

# LAPORAN SKRIPSI

## CITY HOTEL DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR POST-MODERN ( MICHAEL GRAVES )

SKRIPSI - AR. 8324  
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2011 - 2012

Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Teknik Arsitektur



*Disusun Oleh :*

**GITA DWI SAPUTRA**  
NIM. 05.22.033

*Dosen Pembimbing :*

**Ir. Breeze Maringka, MSA**  
**Ir. Yuni Setyo Pramono, MT**

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR**  
**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**  
**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**  
**2011/2012**

**MILIK**  
**PERPUSTAKAAN**  
**ITN MALANG**

LAPORAN BAKTI

CITY HOTEL DI MALANG  
MISI  
ANALISIS PORTFOLIO  
( MICHAEL )

KELOMPOK : ...  
NO. ...

...  
...



...  
GITA DWI SAPUTRA  
NIM. 08.02.033

...  
...  
...

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
2011/2012

# LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

## JUDUL

CITY HOTEL DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR  
POSTMODERN

Laporan ini telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Skripsi untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Teknik di Jurusan Teknik Arsitektur – FTSP ITN Malang

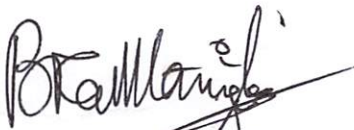
Disusun oleh :

Nama : Gita Dwi Saputra

NIM : 05.22.033

MENYETUJUI :

Dosen Pembimbing I,



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

Dosen Pembimbing II,



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

Ketua Program Studi Arsitektur



( Ir. Daim Triwahyono, MSA )  
NIP. 195603241984031002

**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI**  
**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**

Nama : GITA DWI SAPUTRA  
NIM : 05.22.033  
Program Studi : ARSITEKTUR  
Judul : CITY HOTEL DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR  
POSTMODERN

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

Pada Hari : RABU  
Tanggal : 22 FEBRUARI 2012  
Dengan Nilai : C

**PANITIA UJIAN SKRIPSI**

KETUA,



(Ir. Daim Triwahyono, MSA)  
NIP. 195603241984031002

SEKERTARIS,

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

**ANGGOTA PENGUJI**

Dosen Penguji I,

(Ir. Daim Triwahyono, MSA)  
NIP. 195603241984031002

Dosen Penguji II,

(Ir. Ertin Lestari, MT )  
NIP. 195612121986032010

## LEMBAR JADWAL Pengerjaan Skripsi

Nama : GITA DWI SAPUTRA  
 NIM : 05.22.033  
 Program Studi : ARSITEKTUR  
 Judul : CITY HOTEL DI MALANG DENGAN TEMA  
 ARSITEKTUR POSTMODERN  
 Waktu Pelaksanaan : 15 Oktober sampai 18 Februari 2012  
 Waktu Pengujian : 22 Februari 2012  
 Hasil Uji : LULUS NILAI " C "

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

Malang , Februari 2012

Koordinator Skripsi



( Ir. Ertin Lestari, MT )  
 NIP. 195612121986032010

Mahasiswa



( Gita Dwi Saputra )  
 NIM. 05.22.033

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Alhamdulillah Kehadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya selama ini, serta Sholawat dan Salam tetap tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga atas izin dan berkah-Nya penyusunan laporan Skripsi dengan judul “CITY HOTEL DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR POST-MODERN” dapat terselesaikan dengan baik. Penyusunan laporan ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi tugas dan syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Teknik pada Institut Teknologi Nasional Malang.

Latar belakang perancangan ini dilakukan adalah untuk menghadirkan sebuah obyek yang berfungsi sebagai wadah atau tempat untuk mengangkat hasil karya-karya seniman Indonesia, sehingga dapat menjadi inspirasi, dan pembelajaran bagi masyarakat luas. Melalui museum masyarakat dapat mengapresiasi sebuah desain karya, untuk memberikan suatu “penghargaan” terhadap seniman yang mengerjakannya.

Menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, arahan, dan bimbingan yang telah diberikan berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penyusun dengan tulus hati menghaturkan banyak terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada Bapak Ir. Breeze Maringka, MSA dan Bapak Ir. Yuni Setyo Pramono, MT selaku dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk, informasi, pengorbanan waktu dan tenaga untuk membantu penyusun menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih yang sebesar-besarnya pula penyusun sampaikan kepada:

1. Ibu Ir. Ertin Lestari, MT selaku Koordinator Studio Skripsi.
2. Bapak Ir. Daim Triwahyono, MSA selaku Dosen penguji I
3. Ibu Ir. Ertin Lestari, MT selaku Dosen penguji II
4. Bapak Ir. Soeranto Darsopuspito, MT
5. Bapak Ir. Daim Triwahyono, MSA selaku Dosen Wali
6. Bapak Ir. Gaguk Sukowiyono, MT selaku Sekretaris Jurusan

7. Seluruh Bapak/Ibu Dosen dan Karyawan Institut Teknologi Nasional Malang khususnya Jurusan Teknik Arsitektur atas bimbingan dan ilmu yang telah diberikan.

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

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

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah memberikan segala bantuan dan dukungan moril dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.

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

Malang, Maret 2012

Penyusun

**CITY HOTEL DI MALANG**  
**DENGAN TEMA**  
**ARSITEKTUR POST-MODERN**  
**( Michael Graves )**

---

---

**Gita Dwi Saputra**  
(Jurusan Teknik Arsitektur, FTSP – ITN Malang)

**A B S T R A K S I**

. Tidak dapat dipungkiri jika seni dan budaya Indonesia dapat menarik wisatawan untuk datang ke Indonesia. Selain seni dan budaya, Indonesia juga terkenal akan pariwisatanya. Pariwisata merupakan aset yang paling penting. Tidak hanya di Indonesia, di seluruh negara juga mengandalkan pariwisata untuk menarik wisatawan. Bagi Indonesia pariwisata merupakan aset terbesar dalam pendapatan negara. Oleh karena itu, pariwisata merupakan aset yang paling penting untuk mendatangkan wisatawan.

Dengan melihat kenyataan di atas, maka menghadirkan suatu pemikiran, mengapa tidak dihadirkan suatu prasarana yang memiliki cakupan lebih luas dan manusiawi dalam mendukung pariwisata di Indonesia, khususnya dalam bidang jasa penginapan berupa Hotel bagi wisatawan luar negeri maupun wisatawan dalam negeri. Di dalam dunia pariwisata, Hotel menjadi primadona dan alternatif bagi wisatawan luar negeri maupun dalam negeri untuk beristirahat dan menetap dalam menghabiskan masa berlibur. Tidak hanya itu, dengan adanya prasarana tersebut, diharapkan wisatawan tidak perlu khawatir dan bersusah payah dalam mencari tempat untuk menghabiskan masa liburan. Oleh karena itu, tidak dapat dipungkiri jika Hotel merupakan faktor yang sangat penting di dalam mendukung dunia pariwisata sebuah negara.

Untuk menghadirkan prasarana ini, kota Malang dianggap layak dan cocok. Karena kota Malang sebagai kota “Tri Bina Citra” yang merupakan kota pendidikan, industri dan pariwisata. Memberikan tingkat arus pariwisata serta bisnis sebagai devisa. Selain itu, melihat potensi kota sendiri yang memiliki berbagai potensi



pariwisata dan pusat industri yang dapat dijual kepada wisatawan baik luar maupun dalam negeri. Tidaklah salah jika kota Malang menjadi salah satu tujuan wisata.

Arsitektur Post-Modern adalah suatu aliran arsitektur yang menolak pandangan *international style* dan menggantikannya menjadi ideologi *double coding* yang berarti menyandingkan gaya arsitektur modern dengan gaya lain. Dengan mengambil tema tersebut di harapkan bangunan museum seni rupa kontemporer nantinya akan mempunyai nilai dan citra tersendiri baik dari segi bentuk /style serta fungsi bangunan yang mudah untuk dikenali. Memasukkan unsur-unsur simbolis yang di ambil dari seni rupa dan budaya masyarakat dimana arsitektur itu nantinya akan dihadirkan.

**Kata Kunci :** *Pariwisata Kota Malang, Hotel, Arsitektur Post-modern.*

## DAFTAR ISI

Lembar Judul	
Lembar pengesahan	
Kata Pengantar .....	iv
Abstraksi .....	vi
Daftar Isi .....	viii
Daftar Gambar .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
I.1. Latar Belakang .....	1
I.1.1 Secara Umum .....	1
I.1.2 Secara Khusus .....	2
I.2. Tujuan Dan Sasaran .....	4
I.2.1 Tujuan .....	4
I.2.2 Sasaran .....	4
I.3. Permasalahan .....	4
I.3.1 Rumusan Masalah .....	5
I.4. Batasan .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEMA .....</b>	<b>7</b>
II.1. Arsitektur Postmodern .....	7
II.1.1 Pengertian Postmodern .....	7

II.1.2	Pengertian Arsitektur Postmodern .....	7
II.1.3	Hybrid Style Dalam Posmodern .....	8
II.1.4	Ciri-Ciri Khusus Arsitektur Postmodern .....	8
II.1.5	Contoh-Contoh Arsitektur Postmodern .....	12
II.1.6	Metode/Cara berarsitektur .....	20
II.1.7	Fungsi, Aktivitas, Dan Bentuk .....	24
II.1.7.1	Fungsi .....	24
II.1.7.2	Bentuk .....	25
II.2.	Kesimpulan .....	26
<b>BAB III</b>	<b>TINJAUAN OBJEK</b> .....	<b>27</b>
III.1.	Pengertian Hotel .....	27
III.1.1	Definisi Hotel .....	27
III.1.2	Klasifikasi Hotel .....	28
III.1.3	Pelaku Kegiatan .....	30
III.1.4	Klasifikasi Kegiatan .....	31
III.2.	Studi Banding Objek .....	42
III.3.	Kesimpulan .....	50
<b>BAB IV</b>	<b>TINJAUAN LOKASI</b> .....	<b>51</b>
IV.1.	Gambaran Umum Kota Malang .....	51
IV.1.1	Topografi .....	51
IV.1.2	Tinjauan Kecamatan Lowokwaru .....	53
IV.1.3	Kondisi Fisik Wilayah .....	56

IV.2. Pemahaman Tapak .....	57
IV.2.1 Data Tapak .....	57
IV.2.2 Fasilitas Penunjang .....	59
IV.3. Kesimpulan .....	60
<b>BAB V ANALISIS .....</b>	<b>63</b>
V.1. Analisa Bentuk .....	63
V.1.1 Bentuk .....	63
V.1.2 Fungsi .....	63
V.1.3 Wujud .....	64
V.1.4 Tekstur dan Warna .....	64
V.1.5 Ornamen .....	66
V.1.6 Bentuk Dasar .....	67
V.2. Analisa Ruang .....	68
V.2.1 Kapasitas Pemakai .....	68
V.2.2 Programming .....	68
V.2.3 Analisa Besaran Ruang .....	70
V.2.4 Rekapitulasi Besaran Ruang .....	81
V.2.5 Hubungan Ruang .....	84
V.3. Analisa Tapak .....	90
V.3.1 Pencapaian .....	90
V.3.2 Sirkulasi .....	91
V.3.3 Noise .....	92



V.3.4 View .....	93
V.3.5 Zonning Tapak .....	94
V.4. Analisa Struktur .....	95
V.4.1 Struktur Atap .....	95
V.4.2 Dinding .....	95
V.4.3 Pondasi .....	96
V.5. Analisa Utilitas .....	99
<b>BAB VI KONSEP .....</b>	<b>103</b>
VI.1. Konsep Bentuk .....	103
VI.2. Konsep Ruang .....	104
VI.3. Konsep Struktur .....	107
VI.4. Konsep Utilitas .....	107
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>112</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Michael Graves.....	12
Gambar 2.2. Tampak Depan “Team Disney Building”, Burbank – California.....	13
Gambar 2.3. Tampak Belakang “Team Disney Building”, Burbank – California.....	14
Gambar 2.4. Tampak Depan Castalia Ministry Of Healt, Castalia, Netherland.....	16
Gambar 2.5. Tampak Samping Castalia Ministry Of Healt, Castalia, Netherland.....	16
Gambar 2.6. Robert Venturi.....	17
Gambar 2.7. Sainsbury Wing Natiaonal Gallery, London , Inggris Robert Venturi, 1991.....	18
Gambar 2.8. Vanna Venturi House Robert Venturi, 1962, Chestnut Hill, Philadelphia.....	19
Gambar 2.9. Skema Kerangka Konseptual Posmodernisme Arsitektur (Sumber: Analisa Penulis, 2004).....	20
Gambar 3.1. Merit Lefkosa Hotel.....	42
Gambar 3.2. Mercure Accor Hotel.....	43
Gambar 3.3. Kartika Graha Hotel.....	44
Gambar 3.4. Superior Room Kartika Graha Hotel.....	46
Gambar 3.5. Deluxe Room Kartika Graha Hotel.....	47
Gambar 3.6. Executive Room Kartika Graha Hotel.....	47
Gambar 3.7. The Ambassador Room Kartika Graha Hotel.....	48
Gambar 3.8. Bamboo Coffee Shop Kartika Graha Hotel.....	48
Gambar 3.9. Swimming Pool Kartika Graha Hotel.....	49

# BAB I PENDAHULUAN

## I.1. Latar Belakang

### I.1.1 Secara Umum

Indonesia merupakan salah satu negara yang banyak memiliki keanekaragaman seni dan budaya yang tersebar di seluruh nusantara. Seni dan budaya inilah yang membuat wisatawan luar negeri tertarik untuk mengunjungi Indonesia. Banyak wisatawan luar negeri datang ke Indonesia untuk mengetahui kesenian dan kebudayaan Indonesia. Adapula yang datang ke Indonesia untuk mempelajari kesenian dan kebudayaan Indonesia. Tidak dapat dipungkiri jika seni dan budaya Indonesia dapat menarik wisatawan untuk datang ke Indonesia. Selain seni dan budaya, Indonesia juga terkenal akan pariwisatanya. Pariwisata merupakan aset yang paling penting. Tidak hanya di Indonesia, di seluruh negara juga mengandalkan pariwisata untuk menarik wisatawan. Bagi Indonesia pariwisata merupakan aset terbesar dalam pendapatan negara. Oleh karena itu, pariwisata merupakan aset yang paling penting untuk mendatangkan wisatawan.

Dengan melihat kenyataan di atas, maka menghadirkan suatu pemikiran, mengapa tidak dihadirkan suatu prasarana yang memiliki cakupan lebih luas dan manusiawi dalam mendukung pariwisata di Indonesia, khususnya dalam bidang jasa penginapan berupa Hotel bagi wisatawan luar negeri maupun wisatawan dalam negeri. Di dalam dunia pariwisata, Hotel menjadi primadona dan alternatif bagi wisatawan luar negeri maupun dalam negeri untuk beristirahat dan menetap dalam menghabiskan masa berlibur. Tidak hanya itu, dengan adanya prasarana tersebut, diharapkan wisatawan tidak perlu khawatir dan bersusah payah dalam mencari tempat untuk menghabiskan masa liburan. Oleh karena itu, tidak dapat dipungkiri jika Hotel merupakan faktor yang sangat penting di dalam mendukung dunia pariwisata sebuah negara.

Untuk menghadirkan prasarana ini, kota Malang dianggap layak dan cocok. Karena kota Malang sebagai kota “Tri Bina Citra” yang merupakan kota pendidikan, industri dan pariwisata. Memberikan tingkat arus pariwisata serta bisnis sebagai devisa. Selain itu, melihat potensi kota sendiri yang memiliki berbagai potensi pariwisata dan pusat industri yang dapat dijual kepada wisatawan baik luar maupun dalam negeri. Tidaklah salah jika kota Malang menjadi salah satu tujuan wisata.

### I.1.2 Secara Khusus

Mengapa Hotel...?, karena Secara harfiah, kata *Hotel* dulunya berasal dari kata *HOSPITIUM* (bahasa Latin), artinya ruang tamu. Dalam jangka waktu lama kata *hospitium* mengalami proses perubahan pengertian dan untuk membedakan antara *Guest House* dengan *Mansion House* (rumah besar) yang berkembang pada saat itu, maka rumah-rumah besar disebut dengan *HOSTEL*. Rumah-rumah besar atau hostel ini disewakan kepada masyarakat umum untuk menginap dan beristirahat sementara waktu, yang selama menginap para penginap dikoordinir oleh seorang *host*, dan semua tamu-tamu yang (selama) menginap harus tunduk kepada peraturan yang dibuat atau ditentukan oleh *host (HOST HOTEL)*. Sesuai dengan perkembangan dan tuntutan orang-orang yang ingin mendapatkan kepuasan, tidak suka dengan aturan atau peraturan yang terlalu banyak sebagaimana dalam hostel, dan kata hostel lambat laun mengalami perubahan. Huruf “s” pada kata hostel tersebut menghilang atau dihilangkan orang, sehingga kemudian kata hostel berubah menjadi *Hotel* seperti apa yang kita kenal sekarang. Menurut beberapa pengertian, Hotel didefinisikan sebagai berikut :

- *Hotel* adalah suatu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunan, untuk menyediakan jasa penginapan, makan dan minum, serta jasa lainnya bagi umum, yang dikelola secara komersial.
- *Hotel* adalah suatu bentuk akomodasi yang dikelola secara komersial, disediakan bagi setiap orang untuk memperoleh pelayanan penginapan, berikut makan dan minum.
- *Hotel* adalah suatu bangunan atau suatu lembaga yang menyediakan kamar untuk menginap, makan dan minum serta pelayanan lainnya untuk umum.



Pada zaman modern sekarang ini, banyak sekali bangunan-bangunan modern yang berdiri dengan megah. Oleh karena itu, bangunan Hotel dirasa tepat jika mengambil tema arsitektur Postmodern, di harapkan bangunan Hotel nantinya akan mempunyai nilai dan citra tersendiri baik dari segi bentuk/style serta fungsi bangunan yang mudah untuk dikenal.

### **Penentuan Kelas Hotel**

Dalam menentukan klas hotel / tingkatan hotel dilihat berdasarkan kelengkapan dari sarana dan prasarana yang ada untuk menunjang aktifitas pengunjung hotel dengan memberikan tingkatan standar kenyamanan. Tingkatan – tingkatan tersebut menentukan klasifikasi – klasifikasi hotel dari golongan tinggi ( bintang lima ) dan terendah ( bintang satu ) menurut direktorat pariwisata.

Dalam menentukan klas hotel digunakan beberapa pertimbangan :

- Belum tersedianya hotel bintang 5 memenuhi tuntutan kenyamanan oleh pengunjung baik bisnis maupun wisatawan mancanegara / domestik terutama untuk segi wisatawan yang belum tersedia sehingga hal ini menjadi pertimbangan dalam menentukan klas hotel.
- Ketentuan akan kamar hotel berbintang semakin tinggi, dilihat pada kunjungan wisatawan dan pelaku bisnis yang datang serta untuk meningkatkan citra kota Malang sebagai kota dengan semboyan ( Tri Bina Citra ) yakni sebagai kota Pendidikan, Industri dan Pariwisata maka kebutuhan klas hotel yang lebih tinggi sangat dibutuhkan.

## **I.2. TUJUAN DAN SASARAN**

### **I.2.1 Tujuan**

Mampu menghadirkan sebuah rancangan Bangunan Hotel dengan tema Postmodern yang lebih fokus pada bentuk dan tampilan yang sesuai dengan fungsi dari bangunan itu sendiri. Sehingga diharapkan akan memberikan wisatawan pengalaman yang berbeda selama berada di Hotel, sehingga diharapkan mereka akan menginap kembali di hotel ini apabila mereka berlibur kembali ke Kota Malang.

### **I.2.2 Sasaran**

#### **1. Bagi wisatawan**

- Bangunan Hotel ini dapat menarik wisatawan luar negeri maupun dalam negeri untuk menginap.
- Bangunan Hotel ini dapat memberikan kesan nyaman, megah, dan kokoh bagi wisatawan luar negeri maupun dalam negeri.
- keluarga, terutama yang bertujuan datang ke kota Malang untuk tujuan wisata, baik wisata belanja, budaya dan lain-lain.

#### **2. Bagi Kota Malang**

- Menambah fasilitas untuk menunjang pariwisata di kota Malang.
- Meningkatkan pendapatan daerah

## **I.3. PERMASALAHAN**

#### **1. Tamu menginap**

Merupakan tamu dengan tujuan bisnis, berwisata dan gabungan antara keduanya.

- Tamu tujuan bisnis

Selain memperhitungkan efisiensi waktu, jarak tempuh aktifitas dan waktu menginap yang relatif singkat, tamu jenis ini menuntut adanya wadah kegiatan untuk menunjang aktifitas mereka seperti ruang rapat (function

room) yang berskala kecil atau ruang ruang konferensi yang berskala besar. Juga perlunya ruang bersifat informal seperti Coffee Shop, music lounge untuk menunjang aktifitas mereka.

- Tamu tujuan wisata

Dilihat dari kegiatan wisata yang memerlukan waktu tertentu secara terjadwal, maka waktu untuk menginap cukup panjang serta pelaku kegiatan ini memerlukan juga sarana penunjang untuk segi kenyamanan seperti restaurant, souvenir shop, travelguide yang bercirikan lingkungan setempat.

2. Tamu tidak menginap

Merupakan kelompok pelaku kegiatan baik secara langsung/tidak berhubungan dengan tamu hotel dan menggunakan fasilitas hotel.

3. Tamu biasanya mencari sarana akomodasi dengan pelayanan yang tinggi, fasilitas yang lengkap dan dikelola oleh manajemen hotel yang profesional, baik untuk tujuan wisata maupun bisnis.

4. Bangunan hotel sifatnya cenderung monoton dan homogen sehingga kurang menarik minat wisatawan untuk menginap.

### **I.3.1 Rumusan masalah**

Pemasalahan arsitektural yang nantinya akan diselesaikan meliputi permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan judul/objek, tapak, tema dan lingkungannya, sehingga nantinya secara kualitas akan sangat berpengaruh terhadap hasil desain Bangunan Hotel yang akan dihadirkan.

❑ Permasalahan yang berkaitan dengan judul /objek

.....Bagaimana menghadirkan objek rancangan arsitektur Hotel dalam konteks bentuk, ruang dan sirkulasi

❑ Permasalahan yang berkaitan dengan tapak dan lingkungan

.....Bagaimana menghadirkan objek rancangan arsitektur Hotel dalam konteks tata letak massa yang mampu berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya dengan memperhatikan kaidah-kaidah arsitektural yang ada.

❑ Permasalahan yang berkaitan dengan tema

.....Bagaimana menghadirkan objek rancangan Hotel dalam konteks bentuk/fisik bangunan yang mampu menerapkan teori-teori arsitektur postmodern.

#### **I.4. BATASAN**

1. Objek

Hotel adalah suatu bentuk akomodasi yang dikelola secara komersial, disediakan bagi setiap orang untuk memperoleh pelayanan penginapan, berikut makan dan minum.

2. Tema

Pada Bangunan Hotel dengan tema Postmodern yang diambil akan lebih fokus pada bentuk dan tampilan yang sesuai dengan fungsi dari bangunan itu sendiri.

3. Lokasi dan lahan

Bangunan Hotel terletak di kawasan Jalan Veteran Kelurahan Sumbersari, Kecamatan Lowokwaru, Malang, Jawa Timur, dengan luas  $\pm$  1. ha.

4. Kegiatan dan pelayanan

Reservasi, istirahat, rekreasi, berlibur, dan penginapan.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEMA**

#### **II.1. ARSITEKTUR POST- MODERN**

##### **II.1.1. PENGERTIAN POST- MODERN**

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

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

##### **II.1.2. PENGERTIAN ARSITEKTUR POST- MODERN**

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

Beberapa teori yang mendasari Arsitektur Post Modern antara lain :

1. Theory in Arch, umumnya mengamati aspek-aspek formal, tektonik, structural, dan prinsip-prinsip estetik yang melandasi gubahan arsitektur itu sendiri, juga meliputi prinsip-prinsip teoritis dan praktis yang penting bagi

pencipta desain bangunan yang baik . Teori ini cenderung bersifat deskriptif, superficial, dan perseptif .

2. Theory of Arch, umumnya berusaha menjelaskan bagaimana para arsitek mengembangkan prinsip-prinsip dan menggunakan pengetahuan, teknik dan sumber-sumber dalam proses.
3. Theory about Arch, umumnya bertujuan menjelaskan makna dan pengaruh arsitektur dalam konteks budayanya yang memahami bagaimana arsitektur digunakan dan diterima oleh masyarakat. Dengan kata lain teori ini berusaha menjelaskan bagaimana arsitektur itu berfungsi, dipahami, dan diproduksi secara sosial dan budaya.

### II.1.3. HYBRID STYLE DALAM POST-MODERN

- Arsitektur Post-Modern adalah pencampuran antara tradisional dengan non-tradisional. perpaduan antara lama dan baru.
- Arsitektur Post-Modern mempunyai *style* yang *hybrid* (perpaduan dua unsur) dan bermuka ganda atau sering disebut sebagai *double coding*.
- Dualisme lain yang dihadapi adalah memadukan antara *Elitisme* (golongan elit/minoritas) dengan *Populisme* (masyarakat umum), dimana kebutuhan keduanya harus dapat dipenuhi.

### II.1.4. CIRI-CIRI KHUSUS ARSITEKTUR POSTMODERN

Dalam pembahasan arsitektur post-modern, ciri-ciri yang dimaksud dalam arsitektur post-modern menurut Charles Jencks memberikan daftar ciri-ciri khusus sebagai berikut :

#### A. IDEOLOGI (*Ideological* )

Suatu konsep bersistem yang menjadi azas pendapat untuk memberikan arah dan tujuan, jadi ideological adalah konsep yang memberikan arah agar pemahaman arsitektur postmodern biar lebih terarah dan sistematis.

a. Double Coding of Style

Bangunan postmodern adalah bangunan yang memiliki dua gaya (style) yaitu memadukan arsitektur modern dengan arsitektur lainnya, misal :

1. Revivalist – Metaphorical
2. Local – Kontekstual
3. Commercial

b. Popular and Pluralistic

Ide/gagasan yang umum serta bersifat lebih umum dan tidak terikat dengan kaidah-kaidah tertentu, tetapi memiliki fleksibilitas yang beragam. Hal ini lebih baik daripada gagasan tunggal.

c. Semiotic Form

Penampilan bangunan lebih mudah difahami, karena bentuk-bentuk yang vertical yang menyiratkan makna-makna tertentu.

d. Tradition and Choice

Merupakan hak-hak yang tradisional dan penerapannya secara terpilih atau disesuaikan dengan maksud dan tujuan perancang.

e. Artist / Client

Mengandung dua hal pokok yaitu bersifat seni (intern) dan bersifat umum (ekstern). Yang menjadi tuntutan perancangan sehingga mudah dipahami secara umum.

f. Elistist and participative

Lebih menonjolkan suatu kebersamaan serta mengurangi sikap borjuis seperti dalam arsitektur modern.

g. Piecemeal

Penerapan unsure-unsur dasar, secara sub-sub saja/ tidak menyeluruh. Unsur-unsur dasar seperti: History , Bvernacular, Lokasi / Lokal dll.

- h. Architect, as representative and activist

Arsitek berlaku sebagai wakil penerjemah perancangan dan secara aktif berperan serta dalam perancangan.

## **B. GAYA ( *Stylistik* )**

Pengertian gaya dalam arsitektur post modern adalah suatu pemahaman bentuk, cara, rupa, dsb, yang khusus mengenai arsitektur post modern.

- a. Hybrid Expression.

Penampilan hasil gabungan antara unsur-unsur modern dengan :

Vernacular	–	Revivalist
Local	–	Commercial
Metaphorical	–	Contextual

- b. Complexity.

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

- c. Variable Space with surprise

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

- d. Conventional and abstract form

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

- e. Eclectic

Campuran langgam yang saling berintergrasi secara kontinyu untuk menciptakan unity.



- f. Semiotic  
Arti yang hendak ditampilkan secara fungsi.
- g. Variable mixed aesthetic depending on context, expression on content and semantic - appropriateness toward function  
Gabungan unsure estetis dan fungsi-fungsi estetis serta tidak mengacaukan fungsi.
- h. Pro Organic and applied ornament  
Mencerminkan kedinamisan sesuatu yang hidup dan kaya ornamen.
- i. Pro Representation  
Menampilkan cirri-ciri yang gamblang sehingga dapat memperjelas arti dan fungsi.
- j. Pro Metaphor  
Hasil pengisian bentuk-bentuk tertentu yang diterapkan pada desain bangunan sehingga orang lebih menangkap arti dan fungsi bangunan.
- k. Pro Hestorical reference  
Menampilkan nilai-nilai histories pada setiap rancangan yang menegaskan cirri bangunan.
- l. Pro Humor  
Mengandung nilai humoris sehingga pengamat diajak untuk lebih menikmatinya.
- m. Pro Symbolic  
Menyiratkan symbol-simbol yang mempermudah arti dan yang dikehendaki perancang.

### C. IDE – IDE RANCANGAN ( *Design Ideas* )

Pengertian tentang ide-ide desain dalam arsitektur postmodern adalah suatu gagasan perancangan yang mendasari arsitektur postmodern

- a. Contextual Urbanism and Rehabilitation  
Kebutuhan akan suatu fasilitas yang berkaitan dengan suatu lingkungan urban
- b. Functional Mixing  
Gabungan beberapa fungsi yang menjadi tuntutan dalam perancangan
- c. Mannerist and Baroque  
Kecenderungan untuk menonjolkan diri
- d. All Phetorical Means  
Semua bentuk-bentuk perancangan yang memiliki arti
- e. Skew Space and Extensions  
Pengembangan rancangan yang asimetris – dinamis
- f. Street Building
- g. Ambiguity  
Menampilkan ciri-ciri yang men ‘dua’ , berbeda tetapi masih unity dalam fungsi
- h. Trends to Asymetrical Symetry  
Menampilkan bentuk-bentuk yang berkesan asimetris tetapi yang seimbang
- i. Collage / Collision

#### II.1.5. CONTOH - CONTOH ARSITEKTUR POSTMODERN

Karya-karya rancangan **Michael Graves**

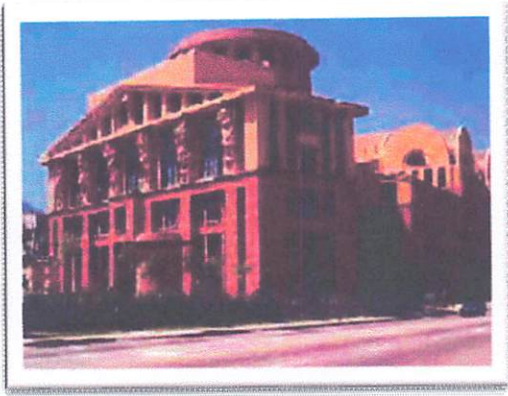
##### CIRI – CIRI RANCANGAN MICHAEL GRAVES

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



Gambar 2.1. Michael Graves

❑ TEAM DISNEY BUILDING



Nama : DISNEY BUILDING  
Lokasi : Burbank, California  
Arsitek : Michael Graves ,1991  
Gaya : Post Modern

Gambar 2.2. *Team Disney Building*,  
Burbank – California

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

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

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

Konsepsi penghadiran kembali langgam lama diwujudkan dengan prinsip-prinsip Arsitektur Klasik Yunani yang terwujud dengan penggunaan kolom-kolom

vertical yang tersusun dengan jarak tertentu



Gambar 2.2. *Tampak Depan “Team Disney Building”*, Burbank – California

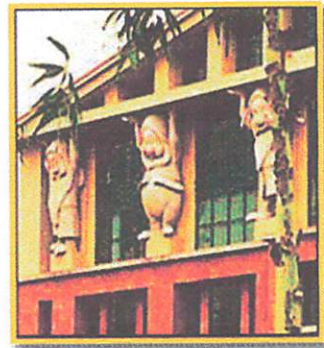
Selain konsepsi penghadiran kembali gaya arsitektur Klasik ini terwujud dalam penggunaan kolom-kolom vertical yang menjadi ciri khas pada Arsitektur Yunani, juga penggunaan bentuk segitiga pada bagian paling atas bangunan yang dalam Arsitektur Yunani

disebut sebagai ”pediment”.

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

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

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



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



Gambar 2.3. Tampak Belakang “Team Disney Building”, Burbank – California

Masyarakat pun pasti sudah mengenali tokoh Disney yang satu ini, hanya dari bentuk outline dari kepala tokoh ini saja orang sudah mengenalinya sebagai salah satu tokoh Disney. Team Disney Building yang berada di

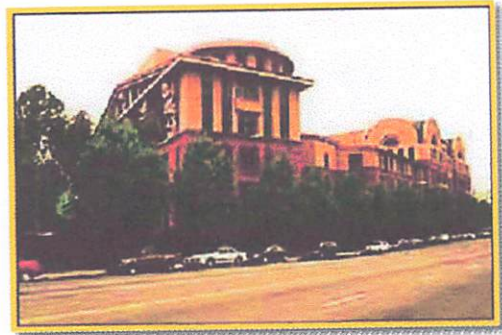
Burbank, California ini jelas terlihat bahwa bangunan ini memiliki identitas

atau jadi diri, dimana di bagian kolom-kolomnya yang berupa tujuh kurcaci Disney yang merupakan identitas dari Disney itu sendiri. Masyarakat dapat mengenali identitas dari tokoh Disney tersebut yaitu karakter Disney yang berupa tujuh kurcaci yang bernama Grumpy, Sneezy, Doc, Sleepy, Bashful, Happy, Dopey. Masyarakat

sudah mengenali ceritanya, sehingga hanya dengan melihat facadenya saja masyarakat dapat mengetahui identitas dari bangunan tersebut.

Bagian tampak samping dan tampak belakang, sisi-sisi lain dari gedung ini menggunakan bentukan silinder di sisi ujung bangunan. Bentukan setengah lingkaran pada bagian atas gedung sehingga membentuk suatu irama pada bagian atas bangunan ini sehingga dapat dikatakan bahwa “Team Disney Building” memiliki identitas atau jati diri yang jelas dan mudah untuk dikenali sebagai bangunan dari Disney Corporation.

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



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

Selain prinsip-prinsip atau konsepsi arsitektural tersebut diatas, “Team Disney Building” juga menampilkan sebagai bangunan Asitektur Post Modern dalam penggunaan warna bangunan Graves menggunakan warna-warna cerah seperti oranye, dimana warna oranye sendiri merupakan warna kontemporer, sehingga memberi wajah dan penampilan yang baru daripada Asitektur Modern yang biasanya menggunakan warna abu-abu dan sejenisnya. Prinsip atau konsep dari Arsitektur Post Modern juga tidak meninggalkan unsur-unsur geometrika, terlihat pada gedung ini, yaitu pada bagian tampak samping dan tampak belakang, sisi lain dari gedung ini, menggunakan bentuk silinder di sisi ujung bangunan.

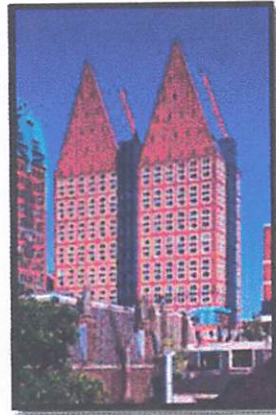
## ❑ CASTALIA MINISTRY OF HEALTH



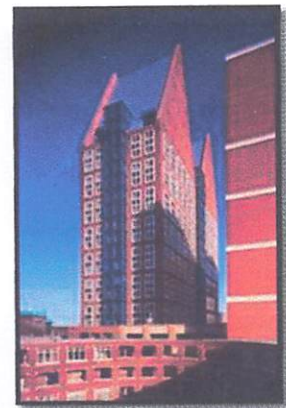
**Nama** : CASTALIA MINISTRY OF HEALTH  
**Lokasi** : Castalia, Netherland.  
**Arsitek** : Michael Graves  
**Type** :  
**Konteks** :  
**Gaya** : Post Modern

*Gambar 2.4. Castalia Ministry Of Health*

Michael Graves adalah salah satu tokoh yang menunjukkan ketidak puasannya terhadap doktrin-doktrin arsitektur modern, hal ini ditegaskanya dengan menerapkan konsep yang dimilikinya yang mendasarkan kesederhanaan dalam sebuah bangunan, bentuk geometris yang relevan sedapat mungkin dicocokkan dengan bentuk karakter universal yang menjadi dasar nilai keindahan, kesederhanaan, kemurnian, dan ketepatan geometris. Perpaduan antara yang lama dengan yang baru terlihat jelas pada bangunan ini dimana ciri klasik yang dihadirkan dalam ke 'simetris' an yang sederhana sehingga dengan ke 'simetris'-annya bangunan ini mencerminkan keindahan ter-sendiri bagi kehadirannya.



*Gambar 2.4. Tampak Depan Castalia Ministry Of Health, Castalia, Netherland*



*Gambar 2.5. Tampak Samping Castalia Ministry Of Health, Castalia, Netherland*

## Karya-Karya Rancangan Robert Venturi

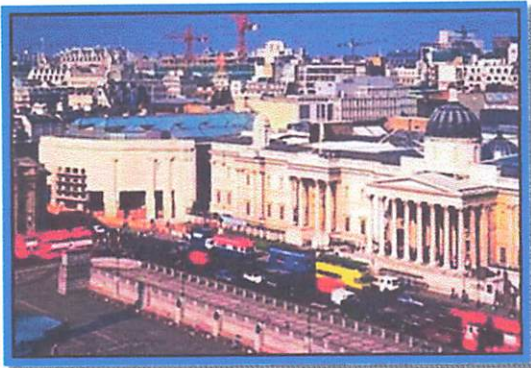
### ✚ CIRI – CIRI RANCANGAN ROBERT VENTURI

1. Banyak menghadirkan bentukan yang dipengaruhi bentukan dari arsitektur vernakular.
2. Menghadirkan kembali ornamentasi dan dekorasi , art deco, pop art.
3. Bersifat natural dan serasi dengan alam.
4. Memasukkan unsur-unsur simbolis yang di ambil dari culture / budaya masyarakat dimana arsitektur dihadirkan.
5. Lebih mengutamakan penggunaan bahan lokal dari-pada fabrikasi.



Gambar 2.6. Robert Venturi

### ❑ SAINSBURY WING NATIONAL GALLERY



Salah satu karya Robert Venturi yang cukup terkenal adalah “Sainsbury Wing National Gallery” yang dibangun di London, Inggris dan selesai secara sempurna pada tahun 1991 (tepatnya bulan Juli 1991). Adapun bangunan yang ada pada ruang terbuka (open space)

yang terakhir adalah merupakan bangunan luas Trafalgar. Bangunan ini merupakan salah satu bangunan terbesar dan terkenal di Dunia.

Banyak para turis yang dari Italia dan Belanda mengunjungi bangunan ini hanya sekedar untuk melihat secara langsung dari dekat bangunan ini, dan juga tidak sedikit para turis yang datang ke tempat ini hanya sekedar untuk mengambil gambar atau melukisnya saja. Shalnya dengan bangunan-bangunan lain yang telah ada, konstruksi bangunan dari S.W.N Gallery ini juga menggunakan bahan-bahan bangunan pokok dari Portland cement (beton) dan beton bertulang.

Sedangkan bahan-bahan bangunan Façade sengaja dirancang oleh Robert Venturi direplikasikan pada bangunan gedung yang baru, akan tetapi hal ini dimaksudkan sebagai alternatif inofasi yang kontras dengan elemen-elemen bangunan yang lain, seperti misalnya luasnya perpotongan ruang dan kecilnya kolom

logam sebagai hal yang kreatif dari irama (rhythm) dan kesatuan (harmony) baru dari bangunan ini.

**SAINS WING NATIONAL GALLERY** ini terdiri atas beberapa ruang masuk yang berkesinambungan dan mempunyai keterkaitan antara ruang masuk (entrance) yang satu dengan ruang masuk (entrance) yang lainnya.

Pintu masuk pada lantai dasar adalah tidak hanya digunakan sebagai akses bagi semua orang, akan tetapi pada kenyataannya struktur asli dari bangunan ini menunjukkan adanya akses-akses lain yang memungkinkan untuk dimanfaatkan.

Ruangan – ruangan utama / ruangan induk :

1. Ruang Konfrensi,
2. Restoran (*1 buah*),
3. Gedung Teater (*berisi 350 tempat duduk*),
4. Museum Shop yang besar, dan
5. Ruang Pusat Informasi Interaktif.

Ruangan ini diperuntukkan sebagai ruangan penunjang bagi semua fungsi ruangan- ruangan yang ada, guna menjaga kemungkinan-kemungkinan jika terjadi masalah pengoperasian pada fasilitas yang ada pada bangunan in.

Gedung Gallery ini dikelompokkan pada setiap variasi '*pathways*' sebagai akomodasi bagi jutaan pengunjung museum. Adapun ruangan umum (*public spaces area*)

yang lain yang terhubung dengan S.W.N Gallery ini di alokasikan pada empat lantai di bawah dari Gallery utama (*Main Gallery*) yang ada, hal ini dimaksudkan sebagai penambah daya tarik '*Renaissance Gallery*'.



Gambar 2.7. Sainsbury Wing  
National Gallery, London, Inggris  
Robert Venturi, 1991



## ❑ VANNA VENTURI HOUSE



*Gambar 2.8. Vanna Venturi House  
Robert Venturi, 1962, Chestnut Hill,  
Philadelphia*

<b>Nama</b>	: VANNA VENTURI HOUSE
<b>Lokasi</b>	: Chestnut Hill, Philadelphia.
<b>Tahun</b>	: 1962
<b>Arsitek</b>	: Robert Venturi
<b>Tipe Bangunan</b>	: Rumah Tinggal
<b>Sistem Bangunan</b>	: Light Wood Frame
<b>Iklim</b>	: Sedang
<b>Gaya</b>	: Post-Modern

Proyek penting pertama dibangun R. Venturi adalah rumah ibunya, Vanna Venturi House 1961-1964. Hal ini secara sederhana dilakukan setelah beberapa saat Modernisme akhir, rencananya, seperti proyek Beach House, berdasarkan pada sebuah konsepsi simbolik daripada terhadap abstrak murni.

Proyek ini dupusatkan pada gagasan cerobong asap, sebagai titik utama, yang dapat dirasakan pada jaraknya terpenuhi. Jarak tersebut menggelembung dari titik utama pada saat kepulan asap dari cerobong naik memenuhi rumah. Disini prinsip-prinsip kondensasi (pengkerutan) menjadi sangat kompleks dan menarik, dengan cerobong asap naik pada atap, maka pesta urama berasal dari Beach House tersebut.

Tetapi sekarang kamar tamu menjadi setengah kubah, dan bentuk semi lingkaran diangkat pada bagian lengkung pintu depan yang sudah ditetapkan ; sekarang keseluruhan rumah meninggi dan tampak terbelah ditengah.”

Teori-teori arsitektural Venturi untuk ini dan bangunan-bangunan lain yang dia desain pada tahun 1960-an membawa pengaruh pada pengembangan post-modernisme dan warna arsitektur pada tahun 1970-an. Teori-teorinya menyarankan penggunaan ‘**ilusi historis**’ dan ‘**simbolisme**’, menolak sterilitas bangunan modern yang ortodoks. Sebagai tambahan terhadap kualitas formal unik menengahnya, rumah ini kaya referensi arsitektur historis. Jalan monumental yang melaluinya melewati Porta Pia Michaelangelo di Roma dan tembok belakang Nymphaeum di Palladio dan Villa Barbarona Lessandro Vittoria di Maser. Disisi lain, pedimen rusaknya

membawa pada ‘dualitas’ dari jalan rumah apartemen Luigi Moretti di Via Parioli di Roma.”

### II.1.6. METODE / CARA BERARSITEKTUR

“Metode perancangan” adalah metode yang digunakan untuk menciptakan bentuk-bentuk dalam karya arsitektur dengan menggunakan metode dasar kombinasi dan penggabungan. Ian Chernikov dalam Wojtowics dan Fawcett (1986), berkata, “*The whole methodology is based upon the development of combination and assemblages...*” secara substansial metode desain terdiri dari “*principle dan form*” atau “*language dan Cocabulary*” (Wojtowics dan Fawcett, 1986).<sup>1</sup>

### KERANGKA KONSEPTUAL POSMODERNISME DALAM ARSITEKTUR

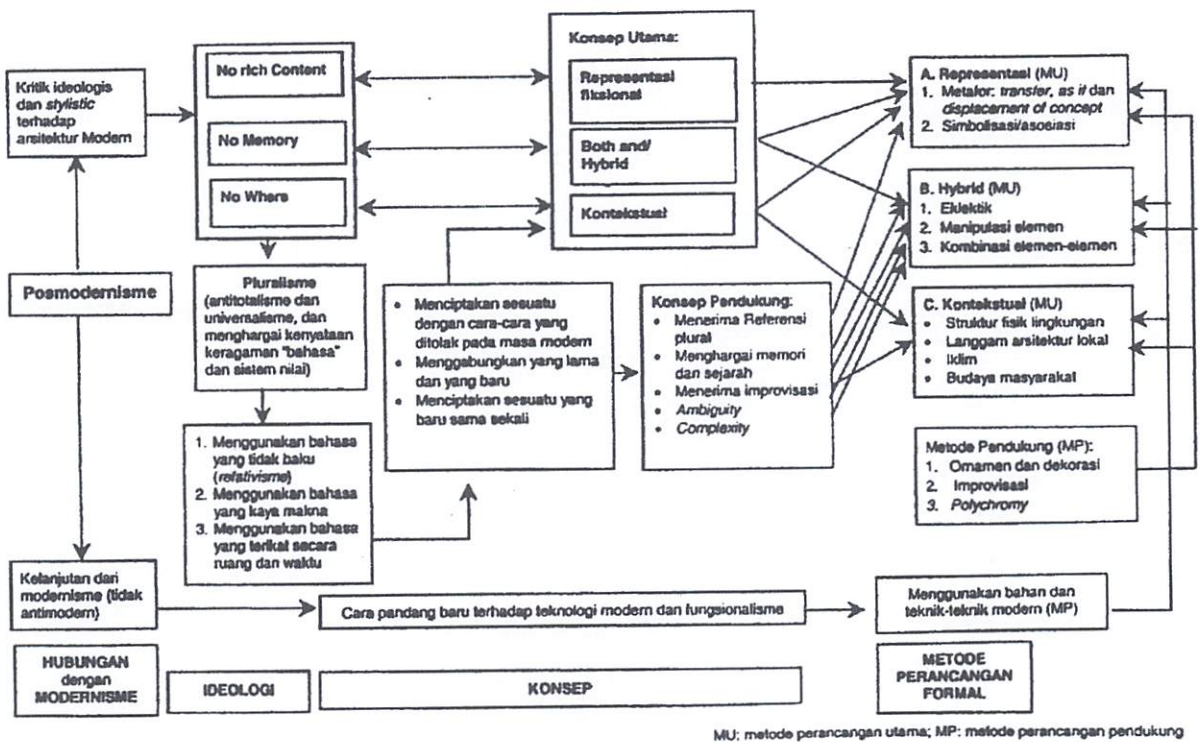


Diagram 2.9. Skema Kerangka Konseptual Posmodernisme Arsitektur (Sumber: Analisa Penulis, 2004)

Metode perancangan postmodernisme arsitektur dapat dikategorisasikan dalam dua kelompok :

## 1. Metode Perancangan Utama

### a. Metafor dan Simbolisasi

Metafor adalah kiasan atau ungkapan bentuk pada bangunan yang diharapkan mendapatkan tanggapan dari masyarakat yang menikmati atau memakainya (Sutedjo 1986). Metaphor dapat membantu “melihat” bangunan sebagai suatu yang lain dan melihat bangunan atau desain secara “baru”. Selain itu metaphor membantu menciptakan konsep baru yang otentik pada suatu bangunan (Antoinades, 1990). Menurut Antoinades (1990), metafor dapat dilakukan dengan cara-cara berikut :

*Pertama*, berusaha mentransfer dari sebuah subjek (konsep atau objek) kepada subjek yang lain. Metaphor membantu untuk menciptakan konsep baru yang hakiki yang besar sekali jumlahnya secara otentik. Cara ini disebut dengan metaphor “transfer”.

*Kedua*, mencoba “melihat” subjek (konsep atau objek) seolah-olah sebagai sesuatu yang lain misalnya “melihat rumah sebagai sebuah kota” (*a house as a city*). Dengan demikian bentuk, bentuk bangunan mungkin dilihat secara baru oleh pengamat, memiliki makna yang ekspresif, atau mirip tipe bangunan tertentu. Cara ini disebut dengan metaphor “*as fi*”.

*Ketiga*, memindahkan fokus penelitian dari suatu area konsentrasi ke dalam area konsentrasi yang lain misalnya “*architecture as dence*”. Metaphor ini digunakan dengan menerapkan pengetahuan dan interpretasi yang sudah dipahami seperti subjek, objek, situasi, dan kejadian. Sebagai contoh konsep “*architecture as dence*”, tari balet klasik dianalogika dengan “*simetri*” dan tari balet modern dianalogikan sebagai “*asimetri*”.

Simbolisasi berasal dari kata simbol. Dalam *illustrated Dictionary of Achitecture* (Burden, 1998), *symbol* adalah “something that stands for or represents something else by association, resemblance, or convention, deriving its meaning chiefly from the structure on which it appears” ‘sesuatu yang berdiri atau merepresentasikan sesuatu yang lain dengan cara asosiasi, kemiripan, atau konvensi, yang diturunkan maknanya tertama dari struktur yang tampak’.

### **b. Hybrid dan Both and**

Metode *hybrid* dilakukan melalui tahapan-tahapan *quotation*, manipulasi elemen, dan unifikasi atau penggabungan. Metode *Hybrid* berpikir dari “elemen atau bagian” menuju keseluruhan. Sebaliknya, pada metode *both and*, berpikir dilakukan dari keseluruhan menuju elemen atau bagian.

Pada metode *hybrid*, tatanan diletakkan dibelakang pada saat unifikasi atau penggabungan elemen, sedangkan pada *both and*, tatanan ditentukan terlebih dahulu. “Manipulasi” pada metode *hybrid* pada prinsipnya sama dengan “infleksi” pada metode *both and*. “*Infleksi*” tidak lain adalah modifikasi.

Tahapan metode *hybrid*:

- Elektik atau *Quotation*

Elektik artinya “menelusuri dan memilih perbendaharaan bentuk dan elemen arsitektur dari masa lalu yang dianggap potensial untuk diangkat kembali”. *Elektik* menjadikan arsitektur masa lalu sebagai titik berangkat, bukan sebagai model ideal. Di sisi lain, *quotation* adalah “mencuplik” elemen atau bagian dari suatu karya arsitektur yang telah ada sebelumnya.

- Manipulasi atau Modifikasi

Elemen-elemen *elektik* atau hasil *quotation* tersebut selanjutnya dimanipulasi atau dimodifikasi dengan cara-cara yang dapat menggeser, mengubah, dan atau memutarbalikkan makna yang telah ada. Beberapa teknik manipulasi:

1. Reduksi atau simplifikasi. Reduksi adalah pengurangan bagian-bagian yang dianggap tidak penting. Simplifikasi adalah

penyederhanaan bentuk dengan cara membuang bagian-bagian yang dianggap tidak atau kurang penting.

2. Disorientasi, perubahan arah (orientasi) suatu elemen dari pola atau tatanan asalnya. Orientasi meliputi orientasi arah, mata angin, depan-belakang, dan atas bawah. Disorientasi model dilakukan dengan mengubah pola orientasi yang baku pada model.
  3. Disproporsi, berkaitan dengan perbandingan ukuran atau dimensi elemen, atau antara elemen dan keseluruhan. Ada beberapa sistem proporsi seperti *golden section*, modular dan proporsi harmoni. Pada disproporsi, perubahan proporsi tidak mengikuti sistem proporsi referensi (model).
- Penggabungan (*kombinasi atau unifikasi*)  
Penggabungan atau penyatuan beberapa elemen yang telah dimanipulasi atau dimodifikasi kedalam desain yang telah ditetapkan *order*-nya.

### c. Kontekstual

Menimbang pendapat dari Venturi, Jencks, Klotz, dan Kurokawa, metode ini dapat diartikan memiliki pengertian yang luas yang meliputi langgam arsitektur (*regionalism*-nya Klotz), struktur fisik lingkungan (*local context* dan *contextual urbanism*-nya Jencks; *respond to topogical condition*-nya Klotz), iklim (*respond to environment*-nya Klotz, *respect to given enviroment*-nya Venturi, dan simbiosis *man and nature*-nya Kurokawa), dan budaya setempat (*culture*, Klotz).

Menurut sastrowardoyo (1993), "kontekstualisme" dapat dipandang sebagai teknik medesain yang dikembangkan untuk memberikan jawaban khususnya atas kondisi-kondisi yang bersifat morfologis, tipologis, pramatis menjadi bersifat pluralistik dan fleksibel. Siswanto (1993) mengajukan metode desain kontekstualisme dengan pendekatan tipologi antara lain yaitu komposisi, struktur formal internal, *juxtaposition* alasan dan *memory, type image, style* dan *regionalisme*. Dipihak lain, Broolin (1980) menjelaskan tiga metode kontekstualisme sebagai sikap merespons keberadaan bangunan-bangunan kuno

disekitarnya dengan cara *alteration* 'perubahan', *addition* 'penambahan' dan *in-fill* 'penyelipan'.

## 2. Metode Perancangan Pendukung

Metode perancangan pendukung meliputi penggunaan ornamen dan dekorasi, bahan dan teknik modern, improvisasi, dan *polychromy*.

### a. Penggunaan ornamen dan dekorasi

Arsitektur postmodern menerima kehadiran ornament dan dekorasi. Ornament adalah "hiasan" yang "ditempelkan" pada elemen struktural, sedangkan dekorasi adalah "hiasan" yang diletakkan pada elemen-elemen nonstruktural.

### b. Improvisasi

Metode improvisasi bertujuan membantu mencapai kekayaan makna dengan cara "ketidaksempurnaan" dan "ketidakselesaian", baik direncanakan atau tidak. Termasuk di dalamnya metode desain *pleasure and enjoyment*, yaitu cara mendesain elemen-elemen arsitektur yang bersifat main-main dan sekedar bersenang-senang saja.

### c. Karya warna (*polychromy*)

Arsitektur postmodern cenderung menggunakan warna yang kaya (*polychromi*). Selain itu, tiap warna dapat memiliki nilai simbolis yang khas di berbagai tempat di muka bumi.

## II.1.7. FUNGSI / AKTIVITAS, DAN BENTUK

### II.1.7.1. FUNGSI

Dalam arsitektur postmodern yang dimaksud fungsi adalah peran dan kemampuan arsitektur untuk mempengaruhi dan melayani manusia, yang disebut manusia bukan hanya pengertian manusia sebagai makhluk yang berpikir, bekerja

melakukan kegiatan, tetapi manusia sebagai makhluk yang berpikir, bekerja, memiliki perasaan dan emosi, makhluk yang punya mimpi dan ambisi, memiliki nostalgia dan memori. Manusia bukan manusia sebagai makhluk biologis tetapi manusia sebagai pribadi.

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

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

#### **II.1.7.2. BENTUK**

Bentuk arsitektur postmodern adalah komponen dasar yang tidak harus berhubungan satu menyebabkan yang lain (*hubungan sebab-akibat*) komponennya mandiri dan berdiri sendiri-sendiri. Yang jelas bentuk memang berbeda secara substansial. Ciri pokok dari bentuk adalah 'ada dan nyata atau terlihat atau teraba' kemudian menjadi tugas arsitek untuk mewujudkannya.

## II.2. KESIMPULAN

Berdasarkan data diatas dapat di simpulkan bahwa arsitektur post-modern adalah suatu gerakan yang bertujuan terciptanya pluralisme untuk mengatasi elitisme yang inheren di dalam paradigma sebelumnya.

Arsitektur Postmodern merupakan arsitektur yang menghadirkan kembali ornamentasi dan dekorasi serta unsur-unsur simbolis kedalam perancangan bangunan yang di ambil dari kultur / budaya masyarakat dimana arsitektur itu di hadirkan, sehingga di dalam perancangan hotel nantinya hal ini bisa di aplikasikan ke dalam bentuk atau ornamentasi dari hotel itu sendiri.

### CIRI – CIRI RANCANGAN MICHAEL GRAVES

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



## BAB III

### TINJAUAN OBJEK

#### III.1. PENGERTIAN HOTEL

##### III.1.1. Definisi Hotel

- *Hotel* adalah suatu bangunan atau suatu lembaga yang menyediakan kamar untuk menginap, makan dan minum serta pelayanan lainnya untuk umum.
- *Hotel* adalah suatu bentuk akomodasi yang dikelola secara komersial, disediakan bagi setiap orang untuk memperoleh pelayanan penginapan, berikut makan dan minum.
- *Hotel adalah 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.*

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

Dari pengertian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa, hotel seharusnya adalah:

1. Suatu jenis akomodasi
2. Menggunakan sebagian atau seluruh bangunan yang ada
3. Menyediakan jasa penginapan, makanan dan minuman serta jasa penunjang lainnya

4. Disediakan bagi umum
5. Dikelola secara komersial

### III.1.2. Klasifikasi Hotel

Klasifikasi Hotel berdasarkan kamar pada dasarnya dibedakan atas:

- a. *Single room*: kamar untuk satu orang yang dilengkapi dengan satu buah tempat tidur berukuran *single* untuk satu orang.
- b. *Twin room*: kamar untuk dua orang yang dilengkapi dengan dua buah tempat tidur masing-masing berukuran *single*.
- c. *Double room*: kamar yang dilengkapi dengan satu buah tempat tidur berukuran *double* (untuk dua orang).
- d. *Double-double*: kamar untuk empat orang yang dilengkapi dengan satu buah tempat tidur berukuran *double* (untuk dua orang).

Klasifikasi Hotel berdasarkan *target market* antara lain:

#### a. Commercial Hotel

Ditujukan kepada orang yang pekerjaannya berhubungan dengan bepergian, seperti bisnis manajer, kelompok *meeting* dan seminar. Tipe hotel komersial merupakan tipe hotel terbesar dan fungsi utamanya adalah untuk melayani klien bisnis.

#### b. Airport Hotel

Airport Hotel adalah hotel yang terletak satu kompleks dengan lapangan udara atau berada di sekitar Bandar Udara. Ditujukan untuk klien bisnis, penumpang pesawat dengan penerbangan malam atau pembatalan penerbangan dan pegawai perusahaan penerbangan.

#### c. Suite Hotel

Hotel ini ditujukan untuk keluarga yang berlibur dan seseorang yang ingin menikmati kenyamanan saat bepergian jauh dari rumah. Hotel ini dimanfaatkan pula oleh para profesional, seperti akuntan, pengacara, para eksekutif karena salah satu keistimewaan yang dimiliki oleh kamar *suite hotel*, yaitu di setiap kamar hotel terdapat ruang tamu dan kamar mandi yang terpisah. Adanya ruang kerja yang terpisah dengan kamar memberikan kenyamanan bagi para profesional ini dalam bekerja.

d. Extended Stay Hotel

Hotel ini didirikan untuk menyediakan layanan bagi tamu yang datang dengan tujuan untuk tinggal selama lima hari atau waktu yang lebih lama. Tamu yang menginap di *extended stay hotel* biasanya tidak terlalu membutuhkan layanan dari hotel. Tidak seperti hotel lainnya, tarif kamar ditentukan dari lamanya tamu tinggal di hotel tersebut. Jenis hotel ini memiliki kesamaan dengan *suite hotel*, hotel ini menyediakan kebutuhan dapur dalam kamar dimana *suite hotel* tidak menyediakan.

e. Casino Hotel

Sebuah hotel yang fungsi utamanya adalah sebagai pendamping dari sebuah kasino, layanan di dalam kamar, makanan dan minuman bukanlah merupakan tujuan utama untuk memperoleh keuntungan. Tamu yang ingin mencari kesenangan dan melakukan perjalanan berlibur untuk menggunakan fasilitas kasino menginap di hotel ini.

f. Leisure market (resort hotel)

Hotel ini ditujukan untuk orang yang bepergian, rekreasi, olahraga atau untuk hiburan. Hotel ini bersifat musiman, pada saat *high season* aktivitas hotel tinggi dan sebaliknya.

g. City hotel

*City hotel* adalah hotel yang berlokasi di pusat Kota yang memberikan pelayanan kepada wisatawan terutama dalam hal akomodasi selama mereka

berwisata. Sasaran city hotel ini adalah keluarga, terutama yang bertujuan untuk wisata, baik wisata belanja, budaya dan lain-lain.

### III.1.3. Pelaku Kegiatan

Berdasarkan potensi kota Malang sebagai kota Tri Bina Citra kota Malang yang merupakan kota pendidikan, industri dan pariwisata. Memberikan tingkat arus pariwisata serta bisnis sebagai devisa. Selain itu, melihat potensi kota sendiri yang memiliki berbagai potensi pariwisata dan pusat industri yang dapat dijual kepada wisatawan.

Melihat potensi tersebut, maka pola pelaku aktifitas pada hotel bisnis yang akan ditampung sebagai berikut:

1. Tamu menginap

Merupakan tamu dengan tujuan bisnis, berwisata dan gabungan antara keduanya.

- Tamu tujuan bisnis

Selain memperhitungkan efisiensi waktu, jarak tempuh aktifitas dan waktu menginap yang relatif singkat, tamu jenis ini menuntut adanya wadah kegiatan untuk menunjang aktifitas mereka seperti ruang rapat (function room) yang berskala kecil atau ruang ruang konferensi yang berskala besar. Juga perlunya ruang bersifat informal seperti Coffee Shop, music lounge untuk menunjang aktifitas mereka.

- Tamu tujuan wisata

Dilihat dari kegiatan wisata yang memerlukan waktu tertentu secara terjadwal, maka waktu untuk menginap cukup panjang serta pelaku kegiatan ini memerlukan juga sarana penunjang untuk segi kenyamanan seperti restaurant, souvenir shop, travelguide yang bercirikan lingkungan setempat.

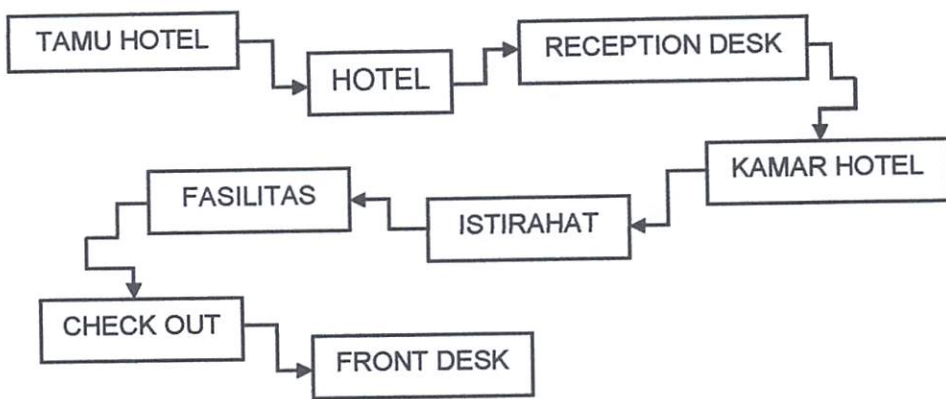
2. Tamu tidak menginap  
Merupakan kelompok pelaku kegiatan baik secara langsung/tidak berhubungan dengan tamu hotel dan menggunakan fasilitas hotel.
3. Pengelola hotel  
menyediakan fasilitas hotel yang memadai terutama bagi tamu yang menginap di hotel. Dengan menyewakan kamar, fasilitas spesifik atau fasilitas umum maka pengelola akan memperoleh keuntungan.
4. Karyawan hotel  
merupakan pelaku kegiatan yang melayani kebutuhan tamu sebaik mungkin, yang merupakan segi pemasaran dari hotel.
  - Front the house  
Sekelompok orang yang mengelola dan bertanggung jawab atas segala yang berlangsung di dalam hotel,serta mengatur jalannya kegiatan tersebut, termasuk administrasi, kenyamanan, dan segala yang berhubungan dengan pihak tamu.
  - Back of the house  
Sekelompok orang yang mengelola dan bertanggung jawab secara langsung kepada tamu hotel, seperti catering, ME, dll.

#### **III.1.4 Klasifikasi kegiatan**

Berdasarkan atas pelaksanaan kegiatan, dinalisa kembali untuk mengetahui kegiatan – kegiatan di dalam hotel bisnis ini sehingga di dapat kebutuhan ruang kegiatan tersebut antara lain :

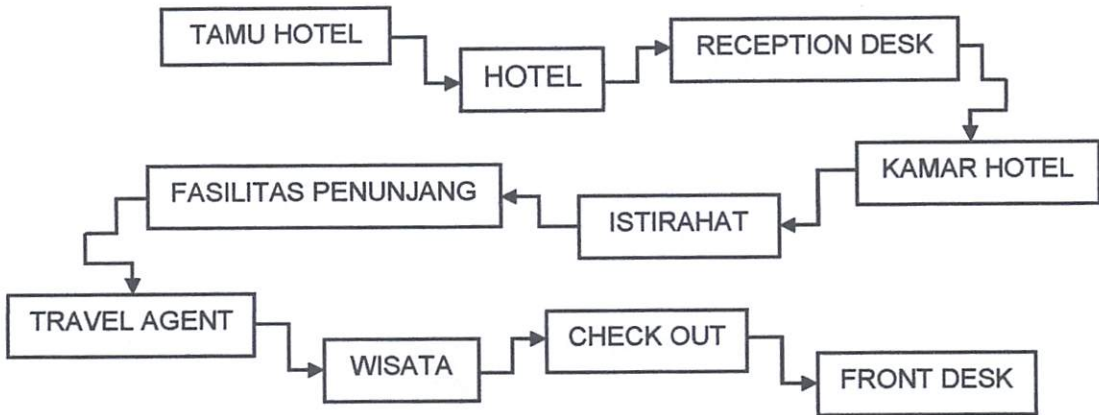
1. Tamu menginap  
Kegiatan utama dari tamu menginap adalah kebutuhan akan sarana akomodasi dengan pelayanan yang tinggi, fasilitas yang lengkap dan dikelola oleh manajemen hotel yang profesional, baik untuk tujuan wisata maupun bisnis dengan uraian kegiatan:
  - Tamu masuk ke dalam area hotel.

- Kemudian mendaftarkan ke Reception Desk yang merupakan tamu yang memberikan pelayanan kamar dan informasi yang diperlukan oleh tamu.
- Setelah itu menuju kamar hotel yang melalui sarana koridor, lift, tangga atau sebagainya disesuaikan dengan kebutuhan hotel bisnis dalam perencanaan perancangan nantinya.
- Kemudian para tamu beristirahat.
- Untuk pembayaran sewa kamar setelah menginap, akan menitipkan kunci tamu hotel diperlukan sarana front desk.



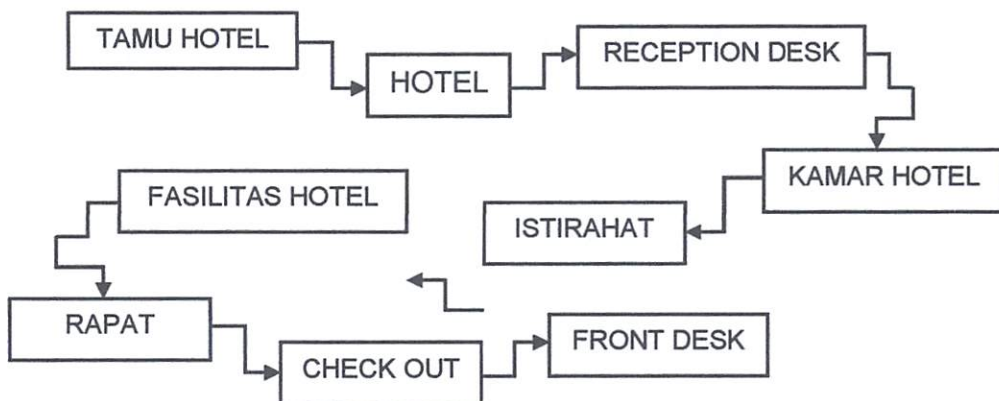
#### *Untuk tamu wisata*

- Karena sifat tamu wisata yang lebih santai maka tamu jenis ini kegiatannya mengunjungi objek-objek wisata sehingga mereka memerlukan travel agent yang menyediakan paket wisata disediakan di retail area di dalam hotel yang lokasinya mudah dilihat dan berdekatan dengan lobi hotel.
- Jenis kegiatan olahraga seperti renang dan tenis juga diperlukan para tamu sehingga diperlukan kolam renang dan lapangan tenis sebagai penunjang.
- Disediakan pula restoran untuk para tamu.
- Untuk menambah kesan santai para tamu memerlukan tempat seperti coffee shop dan lounge.



*Untuk tamu bisnis*

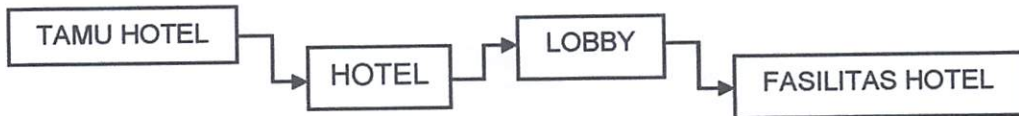
- Pada umumnya tamu jenis ini sangat mengejar waktu serta efisiensi waktu dengan jadwal yang ketat dan lebih banyak di luar hotel dengan membawa dokumen penting serta barang berharga lainnya, sehingga diperlukan kegiatan penyimpanan barang di safe deposit, diletakan di lokasi yang tidak mudah terlihat dan tidak terjangkau oleh tamu.
- Selain itu tamu jenis ini juga mengadakan atau menghadiri rapat, pesta atau resepsi sehingga membutuhkan ballroom atau meeting room.



2. Tamu tidak menginap ( pengunjung )

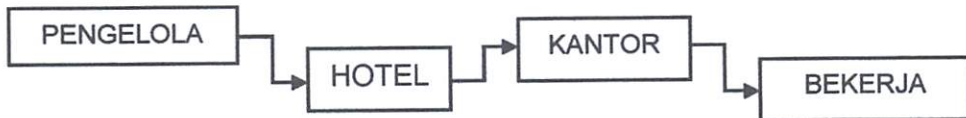
Kegiatan yang dilakukan oleh pengunjung antara lain :

- Bertemu dengan tamu yang menginap sehingga diperlukan lobi hotel yang di dalamnya terdapat tempat duduk khusus untuk para pengunjung di letakkan di pintu utama hotel.
- Selain itu, pengunjung yang ingin melaksanakan kegiatan olah raga dapat menggunakan fasilitas olahraga yang telah disediakan atau terdapat di hotel.



### 3. Pengelola

Menyediakan fasilitas hotel yang memadai terutama bagi para tamu yang menginap di hotel. Dengan penyewaan kamar, fasilitas spesifik atau fasilitas umum.



### 4. Karyawan

- Front of house

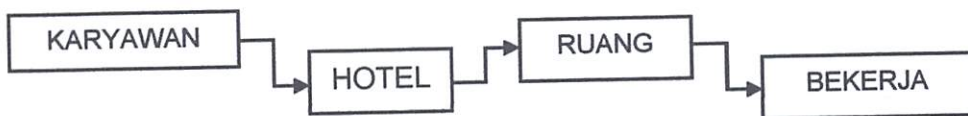
Sekelompok orang yang mengelola dan bertanggung jawab langsung atas segala kegiatan yang berlangsung dalam hotel termasuk mengatur semua jalannya kegiatan pelayanan hotel termasuk administrasi keamanan segala sesuatu yang dihubungkan dengan pihak tamu. Pengelola wajib memberikan informasi dan pelayanan langsung kepada tamu pada jenis-jenis ruang, “information desk, front office” mengurus administrasi dan akunting hotel. Pada jenis-jenis ruangan administrasi, ruang manajer, ruang



akunting, ruang sales manajer, menangani secara khusus data pribadi serta kesukaan para tamu dan permintaan-permintaan tamu sehingga membutuhkan kegiatan public relation, concierge, guest relation, officer, mengganti pakaian sanitasi, menyimpan barang, membutuhkan sarana toilet, loker dan ruang ganti. Sedangkan kegiatan makan minum dan beristirahat memerlukan sarana cafetaria dan ruang istirahat. Bagi yang melaksanakan sholat membutuhkan sarana mushola dan juga sarana P3K untuk yang sakit.

➤ Back of the house

Sekelompok orang yang mengelola dan bertanggung jawab secara tidak langsung kepada tamu, mengurus kebersihan kamar memerlukan kegiatan house keeping, mengawasi dan menerima barang sehingga membutuhkan receiving room, security, gudang, ruang kontrol, mengurus makan dan minuman, terjadi pada jenis-jenis ruang kitchen chief, dapur, pantry, bell boy station, menyimpan, mencuci, dan mengeringkan pakaian, seprai dan taplak meja terjadi pada jenis-jenis ruang laundry, linen room, laundry supervisor, memperbaiki kerusakan membutuhkan ruang workshop dan sarana perlengkapan bangunan terdapat pada jenis-jenis ruang generator, AHU, boiler, water treatment, dsb.



Sesuai dengan kegiatan yang telah ada maka pengelompokan kegiatan didasarkan atas dua pelaku utama aktifitas pada hotel :

1. kelompok aktivitas tamu hotel :

➤ Sektor kamar tidur

Dilihat dari segi aktifitasnya merupakan aktifitas privat, dimana untuk memasuki area ini harus memiliki persetujuan terlebih dahulu baik tamu tidak menginap maupun karyawan.

➤ Sektor bagian depan hotel

Merupakan sektor bagian depan yang lebih bersifat umum sebagai penerima baik tamu menginap atau tidak menginap yang terdiri dari administrasi hiburan dan jasa.

2. kelompok aktifitas karyawan :

➤ Sektor kamar tidur

Di khususkan bagi karyawan hotel yang bertugas memberikan pelayanan (kebersihan, perapihan kamar tidur) kepada tamu untuk memberikan kenyamanan dan ketenangan karena sifat ruangnya yang sangat privat.

➤ Sektor bagian belakang hotel (back of the hotel)

Di khususkan untuk karyawan hotel saja dimana aktifitasnya memberikan pelayanan kepada tamu hotel yang terdiri dari: pengelola dan servis.

**PENENTUAN FASILITAS HOTEL BERBINTANG BERDASARKAN  
KETENTUAN DIREKTORAT JENDRAL PARIWISATA**

Jenis Fasilitas	Hotel Bintang 5	Hotel Bintang 4	Hotel Bintang 3	Hotel Bintang 2	Hotel Bintang 1
Kamar tidur	Minimal 100	Minimal 50	Minimal 50	Minimal 20	Minimal 15
- Ruang makan / Restaurant	- Wajib, minimal 2 buah	- Wajib, minimal 2 buah	- Perlu, minimal 1 buah	- Perlu, minimal 1 buah	- Perlu, minimal 1 buah
- Bar	- Wajib, minimal 1 buah	- Wajib, minimal 1 buah	- Wajib, minimal 1 buah	- Wajib, minimal 1 buah	- Perlu
- Function room	- Wajib, minimal 1 buah	- Wajib, minimal 1 buah	- Wajib, minimal 1 buah		
- Rekreasi & olah raga	- Wajib, kolam renang - Perlu ditambah 2 jenis sarana lain	- Wajib, kolam renang - Perlu ditambah 2 jenis sarana lain	- Perlu - Perlu ditambah 2 jenis sarana lain	- Dianjurkan - Dianjurkan ditambah 2 jenis sarana lain	- Dianjurkan Minimal 1 sarana
- Ruang yang disewakan	- Wajib, minimal 3 ruangan	- Perlu, minimal 3 ruangan	- Perlu, minimal 1 ruangan	- Perlu, minimal 1 ruangan	- Perlu, minimal 1 ruangan
- Lounge	- Wajib	- Wajib	- Wajib		
- Taman	- Wajib	- Perlu	- Perlu	- Perlu	- Perlu

Secara garis besar pengelompokan kegiatan dan fasilitas di atas dapat di simpulkan ke dalam tabel analisa kegiatan sebagai berikut:

### AKTIFITAS DAN FASILITAS

AKTIFITAS/KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	TUJUAN	PEMAKAI	SUASANA	KARAKTERISTIK PERENCANAAN
istirahat, mandi, berpakaian, membersihkan barang	Kamar tidur	Tempat menginap tamu	Tamu	Tenang, nyaman, santai	Memperhatikan segi keamanan dan kenyamanan penghuni
Masuk ke hotel	Entrance Hall	Sebagai pintu masuk	Tamu/ Pengelola	Menarik, bersih, mengundang orang	Bentuk tampilan entrance dibuat jelas dan menarik sehingga menimbulkan kesan representatif dan kesan hotel
check In, check out, pembayaran, memperoleh informasi, menitipkan barang	Front Desk	Penerima tamu dan pengunjung hotel	Tamu, pengunjung, dan pegawai	Santai nyaman, mengundang	Ditempat dilokasi yang mudah terlihat sehingga menimbulkan kesan representatif dan kesan hotel

<p>nunggu, duduk- uk, bertemu si</p>	Lobby	Penerima tamu, pengunjung hotel	Tamu, pengunjung, dan pegawai	Santai, nyaman, mengundang	Ditempat dilokasi yang mudah terlihat sehingga menimbulkan kesan representatif dan kesan hotel
<p>temu relasi, kan, minum, in musik, ayanan</p>	Restaurant, Bar, Coffee Shop, lounge	Makan, minum baik tamu dan pengunjung hotel	Tamu, pengunjung, dan pegawai	Santai, nyaman,	Menciptakan suasana yang santai dengan menikmati makanan dan minuman
<p>lihat rtunjukkan, nghadiri pesta, at, pelayan enyiapkan ang, dan rlengkapan</p>	Function room, Meeting room	Ruang pertemuan lengkap dengan pengunjung	Tamu, pengunjung, pegawai, pengelola	Formal, fleksibilitas tinggi	Ruang yang luas untuk menampung kegiatan tetapi cukup fleksibel terhadap perubahan besar. Jalur pencapaian mudah dari luar bangunan untuk tamu
<p>ayanan sesuai dang spesialis. embina bungan baik ngan tamu.</p>	Kantor Pengelola, Ruang Administrasi, Ruang	Mengelola administrasi dan semua hal yang berkaitan dengan	Pegawai, Pengelola	Formal, Nyaman	Ruang terbagi- bagi menurut bidang yang ada, tidak perlu mengundang.

Mengurus administrasi hotel	Manajer	kelancaran operasional hotel			Pencapaian mudah
Melengkapi kebutuhan sehari-hari para tamu, transaksi jual beli, memberi pelayanan	Mini market, apotek, travel biro, rental car	Memberi kemudahan pelayanan dan menyediakan kebutuhan sehari-hari	Tamu, Pengunjung, Pegawai	Mengundang, Nyaman	Penempatan mudah dicapai tamu dan pengunjung, tata letak mengundang pembeli
Memanfaatkan pelayanan mencuci ( laundry). Melayani pengunjung	Pelayanan	Melakukan berbagai usaha untuk kelancaran hotel	Pengunjung dan Pegawai	Formal, Mobilitas, dan Nyaman	Tidak mengundang, mudah dicapai, pengunjung/tamu
Menyiapkan perlengkapan kamar, memasak, menyiapkan makanan, pekerjaan laundry, istirahat, mengurus kebersihan kamar	Service, dapur, pantry, gudang, ruang loker, ruang istirahat, house keeping	Melayani kamar tidur dan fasilitasnya	Pegawai	Formal, Tertutup	Pemisahan Zona sirkulasi dari area publik dapat dicapai dari service entrance
Berolah raga, rekreasi, melayani tamu, mengawasi kelancaran	kolam renang, fitness center, tennis court	Menyediakan fasilitas hiburan dan olah raga bagi tamu	Tamu dan Karyawan	Informal, Santai	Menempatkan rekreasi outdoor disesuaikan tuntutan optimasi lahan dan

					memperhatikan keamanan pribadi
<p>menuju kamar atas, mengoperasikan alat-alat utilitas, mengawasi sistem</p>	<p>Utilitas : Tangga, lift, generator, AHU, water treatment</p>	<p>Menunjang operasional hotel</p>	<p>Tamu dan Pegawai</p>	<p>Mobilitas tinggi, Tertutup</p>	<p>Pemisahan Zona sirkulasi dari area publik dapat dicapai dari service entrance</p>
<p>memarkirkan kendaraan</p>	<p>Tempat parkir</p>	<p>Ruang untuk memarkirkan kendaraan</p>	<p>Tamu, Pengunjung dan Pegawai</p>	<p>Formal, Mobilitas tinggi</p>	<p>Tempat parkir yang sebaik mungkin sehingga cukup untuk menampung kendaraan</p>

## III.2. STUDI BANDING OBJEK

### 1. Merit Lefkoşa Hotel, Nicosia (Lefkoşa)



*Gambar 3.1. Merit Lefkoşa Hotel*

Merit Lefkoşa Hotel, Nicosia (Lefkoşa) terletak di Bedrettin Demirel Street memiliki 250 kamar tidur; dibangun pada tahun 2007-2009 (diresmikan pada tahun 2008); arsitek: Nadir Hasbora; desainer fasad: Abdullah Erencin. Ketinggian menara 12 tingkat seperti bangunan hotel pada umumnya. Terdiri atas dasar, badan dan kepala (membentuk lengkungan menunjuk kiasan dasar dan trefoil dipadukan dengan lengkungan yang menghiasi bagian atas semua empat fasad, membuktikan bahwa arsitektur bergaya Gothic warisan abad pertengahan Nicosia menghiasi setiap dekorasi yang ada pada bangunan. Karakter Gothic yang ditunjukkan bangunan tidak sekuat dengan yang terdapat pada salah satu bangunan Chicago Tribune figuratif Menara (1922 -24) (27) yang dirancang oleh Raymond Hood. Hotel Merit Lefkoşa menampilkan abstraksi dari rincian historis, dekorasi



figuratif dan struktur atap yang modern, yang semuanya berkontribusi untuk eklektisisme postmodern-klasik.

2. Mercure Accor Hotel, entrance facade, Kyrenia (Girne).



Gambar 3.2. Mercure Accor Hotel

Mercure Accor Hotel, entrance facade, Kyrenia (Girne) terletak di Agios Georgios Seaside Ker (Karaođlanođlu); memiliki 606 kamar tidur; diresmikan pada tahun 2007;arsitek:ÖztanTuđun.

Mercure Accor Hotel merupakan bangunan empat lantai yang terdiri dari tiga blok terhubung. Kompleks tripartit menyajikan keseluruhan dari sedikit asimetri karena kondisi tapak. Hal ini ditandai dengan diferensiasi antara tanah dan lantai atas, oleh simetri dari fasad ketinggian tunggal fasilitas sisi darat yang terdiri dari pola berulang dari jendela dan pintu masuk, monumental tinggi pusat dan empat lantai ditutupi oleh tirai kaca. Dengan bentuk bangunan yang membentang lebar sehingga kesan yang ditimbulkan pada bangunan hotel ini adalah terkesan (Venesia) arsitektur benteng.

Meski terlihat homogen pada tampak bangunan. Akan tetapi, bangunan ini memiliki fitur komposisi eklektik, abstraksi dari elevasi fasad klasik, tirai kaca pada pintu masuk, beton Brise-soleil diterapkan di lantai keempat, fungsional asimetri fasad lantai pusat, semua elemen-elemen ini berhubungan. sehingga Mercure Accor Hotel lebih mendekati 'postmodern' daripada dengan 'Abstrak Klasisisme'.

### 3. Hotel Kartika Graha Malang

Hotel Kartika Graha dapat dicapai dalam waktu 15 menit dengan berkendara dari Stasiun Kereta Malang Kota Baru dan 30 menit berkendara dari Bandara Abdul Rachman Saleh. Dibutuhkan waktu 1,5 jam berkendara ke Jatim Park dan 3 jam ke Gunung Bromo. Hotel ini menyediakan meja layanan wisata yang menyelenggarakan kunjungan ke tempat-tempat wisata. Hotel ini juga memiliki fasilitas penyewaan mobil.



*Gambar 3.3. Kartika Graha Hotel*

Kartika Graha Hotel memiliki sebuah kolam renang outdoor dan kamar-kamar ber-AC yang luas dengan kamar mandi en suite dan area tempat duduk. Hotel ini menawarkan kedai kopi 24 jam, ruang karaoke, dan hotspot nirkabel gratis. Kamar-kamarnya simpel, menampilkan perabotan elegan dan linen yang bersih. Beberapa kamarnya memiliki area bersantap dan fasilitas tambahan seperti minibar, fasilitas membuat kopi/teh, dan kamar mandi dengan bathtub. Bamboo Coffee Shop menyajikan hidangan Indonesia, Eropa, dan Cina. Anda juga dapat menikmati makanan di dalam kamar. My Place Pub, bar hotel yang terbuka, menampilkan musik live dan memiliki beragam pilihan minuman.

Pemesanan Kartika Graha Hotel di Malang ini sangat sederhana melalui formulir pesanan aman online kami Cukup masukkan tanggal yang Anda kehendaki lalu kirimkan.

Sebuah hotel bintang tiga yang terletak sangat strategis di jalan arteri utama dan mudah diakses dari semua tujuan. Anda akan menemukan senyum hangat dan pelayanan lembut oleh staf hotel yang profesional setiap kali Anda bertemu, makan atau tinggal di hotel ini. Dengan menonjolkan fitur layanan kamar 24 jam non stop ini akan memudahkan Anda dalam beraktivitas sehingga liburan Anda menjadi lebih menyenangkan.

### **LOKASI**

Berjarak sekitar 20 menit berkendara dari dan ke Bandara Abdul Rahman Saleh serta 90 menit ke Bandara Internasional Juanda Surabaya.

- ▲ 05 menit ke jantung kota
- ▲ 10 menit ke stasiun bus dan kompleks universitas
- ▲ 20 menit untuk Abdurrahman Saleh Golf Course

### **KAMAR**

The Kartika Graha Hotel memiliki 79 buah kamar yang dibagi menjadi 4 jenis tipe kamar yaitu Superior Room, Deluxe room, Executive Room, dan The Ambassador. Keempat jenis kamar tersebut dilengkapi oleh fasilitas standart seperti AC, Sambungan telepon, mini bar, Wi-Fi internet access, TV dengan lebih dari 20 channel berita dan hiburan dan masih banyak lagi hal untuk menunjang kenyamanan Anda.

### **ACTIVITIES HONEYMOON**

Selama Anda menginap di hotel ini banyak fasilitas yang telah disediakan yang bisa Anda gunakan seperti massage dengan aroma rempah-rempahnya atau sauna kemudian Anda bisa duduk santai sambil minum-minum di Melati lounge. Untuk Anda yang hobby dengan musik yang bernada agak keras Anda bisa mengunjungi Kartika Graha Nite Club & Discotheque. Bermain billiard juga bisa menjadi pilihan Anda untuk bersantai.

## ROOM

- SUPERIOR ROOM



*Gambar 3.4. Superior Room Kartika Graha Hotel*

- DELUXE ROOM





*Gambar 3.5. Deluxe Room Kartika Graha Hotel*

- EXECUTIVE ROOM



*Gambar 3.6. Executive Room Kartika Graha Hotel*

- THE AMBASSADOR



*Gambar 3.7. The Ambassador Room Kartika Graha Hotel*

## HOTEL FACILITIES

- BAMBOO COFFEE SHOP



*Gambar 3.8. Bamboo Coffee Shop Kartika Graha Hotel*

- SWIMMING POOL



*Gambar 3.9. Swimming Pool Kartika Graha Hotel*

- MY PLACE VIP KARAOKE
- MY PLACE PUB
- FUNCTION ROOM
- AZELIA MEETING ROOM
- SWARNA PAKSI BALLROOM

### III.3. KESIMPULAN

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. Maka dapat di ambil beberapa kesimpulan di antaranya seperti :

- ❑ Arsitektur Postmodern merupakan arsitektur yang menghadirkan kembali ornamentasi dan dekorasi serta unsur-unsur simbolis kedalam perancangan bangunan yang di ambil dari kultur / budaya masyarakat dimana arsitektur itu di hadirkan, sehingga di dalam perancangan hotel nantinya hal ini bisa di aplikasikan ke dalam bentuk atau ornamentasi dari hotel itu sendiri.
- ❑ Dengan melakukan pendekatan melalui unsur komunikasi dalam arsitektur post-modern diharapkan bangunan hotel nantinya akan menjadi lebih dekat dengan konteks geografis dan budaya setempat, sehingga masyarakat tidak merasa asing dengan lingkungan binaan sendiri.
- ❑ Ide-ide perancangan yang di ambil dari arsitektur post-modern menurut Michael Graves diharapkan mampu untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang timbul pada saat perancangan nantinya. Sehingga teori-teori tentang bagaimana arsitektur post-modern dari tokoh tersebut dapat di aplikasikan ke dalam bangunan Hotel, tanpa harus mengesampingkan lingkungan sekitar.



## BAB IV

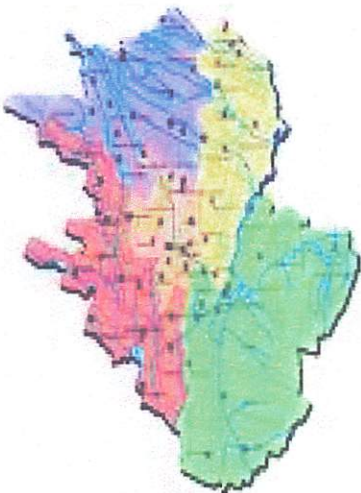
### TINJAUAN LOKASI

#### IV.1. GAMBARAN UMUM KOTA MALANG

Kota Malang terletak di dalam Kabupaten Malang dengan batasan-batasan :

- Sebelah Utara : Kecamatan Singosari dan Kecamatan Karang Ploso
- Sebelah Timur : Kecamatan Pakis dan Kecamatan Tumpang
- Sebelah Selatan : Kecamatan Pakisaji
- Sebelah Barat : Kecamatan Wagir dan Kecamatan Dau

Kota Malang secara geografis terletak antara  $112,06^{\circ}$  -  $112,07^{\circ}$  Bujur Timur dan  $7,06^{\circ}$  –  $8,02^{\circ}$  Lintang Selatan. Luas Kota Malang adalah 11.006 Ha dan wilayah administratif Kota Malang terbagi menjadi 5 (lima) kecamatan yang terdiri dari 57 (lima puluh tujuh) kelurahan, kelima kecamatan tersebut adalah : Kedungkandang, Klojen, Blimbing, Lowokwaru dan Sukun.



##### IV.1.1. Topografi






Kota Malang terletak pada ketinggian 380 – 667 m dari permukaan laut dan dikelilingi oleh wilayah pegunungan antara lain : Gunung Semeru, Gunung Kawi, Gunung Anjasmoro dan Gunung Arjuno.

Luas daerah berdasarkan ketinggian tempat dibagi menjadi 4 bagian yaitu :

- Ketinggian 380 – 400 m, luas daerah = 100,15 Ha
- Ketinggian 400 – 500 m, luas daerah = 8.422,63 Ha
- Ketinggian 500 – 600 m, luas daerah = 2.346,41 Ha

- Ketinggian 600 – 667 m, luas daerah = 136,47 Ha
- Total = 11.006,00 Ha

Keterangan :

-  : Kecamatan Klojen
-  : Kecamatan Blimbing
-  : Kecamatan Lowokwaru
-  : Kecamatan Sukun
-  : Kecamatan Kedungkandang

Bentangan Kota Malang sebagian besar berupa dataran dengan kemiringan lereng 0 – 15% dengan luasan 96,3% luas Kota Malang sedangkan sisanya 3,7% merupakan kawasan berlereng dengan kemiringan lebih besar dari 15%.

**Jenis tanah :**

- Alluvial kelabu kehitaman seluas 6.930,267 Ha (58,42%)
- Mediteran coklat seluas 1.225,160 Ha (10,33%)
- Asosiasi latosol coklat kemerah-merahan dan gley coklat seluas 1.942,160 Ha (16,37%)
- Asosiasi andosol coklat dan gley hummus seluas 1.765,160 Ha (14,88%)

**Iklm**

Keadaan iklim di Kotamadya Malang merupakan iklim tropis suhu udara rata-rata setahun 24,4°C.

- Pada bulan Desember-Mei pada siang hari antara 20-25°C
- Pada bulan Juni-Agustus pada siang hari antara 20-28°C
- Pada bulan September-November pada siang hari antara 24-28°C, sedangkan curah hujan rata-rata tahunan mencapai 2.279 mm dengan rata-rata terendah terjadi pada bulan Agustus dan tertinggi terjadi pada bulan Januari, dengan kelembaban udara rata-rata mencapai 72%.

#### IV.1.2. Tinjauan Kecamatan Lowokwaru

**Kecamatan Lowokwaru** merupakan salah satu kecamatan yang berada pada wilayah Kota Madya. Kecamatan Lowokwaru merupakan bagian dari lima kecamatan yang ada di kota Malang saat ini. yang diuraikan berikut ini meliputi kondisi fisik, karakteristik kependudukan, kondisi fasilitas kota, sistem jaringan pergerakan dan sistem jaringan utilitas.

Fungsi dan kegiatan utama di kecamatan Lowokwaru adalah untuk kegiatan, perdagangan, transportasi, pendidikan tinggi dan perumahan.

Adapun potensi yang dimiliki Kecamatan Lowokwaru adalah sebagai berikut:

1. Letaknya strategis dan mempunyai akses dari segala arah
2. Termasuk wilayah pengembangan intensif karena pada pola sifat lingkungan agak padat.
3. Sebagai wilayah yang dapat menyediakan tempat kerja
4. Diangkatnya intensitas koridor-koridor utama.

Pengaturan bangunan menyangkut pengaturan luas areal terbangun atau Koefisien Dasar Bangunan atau Koefisien Lantai Bangunan (KDB/KLB), kepadatan bangunan, ketinggian bangunan serta pengaturan fisik bangunan.

1. Dalam upaya pengaturan intensitas bangunan di Kecamatan Lowokwaru, pengaturan *koefisien dasar bangunan* (KDB) pada komponen-komponen guna lahan ditetapkan sebagai berikut:
  - Kawasan perdagangan dan jasa disepanjang Jalan Letjen Sutoyo dan Jalan Soekarno-Hatta dengan KDB 70-80%
  - Kawasan perdagangan dan jasa dengan lingkup pelayanan sub bagian wilayah kota dengan KDB 60-70%
  - Kawasan perumahan kepadatan tinggi dan industri kecil dengan KDB 50-60%
  - Kawasan perumahan kepadatan sedang dengan KDB 40-50%

- Kawasan perumahan kepadatan rendah dengan KDB 30-40%
- Kawasan ruang terbuka hijau sepanjang Sungai Brantas dengan KDB-nya tidak melebihi 30%

2. *Pengaturan koefisien lantai (KLB)* pada kecamatan Lowokwaru diatur ketentuan sebagai berikut:

- Kawasan perdagangan dan jasa disepanjang Jalan Letjen Sutoyo dengan KLB 70-80%
- Kawasan perdagangan dan jasa disepanjang Jalan Mayjen MT Haryono dengan KLB 70-320%
- Kawasan perdagangan dan jasa dengan lingkup pelayanan sub bagian wilayah kota disepanjang jalan yang menunjang kegiatan pendidikan tinggi dengan KLB 70-250%
- Kawasan perdagangan dan jasa dengan lingkup pelayanan sub bagian wilayah kota lainnya dengan KLB 60-200%
- Kawasan pendidikan tinggi dengan KLB 30-160%
- Kawasan perumahan kepadatan tinggi dan industri kecil dengan KLB 50-120%
- Kawasan perumahan kepadatan sedang dengan KLB 40-50%
- Kawasan perumahan kepadatan rendah dan pendidikan tinggi dengan KLB 30-40%
- Kawasan ruang terbuka hijau sepanjang Sungai Brantas dengan KLB-nya tidak melebihi 30%

3. *Pengaturan ketinggian bangunan* dimaksudkan untuk mengatur penampilan bangunan dikaitkan dengan kondisi sekeliling agar kompak dan serasi.

- Kawasan perdagangan dan jasa disepanjang Jalan Letjen Sutoyo dengan ketinggian bangunan antara 1-10 lantai.
- Kawasan perdagangan dan jasa disepanjang Jalan Mayjen MT Haryono dengan ketinggian bangunan antara 1-4 lantai.
- Kawasan perdagangan dan jasa dengan lingkup pelayanan sub bagian wilayah kota lainnya dengan ketinggian bangunan antara 1-3 lantai.

- Kawasan pendidikan tinggi dengan ketinggian bangunan antara 1-4 lantai.
- Kawasan perumahan kepadatan tinggi dan industri kecil dengan ketinggian bangunan antara 1-2 lantai.
- Kawasan perumahan kepadatan sedang dan kepadatan rendah dengan ketinggian bangunan 1 lantai.

Dalam kaitannya segi keamanan dan keserasian bangunan dengan penataan ketinggian bangunan ini dimaksudkan untuk menentukan beban bangunan terhadap tanah sehingga sesuai dengan kemampuan daya dukungnya dan menjaga agar tetap terjadi sirkulasi angin dan pencahayaan sinar matahari.

Untuk itu ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menata ketinggian bangunan, yaitu :

- a. ketinggian bangunan
- b. kemampuan lahan
- c. fungsi bangunan
- d. lanskap lingkungan
- e. ketersediaan lahan, perlu tidaknya pengembangan bangunan secara vertikal
- f. kebutuhan efisiensi pemanfaatan ruang kota.

4. *Pengaturan garis sepadan bangunan* untuk kecamatan Lowokwaru diatur ketentuan sebagai berikut:

- Kawasan perdagangan dan jasa disepanjang Jalan Letjen Sutoyo dengan garis sepadan 15-20m
- Kawasan perdagangan dan jasa disepanjang Jalan Mayjen MT Haryono dengan 10-15m
- Kawasan perdagangan dan jasa dengan lingkup pelayanan sub bagian wilayah kota disepanjang Jalan Sumbersari dan sub bagian kota lainnya dengan garis sepadan 10-15m
- Terletak ditepi jalan kolektor sekunder dengan garis sepadan bangunan selebar 8-10m.

- Disepanjang jalan lokal sekunder di Kawasan perumahan kepadatan tinggi dengan garis sepadan 3-5m.

Kebutuhan penggunaan lahan bagi pengembangan Kecamatan Lowokwaru Sampai akhir tahun perencanaan (tahun 2013):

- Fasilitas perumahan : 1.199,782 Ha
- Fasilitas pendidikan : 285.180 Ha
- Fasilitas perdagangan : 70,600 Ha
- Fasilitas peribadatan : 53,888 Ha
- Fasilitas kesehatan : 11,130 Ha
- Fasilitas kebudayaan dan rekreasi : 11,800 Ha
- Fasilitas ruang terbuka hijau : 142,099 Ha
- Fasilitas pelayanan umum : 71,810 Ha

#### IV.1.3. Kondisi Fisik Wilayah

Luas Kecamatan Lowokwaru secara keseluruhan wilayahnya sebesar 2.089,513 Ha. Yang mana dalam Kecamatan tersebut memiliki 12 kelurahan yaitu :

1. Kelurahan Mojolangu
2. Kelurahan Jatimulyo
3. Kelurahan Tulusrejo
4. Kelurahan Tunjung sekar
5. Kelurahan Tunggulwulung
6. Kelurahan Lowokwaru
7. Kelurahan Tlogomas
- 8. Kelurahan Summersari : Luas Wilayah 92,4 Ha**
9. Kelurahan Ketawang Gede
10. Kelurahan Dinoyo
11. Kelurahan Merjosari
12. Kelurahan Tlogomas

Batas – batas administratif Kecamatan Lowokwaru :

- Batas sebelah utara : Kecamatan Karangploso
- Batas sebelah barat : Kecamatan Dau
- Batas sebelah timur : Kecamatan Blimbing
- Batas sebelah selatan : Kecamatan Sukun dan Kecamatan Klojen

## IV.2. PEMAHAMAN TAPAK

### IV.2.1. Data Tapak

#### Karakteristik Lahan :

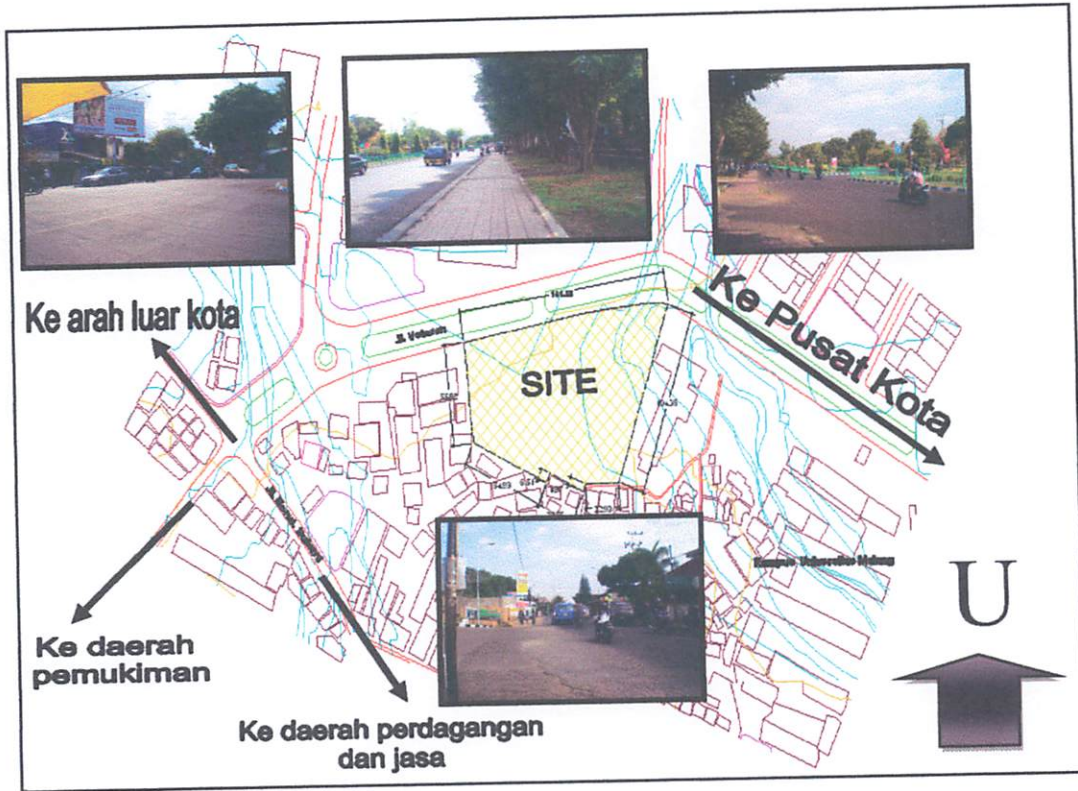
- Relatif datar.
- Terletak pada jalan arteri sekunder.
- Merupakan koridor utama Kota Malang.
- Dengan sarana dan prasarana yang memadai.
- Letak site sangat strategis karena berada di daerah kawasan pendidikan Kota Malang yaitu tepatnya di jalan Veteran yang banyak dilalui oleh pengguna jalan dan aktivitas penunjang lainnya.
- Lokasi site mudah dijangkau.
- Berada di antara kawasan pendidikan, perdagangan, pemukiman, serta perkantoran. Di sekitar site juga terdapat , hotel/ guest house, pusat pendidikan, dan sarana dan prasarana lainnya yang memadai. Sehingga letak site sangat menguntungkan.
- Jenis tanah di lokasi site digolongkan jenis tanah keras.
- View from-to site bisa menarik perhatian masyarakat.
- Banyaknya terdapat vegetasi di lingkungan site yang dapat dikembangkan.

#### Pencapaian Lokasi

Jarak Dari :

- Terminal Arjosari : ± 20 menit
- Terminal Landung Sari : ± 15 menit
- Terminal Gadang : ± 50 menit

- Alun-alun Tugu : ± 15 menit
- Pusat Kota : ± 15 menit
- ITN Kampus 1 : ± 5 menit





## IV.2.2. Fasilitas Penunjang

Fasilitas penunjang merupakan kebutuhan pelengkap untuk melengkapi sarana dan prasarana untuk kebutuhan bangunan ataupun warga yang ada di daerah tersebut. Fasilitas penunjang yang ada pada site adalah berupa :

Fasilitas Perbelanjaan dan niaga berupa :

- Minimarket
- Tempat hiburan
- Rumah makan
- Perdagangan dan jasa



Fasilitas Kesehatan berupa :

- Prakter dokter umum
- Puskesmas
- Klinik laboratorium



Fasilitas Peribadatan berupa :

- Mesjid
- Musholla

Fasilitas Infrastruktur berupa :

- Jaringan Telepon
- Air (PDAM)
- Jaringan listrik
- Jaringan Internet.
- Angkutan umum : AG, BG, TSG



### IV.3. KESIMPULAN

**Kecamatan Lowokwaru** merupakan salah satu kecamatan yang berada pada wilayah Kota Madya. Kecamatan Lowokwaru merupakan bagian dari lima kecamatan yang ada di kota Malang saat ini. yang diuraikan berikut ini meliputi kondisi fisik, karakteristik kependudukan, kondisi fasilitas kota, sistem jaringan pergerakan dan sistem jaringan utilitas.

Lokasi tapak yang direncanakan berada di kecamatan Lowokwaru, kelurahan Sumbersari, Jl Veteran, kota Malang. Dengan luas area  $\pm 10.077 \text{ m}^2$  (1. Ha ) Adapun data, sebagai berikut:

- Batas sebelah timur  
Batas sebelah timur dari lokasi tapak yang direncanakan berbatasan dengan SMA Negeri 8 Malang dan Universitas Negeri Malang.
- Batas sebelah barat  
Batas sebelah barat dari lokasi tapak yang direncanakan berbatasan dengan Kantor Dinas Pendidikan Kota Malang dan Kampus I ITN Malang serta tempat perdagangan dan jasa.
- Batas sebelah utara  
Batas sebelah utara dari lokasi tapak yang direncanakan berbatasan dengan Univesitas Brawijaya Malang dan Politeknik Negeri Malang serta tempat perdagangan dan jasa.
- Batas sebelah selatan  
Batas sebelah selatan dari lokasi tapak yang direncanakan berbatasan dengan kampus I Universitas Muhammadiyah Malang dan pemukiman penduduk serta tempat perdagangan dan jasa.



## Kondisi Lingkungan Sekitar



Keterangan :

1. Daerah Gerbang utama untuk memasuki kampus universitas brawijaya malang
2. Perempatan jalan yang menghubungkan 4 daerah seperti Jl. Sigura-gura, Jl. Bendungan Sutami, Jl. Veteran, dan daerah kawasan Sumbersari.
3. Tersedianya Trotoar untuk pejalan kaki yang dilengkapi dengan fasilitas sesuai kebutuhan untuk pedestrian seperti halnya halte, lampu jalan dan vegetasi lingkungan.
4. Daerah kawasan pendidikan (SMA Negeri 8 Malang ) dan fasilitas perbelanjaan lainnya ( Matos )
5. INBIS (Informasi Bisnis ) Universitas brawijaya Malang dan tempat niaga lainnya.

## BAB V ANALISIS

### V.1. ANALISA BENTUK



#### V.1.1. Bentuk

Didalam posmo, bentuk dan ruang adalah komponen dasar yang tidak harus berhubungan satu menyebabkan yang lain (sebab akibat), keduanya menjadi 2 komponen yang mandiri, sendiri-sendiri, merdeka, sehingga bisa dihubungkan atau tidak.

Yang jelas bentuk memang berbeda secara substansial, mendasar dari ruang. Ciri pokok dari bentuk adalah 'ada dan nyata/terlihat/teraba', sedangkan ruang mempunyai ciri khas 'ada dan tak-terlihat/tak-nyata'. Kedua ciri ini kemudian menjadi tugas arsitek untuk mewujudkannya.

Bentukan bangunan yang banyak terdiri dari setengah lingkaran dan segitiga yang mempunyai ciri khas berarsitektur michael graves. Adanya penambahan ornamen untuk menciptakan kesan post-modern – historis.

Arsitektur post-modern adalah memadukan unsur masa lalu dan masa kini sehingga untuk bentuk Hotel mengadopsi arsitektur modern.

#### V.1.2. Fungsi

Fungsi ( bukan sebagai aktivitas atau apa yang dikerjakan oleh manusia terhadap arsitektur) yang dimaksud dengan 'fungsi' di sini bukanlah 'aktivitas', bukan pula 'apa yang dikerjakan/dilakukan oleh manusia terhadap arsitektur' (keduanya diangkat sebagai pengertian tentang 'fungsi' yang lazim digunakan dalam arsitektur modern). Dalam arsitektur posmo yang dimaksud fungsi adalah peran dan kemampuan arsitektur untuk mempengaruhi dan melayani manusia, yang disebut manusia bukan hanya pengertian manusia sebagai makhluk yang berpikir, bekerja melakukan kegiatan, tetapi manusia sebagai makhluk yang berpikir, bekerja, memiliki perasaan dan emosi,

mahluk yang punya mimpi dan ambisi, memiliki nostalgia dan memori. Manusia bukan manusia sebagai makhluk biologis tetapi manusia sebagai pribadi.

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

### V.1.3. Wujud

Wujud desain Hotel berlandaskan konsep-konsep perancangan dari tokoh arsitek post-modern yakni Michael Graves.

Dalam proses perancangan bentuk sebuah hotel, diawali dengan proses pengolahan bentuk dasar. Pendekatan awal yang dilakukan adalah dengan melalui tema perancangan yaitu arsitektur post-modern.

- ❑ *Ciri-ciri arsitektur post-modern menurut Michael Graves adalah banyak dipengaruhi bentukan dari arsitektur klasik.*
- ❑ Memiliki inti Bangunan.
- ❑ Bersifat natural dan serasi dengan alam.
- ❑ Memasukkan unsur-unsur simbolis yang di ambil dari kultur masyarakat pada beberapa desain.
- ❑ Menggunakan Deep Colour.

Melihat kenyataan di atas Konsep dasar perancangan adalah *Futuristic City Hotel*, maksudnya adalah konsep desain yang simple dan berorientasi ke bentuk masa depan yang dipengaruhi bentukan dari arsitektur klasik yang terbayang oleh kita pada masa sekarang.

### V.1.4. Tekstur dan Warna

Peranan *tekstur* dan warna pada bangunan perancangan dapat memancing emosi dan imajinasi dari tiap-tiap orang yang melihatnya.

Tekstur, merupakan sifat permukaan suatu bentuk yang dapat menaikkan, mempertegas dan mengaburkan suasana ruang. Tekstur yang

dirancang mampu menstimulus tidak hanya indera penglihatan saja, tekstur memiliki efek dramatis ketika dikaitkan dengan studi cahaya dan bayangan. Kesan yang ditimbulkan oleh tekstur tersebut:

Jenis / Tekstur	Kesan
Halus	Menyenangkan, Ketenangan, Kelembutan
Kasar	Menarik perhatian, Kekuatan, Ancaman

Tabel IV.1: Kesan yang ditimbulkan oleh tekstur.

- Tekstur kasar menimbulkan kesan maskulin.
- Tekstur halus mencerminkan hal-hal resmi dan anggun.
- Tekstur yang kasar dan tebal cenderung membuat ruangan lebih kecil dan sempit.
- Tekstur yang licin dan ringan menimbulkan kesan luas dan ringan.
- Tekstur kasar membuat intensitas warna tampak lebih lemah dan redup.
- Tekstur licin membuat intensitas warna tampak lebih kuat.

Warna dapat menimbulkan pancaran tertentu yang dapat ditangkap oleh mata, sehingga dapat menimbulkan persepsi secara psikologis. Warna dapat berperan dalam memperkuat bentuk dan mampu memberikan ekspresi kepada pikiran dan jiwa manusia yang melihatnya. Warna menentukan karakter warna dapat menciptakan suasana yang kita harapkan.

Kesan yang ditimbulkan oleh warna adalah :

Macam	Kesan
Warna-warna Gelap	Berat, sedih, kelesuan, misteri
Warna-warna Terang	Keberanian, semangat, dinamis
Warna, warna Lembut	Tenang, tentram, nyaman
Warna-warna Panas	Agresif, merangsang
Warna, warna dingin	Kalem, tenang, sejuk

Tabel IV.2: Kesan yang ditimbulkan oleh warna.

Dalam arsitektur post-modern, peranan tekstur dan warna pada wujud bangunan sangat penting, dengan demikian ketika manusia berada di dekatnya akan merangsang beberapa indera. Tidak hanya indera penglihatan saja tetapi juga indera perasa. Sehingga makna bangunan yang ingin disampaikan

memiliki kesan yang sangat menjiwa. Warna dapat menyampaikan kesan-kesan pada suatu bangunan secara langsung kepada manusia yang melihatnya, kesan visual dapat dipersepsikan secara langsung oleh manusia.

Dalam kasus perancangan Hotel ini, penggunaan warna pada bangunan ini adalah Deep Colour yakni identitas dari post-modern Michael Graves.

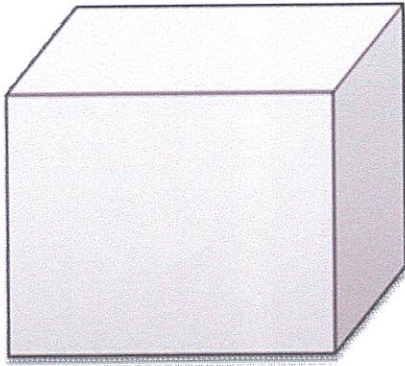
#### **V.1.5. Ornamen**

Ornamen adalah suatu bentuk dekorasi yang dipakai untuk memperindah ruang berkaitan dengan penciptaan suasana ruang, maka pemilihan ornamen dipilih yang memberikan kesan seperti yang diinginkan. Ornamen dapat berwujud dua dimensi atau tiga dimensi. Penggunaan terlalu banyak ornamen akan menimbulkan kesan kacau.

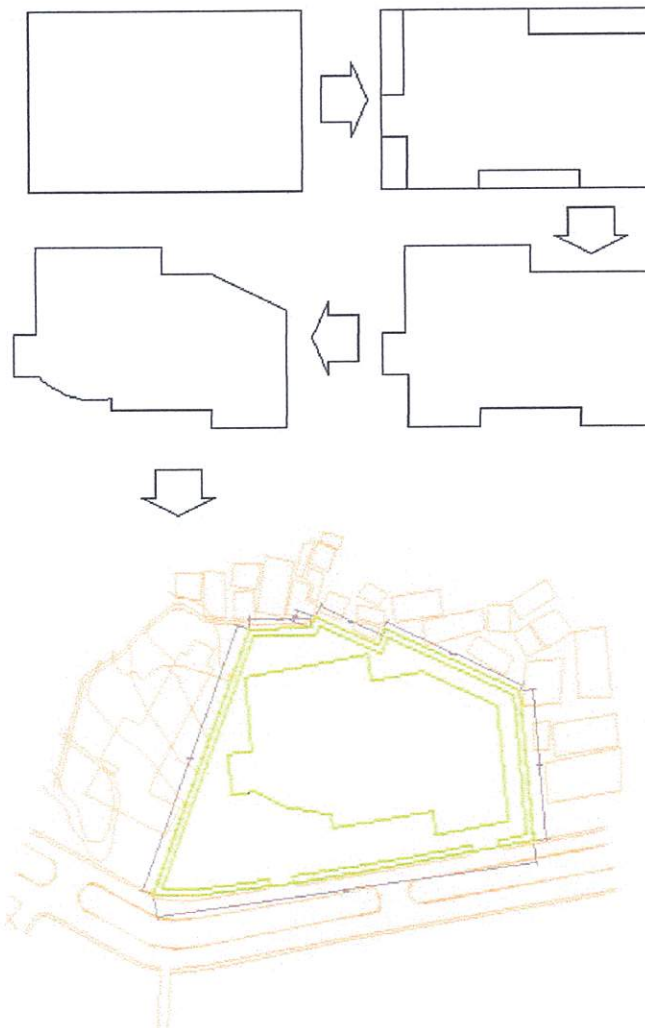
Dalam perancangan bangunan hotel ini menggunakan konsep post-modern. Ornamen yang di gunakan adalah permainan komponen dan elemen klasik yang berasal dari arsitektur kolonial.



### V.1.6. Bentuk Dasar



- ❑ Bentuk ruang seperti ini mampu menampung kapasitas yang banyak beserta fasilitas didalamnya.
- ❑ Bentuk yang fleksibel mampu menyesuaikan aktivitas didalamnya.



## V.2. ANALISA RUANG

### V.2.1. Kapasitas Pemakai

- Tamu menginap  
Dari hasil analisa jumlah kamar 200 , maka tamu yang diasumsikan menginap sebanyak 200 orang.
- Tamu tidak menginap  
Diasumsikan setengah dari jumlah kamar pada hotel yaitu 100 orang baik untuk kunjungan rapat dan sebagainya
- Pengelola front of the house  
Diasumsikan pengelola dalam hotel berjumlah 1/4 dari jumlah tamu menginap yaitu 25 orang dan untuk FOTH berjumlah 20 % dari jumlah pengelola yaitu 5 orang
- Pengelola back of the house  
Diasumsikan 80 % dari jumlah pengelola yaitu 20 orang

### V.2.2. Programming

#### 1. Fasilitas utama

- Kamar Tidur
  - Single room 50 % ( 50% X 200 ) 100 buah
  - Double room 30% ( 30% X 200 ) 60 buah
  - Suite room 20% ( 20% X 200 ) 40 buah
- Function room
- Meeting room
- Restoran

- Bar
- Coffee Shop
- Lounge

## **2. Fasilitas sekunder**

- Fitness center
- Kolam renang

## **3. Fasilitas penunjang**

- Mini market
- Apotek
- Travel biro
- Rental car

## **4. Unit pelayanan umum**

- Entrance hall
- Front desk
- Lobby
- Musholla
- Security
- Toilet

## **5. Unit pengelola**

- Kantor Pengelola

- Ruang Administrasi
- Ruang Manajer

## 6. Unit pelayanan servis

- Ruang generator
- Ruang Kepala Instalasi Teknik
- Ruang MEE
- Lift
- Ruang Cleaning Service
- Gudang
- Dapur
- Pantry
- Ruang loker
- Ruang istirahat
- House keeping
- Toilet
- Tempat parkir

## V.2.3. ANALISA BESARAN RUANG

### 1. Fasilitas utama

- Kamar Tidur
  - Single room 50 % ( 50% X 200 ) 100 buah  
 Standar =  $4 \times 6 = 24 \text{ m}^2$  (data arsitek II : 128)  
 $= 100 \times 24 = 2.400 \text{ m}^2$
  - Twin room 30% ( 30% X 200 ) 60 buah  
 Standar =  $6 \times 6 = 36 \text{ m}^2$  (data arsitek II : 128)

$$= 60 \times 36 = 2.160 \text{ m}^2$$

- Double room 20% ( 20% X 200 ) 40 buah

$$\text{Standar} = 8 \times 6 = 48 \text{ m}^2 \text{ (data arsitek II : 128)}$$

$$= 40 \times 48 = 1.920 \text{ m}^2$$

- Function room

Diasumsikan kapasitas = 500 orang

$$500 \text{ orang} \times 1 \text{ m}^2 \text{ kebutuhan gerak} = 500 \text{ m}^2$$

$$\text{Sirkulasi } 10\% = 50 \text{ m}^2$$

$$\text{Panggung } 4 \times 18 = 72 \text{ m}^2$$

$$\text{Ruang ganti pria + wanita} = 2 \times (3 \text{ m} \times 3 \text{ m}) = 18 \text{ m}^2$$

$$\text{Gudang} = 20 \text{ m}^2$$

$$\text{Ruang Proyektor} = 25 \text{ m}^2$$

$$\text{Toilet } 2 \text{ unit} = 2 \times 6 \text{ m}^2 = 12 \text{ m}^2$$

$$\text{Maka} = 500 \text{ m}^2 + 50 \text{ m}^2 + 72 \text{ m}^2 + 18 \text{ m}^2 + 20 \text{ m}^2 + 25 \text{ m}^2 + 12 \text{ m}^2 =$$

$$\boxed{697 \text{ m}^2}$$

- Meeting room

Diasumsikan kapasitas = 100 orang

$$100 \text{ orang} \times 1 \text{ m}^2 \text{ kebutuhan gerak} = 100 \text{ m}^2$$

$$\text{Sirkulasi } 10\% = 10 \text{ m}^2$$

$$\text{Panggung } 4 \times 18 = 72 \text{ m}^2$$

$$\text{Ruang ganti pria + wanita} = 2 \times (3 \text{ m} \times 3 \text{ m}) = 18 \text{ m}^2$$

$$\text{Gudang} = 20 \text{ m}^2$$

$$\text{Ruang Proyektor} = 25 \text{ m}^2$$

$$\text{Toilet } 2 \text{ unit} = 2 \times 6 \text{ m}^2 = 12 \text{ m}^2$$

$$\text{Maka} = 100 \text{ m}^2 + 10 \text{ m}^2 + 72 \text{ m}^2 + 18 \text{ m}^2 + 20 \text{ m}^2 + 25 \text{ m}^2 + 12 \text{ m}^2 =$$

$$\boxed{257 \text{ m}^2}$$

- Restoran

Asumsi pengunjung 20% dari 450 pengunjung

$$\text{Maka } \frac{20}{100} \times 450 = 90 \text{ orang}$$

90 pengunjung x standar kebutuhan ruang

$$90 \times 1 \text{ m}^2 = 90 \text{ m}^2 * \text{ sirkulasi } 10\%$$

$$\frac{10}{100} \times 90 = 9 \text{ m}^2 = 90 \text{ m}^2 + 9 \text{ m}^2 = \boxed{99 \text{ m}^2}$$

- Bar

Asumsi pengunjung 20% dari 450 pengunjung

$$\text{Maka } \frac{20}{100} \times 450 = 90 \text{ orang}$$

90 pengunjung x standar kebutuhan ruang

$$90 \times 1 \text{ m}^2 = 90 \text{ m}^2 * \text{ sirkulasi } 10\%$$

$$\frac{10}{100} \times 90 = 9 \text{ m}^2 = 90 \text{ m}^2 + 9 \text{ m}^2 = \boxed{99 \text{ m}^2}$$

- Coffee Shop

Asumsi pengunjung 20% dari 450 pengunjung

$$\text{Maka } \frac{20}{100} \times 450 = 90 \text{ orang}$$

90 pengunjung x standar kebutuhan ruang

$$90 \times 1 \text{ m}^2 = 90 \text{ m}^2 * \text{ sirkulasi } 10\%$$

$$\frac{10}{100} \times 90 = 9 \text{ m}^2 = 90 \text{ m}^2 + 9 \text{ m}^2 = \boxed{99 \text{ m}^2}$$

- Lounge

Diasumsikan 1 pengunjung berada di lounge selama 10 menit, maka:

$$\frac{10}{60} \times 450 = 75 \text{ orang}$$

75 x standar kebutuhan ruang

$$75 \times 1 \text{ m}^2 = 75 \text{ m}^2$$

$$\text{Sirkulasi } 20\% = \frac{20}{100} \times 75 = 15 \text{ m}^2$$

$$75 + 15 \text{ m}^2 = \boxed{90 \text{ m}^2}$$

## 2. Fasilitas sekunder

- Fitness center

Standart = 200 m<sup>2</sup> (Data Arsitek II : 158)

- Kolam renang

asumsi = 500 m<sup>2</sup>

## 3. Fasilitas penunjang

- Mini market

Standart = 100 m<sup>2</sup> (Data Arsitek II : 40)

- Apotek

Asumsi = 15 m<sup>2</sup>

- Travel biro

Asumsi = 12 m<sup>2</sup>

- Rental car

Asumsi = 12 m<sup>2</sup>

#### 4. Unit pelayanan umum

- Entrance hall

Diasumsikan 1 orang pengunjung berada di entrance hall selama 5

menit, maka:  $\frac{5}{60} \times 450 = 38$  orang

38 x standar kebutuhan ruang

$$38 \times 1 \text{ m}^2 = 38 \text{ m}^2$$

$$\text{Sirkulasi } 10\% = \frac{10}{100} \times 38 = 3,8 \text{ m}^2$$

$$\sim 38 \text{ m}^2 + 3,8 \text{ m}^2 = 41,8 \text{ m}^2$$

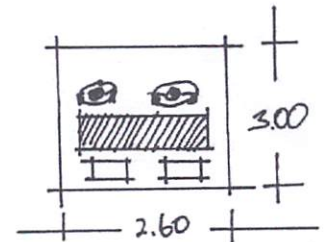
$$\sim \text{maka didapat} = \boxed{41,8 \text{ m}^2} \quad \boxed{42 \text{ m}^2}$$

- Front desk

$$\text{Standar gerak} = 7,8 \times 1 \text{ m}^2 = 7,8 \text{ m}^2$$

$$\text{Sirkulasi } 10\% = 7,8 \times 10\%$$

$$\text{Maka didapat} = 0,78 + 7,8 = \boxed{8,58 \text{ m}^2} \quad \boxed{9 \text{ m}^2}$$



- Lobby

Kapasitas 100 orang

$$100 \text{ orang} \times 1 \text{ m}^2 = 100 \text{ m}^2$$

$$\text{Sirkulasi } 10\% = \frac{10}{100} \times 100 = 10 \text{ m}^2$$

$$\text{Maka } 100 + 10 \text{ m}^2 = \boxed{110 \text{ m}^2}$$



- Musholla

$$\text{Kapasitas 50 orang} = 50 \times 0,75 \text{ m}^2 = 37,5 \text{ m}^2$$

$$\text{Ruang gerak } 1 \times 50 = 50 \text{ m}^2$$

$$\text{Sirkulasi } 10\% = \frac{10}{100} \times (50 \text{ m}^2 + 37,5 \text{ m}^2) = 8,75 \text{ m}^2$$

$$\text{Maka } 37,5 + 8,75 \text{ m}^2 = 46,25 \text{ m}^2 \sim \boxed{47 \text{ m}^2}$$

- Ruang Security

$$\text{Standar Ruang } 2 \times 1 \text{ m}^2 = 2 \text{ m}^2$$

$$\text{Sirkulasi } 10\% = 0,376 + 3,696$$

$$= \boxed{4 \text{ m}^2} \times 5 \text{ orang} = \boxed{20 \text{ m}^2}$$

- Toilet

Kapasitas 2 unit (pria + wanita)

1 unit  $6 \text{ m}^2$  (asumsi)

$$2 \times 6 \text{ m}^2 = \boxed{12 \text{ m}^2}$$

## 5. Unit pengelola

- Kantor Pengelola

asumsi =  $20 \text{ m}^2$

- Ruang Administrasi

Standart = 25 m<sup>2</sup>

- Ruang Manajer

Standart = 25 m<sup>2</sup>

## 6. Unit pelayanan servis

- Ruang generator

Asumsi = 20 m<sup>2</sup>

- Ruang Kepala Instalasi Teknik

Standart = 12 m<sup>2</sup> (Data Arsitek II : 11)

- Ruang MEE

Asumsi = 80 m<sup>2</sup>

- Lift

(Data Arsitek II : 212)

Ukuran kotak lift = 0.9 x 1.2 = 1,08 ~ 1,1 m<sup>2</sup>

Ukuran Terowongan/Cerobong Lift = 1.25 x 1.5 = 1,875 ~ 1,9m<sup>2</sup>

Jadi ukuran 1 unit lift = 3 m<sup>2</sup>

Maka jika jumlah lift 4 unit

$$4 \times 3 \text{ m}^2 = \boxed{12 \text{ m}^2}$$

- Ruang Cleaning Service

Kapasitas 30 orang

Standar =  $0,8 \text{ m}^2/\text{orang}$  (data arsitek I : 170)

$$= 30 \times 0,8 \text{ m}^2 = 24 \text{ m}^2$$

Kab.ruang gerak =  $1 \text{ m}^2 \times 24 = 24 \text{ m}^2$

Sirkulasi 10 % =  $2,4 + 24 = 26,4 \text{ m}^2 = 26 \text{ m}^2$

- Gudang

Asumsi =  $20 \text{ m}^2$

- Dapur

Asumsi =  $200 \text{ m}^2$

- Pantry

Kapasitas 30 orang

Standar =  $0,8 \text{ m}^2/\text{orang}$  (data arsitek I : 170)

$$= 30 \times 0,8 \text{ m}^2 = 24 \text{ m}^2$$

Kab.ruang gerak =  $1 \text{ m}^2 \times 24 = 24 \text{ m}^2$

Sirkulasi 10 % =  $2,4 + 24 = 26,4 \text{ m}^2 = 26 \text{ m}^2$

- Ruang loker

Kapasitas 75 orang

Standar locker =  $0,8 \text{ m}^2/\text{orang}$  (data arsitek I : 170)

$$= 75 \times 0,8 \text{ m}^2 = 60 \text{ m}^2$$

Kab.ruang gerak =  $1 \text{ m}^2 \times 60 = 60 \text{ m}^2$

Sirkulasi 10 % =  $6 + 60 = 66 \text{ m}^2$

- Ruang istirahat

Kapasitas 30 orang

Standar =  $0,8 \text{ m}^2/\text{orang}$  (data arsitek I : 170)

$$= 30 \times 0,8 \text{ m}^2 = 24 \text{ m}^2$$

Kab.ruang gerak =  $1 \text{ m}^2 \times 24 = 24 \text{ m}^2$

Sirkulasi 10 % =  $2,4 + 24 = 26,4 \text{ m}^2 = 26 \text{ m}^2$

- House keeping

Kapasitas 20 orang

Standar =  $0,8 \text{ m}^2/\text{orang}$  (data arsitek I : 170)

$$= 20 \times 0,8 \text{ m}^2 = 16 \text{ m}^2$$

Kab.ruang gerak =  $1 \text{ m}^2 \times 16 = 16 \text{ m}^2$

Sirkulasi 10 % =  $1,6 + 16 = 17,6 \text{ m}^2 = 18 \text{ m}^2$

- Toilet

Kapasitas 2 unit (pria + wanita)

1 unit  $6 \text{ m}^2$  (asumsi)

$$2 \times 6 \text{ m}^2 = \boxed{12 \text{ m}^2}$$

- Tempat parkir

### Perhitungan Parkir

#### ➤ Parkir Umum (pengunjung)

Asumsi 5 % menggunakan kendaraan umum

Asumsi 70 % menggunakan kendaraan pribadi (mobil)

$$70 \% \times 200 \text{ orang} = 140 \text{ orang}$$

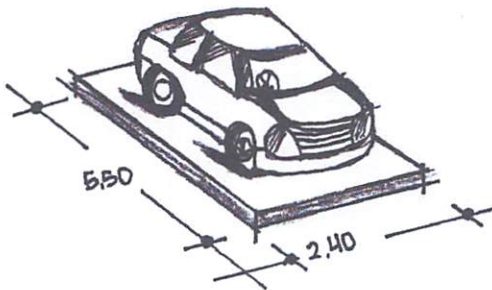
1 mobil untuk 4 orang ~ 35 mobil

Standart :  $5,5 \times 2,4 \text{ m}$  (data arsitek I : 22)

$$35 \times (5,5 \times 2,4) = 462 \text{ m}^2$$

$$\text{Sirkulasi } 40 \% = \underline{184,8 \text{ m}^2}$$

$$646,8 \text{ m}^2 = 647 \text{ m}^2$$



Asumsi 20 % menggunakan bis

$$20 \% \times 200 \text{ orang} = 40 \text{ orang}$$

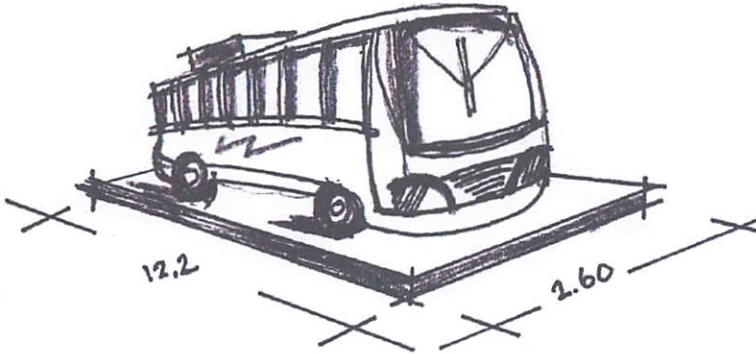
1 bis untuk 20 orang ~ 2 bis

Standart :  $12,2 \times 2,4 \text{ m}$  (data arsitek I : 21)

$$2 \times (12,2 \times 2,6) = 63,44 \text{ m}^2$$

$$\text{Sirkulasi } 40 \% = \frac{25,376 \text{ m}^2}{88,816 \text{ m}^2} = 89 \text{ m}^2$$

$$88,816 \text{ m}^2 = 89 \text{ m}^2$$

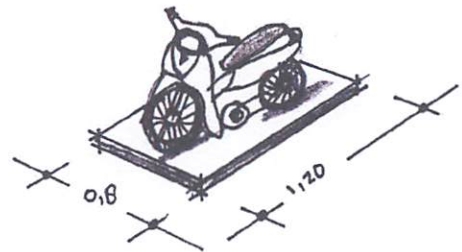


Asumsi 5 % menggunakan sepeda motor

$$5 \% \times 200 \text{ orang} = 10 \text{ orang} \sim 10 \text{ sepeda motor}$$

$$1 \text{ Sepeda motor} = 0,8 \times 1,2$$

$$10 \times 0,8 \times 1,2 = 9,6 \text{ m}^2 = 10 \text{ m}^2$$



### ➤ Parkir Khusus Pengelola

Kapasitas pengelola 50 orang

Asumsi = 40 orang menggunakan mobil

$$40 \times 5,5 \times 2,4 = 528 \text{ m}^2$$

$$\text{Sirkulasi } 10 \% = 52,8 \text{ m}^2 = 581 \text{ m}^2$$

10 orang menggunakan sepeda motor

$$10 \times 0,8 \times 1,2 = 9,6 \text{ m}^2$$

$$\text{Sirkulasi } 10 \% = 0,96 = 11 \text{ m}^2$$

#### V.2.4. Rekapitulasi Besaran Ruang

Pencahayaan--Penghawaan--suasana ruang

##### ❖ Fasilitas utama

No	Nama ruangan	Luasan	Pencahayaan		Penghawaan	
			Alami	Buatan	Alami	Buatan
1.	Kamar tidur	6.480 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
2.	Function room	697 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
3.	Meeting room	257 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
3.	Restoran	99 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
4.	Bar	99 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
5.	Coffee shop	99 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
6.	Lounge	90 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
7.	Toilet	12 m <sup>2</sup>	-	√	√	-
*	<b>Total Luasan</b>	<b>7.833 m<sup>2</sup></b>				

##### ❖ Fasilitas sekunder

No	Nama ruangan	Luasan	Pencahayaan		Penghawaan	
			Alami	Buatan	Alami	Buatan
1.	Fitness center	200 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
2.	Kolam renang	500 m <sup>2</sup>	√	√	√	-
3.	Toilet	12 m <sup>2</sup>	-	√	√	-
*	<b>Total Luasan</b>	<b>712 m<sup>2</sup></b>				

❖ Fasilitas penunjang

No	Nama ruangan	Luasan	Pencahayaannya		Pengkondisian	
			Alami	Buatan	Alami	Buatan
1.	Mini market	100 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
2.	Apotek	15 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
3.	Travel biro	12 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
4.	Rental car	12 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
5.	Toilet	12 m <sup>2</sup>	-	√	√	-
*	<b>Total Luasan</b>	<b>151 m<sup>2</sup></b>				

❖ Unit pelayanan umum

No	Nama ruangan	Luasan	Pencahayaannya		Pengkondisian	
			Alami	Buatan	Alami	Buatan
1.	Entrance Hall	42 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
2.	Front desk	9 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
3.	Lobby	110 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
4.	Musholla	47 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
5.	Ruang security	20 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
6.	Toilet	12 m <sup>2</sup>	-	√	-	√
*	<b>Total Luasan</b>	<b>240 m<sup>2</sup></b>				



❖ Unit pengelola

No	Nama ruangan	Luasan	Pencahayaan		Penghawaan	
			Alami	Buatan	Alami	Buatan
1.	Kantor pengelola	20 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
2.	Ruang Administrasi	25 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
3.	Ruang Manajer	25 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
4.	Toilet	12 m <sup>2</sup>	-	√	√	-
*	<b>Total Luasan</b>	<b>82 m<sup>2</sup></b>				

❖ Unit pelayanan servis

No	Nama ruangan	Luasan	Pencahayaan		Penghawaan	
			Alami	Buatan	Alami	Buatan
1.	Ruang Generator	20 m <sup>2</sup>	√	√	√	-
2.	Ruang Kepala instalasi teknik	12 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
3.	Ruang MEE	80 m <sup>2</sup>	√	√	√	-
4.	Ruang Cleaning service	26 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
5.	Gudang	20 m <sup>2</sup>	√	√	√	-
6.	Dapur	200 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
7.	Pantry	26 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
8.	Ruang Loker	66 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
9.	House keeping	18 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
10.	Ruang Istirahat	26 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
11.	Toilet	12 m <sup>2</sup>	-	√	√	-
12.	Lift	12 m <sup>2</sup>	-	√	√	-

13.	Tempat parkir		√	-	√	-
*	<b>Total Luasan</b>	<b>518 m<sup>2</sup></b>				

▪ **Total luasan bangunan = 9.536 m<sup>2</sup>**

**Total area terbangun = 9.536 m<sup>2</sup>**

▪ **Luas lahan/site= 10.077 m<sup>2</sup>**

▪ **BC bangunan = 60%**

**Maka = 60% x 10.077 m<sup>2</sup>**

**= 6.046 m<sup>2</sup> (area untuk bangunan)**

### V.2.5. Hubungan Ruang

Hubungan ruang ditentukan berdasarkan proses kegiatan yang terjadi sehingga dapat diketahui seberapa dekat hubungan ruang yang satu dengan yang lainnya, berdasarkan kelompok kegiatan, jenis ruang dan pengelompokan ruang maka hubungan ruang dapat dibedakan menjadi :

- Hubungan dekat

Bilamana terjadi kegiatan yang secara fungsional sangat dekat dan saling ketergantungan.

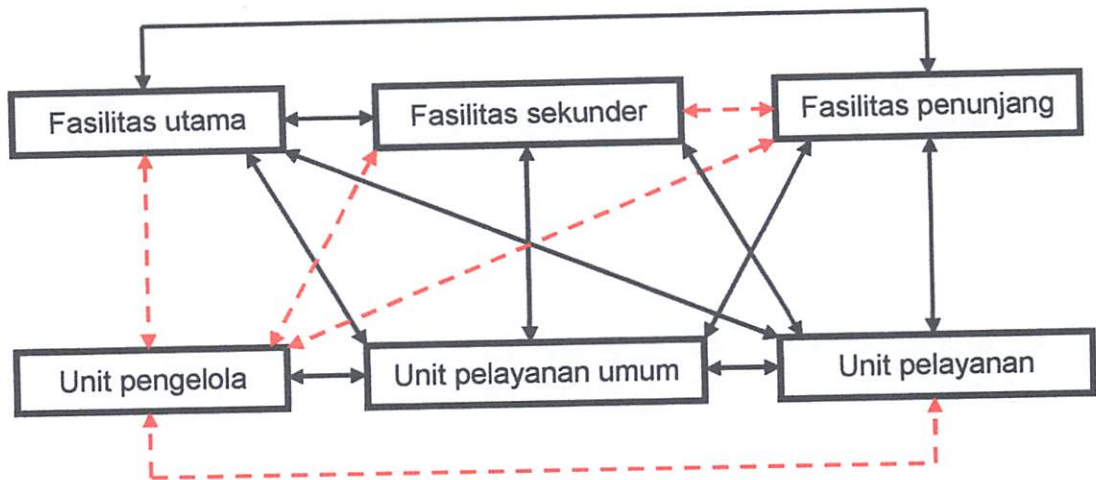
- Hubungan sedang

Bilamana terjadi kegiatan yang secara fungsional tidak terlalu dekat.

- Hubungan jauh

Bilamana terjadi hubungan kegiatan yang secara fungsional tidak dekat / tidak berhubungan.

## Diagram hubungan Ruang



Keterangan :

- ↔ : Hubungan Jauh
- ↔ : Hubungan Dekat

### V.2.6. Analisa Pencahayaan dan Penghawaan

Pencahayaan dibedakan menjadi dua, pencahayaan umum dan pencahayaan khusus. Pada pencahayaan umum atau general lighting dipertimbangkan penggunaannya dengan tujuan :

- Menjelaskan dimensi dari ruang bersangkutan ( sempit / luas, lorong panjang / pendek, bangunan tinggi / pendek ).
- Untuk menunjukkan orientasi atau arah sehingga orang tahu berjalan kearah mana.
- Memberikan suasana umum artinya apakah ruangan ini merupakan kantor, ruang pameran dsb.
- Memberikan keamanan lingkungan secara umum.

- e. Menunjukkan tempat-tempat tertentu secara jelas untuk memberikan jaminan keselamatan.

Penggunaan pencahayaan umum misalnya pada cafe, kantor, pengelola dan lain-lain. Sedangkan pencahayaan khusus atau lokal lighting dipertimbangkan penggunaannya dengan tujuan :

- a. Menunjukkan dan mengarahkan sasaran atau objek pada posisi tertentu.
- b. Menerangi benda secara khusus, walaupun terdapat penerangan umum.

Pemakaian pencahayaan khusus misalnya pada ruang pameran dan workshop bengkel untuk menerangi suatu produk atau pencahayaan bagian benda yang akan diperbaiki. Selain itu penggunaan pencahayaan alami juga digunakan dengan kegiatan utama menggunakan atap skylight dan bukaan jendela, keuntungannya adalah ekonomis dan relatif murah.

Di era 1980-an dan 1990-an, desain *lighting* utamanya lebih fokus pada pencahayaan *merchandise* (barang yang ditawarkan). Eksistensi produk di suatu toko ditonjolkan melalui penerapan *high level lighting* tepat menyorot produk yang dipasang. Hal itu dapat kita lihat pada *direct lighting* dengan *spotlight* terhadap manekin misalnya. Intensitas cahaya lampu *spot* yang kontras ketimbang ruang dan obyek sekitar yang dibuat redup, menegaskan figur manekin sebagai aksesoris. Sejalan dengan waktu dan perubahan gaya berbelanja, kini pencahayaan *merchandise* dituntut berkombinasi dengan pencahayaan ruang (*space illumination*). Bukan sekedar keseimbangan produk dan ruang, *lighting* terutama ditujukan untuk penciptaan citra ruang. *Space illumination* tematik untuk memancarkan *ambience* tertentu pun didesain agar pencahayaan mengejutkan, menggoda, menstimulasi emosi. Penerangan ruang (*general lighting*) toko hendaknya hadir dalam kuat cahaya tinggi. Citra visual didapat dari tata cahaya pada elemen arsitektur—misal, partisi, *drop off*, dan *back drop*—dengan *color rendering* yang tepat. Elemen-elemen itu sendiri mampu meningkatkan kontras bidang-bidang dalam ruang sehingga ruang tak tampil “kosong” dan datar. Permainan maju-mundur dinding, turun naik *ceiling*, profil garis, tekstur, warna dan pembayangannya semakin khas ditangkap mata bila

diramu dengan pencahayaan dan efek yang tepat. Satu lagi, pencahayaan pada satu elemen besar pengaruhnya pada kesan ruang keseluruhan. Pada dinding akan membuat ruang terasa luas, pada *ceiling* akan membuatnya terasa tinggi. Perkembangan desain toko dengan permainan elemen (estetis) arsitektur, memudahkan kreatifitas tata letak *merchandise*. Rak atau *showcase* bisa diintegrasikan dengan partisi/ dinding. Di sela-sela ruang yang terbentuk antarkeduanya, perangkat lampu dapat diletakkan, dengan *armature* yang tak terekspos. Karena di luar yang tampak cuma berkas cahaya, maka bidang elemen dan ruang keseluruhan terlihat bersih.

Untuk menciptakan *ambience* sekaligus tetap berpegang pada fungsi penerangan umum dan *merchandise*, dibutuhkan aplikasi lebih dari satu spesifikasi. Tak hanya seperti konsep *spotlight* untuk aksentasi dan *down light* untuk umum, melainkan sebuah sistem yang memuat berbagai fungsi. Dinamisasi/ fleksibilitas sistem *lighting* yang mempertimbangkan perubahan warna *display* dan warna barang seiring waktu dan tren, lebih utama menyediakan alternatif konsep pencahayaan yang cukup banyak dengan dana maksimal.

Dinamis dan fleksibel bisa dengan penggunaan *multitrack* (tidak dengan sirkuit tunggal), dengan memilih *spotlight*—pada sebuah *track* atau titik posisi yang pasti—yang arahnya dapat mudah diubah-ubah. Di samping dengan memilih *fitting* yang dapat dipakai oleh lampu-lampu yang berbeda agar tersedia kebutuhan *rendering* warna yang berbeda-beda. Sebagai catatan, tingkat *rendering* warna (*color rendering*) suatu lampu amat besar pengaruhnya terhadap kualitas visual *ambience* suatu obyek.

Sistem kontrol pencahayaan pada satu area perbelanjaan sebaiknya menyediakan 2 alternatif untuk siang dan malam dan mampu menciptakan *ambience* yang dapat berubah-ubah dengan distribusi dan warna cahaya yang berbeda-beda.

## Pencahayaan khusus

*Shop lighting* ataupun *display lighting* terdapat beberapa teknik pencahayaan yang lebih khusus dan fokus. Ada teknik *highlighting* dan *silhouetting* yang umum digunakan pada barang yang dipamerkan / ditawarkan. *Highlighting* membuat kuat cahaya obyek 5 kali lebih terang dibanding latar belakangnya. *Silhouetting* menekankan fitur khusus obyek sekaligus menghilangkan *glare*. Pada manekin, misalnya, satu spotlight yang diinstal agak rendah mendekati ke model menciptakan kontras cahaya sangat kuat, yakni sebagian sisi begitu terang dan sebagian lain berbayang gelap. Sisi *high brightness* biasa pada sebagian wajah dan bahu model, agar tercipta karakter dominan. Permainan kontras sejalan tujuan atraktif area *window* sebagai zona letak manekin pada umumnya.

Ada pula teknik *backlighting*, meletakkan sumber cahaya di belakang obyek untuk performa berkas cahaya impresif dari depan. Teknik ini umumnya digunakan untuk produk-produk kristal. Lain bila cahaya diletakkan dari arah lain, misalnya *direct lighting* dengan lampu—*halogen spots* atau *fluorescents*—dari depan. Arah ini lebih menghasilkan efek refleksi dan ekspos kilap. Kilap (*sparkle*) lebih keluar dengan *halogen spots* ketimbang *fluorescents*. Dengan *halogen*, bayangan (*shadow play*) pada latarbelakang pun lebih elegan. *Sparkle* juga menunjuk pada teknik menciptakan kontras terang pada suatu tempat gelap. Pada area *staircase/ tangga* misalnya. Tangga merupakan elemen arsitektur yang khas, terlebih dengan konsep mobilitas gerak dari perubahan tinggi dan cepatnya. Dengan permainan lampu pada bagian tangga seperti anak tangga, pengalaman itu lebih atraktif.

Selanjutnya ada aplikasi *structural lighting*, *down lighting*, *up lighting*, dan *wall washing* yang berperan menciptakan citra elemen ruang, bahkan menguatkan tampilan elemen sebagai aksentuasi ruang. *Structural lighting* menerapkan *indirect lighting* pada elemen struktural ekspos, seperti pada rangkaian balok baja di suatu bangunan *hi-tech*. Cara ini menguatkan fungsi komponen struktur sekaligus elemen arsitektur artistik.

*Down lighting* umumnya berupa teknik pencahayaan 180° dari langit-langit yang baik untuk penerangan area sirkulasi. Sedang *up lighting* berupa pencahayaan mengarah ke bidang atas, untuk menonjolkan *ceiling* atau menguatkan kesan ketinggian. Untuk cahaya pada elemen dinding bisa dengan teknik *wall washing*. Kegunaannya menonjolkan obyek di dinding, memperjelas karakter fisik dinding sendiri (wujud, tekstur, warna dan semacamnya), dan menciptakan kesan “ruang”.

### **Enticing light**

Selain konsep yang berbasis pada upaya menyajikan “pengalaman” melalui *ambience* ruang (*enticing light*), *shop lighting* diprediksi makin dalam merespons kebutuhan individual (Sjef Cornelissen, International Lighting Review 002: Shop) Seperti munculnya perhatian terhadap eksistensi figur individu dan interaksi antarmereka (*humanising light*), sampai peran makin dominan atas seluruh proses dan aktifitas dalam ruang retail (*light the process*)

Di masa depan, kenyamanan, mood dan interaksi pengunjung (khususnya di ruang retail) besar kontribusinya terhadap tren pencahayaan yang makin dinamis, mengkombinasikan beragam spesifikasi terintegrasi, fleksibel dengan sistem kontrol yang mudah. Bahkan melahirkan keberanian konsep *light as art* seperti gaya pencahayaan orkestra dan semacamnya.

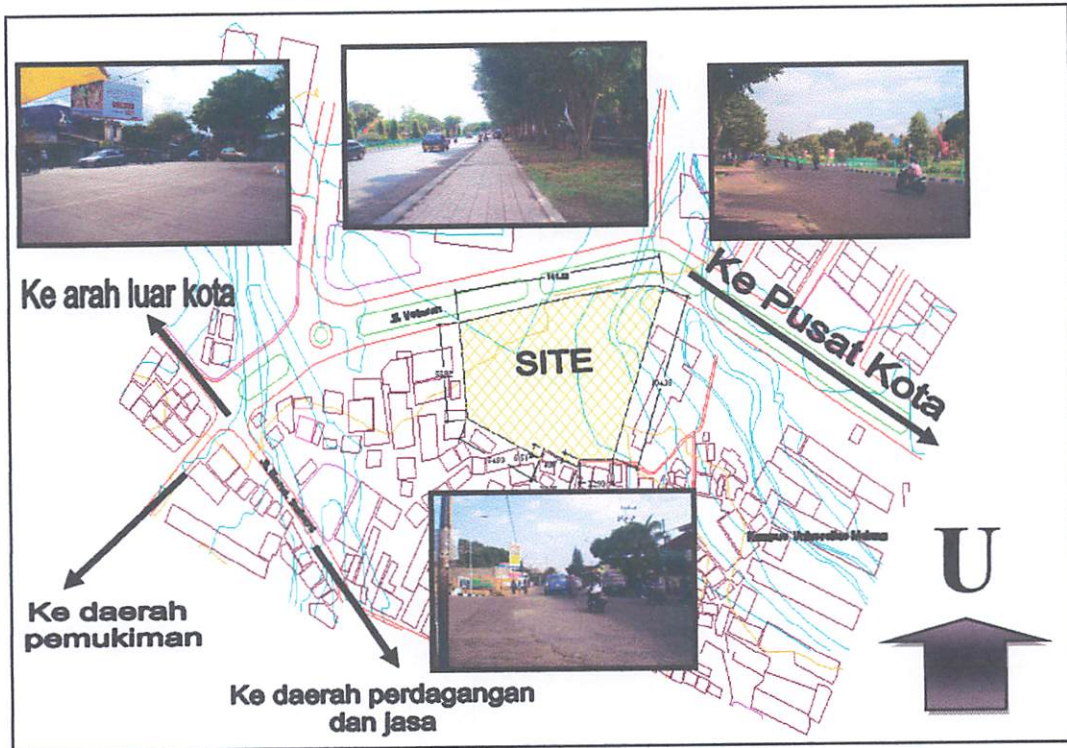
Penghawaan dibedakan menjadi dua, penghawaan buatan dan penghawaan alami. Kedua penghawaan ini mempunyai kerugian dan keuntungan. Pada penghawaan alami tidak perlu memerlukan pemeliharaan alat serta operasionalnya murah. Namun kerugiannya, penghawaan buatan dapat diatur, namun memerlukan pemeliharaan dan biaya operasional yang mahal. Penghawaan alami dapat dicapai dengan bukaan pada dinding atau atap. Sedangkan penghawaan buatan dapat dicapai dengan Air Conditioner ( AC ).

### V.3. ANALISA TAPAK

#### V.3.1. Pencapaian

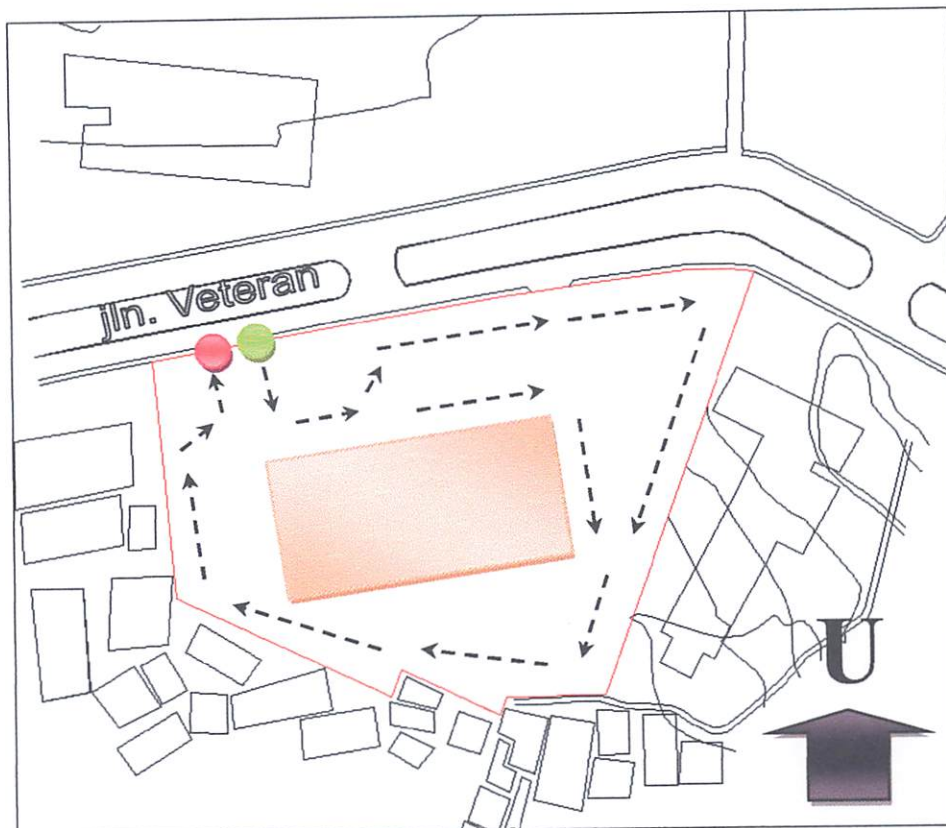
Jarak Dari :

- Terminal Arjosari : ± 20 menit
- Terminal Landung Sari : ± 15 menit
- Terminal Gadang : ± 50 menit
- Alun-alun Tugu : ± 15 menit
- Pusat Kota : ± 15 menit
- ITN Kampus 1 : ± 5 menit





### V.3.2. Sirkulasi



Keterangan:



Pintu masuk.



Pintu keluar.

---> Pergerakan kendaraan di dalam site. Mengarahkan pada satu titik pintu keluar.




Rencana peletakan massa bangunan.

### V.3.3. Noise

Kebisingan biasanya disebabkan karena keadaan lingkungan sekitarnya. Karena letak site berada dekat dengan jalan raya maka kebisingan yang terjadi disebabkan oleh kendaraan bermotor. Untuk mengurangi kebisingan tersebut maka disekitar site diberikan vegetasi.



 → Vegetasi bangunan yang berupa pepohonan dan perdu

Beberapa fungsi vegetasi:

- Pengendali iklim (radiasi sinar matahari dan udara).  
Vegetasi mengurangi radiasi matahari dengan menyerap panas matahari sehingga memberikan keteduhan untuk kawasan disekitarnya.  
Vegetasi juga sebagai penyaring debu, bau dan sehingga memberikan udara segar
- Pembatas fisik.

Vegetasi memberikan batasan terhadap pergerakan manusia dan kendaraan. Vegetasi juga sebagai pengarah.

- Pengendali suara.

Vegetasi berfungsi sebagai penghalang kebisingan yang disebabkan keadaan dilingkungan sekitarnya seperti yang disebabkan oleh kendaraan bermotor

### V.3.4. View

Letak site sangat strategis karena berada di daerah kawasan pendidikan, perdagangan, pemukiman, serta perkantoran Kota Malang yaitu tepatnya di jalan Veteran yang banyak dilalui oleh pengguna jalan dan aktivitas penunjang lainnya.

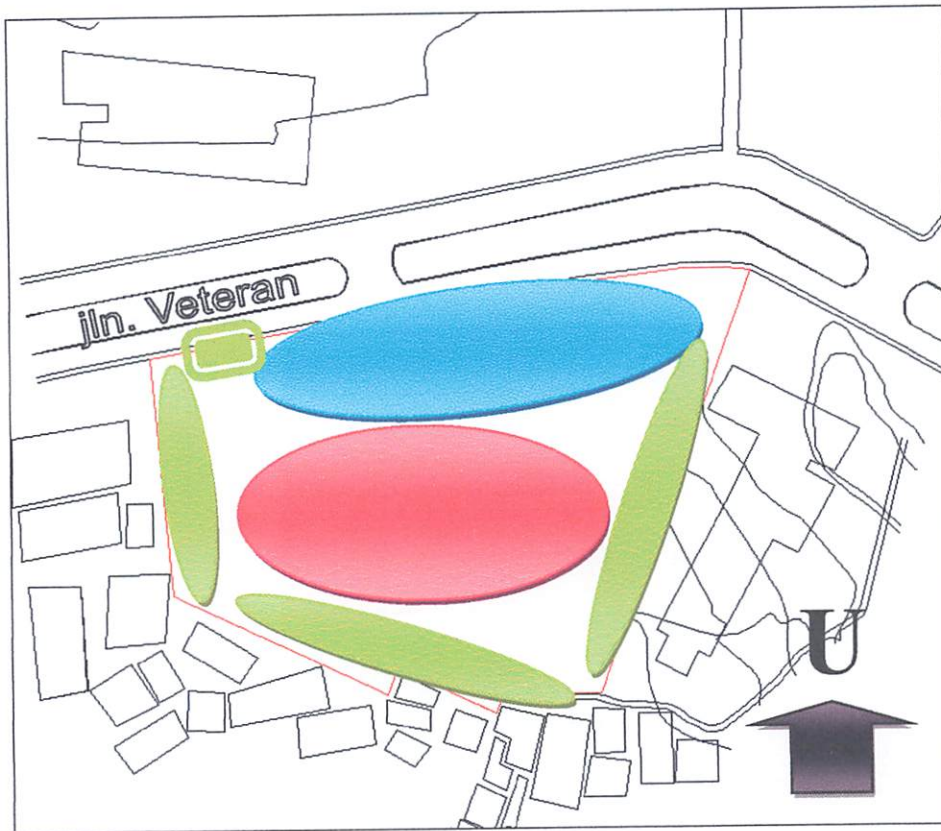
Pada jalur Jalan Veteran ini pandangan pengamat lebih bebas dengan karakter jalan yang panjang, sehingga memungkinkan pengamat bisa menikmati pandangan ke arah site.



Keterangan :

1. Universitas brawijaya malang.
2. Politeknik Negeri Malang serta tempat perdagangan dan jasa.
3. INBIS (Informasi Bisnis ) Universitas brawijaya Malang dan tempat niaga lainnya.
4. SMA Negeri 8 Malang dan Universitas Negeri Malang.

### V.3.5. Zonning Tapak



Keterangan:

- → Bangunan Hotel
- → Area Parkir



#### V.4. ANALISA STRUKTUR

Untuk menentukan sistem struktur yang digunakan maka faktor-faktor yang perlu di perhatikan adalah, - kekuatan, - kestabilan,- daya tahan bangunan,- dan estetika bangunan.

##### V.4.1. Struktur Atap

Fungsi atap sebagai pelindung panas dan kesilauan cahaya matahari secara langsung memiliki peran penting untuk menjaga temperatur terhadap interior ruangan dan sebagai penghalau angin atau tempat sirkulasi udara. Pada material atap disesuaikan dengan bentuk ruang maupun fungsi didalamnya serta sebagai struktur penopang atap ditentukan oleh beban (material atap, pengaruh angin, dan bentang). Sebagai struktur pendukung atap ruang – ruang pada bangunan hotel maka struktur memiliki kriteria sebagai berikut :

1. Memiliki bentang antar kolom yang cukup lebar maka membutuhkan struktur baja.
2. Didesain menggunakan struktur rangka kaku.

##### V.4.2. Dinding

Fungsi dinding sebagai penutup atau pembatas ruang baik secara visual maupun akustik, dan menahan pengaruh dari luar ruangan (penghalau radiasi dan sinar matahari, pelindung dari angin dan hujan, dan melindungi dari serangan binatang dari luar). Konstruksi yang digunakan adalah struktur rangka kaku dengan menggunakan beton bertulang dan pasangan batu bata.

Struktur rangka kaku di pilih karena bangunan yang menuntut fleksibilitas yang tinggi serta mampu untuk menahan bentang besar. disamping itu jenis

tumpuan yang digunakan pada rangka kaku mampu memberikan tahanan pada arah manapun dan mampu berotasi dengan bebas dan dapat menahan tranlasi.

#### **V.4.3. Pondasi**

Sesuai dengan struktur sistem rangka kaku pada bangunan dan melihat kondisi tanah pada site memiliki struktur tanah yang basah, maka jenis pondasi yang digunakan adalah foot plat yang terbuat dari beton bertulang di tambah dengan pile ( tiang pancang).

# STRUKTUR

Struktur dan konstruksi merupakan hal yang perlu dipikirkan secara matang dan direncanakan dengan Struktur dan konstruksi ini dapat menyebarkan atau meneruskan gaya yang terjadi ke tanah. Struktur ini disesuaikan dengan fungsi atau bentuk dan bangunan. Sehingga bangunan tersebut dapat menjaga dan mempertahankan saat perbetan.

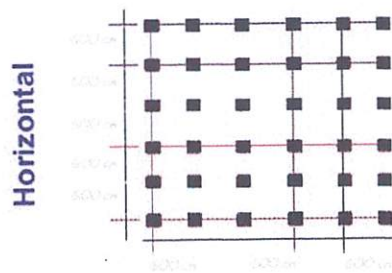
Untuk menentukan sistem struktur yang digunakan, maka kita harus memperhatikan faktor-faktor yaitu :

- Kekuatan
- Kelestarian
- Daya Tahan bangunan
- Estetika

## Sistem Modul Struktur

Sistem modul struktur berarti banyak digunakan sebagai satuan untuk penempatan sistem struktur, yaitu kolom struktur sebagai penerus beban ke pondasi. Penentuan modul struktur didasarkan atas besarnya dan luasnya ruang, peratriot, dan sirkulasi.

Gambar Sistem Modul Struktur



- Panjang bentang baja pada umumnya adalah 6 m
- Jarak bebas untuk sirkulasi parkir 90 derajat
- Jarak dalam Basement adalah 6 m



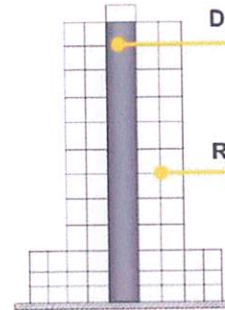
SISTEM STRUKTUR	Kelebihan	Kekurangan
Struktur Rangka Kaku (Rigid Frame)	# Fleksibilitas Ruang Tinggi # Mampu untuk Bentang Besar	# Refleksi yang Besar Akibat Gempa
Struktur Dinding Geser (Shear Wall)	# Tidak Perlu Kolom	# Fleksibilitas Ruang Kurang # Tidak Mampu Untuk Bentang Besar
Rigid Frame dan Shear Wall	# Fleksibilitas Ruang Tinggi	# Biaya Tinggi

## Struktur Rangka Kaku ;

Adalah Suatu Struktur yang terdiri atas linier yang umumnya kolom dan balok yang saling dihubungkan pada ujung-ujungnya oleh Joints (titik hubung) yang dapat mencegah rotasi relatif diantara elemen struktur yang dihubungkan.

## Dinding Geser ;

Adalah unsur pengaku vertikal yang dirancang untuk menahan gaya lateral atau gempa yang bekerja pada bangunan



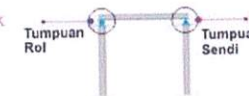
## Dinding Geser

Merupakan sistem terbuka sekaligus sebagai inti struktur bangunan yang akan mengikat kolom dan balok pada bangunan, disamping itu juga dapat berfungsi sebagai utilitas bangunan

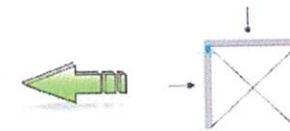
## Rangka Kaku

Rangka kaku bereaksi terhadap beban lateral, terutama melalui lentur balok dan kolom. Perilaku demikian berakibat ayunan (draft) lateral yang besar pada bangunan dengan ketinggian tertentu, akan tetapi bila dilengkapi dengan struktur inti, maka ketahanan lateral bangunan akan sangat meningkat karena interaksi inti dan rangka.

"Pemberian tumpuan rol di beberapa titik joint pada kolom dan balok diharapkan bangunan juga dapat berotasi dengan bebas dan dapat menahan translasi".

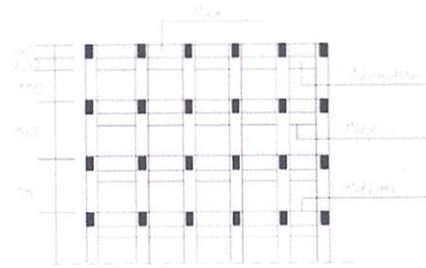


"Dengan menggunakan tumpuan sendi diharapkan dapat memberikan tahanan gaya pada arah manapun".



Dari gabungan tumpuan tersebut diharapkan mampu menahan gaya vertikal maupun gaya horizontal yang terjadi pada bangunan sehingga bangunan bisa berdiri kokoh, disamping itu juga bangunan dapat menerima beban hidup ataupun beban mati.

## Vertikal



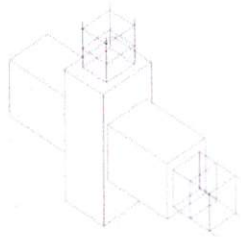
- Ketinggian ideal untuk ruang hunian berkisar antara 3,00-3,50
  - Diambil ketinggian 3,50 meter.
- Tinggi balok
  - = 1/10L
  - = 1/10.600 cm
  - = 60 cm
- Ruang bebas untuk sirkulasi dititiskan di bawah balok adalah 100 cm
- Total ketinggian tiap lantai pada unit hunian adalah:
  - = 350 cm + 60 cm + 100 cm
  - = 510 cm = 5,10 m

## Kolom dan Balok

## BETON BERTULANG

## Karakteristik:

- Dukung dapat di setak lebih fleksibel
- Tahan terhadap suhu tinggi
- Mudah didupai dan di buat
- Tidak perlu melakukan pemeliharaan
- Tahan terhadap gaya tekan
- Kurang kokoh menerima beban lateral
- Pelaksanaan lebih lama
- Bobot dan dimensi lebih besar.



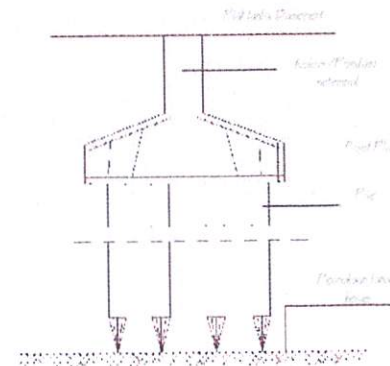
## Pondasi

Jenis pondasi yang akan di gunakan pada bangunan Hotel dan Kantor Dewa adalah pondasi setempat (Foot Plat) yang terbuat dari beton bertulang di tambah dengan Pile (Tiang Pancang), disebabkan kedalaman struktur tanah keras berada jauh di bawah permukaan tanah.

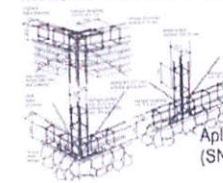
Adapun pertimbangan bangunan pondasi jenis ini adalah sebagai berikut:

- Pondasi setempat berfungsi untuk menyebarkan beban yang berasal dari kolom struktur ke dalam tanah.
- Pondasi setempat digunakan menjangkit beban bangunan yang sangat besar karena memiliki jumlah lantai yang cukup banyak.
- Pile digunakan untuk mencapai kedalaman tanah keras, agar tidak terjadi penurunan posisi bangunan dan bergesernya kedudukan pondasi.

Konstruksi Beton bertulang dan Komposit pada pondasi mampu menahan gaya tarik dan tekan, sehingga efek gaya puntir yang ditimbulkan akibat terjadinya momen dapat dihindari.



Pondasi dinding bangunan gedung bertingkat dengan kolom anker

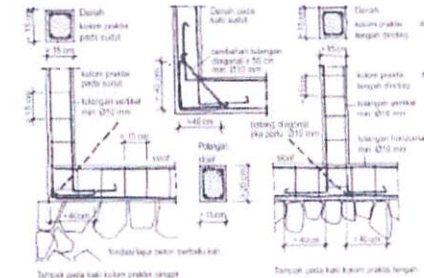
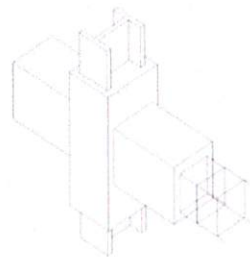


Aplikasi struktur tahanan gempa (SNI) pada bangunan ini.

## KOMPOSIT

## Karakteristik:

- Kuat terhadap gaya tarik
- Tahan terhadap suhu tinggi
- Bobot sendiri lebih ringan
- Lebih kokoh menahan gaya lateral
- Pelaksanaan lebih cepat
- Tidak memerlukan Maintenance.





## V.5. ANALISA UTILITAS

Untuk menunjang bangunan agar bisa berfungsi dengan baik maka perlu adanya sistem mechanical electrical (MEE) di antaranya seperti:

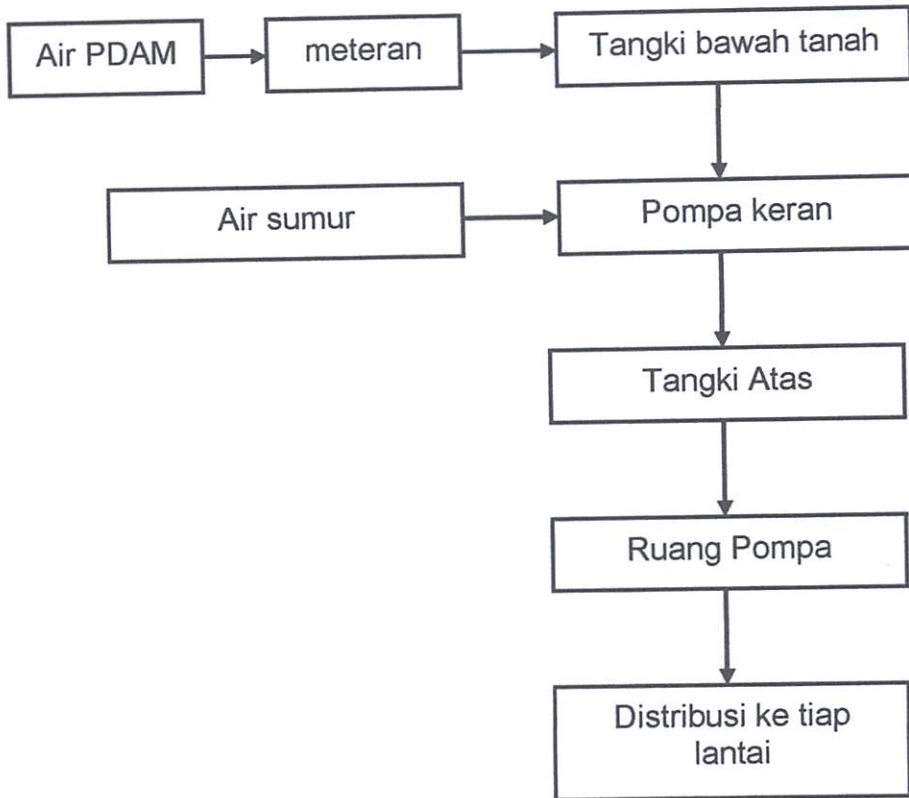
### □ *Penghawaan*

Terdapat 2 konsep penghawaan yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan. Penghawaan alami bertujuan untuk mengurangi beban penghawaan buatan. Untuk penghawaan buatan digunakan sistem pengkondisian udara / AC. Sistem AC yang digunakan yaitu sistem sentral agar lebih memudahkan dalam pengontrolan. Untuk penghawaan alami dilakukan melalui ventilasi silang.

### □ *Sistem distribusi air bersih*

Perencanaan air bersih pada bangunan hotel ini didasarkan atas tuntutan dan pertimbangan sebagai berikut :

- Air Bersih digunakan untuk air minum, mandi, cuci, pengglontoran, penyiraman taman dan pemadam kebakaran.
- Untuk air bersih bersumber dari PDAM dan air bawah tanah. Sumber air yang bersumber dari air bawah tanah merupakan sumber air utama untuk aktifitas dalam bangunan, sedangkan air PDAM digunakan sebagai sumber alternative.
- Pemakai air bersih dalam bangunan tidak selalu sama besarnya sepanjang hari, sehingga diperlukan tendon air bersih dengan kapasitas yang cukup untuk memenuhi kebutuhan air bersih pada jam-jam puncak.



□ *Sistem pembuangan air kotor / air hujan*

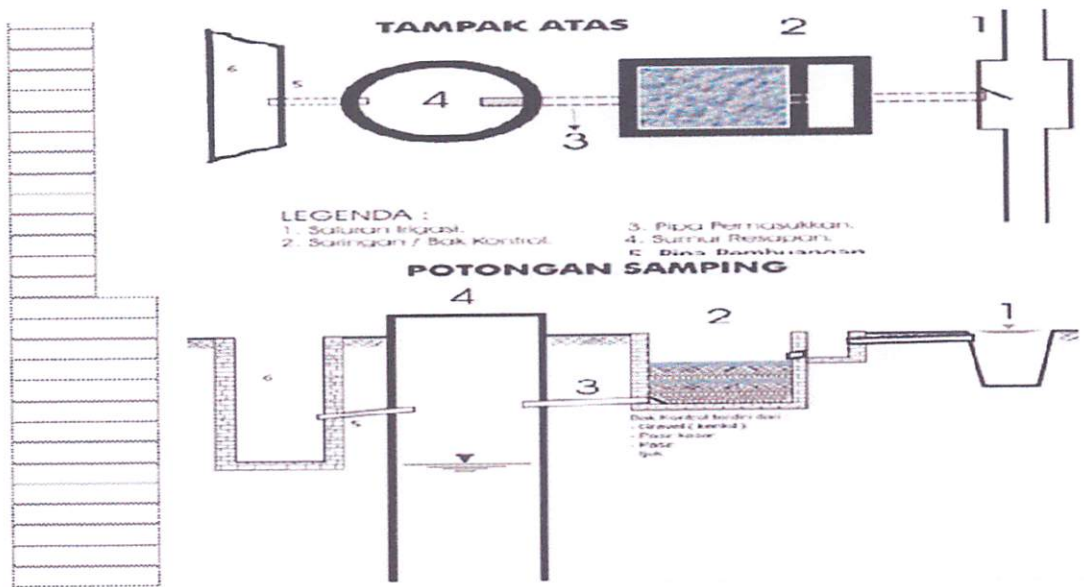
- Air Kotor



- Air Kotor Limbah Manusia



## SALURAN SUMUR AIR RESAPAN

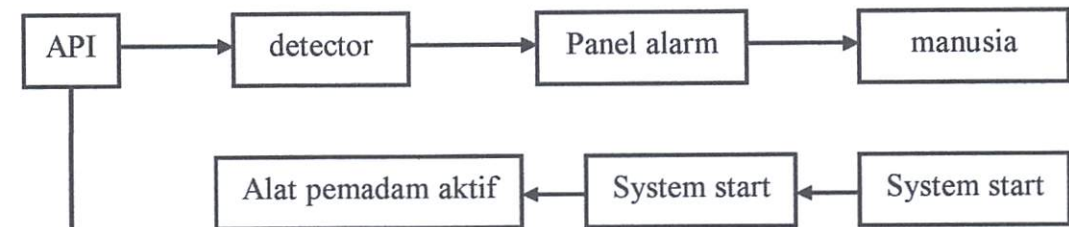


- Air Hujan

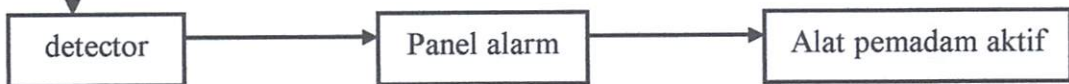


▣ *Sistem penanggulangan kebakaran*

### Sistem Semi Otomatis



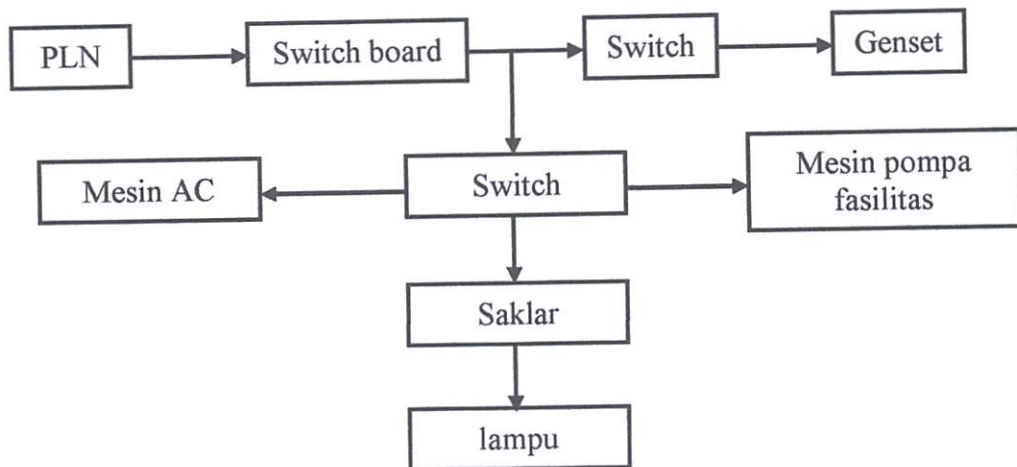
### Sistem Otomatis



### ❑ *Sistem transportasi vertikal*

### ❑ *Jaringan listrik*

Kebutuhan listrik bersumber dari PLN dan genset. Secara umum kebutuhan daya listrik digunakan untuk memenuhi 3 hal dasar, yaitu penerangan (eksterior maupun interior), untuk peralatan bengkel dan pengkondisian udara / AC.



### ❑ *Penanganan Sampah*

Perencanaan penanganan sampah dilakukan sebagai berikut :

- Pengumpulan sampah dilakukan dalam sejumlah bak / tong sampah disetiap ruang, kemudian dibuang ke bak permanen / kontainer untuk kemudian diangkut ketempat pengolahan terakhir.
- Pengangkutan sampah dalam sejumlah bak / kontainer dilakukan dengan memakai truk sampah untuk dibawa ketempat pengolahan terakhir dengan memperhatikan bak permanen dan waktu pengambilannya agar tidak mengganggu lingkungan / pandangan.

### ❑ *Sistem penangkal petir*

### ❑ *Jaringan telepon*

### ❑ *Sistem kamera CCTV.*

## BAB VI

### KONSEP

#### VI.1. Konsep Bentuk

Dari Tahap analisa yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya bahwa Bangunan Hotel harus memiliki citra bangunan komersial yang dapat mengkomunikasikan kepada pengamat, sehingga masyarakat dapat mengetahui secara jelas keberadaan obyek tersebut.

Sesuai dengan tema yang diangkat bahwa arsitektur post-modern berangkat dari bentuk. Teori Michael Graves mengangkat *Neo-Historicism* yakni mengangkat arsitektur masa lalu (kolonial di Indonesia) serta memadukannya dengan arsitektur masa kini (modern).

Wujud desain Hotel berlandaskan konsep-konsep perancangan dari tokoh arsitek post-modern yakni Michael Graves.

- ❑ *Ciri-ciri arsitektur post-modern menurut Michael Graves adalah banyak dipengaruhi bentukan dari arsitektur klasik.*
- ❑ Memiliki inti Bangunan.
- ❑ Bersifat natural dan serasi dengan alam.
- ❑ Memasukkan unsur-unsur simbolis yang di ambil dari kultur masyarakat pada beberapa desain.
- ❑ Menggunakan Deep Colour.

Dalam kasus perancangan Hotel ini, penggunaan warna pada bangunan ini adalah Deep Colour yakni identitas dari post-modern Michael Graves.

Melihat kenyataan di atas Konsep dasar perancangan adalah *Futuristic City Hotel*, maksudnya adalah konsep desain yang simple dan berorientasi ke bentuk masa depan yang dipengaruhi bentukan arsitektur klasik yang berasal dari arsitektur kolonial.

## VI.2. Konsep Ruang

Pencahayaan--Penghawaan--suasana ruang



### ❖ Fasilitas utama

No	Nama ruangan	Luasan	Pencahayaan		Penghawaan	
			Alami	Buatan	Alami	Buatan
1.	Kamar tidur	6.480 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
2.	Function room	697 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
3.	Meeting room	257 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
3.	Restoran	99 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
4.	Bar	99 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
5.	Coffee shop	99 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
6.	Lounge	90 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
7.	Toilet	12 m <sup>2</sup>	-	√	√	-
*	<b>Total Luasan</b>	<b>7.833 m<sup>2</sup></b>				

### ❖ Fasilitas sekunder

No	Nama ruangan	Luasan	Pencahayaan		Penghawaan	
			Alami	Buatan	Alami	Buatan
1.	Fitness center	200 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
2.	Kolam renang	500 m <sup>2</sup>	√	√	√	-
3.	Toilet	12 m <sup>2</sup>	-	√	√	-
*	<b>Total Luasan</b>	<b>712 m<sup>2</sup></b>				

❖ Fasilitas penunjang

No	Nama ruangan	Luasan	Pencahayaannya		Pengkondisian	
			Alami	Buatan	Alami	Buatan
1.	Mini market	100 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
2.	Apotek	15 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
3.	Travel biro	12 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
4.	Rental car	12 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
5.	Toilet	12 m <sup>2</sup>	-	√	√	-
*	<b>Total Luasan</b>	<b>151 m<sup>2</sup></b>				

❖ Unit pelayanan umum

No	Nama ruangan	Luasan	Pencahayaannya		Pengkondisian	
			Alami	Buatan	Alami	Buatan
1.	Entrance Hall	42 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
2.	Front desk	9 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
3.	Lobby	110 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
4.	Musholla	47 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
5.	Ruang security	20 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
6.	Toilet	12 m <sup>2</sup>	-	√	-	√
*	<b>Total Luasan</b>	<b>240 m<sup>2</sup></b>				

❖ **Unit pengelola**

No	Nama ruangan	Luasan	Pencahayaannya		Pengkondisian	
			Alami	Buatan	Alami	Buatan
1.	Kantor pengelola	20 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
2.	Ruang Administrasi	25 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
3.	Ruang Manajer	25 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
4.	Toilet	12 m <sup>2</sup>	-	√	√	-
*	<b>Total Luasan</b>	<b>82 m<sup>2</sup></b>				

❖ **Unit pelayanan servis**

No	Nama ruangan	Luasan	Pencahayaannya		Pengkondisian	
			Alami	Buatan	Alami	Buatan
1.	Ruang Generator	20 m <sup>2</sup>	√	√	√	-
2.	Ruang Kepala instalasi teknik	12 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
3.	Ruang MEE	80 m <sup>2</sup>	√	√	√	-
4.	Ruang Cleaning service	26 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
5.	Gudang	20 m <sup>2</sup>	√	√	√	-
6.	Dapur	200 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
7.	Pantry	26 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
8.	Ruang Loker	66 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
9.	House keeping	18 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
10.	Ruang Istirahat	26 m <sup>2</sup>	√	√	√	√
11.	Toilet	12 m <sup>2</sup>	-	√	√	-
12.	Lift	12 m <sup>2</sup>	-	√	√	-



13.	Tempat parkir		√	-	√	-
*	<b>Total Luasan</b>	<b>518 m<sup>2</sup></b>				

- **Total luasan bangunan = 9.536 m<sup>2</sup>**  
**Total area terbangun = 9.536 m<sup>2</sup>**
  
- **Luas lahan/site= 10.077 m<sup>2</sup>**
- **BC bangunan = 60%**  
**Maka = 60% x 10.077 m<sup>2</sup>**  
**= 6.046 m<sup>2</sup> (area untuk bangunan)**

### VI.3. Konsep Struktur

Untuk menentukan sistem struktur yang digunakan maka faktor-faktor yang perlu di perhatikan adalah, - kekuatan, - kestabilan,- daya tahan bangunan,- dan estetika bangunan.

Pada bangunan hotel ini faktor pemilihan struktur lebih di titik beratkan pada hasil pengolahan bentuk yang terjadi akibat dari proses awal perancangan. sehingga struktur yang digunakan pada hotel ini adalah struktur rangka kaku.

Struktur rangka kaku di pilih karena bangunan yang menuntut fleksibilitas yang tinggi serta mampu untuk menahan bentang besar. disamping itu jenis tumpuan yang digunakan pada rangka kaku mampu memberikan tahanan pada arah manapun dan mampu berotasi dengan bebas dan dapat menahan tranlasi.

Jenis pondasi yang digunakan pada bangunan ini adalah pondasi setempat (foot plat) yang terbuat dari beton bertulang di tambah dengan pile ( tiang pancang).

### VI.4. Konsep Utilitas

Untuk menunjang bangunan agar bisa berfungsi dengan baik maka perlu adanya sistem mechanical electrical (MEE) di antaranya seperti:

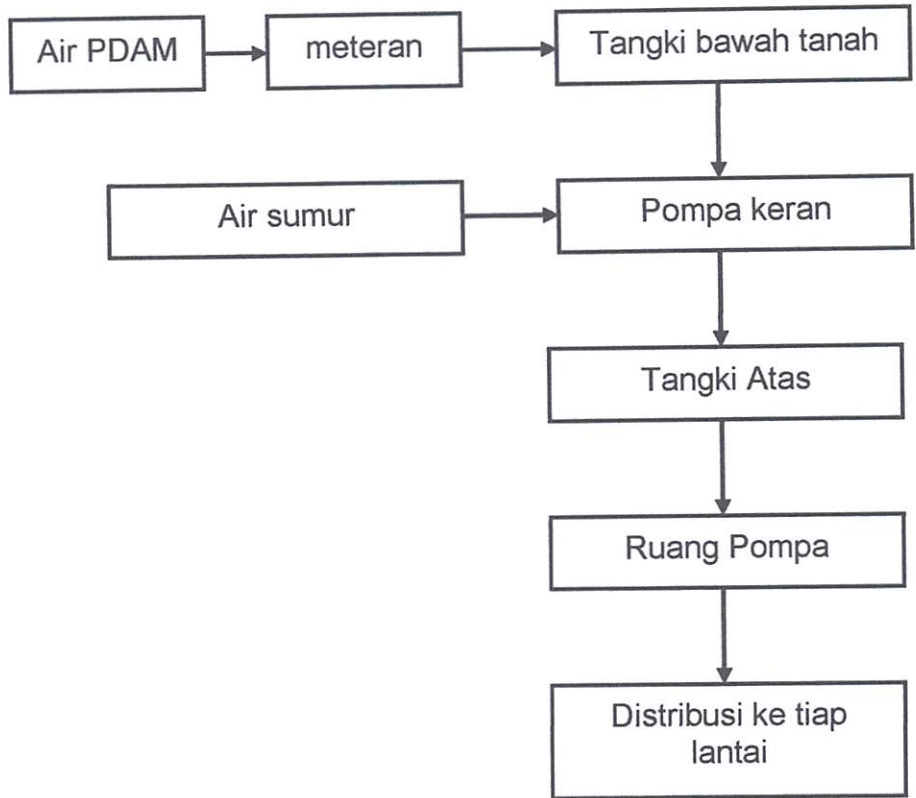
#### □ *Penghawaan*

Terdapat 2 konsep penghawaan yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan. Penghawaan alami bertujuan untuk mengurangi beban penghawaan buatan. Untuk penghawaan buatan digunakan sistem pengkondisian udara / AC. Sistem AC yang digunakan yaitu sistem sentral agar lebih memudahkan dalam pengontrolan. Untuk penghawaan alami dilakukan melalui ventilasi silang.

#### □ *Sistem distribusi air bersih*

Perencanaan air bersih pada bangunan hotel ini didasarkan atas tuntutan dan pertimbangan sebagai berikut :

- Air Bersih digunakan untuk air minum, mandi, cuci, pengglontoran, penyiraman taman dan pemadam kebakaran.
- Untuk air bersih bersumber dari PDAM dan air bawah tanah. Sumber air yang bersumber dari air bawah tanah merupakan sumber air utama untuk aktifitas dalam bangunan, sedangkan air PDAM digunakan sebagai sumber alternative.
- Pemakai air bersih dalam bangunan tidak selalu sama besarnya sepanjang hari, sehingga diperlukan tandon air bersih dengan kapasitas yang cukup untuk memenuhi kebutuhan air bersih pada jam-jam puncak.

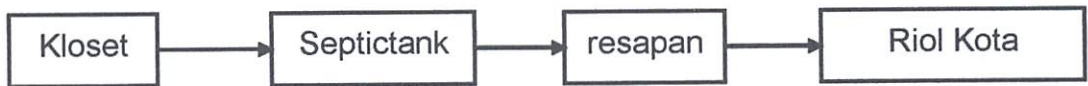


□ *Sistem pembuangan air kotor / air hujan*

- Air Kotor



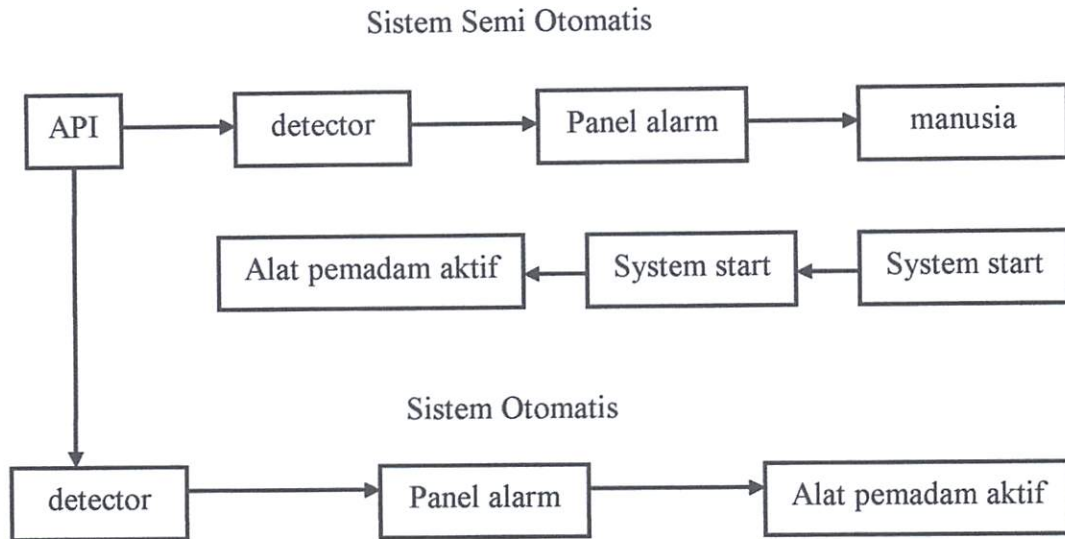
- Air Kotor Limbah Manusia



- Air Hujan



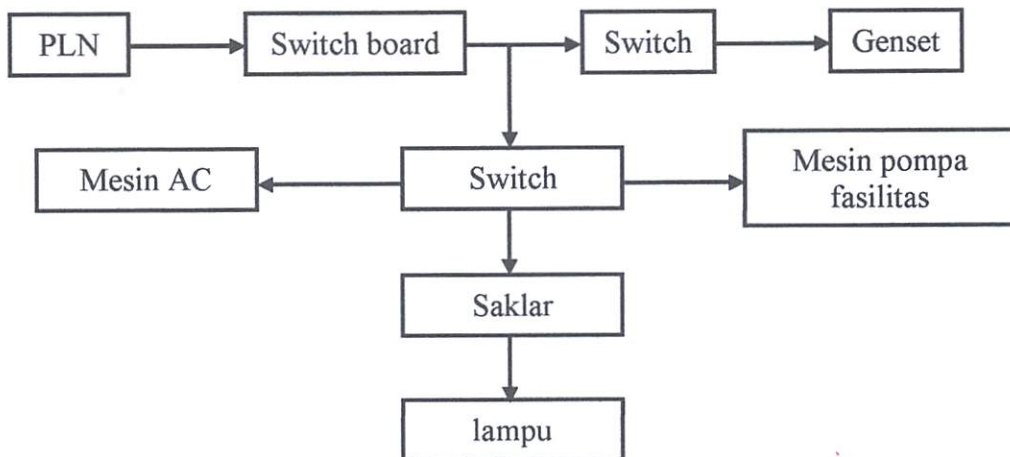
□ *Sistem penanggulangan kebakaran*



□ *Sistem transportasi vertikal*

□ *Jaringan listrik*

Kebutuhan listrik bersumber dari PLN dan genset. Secara umum kebutuhan daya listrik digunakan untuk memenuhi 3 hal dasar, yaitu penerangan (eksterior maupun interior), untuk peralatan bengkel dan pengkondisian udara / AC.



### ❑ *Penanganan Sampah*

Perencanaan penanganan sampah dilakukan sebagai berikut :

- Pengumpulan sampah dilakukan dalam sejumlah bak / tong sampah disetiap ruang, kemudian dibuang ke bak permanen / kontainer untuk kemudian diangkut ketempat pengolahan terakhir.
- Pengangkutan sampah dalam sejumlah bak / kontainer dilakukan dengan memakai truk sampah untuk dibawa ketempat pengolahan terakhir dengan memperhatikan bak permanen dan waktu pengambilannya agar tidak mengganggu lingkungan / pandangan.

### ❑ *Sistem penangkal petir*

### ❑ *Jaringan telepon*

### ❑ *Sistem kamera CCTV.*

## DAFTAR PUSTAKA

- Ikhwanuddin, "*Menggali Pemikiran Posmodernisme dalam Arsitektur*", Jogjakarta, Gajah Mada University Press.
- Universitas Kristen Petra (2009) "*Airport Hotel*", Entry from [www.google.com](http://www.google.com)
- Francis D.K. Ching; "*Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*"; Erlangga; 1985.
- Materi Kuliah Pengantar Arsitektur; "*Proses Dalam Arsitektur*"; Universitas Kristen Petra; Surabaya.
- Irawan Maryono, dkk; "*Pencerminan Nilai Budaya Dalam Arsitektur Indonesia*"; Jakarta; Djambatan; 1982.
- Neufert, Ernst (2002), "*Data Arsitek Jilid 2*", Jakarta: Erlangga.
- Jurusan Arsitektur ITN (2004) "*Arsitektur Post Modern Tokoh dan Karyanya*", Entry from [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)



STUDIO SKRIPSI ARSITEKTUR  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL  
MALANG  
Semester Ganjil 2011/2012

JUDUL

**CITY HOTEL  
DI KOTA MALANG  
DENGAN TEMA  
ARSITEKTUR POSTMODERN**

DOSEN PEMBIMBING

Ir. BREEZE MARINGKA, MSA

Ir. YUNI SETYO PRAMONO, MT

NAMA

**GITA DWI SAPUTRA**

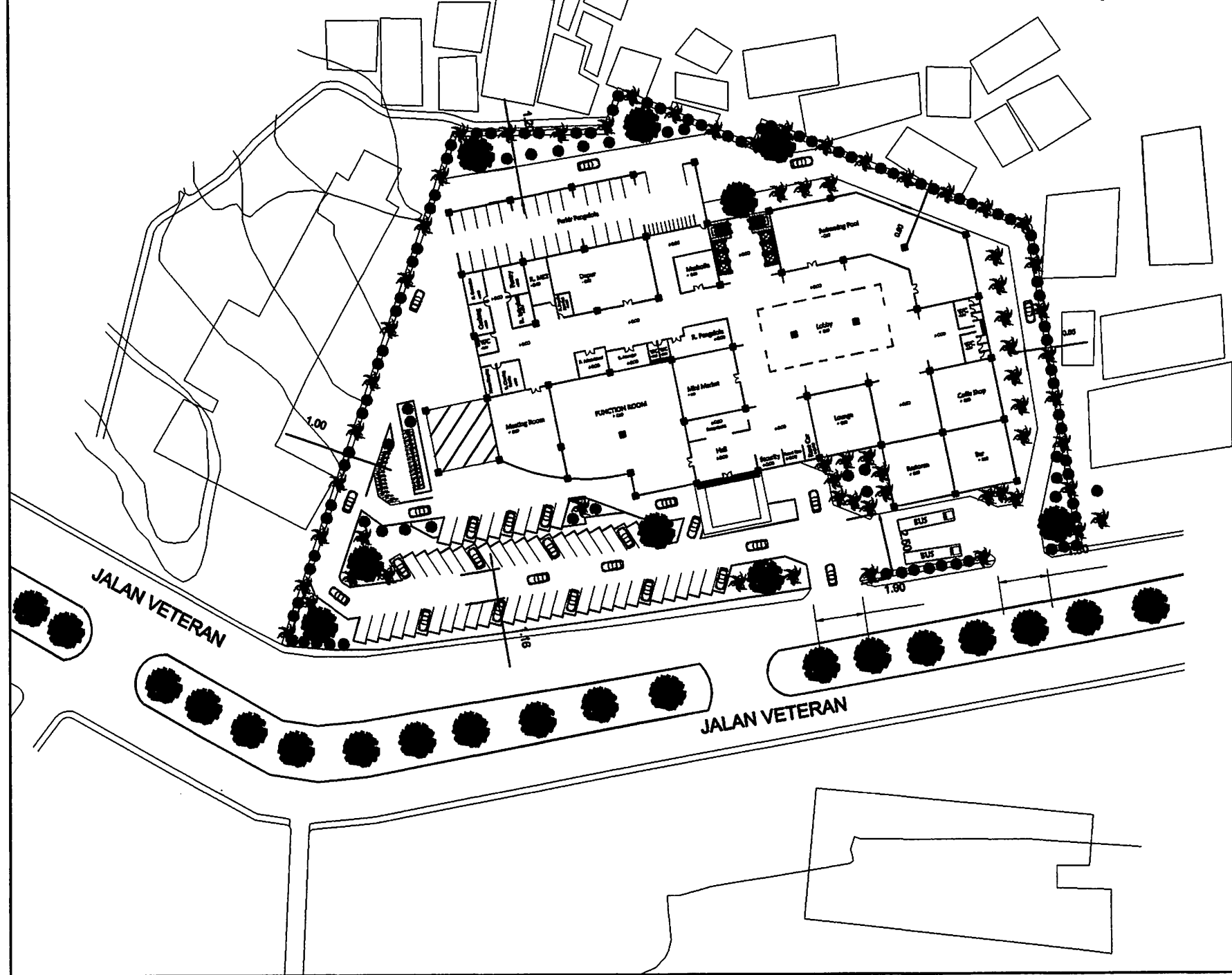
NIM

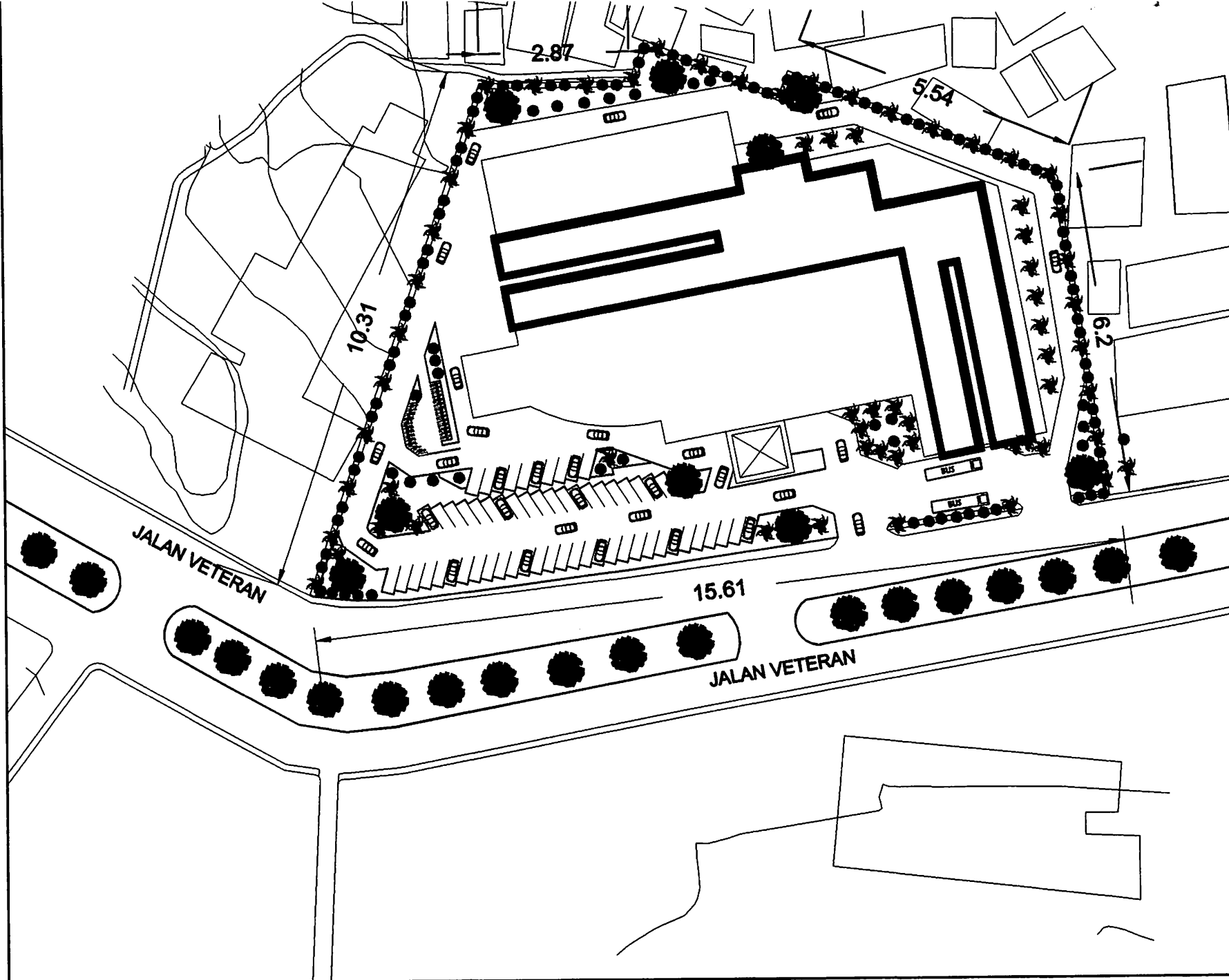
**05.22.033**

JUDUL GAMBAR

**LAY OUT PLAN**

NO. GAMBAR	skala	
1	1 : 500	<b>A2</b>





STUDIO SKRIPSI ARSITEKTUR  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL  
 MALANG  
 Semester Genjuril 2011/2012

JUDUL

**CITY HOTEL  
 DI KOTA MALANG  
 DENGAN TEMA  
 ARSITEKTUR POSTMODERN**

DOSEN PEMBIMBING

**Dr. BREEZE MARINGKA, MSA**

**Dr. YUNI SETYO PRAMONO, MT**

NAMA

**GITA DWI SAPUTRA**

NIM

**05.22.033**

JUDUL GAMBAR

**SITE PLAN**

NO. GAMBAR	skala	<b>A2</b>
<b>2</b>	<b>1 : 500</b>	





STUDIO GRUPSI ARSITEKTUR  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL  
MALANG  
Semester Ganjil 2011/2012

JUDUL

**CITY HOTEL  
DI KOTA MALANG  
DENGAN TEMA  
ARSITEKTUR POSTMODERN**

DOSEN PEMBIMBING

Ir. BREEZE MARINGKA, MSA

Ir. YUNI SETYO PRAMONO, MT

NAMA

**GITA DWI SAPUTRA**

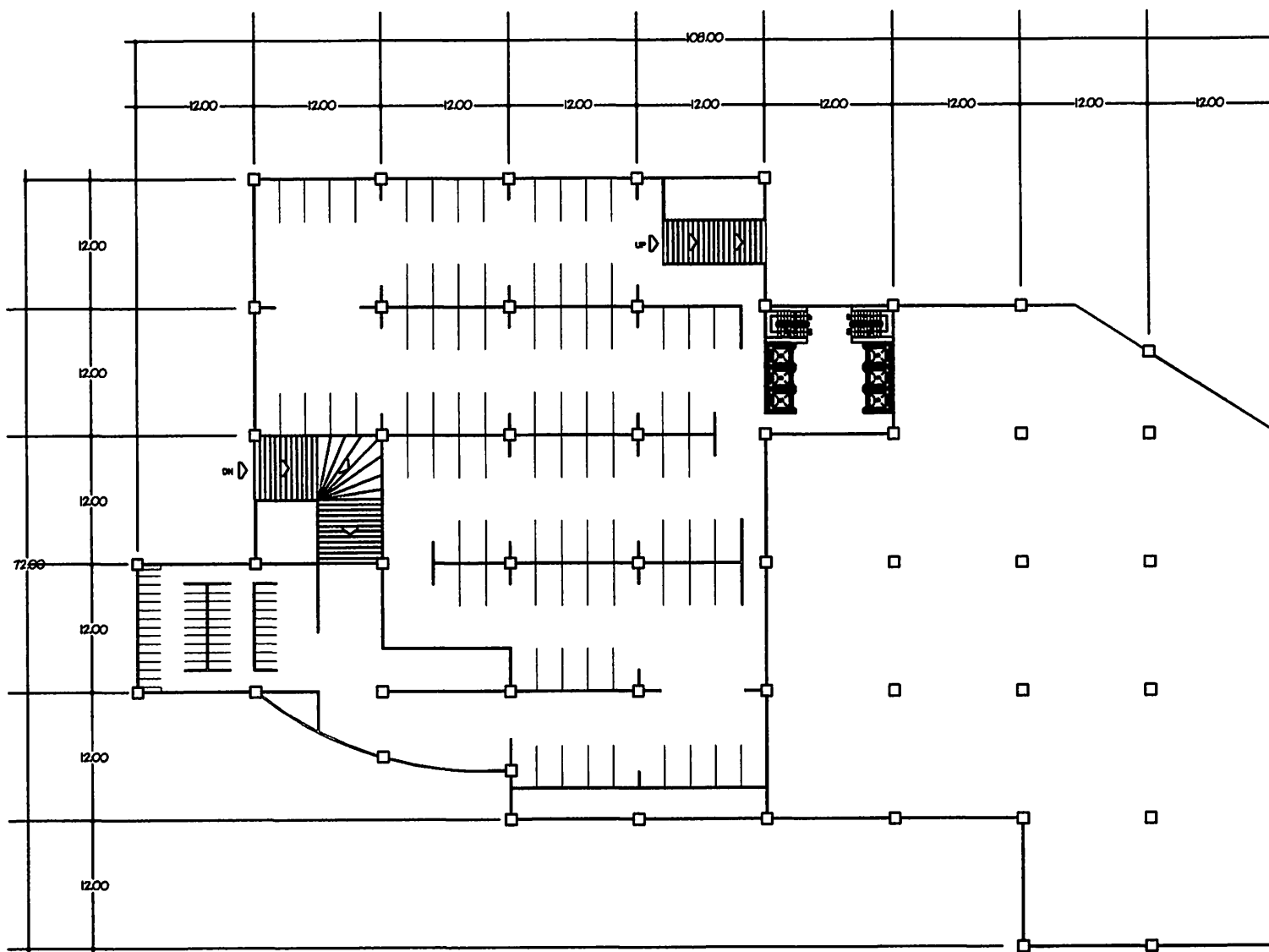
NIM

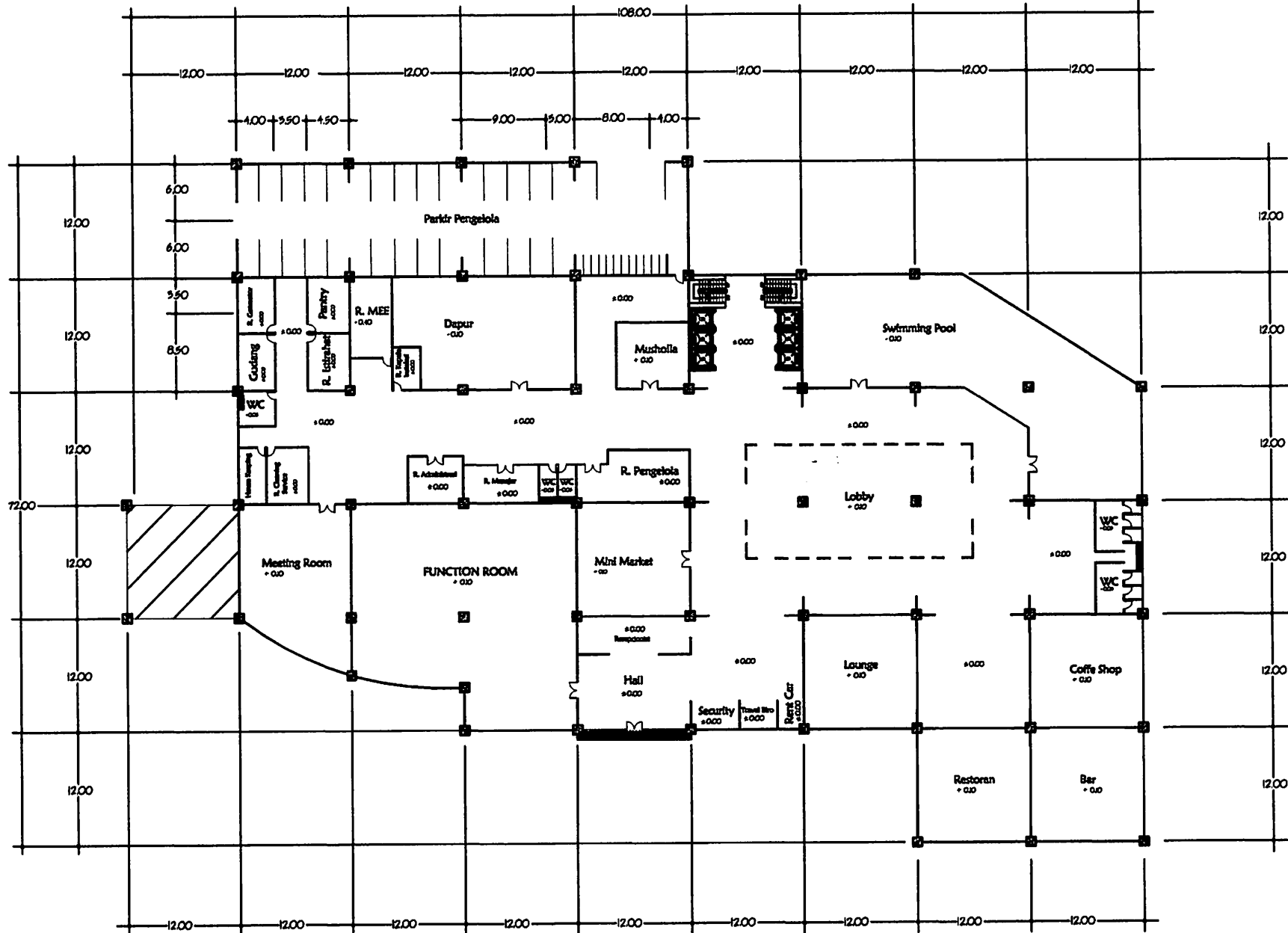
**05.22.033**

JUDUL GAMBAR

**DENAH BASEMENT**

NO. GAMBAR	skala	
<b>3</b>	<b>1 : 300</b>	<b>A2</b>





STUDIO GRUPSI ARSITEKTUR  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL  
 MALANG  
 Semester Ganjil 2011/2012

JUDUL

**CITY HOTEL  
 DI KOTA MALANG  
 DENGAN TEMA  
 ARSITEKTUR POSTMODERN**

DOSEN PEMBIMBING

Ir. BREEZE MARINGKA, MSA

Ir. YUNI SETYO PRAMONO, MT

NAMA

**GITA DWI SAPUTRA**

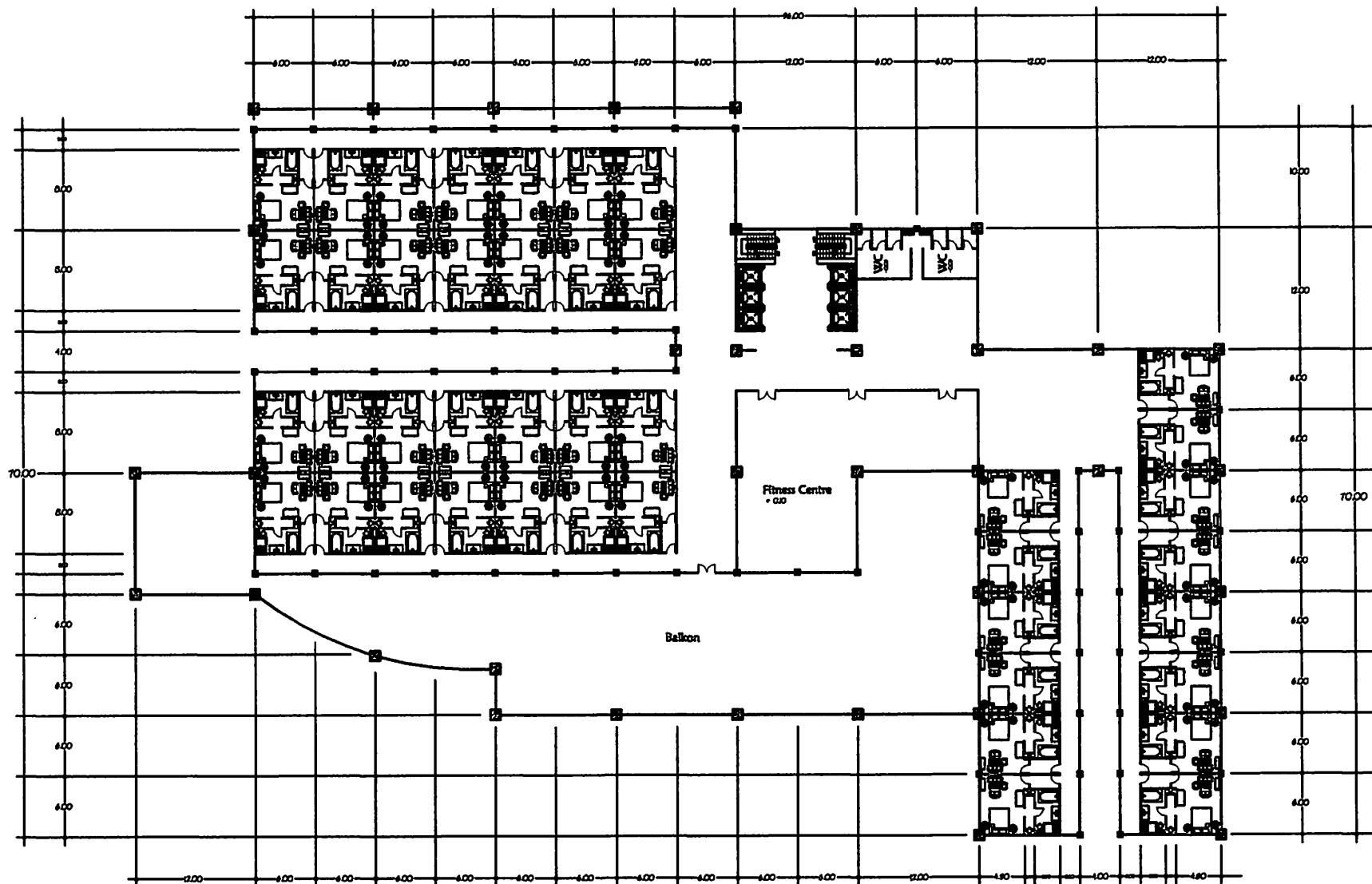
NIM

**05.22.033**

JUDUL GAMBAR

**DENAH LANTAI 1**

NO. GAMBAR	skala	
<b>4</b>	<b>1 : 300</b>	<b>A2</b>



STUDIO SIGRPGI ARSITEKTUR  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL  
 MALANG  
 Semester Genjuril 2011/2012

JUDUL

**CITY HOTEL  
 DI KOTA MALANG  
 DENGAN TEMA  
 ARSITEKTUR POSTMODERN**

DOSEN PEMBIMBING

Ir. BREEZE MARINGKA, MSA

Ir. YUNI SETYO PRAMONO, MT

NAMA

**GITA DWI SAPUTRA**

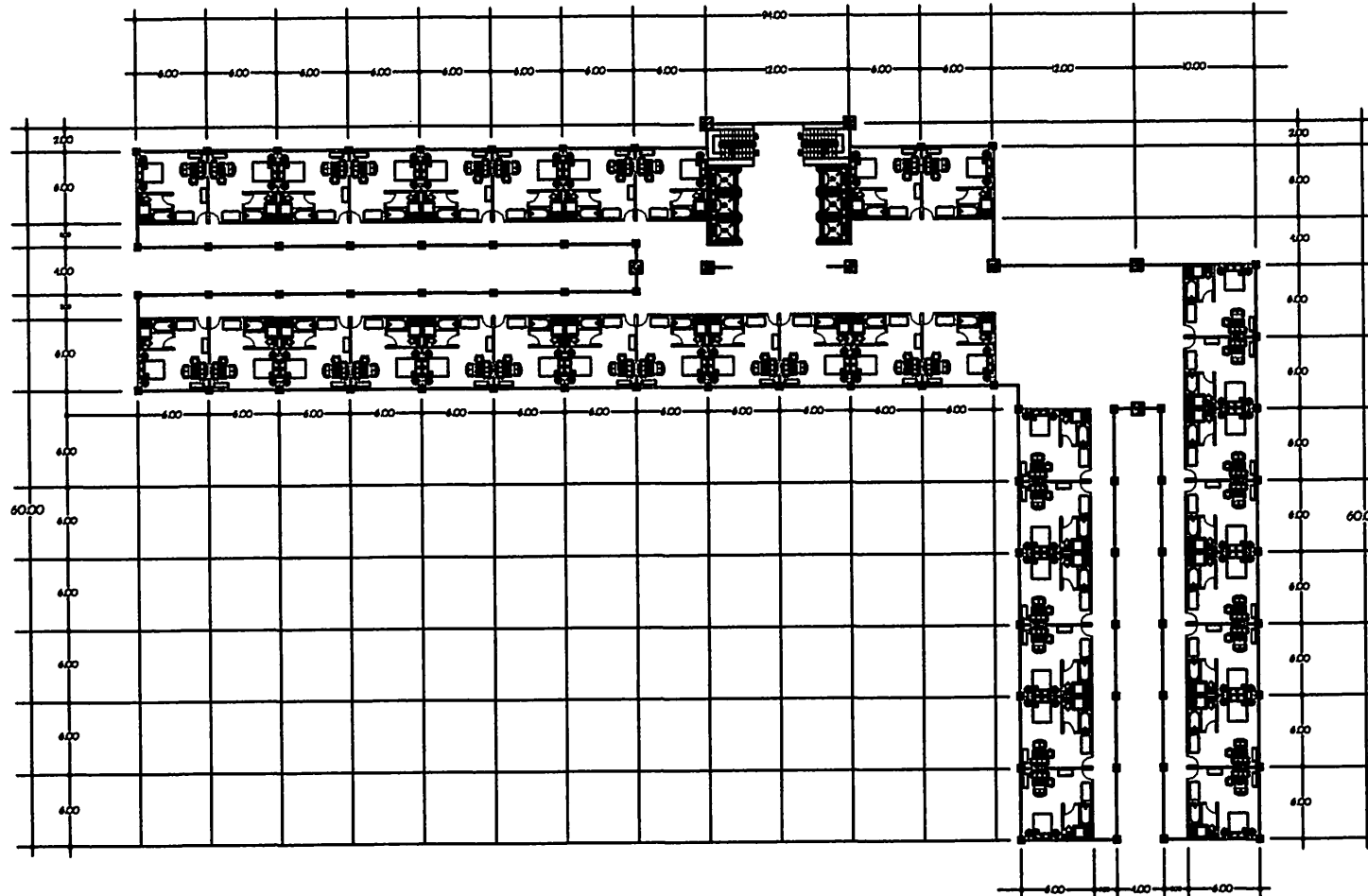
NIM

05.22.033

JUDUL GAMBAR

**DENAH LANTAI 2**

NO. GAMBAR	skala	
5	1 : 300	<b>A2</b>



STUDIO EKSPRESI ARSITEKTUR  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL  
 MALANG  
 Semester Ganjil 2011/2012

JUDUL

**CITY HOTEL  
 DI KOTA MALANG  
 DENGAN TEMA  
 ARSITEKTUR POSTMODERN**

DOSEN PEMBIMBING

Ir. BREEZE MARINGKA, MSA

Ir. YUNI SETYO PRAMONO, MT

NAMA

**GITA DWI SAPUTRA**

NIM

**05.22.033**

JUDUL GAMBAR

**DENAH LANTAI 3 - 4**

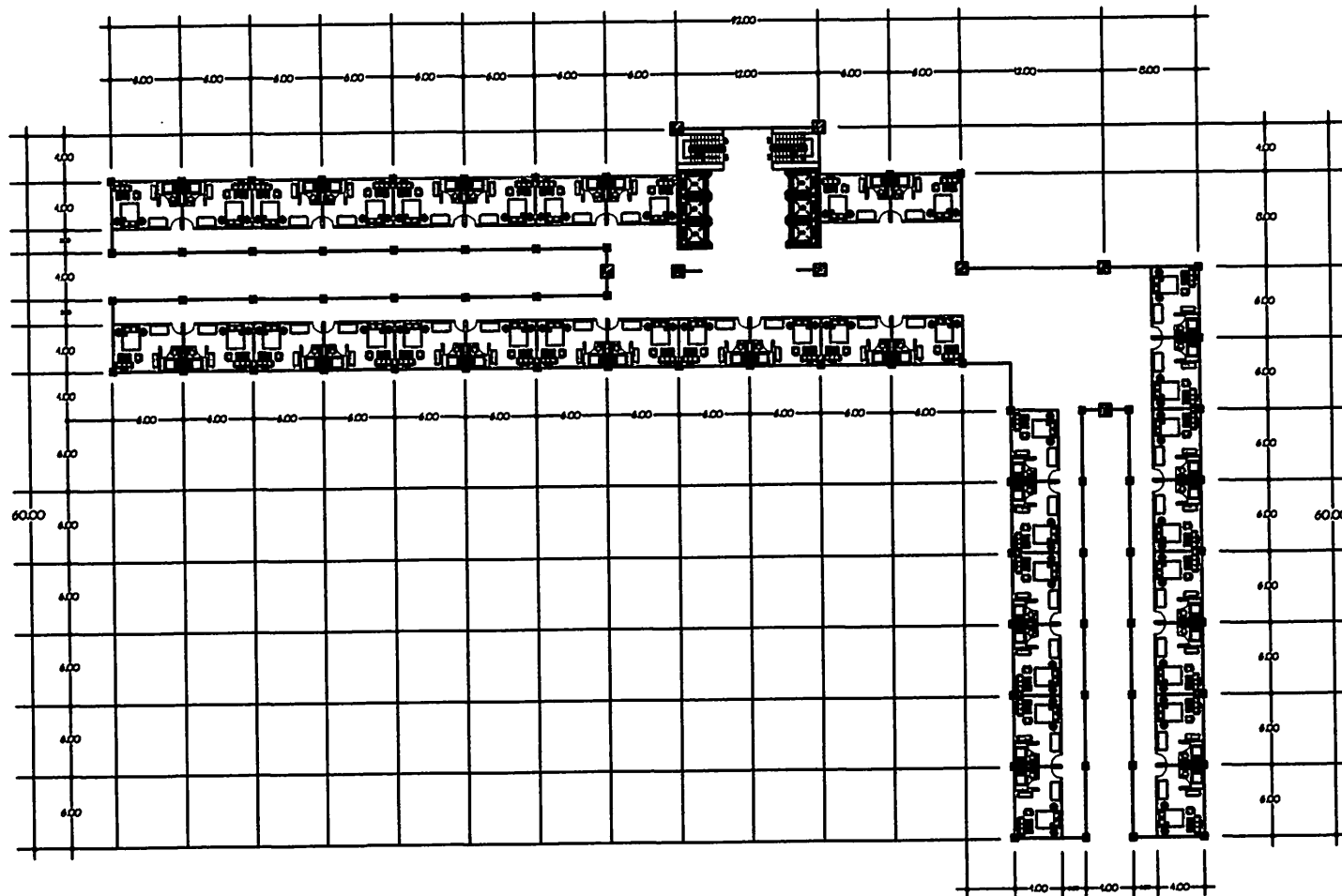
NO. GAMBAR

**6**

skala

**1 : 300**

**A2**



STUDIO SKRIPSI ARSITEKTUR  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL  
 MALANG  
 Semester Ganjil 2011/2012

JUDUL

**CITY HOTEL  
 DI KOTA MALANG  
 DENGAN TEMA  
 ARSITEKTUR POSTMODERN**

DOSEN PEMBIMBING

Ir. BREEZE MARINGKA, MSA

Ir. YUNI SETYO PRAMONO, MT

NAMA

**GITA DWI SAPUTRA**

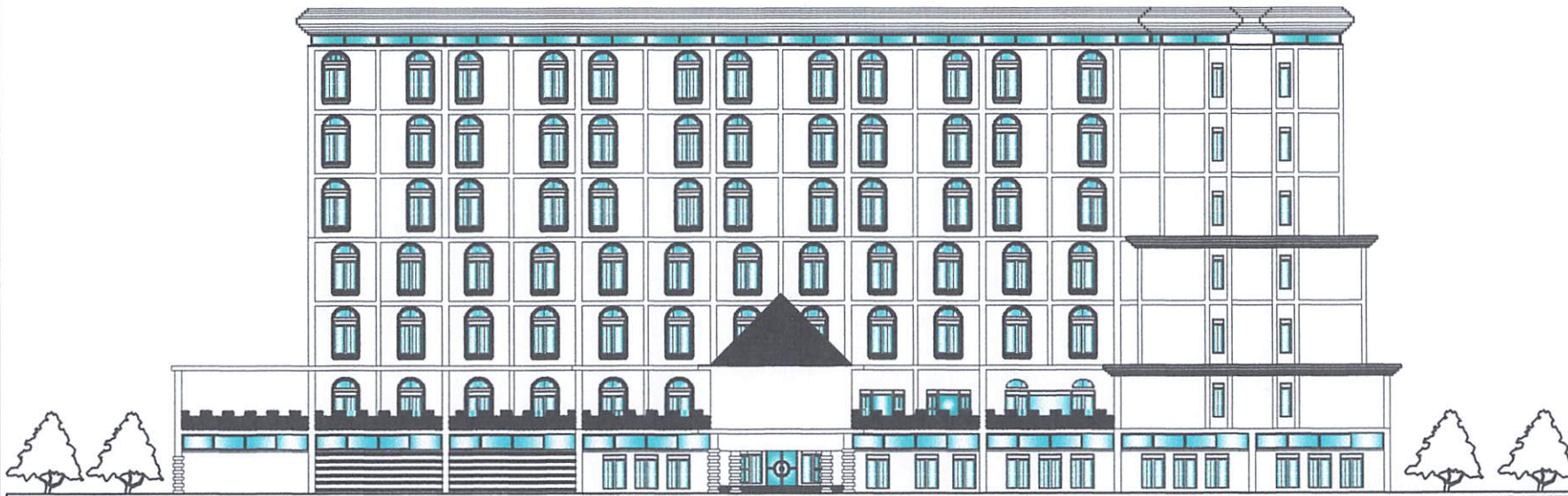
NIM

**05.22.033**

JUDUL GAMBAR

**DENAH LANTAI 5 - 7**

NO. GAMBAR	skala	
7	1 : 300	<b>A2</b>



STUDIO SKRIPSI ARSITEKTUR  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL  
 MALANG  
 Semester Ganjil 2011/2012

JUDUL

**CITY HOTEL  
 DI KOTA MALANG  
 DENGAN TEMA  
 ARSITEKTUR POSTMODERN**

DOSEN PEMBIMBING

Ir. BREEZE MARINGKA, MSA

Ir. YUNI SETYO PRAMONO, MT

NAMA

**GITA DWI SAPUTRA**

NIM

05.22.033

JUDUL GAMBAR

**TAMPAK DEPAN**

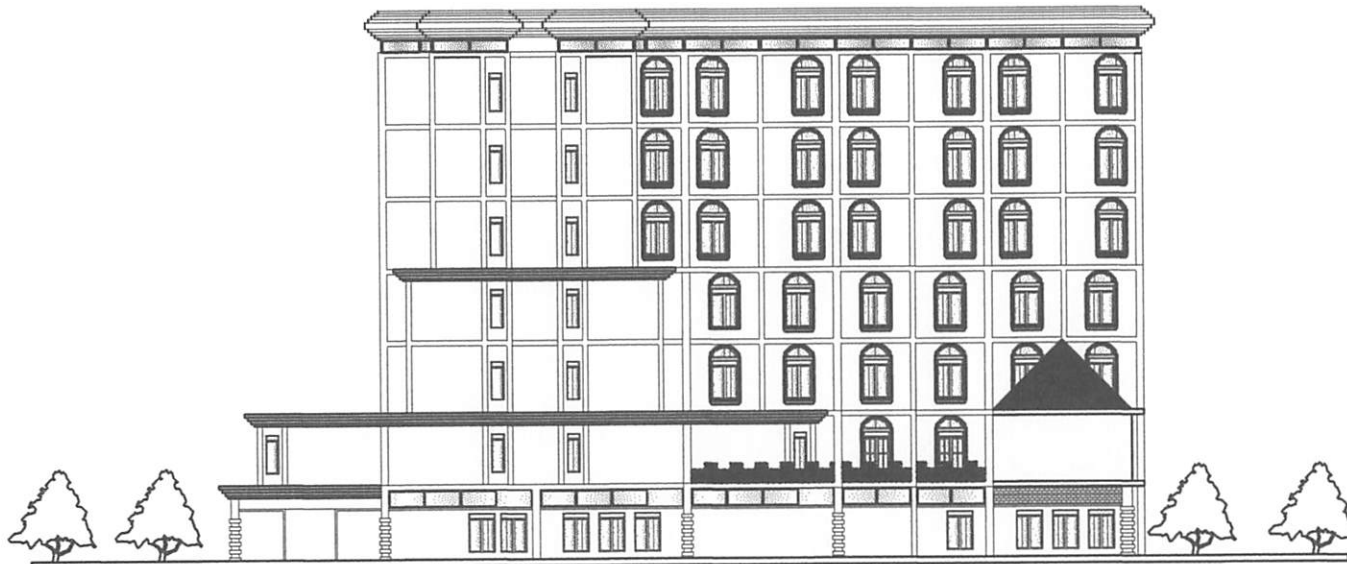
NO. GAMBAR

8

skala

1 : 300

**A2**



STUDIO SKRIPSI ARSITEKTUR  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL  
 MALANG  
 Semester Ganjil 2011/2012

JUDUL

**CITY HOTEL  
 DI KOTA MALANG  
 DENGAN TEMA  
 ARSITEKTUR POSTMODERN**

DOSEN PEMBIMBING

Ir. BREEZE MARINGKA, MSA

Ir. YUNI SETYO PRAMONO, MT

NAMA

**GITA DWI SAPUTRA**

NIM

05.22.033

JUDUL GAMBAR

**TAMPAK SAMPING  
 KIRI**

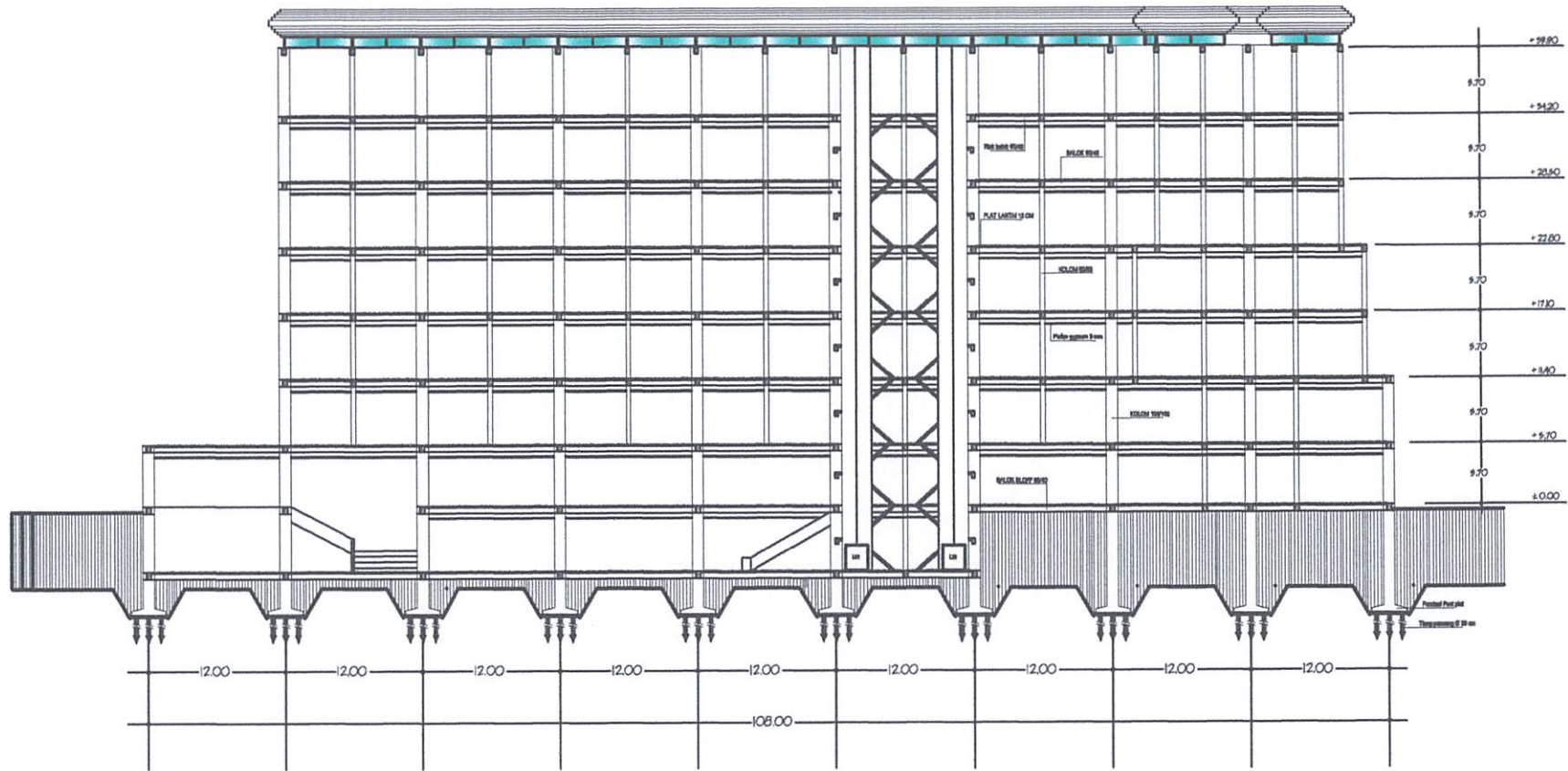
NO. GAMBAR

9

skala

1 : 300

**A2**



STUDIO SKRIPSI ARSITEKTUR  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL  
MALANG  
Semester Ganjil 2011/2012

JUDUL

**CITY HOTEL  
DI KOTA MALANG  
DENGAN TEMA  
ARSITEKTUR POSTMODERN**

DOSEN PEMBIMBING

Ir. BREEZE MARINGKA, MSA

Ir. YUNI SETYO PRAMONO, MT

NAMA

**GITA DWI SAPUTRA**

NIM

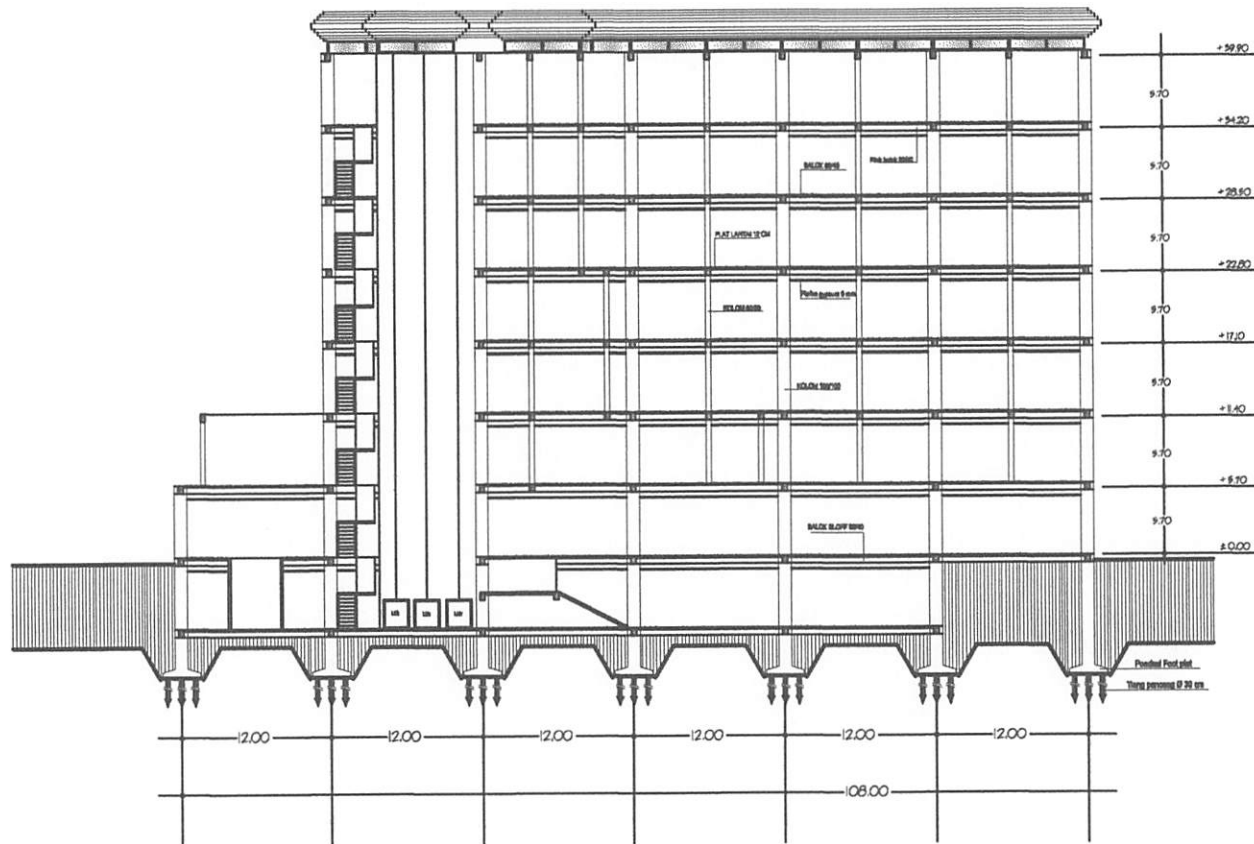
05.22.033

JUDUL GAMBAR

**POTONGAN A - A**

NO. GAMBAR	skala	
10	1 : 300	A2





STUDIO SKRIPSI ARSITEKTUR  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL  
 MALANG  
 Semester Ganjil 2011/2012

JUDUL

**CITY HOTEL  
 DI KOTA MALANG  
 DENGAN TEMA  
 ARSITEKTUR POSTMODERN**

DOSEN PEMBIMBING

Ir. BREEZE MARINGKA, MSA

Ir. YUNI SETYO PRAMONO, MT

NAMA

**GITA DWI SAPUTRA**

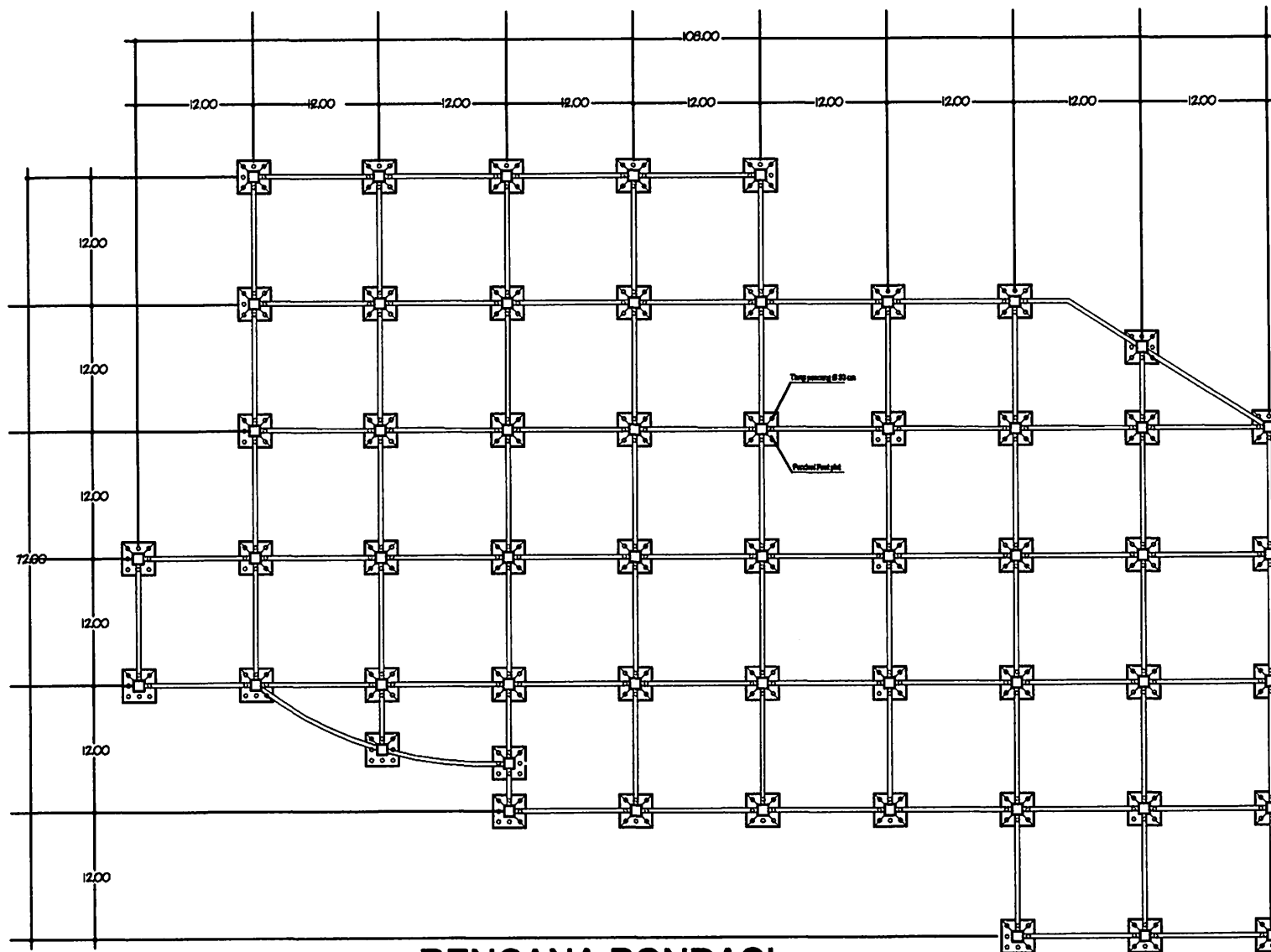
NIM

05.22.033

JUDUL GAMBAR

**POTONGAN B - B**

NO. GAMBAR	skala	
11	1 : 300	<b>A2</b>



**RENCANA PONDASI**



STUDIO EKSPERI ARSITEKTUR  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL  
 MALANG  
 Semester Genap 2011/2012

JUDUL

**CITY HOTEL  
 DI KOTA MALANG  
 DENGAN TEMA  
 ARSITEKTUR POSTMODERN**

DOSEN PEMBIMBING

Ir. BREEZE MARINGKA, MSA

Ir. YUNI SETYO PRAMONO, MT

NAMA

**GITA DWI SAPUTRA**

NIM

05.22.033

JUDUL GAMBAR

**RENCANA PONDASI**

NO. GAMBAR

16

skala

1 : 300

**A2**



STUDIO BREEZE ARSITEKTUR  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL  
 MALANG  
 Semester Ganjil 2011/2012

JUDUL

**CITY HOTEL  
 DI KOTA MALANG  
 DENGAN TEMA  
 ARSITEKTUR POSTMODERN**

DOSEN PEMBIMBING

Ir. BREEZE MARINGKA, MSA

Ir. YUNI SETYO PRAMONO, MT

NAMA

**GITA DWI SAPUTRA**

NIM

**05.22.033**

JUDUL GAMBAR

**SISTEM UTILITAS**

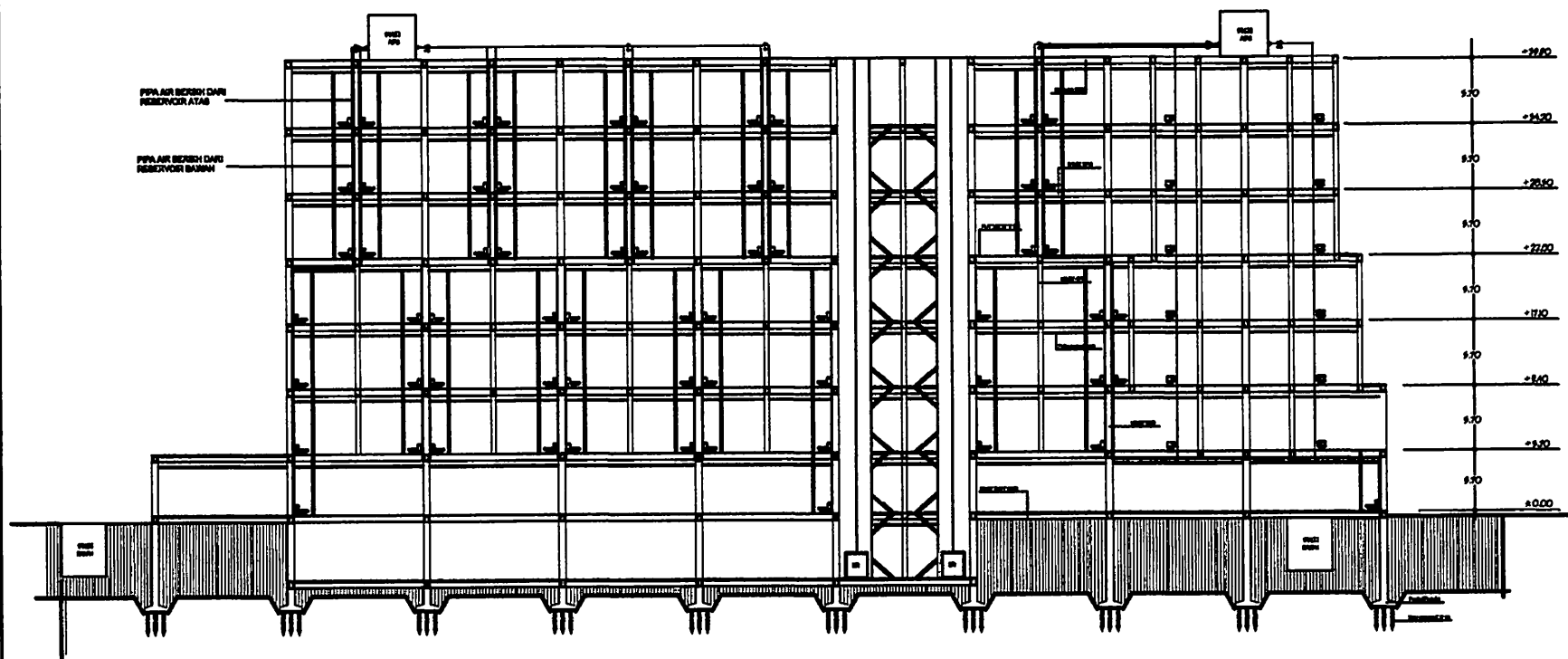
NO. GAMBAR

**17**

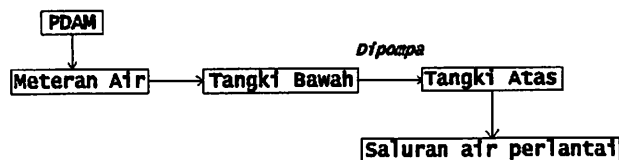
skala

**1 : 300**

**A2**



**AIR BERSIH**



— PIPA AIR BERSIH DARI RESERVOIR BAWAH  
 — PIPA AIR BERSIH DARI RESERVOIR ATAS

**SALURAN AIR BERSIH**



STUDIO SKRIPSI ARSITEKTUR  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL  
 MALANG  
 Semester Ganjil 2011/2012

JUDUL

**CITY HOTEL  
 DI KOTA MALANG  
 DENGAN TEMA  
 ARSITEKTUR POSTMODERN**

DOSEN PEMBIMBING

Ir. BREEZE MARINGKA, MSA

Ir. YUNI SETYO PRAMONO, MT

NAMA

**GITA DWI SAPUTRA**

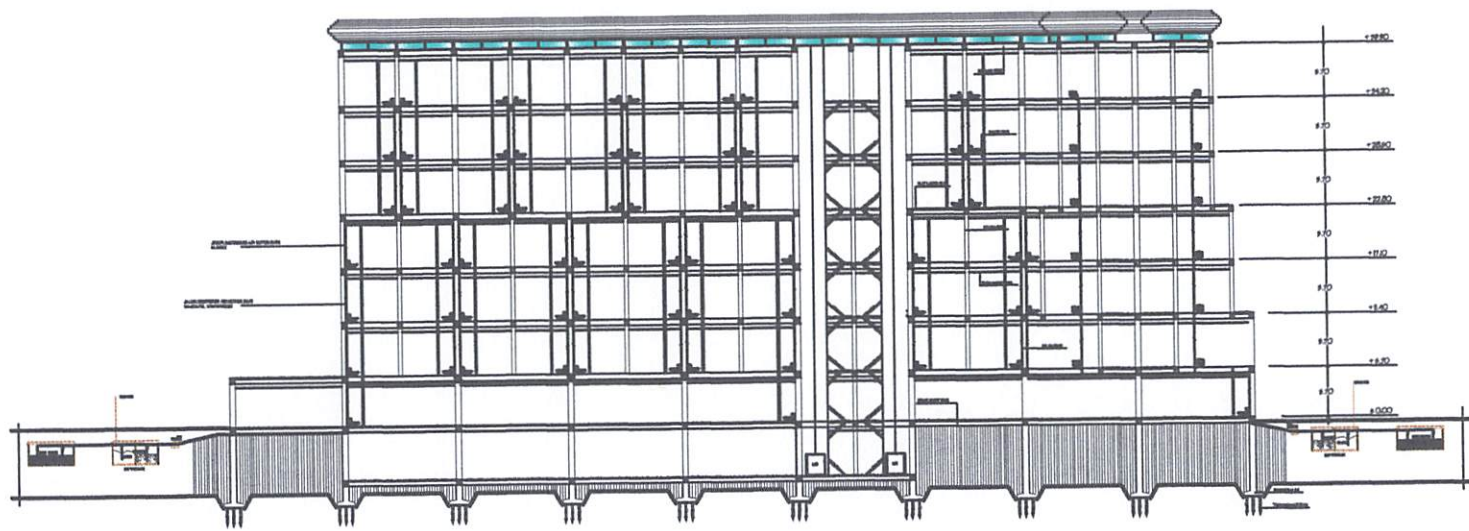
NIM

05.22.033

JUDUL GAMBAR

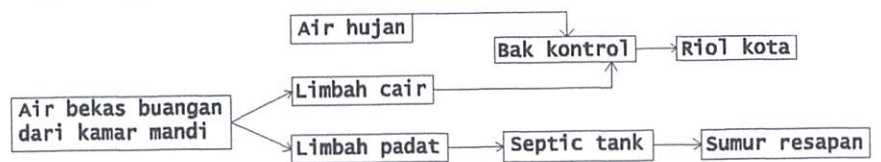
**SISTEM UTILITAS**

NO. GAMBAR	skala	<b>A2</b>
18	1 : 400	



— PIPA AIR KOTOR DARI KLOSET  
 — PIPA AIR KOTOR DARI WASTAFEL DAN URINIR

**AIR KOTOR**



**SALURAN AIR KOTOR**



STUDIO SKRIPSI ARSITEKTUR  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL  
 MALANG  
 Semester Genjil 2011/2012

JUDUL

**CITY HOTEL  
 DI KOTA MALANG  
 DENGAN TEMA  
 ARSITEKTUR POSTMODERN**

DOSEN PEMBIMBING

Ir. BREEZE MARINGKA, MSA

Ir. YUNI SETYO PRAMONO, MT

NAMA

**GITA DWI SAPUTRA**

NIM

**05.22.033**

JUDUL GAMBAR

**PERSPEKTIF**

NO. GAMBAR	skala	
17	1 : 300	<b>A2</b>