

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Pengertian Judul

Judul Konsep Perancangan Arsitektur (KPA) “Perancangan Hotel Tematik Di Solo Safari Dengan Konsep *Illumination Night*” memiliki penjabaran sebagai berikut:

Perancangan : Proses, cara, atau perbuatan merancang-mengatur sesuatu sebelum bertindak, merencanakan, atau menyusun sistem (KBBI, n.d.).

Hotel Tematik : Hotel tematik didefinisikan sebagai akomodasi yang mengimplementasikan konsep “*themed*” yang tercermin dalam berbagai jenis hotel seperti green hotel, family hotel, *E-sports* hotel dan lainnya. Konsep ini berkembang sebagai respons terhadap tren pasar global di mana wisatawan dan konsumen cenderung mengejar “pengalaman bertema” yang terkait erat dengan preferensi atau tujuan spesifik (Zhang et al., 2024).

Solo Safari : Destinasi wisata edukasi satwa di Surakarta, Jawa Tengah, yang dikelola oleh Taman Safari Indonesia sejak 27 Januari 2023. Dengan luas 14 hektar, Solo Safari menjadi rumah bagi lebih dari 400 satwa dari 90 spesies (<https://tamansafari.com/solo-safari/>).

Illumination Night : Dalam arsitektur merupakan pendekatan desain pencahayaan yang tidak hanya berfungsi sebagai penerangan, tetapi juga sebagai pembentuk atmosfer dan pengalaman ruang pada malam hari. Pendekatan ini dikenal sebagai bagian dari *nightscape design* yang berfokus pada persepsi visual dan pengalaman emosional pengguna ruang (Jurševska & Vugule, 2022).

Pengertian dari uraian judul “Perancangan Hotel Tematik Di Solo Safari Dengan Konsep *Illumination Night*” adalah perancangan hotel tematik di kawasan wisata Solo Safari sebagai upaya pengembangan fasilitas akomodasi yang mendukung kegiatan wisata. Hotel ini dirancang dengan pendekatan tematik yang menekankan pengalaman ruang bagi pengunjung. Konsep *illumination night* diterapkan melalui pencahayaan malam yang tidak hanya berfungsi sebagai penerangan, tetapi juga pembentuk suasana dan pengalaman ruang. Dengan demikian, perancangan ini menciptakan hotel yang selaras dengan karakter kawasan Solo Safari.

1.2 Latar Belakang

1.2.1 Potensi Kota Surakarta dan Solo Safari



Gambar 1.1 Peta Pariwisata Solo
Sumber : solocity.travel

Kota Surakarta merupakan salah satu kota di Jawa Tengah yang memiliki potensi pariwisata yang cukup besar, baik dari sektor budaya, sejarah, religi, maupun rekreasi. Berbagai daya tarik wisata yang terdapat di Kota Surakarta mampu menarik kunjungan wisatawan setiap tahunnya. Keberadaan berbagai objek

wisata tersebut turut mendukung perkembangan sektor pariwisata serta memberikan kontribusi terhadap aktivitas ekonomi kota.

Berdasarkan data jumlah pengunjung daya tarik wisata Kota Surakarta tahun 2024, beberapa destinasi wisata menunjukkan tingkat kunjungan yang cukup tinggi, seperti Masjid Raya Sheikh Zayed, Taman Balekambang, dan Solo Safari. Data tersebut menunjukkan bahwa sektor pariwisata memiliki peran penting dalam mendukung aktivitas ekonomi dan perkembangan di Kota Surakarta (Disbudpar Kota Surakarta, 2025).

Tabel 1.1 Jumlah Pengunjung Daya Tarik
Wisata Kota Surakarta Tahun 2024

Jumlah Pengunjung Daya Tarik Wisata			
Daya Tarik Wisata	Wisatawan Mancanegara	Wisatawan Nusantara	Jumlah
	2024	2024	2024
1. Pura Mangkunegaran	7600	124460	132060
2. Wayang Orang Sriwedari	746	65090	65836
3. Ketoprak Balekambang	-	2571	2571
4. Sendratari Ramayana Balekambang	-	18290	18290
5. Atraksi Prajurit Kasunanan Surakarta	77	13494	13571
6. Museum Keris	327	20506	20833
7. Museum Radya Pustaka	390	23806	24196
8. Lokananta Surakarta	156	67964	68120
9. Museum Batik Danar Hadi	3266	8489	11755
10. Museum Private Tumurun	-	33008	33008
11. Monumen Pers Nasional	68	29755	29823
12. Heritage Batik Keris	147	16595	16742
13. Solo Safari	-	418747	418747
14. Taman Balekambang	-	328308	328308
15. Masjid Raya Sheikh Zayed	9	3174428	3174437
16. Solo Menari	-	17600	17600
17. Solo Keroncong Festival	-	26083	26083
Jumlah	12786	4389194	4401980

Sumber : Data Statistik Pariwisata Kota Surakarta, 2024

Berdasarkan data di atas, Solo Safari mencatat total kunjungan sebanyak 418,747 wisatawan nusantara pada tahun 2024, menjadikannya salah satu destinasi wisata dengan kunjungan tertinggi di Kota Surakarta. Angka ini menunjukkan bahwa Solo Safari memiliki potensi besar sebagai destinasi wisata unggulan yang mampu menarik minat wisatawan secara konsisten (Disbudpar Kota Surakarta, 2025).



Gambar 1. 2 Solo Safari
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2026

Solo Safari sebelumnya Taman Satwa Taru Jurug, adalah destinasi wisata konservasi dan edukasi satwa yang ada di Surakarta. Dikelola oleh Taman Safari Indonesia sejak 2023, tempat ini menampung lebih dari 400 satwa dari 90 spesies. Infrastruktur modernnya mencakup jalur pejalan kaki yang luas, zona tematik satwa, serta fasilitas interaktif seperti *Savannah Zipline* dan *Dino Ride*. Selain itu, tersedia restoran dan area bermain yang mendukung kenyamanan pengunjung. Dengan konsep yang lebih modern, Solo Safari menjadi ikon wisata baru yang menggabungkan hiburan, edukasi, dan konservasi di Kota Solo (*Solo Safari*, n.d.).



Gambar 1. 3 Dua Waktu Aktivitas di Solo Safari
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2026

Aktivitas di Solo Safari saat ini terbagi dalam dua waktu operasional, yaitu kunjungan wisata harian (*day trip*) pada pagi hingga sore hari dan aktivitas wisata malam. Wisata harian (*day trip*) berlangsung dengan jam operasional pukul 08.30–16.30 WIB. Sementara itu, pada malam hari terdapat program kunjungan khusus berupa *Safari Night Adventure* yang dilaksanakan pada hari Sabtu dengan jam

operasional 18.00-21.00 WIB serta Panggung Malam yang diselenggarakan pada akhir pekan dengan jam operasional 18.00-20.00 WIB dan mulai dibuka pada 21 Maret 2024. Pembagian waktu operasional ini menunjukkan bahwa Solo Safari tidak hanya berfungsi sebagai destinasi wisata siang hari, tetapi juga mulai mengembangkan potensi wisata malam.

1.2.2 Urgensi Solo Safari

Aktivitas di Solo Safari saat ini telah berkembang tidak hanya sebagai destinasi wisata siang hari, tetapi juga mencakup program wisata malam seperti *Safari Night Adventure* dan Panggung Malam. Perkembangan ini menunjukkan adanya perluasan fungsi kawasan menjadi destinasi wisata dengan variasi waktu kunjungan yang lebih beragam. Namun, pengembangan aktivitas tersebut belum diikuti dengan ketersediaan fasilitas akomodasi yang terintegrasi dengan pengalaman wisata di dalam kawasan. Kondisi ini menyebabkan pengalaman wisata malam belum didukung oleh sistem penginapan yang dapat memperkuat kesinambungan aktivitas pengunjung.

Selain itu, pelaksanaan wisata malam yang dimulai sekitar pukul 18.00 WIB menimbulkan keterbatasan dalam fleksibilitas waktu kunjungan bagi sebagian pengunjung. Perbedaan waktu aktivitas ini dapat memengaruhi kesinambungan pengalaman wisata, terutama bagi pengunjung yang ingin menikmati rangkaian kegiatan siang dan malam secara utuh. Akibatnya, pengalaman wisata masih terpisah antara aktivitas siang, malam, dan kebutuhan menginap. Hal ini menunjukkan adanya ketidakpaduan antara program wisata malam dengan fasilitas pendukung di kawasan.

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan fasilitas hotel yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat menginap tetapi juga mampu terintegrasi dengan aktivitas wisata di Solo Safari. Pengembangan tersebut diharapkan dapat menghubungkan kebutuhan pengunjung terhadap pengalaman wisata yang berkelanjutan dalam satu kawasan. Dengan demikian, fasilitas akomodasi dapat menjadi bagian dari sistem pengalaman wisata bukan hanya elemen pendukung semata.

1.2.3 Peluang Pengembangan

Perkembangan konsep arsitektur berbasis pengalaman membuka peluang untuk menghadirkan kawasan wisata yang lebih terintegrasi dan berorientasi pada pengalaman ruang. Dalam konteks Solo Safari, keberadaan aktivitas wisata siang dan malam memberikan potensi untuk mengembangkan sistem pengalaman wisata yang berkesinambungan dalam satu kawasan.

Selain itu, belum tersedianya hotel di dalam kawasan Solo Safari menjadi peluang strategis dalam pengembangan fasilitas penunjang wisata. Kehadiran hotel tematik dapat memperkuat keterhubungan antara aktivitas wisata dan akomodasi, sehingga pengalaman pengunjung menjadi lebih menyeluruh dalam satu kawasan wisata terpadu.

Penerapan konsep *illumination night* dalam perancangan ini berperan dalam meningkatkan intensitas pengalaman wisata malam pada jam operasional 18.00-21.00 WIB. Pencahayaan dimanfaatkan sebagai elemen arsitektural yang menguatkan karakter ruang malam, mengarahkan sirkulasi, serta membentuk pengalaman visual yang imersif. Dengan demikian, konsep ini tidak mengubah waktu operasional kawasan, tetapi meningkatkan kedalaman dan kualitas pengalaman ruang sehingga aktivitas wisata malam terasa lebih kaya dan berkesan bagi pengunjung.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan dalam perancangan ini:

1. Bagaimana merancang keterkaitan antara hotel tematik dengan aktivitas wisata siang dan malam di kawasan Solo Safari?
2. Bagaimana menerapkan konsep *illumination night* dalam perancangan hotel untuk membentuk pengalaman ruang yang imersif dan tematik?

1.4 Tujuan dan Sasaran

1.4.1 Tujuan

1. Menghasilkan konsep pengembangan hotel tematik di kawasan Solo Safari yang terintegrasi dengan aktivitas wisata siang dan malam.

2. Mengembangkan konsep *illumination night* sebagai pendekatan arsitektural dalam menciptakan pengalaman ruang malam yang imersif pada kawasan Solo Safari.

1.4.2 Sasaran

1. Terciptanya rancangan hotel tematik yang memiliki keterkaitan dengan sistem aktivitas wisata di Solo Safari.
2. Terciptanya pengalaman ruang malam yang memiliki karakter kuat melalui penerapan konsep *illumination night* dalam kawasan wisata satwa.

1.5 Manfaat Kajian

Manfaat kajian ini secara akademis adalah dapat menjadi referensi dalam pengembangan konsep hotel tematik yang terintegrasi dengan kawasan wisata satwa. Selain itu, kajian ini juga diharapkan dapat memperkaya pembahasan terkait penerapan konsep *illumination night* dalam perancangan arsitektur yang berfokus pada pengalaman ruang malam. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan konsep desain berbasis pengalaman dalam bidang arsitektur.

Secara praktis, kajian ini diharapkan dapat menjadi alternatif konsep pengembangan fasilitas akomodasi di kawasan Solo Safari. Selain itu, kajian ini juga dapat memberikan masukan dalam pengembangan desain kawasan wisata yang mengintegrasikan aktivitas siang dan malam secara berkelanjutan. Dengan demikian, hasil perancangan ini diharapkan dapat mendukung peningkatan kualitas pengalaman wisata pengunjung di kawasan tersebut.

1.6 Lingkup dan Batasan Kajian

Lingkup kajian dalam perancangan ini difokuskan pada pengembangan hotel tematik di kawasan Solo Safari yang terintegrasi dengan aktivitas wisata siang dan malam. Kajian ini mencakup penerapan konsep *illumination night* sebagai pendekatan arsitektural dalam membentuk pengalaman ruang malam pada kawasan wisata. Fokus utama perancangan adalah hubungan antara fungsi akomodasi dengan pengalaman wisata kawasan, khususnya pada aktivitas wisata malam yang berlangsung pukul 18.00–21.00 WIB.

Batasan kajian dalam perancangan ini tidak mencakup perancangan detail struktur bangunan secara teknis maupun perhitungan konstruksi secara mendalam. Selain itu, kajian juga tidak membahas aspek operasional manajemen hotel secara rinci, melainkan lebih berfokus pada konsep perancangan arsitektur dan pengalaman ruang. Dengan demikian, hasil perancangan diarahkan pada pengembangan konsep desain hotel tematik yang terintegrasi dengan karakter kawasan Solo Safari.

1.7 Metodologi dan Pendekatan Perancangan

Metodologi yang digunakan adalah metode deskriptif-kualitatif dengan pendekatan studi kasus pada kawasan Solo Safari. Metode ini dilakukan melalui pengumpulan data primer dan sekunder yang berkaitan dengan kondisi eksisting kawasan, aktivitas wisata, serta studi literatur mengenai hotel tematik dan konsep *illumination night*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk menghasilkan dasar perancangan yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi kawasan.

Pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan arsitektur berbasis pengalaman (*experience-based architecture*) dengan penekanan pada penciptaan pengalaman ruang malam. Pendekatan ini memanfaatkan konsep *illumination night* sebagai strategi dalam membentuk atmosfer ruang, arah sirkulasi, serta pengalaman visual pengguna dalam kawasan wisata. Dengan demikian, desain tidak hanya berorientasi pada fungsi, tetapi juga pada pengalaman ruang yang imersif.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan Konsep Perancangan Arsitektur (KPA) adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, manfaat kajian, lingkup dan batasan kajian, metodologi dan pendekatan perancangan, serta sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN TEORI DAN STUDI PUSTAKA

Berisi teori-teori yang mendukung perancangan seperti hotel tematik, konsep *illumination night*, arsitektur berbasis pengalaman, serta studi preseden yang relevan sebagai dasar perancangan.

BAB III : GAMBARAN UMUM LOKASI & GAGASAN

Berisi gambaran umum lokasi perancangan, kondisi eksisting kawasan Solo Safari, analisis potensi tapak, serta gagasan awal pengembangan desain.

BAB IV : ANALISIS DAN KONSEP PERANCANGAN

Berisi analisis tapak, analisis aktivitas dan kebutuhan ruang, analisis tata massa dan ruang, serta perumusan konsep desain sebagai dasar pengembangan rancangan hotel tematik.