

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia dikenal sebagai salah satu negara yang memiliki banyak sekali keindahan dan kekayaan alam. Hampir di seluruh penjuru Indonesia memiliki potensi keindahan alam yang luar biasa. Namun sering kali keindahan dan kekayaan alam tersebut terbuang sia-sia karena orang-orang lebih memusatkan perhatiannya ke Pulau Dewata yang merupakan tujuan utama wisatawan luar dan dalam negeri untuk menikmati keindahan dan kekayaan alam tersebut. Padahal selain pulau Dewata, banyak sekali pulau-pulau di Indonesia yang memiliki kekayaan dan keindahan alam yang tak kalah jauh bagusnya dengan kekayaan dan keindahan alam yang terdapat di pulau dewata. Contohnya adalah Pulau Sumatera Utara, di mana pulau Sumatera Utara ini sangat dikenal dengan pesona alam seperti gunung, hutan, dan danau yang begitu indah, hewan langka seperti harimau dan gajah Sumatera dan juga suku serta budaya Batak yang masih amat kental. Namun banyak sekali potensi-potensi keindahan alam yang letaknya berada di pedalaman dan akses yang hanya diketahui oleh orang lokal, sehingga membuat potensi-potensi keindahan tersebut tidak dapat dikembangkan dan diperkenalkan ke dunia luar.

Barumon Nagari *Wildlife Sanctuary* merupakan salah satu tempat yang memiliki potensi keindahan alam yang dapat dikembangkan lebih jauh lagi. Barumon Nagari *Wildlife Sanctuary* adalah sebuah lahan hutan yang terletak di daerah pedalaman sebuah desa yang memiliki luas sebesar 36.261 hektar, di mana

sang *owner* ingin menjadikan lahan hutan tersebut sebagai rumah atau tempat bagi para hewan-hewan yang sedang dalam bahaya dan hidupnya terancam punah. Barumun Nagari *Wildlife Sanctuary* ini sudah berdiri sejak tahun 2015, yang terletak di Desa Batu Nanggar Vill, Aek Godang, Kecamatan Batang Onang, Kabupaten Padang Lawas Utara, Sumatera Utara, Indonesia. Visi dan Misi mereka adalah membuat lahan habitat untuk para hewan, terutama gajah Sumatera agar bisa hidup bebas tanpa rantai ataupun kandang. Awalnya, tujuan Barumun Nagari *Wildlife Sanctuary* untuk menjadikan lahan ini sebagai habitat para gajah sempat ditentang oleh warga sekitar karena mereka takut bahwa gajah-gajah tersebut akan memasuki perkampungan dan membahayakan nyawa mereka. Namun dengan seiring berjalannya waktu, para penduduk mendapati adanya dampak positif yang diberikan. Perkampungan mereka menjadi lebih diketahui akan keberadaannya, perekonomian mereka juga meningkat karena segala sumber makanan untuk para hewan dan *staff* berasal dari hasil perkebunan warga dan juga para *staff* yang bekerja di Barumun Nagari *Wildlife Sanctuary* Sebagian besar adalah warga dari desa Batu Nanggar tersebut.

Selain membuat habitat untuk para gajah, *Barumun Nagari Wildlife Sanctuary* juga menawarkan para tamu untuk menikmati keindahan alam yang ada di sana seperti mengelilingi bukit menggunakan Jeep, bermain di air mancur dan sungai, serta berinteraksi dengan para gajah tersebut. Walaupun sudah berdiri sejak tahun 2015, Barumun Nagari baru saja mulai mendapat rekognisi pada tahun 2018 oleh wisatawan lokal maupun luar. Sejauh ini, semua *feedback* yang diberikan oleh para pengunjung adalah *feedback* positif. Namun ada satu kendala yang dirasakan

oleh para pengunjung yaitu, tidak adanya fasilitas penginapan ataupun restoran yang dekat dengan lokasi Barumon Nagari *Wildlife Sanctuary* karena lokasinya yang berada di pedalaman hutan dan pedesaan serta aktivitas yang ditawarkan oleh Barumon Nagari *Wildlife Sanctuary* biasanya memakan waktu lebih dari sehari, para pengunjung keberatan jika mereka harus pergi ke kota terdekat yang berjarak kurang lebih satu setengah jam dari lokasi Barumon Nagari *Wildlife Sanctuary* untuk mencari penginapan serta makanan dan harus kembali ke Barumon Nagari *Wildlife Sanctuary* keesokan harinya untuk melanjutkan aktivitas yang belum selesai. Hal tersebut yang membuat para wisatawan kurang tertarik untuk mengunjungi Barumon Nagari *Wildlife Sanctuary*.

1.2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana cara memaksimalkan perancangan interior agar menarik para wisatawan untuk mengunjungi Barumon Nagari *Wildlife Sanctuary*?
- b. Upaya apa yang harus dilakukan agar unsur keindahan alam dan kebudayaan dapat mengedukasi para wisatawan?
- c. Sejauh apa implementasi etika desain diterapkan dalam perancangan desain Barumon Nagari *lodge* dan akomodasi?

1.3. Tujuan Penelitian

- a. Menerapkan konsep budaya dan alam dalam perancangan interior akomodasi yang bertujuan untuk mengedukasi para pengunjung

- b. Memaksimalkan perancangan interior akomodasi dengan memanfaatkan potensi suasana dan lingkungan alam sekitar Barumun Nagari
- c. Mengetahui sejauh apa implementasi etika desain mempengaruhi konsep dalam hasil perancangan Barumun Nagari *lodge* dan akomodasi

1.4. Kontribusi Penelitian Interior

1.4.1 Kontribusi Praktis

Memberikan ide perancangan dan menjadi pertimbangan desain yang dapat diaplikasikan untuk mendesain dan mengembangkan fasilitas, akomodasi dan *lodge* yang bertujuan untuk menarik para pengunjung agar lebih tertarik untuk mengunjungi Barumun Nagari.

1.4.2 Kontribusi Teoritis

- a. Data dan konsep tematik yang telah dikumpulkan dapat berguna sebagai pertimbangan maupun referensi dalam potensi mengembangkan interior pariwisata di daerah Sumatera Utara.
- b. Data hasil perancangan dapat dipakai sebagai acuan desain interior untuk *Lodge* maupun akomodasi lain dengan konsep tematik kebudayaan Batak.

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan pada penulisan hasil perancangan Barumun Nagari *lodge* dan akomodasi ini adalah metode studi kasus tunggal yang

artinya penelitian studi kasus ini hanya berpicu kepada satu gambaran kasus atau isu yang terpilih.

Selanjutnya, melalui hasil pengamatan dari hasil perancangan Barumun Nagari *lodge* dan akomodasi, pendekatan kedua yang sesuai untuk dipakai dalam penulisan penelitian ini adalah pendekatan tematik. Pendekatan tematik merupakan sebuah pendekatan di mana suatu konsep atau tema dalam sebuah perancangan dapat memberikan pengalaman kepada pengguna secara langsung (Muchlisin, Riadi, 2020). Pendekatan tematik yang diterapkan pada Barumun Nagari *lodge* dan akomodasi ini terdiri dari perpaduan antara tema kebudayaan dan juga alam atau lingkungan sekitar.

1.6. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian perancangan interior untuk Barumun Nagari, ada beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan untuk membantu proses perancangan *lodge* dan akomodasi yang berupa:

1.6.1 Teknik Pengumpulan Data Primer

Data primer merupakan data yang diterima peneliti langsung dari subjek atau objek dari penelitian (Akbar Asfihan, 2020)

a. Observasi

Observasi merupakan sebuah pengamatan secara langsung terhadap suatu objek yang terdapat di lingkungan, baik yang sedang berlangsung saat itu atau masih berjalan yang meliputi berbagai aktivitas perhatian terhadap suatu kajian objek dengan menggunakan penginderaan (Arikunto, Suharsimi, 2010:8).

Observasi ini dilakukan pada bulan Februari 2020 saat berkunjung ke lokasi proyek yang dipilih yaitu, Barumon Nagari *Wildlife Sanctuary*, Sumatera Utara. Pada tahap observasi ini, penulis akan mengamati aktivitas-aktivitas apa saja yang terjadi di lokasi Barumon Nagari *Wildlife Sanctuary* dan juga meliput data-data yang berhubungan dengan lokasi. Selain melakukan pengamatan, penulis juga akan melakukan kegiatan partisipatif pada lokasi yang melibatkan penulis untuk mengikuti aktivitas dan menikmati fasilitas yang ada pada Barumon Nagari *Wildlife Sanctuary* sehingga penulis dapat lebih memahami keadaan lingkungan sekitar secara langsung.

b. Wawancara

Teknik wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data yang terjadi antara dua pihak yaitu pewawancara dan narasumber untuk memperoleh data yang diperlukan (Kurniawa, Aris, 2020). Teknik wawancara ini dilakukan dengan tujuan agar penulis bisa mendapatkan data-data yang valid dan juga terpercaya dalam guna untuk melanjutkan perancangan interior dalam proyek mendesain Barumon Nagari *lodge* dan akomodasi. Teknik wawancara ini dimulai dengan penulis menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang dibutuhkan dalam mengumpulkan data untuk perancangan dan penelitian desain dari Barumon Nagari *lodge* dan akomodasi. Wawancara tidak terstruktur ini dilakukan dengan beberapa narasumber yaitu, Henry Suryadi selaku sebagai *owner* dan juga beberapa *staff* yang bekerja di Barumon Nagari Wildlife and Sanctuary.

c. Data Referensi

Data referensi merupakan data yang didapat penulis melalui pengamatan atau observasi pada *lodge* dan akomodasi lain yang dapat berguna sebagai referensi atau rujukan yang dapat membantu penulis dalam proses perancangan interior Barumun Nagari *lodge* dan akomodasi ini.

D. Survei

Survei adalah salah satu teknik pengumpulan data di mana penulis akan mengamati atau mengobservasi lokasi penelitian secara langsung. Tujuan dilakukannya survei lokasi ini adalah agar penulis dapat merasakan sendiri pengalaman apa yang didapatkan selama berada di lokasi, yang nantinya dapat membantu dalam hasil pencapaian perancangan yang diharapkan. Survey ini juga dilakukan agar penulis lebih mengenal lagi mengenai lokasi yang dirancang serta memberikan penulis pertimbangan mengenai apakah lokasi ini akan membantu dalam pencapaian pada penelitian ini.

1.6.2 Teknik Pengumpulan Data Sekunder

a. Data Literatur

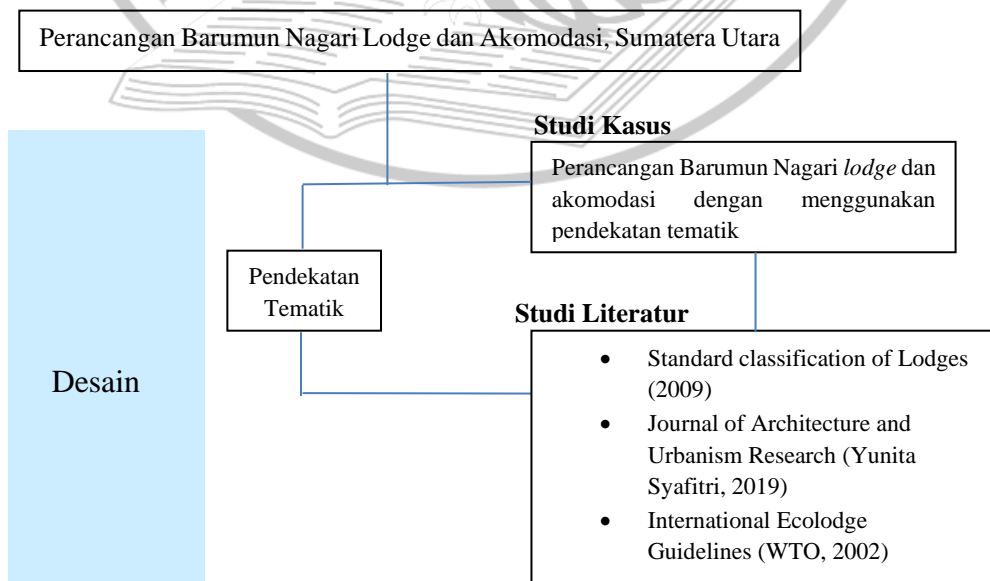
Data literatur merupakan data atau informasi yang didapat penulis melalui sumber-sumber tulisan maupun bahan bacaan yang terpercaya dan valid, sehingga dapat menjadi acuan maupun rujukan yang membantu dalam proses perancangan interior Barumun Nagari *lodge* dan akomodasi. Data literatur yang membantu dalam penulisan ini berupa buku-buku teori dan juga jurnal-jurnal yang berperan dalam membantu dalam analisa dari penelitian penulisan ini.

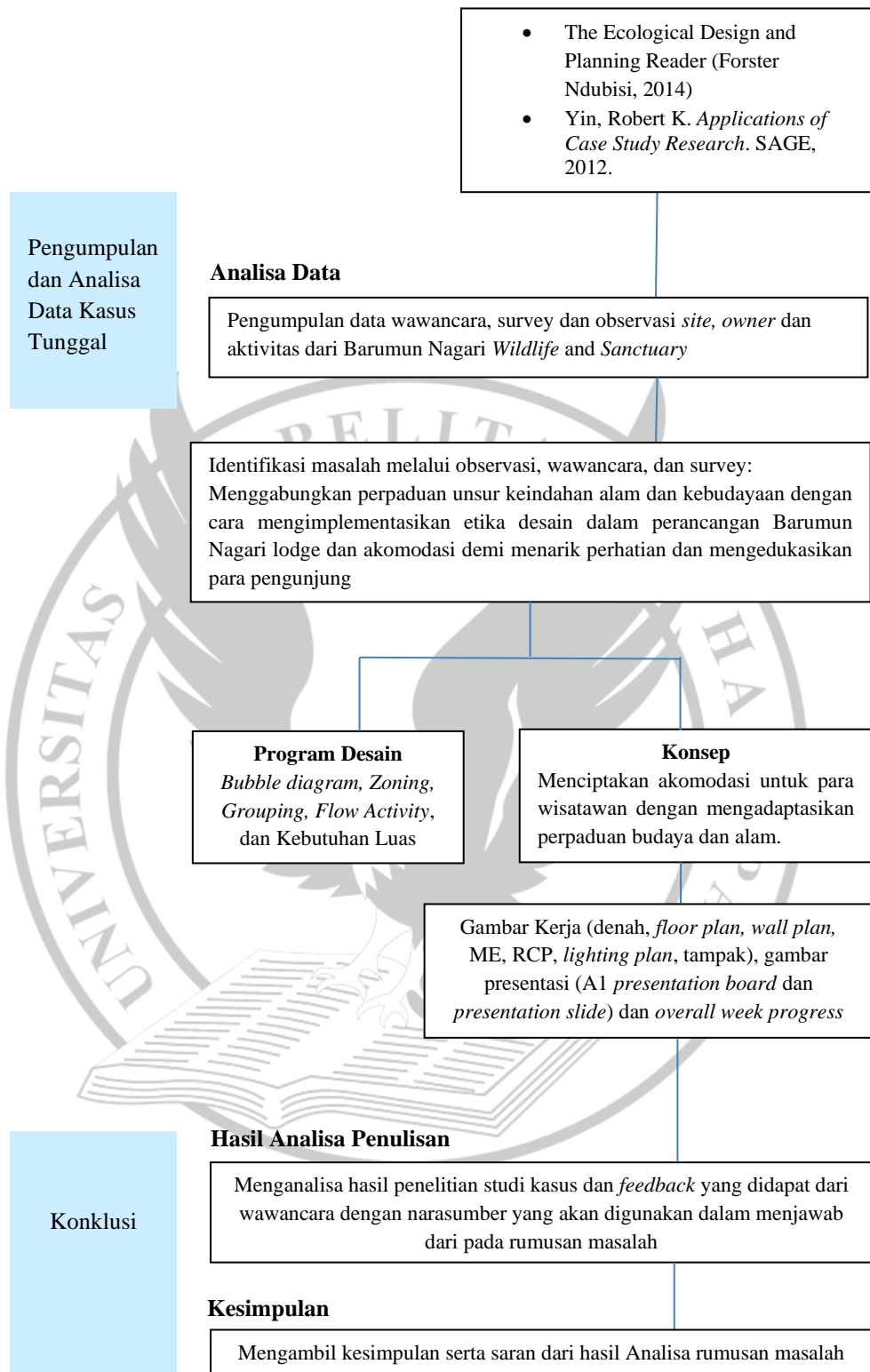
1.7. Batasan Perancangan Interior

Dalam riset dan perancangan interior *lodge* dan akomodasi untuk Barumon Nagari ini terbagi menjadi beberapa batasan yaitu:

- Fokus perancangan dengan penerapan konsep budaya dan lingkungan sebagai cara untuk mengedukasi dan memperkenalkan kebudayaan kepada pengunjung.
- Perancangan akomodasi berupa *lobby*, restoran, kolam renang, ruang serbaguna dan juga *outdoor playground*.
- Perancangan *landscape* berupa kebun jagung, serta pepohonan yang ada dalam area akomodasi dan juga ruang transisi antara *lodge* dan *lobby*.
- Perancangan *lodge* atau kamar penginapan.
- Batasan narasumber dalam penelitian proyek Barumon Nagari *lodge* dan akomodasi adalah klien dan pengunjung

1.8 Alur Perancangan





Gambar 1.1 Alur Perancangan Interior
Sumber: Penulisan perancangan Barumun Nagari *Lodge* dan Akomodasi (Vanessa Cassandra Wijaya, 2021)

1.9 Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika dalam penulisan perancangan desain Barumun Nagari *lodge* dan akomodasi: Bab I berisi tentang latar belakang mengenai topik atau proyek yang dipilih, rumusan masalah yang diambil, tujuan perancangan, kontribusi perancangan, batasan perancangan, teknik pengambilan data atau informasi yang berguna untuk membantu proses penulisan, jenis pendekatan yang dipakai dalam perancangan, alur dari perancangan dan sistematika dari penulisan mengenai hasil perancangan. Bab II mencakup tinjauan teori-teori yang dipakai dalam proses penelitian dan perancangan berdasarkan data-data atau informasi umum mengenai perancangan *lodge* dan juga pendekatan tematik, serta nilai keindahan dan estetika desain yang dapat dipakai dalam perancangan desain *lodge* dan akomodasi ini. Bab III berisikan data-data tinjauan data lapangan yang terdiri dari hasil observasi, wawancara maupun data referensi, analisa lokasi makro dan mikro, identifikasi permasalahan topik yang dipilih, alur aktivitas, kebutuhan luas ruang untuk perancangan, studi *programming* ruang, konsep perancangan serta implementasi konsep dan program ruang dalam perancangan interior. Bab IV mencakup analisa terkait *feedback* mengenai perumusan masalah serta analisa nilai estetika dan sosial desain. Bab V berisikan kesimpulan analisa penelitian proyek perancangan desain Barumun Nagari *lodge* dan akomodasi dan saran yang dapat dilakukan untuk pengembangan proyek.