

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Proyek

Kota Bandung merupakan salah satu Kota yang sering menjadi destinasi wisata bagi wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara yang ingin menghilangkan penat akibat pekerjaan dan lain lain. Karena Kota Bandung memiliki berbagai macam destinasi wisata, mulai dari wisata sejarah sampai wisata belanja.

Berdasarkan grafik Pertumbuhan wisatawan di Kota Bandung, pertumbuhan wisatawan baik manca negara terus bertambah dari tahun 2015 sampai 2018 dengan angka paling tinggi sebesar 7,224,330 untuk wisatawan domestik dan wisatawan mancanegara 361,016. Hal tersebut juga berpengaruh terhadap jumlah okupansi di kota Bandung, terjadi peningkatan jumlah pengunjung hotel dari tahun 2015 sampai 2018 dengan jumlah tamu terbanyak sebesar 5.142.863 tamu.

Berdasarkan dari data pertumbuhan wisatawan di Jawa Barat, dan data jumlah pengunjung hotel di Jawa Barat, menunjukkan peningkatan jumlah wisatawan dan juga jumlah pengunjung hotel dari tahun ke tahun. Ini menunjukkan bahwa setiap tahunnya jumlah wisatawan baik itu domestik ataupun mancanegara terus bertambah, sehingga mengakibatkan jumlah pengunjung hotel di Jawa Barat pun ikut bertambah.

Maka dari itu kebutuhan akan sebuah hotel pun sangat dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Selain itu juga dibutuhkan sebuah hotel yang dapat memberikan kenyamanan bagi pengunjung, baik secara visual, fungsional, kenyamanan spatial, dan mampu bertahan dan mampu bersaing dengan hotel lain dari zaman ke zaman. Untuk itu dengan mengimplementasikan tema *Futuristic* pada desain diharapkan dapat menjadikan hotel menjadi *iconic* dan memberi ciri khas pada hotel tersebut dan dapat menarik lebih banyak wisatawan dari segala penjuru kota di Indonesia ataupun wisatawan mancanegara, selain itu juga dapat bertahan seiring dengan perkembangan zaman.

1.2. Definisi Fungsi

A. What ?

Hotel merupakan sebuah bangunan atau tempat yang di sewakan sebagai tempat untuk menginap dan tempat untuk makan bagi orang yang sedang dalam perjalanan ataupun sedang berlibur.

B. Where ?

Tapak berlokasi di Jl. Sudirman, Kelurahan Cibadak, Kecamatan Astana Anyar Jawa Barat. Site atau tapak berada di tengah kawasan perkotaan, dengan kontur yang relatif datar.

C. Why ?

Kota Bandung merupakan salah satu kota tujuan untuk berwisata, ataupun berbisnis untuk itu dibutuhkan sebuah hotel untuk memenuhi kebutuhan wisatawan ataupun pebisnis untuk tempat menginap dan makan

D. Who ?

Pengguna hotel diantaranya yaitu, pengunjung berupa wisatawan domestik maupun mancanegara ataupun pebisnis, pengelola hotel, dan staf hotel

E. How ?

Merancang sebuah hotel yang dapat memberikan kenyamanan baik secara fungsional, kenyamanan visual, dan juga kenyamanan spatial

1.3. Tema Perancangan

Tema yang di usung dalam rancangan Hotel Flexion adalah *Futuristic Design*. *Futuristic* memiliki arti yaitu sesuatu yang aneh dan sangat modern, atau sesuatu yang akan terjadi diwaktu yang akan datang.

Futurist merupakan sebuah gerakan yang ditemukan oleh Filippo Tommaso Marinetti ketika menulis sebuah tulisan di sebuah koran di paris pada awal abad ke 20. Sebuah gerakan yang tidak hanya menarik perhatian penyair, seniman, atau musisi namun seorang arsitek pun tertarik.

Pemilihan tema ini dimaksudkan untuk menciptakan sebuah desain yang tidak hanya akan bertahan pada zaman sekarang saja namun dapat bertahan di zaman

yang akan datang. Selain itu juga dapat dijadikan sebagai sebuah salah satu icon kota, sehingga dapat menarik para wisatawan datang. Dengan tema *Futuristic Design*, diharapkan dapat membantu meningkatkan jumlah wisatawan di kota bandung, dan juga meningkatkan pendapatan Kota Bandung

1.4. Tujuan Proyek

Tujuan dari perancangan Hotel Bintang 4 diantaranya :

1.4.1 Tujuan Umum

- a. Menyediakan sebuah tempat singgah bagi wisatawan yang sedang berlibur dengan jangka waktu tertentu
- b. Membuat sebuah bangunan yang dapat mengakomodasi segala kebutuhan rekreasi bagi wisatawan atau pun masyarakat kota bandung.

1.4.2 Tujuan Khusus

- a. Membuat sebuah bangunan yang dapat menjadi sebuah salah satu ikon kota Bandung
- b. Mencari laba atau keuntungan, dari menyediakan kamar –kamar, dan fasilitas lainnya

1.5. Misi Proyek

- a. Merancang sebuah hotel yang nyaman dan juga estetis
- b. Merancang sebuah hotel yang menjadi salah satu ikon
- c. Merencanakan sebuah bangunan yang mengikuti aturan dan regulasi yang dikeluarkan oleh pemerintah kota bandung.
- d. Meningkatkan jumlah lapangan pekerjaan di Kabupaten Bandung Barat dan Kota Bandung
- e. Meningkatkan jumlah wisatawan.

1.6. Deskripsi Proyek

Nama : Hotel Bintang 4

Sifat Proyek : Fiktif

Owner : Swasta

Owner : Swasta

Lokasi : Jl. Sudirman, Kelurahan Cibadak, Kecamatan Astana Anyar Jawa Barat.

Luas Lahan : 6900m²

KDB : 70%

KLB : 2.8

KDH : 20%

GSB : 7m

Batas Wilayah :

Timur : Kawasan Komersil, dan Pemukiman

Barat : Kawasan Komersil

Selatan : Jl. Cibadak, dan Pemukiman

Utara : Jl. Sudirman, dan Kawasan Komersil

1.7. Identifikasi Masalah

1.7.1 Aspek Perancangan

- A. Mendesain sebuah hotel yang menarik secara visual
- B. Merencanakan sebuah tata ruang yang nyaman bagi pengunjung baik secara visual dan juga kenyamanan spasial.
- C. Membuat sebuah tata masa yang dapat memberikan *view* terbaik bagi pengunjung.

1.7.2 Aspek Bangunan

- A. Merancang sebuah bangunan yang dapat bertahan dari zaman ke zaman
- B. Merencanakan sebuah struktur dengan teknologi terbaru pada saat ini
- C. Membuat sebuah struktur yang sesuai dengan keadaan tanah pada tapak
- D. Membuat struktur yang dapat dijadikan sebuah elemen estetika

1.7.3 Aspek Lingkungan

- A. Merencanakan sirkulasi kendaraan maupun pejalan kaki yang nyaman bagi pengunjung dan warga di sekitarnya.
- B. Membuat sebuah rancangan yang ramah terhadap lingkungan

1.8. Metode Pendekatan Perancangan

1.8.1 Tahap Persiapan

Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan studi substansial seperti studi literatur yang berkaitan dengan proyek, pengumpulan data - data tapak, dan studi banding yang berkaitan dengan tema yang akan di usung

1.8.2 Tahap Pengkajian Awal

Melakukan kajian terhadap peraturan, standar, dan teori yang berkaitan dengan proyek yaitu hotel bintang empat.

1.8.3 Tahap Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi masalah yang muncul sehingga dapat diangkat dan dijadikan tema, seperti pada proyek ini tema yang di usung adalah *Futuristic Design*, maka permasalahan yang muncul adalah bagaimana merancang sebuah bangunan yang dapat bertahan ketika zaman telah berubah.

1.8.4 Tahap Peninjauan Lapangan

Yaitu melakukan peninjauan langsung kelapangan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang tapak, serta dapat mengidentifikasi potensi serta masalah yang ada dalam tapak.

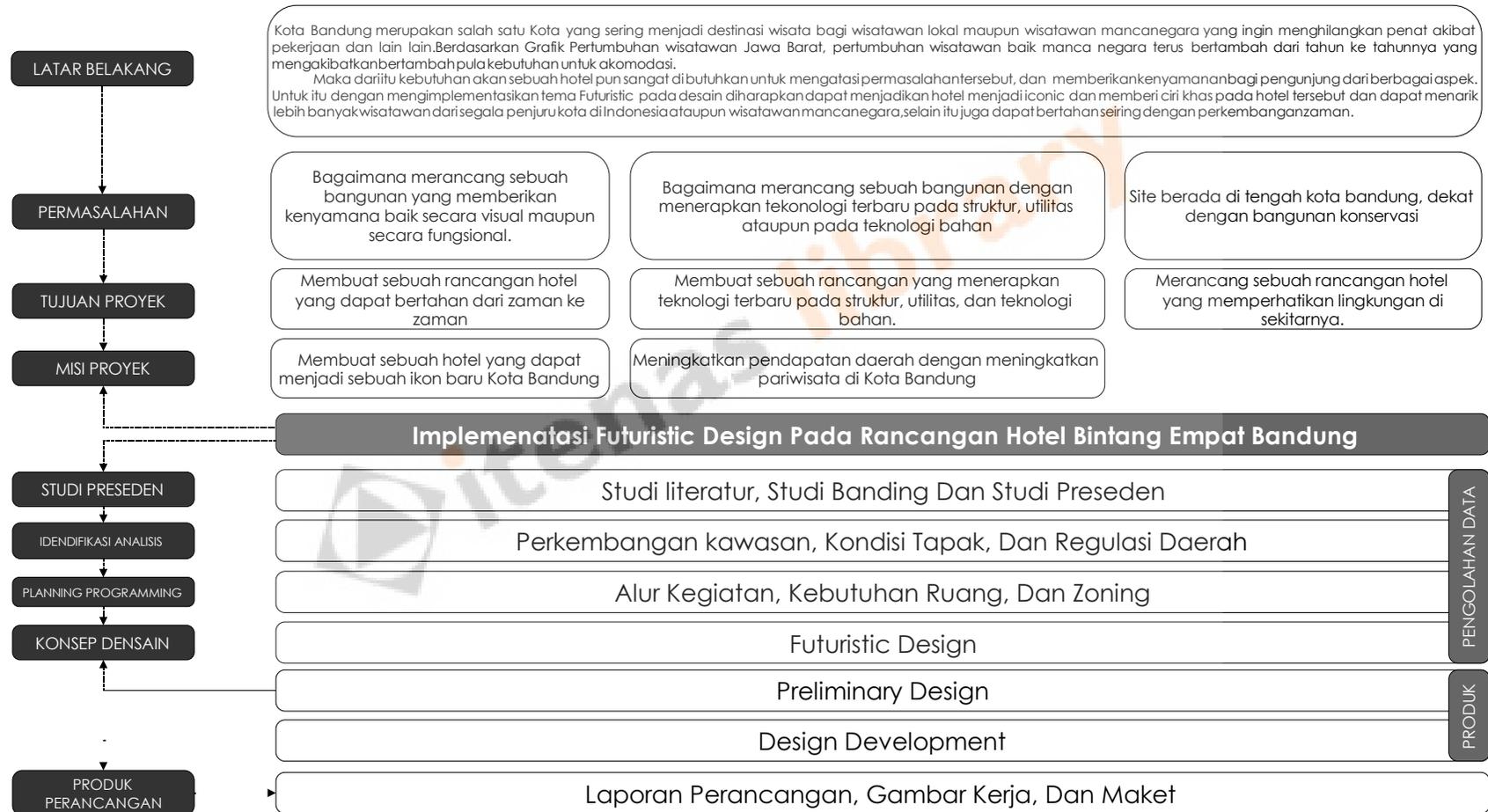
1.8.5 Tahap Analisis

Yaitu melakukan perbandingan antara proyek dengan studi literatur sehingga dapat mengatasi masalah yang muncul

1.8.6 Kesimpulan

Merupakan hasil dari analisis yang dilakukan

1.9. Skema Pemikiran



1.10. Sistematika Pembahasan

Sistematika Laporan Tugas Akhir ini terbagi menjadi lima bab, yang masing-masing bab membahas bagian tertentu dari isi laporan. Adapun pembagiannya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini menjelaskan mengenai latar belakang proyek, definisi fungsi, tema perancangan, tujuan proyek, misi proyek, deskripsi proyek, identifikasi masalah, metoda pendekatan perancangan, skema pemikiran, dan sistematika pembahasan

BAB II TINJAUAN DAN STUDI BANDING

Bagian ini menjelaskan mengenai tinjauan umum, tinjauan khusus, dan studi banding

BAB III PROGRAM DAN ANALISIS TAPAK

Bagian ini menjelaskan mengenai studi kelayakan mengenai proyek, program ruang, dan analisis tapak

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Bagian ini menjelaskan mengenai elaborasi tema, dan konsep perancangan

BAB V KESIMPULAN RANCANGAN

Bagian ini menjelaskan mengenai hasil akhir rancangan arsitektur, estimasi biaya, dan metoda membangun.