

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Hotel merupakan salah satu bentuk akomodasi yang dikelola secara komersial, yang disediakan bagi setiap orang untuk memperoleh pelayanan, penginapan berikut makanan dan minuman (berdasarkan SK Menteri Perhubungan No. PM 16/PW 301/PHB 77 tanggal 22 Desember 1977 pada bab Pasal 7 ayat a). Berdasarkan pengertian ini, hotel memerlukan pengelolaan secara terus menerus untuk melayani konsumennya. Hal ini juga sesuai dengan rumusan dari aspek pariwisata yang menyatakan bahwa hotel adalah suatu jenis akomodasi yang menggunakan sebagian atau seluruh bagian dari jenis bangunan untuk menyediakan jasa penginapan, makan dan minum, serta jasa lainnya bagi kepentingan umum yang dikelola secara komersial. (keputusan menteri pariwisata, pos telekomunikasi RI).

Kota Pekanbaru sebagai ibukota dan juga kota terbesar di Provinsi Riau, menjadikan kota ini pusat segala kegiatan aktifitas baik ekonomi, perdagangan, jasa dan industri serta menjadi pusat interland pulau Sumatera, maka dari itu hotel berperan besar dalam bisnis perekonomian Kota Pekanbaru melalui jasa pelayanan penginapan bisnis maupun wisata. Pada kota pekanbaru terdapat sebuah hotel dengan lokasi yang dapat terbilang strategis, dekat dengan daerah tengah kota dan berdekatan dengan variasi kuliner dan tempat belanja, Hotel D'Lira merupakan sebuah hotel dengan desain bertema Melayu, dapat dilihat dari fasad bangunannya yang unik serta lokasinya yang strategis, berdekatan dengan tengah kota, berseberangan dengan pusat pembelanjaan Matahari, dekat dengan Mall SKA Pekanbaru serta toko buku Gramedia.

Namun terdapat beberapa permasalahan umum yang dapat ditemukan pada bangunan hotel tersebut, seperti kurangnya fasilitas pada hotel, sirkulasi yang tidak efektif dan efisien, konsep yang kurang konsisten pada interior dan eksterior bangunan, kurang menariknya desain interior hotel dan permasalahan indoor health yang dapat ditemukan pada beberapa kamar tamu pada hotel.

Perancangan redesain pada hotel bertujuan untuk mengatasi masalah yang ditemukan dan mendesain sebuah hotel dengan tema konsep yang konsisten serta menarik untuk dikunjungi dan nyaman untuk dihuni oleh pengguna, staff, serta owner hotel tersebut.

1.2. Identifikasi Masalah

Dilihat dari identifikasi masalah yang dijabarkan dibawah dalam perancangan interior Hotel D'Lira ini akan dilakukan proyek redesign, berikut beberapa identifikasi masalahnya yaitu;

1. Kurangnya konsistensi terhadap desain fasad bangunan dengan bagian dalam interior hotel yang menyebabkan desain terlihat membosankan sehingga mengurangi pengalaman pengunjung.
2. Fasilitas yang ditawarkan masih kurang untuk standar city hotel dan fasilitas yang telah disediakan kurang efektif.
3. Sirkulasi ruang pada hotel yang tidak efektif dan efisien, serta hallway yang Panjang tanpa ada perpecahan bentuk memberikan kesan kurang nyaman dan menyramkan.
4. Masalah indoor health dikarenakan Sebagian kamar tidur yang terletak ditengah bangunan tidak memiliki jendela.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, dapat dirumuskan beberapa permasalahan seperti berikut :

1. Bagaimana cara memberikan desain yang konsisten terhadap bangunan hotel sehingga menarik pengunjung dan memberikan pengalaman berkunjung yang maksimal?
2. Bagaimana cara menambahkan fasilitas dan menaikkan kualitas fasilitas yang telah disediakan hotel?
3. Bagaimana cara memperbaiki sirkulasi pada hotel dan menghilangkan kesan tidak nyaman saat berjalan melalui hallway hotel?
4. Bagaimana cara mengatasi masalah indoor health yang terdapat pada Sebagian ruangan?

1.4. Tujuan dan Sasaran Perancangan

Berdasarkan perumusan masalah yang didapat, maka disimpulkan tujuan dan sasaran dari perancangan ini, yaitu:

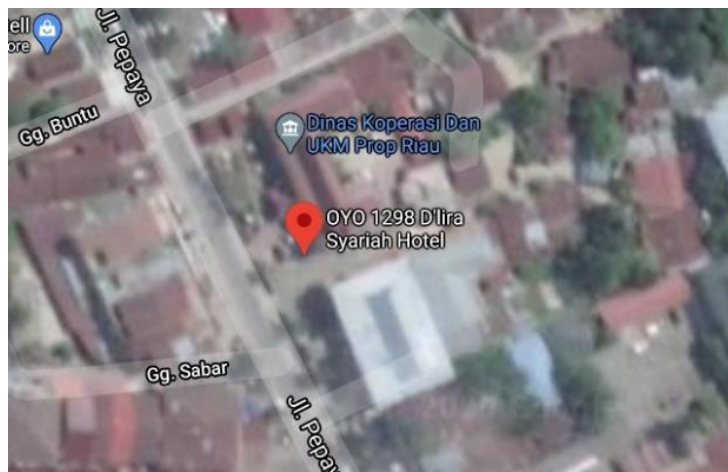
1.4.1. Tujuan Perancangan

Melakukan perancangan redesain interior Hotel D'Lira dengan pendekatan adat budaya melayu untuk menunjang eksistensi budaya melayu setempat, serta mendesain hotel bintang 2 yang sesuai dengan standar yang telah ditetapkan, memiliki keamanan serta nuansa kamar tidur yang baik dan nyaman bagi pengunjung dengan fasilitas yang cukup untuk memenuhi kebutuhan pengguna hotel.

1.4.2. Sasaran Perancangan

Sasaran dari perancangan ini ialah memberikan desain baru yang layak serta memberikan konsistensi desain terhadap fasad dengan interior, tidak merubah desain awal hotel yang terinspirasi dari budaya Melayu, serta mengganti atau memperbaiki fasilitas yang tidak layak serta menambahkan fasilitas baru. Memberikan desain yang lebih nyaman pada kamar tidur dan memberikan sirkulasi serta penghawaan yang layak bagi pengguna.

1.5. Batasan Perancangan



Gambar 1.5.1 Lokasi Proyek Perancangan

Sumber: Google Image

Dalam sebuah perancangan terdapat Batasan yang perlu diperhatikan, berikut merupakan Batasan dari perancangan interior Hotel D'Lira:

1. Perancangan interior Hotel D'Lira di Kawasan Kota Pekanbaru.
2. Perancangan interior Hotel D'Lira sesuai dengan standarisasi fasilitas hotel.
3. Perancangan interior Hotel D'Lira sebagai sarana penginapan serta pengenalan budaya lokal melayu terhadap pengunjung.

Batasan dalam perancangan elemen interior yang telah ditetapkan Adapun beberapa alasannya yang meliputi :

A. Lobby

- Meeting point pada bangunan hotel untuk seluruh ruangan yang terdapat pada hotel.
- Sebagai first impression pagi pengunjung yang ingin menginap.
- Tempat aktifitas transaksi, pemesanan ruang, menunggu atau hanya sekedar bertanya.

B. Café dan Bar

- Daerah untuk minum dan makan, berkumpul, atau hanya untuk sekedar bersantai
- Area public yang dapat menunjukkan kekinian hotel

C. Kamar Tidur Tamu

- Area utama sebuah hotel, daya Tarik serta fungsi utama pelayanan hotel
- Memiliki sifat private area
- Sebagai tujuan utama pengunjung yang ingin menginap

D. Ballroom

- Tempat diadakannya acara seperti seminar atau pesta

E. Fitness Center

- Area dimana pengunjung dapat melakukan aktifitas olahraga.

F. Indoor Garden

- Area untuk bersantai dan berkumpul untuk pengunjung hotel.

G. Meeting Room

- Ruangan dimana pengunjung dapat melakukan rapat pekerjaan secara private.

1.6. Manfaat Perancangan

Dalam perancangan redesain Hotel D'Lira terdapat beberapa dampak positif bagi beberapa pihak. Dampak positif yang ditimbulkan oleh perancangan tersebut ialah:

1. Pengguna (pengunjung dan staff hotel)

Dengan perancangan redesain yang akan dilakukan pada hotel ini diharapkan para pengguna utama yaitu para pengunjung dapat menginap dan diberikan pengalaman yang nyaman dan aman serta dapat melakukan berbagai aktifitas yang diinginkan dengan fasilitas yang telah disediakan oleh hotel, dan untuk para staff hotel diharapkan dapat menikmati waktu berkerja yang efektif, efisien dan nyaman.

2. Institusi

Dengan perancangan redesain yang akan dilakukan pada hotel dapat pemahaman yang baik terhadap tata desain ruang interior, memperbaiki dan menambahkan fasilitas, meningkatkan aspek desain budaya pada hotel, menegaskan fungsi utama pada hotel, meningkatkan standar dan kualitas pada hotel, dan memperbagus nilai estetik serta desain pada bangunan hotel.

3. Penulis

- Salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Desain Interior Telkom University, Bandung.
- Menambahkan wawasan mengenai pengetahuan desain interior pada hotel bintang 2.
- Dapat menemukan serta memecahkan masalah dalam proses perancangan redesain, dan menerapkan gagasan dan ide yang terbentuk.

1.7. Metode Perancangan

Dalam sebuah perancangan perlu adanya metode yang dilakukan untuk melakukan setiap tahap proses perancangan tersebut, metode perancangan kali ini adalah sebagai berikut :

1.7.1. Isu dan Fenomena

Melihat isu dan fenomena di Kota Pekanbaru, terlihat kurangnya sarana penginapan dengan desain bertemakan budaya lokal. Sedangkan kota Pekanbaru merupakan kota dengan budaya melayu yang terbesar.

1.7.2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan berupa data primer dan data sekunder :

1. Data Primer

- Studikusus, yang dilakukan di 3 objek yang mempunyai klasifikasi hotel sejenis yaitu Zuri Express Hotel Pekanbaru, Whiz Hotel Cikini Jakarta dan dPalma Hotel Bandung, data dari objek tersebut dikumpulkan mulai dari data fisik dan non fisik.
- Observasi lapangan, ialah berupa pendataan fisik seperti pendataan lokasi site perancangan, pendataan aktifitas juga pendataan mengenai pengguna yang terlibat.
- Pengukuran, ialah berupa data fisik dan non fisik. Data fisik meliputi pengukuran ruang dan furniture, data non fisik meliputi sistem pencahayaan dan sistem penghawaan.
- Dokumentasi, ialah data berupa foto, video, dan sketsa untuk hal-hal yang detail dalam pengumpulan data.
- Wawancara, ialah pengumpulan wawancara kepada pengguna terkait seperti kepada karyawan hotel, pengunjung hotel dan masyarakat daerah sekitar hotel juga masyarakat umum.
- Kuisisioner, ialah pengumpulan data secara online dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai objek perancangan yang terkait yaitu pengetahuan seputar hotel berikut fasilitas, aktifitas, elemen interior dan kesan pengunjungnya.

2. Data Sekunder

Adapun pengumpulan data sekunder berupa data untuk mendukung perihal kajian literatur seperti teori standarisasi maupun peraturan tertentu terkait perancangan. Data sekunder tersebut didapatkan dari studi kepustakaan atau buku, jurnal, laporan tugas akhir, maupun website online dengan sumber yang jelas.

1.7.3. Analisa Data

Dari pengumpulan data primer dan data sekunder yang telah dilakukan, selanjutnya data tersebut dianalisa dengan cara membandingkan dan mencocokkan kedua data tersebut sehingga dapat dijadikan referensi ataupun acuan untuk perancangan kali ini.

1.7.4. Sintesa Data

Dari analisa data kemudian dikumpulkan sesuai dengan tujuan dari perancangan kali ini dan kemudian diolah dalam sebuah kesatuan yang disebut programming yang meliputi :

1. Kebutuhan Ruang.
2. Hubungan Antar Ruang.
3. Bubble Diagram.
4. Zoning dan Blocking.
5. Tema dan Konsep Perancangan Desain.

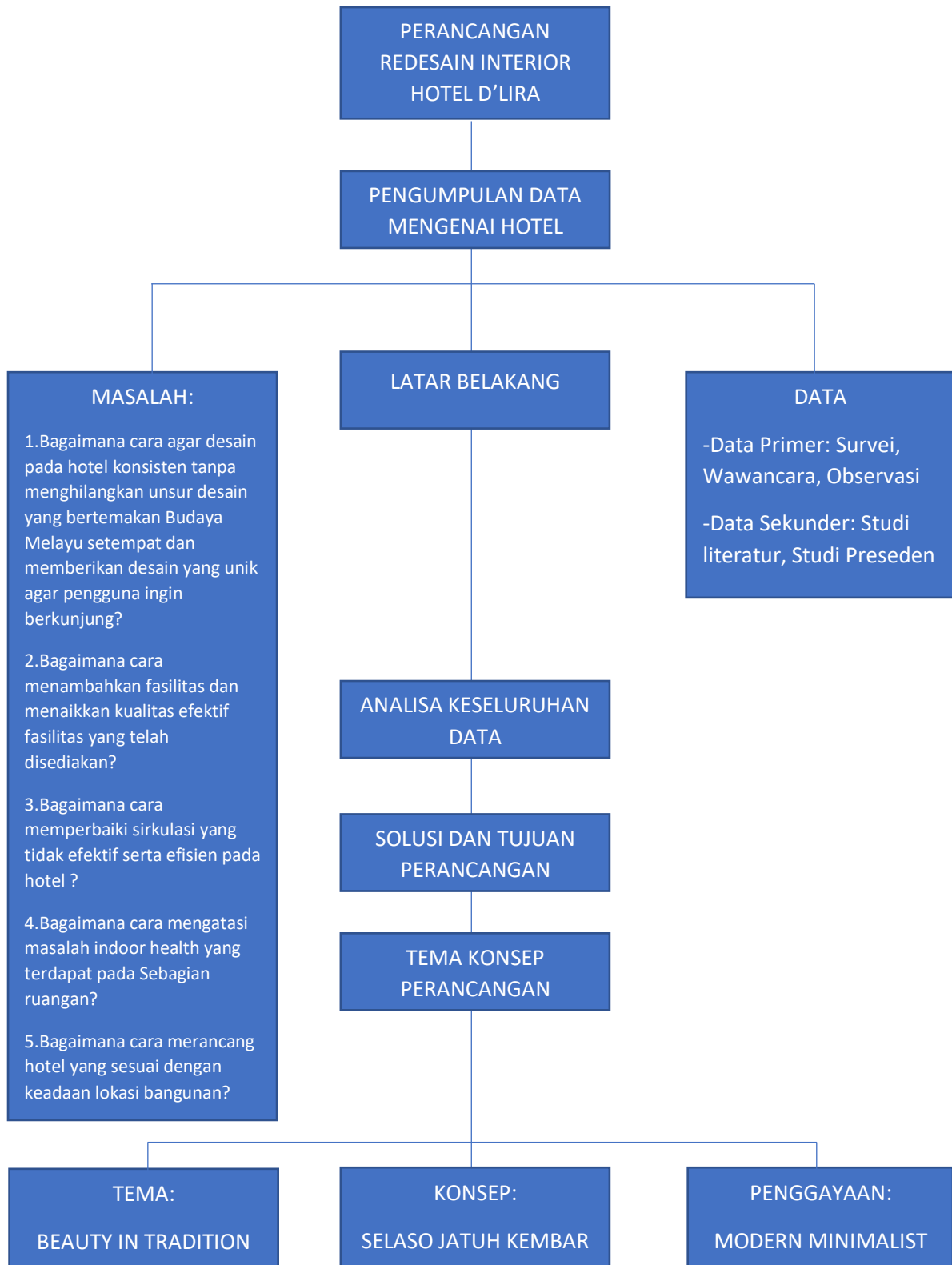
1.7.5. Pengembangan Desain

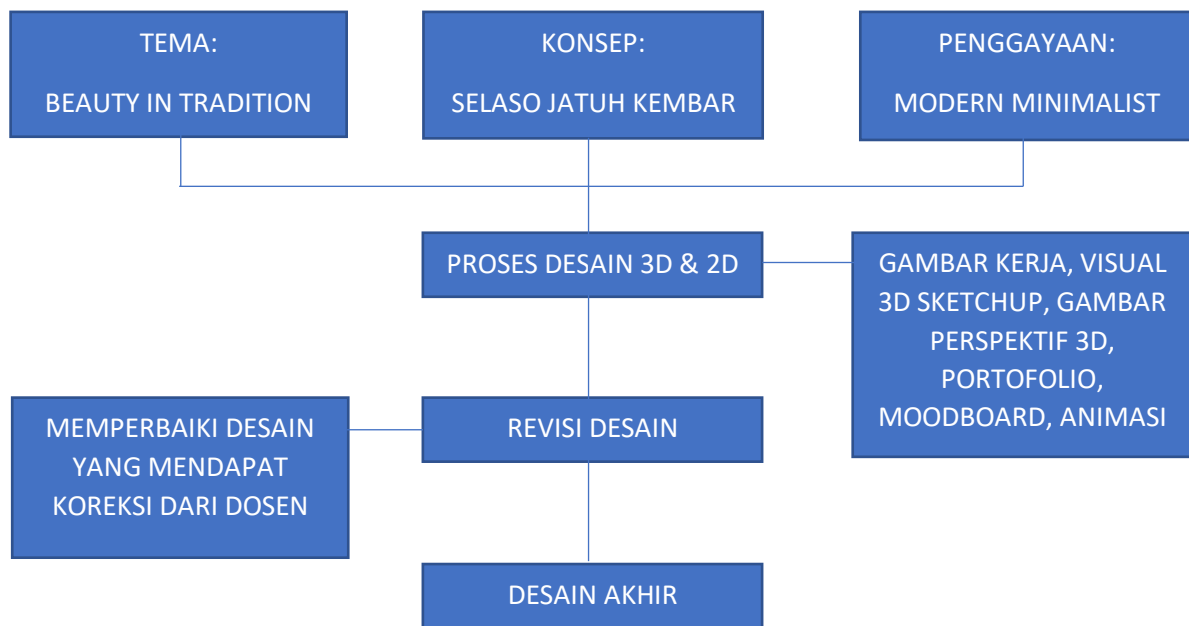
Dari proses programming kemudian dilanjutkan dengan pengembangan desain yaitu membuat gambar kerja dari perancangan yang dikaitkan dari programming lembar kerja berupa gambar teknik 2 dimensi dan gambar presentasi berupa 3 dimensi. Pengembangan desain ini juga diperlukan alternatif desain dan evaluasi desain untuk mencapai tujuan perancangan yang sebenarnya.

1.7.6. Desain Akhir

Penerapan Desain akhir yang sudah terpilih ke perancangan melalui output nyata berupa lembar kerja, laporan penulisan, maket, presentasi, portofolio atau video animasi.

1.8. Kerangka Pikir





Bagan 1.8 Peta Kerangka Berpikir

1.9. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan pada laporan ini terdapat tiga bab antara lain sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

BAB II: KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

BAB III: ANALISA STUDI BANDING DAN DATA PERANCANGAN

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN