

# **LAPORAN SKRIPSI**

**“HOTEL WISATA BAHARI DI DENPASAR  
DENGAN TEMA  
ARSITEKTUR HIGHTECH”**

**LAPORAN SKRIPSI  
Semester Ganjil 2009 – 2010  
Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Teknik Arsitektur**



**Disusun Oleh :**

**SYUKHRON MAKMUN 04.22.056**

**Pembimbing:**

**Ir. Didiek Suharjanto, MT.**

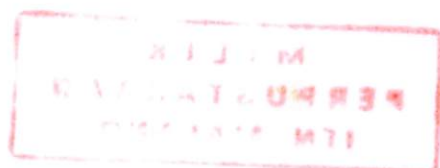
**Ir. Bambang JWU, MT.**

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

# LAPORAN SKRIPSI

"HOTEL WISATA BAHARI DI DENPASAR  
DENGAN TEMA  
ARSITEKTUR HIGHTECH"

LAPORAN SKRIPSI  
Semester Ganjil 2009 - 2010  
Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Teknik Arsitektur



Dibuat oleh :

SYUKHON MAKMUN 04.22.058

Pembimbing :

Ir. Didiek Subianto, MT.  
Ir. Bambang JWU, MT.

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
2010

# LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

JUDUL

## HOTEL WISATA BAHARI DI DENPASAR DENGAN TEMA ARSITEKTUR HIGHTECH

Laporan Ini Telah Di Periksa Dan Di Setujui Sebagai Laporan Skripsi Untuk Memenuhi  
Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Teknik  
Di Jurusan Arsitektur – FTSP ITN MALANG

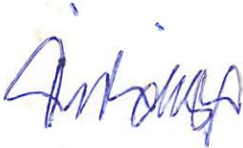
Disusun Oleh:

Nama : **SYUKHRON MAKMUN**

Nim : **04.22.056**

Menyetujui:

Dosen Pembimbing I,



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

Dosen Pembimbing II,



**(Ir. Bambang JWU, MT)**  
NIP. P. 196.111071993031.002.

Dosen Penguji I,



**(DR. Ir. Lalu Mulyadi, MT)**  
NIP. Y. 131. 870. 0153

Dosen Penguji II,



**(Ir. Gatot Adi Susilo, MT)**  
NIP. Y.1018800185





## LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

- 1. Judul Skripsi** : HOTEL WISATA BAHARI DI DENPASAR  
**Topik Perancangan** : ARSITEKTUR HIGHTECH  
**Lokasi Perancangan** : DENPASAR  
**2. Perancang Mahasiswa** : SYUKHRON MAKMUN  
**Nim** : 0422056  
**3. Waktu Pelaksanaan** : 5 OCTOBER 2009 – 2 FEBRUARI 2010  
**4. Waktu Pengujian** : 1 Februari 2010  
**Hasil Ujian** : LULUS DENGAN NILAI “ B+”


Tahapan Pelaksanaan	Minggu Ke															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Analisa Pembahasan																
Usulan Desain																

Malang, 22 Februari 2010



(Koordinator Skripsi)

  
**(Ir. Gatot Adi Susilo, MT)**  
 NIP. Y. 101.8800185

(Mahasiswa)

  
**(Syukhron Makmun)**  
 NIM. 04.22.056

Mengetahui :

  
 Dekan  
 FTSP – ITN malang  
  
**(Ir. A. Agus Santoso , MT)**  
 NIP. Y. 1018700.155

Ketua  
 Teknik Arsitektur  
  
  
**(Ir. Didiek Suharjanto, MT)**  
 NIP. Y. 103.9000215

# **Kata Pengantar**

**Assalamualaikum Wr, Br**

Puji syukur penulis haturkan Kepada Allah SWT, Karna berkat karunianya lah penulis di berikan banyak kemudahan dalam menyelesaikan sebuah karya akhir dalam rangkaian masa Studi, dengan Judul Hotel Wisata Bahari di Denpasar dengan tema Arsitektur Hightech, Sesuai dengan jadwalnya,

Adapun tujuan dari penyusunan Skripsi ini adalah untuk memenuhi tugas dan syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana teknik Arsitektur pada institute teknologi nasional (ITN) Malang.

Dalam penyelesaian penulisan skripsi ini banyak pihak yang berperan, Untuk itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

Bapak Ir. Didiek Suharjanto dan Bapak Ir. Bambang JWU, MT selaku dosen pembimbing, terima kasih atas bimbingannya dari proses analisa hingga usulan desain, dan pengarahannya pada proses sidang.

Bapak Ir. Breeza maringka, MSA dan Ibu Ir. Ertin Lestari selaku dosen penguji pada tahap analisa dan pembahasan (AP), terima kasih sebesar-besarnya untuk semua masukan dan arahan selama proses sidang.

Bapak DR. Ir. Lalu Mulyadi, MT dan Bapak Ir. Gatot Adi Susilo selaku dosen penguji pada tahap Usulan desain (UD), Terima kasih sebesar-besarnya untuk semua penilaian dan masukan selama proses sidang UD.

Bapak dan Ibu Dosen Institut Teknologi Nasional Malang Khususnya Jurusan teknik Arsitektur atas bimbingan dan pengajaran yang telah di berikan selama masa studi Penulis.

Terima kasih yang sebesar- besarnya, kepada kedua orang tua bapak H. Achmad Pahri dan ibu Siti Khadijah, yang telah memberikan banyak do'a, kasih dan sayang, dan segala pengorbanan baik materi maupun Non materi.

## ABSTRAKSI

Bermula pada sebuah keingintahuan akan sebuah teknologi yang mutakhir yang mampu menyelamatkan dunia dari kehancuran, dan mampu memfleksibelkan dan memanjakan dari sebuah kegiatan, kemudian hadirlah sebuah gagasan yang inovatif dan berorientasi pada kecanggihan teknologi masa kini dan dikenal dengan sebutan Arsitektur Hightech. Tidak hanya memanjakan para penikmat suasana, namun dari segi arsitektural memiliki bentukan yang tidak monoton yang kita bisa merasa jemu bila melihatnya., Arsitektur Hightech merupakan Arsitektur masa kini dan masa yang akan datang di mana di titik beratkan pada segala aspek ilmu pengetahuan dan berkolaborasi dengan segala macam teknik dan bukan hanya Arsitektur.

Gambaran dari konsep Arsitektur Hightech yang berkembang adalah tentang memfleksibelkan keadaan, memfleksibelkan View, sehingga segala kebutuhan mampu di atasi dengan teknologi masa kini. Teknologi yang penuh dengan analisa perhitungan, pergerakan, di sertai oleh material-material fabrikasi yang mumpuni sebagai landasan perancangan. Sistem stuktur, dan sistem utilitas yang akurat di sertai oleh perhitungan keofisien gerakan fleksibel dapat menjadi identitas dari Arsitektur high-tech masa kini.

Atas dasar dan pertimbangan itulah skripsi ini di tulis dan diselesaikan, dengan harapan sebuah desain yang di hadirkan dapat menjadi regenerasi selanjutnya untuk para mahasiswa arsitek di Indonesia dan di Dunia.

## DAFTAR ISI

<b>Judul BAB</b>	<b>Hal</b>
KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAKSI.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
<b>BAB I LATAR BELAKANG</b>	
I.1 LATAR BELAKANG PEMILIHAN JUDUL DAN LOKASI.....	1
I.2 LATAR BELAKANG PEMILIHAN TEMA.....	3
I.3 KETERKAITAN JUDUL DAN TEMA.....	6
<b>BAB II TINJAUAN OBJEK</b>	
II.1 PENGERTIAN JUDUL PROYEK (STUDY LITERATUR).....	7
II.2 STUDY BANDING.....	14
<b>BAB III KAJIAN TEMA</b>	
III.1 PENGERTIAN TEMA ARSITEKTUR.....	21
III.2 KESIMPULAN ARSITEKTUR HI-TECH.....	22
<b>BAB IV TINJAUAN LOKASI</b>	
IV.1 TINJAUAN UMUM KOTA DENPASAR.....	26
IV.2 TINJAUAN SITE.....	30
IV.3 TINJAUAN RDTRK.....	31
IV.4 BATASAN SITE.....	32

**BAB V BATASAN – BATASAN**

V.1 *BATASAN KAJIAN*..... 34

**BAB VI PERMASALAHAN DAN POTENSI**

VI.1 *POTENSI TERKAIT DENGAN SITE*..... 35

VI.2 *PERMASALAHAN TERKAIT DENGAN SITE*..... 36

**BAB VII METODOLOGI PERANCANGAN**

VII.1 *METODOLOGI*..... 38

**BAB VIII ANALISA PEMBAHASAN**

VIII.1 *ANALISA PEMBAHASAN*..... 39

VIII.2 *PROGRAM RUANG*..... 40

VIII.3 *BESARAN RUANG*..... 41

VIII.4 *HUBUNGAN RUANG* ..... 79

**BAB IX KONSEPTUAL DESAIN**

IX.1 *KONSEP HITECH DAVID FISHER*..... 75

IX.2 *KONSEP STRUKTUR*..... 76

IX.3 *KONSEP UTILITAS*..... 79

IX.4 *KONSEP MATERIAL*..... 80

**BAB X USULAN DESAIN**

**DAFTAR PUSTAKA**



# I. LATAR BELAKANG

## I.1 Latar Belakang Pemilihan Judul Dan Lokasi

Negara Indonesia sebagai sebuah negara maritim memiliki persentase wilayah lautan jauh lebih luas dari pada daratan. Sektor kelautan ini menjadi salah satu potensi untuk meraup keuntungan devisa negara, dan salah satu sektor dalam dunia bisnis tersebut adalah yang berkenaan dengan pariwisata bahari, pariwisata bahari yang terdapat di Indonesia diperkirakan mampu meraup keuntungan hingga 16 triliun rupiah. Pariwisata bahari bersumber pada nilai keindahan alam pantai yang tersaji, karena semakin indah sebuah pemandangan pantai yang terdapat pada suatu daerah maka akan semakin tinggi nilai jualnya. Di Indonesia salah satu tempat yang paling digemari para wisatawan adalah pulau Bali. Karena Bali memiliki potensi bahari yang sangat menakutkan. Dari panorama yang indah hingga ekosistem kelautan yang begitu menawan membuat para wisatawan tak pernah berhenti untuk berkunjung di pulau Dewata ini.

Data wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Bali pada 1997, menurut BPS, mencapai 1.230.316 orang. Pada 1998, jumlah wisatawan asing agak menurun, yakni hanya 1.187.153 orang atau turun 3,51% dibandingkan 1997. Sedangkan jumlah wisatawan domestik pada 1998 diperkirakan mencapai 300.000 orang. Para wisatawan itu berasal dari beberapa negara, seperti Amerika Serikat, Kanada, Jepang, Korea Selatan, Singapura, Malaysia, Australia, Inggris, Jerman, Perancis, Thailand, dan sebagainya. Berbagai macam jenis wisata yang digemari oleh para wisatawan mancanegara ini salah satunya adalah wisata laut dengan kata lain wisata bahari.

Wisata bahari di Bali begitu banyak mulai dari Sanur Beach, Kuta Beach dan Karang Asem Beach. Namun begitu menterengnya pesona wisata bahari tidak diimbangi dengan jumlah hunian yang mampu menampung para wisatawan menginap. Jumlah penginapan yang

tersedia sangat minim hingga para wisatawan rela menginap di rumah warga yang jauh dari wisata bahari.

Jumlah hotel di seluruh Bali sampai 1998 ada sekitar 90 unit, dengan kapasitas kamar sebanyak 14.626 buah. Pengadaan sebuah hunian menginap di Bali sangat lah penting di karenakan potensi melonjaknya para wisatawan yang berekreasi sangatlah tinggi mengingat prosentase kenaikan dari tahun 1988 hingga kini mengalami trend kenaikan yang sangat tajam.

Dari total jumlah hotel yang di bangun di Bali sebagian besar terdapat di daerah perkotaan dan mengakibatkan para wisatawan untuk berjalan menuju objek wisata di Bali. Persaingan antara hotel-hotel di Bali sangatlah ketat dimana gaya arsitektural, pelayanan dan kedekatan dengan obyek wisata menjadi nilai yang harus di perhitungkan.

Sebuah hotel yang kompetent harus memiliki ciri dan konsep wisata dimana obyek wisata yang akan di ambil menjadi ciri khas utama. Sehingga hotel tersebut memiliki nilai yang berbeda dengan dengan hotel-hotel yang lain. Di karenakan Bali memiliki potensi wisata bahari yang begitu indah maka sangatlah baik jika di bangunnya sebuah hotel dengan ciri khas wisata bahari di Denpasar Bali.

### ***"HOTEL WISATA BAHARI DI DENPASAR"***

## 1.2 Latar Belakang Pemilihan Tema

*Hotel wisata bahari di Denpasar* ini merupakan sebuah proyek bangunan hotel yang terdiri dari 2 fungsi yang berbeda yaitu hotel sebagai fasilitas utama dan fasilitas penunjang kegiatan wisata bahari. Di antara kedua fasilitas tersebut di butuhkan sebuah konektivitas sehingga hotel tersebut mampu menyatu dengan obyek wisata tersebut.

Sebagai hotel wisata bahari dengan fungsi menunjang segala aktifitas wisata bahari, baik itu Diving, surfing dan sea touring, di butuhkan sebuah rancangan yang mampu mewadahi aktifitas kegiatan wisata bahari, mulai dari menyediakan peralatan diving, peralatan surfing, dan peralatan sea touring.

Dalam hal mewadahi segala fasilitas dari kegiatan bahari, hotel ini juga di tuntutan untuk menyediakan alat transportasi laut, mengefisienkan segala bentuk kegiatan Mulai dari persiapan boat, jetski, alat surfing hingga mereka di lepas di atas permukaan laut, itu adalah kewajiban dari hotel ini. Dalam mengefisiensikan kegiatan bahari tersebut perlu adanya pendekatan ke arah efektifitas sebuah bangunan, Dengan harapan menyamankan pengunjung dalam melakukan wisata bahari.

Dalam hal mengefektifkan sebuah bangunan di butuhkan adanya sistem teknologi smart yang mampu bergerak sesuai kebutuhan dari kegiatan bahari. Dengan kata lain sebuah bangunan bisa mengantarkan sebuah media transportasi untuk di lepas di atas laut. Sebagai contoh media transportasi boat, jetski dll.

Teknologi smart adalah sebuah teknologi yang mampu mengefisienkan dan mengefektifkan segala bentuk kegiatan dengan tujuan kenyamanan dan keamanan dari pengguna. Teknologi smart merupakan sebuah metode konstruksi bangunan yang canggih dan sangat maju hingga bangunan bisa bergerak dinamis dan sangat fleksibel.

Teknologi smart tersbut merupakan definisi dari arsitektur Hi-tech, dimana arsitektur hitech adalah sebuah aliran arsitektur yang berasal

dari arsitektur neo modern. Arsitektur hi-tech mengambil bentuk-bentuk era modern yang diekstrimkan melalui kecanggihan teknologi yang berkembang masa itu . Penggunaan baja ,kaca, dan beton benar-benar diekspos. Aliran ini juga memilih warna-warna yang menunjukkan suatu arsitektur High Tech misalnya warna perak. Secara umum hi-tech adalah sistem penggunaan teknologi tinggi, akan tetapi pada kenyataannya high-tech memiliki pengertian yang tidak terbatas dan tidak hanya dengan memandang hi-tech sebagai bentuk penggunaan teknologi tinggi mengingat perkembangan teknologi selalu mengalami siklus penyempurnaan hingga ke fase yang lebih tinggi (canggih) sehingga pandangan umum ini tidak pernah memunculkan kesimpulan yang pasti dan tepat.

**Hi-tech** merupakan buah pemikiran modern abad ke-20 yang mempopulerkan penggunaan material industri. Wujudnya dipaparkan dalam buku yang berjudul High Tech: The Industrial Style and Source Book for The Home oleh Joan Kron pada tahun 1978. Buku ini menunjukkan bagaimana memadukan produk industri seperti sistem rak gudang dan penutup lantai pabrik untuk sebuah rumah. Dalam arsitektur sangat banyak digunakan istilah high-tech untuk menginterpretasikan sebuah sistem teknologi yang digunakan pada suatu bangunan dan semakin populer digunakan pada awal 1970 untuk menggambarkan keberhasilan teknologi canggih yang dicapai pada saat itu seperti yang terlihat pada arsitektur Pusat Georges Pompidou, Paris (1972-7) karya Renzo piano dan Richer rogers yang memperlihatkan penggunaan material-material kaca dan logam dengan mengekspose secara transparan bentuk bentuk jaringan dalam bangunan serta berbagai fungsi-fungsi layanan seperti escalator,walkways dan ornament-ornamen diluar gedung.

Dalam sejarah perkembangannya istilah high-tech masih tetap digunakan sejak pertama kali muncul pada awal 1970-an hingga sekarang dengan perkembangan teknologi yang semakin tinggi dan



kompleks(canggih) hal ini memperlihatkan tidak adanya kelas khusus sebuah teknologi untuk dikatkan sebagai high-tech mengingat perkembangan teknologi selalu bergeser dari waktu ke waktu,namun berdasarkan sejarahnya istilah high-tech telah disimpulkan sebagai teknologi tercanggih saat ini (teknologi kekinian) yang diambil dari pengeneralisasian periode perkembangan teknologi dimana disepakati bahwa perkembangan teknologi yang dimulai pada tahun 1970 dikategorikan sebagai high-tech (teknologi tinggi) sehingga system teknologi pada era 1960 ke bawah telah dipertimbangkan saat sekarang untuk tidak memasukkan kedalam kategori high-tech dan pernyataan yang paling baru (2006) bahwa semua penemuan teknologi dari tahun 2000 hingga kedepan dapat dianggap sebagai high-tech (teknologi tinggi)

Oleh karena pendekatan tersebut maka tema yang pantas digunakan adalah ***Arsitektur Hi-Tech***

### **I.3 Keterkaitan Judul dan Tema**

Hotel wisata bahari adalah sebuah hotel yang berinteraksi langsung dengan wisata bahari dimana segala bentuk kegiatan wisata bahari mampu di tunjang oleh hotel tersebut. dalam hal penunjang tersebut di butuhkan adanya sistem yang mengefisienkan dan mengefektifkan segala bentuk kegiatan bahari.

Jenis bangunan yang mampu berlaku fleksibel dan mampu mengefisienkan segala bentuk kegiatan adalah bangunan pintar (smart building), seperti halnya sebuah robot yang di beri program khusus untuk mengendalikan segala bentuk kegiatan yang berlangsung di area tersebut. Dan sebuah bangunan yang pintar pasti memiliki sistem pengendali yang pintar pula, mulai dari sistem struktur, sistem komputerisasi dan sistem motion yang di hadirkan pada bangunan tersebut sehingga tercapailah sebuah proses yang memudahkan segala bentuk kegiatan.

Dan motion bangunan pintar tersebut mampu menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan mancanegara yang hendak melakukan kegiatan bahari. Dan menjadikan ciri sebuah bangunan hi-tech pada zaman ini.

**Maka dari itu keterkaitan antar judul dan tema yang akan di usung menjadi modal skripsi arsitektur.**



## II. TINJAUAN OBYEK

### II.1 Pengertian Judul Proyek

Judul "HOTEL WISATA BAHARI di Denpasar" definisi dari judul tersebut adalah:

#### HOTEL Merupakan

"Suatu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunan untuk menyediakan jasa penginapan, makanan dan minuman, serta jasa penunjang lainnya bagi umum yang dikelola secara komersial." (SK Menteri Pariwisata, Pos, dan Telekomunikasi No. KM 37/PW.340/MPPT-86, Sulastiyono, 2001:6)"

#### WISATA BAHARI

" Kegiatan rekreasi yang diselenggarakan khusus di perairan pantai dan laut.

Jadi secara lengkap judul hotel wisata bahari di denpasar ini dapat di definisikan sebagai suatu bangunan usaha yang dikelola secara komersial, disediakan untuk perorangan atau untuk umum untuk memperoleh pelayanan penginapan beserta makan dan minum serta juga menyediakan suatu wadah rekreasi bahari yang disediakan di perairan laut atau pantai yang terletak di daerah kawasan wisata denpasar.

### II.1.1 Pengertian Hotel

#### II.1.1.1 Klasifikasi hotel berbintang :

Pembagian klasifikasi hotel berbintang yang ditetapkan oleh Direktorat Jenderal Pariwisata, Pos, dan telekomunikasi, dan Kep. Direktorat Jenderal Pariwisata NO

12/U/III/88 tgl. 25-02-1988, Hotel digolongkan berdasarkan kriteria berikut ini:

1. Melati satu
2. Melati dua
3. Melati tiga
4. Bintang satu
5. Bintang dua
6. Bintang tiga
7. Bintang empat
8. Bintang lima
9. Bintang lima Plus
10. Pondok Wisata
11. Hotel Butik
12. Taman rekreasi dan objek wisata

Tabel 1. Klasifikasi Hotel

No	Klasifikasi Hotel	Fasilitas jumlah kamar minimal	Unsur persyaratan	Dasar Hukum
1	Melati Satu	5 kamar standart	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. fisik lokasi dan bangunan</li> <li>2. Taman</li> <li>3. Tempat parkir</li> <li>4. bangunan</li> <li>5. kamar</li> <li>6. Lobby</li> <li>7. front office</li> <li>8. Kantor pengelola</li> <li>9. Ruang tamu</li> <li>10. gudang</li> <li>11. tenaga akerja</li> <li>12. House keeping</li> <li>13. Keamanan</li> </ol>	Perda no 6 thn 1988 perubahan pertama perda prop dati I no 04 tahun 1985 tentang usaha losmen dan keputusan gubernur no 338 th 1989 pergantian

			<p>14. Kebersihan</p> <p>15. service makan&amp;minum</p>	<p>nama menjadi hotel dgn tanda bunga melati</p>
2	Melati Dua	10 kamar standart	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Idem plus</li> <li>- fasilitas riil dilapangan</li> <li>- kualitas lebih baik dari melati satu</li> </ul>	
3	Melati Tiga	15 kamar standart	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Idem plus</li> <li>- Fasilitas riil dilapangan</li> <li>- kualitas lebih baik dari melati 2</li> <li>- ada kolam renang, kamar mandi, Bathtub, AC, TV, Kulkas</li> </ul>	
4	Bintang Satu	15 standart	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lokasi dan lingkungan</li> <li>2. Taman</li> <li>3. Tempat parkir</li> <li>4. Olah raga</li> <li>5. Bangunan</li> <li>6. Kamar tamu</li> <li>7. Ruang makan</li> <li>8. Bar</li> <li>9. Lobby</li> <li>10. Telepon</li> <li>11. Toilet Umum</li> <li>12. Koridor</li> <li>13. Ruang disewakan</li> <li>14. Dapur</li> <li>15. Area Administrasi</li> </ol>	<p>Kep. Dirjen Pariwisata No 14/U/II/88 Tgl 25 februari 1988</p>

			16. Front office 17. Kantor pengelola hotel 18. Area tata graha 19. Ruang Binatu 20. Gudang 21. R.Karyawan 22. Operational Manajemen 23. Food and beverage 24. Keamanan 25. Olahraga rekreasi 26. pelayanan	
5	Bintang Dua	20 kamar standart 1 kamar suite	Idem	Idem
6	Bintang Tiga	30 kamar standart 2 kamar suite	Idem	Idem
7	Bintang Empat	50 kamar standart 4 kamar suite	Idem	Idem
8	Bintang Lima	100 Kamar standart 4 kamar suite	Idem	Idem
9	Bintang Lima plus	100 Kamar standart 4 kamar suite	Idem plus: 1. Pasar malam 2. Galeri 3. Ruang konferensi	idem

10	Pondok wisata	Max 5 kamar Merupakan sebagian rumah tinggal yang disewakan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. IMB rumah tinggal</li> <li>2. H.O</li> <li>3. SITU pondok wisata</li> <li>4. Kamar Mandi</li> <li>5. Lain-lain</li> </ol>	Perda no 13 tahun 1989 tentang usaha pondok wisata keputusan gubernur no 391 tahun 1991 tentang juklak
11	Hotel butik	100 Kamar standart 4 kamar suite		Belum ada ketentuan yang mengatur
12	Taman Rekreasi dan obyek wisata			Perda No 14 tahun 1989 tentang penyerahan sebagian Urusan pemerintah Prop dati II

#### II.1.1.1 Tinjauan Terhadap Hotel

Berdasarkan Keputusan menteri Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi NO 37/PW/304/MPPT'86, menetapkan jenis hotel berdasarkan tempat asal perkembangannya terbagi menjadi 2:

1. City Hotel, yaitu suatu bangunan yang menyediakan akomodasi serta fasilitas lainnya untuk para tamu yang menginap dalam waktu yang relatif singkat, dengan tujuan konferensi, Niaga, disamping itu juga menerima tamu dengan tujuan wisata
2. Resort Hotel adalah hotel yang menampung pengunjung yang bertujuan untuk berlibur dan berwisata. Umumnya terletak di daerah peristirahatan atau daerah yang memiliki pemandangan yang indah.(Misalnya gunung, pantai, atau laguna)

Berdasarkan pengklasifikasian dan pertimbangan, saya menggolongkan proyek ini sebagai hotel wisata bahari yang berstandart international dengan pengertian sebagai berikut:

1. Hotel ini setara dengan standart hotel berbintang empat dimana hotel ini sangat mengutamakan privasi dan pelayanan khusus terhadap tamunya, Kepuasan tamu menjadi prioritas utama, Sehingga tamu akan Rela membayar dengan harga yang sangat mahal.
2. Hotel ini memiliki ciri khas dan identitas tersendiri yang membedakan dengan hotel berbintang empat dan hotel wisata lainnya. Hotel ini mengambil konsep ombak sebagai cri khas dan identitasnya.
3. Konsep Hitech yang diambil, Bertujuan agar setiap pengunjung yang datang ke hotel wisata bahari ini, dapat merasa mudah dalam



beraktifitas. Sehingga kepuasan akan menjadi modal dari hotel ini.

### **II.1.1.1 Standart luas ruang untuk hotel bintang lima dengan 100 kamar (Times Saver standarts for building types)**

<i>Data umum dan estimasi yang di butuhkan</i>		
1	Tinggi dari bangunan + ground (basement)	7 tingkat
2	Ground Floor area	10.000 sqft
3	Typical guest floor area	6.000 sqft
4	Ruang tamu pada masing – masing lantai	17 ruang
5	Tangga yang dibutuhkan di masing masing lantai	2 stairway
6	Elevator	2 elevator

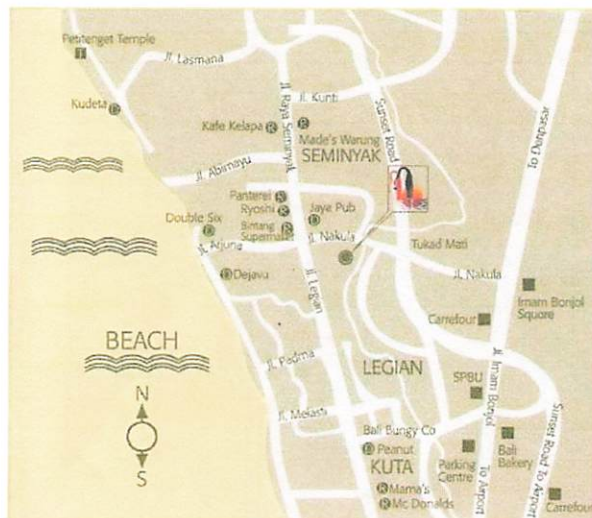
## II.2 Study Banding

### II.2.1 Study Banding Proyek Hotel Sejenis

#### PURI DEWA BHARATA HOTEL



Hotel yang berada persis di jalan nakula no 16 Denpasar ini merupakan salah satu hotel bintang lima yang berada di Denpasar Bali. Konsep dari bangunan Puri Dewa Bharata ini lebih mengadopsi gaya tradisional. Lokasi hotel ini hanya sekitar 5 menit jika melakukan perjalanan dari Pantai Kuta. Hotel ini menawarkan kenyamanan hunian dengan atmosfer yang mendukung keromantisan ala Bali. Di setiap ruangan didesain dengan ukiran khas Bali.



## Facilitas & Services

- ★ Kolam renang untuk orang dewasa dan anak-anak
- ★ Restoran Saraswati
- ★ Wireless internet connection
- ★ ATM
- ★ Pelayanan antar jemput legian-kuta
- ★ Laundry
- ★ Spa treatment
- ★ Tour arrangement
- ★ Rumah sakit
- ★ Penyewaan mobil dan sepeda motor

## Room dan service

Macam-macam kamar dan ruangan yang ditawarkan

### 1. Downstairs Room

Downstairs room merupakan unit ruangan terkecil yang memungkinkan di tempati oleh 2 orang. Luas ruangan sebesar 54 m<sup>2</sup>.





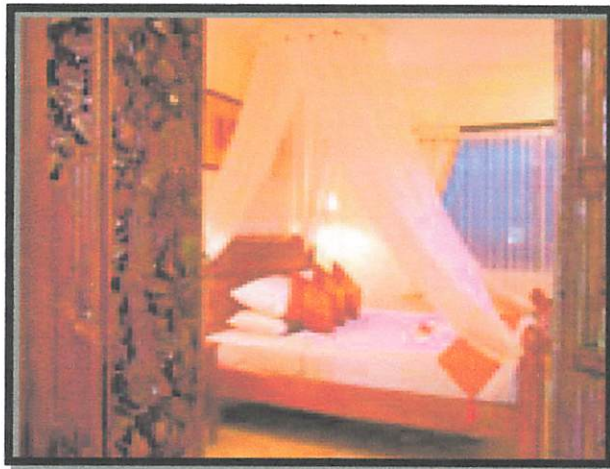
## 2. Upstairs Room

Upstairs Room merupakan unit ruangan kelas menengah dengan model twin bed, dengan fasilitas yang lebih mewah dari pada downstairs, pada ruangan ini di berikan fasilitas Air hangat disertai shower dan bathtub beserta televisi dan indovision sebagai menu utama. luas ruangan ini sebesar 54 m<sup>2</sup>.



## 3. Family Room

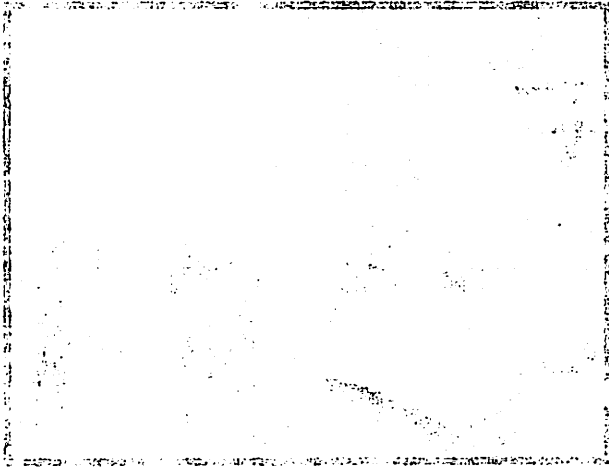
Family room merupakan unit special untuk sebuah keluarga, dengan fasilitas yang menunjang sebuah rumah hunian, di kamar ini disediakan Dapur dan cerobong asap untuk menghangatkan diri dan fasilitas seperti Upstairs room sebagai tambahan. Luas ruangan ini adalah 72 m<sup>2</sup>.



### 2. Upstairs Room

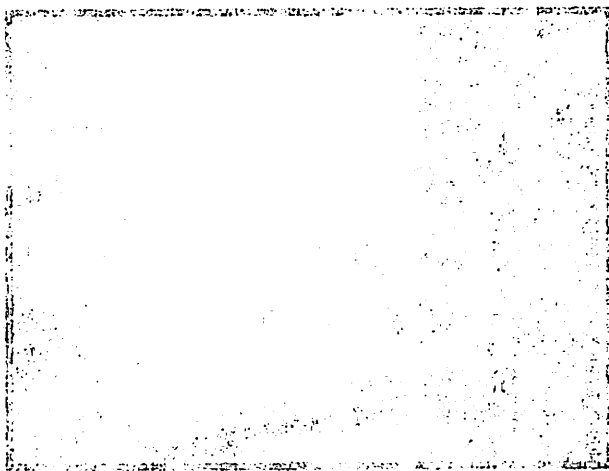
Upstairs Room merupakan unit dengan keajaiban dengan model twin bed dengan fasilitas yang lebih mewah dari pada downstairs, pada bagian ini di berikan fasilitas Air sangat bersih shower dan bathtub dengan televisi dan tvision sebagai main utama. luas ruangan ini sebesar

54 m<sup>2</sup>.



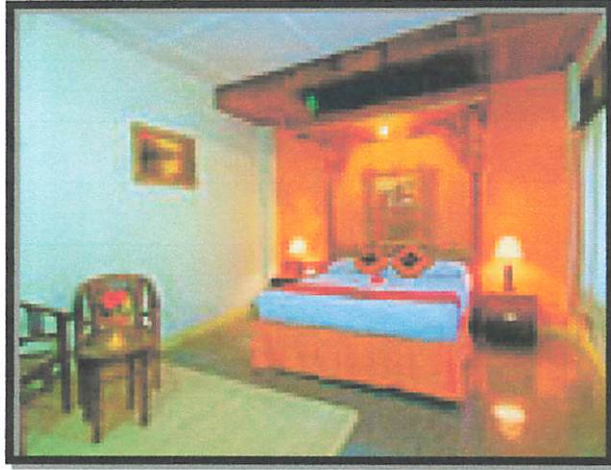
### 3. Family Room

Family room merupakan unit special untuk keluarga dengan fasilitas yang menunjang sebuah rumah modern, di kamar ini disediakan dapur dan colong yang untuk menggunakan diri dan fasilitas seperti Upstairs room sebagai tambahan. luas ruangan ini adalah 75 m<sup>2</sup>.



#### 4. Deluxe Room

Deluxe room merupakan sebuah kamar hunian eksklusiv yang menyediakan segala fasilitas yang mewah. luas kamar ini sebesar 72 m<sup>2</sup>



#### 5. Superior Rooms

Superior room merupakan kelas teratas dari hotel ini dimana segala fasilitas terdapat didalamnya. Namun yang membedakan adalah luas kamar ini lebih luas dari pada deluxe room. Sehingga para wisatawan biasa menggunakan kamar ini untuk ramai dan berpesta disertai dengan alat panggong barbeque.



## PALACE GARDEN HOTEL



Hotel ini merupakan hotel berbintang 4 dengan 330 kamar yang termasuk dalam property terbaik di Surabaya. Banyak fasilitas yang disediakan di dalamnya termasuk beauty salon, drug store, kolam renang, fitness center dilengkapi dengan gym, pelayanan pijat reflexi dan bussines center.

Lokasi hotel ini adalah Jl. Yos Sudarso 11, Surabaya 60271 Jawa Timur – Indonesia.

## Facilitas & Services

Adapun fasilitas yang tersedia di hotel ini adalah :

-  24 Hour Reception
-  Bar / Lounge
-  Concierge
-  Hair Dryer



- ★ Mini Bar
- ★ Restaurant
- ★ Security Guard
- ★ Air Conditioned
- ★ Business Center
- ★ Conference Room(s)
- ★ In Room Movies
- ★ Modem / Data Port
- ★ Room Service
- ★ Swimming pool
- ★ Banquet Facilities
- ★ Cable / Satellite TV
- ★ Gymnasium
- ★ Laundry service
- ★ Parking
- ★ Safe-Deposit Box

## Room dan service

Macam-macam kamar dan ruang yang disediakan oleh pengelola hotel adalah sebagai berikut:





Seperti halnya hotel – hotel yang lain, di garden palace hotel ini juga menyediakan fasilitas yang berbeda antar kamar Suite yang paling bawah dengan superior rooms. Untuk hal ini kita akan meninjau jenis fasilitas yang lain yaitu:

### 1. Banquet hall



	Crystal Mainhall	Crystal Plaza
Dimensions	18 x 40	18 x 20
Area	720 m <sup>2</sup>	360 m <sup>2</sup>
Cocktail	600 pax	300 pax
Banquet	550 pax	350 pax
Theatre	500 pax	300 pax
Classroom	250 pax	150 pax

### 2. Organizing hall



	Regency Mainhall	Regency Plaza
Dimensions	18 x 40	18 x 20
Area	720 m <sup>2</sup>	360 m <sup>2</sup>
Cocktail	600 pax	300 pax
Banquet	550 pax	350 pax
Theatre	500 pax	300 pax
Classroom	250 pax	150 pax

### 3. Conference hall



	Caesar Palace
Dimensions	20 x 40
Area	800 m <sup>2</sup>
Cocktail	700 pax
Banquet	650 pax
Theatre	800 pax
Classroom	400 pax

### 4. meet conference



	Melati Room
Dimensions	15 x 6
Area	190 m <sup>2</sup>
Cocktail	60 pax
Banquet	80 pax
Theatre	80 pax
Classroom	50 pax

### III. KAJIAN TEMA

#### III.1 PENGERTIAN

##### III.1.1 ARSITEKTUR

Manakala orang membiarkan arsitektur maka saat itu pula orang akan mengaitkan arsitektur dengan kebudayaan, bilamana orang berbicara mengenai kebudayaan maka arsitektur dibicarakan sebagai salah satu hasil karya budaya bangsa. Untuk mengetahui jalinan hubungan antara kebudayaan dan arsitektur, perlu lebih dahulu mengetahui unsur-unsurnya. Telaah arsitektur pada umumnya berpijak pada unsure – unsure konsep, cara membangun dan wujud nyata dari bangunan sebagai lingkungan buatan dan lingkungan disekitarnya. kebudayaan selalu berpijak pada unsur – unsur buah fikiran (ide), perbuatan (sikap dan perilaku) dan hasil karyanya. Sering kali disinggung-singgung pula bahwa obyek budaya adalah bayangan cermin dari kehidupan manusia. Arsitektur dapat dimasukkan sebagai salah satu dari wujud kebudayaan yaitu dalam bentuk bahasa, dalam hal ini adalah bahasa non verbal.

Arsitektur merupakan bagian dari budaya. Hubungan antara arsitektur dengan budaya tercermin pada karya arsitektur yang ada. Dalam mendesain sebuah karya arsitektural, unsur budaya pemakai akan menjadi identitas tersendiri bagi desain arsitektur yang tercipta. Pemahaman terhadap arsitektur tidak dapat diwujudkan dalam sebuah definisi atau sebuah pernyataan yang tegas dan pasti tentang apa yang disebut arsitektur. Definisi arsitektur untuk masing-masing individu mempunyai variasi tergantung dari sudut pandang mana kita melihatnya. Dari definisi diatas dapat digambarkan bahwa bangunan arsitektur adalah bangunan yang memiliki bentuk dan tampilan maupun ornamen pada bangunan tersebut. Sedangkan arsitektur adalah ruang tempat hidup ma

### III. KAJIAN TEMA

#### III.1 PENGERTIAN

##### III.1.1 ARSITEKTUR

Manakala orang membiarkan arsitektur maka saat itu pula orang akan mengaitkan arsitektur dengan kebudayaan, bilamana orang berbicara mengenai kebudayaan maka arsitektur dipikirkan sebagai salah satu hasil karya budaya bangsa. Untuk mengetahui jalinan hubungan antara kebudayaan dan arsitektur, perlu lebih dahulu mengetahui unsur-unsurnya. Telah arsitektur pada umumnya berpijak pada unsur – unsur konsep, cara membangun dan wujud nyata dan bangunan sebagai lingkungan buatan dan lingkungan disekitarnya. Kebudayaan selalu berpijak pada unsur – unsur buah pikiran (ide), perbuatan (akap dan perilaku) dan hasil kerjanya. Sering kali disinggung pula bahwa aspek budaya adalah payangan cermat dan kehidupan manusia. Arsitektur dapat dimasukkan sebagai salah satu dan wujud kebudayaan yaitu dalam bentuk bahasa, dalam hal ini adalah bahasa non verbal.

Arsitektur merupakan bagian dari budaya. Hubungan antara arsitektur dengan budaya tercermin pada karya arsitektur yang ada. Dalam mendesain sebuah karya arsitektural, unsur budaya pemakai akan menjadi identitas tersendiri bagi desain arsitektur yang tercipta. Pemahaman terhadap arsitektur tidak dapat diwujudkan dalam sebuah definisi atau sebuah pernyataan yang tegas dan pasti tentang apa yang disebut arsitektur. Definisi arsitektur untuk masing-masing individu mempunyai variasi tergantung dari sudut pandang mana kita melihatnya. Dari definisi diatas dapat digambarkan bahwa bangunan arsitektur adalah bangunan yang memiliki keindahan baik dari segi bentuk dan tampilan maupun ornamen yang digunakan pada bangunan tersebut, sedangkan menurut van romondt, arsitektur adalah ruang tempat hidup manusia dengan berbagai

(Definisi konseptual yang mencakup pengertian secara luas). Jadi arsitektur terdiri dari unsur-unsur ruang, keindahan dan kebahagiaan. Ruang sebagai wadah dalam melakukan aktifitas dan sebagai tempat berlindung, sedangkan keindahan dan kebahagiaan adalah sebagai unsur kenyamanan (panca indera dan perasaan)

### III.2 KESIMPULAN ARSITEKTUR HI-TECH

Sebagai seorang arsitek kita harus mampu menampilkan bangunan-bangunan yang memiliki ciri tersendiri dan menuju ke depan, seperti yang dicirikannya mengenai arsitektur hi-tech visioner. yang menjadi ciri khas karya Dr. Arch David Fisher yaitu:

- Menampilkan sebuah rancangan Arsitektural yang Fleksibel
- Menampilkan sebuah bangunan yang mampu bergerak layaknya robot dengan teknologi tinggi
- Menampilkan sebuah bangunan yang smart didukung dari teknologi dan pengaplikasiannya
- mengeluarkan bagian dalam bangunan yang memang seharusnya, dan membuat modul dan bentuk ruang di luar site.
- Sebuah teknologi yang di fungsikan untuk mempermudah proses kegiatan.

Dengan demikian, dapat menunjukan kepada orang awam bagaimana suatu proses penyelesaian konstruksi bangunan secara logis, memahami terapanterapan konstruksi, gaya-gaya yang bekerja, dan bahan bangunan yang digunakan. Selain itu, hampir semua desain-desainnya dilapisi oleh unsur transparan pada dinding luarnya, pelapisan struktur dengan warna abu-abu, pelapisan pipa saluran, tangga, eskalator, lift, dengan warna silver metalik akan menghasilkan karakteristik bangunan hi-tech. Dalam kelanjutannya, David Fisher juga menyederhanakan warna dari bangunan-bangunan terakhirnya ke warna silver serta menyatukan pipa-pipa

(Definisi konseptual yang mencakup pengertian secara luas). Jadi arsitektur terdiri dari unsur-unsur yang berkaitan dan keahliannya. Ruang sebagai wadah dalam melakukan aktivitas dan sebagai tempat beribadah, sedangkan keindahan dan keahliannya adalah sebagai unsur kenyamanan (panca indera dan perasaan).

### III.2 KESIMPULAN ARSITEKTUR HI-TECH

Sebagai seorang arsitek kita harus mampu menampilkan bangunan-bangunan yang memiliki ciri tersendiri dan menuju ke depan, seperti yang ditekuninya mengenai arsitektur hi-tech visioner yang menjadi ciri khas karya Dr. Ardi David Fisher yaitu:

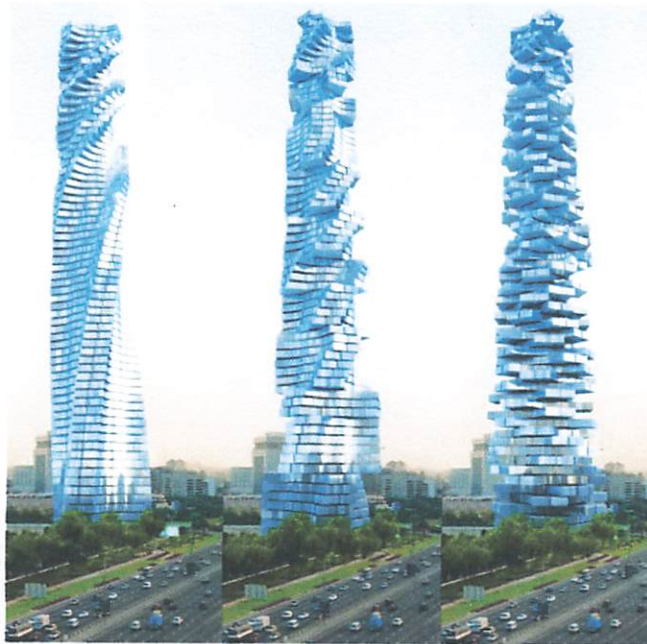
- Menampilkan sebuah rancangan Arsitektur yang Fleksibel
- Menampilkan sebuah bangunan yang mampu bergerak layaknya robot dengan teknologi tinggi
- Menampilkan sebuah bangunan yang smart didukung dari teknologi dan pengaplikasiannya
- Menghasilkan bagian-bagian bangunan yang memang seharusnya, dan membuat model dan praktik ruang di luar site.
- Sebuah teknologi yang di tunjukkan untuk mempermudah proses kegiatan.

Dengan demikian, dapat ditunjukkan kepada orang awam bagaimana suatu proses penyelesaian konstuksi bangunan secara logis, memahami terapan-terapan konstruksi, gaya-gaya yang bekerja dan bahan bangunan yang digunakan. Selain itu, hampir semua desain-desainnya diliputi oleh unsur transparan pada dinding luarnya, pelapisan struktur dengan warna abu-abu, pelapisan pipa-pipa saluran, tangga, eskalator, lift, dengan warna silver metalik akan menghasilkan karakteristik bangunan hi-tech. Dalam kaitannya, David Fisher juga menyebutkan bahwa warna dari bangunan-bangunan terakhirnya ke warna silver serta menyatakan pipa-pipa



saluran dan struktur ke dalam suatu palet abu-abu, tetapi warna-warna ini mempunyai komponen penghubung yang sekuat fungsi dan sangat mendesak dalam teknisnya, seperti warna kuning cerah, merah, dan biru yang merupakan warna-warna yang bisa digunakan untuk mesin industri, mobil sport, kapal, dan traktor. Warna dalam arsitektur hi-tech merupakan unsur yang sangat diperhatikan atau diutamakan. Estetika warna perak adalah suatu rubrik yang mudah untuk menutupi strategi baru dalam bangunan konteks sensitif, dan termasuk dari penggunaan metalik abu-abu yang sesungguhnya merupakan campuran dari warna biru, putih dan hitam.

Karya David Fisher dapat di lihat pada Dinamic tower di dubay dimana Fleksibilitas menjadi acuannya dalam berkarya. Sebuah bangunan yang mampu berotasi.



Dynamic Tower (juga dikenal sebagai Dynamic Architecture Building atau Da Vinci Tower) adalah sebuah menara bertingkat 80 setinggi 420-meter (1,378 ft) di Dubai, Uni Emirat Arab. Menara ini secara arsitektur inovatif dalam berbagai hal. Uniknya, setiap tingkat mampu berputar secara bebas, Ini akan menghasilkan perubahan

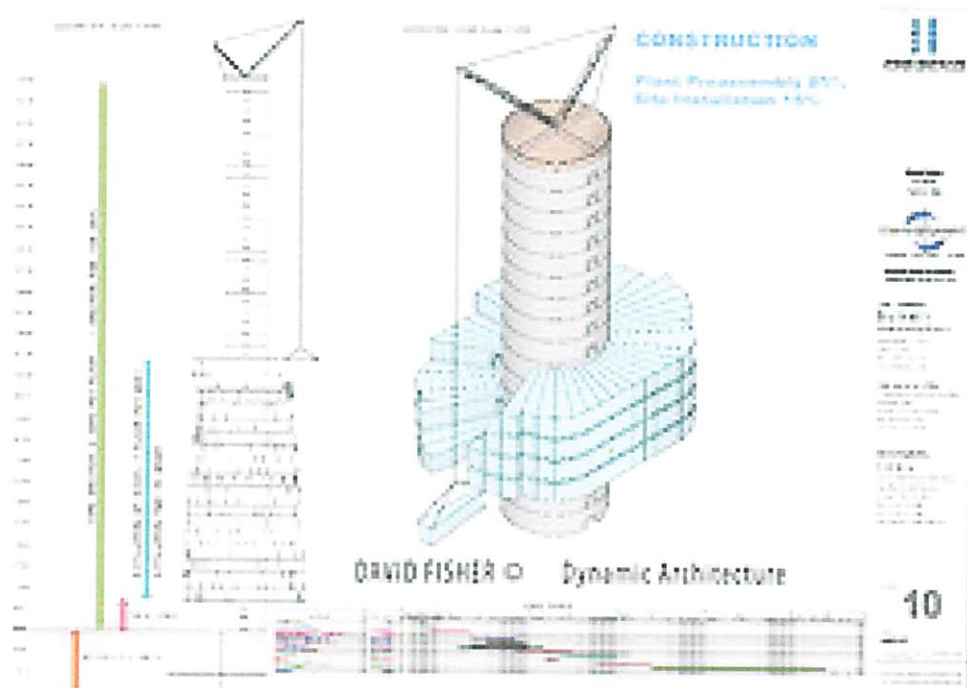
bentuk menara. Setiap tingkat akan berputar 6 m (20 kaki) per menit, atau satu putaran penuh dalam 90 menit. Menara ini juga akan menjadi pencakar langit prapabrikasi pertama di dunia. 90% menara akan dibangun di sebuah pabrik dan dikirim ke site. Ini akan menjadikan seluruh bangunan dibangun dalam waktu 18 bulan saja. Bagian satu-satunya menara yang akan dibangun di site adalah bagian tengahnya. Bagian dari prapabrikasi ini akan mengurangi biaya dan jumlah pekerja. Total waktu pembangunan 30% lebih cepat dari normal pada pencakar langit berukuran sama. Kebanyakan pekerja akan ditempatkan di pabrik, karena lebih aman. Keseluruhan menara akan diberi tenaga listrik dari turbin dan panel surya. Kelebihan listrik akan diberikan pada lima bangunan berukuran sama di dekatnya. Turbin akan dibuat di antara setiap tingkat berputar. Mampu membangkitkan 1.200.000 kilowatt-jam listrik. Panel surya akan ditempatkan di atap. Pembangunan Dynamic Tower, bila dibangun, dijadwalkan selesai tahun 2010.





Tower yang didesain dengan bersegmen-segmen tersebut mempunyai titik pusat, dan memungkinkan tiap lantainya untuk berputar secara independen pada kecepatan yg berbeda, secara terus menerus, menggunakan teknologi voice recognition, buat menentukan arah putarannya. Hasilnya, pasti bikin gedung bentuknya jadi Unik banget. Bahasa untuk Voice Recognition ini diprogram agar bisa mengenali 'kiri' dan 'kanan' pada semua bahasa.

Tower tersebut berputar menggunakan energi photovoltaic cells teknologi turbin angin sebanyak 77 Turbin Angin. Estimasi Biaya pembangunan Gedung tersebut adalah \$700 JUTA. Melibatkan 600 tim dari Itali, dan 80 Tim yg diletakkan di lokasi pembangunan, selain Ribuan pekerja lainnya. Estimasi Harga per meter persegi \$ 30.000.







- **LATAR BELAKANG KOTA DENPASAR**

Denpasar pada mulanya merupakan pusat Kerajaan Badung, akhirnya pula tetap menjadi pusat pemerintahan Kabupaten Daerah Tingkat II Badung dan bahkan mulai tahun 1958 Denpasar dijadikan pula pusat pemerintahan bagi Propinsi Daerah Tingkat I Bali. Dengan Denpasar dijadikan pusat pemerintahan bagi Tingkat II Badung maupun Tingkat I Bali mengalami pertumbuhan yang sangat cepat baik dalam artian fisik, ekonomi, maupun sosial budaya. Keadaan fisik Kota Denpasar dan sekitarnya telah sedemikian maju serta pula kehidupan masyarakatnya telah banyak menunjukkan ciri-ciri dan sifat perkotaan. Denpasar menjadi pusat pemerintahan, pusat perdagangan, pusat pendidikan, pusat industri dan pusat pariwisata yang terdiri dari 4 Kecamatan, yaitu Kecamatan Denpasar Barat, Denpasar Timur, Denpasar Selatan dan Denpasar Utara. Melihat perkembangan Kota Administratif Denpasar ini dari berbagai sektor sangat pesat, maka tidak mungkin hanya ditangani oleh Pemerintah yang berstatus Kota Administratif. Oleh karena itu sudah waktunya dibentuk pemerintahan kota yang mempunyai wewenang otonomi untuk mengatur dan mengurus daerah perkotaan sehingga permasalahan kota dapat ditangani lebih cepat dan tepat serta pelayanan pada masyarakat perkotaan semakin cepat.

- **PROSES PEMBENTUKAN KOTA DENPASAR**

Seperti halnya dengan kota-kota lainnya di Indonesia, Kota Denpasar merupakan Ibukota Propinsi mengalami pertumbuhan dan perkembangan penduduk serta lajunya pembangunan di segala bidang terus meningkat, memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap kota itu sendiri. Demikian pula dengan Kota Denpasar yang merupakan Ibukota Kabupaten Daerah Tingkat II Badung dan sekaligus juga merupakan Ibukota Propinsi Daerah Tingkat I Bali mengalami pertumbuhan demikian pesatnya. Pertumbuhan penduduknya rata-rata 4,05% per tahun dan dibarengi pula lajunya pertumbuhan pembangunan di berbagai sektor, sehingga

memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap Kota Denpasar, yang akhirnya menimbulkan berbagai permasalahan perkotaan yang harus diselesaikan dan diatasi oleh Pemerintah Kota Administratif, baik dalam memenuhi kebutuhan maupun tuntutan masyarakat perkotaan yang demikian terus meningkat. Berdasarkan kondisi obyektif dan berbagai pertimbangan antara Tingkat I dan Tingkat II Badung telah dicapai kesepakatan untuk meningkatkan status Kota Administratif Denpasar menjadi Kota Denpasar. Dan akhirnya pada tanggal 15 Januari 1992, Undang-undang Nomor 1 Tahun 1992 tentang Pembentukan Kota Denpasar lahir dan telah diresmikan oleh Menteri Dalam Negeri pada tanggal 27 Pebruari 1992 sehingga merupakan babak baru bagi penyelenggaraan Pemerintahan di Daerah Tingkat I Bali, Kabupaten Daerah Tingkat II Badung dan juga bagi Kota Denpasar. Bagi Propinsi Daerah Tingkat I Bali adalah merupakan pengembangan yang dulunya 8 Daerah Tingkat II sekarang menjadi 9 Daerah Tingkat II. Sedangkan bagi Kabupaten Badung kehilangan sebagian wilayah serta potensi yang terkandung didalamnya. Bagi Kota Denpasar yang merupakan babak baru dalam penyelenggaraan pemerintahan dan pembangunan yang walaupun merupakan Daerah Tingkat II yang terbungsu di wilayah Propinsi Daerah Tingkat I Bali.

- ***Letak Astronomi***

Kota Denpasar terletak di tengah-tengah dari Pulau Bali, selain merupakan Ibukota Daerah Tingkat II, juga merupakan Ibukota Propinsi Bali sekaligus sebagai pusat pemerintahan, pendidikan, perekonomian. Letak yang sangat strategis ini sangatlah menguntungkan, baik dari segi ekonomis maupun dari kepariwisataan karena merupakan titik sentral berbagai kegiatan sekaligus sebagai penghubung dengan kabupaten lainnya. Kota Denpasar terletak diantara  $08^{\circ} 35' 31''$ - $08^{\circ} 44' 49''$  lintang selatan dan  $115^{\circ} 10' 23''$ - $115^{\circ} 16' 27''$  Bujur timur, yang berbatasan dengan: di sebelah Utara Kabupaten Badung, di sebelah Timur Kabupaten Gianyar,



di sebelah Selatan Selat Badung dan di sebelah Barat Kabupaten Badung. Ditinjau dari Topografi keadaan medan Kota Denpasar secara umum miring kearah selatan dengan ketinggian berkisar antara 0-75m diatas permukaan laut. Morfologi landai dengan kemiringan lahan sebagian besar berkisar antara 0-5% namun dibagian tepi kemiringannya bisa mencapai 15%.

- **Luas Wilayah**

Luas seluruh Kota Denpasar 127,78 km<sup>2</sup> atau 12.778 Ha , yang merupakan tambahan dari reklamasi pantai serangan seluas 380 Ha. Dari luas tersebut diatas tata guna tanahnya meliputi Tanah sawah 2.717 Ha dan Tanah Kering 10.051 Ha. Tanah kering kering terdiri dari Tanah Pekarangan 7.831 Ha, Tanah Tegalan 396 Ha, Tanah Tambak/Kolam 10Ha, Tanah sementara tidak diusahakan 81Ha, Tanah Hutan 613 Ha , Tanah Perkebunan 35 Ha dan Tanah lainnya: 1.162 Ha.

**Luas Lahan di Kota Denpasar Dirinci per Kecamatan (hektar)**

	<b>Kecamatan</b>	<b>Tanah Sawah</b>	<b>Tanah Kering</b>	<b>Jumlah</b>
1.	Denpasar Barat	285	2.122	2.407
2.	Denpasar Timur	726	1.504	2.230
3.	Denpasar Selatan	935	4.058	4.993
4.	Denpasar Utara	771	2.368	3.139
	Kota Denpasar	2.717	9.942	12.778

- **Curah Hujan**

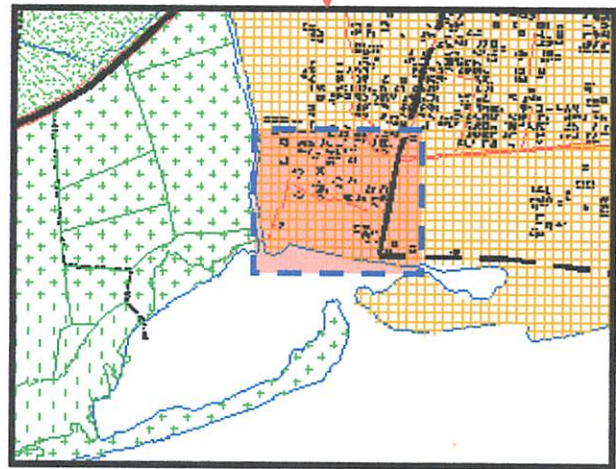
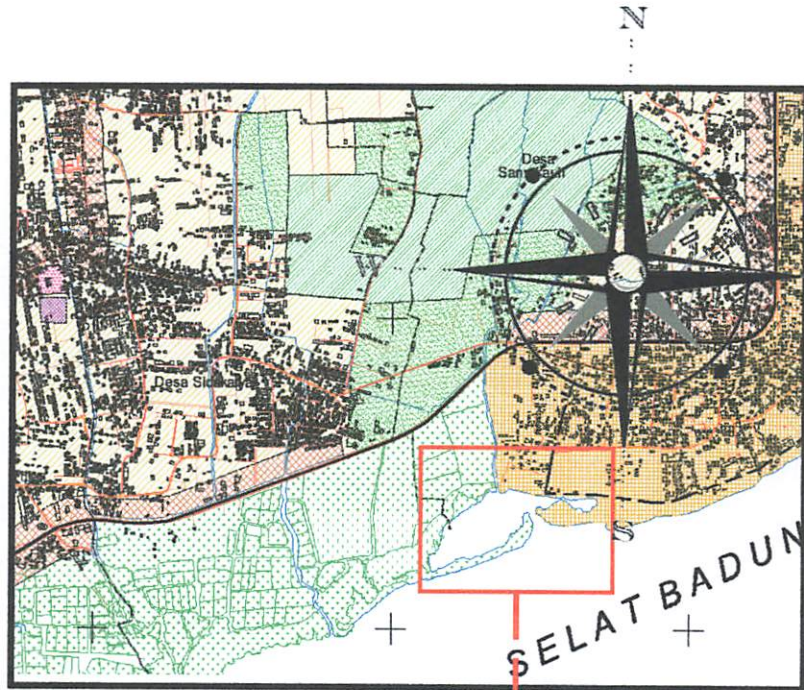
Jumlah curah hujan tahun 2006 di Kota Denpasar 1.433 mm, dengan curah hujan berkisar antara 1.0-466.0 mm dan rata-rata 119,4 mm. Bulan basah (curah hujan > 100 mm/bl) selama 4 bulan yang jatuh pada bulan Januari s/d April. Bulan kering (curah hujan < 100 mm/bl) selama 8 bulan dari bulan Mei sampai Desember. Curah hujan tertinggi terjadi pada bulan

Januari (466 mm) dan terendah terjadi pada bulan September (1.0 mm). Jumlah hujan tahun 2005 adalah 1.819 mm, sedangkan tahun 2006 sebanyak 1.433 mm, menurun 36,8%. Ini berarti kondisinya lebih kering dari tahun 2005.

## IV.2 TINJAUAN SITE

Lokasi site terletak daerah wisata yaitu di semenanjung terusan pantai sanur. Luas site adalah 7240 m<sup>2</sup>. Menurut RDTRK Lingkungan tsb merupakan area konservatif pariwisata dengan jumlah wisatawan yang beraktifitas disana sangat banyak umumnya para wisatawan melakukan diving di daerah ini.

Banyak wisatawan manca dan dalam negeri yang menyaksikan panorama alam bawah laut yang mempesona, terdapat juga wisatawan yang berjemur disini.



LUAS SITE = 7240 m<sup>2</sup>



Skala 1: 15.000



### IV.3 Tinjauan RDTRK yang berkenaan dengan site

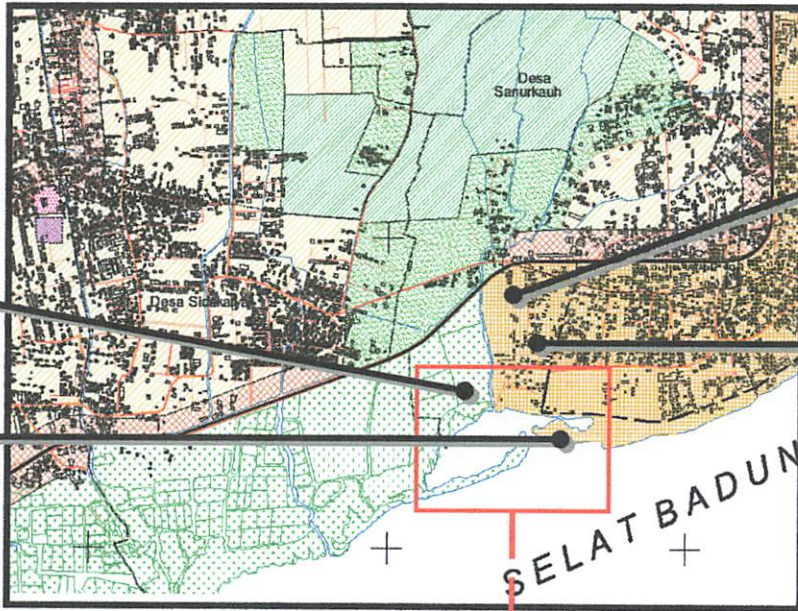
1. Fasilitas akomodasi pariwisata khusus hotel berbintang di lokasikan didalam kawasan pariwisata, sedangkan hotel non bintang dan fasilitas penunjang pariwisata dapat berlokasi diluar dari kawasan pariwisata: yaitu pada kawasan permukiman campuran dengan kedalaman maksimum 250 m dari jalan utama dan pada kawasan pusat-pusat pelayanan kegiatan tingkat regional dan tingkat kota seperti kawasan terminal, kawasan perdagangan.
2. kawasan sempadan pantai di tetapkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku yaitu 100 meter dari titik pasang air laut tertinggi, ketentuan ini tidak mutlak dan bisa berubah terkecuali ada ketentuan khusus dengan persetujuan DPRD.
3. Setiap bangunan umum dan bangunan kegiatan usaha harus memenuhi syarat:
  - a. wajib menyediakan areal parkir secara memadai dengan luas minimum adalah:
    - Seluas 20% dari luas persil untuk bangunan berlantai 1
    - Seluas 30% dari luas persil untuk bangunan berlantai 2
    - Seluas 40% dari luas persil untuk bangunan berlantai 3
  - b. Bagi parkir dalam bangunan (basement) dan bertingkat di perkenankan hanya satu lantai di bawah permukaan tanah, serta puncak bangunan harus menggunakan atap
  - c. KDB : maksimum 40 %
  - d. KLB : maksimum 3 x KDB.

## IV.4 BATASAN SITE

### *Data lingkungan sekitar*



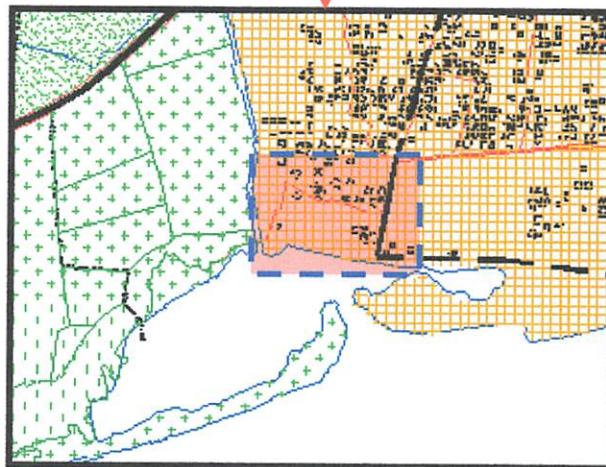
merupakan masuk uluwatu



Ini merupakan area dari pura warga sekitar



Merupakan jimbaran bali sebagai tempat wisata pantai di bali

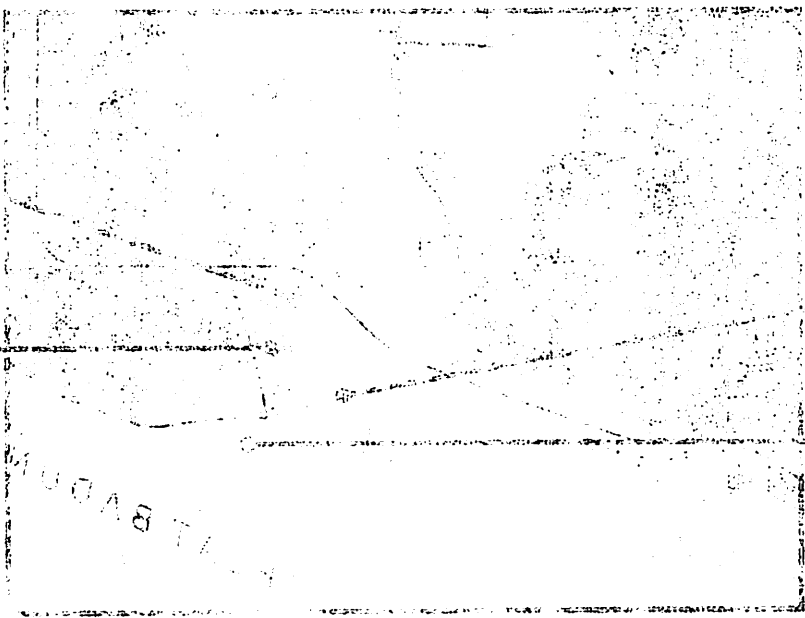


Ini merupakan bale kul-kul dan merupakan potensi untuk view hotel

Daftar lingkungan sekitar

di  
masyarakat  
dan  
bagian dari  
sistem

menyusun  
sistem  
sistem



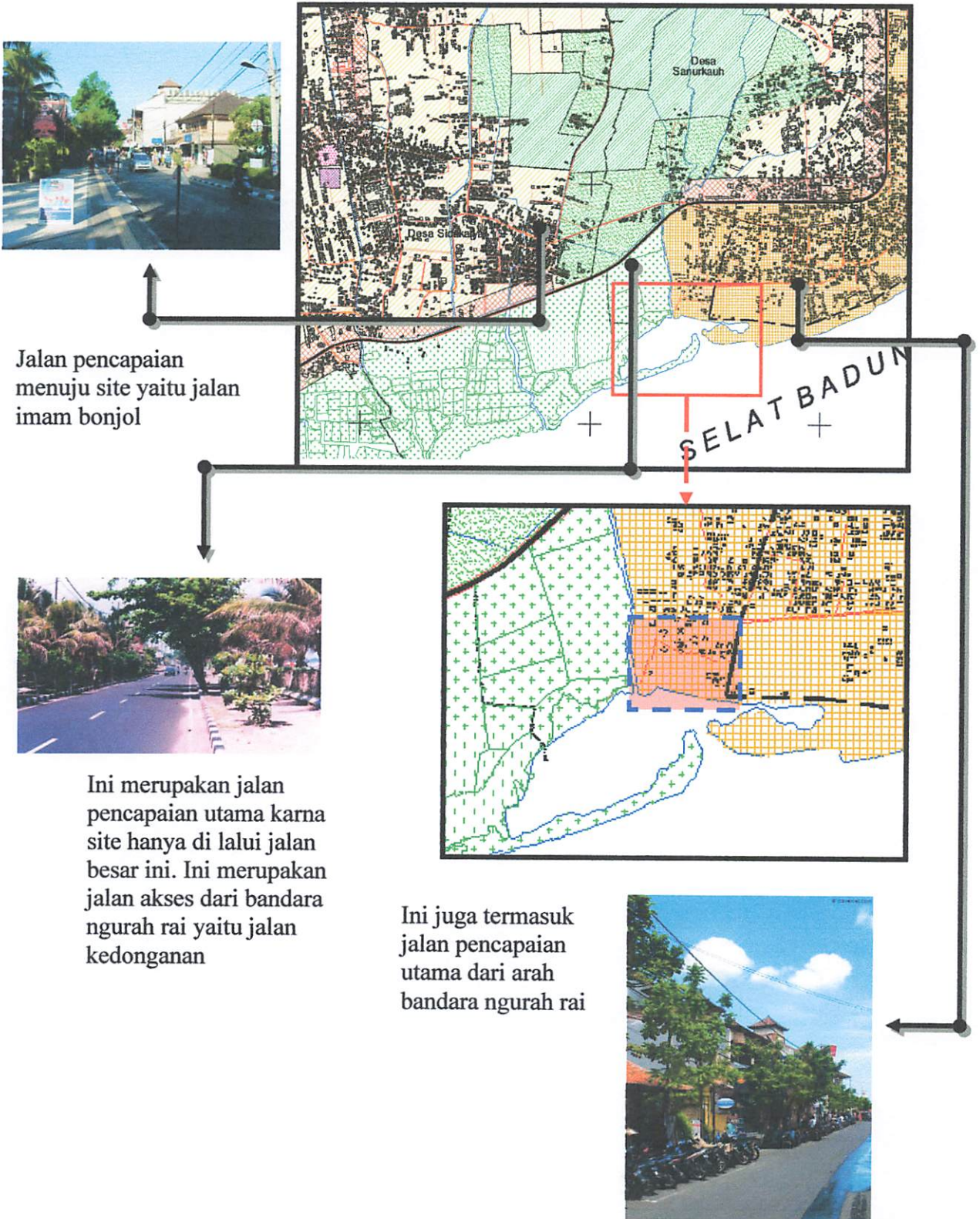
di masyarakat  
dan bagian dari  
sistem

menyusun  
sistem  
sistem



## Data Sirkulasi Lalu lintas

Merupakan gambaran tentang situasi jalan di sekitar site.



## V. BATASAN – BATASAN

### V.1 BATASAN KAJIAN

- Pelayanan dan fasilitas yang disediakan di khususkan berkaitan dengan pariwisata
- Cakupan dalam skripsi ini hanya menekankan pada segi fungsi pelayanan bangunan, citra visual bangunan, dan segi estetika konstruksi dari bangunan
- Perancangan ini mengacu pada efektifitas dari sebuah fungsi bangunan sebagai bangunan komersil
- Perencanaan bangunan disesuaikan dengan Rencana Detail Dan Tata Ruang Kota (RDTRK)
- Perancangan ini mengacu pada konsep hi-tech yang kembangkan oleh David Fisher



## VI. PERMASALAHAN DAN POTENSI

### VI.1 POTENSI TERKAIT DENGAN SITE

#### *Potensi bahari*

- Ombak yang terdapat di dalam site sangatlah bagus karna mampu memberi ketinggian ombak mencapai 4 meter, dan sangat berpotensi di jadikan area surfing bagi wisatawan



- Terdapat Terumbu karang yang warna warni didalam laut, dan menjadikan pemandangan eksotik di dasar laut, dan sangat berpotensi menjadi area Diving bagi wisatawan



- Permukaan air laut cenderung mendukung adanya aktifitas sea touring, sehingga para wisatawan bisa mengendarai jetski di sekeliling batas 2 laut
- Sinar matahari yang terang benderang bisa di jadikan sarana untuk berjemur

### ***Potensi Tapak***

- Terletak di jalan arteri utama yaitu uluwatu yang akan memudahkan pencapaian dan penangkapan pandangan ke arah bangunan.
- Berdekatan dengan Bandara ngurah rai
- Merupakan wilayah yang strategis ditinjau dari skenario perkembangan kota secara keseluruhan, khususnya di dalam sistem pengembangan kawasan Denpasar
- Mempunyai akses yang tinggi baik terhadap sirkulasi internal kota maupun sirkulasi regional.
- Memiliki *view* yang indah dan kondisi lingkungan yang masih baik.
- Merupakan kawasan dengan potensi tumbuh dan berkembang akibat pengaruh akses yan baik dan pusat - pusat kegiatan perumahan, dan perdagangan skala besar di kawasan sekitarnya.
- Sebagian besar areal merupakan perumahan formal dan perdagangan dengan skala besar yang sedang berkembang pesat.Sudah dilayani dengan jaringan utilitas lengkap (listnk, air, telepon. dll)
- Adanya kawasan pertokoan yang ramai akan pengunjung di sebelah timur site dapat meningkatkan potensi pengunjung. Selain itu adanya jalan besar di sebelah utara site, mcmudahkan aksesibilitas ke site

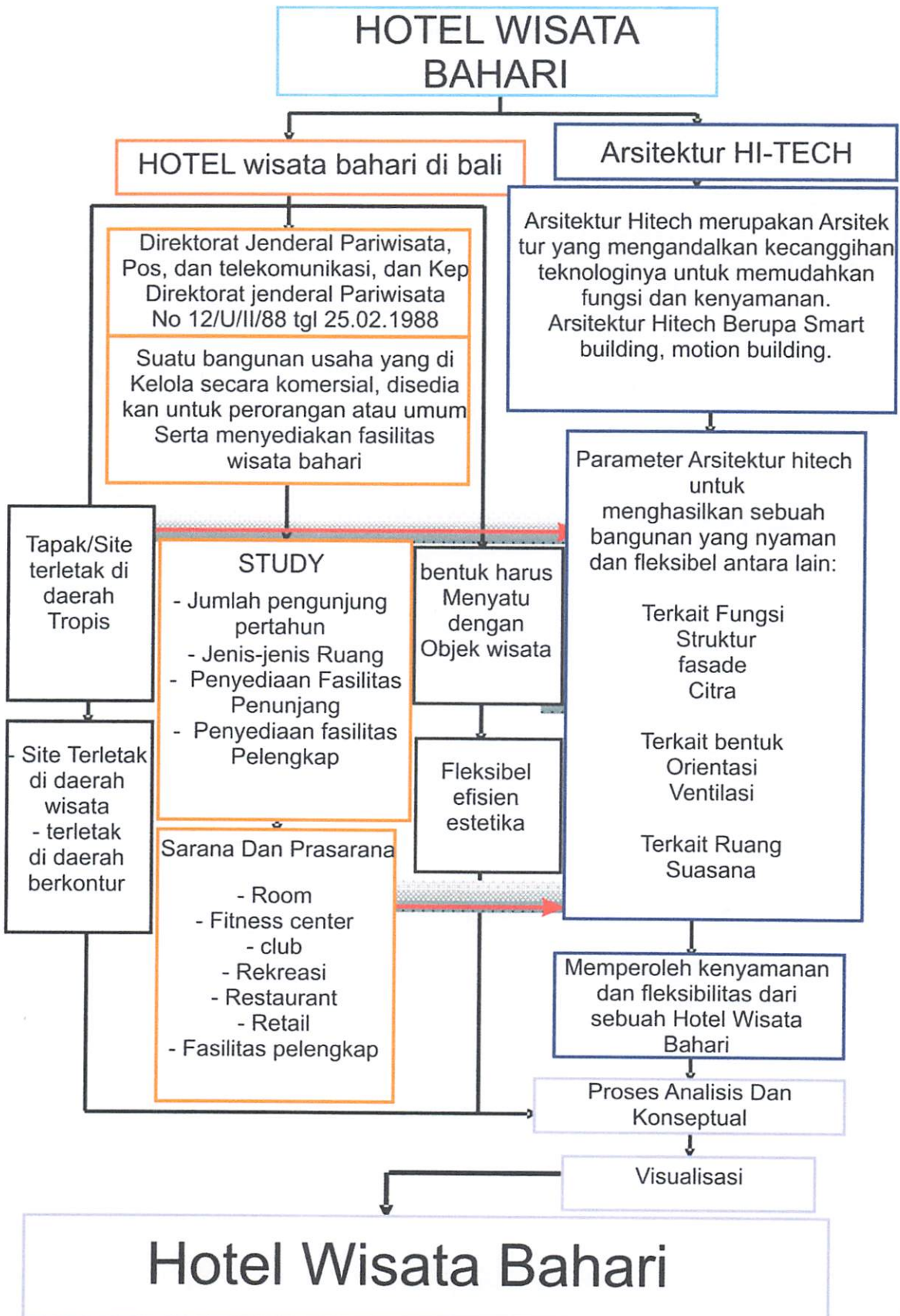
## **VI.2 PERMASALAHAN TERKAIT DENGAN SITE**

### ***Permasalahan tapak***

- Terjadinya kemacetan pada jam - jam tertentu, terutama pada pagi dan sore hari ketika orang berangkat dan pulang kerja, yang disebabkan oleh jalan yang tidak cukup lebar
- Tidak tersedianya lahan parkir yang memadai, sebagian badan jalan biasanya digunakan sebagai lahan parkir, sehingga menyebabkan kemacetan pada jam -jam tertentu.

- Jarak antara jalan raya dan pertokoan relatif pendek sepanjang jalan, memungkinkan terjadi kemacetan yang panjang jika tidak dibuka akses yang baru bagi pengunjung.
- Di sekitar area merupakan area nelayan dari jimbaran dan berpeluang untuk merusak view

## BAB VII. METODOLOGI PERANCANGAN





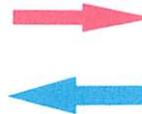
ANALISA PEMBAHASAN MERUPAKAN SEBUAH PROSES AWAL DALAM PEMROGRAMAN SEBUAH RANGKAIAN PERANCANGAN, YANG NANTINYA MENJADI DASAR DALAM MERANCANG, DALAM ANALISA PEMBAHASAN DIBUTUHKAN ADANYA SEBUAH SISTEMATIKA KONSEPTUAL BERDASARKAN PENGERTIAN DARI JUDUL DAN TEMA YANG MENJADI DASAR MERANCANG

**JUDUL**

**TEMA**

**PENGERTIAN**

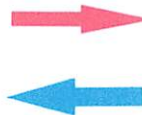
Suatu bangunan yang di kelola secara komersial, disediakan untuk perorangan atau untuk umum untuk memperoleh Pelayanan penginapan beserta makan dan minum serta menyediakan suatu wadah yang Rekreasi bahari



Arsitektur yang menampilkan rancangan Teknologi Untuk memfleksibelkan kegiatan

**FUNGSI**

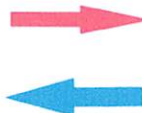
Hotel sebagai Penunjang dan penyedia layanan untuk wisata



Mengandalkan Sebuah terapan teknologi dalam bangunan

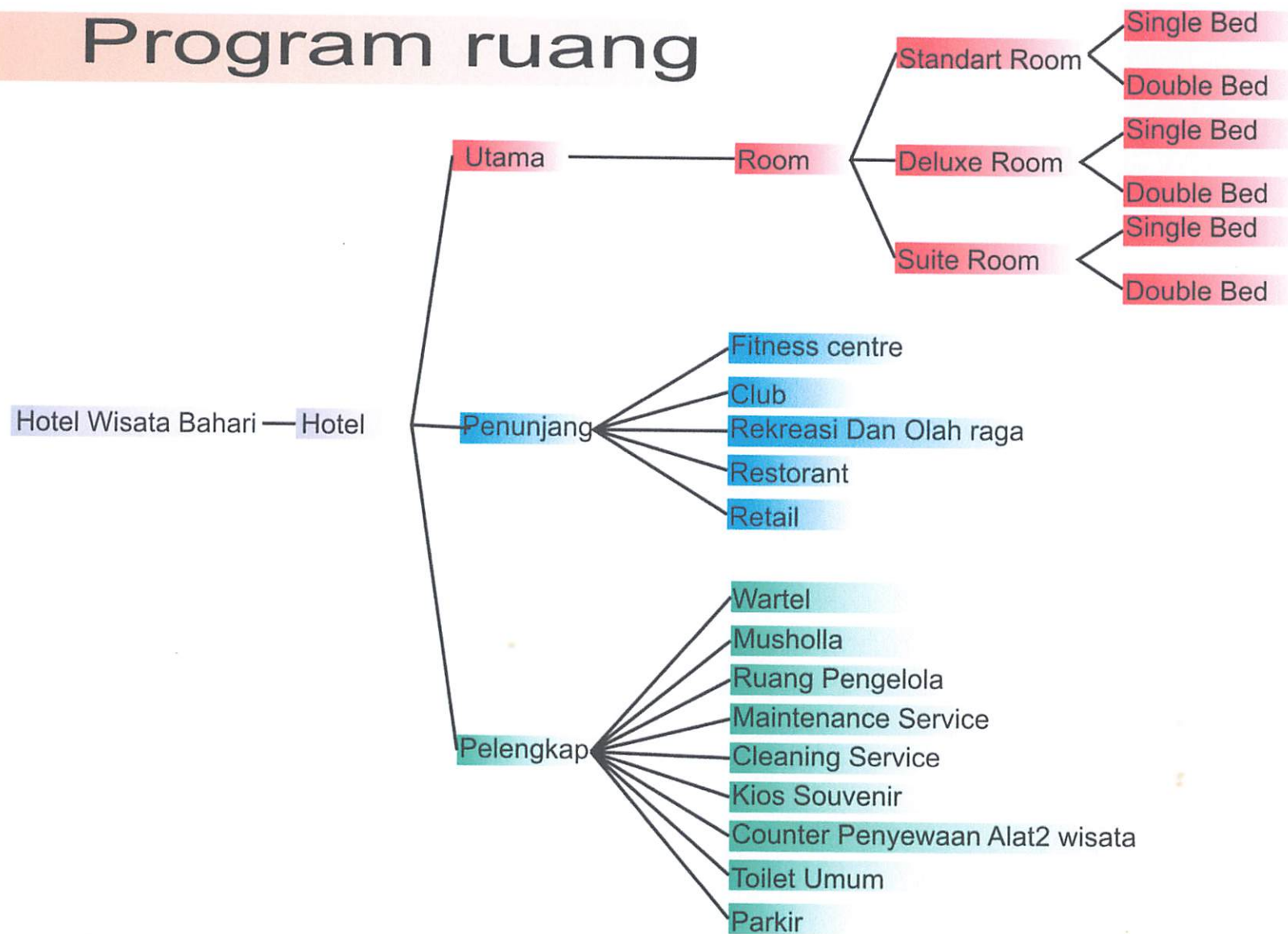
**FASILITAS**

menyediakan Layanan Khusus dari pada hotel-hotel yang lain. dalam hal ini sebuah layanan wisata bahari.



Membuat terobosan Hitech dalam mempermudah kenyamanan dalam berwisata bahari

# Program ruang







# A. ROOM HOTEL

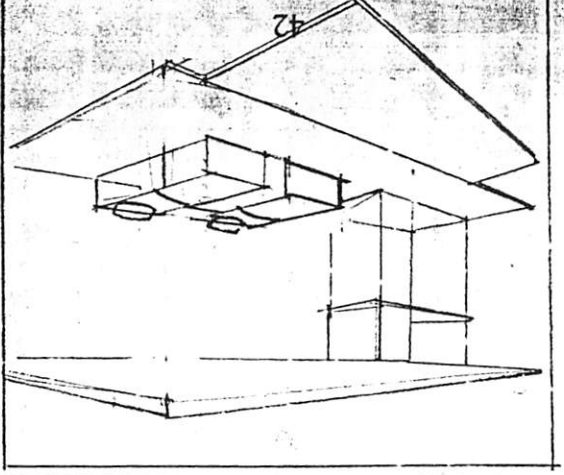
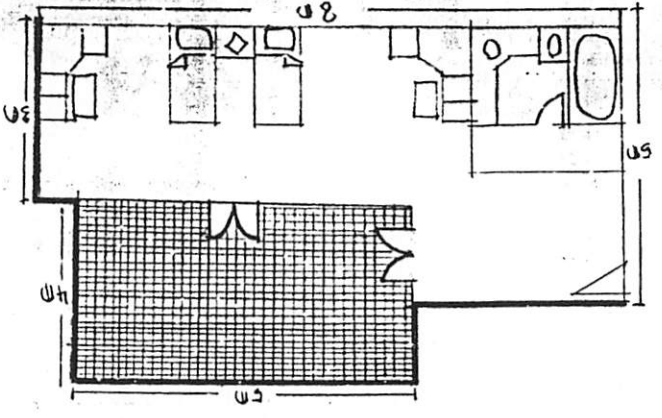
Utaman
Kampunan
Berkelas
Pelabotan
Alat tulis
Ruang

Suite Room (twin bed) untuk 2 - 10 orang

1. tidur
2. Penyimpanan pakaian
3. bathus
4. Mandi
5. kursi

1. twin bed (data arsitek)
2. lempar (tipe. saver.5)
3. meja tulis (tipe. saver.5)
4. Shower (tipe. saver.5)
5. bath mandi (tipe. saver.5)
6. area penyimpan (tipe. saver.5)

1,83 x 1,98 m<sup>2</sup>  
 2,11 x 0,15 m<sup>2</sup>  
 1,52 x 0,16 m<sup>2</sup>  
 1,11 x 1,27 m<sup>2</sup>  
 0,15 x 0,15 m<sup>2</sup>  
 0,13 x 0,15 m<sup>2</sup>  
 0,75 x 1,18 m<sup>2</sup>  
 2,11 x 10 m<sup>2</sup>  
 30%



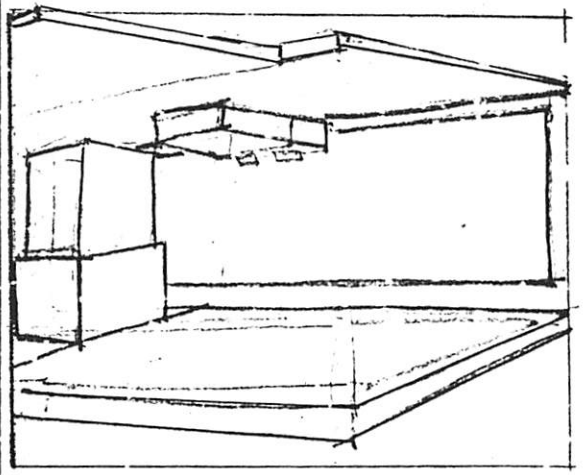
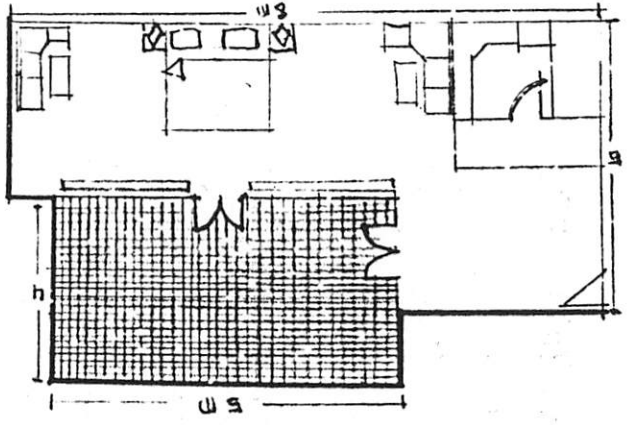
Utaman
Kampunan
Berkelas
Pelabotan
Alat tulis
Ruang

Suite Room (double bed) untuk 2 - 10 orang

1. tidur
2. Penyimpanan pakaian
3. bathus
4. Mandi
5. kursi

1. double bed (data arsitek)
2. lempar (tipe. saver.5)
3. meja tulis (tipe. saver.5)
4. Shower (tipe. saver.5)
5. bath mandi (tipe. saver.5)
6. area penyimpan/berjempur (tipe. saver.5)

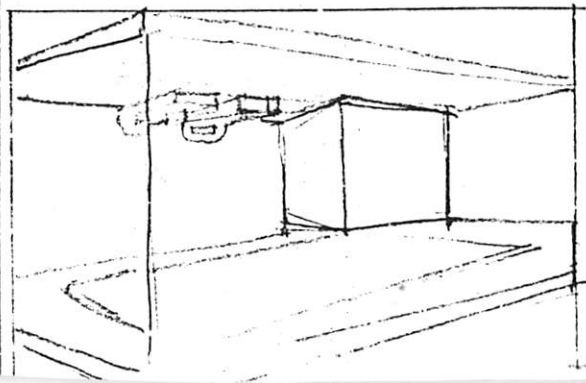
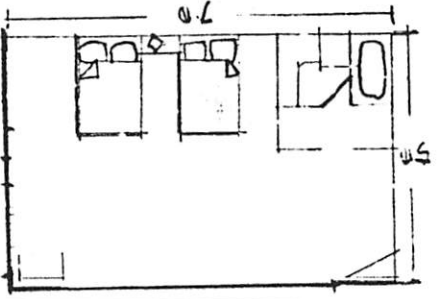
1,83 x 1,98 m<sup>2</sup>  
 2,11 x 0,15 m<sup>2</sup>  
 1,52 x 0,16 m<sup>2</sup>  
 1,11 x 1,27 m<sup>2</sup>  
 0,15 x 0,15 m<sup>2</sup>  
 0,13 x 0,15 m<sup>2</sup>  
 0,75 x 1,18 m<sup>2</sup>  
 2,11 x 10 m<sup>2</sup>  
 30%



Utaman
Kampunan
Berkelas
Pelabotan
Alat tulis
Ruang

1. Twin bed
2. lempar
3. Meja tulis
4. Shower
5. bath mandi
6. area penyimpan (tipe. saver.5)

1,83 x 1,98 m<sup>2</sup>  
 2,11 x 0,15 m<sup>2</sup>  
 1,52 x 0,16 m<sup>2</sup>  
 1,11 x 1,27 m<sup>2</sup>  
 0,15 x 0,15 m<sup>2</sup>  
 0,13 x 0,15 m<sup>2</sup>  
 0,75 x 1,18 m<sup>2</sup>  
 45 m<sup>2</sup>  
 30%



# B. Fitness Centre

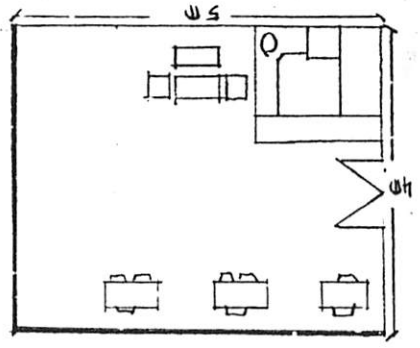
Ruang	Aktivitas	Preparasi	Sekeloa	Kesimpulan
-------	-----------	-----------	---------	------------

R. Karavan 4 orang

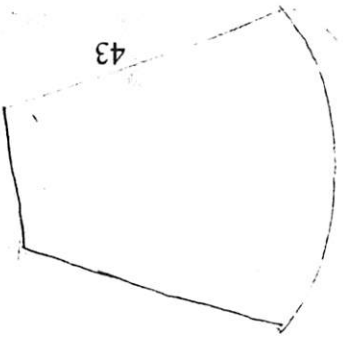
- R. Papat
- Budec
- Mandi

- Locker dala
- Budec
- Shower
- bak mandi
- wastafel

- (time gaver. s) 0,9 x 0,45 m<sup>2</sup>
- (time gaver. s) 2 x 2 m<sup>2</sup>
- (time gaver. s) 1,11 x 1,27 m<sup>2</sup>
- (time gaver. s) 0,5 x 0,5 m<sup>2</sup>
- (time gaver. s) 0,3 x 0,5 m<sup>2</sup>



Modul Ruang



43

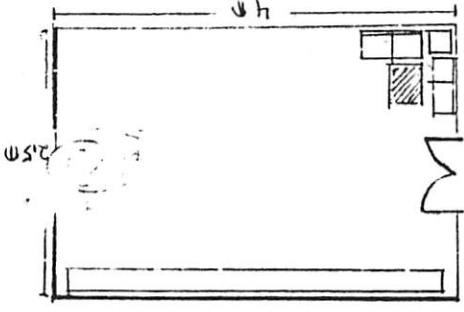
Ruang	Aktivitas	Preparasi	Sekeloa	Kesimpulan
-------	-----------	-----------	---------	------------

Instruktur Room untuk 2 orang

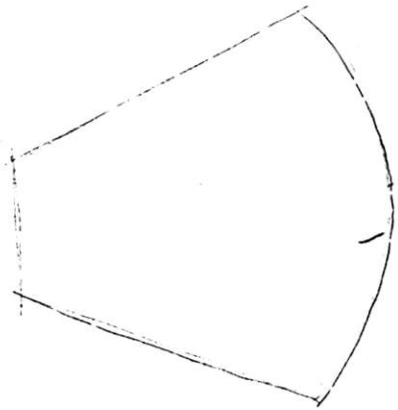
- Inan
- Menginap pakikan
- beaya

- Meja
- Kursi
- Lemari
- Rak buku

- (data asiter) 0,6 x 2 m<sup>2</sup>
- (data asiter) 0,5 x 0,5 m<sup>2</sup>
- (data asiter) 2,11 x 0,5 m<sup>2</sup>
- (data asiter) 0,9 x 0,45 m<sup>2</sup>



Modul Ruang



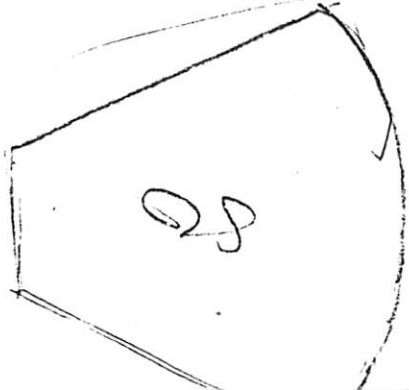
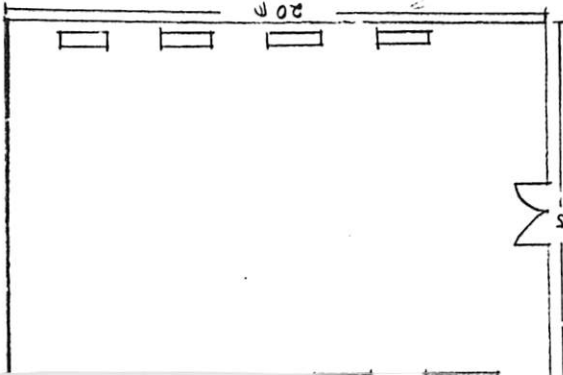
Ruang	Aktivitas	Preparasi	Sekeloa	Kesimpulan
-------	-----------	-----------	---------	------------

- Porton tv

- Kabel crossover
- Lat pull down
- butterfly
- low press extra
- spot start
- Barbel

- 25kg (internet) 2 x 2 m<sup>2</sup>
- 75kg (internet) 1 x 2 m<sup>2</sup>
- 75kg (internet) 1 x 2 m<sup>2</sup>
- 50kg (internet) 1 x 3 m<sup>2</sup>
- 1 x 2 m<sup>2</sup>
- 20kg (internet) 0,3 x 1,5 m<sup>2</sup>

(20 x 8,5) m<sup>2</sup>







Perabotan	<ul style="list-style-type: none"> <li>2 - duduk</li> <li>3 - penyediaan minuman</li> </ul>
Girkulasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rak minuman (data arsitek)</li> <li>- Kursi (krm. sauer.s)</li> <li>- Meja Minuman (krm. sauer.s)</li> <li>- etalase</li> </ul>
Konsumsi	$0.5 \times 6 \text{ m}^2$ $0.3 \times 0.3 \text{ m}^2$ $0.5 \times 8 \text{ m}^2$ $1 \times 2 \text{ m}^2$
Ruang aktif	<p>30%</p> $32 \text{ m}^2$ $(4 \times 8) \text{ m}^2$
Perabotan	
Girkulasi	

Ruang aktif	<p>Perabotan untuk 100 orang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penyanyi dan Dauri</li> <li>- audio visual</li> <li>- Penampilan alat musik</li> <li>- baritas</li> </ul>
Perabotan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- speaker 9m mix (data arsitek)</li> <li>- computer (krm sauer.s)</li> <li>- alat musik (krm sauer.s)</li> <li>- meja ris (krm sauer.s)</li> </ul>
Girkulasi	$6.5 \times 1 \text{ m}^2$ $0.5 \times 0.5 \text{ m}^2$ $3.0 \times 3.0 \text{ m}^2$ $1.52 \times 0.16 \text{ m}^2$
Konsumsi	<p>30%</p> $140 \text{ m}^2$ $(20 \times 20) \text{ m}^2$
Ruang aktif	<p>Hall. untuk 3 korpas + 10 Penawar yang hendak masuk</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penawar baris</li> <li>- Manbuayur</li> <li>- <del>per</del> duduk</li> </ul>
Perabotan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meja (data arsitek)</li> <li>- Computer (krm sauer.s)</li> <li>- Kursi panggung (krm sauer.s)</li> </ul>
Girkulasi	$0.10 \times 2 \text{ m}^2$ $0.5 \times 0.5 \text{ m}^2$ $6.5 \times 3 \text{ m}^2$
Konsumsi	<p>30%</p> $120 \text{ m}^2$
Perabotan	
Girkulasi	

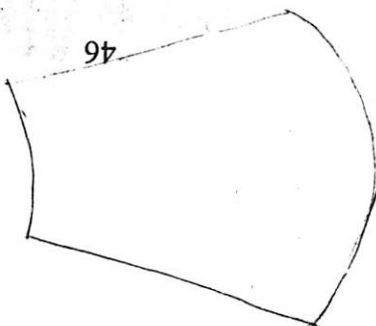
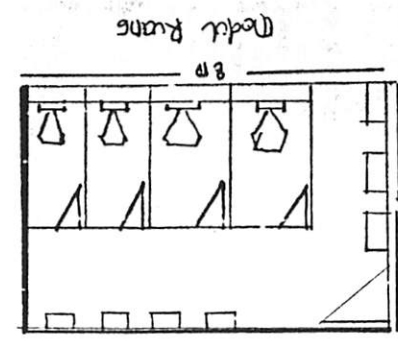
Perabotan	<ul style="list-style-type: none"> <li>2 - duduk</li> <li>3 - penyediaan minuman</li> </ul>
Girkulasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rak minuman (data arsitek)</li> <li>- Kursi (krm sauer.s)</li> <li>- Meja Minuman (krm sauer.s)</li> <li>- etalase</li> </ul>
Konsumsi	$0.5 \times 6 \text{ m}^2$ $0.3 \times 0.3 \text{ m}^2$ $0.5 \times 8 \text{ m}^2$ $1 \times 2 \text{ m}^2$
Ruang aktif	<p>30%</p> $32 \text{ m}^2$ $(4 \times 8) \text{ m}^2$
Perabotan	
Girkulasi	

Ruang
Archtas
Prabotan
Sirkulasi
Kompulm

Telak untuk orang  
- Buang air pembers

- Urinoir (type server.5) 1,2 x 1 m<sup>2</sup>
- Wastafel (type server.5) 0,3 x 0,5 m<sup>2</sup>
- Closet (type server.5) 0,5 x 1 m<sup>2</sup>

30%  
82 m<sup>2</sup>  
(14 x 8) m<sup>2</sup>

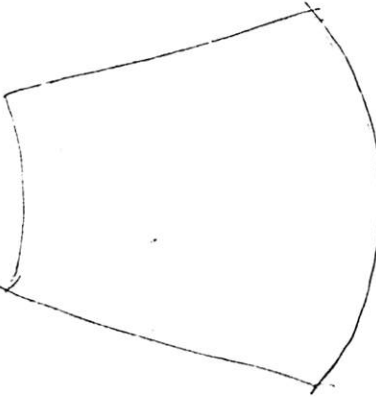
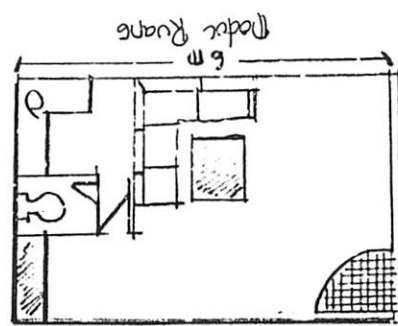


Ruang
Archtas
Prabotan
Sirkulasi
Kompulm

Security Room untuk 4 orang  
- Titik  
- Duduk dan pembers  
- Buang air

- Binat sed (data arsitek) 1 x 1,8 m<sup>2</sup>
- Kursi (data arsitek) 0,3 x 0,3 m<sup>2</sup>
- Urinoir (type server) 1,2 x 1 m<sup>2</sup>
- Wastafel (type server) 0,3 x 0,5 m<sup>2</sup>
- Closet (type server) 0,5 x 1 m<sup>2</sup>

30%  
18 m<sup>2</sup>  
(3 x 6) m<sup>2</sup>

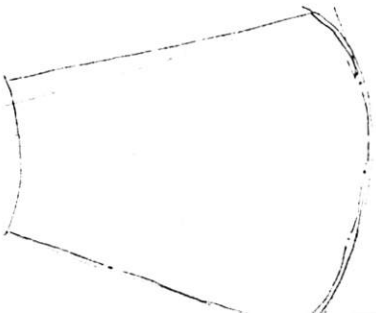
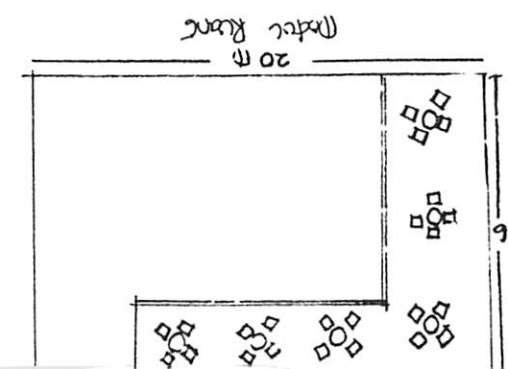


Ruang
Archtas
Prabotan
Sirkulasi
Kompulm

- Minum / pembers

- Sofa (data arsitek) 0,75 x 2 m<sup>2</sup>
- Meja putar (data arsitek) Printer 1. m = k.g.d.
- Dapur area (type server.5) 300 m<sup>2</sup>

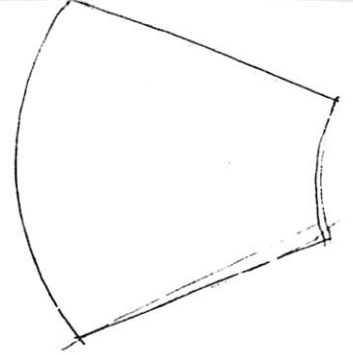
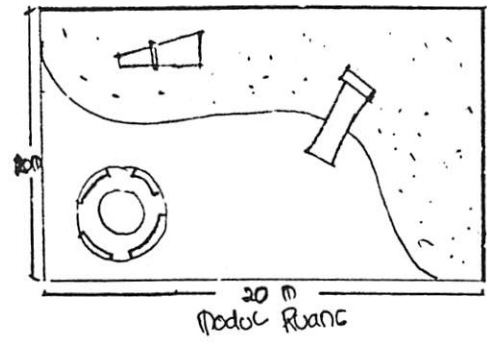
30%  
320 m<sup>2</sup>  
(16 x 20) m<sup>2</sup>



# B. Kreativasi Dan Olahraga

Perabotan

Papan selancar	(data arsitek)	$3 \times 3 \text{ m}^2$
ayunan	(data arsitek)	$2 \times 2,4 \times 3 \text{ m}^2$
Papan putar	(data arsitek)	$3,14 \times 3^2 \text{ m}^2$
papan jungkat-jangkit	(data arsitek)	$0,3 \times 3 \text{ m}$



Sirkulasi  
Kesimpulan:

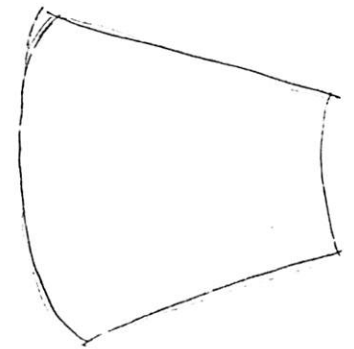
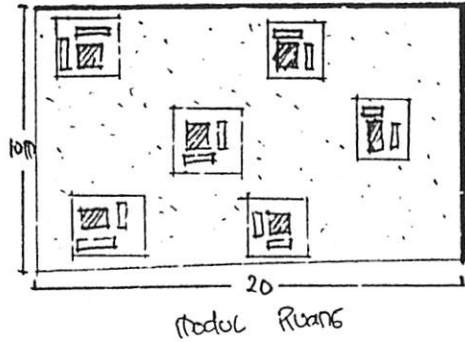
$$\frac{30\%}{200 \text{ m}^2} = (20 \times 10) \text{ m}^2$$

Ruang aktivitas

PICNIC AREA (untuk 50 orang)  
- Santai  
- Makan + Minum

Perabotan

- Kursi kayu	(type saver.s)	$0,5 \times 2 \text{ m}^2$
- Panggangan Barbecue	(type saver.s)	$0,3 \times 1 \text{ m}^2$



Sirkulasi  
Kesimpulan

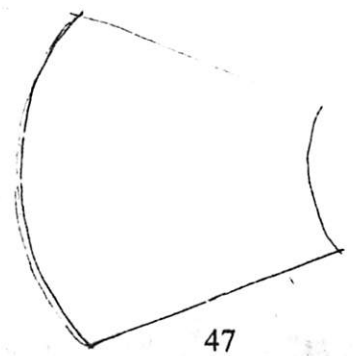
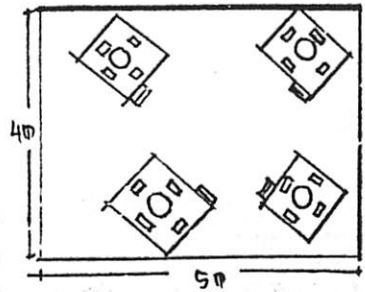
$$\frac{50\%}{200 \text{ m}^2} = (20 \times 10) \text{ m}^2$$

Ruang aktivitas

GAZEBO 4 orang (jumlah gazebo 10 buah)  
- Istirahat  
- Makan + Minum

Perabotan

- Kursi sofa	(type saver.s)	$3,14 \times 0,3^2 \text{ m}$
- Meja Luncheon	(type saver.s)	$3,14 \times 1^2 \text{ m}$

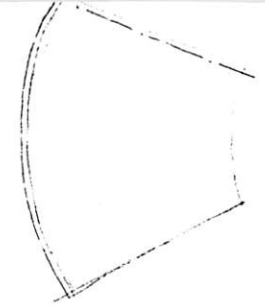
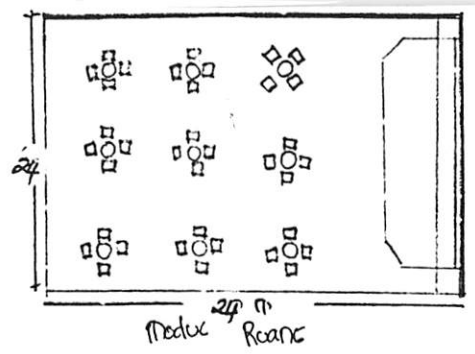


Sirkulasi  
Kesimpulan

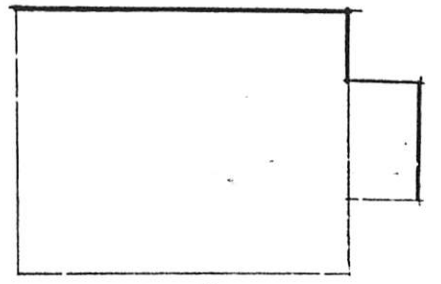
$$\frac{30\%}{20 \text{ m}^2 \times 10 = 200 \text{ m}^2} = (4 \times 5) \text{ m}^2$$

# B. Rekreasi Dan Olahraga

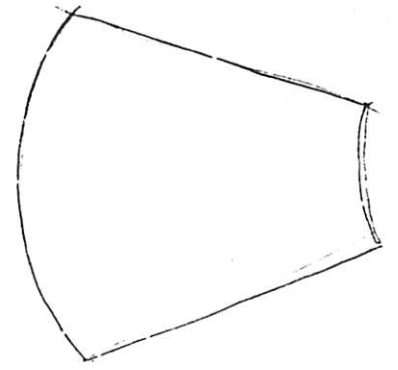
	- Perias Wanita		
Perabotan			
	- Kursi (data arsitek)	$0,5 \times 0,5 \text{ m}^2$	
	- Papan tulis pentas (data arsitek)	$5 \times 10 \times 3 \text{ m}^2$	
	- Meja Rias (data arsitek)	$1,5 \times 0,6 \text{ m}^2$	
Sirkulasi		30%	
Kesimpulan		$480 \text{ m}^2$	
		$(20 \times 10) \text{ m}^2$	



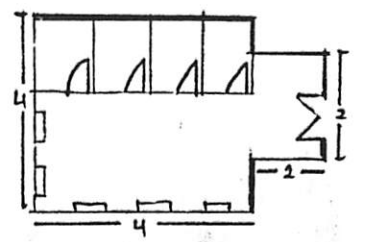
Ruang aktivitas	SPA untuk 10 orang		
	- Pemisahan tubas		
	- beduk		
	- Baca		
Perabot			
	- Kursi melingkar (type saver.s)	$3,14 \times 0,3 \text{ m}^2$	
	- Meja (type saver.s)	$3,14 \times 1 \text{ m}^2$	
	- Rak buku (type saver.s)	$0,6 \times 0,45 \text{ m}^2$	
Sirkulasi		30%	
Kesimpulan		$40 \text{ m}^2$	
		$(6 \times 6) + (2 \times 2) \text{ m}^2$	



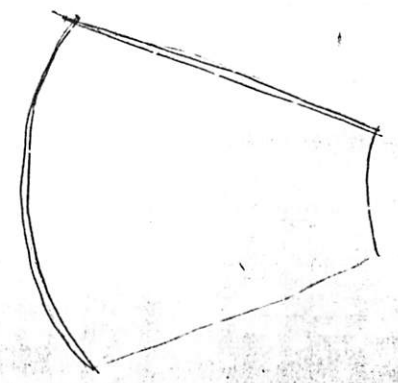
Modul Ruang



Ruang aktivitas	Toilet untuk 5 orang		
	- Basin air kecil dan Besar		
Perabot			
	- Urinoir (type saver)	$1,2 \times 1 \text{ m}^2$	
	- Wastafel (type savers)	$0,3 \times 0,5 \text{ m}^2$	
	- Closet (type saver.s)	$0,5 \times 1 \text{ m}^2$	
Sirkulasi		30%	
Kesimpulan		$20 \text{ m}^2$	
		$(4 \times 4) + (2 \times 2) \text{ m}^2$	



Modul Ruang





# B3 Rekreasi Dan Olahraga

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lantai</li> </ul>		
Perabotan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kolan (data arsitek) <math>300 \text{ m}^2</math></li> <li>- Kursi santai (data arsitek) <math>0,75 \times 1,8 \text{ m}^2</math></li> </ul>		<p style="text-align: center;">20m Modul Ruang</p>
Sirkulasi		30%	
Kesimpulan		$\frac{400 \text{ m}^2}{(20 \times 20) \text{ m}^2}$	

Ruang aktivitas	<p>SALUNIA untuk 10 orang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mandi air panas</li> <li>- penyebaran Sesebani</li> <li>- Bayar</li> </ul>		
Perabotan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Snacper (type saver.s) <math>1,11 \times 1,27 \text{ m}^2</math></li> <li>- Kolan/Bak air panas (type saver.s) <math>4 \times 5 \text{ m}^2</math></li> <li>- Komputer kasir (type saver.s) <math>0,3 \times 0,3 \text{ m}^2</math></li> </ul>		<p style="text-align: center;">6m Modul Ruang</p>
Sirkulasi		30%	
Kesimpulan		$\frac{40 \text{ m}^2}{(6 \times 6) + (2 \times 2) \text{ m}^2}$	

Ruang aktivitas	<p>MASSAGE untuk 10 orang (per orang membutuhkan <math>3 \text{ m}^2</math>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pijat Refleksi</li> <li>- penyemaran tubuh.</li> </ul>		
Perabotan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tempat pijat (data arsitek) <math>0,8 \times 1,8 \text{ m}^2</math></li> <li>- Komputer kasir <math>0,3 \times 0,3 \text{ m}^2</math></li> </ul>		<p style="text-align: center;">Modul Ruang</p>
Sirkulasi		30%	
Kesimpulan		$\frac{40 \text{ m}^2}{(6 \times 6) + (2 \times 2) \text{ m}^2}$	

- Meja makan dan kursi

Perabot

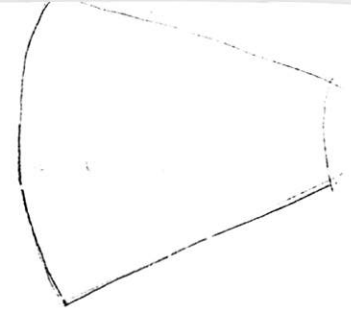
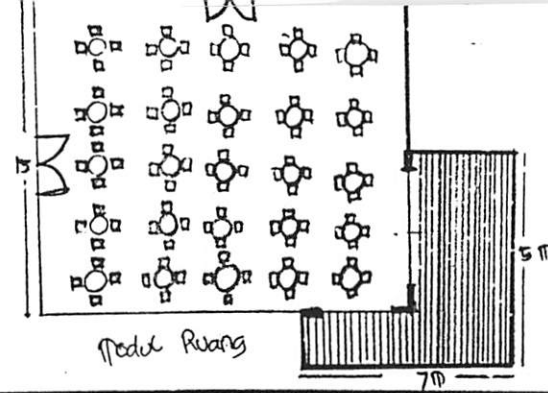
- Kursi makan (data arsitek)  $0,38 \times 0,38 \text{ m}^2 \times 100$
- Meja makan (data arsitek)  $1,44 \times 0,7 \text{ m}^2 \times 25$  (jumlah meja)
- Komputer Casir (data arsitek)  $0,3 \times 0,3 \text{ m}^2$

Sirkulasi

Kesimpulan

$$\frac{30\%}{270 \text{ m}^2}$$

$$(15 \times 15 \text{ m}^2) + (7 \times 5) \text{ m}^2$$



Ruang

aktivitas

Tempat memasak untuk 10 orang (4 kompor)

- masak

Perabot

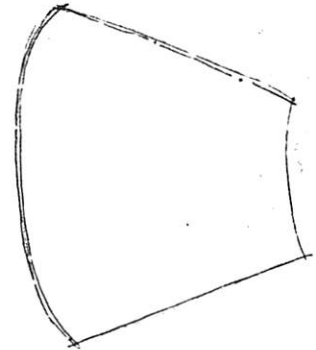
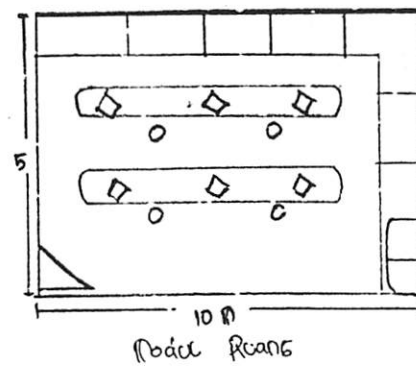
- Rak (type saver .s)  $0,9 \times 0,145 \text{ m}^2$
- peralatan masak (type saver .s)  $1 \times 1 \times 4 \text{ m}^2$
- kompor gas (type saver .s)  $0,3 \times 2 \times 4 \text{ m}^2$
- oven (type saver .s)  $0,3 \times 0,5 \times 4 \text{ m}^2$

Sirkulasi

Kesimpulan

$$\frac{30\%}{50 \text{ m}^2}$$

$$(5 \times 10) \text{ m}^2$$



Ruang

aktivitas

R. penyimpanan makanan 2 orang

- Menyimpan bahan makanan dan minuman

Perabot

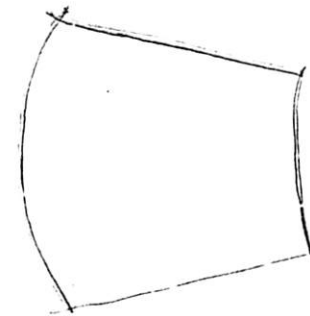
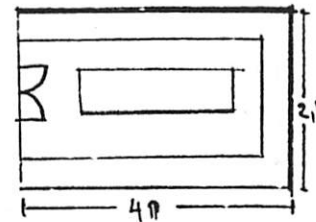
- tempat penyimpanan daging (type saver.)  $1,2 \times 1 \text{ m}^2$
- tempat penyimpanan sayuran (data arsitek)  $1,2 \times 1 \text{ m}^2$
- tempat penyimpanan bahan rempah. (data arsitek)  $1,2 \times 1 \text{ m}^2$

Sirkulasi

Kesimpulan

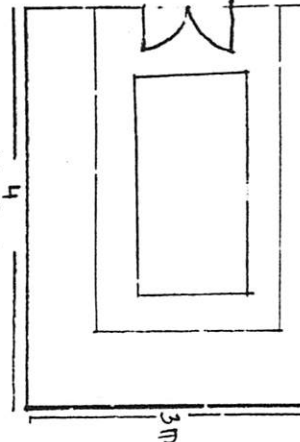
$$\frac{30\%}{10 \text{ m}^2}$$

$$(4 \times 2,5) \text{ m}^2$$

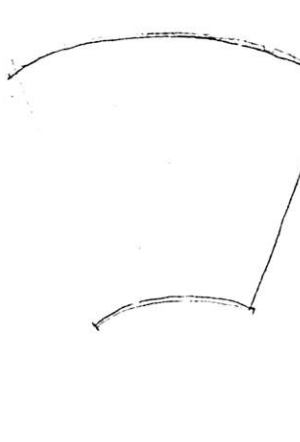


# B. Restaurant

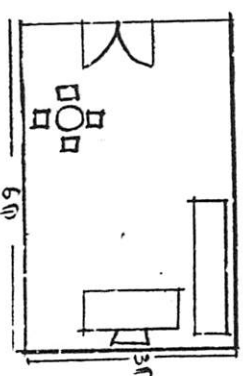
Perabot	- 1 desk dan cleaning storage (data arsitek)	$2 \times 2 \text{ m}^2$
Berkas		$30\%$
Kesimpulan		$12 \text{ m}^2$
Ukuran		$(4 \times 3) \text{ m}^2$



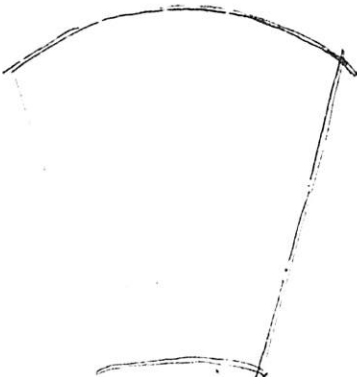
Reduk Ruang



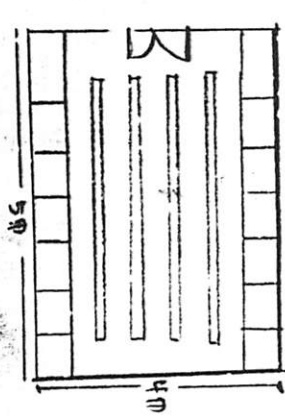
Ruang	R. Koki 4 orang	
Abstrak	- Puncak baru - Menerima dan menyimpan - dapur santai - meja	
Perabot		$0,3 \times 0,3 \text{ m}^2$ $0,6 \times 2 \text{ m}^2$
Berkas	(data arsitek)	$30\%$
Kesimpulan		$18 \text{ m}^2$
Ukuran		$(5 \times 6) \text{ m}^2$



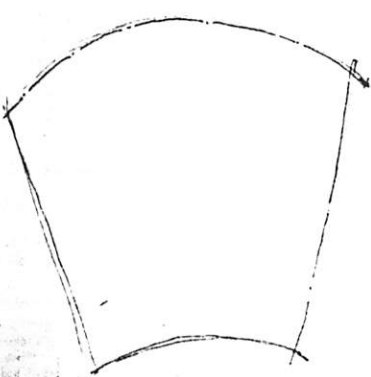
Reduk Ruang



Ruang	R. BANTU BAKU KARYAWAN. 6 orang	
Abstrak	- Bantu dan menyimpan - parkir	
Perabot		$0,9 \times 0,14 \text{ m}^2$
Berkas	(data arsitek)	$30\%$
Kesimpulan		$20 \text{ m}^2$
Ukuran		$(4 \times 5) \text{ m}^2$



Reduk Ruang



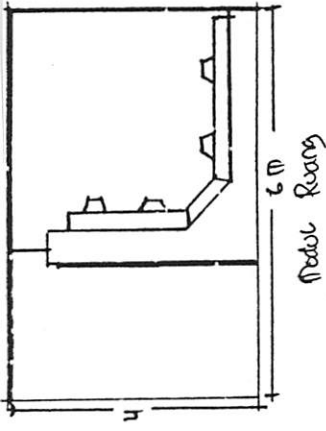
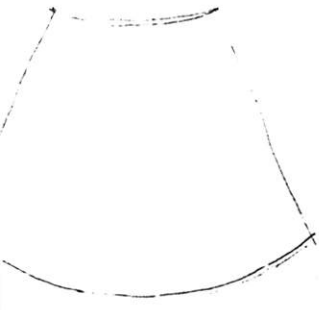
- duduk

Perabot

Mesa panjang  
kursi  
Chime Saver. S) 1 x 5 m<sup>2</sup>  
(Chime. Saver. S) . 0,3 x 0,3 m<sup>2</sup>

Sirkulasi  
Kestipulan

30%  
24 m<sup>2</sup>  
(6 x 4) m<sup>2</sup>



R. Makan Dan Minum 6 orang

Ruang  
aktivitas

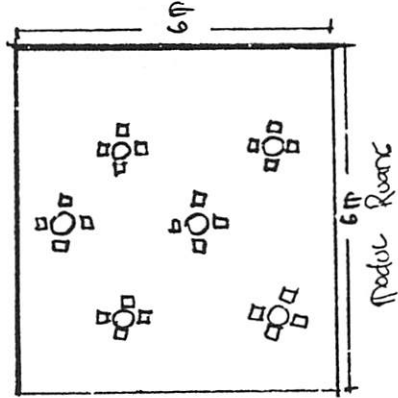
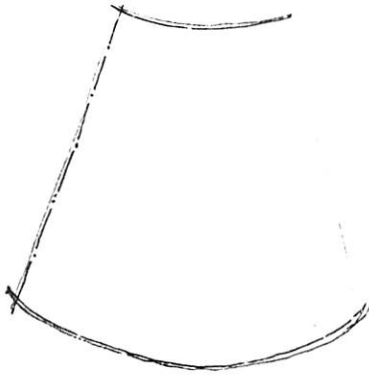
- Makan  
- Minum

Perabot

Mesa Makan (Chime. Saver. S) 1,44 x 0,17 x 6  
Kursi Makan (Chime. Saver. S) 0,38 x 0,38 x 6

Sirkulasi  
Kestipulan

30%  
36 m<sup>2</sup>  
(6 x 6) m<sup>2</sup>



Ruang  
aktivitas

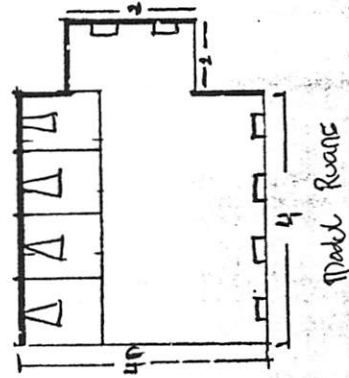
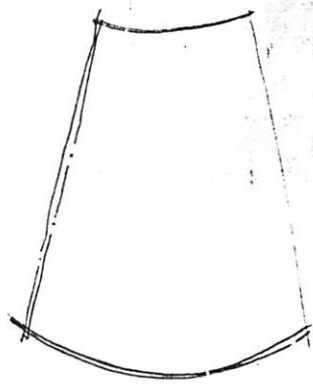
Toilet untuk 10 karyawan (4 toilet)  
- Buang air kecil  
dan besar.

Perabot

Urinoir  
Wastafel  
Close  
Chime Saver. S) 1,2 x 1 m<sup>2</sup>  
(Chime. Saver. S) 0,3 x 0,15 m<sup>2</sup>  
(Chime. Saver. S) 0,15 x 1 m<sup>2</sup>

Sirkulasi  
Kestipulan

30%  
20 m<sup>2</sup>  
(4 x 4) + (2 x 2) m<sup>2</sup>





(Minuman)

Perabot

- i. Rattikan 50 x 80 (tipe saver-s) 4.00 cm<sup>2</sup>
- 1. Kursi 50 x 50 (tipe. saver-s) 2.50 cm<sup>2</sup>

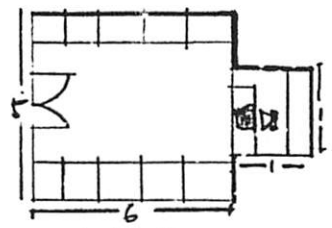
Sirkulasi

30%

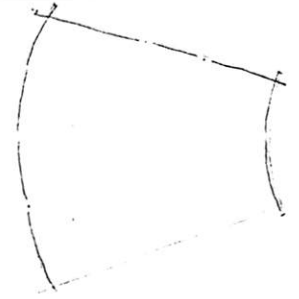
Kesimpulan

35 m<sup>2</sup>

(6x5) + (2x2) m<sup>2</sup>



Model Ruang



Ruang

Money Changer 2 orang + 5 orang penampung

Aktivitas

Melayani penukaran uang

Perabot

- 1 Meja panjang 50 x 170 (tipe saver-s)
- 1 Kursi 50 x 50 (tipe. saver-s)

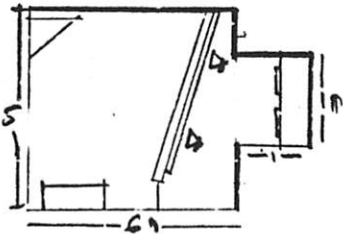
Sirkulasi

30%

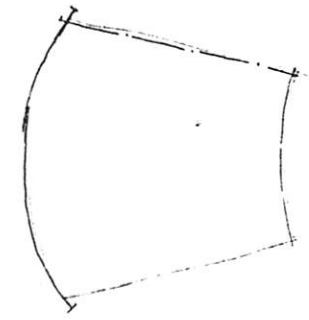
Kesimpulan

35 m<sup>2</sup>

(6x5) + (2x2) m<sup>2</sup>



Model Ruang



Ruang

Travel agent 2 orang + 5 orang penampung

Aktivitas

Melayani penjualan tiket perjalanan

Perabot

- 1. Meja panjang 50 x 170 (tipe saver-s)
- 1. Kursi 50 x 50 (tipe. saver-s)

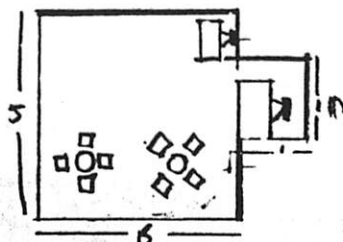
Sirkulasi

30%

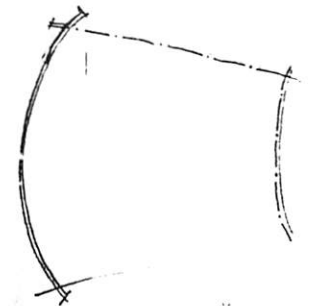
Kesimpulan

35 m<sup>2</sup>

(6x5) + (2x2) m<sup>2</sup>



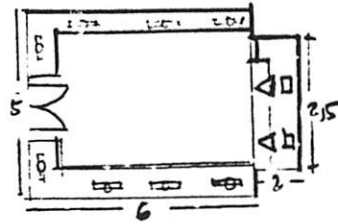
Model Ruang



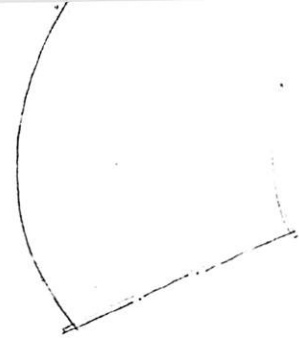
benda Cenderamata

Perabotan

- Rak barang (type saver.s) 50 x 180 cm<sup>2</sup>
- Kursi (type Saver.s) 50 x 50 cm<sup>2</sup>
- Meja (type. Saver.s) 60 x 150 cm<sup>2</sup>



Model Ruang



Sirkulasi  
Kesimpulan

$$\frac{30\%}{35 \text{ m}^2}$$

$$(6 \times 5) + (2,5 \times 2) \text{ m}^2$$

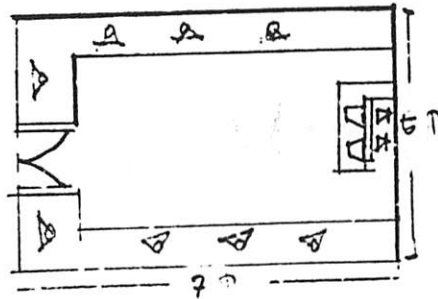
Ruang

Aktivitas

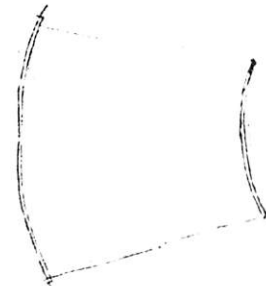
BOUTIQUE 2 orang karyawan + 5 orang pengunjung  
- melayani pembelian pakaian

Perabotan

- Rak barang (type Saver.s) 50 x 180 cm<sup>2</sup>
- Kursi (type Saver.s) 50 x 50 cm<sup>2</sup>
- Meja (type. Saver.s) 60 x 150 cm<sup>2</sup>
- etase (type. Saver.s) 100 x 300 cm<sup>2</sup>



Model Ruang



Sirkulasi  
Kesimpulan

$$\frac{30\%}{35 \text{ m}^2}$$

$$(7 \times 5) \text{ m}^2$$

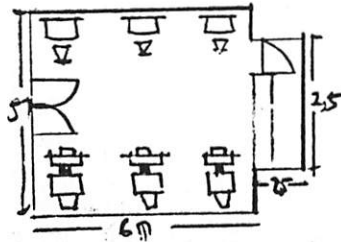
Ruang

Aktivitas

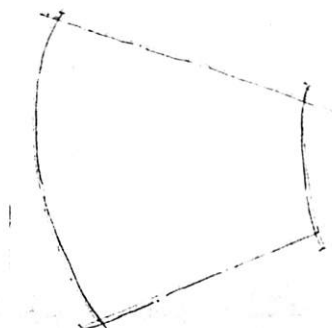
Beauty and salon. 2 orang karyawan + 5 orang pengunjung  
- Melayani potong Rambut

Perabotan

- Meja Rias (type saver.s) 1,52 x 0,6 m<sup>2</sup>
- Kursi (type Saver.s) 0,3 x 0,3 m<sup>2</sup>



Model Ruang



Sirkulasi  
Kesimpulan

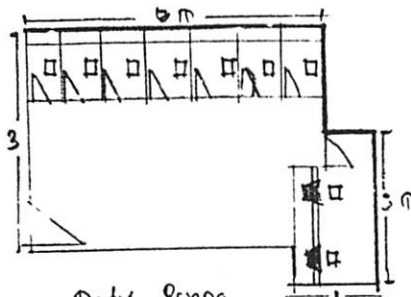
$$\frac{30\%}{35 \text{ m}^2}$$

$$(6 \times 5) + (2,5 \times 2) \text{ m}^2$$

B. Ruang Disainkan

Perabotan

- tempat nelson (kbu). (type sawer.s)  $1 \times 2 \times 5 \text{ m}^2$
- Computer cashier (type sawer.s)  $0,3 \times 0,3 \text{ m}^2$



Modul Ruang

Sirkulasi

Kesimpulan

$$\frac{30\%}{18 \text{ m}^2} (3 \times 5) + (3 \times 1) \text{ m}^2$$

Ruang

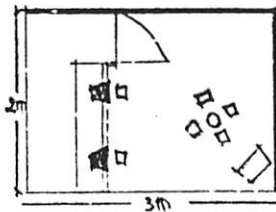
R. KASIR 1 orang

Aktivitas

- tempat pembayaran.
- desk

Perabotan

- tempat Rak penyimpanan. (data arsitek)  $0,3 \times 0,4 \text{ m}^2$
- kursi. (data arsitek)  $0,3 \times 0,3 \text{ m}^2$



Modul Ruang

Sirkulasi

Kesimpulan

$$\frac{30\%}{6 \text{ m}^2} (2 \times 3) \text{ m}^2$$

Ruang

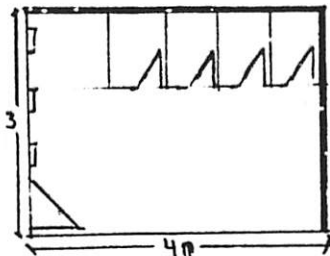
Toilet 2 orang

Aktivitas

ruang air kecil dan Besar

Perabotan

- Urinoir (type sawer.s)  $1,2 \times 1 \text{ m}^2$
- wastafel (type sawer.s)  $0,3 \times 0,5 \text{ m}^2$
- Closet (type sawer.s)  $0,5 \times 1 \text{ m}^2$



Modul Ruang

Sirkulasi

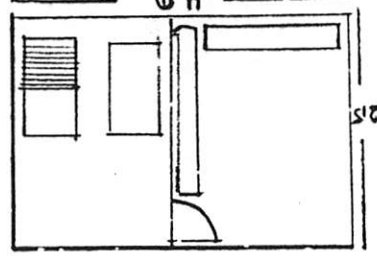
Kesimpulan

$$\frac{30\%}{12 \text{ m}^2} (3 \times 4) \text{ m}^2$$

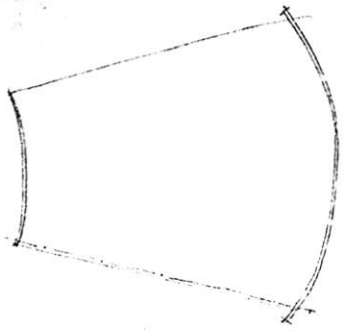
Ruang
arsitektur
arsitek
adnan
19m
parabotum
Sirkulasi
Kesimpulan

- TEMPAR 2 Bangs
- Kanvas
  - adnan
  - 19m
  - parabotum
  - Meja (study banking) 1 x 2 m<sup>2</sup>
  - meja audio visual (type server.s) 0,5 x 1 m<sup>2</sup>

$$\frac{30\%}{10 \text{ m}^2} = (4 \times 2,5) \text{ m}^2$$



Model Ruang

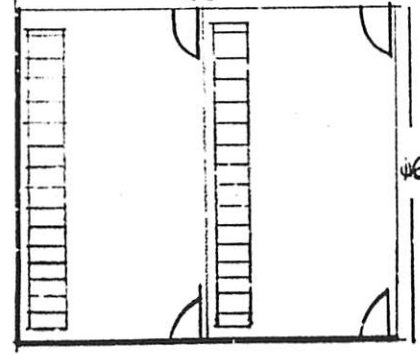


56

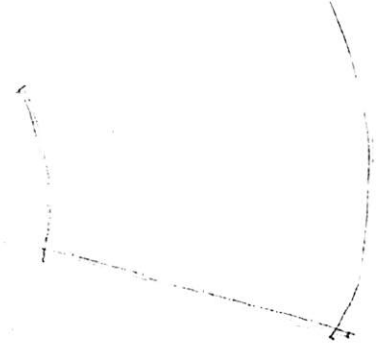
Ruang
arsitektur
R. Sholat
- meja Rkt - kiba suei
parabotum
Sirkulasi
Kesimpulan

- R. SHOLAT Kapasitas 20 orang
- R. sholat
  - meja Rkt - kiba suei
  - Sholat area. 1 x 1,8 m<sup>2</sup> (study banking)
  - meja Rkt alquran. 0,7 x 6 m<sup>2</sup> (study banking)

$$\frac{30\%}{80 \text{ m}^2} = (9 \times 9) \text{ m}^2$$



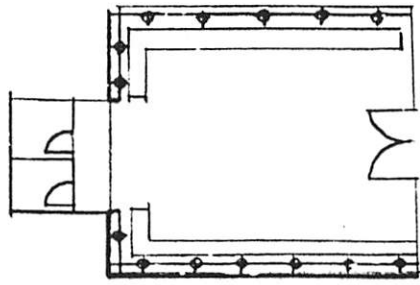
Model Ruang



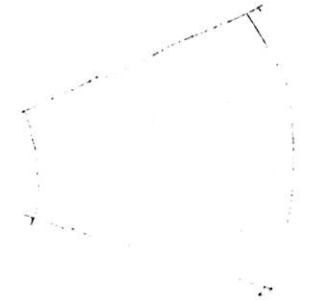
parabotum
tempat wudu
- closet
- wastafel
- part mandi
Sirkulasi
Kesimpulan

- tempat wudu. 1 x 1 m<sup>2</sup> (study banking)
- closet 0,5 x 1 m<sup>2</sup> (type server.s)
- wastafel 0,5 x 0,5 m<sup>2</sup> (type server.s)
- part mandi 0,5 x 0,5 m<sup>2</sup> (study banking)

$$\frac{90\%}{40 \text{ m}^2} = (6 \times 6) + (2 \times 2) \text{ m}^2$$



Model Ruang







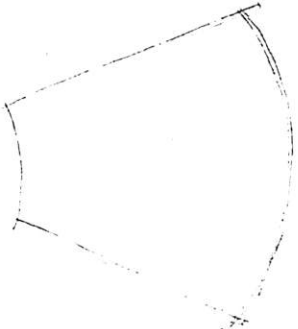
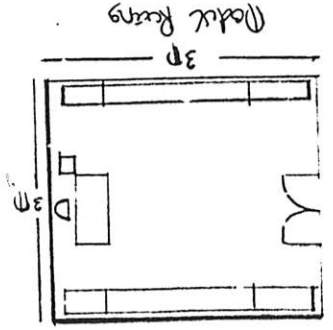
Resepi
Sirkulasi
Pelabuan

Membuat laporan  
Pengimplan arsip

- 1. Meja kerja (time server.s) 60 x 120 cm<sup>2</sup>
- 2. Kursi kerja (time server.s) 50 x 50 cm<sup>2</sup>
- 3. Tilam kerusi (time server.s) 60 x 50 cm<sup>2</sup>

9m<sup>2</sup>  
(2 x 3) m<sup>2</sup>

30%



Ruang
aktivitas
Pelabuan
Sirkulasi
Kesempulan

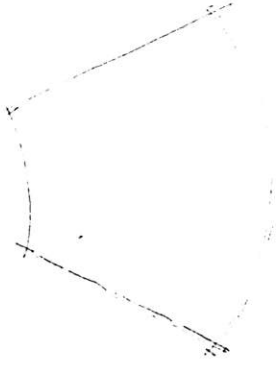
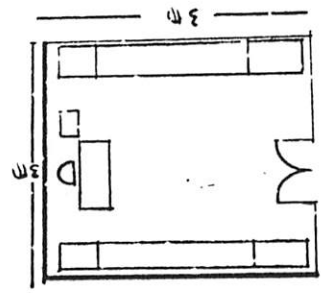
Ruang Relatich Manager 1 orang

- membuat laporan
- Pengimplan arsip
- Kondisioni

- Meja kerja (time server.s) 60 x 120 cm<sup>2</sup>
- Kursi kerja (time server.s) 50 x 50 cm<sup>2</sup>
- Tilam kerusi (time server.s) 60 x 60 cm<sup>2</sup>

9m<sup>2</sup>  
(3 x 3) m<sup>2</sup>

30%



Ruang
aktivitas
Pelabuan
Kesempulan

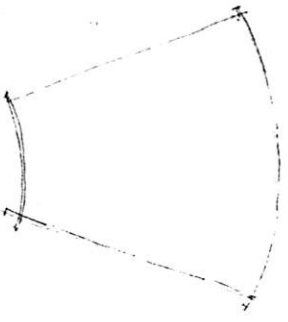
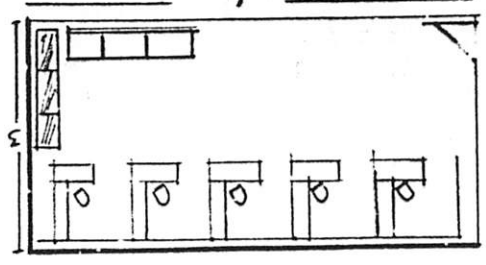
Receptionist 4 orang

- Pengimplan berita news
- gantian kerja
- membuat laporan
- Kondisioni

- Meja kerja (time server.s) 60 x 120 cm<sup>2</sup>
- Loker pakaian (time server.s) 50 x 50 cm<sup>2</sup>
- Kursi kerja (time server.s) 50 x 50 cm<sup>2</sup>
- Tilam kerusi (time server.s) 60 x 60 cm<sup>2</sup>

18 m<sup>2</sup>

30%



- Membuat Laporan
- Menyimpan arsip

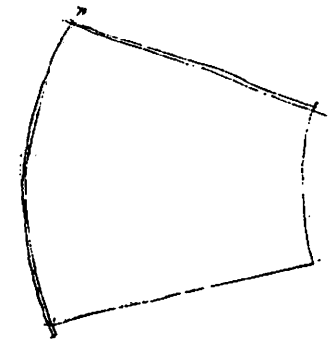
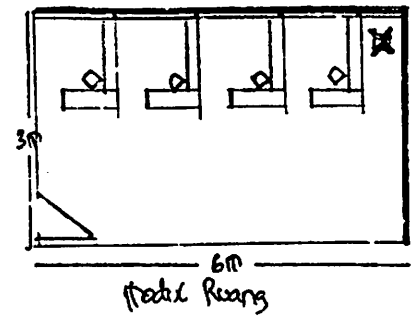
Perabotan

Sirkulasi

Kesimpulan

1. Meja Kerja	(tipe saver.s)	60 x 120 cm <sup>2</sup>
2. Kursi Kerja	(tipe Saver.s)	50 x 50 cm <sup>2</sup>
3. Lemari arsip	(tipe Saver.s)	50 x 50 cm <sup>2</sup>
4. Computer	(tipe Saver.s)	40 x 60 cm <sup>2</sup>

$$\frac{30\%}{18 \text{ m}^2} = (3 \times 6) \text{ m}^2$$



Ruang aktivitas

Perabotan

Sirkulasi

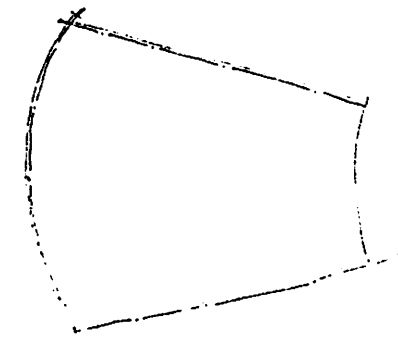
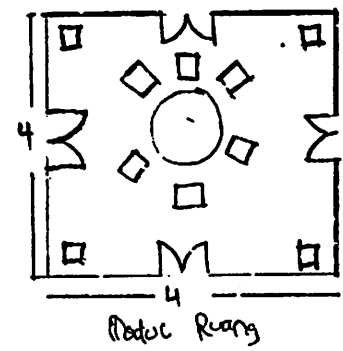
Kesimpulan

R. tamu 4 orang tamu.

- menerima tamu.

- Sofa	(data arsitek)	0,75 x 2 m <sup>2</sup>
- Meja	(data arsitek)	0,16 x 2 m <sup>2</sup>

$$\frac{30\%}{16 \text{ m}^2} = (4 \times 4) \text{ m}^2$$



Ruang aktivitas

Perabotan

Sirkulasi

Kesimpulan

LOBBY KANTOR 4 orang

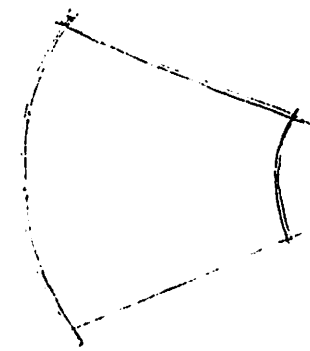
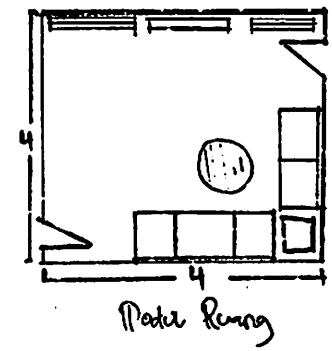
- absensi karyawan

- menerima tamu

- bae korean

- Meja bae	(data arsitek)	0,15 x 2 m <sup>2</sup>
- Sofa	(data arsitek)	0,75 x 2 m <sup>2</sup>
- Meja reception	(data arsitek)	0,16 x 2 m <sup>2</sup>

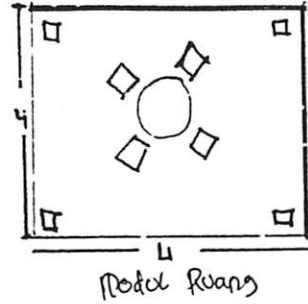
$$\frac{30\%}{16 \text{ m}^2}$$



3.11. KEMELUPO

Perabotan

Mesa Makan (data arsitek)  $1,44 \times 0,7 \times$   
 Kursi Makan (data arsitek)  $0,38 \times 0,38 \times 4$



Sirkulasi  
Kecompakan

$\frac{30\%}{16 \text{ m}^2}$   
 $(4 \times 4) \text{ m}^2$

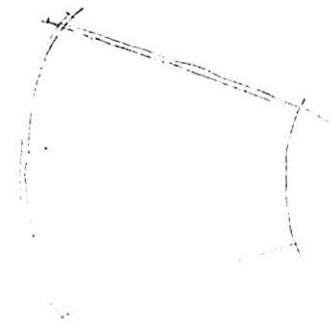
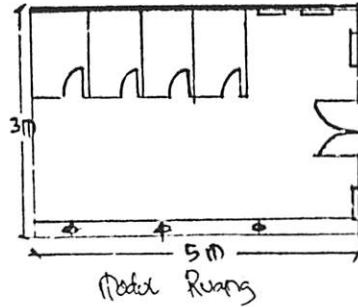
Ruang

aktivitas

Toilet 4 orang.  
 Ruang air kecil dan besar

Perabotan

- Urinoir (type saver. s)  $1,2 \times 1 \text{ m}^2$   
 - Wastapel (type saver. s)  $0,13 \times 0,15 \text{ m}^2$   
 - closet (type saver. s)  $0,5 \times 1 \text{ m}^2$



Sirkulasi  
Kecompakan

$\frac{30\%}{15 \text{ m}^2}$   
 $(3 \times 5) \text{ m}^2$

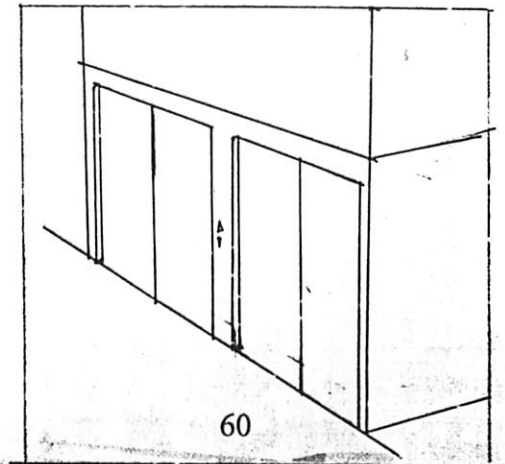
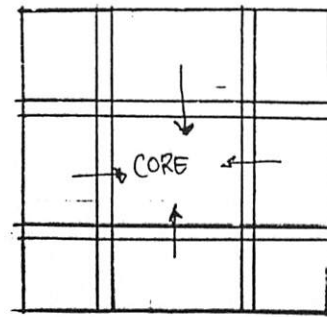
Ruang

aktivitas

CORE untuk 4-6 orang  
 - transferansi dalam bangunan.

Perabotan

- Lift 1 box ukuran  $2 \text{ m} \times 2 \text{ m}$   
 - Saluran utilitas pipa Ø diameter 120  $\frac{3}{4} \times 1^2 (6^2)$



Sirkulasi  
Kecompakan

$\frac{30\%}{185 \text{ m}^2}$

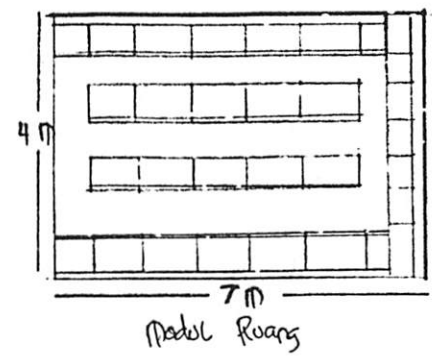
Luas

$(14 \times 14) \text{ m}^2$



Perabotan	
Sirkulasi	
Kesimpulan	

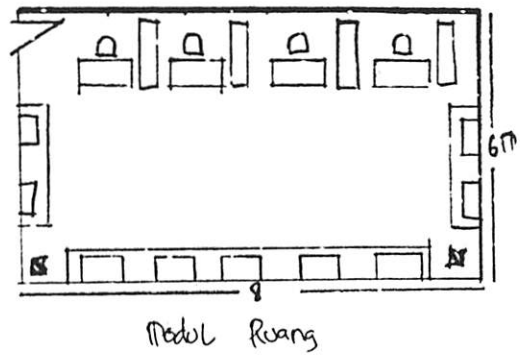
- benzet (data arsitek)  $3 \times 4 \text{ m}^2$
- tempat minyak (data arsitek)  $3 \times 3 \text{ m}^2$



Ruang	
aktivitas	
Perabotan	
Sirkulasi	
Kesimpulan	

- R. Utilitas 4 Orang (bag listrik, bag lift, bag saf, bag CCTV)
- Control utilitas
  - arsip
  - tempat laporan.

- Meja Komputer (time saver.s)  $0,5 \times 0,5 \times 4$
- Kursi Kerja (time saver.s)  $0,5 \times 0,5 \times 4$
- Meja Kerja (time saver.s)  $0,6 \times 1,2 \times 4$

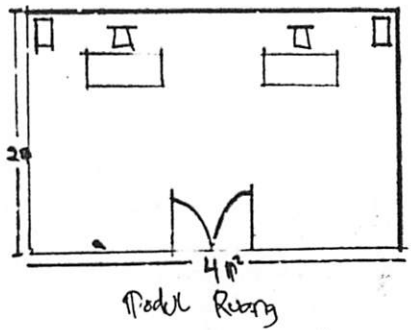


$$\frac{30\%}{48 \text{ m}^2} = (6 \times 8) \text{ m}^2$$

Ruang	
aktivitas	
Perabotan	
Sirkulasi	
Kesimpulan	

- R. Service 2 Orang
- Mengambil peralatan
  - arsip
  - membuat laporan
  - ganti seragam.

- Meja Kerja (time saver.s)  $0,7 \times 1,4 \text{ m}^2$
- Kursi Kerja (time saver.s)  $0,5 \times 0,5 \text{ m}^2$
- Loker peralatan (time saver.s)  $0,6 \times 0,5 \text{ m}^2$
- Loker Seragam (time saver.s)  $0,3 \times 0,5 \text{ m}^2$

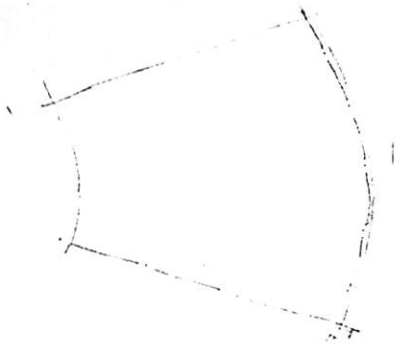
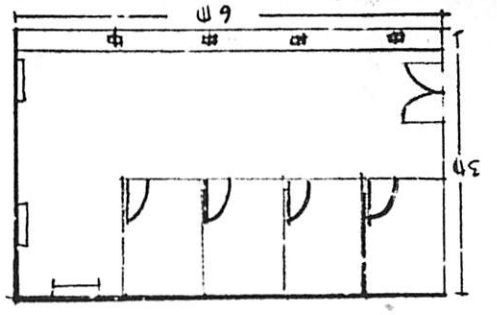


$$\frac{30\%}{8 \text{ m}^2} = (2 \times 4) \text{ m}^2$$

Ruang Toilet 4 orang	aktifitas	Parabotan
- buang air kecil dan besar		

- Urinoir (tipe sewer. s)  $1,2 \times 1 \text{ m}^2$
- wastafel (tipe sewer. s)  $0,3 \times 0,5 \text{ m}^2$
- eloset (tipe sewer. s)  $0,5 \times 1 \text{ m}^2$

$$\frac{18 \text{ m}^2}{30\%} = (6 \times 3) \text{ m}^2$$

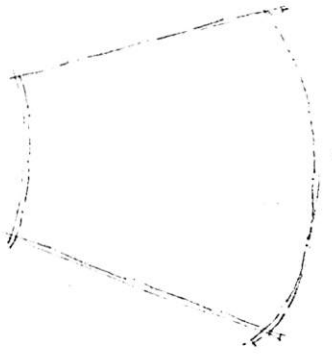
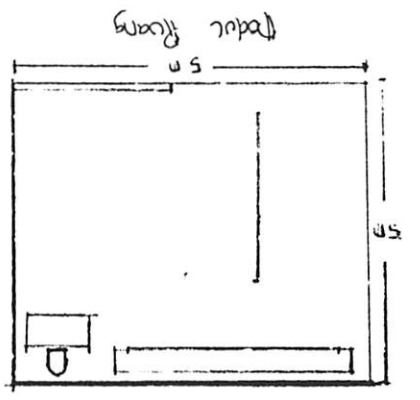


62

Ruang Loading dock 1 orang	aktifitas	Parabotan
- Memeriksa barang		
- Menangani barang		

- Meja (data Ansicht)  $0,6 \times 2 \text{ m}^2$
- Kursi (data Ansicht)  $0,3 \times 0,8 \text{ m}^2$
- R. Memeriksa barang (space)  $4 \times 5 \text{ m}^2$

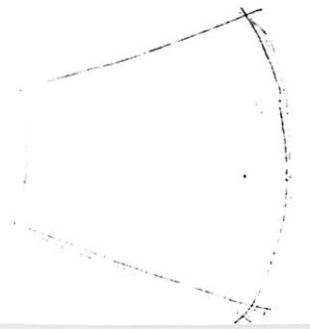
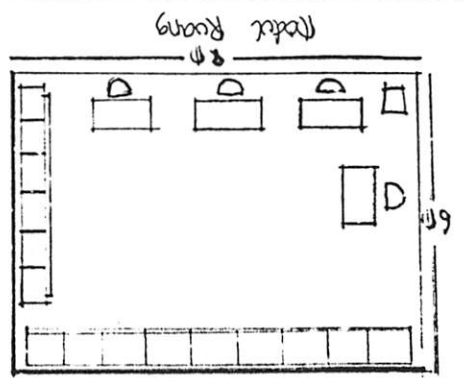
$$\frac{25 \text{ m}^2}{30\%} = (5 \times 5) \text{ m}^2$$



Ruang	Parabotan
- Meja komputer	
- Kursi Kerja	
- Lemari file	

- Meja komputer (tipe sewer stand)  $0,5 \times 0,5 \times 4$
- Kursi Kerja (tipe sewer. s)  $0,5 \times 0,5 \times 4$
- Lemari file (tipe sewer. s)  $0,6 \times 0,6 \times 4$

$$\frac{48 \text{ m}^2}{30\%} = (6 \times 8) \text{ m}^2$$





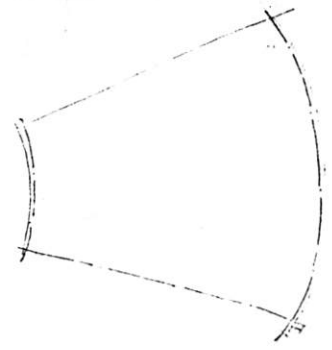
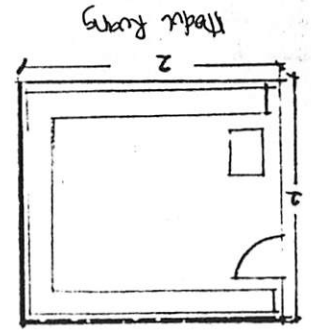
# C. Kios Souvenir

Konstruksi
Struktur
Perabotan
Aktivitas
Ruang

R. PAs/CAVITI 1 orang

- Mergangh perukin
- Kursi (data asitekt)  $0,9 \times 0,9 \text{ m}^2$
- Meja (data asitekt)  $0,5 \times 0,5 \text{ m}^2$

$$\frac{4 \text{ m}^2}{30\%} = (2 \times 2) \text{ m}^2$$

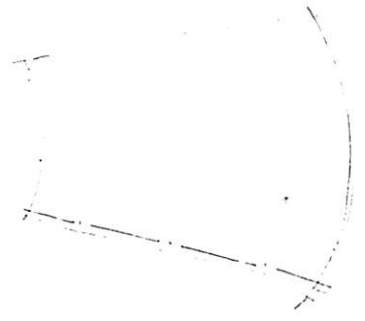
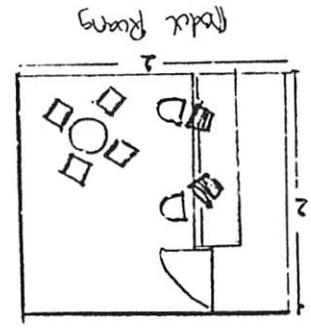


Konstruksi
Struktur
Perabotan
Aktivitas
Ruang

R. Kasir 1 orang

- Menyanyi perukin
- Ban perukin
- Meja Kasir (data asitekt)  $0,5 \times 0,5 \text{ m}^2$
- Komputer (data asitekt)  $0,3 \times 0,3 \text{ m}^2$
- Kursi (data asitekt)  $0,5 \times 0,5 \text{ m}^2$

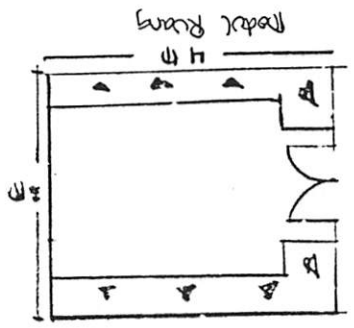
$$\frac{4 \text{ m}^2}{30\%} = (2 \times 2) \text{ m}^2$$



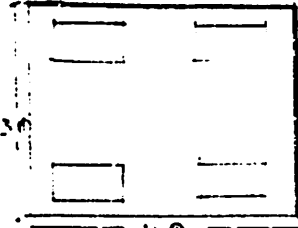
Konstruksi
Struktur
Perabotan

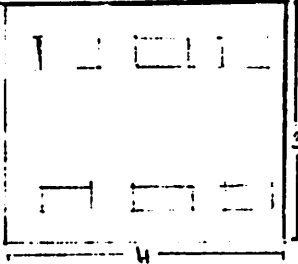
- Memerikan perukin-perukin
- Meja datang (file sawer.s)  $0,5 \times 2 \text{ m}^2$
- Kursi (file sawer.s)  $0,7 \times 0,3 \text{ m}^2$
- Lemari (file sawer.s)  $2,11 \times 0,5 \text{ m}^2$

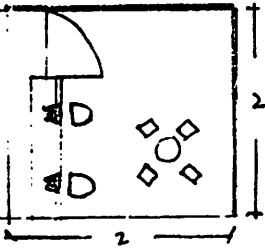
$$\frac{12 \text{ m}^2}{30\%} = (4 \times 4) \text{ m}^2$$





Perabotan	- Rak Simpan peralatan (daurase) (type saver.s) $0,8 \times 4 \text{ m}^2$	 <p>3 m 4 m Model Ruang</p>
Sirkulasi	30%	
Kesempukan	$\frac{12 \text{ m}^2}{(3 \times 4) \text{ m}^2}$	

Ruang aktivitas	R. Penyewaan pakaian 2 orang - Menyewakan pakaian	 <p>3 4 Model Ruang</p>
Perabotan	- Lemari banting pakaian (type saver.s) $0,15 \times 1 \times 6$ (lemari)	
Sirkulasi	30%	
Kesempukan	$\frac{12 \text{ m}^2}{(3 \times 4) \text{ m}^2}$	

Ruang aktivitas	R. Kasir 1 orang - Pelayani pembayaran	 <p>2 2 Model Ruang</p>
Perabotan	- Meja kasir (data arsitek) $0,15 \times 0,15 \text{ m}^2$ - Kursi (data arsitek) $0,15 \times 0,15 \text{ m}^2$ - Komputer (data arsitek) $0,3 \times 0,3 \text{ m}^2$	
Sirkulasi	30%	
Kesempukan	$\frac{4 \text{ m}^2}{(2 \times 2) \text{ m}^2}$	

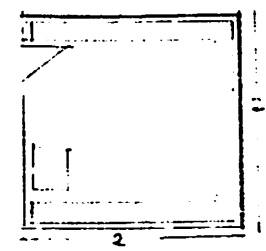
Perabotan

- Meja (data arsitek)  $0,5 \times 0,15 \text{ m}^2$
- Kursi panjang (data arsitek)  $0,3 \times 0,3 \text{ m}^2$

Cirkulasi

Kesimpulan

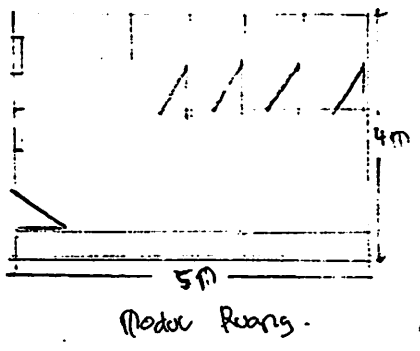
$$\frac{30\% \text{ m}^2}{4 \text{ m}^2} = (2 \times 2) \text{ m}^2$$



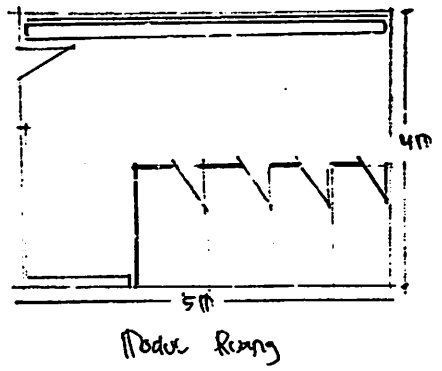
Ruang

C. TOILET ORANG

Perabotan	- Membersihkan Wajah		
	- URINDIR (tipe saver.s)	1,2 x 1 m <sup>2</sup>	
	- Wastafel (tipe saver.s)	0,3 x 0,5 m <sup>2</sup>	
	- Meja Rias (tipe. saver.s)	1,52 x 0,6 m <sup>2</sup>	
	- Closet (tipe. Saver.s)	0,5 x 1 m <sup>2</sup>	
		30%	
Sirkulasi		<hr/>	20 m <sup>2</sup>
Kesimpulan			(4 x 5) m <sup>2</sup>



Ruang aktifitas	Toilet Wanita untuk 4 orang		
	- Peribong air kecil dan esan.		
Perabotan			
	- Meja Rias (tipe Saver.s)	1,52 x 0,6 m <sup>2</sup>	
	- Wastafel (tipe saver.s)	0,3 x 0,5 m <sup>2</sup>	
	- Closet (tipe Saver.s)	0,5 x 1 m <sup>2</sup>	
		30%	
Sirkulasi		<hr/>	20 m <sup>2</sup>
Kesimpulan			(4 x 5) m <sup>2</sup>



- Mempersiapkan kendaraan
- Mengantar-kantar kendaraan

- Akumulasi 75% Mobil penumpang  
 $75 \times 550 = 413 \text{ orang (per mobil: Relat: 30%)}$   
 $13 \cdot 75 \text{ m}^2 \times 137 = 1883,75 \text{ m}^2$
- 20% Menumpang Bus  
 $55 \text{ m}^2 \times 22 = 1210 \text{ m}^2$
- 20% x 550 = 110 orang (Per bus Relat: 50%)
- 5% Menumpang Sepeda Motor  
 $24 \text{ m}^2 \times 28 = 68 \text{ m}^2$
- 5% x 50 = 28 orang

40%

4475 m<sup>2</sup>

Perabotan

Sirkulasi

Kemampuan

Ruang Perseorangan (120 tempat) (120 orang).

- Partisipasi kendaraan
- Mempersiapkan kendaraan
- Mengantar-kantar kendaraan

- Akumulasi 70% dari kapasitas  
 $70\% \times 120 = 84 \text{ orang}$
- Akumulasi 85% Sepeda Motor  
 $85\% \times 120 = 102 \text{ orang}$

$19,75 \text{ m}^2 \times 28 \text{ Mobil} = 552,5 \text{ m}^2$

$2,4 \text{ m}^2 \times 102 \text{ Motor} = 244,8 \text{ m}^2$

40%

881,92 m<sup>2</sup>

Ruang

Orisinalitas

Perabotan

Sirkulasi

Kemampuan

② Luas Kamar (Room)

- Standard Room Hotel Bintang 4 =  $50 \times 35 \text{ m}^2 = 1750 \text{ m}^2$
- Deluxe Room Hotel Bintang 4 =  $20 \times 45 \text{ m}^2 = 900 \text{ m}^2$
- Suite Room Hotel Bintang 4 =  $10 \times 54 \text{ m}^2 = 540 \text{ m}^2$

③ Luas Fitness Centre	= 275,485 m <sup>2</sup>
④ Luas Club	= 922 m <sup>2</sup>
⑤ Rekreasi dan olahraga	= 1620 m <sup>2</sup>
⑥ Restorant	= 460 m <sup>2</sup>
⑦ Ruang Disewakan (Retail)	= 210 m <sup>2</sup>
⑧ Kantin	= 36 m <sup>2</sup>
⑨ Muspola	= 130 m <sup>2</sup>
⑩ R. Pengelola	= 154 m <sup>2</sup>
⑪ Maintenance Service	= 175 m <sup>2</sup>
⑫ Cleaning Service	= 46 m <sup>2</sup>
⑬ Kios Souvenir	= 120 m <sup>2</sup>
⑭ Rental sewa alat <sup>2</sup> wisata	= 132 m <sup>2</sup>
⑮ toilet umum	= 40 m <sup>2</sup>
⑯ parkir	= 5307 m <sup>2</sup>
<b>total luasan Rancangan</b>	<b>= 12.817,485 m<sup>2</sup></b>

## Luas Lantai

$$\text{Luas lantai} = \text{luas site} \times \text{KLB}$$

$$\begin{aligned} \text{Luas lantai} &= 7.240 \text{ m}^2 \times 75\% \\ &= 5430 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

## Jumlah Lantai Minimal

$$\begin{aligned} \text{Jml} &= \frac{\text{luas bangunan}}{\text{luas lantai}} \\ &= \frac{12.817,485 \text{ m}^2}{5430 \text{ m}^2} \\ &= 2,34 \text{ lantai} \end{aligned}$$

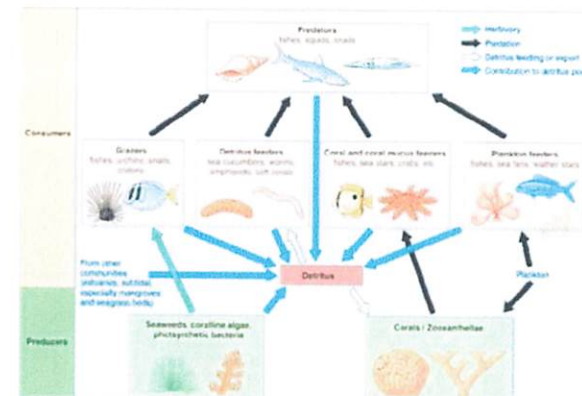
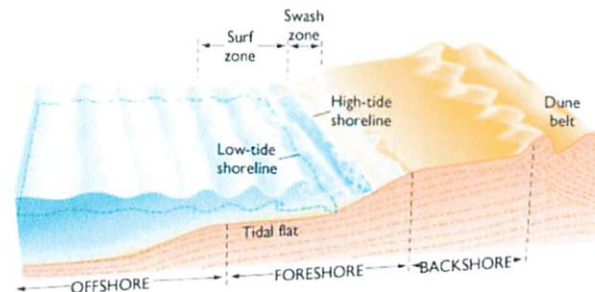
Jadi jumlah lantai minimal = 2 lantai, dg luas lantai 1 dan 2 = 5430 m<sup>2</sup>



Laut di sekitar Site merupakan sebuah panorama indah yang tak kalah menarik dengan yang dimiliki oleh sanur. atau pun Kuta, pantai di Jimbaran ini memiliki potensi yang harus diekspose.

Pada laut ini terdapat ombak yang bagus untuk melakukan touring menggunakan jetski dan juga surfing. dan didalam laut terdapat Ribuan terumbu karang yang harus di jaga kelestariannya.

Dilaut ini banyak terdapat turis mancanegara yang berjemur dan melakukan aktifitas olahraga seperti voli pantai, sepak bola, dan pada saat menjelang matahari para wisatawan menikmati pemandangan terbenamnya matahari



## POTENSI - POTENSI YANG TERDAPAT DI PANTAI JIMBARAN

### A) OMBAK

Ombak merupakan Suatu fenomena yang kompleks, ia wujud dari permukaan air atau lautan hasil dari tindakan dan daya dari tiupan angin atau hempasan sesuatu obyek pada permukaan air Tersebut. Apabila Ombak terbentuk, daya graviti dan ketegangan permukaan akan menghasilkan sebuah penyebaran ombak.

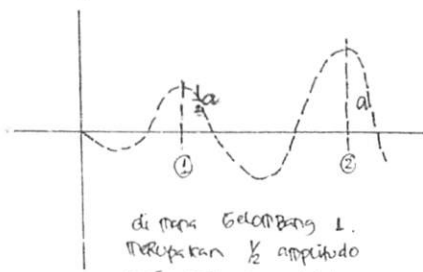
### B) TERUMBU KARANG

terumbu karang atau koral reef adalah ekosistem di dasar laut tropis yang di bangun terutama oleh biota laut penghasil kapur(CaCO<sub>2</sub>) yang di dihasilkan oleh organisme karang pembentuk terumbu (Karang hermatifik) Khususnya jenis-jenis karang batu dan algaberkapur, bersama-sama dengan biota yang hidup di dasar lainnya.

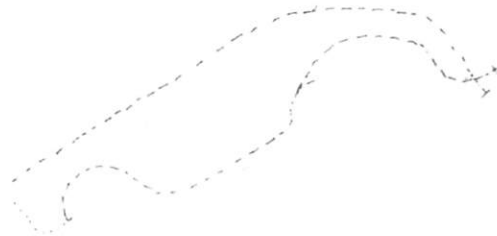
# KONSEP BENTUK

DALAM PENYAJIAN KONSEP BENTUK HARUS MENYATU DENGAN WISATA BAHARI, DILAIN ITU KONSEP BENTUK MAMPU MAMPU MENGIDENTITASKAN SEBUAH HOTEL WISATA BAHARI. KONSEP BENTUK DISINI DI DASARKAN PADA ANALISA OMBAK, SEHINGGA MEMUNCULKAN BENTUK YANG MENYATU DENGAN PANTAI.

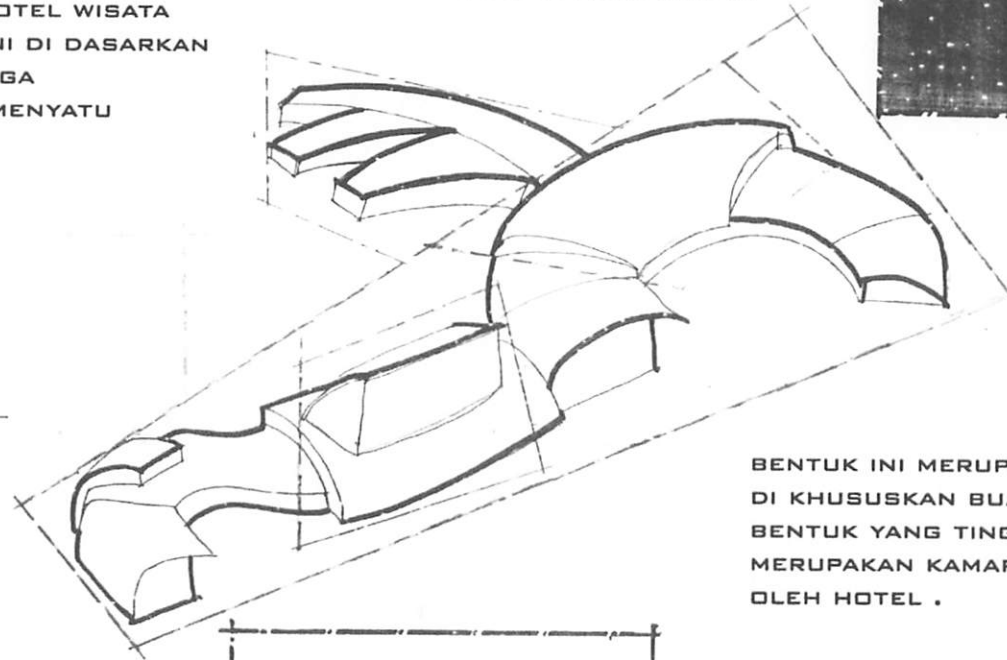
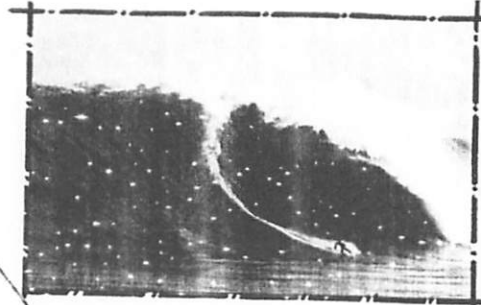
Analisa gelombang laut :



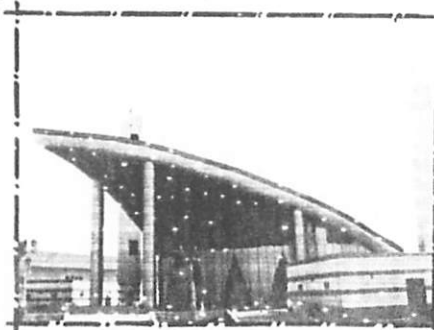
di mana gelombang 1.  
merupakan  $\frac{1}{2}$  amplitudo  
dari gelombang laut.



UNTUK BAGIAN EKOR INI DI KHUSUSKAN SEBAGAI SARANA LONCAT DARI BANGUNAN MENUJU PANTAI, DIMAKSUDKAN AGAR MEMUDAHKAN PENCAPAIAN, DAN TERCIPTA KORELASI ANTARA HOTEL DAN AREA WISATA



BENTUK INI MERUPAKAN DESAIN YANG DI KHUSUSKAN BUAT HOTEL DIMANA BENTUK YANG TINGGI TERSEBUT MERUPAKAN KAMAR YANG DI SEDIAKAN OLEH HOTEL .



SALAH SATU BANGUNAN YANG ATAPNYA BERDASARKAN OMBAK LAUT

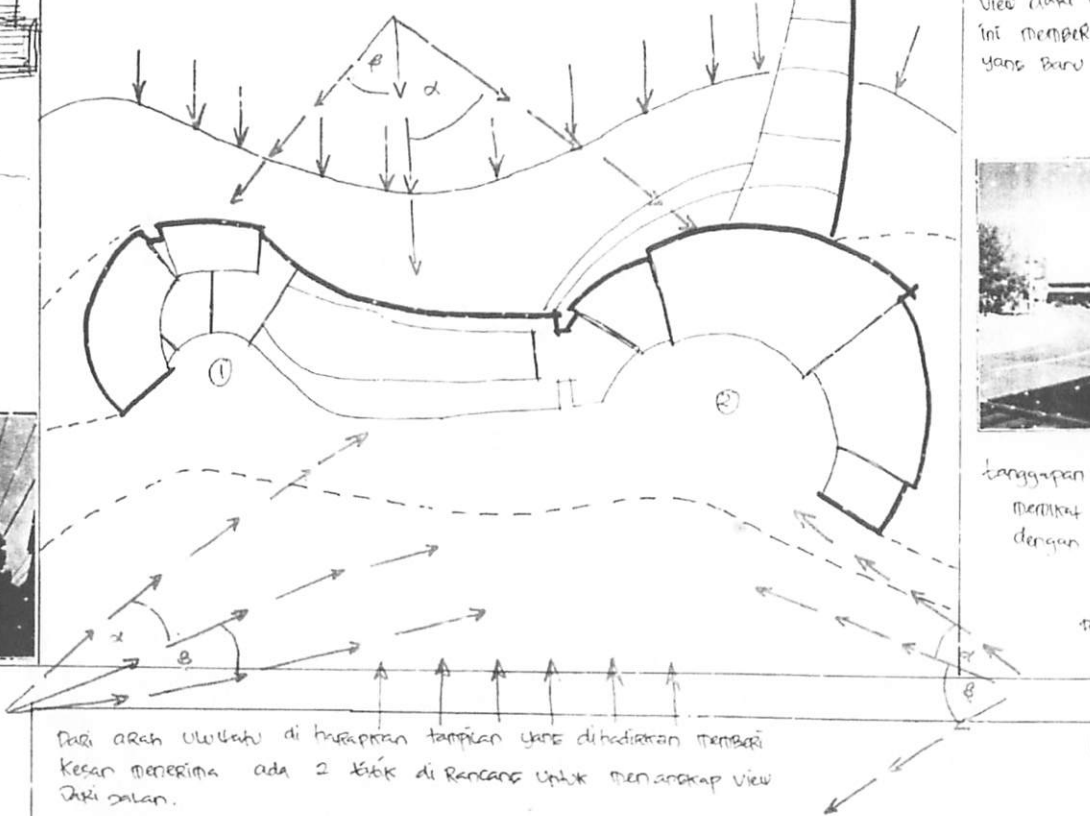
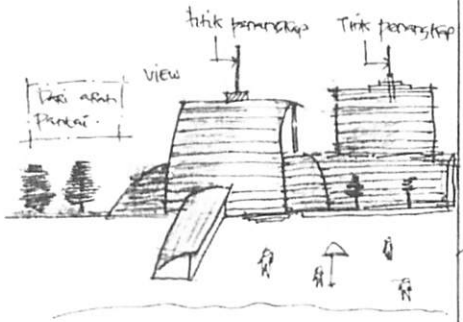


# ANALISA VIEW TO SITE

ANALISA VIEW TO SITE MERUPAKAN ANALISA YANG PENTING UNTUK MEMBERI TANGKAPAN VIEW. DAN MEMPEROLEH PANDANGAN YANG BAIK.

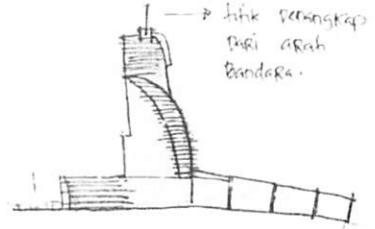


View dari arah pantai mampu memberikan 2. local point. Sebagai batas pandangan. ada 2 Sudut yang Merudatkan bagi wisatawan Dalam Mengarungi Lautan.

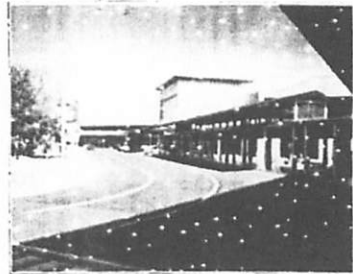


Dari arah uluklah di buatkan tampilan yang dihadirkan tersebut kesan menerima ada 2 titik di Rancang untuk menangkap view dari dalam.

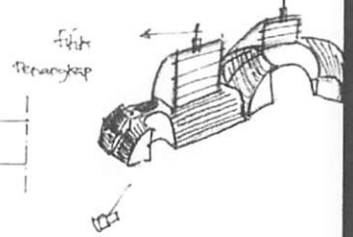
View dari arah Bandara



View dari arah Bandara Naurah Raf ini memberikan perhatian bagi wisatawan yang baru sampai ke Bali



Tangkapan: memberikan sebuah tampilan menarik dengan bentuk dome dan dengan suasana hening.

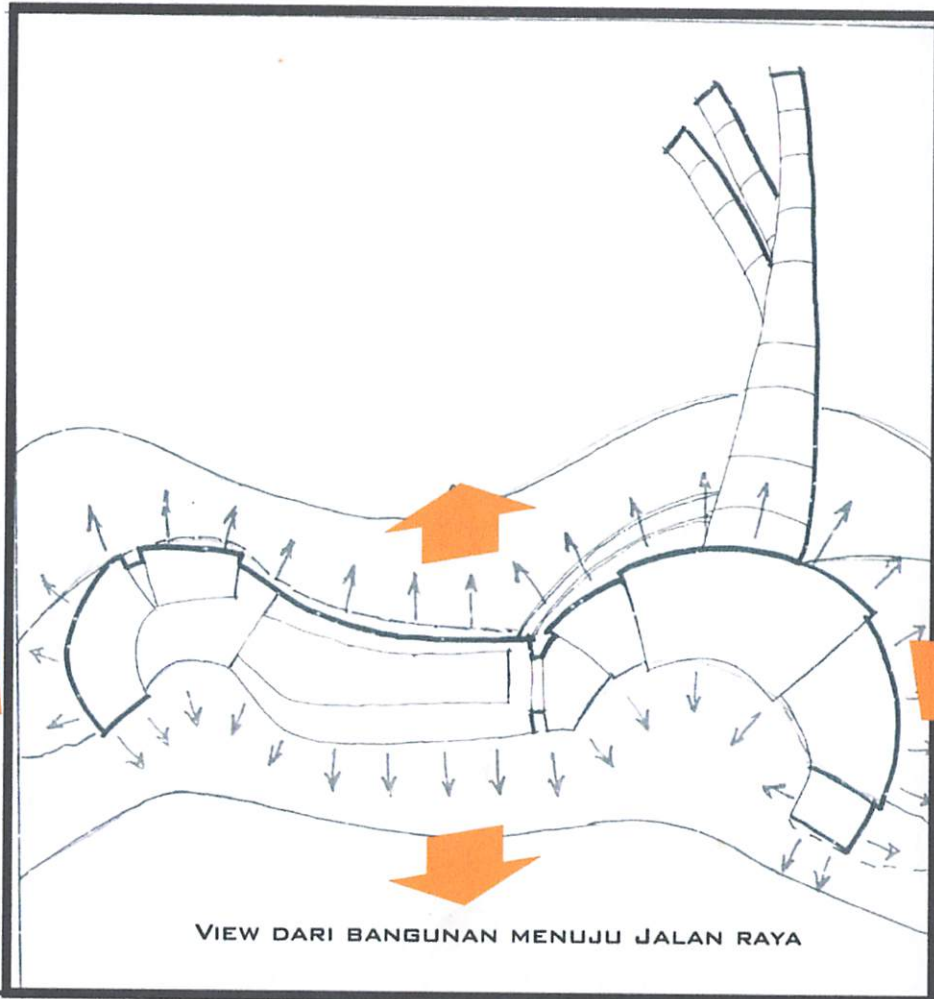




# ANALISA VIEW FROM SITE

VIEW BANGUNAN MENUJU  
JIMBARAN (TEMPAT  
NELAYAN)

TANGGAPAN: VIEW MENUJU  
JIMBARAN KURANG BEGITU  
BAIK DI SEBABKAN  
KERAMAIAAN YANG TDI  
PEROLEH TERLALU BESAR,  
JADI, DI BUTUHKAN DI  
UPAYAKAN MEMBERI  
BUKAAN YANG SEDIKIT,  
GUNA MENGATASI  
PANDANGAN YANG KURANG  
BAIK.



VIEW DARI BANGUNAN MENUJU JALAN RAYA

VIEW DARI BANGUNAN  
MENUJU BANDARA  
NGURAH RAI

TANGGAPAN;

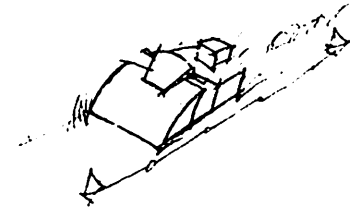
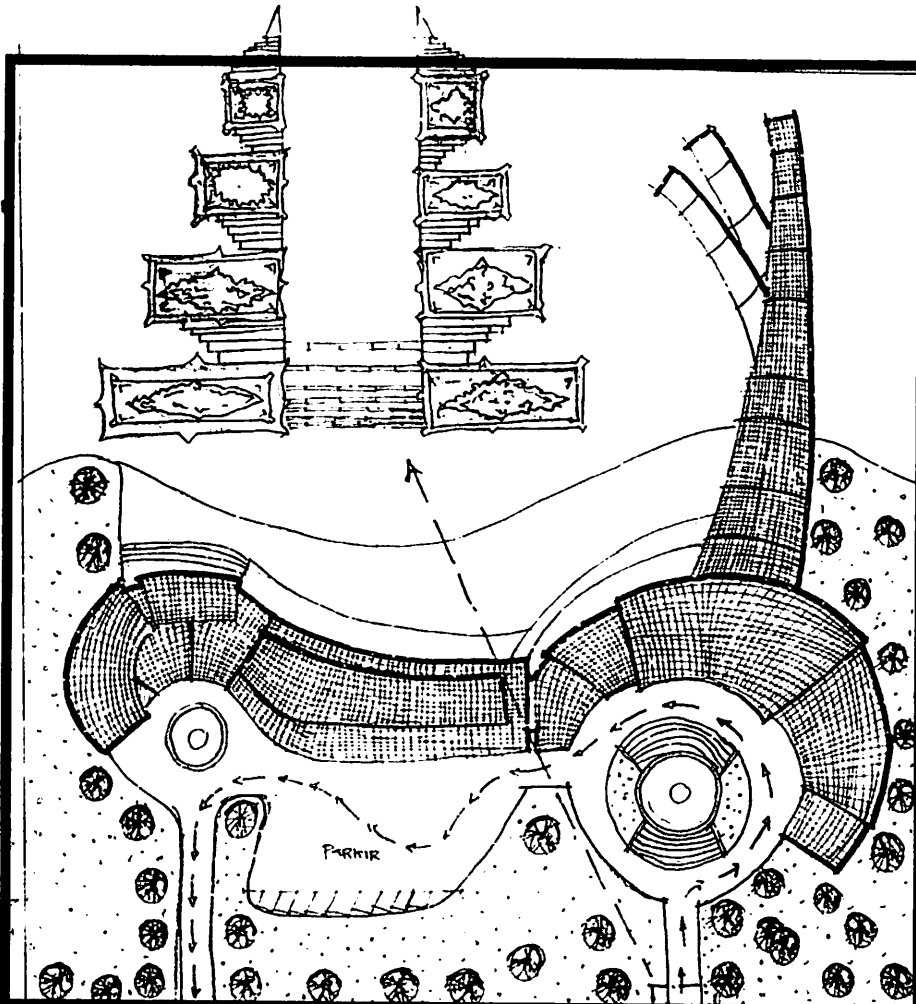
VIEW KE ARAH NGURAH  
RAI KURANG BERPOTENSI  
BAIK, DI SEBABKAN  
KERAMAIAAN DARI ARAH  
BANDARA KURANG  
MENUNJANG DARI SITE

TANGGAPAN: VIEW DARI JALAN RAYA SANGAT DI BUTHKAN  
SEBAGAI ORIENTASI MASSA DAN SEBAGAI PENUNJUK ARAH

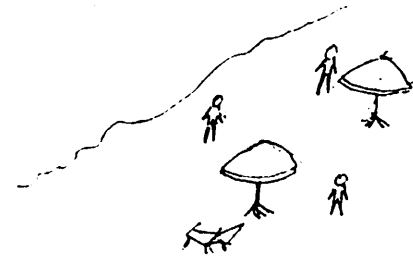
# ANALISA RUANG LUAR

SISTEM YANG DI GUNAKAN  
DALAM MENATA RUANG LUAR  
MENGGUNAKAN POLA  
MELINGKAR, DALAM POLA  
MELINGKAR, DALAM BANGUNAN DAN  
BERI PENANGKAP YANG EFISIEN

KORIDOR JALAN MENUJU  
BANGUNAN HOTEL DI UPAYAKAN  
SIMPLE, AGAR TIDAK TERJADI  
KEMACETAN YANG PANJANG DAN  
ITU BISA MEMUDAHKAN DALAM  
PENCAPAIAN MENUJU SITE.



PADA TRACK JETSKI DI BERI  
PEMBATAS AGAR TIDAK MEMA  
SUKI JALUR AIR TENANG,



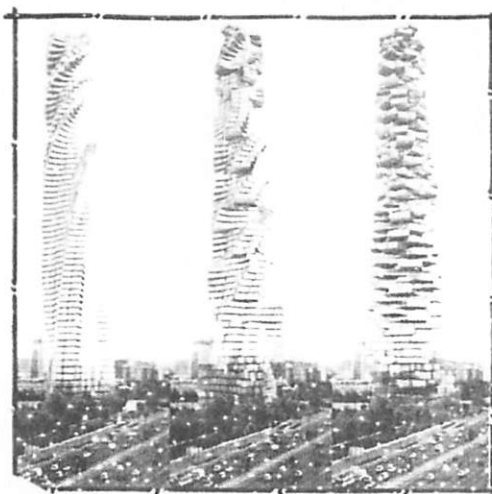
PADA PESIRIR PANTAI DI BERI  
PAYUNG TEDUH UNTUK PARA  
WISATAWAN, YANG HENDAK  
BERJEMUR



# ANALISA BERKAITAN DENGAN HIGTECH (DAVID FISHER)

DINAMIC TOWER ADALAH SEBUAH MENARA BERTINGKAT 80 LANTAI SETINGGI 420 METER DI DUBAY, UNI EMIRAT ARAB.

MENARA INI SECARA ARSITEKTURAL INOVATIF DALAM BERBAGAI HAL, UNIKNYA SETIAP TINGKAT MAMPU BERPUTAR SECARA BEBAS, INI AKAN MENGHASILKAN PERUBAHAN BENTUK DARI MENARA. SETIAP TINGKAT AKAN BERPUTAR 6 METER (20 KAKI) PERMENIT, ATAU SATU PUTARAN PENUH DALAM 90 MENIT. MENARA INI JUGA AKAN MENJADI PENCAKAR LANGITPRAPABRIKASI PERTAMA DI DUNIA, 90 % MENARA AKAN DI DESAIN DI SEBUAH PABRIK. INI AKAN MENJADIKAN BANGUNAN INI DI BANGUN DALAM WAKTU 18 BULAN SAJA. BAGIAN SATU-SATUNYA MENARA YANG AKAN DIBANGUN DI SITUS KONSTRUKSI ADALAH BAGIAN TENGAHNYA.



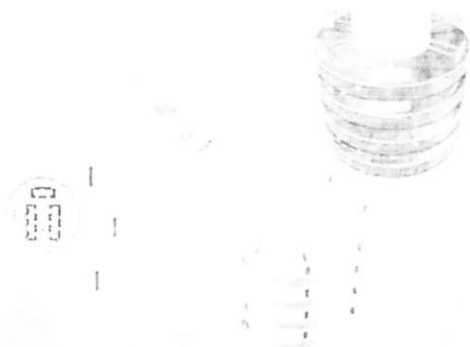
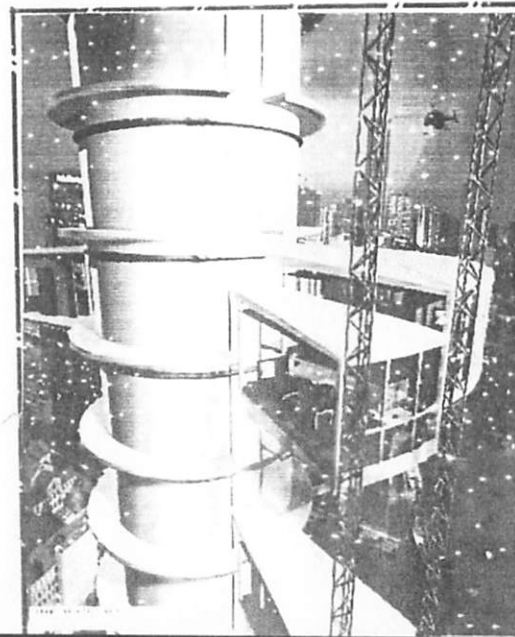
DAVID FISHER ADALAH ARSITEK ITALIA- ISRAEL DAN MENETAP DI FLORENCE, ITALY. IA LULUS DARI UNIVERCITY OF FLORENCE.

LUAS RUANG TIAP LANTAI 124-1200 M SETIAP M2 DI JUAL 30 RIBU USD.

SETIAP PEMASANGAN RUANG2 TERSEBUT ADALAH DENGAN CARA ANGKUT HIDRAULIK DARI ATAS BANGUNAN.

SISTEM STRUKTUR YANG DI GUNAKAN MENGGUNAKAN SISTEM STRUKTUR KANTILEVER DAN PEMBEBANAN BERTUMPU PADA KAITAN ROLL DAN BESI BAJA PADA TIAP LINGKARAN

PROSES BERPUTARNYA BANGUNAN INI DI PENGARUHI OLEH OLEH KEKUATAN ANGIN YANG BERDA DI LINGKUNGAN SEKITAR. SECARA TIDAK LANGSUNG DAVID FISHER MEMANFAATKAN SEBUAH SISTEM ROLL DI SETIAP LANTAINYA SEHINGGA RUANG YANG DI DESAIN PABRIK DI BERI TURBIN YANG MAMPU MENYEDDOT ANGIN SEHINGGA MEMBERI TEKANAN SESUAI ARAH ANGIN. KETIKA BERPUTAR ROLL DI TIAP SISI RUANGAN BERGERAK DAN MEMBERIKAN GAYA GERAK.



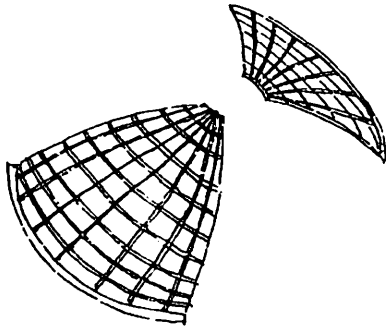
# KONSEP STRUKTUR DAN KONSTRUKSI

## UPPER STRUCTURE

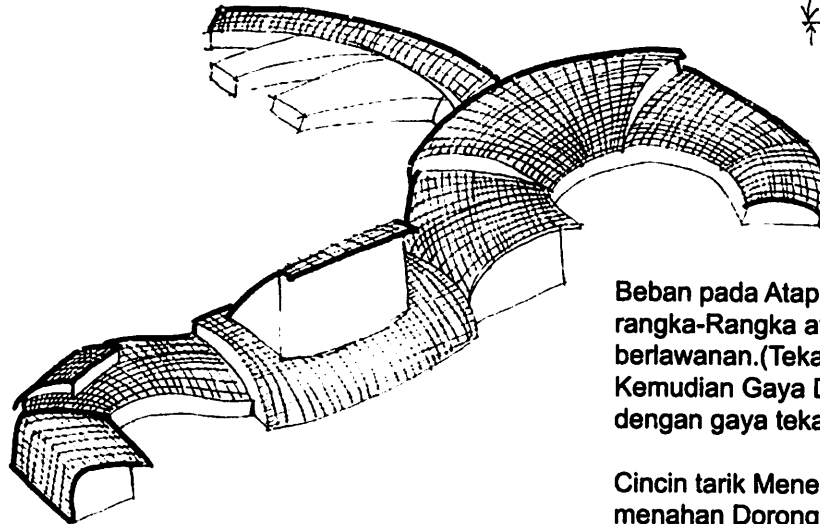
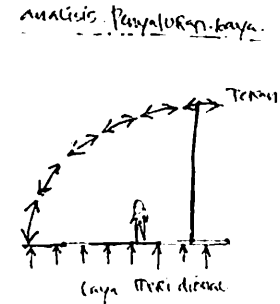
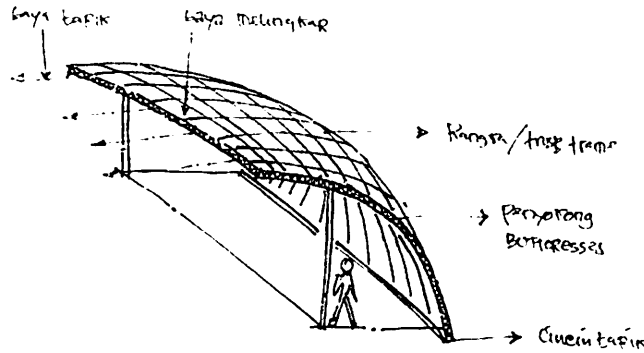
### Sistem Struktur Dome (Kubah)

kubah (Dome) adalah bentukan 3 dimensi dari pelengkung yang di perbanyak dengan cara memutar pelengkung pada sumbunya

Bentukan yang terjadi dapat beragam, tergantung bentukan pelengkung yang di apaki yaitu: Pelengkung sebagian atau setengah bola.



Kubah menggunakan Rangka Utama Berupa baja, Penutup atap menggunakan Panel Surya.



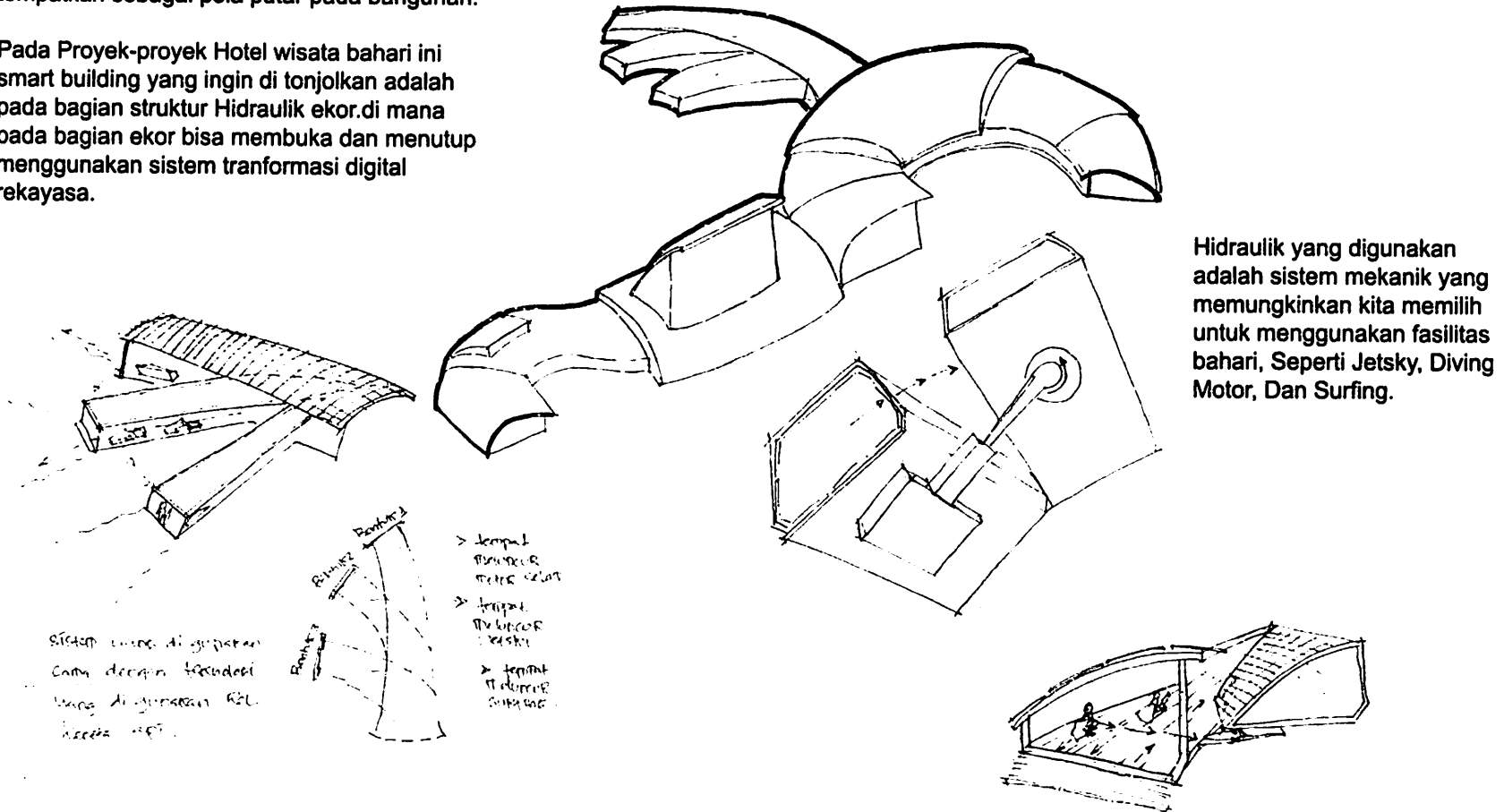
Beban pada Atap Struktur Dome Tersalur melalui rangka-Rangka atau Beton (atap) yang saling berlawanan.(Tekan Atau Tarik) Kemudian Gaya Desak dari tanah akan bertemu dengan gaya tekan dari Dome melalui cincin tarik.

Cincin tarik Menerus, dapat di gunakan untuk menahan Dorongan horizontal, hanya gaya kebawah yang di salurkan ke tenda.

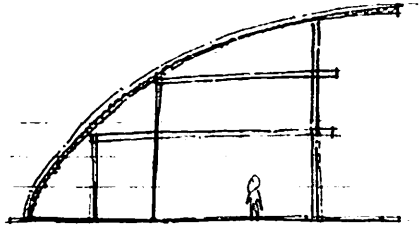
# HIGHTECH STRUKTUR

Hitech adalah sebuah gubahan teknologi canggih yang di gunakan untuk memudahkan aktifitas dari pengunjung. Hitech ini merupakan perwujudan dari sebuah bangunan Pintar (Smart Building) seperti contoh : The dinamic tower karya dari David Fisher, dimana hitech di tempatkan sebagai pola putar pada bangunan.

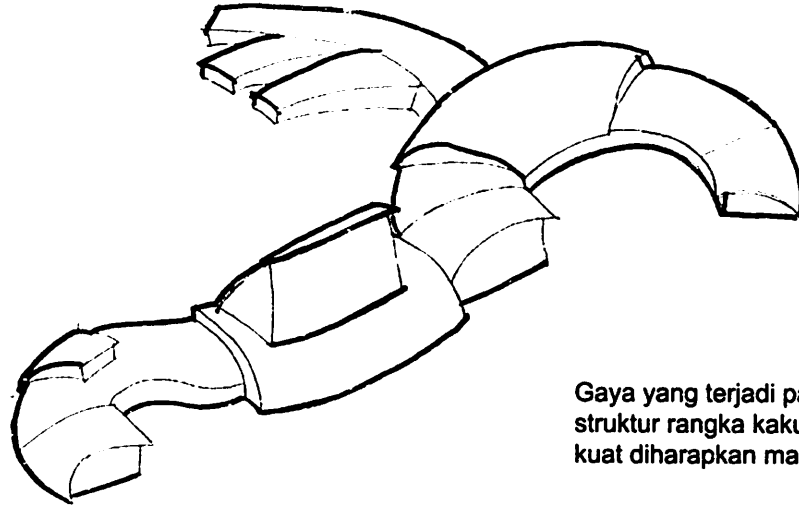
Pada Proyek-proyek Hotel wisata bahari ini smart building yang ingin di tonjolkan adalah pada bagian struktur Hidraulik ekor.di mana pada bagian ekor bisa membuka dan menutup menggunakan sistem tranformasi digital rekayasa.



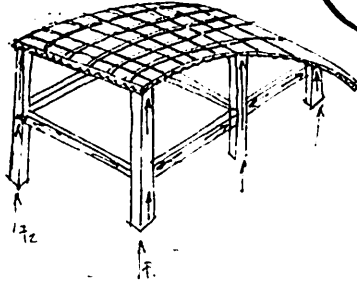
# Mean Struktur



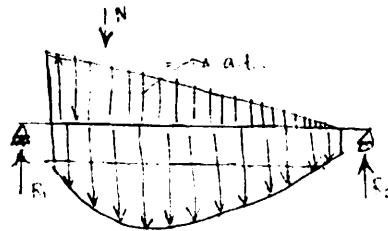
Dalam Mean struktur struktur yang di gunakan adalah rangka kaku, Struktur rangka kaku di gunakan sebagai pengganti dari gaya aksi tanah, sehingga mampu menopang dari struktur dome



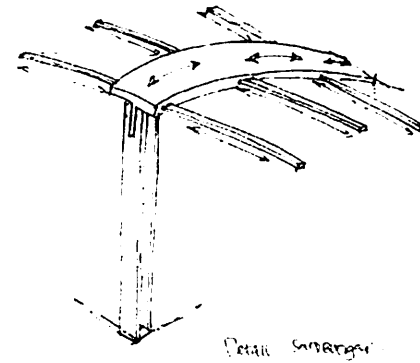
Gaya yang terjadi pada bangunan di terima oleh struktur rangka kaku, dengan sistem pondasi yang kuat diharapkan mampu menahan beban dari atap.



Dari gambar di sebelah menunjukkan sebuah pola gaya dari aksi  $F_1$  menuju atas menopang struktur atap.



Lantai penopang virtual

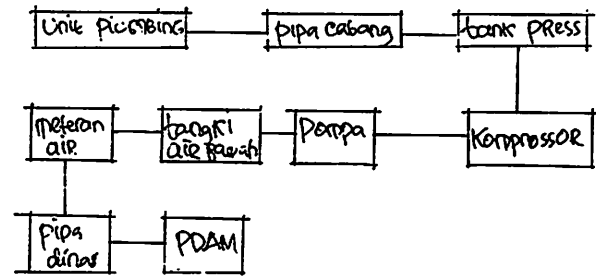


Detail struktur

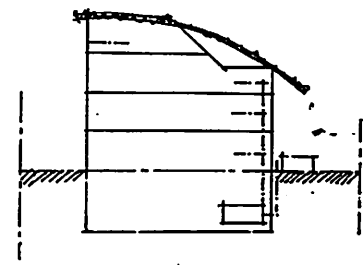
# INTEGRASI

## ➤ AIR BERSIH.

Air bersih di distribusikan dengan sistem pressured tank yang bersumber dari dom. adapun alasannya adalah karena jumlah lantai yang tidak banyak dan juga tidak terlalu tinggi (bangunannya)



• Bahan sistem pressured tank.



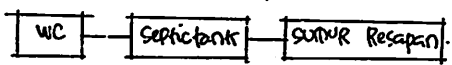
• sistem pressured tank

## • AIR KOTOR

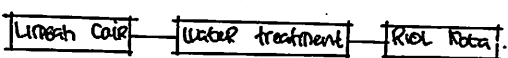
Air Kotor / Limbah di bagi dalam 3 jenis :

1. Air kotor → air buangan dari closet / kotoran manusia.
2. Air Bekas → air dari cucian / wastafel.
3. Air hujan → air dari atap / halaman.

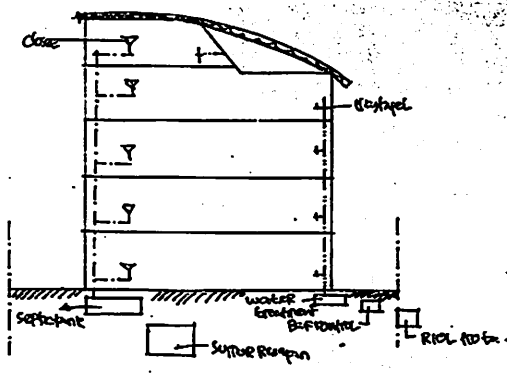
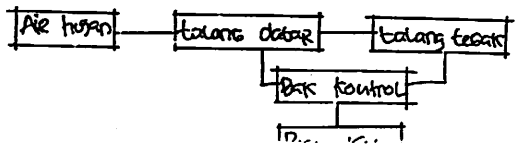
a) Bahan sistematis pemecahan air kotor.



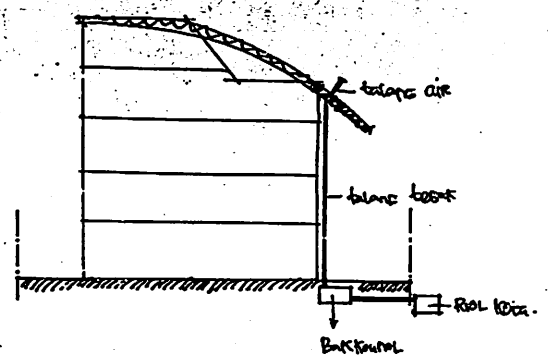
a) Bahan sistematis pemecahan air bekas.



a) Bahan sistematis pemecahan air hujan



• air kotor dan bekas



• air hujan



Penghawaan merupakan syarat mutlak dalam merancang aerodinamika dalam bangunan.

Pada Hotel Wisata Bahari ini terdapat 3 fasilitas yaitu fasilitas utama, fasilitas penunjang, fasilitas pendukung.

Pada Gambar di samping ada 5 jenis zone penghawaan.

- Dimana:
- A merupakan kamar hotel standar dan Deluxe
  - B. merupakan Club, Rek. dan olah Raga, Wartel, Kios souvenir, Counter sewa, toilet.
  - C. merupakan Suite Room.
  - D. merupakan Fitness Centre, Resta Urant, Rdisektran, Maintenance service, Cleaning service, R. Pengelola
  - E. merupakan Fasilitas Peluncur.

Fasilitas Penghawaan pada masing-masing Zona :

(A) Kamar Hotel : standar dan Deluxe Room

Fasilitas : penghawaan alami dan buatan.

(B) Club, Rekreasi dan Olah Raga, Wartel, Kios souvenir, Counter sewa, toilet

Fasilitas : Penghawaan alami dan buatan.

(C) Suite Room

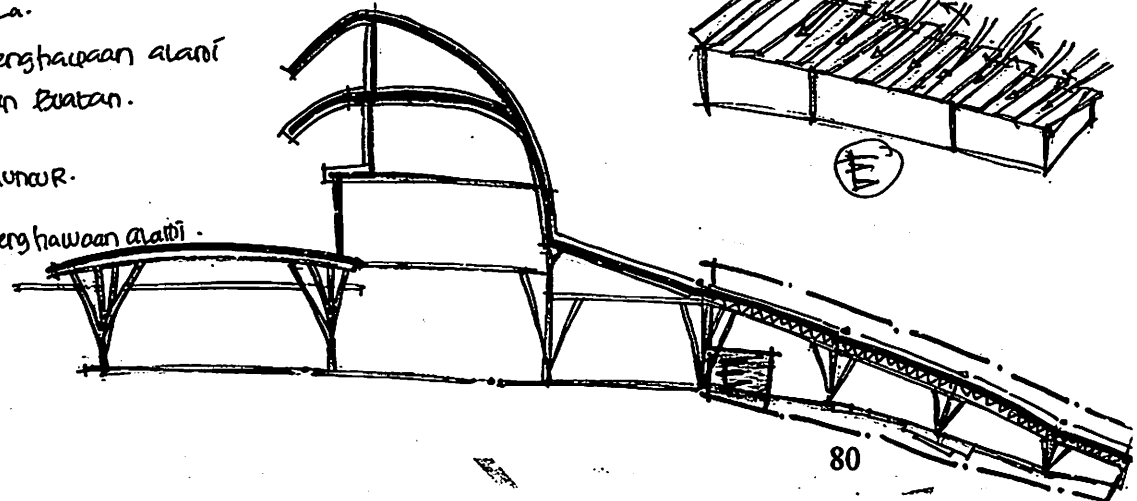
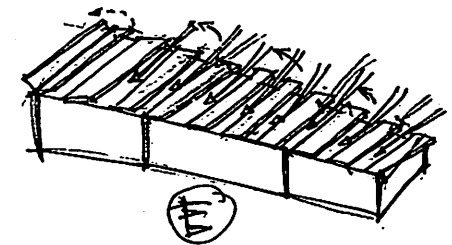
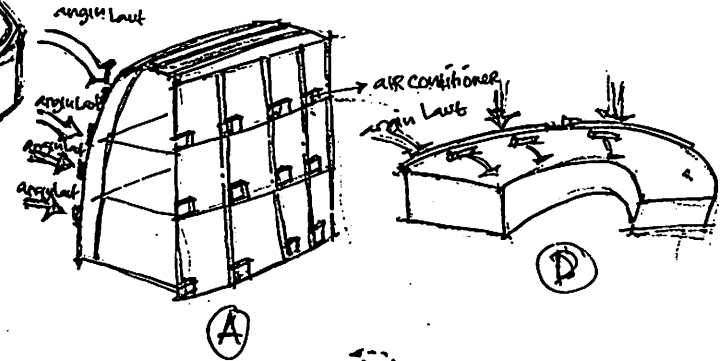
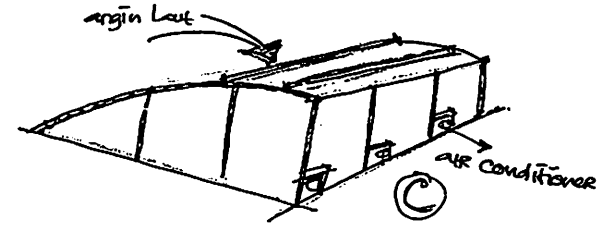
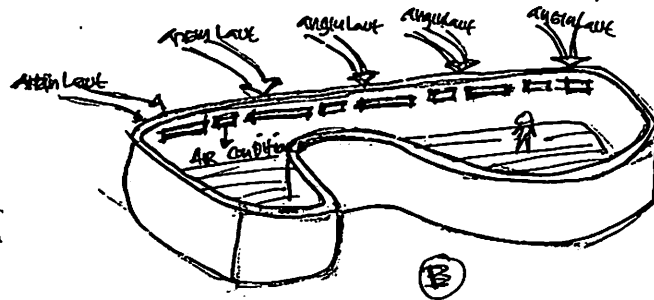
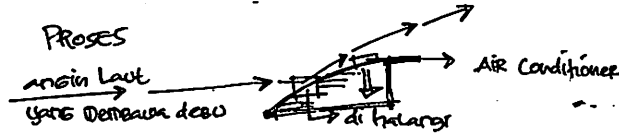
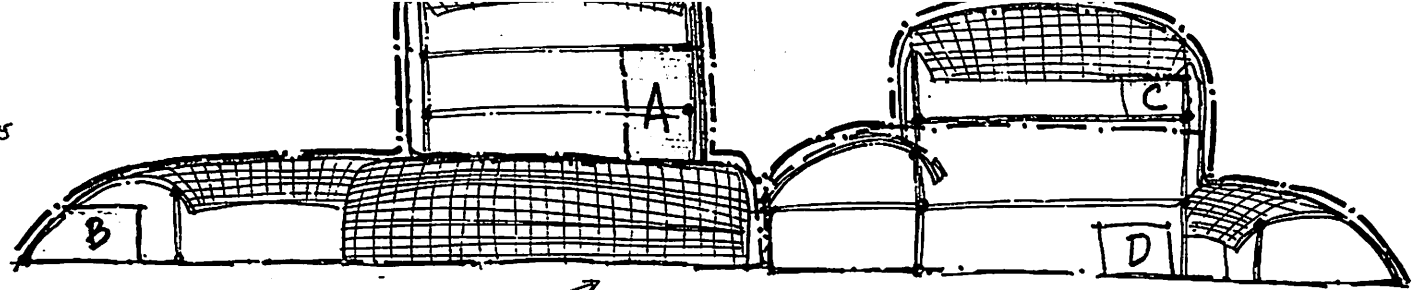
Fasilitas : Penghawaan alami dan buatan.

(D) Fitness Centre, Restaurant R. di sekitarnya, maintenance service, cleaning service, R. Pengelola.

Fasilitas : penghawaan alami dan buatan.

(E) Fasilitas Peluncur.

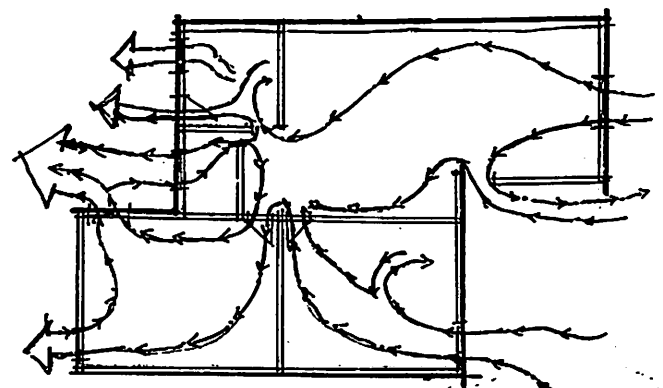
Fasilitas : penghawaan alami.



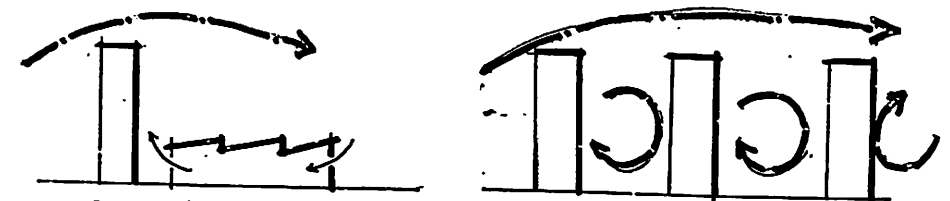
# ALAMI

## TEKNIK PENYIANG

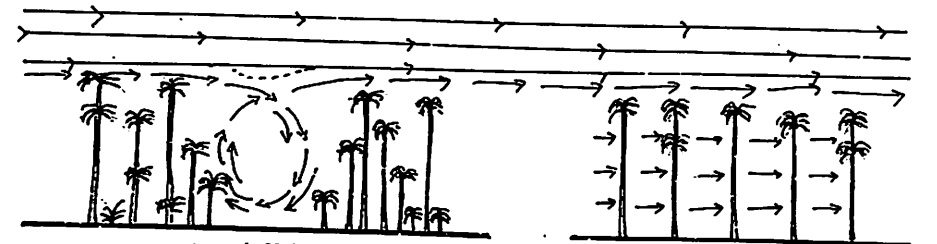
Suatu perubahan / pencudaraan di daerah tepis berfungsi utama untuk mengondisikan thermal dalam Ruangan. Selain itu juga efektif menghamburkan suatu gerakan udara dalam Ruangan yang dengan ventilasi silang. Penyebaran yang lebih silang lebih memberikan bukaan dalam Ruangan minimal 2 bukaan yang saling berlawanan / berhadapan, agar udara dapat bergerak / bersirkulasi dengan baik sehingga menciptakan suhu udara dalam Ruangan nyaman untuk di tempati.



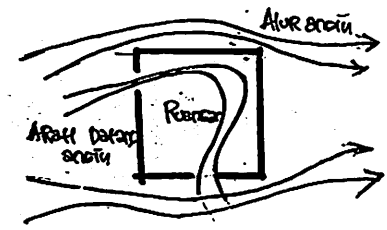
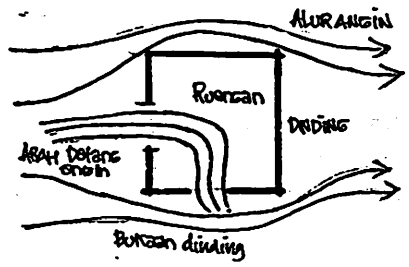
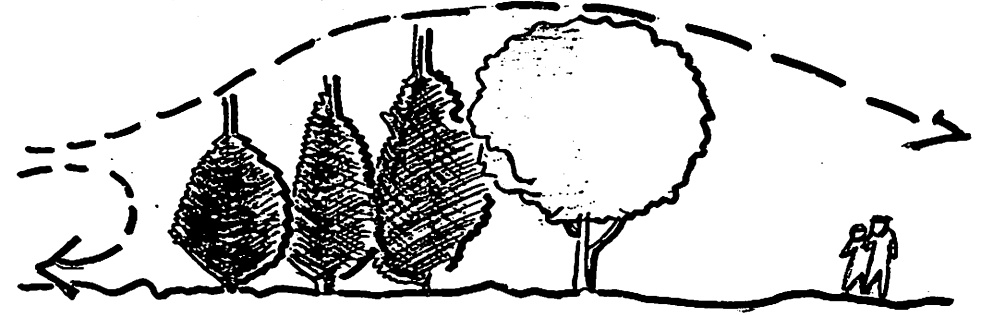
Sumber : Rancangan Rumah Sehat.



Penerusan bukaan pada tanaman di pengaruhi dengan arah angin terhadap tanaman itu sendiri terlihat pada gambar di atas melewati pola penyebaran udara / angin terhadap tanaman. Selain terhadap tanaman, arah angin juga di pengaruhi oleh vegetasi, seperti gambar berikut.



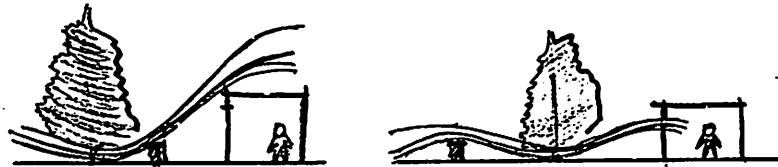
Proses arah angin dalam dengan cepat Redat yang tinggi bisa di atasi dengan penanaman pohonan yang banyak sehingga memudahkan penyebaran sirkulasi udara.



angin dengan luasnya yang besar mendapatkan tanaman yang besar pula.

sehingga akan angin dapat di Ruban. Sedangkan Radiasi Matahari, sedangkan Radiasi Matahari merupakan Besaran yang tidak dapat di pengaruhi.

- Pemanfaatan pohon serta semak-semak merupakan cara alamiah untuk memberi perlindungan terhadap sinar matahari maupun untuk menyerakkan pan menyebarkan aliran udara, terutama pada gedung yang Rendah.

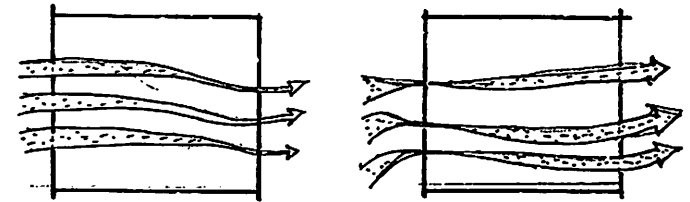


Seperi pada daerah, pengaruh elemen peneduh mengakibatkan Kebutuhan tetaman yang berbeda pada kedua sisi lubang masuk udara, letak lubang masuk udara selalu menghadap ke arah udara, sedangkan letak lubang Keluar tidak begitu penting.



Dengan pemahaman menggunakan ventilasi silang, di harapkan tujuan untuk memberi kenyamanan yang terdapat tercapai. pada tingkatnya manusia dalam mencapai kenyamanan terdapat ialah dengan pertimbangan panas antara tubuh dan lingkungannya.

Masuk udara lebih besar dari pada lubang keluaranya. Maka Kecepatan aliran udara akan berkurang, sebaliknya kalau lubang keluar udara lebih Besar Kecepatan aliran udara akan semakin kuat.



### Table Kebutuhan Udara

Comfort Factors and Measurements	
TABLE 2.5 MINIMUM OUTDOOR AIR REQUIREMENTS FOR SEVERAL NON-CONDITIONED OCCUPANCIES*	
Occupancy, space/person	Outdoor air supply, m <sup>3</sup> /h/person
<b>1. Residential</b>	
(a) Living and bed room	
9 m <sup>2</sup> /person	24
12 m <sup>2</sup> /person	20
15 m <sup>2</sup> /person	14
(b) Kitchen	60
(c) Bath-rooms and WCs	2 air changes/h**
<b>2. Office</b>	
(a) Offices	
6 m <sup>2</sup> /person	33
9 m <sup>2</sup> /person	24
12 m <sup>2</sup> /person	20
15 m <sup>2</sup> /person	14
(b) Lavatories and WCs	2 air changes/h
<b>3. Educational</b>	
(a) Class rooms	
3 m <sup>2</sup> /person	50
6 m <sup>2</sup> /person	33
9 m <sup>2</sup> /person	24
12 m <sup>2</sup> /person	20
15 m <sup>2</sup> /person	14
(b) Lavatories and WCs	2 air changes/h
<b>4. Hospital wards</b>	3 air changes/h
<b>5. Assembly</b>	33
<b>6. Industrial†</b>	-
<b>7. Mercantile</b>	33

TABLE 2.4 BASIC MINIMUM OUTDOOR AIR REQUIREMENTS FOR NON-CONDITIONED SPACES		
Nature of work	Air space per person, m <sup>3</sup>	Outdoor air supply, m <sup>3</sup> /h/person
<b>Sedentary Activities:</b>		
Room, cabin, etc.	3	50
	6	32
	9	24
	15	14
	3	60
Assembly, conference, etc.	6	42
	9	34
	15	23
Manual labor	6	48

# Penghawaan Buatan

Penghawaan buatan yang pada umumnya di gunakan adalah menggunakan air conditioner (ac) atau kipas pendingin. Pada bangunan hotel ini, semua Ruangan yang terdapat di hotel ini menggunakan air conditioner.

Air conditioner (ac) merupakan sebuah alat yang berfungsi menyaring udara yang bersih dan sehat dan di masukkan ke dalam suatu Ruangan. Sesuai dengan kebutuhan si pemakai.

Berikut tabel kebutuhan udara segar pada Ruang.

58 BUILDING ENVIRONMENT				
TABLE 2.7 MINIMUM FRESH AIR REQUIREMENTS FOR CONDITIONED OCCUPANCIES				
Occupancy	Smoking	Cubic metre per hour per person		
		Recommended	Minimum	
<b>1. Residential</b>				
(a) Apartments	Some	33.6	16.8	
(b) Hotel rooms	Heavy	50.4	42.0	
<b>2. Offices</b>				
(a) General	Some	25.2	16.8	
(b) Private	Considerable	50.4	42.0	
(c) Private	None	42.0	25.2	
(d) Meeting rooms, board rooms, etc.	Very heavy	84.0	50.4	
<b>3. Hospitals</b>				
(a) Operating rooms	None	All fresh air		
(b) Private rooms	None	33.6	16.8	
(c) Wards	None	50.4	42.0	
<b>4. Commercial</b>				
(a) Banking space, foyer	Occasional	16.8	12.6	
(b) Theatre	None	12.6	8.4	
(c) Theatre	Some	25.2	16.8	
<b>TABLE 2.8 COMFORT CONDITIONS FOR AIR-CONDITIONING</b>				
	Optimum conditions		Maximum conditions	
	Dry-bulb temperature °C	Wet-bulb temperature °C	Dry-bulb temperature °C	Wet-bulb temperature °C
(a) Summer	23.3	19.4	25.9	21.8
	23.9	18.4	26.1	21.6
	24.4	17.6	26.7	20.9
	25.0	16.8	27.2	20.1
	25.6	16.0	27.8	19.4
	26.1	15.2	28.3	18.8
			28.9	18.1
(b) Winter			29.4	17.5
	21.4	17.8	18.3	15.0
	21.7	17.3	18.9	13.4
	22.2	16.4	19.4	12.0
	22.8	15.3	19.7	10.8
	23.3	14.4	—	—
	23.6	13.4	—	—

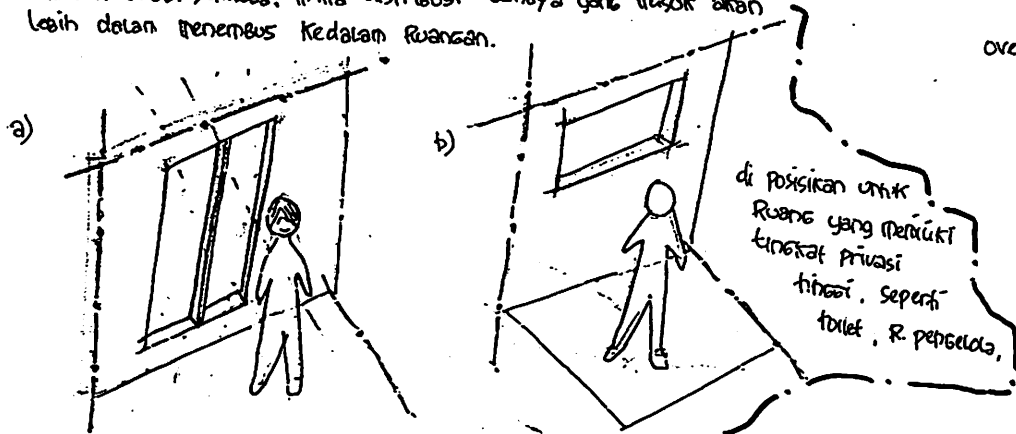
# Pencahayaannya alami

Cahaya alami merupakan pencerayaan berasal dari matahari.

Cahaya alami dapat mempengaruhi kenyamanan apabila intensitasnya kurang tepat. Karena apabila kurang tepat terlalu banyak sinar akan mengakibatkan kesilauan. Faktor yang berpengaruh dalam terjadinya suatu bentuk yang ditimbulkan oleh pencerayaan alami.

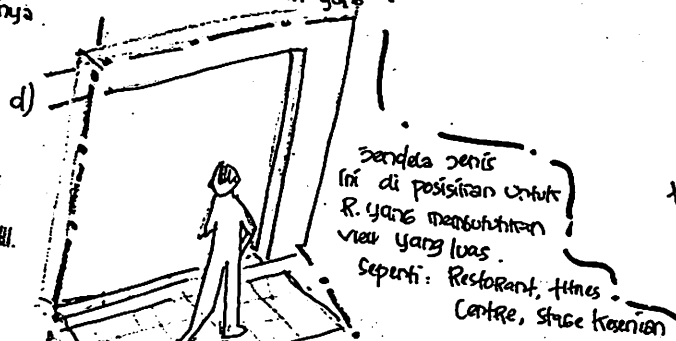
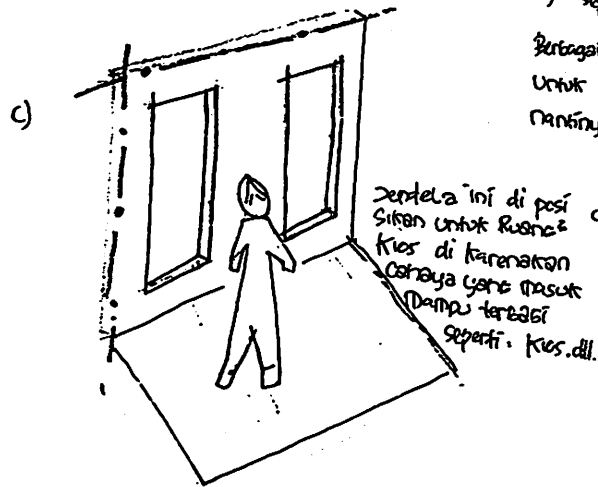
## Tinggi Jendela :

- Semakin tinggi jendela, maka distribusi cahaya yang masuk akan lebih dalam menembus kedalam ruangan.



Jendela ini di posisi ini untuk Ruangan yang memerlukan keakraban. (seperti puskesmas) seperti R. tamu, R. Dikhan

Berbagai macam jenis jendela di maksudkan untuk membedakan jenis ruangan yang nantinya



## Kedalaman Ruang :

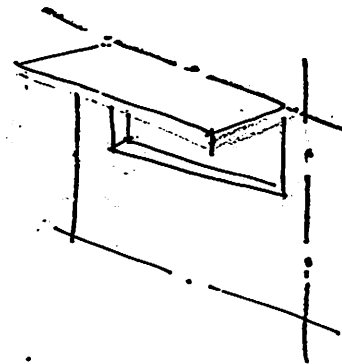
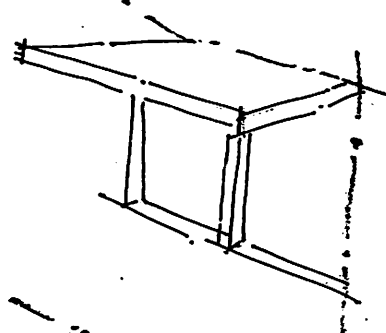
- Kedalaman Ruang yang baik apabila tidak lebih satu/dua kali Ruangan.

## Plafond :

- Langit = adalah media yang di gunakan untuk memantulkan cahaya kedalam ruangan serta membantu dalam meningkatkan tingkat penerangan.

## Overhangs

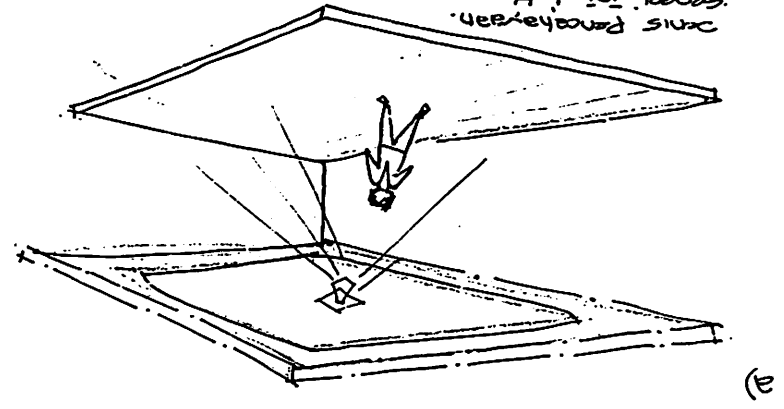
Overhangs di upayakan untuk mengontrol cahaya matahari yang masuk kedalam bangunan sehingga efek silau dapat di kurangi.



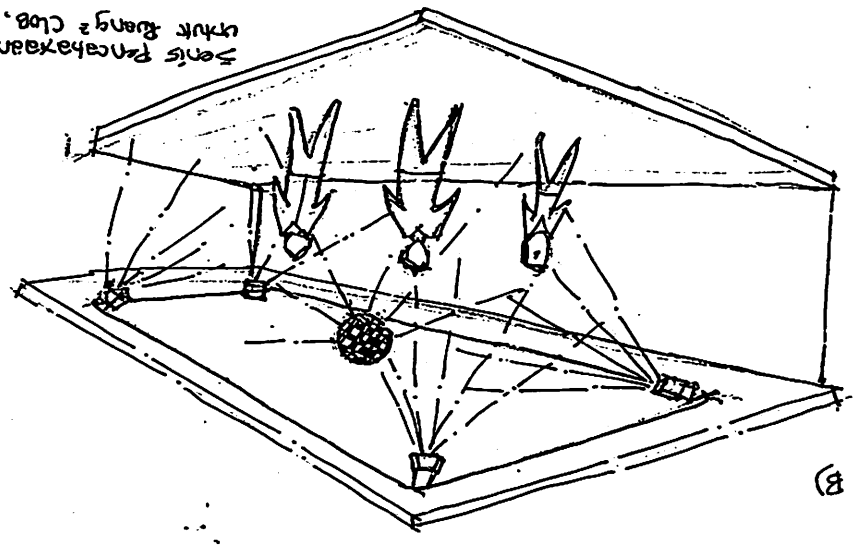
Karna sinar matahari langsung, panas serta polusi. Maka cahaya yang di manfaatkan untuk pencerayaan ruangan adalah cahaya bola lampu.



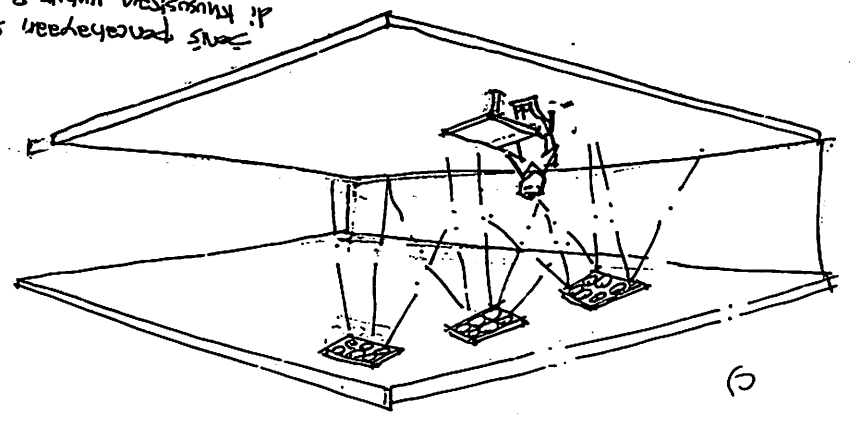
Setelah beranman harus memiliki percahayaan buatan, di sekakan untuk  
transparansi ketika percahayaan alami sudah tidak di percahayaan lagi. Perca  
hayaan buatan bisa berfungsi untuk memperkeas sifat dari sebuah ruangan.  
Metode percahayaan buatan bermacam macam.



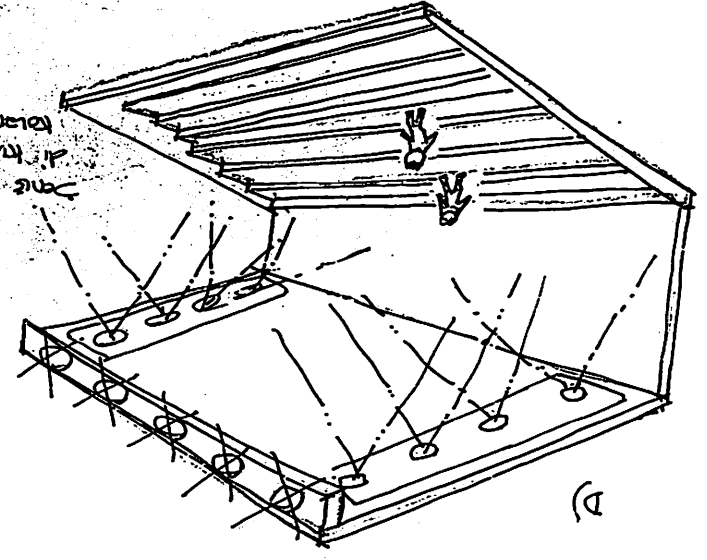
Jenis percahayaan  
seperti ini di khususan untuk Ruang Hotel,  
Standard Room, Deluxe Room, Suite Room,  
dan juga untuk R. Penjualan, R. Manajemen  
& Utility, Kios, dll.



Jenis percahayaan seperti ini di khususan  
untuk Ruang Club, Fitness, dan juga Space Karyawan

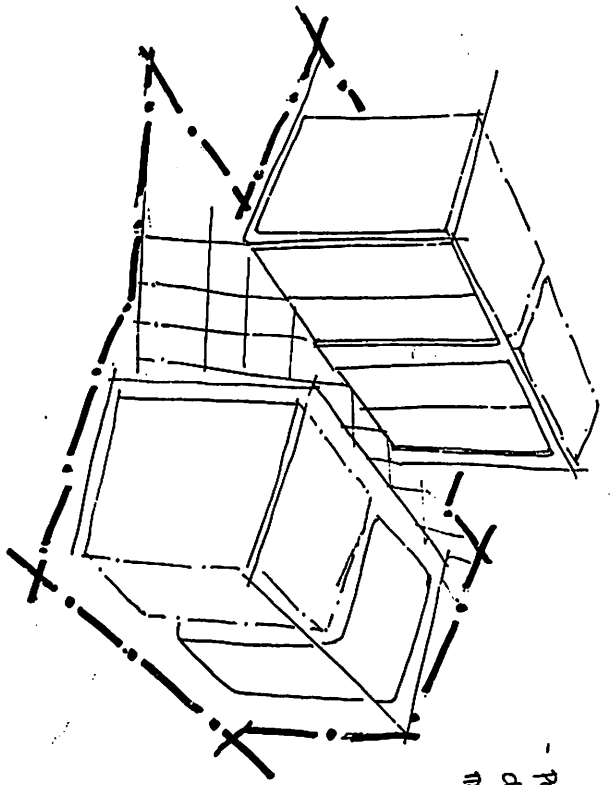


Jenis percahayaan seperti ini  
di khususan untuk Restaurant  
dan juga Ruang ~~Restoran~~ Restoran.



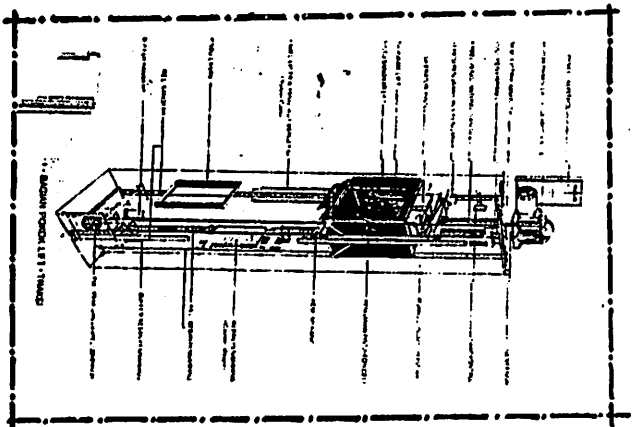
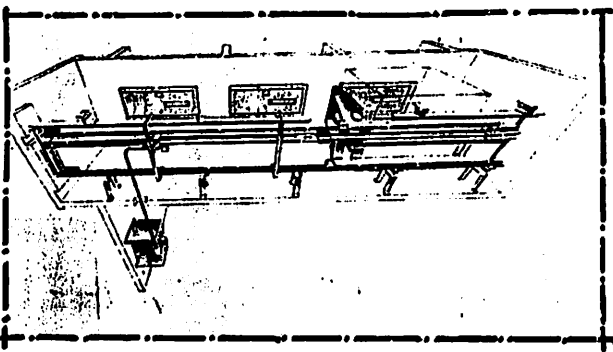
Jenis percahayaan seperti ini  
di khususan untuk area  
taman Restoran, dll.

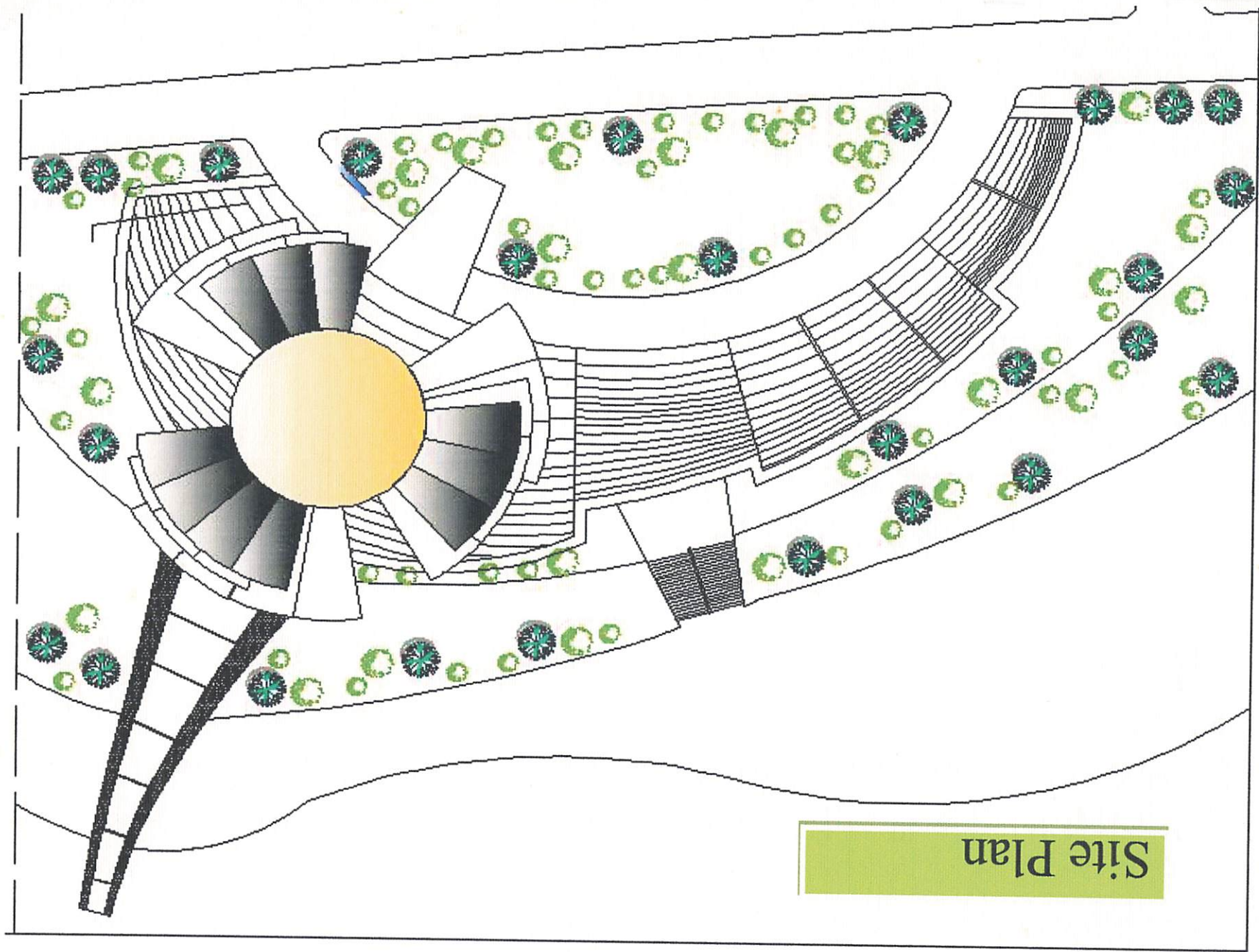




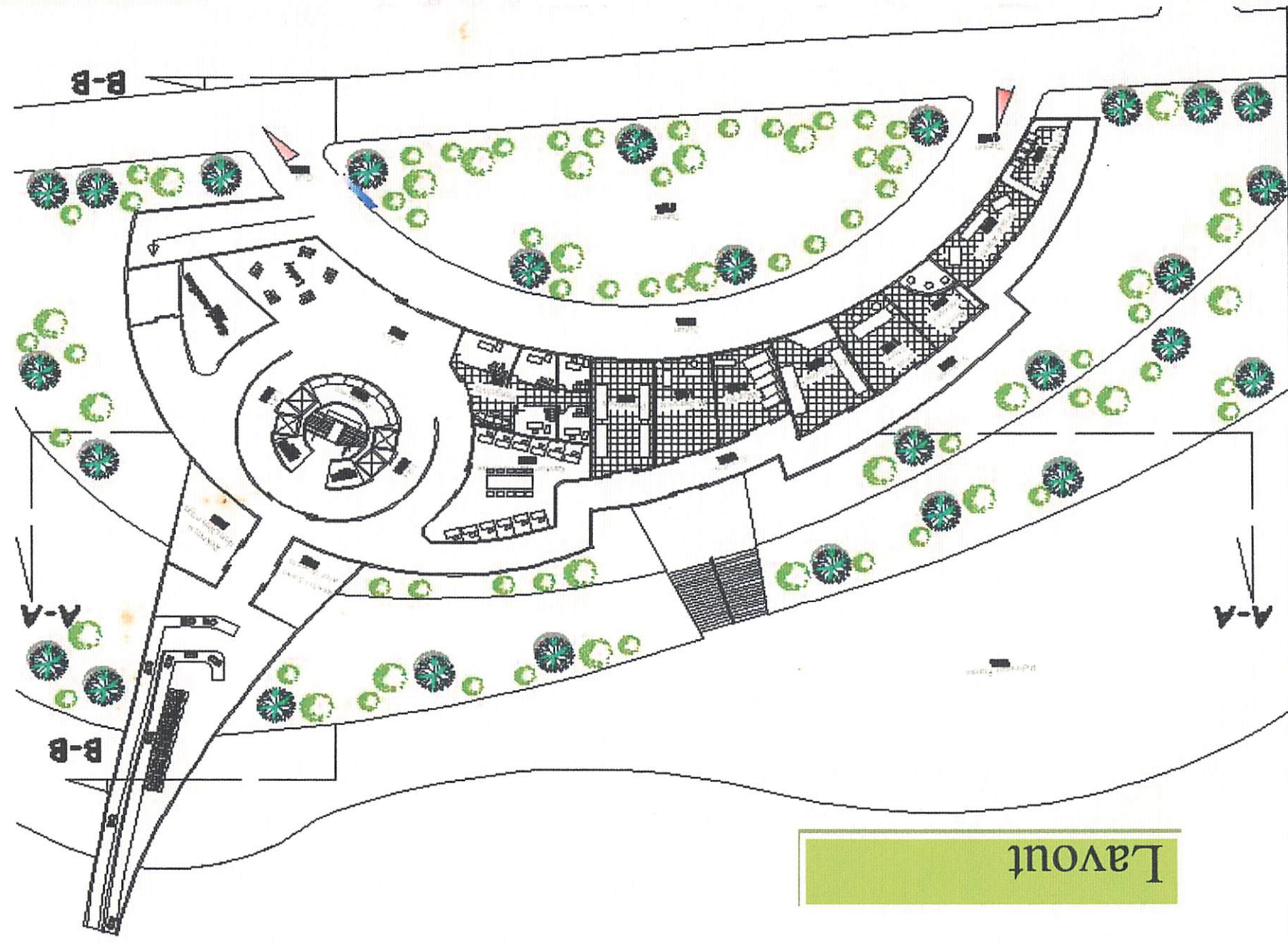
- posisi lift terdapat di bagian core di fungsikan sesuai alat transportasi menuju lantai atas.

- ukuran lift 2 m x 2 m mampu memuat 4-6 orang.





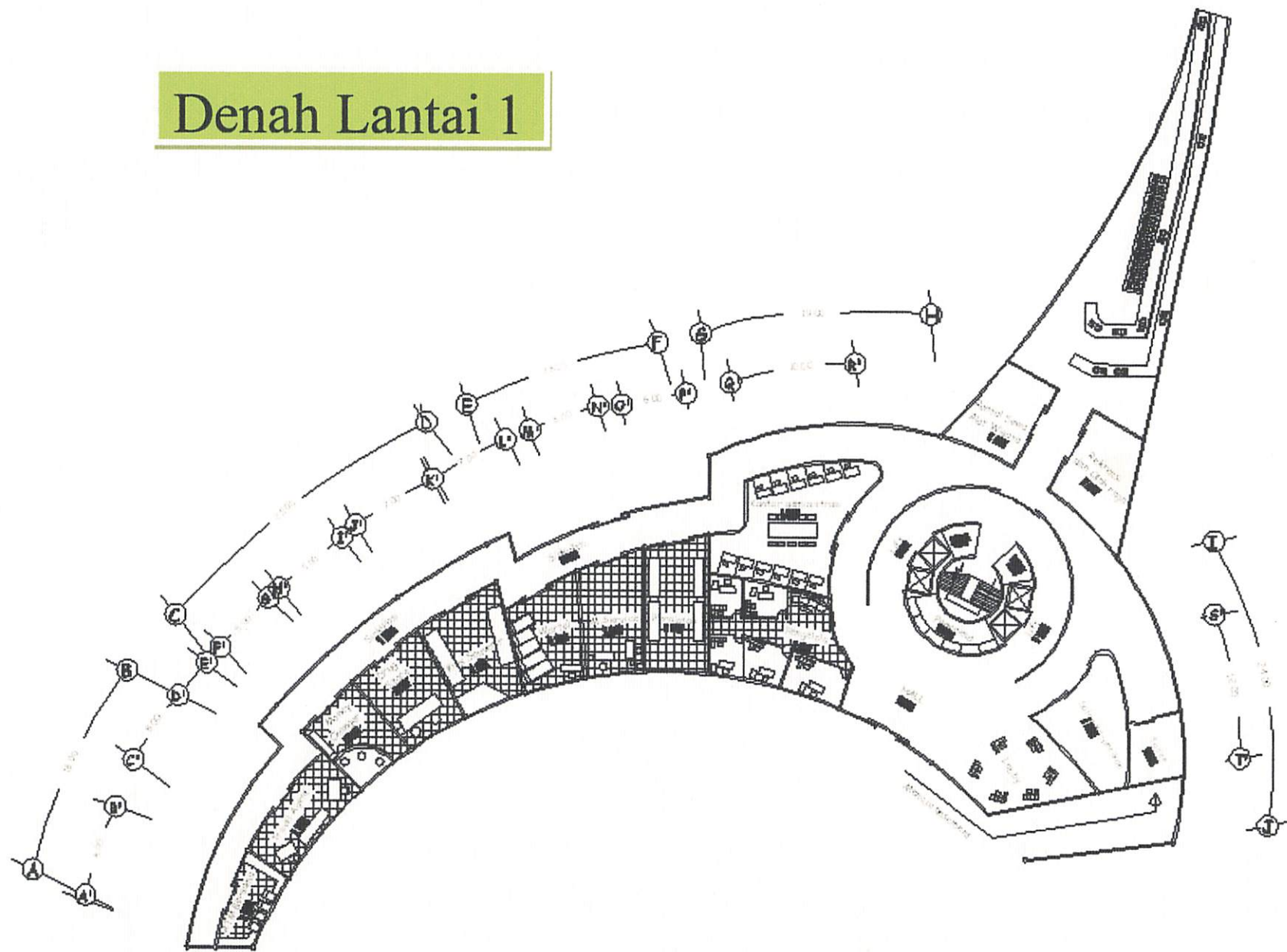




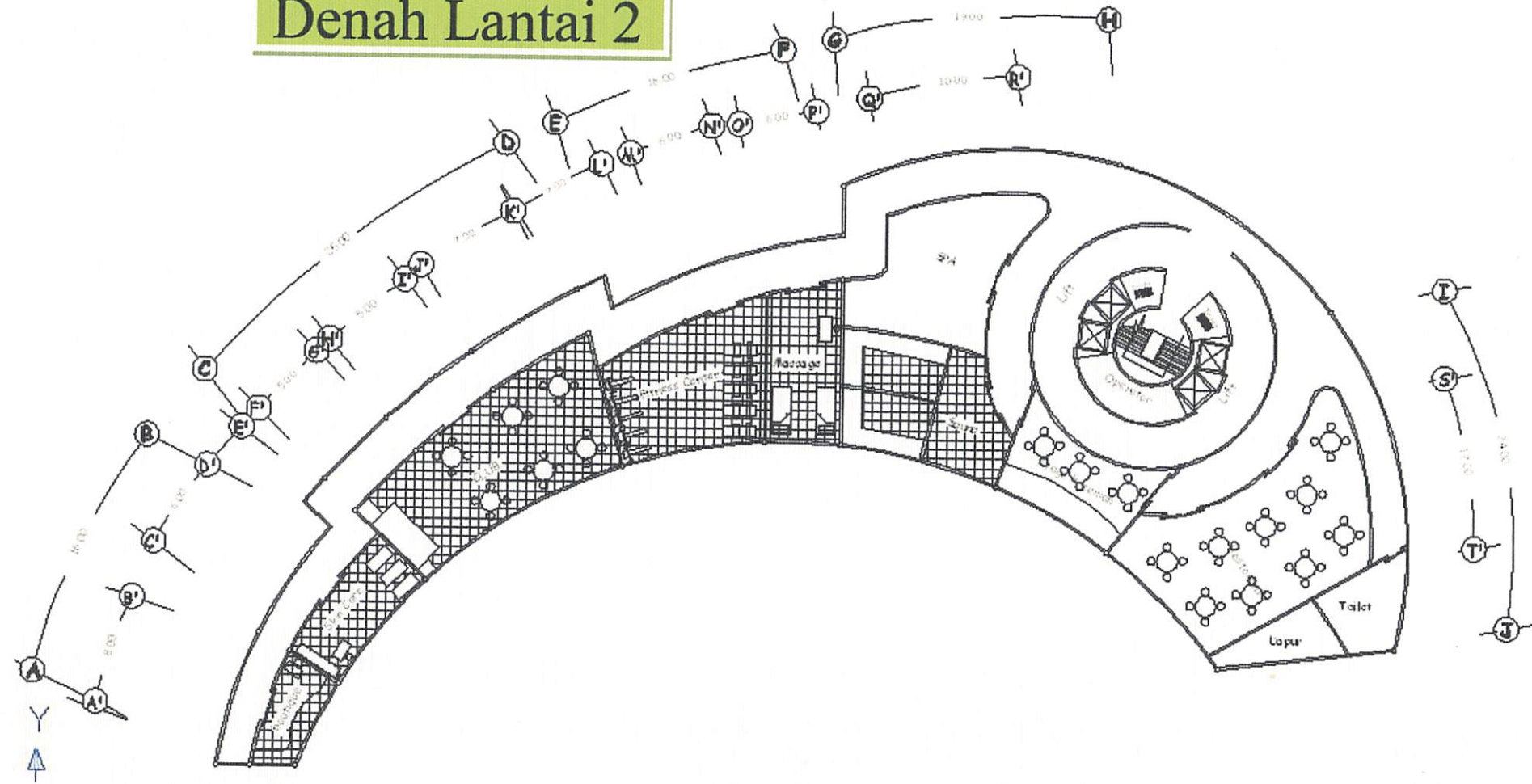
Layout

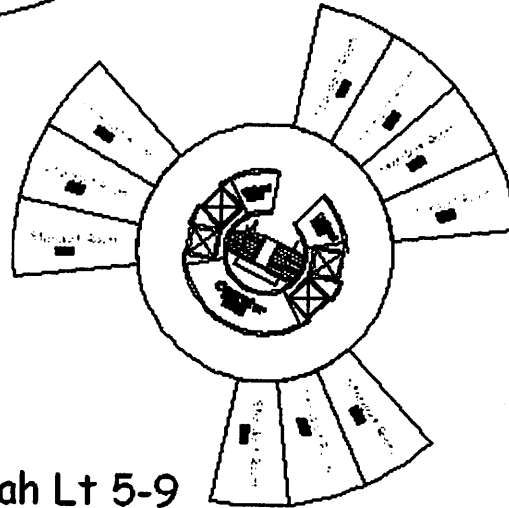
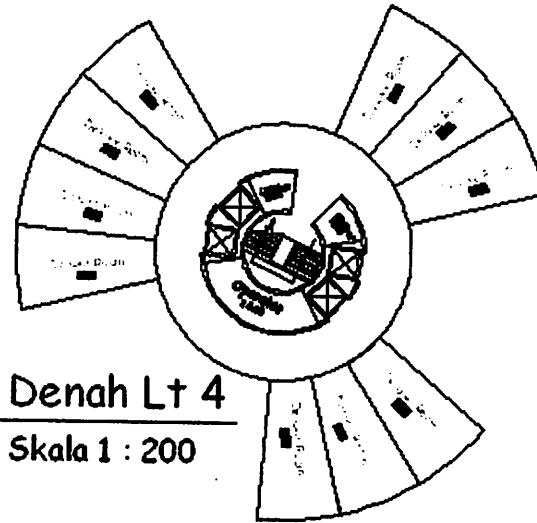
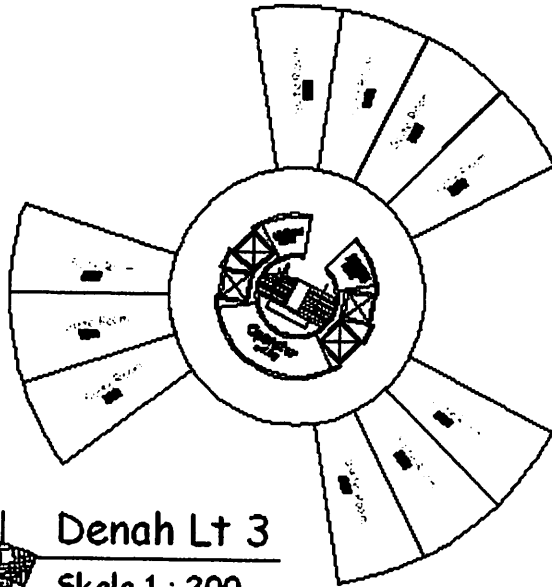


# Denah Lantai 1



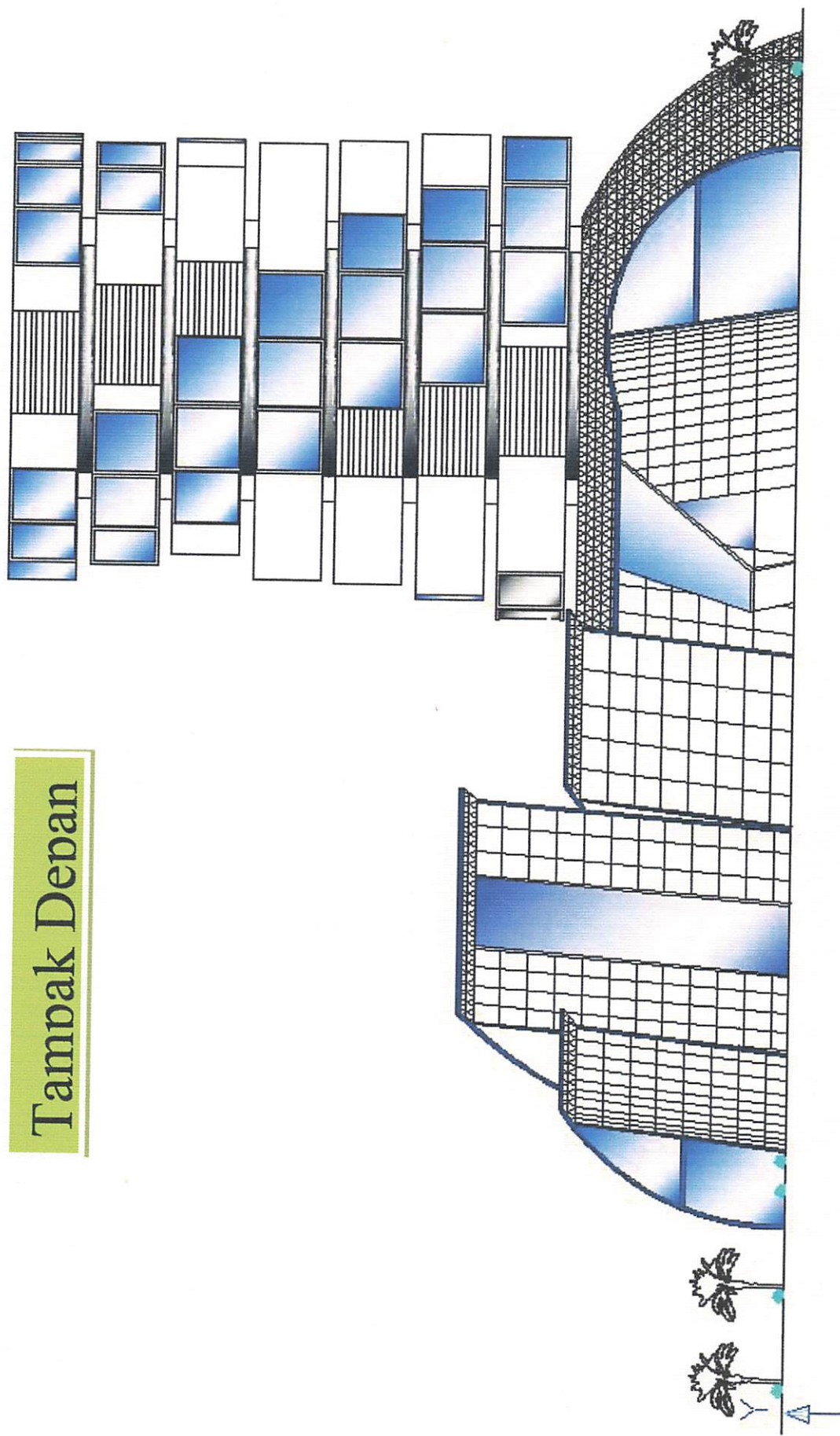
# Denah Lantai 2





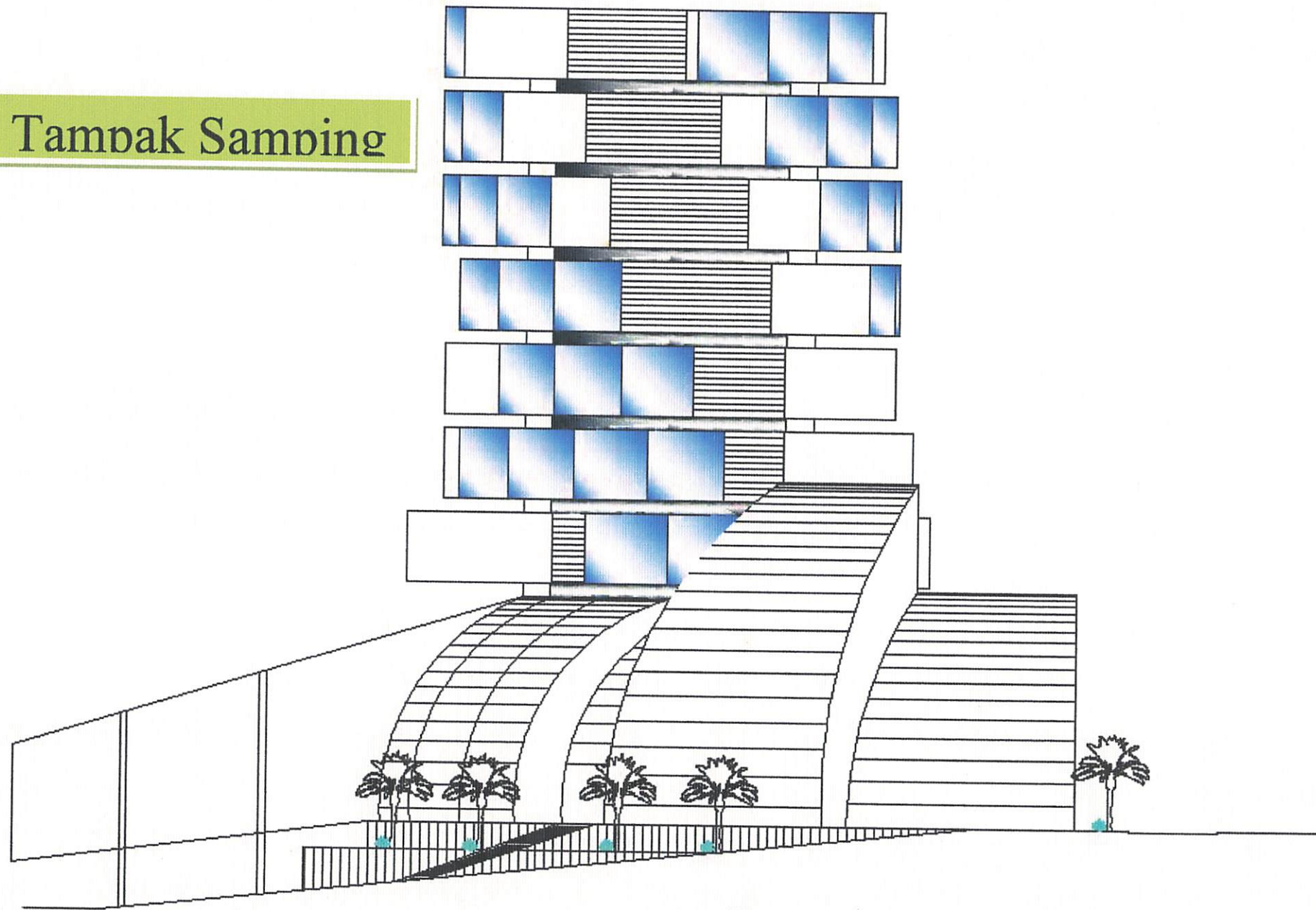
X

# Tampak Depan



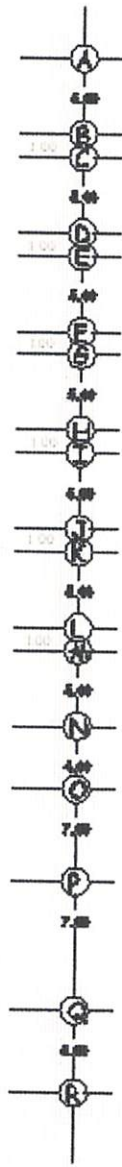
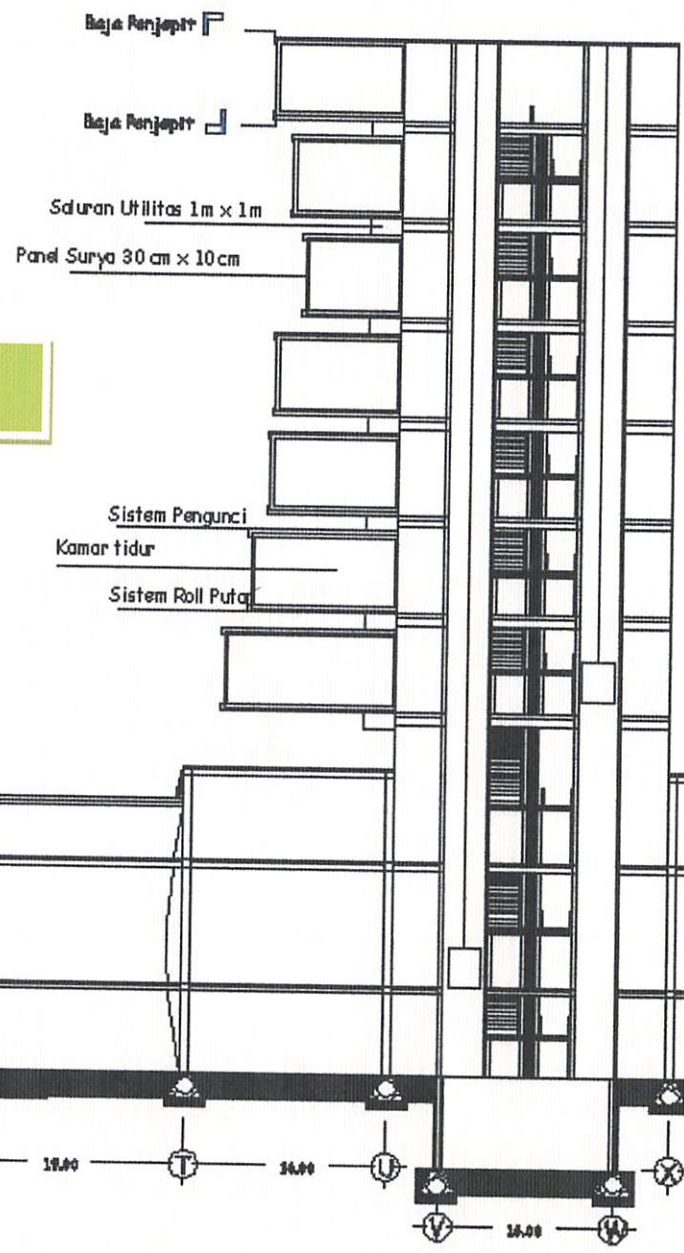


# Tampak Samping

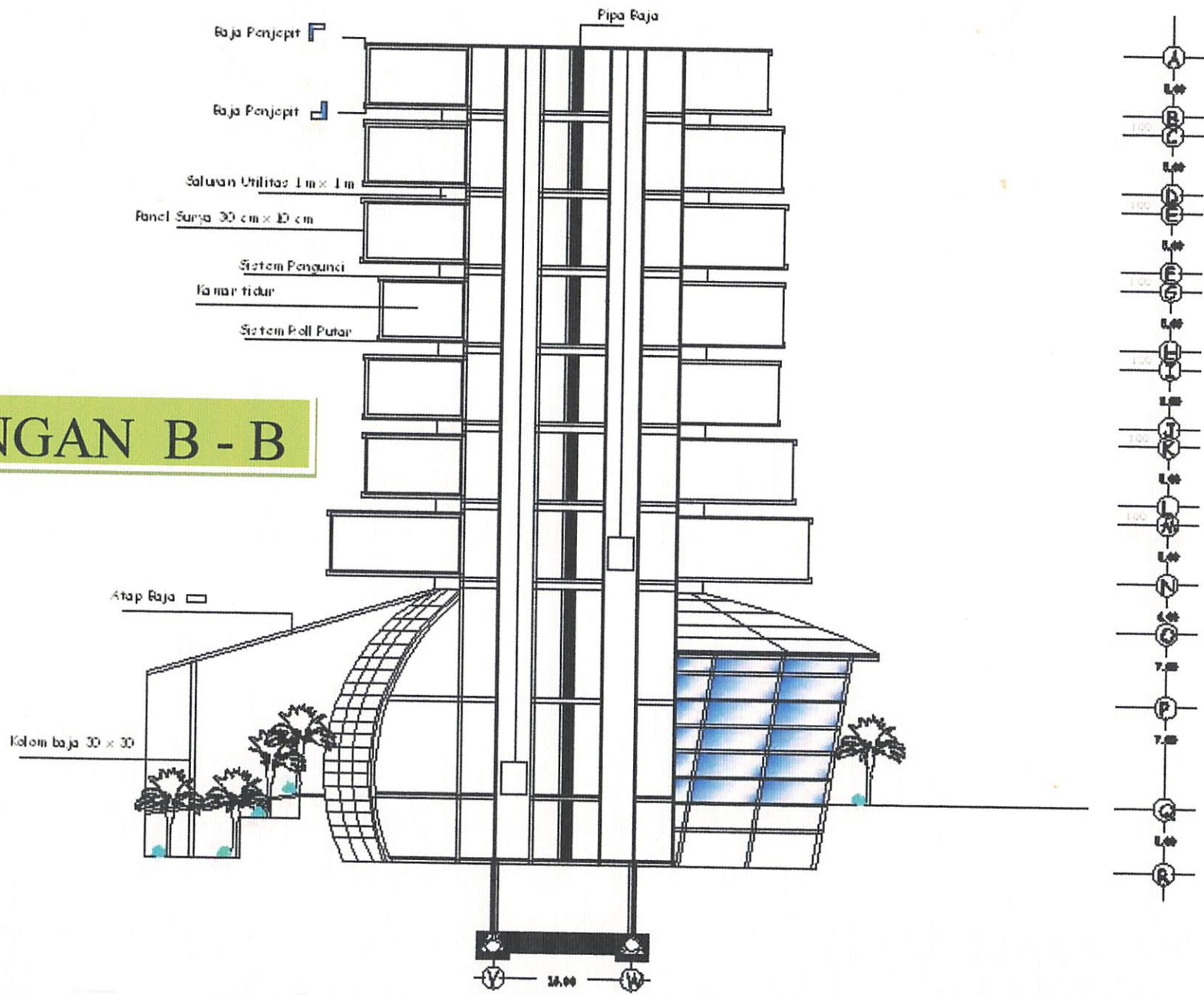


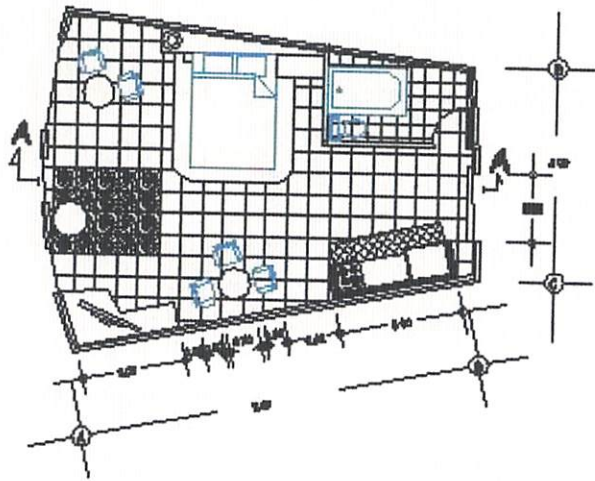


# POTONGAN A-A



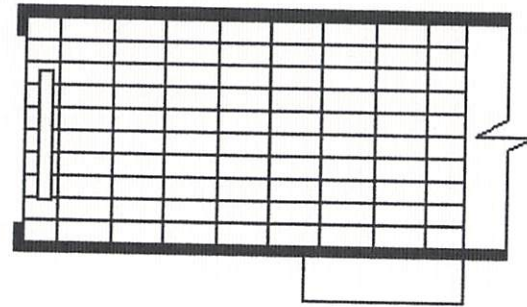
# POTONGAN B - B





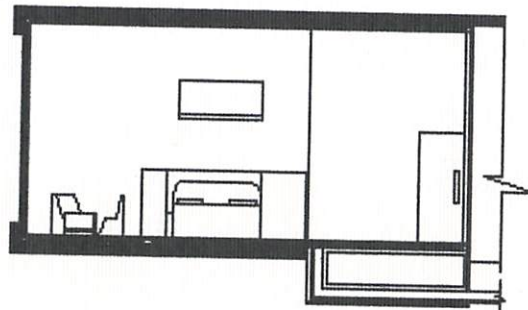
Denah Suite room

Skala 1 : 100



Tampak

Skala 1 : 100



Pot A - A

## DAFTAR PUSTAKA

Fisher, Dr. Arch David Fisher "Dinamic Tower concept" The Dinamic Tower.Net

Earle, Disseno "Modern Design Archyecture and art". Majalah Design Archyecture modern

Surbakti Bujur, Kamus bahasa Indonesia, Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Contributor Bujur Surbakti penerbit: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1998 hal 24

Maman S. Mahayana, kamus ilmiah bahasa Indonesia, Gramedia Widiasarana Indonesia hal 16 1997

Nusapermata, Bajomas. Membangun Universitas (hal Vii). 2002

Trinugroho adiwijaya, Fath. Desain Gaya Arsitektur Yang Tanggap Terhadap Lingkungan Tropis. 11 Juni 2008

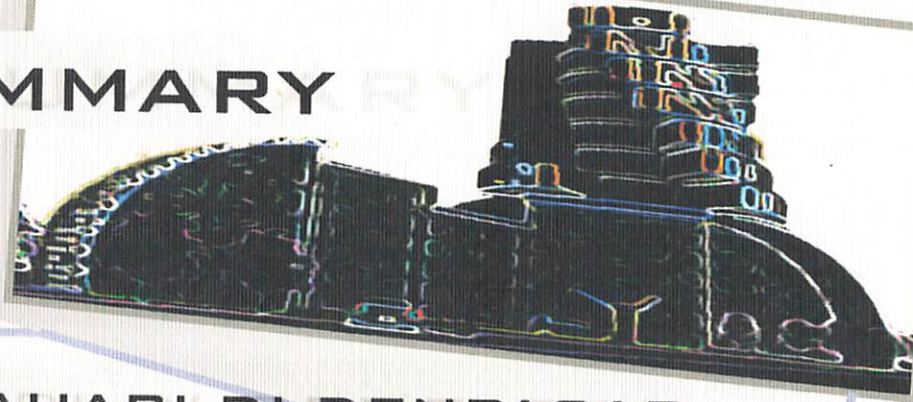
Wikipedia, **BALI** enciklopedia google search 12 mei 1992

## DAFTAR PUSTAKA

- Fisher, Dr. Arch David Fisher. "Dynamic Tower concept", The Dynamic Tower Net
- Enzo, Diessen. "Modern Design Architecture and art", Majalah Design Architecture modern
- Surbakti Bujur, Kamus bahasa Indonesia, Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa
- Compuwar Bujur, Surbakti pembantu Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa
- Diponegoro Pendidikan dan Kebudayaan, 1998 hal 24
- Maman S. Mahayana, Kamus ilmiah bahasa Indonesia, Gramedia Widiasarana Indonesia hal 16 1997
- Nasipernata, Baijomas, Memorandum Universitas hal 701 2002
- Trianggono adiwijaya, Path Desain (sisa Arsitektur Yang Ungkap Terhadapan
- Insikungan Topis, 11 Juni 2008
- Wikipedia, BALI ensiklopedia google search 12 Mei 1991



# EXECUTIVE SUMMARY



## HOTEL WISATA BAHARI DI DENPASAR DENGAN TEMA ARSITEKTUR HIGHTECH

SYUKHRON MAKMUN

04.22.56

PEMBIMBING

IR. DIDIEK SUHARJANTO, MT

IR. BAMBANG J.W.U, MT

DO NOT WAIT FUTURE COME TO YOU...FACE THE FUTURE  
" BY DAVID FISHER, THE DINAMIC TOWER "

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

INSTITUT TEKNOLOGI  
NASIONAL MALANG



DO NOT WAIT DO NOT WAIT FUTURE COME TO YOU...FACE THE FUTURE  
" BY DAVID FISHER, THE DINAMIC TOWER "

# HOTEL WISATA BAHARI

## PENGERTIAN HOTEL WISATA BAHARI

SUATU BANGUNAN USAHA YANG DIKELOLA SECARA KOMERSIAL, DISEDIAKAN UNTUK PERORANGAN ATAU UNTUK UMUM UNTUK MEMPEROLEH PELAYANAN PENGINAPAN BESERTA MAKAN DAN MINUM SERTA JUGA MENYEDIAKAN SUATU WADAH REKREASI BAHARI YANG DISEDIAKAN DI PERAIRAN LAUT ATAU PANTAI YANG TERLETAK DI DAERAH KAWASAN WISATA DENPASAR.

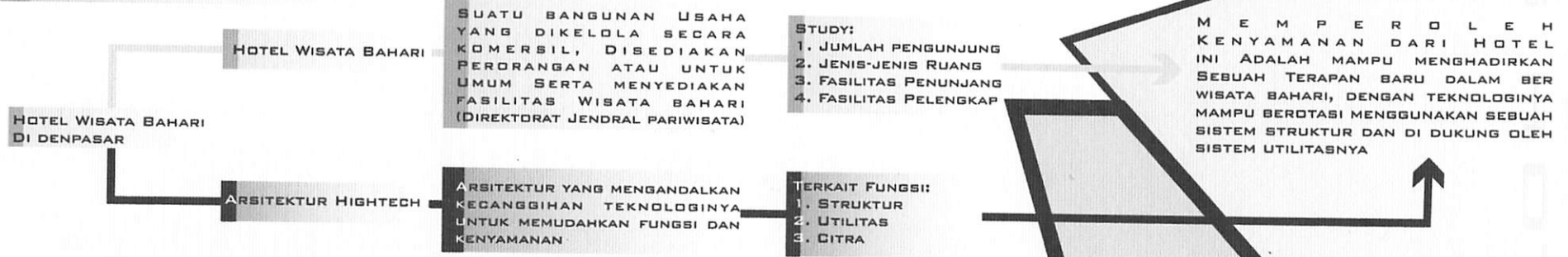
## PENGERTIAN ARSITEKTUR HIGHTECH

- MENAMPILKAN SEBUAH RANCANGAN ARSITEKTURAL YANG FLEKSIBEL
- MENAMPILKAN SEBUAH BANGUNAN YANG MAMPU BERGERAK LAYAKNYA ROBOT DENGAN TEKNOLOGI TINGGI
- MENAMPILKAN SEBUAH BANGUNAN YANG SMART DIDUKUNG DARI TEKNOLOGI DAN PENGAPLIKASIANNYA
- MENGELOMPOKKAN BAGIAN DALAM BANGUNAN YANG MEMANG SEHARUSNYA, DAN MEMBUAT MODUL DAN BENTUK RUANG DI LUAR SITE.
- SEBUAH TEKNOLOGI YANG DI FUNGSIKAN UNTUK MEMPERMUDAH PROSES KEGIATAN.

## PERMASALAHAN

BAGAIMANA MERANCANG SEBUAH INOVASI TEKNOLOGI CANGGIH YANG BERTUJUAN UNTUK MEMFLEKSIBELKAN KEGIATAN PENGUNJUNG  
BAGAIMANA SISTEM TEKNOLOGI CANGGIH MAMPU MENYELESAIKAN FUNGSI DARI BANGUNAN  
BAGAIMANA SISTEM PERANCANGAN SEBUAH BANGUNAN YANG MAMPU MELAKUKAN MOTION (GERAK)

## DIAGRAM KONSEPTUAL



DO NOT WAIT DO NOT WAIT FUTURE COME TO YOU...FACE THE FUTURE  
" BY DAVID FISHER, THE DINAMIC TOWER "

## POTENSI

- OMBAK YANG TERDAPAT DI DALAM SITE SANGATLAH BAGUS KARNA MAMPU MEMBERI KETINGGIAN OMBAK MENCAPI 4 METER, DAN SANGAT BERPOTENSI DI JADIKAN AREA SURFING BAGI WISATAWAN
- TERDAPAT TERUMBU KARANG YANG WARNA WANI DIDALAM LAUT, DAN MENJADIKAN PEMANDANGAN EKSTOTIK DI DASAR LAUT, DAN SANGAT BERPOTENSI MENJADI AREA DIVING BAGI WISATAWAN
- PERMUKAAN AIR LAUT CENDERUNG MENDUKUNG ADANYA AKTIFITAS SEA TOURING, SEHINGGA PARA WISATAWAN BISA MENGENDARAI JETSKI DI SEKELILING BATAS - BATAS LAUT



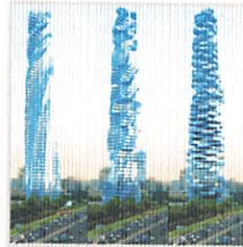
DO NOT WAIT FUTURE COME TO YOU...FACE THE FUTURE  
" BY DAVID FISHER, THE DINAMIC TOWER "

# HOTEL WISATA BAHARI

## ANALISA BENTUK DAN TAMPILAN

ARSITEKTUR HIGHTECH (DAVID FISHER) MERUPAKAN ARSITEKTUR YANG DINAMIC, SETIAP SAAT TAMPILANNYA MAMPU BERUBAH - UBAH DI KARENAKAN BENTUK YANG MAMPU BERGERAK, SEHINGGA BENTUK YANG DI PEROLEH ADALAH BENTUK YANG TIDAK MONOTON, DAN BENTUK YANG DI HADIRKAN MENGARAH PADA SEBUAH ROBOT YANG MAMPU MENGHADIRKAN KENYAMANAN MATA, DAN RASA PENASARAN BAGI PENGUNJUNG.

PADA BANGUNAN DINAMIC TOWER KARYA DAVID FISER, DIMANA BANGUNAN YANG DI HASILKAN DI SELIMUTI OLEH PANEL - PANEL SURYA DI MAKSUDKAN UNTUK MENYERAP ARUS LISTRIK SEBAGAI TENAGA YANG MEMUTAR BANGUNAN MENGGUNAKAN TURBIN PENGGERAK.



## KONSEP BENTUK DAN TAMPILAN

KONSEP BENTUK YANG TERMASUK DIDALAM KONSEP ADALAH BENTUK YANG FLEKSIBEL DAN DINAMIS, DAN BISA BERUBAH SETIAP SAAT, DI PENGARUHI SISTEM MOTION YANG BEKERJA PADA BANGUNAN. BENTUK YANG DI RANCANG MERUPAKAN BENTUK YANG MENJADI DAYA TARIK WISATAWAN, DAN JUGA BENTUK HARUS MENGERMINKAN SEBUAH HOTEL WISATA YANG BERADA DI DAERAH PESISIR PANTAI



BEBERAPA SAAT  
SETELAH MELAKUKAN  
PERPUTARAN



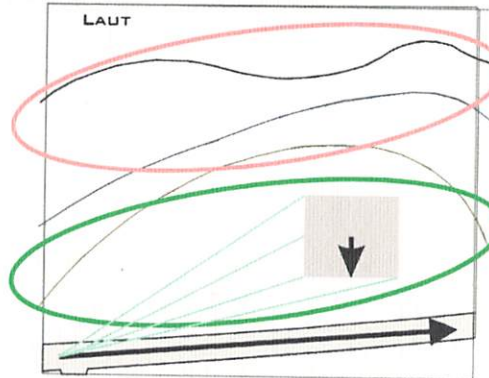
DO NOT WAIT FUTURE COME TO YOU...FACE THE FUTURE  
" BY DAVID FISHER, THE DINAMIC TOWER "

DO NOT WAIT

DO NOT WAIT FUTURE COME TO YOU...FACE THE FUTURE  
" BY DAVID FISHER, THE DINAMIC TOWER "

# HOTEL WISATA BAHARI

## KONSEP TAPAK



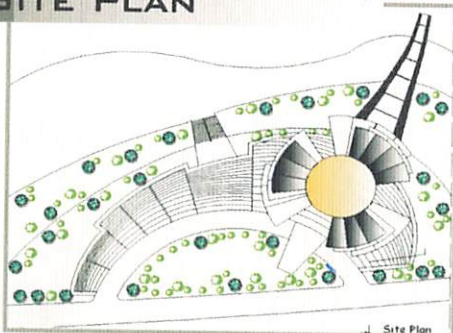
KONSEP TAPAK MEMPRIDORITASKAN POLA AKTIFITAS DARI SEBUAH TAPAK DIMANA TERDAPAT 2 POLA AKTIFITAS YAITU: POLA AKTIFITAS WISATA DAN POLA AKTIFITAS HOTEL ITU SENDIRI.  
PELETAKAN BANGUNAN BERDASARKAN ECLIPSE HIJAU DAN PELETAKAN AREA WISATA BERDASARKAN ECLIPSE PINK.

POLA ORIENTASI MASA MENGARAH KE JALAN RAYA

GARIS KOTAK MERUPAKAN SEBUAH MASSA YANG TINGGI DI KHUSUSKAN SEBAGAI PENANGKAP DARI SISI SEBELAH KIRI. DI KARENAKAN JALAN KEDONG ANAN DISINI MERUPAKAN JALUR KENDARAAN SATU ARAH

GARIS BERWARNA HIJAU MUDA ADALAH TITIK PERSIMPANGAN JALAN DI MANA SEBAGAI POTENSI VIEW TO SITE KARENA DISANA LETAK BERTEMUNYA 2 ARAH, DAN MENGAKIBATKAN KERAMAIAAN

## SITE PLAN



## LAYOUT PLAN



DO NOT WAIT

DO NOT WAIT FUTURE COME TO YOU...FACE THE FUTURE  
" BY DAVID FISHER, THE DINAMIC TOWER "



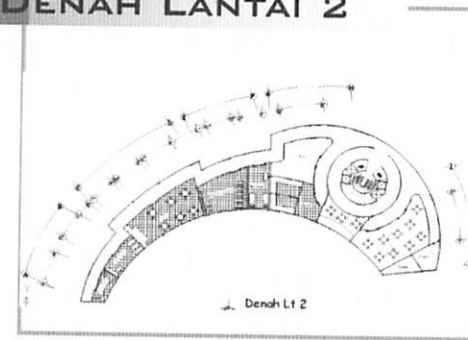
DO NOT WAIT FUTURE COME TO YOU...FACE THE FUTURE  
" BY DAVID FISHER, THE DINAMIC TOWER "

# HOTEL WISATA BAHARI

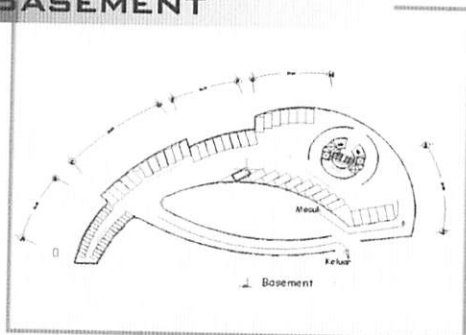
DENAH LANTAI 1



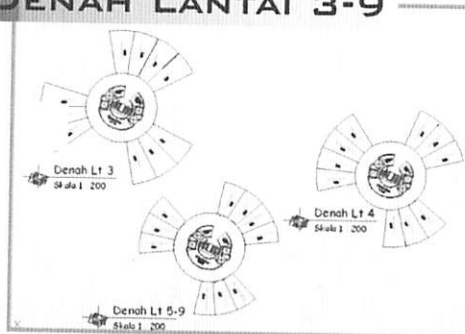
DENAH LANTAI 2



BASEMENT



DENAH LANTAI 3-9



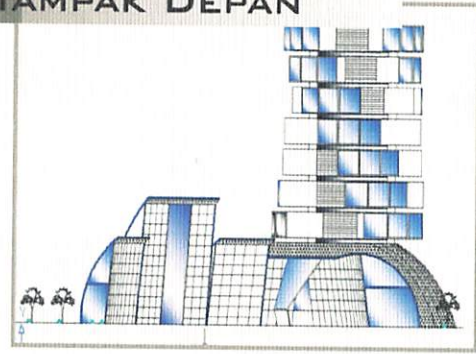
DO NOT WAIT FUTURE COME TO YOU...FACE THE FUTURE  
" BY DAVID FISHER, THE DINAMIC TOWER "



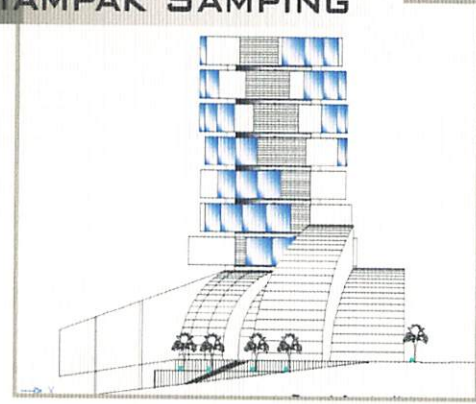
DO NOT WAIT... DO NOT WAIT FUTURE COME TO YOU...FACE THE FUTURE  
" BY DAVID FISHER, THE DINAMIC TOWER "

# HOTEL WISATA BAHARI

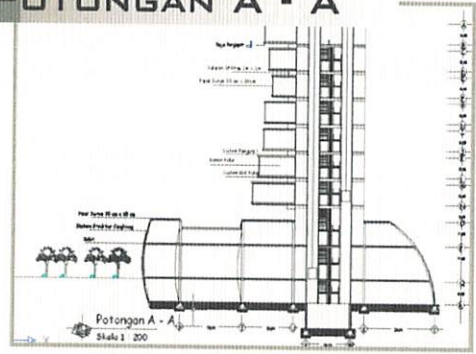
TAMPAK DEPAN



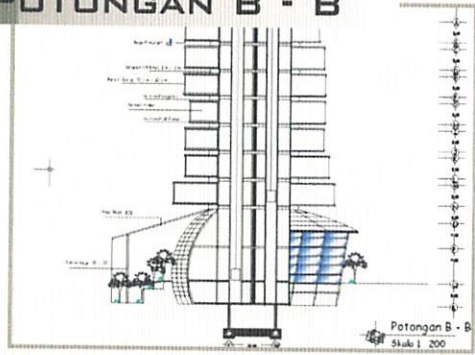
TAMPAK SAMPING



POTONGAN A - A



POTONGAN B - B



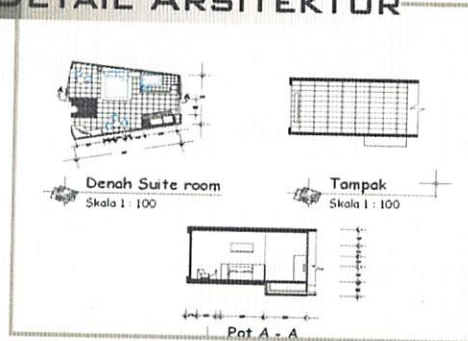
DO NOT WAIT... DO NOT WAIT FUTURE COME TO YOU...FACE THE FUTURE  
" BY DAVID FISHER, THE DINAMIC TOWER "

DO NOT WAIT

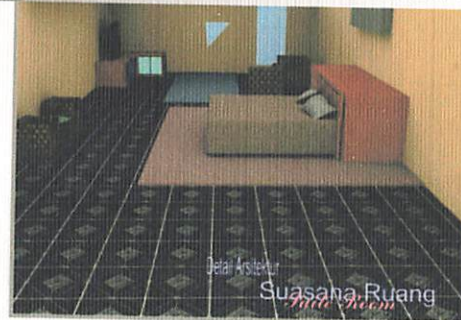
DO NOT WAIT FUTURE COME TO YOU...FACE THE FUTURE  
" BY DAVID FISHER, THE DINAMIC TOWER "

# HOTEL WISATA BAHARI

## DETAIL ARSITEKTUR



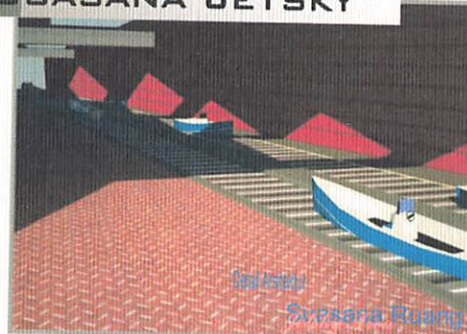
## SUASANA SUITE ROOM



## SUASANA FITNES ROOM



## SUASANA JETSKY



DO NOT WAIT

DO NOT WAIT FUTURE COME TO YOU...FACE THE FUTURE  
" BY DAVID FISHER, THE DINAMIC TOWER "



DO NOT WAIT FUTURE COME TO YOU...FACE THE FUTURE  
" BY DAVID FISHER, THE DINAMIC TOWER "

# HOTEL WISATA BAHARI

PERSPEKTIF



PERSPEKTIF SAAT ROTATE



MAKET



MAKET



DO NOT WAIT FUTURE COME TO YOU...FACE THE FUTURE  
" BY DAVID FISHER, THE DINAMIC TOWER "