

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Perancangan *Interior*

Kuningan adalah kabupaten yang terletak di dataran rendah dan sedang di bagian barat gunung Ciremai yang merupakan perbatasan antara kabupaten Kuningan dengan Kabupaten Majalengka. Secara geografis, Kabupaten Kuningan berbatasan langsung dengan kabupaten-kabupaten lain di sekitarnya. Di sebelah Utara Kabupaten Kuningan terdapat Kabupaten Cirebon, di sebelah timur ada Kabupaten Brebes, dan di sebelah selatan Kabupaten Ciamis dan Cilacap, lalu Kabupaten Majalengka di sebelah Barat.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Badan Pusat Statistik Kota Kuningan (BPSKK) dari tahun 2012 hingga tahun 2016. Jumlah penduduk, indeks pembangunan manusia, jumlah wisatawan dan lapangan usaha di Kabupaten Kuningan semuanya mengalami kenaikan. Ini berarti kabupaten Kuningan mengalami perkembangan di setiap tahunnya di berbagai aspek. Dengan bertambah banyaknya jumlah wisatawan yang datang ke Kabupaten Kuningan tentunya memicu perkembangan bisnis penginapan di daerah tersebut. Kata hotel berasal dari kata *hostel* yang berasal dari bahasa Perancis kuno yang memiliki makna “ tempat penampungan untuk pendatang “. Di Indonesia, hotel selalu dianggap sebagai tempat penginapan yang elit ataupun mahal padahal hotel itu ada banyak jenis dan tipenya, dengan berbagai kisaran harga tergantung dengan fasilitas juga kualitas pelayanan hotel tersebut.

Proyek yang akan diangkat sebagai riset desain yaitu *Resort*, *Resort* adalah tempat komersil yang menyediakan berbagai kebutuhan yang wisatawan butuhkan seperti berbagai makanan dan minuman, tempat untuk menginap, hiburan rekreasi dan tempat berbelanja. Biasanya tamu akan diberikan kamar dan kamar mandi privat untuk tiap ruangnya. Makan pagi biasanya disediakan di ruang makan, namun bisa juga makanan diantar ke kamar

Lokasi *Resort* yang dipilih sebagai riset desain proyek adalah *Sangkan Resort Aqua Park* yang berlokasi di *area* Bandorasa Kabupaten Kuningan ini adalah *Resort* keluarga yang memiliki spesialisasi rekreasi air (*waterboom*) yang paling besar se-Kabupaten Kuningan. Mereka menyediakan 13 macam *area* rekreasi dan delapan di antaranya merupakan rekreasi air. Jika wisata air memang menjadi pilihan, maka *Resort Aqua Park* adalah pilihan yang tepat untuk berlibur bersama keluarga maupun kolega.

Alasan memilih Sangkan Aqua Park di Kabupaten Kuningan karena banyaknya potensi yang dimiliki oleh Sangkan Aqua Park seperti pemandangan pegunungan yang indah, udara yang sejuk, luas *area* yang besar tetapi kurang dimanfaatkan. Juga desain dan *furniture interioryang* digunakan sekarang terkesan seadanya dan ketinggalan zaman, kurang mencerminkan *image* dan konsep *Resort* Sangkan Aqua Park itu sendiri. Adanya gangguan mengenai privasi dan polusi suara hingga padatnya *traffic* karena dari pihak Sangkan Aqua Park memang mengizinkan orang luar selain tamu hotel untuk masuk dan menggunakan fasilitas *waterboom* setelah membayar tarif yang sudah ditentukan, ini tentunya mengganggu tamu yang menginap karena letak penginapan dan rekreasi air berada dalam satu *area* dan fasilitas yang digunakan beberapa ada yang *overlap* / digunakan bersama.

1.2 Rumusan Masalah Perancangan Interior

1. Bagaimana mendesain ruangan / fasilitas yang menarik bagi wisatawan untuk singgah, tanpa mengubah konstruksi *existing* yang telah ada sebelumnya, serta dapat merepresentasikan identitas Sangkan *Resort* itu sendiri dengan elemen *interior* dan dekor yang sesuai dengan konsep tematik Jawa Barat ?
2. Bagaimana caranya mendesain ruangan/fasilitas yang memenuhi maupun membantu aktivitas yang dilakukan di ruang tersebut, sehingga meminimalisir terjadinya ruangan yang salah difungsikan oleh para pengguna?
3. Bagaimana caranya menghasilkan solusi desain yang juga memenuhi teori dan aturan etika mendesain? (Poin 2.2)

1.3 Tujuan Perancangan Interior

Mampu memberikan desain ruangan serta fasilitas yang dapat meningkatkan *experience* kebersamaan maupun *quality time* , dan menarik tamu agar menginap ke *Sangkan Resort Aqua Park*. Juga meningkatkan kenyamanan masing-masing tamu yang datang untuk menginap dan yang terakhir menyatukan beberapa *area* serta fasilitas *Resort* agar memiliki suatu konsep yang membuat *area* dan fasilitas *resort* sebagai satu bagian yang saling berhubungan tidak terlihat terpisah-pisah.

1.4 Kontribusi Perancangan *Interior*

Hasil perancangan *interior* ini dapat dijadikan informasi bagi pihak *Resort Sangkan Aqua Park*, mengedukasi serta memberikan referensi perancangan *interior* guna meningkatkan mutu dan kualitas *resort* supaya menjadi lebih baik lagi. Hasil perancangan dapat dijadikan informasi untuk pengembangan desain *interior resort* lain di Indonesia.

1.5 Batasan Perancangan *Interior*

Batas perancangan *interior* ini berhubungan dengan proses desain yang nantinya dapat memudahkan *staff* juga pengunjung dalam beraktivitas, menggunakan dan menikmati fasilitas serta *experience* yang disediakan oleh *Sangkan Resort Aqua Park*.

Narasumber yang akan dikaji adalah pengunjung *Sangkan Resort Aqua Park* dan *staff* yang berada di sana. *Sangkan Resort Aqua Park* merupakan *resort* keluarga di atas gunung yang memiliki fasilitas, kajian serta desain yang berbeda, sehingga pendapat ahli serta kajian literatur dalam bidang pembangunan *resort* terutama di pegunungan dapat membantu tentunya dalam menentukan material serta desain yang sesuai dan akan digunakan.

Ruang khusus yang akan dirancang merupakan bagian *restaurant* yang digunakan untuk fasilitas *breakfast* yang memang disediakan oleh pihak *Sangkan Resort Aqua Park* untuk tamu hotel yang menginap, ataupun untuk pengunjung memesan makanan (*ala carte*), bagian *resort* per unit dengan empat tipe yang berbeda, serta bagian kamar hotel per unit dengan empat tipe yang berbeda juga.

1.6 Teknik Pengumpulan Data

1) Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung. Teknik pengumpulan data primer dibagi menjadi dua yaitu:

1.6.1 Observasi Tidak Langsung / Non Partisipan

Dilakukan pada tanggal 10 November 2018 pada saat kunjungan lapangan terhadap *site* studi kasus, yaitu *Sangkan Resort Aqua Park*. Pada observasi langsung peneliti hanya menjadi pengamat yang pasif. Observasi ini dilakukan dengan membuat *fieldnote* di *site* perihal aktivitas pengunjung juga *staff* yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. *Fieldnote* juga dilengkapi / disertai dengan foto, video juga sketsa *site Sangkan Resort Aqua Park*.

1.6.2 Observasi Langsung / Partisipan

Partisipasi dilakukan pada akhir bulan Desember 2018, observasi non-partisipan merupakan bentuk observasi di mana peneliti mengambil beberapa peran dalam situasi tertentu dan ikut turut serta dalam peristiwa/aktivitas yang diteliti. Observasi partisipan dilakukan dengan mengambil peran sebagai pengunjung di *Sangkan Resort Aqua Park*. Dengan mengambil peran sebagai pengunjung, peneliti ikut turut serta dan mengalami *experience* yang disediakan oleh *Sangkan Resort Aqua Park*. Contohnya seperti *experience* menginap dalam ruangan hotel, di restoran, *area* rekreasi, dan lain-lain.

1.6.3 Wawancara Terstruktur

Wawancara yang daftar pertanyaannya telah ditetapkan sebelumnya oleh peneliti. Dalam metode ini, pertanyaan telah disusun sedemikian rupa berdasarkan table operasional yang dibuat terlebih dahulu. Hal ini dilakukan agar proses wawancara berjalan dengan sistematis tanpa munculnya pertanyaan-pertanyaan spontan yang bias. Peneliti dapat melakukan serta menggunakan perekaman data seperti alat bantu recorder, kamera, dan lain-lain. Teknik wawancara ini dilakukan kepada pemilik *Sangkan Resort Aqua Park* juga pihak manajemen dan *staff* .

1.6.4 Wawancara Terbuka

Wawancara yang terjadi secara spontan, subjek tetapi diberitahu bahwa mereka sedang diwawancarai juga tahu tentang apa maksud dan tujuan dilakukannya wawancara. Wawancara ini tidak menggunakan pedoman wawancara, hanya membuat poin-poin penting dari hal-hal yang ingin diketahui oleh perancang. Teknik ini dilakukan kepada pengunjung *Resort*.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang sudah diperoleh dari sumber yang memang telah ada sebelumnya. Berkumpulnya data sekunder bisa berasal dari beberapa sumber, kajian literatur yang memang berhubungan dengan perancangan, ataupun mencari informasi sehubungan dengan *site* / subyek yang telah ditentukan.

1.7 Metode Perancangan *Interior*

Menggunakan metode perancangan *interior* GO PATLAS (*Goals , Objective, Problem , Analysis , Theory*, Langkah konsep, Solusi) yang telah dirangkum dan dirancang oleh Elaine Steffany. Yang dijabarkan sebagai berikut:

1. *Goals* adalah sesuatu yang ingin dicapai, sedangkan *Objective* merupakan hal-hal yang harus dilakukan untuk mencapai *goals* tersebut. *Goals* dan *objective* dapat diketahui dengan cara survei dan wawancara.

Hal yang didapatkan dari survei dan wawancara yaitu:

- a. *Client* belum tentu *user*, *user* belum tentu *client*.
- b. Apa yang akan dibangun, berapa luasannya, mencakup apa saja, kapan akan dilaksanakan, kapan waktu *deadline*-nya, akan dibangun di mana dan bagaimana keadaan lingkungan *macro* (luar) dan *micro* (dalam), mengapa dibangun, dan lain-lain.
- c. Regulasi, mempertimbangkan orang *disable* (cacat), bagaimana *fire requirement* nya, *chemical* dan limitasi / kapasitas pengguna.

2. *Objective* mencakup beberapa hal, yaitu:

- a. *Function*, hubungan antara *eksterior* dan *interior* juga dengan lingkungan sekitar harus saling mendukung, setelah itu desain yang diciptakan harus bisa berfungsi dengan baik.
- b. *Cosifective*, apa pun hasilnya dari proses desain yang telah dilakukan, jangan sampai melampaui *budget* yang telah diajukan ataupun ditentukan oleh *client*.
- c. *Maintenanbility*, memperhatikan bagaimana langkah-langkah dan cara perawatannya, juga biaya yang harus dikeluarkan.
- d. *Compatibility*, harus sesuai dengan lingkungan dan sesuai dengan aturan yang berlaku
- e. *Design*, harus mengetahui seputar aktivitas, fasilitas, *traffic* dan lain-lainnya saat mendesain, jangan dikesampingkan.
- f. *Creativity*, bagaimana caranya membuat desain dengan kreatif (berbeda dengan yang lainnya, bukan desain yang *repetitive*)
- g. *Flexibility*, desain dapat dikembangkan
- h. *Timeless*, jangka hidup, bisa digunakan semaksimal mungkin tanpa adanya gangguan karena kerusakan, dan lain-lain.

3. Problems

Setiap menentukan *goals* dan *objective* yang dilakukan, pasti muncul *problem* (masalah), yang diidentifikasi sebagai masalah yaitu sesuatu yang sulit diputuskan, dikendalikan dan menimbulkan keraguan maupun ketidakpastian yang mempengaruhi proses *mendesign*.

4. Analisis

Proses menginvestigasi tentang apa yang dibutuhkan untuk *programming design*. Di dalam analisis terdapat beberapa hal, yaitu:

- a. Dokumentasi : Berisi kenyataan seperti apa berhubungan dengan kenyataan seperti apa bangunan, ruang, elemen *interiordesign* (lantai, tembok, plafon, pintu, jendela, tangga, dan lain-lain), aktivitas serta habit, mencakup fasilitas yang sesuai dengan syarat fungsional, merasakan kondisi serta mempertimbangkan kemungkinan yang muncul untuk *space planning*
- b. *Programming*: Dimulailah proses analisis *layout*, membuat tabel aktivitas (berdasarkan pengelompokan ruang, sifat, kebutuhan, tabel analisis SWOT, tabel *strength & weakness* dan tabel program ruang), matriks yang menyatakan kedekatan ruang dan diagram (*Bubble Diagram*). Setelah selesai mempertimbangkan kemungkinan untuk *space planning* di bagian dokumentasi. Berisi *zoning area* (terbagi menjadi privat, semi privat / semi publik dan publik), *grouping* setelah itu masuk ke *layout*.
- c. Analisis: Dimulailah proses analisis *layout*, membuat tabel aktivitas (berdasarkan pengelompokan ruang, sifat, kebutuhan, tabel analisis SWOT, tabel *strength & weakness* dan tabel program ruang), matriks yang menyatakan kedekatan ruang dan diagram (*Bubble Diagram*).

1.7.4 Teori

Mendesain berdasarkan teori yang sudah dikumpulkan (lihat 1.6 tahap pengumpulan data bagian data sekunder)

1.7.5 Langkah Konsep

Menentukan konsep berdasarkan masalah yang telah ditemukan dan ingin diangkat sebagai dasar munculnya konsep dalam *design*. Ada beberapa konsep seperti konsep *lighting*, konsep material, konsep *furniture*, konsep citra ruang, konsep ergonomi, konsep bentuk, konsep warna, dan lain-lain.

1.7.6 Solusi

Hasil akhir dari *design* yang telah melalui proses-proses yang disebutkan di atas, biasanya solusi desain menjawab masalah yang memang diangkat sebagai dasar konsep serta desain.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I Memiliki isi seputar latar belakang, rumusan perancangan *interior*, tujuan perancangan *interior*, kontribusi perancangan *interior*, batas perancangan *interior*, teknik pengumpulan data dan pendekatan dalam perancangan *interior*.

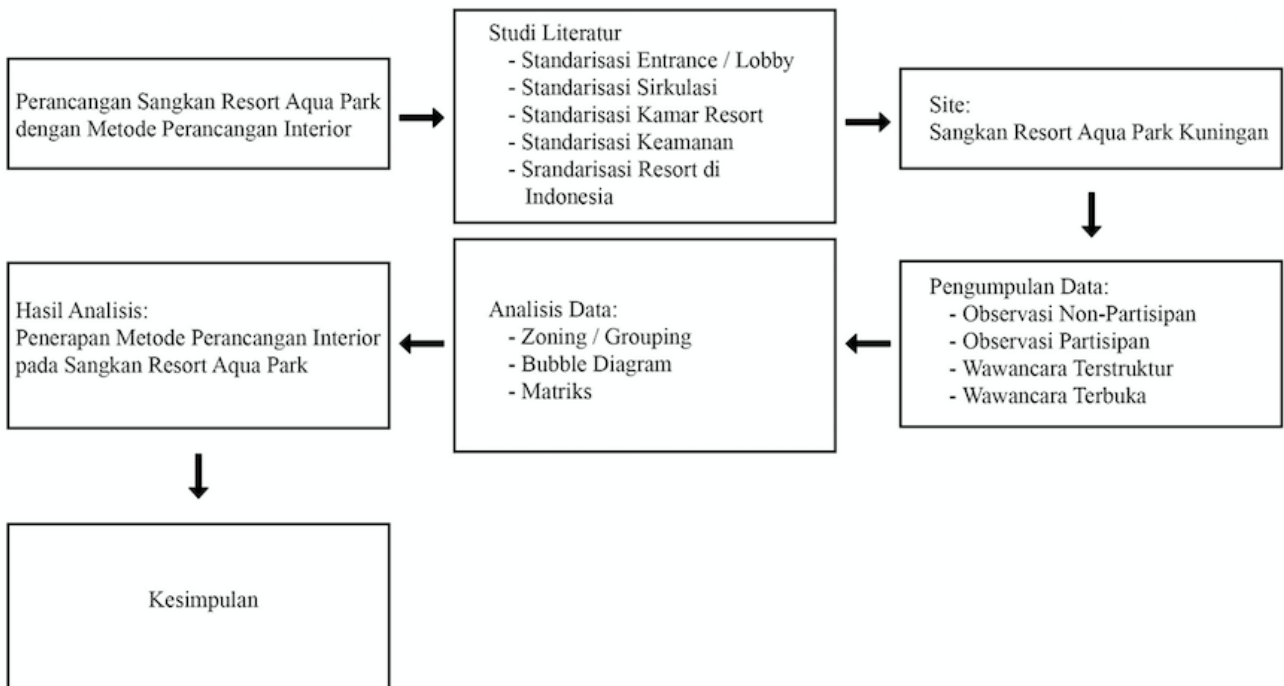
BAB II Memiliki isi seputar tinjauan literatur yang memuat tentang teori-teori yang mendukung proses perancangan *interior resort*, dari segi teknik hingga teori yang dapat memperkuat maupun membantu perancangan.

BAB III Memiliki isi seputar bagian penulisan yang memuat tentang hasil catatan lapangan / *fieldnote* yang memuat hasil observasi, berisi foto serta data hasil observasi pengguna, lokasi, *area* makro serta mikro yang dapat membantu proses desain. Memuat isi seputar analisis terkait proses pengolahan data yang telah didapatkan selama proses observasi dan wawancara dengan narasumber *Sangkan Resort Aqua Park* menggunakan perancangan *interior* GO PATLAS (lihat 1.7 untuk penjelasan) Memiliki isi seputar konsep perancangan *interior* dan bagaimana cara penerapannya ke dalam desain *interior*.

BAB IV Memiliki isi seputar konsep kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan perancangan *interior* yang telah dihasilkan. Pada bab ini akan dijelaskan juga mengenai hasil *design* yang telah berhasil menjawab masalah yang ditentukan

BAB V Memiliki isi sebagai bagian penutup serta dilengkapi dengan kesimpulan juga, guna masukan dan pembelajaran atas perancangan yang akan dijalankan di masa depan / selanjutnya

1.9 Alur Perancangan Interior



Gambar 1.1 Diagram Alur Perancangan Interior

Sumber: Adaptasi Patlas oleh Eviani Natasha (2018)