

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Judul Perancangan

#### **Youth Hostel di Baciro, Yogyakarta.**

Penekanan Desain Hostel Rendah Biaya Pada Bangunan Indis dengan  
Menggunakan Metode *Blue Ocean-Strategy*

#### ***Youth Hostel at Baciro, Yogyakarta.***

*Design Emphasize on Low Budget Hostel Of Indische Building by Blue  
Ocean-Strategy Methods*

### 1.2 Batasan Pengertian Judul

- Hostel

Hostel adalah akomodasi yang *budget-oriented*, menyediakan *shared-room* (kamar model asrama / *dormitory*) yang menerima wisatawan perorangan (biasanya backpacker) atau kelompok untuk masa tinggal jangka pendek, dan menyediakan area umum dan fasilitas bersama. Untuk dapat disebut *Hostel*, harus menyediakan *shared-room* jangka pendek bagi wisatawan perorangan, meskipun banyak Hostel juga menyediakan kamar pribadi. Kata "*dormitory*" mengacu pada sebuah ruangan di mana para wisatawan dapat secara mandiri memesan tempat tidur individu di kamar bersama, sebagai lawan dari Hotel atau Guesthouse yang diharuskan untuk memesan seluruh kamar.(Hostel Management, n.d.)

- Bangunan Rendah Biaya

Bangunan rendah biaya adalah konsep baru yang berkaitan dengan penganggaran biaya bangunan yang efektif dan diikuti dengan teknik-teknik yang membantu dalam mengurangi biaya konstruksi tanpa mengorbankan kekuatan, kinerja struktur dan usia konstruksi.("Low Cost Housing," n.d.)

- Arsitektur Indis

Arsitektur Indis merupakan asimilasi atau campuran dari unsur-unsur budaya Barat terutama Belanda dengan budaya Indonesia khususnya dari Jawa.(Suptandar, 2001)

- *Blue Ocean Strategy*

*Blue Ocean Strategy*, adalah strategi untuk mencari diferensiasi dan biaya rendah dalam waktu bersamaan, untuk membuka ruang pasar baru dan menciptakan permintaan baru. *Blue Ocean Strategy* adalah tentang menciptakan dan menangkap ruang pasar yang tidak diperebutkan, sehingga membuat persaingan tidak relevan. Hal ini didasarkan pada pandangan bahwa tidak terdapat batasan pasar dan struktur industri, sehingga dapat direkonstruksi oleh tindakan dan keyakinan pelaku industri. (Kim & Mauborgne, n.d.-b)

### **Kesimpulan Deskripsi Judul**

Berdasarkan pemaparan definisi judul diatas, disimpulkan bahwa Youth Hostel di Baciro, Yogyakarta adalah sebagai sarana akomodasi bagi wisatawan berbiaya rendah dengan menekankan penerapan desain bangunan rendah biaya pada arsitektur indis dengan menggunakan metode *blue ocean strategy*.

### **1.3 Latar Belakang Permasalahan**

Seiring dengan berkembangnya kota-kota di Indonesia cenderung membuat tuntutan hidup juga semakin tinggi, hal tersebut berimbas pada meningkatnya stres yang terjadi pada masyarakat. Tingkat stres yang tinggi diakibatkan oleh tuntutan pekerjaan, kebutuhan hidup yang semakin banyak, tingkat polusi yang semakin tinggi, dan kemacetan pun juga menjadi salah satu faktor pendukungnya. Sehingga banyak orang yang ingin melepaskan kepenatan dan stres dengan berwisata. dari aspek psikologis, wisata memegang peranan penting bagi timbulnya efek positif berupa perasaan senang, semangat, dan memiliki motivasi yang membuat lebih siap dalam melakukan aktifitas dan mendorong pemikiran yang kreatif dan inovatif.

Dalam beberapa waktu terakhir, tren anak muda untuk berwisata dengan cara *backpacking* ke berbagai tempat semakin meningkat. Backpacker adalah gaya berwisata dengan biaya minim, "*Backpacker* itu pejalan mandiri. Tidak selalu harus sendiri, berdua hingga berempat masih boleh, namun semuanya ikut mengurus perjalanan mereka. Misalnya, si A cari tiket, B cari penginapan, dan seterusnya"(Azkapradhani, 2013). Oleh karena itu, perlu disediakan sarana akomodasi berupa penginapan yang layak dan terjangkau bagi mereka.

Kota Yogyakarta termasuk salah satu kota yang sering dijadikan tujuan bagi para *backpacker* baik wisatawan dalam negeri maupun dari luar negeri karena mempunyai objek wisata yang cukup lengkap mulai dari wisata alam, budaya, sejarah, mode, dan kuliner.

**Tabel 1.1** Jumlah Kunjungan Wisatawan tiap Kabupaten dan Kota di DIY  
2011 – 2015

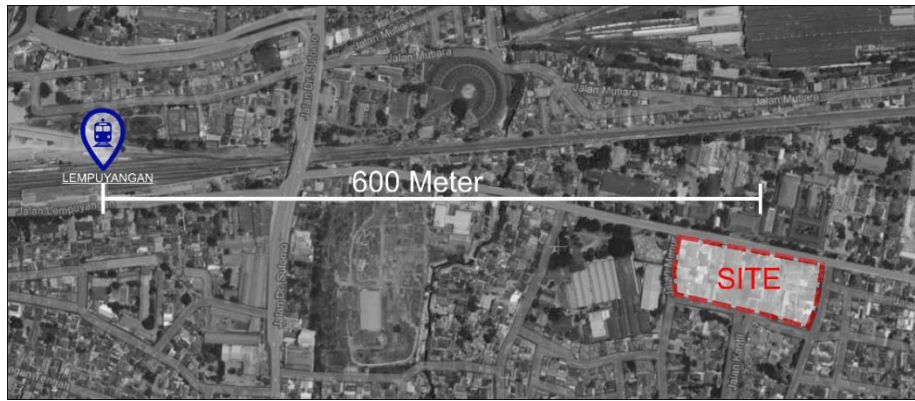
No	ODTW	Tahun 2011			Tahun 2012			Tahun 2013			Tahun 2014			Tahun 2015		
		wisman	wisnus	jumlah	wisman	wisnus	jumlah	wisman	wisnus	jumlah	wisman	wisnus	jumlah	wisman	wisnus	jumlah
1	Kota Yogyakarta	204,941	2,992,371	3,197,312	233,841	3,849,764	4,083,605	306,452	4,366,914	4,673,366	226,197	5,025,155	5,251,352	230,879	5,388,352	5,619,231
2	Kab. Sleman	255,167	2,234,896	2,490,063	262,916	2,779,316	3,042,232	337,974	3,274,980	3,612,954	340,599	3,883,359	4,223,958	509,507	4,441,427	4,950,934
3	Kab. Bantul	-	2,378,209	2,378,209	-	2,378,209	2,378,209	-	2,037,874	2,037,874	502	2,708,314	2,708,816	-	4,519,199	4,519,199
4	Kab. Kulon Progo	1,054	545,743	546,797	705	595,824	596,529	-	695,850	695,850	-	904,972	904,972	23	1,289,672	1,289,695
5	Kab. Gunung Kidul	-	688,405	688,405	2,053	1,277,012	1,279,065	3,558	1,818,693	1,822,251	5,319	3,679,818	3,685,137	-	2,642,759	2,642,759
Jumlah Kunjungan Wisatawan Di Provinsi DIY		461,162	8,839,624	9,300,786	499,515	10,880,125	11,379,640	647,984	12,194,311	12,842,295	572,617	16,201,618	16,774,235	740,409	18,281,409	19,021,818

Sumber: Buku Statistik Kepariwisataaan DIY 2016

(Dinas Pariwisata DIY, 2017) Berdasarkan tabel di atas, jumlah kunjungan wisatawan mancanegara (wisman) dan wisatawan nusantara (wisnus) pada obyek wisata di DIY pada tahun 2011 sampai tahun 2015 selalu mengalami peningkatan dan tersebar ke tiap - tiap Kabupaten di Yogyakarta.

Selama di Yogyakarta tentunya para *backpacker* akan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengunjungi berbagai tempat wisata, sehingga diperlukan tempat menginap yang layak dengan biaya terjangkau seperti Hostel. “Hostel adalah tempat menginap yang berupa *dormitory* di mana satu kamar terdiri dari beberapa tempat tidur, yang biasanya berupa tempat tidur bertingkat (*bunk bed*). Konsep yang membedakan hotel dengan Hostel adalah hotel menjual layanan per kamar, sedangkan Hostel menjual layanan per tempat tidur. Di dalamnya Terdapat kamar yang dapat digunakan secara bersama yang terpisah antara laki-laki dan perempuan, maupun campur”(Irfani, 2014).

Kunjungan wisatawan *backpacker* paling banyak menggunakan transportasi umum seperti kereta api dan bus, lalu kendaraan pribadi. Penggunaan kereta ekonomi menjadi pilihan favorit para wisatawan yang bermodal minim, membuat Stasiun Lempuyangan sangat ramai saat wisatawan datang ke Yogyakarta. Stasiun Lempuyangan merupakan salah satu pintu gerbang menuju Kota Yogyakarta, dengan menggunakan KA ekonomi.



Gambar 1.1 Lokasi Site dengan Stasiun Lempuyangan

Sumber : Google Maps Modifikasi Penulis, 2017

Lokasi Perancangan berada di Baciro, Yogyakarta mendukung adanya fasilitas akomodasi wisatawan berbiaya rendah karena lokasi hanya berjarak sekitar 600 meter dari Stasiun Lempuyangan yang dapat ditempuh selama 10 menit dengan berjalan kaki. Di Baciro terdapat daerah perumahan warga yang memiliki gaya bangunan indis yang dominan, membuat perancangan ini harus mempertimbangkan *value* dari lingkungannya.



Gambar 1.2 Bangunan dengan Arsitektur Indis di Baciro

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Desain arsitektur perlu memperhatikan karakter budaya lokal, agar bangunan baru tidak asing berada di suatu tempat. Berdasarkan Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 40 Tahun 2014 Tentang Panduan Arsitektur Bangunan Baru bernuansa Daerah, dijelaskan bahwa dalam mendesain sebuah bangunan baru di lingkungan dengan gaya arsitektur yang dominan harus memenuhi kaidah-kaidah fisik arsitektur didalam kawasan itu (Dinas Kebudayaan DIY, 2015). Lokasi perancangan menurut peraturan termasuk dalam zona penunjang sehingga menggunakan pendekatan desain selaras-harmonis dengan menggunakan pola rancangan selaras parsial.

Penggunaan gaya arsitektur indis pada Youth Hostel bertolak belakang dengan prinsip Youth Hostel yang lebih mengutamakan biaya yang terjangkau dalam merancang dan operasionalnya. Sehingga diperlukan kajian yang dapat

menyelesaikan permasalahan perancangan Youth Hostel dengan arsitektur indis namun tetap dengan biaya terjangkau. Salah satu kajian yang dapat digunakan adalah *Blue Ocean-Strategy*. *Blue Ocean-Strategy* digunakan untuk menganalisis faktor-faktor yang menjadi batasan persaingan dan mencari faktor-faktor yang tidak ada pada pesaing, guna merancang langkah yang tepat untuk menekan biaya sekaligus meningkatkan nilai.

Keberlangsungan operasional Hostel sangat bergantung dengan pengunjung yang datang menginap, sehingga untuk tetap memberikan aliran pendapatan yang berkelanjutan perlu adanya strategi *revenue*<sup>1</sup>, berupa penambahan fasilitas pendukung Hostel, yaitu fasilitas Katering untuk menyediakan makan bagi penghuni Hostel baik wisatawan menginap maupun rombongan wisatawan yang hanya mampir untuk makan.

Dari uraian di atas, dibutuhkan pembangunan suatu fasilitas yang dapat mengakomodasi para wisatawan berbiaya rendah mancanegara maupun domestik yang akan berwisata di Yogyakarta. Sehingga diperlukan perencanaan dan perancangan *Youth Hostel* dengan penekanan pada penerapan gaya arsitektur indis namun tetap memenuhi prinsip rendah biaya.

## **1.4 Pernyataan Persoalan Perancangan dan Batasannya**

### **1.4.1 Permasalahan Umum**

Bagaimana merancang Youth Hostel di Baciro, Yogyakarta yang mengakomodasi wisatawan *backpacker* dengan menerapkan gaya arsitektur indis namun tetap memenuhi prinsip rendah biaya dari Youth Hostel.

### **1.4.2 Permasalahan Khusus**

1. Bagaimana merancang bangunan baru yang menarik wisatawan dengan menggunakan gaya bangunan arsitektur indis sebagai desain utama sesuai dengan panduan pada pola selaras parsial.
2. Bagaimana merancang interior bangunan yang rendah biaya dan tetap menarik bagi anak muda yg menjadi sasaran utama pengguna Youth Hostel.

---

<sup>1</sup> Achmad Maulidi, "Pengertian Pendapatan (Revenue) dan Penghasilan (Income)", diakses dari <https://www.kanal.web.id/2016/10/pengertian-pendapatan-revenue-dan.html>, pada tanggal 22 Februari 2018 pukul 16:40

3. Bagaimana menerapkan *Blue-Ocean Strategy* pada elemen arsitektur indis dan standar Youth Hostel agar prinsip rendah biaya dapat terpenuhi sekaligus meningkatkan nilai yang diperoleh pengunjung.
4. Bagaimana menerapkan strategi-strategi bangunan rendah biaya pada perancangan Youth Hostel.
5. Bagaimana merancang tata ruang produksi (dapur) agar efektif melayani pelanggan restoran, katering dan drive-thru.

### **1.4.3 Batasan**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang ditemukan diatas, maka obyek perancangan hanya membatasi pada satu permasalahan yang menurut penulis dirasa perlu menjadi prioritas untuk dirancang, yaitu merancang sebuah Youth Hostel yang menggunakan arsitektur indis namun tetap memenuhi kriteria bangunan rendah biaya.

### **1.5 Tujuan Perancangan**

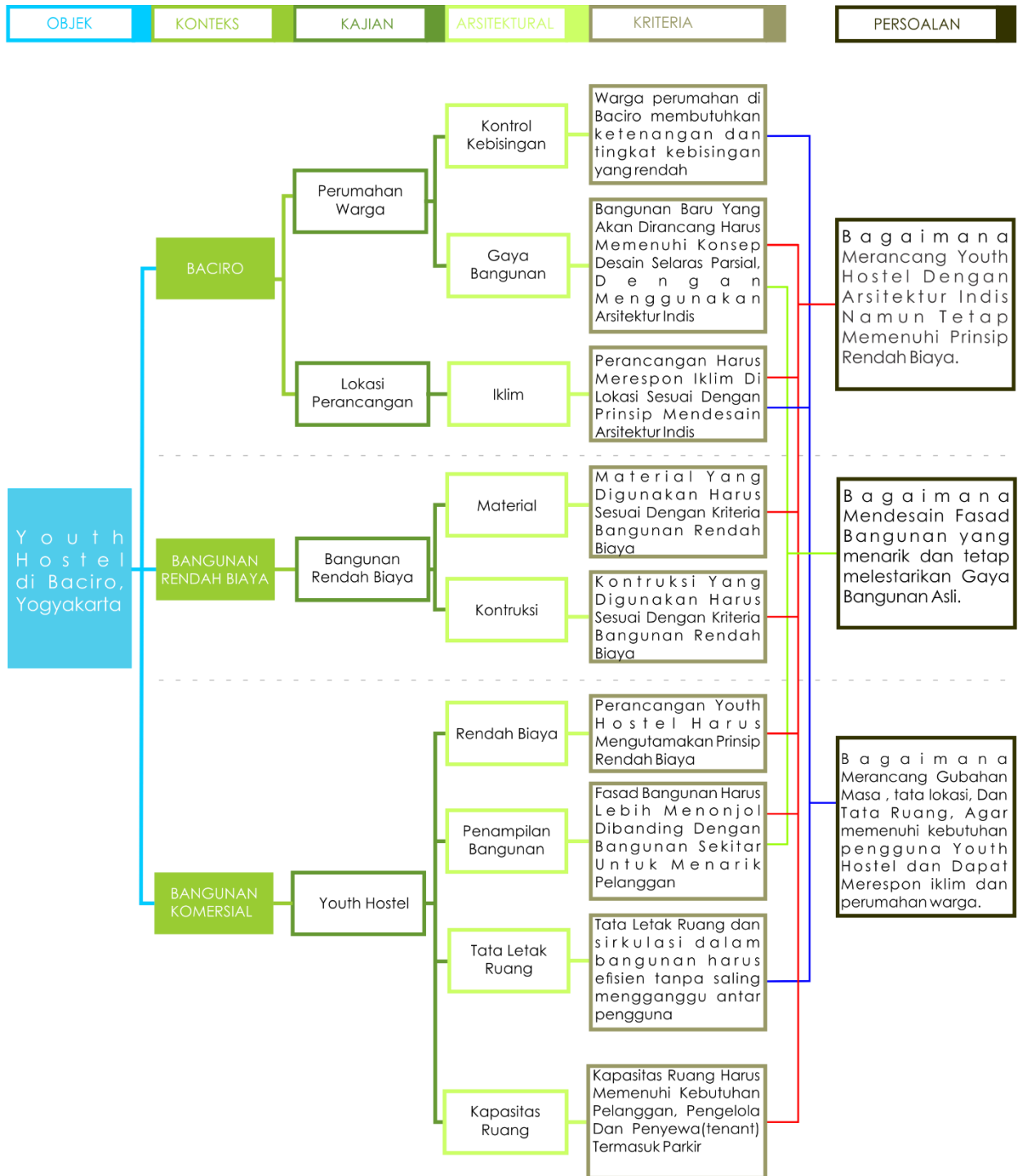
Merancang Youth Hostel di Baciro yang mewedahi kebutuhan wisatawan berbiaya rendah dengan melakukan penekanan pada penerapan bangunan rendah biaya pada arsitektur indis.

### **1.6 Sasaran Perancangan**

1. Merancang bangunan baru yang menarik wisatawan dengan menggunakan gaya bangunan arsitektur indis sebagai desain utama sesuai dengan panduan pada pola selaras parsial.
2. Merancang interior bangunan yang rendah biaya dan tetap menarik bagi anak muda yg menjadi sasaran utama pengguna Youth Hostel.
3. Menerapkan *Blue-Ocean Strategy* pada elemen arsitektur indis dan standar Youth Hostel agar prinsip rendah biaya dapat terpenuhi.
4. Menerapkan strategi-strategi bangunan rendah biaya pada perancangan Youth Hostel.
5. Merancang tata ruang produksi (dapur) agar efektif melayani pelanggan restoran, katering dan drive-thru.

## 1.7 Metode Pemecahan Persoalan Perancangan

### 1.7.1 Peta Persoalan

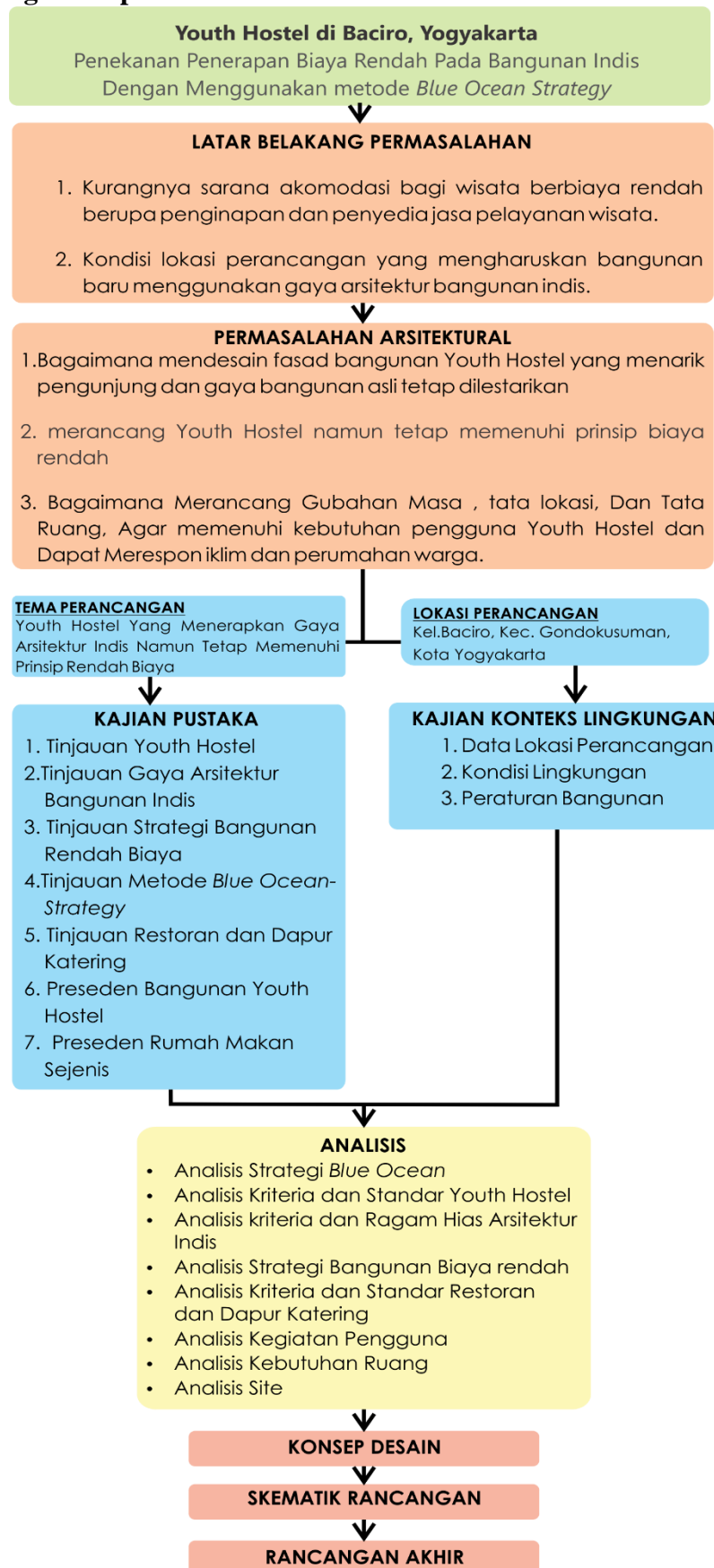


Gambar 1.3 Peta Persoalan

Sumber : penulis, 2017



## 1.8 Kerangka Berpikir



Gambar 1.4 Diagram Pola Berpikir

Sumber : Penulis, 2017



## 1.9 Metode Perancangan

Dalam perancangan Youth Hostel di Baciro terdapat permasalahan pada bangunan, tema bangunan, dan kontekstual bangunan terhadap lingkungan, hingga kenyamanan terhadap penggunaan. Maka metode yang digunakan untuk perancangan bersumber dari metode perancangan William Pena, dengan proses penyusunan program (analisis) dan rancangan skematik (sintesis).



**Gambar 1.5** Diagram Metode Perancangan

Sumber : Penulis, 2017

Metode pendekatan-pendekatan yang dilakukan dalam perencanaan ini adalah :

### **1.9.1 Tahap Permulaan**

Identifikasi masalah mengenai kebutuhan akomodasi wisatawan berbiaya rendah di Yogyakarta, diawali dengan merumuskan masalah yang kemudian dilanjutkan dengan persoalan arsitektural.

### **1.9.2 Tahap Persiapan**

Tahap persiapan berupa pengumpulan data primer melalui Observasi lapangan, pengamatan langsung ke objek terkait yaitu di kawasan Baciro, Yogyakarta untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Pengamatan langsung mencakup lokasi dan keadaan lingkungan sekitar.

- Pengumpulan data sekunder studi literatur, berupa referensi pendukung terkait dengan fungsi bangunan dan pendekatannya dari buku, jurnal serta peraturan pemerintah sebagai acuan awal untuk melakukan kajian pustaka berdasarkan data dari lapangan.

- Wawancara, dialog langsung dengan pelaku sekitar.

- Dokumentasi dalam bentuk foto maupun sketsa tangan untuk mengetahui keadaan eksisting.

### **1.9.3 Tahap Analisis**

Kualitatif, dengan menentukan kriteria karakteristik sesuai dengan tuntutan yang memperhatikan hasil evaluasi yang telah dilakukan pada lingkungan objek observasi. Analisis ini digunakan pada:

- Analisis tapak berdasarkan potensial dan masterplan.
- Analisis besaran zonafikasi ruang.
- Analisis bentuk desain bangunan yang sesuai dengan lingkungan.

### **1.9.4 Tahap Desain Awal (Sintesis)**

Desain awal merupakan pengembangan dari hasil analisis yang telah dilakukan, berupa sketsa – sketsa awal ide desain yang kemudian lanjutkan dalam bentuk gambar digital menggunakan Building Information Modeling (BIM).

### **1.9.5 Tahap Pengujian Desain**

Metode pengujian yang dilakukan dalam tahapan perancangan Youth Hostel di Baciro adalah pengujian secara internal dengan analisis penulis terhadap rancangan bangunan sesuai dengan tolok ukur berdasarkan kajian teori yang dibandingkan dengan bangunan yang memiliki konsep desain yang sama.

### **1.9.6 Tahap Pengembangan Desain**

Desain awal yang telah di evaluasi kemudian dikembangkan menjadi desain yang memiliki kelengkapan dan memenuhi standar yang telah ditentukan dengan mempertimbangkan konteks persoalan dan pertimbangan – pertimbangan desain.

### **1.9.7 Tahap Desain Final dan Presentasi**

Desain final berupa gambar- gambar teknis final yang terdiri dari denah, siteplan, gambar rencana sistem bangunan, tampak dan potongan bangunan. Gambar- gambar ini kemudian dikomunikasikan kepada dosen pembimbing dan dosen penguji untuk selanjutnya dilakukan perbaikan.

## 1.10 Keaslian Penulisan

### 1.10.1 *Boutique Hostel* Di Solo /2014

- Pendekatan : Arsitektur kontemporer
- Oleh : Nurindah Khusnul Irfani / 21020110130090 / Universitas Diponegoro
- Konsep : Merancang Boutique Hostel di Solo untuk mengakomodasi wisatawan mancanegara dan domestik dengan menggunakan gaya bangunan arsitektur kontemporer dengan material ekspos. Perancangan ini menggunakan jenis akomodasi Boutique Hostel perancangan ini lebih menekankan kualitas pelayanan, fasilitas yang lengkap dan kamar yang disediakan dengan menggunakan kamar tipe Hostel, dimana tiap kamar memiliki banyak tempat tidur(Irfani, 2014).
- Kesamaan : memiliki kesamaan pada fungsi bangunan
- Perbedaan : Perbedaan terletak pada pendekatan dan lokasi perancangan

### 1.10.2 *Manado Backpacker Hostel* / 2013

- Pendekatan : Urban Oasis
- Oleh : Andry Rizky Leonardo Gosal / Universitas Sam Ratulangi
- Konsep : Mendesain Hostel yang menyediakan akomodasi penginapan para kaum muda ataupun wisatawan yang melakukan perjalanan dengan *backpacking* dengan pendekatan *urban oasis* yaitu fokus pada perancangan lansekap yang memberi kesan teduh menggunakan pola rancangan yang radial (Gosal, 2013).
- Kesamaan : Memiliki kesamaan pada fungsi bangunan
- Perbedaan : Perbedaan terletak pada lokasi bangunan dan pendekatan yang digunakan.

### 1.10.3 *Budget Hostel* di Yogyakarta / 2013

- Pendekatan : Green Architecture
- Oleh : Karina Dwi Kusumastuty / L2B009097/ Universitas Diponegoro

- Konsep : Mendesain budget Hostel di Yogyakarta yang mengakomodasi wisatawan beranggaran rendah dengan menggunakan pendekatan *green architecture* dan menerapkan bangunan rendah biaya dengan menggunakan material fabrikasi (Karina, 2013).
- Kesamaan : Memiliki kesamaan pada fungsi bangunan, pendekatan rendah biaya dan lokasi perancangan
- Perbedaan : Perbedaan terletak pada pendekatan yang digunakan.

#### 1.10.4 Hostel di Seririt / 2017

- Pendekatan : Estuary emphasize design
- Oleh : Rizky Ramadhan / 1104205096/ Universitas Udayana
- Konsep : Mendesain Hostel di Seririt, Bali yang focus mengakomodasi wisatawan rombongan, dengan menggunakan pendekatan *estuary* atau memaksimalkan potensi lokasi di muara yang menuju laut Bali (Ramadhan, 2017).
- Kesamaan : Memiliki kesamaan pada fungsi bangunan dan sasaran pengguna.
- Perbedaan : Perbedaan terletak pada pendekatan yang digunakan, lokasi perancangan dan konsep Hostel