

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Akomodasi dapat diartikan sebagai lokasi yang disediakan untuk memenuhi kebutuhan para tamu, baik sebagai tempat tinggal maupun sebagai area untuk beristirahat sementara (Yudian dan Dewi, 2022). Kualitas akomodasi adalah salah satu elemen krusial yang diperhatikan oleh wisatawan ketika memilih untuk pergi ke suatu lokasi, karena akomodasi berhubungan langsung dengan adanya ketersediaan ruang yang memadai. Akomodasi biasanya berbentuk tempat tinggal dan beristirahat, seringkali terletak dekat dengan objek wisata (Yudian dan Dewi, 2022). Di antara berbagai jenis akomodasi yang tersedia, hotel merupakan salah satu yang tumbuh paling cepat dan dapat ditemukan di berbagai lokasi.

Usaha akomodasi seperti hotel menyediakan kamar untuk menginap dalam jangka waktu satu malam dengan sistem pembayaran harian dan berbagai layanan ekstra. Layanan ekstra tersebut meliputi penyediaan makanan serta minuman, ruang untuk konvensi dan pameran, sarana rekreasi dan hiburan, fasilitas olahraga dan kebugaran, layanan untuk bisnis dan perkantoran, layanan keuangan, area berbelanja, serta pengembangan fasilitas tambahan yang diperlukan oleh pengunjung dan tamu (Kania dan Suhedi, 2022). Kamar tetap menjadi produk utama dari hotel meskipun banyak produk dan layanan baru yang diperkenalkan.

Kamar hotel adalah ruang tempat tamu menginap dan menikmati berbagai layanan yang disediakan oleh hotel. Konsep sebuah kamar mencakup aspek-aspek

seperti desain, ukuran, tata letak, dan fungsi. Kamar yang dirancang secara optimal dan disesuaikan dengan kebutuhan tamu memainkan peran penting dalam meningkatkan tingkat kepuasan dan kenyamanan mereka selama menginap. Selain itu, tata letak kamar yang efektif serta pemilihan warna dan pencahayaan yang tepat juga berkontribusi positif terhadap pengalaman menginap tamu (Cahyani dkk., 2024). Oleh karena itu, merancang kamar yang disesuaikan dengan kebutuhan tamu sangat penting untuk meningkatkan kepuasan dan kenyamanan mereka.

Desain tiga dimensi merupakan perancangan objek atau ruangan yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi untuk membentuk wujud tiga dimensi (Indartono dkk. , 2021). Dalam tugas akhir ini, penulis akan menciptakan desain 3D untuk sebuah kamar hotel yang dikhususkan bagi tamu dengan kebutuhan disabilitas.

Istilah “disabilitas” merupakan singkatan dari “kemampuan yang berbeda”, yang merujuk pada kondisi gangguan, keterbatasan, atau kekurangan dalam kemampuan, aktivitas, atau partisipasi seseorang. Orang dengan disabilitas sering disebut sebagai individu dengan kebutuhan khusus atau orang dengan keterbatasan (Zaki dan Jusman, 2021). Berdasarkan survei yang dilakukan oleh platform layanan pemesanan kamar Agoda.com pada April 2015 mengenai hotel di Indonesia yang ramah bagi orang dengan disabilitas, hanya sekitar 11% hotel yang memenuhi kriteria tersebut. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar hotel di Indonesia belum cukup ramah dan mendukung kebutuhan orang dengan disabilitas (Sankhyaadi, 2015).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat (Permen PUPR) Nomor 14/PRT/M/2017 tentang Persyaratan Kemudahan Bangunan Gedung, setiap hotel, penginapan, dan bangunan sejenis wajib menyediakan paling sedikit satu kamar tidur dari setiap 200 kamar tamu dan kelipatannya yang memenuhi persyaratan kemudahan bangunan gedung. Ketentuan tersebut bertujuan untuk menjamin ketersediaan fasilitas yang aksesibel bagi penyandang disabilitas agar mereka dapat menggunakan fasilitas akomodasi secara aman, nyaman, dan mandiri seperti orang pada umumnya, sehingga penulis menjadikan ketentuan ini sebagai dasar dalam perancangan desain kamar ini.

Dalam perancangan desain kamar ini penulis ingin menghasilkan sebuah ide desain kamar yang ramah untuk tamu difabel yang dapat menjadi pilihan desain untuk bidang interior kamar hotel bagi tamu difabel di masa depan, karena Menurut Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 Pasal 16 ayat C, individu penyandang disabilitas berhak mendapatkan fasilitas yang memadai untuk mengakses, mendapatkan perlakuan yang baik, dan akomodasi yang sesuai dengan kebutuhan mereka sebagai pengunjung.

B. Usulan Produk

Produk yang diusulkan dalam penelitian ini berupa rancangan desain kamar hotel yang ramah bagi tamu difabel. Produk ini bersifat *tangible* karena diwujudkan dalam bentuk visualisasi ruang tiga dimensi yang dapat memperlihatkan penataan furnitur, sirkulasi ruang, serta dimensi peralatan dan perlengkapan di dalam kamar. Rancangan ini tidak hanya menampilkan gambar estetis, tetapi juga berfungsi

sebagai simulasi nyata bagaimana kamar hotel dapat memenuhi kebutuhan tamu difabel.

Alasan teoritis dalam memilih produk ini berlandaskan pada prinsip aksesibilitas universal yang tercantum dalam Permen PUPR No. 14/PRT/M/2017 mengenai Kemudahan Bangunan Gedung. Aturan ini menegaskan bahwa setiap struktur publik, terutama hotel, harus menyediakan sarana yang dapat diakses oleh seluruh kalangan tanpa terkecuali, termasuk individu dengan disabilitas. Dengan mengacu pada regulasi tersebut, rancangan 3D ini akan menampilkan ruang yang benar-benar sesuai dengan standar minimum aksesibilitas, seperti diameter ruang gerak kursi roda minimal 152,5 cm, penggunaan pintu dengan lebar minimal 90 cm, penempatan furnitur yang tidak menghalangi sirkulasi, serta penyediaan kamar mandi dengan *grab bar* dan *shower* tanpa undakan. Secara akademis, pemilihan produk ini bertujuan untuk menererapkan keterkaitan antara teori desain interior, prinsip inklusivitas, dan regulasi resmi pemerintah untuk kamar yang ramah untuk tamu difabel.

Alasan pemilihan tema desain ini juga didasarkan pada aspek tren dan regulasi terkini. Secara global, tren perhotelan modern menekankan pentingnya *hospitality* yang inklusif, di mana tamu difabel tidak hanya dipandang sebagai kelompok minoritas, melainkan sebagai bagian integral dari pasar yang harus dilayani dengan standar setara. Berdasarkan informasi dari Organisasi Kesehatan Dunia (WHO, 2023), lebih dari 16% dari total populasi global adalah individu dengan disabilitas, sehingga kebutuhan terhadap fasilitas aksesibel semakin mendesak. Di tingkat nasional, pemerintah Indonesia melalui Permen PUPR No. 14/PRT/M/2017 telah mewajibkan penerapan prinsip aksesibilitas dalam bangunan publik. Oleh karena

itu, rancangan desain 3D kamar hotel untuk tamu difabel ini dipilih agar sejalan dengan arah regulasi pemerintah sekaligus mengikuti tren inklusivitas dalam dunia perhotelan kontemporer.

Dengan demikian, usulan produk tangible berupa rancangan desain 3D kamar hotel untuk tamu difabel memiliki dasar akademis yang kuat, manfaat praktis yang jelas, serta relevansi tinggi dengan perkembangan tren dan regulasi terkini.

C. Tinjauan Produk

Topik berjudul “Rancangan Desain Kamar Hotel untuk Tamu Difabel” dipilih karena relevansinya dengan industri perhotelan, yang semakin menekankan inklusivitas dan pelayanan yang adil bagi semua tamu, termasuk mereka yang memiliki disabilitas. Secara akademis, topik ini mendukung pengembangan kompetensi mahasiswa dalam mengintegrasikan pengetahuan manajerial dan teknis sesuai dengan standar pelayanan kamar. Oleh karena itu, pemilihan topik ini didasarkan pada pertimbangan akademis, regulasi, dan praktis yang kuat.

Aspek kreativitas dan inovasi tercermin dari metode pemilihan alat, bahan, dan pendekatan desain yang digunakan. Kreativitas ditunjukkan melalui rancangan tata letak ruang yang memperhatikan kebutuhan mobilitas kursi roda, jarak aman antar furnitur. Inovasi lain yang ditawarkan adalah penggunaan perangkat lunak desain 3D yang memungkinkan visualisasi ruang secara realistis sehingga rancangan tidak hanya dapat dilihat secara dua dimensi tetapi juga disimulasikan secara interaktif. Hal ini menjadi *pembeda* rancangan ini dari desain konvensional yang umumnya hanya menampilkan denah atau gambar statis.

Prinsip-prinsip desain universal adalah dasar dari konsep desain yang diterapkan. Desain universal dapat didefinisikan sebagai konsep desain yang dapat digunakan oleh setiap orang tanpa mempertimbangkan karakteristik individu. Ini telah diterapkan secara meluas di banyak sektor, seperti desain interior, desain grafis, dan desain produk. Hal ini muncul dari pemahaman para pelopornya mengenai realitas sosial dan demografis yang memperlihatkan variasi dalam latar belakang budaya, bahasa, dan sosial. Konsep ini dapat memenuhi kebutuhan orang-orang yang *berbeda*, seperti anak-anak, orang tua, penyandang disabilitas, dan lainnya (Pujianti, 2018). Penerapan konsep ini dapat dilihat dalam penyediaan ruang seluas 152,5 cm untuk kursi roda, penggunaan furnitur pada ketinggian yang mudah diakses oleh orang dengan disabilitas, penggunaan lantai anti-selip, dan penempatan perlengkapan kamar mandi yang dilengkapi dengan pegangan tangan. Konsep ini dipilih tidak hanya karena sesuai dengan ketentuan Permen PUPR No. 14/PRT/M/2017, tetapi juga karena sejalan dengan tren global dalam menciptakan ruang publik yang inklusif.

Dalam perancangan ini, penggunaan alat memiliki peranan penting. Alat yang dimaksud adalah perangkat lunak desain yaitu *SketchUp* untuk menggambar denah kerja dan membuat model tiga dimensi, serta *Enscape* untuk melakukan *rendering* visual yang realistis. Penggunaan alat ini dipilih karena dapat menghasilkan rancangan yang detail, presisi, dan komunikatif sehingga memudahkan analisis sekaligus presentasi desain. Dengan dukungan perangkat ini, rancangan dapat disajikan tidak hanya sebagai ide konseptual, tetapi juga sebagai model yang siap dievaluasi oleh pihak akademis maupun praktisi industri.

Pelaksanaan prosedur atau metode dalam desain dilakukan secara sistematis, dimulai dengan studi literatur mengenai standar desain kamar untuk penyandang disabilitas berdasarkan peraturan nasional, seperti ketentuan dalam Permen PUPR No. 14/PRT/M/2017. Selanjutnya, dilakukan observasi terhadap beberapa hotel yang sudah menyediakan fasilitas kamar untuk penyandang disabilitas melalui sumber online. Informasi yang diperoleh selanjutnya dianalisis dan dijadikan acuan untuk membuat sketsa awal tata ruang ruangan. Langkah selanjutnya adalah membuat model tiga dimensi dengan menggunakan perangkat lunak tertentu, yang dilanjutkan dengan proses *rendering* visual. Desain dievaluasi dengan membandingkan hasilnya dengan standar yang berlaku dan prinsip desain universal, sehingga produk akhir benar-benar dapat memenuhi kebutuhan dan memberikan Solusi praktis bagi industry perhotelan.

Lokasi pelaksanaan pembuatan desain produk kamar hotel untuk tamu difabel dilakukan di Poltekpar NHI Bandung di Jalan Dr. Setiabudhi No. 186 Hegarmanah, Kecamatan Cidadap, Kota Bandung, Jawa Barat, 40141 dan di tempat tinggal penulis yang berlokasi di Jalan Cibarengkok No. 190 Sukabungah, Kecamatan Sukajadi, Kota Bandung, Jawa Barat, 40162. Waktu pelaksanaan pembuatan desain produk kamar hotel untuk tamu difabel dilakukan mulai dari Bulan Juli sampai Oktober 2025. Sedangkan kegiatan persentasi produk dilakukan pada Bulan November 2025.

D. Rancangan Kerja dan Waktu Perencanaan

Tabel 1: Rancangan Kerja dan Waktu Perencanaan

(Sumber: Olahan Penulis, 2025)

No.	Tahap Kegiatan	Uraian Kegiatan	Capaian	Waktu	Ket.
1.	Persiapan & Penentuan Topik	<ul style="list-style-type: none"> - Menentukan topik dan judul penelitian - Mengusulkan topik, judul dan dosen pembimbing - Mengajukan TOR pada Siakad 	TOR disetujui oleh Siakad dan mendapatkan dosen pembimbing	Agustus, Minggu 2	✓
2.	Penyusunan Bab I	<ul style="list-style-type: none"> - Menulis proposal Bab I (latar belakang, usulan produk, tinjauan produk) - Konsultasi dengan dosen pembimbing - Revisi sesuai bimbingan 	Menyelesaikan Bab I	Agustus, Minggu 3	✓

Tabel 1: Rancangan Kerja dan Waktu Perencanaan (Lanjutan)

No.	Tahap Kegiatan	Uraian Kegiatan	Capaian	Waktu	Ket.
3.	Pengumpulan Data	<ul style="list-style-type: none"> - Observasi hotel yang memiliki kamar difabel melalui internet - Analisis standar nasional kebutuhan pengguna difabel (kursi roda dan mobilitas terbatas) 	Merancang denah konsep sesuai dengan standar yang sudah ada	Agustus, Minggu 4	✓
4.	Penyusunan Bab II	<ul style="list-style-type: none"> - Menulis landasan teori/regulasi baik dari pemilihan prosedur, tema, spesifikasi/ukuran, metode, alat dan bahan - Konsultasi dengan dosen pembimbingan - Revisi sesuai bimbingan 	Menyelesaikan bab II	September, Minggu 1	✓

Tabel 1: Rancangan Kerja dan Waktu Perencanaan (Lanjutan)

No.	Tahap Kegiatan	Uraian Kegiatan	Capaian	Waktu	Ket.
5.	Usulan Seminar Proposal	- Mempresentasikan Bab I dan Bab II	Menyelesaikan usulan seminar proposal	September, Minggu 4	✓
6.	Perancangan Awal (Deneh Konsep) dan Penyusunan Bab III	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat sketsa awal denah kamar sesuai standar aksesibilitas - Menentukan zoning ruang (tidur, kerja, kamar mandi) - Menentukan area sirkulasi dan ruang gerak kursi roda - Konsultasi desain dengan pembimbing 	Menyelesaikan konsep denah kamar dan finalisasi Bab II dengan dosen pembimbing	September, Minggu 2	✓

Tabel 1: Rancangan Kerja dan Waktu Perencanaan (Lanjutan)

No.	Tahap Kegiatan	Uraian Kegiatan	Capaian	Waktu	Ket.
7.	Pengembangan Desain 3D	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat model 3D kamar menggunakan software <i>Sketchup</i> - Menambahkan furnitur sesuai standar (tinggi meja, lebar koridor, desain kamar) 	Menyelesaikan desain dan <i>layout</i> awal kamar	September, Minggu 3	✓
8.	Finalisasi Desain	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Rendering</i> desain 3D (denah, tampak, perspektif interior) - Memastikan semua elemen sesuai standar aksesibilitas - Konsultasi & revisi desain dengan pembimbing 	Menyelesaikan desain kamar secara keseluruhan dengan visualisasi hasil <i>rendering</i>	Oktober, Minggu 1	✓

Tabel 1: Rancangan Kerja dan Waktu Perencanaan (Lanjutan)

No.	Tahap Kegiatan	Uraian Kegiatan	Capaian	Waktu	Ket.
9.	Penyusunan RAB	<ul style="list-style-type: none"> - Mengidentifikasi seluruh elemen desain yang membutuhkan perhitungan biaya - Pencarian referensi data harga material, furnitur, dan peralatan - Menyusun table RAB lengkap yang berisi uraian satuan, harga satuan, dan jumlah biaya. 	Menyelesaikan rancangan awal RAB	Oktober, Minggu 2	✓
10.	Finalisasi RAB	<ul style="list-style-type: none"> - Mengecek kembali kesesuaian antara RAB dengan desain 3D <i>layout</i>, lalu memfinalkan agar siap dipresentasikan 	Menyelesaikan RAB	Oktober, Minggu 3	✓

Tabel 1: Rancangan Kerja dan Waktu Perencanaan (Lanjutan)

No.	Tahap Kegiatan	Uraian Kegiatan	Capaian	Waktu	Ket.
11.	Penyusunan Bab IV	<ul style="list-style-type: none"> - Menulis Bab IV (Kesimpulan & Saran) - Mengemukakan simpulan dan saran secara menyeluruh untuk menjawab topik / judul penelitian 	Menyelesaikan draft Bab IV	Oktober, Minggu 4	✓
12.	Finalisasi Bab IV	<ul style="list-style-type: none"> - Mengecek kembali kesesuaian simpulan dan saran secara menyeluruh untuk menjawab topik / judul penelitian - Konsultasi & revisi dengan pembimbing 	Menyelesaikan Bab IV secara menyeluruh	Oktober, Minggu 5	✓

Tabel 1: Rancangan Kerja dan Waktu Perencanaan (Lanjutan)

No.	Tahap Kegiatan	Uraian Kegiatan	Capaian	Waktu	Ket.
13.	Pemeriksaan Keseluruhan Tugas Akhir	<ul style="list-style-type: none"> - Memeriksa seluruh Bab (Bab I–IV), lampiran, daftar pustaka, gambar desain, dan RAB sudah benar - Memeriksa kesesuaian format penulisan dengan mengikuti pedoman yang ada - Meninjau kembali desain 3D <i>layout</i> kamar hotel sudah sesuai standar aksesibilitas difabel, dan RAB realistis. 	Menyelesaikan draft akhir keseluruhan tugas akhir	November, Minggu 1	✓
14.	Ujian Sidang	- Mempresentasikan produk desain <i>layout</i> kamar hotel untuk tamu difabel	Menyelesaikan siding akhir	November, Minggu 3	