

# LAPORAN SKRIPSI ARSITEKTUR

## HOTEL WISATA DI TARIMBANG, SUMBA TIMUR DENGAN TEMA ARSITEKTUR POST-MODERN

Laporan Skripsi – AR.8324, Semester Ganjil 2009-2010  
Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Teknik Arsitektur



DI SUSUN OLEH:  
NAMA: **FRANS XAVERIUS KENDA**  
NIM : **0422015**

DOSEN PEMBIMBING :  
**Ir.ERTIN LESTARI, MT**  
**Ir. SURYO TRI HARJANTO, MT**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**  
**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**  
**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL**  
**MALANG**  
**2010**

122  
KONSTITUSI  
REPUBLICAN REPUBLICAN REPUBLICAN  
REPUBLICAN REPUBLICAN REPUBLICAN  
REPUBLICAN REPUBLICAN REPUBLICAN

REPUBLICAN REPUBLICAN REPUBLICAN  
REPUBLICAN REPUBLICAN REPUBLICAN  
REPUBLICAN REPUBLICAN REPUBLICAN

REPUBLICAN REPUBLICAN REPUBLICAN  
REPUBLICAN REPUBLICAN REPUBLICAN  
REPUBLICAN REPUBLICAN REPUBLICAN

REPUBLICAN REPUBLICAN  
REPUBLICAN REPUBLICAN  
REPUBLICAN REPUBLICAN

REPUBLICAN REPUBLICAN REPUBLICAN  
REPUBLICAN REPUBLICAN REPUBLICAN  
REPUBLICAN REPUBLICAN REPUBLICAN

REPUBLICAN REPUBLICAN REPUBLICAN  
REPUBLICAN REPUBLICAN REPUBLICAN  
REPUBLICAN REPUBLICAN REPUBLICAN  
REPUBLICAN REPUBLICAN REPUBLICAN

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN**

JUDUL

**HOTEL WISATA DI TARIMBANG, SUMBA TIMUR**

**DENGAN TEMA**

**ARSITEKTUR POSMODERN**

**Laporan ini telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Skripsi untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Teknik**

**Di Jurusan Teknik Arsitektur – FTSP ITN Malang**

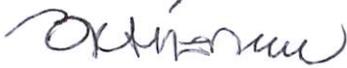
*Disusun oleh :*

Nama : Frans Xaverius Kenda

Nim : 04.22.015

*Menyetujui :*

Dosen Pembimbing I,



**(Ir. Ertin Lestari, MT)**  
NIP 131 639 753

Dosen Pembimbing II,



**(Ir. Suryo Tri Harjanto, MT)**  
NIP 131 639 753

Dosen Penguji I,



**(Ir. Breeze Maringka, MSA)**  
NIP.Y 1018600129

Dosen Penguji II,



**(Ir. Joko Suwanto)**  
NIP.Y 101800184

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN**

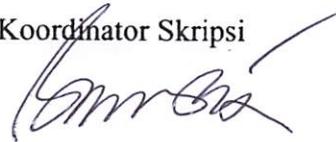
1. Judul Skripsi : **HOTEL WISATA DI TARIMBANG, SUMBA TIMUR DENGAN TEMA ARSITEKTUR POSTMODERN**
- Topik : **Perancangan Hotel Wisata**
- Sub Topik : **Arsitektur Postmodern**
- Lokasi : **Tarimbang, Sumba Timur**
2. Peneliti
- Mahasiswa : **Frans Xaverius Kenda**
- Nim : **04.22.015**
3. Waktu Pelaksanaan :
4. Waktu Pengujian : **02 Februari 2010**
- Hasil Ujian : **LULUS NILAI “ C+ ”**

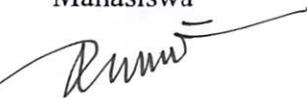
NO	TAHAP PELAKSANAAN	MINGGU KE													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
01	Analisa dan Pembahasan	■	■	■	■	■									
02	Usulan Karya Desain						■	■	■	■	■	■	■	■	■

malang, 25 Februari 2010

Koordinator Skripsi

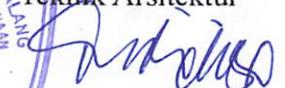
Mahasiswa

  
**(Ir. Gatot Adi Susilo, MT)**  
 NIP.Y 1018900185

  
**(Frans Xaverius Kenda)**  
 NIM 04.22.015

mengetahui :

Dekan  
 FTSP ITN Malang  
  
**(Ir. A. Agus Santoso, MT)**  
 NIP.Y 1018700155  
 DEKAN

Ketua Jurusan  
 Teknik Arsitektur  
  
**(Ir. Didik Suharjanto, MT)**  
 NIP.Y 1039000215

## **KATA PENGANTAR**

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, Allah Jesus Kristus dan Bunda Prawn Maria karena berkat, kasih dan karunia-Nya penyusun Laporan Skripsi dengan judul **HOTEL WISATA DI TARIMBANG; SUMBA TIMUR** dapat terselesaikan dengan baik.

Perancangan ini dilakukan untuk menghadirkan sebuah bangunan hunian berupa Hotel Wisata dengan memperhatikan kaidah-kaidah Postmodern, meliputi bentuk bangunan dan tata massa bangunan sesuai dengan pola permukiman Sumba Timur Melalui pendekatan Arsitektur Postmodern menurut tokoh arsitektur Michael Graves.

Penyusunan laporan ini dilakukan dengan tujuan untuk memenuhi tugas dan syarat-syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Teknik pada Institut Teknologi Nasional Malang.

Menyadari bahwa penyusunan Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan serta dorongan yang tidak ada batasnya yang telah diberikan berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penyusun dengan segenap hati menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua, kekasih, keluarga, dan teman-teman atas segala doa, dukungan dan perhatiannya.
2. Bapak Ir. Suryo Tri Harjanto, MT selaku dosen pembimbing II
3. Ibu Ir.Ertin Lestari, MT selaku dosen pembimbing I
4. Bapak Ir.Gatot Adi Susilo, MT selaku Koordinator Studio Skripsi.
5. Bapak Ir. Breeze Maringka, MSA selaku dosen penguji I
6. Bapak Ir. Joko Suwanto selaku dosen penguji II
7. Bapak Ir. Didik Suharjanto selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Institut Teknologi Nasional Malang
8. Bapak / Ibu dosen Institut Teknologi Nasional Malang khususnya Jurusan Teknik Arsitektur atas bimbingan dan pengajaran yang telah diberikan.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan berkat, kasih dan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah memberikan segala bantuan dan dukungan moril dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.

Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyusunan yang lebih baik, dan semoga hasil sederhana ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya bidang arsitektur, dan bagi semua pihak yang berkepentingan.

Malang, 25 Februari 2010

Penyusun

# **HOTEL WISATA DI TARIMBANG SUMBA TIMUR DENGAN TEMA ARSITEKTUR POSTMODERN**

---

**FRANS X KENDA**

(Jurusan Teknik Arsitektur, FTSP – ITN Malang)

## **ABSTRAKSI**

Wisata adalah salah satu kegiatan pokok manusia yang penting, wisata ini dimaksudkan untuk tercapainya suatu keseimbangan dalam kehidupan manusia yaitu antara kegiatan sehari-hari manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup dengan kebutuhan untuk menghilangkan kelelahan berupa peningkatan dan pemulihan kondisi jasmani maupun rohani. Untuk itu diperlukan sebuah wadah untuk memfasilitasi kegiatan wisata tersebut.

Hotel Wisata Adalah hotel yang menyediakan fasilitas dan menampung pengunjung yang sedang berlibur di daerah wisata atau rekreasi, tempat peristirahatan di luar kota, di tepi pantai atau daerah pegunungan atau hotel yang terletak di kawasan wisata, dimana tamu menginap dan tidak melakukan kegiatan usaha atau akomodasi bagi wisatawan dengan tujuan rekreasi dengan melihat keindahan alam, budaya serta adat istiadat setempat yang berada didaerah tujuan. Wisatawan yang berkunjung ke daerah wisata atau tempat-tempat wisata cenderung mencari akomodasi dengan arsitektur dan suasana yang kusus dan berbeda dengan jenis hotel lainnya.

Tujuan perancangan ini adalah mewujudkan sebuah Hotel Wisata di Tarimbang, Sumba Timur dengan bentukan arsitektur bangunannya yang unik dan nyaman yang menggabungkan arsitektur postmodern karya Michael Graves sebagai pendekatan utama pada perancangan ini. Hal lainya lagi adalah untuk menghasilkan suatu hotel wisata di Tarimbang, Sumba Timur yang sesungguhnya dapat memfasilitasi kegiatan wisata tersebut baik oleh wisatawan lokal maupun domestik.

Arsitektur postmodern yang diterapkan pada perancangan ini digunakan untuk menghasilkan bentukan yang unik, has serta berbeda daripada Hotel Wisata di

Tarimbang, Sumba Timur itu sendiri dengan menggabungkan kebudayaan serta arsitektur Sumba Timur. Konsep perencanaan yang baik, terutama antara bangunan dan lokasi yang berada di pinggiran pantai sebelah selatan pulau Sumba yang memiliki lingkungan wisata yang sangat baik. Melihat hal tersebut dalam pengadaan sarana tersebut juga harus memperhatikan factor-faktor alam serta lingkungan sekitarnya yang sangat berpengaruh terhadap bangunan.

*(kata kunci : Arsitektur Postmodern, Hotel Wisata, Budaya)*

## DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL .....	
LEMBAR PENGESAHAN.....	
KATA PENGANTAR .....	
ABSTRAKSI.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan dan Sasaran.....	2
1.3 Batasan .....	3
1.4 Pokok Permasalahan.....	3
1.5 Potensi Site dan Lokasi.....	3
<b>BAB II</b>	
<b>STUDI LITERATUR.....</b>	<b>5</b>
2.1 Pengertian judul.....	5
2.1.1 Hotel.....	5
2.1.2 Klasifikasi hotel .....	6
2.1.2 Jenis-jenis hotel .....	7
2.1.3 Berdasarkan Letak Kamar .....	12
2.1.4 Lingkup Kegiatan .....	13
2.1.5 Lingkup pelayanan.....	13
2.1.6 Standart Hotel .....	13
2.1.7 Syarat Hotel .....	13
2.1.8 Unsur-Unsur Perencanaan Hotel	
2.1.9 Unsur-unsur Pokok Hotel.....	16
2.1.10 Sejarah Perkembangan Hotel di Eropa.....	17
2.1.11 Sejarah Perkembangan Hotel di Indonesia .....	18

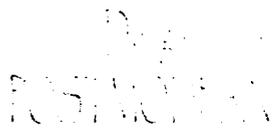
2.1.12 Struktur Organisasi Hotel Wisata .....	19
2.2 Kajian Tema.....	21
2.2.1 Pengertian Tema .....	21
2.2.2 Arsitektur Posmodern.....	21
2.2.3 Garis Besar Pokok-Pokok Pikiran Arsitektur Post-modern .....	26
2.2.4 Pembagian Arsitektur Purna Modern.....	29
2.2.5 Tiga Alasan Yang Mendasari Timbulnya posmodernisme .....	32
2.2.6 Unsur-Unsur Komunikasi Dalam Arsitektur Posmodern.....	32
2.2.7 Aliran Post-Modern Yang Berkembang.....	33
2.3 Arsitektur post-modern menurut Michael Graves .....	37
2.4 Studi Banding Objek Se-Tema .....	39
a. Portland Building.....	39
b. Team Disney Building.....	43
c. Public Library Building .....	47
d. Castalia Ministry Of Health.....	49
2.6 Arsitektur Tradisional Sumba .....	53
2.6.1 Sejarah dan Perkembangan Arsitektur Sumba .....	53
2.6.1.1 Pandangan dunia masyarakat Sumba kepercayaan Marapu .....	53
2.6.1.2 Pandangan Dunia Masyarakat Sumba .....	54
2.6.1.2.1 Kepercayaan Marapu .....	54
2.6.1.2.2 Kebudayaan Megalitik .....	55
2.6.1.2.3 Dolmen dan Menhir .....	57
2.6.1.2.4 Kosmologi dan Symbolisme .....	58
2.6.1.2.5 Struktur Sosial Masyarakat Sumba.....	59
2.6.1.2.6 Pola Permukiman.....	60
2.6.1.2.7 Bentuk Permukiman .....	61
2.6.1.2.8 Orientasi Permukiman .....	61
2.6.1.2.9 Lokasi Kampung Adat .....	62
2.6.1.2.10 Tata Ruang dan Hirarki.....	63
2.6.2 Unsur-Unsur Pembentuk Permukiman .....	63

2.6.2.1 Dinding pagar .....	63
2.6.2.2 Natar .....	65
2.6.2.3 Bangunan .....	65
<b>BAB III</b>	
<b>STUDI BANDING OBJEK .....</b>	<b>70</b>
3.1 Studi Banding Objek .....	70
3.1.1 Hotel Amanlika Cadidasa Bali .....	70
<b>BAB IV</b>	
<b>METODOLOGI PERANCANGAN .....</b>	<b>73</b>
4.1 Tahapan Metode Perancangan .....	73
4.1.1 Metode Pembahasan .....	73
4.1.2 Metode Pengumpulan Data .....	74
4.1.3 Metode Analisa Dan Sintesa Data .....	77
<b>BAB V</b>	
<b>TINJAUAN LOKASI .....</b>	<b>80</b>
5.1 Lokasi .....	80
5.1.1 Peta Lokasi .....	80
5.1.2 Demografi .....	81
5.1.3 Pariwisata .....	83
5.1.4 Foto-Foto LOKasi Pantai Tarimbang .....	84
5.1.5 Situasi Pantai .....	86
5.1.6 View dan Situasi Site .....	87
5.1.7 Situasi dan Potensi Site .....	88
5.1.8 Irigasi dan Pencapaian ke Site .....	89
<b>BAB VI</b>	
<b>ANALISA DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>90</b>
6.1 Analisa Kegiatan Atau Aktivitas .....	90

6.1.1 Aktifitas Pengunjung.....	91
6.1.2 Aktifitas Pengelola .....	91
6.1.3 Aktifitas Karyawan.....	92
6.2 Analisa Ruang. ....	92
6.2.1 Analisa Kebutuhan Ruang.....	92
6.2.1.1 Analisa Kebutuhan Ruang Pengunjung .....	93
6.2.1.2 Analisa Kebutuhan Ruang Pengelola .....	95
6.2.1.3 Analisa Kebutuhan Ruang Karyawan.....	97
6.3 Kebutuhan Ruang.....	99
6.4 Sirkulasi .....	100
a. Sirkulasi Secara Makro .....	100
b. Sirkulasi Secara Mikro.....	100
6.5 Persyaratan Ruang.....	102
6.6 Program Ruang .....	105
6.6.1Jenis Ruang.....	105
6.7 Studi Besaran Ruang .....	107
6.8 Perhitungan Besaran Ruang.....	110
6.9 Analisa Bentuk.....	120

## **BAB VII**

<b>KONSEP DAN UTILITAS.....</b>	<b>124</b>
7.1 Konsep Bentuk.....	124
7.2 Konsep Struktur .....	126
7.3 Konsep Utilitas.....	127
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>135</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terdiri dari beberapa pulau baik besar maupun kecil, yang mana tiap-tiap pulau bahkan daerah memiliki keberagaman baik dalam hal budaya, bahasa, iklim, maupun kultur. Kekayaan akan budaya dan keindahan alam merupakan suatu alat atau sumber daya yang dapat dikembangkan dan menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan-wisatawan yang berkunjung. Pertumbuhan dunia kepariwisataan di Indonesia dari tahun ke tahun semakin meningkat, pertumbuhan atas sarana penunjang kepariwisataan dan disertai dengan makin banyaknya peningkatan kunjungan wisatawan manca negara maupun domestik.

Sumba Timur merupakan salah satu Kabupaten dari empat kabupaten yang terdapat di pulau Sumba, Nusa Tenggara Timur yang beribu kotakan Waingapu yang juga memiliki sumber daya yang bisa di kembangkan menjadi objek wisata atau tujuan wisata, antara lain keunikan masyarakatnya sendiri maupun bangunan-bangunan Megalitikumnya serta objek wisata pantainya yang masih asri. Namun banyaknya objek wisata di Sumba Timur tidaklah membuat pemerintah dan masyarakat pada umumnya dapat dikenal baik karena objek - objek wisatanya, seperti Pulau Bali dan Lombok yang sudah begitu terkenal sebelumnya dan sampai saat ini. Faktor lain lagi adalah minimnya pelayanan yang semestinya di Sumba Timur untuk menikmati objek-objek wisata tersebut serta kurangnya sarana dan prasarana untuk memfasilitasi hal tersebut, yang dapat memberikan daya tarik ataupun nilai tambah yang memiliki nilai jual tinggi sehingga sangat baik bagi pendapatan kas daerah ataupun masyarakat, serta mengembalikan rasa yang sepenuhnya nyaman bagi wisatawan – wisatawan yang berwisata.

Adapun Hotel Wisata merupakan salah satu sarana yang sangat baik dan yang perlu di hadirkan sebagai cara atau wadah untuk mengatasi masalah – masalah tersebut di atas. Keberadaan Hotel wisata disini yang dalam fungsi umumnya

berkesan sebagai tempat menginap, bagi wisatawan yang melakukan perjalanan wisata ke daerah atau lokasi wisata. namun perlu adanya suatu hal yang berbeda dari Hotel Wisata tersebut yang mampu bahkan menimbulkan sesuatu kesan yang berbeda. Oleh sebab itu Hotel Wisata tersebut haruslah memiliki unsur – unsur pokok yang jelas akan keberadaannya dan mampu menjawab semua hal – hal yang di harapkan tadi. Antara lain dengan memasukan pendekatan – pendekatan Post-Modern sebagai arah atau unsur pokok tadi yang nantinya akan mengarahkan tujuan khusus dari pada Hotel Wisata tersebut.

Sumalyo (1997) menyatakan bahwa perkembangan arsitektur sejalan dengan kebudayaan manusia, yaitu pola pikir dan pola hidupnya. Hal itu berarti perkembangan arsitektur dipengaruhi oleh pola pikir dan pola hidup manusia pada zamannya. Pola pikir manusia dipengaruhi oleh cara pandangnya (*world view*) terhadap dunia serta realitas yang tampak dan yang tak tampak. Jencks (1995) menyatakan bahwa wujud arsitektur dipengaruhi oleh *world view* manusia dan masyarakatnya, dengan prinsip “*form follow world view*”.

## 1.2 Tujuan Dan Sasaran

Arsitektur postmodern hadir karena memiliki tujuan yang karakteristiknya untuk menciptakan suatu bentuk dan tampilan arsitektur “ yang mampu bercerita “. Yang diceritakan adalah identitas regional, cultural, atau historikal. Hal – hal yang ada di masa silam itu yang di komunikasikan, sehingga orang bisa mengetahui bahwa arsitektur itu hadir sebagai bagian dari perjalanan sejarah kemanusiaan. Sehingga wujud arsitektur postmodern tidak hanya menekan pada fungsi saja tetapi juga mengembangkan “ dunuia khayal”, dengan kata lain arsitektur postmodern berusaha menciptakan suatu “ penampilan yang indah”.

Kehadiran postmodern di Indonesia, sejak akhir tahun 1980-an hingga kini, khususnya di kota-kota besar di Indonesia.

Dengan demikian maka, keberadaan hotel wisata dengan unsur-unsur arsitektur postmodern di Tarimbang, Sumba Timur perlu di hadirkan selain sebagai sarana yang memfasilitasi kegiatan wisata di Sumba Timur khususnya Tarimbang yang selama ini masih sangat minim serta belum mencapai standart yang ada, Hal lainnya

adalah guna menciptakan suatu kesan baru serta hal-hal lain yang bisa dan mampu menimbulkan daya tarik bagi wisatawan manca negara maupun domestik yang bukan hanya dari segi produk –produk wisata yang ada di Sumba Timur bahkan dapat menjadikan ciri khas atau ikon dari Sumba Timur tersebut dan mengangkat kembali nilai-nilai budaya yang ada. Hal lainnya lagi adalah agar nilai- nilai sejarah bahkan identitas daerah dari Sumba Timur dapat diketahui ataupun dirasakan oleh banyak pihak di Indonesia pada umumnya serta dunia pada khususnya.

### **1.3 Batasan .**

- Lokasi Site di anggap kosong
- Sarana utilitas meliputi air bersih, listrik, dan komunikasi.
- Rancangan hanya pada bagian lokasi yang telah di pilih namun tidak pada pesisir pantai ataupun laut.
- Vegetasi yang ada pada sepanjang pesisir pantai tidak termasuk dalam ide rancangan.

### **1.4 Pokok permasalahan**

- Bagaimana merancang Hotel Wisata di Tarimbang, Sumba Timur dengan pendekatan arsitektur Post-Modern menurut tokoh arsitek Michael Graves dengan konsep Historikalnya.
- Bagaimana menciptakan suasana lingkungan diluar serta di dalam hotel wisata yang nyaman dan tidak bising khususnya pada kamar hunian hotel, akibat angin laut serta suara gemuruh ombak pantai tarimbang.

### **1.5 Potensi Site / Lokasi**

- Luasan SITE 2 ha
- Lokasi landai / datar
- Dekat dengan sumber air
- Dekat dengan daerah tujuan wisata lain yaitu danau keramat Laputi

## Dengan tema POSTMODERN

- Mempunyai pantai yang memiliki ombak besar yang bisa di gunakan untuk surfing atau olah raga pantai serta pasir putih dengan keindahan pantai yang masih asri.
- Mempunyai hutan lindung sebagai vegetasi lingkungan.
- Potensi ikan laut yang cocok untuk kegiatan memancing
- Lokasi dapat digunakan untuk menikmati sunset atau matahari terbenam.

## BAB II

### STUDI LITERATUR

#### 2.1 PENGERTIAN JUDUL

##### 2.1.1 HOTEL:

- Suatu perusahaan atau jasa (bangunan) yang bergerak di bidang pengelolaan penginapan, hidangan dan fasilitas lain di dalamnya, yang mempunyai tuntutan persyaratan kenyamanan dan komersial.
- Suatu jenis akomodasi yang dikelola secara komersial, disediakan bagi setiap orang untuk memperoleh pelayanan penginapan berikut makanan dan minuman.
- Bentuk bangunan-bangunan yang menyediakan kamar-kamar untuk menginap para tamu, makanan dan minuman serta fasilitas lain yang diperlukan dan dikelola secara profesional untuk mendapatkan keuntungan.

*Sumber ; Hotel Proprietors act, 1956*

- Sarana tempat tinggal umum untuk wisatawan dengan syarat pembayaran serta memberikan sarana akomodasi dan makanan dengan memenuhi syarat kesehatan.( Hotel, Motel, Kondominium).
- Bangunan yang di kelola secara komersial dengan memberikan fasilitas untuk umum, dengan fasilitas pelayanan makan, minum, pelayanan barang bawaan, pencucian pakaian, dan dapat menggunakan fasilitas perabotan yang ada di dalamnya.

##### WISATA:

- Suatu perjalanan yang dilakukan oleh orang atau kelompok, untuk sementara waktu yang diselenggarakan dari satu tempat ke tempat lain. Dengan maksud bukan untuk berusaha (bisnis) atau mencari nafkah di tempat yang di kunjungi, tetapi semata-mata untuk menikmati perjalanan tersebut dan

rekreasi untuk kegiatan beraneka ragam.(pengantar Pariwisata oleh Oka Yekti.A - Angkasa Bandung.

- Dalam kamus jawa kuno Indonesia oleh L. Mardiwarsito arti "wisata" dibagi dua:

1. Wisata berarti tenang; (dengan) senang (tenang, enak); seenaknya.
2. Wisata (Amisata) berarti pergi: berangkat; berjalan Dalam kamus Umum Bahasa Indonesia oleh W.J.S. Poerwadarminta, "Wisata" berarti darmawisata; pariwisata.

## **HOTEL WISATA**

*Adalah hotel yang menyediakan fasilitas dan menampung pengunjung yang sedang berlibur di daerah wisata atau rekreasi, tempat peristirahatan di luar kota, di tepi pantai atau daerah pegunungan atau hotel yang terletak di kawasan wisata, dimana tamu menginap dan tidak melakukan kegiatan usaha atau akomodasi bagi wisatawan dengan tujuan rekreasi dengan melihat keindahan alam, budaya serta adat istiadat setempat yang berada didaerah tujuan.*

## **TARIMBANG**

Nama daerah wisata di Kabupaten Sumba Timur yang memiliki keindahan pantai yang masih asri serta ketinggian ombak yang biasa digunakan untuk oleh wisatawan asing untuk berselancar atau Surfing serta menyelam dan menikmati pemandangan indah dan matahari terbenam (Sunset).

### **2.1.2 KLASIFIKASI HOTEL**

Yang dimaksud dengan klasifikasi atau penggolongan hotel ialah suatu sistem pengelompokkan hotel-hotel ke dalam berbagai kelas atau tingkatan, berdasarkan ukuran penilaian tertentu. Pada hakekatnya hotel merupakan sarana akomodasi yang berfungsi untuk menyediakan pelayanan yang berupa penginapan, yang dilengkapi dengan pelayanan makanan, minuman dan jasa lainnya yang ditawarkan oleh hotel

tersebut dengan imbalan uang jasa dari pembayaran wisatawan yang menggunakan jasa tersebut.

### **2.1.2 JENIS – JENIS HOTEL :**

Secara umum jenis – jenis hotel ada beberapa macam antara lain :

- a. Sport Hotel, adalah hotel yang merupakan bagian kompleks sport hall, biasanya digunakan menampung para atlet dan official dalam suatu penyelenggaraan pesta olah raga.
- b. Ski Hotel, adalah hotel yang berada di sekitar ski resort, hotel semacam ini terdapat di negara - negara yang memiliki area untuk bermain ski.
- c. Boatel, adalah hotel yang merupakan bagian dari marina, biasanya hotel ini berada di pantai dan penghuninya adalah orang – orang gemar berlayar atau berekreasi laut.
- d. Holiday Village, adalah suatu bentuk akomodasi yang kegiatan tamunya adalah untuk berekreasi dan sport, dimana pelayanan gateringnya dilakukan sendiri dengan bangunan yang lengkap. Lokasinya biasanya kontak langsung dengan alam atau lokasi sport.
- e. Hold Resort, adalah hotel yang menampung para wisatawan yang ingin menikmati keindahan alam dan budaya sambil berekreasi, biasanya hotel ini terletak di daerah pariwisata.

Jenis hotel berdasarkan atas kedatangan tamu :

- a. Research Hotel, adalah hotel yang memiliki sarana akomodasi dimana fasilitas yang dimiliki hotel tersebut sesuai dengan keperluan tamu, yakni untuk penelitian.
- b. Business Hotel, adalah hotel yang memiliki sarana akomodasi dimana fasilitas – fasilitas dan pelayanannya sesuai dengan tamu bisnis seperti pertemuan, konferensi atau negosiasi lainnya.
- c. Hotel Pariwisata, adalah hotel yang memiliki sarana akomodasi dimana fasilitas –fasilitasnya sesuai dengan tujuan wisatawan, yaitu berekreasi dan juga bersenang – senang.

Jenis hotel berdasarkan lamanya tamu menginap :

- a. Transit Hotel, adalah hotel yang memiliki sarana akomodasi bagi tamu yang tidak menginap lama, cenderung sebagai tempat persinggahan.
- b. Resort Hotel, adalah hotel yang memiliki sarana akomodasi untuk tamu yang menginap lama dengan tujuan berekreasi dan bertamasya.
- c. Hotel Wisata, adalah hotel yang memiliki sarana akomodasi bagi tamu yang lama inapnya cukup singkat dengan tujuan rekreasi, melihat alam, kebudayaan dan adat istiadat setempat, biasanya memiliki fasilitas – fasilitas in & out door.

Hotel dapat dikelompokkan ke dalam berbagai kriteria menurut kebutuhannya, namun ada beberapa kriteria yang dianggap paling lazim digunakan. Sistem klasifikasi atau penggolongan hotel di dunia berbeda antara negara yang satu dengan negara yang lainnya. Sebagai contoh, klasifikasi hotel di negara tertentu antara lain :

- Republik Rakyat Cina (RRC) mempergunakan klasifikasi : *Tourist Class, Standard dan Superclass Hotel*
- Bulgaria, Columbia, Equador, Syria, Quait, mempergunakan klasifikasi : Hotel kelas 3, 2, 1 dan *Deluxe*
- Yunani menggunakan klasifikasi : Hotel kelas A, B, C, D, E

Di Indonesia pada tahun 1970 oleh pemerintah menentukan klasifikasi hotel berdasarkan penilaian-penilaian tertentu sebagai berikut :

- Luas Bangunan
- Bentuk Bangunan
- Perlengkapan (fasilitas)
- Mutu Pelayanan

Namun pada tahun 1977 ternyata sistem klasifikasi yang telah ditetapkan tersebut dianggap tidak sesuai lagi. Maka dengan Surat Keputusan Menteri

Perhubungan No. PM.10/PW. 301/Pdb – 77 tentang usaha dan klasifikasi hotel, ditetapkan bahwa penilaian klasifikasi hotel secara minimum didasarkan pada :

- Jumlah Kamar
- Fasilitas
- Peralatan yang tersedia
- Mutu Pelayanan

Persyaratan klasifikasi hotel berbintang menurut direktorat jendral pariwisata dalam keputusannya no. 14/ 4/ II/1998, tentang ketentuan peraturan daerah usaha dan klasifikasi hotel meliputi :

1. Persyaratan fisik

Lokasi dan fisik lingkungan dimana hotel ini berada, kondisi, bangunan dan sebangiannya.

2. Bentuk pelayanan yang diberikan.

3. Kualifikasi tenaga kerja, meliputi :

Pendidikan, kesejahteraan dan sebagainya.

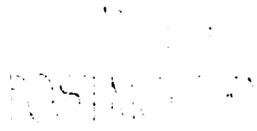
4. Persyaratan jumlah kamar dengan luasan kamar minimal dari masing – masing adalah :

• Bintang I :

- terdiri dari 10 -15 kamar, dengan luasan kamar single 18 m<sup>2</sup>, double 20 m<sup>2</sup> dan dilengkapi dengan kamar mandi dalam.
- mempunyai ruang umum terdiri dari: Lobby dan Lounge, ruang makan dan minum, luasnya 3x jumlah kamar.

• Bintang II :

- terdiri dari 15 -20 kamar dengan kamar mandi dalam
- kamar suite minimal 1 kamar, 2 buah single room.
- Luas kamar standar : single 20 m<sup>2</sup>, double 24 m<sup>2</sup>.
- Luas kamar suite minimum 44 m<sup>2</sup>.
- mempunyai ruang umum terdiri dari: Lobby dan Lounge, ruang makan dan minum, luasnya 3x jumlah kamar.



- dengan luasan suite room minimal 18 m<sup>2</sup> dan luasan double room minimal luas 22 m<sup>2</sup>
- Bintang III :
  - terdiri dari 30 -49 kamar , dengan 2 suite room dan 3 single room, kamar mandi di dalam.
  - Luas minimum termasuk kamar mandi / wc : single room 22 m<sup>2</sup>, double room 26 m<sup>2</sup>, suite room 48m<sup>2</sup>. mempunyai ruang umum terdiri dari: Lobby dan Lounge, ruang makan dan minum, dengan minimum 12 tempat duduk dengan luas 2.7x jumlah kamar
- Bintang IV :
  - terdiri dari 50 – 90 kamar, dengan luasan suite room minimum 48 m<sup>2</sup> dengan kamar mandi dalam (50 single room dan 3 suite room).
  - Luas minimum termasuk kamar mandi : single 24 m<sup>2</sup>, double room 28 m<sup>2</sup>.
  - Ruang umum : terdiri dari: Lobby dan Lounge, ruang makan dan minum, dengan minimum 16 tempat duduk dengan luas 2.5x jumlah kamar
- Bintang V :
  - minimal kamar 100 kamar, termasuk 10 single room dan 4 suite room dengan kamar mandi dalam.
  - Luas minimum termasuk kamar mandi : single room 20 m<sup>2</sup>.
  - Luas kamar suite minimal 52 m<sup>2</sup>.
  - Ruang umum : terdiri dari: Lobby dan Lounge, ruang makan dan minum, dengan minimum 20 tempat duduk dengan luas 2.5 x jumlah kamar.

Hotel-hotel yang tidak bisa memenuhi standar kelima kelas tersebut, ataupun yang berada di bawah standar minimum yang ditentukan oleh Menteri Perhubungan disebut *Hotel Non Bintang*.

Tujuan umum daripada penggolongan kelas hotel adalah :

- Untuk menjadi pedoman teknis bagi calon investor (penanam modal) di bidang usaha perhotelan.
- Agar calon penghuni hotel dapat mengetahui fasilitas dan pelayanan yang akan diperoleh di suatu hotel, sesuai dengan golongan kelasnya.
- Agar tercipta persaingan (kompetisi) yang sehat antara perusahaan hotel.
- Agar tercipta keseimbangan antara permintaan (*demand*) dan penawaran (*supply*) dalam usaha akomodasi hotel.

Pada tahun 1970-an sampai dengan tahun 2001, penggolongan kelas hotel bintang 1 sampai dengan bintang 5 lebih mengarah ke aspek bangunannya seperti luas bangunan, jumlah kamar dan fasilitas penunjang hotel dengan bobot penilaian yang tinggi. Tetapi sejak tahun 2002 berdasarkan Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata No. KM 3/HK 001/MKP 02 tentang penggolongan kelas hotel, bobot penilaian aspek mutu pelayanan lebih tinggi dibandingkan dengan aspek fasilitas bangunannya. Akan tetapi untuk jumlah kamar tidak diharuskan sesuai dengan golongan kelas hotel asalkan seimbang dengan fasilitas penunjang serta seimbang antara pendapatan dan pengeluaran dari hotel tersebut. Hal ini berdasarkan Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor. KM 3/HK 001/MKP/02.

Fasilitas umum yang harus disediakan :

- Restaurant, Function Room, Bar, Lobby, Lounge, Telepon umum, Toilet umum, Koridor Business Center, Poliklinik, Front Office, Dapur, Kantor Pengelola, Area tata graham, Uniform Room, Ruang Linen, Sewing room, Romm Boy Station, Area Lost & Find, dan Laundry.

Berdasarkan lokasi hotel dibedakan atas :

1. City Hotel (Hotel Kota)

Adalah hotel yang memiliki sarana akomodasi yang berlokasi di pusat kota dan tamu yang menginap memiliki urusan bisnis.

2. Country Hotel

Adalah hotel yang memiliki sarana akomodasi yang berlokasi di luar kota atau daerah pedesaan, pada umumnya berlokasi di daerah pantai ataupun juga di daerah pegunungan.

### 2.1.3 Berdasarkan Letak Kamar

#### Connecting Room

Dua kamar bersebelahan dihubungkan dengan connecting door.

#### Adjoining Room

Dua kamar bersebelahan tanpa connection door.

#### Adjacent Room

Dua kamar berhadapan pada lantai yang sama.

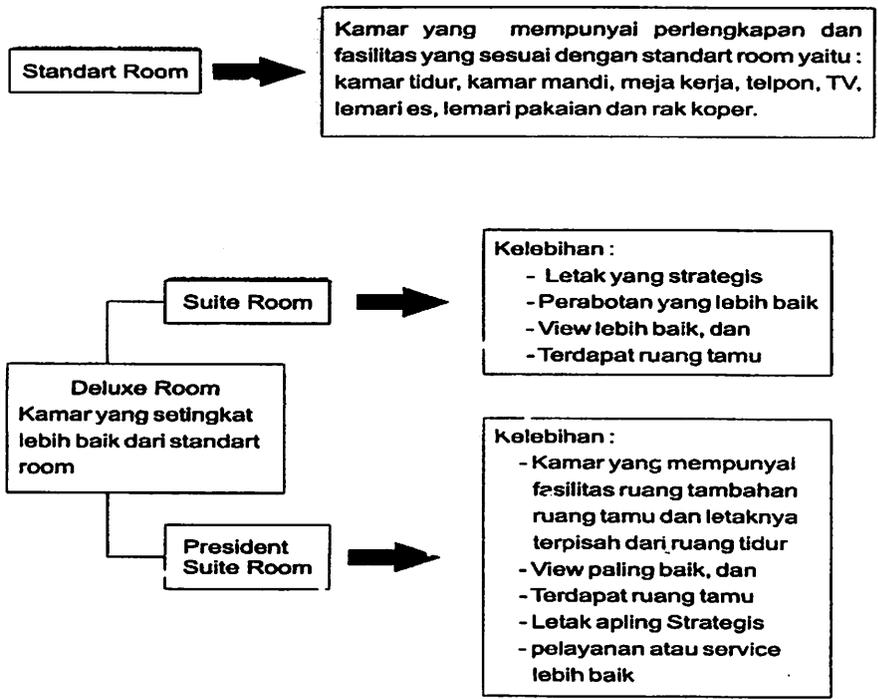
#### Duplex

Dua kamar yang terletak di atas dan bawah dihubungkan dengan tangga penghubung (stair case).

#### Cabana

Kamar yang menghadap pantai.

#### Jenis kamar :



#### 2.1.4 Lingkup Kegiatan

- **Menginap**

Berfungsi sebagai sarana atau tempat akomodasi yang menyediakan sarana penginapan sebagai tempat istirahat.

- **Rekreasi**

Berfungsi sebagai sarana (bangunan) yang melayani para tamu untuk bersantai atau berekreasi baik dalam lokasi hotel maupun di luar lokasi hotel / sekitar hotel (pantai).

- **Pengelola dan Service**

Berfungsi sebagai tempat mengelola dengan memberikan pelayanan service bagi tamu atau pengunjung.

#### 2.1.5 Lingkup Pelayanan

Wisatawan manca negara atau domestik yang berkunjung dan berekreasi ke Sumba Timur, khususnya Tarimbang.

#### 2.1.6 Standart hotel

Distribusi tenaga kerja yang diserap melalui departemen tenaga kerja sesuai dengan keputusan pariwisata di Bandung pada tahun 1974 :

1. Accounting department	: 8,4 %
2. Front Office	: 10,0 %
3. House Keeping	: 23,6 %
4. Bar and restaurant	: 20,6 %
5. Kitchen	: 13,2 %
6. Purchasing	: 3,1 %
7. Room boy	: 4,8 %
8. Tourism	: 8,9 %
9. Other	: <u>7,4 % +</u>
	100 %

#### 2.1.7 Syarat Hotel

##### Lokasi dan lingkungan

- Dapat dicapai dengan menggunakan kendaraan umum, pribadi, roda empat maupun roda dua yang berhubungan langsung menuju area hotel.
- Hotel harus menghindari pencemaran yang diakibatkan gangguan luar yang berasal dari suara bising, bau tidak sedap, asap, serangga dan binatang pengerat lainnya.

### Taman

Hotel harus memiliki taman baik di dalam maupun di luar area hotel.

### Parkir

- Tersedia tempat parkir bagi karyawan hotel dan tamu hotel, olah raga dan rekreasi. Sarana kolam renang, untuk tamu dewasa dan anak-anak.
- Hotel pantai menyediakan fasilitas untuk olahraga air, yang merupakan pilihan dari boating, diving, surfing, dan ski.
- Hotel gunung menyediakan fasilitas untuk satu olah raga gunung, yang merupakan pilihan dari hiking, horse, back riding dan hunting.
- Hotel menyediakan satu jenis olah raga dan rekreasi yang merupakan pilihan, dari tenis, bowling, golf, sauna, fitness, dan lain-lain.

### Bar

- Hotel harus menyediakan satu fasilitas bar, yang terpisah dengan restaurant.
- Jumlah tempat duduk harus sebanding dengan luas bar, dengan perbandingan ketentuan 1:1m<sup>2</sup>/set.
- Perlengkapan harus memenuhi syarat bangunan.

## **2.1.8 Unsur – unsur Perencanaan Hotel**

Unsur pokok merupakan salah satu hal yang penting yang perlu dipertimbangkan sebelum perencanaan sebuah hotel, yang nantinya mempengaruhi perencanaan sebuah hotel tersebut secara keseluruhan. Dimana unsur – unsur tersebut meliputi :

### 1. Lokasi

Merupakan wadah atau tempat dimana hotel tersebut akan dibangun.

### 2. Sudut pandang

Merupakan potensi site hotel tersebut, dimana kegunaan dari potensi itu adalah akan merupakan suatu acuan ke arah mana mendapat view yang baik,

orientasi matahari – angin, orientasi vegetasi, sirkulasi sehingga akan mendapatkan suatu orientasi yang penting untuk bangunan yang akan dibangun.

3. Land use

Merupakan suatu batasan yang digunakan dalam perencanaan bangunan yang akan dibangun, hal ini menyangkut tentang tata guna dan juga lingkungan sekitar site.

4. Iklim

Merupakan tinjauan terhadap keadaan cuaca yang ada di sekitar site yang menyangkut arah angin, musim, temperature di kawasan tersebut, dan juga orientasi matahari yang berpengaruh terhadap bangunan tersebut.

5. Kebisingan

Hal ini diperhitungkan sehubungan dengan penataan fasilitas –fasilitas yang sesuai dengan bangunan, fungsi dan persyaratannya.

6. Fasilitas

Merupakan segala sarana yang akan dimanfaatkan oleh para tamu seperti fasilitas utama (kamar tidur) dan juga fasilitas – fasilitas penunjang lainnya.

7. Lingkungan sekitar

Merupakan kondisi dan keadaan yang ada di sekitar site yang sangat dipertimbangkan, karena akan mempengaruhi karakter perencanaan atau juga bentuk dan suasana bangunan, selain itu juga kemungkinan pengembangan di masa yang akan datang.

8. Pelayanan

Merupakan suatu cara – cara pelayanan seperti : keramah - tamahan, penampilan, da keunikan serta cirri khas pelayanan, dengan demikian akan membuat hotel tersebut akan diingat terus, karena disebabkan oleh karena pelayanannya lain dari yang lainnya.

9. Alat sarana angkutan

Ini bertujuan untuk memperoleh kemudahan dalam masalah pencapaian dari hotel tersebut, yang disebabkan oleh adanya angkutan umum yang melalui

atau mencapai lokasi dari hotel dan juga apakah hotel tersebut jauh atau dekat dari sarana angkutan umum yang ada di sekitar site tersebut.

#### 10. Jalan umum

Dengan adanya jalan umum akan membuat jalan tersebut mendukung perencanaan dan juga pencapaian yang akan ditempuh, namun tidak mengurangi fungsi jalan tersebut.

### 2.1.9 Unsur – unsur pokok hotel

Unsur – unsur pokok hotel merupakan suatu pelayanan yang diberikan kepada para tamu yang datang sehingga dapat disebut dengan paket penawaran yang meliputi :

#### 1. Lokasi

Dapat diartikan sebagai tempat hotel yang dengan pencapaian sarana transportasi, lingkungan sekitarnya dan kemungkinan adanya gangguan dari suara ataupun udara.

#### 2. Fasilitas

Beberapa sarana atau fasilitas yang diperlukan oleh para tamu yang meliputi : kamar tidur, restaurant, kolam renang, makanan dan minuman, ruang serba guna, dan sebagainya. Segala sesuatu yang meliputi kualitas dan fleksibilitas serta sejauh mana pelayanan dan juga kualitasnya.

#### 3. Pelayanan

Suatu pelayanan yang dimiliki oleh hotel yang meliputi : kecepatan, keramahan, bahasa personil dan sebagainya.

#### 4. Image

Bagaimana penampilan wajah dari hotel tersebut, kepada masyarakat wisatawan, dan pengamat atau bagaimana para wisatawan mengungkapkan penampilan atau wajah dari hotel tersebut.

#### 5. Harga

Kepuasan yang dikemukakan dari empat point di atas harus seimbang dengan harga yang ditawarkan, sehingga yang didapat oleh para wisatawan tersebut menjadi lengkap.

## Pola kegiatan

### 1. Kegiatan utama :

Meliputi kegiatan yang berlangsung di dalam ataupun di luar hotel adalah akomodasi, rekreasi, dan juga kegiatan pengelola.

### 2. Kegiatan penunjang

Meliputi kegiatan komunikasi, service, dan kegiatan pelengkap.

Dari dua kelompok yang telah disebutkan di atas, terdapat tiga (3) macam kegiatan yang berdasarkan pelaku kegiatan yang ada di dalam hotel :

1. Kegiatan tamu ( wisatawan yang datang atau yang ada )
2. Kegiatan pengelola hotel
3. Kegiatan pelayanan hotel.

## **2.1.10 SEJARAH PERKEMBANGAN HOTEL DI EROPA DAN AMERIKA**

### **Tahun 3000 BC (Sebelum Masehi)**

Penginapan pertama berbentuk INN, yaitu rumah-rumah pribadi dengan beberapa kamar disediakan bagi pejalan kaki untuk beristirahat atau tidur. Satu ruangan atau kamar ditempati oleh beberapa tamu, dan kadang-kadang untuk tidur hanya disediakan tikar, kualitas kebersihan ruang tidak atau belum diperhatikan, dan makanan yang disediakan sangatlah sederhana.

### **Pada tahun 961 AD (Anno Domini, Sebelum Masehi)**

Hotel di Swiss-Alpine bernama Le Grande Saint Bernard Hospice oleh Agustinian Monks. Diperuntukan bagi orang-orang yang melakukan ziarah dari dan ke Roma. Struktur bangunan menggunakan batu-batu besar sebagai tiang, fasilitas 70-80 tempat tidur yang dapat menampung ±300 orang.

### **Tahun 1700-an AD**

Di Inggris dikembangkan penginapan INN yang lebih baik lagi.

### **Tahun 1794**

Di Amerika pertama kali hotel didirikan yaitu City Hotel di New York.

## **Tahun 1800-an**

Amerika menjadi Negara usaha hotel yang pertama.

Pada waktu itu, oleh karena harga sewa kamar dan makanan mahal, maka hanya kaum hartawan saja yang dapat menikmati hotel mewah bergaya Eropa. Pada zaman dahulu, di Eropa dan Amerika, hotel tidak memiliki atau dilengkapi kunci kamar, lobby, dan pintu khusus masuk ke ruang hotel.

### **2.1.11 SEJARAH PERKEMBANGAN HOTEL DI INDONESIA**

Di Indonesia sejarah perkembangan hotel di bagi menjadi 3 bagian yaitu masa penjajahan Belanda, masa penjajahan Jepang, dan masa setelah kemerdekaan. Pada masa penjajahan Belanda pertumbuhan usaha perhotelan dimulai pada abad 19 dan hanya terbatas pada kota-kota yang jauh dari pelabuhan seperti Malang (place Hotel), Bandung, Yogyakarta, dan Surakarta. Perkembangan perhotelan mengalami kemacetan pada masa penjajahan Jepang akibat adanya kepariwisataan yang terlantar dan perekonomian yang sangat sulit. Banyak hotel-hotel yang diambil alih oleh pemerintah Jepang. Pada masa setelah tahun 1946 usaha perhotelan mulai berkembang lagi seiring dengan perkembangan dunia industri dan kepariwisataan di Indonesia. 1962 berdiri hotel Indonesia yang bertaraf internasional dan sejak itu perkembangan perhotelan di Indonesia berkembang pesat.

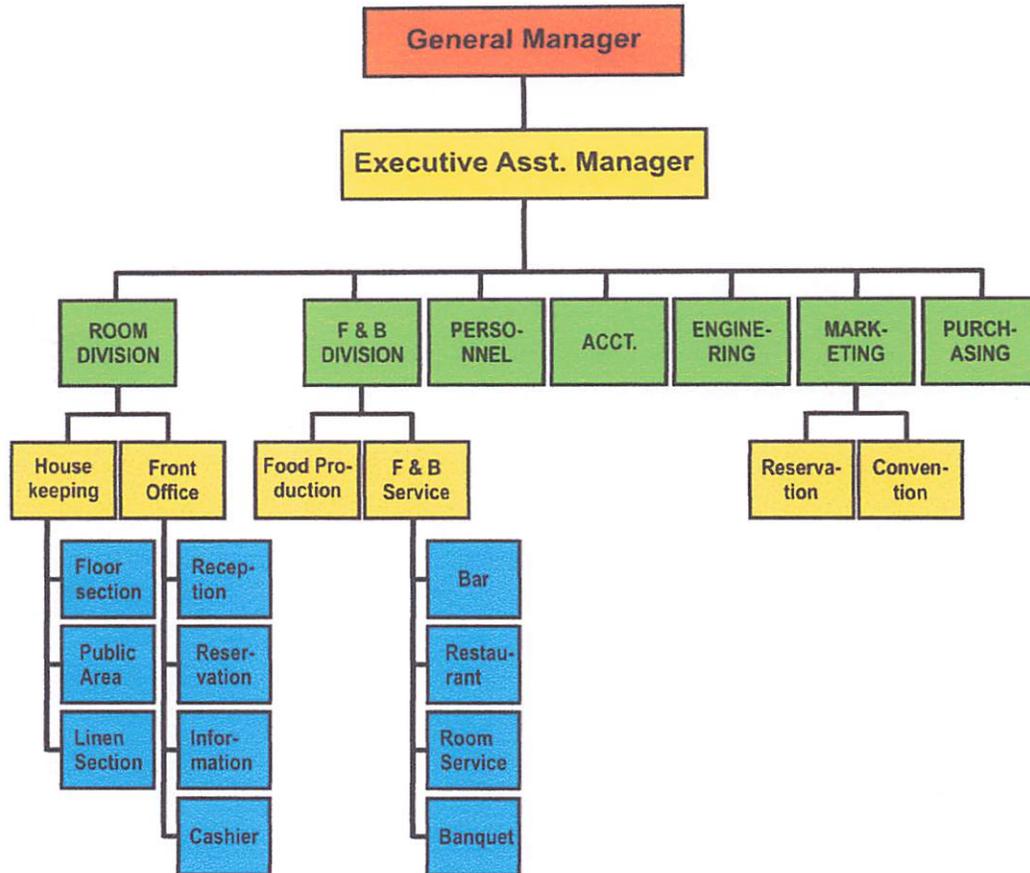
#### **Kesimpulan:**

- Jenis Hotel Wisata di Tarimbang, Sumba Timur adalah Hotel berbintang empat (4) dengan klasifikasi seperti di atas.
- pembangunan di rencanakan pada tahun 2030 dengan pertimbangan program kerja pembangunan wilayah Sumba Timur.

### **2.1.12 STRUKTUR ORGANISASI HOTEL WISATA**

Struktur organisasi menunjukkan suatu tingkatan hirarkis, dimana dalam struktur tersebut dapat diketahui bagian-bagian yang terdapat di hotel yang bersangkutan,

## Struktur Organisasi Hotel Wisata



**Kesimpulan;** Setelah menyimak dari beberapa definisi tentang Hotel Wisata itu sendiri bahkan perbandingan Hotel Wisata serta hal-hal apa saja yang akan menjadi acuan dasar dalam suatu Hotel Wisata maka dapat di tarik suatu kesimpulan:

1. Hotel Wisata adalah akomodasi bagi wisatawan dengan tujuan rekreasi dengan melihat keindahan alam, budaya serta adat istiadat setempat yang berada didaerah tujuan.
2. Kenyamanan pengunjung adalah hal utama yang harus di perhatikan dalam suatu hotel wisata baik itu di dalam maupun di luar bangunan.
3. arsitektur postmodern tidak hanya menekan pada fungsi saja tetapi juga mengembangkan “ dunia khayal”, dengan kata lain arsitektur postmodern berusaha menciptakan suatu “ penampilan yang indah”.

4. Guna menjadikan suatu organisasi berjalan dengan baik dan solid maka haruslah membuat suatu sistem struktur organisasinya sebelum memulai atau beroperasi sehingga dapat terlihat jelas suatu kepemimpinan serta tanggung jawab antara tiap-tiap orang yang berada dalam organisasi tersebut.

## **2.2 KAJIAN TEMA**

### **2.2.1 POST MODERN**

Post Modern bila diartikan secara harafiah kata-katanya terdiri atas 'Post' yang artinya masa sesudah dan 'Modern' yang artinya Era Modern maka dapat disimpulkan bahwa Post Modern adalah masa sesudah era Modern ( era di atas tahun 1960 an ) .

Post Modernisme sendiri merupakan suatu aliran baru yang menentang segala sesuatu kesempurnaan dari Modernism, bahkan tak jarang menentang aturan yang ada dan mencampurkan berbagai macam gaya . Post Modernism tidak hanya di bidang arsitektur tetapi meliputi segala bidang kehidupan seperti sosial ,politik , dan budaya .

### **2.2.2 ARSITEKTUR POST MODERN**

Bila Post Modern berarti masa sesudah era Arsitektur Modern maka pengertian dari Arsitektur Post Modern adalah Arsitektur yang berkembang setelah era Arsitektur Modern dimana aliran arsitektur yang baru ini mempunyai tujuan menolak , menyempurnakan , dan mengkoreksi terhadap kesalahan yang telah terjadi pada Arsitektur Modern di masa yang sebelumnya .

Arsitektur Post Modern tidak dapat dipisahkan dengan Arsitektur Modern karena Arsitektur Post Modern merupakan:

- Kelanjutan Arsitektur Modern.
- Reaksi terhadap Arsitektur Modern.
- Gerakan melengkapi dari apa yang masih belum terpenuhi dalam arsitektur Modern.

- Menyodorkan alternatif sehingga arsitektur tidak hanya satu jalur saja
- Memberi kesempatan untuk menangani arsitektur dari kemungkinan-kemungkinan, pendekatan-pendekatan dan alternatif-alternatif yang lebih luas dan bebas.
- Arsitektur yang sudah melepaskan diri dari aturan-aturan modernisme. Tapi kedua-duanya masih eksis.
- Koreksi terhadap kesalahan Arsitektur Modern. Jadi hal-hal yang benar dari Arsitektur Modern tetap dipakai.
- Merupakan pengulangan periode 1890-1930.
- Arsitektur yang menyatu-padukan Art dan Science, Craft dan Technology, Internasional dan Lokal. Mengakomodasikan kondisi-kondisi paradoksal dalam arsitektur.

Ciri- ciri umum Arsitektur post modern:

Untuk lebih memperjelas pengertian arsitektur post modern, Charles Jencks memberikan daftar ciri-ciri sebagai berikut:

### 1. Ideological

Suatu konsep bersistem yang menjadi asas pendapat untuk memberikan arah dan tujuan. Jadi dalam pembahasan Arsitektur post modern, ideological adalah konsep yang memberikan arah agar pemahaman arsitektur post modern bisa lebih terarah dan sistematis.

#### a. Double coding of Style

Bangunan post modern adalah suatu paduan dari dua gaya atau style, yaitu :Arsitektur modern dengan arsitektur lainnya.

#### b. Popular and pluralist

Ide atau gagasan yang umum serta tidak terikat terhadap kaidah tertentu, tetapi memiliki fleksibilitas yang beragam. Hal ini lebih baik dari pada gagasan tunggal.

c. Semiotic form

Penampilan bangunan mudah dipahami, Karena bentuk-bentuk yang tercipta menyiratkan makna atau tujuan atau maksud.

d. Tradition and choice

Merupakan hal-hal tradisi dan penerapannya secara terpilih atau disesuaikan dengan maksud atau tujuan perancang.

e. Artist or client Mengandung dua hal pokok yaitu:

- Bersifat seni (intern)

- Bersifat umum (extern)

Yang menjadi tuntutan perancangan sehingga mudah dipahami secara umum.

f. Elitist and participative Lebih menonjolkan suatu kebersamaan serta mengurangi sikap borjuis seperti dalam arsitektur modern.

g. Piecemeal Penerapan unsur-unsur dasar, secara sub-sub saja atau tidak menyeluruh. Unsur-unsur dasar seperti: sejarah, arsitektur vernakular, lokasi, dan lain-lain.

h. Architect, as representative and activist Arsitek berlaku sebagai wakil penerjemah, perancangan dan secara aktif berperan serta dalam perancangan.

## 2. Stylistic (ragam)

Gaya adalah suatu ragam (cara, rupa, bentuk, dan sebagainya) yang khusus. Pengertian gaya – gaya dalam arsitektur post modern adalah suatu pemahaman

bentuk, cara, rupa dan sebagainya yang khusus mengenai arsitektur post modern:

a. Hybrid Expression Penampilan hasil gabungan unsur-unsure modern dengan:

- Vernacular
- Local
- Metaphorical
- Revivalist
- Commercial
- contextual

b. Complexity

Hasil pengembangan ideologi-ideologi dan ciri-ciri postmodern yang mempengaruhi perancangan dasar sehingga menampilkan perancangan yang bersifat kompleks. Pengamat diajak menikmati, mengamati, dan mendalami secara lebih seksama.

c. Variable Space with surprise Perubahan ruang-ruang yang tercipta akibat kejutan, misalnya: warna, detail elemen arsitektur, suasana interior dan lain-lain.

d. Conventional and Abstract Form Kebanyakan menampilkan bentuk-bentuk konvensional dan bentuk-bentuk yang rumit (populer), sehingga mudah ditangkap artinya.

e. Eclectic Campuran langgam-langgam yang saling berintegrasi secara kontinu untuk menciptakan unity.

f. Semiotic Arti yang hendak di tampilkan secara fungsi.

- g. Variable Mixed Aesthetic Depending On Context Expression on content and semantic appropriateness toward function. Gabungan unsur estetis dan fungsi yang tidak mengacaukan fungsi.
- h. Pro Or Organic Applied Ornament Mencerminkan kedinamisan sesuatu yang hidup dan kaya ornamen.
- i. Pro Or Representation Menampilkan ciri-ciri yang gambling sehingga dapat memperjelas arti dan fungsi.
- j. Pro-metaphor Hasil pengisian bentuk-bentuk tertentu yang diterapkan pada desain bangunan sehingga orang lebih menangkap arti dan fungsi bangunan.
- k. Pro-Historical reference Menampilkan nilai-nilai histori pada setiap rancangan yang menegaskan ciri-ciri bangunan.
- l. Pro-Humor Mengandung nilai humoris, sehingga pengamat diajak untuk lebih menikmatinya.
- m. Pro-symbolic Menyiratkan simbol-simbol yang mempermudah arti dan yang dikehendaki perancang.

### **3. Design Ideas ( Ide-Ide Desain )**

Ide-ide desain adalah suatu gagasan perancangan. Pengertian ide-ide desain dalam Arsitektur Post Modern yaitu suatu gagasan perancangan yang mendasari Arsitektur Post Modern

- a. Contextual Urbanism and Rehabilitation Kebutuhan akan suatu fasilitas yang berkaitan dengan suatu lingkungan urban.
- b. Functional Mixing Gabungan beberapa fungsi yang menjadi tuntutan dalam perancangan.
- c. Mannerist and Baroque Kecenderungan untuk menonjolkan diri.
- d. All Phetorical Means Bentuk rancangan yang berarti.

- e. Skew Space and Extensions Pengembangan rancangan yang asimetris-dinamis.
- f. Street Building
- g. Ambiguity Menampilkan ciri-ciri yang mendua atau berbeda tetapi masih unity dalam fungsi.
- h. Trends to Asymmetrical Symetry Menampilkan bentuk-bentuk yang berkesan keasimetrisan yang seimbang.
- i. Collage/Collision Gabungan atau paduan elemen-elemen yang berlainan.

### **2.2.3 Garis besar Pokok-pokok pikiran arsitek Post-modern**

Pokok-pokok pikiran yang dipakai arsitek Post Modern yang tampak dari ciri-ciri di atas berbeda dengan Modern. Di sini akan disebutkan tiga perbedaan penting itu :

#### **1. TIDAK MEMAKAI SEMBOYAN FORM FOLLOWS FUNCTION**

Arsitektur posmo mendefinisikan arsitektur sebagai sebuah bahasa dan oleh karena itu arsitektur tidak mewedahi melainkan mengkomunikasikan. Apa yang dikomunikasikan? Yang dikomunikasikan oleh ketiganya itu berbeda-beda, yaitu:

- PURNA MODERN: yang dikomunikasikan adalah identitas regional, identitas kultural, atau identitas historikal. Hal-hal yang ada di masa silam itu dikomunikasikan, sehingga orang bisa mengetahui bahwa arsitektur itu hadir sebagai bagian dari perjalanan sejarah kemanusiaan.
- NEO MODERN: mengkomunikasikan kemampuan teknologi dan bahan untuk berperan sebagai elemen artistik dan estetik yang dominan.
- DEKONSTRUKSI: yang dikomunikasikan adalah
  - a. unsur-unsur yang paling mendasar, esensial, substansial yang dimiliki oleh arsitektur.

- b. Kemampuan maksimal untuk berarsitektur dari elemen-elemen yang essensial maupun substansial.

Karena pokok-pokok pikiran itu dapat pula dikatakan bahwa :

- Arsitektur PURNA MODERN memiliki kepedulian yang besar kepada masa silam (*The Past*),
- Arsitektur NEO MODERN memiliki kepedulian yang besar kepada masa ini (*The Present*), sedangkan
- Arsitektur DEKONSTRUKSI tidak mengikatkan diri ke dalam salah satu dimensi Waktu (*Timelessness*). Pandangan seperti ini mengakibatkan timbulnya pandangan terhadap Dekonstruksi yang berbunyi “Ini merupakan kesombongan dekonstruksi.”

2. FUNGSI ( bukan sebagai aktivitas atau apa yang dikerjakan oleh manusia terhadap arsitektur).

Yang dimaksud dengan ‘fungsi’ di sini bukanlah ‘aktivitas’, bukan pula ‘apa yang dikerjakan/dilakukan oleh manusia terhadap arsitektur’ (keduanya diangkat sebagai pengertian tentang ‘fungsi’ yang lazim digunakan dalam arsitektur modern). Dalam arsitektur posmo yang dimaksud fungsi adalah peran dan kemampuan arsitektur untuk mempengaruhi dan melayani manusia, yang disebut manusia bukan hanya pengertian manusia sebagai makhluk yang berpikir, bekerja melakukan kegiatan, tetapi manusia sebagai makhluk yang berpikir, bekerja, memiliki perasaan dan emosi, makhluk yang punya mimpi dan ambisi, memiliki nostalgia dan memori. Manusia bukan manusia sebagai makhluk biologis tetapi manusia sebagai pribadi.

Fungsi = apa yang dilakukan arsitektur, bukan apa yang dilakukan manusia; dan dengan demikian, ‘FUNGSI bukan AKTIVITAS’.

Dalam posmo, perancangan dimulai dengan melakukan analisa fungsi arsitektur, yaitu :

- Arsitektur mempunyai fungsi memberi perlindungan kepada manusia (baik melindungi nyawa maupun harta, mulai nyamuk sampai bom)

- Arsitektur memberikan perasaan aman, nyaman, nikmat,
- Arsitektur mempunyai fungsi untuk menyediakan dirinya dipakai manusia untuk berbagai keperluan,
- Arsitektur berfungsi untuk menyadarkan manusia akan budayanya akan masa silamnya,
- Arsitektur memberi kesempatan pada manusia untuk bermimpi dan berkhayal,
- Arsitektur memberi gambaran dan kenyataan yang sejujur-jujurnya.

Berdasarkan pokok pikiran ini, maka:

- Dalam PURNA MODERN yang ditonjolkan di dalam fungsinya itu, adalah **fungsi-fungsi metaforik (=simbolik) dan historikal.**
- NEO MODERN menunjuk pada **fungsi-fungsi mimpi, yang utopi** (masa depan yang sedemikian indahnya sehingga tidak bisa terbayangkan).
- DEKONSTRUKSI menunjuk pada **kejujuran yang sejujur-jujurnya.**

### 3. Bentuk dan Ruang

Di dalam posmo, bentuk dan ruang adalah komponen dasar yang tidak harus berhubungan satu menyebabkan yang lain (sebab akibat), keduanya menjadi dua komponen yang mandiri, sendiri-sendiri, merdeka, sehingga bisa dihubungkan atau tidak. Yang jelas bentuk memang berbeda secara substansial, mendasar dari ruang.

Ciri pokok dari bentuk adalah 'ada dan nyata/terlihat/teraba', sedangkan ruang mempunyai ciri khas 'ada dan tak-terlihat/tak-nyata'. Kedua ciri ini kemudian menjadi tugas arsitek untuk mewujudkannya. (Christine/ pelbagai sumber)

Beberapa teori yang mendasari Arsitektur Post Modern antara lain :

1. *Theory in Arch* , umumnya mengamati aspek-aspek formal, tektonik, structural , dan prinsip-prinsip estetik yang melandasi gubahan arsitektur itu sendiri, juga meliputi prinsip-prinsip teoritis dan praktis yang penting bagi pencipta desain bangunan yang baik . Teori ini cenderung bersifat deskriptif, superficial, dan perseptif .

2. *Theory of Arch* , umumnya berusaha menjelaskan bagaimana para arsitek mengembangkan prinsip-prinsip dan menggunakan pengetahuan, teknik dan sumber-sumber dalam proses.

3. *Theory about Arch* , umumnya bertujuan menjelaskan makna dan pengaruh arsitektur dalam konteks budayanya yang memahami bagaimana arsitektur digunakan dan diterima oleh masyarakat . Dengan kata lain teori ini berusaha menjelaskan bagaimana arsitektur itu berfungsi , dipahami, dan diproduksi secara sosial dan budaya .

Dalam perkembangannya kemudian, Arsitektur Post Modern dapat dibedakan menjadi 2 bagian yaitu Arsitektur Purna Modern dan Arsitektur Pasca Modern. Arsitektur Purna Modern peduli terhadap sejarah Arsitektur Modern dan Arsitektur Pra Modern, sedangkan Arsitektur Pasca Modern hanya peduli terhadap sejarah Arsitektur Modern saja, namun tidak peduli pada sejarah Arsitektur Pra Modern.

#### **2.2.4 Pembagian Arsitektur Purna Modern**

Arsitektur Purna Modern adalah salah satu bagian dari perkembangan arsitektur Post Modern selain Pasca Modern . Aliran Purna Modern ini timbul akibat kejenuhan masyarakat terhadap tampilan dan kemonotonan dari desain- desain bangunan karya arsitektur modern , baik dalam segi tampilan, denah , dan fungsinya.

Arsitektur Purna Modern adalah aliran Post Modern yang peduli terhadap arsitektur modern dan pra modern ( tradisional ) dimana masa lalu adalah bagian dari kehidupan manusia yang tidak dapat dihilangkan maka harus diserap nilai-nilainya dan dipadukan dengan nilai modern sehingga terjadi perkawinan bentuk-bentuk sejarah dan geometris .

Purna Modern mengedepankan nilai nostalgia, sejarah terhadap masa lalu, namun tidak hanya itu saja karena Purna Modern juga melakukan pengeometrisan bentuk-bentuk yang naturalistic, penyelarasan dengan alam misalnya warna dengan pengecatan bahan bangunan ( kejujuran ) seperti bata diwarnai dengan merah, kaca biru , batu alam kelabu , dan sebagainya .

Sehingga bangunan Purna Modern berciri-ciri kontekstual , multi fungsional ( tidak bisa diseragamkan ) , ruang isotropic esktrim, berlebihan mutlak, dekonstruksi

geometris, bentuknya bebas , mengutamakan kesederhanaan yang kompleks, mereferensikan dua arti, memakai bentuk-bentuk pahatan , ukiran, hiperbola, bentuk-bentuk yang membingungkan , pengulangan yang ekstrim, keselarasan yang terbungkus dan kekuatan yang seimbang , dimana cenderung simetris dan rotasi formal .

Aliran-aliran dalam Arsitektur Purna Modern antara lain :

- **Canon Classicism** , aliran Purna Modern yang menonjolkan wujud bangunan klasik dengan mengumpulkan prinsip-prinsip aliran klasik lama untuk dijadikan patokan / standar utama dari aliran yang baru. Aliran ini ingin memadukan komunikasi yang baik antara manusia dengan bangunan karena bangunan memang diperuntukkan manusia , bukan manusia untuk bangunan. Unsur Modern ditujukan melalui bahan bangunan dan aturan membangun. Aliran ini tidak peduli terhadap Modernisme yang dianggap miskin estetika dan simbolis . Menurut mereka gaya klasik adalah bahasa utama dari arsitektur barat . Aliran ini sangat mengagungkan 3 prinsip Vitruvius yaitu fungsi, kekokohan , dan keindahan .
- **Modern Traditionalism** , aliran Purna Modern yang tidak mengambil simbol masa lalu secara utuh dimana penyelesaian fasade masa lalu dengan menggunakan material tradisional, panel-panelnya polos dimana penyelesaian detail bisa mengikuti aliran modern (minim ornamen). Masalah konstruksi tetap condong memakai teknologi baru dari modernisme.
- **Ironic Classicism**, aliran Purna Modern ini mementingkan keseimbangan dalam menggabungkan era klasikal dan era modern dimana nilai-nilai klasik dimasukkan lewat kolom,pedimen yang digunakan sebagai semiotic overly , symbolic, sederhana,dan simetris . Aliran ini mengambil bentuk-bentuk klasikal namun masih diberi sentuhan modern , secara structural tidak hanya melalui ornamen atau simbol saja . Ciri khas bangunan aliran ini adalah :
  - Penggunaan metode ‘ Golden Section ‘ yang biasanya digunakan oleh orang barat tradisional yang digabungkan dengan pemikiran ‘ Yin Yang ‘ ketimuran ‘ .

- Keekstriman bangunan ditunjukkan pada penggunaan skylight pada tiap ruang dan bentuk-bentuk geometri ekstrim yang terdiri atas bentuk-bentuk pyramid dan skylight linear .
  - Dalam upaya untuk mengkontraskan diri, fasadenya menggunakan batu merah ekspos yang sangat kontras dengan langit yang transparan dan atap semi silinder .
  - Karya berkesan 'sopan' dalam komposisi, bentuk, dan detail. Berlebihan dalam mengekspresikan struktur
- **Latent Classicism** , aliran Purna Modern ini merupakan aliran klasik yang terlupakan . Aliran ini merupakan campuran harmonis yang menonjolkan aspek modern dalam pemilihan warna , bahan, tekstur, dan proporsi. Aliran ini menonjolkan aspek klasikal dalam aturannya dan secara tersirat ( tidak nyata ), aliran ini juga menentang Le Corbusier dan condong ke arah ' Banal ' . Strukturnya condong ke Auguste Perret dan disesuaikan dengan latar belakang tempat bangunan . Aliran ini merealisasikan modern classicism dengan teknik bangunan yang lebih kontemporer . Konstruksinya merupakan gabungan dari bentuk-bentuk yang sudah ada dimana tidak ada elemen ornamentalis , semaksimal mungkin menggunakan bentuk-bentuk aliran klasik kembali ke Revolusi Industri.
  - **Fundamentalist Classicism** , aliran Purna Modern ini lebih mementingkan logika dan komposisi massa bangunan dan menekankan pada pemberian esensi bentuk-bentuk arsitektur ( nilai-nilai rasional ) tidak mengabaikan ornamen, namun tidak mengekspos berlebihan, cenderung minimalis, dan menjauhkan diri dari kemajuan teknologi . Karyanya seolah- olah tidak memerlukan detail karena ingin memerlukan bentuk-bentuk geometri , mementingkan fungsionalisasi bangunan dan mencari classicism yang abadi ( suasana ) dengan adanya ruang-ruang terbuka maka bentuk- bentuk yang terbentuk adalah geometris sederhana, nilai-nilai bentuk tradisional masih terlihat , namun sudah mengalami perubahan bentuk sehingga hanya berupa bentuk geometris.

### 2.2.5 Tiga alasan yang mendasari timbulnya Post-Modernisme, yaitu :

1. Kehidupan kita sudah berkembang dari dunia serba terbatas ke desa-dunia (*world village*) yang tanpa batas. Perkembangan ini disebabkan oleh cepatnya komunikasi dan tingginya daya tiru manusia (*instant electism*)
2. Canggihnya teknologi telah memungkinkan dihasilkannya produk – produk yang bersifat pribadi (*personalised production*), dari sekedar produksi massal dan tiruan massal ( *mass production and mass repetition*) yang merupakan ciri khas dari Modernisme.
3. Adanya kecenderungan untuk kembali kepada nilai – nilai tradisional (*traditional values*) atau daerah, sebuah kecenderungan manusia untuk menoleh ke belakang.

Dengan demikian, Arstektur Post-Modern adalah percampuran antara tradisional dan non-tradisional, gabungan setengah modern dengan setengah non-modern, perpaduan antara lama dan baru. Arsitektur Post-Modren mempunyai style yang *hybrid* (perpaduan dua unsur) dan bermuka ganda atau sering disebut sebagai *double coding*.

Timbulnya era baru ini dapat juga dilihat sebagai hasil kombonasi antara Romantic dan Modernist, yang pertama menunjukkan keragaman budaya sedangkan yang kedua memperlihatkan kesamaan budaya yang universal (Stern, 1980).

Dualisme lain yang dihadapi adalah memadukan antara Ellitisme (golongan elit/minoritas) dengan Populisme (masyarakat umum), dimana kebutuhan keduanya harus dapat dipenuhi. Dalam masyarakat tradisional, usaha memadukan dua unsur ini tidak begitu suliit karena mereka memiliki bahasa arsitektur yang sama. Tetapi dalam budaya pluralis seperti yang kita hadapi sekarang ini akan lebih sukar karena latar belakang yang berlainan.

### 2.2.6 Unsur – unsur Komunikasi dalam Arsitektur Post Modern

Munculnya dualism atau *double-coding* arsitektur sebenarnya lebih dikarenakan para Arsitek Post-Modern ingin berkomunikasi lewat karya – karyanya. Arsitek telah menyadari adanya kesenjangan antara kaum elite pembuat lingkungan (baca : arsitek) dengan orang awam yang menghuni lingkungan. Arsitek berkeinginan

mengajak masyarakat awam untuk memahami karyanya dengan cara berkomunikasi, oleh sebab itu diperlukan pemahaman dan pemakaian bahasa yang benar seperti halnya dalam bahasa percakapan.

Dalam hubungannya dengan komunikasi, di dalam dunia arsitektur dikenal sebuah ilmu yang dinamakan *Semiotics* (semiontika) yang merupakan studi hubungan antara *sign* (tanda) dengan simbol dan bagaimana manusia memberikan *meaning* (arti) antara keduanya. Contohnya adalah sebagai berikut, sebuah kubah dipakai sebagai tanda untuk masjid, dalam jangka panjang tanda ini berubah menjadi simbol sehingga akhirnya kubah adalah simbol masjid.

Di samping itu ada juga *Syntax* (sintaksis) yaitu aturan – aturan mengenai pemakaian bentuk elemen bangunan (pintu, jendela, dll). Contohnya untuk sebuah bangunan perkantoran pemakaian pintu dan jendela mestinya berbentuk persegi panjang.

Pada arsitektur Post-Modern, bahasa tidaklah selalu tetap melainkan berubah sesuai dengan waktu dan tuntutan zaman. Pada suatu waktu, sintaksis akan berubah sehingga manusia akan mempunyai persepsi lain tentang suatu bentuk elemen bangunan. Demikian juga symbol bangunan akan dapat berubah juga, misalnya bangunan kantor tidak selamanya harus berkonstruksi rangka dengan kaca sebagai unsur utamanya atau sebuah masjid tidak harus berbentuk kubah. Pemahaman tentang (bentuk) arsitektur sudah tidak didasarkan lagi pada pengalaman (historik) dan kebiasaan.

### 2.2.7 Aliran Post-Modern Yang Berkembang

Dua ciri pokok arsitektur post-modern adalah arti rasional dan *neo-sculptural*, berbeda dengan arsitektur modern yang rasional dan fungsional. Ciri-ciri bangunan yang *sculptural* sangat menonjol karena dihiasi dengan ornamen-ornamen dan jaman *Baroque* dan *Renaissance*. Budi Sukada (1988) menyebutkan ada 10 ciri arsitektur post-modern, yaitu:

1. Mengandung unsur-unsur komunikatif yang bersifat lokal atau populer.
2. Membangkitkan kembali kenangan historik.

3. Berkonteks urban.
4. Menerapkan kembali teknik ornamentasi.
5. Bersifat representasional.
6. Berwujud metaforik (dapat berarti bentuk lain).
7. Dihasilkan dari partisipasi.
8. Mencerminkan aspirasi umum.
9. Bersifat plural.
10. Bersifat eklektik.

Untuk dapat dikategorikan sebagai arsitektur post-modern tidak harus memenuhi ke-10 ciri di atas. Sebuah karya arsitektur yang mempunyai enam atau tujuh ciri di atas sudah dapat dikategorikan ke dalam arsitektur post-modern.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aliran-aliran post-modern dibedakan berdasarkan konsep perancangan dan reaksi terhadap lingkungannya. Di dalam *evolutionary free*-nya, seorang kritikus post-modern *Charles Jenks* mengelompokkan arsitektur post-modern menjadi 6 (enam) mazhab/aliran. Aliran-aliran ini menurutnya sudah mulai sejak tahun 1960-an, antara lain:s

### 1. *Historicism.*

Historicism adalah merupakan aliran arsitektur post-modern yang paling awal munculnya. Penganut aliran ini ingin tetap menampilkan komponen-komponen bangunan yang berasal dari komponen-komponen klasik tetapi ditampilkan dengan penyelesaian yang modern, misalnya bentuk klasik yang dulunya menggunakan bahan dari kayu diganti dengan bahan beton tetapi diberikan ornamen, produk dari aliran post-modern (historicism) ini yang paling berhasil terdapat di Jepang dan Italia. Suatu tradisi meniru model yang historical seperti fasade suatu bangunan dibentuk seperti temple.

Tokohnya antara lain: Aero Saarinen, Philip Johnson, Robert Venturi, Kisho Kurokawa, Kyonori Kikutake.

### 2. *Straight Revitalism.*

Pengikut aliran ini sulit menghilangkan langgam yang sudah mendarah daging dalam masyarakat, misalnya renaissance, gothic, roman, dan lain-lain. Produk-produk aliran ini cenderung memiliki tingkat eklektikisme yang sangat tinggi. Bersifat monumental dengan irama komposisi yang berulang dan simetris.

Tokohnya antara lain: Aldo Rossi, Montu Mozuna, Ricardo Bofill, Mario Botta.

### 3. *Neo Vernacularism*.

Produk-produk bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernacular, melainkan menampilkan karya-karya baru. Sedangkan unsur-unsur vernacularnya hanya digunakan dalam penampilan visual bangunan. Menghidupkan kembali suasana atau elemen tradisional dengan membuat bentuk dan pola-pola bangunan lokal.

Unsur-unsur yang sering dipakai adalah:

- Pemakaian atap miring.
- Susunan masa yang indah.
- Batu bata sebagai elemen.

Tokohnya antara lain: Darbourne & Darke, Joseph Esherick, Aldo van Eyck.

### 4. *Urbanist*.

Pembaruan kota dengan bentuk-bentuk khusus yang sudah dikenal masyarakat. Memperhatikan lingkungan dengan penempatan bangunan sehingga didapatkan komposisi lingkungan yang serasi. Aliran ini sering juga disebut dengan *Urbanism*.

Mempunyai dua ciri khusus yaitu:

- **Ad – Hoc** : Penambahan komponen baru pada suatu perancangan yang sedang dalam proses pengembangannya tanpa memikirkan posisi dan lokasi yang tepat.
- **Kontekstual** : Berusaha melayani aspirasi ideal masyarakat, desainnya mengikuti lingkungan sekitarnya.

Tokohnya antara lain: Lucien Kroll, Leon Krier, James Stirling.

### 5. **Metaphor & Metaphisical.**

Mengepresikan secara eksplisit dan impisit ungkapan metafora dan metafisika (spiritual) ke dalam bentuk bangunan.

Karya-karya rancangannya mengambil bentuk-bentuk alam yang fungsional dan mempunyai tanda-tanda atau simbol tertentu. Untuk itu pilihan mereka umumnya berupa referensi yang tersamar, sehingga tidak terlihat kejanggalannya.

Tokohnya antara lain: Stanley Tigerman, Antonio Gaudi, Mimoru Takeyama.

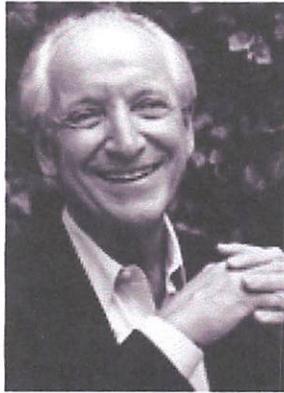
### 6. **Post Modern Space.**

Difokuskan pada rancangan *spatial interpenetration*, dimana dua atau lebih ruang yang berlainan dapat digabung secara *overlapping* dan saling bertemu, sehingga menghasilkan aliran ruang yang menerus. Yang unik secara historis bersifat irrasional dan transformasional dalam kaitan terhadap keseluruhan bangunan. Pendukung aliran ini mencoba untuk mendefinisikan ruang lebih dari sekedar ruang abstrak dan menghasilkan arti ganda, keaneka ragaman dan kejutan. Dengan interpenetrasi dan pelapisan ruang akan menghasilkan ruang yang misterius, kompleks, dan penuh kejutan.

Memperlihatkan pembentukan ruang dengan mengkomposisikan komponen bangunan itu sendiri.

Tokohnya antara lain: Peter Eisenmen, Robert Stern, Charles Moore, Kohn, Pederson-Fox.

### 2.3 ARSITEKTUR POST-MODERN MENURUT MICHAEL GRAVES



( Gambar 3.1 Michael Graves, salah satu tokoh arsitek post-modern )

Michael Graves adalah seorang arsitek Amerika terkemuka dan seorang perancang, yang mengusung post-modern pada pertengahan 1970-an. Penghadiran kembali tradisi masa lampau seraya merespon lingkungan kontemporer.

Bangunan menurut Graves, meliputi aspek-aspek pendukung yang tidak dapat dipisahkan dari kenyataannya, serta arsitektur berusaha menghadirkan kembali budaya dan mitos secara simbolis. Jelas bahwa Graves mengidentifikasi fungsi simbolis sebagai respon terhadap budaya.

Karya-karya Graves menjadi terkenal berkat bentuk arsitekturalnya yang prima, karyanya juga banyak dipengaruhi beberapa hal, diantaranya oleh Le Corbusier dan arsitektur Neo-Historisism. Sebelumnya ia hanya dikenal melalui sketsa-sketsanya daripada karya bangunan. Karya-karyanya memadukan elemen-elemen klasik. Bentuk-bentuk yang digunakannya pada umumnya sederhana, namun mampu menampakkan ekspresinya secara jelas.

Pada awalnya Graves lebih menekankan pada arsitektur rasional yang putih bersih, kemudian pada perkembangan selanjutnya ia lebih banyak dipengaruhi oleh bangunan-bangunan klasik yang paling awal yang menjadikan bangunannya lebih banyak ornamen-ornamen yang diambil dengan mereduksi dari bentuk aslinya, dan warna-warna bangunannya beralih ke nada-nada pastel lembut. Michael Graves dianggap sebagai tokoh arsitektur post-modern yang penting pada masa kini.

Michael Graves juga menunjukkan ketertarikan pada metafor yang menjadikan karyanya jauh berbeda dengan modernisme yang kaku. Pada pertengahan 1970-an, Michael Graves secara teguh “berpindah” dari tradisi modern dan berakibat pada arsitektur yang ia ciri-kan sebagai “figuratif”, yaitu terkait dengan cara simbolis dan visual manusia. Arsitektur Graves secara berkembang menggunakan metafor antropomorfik, semacam pembagian divisi pada dinding yang mengingatkan pada kaki, badan dan kepala figur manusia. Graves memisahkan antara elemen-elemen tradisional seperti dinding dan jendela, menolak gerakan modern yang memadukan keduanya dalam “window-wall”. Graves memulai untuk memadukan aspek-aspek pragmatik dari bangunan dengan suatu sensitivitas puisi, berusaha untuk memanusia-wikan kembali arsitektur sehingga pengguna dapat mengidentifikasi dan berkomunikasi dengan bangunan baik secara fisik dan secara simbolik.

Sejak saat itu (1970-an), karya Michael Graves berkembang secara dramatis, cenderung pada penggunaan warna dan pada ketertarikannya pada suatu arsitektur figurative yang menggabungkan elemen-elemen tradisional dengan ajaran-ajaran modernisme. Michael Graves disebut sebagai orang yang menuliskan kembali tentang bahasa warna (language of color) oleh editor majalah House and Garden, Martin Filler. Sebagai ahli warna, Michael Graves menggunakan apa yang ia kriteriakan warna-warna yang representational, warna-warna yang berasal dari alam dan material. Sebagai contoh: terra cotta, mewakili tanah, biasa terlihat di dekat dasar struktur bangunannya. Biru digunakan sebagai suatu metafor untuk langit, sering dipilih untuk ceiling.

Di dalam sebuah website [www.harrywalker.com](http://www.harrywalker.com) disebutkan bahwa ciri khas (bangunan) Michael Graves yaitu wujud-wujud yang disusun atas elemen-elemen estetis, mengambil referensi dari bentuk-bentuk historis, dan warna-warna hangat yang sering mencerminkan pengaruh Italia dan klasik telah dikenal secara luas.

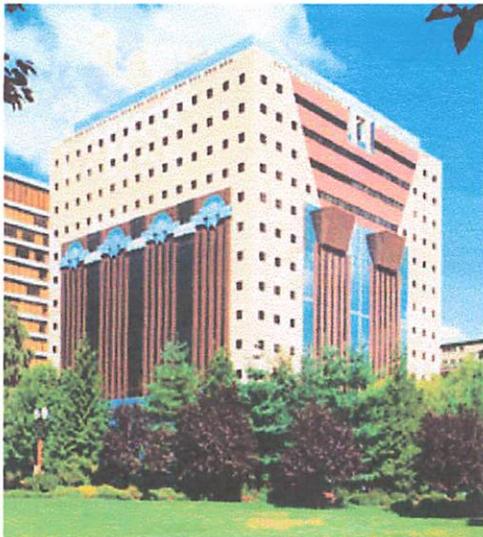
Arsitektur Graves menggunakan bentuk-bentuk dan konsep-konsep yang berasal dari tradisi arsitektural klasik. Graves melihat arsitektur modern terasing dan

menciptakan arsitektur yang bertujuan berkomunikasi dengan lingkungannya dan dengan publik dengan cara menghadirkan kembali tradisi arsitektural.

Menurut Graves, ornamen penting, menolak pandangan arsitektur modern terhadap ornamen dan melihatnya sebagai elemen penting untuk memberikan makna bangunan.

## 2.4 STUDI BANDING OBJEK SE-TEMA

### *a. Portland Building*



( Gambar 3.2 Portland Public Building, Oregon)

Nama : Portland Public Building

Lokasi : Portland, Oregon.

Type : Kantor Pemerintah.

Iklim : Sedang / dingin.

Gaya : Arsitektur Post-modern.

Catatan : Massa balok, dengan dekorasi pada permukaan yang menggunakan gaya “*Art-Deco*” dan penegasan terhadap pengolahan penggunaan warna.

Setelah memenangkan kompetisi design bangunan yang disponsori oleh kota Portland, Michael Graves (1934) kemudian menjadi perancang “Public Service Building” (1980-1982) di Portland, Oregon.

Portland Public Service Building yang terletak pada sebuah lahan di tengah kota ini akan menjadi pusat perkantoran kota. Pada nyatanya lokasi yang ada menawarkan keuntungan dan karakteristik setting yang spesial, karena berdekatan dengan City Hall Building dan County Courthouse Building di kedua sisinya, Mall untuk umum dan taman pada kedua sisi yang lain.

Arsiteturnya menjadi pelopor dan banyak memberi inspirasi pada perkembangan arsitektur Post-modern. Bentuk global sangat sederhana seperti kotak atau blok, ada yang mengatakan seperti sebuah kotak kado natal raksasa, bahkan ada yang mengatakan seperti dadu.



( Gambar 3.3 Portland Public Building Style)

Unsur arsitektur kuno yang menonjol dalam gedung public service ini, menghubungkan dengan masa lampau antara lain berupa sebuah patung wanita yang dikenal pada abad XIX bernama “Portlandia”, personifikasi dari semangat, kebijakan dan keteguhan moral dari warga negara dalam perdagangan. Kotak seperti dadu bagian utama dari “The Portland” terletak diatas unit dibawahnya yang coklat susu cerah. Unit ini sedikit lebih lebar dari yang ditumpunya, berkolom-kolom besar dan berat memberikan kesan seperti arsitektur kuno oriental mesir.

Selain adanya dekorasi menonjol yang non-fungsional dari patung “Portandia”, warna-warna kontras dan menyolok sangat dominan dalam gedung ini, seperti coklat susu, coklat tua dan warna gelap dari kaca.

Di bagian atas atau atapnya yang datar terdapat konstruksi seperti rumah-rumahan kecil mirip dengan kuil kuno dari artemis-yunani beratap piramid dan pelana. Bentuk-bentuk geometris sederhana, seperti kotak-kotak, segitiga, garis-garis non-fungsional terlihat naif, menjadi bagian dari ciri arsitektur post modern, banyak menghiasi bagian luar dar gedung”The Portland”.



( Gambar 3.4 Tampak samping Portland Public Building)

Desain dari bangunan ini ditujukan untuk penduduk sekitar, untuk terciptanya hubungan daerah urban dengan program di dalamnya. Dalam tujuan untuk memperkuat perkumpulan bangunan, pada permukaan bangunan dibagi menjadi tiga bagian, yaitu “bagian dasar, tengah atau badan, dan atas atau kepala”.

Ketika pertama kali selesai, perubahan gaya dari modern menuju gaya post-modern yang dihadirkan pada bangunan ini sangat ramai dibicarakan sebagai sesuatu yang kontroversi.

Portland Public Services adalah kotak yang dihias dengan indah; memiliki kekuatan yang amat besar, namun jelas bukan “*barang yang angkuh dan menjulang tinggi*”.

***b. Team Disney Building***

( Gambar 3.5 Tampak Team  
Disney Building)



Nama : Disney Building.

Lokasi : Burbank, California.

Arsitek : Michael Graves, 1991.

Gaya : Post-modern.

Catatan : Tampak dari bangunan ini bersifat klasik tetapi langgamnya tetap murni Disney. Rencana ini secara keseluruhan yang menggunakan dekorasi yang bersifat humor mendapat dukungan dari Seven Dwarves.

Salah satu bangunan hasil rancangan Michael Graves adalah bangunan *Team Disney Building* yang merupakan salah satu karya Arsitektur Post-modern, dimana dapat kita lihat terutama pada bagian fasade Team Disney Building tersebut dan juga bentuk-bentuk lain keseluruhan bangunan.

Dalam rancangan “*Team Disney Building*” ini, Michael Graves bertolak dari gaya atau langgam arsitektur pra-modern, yaitu penggunaan gaya Arsitektur Klasik Yunani yang diolah sedemikian rupa menjadi gaya arsitektur “Neo Klasik”.

Konsepsi pengahadiran kembali langgam lama diwujudkan dengan prinsip-prinsip Arsitektur Klasik Yunani yang terwujud dengan penggunaan kolom-kolom vertikal yang tersusun dengan jarak tertentu.

Selain konsepsi penghadiran kembali gaya Arsitektur Klasik ini terwujud dalam penggunaan kolom-kolom vertikal yang menjadi ciri khas pada Arsitektur Yunani, juga penggunaan bentukan segitiga pada bagian paling atas bangunan yang dalam Arsitektur Yunani disebut sebagai "pediment".



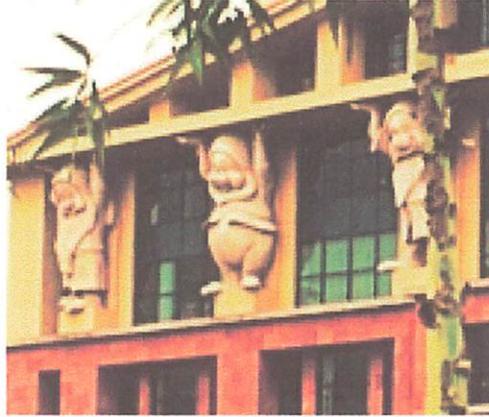
( Gambar 3.6 Tampak Atap Team Disney Building)

Tampak pada bangunan Team Disney Building bahwa Michael Graves menggunakan kolom-kolom vertikal yang tersusun dengan jarak tertentu yang mengelilingi seluruh bagian tepi gedung. Yang paling mencolok dari bangunan itu sendiri adalah dibagian tampak depannya.

Graves mengambil langgam Yunani tetapi juga melakukan transformasi bentuk. Beliau mencoba untuk menggunakan "*sense of humor*" nya dalam berarsitektur dengan memainkan bentuk-bentuk kolom pada bagian atasnya.

Pada bangunan Yunani, bagian pediment biasanya terdapat patung-patung dewa-dewa Yunani sedangkan pada Team Disney Building tetap mengambil bentukan segitiga pediment tetapi tanpa menggunakan patung-patung dewa Yunani tersebut, melainkan kolom-kolom yang menopang bagian pediment berbentuk karakter dari tokoh Disney, yaitu tujuh kurcaci yang bersama-sama menopang bagian segitiga pediment di atasnya.

Bentukan tersebut seolah olah sedang menyindir dan mempermainkan bentuk- bentuk dari sejarah tersebut dengan menggunakan karakter Disney yang berjumlah tujuh dan masing-masing kurcaci itu setinggi 6 meter yang bertindak sebagai kolom-kolom yang berupa tokoh-tokoh (*caryatids*) sebagai "*classical facade*" sekaligus sebagai focal point atau *point of interest* dari bangunan tersebut.



( Gambar 3.7 Patung Disney sebagai kolom)

Masyarakatpun pasti sudah mengenali tokoh Disney yang satu ini, hanya dari bentuk outline dari kepala tokoh ini saja orang sudah mengenalinya sebagai salah satu tokoh Disney. Team Disney Building yang berada di Burbank, California ini jelas terlihat bahwa bangunan ini memiliki identitas atau jadi diri, dimana di bagian kolom-kolomnya yang berupa tujuh kurcaci Disney yang merupakan identitas dari Disney itu sendiri. Masyarakat dapat mengenali identitas dari tokoh Disney tersebut yaitu karakter Disney yang berupa tujuh kurcaci yang bernama *Grumpy*, *Sneezy*, *Doc*, *Sleepy*, *Bashful*, *Happy*, *Dopey*. Masyarakat sudah mengenali ceritanya, sehingga hanya dengan melihat fasadenya saja masyarakat dapat mengetahui identitas dari bangunan tersebut.



( Gambar 3.8 Tampak samping Team Disney Building)



( Gambar 3.9 Tampak belakang Team Disney Building)

Bagian tampak samping dan tampak belakang, sisi-sisi lain dari gedung ini menggunakan bentukan silinder di sisi ujung bangunan.

Bentukan setengah lingkaran pada bagian atas gedung sehingga membentuk suatu irama pada bagian atas bangunan ini

Sehingga dapat dikatakan bahwa “Team Disney Building” memiliki identitas atau jati diri yang jelas dan mudah untuk dikenali sebagai bangunan dari Disney Corporation.

Karena manusia sebagai makhluk biologis yang mampu untuk mengingat kembali masa lampau dan menjadikan sebuah kenangan dalam dirinya, dimana hal ini juga menjadi hal penting dan sekaligus sebagai konsepsi arsitektural post-modern.

Sehingga kehadiran “Team Disney Building” telah membangkitkan masyarakat untuk menghadirkan kembali kenangan akan cerita dari tokoh karakter-karakter Disney. Karena dapat mengingatnya maka akhirnya, bangunan ini menjadi mudah dikenali dan diingat.

Selain prinsip-prinsip atau konsepsi arsitektural tersebut di atas, “Team Disney Building” juga menampilkan sebagai bangunan Asitektur Post-modern dalam penggunaan warna bangunan Graves menggunakan warna-warna cerah seperti oranye, dimana warna oranye sendiri merupakan warna kontemporer, sehingga memberi wajah dan penampilan yang baru daripada Asitektur Modern yang biasanya

menggunakan warna abu-abu dan sejenisnya. Prinsip atau konsep dari Arsitektur Post-modern juga tidak meninggalkan unsur-unsur geometrika, terlihat pada gedung ini, yaitu pada bagian tampak samping dan tampak belakang, sisi lain dari gedung ini, menggunakan bentuk silinder di sisi ujung bangunan.

### *c. Public Library Building*

( Gambar 3.10 Tampak *Public Library Building*)

Nama : Public Library Building.

Lokasi : Denver, USA.

Arsitek : Michael Graves.

Type : Gedung Perpustakaan Umum.

Konteks : Transformasi arsitektur klasik.

Gaya : Post-modern.

Bangunan ini adalah Gedung Perpustakaan Umum Denver, yang terletak di Denver, USA ini dibangun oleh Michael Graves dengan tegas “*melepaskan diri*” dari aliran modernis, karena merupakan hasil pengembangan secara luas bermacam-macam gaya dimana terdapat penggabungan bentuk lama secara abstrak dan menegaskan pewarnaan bangunan.

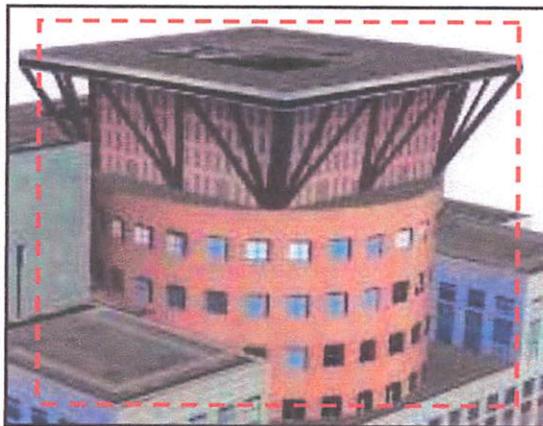


( Gambar 3.11 Bagian depan gedung dengan kolom-kolom vertikal dan penegasan warna)

Graves membuat bangunan ini menjadi bersifat klasik bukan hanya dalam bentuk tetapi juga dalam hal kegunaan, dan bangunan inilah hasil rancangannya yang membuatnya terkenal.

Public Library Building dihadirkan dengan menggunakan kolom-kolom vertikal yang tersusun dengan jarak tertentu yang memenuhi bagian depan gedung.

Yang paling menyolok dan membuat beda adalah bagian atas gedung yang mengalami transformasi bentuk yang unik yaitu dengan memadukan bentuk silinder dengan limas dengan kolom penopang yang terekspos sehingga gedung ini mudah diingat atau dikenali. Selain menggunakan permainan bentuk, Graves menggunakan warna yang berbeda dan mencolok atau warna cerah sehingga memberi penampilan yang baru daripada Arsitektur modern yang biasanya menggunakan satu warna saja.



( Gambar 3.12 Transformasi Bentuk Public Library Building)

Pada bangunan ini Graves tidak murni mengambil bentukan-bentukan mentah, tetapi mengubah atau juga menggabungkan dengan bentukan lain, sehingga mengalami perubahan (transformasi) bentuk.

Bangunan ini memiliki konsep arsitektur post-modern yang menekankan bahwa *arsitektur sebagai bentuk, bukan ruang*. Dengan melihat bentuk dan fasade bangunannya saja orang akan tertarik dan mudah mengenali identitas dari bangunan

tersebut, sehingga mudah dikenali oleh orang lain. Dan bangunan tersebut juga mencerminkan sifat arsitektur post-modern yang juga merupakan arsitektur yang dekoratif, bersolek, dan menghias diri. Sehingga Arsitektur Post-modern memperbolehkan penempelan-penempelan untuk mempercantik diri dengan penggunaan warna-warna yang mencolok.

#### *d. Castalia Ministry of Health*

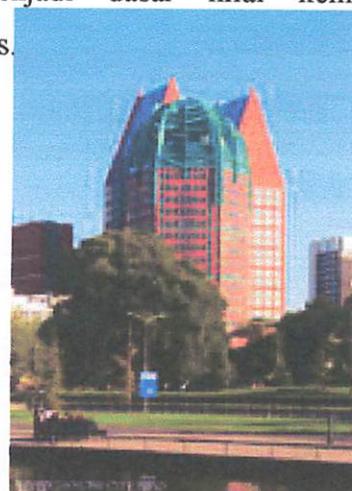
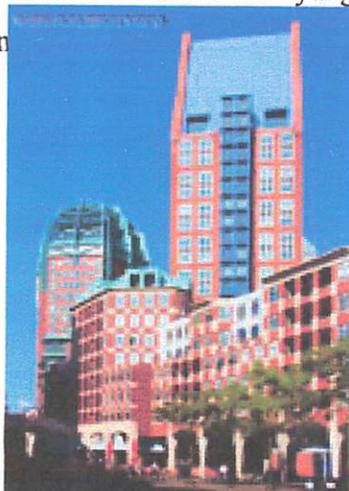
Nama : Castalia Ministry Of Health.

Lokasi : Castalia, Netherland.

Arsitek : Michael Graves.

Gaya : Post-modern.

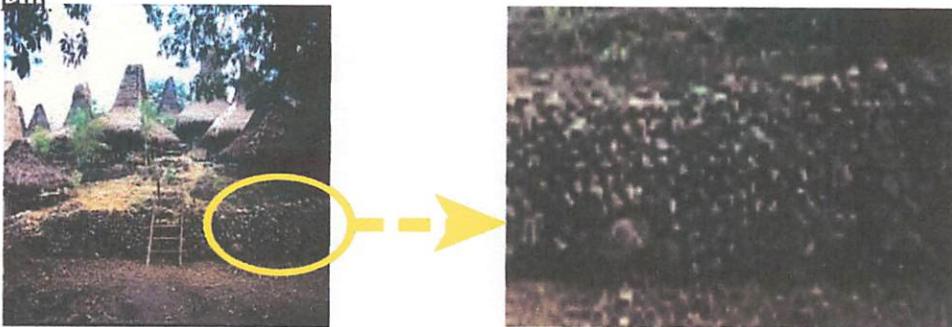
Michael Graves adalah salah satu tokoh yang menunjukkan ketidakpuasannya terhadap doktrin-doktrin arsitektur modern, hal ini ditegaskannya dengan menerapkan konsep yang dimilikinya yang mendasarkan kesederhanaan dalam sebuah bangunan, bentuk geometris yang relevan sedapat mungkin dicocokkan dengan bentuk karakter universal yang menjadi dasar nilai keindahan, kesederhanaan, ken



dengan mencari bahan yang akan digunakan, kemudian mengangkat dan menyusun diatas tiang dengan ketinggian ada yang mencapai 2 meter bahkan lebih.

Pandangan dunia masyarakat Sumba merupakan warisan dari nenek moyang yang berasal dari masa megalitik. Ciri-ciri yang memperkuat dugaan tersebut adalah adanya pemanfaatan atau penggunaan batu sebagai salah satu unsur atau media yang dominan dalam kehidupan dan kepercayaan masyarakat, maupun dalam menciptakan ruang fisik arsitekturalnya.

Batu digunakan sebagai tempat menyemayamkan mayat yang diletakkan di atas tanah (*batu kubur*) yang menyerupai dolmen atau menhir. Batu kubur disusun menjadi suatu susunan batu tegak dengan berbagai variasi bentuk, basaran dan ornamennya, sesuai dengan tingkat atau status sosial dari mayat yang dikubur. Batu juga digunakan sebagai bahan untuk membuat *muricana*, suatu arca batu yang digunakan sebagai lambang dari pusat kampung. Di samping itu unsur batu juga digunakan sebagai bahan mendirikan pagar (benteng) kampung adat, yang disusun cukup tebal dan tinggi serta berfungsi sebagai pengaman dari serangan *suku* atau *kabisu* lain.



pagar batu

Tempat mengadakan musyawarah dalam menetapkan suatu upacara adat atau memecahkan suatu masalah yang terjadi di dalam masyarakat juga dilambangkan pada sebuah batu yang cukup besar, yang disebut sebagai *batu bantal* atau batu musyawarah. Unsur batu juga dimanfaatkan sebagai bahan untuk menata ruang publik di tengah kampung adat (*natar*) lebih – lebih pada kampung adat yang lokasinya memiliki kontur cukup tajam (seperti di parona Tarung dan Waileo).

# HOTEL WISATA di TARIMBANG, SUMBA TIMUR

Dengan tema  
POSTMODERN



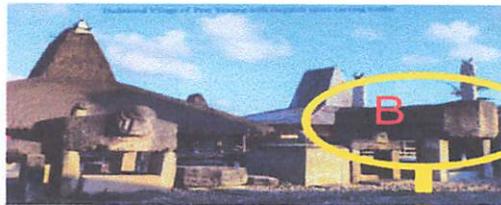
Kuburan keluarga raja Sumba Timur (Kuburan Almrh. Bpk Bupati Umbu Mehang Kunda)



Penggunaan unsur batu yang cukup dominan inilah yang menurut beberapa ahli merupakan warisan dari jaman megalitik. Warisan megalitik juga tercermin dalam kepercayaan yang masih terkait dengan upacara – upacara pemujaan arwah nenek moyang, leluhur dan dewa – dewa yang bermukim di tempat tinggi (gunung )

### 2.6.1.2.3 Dolmen dan Menhir

*Dolmen* berasal dari istilah *dol* yang berarti meja dan *men* berarti batu. Dolmen artinya meja batu, merupakan sebuah batu yang besar yang diletakan di atas 4 atau 6 kaki tiang batu yang lebih kecil. Di Sumba Dolmen yang merupakan batu kubur disebut *reti*. Dan *Menhir* berasal dari istilah *men* artinya batu dan *hir* artinya tegak. Menhir artinya batu tegak. Di Sumba Menhir disebut *penji*. Biasanya Menhir didirikan disamping atau di tempatkan diatas dolmen.



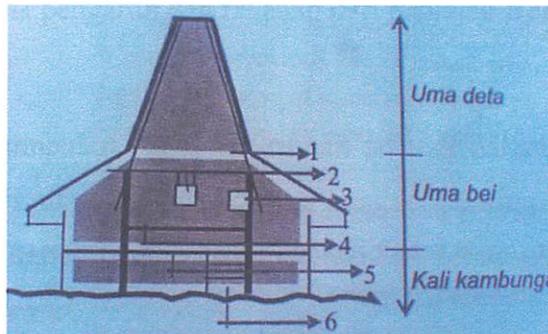
dolmen / meja batu

menhir / batu tegak

Jenis-jenis peninggalan monumental yang dapat ditemui di Sumba berupa batu datar dan arca-arca megalitik. Batu datar pada awalnya digunakan sebagai meja

melambangkan dunia atas, ruang dalam rumah (*uma bei*) sebagai tempat kehidupan dan kolong rumah (*kali kambunga*) sebagai tempat hewan. Dunia atas terbagi ke dalam tujuh lapisan yang kemudian tergambarkan pada tujuh lapis ikatan gording yang terdapat pada menara (*uma deta*) rumah adat. Demikian pula bumipun terbagi menjadi enam lapisan yang kemudian diwujudkan pada tata ruang dalam *uma* atau rumah adatnya, yaitu :

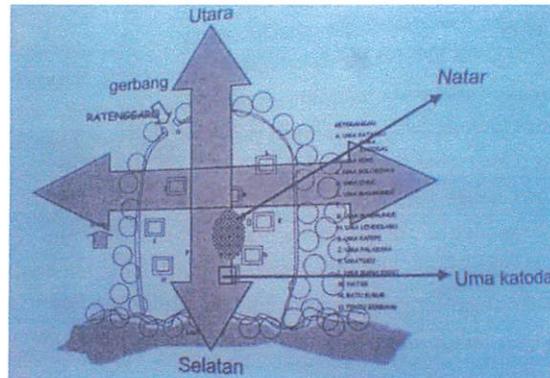
1. Lapisan teratas adalah *uma dalo* (loteng tempat menyimpan bibit dan bahan makanan yang unggul)
2. *Pedambahano*, yaitu loteng panas di atas para-para api.
3. *Pedalolo*, yaitu loteng tempat menyimpan makanan sehari-hari.
4. *Katendeng*, yaitu tahta untuk duduk dan tidur penghuni rumah.
5. *Tabolo*, balai pertemuan.
6. *Katonga tana*, balai untuk pijakan kaki sebelum memasuki rumah.



#### 2.6.1.2.5 Struktur Sosial Masyarakat Sumba

Masyarakat Sumba terdiri dari beberapa *Suku*, dimana masing – masing *Suku* mempunyai beberapa kelompok kekerabatan lagi yang disebut *kabisu*. Masing – masing dapat berdiri sendiri ataupun melakukan penggabungan sehingga dalam satu permukiman kampung adat dapat terdiri dari satu *kabisu* atau lebih. Hal tersebut dapat ditandai dengan jumlah *Natar* di dalam satu permukiman atau kampung adat (*Natar* adalah halaman di tengah kelompok bangunan rumah-adat/*uma* yang

Arah Selatan merupakan arah datangnya angin laut dan musim yang mendatangkan kesuburan dan hasil laut yang melimpah bagi masyarakat. Untuk menghormati anugerah alam inilah maka arah Selatan memperoleh penghargaan tinggi dan dijadikan sumbu utama dalam mewujudkan permukiman kampung adat masyarakat Sumba.



Pola orientasi kampung adat Utara – Selatan tersebut ternyata tidak berlaku di semua lokasi kampung adat karena beberapa diantaranya telah berganti orientasi ke arah Timur – Barat, seperti pada kampung adat Kabonduk maupun Pasunga. Hal tersebut terjadi karena pengaruh dan tekanan dari penjajah Belanda ketika menguasai pulau Sumba.

Di tengah kumpulan bangunan rumah adat di dalam permukiman terdapat *Natar* yang menjadi pusat orientasi. *Natar* menjadi penting karena di dalam *natar* inilah semua ritual kepercayaan *marapu* dilakukan termasuk menjadi tempat bagi *batu kubur* dan *muricana*.

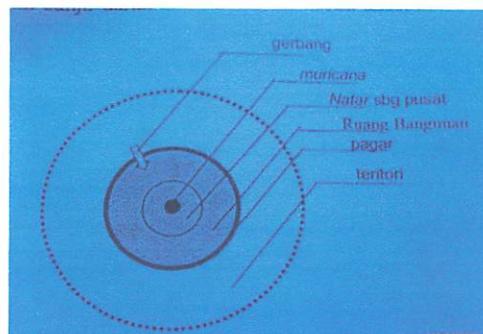
#### 2.6.1.2.9 Lokasi Kampung Adat



Pada umumnya lokasi kampung adat terletak pada daerah atau daratan yang tinggi serta dikelilingi oleh hutan kecil. Hal tersebut dimaksudkan sebagai strategi keamanan. Dengan lokasi yang tinggi dan terlindung pepohonan akan memudahkan dalam mengawasi lingkungan di sekitarnya. Sebagian dari permukiman masyarakat Sumba terletak pada tepi pantai atau pada muara sungai.

#### 2.6.1.2.10 Tata Ruang Dan Hirarki

Bila diperhatikan secara seksama tata ruang yang menjadi kesatuan lingkungan permukiman kampung adat secara hirarkis dapat diuraikan secara skematis, bahwa pada ruang pusat kampung adat terdapat *Natar* dimana titik pusatnya berupa patung batu yang disebut *Muricana*. Pada lingkaran ruang berikutnya adalah ruang tempat bangunan – bangunan rumah adat atau *uma* dengan pembatas yang jelas berupa dinding benteng dengan lingkaran ruang terluar yaitu teritori, suatu wilayah yang tanpa memiliki batas yang jelas dengan wilayah teritori, suatu wilayah *suku* tau *kabisu* yang lain. Konon hanya karena jari telunjuk yang salah membuat batas teritori dapat menciptakan banjir darah antara *suku* atau *kabisu* tersebut.

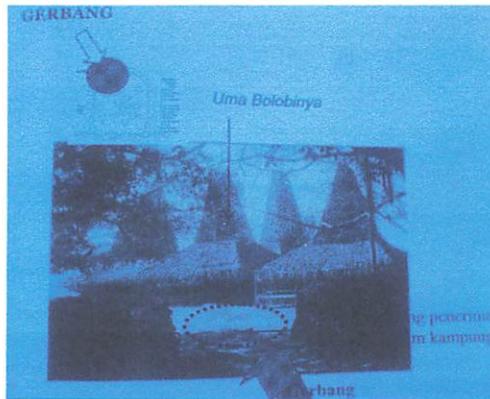


### 2.6.2 UNSUR – UNSUR PEMBENTUK PERMUKIMAN

#### 2.6.2.1 Dinding Pagar

Dinding pagar pada kampung adat memiliki peran dan fungsi sebagai batas teritori ruang pusat dan sekaligus benteng pertahanan terhadap serangan dari *suku* atau *kabisu* yang lain yang menjadi pesaing sekaligus seteru dalam kehidupan mereka. Terjadinya persaingan dan perseteruan tersebut memang merupakan warisan masa lalu dimana mereka saling berebut atas sumber daya yang sangat terbatas di pulau Sumba. Bahan yang digunakan untuk membuat dinding pagar tersebut adalah dari

batu kali atau batu karang, sesuai dengan ketersediaan bahan tersebut di lokasi. Struktur pagar yang kurang kuat dan tebal serta cukup tinggi kiranya memang pantas untuk dijadikan sebagai benteng pertahanan.



Unsur pembentuk kampung adat lainnya adalah pintu gerbang kampung adat. Gerbang masuk ke dalam kampung adat hanya ada satu buah yang biasanya terletak pada arah Utara – Barat (Barat Laut) dengan dilengkapi pintu (namun pintu ini pada umumnya telah hancur termakan usia karena dari bahan alami). Pertimbangan jumlah gerbang yang hanya satu ini adalah demi untuk pengontrolan keamanan.

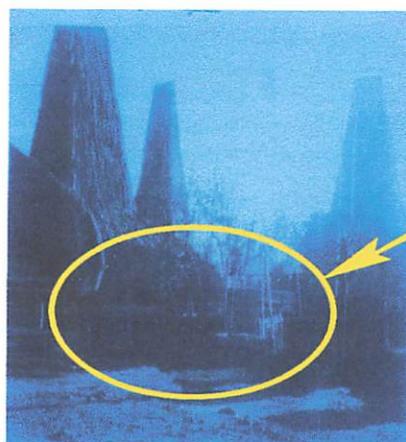
Pada ruang penerima di sekitar gerbang terdapat rumah petugas keamanan kampung adat yang disebut *uma bolobinya*. Pada *uma bolobinya* ini setiap saat selalu ada yang berjaga mengawasi keadaan di kampung dan sekitarnya. Selain rumah kepala *kabisu (uma katoda)*, rumah wakil *kabisu (uma kere)*, rumah keamanan (*uma bolobinya*) tiap – tiap rumah memiliki nama atau julukan yang mencerminkan keahlian atau profesi penghuninya. Dengan adanya fungsi – fungsi pada rumah adat tersebut menjadi bukti bahwa masyarakat Sumba di dalam *kabisu – kabisu* telah mempunyai pembagian kerja yang cukup kompleks sesuai kebutuhan setempat serta memiliki ruang penerima yang berfungsi sebagai ruang peralihan dari luar menuju pusat *suku* atau *kabisu*.

Dalam prosesi upacara ada ketentuan bahwa bagi warga atau tamu atau pengunjung yang hendak masuk ke dalam kampung adat, bila ketika datang arahnya adalah berada di sebelah Barat dari pintu gerbang maka yang bersangkutan harus memutar berlawanan dengan arah jarum jam untuk mencapai pintu gerbang.

### 2.6.2.2 Natar

*Natar* merupakan halaman tengah di dalam kampung adat yang menjadi pusat sekaligus tempat orientasi bagi semua rumah adat yang ada di sini. Pada *natar* inilah dianggap sebagai tempat awal bermula kehidupan tiap individu di masyarakat Sumba serta menjadi tempat peristirahatan terakhir di kehidupan dunia, sehingga bagi warga masyarakat Sumba dimakamkan di kampung adat adalah merupakan sebuah kehormatan dan sekaligus kewajiban.

Pada *natar* terdapat beberapa simbol penting bagi kehidupan masyarakat adat Sumba seperti *batu kubur*, *muricana*, dan *batu bantal*.



*Natar* (merupakan halaman tengah di dalam kampung adat menjadi pusat sekaligus tempat orientasi bagi semua rumah adat)

Pada lokasi ini pula segala upacara dan ritual kehidupan personal dan sosial kemasyarakatan serta keagamaan berlangsung, sehingga dapat dikatakan bahwa *natar* merupakan ruang sakral bagi penghuni atau warga kampung adat. Sementara itu interior lanskap dari ruang sakral disini pada umumnya didominasi dengan unsur batu.

### 2.6.2.3 Bangunan

Unsur isik bangunan yang terdapat pada kampung adat seluruhnya adalah merupakan bangunan rumah tinggal yang disebut *uma*. setiap *uma* memiliki nama sesuai peran, fungsi ataupun profesi yang diemban oleh penghuninya di dalam *kabisu* tersebut. Tidak ada bangunan yang bersifat umum, kecuali pada saat berlangsung upacara adat atau keagamaan. Susunan atau tata letak bangunan yang penting adalah

rumah yang paling selatan harus *uma katoda* atau kepala *kabisu* (bangunan lain tidak boleh mempunyai posisi yang lebih keselatan dari bangunan ini), kemudian *uma kere* atau rumah wakil *kabisu* yang terletak pada sisi utara *natar* (diantara *uma katoda* dan *uma kere* atau di tengah *natar* tidak boleh ada bangunan lain, jadi kedua bangunan tersebut saling berhadapan dipisahkan oleh *natar*. Sementara itu bangunan rumah lainnya mengitari *natar* atau boleh belakang *uma-uma* lainnya selain *uma katoda*.



Unsur terpenting dalam bangunan rumah adat atau *uma* tersebut adalah bentuknya merupakan rumah panggung, atap menara tinggi yang disebut *uma deta*, terdapat 4 (empat) tiang utama atau *pongga* serta terdapat pembagian ruang, perbedaan hirarki ruang, dan orientasi ruang yang berdasarkan pada perbedaan gender.

### 2.6.3 ARSITEKTUR TRADISIONAL SUMBA

Di pulau Sumba upacara adat dilakukan di ruang luar dan di dalam rumah. Rumah tradisional Sumba terbuat dari batu atau kayu. Bahan bambu lebih banyak lebih banyak digunakan rumah di Sumba Barat, sedangkan di Sumba Timur banyak menggunakan kayu.

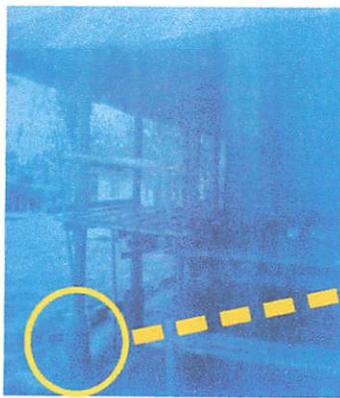
Struktur konstruksi dan bahan bangunannya terdiri dari 4 (empat) kolom utama yang menunjang konstruksi atap menara. Keempat kolom tersebut di topang oleh kolom-kolom kecil pada pengkirannya.

Di Waijewa kolom-kolomnya berdiri di atas batu cadas. Walaupun di kampung ini bentuk tanah sangat berkontur, tetapi letak rumah berdiri pada tanah

yang mendarat. Rumah di Waijewa sudah dilengkapi dengan daun pintu yang terbuat dari papan kayu.

## Pondasi

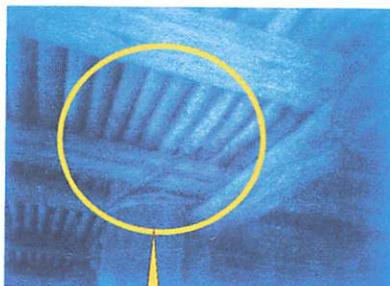
Pada rumah adat yang sudah direnovasi, pondasi umpak terbuat dari batu alam yang sudah ditatah dan beberapa rumah sudah menggunakan umpak beton. Pondasi umpak beton berbentuk lingkaran dengan batu kerikil kasar tanpa *finishing*. Pada tanah yang cadas tidak dibutuhkan pondasi. Kolom berdiri di atas permukaan tanah atau ditanah sedalam 50 cm.



Pondasi rumah adat Sumba berbentuk umpak yang terbuat dari batu alam

## Lantai

Lantai rumah adat di pulau Sumba terbuat dari balok anak dan balok induk yang terbuat dari kayu. Pada bagian atas balok-balok tersebut ditutup oleh susunan bambu (Sumba Barat) atau susunan papan kayu (Sumba Timur).



lantai dari bambu

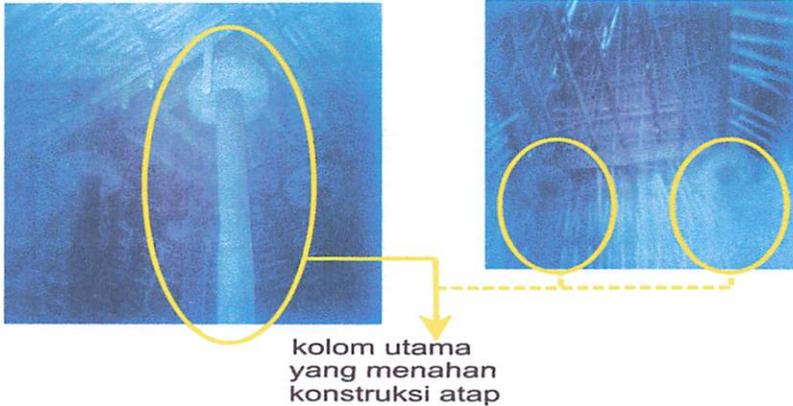


teras/bale2

Ketinggian teras rumah  $\pm 100$  cm dari permukaan tanah datar, sehingga dibutuhkan beberapa anak tangga yang juga terbuat dari bambu. Ketinggian teras

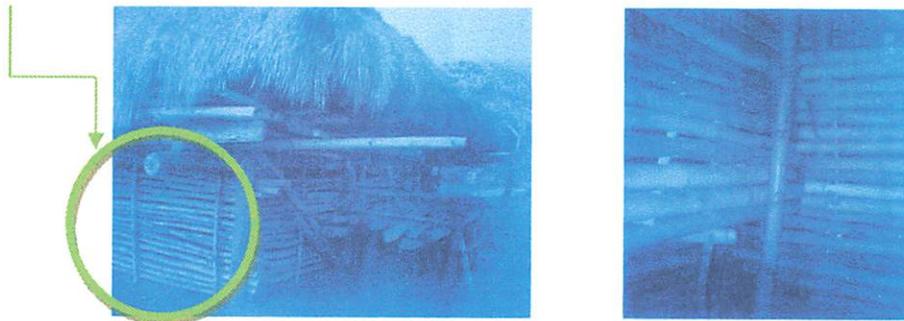
dalam rumah  $\pm 30$  cm. Konstruksi lantai tersusun dengan sistim ikatan oleh akar pohon. Ketinggian lantai rumah  $\pm 150$  cm dari permukaan tanah, yang mengakibatkan kebutuhan akan tangga yang juga terbuat dari batang-batang bambu.

## Kolom



Struktur rumah adat Sumba pada umumnya, terdiri dari 4 (empat) buah kolom utama. Kolom tersebut menopang konstruksi atap menara. Kolom-kolom lainnya menopang atap jurai. Kolom tersebut terbuat dari pokok kayu utuh atau dolken dan berdiri di atas umpak batu yang berfungsi sebagai pondasi.

## Dinding



Konstruksi dinding pada umumnya terbuat dari bambu dan kayu. Di Sumba Barat konstruksi dinding umumnya menggunakan bambu, sedangkan di Sumba Timur menggunakan kayu dan bambu.

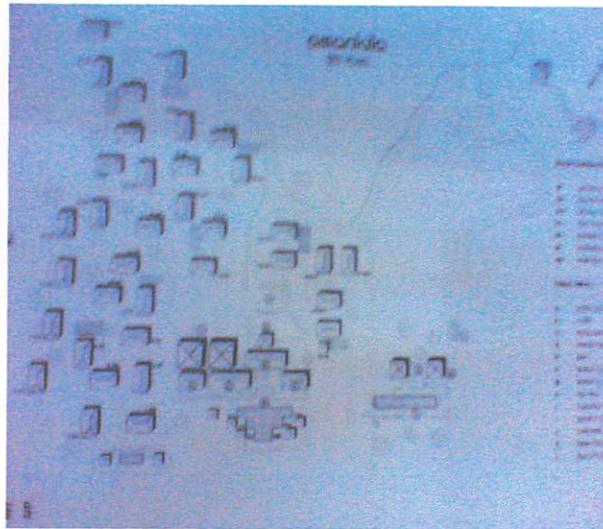
## Atap



## BAB III

### STUDY BANDING OBJEK

#### 3.1 HOTEL AMANKILA CADIDASA, BALI



#### Fasilitas Pada Hotel Amankila:

1. Room
  - Superior suite
  - Deluxe suite
  - Deluxe ocean suite
  - Pool suite
  - Indrakilla suite
  - Amankila suite
2. Dinner Restaurant
3. Lunch Restaurant
4. Swimming pool/main pool
5. Bar and coffee shop
6. Library
7. Beach Club Restaurant
8. Beach Club Changing Room
9. Beach Club Pool
10. Gallery and Shop
11. Massage and Beauty Treatment
12. Water Sport
13. Heli Pad
14. Parkir

# HOTEL WISATA di TARIMBANG, SUMBA TIMUR

Dengan tema  
**POSTMODERN**

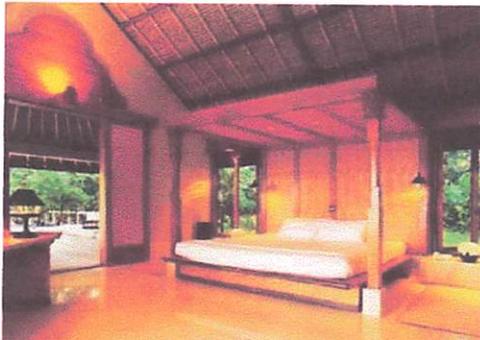
Ruangan yang memiliki atau mencerminkan elemen yang alami atau tradisional bali.



perwujudan karakteristik yang memberikan nilai lebih yang akan di tampilkan pada sebuah hotel wisata.

- Suasana yang nyaman, tenang dan alami yang dapat dilakukan dengan pengaturan ruang, penggunaan bahan tradisional, ornamen ukiran dan pemilihan interior dengan warna yang natural
- Kesan keterbukaan dan ingin menyatu dengan alam diwujudkan dengan bukaan-bukaan yang lebar tanpa sekat.

## Kondisi kamar pada Hotel Amankila



Pada ruang tidur ini menggunakan bed atau bale tradisional bali yang terbuat dari kayu yang di ukir dan dilengkapi dengan sarana audio dan video dan dilengkapi dengan bukaan-bukaan view yang mengarah ke pantai dan alam sekitar.

pada hotel ini memiliki luas yang cukup besar dan memiliki sarana komunikasi yakni fasilitas telepon, sehingga wisatawan yang menggunakan fasilitas ini merasa tenang dan nyaman.

Rangka atap yang di ekspos mencerminkan bangunan ala tradisional bali yang ditunjang oleh penggunaan atap, dengan bahan dari alang-alang.

## Kamar Mandi dan Ruang Rias



Kamar mandi dengan ruang rias

## Bar and Restaurant



## Kolam Renang



Kesan ingin menyatu dengan alam sangat menonjol, ini dirasakan dari pengolahan tapak dengan kontur yang berundak-undak sehingga sangat menyatu dengan alam laut.



- Penghadiran tumbuh-tumbuhan di dalam ruang restaurant dapat berguna agar terasa di alam sebenarnya dan terasa asri.

**BAB IV**

**METODOLOGI PERANCANGAN**

**4.1 TAHAP METODE PERANCANGAN**

**4.1.1 METODE PEMBAHASAN**

Pada tahap pembahasan akan digunakan metode berpikir secara deduktif (analisa) – induktif (sintesa) yaitu dimulai dari hal – hal yang bersifat umum terlebih dahulu yang kemudian menuju hal – hal yang khusus untuk ditarik suatu kesimpulan. Adapun tahapan – tahapan yang digunakan dalam prosesnya nanti adalah:

a. Perumusan gagasan atau ide.

Dalam tahap perumusan gagasan, identifikasi permasalahan dilakukan untuk menekankan pada fakta yang dilandasi dengan latar belakang sebagai dasar penentuan pokok permasalahan. Identifikasi masalah tersebut diperoleh dari issue – issue yang muncul di masyarakat, serta adanya rencana pembangunan serta pengembangan kawasan wisata kabupaten Sumba Timur, yang salah satunya mencakup rencana pengembangan Wisata Pantai Tarimbang di kec. Tabundung sebagai wadah promosi daerah wisata dan Indonesia sebagai area wisata Internasional.

b. Pengumpulan data dan informasi yang berhubungan dengan obyek serta literatur yang menunjang.

Mengumpulkan data yang berkaitan dengan permasalahan yang diambil. Data – data tersebut berupa data – data primer yang diperoleh langsung dari hasil pengamatan fakta yang ada di lapangan. Adapun data sekunder diperoleh melalui studi, telaah kepustakaan atau studi – studi lain yang mendukung. Data – data yang diperoleh tersebut selanjutnya diolah dan dianalisa sehingga didapat kesimpulan awal yang berfungsi sebagai dasar pengambilan keputusan dalam proses perancangan.

c. Analisa data

Data – data yang dihasilkan dari evaluasi sebelumnya selanjutnya dianalisa terhadap aspek tapak, bangunan serta pemakai dan aktivitas. Hasil analisa tersebut kemudian dijadikan acuan dan masukan dalam memperoleh alternatif – alternatif pemecahan masalah yang berkaitan dengan perancangan.

d. Sintesa

Merupakan alternatif – alternatif pemecahan masalah untuk memperoleh konsep dasar rancangan. Alternatif pemecahan tersebut selanjutnya diklasifikasikan sesuai dengan kriteria – kriteria yang telah disusun guna memperoleh keputusan perancangan. Dari analisa yang dilakukan akan diperoleh alternatif konsep yang meliputi : konsep tapak (tata massa dan ruang luar), konsep bangunan, konsep ruang (pelaku dan aktivasinya, hubungan dan organisasi ruang, kebutuhan ruang, pergerakan, serta pencapaian ruang), konsep sirkulasi antar bangunan, dsb.

e. Perancangan

Setelah melalui tahapan – tahapan di atas (identifikasi masalah, pengumpulan data, analisa serta sintesa) kemudian dengan proses perancangan untuk menghasilkan desain bangunan yang sesuai dengan kajian konsep Postmodern. Perancangan ini telah diterjemahkan dalam bentuk sketsa ide perancangan yang dilanjutkan dengan gambar – gambar kerja berupa site plan, lay out plan, denah, tampak, potongan, perspektif situasi serta detail arsitektural. Dalam proses perancangan, setiap tahap sering kali mengalami perubahan, sehingga perlu dilakukan evaluasi pada akhir setiap tahapan, untuk mengidentifikasi atau hal – hal yang dirasa masih kurang atau tidak sesuai pada tahap – tahap sebelumnya.

#### 4.1.2 METODE PENGUMPULAN DATA

Pengumpulan data diperoleh dari data primer dan data sekunder yang mendukung data dalam proses Pengembangan Wisata Pantai Tarimbang. Data primer merupakan data yang diperoleh melalui pengamatan fakta yang terdapat di lapangan, sedangkan data sekunder diperoleh melalui studi, telaah kepustakaan atau studi – studi lain yang mendukung.

### **Data Primer**

#### **a. Studi lapangan**

Merupakan tahap pengumpulan data di lapangan, dapat dilakukan dengan melakukan survey atau observasi yang digunakan sebagai bahan kajian. Studi lapangan juga dilakukan pada bangunan di sekitar tapak perencanaan, termasuk jalan utama antar kota. Observasi lapangan tidak hanya melibatkan data – data fisik saja tetapi juga data – data non fisik yang menyangkut suasana kehidupan pada perkampungan sekitar. Data tersebut digunakan dalam analisa tapak.

#### **b. Interview / wawancara**

Dilakukan terhadap pihak – pihak yang dapat memberikan informasi dan keterangan yang diharapkan dapat membantu dalam proses perancangan serta memperjelas data – data yang digunakan dalam analisa selanjutnya. Wawancara dilakukan kepada pihak – pihak yang terkait yaitu :

- 1) Badan/ Instansi / Dinas Pemerintah Kabupaten Sumba Timur yang terkait, antara lain, Dinas Pariwisata Kabupaten Sumba Timur dan Perencanaan Umum atau yang telah berubah nama instansi menjadi KIMPRASWIL Kabupaten Sumba Timur. Data – data yang diperoleh dari instansi pemerintah tersebut berupa data tentang kondisi eksisting lahan, jumlah penduduk dan Rencana Detail Tata Ruang Kabupaten Sumba Timur Serta Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Sumba Timur.
- 2) Perangkat desa serta masyarakat sekitar. Data yang diperoleh berupa aktivitas penduduk dan gagasan masyarakat tentang pemberdayaan area Wisata. Yang

digunakan berupa pertanyaan terbuka, sedangkan alat bantu yang digunakan adalah catatan ringan.

**c. Dokumentasi**

Data yang diperoleh dapat berbentuk foto – foto yang menggambarkan kondisi dan suasana area wisata pantai, serta hal – hal lain yang dapat membantu proses perencanaan dan penataan kawasan.

**Data sekunder**

Digunakan untuk mengkaji teori – teori sekaligus memberikan dasar acuan dalam pembahasan dan memperdalam pemahaman mengenai pengembangan Hotel wisata di Tarimbang. Hal ini dilakukan dengan mempelajari beberapa pustaka, laporan ilmiah, makalah seminar, buku – buku (yang berasal dari instansi maupun non instansi), serta internet yang berkaitan dengan obyek (Hotel Wisata) dan permasalahan. Secara umum data – data yang ditelaah meliputi :

- a. Teori tentang perencanaan tapak, digunakan dalam melakukan analisa tata massa, bangunan, ruang luar, sirkulasi dan utilitas.
- b. Teori umum tentang area Hotel wisata, digunakan untuk memperjelas pemahaman mengenai obyek wisata dan melakukan analisa fungsional.
- c. Teori tentang perencanaan, pengembangan dan perancangan Hotel wisata, terutama tentang organisasi tata massa untuk melakukan analisa ruang dan tata massa.
- d. Jumlah dan jenis bangunan yang akan direncanakan dan digunakan dalam melakukan analisa kebutuhan ruang.
- e. Peta wilayah Kabupaten Sumba Timur dan peta wilayah kecamatan Tabundung, digunakan untuk melakukan analisa tatanan massa dan sirkulasi dalam tapak.

Data diperoleh dari penelusuran literatur yang bersumber dari buku, majalah, jurnal serta hasil penelitian terdahulu dengan obyek serupa. Penelusuran literatur ini bertujuan untuk memperoleh identifikasi dan tinjauan penelitian – penelitian

yang berhubungan dengan hotel wisata, sehingga dapat digunakan sebagai dasar kajian dan sebagai proses awal untuk mendapatkan konsep. Adapun internet sebagai salah satu sumber informasi dapat digunakan sebagai faktor pendukung permasalahan yang dapat memperjelas latar belakang, serta memperoleh data yang berhubungan dengan obyek permasalahan.

#### **4.1.3 METODE ANALISA DAN SINTESA DATA**

Data yang diperoleh selanjutnya dipilih dan dianalisa melalui pendekatan konsep perencanaan dan perancangan dengan menyesuaikan pada kondisi eksisting dan mengacu pada teori – teori perancangan arsitektur serta hasil studi komparasi. Proses analisa dilakukan dengan melakukan penjelasan secara deskriptif analisis, yaitu melakukan analisa data kualitatif dan kuantitatif. Adapun tahapan dari proses analisa adalah sebagai berikut :

a. **Analisa – analisa fungsi, pelaku dan aktivitas**

Metode yang dilakukan adalah metode analisa fungsional yang berdasarkan pada prinsip – prinsip perancangan yang bersumber dari teori-teori dan literatur yang terkait. Pendekatan lain yang digunakan adalah dengan mengadakan observasi langsung pada kawasan tapak perencanaan. Dalam proses analisa ini dilakukan terhadap unsur – unsur yang menyangkut fungsi dan aktivitas utama yaitu kegiatan rekreasi/wisata. Analisa yang dilakukan disajikan dalam bentuk tabel, diagram dan sketsa gambar.

yang akan diperoleh alternatif konsep. Alternatif pemecahan tersebut selanjutnya diklasifikasikan sesuai dengan kriteria – kriteria yang telah disusun guna memperoleh keputusan perancangan berupa konsep fungsi (pelaku dan aktivitasnya, hubungan dan organisasi fungsi, hirarki fungsi, zoning fungsi).

b. **Analisa – sintesa tapak**

Analisa dilakukan terhadap faktor potensi tapak, lingkungan sekitar tapak beserta tautan di dalamnya yang mencakup tata massa dan ruang luar. Metode



yang digunakan adalah analisa tautan, dimana proses analisa terhadap unsur – unsur baik potensi maupun kondisi tapak dan lingkungan serta aspek – aspek yang terkandung di dalamnya, meliputi : kondisi eksisting tapak, kontur lahan, batas tapak, iklim, drainase lingkungan, pencapaian, sirkulasi, tatanan massa, garis sempadan pantai, view, orientasi, kebisingan, vegetasi dan aktivitas lingkungan. Analisa yang dilakukan disajikan dalam bentuk gambar, diagram dan foto.

Dari analisa yang dilakukan selanjutnya dilakukan tahapan sintesa, yang akan diperoleh alternatif konsep. Alternatif pemecahan tersebut selanjutnya diklasifikasikan sesuai dengan kriteria – kriteria yang telah disusun guna memperoleh keputusan perancangan berupa konsep tapak (tatanan massa, penzoningan, ruang luar dan sirkulasi dalam tapak).

c. Analisa – sintesa bangunan

Analisa terhadap faktor –faktor fisik dan non fisik meliputi analisa bentuk dan tampilan bangunan. Proses analisa bentuk dan tampilan ini dilakukan terhadap unsur – unsur : tipe, jumlah, besaran, jumlah lantai dan massa, kelompok, tuntutan kondisi, dan karakter bangunan. Analisa bentuk dan tampilan dilakukan dengan menggunakan pendekatan Arsitektur Postmodern menurut Michael Graves. Pendekatan tipologi juga dilakukan pada bangunan berarsitektur tradisional khususnya Sumba.

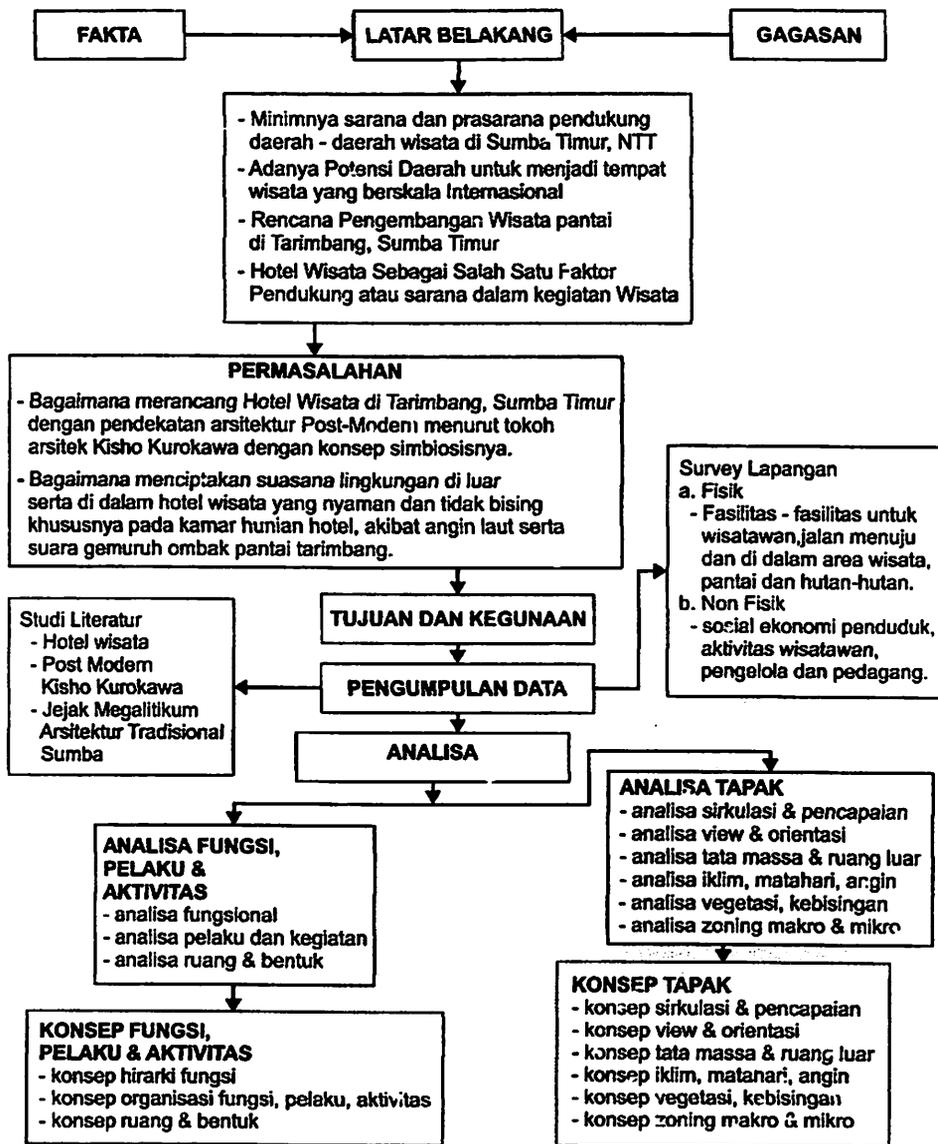
Analisa yang dilakukan disajikan dalam bentuk foto dan sketsa gambar. Dari analisa yang dilakukan selanjutnya dilakukan tahapan sintesa, yang akan memperoleh alternatif konsep.

Dari analisa yang dilakukan selanjutnya dilakukan tahapan sintesa, yang akan memperoleh alternatif konsep. Alternatif pemecahan tersebut selanjutnya diklasifikasikan sesuai dengan kriteria – kriteria yang telah disusun guna memperoleh keputusan perancangan berupa konsep struktur dan utilitas.

Desain  
POST-MODERN

Hasil dari proses analisa yang digabungkan dengan proses sintesa akan menghasilkan konsep programatik yang kemudian akan dijadikan dasar pedoman dalam penyusunan konsep perancangan. Konsep ini meliputi konsep dasar perencanaan wadah, konsep bentuk, konsep fungsi, aktivitas, konsep ruang, konsep tapak, serta konsep struktur dan utilitas.

**DIAGRAM PROSES UNTUK PROSES PERANCANGAN ATAU POLA PIKIR**

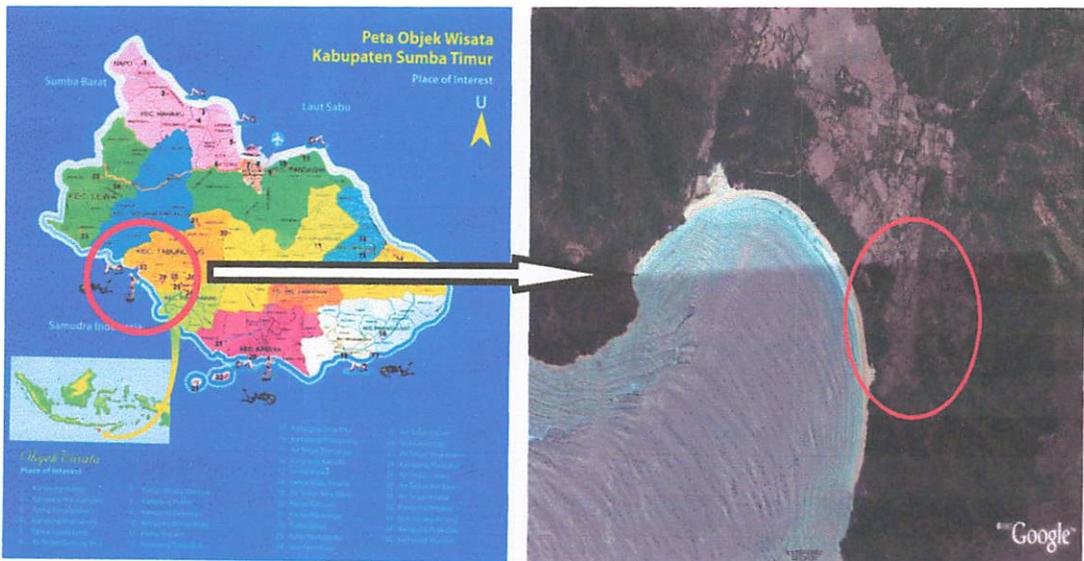


## BAB V

## TINJAUAN LOKASI

## 5.1 LOKASI

## 5.1.1 Peta Lokasi



(Gambar 4.1 Letak lokasi Hotel Wisata berada di daerah kecamatan Tabundung, kota Waingapu yaitu di daerah pantai Tarimbang)

Pulau Sumba adalah sebuah pulau di Provinsi Nusa Tenggara Timur, Indonesia. Luas wilayahnya 10.710 km<sup>2</sup>, dan titik tertingginya Gunung Wanggameti (1.225 m). Sumba berbatasan dengan Sumbawa di sebelah barat laut, Flores di timur laut, Timor di timur, dan Australia di selatan dan tenggara. Selat Sumba terletak di utara pulau ini. Di bagian timur terletak Laut Sawu serta Samudra Hindia terletak di sebelah selatan dan barat.

Secara administratif, pulau ini termasuk wilayah Provinsi Nusa Tenggara Timur. Pulau ini sendiri terdiri dari empat kabupaten Kabupaten Sumba Barat, Kabupaten Sumba Barat Daya, Kabupaten Sumba Tengah, dan Kabupaten Sumba Timur. Kota terbesarnya adalah Waingapu, ibukota Kabupaten Sumba Timur. Kota tersebut juga terdapat bandar udara dan pelabuhan laut yang menghubungkan Pulau

Sumba dengan pulau-pulau lainnya di Indonesia seperti Pulau Sumbawa, Pulau Flores, dan Pulau Timor.

Sebelum dikunjungi bangsa Eropa pada 1522, Sumba dikuasai oleh Kerajaan Majapahit. Sejak 1866, pulau ini dikuasai oleh Hindia-Belanda dan selanjutnya menjadi bagian dari Indonesia. Masyarakat Sumba secara rasial merupakan campuran dari ras Mongoloid dan Melanesoid. Sebagian besar penduduknya menganut kepercayaan animisme Marapu dan agama Kristen. Kaum muslim dalam jumlah kecil dapat ditemukan di sepanjang kawasan pesisir.

Wilayah Kabupaten ini menempati bagian timur Pulau Sumba. Sebelah utara berbatasan dengan Selat Sumba, sebelah timur dengan Laut Sabu, sebelah selatan dengan Samudra Hindia, dan sebelah barat dengan Kabupaten Sumba Barat. Selain itu, kabupaten Sumba Timur juga meliputi empat pulau kecil di selatan, yakni Pulau Salura, Pulau Mengkudu, Pulau Kotak, dan Pulau Nusa.

Kondisi topografi Sumba Timur secara umum datar (di daerah pesisir), landai sampai bergelombang (wilayah dataran rendah 100 meter) dan berbukit (pegunungan). Daerah dengan ketinggian di atas 1000 m hanya sedikit di wilayah perbukitan dan gunung. Lahan pertanian terutama di dataran pantai utara, yang memiliki cukup air di permukaan maupun sungai-sungai besar. Setidaknya terdapat 88 Sungai dan mata air yang tidak kering di musim kemarau.

### **5.1.2 Demografi**

Jumlah Penduduk Kabupaten Sumba Timur (2002) adalah 190.214 jiwa, atau dengan kepadatan rata-rata 27 jiwa/km<sup>2</sup>. Kepadatan tertinggi di Kecamatan Waingapu, yaitu 1.049 jiwa/km<sup>2</sup>, sedang kepadatan terendah ada di Kecamatan Haharu, yaitu 13 jiwa/km<sup>2</sup>. Disamping orang Sumba Timur asli, juga terdapat orang Sabu, keturunan Tionghoa, Arab, Bugis, Jawa dan penduduk yang berasal dari daerah Nusa Tenggara Timur lainnya. Bahasa daerah yang digunakan adalah Bahasa Sumba Kampera. Sebagian besar penduduk di kabupaten ini beragama kristen Protestan. Selebihnya adalah Kristen Katolik Islam, Hindu dan Budha. Sekitar 39

persen lagi adalah beragama tradisional Marapu. Meskipun keadaan tanahnya kurang subur, lebih dari separuh penduduk kabupaten Sumba Timur ini adalah petani. Selain itu ada juga yang bekerja sebagai peternak, pegawai, buruh, nelayan dan lain-lain. Walaupun sektor pertanian menempati tempat pertama dalam pendapatan regional, luas sawah yang bisa digarap baru 11 persen dari luas tanah kabupaten seluruhnya. Penggarapan sawah ini dilakukan dengan cara tradisional yang disebut *renca*, yaitu pengerahan tenaga manusia dan kerbau dalam jumlah besar diatas tanah sawah yang akan ditanami. Kaki-kaki kerbau yang berjumlah puluhan ini digunakan sebagai pengganti bajak, dan pekerjaan *renca* ini diawali dan diakhiri dengan upacara keagamaan (*ritus*). Kehidupan sehari-hari penduduknya pada dasarnya merupakan cerminan kehidupan agama tradisional mereka. Hal ini bisa dilihat saat mereka melaksanakan berbagai upacara adat berkenaan dengan daur hidup seperti upacara kelahiran (*habola*), perkawinan (*lalei* atau *mangoma*) dan kematian (*pa taningu*).

Rangkaian pegunungan dan bukit-bukit kapur curam yang menguasai wilayah bagian tengah dengan empat puncak Mawunu, Kombapari, Watupatawang, dan Wanggameti. Dataran rendah terdapat di sepanjang pesisir dengan bagian yang cukup luas di Tanjung Undu (pesisir paling barat). Kabupaten ini beriklim tropis dengan musim hujan yang relatif pendek dan musim kemarau yang panjang (delapan bulan). Suhu rata-rata adalah 22,5 derajat sampai 31,7 derajat Celsius. Musim hujan biasanya terjadi di bulan Desember sampai Maret untuk daerah pesisir dan November sampai April di daerah pedalaman. Jumlah curah hujan dalam setahun 1.860 milimeter, sehingga daerah ini termasuk daerah beriklim kering.

Amplitudo suhu yang tinggi mengakibatkan batu-batuan menjadi lapuk, tanah merekah dan terjadi seleksi alam terhadap tumbuhan dan hewan yang dapat hidup dalam kondisi demikian. Karena itu, jenis tumbuhan yang ada umumnya berupa tanaman keras seperti jati, kelapa, dan aren; sementara hewan peliharaan umumnya adalah sapi, kerbau, dan kuda yang telah menyesuaikan diri dengan keadaan alam Sumba yang berpadang sabana luas.

Keadaan tanah di Sumba Timur mengandung pasir, kapur, dan batu karang karena ratusan ribu tahun yang lalu daerah ini berada di bawah permukaan laut. Setelah zaman es berialu, daratan ini muncul di atas permukaan laut, sehingga sering dijumpai berbagai jenis hewan laut seperti kerang, ikan dan tanaman laut yang telah menjadi fosil di bukit-bukit karang. Rumput-rumput pun tumbuh di atas batu-batu karang.

### 5.1.3 Pariwisata

Pantai Kalaia, Tarimbang, Purukaberta, dan Walakiri sudah mendunia dan dikenal sebagai tempat berselancar yang indah. Sisa-sisa kebudayaan megalitik berupa kubur batu dan rumah-rumah adat asli yang sering menjadi tempat pelaksanaan upacara adat penguburan jenazah bangsawan menarik minat para wisatawan. Wisata alam dapat dilakukan di Taman Nasional Laiwangi Wanggameti. Sebenarnya ada tempat yang juga dapat dijadikan pariwisata yaitu londa lima dan pulo kambara, tapi kurangnya pengembangan pemda setempat mengurangi keindahan tempat tersebut. Ini terbukti ramainya dua tempat tersebut pada waktu libur nasional maupun libur agama.

(Tabel 4.1 kunjungan wisatawan ke Sumba Timur dari tahun 2004-2008)

TAHUN	MANCANEGARA	LOKAL
2004	1987	3872
2005	1995	3875
2006	1201	3875
2007	1213	4200
2008	1215	5000

#### 5.1.4 Foto-foto lokasi pantai Tarimbang



(Gambar 4.2 Suasana Pantai Tarimbang)

Terlihat jelas pada gambar ini bahwa lokasi wisatanya mempunyai potensi-potensi yang cukup baik untuk di jadikan tujuan wisata. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan di pantai ini antara lain adalah berenang, menyelam, berselancar, bersantai dan menikmati keindahan pantai, dll.



(Gambar 1.2)



(Gambar 1.3)

Pantai ini memiliki ombak yang besar yang mana sering kali menjadi tempat untuk melakukan olah raga selancar/*surfing* oleh wisatawan asing yang berkunjung ke Waingapu atau juga dapat untuk menikmati matahari terbenam / *sunset*.

Hal ini dapat di lihat dengan jelas pada gambar 1.4



*(Gambar 1.4)*

Keindahan dari pantai tarimbang ini bukan hanya di nilai dari besar dan tingginya ombak yang biasa digunakan untuk surfing saja, akan tetapi birunya air laut serta pasir putih sepanjang pantai ini serta tempat yang sangat indah untuk menikmati *sunset* atau matahari terbenam.



*(Gambar 1.5)*



*(Gambar 1.6)*

## 5.1.5 Situasi Pantai

### situasi pantai

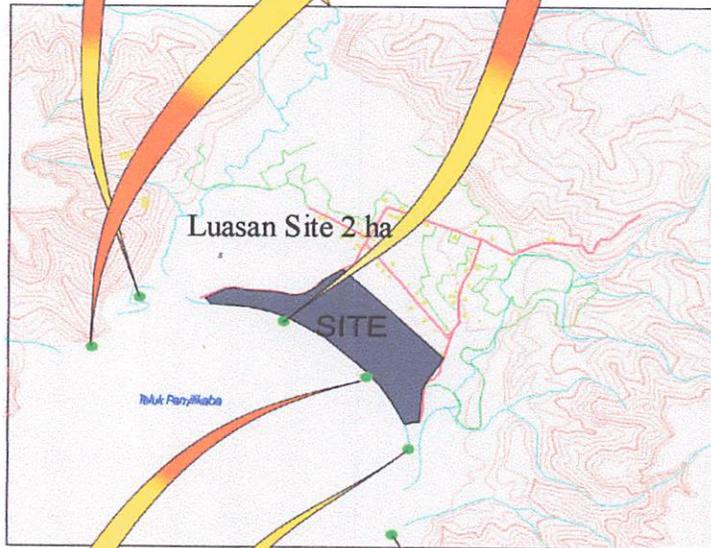


muara yang terdapat pada sebelah barat pantai

situasi site pada sebelah barat pantai-timur



situasi pada arah utara pantai-selatan (pantai)



situasi pantai pada arah timur-selatan(pantai)

situasi pantai pada arah selatan-utara pantai (daratan)



situasi dari arah timur laur ke arah selatan pantai

# HOTEL WISATA di TARIMBANG, SUMBA TIMUR

Dengan tema  
**POSTMODERN**

## VIEW DAN SITUASI SITE



view dari  
arah utara  
ke arah SITE



view dari  
arah selatan  
ke arah utara SITE



view dari  
arah dalam SITE ke  
arah selatan SITE



view dari  
arah utara  
dalam SITE  
ke arah selatan

view dari  
arah timur SITE  
ke arah barat SITE



view dari  
arah barat  
ke arah timur SITE

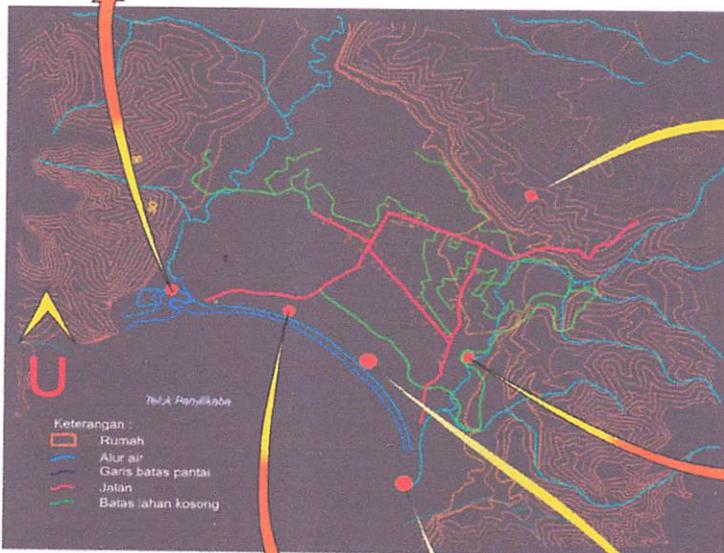
# HOTEL WISATA di TARIMBANG, SUMBA TIMUR

Dengan tema  
**POSTMODERN**

## SITUASI DAN POTENSI SITE



Air dari sungai yang menuju ke laut(muara). Air ini juga dimanfaatkan sebagai sumber air minum serta untuk irigasi oleh penduduk sekitarnya.



View dari arah utara site ke selatan yang lebih menunjukkan keseluruhan lokasi dan pantai.



banyaknya tanaman pohon kelapa sebagai potensi lain SITE



Bungalow yang terdapat pada daratan pantai Tarimbang dengan arsitektur tradisionalnya



pohon cemara yang berada pada sepanjang pingiran pantai

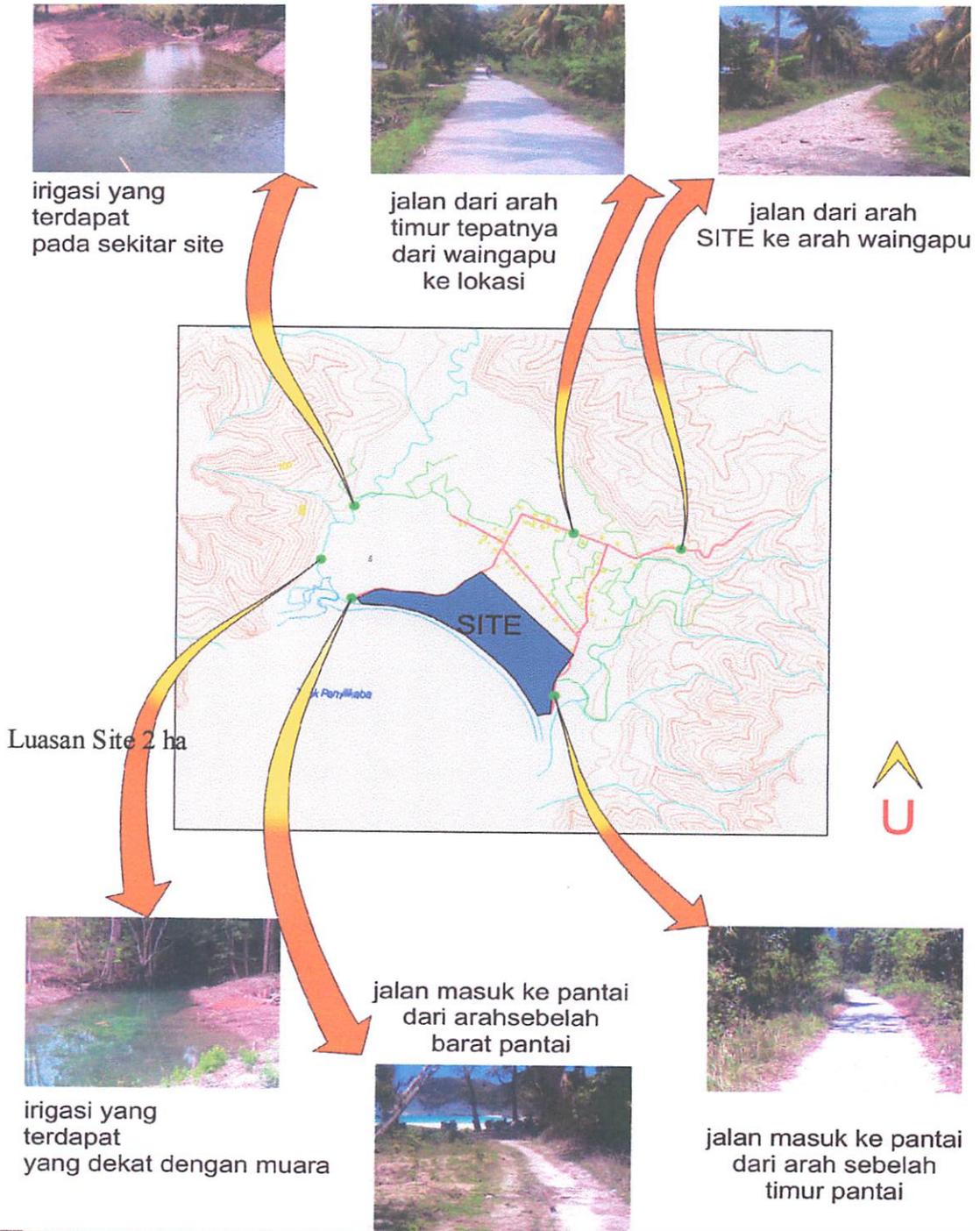
ombak besar serta keasrian alam laut merupakan potensi lain selain melakukan surfing menyelam, dll



# HOTEL WISATA di TARIMBANG, SUMBA TIMUR

Dengan tema  
POSTMODERN

## IRIGASI DAN PENCAPIAN KE SITE



## **BAB VI**

### **ANALISA DAN PEMBAHASAN**

#### **6.1 ANALISA KEGIATAN atau AKTIFITAS**

Sebuah Hotel wisata memiliki aktifitas utama yakni sebagai tempat istirahat, khususnya :

- Rekreasi dan relaxsasi
- Menghilangkan kejenuhan

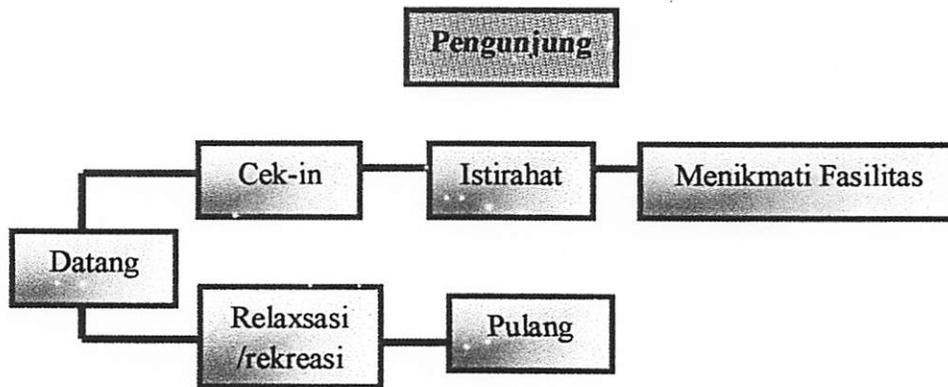
Karena aktifitas ini merupakan kegiatan pokok dari sebuah Hotel Wisata memerlukan sebuah wadah agar aktifitas ini dapat berlangsung dengan baik. Obyek yang akan dirancang adalah sebuah Hotel Wisata yang merupakan tempat peristirahatan yang menekankan kepada relaxasi dan rekreasi. Maka diperlukan ruangan yang mampu mendukung berjalannya sebuah Hotel Wisata.

Dari aktifitas inti sebuah Hotel Wisata juga memiliki beberapa aktifitas lain yang mendukung aktifitas utama. Aktifitas ini terbagi menjadi 3(tiga) berdasarkan pengguna Hotel Wisata antara lain:

- Pengunjung
- Pengelola
- Karyawan

Masing-masing pengguna Hotel Wisata memiliki aktifitas berbeda yang perlu diwadahi, berikut adalah diagram aktifitas para pengguna Hotel Wisata :

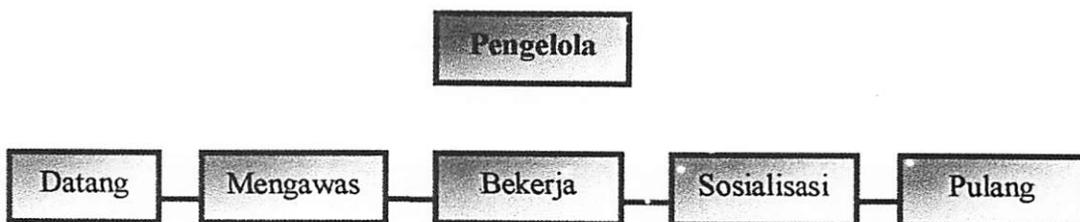
### 6.1.1 Aktifitas Pengunjung



#### ❖ Aktifitas Istirahat :

- Tidur
- Perawatan dan kesehatan (relaxasi)

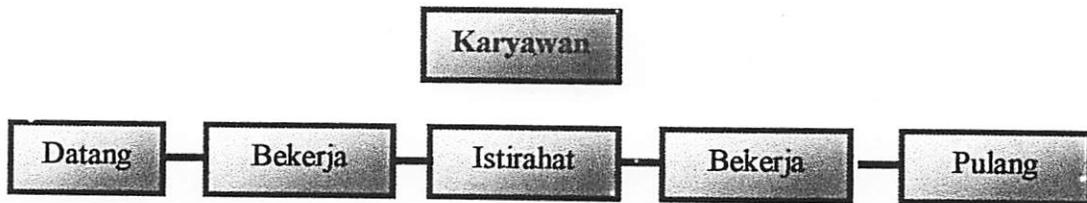
### 6.1.2 Aktifitas Pengelola



- a) Aktifitas pengelola adalah mengecek dan menjalankan operasional hotel wisata agar berjalan dengan baik sesuai dengan misi.

- b) Sosialisasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk membangun komunikasi pengelola, karyawan dengan pengunjung.

### 6.1.3 Aktifitas Karyawan



- Aktifitas dari karyawan adalah pada kegiatan administratif, perawatan peralatan maupun ruang. Yang semuanya bertujuan untuk memperlancar proses operasional hotel wisata.

## 6.2 ANALISA RUANG

### 6.2.1 Analisa kebutuhan ruang

Hotel Wisata berfungsi sebagai tempat peristirahatan , tetapi pada hotel wisata dikawasan Taman Wisata 17 Pulau Riung penekanannya terletak pada peristirahatan dengan suasana tenang (relaxasi) dan rekreasi. Maka perlu pemilihan ruangan dan fasilitas untuk menunjang fungsi hotel wisata.

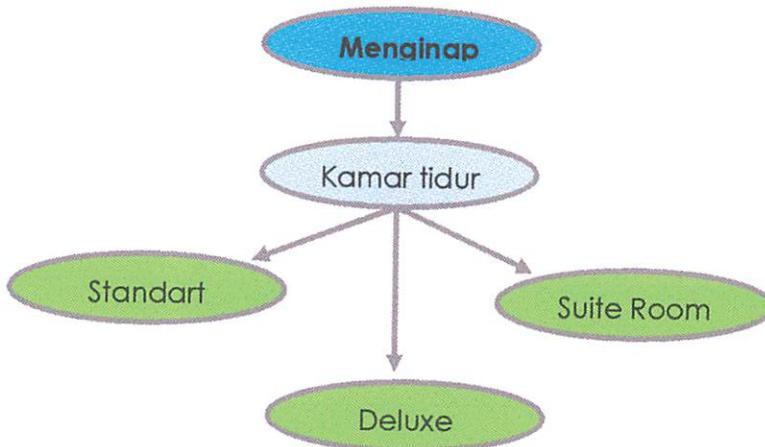
Ruang merupakan wadah yang menampung aktifitas, kedua hal tersebut merupakan keterkaitan. Ruang pada hotel wisata dikawasan Taman Wisata 17 Pulau Riung dirancang untuk tempat relaxasi dan rekreasi yang menekankan pada tempat peristirahatan dengan suasana tenang dan nyaman untuk melepaskan segala kejenuhan dari pengunjung. Maka perlunya diadakan studi literatur mengenai kebutuhan ruang agar aktifitas yang ditampung terwadahi. Maka perlu diadakan penyesuaian ruang baik itu

ditambahkan atau dikurangi, dimana ruangan tersebut mampu memberikan suasana peristirahatan yang tenang.

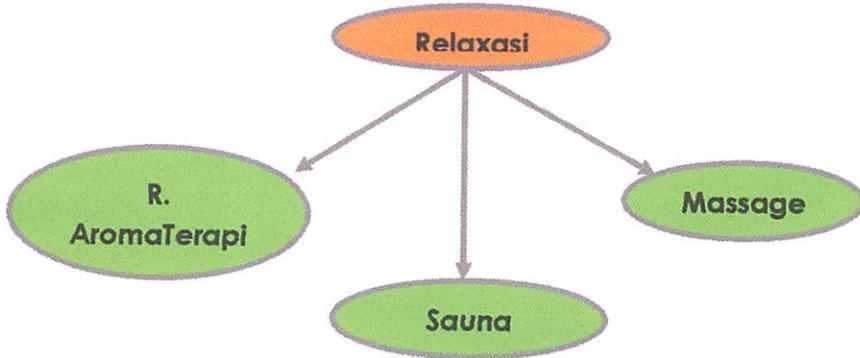
### 6.2.1.1 Analisa Kebutuhan Ruang Pengunjung



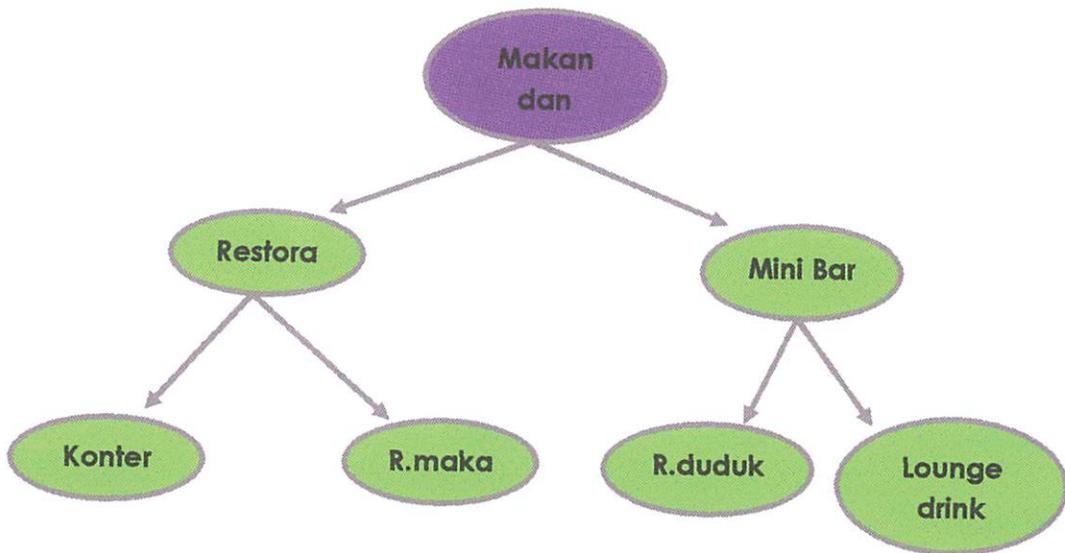
#### a. Analisa Kebutuhan Ruang di Saat Pengunjung Menginap



**b. Analisa Kebutuhan Ruang di Saat Pengunjung Relaxasi**



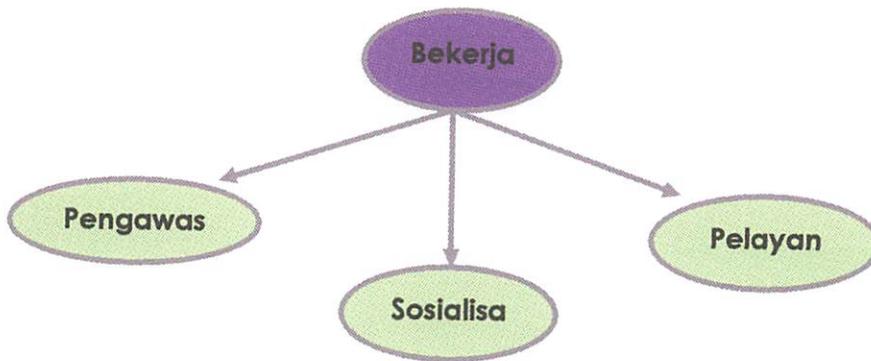
**c. Analisa Kebutuhan Ruang di Saat Pengunjung Makan dan Minum**



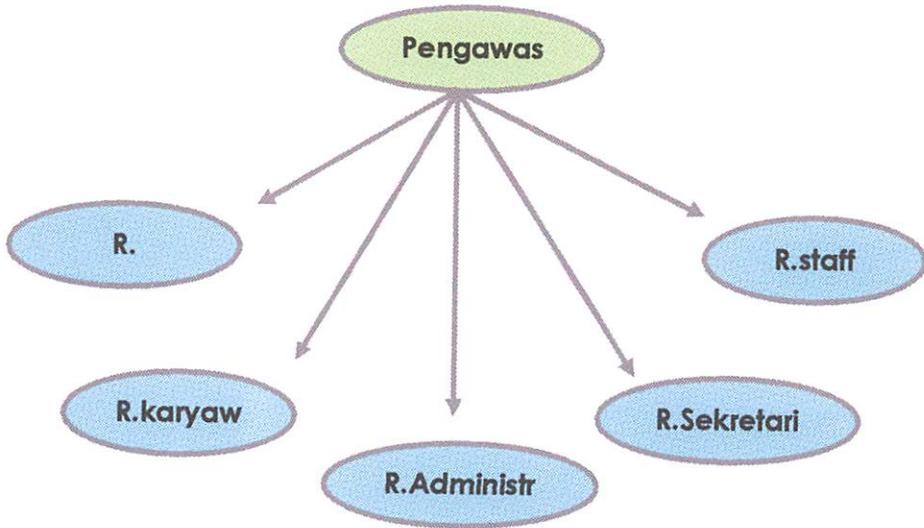
**d. Analisa Kebutuhan Ruang di Saat Pengunjung Rekreasi**



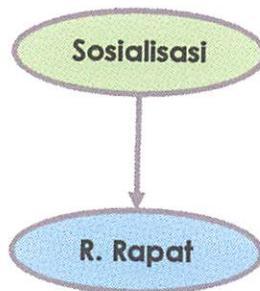
**6.2.1.2 Analisa Kebutuhan Ruang Pengelola**



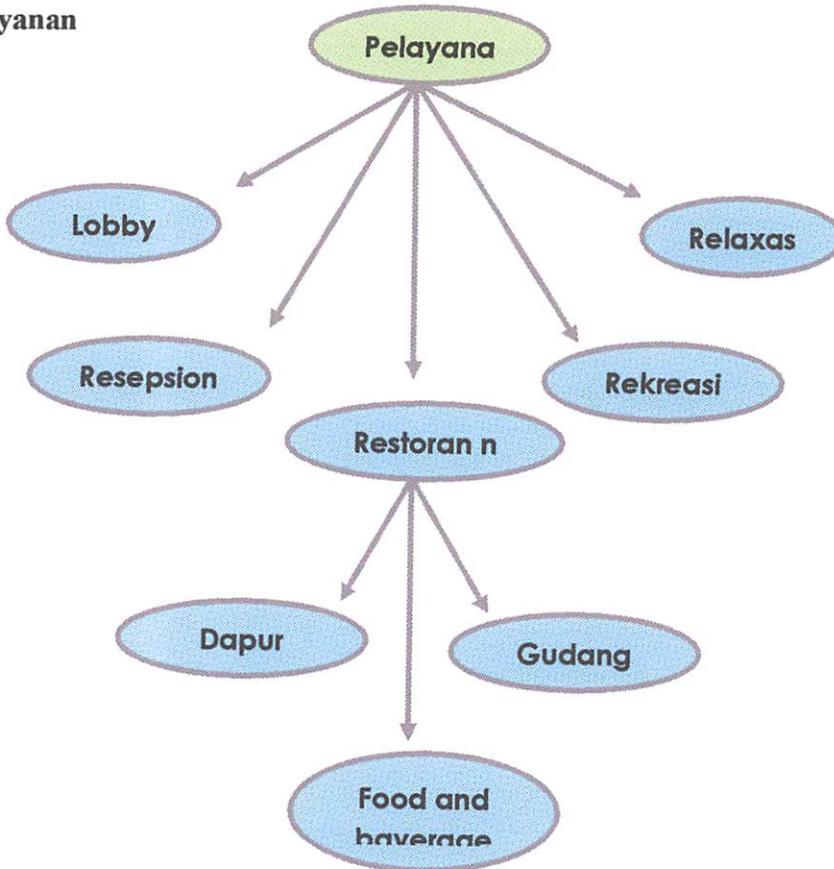
a. Pengawasan



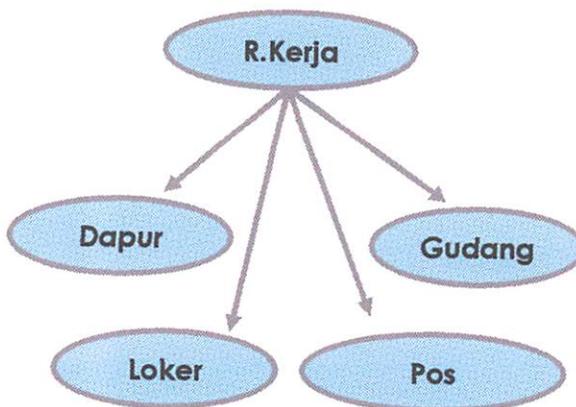
b. Sosialisasi



## c. Pelayanan



### 6.2.1.3 Analisa Kebutuhan Ruang Karyawan



Dengan tema  
POSTMODERN

**Analisa sifat ruang pada Hotel Wisata bila disepadankan berdasarkan sifat ruang**

no	Nama ruang	Keterangan	sifat
1	Me	Bisa dilalui orang dengan mudah	Rendah
2	Pintu gerbang	Bisa dilalui orang dengan mudah	Rendah
3	Area Parkir	Bisa dilalui orang dengan mudah	Rendah
4	Pos jaga	Bisa dilalui orang dengan mudah	Rendah
5	Lobi	Bisa dilalui orang dengan mudah	Rendah
6	Resepsionis	Bisa dilalui orang dengan mudah	Rendah
7	R. Administrasi	Bisa dilalui orang dengan mudah	Rendah
8	Hall	Merupakan area transisi, dimana orang yang masuk relatif terbatas akan tetapi masih bisa masuk.	Sedang
9	Restaurant	Tempat untuk makan dan menjamu tamu	Sedang
10	Gudang	Dimana orang yang masuk relatif terbatas akan tetapi masih bisa masuk.	Sedang
11	R. Karyawan		Sedang
12	T. penyimpanan		Sedang
13	R. penerimaan barang		Sedang

14	Loker	Orang tidak dapat keluar masuk dengan seenaknnya dan cenderung tertutup	Sedang
15	R. ganti	Orang tidak dapat keluar masuk dengan seenaknnya dan cenderung tertutup	Sedang
16	Perpustakaan	Orang tidak dapat keluar masuk dengan seenaknnya dan cenderung tertutup	Sedang
17	R. Aromaterapi	Orang tidak dapat keluar masuk dengan seenaknnya dan cenderung tertutup	Sedang
19	Swimming pool	Orang tidak dapat keluar masuk dengan seenaknnya dan cenderung tertutup	Sedang
20	R. direktur	Orang tidak dapat keluar masuk dengan seenaknnya dan cenderung tertutup	Tinggi
21	R. sekretaris	Orang tidak dapat keluar masuk dengan seenaknnya dan cenderung tertutup	Tinggi
22	Staff	Orang tidak dapat keluar masuk dengan seenaknnya dan cenderung tertutup	Tinggi
23	Kamar	Orang tidak dapat keluar masuk dengan seenaknnya dan cenderung tertutup	Tinggi

Tabel 7.1 Analisa sifat ruang pada Hotel Wisata bila disepadankan berdasarkan sifat ruang

### 6.3 HUBUNGAN RUANG

## PENGUNJUNG

Sedang

Jauh

**PENGELOLA**

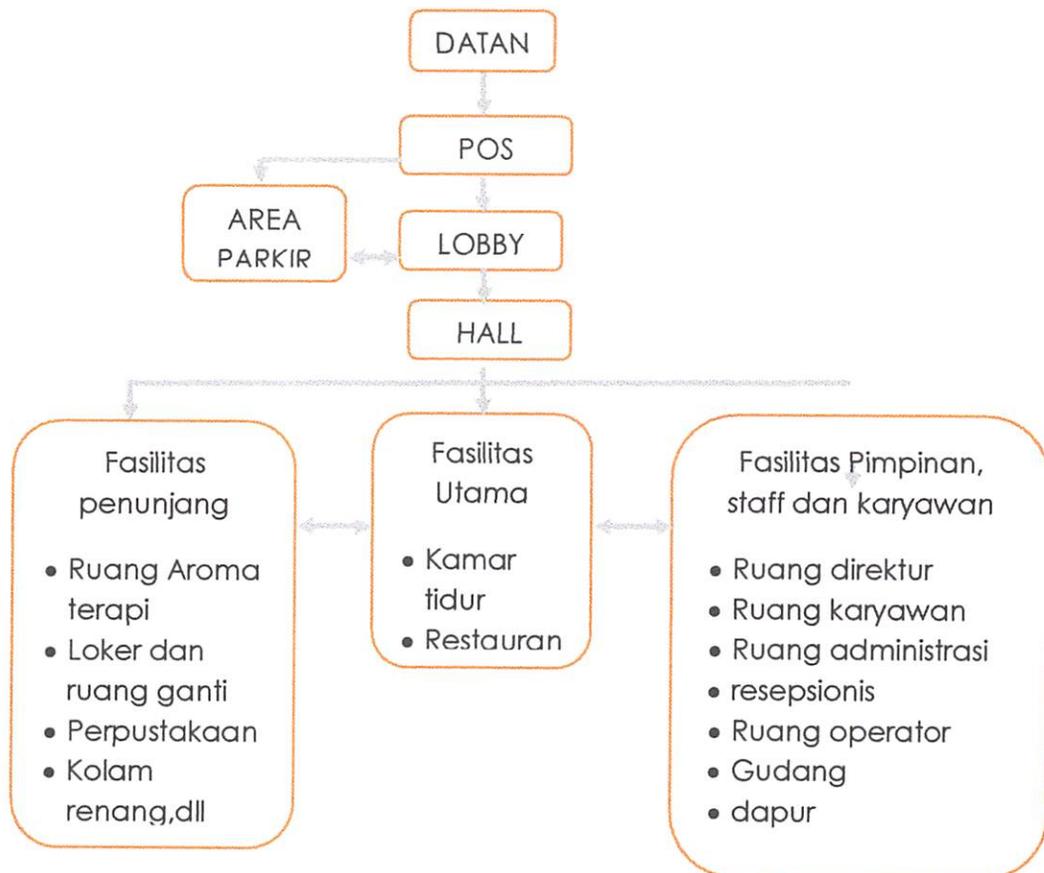
**KARYAWAN**

Dekat

## 6.4 SIRKULASI

Menunjukkan kemudahan pencapaian menuju fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan

### a. Sirkulasi secara makro



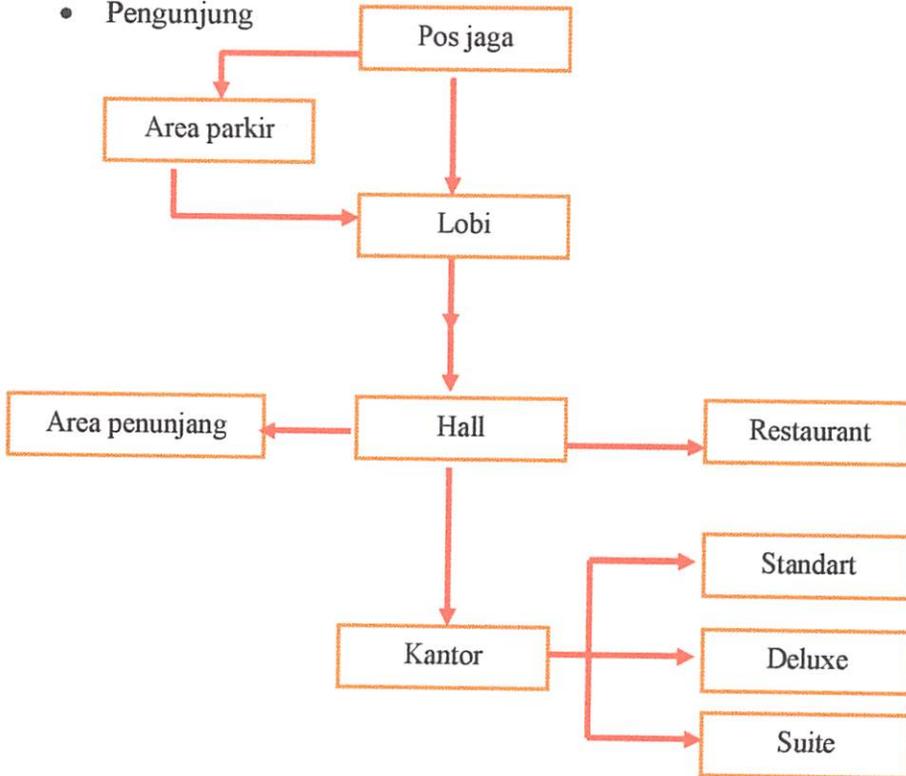
Sirkulasi makro menunjukkan sirkulasi antar fasilitas yang ada menunjukkan bagaimana pencapaian antar fasilitas. Sirkulasi dalam sebuah hotel wisata sangat penting agar sesuai dengan hakekat dan kaedah. Maka pola sirkulasi antar fasilitas perlu dirancang agar seimbang dan tidak menimbulkan keramaian. Disamping itu juga memudahkan kontrol serta pengawasan operasional sebuah hotel wisata.

### b. Sirkulasi secara mikro

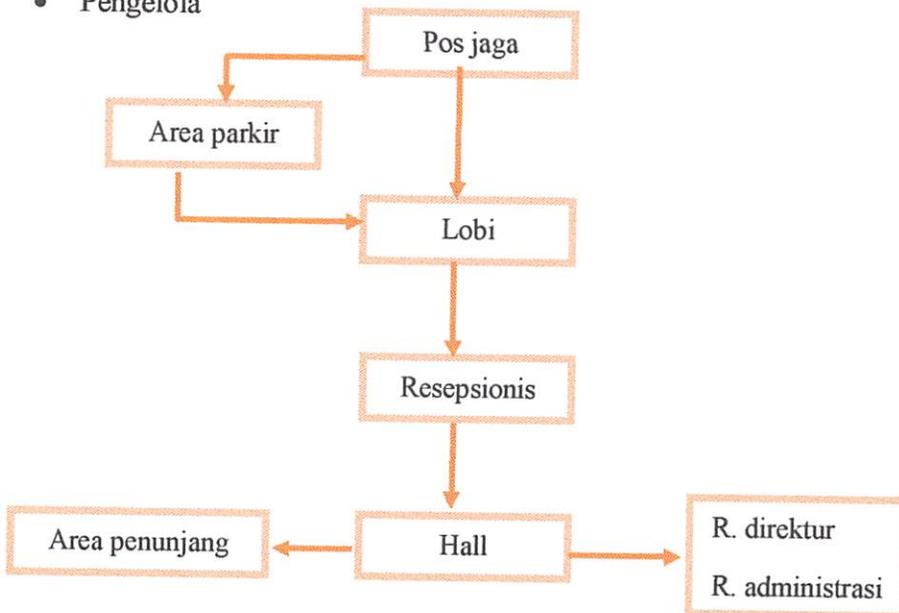
# HOTEL WISATA di TARIMBANG, SUMBA TIMUR

Dengan tema  
POSTMODERN

- Pengunjung



- Pengelola



### 6.5 PERSYARATAN RUANG

#### Fasilitas Penginapan

No	Nama ruang	Penghawaan		Pencahayaannya		View	Publik	Semi Publik	Privat
		Alami	Buatan	Alami	Buatan				
1	Tipe Standart room	√	√	√	√	√			√
2	Tipe Deluxe room	√	√	√	√	√			√
3	Tipe Suite room	√	√	√	√	√			√

#### Fasilitas Rekreasi

No	Nama ruang	Penghawaan		Pencahayaannya		View	Publik	Semi Publik	Privat
		Alami	Buatan	Alami	Buatan				
1.	Kolam renang dewasa	√		√	√	√		√	
2.	Kolam renang anak-	√		√	√	√		√	

# HOTEL WISATA DI TARIMBANG SUNDA TAUR

Dengan tema  
POSTMODERN

	anak								
3.	Ruang ganti dan locker	√		√	√			√	
4.	Toilet	√		√	√	√		√	
5.	Restoran	√	√	√	√	√		√	
6.	Bar	√	√	√	√	√		√	
7.	Gazebo	√		√	√	√		√	
8.	Retail penyewaan boat ke area wisata	√	√	√	√	√		√	
9.	Retail penyewaan perlengkapan selam	√	√	√	√	√		√	
10.	Toilet	√		√	√			√	

## Fasilitas Relaksasi

No	Nama ruang	Penghawaan		Pencahayaaaan		Vie w	Publi k	Semi Publi k	Pri vat
		Ala mi	Buat an	Ala mi	Buata n				
1.	R.Aromaterapi	√		√	√	√	√		
2.	Ruang ganti dan	√		√	√			√	

	locker								
3.	Perpustakaan	√	√	√	√	√		√	

**Fasilitas Penunjang**

No	Nama ruang	Penghawaan		Pencahaya an		View	Publi k	Semi Publi k	Pri vat
		Ala mi	Buat an	Ala mi	Buat an				
	Area parkir	√		√	√	√	√		
	Retail	√		√	√	√		√	
<b>Pengelola</b>									
	Loby	√	√	√	√	√		√	
	Resepsionis	√	√	√	√	√		√	
	Ruang tunggu	√		√	√	√		√	
	Ruang Direktur	√	√	√	√	√			√
	Ruang Wakil direktur	√	√	√	√	√			√
	Ruang food and beverage departemen	√	√	√	√	√			√
	Service	√	√	√	√	√		√	

	Ruang promotion department	√	√	√	√	√			√
	Ruang Pertemuan	√	√	√	√	√		√	
	Ruang Administrasi	√	√	√	√	√		√	
	Toilet	√		√	√				√
<b>Service</b>									
11.	Mekanikal elektrik	√		√	√				
12.	Genzet	√		√	√				
13.	Gudang	√		√	√				
14.	Pos jaga	√		√	√	√		√	

## 6.6 PROGRAM RUANG

### 6.6.1 Jenis ruang

No	Jenis Fasilitas	Jenis Ruang
1.	Penginapan	
	• Standart Room	• 3 Kamar tidur • Km/Wc
	• Deluxe Room	• 3 Kamar tidur • Km/Wc

Dengan tema  
POSTMODERN

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suite Room</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Kamar tidur</li> <li>• Kln/Wc</li> </ul>
2.	Rekreasi	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Restoran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hall</li> <li>• Ruang makan</li> <li>• Pos jaga</li> <li>• Administrasi</li> <li>• Dapur bersih</li> <li>• Dapur kotor</li> <li>• Pantry</li> <li>• Toilet</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hall</li> <li>• Pos jaga</li> <li>• Administrasi</li> <li>• Ruang minum</li> <li>• Bartender</li> <li>• Pantry</li> <li>• Toilet</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kolam renang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kolam renang dewasa</li> <li>• Kolam renang anak-anak</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempat persiapan berenang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang ganti dan locker</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempat menunggu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang duduk/gazebo</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toilet</li> </ul>

# HOTEL WISATA di TARIMBANG, SUMBA TIMUR

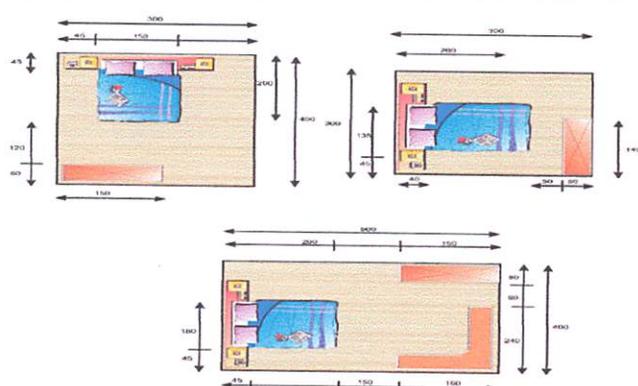
Dengan tema  
**POSTMODERN**

3.	Relaxsasi	• Ruang Terapi	
		• Loker dan ruang ganti	
		• Perpustakaan	
4.	Pengelola	• Tempat mekanikal dan elektrik	• Ruang mekanikal elektrik
		• Tempat genzet	• Ruang genzet
		• Tempat berjaga	• Pos jaga
5.	Penunjang	• Tempat parkir	• Area parkir
		• Tempat berjualan	• Retail
		• Toilet	• Toilet

## 6.7 STUDI dan BESARAN RUANG

### A. Studi Besaran Ruang

#### STUDI PERABOT RUANG TIDUR



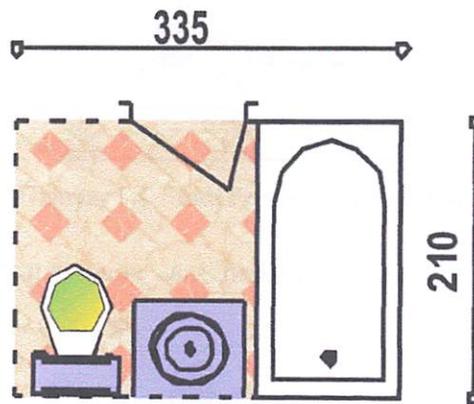
**Gambar 6.1 Studi Perabot Ruang Tidur**

# HOTEL WISATA di TARIMBANG, SUMBA TIMUR

Dengan tema  
POSTMODERN

BESARAN RUANG PADA RUANG TIDUR DISESUAIKAN DENGAN DIMENSI PERABOT DAN POLA PENATAANNYA, YAITU  $3\text{M} \times 3\text{M} = 9\text{M}^2$  ;  $4\text{M} \times 3\text{M} = 12\text{M}^2$  ATAU PUN  $5\text{M} \times 4\text{M} = 20\text{M}^2$

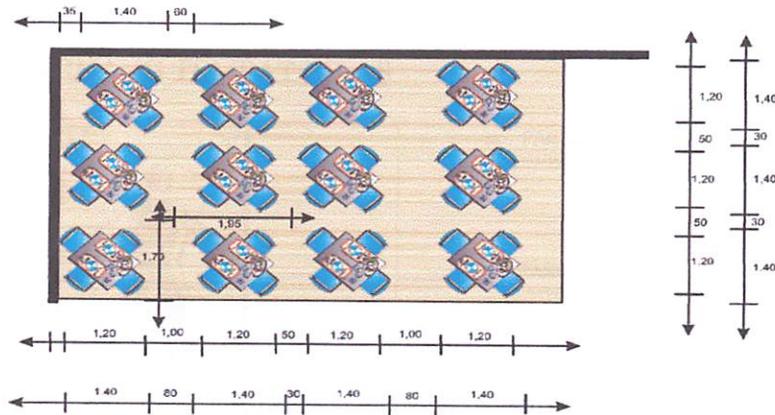
## STUDI PERABOT KAMAR MANDI



Gambar 6.2 Studi Perabot Kamar Mandi dan WC

BESARAN RUANG PADA KAMAR MANDI DISESUAIKAN DENGAN DIMENSI PERABOT DAN POLA PENATAANNYA, YAITU  $3,35\text{ M} \times 2,1\text{ M} = 7,035\text{ M}^2$

## STUDI PERABOT RESTORAN DAN BAR

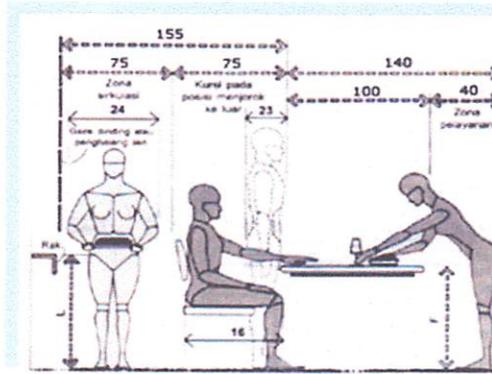


Gambar 6.3 Studi Perabot Bar dan Restoran

# HOTEL WISATA di TARIMBANG, SUMBA TIMUR

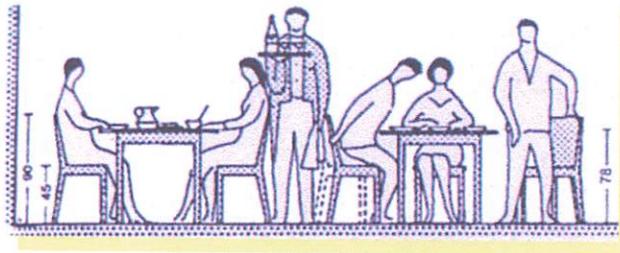
Dengan tema  
POSTMODERN

Peletakkan perabot meja dan kursi makan ditata secara diagonal untuk efisiensi ruang yang dibutuhkan.



Gambar 6.4 Studi Perabot Bar dan Restoran

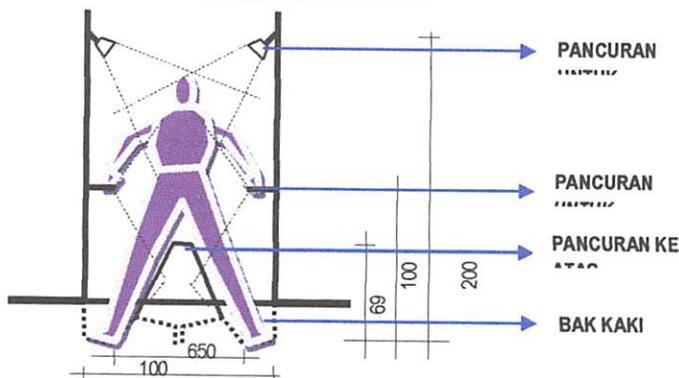
Kenyamanan dapat tercapai pada saat makan tiap orang membutuhkan meja dengan lebar 60 cm dan ketinggian 40 cm.



Gambar 6.5 Studi Perabot Bar dan Restoran

Jarak antara meja dengan dinding  $\geq 75$  cm. jarak antar meja 50 cm sebagai sirkulasi.

## STUDI BESARAN RUANG TEMPAT BILAS



Gambar 6.6 Studi Besaran Ruang Tempat Bilas

HOTEL WISATA BINTANG EMPAT (4) DI TARIMBANG, SUMBA  
TIMUR  
Dengan tema  
POSTMODERN

## 6.8 PERHITUNGAN BESARAN RUANG

### A. Penentuan Jumlah Kamar

Jumlah kamar pada Hotel Wisata bintang empat (4) di Tarimbang, Sumba Timur ini adalah diambil dari nilai standar kelas hotel bintang empat (4) yaitu 50-90 kamar. Diambil 80 kamar

Akomodasi dengan jumlah 80 kamar pada Hotel Wisata dikategorikan :

- Jumlah ruang Standar t =  $65\% \times 80 \text{ kamar} = 51 \text{ kamar}$
- Jumlah ruang Deluxe =  $30\% \times 80 \text{ kamar} = 24 \text{ kamar}$
- Jumlah ruang Suite =  $5\% \times 80 \text{ kamar} = 7 \text{ kamar}$

Kapasitas hotel wisata adalah 82 kamar dengan komposisi :

- 51 kamar untuk Standart Room, 1 kmr = 2 tempat tdr = 2 orng

Maka kapasitas = 102 orng

- 24 kmr untuk Deluxe Room, 1 kmr = 2 tempat tdr = 2 orng

Maka kapasitas = 48

- 7 kmr untuk Suite Room, 1 kmr = 1 tmpt tdr = 2 orng

Maka kapasitas = 14 orng

Jumlah kapasitas =  $102 \text{ orng} + 48 \text{ orng} + 14 \text{ orng} = 164 \text{ orng}$

**Tabel 6.4** Perhitungan Besaran Ruang pada Hotel Wisata di Taman Wisata Alam 17 Pulau Riung.

### Fasilitas Penginapan

## HOTEL WISATA di TARIMBANG SUKSES - TIMOR

Dengan tema  
POSTMODERN

No	Nama Ruang	Banyaknya Tempat tidur	Luas (m <sup>2</sup> )	Jumlah	Total (m <sup>2</sup> )
1.	Tipe Standart room	3 Kamar Double bed ( 2 org )	Per kamar 27,46 m <sup>2</sup>	27,46 m <sup>2</sup>	1856 m <sup>2</sup>
2.	Tipe Deluxe room	3 Kamar Double bed ( 2 org )	Per kamar 51 m <sup>2</sup>	1224 m <sup>2</sup>	1591,2 m <sup>2</sup>
3.	Tipe Suite room	1 Kamar Double bed ( 2 org )	Per kamar 64,2 m <sup>2</sup>	448 m <sup>2</sup>	582 m <sup>2</sup>
<b>JUMLAH</b>					<b>4029,2 m<sup>2</sup></b>

### Fasilitas Rekreasi

No	Nama Ruang	Kapasitas (orang)	Luas (m <sup>2</sup> )	Jumlah (unit)	Total (m <sup>2</sup> )
1.	Kolam renang	100	2240 m <sup>2</sup>	1	2240 m <sup>2</sup>

# HOTEL WISATA DI TAMPANG, SUNDA TIMUR

Dengan tema  
POSTMODERN

	dewasa				
2.	Kolam renang anak-anak	50	1275 m <sup>2</sup>	1	1275 m <sup>2</sup>
	Ruang ganti dan locker	50	<p>Khusus locker memiliki daya tampung 80 orang → 2 locker 8 pintu @ 2 m x 1 m = 2 m<sup>2</sup> → untuk daya tampung 80 butuh 10 locker (NAD) = 20 m<sup>2</sup></p> <p>Ruang ganti bergantian 1 x 0,9 m<sup>2</sup> = 0,9 m<sup>2</sup> → 0,9 x 50 = 45 m<sup>2</sup> (NAD)</p> <p>Sirkulasi 200 % = 195 m<sup>2</sup></p>	6	1170 m <sup>2</sup>
4.	Toilet	1	4 x 2,5 = 10 m <sup>2</sup> (asumsi)	6	60 m <sup>2</sup>
5.	Restoran	100	<p>Asumsi pengunjung 100 orang (standart 1,5) = 150 m<sup>2</sup></p> <p>Perabot 1 meja + 4 kursi persegi dengan kapasitas meja 4 orang</p>	1	351,684 m <sup>2</sup>

# HOTEL WISATA di TARIMBANG, SUMBAWA UTARA

Dengan tema  
POSTMODERN

			$= 2 \times 1,65 \text{ m}^2 = 3,3 \text{ m}^2$  100 orang : 4 = 25 (25 meja) $\Rightarrow 25 \times 3,3 \text{ m}^2$ $= 82,5 \text{ m}^2$  Sirkulasi 30% x (150 $\text{m}^2 + 3,3 \text{ m}^2 + 82,5 \text{ m}^2$ ) = 70,74 $\text{m}^2 + 235,8 \text{ m}^2 = 306,54 \text{ m}^2$  Asumsi 1 orang penjaga (standart 1,5) = 1,5 $\text{m}^2$  Meja kasir 0,70 x 1,80 @ 1 unit = 1,26 $\text{m}^2$  Sirkulasi 15% x (1,5 $\text{m}^2 + 1,26 \text{ m}^2$ ) = 1,89 $\text{m}^2 + 2,76 \text{ m}^2 = 4,65 \text{ m}^2$  Asumsi 6 orang (standart 1,5) = 9 $\text{m}^2$  Meja masak 0,80 x 3,30 @ 1 unit = 2,64 $\text{m}^2$  Meja cuci 0,80 x 2,64 @ 1 unit = 2,11 $\text{m}^2$		
--	--	--	---	--	--

Dengan tema  
POSTMODERN

			<p>Meja hiding 0,80 x 2,00 @ 1 unit = 1,6 m<sup>2</sup></p> <p>Lemari 0,80 x 3,30 @ 2 unit = 5,28 m<sup>2</sup></p> <p>Lemari es 0,80 x 0,80 = 1,28 m<sup>2</sup></p> <p>Sirkulasi 40% x (9 m<sup>2</sup> + 2,64 m<sup>2</sup> + 2,11 m<sup>2</sup> + 1,6 m<sup>2</sup> + 5,28 m<sup>2</sup> + 1,28 m<sup>2</sup>) = 8,764 m<sup>2</sup> + 21,91 m<sup>2</sup> = 30,674 m<sup>2</sup></p> <p>Toilet 4 x 2,5 = 10 m<sup>2</sup> (asumsi)</p> <p>Total (306,54 m<sup>2</sup> + 4,65 m<sup>2</sup> + 30,674 m<sup>2</sup>) = 341,684 m<sup>2</sup> + 10 m<sup>2</sup> = 351,684 m<sup>2</sup></p>		
6.	Bar	50	<p>Security 4m<sup>2</sup></p> <p>Administrasi meja + kursi @ 2 x 1,8 m<sup>2</sup> = 3,6 m<sup>2</sup> x 2 orang = 7,2 m<sup>2</sup></p> <p>Ruang minum menampung 30</p>	1	68,6 m <sup>2</sup>

Dengan tema  
POSTMODERNA

			<p>pengunjung dengan Perabot 1 meja + 4 kursi persegi dengan kapasitas meja 4 orang <math>= 2 \times 1,65 \text{ m}^2 = 3,3 \text{ m}^2</math></p> <p>32 orang : 4 = 8 (8 meja) <math>\Rightarrow 8 \times 3,3 \text{ m}^2 =</math> <math>26,4 \text{ m}^2</math></p> <p>Bartender dengan luas <math>= 12 \text{ m}^2</math> (asumsi)</p> <p>Pantry <math>9 \text{ m}^2</math> (asumsi)</p> <p>Toilet <math>4 \times 2,5 = 10 \text{ m}^2</math> (asumsi)</p> <p>Total luas <math>4 \text{ m}^2 + 7,2</math> <math>\text{m}^2 + 26,4 \text{ m}^2 + 12 \text{ m}^2</math> <math>+ 9 \text{ m}^2 + 10 \text{ m}^2 = 68.6</math> <math>\text{m}^2</math></p>		
7.	Gazebo	6	$2,5 \times 2,5 \text{ m}^2 = 6,25 \text{ m}^2$	15	$93,75 \text{ m}^2$
8.	Menara pandang	6	$16 \text{ m}^2$	2	$32 \text{ m}^2$
9.	Toko Peralatan Jet Coaster	6	$16 \text{ m}^2$	1	$16 \text{ m}^2$
10.	Ruang pementasan	-	$150 \text{ m}^2$ (asumsi)	1	$150 \text{ m}^2$

## HOTEL WISATA TARIMBANG SUMBA TAWUR

Dengan tema  
POSTMODERN

	/pertunjukkan				
11.	Toilet	1	$4 \times 2,5 = 10 \text{ m}^2$ (asumsi)	2	$20 \text{ m}^2$
<b>JUMLAH</b>					$5477,034 =$ $5478 \text{ m}^2$

### Fasilitas Relaksasi

No	Nama Ruang	Kapasitas (orang)	Luas ( $\text{m}^2$ )	Jumlah (unit)	Total ( $\text{m}^2$ )
1.	Ruang Terapi	-	$25 \text{ m}^2$ (asumsi)	5	$125 \text{ m}^2$
2.	Ruang Medis Dan konsultasi	-	$20 \text{ m}^2$ (asumsi)	1	$20 \text{ m}^2$
3.	Sauna	30	170	1	$221 \text{ m}^2$
<b>JUMLAH</b>					$366 \text{ m}^2$

### Fasilitas Penunjang

No	Nama Ruang	Kapasitas (orang)	Luas ( $\text{m}^2$ )	Jumlah (unit)	Total ( $\text{m}^2$ )
1	Ruang	-	$52 \text{ m}^2$ (asumsi)	1	$52 \text{ m}^2$

## HOTEL WISATA DI TARIMBANG SUMBA TIMOR

Dengan tema  
POSTMODERN

	tunggu				
2	Ruang Direktur	1	<p>Meja dan 2 kursi kerja  <math>2,2 \times 1,2 \text{ m}^2 = 2,64 \text{ m}^2</math>            (NAD)</p> <p>Lemari kabinet <math>0,8 \times 1,6</math>  <math>\text{m}^2 = 1,28 \text{ m}^2</math></p> <p>Ruang tamu <math>4 \text{ m}^2</math></p> <p>Meja komputer = <math>0,9 \times</math>  <math>1,2 \text{ m}^2 = 1,08 \text{ m}^2</math></p> <p>Sirkulasi 80 % <math>\rightarrow (2,64</math>  <math>\text{m}^2 + 1,28 \text{ m}^2 + 4 \text{ m}^2 +</math>  <math>1,08 \text{ m}^2) \times 0,8 = 7,2 \text{ m}^2</math></p> <p><math>2,64 \text{ m}^2 + 1,28 \text{ m}^2 + 4</math>  <math>\text{m}^2 + 1,08 \text{ m}^2 + 7,2 \text{ m}^2 =</math>  <math>16,2 \text{ m}^2</math></p>	1	$16,2 \text{ m}^2$
3	Ruang Wakil direktur	1	<p>Meja dan 2 kursi kerja  <math>2,2 \times 1,2 \text{ m}^2 = 2,64 \text{ m}^2</math>            (NAD)</p> <p>Lemari kabinet <math>0,8 \times 1,6</math>  <math>\text{m}^2 = 1,28 \text{ m}^2</math></p> <p>Meja komputer = <math>0,9 \times</math>  <math>1,2 \text{ m}^2 = 1,08 \text{ m}^2</math></p> <p>Sirkulasi 80 % <math>\rightarrow (2,64</math></p>	1	$9 \text{ m}^2$

# HOTEL WISATA di TARIMBANG, SUMBA TIMOR

Dengan tema

## POSTMODERN

			$m^2 + 1,28 m^2 + 1,08 m^2$ $\times 0,8 = 4 m^2$  $2,64 m^2 + 1,28 m^2 + 1,08 m^2 + 4 m^2 = 9 m^2$		
4	Room Departemen	1	<p>Meja dan 2 kursi kerja  <math>2,2 \times 1,2 m^2 = 2,64 m^2</math>                      (NAD)</p> <p>Lemari kabinet <math>0,8 \times 1,6 m^2 = 1,28 m^2</math></p> <p>Meja komputer = <math>0,9 \times 1,2 m^2 = 1,08 m^2</math></p> <p>Sirkulasi 80 % <math>\rightarrow (2,64 m^2 + 1,28 m^2 + 1,08 m^2) \times 0,8 = 4 m^2</math></p> <p><math>2,64 m^2 + 1,28 m^2 + 1,08 m^2 + 4 m^2 = 9 m^2</math></p>	1	9 m <sup>2</sup>
5	Ruang Food and Beverage Departemen	1	<p>Meja dan 2 kursi kerja  <math>2,2 \times 1,2 m^2 = 2,64 m^2</math>                      (NAD)</p> <p>Lemari kabinet <math>0,8 \times 1,6 m^2 = 1,28 m^2</math></p>	1	9 m <sup>2</sup>

# HOTEL WISATA DI TARIMBANG, SUNBA TIMUR

Dengan tema  
POSTMODERN

			<p>Meja komputer = <math>0,9 \times 1,2 \text{ m}^2 = 1,08 \text{ m}^2</math></p> <p>Sirkulasi 80 % <math>\rightarrow (2,64 \text{ m}^2 + 1,28 \text{ m}^2 + 1,08 \text{ m}^2) \times 0,8 = 4 \text{ m}^2</math></p> <p><math>2,64 \text{ m}^2 + 1,28 \text{ m}^2 + 1,08 \text{ m}^2 + 4 \text{ m}^2 = 9 \text{ m}^2</math></p>		
6.	Ruang Promotion Departemen	4	<p>Meja dan 2 kursi kerja <math>2,2 \times 1,2 \text{ m}^2 = 2,64 \text{ m}^2</math> (NAD)</p> <p>Lemari kabinet <math>0,8 \times 1,6 \text{ m}^2 = 1,28 \text{ m}^2</math></p> <p>Meja komputer = <math>0,9 \times 1,2 \text{ m}^2 = 1,08 \text{ m}^2</math></p> <p>Sirkulasi 80 % <math>\rightarrow (2,64 \text{ m}^2 + 1,28 \text{ m}^2 + 1,08 \text{ m}^2) \times 0,8 = 4 \text{ m}^2</math></p> <p><math>2,64 \text{ m}^2 + 1,28 \text{ m}^2 + 1,08 \text{ m}^2 + 4 \text{ m}^2 = 9 \text{ m}^2 \times 4 \text{ orang} = 36 \text{ m}^2</math></p>	1	$36 \text{ m}^2$
7	Ruang Pertemuan	20	$7,5 \times 10 = 75 \text{ m}^2$ (NAD)	1	$75 \text{ m}^2$

## HOTEL WISATA di TARIMBANG, SUMBA TIMUR

Dengan tema  
POSTMODERN

8	Lobby	-	$7,5 \times 10 = 75 \text{ m}^2$	1	$75 \text{ m}^2$
9	Toilet	6	$4 \times 2,5 = 10 \text{ m}^2$ (asumsi)	4	$40 \text{ m}^2$
10	Mekanikal elektrikal		$7 \times 6 \text{ m}^2 = 42 \text{ m}^2$	1	$42 \text{ m}^2$
11.	genzet		$8 \times 6 \text{ m}^2 = 48 \text{ m}^2$	1	$48 \text{ m}^2$
12.	Gudang	-	$5 \times 5 = 25 \text{ m}^2$	1	$25 \text{ m}^2$
13	R. Administras i	-	$5 \times 10 = 50 \text{ m}^2$	1	$50 \text{ m}^2$
14	R. Tata Usaha	-	$5 \times 10 = 50 \text{ m}^2$	1	$50 \text{ m}^2$
15	R. Audit	-	$5 \times 7,5 = 37,5 \text{ m}^2$	1	$37,5 \text{ m}^2$
16	R Service	-	$5 \times 5 = 25 \text{ m}^2$	1	$25 \text{ m}^2$
<b>JUMLAH</b>					<b>651,3 m<sup>2</sup></b>

## 6.9 ANALISIS BENTUK

Pada umumnya Arsitektur tradisonal di Sumba khususnya Sumba Timur adalah memiliki atap yang tinggi atau menara *uma de'a*. Hal itu dikarenakan atas kepercayaan masyarakat Sumba Timur akan roh nenek moyang ( *marapu* ), dimana menurut kepercayaan masyarakat Sumba Timur / *marapu* gunung merupakan tempat berkumpulnya roh nenek moyang. Oleh karena itun untuk lebih

# HOTEL WISATA di TARIMBANG, SUMBA TIMUR

Dengan tema  
POSTMODERN

mendekatkan diri pada *marapu* maka atap menara *uma deta* dibuat menyerupai gunung yang tinggi.

Sumber utama pandangan hidup masyarakat Sumba tercermin dari kepercayaan (religi) *marapu*, yang merupakan warisan nenek moyang yang diwariskan sampai saat ini. Meskipun telah banyak masyarakat yang menganut agama (Katholik, Protestan, dan Islam) namun dalam hal upacara-upacara adat masyarakat masih mengikuti prosesi kepercayaan lamanya *marapu*. Pada dasarnya kepercayaan *marapu* merupakan kepercayaan yang bersumber pada animisme dan dinamisme dimana pemujaan roh nenek moyang ditempatkan sebagai komponen utamanya.

Marapu adalah suatu kepercayaan masyarakat yang mempercayai bahwa arwah roh nenek moyang atau leluhur mereka setelah meninggal, tetap hidup bersama dewa-dewa dan mereka tetap dapat berhubungan untuk dapat meminta perlindungan dan berkah dari *marapu*. Pemujaan dan pengkultusan leluhur ini didalam ruang arsitekturnya diwujudkan dengan member ruang pada rumah adat mereka (*mata marapu* atau *penabakul*) yang pada umumnya terletak pada sudut depan rumah adat yang berseberangan dengan pintu masuk.

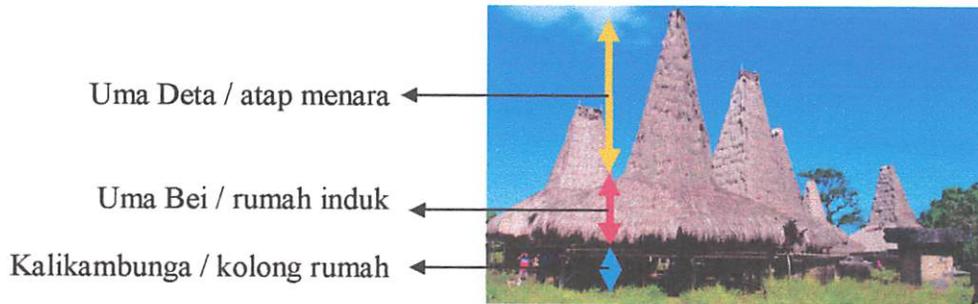
Atap menara *uma deta* Sumba Timur yang di buat tinggi sebagai penghormatan atau kedekatan diri terhadap *marapu*



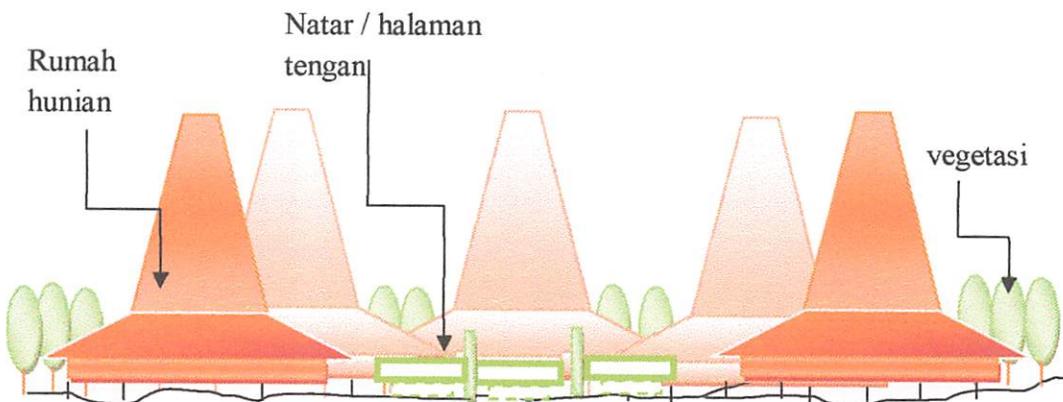
(Gambar.6.7 analisa atap menara Sumba Timur)

# HOTEL WISATA di TARIMBANG, SUMBA TIMUR

Dengan tema  
POSTMODERN



(Gambar.6.8 analisa bagian-bagian rumah adat)



(Gambar.6.9 Bentuk perkampungan masyarakat Sumba Timur)

Unsur-unsur yang mempengaruhi suatu bentuk adalah:

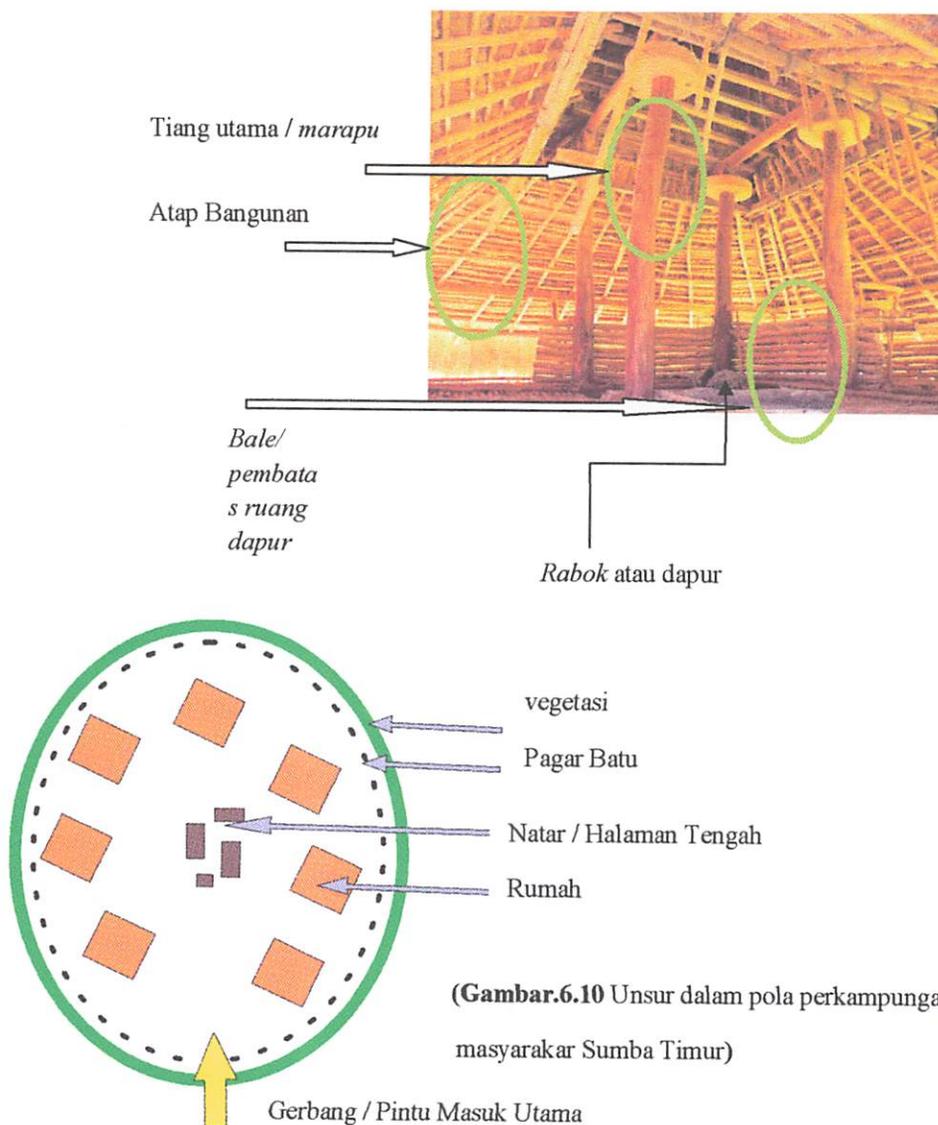
1. Lingkungan
2. Fungsi, dan
3. Sistem struktur

# HOTEL WISATA di TARIMBANG, SUMBA TIMUR

Dengan tema  
POSTMODERN

Unsur –Unsur Utama Pada Arsitektural Rumah Adat Sumba Timur:

1. Bentuk atap
2. Tiang utama (*marapu*)
3. Bentuk dan orientasi permukiman
4. Orientasi bangunan



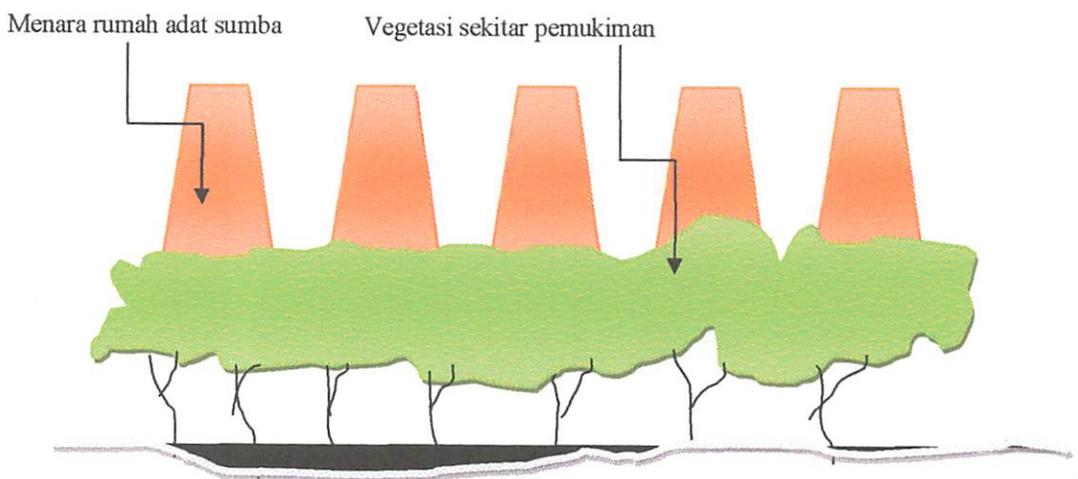
(Gambar.6.10 Unsur dalam pola perkampungan masyarakat Sumba Timur)

## BAB VII

### KONSEP DAN UTILITAS

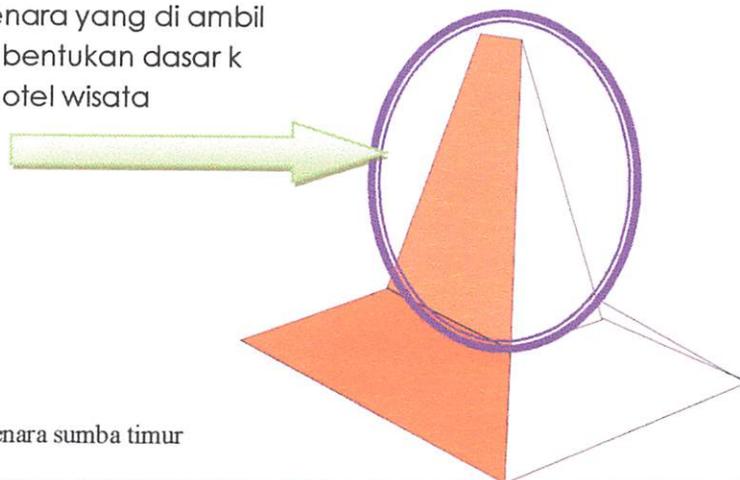
#### 7.1 KONSEP BENTUK

Marapu adalah kepercayaan kepada roh nenek moyang yang telah meninggal dunia. Penghargaan atas kepercayaan ini dituangkan kedalam bentukan atap Sumba (menara) yang tinggi. Bahwa roh nenek moyang merupakan zat yang tertinggi, dimana gunung adalah tempat dimana berkumpulnya roh nenek moyang.



(Gambar.7.1 perkampungan dan vegetasi)

Atap menara yang di ambil  
sebagai bentukan dasar k  
bentuk hotel wisata

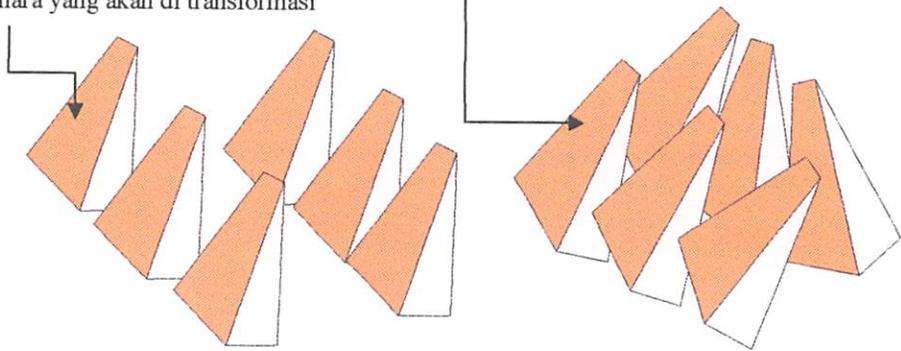


(Gambar.7.2 atap menara sumba timur)

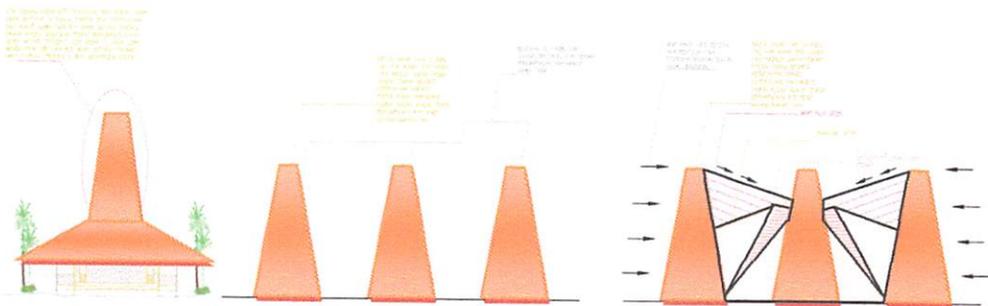
# HOTEL WISATA di TARIMBANG, SUMBA TIMUR

Dengan tema  
POSTMODERN

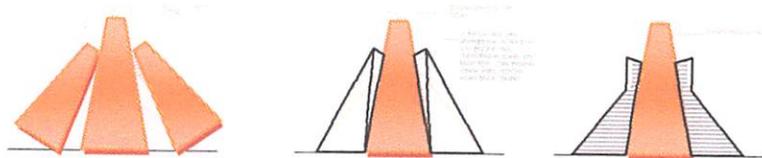
Arah angin dan gaya yang bekerja pada benda  
bentukan menara yang akan di transformasi



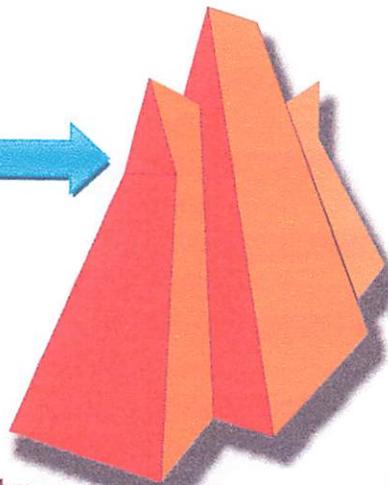
**Proses transformasi bentuk untuk memperoleh bentuk akhir yang dituju.**



(Gambar.7.3 Proses Transformasi Bentuk



**Konsep Bentuk  
Akhir**

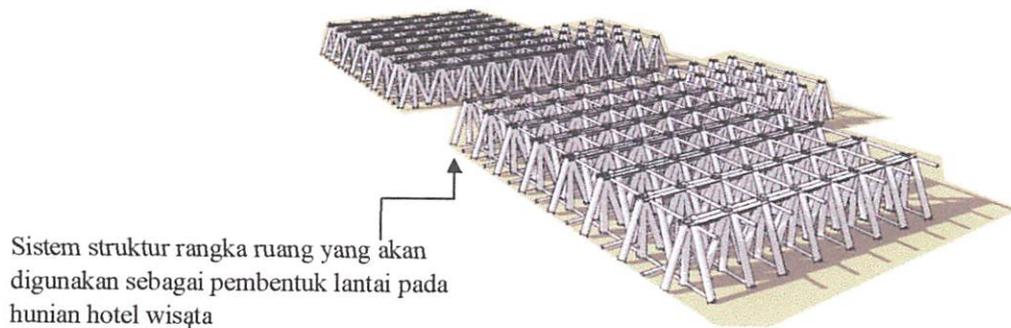


# HOTEL WISATA di TARIMBANG, SUMBA TIMUR

Dengan tema  
POSTMODERN

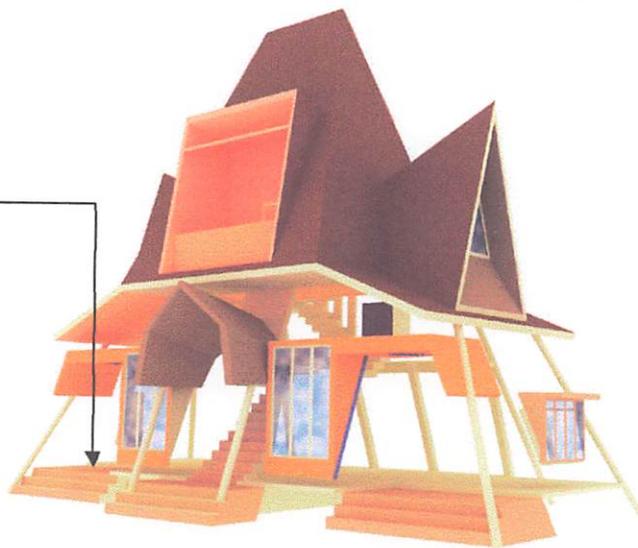
## 7.2. KONSEP STRUKTUR

Pada bangunan sekolah tinggi yang merupakan bangunan pendidikan keamanan menjadi faktor utama, maka pemilihan sistem struktur yang tepat, aman serta kokoh. Pemilihan material yang aman, tidak mudah terbakar .



Sistem struktur rangka ruang yang akan digunakan sebagai pembentuk lantai pada hunian hotel wisata

(Gambar.7.4 Sistem Struktur Space Frame



(Gambar.7.5 keadaan bangunan tanpa dinding

### Upper Structure

Untuk bagian atap digunakan rangka baja dengan penutup atap dari spandek.

# HOTEL WISATA di TARIMBANG, SUMBA TIMUR

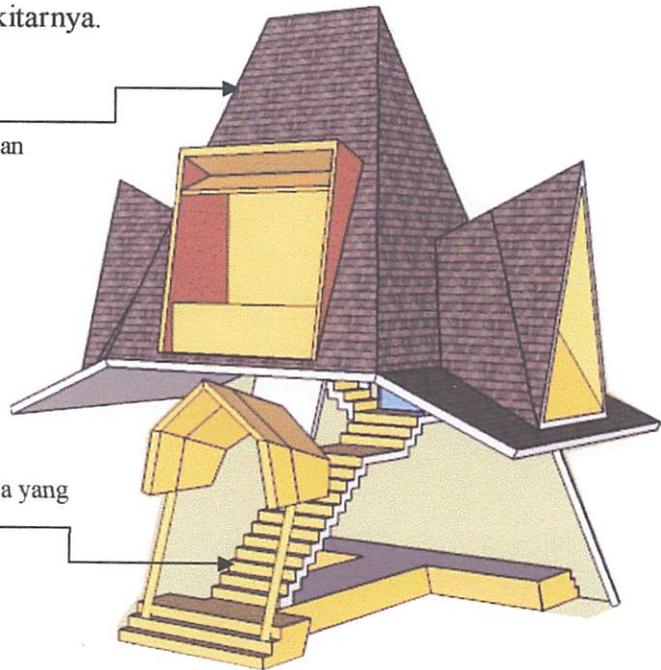
Dengan tema  
POSTMODERN

Dengan bentuk atap yang melengkung , digunakan rangka batang. Untuk menunjang estetika bagian atap ini di lapiasi kaca dengan pelindung matahari atau kaca film agar tidak menyilaukan bangunan di sekitarnya.

Penggunaan bahan atap sirap sebagai penyelesaian untuk bagian atas bangunan

(Gambar.7.6 tangga dan atap

Tangga sebagai pencapaian ke lamtai dua yang terdiri dari 1 buah kamar tidur



## 7.3. KONSEP UTILITAS

Konsep utilitas paling utama untuk bangunan dengan arsitektur tropis adalah dari segi pencahayaan dan penghawaan.

- **Pencahayaan**

Pencahayaan alami menjadi tuntutan utama, dalam sekolah Tinggi Arsitektur ,ruang yang paling dominan adalah Ruang kuliah dan Studio dengan tuntutan pencahayaan alami yang merata di setiap ruang, nyaman dan tidak menyilaukan.

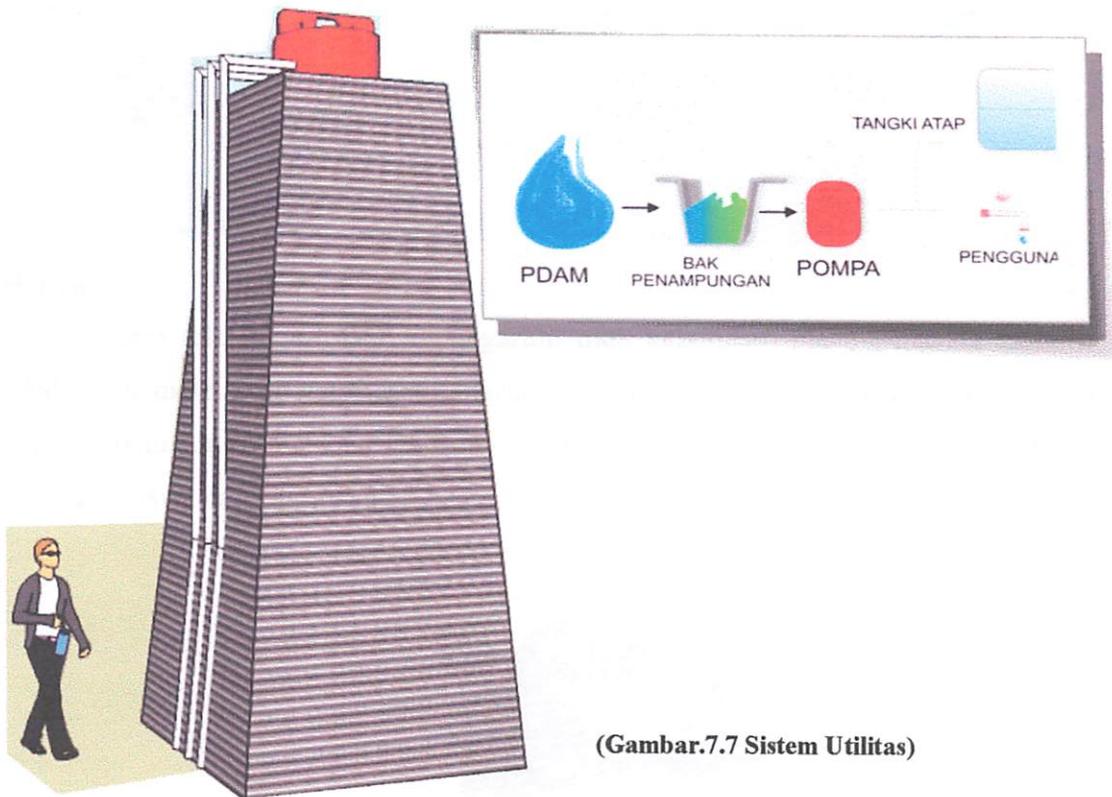
- **Perencanaan system air bersih**

Didasarkan pada kebutuhan untuk: air minum, mandi, cuci, penggelontoran, penyiraman taman, hydrant

Sistem pengadaan air bersih

# HOTEL WISATA di TARIMBANG, SUMBA TIMUR

Dengan tema  
POSTMODERN



(Gambar.7.7 Sistem Utilitas)

- **Perencanaan system air limbah**

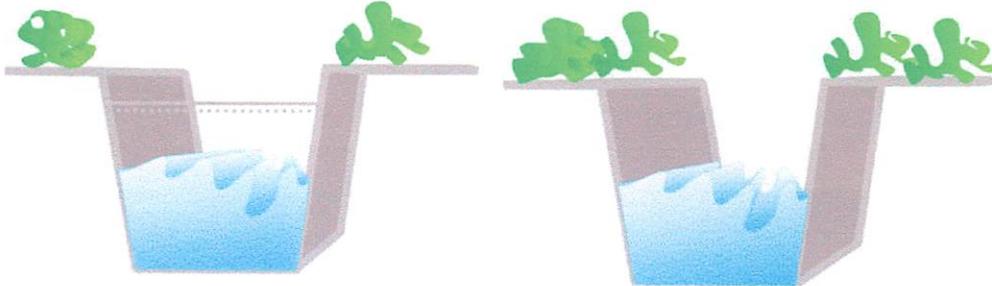
Air limbah berasal dari kamar mandi, cuci, dapur, wastafel, dialirkan menuju sumur resapan atau saluran drainase, dengan bak control

- **Perencanaan Drainase**

Aliran saluran drainase diarahkan ke riol kota maupu sungai yang ada disekitar tapak Drainase dibuat dengan 2 jenis yakni terbuka dan tertutup, drainase tertutup digunakan bila saluran ini melewati jalur sirkulasi sehingga tidak mengganggu pergerakan manusia maupun kendaraan.

# HOTEL WISATA di TARIMBANG, SUMBA TIMUR

Dengan tema  
POSTMODERN



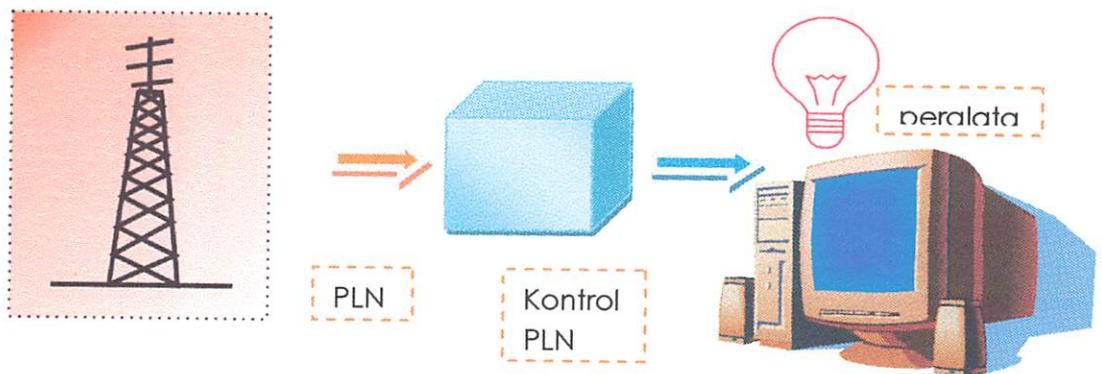
## Telepon

System telepon ini akan dipengaruhi oleh kebutuhan masing-masing instansi apakah akan melalui operator atau langsung. Sehingga perlu ditentukan dulu ruangan dengan kebutuhan komunikasi langsung disamping itu perlu disediakan telpon umum untuk mahasiswa dan karyawan.



## Listrik

Distribusi listrik ini diperlukan di setiap ruang untuk pencahayaan buatan maupun peralatan elektronik yang digunakan seperti computer, proyektor, ohp, dsb.



### Pencegah kebakaran

Pecegah kebakaran adalah antisipasi bila terjadi bahaya kebakaran antara lain:

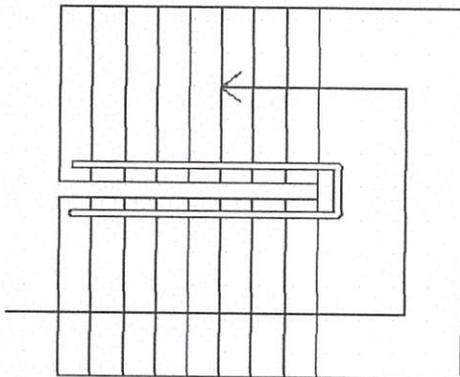
- Menyediakan hydrant
- Tabung pemadam kebakaran
- Tangga darurat

### Sistem transportasi

- Sistem transportasi yang dibutuhkan adalah system transportasi vertical salah satunya tangga. Tangga dibutuhkan untuk menghubungkan lantai satu dengan lantai di atasnya.

Lebar tangga ditentukan oleh banyak orang yang melaluinya

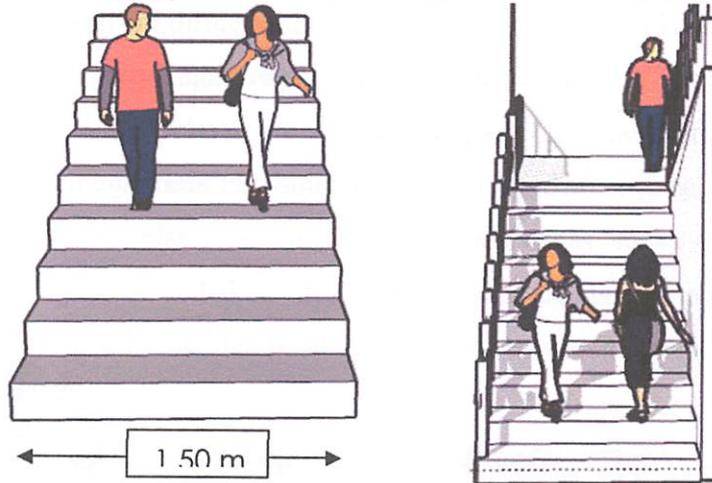
Untuk fasilitas pendidikan ini diperkirakan dilalui 2 orang jadi lebarnya berkisar 1.5 m



Bordes sebagai area transisi saat menaiki tangga agar tidak lelah, dapat dibuat dengan ukuran lebar agar tidak terjadi tabrakan dengan orang lain yang

# HOTEL WISATA di TARIMBANG, SUMBA TIMUR

Dengan tema  
POSTMODERN

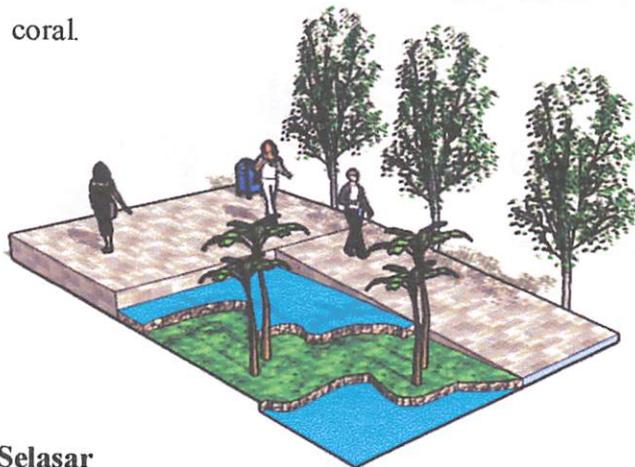


(Gambar.7.8 Sistem pencapaian)

- Ramps

Ramps digunakan pada area dengan suasana yang non formal agar dapat berjalan santai sambil melepas lelah setelah kuliah, ramps terletak pada jalan penghubung antar ruang luar atau taman belajar.

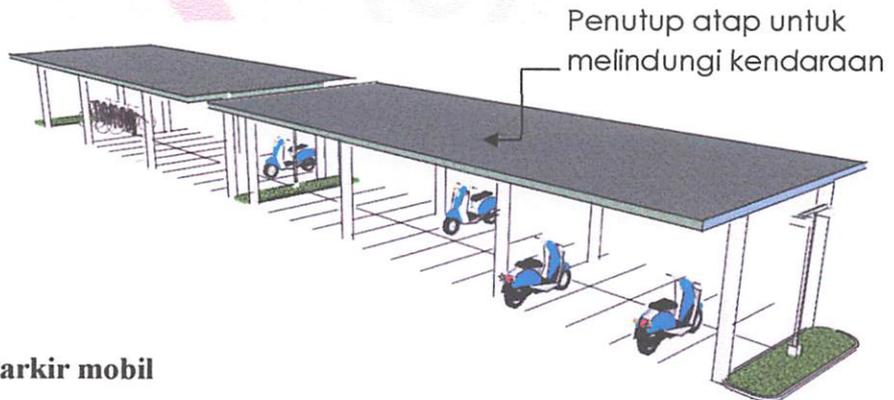
Pemilihan material ramps juga diperhatikan agar tidak licin dan menyebabkan kecelakaan. Material yang digunakan misal: batu coral.



- Selasar

# HOTEL WISATA di TARIMBANG, SUMBA TIMUR

Dengan tema  
**POSTMODERN**



## • Parkir mobil

Parkir mobil pada sekolah tinggi terletak pada bagian paling depan dari sekolah tinggi, parker mobil ini juga membutuhkan perlindungan terhadap panas, pelindungan yang dirasa sesuai untuk area ini adalah dengan pemanfaatan vegetasi sebagai peneduh.



## Sistem Pengamanan

Pengamanan wilayah kampus berada pada pintu masuk dan area parkir.

1. Pengamanan pada pintu masuk berupa pos keamanan yang digunakan untuk mengawasi pengunjung yang akan masuk wilayah sekolah tinggi

# HOTEL WISATA di TARIMBANG, SUMBA TIMUR

Dengan tema  
POSTMODERN

2. Pengamanan pada area parkir berupa pos jaga, dimana setiap penendara yang akan masuk diberi karcis sebagai bukti dan saat akan meninggalkan area parkir diwajibkan menunjukan karcis tersebut.
3. Pengamanan pada area sekolah tinggi yakni diadakan pengamanan keliling secara berkala.

DAFTAR PUSTAKA

- Miarsono, Harry. Rusmanto, Totok. 1988. "Mengenal Arsitektur Postmodern" Jakarta : Penerbit Universitas Diponegoro
- Ikhwanuddin. 2005. Menggali Pemikiran Posmodernisme Dalam Arsitektur. Yogyakarta : Penerbit Universitas Gajah Mada
- Jencks, C. 1977. The language of post-modern Architecture. London: Academy Edition
- Jencks, C. 1992. "The Post-Modern Reader" dalam : Ikhwanuddin. Menggali Pemikiran Postmodernisme dalam arsitektur. Hal 4
- Hidayat, M.A. 1998. Hotel Wisata di Malang. Skripsi. Malang: ITN
- Google. 2008. Situs: <http://battlemyworm.wordpress.com/hotel/>.
- Siswanto, A. 1994. "Menyangkal Totalisme dan Fungsionalisme" Kalam. Edisi 1. Jakarta
- Diana, Leily. 1999. Arsitektur Post Modern. Malang: TA
- Google . 2008. " dari arsitektur modern ke arsitektur postmodern" Situs: [www.arsitekturpcstmodern.com](http://www.arsitekturpcstmodern.com)
- Kusuma, Lili, 2002, "Jejak Megalitik Arsitektur Tradisional Sumba". Yogyakarta : Graha Ilmu.

# HOTEL WISATA di TARIMBANG, SUMBA TIMUR

Dengan tema  
POSTMODERN

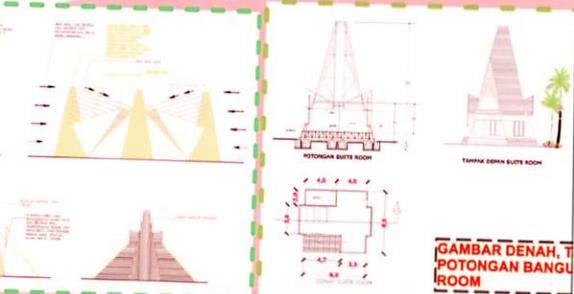
Sukundar, 1997, Masyarakat Sumba Dengan Budaya Megalitiknya. Jakarta :

Debdikbud.

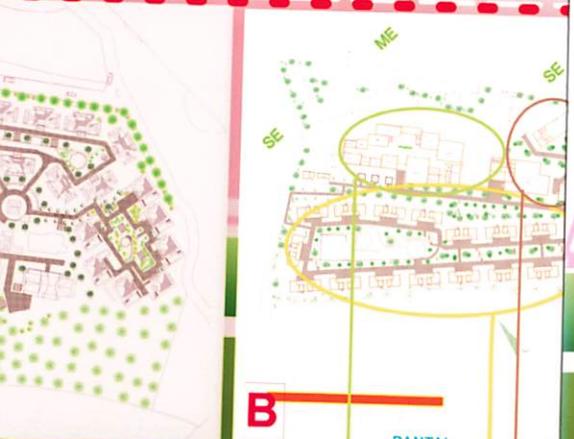
# ANALISA dan KONSEP PERANCANGAN HOTEL WISATA DI TARIMBANG, SUMBA TIMUR DENGAN TEMA ARSITEKTUR POSMODERN



3



...NG DI AMBIL DARI BENTUKAN DASAR DARI PADA ATAP ...  
...A MEMILIKI SUATU DASAR YANG KUAT AKAN BENTUKAN ...  
...N MASYARAKAT SUMBA PADA UMUMNYA KEPADA DEWA ...  
...UPAKAN TEMPAT BERKUMPULNYA **MARAPU** TERSEBUT ...  
...ENEK MOYANG MEREKA / **MARAPU** MAKA DIBUATLAH A ...  
...ERUPAI GUNUNG.



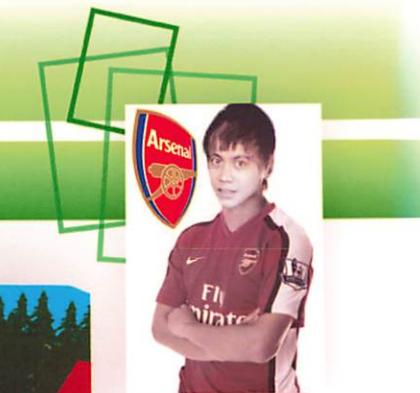
Disusun Oleh :

**FRANS XAVERIUS KENDA**  
NIM. 04.22.015  
Email: Xkenda\_archi@yahoo.com

Di Bimbing Oleh:

**Ir. Ertin Lestari, MT**  
NIP. 131 639 753

**Ir. Suryo Tri Harjanto, MT**  
NIP.Y. 1039600294



**SKRIPSI ARSITEKTUR**  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FTSP ITN MALANG  
SEMESTER GASAL 2009/2010