

TEMA PARIWISATA BUDAYA DALAM DESAIN HOSPITALITY : STUDI KARYA SHL ASIA

Siluh Putu Natha Primadewi¹

¹Universitas Ngurah Rai, Indonesia

Email: natha.primadewi@unr.ac.id

ABSTRAK

Artikel ini meneliti bagaimana arsitek mengimplementasikan tema pariwisata budaya dalam proses perancangan arsitektur hotel di Bali, dengan mengambil salah satu biro arsitektur yang berpraktik dalam industri arsitektur hotel di Bali yakni SHL Asia dengan tiga proyek desain hotel, yaitu Adiwana Jeevalokha, Pramana Bali Aga, dan The Saraswati. SHL Asia dipilih karena menjadi biro arsitektur yang konsisten mengimplementasikan elemen budaya, seni dan alam melalui visi dan misinya dalam berkarya dengan spesialisasi di industri hospitality. Masalah yang dibahas adalah bagaimana perancangan arsitektur hotel di Bali khususnya dengan pertimbangan tema pariwisata budaya dalam proses desain. Penelitian ini bersifat kualitatif, data dikumpulkan dengan dengan metode *interview contextual inquiry*, dilakukan dengan berkomunikasi langsung melalui wawancara serta melihat dokumen desain yang dihasilkan oleh biro arsitektur dalam setiap tahapan untuk mengetahui pendekatan dan tahapan yang dilalui dalam proses desain arsitektur hotel. Data dalam artikel ini dianalisis dengan teori *environmental design*. Analisis menunjukkan bahwa tema pariwisata budaya diimplementasikan melalui pendekatan *environmental design* dalam perancangan arsitektur hotel. Perancangan arsitektur hotel sebagai salah satu amenities tidak hanya dapat membentuk persepsi wisatawan terhadap Bali, tetapi secara tidak langsung mewujudkan pembangunan berkelanjutan melalui pelestarian budaya Bali.

Kata kunci : pariwisata budaya, environmental design, arsitektur hospitality

ABSTRACT

This article examines how architects implement the theme of cultural tourism in the architectural design process for hotels in Bali, by taking one of the architectural firms that practice in the hotel architecture industry in Bali, namely SHL Asia with three hotel design projects, namely Adiwana Jeevalokha, Pramana Bali Aga, and The Saraswati. SHL Asia was chosen because it is an architectural firm that consistently implements elements of culture, art and nature through its vision and mission in working with a specialization in the hospitality industry. The problem discussed is how to design hotel architecture in Bali, especially with consideration of the theme of cultural tourism in the design process. This research is qualitative in nature, data was collected using the interview contextual inquiry method, carried out by communicating directly through interviews and viewing design documents produced by the architectural bureau at each stage to find out the approaches and stages involved in the hotel architectural design process. The data in this article are analyzed using environmental design theory. The analysis shows that the theme of cultural tourism is implemented through an environmental design approach in designing hotel architecture. The architectural design of the hotel as one of the amenities can not only shape tourists' perceptions of Bali, but indirectly create sustainable development through the preservation of Balinese culture.

Keywords : *cultural tourism, environmental design, hospitality architecture*

PENDAHULUAN

Pariwisata budaya telah diposisikan sebagai agen pembangunan berkelanjutan, serta agen komunikasi global melalui interaksi budaya antara wisatawan dan masyarakat setempat di suatu destinasi (Ardiwidjaja, 2020), sesuai dengan definisi pariwisata budaya sebagai wisata yang didalamnya terdapat aspek atau nilai budaya mengenai adat istiadat masyarakat, tradisi keagamaan, dan warisan budaya di suatu daerah (Kristiningrum, 2014). Cooper dkk dalam (Sunaryo, 2013) menyebutkan bahwa amenities mencakup fasilitas penunjang dan pendukung pariwisata. Aminties meliputi serangkaian fasilitas untuk memenuhi kebutuhan akomodasi (tempat penginapan), penyediaan makanan dan minuman, tempat hiburan (entertainment), tempat-tempat perbelanjaan (retailing), dan layanan lainnya. French dalam (Sunaryo, 2013) memberikan batasan bahwa amenities bukan merupakan daya tarik bagi wisatawan. Namun Diana Darling menyebutkan hal yang sedikit berbeda terkait aminties khususnya akomodasi wisata, menurutnya hotel sebagai salah satu aminties melalui arsitekturnya dapat membentuk persepsi dan harapan wisatawan terhadap suatu negara (Darling, 2012). Hal ini nampak pada fenomena arsitektur hotel di Bali, dimana hotel-hotel internasional di Bali menyuguhkan spirit otentik budaya Bali (Bestari, Suryawardani, & Wiranatha, 2020). Budaya telah menjadi citra Bali dan Bali telah menjadikan kebudayaannya yang unik sebagai produk pariwisata (Picard, 2006), dimana atraksi utama dari Pulau Bali yang membedakannya dari tujuan wisata eksotis lainnya, adalah budaya tradisional yang masih hidup.

Ada banyak penelitian tentang penerapan budaya atau kearifan lokal Bali dalam arsitektur hotel, seperti yang dilakukan oleh (Maha Putra, 2015) tentang arsitektur

fasilitas pariwisata di Bali; (Peterson & McCarthy, 2003) tentang elemen pariwisata budaya yang disajikan pada hotel di Bali; (Maharani, Suartika, & Edi Suputra, 2021) tentang elemen rancang bangun tradisional pada arsitektur hotel di Sanur; (Wijaya, 2015) tentang penerapan unsur arsitektur tradisional pada fasade hotel di Denpasar; (Primadewi & Nurjani, 2022) tentang elemen arsitektur lokal sebagai pengembangan desain hotel; (Rizqi, Ischak, & Pratiwi, 2021) tentang penerapan arsitektur lokal dalam perancangan hotel. Penelitian-penelitian ini memberikan pemahaman tentang implementasi kearifan lokal pada arsitektur hotel untuk mempertahankan daya tarik budaya. Namun, sejauh ini belum ada studi tentang bagaimana proses yang dilalui oleh arsitek dalam perancangan arsitektur hotel yang menerapkan tema pariwisata budaya Bali.

Perancangan dengan fungsi yang lebih kompleks merupakan *indirect design*, melalui proses desain yang dieksternalisasi dari produksi, sehingga tim desain dapat bekerja secara bersamaan pada pesan-pesan dan pekerjaan dapat dibagikan kepada para spesialis dan detailer (Doblin, 1987). Keputusan yang diambil atau solusi yang dikembangkan pada tahap sintesis selanjutnya diuji kembali dalam tahap evaluasi (Broadbent, 1973; Darke, 1979; Restrepo & Christiaans, 2004; Solovyova, n.d.). Zeisel menyebutkan hal yang senada, dimana pada tahap testing dilakukan umpan balik, dengan penyesuaian antara desain yang berkembang dengan kriteria dan kualitas yang dingin dipenuhi (Zeisel, 1984). Namun proses desain Zeisel sedikit berbeda dengan Broadbent, dimana Zeisel menggunakan metafora spiral untuk menyajikan proses dimana desainer memikirkan kembali dan mengevaluasi desain, dan memaksa desainer mengulang tahap pekerjaan sebelumnya. Proses desain yang terjadi pada praktik desain secara

empiris berlangsung secara iteratif (Darke, 1979; Lawson, 2005), dan *interactive process* (Mahmoodi, 2001).

Artikel ini merupakan studi kasus atas biro arsitektur SHL Asia dalam perancangan arsitektur hotel di Bali yakni Jeevalokha, The Saraswati, dan Pramana Bali Aga. SHL Asia dipilih karena menjadi biro arsitektur yang konsisten mengimplementasikan elemen budaya, seni dan alam melalui visi dan misinya dalam berkarya dengan spesialisasi di industri hospitality. Masalah yang dibahas adalah bagaimana perancangan arsitektur hotel di Bali khususnya dengan pertimbangan tema pariwisata budaya dalam proses desain.

Alasan meneliti topik ini ada dua. Pertama, untuk mengetahui proses yang dilalui oleh biro arsitektur dalam perancangan arsitektur hotel di Bali sehingga dapat diketahui bagaimana tahapan dalam perancangan arsitektur hotel. Kedua, untuk mengetahui faktor apa saja yang menjadi pertimbangan biro arsitektur dalam perancangan arsitektur hotel dalam kaitan tema pariwisata budaya. Hasil penelitian ini bisa digunakan untuk menilai bagaimana tema pariwisata budaya diterapkan

METODE PENELITIAN

Objek kajian dalam artikel ini adalah data-data kualitatif berupa hasil wawancara dengan biro arsitektur yang dijadikan studi kasus penelitian yakni SHL Asia dengan salah satu *principal architect* yakni Ar. I Gusti Agung Ngurah Widianingrat, ST., IAI dan dokumen desain dari tiga proyek hotel SHL Asia yakni Adiwana Jeevalokha, Pramana Bali Aga, dan The Saraswati. Proses pengumpulan data dilakukan dengan metode *interview contextual inquiry*, dilakukan dengan berkomunikasi langsung melalui wawancara serta melihat dokumen desain yang dihasilkan oleh biro arsitektur dalam

setiap tahapan untuk mengetahui pendekatan dan tahapan yang dilalui dalam proses desain arsitektur hotel.

Data dalam artikel ini dianalisis dengan teori *environmental design*. Pendekatan ini diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam melalui studi kasus terhadap variabel yang diteliti dengan cara menggambarkan ucapan, tulisan atau perilaku dari sudut pandang biro arsitektur yang dijadikan studi kasus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan data hasil penelitian dilakukan setiap proyek hotel secara terpisah untuk nanti dilihat secara keseluruhan dalam simpulan. Analisis hasil wawancara terkait proses desain untuk setiap proyek hotel diawali dengan deskripsi singkat proyek. Deskripsi proyek juga dilengkapi dengan informasi mengenai konsep rancangan dalam menyajikan keunikan budaya Bali. Strategi itu yang akan dilihat dari skenario yang disusun oleh SHL Asia dan sejauh mana strategi itu menerapkan tema pariwisata budaya.

Analisis perancangan arsitektur hotel difokuskan pada tiga tahapan, yakni (a) *initial state*; (b) *process*; (c) *desirable state*. Ketiga tahapan ini ditetapkan berdasarkan teori *indirect design* oleh Jay Doblin. *Initial state* merupakan keadaan eksisting yang ada saat ini, sedangkan *desirable state* merupakan keadaan yang lebih diinginkan di masa depan. *Process* menjembatani antara *initial state* dan *desirable state*. Hal ini sesuai dengan fungsi desain sebagai aktivitas pemecahan masalah. *Process* di dalam *indirect design* terjadi lebih dari satu tahapan dalam prosesnya. Secara umum tahap pertama dalam proses desain adalah analisis (Doblin, 1987; Jones, 1970), namun menurut Broadbent proses desain diawali dengan *briefing* (Broadbent, 1973), yakni

tahap dimana arsitek mendeskripsikan permasalahan oleh klien. Tahapan awal ini sama dengan tahapan pada proses desain hospitality, dimana diawali dengan *client brief*, diikuti tahap *site appraisal*, kemudian *outline proposals*, dan *detailed scheme design* (Ransley & Ingram, 2004).

Perancangan arsitektur hotel di Bali tidak bisa terlepas dari tema pariwisata budaya, yang mencakup penerapan ciri khas budaya Bali dalam tampilan arsitektur hotel. Penerapan ciri khas budaya Bali dalam tampilan arsitektur hotel dapat dikatakan sebagai batasan, dimana ciri khas budaya Bali menjadi persyaratan yang harus diimplementasikan arsitek ke dalam tampilan arsitektur hotel. Namun persyaratan tentang penerapan ciri khas budaya Bali pada tampilan bangunan dapat menjadi batasan kreativitas dalam perancangan arsitektur hotel di Bali, dengan adanya peraturan tentang penerapan ciri khas budaya Bali terutama di kawasan pariwisata (Primadewi, Sueca, Dwijendra, & Siwalatri, 2021). Jadi dapat dikatakan bahwa perancangan arsitektur mencakup lebih daripada sekedar permasalahan fungsi, akan tetapi mengacu pada hubungan dengan perilaku dan lingkungan, dan arsitektur telah menjadi bagian besar dalam membangun sebuah lingkungan binaan. Hal ini ditegaskan oleh Mahmoodi yang menyebutkan bahwa faktor lingkungan binaan mencakup permasalahan karakteristik arsitektur dari lingkungan sekitar (Mahmoodi, 2001).

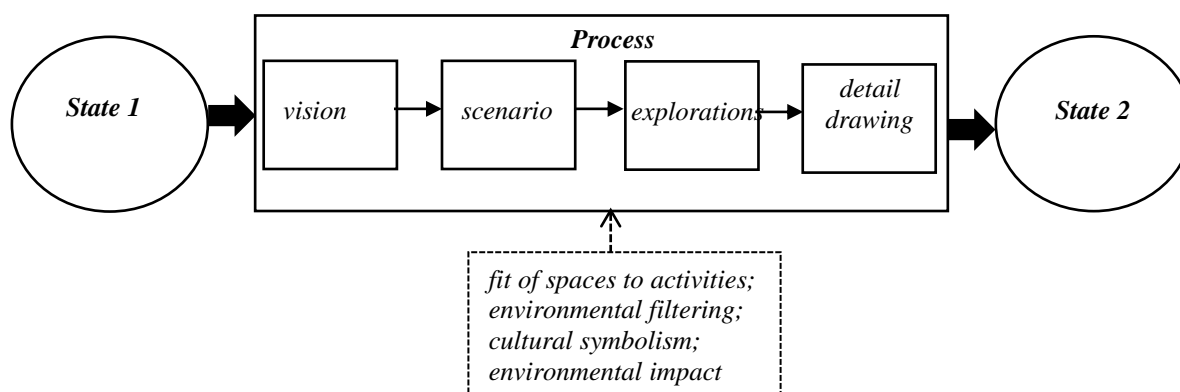
Gary T. Moore dalam (Sutanto, 2020) menjelaskan bahwa ada beberapa acuan dalam membangun hubungan antara arsitektur terhadap lingkungan, diantaranya: (a) kualitas lingkungan dan kualitas kehidupan; (b) isu tempat yang berkaitan dengan tatanan bangunan dan manusia sebagai pengguna; (c) isu sosial dan perilaku. Ketiga acuan tersebut mempertegas bahwa arsitektur bukan sekedar bangunan. Jon Lang dalam

(Mahmoodi, 2001) menyebutkan bahwa tahap pengambilan keputusan merupakan tahap penting dalam *environmental design*. Lebih lanjut Broadbent menjelaskan evaluasi keputusan atau hasil sintesis dilaksanakan berdasarkan *refutations* (Broadbent, 1973), yang meliputi (a) *fit of spaces to activities*; (b) *environmental filtering*; (c) *cultural symbolism*; (d) *environmental impact*. Penerapan *environmental design* pada perancangan arsitektur hotel bisa dibuktikan dari pernyataan arsitek dalam wawancara dan analisis dokumen desain proyek hotel SHL Asia.

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa secara umum biro arsitektur SHL Asia melalui empat tahapan dalam proses perancangan, diantaranya (1) *vision stage*; (2) *scenario stage*; (3) *exploration stage*; (4) *detail drawing stage*. Perancangan diawali dengan *vision stage* yang dilaksanakan selama pra-kontrak, dimana pada tahap ini SHL Asia menyajikan konsep rancangan awal berdasarkan brief klien. Konsep rancangan awal ini mencakup presentasi ide rancangan awal melalui moodboard yang menunjukkan suasana sebagai pemicu klien untuk tahap perancangan berikutnya. Konsep rancangan yang lebih detail disusun pada tahap *scenario stage*, dimana konsep ini mencakup gambaran ide arsitek sebagai rasionalisasi brief klien dalam kaitannya dengan kondisi lokasi, dan masukan dari tim desain untuk mengoptimalkan solusi desain, serta penyesuaian terhadap peraturan dan persyaratan lokal. Pada tahap *scenario stage* menghasilkan story atau scenario yang didukung dengan denah berwarna, program ruangan, dan gambar render 3D untuk memberikan pengalaman desain yang lengkap kepada klien. *Scenario stage* menjadi tahap penentuan kontrak setelah desain disetujui, dan kemudian dilanjutkan ke *exploration stage* dengan menghasilkan gambar dokumen secara lebih detail melalui gambar CAD,

detail dan spesifikasi material. Selain menyediakan gambar teknik pada exploration stage, SHL Asia juga mengkoordinasikan dan mereview semua dokumen, gambar, dan masukan dari konsultan lain. Menurut Ar. I Gusti Agung Ngurah Widianingrat, ST., IAI,

Uraian diawali dengan lokasi dan konsep yang diusung oleh hotel. Adiwana Jeevalokha berlokasi di Payogan, Ubud dengan site yang berada diantara hutan yang subur dan sungai yang mengalir. Adiwana Jeevalokha mengusung konsep “a romantic luxury in the cultural village of Ubud”.



Gambar 1. *Environmental Design* dalam Proses Perancangan SHL Asia
Sumber : Analisis peneliti, 2022

exploration stage menjadi tahapan penting dalam perancangan arsitektur hotel, karena pada tahap ini biro arsitektur harus memastikan semua gambar, dokumentasi, dan jadwal terintegrasi dan terkoordinasi sepenuhnya untuk melihat kelayakan proyek. Kemudian setelah memastikan kelayakan proyek, proses dilanjutkan dengan *detail drawing stage*. Tahapan ini menghasilkan dua gambar detail, yakni gambar tender dan gambar konstruksi. Gambar tender merupakan revisi gambar yang didasarkan pada *exploration stage*, serta gambar yang menjadi acuan konsultan QS untuk menghitung Bill of Quantity dan kontraktor untuk membuat penawaran. Gambar konstruksi merupakan acuan dasar persetujuan oleh manajemen konstruksi/ supervisor/ klien untuk shop drawing yang dibuat oleh kontraktor sebelum konstruksi dimulai. Uraian empat tahapan dalam proses perancangan SHL Asia dapat dilihat pada gambar 1.

Kasus 1 : *Environmental Design* pada Perancangan Adiwana Jeevalokha

Adiwana Jeevalokha merupakan akomodasi berbentuk resort dengan program bangunan diantaranya fasilitas akomodasi dengan tipe room block, lobby dan reception, lounge dan restaurant, swimming pool, dan spa, serta BOH. Fasilitas akomodasi terdiri dari dua tipe, yakni *suite block* sejumlah tiga kamar dan *deluxe block* sejumlah 20 kamar. Berdasarkan analisis hasil wawancara dan dokumen desain, ada upaya arsitek dalam menerapkan *environmental design* pada perancangan arsitektur Adiwana Jeevalokha, nampak dari skenario yang disusun oleh SHL Asia pada *scenario stage*.

“..... we want to present the jungle vibe from the moment the guest arrive in the lobby. We place a lot of different type of plants all over the project. We also have a small stream flows down to the spa area decored with different sizes of boulders. The artwork, just like many statues we find in Bali, is

taking on the classic Balinese style. It involves a lot of Balinese carving and classic pottery. Moving on the architecture building, the design will be implemented with more of a modern design but still looks very Balinese, The project consists of a hotel building, four villas, wedding chapel on the roof top and a swimming pool along with spa and gym area. To really accentuate the Balinese feel we use local materials such red bricks as the accent and different type of natural stones. The wall bricks then will be given and old, ancient touch through the existence of moss. Of course, without eliminating the jungle vibe, plants will still be scattered everywhere around the building.” (Dokumen Scenario Stage SHL Asia, 2019).

Berdasarkan analisis konten, dokumen skenario pada scenario stage sudah memenuhi *refutations* dalam *environmental design*. *Fit of spaces to activities* nampak dari kalimat “*The project consists of a hotel building, four villas, wedding chapel on the roof top and a swimming pool along with spa and gym area*”, aktivitas yang diakomodasi oleh fasilitas-fasilitas tersebut akan menjadi acuan dalam perancangan ruang. Implementasi *environmental filtering* dan *cultural symbolism* dapat dilihat pada skenario rancangan Adiwana Jeevalokha, seperti *Balinese style*, *Balinese carving*, *Balinese feel*, *present the Ubud jungle vibe*. Selain itu *environmental filtering* juga bisa dilihat dari *scenario stage*, dimana pada tahap ini SHL Asia melaksanakan penyesuaian terhadap peraturan lokal misalnya terkait persyaratan arsitektur yang harus dipenuhi. Kemudian *environmental impact* dapat dilihat pada *exploration stage* terkait dengan evaluasi terhadap kelayakan proyek dalam hal ini arsitektur hotel.



Gambar 2. *Environmental Design* pada Rancangan *Environmental design* Sumber: Dokumen Scenario Stage SHL Asia, 2019. *Environmental design* sudah diimplementasikan pada proses perancangan dan sudah dimulai dari *scenario stage*. *Cultural symbolism* merupakan yang paling jelas terlihat pada rancangan Adiwana Jeevalokha. Ini terjadi karena rancangan Adiwana Jeevalokha secara eksplisit menyajikan stilisasi bentuk tradisional Bali seperti bentuk kori agung dan candi bentar dan material lokal seperti batu bata merah. *Environmental filtering* terlihat dari implementasi peraturan terkait batas ketinggian yang diijinkan oleh pemerintah daerah Bali, dimana rancangan bangunan Adiwana Jeevalokha tidak melebihi ketinggian bangunan yang dipersyaratkan yakni 15 meter dan penerapan konsep Tri Angga pada tampilan bangunannya. Konsep Tri Angga nampak dari penerapan pembagian kepala-badan-kaki dengan bagian kepala yakni atap menggunakan modifikasi bentuk limasan seperti wantilan dengan bahan alang-alang, bagian badan yakni dinding dengan tempelan batu bata merah dan tiang kayu, serta bagian kaki yakni bebaturan setinggi satu lantai yang berfungsi sebagai deluxe room.

Kasus 2 : Environmental Design pada Perancangan Pramana Bali Aga

Pramana Bali Aga berlokasi di Payangan, dengan site yang berlokasi di antara hutan dengan view yang indah. Pramana Bali Aga mengusung konsep “*luxury escape in the romantic Bali Aga Village*”. Pramana Bali Aga merupakan resort dengan

program bangunan yang terdiri dari public, villa dan wellness, serta estate.

Fasilitas akomodasi terdiri dari 18 unit villa yang terdiri dari 4 tipe, 7 unit estate yang terdiri dari 3 tipe, wellness center, spa, restaurant, dan swimming pool.

Berdasarkan analisis hasil wawancara dan dokumen desain, ada upaya arsitek dalam menerapkan *environmental design* pada perancangan arsitektur Pramana Bali Aga, nampak dari skenario yang disusun oleh SHL Asia pada *scenario stage*.

“...create an experience where people can live in a traditional village of Bali Aga. How to design a resort in a traditional Balinese village of the Bali Aga atmosphere with the comfort of modern living”. (Dokumen *Scenario Stage* SHL Asia, 2019).



Gambar 3. *Environemntal Design* pada Rancangan Pramana Bali Aga
Sumber : Dokumen Scenario Stage SHL Asia, 2021

Kutipan di atas jelas menunjukkan pemasukan *fit of spaces to activities* nampak dari kalimat “*where people can live in a traditional village*” dan “*the comfort of modern living*”, aktivitas yang berkaitan dengan kehidupan di desa tradisional dan kehidupan modern akan menjadi acuan dalam perancangan ruang Pramana Bali Aga. *Cultural symbolism* nampak dari *scenario stage*, dimana pada tahap ini SHL Asia merancang konsep Pramana Bali Aga berdasarkan konsep tata

ruang dan konsep tampilan bangunan di Desa Tradisional Bali Aga. *Environmental filtering* sudah nampak dari vision stage, dimana pada tahap awal ini SHL Asia sudah mempertimbangkan view yang dimiliki tapak. Kemudian *environmental impact* dapat dilihat pada *exploration stage* terkait dengan evaluasi terhadap kelayakan proyek dalam hal ini arsitektur hotel.

Cultural symbolism terkait Bali Aga pada rancangan masterplan Pramana Bali Aga nampak melalui implementasi konsep *rurung gede*, yakni *central square* yang diletakkan di tengah site membagi area fungsi villa dan area fungsi estate. Central square sesuai dengan konsep *rurung gede* merupakan area yang berfungsi publik, dengan fasilitas seperti swimming pool, restaurant, lobby diletakkan di area ini.



Cultural symbolism juga nampak dengan jelas dari bentuk atap wantilan untuk bangunan fungsi publik. *Environmental filtering* juga diterapkan oleh SHL Asia pada rancangan Pramana Bali Aga terlihat dari implementasi ketinggian bangunan yang tidak melebihi ketinggian bangunan yang dipersyaratkan yakni 15 meter. *Environmental filtering* juga berkaitan dengan implementasi tampilan bangunan seperti rumah masyarakat Bali Aga,

dimana bagian atap menggunakan bentuk limasan dengan bahan sirap bambu, bagian dinding menggunakan bahan anyaman bambu, serta bagian bebatuan menggunakan material tanah.

Kasus 3 : Environmental Design pada Perancangan The Saraswati

The Saraswati berlokasi di Seminyak, dengan site yang berlokasi di antara lingkungan urban pariwisata yang padat. Berbeda dengan dua proyek sebelumnya, proyek The Saraswati merupakan proyek renovasi villa eksisting sekaligus pengembangan akomodasi suite block dengan konsep “*meet, work, sleep, dream, love & live*”. Berdasarkan konsep akomodasi tersebut, The Saraswati dirancang dengan program bangunan yang terdiri dari 11 unit villa, 30 room key, lobby, restaurant, swimming pool, spa, dan meeting room.

Berdasarkan analisis hasil wawancara dan dokumen desain, ada upaya arsitek dalam menerapkan *environmental design* pada perancangan arsitektur The Saraswati, nampak dari skenario yang disusun oleh SHL Asia pada *scenario stage*.

“...the hotel design will represented the beauty of Dewi Saraswati which wil be combined with a beautiful tropical island feeling. Saraswati means ‘elegant’, ‘flowing’, and ‘watery’.



Berdasarkan analisis konten, skenario tentang Dewi Saraswati terinspirasi dari nama jalan dari lokasi proyek yakni jalan Dewi Saraswati. Berdasarkan hal tersebut *cultural symbolism* sangat jelas terlihat, dan sudah dimulai dari *vision stage*. Kemudian *environmental filtering* nampak dari kutipan “*tropical island feeling*. *Environmental impact* dapat dilihat pada *exploration stage* terkait dengan evaluasi terhadap kelayakan renovasi villa eksisting dan pengembangan suite block. Kemudian *fit of spaces to activities* dapat dilihat dari vision stage dengan adanya konsep “*meet, work, sleep, dream, love & live*”, dimana nampak aktivitas berkumpul, bekerja, beristirahat yang akan diwadahi oleh akomodasi The Saraswati.

Dokumen desain pada vision stage di atas menunjukkan bahwa *cultural symbolism* merupakan refutation yang paling dominan diterapkan dalam rancangan The Saraswati. Kondisi ini bisa dilihat dari rancangan *softscape* yang menggunakan skema warna (*energy, earth, peace, beauty*), rancangan *hardscape* yang menggunakan skema warna dan tekstur (*off white to dark brown/dark grey dan rough texture*), serta rancangan artwork yang menggunakan cerita dan simbol tentang Dewi Saraswati. *Environmental filtering* melalui dari implementasi ketinggian bangunan yang tidak melebihi ketinggian bangunan yang dipersyaratkan yakni 15 meter.



Gambar 4. Environmental Design pada Rancangan The Saraswati

Sumber : Dokumen Vision Stage SHL Asia, 2021

Environmental filtering melalui implementasi tampilan bangunan yang sesuai dengan bangunan tropis sebagai karakter dari lingkungan sekitar, seperti atap menggunakan bentuk segitiga, overstek dan kantilever yang lebar, bukaan yang lebar.

Simpulan

Artikel ini menganalisis perancangan SHL Asia terhadap tema pariwisata budaya pada tiga rancangan arsitektur hotel di Bali, yakni Adiwana Jeevalokha, Pramana Bali Aga, dan The Saraswati, dengan analisis konten interpretative atas hasil wawancara dan dokumen desain pada empat tahapan dalam proses desain SHL Asia. Hasil analisis menunjukkan bahwa SHL Asia mengimplementasikan tema pariwisata budaya sebagai perwujudan dari environmental design dalam perancangan arsitektur hotel di Bali, namun environmental design diimplementasikan dengan cara yang berbeda-beda dan pada tahap yang berbeda-beda.

Dalam mengimplementasikan *environmental design* ada perbedaan dalam usaha ke arah itu, di mana rancangan Adiwana Jeevalokha, Pramana Bali Aga, dan The Saraswati secara eksplisit menerapkan bentuk yang mencirikan budaya Bali dalam rancangan tampilan bangunannya. Dilihat dari empat *refutations* dalam *environmental design* (Broadbent, 1973), *cultural symbolism* merupakan environmental design yang paling jelas terlihat diimplementasikan oleh SHL Asia pada Adiwana Jeevalokha, Pramana Bali Aga, dan The Saraswati. Selain itu SHL Asia juga secara taat

menerapkan batas ketinggian 15 meter yang disyaratkan oleh Pemerintah daerah Bali pada Adiwana Jeevalokha, Pramana Bali Aga, dan The Saraswati. Sementara *fit of spaces to activities* dan environmental impact tidak nampak secara eksplisit dalam rancangan tampilan Adiwana Jeevalokha, Pramana Bali Aga, namun dapat dibuktikan melalui *exploration stage* pada proses desain. Dimana aktivitas SHL Asia pada *exploration stage* adalah memastikan semua gambar, dokumentasi, dan jadwal terintegrasi dan terkoordinasi sepenuhnya untuk melihat kelayakan proyek apakah sudah rancangan sudah sesuai dengan aktivitas yang akan diakomodasi, serta pengaruhnya terhadap lingkungan.

Analisis di atas dapat dijadikan dasar untuk menyimpulkan bahwa, SHL Asia sebagai salah satu biro arsitektur di Bali yang telah berupaya untuk mewujudkan tema pariwisata budaya dalam perancangan arsitektur hotel di Bali. Implementasi tema pariwisata budaya melalui environmental design dalam perancangan arsitektur hotel sebagai salah satu amenities tidak hanya dapat membentuk persepsi wisatawan terhadap Bali, tetapi secara tidak langsung mewujudkan pembangunan berkelanjutan melalui pelestarian budaya Bali.

Sebagai penutup dapat disarankan agar dalam penelitian berikutnya, jumlah studi kasus bisa diperbanyak untuk mendapatkan simpulan yang lebih kuat. Selain itu, menarik jika untuk membandingkan perancangan dari arsitek lokal dan arsitek asing dalam mendukung tema pariwisata budaya dalam arsitektur hotel di Bali.

DAFTAR PUSTAKA

Ardiwidjaja, R. (2020). *Pariwisata Budaya: Pelestarian Budaya sebagai Daya Tarik ke-Indonesiaan*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
Bestari, I. P. P., Suryawardani, I. G. A. O.,

& Wiranatha, A. S. (2020). Respons terhadap Otentisitas : Tanggapan Wisatawan Asing terhadap Unsur-unsur Budaya dalam Tiga Hotel Internasional di Bali. *Jurnal Kajian Bali*, 10(1). Retrieved from <http://ojs.unud.ac.id/index.php/kajian>

- bali
- Broadbent, G. (1973). *Design in Architecture: Architecture and The Human Sciences*. New York: John Wiley & Son.
- Darke, J. (1979). The Primary Generator and The Design Process. *Design Studies*, 1(1), 36–44. [http://doi.org/10.1016/0142-694X\(79\)90027-9](http://doi.org/10.1016/0142-694X(79)90027-9)
- Darling, D. (2012). *Tandjung Sari : A Magical Door to Bali*. Singapore: Editions Didier Millet.
- Doblin, J. (1987). A Short, Grandiose Theory of Design. *STA Design Journal : Analysis and Intuition*, 6–15. Retrieved from http://www.noisebetweenstations.com/personal/third_party/Jay_Doblin_A_Short_Grandiose_Theory_of_Design.pdf
- Jones, J. C. (1970). *Design Methods: Seeds of Human Futures*. London: Wiley Interscience.
- Kristiningrum, N. D. (2014). Heritage Tourism dan Creative Tourism : Eksistensi Pasar Seni (Central market) di Malaysia sebagai Salah Satu Pasar Bersejarah. *Jurnal Hubungan Internasional*, VII(1).
- Lawson, B. (2005). *How Designers Think : The Design Process Demystified* (4th ed.). Oxford: Architectural Press Elsevier. [http://doi.org/10.1016/0142-694X\(81\)90033-8](http://doi.org/10.1016/0142-694X(81)90033-8)
- Maha Putra, I. N. G. (2015). Muller, Bawa, dan Hill dalam Transformasi Arsitektur Bali.
- Maharani, S. A., Suartika, G. A. M., & Edi Suputra, K. (2021). Transformasi Elemen Rancang Bangunan Tradisional dalam Tampilan Arsitektur Bangunan Kekinian. *SPACE*, 8(1).
- Mahmoodi, A. S. M. (2001). *The Design Process In Architecture : A Pedagogic Approach Using Interactive Thinking*. The University of Leeds.
- Peterson, C. A., & McCarthy, C. (2003). Hotel Development of Cultural Tourism Elements. *Tourism Review*, 58(2), 38–42. <http://doi.org/https://doi.org/10.1108/eb058409>
- Picard, M. (2006). *Bali : Pariwisata Budaya dan Budaya Pariwisata*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Primadewi, S. P. N., & Nurjani, N. P. S. (2022). Arsitektur Regionalisme Tropis Hotel Alila Manggis, Bali : Quo Vadis between Sustainable Achitecture and Design Development. *Vastuwidya*, 5(1).
- Primadewi, S. P. N., Sueca, N. P., Dwijendra, N. K. A., & Siwalatri, N. K. A. (2021). Architect’s Perceptions of a Requirement of Building Architecture on Design Process. *International Journal Of Engineering and Emerging Technology*, 6(1). <http://doi.org/https://doi.org/10.24843/IJEET.2021.v06.i01.p05>
- Ransley, J., & Ingram, H. (2004). *Developing Hospitality Properties and Facilities* (Third). London: Routledge. <http://doi.org/https://doi.org/10.4324/9780080477237>
- Restrepo, J., & Christiaans, H. (2004). Problem Structuring and Information Access in Design. *Journal of Design Research*, 4(2). <http://doi.org/10.1504/JDR.2004.009842>
- Rizqi, M. H., Ischak, M., & Pratiwi, S. N. (2021). Penerapan Arsitektur Regionalisme pada Perancangan Bangunan Hotel dan Resort di Kuta Bali. In *Prosiding Seminar Intelektual Muda #6 Rekayasa Lingkungan Terbangun Berbasis Teknologi Berkelanjutan*. Jakarta: FTSP Universitas Trisakti.
- Solovyova, I. (n.d.). Conjecture and Emotion: An Investigation of the Relationship Between Design

- Thinking and Emotional Content.
Retrieved from
https://www.creativityandcognition.com/cc_conferences/cc03Design/papers/24SolovyovaDTRS6.pdf
- Sunaryo, B. (2013). *Kebijakan Pembangunan Destinasi Pariwisata : Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*. Yogyakarta: Gava Media.
- Sutanto, A. (2020). *Peta Metode Desain*. Jakarta.
- Wijaya, I. K. M. (2015). *Telaah Unsur-Unsur Arsitektur Tradisional Bali pada Fasad Bangunan City Hotel di Kota Denpasar, Bali*. In *Seminar Nasional Tata Ruang dan Space #2* (pp. 153–166). Denpasar: Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik, Universitas Hindu Indonesia.
- Zeisel, J. (1984). *Inquiry By Design: Tools for Environment-Behavior Research*. Cambridge: Cambridge University Press.