

**LAPORAN SKRIPSI**  
**RESORT HOTEL DI KOTA BATU**  
**DENGAN TEMA**  
**ARCHITECTURE DECONSTRUCTION**

**SKRIPSI - AR. 8324**  
**SEMESTER GANJIL 2010 - 2011**  
Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh  
Gelara Sarjana Teknik Arsitektur



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

*Disusun Oleh :*

**NYOMAN DARMA JAYA KUSUMA**  
**NIM. 06.22.003**

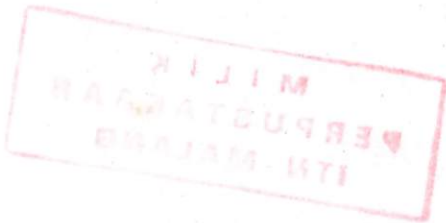
*Dosen Pembimbing :*

**Ir. Ertin Lestari, MT**  
**Ir. Yuni Setyo Pramono, MT**

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

RESEARCH REPORT  
ON THE  
ARCHITECTURE OF  
THE  
MUSEUM

1954 - 1955  
1954 - 1955  
1954 - 1955



1954 - 1955

1954 - 1955

1954 - 1955

1954 - 1955

1954 - 1955

# LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

## JUDUL

RESORT HOTEL DI KOTA BATU  
DENGAN TEMA ARCHITECTURE DECONSTRUCTION

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

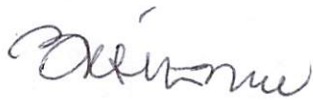
Disusun oleh :

Nama : NYOMAN DARMA JAYA KUSUMA

NIM : 06.22.003

MENYETUJUI :

Dosen Pembimbing I,



( Ir. Ertin Lestari, MT )  
NIP. 195612121986032010

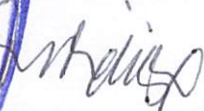
Dosen Pembimbing II,



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



Ketua Program Studi Arsitektur



( Ir. Didiek Suharjanto, MT )  
NIP.Y. 1039000215

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

Nama : NYOMAN DARMA JAYA KUSUMA  
NIM : 06.22.003  
Program Studi : ARSITEKTUR  
Judul : RESORT HOTEL DI KOTA BATU

DENGAN TEMA ARCHITECTURE DECONSTRUCTION


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

Pada Hari : RABO  
Tanggal : 26 JANUARI 2011  
Dengan Nilai : **A**


**PANITIA UJIAN SKRIPSI**



KETUA,

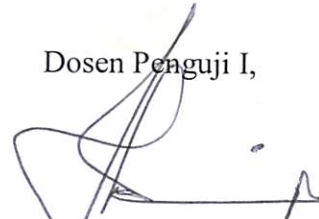
  
( Ir. Didiek Suharjanto, MT )  
NIP.Y 1039000215

SEKERTARIS,

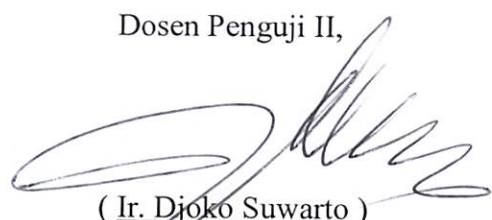
  
( Ir. Gaguk Sukowiyono, MT )  
NIP.Y 1028500114

**ANGGOTA PENGUJI**

Dosen Penguji I,

  
( Ir. Soeranto Darsopuspito, MT )  
NIP.Y 1018700147

Dosen Penguji II,

  
( Ir. Djoko Suwanto )  
NIP.Y 1018800184



## LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

Nama : NYOMAN DARMA JAYA KUSUMA  
NIM : 06.22.003  
Program Studi : ARSITEKTUR  
Judul : RESORT HOTEL DI KOTA BATU

DENGAN TEMA ARCHITECTURE DECONSTRUCTION

Waktu Pelaksanaa : 01 September 2010 sampai 23 Februari 2011  
Waktu Pengujian : 26 Januari 2011  
Hasil Uji : LULUS NILAI " A "

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 , 23 Februari 2011

Koordinator Skripsi



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

Mahasiswa



( Nyoman Darma Jaya Kusuma )  
NIM. 06.22.003

## DAFTAR ISI

Kata Pengantar .....	i
Abstraksi .....	iii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
I.1 Latar Belakang Umum .....	1
<b>BAB II TINJAUAN OBYEK</b>	
II.2 Tinjauan Umum .....	4
II.1.1 Pengertian Judul .....	7
II.1.2 Kesimpulan Resort Hotel .....	9
<b>BAB III KAJIAN TOPIK/TEMA</b>	
III.1 Sejarah hotel .....	10
III.2 Berdasarkan Lokasi Hotel .....	11
III.3 Berdasarkan Jenis Tamu .....	12
III.4 Spesifikasi Bangunan Hotel.....	13
III.5 Jenis-Jenis Kamar Hotel .....	13
III.6 Struktur Organisasi Hotel .....	14
III.7 Studi Banding Topik .....	15
III.7.1 Purnama Hotel .....	15
III.7.2 Barcelona Hesperia .....	18

III.8 Kajian Tema .....	19
III.8.1 Sejarah Dekonstruksi .....	19
III.8.2 Arsitektur Dekonstruksi .....	20
III.8.3 Pelaksana Arsitektur Dekonstruksi .....	21
III.8.4 Studi Banding oyek se Tema .....	25
III.8.5 Kesimpulan .....	26

#### **BAB IV TINJAUAN LOKASI**

IV.1 Gambaran Umum Kota Batu .....	27
IV.2 Potensi Lokasi Kota Batu .....	28
IV.3 Tinjauan Site Lokasi .....	29
IV.4 Data Site Lokasi Existing .....	30
IV.5 Konsep Lokasi dan Tapak .....	31
IV.5.1 Gambaran Lokasi dan Tapak .....	31
IV.5.2 Potensi Sekitar Lokasi dan Tapak .....	32

#### **BAB V BATASAN DAN MASALAH**

V.1 Batasan Perancangan .....	33
V.2 Permasalahan dan Potensi .....	33

#### **BAB VI PEMROGRAMAN DAN ANALISA**

VI.1 Jenis Aktivitas .....	34
VI.2 Spesifikasi Ruang .....	35

VI.3 Karakter dan Hubungan ruang .....	36
VI.4.1 Hubungan Mikro dan Makro .....	38
VI.4 Studi Banding Obyek .....	41
VI.4.2 Type dan Jenis Kamar Hotel .....	42
VI.5 Analisa Kebutuhan Ruang.....	44
VI.5.1 Tabel Kegiatan Pengelola .....	44
VI.5.2 Tabel Kegiatan Penunjang.....	44
VI.5.3 Tabel Kegiatan Utama.....	45
VI.5.4 Total kebutuhan Ruang.....	46

## **BAB VII KONSEP ARSITEKTURAL**

VII.1 Konsep zoning pada site .....	47
VII.2 Konsep Ruang pada Arsitektur Dekonstruksi.....	48
VII.3 ICON konsep.....	49
VII.4 Pengolahan Bentuk icon.....	50
VII.5 Proporsi dan Skala .....	51
VII.6.1 Penzoningan .....	53
VII.6.2 Konsep struktur .....	54
VII.6.3 Konsep Pencahayaan.....	56
VII.6.4 Konsep Material .....	58
VII.6 Kesimpulan .....	58



## **BAB VIII KONSEP VISUALISASI DESAIN DAN DRAFTING**

VIII.1 Usulan Design.....	59
VIII.1.1 Konsep Bentuk.....	59
VIII.1.2 Konsep Analisa Zoning.....	60
VIII.1.3 Konsep Type Kamar .....	61
VIII.1.4 Konsep Ruang.....	62
VIII.1.4.1 Konsep Mikro .....	62
VIII.1.5.2 Konsep Makro .....	62
VIII.1.5 Konsep Proporsi dan Skala .....	63
VIII.1.6 Konsep Visualisasi Tapak.....	64
VIII.1.7 Konsep Visualisasi Tampak Bangunan .....	65
VIII.1.8 Konsep Visualisasi Struktur Bangunan .....	66
VIII.1.9 Konsep Visualisasi Utilitas dan system Transportasi .....	67
VIII.2 DRAFTING Design.....	68
VIII.2.1 Site Plan .....	68
VIII.2.2 Layout Plan .....	69
VIII.2.3 Tampak Timur .....	70
VIII.2.4 Tampak Selatan.....	71
VIII.2.5 Denah Lantai 1-2.....	72

VIII.2.6	Denah Lantai 3-4.....	73
VIII.2.7	Denah Lantai 5.....	74
VIII.2.8	Denah Kamar President Suite.....	75
VIII.2.9	Denah Kamar Standart, Deluxe, Suite.....	76
VIII.2.10	Rencana Kantilever.....	77
VIII.2.11	Detail Arsitektur.....	78
VIII.2.12	Pot A-A.....	79
VIII.2.13	Pot B-B.....	80
VIII.2.14	Perspektif Mata manusia.....	81
VIII.2.14	Perspektif Tampak Depan.....	82

DAFTAR PUSTAKA.....	83
---------------------	----

LAMPIRAN Execitive Sumary

## DAFTAR GAMBAR

Gambar III.7.1	Tampak perspektif Purnama Hotel .....	15
Gambar III.7.1	Tampak Depan Purnama Hotel.....	16
Gambar III.7.1	Penghubung Massa bangunan Hotel.....	16
Gambar III.7.1	Coffe shop bangunan Hotel .....	17
Gambar III.7.2	Tampak bangunan Hotel Barcelona.....	18
Gambar III.8.4	Tampak bangunan ART Museum.....	25
Gambar III.8.4	Tampak Perspektif ART Museum .....	25
Gambar III.8.4	Interior ART Museum.....	26
Gambar IV.5.1	Site Lokasi Tapak .....	31
Gambar IV.5.2	View dari arah Tapak.....	32
Gambar VI.4.2	Spesifikasi type kamar hotel standart .....	42
Gambar VI.4.2	Spesifikasi type kamar hotel Deluxe .....	42
Gambar VI.4.2	Spesifikasi type kamar hotel Suite room .....	43
Gambar VI.4.2	Spesifikasi type kamar hotel Executive room .....	43
Gambar VII.2	Konsep Interior dekonstruksi .....	48
Gambar VII.2	Visualisasi Konsep Interior dekonstruksi.....	48
Gambar VII.3	Pinus strobesFamily : pinaceae/pineaea .....	49

Gambar VII.6.1 Massa yang terbentuk dari penarikan Garis Kota .....	53
Gambar VII.6.2 Design struktur kantilever .....	54
Gambar VII.6.2 Design struktur Gantung .....	55
Gambar VII.6.2 Penyaluran Gaya dan Beban.....	55
Gambar VII.6.2 Penyaluran Tekanan angin .....	55
Gambar VII.6.3 Konsep Pendistribusian Cahaya alami .....	56
Gambar VII.6.3 Konsep Pendistribusian Cahaya alami Pada Lobby.....	57
Gambar VIII.1.1 Konsep Penerapan Bentuk pada Tapak.....	59
Gambar VIII.1.2 Konsep Analisa Bentuk pada Tapak .....	60
Gambar VIII.1.3 Penerapan Konsep Visualisasi Interior Kamar .....	61
Gambar VIII.1.4 Penerapan Konsep Zoning Pada Tapak .....	62
Gambar VIII.1.5 Penerapan Konsep proporsi pada bangunan .....	63
Gambar VIII.1.6 Visualisasi SitePlan Pada Tapak .....	64
Gambar VIII.1.7 Visualisasi Tampak Pada Tapak .....	65
Gambar VIII.1.8 Visualisasi Konsep Struktur pada bangunan.....	66
Gambar VIII.1.9 Visualisasi Konsep Utilita dan,Transportasi pada bangunan.....	67
Gambar VIII.2.1 Site Plan .....	68
Gambar VIII.2.2 Layout Plan .....	69
Gambar VIII.2.3 Tampak Timur.....	70
Gambar VIII.2.4 Tampak Selatan.....	71



Gambar VIII.2.5	Denah Lantai 1-2.....	72
Gambar VIII.2.6	Denah Lantai 3-4.....	73
Gambar VIII.2.7	Denah Lantai 5 .....	74
Gambar VIII.2.8	Denah Kamar President Suite .....	75
Gambar VIII.2.9	Denah Kamar Standart, Deluxe, Suite .....	76
Gambar VIII.2.10	Rencana Kantilever .....	77
Gambar VIII.2.11	Detail Arsitektur.....	78
Gambar VIII.2.12	Pot A-A .....	79
Gambar VIII.2.13	Pot B-B.....	80

**Lampiran Executive Summary**

## KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah memberikan restunya selama ini serta lindungannya, sehingga atas izin dan berkah-Nya penyusunan laporan skripsi dengan judul RESORT HOTEL DI KOTA BATU DENGAN TEMA ARCHITECTURE DECONSTRUCTION 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.

Resort Hotel bertemakan Architecture Deconstruction menekankan pada kesymbolisan pada karakter kota batu hingga menjadi Karakter sebuah Kota.

Resort Hotel di Kota Batu yang memiliki banyak potensi alam menjadikan contoh resort Hotel yang mengedepankan perancangan karakter lingkungan dan potensi yang ada , sesuai dengan fungsinya sebagai hunian peristirahatan sementara untuk ketenangan dan gaya hidup berkelas.

Menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, arahan, dan bimbingan yang telah diberikan berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penyusun dengan tulus hati menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. Yuni Setyo Pramono, MT selaku dosen pembimbing I yang dengan sabar membimbing, perhatian dan memberikan arahan yang sangat besar manfaatnya.
2. Ibu Ir. Ertin Lestari, MT selaku dosen pembimbing II dan Koordinator Studio Skripsi yang telah banyak memberikan masukan-masukan dan arahan yang sangat berguna dalam proses bimbingan.
3. Bapak Ir. Soeranto Darsopuspito, MT, selaku dosen penguji I.
4. Bapak Ir. Djoko Suwanto ,selaku dosen penguji II.
5. Bapak Ir. Didiek Suharjanto, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Institut Teknologi Nasional Malang.
6. Bapak/Ibu dosen Institut Teknologi Nasional Malang khususnya Jurusan Teknik Arsitektur atas bimbingan dan pengajaran yang telah diberikan.

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

1. Keluarga tercinta Bapak, Ibu, Kakak 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 Ida Sanghyang Widhi Wasa senantiasa memberikan tuntunan dan karunianya kepada semua pihak yang telah memberikan segala bantuan dan dukungan moral 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, 15 Maret 2011

Penyusun

( Nyoman Darma Jaya Kusuma )

**RESORT HOTEL DI KOTA BATU  
DENGAN TEMA  
ARCHITECTURE DECONSTRUCTION**

---

---

**Nyoman Darma Jaya Kusuma**  
(Jurusan Teknik Arsitektur, FTSP – ITN Malang)

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

Resort Hotel yang berada di Indonesia pada umumnya merupakan obyek pariwisata yang memanfaatkan potensi alam dan peka terhadap lingkungan, yang mana merupakan simbol dari karakter lingkungan dan kekontrasan dengan lingkungan sekitar.

Salah satu daerah pariwisata di Indonesia yang mempunyai potensi alam yang masih asri adalah kota Batu (Jawa Timur). Dimana dalam visi dan misi dari kota Batu sebagai kota Agropolitan cerminan dari wujud tersebut dapat diwujudkan melalui pemanfaatan potensi alam dan lingkungan.

Resort Hotel merupakan salah satu obyek pariwisata yang dominan yang ada di kota Batu. Kemonotonan Style yang digunakan dalam design hotel resort memberika lemahnya karakter sebuah kota. Dari fenomena tersebut timbul sebuah gagasan untuk menghadirkan sebuah Resort Hotel yang mampu merealisasikan konsep *Iconic of City*.

Perancangan difokuskan pada Architecture deconstruction mengenai kekontrasan pada lingkungan dalam wujud **Resort Hotel di Kota Batu**.

Landasan Teori menggunakan teori dasar mengenai pengaruh lingkungan sekitar terhadap pariwisata yaitu Resort dan melakukan studi banding Resort yang ada di Indonesia sebagai tipologi yang membantu bahan acuan guna mendukung perancangan. Serta teori **Architecture Deconstruction**.

Laporan ini dimaksudkan untuk menghasilkan suatu produk yaitu obyek dengan penerapan Arsitektur Simbolis yang dilandasi dari karakter kota sekitar yang tertuang dalam Resort Hotel di Kota Batu. Laporan ini tergolong dalam perancangan dengan metode yang digunakan metode perancangan dengan menekankan pada



***Differnt, iterability, Centarality and marginality, and meaning*** pada bangunan dengan obyek yaitu tempat tinggal dengan Resort.

**Kata Kunci :** *Architecture Deconstruction, Resort Hotel.*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang Umum

Proses simbolisasi pada arsitektur yang terus berkembang dalam kehidupan manusia menimbulkan peningkatan terhadap standar kebutuhan hidup dalam segala aspek. Peningkatan standar kebutuhan tersebut berujung pada peningkatan gaya hidup. Bagi masyarakat modern, segala sesuatu yang terkait dengan gaya arsitektur dituntut haruslah selalu mencerminkan “ Kesimbolisan “ . oleh sebab itu, tingkat rancangan arsitektur harus terlihat dari segala sesuatu yang memfasilitasi masyarakat dengan cermin kebudayaan, suku, agama dan ras. resort hotel merupakan salah satu bangunan komersial yang memfasilitasi masyarakat secara liberal.

Pembangunan resort hotel saat ini telah banyak berkembang di Indonesia. Banyak para usahawan yang mendirikan sebuah resort hotel dengan rancangan *extrame* dengan tujuan menarik wisatawan untuk mendapatkan keuntungan dan prospektif. Dimana pada umumnya hotel hanya digunakan sebagai tempat menginap oleh wisatawan. Saat ini, resort hotel menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi para wisatawan maupun masyarakat. Lokasi resort hotel sangat mempengaruhi perkembangan budaya, dimana kolaborasi pengunjung menjadikan karakter sebuah resort hotel. Salah satunya perkembangan resort hotel yang ada di kota batu

BATU merupakan salah satu kota yang memiliki obyek wisata alam yang tak terkalahkan di Jawa Timur. Kota ini terkenal dengan keramahan masyarakat, keindahan alam, dan agrowisatanya. Perpaduan ini menjadi suatu daya tarik tersendiri bagi wisatawan domestik dan mancanegara. Hal ini menjadikan kota Batu sebagai sebuah perspektif “ikon kota wisata alam” di Jawa timur. Hal ini tidak lepas dari eksistensi kota Batu.

Kota Batu, kota yang menawarkan sejuta pesona. Keberadaannya mulai terkenal sejak akhir abad 19 Akhir Masehi karena keindahan alamnya. Terletak di 19 kilometer sebelah Barat kota Malang, kota yang memiliki 3 kecamatan ini, memiliki ketinggian 680 km sampai dengan 1700 km di atas permukaan air laut, dengan suhu udara 15 – 19 °C. Sejauh keindahan alam terlihat hamparan hijau serta deretan perbukitan dan pegunungan. Salah satunya adalah gunung Panderman, yang mencirikan kota seluas ± 202,8 km<sup>2</sup>.

Sebagai kota agropolitan kota Batu memiliki banyak ragam potensi yang ditawarkan, misalnya di bidang pertanian. Salah satu yang sangat menonjol adalah apel. Disisi lain juga terdapat budi daya sayur mayur yang bersaing dengan potensi aneka ragam tanaman dan bunga. Potensi peternakan pun bersaing dengan banyaknya potensi lain, seperti industri rumah tangga dan berbagai bentuk kerajinan tangan.

Pesatnya wisatawan yang mulai berkunjung ke Batu, terlihat dari tumbuhnya berbagai Bangunan penginapan dan resort hotel di kota Batu.

Resort Hotel di kota Batu saat ini sudah mulai berkembang dengan pesat. Beragam *style*, warna, dan *teksture* dihadirkan untuk menarik perhatian para wisatawan yang berkunjung ke kota Batu. Pelayanan dan kemewahan pun mulai bersaing. Namun, kemonotonan masih dikembangkan pada rancangan bangunan hotel, seperti halnya bentuk bangunan hotel di kota Batu memiliki kemiripan dengan hotel – hotel yang ada di kota lain. Semestinya, rancangan dan pelayanan yang dihadirkan setiap hotel memberikan identitas sebuah kota.

Kekontrasan rancangan hotel sangat perlu di hadirkan untuk menjadikan sebuah ikon kota, mengingat *style* dan prinsip – prinsip arsitektur dapat mewujudkan sebuah ikon kota. Salah satunya prinsip “*Deconstructivism of architecture*”.

*Setiap perancangan dari desain suatu karya arsitektur merupakan suatu proyek percobaan yang harus menghasilkan sesuatu yang baru, yang belum pernah diciptakan orang sebelumnya, (Zaha Hadid, skripsi Indra Setiawan, hal 20).*

Arsitektur dekonstruksi sebenarnya sebuah rancangan arsitektur yang memiliki prinsip *new icon of scene* atau simbolis baru pada lingkungan. Dimana, dengan olahan bentuk dan tatanan yang sangat dinamis serta keefesiensian komposisi akan menciptakan suasana arsitektur yang **berbeda** antara arsitektur lain untuk menjadi simbolis atau *icon* di dunia arsitektur.

Resort hotel adalah suatu bentuk rancangan hotel yang memiliki citra dan simbolis serta memberikan representasi visual untuk mengangkat karakteristik sebuah kota. Akan tetapi hingga saat ini, masih belum terasa hadirnya kemewahan ikon hotel, yang benar – benar mencirikan identitas kota Batu.

Situasi ini menyemangatkan penulis untuk merancang sebuah Resort hotel di Kota Batu dengan konsep dekonstruksi.



## BAB II

### TINJAUAN OBYEK

#### II.2 Tinjauan Umum

#### **TINJAUAN KEPARIWISATAAN DI JAWA TIMUR**

Untuk lebih meningkatkan kegiatan kepariwisataan di Jawa Timur di tempuh langkah – langkah landasan kepariwisataan di Jawa Timur dan langkah – langkah sebagai dasar kepariwisataan yang mantap, pemerintahan daerah dalam pengembangan pariwisata tetap berpedoman atau berpegangan pada hasil – hasil studi yang telah di liat pada tahun – tahun sebelumnya dan tetap berpegang pada kebijaksanaan pemerintah pusat yang di tuangkan dalam rangka pembangunan nasional.

Usaha – usaha pembinaan pembangunan kepariwisataan terus ditingkatkan melalui :

1. Menciptakan iklim dan lingkungan yang mendukung dan mendorong pertumbuhan usaha – usaha kepariwisataan dalam upaya peningkatan kelancaran arus wisatawan melalui penyederhanaan perjanjian dan retrebusi dibidang kepariwisataan yang meliputi : usaha hotel, usaha perjalanan, restaurant, obyek wisata serta memberikan kemudahan – kemudahan industry pariwisata.
2. Pembinaan dan pengembangan industry pariwisata, meningkatkan mutu pelayanan serta fasilitas wisata di pusat – pusat kegiatan pariwisata dan obyek – obyek wisata melalui penyelenggaraan pendidikan dan latihan bagi tenaga – tenaga yang bergerak serta penertiban peraturan dalam usaha meningkatkan mutu produksi wisata.
3. Guna dan melestarikan dan memperkenalkan kebudayaan daerah menjaga serta mencegah dan partisipasi masyarakat dalam kegiatan kepariwisataan terus ditingkatkan melalui usaha – usaha penyuluhan dan pembinaan kelompok – kelompok. Masyarakat seni budaya, industry, kerajinan serta

usaha – usaha lain dengan melakukan kerjasama dan koordinasi dengan informasi yang terkait serta organisasi kemasyarakatan baik secara langsung maupun tidak langsung.

4. Upaya peningkatan pemasaran dan promosi pariwisata daerah di pasar wisata baik di dalam negeri maupun di luar negeri, dengan mengupayakan data – data dan informasi yang lengkap tentang pariwisata, fasilitas lokasi maupun aksesibilitas secara luas.
5. Pemantapan kelembagaan dan berbagai pengaturan serta pengawasan dalam rangka pencapaian sasaran pengembangan pariwisata dengan aparat – aparat pengawas yang terkait.
6. Memberikan kemudahan informasi bagi wisatawan baik dalam negeri maupun luar negeri, peningkatan dan prasaranan pusat pelayanan informasi perusahaan pada terminal – terminal pintu masuk serta pusat kegiatan wisata yang lain.
7. Untuk dapat menciptakan suasana tertib dan menarik bagi wisatawan menuju obyek wisata maupun di daerah penginapan dilakukan koordinasi pembinaan dan pengawasan serta pengendalian terhadap implementasi rencana pengembangan pariwisata yang dilakukan oleh berbagai pihak melalui penerimaan tata ruang dan tata lingkungan dengan tetap berpegangan pada peraturan – peraturan yang ada.

Dalam ketetapan MPRS NO 11 5-1 TH 1960. Kepariwisataan diberikan definisi sebagai berikut :

Kepariwisataan dalam dunia modern pada hakekatnya adalah suatu cara untuk memenuhi manusia dalam memberikan hiburan rohani dan jasmani setelah beberapa waktu bekerja, serta mempunyai modal untuk melihat – lihat daerah lain ( kepariwisataan dalam negeri ) atau Negara – Negara lain (kepariwisataan luar negeri).

Faktor – faktor lain yang bersifat universal dan merupakan cirri dari pada pariwisata yaitu :

- 1.) Perjalanan itu tidak dilakukan orang dari suatu tempat ketempat lain
- 2.) Perjalanan itu di lakukan untuk sementara waktu
- 3.) Orang – orang yang melakukan perjalanan tersebut tidak untuk mencari nafkah di tempat yang dikunjunginya tetapi semata – mata sebagai konsumen di tempat tersebut.

Adapun motifasi untuk tujuan perjalanan dari pada toris ( dalam pengertian kepariwisataan modern ). Ada dua katagori yaitu :

- a. Pesiari ( leisure ) untuk keperluan rekreasi, liburan, kesehatan, studi keagamaan , olah raga, wisatawan yang berpergian mencari kesenangan.
- b. Bussines untuk keperluan konfirmasi, lokakarya, symposium misi tertentu.

Wisatawan yang berpergian disamping untuk mencari kesenangan tentu untuk menjalankan tugas.

Berdasarkan daerah asalnya wisatawan di bagi :

- i. Wisatawan domestik
- ii. Wisatawan asing

Wisatawan domestik yaitu wisatawan yang berasal dari dalam negeri atau orang – orang yang berpergian di dalam wilayah.

Wisatawan asing yaitu wisatawan yang berasal dari luar daerah tujuan wisata. Saat ini daya tarik para wisatawan sudah beralih ke daerah pasifik termasuk Indonesia pada umumnya khususnya pada kota batu. Pada umumnya mereka termasuk kategori ‘ *sight seeing tourism* ’. dimana motifasinya bukan mencari tempat istirahat diwaktu liburan melainkan memanfaatkan waktu mereka dengan tujuan :

- Mengenal /meluaskan pengetahuan terhadap Negara bangsa dan kebudayaan baru.
- Menikmati dan mengalami hal baru sebagai pelaku yang aktif.
- Meninjau keunikan/ perbedaan kebudayaan masyarakat, suasana alam dan iklim yang berbeda dari asal mereka.

Industry pariwisata adalah keseluruhan proses aktivitas memenuhi atau melayani keinginan dan kebutuhan orang – orang yang sedang melakukan pekerjaan wisata.

### II.1.1 Pengertian Judul

“ BATU RESORT HOTEL “

**BATU** : **Batu** adalah sebuah kota administratif di Provinsi Jawa Timur. Kota ini terletak 15 km sebelah barat Kota Malang. Wilayah kota ini berada di ketinggian 680-1.700 meter dari permukaan laut dengan suhu udara rata-rata 15-19 derajat Celsius. Dengan koordinat 7<sup>0</sup> 44’55,11” - 26’35,45” LS dan 122<sup>0</sup> 17’10,90” – 57 00,00 BT

**HOTEL** : Resort Hotel adalah Bangunan yang berfungsi sebagai penginapan berkelas serta memberikan pelayanan akomodasi dengan kemewahan serta pelayanan yang nyaman.

**ICONIC** : *ICONIC is relating to or having the characterstic on a visual representation ( of an obyek or scene or person or icon or abstraction culture )*

Iconic adalah hubungan atau mempunyai karakteristik pada representasi visual dari sebuah obyek atau lingkungan atau manusia atau simbolis atau sebuah abstraksi budaya.

## Pengertian Resort

- ✓ Resort adalah suatu perubahan tempat tinggal untuk sementara bagi seseorang di luar tempat tinggalnya dengan tujuan antara lain untuk mendapatkan kesegaran jiwa dan raga serta hasrat ingin mengetahui sesuatu. Dapat juga dikaitkan dengan kepentingan yang berhubungan dengan kegiatan olah raga, kesehatan, konvensi, keagamaan dan keperluan usaha lainnya.
- ✓ Resort adalah tempat peristirahatan di musim panas yang terletak ditepi pantai/ di pegunungan yang banyak dikunjungi orang.
- ✓ Resort adalah tempat wisata atau rekreasi yang sering dikunjungi orang dimana pengunjung datang untuk menikmati potensi alamnya.
- ✓ Resort adalah sebuah tempat menginap dimana mempunyai fasilitas khusus untuk kegiatan bersantai dan berolah raga seperti tennis, golf, spa, tracking, dan jogging, bagian concierge berpengalaman dan mengetahui betul lingkungan resort, bila ada tamu yang mau hitch-hiking berkeliling sambil menikmati keindahan alam sekitar resort ini.
- ✓ Resort adalah sebuah kawasan yang terencana yang tidak hanya sekedar untuk menginap tetapi juga untuk istirahat dan rekreasi.
- ✓ Sebuah hotel resort sebaiknya mempunyai lahan yang ada kaitannya dengan obyek wisata, oleh sebab itu sebuah hotel resort berada pada perbukitan, pegunungan, lembah, pulung kecil dan juga pinggiran pantai.

## II.1.2 Kesimpulan Resort Hotel

Resort Hotel didefinisikan sebagai tempat beristirahat sementara yang terletak dikawasan wisata, dimana sebagian pengunjung yang menginap tidak melakukan kegiatan usaha. Umumnya terletak cukup jauh dari pusat kota sekaligus difungsikan sebagai tempat peristirahatan yang bersifat relaxsasi.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa resort secara total menyediakan fasilitas untuk berlibur, rekreasi, convention dan olah raga. Juga umumnya tidak bisa dipisahkan dari kegiatan menginap bagi pengunjung yang berlibur dan menginginkan perubahan dari kegiatan sehari-hari.

Resort hotel di kota batu merupakan sebuah penginapan berkelas, yang memberikan pelayanan akomodasi dengan kemewahan serta menjadi representasi visual, dimana menciptakan karakteristik untuk menjadi simbolis atau ikon dari kota Batu. Diharapkan hadirnya Rancangan resort hotel ini, dengan konsep futuristik dan inovatif mampu membentuk karakteristik sebuah kota batu sebagai bangunan komersial serta mampu memelopori bangunan hotel yang lain sebagai identitas sebuah kota.<sup>i</sup>

---

<sup>i</sup> *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas, Artikel mengenai Kota Batu.*

## BAB III

### KAJIAN TOPIK/TEMA

#### III.1 Sejarah hotel

Hotel adalah institusi besar yang memberikan pelayanan akomodasi dengan kemewahan. Awalnya hotel hanya terdiri dari kamar dengan tempat tidur, lemari, meja kecil dan wastafel. Namun sekarang sebuah hotel telah tumbuh dan memberikan fasilitas modern, termasuk en-suite bathrooms dan air conditioning atau iklim kontrol. Fasilitas modern ini seperti telepon, alarm, televisi dan koneksi internet; makanan ringan dan minuman yang tersedia di mini-bar, dan fasilitas untuk membuat minuman hangat. Sementara itu, hotel besar menyediakan sejumlah tambahan fasilitas, seperti restoran, kolam renang, penitipan anak-anak, ruang konferensi *outdoor* dan *indoor*, fasilitas pelayanan umum seperti fitness room, spa, outbound, *games center* dan lain - lain. (*sumber dari wikipedia.com, Hotel definition*).

**Syarat sebuah iconic :** *Iconic hotel = building a hotel which represent the characteristics of the city.* Untuk menjadi sebuah iconic, yang harus dianalisis dan diamati yaitu dari sisi LOKASI. Faktor-faktor yang dianalisis dari lokasi tersebut:

- Iklim
- Geografis
- Lingkungan
- Sosbud :
- Human : mata pencaharian, tingkah laku, agama
- culture : sejarah dan kesenian.
- Predikat yang disandang lokasi



### III.2 Berdasarkan Lokasi Hotel

Lokasi merupakan aspek terpenting dalam sebuah keradaan suatu Hotel. Maka dari itu ditinjau dari lokasinya, hotel dapat di bagi menjadi :

- CITY HOTEL
- RESORT HOTEL
- SUBURB HOTEL
- URBAN HOTEL
- AIRPORT HOTEL

#### CITY HOTEL

Hotel yang terletak di dalam kota yang sebagian besar tamu yang menginap melakukan kegiatan bisnis, rasio perbandingan 60%-40%.

#### RESORT HOTEL

Hotel yang terletak di kawasan wisata sebagian besar tamu yang menginap bertujuan wisata.

#### SUBURB HOTEL

Hotel yang lokasinya di pinggiran hotel, yang merupakan kota satelit yakni pertemuan antara 2 kota madya.

#### URBAN HOTEL

Hotel yang berlokasi di pedesaan dan jauh dari kota besar yang terletak di daerah perkotaan yang baru sebelumnya berupa desa.

#### AIRPORT HOTEL

Hotel yang berada dalam 1 (satu) kompleks bangunan atau area pelabuhan udara atau sekitar bandara udara.

### III.3 Berdasarkan Jenis Tamu

Pelayanan merupakan aspek utama dalam sebuah hotel. Fungsi utama Hotel adalah memberikan pelayanan yang nyaman dan dan efisien kepada pengunjung hotel. Adapun ragam dari pelayanan hotel sangat terpengaruh dari jenis pengunjung yang datang. Dimana pengunjung hotel dapat diklasifikasikan menjadi :

1. FAMILY HOTEL
2. COMMERCIAL HOTEL
3. TOURIST HOTEL
4. OFFICIAL HOTEL
5. TRANSIT HOTEL
6. CURE HOTEL
7. CONVENTION HOTEL

#### 1. FAMILY HOTEL

Tamu yang menginap bersama keluarga.

#### 2. COMMERCIAL HOTEL

Tamu-tamu yang menginap kebanyakan bussinessman diperlukan tata cara praktis dan cepat dalam pelayanan serta fasilitas bussinessman sebagai penunjang.

#### 3. TOURIST HOTEL

Tamu-tamu yang menginap kebanyakan terdiri dari para wisatawan.

#### 4. OFFICIAL HOTEL

Tamu berasal dari instansi atau perusahaan yang sedang melaksanakan perjalanan dinas, dengan demikian hotel ini biasanya berada di daerah pertokoan atau instansi.

#### 5. TRANSIT HOTEL

Tamu-tamu yang menginap terutama mereka yang akan melanjutkan perjalanan.

#### 6. CURE HOTEL

Tamu-tamu yang menginap terutama mereka yang akan merawat diri untuk tujuan pengobatan.

### III.4 Spesifikasi Bangunan Hotel

Mengingat bangunan hotel terbagi dalam beberapa kategori, yang umumnya diistilahkan dengan bintang, maka satuan luas kamar hotel, luas lantai buto dan jumlah minimal kamar ditentukan berdasarkan:

Klasifikasi hotel	Luas kamar (m <sup>2</sup> )	Luas Lantai Bruto per kamar (m <sup>2</sup> )	Jumlah kamar minimal
Bintang 5	36 (4,5 x 8)	150	500
Bintang 4	32 (4 x 8)	120	400
Bintang 3	30 (4 x 7,5)	100	300
Bintang 2	28 (4 x 7)	80	200
Bintang 1	24 (4 x 6)	60	100

Sumber ( ir jimmy S. Juwana, MSAE, Panduan sistem bangunan tinggi, hal 11)

### III.5 Jenis-Jenis Kamar Hotel

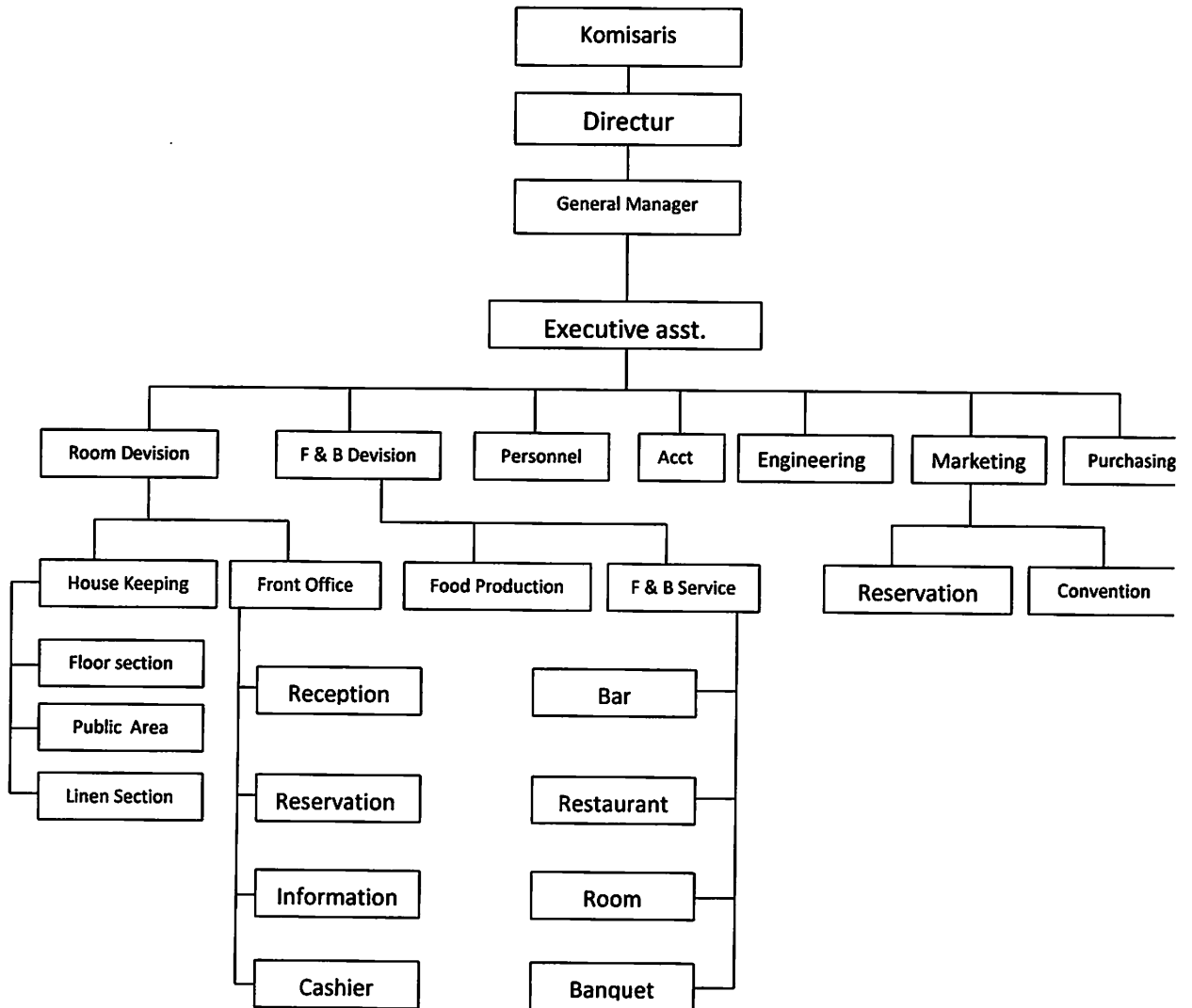
Kamar tidur pada hotel merupakan hal terpenting dalam rancangan sebuah hotel. Dari jenis fasilitas, pelayanan, dan kenyamanan, sangat tergantung dari sebuah nama klas kamar yang disediakan. Standarnya kamar di klasifikasikan menjadi :

1. Junior suite
2. Standard Deluxe
3. Deluxe Suite
4. Super Delux Suite
5. Presidential Suite

Sumber ( ir jimmy S. Juwana, MSAE, Panduan sistem bangunan tinggi, hal 11)

### III.6 Struktur Organisasi Hotel

#### Diagram Organisasi Ruang



### III.7 Studi Banding Topik

#### III.7.1 Purnama Hotel

PURNAMA HOTEL BINTANG EMPAT DI JAWA TIMUR

JL. RAYA SELECTA 1-15, BATU



*Gambar III.7.1 Tamapk perspektif Purnama Hotel*

Hotel purnama merupakan hotel yang berkelas di kotatif batu. Bentuk dan rancangan merupakan konsep kombinasi filosofi dari bentuk bulan dengan kombinasi teknologi struktur. Ini terlihat dari hadirnya inti bangunan yang melingkar, serta diteruskan dengan masa bangunan linier sebagai efek cahaya bulan. Bentuk masa bangunan sangat mempertimbangkan view yang ada. Dimana, pengolahan sudut menyudut pada ujung bangunan diciptakan.

Keunikan pada bangunan hotel ini memiliki perbedaan tinggi tingkat dalam satu tapak. Dikarenakan keadaan existing tapak yang berkontur serta mengurangi *cut and fill*. Disamping itu, struktur bangunan yang





memiliki 4 lantai ini menggunakan penopang struktur beton bertulang, serta pengkombinasian dari kantilever.

Pengolahan dinding dengan konsep sirip sangat difungsikan sebagai pengarah sirkulasi udara.



*Gambar III.7.1 Tamapk Depan Purnama Hotel*

Dibagian pintu masuk ke front office, bangunan ini ditopang oleh dua kolom struktur raksasa dan satu struktur penopang tangga sebagai menghubungkan masa yang lain. Konsep tangga ini sangat menjadikan satu kesatuan pada masa bangunan.



Dinding pada tangga dibuat transparan agar memperoleh arah pandangan yang flexible saat menuju ke masa yang lain. Penopangan dengan kolom struktur yang besar memberikan kekuatan dalam mendapat bentang lebar pada tangga, sehingga memberikan kesan melayang.

*Gambar III.7.1 Penghubung Massa bangunan Hotel*

Kombinasi warna yang di ditjolkan yaitu warna merah dengan cream. Perpaduan dua konsep warna merah dan cream secara horisontal menjadikan sebuah ikon pada hotel.



Gambar III.7.1 Coffe shop bangunan Hotel



Bangunan yang berfungsi sebagai coffe shop

Pada bangunan Coffe shop ini memiliki luas sekitar 24 m<sup>2</sup> dengan tingkat 2 lantai. sistem struktur yang digunakan pada atap yaitu konstruksi kantilever, dengan tujuan untuk mendapatkan bentang lebar. Kemewahan pada rancangan ini, memiliki pecahayaan alami yang merata, menjadikan pengunjung merasa nyaman saat bersantai pada siang hari. Selain itu, kehadiran sebuah taman kecil di sekitar bangunan, menambah kesejukan pada bangunan.

Sepintas overstek pada bangunan ini memiliki kesamaan fungsi pada bangunan lain. Namun, overstek pada bangunan ini memiliki kelebihan yang sangat atraktif. Yaitu,



pada sistem bukaannya. Overstek ini bisa di lipat, ataupun di buka sesuai dengan kondisi alam , Seperti sistem payung.

Lighting pada bangunan ini, terlihat sedikit mengundang para pengunjung hotel. Dengan perpaduan cahaya emas dan biru, memberikan kesan romantis.



### III.7.2 Barcelona Hesperia

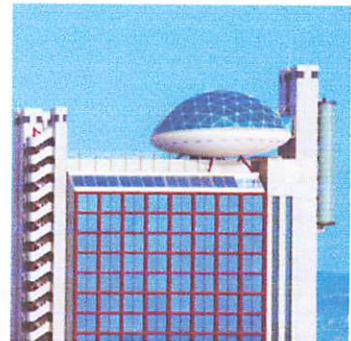
Alamat: Gran Via, Barcelona, Spanyol .

Architect : Richard Rogers

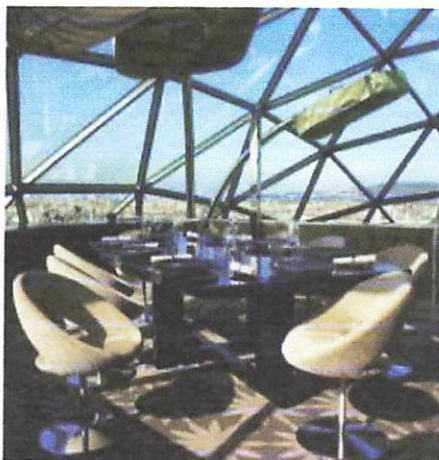


Hesperia Tower adalah sebuah bangunan hotel berbintang lima yang di bangun secara vertikal dan menjadi ikon di barcelona dengan konsep konsep moderen. Bentuk facadenya yang melebar di olah dengan grid – grid agar terkesan lebih kokoh. Sisi sayap kiri, menggunakan pola sirip agar terlihat lebih kontras.

Konsep masa bangunan ini merupakan kombinasi dari bentuk kubus dengan balok. Material pada dinding menggunakan glass wall yang di topang oleh struktur grid dan *diagonal sistem*. Struktur bangunan bawah menggunakan rangka kaku sebagai penopang masa atas.



Gambar III.7.2 Tampak bangunan Hotel Barcelona



Keunikan pada bangunan ini memiliki restoran dan bar di lantai paling atas. Dengan menggunakan atap kubah kaca, memberikan view transparan ke seluruh kota barcelona. Pemasangan kaca pada atap kubah ini sangat efisien. Ini terlihat dari pola

konstruksi segitiga yang disatukan menjadi kubah besar.



### III.8 Kajian Tema

#### III.8.1 Sejarah Dekonstruksi

Sejarah desain dalam arsitektur dapat dilihat sebagai perjalanan pergerakan waktu yang menarik dan memiliki pengaruh tersendiri pada masanya. Pada dasarnya, setiap desain baru yang muncul berdasarkan akibat, perkembangan, penyangkalan maupun penolakan dari desain yang sudah ada.

Munculnya desain-desain itu sering kali merupakan terobosan baru seorang arsitek yang mencoba 'jalur lain' yang merupakan jawaban atas keinginan untuk merealisasikan impian kreativitasnya. Istilah Dekonstruksi pertamakali digunakan dalam Ilmu Kesusastraan dan Ilmu Filsafat Perancis dengan konotasi arti sebagai metoda. Metoda dalam konteks filosofis yang dilahirkan dari konsep anti-filosofis (Norris,1987). Gagasan ini berasal dari pandangan- pandangan Husserl, Saussure, dan Levi-Strausse yang berakar dari filsafat Yunani Kuno dan sejalan dengan pandangan skeptisme.

Pengertian ini digunakan oleh pencetus gagasannya, Derrida (yang selanjutnya dikenal sebagai Bapak Dekonstruksivisme) untuk merehabilitasi filsafat bahasa tulis terhadap keabsolutan kebenaran filsafat bahasa lisan (Derrida, 1967). Derrida mengembangkan konsep dekonstruksi kedalam berbagai eksperimen yang mengekspresikan ciri kebebasan retorikal atas struktur komposisi formal. Oleh karena itu faham Derridean ini dipandang sebagai suatu kontroversi besar dalam bidangnya, bahkan populer dengan sebutan "the *genius of Irony*" (O'Hara, 1983).

Dari berbagai latar belakang diatas dapat digambarkan bahwa pandangan dekonstruksi lahir dari suatu atmosfir yang berlandaskan pada konsep "filosofi-anti". Pandangan yang membatasi perspektif keabsolutan kebenaran, menolak berbagai hubungan kausatif (sebab-akibat) dan mengembangkan filsafat historis-hermeneutis.

Sumber > [http://staffsite.gunadarma.ac.id/agus\\_d](http://staffsite.gunadarma.ac.id/agus_d)

### III.8.2 Arsitektur Dekonstruksi

*Deconstructivism*, atau *deconstructivist architecture* atau yang lazim disebut dekonstruksi hadir pada tahun 1970an melengkapi berbagai langgam arsitektur yang masuk dalam *postmodernism* atau langgam post-modern.

Arsitektur dekonstruksi merupakan suatu pendekatan desain bangunan yang merupakan usaha-usaha percobaan untuk melihat arsitektur dari sisi yang lain. Secara substantif, metaphora dekonstruktif yang dilandasi oleh konsep filosofi-anti ini mempunyai ekspresi-ekspresi yang berada diantara pemahaman rasional dan irasional. Oleh karena itu pemahaman secara ilmiah saja tidaklah cukup, dituntut suatu kemampuan imajinasi.

Kemampuan imajinasi memiliki kelemahan karena ketidak terbatasannya dan akan menjadi sesuatu yang esensial hanya apabila hasilnya bisa dikontrol dengan pemahaman. Tanpa terjadinya pemahaman, dekonstruksi dalam arsitektur adalah tidak mungkin ditelusuri. Berdasarkan empiris, dekonstruksi membawa bentuk-bentuk geometri yang cenderung berbentuk “aneh”. Hal ini disebabkan oleh adanya pembatasan penerimaan keabsolutan terhadap keaslian bentuk-bentuk geometri yang selama ini dikenal.

Esensi bentuk bukan merupakan indikator utama dalam Arsitektur Dekonstruksi. Indikator utamanya adalah esensi makna dan simbol. Mendasarkan konsep makna/symbol sebagai suatu esensi kehidupan, maka penelusurannya akan sampai kepada simbol tertua yang lahir dari kehidupan manusia yaitu bahasa. Dari pendekatan inilah struktur kemanusiaan dapat digali karena struktur ini merupakan interkoneksi dari berbagai simbol/makna yang ada dalam masyarakat. Konsep tentang struktur makna/symbol itu sendiri akan berbeda untuk kondisi masyarakat yang berbeda.

Menurut Eisenman, anti humanist, decentring, penghilangan manusia dari dunia, akan eksis di filosofi modern, akan tetapi dalam arsitektur hal itu tidak terjadi. Cukup beralasan sebab, arsitek hingga sekarang harus menyesuaikan fungsi bangunan mereka dan menyocokkan dengan lingkungan yang ada. Sekarang new modern tidak lagi mempercayai humanism, mereka lebih memilih untuk mengerjakan rancangan mereka sebagai self justifying, yang bermain dengan

ide metafisik. Arsitek-arsitek yang memelopori aliran ini adalah Peter Eisenman, Bernard Tschumi, Daniel Libeskind, Fujii, Frank Gehry, Rem Koolhaas, Zaha Hadid, Morphosis / Thom Mayne dan Hejduk, tapi bukan Foster, Rogers, Hopkins, Maki dan Pei. Merekalah pembentuk dekonstruksi dengan melanjutkan gerakan modern dengan cara mengelaborasi dan menggabungkan bentukan yang kompleks.

Mengacu pada filosofi Dekonstruksi Derrida, segi-segi bagian dan potongan itu merupakan premis-premis yang menyangga esensi arsitektur yang kita pandang absolut selama ini. Seperti hirarki, struktur, fungsi, bentuk, dan hal lain yang bersifat mendasar dirombak untuk menemukan sesuatu yang baru yang mengarah pada keragaman pandangan dan tata nilai. *Bangunan yang tidak memiliki unsur logis, bentuknya tidak berhubungan satu sama lain, abstrak, jika dilihat dari segi visio sentries (pengutamakan indera penglihatan), karena dalam arsitektur, dekonstruksi mencoba mengangkat atau mengembangkan potensi indra yang lain.*

### III.8.3 Pelaksana Arsitektur Dekonstruksi

Kejenuhan terhadap ke'monoton'an mampu mengusik beberapa arsitek . Sehingga beberapa arsitek mulai membuat karya mutakhir yang disebut arsitektur dekonstruksi. Seperti yang dilakukan Peter Eisenman dengan koleganya Richard Meier pada tahun 1970an. Beberapa bangunanpun sudah dianggap menjadi icon dari arsitektur dekonstruksi.

Seiring perkembangan arsitektur dekonstruksi, makin berkembang pula arsitek-arsitek yang menghasilkan karya karya yang luar biasa. Diantara dari mereka adalah Frank O. Gehry, Zaha Hadid, Morphosis, Bernard Tschumi, Daniel Libeskind, Michael Soekin, Coop Himmelbau, Gunter Behnisch, Lebbeus Woods, Kazuo Shinohara.

#### a. Frank Gehry

Frank Gehry memulai dari beberapa rumah tinggal di California, kemudian museum Aerospace di Santa Monica, dan Restoran ikan di Kobe. Kesemuanya tampak sebagai suatu ekspresi sculptural (barang seni) dari pada wadah suatu fungsi. Sosok solid masif mengesankan kenihilan atau suatu the presence of

absence. Di dalam mengkomposisikan ruang dan bidang tidak nampak prinsip-prinsip order dari arsitektur klasik yang digunakan seperti : unity, harmony, dan balance. Secara keseluruhan bangunan meninggalkan citra sebagai suatu komposisi yang retak, terpuntir, dan berkesan belum selesai.

#### **b. Zaha Hadid**

Zaha Hadid menjulangkan struktur berlapis yang berkesan lentur pada karya-karyanya. Denah bersusun dengan dimensi yang berbeda akan menciptakan komposisi void dan solid yang sangat kaya dan sekaligus tidak efektif. Filosofi “anti” tercermin dalam berbagai konsep “dis-“ dan “de-“ pada semua karyanya yang anti pusat, anti as, anti simetri, anti seimbang, anti selaras, dan anti fungsi. Berbagai hal tersebut diatas telah menempatkan dirinya sulit dikelompokkan dalam arsitektur pasca-fungsionalis karena bukan termasuk pasca-modern maupun neo-klasik. Karyanya sebenarnya cenderung kepada pasca-strukturalis atau sejalan dengan dekonstruksi.

#### **c. Peter Eisenman**

Peter Eisenman yang melambung oleh karya-karyanya yang dekonstruktif seperti House I sampai dengan House X, mendasarkan komposisi ruang-ruangnya pada komposisi yang memutarbalikkan order-order dalam arsitektur klasik. Ruang-ruang ciptaannya diwarnai oleh berbagai patahan, ruang-ruang melayang, dan balok balok yang berkesan berterbangan. Secara keseluruhan komposisi ruangnya sangat naratif dan mampu mengungkapkan komposisi superposisi dari sebuah perjalanan sejarah masa silam, merasakan masa kini, dan sekaligus melayangkan lamunan ke masa datang.

#### **d. Rem Koolhaas**

Rem Koolhaas mendasarkan karya-karyanya pada konsep kombinasi tipologi. Beberapa karya besarnya seperti Apartemen di Belanda, Berlin, dan Florida membuktikan bahwa tipologi akan menjadi acuan utama dalam menampilkan blok-blok maupun façade yang sangat diwarnai oleh sosok-sosok abstrak yang terdiri dari kotak-kotak kaca yang sangat repetitif dan tiba-tiba

dipecahkan oleh beraneka macam motif grafis seperti segitiga merah, balkon-balkon kuning, dan kotak-kotak biru. Baik dari penggunaan bahan maupun pemilihan warnanya nampak jelas tidak lebih hanya merupakan unsur komersial dari pada artistik.

Sumber > [http://staffsite.gunadarma.ac.id/agus\\_dh](http://staffsite.gunadarma.ac.id/agus_dh)

#### **a. Logo-Sentris**

Konsep arsitektur yang merupakan gabungan antara pemahaman arsitektural dan pemahaman filosofis mendasari doktrin Logo-Sentris. Dari pemahaman filosofis, arsitektur akan mengalami proses artikulasi metafisik secara multivalensi. Konsep ini membuka peluang bagi Dekonstruksi untuk berkembang dalam arsitektur. Visualisasi Dekonstruksi akan mempunyai kecenderungan pada refleksi otoritas Logo - sentris. Sejalan dengan faham Derridean , pemahaman filosofis dari arsitektur akan meluaskan batasan bahwa prinsip order adalah bukan absolut. Paradigma ini sebenarnya sejalan pula dengan berbagai perkembangan yang terjadi pada seni, sastra,

filosofat, sosial, dan fisika. Bernard Tschumi merupakan arsitek yang sangat berhasil mengungkapkan proses artikulasi metafisik ke dalam bentuk-bentuk “folies” dalam Parc La Villete-nya. Tidak adanya metaphora titik awal dan titik akhir dari konfigurasi denah menyebabkan karya tersebut berkesan “tidak selesai”. Konfigurasi ini mampu memberi peluang bagi penikmat untuk melengkapi imajinasinya.

#### **b. Anti-Sintesis**

Konsep anti-sintesis mengandung konsep penolakan terhadap sementara pandangan bahwa arsitektur adalah sintesis. Suatu hasil yang berasal dari rangkaian proses analisis dari elemen yang programatis. Merasa tidak puas dengan apa yang dihasilkan melalui program yang sistematis, Dekonstruksi berpaling pada nilai yang lebih hakiki yang akan menurunkan aturan yang seirama dengan hukum alam yaitu nilai intuisi. Karena nilai intuisi lebih membawahi otoritas dalam proses visualisasi, maka arsitektur akan lebih merupakan sebuah hipotesis dari pada sintesis. Dalam

konteks ini hubungan antara analisis dan sintesis merupakan hubungan yang bersifat “disjunctive” ekivalensi.

### c. Anti-Fungsional

Dekonstruksi mendasarkan faham bahwa antara bentuk (form) dan fungsi (function) bukan merupakan hubungan yang dependent melainkan lebih pada hubungan independent. Hal ini sejalan pula dengan konsep “disjunctive” yang telah disebutkan diatas. Style yang lahir dari prinsip anti-fungsi ini akan membawa pertanyaan mengenai metoda merancang yang dipakai. *Metoda merancang merupakan suatu proses kegiatan kreatif.* Kecenderungan yang mungkin timbul dari apabila kegiatan kreatif ini memuaskan maka akan dijadikan suatu kegiatan rutin. Dalam beberapa hal kegiatan rutin ini akan membatasi kegiatan kreatif dan munculnya kegiatan kreatif dalam kegiatan rutin merupakan prosedur yang alami. Hubungan yang bersifat independent antara form dan function memberi peluang bagi penggunaan metode kreatif seperti superposisi, fragmentasi, dan kombinasi yang berdasar pada prinsip-prinsip matematis seperti halnya yang dilakukan Tschumi pada Parc La Villette.

source > [http://staffsite.gunadarma.ac.id/agus\\_dh/](http://staffsite.gunadarma.ac.id/agus_dh/)

### III.8.4 Studi Banding oyek se Tema

- **DENVER ART MUSEUM**

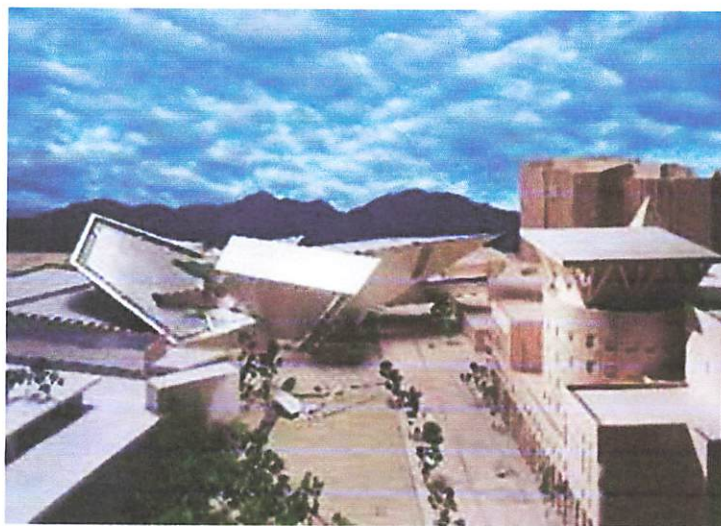
Arsitek : Daniel Libeskind

Lokasi : Denver, Colorado – USA



*Gambar III.8.4 Tampak bangunan ART Museum*

Bangunan ini didirikan diatas lahan seluas 146.000 square feet dan menjadi bangunan yang memiliki konstruksi paling unik bagi lingkungan sekitarnya. Hal yang pertama kali nampak pada bangunan ini adalah proyeksi trimatra yang nampak kontras namun menjadikan bangunan ini lebih berirama



*Gambar III.8.4 Tampak Perspektif ART Museum*



Bentukan yang penuh dengan bidang mencuat yang dikantilever menjadi daya tarik utama dari bangunan ini. Penggunaan metal, kaca, titanium dan batu-batu alam dianggap menambah sifat artistic dari bangunan ini.

Untuk dapat menghasilkan bentukan seperti ini tentunya juga mengandalkan kemampuan teknologi dan pemilihan bahan yang tepat dan memiliki spesifikasi yang tepat dan tentunya berkualitas tinggi.



*Gambar III.8.4 Interior ART Museum*

Bangunan ini lebih cenderung mencerminkan ‘massa’ daripada ‘ruang’ yang ada didalamnya. Sehingga ekspresi sang arsitek dapat dituangkan secara lugas tanpa ada batasan apapun.

*shape of the building as well as the openings are defined by the relationship of the building to its neighbours and the relationship of the interior rooms to exterior sources of views and light. By zaha hadid. /web/HXT-ST-index.html*

### III.8.5 Kesimpulan

Setelah melihat pembahasan dari contoh diatas, jelas bahwa arsitektur dekonstruksi menghembuskan kesegaran dengan menunjukkan eksistensinya sebagai alternatif pemikiran lain Namun hal ini tidak berhenti sampai disini dan menganggap dekonstruksi sebagai puncak dari kesempurnaan dalam desain arsitektur sehingga tidak menutup untuk munculnya langgam – langgam baru yang merupakan sanggahan , pembetulan , perkembangan , bahkan penolakan dari arsitektur dekonstruksi.



## BAB IV

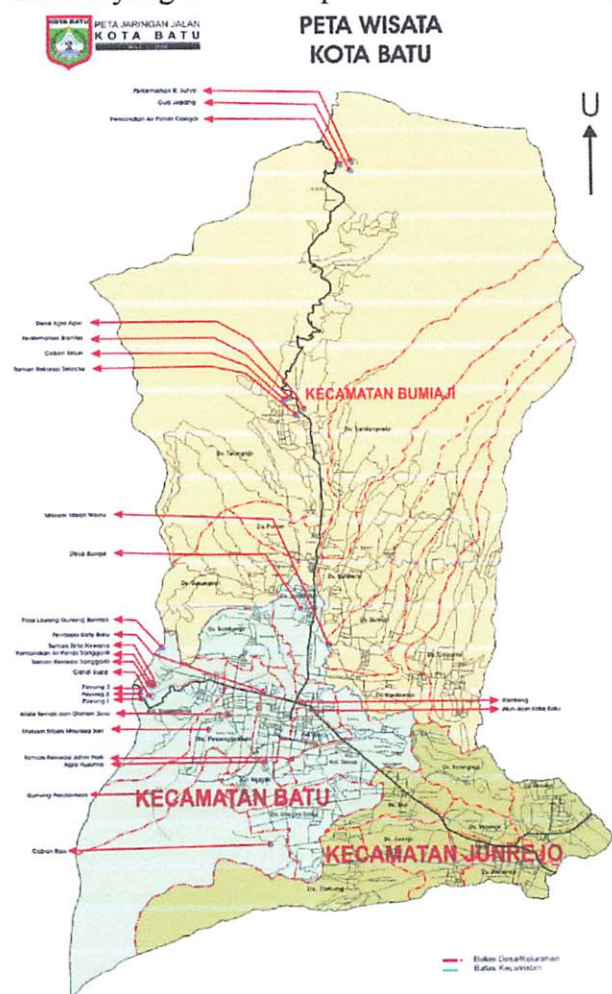
### TINJAUAN LOKASI

#### IV.1 Gambaran Umum Kota Batu

#### Tinjauan Umum Lokasi dan Site

#### IV.2 Potensi Lokasi Kota Batu

Setelah Jawa Timur mempunyai Kota Administratif Jember, maka yang kedua kalinya ketambahan Kota Administratif lagi yang sangat diandalkan sebagai sentra wisata Jawa Timur, yaitu dengan lahirnya Kota Administratif Batu. Kelahiran ini pada tanggal 6 Maret 1993 dengan Walikota pertamanya Drs. Chusnul Arifien Damuri. Pelantikan dan peresmian itu dilakukan di kantor Pembantu Bupati Malang di Batu yang terletak di pusat kota di Jalan Panglima Sudirman No. 98. Pelantikan itu



langsung dilakukan oleh Menteri Dalam Negeri Rudini, hadir juga Bupati Malang, Drs. Abdul Hamid Mahmud, para pejabat serta undangan lainnya.

Kelahiran itu berdasarkan Peraturan Pemerintah (PP) No. 12 tahun 1993 tentang Peningkatan Status Kecamatan Batu menjadi Kota Batu yang terdiri dari 3 kecamatan yaitu Kecamatan Batu (wilayah pusat), Kecamatan Bumiaji (wilayah utara) dan Kecamatan Junrejo (wilayah selatan). Saat itulah Batu sebagai klasifikasi kota sedang menyiapkan diri untuk lebih meningkatkan prestasinya.

**Pembagian Wilayah Kota Batu dibagi menjadi 3 kecamatan, yaitu :**

<u>Kecamatan Batu</u>	<u>Kecamatan Bumiaji</u>	<u>Kecamatan Junrejo</u>
--- <u>Ngaglik</u>	--- <u>Bulukerto</u>	--- <u>Beji</u>
--- <u>Oro-oro Ombo</u>	--- <u>Bumiaji</u>	--- <u>Dadaprejo</u>
--- <u>Pesanggrahan</u>	--- <u>Giripurno</u>	--- <u>Junrejo</u>
--- <u>Sidomulyo</u>	--- <u>Gunungsari</u>	--- <u>Mojorejo</u>
--- <u>Sisir</u>	--- <u>Pandanrejo</u>	--- <u>Pendem</u>
--- <u>Songgokerto</u>	--- <u>Punten</u>	--- <u>Tlekung</u>
--- <u>Sumberejo</u>	--- <u>Sumbergondo</u>	
--- <u>Temas</u>	--- <u>Tulungrejo</u>	

Kota Batu juga biasa dikunjungi sebagai tempat acara-acara penting daerah maupun Nasional, contoh : biasa dibuat Konferensi Pers, bahkan pada saat MTQ ke-19 tingkat Jawa Timur, Malang ditempati sebagai tuan rumahnya dan menunjuk Kota Batu yang akan dijadikan tempat berlangsungnya MTQ tersebut. *'Hotel-hotel bertaraf internasional banyak dibangun dan kesemuanya memiliki fasilitas lengkap, seperti kamar standard, royal suite, cottage, tennis court, kolam renang, ruang pertemuan, squash court, bar, diskotek, kafe dan lai - lain.*

Perkembangan Kota Batu sebagai sentra wisata Jawa Timur terus meningkat hari demi hari, kota yang dulunya tidak selengkap kota lain, sekarang hampir menyamai kota-kota lainnya. Karena perkembangan Batu cukup maju maka banyak warga dari Kota Batu yang ingin status kotanya ditingkatkan, organisasi-organisasi banyak didirikan untuk mendukung peningkatan status Kota Batu, misalnya Kelompok Kerja (Pokja) Batu, kelompok kerja ini berusaha bersama masyarakat Batu untuk meningkatkan status kotanya. Dukungan-dukkungan lainnya dari Bupati Malang, DPRD II Malang, Gubernur Jawa Timur dan organisasi masyarakat lainnya. Setelah hampir 8 tahun menjadi Kota Administratif yang diperintah oleh 3 Walikota, yaitu Drs. Chusnul Arifien Damuri, Drs. Gatot Bambang Santoso dan Drs. Imam Kabul, akhirnya Batu ditingkatkan statusnya menjadi Pemerintah Kota Batu. Pemerintah Kota Batu Tanggal 28 Mei 2001 proses peningkatan status Kota

Administratif Batu menjadi Pemerintah Kota mulai dilaksanakan Menteri Dalam Negeri dan Otonomi Daerah.

kota Batu umumnya berada di ketinggian 680-1.200 meter dari permukaan laut dengan suhu udara rata-rata 15-19 derajat Celsius. Dengan koordinat  $7^{\circ} 44'55,11''$  -  $26^{\circ}35,45''$  LS dan  $122^{\circ} 17'10,90''$  -  $57 00,00$  BT dengan Luas  $\pm 202,8$  km<sup>2</sup>.

#### IV.3 Tinjauan Site Lokasi

Beberapa potensi yang dimiliki oleh kota Batu adalah :

1. Obyek wisata :

a. Alam : Agro Kusuma, Bumi Perkemahan Brantas, Bumi Perkemahan Raden Suryo, Coban Rais, Coban Talun, Gunung Banyak, Gunung Panderman, Pegunungan Arjuno, Selecta, Torong Park, dan Cangar.

b. Buatan : Alun-alun Seribu Satu Bunga, Arboretum Sumber Brantas, Desa Agro Apel, Desa Bunga, Desa Sayur Eksotik, Goa Jepang.

2. Kerajinan :

Gerabah ( patung dan antik ), Kerajinan Besi (Gong dan Alat-Alat Pertanian), Kerajinan Cobek, Kerajinan Kayu (Alat Rumah Tangga), Kerajinan Kayu Wijaya, Kerajinan Pasir Laut, Kerajinan tangan, kerajinan Tas Plastik, Kompor, dan Kuningan.

3. Hasil Bumi :

Anggrek Punten, Bonsai, bunga Hias, Bunga hias, Bunga Hias Barokah, Green House(Tanaman), Mawar (Holland, Singapore, India), Pembibitan Kentang, Pembibitan rambutan, jati emas, ikan koi, dan Wisata Petik Apel, pinus strobus, dan berbagai jenis cemara.

Referensi : [www.BatuKota.go.id](http://www.BatuKota.go.id)

Lokasi site terletak pada dataran tinggi di Jl. Raya Selecta, Desa Punten, Kecamatan Bumiaji, Kabupaten Administratif Kota Batu. Yang merupakan jalur kawasan wisata antara kota wisata Batu, tempat pemandian selecta dan pemandian air panas Cangar.

Alasan Pemilihan Lokasi Site :

1. Memiliki ke strategisan jangkauan obyek wisata di Kota Batu.
2. Luas site yang diperlukan memenuhi kebutuhan dan proyeksi bangunan untuk dirancang sebuah bangunan hotel.
3. Site berada di ketinggian yang efektif hingga memberikan ragam view kesegala arah.
4. Ditinjau dari Rencana Detail Tata Ruang Kota ( RDTR) Kecamatan Bumiaji Administratif Kota Batu, telah sesuai dengan kebijaksanaan Dasar Bagian Wilayah Kota (BWK) Unit Lingkungan VIII yang mempunyai dominasi Fungsi perumahan,pemerintahan, perdagangan, fasilitas pariwisata, dan pendidikan.
5. Banyak potensi yang bisa di explore kedalam sebuah bangunan untuk mencirikan kota Batu.

#### IV.4 Data Site Lokasi Existing

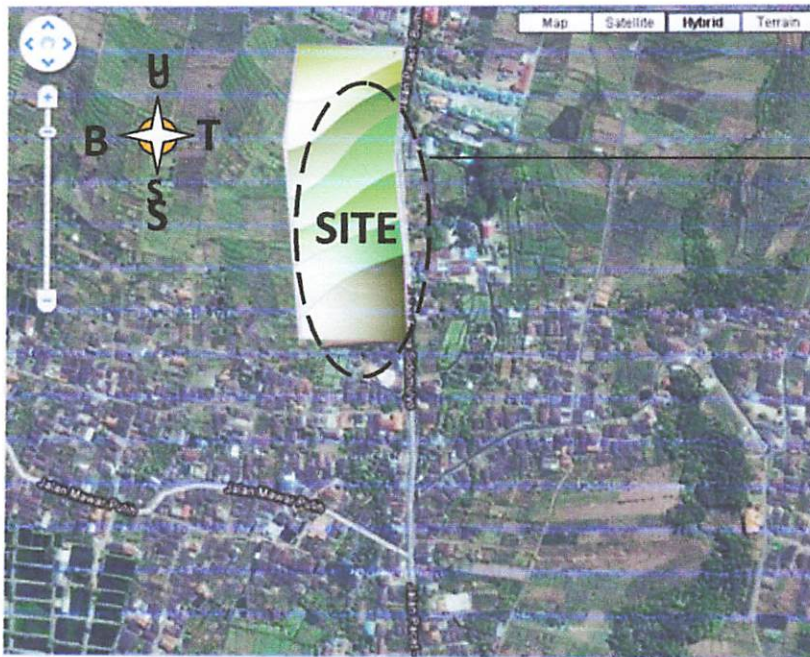
Luasan site yang akan digunakan untuk pembangunan sebuah iconic hotel wisata ini merupakan lahan asli dari hotel purnama bintang empat seluas  $\pm 30.000 \text{ m}^2$  . namun, hanya seluas  $20.000 \text{ m}^2$  yang digunakan dalam perancangan sebuah hotel.

Kondisi aktivitas yang berbatasan dengan lokasi site adalah sebagai berikut :

- Sebelah Utara : Perumahan penduduk Desa Punten
- Sebelah Selatan : Perumahan penduduk Desa Sidomulyo
- Sebelah Timur : Jln. Raya selecta ( jalan antara Batu – Selecta – Cangar),perumahan, Villa dan Hotel.
- Sebelah Barat : Perkebunan apel sayur dan pembibitan bunga.

## IV.5 Konsep Lokasi dan Tapak

### IV.5.1 Gambaran Lokasi dan Tapak



Luas site yang ada  $\pm 30.000 \text{ m}^2$ . namun yang digunakan dalam perancangan  $20.000 \text{ m}^2$

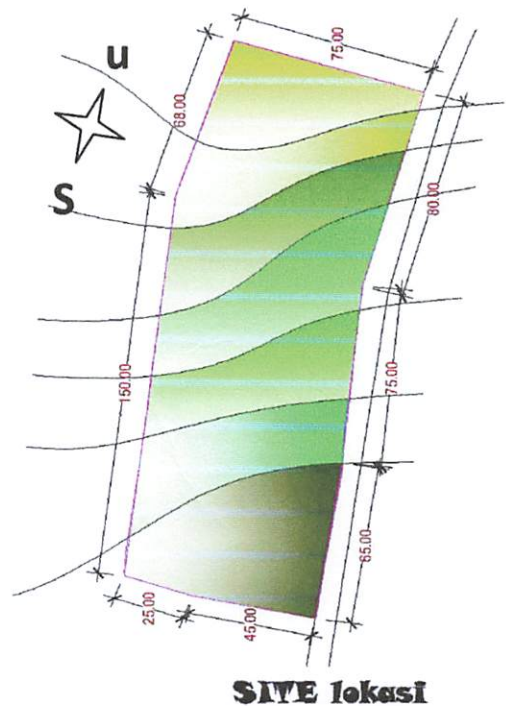
Gambar IV.5.1 Site Lokasi Tapak

#### Foto Lokasi Layout dengan kondisi sekitar

Site yang berada pinggiran jalan raya selecta ini, memiliki *contour* yang bervariasi. Dari 100cm – 200cm. site juga memiliki kepadatan tanah yang dapat menopang bangunan hingga 8 – 20 lantai.

Penggunaan lahan dengan persyaratan :

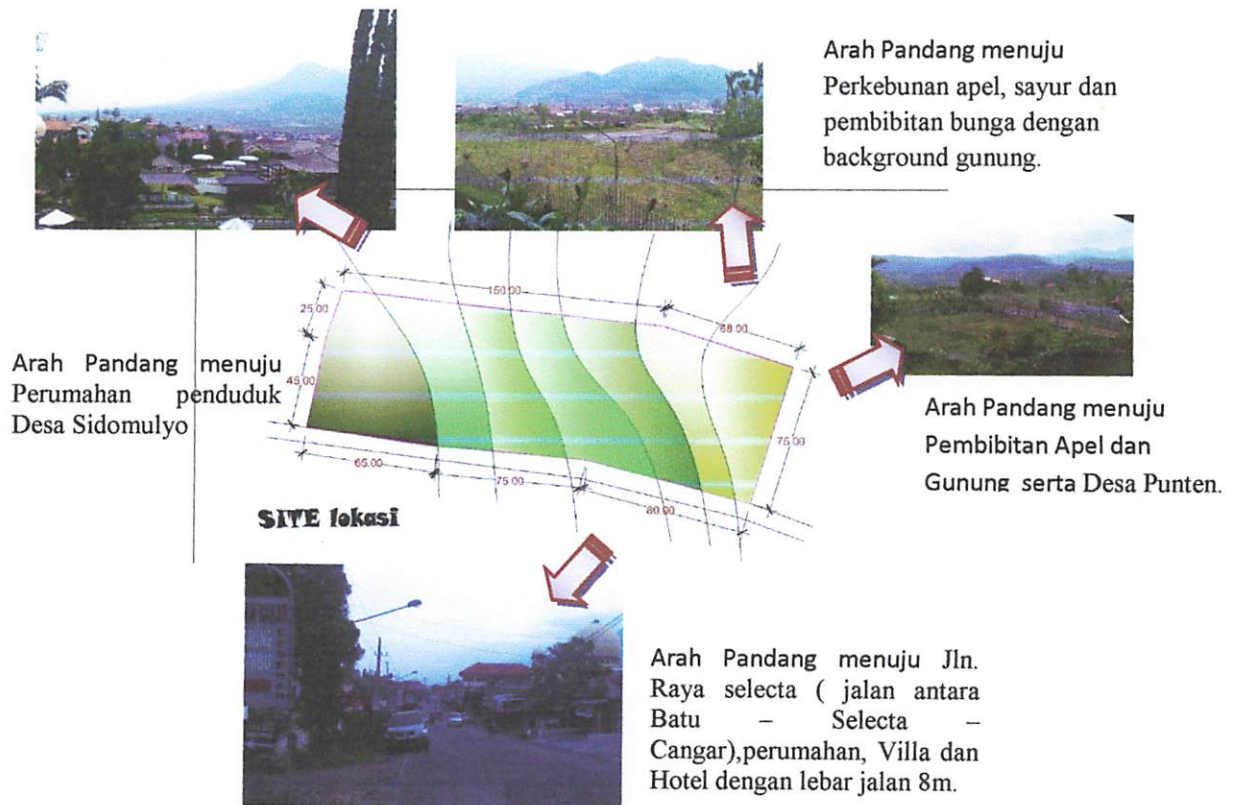
- KDB 40 – 60%
- KLB 0,4 – 2,4
- Jarak site dari As jalan Utama 8m





## IV.5.2 Potensi Sekitar Lokasi dan Tapak

### Arah pandang ke luar site Lokasi



Gambar IV.5.2 View dari arah Tapak

## LOKASI

Dari tinjauan lokasi di atas, site memiliki banyak view yang bisa dimanfaatkan dimana view tersebut merupakan karakteristik dari kota Batu untuk dijadikan sebuah “ICONIC” hotel wisata. Site lokasi sangat strategis, terletak ketinggian 680-1.200 meter dari permukaan laut dengan suhu udara rata-rata 15-19 derajat Celsius. Dengan koordinat  $7^{\circ} 44'55,11''$  -  $26^{\circ}35,45''$  LS dan  $122^{\circ} 17'10,90''$  -  $57 00,00$  BT dengan Luas  $\pm 202,8$  km<sup>2</sup>.

## BAB V

### BATASAN DAN POTENSI

#### V.1 Batasan Perancangan

- Pengadaan hotel ini direncanakan untuk wilayah kota Batu sedangkan pemanfaatannya lebih diarahkan kepada khusus wisatawan local dan mancanegara, pelajar, dan kalangan bisnis.
- Perancangan ini mengacu pada konsep Arsitektur Dekonstruksi yang dianut oleh Zaha hadid
- Pembangunan proyek ini mengikuti Peraturan Daerah Kota Batu dengan rencana pendekatan konsep agrowisata dan industry serta potensi.
- Proyek iconic hotel ini mencangkup pelayanan hotel berbintang lima dan *cottage* beserta fasilitas penunjang bagi kegiatan penginapan, pelayanan,berlibur dan serta menyediakan fasilitas vip.

#### V.2 Permasalahan dan Potensi

- Bagaimana merancang atau merencanakan bangunan hotel yang memiliki karakteristik kota Batu.
- Tidak adanya unsur potensi ke dalam perancangan bangunan hotel, sedangkan adanya ragam potensi, seperti view,bunga,buah, dan kerajinan.
- Lokasinya berkontur yang dipertahankan.
- Mempelopori bentuk hotel untuk menjadi simbolis kota Batu

## BAB VI

### PEMROGRAMAN DAN ANALISA

#### VI.1 Jenis Aktivitas

Penataan aktifitas pada hotel merupakan hal yang terpenting dalam penyusunan pola ruang

#### Aktifitas yang ada di dalam HOTEL



#### KEPERLUAN RUANG UNTUK AKTIFITAS

##### Menginap

( junior suite, standard suite, deluxe suite, super deluxe, presidential suite )

##### Rapat dan pertemuan:

(Convention and Meeting Hall )

##### Bersantai :

( bar dan karaoke, coffe shop, resto dan music lounge, restaurant)

##### Olah raga :

(sand volley, mini soccer, jogging track, bicycling, basket ball, fitness center, swimming pool, SPA)

##### Rekreasi :

(play ground,dan mini zoo)

##### Pengelola : ( struktur organisasi )



## V.2 Spesifikasi Ruang

<p><b>A. RUANG PRIVATE</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ruang Tidur</li><li>2. Ruang Ganti dan toilet</li><li>3. Teras</li><li>4. Koridor</li><li>5. Ruang Service Tamu</li></ol>	<p><b>B. SPECIAL ACCOMODATION</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Swimming Pool</li><li>2. Tennis Court</li><li>3. Billiard Room</li></ol>
<p><b>C. RUANG STAFF / PENGELOLA</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. General Manager Room</li><li>2. Resident Manager Room</li><li>3. Front Office Room</li><li>4. Accounting Dept Room</li><li>5. Public Relation Dept Room</li><li>6. Personal Dept Room</li><li>7. Marketing and Sales Room</li><li>8. Food and Beverage Dept Room</li><li>9. House Keeping Dept Room</li><li>10. Recreational Dept Room</li><li>11. Ruang Rapat Pimpinan</li><li>12. Ruang Makan Staff</li></ol>	<p><b>D. RUANG SERVICE</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Main Kitchen</li><li>2. Gudang Makanan dan Minuman</li><li>3. Gudang Umum</li><li>4. Locker dan Toilet Staff</li><li>5. Locker dan Toilet Karyawan</li><li>6. Gudang Furniture</li><li>7. Gudang Bahan Bakar</li><li>8. Ruang Penerimaan Barang</li><li>9. Ruang Pemeliharaan</li><li>10. Laundry</li><li>11. Ruang Mechanical Electric</li><li>12. Ruang Operator Telephone</li><li>13. Room Boy Station</li></ol>

### VI.3 Karakter dan Hubungan ruang

Jenis Ruang	Karakter Ruang			
	Private Executive	Privat	Semi Privat	Publik
6. Ruang Tidur	✓			
7. Ruang Ganti dan toilet		✓		
8. Teras			✓	
9. Koridor			✓	
10. Ruang Service Tamu			✓	
11. Lobby				✓
12. Front Office				✓
13. Lounge				✓
14. Restaurant Bar dan Karaoke				✓
15. Coffe Shop				✓
16. Convention Room			✓	
17. Public Toilet		✓		
18. Meeting Room				
19. General Manager Room	✓			
20. Resident Manager Room	✓			
21. Front Office Room				✓
22. Accounting Dept Room				

23. Public Relation Dept Room			✓	
24. Personal Dept Room			✓	
25. Marketing and Sales Room				
26. Food and Beverage Dept Room			✓	
27. House Keeping Dept Room			✓	
28. Recreational Dept Room			✓	
29. Ruang Rapat Pimpinan			✓	
30. Ruang Makan Staff	✓			
31. Swimming Pool			✓	
32. Tennis Court				✓
33. Open Theatre				✓
34. Billiard Room			✓	
35. Main Kitchen				✓
36. Gudang Makanan dan Minuman			✓	
37. Gudang Umum			✓	
38. Locker dan Toilet Staff				✓
39. Locker dan Toilet Karyawan		✓		
40. Gudang Furniture		✓		
41. Gudang Bahan Bakar			✓	
42. Ruang Penerimaan Barang			✓	

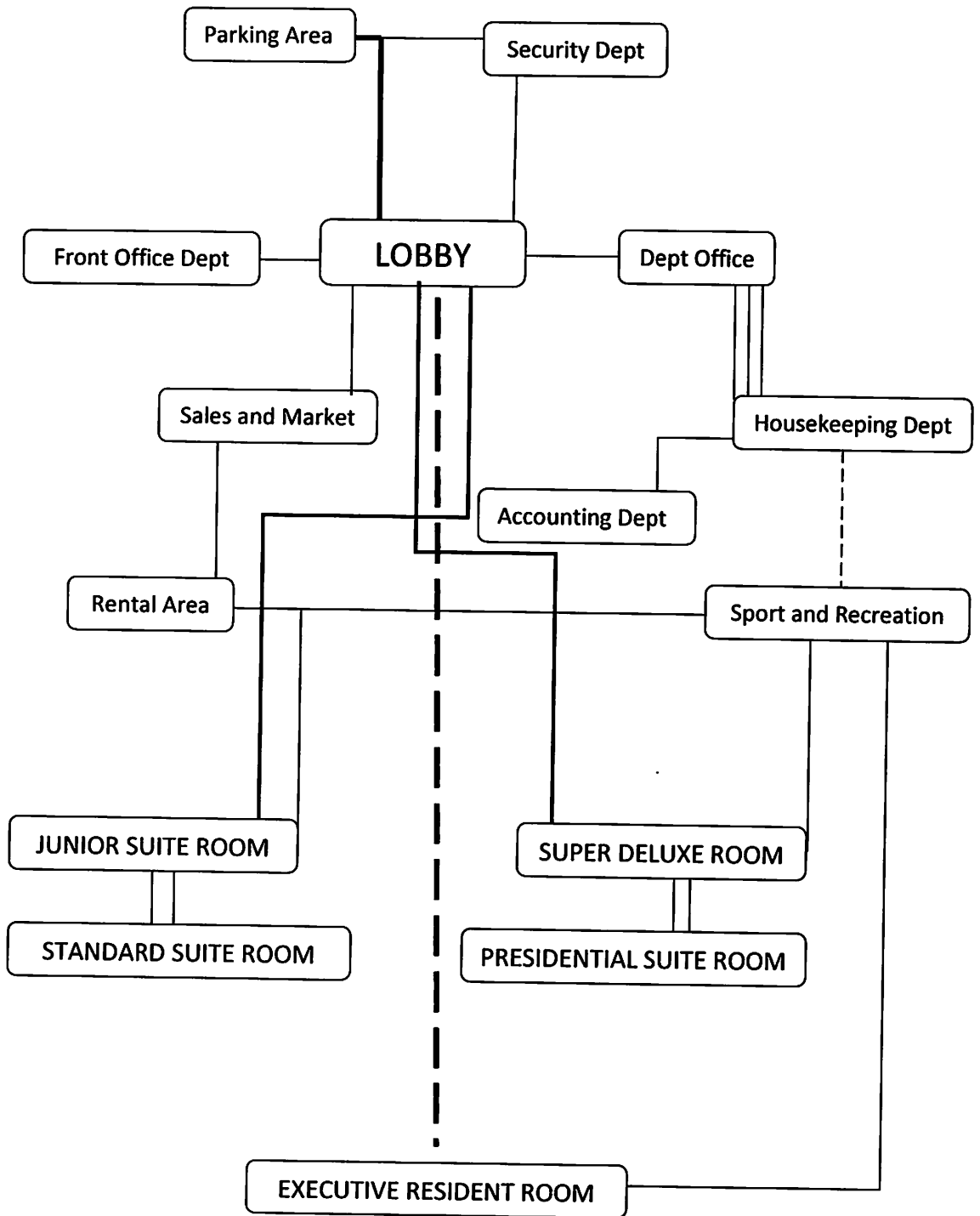
43. Ruang Pemeliharaan			✓	
44. Laundry			✓	
45. Linen			✓	
46. Ruang Mechanical Electric				
47. Ruang Listrik		✓		
48. Ruang Operator Telephone		✓		
49. Room Boy Station		✓		
50. Tempat Sampah			✓	

VI.4.1 Hubungan Mikro dan Makro VI.iv.i

JENIS RUANG	HUBUNGAN RUANG
1. Guest Room	●
2. Lobby	● ●
3. Top Dept Room	● ○ ○
4. Dept Office	● ○ ○ ○
5. Front Office Dept	● ● ○ ○ ○
6. Accounting Dept	● ○ ○ ○ ○ ●
7. Sales and Market	● ○ ● ○ ○ ● ○
8. Personal and Training	● ○ ● ○ ○ ○ ○ ○
9. Housekeeping Dept	○ ● ○ ○ ○ ● ● ○ ○
10. Food and Beverage	○ ● ○ ○ ● ○ ○ ○ ○ ○
11. Purchasing Dept	● ● ● ○ ○ ● ● ● ○ ○ ● ○

12. M and E	● ● ● ○ ○ ● ● ○ ● ● ○ ○
13. Security Dept	● ● ● ○ ● ● ● ● ● ● ● ○ ○
14. Sport and Recreation	○ ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○
15. Rental Area	● ○ ● ● ● ● ● ○ ● ● ● ● ● ○ ● ○
16. Parking Area	● ○ ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○
<p>KETERANGAN</p> <p>○ HUBUNGAN DEKAT</p> <p>● HUBUNGAN JAUH</p> <p>● HUBUNGAN SEDANG</p>	

# HUBUNGAN MAKRO



#### VI.4 Studi Banding Obyek

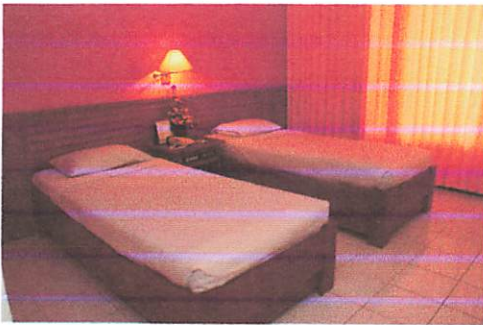
Dari hasil study banding yang di dapat pada hotel purnama berbintang 4, hotel ini memiliki 5 type kamar yang ditawarkan. Setiap kamar memiliki perbedaan luas dan fasilitas yang berbeda untuk mencirikan karakter setiap kamar. Serta ruang lain untuk ruang Fasilitas dan R. service.

- Kamar
  - 160 Confortable Rooms
  - ColourTV, Radio, Mini Bar
  - Hot and Cool Water for shower
  - Room Service ( Round the clock service )
- Other Fasilities
  - Convention and Meeting Hall
  - Sekarsari Bar & Karaoke (Tropical Cocktail)
  - Melati Coffe Shop (Indonesian & European Cuisine)
  - Jaka Tarub Resto & Music Lounge (Venue For Dancing)
  - Recreational Facilities
  - Parking Lot
  - Restaurant (24 hours with its European, Chinese and Indonesian cuisine)
  - Brawijaya Coffe Shop
  - Swimming Pool
  - Playground
  - Kartika Hall Convention
  - Fitness Center
  - Billyard
  - Sand Volley
  - Mini Soccer
  - JoggingTrack
  - Bicyling
  - Basket Ball
  - Mini Zoo

## VI.4.2 Type dan Jenis Kamar Hotel

- Deluxe room
- Suite room
- Executive room

### STANDARD ROOM



*Gambar VI.4.2 Spesifikasi type kamar hotel standart*

Standard room merupakan kamar kelas ekonomi, dimana tersedia fasilitas twin bed, nakas, meja rias, tv colour, lemari dan kamar mandi. Lantai menggunakan murni kramik.

### DELUXE ROOM



*Gambar VI.4.2 Spesifikasi type kamar hotel Deluxe*

DELUXE room merupakan kamar kelas ekonomi menengah, dimana tersedia fasilitas twin bed, nakas, meja rias, tv colour, lemari, mebel untuk tamu, teras dan kamar mandi. Lantai menggunakan murni kramik serta dilapisi karpet.



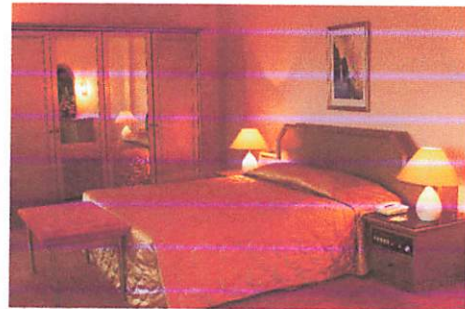
## SUITE ROOM



*Gambar VI.4.2 Spesifikasi type kamar hotel Suite room*

SUITE ROOM merupakan kamar kelas ekonomi menengah keatas, dimana tersedia fasilitas twin bed, nakas, meja rias, tv colour, lemari, ruang kusus untuk tamu terpisah, teras dan kamar mandi. Lantai menggunakan murni kramik serta dilapisi karpet yang lebih berkualitas.

## EXECUTIVE ROOM



*Gambar VI.4.2 Spesifikasi type kamar hotel Executive room*

Executive room merupakan kamar high class, dimana tersedia fasilitas single bed, nakas, meja rias, tv colour, lemari, teras, kamar mandi serta tambahan fasilitas meja makan dan ruang kusus untuk tamu menjadi satu ruang. Lantai menggunakan murni kramik serta dilapisi karpet. suasana executive sangat terjaga dalam pencahayaan dan penghawaannya.

Executive room adalah kamar untuk kalangan high executive, disini yang paling di tawarkan yaitu memiliki fasilitas yang terpisah dalam satu kamar Hotel, yaitu tempat tidur, ruang keluarga, ruang tamu.

## VI.5 Analisa Kebutuhan Ruang

### VI.5.1 Tabel Kegiatan Pengelola

#### Kegiatan pengelola

Tabel kebutuhan ruang pengelola hotel.

JENIS RUANG	JUMLAH	KAPASITAS	DIMENSI	LUAS (M <sup>2</sup> )
R. Komisaris	1	1 orang	4 x 4	16
R. Direktur	2	4 orang	6 x 4,5	27
R. Skretaris	2	4 orang	4 x 3	12
R. Manajer	4	8 orang	6 x 6	36
R. Administrasi	3	6 orang	5 x 4	20
R. Pemasaran	1	4 orang	4,5 x 5	18
R. Personalia	1	2 orang	3 x 3,5	11
R. Meeting	2	10 orang	10 x 5,5	55
Toilet	3	12 orang	6 x 5,75	35
R. Cleaning Service	1	8 orang	3 x 3,15	9.45
R. Peralatan	1	4 orang	2 x 2	4
R. Teknis	1	3 orang	3 x 3	9
Jumlah				252.45
Sirkulasi 20%				50.49
<b>Total Luas</b>				<b>302.94</b>

### VI.5.2 Tabel Kegiatan Penunjang

Tabel Kebutuhan ruang Front Office

JENIS RUANG	JUMLAH	KAPASITAS	DIMENSI	LUAS (M <sup>2</sup> )
Entrance Hall	1	60 - 70 orang	60 x 1.24	74.4
Lobby	1	10 orang	10 x 11	110
R. Keamanan	3	3 orang	2 x 4	8
R. Marketing	2	4 orang	4 x 6	24
R. Receptionist	1	2 orang	3 x 4	12
R. Staff	2	5 orang	4 x 5	20
R. Informasi	1	2 orang	2 x 2.75	5.5
R. Transaksi	1	3 orang	2 x 4	8
R. tunggu	3	15 orang	4 x 20	80
Mini Bar	1	6 orang	5 x 5.5	27.5
Locker	1	5 orang	1 x 5	5
Tempat Penitipan Barang	1	40 orang	2 x 5	10
Jumlah				420.4
Sirkulasi 30%				126.12
<b>Total Luas</b>				<b>546.52</b>

### VI.5.3 Tabel Kegiatan Utama

Pada Kegiatan Utama di bagi menjadi beberapa kebutuhan ruang, yaitu:

#### a. Tabel Kebutuhan kamar Hotel

JENIS RUANG	JUMLAH	KAPASITAS	DIMENSI	LUAS (M <sup>2</sup> )
Standart room	80	240 orang	80 x 30	2400
Deluxe room	55	165 orang	120 x 35	4200
Suite room	50	200 orang	160 x 40	6400
President Suite	32	160 orang	30 x 30	900
Jumlah				13900
Sirkulasi 30%				4170
<b>Total Luas</b>				<b>18070</b>

#### Tabel Kebutuhan Ruang Service

JENIS RUANG	JUMLAH	KAPASITAS	DIMENSI	LUAS (M <sup>2</sup> )
R. Laundry	2	4 orang	6 x 6	36
R. Perawatan	4	8 orang	8 x 7.15	57.2
R. Ganti Karyawan	2	4 orang	5 x 8.25	41.25
R. Penitipan Barang Karyawan	2	20 orang	2 x 12	24
R. penitipan Tamu Hotel	4	20 orang	2 x 15	30
R Keamanan	3	3 orang	3 x 9	27
R. Tunggu	2	10 orang	20 x 4.5	90
Jumlah				330.2
Sirkulasi 30%				99.06
<b>Total Luas</b>				<b>429.26</b>

#### Tabel kebutuhan Ruang utilitas

JENIS RUANG	JUMLAH	DIMENSI	LUASAN	TOTAL (M <sup>2</sup> )
R. Genset dan Trafo	2	4 X 6	12	24
R. control	1	3 X 4	12	12
R. AHU	2	2 X 1	2	4
R. saft	4	1 X 0.8	0.8	3.2
R. Bak penyediaan Air	2	4 X 5	20	40
R. Perawatan	3	3 X 2.75	8.25	24.75
Jumlah				107.95
Sirkulasi 30%				21.59
<b>Total Luas</b>				<b>129.54</b>

**Tabel Kebutuhan Ruang Penunjang**

JENIS RUANG	JUMLAH	KAPASITAS	DIMENSI	LUAS (M <sup>2</sup> )
Souverneir shop	2	20 orang	8 x 6	96
Cafe	3	35 orang	15 x 10	450
Parkir	3	120 – 160 motor	50 x 3	450
Mushola	1	20 orang	5 x 6	30
Kolam renang	2	80 orang	20 x 7.5	150
Parkir	3	50 -60 mobil	4 x 120	1440
<b>Jumlah</b>				<b>2616</b>
<b>Sirkulasi 30%</b>				<b>523.2</b>
<b>Total Luas</b>				<b>3139.2</b>

VI.5.4 Total kebutuhan Ruang

**Tabel luas besaran ruang keseluruhan**

KELOMPOK KEGIATAN	BESAR RUANG
kebutuhan ruang pengelola hotel	302.94
Kebutuhan ruang Front Office	546.52
Kebutuhan kamar Hotel	18070.55
Kebutuhan Ruang Service	429.26
kebutuhan Ruang utilitas	129.54
Kebutuhan Ruang Penunjang	3139.2
<b>TOTAL</b>	<b>22618.29</b>

KDB 40 – 60 %

KLB 0,4 – 2,4

- KDB 40 % =  $40/100 \times 20000 \text{ m}^2$   
=  $5000 \text{ m}^2$
- Luas Ruang yang Dibutuhkan =  $22618.29 \text{ m}^2 / 5000 \text{ m}^2$
- Jumlah Lantai =  $22618.29 \text{ m}^2 / 5000 \text{ m}^2$
- Jumlah total lantai yang dibutuhkan = 4.52 lantai = 4-5 lantai**

# BAB VII

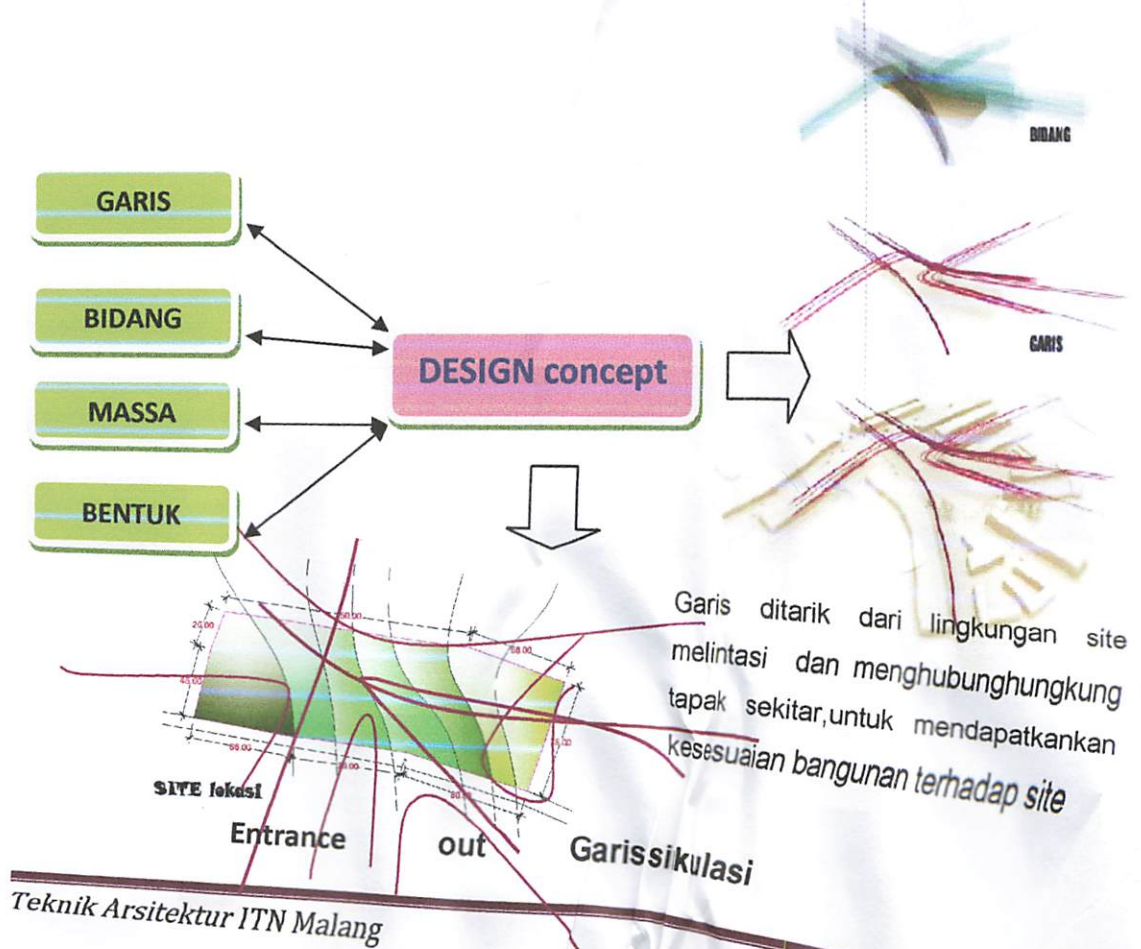
## KONSEP ARSITEKTURAL

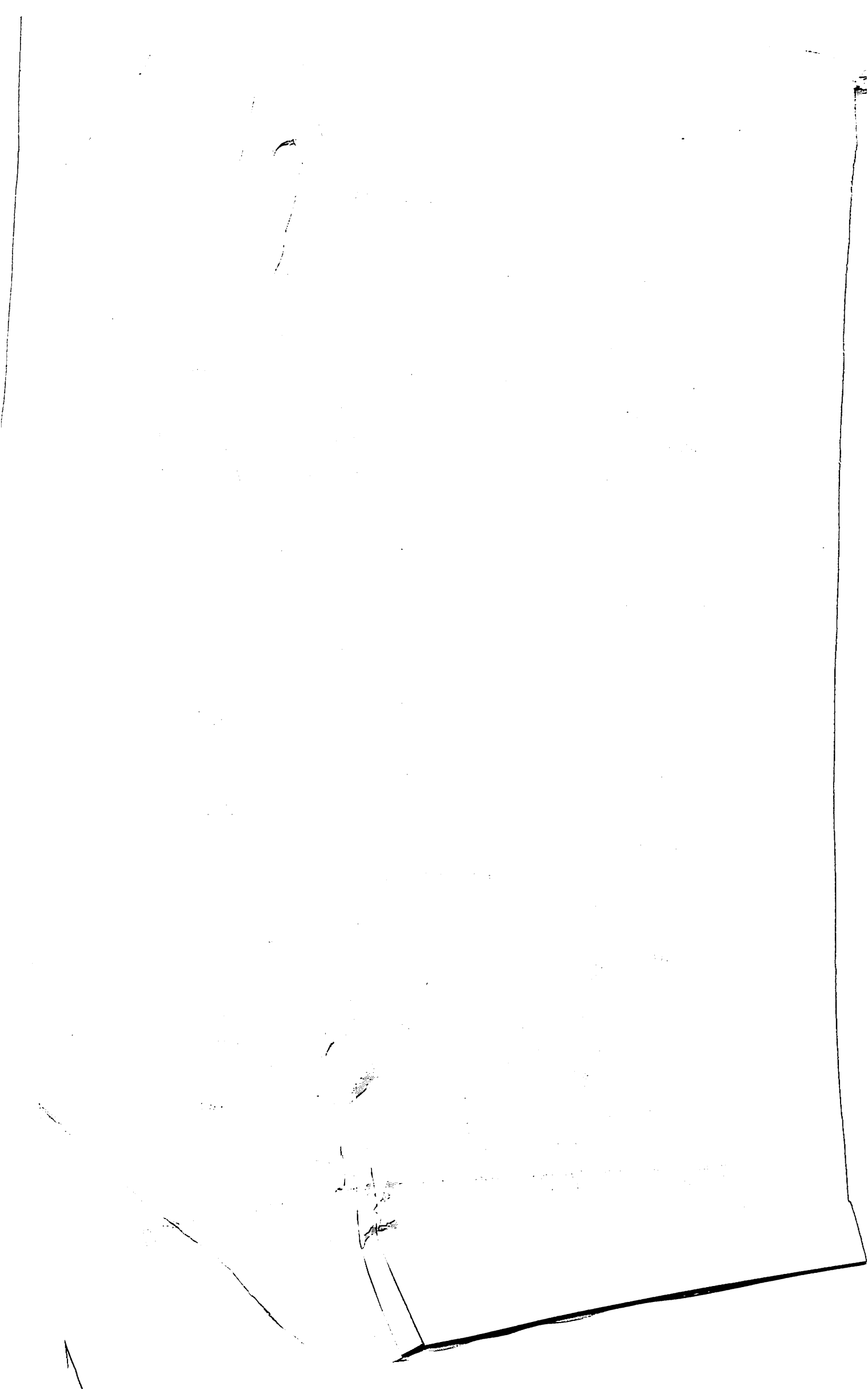
### VII.1 Konsep zoning pada site

Penzoningan oroses pengaturan yang mempengaruhi perilaku aktifitas yang akan di rancang. Entrance dan out factor utama yang harus di perhatikan dalam penataan zoning. Agar, tidak terjadi cross / tabrakan dengan aktifitas diluar site. Penataan zoning di liat dari beberapa aspek lingkungan, diantaranya : area public, semi public, semi privasi, privasi, dan yang terpenting vip area. Area public bias anya wilayah yang terdekat dengan kebisingan.

Metoda Perancangan tapak

pola yang terpilih digunakan sebagai pola aktifitas di dalam site.





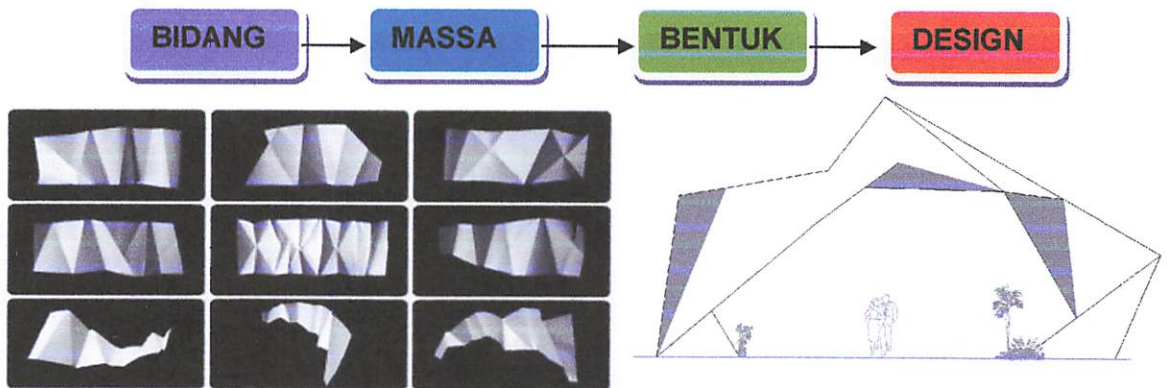


## VII.2 Konsep Ruang pada Arsitektur Dekonstruksi

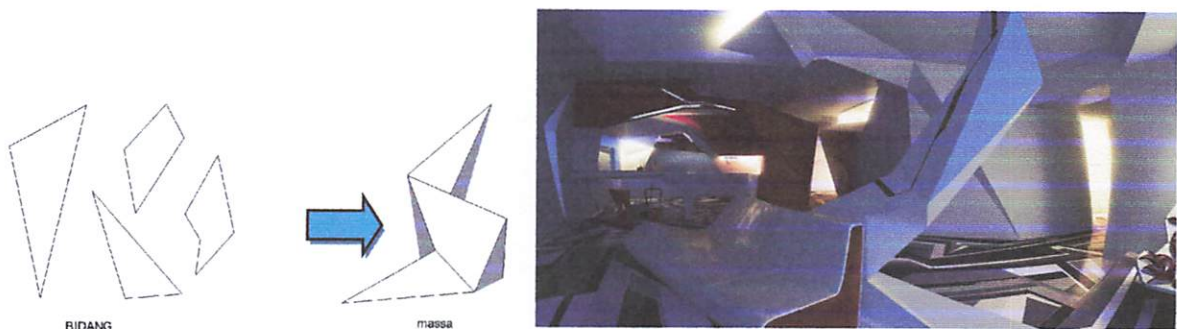
Ruang dalam pada arsitektur dekonstruksi tidak bias terlepas dari penyesuaian dari bentuk yang di hadirkan pada facadenya. Dimana, interior pada ruang dekonstruksi harus memiliki visual yang menyatu dengan lingkungan sekitar, agar lebih terlihat unity. Hal yang terpenting dalam pengaturan ruang dalam pada arsitektur dekonstruksi yaitu pada :

- Proporsi
- Ritme
- Warna
- texture
- Dan focal point yang akan di hadirkan.

Salah satu metode yang bias di gunakan sebagai dasar pembentukan ruang dekonstruksi dengan cara lipatan kertas dengan analisa bidang.

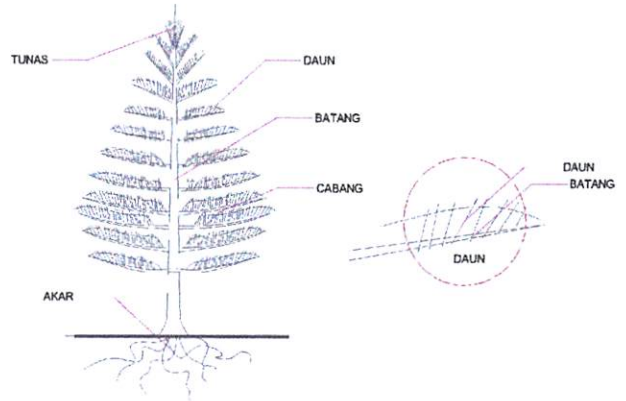


*Gambar VII.2 Konsep Interior dekonstruksi*



*Gambar VII.2 Visualisasi Konsep Interior dekonstruksi*

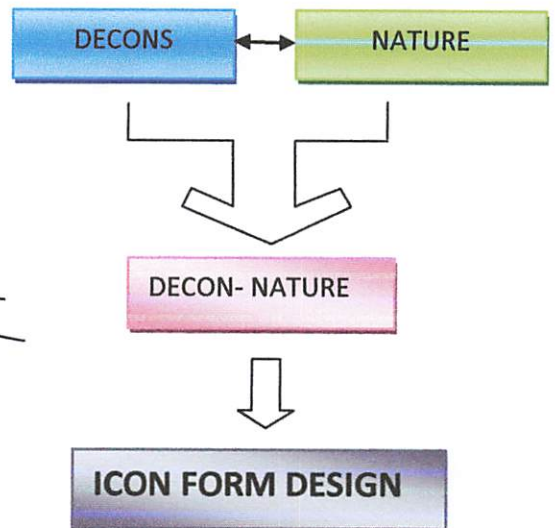
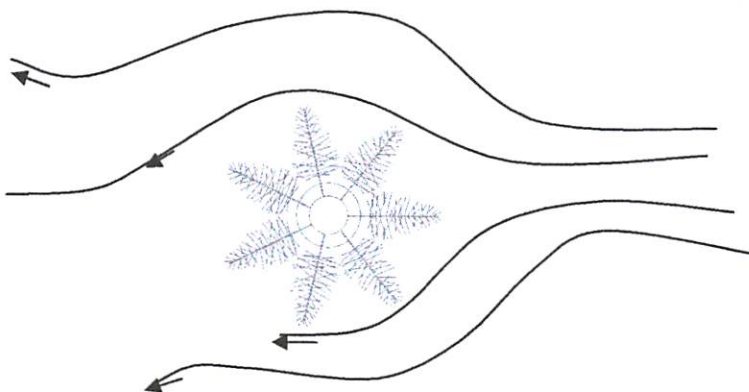
### VII.3 ICON konsep



Pinus *strobus* memiliki karakter yang sangat unik di dibandingkan dengan pinus jenis lain. Seperti halnya pada daun yang berupa batang, membentuk pola yang tidak teratur, namun tetap memiliki proporsi jika disatukan dengan daun2 lainnya.

Gambar VII.3 Pinus strobesFamily : pinaceae/pineaea

- ❖ Hidup di daerah pegunungan yang dinginnya 18 ° - 25 ° C
- ❖ Cocok pada daerah berkountur
- ❖ Kuat menerima tekanan angin
- ❖ Bentuk aerodinamis



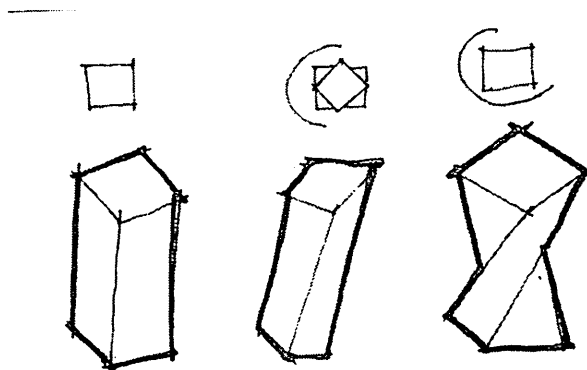


#### VII.4 Pengolahan Bentuk icon

Pohon pinus memiliki karakter unik yang dapat diterapkan pada bangunan. Seperti halnya dengan bentuknya yang aerodinamis, dan ketinggiannya di daerah berkontur.

Karakter bentuk pinus ini sangat erat hubungannya dengan karakter lokasi. Bentuk ini di rancang dengan tujuan untuk mendapatkan kesimbolisan pada karakter kota batu, yang mencirikan lokasi pada dataran tinggi.

Bentuk dasar pada icon hotel

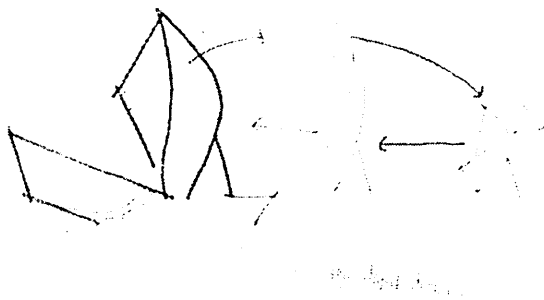


Pengolahan bentuk dengan me rotate bentukan yaitu dengan tujuan memberikan kesan dekontruksi yang berpegang pada prinsip keterbukaan dan kejujuran rancangan. Dengan me rotate bagian atas hingga  $90^0$  akan terbentuk

bentukan masa yang fleksible.

Bentuk icon di rotate hingga  $90^0$

Dari olahan bentuk di atas, bentuk icon di kombinasikan pada bangunan hotel dengan tujuan sebagai pengkarakteran icon hotel.



Pengkombinasian ini harus teliti dalam pengaturannya, terutama pada proporsi bangunan. Agar tercapai dalam pencapaian sebuah karakter

bangunan, yang mewakili karakter sebuah kota.

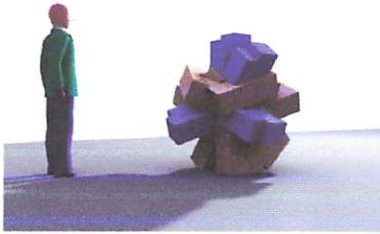
## VII.5 Proporsi dan Skala

Proporsi dan skala mengacu pada hubungan antara bagian dalam suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Hubungan benda – benda dari berbagai ukuran dengan ruang menentukan skala. Ukuran dan bentuk ruang menentukan jumlah dan ukuran perabot di dalamnya. Pemanfaatan perabot yang tidak terlalu besar dan banyak dapat member kesan ruang yang luas.

Bidang warna, tekstur dan garis memainkan peranan penting dalam menentukan proporsi. Warna cerah memberikan kesan maju kedepan sehingga menyebabkan suatu bidang dengan warna cerah tampak lebih jelas. Tekstur yang menentukan cahaya atau bidang yang bermotif juga akan menonjolkan suatu bidang. Garis – garis vertikal juga cenderung membuat suatu benda kelihatan lebih langsing dan tinggi. Garis – garis horizontal membuat suatu benda terlihat lebih pendek dan lebar.

Skala adalah suatu ruang yang diperbandingkan terhadap materi, baik itu manusia maupun perabot. Pengolahan terhadap skala dapat memberikan kesan yang berbeda – beda. Skala pada arsitektur merupakan upaya untuk menjelaskan ukuran tubuh manusia, dan kebiasaannya. Ini memiliki kaitan dengan aktivitas kegiatan manusia di dalam ruangnya. Menurut krier skala tidaklah tepat bila di manfaatkan atau dipikirkan semata – mata hanya untuk menentukan hal – hal seperti yang sifatnya teknis dan ekonomis semata.

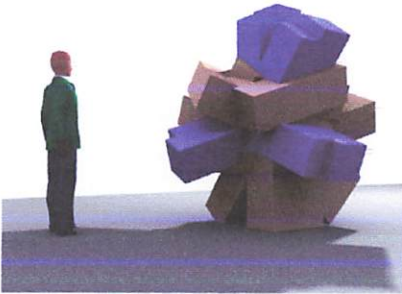
## Skala Akrab



datar, rata dan horizontal.

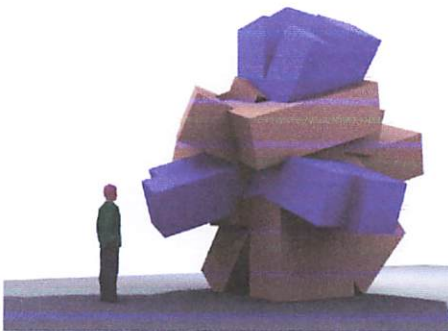
Skala akrab di peroleh dengan penggunaan ornament yang lebih besar dari biasanya, membuat pemagian yang lebih besar (garis pembagi bidang), unsur – unsure yang mudah dikenal biasanya besar,diperkecil,skema yang amat sederhana,bentuk

## Skala Normal



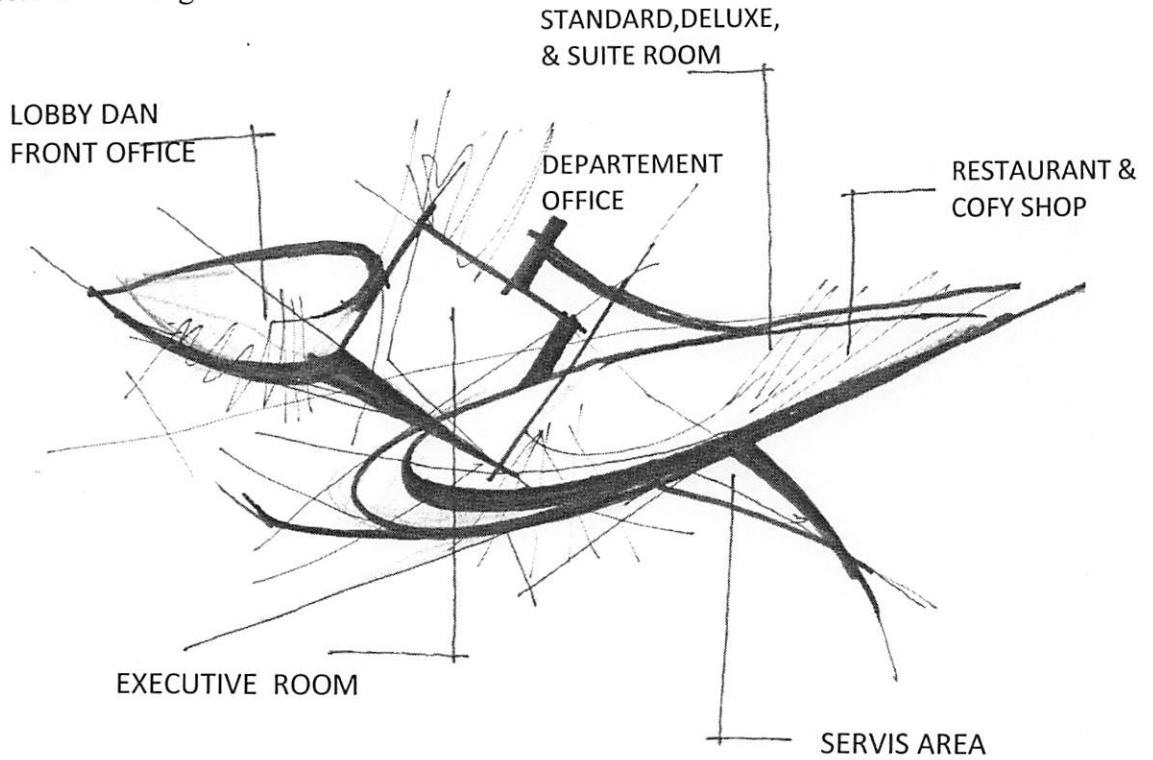
Skala normal diperoleh melalui pemecahan masalah fungsional secara wajar. Musalnya ukuran pintu, jendela dan unsur – unsure lainnya menurut fungsinya sehingga bersifat wajar dan alamiah.

## Skala Monumental



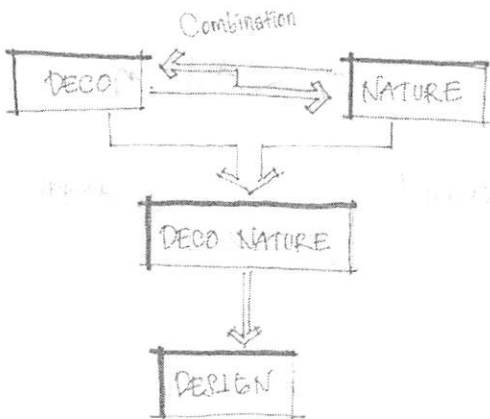
skala monumental diperoleh dengan suatu unsure berukuran besar yang dapat memperoleh icon, lebih besar dari ukuran biasa, dengan bentuk yang retive menjadi identitasnya, dengan ornament yang lebih kecil, dengan pembagian yang relative banyak.

VII.6.1 Penzoningan



Gambar VII.6.1 Massa yang terbentuk dari penarikan Garis Kota

Metoda Perancangan



Penggabungan antara art deco dengan alam, akan dapat menghasilkan design yang lebih menyatu dengan lingkungan “ *back to nature* “. Selain itu juga untuk tetap mengontrol pergerakan perancangan dalam suatu metode design.

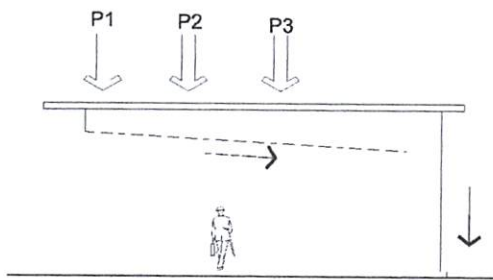
## VII.6.2 Konsep struktur

### Sistem Struktur Kantilever

Struktur pada arsitektur sangat erat hubungannya terhadap bangunan. Dimana struktur merupakan bagian dari sebuah system untuk mewujudkan gaya – gaya extern menjadi mekanisme pemikul beban untuk penopang bangunan yang menahan beban – beban yang di berikan padanya secara seimbang  $\sum=0$ .

Untuk menentukan jenis struktur yang akan digunakan dalam bangunan hotel ini perlu memperhatikan beberapa pertimbangan seperti :

- Dapat mendukung fungsi bangunan
- Fleksibel terhadap penataan ruang dan tuntutan fungsi ruang
- Mampu mengantisipasi gaya – gaya yang bekerja

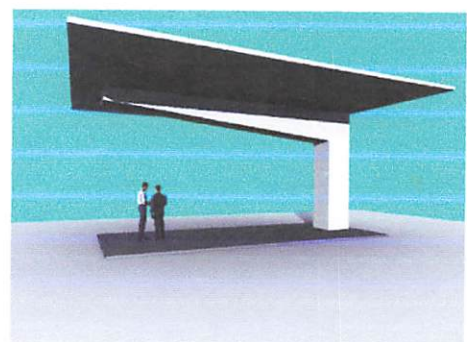


#### Kantilever penyalur beban

seperti demikian selalu memberikan kesan mengambang di atas tanah atau dengan kata lain gravitasi sama dengan nol.

System kantilever pada prinsip dasarnya dapat di umpamakan sebagai batang 1 tumpuan, dimana dari sanalah gaya dan beban di analisa. Struktur kantilever juga sangat mampu menopang lantai dengan bentang lebar secara stabil

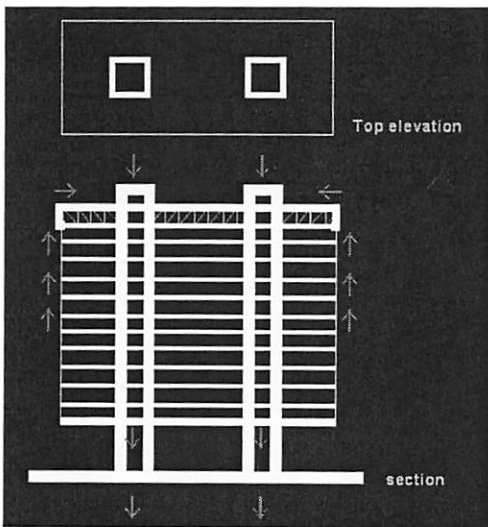
System struktur yang paling memungkinkan untuk menunjang berdirinya bangunan hotel ini adalah system struktur kantilever dan struktur gantung. Mengingat bentukan bangunan ini ber tema arsitektur dekonstruksi yang dianut oleh zaha hadid, dimana dengan konsep dan tema



Gambar VII.6.2 Design struktur kantilever

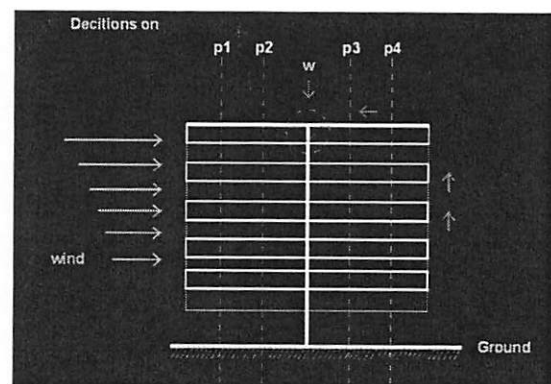
## Sistem Struktur Gantung

Dasar pertimbangan suatu system struktur gantung yaitu dari kebutuhan fungsi suatu bangunan. Dimana dengan harapan mendapatkan ruang yang lebih fleksibel, dan efisien. Penyaluran struktuktur gantung sangat stabil bila di analisis dengan tepat



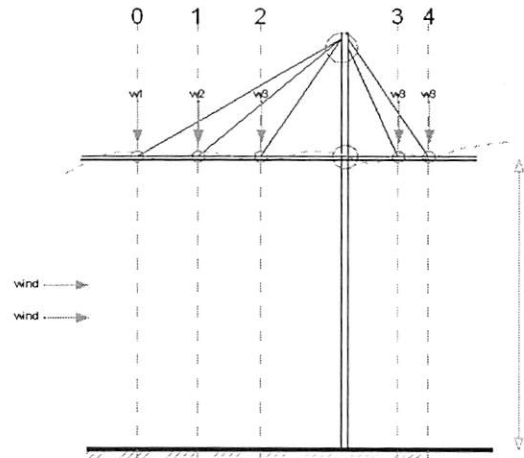
Gambar VII.6.2 Penyaluran Gaya dan Beban

Sistem struktur gantung memberikan ke estetikaan yang bernilai lebih jika di ekspose sesuai dengan kebutuhannya. Dimana dapat menerima beban extern menuju ke “core” bangunan, agar tetap seimbang dan kokoh.



Gambar VII.6.2 Penyaluran Tekanan angin

Decisions on:



Gambar VII.6.2 Design struktur Gantung

Pada bangunan tinggi sangat banyak jenis system struktur yang di gunakan, salah satunya system struktur gantung. Struktur gantung ini menyalurkan beban ke inti bangunan ‘core’. Selain itu system struktur gantung juga bias di expose dalam perancangannya.



### VII.6.3 Konsep Pencahayaan

“Penyinaran matahari pasif” mengacu pada suatu system yang mengumpulkan, menyimpan, dan mendistribusikan energy matahari tanpa penggunaan kipas, pompa, atau alat pengontrol yang kompleks. Fungsi system ini ber standar pada pendekatan rancangan bangunan yang terintegrasi, dimana unsur – unsure dasar bangunan seperti jendela, dinding, lantai dan plafon.

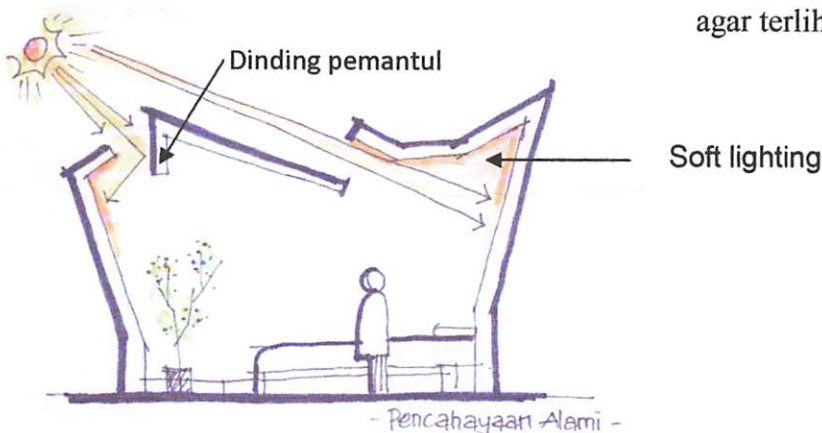
Peran pencahayaan sangat penting pada perancangan ini. Keterkaitannya terhadap fungsi bangunan sebagai fungsi Hotel iconic menjadi tolok ukur system pencahayaan. Namun tetap tidak lepas dari dasar pencahayaan yang meliputi kenyamanan – *visual comfort* , Nuasa – *visual Ambience*, Penampilan – *Visual Performance*.

#### Konsep pencahayaan Kamar Hotel

*Visual Ambience* pada kamar Hotel iconic ini memiliki peranan yang sangat penting karena mampu memperkuat karakter image kamar hotel itu sendiri. Dalam hal ini jelas tidak semua kamar hotel memiliki lekukan desain yang sama, sehingga harus terlihat jelas dengan system pencahayaan yang merata.

#### Konsep Perancangan

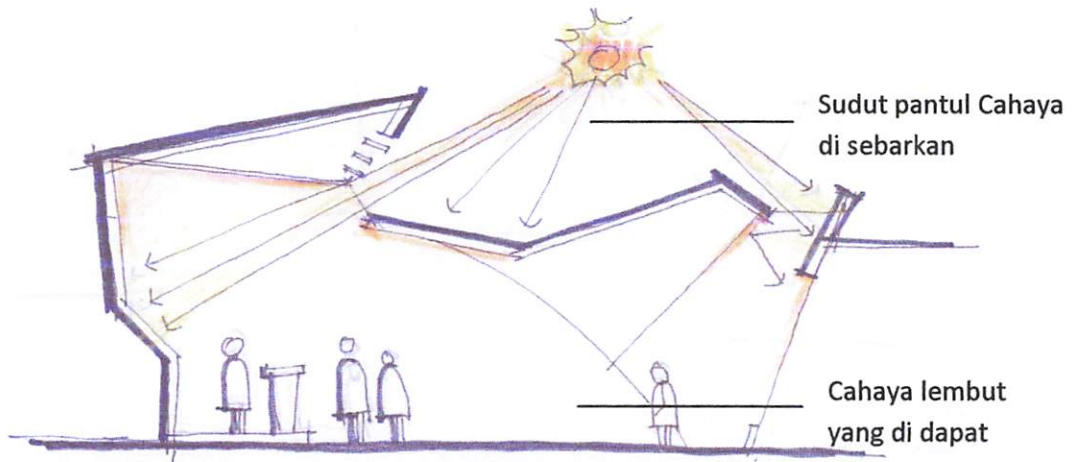
Berdasarkan pertimbangan diatas, berikut ini konsep pencahayaan yang di terapkan kedalam kamar hotel. Pada gambar di samping, untuk mendapatkan pencahayaan linier, digunakan dinding pemantul sebagai pengarah cahaya matahari agar terlihat lebih *soft light*



Gambar VII.6.3 Konsep Pendistribusian Cahaya alami



## Konsep pencahayaan LOBBY



*Gambar VII.6.3 Konsep Pendistribusian Cahaya alami Pada Lobby*

Lobby merupakan bangunan utama yang di kunjungi para tamu. Dimana ruangan memiliki kapasitas yang cukup banyak. Pencahayaan alami pada lobby di atur secara linier. Dimana vocal point dan soft ligt harus jelas, agar para tamu yang masuk keruang lobby mendapat informasi secara arsitektural.

Penyebaran cahaya alami juga bias berdampak negative jika pengarahannya kurang tepat. Bentuk pemantul dan material dinding penyerap cahaya pun harus di hadirkan, untuk mendapatkan kenyamanan visual pengunjung, serta memberikan nilai estetika.

#### VII.6.4 Konsep Material

##### Pendekatan

Material pada hotel pada umumnya adalah material yang soft dan terkesan mewah, exctotic, serta anggun dan tidak memerlukan biaya banyak dan perawatan yang tinggi. Dominasi material kaca adalah salah satu hal yang pasti ada pada setiap bangunan hotel. Namun, pada konteksnya perancangan ini kesemuanya akan dikaitkan pada standard dan proporsi hotel yang memiliki ketetapan tersendiri mengenai penggunaan material.

#### VII.6 Kesimpulan

Pengkombinasian besar cahaya harus di control sesuai luas ruangan. Dimana penggunaan alami harus di gunakan secara alami. Pengontrolan arah cahaya pun disesuaikan dengan arah matahari.

## BAB VIII

### KONSEP VISUALISASI DESAIN DAN DRAFTING

#### VIII.1 Usulan Design

Dari tahap analisa yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya bahwa Resort Hotel ber tema dekonstruksi ini merupakan tempat peristirahatan yang menekankan pada simbol dari karakter sebuah kota agar menjadi identitas kota Batu.

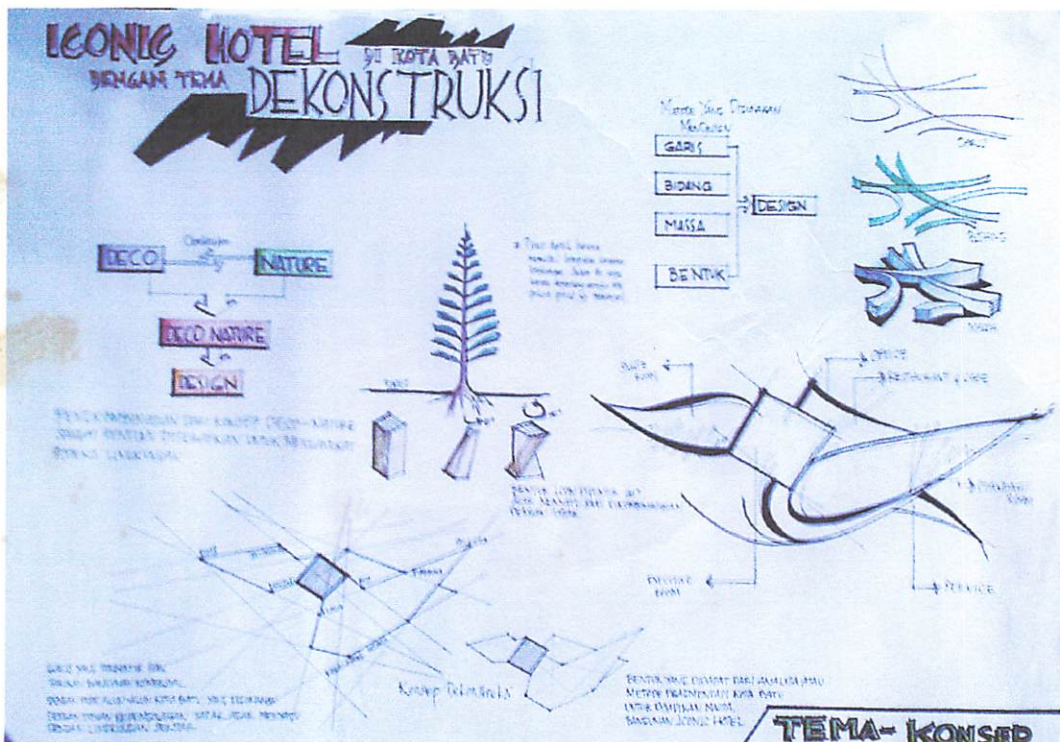
Konsep desain digunakan sebagai acuan dalam penetapan konsep-konsep perencanaan dan perancangan, antara lain terhadap bentuk, pola penataan masa bangunan, zoning masa bangunan, konsep pola sirkulasi, dan konsep utilitas.

##### VIII.1.1 Konsep Bentuk

Pada pencapaian konsep bentuk didapat dari prinsip arsitektur :

- Titik
- Garis
- Bidang
- Massa

dari 4 prinsip ini, diterapkan pada site yang sudah di tentukan.



*Gambar VIII.1.1 Konsep Penerapan Bentuk pada Tapak*

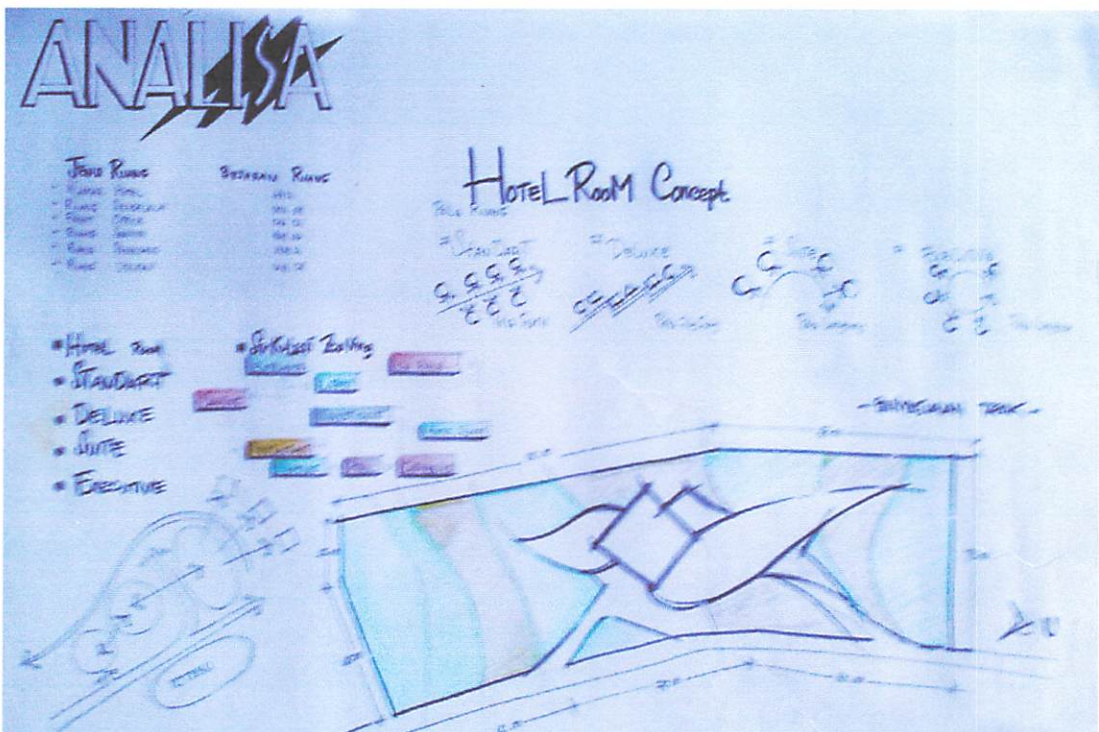


### VIII.1.2 Konsep Analisa Zoning

untuk mendapatkan Zoning dari karakter bentuk, penetapan konsep sirkulasi menggunakan empat jenis :

- Pola Garis
- Pola Zigzag
- Pola Lengkung
- Pola lingkaran

Empat konsep ini bertujuan untuk mendapatkan sirkulasi sesuai type kamar yang digunakan.



Gambar VIII.1.2 Konsep Analisa Bentuk pada Tapak

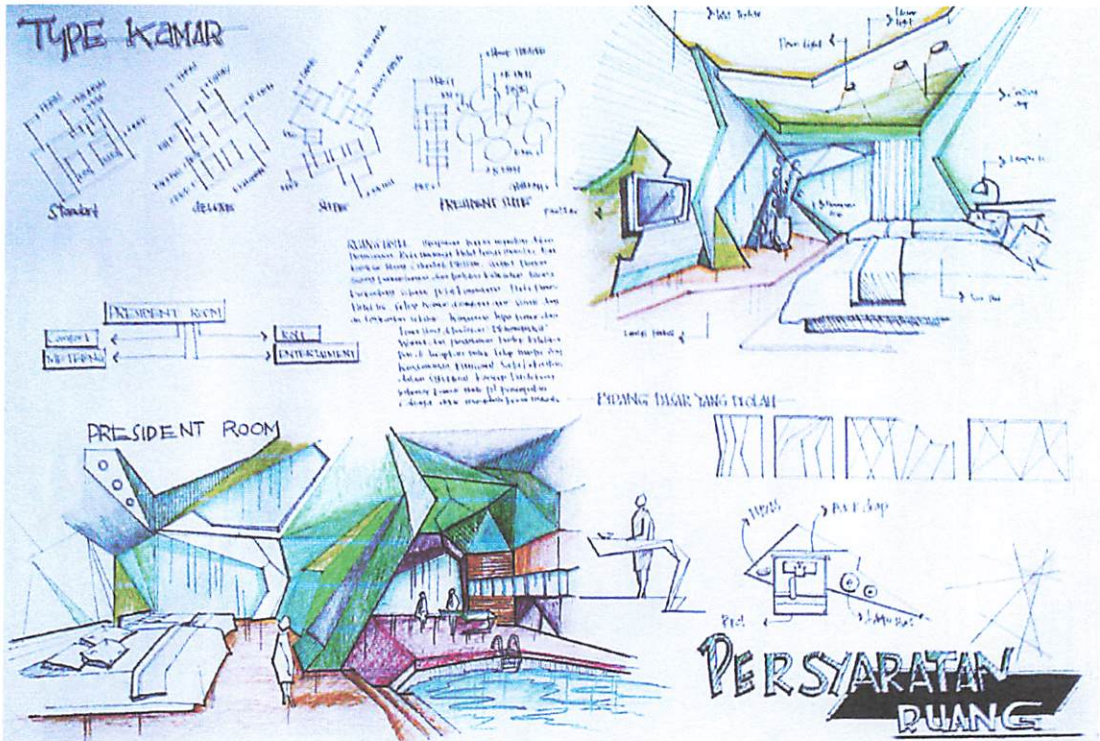
Dalam hal ini, jenis kamar juga menentukan analisa zoning, agar sesuai dengan fungsi bangunan yang akan di rancang. Dimana posisi pada arah pandang site juga diperhitungkan. Zoning pada tahap ini yang menjadi tolok ukur pertama yaitu pada type kamar hingga pada fasilitas yang tersedia. Ruang kosongpun di analisa untuk keperluan *open space* dan fungsi lain, agar tetap berfungsi maksimal secara arsitektur. Kontur yang ada di minimum agar level tinggi bangunan bervariasi, selain itu untuk mengurangi *cut n fill*

### VIII.1.3 Konsep Type Kamar

Type yang digunakan pada perancang Resort Hotel ini yaitu :

- Standart
- Deluxe
- Suite
- President Suite

empat jenis kamar ini memiliki karakter yang berbeda, dari penggunaan material bahan, luas ruangan, posisi ruang, hingga fasilitas yang diberikan.



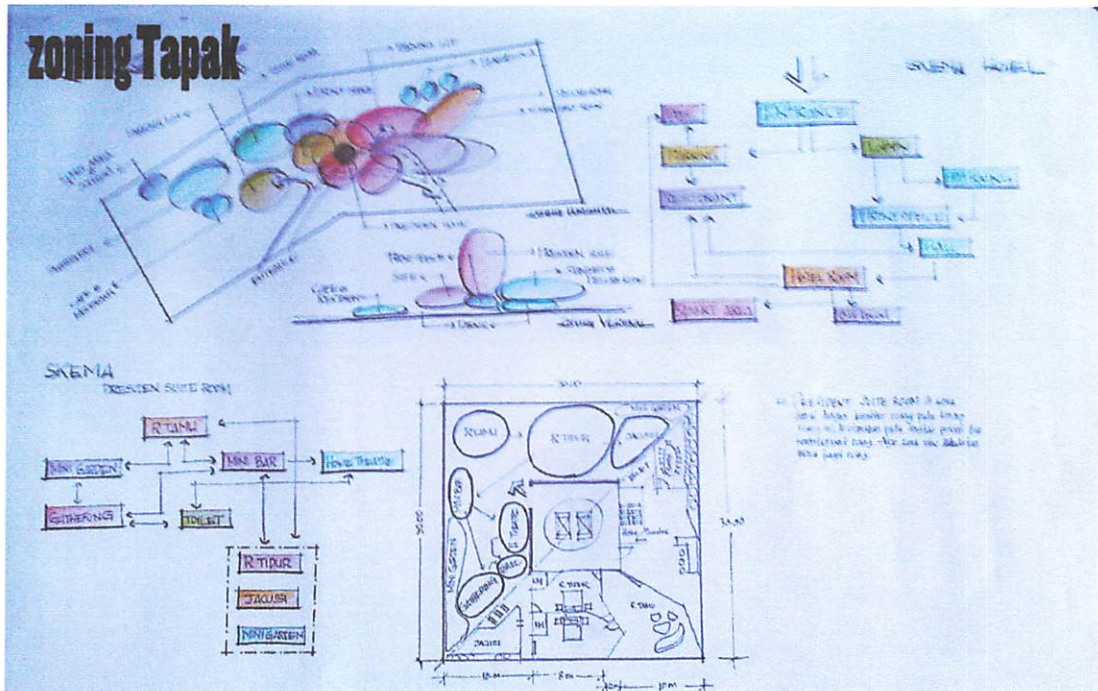
Gambar VIII.1.3 Penerapan Konsep Visualisasi Interior Kamar

Persyaratan Ruang yang ditekankan pada konsep ruang ini yaitu pada pendistribusian pencahayaan alami, dimana suatu ruang agar memaksimalkan cahaya alami untuk meminim energi listrik yang diperlukan. selain itu, bidang pada setiap ruang menggunakan konsep Dekonstruksi, agar sesuai dengan bentuk yang dirancang. Pada type kamar yang dirancang memiliki fasilitas yang berbeda, seperti standart room hingga,deluxe,suite hingga president suite room.



## VIII.1.4 Konsep Ruang

### VIII.1.4.1 Konsep Mikro

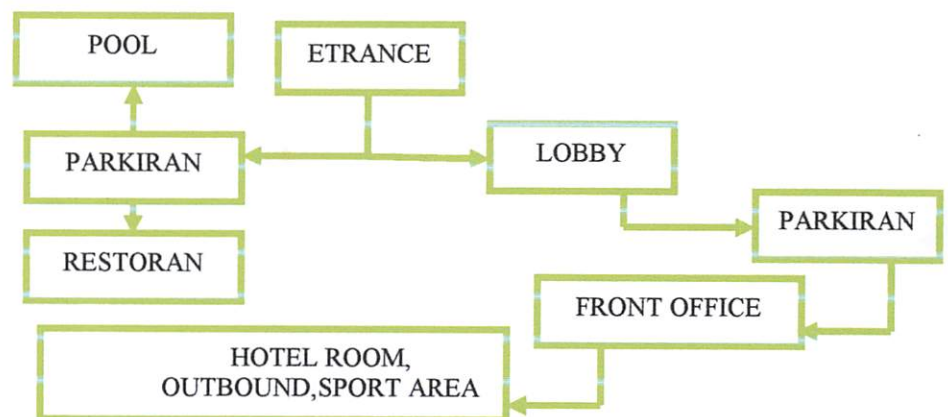


Gambar VIII.1.4 Penerapan Konsep Zoning Pada Tapak

pada Zoning dan fasilitas Ruang yang paling berbeda yaitu type kamar president suite room. dimana fasilitasnya mencangkup : Tempat tidur, Jacuzzi, home theatre, meeting room, dan ruang tamu serta pantry.

### VIII.1.5.2 Konsep Makro

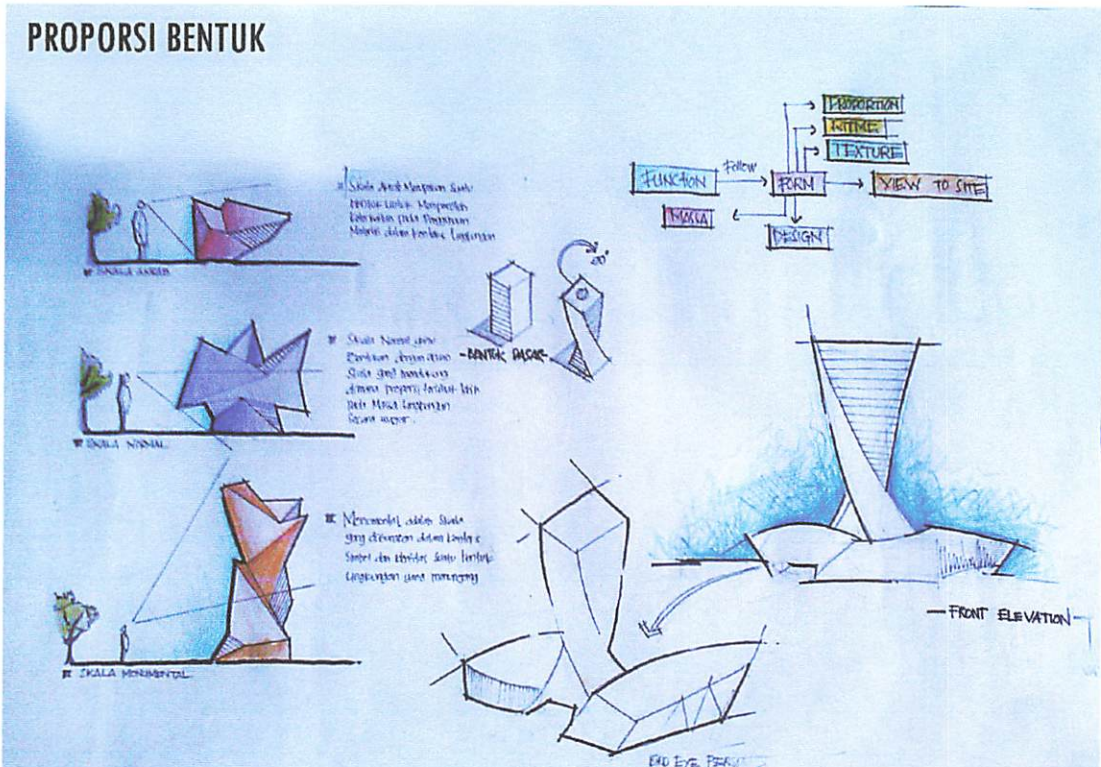
#### SKEMA HOTEL



### VIII.1.5 Konsep Proporsi dan Skala

pada konsep bentuk dan proporsinya, disini menggunakan metode *skala* :

- skala akrab
- skala normal
- skala monumental

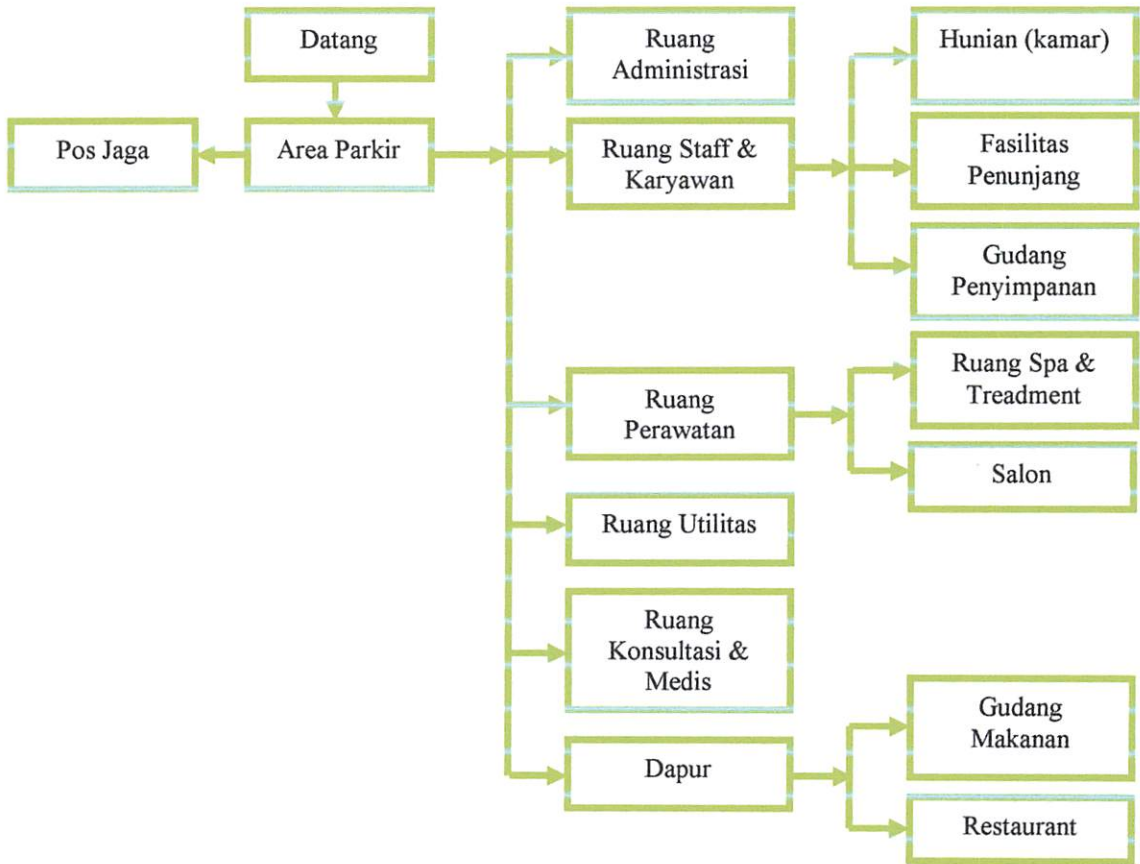


Gambar VIII.1.5 Penerapan Konsep proporsi pada bangunan

Skala akrab digunakan untuk mendapatkan proporsi bentuk untuk memudahkan pencapaian bentuk yang dekat dengan pengunjung awal. Skala normal dikaitkan pada bentuk bangunan yang disesuaikan pada bentuk monumental agar menjadi ritme bentuk. Skala monumental yaitu skala yang digunakan untuk mendapatkan *ICON* agar menjadi simbol pada bentuk hingga kekontrasan site yang diterapkan. Konsep pencapaian bentuk ini akibat dari *fragmentasi* dari pola ruang kota yang sudah dianalisa. Dimana bentuk icon pada rancangan bangunan resort hotel di akibatkan oleh pohon cemara, karena pohon cemara memiliki potensi tinggi pada daerah pegunungan.



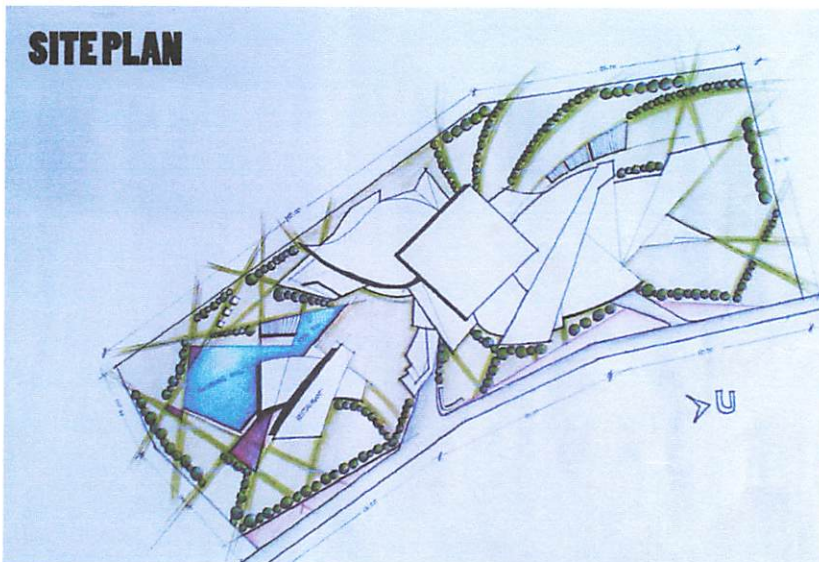
## Sirkulasi Karyawan



### VIII.1.6 Konsep Visualisasi Tapak

- Konsep Pola Penataan Massa Bangunan

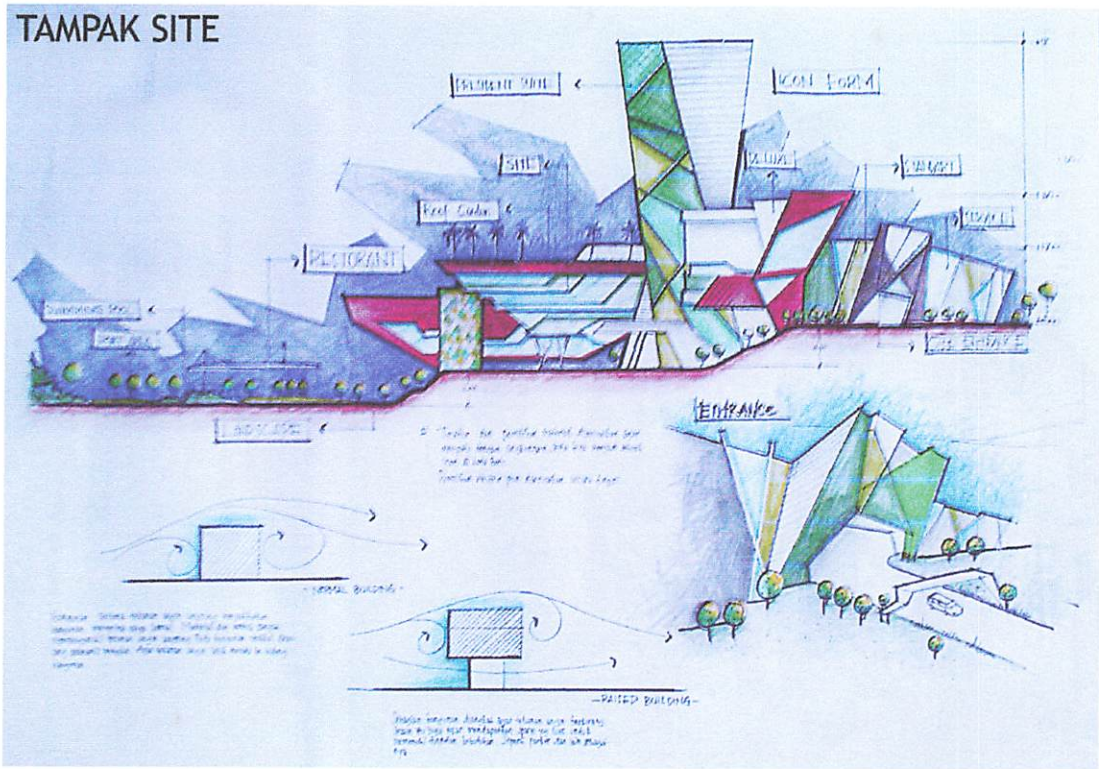
#### - Site plan



Bentukan yang sudah di analisa dan penzoningan yang sudah didapat di visualkan pada site yang akan dirancang. disini, yang terpenting yaitu orientasi bangunan.

Gambar VIII.1.6 Visualisasi SitePlan Pada Tapak

### VIII.1.7 Konsep Visualisasi Tampak



Gambar VIII.1.7 Visualisasi Tampak Pada Tapak

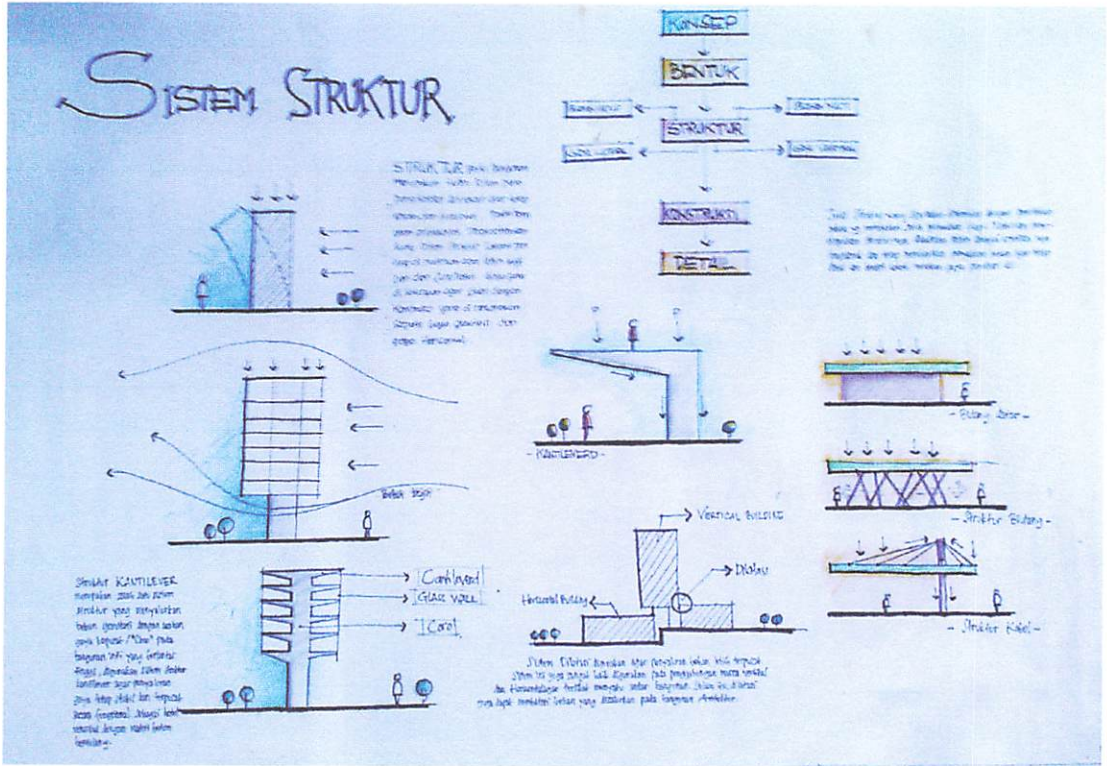
Konsep tampak Resort Hotel yang dirancang memiliki keragaman pola, tapi mengandung perbedaan makna <sup>33</sup> *Meaning - deferent*<sup>33</sup> setiap bidang di olah sesuai karakter masing serta fungsinya. Pada konsep bentuknya, bangunan di angkat agar tekanan angin ter minimalisir. Kontur yang ada di gunakan sebagai pencapaian view pada type ruang . orientasi bangunan diarahkan ke pusat kota agar menjadi ICON kota batu. Ornamentasi pada bangunan juga menentukan pada pencapaian orientasi bangunan yang dirancang. Pada banguna vertikal dibuat secara terpuntir karena potensi di anggap sangat mendukung arah view yang ada. Pada komposisi massa yang dibentuk digunakan skala yang sudah menggunakan skala akrab, skala normal dan skala monumental.

Skema perancangan Massa.

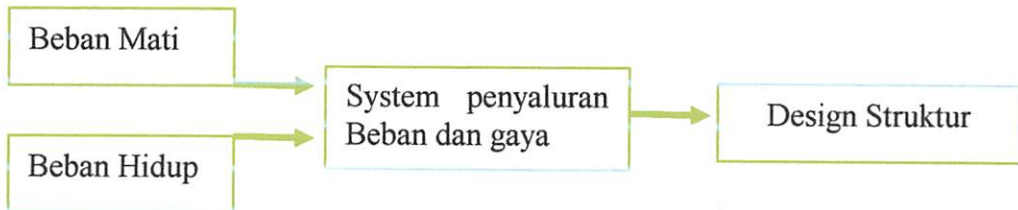




### VIII.1.8 Konsep Visualisasi Struktur Bangunan

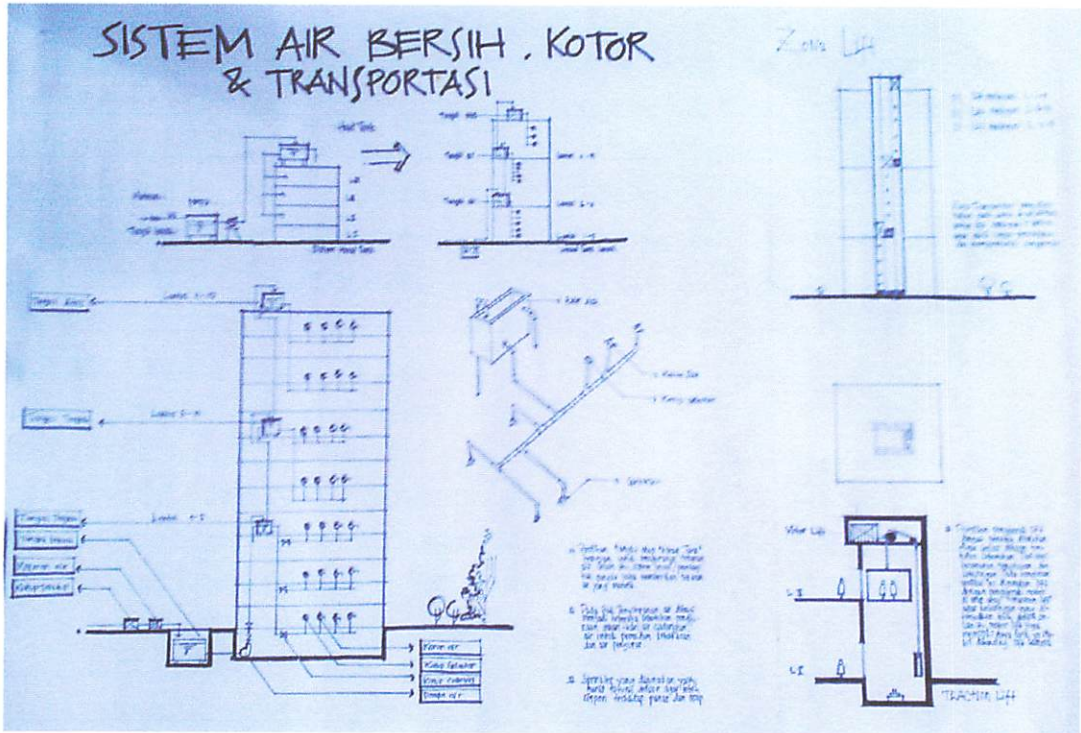


Gambar VIII.1.8 Visualisasi Konsep Struktur pada bangunan



Struktur merupakan suatu system untuk menopang konsep arsitektur serta menyalurkan gaya dan beban ke tanah agar bangunan tetap stabil. Pada bangunan Resort hotel digunakan tiga system struktur *kantilever-gantung-dilatasi*. penggunaan sistem struktur ini dari fungsi dan beban masing yang di topang agar menyalurkan beban secara maksimal. fungsi pemilihan struktur juga menganalisis dari bentuk yang sudah dicapai, dari bangunan yang vertikal hingga bangunan yang memanjang. Struktur gantung digunakan untuk menopang atap yang memerlukan ruang yang luas agar terbebas dari kolom normal, dilatasi pada bangunan bertujuan untuk membatasi gaya yang membebani bangunan yang menumpang.

### VIII.1.9 Konsep Visualisasi Utilitas dan system Transportasi



Gambar VIII.1.9 Visualisasi Konsep Utilita dan,Transportasi pada bangunan

### Konsep Pengolahan Air

#### Air bersih

Kebutuhan air pada Resort didapat dari saluran PDAM, air ditampung dalam bak penampungan baru kemudian didistribusikan ke ruangan (km wc, tempat wudhu/musholla, swimming pool, area spa) maupun ruang luar yang membutuhkan air.

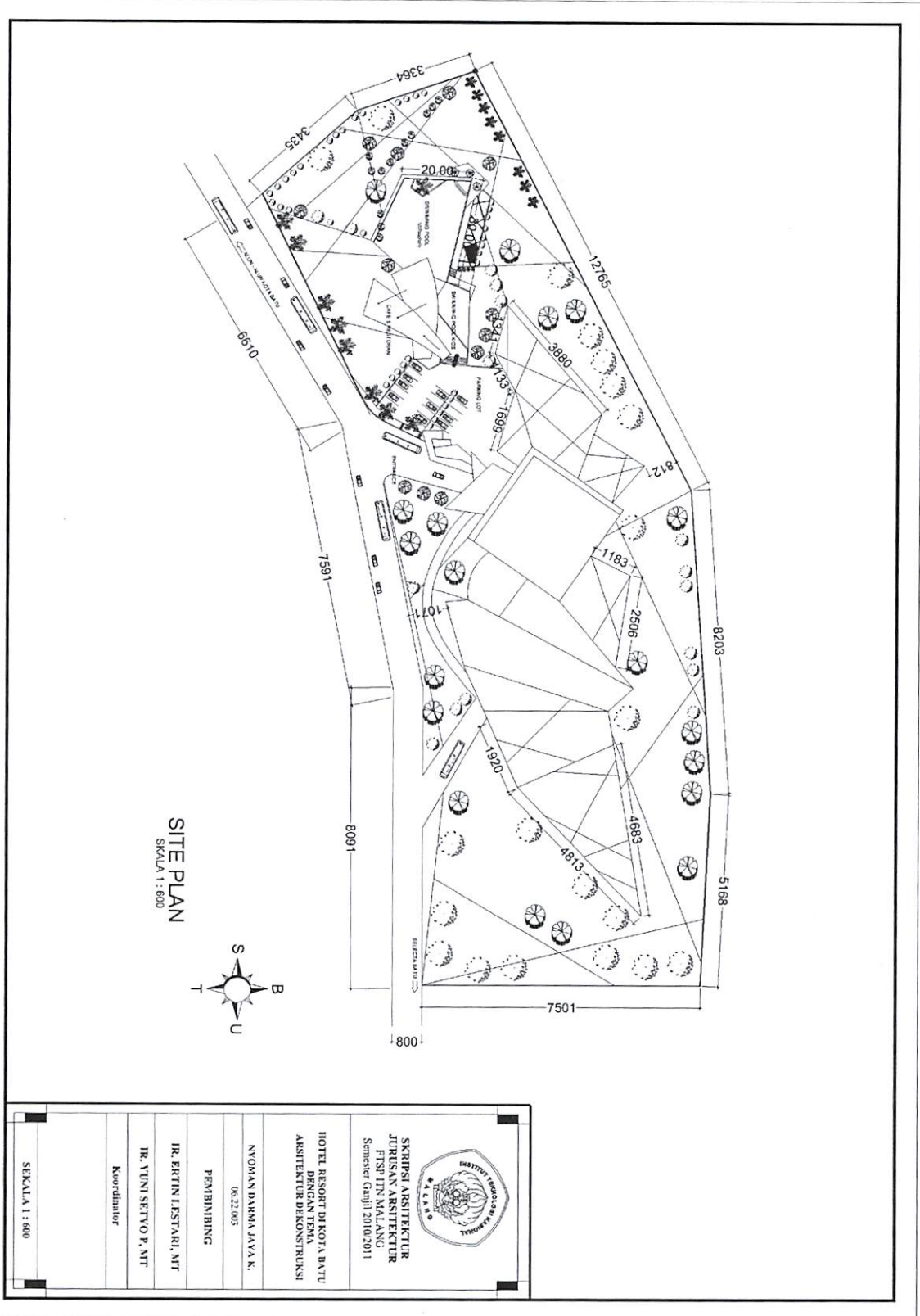


#### Air panas

Gambar 8.11 Konsep Kebutuhan Air Bersih

Air panas didapat menggunakan energy panas matahari untuk memenuhi tuntutan fasilitas kolam air panas. Penggunaan sistem teknologi water heater dapat mengurangi emisi penggunaan pemanas listrik.





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

HOTEL RESORT DI KOTA BATU  
 DENGGAN DENGGAN  
 ARSITEKTUR DEMONSTRASI

NYOMAN DAMMAJAWA K.

06.21.005

PEMBIMBING

IR. ERTIN LESTARI, MT

IR. YUNI SETYO P. MT

Koordinator

SKALA 1 : 600



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

HOTEL RESORT DI KOTA BATU  
DENGAN TEMA  
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

NYOMAN DARMA JAYA A.  
06.22.003

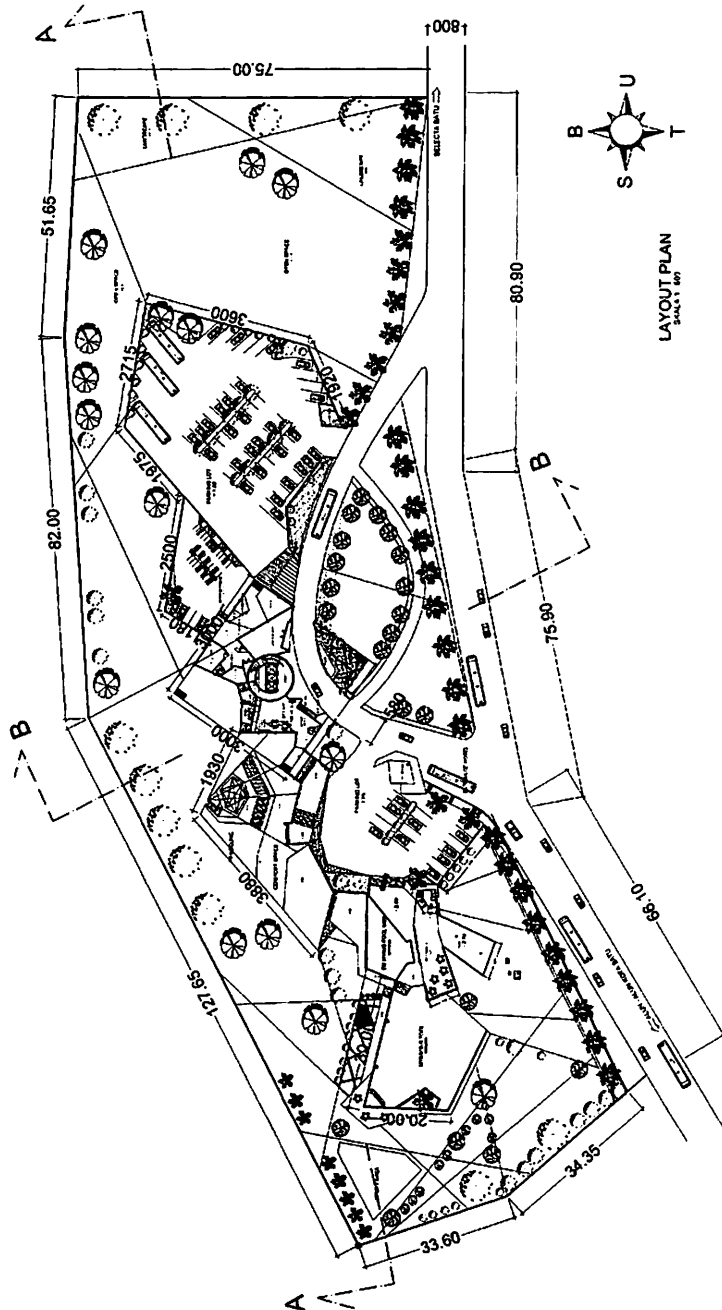
PENBIMBING

IR. ERTIN LESTARI, MT

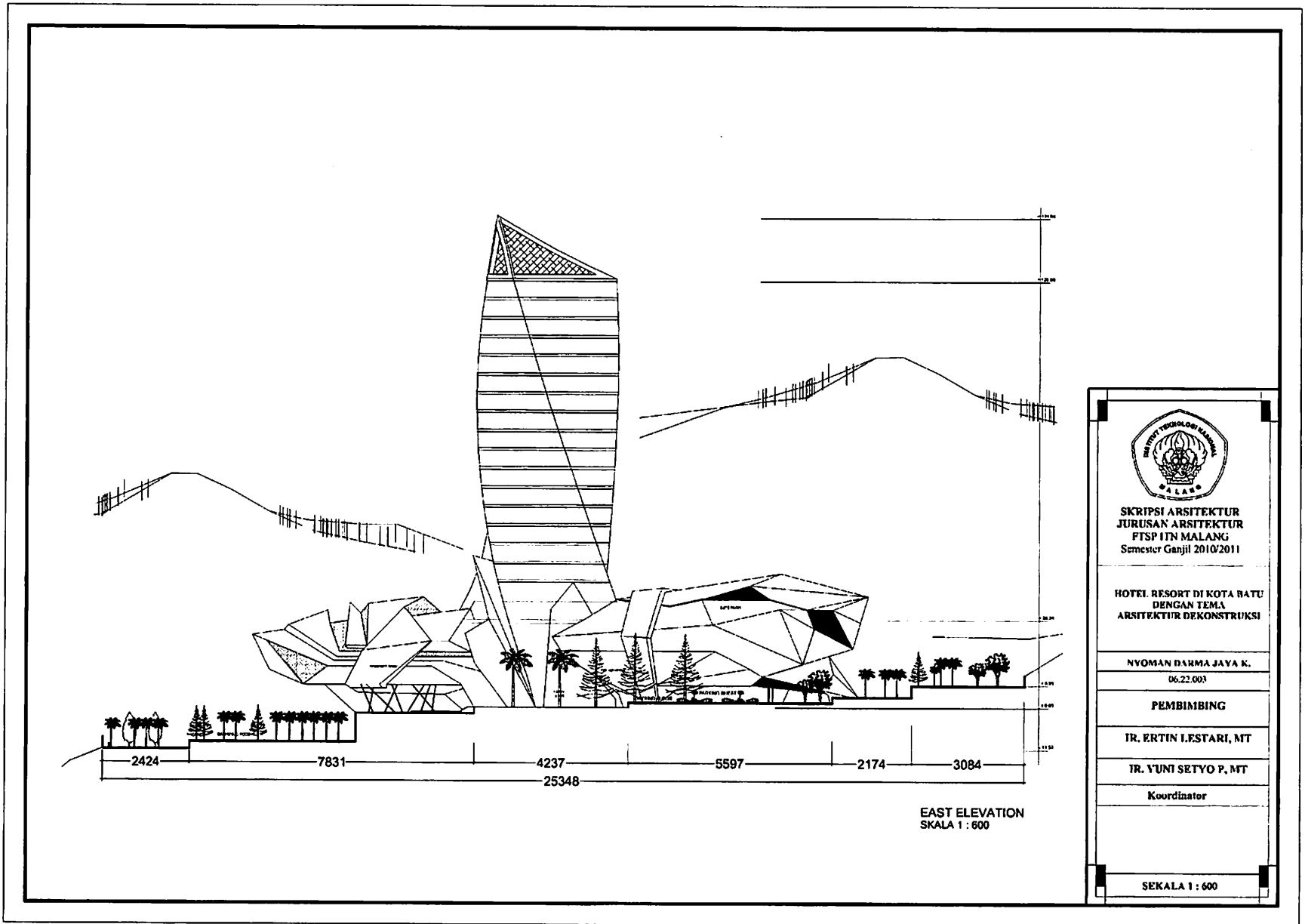
TR. YUNI SETYO P. MT

Koordinator

SEKALA 1 : 600



LAYOUT PLAN  
1:600



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

HOTEL RESORT DI KOTA BATU  
DENGAN TEMA  
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

NYOMAN DARMA JAYA K.  
06.22.003

PEMBIMBING

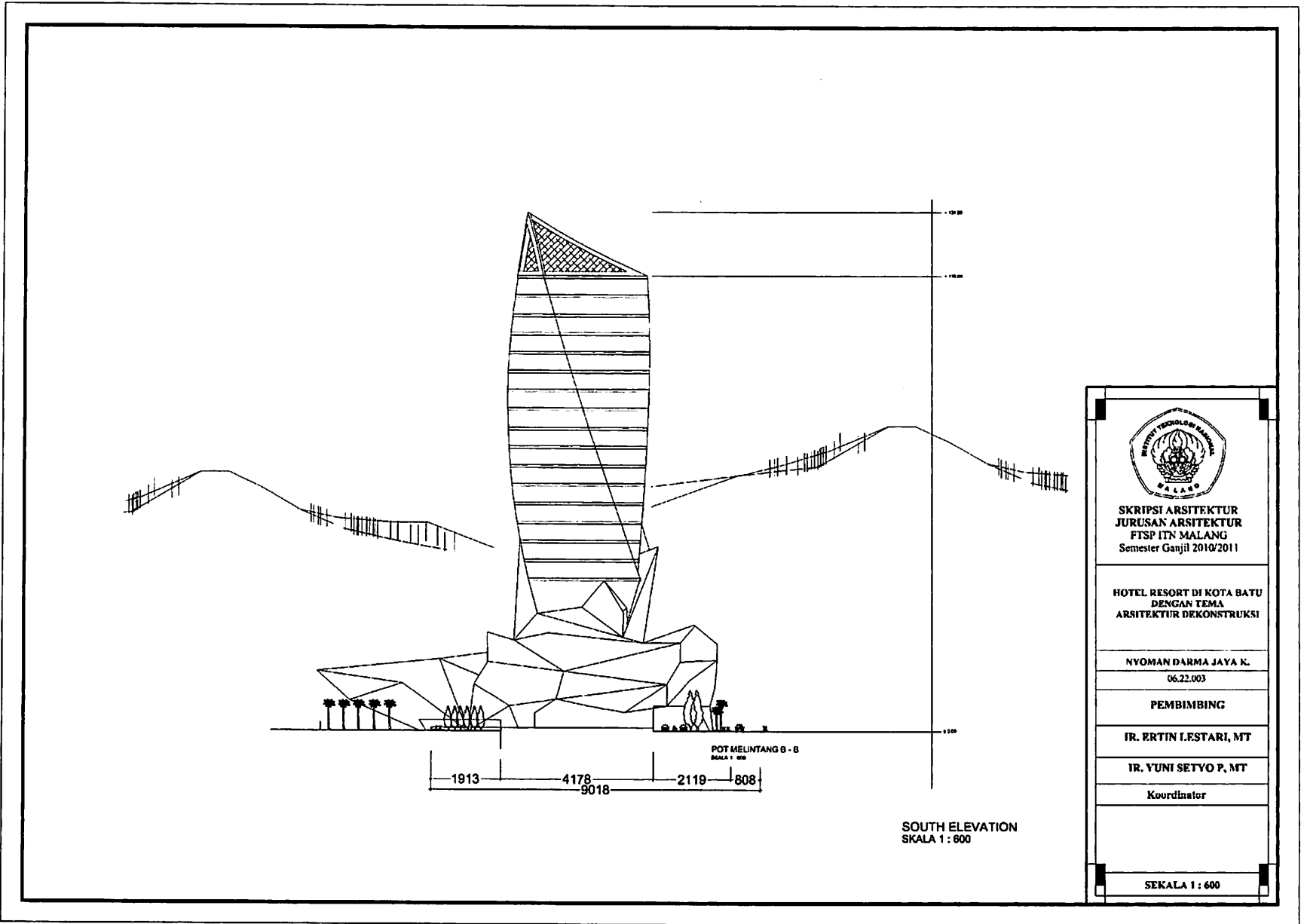
IR. ERTIN I. ESTARI, MT

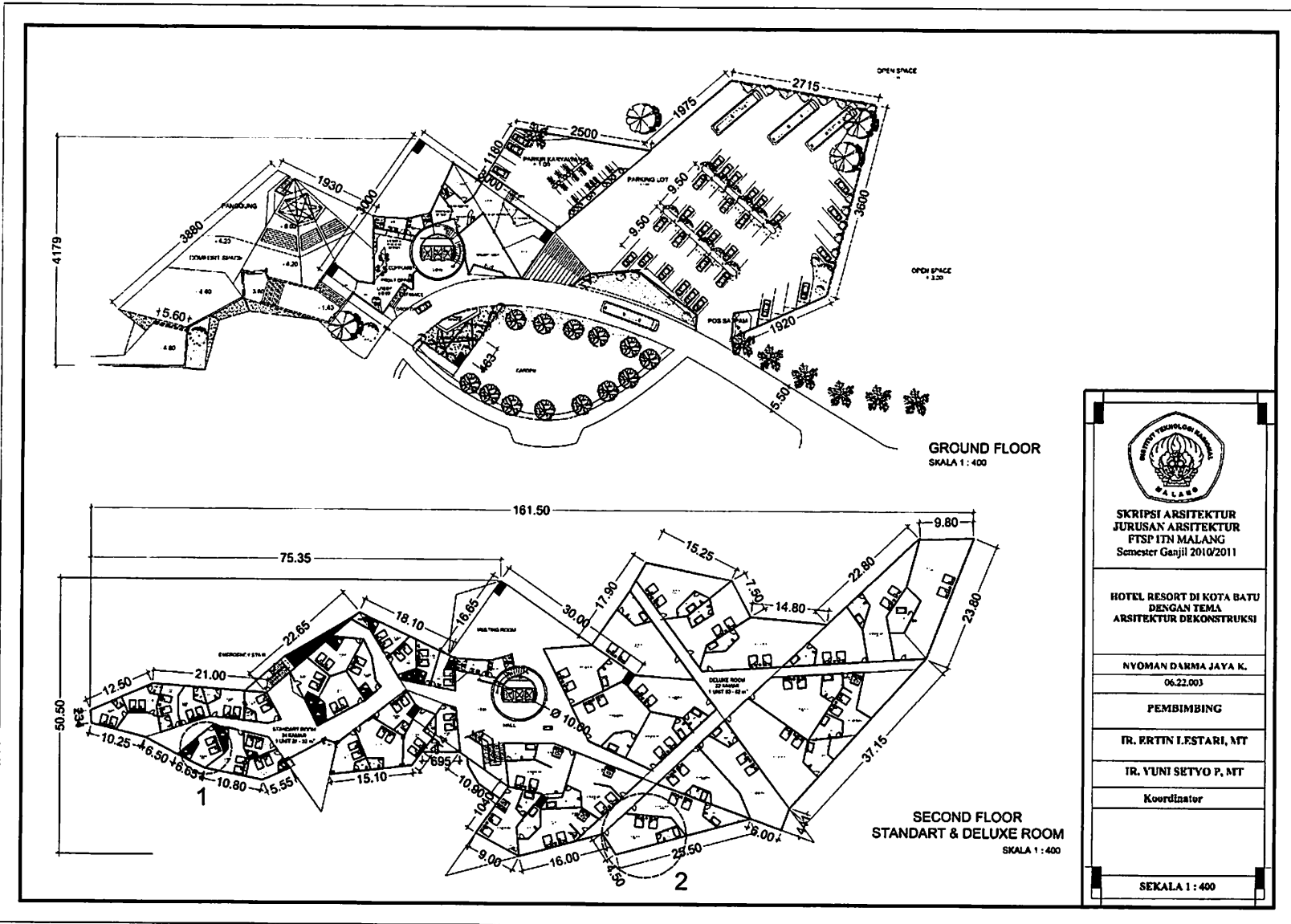
IR. YUNI SETYO P, MT

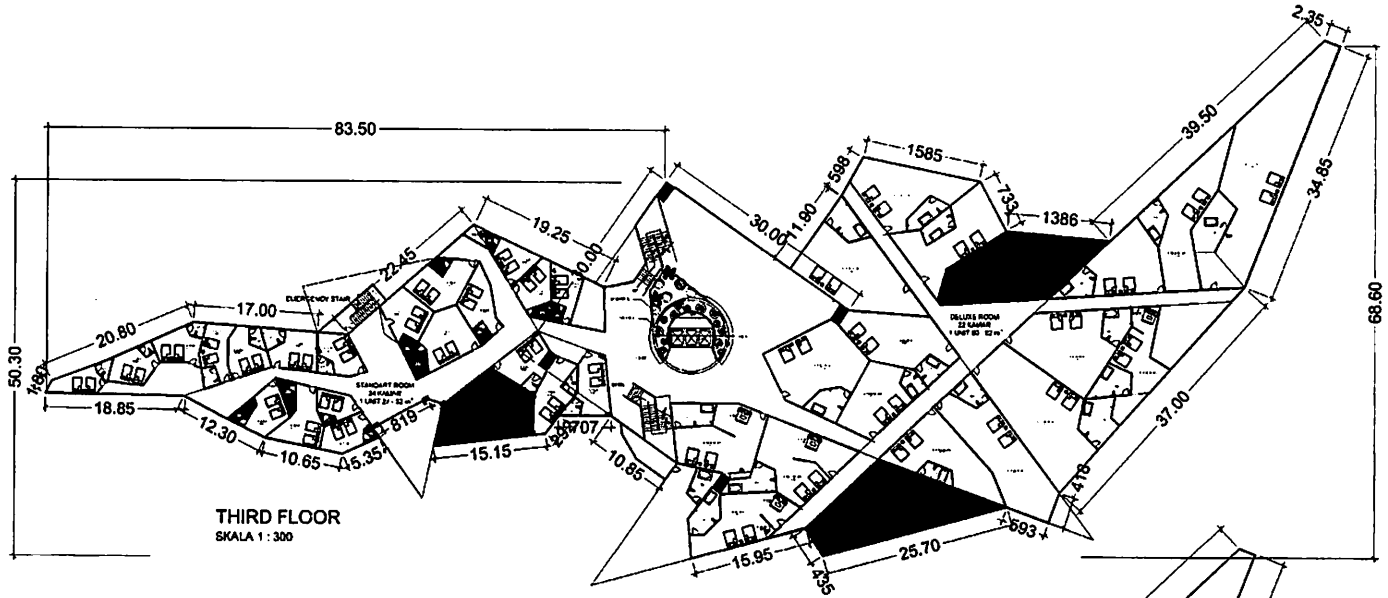
Koordinator

SEKALA 1 : 600

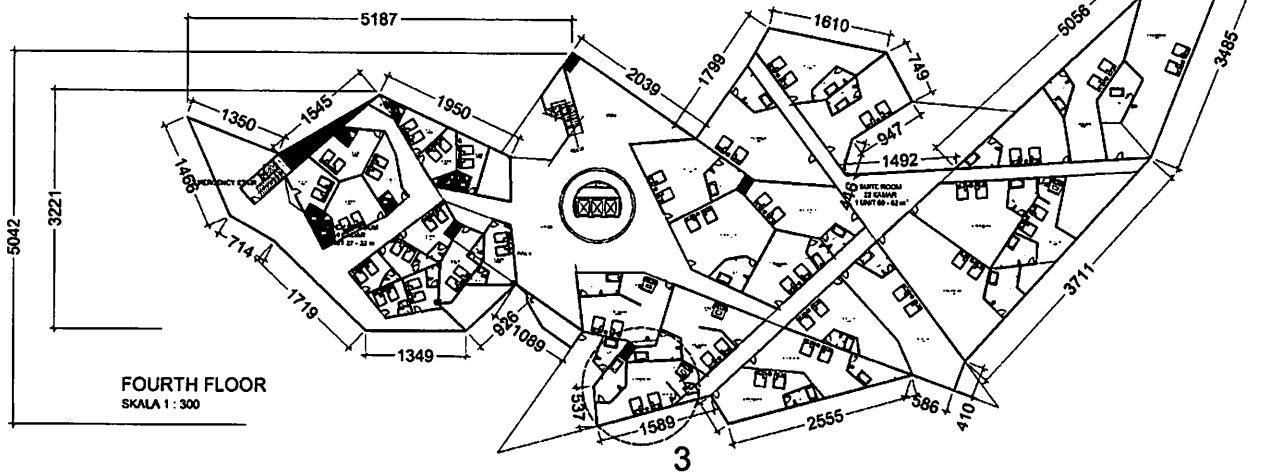








THIRD FLOOR  
SKALA 1 : 300



FOURTH FLOOR  
SKALA 1 : 300



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

HOTEL RESORT DI KOTA BATU  
DENGAN TEMA  
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

NYOMAN DARMA JAYA K.  
06.22.003

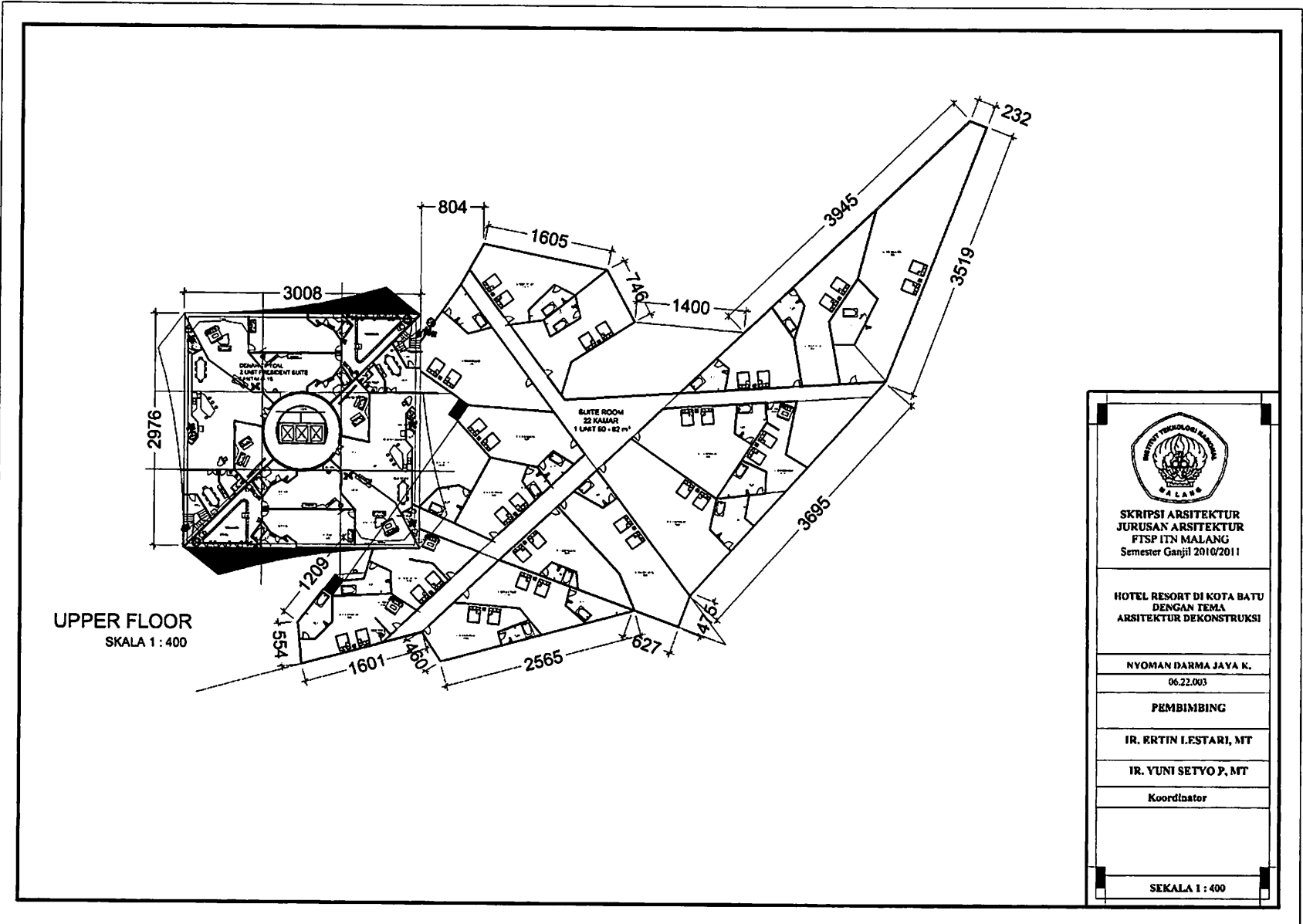
PEMBIMBING

IR. ERTIN I. ESTARI, MT

IR. YUNI SETYO P. MT

Koordinator

SEKALA 1 : 400



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

HOTEL RESORT DI KOTA BATU  
DENGAN TEMA  
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

NYOMAN DARMA JAYA K.  
06.22.003

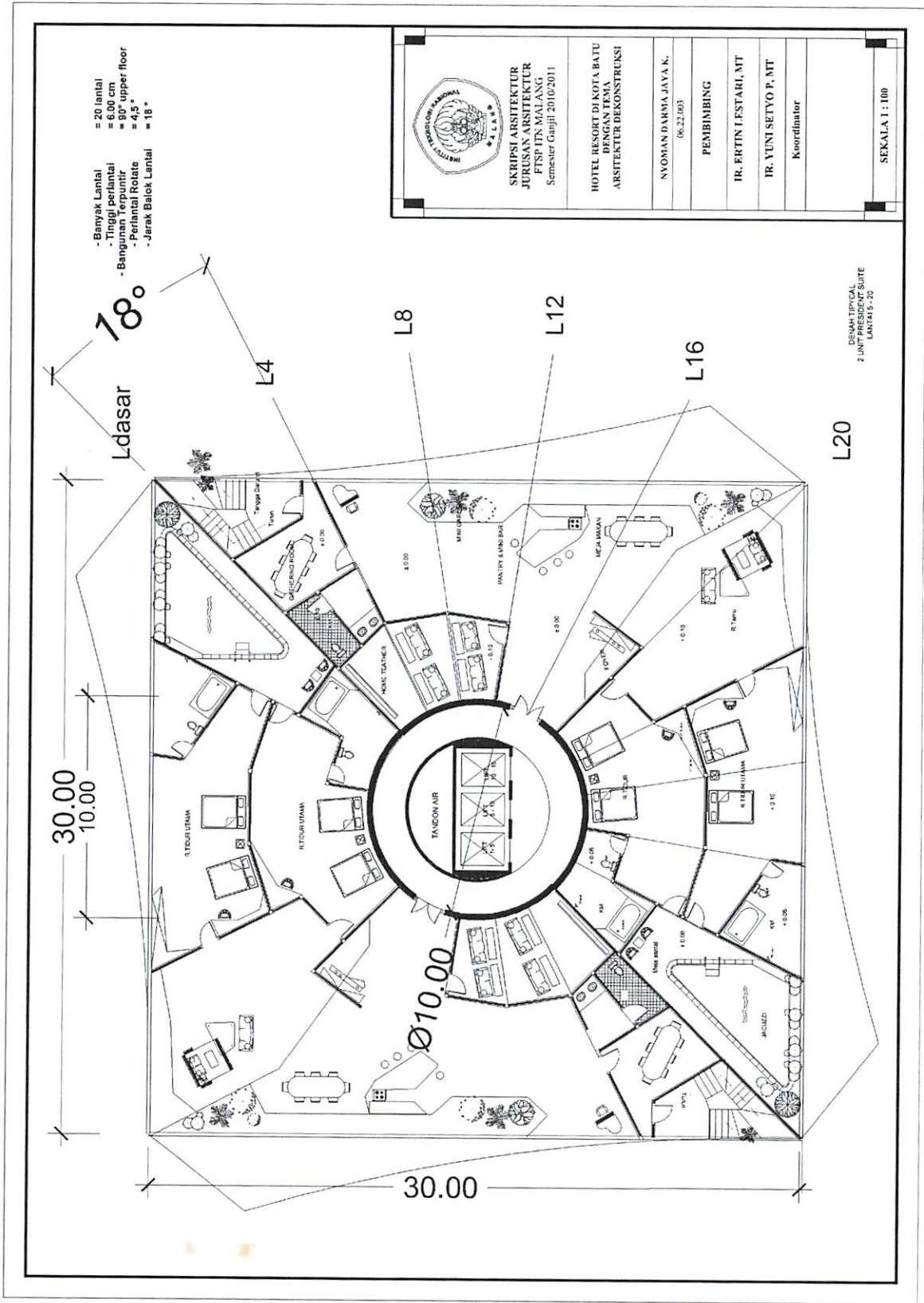
PEMBIMBING

IR. ERTIN I. ESTARI, MT

IR. YUNI SETYO P., MT

Koordinator

SEKALA 1 : 400





RENCANA BALOK  
KANTILEVER



SKRIPSI ARSITEKTUR  
JURISAN ARSITEKTUR  
FISIP ITN MALANG  
Semester Ganjil 2010/2011

HOTEL RESORT DI KOTA BATU  
DENGAN TEMA  
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

NYOMAN DAMAJAYA K.  
06.22.003

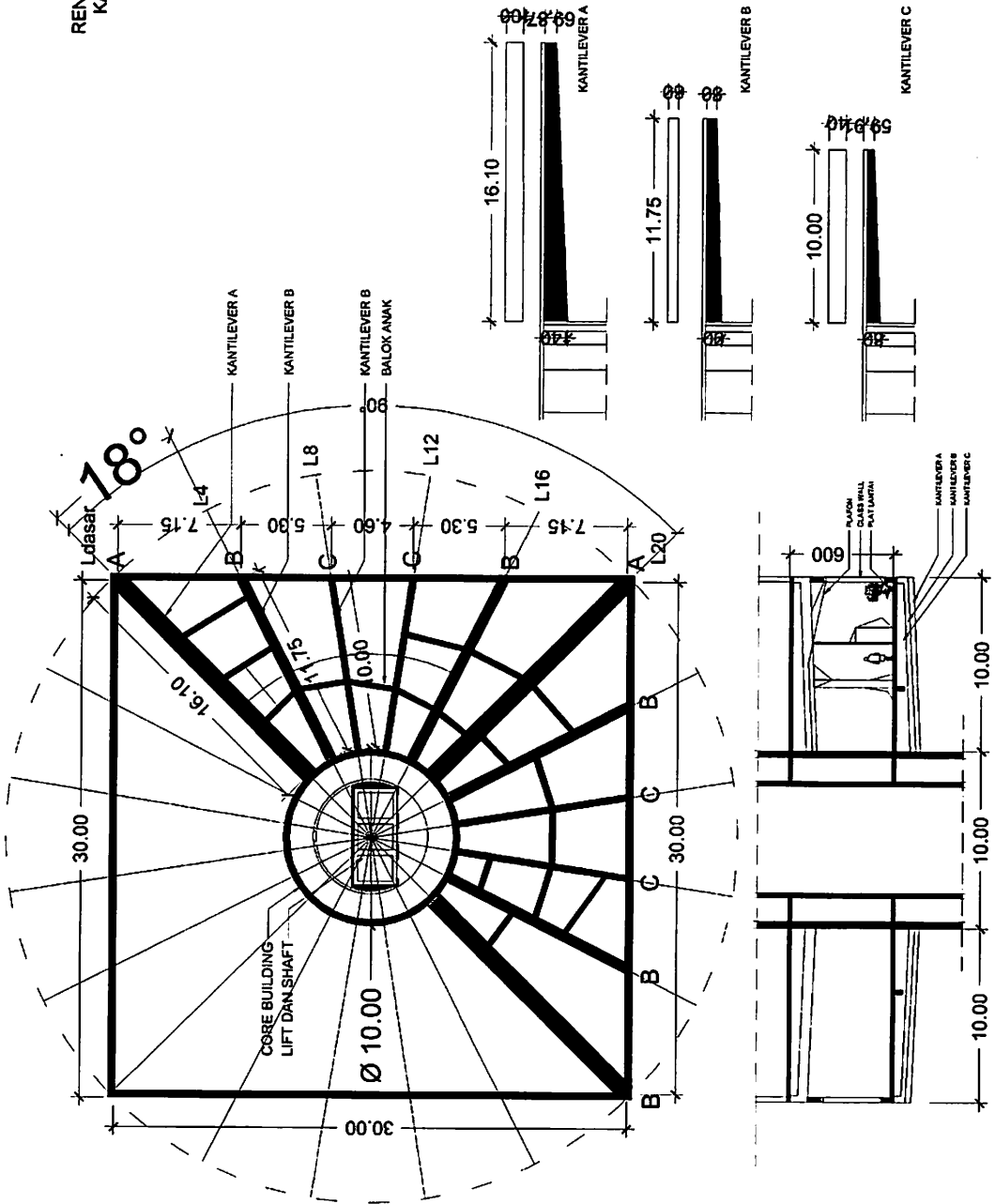
PEMBIMBING

IR. ERTIN LESTARI, MT

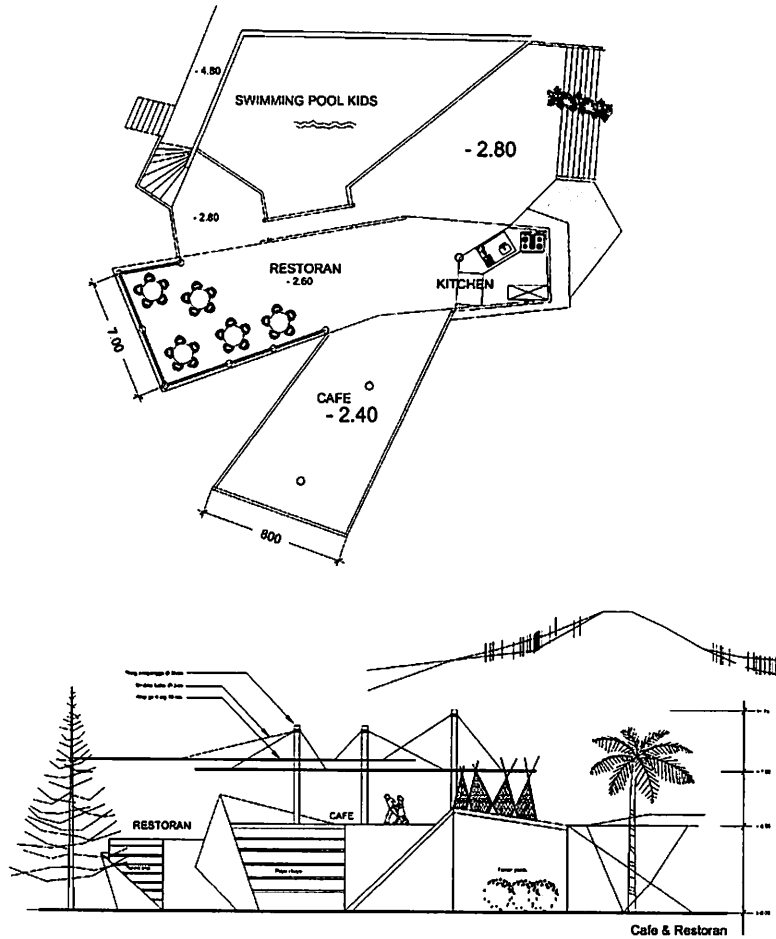
IR. YUNI SETYO P. MT

Koordinator

SEKALA 1 : 150







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

HOTEL RESORT DI KOTA BATU  
DENGAN TEMA  
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

NYOMAN DARMA JAYA K.

06.22.003

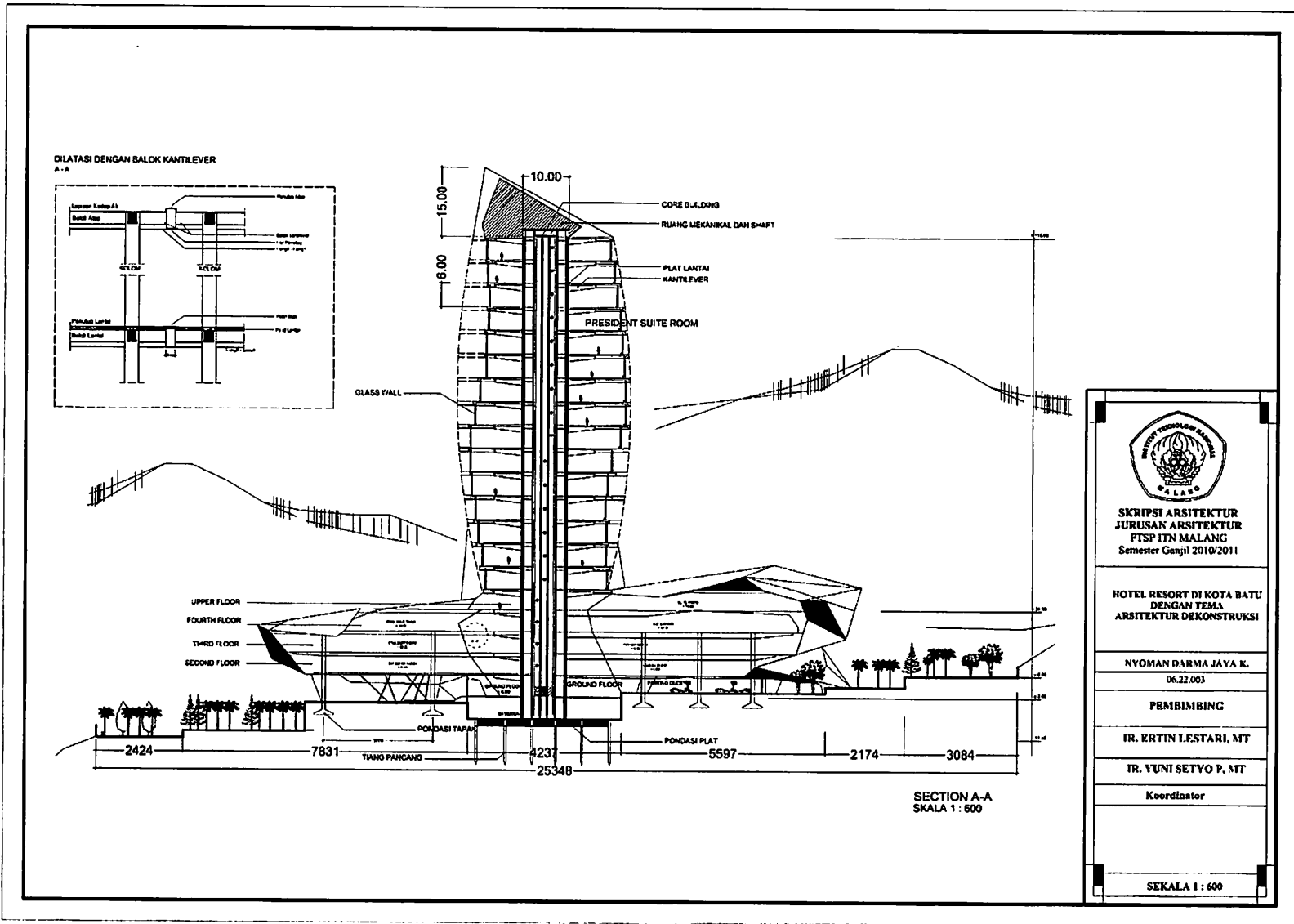
PEMBIMBING

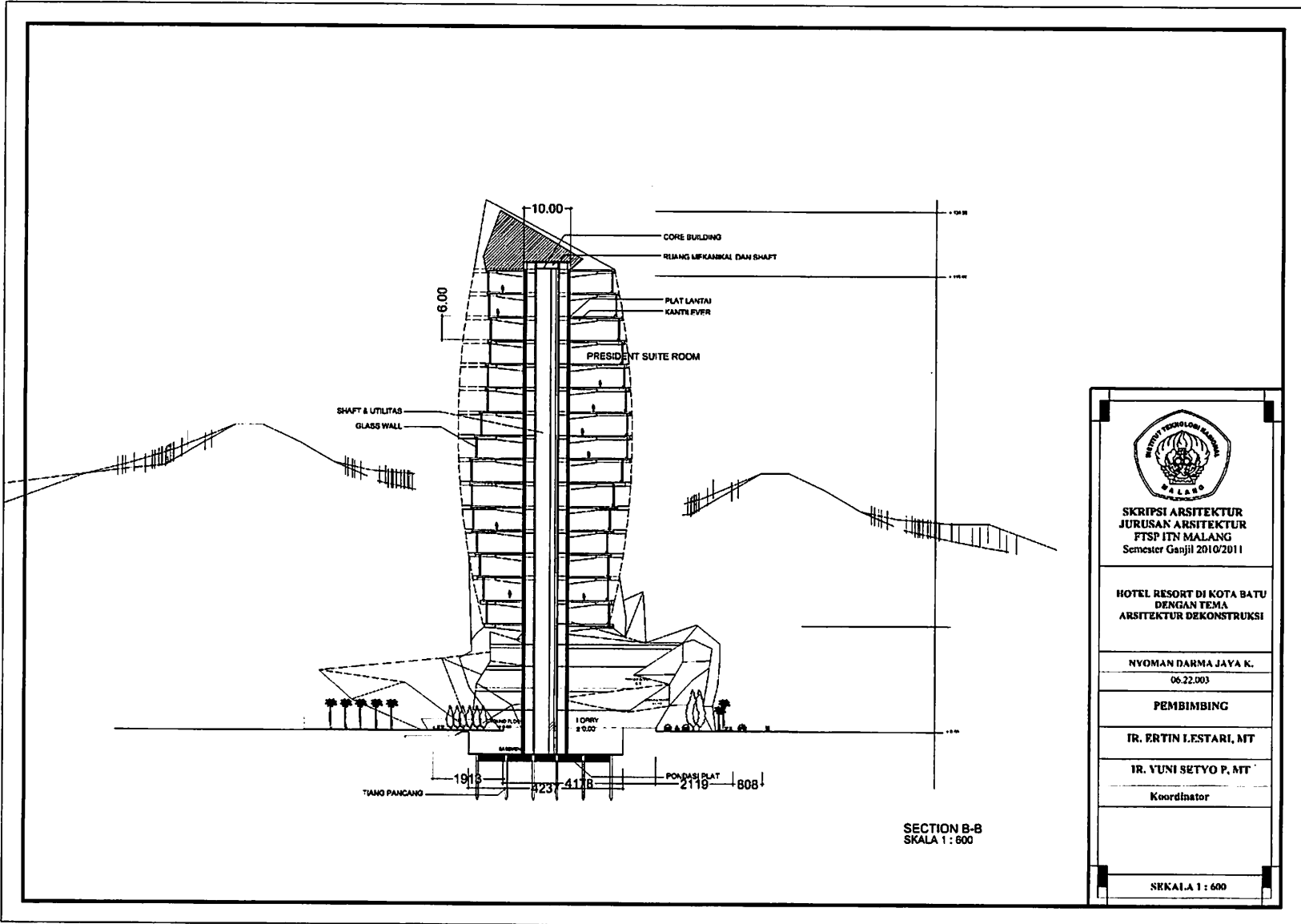
IR. ERTIN I. ESTARI, MT

IR. YUNI SETYO P, MT

Koordinator

SEKALA 1 : 150

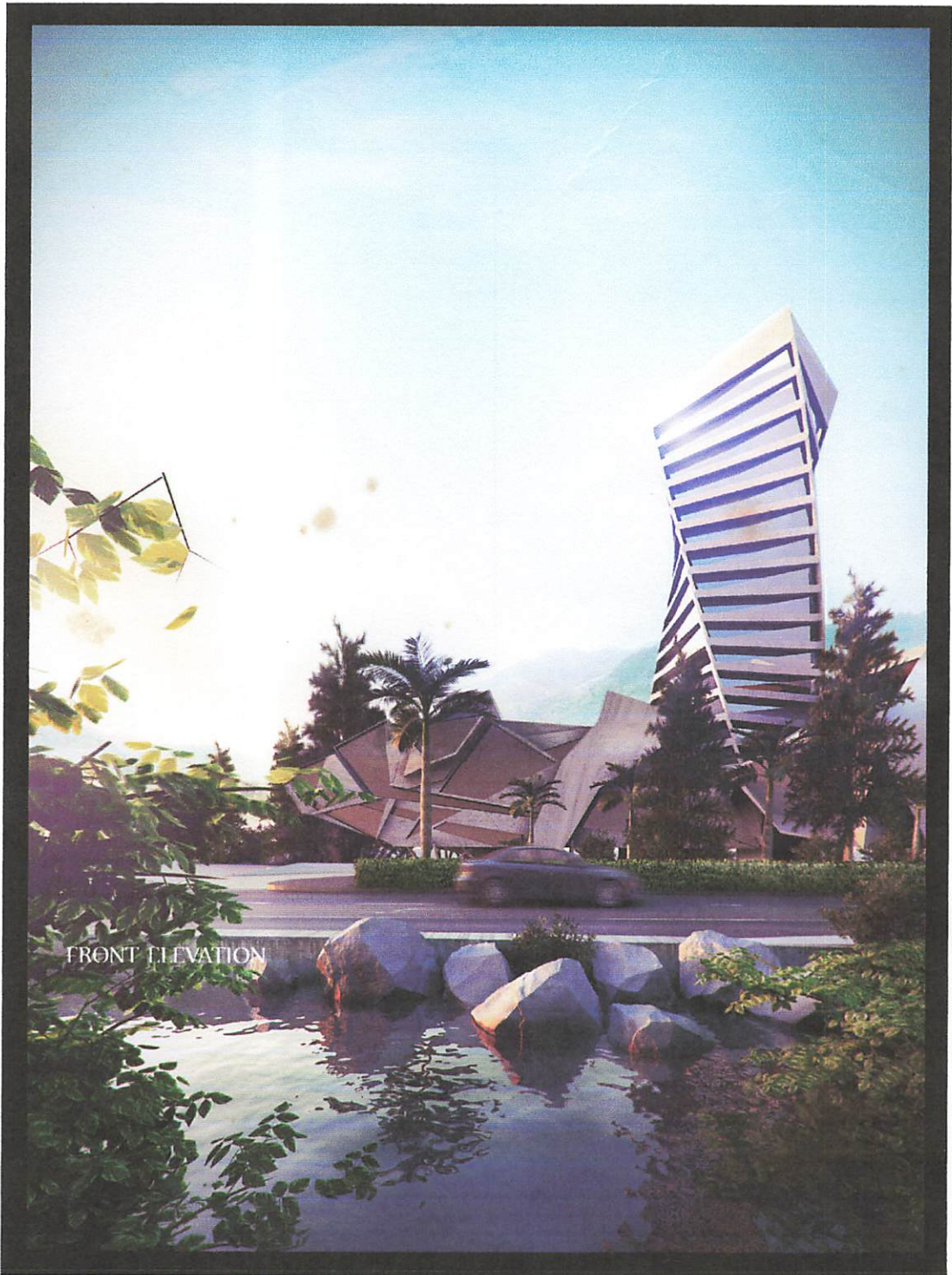




<b>SKRIPSI ARSITEKTUR JURUSAN ARSITEKTUR FTSP ITN MALANG Semester Ganjil 2010/2011</b>
<b>HOTEL RESORT DI KOTA BATU DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI</b>
<b>NYOMAN DARMA JAYA K. 06.22.003</b>
<b>PEMBIMBING</b>
<b>IR. ERTIN LESTARI, MT</b>
<b>IR. YUNI SETYO P. MT</b>
<b>Koordinator</b>
<b>SKALA 1 : 600</b>







**Drafting software using** : *Autocad 2008, 3DS max 2010 x64 - Vray 1.5 Sp 5, Photoshop CS3 - Plugin, and Corel Draw.*

*Website : <http://nyomandjk.carbonmade.com>*

## DAFTAR PUSTAKA

- [www.Batu.kota.go.id](http://www.Batu.kota.go.id)
- Indra Setiawan, Lee . 2003. Skripsi Arsitektur dengan Tema Dekonstruksi
- John M. Echols, Kamus Inggris-Indonesia, Gramedia, Jakarta, 1987
- Nyoman.S. Pendit. Ilmu Pariwisata, Jakarta: Akademi Pariwisata Trisakti, 1999
- Chuck Y. Gee, Resort Development and Management, Watson-Guption Publication 1988
- Henry End, Interior second Rook of Hotel
- Kurniasih, sri.Prinsip-prinsip resort hotel. Laporan penelitian: Universitas Budi Luhur.
- Anonim. DIMENSI TEKNIK ARSITEKTUR Vol. 35, No. 2, Desember 2007: 128– 135
- teNeUes.1987.ULTIMATE HOTEL DESIGN.interior design. Jermany
- Norbert Lencer.Edisi II. HEATING, COOLING, LIGHTING.
- ZAha Hadid. Workshop.1992. Material dan Struktur di cicago.

LAMP IRAN



DESIGN OLEH:  
MOBYAN PARMAYANA RESIDUA  
06. 22. 005



POST & BAWABERSI  
IR. ERITA LESTARI, MT  
IR. Y. SETYO PRAMONO, MT

# HOTEL RESORT DI KOTA BATTI DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

EXECUTIVE SUMMARY



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



## HOTEL RESORT

HOTEL RESORT MERUPAKAN TEMPAT PERISTIRAHATAN SEMENTARA YANG UMUMNYA SEBAGAI PENGINAPAN DENGAN MEMBERIKAN PELAYANAN AKOMODASI KEMEWAHAN DIMANA LETAKNYA DEKAT DENGAN OBYEK WISATA PADA DAERAH PEGUNUNGAN

## DECONSTRUCTION ARCHITECTURE

ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI SEBENARNYA SEBUAH RANCANGAN ARSITEKTUR YANG MEMILIKI PRINSIP NEW ICON OF SCENE ATAU SIMBOLIS BARU PADA LINGKUNGAN DEFERENT - MARGEN N CENTRALITY ITERABILITY - MEANING



## KOTA BATU

KOTA BATU MERUPAKAN SALAH SATU KOTA YANG MEMILIKI OBYEK WISATA ALAM YANG TAK TERKALAHKAN DI JAWA TIMUR.

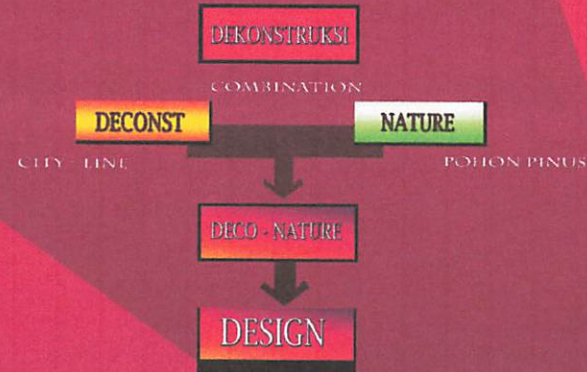
KOTA INI TERKENAL DENGAN KERAMAHAN MASYARAKAT, KEINDAHAN ALAM, DAN ARGOWISATANYA.

PERPADUAN INI MENJADI SUATU DAYA TARIK TERSENDIRI BAGI WISATAWAN DOMESTIK DAN MANCANEGERA. HAL INI MENJADIKAN KOTA BATU SEBAGAI SEBUAH PERSPEKTIF 'IKON KOTA WISATA ALAM' DI JAWA TIMUR



**HOTEL RESORT DI KOTA BATU  
DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI**

## KAJIAN OBYEK

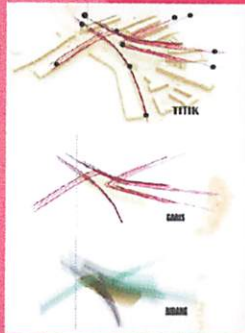


## PERMASALAHAN

*Menghadirkan rancangan hotel resort yang menjadi icon perspektif kota batu, serta wadah ber aktifitas, untuk mendapatkan kenyamanan*



## DESIGN CONCEPT



KARAKTER LOKASI PADA SITE SANGAT BERPERAN PENTING UNTUK MEWUJUDKAN SIMBOL BARU PADA KOTA, DIMANA, METODE DEKONSTRUKSI MENGGUNAKAN KONSEP :

- DEFFERENT
- MARGEN N CENTRALITY
- ITERABILITY
- MEANING

YANG DI AWALI OLEH PENENTUAN TITIK, GARIS, BIDANG, DAN MASSA UNTUK DI TERAPKAN PADA TAPAK.

## DECONSTRUCTION OF ARCHITECTURE

### COMBINATION

PENG KOMBINASIAN METODE INI, BERTUJUAN UNTUK MENDAPATKAN KEKONTRASAN DESIGN PADA LINGKUNGAN SEKITAR, AGAR MENJADI SEBUAH SIMBOL BARU PADA KOTA ( NEW OF SCENE OF CITY)



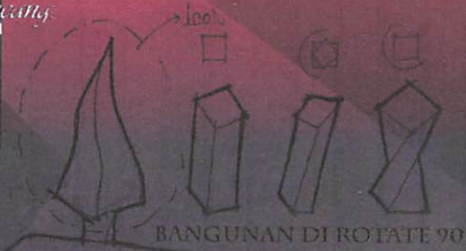
**HOTEL RESORT DI KOTI BATU  
DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI**

## PENERAPAN KONSEP



## ICONIC CONCEPT

Untuk Menghadirkan rancangan hotel resort agar menjadi icon perspektif kota batu, pohon pinus menjadi salah satu konsep yang digunakan, di karenakan pinus memiliki karakter tempat yang sesuai pada site yang akan dibangun.

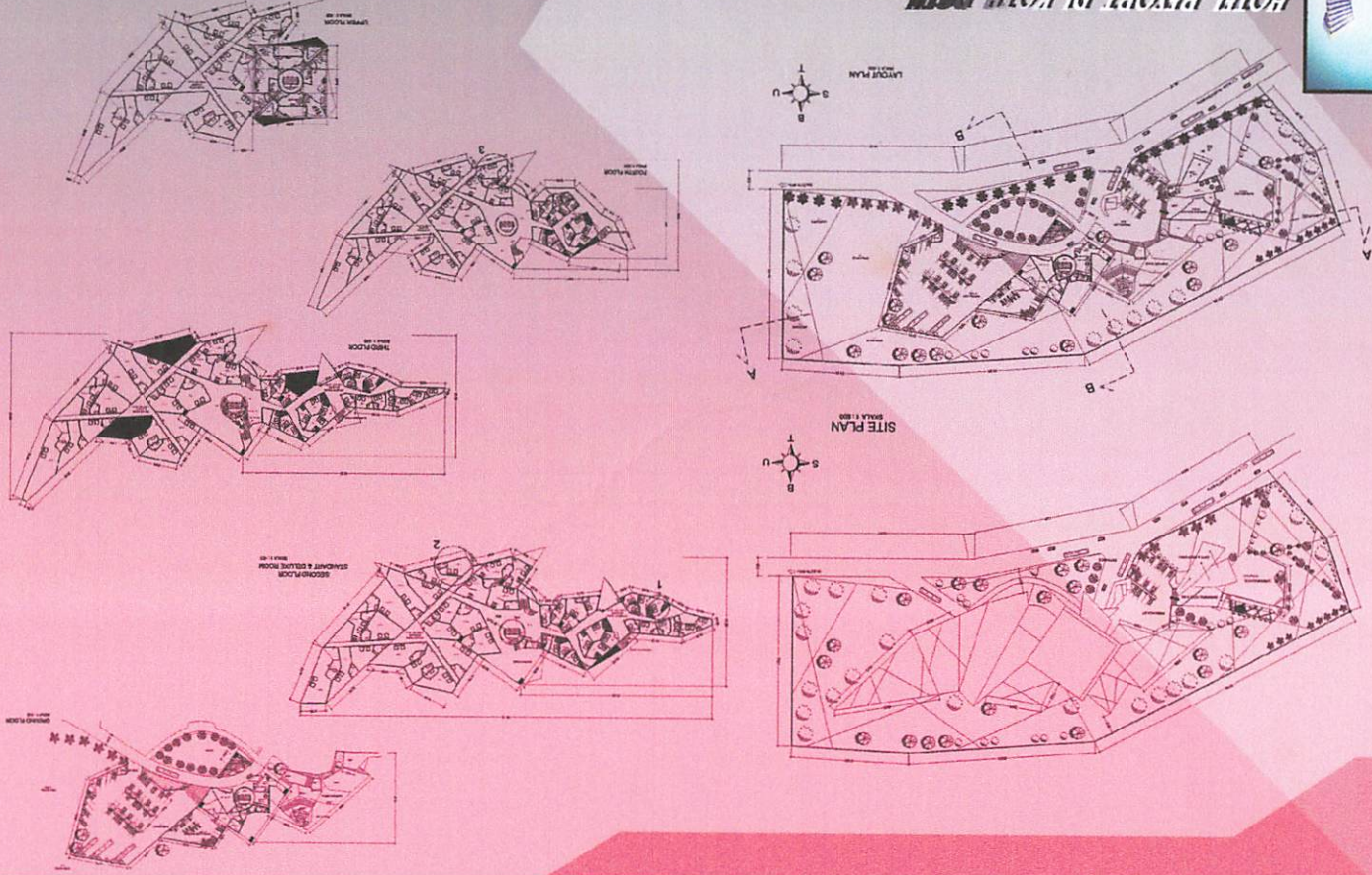


## PENERAPAN KONSEP ICONIC 2



**DRAFTING DESIGN 3**

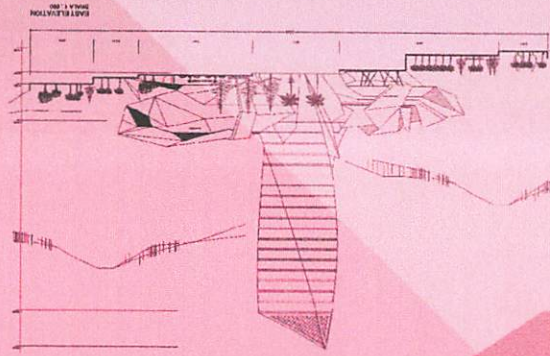
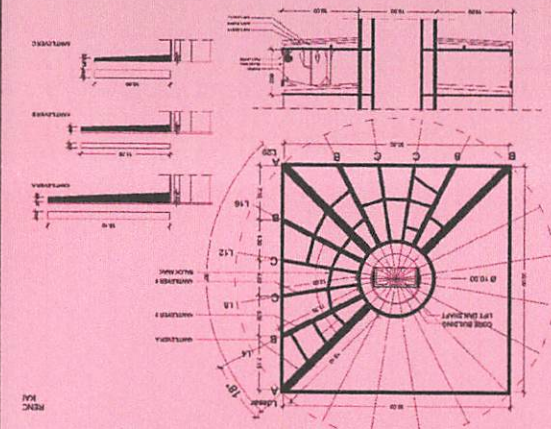
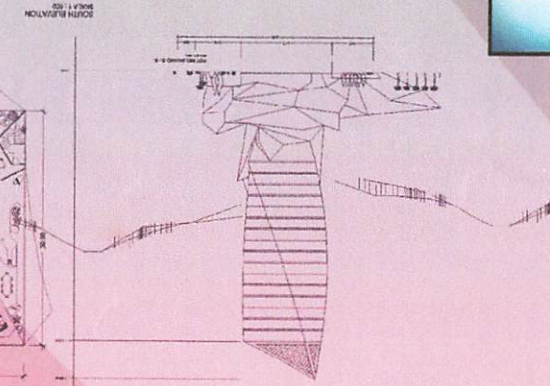
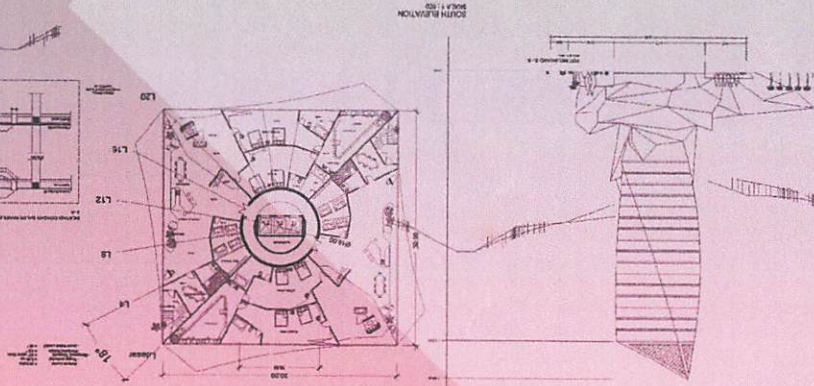
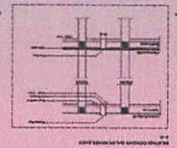
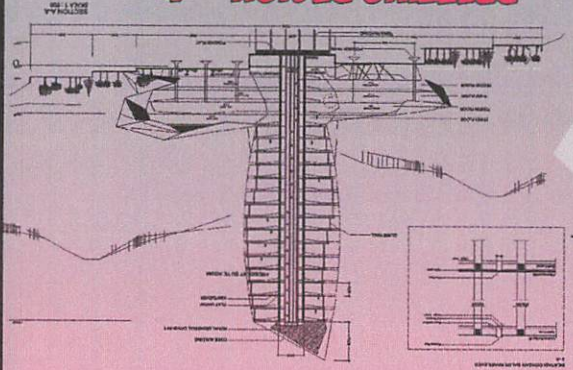
**HOTEL RIWATI DI KOTA BONTA  
DENGAN TEMA HAYATI DAN DEKONSTRUKSI**





# 4 DRAFTING DESIGN

## HOTEL RAJARI DI KOTA BINTU DENGAN TITAH ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI





**MAKET - MAKET - MAKET**



**BIRD EYE PERSPECTIVE**



MAKET RESORT HOTEL  
DENGAN SKALA 1 : 400

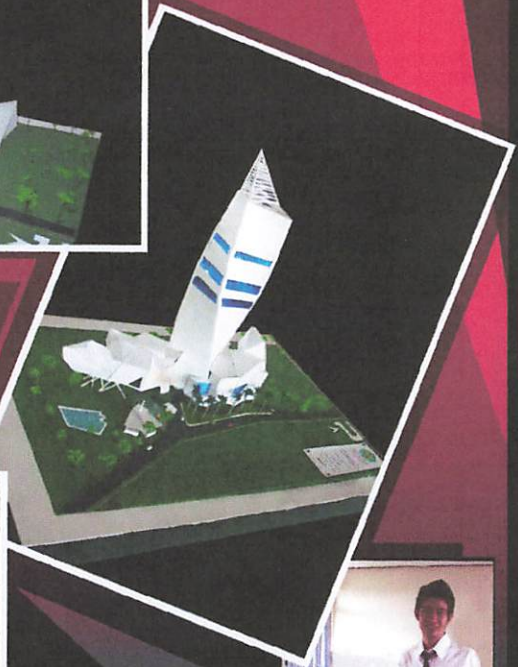
**DECONSTRUCTION OF ARCHITECTURE**



MAKET RESORT HOTEL  
DENGAN SKALA 1 : 400



**FRONT ELEVATION**



**HOTEL RESORT DI KOTA BANDA  
DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI**

**MAKET PLAN 5**





# ViZualisation of Resort Hotel Deconstruction

*Untuk Menghadirkan visual rancangan hotel resort  
Secara real, disini menggunakan software 3d  
agar konsep yang di komunikasikan, sesuai ide  
yang di tuangkan*



Bird eye pers



**VIZUALISATION 6**