

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Bandung merupakan pusat utama wilayah Provinsi Jawa Barat. Kota Bandung sudah mulai dipadati oleh banyaknya pendatang dari luar kota karena memiliki kedudukan penting sebagai Ibu Kota Jawa Barat dan sangat menentukan kehidupan masyarakat asli maupun pendatang dari berbagai aspek, seperti sosial, ekonomi, politik maupun budaya. Kota Bandung semakin berkembang dari jaman ke jaman dengan didukung oleh kemajuan teknologi.

Kota Bandung merupakan kota yang tumbuh dari sektor bisnis dan pariwisata, dari dua sektor tersebut Kota Bandung selalu banyak dikunjungi pendatang baik untuk menetap atau hanya untuk tinggal sementara. Pemandangan dan kondisi alam Kota Bandung juga sudah menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat asli dan pendatang, meskipun pemandangan dan kondisi alam Kota Bandung indah, Kota Bandung juga berpotensi terkena bencana alam seperti halnya gempa bumi jika dilihat dari sisi geografisnya.

Untuk mendukung kegiatan dari sektor bisnis dan pariwisata, maka perlu peningkatan fasilitas dan pelayan kota yang lebih baik. Peningkatan fasilitas ini bertujuan untuk memanjakan para pendatang agar pengunjung merasa dilayani dengan baik dan memberikan kesan yang nyaman baik secara fisik maupun visual dan keamanan para pendatang juga perlu diperhatikan jika sewaktu-waktu ada bencana alam yang terjadi sehingga akhirnya para pengunjung berkeinginan untuk kembali ke Kota Bandung.

Dengan melihat potensi dari aspek bisnis dan pariwisata maka dari itu perlunya penginapan atau hotel untuk tempat beristirahat dengan suasana yang nyaman dan alami. Definisi dari hotel itu sendiri adalah hunian yang menyediakan penginapan dan layanan lain yang dapat mencakup makanan, ruang konferensi, toko ritel, dan kegiatan.

Pada proyek kali ini saya mengangkat tema “Nature Analogues Pattern” dengan judul “Sudirman Park Hotel” judul ini dipilih karena saya melihat potensi

penduduk di kota-kota besar yang padat penduduk dengan aktivitas yang membuat karakter penduduk kota tersebut menjadi lelah dan kurang beristirahat dengan nyaman akibat kesibukannya sehingga mempunyai keinginan merasakan sesuatu yang nyaman, sejuk, alami, berkualitas dan aman. Kurangnya ruang terbuka hijau di kota-kota besar menjadi salah satu alasan banyaknya pendatang yang ingin memanjakan dirinya agar lebih dekat dengan alam maka dari itu perlunya ruang-ruang yang bersifat publik atau privat yang menyajikan ketenangan dan kenyamanan alami. Konsep utilitarian dan humanistik dipilih juga sebagai pendukung penerapan biophilic untuk kenyamanan spasial pada hotel bintang 4 di Kota Bandung, selain itu penerapan biophilic ini.

1.2 Judul Proyek

Sudirman Park Hotel

Sudirman diambil dari nama jalan lokasi hotel tersebut, Park diambil dari bahasa Inggris yang berarti taman dan untuk menunjukkan tema dari bangunan itu sendiri dan Hotel adalah fungsi dari bangunan ini. Sudirman Park Hotel dirancang untuk memenuhi kebutuhan akomodasi para wisatawan dan pembisnis yang datang ke Kota Bandung.

1.3 Judul Proyek

1.3.1 Pengertian Tema

Tema yang digunakan dalam perencanaan dan perancangan Hotel Bintang 4 ini adalah *Nature Analogues Pattern* yang termasuk dalam salah satu kategori dari *Biophilic Design*. Tema ini berkaitan dengan analogi unsur-unsur material alam yang dimasukkan ke dalam hotel untuk memberikan kesan alami secara visual yang bertujuan untuk memberikan suasana alami di daerah perkotaan dan memanjakan pengunjung dengan fasilitas yang ada.

1.3.2 Latar Belakang Pemilihan Tema

Menurut S.Kellert dan E.Calabrese dalam bukunya "The Practice of Biophilic Design", Biophilia merupakan sebuah keinginan untuk berhubungan kembali dengan sebuah sistem alam atau (re) koneksi dengan alam dan sistem alam. Pemilihan tema ini merupakan sebuah upaya dalam memfasilitasi interaksi antara manusia dengan alam sehingga terjadi interaksi timbal balik di dalamnya.

Biophilic Design juga menghasilkan desain bangunan yang mendukung green building dengan pemanfaatan ruang yang terasa lebih alami untuk memanjakan pengunjung dan menghasilkan kenyamanan baik secara visual maupun fisik dan lebih mempertimbangkan kondisi alam atau lingkungan sekitar agar terjadi interaksi yang baik. Penerapan Nature Analogues Pattern akan membantu memberikan kesan alami untuk memberikan informasi kekayaan alam secara tidak langsung.

1.4 Identifikasi Masalah

1.4.1 Aspek Perancangan

- Menyikapi ketentuan regulasi lokasi tersebut.
- Menyelaraskan antara tema dengan desain hotel sehingga tema tersebut menonjol.
- Merancang massa bangunan yang fungsional dan saling mendukung antara satu fungsi dengan fungsi lainnya.
- Merencanakan zoning ruang sesuai tema dan konsep.

1.4.2 Aspek Perancangan

- Penentuan modul struktur agar terdapat pengoptimalan ruang.
- Penggunaan sistem dan bahan struktur yang sesuai dengan bangunan.
- Penggunaan material yang ramah lingkungan agar lebih terkesan alami.
- Memperhatikan pola sirkulasi, baik ruang dalam, maupun ruang luar, dan kombinasi diantaranya.

1.4.3 Aspek Perancangan

- Bangunan hotel menyesuaikan dengan kondisi lingkungan sekitar.
- Sistem utilitas hotel agar tidak menimbulkan pencemaran lingkungan.
- Memperhatikan pemakaian bahan yang tidak berdampak negatif pada lingkungan sekitar.

1.5 Tujuan Proyek

1.5.1 Tujuan Umum

- Merencanakan pembangunan sebuah penginapan berupa hotel bintang 4 di Kota Bandung.

- Menyuguhkan interaksi antara manusia dengan alam sehingga menimbulkan timbal balik bagi keduanya.

1.5.2 Tujuan Umum

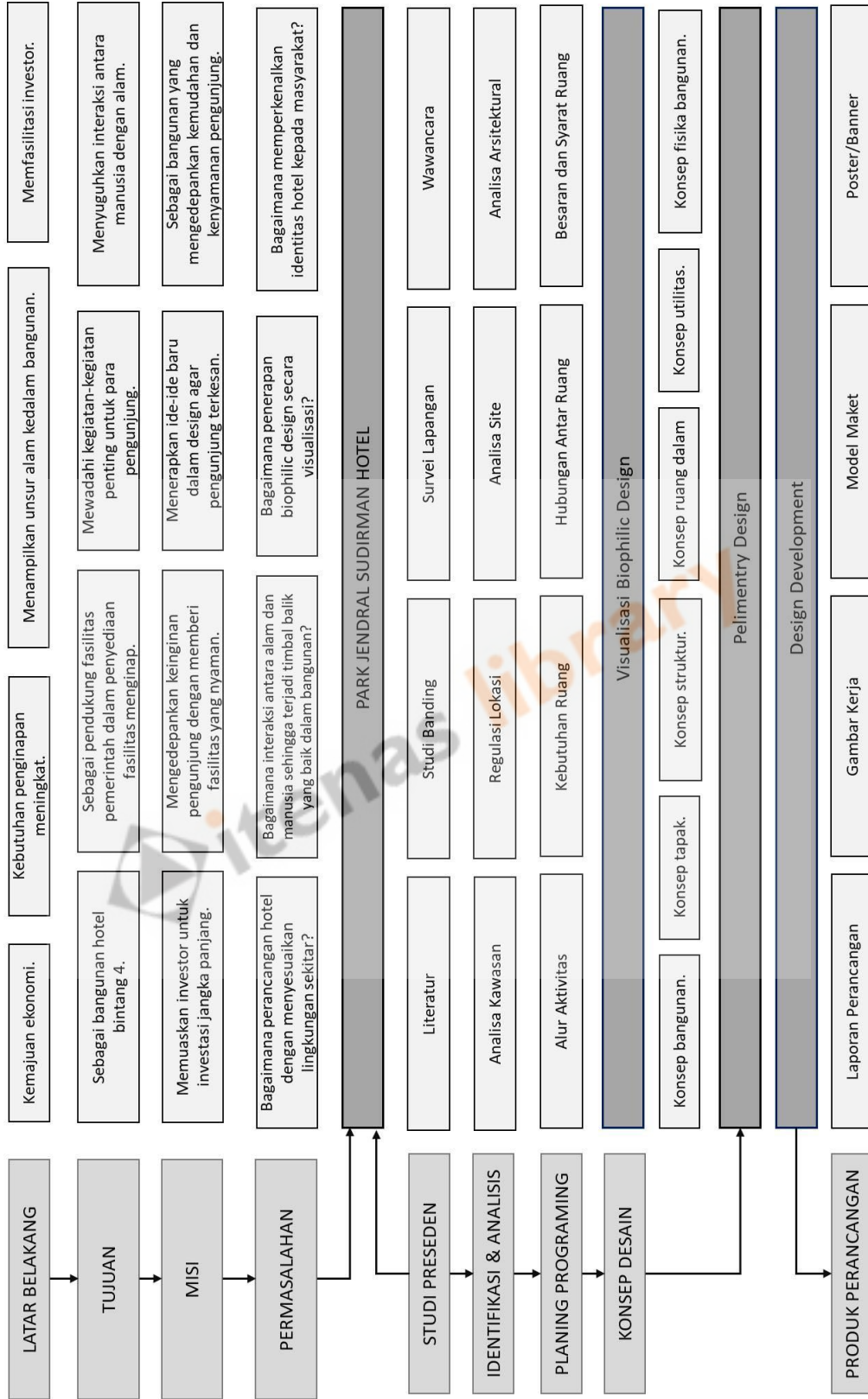
- Memenuhi kebutuhan fasilitas yang nyaman dan alami serta aman.
- Mewadahi kegiatan-kegiatan penting masyarakat lokal ataupun pendatang.
- Memanjakan pengunjung dengan tema dan konsep yang sudah diterapkan di area publik ataupun area privat.

1.6 Metode Perancangan

Pendekatan yang digunakan dalam perancangan hotel ini adalah Nature Analogues Pattern. Pertimbangan desain mengeksplorasi faktor skala, iklim, material, bentuk dan stuktur yang berhubungan dengan alam.

Nature Analogues Pattern membahas organik yang tidak hidup dan penerapan tidak langsung dari alam seperti benda, bahan, warna, bentuk, urutan, dan pola yang ditentukan di alam, dekorasi dan tekstil. Prinsip ini dapat dicapai dengan memberikan informasi kekayaan dengan terkoneksi dan berkembang meski secara tidak langsung untuk menyatu dengan alam.

1.7 Skema Pemikiran



Gambar 1.1 Skema Pemikiran

1.8 Skema Pemikiran

1. BAB I : PENDAHULUAN

Membahas mengenai latar belakang pengaadaan proyek sesuai dengan isu kota yang sedang terjadi saat ini, tujuan dan sasaran yang akan dicapai melalui proyek yang dapat memberi manfaat bagi target sasaran, identifikasi masalah yang harus dapat diselesaikan dengan desain dan metode pendekatan yang digunakan dalam menanggapi masalah tersebut.

2. BAB II : TINJAUAN TEORI

Membahas mengenai tinjauan secara umum tentang hotel bintang 4, fasilitas yang harus ada, deskripsi proyek secara umum, definisi pemilihan tema yang disesuaikan dengan karakter sasaran pengguna dan penerapan tema dalam bangunan Hotel Bintang 4. Membahas bangunan-bangunan sejenis dengan proyek yang dapat dijadikan referensi desain bagi pembangunan proyek Hotel Bintang 4, baik secara konsep ruang dalam, fasade hingga konsep ruang luar yang merupakan fasilitas pendukung bagi kegiatan pengguna hotel.

3. BAB III : PROGRAM dan ANALISIS TAPAK

Membahas mengenai kendala dan potensi dari lokasi proyek akibat cuaca ataupun kondisi fisik lokasi, serta tanggapan bagi solusi permasalahan yang ada sehingga dapat digunakan sebagai dasar perancangan tapak Hotel Bintang 4 yang mampu memberikan fasilitas pendukung bagi kegiatan positif pengguna bangunan. Membahas mengenai struktur organisasi yang akan mengelola Hotel Bintang 4 Bandung, studi kelayakan yang menjadi dasar pembangunan hotel sesuai kebutuhan masyarakat, dan alur kegiatan pelaku untuk mengetahui kebutuhan ruang yang diperlukan seluruh pengguna hotel, mulai dari pengunjung, service, dan pengelola. Selain itu membahas juga mengenai organisasi ruang yang berfungsi untuk mengatur hubungan antar ruang, sehingga tidak akan terjadi zona mati atau dead zone dan besaran ruang sesuai dengan kapasitas yang akan ditampung didalamnya.

4. BAB IV : KONSEP PERANCANGAN

Membahas mengenai konsep dasar proyek, pemilihan tema proyek yang mencakup tujuan dan misi proyek, konsep struktur yang akan digunakan pada pembangunan, dan konsep utilitas agar bangunan dapat berfungsi dengan baik.

5. BAB V : RANCANGAN BANGUNAN

Membahas mengenai rancangan perkiraan biaya pada sebuah proyek serta tahapan-tahapan dalam metoda membangun.

