BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Gagasan awal

The Waterfall in Resort Hotel merupakan proyek perancangan baru berupa hotel resort bintang 5 (lima) yang terletak dilerengan, berada didekat air terjun dan memiliki sebuah air terjun buatan didalam area hotelnya. Karena letaknya yang berada didekat sebuah air terjun, maka hotel resort ini tergolong dalam jenis *Sight-seeing resort hotel*[1].

Hotel yang direncanakan berlokasi di sekitar kawasan wisata air terjun di Yogyakarta ini akan didesain dengan memanfaatkan potensi alam sekitar seperti pemandangan alamnya, aliran air sungai serta air terjun untuk mendukung fasilitas dan *integrasi bangunan*[2] dan menjadi cirikhas fisik dari bangunan. Sedangkan sebagai cirikhas non fisik, bangunan ini akan memberikan program-program pendukung yang sesuai dengan budaya setempat seperti mengadakan upacara-upacara kecil sesuai budaya setempat, mengadakan workshop-workshop sesuai dengan potensi masyarakat setempat. Sehingga, selain sebagai tempat menginap,

---

[1] Jenis hotel yang terletak di daerah yang mempunyai potensi khusus atau tempat-tempat menarik. (*Endy Marlina, Panduan Perancangan Bangunan Komersial, Yogyakarta, 2008, Andy, hlm. 70*)

[2] Faktor-faktor yang digunakan untuk penilaian terhadap kampuan kinerja bangunan *(Civil Engineering Dimension Vol. 3, No. 2, September 2001, 16-23)*

pada hari-hari tertentu pengunjung dapat sekaligus berwisata mengenal budaya dan istiadat setempat diarea hotel resort ini.

1.1.2 Alasan Pemilihan Judul

a. Ketertarikan (*interest*)

Hotel sebagai salah satu unsur penting dalam industri pariwisata ditambah dengan keanekanragaman keindahan alam dan budaya Indonesia membuat penulis tertarik untuk memilih proyek hotel resort. Hotel resort yang berarti sebuah hotel yang tidak hanya menyediakan fasilitas untuk beristirahat, tetapi juga harus mampu memberikan fasilitas wisata bagi tamunya membuat ketertarikan penulis menjadi juga terarah kepada sebuah tempat yang dapat digunakan untuk menenangkan diri dan memberikan fasilitas wisata yang menyehatkan.

Berawal dari inilah, penulis tertarik untuk membuat sebuah proyek hotel resort yang berada jauh dari keramaian kota dengan berbagai macam polusinya, berada disebuah ketenangan alam dengan suara-suara alaminya. Akhirnya, penulis menetapkan untuk membuat sebuah hotel resort yang berada didekat sebuah air terjun.

b. Kepentingan (*urgency*)

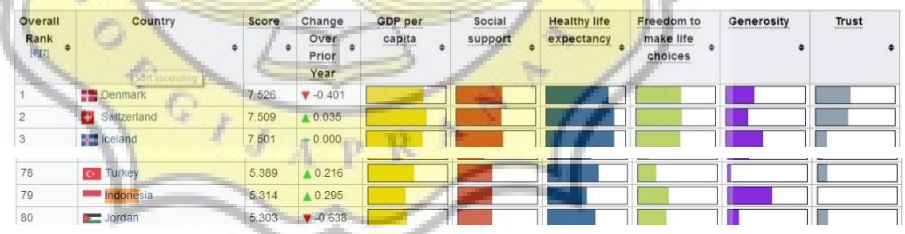
Perkembangan zaman yang menuntut setiap negara untuk bersaing, termasuk dibidang kepariwisataan membuat Indonesia sebagai negara yang dikenal dengan keindahan alamnya harus meningkatkan wisata alam dengan memaksimalkan potensi

keindahan alam sebagai destinasi yang memuaskan untuk dikunjungi. Sehingga keindahan dan kekayaan alam yang sudah menjadi wajah Indonesia bagi negara asing tidak akan hilang.

Kepentingan inilah yang membuat tempat menginap sebagai akomodasi utama dalam sebuah pariwisata harus dikembangkan.

c. Kebutuhan (*needed*)

Digagasnya indeks Gross National Happiness (GHN) oleh negara Bhutan[3] sebagai tolok ukur pembangunan nasional, membuat negara-negara lainnya, termasuk Indonesia harus ikut memerhatikan indeks GHN ini sebagai tolok ukur pembangunan dan tolok ukur kesejahteraan bangsa Indonesia, terlebih pada tahun 2016 ini, Indonesia masih berada diperingkat ke-79 sebagai negara paling bahagia.



Overall Rank	Country	Score	Change Over Prior Year	GDP per capita	Social support	Healthy life expectancy	Freedom to make life choices	Generosity	Trust
1	Denmark	7.526	▼ -0.401						
2	Switzerland	7.509	▲ 0.035						
3	Iceland	7.501	— 0.000						
78	Turkey	5.389	▲ 0.216						
79	Indonesia	5.314	▲ 0.295						
80	Jordan	5.303	▼ -0.638						

Gambar 1. 1 Indonesia's Word National Happines Rangkings
Sumber : en.wikipedia.org

Dalam upaya untuk meningkatkan indeks kebahagiaan ini maka perlu ditingkatkan fasilitas-fasilitas yang dapat mendukung minat masyarakat untuk berwisata, seperti yang dikatakan Suyitno

[3] Sebuah negara yang terletak di Asia bagian Selatan(*https://id.wikipedia.org/wiki/Bhutan*)

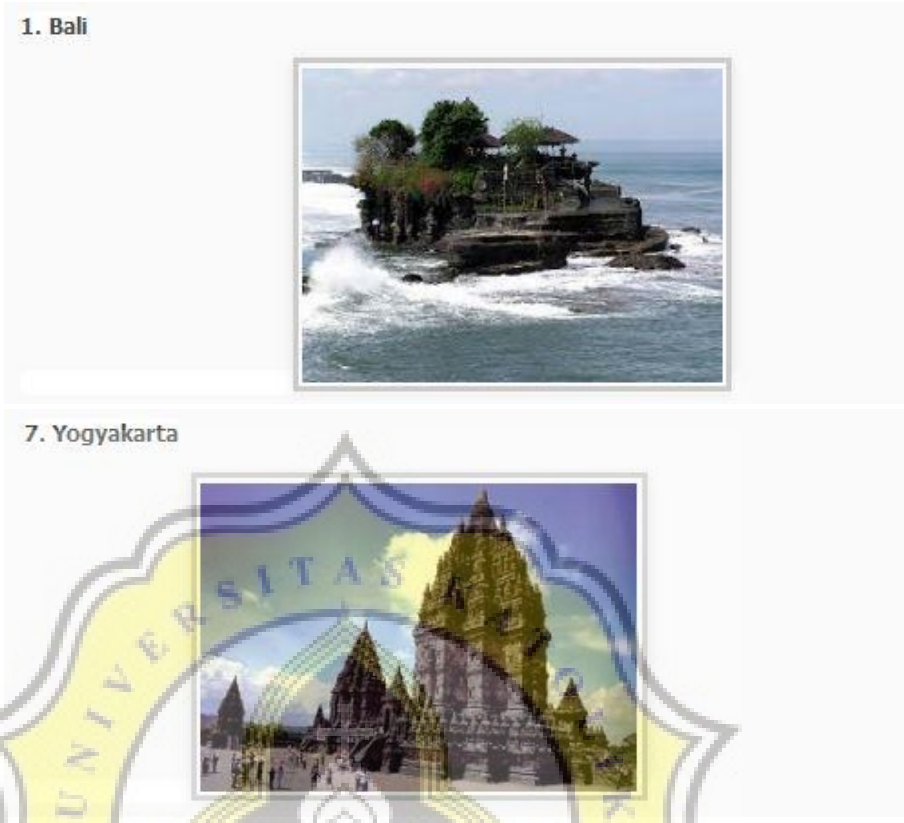
(2001) dalam Perencanaan Wisata, bahwa wisata memiliki tujuan tertentu yang intinya untuk mendapatkan kesenangan.

d. Keterkaitan (*relevancy*)

Keterkaitan tentang pembangunan proyek hotel resort ini dengan lokasi rencana pembangunan yang berada di Yogyakarta dinilai penulis akan saling menunjang satu sama lain, hal ini didukung dengan potensi wisata alam dan budaya yang cukup beragam di Yogyakarta, terlebih jumlah wisatawan yang datang ke Yogyakarta setiap tahunnya telah membuat Yogyakarta sebagai salah satu kota favorit wisatawan di Indonesia.

TOP RANK KOTA DENGAN KUNJUNGAN WISATAWAN TERBANYAK DI INDONESIA

Kota apa saja di Indonesia yang menurut Anda paling banyak dikunjungi wisatawan mancanegara (wisman) sepanjang tahun 2012? Apakah Bali masih yang paling unggul? Berdasarkan data Biro Pusat Statistik (BPS), jumlah kunjungan internasional ke Yogyakarta (78,03%), Lombok (48,39%) dan Bandung (46,57%) mengalami kenaikan tertinggi sepanjang periode Desember 2011 hingga Desember 2012.
Berikut daftar 10 kota di Indonesia—berdasarkan data BPS—dengan jumlah kunjungan internasional terbesar selama 2012, dan alasan mengapa wisman rela jauh-jauh datang ke kota-kota tersebut:



Gambar 1. 2 Daerah-daerah di Indonesia yang paling banyak dikunjungi wisatawan
Sumber : Badan Statistik Nasional

1.2 Tujuan dan Sasaran Pembahasan

1.2.1 Tujuan pembahasan

Dibangun di Kabupaten Gunung Kidul sebagai akomodasi wisatawan, *The Waterfall in Resort Hotel* ini bertujuan untuk :

- Mewadahi wisatawan lokal dan mancanegara yang ingin beristirahat sambil menikmati wisata alam di Indonesia dengan konsep yang berbeda, karena *The Waterfall in Resort Hotel* ini merupakan hotel resort pertama di Indonesia yang memiliki air terjun didalam area hotel.

- Menciptakan ikon baru kabupaten Gunungkidul dan Provinsi Yogyakarta dari bidang pariwisata sebagai upaya untuk meningkatkan daya tarik wisatawan.
- Mengembangkan dan menunjang kawasan wisata di daerah kabupaten Gunungkidul dan provinsi Yogyakarta
- Menjadi salah satu contoh bangunan yang dapat memanfaatkan potensi alam lokal sebagai pendukung integrasi bangunan.

1.2.2 Sasaran pembahasan

Agar tujuan-tujuan dari pembahasan proyek ini dapat tercapai, maka sasaran pembahasan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

- Menciptakan air terjun buatan / replika hasil dari **menyudet** sungai yang ada disekitar lokasi pembangunan hotel resort.
- Menciptakan bentuk bangunan yang dapat menjadi daya tarik masyarakat dan wisatawan, yaitu dengan mengkaji konsep dari desain bangunan.
- Menciptakan program-program kegiatan hotel yang dapat memperkenalkan potensi masyarakat dan lingkungan sekitar.
- Menciptakan inovasi-inovasi yang mensinergikan potensi alam lokal untuk dijadikan sebagai pendukung integrasi bangunan.

1.3 Lingkup Pembahasan

Pembahasan yang akan dilakukan dalam penelitian ini melingkupi :

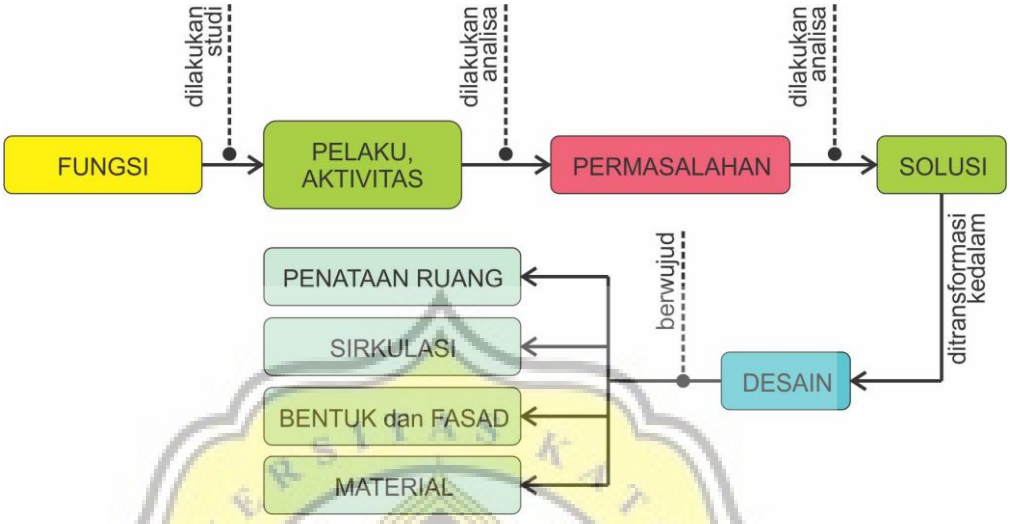


Diagram 1. 1 Lingkup pembahasan proyek
Sumber : analisi pribadi, 2017

1.4 Metodologi Pembahasan

1.4.1 Metoda Pengumpulan Data

Metode yang akan dipakai dalam penyusunan landasan teori dan program ini adalah metode deskriptif kualitatif dan komparatif. Metode deskriptif kualitatif akan dipakai untuk menguraikan masalah yang ada dan kemudian permasalahan tersebut akan dianalisa. Sedangkan metode komparatif, berupa studi banding terhadap proyek sejenis untuk mendapatkan data primer dan data sekunder.

a. Data primer

- Observasi ke lapangan

  Pengumpulan data primer dengan melakukan :

  - Melakukan survey ke hotel resort – hotel resort berbintang 5.

- Melakukan survey ke hotel resort MesaStila, kabupaten Magelang dan hotel resort Hyatt Refency, kabupaten Sleman untuk menganalisis metode desain yang dipakai dalam mendesain bangunan serta mengetahui program-program yang ada di hotel resort tersebut.
- Melakukan studi observasi ke dinas-dinas terkait untuk mendapatkan data peraturan-peraturan yang ada yang berkaitan dengan proyek ini.

- Wawancara

  Melakukan wawancara ke pihak pengelola dari proyek-proyek sejenis, seperti hotel resort MesaStila yang berada di kabupaten Magelang, hotel resort Hyatt Regency kabupaten Sleman, serta hotel resort berbintang 5 atau lebih lainnya.

b. Data sekunder

Pengumpulan data sekunder dilakukan melalui studi literatur yang diperoleh dari buku- buku literatur seperti buku mengenai fasilitas pariwisata, hotel resort dan sejenisnya.

1.4.2 Metoda Penyusunan dan Analisa

Setelah melakukan pengumpulan data, maka tahap berikutnya adalah melakukan penyusunan dan analisis :

Metode yang akan dipakai dalam penyusunan dan analisis adalah :

- Metode penyusunan

Dimana data-data yang ada akan di susun berdasarkan katogori masing-masing.

- Metode penguraian

  Data-data yang ada akan dijabarkan satu-persatu dan dianalisa.

1.4.3 Metoda Pemrograman

a. Tahap Analisa

- Melalui pendekatan arsitektural tinjauan aspek pelaku baik dari aktivitas pelaku,jumlah pelaku, kebutuhan ruang yang berkaitan dengan fungsi ruangnya.
- Melakukan analisa beberapa alternatif pendekatan sistem dan pengolahan pada proyek *The Waterfall in Resort Hotel* dari aspek utilitas bangunan, keamanan, proteksi dini pada kebakaran.
- Melakukan analisa kondisi lingkungan makro dan analisa lingkungan mikro tapak terpilih

b. Tahap Sintesa

- Menentukan program zonasi tata ruang luar dan tata ruang dalam bangunan berdasarkan hubungan ruang dan hirarki ruang.
- Menentukan program sistem bangunan seperti struktur bangunan bertingkat rendah, seperti : selubung bangunan, sirkulasi, utilitas, keamanan, dan proteksi dini terhadap kebakaran yang akan diterapkan dalam proyek resort hotel ini.

- Menentukan penekanan desain yang akan diterapkan sesuai dengan konsep.
- Menentukan tapak terpilih.

1.4.4 Metoda Perancangan Arsitektur

Berikut metode-metode yang akan dipakai dalam merancang proyek ini :

a. Pembuatan konsep desain

Pembuatan konsep dilakukan dengan menguraikan konsep perancangan menjadi sebuah paragraph deskripsi yang dilengkapi dengan sketsa-sketsa untuk menunjang kejelasan uraian deskripsi.

b. Rancangan skematik desain

Pembuatan skematik desain merupakan pengembangan dari konsep desain, berupa pengimplementasian konsep kedalam perancangan desain yang diibuat dengan menggunakan sketsa-sketsa.

c. Pengembangan perancangan desain

Meliputi pembuatan :

- Gambar kerja

  Pembuatan gambar kerja akan dibuat menggunakan software AutoCAD (2d).

- Gambar animasi

  Pembuatan gambar animasi akan dibuat menggunakan software Google SketchUp, Vray, Photoshop, Lumion dan Adobe Premier.

- Gambar detail

  Pembuatan gambar detail yang digunakan untuk menunjang kejelasan gambar kerja akan dibuat menggunakan software AutoCAD (2d) dan Google SketchUp.

d. Presentasi produk perancangan

Presentasi produk perancangan dibuat dengan menggunakan software Microsoft PowerPoint dan CorelDraw.

1.4.5 Bagan Metoda Perancangan

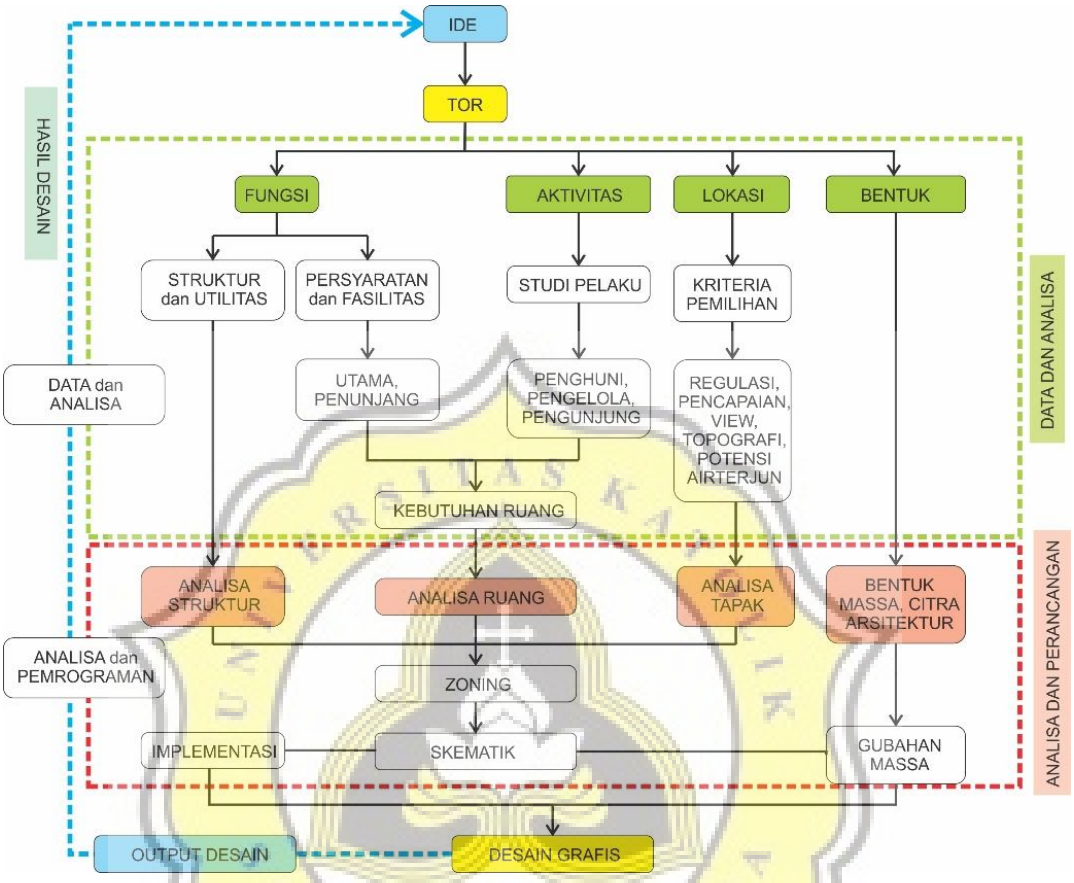


Diagram 1. 2 Bagan metode merancang
Sumber : analisis pribadi

1.5 Sistematika Pembahasan

1.5.1 **BAB I : Pendahuluan**

Berisi uraian-uraian yang bersifat mengenalkan judul proyek.

Uraian mengenai pengenalan akan dijabarkan dalam subbab-subbab, meliputi ; gagasan awal dan alasan pemilihan judul proyek, tujuan dan sasaran dibahasnya proyek ini, lingkup pembahasan mengenai proyek ini, metoda pembahasan dan sistematika pembahasan yang akan dipakai untuk membahas proyek ini.

1.5.2 BAB II : Tinjauan Proyek

Berisi tentang gambaran umum mengenai proyek yang dipilih, berupa penjelasan proyek yang dipilih, berupa fungsi dan tugas utama, serta karakteristik dari judul proyek yang dipilih, latar belakang, perkembangan dan trend yang berkaitan dengan judul proyek.

Pada bab ini, juga akan di bahas gambaran khusus dari proyek yang dipilih, berupa terminologi judul proyek, uraian kegiatan, pelaku, fasilitas dan prasarana yang ada dalam proyek, juga spesifikasi dan persyaratan guna mendesain proyek yang dipilih.

1.5.3 BAB III : Analisa Pendekatan Program Arsitektur

Berisi studi literatur yang berkaitan dengan judul proyek yang dipilih, berupa alternatif-alternatif yang memiliki pertimbangan-pertimbangan. Pertimbangan-pertimbangan tersebut akan dipakai untuk menetapkan alternatif (dilakukan pada bab IV : Program Arsitektur) yang akan dipakai dalam judul proyek.

Dalam bab ini, terdapat 3 pengklasifikasian, yaitu studi literatur yang berkaitan dengan :

- Konteks Arsitektural
- Konteks Sistem bangunan
- Konteks Lingkungan

1.5.4 BAB IV : Program Arsitektur

Berisi uraian program-program yang sudah ditetapkan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang dilakukan dalam bab III, program-program yang sudah ditetapkan ini, akan dipakai sebagai dasar untuk melakukan proses perancangan.

1.5.5 BAB V : Kajian Teori

Berisi kajian terhadap tema desain yang akan digunakan meliputi uraian tema, studi preseden terhadap bangunan yang menggunakan tema sejenis, serta kemungkinan penerapan tema kedalam proyek yang dipilih.

Dalam bab ini, juga berisi kajian terhadap permasalahan dominan dari proyek yang dipilih, meliputi uraian permasalahan dominan yang dilihat dari berbagai aspek, studi preseden terhadap proyek yang memiliki permasalahan sejenis, serta kemungkinan penerapan teori permasalahan dominan kedalam proyek.

1.5.6 KEPUSTAKAAN

Berisi tentang sumber-sumber data dan referensi yang digunakan, baik yang bersifat kepustakaan ataupun elektronik. Meliputi daftar pustaka, daftar gambar, daftar table dan daftar bagan/diagram

1.5.7 **LAMPIRAN**

Berisi data-data yang berkaitan dengan proyek *The Waterfall in Resort Hotel* digunakan sebagai data penyerta/pelengkap.