

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak pulau, terdiri dari pulau-pulau besar dan pulau-pulau kecil. Luas Negara Kesatuan Republik Indonesia mencapai 8.746.000 km², di mana 60% wilayah Indonesia merupakan perairan yang terdiri dari laut, sungai, dan danau dengan 40% merupakan daratan.

Wilayah Indonesia yang merupakan Kawasan perairan memiliki potensi wisata yang besar, seperti wisata laut, danau, dan sungai. Dengan adanya potensi yang dimiliki dapat membantu meningkatkan perekonomian daerah dan untuk dari segi arsitektur dapat mengembangkan berbagai macam desain untuk fasilitas wisata.

Salah satu destinasi wisata yang populer di Indonesia adalah wisata Danau Toba tepatnya di Pulau Samosir yang terdapat di Provinsi Sumatera Utara, Danau toba sering menjadi wisata favorit masyarakat Sumatera Utara. Danau Toba juga diresmikan sebagai wisata internasional, dengan begini untuk menunjang kebutuhan fasilitas di Danau Toba seperti fasilitas penginapan seperti hotel.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian hotel adalah bangunan berkamar banyak yang disewakan sebagai tempat untuk menginap dan tempat makan orang yang sedang dalam perjalanan atau bisa juga merupakan sebuah akomodasi yang dikelola secara komersial, disediakan bagi setiap orang untuk memperoleh pelayanan, penginapan, makan dan minum.

Untuk menunjang fasilitas penginapan di Pulau Samosir, Danau Toba tentunya akan memerlukan wadah untuk memfasilitasi wisatawan beristirahat sebagai pemecahan contoh masalah tersebut. Disini lah terdapat peluang dalam Hotel.

Dalam perancangan Hotel ini diterapkan para tema perancangan menggunakan Arsitektur Neo Vernakular, dimana Arsitektur Neo Vernakular merupakan perpaduan antara modern dan tradisional budaya setempat yaitu Batak Toba. Sehingga diharapkan pada perancangan Hotel ini dapat menghadirkan unsur budaya di Sumatera Utara khususnya Batak Toba. Sehingga perancangan Hotel ini menjadi wadah untuk memperkenalkan unsur budaya lokal kepada wisatawan yang mengunjungi Danau Toba khususnya Pulau Samosir.

1.2 Identifikasi Masalah

- a. Bagaimana mendesain Hotel bintang empat (4) yang sesuai standar ?
- b. Bagaimana mendesain Hotel dengan menerapkan unsur budaya Batak Toba pada perancangan Hotel bintang empat (4) ?

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini ialah bagaimana mendesain Hotel Bintang Empat (4) sesuai dan standar dan bagaimana merancang Hotel dengan memadukan dengan unsur budaya lokal khususnya Batak Toba, agar dapat menjadi wadah untuk memperkenalkan unsur budaya Batak Toba kepada wisatawan yang berkunjung ke Danau Toba khususnya Pulau Samosir.

1.4 Kegunaan Perancangan

Kegunaan perancangan ini difokuskan pada penerapan Arsitektur Neo Vernakular pada bangunan Hotel Bintang Empat (4). Banyak masyarakat yang belum mengetahui teori penerapan Arsitektur Neo Vernakular pada perancangan. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan menjadi bahan edukasi kepada masyarakat.

1.5 Batasan Masalah

- a. Tidak membahas rencana anggaran biaya (RAB) pada perancangan ini
- b. Tidak membahas konstruksi secara detail
- c. Perancangan Hotel Bintang Empat (4) ini menerapkan ciri-ciri arsitektur neo vernakular pada perancangan

1.6 Kerangka Teoritik

