

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman ini, hotel bukan lagi sekedar tempat seseorang menginap, tidak jarang alasan seseorang memutuskan untuk menginap di hotel adalah tuntutan pekerjaan, acara resmi atau bahkan sekedar berlibur dari penat keseharian. Di luar tujuan-tujuan tersebut, terdapat faktor-faktor tertentu bagi seseorang untuk memutuskan hotel mana yang akan dituju, seperti pertimbangan lokasi, fasilitas hotel yang ditawarkan, tempat makan yang terdapat dalam hotel, hingga nilai prestis yang didapat ketika menginap pada suatu hotel. Industri perhotelan di masa kini banyak mengangkat fasilitas sebagai nilai komersil.

Fitur hotel yang juga tidak kalah penting di masa kini adalah hotel yang berkategori *kids friendly* atau ramah anak. Biasanya, hotel yang ramah anak ini memiliki fasilitas seperti *kids club* yang memiliki aktivitas pada jam dan hari tertentu, area bermain *indoor* dan *outdoor* bahkan area pesta untuk ulang tahun anak. Fasilitas hotel ini banyak dicari oleh para orang tua yang memiliki anak berusia 4 tahun hingga 12 tahun ketika hendak memilih ataupun menginap pada suatu hotel karena fasilitas tersebut sangat membantu para orang tua yang ingin menghabiskan waktu bersama anaknya.

Hotel Borobudur Jakarta merupakan salah satu hotel keluarga berbintang lima yang terletak di jantung Ibukota Jakarta. Hotel ini juga menawarkan banyak

fitur dan fasilitas mewah seperti, kolam renang ukuran olimpik, beberapa lapangan olahraga, klub kebugaran dan spa, *ballroom* dan masih banyak fasilitas lainnya yang didukung oleh lingkungan taman tropis yang luas. Hotel Borobudur Jakarta juga memiliki area bermain *indoor* dan *outdoor*, namun sayangnya area bermain *indoor* kini sudah ditutup karena fasilitas belum memadai, sehingga mengalami penurunan pengunjung pada area bermain indoor.

Maka dari itu, solusi untuk revitalisasi area bermain *indoor* pada Hotel Borobudur Jakarta diperlukan untuk mengembalikan kenyamanan bagi tamu hotel dengan standar area bermain terkini serta memenuhi standar hotel berbintang lima.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan tersebut, maka dapat dijelaskan rumusan masalah perancangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana merancang interior area bermain anak yang menarik untuk Hotel berbintang lima ?
- 2) Bagaimana merancang interior area bermain anak yang terpercaya serta orang tua juga bisa menikmati waktu bermain bersama dengan anak?

1.3 Tujuan Perancangan Interior

Tujuan dari perancangan area bermain di Hotel Borobudur Jakarta adalah:

- 1) Untuk meningkatkan daya tarik Hotel Borobudur Jakarta bagi pengguna keluarga.

- 2) Sebagai salah satu solusi bagi orang tua yang ingin rekreasi dengan anak maupun sebagai fasilitas pendukung waktu kebersamaan dengan anak.

1.4 Manfaat Perancangan Interior

Manfaat dari perancangan area bermain di Hotel Borobudur Jakarta adalah:

- 1) Secara teoristis, dapat memberikan hasil penelitian serta ide perancangan sebagai referensi bagi pihak Hotel Borobudur Jakarta.
- 2) Secara praktis, dapat memeberikan jalan keluar bagi orang tua yang memiliki anak berusia 4 tahun hingga 12 tahun yang ingin memberikan aktivitas untuk anak ataupun menikmati fasilitas bermain dengan anak.

1.5 Ruang Lingkup dan Batasan Perancangan Interior

1.5.1. Konteks

Subyek dari perancangan interior area bermain adalah Hotel Borobudur Jakarta, yang terletak di Jalan Lapangan Banteng Selatan, Pasar Baru, Sawah Besar, Jakarta Pusat.

1.5.2. Batasan Penelitian dan Perancangan

Cakupan yang termasuk dalam penelitian untuk proyek ini adalah:

- 1) Hotel Borobudur Jakarta yang terdiri dari area lingkungan bangunan, arsitektur, pengguna (tamu hotel dan staff) serta area Gedung Klub dan Spa Borobudur Pertama dengan luas 1178.21 m²,
- 2) Perancangan interior area bermain yang berstandar hotel bintang lima,

- 3) Penggunaan material yang sesuai dengan standar area bermain anak dan memiliki ketahanan yang baik antar lantai, dinding, plafon juga furnitur.
- 4) Pendekatan Multi Sensori yang digunakan dalam perancangan area bermain anak agar mampu memberikan pengalaman yang berpengaruh pada pikiran, tubuh dan sensasi sehingga anak-anak mampu mengembangkan seluruh panca indra mereka.

1.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1) Kualitatif

Metode Kualitatif yakni melakukan pengamatan pada lokasi, berbaur sebagai pengunjung serta mewawancarai beberapa pengunjung dan staf untuk menggali informasi seputar proyek dan di dokumentasikan dengan rekaman suara maupun catatan. Selain pengamatan pada Hotel Borobudur Jakarta, dilakukan pula pengamatan pada beberapa Hotel bintang lima yang memiliki fasilitas klub anak sebagai preseden, yakni Hotel MGM Grand yang berada di Las Vegas juga Hotel Shangri-La yang berada di Singapura.

2) Studi Literatur

Studi literatur yang berasal dari buku hingga website resmi yang membahas Hotel dan fasilitas bermain anak yang dapat mendukung penelitian dan perancangan

1.7 Alur Perancangan Desain

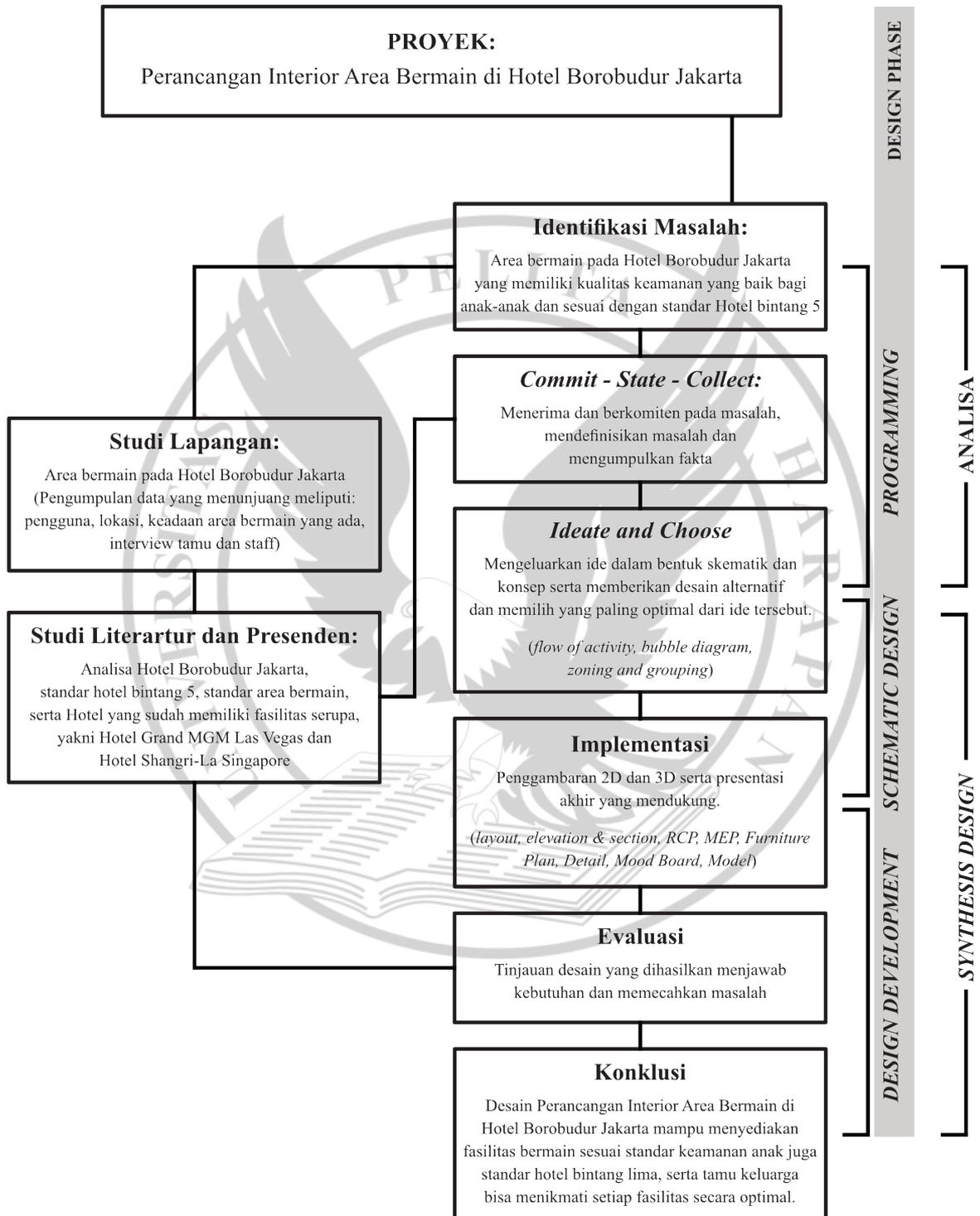


Diagram 1.1 Alur Perancangan Desain

Sumber: Dokumentasi Personal (2021)

1.8 Sistematika Penulisan

Penulisan ini terbagi menjadi lima bagian. Bab 1 berisikan latar belakang, termasuk rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, ruang lingkup dan batasan perancangan interior, teknik pengumpulan data, alur perancangan interior serta sistematika penulisan.

Bab 2 berupa tinjauan pustaka yang membahas teori serta studi literatur yang menunjang penelitian serta teori atau sistem yang diterapkan dalam perancangan area bermain.

Bab 3 merupakan studi kasus dari area bermain Hotel Borobudur Jakarta yang meliputi, keadaan Hotel Borobudur Jakarta secara umum, pengguna, analisa bangunan, studi preseden. Selain itu, bab ini membahas program ruang dan konsep yang digunakan pada perancangan juga implementasi desain perancangan area bermain.

Bab 4 berisi analisa desain area bermain Hotel Borobudur Jakarta yang telah dirancang dari segi desain, material, bentuk, pencahayaan serta keamanan bagi pengguna.

Bab 5 merupakan penutup dari penulisan perancangan interior area bermain yang berisi kesimpulan dan saran.