

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Pengertian Judul Proyek

Judul proyek pada Tugas Akhir hotel bintang 4 ini adalah Perancangan hotel bintang 4 di Bandung dengan Penerapan Konsep *Modern Rustic* adapun pengertiannya adalah :

a. Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam kesatuan yang utuh dan berfungsi . ( *Syiffan Nafish 2003*).

b. Hotel

Hotel adalah suatu bentuk bangunan, lambang, perusahaan atau badan usaha akomodasi yang menyediakan pelayanan jasa penginapan, penyedia makanan dan minuman serta fasilitas jasa lainnya dimana semua pelayanan itu diperuntukan bagi masyarakat umum, baik mereka yang bermalam di hotel tersebut ataupun mereka yang hanya menggunakan fasilitas tertentu yang dimiliki hotel itu.

c. Bintang 4

Bintang 4 merupakan salah satu jenis klasifikasi hotel yang mengindikasikan hotel yang cukup berkelas dengan fasilitas yang cukup lengkap serta para karyawan dan staff yang lebih profesional dalam melayani tamu yang datang.

d. Bandung

Kota Bandung merupakan lokasi proyek yang akan di rancang, kota Bandung adalah Ibukota Provinsi Jawa Barat yang menjadi kota metropolitan terbesar di Jawa Barat, kota ini terletak 140 km sebelah.

e. Penerapan

Penerapan pada prinsipnya cara yang dilakukan agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan. ( *Riant Nugroho 2003*).

f. Konsep

Rancangan atau buram surat dan sebagainya; ide atau pengertian yang diabstrakkan dari peristiwa konkret; Ling gambaran mental dari objek, proses, atau apa pun yang ada di luar bahasa, yang digunakan oleh akal budi untuk memahami hal-hal lain.

i. *Modern*

Masa atau zaman yang ditandai dengan kemajuan peradaban manusia, penemuan baru, bidang teknologi dsb. Pada arsitektur modern fungsi lebih diutamakan dalam menentukan bentuk, ukuran dan bahan.

j. *Rustic*

Rustic sesuatu yang simpel, tak berseni dan kasar. Rustic dalam bahasa Indonesia berarti berkarat atau tua, dan memiliki tekstur yang kasar dan tidak *difinish-ing* dengan baik.

## 1.2. Sasaran

Sasaran perencanaan hotel bintang 4 di Bandung terdiri dari W5H1 ( *What, Who, Where, When, Why, & How*) adalah sebagai berikut:

a. *What*

Proyek hotel bintang 4 di Bandung, Hotel berfungsi sebagai sarana rekreasi dan penginapan warga Bandung dan sekitarnya serta Hotel untuk meningkatkan daya tarik pariwisata dan perekonomian kota Bandung.

b. *Who*

Masyarakat kota Bandung khususnya kawasan Setiabudhi dan Pemandang dari luar Bandung atau wisatawan.

c. *Where*

Lokasi Tapak berlokasi di Jalan Setiabudhi, Bandung Barat Kota Bandung, Jawa Barat, lokasi Tapak berkontur & beriklim tropis.

d. *When*

Proyek ini direncanakan tahun 2019, akan diproyeksikan beroperasi hingga 10 tahun kedepan, serta difungsikan setiap harinya selama 24 jam.

e. *Why*

Sebagai hunian sementara yang dapat memfasilitasi pengunjung dalam negeri maupun mancanegara, berfungsi sebagai salah satu akomodasi penginapan dan fasilitas rekreasi dengan mengenalkan konsep yang berbeda dari hotel pada umumnya.

f. *How*

Merancang bangunan perhotelan yang mampu memenuhi kebutuhan masyarakat dan menciptakan desain yang efisien dari segi kebutuhan dan fasilitas untuk menunjang kegiatan pengunjung

### 1.3. Latar Belakang Proyek

Faktor utama yang paling sering menjadi perhatian sarana penginapan adalah tingginya minat wisatawan baik dalam ataupun luar daerah serta mancanegara untuk berkunjung ke area wisata di Lembang sehingga sarana penginapan sangat berkembang dan dibutuhkan. Hotel bintang 4 yang akan dibangun terletak di pusat kota Bandung yaitu di Jalan Setiabudhi, Bandung Barat. Dengan fasilitas hotel bintang 4 dan konsep *Modern Rustic* diharapkan dapat memberikan ciri khas tersendiri serta kenyamanan dan fasilitas yang lengkap bagi pengunjung agar pengunjung betah untuk menginap di hotel ini. Tak hanya menjadi sebuah sarana penginapan diharapkan dengan konsep yang diberikan dapat menjadi ikon di wilayah sekitarnya nanti.

### 1.4. Tema Perancangan

#### 1.4.1. Definisi Arsitektur *Modern Rustic*

*Rustic* sesuatu yang simpel, tak berseni dan kasar. *Rustic* dalam bahasa Indonesia berarti berkarat atau tua, dan memiliki tekstur yang kasar dan tidak di selesaikan dengan baik. *Rustic* berasal dari bahasa latin, yaitu '*Rus*', lalu berubah menjadi '*Rusticus*', dan akhirnya disederhanakan menjadi '*Rustic*'.

Ciri Khas Arsitektur *Rustic* :

- Banyak menggunakan kayu yang terlihat tua dan kasar.
- Menggunakan barang bekas.

- Penggunaan warna pucat, kusam, atau tidak kontras.
- Menonjolkan kesan simpel, kehangatan, dan kesederhanaan.
- Penggunaan Tali Tambang atau Tali Rami.
- Cenderung Menggunakan Bunga Liar.

Konsep *Rustic* biasa digunakan pada bagian interior, *Rustic* memiliki esensi berupa desain yang memberikan kesan alami bagi pengguna ruang, dan memberi ilusi memori yang menggambarkan suasana pedesaan yang disebabkan oleh suasana ruang dan material penyusun elemen ruang yang alami, berkarat, memiliki dimensi yang besar, bahkan tidak difinishing sehingga menimbulkan sisi *vernacular*. Secara harfiah, *Rustic* juga diartikan sebagai sesuatu yang simpel, tak berseni dan kasar. Gaya *Rustic* bisa diartikan sebagai gaya dalam desain arsitektur dan interior yang menitik beratkan pada kesan alami, dari material yang tidak *difinishing* atau dihaluskan, misalnya kayu, batu, logam, dan sebagainya. Gaya ini merupakan perpaduan dari hal-hal baku pada penataan interior. Tidak hanya di bangunan bergaya *Country*, gaya *Rustic* juga dapat dipadupadankan dengan gaya Modern. Gaya *Rustic* merupakan suatu konsep desain yang mempunyai *texture* kasar, berkarat, dan terkesan seperti pedesaan. Konsep *Rustic* adalah seperti desain yang tidak diselesaikan. *Rustic* juga sering dikaitkan dengan konsep natural dan apa adanya. Tapi pada prakteknya, pada konsep desain *modern* saat ini ada beberapa hal mengalami pengembangan baik dari pemilihan material maupun permainan bentuk. Terkait penggunaan material pada konsep *modern* contohnya, *finishing* karat tidak mungkin diaplikasikan dalam desain dengan pertimbangan kesehatan. Karat tersebut perlu di *finishing* dengan warna bening atau transparan seperti lapisan dan sebagainya. sehingga aman tetapi *texture* karat tersebut masih terasa. begitupun dengan kayu. Serat-serat kayu dihaluskan tanpa menghilangkan pattern serat itu sendiri. Desain interior bangunan bergaya *Rustic* merupakan desain yang mengutamakan bahan alami, berkarat, lapuk, dan di rancang menjadi elemen ruang. Dalam penerapannya terdapat beberapa bahan kunci yang bisa menggambarkan desain *Rustic*. Seperti kayu, batu alam, logam, dan sebagainya. Desain *Modern Rustic* akan membuat pengguna ruang merasa seperti kembali ke pedesaan namun dengan pemikiran masa kini. Gaya *Rustic*

mengutamakan perancangan suasana ruang agar terasa hangat dan nyaman. Gaya *Rustic* mengutamakan perancangan suasana ruang agar terasa hangat dan nyaman. Desain *Rustic* memiliki esensi berupa desain yang memberikan kesan alami bagi pengguna ruang, dan memberi ilusi memori yang menggambarkan suasana pedesaan yang disebabkan oleh suasana ruang dan material penyusun elemen ruang yang alami, berkarat, memiliki dimensi yang besar, bahkan tidak difinishing sehingga menimbulkan sisi vernakular. Sedangkan gaya *Modern* adalah suatu konsep ruang yang simple, elegan, dan penuh warna. Untuk menggabungkan keduanya dapat memperhatikan setiap detail dalam pemilihan bahan seperti menggabungkan *logwood*, batu alam, dan lainnya dengan bahan pabrikan seperti besi, baja, kaca, logam. Pada gaya *Rustic*, material penyusun sering kali tidak di finishing. Untuk menggabungkannya dengan gaya *modern*, kita boleh tidak memfinishingnya, namun merapkannya menjadi elemen yang elegan. Contoh *logwood* pada *Rustic* biasanya di susun begitu saja demi menciptakan kesan pedesaan yang kental. Kita dapat membentuknya menjadi suatu geometri yang simetris seperti bentuk balok solid, lalu polish sehingga serat tetap terlihat namun kayu menjadi mengkilat seperti hasil pabrikan. **Gambar 1.1** menggunakan konsep *modern rustic* dengan pemilihan material dan warna alam.



**Gambar 1.1** Interior Modern Rustic  
Sumber: <https://womantalk.com>

#### 1.4.2. Karakteristik Arsitektur *Modern Rustic*

Berdasarkan definisi tema perancangan diatas dapat disimpulkan bahwa tema yang diambil adalah konsep *Modern Rustic* dalam gaya arsitektur. Konsep *Modern Rustic* berkaitan dengan penerapan desain yang akan membentuk kenyamanan baik dari segi *visual* maupun non *visual* pencapaian ruang. Hasilnya akan menentukan pola keindahan ruang, sirkulasi, tatanan ruang, koneksi antar ruang, hingga dimensi ruang yang dapat menampung seluruh kegiatan manusia serta memberikan kesan yang berbeda disetiap ruangnya.

### 1.5. Aspek Permasalahan

#### 1.5.1. Aspek Perancangan

- Merancang bangunan yang dapat diakses dengan mudah dan ramah terhadap pejalan kaki dengan menata pedestrian serta memberikan fasilitas rekreasi
- Menggunakan penerapan material arsitektur hijau pada bagian fasad dengan penerapan material yang ramah lingkungan seperti *vertikal garden*, *roof green*, memberikan bukaan untuk memaksimalkan pencahayaan
- Bagaimana sebuah bangunan hotel bintang 4 dapat menarik minat wisatawan lokal maupun mancanegara.
- Menggunakan material yang ramah terhadap lingkungan seperti penggunaan kayu dll.

#### 1.5.2. Aspek Bangunan (Fisik), Struktural

- Bagaimana menciptakan visualisasi yang menarik dengan memadukan antara bangunan dan unsur alam buatan baik pada interior maupun eksterior bangunan. Bangunan hotel akan dapat menampung pengunjung dan akan memberikan kesan berbeda dengan konsep hotel *resort* dengan tema *Modern Rustic*.
- Bangunan dapat memfasilitasi wisatawan khususnya di daerah Bandung Barat dan terkoneksi dengan lingkungan/ kawasan sekitar terutama pada kawasan wisata di Lembang.

- Bangunan terbentuk dari proses desain tapak sehingga, ruang dalam bangunan dapat berfungsi dengan efektif dan tidak ada ruang mati yang terbentuk.

#### 1.5.3. Aspek Lingkungan & Tapak

- Bangunan terdapat di lingkungan dengan iklim tropis kota Bandung, sehingga desain yang terbentuk akan memperhatikan bukaan dan penghawaan didalam bangunan.
- Bangunan dapat memudahkan masyarakat dalam pencapain ke dalam *site* dengan cara mengatur pola sirkulasi manusia dan kendaraan.
- Lahan yang di bangun harus disesuaikan dengan reguasi yang ada dengan memperhatikan potensi dan kendala dari lingkungan sekitar seperti analisis matahari, analisis tapak, analisis aksesibilitas yang dapat dijadikan acuan dalam merancang bangunan.

### 1.6. Tujuan Proyek

Tujuan dari rancangan hotel bintang 4 di Bandung dengan Penerapan Konsep *Modern Rustic* adalah sebagai berikut:

- Memberikan sarana dan fasilitas penginapan yang nyaman untuk wisatawan di daerah Kabupaten Bandung khususnya daerah Setiabudhi, berupa hotel bintang dengan konsep yang berbeda dan fasilitas yang lebih lengkap.
- Memberikan akses menuju hotel dengan satu pintu utama agar memudahkan pengunjung hotel dengan menambahkan *focal point* pada bagian *lobby* hotel.
- Memberikan fasilitas pendukung yang nyaman untuk pengunjung hotel seperti area taman dan sarana olahraga, serta area rekreasi dan lain sebagainya.
- Menyediakan daya tampung penginapan pengunjung terutama pada waktu padat wisatawan yang nyaman berdasarkn kelas: *Suite Room*, *Standar Room*, dan *Deluxe Room*.

## 1.7. Visi & Misi Proyek

### 1.7.1. Visi

Mendesain bangunan hotel bintang 4 di Bandung dengan memadukan konsep *Modern Rustic* pada bentuk fasad dan interior bangunan sehingga mencapai sebuah keseimbangan desain yang menarik.

### 1.7.2. Misi

Misi dari Perancangan hotel dengan konsep *Modern Rustic* adalah :

- Menciptakan bangunan hotel yang dapat menjadi *focal point* dan ciri khas bagi lingkungan di sekitarnya.
- Memberikan fasilitas penginapan bagi para wisatawan yang berkunjung.
- Memecahkan permasalahan yang ada pada lokasi seperti sirkulasi, petunjuk arah, dll

## 1.8. Deskripsi Proyek

Lokasi tapak dapat dilihat pada **Gambar 1.2** berada di Jln. Setiabudhi Kab. Bandung Barat.



**Gambar 1.2.** Lokasi Tapak

Sumber: Google Maps (Diunduh 11 Januari 2019)

Nama : Hotel Bintang 4

Sifat : Semi Fiktif

Owner : Swasta

Dana : Swasta

Lokasi : JL. Setiabudhi - Bandung, 40284 Jawa Barat, Indonesia

Luas : 21.636 m<sup>2</sup>

a. Regulasi

KDB : 20% (Kolektor dan Lokal)

:  $21.636 \text{ m}^2 \times 20\%$

: 4.327 m<sup>2</sup>

KDH : 76%

: (Luas Lahan - KDB) x 76%

:  $(21.636 \text{ m} - 4.327 \text{ m}) \times 76\%$

: 17.309 m x 76%

: 13.154 m

KLB : 7 (Kolektor dan Lokal)

:  $21.636 \times 0.7$

: 15.145

: 3 Lantai

GSB :  $\frac{1}{2}$  lebar jalan = 10m

b. Batas Wilayah Tapak

Utara : Pemukiman

Selatan : Perhotelan

Barat : Lahan Kosong

Timur : Pemukiman & Perhotelan

1.8.1. Deskripsi Tapak

Lokasi *site* berada di jalan Setiabudhi dengan tata guna lahan sekitar yang beragam. Kawasan ini terdiri dari area komersil, pendidikan, pemukiman padat, sarana pariwisata dan peribadatan. Lokasi *site* berdekatan dengan tata guna lahan yang cukup lengkap sehingga dibangunnya hotel di kawasan Setiabudi ini menambah sarana akomodasi penginapan di sekitar daerah setiabudhi.

### 1.8.2. Potensi & Kendala Tapak

#### a. Potensi

- Terletak pada lahan berkontur sehingga dalam membangun lahan dapat dioptimalkan dengan adanya sistem *cut and fill*.
- Terletak dekat dengan berbagai tempat wisata bersejarah dan rekreasi.
- Potensial Rencana Detail Tata Ruang Kota sebagai bangunan perdagangan, jasa, dan pariwisata.

#### b. Kendala

- Berada di lokasi dengan jalur kendaraan yang padat.
- Akses menuju hotel melewati pemukiman padat penduduk

### 1.9. Aktifitas

Pelaku kegiatan atau aktifitas pada hotel umumnya dibagi menjadi 3 macam pelaku kegiatan atau aktifitas, yaitu:

- Tamu baik wisatawan maupun pebisnis yang menginap
- Pelayan hotel
- Staff dan karyawan hotel

Sedangkan untuk kegiatan atau aktifitas yang dilakukan di Hotel dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

#### Aktifitas Primer (Utama)

Aktifitas utama di dalam hotel adalah menginap/beristirahat pada suatu ruang (ruang tidur). Sifat aktifitas utama ini digolongkan menjadi 2 yaitu:

- Aktifitas di dalam ruang tidur dengan melakukan sedikit gerak, misalnya melihat pemandangan luar melalui bukaan, mandi, makan dan minum, duduk sambil mengobrol atau menonton TV.
- Kegiatan pasif adalah kegiatan yang tidak melakukan gerak secara aktif yaitu tidur dan istirahat fisik dan mental.

#### Aktifitas Sekunder (Penunjang)

- Kegiatan rekreatif adalah kegiatan rekreasi yang dapat dilakukan dilingkungan hotel misalnya fitness, renang, spa dan sauna, berbelanja, dan lain-lain.

- Kegiatan pelayanan adalah kegiatan yang dilakukan pihak hotel yang ditujukan kepada penginap, misalnya penyediaan makanan/minuman, penyediaan perlengkapan ruang tidur, penyediaan kelengkapan ruang publik dan lain-lain.
- Kegiatan pengelola adalah kegiatan yang dilakukan oleh pihak hotel yang bertujuan mengatur terselenggaranya seluruh kegiatan di hotel agar dapat berjalan lancar, kegiatan ini meliputi pengelolaan administrasi, pemeliharaan dan lain-lain.

### 1.10. Metode Pengumpulan Data

Berdasarkan masalah-masalah yang ada, maka diperlukan metoda pendekatan perancangan untuk menciptakan keselarasan antara ide dengan realita yang ada adalah sebagai berikut:

#### a. Pengumpulan Data Primer

- *Survey* Lokasi

Tinjauan langsung ke lokasi tapak untuk mendapatkan data valid yang berkaitan dengan keadaan tapak maupun keadaan sekitar tapak, baik potensi dan permasalahannya sehingga didapatkan keselarasan antara bangunan, tapak, dan lingkungan sekitar.

- Studi Banding

Studi banding dengan mempelajari dan mengenal baik dengan mengunjungi langsung maupun *survey* internet pada bangunan yang memiliki persamaan dari segi fungsi, arsitektural maupun struktur sebagai bahan pertimbangan pada perencanaan proyek.

- Wawancara

Melakukan sesi tanya-jawab dengan pihak-pihak terkait yang berkompeten guna mendapatkan data, keterangan, maupun masukan untuk perancangan proyek.

#### b. Pengumpulan Data Sekunder

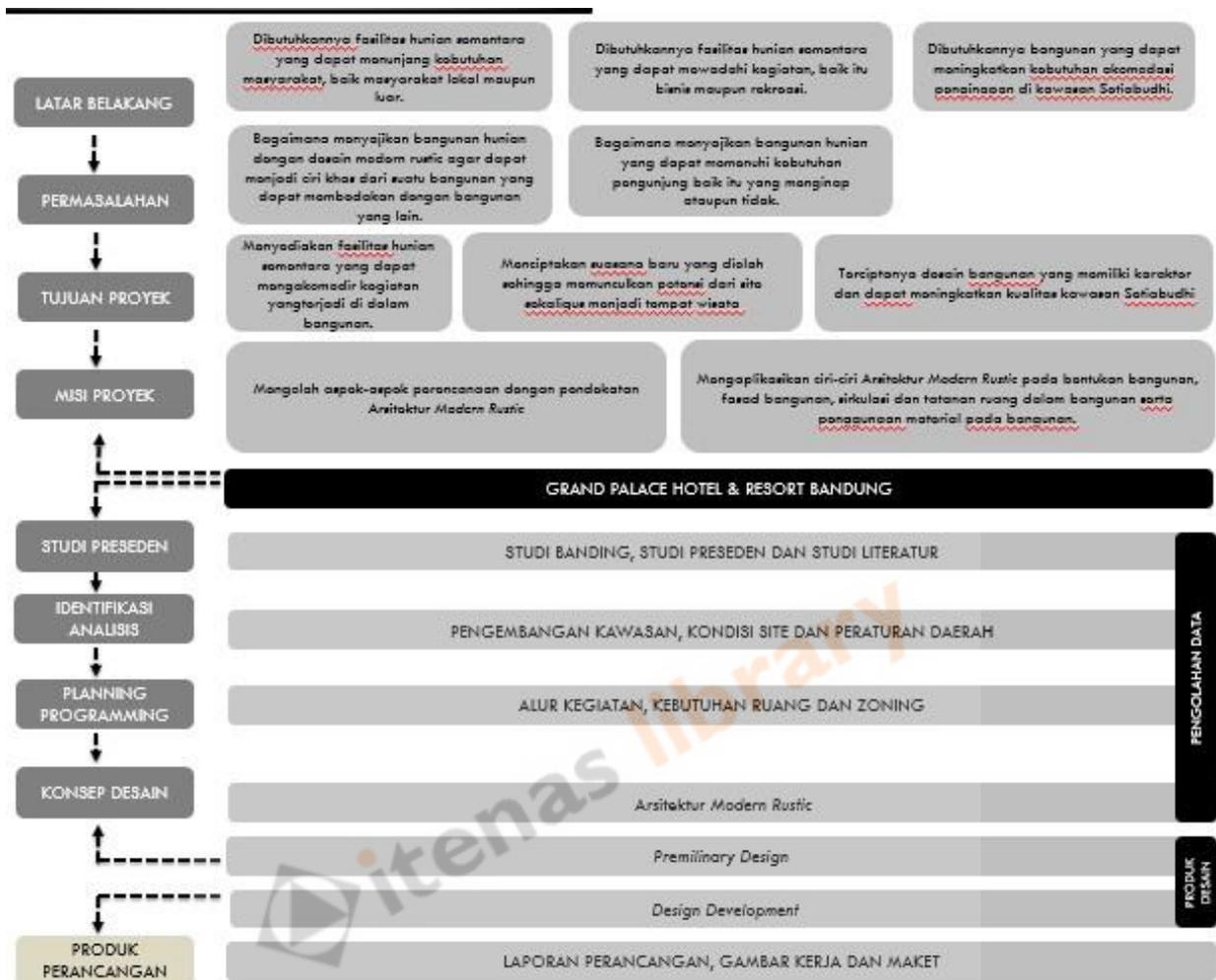
- Studi Literatur

Studi literatur digunakan sebagai referensi berupa buku, jurnal penelitian, data pribadi, dan lain-lain. Berikut beberapa sumber yang menjadi literatur adalah sebagai berikut:

- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)
  - Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia No. PM.53/HM.001/MPEK/2013 tentang Standar Usaha Hotel
  - Keputusan Dirjen Pariwisata No. 14/U/II/88 tanggal 25 Februari 1988 tentang Klaifikasi Kamar Hotel Bintang
  - Lawson, Fred. 1995. *Hotels and Resorts: Planning, Design and Refurbishment*. Oxford: Butterworth Architectur
- c. Pengolahan dan Penyusunan Data
- Data yang telah terkumpul kemudian diolah guna mendapatkan yang sebenar-benarnya dalam perancangan hotel bintang 4 di Bandung dengan Penerapan Konsep *Modern Rustic*.

### 1.11. Skema Pemikiran

Skema pemikiran seperti pada **Gambar 1.3** memperlihatkan alur dari rancangan hotel bintang 4 dengan konsep *modern rustic* yang dimulai dari latar belakang, permasalahan, tujuan dari perancangan Wind Tunnel Hotel hingga desain konsep sehingga dapat dihasilkan produk dari rancangan hotel tersebut.



**Gambar 1.3.** Skema Pemikiran  
Sumber: Dokumen Pribadi

## 1.12. Sistematika Pembahasan

### A. BAB 1 PENDAHULUAN

Penjelasan mengenai latar belakang proyek, pengertian judul dan tema, tujuan proyek, misi proyek, permasalahan arsitektural, pendekatan pemecahan masalah, ruang lingkup proyek, metoda pengumpulan data, skema pemikiran dan sistematika laporan.

### B. BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI BANDING

Merupakan pembahasan yang berisi studi komparatif terhadap beberapa proyek sejenis. Menguraikan tentang, tinjauan teoritik (landasan dari tema), tinjauan lingkungan, dan klasifikasi proyek.

### C. BAB 3 ANALISIS KRITERIA

Penjelasan mengenai tinjauan kawasan perencanaan proyek meliputi deskripsi proyek, tinjauan lokasi, dan kondisi lingkungan (data tapak, karakteristik tapak, potensi tapak, karakteristik bangunan) dan analisis tapak (*view*, zona kawasan, alur kendaraan sekitar *site*) dan juga solusi desainnya serta mengetahui fasilitas umum yang dibutuhkan untuk proyek terminal.

### D. BAB 4 KONSEP DAN PERANCANGAN

Penjelasan meliputi studi kualitatif (struktur organisasi, alur aktifitas, alur aktifitas makro), dan studi kuantitatif. Penjelasan mengenai elaborasi tema, konsep arsitektur, konsep tapak (*zoning* tapak, pencapaian ke bangunan, orientasi dan tata letak massa bangunan, ruang luar, *lansekap*, dan vegetasi), konsep ruang dalam pada bangunan (organisasi ruang dalam pada bangunan, *zoning* ruang dalam pada bangunan, sirkulasi ruang dalam pada bangunan), konsep bentuk bangunan (massa bangunan, proporsi bangunan, fasade bangunan), konsep keteknikan (bahan bangunan, struktur bangunan, dan konsep utilitas tapak dan bangunan. Serta penjelasan mengenai perkiraan besarnya biaya yang dikeluarkan untuk melaksanakan pembangunan proyek.

### E. BAB 5 KESIMPULAN

Merupakan rangkuman jawaban permasalahan dari seluruh analisis yang terdapat pada setiap bab laporan penelitian ini.