

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Permasalahan

1.1.1. Wisatawan

Wisatawan atau yang dalam bahasa Inggris sering kali disebut sebagai *tourist*. Terdiri dari kata wisata dan wan yang memiliki arti seseorang yang melakukan wisata. Wisata memiliki arti berpergian (Sinaga, 2011), sedangkan pari memiliki arti berkali-kali (Sinaga, 2011) sehingga pariwisata memiliki maksud berpergian berkali-kali atau berulang-ulang.

Menurut UU No 9 tahun 1990 tentang Kepariwisatahan pada BAB I pasal 1 menyatakan:

1. Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata.
2. Wisatawan adalah orang yang melakukan kegiatan wisata.
3. Pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk pengusahaan obyek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha yang terkait di bidang tersebut.
4. Kepariwisatahan adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan penyelenggaraan pariwisata.
5. Usaha pariwisata adalah kegiatan yang bertujuan menyelenggarakan jasa pariwisata atau menyediakan atau mengusahakan obyek dan daya tarik wisata, usaha sarana wisata dan usaha lain yang terkait di bidang tersebut.
6. Obyek dan daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang menjadi sasaran wisata.

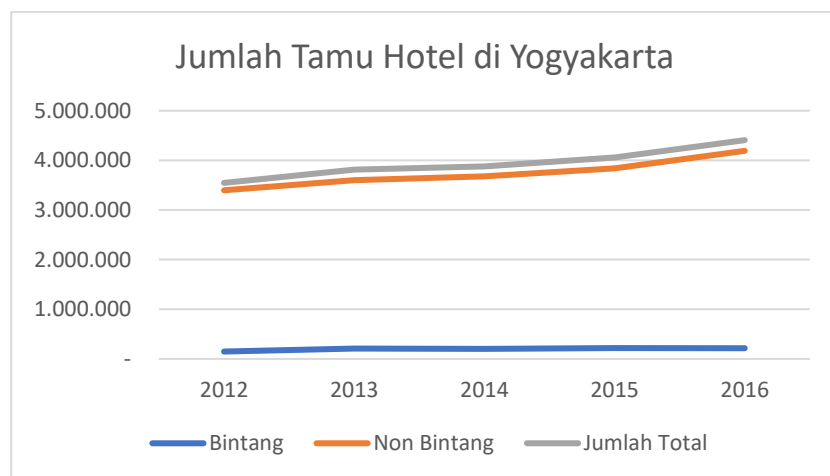
7. Kawasan pariwisata adalah kawasan dengan luas tertentu yang dibangun atau disediakan untuk memenuhi kebutuhan pariwisata.

8. Menteri adalah Menteri yang bertanggung jawab di bidang kepariwisataan.

Lalu dari beberapa penjelasan di atas, penulis mengelompokkan wisatawan dalam 2 (dua) katagori yakni wisatawan mancanegara dan wisatawan domestik. Wisatawan mancanegara adalah wisatawan yang berasal dari luar Indonesia sedangkan wisatawan domestik ialah wisatawan yang berasal dari dalam Indonesia.

1.1.1.1. Wisatawan di Yogyakarta

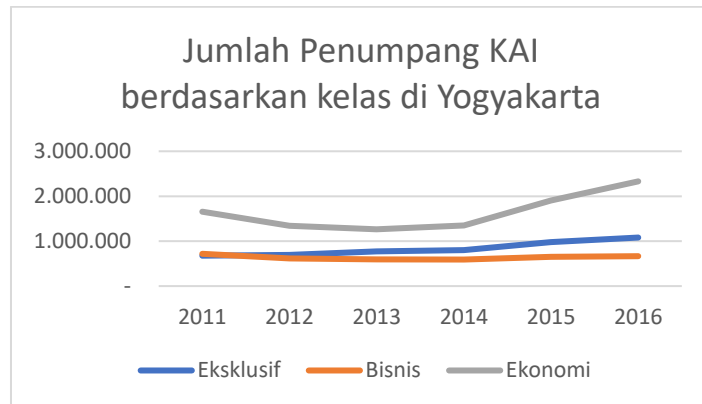
Setelah menganalisis kasar data wisatawan di Indonesia, pada sub-bab ini akan menganalisis data wisatawan di Yogyakarta. Berikut adalah data jumlah wisatawan yang berkunjung ke Yogyakarta dari tahun 2012 sampai 2016.



*Tabel 1. 1 Data Tamu Hotel di Yogyakarta
Sumber: BPS 2017 yang dimodifikasi penulis 2018*

Dari data yang didapatkan penulis, jumlah tamu yang menginap di hotel di Kota Yogyakarta masih didominasi oleh hotel non bintang, hal ini disimpulkan penulis ketertarikan akomodasi bagi wisatawan lebih menarik dibandingkan hotel berbintang. Grafik juga menunjukkan jumlah tam uterus bertambah dari tahun ke tahun, bertambah juga pada hotel non bintang, namun mengalami penurunan pada

hotel berbintang. Penulis menyimpulkan bahwa wisatawan memiliki penurunan ketertarikan pada hotel berbintang seiring berjalannya waktu.



*Tabel 1. 2 Data Penumpang KAI di Yogyakarta
Sumber: BPS 2017 yang dimodifikasi penulis 2018*

Melalui grafik di atas, jumlah penumpang KAI yang ada di Yogyakarta tidak mengalami kestabilan. Pada kelas Eksklusif jumlah penumpang terus mengalami kenaikan dari tahun ke tahun. Berbeda dengan kelas bisnis yang lebih stabil namun lebih terbelah menurun. Namun perubahan yang signifikan ada pada kelas ekonomi yang sempat mengalami penurunan, namun mengalami kenaikan drastis pada 2015 dan 2016. Dari grafik di atas penulis menyimpulkan bahwa dalam beberapa waktu terakhir ketertarikan penumpang pada kelas ekonomi mengalami kenaikan yang drastis.

1.1.1.2. Wisatawan di Lempuyangan

Pola aktivitas yang ada di kawasan ini terus berkembang dan bergerak. Namun keberadaan pasar yang merupakan magnet di kawasan ini tidak terlalu berkembang dalam 10 tahun belakangan. Wisatawan terus bertambah setiap tahun namun seolah fasilitas residential hotel dengan harga rendah masih dipandang sebelah mata. Padahal turis yang berlalu lalang sambil menggendong tas ransel merupakan hal lumrah yang sering kali di temukan di area ini.



*Gambar 1. 1 Wisatawan Backpacker di sekitar Pasar Lempuyangan.
Sumber: Penulis, 2017.*

Karena berdekatan dengan stasiun Lempuyangan dan memiliki jarak yang tidak jauh dengan Malioboro sebagai pusat wisatawan Yogyakarta, di area ini ditemukan beberapa turis dengan budget yang rendah. Turis ini biasa disebut *backpacker*. Keunikan lain yang ada pada wisatawan di Lempuyangan ialah mereka memiliki karakteristik suka berjalan kaki, dan berbelanja di Pasar Lempuyangan untuk memenuhi kebutuhan mereka selama berada di Lempuyangan. Oleh sebab itu, dengan adanya Hotel *Backpacker* di Pasar Lempuyangan diharapkan semakin mampu mengakomodasi kebutuhan wisatawan di Lempuyangan dengan dua karakteristik utama yaitu *backpacker* dan berbelanja di pasar.

1.1.2. Backpacker

Seiring berjalannya waktu, wisatawan seolah memiliki gayanya masing-masing. Salah satu gaya berwisata ialah *backpacking*. Chang (2009) dalam Menuh (2015) menuliskan teknologi yang terus bergerak menyebabkan manusia bisa mengerjakan segala sesuatu secara praktis dan singkat. *Backpacking* merupakan salah satu *style* dalam berwisata. Pelakunya disebut *backpacker*. Wisatawan *backpacker* memiliki ciri khas tidak mau repot dan biasanya dilakukan bersama-sama dengan

mencari *budget* yang murah. *Backpacker* sering menjadi pilihan karena praktis dan menjadi gaya yang dianggap *trend* bagi dunia media social belakangan.

Di Kawasan Lempuyangan, wisatawan *backpacker* sering ditemui. Hal ini dikarenakan stasiun Lempuyangan yang menjadi magnet wisatawan *backpacker*. Gaya yang dipakai wisatawan ini pun terbilang santai. Sering kali ditemukan menggunakan celana pendek dan kaos. Mereka mencari makan sendiri di sekitaran kawasan baik di dalam pasar maupun di luar pasar, sesuai kebutuhannya.

1.1.3. Sistem Modular

Sistem Modular, (Astutiek, 1996 dalam Hendri, 2015) adalah suatu sistem pada bangunan yang menggunakan unit terkecil untuk merancang suatu bangunan. Unit terkecil ini disebut juga modul. Modul yang dimaksud memiliki bilangan bulat yang dibuat tersistem sehingga bisa disusun secara fleksibel sedemikian rupa. Modul bisa berdasarkan struktur, yang itu berarti sudah mempertimbangkan jumlah lantai dan bentangnya, maupun secara fungsi, seperti fungsi-fungsi apa saja yang akan ditampung oleh modul.

Sistem modular yang sering digunakan pada bangunan yang memiliki fungsi ruang yang sama, namun berjumlah lebih dari satu. Hal ini dikarenakan fungsinya yang sama dan dimensinya yang sama sehingga digunakan sistem modul kemudian ditata berdasarkan kebutuhan masing-masing bangunan. Dalam kasus hotel *backpacker*, memiliki fungsi yang sama yaitu kamar hotel, juga kapasitas yang sama. Oleh sebab itu, penggunaan sistem modular dipakai dalam perancangan ini karena sesuai dengan kebutuhan hotel *backpacker*.

Dari beberapa penjelasan di atas, penulis berencana merancang Hotel *Backpacker* di Pasar Lempuyangan Yogyakarta. Hotel *Backpacker* terletak masih di dalam site Pasar Lempuyangan. Sesuai dengan uraian di atas, rancangan ini guna

merespon karakteristik wisatawan di Lempuyangan dengan gaya *backpacker* dan memiliki keunikan berbelanja di pasar Lempuyangan

Untuk merancang Hotel *Backpacker* di Pasar Lempuyangan, privasi menjadi hal yang vital untuk diperhatikan. Rancangan harus mampu menjaga privasi tamu sehingga tamu merasa aman di dalam hotel. Selain privasi, posisi hotel yang berada di pinggir jalan Hayam Wuruk dengan suara kebisingan kendaraan menjadi tantangan dalam merancang. Rancangan akustik dalam arsitektur menjadi suatu penekanan dalam rancangan ini.

1.2. Peta Permasalahan



Diagram 1. 1 Diagram Persoalan

Sumber: Penulis, 2018.

Ditemukan tiga masalah pokok dalam site dan lingkungan yaitu pariwisata, ekonomi dan budaya. Setelah itu mencari solusinya untuk diselesaikan masalah tersebut. Solusi-solusi yang ada nantinya ada dalam satu naungan hotel *backpacker* di Pasar Lempuyangan. Namun, dalam perancangan Hotel *Backpacker* terdapat masalah-masalah baru di dalamnya seperti kenyamanan privasi, ke-efektifan spasial, pengendalian akustik, maupun sirkulasi dan aksesibilitas. Sehingga diperlukan solusi-solusi untuk menyelesaikan masalah-masalah tersebut.

1.3. Rumusan Masalah

1.3.1. Permasalahan Umum

1. Bagaimana menerapkan rancangan akustik pada fasad bangunan hotel *backpacker*?

1.3.2. Permasalahan Khusus

1. Bagaimana merancang hotel *backpacker* menggunakan sistem modular?
2. Bagaimana rancangan selubung bangunan hotel *backpacker* guna mengurangi kebisingan kendaraan dari jalan raya?

1.4. Tujuan

Tujuan utama dari perancangan ini adalah merancang Hotel *Backpacker* di Pasar Lempuyangan Yogyakarta yang mampu mengurangi suara kebisingan dari kendaraan bermotor di Jalan Hayam Wuruk. Namun terdapat tujuan khusus dari perancangan ini yaitu:

1. Memberikan wadah kepada wisatawan *backpacker* di Lempuyangan untuk bersinggah dengan memenuhi segala kebutuhannya.

2. Memberikan pengalaman menginap di hotel *backpacker* yang berada di Pasar Lempuyangan Yogyakarta.

1.5. Originalitas

Proyek pertama berjudul Pendekatan Perancangan Bangunan *Mixed Use* Pasar Lempuyangan Dan Rusunawa di Yogyakarta Dengan Penekanan Pada Tepat Guna Lahan dan Efisiensi Serta Konservasi Energi merupakan karya dari Yoga Gayuh Mukti tahun 2017. Proyek ini juga memiliki penerapan yang sama yaitu penataan kembali Pasar Lempuyangan dengan penambahan fungsi residensial berlokasi yang sama yaitu di Pasar Lempuyangan, Yogyakarta. Perbedaannya usulan proyek ini ialah penambahan fungsi residential sebagai rusunawa.

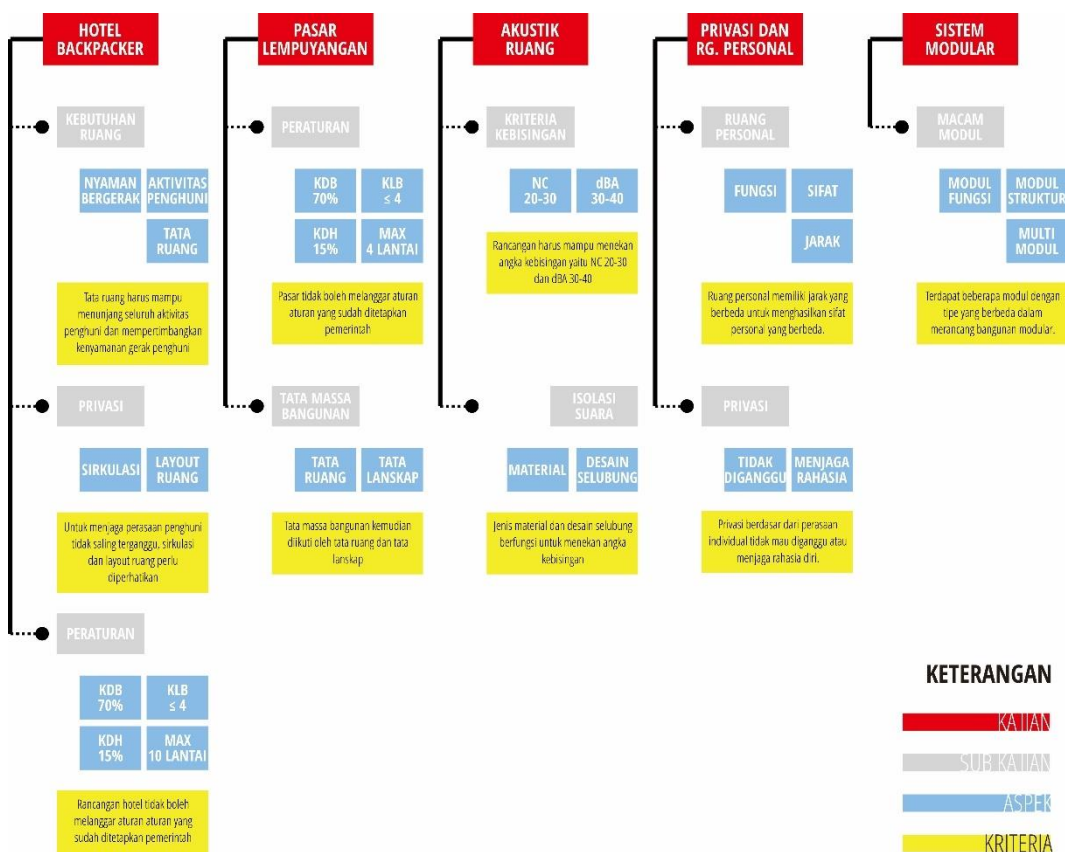
Proyek kedua berjudul *Mixed Use* Bangunan Pasar Tradisional, Terminal Bus, dan Townhouse di Kawasan Zona III Prambanan Yogyakarta merupakan karya dari Chessariajeng Merlina tahun 2018. Proyek ini memiliki penerapan yang sama yaitu tentang keberagaman fungsi dalam pasar, Yogyakarta. Perbedaannya usulan proyek ini ialah penambahan fungsi tidak hanya fungsi residential melainkan terminal bus juga.

Proyek ketiga berjudul Redesain Stasiun Jakarta Kota dengan Pendekatan *Mixed Used* dan Preservasi Konservasi merupakan karya dari Adi Triyono tahun 2002. Proyek ini juga memiliki penerapan yang sama yaitu melalui pendekatan *mixed used* pada bangunan sarana umum. Perbedaannya usulan proyek ini ialah bangunan yang dimaksud berfungsi sebagai terminal bukan pasar.

Proyek keempat berjudul Hotel Bisnis di Glagah, Temon, Kulon Progo tahun 2014. Proyek ini juga memiliki penerapan yang sama yaitu perancangan hotel dengan berbasis akustik arsitektur karena kebisingan menjadi tantangan dalam merancang hotel. Perbedaannya usulan proyek ini ialah hotel yang dirancang berbasis bisnis sedangkan dalam proyek ini berbasis *backpacker*.

Proyek kelima berjudul Galeri Seni Lukis dan Seni Instalasi Kontemporer di Jogjakarta Permainan Selubung Bangunan dan Penciptaan Efek Bayangan sebagai Dasar Pembentuk Imej Bangunan dan Suasana Ruang tahun 2003. Proyek ini juga memiliki penerapan yang sama yaitu penerapan selubung bangunan guna membentuk suasana ruang. Perbedaannya usulan proyek ini ialah selubung bangunan tidak untuk menekan angka kebisingan dari luar gubahan.

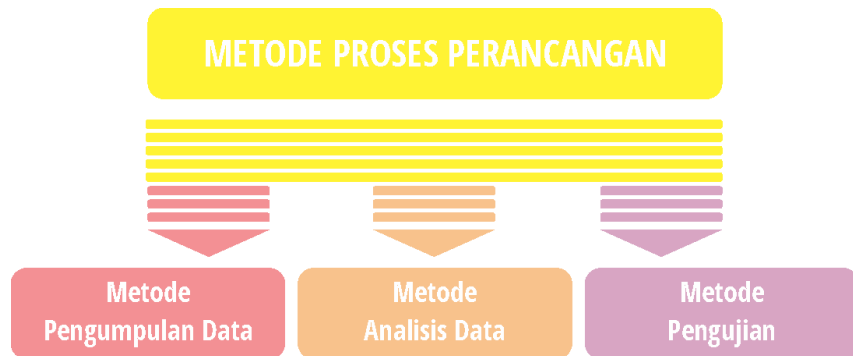
1.6. Peta Persoalan



Gambar 1. 2 Diagram Peta Perancangan

Sumber: Penulis, 2018.

1.7. Proses Perancangan

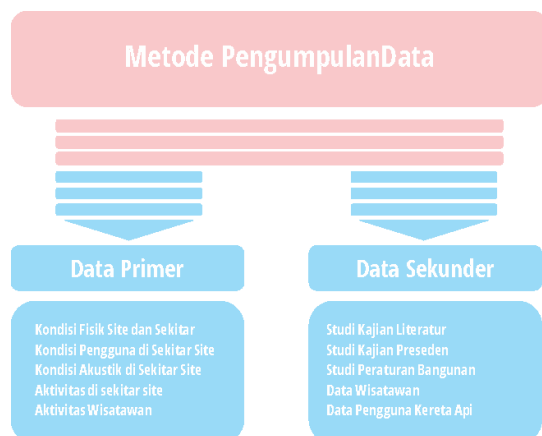


Gambar 1. 3 Diagram Metode Perancangan
Sumber: Penulis, 2018.

Dalam merancang, perlu dilakukan beberapa metode yang disebut Metode Proses Perancangan. Metode proses perancangan ini terbagi menjadi tiga metode yaitu Metode Pengumpulan Data, Metode Analisis Data dan Metode Pengujian. Namun untuk tahap ini, penulis sampai tahap Metode Pengumpulan Data, Metode Analisis Data, dan Pengujian Desain.

1.8. Metoda

1.8.1. Metode Pengumpulan dan Analisis Data



Gambar 1. 4 Diagram Metode Pengumpulan Data
Sumber: Penulis, 2018.

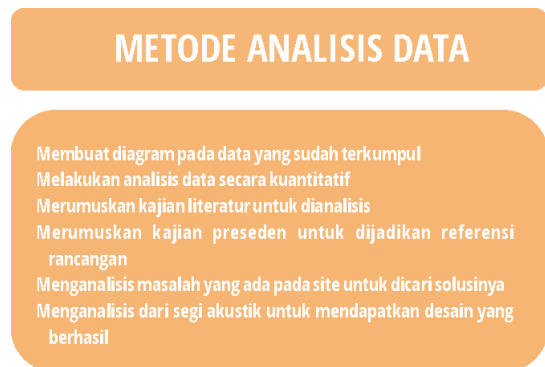
Berdasarkan jenis data, dikategorikan menjadi dua jenis data yaitu;

1. Data Primer

Data Primer merupakan data yang diperoleh langsung oleh penulis. Data Primer pada proyek ini ialah foto-foto kondisi site secara fisik, kondisi lingkungan site secara fisik, kondisi pengguna seperti masyarakat di sekitar site maupun wisatawan *backpacker* yang berada di site.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh penulis melalui sumber tidak langsung namun bisa dipertanggungjawabkan isinya. Dalam proyek ini, data sekunder tersebut ialah data-data tentang wisatawan, data tentang pengguna kereta api, literatur yang masih dalam ranah proyek ini, juga studi preseden untuk dianalisis dan dijadikan referensi.



*Gambar 1. 5 Diagram Metode Analisis
Sumber: Penulis, 2018.*

Untuk mendapatkan data kondisi fisik site, melalui metode survey langsung ke lapangan yaitu di Pasar Lempuyangan Yogyakarta. Data dikumpulkan melalui kamera telepon genggam. Selain kondisi fisik site, melalui metode yang sama untuk memperoleh data wisatawan *backpacker* di site. Hasil kondisi fisik di site dan sekitarnya beserta aktivitas wisatawan di sekitar site dikumpulkan kemudian dianalisis secara deskriptif oleh penulis.

Melalui Badan Pusat Statistika Yogyakarta, penulis memperoleh data tentang jumlah wisatawan dan jumlah pengguna kereta api di Yogyakarta. Penulis memfokuskan pada wisatawan dengan hotel melati, juga pengguna kereta api dengan kelas ekonomi. Dari data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitas melalui diagram.

Melalui penelitian berjudul “Profil Pengeluaran Wisata Asing Ala *Backpacker* di Yogyakarta” karya Maritha (2010) penulis mengumpulkan karakteristik wisatawan *backpacker* di Yogyakarta. Melalui data tersebut, penulis menganalisis melalui diagram dan deskriptif. Karakteristik tersebut nantinya menjadi acuan dalam merancang bangunan.

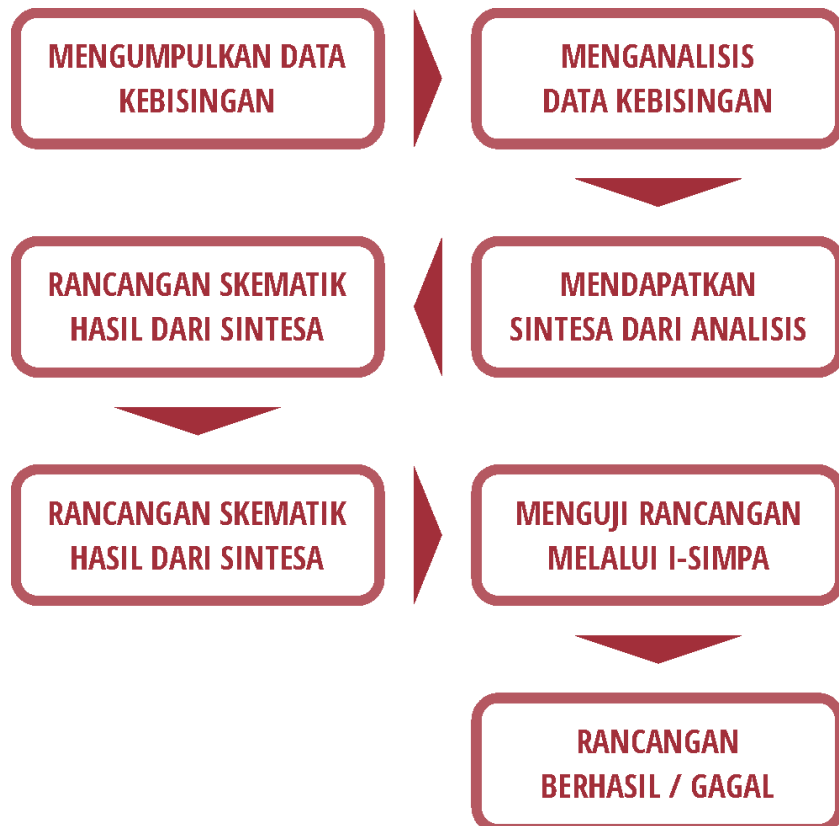
Mengumpulkan data kebisingan di site dengan survey langsung ke lapangan melalui *perangkat lunak* “Decibel X” dan “Sound Meter”. Lalu dilakukan analisis secara tepat untuk mendapatkan desain yang baik guna mengedepankan kepentingan kenyamanan akustik ruang.



Gambar 1. 6 Decibel X dan Sound Meter
Sumber: Play Store.

Melalui beberapa sumber yang berbeda penulis mengumpulkan data literatur yang berhubungan dengan rancangan ini. Dari teori yang dikumpulkan kemudian dikaji untuk dijadikan dasar merancang.

1.8.2. Metode Pengujian



Gambar 1. 7 Diagram Metode Pengujian
Sumber: Penulis, 2018

Setelah data tentang kebisingan di Pasar Lempuyangan terkumpul, kemudian data tersebut dianalisis untuk didapatkan permainan selubung yang sesuai. Analisis bertujuan mengontrol kondisi kebisingan di site. Hasil dari analisis kemudian dijadikan rancangan yang kemudian hasil rancangan diuji menggunakan perangkat lunak I-Simpa.



Gambar 1. 8 Logo I-Simpa
Sumber: Ifsttar, 2016.

i-Simpa (Ifsttar, 2016) adalah perangkat lunak yang terbuka dapat diakses secara gratis. I-simpa didedikasikan untuk menganalisis model 3D (tiga dimensi) dari segi akustiknya. Perangkat lunak ini merupakan alat yang tepat bagi siapapun yang akan melakukan penelitian ataupun proyek dalam bentuk akustik ruang, akustik kota, ruang industry, maupun lainnya yang memiliki hubungan dengan akustik.

1.9. Sistematika Penulisan

ABSTRAK

Merupakan penjelasan tujuan, permasalahan, metoda perancangan dan hasil dari uji desain.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari 9 sub-bab yaitu antara lain Latar Belakang Permasalahan, Peta Permasalahan, Rumusan Masalah, Tujuan, Originalitas, Peta Persoalan, Proses Perancangan, Metoda dan Sistematika Penulisan. Merupakan penjelasan mengenai informasi umum tentang rancangan.

BAB II : PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN dan PEMECAHAN

Bab ini terdiri dari 6 sub-bab yaitu antara lain Paparan Tipologi Bangunan, Konteks Lokasi, Kondisi Fisik Site, Peraturan Terkait, Kajian Tema Perancangan, Kajian Arsitektural yang Relevan dengan Tema. Merupakan kajian dan analisis mengenai variabel rancangan.

BAB III : PROSES PERANCANGAN DAN ANALISIS

Bab ini terdiri dari 5 sub-bab yaitu antara lain Analisis Lokasi dan Kondisi Fisik Site, Analisis Peraturan, Analisis Pengguna, Analisis Kebisingan Site, dan Analisis Modul Kamar. Merupakan proses dalam menemukan rancangan.

BAB IV : RANCANGAN KONSEPTUAL

Bab ini terdiri dari 2 sub-bab yaitu antara lain Konsep Perancangan, dan Pengujian Rancangan. Merupakan hasil dari proses rancangan yang berupa gambaran konsep dan hasil uji keberhasilan rancangan.

BAB V : LAPORAN PERANCANGAN

Bab ini terdiri dari 2 sub-bab yang berisikan laporan perancangan berupa hasil rancangan melalui gambar-gambar dan deskriptif.

BAB VI : EVALUASI PERANCANGAN

Bab ini terdiri dari 2 sub-bab yang berisikan laporan perancangan berupa hasil akhir yang didapat berupa masukan dan kritikan.