

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi menadikan arus globalisasi mengalami percepatan. Keterbukaan, keterhubungan dan interaksi menciptakan kedekatan jarak yang cenderung tanpa batas. Berkembangnya media sosial sebagai media alternatif dalam masyarakat menjadi media untuk mengaktualisasi diri. Bakat, keunikan, kelucuan, aktifitas serta perjalanan wisata menjadi topik yang menarik untuk diunggah.

Terdaftar sebagai *Creative City Network* (UCCN) versi UNESCO, Kota Bandung memiliki daya tarik tersendiri dalam memikat hati calon pengunjungnya, mulai dari kreatifitas masyarakatnya, fashion, kuliner, arsitektur, sejarah, hingga ruang-ruang publik yang dapat dikemas menjadi paket wisata kota yang unik. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Indonesia yang dikutip dari situs Tribun Jabar pada tanggal 18 februari 2016, jumlah wisatawan domestik yang melakukan kunjungan ke daerah Jawa Barat pada tahun 2014 adalah 45 juta orang pada bagian data statistik kunjungan wisatawan asing ke bandung dari tahun 2012 sampai 2014 mengalami peningkatan. Di awal tahun 2012 tepatnya bulan maret total pengunjung wisatawan asing mencapai 13.366 wisman, kemudian pada tahun 2013 di bulan yang sama mencapai 16.815 wisman, lalu pada tahun 2014 total pengunjung mencapai 21.538 wisman. Dari data tersebut disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang pesat pada angka kunjungan wisatawan mancanegara ke Kota Bandung.

Aneka ragam wisata di Kota Bandung menjadi daya tarik wisatawan asing untuk berkunjung ke Indonesia, semakin banyak wisatawan asing yang berkunjung ke Indonesia, semakin tinggi pula devisa dan semakin tinggi juga 'nilai jual' kebudayaan Indonesia. Melihat fenomena tersebut, kebutuhan para wisatawan domestik dan mancanegara ketika berlibur ke Kota Bandung juga harus terpenuhi, guna menambah nilai jual suatu daerah pada sektor pariwisata, dan untuk mengantisipasi kedatangan wisatawan ke Kota Bandung untuk kegiatan rekreasi dan berbisnis, maka Kota Bandung memerlukan fasilitas pendukung seperti akomodasi untuk tempat menginap, salah satunya adalah hotel. Hotel merupakan akomodasi yang tepat untuk disuguhkan kepada para wisatawan asing saat berlibur. Hotel pada umumnya berada di tempat-tempat dengan pemandangan indah, pegunungan, tepi pantai, dan perkotaan. Pada hotel, kedekatan dengan atraksi utama dan berhubungan dengan kegiatan rekreasi merupakan tujuan utama pasar dan akan berpengaruh pada harganya (Fred, 1995).

Surat Keputusan Menteri Perhubungan RI No. SK.241/H/70 tahun 1970 menyatakan bahwa Hotel merupakan perusahaan yang menyediakan jasa dalam

bentuk penginapan serta menyajikan hidangan dan fasilitas lainnya yang memenuhi syarat-syarat *comfort* (kenyamanan) dan bertujuan komersial. Menurut Hakim (2006) beberapa faktor yang mempengaruhi kenyamanan diantaranya adalah sirkulasi, kebisingan, aroma atau bau-bauan, bentuk, keindahan, dan penerangan. Kenyamanan merupakan salah satu aspek yang dapat mempengaruhi wisatawan kembali berkunjung pada sebuah hotel.

Dilansir dari Tribun Jabar akhir – akhir ini bisnis perhotelan di Kota Bandung menunjukkan prospek yang cerah, hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya jumlah wisatawan khususnya kalangan milenial yang menginap di hotel, khususnya di hotel budget. Hotel budget merupakan hotel yang menawarkan layanan sesuai dengan kebutuhan konsumen dengan biaya yang terjangkau., hal ini menjadikan hotel budget menjadi pilihan yang patut dipertimbangkan oleh kalangan milenial (usia 15-34 tahun) yang saat ini mendominasi menjadi pengguna hotel yang mengaktualisasi diri dengan salah satu caranya yakni berwisata dan menginap di hotel yang harganya relatif murah dan terjangkau.

Dari fakta dan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Kota Bandung saat ini membutuhkan dibangunnya hotel budget baru yang menawarkan konsep desain yang unik dan menarik perhatian wisatawan kalangan milenial serta harga sewanya ekonomis dan hotel kapsul merupakan sebuah gagasan dan solusi yang tepat sebagai topik perancangan.

Hotel kapsul adalah sejenis hotel yang dikembangkan di Jepang yang menyediakan ruang-ruang kamar yang sangat kecil dan unitnya berjumlah yang banyak dengan fasilitas standar serta tarifnya terjangkau oleh kantong milenial. Perancangan hotel kapsul sangat terpengaruh dari faktor pemilihan lokasi dan segala hal yang ada di sekitarnya meliputi fasilitas kuliner maupun transportasi. Braga ialah suatu kawasan wisata yang populer dan sangat tepat dijadikan lokasi perancangan hotel kapsul ini. Di kawasan ini segala fasilitas tersedia sangat lengkap, mulai dari transportasi hingga kuliner bahkan sarana hiburan seperti festival malam minggu, tempat hiburan malam (THM), wisata kuliner, dan wisata arsitektural berserjarah. Segala hal yang dimiliki oleh kawasan ini sungguh sangat tepat bagi sebuah hotel kapsul berdiri di dalamnya, sehingga diharapkan para wisatawan dengan maksimal dapat mencapai segala tujuan mereka baik dalam rekreasi dengan biaya yang relatif murah.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah yang dapat diambil dari latar belakang diatas adalah:

1. Pemenuhan fasilitas wisatawan domestik dan mancanegara berupa akomodasi penginapan yang nyaman, aman, dan terjangkau.

2. Memberikan *user experience* yang berkesan dan menarik bagi konsumen sebagai daya tarik wisatawan untuk memberikan keputusan dalam pemilihan hotel.
3. Perancangan yang mengangkat unsur lokalitas sebagai kearifan lokal.
4. Memperhatikan perancangan desain interior hotel kapsul dengan konsep desain yang dapat memperhatikan standar desain interior berdasarkan studi literatur.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Pengumpulan data sebagai bahan untuk perancangan hotel kapsul yang mengakomodasi kebutuhan wisatawan, sehingga dapat berperan terhadap peningkatan daya tarik kepariwisataan.
2. Pengumpulan data terkait topik perancangan secara menyeluruh dan mendetail hingga pemecahan permasalahan topik yang hadir dan tertuang dalam bentuk sebuah konsep desain.
3. Sebagai proses analisa dalam merumuskan masalah-masalah yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan hotel kapsul di Kota Bandung serta memberikan alternatif pemecahannya secara interior.
4. Memperoleh dasar – dasar dalam merencanakan dan merancang hotel kapsul di Kota Bandung sebagai sarana akomodasi penginapan khususnya bagi para wisatawan kalangan milenial.

### **1.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini yakni

1. Hotel Kapsul sebagai acuan konsep desain dengan memenuhi segala standarisasi yang berlaku.
2. Kota Bandung khususnya Jalan Braga sebagai lokasi terpilih dalam perancangan topik Tugas Akhir.
3. Kalangan Milenial sebagai pengguna utama dalam perancangan topik Tugas Akhir.

### **1.5 Metode Penelitian**

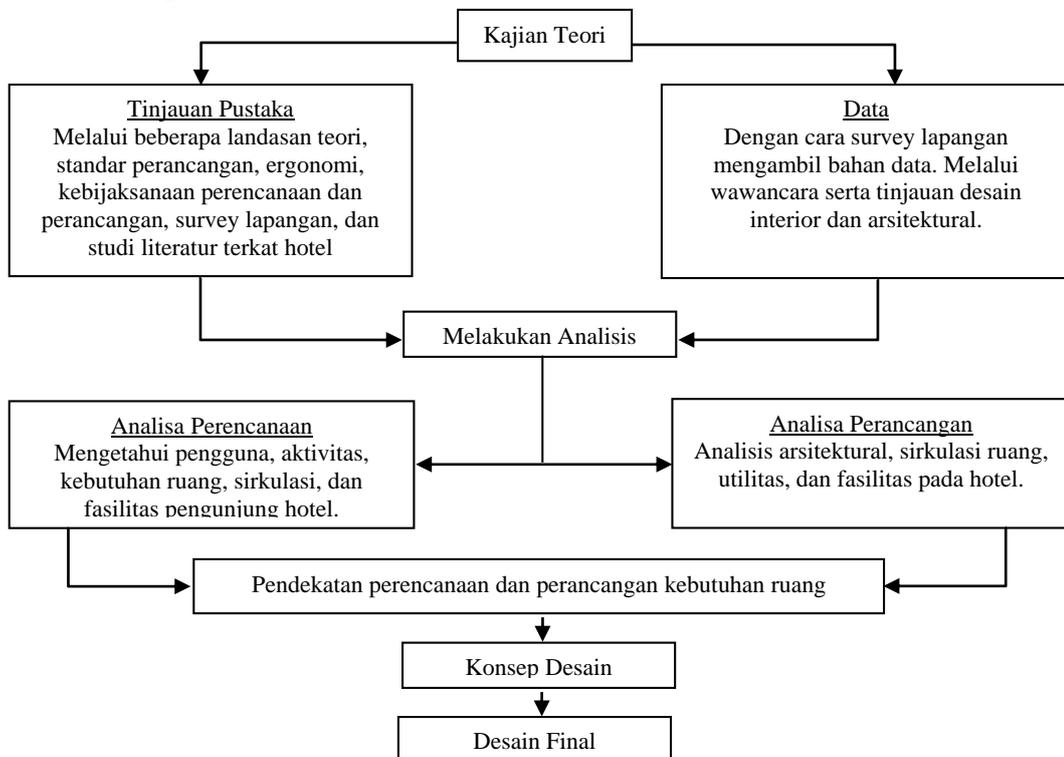
Metode penyusunan landasan program perencanaan dan perancangan desain interior hotel kapsul di Kota Bandung ini menggunakan beberapa metode diantaranya:

1. Identifikasi Masalah, yakni proses identifikasi terhadap masalah yang muncul dalam kondisi eksisting.
2. Pengumpulan Data
  - A. Studi Literatur, dilakukan untuk mendapatkan data sekunder, dalam hal ini berupa studi kepustakaan yang berkaitan dengan hotel kapsul dan kondisi lingkungan, ekonomi, sosial dan kepariwisataan di Kota

Bandung, standar ruang serta mengumpulkan data informasi terkait lengkap terkait topik perancangan.

- B. Survey Lapangan, yakni survey lapangan dan wawancara dengan pihak terkait, dilakukan untuk mendapatkan data primer mengenai topik yang dibahas.
3. Analisis Data, yakni proses pengolahan data yang telah dikumpulkan dan dikaitkan dengan identifikasi masalah sehingga menghasilkan sebuah solusi atas permasalahan.
4. Pencarian Denah Arsitektur, yakni kegiatan pencarian denah arsitektur yang sesuai dengan standar dan kriteria yang telah ditentukan.
5. Penyusunan Laporan Tugas Akhir, yakni disusunnya laporan Tugas Akhir secara sistematis, menyeluruh dan mendetail.

## 1.6 Kerangka Penelitian



## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan Tugas Akhir ini dibagi menjadi tahap-tahap yang menjabarkan proyek ini dari yang bersifat umum hingga yang bersifat khusus, antara lain:

- **BAB I. PENDAHULUAN**  
Berisi pembahasan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, Batasan masalah, metode penelitian, kerangka penelitian dan sistematika penulisan.

- **BAB II. STUDI TEORETIS**  
Berisi pembahasan mengenai tinjauan kasus penelitian secara umum dan khusus, tinjauan pengguna, dan tinjauan lokasi terkait hotel kapsul.
- **BAB III. HASIL SURVEY**  
Berisi pembahasan mengenai kriteria/alasan pemilihan lokasi survey dan tinjauan lokasi dan kondisi eksisting.
- **BAB IV. PROGRAMMING**  
Berisi pembahasan mengenai deskripsi proyek, target pengunjung, struktur organisasi proyek, tabel kebutuhan ruang, hubungan kedekatan ruang, dan kriteria arsitektural pada hotel.
- **BAB V. KONSEP PERANCANGAN**  
Berisi analisa usulan arsitektural, zoning interior, dan konsep desain.
- **BAB VI. DESAIN FINAL**  
Berisi denah, tampak interior, potongan interior, detail interior, desain dan detail furnitur, dan gambar perspektif.