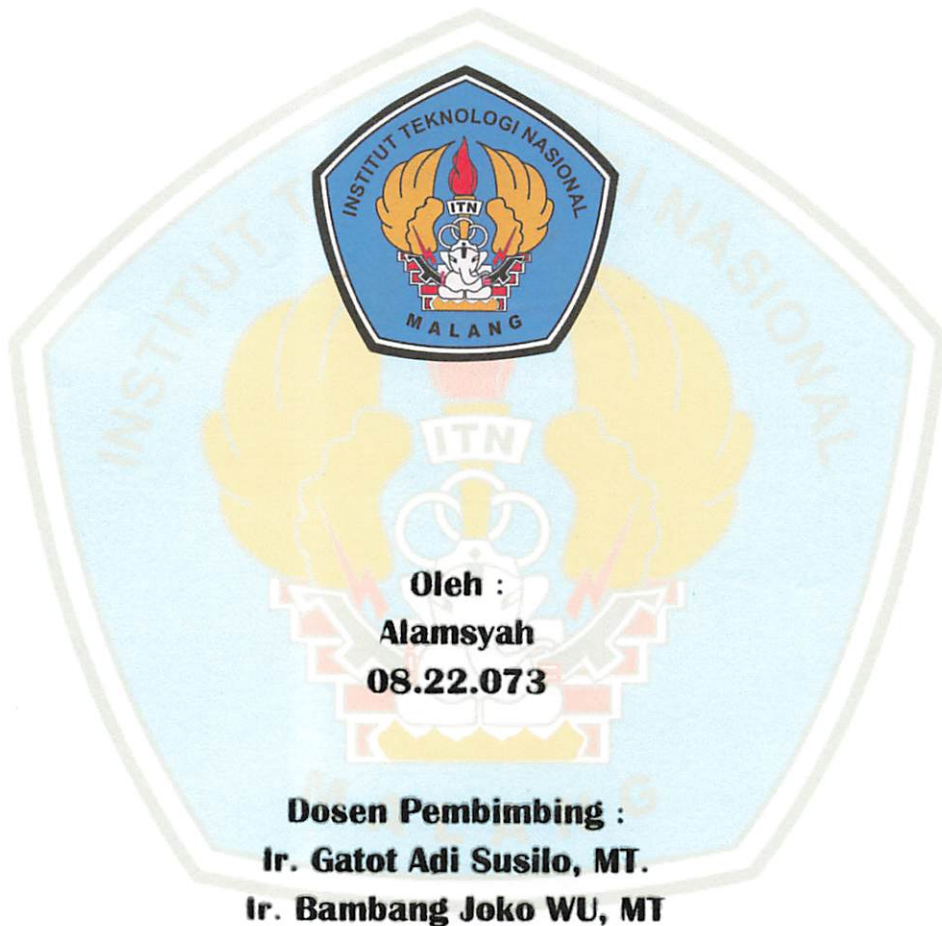


**SKRIPSI ARSITEKTUR
(AR.8138)**

**Hotel Resort di Pantai Balekambang
Tema Arsitektur Dekonstruksi**



**Institut Teknologi Nasional Malang
Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan
Program Studi Arsitektur
2013**

REPUBLIC OF INDONESIA
Ministry of Health

Ministry of Health of the Republic of Indonesia
Directorate General of Disease Control and Prevention

Address:
Jaya Raya
10110 Jakarta

Phone Number:
021-5203031
021-5203032

Ministry of Health of the Republic of Indonesia
Directorate General of Disease Control and Prevention
Surveillance and Control of Infectious Diseases
2018

Skripsi Arsitektur
(AR. 8138)

Hotel Resort di Pantai Balekambang
Tema Arsitektur Dekonstruksi



Oleh:

Alamsyah

08. 22. 073

Dosen Pembimbing:

Ir. Gatot Adi Susilo, MT.

Ir. Bambang Joko WU, MT

Institut Teknologi Nasional Malang
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Program Studi Arsitektur

2013

Persetujuan Skripsi

Hotel Resort di Pantai Balekambang Tema Arsitektur Dekonstruksi

Disusun dan Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Teknik Arsitektur S-1
Institut Teknologi Nasional Malang

Disusun oleh :

Alamsyah

08.22.073

Menyetujui :

Pembimbing I



Ir. Gatot Adi Susilo, MT.
NIP.Y.1018800185

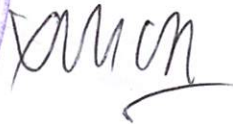
Pembimbing II



Ir. Bambang Joko WU, MT.
NIP.196111071993031002



Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Arsitektur



Ir. Daim Triwahyono, MSA.
NIP. 195603241984031002

Pengesahan Skripsi

Hotel Resort di Pantai Balekambang Tema Arsitektur Dekonstruksi

Skripsi dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Sidang Skripsi
Jenjang Strata Satu (S-1)
Pada hari :
Tanggal :

Diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan
guna memperoleh gelar Sarjana Teknik

Disusun oleh :

Alamsyah

08.22.073

Disahkan oleh :

Penguji I



Ir. Daim Triwahyono, MSA.

NIP. 195603241984031002

Penguji II



Ir. Budi Fathony, MTA.

NIP.Y.1018700154

Ketua,



Ir. Daim Triwahyono, MSA.

NIP. 195603241984031002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Alamsyah**

NIM : **08.22.073**

Program Studi : **Teknik Arsitektur**

Fakultas : **Teknik Sipil dan Perencanaan**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa,

Skripsi saya dengan judul :

Hotel Resort di Pantai Balekambang Tema Arsitektur Dekonstruksi

Adalah hasil karya sendiri, bukan merupakan duplikasi serta tidak mengutip atau menyadur dari hasil karya orang lain, kecuali disebutkan sumbernya.

Malang, 20 Agustus 2013
Yang membuat pernyataan



(Alamsyah)

KATA PENGANTAR

Bismillahir Rohmaanir Rohiim, Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena hanya berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya penulis berhasil menyelesaikan Skripsi berjudul "Hotel Resort di Pantai Balekambang" dengan Tema "Arsitektur Dekonstruksi" disusun untuk memperoleh gelar Sarjana S-1 Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Nasional Malang.

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih setinggi-tingginya dan tak terhingga kepada yang terhormat :

1. Bapak Ir. Soeparno Djiwo, MT, selaku rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Bapak Ir. Daim Triwahyono, MSA. Selaku ketua jurusan Arsitektur.
3. Bapak Ir. Gatot Adi Susilo, MT selaku Dosen Pembimbing I yang memberikan kemudahan dan jalan keluar yang terbaik serta saran-saran beliau serta dapat meluangkan waktu disela-sela kesibukan tuntutan pekerjaan.
4. Bapak Ir. Bambang Joko WU, MT selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan arahan yang baik dan teliti dalam membimbing penulisan.
5. Ibu Ir. Ertin Lestari, MT Selaku Koordinator Skripsi yang telah banyak memberikan kontribusi akan Suksesnya Penggarapan Skripsi Penulis.
6. Seluruh Dosen Arsitektur, yang telah banyak memberikan ilmu selama menjadi Mahasiswa di Institut Teknologi Nasional Malang.
7. Kepada Orang tua Yaitu Ayahanda A. Malik H. Arsyad Dan Ibunda Siti Jubaidah, Serta Kakanda-kakanda Saya Yaitu Jumardin, Jasmin, Hermansyah, Marya Ulva dan Adinda Nur naningsih yang telah mendoakan dan mendukung penulis Baik secara Moral maupun Materi dalam menyelesaikan karya ilmiah.
8. Dan Teruntuk Sosok Istimewa "Hildah Hilfah Bilghaist" yang selalu mensupport Penulis ketika Penulis malas bangun pagi, dan selalu mengingatkan Penulis agar Rajin dan tekun untuk menyelesaikan Skripsi.

" DAFTAR ISI "

Lembar Judul	
Abstraksi	i
Daftar Isi	ii
Daftar Tabel	iv
Daftar Diagram	iv
Daftar Gambar	iv
Bab I Pendahuluan	I.1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan	3
1.3 Batas Penelitian	4
1.4 Pokok Permasalahan.....	6
Bab II Kajian Pustaka: Tema Arsitektur Dekonstruksi	II.7
2.1 Sejarah dan Pengertian Dekonstruksi.....	7
2.2 Filsafat Dekonstruksi.....	8
2.3 Jenis Arsitektur Dekonstruksi.....	10
2.4 Konsep Pemikiran Dekonstruksi Derridean.....	12
2.5 Prinsip-Prinsip dalam ber - Dekonstruksi.....	14
2.6 Aliran-Aliran Arsitektur Dekonstruksi.....	14
2.7 Bentuk Bangunan Dekonstruksi.....	17
Bab III Tinjauan Tapak	III.20
3.1 Pembagian administratif.....	20
3.2 Keadaan Geografis.....	21
3.3 Sejarah	22
3.4 Gambaran Umum Tentang Lokasi	24
3.5 Data-data dan wilayah administrative site.....	25
3.6 Data Eksisting Site.....	26
Bab IV Kajian Obyek	IV.27
4.1 Pengertian Hotel.....	27
4.2 Pengertian Resort.....	28
4.3 Pengertian Hotel Resort.....	29
4.4 Faktor penyebab timbulnya Resort	29
4.5 Karakteristik Hotel Resort.....	30
4.6 Klasifikasi Hotel.....	31
4.7 Persyaratan dan Kriteria Hotel resort.....	33
4.8 Struktur Organisasi Usaha Hotel.....	39
4.9 Prinsip Desain Hotel Resort.....	39

4.10	Studi Kasus.....	41
4.11	Peranan Lokasi.....	46
4.12	Metode Penelitian dan pencarian data.....	47
4.1.4	Peranan Arsitektur Terhadap Lokasi.....	47
4.1.5	Kerangka Pikir Perancangan.....	49
Bab V Analisis.....		V.50
5.1	Analisa Tapak.....	V.50
5.2	Analisa Matahari.....	V.51
5.3	Analisa Angin dan Suhu Udara.....	V.52
5.4	Analisa Potensi View Site.....	V.53
5.5	Aksesibilitas.....	V.54
5.6	Analisa Main Entrance dan Side Entrance.....	V.55
5.7	Analisa Utilitas.....	V.56
5.8	Analisa Topografi.....	V.57
5.9	Analisa Bentuk.....	V.58
5.10	Proporsi Bentuk.....	V.60
5.11	Fasilitas Ruang.....	V.61
5.12.1	Hubungan Ruang (Fungsional Makro).....	V.62
5.12.2	Hubungan Ruang (Fungsional Mikro).....	V.63
5.13.1	Bagan Analisis View.....	V.65
5.13.2	Bagan Analisis Ruang.....	V.66
5.14	Organisasi Ruang.....	V.67
5.15	Studi Ruang.....	V.71
5.16.1	Dasar Pertimbangan.....	V.76
5.16.2	Menghitung Besaran Ruang.....	V.77
5.16.3	Besaran Ruang.....	V.79
5.16.4	Luas Total.....	V.93
5.17	Analisa Elemen-elemen spesifik.....	V.94
5.18	Bagan Analisa Ruang Luar.....	V.102
5.19	Analisa Ruang Luar.....	V.103
5.20.1	Analisa Utilitas (Sirkulasi).....	V.105
5.20.2	Jaringan Air Bersih.....	V.109
5.20.3	Saluran Air Kotor Dan Kotoran.....	V.112
5.20.4	Sistem Penghawaan (AC).....	V.112
5.20.5	Jaringan Listrik.....	V.113
5.21	Analisa Struktur.....	V.114
Bab VI Konsep		VI118
6.1	BAGAN POLA PIKIR TERBENTUKNYA KONSEP PERANCANGAN	VI118
6.2	KONSEP PENCAPAIAN	VI119
6.3	KONSEP PERANCANGAN TAPAK	VI121
6.4	KONSEP RUANG LUAR	VI123
6.5	Konsep Struktur Pada Bangunan.....	VI127
6.6	Konsep Utilitas Bangunan dan Tapak.....	VI129

6.7	KONSEP BENTUK	VI133
	Daftar Pustaka	vi
	Lampiran	

" DAFTAR TABEL "

5.12.1	Hubungan Ruang Makro.....	V.62
5.12.2	Hubungan Ruang Mikro.....	V.63
5.16.2	Besaran Ruang.....	V.79

" DAFTAR DIAGRAM "

4.1	Struktur Organisasi Hotel	IV.39
4.2	Kaitan antara bentuk, lokasi, fungsi, struktur maupun utilitas.....	IV.48
4.3	Diagram Pemikiran.....	IV.49
5.13.1	Analisis View.....	V.65
5.13.2	Analisis Hubungan Ruang.....	V.66
5.14	Organisasi Ruang.....	V.67
5.17	Analisa Elemen-Elemen Spesifik	V.94
5.18	Analisa Ruang Luar.....	V.102
5.20.2	Jaringan Air Bersih.....	V.109
5.20.3	Saluran Air Kotor.....	V.112
5.20.4	Sistem Penghawaan (AC).....	V.112
5.20.5	Jaringan Listrik.....	V.113
6.1	Pola Pikir Perancangan.....	VI118
6.6	Konsep Utilitas.....	VI129

" DAFTAR GAMBAR "

2.1	Jacques Derrida.....	II.7
2.2	Royal Ontario Museum.....	II.17
2.3	Denver Arc Museum.....	II.17
2.4	Disney Concert Hall.....	II.17
2.5	Guggenheim Bilbao Museum.....	II.18
2.6	Wissmen Art Museum.....	II.18
2.7	Vila Olimpica Hotel Arct.....	II.18
2.8	Plaza EX (Eksterteinment Xenter).....	II.19
2.9	Der Neue Zollhof.....	II.19
3.1	Site.....	III.25
3.2	Data eksisting Site.....	III.26
4.1	Standard Room	IV.42
4.2	Unique Deluxe Room	IV.42
4.3	Suite Room	IV.43
4.4	Family Room.....	IV.43
4.5	Ruang Serba Guna	IV.43
4.6	Ruang Serba Guna.....	IV.43
4.7	Tempat ibadah.....	IV.43
4.8	Restaurant.....	IV.44
4.9	Kolam renang	IV.44

4.10	Sarana Olah Raga	IV.44
4.11	fasade bangunan.1	IV.45
4.12	fasade bangunan.2	IV.45
4.13	bahan bangunan.1.....	IV.45
4.14	bahan bangunan.2.....	IV.45
5.1	Analisa Tapak.....	V.50
5.2	Analisa Matahari.....	V.51
5.3	Analisa Angin dan Suhu Udara.....	V.52
5.4	Analisa Potensi Site.....	V.53
5.5	Aksesibilitas.....	V.54
5.6	Analisa ME dan SE.....	V.55
5.7	Utilitas Pada Tapak.....	V.56
5.8	Analisa Topografi.....	V.57
5.9	Analisa Bentuk.....	V.58
5.10	Analisa Proporsi Bentuk.....	V.60
5.15	Studi Ruang.....	V.71
5.17	Analisa Elemen-elemen spesifik.....	V.94
5.18	Analisa Ruang Luar.	V.103
5.20.1	Analisa Utilitas (Sirkulasi).....	V.105
5.20.2	Jaringan Air Bersih.....	V.109
5.20.3	Saluran Air Kotor.....	V.112
5.20.4	Sistem Penghawaan (AC).....	V.112
5.20.5	Jaringan Listrik.....	V.113
5.21	Analisa Struktur.....	V.115
6.1	Pola Pikir Perancangan.....	VI118
6.2	Konsep Pencapaian.....	VI119
6.3	Konsep Perancangan Tapak (Zonning).....	VI121
6.5	Konsep Struktur.....	VI128
6.7	Konsep Bentuk.....	VI133

BAB I

“PENDAHULUAN”

1.1 Latar Belakang

Seiring maraknya perkembangan yang terjadi saat ini terutama di dalam bidang pembangunan maupun pengembangan pengelolaan suatu industri mulai memberikan argumen dan pemahaman secara objektif di lingkungan masyarakat. Hal ini dapat kita temukan diberbagai kawasan makro maupun kawasan mikro dimana suatu potensi kawasan bukan lagi menjadi daya tarik yang dapat dijadikan sebuah aset pendapatan dalam pengembangan kawasan tersebut.

Dalam pengembangan suatu pembangunan di dalam satu kawasan yang memiliki potensi dapat diambil salah satu alternatif dengan mengambil konsep objek **Wisata Pantai** dengan tujuan objek ini dapat menjadi salah satu pusat daya tarik terhadap lingkup suatu kawasan dengan mendayagunakan sumber daya Alam maupun potensi-potensi yang dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk perwujudan pembangunan. Hal ini diambil demi mempertahankan Alam dan potensi yang ada maupun budaya yang dapat diangkat sebagai acuan perancangan tanpa merusaknya demi kepentingan pribadi.

Pada substansi kawasannya Malang merupakan kawasan yang memiliki 3 Ikon yaitu Sebagai wilayah pendidikan, industri maupun pariwisata maka untuk merepresentasikan sektor maupun potensi yang dimilikinya khususnya dari sumber daya alam, budaya, maupun keindahan dari panorama Kabupaten Malang sehingga dapat dijadikan sebagai prospek yang sangat menjanjikan baik dari segi ekonomi maupun kemasyarakatannya. Selain menjadi tempat yang dikunjungi masyarakat madani dalam maupun luar negeri, potensi pengembangan kepariwisatawan memiliki sumber pendapatan yang sangat besar dengan didukungnya fasilitas mulai dari kualitas serta kuantitas dengan sistem pengelolaan kawasan wisata yang dimiliki dari lingkup kawasan tersebut.

Kabupaten Malang yang merupakan salah satu kawasan pariwisata belum memberikan bentuk dan ciri khas wilayah Malang sepenuhnya mulai dari fisik bangunan dalam berarsitektur dan bentuk yang kurang memiliki daya tarik dipengaruhi oleh pemahaman yang masih terbatas dalam berarsitektur yang

seharusnya merupakan salah satu bentuk pola pemikiran yang menjadi unsur utama dalam perancangan objek wisata.

Kabupaten Malang memiliki potensi wisata yang beragam namun daya tarik yang seharusnya menonjol terhadap lingkungannya kurang memiliki input positif bagi masyarakat Malang sendiri. Dari data yang diperoleh baik dari segi fasilitas yang ada didalamnya maupun sistem pengelolaannya, sehingga potensinya kurang diperhatikan dalam penerapannya serta penggunaan sumber daya teknologi menjadi faktor utama untuk mengolah pesona keindahan alam maupun arsitektur yang ada didalamnya. Penerapan perencanaan konsep **Wisata Pantai** bertujuan untuk mengembangkan dunia kepariwisataan yang ada di Kabupaten Malang, dengan sumber daya teknologi canggih yang ada di era saat ini menjadi dukungan utama dalam bentukan arsitektural yang dapat merepresentasikan keindahan dan kualitas wisata tersebut. Konsep **Wisata Pantai** ini lebih memperhatikan keterikatan lingkungan di dalam maupun lingkungan luar objek yaitu dengan melakukan pendekatan objek wisata, kehidupan sosial budaya serta alam yang ada disekitarnya. Hal ini dilakukan dikarenakan pembangunan di Kabupaten Malang lemah dalam pendekatan terhadap lingkungan, dengan teknologi canggih yang semata-mata hanya diperuntukan pada bangunannya menjadikan dampak negatif di mata masyarakat madani sehingga dalam konsep **Wisata Pantai** ini dapat menjadi satu bentuk pemahaman secara Objektif dimana teknologi canggih bukanlah suatu momok menakutkan yang dapat merusak lingkungan dan selalu semena-mena, namun teknologi dapat menyatu dengan alam dan lingkungan sekitar tentunya dengan adanya unsur-unsur yang dapat lain untuk menciptakan sinergitasnya.

Salah satu kawasan Kabupaten Malang yang memiliki potensi pariwisata yang sangat dominan berada di Desa Srigonco, Kec. Bantur, dikawasan Pantai Balekambang, pantai ini merupakan pantai lepas yang langsung berhadapan dengan laut selatan.

, Sumber Daya Alam Sekitar, sungai kecil sebagai potensi penunjang dan juga aktifitas warga sekitar yang mayoritas bercocok tanam menjadi landasan utama pengambilan lokasi tersebut. Dengan potensi alami dan tradisi dan kebudayaan yang masih kuat dari kawasan ini akan menarik perhatian wisatawan, namun bukan hanya potensi alam saja, sarana dan prasarana serta perpaduan sektor wisata pantai yang ada didalamnya dengan pengembangan dan sistem pengelolaan baru menjadi faktor utama perencanaan konsep **Wisata Pantai** tersebut.

Dilatarbelakangi minimnya pengembangan pada sektor kepariwisataan yang ada di Kabupaten Malang berupa kurangnya fasilitas-fasilitas penunjang yang mumpuni membuat pengembangan dan sarana pembangunan di kabupaten Malang kurang mendapat perhatian lebih dari wisatawan lokal maupun wisatawan luar. Dengan itu pengembangan perencanaan objek **Wisata Pantai** memiliki konseptualitas yang mendayagunakan teknologi dan alam sekitar sebagai sumber utama pembangunan tanpa mengabaikan karakter lingkungan maupun budaya sekitar dengan bertujuan menciptakan ikon baru sehingga memiliki ciri khas tersendiri. Dengan permasalahan yang ada di atas alternatif yang akan coba digunakan sebagai pengembangan **Wisata Pantai** adalah bertemakan “**Decons**” dalam arsitekturnya, guna memperlihatkan kepada khalayak bahwa dalam sebuah desain yang menggunakan teknologi Terbarukan bukanlah hal yang harus di anggap “**Tabu dan Menyeramkan**” Sehingga berdampak negatif terhadap lingkungan Maupun Kehidupan Sosial Dan budaya masyarakat sekitar, akan tetapi dengan majunya teknologi akan membuka luas kreatifitas dan inovasi dalam merancang, penerapan ini juga ditujukan untuk memperluas pemikiran dalam berarsitektur yang berkelanjutan “**Sustainable**” Tanpa Melupakan Aspek-aspek Lingkungan dan kehidupan sosial-budaya masyarakat sekitar.

1.2. Tujuan

Pariwisata Pantai berbasis teknologi terbaru ini diperuntukan untuk berbagai kalangan mulai dari lingkup kabupaten Malang sendiri, kawasan sekitar maupun luar negeri, dimana tujuan utamanya menarik para wisatawan yang merupakan salah satu prospek yang menjanjikan demi terciptanya pengembangan pariwisata yang berkelanjutan. Terdapat beberapa unsur yang diperuntukan dalam pengembangan prioritas kepariwisataan mulai dari bidang Arsitekturnya maupun pengelolaan objek wisata, sbb :

- a) Perencanaan Wisata Pantai Kabupaten Malang diprioritaskan sebagai pusat wisata yang dapat mewakili wilayah Malang-Raya.
- b) Objek Wisata pantai sebagai alat untuk menarik perhatian para wisatawan lingkup kota Malang maupun luar kota dan luar negeri.

- c) Pengembangan nilai arsitektur tempat wisata menjadi sektor yang akan difungsikan sebagai prioritas dalam peningkatan pendapatan masyarakat.
- d) Kegiatan wisata pantai bersifat terbuka, mulai dari wisatawan lokal maupun asing, dll.
- e) Objek Wisata Pantai bukan hanya dijadikan sebagai tempat berlibur dan bersantai namun memberikan beberapa pemahaman ilmu pengetahuan yang menjadi landasan kriteria **Wisata Pantai**.

Banyaknya objek wisata yang dapat ditemui dan dinikmati mulai dari sarana dan prasarannya dan kegiatan yang ada didalamnya memiliki kesan dan karakteristik wisata yang berbeda-beda namun sampai saat ini kesan dan suasana yang ada didalamnya masih memiliki tingkat yang hampir sama. Dengan itu dibutuhkannya sistem pengelolaan dan tingkat berarsitektur yang berbeda mengingat banyaknya kendala yang ada di setiap kawasan wisata mulai dari keindahannya maupun kenyamanan fasilitasnya. Pengambilan konsep perencanaan dengan objek wisata pantai untuk memberikan nilai arsitektur dalam dunia kepariwisataan lebih diperhatikan dalam memerangi kurangnya perhatian sistem pembangunan yang lebih terfokuskan dalam bentuk bangunan tinggi maupun gedung berlantai.



1.2 Batasan Penelitian

Perencanaan konsep Pariwisata pantai ini muncul sebagai perwujudan kritis dari kurangnya aspek kepariwisataan yang mendukung dalam pengembangan potensi alam maupun sumber daya manusia yang ada di Jawa Timur terutama Kabupaten Malang. Salah satu tujuan utama direncanakannya konsep **Wisata Pantai Kab. Malang** yakni :

- a) Meningkatkan Daya tarik terhadap kawasan wisata sebagai salah satu Ikon Malang dan mendayagunakan Sumber Daya Alam maupun SDM yang bersifat berkelanjutan.
- b) Mengembangkan Objek Wisata di kota Malang dengan Ikon wisata terbaru yang menjadikannya Prospek yang menjanjikan disemua sektor.

- c) Sebagai wadah kegiatan ilmiah melalui pendekatan dengan Alam maupun tingkat berarsitektur yang dapat memperluas horison..
- d) Meningkatkan nilai Arsitektur wisata pantai guna merefleksikan transformasi sosial dan meningkatkan ketersediaan sarana dan prasarana yang menjadi wadah aktifitas dan target Prioritas kawasan.
- e) Meningkatkan hubungan timbal balik antar Objek dengan lingkungan alam maupun untuk meningkatkan pendapatan masyarakat sekitar.
- f) Bentuk Aktualisasi Diri sebagai masyarakat pengabdian dan pencipta serta bertanggung jawab.
- g) Memberikan pemahaman akan pemanfaatan potensi alam maupun teknologi yang ada dijadikan sebagai suatu keselarasan yang dapat dipadukan.

1.3. Pokok Permasalahan

Beberapa kendala dan potensi yang diperoleh di kawasan Malang sebagai tempat pariwisata yang tepatnya berada pada Desa Srigonco, Kec. Bantur, Kab. Malang. Permasalahan yang dapat diambil dari kondisi dan situasi yang ada di kawasan pantai **Balekambang** kab.Malang, **sebagai berikut** :

- a) Wisatawan ataupun pengguna yang menjadi salah satu unsur pendapatan dan menjadi tolak ukur prioritas wisata menjadi faktor penentu berkembangnya produk wisata yang ada di kawasan Malang. Hal ini bisa dilihat beranekaragamnya permintaan wisatawan mulai dari wahana wisata pantai yang dirasakan kurang efektif dalam memwadahi segala aktifitasnya.
- b) Kabupaten Malang kurang melakukan optimalisasi potensi kawasan yang dapat dijadikan suatu kawasan yang fungsional. Kabupaten Malang sebenarnya memiliki beraneka-ragam keindahan panorama alam, namun optimalisasinya belum diimplementasikan dalam bentuk fasilitas yang memadai sehingga kedepannya dapat direalisasikan di kawasan tersebut..
- c) Dalam segi pembangunan maupun pengembangan yang ada di Malang belum memiliki bentuk visual dari bidang arsitektur yang dapat memberikan kesan tersendiri. Salah satu faktor yang menjadi kendala pada objek wisata yang ada di Malang-Raya adalah pengambilan lokasi tapak yang kurang strategis, dan sarana dan prasarana yang tidak memadai. Dalam pengelolaannya pun serta pengembangan objek wisata di

kabupaten Malang tidak maksimal, bahkan dari bentuk arsitekturalnya yang merupakan daya tarik utama sangat kurang diperhatikan.

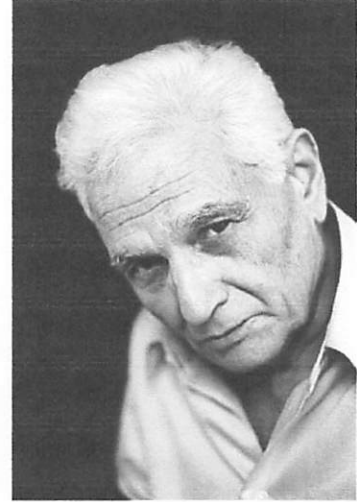
Dapat ditarik kesimpulan pada inti pokok permasalahan yang ada di atas, bahwa pengembangan dan sistem pengelolaan mulai dari berarsitektur dan pendekatan daya tarik bagi wisatawan dalam mengoptimalkan sarana dan prasarana dengan sumber daya alam maupun teknologi masih sangat kurang diperhatikan. Peningkatan mutu dan kualitas wisata menjadi faktor utama yang perlu diperhatikan dalam perencanaan mempertahankan kawasan wisata di **Malang-Raya** dengan melakukan pendekatan secara konseptual dan berbasis terbarukan.

BAB II

“ ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI”

2.1 Sejarah dan Pengertian Dekonstruksi

Munculnya pemahaman tentang ilmu arsitektur dekonstruksi berasal dari seorang filsuf dan ahli linguistik Perancis bernama **Jacques Derrida**. Derrida dilahirkan pada tanggal 15 Juli 1930 di El Biar, Aljazair dan meninggal di Paris, Perancis tanggal 8 Oktober 2004. Karena itu Derrida lebih dikenal sebagai filsuf Perancis daripada filsuf Aljazair. Melalui cara berfikir yang retrogresif, Derrida membongkar pemikiran para filsuf dan penulis besar modern dengan membaca karya tulisnya dengan teliti dan tajam sehingga dasar-dasar yang melandasinya dapat digunakan untuk mematahkan argumentasi yang disusun atas dasar-dasar tersebut.



Gambar 2.1
Jacques Derrida

Istilah **Dekonstruksi** pertamakali muncul dan digunakan dalam Ilmu Kesustraan 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.

Filsafat Derrida dipandang sebagai suatu kontroversi besar dalam bidangnya bahkan populer dengan sebutan “the genius of irony” (O’Hara, 1983). Pandangan Derrida yang membatasi perspektif keabsolutan kebenaran, menolak berbagai hubungan kausatif (sebab-akibat) dan mengembangkan filsafat *historis hermeunitis* yang memperlihatkan ciri-ciri, **sebagai berikut** :

1. Kebenaran tidak didekati melalui suatu observasi, melainkan melalui pemahaman arti/makna.
2. Pengkajian benar salahnya dari pemahaman tersebut tidak dilakukan melalui tes yang direncanakan melainkan melalui interpretasi-interpretasi yang benar akan meningkatkan intersubjektivitas, sedangkan interpretasi yang salah akan mendatangkan sangsi.
3. Pemahaman hermeneutis selalu mendasarkan pemahamannya pada pra pengertian yang dihasilkan dari situasi-situasi reflektif.

Dekonstruksi adalah sebuah metode pembacaan *teks*. Dengan dekonstruksi ditunjukkan bahwa dalam setiap *teks* selalu hadir anggapan-anggapan yang dianggap absolut. Padahal, setiap anggapan selalu kontekstual: anggapan selalu hadir sebagai konstruksi sosial yang menyejarah. Maksudnya, anggapan-anggapan tersebut tidak mengacu kepada makna final. Anggapan-anggapan tersebut hadir sebagai jejak *trace* yang bisa dirunut pembentukannya dalam sejarah.

Dekonstruksi adalah post-strukturalism yang merupakan reaksi pertama terhadap teor dan praktek struktural dari Claude Levu Strauss, Noam Chomsky dan semua yang mendapatkan pengertian dan pertentangan dalam struktur. Akan tetapi post-structuralism tidak memiliki sifat dekonstruksi di dalamnya sebagaimana dimaksudkan adalah adanya proses dislocation, de-composing, dan de-coding.

Menurut Nietzsche dan Derrida, Dekonstruksi terdiri dari komponen *de* dan *dis* yang bila diartikan:

“Dekonstruksi itu tidak tersentral, tidak terkomposisi dan memisah struktur ke dalam bagian menolak kepalsuan, mencemooh, mengutuk, mencela semua nilai dan tujuan yang dicapai oleh pemikiran tunggal dan menunjukkan sejauh mana keterkaitannya. Merendahkan sistem unity, menon-manusiawikan kemanusiaan, menon-sakralkan agama, menurunkan monarkhi, menon-sentralkan kota, menghancurkan dan menurunkan kualitas atau hanya dengan memindahkan saja.”

2.2 Filsafat Dekonstruksi

a) Bahasa

Jacques Derrida mengajukan sebuah konsep penting yang berkaitan dengan bahasa, yaitu *“sous rature”* (*under erasure*), yang diturunkan dari Marthin Heidegger. Menurut Derrida, penanda (*signifier*) tidak secara langsung menggambarkan pertanda (*signified*) seperti kaca memantulkan bayangan. Hubungan penanda-penanda tidak seperti dua sisi dari sehelai kertas yang digambarkan Saussure, karena tidak ada pemisahan yang jelas antara penanda dan petanda.

Struktur tanda ditentukan oleh jejak yang senantiasa absen. Tanda membawa kita pada tanda yang lain dan seterusnya tanpa batas, yang secara bergiliran menjadi penanda dan petanda. Makna tidak pernah identik dengan tanda. Makna berubah menurut konteks atau rantai penanda yang mengikatnya.

Pada akhirnya dapat disimpulkan bahwa bahasa tidak stabil seperti yang diduga oleh para strukturalis. Elemen-elemen bahasa tidak bisa didefinisikan, karena harus senantiasa dibaca/ditelusuri dalam kaitan dengan yang lain.

b) Metode Dekonstruksi

Dekonstruksi menurut Derrida adalah metode membaca teks secara teliti, sehingga premis-premis yang melandasinya dapat digunakan untuk meruntuhkan argumentasi yang disusun atas premis tersebut. Dekonstruksi dengan demikian membuktikan bahwa bibit

kehancuran sebuah teks ada dalam dirinya, berupa inkonsistensi dan paradoks dalam penggunaan premis dan konsep.

Derrida mengaitkan metode dekonstruksi dengan kritik terhadap "*metaphysics of presence*" yang menjadi asumsi dasar para filosof tradisional. Derrida menolak gagasan bahwa ada yang disebut "*present*" dalam pengertian suatu saat yang terdefiniskan sebagai *sekarang* (*now*). Derrida juga mengembangkan konsep "*Defferance*", yang dibentuk dari gabungan kata "*to differ*" dan "*to differ*" (*to delay, to postpone*).

c) Phonosentrisme

Dalam bahasa ucapan manusia dapat menangkap makna dan kesan kehadiran secara langsung. Akibatnya bahasa ucapan dihargai lebih tinggi dari bahasa tulisan. Bahasa tulisan dianggap sekedar peniruan atau transkripsi dari bahasa ucapan.

Usaha untuk mendekonstruksikan oposisi antara bahasa ucapan dan bahasa tulisan menurut Derrida dapat dilakukan melalui kritik terhadap "*metaphysics of presence*". Kata-kata yang diucapkan manusia segera hadir dalam kesadarannya secara intim, sementara tulisan cenderung merampas eksistensi manusia. Melalui kritik "*metaphysics of presence*" Derrida berusaha mengangkat bahasa tulisan pada posisi yang sejajar dengan bahasa lisan.

d) Logosentrisme

Apabila Phonosentrisme bertumpu pada suara, maka logosentrisme menurut Derrida bertumpu pada konsep kebenaran dan realitas hakiki yang tak dapat dikritik, yang disebut Metafisika. Metafisika adalah sistem berpikir yang berlandas pada "*binary opposition*", dua kutub yang satu dengan lain saling menyangkal. Oposisi binari mencerminkan suatu cara memandang atau ideologi yang cenderung menarik garis tegas antara apa yang bisa diterima dan apa yang harus ditolak, antara yang dianggap benar dan yang salah, antara permukaan dan isi. Oposisi binari menurut Derrida berkaitan dengan "sentrisme", yaitu kerinduan manusia akan pusat (*center*). Derrida berusaha menghancurkan oposisi binary yang dianggap telah membatasi cara berpikir manusia dan memperkokoh kehadiran metafisika dalam pikiran manusia. Ia memusatkan analisisnya pada daerah di antara oposisi tersebut (margin) dan berusaha menggeser fokus perhatian manusia dari pusat ke tepi, dari persamaan ke perbedaan, dari kesatuan ke fragmentasi, dan dari "*presence*" ke "*absence*", atau dari elemen pertama yang selama ini dianggap penting dan dominan ke elemen kedua yang dianggap tidak penting, subordinat, inferior atau negatif.

Pengertian dekonstruksi dalam arsitektur cenderung subjektif bila dilihat bagi tiap-tiap tokohnya. Hal ini terlihat dari karya-karya arsitekturnya yang memiliki karakter yang berlainan satu sama lain, tetapi seolah-olah memiliki persamaan pada bentuk luarnya yang kacau, abstrak, hanya berupa imajinasi namun kenyataannya dapat dibangun. Contoh perbedaan tersebut:

• Menurut **Peter Eisenman**

- Wujud dari suatu bangunan tapi mencerminkan segi fungsional dari bangunan tersebut, tetapi bukan sesuatu yang tematik. Misalnya: suatu dinding fungsinya sebagai pembatas, tetapi bentuk atau

- penampilannya tidak selalu harus terbatas seperti dinding umumnya (Post functional).
- Dekonstruksi adalah suatu bangunan dengan ide-ide yang tidak dapat dibangun
- Menurut **Bernard Tschumy**
 - Arsitektur suatu bangunan bukanlah merupakan suatu kesatuan dari susunan massa ataupun keterpaduan dari fungsi, struktur, estetika yang melengkapi secara nyata, tetapi bahkan merupakan anti sintesa yang berlawanan antara satu dengan yang lainnya.
 - Mencakup hal-hal yang bersifat konflik dari pada menggambarkan suatu objek dengan perbandingan ukuran yang sebenarnya, dalam arti setiap karyanya tidak berskala dan tidak dapat diukur dengan tepat.
 - Menurut **Zaha Hadid**
 - Setiap perancangan dari desain suatu karya arsitektur adalah merupakan suatu proyek percobaan yang harus menghasilkan sesuatu yang baru, belum pernah diciptakan orang sebelumnya.
 - Nilai dari setiap penciptaan harus abadi, dalam arti berlaku segala masa, terutama masa akan datang.
 - Menurut **Frank Gehry**
 - Anti post modern; anti classicism-neoclassicism; anti denial; tetapi tidak menutup kemungkinan untuk mengembangkan post modern sebagai perbendaharaan abstrak.
 - Pemikiran suatu desain bukanlah merupakan pemikiran kompleks, tapi hasil dari pemikiran tidak serius. Hasil yang nampak akan memberi kesan terpecah-pecah.

Perbedaan-perbedaan karakter gaya dan aliran empat tokoh dekonstruksi di atas akan nampak bahwa makna dekonstruksi itu sendiri seolah-olah kabur karena tidak adanya kesamaan, sedangkan adanya kesubjektifan yang nyata dari tiap karakter. Dekonstruksi merupakan suatu kebangkitan kembali dan perkembangan lanjutan dari apa yang telah ada di era-era tahun sebelumnya, suatu aliran yang populer dan berkembang pesat di Rusia, yaitu *suprematism* dan *constructivist*.

Dekonstruksi adalah merupakan suatu gerakan yang ingin melepaskan diri dari ketergantungan pada arsitektur modern, melepaskan diri dari kungkungan doktrin **form follow function**, menitikberatkan bentuk daripada fungsi, mengubah slogan menjadi **function follow form** atau ada juga yang menggantinya dengan **form follow fun**, bentuk bisa semaunya berdasarkan konsep sang arsitek, fungsi ruang mengikuti belakangan tanpa mengurangi nilai fungsi dan estetis. Dalam mencapai bentuk yang diinginkan terkadang menghadirkan dua hal yang saling bersebrangan dan berlawanan, antara ada dan tidak ada, ide kebanyakan berangkat dari elemen-elemen ruang yang telah dipisah-pisah dan diuraikan menjadi bagian-bagian yang kemudian dikomposisi ulang.

2.3 Jenis Arsitektur Dekonstruksi

Dekonstruksi Derridean dapat ditempuh melalui dua cara, yakni dekonstruksi teks arsitektur dan dekonstruksi program atau brief :

a) Dekonstruksi Teks

Dekonstruksi dapat dilakukan pada teks arsitektural seperti karya Vitruvius, Le Corbusier, dan penulis lainnya, dengan cara mencari kontradiksi internalnya. Robert Venturi misalnya dalam "*Complexity and Contradiction*" (1966) mencoba menyerang konsep "transparansi" yang oleh para kritikus dianggap sebagai ciri penting gerakan arsitektur modern yang membedakannya dari arsitektur masa sebelumnya. Venturi justru menonjolkan ciri "*Both-And*" yang tampil cukup dominan dalam arsitektur modern, yakni kualitas mendua seperti "terbuka tapi tertutup", "simetri tetapi tidak simetri", dan lain-lain. Menurut Venturi kualitas "luar" dan "dalam" tidak dapat ditentukan secara transparan melalui kehadiran dinding fisik. Bagian dalam suatu ruang mungkin merupakan bagian luar dari ruang lain.

b) Dekonstruksi Program

Dekonstruksi dapat dilakukan terhadap program yang dominan dalam tradisi arsitektur modern, seperti konsep estetika murni, kaitan bentuk dengan fungsi, dan lain-lain. Dekonstruksi program berusaha mematahkan otonomi modernisme dan kaidah-kaidahnya dengan menggunakan pembalikan konsep-konsep yang diturunkan dari modernisme sendiri atau sumber-sumber lain. Bernard Tschumi melakukan dekonstruksi program dengan beberapa pendekatan, yakni :

- **Cross Programming**

Menggunakan konfigurasi spasial tertentu untuk program yang sama sekali berbeda; misalnya bangunan gereja digunakan untuk tempat bowling. Menempatkan suatu konfigurasi spasial pada lokasi yang tidak berkaitan; misalnya museum diletakkan dalam bangunan struktur parkir, atau beauty parlour dalam sebuah gudang.

- **Transprogramming**

Mengkombinasikan dua program yang sifat dan konfigurasi spasialnya berbeda; misalnya planetarium dikombinasikan dengan roller-coaster, perpustakaan dengan track balap mobil.

- **Disprogramming**

Mengkombinasikan dua program sedemikian rupa sehingga konfigurasi ruang program pertama mengkontaminasi program dan konfigurasi ruang kedua; misalnya supermarket dikombinasikan dengan perkantoran.

Dalam proyek *Parc de la Villette Tschumi* melakukan dekonstruksi program dengan beberapa strategi :

- Menata arsitektur yang kompleks tanpa rujukan pada kaidah desain tradisional seperti komposisi, hierarki, keteraturan, tetapi pada konsep "*disjunction*", disosiasi dan fragmentasi.
- Memutarbalik oposisi klasik seperti bentuk-fungsi, struktur-ekonomi, dan menggantikannya dengan konsep konfiguiti dan superimposisi, permutasi dan substitusi.

Tschumi menghendaki agar Parc de la Villette yang luasnya 35 ha menjadi pusat budaya yang terbuka dengan susunan bangunan yang terfragmentasi, alih-alih struktur taman yang tunggal dan terpadu. Setiap saat program terbuka pada perubahan, sesuai dengan perubahan kebutuhan. Sebuah folies bisa beralih fungsi, dari restoran menjadi wartel, pusat informasi atau galeri seni, namun identitas taman secara keseluruhan dijaga konstan. La Villette tiak memiliki pusat dan hierarki. Bentuk

keseluruhan bukanlah hasil karya Tschumi, tetapi hasil sistem garis (jalur sirkulasi) dan sistem bidang (lahan). Dengan demikian la Villette terhindar dari proses homogenisasi yang akan membentuknya menjadi totalitas yang utuh. Karena la Villette senantiasa berada dalam proses perubahan, maknanya pun terus menerus berubah (undecidable).

Peter Eisenman menggunakan beberapa strategi untuk melakukan dekonstruksi program :

- Penolakan terhadap “antroposentrisme” dalam desain, yaitu rujukan pada proporsi fisik tubuh manusia sebagai ukuran ideal bagi segalanya.
- Penerapan proses “*scaling*”, melalui pengembangan tiga konsep destabilisasi: “*discontinuity*”, “*recursibility*” dan “*self-similarities*”.
- Penolakan terhadap “*center*” sebagai bagian paling penting dan memiliki hierarki lebih tinggi. Penolakan terhadap kekakuan oposisi dialektis dan kategori hierarkis tradisional seperti “*form follows function*”, “*ornament added to structure*”, digantikan oleh “*existing between*”, “*almost this or almost that, but not quite either*”.
- Pemahaman arsitektur secara tekstual dalam kaitan dengan “*otherness*”, “*trace*” dan “*absence*”.

Eisenman dalam proyek “*Romeo and Juliet*” untuk Venice Biennale 1986 mencoba memperlakukan lahan sebagai “*palimpsest*” dan “*quarry*” yang memiliki jejak-jejak memori dan potensi untuk digali lebih lanjut, sementara dalam proyek “*House X*” ia mencoba menghindari adanya pusat di dalam rumah.

2.4 Konsep Pemikiran Dekonstruksi Derridean

Pengaruh Derrida dalam arsitektur seolah mengisi kehampaan makna yang dirasakan para arsitek terhadap arsitektur modern maupun post-modern yang muncul sesudahnya. Pada dasarnya setiap manusia adalah filsuf yang ingin mendapatkan jawaban atas hal-hal hakiki dari apa yang dilakukannya atau dihadapinya.

Derrida adalah seorang filsuf dan ahli linguistik Perancis yang mempertanyakan kembali dan menggugat filsafat modern yang menjadi dasar bagi konsep-konsep pemikiran modern di segala bidang. Dengan cara berfikir retrogresif, ia membongkar pemikiran pada filsuf dan penulis besar dengan membaca karya tulisnya (*text*) dengan teliti dan tajam. Dalam *text-text* itu ia menemukan konsep-konsep yang kontradiktif, sehingga dengan demikian ia menunjukkan kekeliruan penulis yang bersangkutan.

Beberapa pernyataan kunci Derrida mengenai dekonstruksi antara lain :

- Dekonstruksi bukan semata-mata metoda kritis.
- Sikap dekonstruksi senantiasa afirmatif dan tidak negatif. Menembus dan menerobos berbagai wilayah disiplin keilmuan adalah kebutuhan dari dekonstruksi.
- Dekonstruksi tidak sesederhana untuk melupakan masa lalu.
- Dekonstruksi tidak semata-mata teoritikal, tetapi juga membina dan membangun struktur-struktur baru, namun tidak pernah menganggap selesai.
- Dekonstruksi senantiasa memberikan perhatian pada kelipatgandaan, keanekaragaman dan mempertajam keunikan-keunikan yang tak dapat direduksi dari masing-masing.

- Dalam konteks arsitektur Dekonstruksi menurut Derrida adalah suatu cara untuk mempertanyakan “arsitektur” dalam filosofi dan barangkali “arsitektur” itu sendiri.
- Dekonstruksi menolak secara seimbang terhadap yang menghubungkan dengan sesuatu yang spesifik modern atau post modern.

Dekonstruksi dalam filosofi Derrida adalah pekerjaan yang mencoba mengekspos sesuatu yang nampaknya bertentangan dengan hirarki nilai yang ada dengan ketidakpastian metafisik barat. Menentang strukturalisme, menampakkan perbedaan-permainan dan kekeliruan arti-yang selalu bekerja dalam mencari proses arti. Banyak buku yang ditulis oleh Derrida berisi pemikirannya yang menyangkut banyak bidang meliputi filsafat, bahasa, dan seni. Ia juga menciptakan banyak istilah baru dengan pengertian yang cukup rumit.

Dalam tulisan ini dibahas beberapa pemikiran Derrida yang mempunyai hubungan langsung dengan rancangan :

a) Perbedaan dan Penundaan Makna

Derrida mempersoalkan seluruh tradisi filsafat Barat yang bermuara pada pengertian “ada” sebagai “kehadiran”, atau yang disebut metafisika kehadiran. Dalam bahasa yang mudah dapat dikatakan yang hadir itulah yang “ada”. Kalau sesuatu yang tidak hadir ingin dihadirkan maka tanda dapat menjadi penggantinya. Jadi tanda menghadirkan (mempresentasikan) yang tidak hadir (*absence*).

Menurut Derrida, kata atau tanda kini tidak mampu lagi menghadirkan makna sesuatu yang dimaksud secara serta merta. Makna harus dicari dalam rangkaian tanda yang lain yang mendahului tanda yang pertama. Derrida menciptakan konsep “*difference*”, ada dua kata dalam bahasa Inggris yang mendekati kata ini yaitu “*to differ*” yaitu membedakan dan “*to defer*” yaitu menunda.

Dalam sistim tanda, konsep *difference* ini melihat bahwa antara yang hadir dan yang absen ada dalam kondisi saling tergantung bukannya saling meniadakan. Kehadiran baru punya makna bila ada kemungkinan absen yang setara.

b) Pembalikan Hierarki

Differensiasi secara ketat menghasilkan perbedaan dua kutub yang dipertentangkan secara diamatral (oposisi binari). Pandangan ini lebih jelas terlihat dalam faham Strukturalis yang diajukan oleh Ferdinand de Saussure dalam linguistik atau C. Levi-Strauss dalam Antropologi. Strukturalisme dalam memahami fenomena selalu mengadakan pemilahan (*differensiasi*) ke dalam elemen-elemen yang merupakan hasil abstraksi.

Derrida melakukan dekonstruksi terhadap pandangan oposisi ini dengan menempatkan kedua elemen tersebut tidak secara hierarkis yang satu di bawah yang lain, tetapi sejajar sehingga secara bersama-sama dapat menguak makna (kebenaran) yang lebih luas.

Arsitektur adalah suatu cabang seni yang paling materiil dibanding seni yang lain. Karena itu Arsitektur menghadapi banyak sekali kondisi oposisional karena harus mengakomodir banyak hal. Kondisi oposisional yang mencakup aspek non-materi ini dalam

bersitektur akhirnya harus diwujudkan dalam materi. Transformasi dari aspek non-materi ke tingkat materi merupakan suatu proses metaforis.

c) Pusat dan Marjinal

Perbedaan antara “pusat” dengan “marjinal” merupakan konsekuensi dari adanya hierarki yang ditimbulkan oposisi binari. Yang “marjinal” adalah yang berada pada batas, pada tepian, berada di luar (*outside*) karena itu dianggap tidak penting. Sementara yang “pusat” adalah yang terdalam, yang di jantung daya tarik dan makna dimana setiap gerakan berasal dan merupakan tujuan gerakan dari yang marjinal.

Derrida mempertanyakan keabsahan posisi ini dalam konsep “parergon” (*para* : tepi, *ergon* : karya), yaitu bingkai lukisan. Sebagai yang marjinal, parergon oleh Derrida diberi peranan yang penting untuk menunjukkan sikap pembalikan hierarki.

d) Pengulangan (iterability) dan Makna

Suatu kata atau tanda memperoleh maknanya dalam suatu proses berulang (iteratif) pada konteks yang berbeda. Dalam Arsitektur, penggunaan metafor secara berulang-ulang akan membuka pemahaman yang lebih baik terhadap makna yang dimaksudkannya.

2.5 Prinsip-prinsip dalam ber-Dekonstruksi

- a) Tidak ada yang absolut dalam arsitektur. Tidak ada satu cara atau gaya yang terbaik, atau landasan hakiki di mana seluruh arsitektur harus berkembang. Gaya klasik, tradisional, modern dan lainnya mempunyai posisi dan kesempatan yang sama untuk berkembang.
- b) Tidak ada ontologi dan teologi dalam arsitektur. Tidak ada tokoh atau figur yang perlu di dewakan atau disanjung.
- c) Dominasi pandangan dan nilai absolut dalam arsitektur harus segera diakhiri. Perkembangan arsitektur selanjutnya harus mengarah pada keragaman pandangan dan tata nilai.
- d) “Visiocentrism” atau pengutamaan indera penglihatan dalam arsitektur harus diakhiri. Potensi indera lain harus dimanfaatkan pula secara seimbang.
- e) Arsitektur tidak lagi identik dengan produk bangunan. Arsitektur terkandung dalam ide, gambar, model dan fisik bangunan, dengan jangkauan dan aksentuasi yang berbeda. Prioritas yang diberikan pada ide, gambar, mode dan bangunan harus setara, karena ide, gambar dan model tidak hanya berfungsi sebagai simulasi atau representasi gedung, tetapi bisa menjadi produk atau tujuan akhir arsitektur.

Menjamurnya perkembangan dekonstruksi dalam arsitektur di Amerika dan Eropa telah mengundang kontroversi baik pro maupun kontra dalam berbagai media cetak. Hal tersebut disebabkan karena berbagai tokoh dekonstruksi tersebut adalah para arsitek besar yang sangat berpengaruh (*influential*) terhadap arah kecenderungan arsitektur dewasa ini. Sejalan dengan ciri konseptual dekonstruksi yang licin, semakin memudahkan terjadinya salah interpretasi baik dalam pengolahan komposisi maupun struktur pembacannya.

2.6 Aliran-aliran Arsitektur Dekonstruksi

Terdapat beberapa perbedaan aliran dalam dekonstruksi, yang mana dipengaruhi oleh pergerakan masing-masing arsitek. Pada dasarnya ada

kecenderungan 4 bagian dekonstruksi yang mana nantinya tiap arsitek akan memiliki ciri khas aliran sendiri yang akan dibahas pada contoh kasus berikutnya. Bagian dekonstruksi :

a) Fragmentasi and Discontinuity

Pecahan dan diskontinuitas, aliran ini dianut oleh Frank Gehry, yang mana memecahkan keseluruhan bentukan menjadi berbagai bagian pecahan dan menjajarkan pecahan-pecahan tadi dengan filsafat seni.

b) Neo Constructivist ang dipeleopori Zaha Hadid

Inversional rotasi dari potongan-potongan besar menjadi dekomposisi perspektif yang distorsinya colorful. Atau juga sebagaimana dapat dilihat pada Parc de La Villette, Tschumi yang mana dapat terlihat permainan sirkulasi, grid, strip, dan confeti. Dalam Neo Constructivist, Zaha Hadid juga terkenal dengan flying beam dan cocktail stick, dan proyek lin yang membuat dekonstruksi menjadi begitu indah, dislocated-mengutip kata-katanya dan Leodinov-biasa disebut anti gravitational. Neo Konstruktivist ini terkenal optimis dan realistic sehubungan dngan mass culture.

c) Folies, Bernard Tschumy

Persilangan antara late conctrustivist Chernikov, estetik dari Kandinsky, dan dekonstruksi Perancis (Foucault dan Derrida). Mereka terkenal dan diperhitungkan sebagai titik pergerakan kemajuan constructivist, akan tetapi ide dan bentuk yang sama disintesis dan diambil sebagai titik ekstrim oleh Daniel Libeskind. Ia telah meyerap 'paham' dari beberapa sumber antara lain: Fragmentation milik Gehry; Flying Beams, dan Cocktail milik Koolhaas; representasi hermetic milik Eisenman. Kemudian kesemuannya itu dikombinasikan dengan satuan bentuk dan bahasa yang lain, yang mana keduanya sangat bersifat personal dan anti architectural.

d) Positive Nihilism, Peter Eisenman

Yang mana menemukan bahwa representasi itu sendiri merupakan tujuan akhir ari arsitektur. Adalah benar adanya bahwa telah pasti dengan kehilangan pusat, perbedaan yang tidak dapat dipisahkan dengan modernisme, massa yang uprooted, akhir dari identitas etnik-akan tetapi tema ini selalu menomor duakan figure retorisnya dan disublimasi menjadi satu set perubahan: catachresis, arabesque, grotesques atau pada masa lampau disebut: scaling., self similarity, dan transformation. Hampir seluruh bagian arsitekturnya bersifat secara abstrak (meskipun beberapa representasi konvensional telah masuk), ia tetap konsisten. Kebanyakan orang sulit untuk memahami karyanya, karena konsep yang ia terapkan sulit dipahami. Satu-satunya cara agar dapat menghargai karya Eisenman adalah dengan membaca dan melihat karyanya, maka akan ditemukan estetika, keindahan dan sedikit pergerakan, namun tetap privat

• **Penerapan Arsitektur Dekonstruksi**

- Kontradiksi antar elemen bangunan, ada irama.
- Kompleksitas disjungsi, kecenderungan kaku, kacau, bengkok, dan berbeda dari yang lain.
- Ruang eksplosif dengan lantai miring (tilted floors), cocktail sticks, penyimpanan/pembengkokan (warps), distorsi, anamorfisme.

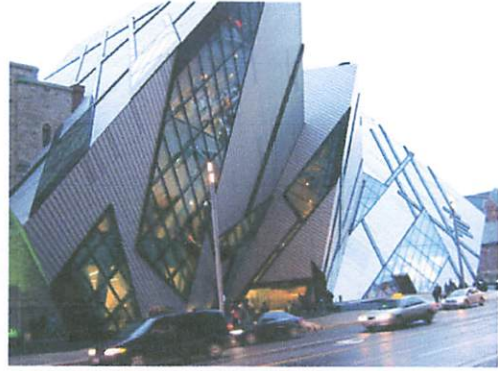
- Bentuk abstrak yang ekstrim Frenzed cacophony; violated perfection; random noise Tidak adanya keterikatan antara bentuk dan ruang yang ada di dalamnya.
 - Estetika nol derajat (degree zero), kekosongan erotik mesin machine eroticism) Ornamen pokoknya: pemecahan/fractal, skala, self similarity, catachresis, apocalypse.
 - Memperlihatkan kode pribadi Pro restricted metaphors: planetary arch; flying beam/balok melayang; knife blades; fish bananas.
 - Memunculkan kembali sejarah yang ada Kehancuran semu Simbolik pribadi
- **Ciri-ciri Arsitektur Dekonstruksi**
 - Bentuknya tidak berhubungan sama lain.
 - Tidak harmoni.
 - Abstrak dan ekstrim Permainan warna-warna dasar.
 - Terpecah-pecah, terbagi-bagi, tidak jelas bentuknya.
 - Penampilan bidang dan garis yang simpang siur dan tidak beraturan.
 - Keseluruhan struktur seperti akan runtuh.
- **Ideologi Arsitektur Dekonstruksi**
 - Pentingnya perbedaan, keterbedaan dari yang lain.
 - Memperlihatkan ke 'dekonstruksian'nya dengan kesan 'tulisan' yang didapat dari bangunan.
 - Tiap arsiteknya memiliki hak penuh atas desain bangunannya.
 - 'menakutkan' suatu kasus perancangan.
 - Terpecah-pecah, terbagi-bagi (fragmented), tidak jelas bentuknya (destructive) Arsitek adalah metafisika
- **Gaya yang dianut**
 - Kontradiksi antar elemen bangunan, ada irama.
 - Kompleksitas disjungsi, kecenderungan kaku, kacau, bengkok, dan berbeda dari yang lain.
 - Ruang eksplosif dengan lantai miring (tilted floors), cocktail sticks, penyimpanan/pembengkokan (warps), distorsi, anamorfisme.
 - Bentuk abstrak yang ekstrim Frenzed cacophony; violated perfection; random noise.
 - Tidak adanya keterikatan antara bentuk dan ruang yang ada di dalamnya.
 - Estetika nol derajat (degree zero), kekosongan erotik mesin machine eroticism).
 - Ornamen pokoknya: pemecahan/fractal, skala, self similarity, catachresis, apocalypse.
 - Memperlihatkan kode pribadi.
 - Pro restricted metaphors: planetary arch; flying beam/balok melayang; knife blades; fish bananas.
 - Memunculkan kembali sejarah yang ada.
 - Kehancuran semu.
 - Simbolik pribadi.

2.7. Bentuk Bangunan-bangunan Dekonstruksi

Berikut beberapa bangunan dekonstruksi dengan karakter dan bentuk yang memiliki typical masing-masing :

- **Royal Ontario Museum**

Royal Ontario Museum (ROM) adalah museum budaya dan sejarah alam yang berada di Toronto, Ontario, Kanada. Dengan pintu masuk utama menghadap Bloor Street di Downtown Toronto. Museum terletak di utara Queen Park di Universitas Toronto. Didirikan pada tahun 1912, museum ini telah lama mempertahankan hubungan erat dengan universitas sepanjang sejarah, sering berbagi keahlian dan sumber daya. Museum ini tetap di bawah kontrol langsung dan manajemen dari University of Toronto sampai 1968, ketika menjadi lembaga yang independen.



Gambar 2.2

- **Denver Arc Museum**

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



Gambar 2.3

- **Disney Concert Hall**

Walt Disney Concert Hall terletak di 111 South Grand Avenue di Downtown Los Angeles, California adalah hall keempat Los Angeles Music Center. Pada sekitar tahun 1964, masyarakat Los Angeles mulai membangun fasilitas seni kelas dunia yang cukup representatif. Saat itu, sebuah keluarga terpendang yang menguasai konglomerasi surat kabar The Los

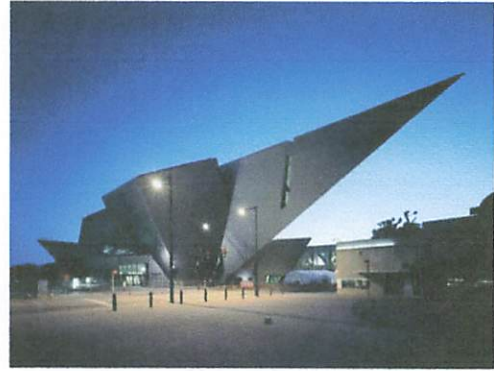


Gambar 2.4

Angeles Times berinisiatif menggerakkan sebuah cita-cita untuk mewujudkan sebuah tempat konser bagi Los Angeles Philharmonic. Dorothy Chandler adalah sosok yang mewakili keluarga ini dalam menggerakkan cita-cita besar tersebut.

- **Guggenheim Bilbao Museum**

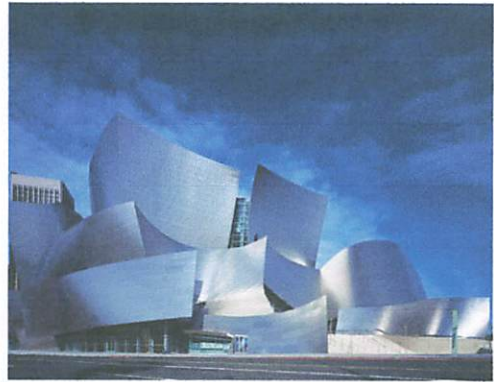
Guggenheim Bilbao Museum adalah museum seni modern dan kontemporer yang dirancang oleh arsitek Amerika-Kanada Frank Gehry, dibangun oleh Ferrovial dan terletak di Bilbao, Basque Country, Spanyol. Museum ini dibangun di sepanjang Sungai Nervion, yang mengalir melalui kota Bilbao sampai ke Pantai Atlantik. Guggenheim adalah salah satu dari beberapa museum milik Solomon R. Guggenheim Foundation.



Gambar 2.5

- **Weissmen Art Museum**

Frederick R. Weisman Art Museum merupakan museum seni yang terletak di kampus University of Minnesota di Minneapolis. Sebuah museum untuk pengajaran untuk universitas sejak 1934, museum ini dinamai Frederick R. Weissman, dan dirancang oleh arsitek Frank Gehry. Sering disebut "museum seni modern," memiliki 20.000 lebih koleksi lukisan Marsden Hartley, Alfred Maurer, Charles Biederman, penduduk asli Amerika.



Gambar 2.6

- **Vila Olimpica Hotel Arts**

The Vila Olimpica Hotel Arts berlokasi di Olympic Village Spanyol yang memiliki luas 150.000 square feet. Dengan waktu pelaksanaan yang cukup lama (1989-1992), bangunan ini menjadi sebuah karya yang unik. Dengan menampilkan bentukan-bentukan trimatra, bangunan yang merupakan transformasi dari bentuk ikan yang direalisasikan dalam sebuah konstruksi sepanjang 54 meter



Gambar 2.7

dengan ketinggian 35 meter. Dengan bentukan dan dimensi seperti ini, bangunan ini menjadi landmark bagi daerah sekitar.

- **Plaza EX (ekstertainment xenter)**

Plaza EX, singkatan dari Entertainment Xenter. Bangunan empat lantai yang dibuat dengan konsep moto MTV: "gue banget!". Target market-nya jelas: generasi MTV! "Generasi MTV itu kan menerima semua hajaran informasi. Mereka cenderung liar berekspresi. Desainnya mencaplok gaya generasi tersebut. Funky, trendy, sportif, dengan elemen-elemen nyentrik bergaya modern kontemporer, kesannya "semau gue" namun intelek. Gedung ini didesain oleh tim kecil dari Biro Arsitek Denton Corker Marshall (DCM).



Gambar 2.8

- **Der Neue Zollhof**

Bangunan ini berlokasi di tepi sungai Rheine di daerah publik yang berskala urban. Menempati lahan seluas 28.000 meter persegi menjadikan kompleks bangunan ini mampu menghadirkan sesuatu tanpa memikirkan keterbatasan ruang. Letaknya yang berada di tepi dermaga sungai menjadi nilai tambah karena memungkinkan terbentuknya open space di bagian muka kompleks bangunan yang membuat perpaduan visualisasi



Gambar 2.9

bentuk bangunan terekam dengan komposisi yang baik. Namun batasan tersebut tidak lantas membatasi bentukan yang terjadi. Unsur simpang siur yang menjadi salah satu ciri dari arsitektur dekonstruksi masih nampak jelas.

Dengan berbagai bentuk dan tampilan yang begitu ekstrim pada struktur maupun bentuk bangunan yang dirancang menimbulkan banyaknya kontradiksi antar elemen sehingga menimbulkan banyaknya permainan warna pada tiap sisi bangunan menumbuhkan Arsitektur Dekonstruksi ini mempunyai karakteristik tersendiri yang lebih unik.



BAB III

TINJAUAN LOKASI SITE

Kabupaten Malang adalah sebuah kabupaten di Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Ibu kotanya saat ini berada di Kota Malang. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 18 Tahun 2008, Kota Kepanjen ditetapkan sebagai ibu kota Kabupaten Malang yang baru. Kota Kepanjen saat ini sedang berbenah diri agar nantinya layak sebagai ibu kota kabupaten. Kabupaten ini berbatasan langsung dengan Kabupaten Jombang, Kabupaten Mojokerto, Kota Batu, dan Kabupaten Pasuruan di utara, Kabupaten Lumajang di timur, Samudra Hindia di selatan, serta Kabupaten Blitar dan Kabupaten Kediri di barat. Sebagian besar wilayahnya merupakan pegunungan yang berhawa sejuk, Malang dikenal sebagai salah satu daerah tujuan wisata utama di Jawa Timur.

3.1 Pembagian administratif

Kabupaten Malang terdiri atas 33 kecamatan, yang dibagi lagi menjadi sejumlah desa dan kelurahan. Pusat pemerintahan di Kecamatan Kepanjen. Pusat pemerintahan sebelumnya berada di Kota Malang. Kota Batu dahulu bagian dari Kabupaten Malang, sejak tahun 2001 memisahkan diri setelah ditetapkan menjadi kota. Ibukota kecamatan yang cukup besar di Kabupaten Malang antara lain Lawang, Singosari, Dampit, dan Kepanjen.

Daftar kecamatan

1. Ampelgading
2. Bantur
3. Bululawang
4. Dampit
5. Dau
6. Donomulyo
7. Gedangan
8. Gondanglegi
9. Jabung
10. Kalipare

11. Karangploso
12. Kasembon
13. Kepanjen
14. Kromengan
15. Lawang
16. Ngajum
17. Ngantang
18. Pagak
19. Pagelaran
20. Pakis
21. Pakisaji
22. Poncokusumo
23. Pujon
24. Sumbermanjing Wetan
25. Singosari
26. Sumberpucung
27. Tajinan
28. Tirtoyudo
29. Tumpang
30. Turen
31. Wagir
32. Wajak
33. Wonosari

3.2 Keadaan geografis

Kabupaten Malang terletak pada 112°03'51" sampai 112°57'00" Bujur Timur 7°44'55" sampai 8°26'35" Lintang Selatan. Kabupaten di sebelah utara berbatasan dengan Kabupaten Pasuruan dan Kabupaten Mojokerto, timur berbatasan dengan Kabupaten Probolinggo dan Kabupaten Lumajang, barat berbatasan dengan Kabupaten Blitar dan Kabupaten Kediri dan selatan berbatasan dengan Samudra Indonesia

Dengan kondisi diatas, maka Kabupaten Malang adalah kabupaten terluas kedua di Jawa Timur setelah Kabupaten Banyuwangi. Sebagian besar wilayahnya berupa pegunungan. Bagian barat dan barat laut berupa

pegunungan, dengan puncaknya Gunung Arjuno (3.339 m) dan Gunung Kawi (2.651 m). Di pegunungan ini terdapat mata air Sungai Brantas, sungai terpanjang di Jawa Timur.

Bagian timur merupakan kompleks Pegunungan Bromo-Tengger-Semeru, dengan puncaknya Gunung Bromo (2.392 m) dan Gunung Semeru (3.676 m). Gunung Semeru adalah gunung tertinggi di Pulau Jawa. Kota Malang sendiri berada di cekungan antara kedua wilayah pegunungan tersebut. Bagian selatan berupa pegunungan dan dataran bergelombang. Dataran rendah di pesisir selatan cukup sempit dan sebagian besar pantainya berbukit.

Kabupaten Malang memiliki potensi pertanian dengan iklim sejuk. Daerah utara dan timur banyak digunakan untuk perkebunan apel. Daerah pegunungan di barat banyak ditanami sayuran dan menjadi salah satu penghasil sayuran utama di Jawa Timur. Daerah selatan banyak digunakan ditanami tebu dan hortikultura, seperti salak dan semangka. Selain perkebunan teh, Kabupaten Malang juga berpotensi untuk perkebunan kopi, dan coklat (daerah pegunungan Kecamatan Tirtoyudo). Hutan jati banyak terdapat di bagian selatan yang merupakan daerah pegunungan kapur. Serta Terdapat potensi wisata pantai salah satu di antaranya adalah Pantai BALEKAMBANG.

3.3 Sejarah

Menurut perkiraan Bantur dibuka sekitar tahun 1830-an. Saat itu masih hutan belukar yang belum bernama, tokoh yang membuka hutan dikenal dengan nama Kyai Radiman, muslim taat sekaligus seorang tentara Pangeran Diponegoro yang (sangat mungkin) bersembunyi dari kejaran kompeni setelah Pangeran Diponegoro tertangkap setelah dipancing dari persembunyian oleh Kompeni dengan cara di ajak berunding.

Makam Kyai Radiman sampai sekarang masih ada di Jl. Kyai Radiman. Daerah itu masuk dalam wilayah Bantur Tengah.

Menurut riwayat orang-orang tua-tua, Kyai Radiman tewas dibunuh atas perintah kompeni dengan cara halus yaitu diadakan acara makan-makan, pihak

belanda mengiris semangka dengan sebilah pisau yang diolesi racun mematikan di satu sisi dari pisau. Kyai Radiman tidak curiga atas beracunnya semangka karena semangka di belah di depan mata, padahal pisau pembelah diolesi racun. Semangka yang bersentuhan dengan sisi pisau beracun dihadirkan untuk Kyai Radiman, sementara yang bersih dari racun dihadirkan ke pihak lingkaran belanda.

Sedangkan nama desa Bantur sendiri berasal dari nama Banturono (Mbah Bantur), anak dari Kyai Radiman.

Sedangkan seorang tokoh (yang saat ini ditulis tokoh tersebut masih hidup) yang mengenal nama-nama teman sepelarian Kyai Radiman dan ke daerah mana di wilayah Kabupaten Malang mereka sembunyi adalah Mbah Slamet, saat ini tinggal sekitar 800 meter di utara Pasar Bantur.

Bantur saat ini mayoritas dihuni oleh keturunan jawa dan sebagian keturunan madura. Di Kecamatan ini terdapat wahana wisata Pantai Balekambang dan Kondang Merak.

Daftar kelurahan / desa

1. Bandungrejo
2. Bantur
3. Karang Sari
4. Pringgodani
5. Rejosari
6. Rejoyoso
7. Sumberbening
8. Srigonco
9. Wonokerto
10. Wonorejo



Batas Kecamatan

Kecamatan Bantur berbatasan dengan:

- **Selatan** : Samudra Indonesia
- **Barat** : Pagak dan Donomulyo
- **Utara** : Gondanglegi
- **Timur** : Gedangan

3.4 Gambaran umum tentang lokasi

Lokasi site yang diusulkan di dalam proses perancangan hotel wisata berada di kabupaten malang. Dengan dasar pertimbangan, kabupaten malang merupakan kawasan yang memiliki potensi wisata pantai, sehingga di wilayah tersebut perlu adanya suatu bangunan yang dapat menarik perhatian para wisatawan asing maupun lokal sebagai tempat peristirahatan sementara maupun untuk memfasilitasi para pengunjung wisata pantai tersebut.

Pemilihan lokasi yang tepat, akan sangat mempengaruhi pengembangan tempat wisata pantai tersebut, juga mempengaruhi perkembangan kawasan sekitar site.

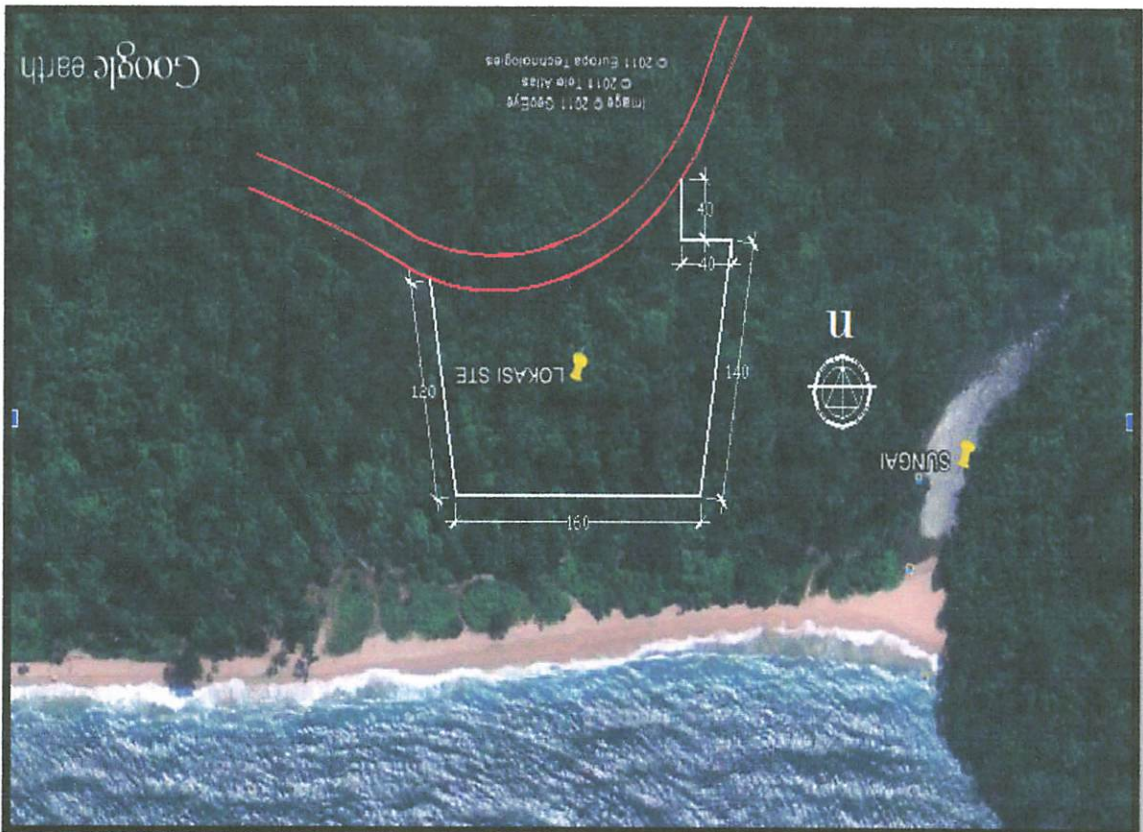
Lokasi yang dipilih berada pada Desa Srigonco, Kec. Bantur, Kab. Malang dikawasan Pantai Balekambang, pantai ini merupakan pantai lepas yang langsung berhadapan dengan laut selatan.

3.5 Data-data dan wilayah administrative site:

- Luas site : 20.000 m²
- Desa : Sringoco
- Kecamatan : Bantur
- Batas sebelah utara : Hutan
- Batas sebelah selatan : Pantai
- Batas sebelah timur : Sungai
- Batas sebelah barat : Hutan

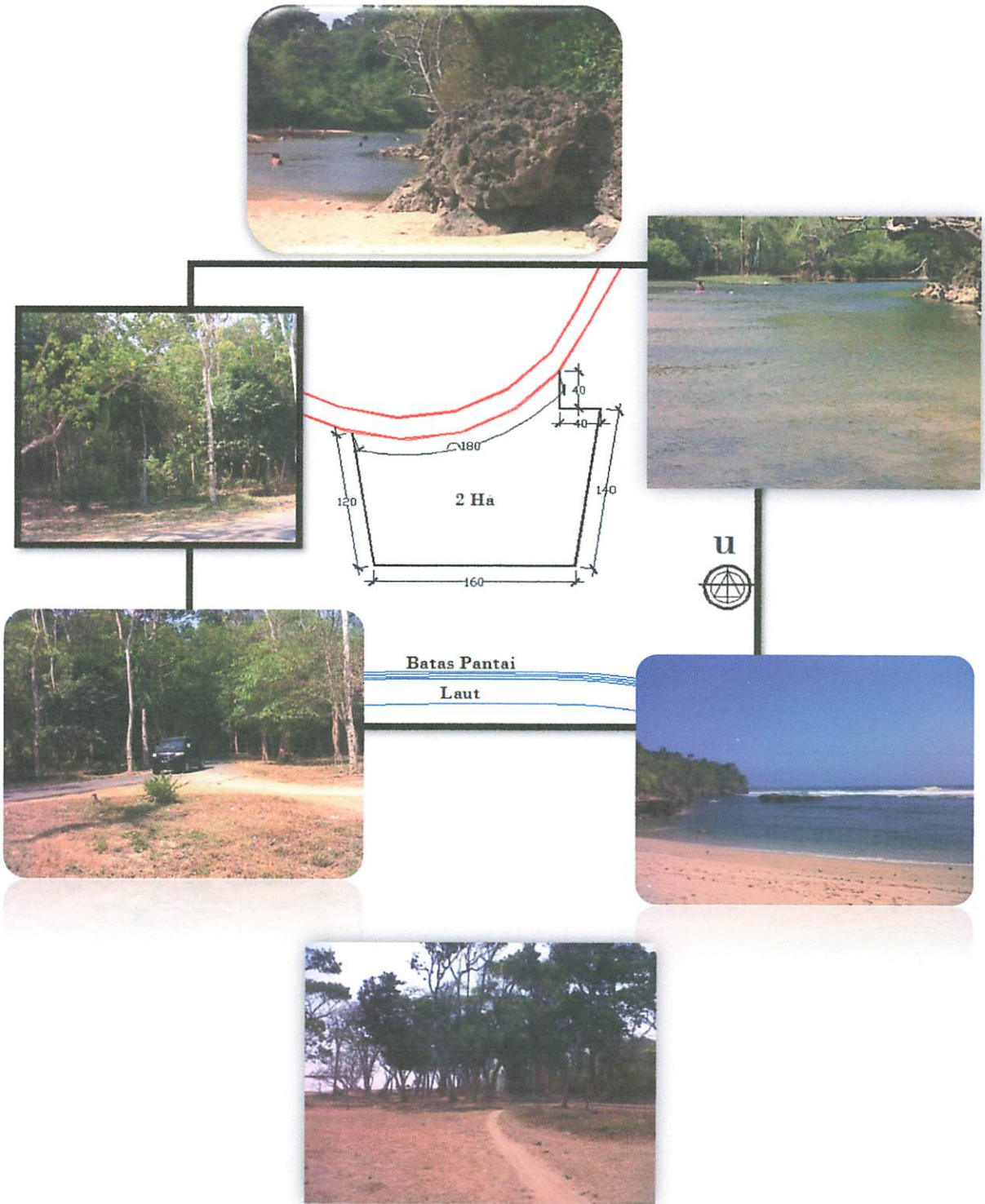


SITE



Gambar 3.1

3.6 . Data Eksisting Site



Gambar 3.2

3	5	2	2	0	1	c
3	0	0	0	0	0	c
3	2	0	2	0	1	c

3 IV

**“ HOTEL WISATA (RESORT) PANTAI KABUPATEN MALANG-RAYA”
(PANTAI BALEKAMBANG)**

4.1. Pengertian Hotel

Secara harfiah, kata *Hotel* dulunya berasal dari kata *HOSPITIUM* (bahasa Latin), artinya ruang tamu. Dalam jangka waktu lama kata *hospitium* mengalami proses perubahan pengertian dan untuk membedakan antara *Guest House* dengan *Mansion House* (rumah besar) yang berkembang pada saat itu, maka rumah-rumah besar disebut dengan *HOSTEL*.

Rumah-rumah besar atau hostel ini disewakan kepada masyarakat umum untuk menginap dan beristirahat sementara waktu, yang selama menginap para penginap dikoordinir oleh seorang *host*, dan semua tamu-tamu yang (selama) menginap harus tunduk kepada peraturan yang dibuat atau ditentukan oleh *host (HOST HOTEL)*.

Sesuai dengan perkembangan dan tuntutan orang-orang yang ingin mendapatkan kepuasan, tidak suka dengan aturan atau peraturan yang terlalu banyak sebagaimana dalam hostel, dan kata hostel lambat laun mengalami perubahan. Huruf “s” pada kata hostel tersebut menghilang atau dihilangkan orang, sehingga kemudian kata hostel berubah menjadi *Hotel* seperti apa yang kita kenal sekarang.

Menurut beberapa pengertian Hotel didefinisikan sebagai berikut :

- ☒ Menurut Dirjen Pariwisata – Depparpostel
Hotel adalah suatu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunan, untuk menyediakan jasa penginapan, makan dan minum,serta jasa lainnya bagi umum, yang dikelola secara komersial.
- ☒ Menurut Surat Keputusan Menteri Perhubungan R.I No. PM 10/PW – 301/Phb. 77, tanggal 12 Desember 1977

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

■ Menurut Webster

Hotel adalah suatu bangunan atau suatu lembaga yang menyediakan kamar untuk menginap, makan dan minum serta pelayanan lainnya untuk umum.

4.2. 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 serta keperluan usaha lainnya¹.



Resort adalah tempat peristirahatan di musim panas, di tepi pantai/di pegunungan yang banyak dikunjungi².

Resort adalah tempat wisata atau rekreasi yang sering dikunjungi orang dimana pengunjung datang untuk menikmati potensi alamnya³.

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 resor, bila ada tamu yang mau hitch-hiking berkeliling sambil menikmati keindahan alam sekitar resort ini.⁴

Resort adalah sebuah kawasan yang terencana yang tidak hanya sekedar untuk menginap tetapi juga untuk istirahat dan rekreasi.⁵

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. ⁶

4.3. Pengertian Hotel Resort

Hotel Resort didefinisikan sebagai hotel 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.

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

4.4 . Faktor Penyebab Timbulnya Hotel Resort

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

a) **Berkurangnya waktu untuk beristirahat**

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

b) **Kebutuhan Manusia akan rekreasi**

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

c) **Kesehatan**

Gejala-gejala stress dapat timbul akibat pekerjaan yang melelahkan sehingga dapat mempengaruhi kesehatan tubuh manusia. Untuk dapat memulihkan kesehatan baik para pekerja maupun para manula

membutuhkan kesegaran jiwa dan raga yang dapat diperoleh di tempat berhawa sejuk dan berpemandangan indah yang disertai dengan akomodasi penginapan sebagai sarana peristirahatan.

d) **Keinginan Menikmati Potensi Alam**

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

4.5. Karakteristik Hotel Resort

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

a. **Lokasi**

Umumnya berlokasi di tempat-tempat berpemandangan indah, pegunungan, tepi pantai dan sebagainya, yang tidak dirusak oleh keramaian kota, lalu lintas yang padat dan bising, "Hutan Beton" dan polusi perkotaan. Pada Hotel Resort, kedekatan dengan atraksi utama dan berhubungan dengan kegiatan rekreasi merupakan tuntutan utama pasar dan akan berpengaruh pada harganya⁷.

b. **Fasilitas**

Motivasi pengunjung untuk bersenang-senang dengan mengisi waktu luang menuntut ketersedianya fasilitas pokok serta fasilitas rekreatif indoor dan outdoor. Fasilitas pokok adalah ruang tidur sebagai area privasi. Fasilitas rekreasi outdoor meliputi kolam renang, lapangan tennis dan penataan landscape.⁸

c. **Arsitektur dan Suasana**

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

d. **Segmen Pasar**

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

4.6. Klasifikasi Hotel

Yang dimaksud dengan klasifikasi atau penggolongan hotel ialah suatu sistem pengelompokkan hotel-hotel ke dalam berbagai kelas atau tingkatan, berdasarkan ukuran penilaian tertentu.

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

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

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

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

Namun pada tahun 1977 ternyata sistem klasifikasi yang telah ditetapkan tersebut dianggap tidak sesuai lagi. Maka dengan Surat Keputusan Menteri Perhubungan No. PM.10/PW.301/Pdb – 77 tentang usaha dan klasifikasi hotel, ditetapkan bahwa penilaian klasifikasi hotel secara minimum didasarkan pada :

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

Berdasarkan pada penilaian tersebut, hotel-hotel di Indonesia kemudian digolongkan ke dalam 5 (lima) kelas hotel, yaitu :

- § Hotel Bintang 1
()
- § Hotel Bintang 2
()
- § Hotel Bintang 3
()
- § Hotel Bintang 4
()
- § Hotel Bintang 5 ()

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

- ¾ Untuk menjadi pedoman teknis bagi calon investor (penanam modal) di bidang usaha perhotelan.
- ¾ Agar calon penghuni hotel dapat mengetahui fasilitas dan pelayanan yang akan diperoleh di suatu hotel, sesuai dengan golongan kelasnya.
- ¾ Agar tercipta persaingan (kompetisi) yang sehat antara

pengusahaan hotel.

- ¾ Agar tercipta keseimbangan antara permintaan (*demand*) dan penawaran (*supply*) dalam usaha akomodasi hotel.

Pada tahun 1970-an sampai dengan tahun 2001, penggolongan kelas hotel bintang 1 sampai dengan bintang 5 lebih mengarah ke aspek bangunannya seperti luas bangunan, jumlah kamar dan fasilitas penunjang hotel dengan bobot penilaian yang tinggi. Tetapi sejak tahun 2002 berdasarkan Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata No. KM 3/HK 001/MKP 02 tentang penggolongan kelas hotel, bobot penilaian aspek mutu pelayanan lebih tinggi dibandingkan dengan aspek fasilitas bangunannya.

Walaupun demikian seorang perencana dan perancang bangunan yang ingin membuat sebuah Hotel khususnya Hotel Ressort dapat mengacu pada Ketentuan dan Kriteria Klasifikasi Hotel Ressort dapat mengacu pada Ketentuan dan Kriteria Klasifikasi Hotel yang dikeluarkan oleh Direktorat Jenderal Pariwisata tahun 1995. Akan tetapi untuk jumlah kamar tidak diharuskan sesuai dengan golongan kelas hotel asalkan seimbang dengan fasilitas penunjang serta seimbang antara pendapatan dan pengeluaran dari hotel tersebut. Hal ini berdasarkan Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor. KM 3/HK 001/MKP/02.

4.7. Persyaratan dan Kriteria Hotel Resort Bintang 5

Untuk membangun sebuah Hotel Ressort khususnya Bintang 5 harus memperhatikan persyaratan dan kriteria bangunan sebagai berikut :

- 1) Lokasi dan lingkungan
~ Lokasi hotel mudah dicapai kendaraan umum/pribadi roda empat langsung ke area hotel dan dekat dengan

tempat wisata.

- ~ Hotel harus menghindari pencemaran yang diakibatkan gangguan luar yang berasal dari suara bising, bau tidak enak, debu, asap, serangga dan binatang mengerat.
- 2) Hotel harus memiliki taman baik di dalam maupun di luar bangunan.
- 3) Hotel harus memiliki tempat parkir kendaraan tamu hotel.
- 4) Tersedianya fasilitas Olah Raga dan Rekreasi
 - ~ Hotel harus mempunyai sarana kolam renang dewasa dan anak-anak.
 - ~ Tersedianya area permainan anak.
 - ~ Tersedianya Diskotik atau Night Club.
 - ~ Hotel pantai menyediakan fasilitas untuk olah raga air.
 - ~ Hotel gunung menyediakan fasilitas untuk olah raga gunung seperti mendaki gunung, menunggang kuda atau berburu.
 - ~ Hotel harus menyediakan satu jenis sarana olah raga dan rekreasi lainnya merupakan pilihan dari tennis, bowling, golf, fitness center, sauna, billiard, jogging.
- 5) Bangunan hotel memenuhi persyaratan perizinan sesuai dengan Undang-Undang yang berlaku.
 - ~ Ruang hotel memperhatikan arus tamu, arus karyawan, arus barang/produksi hotel.
 - ~ Unsur dekorasi Indonesia harus tercermin dalam :
 - Ruang Lobby
 - Restoran
 - Kamar Tidur
 - Function Room

- 6) Banyak kamar tidur standar berjumlah 100 buah termasuk 4 kamar suite (sekarang ketentuan jumlah kamar sudah tidak berlaku, maka dalam perencanaan dan perancangan skripsi ini jumlah kamar tidak harus sebanyak 100 kamar).
- ~ Semua kamar dilengkapi dengan kamar mandi di dalam.
 - ~ Luas Minimal :
 - Kamar Standar = 26 m²
 - Kamar Suite = 52 m²
 - ~ Tinggi Kamar Minimal = 2,60 m
 - ~ Kamar tidur kedap suara (noise 40 dB)
 - ~ Pintu dilengkapi dengan alat pengaman berupa kunci double lock.
 - ~ Untuk Hotel Pantai :
 - Lantai dari teraso/ubin/marmer/kayu.
 - Lantai tidak licin, kualitas tinggi.
 - ~ Untuk Hotel Gunung :
 - Seluruh lantai dilapisi karpet
 - Komposisi vynil 20 %, wool atau jenis bahan lain yang tidak mudah terbakar 80 %.
 - ~ Jendela dengan tirai yang tidak tembus sinar dari luar.
 - ~ Tersedia alat pengatur suhu kamar tidur dan ventilasi/exhaust di kamar mandi
 - ~ Interior kamar mencerminkan suasana Indonesia.
 - ~ Dinding kamar mandi harus dengan bahan kedap air.
 - ~ Tersedia instalasi air panas dan air dingin
 - ~ Perlengkapan Kamar Tidur :
 - Tersedia tempat tidur dengan perlengkapan untuk 1 (satu) orang atau untuk 2 (dua) orang sesuai dengan ukuran kamar standar :
 - Ukuran tempat tidur 1 (satu) orang
 - 2,00 m x 1,00 m

Ukuran tempat tidur 2 (dua) orang

2, 00 m x 1, 60 m

~ Perlengkapan Kamar Mandi :

- Tersedia *Bathup* anti slip, *Shower*, *Grabbar*

dan tempat sabun

- Wastafel

- dan lain-lain

7) Hotel harus menyediakan restoran minimal 3 buah yang berbeda jenisnya, salah satunya *Coffe Shop*.

~ Jumlah tempat duduk sebanding dengan luas restoran dengan ketentuan 1,5 m² per tempat duduk.

~ Tinggi restoran tidak boleh rendah dari tinggi ruang tamu (2, 60 m).

8) Hotel harus menyediakan satu bar yang terpisah dari restoran.

~ Jumlah tempat duduk sebanding dengan luas bar dengan ketentuan 1,1 m² per tempat duduk.

~ Lebar ruang kerja bar tender minimal 1 m.

~ Bar dilengkapi dengan tempat untuk mencuci peralatan dan perlengkapan yang terdiri dari atas :

- Wastafel dengan dua buah keran air panas dan air dingin.

- Mesin pencuci gelas.

- Saluran pembuangan air.

9) Tersedianya *Function Room* yaitu ruang untuk acara-acara tertentu (ruang serba guna).

10) Tersedianya *Lobby* dengan luas minimal 100 m².

11) Hotel harus menyediakan *Lounge*.

12) Hotel menyediakan telepon umum di *lobby*.

13) Hotel menyediakan toilet umum di *lobby*.

~ Toilet Pria :

- Urinoir 4 (empat) buah

- WC 2 (dua) buah

- Wastafel

~ Toilet Wanita :

- WC 3 (tiga) buah
 - Wastafel
 - Ruang Rias dengan kaca rias
- 14) Hotel menyediakan ruangan yang disewakan untuk keperluan lain di luar kegiatan usaha hotel minimal 3 ruangan untuk kegiatan yang berbeda.
- 15) Hotel harus menyediakan ruangan poliklinik.
- 16) Tersedianya Dapur dengan luas sekurang-kurangnya 40 % dari luas restoran.
- ~ Ruang dapur terdiri dari :
 - Ruang Persiapan
 - Ruang Pengolahan
 - Ruang Penyimpanan Bahan Makanan
 - Ruang administrasi (*Chef*)
 - Ruang Pencucian dan penyimpanan peralatan/perlengkapan
 - Ruang Penyimpanan bahan bakar gas/elpiji untuk dapur
 - ~ Lantai dapur tidak licin.
 - ~ Dinding dapur dilapisi dengan tegel kedap air setinggi langit-langit.
 - ~ Penerangan dapur minimal 200 lux.
- 17) Tersedianya area Administrasi yang terdiri dari Kantor Depan (*Front Office*) dan Kantor Pengelola Hotel
- 18) Tersedianya area Tata Graha.
- ~ Ruang Seragam (*Uniform Room*)
 - ~ Ruang Lena dengan luas minimal 50 m² beserta rak.
 - ~ Ruang Jahit Menjahit
 - ~ *Room boy*
 - Tersedia ruang pelayanan kamar tamu minimal 1 (satu) buah untuk setiap 40 kamar
 - ~ Ruang Binatu dengan luas minimal 100 m²
- 19) Tersedianya area dan ruang Operator
- ~ Tersedianya Gudang yang terdiri dari :
 - Gudang bahan makanan dan minuman

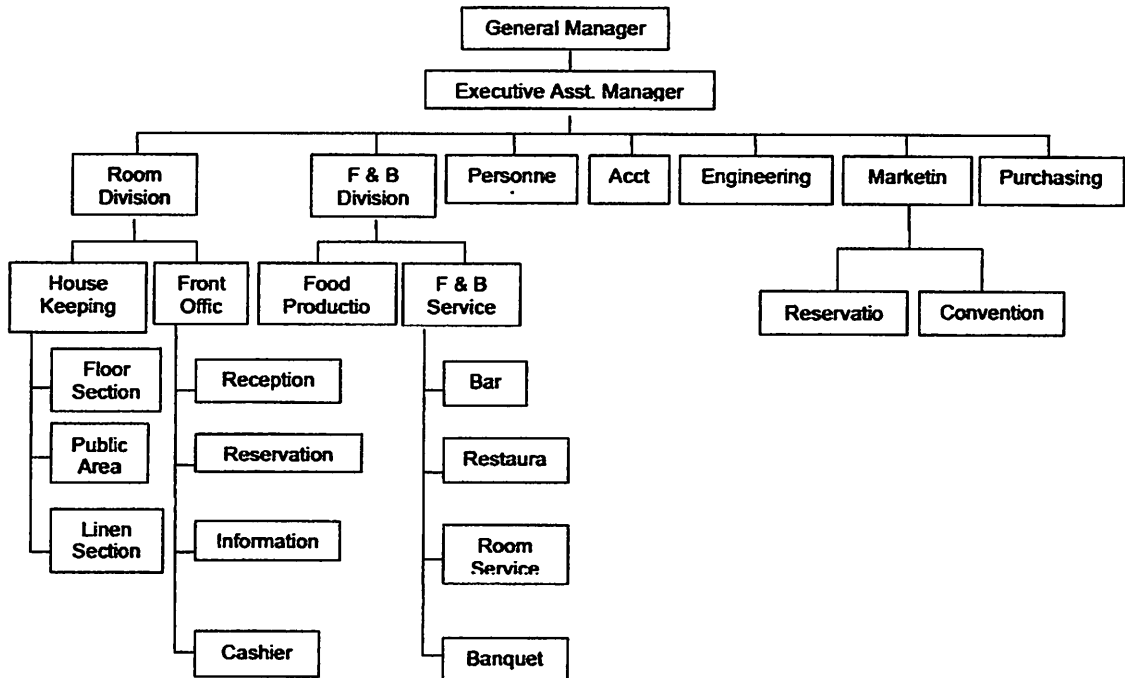
- Gudang peralatan dan perlengkapan
- Gudang untuk engineering
- Gudang Botol Kosong
- Gudang barang-barang bekas
- ~ Ruang penerimaan barang/bahan yang dapat menampung minimal 1 (satu) truk..

- ~ Ruang Karyawan
 - Ruang Loker dan kamar mandi/WC yang terpisah untuk pria dan wanita.
 - Ruang Makan Karyawan.
 - Dapur Karyawan.
 - Ruang Ibadah Karyawan.



4.8. Struktur Organisasi Usaha Hotel

Struktur Organisasi Hotel Menengah



4.9. PRINSIP DESAIN HOTEL RESORT

Penekanan perencanaan hotel yang diklasifikasikan sebagai hotel resort dengan tujuan *pleasure* dan rekreasi adalah adanya kesatuan antara bangunan dengan lingkungan sekitarnya, sehingga dapat diciptakan harmonisasi yang selaras.⁹

Disamping itu perlu diperhatikan pula bahwa suatu tempat yang sifatnya rekreatif akan banyak dikunjungi wisatawan pada waktu-waktu tertentu, yaitu pada hari libur. Oleh karena itu untuk mempertahankan *occupancy rate* tetap tinggi, maka sangat perlu disediakan pula fasilitas yang dapat dipergunakan untuk fungsi non- rekreatif seperti, *function room* dan *banquet*¹⁰.

Setiap lokasi yang akan dikembangkan sebagai suatu tempat wisata memiliki karakter yang berbeda, yang memerlukan pemecahan yang khusus. Dalam

merencanakan sebuah hotel resort perlu diperhatikan prinsip-prinsip desain sebagai berikut.¹¹

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

4.10. STUDI KASUS

1. HOTEL RESORT PUTRI DUYUNG, ANCOL

Hotel ini terletak di kawasan Ancol tepatnya di Jalan Lodan Timur No.7 Jakarta Pusat. Hotel yang berlokasi di tepi pantai ini mempunyai luas lahan ±16 hektar dengan bentuk "cottage". Setiap cottage terdiri dari 2 (dua) sampai 9 (sembilan)

bangunan yang berbeda tipe kamarnya. Kamar tidur pada Hotel Resort Putri Duyung berjumlah 125 kamar dengan spesifikasi sebagai berikut :

• Kamar tipe Standart (*Standard Room*) :

- Cottage Kerang	jumlah kamar	10 buah
- Cottage Bawal	jumlah kamar	10 buah
- Cottage Hiu	jumlah kamar	10 buah
- Cottage Kepiting	jumlah kamar	12 buah
- Cottage Penyu	jumlah kamar	14 buah
- Cottage Kakap	jumlah kamar	10 buah

• Kamar tipe *Deluxe (Unique Deluxe Room)* :

- Cottage Kole-kole	jumlah kamar	2 buah
- Cottage Leva-leva	jumlah kamar	2 buah
- Cottage Mayang	jumlah kamar	2 buah
- Cottage Leti-leti	jumlah kamar	2 buah
- Cottage Kuda Laut	jumlah kamar	5 buah

• Kamar tipe *Suite (Deluxe Suite Room)* :

- Cottage Kerapu	jumlah kamar	3 buah
- Cottage Tongkol	jumlah kamar	4 buah

• Kamar tipe Keluarga (*Family Room*) :

Golden Room

- Cottage Cucut	jumlah kamar	3 buah
- Cottage Teripang	jumlah kamar	3 buah
- Cottage Udang	jumlah kamar	3 buah
- Cottage Ubur-ubur	jumlah kamar	3 buah
- Cottage Rajungan	jumlah kamar	4 buah
- Cottage Tenggiri	jumlah kamar	3 buah

- Cottage Cakalang jumlah kamar 4 buah
- Cottage Lumba-lumba jumlah kamar 9 buah

Duyung Room

- Cottage Duyung jumlah kamar 5 buah

Marlin

- Cottage Marlin 400 jumlah kamar 1 buah
- Cottage Marlin 500 jumlah kamar 1 buah
- Cottage Marlin 600 jumlah kamar 1 buah
- Cottage Marlin 700 jumlah kamar 1 buah
- Cottage Marlin 800 jumlah kamar 1 buah

Paus

- Cottage Paus 100 jumlah kamar 1 buah
- Cottage Paus 200 jumlah kamar 1 buah
- Cottage Paus 300 jumlah kamar 1 buah



HASIL SURVEY

- ¾ Tipe : Standard Room
- ¾ Terdiri dari : 2 (dua) lantai
- ¾ 1 lantai terdiri dari 1 kamar standard
- ¾ 1 kamar terdiri dari :
 - R. Tamu - R. Tidur
 - Pantry - KM/WC
- ¾ Luas Bangunan : ± 64 m²



Gambar 4.1

- ¾ Tipe : Unique Deluxe Room
- ¾ Terdiri dari : 1(satu) lantai
- ¾ 1 (satu) kamar terdiri dari :
 - R. Tamu - R. Tidur
 - Pantry - KM / WC
- ¾ Luas Bangunan = ± 120 m²



Gambar 4.2

¾ Tipe : Suite Room

¾ 1 (satu) kamar terdiri dari :

- R. Tamu - R. Tidur

- Pantry - KM / WC

¾ Luas Bangunan = ± 81m²



Gambar 4.3

¾ Tipe : Family Room

¾ 1 (satu) kamar terdiri dari :

- R. Tamu - R. Tidur

- Dapur - KM / WC

- R. Tidur Anak

¾ Luas Bangunan = ± 88 m²



Gambar 4.4

Fasilitas Penunjang



Gambar 4.5

¾ Fungsi : Ruang Serba Guna

¾ Luas Bangunan = ± 756 m²



Gambar 4.6

¾ Fungsi : Ruang Serba Guna

¾ Luas Bangunan = ± 676 m²



Gambar 4.7

¾ Fungsi : Tempat ibadah

¾ Luas Bangunan = ± 60 m²



Gambar 05

Restoran + Bar

- ¾ Di dalam Restoran terdapat :
 - Bar
 - Toilet
 - Dapur
 - Gudang
- ¾ Luas Bangunan = ± 200 m²

Gambar 4.8



Gambar 06

Kolam Renang

- ¾ Kolam renang yang terletak di atas laut, tidak terdapat Ruang Bilas

Gambar 4.9

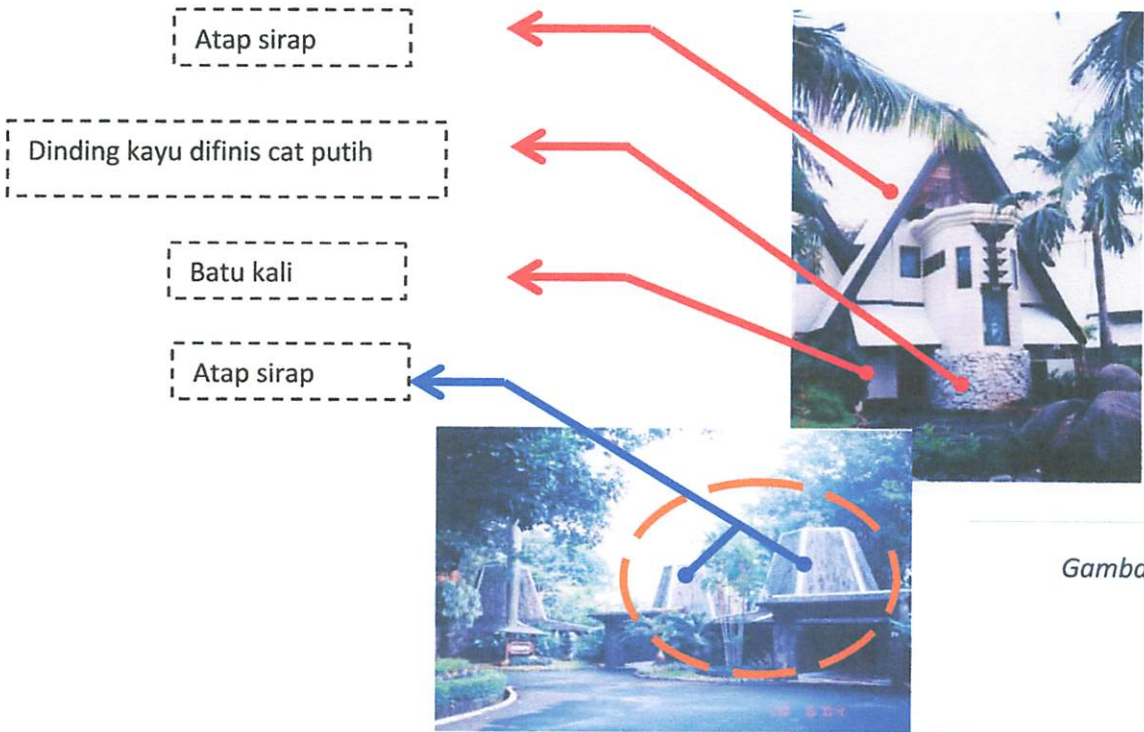


Gambar 4.10

- ¾ Sebagai Sarana Olah Raga

Selain yang tersebut di atas fasilitas penunjang lainnya seperti minishop, kantor pengelola hotel, dan lain-lain.

Penggunaan Bahan Bangunan



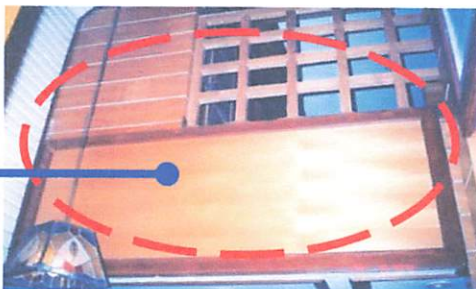
Gambar 4.12

- Kayu
- Bata /batako

Gambar 4.13



dominasi bahan



Gambar 4.14

4.11. Peranan Lokasi

Penekanan perencanaan hotel yang diklasifikasikan sebagai hotel resort dengan tujuan pleasure dan rekreasi adalah adanya kesatuan antara bangunan dengan lingkungan sekitarnya, sehingga dapat diciptakan harmonisasi yang selaras. Disamping itu perlu diperhatikan pula bahwa suatu tempat yang sifatnya rekreatif akan banyak dikunjungi wisatawan pada waktu-waktu tertentu, yaitu pada hari libur. Oleh karena itu untuk mempertahankan occupancy rate tetap tinggi, maka sangat perlu disediakan pula fasilitas yang dapat dipergunakan untuk fungsi non-rekreatif seperti, function room dan banquet.

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

- a. Kebutuhan dan persyaratan individu dalam melakukan kegiatan wisata.
 - Suasana yang tenang dan mendukung untuk istirahat, selain fasilitas olah raga dan hiburan.
 - Aloneness (kesendirian) dan privasi, tetapi juga adanya kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain berpartisipasi dalam aktivitas kelompok.
 - Berinteraksi dengan lingkungan, dengan budaya baru, dengan Negara baru dengan standar kenyamanan rumah sendiri.

- b. Pengalaman unik bagi wisatawan.
 - Ketenangan, perubahan gaya hidup dan kesempatan untuk relaksasi.
 - Kedekatan dengan alam, matahari, laut, hutan, gunung, danau, dan sebagainya.
 - Memiliki skala yang manusiawi.
 - Dapat melakukan aktivitas yang berbeda seperti olah raga dan rekreasi.
 - Keakraban dalam hubungan dengan orang lain diluar lingkungan kerja.
 - Pengenalan terhadap budaya dan cara hidup yang berbeda.

- c. Menciptakan suatu citra wisata yang menarik
 - Memanfaatkan sumber daya alam dan kekhasan suatu tempat sebaik mungkin.
 - Menyesuaikan fisik bangunan terhadap karakter lingkungan setempat.
 - Pengolahan terhadap fasilitas yang sesuai dengan tapak dan iklim setempat.

4.12. Metode penelitian dan pencarian data

1) Studi Literatur

Dengan cara mencari teori ilmiah dalam bentuk buku, majalah pendukung dan lain sebagainya yang berhubungan dengan permasalahan.

2). Metode Analisa

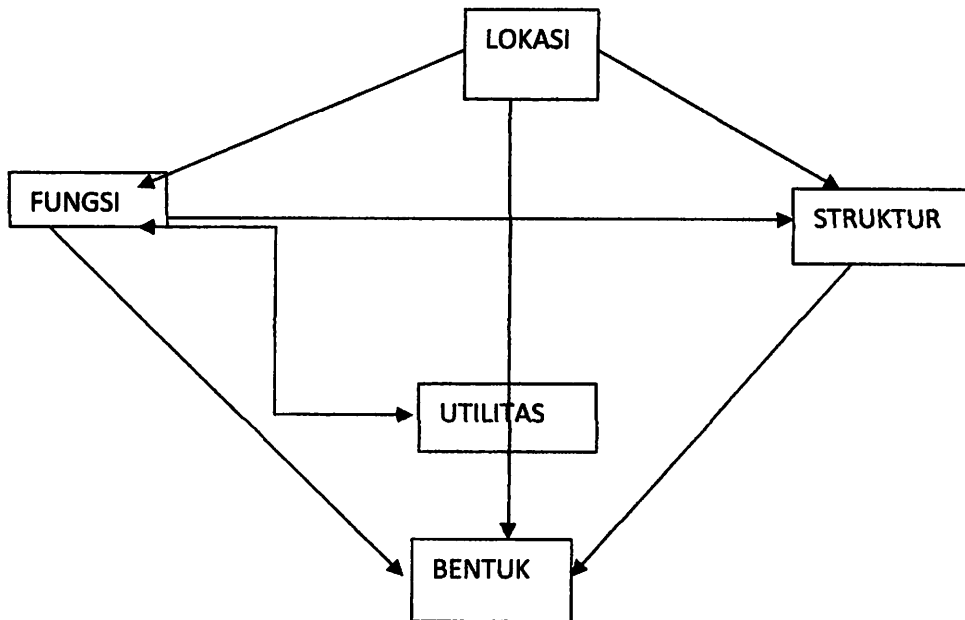
Menganalisa kaitan antara teori dengan kasus yang muncul (survey Objek lokasi).

4.13 Peranan Arsitektur Terhadap Lokasi

Sehingga saya mencoba menghadirkan Warna baru pada **Bentuk** Hotel resort di Indonesia dan pada wilayah Malang raya khususnya yaitu hotel resort dipinggiran **Pantai Balekambang** yang tepatnya berada pada Desa Srigonco, Kec. Bantur, Kab. Malang , kawasan pantai ini merupakan pantai lepas yang langsung berhadapan dengan laut selatan. Guna memberikan pemahaman sekaligus jawaban atas kekhawatiran masyarakat kebanyakan yang berparadigma bahwa Arsitektur dengan teknologi terbaru dan Dekonstruksi adalah sosok *Raksasa yang menyeramkan* dan masyarakat awam masih sangat tabu akan hal itu, tidak hanya itu saja, saya akan coba mengkombinasikannya dengan nilai-nilai sosial budaya masyarakat sekitar karena "Dekonstruksi" Bukanlah gaya ataupun jenis akan tetapi Dekons adalah sebuah hasil pemikiran Kritis akan teori-teori yang terlalu membatasi dan mencoba menciptakan wajah baru dalam BerArsitektur sehingga didalamnya tidak akan ada lagi Kekakuan dan Kemutlakan yang membatasi Kreativitas, dan inovasi.

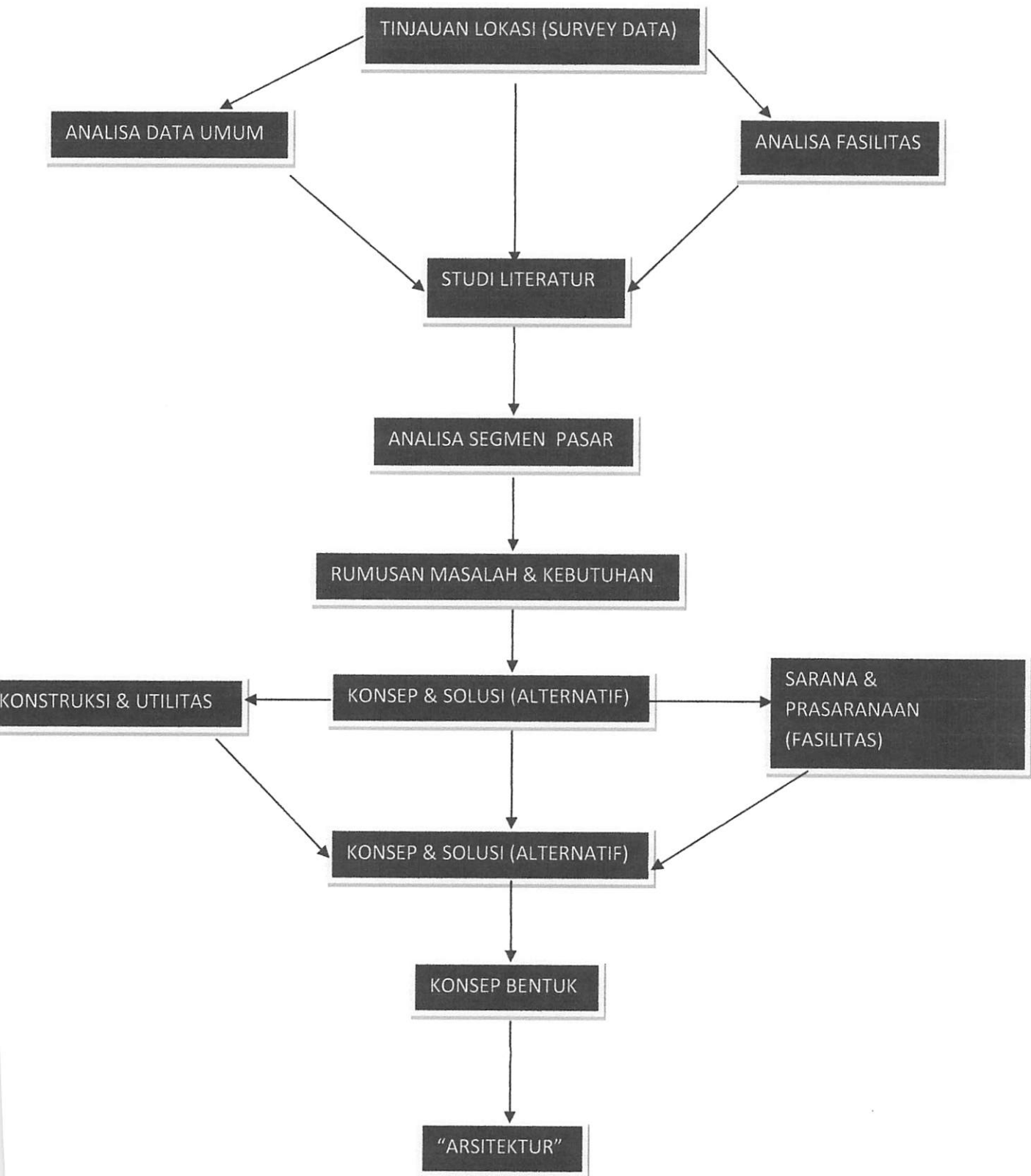
Keberadaan sebuah Hotel Resort diharapkan menjadi salah satu solusi bagi masyarakat yang menginginkan kesegaran jiwa dan raga serta kenyamanan yang sulit didapatkan di tengah kota.

- Kaitan antara **bentuk, lokasi, fungsi, struktur** maupun **utilitas** akan saya coba jelaskan dalam bentuk bagan sebagai berikut :



- Lahirnya suatu Bentuk dalam berarsitektural melalui proses awal pemilihan lokasi serta analisisnya, setelah didapatkan lokasi yang cocok dengan konsep, judul maupun Tema maka akan muncul fungsi sesuai dengan aktivitas yang ada, kemudian untuk memfasilitasi aktivitas itu maka ditentukanlah struktur maupun utilitas yang sesuai dengan lokasi maupun fungsi, sehingga akan tercipta sebuah bentuk yang dihasilkan dari proses pemilihan lokasi, dengan kata lain Hirarki yang terjadi sehingga memunculkan sebuah bentuk adalah hasil penyesuaian dari langkah pemilihan objek lokasi, struktur, utilitas sehingga terlahir sebuah fungsi dan bentuk pun otomatis akan mengikuti fungsi tersebut (Hirarki).

4.14. DIAGRAM LANGKAH PEMIKIRAN

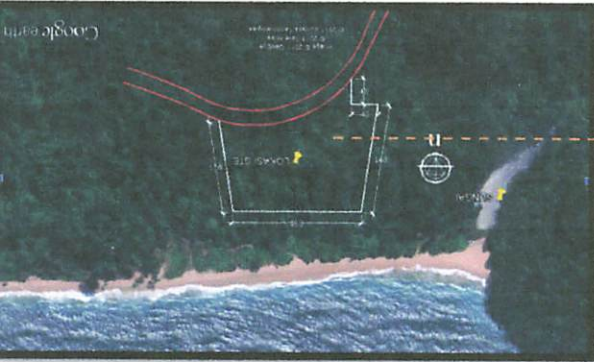


BAB V
" ANALISIS "

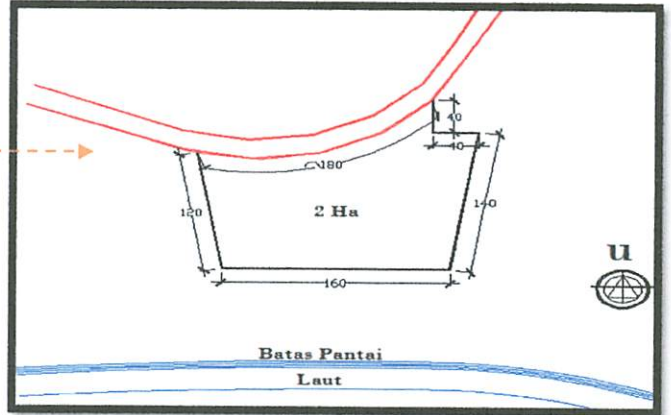
5.1. Analisa Tapak

Lokasi site yang dipilih berada pada Desa Srigonco, Kec. Bantur, Kab. Malang, Tepatnya dikawasan Pantai Balekambang

Lokasi site yang dipilih merupakan pantai lepas yang langsung berhadapan dengan laut selatan



gambar 1.1



gambar 1.2

Kondisi Lingkungan terhadap tapak :

- o Luas site : 20.000 m2
- o Desa : Sringoco
- o Kecamatan : Bantur
- o Batas sebelah utara : Hutan
- o Batas sebelah selatan : Pantai
- o Batas sebelah timur : Sungai
- o Batas sebelah barat : hutan

Data terhadap tapak :

- o Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 50% - 60%.
- o Tinggi Lantai Bangunan (TLB) : 4 - 5 Lantai.
- o Garis Sempadan Bangunan (GLB) : 4 - 13 Meter: Hutan

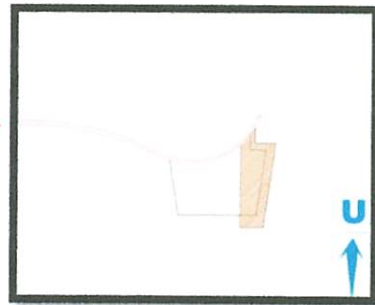
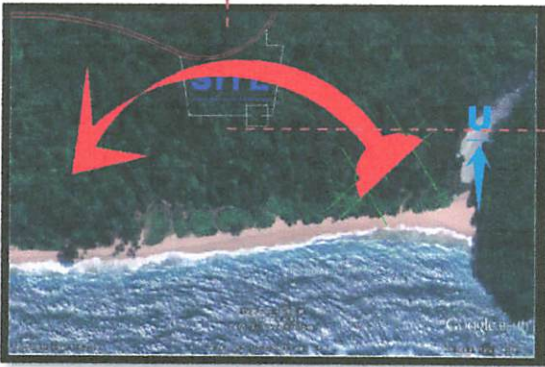
5.2. Analisa Matahari

• Analisa Intensitas Matahari

Terdapat beberapa area yang mengalami dampak negatif terhadap site terutama kenyamanan yang disebabkan sinar matahari langsung.

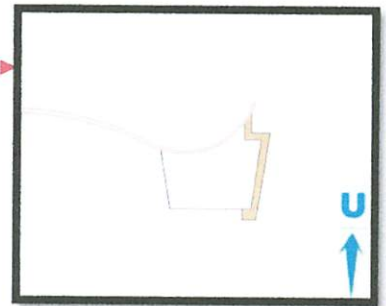
daerah tapak yang terkena sinar matahari langsung mulai pukul 07.00-terbenamnya matahari.

gambar 2.1



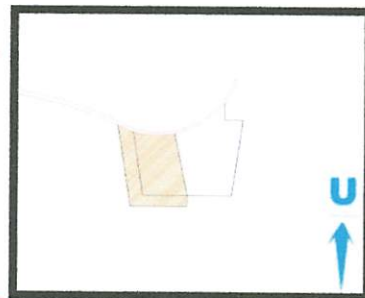
gambar 2.2

sinar matahari langsung mulai pukul 07.00-12.00



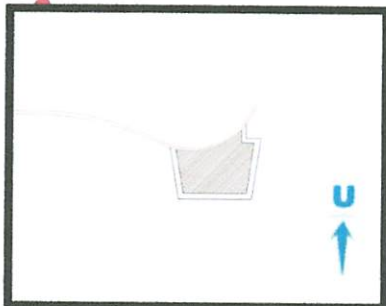
gambar 2.3

matahari langsung mulai pukul 01.00-terbenamnya matahari.



gambar 2.4

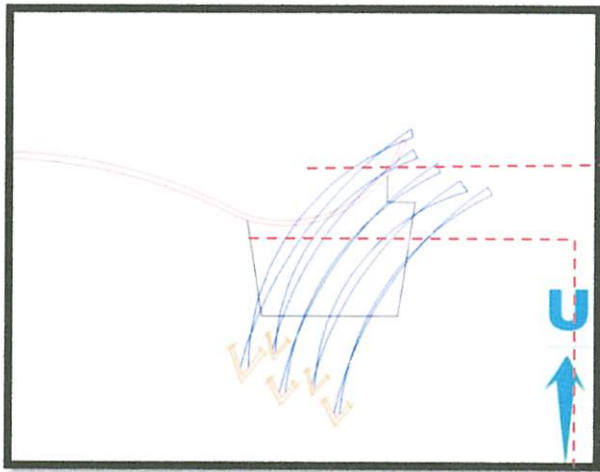
gambar 2.5



Daerah yang memiliki efek bayangan cukup banyak berada di tengah site. Dengan itu, pada bagian site yang terkena sinar matahari langsung diberikan elemen-elemen yang dapat mengurangi intensitas sinar matahari.

5.3. Analisa Angin dan Suhu Udara

Desa Sringoco memiliki suhu udara yang cukup panas dengan intensitas cahaya matahari yang sangat tinggi setiap hari karena daerah tersebut adalah wilayah yang berhadapan langsung dengan bibir pantai selatan.



gambar 3.1

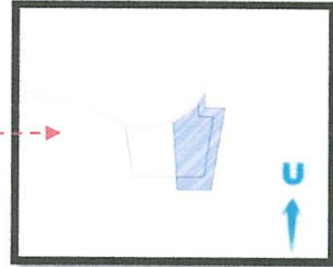
gambar di samping adalah daerah aliran angin secara langsung oleh aliran angin laut dan angin darat. Karena lokasi adalah wilayah pantai lepas.

gambar 3.4



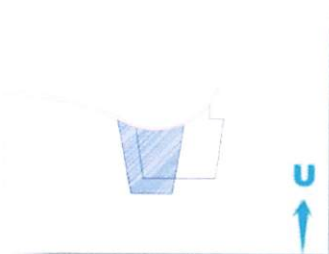
Karna lokasi site langsung menghadap Pantai Lepas yang sehingga intensitas anginnya sangat tinggi. Aliran anginpun tidak hanya berorientasi dari utara ke selatan bahkan angin hampir masuk dari empat arah melalui lokasi site dikarenakan angin laut maupun angin darat yang berhembus pada saat siang dan malam hari

gambar 3.2

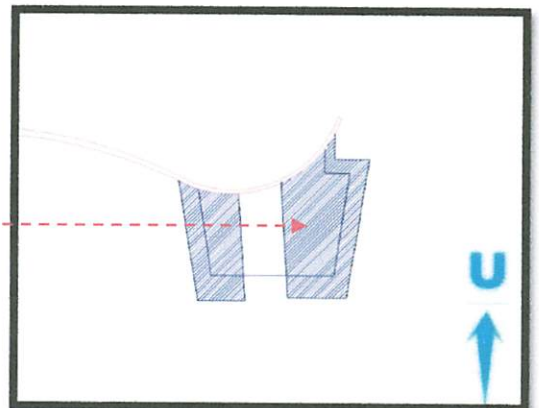


Gambar di atas merupakan letak daerah yang menerima angin secara langsung dari sisi utara.

gambar 3.3



gambar 3.5



gambar di atas adalah bagian site yang hampir dari setiap arah melewati site dengan intensitas udara yg cukup kuat dikarenakan oleh angin laut dan angin darat.

5.4. Analisa Potensi Site "View"



gambar 4.2



gambar 4.4

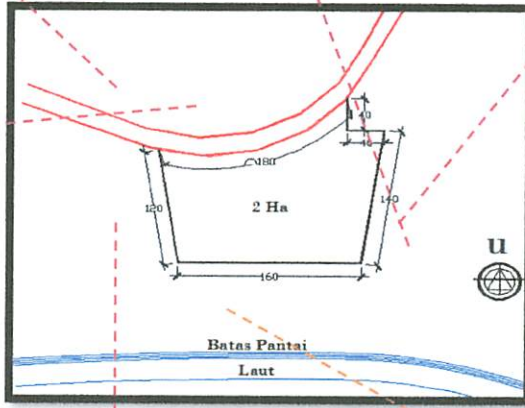
View ke arah Utara
view yang langsung mengarah ke arah hulu sungai yang bersebrangan langsung dengan pantai dan potensi hutan yang mendominasi sekitar



gambar 4.6



gambar 4.3



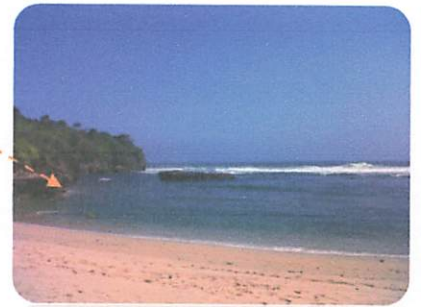
gambar 4.1

Gambar 4.5

Gambar 4.7

View ke arah Timur

potensi site berupa hutan dan akses jalan utama menuju site dan pantai balekambang, intensitas kendaraan relatif padat ketika hari libur dengan kondisi jalan yang sempit dan rusak sehingga hanya bisa dilewati oleh kendaraan pribadi roda empat dan roda dua



View ke arah Selatan
potensi view site dengan panorama pantai pasir putih yang sangat menawan dengan ketinggian ombak lebih kurang 2-3 meter serta terumbu karang yang langsung bisa dinikmati langsung dari tepi pantai

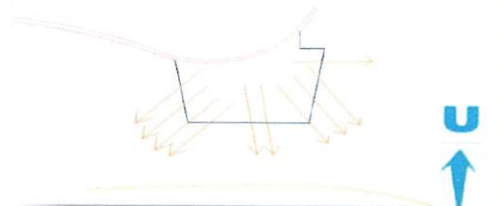
Gambar 4.8

View ke arah Barat

terdapat juga beberapa view dengan aktifitas yang relatif ramai pada saat hari libur pada sisi barat site yang merupakan area pariwisata dan warung penjual kaki lima yang berjejer disepanjang pinggir pantai

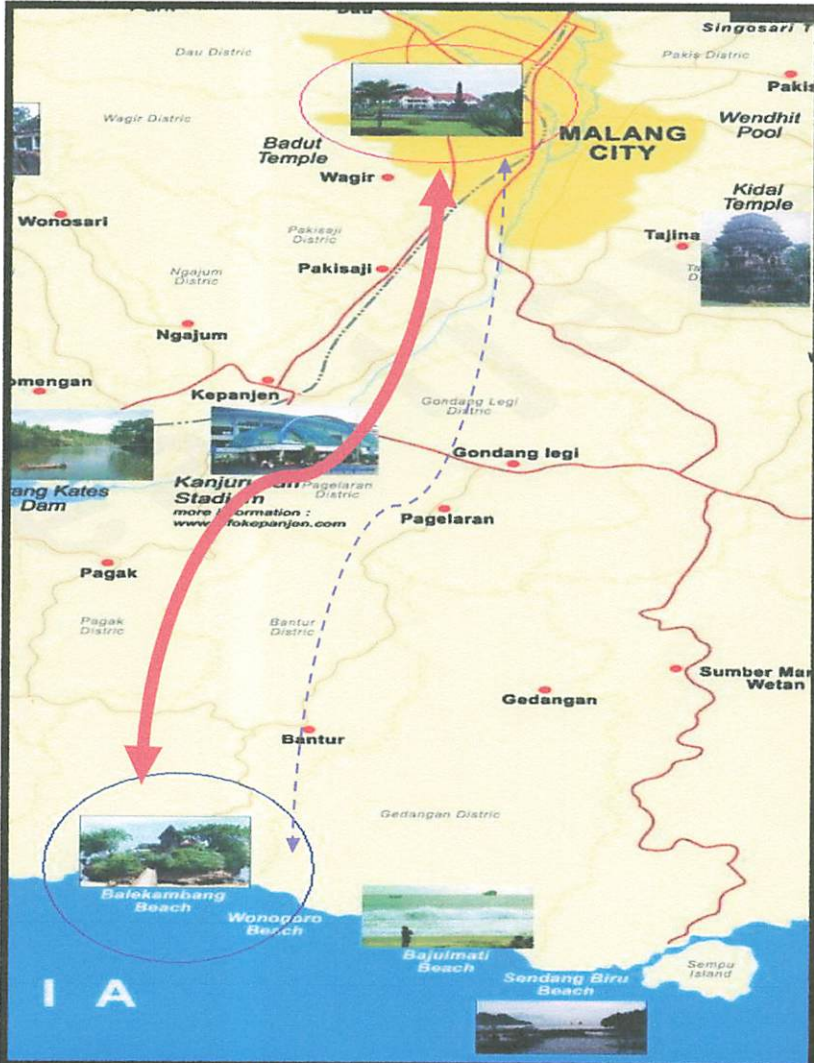


View ke arah pantai, hutan dan sungai adalah view terbaik untuk orientasi pada tapak



5.5. Aksesibilitas

Track wisata kali ini ke Laut Selatan tepatnya ke lokasi Pantai Balekambang yang ada di Kecamatan Bantur, 65 km arah ke selatan dari kota Malang.

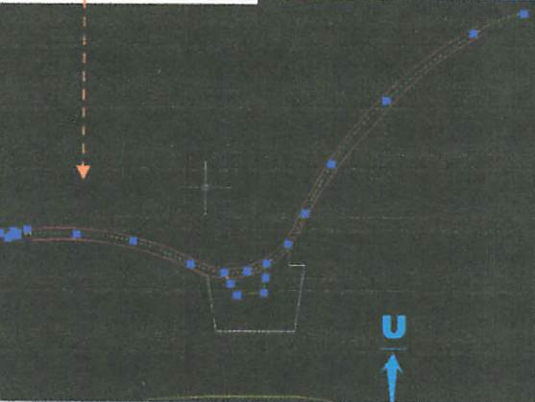


Gambar 5.1

Gambar 5.2



Gambar 5.3



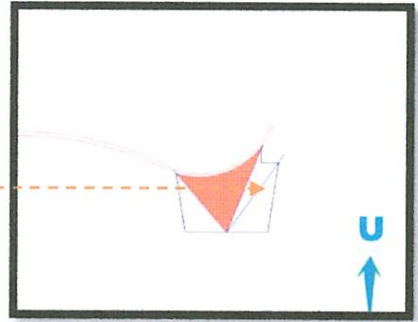
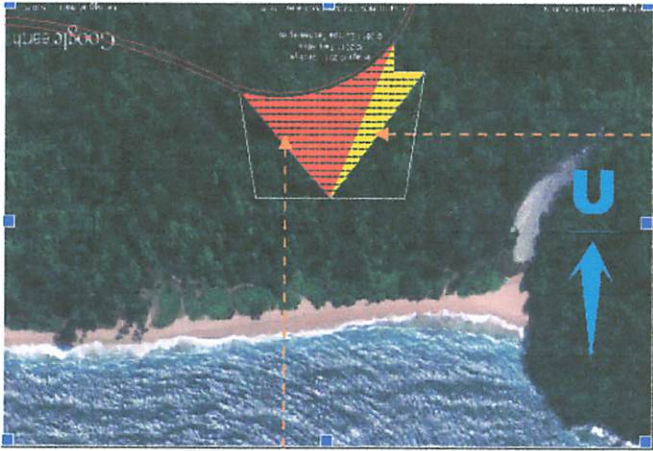
Gambar 5.4



Aksesibilitas ke Bale Kambang dan melalui rute Gondanglegi dan Bantur, walau sebenarnya kalau dilihat dari Peta, ini dapat pula dicapai melalui Kapanjen terus ke Pagak belok ke kiri ke arah Bantur, tapi tracknya lebih jauh dan kondisi tracknya lebih rusak Sehingga track melalui GondangLegi dan Bantur, walaupun jalan yang dilalui ke lokasi beraneka ragam bentuknya, mulai dari turunan hingga tanjakan curam yang hanya bisa pake gigi satu ,begitu kita melihat loket pintu masuk ke pantai. Dan rute setelah kecamatan GondangLegi cukup hanya bisa dilalui 2 mobil saja, sehingga tidak memungkinkan minibus untuk melewati track ini dikarenakan sisi kiri jalan berupa turunan dengan tebing cukup curam dengan dihiasi hutan jati.

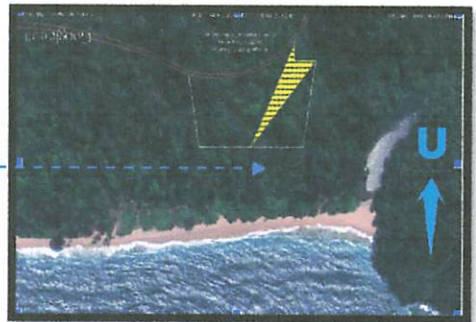
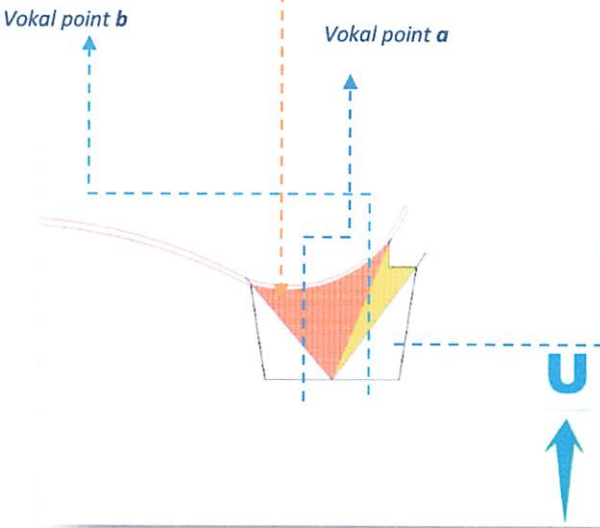
Akses menuju Site hanya satu jalur utama dengan kondisi jalan yang curam dan berliku dengan kondisi jalan yang kurang baik

5.6. Analisa ME dan SE

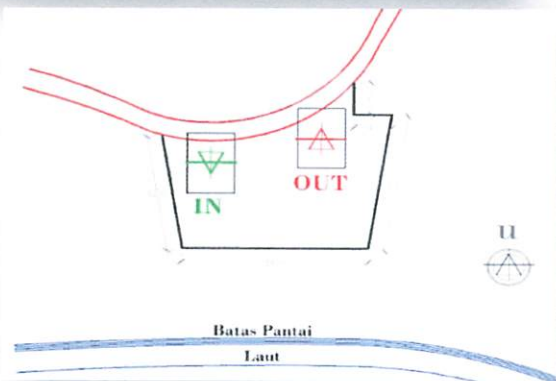


Vocal Point "a"

pusat titik pandang manusia yang memiliki sisi lebih banyak berada tepat di sisi jalan dikarenakan jalan utama dan satu-satunya yang merupakan akses masuk kendaraan roda dua maupun roda empat dari arah Barat.

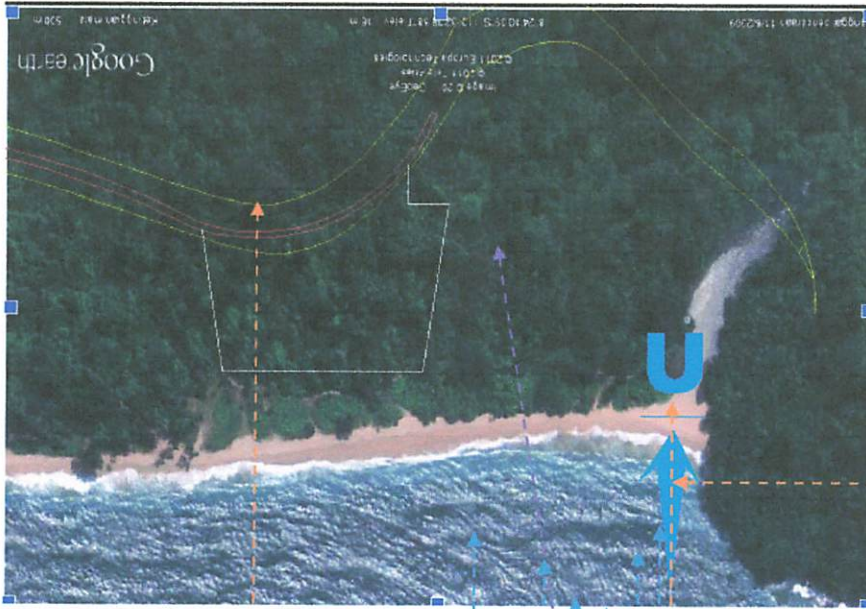


area yang dapat dijadikan sebagai SE terletak di area vokal point "b". Selain berdekatan dengan sisi jalan utama, vokal tersebut juga cukup banyak menyerap titik pandang pengendara & pejalan kak dari sisi kiri site.

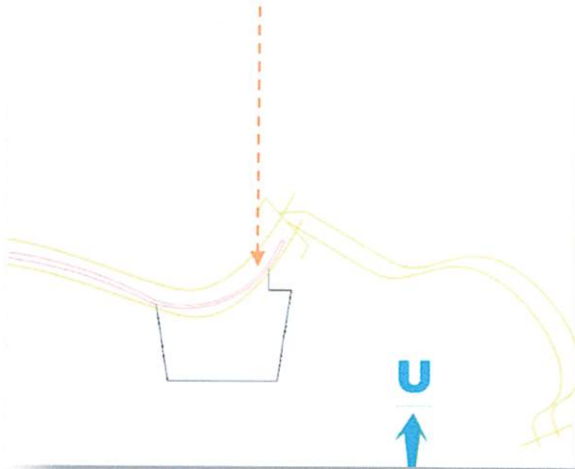


Dikarenakan Vocal Point "a" menjadi area yang lebih sering dilewati pejalan kaki maupun pengendara dan memiliki titik pandang lebih banyak sehingga dapat dijadikan sebagai ME dan SE pada site.

5.7. Utilitas



Karena pada lokasi sekitar site masih sangat kurang bangunan-bangunan masif maupun fasilitas lainnya sehingga sangat minim sekali saluran drainase yang bisa mencukupi kebutuhan akan saluran drainase pada area site maka alternatifnya adalah saluran drainase langsung di alirkan menuju sungai yang berada disisi kanan site yang mengarah langsung ke arah pantai.

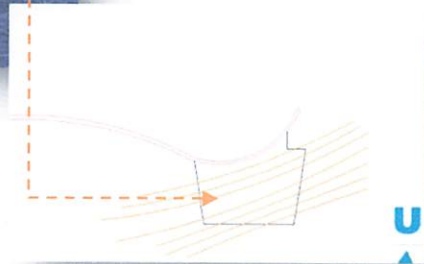


Kondisi lokasi site yang cukup jauh dari permukiman warga sehingga pada lokasi belum ada jaringan listrik yang memadai maka kebutuhan akan jaringan listrik harus menggunakan bantuan generator atau memanfaatkan angin darat dan angin laut yang intensitas hembusannya cukup tinggi untuk direkayasa menjadi listrik tenaga angin bahkan dengan intensitas cahaya matahari setiap harinya relatif tinggi pun bisa diformulakan menjadi Listrik tenaga surya.

5.8. Topografi



Gambar 8.1



Gambar 8.2

Karakter Lokasi dan Wilayah

Wilayah Kecamatan Bantul Kabupaten Malang terletak pada Wilayah Dataran Tinggi dengan Koordinat antara $112^{\circ}17'10,90''$ – $112^{\circ}57'00,00''$ Bujur Timur, $7^{\circ}44'55,11''$ – $8^{\circ}26'35,45''$ Lintang Selatan. Luas wilayah Kecamatan Bantul adalah $158,9 \text{ km}^2$ atau 15.897 ha terletak pada urutan luas terbesar ketiga setelah Kabupaten Malang dari 33 Kecamatan di Wilayah Kabupaten Malang terdiri dari 10 Desa, 105 Rukun Warga (RW) dan 247 Rukun Tetangga (RT), yang tersebar pada wilayah perdesaan dan terletak antara 0–300 m dari permukaan laut.

Wilayah datar sebagian besar terletak di Desa Wonokerto, Rejoyoso, Rejosari dan sebagian Karangsari, Wonorejo, Wilayah bergelombang Pringgadani, Bantul, Srigonco dan Sumberbening. Secara administrasi wilayah Kecamatan Bantul berbatasan dengan:

Utara : Kecamatan Pagelaran
Timur : Kecamatan Gedangan
Selatan : Samudra Indonesia
Barat : Kecamatan Pagak

Kondisi topografis Kecamatan merupakan dataran rendah pada ketinggian 0 – 300 meter dari permukaan laut yang terletak di bagian selatan Kabupaten Malang. Daerah ini terletak di sebelah selatan perbukitan kapur (Gunung Kendeng). kondisi topografi wilayah ini sebagian besar adalah potensi hutan, serta memiliki sumber air yang cukup yang mengalir sepanjang tahun melalui sungai-sungainya untuk mengalir lahan pertanian. Memiliki 10 sumber air besar, yang amat bermanfaat untuk pengembangan potensi persawahan.

Secara geografis wilayah Kecamatan Bantul mempunyai Pantai sepanjang 16 Km, membujur dari arah Timur yakni Pantai Wisata Balekambang di Srigonco, Kondang merak di Sumberbening dan Pantai Tamanayu di Desa Bandungrejo.

Balekambang merupakan ikon wisata yang telah terkenal di Jawa Timur dengan spesifikasi panorama keindahan alam berupa laut lepas, pantai pasir putih sepanjang 4,000 M;

5.9. Analisa Bentuk

Untuk Analisa Bentuk saya terinspirasi Oleh bentuk Bintang laut mengingat Lokasi Site adalah dipinggir pantai berikut definisi dari bentuk yang saya ambil :

Bintang Laut

Bintang laut, walaupun dalam bahasa Inggris ia dikenal dengan sebutan *starfish*, hewan ini sangat jauh hubungannya dengan ikan. Bintang laut merupakan hewan invertebrata yang termasuk dalam filum Echinodermata, dan kelas **Asteroidea**. Bintang laut merupakan hewan simetri radial dan umumnya memiliki lima atau lebih lengan. Bintang laut tidak memiliki rangka yang mampu membantu pergerakan. Rangka mereka berfungsi sebagai perlindungan. Mereka bergerak dengan menggunakan sistem vaskular air. Mereka bergantung kepadakaki tabung yang terletak di bagian ventral lengan bintang ular, yang berfungsi untuk pergerakan dan membantu makan. Bintang laut sebenarnya adalah makhluk hidup yang bebas, namun dikarenakan ketiadaannya organ gerak yang memadai, bintang laut hanya bergerak mengikuti arus air laut.



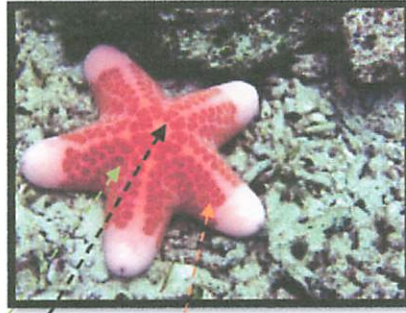
Gambar 9.1

Klasifikasi Ilmiah :
Kerajaan: Animalia
Filum: Echinodermata
Kelas: Asteroidea

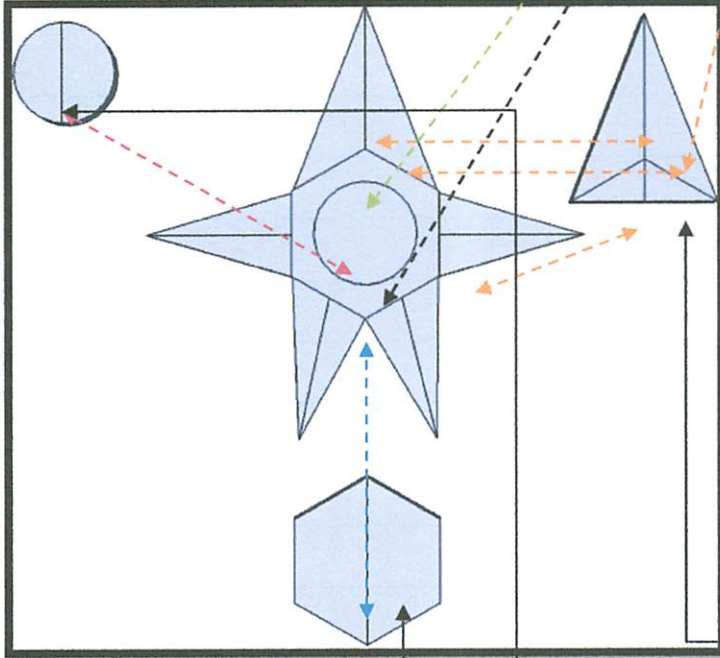
Ordo :
Brisingida (100 species)
Forcipulatida (300 species)
Paxillosida (255 species)
Notomyotida (75 species)
Spinulosida (120 species)
Valvatida (695 species)
Velatida (200 species)

Bintang laut, walaupun dalam bahasa Inggris ia dikenal dengan sebutan *starfish*, hewan ini sangat jauh hubungannya dengan ikan. Bintang laut merupakan hewan invertebrata yang termasuk dalam filum Echinodermata, dan kelas **Asteroidea**. Bintang laut merupakan hewan simetri radial dan umumnya memiliki lima atau lebih lengan. Bintang laut tidak memiliki rangka yang mampu membantu pergerakan. Rangka mereka berfungsi sebagai perlindungan. Mereka bergerak dengan menggunakan sistem vaskular air. Mereka bergantung kepada kaki tabung yang terletak di bagian ventral lengan bintang ular, yang berfungsi untuk pergerakan dan membantu makan.

Bentuk Bintang Laut yang terbilang Unik Dengan bervariasi warna maupun tekstur Yang memiliki simetri radial dan umumnya memiliki lima atau lebih lengan



Gambar, 9.2

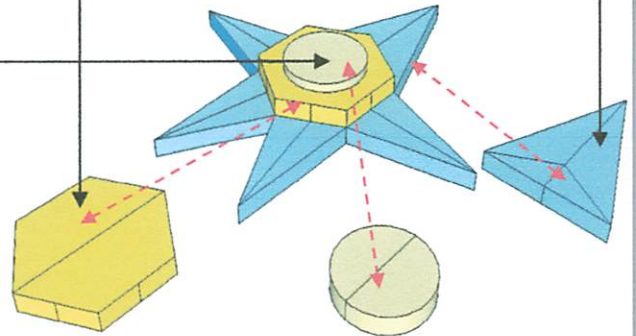


Bentuk ini memiliki daya tarik dengan sensasi pada corak maupun kelima simetri radial yang berfungsi sebagai mobilitas dengan tekstur lingkaran yang ditonjolkan pada centernya

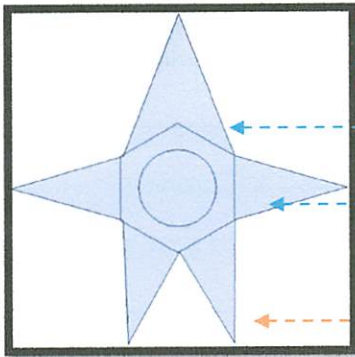
Bentuk dasar dari bintang laut terdiri dari 3 komposisi bidang dasar yaitu lingkaran, segitiga dan segi enam

Gambar, 9.3

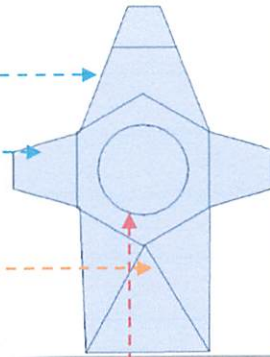
Bentuk dasar merupakan penggabungan ketiga elemen dasar yang masing bidang dasar memiliki karakter yang kuat tapi tetap proporsional sehingga memberikan kesan visual yang harmonis.



5.10. Proporsi Bentuk



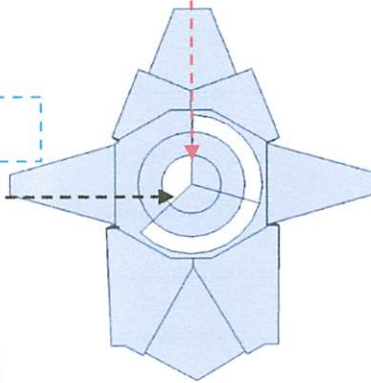
Gambar, 9.5



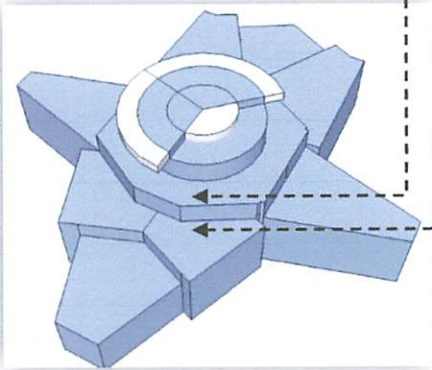
Gambar, 9.6

Upaya bentuknya lebih proporsional maka disetiap ujung runcing bidang segitiga dilakukan pengurangan sehingga lebih tumpul

Gambar, 9.7



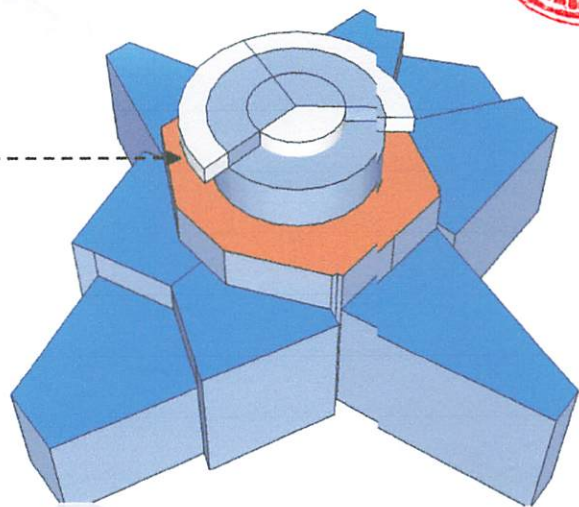
Pada dua bagian bidang segitiga digabungkan dengan garis horizontal



Gambar, 9.8

Adapun Pengolahan Pada setiap bidang untuk membentuk pola yang lebih harmonis dan berirama

Gambar, 9.9



Pola corak dengan sedikit variatif untuk memunculkan Estetika bentuk Sehingga menghasilkan proporsi kompleks pada bentuk



5.11. FASILITAS RUANG

➤ Kelompok rekreasi pantai :

- Ruang bilas
- Ruang ganti
- Loket
- Sewa peralatan
- Penitipan Barang
- Ruang Pengawas
- Gudang
- Shelter
- Menara pengawas

➤ Kelompok rekreasi darat :

- Kolam renang dewasa
- Kolam renang anak
- Panggung terbuka
- Restoran
- Kios souvenir
- Kios makan
- Play ground
- Wisata budaya (pulau ismoyo)
- Plaza

➤ Kelompok sport dan adventure :

- Jogging track
- Volley pantai
- Camping ground

➤ Kelompok peristirahatan :

- Penerima
- Kamar hotel

➤ Kelompok penunjang :

- Bengkel
- Mushola
- Gudang umum
- Pelayanan teknis bangunan

➤ Kelompok pengelola :

- Kantor pengelola
- Perumahan karyawan

5.12.1. HUBUNGAN RUANG (*Fungsional Makro*)

No	MACAM UTILITAS	
	Fasilitas Rekreasi	
1	Rekreasi laut	
2	Kolam renang	
3	Restoran	
4	Panggung terbuka	
5	Play ground	
6	Kios	
7	Kios makanan	
8	Plaza	
9	Shelter	
	Fasilitas Olahraga	
1	Jogging track	
2	Volley pantai	
3	Camping ground	
	Kelompok Penunjang	
1	Bengkel	
2	Mushola	
3	Gudang umum	
	Kelompok Pengelola	
1	Kantor pengelola	
2	Perumahan karyawan	
	Fasilitas Peristirahatan -(kamar Hotel)	

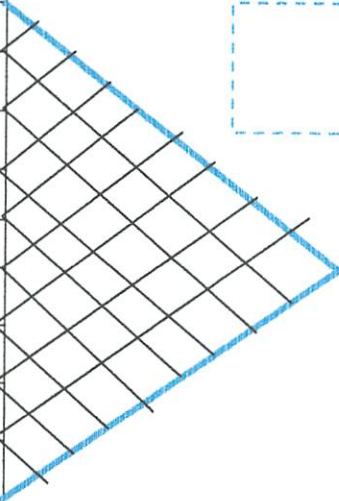
Keterangan :

- Dekat
- Jauh

➤ **Rekreasi Pantai**

➤ **Mikro**

Macam Ruang	Sifat Ruang		
	utama	Penunjang	servis
Area rekreasi di pantai			
Hall			
Penyewaan peralatan			
Penitipan barang			
R. pengawas pantai			
gudang			
R. bilas			
R. Ganti			
Shower			

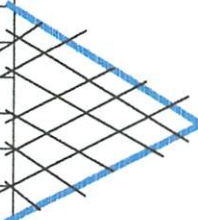


5.12.2. HUBUNGAN RUANG (Fungsional Mikro)

vv

➤ **Kolam Renang**

Macam Ruang	Sifat Ruang		
	Utama	Penunjang	servis
Kolam anak			
Kolam dewasa			
Area berjemur			
R. ganti			
R. Shower			
locker			



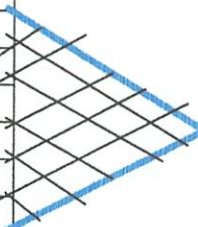
Keterangan :

- Dekat
- Jauh

➤ *Mikro*

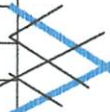
➤ **Restaurant**

Macam Ruang	Sifat Ruang		
	Utama	Penunjang	servis
R. makan indoor			
R. makan Outdoor			
Pantry			
Dapur			
Gudang			
Toilet			



➤ **Panggung terbuka**

Macam Ruang	Sifat Ruang		
	Utama	Penunjang	servis
Panggung			
Area menonton			
Back stage			

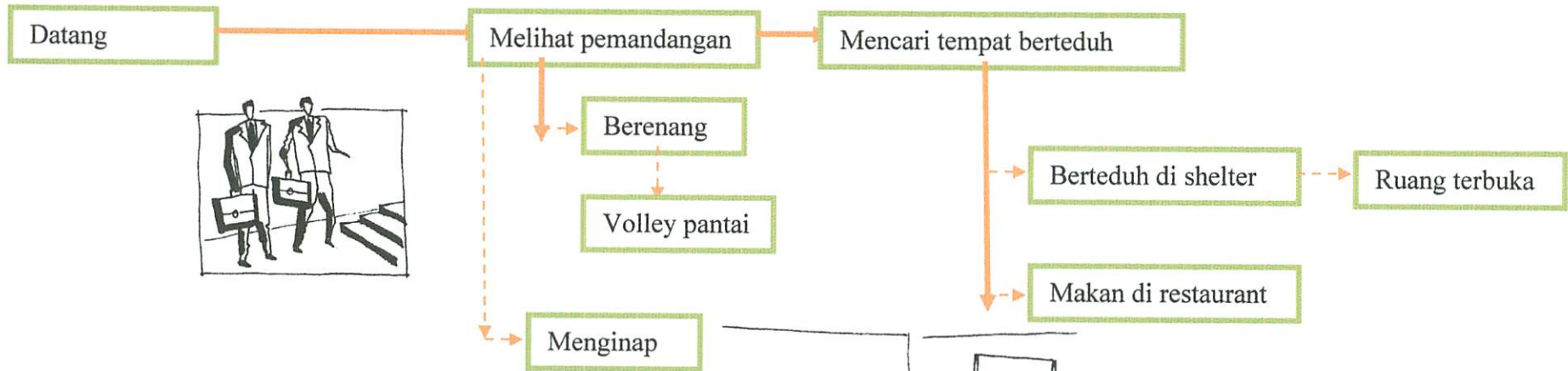


Keterangan :

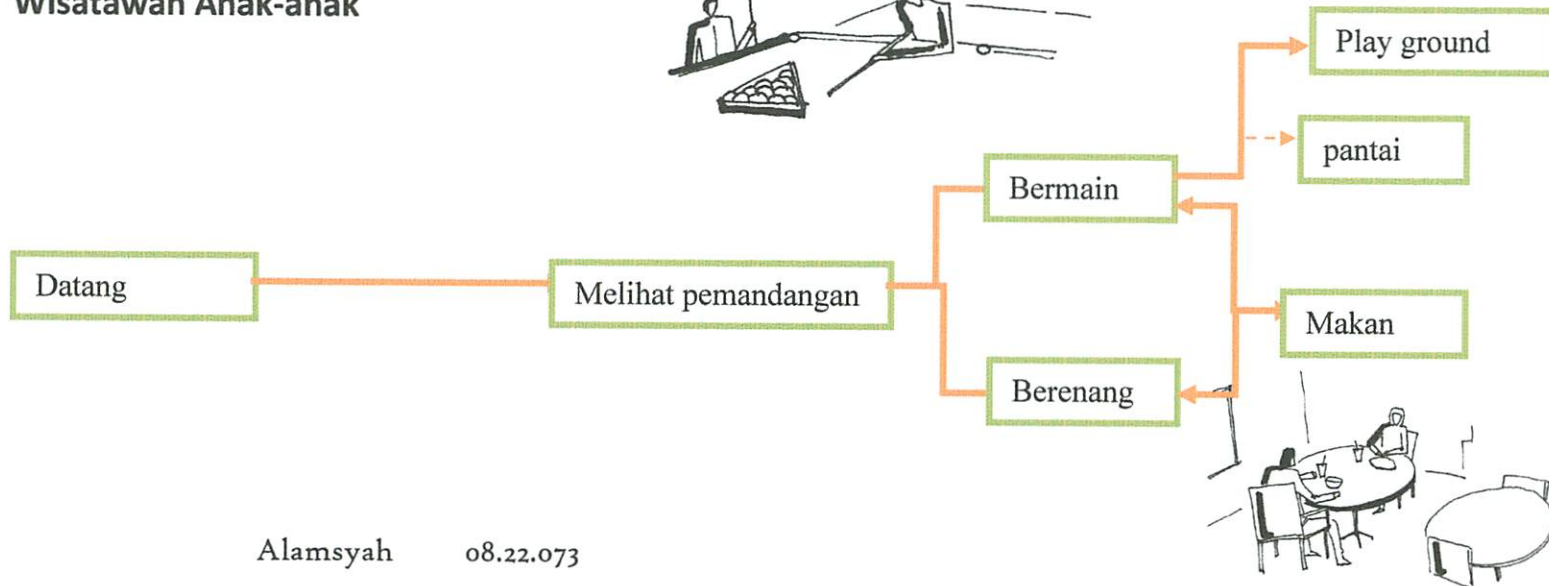
- Dekat
- Jauh

5.13.1 Bagan Analisis view

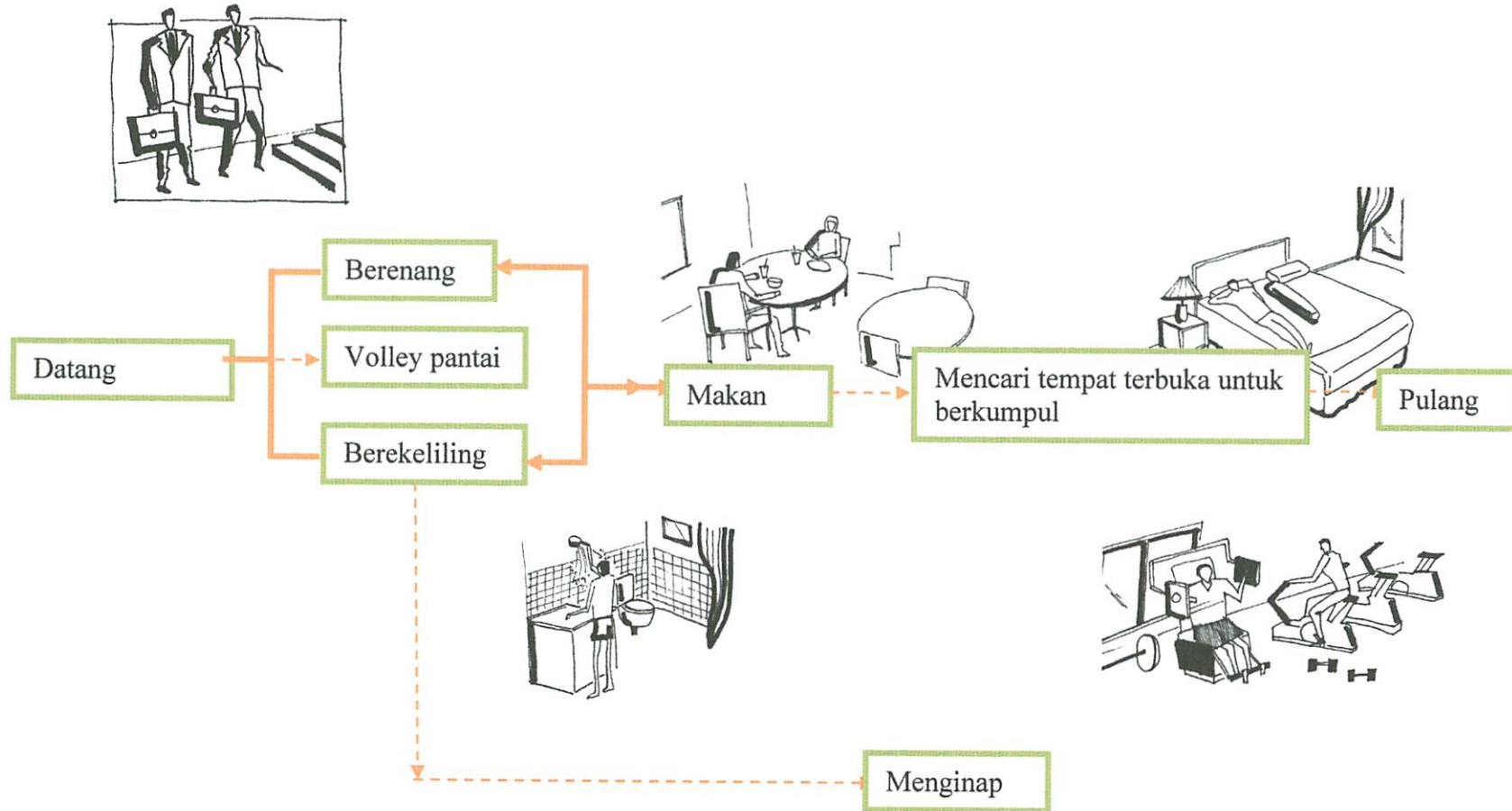
Wisatawan Dewasa



Wisatawan Anak-anak

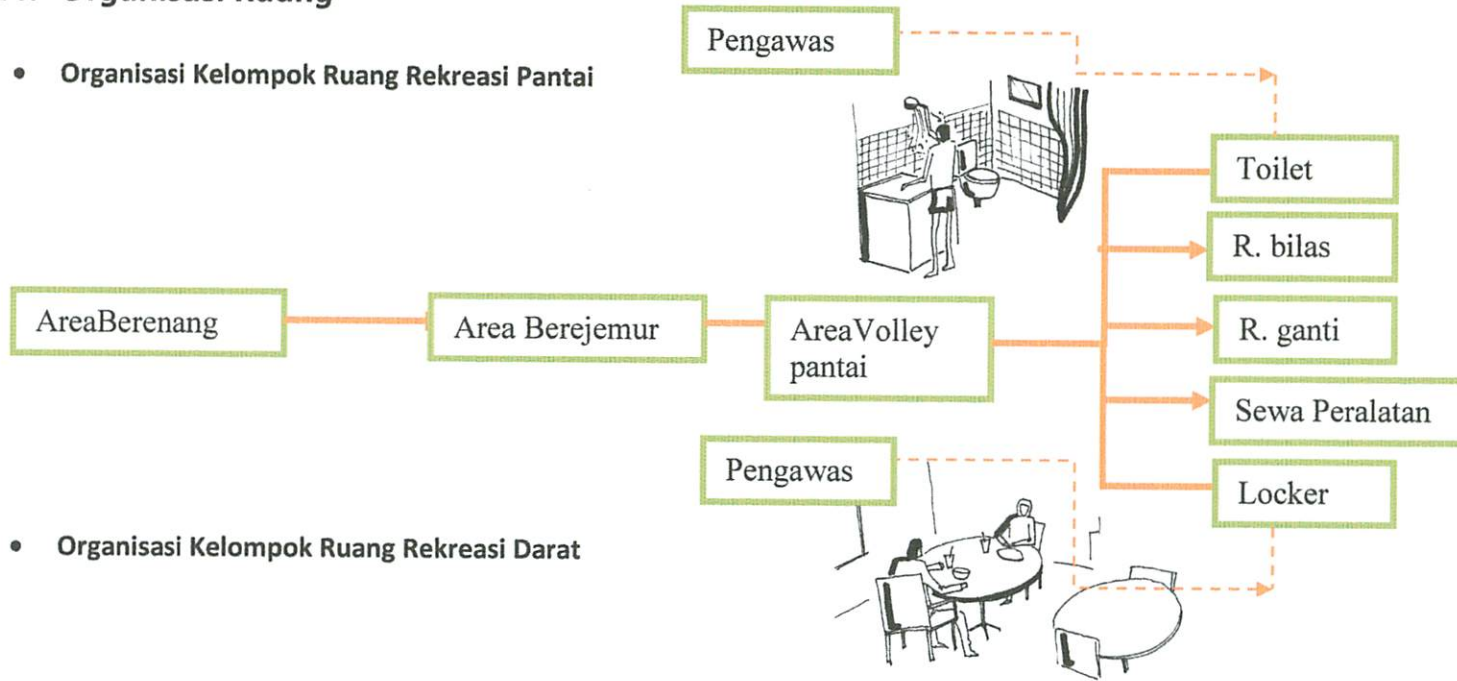


5.13.2. Bagan Analisis Hubungan Ruang (Wisatawan Berkelompok)



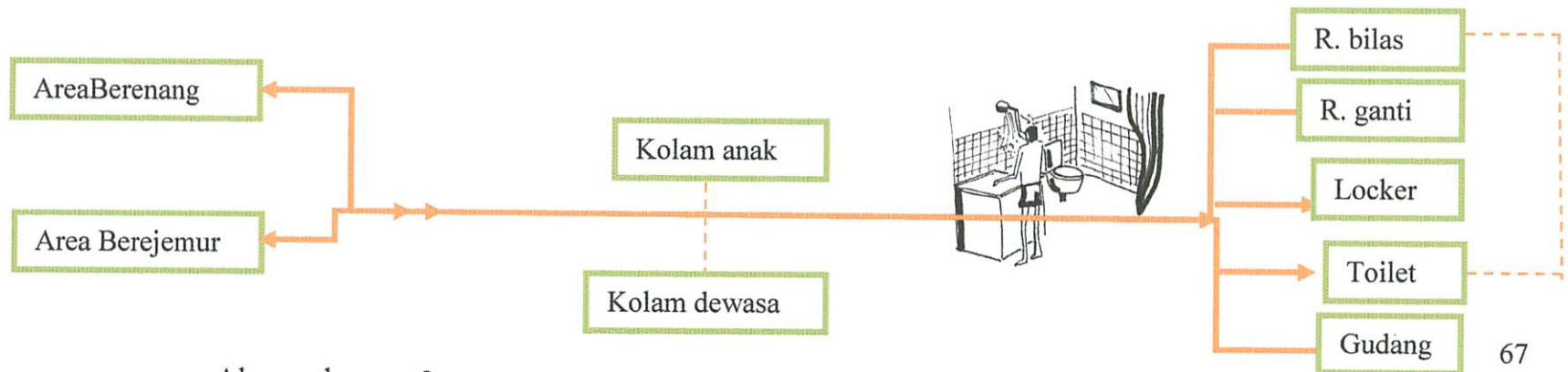
5.14. Organisasi Ruang

- Organisasi Kelompok Ruang Rekreasi Pantai

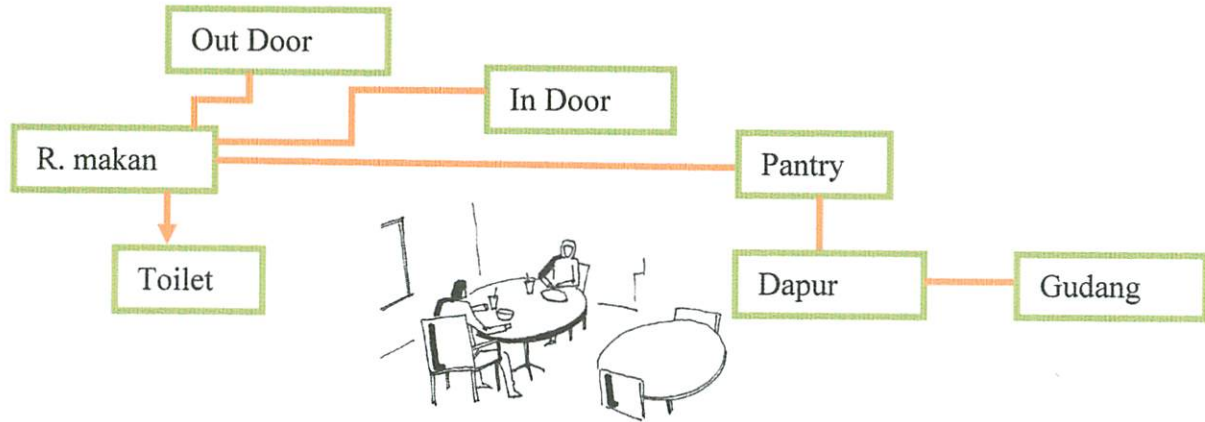


- Organisasi Kelompok Ruang Rekreasi Darat

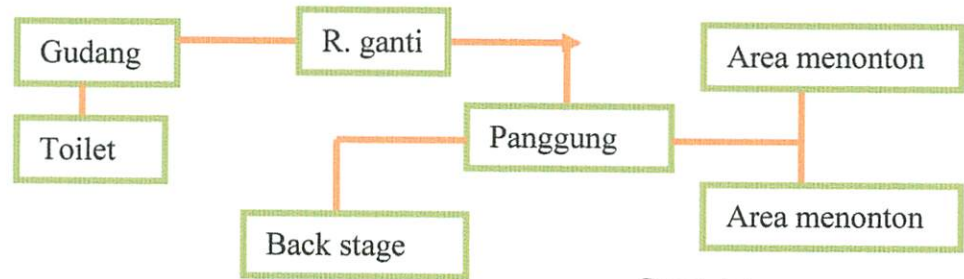
✚ Berenang



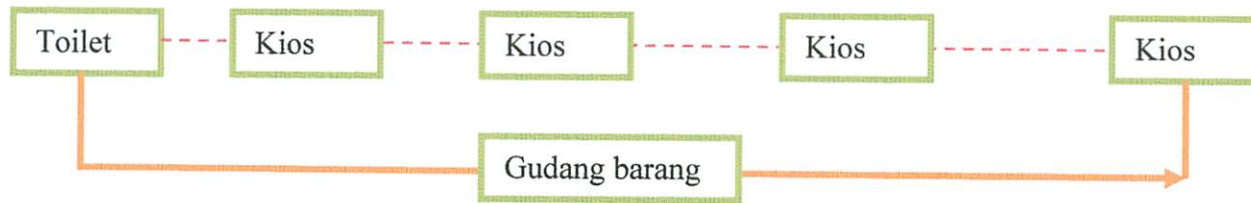
- Restaurant



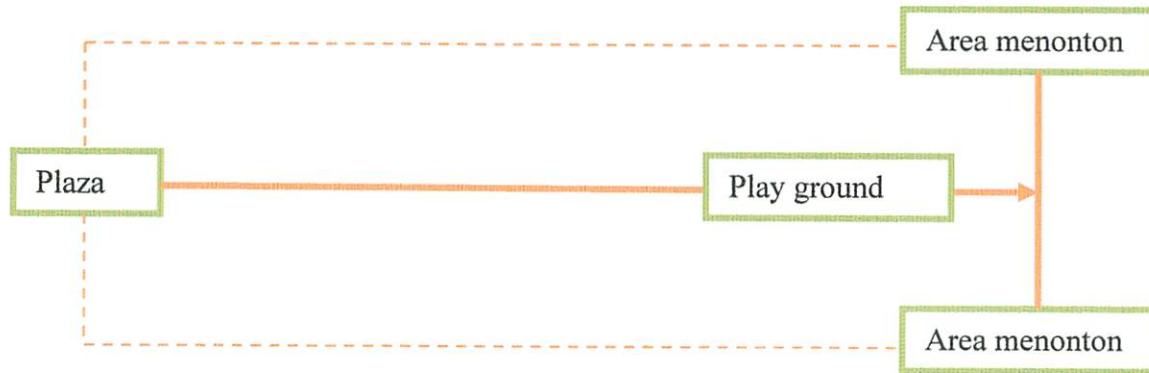
- Panggung Terbuka



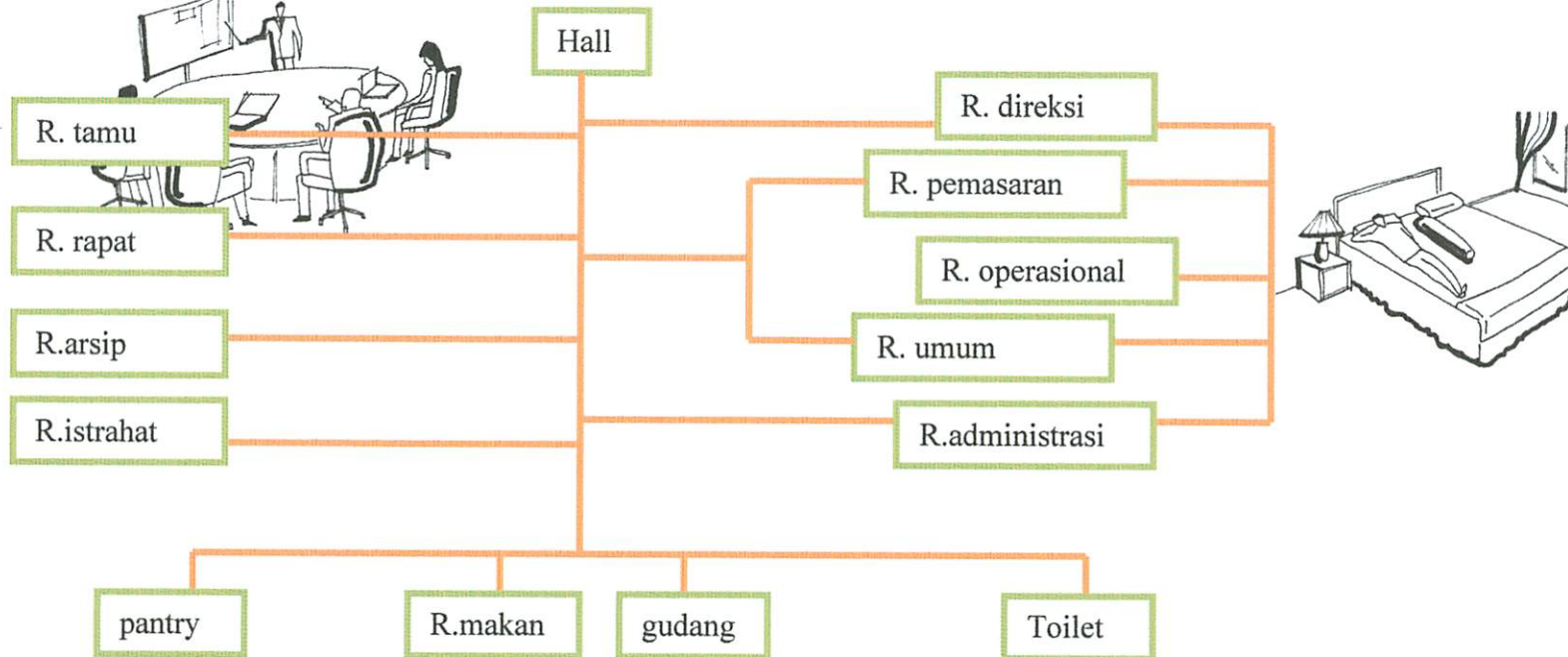
- Kios Souvenir



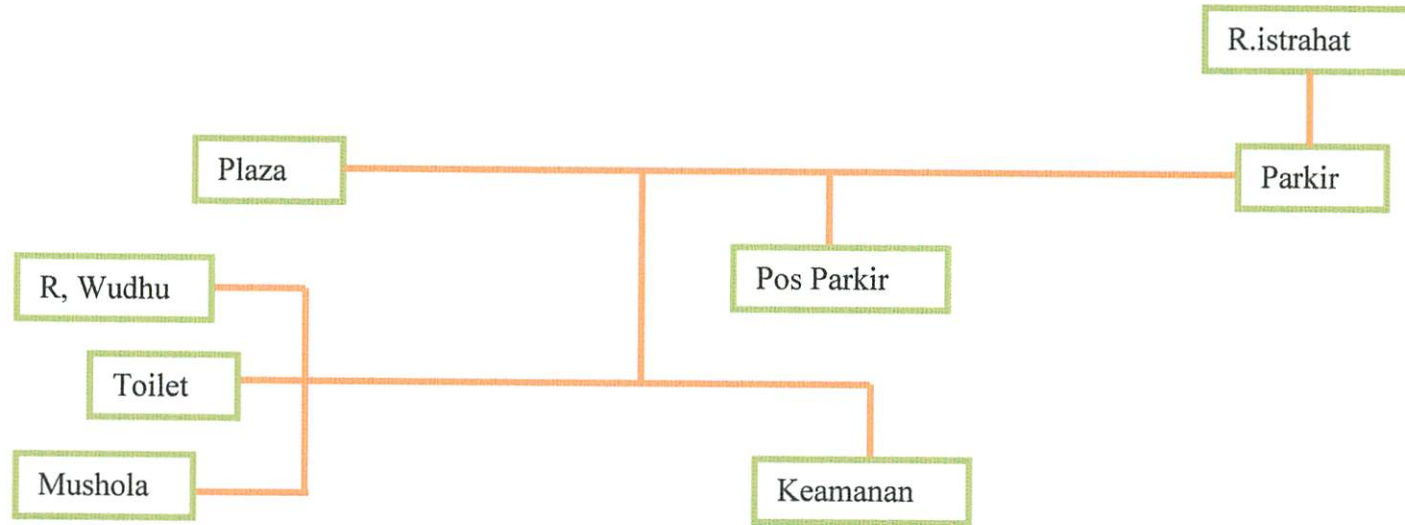
- Play Ground



- Organisasi ruang Pengelola



- **Kelompok ruang Servis/ Pelayanan teknis bangunan**



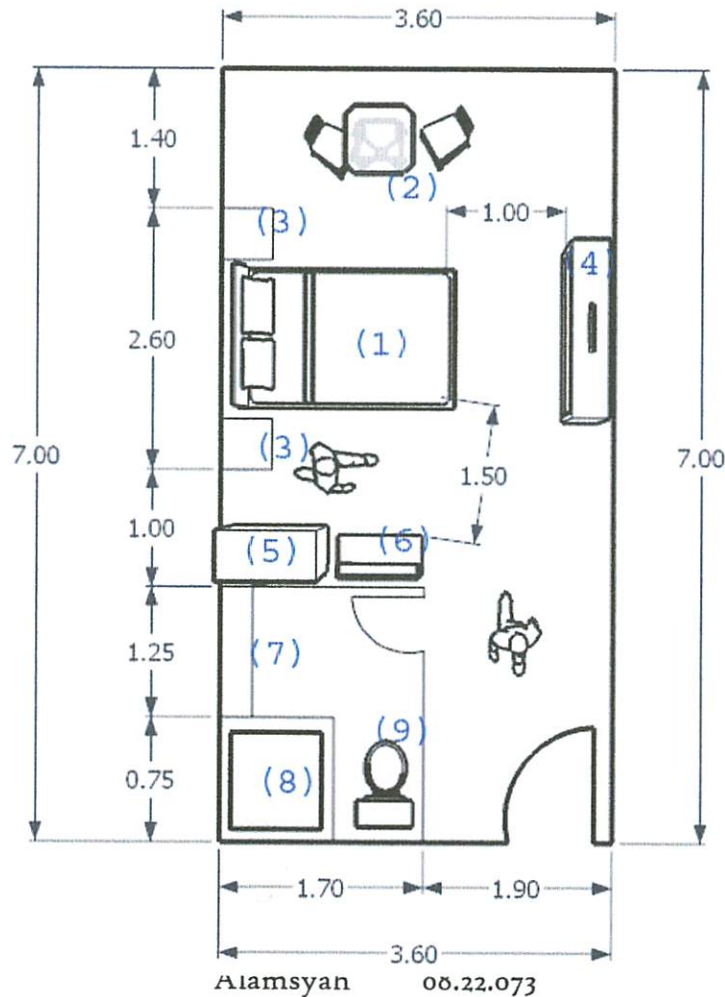
- **Kamar Hotel/ Peristirahatan**



5.15. Studi Ruang

Quest Room

▶ STANDAR ROOM



Keterangan :

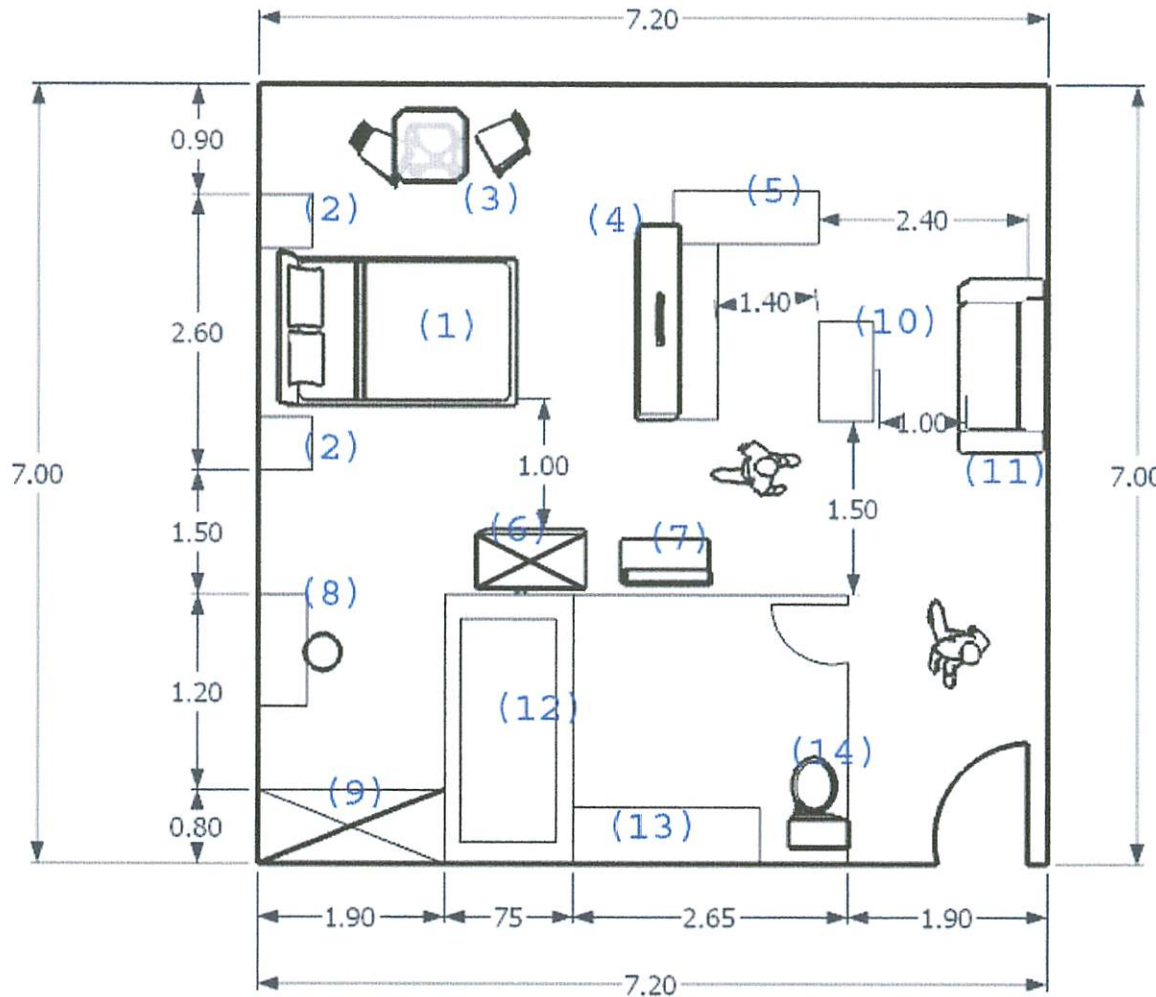
1. Double Bed (1.60m x 2.00m)
2. Meja + Kursi santai (1.20m x 0.60m)
3. Meja lampu (0.50m x 0.60m)
4. Meja Tv (2.00m x 0.60m)
5. Lemari Pakaian (1.00m x 0.50 m)
6. Meja kerja (1.00m x 0.50 m)
7. Wastafel (1.25m x 0.50m)
8. Bak Mandi (0.75 m x 0.75 m)
9. Toilet Duduk (0.70m x 0.40 m)

Luas Total : 7.00m x 3.60m

: 25.2 M²

Gambar 5.15

► SUITE ROOM



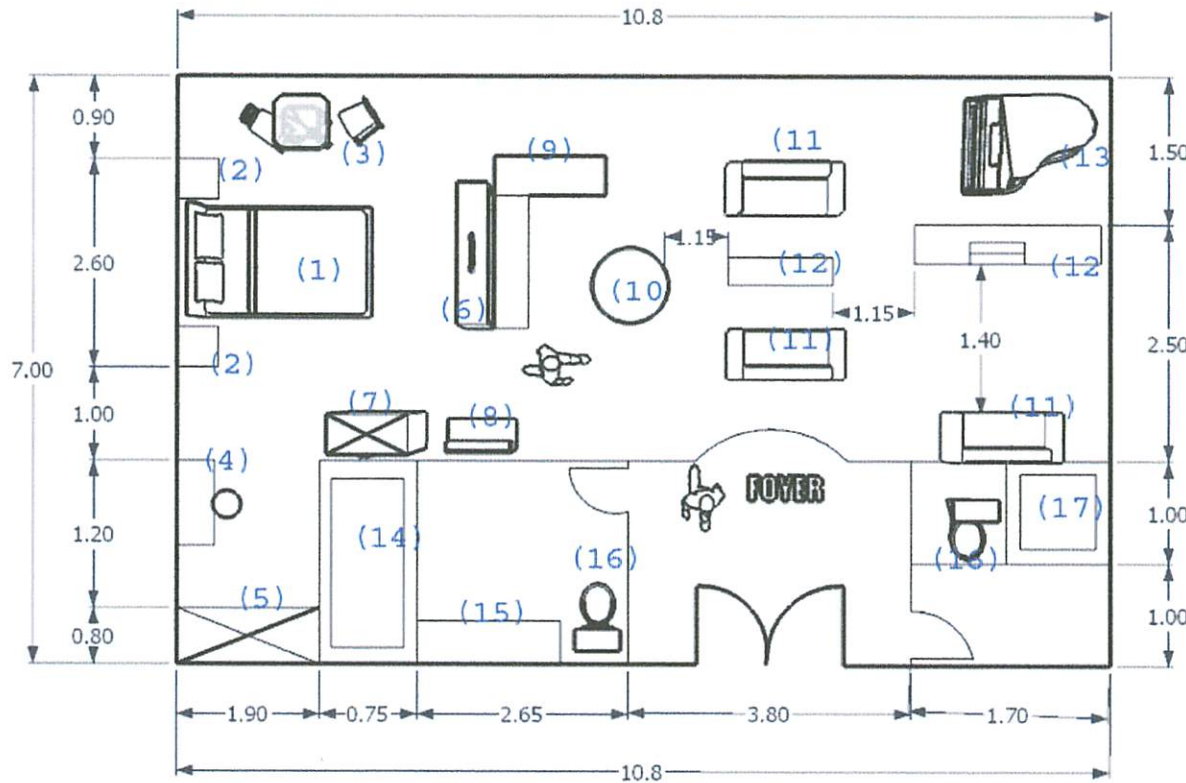
Keterangan :

1. Double Bed (1.60m x 2.00m)
2. Meja lampu (0.50m x 0.60m)
3. Meja + kursi Santai (1.20m x 0.60 m)
4. Meja Tv (2.00m x 0.60m)
5. Meja makanan (1.20m x 0.50m)
6. Lemari pakaian (1.00m x 0.50m)
7. Meja Kerja (1.00m x 0.50m)
8. Meja rias + kursi (1.00m x 1.00m)
9. Lemari peralatan (1.90m x 0.80m)
10. Meja tamu (1.00m x 0.60m)
11. Sofa besar (2.60m x 0.60m)
12. Bathtub (2.00m x 0.75m)
13. Wastafel (1.60m x 0.25m)
14. Toilet duduk (0.70m x 0.40m)

Luas Total : 7.20m x 7.00m

: 50.4 m²

► DELUXE ROOM



Mempunyai 2 kamar mandi untuk tamu yang menginap dan tamu yang berkunjung (mengunjungi tamu yang sedang menginap) Fover, ruang tv, ruang makan, ruang tamu dan

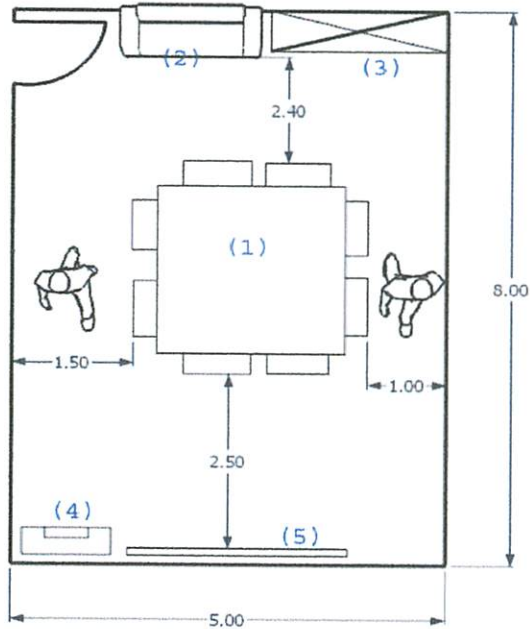
Keterangan :

1. Double Bed (1.60m x 2.00m)
2. Meja lampu (0.50m x 0.60m)
3. Meja + kursi Santai (1.20m x 0.60 m)
4. Meja rias + kursi (1.00m x 1.00m)
5. Lemari peralatan (1.90m x 0.80m)
6. Meja Tv (2.00m x 0.60m)
7. Lemari pakaian (1.00m x 0.50m)
8. Meja Kerja (1.00m x 0.50m)
9. Meja makanan (1.20m x 0.50m)
10. Meja makan (D : 1.50m)
11. Sofa (1.50m x 0.50m)
12. Meja Tv 2 (2.00m x 0.60m)
13. Piano (1.50m x 2.00m)
14. Bathtub (2.00m x 0.75m)
15. Wastafel (1.60m x 0.25m)
16. Toilet duduk (0.70m x 0.40m)
17. Bak mandi (0.80m x 1.00m)

Luas Total : 10.8m x 7.00m

: 75.6 m²

► MEETING ROOM (Small)

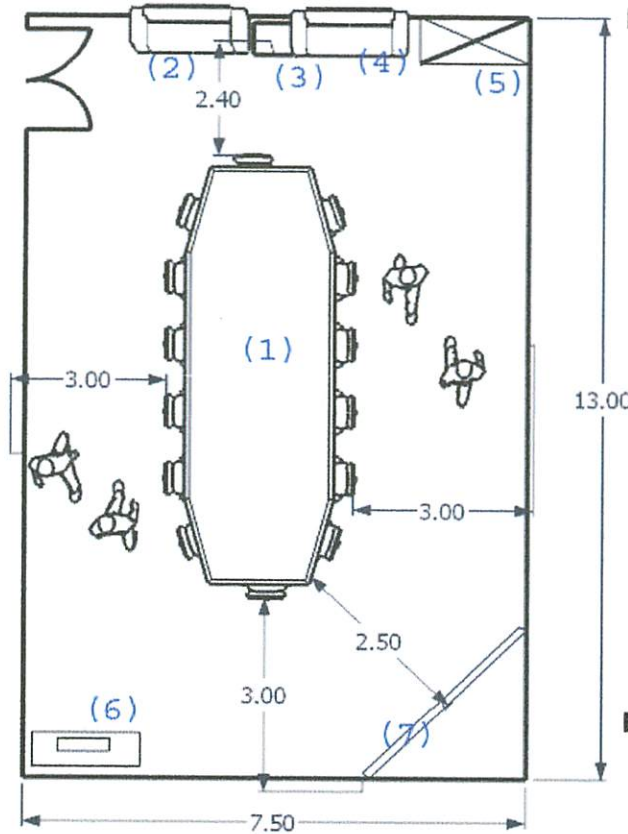


Keterangan :

1. Meja rapat + Kursi (untuk 8 orang)
: 2.50m x 2.50m
2. Sofa (1.50m x 0.60m)
3. Lemari peralatan (2.50m x 0.60m)
4. Meja computer (1.00m x 0.50m)
5. layar Proyeksi (2.50m x 0.10m)

Luas Total : 8.00m x 5.00m : 40m² Alamsyah

► MEETING ROOM (Medium)

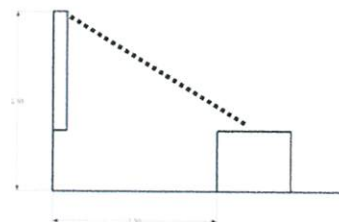


Keterangan :

1. Meja rapat + kursi (untuk 14 orang) : 7.00m x 1.50m
2. Sofa (1.50m x 0.60m)
3. Meja (0.60m x 0.60m)
4. Sofa (1.50m x 0.60m)
5. Lemari peralatan (2.50m x 0.60m)
6. Meja computer (1.00m x 0.50m)
7. Layar Proyeksi

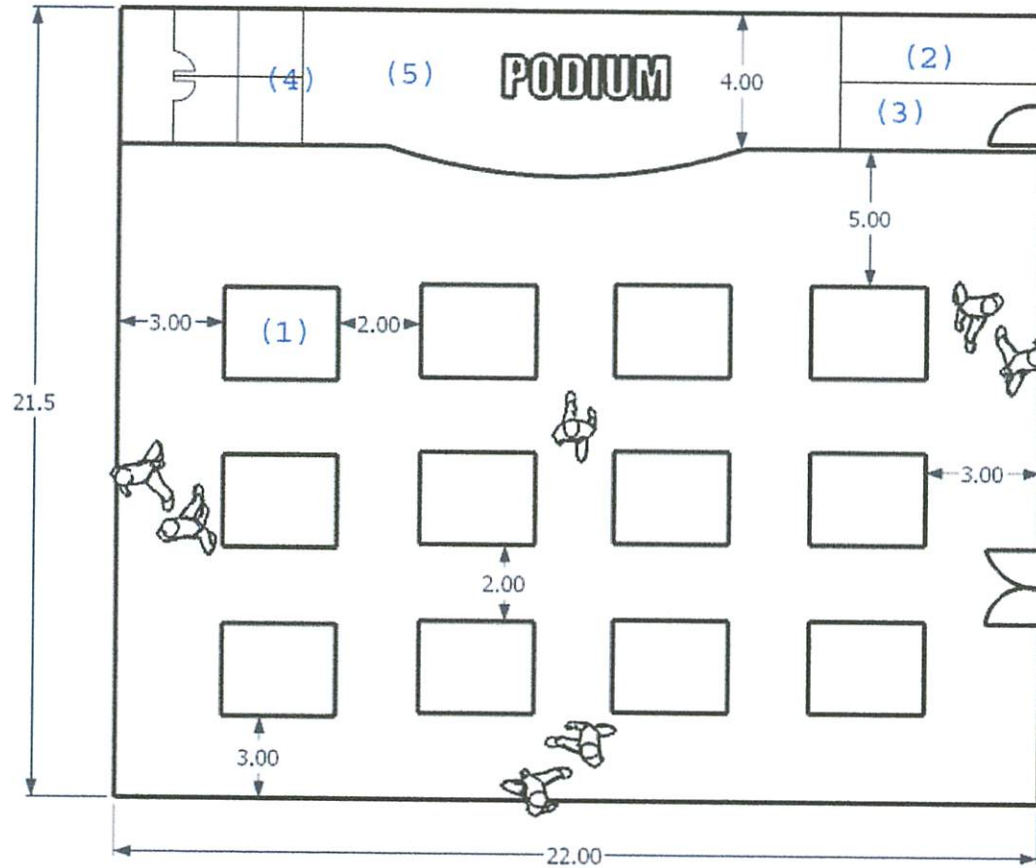
Luas Total : 13.00m x 7.50m
: 91m²

Untuk layar proyeksi agar memperoleh kenyamanan memandang digunakan perbandingan jarak : tinggi (sudut 45⁰)



o8.22.073

► BALLROOM



Keterangan :

1. Meja rapat + kursi (@ :8 orang)
2.50m x 2.50m (x12)
2. R. Lighting (5.00m x 2.00m)
3. R. Sound (5.00m x 2.00m)
4. Km / wc (5.00m x 4.00m)
5. Podium (panggung) :
12.00m x 4.00m

Luas Total : 21.5m x 22.00m

: 473 m²

Ballroom merupakan ruang serba guna yang dapat digunakan sebagai ruang melakukan konferensi, rapat besar, resepsi, pameran, resepsi maupun pesta

5.16.1 Dasar Pertimbangan

- ✚ Modul dasar dan ruang gerak
 - ✚ Luasan unit standar
 - ✚ Kapasitas ruang / jumlahj pemakai
- Dasar perhitungan
- Perhitungan Standar
 - ✚ Ernest Neufert, Architec”s Data
 - ✚ Joseph de Chiara Ti9me Saver Standart For Building type (time saver)
 - Perhitungan berdasarkan studi banding dan asumsi



5.16.2. Menghitung Besaran Ruang

Jumlah Wisatawan

Tahun 1999 = 289. 370 orang

Tahun 2000 = 451. 202 orang

Tahun 2001 = 562. 505 orang

Tahun 2022 = 627. 542 orang

Tahun 2003 = 525. 010 orang

Januari – desember = 525. 010 orang

$$\frac{525.010}{12} = 43\ 750$$

Jumlah pengunjung per bulan = 43 750 orang

Jumlah pengunjung dalam 5 tahun terakhir = 2 625 000

Jadi pengunjung rata-rata per tahun adalah :

$$\frac{2\,625\,000}{5} = 525\,000 \text{ orang}$$

- a. Perkembangan rata-rata per tahun untuk wisatawan = 9,4%
- b. Perhitungan perkembangan jumlah pengunjung per tahun

$$52\,000 \times 9,4\% = 49\,350 \text{ orang}$$

$$52\,000 + 49\,350 = 101\,350 \text{ orang}$$

$$\text{Perhitungan jumlah pengunjung per hari } \frac{101\,350}{365} = 277,67 \text{ orang}$$

5.16.3 Besaran Ruang

No	Kebutuhan Kegiatan	Kebutuhan ruang	Kapasitas	Acuan	Standart	Perhitungan	Luas
1	Untuk Rekreasi Pantai	<ul style="list-style-type: none"> Ruang bilas Ruang ganti Ruang Shower 	<p>50% dari pengunjung 786 orang</p> <p>Pria : wanita (60:40)% Untuk 500-100 pengunjung Dibutuhkan 15 ruang ganti & 8 shower</p>	MEE	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Wanita 6 wc @ 1,8 m² 2 westafel 0,8 m² ❖ Pria 10 wc @ 1,8 m² 3 westafel 3 urinoir @ 1,8 m² ❖ Pria @ 1,8 m² 60 %x 15 unit = 9 unit ❖ Wanita @ 1,8 m² 40%x 15 unit=16 unit ❖ Pria 4 unit @ 1,8 m² ❖ Wanita 4 unit @ 1,8 m² 	<p>(30% x 12,4)+12,4</p> <p>(30% x 12,4)+22,8</p> <p>(30% x 12,4)+16,2</p> <p>(30% x 12,4)+10,8</p> <p>(30% x 12,4)+7,2</p> <p>(30% x 12,4)+7,2</p>	<p>16,1</p> <p>24,6</p> <p>14,04</p> <p>9,3</p> <p>9,3</p>

No	Kebutuhan Kegiatan	Kebutuhan ruang	Kapasitas	Acuan	Standart	Perhitungan	Luas
		<ul style="list-style-type: none"> Loket 	3 orang	Asusmsi	4 m2/ orang	3 x 4 m2	12
		<ul style="list-style-type: none"> Penyewaan peralatan 	4 orang	Asusmsi	6 m2/ orang	4 x 6 m2	24
		<ul style="list-style-type: none"> Penitipan barang 	3 orang	Asumsi	6 m2/ orang	3 x 6	18
		<ul style="list-style-type: none"> Ruang pengawas 	3 orang	Asumsi	4 m2/ orang	3 x 4 m2	12
						Sub total	166,36
						30% sirkulasi	48,84
						Total	215,89
		Untuk Rekreasi darat					
		<ul style="list-style-type: none"> Kolam renang air tawar 	30% dari pengunjung 230 orang				

No	Kebutuhan Kegiatan	Kebutuhan ruang	Kapasitas	Acuan	Standart	Perhitungan	Luas
		• Kolam renang anak	20%x230 orang= 46 orang, jumlah yang renang 75%=36 orang	NAD	Luas areal kolam 3m ² /anak kedalaman kolam 0,60m	36 x 3 m ²	108
		• Kolam Renang Dewasa	805 dari 230 orang= 184 orang Jumlah yang renang 75%=138 Orang	NAD	Luas areal kolam 3,5 m ² /anak kedalaman kolam 0,80-1,80m	138 x 3m ²	483
		• Tempat berjemur		Time saver standar	30% dari area air	305 x(108+483)	177,3
		• Ruang Ganti	Pria : wanita 60:40	NAD	Luas ruang ganti 2,2 m ² Pria 8 unit Wanita 6 unit	(30%x30,8)+30,8	40,04

No	Kebutuhan Kegiatan	Kebutuhan ruang	Kapasitas	Acuan	Standart	Perhitungan	Luas
		<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Shower • Toilet 		MEE	Pria 6 unit @ 1,8 m2 Wanita 4 unit ❖ Wanita 2 wc @ 1,8 m2 2 wastafel 0,8 m2 ❖ Pria 4 wc @ 1,8 m2 1 wastafel 2 urinoir @ 1,8 m2	$(30\% \times 12,4) + 12,4$ $(30\% \times 7,2) + 7,2$ $(30\% \times 8,4) + 8,4$ $(30\% \times 11,2) + 11,2$	16 9,3 10,9 14,5 Sub total 30% sirkulasi total 833,4 250,2 1083,6
		Panggung Terbuka - Panggung - Area penonton - R. persiapan	50 orang 20% dari pengunjung 314 orang 50 orang	NAD NAD NAD	2 m2/orang 1,2 m2/orang 1,2 m2/orang	50 x 2m2 314 x 1,2 m2 50 x 1,2 m2 total	100 376,8 60 536,5

No	Kebutuhan Kegiatan	Kebutuhan ruang	Kapasitas	Acuan	Standart	Perhitungan	Luas
		<ul style="list-style-type: none"> Ruang Shower Toilet 		MEE	Pria 6 unit @ 1,8 m2 Wanita 4 unit ❖ Wanita 2 wc @ 1,8 m2 2 wastafel 0,8 m2 ❖ Pria 4 wc @ 1,8 m2 1 wastafel 2 urinoir @ 1,8 m2	$(30\% \times 12,4) + 12,4$ $(30\% \times 7,2) + 7,2$ $(30\% \times 8,4) + 8,4$ $(30\% \times 11,2) + 11,2$	16 9,3 10,9 14,5 Sub total 30% sirkulasi total 833,4 250,2 1083,6
		Panggung Terbuka - Panggung - Area penonton - R. persiapan	50 orang 20% dari pengunjung 314 orang 50 orang	NAD NAD NAD	2 m2/orang 1,2 m2/orang 1,2 m2/orang	50 x 2m2 314 x 1,2 m2 50 x 1,2 m2 total	100 376,8 60 536,5

No	Kebutuhan Kegiatan	Kebutuhan ruang	Kapasitas	Acuan	Standart	Perhitungan	Luas	
		<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Shower • Toilet 		MEE	Pria 6 unit @ 1,8 m2 Wanita 4 unit ❖ Wanita 2 wc @ 1,8 m2 2 wastafel 0,8 m2 ❖ Pria 4 wc @ 1,8 m2 1 wastafel 2 urinoir @ 1,8 m2	$(30\% \times 12,4) + 12,4$ $(30\% \times 7,2) + 7,2$ $(30\% \times 8,4) + 8,4$ $(30\% \times 11,2) + 11,2$	16 9,3 10,9 14,5 Sub total 30% sirkulasi total	833,4 250,2 1083,6
		Panggung Terbuka - Panggung - Area penonton	50 orang 20% dari pengunjung 314 orang	NAD	2 m2/orang	50 x 2m2	100	
		- R. persiapan	50 orang	NAD	1,2 m2/orang	314 x 1,2 m2	376,8	
				NAD	1,2 m2/orang	50 x 1,2 m2 total	60 536,5	

Kebutuhan Kegiatan	Kebutuhan ruang	Kapasitas	Acuan	Standart	Perhitungan	Luas
	Restaurant	50% dari pengunjung 786 orang	NAD			
	Ruang makan					
	- Indoor	60% dari 786 orang=476 orang	NAD	1,48 m2/orang	472 x1,48	698,5
	- Out door	40% dari 786 orang= 314 orang	NAD	1,48 m2/orang	314 x 1,48	464,72
	- Pantry	472 orang	NAD	0,2 m2/orang	472 x 0,2	94,4
	- Dapur	40 orang	NAD	0,5 m2/orang	40 x0,5	20
	- Gudang		Asusmsi			18
	- Toilet		MEE	❖ Wanita 4 wc @ 1,8 m2 2 wastafel 0,8 m2 ❖ Pria 6 wc @ 1,8 m2 2 wastafel 2 urinoir @ 1,8 m2	(30%x 7,2)+ 7,2 (30%x 12,4)+ 12,4	9,3 16,1
					Sub total	1319,2
					30% sirkulasi	395,7
					total	1714,72



No	Kebutuhan Kegiatan	Kebutuhan ruang	Kapasitas	Acuan	Standart	Perhitungan	Luas
		Kios Makanan	50% dari pengunjung = 786 orang, terdapat 20 kios				
		- Ruang display		Asumsi		20x16 m2	320
		- Kasir	1 orang	NAD	4,32 m2/orang	20x4,32	86,4
						Sub total	406,4
						30% sirkulasi	121,9
						Total	528,3
		Kios eskrim	Terdapat 6 kios				
		- Ruang display		Asumsi		6x4 m2	24
		- Kasir	1 orang	NAD	4,32 m2/orang	6x4,32 m2	25,2
						Sub total	49,2
						30% sirkulasi	14,76
						Total	63,9
		Kios souvenir	Terdapat 20 kios				
		- Ruang Display		Asumsi		20x30 m2	
		- Kasir	1 orang	NAD	4,32 m2/orang	20x4,32	4,68

		- Toilet umum			❖ Pria 2 wc @ 1,8 m2 ❖ Wanita 4 wc @ 1,8 m2	(30% \times 3,6)+3,6 (30% \times 3,6)+3,6 Sub total 30% sirkulasi Total	4,68 755,88 226,7 982,6
2	Sport dan adventure	<ul style="list-style-type: none"> • Shelter • Play ground • Plasa utama • Jogging track • Camping ground • Volley pantai 		Asumsi	9 m2	20x9 m2	180
				Asumsi			9080
				Asumsi			1500
				Asumsi			1000
				Asumsi			7200
3	Peristirahatan	Pendaftaran - Plaza		Asumsi			150
		- Hall	25 % dari pengunjung =83 orang	NAD	1,5 m2/orang	83x1,5 m2	124,5
		- Lobby	25% dari pemakai hall=21 orang	NAD	1,2 m2/orang	21x1,2 m2	25,2
		- Resepsionis	2 orang	NAD	2 m2/orang	2x2 m2	4
		- Costumer servis	2 orang	Asumsi			4

4	Penunjang	- Telpon umum	2 orang	Asumsi			4	
		- Toilet		MEE	❖ Wanita 2 wc @ 1,8 m2 2 wastafel 0,8 m2	$(30\% \times 5,2) + 5,2$	7,8	
					❖ Pria 2 wc @ 1,8 m2 1 wastafel 2 urinoir @ 1,8 m2	$(30\% \times 6) + 6$	6,76	
						$(30\% \times 5,2) + 5,2$	8	
						Sub total	334,26	
						30% sirkulasi	100,2	
						Total	434,53	
			Kamar Hotel	150 unit untuk 300 pengunjung			40 m2 x 150	4800
							30% sirkulasi	1600
							Total	6400
		• Bengkel						
		- R. teknisi	6 orang	NAD	2 m2/orang		12	
		- R. kerja		Asumsi		6 x 2 m2	20	
		- R. peralatan		Asumsi			9	
		- R. gudang		Asumsi			9	
		- Toilet		MEE	♂ Pria		4,42	

		<ul style="list-style-type: none"> • Menara Pengawas pantai • Gudang umum - R. penyimpanan - R. penjaga 	5 buah		1 wc @ 1,8 m2 2 wastafel @ 0,8 m2	(30% x3,4)+3,4	54,42
		<ul style="list-style-type: none"> • Mushola - R. Sholat - R. Wudhu 	100 orang		0,76 m2/orang		72
				Asumsi			6
							36
							10,8
							46,8
							6
							78
							23,4
							101,4

No	Kebutuhan Kegiatan	Kebutuhan ruang	Kapasitas	Acuan	Standart	Perhitungan	Luas
5	Pengelola	• R. Direksi					
		- R. General manager			25 m2		25
		- R. sekretaris			10 m2		10
		- R. tamu	5 orang		1,44 m2/orang	5 x 1,44	7,2
		• Ruang administrasi					
			4 orang	NAD	8 m2/orang	4 x 8 m2	32
		- R. staff		Asumsi			8
		- R. Arsip					
		• R. Operasional					
		- R. Manager	8 orang	NAD	15 m2		15
		- R. staff		NAD	8 m2	8 m2 x 5	40
		• R. Bidang umum					
		- R. Manager		NAD	15 m2		15
- R. staff		NAD	8 m2	8 m2 x 8	64		
• R. Bidang pemasaran							
- R. Manager	4 orang	NAD	15 m2		15		
- R. staff		Asumsi	8 m2/orang	4 x 8 m2	32		
• Hall							
	8 orang	NAD	1,5 m2/orang	30 x 1,5 m2	45		
• Ruang tamu							
	20 orang	NAD	1,44 m2/orang	8 x 1,44 m2	11,52		
• Ruang Rapat							
	30 orang	NAD	1,5 m2/orang	20 x 1,5 m2	30		
		NAD	1,2 m2/orang	30 x 1,2 m2	36		
• Ruang makan							
		Asumsi			6		

6	Servis dan pelayanan bangunan	• Gudang	Disediakan 4 unit		♀ Wanita	(30% x 3,4)+3,4	4,42
		• Toilet			1 wc @ 1,8 m2		
					1 wastafel 0,8 m2		
					♀ Pria	(30% x 4,4)+4,4	5,72
					2 wc @ 1,,8 m2		
					1 wastafel		
						Sub total	401,86
						30% sirkulasi	120,5
						Total	522,4
					♀ Perumahan kariawan		
	- Ruang tidur	6 m2	4 x 6	24			
		4 m2	4 x 4	16			
		6 m2	4 x 6	24			
		2 m2	4 x 2	8			
		3 m2	4 x 3	12			
			Sub total	84			
			30% sirkulasi	25,2			
			Total	109,2			
	♀ Parkir pengunjung						
	- Mobil	2 orang /mobil untuk 20% pengunjung	NAD	24 m2	220 x 24 m2	5280	
	- Motor	30% pengunjung	NAD	1,6 m2	430 x 1,6 m2	688	
	- Bis	50% pengunjung	NAD	35 m2	20 x 35 m2	700	

		<ul style="list-style-type: none"> ✚ Parkir pengelola - Mobil - Motor 	40% dari 64 org 60% dari 64 orang		24 m2 1,6 m2	23 x 24 m2 38 x 1,6 m2	5280 60,8
		<ul style="list-style-type: none"> ✚ Pelayanan teknis bangunan - Genzet - Fuel tank - Transformer - Puraphouse - Ruang kontrol - Ruang teknisi - R. maintenance - Ground reservoir 	Asumsi 100 Kpa Asumsi 100 Kpa 5 orang	Time Saver NAD	27 m2 18 m2 34,5 m2 18 m2 6 m2 2 m2/orang 12 m2 72 m2		27 18 34,5 18 6 2 12 72 total 188,5

5.16.4 Luas total keseluruhan bangunan 13504,2 m2

Total ruang luar 18779,8 m2

Total parkir 7280,8 m2 +

39564,8 m2

Total Site 20.000 m2

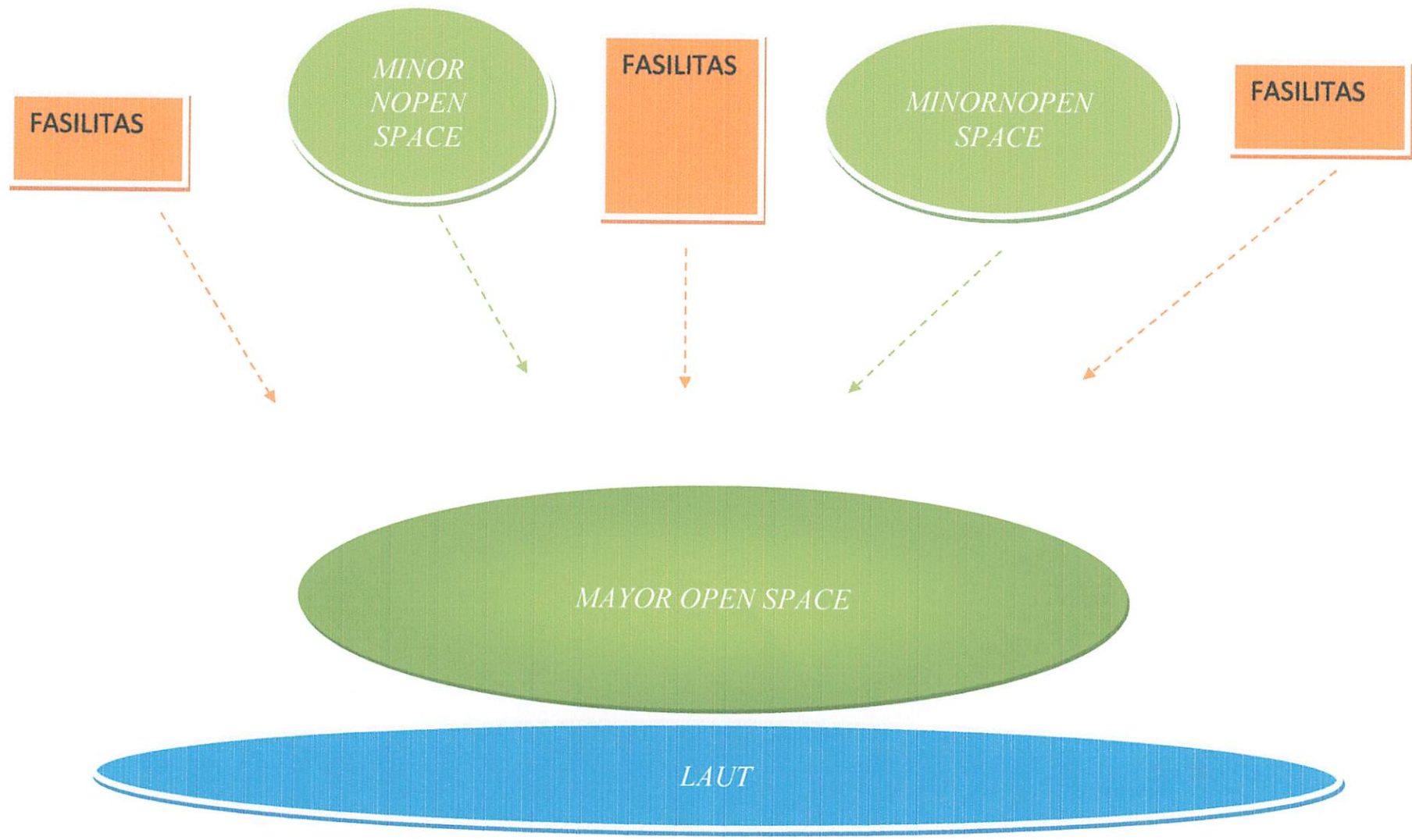


5.17 `Analisa Elemen-Elemen Spesifik



Ruang Terbuka

- Penataan ruang terbuka pada kawasan wisata merupakan factor yang sangat menentukan keberhasilan suatu lokasi wisata, karenan itu pada awal perencanaan harus sudah mendapat perhatian dan hasil analisisnya akan menentukan penataan unsur-unsur lingkungan yang lain.
- Penataan ruang terbuka yang tepat dan berpola hirarkis akan memudahkan pengunjung berorientasi untuk menikmati potensi lingkungan yang khas.
- Pada kawasan wisata pantai, ruang terbuka diatas perairan yang membentang dari garis npantai kea rah laut lepas merupakan suatu kualitas lingkungan yang spesifik dan bernilai tinggi. Ruang diatas perairan laut ini merupakan ruang terbuka utama (mayor open space) yang dapat dijadikan identifikasi dan orientasi.
- Sebagai elemen yang dominan, identifikasi dan orientasi kea rah ruang terbuka utama alami ini merupakan usaha untuk mempertahankan dan memperkuat karakter lokasi9 tersebut.
- Minor open space merupakan ruang perantara bagi manusia dalam berhubungan dengan mayor open space yang bersifat alami dan tak terbatas agar manusia tidak kehilangan skalanya. Minor open space berupa ruang terbuka di dataran pantai sekaligus merupakan public space yang berfungsi sebagai pusat orientasi elemen – elemen lainnya. (*Konsep Genius Loci 1980*)



✚ LOKASI

Lokasi kawasan perencanaan adalah daerah pedalaman lingkungan yang terbentuk oleh kawasan hutan/perbukitan dan pantai yang didominasi oleh unsure alami. Lansekap alami utamanya, pepohonan merupakan unsure lingkungan yang **mengarahkan perwujudan bangunan ke arah wujud yang bebas baik pola tata letak maupun bentuk bangunannya sesuai dengan sifat lansekap alami**. Demikian pula penggunaan bahan bangunan alami dan ragam hias harus disesuaikan dengan ketersediaan bahan setempat misalnya penggunaan bahan-bahan yang diproduksi manufaktur seperti aluminium.

- **Ketinggian dan Kedalaman Bangunan**

Sesuai dengan lokasi bangunan yang terletak ditepi pantai yang dipenuhi pepohonan, demi menciptakan sinergitas dengan lingkungan maka pada prinsipnya ketinggian bangunan diarahkan proporsional dengan elemen-elemen alam sekitar. Faktor lain yang perlu dipertimbangkan adalah orientasi pandangan ke arah laut.



- **Garis Sepadan bangunan**

Direncanakan secara bebas karena jalan-jalan yang ada dalam site adalah jalan setapak untuk pencapaian ke arah berbagai fasilitas atau kepinggir pantai dan taman.

- **Koefisien dasar Bangunan**

Koefisien dasar bangunan atau Building coverage adalah ratio antara luas lantai dasar bangunan dengan luas lahan keseluruhannya. KDB di asumsikan **50-60 %**

Peletakan bangunan penunjang wisata ditempatkan pada lahan yang mempunyai kemiringan 2-15%, oleh karenanya kondisi topografi lahan sangat mempengaruhi elevasi setiap bangunan yang direncanakan.

ANALISA GUBAHAN MASA

- **Faktor Alami**

Adanya garis pantai yang memanjang dari arah timur ke barat dengan di ikuti perbukitan yang menghadap ke pantai. Dengan panorama laut merupakan best view menjadi arah orientasi masa bangunan. Oleh karena itu gubahan masa cenderung memanjang, memanfaatkan panjangnya garis pantai.

- **Orientasi bangunan**

Orientasi setiap masa bangunan ditentukan oleh masing-masing fungsi. Bangunan untuk peristirahatan di orientasikan ke arah laut karenanya diletakan pada area yang tidak terhalang Viewnya. Sedangkan bangunan-bangunan seperti kios souvenir diorientasikan ke arah jalan.

- **Garis Langit (Sky Line)**

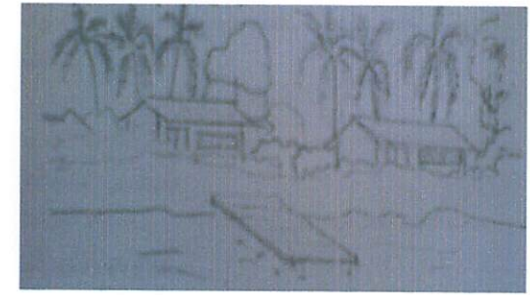
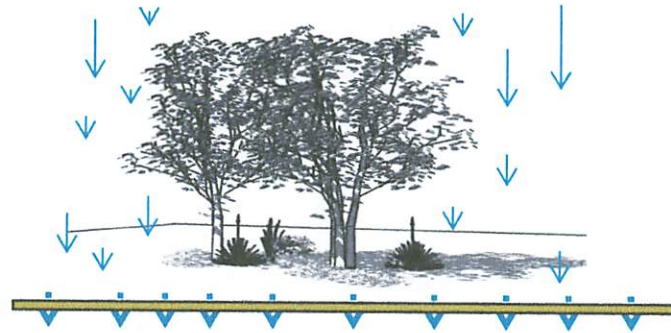
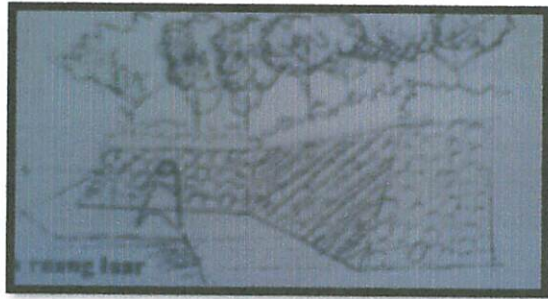
Sky line adalah garis artificial yang menghubungkan silhouete masa bangunan yang berderet. Sky line ini dapat di amati pada daerah urban padat bangunan dari satu titik tertentu. Pada wilayah perencanaan deretan masa bangunan disinergiskan dengan orientasi yang mengarah ke laut.

✚ ANALISA TAMAN DAN LANSEKAP

- **Pertamanan**

Peretamanan dikawasan wisata khususnya wisata pantai mempunyai fungsi antara lain :

- ✚ Fungsi estetis, sesuai dengan tujuan pengunjung yang ingin berekreasi, pemendanaan yang asri dan alami akan memberikan kesan suasana yang segar, secara psikologis dapat menghilangkan ketegangan pikiran atau suasana urban yang menjemukan dalam kesehariannya.
- ✚ Fungsi ekologis, sebagai penahan longsor di area perbukitan atau penahan abrasi dipinggir pantai.
- ✚ Pada berbagai bagaian/ tempat antara bangunan maupun parkir digunakan taman perdu/ semak atau bunga sebagai elemen estetis.
- ✚ Tanaman besar digunakan sebagai peneduh dan pemegang molekul tanah agar pada daerah yang berbukit pada sekitar site tidak terjadi longsor.
- ✚ Digunakan tanaman dan rerumputan yang asri dengan pola teratur sehingga bernuansa estetis.
- ✚ Digunakan pula untuk melindungi panatai yang arawan terhadap abrasi dengan tanaman pelindung pantai pada lokasi tertentu yang tidak mengganggu kenyamanan berwisata, pada dasarnya dihindari penebangan secara besar-besaran.



- **Pola Ruang Luar**

Penataan ruang luar untuk kawasan wisata tepi pantai ini yang perlu diperhatikan adalah adanya lansekap alami yang dibedakan menjadi :

- ✚ Perairan depan pantai yang terbuka sebagai ruang luar utama yangt menjadi pusat orientasi seluruh kegiatan wisata
- ✚ Lereng yhang menghadap pantai, Pola ruang luar makro direncanakan sesuai dengan hirarki ruang luar alami tersebut. Penataan masa bangunan dibuat dengan orientasi ke ruang luar daratan tepi pantai, sementara ruang luar terbuka yang berupa pasir di olah dengan melakukan pembagian ruang-ruang mikro dengan pembatas pendestrian yang diberi orientasi berupa shelter.

- **Amenity / Street furniture**

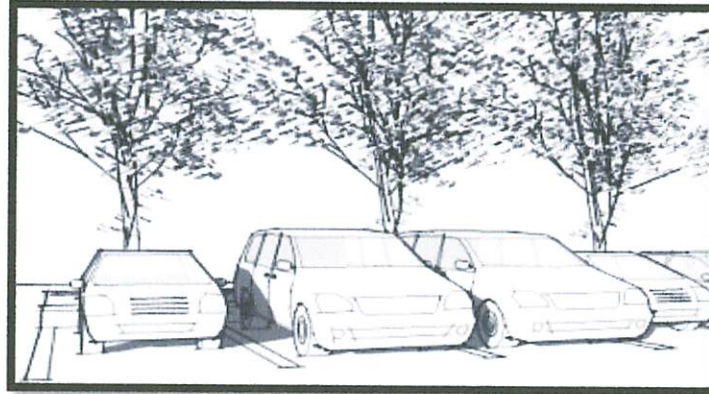
Amenity / street furniture disini dimaksudkan sebagai elemen-elemen yang dapat menguatkan kualitas lingkungan dari keseluruhan kawasan wisata. Direncanakan beberapa shelter dan gardu pandang baik yang terletak didarat tepi pantai berpasir maupun di lereng perbukitan yang dapat menyajikan pemandangan yang menyeluruh ke arah pantai.

- **Pedestrian**

- ✚ Pada area taman, pedestrian merupakan unsure krusial pembentuk pola aktivitas. Sesuai dengan karakteristik dan kondisi permukaan tanah yang datar, pedestrian pada area ini dirancang dengan pola bebas mengisi dan menghubungkan titik-titik pusat aktivitas (nodes) untuk memperkuat garis pantai dirancang pedestrian sepanjang garis pantai (pola linier) memungkinkan pengunjung dapat menikmati view ke arah pantai.
- ✚ Pola pedestrian bebas dirancang menyatu dengan pola pedestrian linier sekaligus jalan utk pencapaian ke arah pantai. Pada area perbukitan dirancang sebagai jalan pencapaian titik-titik view yang memungkinkan untuk menikmati keindahan pemandangan laut maupun sebagai tempat peristirahatan yang representative, pedestrian ini akan berupa jalan setapak yang bergelombang mengikuti garis kontur tanah tersebut.

- **Parkir**

- ✚ Fasilitas parkir yang disediakan untuk pengunjung baik yang berkelompok dengan menggunakan bus maupun yang datang sendiri dengan menggunakan kendaraan bermotor atau mobil.
- ✚ Area parkir yang direncanakan merupakan area terbuka tanpa atap sebagai peneduh digunakan pohon-pohon. Lantai parkir menggunakan paving blok yang berlubang agar air hujan mudah meresap.



- **Wujud Bangunan**

Yang dimaksud dengan wujud bangunan adalah penempilan bangunan seutuhnya baik itu bentuk / form maupun struktur dan bahan bangunan yang memebentuknya serta ragam hias yang menjadi bagian dari arsitektur secara komperhensif. Kajian bangunan dipengaruhi oleh ;

- ✚ **Tipologi Bangunan**

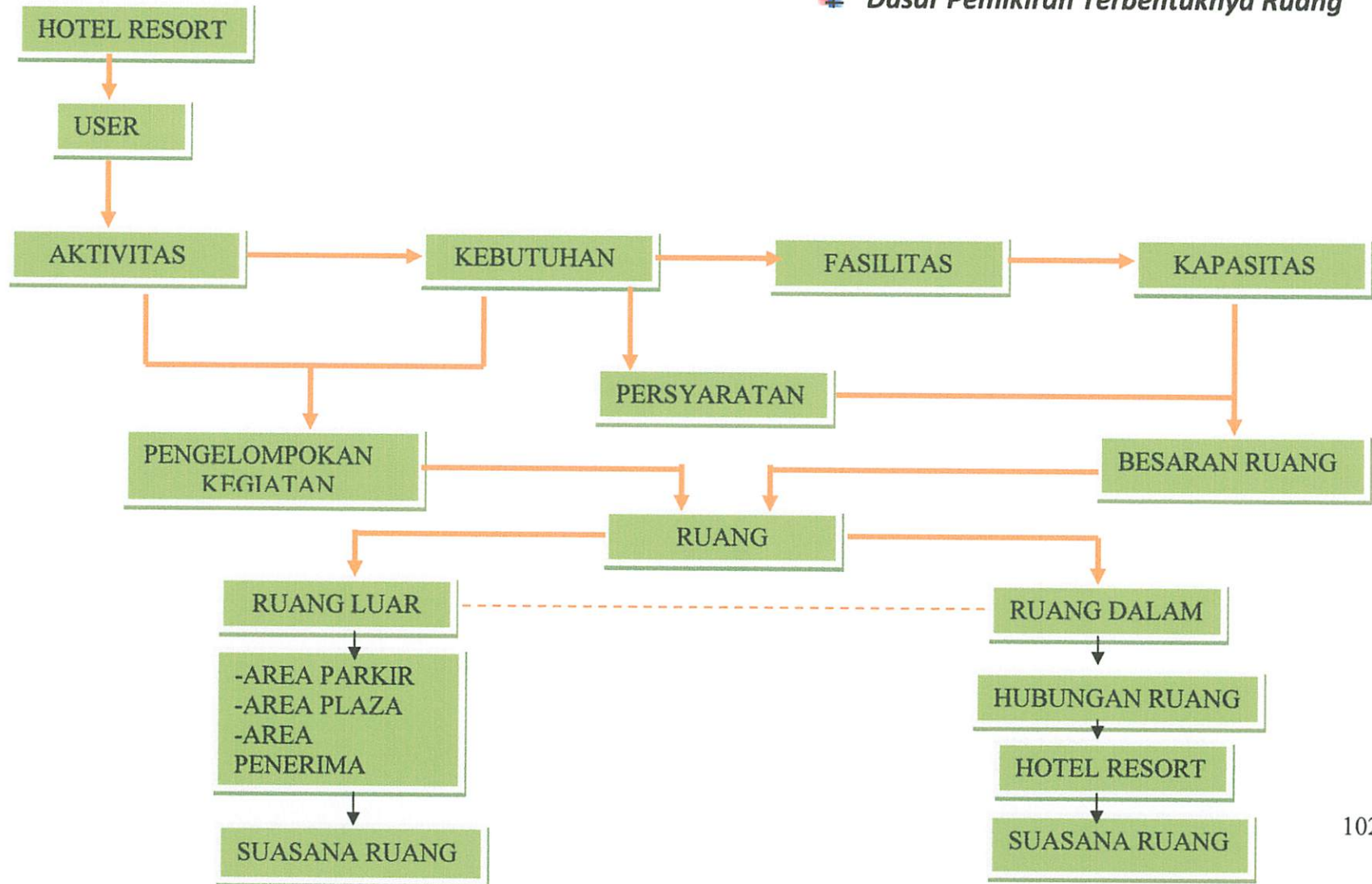
- Bangunan yang direncanakan adalah bangunan hotel resort. Cirri atau karakter bangunan jenis ini adalah nilai kreatifitasnya sesuai dengann fungsi rekreasi pantai yang mampu menciptakan suasana yang menyegarkan (Refreshment) dan bebas (informal).

- ✚ **Signage**

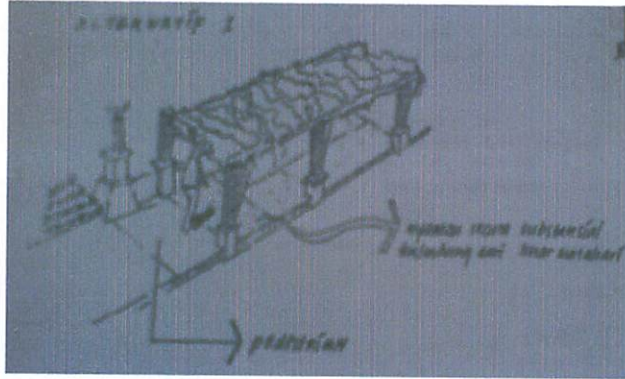
- Signage adalah system tanda yang mengacu pada maksud tertentu baik secara langsung sebagai indeks maupun yang bersifat tidak langsung sebagai symbol yang mengacu pada makna tertentu. Keseluruhan kawasan khususnya bangunan utamanya dapat di olah sedemikian rupa sehingga menjadi **landmark** atau tanda symbol dari kawsan tersebut sehingga mampu mengingatkan orang akan kawsan tersebut begitu melihat tampilan bangunannya.

5.18 BAGAN ANALISA RUANG LUAR

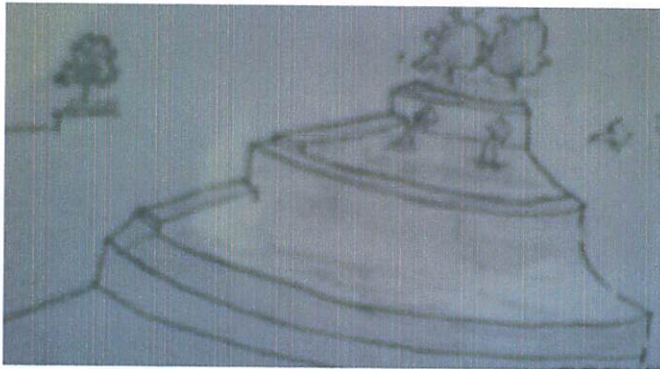
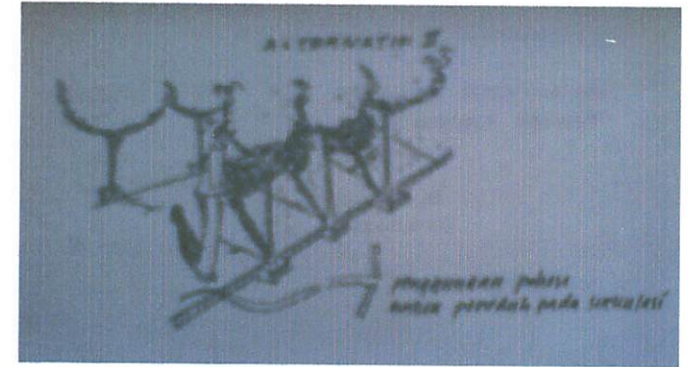
 *Dasar Pemikiran Terbentuknya Ruang*



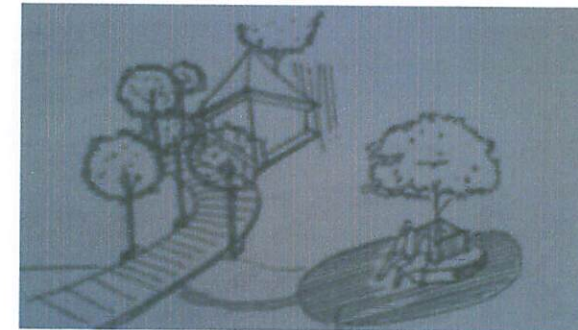
5.19 ANALISA RUANG LUAR



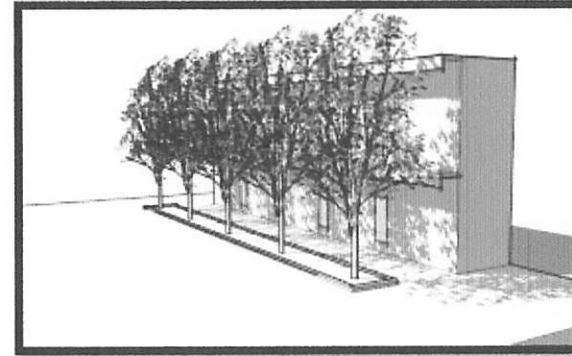
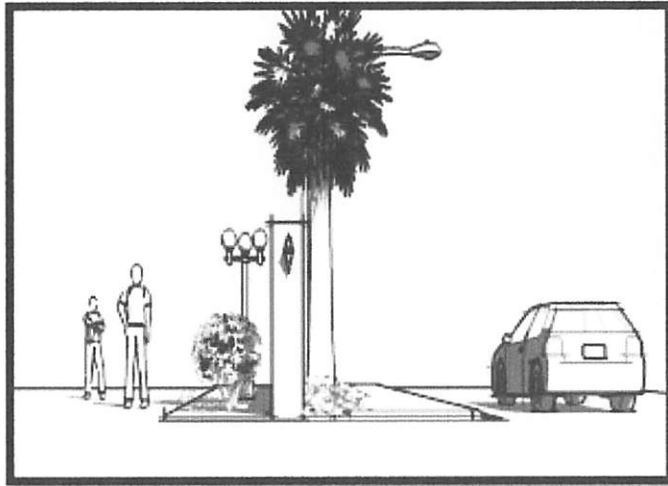
Pedestrian yang akan di implementasikan pada ruang luarnya terdiri dari 2 alternatif yaitu dengan penutup dan tanpa penutup tapi vegetasi difungsikan sebagai peneduh



Pengolahan lahan datar sehingga menjadi sebuah ruang yang lebih variatif seperti penggunaan air yang ditata pada lansekap menjadikan suasana ruang luar yang sejuk



Jalur sirkulasi yang berkelok-kelok untuk menciptakan kesan rekreatif serta disediakan tempat peristirahatan sementara untuk melepas lelah disepanjang jalur pedestrian



Vegetasi yang difungsikan sebagai pembatas antara pedestrian yang diperuntukan untuk pejalan kaki maupun pengguna kendaraan .
Vegetasinya pun dimaksimalkan sebagai elemen krusial ruang luar sebagai peneduh maupun sebagai pengarah sirkulasi

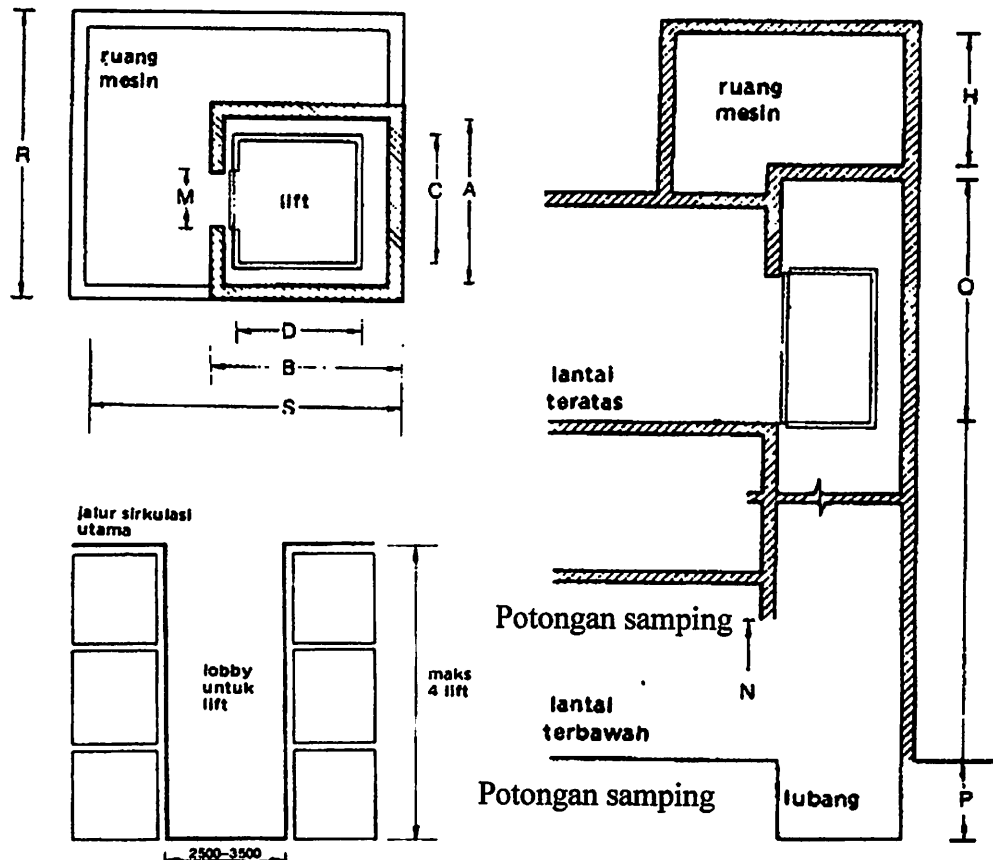
5.20.1. ANALISA UTILITAS (SIRKULASI)

Sirkulasi pada bangunan dibagi menjadi 2 macam :

- Sirkulasi Vertikal : Lift dan tangga
- Sirkulasi Horizontal : Koridor

■ SIRKULASI VERTIKAL

► Lift serba guna

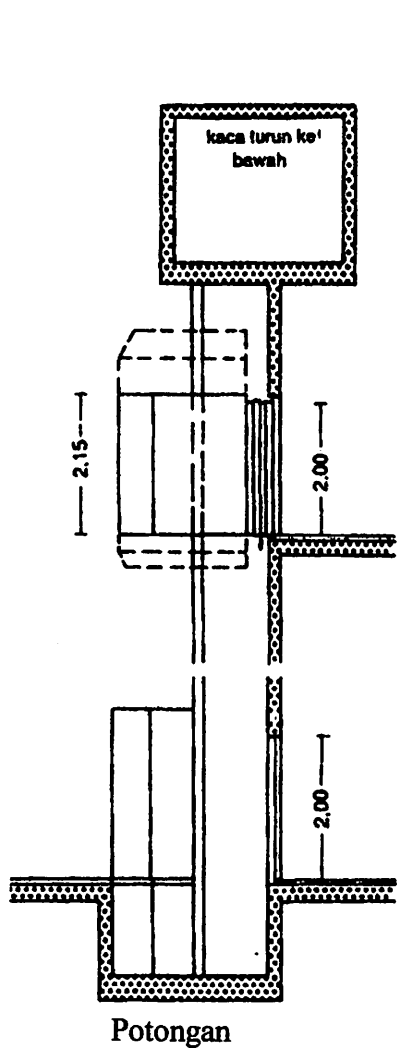


DAFTAR UKURAN LIFT SERBA GUNA

jumlah penumpang maks			6	13	20	26	26	40
beban angkut (kg)			500	1000	1500	2000	2000	3000
cerobong	lebar tebal	A	1800	2100	2500	2500	2800	3000
		B	1500	2100	2300	2800	2400	3300
kotak lift	lebar tebal tinggi	C	1100	1400	1700	1700	2000	2000
		D	1200	1800	2000	2500	2100	3000
			2000	2000	2300	2300	2300	2300
pintu utk perhentian	lebar bersih tinggi bersih	M	1100	1400	1700	1700	2000	2000
		N	2000	2000	2300	2300	2300	2300
dim lubang perhentian lantai bawah	utk kecepatan: V = 0,25 m/dt V = 0,5 m/dt V = 0,75 m/dt V = 1,0 m/dt	P	—	1500	1500	1500	1500	1500
		P	1400	1500	1700	1700	1700	1700
		P	1500	1500	1800	1800	1800	1800
		P	1500	1500	1800	1800	1800	1800
		P	1500	1500	1800	1800	1800	1800
tinggi bebas lantai perhentian atas	utk kecepatan: V = 0,25 m/dt V = 0,5 m/dt V = 0,75 m/dt V = 1,0 m/dt	Q	—	3800	4000	4100	4100	4200
		Q	3800	3800	4100	4300	4300	4400
		Q	3800	3800	4200	4500	4500	4500
		Q	3800	3800	4200	4500	4500	4500
		Q	3800	3800	4200	4500	4500	—
ruang mesin	lebar tebal tinggi min	R	2000	2100	2500	2500	2800	3000
		S	3700	4300	4500	5100	4700	5600
		H	2400	2400	2700	2900	2900	2900

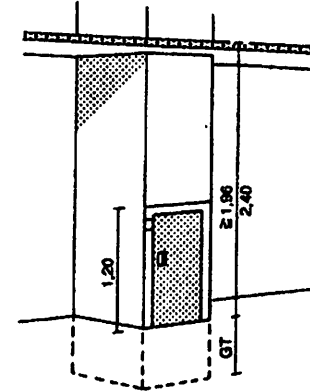
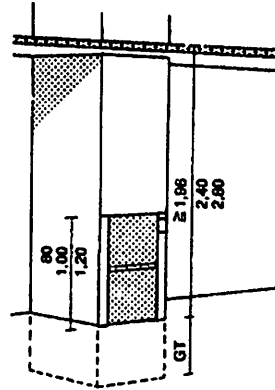
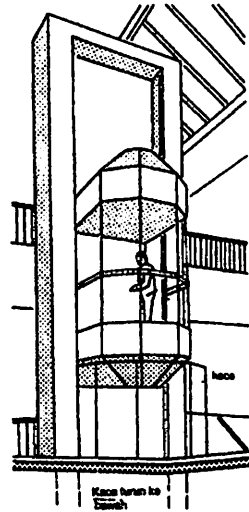
Potongan atas

Lift yang hanya melayani satu zona disetiap lantai atas sebaiknya dikelompokkan dalam satu denah yang saling berhubungan. Penataan lobby harus dapat memungkinkan bagi penumpang yang menunggu. Jejeran lift pada setiap sisi tidak boleh lebih dari 4 dan pintu yang berhadapan sebaiknya terpisah dgn jarak antara 2500 – 3500.



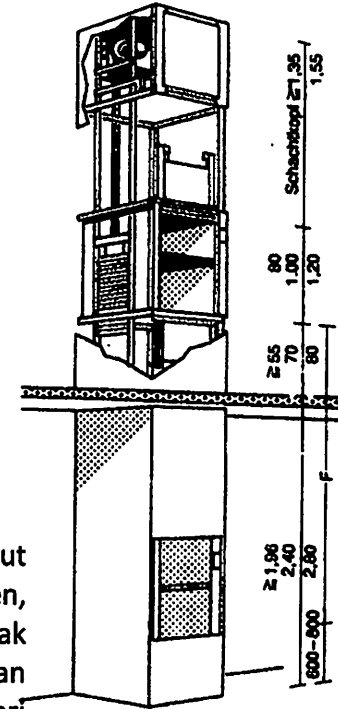
Lift kaca / panorama :

Lift ini berlaku sebagai lift luar pada bagian dalam bangunan yang berbentuk luas. Lift dalam ini biasa digunakan di toserba atau di lobby hotel yang besar. Penumpang dapat menikmati pemandangan di jalan-jalan atau di toserba penumpang menikmati pemandangan tingkat pameran dan tingkat pemasaran

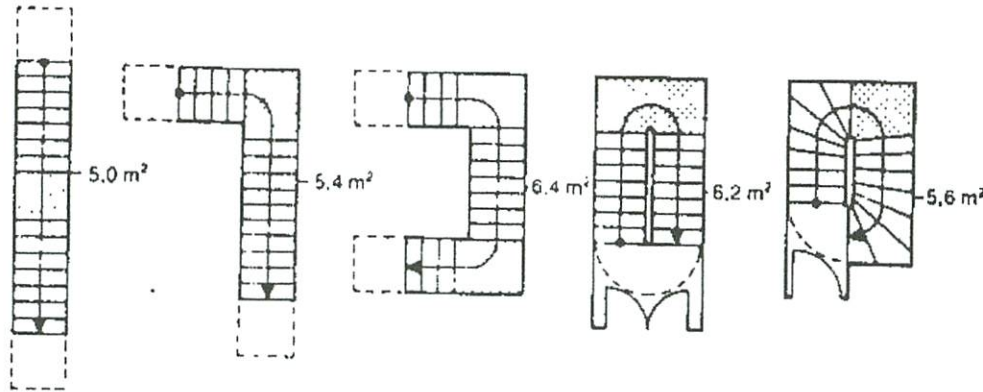


Lift Barang :

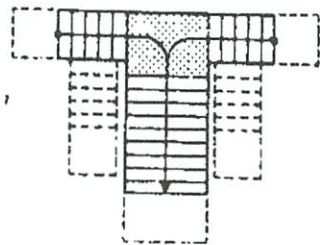
Lift dipakai untuk mengangkut barang-barang kecil, dokumen, makanan, dan lain-lain yang tidak mudah masuk. Bagan terowongan biasanya tersusun dari penampang lintang dikelompok terowongan atau langit-langit. Pemakaian dari semua sisi digunakan dari bahan-bahan yang tidak mudah terbakar.



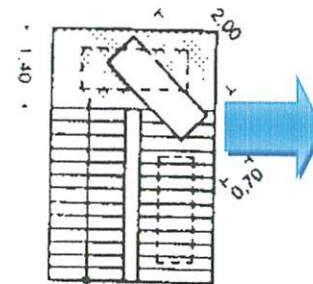
► Tangga
Bentuk Tangga



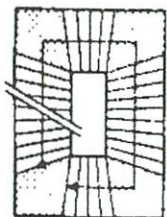
Tangga berpodium menutupi bidang dasar dari tangga satu arah+permukaan podium+permukaan anak tangga. Tangga berpodium pada bangunan tinggi ukurannya ≥ 2.75 m. luas tangga berpodium \geq lebar jalan tangga



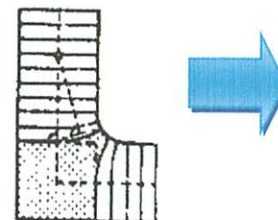
Tangga bercabang 3. kekurangannya mahal, tidak praktis, memerlukan banyak tempat



Sempit untuk menggantung barang seperti mebel

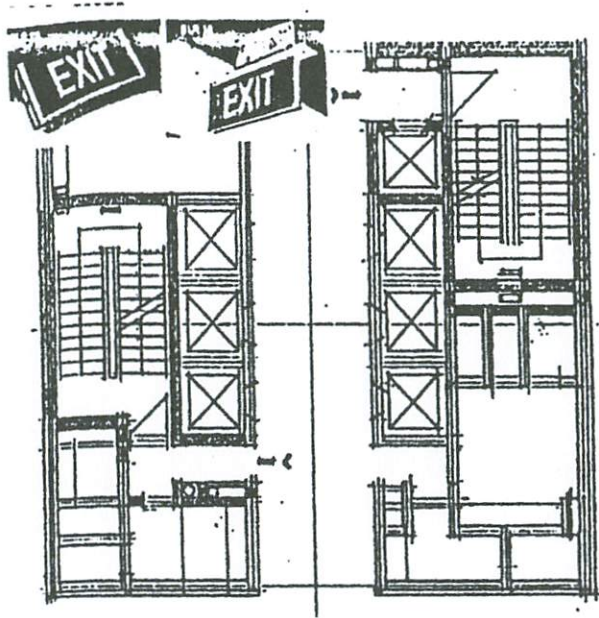


Jalan masuk dengan bentuk diagonal/miring dan anak tangga yang berubah bentuk/dengan bentuk seperti yang ada dalam gambar, menghemat tempat



Anak tangga yang menyimpang, pada sudut tangga dapat menghemat lebar podium

Tangga darurat / kebakaran



Tangga adalah suatu tempat untuk menghubungkan ruangan dibawah dengan ruangan di atasnya. Selain untuk menghubungkan ruangan-ruangan tersebut, tangga juga berfungsi sebagai tempat untuk melarikan diri dari bencana seperti kebakaran. Tangga darurat ini mempunyai persyaratan tertentu

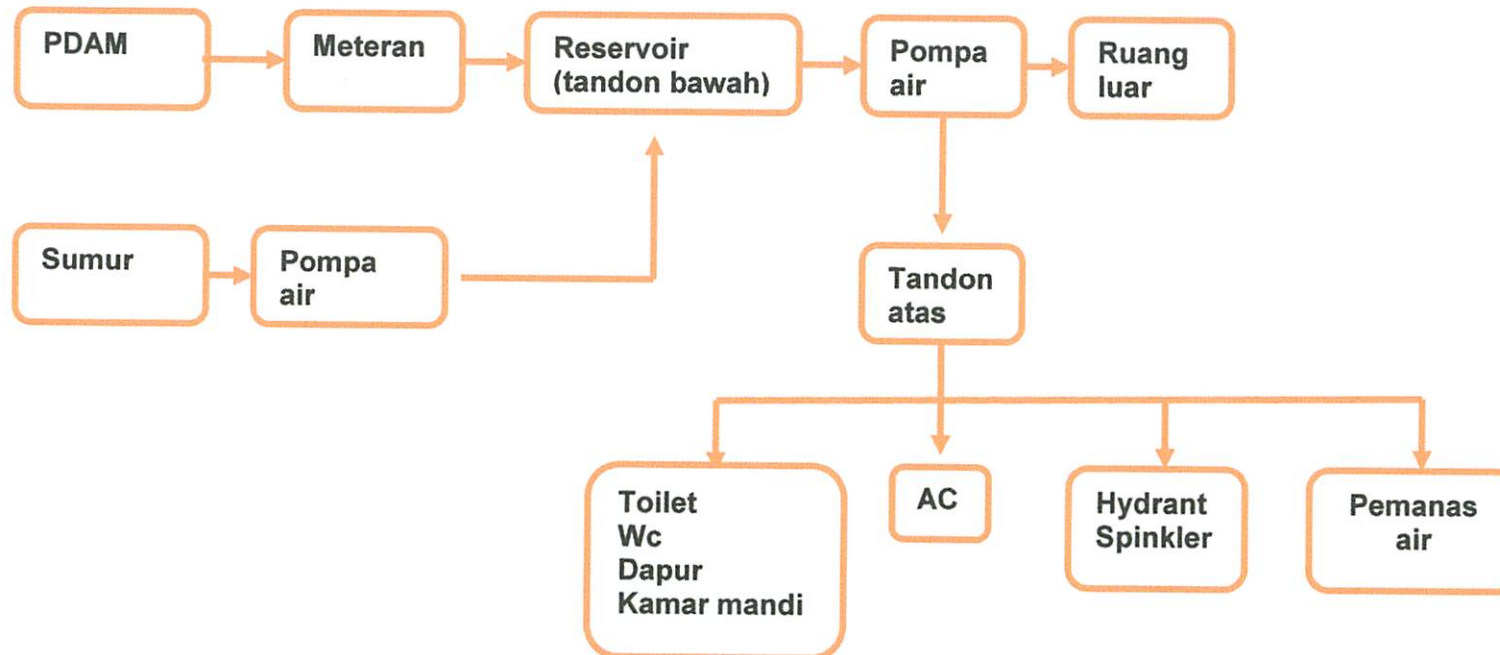
1. Tangga terbuat dari konstruksi beton atau baja yang mempunyai ketahanan kebakaran selama 2 jam
2. tangga dipisahkan dari ruangan-ruangan lain dengan dinding beton yang tebalnya minimum 15 cm atau tebal tembok 30 cm
3. bahan-bahan finishing, seperti lantai dari bahan yang tidak mudah terbakar dan tidak licin, susunan tangan terbuat dari besi.
4. lebar tangga minimum 120 cm (untuk lalu lintas 2 orang)
5. Pintu tangga terbuat dari bahan yang tahan kebakarannya 2 jam
6. pintu paling atas membuka ke arah luar (atap bangunan) dan pintu lainnya membuka ke arah ruangan tangga kecuali pintu paling bawah membuka ke luar dan langsung berhubungan dengan ruang luar.
7. letak pintu kebakaran ini paling jauh dapat dijangkau oleh pengguna dalam jarak radius 25 m. oleh karena itu, diperlukan satu tangga kebakaran dalam suatu bangunan dengan luas 600 m² yang ditempati 50 -70 orang
8. Supaya asap kebakaran tidak masuk dalam ruangan tangga, diperlukan 1) *Exhaust fan*, yang berfungsi menghisap asap yang ada didepan tangga; 2) *Pressure fan*, yang berfungsi menekan / memberi tekanan di dalam ruang tangga yang lebih besar daripada tekanan pada ruangan luar
9. Di dalam dan di depan tangga diberi alat penerangan sebagai penunjuk arah ke tangga dengan daya otomatis /



5.20.2. Jaringan Air Bersih

Adapun beberapa alternative sumber penyediaan air bersih yang akan dipergunakan sebagai penunjang segala aktifitas pada rancangan obyek studi dapat diperoleh melalui:

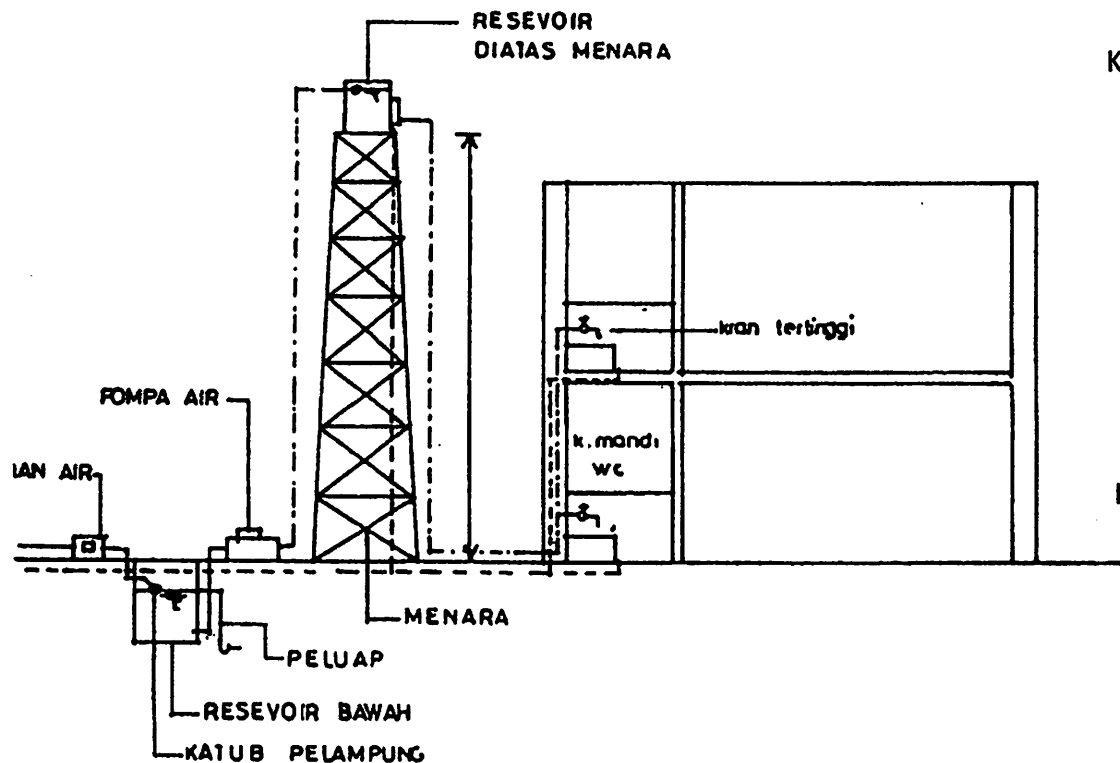
- sumber air bersih dari PDAM dan Sumur
- Sistem distribusi air dengan pompa
- Penampung air (*reservoir*) bawah dan atas



Sistem jaringan air bersih dibagi menjadi beberapa macam tergantung bangunannya bertingkat atau tidak bertingkat, untuk bangunan bertingkat dibagi menjadi 3 macam, yaitu :

- Sistem Tangki Menara
- Sistem Tangki Atap
- Sistem Tangki Tekan

SISTEM MENARA AIR

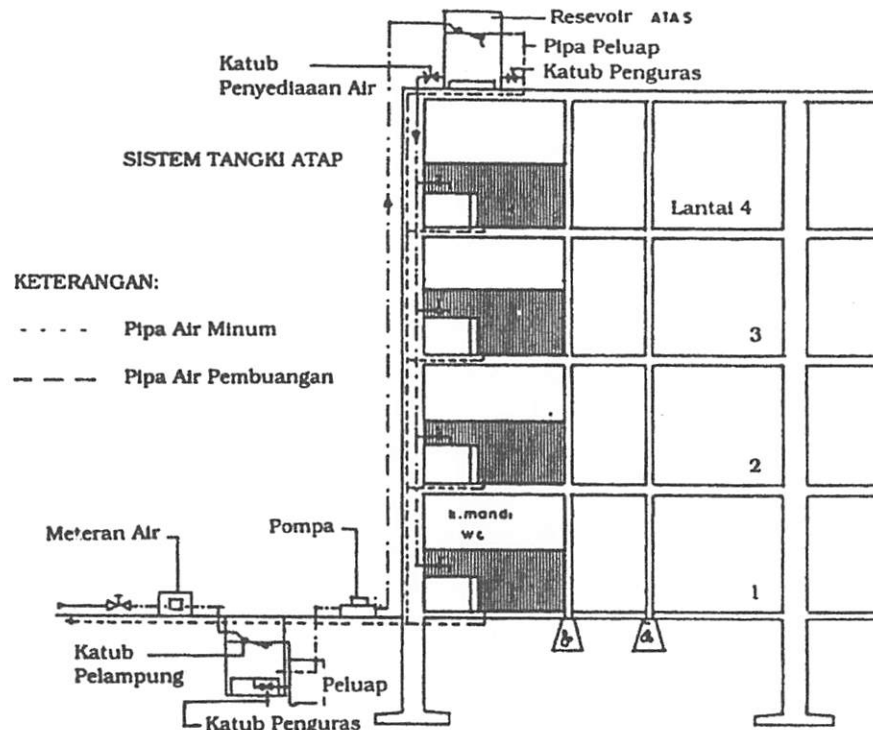


Kekurangan :

- Dibutuhkan area lahan untuk penempatan menara
- Ketinggian menara terbatas karena dibatasi oleh bangunan itu sendiri.
- Tekanan air rendah
- Dibutuhkan tekanan air yang besar untuk menaikkan air dan menekan pengontrolan air di WC dan lain-lain.

Kelebihan :

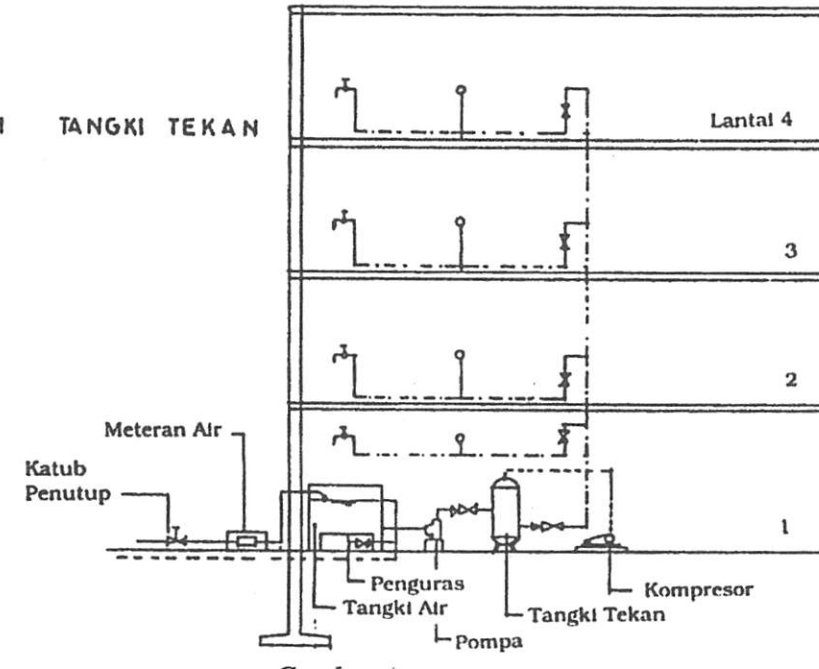
- Untuk faktor estetika bangunan lebih baik
- Faktor teknis distribusi pipa lebih merata kesemua bangunan



KETERANGAN:

- - - - - Pipa Air Minum
- . - . - Pipa Air Pembuangan

SISTEM TANGKI TEKAN



Kekurangan :

- Tangki diletakkan di atas atap, membutuhkan struktur atap yang kuat
- Estetika bangunan kurang
- Dibutuhkan ruang kontrol
- Biaya besar di awal, membutuhkan tekanan yang besar pada saat pengisian ke tangki

Kelebihan :

- Faktor teknis distribusi pipa lebih merata kesemua bangunan dengan menggunakan sistem gravitasi/diturunkan secara langsung.

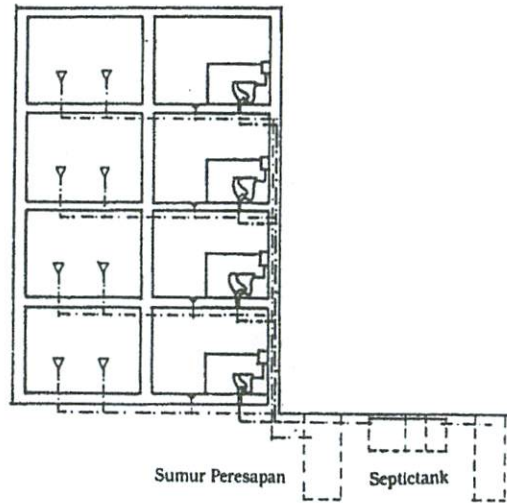
Kekurangan :

- Dibutuhkan ruang untuk tangki air (*ground reservoir*).
- Biaya besar di akhir, membutuhkan tekanan yang besar pada setiap distribusi.
- Sering mengalami kesulitan kalau sumber tenaga untuk pompa mengalami pemadaman

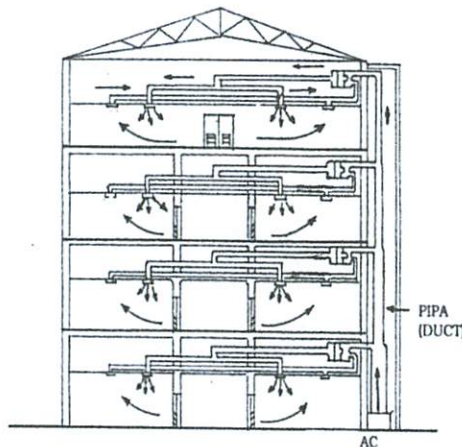
Kelebihan :

- Estetika bangunan baik

5.20.3. Saluran Air Kotor dan Kotoran

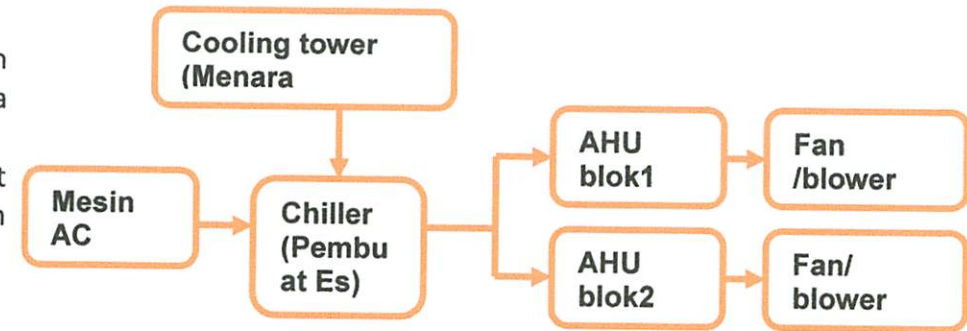


5.20.4. Sistem Penghawaan (AC)

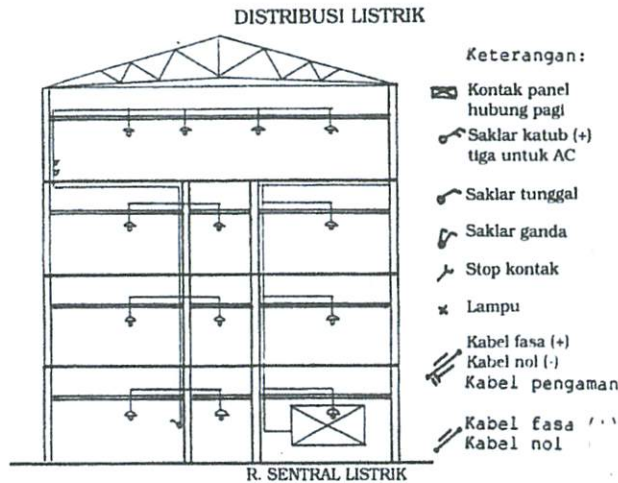


AC Terpusat

Dari pusat AC disalurkan melalui penyalur udara dingin keruangan-ruangan. Keuntungan : Lebih hemat dari segi biaya Perawatan lebih mudah

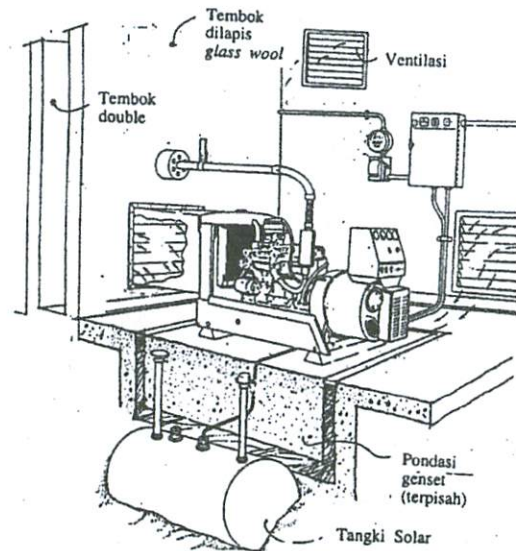
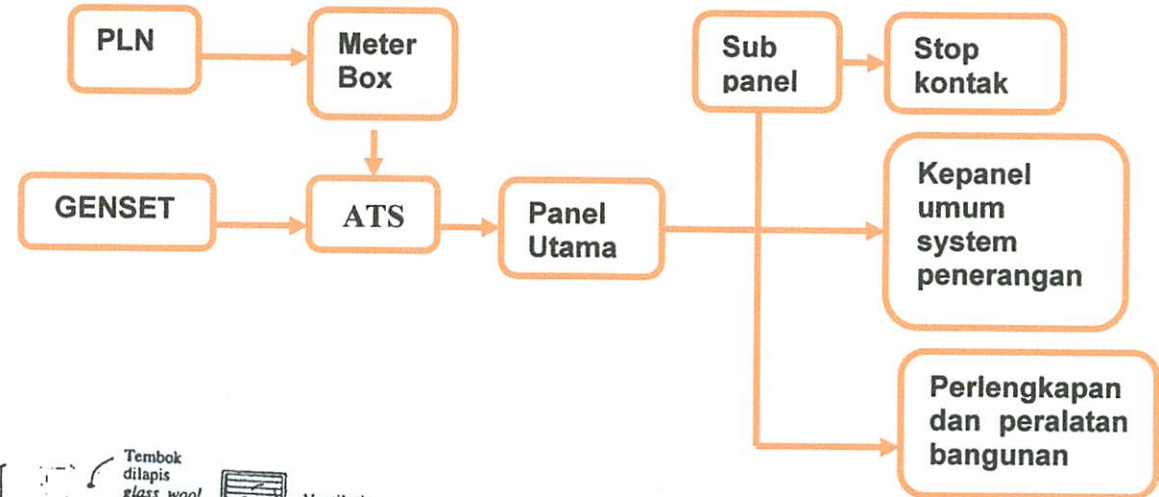


5.20.5. Jaringan Listrik



Penempatan generator

Mengingat ruangan ini menghasilkan suara gaduh dan asap dari bekas pembakaran minyak diesel maka sebaiknya diletakkan berjauhan dengan ruang-ruang yang membutuhkan ketenangan. Ruang panel dan ruang stabilisator adalah tempat untuk menyambung kabel-kabel dari generator sebagai daya emergency sehingga ruang generator harus sedekat mungkin dengan ruangan tersebut. Karena memerlukan minyak dan menghasilkan asap dan suara maka ruang generator harus diletakkan bersebelahan dengan ruang terbuka



Generator

Persyaratan r. generator

Atap dari ruangan sebaiknya tertutup rapat, paling baik dengan atap beton. Dinding dibuat rangkap kalau perlu diberi peredam suara, semuanya berfungsi mengurangi suara bising. Pondasi generator dibuat terpisah dengan pondasi bangunan dengan cara diberi lapisan ijuk dan pasir. Ruangan diberi ventilasi atau alat exhaust untuk mengalirkan udara kedalam ruangan tersebut agar udara tidak menjadi panas.

5.21. ANALISA STRUKTUR

Pemilihan struktur dan konstruksi berpengaruh besar dalam perancangan bangunan, yaitu sebagai bentuk kerangka dasar pembentuk ruang dan sebagai pendukung dan penyalur beban yang ada.

Dasar pertimbangan dalam pemilihan yang tepat adalah :

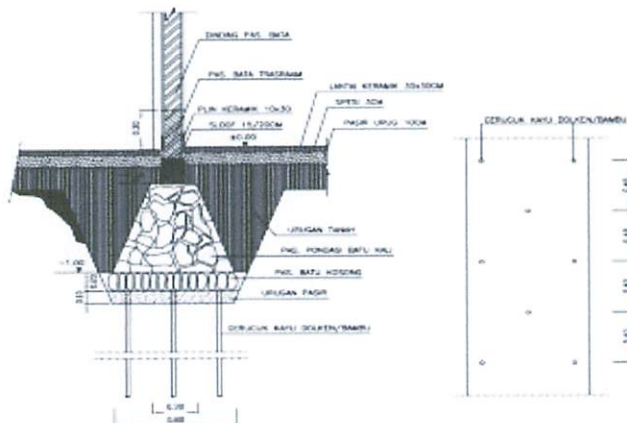
- a. **Strength**
Kekuatan struktur dalam memikul beban yang terkait dengan sifat bahan yang digunakan.
- b. **Stability**
Struktur pendukung bangunan harus dapat berdiri dengan kokoh dan stabil tiap-tiap bagian struktur merupakan satu kesatuan yang saling mendukung.
- c. **Service ability**
Struktur harus dapat berfungsi untuk melayani kegiatan dalam bangunan.
- d. **Safety**
Struktur harus aman, baik dari bencana ataupun bahaya dari beban bangunan sendiri.
- e. **Durability**
Struktur harus mampu bertahan lama baik materialnya maupun sistemnya.
- f. Selain itu dalam pemilihan struktur juga perlu dipertimbangkan hal-hal sebagai berikut :
 1. Jumlah lantai yang ada dalam bangunan.
 2. Bentang ruang.
 3. Beban-beban yang terjadi dan yang memungkinkan akan terjadi.
 4. Sistem pembukaan.
 5. Kemudahan pelaksanaan dan pemeliharaan.
 6. Perkiraan masa efektif.
 7. Kondisi fisik setempat pada lahan yang akan dibangun, meliputi daya dukung tanah, ketinggian air tanah, kedalaman tanah keras, bentuk dan volume masa, dll.
 8. Fungsi dan fleksibilitas bangunan untuk mengantisipasi perubahan akibat perubahan atau fungsi.

1. Sub Struktur

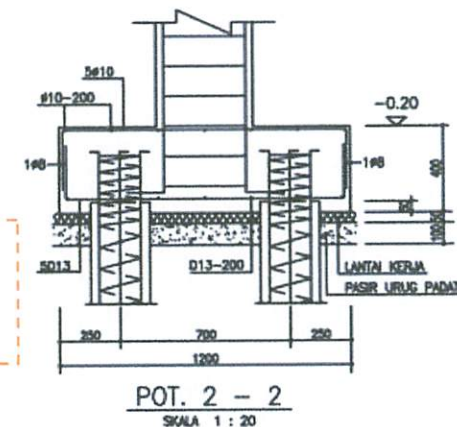
Merupakan bagian kaki bangunan yang berfungsi menyalurkan beban bangunan ke tanah, syarat :

- Kedap air.
- *Integral* (merupakan satu kesatuan dengan bangunan).
- Mencapai kondisi kedalaman tanah keras dengan stabil.
- Solid untuk menghindari serangga atau binatang pengganggu.

Jenis pondasi sebenarnya dibagi menjadi 2 yaitu pondasi dangkal dan pondasi dalam. Pondasi dalam biasanya untuk bangunan bertingkat dan mempunyai kedalaman lebih dari 2 m dan terbagi menjadi 2 yaitu *bore pile* dan paku bumi. Sedangkan pondasi dangkal yaitu pondasi yang mempunyai kedalaman 0,6 – 1 m dan biasanya digunakan untuk rumah2 berlantai satu. Diantara yang paling kita kenal adalah pondasi batu kali yang banyak digunakan untuk pondasi rumah tinggal. Akan tetapi untuk pondasi bangunan yang berlokasi di daerah yang tanahnya labil atau bergerak sebaiknya menggunakan pondasi dangkal *strauss*, pondasi bor mini atau *strauss pile* ini digunakan pada kondisi tanah yang buruk, yaitu tanah rawa rawa yang lapisan tanah kerasnya berada jauh dari permukaan tanah. Pondasi ini bisa digunakan untuk bangunan sederhana atau bangunan dua lantai. Kedalamannya pun lebih dari kedalaman pondasi dangkal biasa yaitu mencapai 2 – 5 meter. Ukuran diameter pondasi mulai dari 20, 30 dan 40 Cm. Pengerjaannya dengan mesin bor atau secara manual. Di atas pondasi bor mini ada blok beton (*pile cap*). *Pile cap* ini merupakan media untuk mengikat kolom dengan sloof.

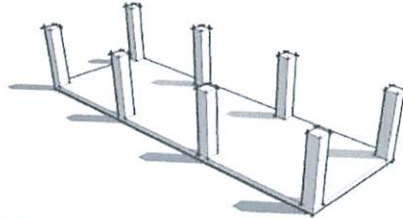


Pondasi Strauss Pile
Cocok untuk daerah pantai
atau lokasi yang kekuatan
tanahnya labil

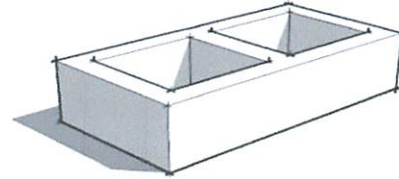


2. Main Struktur

Merupakan bagian badan bangunan dimana terdapat dinding, kolom, balok, plat lantai yang merupakan kerangka utama bangunan.



Struktur Rangka untuk main strukturnya



Mengantisipasi bentuk di bawah yang memiliki panjang dan lebar ruangan yang cukup besar sehingga digunakannya struktur kantilever dimana struktur ini dapat menyalurkan beban ke struktur utama dan dapat menahan beban yang bersifat tergantung.

- Tiang – tiang yang berdiri membentuk kisi-kisi adalah bagian bangunan yang menerima beban biasanya dibuat untuk bangunan berlantai dua atau bertingkat rendah.
- Semua bagian yang membagi bangunan menerima beban, struktur ini cocok pada bangunan sederhana atau 3-4 lantai
- Pemilihan bahan dinding disesuaikan dengan kebutuhan dan fungsi ruang

3. Upper Struktur

Merupakan struktur penutup bangunan, syarat-syarat:

- Mampu menahan beban lateral dan beban angin.
- Mampu melindungi bangunan dari cuaca.
- Mudah dibersihkan, murah dalam biaya pemeliharaan dan perbaikan.
- Dimungkinkan dilakukan perluasan masa depan.

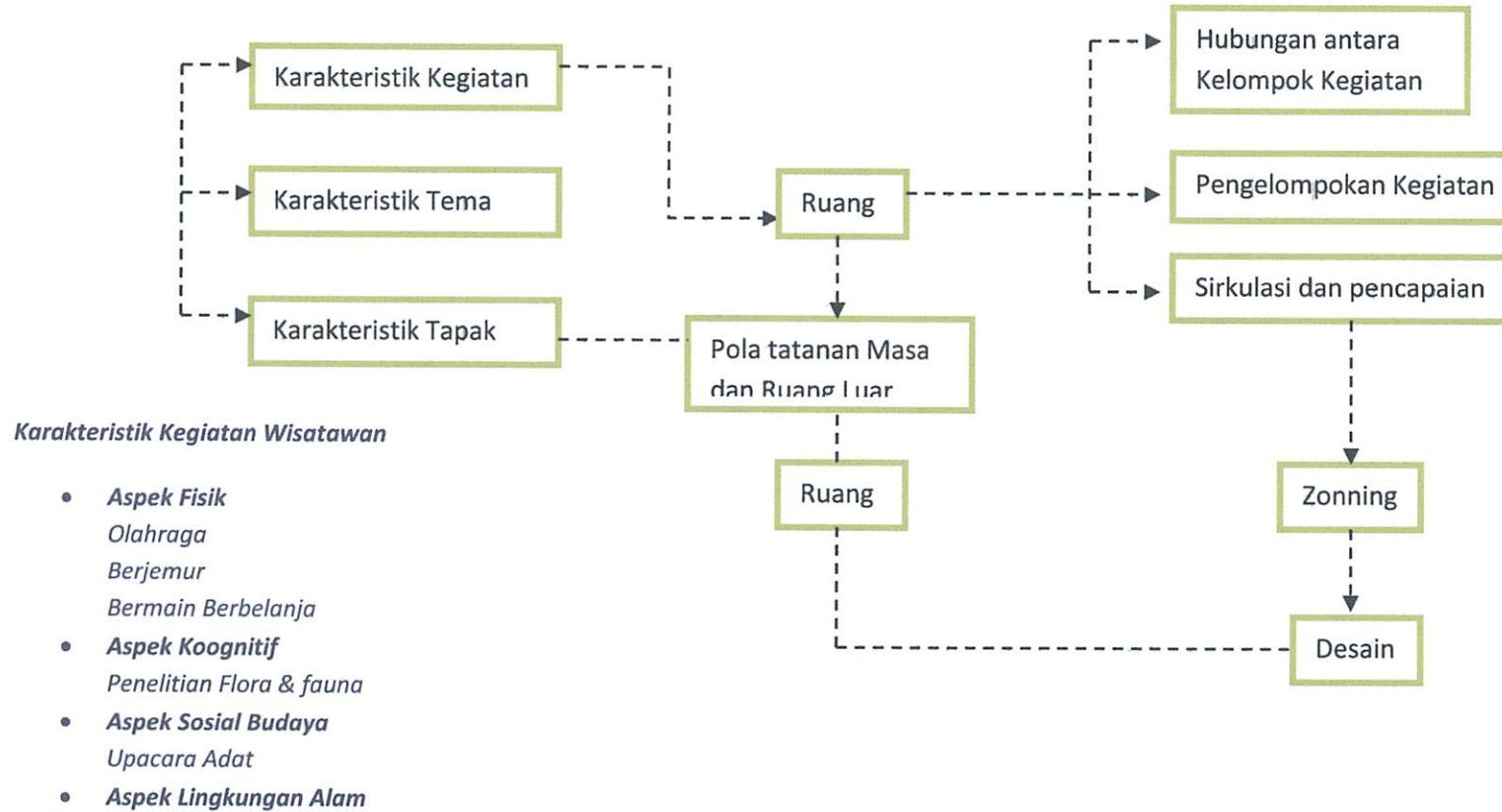
Pemilihan struktur bangunan yang dipilih, terkait dengan material yang digunakan sebagai pembentuk struktur itu sendiri. Pemilihan bahan material memerlukan berbagai pertimbangan.

1. Faktor Penentu (perletakan dan peruntukan bahan, kemampuan tukang dan pengerjaanya, biaya, dan penyediaan bahan).
2. Sifat Fisik, setiap bahan memilih sifat-sifat fisik, seperti beton bertulang, baja dan kayu.
3. Indah, Benar, Wajar. (keindahan adalah kebenaran yang benar dan wajar itu indah)

Mengingat permainan bentuk pada bagian atap sangat banyak sehingga dibutuhkan penggunaan bahan atap yang cukup ringan dan kuat agar dapat mengurangi beban yaitu dengan menggunakan bahan atap yang berjenis fiber.

6.1. BAGAN POLA PIKIR TERBENTUKNYA KONSEP PERANCANGAN

MELALUI PENDEKATAN KARAKTERISTIK KEGIATAN, TEMA DAN TAPAK



6.2. KONSEP PENCAPAIAN

Tujuan

Untuk dapat menentukan pencapaian yang sesuai dengan tuntutan, sehingga menunjang segala kegiatan.

Dasar Pertimbangan

- ✚ Sifat dan tuntutan Main Entrance Dan Site Entrance
- ✚ Kondisi fisik dan lingkungan sekitar
- ✚ Arah dan proses kedatangan wisatawan

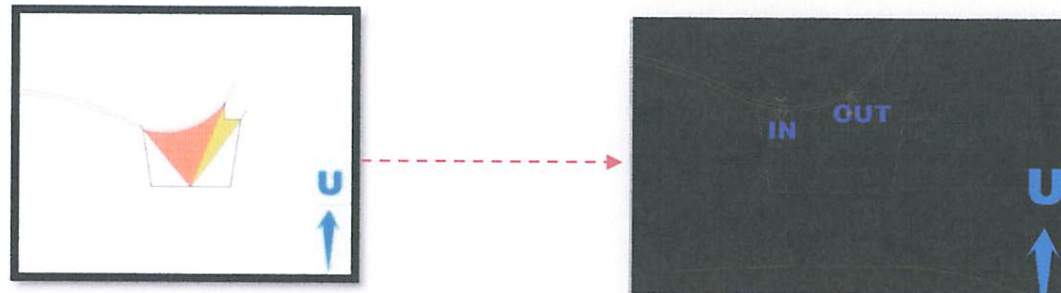
Analisa Pendekatan

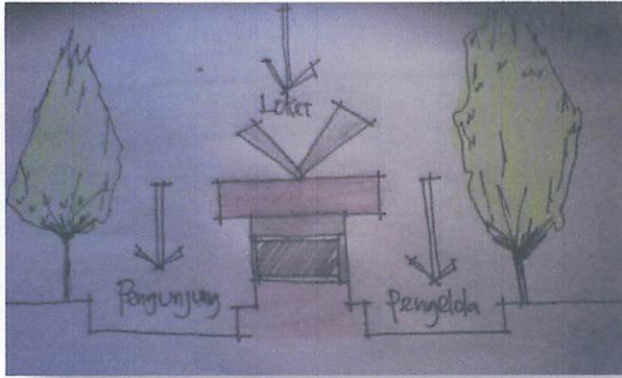
A. Main Entrance

- Bersifat Umum, mudah terlihat dan dicapai dari arah datangnya pengunjung dengan penempatan yang strategis.
- Tidak mengganggu keamanan dan kelancaran sirkulasi lalu lintas dalam tapak.

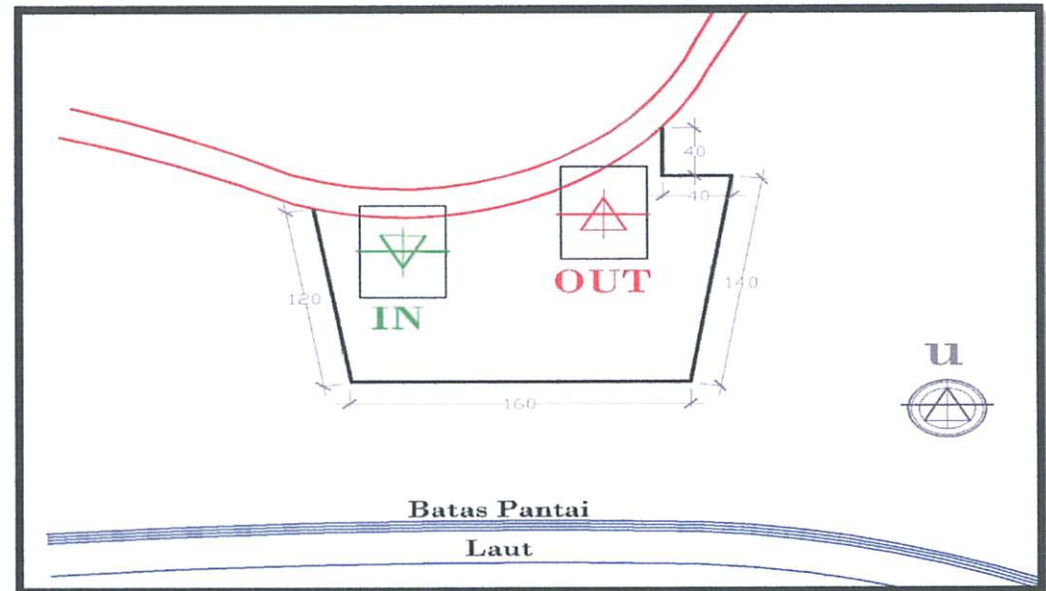
B. Side Entrance

- Bersifat privat, tidak bersifat mengundang atau tidak perlu terlihat dari jalan utama.
- Tidak mengganggu keamanan dan kelancaran sirkulasi lalu lintas dalam tapak.





ME dan Se Terletak di bagian depan tapak yaitu pada sebelah kiri dan kanan tapak. Dan untuk akses masuk dan keluar dipisahkan dengan skat berupa vegetasi maupun pedestrian antara untuk pengelola dan pengunjung



6.3. KONSEP PERANCANGAN TAPAK

- **Konsep Pendaerahan Tapak**

Tujuan

Untuk memperoleh penataan ruang/ pendaerahan yang baik dalam tapak yang telah terpilih, sehingga kelancaran di dalam tapak dapat terwujud.

- **Dasar Pertimbangan**

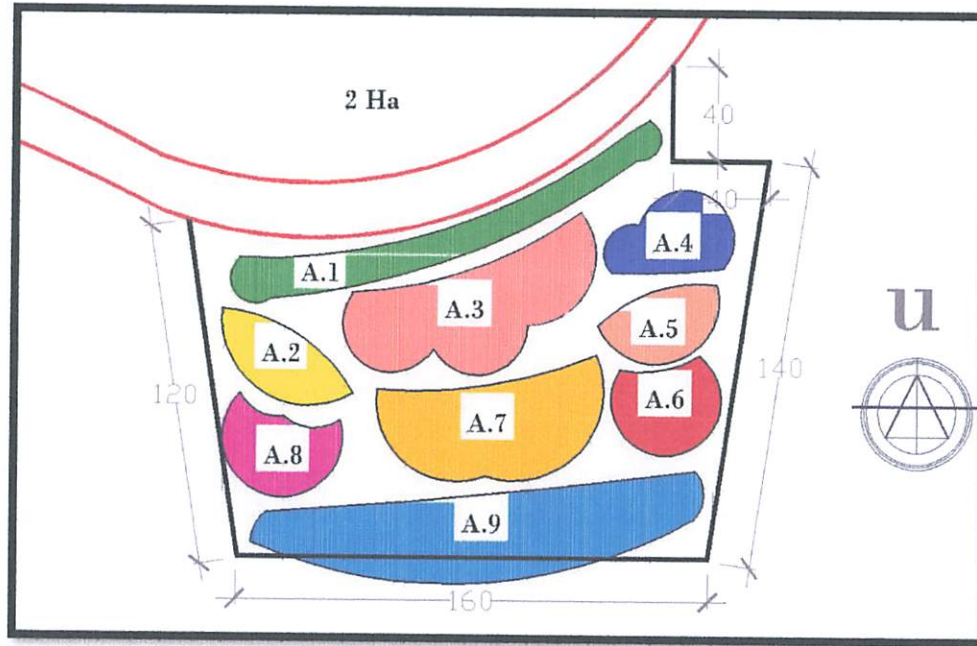
- ✓ Konsep dasar
- ✓ Tema arsitektur
- ✓ Luas tapak
- ✓ Organisasi ruang
- ✓ Perletakan entrance
- ✓ Perletakan parkir
- ✓ Program tapak dan sirkulasi

- **Analisa pendekatan**

- ✚ Konsep dasarnya yaitu mengajak wisatawan untuk menikmati keindahan pantai

Penataan zoning npada hakikatnya adalah penerapan organisasi ruang di dalam tapak sehingga pola perletakan massa bangunan beserta unit-unit ruangnya agar diletakan sesuai dengan pola organisasi ruang baik makro maupun mikro.

Konsep Penzonningan Makro



Keterangan:

- A.1 : Area ME dan SE
- A.2 : Area parkir Pengunjung
- A.3 : Area Rekreasi darat
- A.4 : Area Parkir pengelola
- A.5 : Area pengelola
- A.6 : Area sport dan adventure
- A.7 : Area Peristirahatan
- A.8: Area Penunjang
- A.9: Area Rekreasi Pantai



6.4. KONSEP RUANG LUAR



Ruang Terbuka

- Penataan ruang terbuka pada kawasan wisata merupakan factor yang sangat menentukan keberhasilan suatu lokasi wisata, karena itu pada awal perencanaan harus sudah mendapat perhatian dan hasil analisisnya akan menentukan penataan unsur-unsur lingkungan yang lain.
- Penataan ruang terbuka yang tepat dan berpola hirarkis akan memudahkan pengunjung berorientasi untuk menikmati potensi lingkungan yang khas.
- Pada kawasan wisata pantai, ruang terbuka diatas perairan yang membentang dari garis pantai ke arah laut lepas merupakan suatu kualitas lingkungan yang spesifik dan bernilai tinggi. Ruang diatas perairan laut ini merupakan ruang terbuka utama (mayor open space) yang dapat dijadikan identifikasi dan orientasi.
- Sebagai elemen yang dominan, identifikasi dan orientasi ke arah ruang terbuka utama alami ini merupakan usaha untuk mempertahankan dan memperkuat karakter lokasi tersebut.
- Minor open space merupakan ruang perantara bagi manusia dalam berhubungan dengan mayor open space yang bersifat alami dan tak terbatas agar manusia tidak kehilangan skalanya. Minor open space berupa ruang terbuka di dataran pantai sekaligus merupakan public space yang berfungsi sebagai pusat orientasi elemen – elemen lainnya. (*Konsep Genius Loci 1980*)



Lokasi

Lokasi kawasan perencanaan adalah daerah pedalaman lingkungan yang terbentuk oleh kawasan hutan/perbukitan dan pantai yang didominasi oleh unsure alami. Lanskap alami utamanya, pepohonan merupakan unsure lingkungan yang **mengarahkan perwujudan bangunan ke arah wujud yang bebas baik pola tata letak maupun bentuk bangunannya sesuai dengan sifat lanskap alami**. Demikian pula penggunaan

bahan bangunan alami dan ragam hias harus disesuaikan dengan ketersediaan bahan setempat misalnya penggunaan bahan-bahan yang diproduksi manufaktur seperti alumunium.

- **Ketinggian dan Kedalaman Bangunan**

Sesuai dengan lokasi bangunan yang terletak ditepi pantai yang dipenuhi pepohonan, demi menciptakan sinergitas dengan lingkungan maka pada prinsipnya ketinggian bangunan diarahkan proporsional dengan elemen-elemen alam sekitar. Faktor lain yang perlu dipertimbangkan adalah orientasi pandangan ke arah laut.

- **Garis Sepadan bangunan**

Direncanakan secara bebas karena jalan-jalan yang ada dalam site adalah jalan setapak untuk pencapaian ke arah berbagai fasilitas atau kepinggir pantai dan taman.

- **Koefesien dasar Bangunan**

Koefesien dasar bangunan atau Building coverage adalah ratio antara luas lantai dasar bangunan dengan luas lahan keseluruhannya. KDB di asumsikan **50-60 %**

Peletakan bangunan penunjang wisata ditempatkan pada lahan yang mempunyai kemiringan 2-15%, oleh karenanya kondisi topografi lahan sangat mempengaruhi elevasi setiap bangunan yang direncanakan.

Taman dan Lanskap

- **Pertamanan**

Pertamanan dikawasan wisata khususnya wisata pantai mempunyai fungsi antara lain :

- Fungsi estetis, sesuai dengan tujuan pengunjung yang ingin berekreasi, pemandangan yang asri dan alami akan memberikan kesan suasana yang segar, secara psikologis dapat menghilangkan ketegangan pikiran atau suasana urban yang menjemukan dalam kesehariannya.

- Fungsi ekologis, sebagai penahan longsor di area perbukitan atau penahan abrasi dipinggir pantai.
- Pada berbagai bagian/ tempat antara bangunan maupun parkir digunakan tanaman perdu/ semak atau bunga sebagai elemen estetis.
- Tanaman besar digunakan sebagai peneduh dan pemegang molekul tanah agar pada daerah yang berbukit pada sekitar site tidak terjadi longsor.
- Digunakan tanaman dan rerumputan yang asri dengan pola teratur sehingga bernuansa estetis.
- Digunakan pula untuk melindungi pantai yang arawan terhadap abrasi dengan tanaman pelindung pantai pada lokasi tertentu yang tidak mengganggu kenyamanan berwisata, pada dasarnya dihindari penebangan secara besar-besaran.

- **Pola Ruang Luar**

Penataan ruang luar untuk kawasan wisata tepi pantai ini yang perlu diperhatikan adalah adanya lansekap alami yang dibedakan menjadi:

- Perairan depan pantai yang terbuka sebagai ruang luar utama yang menjadi pusat orientasi seluruh kegiatan wisata
- Lereng yang menghadap pantai, Pola ruang luar makro direncanakan sesuai dengan hirarki ruang luar alami tersebut. Penataan masa bangunan dibuat dengan orientasi ke ruang luar daratan tepi pantai, sementara ruang luar terbuka yang berupa pasir di olah dengan melakukan pembagian ruang-ruang mikro dengan pembatas pedestrian yang diberi orientasi berupa shelter.

- **Amenity / Street furniture**

Amenity / street furniture disini dimaksudkan sebagai elemen-elemen yang dapat menguatkan kualitas lingkungan dari keseluruhan kawasan wisata. Direncanakan beberapa shelter dan gardu pandang baik yang terletak didaratan tepi pantai berpasir bmaupun dilereng perbukitan yang dapat menyajikan pemandangan yang menyeluruh ke arah pantai.

- **Pedestrian**

- Pada area taman, pedestrian merupakan unsure krusial pembentuk pola aktivitas. Sesuai dengan karakteristik dan kondisi permukaan tanah yang datar, pedestrian pada area ini dirancang dengan pola bebas mengisi dan menghubungkan titik-titik

pusat aktivitas (nodes) untuk memperkuat garis pantai dirancang pedestrian sepanjang garis pantai (pola linier) memungkinkan pengunjung dapat menikmati view ke arah pantai.

- Pola pedestrian bebas dirancang menyatu dengan pola pedestrian linier sekaligus jalan utk pencapaian ke arah pantai. Pada area perbukitan dirancang sebagai jalan pencapaian titik–titik view yang memungkinkan untuk menikmati keindahan pemandangan laut maupun sebagai tempat peristirahatan yang representative, pedestrian ini akan berupa jalan setapak yang bergelombang mengikuti garis kontur tanah tersebut.

- **Parkir**

- Fasilitas parkir yang disediakan untuk pengunjung baik yang berkelompok dengan menggunakan bus maupun yang datang sendiri dengan menggunakan kendaraan bermotor atau mobil.
- Area parkir yang direncanakan merupakan area terbuka tanpa atap sebagai peneduh digunakan poho-pohon. Lantai parker menggunakan paving blok yang berlubang agar air hujan mudah meresap.



6.5 KONSEP STRUKTUR PADA BANGUNAN

➤ Main Struktur

Merupakan bagian badan bangunan dimana terdapat dinding, kolom, balok, plat lantai yang merupakan kerangka utama bangunan.

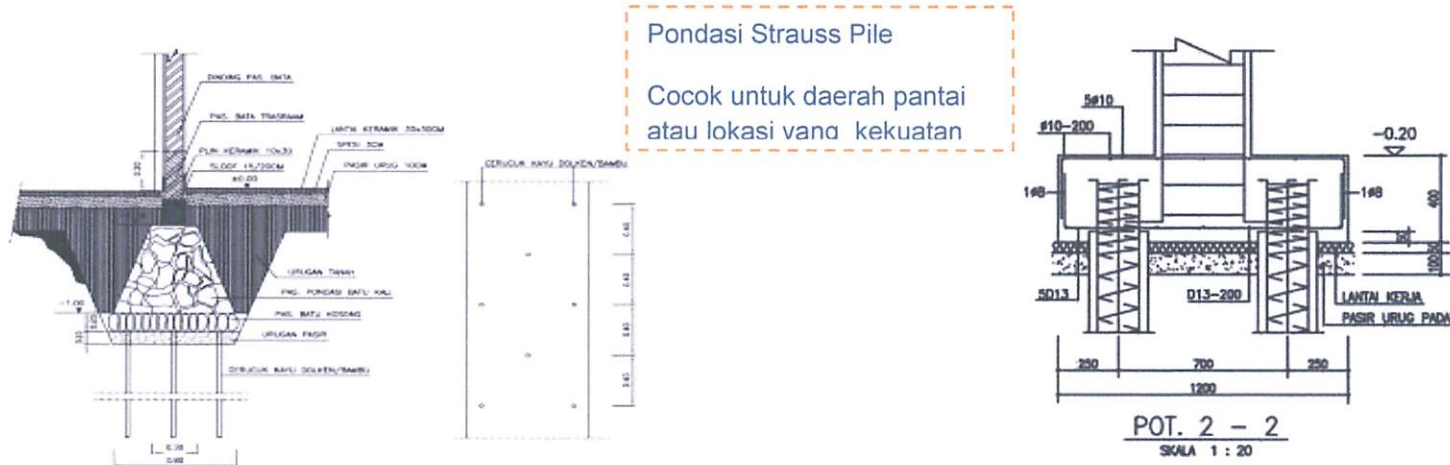
Mengantisipasi bentuk di bawah yang memiliki panjang dan lebar ruangan yang cukup besar sehingga digunakannya struktur kantilever dimana struktur ini dapat menyalurkan beban ke struktur utama dan dapat menahan beban yang bersifat tergantung.

- Tiang – tiang yang berdiri membentuk kisi-kisi adalah bagian bangunan yang menerima beban biasanya dibuat untuk bangunan berlantai dua atau bertingkat rendah.
- Semua bagian yang membagi bangunan menerima beban, struktur ini cocok pada bangunan sederhana atau 3-4 lantai
- Pemilihan bahan dinding disesuaikan dengan kebutuhan dan fungsi ruang

➤ Struktur Pondasi (Bawah)

Jenis pondasi sebenarnya dibagi menjadi 2 yaitu pondasi dangkal dan pondasi dalam. Pondasi dalam biasanya untuk bangunan bertingkat dan mempunyai kedalaman lebih dari 2 m dan terbagi menjadi 2 yaitu *bore pile* dan paku bumi. Sedangkan pondasi dangkal yaitu pondasi yang mempunyai kedalaman 0,6 – 1 m dan biasanya digunakan untuk rumah2 berlantai satu. Diantara yang paling kita kenal adalah pondasi batu kali yang banyak digunakan untuk pondasi rumah tinggal. Akan tetapi untuk pondasi bangunan yang berlokasi di daerah yang tanahnya labil atau bergerak sebaiknya menggunakan pondasi dangkal *strauss*, pondasi bor mini atau *strauss pile* ini digunakan pada kondisi tanah yang buruk, yaitu tanah rawa rawa yang lapisan tanah kerasnya berada jauh dari permukaan tanah. Pondasi ini bisa digunakan untuk bangunan sederhana atau bangunan dua lantai. Kedalamannya pun lebih dari kedalaman pondasi

dangkal biasa yaitu mencapai 2 – 5 meter. Ukuran diameter pondasi mulai dari 20, 30 dan 40 Cm. Pengerjaannya dengan mesin bor atau secara manual. Di atas pondasi bor mini ada blok beton (*pile cap*). *Pile cap* ini merupakan media untuk mengikat kolom dengan sloof.



➤ Upper Struktur

Pada bagian atas dibutuhkan penggunaan bahan atap yang cukup ringan dan kuat agar dapat mengurangi beban yaitu dengan menggunakan bahan atap yang berjenis fiber.

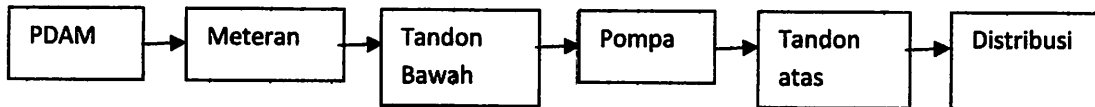


6.6. KONSEP UTILITAS

Utilitas Air bersih dan Air kotor

Untuk utilitas air bersih dan air kotornya menggunakan sistem shaft khusus pada tiap hunian. Shaft-shaft ini menerus.

Penyediaan air bersih diperoleh dari PDAM untuk memenuhi kebutuhan air bersih dalam bangunan :



Hotel memiliki banyak kebutuhan akan air. Kebutuhan penghunian hotel hampir sama dengan kebutuhan rumah pada umumnya. Hanya saja masa penghuniannya lebih pendek dan bersifat sementara. Keperluan air dipergunakan antara lain untuk minum, memasak/dimasak, keperluan mandi, buang air kecil dan air besar. Rata-rata dalam hotel biasa dibutuhkan 133 liter perharinya. Sedangkan untuk hotel mewah rata-rata 570 liter perunitnya. Kebutuhan air yang bersifat tetap air untuk hidran dan air untuk springkler diambilkan dari persediaan tandon sebesar $\frac{1}{4}$ dari kapasitas tandon. Pendistribusian air ini dilakukan melalui shaft yang langsung menghubungkan ke tiap unit hunian masing-masing.

Untuk utilitas air kotor dari tiap hunian terlebih dahulu disaring menggunakan bak kontrol yang ada pada shaft hunian, baru kemudian disalurkan ke pipa pembuangan air kotor.

Fire Protection

Untuk pemadaman api secara cepat terdapat hydrant di tiap lantai bangunan dan sprinkler di tiap ruangan diutamakan unit kamar dengan jangkauan tertentu. Air yang dibutuhkan diambil dari jaringan air bersih yang memang diperuntukkan juga untuk melayani sistem fire protection.

Heat and smoke detector terdapat di setiap ruangan untuk mendeteksi gejala awal kebakaran. Sedangkan pada hall-hall terdapat perangkat stand pipe.

Selain itu untuk mencegah penumpukan asap yang dapat membahayakan penghuni bangunan disediakan pula shaft penyedot asap dengan exhauster yang menggunakan tenaga genset.

Konsep Sistem Bangunan

Konsep sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan menggunakan sistem pencahayaan alami dan buatan. Sistem pencahayaan alami digunakan pada siang hari. Pencahayaan alami dengan jalan memanfaatkan dinding kaca yang dipakai sebagai dinding pembatas.

Sistem pencahayaan buatan diterapkan ketika malam hari dan tempat-tempat yang memerlukan perhatian tertentu.

Konsep Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan menggunakan sistem penghawaan buatan dengan menggunakan AC. Sistem penghawaan alami hanya diterapkan pada lower building.

Konsep Sistem Emergency

Sistem emergency pada hunian dengan jalan menggunakan alat bantu seperti tangga darurat. Tangga darurat ini berada dalam core yang ditutup pada hari-hari biasa dan hanya dapat digunakan untuk saat-saat yang genting. Dengan proses evakuasi di podium. Area ini dilengkapi dengan exhaust fan yang akan menyedot asap keluar pada saat terjadi kebakaran.

Untuk terhadap kebakaran disediakan hidran pada titik-titik dekat dengan sirkulasi vertikal dan pada bagian tengah bangunan. Pada tiap modul di ruang sirkulasi dan ruang-ruang terbagi dalam unit hunian untuk perlindungan terhadap kebakaran dipasang springkler.

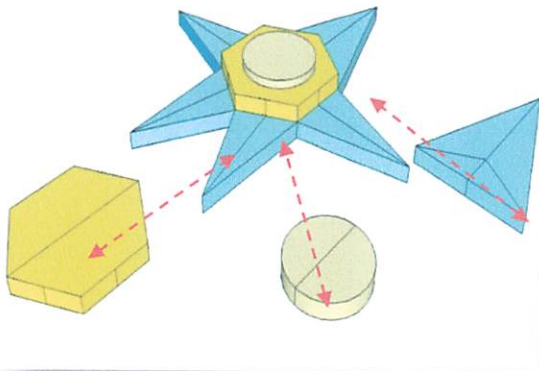
- Transportasi Vertikal pada Bangunan
 - Menggunakan sistem Elevator pada bangunan bertingkat.
- Transportasi Tangga
 - Transportasi Tangga pada bangunan menggunakan campuran beton bertulang pada ruang-ruang tertentu.
 - Menggunakan bahan Kaca dan bahan baja sebagai ikatan anak tangga pada ruang-ruang tertentu.
 - Menggunakan bahan Kayu utuh dan bambu yang telah diawetkan pada ruang-ruang tertentu.

6.7. KONSEP BENTUK

Konsep pengolahan Bentuk yang diterapkan pada bangunan adalah :

- Bangunan terdiri dari 3 - 5 Lantai.
- Bentuk dasarnya adalah di ambil dari Bintang Laut yang terbilang Unik Dengan bervariasi warna maupun terkstur Yang memiliki simetri radial dan umumnya memiliki lima atau lebih lengan.

Bentuk ini memiliki daya tarik dengan sensasi pada corak maupun kelima simetri radial yang berfungsi sebagai mobilitas dengan tekstur lingkaran yang ditonjolkan pada centernya



Konsep Bentuk dasar dari bintang laut terdiri dari 3 komposisi bidang dasar yaitu lingkaran, segitiga dan segi enam

Bentuk dasar merupakan penggabungan ketiga elemen dasar yang masing bidang dasar memiliki karakter yang kuat tapi tetap proporsional sehingga memberikan kesan visual yang harmonis.

Utilitas Sampah

Sampah pada setiap hunian ditampung terlebih dahulu ada shaft sampah sementara yang telah disediakan pada tiap hunian dan tekah dibedakan antara shaft kering dan shaft basah. Setelah itu dibawa oleh petugas ke shaft sampah pada core yang telah disediakan.

Utilitas jaringan listrik

Sumber energi listrik utama berasal dari PLN yang dialirkan menuju ruang trafo untuk menurunkan/menaikkan/menstabilkan tegangan sesuai yang dibutuhkan. Dari ruang trafo ini listrik kemudian didistribusikan ke panel pemakaian umum atau ke panel mekanikal. Sebagai cadangan terdapat genset yang dapat dioperasikan melalui tombol manual. Pada tiap core memiliki satu buah genset untuk melayani zona-zona yang ada dalam hotel.

Utilitas Jaringan Komunikasi

Terdapat sistem sentral telepon yang tersambung langsung dengan kabel dari PT. Telkom yang kemudian akan didistribusikan ke semua pesawat di setiap lantai melalui pusat distribusi. Untuk keperluan manajemen antar pengelola maupun pengelola dengan pihak luar terdapat sistem telepon dengan PABX.

“DAFTAR PUSTAKA”

- Adiyanto, Johannes, (2001). “Tinjauan Karya Frank O. Gehry Ditinjau dari Sudut Pandang Geometri”, Tugas Mk Perancangan Eksploratif, ITS, Surabaya.
- Antoniades, Anthony C., (1990). *Poetic of Architecture*, Van Nostrand Reinhold, New York.
- Benedikt Taschen Verlag, (1991). *Architecture in the Twenty Century*, Printed in Germany.
- Ellin, Nan, 1996. *Postmodern Urbanism*, Blackwell Publisher Leach, Neil, 1997 : *Rethinking Architecture (a reader in cultural theory)*,
- Francescato, Guido, (1994). “Type and the Possibility of an Architecture Scholarship”. *Ordering Space, Types in Architectural and Design*, Karen A. Franck, Lynda H. Schneekloth (ed). Van Nostrand Reinhold, NY.
- Garratt, Chris dan Appignanesi, Richard. 1997. *Mengenal Postmodernisme. For Beginners*. Mizan
- Great Britain by T.J. Internasional Ltd, Padstow, Cornwall.
Jurnal Kilas Vol.2, 2000: *Karakteristik ruang dalam Guggenheim Museum*
- Prijotomo, Josef, (1995). Diktat Tipologi Geometri, Tidak di publikasikan.
- Steadman, J., (1983). *Architecture Morphology*, Pion Limited, London.
- Sukada, Budi A., (1989). “Memahami Arsitektur tradisional Dengan Pendekatan Tipologi”. *Jati Diri Arsitektur Indonesia*, Eko Budi Harjo (ed). Alumni, Bandung.