

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Sejak Tahun 2010, Kabupaten Badung memprioritaskan pengembangan kepariwisataan berkualitas dan pelestarian budaya Bali dalam kebijakan pembangunan wilayahnya. Potensi wisata Kabupaten Badung telah banyak dikelola hingga berkembang pesat khususnya di wilayah Badung Selatan (Taman Budaya GWK, Pura Luhur Uluwatu, Nusa Dua), sehingga Kabupaten Badung menjadi salah satu dari 9 (sembilan) Kabupaten/Kota di Provinsi Bali yang memiliki kedudukan ystrategis dalam pembangunan kepariwistaan.

Salah satu strategi Kabupaten Badung dalam mengembangkan kepariwisataannya adalah mecanangkan konsep pariwisata keberlanjutan, yaitu desa wisata. Gagasan ini juga merupakan upaya pemerataan pembangunan sektor pariwisata agar tidak hanya terfokus di wilayah Badung Selatan. Melalui peraturan Bupati Badung nomor 47 tahun 2010 tentang penetapan kawasan desa wisata di Kabupaten Badung, sejak tahun 2010, Kabupaten Badung telah memiliki 11 desa wisata yang terletak menyebar di kawasan Badung Utara dan Badung Tengah. Upaya pengembangan desa - desa wisata Kabupaten Badung pun terus dilakukan, hingga pada tahun 2021 Badung menetapkan enam desa wisata baru, yang salah satunya adalah Desa Wisata Bongkasa.

Konsep pengembangan desa wisata adalah menjadikan desa sebagai sebuah destinasi pariwisata, dengan cara memadukan daya tarik wisata alam dan budaya, dan layanan fasilitas umum pariwisata, serta aksesibilitas yang memadai, dengan tata cara dan tradisi kehidupan masyarakat desa. Prinsip utama dalam desa wisata adalah desa fokus kepada pemberdayaan masyarakat untuk dapat membangun desanya secara mandiri. Pengembangan desa wisata merupakan misi pemerintah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat, melalui pengembangan usaha produktif di bidang pariwisata, sesuai dengan potensi dan sumber daya lokal.

Desa Adat Bongkasa secara resmi ditetapkan sebagai kawasan desa wisata melalui Pengukuhan Forum Komunikasi Desa Wisata Badung pada tahun 2021. Terkenal akan keindahan alam lingkungan dan seni budaya Bali yang masih sangat dijaga dan dilestarikan sampai saat ini, Desa Wisata Bongkasa mempunyai beberapa aktivitas pariwisata seperti Rafting Sungai Ayung, Volkswagen Safary Tour, cycling, dan pertunjukkan Seni (Barong, Wayang Kulit, Seni Lukis, Karawita, Seni Pahat/patung, dan Seni tari) serta fasilitas penginapan berupa *homestay* dan villa yang nyaman bagi pengunjung ataupun turis.

Dengan adanya beberapa destinasi wisata minat khusus kelompok yang lumayan banyak tersebar di Bongkasa, usaha sarana pariwisata khususnya bagian akomodasi penginapan belum mampu memenuhi kebutuhan penginapan bagi para wisatawan berkelompok. Berdasarkan data yang didapat penulis melalui pemetaan akomodasi penginapan yang tersebar di wilayah Bongkasa, hanya terdapat dua penginapan besar yang memungkinkan sekelompok wisatawan untuk datang menginap. Selebihnya, hanya *homestay* kecil yang diperuntukkan untuk wisatawan individu dengan maksimal jumlah dua orang. Hal ini menjadikan proyek pembangunan Villa Ka berada di posisi penting untuk membantu meningkatkan sarana akomodasi pariwisata daerah Bongkasa.

Setiap wilayah memiliki kondisi topografi, iklim, budaya, hingga komunitas lokalnya sendiri. Memahami dan menghargai karakteristik lokal tersebut merupakan salah satu langkah awal yang sangat penting dalam proses perancangan yang ingin secara harmonis menyatu dengan lingkungan sekitar, baik secara fisik maupun kultural. Penulis kemudian menuangkannya ke dalam konsep perancangan Villa Ka dengan tujuan memunculkan sebuah daya tarik villa sebagai kompetitor baru di industri sarana pariwisata. Warisan Budaya Takbenda daerah Bongkasa menjadi pendekatan utama penulis untuk mengusung konsep utama perancangan Villa Ka. Pendekatan ini bertujuan untuk menawarkan sesuatu yang berbeda dan autentik sehingga para wisatawan yang berkunjung dapat merasakan pengalaman yang mendalam dan berkesan. Dengan demikian, elemen ruang yang dihadirkan tidak hanya memiliki fungsi, tetapi juga sarat akan makna filosofis yang terkandung di dalamnya.

## B. Proses dan Metode Desain

### 1. Proses Desain

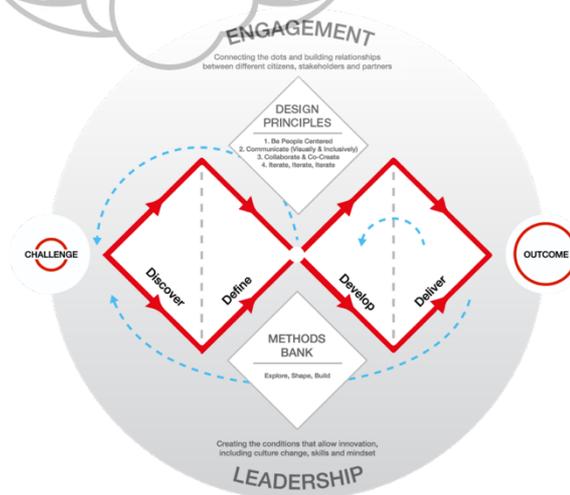
Dalam proyek perancangan interior Villa Ka, penulis menerapkan proses desain yang dikembangkan oleh British Design Council pada tahun 2005. Proses desain ini dikenal dengan sebutan *double diamond*. Terdapat dua fase utama yang mewakili masalah dan solusi, yaitu :

#### a. Tahap I *Doing the right thing*

Diamond I (*Discover & Define*) merupakan fase “ruang masalah” dimana desainer mulai meneliti dan mengumpulkan data serta kebutuhan pengguna. Lalu desainer mengolah data tersebut hingga dapat mengidentifikasi masalah inti dan bagaimana dampaknya terhadap pengguna.

#### b. Tahap II *Doing the thing right*

Diamond II (*Develop & Deliver*) adalah fase “sibuk” dimana desainer akan menggunakan ide kreatif mereka dalam menjawab permasalahan inti dan memberikan solusi yang tepat sesuai kebutuhan pengguna.



**Gambar 1.1 Bagan Double Diamond Design Process**  
(Sumber : [www.designcouncil.org](http://www.designcouncil.org).)

Menurut British Design Council, terdapat empat Langkah dalam fase utama tersebut, yaitu :

1. *Discover* (fase penemuan)

Proses ini dimulai dengan sebuah pemicu. Entah berupa ide, masalah, tantangan, atau perubahan – perubahan yang terjadi secara makro maupun mikro. Sebelum merespon pemicu tersebut, kita perlu memahaminya terlebih dulu. Sehingga kita tidak buru-buru membuat rencana untuk meresponnya. Karena bisa jadi, pemicu tersebut hanyalah penampakan dari sebuah gunung es. Peluang akan muncul bila kita melihat pemicu tersebut dari sudut pandang baru. Proses penemuan ini dilakukan dengan cara observasi dan riset. Entah riset pasar, riset pengguna (*user research*), atau FGD. Target di sini adalah mendapatkan *insight*. Stanford D.School mengistilahkan proses ini dengan *Emphatize* – kita masuk ke dunia calon pengguna produk kita sehingga kita bisa melihat, mendengar dan merasa dari sudut pandang mereka.

2. *Define* (fase penetapan)

Fase dimana mulai menetapkan masalah yang akan diselesaikan. Proses ini dilakukan dengan mengumpulkan semua hasil riset di tahap sebelumnya, mengolah, mengelompokkan dan menganalisisnya. Pada fase ini, desainer memilah masalah utama dan yang paling penting serta paling layak untuk dikerjakan. Hasil akhir dari tahap ini adalah final brief terkait masalah yang akan dipecahkan.

3. *Develop* (fase pengembangan)

Adalah proses pengembangan solusi dari masalah inti yang telah teridentifikasi. Proses ini dimulai dengan *ideation*- pengumpulan ide-ide secara kreatif. Prosesnya dapat dilakukan melalui sesi brainstorming. Tahap ini dilanjutkan dengan evaluasi tentang dampak ide desain tersebut dengan kemungkinan untuk dijalankan.

#### 4. *Deliver* (fase pengantaran)

Proses akhir berupa pengujian berbagai solusi desain dengan berbagai macam metode, mulai dari sketsa, gambar rangka, prototipe kertas, dan metode lainnya yang digunakan desainer untuk mengembangkan dan menguji solusi desain tersebut dengan cepat. Target dari tahap ini bukanlah menghasilkan produk yang ideal dalam memecahkan masalah. Namun cukup sampai produk yang memenuhi kriteria MVP (*Minimum Viable Product*) – produk dengan fungsi minimal yang dapat memecahkan masalah awal.

## 2. **Metode Desain**

### a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Fase discover dan define berperan dalam metode ini. Pengumpulan data akan menggunakan beberapa cara, diantaranya yaitu:

- 1.) Pengumpulan data fisik melalui kantor magang.
- 2.) Pengumpulan data pendukung terkait lokasi pembangunan dari sumber internet dan jurnal online.

Kemudian, setelah semua data terkumpul, desainer mengolah, mengelompokkan dan menganalisisnya hingga menemukan permasalahan desain serta dan bagaimana solusi untuk memenuhi kebutuhan pengguna tersebut.

### b. Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Setelah mempertimbangkan solusi terkait permasalahan desain tersebut, maka tahap selanjutnya adalah pengembangan desain (develop). Proses pada metode ini diawali dengan sesi brainstorming. Brainstorming dilakukan dengan memetakan semua permasalahan dan solusi desain Villa Ka menjadi sebuah Mindmap. Selanjutnya, semua konsep serta ide kreatif yang telah melewati

proses brainstorming memasuki fase pengantaran (*deliver*) berupa pengujian solusi desain mulai dari sketsa kasar hingga 3D desain.

c. Evaluasi Pemilihan Desain

Evaluasi merupakan tahap yang digunakan sebagai penalaran terhadap kelebihan dan/atau kekurangan dari alternatif desain yang telah dibuat, untuk mencapai suatu perancangan desain yang optimal. Alternatif tersebut kemudian diterjemahkan dalam bentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi serta video animasi yang kemudian dievaluasi kembali sampai kepada hasil akhir yang maksimal.

