

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia sebagai salah satu tempat perdagangan internasional terbesar pada abad 16, banyak dilirik dunia karena memiliki lokasi yang strategis dan kaya akan hasil bumi. Banyak pedagang dari suku bangsa lain singgah dan berdagang dengan pedagang lokal, seperti Bangsa Cina, Melayu dan Arab. Bangsa Eropa pun turut singgah dan lebih jauh lagi menguasai Indonesia, karena faktor tersebut, sudah bukan rahasia umum bahwa Budaya Indonesia saat ini banyak terpengaruh oleh budaya asing. Tak terkecuali kota Semarang, sebagai ibukota Jawa Tengah, adat istiadat, bahasa maupun budaya Jawa, sudah sewajarnya terasa. Tetapi karena faktor perdagangan tersebut, banyak berkembang beberapa budaya lain dari suku Tionghoa, Arab dan Eropa. Peranan keragaman budaya tersebut terlihat pada bangunan sejarah, nama jalan, hingga cita rasa kulinernya. Bangunan bersejarah yang tersohor antara lain seperti: Lawang Sewu, Kota Lama, Gereja Bledug, dan Klenteng Sam Poo Kong. Namun demikian, mayoritas dari warga kota Semarang merupakan etnis Jawa dan etnis Tionghoa, sehingga tradisi dan budaya Semarang lekat kaitannya dengan unsur percampuran budaya Jawa dengan tradisi budaya Tionghoa, seperti yang diungkapkan menurut Soegihartono (2015: 210), Perkembangan kehidupan etnis Tionghoa ini memengaruhi corak kehidupan

masyarakat kota Semarang hingga kini. Hal ini turut memengaruhi perkembangan budaya, politik dan sosial kemasyarakatan di kota Semarang. Termasuk pengembangan kota Semarang sebagai salah satu daerah tujuan wisata.

Di sisi lain, sebagai Ibukota provinsi Jawa Tengah, di mana hampir seluruh kegiatan perkotaan berpusat di kota Semarang seperti: sektor industri dan perdagangan, sektor pariwisata, sektor sosial dan politik seperti pusat pemerintahan, sektor kegiatan transportasi, serta lainnya. Diiringi tingkat mobilisasi yang tinggi, tak dapat dipungkiri kota Semarang merupakan salah satu kota tersibuk di pulau Jawa. Sehubungan dengan itu, sejatinya di balik kesibukan rutinitas masyarakat Semarang yang padat, mereka membutuhkan suatu tempat wisata akhir pekan yang dapat melepas penat, merelaksasikan diri baik fisik maupun mental, dan untuk mengembalikan semangat kerja. Menurut, *Kurniasih, Sri. 2009. Prinsip Hotel, Jakarta*, aktivitas sehari-hari dapat menjadi gejala *stress* dan apabila pekerjaan terlalu melelahkan dan dapat memengaruhi kesehatan tubuh manusia. Sehingga, dibutuhkan kesegaran jiwa dan raga untuk dapat memulihkan kesehatan. Hal tersebut dapat diperoleh di tempat yang berhawa sejuk dan memiliki pemandangan indah yang disertai dengan akomodasi penginapan sebagai sarana peristirahatan.

Terkait dengan kebutuhan masyarakat kota Semarang tersebut, Hotel Resor mampu menawarkan kelebihan yang dibutuhkan masyarakat Semarang. Dikarenakan, “Hotel Resor adalah suatu tempat tinggal sementara bagi seseorang di luar tempat tinggalnya dengan tujuan antara lain untuk mendapatkan kesegaran jiwa dan raga serta hasrat ingin mengetahui sesuatu. Dapat dikaitkan pula dengan kepentingan yang berhubungan dengan kegiatan olahraga, kesehatan, konvensi keagamaan serta keperluan lainnya.” (Dirjen Pariwisata: *Pariwisata Tanah air Indonesia*, 1988, hal. 13)

Berdasarkan kebutuhan tersebut, daerah Bandungan dapat menjadi pilihan yang tepat, karena mampu menawarkan sesuatu yang berbeda dari hiruk-pikuk suasana perkotaan Semarang. Jika dibandingkan secara geografis, letaknya yang berada di dataran tinggi membuat kondisi lingkungan daerah Bandungan memiliki udara sekitar yang sejuk, suasana yang damai, serta pemandangan alam yang masih asri. Dengan jarak lokasi yang tak jauh dari pusat kota Semarang yakni sejauh 17,7 km membuat daerah ini cocok untuk dikunjungi oleh masyarakat Semarang dan sekitarnya untuk melepas penat dan mengistirahatkan sejenak dari rutinitas kesibukan.

Mengenai tempat untuk berekreasi dan berelaksasi, maka Hotel Resort Susan yang berlokasi di lereng Gunung Ungaran, sekitar 1.100 meter di atas permukaan laut, tepatnya di Jalan Gintungan Utara Piyoto, Kecamatan Bandungan ini dapat hadir menjadi pilihan destinasi yang tepat dan menarik. Lokasi Hotel Resort Susan juga terbilang cukup strategis karena berdekatan dengan beberapa tempat wisata lainnya seperti, Air Terjun Tujuh Bidadari, Candi Gedong Songo, dan kawasan wisata Umbul Sidomukti. Didukung dengan lingkungan dan pemandangan alam yang asri, membuat suasana damai dan kondusif mudah tercipta sehingga dapat membangun kesempatan bagi pengunjung untuk lebih menikmati kualitas waktu dengan orang sekitar yang terkasih. Untuk itu pengunjung Hotel Resort Susan berorientasi kepada keluarga atau pasangan.

Fasilitas pendukung yang ditawarkan oleh hotel *resort* Susan pun beragam seperti tersedianya kapel La Kana, *gym*, kolam renang air panas, sauna, *spa*, *outbond*, *mini zoo*, berkuda dan fasilitas *meeting*. Disamping itu, bangunan dengan

gaya Klasik Kontemporer yang diusung dari Hotel Resort Susan mampu menghadirkan potensi pengalaman liburan menarik bagi pengunjung khususnya masyarakat lokal kota Semarang dan sekitarnya.

Hotel Resort Susan memiliki visi dan misi yakni: menjadi pusat rekreasi terbesar di Jawa Tengah dan menyediakan tempat yang nyaman dan representatif baik untuk kegiatan *meeting*, *wedding*, ataupun rekreasi keluarga. Brey, Morrison, & Mills (dalam Xinwen, dkk. 2014) menyatakan bahwa atribut hotel berbeda dengan atribut yang dimiliki oleh hotel *resort*. Hotel hanya sebagai tempat bermalam bagi konsumen yang melakukan perjalanan bisnis atau wisata. Sedangkan hotel *resort* dibuat untuk memberi atribut lebih, bukan hanya sekadar tempat bermalam saja.

Namun nyatanya dalam *existing* interior Hotel Resort Susan, identitas yang ingin dimunculkan belum tersampaikan dengan baik serta mengingat hotel *resort* umumnya *family oriented*, fasilitas yang disediakan di dalam ruang belum mencukupi. Akibat dari kurangnya fasilitas ekstra yang mewadahi pengunjung sebagai Hotel Resort Susan akan memberi dampak terhadap kurangnya ketertarikan pengunjung terhadap hotel *resort* secara menyeluruh. Hal ini dapat terjadi karena kurang terjalinnya emosi ikatan hubungan antara pengunjung dengan hotel *resort*, sehingga kesan dan pengalaman menarik ketika menginap kurang tersampaikan.

Perancangan furnitur yang dilakukan oleh penulis saat ini dikhususkan pada area lobby utama, sebab *lobby* merupakan area publik dan tempat pengunjung menginjakkan kaki untuk pertama kali di hotel *resort*, banyak aktivitas yang dilakukan seperti *check-in* untuk mengkonfirmasi penginapan. Wajar jika dikatakan

bahwa area *lobby* dapat menjadi identitas yang penting bagi sebuah hotel sebab dapat memberi kesan pertama kali pengunjung terhadap hotel.

Namun dengan pengunjung Hotel Resort Susan berasal dari kelompok keluarga, maka kebutuhan area *lobby* bukan sebatas formalitas ruang saat melakukan pemesanan kamar melainkan mendorong area *lobby* tercipta sebagai suatu tempat yang dapat memwadahi kebersamaan bersantai antar pengunjung. Hal ini didukung dengan pernyataan dari (Coleman & Sosnowchik, 2006), Keinginan pengguna ruang untuk dapat saling bersosialisasi meningkat, akibatnya penggunaan tradisional ruang publik seperti area *lobby* hotel bergeser menjadi multiguna yang beralih fungsi sebagai "ruang keluarga" atau ruang berkumpul untuk kelompok.

Kesan yang hangat dan ramah sebuah hotel dapat diwujudkan dengan banyaknya interaksi yang terjalin. Sebab, interaksi merupakan salah satu faktor yang dapat mendorong terciptanya rasa kehangatan dan kebersamaan antar pengunjung. Area *lobby* memungkinkan banyak terjadi interaksi antar penghuni hotel, maka perancangan furnitur dikhususkan pada ruang *lobby*.

Pengolahan desain furnitur pada hotel *resort* secara khusus mendorong *image* yang ingin disampaikan, sehingga besar harapan pesan dan kesan dapat dirasakan langsung oleh pengunjung hotel. Namun berdasar fakta di lapangan, fasilitas area *lobby* Hotel Resort Susan kurang mencukupi, sehingga penulis membuat gagasan desain fasilitas *information booth* yang dapat memberikan kesan istimewa kepada pengunjung dengan layanan sajian khas Jawa Tengah lengkap dengan area duduk pada fasilitas tambahan *information booth* untuk kawasan Hotel Resort Susan dan sekitarnya. Fasilitas ini dimaksudkan sebagai tempat persinggahan bagi pengunjung yang telah menempuh perjalanan hendak

*check in/out* ataupun sekadar bersantai, sehingga timbul interaksi untuk saling bertegur sapa dan bertatap muka.

Area *lobby* untuk bersantai atau melepas penat sehingga diperlukan tingkat kenyamanan yang tinggi. Juga sebagai wadah interaksi antar pengguna ruang, yang sejalan dengan pengunjung Hotel Resort Susan yakni *family oriented* sehingga menumbuhkan adanya keinginan saling bertegur sapa dan saling bertatap muka. Untuk itu penempatan furnitur berupa meja dan kursi pada fasilitas *drink station* di *information booth* yang berada pada area *lobby*, memuat mekanisme fungsi yang sederhana dan mudah digunakan.

## 1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan pada latar belakang, dapat disimpulkan rumusan masalah antara lain:

- A) Bagaimana mewujudkan area *lobby* pada Hotel Resort Susan yang dapat menggugah rasa ketertarikan dan menjadi pusat rekreasi kebanggaan masyarakat daerah Jawa Tengah?
- B) Bagaimana membuat furnitur yang dapat membangkitkan visi misi Hotel Resort Susan sehingga dapat memenuhi kebutuhan pengunjung untuk relaksasi dan beristirahat?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan penulis bertujuan untuk merancang sebuah furnitur pada area Hotel Resort Susan yang dapat mendukung dalam penyampaian pesan Hotel Resort Susan sebagai pusat destinasi wisata Jawa Tengah sebagai perwujudan visi dan misi Hotel Resort Susan. Tujuan perancangan ini juga disesuaikan dengan target pengunjung yaitu keluarga dalam meningkatkan daya semangat dan rasa kebersamaan melalui pemanfaatan peran area lobby. Sehingga dapat membangun rasa *memorable* dan menjadi pusat rekreasi kebanggaan Jawa Tengah sehingga dapat memenuhi kebutuhan pengunjung untuk relaksasi dan beristirahat.

### 1.4 Manfaat Penelitian

- A) Untuk Hotel Resort Susan: penelitian ini dapat menjadi pertimbangan desain furnitur yang mungkin dapat direalisasikan dalam memfasilitasi area *lobby* Hotel Resort Susan di masa yang akan datang dengan mengedepankan tujuan hotel.
- B) Untuk pengunjung Hotel Resort Susan: perancangan furnitur pada fasilitas *information booth* di area *lobby* Hotel Resort Susan dengan metode *field research* memungkinkan pengunjung untuk menambah edukasi wawasan mengenai sajian khas Jawa Tengah dan destinasi wisata pada kawasan Hotel Resort Susan seraya bersantai di area *lobby* Hotel Resort Susan, dengan harapan pengunjung tergerak untuk menjalin interaksi antar pengunjung lainnya.

## 1.5 Batasan Penelitian

Dalam riset dan perancangan furnitur untuk Hotel Resort Susan ini, ditetapkan beberapa batasan, yaitu :

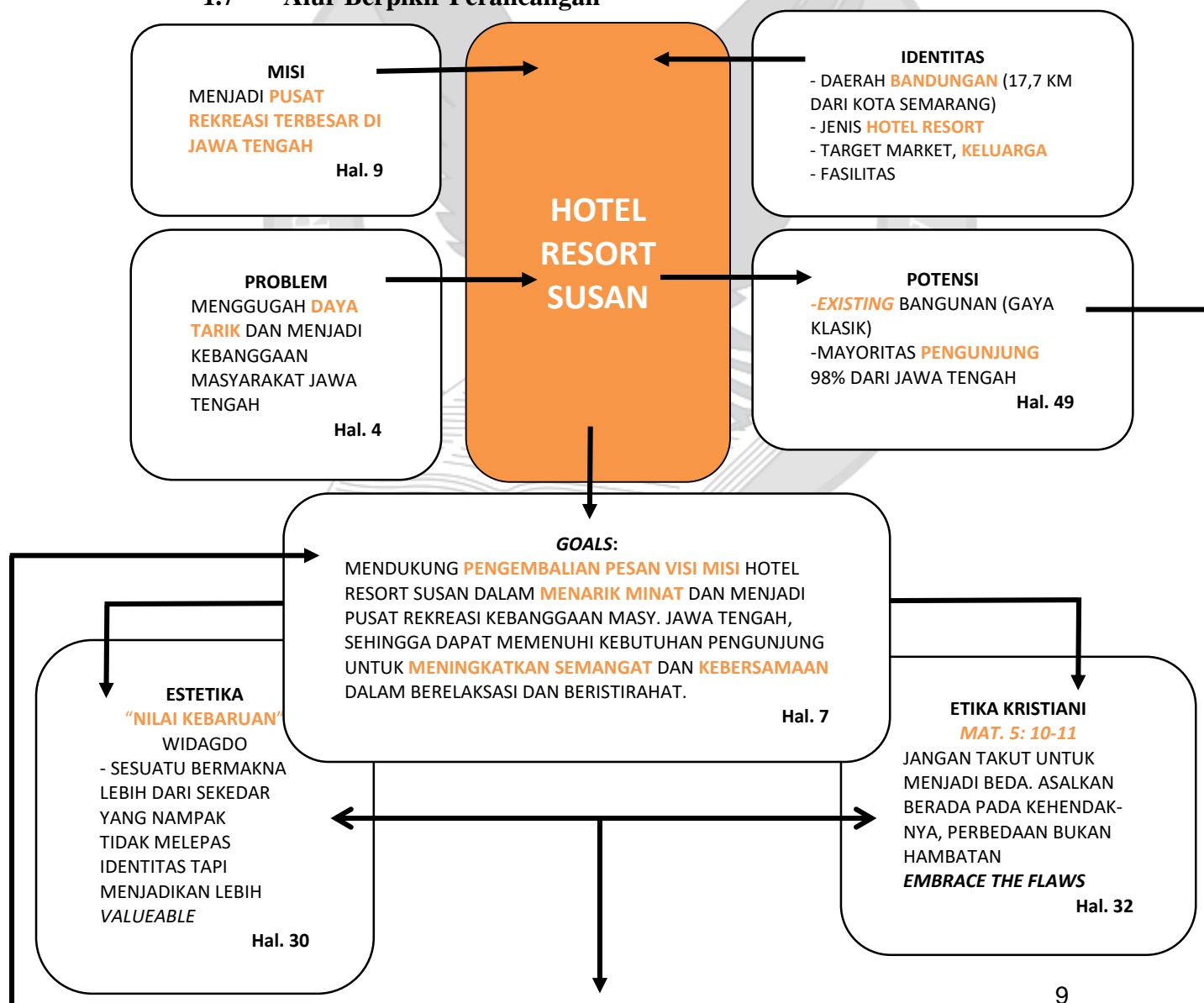
- A) Fokus penelitian pada penyampaian pesan melalui desain furnitur dengan pendekatan *field research* yang berperan terhadap fungsi edukasi, informasi, dan rekreasi.
- B) Bangunan yang dirancang adalah Hotel Resort Susan yang memiliki dua bangunan yang terpisah, yakni bangunan hotel *resort* sebagai destinasi penginapan, dan bangunan *lobby* utama ruang yang didesain terkait dalam perancangan interior Hotel Resort Susan, yaitu:
  - a) Ruang Kamar dengan tiga tipe yang berbeda yakni, *Superior, Deluxe* dan *Grand Suite* pada bangunan hotel *resort*.
  - b) *Lobby* utama yang berlokasi pada bangunan utama Hotel Resort Susan
- C) Perancangan furnitur berfokus di lantai satu dengan ruang khusus area *lobby* pada bangunan *lobby* utama.
- D) Durasi penelitian yang dimulai dengan survei dan observasi, proses desain, hingga desain akhir, dilakukan sejak bulan Februari hingga Desember 2019.



## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan berupa studi literatur dan *field research* bertujuan untuk mempelajari desain furnitur. Langkah-langkah dalam melakukan penelitian dengan metode studi literatur dan *field research* pada Hotel Resort Susan, yakni mengeksplorasi dan mengembangkan pendekatan yang mengarah kepada aspek fungsional yang berhubungan dengan nilai estetika dan etika; desain furnitur dapat meningkatkan *ambience* ruang dan etika desain yang dapat mengedukasi dan menyadarkan pengguna akan pentingnya rasa kebersamaan dalam keluarga.

## 1.7 Alur Berpikir Perancangan



**PADU,  
KUNCI SEMANGAT KAUM**  
MENYATU DENGAN IDENTITAS HRS SEBAGAI PUSAT DESTINASI  
WISATA YANG BERTUJUAN UNTUK RELAKSASI, ISTIRAHAT DAN  
MENGEMBALIKAN **DAYA** SEMANGAT **MASYARAKAT JAWA TENGAH**  
Hal. 34

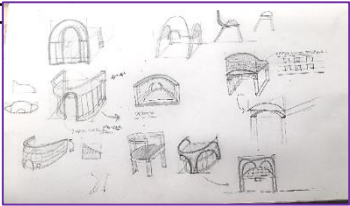
**KLASIK KONTEMPORER**  
INTERIOR RUANG MENYATU  
DENGAN EXISTING NAMUN  
MENYESUAIKAN KONDISI  
SETEMPAT  
Hal. 88

**AREA KHUGUS LOBBY**  
TEMPAT PERSINGGAHAN PERTAMA DAN  
MENJADI AKSES YANG SERING DILALUI  
PENGUNJUNG, MAKA AREA LOBBY DAPAT  
MENAMPILKAN IDENTITAS & KESAN YANG  
TAK TERLUPAKAN BAGI PENGUNJUNG  
Hal. 87

**KEBUTUHAN**  
MEMFASILITASI KEGIATAN  
**BERKUMPUL PENGUNJUNG**  
DENGAN KERABAT  
**NYAMAN** - TERBUKA  
**KEBERSAMAAN** - HANGAT  
Hal. 89

**INFORMATION BOOTH**  
PENEMPATAN DI LOBBY ESENSIAL KARENA DAPAT **MENGARAHKAN PENGUNJUNG** TERHADAP KEBUTUHAN **AKTIVITAS SELAMA MENGINAP** MELALUI RAGAM FASILITAS HOTEL RESORT SUSAN

- DILENGKAPI **LAYANAN SAJIAN MINUMAN HANGAT KHAS JAWA TENGAH** UNTUK **MENYAMBUT** DAN MEMIKAT **PENGUNJUNG** JAWA TENGAH DENGAN MEMBAWA NOSTALGIA DAN MENGEDUKASI PENGUNJUNG GENERASI MUDA.
- SEBAGAI TITIK BERKUMPUL PENGUNJUNG DALAM BERINTERAKSI DILENGKAPI **AREA DUDUK** YANG DAPAT **MERANGKUL KEDEKATAN DAN SUKACITA**



**PROTOTYPE (MEJA+KURSI)**

- WUJUD SEDERHANA TITIK BERKUMPUL UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI USER
- DAPAT DIRASAKAN SECARA LANGSUNG TANPA PENGGUNAAN MEDIA BANTU

**FASE PENGEMBANGAN I**

- TAHAP AWAL INGIN MENGHADIRKAN KESAN KLASIK YANG ISTIMEWA PADA AREA LOBBY
- MEKANISME UNIK TERLETAK PADA BENTUK **MEJA DAN KURSI** YANG MENYATU **MEMBENTUK KESATUAN** YANG UTUH DENGAN MENGGUNAKAN **TEKNIK LIPAT**.
- GAGASAN DESAIN AWAL MENGALAMI **KENDALA ERGONOMI**, BUKAAN KURSI TIDAK DAPAT LELUASA, MEMBUAT PENGGUNA KESULITAN SAAT PENGGUNAAN KARENA TERHALANG OLEH PENYANGGA SAMPING.

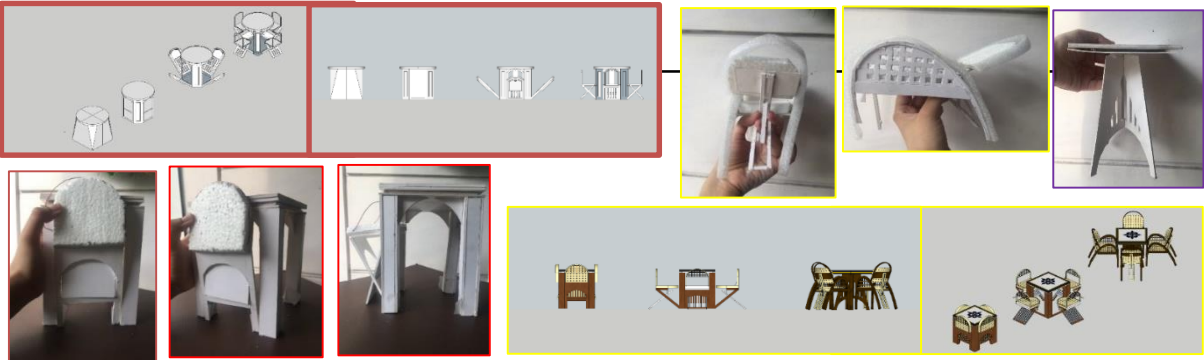
**FASE PENGEMBANGAN II**

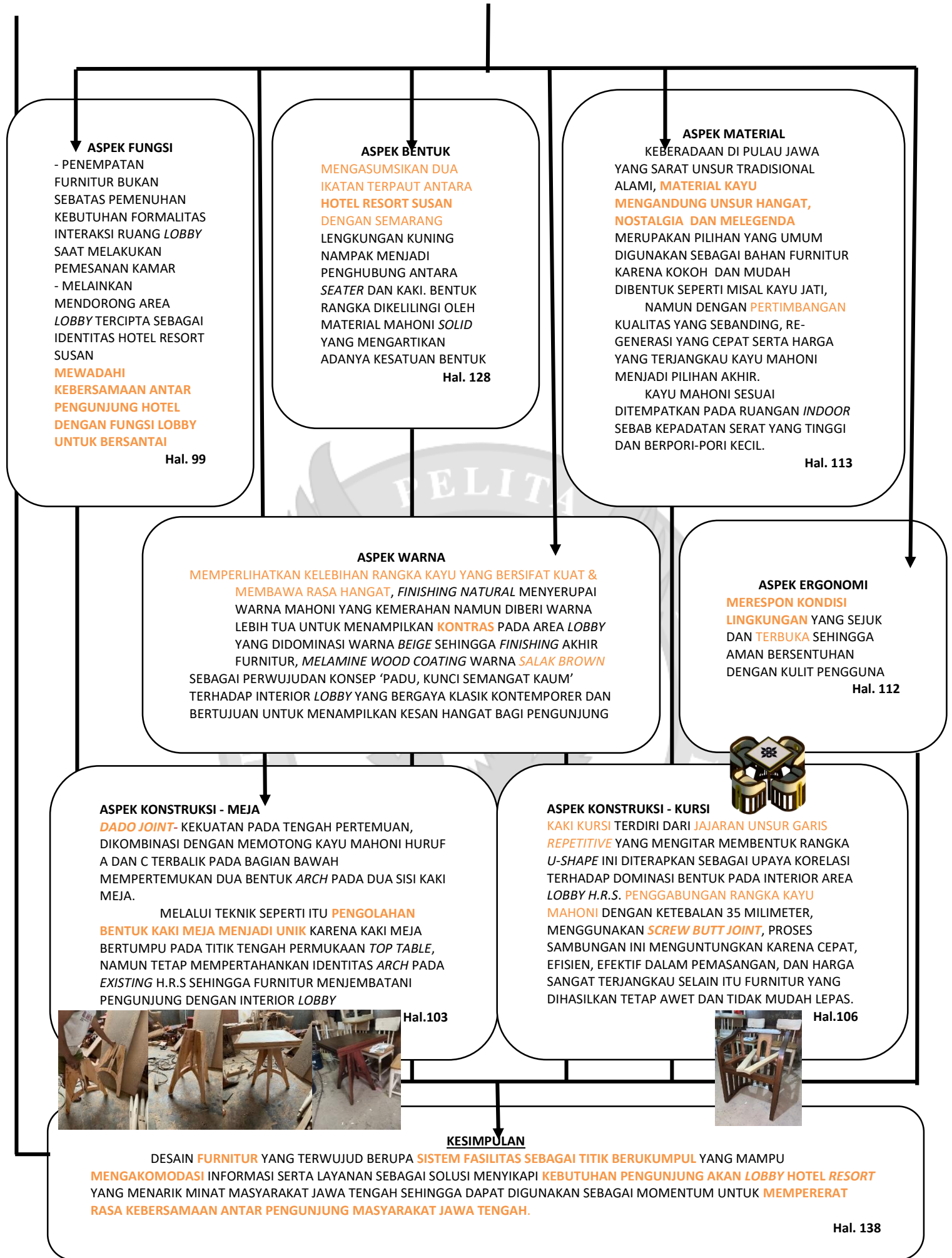
- **MEMPERTAHANKAN BENTUK ARCH** NAMUN DIBUAT SEDERHANA DENGAN MENGHILANGKAN MEKANISME LIPAT DAN MENGGANTINYA DENGAN **MEKANISME RECLINING** YANG MENGEDEPANKAN FAKTOR **KENYAMANAN** PENGGUNA KARENA **BACKREST** DAPAT DIATUR DAN DISESUAIKAN DENGAN TINGKAT KENYAMANAN PENGGUNA.
- NAMUN MESKI TELAH DISEDERHANAKAN, BAGIAN **BACKREST** YANG DIBUAT **ADJUSTABLE DENGAN TEKNIK MANUAL** KURANG EFEKTIF, **USER KELELAHAN** UNTUK MEMUTAR BADAN MEMPOSISIKAN DIRI MENGHADAP BELAKANG SAMBIL KEMBALI MENGATUR ULANG TINGKAT DERAJAT KEMIRINGANNYA.

**FASE PENGEMBANGAN III**

- PADA FASE AKHIR **DESAIN MENGADOPSI SEBELUMNYA** NAMUN MENGHILANGKAN TEKNIK PEMAKAIAN,
- DENGAN **MENGUBAHNYA MENJADI BENTUK KURSI YANG SEDERHANA** KARENA **MEMUDAHKAN**
- PENGUNJUNG AREA LOBBY UNTUK BERSANTAI

Hal. 74





**Bagan 1.1: Alur Berpikir Perancangan**  
Sumber: Data Penulis (2020)

## 1.8 Sistematika Penulisan

Berikut ini adalah sistematika pembahasan dalam penulisan desain furnitur area *lobby* pada Hotel Resort Susan.

Bab satu berisi latar belakang topik Hotel Resort Susan yang dipilih, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, alur berpikir penelitian studi kasus, serta sistematika pembahasan yang berdasarkan pada aspek fungsional.

Bab dua menjelaskan teori-teori yang digunakan dalam penelitian berdasarkan aspek fungsional, dan nilai etika desain yang digunakan dalam perancangan desain furnitur sehingga dapat menjawab pertanyaan penelitian serta mencakup pendekatan desain dari sudut pandang Kristiani.

Bab tiga berisi data-data yang merupakan hasil tinjauan penulis mengenai pengunjung hotel, institusi yaitu latar belakang, misi, dan tujuan dari Hotel Resort Susan, data *existing* makro dan mikro, program desain, konsep, dan implementasi desain.

Bab empat berisi analisis lanjutan dari bab tiga mengenai data proyek yang sudah di analisis. Berupa analisis desain furnitur melalui pendekatan desain dan evaluasi integrasi karya desain terhadap konsep, teori, dan nilai etika yang mencakup pendekatan desain dari sudut pandang Kristiani.

Bab lima berisi kesimpulan, kritik, dan saran dari keseluruhan analisis proyek desain furnitur area *lobby* pada Hotel Resort Susan.