

LAPORAN SKRIPSI

**HOTEL WISATA DI TAMAN WISATA ALAM
17 PULAU RIUNG – FLORES**

SKRIPSI – AR. 8324

SEMESTER GANJIL 2010 - 2011

Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Teknik Arsitektur



Disusun Oleh :

YULIUS FRIDOLINUS ROGA

NIM. 04.22.019

Dosen Pembimbing :

Ir. Didiek Suharjanto, MT

Debby Budy Susanti, ST., MT

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG**

2011

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

JUDUL

HOTEL WISATA DI TAMAN WISATA ALAM
17 PULAU RIUNG – FLORES DENGAN TEMA
ARSITEKTUR POST MODERN

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

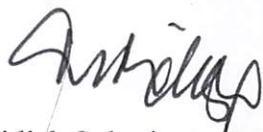
Disusun oleh :

Nama : YULIUS FRIDOLINUS ROGA

NIM : 04.22.019

MENYETUJUI :

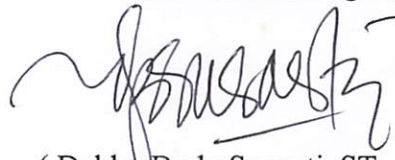
Dosen Pembimbing I,



(Ir. Didiek Suharjanto, MT)

NIP.Y. 103.9000215

Dosen Pembimbing II,



(Debby Budy Susanti, ST., MT)

NIP. P.: 1030600415



Ketua Program Studi Arsitektur



(Ir. Didiek Suharjanto, MT)

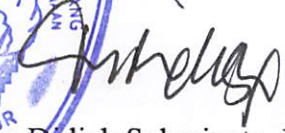
NIP.Y. 103.9000215

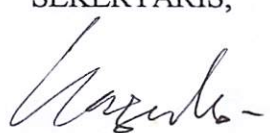
BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

Nama : YULIUS FRIDOLINUS ROGA
NIM : 04.22.019
Program Studi : ARSITEKTUR
Judul : HOTEL WISATA DI TAMAN WISATA ALAM 17 PULAU
RIUNG – FLORES DENGAN TEMA ARSITEKTUR POST
MODERN

Dipertahankan di hadapan Tim Penguji Ujian jenjang Program Strata Satu (S-1)

Pada Hari : RABU
Tanggal : 26 JANUARI 2011
Dengan Nilai : C +

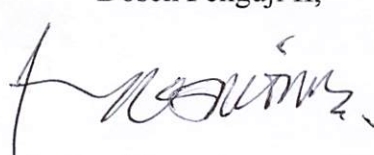
 PANITIA UJIAN SKRIPSI
KETUA,

(Ir. Didiek Suharjanto, MT)
NIP. Y 103.9000215

SEKERTARIS,

(Ir. Gaguk Sukowiyono, MT)
NIP. Y 102.8500114

ANGGOTA PENGUJI

Dosen Penguji I,

(Ir. Bambang Joko Wiji Utomo, MT)
NIP. Y 196111071933031002

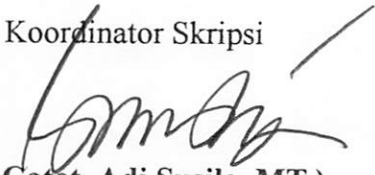
Dosen Penguji II,

(Ir. Yuni Setyo Pramono, MT)
NIP. Y 196306091993021001

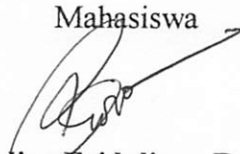
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

Nama : YULIUS FRIDOLINUS ROGA
 NIM : 04.22019
 Program Studi : ARSITEKTUR
 Judul : HOTEL WISATA DI TAMAN WISATA ALAM 17 PULAU
 RIUNG – FLORES DENGAN TEMA ARSITEKTUR
 POST MODERN
 Waktu Pelaksanaa : 23 Januari sampai 26 Januari 2011
 Waktu Pengujian : 26 Januari 2011
 Hasil Uji : LULUS NILAI “ C + ”

No	Tahapan Pelaksanaan	Minggu ke																		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1	Visualisasi Desain																			
2	Proses Desain																			
3	Drafting																			
4	Penyusunan Laporan																			

Malang , 28 Juli 2010

Koordinator Skripsi

 (Ir. Gatot Adi Susilo, MT)
 NIP. Y 101.8900185

Mahasiswa

 (Yulius Fridolinus Roga)
 NIM. 04.22.019

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan anugerah-Nya, sehingga atas izin dan berkah-Nya penyusunan laporan skripsi dengan judul HOTEL WISATA DI TAMAN WISATA ALAM 17 PULAU RIUNG – FLORES DENGAN TEMA ARSITEKTUR POST MODERN dapat terselesaikan dengan baik.

Penyusunan laporan ini disusun 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, arahan, dan bimbingan yang telah diberikan berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penyusun dengan tulus hati menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. Didiék Suharjanto, MT selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing, perhatian dan memberikan arahan yang sangat besar manfaatnya.
2. Ibu Debby Budy Susanti, ST., MT selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing, perhatian dan memberikan arahan yang sangat besar manfaatnya.
3. Bapak Ir. Gatot Adi Susilo, MT selaku Koordinator Studio Skripsi yang telah banyak memberikan masukan-masukan dan arahan yang sangat berguna dalam proses bimbingan.
4. Bapak Ir. Bambang Joko Wiji Utomo, MT selaku dosen penguji I.
5. Bapak Ir. Yuni Setyo Pramono, MT selaku dosen penguji II.
6. Bapak/Ibu dosen Institut Teknologi Nasional Malang khususnya Jurusan Teknik Arsitektur atas bimbingan dan pengajaran yang telah diberikan.

Juga tidak lupa saya sampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya khususnya kepada :

1. Keluarga tercinta Bapak, Ibu dan Nona yang telah memberikan perhatian, kasih sayang, doa restu, motivasi serta dorongan baik berupa materiil maupun non materiil.
2. Rekan-rekan mahasiswa dan sahabat-sahabat yang telah banyak menyumbangkan tenaga, pikiran serta motivasi sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik.
3. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu di sini.

Semoga Kasih Tuhan senantiasa memberikan rahmat 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 yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan tentang budaya khususnya bidang arsitektur, dan bagi semua pihak yang berkepentingan.

Malang, Februari 2011

Penyusun

HOTEL WISATA
DI TAMAN WISATA ALAM 17 PULAU RIUNG – FLORES
DENGAN TEMA ARSITEKTUR POST MODERN

Yulius Fridolinus Rogà

(Program Studi Arsitektur, FTSP – ITN Malang)

A B S T R A K S I

Hotel Wisata yaitu hotel yang memiliki sarana akomodasi bagi tamu yang lama maupun singkat menginapnya dengan tujuan rekreasi, melihat alam, kebudayaan, dan adat istiadat setempat, biasanya memiliki fasilitas-fasilitas in & out door. Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa hotel wisata secara total menyediakan fasilitas untuk berlibur, rekreasi dan olah raga. Juga umumnya tidak bisa dipisahkan dari kegiatan menginap bagi pengunjung yang berlibur dan menginginkan perubahan dari kegiatan sehari-hari.

Taman Wisata Alam 17 Pulau Riung yang terletak di bagian utara Pulau Flores memiliki keragaman obyek wisata, budaya. Kekayaan panorama alam yang disajikan pada Taman Wisata Alam 17 Pulau memberikan nuansa tersendiri akan keindahan alamnya. Sehingga daerah tersebut dijadikan salah satu area wisata yang cukup menjadi pusat perhatian dari pengunjung lokal maupun non lokal.

Landasan konsep mengenai *Arsitektur Post Modern* digunakan sebagai acuan dari proses perancangan, dimana wujud dan bentuk yang akan di tampilkan adalah bentuk – bentuk yang historical dari kebudayaan setempat.

Inti dari perancangan *Hotel Wisata di Taman Wisata Alma 17 Pulau Riung* - adalah bagaimana menyelesaikan permasalahan yang terjadi, dimana meningkatnya akan kebutuhan sarana akomodasi di area wisata pada saat ini, dengan menampilkan unsur budaya pada bentuk bangunan lewat *Post Modern* itu sendiri.

Kata Kunci : *Post Modern, Hotel wisata, Taman Wisata Alam 17 Pulau Riung*

DAFTAR ISI

Lembar Judul	
Lembar pengesahan	
Kata Pengantar.....	i
Abstraksi.....	iii
Daftar Isi.....	iv
Daftar Gambar	viii
Daftar Diagram.....	x
Daftar Tabel.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	01
1.1 LATAR BELAKANG.....	01
BAB II TINJAUAN OBYEK.....	03
2.1 HOTEL	03
2.1.1. Pengertian Hotel	03
2.1.2. Pengertian Hotel di Indonesia	03
2.2 WISATA	05
2.3 HOTEL WISATA	06
2.3.1 Faktor Penyebab Timbulnya Hotel Wisata.....	06
2.3.2 Karakteristik Hotel Wisata.....	07
2.3.3 Prinsip Desain Hotel Wisata.....	07
2.4 TIPE HOTEL	08
2.5 STUDI BANDING	14
2.6 STRUKTUR ORGANISASI OBYEK	18
2.7 KESIMPULAN STUDI BANDING	20

BAB III. KAJIAN TEMA	23
3.1 PENGERTIAN	23
3. 1.1. Post Modern	23
3. 1.2. Arsitektur Post Modern	23
3. 1.3. Garis Besar Pokok-pokok Pikiran Arsitek Post Modern ..	27
3. 1.4. Pembagian Arsitektur Purna Modern	29
3. 1.5. Tiga Alasan Timbulnya Arsitektur Post Modern	32
3. 1.6. Unsur Komunikasi Dalam Arsitektur Post Modern	33
3. 1.7. Aliran Post Modern yang Berkembang	33
3. 1.8. Arsitektur Post Modern Menurut Michael Graves	36
3.1.8.9. Studi banding Obyek Se-tema	38
3.2 SEJARAH PERKEMBANGAN ARSITEKTUR NGADA	53
BAB IV. TINJAUAN LOKASI	63
4.1 TINJAUAN PARIWISATA DAN PERHOTELAN di RIUNG KABUPATEN NGADA	63
4. 1.1. Kepariwisataaan	63
4. 1.2. Kondisi Perhotelan	67
4.2 SITE	69
4. 2.1. Data Existing	71
BAB V. BATASAN	74
5.1 BATASAN	74

BAB VI. PERMASALAHAN dan POTENSI	75
6.1 PERMASALAHAN	75
6.2 POTENSI	75
BAB VII. PROGRAM dan ANALISIS ARSITEKTURAL	76
7.1 ANALISA AKTIFITAS	76
7.2 ANALISA RUANG	78
7.3 HUBUNGAN RUANG	84
7.4 SIRKULASI	84
7.5 PERSYARATAN RUANG	86
7.6 PROGRAM RUANG	88
7.7 STUDI dan BESARAN RUANG	90
7.8 PERHITUNGAN BESARAN RUANG	93
7.9 ANALISIS BENTUK	99
BAB VIII. KONSEP DESAIN ARSITEKTURAL	101
8.1 KONSEP RUANG	101
8. 1.1. Organisasi Ruang Secara Makro.....	101
8. 1.2. Organisasi Ruang Secara Mikro.....	101
8.2 KONSEP TAPAK	103
8. 2.1. Konsep Tapak Secara Makro.....	104
8. 2.2. Konsep Tapak Secara Mikro.....	105

8.3 KONSEP BENTUK.....	106
8. 3.1. Konsep Struktur.....	107
8. 3.2. Konsep Utilitas.....	107
BAB IX. HASIL PERANCANGAN	110
DAFTAR PUSTAKA.....	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampak depan Hotel Wisata Puri sari.....	14
Gambar 2.2 R. Lobby Hotel Wisata Puri sari.....	15
Gambar 2.3 Kamar Tidur Hotel Wisata Puri sari	15
Gambar 2.4 Toilet room Hotel Wisata Puri sari	15
Gambar 2.5 Kamar Tidur Hotel Wisata Puri sari.....	15
Gambar 2.6 Hotel flores.....	15
Gambar 2.7 Swimming pool Hotel Flores.....	16
Gambar 2.8 Swimming pool Hotel Flores.....	16
Gambar 2.9 Deluxe Room Hotel Flores.....	16
Gambar 2.10 Suite Room Hotel Flores.....	16
Gambar 2.11 Suite Room Bidadari Island.....	17
Gambar 2.12 Suite Room dan Teras Bidadari Island.....	17
Gambar 2.13 Garden Bathroom Bidadari Island.....	17
Gambar 3.1 Michael Graves, salah satu tokoh arsitek post-modern.....	36
Gambar 3.2 Portland Public Building, Oregon.....	38
Gambar 3.3 Portland Public Building Style.....	39
Gambar 3.4 Tampak samping Portland Public Building.....	40
Gambar 3.5 Team Disney Building.....	41
Gambar 3.6 kolom-kolom vertikal yang tersusun dengan jarak tertentu.....	42
Gambar 3.6 Patung Disney sebagai kolom.....	43
Gambar 3.7 Tampak samping Team Disney Building.....	44
Gambar 3.8 Tampak belakang Team Disney Building.....	44
Gambar 3.9 Public Library Building.....	45
Gambar 3.10 Bagian depan gedung dengan kolom-kolom vertical dan penegasan warna.....	46
Gambar 3.11 Transformasi bentuk yang unik.....	46
Gambar 3.12 Castalia Ministry Of Health.....	47
Gambar 3.13 Keindahan, kesederhanaan, kemurnian, dan ketepatan geometris.....	52
Gambar 3.14 Ruang Publik Dalam Sa'o.....	56
Gambar 3.15 Ruang Semi Privat Dalam Sa'o.....	56

Gambar 3.16 Ruang Privat Dalam Sa'o.....	57
Gambar 3.17 Tata Letak Rumah Pokok (Saka Pu'u dan Saka Lobo)	58
Gambar 3.18 Susunan Rumah Pokok, Bhaga, Ture, Peo dan Ngadhu.....	58
Gambar 3.19 Gua Maria sebagai tempat sembahyang masyarakat.....	59
Gambar 4.1 Posisi Site.....	69
Gambar 4.2 Site dengan dimensi.....	70
Gambar 4.3 Sirkulasi kendaraan pada site.....	71
Gambar 4.3 Arah pandang ke luar site.....	72
Gambar 4.4 Arah pandang ke dalam site.....	73
Gambar 7.1 Studi Perabot Ruang Tidur.....	90
Gambar 7.2 Studi Perabot Kamar Mandi dan WC.....	91
Gambar 7.3 Studi Perabot Bar dan Restoran.....	91
Gambar 7.4 Studi Perabot Bar dan Restoran.....	92
Gambar 7.5 Studi Perabot Bar dan Restoran.....	92
Gambar 7.6 Studi Besaran Ruang Tempat Bilas.....	98
Gambar 7.7 Bentuk Rumah Saka Pu'u.....	100
Gambar 7.8 Bentuk Rumah Saka Lobo.....	100
Gambar 7.9 Bentuk Rumah Pendukung Saka pu'u dan Saka Lobo.....	100
Gambar 8.6 Sifat Ruang Pada Bangunan Rumah Adat bena.....	103
Gambar 8.7 Konsep Tapak secara Makro.....	104
Gambar 8.7 Konsep Tapak secara Mikro.....	105
Gambar 8.8 Konsep penghawaan.....	107

Gambar 8.9	Konsep kebutuhan air bersih.....	108
Gambar 8.10	Konsep kebutuhan air kotor.....	109
Gambar 8.11	Konsep drainase.....	109

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 2.1 Struktur Organisasi Hotel Wisata.....	19
Diagram 3.1 Keindahan, kesederhanaan, kemurnian, dan ketepatan geometri.....	52
Diagram 7.1 Aktifitas Pengunjung.....	77
Diagram 7.2 Aktifitas Pengelola.....	77
Diagram 7.3 Aktifitas Karyawan.....	77
Diagram 7.4 Analisa Kebutuhan Ruang Pengunjung.....	78
Diagram 7.5 Analisa Kebutuhan Ruang di Saat Pengunjung Menginap.....	79
Diagram 7.6 Analisa Kebutuhan Ruang di Saat Pengunjung Relaxasi.....	79
Diagram 7.7 Analisa Kebutuhan Ruang di Saat Pengunjung Makan dan Minum.....	80
Diagram 7.8 Analisa Kebutuhan Ruang di Saat Pengunjung Rekreasi.....	80
Diagram 7.9 Analisa Kebutuhan Ruang Pengelola.....	81
Diagram 7.10 Pengawasan.....	81
Diagram 7.11 Sosialisasi.....	81
Diagram 7.12 Pelayanan.....	82
Diagram 7.13 Analisa Kebutuhan ruang karyawan.....	82
Diagram 7.14 Hubungan Ruang.....	84
Diagram 7.15 Sirkulasi makro.....	84
Diagram 7.16 Sirkulasi pengunjung mikro.....	85
Diagram 7.17 Sirkulasi pengelola mikro.....	85
Diagram 8.1 Organisasi Ruang Secara Makro.....	101
Diagram 8.2 Organisasi Ruang Penginapan Secara Mikro.....	101
Diagram 8.3 Organisasi Ruang Pengelola Secara Mikro.....	102
Diagram 8.4 Organisasi Ruang Rekreasi dan Relaxsasi Secara Mikro.....	102
Diagram 8.5 Organisasi Ruang Fasltas Penunjang Secara Mikro.....	103

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Ornamen Bangunan (Rumah Adat) Kampung Bena.....	60
Tabel 3.2 Ornamen Ukiran Pada Sa'o, Ngadhu dan Bhaga.....	62
Tabel 4.1 Jumlah Banyaknya Tamu Asing Dan Indonesia Yang Datang di Wilayah Perencanaan Tahun 2008.....	67
Tabel 4.2 Jumlah Hotel di Wilayah Perencanaan Tahun 2008.....	68
Tabel 7.1 Analisa sifat ruang pada Hotel Wisata bila disepadankan berdasarkan sifat ruang.....	83
Tabel 7.2 Tabel Persyaratan Ruang.....	86
Tabel 7.3 Tabel Jenis Ruang.....	88
Tabel 7.4 Perhitungan Besaran Ruang pada Hotel Wisata di Taman Wisata Alam 17 Pulau Riung.....	95
Tabel 8.1 Ornamen Bangunan (Rumah Adat) Kampung Bena.....	106

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Berbicara tentang pariwisata, Indonesia termasuk dalam kategori negara yang kaya akan keindahan alamnya. Hal tersebut terbukti dengan meningkatnya wisatawan asing yang berdatangan, untuk menjadikan Indonesia sebagai tempat terbaik untuk berpariwisata.

Pulau Flores termasuk salah satu pulau yang mempunyai sejuta pesona keindahan alam yang banyak diminati oleh para wisatawan, baik yang domestik maupun asing. Salah satu wilayah yang menjadi sorotan saat ini adalah Taman Wisata Alam 17 Pulau Riung yang terletak di bagian utara dari Kabupaten Ngada, Propinsi Nusa Tenggara Timur.

Saat ini Pemerintah Kabupaten Ngada sedang berusaha untuk menjalankan "leading sector", dimana pemerintah berupaya menjadikan Ngada sebagai daerah tujuan pariwisata. Hal tersebut dikarenakan Ngada memiliki sejumlah aset pariwisata unggulan salah satunya adalah Taman Wisata Alam 17 Pulau Riung. Pemerintah juga telah berupaya untuk membenah diri dalam pembentukan infrastruktur yang bagus dibidang pariwisata, guna meningkatkan jumlah wisatawan yang datang.

Selain memiliki pariwisata bahari, Ngada pun mempunyai obyek wisata budaya. Hal tersebut di lihat dari bentuk perkampungan yang rata-rata masih tradisional, dan bangunan-bangunan Megalitikumnya yang masih berdiri kokoh di zaman yang serba modern ini. Namun banyaknya objek wisata di Kabupaten Ngada 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 Kabupaten Ngada 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.

Untuk menyukseskan kegiatan ini, maka Riung membutuhkan suatu sarana dan prasarana akomodasi yang mampu menghadirkan suatu bentuk pelayanan jasa bagi para wisatawan yang datang. Bentuk sarana dan prasarana pendukung itu antara lain penyediaan tempat menginap atau tempat beristirahat bagi para wisatawan.

Riung memiliki ciri khas budaya yang unik, dimana terdapat dua kultur berbeda antara Bugis dan Ngada. Penggabungan itu terbukti bila dilihat dari bentuk bangunan yang sudah tidak lagi dominan dengan bentuk bangunan asli dari Suku Ngada. Namun ada beberapa bagian dari bangunan yang masih mempertahankan bentuk asli dari bangunan Suku Ngada, seperti bentuk atap dan rumah panggung. Oleh karena itu dengan tema post modern, Hotel Wisata taman 17 Pulau Riung hadir dengan tujuan karakteristiknya, dapat 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 “ dunia khayal”, dengan kata lain arsitektur postmodern berusaha menciptakan suatu “ penampilan yang indah”

Pada akhirnya Konsep perencanaan hotel wisata akan dirancang sedemikian rupa dengan mempertahankan faktor – faktor budaya yang ada dan memperhitungkan sejarah dari arsitektur itu sendiri yang sesuai dengan perkembangan jaman pada saat ini.

BAB II

TINJAUAN OBYEK

2.1 HOTEL

2.1.1 Pengertian Hotel

Hotel berasal dari bahasa Perancis yaitu **hostel** artinya "*tempat penampungan buat pendatang*" atau "*bangunan penyedia pondokan dan makanan untuk umum*". Oleh sebab itu, keberadaan hostel untuk meladeni kebutuhan masyarakat sebagai tempat tinggal sementara. Hostel inilah cikal bakal dimulainya suatu hotel yang ada sekarang ini.

Menurut beberapa pengertian, Hotel didefinisikan sebagai berikut :

- **Hotel** adalah suatu perusahaan yang dikelola oleh pemiliknya dengan menyediakan pelayanan makanan, minuman dan fasilitas kamar untuk tidur kepada orang-orang yang sedang melakukan perjalanan dan mampu membayar dengan jumlah yang wajar sesuai dengan pelayanan yang diterima tanpa adanya perjanjian khusus (Menurut **Hotel Proprietors ACT, 1956**).
- **Hotel** adalah usaha komersial yang menyediakan tempat menginap, makanan, dan pelayanan-pelayanan lain untuk umum (Menurut **Grolier Electronic Publishing Inc, 1995**).

2.1.2 Pengertian Hotel di Indonesia

Perhotelan merupakan salah satu usaha dari beberapa usaha dari sub sector pariwisata yang merupakan sarana pokok dalam pengelolaan industri yang saling menunjang antara satu dengan yang lain. Adapun pengertian hotel berdasarkan Keputusan Menteri Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi adalah sebagai berikut: "**Hotel adalah suatu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunannya untuk menyediakan jasa pelayanan, penginapan, makan dan minum serta jasa lainnya bagi umum yang dikelola secara komersial serta memenuhi ketentuan persyaratan yang ditetapkan didalam keputusan pemerintah**".

Kata “akomodasi” yang diserap ke dalam bahasa Indonesia dari kata bahasa Inggris *Accommodation* memiliki beberapa makna. Di dalam *Kamus Inggris-Indonesia* karangan Echols dan Shadily tercantum tiga makna, yakni (1) pertolongan, bantuan, (2) penyesuaian diri, (3) penggunaan. Ketiga makna itu tidak ada kaitannya dengan maksud kata “akomodasi” dalam ayat diatas. Makna “penginapan” menurut kamus itu ialah *accommodation* (memakai -s), dan menurut *Random House Webster's college dictionary* biasanya ditulis demikian. Kata *accommodations* menurut *Random House* bermakna (1) penginapan, (2) makanan dan penginapan, dan (3) tempat duduk, kamar tidur, dsb. Di kereta api, kapal terbang, atau kendaraan umum lainnya. Mungkin itu sebabnya SK itu menganggap perlu menjelaskan apa yang dimaksud dengan “akomodasi”. Penjelasan itu tercantum dalam Bab I, Pasal I, Ayat (a) sebagai berikut :

Akomodasi adalah wahana untuk menyediakan pelayanan jasa penginapan, yang dapat dilengkapi dengan pelayanan makan dan minum serta jasa lainnya.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa, hotel seharusnya adalah :

1. Suatu jenis akomodasi;
2. Menggunakan sebagian atau seluruh bangunan yang ada;
3. Menyediakan jasa penginapan, makanan dan minuman serta jasa penunjang lainnya;
4. Disediakan bagi umum;
5. Dikelola secara komersial, yang dimaksud dengan dikelola secara komersial adalah, dikelola dengan memperhitungkan untung atau ruginya, serta yang utama adalah bertujuan untuk mendapatkan keuntungan berupa uang sebagai tolok ukurnya.

Di Indonesia, kata hotel selalu dikonotasikan sebagai bangunan penginapan yang cukup mahal. Umumnya di Indonesia dikenal hotel berbintang, hotel melati yang tarifnya cukup terjangkau namun hanya menyediakan tempat menginap dan sarapan pagi, serta guest house baik yang dikelola sebagai usaha swasta (seperti halnya hotel melati) ataupun mess yang dikelola oleh perusahaan-perusahaan sebagai tempat menginap bagi para tamu yang ada kaitannya dengan kegiatan atau urusan perusahaan.

Menelusuri kemajuan hotel sekarang ini perkembangannya sangat signifikan, terutama penambahan jumlah kamar, model dan arsitektur, lokasi yang menyebar dan merata, jenis dan karakter semakin beragam membuat pilihan bagi traveler semakin banyak dan mudah. Hotel mengalami perubahan dan terus akan berubah ke arah modern. Hal ini dilakukan sebagai antisipasi terhadap keinginan pelanggan yang terus meningkat.

Hotel operasional memiliki beberapa divisi atau department. Semua departemen tersebut saling mendukung dan tidak dapat berdiri sendiri dalam operasinya dan mempunyai tujuan yang sama yaitu bagaimana membuat tamu merasa puas dan nyaman ketika mereka menggunakan hotel tersebut. Tiap departemen dipimpin oleh seorang manajer dan manajer tersebut bertanggung jawab kepada General Manager sebagai pimpinan tertinggi dalam suatu organisasi hotel.

2.2 WISATA

- Suatu perjalanan yang dilakukan oleh orang atau kelompok, untuk sementara waktu yang diselenggarakan dari satu tempat ke tempat lain. Dengan maksud bukan untuk ber-usaha (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. Mardiarsito arti "wisata" dibagi dua:*
 1. Wisata berarti tentram; (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.

2.3 HOTEL WISATA

Hotel Wisata didefinisikan sebagai hotel yang memiliki sarana akomodasi bagi tamu yang lama maupun singkat menginapnya dengan tujuan rekreasi, melihat alam, kebudayaan, dan adat istiadat setempat, biasanya

memiliki fasilitas-fasilitas in & out door. Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa hotel wisata secara total menyediakan fasilitas untuk berlibur, rekreasi dan olah raga. Juga umumnya tidak bisa dipisahkan dari kegiatan menginap bagi pengunjung yang berlibur dan menginginkan perubahan dari kegiatan sehari-hari.

2.3.1 Faktor Penyebab Timbulnya Hotel Wisata.

Sesuai dengan tujuan dari keberadaan Hotel Wisata yaitu selain untuk menginap juga sebagai sarana rekreasi. Oleh sebab itu timbulnya hotel Wisata disebabkan oleh faktor-faktor berikut :

➤ **Berkurangnya waktu untuk beristirahat**

Bagi masyarakat kota kesibukan mereka akan pekerjaan selalu menyita waktu mereka untuk dapat beristirahat dengan tenang dan nyaman.

➤ **Kebutuhan Manusia akan rekreasi**

Manusia pada umumnya cenderung membutuhkan rekreasi untuk dapat bersantai dan menghilangkan kejenuhan yang diakibatkan oleh aktivitas mereka.

➤ **Kesehatan**

Gejala-gejala stress dapat timbul akibat pekerjaan yang melelahkan sehingga dapat mempengaruhi kesehatan tubuh manusia. Untuk dapat memulihkan kesehatan baik para pekerja maupun para manula membutuhkan kesegaran jiwa dan raga yang dapat diperoleh di tempat berhawa sejuk dan berpemandangan indah yang disertai dengan akomodasi penginapan sebagai sarana peristirahatan.

➤ **Keinginan Menikmati Potensi Alam**

Keberadaan potensi alam yang indah dan sejuk sangat sulit didapatkan di daerah perkotaan yang penuh sesak dan polusi udara. Dengan demikian keinginan masyarakat perkotaan untuk menikmati potensi alam menjadi permasalahan, oleh sebab itu hotel wisata menawarkan pemandangan alam yang indah dan sejuk sehingga dapat dinikmati oleh pengunjung ataupun pengguna hotel tersebut.

2.3.2 Karakteristik Hotel Wisata

Ada 4 (empat) karakteristik hotel wisata sehingga dapat dibedakan menurut jenis hotel lainnya, yaitu :

a. Lokasi

Umumnya berlokasi di tempat-tempat berpemandangan indah, pegunungan, tepi pantai dan sebagainya, yang tidak dirusak oleh keramaian kota, lalu lintas yang padat dan bising, "Hutan Beton" dan polusi perkotaan. Pada Hotel Wisata, kedekatan dengan atraksi utama dan berhubungan dengan kegiatan rekreasi merupakan tuntutan utama pasar dan akan berpengaruh pada harganya.

b. Fasilitas

Motivasi pengunjung untuk bersenang-senang dengan mengisi waktu luang menuntut ketersedianya fasilitas pokok serta fasilitas rekreatif indoor dan outdoor. Fasilitas pokok adalah ruang tidur sebagai area privasi. Fasilitas rekreasi outdoor meliputi kolam renang, lapangan tennis dan penataan landscape.

c. Arsitektur dan Suasana

Wisatawan yang berkunjung ke Hotel Wisata cenderung mencari akomodasi dengan arsitektur dan suasana yang khusus dan berbeda dengan jenis hotel lainnya. Wisatawan pengguna Hotel Wisata cenderung memilih suasana yang nyaman dengan arsitektur yang mendukung tingkat kenyamanan dengan tidak meninggalkan citra yang bernuansa etnik.

d. Segmen Pasar

Sasaran yang ingin dijangkau adalah wisatawan / pengunjung yang ingin berlibur, bersenang-senang, menikmati pemandangan alam, pantai, gunung dan tempat-tempat lainnya yang memiliki panorama yang indah.

2.3.3 Prinsip Desain Hotel Wisata

Penekanan perencanaan hotel yang diklasifikasikan sebagai hotel wisata dengan tujuan kesenangan dan rekreasi adalah adanya kesatuan antara bangunan dengan lingkungan sekitarnya, sehingga dapat diciptakan harmonisasi yang selaras. Disamping itu perlu diperhatikan pula bahwa suatu tempat yang sifatnya rekreatif akan banyak dikunjungi wisatawan pada waktu - waktu tertentu, yaitu

pada hari libur. Oleh karena itu untuk mempertahankan harga kepemilikan tetap tinggi, maka sangat perlu disediakan pula fasilitas yang dapat dipergunakan untuk fungsi nonrekreatif seperti, kegunaan ruangan dan sebagainya.

Setiap lokasi yang akan dikembangkan sebagai suatu tempat wisata memiliki karakter yang berbeda, yang memerlukan pemecahan yang khusus. Dalam merencanakan sebuah hotel wisata perlu diperhatikan prinsip-prinsip desain sebagai berikut.

- a) Kebutuhan dan persyaratan individu dalam melakukan kegiatan wisata.
 - Suasana yang tenang dan mendukung untuk istirahat, selain fasilitas olah raga dan hiburan.
 - *Aloneness* (kesendirian) dan privasi, tetapi juga adanya kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain berpartisipasi dalam aktivitas kelompok.
 - Berinteraksi dengan lingkungan, dengan budaya baru, dengan Negara baru dengan standar kenyamanan rumah sendiri.
- b) Pengalaman unik bagi wisatawan.
 - Ketenangan, perubahan gaya hidup dan kesempatan untuk relaksasi.
 - Kedekatan dengan alam, matahari, laut, hutan, gunung, danau, dan sebagainya.
 - Memiliki skala yang manusiawi.
 - Dapat melakukan aktivitas yang berbeda seperti olah raga dan rekreasi.
 - Keakraban dalam hubungan dengan orang lain diluar lingkungan kerja.
 - Pengenalan terhadap budaya dan cara hidup yang berbeda.
- c) Menciptakan suatu citra wisata yang menarik
 - Memanfaatkan sumber daya alam dan kekhasan suatu tempat sebaik mungkin.
 - Menyesuaikan fisik bangunan terhadap karakter lingkungan setempat.
 - Pengolahan terhadap fasilitas yang sesuai dengan tapak dan iklim setempat.

2.4 TIPE HOTEL

Berdasarkan tipenya, hotel dikelompokkan dalam beberapa kategori, yaitu berdasarkan lokasi, area, jenis tamu, lamanya tamu tinggal, lamanya hotel beroperasi, maksud kunjungan, sarana transportasi, bintang, PLAN, ukuran, dan berdasarkan kemewahannya.

1. Tipe Hotel Berdasarkan lokasi

- **City Hotel** adalah hotel yang terletak di tengah kota besar. Kebanyakan tamu yang ada di city hotel bertujuan untuk bisnis, pertemuan, seminar, dagang, serta untuk acara resmi perusahaan.
- **Resort hotel** adalah hotel yang terletak di daerah tujuan wisata, kebanyakan jauh dari kota, dekat dengan tempat-tempat rekreasi atau tempat yang sering dikunjungi keluarga, pelancong, atau pengunjung lain. Kebanyakan tamu yang datang ke resort hotel bertujuan untuk rekreasi atau berdamawisata. Ada beberapa jenis resort hotel, antara lain :
 1. Beach Hotel;
 2. Mountain hotel;
 3. Lake hotel;
 4. Ravine hotel;
 5. Cliff hotel;
 6. Forest/jungle hotel;
 7. Amusement hotel;
 8. Riverside hotel.

2. Tipe Hotel Berdasarkan Area

- **Downtown hotel** adalah hotel yang terletak di daerah pertokoan, pusat perbelanjaan atau di tengah kota yang jauh dari rumah penduduk tetapi dekat dengan perkantoran, plaza, mall, maupun tempat keramaian dan kesibukan kota.
- **Suburban hotel** adalah hotel yang terletak di pinggir kota, di daerah pemukiman penduduk.
- **Countryside hotel** adalah hotel yang terletak di daerah yang sepi, dipedesaan, jauh dari keramaian kota dan kebisingan kendaraan, bahkan jauh dari polusi udara.
- **Airport hotel** adalah hotel yang terletak di dekat Bandar udara. Kebanyakan tamu yang menginap adalah untuk transit sehingga relatif singkat mencapai ke Bandar udara.

- **Motel** merupakan kependekan dari Motor Hotel. Motel aslinya terletak di pinggiran jalan toll atau jalan bebas hambatan.
- **Inn** adalah hotel yang tidak besar, berlokasi di luar kota, bisa dimana saja asal di pinggir kota.

3. Tipe Hotel Berdasarkan Tamu yang Menginap

- **Hotel keluarga** adalah hotel yang kebanyakan tamunya adalah keluarga.
- **Official hotel** adalah hotel yang kebanyakan tamunya adalah orang-orang dari instansi pemerintah atau swasta, dari dinas atau jawatan tertentu.
- **Hotel untuk Tamu rombongan.** Banyak hotel yang kebanyakan tamunya group atau rombongan. Mereka datang bersama-sama untuk melakukan study tour atau wisata.
- **Walk-in hotel** adalah hotel yang tamunya tidak perlu melakukan reservasi terlebih dahulu. Orang datang ke front office, bertanya apakah masih ada kamar, fasilitas, kondisi, dan harga kamar. Jika tamu sepakat dengan tariff dan kondisi kamar maka tamu langsung dapat check-in.
- **Traveler hotel.** Tamu hotel ini adalah orang-orang yang sedang melakukan serangkaian perjalanan, baik untuk bisnis, keperluan pribadi, maupun hanya untuk istirahat sebentar.
- **Hotel wisatawan,** yang kebanyakan resort, walau mungkin juga berada dalam kota, tergantung jenis wisata yang ada di sekitar hotel. Dengan kata lain hotel wisata didefinisikan sebagai hotel yang memiliki sarana akomodasi bagi tamu yang lama maupun singkat menginapnya dengan tujuan rekreasi, melihat alam, kebudayaan, dan adat istiadat setempat, biasanya memiliki fasilitas-fasilitas in & out door
- **Businessman hotel,** yang kebanyakan tamunya datang untuk berbisnis. Kebanyakan berada di tengah kota besar, kota

metropolitan, kota dagang, dan di area yang memungkinkan orang menjalankan bisnis dengan lancar.

- **Individual hotel** adalah hotel yang kebanyakan tamunya adalah individu, bukan group atau keluarga.
- **Incentive hotel** adalah hotel yang kebanyakan tamunya adalah para karyawan atau anggota organisasi yang mendapat semacam hadiah atau bonus untuk melakukan tour, wisata, atau kunjungan ke perusahaan yang ada di kota lain.
- **Long staying hotel** adalah bentuk residential hotel seperti kondominium atau apartemen atau hotel tertentu yang tamunya rata-rata tinggal cukup lama, lebih dari satu bulan.

4. Tipe Hotel Berdasarkan Lama Tinggal

- **Transient hotel** adalah hotel dimana rata-rata lama tamu menginap sangat singkat, hanya satu hari satu malam.
- **Residential hotel** adalah hotel dimana rata-rata lama tamu menginap lebih dari bulan, bahkan ada yang sampai tahunan.
- **Semi residential hotel.** Biasanya hotel ini berada diantara Transient hotel dan Residential hotel.

5. Tipe Hotel Berdasarkan Lama Hotel Beroperasi

- **Full length operation hotel** adalah hotel yang beroperasi 365 hari dalam setahun, 30 hari dalam sebulan, tujuh hari dalam seminggu, dan dua puluh empat jam dalam sehari, tidak pernah tutup atau libur. Tidak ada hari khusus yang memungkinkan operasional hotel diliburkan sejenak, terkecuali ada peristiwa yang bersifat force majeure, bangkrut, direnovasi, dan keadaan darurat.
- **Seasonal hotel** beroperasi hanya pada saat tertentu saja. Kadang buka penuh dan berfungsi sebagai sarana akomodasi yang juga menyediakan makanan serta minuman, tetapi sekali waktu juga tutup.

6. Tipe Hotel Berdasarkan Maksud Kunjungan

- **Business hotel** merupakan hotel yang kebanyakan tamunya datang untuk keperluan bisnis, berdagang atau kunjungan resmi lainnya.
- **Tourism hotel** lebih banyak bertujuan untuk rekreasi dan refreasing, berlibur dan melakukan perjalanan wisata.
- **Convension hotel** adalah hotel yang mengkhususkan bisnisnya untuk pertemuan dan konferensi.
- **Casino hotel** mempunyai banyak ruangan untuk permainan kasino.

7. Tipe Hotel Berdasarkan Sarana Transportasi

- **Airport hotel** adalah hotel yang berada di dekat bandara.
- **Railway station hotel** adalah hotel yang terletak didekat stasiun kereta api.
- **Harbour hotel** adalah hotel yang berdekatan dengan pelabuhan laut.
- **Bus station hotel** adalah hotel yang berdekatan dengan terminal bus.

8. Tipe Hotel Berdasarkan Kelas

- **Hotel Bintang I**
- **Hotel Bintang II**
- **Hotel Bintang III**
- **Hotel Bintang IV**
- **Hotel Bintang V**
- **Hotel Melati I**
- **Hotel Melati II**
- **Hotel Melati III**

9. Tipe Berdasarkan Plan

- **Full American Plan (FAP)** adalah untuk harga kamar yang dibayar oleh tamu, di dalamnya sudah termasuk tarif makan pagi, siang dan malam.
- **Modified American Plan** adalah untuk harga kamar yang dibayar oleh tamu, di dalamnya sudah termasuk tariff makan pagi, siang dan malam tergantung kesepakatan antara tamu dan pemilik hotel.
- **Continental Plan** adalah untuk harga kamar yang dibayar oleh tamu, di dalamnya sudah termasuk makan pagi.
- **Euopen Plan**, di mana harga kamar yang dibayar oleh tamu, di dalamnya tidak terdapat makan pagi.

10. Tipe Hotel Berdasarkan Ukurannya

Untuk peraturan di Indonesia, penggolongan hotel berdasarkan ukurannya adalah sebagai berikut :

- **Hotel Kecil**, mempunyai kamar tidur tidak lebih dari 50 kamar tidur.
- **Hotel Sedang**, jumlah kamar tidurnya antara 50 samapi 100 kamar tidur.
- **Hotel di atas Sedang**, jumlah kamar tidurnya diatas 100 tetapi kurang dari 300.
- **Hotel Besar**, mempunyai kamar tidur lebih dari 300

Untuk peraturan Internasional, penggolongan hotel berdasarkan ukurannya adalah sebagai berikut :

- **Hotel Kecil**, mempunyai kamar tidur tidak lebih dari 70 kamar tidur.
- **Hotel Sedang**, jumlah kamar tidurnya antara 70 samapi 200 kamar tidur.
- **Hotel di atas Sedang**, jumlah kamar tidurnya diatas 200 tetapi kurang dari 400.
- **Hotel Besar**, mempunyai kamar tidur lebih dari 400

11. Tipe Hotel Berdasarkan Kemewahannya

- **Luxurios hotel**, adalah hotel mewah. Dilihat dari arsitek bangunannya, fasilitas dan kelengkapan yang ada di dalamnya, semuanya serba mewah dan besar.
- **Boutique hotel**, adalah hotel yang mewah, walaupun belum tentu memiliki kamar yang banyak. Hotel ini bisa berbintang 3, 4, dan 5. Mewah dalam hal fasilitas dan kelengkapan hotel, baik di lobi, kamar, restoran maupun gedung pertemuan.
- **Normal hotel**, merupakan tipe hotel kebanyakan, baik di kota maupun di daerah tujuan wisata. Kemewahan dan kelengkapan fasilitasnya didasarkan atas bintang yang disandang hotel tersebut.

2.5 STUDI BANDING

A. Hotel Wisata Puri Sari

Hotel wisata Puri Sari ini Terletak di sebelah barat pulau flores, yakni di pantai pede – labuhan bajo. Untuk pelayanan, hotel ini menyediakan Double dan Twin deluxe room yang di lengkapi AC. Dengan gaya arsitektur modern hotel ini memberikan ciri khas tersendiri, hal tersebut dapat di lihat dari interiornya. View yang bagus ke arah pantai dapat di nikmati secara langsung lewat masing-masing kamar hotel.



Gbr. 2.1 Tampak depan Hotel Wisata Puri sari

Lobby : suasana megah terasa dari penggunaan lampu pada malam hari dan halaman atau area penerima yang luas dan didukung adanya kolam air yang mendapat pantulan cahaya.



Gbr. 2.2 R. Lobby Hotel Wisata Puri sari

Lobby : ruang yang lebih terbuka sehingga mempermudah akses antara ruangan di hotel



Gbr. 2.3 Kamar Tidur Hotel Wisata Puri sari

Double room : kamar tidur dengan 2 kapasitas orang



Gbr. 2.4 Toilet room Hotel Wisata Puri sari

Western toilet dan shower dengan air panas



Gbr. 2.5 Kamar Tidur Hotel Wisata Puri sari

Twin Deluxe room : 2 kamar tidur dengan

1. Tipe kamar :

- 3 Double Deluxe
- 8 Twin Deluxe

2. Service and Facilities:

- Tour desk
- Money change
- Laundry
- Airport pick up service
- Restaurant and Bar
- Garden
- Hotel beach
- Beach access

B. Hotel Flores

Hotel flores adalah hotel bintang 4 yang terletak di Labuan Bajo, Flores, Indonesia. Letaknya tidak jauh dari arah pantai. Selain menyediakan sarana wisata pantai, hotel ini juga menyediakan



Gbr. 2.6 Hotel Flores

pelayanan bagi pengunjung yang ingin berepergian ke pulau komodo



Gbr. 2.7 Swimming pool Hotel Flores



Gbr. 2.8 Swimming pool Hotel Flores

Kolam terhubung langsung dengan alam dapat memberikan penyegaran, relaxasi, refresh.

2. Tipe Kamar



Gbr. 2.9 Deluxe Room Hotel Flores

DELUXE ROOM

Kamar tidur yang didesain simple, dan sirkulasi yang bagus agar memudahkan pencapaian dalam ruangan.



Gbr. 2.10 Suite Room Hotel Flores

SUITE ROOM

Peletakan perabot yang tidak mengganggu sirkulasi di dalam ruangan tidur

2. Service and Facilities:

- a. Money change
- b. Laundry
- c. Restaurant and Bar
- d. Fitness room

- e. Internet room
- f. With PCs and a printer
- g. Small retail shop

C. BIDADARI ISLAND

Lokasi : Labuan Bajo, Flores Barat, Indonesia



Kamar Tidur : banyaknya jendela memberikan akses tersendiri dengan lingkungan sekitar. Selain itu view ke luar berhubungan langsung dengan alam (suasana pantai)

Gbr. 2.11 Suite Room Bidadari Island



Gbr. 2.12 Suite Room dan Teras Bidadari Island

Kamar Tidur dan teras : setiap kamar mempunyai akses tersendiri ke teras, agar terkesan lebih privat.



The Garden Bathroom: Pada kamar mandi konsep desainnya lebih bersentuhan dengan alam, hal tersebut bertujuan agar pengunjung merasa ekat dengan alam

Gbr. 2.13 Garden Bathroom Bidadari Island

- **Facilities:**
 - R. Genset
 - First Aid Kit (pertolongan pertama)
 - Laundry Service
 - Mobile Phone Reception
 - Non-Smoking rooms/floors
 - Restaurant(s)
 - Room Service
 - Security Guard (24 hrs)
 - Shuttle Service
 - Turn-down service
 - Vehicle Hire/Car Rental can be arranged
- **Services:**
 - Arrival/departure point transfers
 - Concierge/Travel booking and Confirmation
 - Doctor/Nurse on call
 - Laundry/Ironing
 - Recreation:**
 - Board/Leisure Games
 - Bushwalking/Hiking/Trekking
 - Jogging/Walking
 - Scuba Diving
 - Snorkelling
 - Doctor/Nurse on call

2.6 STRUKTUR ORGANISASI OBYEK

Struktur organisasi menunjukkan suatu tingkatan hirarkis, dimana dalam struktur tersebut dapat diketahui bagian-bagian yang terdapat di hotel yang bersangkutan, hubungan antara yang satu dengan yang lain, dan hubungan antara atasan dengan bawahan. Dengan adanya struktur organisasi atau dengan memperlihatkan hal tersebut, maka setiap karyawan akan mengetahui posisi atau tingkatan jabatannya itu berada. Struktur organisasi biasanya terpasang di dekat pintu masuk karyawan. Dengan demikian setiap karyawan hotel akan mengetahui keberadaanya dalam organisasi. Yang lebih penting lagi bahwa dengan melihat struktur organisasi maka setiap karyawan akan mengetahui siapa atasan langsungnya dan siapa bawahan langsungnya. Dengan demikian dalam melaksanakan tugasnya, karyawan dapat secara pasti mengetahui kepada siapa mereka bertanggung jawab dan apa serta siapa yang harus dipertanggung jawabkan.

Struktur organisasi dirancang dengan penyesuaian terhadap kebutuhan hotel. Berdasarkan struktur organisasi, dapat di tentukan atau di perkirakan jumlah karyawan yang di butuhkan secara keseluruhannya.

Karena pentingnya struktur organisasi maka bagi hotel baru, struktur organisasinya harus sudah disiapkan sebelum hotel tersebut di operasikan. Karena melahui struktur organisasi dapat di perkirakan jumlah karyawan pada setiap jabatan

yang di butuhkan, juga dengan adanya struktur organisasi dapat dipersiapkan analisa jabatan (*job analysis*) yang terdiri dari:

1. Uraian Tugas (*Job Description*)
2. Standar Manual Pekerjaan (*Standard Operating Procedure*), dan
3. Spesifikasi Jabatan (*Job Spesification*)

Struktur Organisasi Hotel Wisata

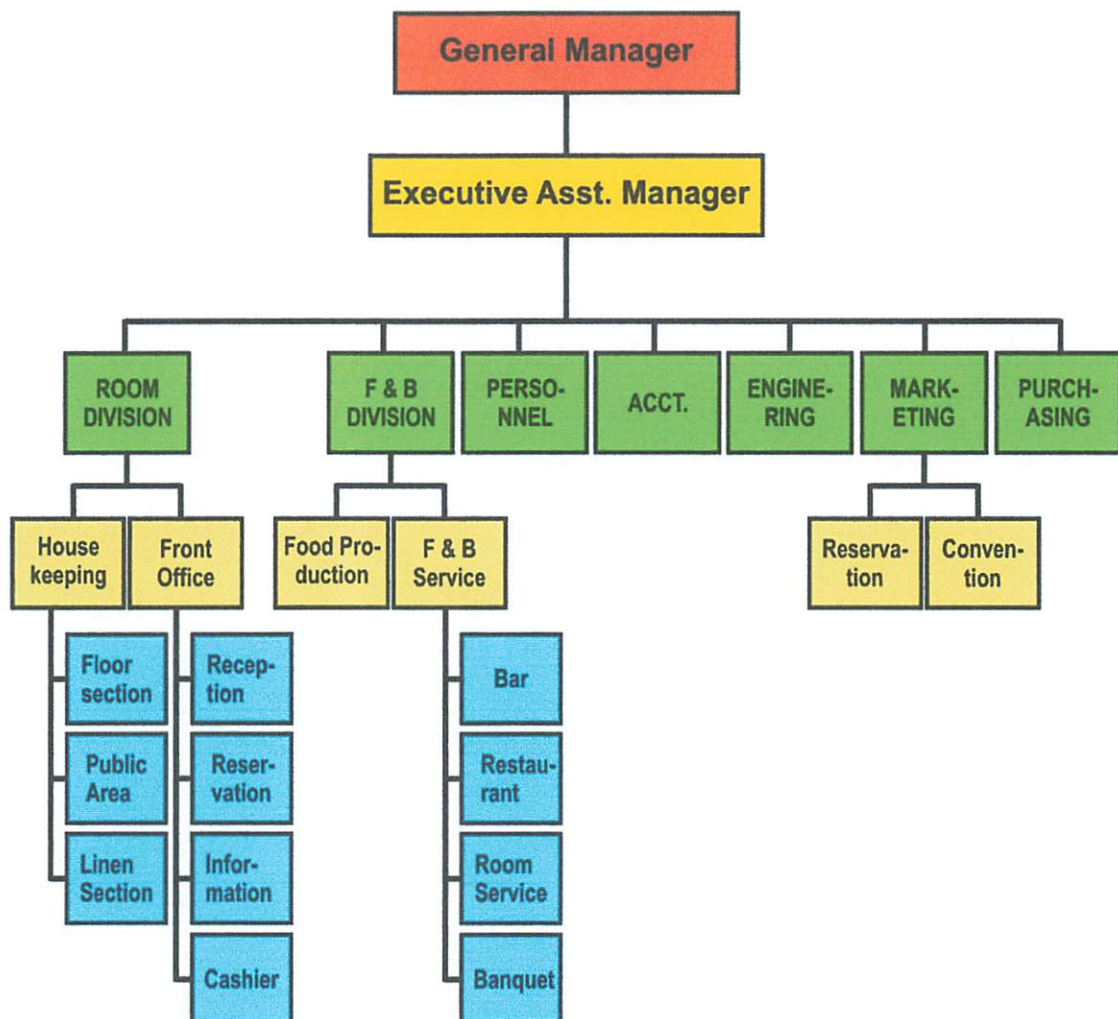


Diagram 2.1 Struktur Organisasi Hotel Wisata

2.7 KESIMPULAN STUDI BANDING

Dari hasil studi banding yang telah dilakukan maka dapat ditentukan lokasi, bentuk, aktifitas, dan fasilitas, maka untuk Hotel Wisata ini memiliki:

1. Lokasi

- Natural
- Jauh dari pusat kota
- Bernuansa alam

2. Bentuk

- Bernuansa Modern dan Tradisional
- Memiliki skala manusiawi
- Penggunaan material alam (kayu, batu, dsb)

3. Aktifitas

- Relaksasi
- Merenung/ Menenangkan diri
- Rekreasi

4. Fasilitas

1. Lobi
2. Resepsionis
3. Ruang direktur
4. Kamar
5. Restaurant
6. Perpustakaan
7. Loker dan r. ganti
8. Ruang konsultasi Kesehatan

9. Swimming pool
10. Ruang karyawan
11. Ruang administrasi
12. Staff
13. Kantor sekretaris
14. Ruang perawatan
15. Dapur
16. Gudang
17. Area parkir
18. Pos keamanan
19. Pemesanan travel
20. R.genset
21. Km/wc

Studi berdasarkan bintang : Pada hotel wisata dikawasan wisata pantai memakai standart bintang 4 sesuai dengan keputusan menteri kebudayaan dan pariwisata No. KM 3/HK 001/MKP 02 yaitu memiliki 50 – 90 kamar, dengan luasan standart room minimal 24 m^2 , luasan Deluxe room 36 m^2 , luasan Suite room 48 m^2 . Akan tetapi jumlah kamar tidak diharuskan sesuai dengan golongan kelas asalkan seimbang dengan fasilitas penunjang.

Untuk pembagian type kamar terbagi atas standart room, deluxe room dan suite room. Untuk perbandingan jumlah kamar dibagi atas 3 tipe yang diwujudkan dalam jumlah dibawah ini :

- | | |
|---------------|---------------------|
| A. Standart | = 2 rg/masa. (60%) |
| B. Deluxe | = 3 rg/masa. (30 %) |
| C. Suite room | = 1 rg/masa. (10%) |

- Jumlah ruang A= $60\% \times 70 \text{ kamar} = 42 \text{ kamar}$
 - Jumlah ruang B= $30\% \times 70 \text{ kamar} = 21 \text{ kamar}$
 - Jumlah ruang C= $10\% \times 70 \text{ kamar} = 7 \text{ kamar}$
-
- Kemudian menentukan jumlah masa A = $42 / 2 = 21 \text{ masa}$
 - Kemudian menentukan jumlah masa B = $21 / 3 = 7 \text{ masa}$
 - Kemudian menentukan jumlah masa B = $7 / 1 = 7 \text{ masa}$

Dari kesimpulan diatas jumlah masa untuk kamar adalah 35 masa dimana terbagi atas :

- 7 masa bangunan dimana 1 masa bangunan terisi oleh 1 kamar suite.
- 7 masa bangunan dimana 1 masa bangunan terisi oleh 3 kamar Deluxe.
- 21 masa bangunan dimana 1 masa bangunan terisi oleh 2 kamar standart.

BAB III

KAJIAN TEMA

3.1 Pengertian

3.1.1 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 .

3.1.2 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 mengoreksi 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 Art** 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. **Ambiquity**

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.

3.1.3 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 :

A. TIDAK MEMAKAI SEMBOYAN FORM FOLLOWS FUNCTION

Arsitektur posmo mendefinisikan arsitektur sebagai sebuah bahasa dan oleh karena itu arsitektur tidak mewartakan 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.
- NFO 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 esensial 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.”

B. 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 indah sehingga tidak bisa terbayangkan).

➤ DEKONSTRUKSI menunjuk pada kejujuran yang sejujur-jujurnya.

C. 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.

3.1.4 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

kejujuran 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 ekstrim, 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 :

- ***Canonic 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, fasadnya 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.

3.1.5 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, Arsitektur Post-Modern adalah percampuran antara tradisional dan non-tradisional; gabungan setengah modern dengan setengah non-modern, perpaduan antara lama dan baru. Arsitektur Post-Modern 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 kombinasi 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 Elitisme (golongan elit/minoritas) dengan Populisme (masyarakat umum), dimana kebutuhan keduanya harus dapat dipenuhi. Dalam masyarakat tradisional, usaha memadukan dua unsur ini tidak begitu sulit 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.

3.1.6 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.

3.1.7 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. Pengikut 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*, *Kyōnori 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 seimetris.

Tokohnya antara lain: Aldo Rossi, Monta 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 & Metaphysical.*

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.

3.1.8 Arsitektur Post Modern Menurut Michael Graves



Gbr. 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 mengidentifikasikan 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-Historicism. 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 menampilkan 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 memanusiawikan 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 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.

3.1.9 Studi Banding Obyek Se-Tema

a. *Portland Building*



Gbr. 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.



Gbr. 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”.



Gbr. 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.

Pada variasi permukaan terdapat 15 potongan-cerita bangunan kantor perkotaan yang dihiasi dengan kotak-kotak jendela kecil yang merupakan ungkapan penggunaan karakteristik gaya Art Deco, massa bangunan yang berwarna - coklat, biru, dan merah bata – membuat penegasan pernyataan soal latar belakang yang berpasir.

Dekorasi karangan bunga dari pita-pita biru (pada dinding beton) pada satu sisi dimana melambangkan status dari wanita yang sangat kuat. Portlandia ditambah pada tahun 1985, mendominasi pintu masuk utama.

Pada Gedung Portland Public Services dapat menjadikan pusat para mahasiswa yang mengembangkan trend perancangan pencakar langit.

Bangunan karya Graves ini benar-benar tidak ada duanya dalam sejarah perkembangan bangunan pencakar langit, walaupun ideology perancangannya cenderung mengikuti aliran historis dari Johnson. Bangunan tersebut terlihat berat dan berbentuk kotak hampir sebuah kubus, dan eksteriornya adalah perpaduan antara elemen klasik dengan skala yang cukup besar dan dinding bercorak kotak-kotak tempat meletakkan jendela yang sederhana. Namun demikian gedung Portlan Public Services benar-benar terasa memiliki kekuatan.

Apabila ada bangunan pada jaman ini yang tampil dengan keyakinan penuh, rasa percaya diri yang kuat, maka bangunan tersebut adalah gedung ini.

Karya Michael Graves ini mengartikulasikan dilemma yang dihadapi para arsitek bangunan pencakar langit atau bahkan bangunan berketinggi sedang pada saat ini. Bangunan-bangunan Portland Public Building ini tidak terlalu tinggi menurut ukuran abad ke-20, walaupun keduanya cukup besar menurut ukuran standar abad ke-19. Pada tiap karyanya tersebut ada dorongan romantis dialihkan dari bentuk perwujudannya yang dijumpai pada pencakar langit yang dibangun sebelumnya.

Bukan lagi ketinggian yang diekspresikan, bahkan sebenarnya karya Graves berusaha dengan cukup keras untuk kelihatan lebih pendek dan kekar. Gedung 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



Gbr. 3.5 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 bentukan-bentukan 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 pengahadiran 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".



Gbr. 3.6 kolom-kolom vertikal yang tersusun dengan jarak tertentu

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.



Gbr. 3.6 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.



Gbr. 3.7 Tampak samping Team Disney Building.



Gbr. 3.8 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



Gbr. 3.9 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.



Gbr. 3.10 Bagian depan gedung dengan kolom-kolom vertikal dan penegasan warna.

Graves membuat bangunan ini menjadi bersifat klasik bukan hanya dalam bentukan 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.



Gbr. 3.11 Transformasi bentuk yang unik.

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



Gbr. 3.12 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, kemurnian, dan ketepatan geometris.



**Gbr. 3.13 Keindahan, kesederhanaan, kemurnian,
dan ketepatan geometris.**

Kesimpulan:

Dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri rancangan Michael Graves sebagai berikut:

1.	Banyak dipengaruhi bentukan dari arsitektur klasik.
2.	Memiliki inti bangunan.
3.	Bersifat natural dan serasi dengan alam.
4.	Memasukkan unsur-unsur simbolis yang di ambil dari culture masyarakat pada beberapa desain.
5.	Menggunakan <i>Deep Colour</i> .

Dari ulasan-ulasan tentang Michael Graves dan hasil rancangannya, Michael Graves mempunyai prinsip - prinsip atau konsep perancangan yaitu:

1.	Graves mengabstrakkan bentuk-bentuk yang historical atau yang berbau atau berhubungan dengan sejarah yang telah ada. Tetapi Graves tidak sekedar meniru unsur sejarah yang ada tetapi ia juga yang melakukan transformasi.
2.	Graves menekankan penggunaan warna, misalnya menggunakan warna - warna cerah seperti oranye, dimana oranye sendiri merupakan warna kontemporer.

3.	Greves tetap tidak meninggalkan unsur-unsur geometris seperti bentukan selinder atau setengah lingkaran.
4.	Bangunan hasil rancangan Graves memiliki identitas atau jati diri yang jelas dan mudah untuk dikenali. Bangunan tersebut memiliki ciri khas yang dapat menjadikannya suatu identitas.
5.	Bangunan-bangunannya hanya menjadi klasik dalam hal massa dan susunan.
6.	Bangunannya mudah dikenali dan diingat karena adanya penerapan unsur-unsur sejarah yang telah ada sehingga masyarakat mempunyai kenangan dalam dirinya tentang sejarah tersebut.
7.	Adanya permainan bentuk pada kolom-kolom yang ada, misalnya kolom-kolom vertikal.
8.	Mengambil pembalikan-pembalikan positif negatif sampai suatu titik dimana topiary itu sendiri menjadi bentuk bangunan dan struktur arsitektural dipecah dan diledakkan terpisah menjadi ruang-ruang seperti ruang parkir, publik front, ceremonial garden dan sebagainya dengan bentuk-bentuk demiform.

Dapat digaris bawahi bahwa post-modernisme sebagai pemikiran yang memiliki beberapa karakter:

- Ideologi “pluralisme” post-modern menggantikan “universalisme”.
- Prinsip *paralogi* dan *delegitimasi*.
- Menggunakan *rhizoma* sebagai modelnya yang menggambarkan penerapan prinsip *paralogi* dan *delegitimasi* beserta derivasinya.
- Terdapat tiga kelompok besar pemikiran “strategi post-modernisme”, yaitu:
 1. Kelompok yang berusaha merevisi dengan cenderung kembali ke pemikiran pra-modern (“holisme”).
 2. Kelompok yang berusaha merevisi dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan premis modern (“dialogis”).
 3. Kelompok yang menolak sama sekali paradigma modern dan membangun sesuatu yang baru sama sekali (“dekonstruksi”).

Dari uraian di atas maka disimpulkan bahwa Prinsip Arsitektur Post-modern, sebagai berikut:

1. *Hybrid Expression.*

Penampilan hasil gabungan antara unsur-unsur modern dengan:

- Vernacular $\longleftrightarrow$ Revivalist
- Local $\longleftrightarrow$ Commercial
- Metaphorical $\longleftrightarrow$ Contextual

2. *Complexity.*

Hasil pengembangan ideologi dan ciri-ciri post-modern yang mempengaruhi perancangan dasar sehingga menampilkan rancangan yang bersifat kompleks. Di sini pengamat diajak mengamati, menikmati dan mendalami secara seksama.

3. *Variable Space With Surprise.*

Perubahan nilai ruang yang tercipta akibat adanya kejutan-kejutan, misalnya: warna, detail elemen arsitektur, suasana interior, dan lain-lain.

4. *Conventional and Abstract Form.*

Kebanyakan penampilan bentuk yang konvensional dan bentuk yang rumit/popular, sehingga mudah ditangkap artinya.

5. *Eclectic.*

Campuran langgam yang saling berintergrasi secara kontinyu untuk menciptakan unity.

6. *Semiotic.*

Arti yang hendak ditampilkan secara fungsi.

7. *Variable Mixed Aesthetic Depending On Context, Expression On Content and Semantic - Appropriateness Toward Function.*

Gabungan unsur estetis dan fungsi-fungsi estetis serta tidak mengacaukan fungsi.

8. *Pro Organic and Applied Ornament.*

Mencerminkan kedinamisan sesuatu yang hidup dan kaya ornamen.

9. *Pro Representation.*

Menampilkan ciri-ciri yang gamblang sehingga dapat memperjelas arti dan fungsi.

10. *Pro Metaphor.*

Hasil pengisian bentuk-bentuk tertentu yang diterapkan pada desain bangunan sehingga orang lebih menangkap arti dan fungsi bangunan tersebut.

11. *Pro Hestorical Reference.*

Menampilkan nilai-nilai historis pada setiap rancangan yang menegaskan ciri bangunan.

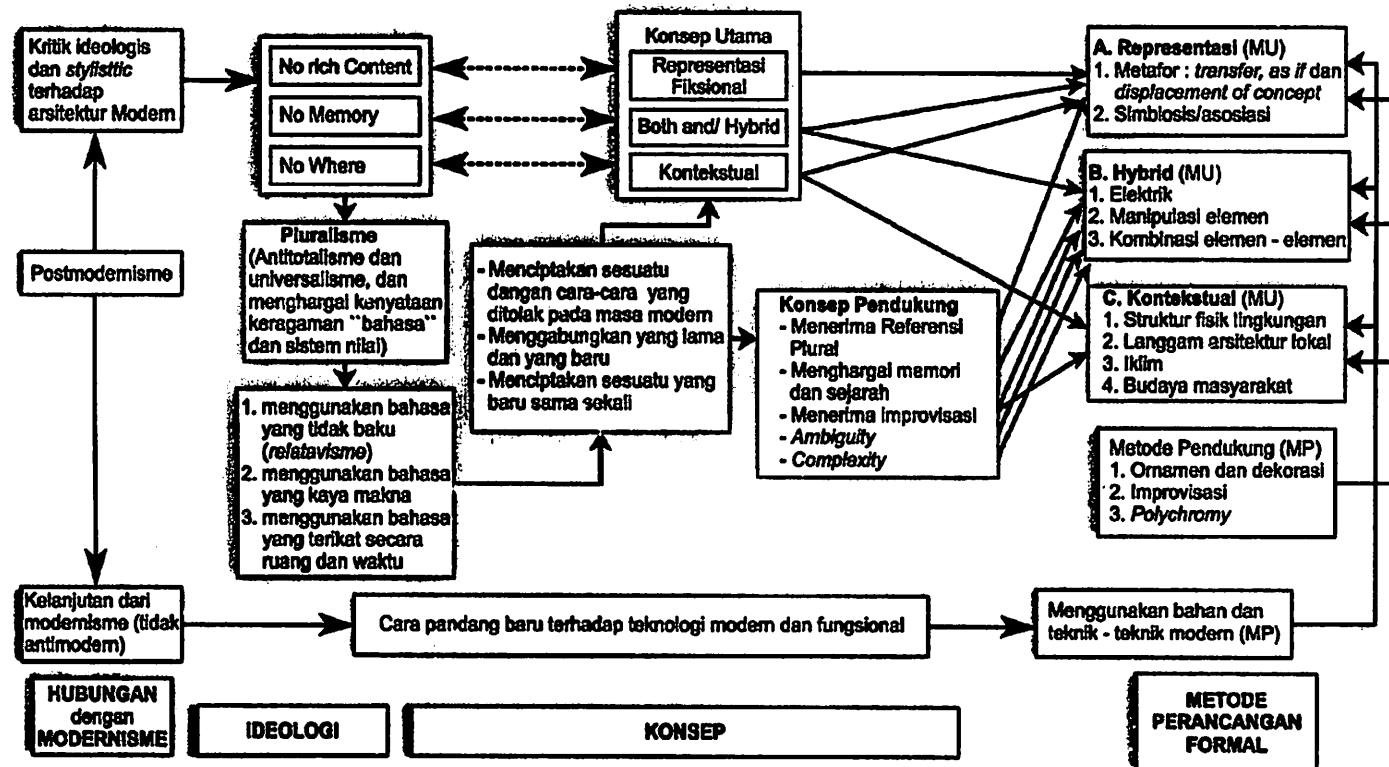
12. *Pro Humor.*

Mengandung nilai humoris sehingga pengamat diajak untuk lebih menikmatinya.

13. *Pro Symbolic.*

Menyiratkan simbol-simbol yang mempermudah arti dan yang dikehendaki perancang.

Kerangka Konseptual Posmodernisme Dalam Arsitektur



MU : metode perancangan utama ; MP : metode perancangan pendukung

Diagram 3.1 Keindahan, kesederhanaan, kemurnian,
dan ketepatan geometris.

3.2 SEJARAH DAN PERKEMBANGAN ARSITEKTUR NGADA

A. Arsitektur Lokal

Arsitektur lokal di kawasan wisata budaya Kampung Adat Bena ini meliputi pola perkampungan Bena, ruang bangunan tradisional, serta tata letak bangunan tradisional masyarakat Kampung Bena.

1. Pola Perkampungan Bena

Pola perkampungan Bena dapat dilihat dari pola awal perkampungan, perkembangan pola perkampungan serta pola perkampungan akhir.

a. Pola Awal Perkampungan

Pola awal perkampungan ini linear dimana terdapat dua barisan rumah yang memanjang dari arah Utara ke Selatan dan saling berhadapan¹. Rumah-rumah adat utama ini dibangun dengan menghadap Bhaga dan Ngadhu masing-masing. Bila ukuran dari Bhaga dan Ngadhu telah ditetapkan, maka ukuran dari rumah-rumah adat itu sendiri tergantung dari kebutuhan si pemilik rumah. Karena yang datang pertama ke kampung ini adalah suku Bena, maka rumah adat utamanya adalah merupakan rumah pertama yang dibangun dan memiliki nama *Kopo Riwo*, yang ditempati oleh Wijo ne'e Wajo ketika itu. Baru kemudian 8 suku lainnya menyusul, sehingga jumlah suku di Bena ada 9 suku.

Barulah setelah jumlah keluarga berkembang mereka membangun rumah adat yang cukup besar yang dapat kita lihat sampai saat ini. Rumah adat pertama dinamakan *Saka Pu'u* dan *Saka Lobo*. Masing-masing suku memiliki satu *Saka Pu'u*² dan satu *Saka Lobo*³.

¹ Ketika nenek moyang para suku baru datang, mereka tidak langsung membuat rumah adat yang dapat kita lihat sekarang, tetapi masing-masing suku membuat gubuk kecil yang mengapit suatu daerah keramat pada bagian tengah. Sebelum agama Katolik masuk, mereka menganut sistem kepercayaan animisme dan dinamisme sehingga di daerah keramat tersebut dibangun Ngadhu dan Bhaga untuk meletakkan sesajian mereka.

² Rumah adat utama simbol wanita yang dilambangkan oleh bentuk rumah

³ Rumah adat utama simbol pria yang dilambangkan dengan bentuk orang/manusia.

b. Perkembangan Pola Perkampungan

Permukiman makin berkembang dengan sejalannya perkembangan keturunan dari masing-masing suku. Rumah adat utama mereka tidak mampu lagi untuk menampung keseluruhan anggota keluarganya sehingga dibangunlah rumah-rumah adat biasa yang ukurannya tidak boleh sama dan melebihi rumah adat utama. Pola permukimannya masih linier berhadapan yang berkembang ke samping/memanjang ke samping. Rumah adat utama dan rumah adat biasa dapat dibedakan dari atap dan ukuran rumahnya.

c. Pola Perkampungan Akhir

Seiring dengan berjalannya waktu, permukiman di kampung ini pun mulai berkembang. Pengaruh pemerintah telah masuk seperti pembangunan jalan beraspal yang dapat menghubungkan kota dengan Kampung Bena yang mengakibatkan terjadinya pemekaran. Rumah-rumah adat utamanya pun dipindahkan ke Kampung Surabaya dikarenakan pembangunan jalan.

Selain ke kampung Surabaya, pemekaran Kampung Bena berlanjut ke Kampung Batakengo, namun perbedaannya di Kampung Batakengoini tidak akan melihat satupun rumah adat yang merupakan ciri khas dari Kampung Bena, semua rumah di kampung ini sudah merupakan rumah biasa walaupun penduduk yang tinggal disini merupakan keturunan langsung dari suku-suku Kampung Bena. Berbeda dengan rumah-rumah di Kampung Surabaya yang masih dijaga keasliannya.

Dahulu pembagian tempat tinggal antar suku terdapat suatu pezonaan, tetapi sekarang tidak lagi akibat banyaknya perkawinan antar suku. Di dalam satu rumah tidak boleh terdapat lebih dari satu keluarga maka sebagian keluarga yang lain harus pindah ke Surabaya dan Batakengo. Dahulu di kampung ini masih terdapat pembagian kasta-kasta tetapi sekarang tidak lagi namun pembagian kasta-kasta ini tidak berpengaruh pada pola permukiman kampung.

Kesimpulan dari pola perkembangan kampung Bena:

- a. Pola awal; linier berhadapan dengan dua ujung sebagai penjaga. Ruang tengah sebagai daerah penting dan orientasi karena ada *Bhaga* dan *Ngadhu*.
- b. Pola akhir; karena ada pemekaran, muncul Surabaya dan Batakengo dengan pola permukiman yang agak berbeda tetapi tetap berorientasi ke *Bhaga* dan *Ngadhu*.
- c. Hubungan ke fasilitas umum umumnya jauh, tetapi tetap tidak mau mendirikan fasilitas umum karena tidak ingin ada bangunan baru disini sehingga pola permukiman di Kampung Bena ini tidak dipengaruhi oleh fasilitas-fasilitas umum.

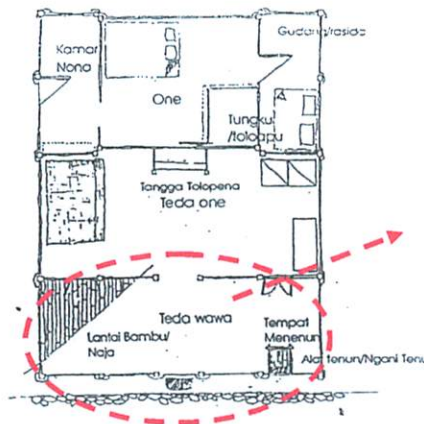
2. Ruang Bangunan Tradisional

Untuk ruang bangunan tradisional masyarakat Kampung Bena dapat dibedakan menjadi tiga kelompok yaitu : ruang publik, semi privat dan privat.

a. Ruang publik

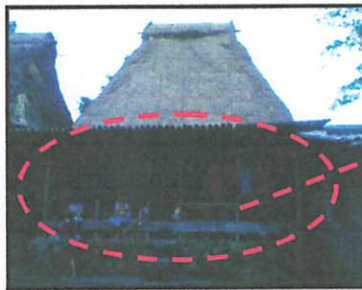
Pada rumah adat masyarakat Kampung Bena, ruang publik terdiri dari *Teda Wawa* serta *Wawa*. Kedua ruang ini bersifat publik dimana pada kedua tempat ini para tamu diterima dan disinilah pemilik rumah mengambil bagian dalam aktivitas komunal kampung. Dari teras rumah ini pemilik rumah dapat mengamati kegiatan yang berlangsung di ruang publik kampung dan melempar ataupun mengomentari permasalahan yang timbul.

- *Teda wawa* adalah ruang teras yang terletak pada sisi luar rumah Bena dan berkenaan langsung dengan ruang tengah kampung. Biasanya digunakan sebagai area menenun dan menerima tamu.
- *Wawa* adalah ruang yang terletak di depan rumah, termasuk lapangan yang ada di tengah kampung. Digunakan untuk menjemur kopi atau jagung dan biasanya juga digunakan sebagai area penguburan keluarga rumah yang bersangkutan. Pada rumah pokok (*Saka Lobo/Saka Pu'u*), halaman depan ini digunakan sebagai area perletakan *Ngadhu* dan *Bhaga*.



Lokasi *Teda Wawa* sebagai ruang publik dalam *Sa'o*.

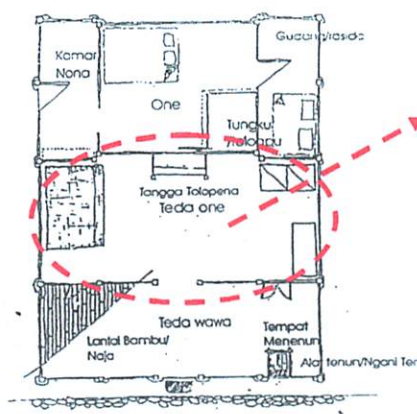
Gbr 3.14
Ruang Publik Dalam Sa'o



Ruang teras yang terletak pada sisi luar rumah Bena dan berkenaan langsung dengan ruang tengah kampung. Biasanya digunakan sebagai area menenun dan menerima tamu.

b. Ruang Semi Privat

Ruang semi privat yang terdapat dalam *Sa'o* adalah ruang setelah *Teda Wawa* dan *Wawa* yang ada didepan rumah mereka. Ruang semi privat ini disebut ruang *Teda One*. Bagi para tamu dari keluarga atau teman-teman dekat yang biasanya bersilaturahmi akan dimasukan ke dalam ruangan ini.

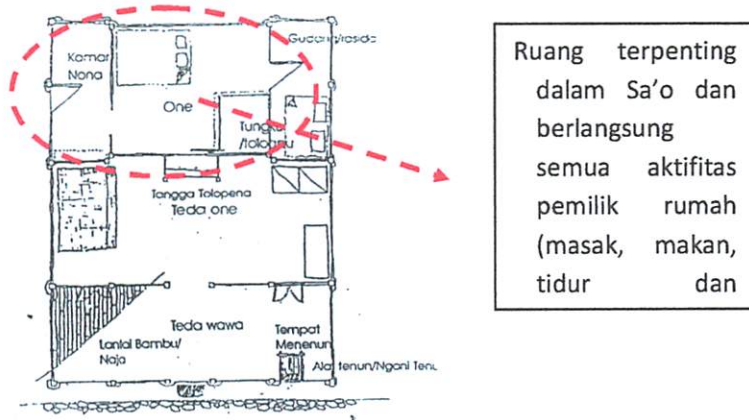


Merupakan ruang semi privat yang hanya biasa dimasuki keluarga dekat.

Gbr 3.15
Ruang Semi Privat Dalam Sa'o

c. Ruang Privat

Ruang privat dalam *Sa'o* (rumah adat Bena) disebut *One*. Ruangan ini disamping merupakan ruang privat juga merupakan ruang terpenting dan utama yang ketinggiannya di atas ruang-ruang lainnya. Ruangan ini berfungsi sebagai ruangan untuk memasak, makan, tidur serta untuk melakukan pertemuan atau rapat keluarga inti.



Gbr 3.16
Ruang Privat Dalam *Sa'o*

3. Tata Letak Bangunan Tradisional

Untuk tata letak bangunan tradisional masyarakat Kampung Bena memiliki karakter tersendiri yang menjadi landasan bagi masyarakat dalam membangun suatu rumah. Dalam hal ini akan dibahas mengenai tata letak bangunan *Sa'o* dan fasilitas pendukung lainnya. Adapun tata letak rumah dapat dibagi 2, yaitu :

a. Berdasarkan Aturan Filosofi

Adapun aturan tata letak rumah berdasarkan filosofi masyarakat, adalah:

- Setiap rumah pokok yaitu *Saka Pu'u* dan *Saka Lobo* dihadapannya harus dibangun *Ngadhu*, *Bhaga*, *Peo* serta *Ture* (susunan menhir dan dolmen)

Gbr 3.17

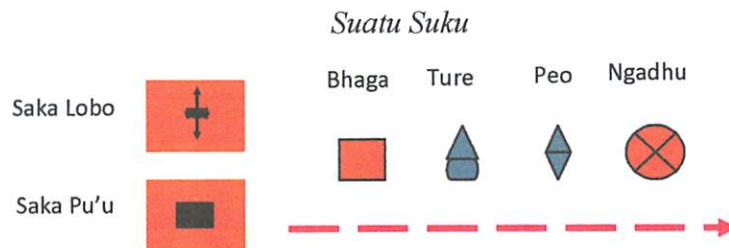
Tata Letak Rumah Pokok (Saka Pu'u dan Saka Lobo)



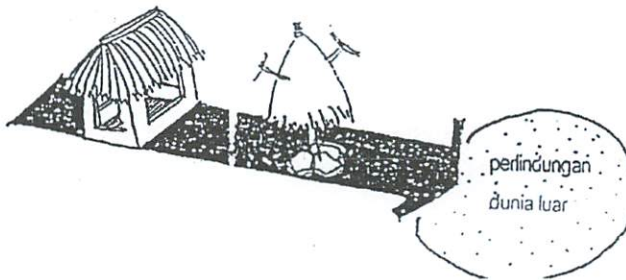
- *Ngadhu, Bhaga, Peo* serta *Ture* tersebut dibangun secara vertikal dan saling berhadapan. Dimana susunannya dimulai dari rumah pokok (*Saka Pu'u* dan *Saka Lobo*), *Bhaga, Ture, Peo* dan *Ngadhu*. Keberadaan empat elemen ini dalam Kampung Bena menunjukkan banyaknya suku yang ada di Kampung Bena.

Gbr 3.18

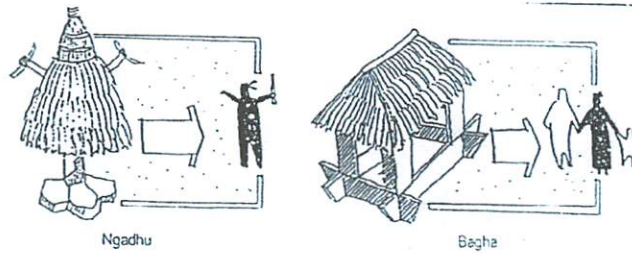
Susunan Rumah Pokok, Bhaga, Ture, Peo dan Ngadhu



- Posisi tangan *Ngadhu* harus menghadap ke arah *Bhaga*.



- Posisi jendela Bhaga harus menghadap ke arah gerbang kampung.



b. Aturan Kebersamaan

- Adanya halaman rumah sebagai ruang publik.
- Rumah tanpa adanya pagar halaman yang menjadi pembatas setiap rumah adat (*Sa'o*).
- Adanya Gua Maria sebagai tempat sembahyang masyarakat.

Gbr 3.19

Gua Maria sebagai tempat sembahyang masyarakat



B. Ornamen Bangunan atau Rumah Adat (*Sa'o*)

Rumah-rumah yang berada di Kampung Bena diberi nama dan dianggap bertingkah laku seperti manusia, hal ini dikarenakan bahwa masyarakat Bena percaya bahwa rumah-rumah yang mereka dirikan adalah anak-anak dari bapak dan ibu kampung (Gunung Suralaki dan Gunung Inerie) dan merupakan perlambangan dari manusia. Nama yang dipakai ini berasal dari nama-nama nenek moyang mereka, sehingga rumah yang ada selain sebagai tempat tinggal juga dipergunakan untuk mengenang para nenek moyang.

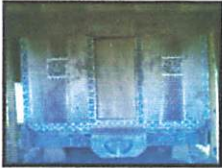
Mereka percaya bahwa rumah-rumah seperti halnya manusia harus saling berpasangan dan berhadapan agar tercipta suatu komunikasi yang lancar. Masyarakat Kampung Bena juga percaya bahwa setiap manusia di dunia ini adalah makhluk sosial

yang membutuhkan pasangan hidup. Kepercayaan ini dituangkan dalam konsep rumah adalah manusia, artinya tiap rumah mempunyai pasangannya masing-masing.

Ada rumah adat yang dianggap mewakili kaum pria dan ada juga yang dianggap mewakili kaum wanita. Rumah yang mewakili kaum wanita diberi nama *Saka Pu'u* sedangkan yang mewakili kaum pria diberi nama *Saka Lobo*. *Saka Pu'u* atau rumah inti keluarga wanita adalah pemegang kuasa tanah klan tersebut. Selain kedua jenis rumah pokok tadi, terdapat pula rumah-rumah lain yang disebut sebagai rumah pendukung. Rumah-rumah pendukung ini merupakan rumah turunan dari rumah-rumah pokok (*Saka Pu'u*). Di dalam Kampung Bena terdapat beberapa rumah yang diistimewakan yaitu *Wakawoe* dan *Pakabena*. *Wakawoe* dianggap sebagai rumah yang paling sakral dan memegang kalender adat (berbentuk seperti sisir) dan merupakan tempat penentuan kapan suatu upacara adat berlangsung dan siapa yang melaksanakannya. Sedangkan *Pakabena* adalah rumah yang paling tua di kampung ini.

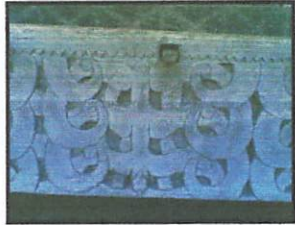
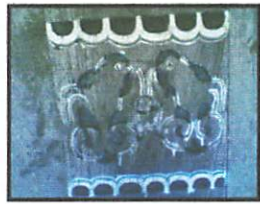
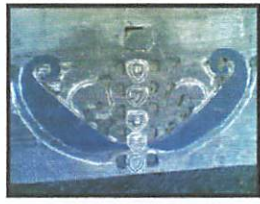
Tabel 3.1
Ornamen Bangunan (Rumah Adat) Kampung Bena

No	Jenis Bangunan	Ornamen Bangunan	Fungsi Bangunan	Jenis Ukiran Pada Bangunan
1	Rumah Adat, terdiri dari: a. Saka Pu'u	Ornamen bangunan pada Saka Pu'u berupa ornamen rumah-rumahan kecil. 	Saka Pu'u berfungsi sebagai rumah induk yang mewakili kaum wanita, dengan ukuran lebih besar dari Saka Lobo dan rumah pendukung.	Ukiran yang terdapat pada rumah adat: ▪ Motif ayam ▪ Motif tanduk kerbau ▪ Motif emas ▪ Motif bunga
	b. Saka Lobo	Ornamen bangunan pada Saka Lobo berupa ornamen orang-orangan yang sedang memegang senjata. 	Saka Lobo berfungsi sebagai rumah induk yang mewakili kaum laki-laki, dengan ukura lebih kecil dari rumah Saka Pu'u.	

No	Jenis Bangunan	Ornamen Bangunan	Fungsi Bangunan	Jenis Ukiran Pada Bangunan
	c. Rumah Pendukung 	Tanpa adanya ornamen khusus.	Sebagai rumah pendukung dari rumah induk Saka Pu'u dan Saka Lobo.	
2	Ngadhu 	Sebuah bangunan kayu yang berbentuk seperti payung, dengan ornamen dua tangan memegang senjata. 	Sebagai simbol dari nenek moyang laki-laki, dan melambangkan peran pria sebagai pelindung wanita dan keluarga.	Ukiran yang terdapat pada Ngadhu: ▪ Motif ayam ▪ Motif tanduk kerbau ▪ Motif emas ▪ Motif bunga
3	Bhaga  	Bhaga berbentuk rumah-rumahan kecil sebagai replika dari rumah adat. Ornamen Bhaga dapat terlihat dari hiasan pada atap dan ukiran pada dinding Bhaga.  	Sebagai simbol dari nenek moyang perempuan dan sebagai lambang perempuan yang merumahi, menyatukan suami dan anak-anaknya.	Ukiran yang terdapat pada Bhaga: ▪ Motif ayam ▪ Motif tanduk kerbau ▪ Motif emas ▪ Motif bunga

Rumah adat masyarakat Kampung Bena adalah rumah panggung dengan bentuk dasar kubus. Atap utamanya berbentuk perisai tinggi dari alang-alang dengan tambahan atap dasar yang tersusun dari belahan bambu yang menumpang satu sama lain. Dindingnya terbuat dari bilah kayu yang dipenuhi ornamen ukiran hewan dan daun-daunan.

Tabel 3.2
Ornamen Ukiran Pada Sa'o, Ngadhu dan Bhaga

No	Jenis Ukiran	Arti Setiap Jenis Ukiran	Gambar/Foto
1	Tanduk kerbau	Sebagai simbol kemakmuran. Motif tanduk kerbau selalu mendapat tempat yang paling penting sebagai ukiran pada rumah adat.	
2	Ayam	Menurut penduduk, ayam adalah salah satu hewan yang dipandang "terhormat", antara lain karena sifatnya yang rajin (bangun paling awal di pagi hari, mengais makanannya dengan sangat teliti, dan selalu berjalan dengan gesit), sehingga meletakkan motif ayam di rumah mereka adalah untuk mengingatkan agar penghuni rumah pun mempunyai sifat seperti ayam tersebut.	
3	Bunga	Melambangkan kesuburan dan keindahan.	
4	Bela atau emas	Melambangkan kesuburan.	

BAB IV

TINJAUAN LOKASI

4.1 Tinjauan Kepariwisata dan Perhotelan di Riung Kab. Ngada

4.1.1 Kepariwisata

Kabupaten Ngada memiliki beragam jenis obyek wisata, baik Wisata Alam maupun Wisata Budaya. Dengan semakin meningkatnya jumlah kunjungan wisatawan ke Kabupaten Ngada tercatat pada tahun 2008 sebanyak 11893 orang, maka Kabupaten Ngada ditetapkan sebagai salah satu destinasi baru pariwisata unggulan di Indonesia melalui Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata nomor PM. 37/UM.001/MKP/07 tanggal 2 Januari 2007.

Obyek wisata alam yang sudah terkenal di dunia internasional adalah Taman Wisata Alam 17 Pulau Riung dengan berbagai keunikan yang dimilikinya antara lain : Mawar Laut, beraneka Jenis Terumbu Karang, Pulau Pasir Putih, Kelelawar bakau di pulau Ontoloe, Mbou (Kadal Raksasa yang merupakan Binatang Purbakala, masih hidup secara alamiah di habitatnya hingga saat ini). Selain itu adalah permandian air panas alam Mengeruda, Danau Wawomudha yang air kawahnya berwarna merah, Air terjun Ogi, Wae Roa, eko wisata Lekolodo dan Pantai pasir putih Waewaru. Obyek Wisata Budaya yang sangat terkenal ialah Kampung Tradisional Bena, Bela, Gurusina serta Kampung Tua dan Batu Megalith di Wogo. Selain itu banyak sekali terdapat masing banyak lagi. Namun dalam tinjauan ini, obyek wisata yang akan di kaji dalam mendukung keberadaan *hotel wisata* adalah *Taman Wisata Alam 17 Pulau Riung*.

- **Taman Wisata Alam Pulau 17 Pulau Riung.**

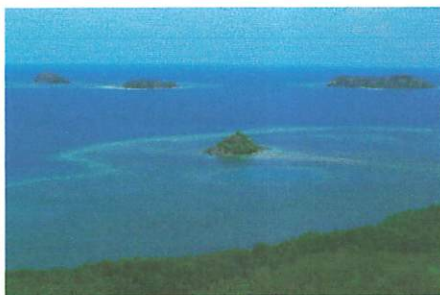
Taman Wisata Alam Laut 17 Pulau Riung terletak di Kecamatan Riung, sebelah utara wilayah Kabupaten Ngada. Jarak dari Bajawa ibukota Kabupaten Ngada : 75 Km, dapat ditempuh selama 2 1/2 jam dengan kendaraan umum maupun pribadi. Kawasan Taman Laut tersebut sebagian wilayahnya terletak di

daratan pulau Flores serta sebagiannya di perairan teluk Riung dengan tebaran pulau-pulaunya yang sangat indah.

Terletak di perairan desa Tadho, Kelurahan Benteng Tengah, Kelurahan Nangamese, Lengkosambi, Desa Sambinasi dan desa Latung Kecamatan Riung. Di kawasan ini terdapat 17 pulau besar dan kecil yang letaknya berdekatan satu sama lain. Pulau-pulau itu adalah pulau Pata, Bangko, Rutong, Bampa, Sua, Telu, Mborong, Kolong, Ontoloe, Sui, Wire, Meja, Wawi, Batu, Taor, Laingjawa, Wingkureo. Pulau-pulau tersebut dapat dilihat dengan berkeliling menggunakan Speedboat selama kurang lebih dua setengah jam. Perairan di kawasan ini memiliki beberapa jenis karang yang keras dan lembut, dan ada juga ikan hias berwarna-warni. Semua keindahan bawah laut tersebut dapat dinikmati dengan mata telanjang dari atas perahu pada saat laut dalam keadaan tenang di pagi hari sekitar pukul 05.00- 06.00. Bila wisatawan ingin menikmati keindahan bawah laut secara langsung, maka dapat memanfaatkan peralatan diving yang tersedia di Wisma Pesona Riung. Di wilayah darat kawasan ini terdapat Kadal Raksasa langka yang biasanya disebut Mbou oleh masyarakat setempat, atau biasanya di sebut juga Mbou Riung. Mbou Riung ini sama jenisnya dengan Varanus Komodoensis di Pulau Komodo, hanya warnanya lebih menarik. Selain itu, masih ada bentangan pasir putih di Pulau Rutong dan Ribuan Kelelawar di Pulau Ontoloe yang cukup menarik minat para pengunjung.

Beberapa obyek wisata di kawasan tersebut adalah :

a. Keindahan panorama alam.



Keindahan panorama alam obyek wisata 17 Pulau Riung sangat menakjubkan bagi para wisatawan lokal maupun manca negara. Keindahan panorama tersebut diakui oleh berbagai pihak yang pernah berkunjung kesana baik di daratan, kawasan tebaran pulau-pulau 17, maupun pemandangan alam di dasar laut. Keunikan pemandangan alam bawah laut tersebut sangat menakjubkan yang terdiri dari berbagai jenis terumbu karang baik lunak maupun keras dalam berbagai bentuk.

b. Mawar Laut.



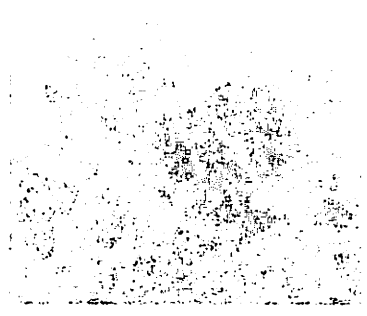
Mawar Laut merupakan salah satu Primadona daya tarik obyek wisata yang terdapat di kawasan Taman Wisata Alam Riung. Mawar Laut merupakan kumpulan telur Kelinci Laut yang saling melekat satu dengan yang lainnya dan menyerupai bunga Mawar. Mawar laut tersebut tumbuh dan melekat pada batu karang di dasar laut pada kedalaman antara 5 sampai dengan 10 meter dibawah permukaan laut. Untuk menikmati keindahan mawar laut tersebut para wisatawan harus bisa menyelam dengan menggunakan peralatan renang yang disediakan oleh Bidang Pariwisata Pemda Ngada yang tersedia di Wisma Riung Pesona. Para penyelam dapat meminta bantuan tenaga terampil pemandu wisata yang telah berpengalaman.

c. Kelelawar bakau.



Jutaan kelelawar bakau berdiam dan menghiasi pulau terbesar di teluk Riung yakni pulau Ontoloe. Kelelawar-kelelawar bakau tersebut bergantung pada ranting-ranting bakau baik siang maupun malam hari. Sungguh merupakan pemandangan yang sangat menakjubkan karena sangat banyak jumlahnya mencapai puluhan ribu ekor. Kelelawar bakau tersebut bergantung pada ranting bakau yang rendah dan relatif cukup mudah terjangkau. Oleh deru mesin dan bunyi sirene Speed Board yang mendekat ke arah kelelawar-kelelawar tersebut beterbangan di sekitar lokasi pemukimannya sampai dengan saat pengunjung meninggalkan lokasi mereka.

Alnus adalah genus yang termasuk dalam famili *Betulaceae*. Genus ini tersebar luas di seluruh dunia, terutama di daerah beriklim sedang. Di Indonesia, alnus hanya ditemukan di daerah pegunungan yang sejuk, terutama di daerah Jawa Barat dan Jawa Tengah.



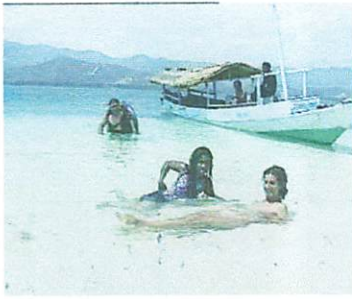
Alnus memiliki batang yang lurus dan berkayu. Kulit batangnya berwarna abu-abu kecoklatan. Daunnya berbentuk elips, dengan ujung runcing dan pangkal tumpul. Daunnya berpetiolus pendek. Bunga alnus beraturan, berkelamin terpisah. Buah alnus berbentuk kapsul, yang akan pecah untuk melepaskan biji. Alnus banyak dimanfaatkan sebagai bahan bakar, terutama untuk membuat arang. Batang alnus juga dapat digunakan untuk membuat kayu bakar.

7. *Salix* L.

Salix adalah genus yang termasuk dalam famili *Salicaceae*. Genus ini tersebar luas di seluruh dunia, terutama di daerah beriklim sedang. Di Indonesia, salix hanya ditemukan di daerah pegunungan yang sejuk, terutama di daerah Jawa Barat dan Jawa Tengah. Salix memiliki batang yang lunak dan berkayu. Kulit batangnya berwarna abu-abu kecoklatan. Daunnya berbentuk elips, dengan ujung runcing dan pangkal tumpul. Daunnya berpetiolus pendek. Bunga salix beraturan, berkelamin terpisah. Buah salix berbentuk kapsul, yang akan pecah untuk melepaskan biji. Salix banyak dimanfaatkan sebagai bahan bakar, terutama untuk membuat arang. Batang salix juga dapat digunakan untuk membuat kayu bakar.



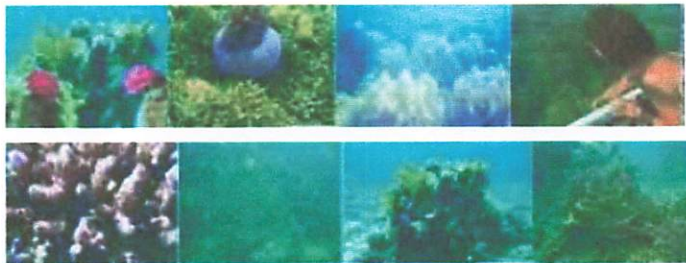
d.Pulau Pasir Putih.



Salah satu daya tarik wisata Kawasan 17 Pulau Riung adalah pulau Rutong yang memiliki pasir putih yang terkenal sangat indah. Sangat baik untuk mandi, berjemur dan beristirahat. Pulau Rutong letaknya sangat dekat dengan lokasi tebaran beraneka jenis terumbu karang. Berbagai jenis terumbu karang tersebut ada yang keras maupun lembut.

e.Terumbu karang

yang beraneka ragam dan sangat menakjubkan. Dapat dilihat dengan mata telanjang dan jaraknya relatif sangat dekat di kedalaman antara 1 meter sampai dengan 20 meter. Bagi pengunjung yang ingin menikmati keindahan panorama alam bawah laut hendaknya berangkat ke lokasi tersebut kurang lebih jam 06.00 pagi saat air laut masih tenang.



**Tabel 4.1 Jumlah Banyaknya Tamu Asing Dan Indonesia
Yang Datang di Wilayah Perencanaan
Tahun 2008**

No	BULAN	Banyak Tamu		Jumlah
		Asing	Indonesia	
1	Januari	40	653	693
2	February	59	508	567
3	Maret	59	412	471
4	April	79	563	642
5	Mei	106	618	724
6	Juni	95	714	809
7	Juli	127	610	737
8	Agustus	218	683	901
9	September	139	693	832
10	Oktober	113	590	703
11	Nopember	67	539	606
12	Desember	51	495	546
Jumlah 2008		956	10935	11893
2007		1152	7078	8230
2006		901	9001	9902

4.1.2 Kondisi Perhotelan

Sejalan dengan perkembangan pariwisata yang ada di Riung, maka usaha dibidang pelayanan jasa juga mengalami perkembangan sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan dari arus wisatawan yang datang ke Riung yang dari tahun ke tahun mengalami peningkatan. Tentunya hal tersebut merupakan prospek yang baik bagi dunia perhotelan. Untuk itu diperlukan sarana dan prasarana akomodasi sebagai fasilitas penunjangnya.

Peran pemerintah dalam peningkatan arus kunjungan dengan menetapkan kebijaksanaan pariwisata dan pengembangan obyek wisata yang ada, memacu pihak swasta maupun pemerintah itu sendiri untuk mendirikan hotel disekitar lokasi Taman Wisata Alam 17 Pulau Riung.

Sebagaimana diketahui Riung merupakan wilayah kecamatan yang memiliki jumlah penduduk yang tidak sebanyak di kota kabupaten yakni bajawa. Namun karena dengan adanya obyek wisata tersebut tidak menutup kemungkinan akan keberadaan usaha pelayanan jasa penginapan yakni hotel. Hal tersebut terbukti dengan adanya hotel yang sudah berdiri cukup lama disekitar lokasi Taman Wisata Alam Pulau Riung.

**Tabel 4.2 Jumlah Hotel di Wilayah Perencanaan
Tahun 2008**

NO	Nama Hotel	Klasifikasi	Jml. Kam ar	Alamat
1	Hotel Florida	Bintang I	12	Jl. Mbongras-Riung-Kelurahan Benteng Tengah
2	Hotel Pondok SVD	Melati III	35	Jl. TWAL Kelurahan Nangamese
3	Hotel Tamri	Melati II	20	Kompleks Kantor Camat Riung
4	Hotel Nur Ikhlas	Melati II	20	Kompleks Dermaga Pariwisata
5	Hotel Madona	Melati II	15	Kompleks SDN Nangamese
6	Hotel Riung Pesona	Bintang I	31	Jl. TWAL Kelurahan Nangamese
7	Hotel Istana Beta	Melati III	40	Kompleks Kantor Camat Riung
8	Hotel Liberti	Bintang I	30	Kompleks SDN Nangamese
9	Hotel Nirwana	Melati I	10	Jl. TWAL Kelurahan Nangamese

4.2 Site

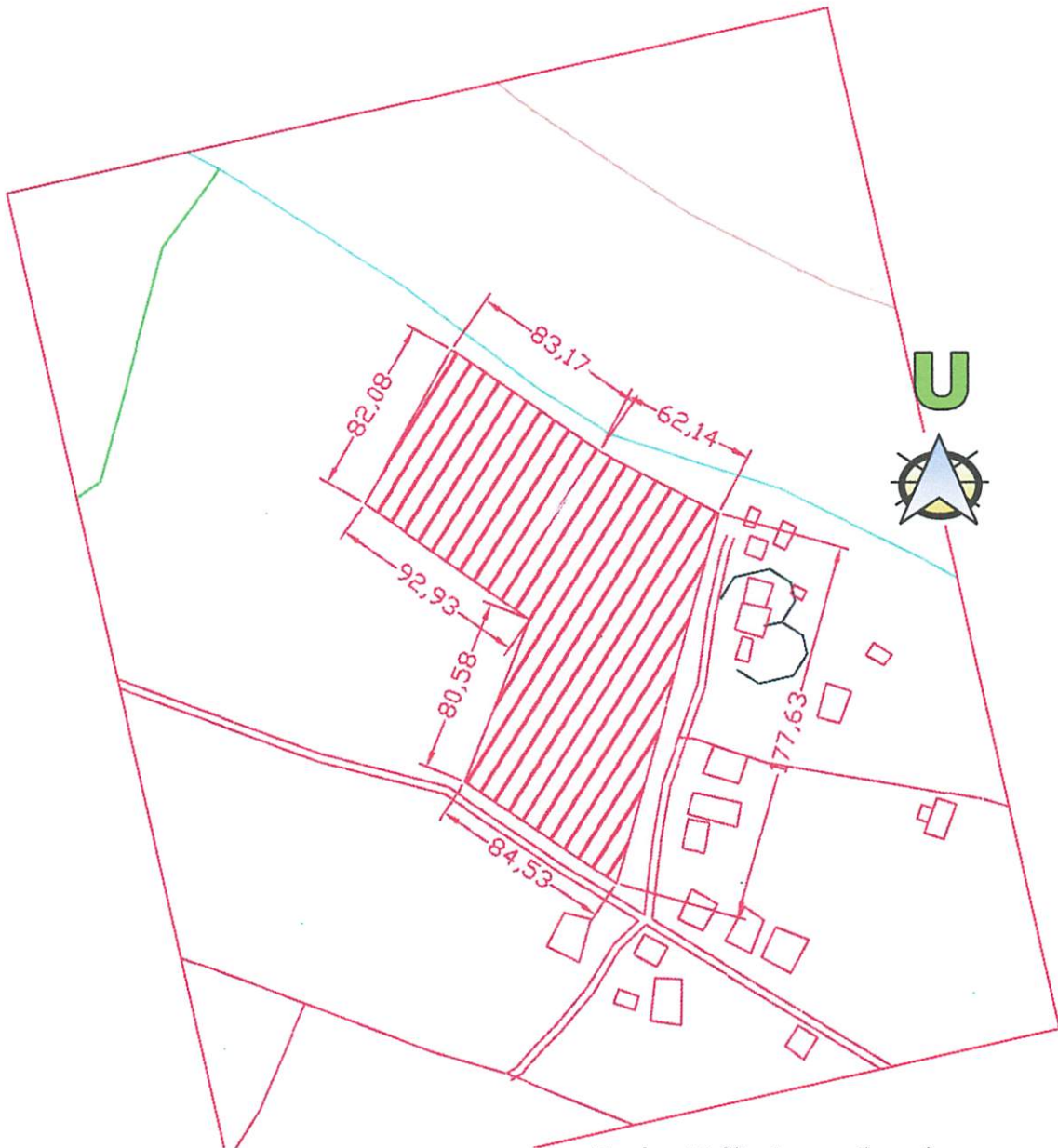
Hotel Wisata pada dasarnya berfungsi sebagai tempat beristirahat yang mampu memberikan ketenangan yang jauh dari hiruk pikuk kota, sesuai dengan hotel wisata yang membutuhkan ketenangan juga membutuhkan site yang diperuntukan untuk pariwisata. Maka dipilih lokasi wisata yang terdapat dikawasan Taman Wisata Alam 17 Pulau Riung. Lokasi yang relatif datar dan memilih view ke arah pantai yang masih alami dan natural.

Lokasi : Jln. Riung – mbay

Luas site : 1.95 Ha



Gambar 4.1 Posisi Site



Gambar 4.2 Site dengan dimensi

Luas site : 19500 m²

KDB : 30-60%

TLB : 1-2 lantai.

Batas Site :

1. Utara : Pantai
2. Selatan : Perkebunan kelapa
3. Barat : Permukiman
4. Timur : Permukiman

4.2.1 Data existing

a. Vegetasi

Vegetasi pada site digunakan untuk peneduh dan sebagai komoditi sektor pertanian (kelapa).

Macam Vegetasi yang ada di tapak :

1.1. Pohon kelapa

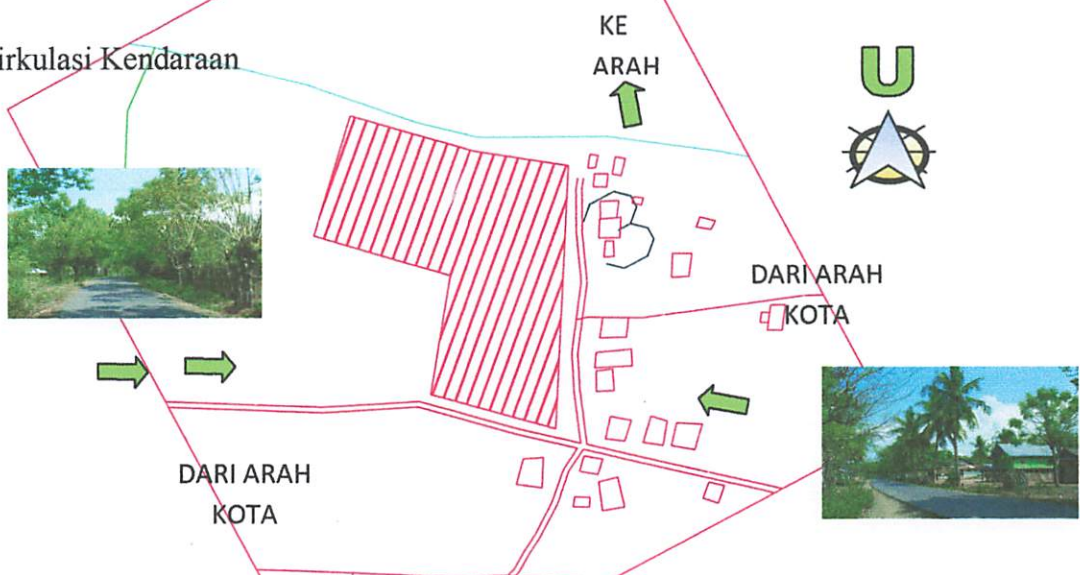


1.2. Mangrove (Bakau)



1.3. Pohon peneduh

• Sirkulasi Kendaraan

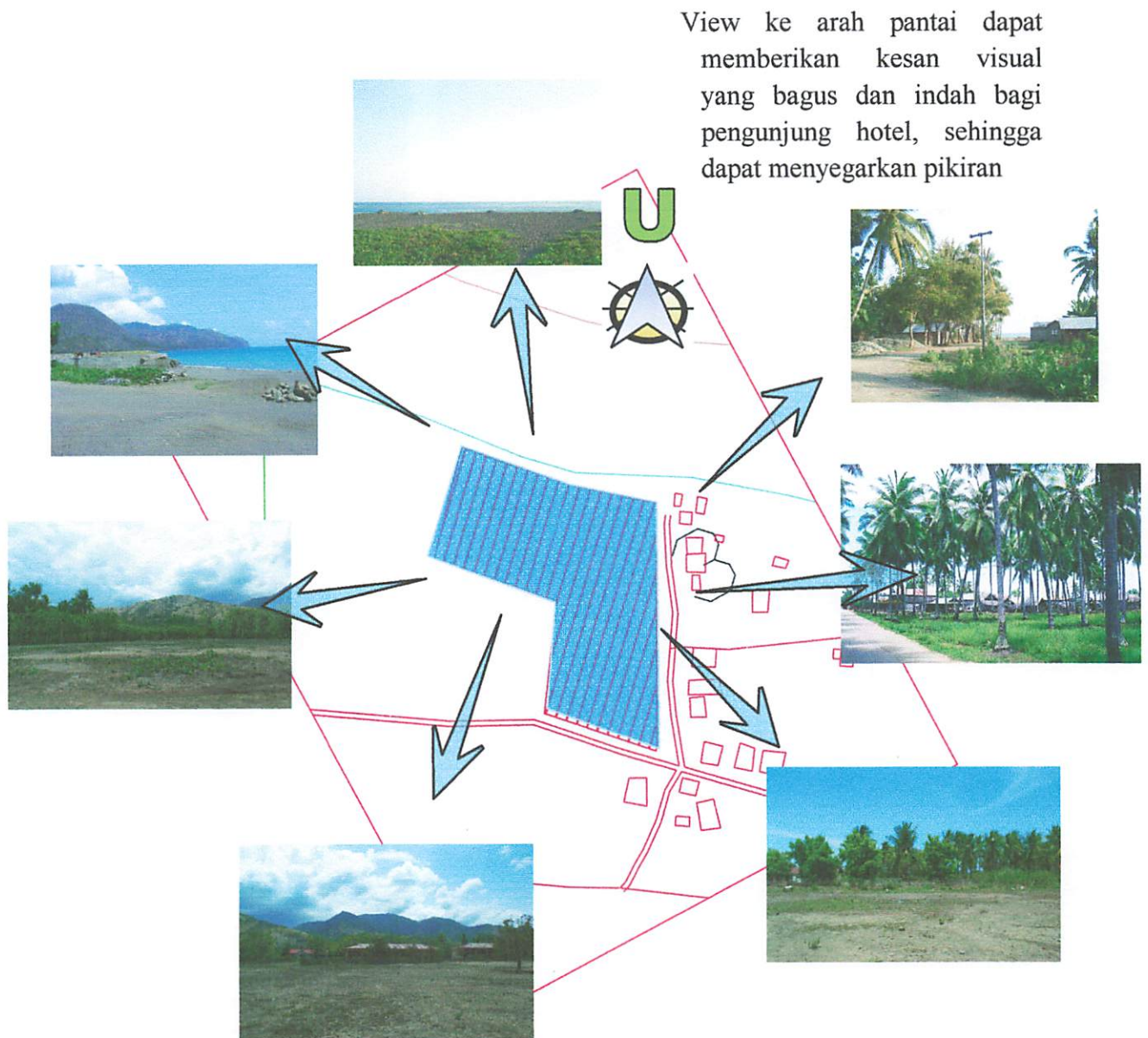


Gambar 4.3 Sirkulasi kendaraan pada site

Lebar jalan : 6 m dan 2 arah pada semua jalan.

b. Arah Pandang

- Arah pandang ke luar site



Gambar 4.3 Arah pandang ke luar site

View ke arah pegunungan yang menambah nilai wisata pada lokasi

➤ Arah pandang ke dalam site

View dari arah pantai, dan pada area dapat dijadikan sebagai area rekreasi yang mendukung keberadaan hotel wisata

View dari arah hutan bakau



Alternatif vokal point ke 2, agar menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan yang melewati lokasi dari arah kota Bajawa

View dari arah selatan site.

Lahan yang dapat dijadikan sebagai alternatif vokal point, agar menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan yang melewati lokasi dari

Gambar 4.4 Arah pandang ke dalam

BAB V

BATASAN

5.1 Batasan

Lingkup batasan pelayanan adalah standart hotel bintang 4, berskala nasional dan internasional. Dengan demikian, standart kenyamanan harus memenuhi standart kenyamanan tersebut.

Jenis data yang termaksud dalam perencanaan proyek sebagai batasan proyek ini adalah :

1. Segi Perhotelan

Segala sesuatu yang berkaitan dengan perhotelan, khususnya yang berstandar bintang 4.

2. Segi Perencanaan Kota

Semua peraturan yang dikeluarkan oleh Pemerintah Daerah (Pemda) yang berkaitan dengan aspek pengembangan perencanaan kota.

3. Segi Arsitektural

Merancang Hotel Wisata dimana memunculkan karakteristik budaya suku ngada yang terdapat di riung, sehingga menjadikan riung sebagai daerah yang kaya akan budaya.

4. Segi Ekonomi

Memperhatikan kemungkinan balik modal dengan perencanaan yang matang mengingat bahwa bangunan ini bersifat komersial.

Perancangan Hotel Wisata di Taman Wisata 17 Pulau Riung hanya terkait pada :

- Wujud visual/fisik bangunan yang ditampilkan mencirikan khas bangunan dari budaya setempat.
- Pola tata ruang dan tata letak dari tempat tinggal suku ngada.

BAB VI

PERMASALAHAN dan POTENSI

6.1 Permasalahan

6.1.1 Permasalahan Umum

Adapun beberapa masalah yang dapat diangkat menjadi permasalahan umum, yaitu :

- ◆ Bagaimana mengoptimalkan sarana dan prasarana Hotel Wisata taman wisata 17 pulau riung agar memiliki nilai lebih yang berarti terhadap sektor pariwisata ?

6.1.1 Permasalahan Khusus

- ◆ Bagaimana menentukan jenis fasilitas yang di butuhkan pada Hotel Wisata taman wisata 17 pulau riung sekaligus mencirikan budaya daerah sekitar?
- ◆ Bagaimana merancang Hotel Wisata Taman Wisata 17 Pulau Riung menjadi daya tarik wisata baik wisnu maupun wisman?
- ◆ Bagaimana menampung aktifitas rekreasi, hiburan dan fasilitas yang berhubungan dengan alam, yang memberikan kepuasan tersendiri kepada pengunjung yang menginap di Hotel wisata?

6.2 Potensi

- ◆ Dinas Pariwisata mendukung pengembangan dalam bidang pelayanan jasa penginapan di kawasan Taman wisata 17 pulau riung sebagai salah satu obyek wisata andalan Kab. Ngada yang di dukung oleh keadaan fisik dan non fisik pantai tersebut.
- ◆ Dengan kondisi pantai riung yang tidak curam, memiliki vegetasi, dan pasir putih maka akan meningkatkan nilai kawasan sehingga memenuhi syarat untu di bangun fasilitas yang memadai.

BAB VII

PEMROGRAMAN dan ANALISIS ARSITEKTURAL

7.1 ANALISA KEGIATAN / 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 :

- **Aktifitas Pengunjung**



Diagram 7.1 Aktifitas Pengelola

13

- ❖ **Aktifitas Istirahat :**

- Tidur
- Perawatan dan kesehatan (relaxasi)

- **Aktifitas Pengelola**

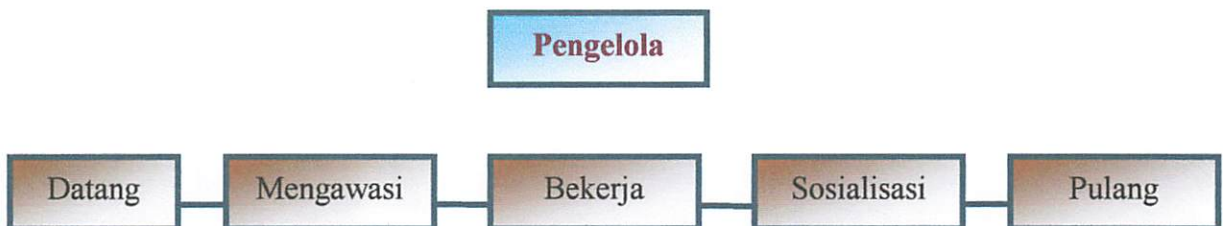


Diagram 7.2 Aktifitas Pengelola

- Aktifitas pengelola adalah mengecek dan menjalankan operasional hotel wisata agar berjalan dengan baik sesuai dengan misi.
- Sosialisasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk membangun komunikasi pengelola, karyawan dengan pengunjung.

- **Aktifitas Karyawan**



Diagram 7.3 Aktifitas Karyawan

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

7.2 ANALISA RUANG

7.2.1 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.

7.2.1.1 Analisa Kebutuhan Ruang Pengunjung

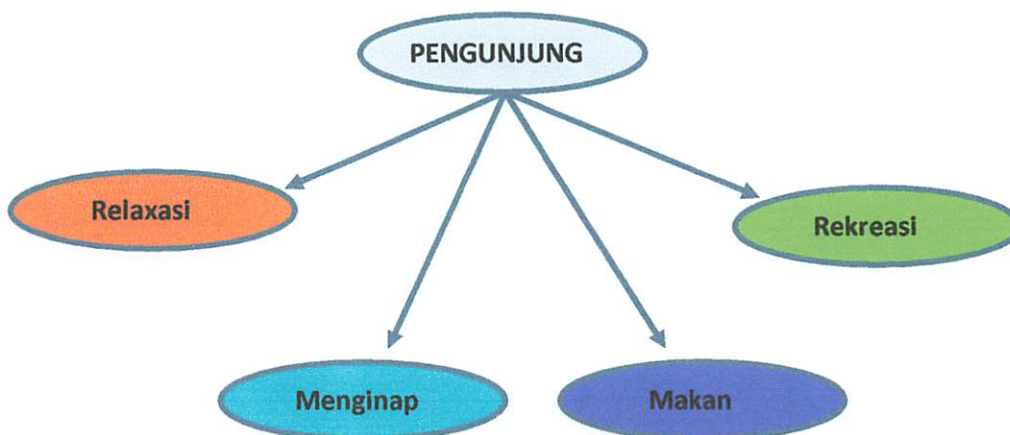


Diagram 7.4 Analisa Kebutuhan Ruang Pengunjung

a. Analisa Kebutuhan Ruang di Saat Pengunjung Menginap

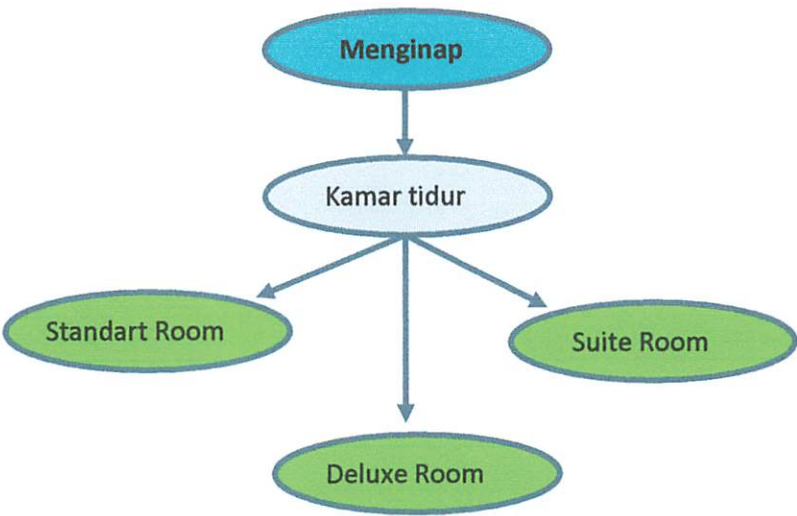


Diagram 7.5 Analisa Kebutuhan Ruang di Saat Pengunjung Menginap

b. Analisa Kebutuhan Ruang di Saat Pengunjung Relaxasi

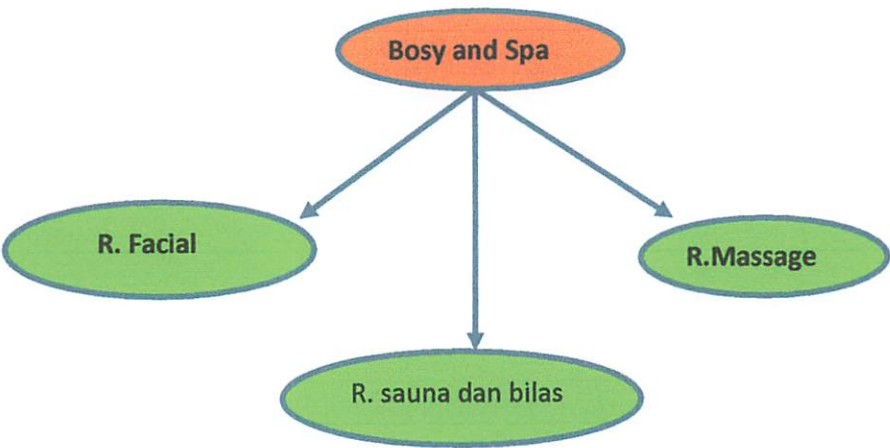


Diagram 7.6 Analisa Kebutuhan Ruang di Saat Pengunjung Relaxasi

c. Analisa Kebutuhan Ruang di Saat Pengunjung Makan dan Minum

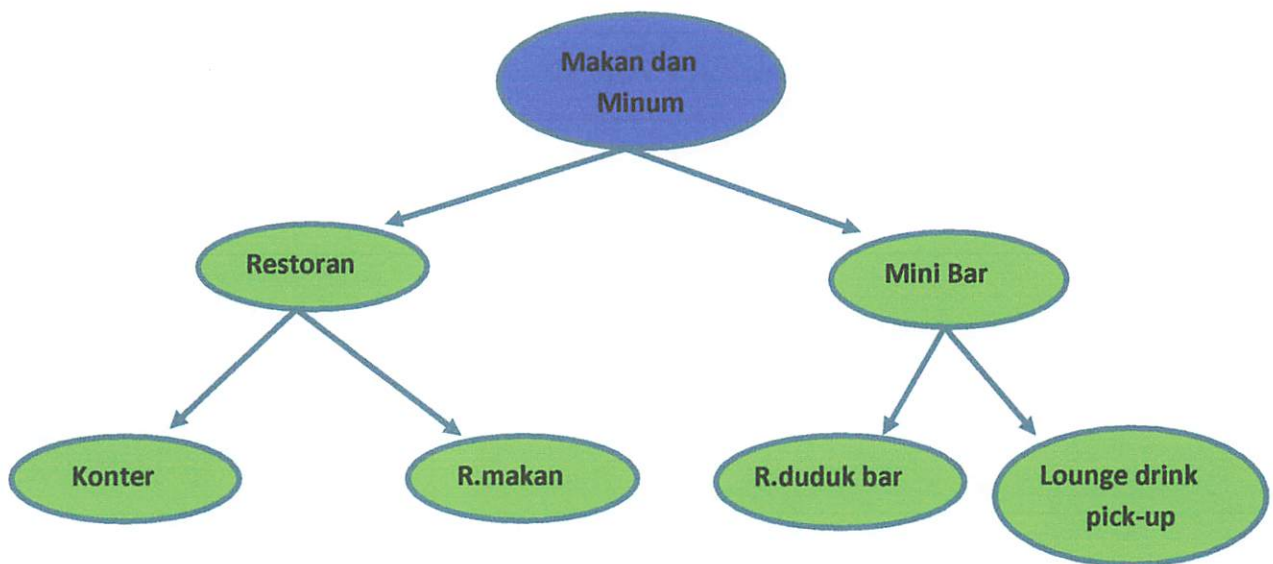


Diagram 7.7 Analisa Kebutuhan Ruang di Saat Pengunjung Makan dan Minum

d. Analisa Kebutuhan Ruang di Saat Pengunjung Rekreasi

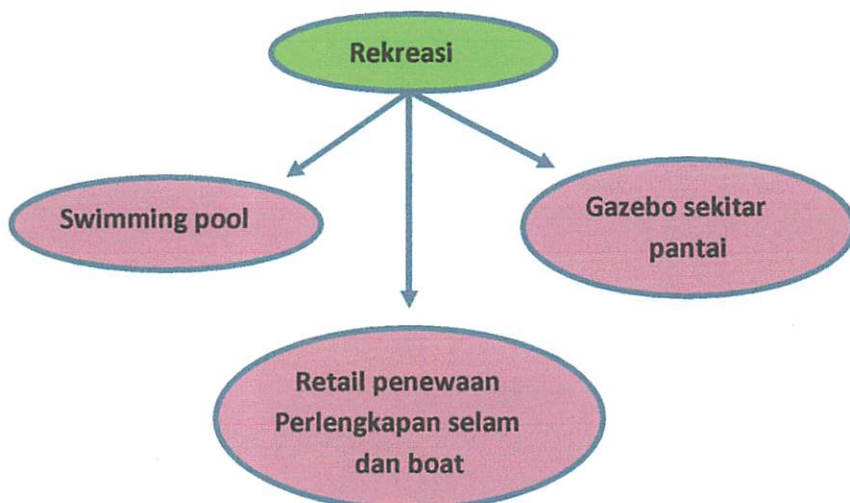


Diagram 7.8 Analisa Kebutuhan Ruang di Saat Pengunjung Rekreasi

7.2.1.2 Analisa Kebutuhan Ruang Pengelola

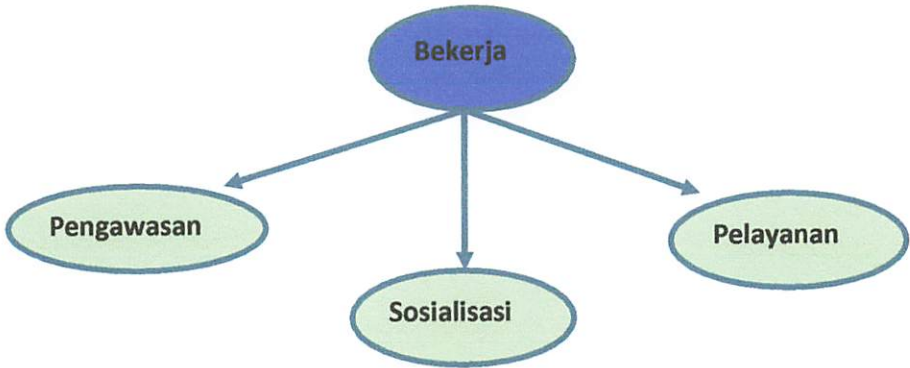


Diagram 7.9 Analisa Kebutuhan Ruang Pengelola

a. Pengawasan

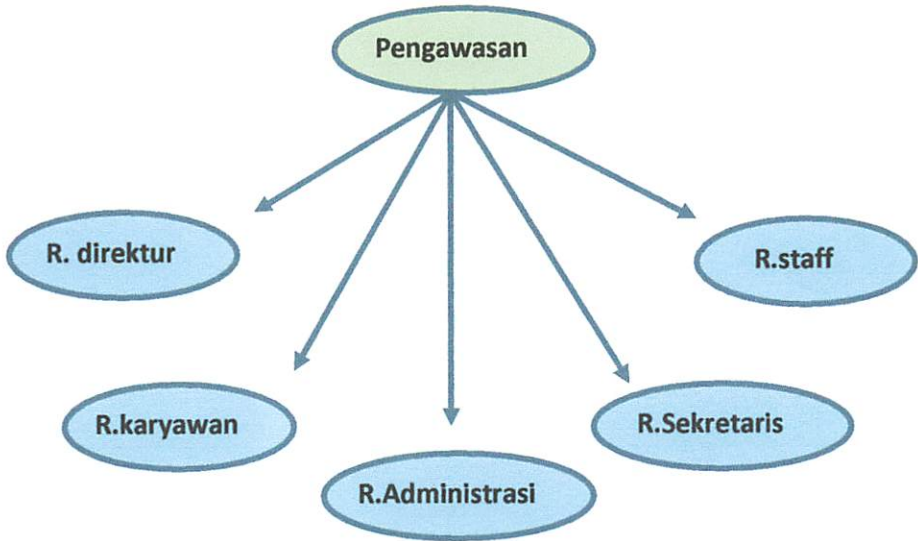


Diagram 7.10 Pengawasan

b. Sosialisasi

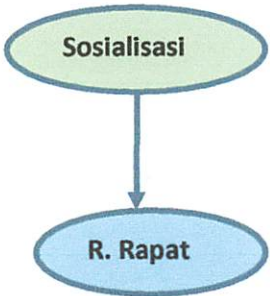


Diagram 7.11 Sosialisasi

c. Pelayanan

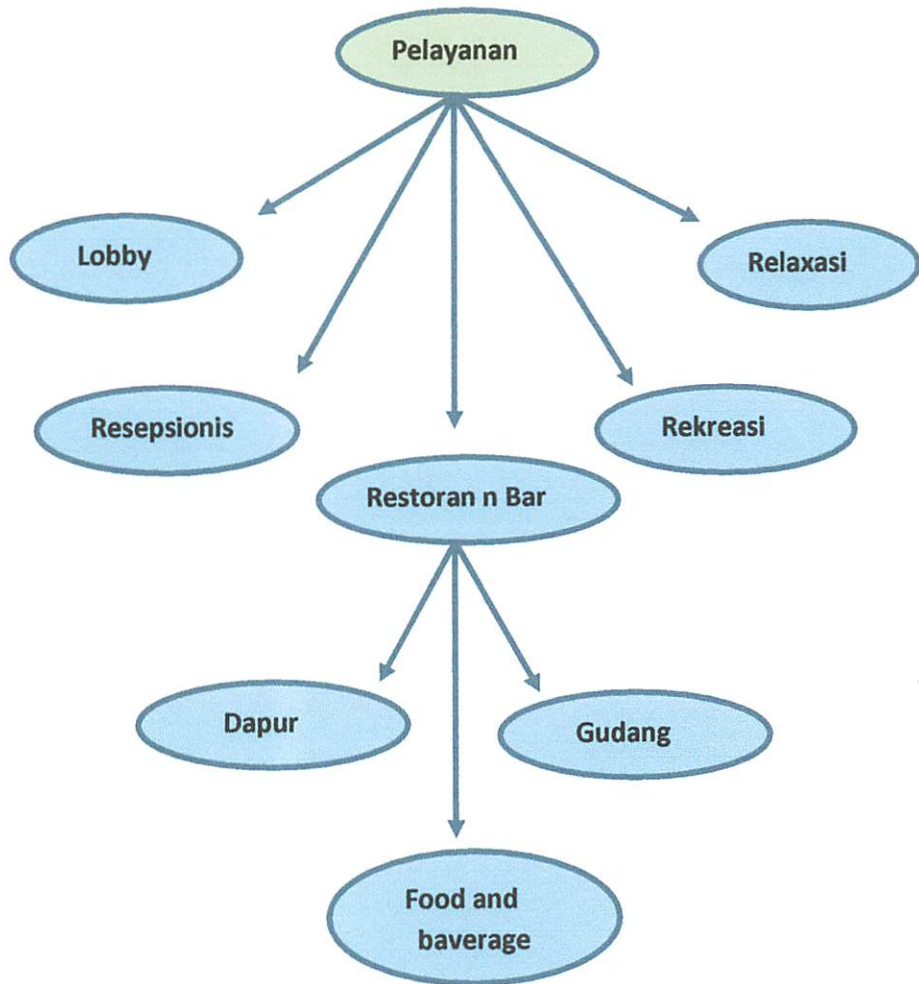


Diagram 7.12 Pelayanan

7.2.1.1 Analisa Kebutuhan Ruang Karyawan

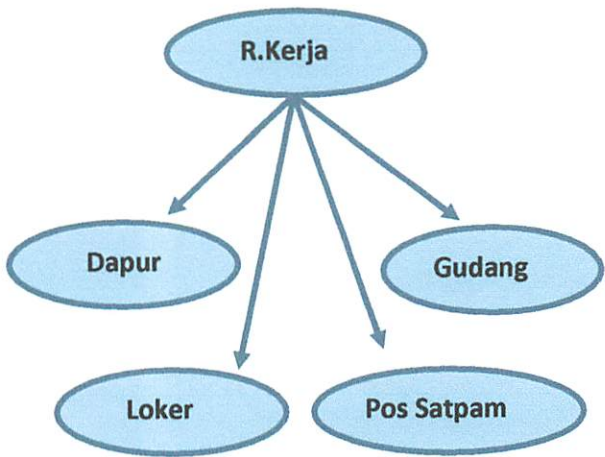


Diagram 7.13 Analisa Kebutuhan ruang karyawan

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 seenaknya dan cenderung tertutup	Sedang
15	R. Aromaterapi	Orang tidak dapat keluar masuk dengan seenaknya dan cenderung tertutup	Sedang
16	Swimming pool	Orang tidak dapat keluar masuk dengan seenaknya dan cenderung tertutup	Sedang
17	R. direktur	Orang tidak dapat keluar masuk dengan seenaknya dan cenderung tertutup	Tinggi
18	Staff	Orang tidak dapat keluar masuk dengan seenaknya dan cenderung tertutup	Tinggi
19	Kamar	Orang tidak dapat keluar masuk dengan seenaknya dan cenderung tertutup	Tinggi

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

7.3 HUBUNGAN RUANG



Diagram 7.14 Hubungan Ruang

7.4 SIRKULASI

Menunjukkan kemudahan pencapaian menuju fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan

a. Sirkulasi secara makro

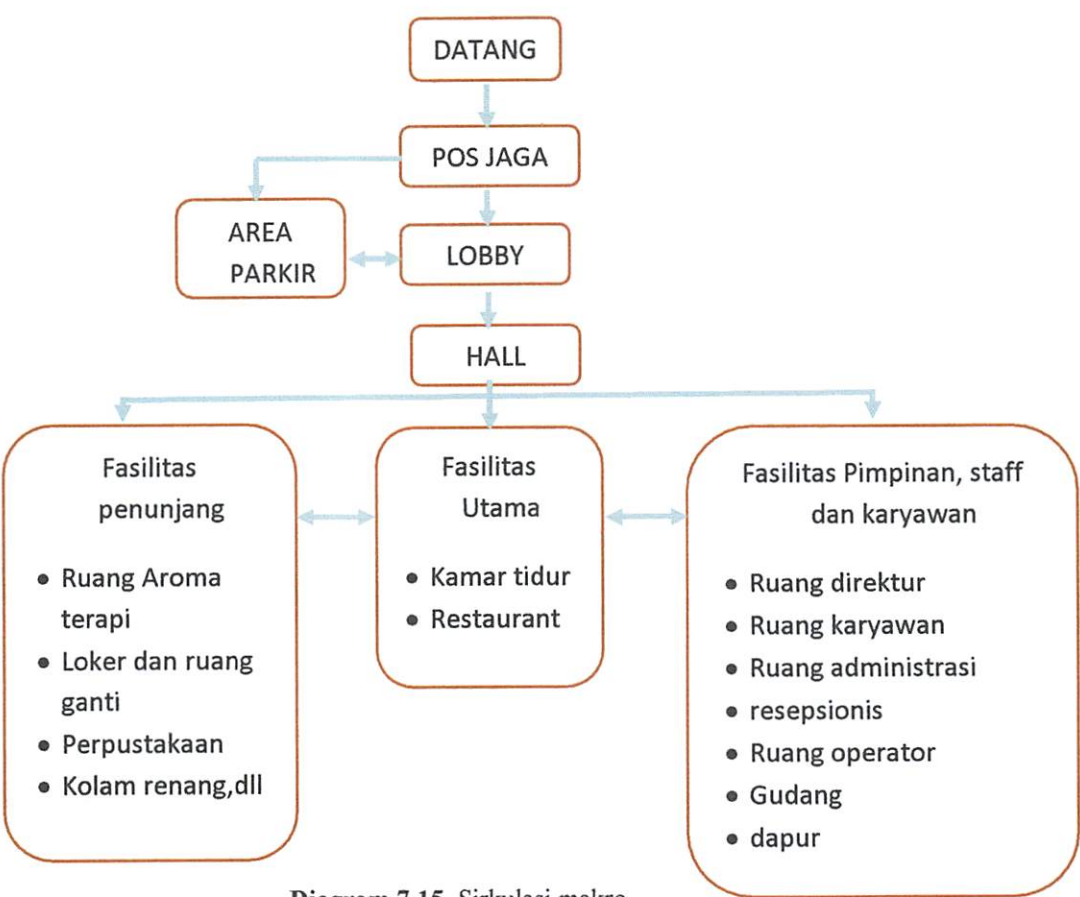


Diagram 7.15 Sirkulasi makro

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

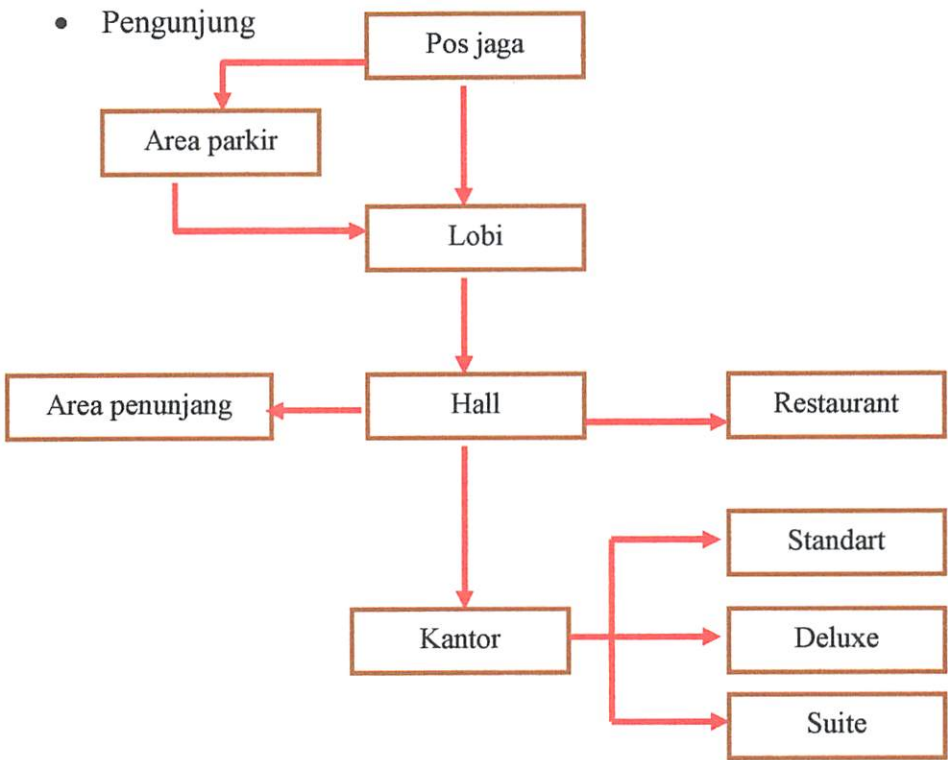


Diagram 7.16 Sirkulasi pengunjung mikro

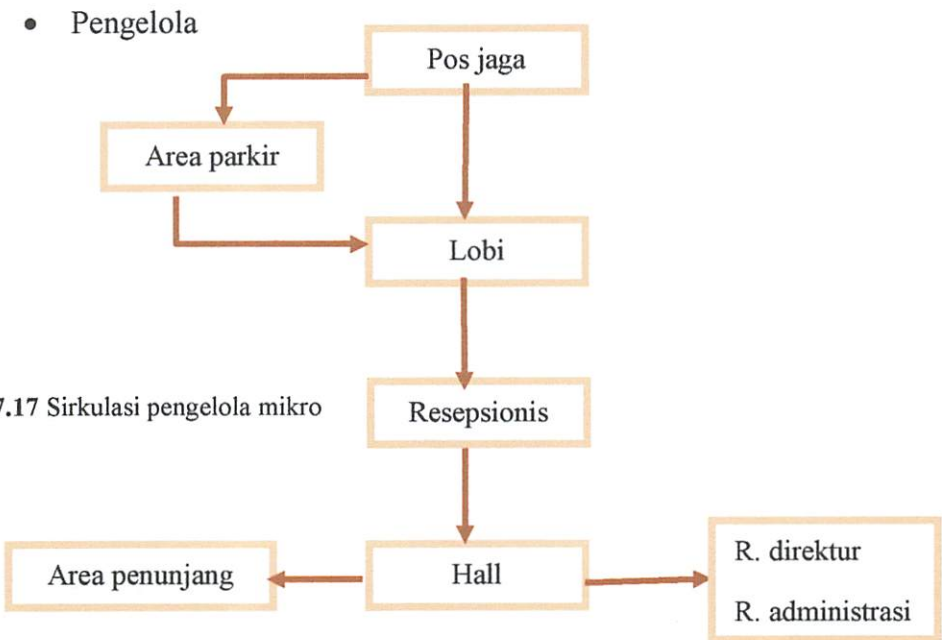


Diagram 7.17 Sirkulasi pengelola mikro

7.5 PERSYARATAN RUANG

Tabel 7.2 Tabel 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.	Ruang ganti dan locker	√		√	√			√	
3.	Toilet	√		√	√	√		√	
4.	Restoran	√	√	√	√	√		√	
5.	Bar	√	√	√	√	√		√	
6.	Gazebo	√		√	√	√		√	
7.	Retail penyewaan boat ke area wisata	√	√	√	√	√		√	
8.	Retail penyewaan perlengkapan selam	√	√	√	√	√		√	
9.	Toilet	√		√	√			√	

Fasilitas Relaxsasi

No	Nama ruang	Penghawaan		Pencahayaaa		Vie w	Publi k	Semi Pub lik	Priva t
		Ala mi	Buat an	Ala mi	Buatan				
1.	Body And Spa	√		√	√	√	√		
3.	Ruang ganti dan locker	√		√	√			√	

Fasilitas Penunjang

No	Nama ruang	Penghawaan		Pencahayaaa n		View	Publi k	Semi Pub lik	Privat
		Ala mi	Buat an	Ala mi	Buat an				
	Area parkir	√		√	√	√	√		
	Retail	√		√	√	√		√	
Pengelola									
	Loby	√	√	√	√	√		√	
	Resepsionis	√	√	√	√	√		√	
	Ruang tunggu	√		√	√	√		√	
	Ruang Direktur	√	√	√	√	√			√
	Ruang Wakil direktur	√	√	√	√	√			√
	Ruang food and beverage departemen	√	√	√	√	√			√
	Service	√	√	√	√	√		√	
	Ruang promotion department	√	√	√	√	√			√

	Ruang Pertemuan	√	√	√	√	√		√	
	Ruang Administrasi	√	√	√	√	√		√	
	Toilet	√		√	√				√
Service									
11.	Mekanikal elektrik	√		√	√				
12.	Genzet	√		√	√				
13.	Gudang	√		√	√				
14.	Pos jaga	√		√	√	√		√	

7.6 PROGRAM RUANG

7.6.1 Jenis ruang

Tabel 7.3 Tabel Jenis Ruang

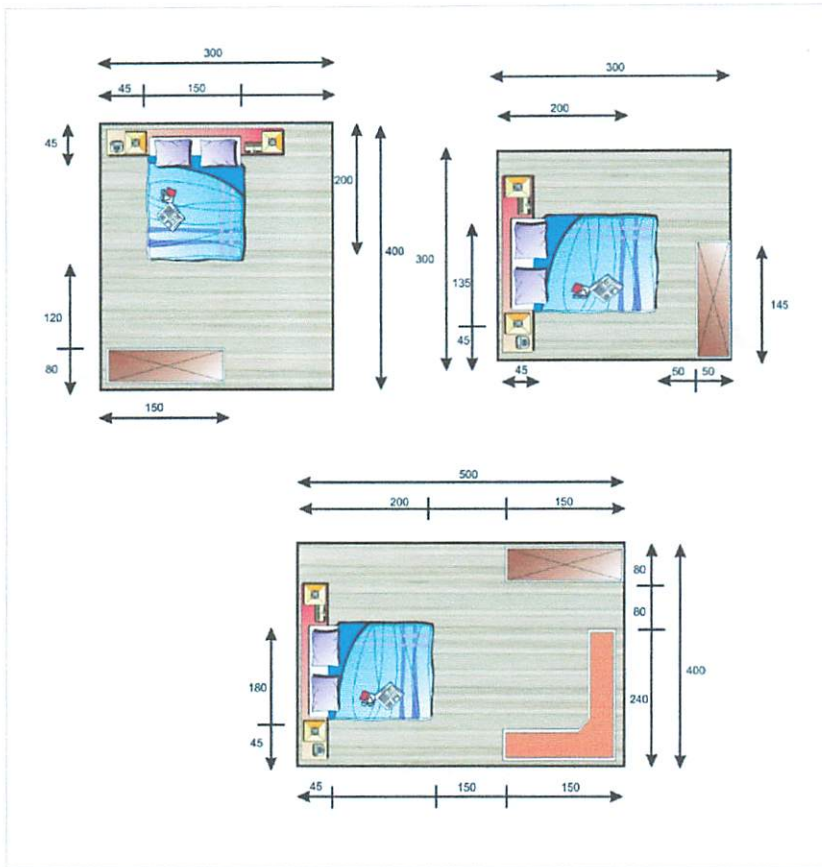
No	Jenis Fasilitas	Jenis Ruang
1.	Penginapan	
	• Standart Room	• 2 Kamar tidur • Km/Wc
	• Deluxe Room	• 3 Kamar tidur • Km/Wc
	• Suite Room	• 1 Kamar tidur • Km/Wc
2.	Rekreasi	
	• Restoran	• Hall • Ruang makan • Administrasi • Dapur bersih • Dapur kotor • Pantry • Toilet

	• Bar	• Administrasi • Ruang minum • Bartender • Pantry • Toilet
	• Kolam renang	• Kolam renang dewasa • Kolam renang anak-anak
	• Tempat persiapan berenang	• Ruang ganti dan locker
	• Tempat menunggu	• Ruang duduk/gazebo
	• Toilet	• Toilet
3.	Relaxsasi	• R.facial
		• R.message
		• R. Sauna
		• R. Bilas
4.	Pengelola	
	• Tempat mekanikal dan elektrikal	• Ruang mekanikal elektrikal
	• Tempat genzet	• Ruang genzet
	• Tempat berjaga	• Pos jaga
5.	Penunjang	
	• Tempat parkir	• Area parkir
	• Tempat penjualan	• Retail
	• Toilet	• Toilet

7.7 STUDI dan BESARAN RUANG

A. Studi Besaran Ruang

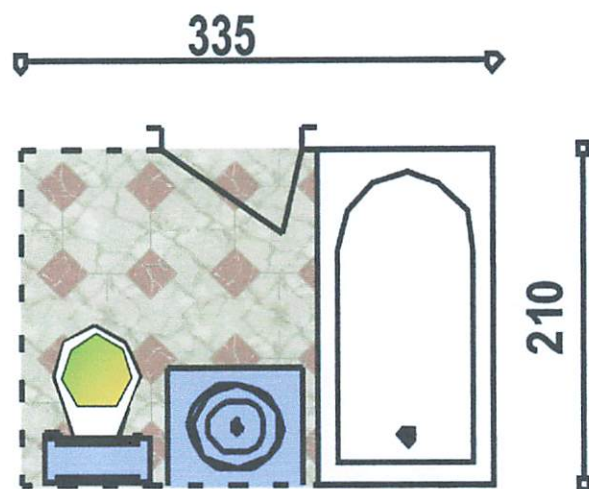
STUDI PERABOT RUANG TIDUR



Gambar 7.1 Studi Perabot Ruang Tidur

BESARAN RUANG PADA RUANG TIDUR DISESUIKAN 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 $5\text{M} \times 4\text{M} = 20\text{M}^2$

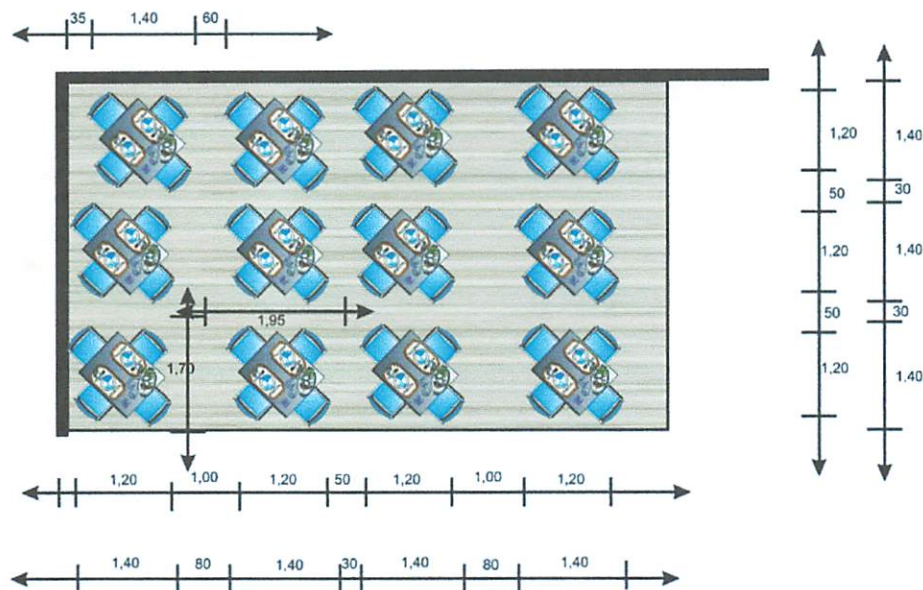
STUDI PERABOT KAMAR MANDI



Gambar 7.2 Studi Perabot Kamar Mandi dan WC

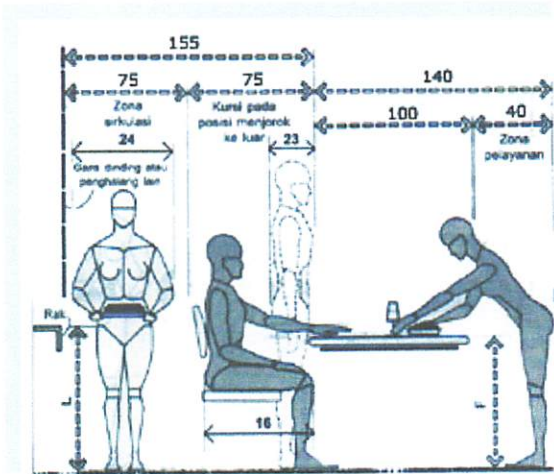
BESARAN RUANG PADA KAMAR MANDI DISESUAIKAN DENGAN DIMENSI PERABOT DAN POLA PENATAANNYA, YAITU 3,35 M X 2,1 M = 7,035 M²

STUDI PERABOT RESTORAN DAN BAR



Gambar 7.3 Studi Perabot Bar dan Restoran

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



Gambar 7.4 Studi Perabot Bar dan Restoran

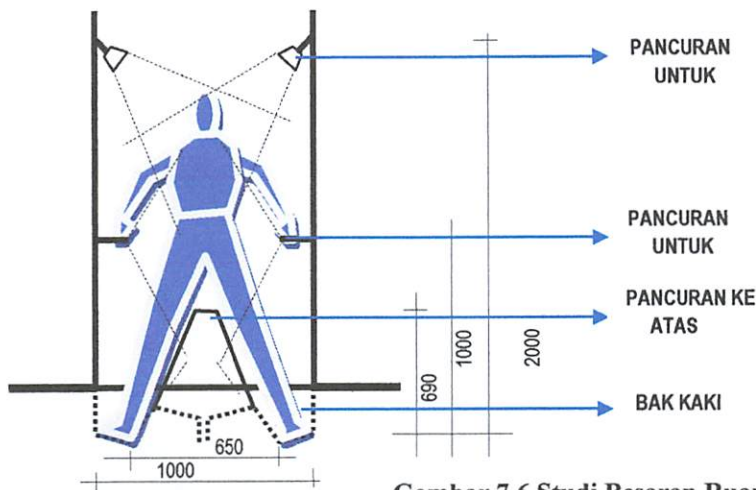
Kenyamanan dapat tercapai pada saat makan tiap orang membutuhkan meja dengan lebar 60 cm dan ketinggian 40 cm.



Gambar 7.5 Studi Perabot Bar dan Restoran

Jarak antara meja dengan dinding ≥ 75 cm. jarak antar meja 50 cm sebagai sirkulasi.

STUDI BESARAN RUANG TEMPAT BILAS



Gambar 7.6 Studi Besaran Ruang Tempat Bilas

7.8 PERHITUNGAN BESARAN RUANG

A. Penentuan Jumlah Kamar

Jumlah kamar yang akan direncanakan pada Hotel Wisata di Taman Wisata Alam 17 Pulau Riung didasarkan pada rumus yang telah ditetapkan oleh Dirjen Pariwisata, yaitu

$$Jk = \frac{N}{365} \times \frac{100}{R} \times \frac{1}{r}$$

Dimana :

Jk : Jumlah Kamar

N: Proyeksi jumlah tamu menginap x lama tamu menginap

R: Tingkat hunian rata-rata

r : Tingkat hunian ganda

Dari rumus ini dapat diketahui proyeksi kebutuhan jumlah kamar pada tahun 2009 dengan terlebih dahulu menghitung jumlah wisatawan sampai 2019 (tahun proyeksi perencanaan Hotel Wisata) dimana terdapat rumus:

$$Pt' = Pt (1 + r)^n$$

Dimana :

Pt' : Jumlah wisatawan/pengunjung hotel wisata sampai dengan 2019

Pt : Jumlah wisatawan 2008

r : Rata-rata prosentase wisatawan

n : Waktu proyeksi selama 10 tahun

$$Pt' = 11.893 (1 + 10\%)^{10}$$

$$= 11.893 (1,1)^{10}$$

$$= 11.893 \times 2,5$$

$$= 29732,5 \approx \underline{29733} \text{ wisatawan}$$

$$Jk = \frac{29733 \times 7}{365} \times \frac{100}{50} \times \frac{1}{1,76}$$

$$Jk = 570,22192 \times 2 \times 0,57$$

$$Jk = 650,05 = 650 \text{ kamar}$$

Jumlah akomodasi di Kabupaten Ngada sampai tahun 2008 adalah 213 kamar (sumber : Ngada Dalam Angka, tahun 2008) dan proyeksi kebutuhan kamar pada tahun 2019 adalah 650 kamar, maka kekurangan akan akomodasi ini adalah :

$$= 650 - 213$$

$$= 437 \text{ kamar}$$

Penambahan akomodasi di wilayah Kabupaten Ngada dan khususnya di Taman Wisata Alam 17 Pulau Riung di asumsikan 16 - 20% dari kekurangan kamar, maka :

$$16 \% \times 437 = 69,92 = 70 \text{ kamar}$$

Akomodasi dengan jumlah 70 kamar pada Hotel Wisata dikategorikan :

- Jumlah ruang Standar t = 60% x 70 kamar = 42 kamar
- Jumlah ruang Deluxe = 30 % x 70 kamar = 21 kamar
- Jumlah ruang Suite = 10% x 70 kamar = 7 kamar

- Kemudian menentukan jumlah R. Standart = 42 / 2 = 21 masa
- Kemudian menentukan jumlah R. Deluxe = 21 / 3 = 7 masa
- Kemudian menentukan jumlah R. Suite = 7 / 1 = 7 masa

Tabel 7.4 Perhitungan Besaran Ruang pada Hotel Wisata di Taman Wisata Alam 17 Pulau Riung.

a. Fasilitas Utama

No	Jenis Ruang	Kapasitas	Luas (m ²)	Jumlah (unit)	Total (m ²)
1	Tipe Standart room	2 org	Per kamar 24 m ² (6 x 4)	42/2 = 21	1008 m ²
2	Tipe Deluxe room	2 org	Per kamar 36 m ² (6x 6)	21/3 = 7	756 m ²
3	Tipe Suite room	2 org	Per kamar 48 m ² (8 x 6)	7/1 = 7	672 m ²
JUMLAH					2436 m²

b. Fasilitas PenunjangUtama

No	Nama Ruang	Kapasitas (orang)	Luas (m ²)	Jumlah (unit)	Total (m ²)
1	Ruang Direktur	1	Meja dan 2 kursi kerja 2,2 x 1,2 m ² = 2,64 m ² (NAD) Lemari kabinet 0,8 x 1,6 m ² = 1,28 m ² Ruang tamu 4 m ² Meja komputer = 0,9 x 1,2 m ² = 1,08 m ² Sirkulasi 80 % → (2,64 m ² + 1,28 m ² + 4 m ² + 1,08 m ²) x 0,8 = 7,2 m ² 2,64 m ² + 1,28 m ² + 4 m ² + 1,08 m ² + 7,2 m ² = 16,2 m ²	1	16.2
2	Ruang Wakil direktur	1	Meja dan 2 kursi kerja 2,2 x 1,2 m ² = 2,64 m ² (NAD) Lemari kabinet 0,8 x 1,6 m ² = 1,28 m ² Meja komputer = 0,9 x 1,2 m ² = 1,08 m ² Sirkulasi 80 % → (2,64 m ² + 1,28 m ² + 1,08 m ²) x 0,8 = 4 m ² 2,64 m ² + 1,28 m ² + 1,08 m ² + 4 m ² = 9 m ²	1	9

3	Ruang Promosi	4	Meja dan 2 kursi kerja $2,2 \times 1,2 \text{ m}^2 = 2,64 \text{ m}^2$ (NAD) Lemari kabinet $0,8 \times 1,6 \text{ m}^2 = 1,28 \text{ m}^2$ Meja komputer = $0,9 \times 1,2 \text{ m}^2 = 1,08 \text{ m}^2$ Sirkulasi 80 % $\rightarrow (2,64 \text{ m}^2 + 1,28 \text{ m}^2 + 1,08 \text{ m}^2) \times 0,8 = 4 \text{ m}^2$ $2,64 \text{ m}^2 + 1,28 \text{ m}^2 + 1,08 \text{ m}^2 + 4 \text{ m}^2 = 9 \text{ m}^2 \times 4 \text{ orang} = 36 \text{ m}^2$	1	36
4	Ruang Rapat	20	$7,5 \times 10 = 75 \text{ m}^2$ (NAD)	1	75
5	R. Administrasi	-	$5 \times 10 = 50 \text{ m}^2$	1	50
6	R. Tata Usaha	-	$5 \times 10 = 50 \text{ m}^2$	1	50
7	R. Audit	-	$5 \times 7,5 = 37,5 \text{ m}^2$	1	37.5
8	Lobby	-	$7,5 \times 10 = 75 \text{ m}^2$	1	75
9	Toilet	6	$4 \times 2,5 = 10 \text{ m}^2$ (asumsi)	4	40
10	Mekanikal elektrikal		$7 \times 6 \text{ m}^2 = 42 \text{ m}^2$	1	42
11	genzet		$8 \times 6 \text{ m}^2 = 48 \text{ m}^2$	1	48
12	Gudang	-	$5 \times 5 = 25 \text{ m}^2$	1	25
13	R Service	-	$5 \times 5 = 25 \text{ m}^2$	1	25

c. Fasilitas Penunjang

No	Nama Ruang	Kapasitas (orang)	Luas (m ²)	Jumlah (unit)	Total (m ²)
1	Kolam renang dewasa	100	2240 m ²	1	2240
5	Restoran :	100	<u>Ruang makan + gasebo :</u> * Asumsi pengunjung 100 orang (standart 1,5) = 150 m²	1	352

* Perabot 1 meja + 4 kursi persegi dengan kapasitas meja 4 orang = $2 \times 1,65 \text{ m}^2 = 3,3 \text{ m}^2$ * 100 orang : 4 = 25 (25 meja yang terdiri dari 15 Meja dalam ruangan dan 10 meja yang terdapat pada gasebo) $\Rightarrow 25 \times 3,3 \text{ m}^2 = 82,5 \text{ m}^2$ * Sirkulasi 40 % $\times (150 \text{ m}^2 + 3,3 \text{ m}^2 + 82,5 \text{ m}^2) = 70,74 \text{ m}^2 + 235,8 \text{ m}^2 = 306,54 \text{ m}^2$	
* Asumsi 1 orang penjaga (standart 1,5) = $1,5 \text{ m}^2$ * Meja kasir $0,70 \times 1,80 @ 1 \text{ unit} = 1,26 \text{ m}^2$ * Sirkulasi 15% $\times (1,5 \text{ m}^2 + 1,26 \text{ m}^2) = 1,89 \text{ m}^2 + 2,76 \text{ m}^2 = 4,65 \text{ m}^2$	1
<u>Dapur :</u> * Asumsi 6 orang (standart 1,5) = 9 m^2 * Meja masak $0,80 \times 3,30 @ 1 \text{ unit} = 2,64 \text{ m}^2$ * Meja cuci $0,80 \times 2,64 @ 1 \text{ unit} = 2,11 \text{ m}^2$ * Meja hiding $0,80 \times 2,00 @ 1 \text{ unit} = 1,6 \text{ m}^2$ * Lemari $0,80 \times 3,30 @ 2 \text{ unit} = 5,28 \text{ m}^2$ * Lemari es $0,80 \times 0,80 = 1,28 \text{ m}^2$ * Sirkulasi 40% $\times (9 \text{ m}^2 + 2,64 \text{ m}^2 + 2,11 \text{ m}^2 + 1,6 \text{ m}^2 + 5,28 \text{ m}^2 + 1,28 \text{ m}^2) = 8,764 \text{ m}^2 + 21,91 \text{ m}^2 = 30,674 \text{ m}^2$	1
<u>Food and Beverege :</u> Meja dan 2 kursi kerja $2,2 \times 1,2 \text{ m}^2 = 2,64 \text{ m}^2$ (NAD) Lemari kabinet $0,8 \times 1,6 \text{ m}^2 = 1,28 \text{ m}^2$ Meja komputer = $0,9 \times 1,2 \text{ m}^2 = 1,08 \text{ m}^2$ Sirkulasi 80 % $\rightarrow (2,64 \text{ m}^2 + 1,28 \text{ m}^2 + 1,08 \text{ m}^2) \times 0,8 = 4 \text{ m}^2$	1

			$2,64 \text{ m}^2 + 1,28 \text{ m}^2 + 1,08 \text{ m}^2 + 4 \text{ m}^2 = 9 \text{ m}^2$		
			Gudang $5 \times 5 = 25 \text{ m}^2$	1	
			* Toilet $4 \times 2,5 = 10 \text{ m}^2$ (asumsi)	1	
			* Total $(306,54 \text{ m}^2 + 4,65 \text{ m}^2 + 30,674 \text{ m}^2) = 341,684 \text{ m}^2 + 10 \text{ m}^2 = 351,684 \text{ m}^2$		
6	Mini Bar	30	* Security 4 m^2 * Administrasi meja + kursi @ $2 \times 1,8 \text{ m}^2 = 3,6 \text{ m}^2 \times 2 \text{ orang} = 7,2 \text{ m}^2$ * Ruang minum menampung 30 pengunjung dengan Perabot 1 meja + 4 kursi persegi dengan kapasitas meja 4 orang $= 2 \times 1,65 \text{ m}^2 = 3,3 \text{ m}^2$ * $30 \text{ orang} : 4 = 7,5$ (8 meja) $\Rightarrow 8 \times 3,3 \text{ m}^2 = 26,4 \text{ m}^2$ * Bartender dengan luas $= 12 \text{ m}^2$ (asumsi) * Pantry 9 m^2 (asumsi) * Toilet $4 \times 2,5 = 10 \text{ m}^2$ (asumsi) * Total luas $4 \text{ m}^2 + 7,2 \text{ m}^2 + 26,4 \text{ m}^2 + 12 \text{ m}^2 + 9 \text{ m}^2 + 10 \text{ m}^2 = 68.6 \text{ m}^2$	1	68.6
9	Retail Penyewaan Alat selam dan boat	6	16 m^2	1	16
10	Body and Spa	—	R.facial 25 m^2	1	25
			R.massage 25 m^2	1	25
			R.sauna 25 m^2	1	25
			R.bilas 25 m^2	1	25

Jumlah Kebutuhan Ruang secara Keseluruhan

No	Jenis Fasilitas	Luas (m^2)
1	Fasilitas Utama	2436
2	Fasilitas Penunjang Utama	528.7
3	Fasilitas Penunjang	2776.6
JUMLAH		5741.3

7.9 ANALISIS BENTUK

Rumah-rumah yang berada di Kampung Bena diberi nama dan dianggap bertingkah laku seperti manusia, hal ini dikarenakan bahwa masyarakat Bena percaya bahwa rumah-rumah yang mereka dirikan adalah anak-anak dari bapak dan ibu kampung (Gunung Suralaki dan Gunung Inerie) dan merupakan perlambangan dari manusia. Nama yang dipakai ini berasal dari nama-nama nenek moyang mereka, sehingga rumah yang ada selain sebagai tempat tinggal juga dipergunakan untuk mengenang para nenek moyang.

Mereka percaya bahwa rumah-rumah seperti halnya manusia harus saling berpasangan dan berhadapan agar tercipta suatu komunikasi yang lancar. Masyarakat Kampung Bena juga percaya bahwa setiap manusia di dunia ini adalah mahluk sosial yang membutuhkan pasangan hidup. Kepercayaan ini dituangkan dalam konsep rumah adalah manusia, artinya tiap rumah mempunyai pasangannya masing-masing.

Ada rumah adat yang dianggap mewakili kaum pria dan ada juga yang dianggap mewakili kaum wanita. Rumah yang mewakili kaum wanita diberi nama *Saka Pu'u* sedangkan yang mewakili kaum pria diberi nama *Saka Lobo*. *Saka Pu'u* atau rumah inti keluarga wanita adalah pemegang kuasa tanah klan tersebut. Selain kedua jenis rumah pokok tadi, terdapat pula rumah-rumah lain yang disebut sebagai rumah pendukung. Rumah-rumah pendukung ini merupakan rumah turunan dari rumah-rumah pokok (*Saka Pu'u*). Di dalam Kampung Bena terdapat beberapa rumah yang diistimewakan yaitu *Wakawoe* dan *Pakabena*. *Wakawoe* dianggap sebagai rumah yang paling sakral dan memegang kalender adat (berbentuk seperti sisir) dan merupakan tempat penentuan kapan suatu upacara adat berlangsung dan siapa yang melaksanakannya. Sedangkan *Pakabena* adalah rumah yang paling tua di kampung ini.

Dari pembahasan di atas maka konsep bentuk yang diambil dalam proses perencanaan hotel wisata ini, mengambil tiga konsep bentuk, yakni :



Gambar 7.7 Bentuk Rumah Saka Pu'u

Bentuk Rumah Saka Pu'u
yang di jadikan sebagai dasar
konsep bentuk untuk Tipe
suite dengan 2 kamar



Gambar 7.8 Bentuk Rumah Saka Lobo

Bentuk Rumah Saka Lobo
yang di jadikan sebagai dasar
konsep bentuk untuk Tipe
Deluxe dengan 3 kamar



Gambar 7.9 Bentuk Rumah Pendukung

Saka pu'u dan Saka Lobo

**Bentuk Rumah Pendukung
Saka Pu'u dan saka lobo**
yang di jadikan sebagai dasar
konsep bentuk untuk Tipe
standart dengan 2 kamar

BAB VIII

KONSEP DESAIN ARSITEKTURAL

8.1 Konsep Ruang

8.1.1 Organisasi Ruang Secara Makro



Diagram 8.1 Organisasi Ruang Secara Makro

8.1.2 Organisasi Ruang Secara Mikro

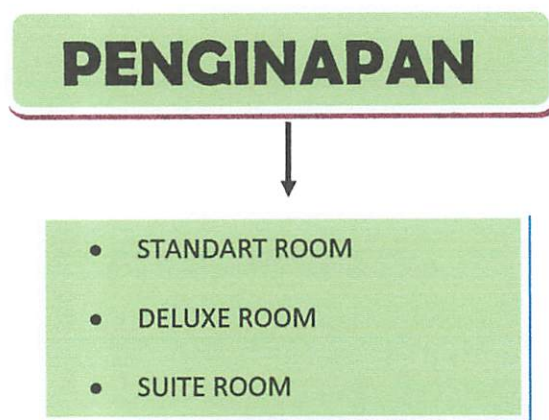


Diagram 8.2 Organisasi Ruang Penginapan Secara Mikro

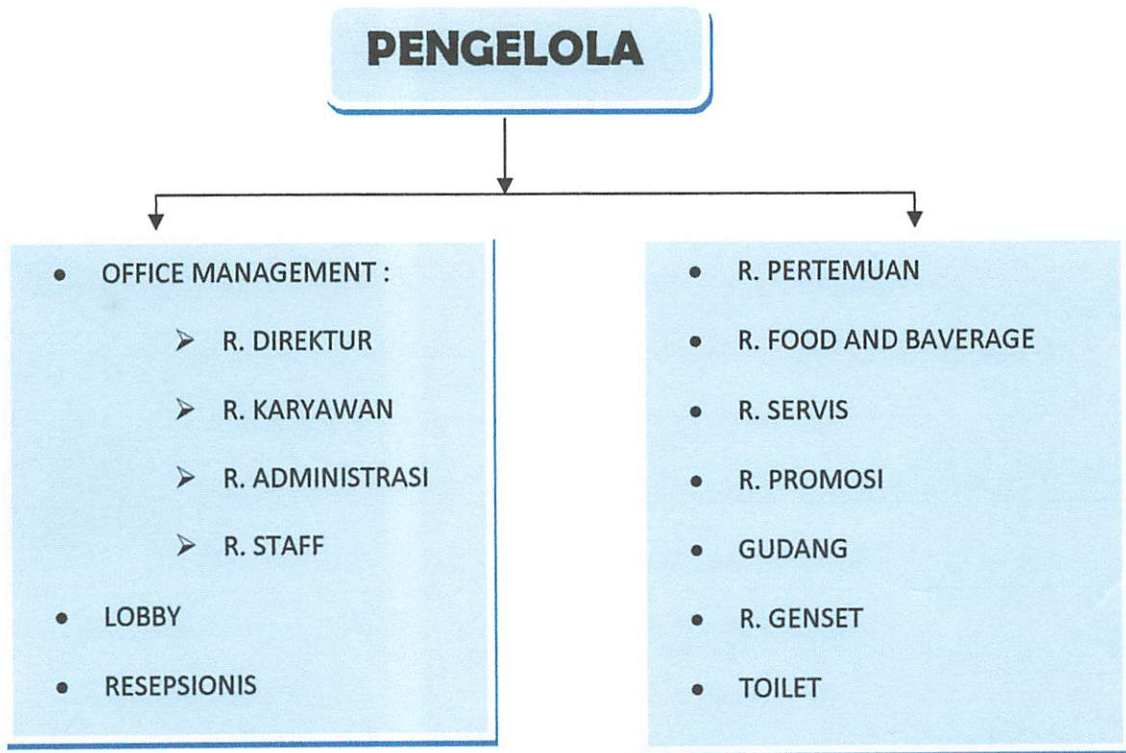


Diagram 8.3 Organisasi Ruang Pengelola Secara Mikro



Diagram 8.4 Organisasi Ruang Rekreasi

dan Relaxasi Secara Mikro

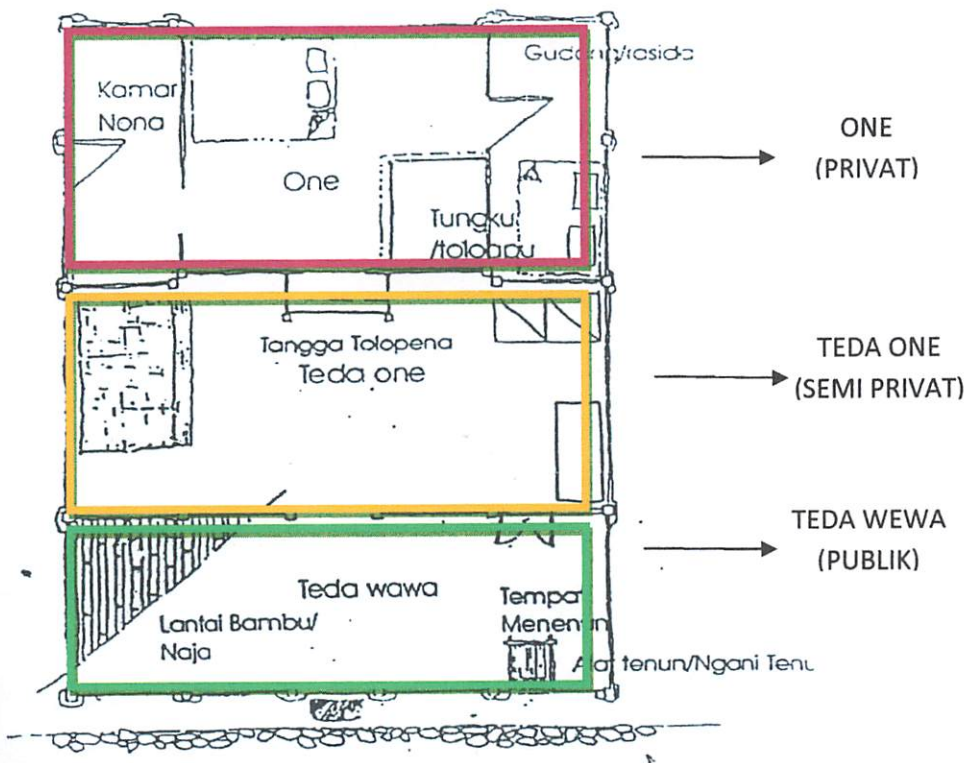
FASILITAS PENUNJANG

- AREA PARKIR
- POS KEAMANAN
- TOILET

Diagram 8.5 Organisasi Ruang Fasilitas Penunjang Secara Mikro

8.2 Konsep Tapak

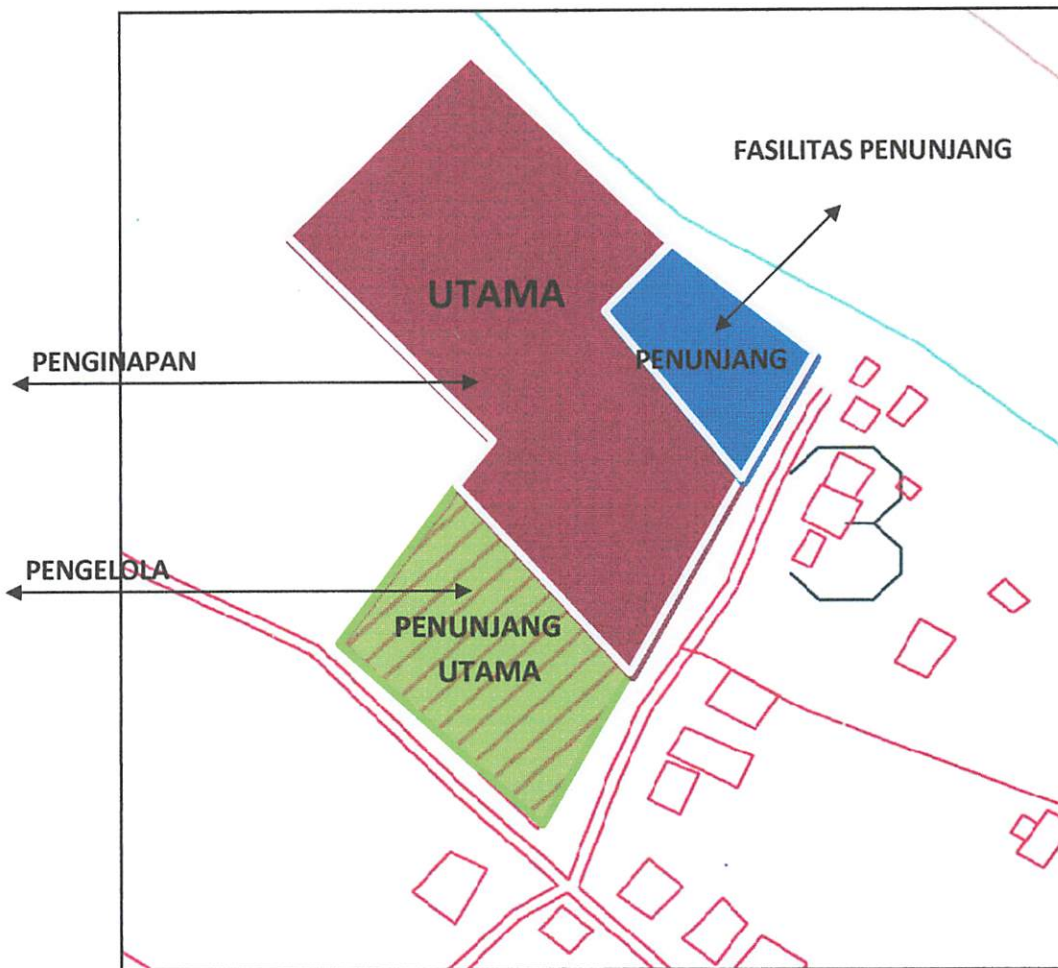
Land use yang akan digunakan pada tapak ini menggunakan pola ruang yang terdapat pada bangunan rumah adat bena. Dimana pembagian tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 8.6 Sifat Ruang Pada Bangunan Rumah Adat bena

8.2.1 Konsep Tapak Secara Makro

Konsep tapak ini dibuat berdasarkan atas fungsi yang disesuaikan dengan tempat tinggal kampung bena. Lokasi penempatan fasilitas penginapan cukup mendukung karena tidak langsung berdekatan dengan jalan raya sehingga ketenangan akan mudah dicapai.



Gambar 8.7 Konsep Tapak secara Makro

8.2.2 Konsep Tapak Secara Mikro

Konsep tapak ini dibuat secara mikro, dimana berfungsi untuk membagi zona yang sesuai dengan sifat ruangnya masing-masing.



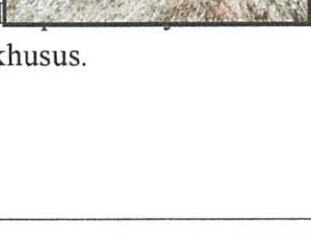
Gambar 8.7 Konsep Tapak secara Mikro

8.3 Konsep Bentuk

Konsep bentuk yang akan di citrakan dalam desain hotel wisata ini terdapat tiga bentuk, yang diambil dari jenis bangunan yang terdapat pada kampung adat bena. Ketiga jenis bangunan itu antara laian :

- Rumah Adat Saka Pu’u
- Rumah Adat Saka Lobo
- Rumah Adat Pendukung Saka Pu’u dan Saka Lobo

Tabel 8.1
Ornamen Bangunan (Rumah Adat) Kampung Bena

No	Jenis Bangunan	Ornamen Bangunan	Fungsi Bangunan	Konsep Peruntukan Bangunan pada Hotel Wisata
1	Rumah Adat, terdiri dari: a. Saka Pu’u  b. Saka Lobo  c. Rumah Pendukung 	Ornamen bangunan pada Saka Pu’u berupa ornamen rumah-rumahan kecil.  Ornamen bangunan pada Saka Lobo berupa ornamen orang-orangan yang sedang memegang senjata.  Ornamen bangunan pada Rumah Pendukung berupa ornamen rumah-rumahan khusus. 	Saka Pu’u berfungsi sebagai rumah induk yang mewakili kaum wanita, dengan ukuran lebih besar dari Saka Lobo dan rumah pendukung. Saka Lobo berfungsi sebagai rumah induk yang mewakili kaum laki-laki, dengan ukura lebih kecil dari rumah Saka Pu’u. Sebagai rumah	▪ Digunakan untuk konsep bentuk dari Suite Room. ▪ Digunakan untuk konsep bentuk dari Deluxe room.

No	Jenis Bangunan	Ornamen Bangunan	Fungsi Bangunan	Konsep Peruntukan Bangunan pada Hotel Wisata
			pendukung dari rumah induk Saka Pu'u dan Saka Lobo.	▪ Digunakan untuk konsep bentuk dari Standart room.

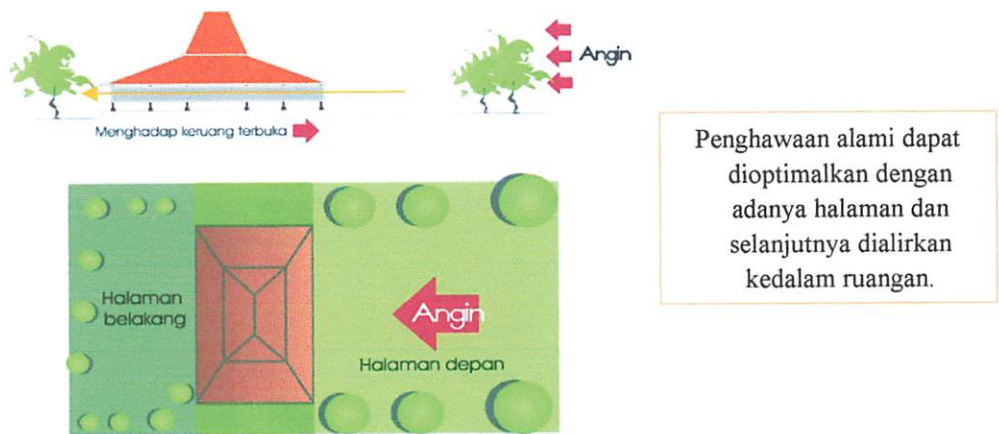
8.3.1 Konsep struktur

Konsep struktur yang akan digunakan dalam konsep desain hotel wisata ini adalah konsep struktur dengan bangunan satu lantai, jadi untuk *Sub Structure* nya menggunakan pondasi batu kali, karena beban yang diperoleh tidak terlalu besar. *Main Structure* nya hanya menggunakan kolom praktis, dan *Upper Structure*, menggunakan kontruksi atap yang sederhana mengikuti pola konstruksi atap dari bangunan adat bena.

8.3.2 Konsep Utilitas

a. Penghawaan dan pencahaaan

Penghawaan sangat diperlukan untuk keberadaan hotel wisata sebagai tempat peristirahatan. Kondisi tapak yang berada di daerah pantai memiliki keuntungan untuk memanfaatkan penghawaan secara penuh. Setelah melakukan tahap analisa letak site yang berada jauh dari kota dan terletak pada daerah pantai yang memiliki udara bersih maka penghawaan alami sangat cocok untuk dioptimalkan.



Gambar 8.8 Konsep penghawaan

Selain penghawaan, pencahayaan terkait dengan fungsi sebuah hotel wisata. Orientasi bangunan mengarah kearah barat dan timur sehingga cahaya dapat mengarah langsung ke bangunan. Sehingga dapat dipilih penggunaan cahaya alami untuk mendukung keberadaan hotel wisata.

Untuk pencahayaan dan penghawaan pada hotel wisata menggunakan konsep pencahayaan dan penghawaan alami yang mana mampu mendukung keberadaan hotel wisata sebagai tempat peristirahatan yang tenang untuk relaxasi dan rekreasi.

b. Air bersih

Kebutuhan Air pada hotel wisata di suplay langsung oleh sumber mata air yang terdapat di riung. Air dari sumber mata air ditampung dalam bak penampungan baru kemudian di distribusikan ke ruangan maupun ruang luar yang membutuhkan.

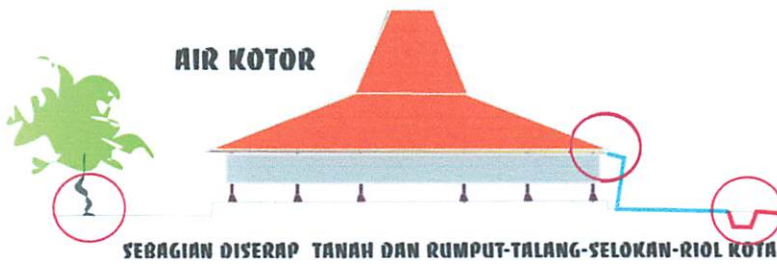


Gambar 8.9 Konsep kebutuhan air bersih

c. Air hujan

Kondisi relative datar merupakan salah satu masalah bagi keberadaan air kotor/ air hujan. Maka penanganan terhadap air buangan dapat dilakukan dengan :

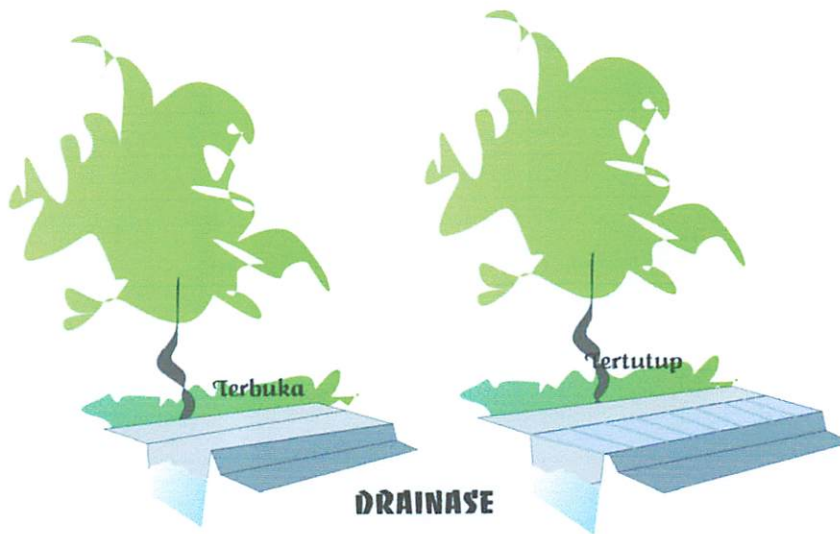
- Pemberian talang yang pada waktu hujan dapat disalurkan ke riol (melalui sungai/selokan)
- Pelebaran overstek agar air tidak masuk kedalam bangunan
- Peninggian lantai bangunan agar air tidak masuk kedalam bangunan.
- Memperbanyak vegetasi agar air hujan dapat terserap ke tanah



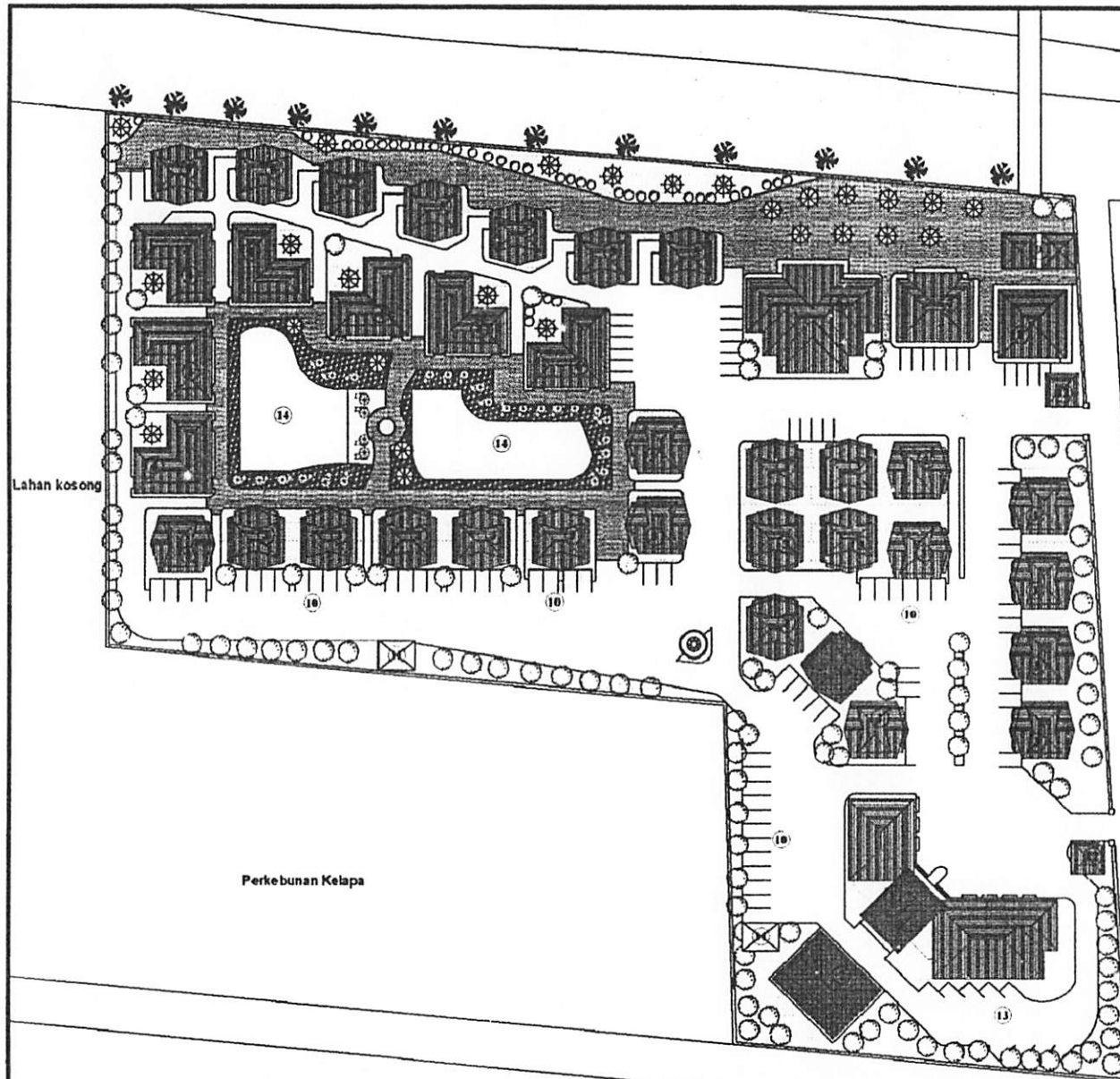
Gambar 8.10 Konsep kebutuhan air kotor

d. Drainase

Pemberian drainase disekitar bangunan agar kondisi dilingkungan bangunan terasa nyaman, dimana air dari buangan maupun air hujan dapat teratasi. Pemberian drainase tertutup diarahkan pada daerah sekitar bangunan agar tidak mengganggu kondisi sekitar dan untuk drainase terbuka dilakukan pada daerah yang mana pembuangan air secara cepat.



Gambar 8.11 Konsep drainase



LEGENDA

1. G. PENGELORA
2. SERVANT
3. STANDART ROOM
4. DELUXE ROOM
5. SUITE ROOM
6. RESTORAN
7. MINI BAR
8. BODY AND SPA
9. BETAH PENYEWAN ALAT RENANG
10. PARKIRAN TAMU
11. TANDON AIR
12. POS KATPAN
13. PARKIRAN PENGELORA
14. KOLAM RENANG

Pemukiman



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
ITS/ITSN MALANG
Semester Ganjil 2010/2011

HOTEL WISATA
DI TAMAN WISATA ALAM 17 PULAU
RIUNG - FLORES
DENGAN TEMA
ARSITEKTUR POSTMODERN

YULIUS FRIDOLENUS ROGA

04.22.019

PEMBIMBING

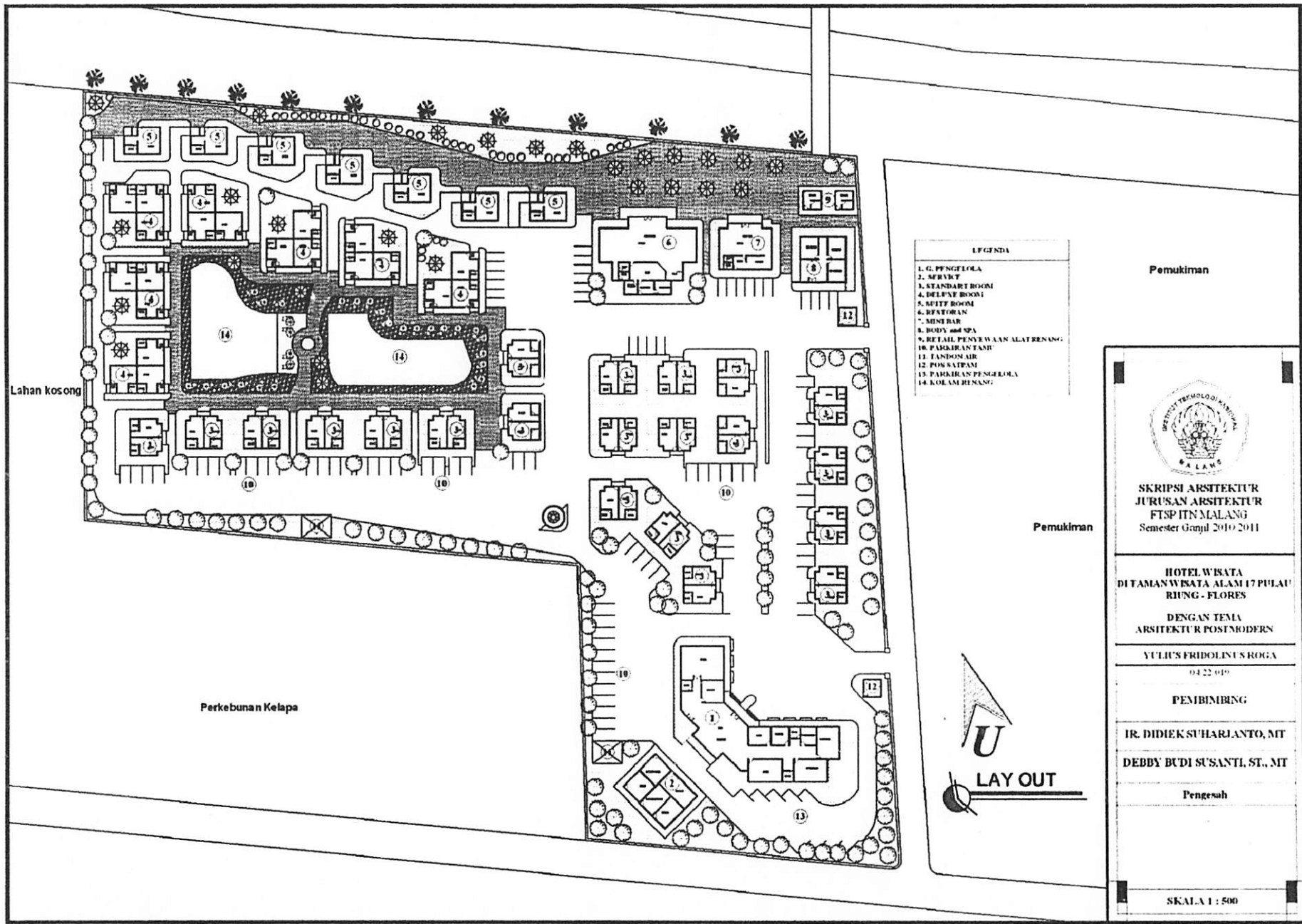
IR. DIDIEK SUHARJANTO, MT

DEBBY BUDI SUSANTI, ST., MT

Pengesah

SKALA 1 : 500





- LEGENDA
- 1. G. PENGLOLA
 - 2. MEUBET
 - 3. STANDART ROOM
 - 4. DELUXE ROOM
 - 5. SUITE ROOM
 - 6. RESTORAN
 - 7. MINI BAR
 - 8. BODY and SPA
 - 9. RETAIL PENYEWAN ALAT RENANG
 - 10. PARKIRAN TAMU
 - 11. TANDUK AIR
 - 12. POS KAYAKAN
 - 13. PARKIRAN PENGLOLA
 - 14. KOLAM RENANG

Pemukiman

Pemukiman



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITN MALANG
Semester Ganjil 2010/2011

HOTEL WISATA
DI TAMAN WISATA ALAM 17 PULAU
RIUNG - FLORES
DENGAN TEMA
ARSITEKTUR POSTMODERN

YULIUS FRIDOLINUS ROGA
0422 010

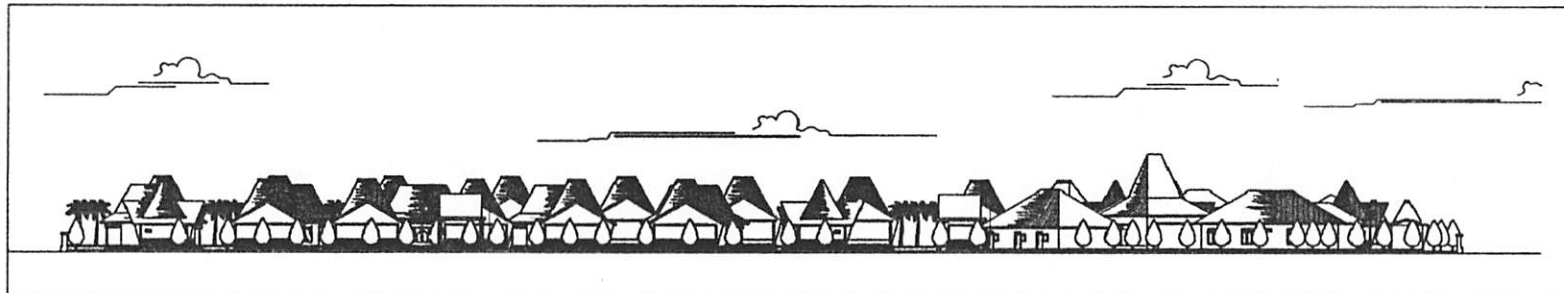
PEMBIMBING

IR. DIDIEK SUHARTANTO, MT
DEBBY BUDI SUSANTI, ST., MT

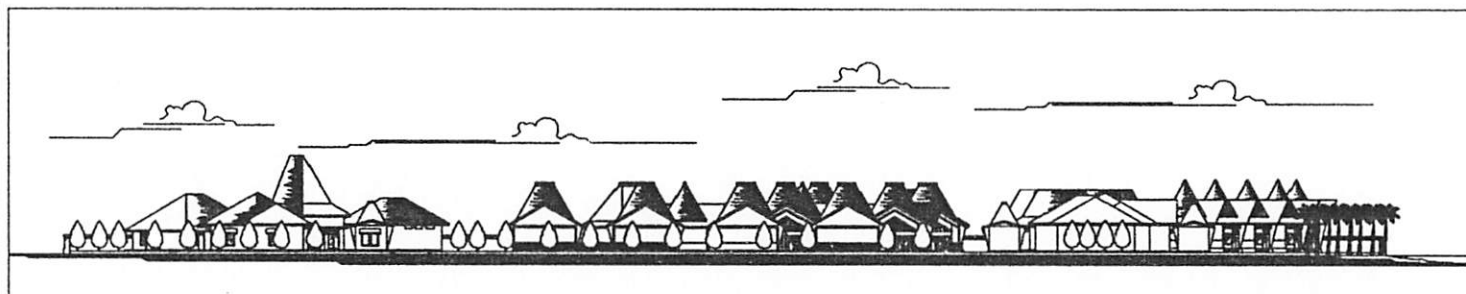
Pengesah

SKALA 1 : 500





TAMPAK DEPAN SITE



TAMPAK SAMPIING SITE



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITN MALANG
Semester Ganjil 2010/2011

HOTEL WISATA
DI TAMAN WISATA ALAM 17 PULAU
RIUNG - FLORES

DENGAN TEMA
ARSITEKTUR POSTMODERN

YULIUS FRIDOLINUS ROGA

04.22.019

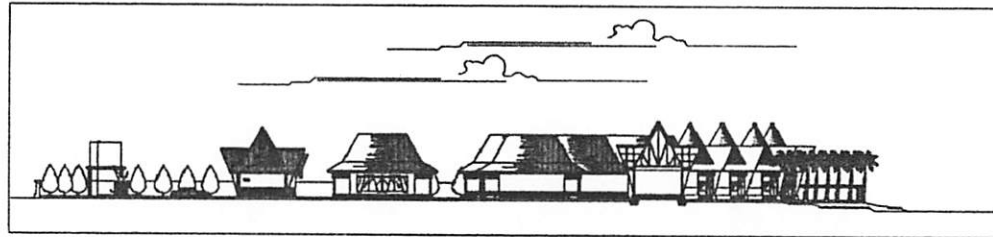
PEMBIMBING

IR. DIDIEK SUHARJANTO, MT

DEBBY BUDI SUANTI ST., MT

Pengesah

SKALA 1 : 400



POTONGAN SITE B - B



POTONGAN SITE A - A



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITN MALANG
Semester Ganjil 2010/2011

HOTEL WISATA
DI TAMAN WISATA ALAM 17 PULAU
RIUNG - FLORES

DENGAN TEMA
ARSITEKTUR POSTMODERN

YULIUS FRIDOLINUS ROGA

04.22.019

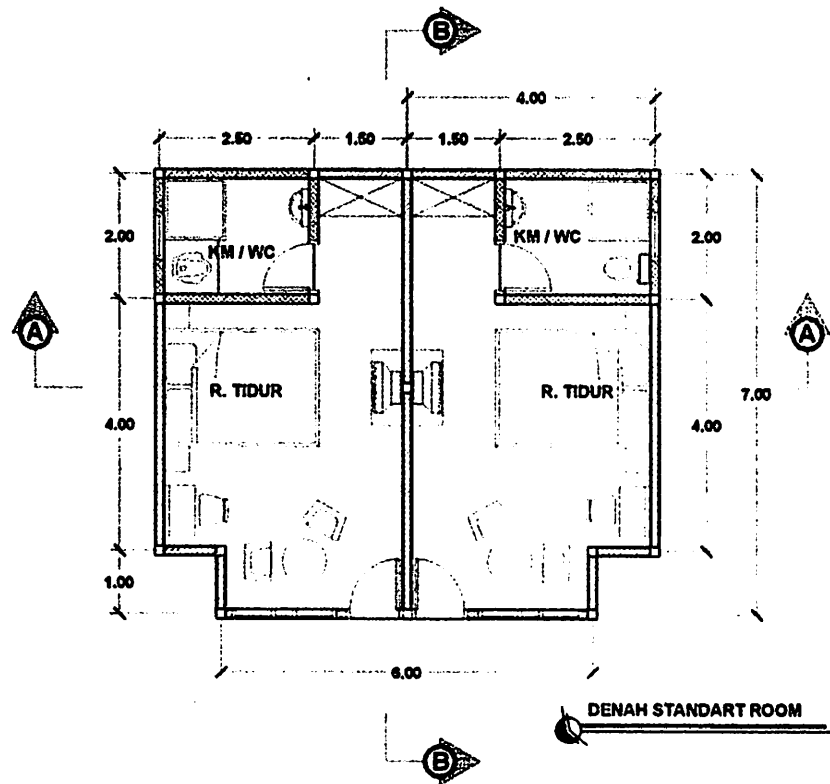
PENYERAH

IR. DIDIEK SUHARJANTO, MT

DEBBY BUDI SUSANTI, ST., MT

Pengesah

SKALA 1 : 400



DENAH STANDART ROOM



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITS MALANG
Semester Ganjil 2010/2011

HOTEL WISATA
DI TAMAN WISATA ALAM 17 PULAU
RIUNG - FLORES

DENGAN TEMA
ARSITEKTUR POSTMODERN

VILIUS FRIDOLENI SROGA

0122010

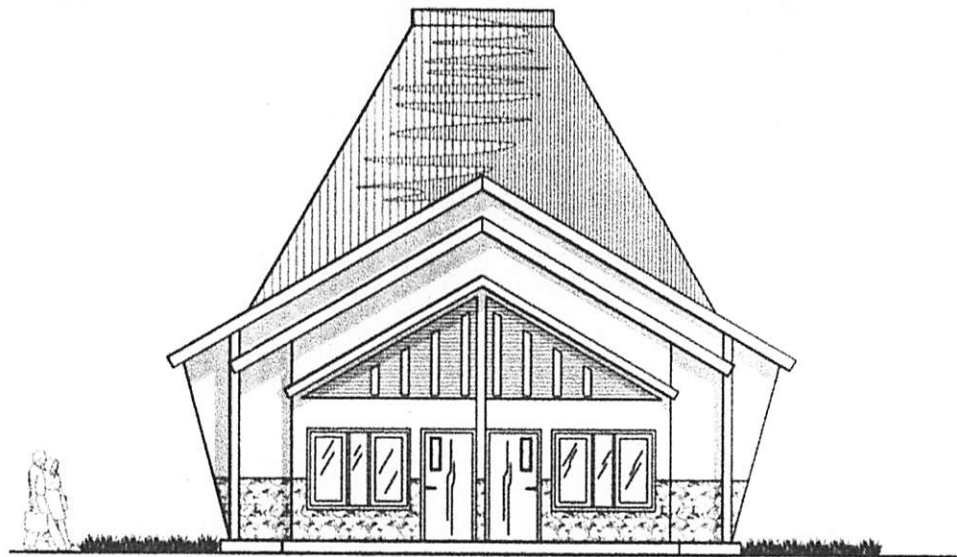
PEMBIMBING

IR. DEDIEK SUHARJANTO, MT

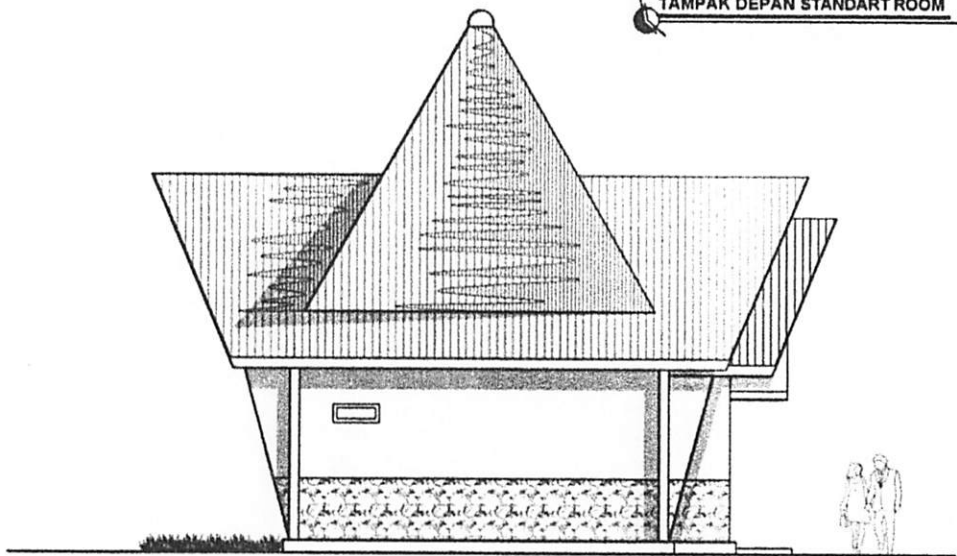
DEBRY BUDI SUKANTI, ST., MT

Pengesah

SKALA 1 : 50



TAMPAK DEPAN STANDART ROOM



TAMPAK SAMPING KIRI STANDART ROOM



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
ITS PUTRA MALANG
Semester Ganjil 2010/2011

HOTEL WISATA
DI TAMAN WISATA ALAM 17 PULAU
RIUNG - FLORES

DENGAN TEMA
ARSITEKTUR POSTMODERN

VILIUS FRIDOLENUS ROGA
04.22.019

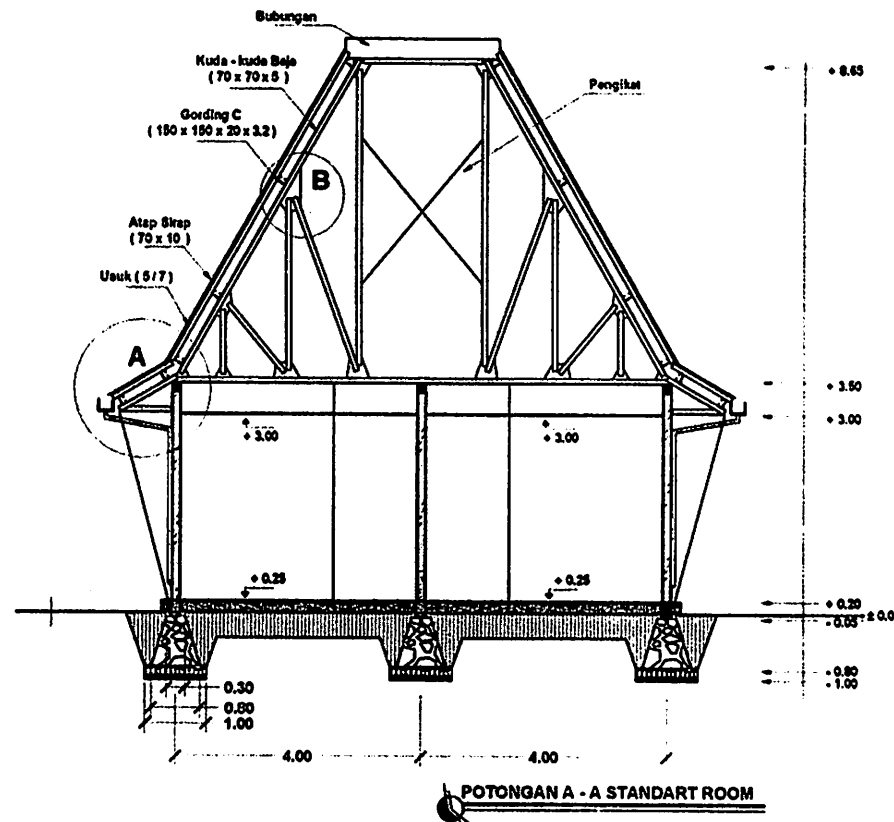
PEMBIMBING

IR. DIDIEK SUHARJANTO, MT

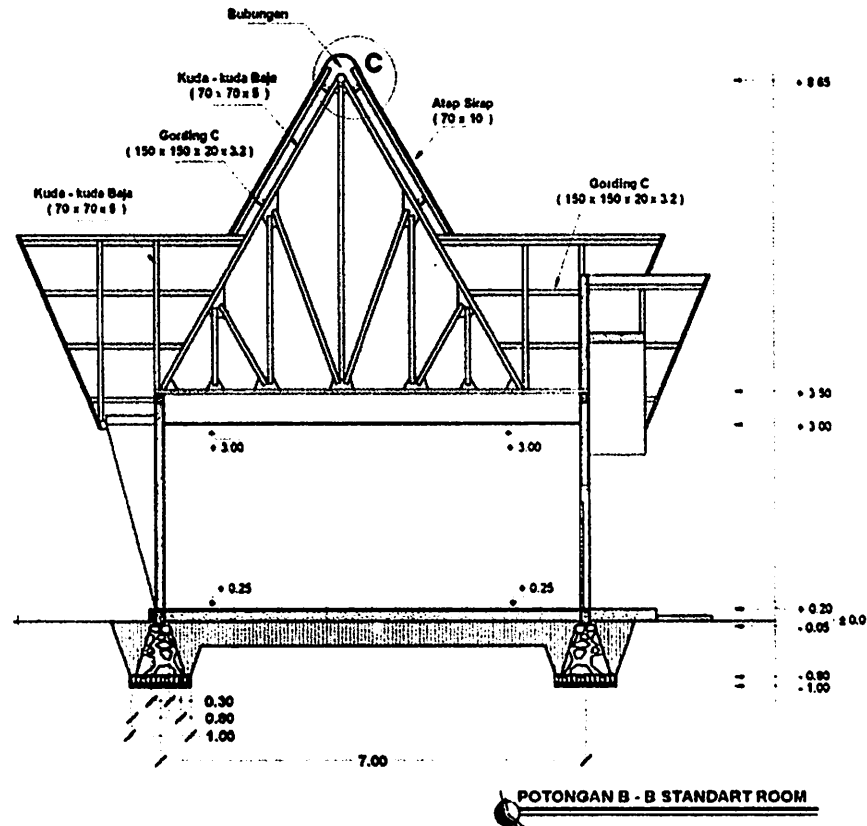
DEBBY BUDI SUWANTI, ST., MT

Pengesah

SKALA 1 : 50



SKRIPSI ARSITEKTUR JURUSAN ARSITEKTUR FTSP ITN MALANG Semester Ganjil 2010/2011
HOTEL WISATA DI TAMAN WISATA ALAM 17 PULAU RIUNG - FLORES
DENGAN TEMA ARSITEKTUR POSTMODERN
YULIUS FRIDOLENUS ROGIA 04.22.019
PENDAHULU
IR. DIDIEN SUHARJANTO, MT
DEBBI BUDI SUKANTI, ST., MT
Pengarah
SKALA 1:50



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FISIPHITSMA AN-1
Semester Ganjil 2019/2020

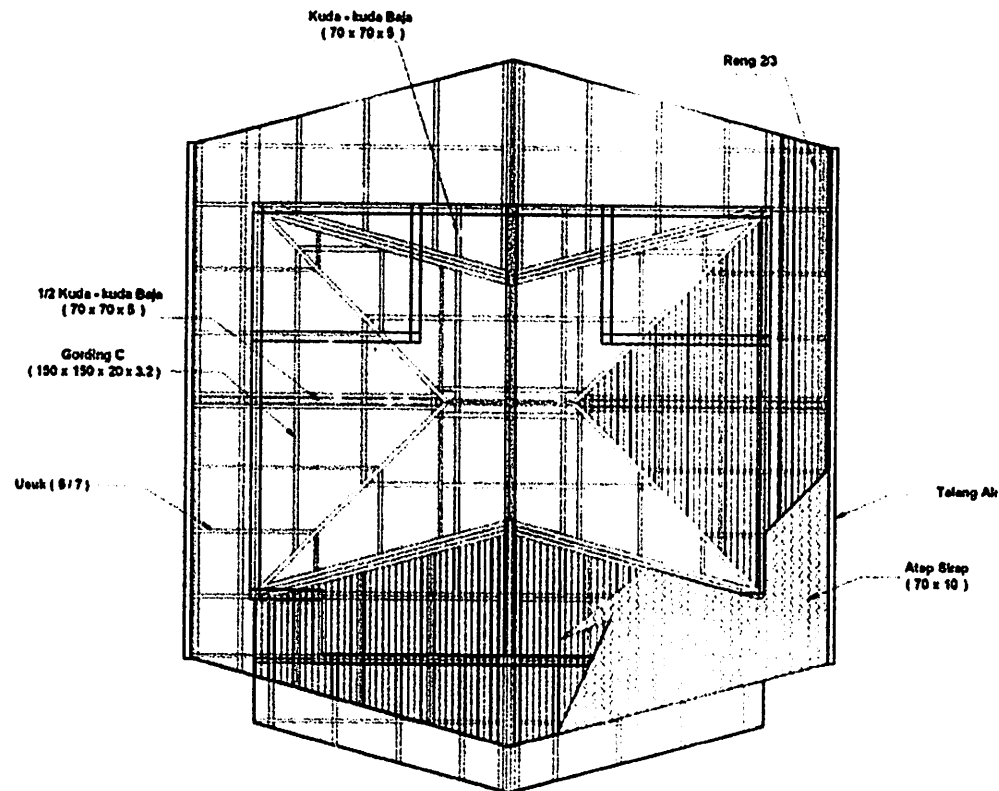
HOTEL WISATA
DI TAMAN WISATA ALAM TPUA W
RUNG - FLORES
DENGAN TEMA
ARHITEKTUR POSTMODERN

VILIUS FRIDOLENUS ROGA
0422019

PEMIMPIN:
DR. DIDIEK SUHARJANTO, MT
DEWY BUDI SUSANTI, ST, MT

Pengarah

SKALA 1:50



RENC. ATAP STANDART ROOM



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITN MALANG
Semester Ganjil 2010/2011

HOTEL WISATA
DI TAMAN WISATA ALAM 17 PULAU
RIUNG - FLORES

DENGAN TEMA
ARSITEKTUR POST MODERN

VILLIUS FRIDOLINUS ROGA
01.22.019

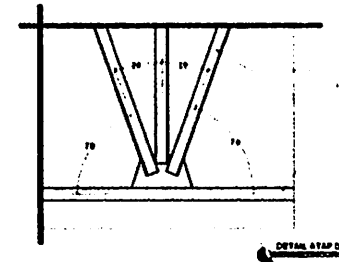
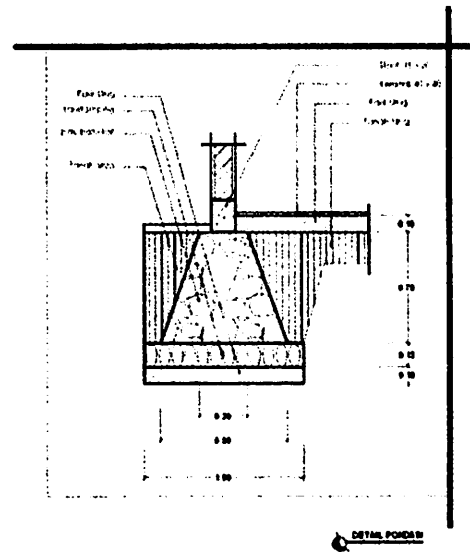
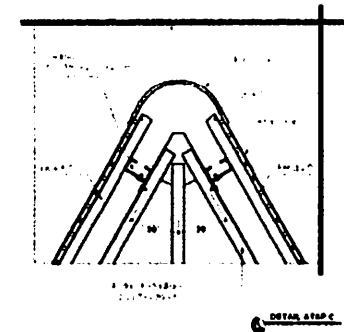
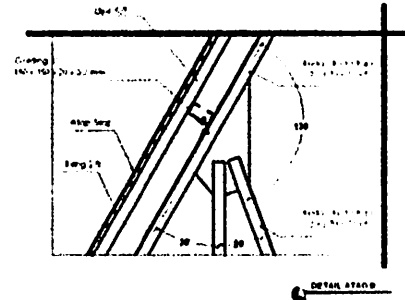
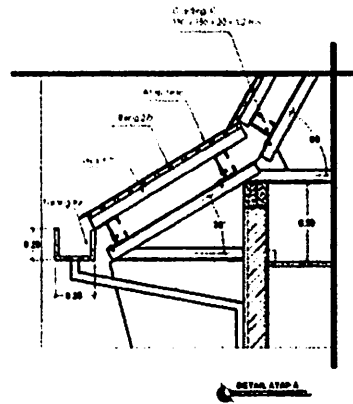
PEMBIMBING:

DR. DIDIEK SUHARJANTO, MT

DEBBY RUDI SUKANTI, ST., MT

Pengarah

SKALA 1 : 50



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FISIP ITS MALANG
Semester Ganjil 2010/2011

HOTEL WISATA
DI TAMAN WISATA ALAM 17 PULAU
RIUNG - FLORES

DENGAN TEMA
ARSITEKTUR POSTMODERN

VULIUS FRIDOLINUS ROGGA
01122010

PEMBIMBING

DR. DIDIEK SUHARJANTO, MT

DEBRY BUDI SUSANTI, ST., MT

Pengesah

SKALA 1 : 20

DAFTAR PUSTAKA

Ikhwanuddin. 2005. *Menggali Pemikiran Posmodernisme Dalam Arsitektur*.

Yogyakarta :Penerbit Universitas Gajah Mada.

Jencks.C.1992.*The Post.Modern Reader* dalam : Ikhwanuddin. *Meggali Pemikiran*

Postmodernisme dalam arsitektur.Hal 4

Lawson. Fred R, Msc, PhD, CEng, Eur Ing. 1995. *Hotels and resorts : Planning, Design and Refurnishment*. Watson-Guption.

Google . 2009. “ *dari arsitektur modern ke arsitektur postmodern*” Situs:

[www.arsitektur post modern.com](http://www.arsitekturpostmodern.com)

Google. 2009. Situs: <http://battlemyworm.wordpress.com/hotel/>.

Francis D.K. Ching, 2000, *Arsitektur Bentuk Ruang dan Tataan*, Erlangga, Jakarta.



HOTEL WISATA

**DITAMAN WISATA ALAM 17 PULAU
RIUNG - FLORES**

DENGAN TEMA ARSITEKTUR POST MODERN

LAMPIRAN

ULAN DESAIN DAN VISUALISASI DESIN

**JURUSAN ARISTEKTUR
FAKULTAS TEKNIK DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**



**HOTEL WISATA
DI TAMAN WISATA ALAM
17 PULAU RIUNG - FLORES**

**DENGAN TEMA
ARSITEKTUR POST MODERN**

**PEMBIMBING :
IR. DIDIEK SUHARJANTO, MT
DEBBY BUDI SUSANTI, ST., MT**

SKRIPSI ARSITEKTUR
EMESTER GANJIL
TAHUN 2010 - 2011



МУХТАРА МАШУЦИ
САМГАНИ ТЕРКИН ДАМ БЕРЕНСАВАН
ИНАМСИДЕРЕР ИАД МИКЕТ САЛУКАС

АТАРИУ ЖЕТОИ МАЛА АТАРИУ ИМАМАТ ИД РЕЗОЛ - ДИНИН УАЛУУ УТ

АМЕТ ИАСИДЕР
ВЕРИКТИН ДОТ МОДЕДИ

БЕРЕНСИНС
ТМ.ОТМАЛСАВАНУ ЖЕДИД.И
ТМ.Т.ИМАНИУ ИОВУ ВЕРД

МУХТАРА МАШУЦИ
САМГАНИ ТЕРКИН ДАМ БЕРЕНСАВАН
ИНАМСИДЕРЕР ИАД МИКЕТ САЛУКАС

ТОС - ОДОС ИЛИН

Pengertian judul

=> Hotel Wisata didefinisikan sebagai hotel yang memiliki sarana akomodasi bagi tamu yang lama maupun singkat menginapnya dengan tujuan rekreasi, melihat alam, kebudayaan, dan adat istiadat setempat, biasanya memiliki fasilitas-fasilitas in & out door.
=> Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa hotel wisata secara total menyediakan fasilitas untuk berlibur, dan menginap bagi pengunjung yang berlibur dan menginginkan perubahan dari kegiatan sehari-hari.

Batasan

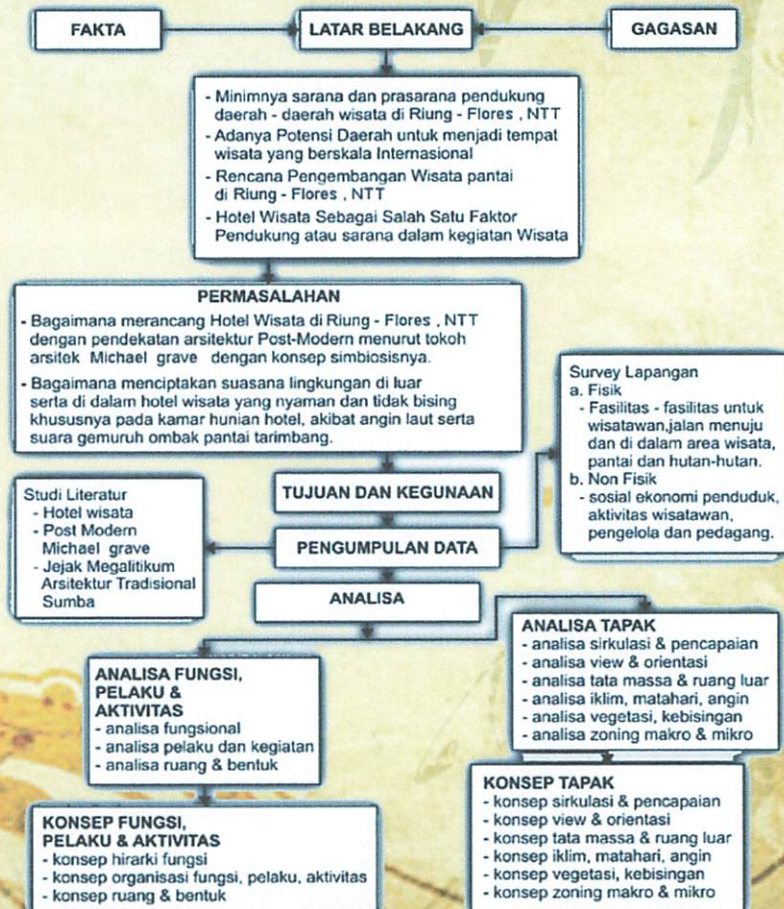
Wujud visual/fisik bangunan yang ditampilkan mencirikan khas bangunan dari budaya setempat.

Permasalahan

Bagaimana Merancang Hotel Wisata di Taman wisata Alam 17 Pulau Riung yang Menampilkan Wujud dari postmodern itu sendiri dan sesuai dengan kebutuhan pengunjung

Kajian teori

DIAGRAM PROSES UNTUK PROSES PERANCANGAN ATAU POLA PIKIR



SITE

KONDISI EKSTING SITE



Luas site : 19.500 m²
KDB : 30-60%
TLB : 1-2 lantai.

Batas Site :
Utara : Pantai
Selatan : Perkebunan kelapa
Barat : Lahan Kosong
Timur : Permukiman

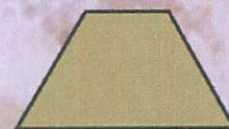


KONSEP BENTUK



Konsep bentuk yang akan di citrakan dalam desain hotel wisata ini terdapat tiga bentuk, yang diambil dari jenis bangunan yang terdapat pada kampung adat bona. Ketiga jenis bangunan itu antara lain:

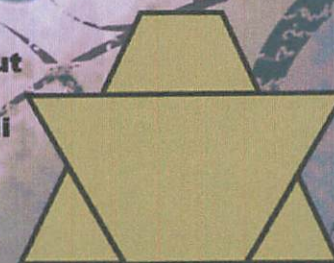
- Rumah Adat Saka Pu'u
- Rumah Adat Saka Lobo
- Rumah Adat Pendukung Saka Pu'u dan Saka Lobo



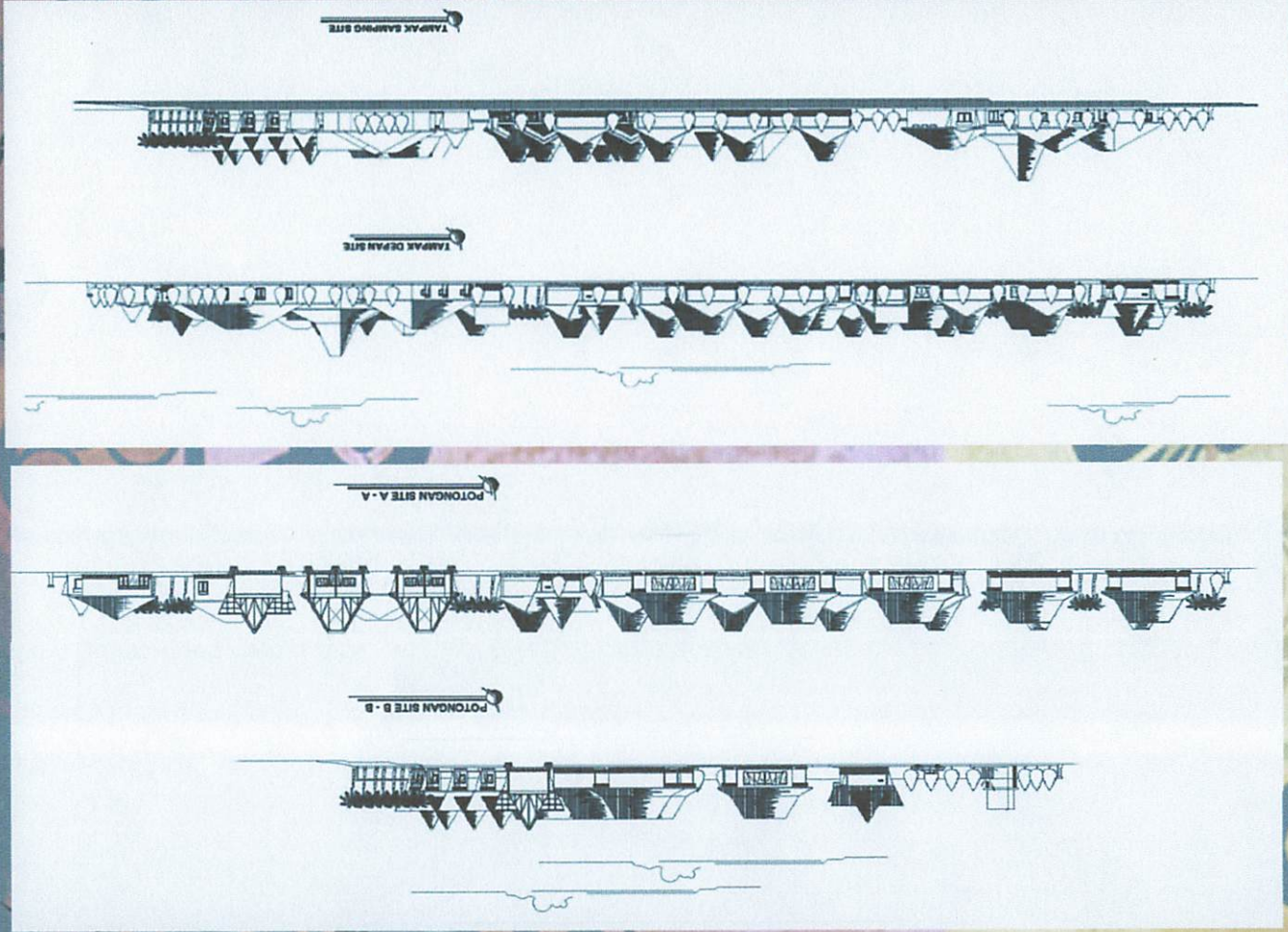
Bentuk Atap yang dijadikan acuan untuk konsep bentuk.



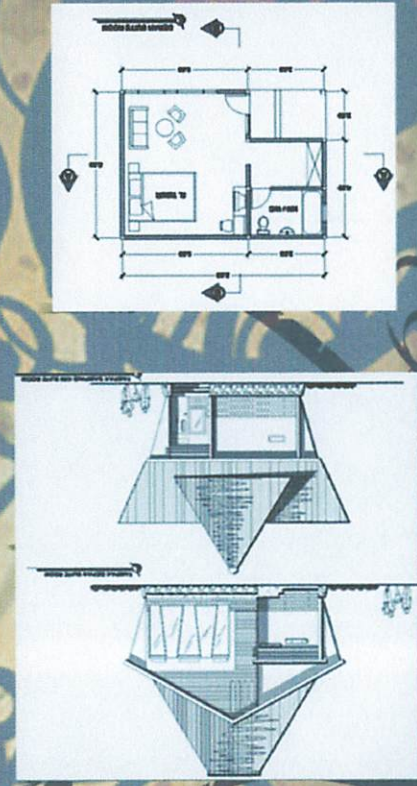
Dari proses pembentukan tersebut di peroleh dari bentuk atap yang di putar dan digabungkan menjadi satu bentuk



DENAH, POTONGAN DAN TAMPAK BRANGUNAN



TAMPAK DAN DENAH DARI HOTEL WISATA



USULAN DESAIN

LAY OUT PLAN

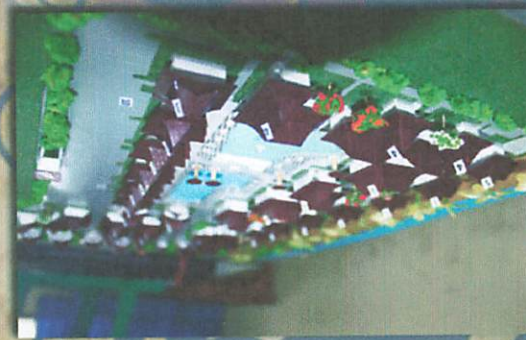
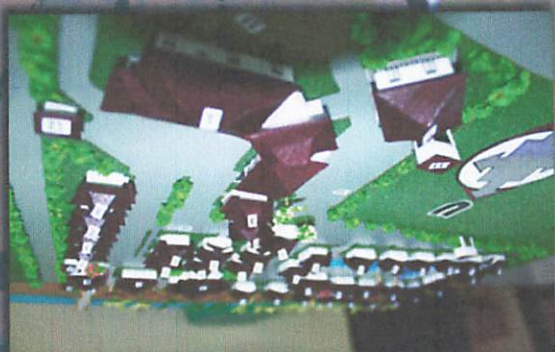


Pada lay out plan menunjukkan hubungan antar ruang satu dengan yang lain, menunjukkan sifat atau karakteristik tiap masa bangunan dan menunjukkan pola sirkulasi dalam tapak

SITE PLAN



Pada Site Plan pola tata massa dari Hotel Wisata, pola hierarki, proporsi bangunan, pola ruang.



MARKET

MARKET
MARKET
MARKET