

# **LAPORAN SKRIPSI**

## **HOTEL DAN SHOPPING CENTER DI DILI-TIMOR LESTE DENGAN TEMA ARSITEKTUR POST MODERN**

**SKRIPSI - AR. 8324  
SEMESTER GENAP 2010-2011**

**Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Teknik Arsitektur**



**Disusun Oleh:**

**ESTANISLAU DOS SANTOS  
NIM. 08.22.902**

**Dosen Pembimbing :**

**Ir. Adhi Widarthara, MT  
Ir. Gatot Adi Susilo, MT**

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

INDONESIA NATIONAL

INDONESIA NATIONAL WAS...  
SPECIAL...  
...INDONESIA...

...  
...INDONESIA...

...INDONESIA...  
...INDONESIA...

...  
...INDONESIA...  
...INDONESIA...

: ...  
...INDONESIA...  
...INDONESIA...

INDONESIA...  
...INDONESIA...  
...INDONESIA...  
...INDONESIA...

LAPORAN SKRIPSI

**HOTEL DAN SHOPPING CENTER  
DI DILI-TIMOR LESTE  
DENGAN TEMA ARSITEKTUR POST MODERN**

SKRIPSI – AR. 8324

SEMESTER GENAP 2010-2011

Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Teknik Arsitektur



Disusun Oleh:

**ESTANISLAU DOS SANTOS**

**NIM. 08.22.902**

Dosen Pembimbing :

**Ir. Adhi Widarthara, MT**

**Ir. Gatot Adi Susilo, MT**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

**2011**

# LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

## JUDUL

HOTEL DAN SHOPPING CENTER  
DI DILI-TIMOR LESTE  
DENGAN TEMA ARSITEKTUR POST MODERN

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

Disusun oleh:

**NAMA : ESTANISLAU DOS SANTOS**

**NIM : 08.22.902**

**MENYETUJUI :**

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,



( Ir. Adhi Widyarthara, MT )  
NIP. 196012031988111002



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



Ketua Program Studi Arsitektur

( Ir. Didiek Suharjanto, MT )

NIP.Y. 1039000215

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

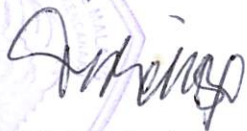
Nama : NAMA : ESTANISLAU DOS SANTOS  
NIM : 08.22.902  
Program studi : ARSITEKTUR  
Judul : HOTEL DAN SHOPPING CENTER DI DILI-TIMOR  
LESTE DENGAN TEMA ARSITEKTUR POST  
MODERN

Dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Jenjang Program Strata Satu (S-1)

Pada Hari : KAMIS  
Tanggal : 28 JULI 2011  
Dengan Nilai : B

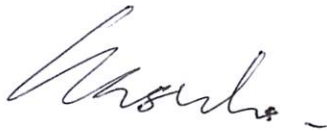
**PANITIA UJIAN SKRIPSI**

KETUA,



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

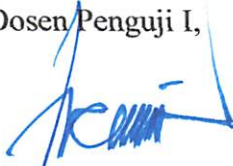
SEKERTARIS,



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

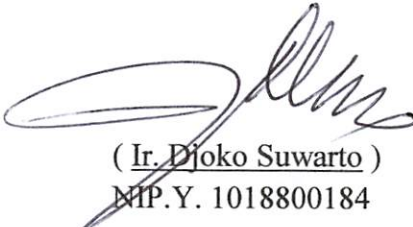
**ANGGOTA PENGUJI**

Dosen Penguji I,



( Dr. Ir. Lalu Mulyadi, MTA )  
NIP.Y. 1018700153

Dosen Penguji II,



( Ir. Djoko Suwanto )  
NIP.Y. 1018800184

## LEMBAR Pengerjaan Skripsi

Nama : NAMA : ESTANISLAU DOS SANTOS  
NIM : 08.22.902  
Program studi : ARSITEKTUR  
Judul : HOTEL DAN SHOPPING CENTER DI DILI-TIMOR  
LESTE DENGAN TEMA ARSITEKTUR POST  
MODERN  
Waktu pelaksanaan : 16 MARET S/D 28 JULI 2011

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

Malang, 16 Maret 2011

Mahasiswa



Estanislau Dos Santos

NIM. 08.22.902

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan anugerah-Nya, sehingga atas izin dan berkah-Nya penyusunan Laporan Skripsi dengan judul **HOTEL dan SHOPPING CENTER di DILI-TIMOR LESTE Dengan Tema ARSITEKTUR POST MODERN** dapat terselesaikan dengan baik.

Penyusunan laporan ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi tugas dan syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Teknik pada Institut Teknologi Nasional Malang.

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

1. Bapak Ir. Adhi Widyarthara, MT selaku Dosen Pembimbing I yang dengan tegas membimbing, perhatian dan memberikan arahan yang sangat besar manfaatnya.
2. Bapak Ir. Gatot Adi Susilo, MT selaku Dosen Pembimbing II dan Koordinator Studio Skripsi yang telah banyak memberikan masukan-masukan dan arahan yang sangat berguna dalam proses bimbingan.
3. Bapak DR.Ir. Lalu mulyadi, MTA selaku Dosen Penguji I.
4. Bapak Ir. Djoko Suwanto, selaku Dosen Penguji II.
5. Bapak Ir. Daim Triwahyono, MSA selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Institut Teknologi Nasional Malang.
6. Bapak/Ibu dosen Institut Teknologi Nasional Malang khususnya Jurusan Teknik Arsitektur atas bimbingan dan pengajaran yang telah diberikan.

Juga tidak lupa penulis sampaikan ucapan terimakasih yang sedalam-dalam khususnya kepada :

1. Keluarga tercinta Bapak, Ibu dan Adikku yang telah memberikan perhatian, kasih sayang, doa restu, motivasi serta dorongan baik berupa materiil maupun nonmateriial.

2. Rekan-rekan mahasiswa dan sahabat-sahabat yang telah banyak menyumbangkan tenaga, pikiran serta motivasi sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik.
3. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu disini.

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

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

Malang, 28 Juli 2011

Penyusun





# **Hotel dan Shopping Center di Dili-Timor Leste Dengan Tema Arsitektur Post Modern**

Estanislau Dos Santos  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Institut Teknologi Nasional Malang  
Email: dsinalopo@yahoo.com

## **Abstrak**

Hotel dan Shopping Center ini adalah untuk memfasilitasi kebutuhan kegiatan akomodasi dan perbelanjaan dengan penyediaan fasilitas penunjang lainnya, untuk menjawab tuntutan kemajuan perkembangan masyarakat Kota Dili. Jenis hotel yang diaplikasikan yaitu Hotel Bisnis berbintang 4 (Empat) dan Shopping Center menggunakan Pusat perbelanjaan Lokal (Neighborhood Shopping Center). Perencanaan bangunan arsitektural yang memadukan antara dua fungsi dalam satu massa bangunan tersebut akan diwarnai dengan tema Arsitektur Post Modern, konsep Kisho Kurokawa, agar desain bentuk bangunan dapat menyampaikan nilai-nilai budaya Timor Leste agar menciptakan bangunan yang iconic dan mampu memberi kesan dan citra tersendiri dengan penekanan desain bentuk bangunan yang terinspirasi sejarah mitos Timor Leste yaitu legenda buaya. Dengan adanya beberapa bangunan yang terdapat di kota Dili tidak berkesan Bangunan yang Arsitektural. Oleh karena itu, penerapan tema Arsitektur Post Modern pada perancangan diharapkan menjadi Bangunan Arsitektural yang lebih mengutamakan bentuk tampilan bangunan, maka dengan tema ini, dapat membentuk citra bangunan bagi image kota Dili. yang kuat dan mendukung fungsi yang berjalan di dalamnya. Kota Dili hanya dengan luas  $\pm 170 \text{ Km}^2$ , oleh karena itu bangunan dirancang diatas luas site  $10.000 \text{ m}^2$  dengan banyaknya 20 lantai sehingga konsep mixed-use untuk memaksimalkan fungsi bangunan dan mengoptimalkan penggunaan lahan. Disebabkan keterbatasan lahan dan bangunan-bangunan yang terdapat di kota tersebut merupakan bangunan Single-Use.

*Kata kunci : Hotel dan Shopping Center, Post Modern, Bangunan Arsitektural, legenda buaya, Nilai-nilai budaya, Citra bangunan.*

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
ABSTARAK .....	i
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	iii
DAFTAR TABEL .....	iv
DAFTAR DIAGRAM .....	iv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Tujuan dan Sasaran Proyek .....	3
1.2.1. Tujuan Proyek .....	3
1.2.2. Sasaran Proyek .....	3
1.3. Permasalahan dan Rumusan Masalah .....	4
1.3.1. Permasalahan.....	4
1.3.2. Rumusan Masalah .....	4
1.4. Lokasi .....	5
1.5. Rancangan Proses Analisis .....	6
BAB II KAJIAN TEMA .....	7
2.1. Pengertian Arsitektur Post Modern .....	7
2.2. Sejarah Arsitektur Post Modern .....	8
2.3. Ciri Khusus Arsitektur Post Modern .....	9
2.4. Pokok-Pokok Pemikiran Arsitektur Post Modern .....	13
2.5. Tokoh Arsitektur Posmodernisme .....	16
2.5.1. Proile Kisho Kurokawa .....	16
2.5.2. Teori Arsitektur Posmodernisme Menurut Kisho Kurokawa .....	17
2.5.3. Pemikiran Konseptual Posmodern Menurut Kisho Kurokawa .....	18
2.5.4. Karaya-Karaya Kisho Kurokawa .....	21
2.5.5. Ciri-Ciri Arsitektur Post Modern Kisho Kurokawa .....	24
2.6. Kesimpulan Tema .....	24

<b>BAB III TINJAUAN LOKASI .....</b>	<b>26</b>
3.1. Tinjauan Tapak.....	26
3.2. Lokasi Tapak ( <i>Site</i> ) yang di Rencanakan .....	27
3.2.1. Deskripsi Tapak .....	27
3.2.2. Dimensi Tapak.....	28
3.2.3. Garis Sepadang Bangunan .....	28
3.3. Data-Data Tapak Dan Lingkungan Sekitar .....	29
3.3.1. Batas-batas Tapak dan Kondisi Eksisting Lahan .....	29
3.3.2. Pencapaian pada site.....	30
3.3.3. Sirkulasi.....	31
3.3.4. View .....	32
3.3.5. Vegetasi .....	33
3.3.6. Utilitas Tapak dan Listrik.....	34
3.4. Permasalahan dan Potensi .....	35
3.4.1. Potensi .....	35
3.4.2. Permasalahan .....	35
3.5. Batasan-Batasan .....	35
 <b>BAB IV KAJIAN OBYEK .....</b>	 <b>37</b>
4.1. Pengertian Obyek .....	37
4.2. Pengertian Hotel .....	37
4.2.1. Fungsi Hotel .....	38
4.2.2. Ruang-Ruang Dalam Hotel .....	39
4.2.3. Ruang Kegiatan Khusus ( <i>Function Room</i> ) .....	43
4.2.4. Jenis dan Standard Kelas Kamar Tamu .....	44
4.2.5. Karakter Tamu Pengunjung Hotel .....	45
4.2.6. Klasifikasi Hotel .....	47
4.3. Tinjauan Hotel Bisnis.....	51
4.3.1. Pengertian Hotel Bisnis .....	51
4.3.2. Karakteristik Hotel Bisnis .....	51
4.3.3. Karakteristik Tamu Hotel Bisnis .....	51
4.4. Kriteria Fasilitas Kelas Hotel Bintang 4 ( <i>Empat</i> ) .....	52
4.5. Pengertian Pusat Perbelanjaan ( <i>ShoppingCenter</i> ).....	53

4.5.1. Fungsi Pusat Perbelanjaan .....	54
4.5.2. Prinsip Dan Pertimbangan Perancangan Pusat Perbelanjaan .....	54
4.5.3. Klasifikasi Pusat Perbelanjaan .....	56
4.6. Pengertian Bangunan Mul-tifungsi ( <i>Mixed-use Building</i> ) .....	60
4.6.1. Perkembangan Bangunan Multifungsi .....	61
4.6.2. Cirri-Ciri Bangunan Multifungsi ( <i>mixed use building</i> ) ...	61
4.6.3. Keuntungan dan Permasalahan Bangunan Multi-Fungsi	62
4.6.4. Penerapan Bangunan Multi-Fungsi .....	62
4.7. Studi Bading Obyek Sejenis.....	63
4.7.1. Studi banding literature .....	63
4.7.2. Studi banding lapangan .....	70
4.8. Keterkaitan Antara Tema Dengan Judul .....	72
4.9. Kesimpulan Obyek .....	72
 BAB V METODOLOGI PERANCANGAN .....	 73
5.1. Metodologi Perancangan .....	73
5.2. Tahap Pengumpulan Data .....	73
5.3. Tahap Analisa Dan konsep .....	74
5.4. Proses Analisa dan Konsep Arsitektural .....	75
 BAB VI ANALISA DAN KONSEP ARSITEKTURAL .....	 76
6.1. Analisa Dan Konsep Arsitektur .....	76
6.1.1. Analisa Dan Konsep Bentuk .....	76
6.1.2. Olah Bentuk Dasar .....	77
6.2. Analisa dan Konsep Perencanaan Tapak.....	78
6.2.1. Analisa dan Konsep Tapak.....	79
6.2.2. Analisa dan Konsep Pola Sirkulasi Pada Tapak.....	80
6.2.3. Analisa dan Konsep View .....	81
6.2.4. Analisa dan Konsep Vegetasi .....	82
6.2.5. Analisa dan Konsep Kebisingan .....	83
6.2.6. Analisa dan Konsep rainase pada site .....	84

6.2.7. Analisa dan Konsep Pendaerahan Tapak dan penempatan masa.....	85
6.3. Analisa Dan Konsep Fungsional .....	86
6.3.1. Analisa Pola Kegiatan .....	86
6.3.2. Analisa Pola Kegiatan .....	86
6.3.3. Program Besaran Ruang Hotel dan Shopping Center ....	90
6.4. Analisa Dan Konsep Fungsional .....	86
6.4.1. Analisa dan Konsep Ketinggian Bangunan .....	99
6.4.2. Analisa dan Konsep Pola Massa Bangunan .....	101
6.4.3. Analisa dan Konsep Zoning Vertikal .....	102
6.4.4. Analisa dan Konsep Sturktur .....	103
6.4.5. Analisa dan Konsep Utilitas Bangunan .....	105
DAFTAR PUSTAKA .....	117
LAMPIRAN .....	118

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.	Lokasi Perencanaan .....	5
Gambar 2.1.	Desain, Model Rumah dan Batu Pasir pada Proyek Perumahan al Sarir .....	21
Gambar 2.2.	Pacific Tower .....	22
Gambar 2.3.	Tampak Depan Pacific Tower .....	23
Gambar 2.4.	Taman diatas atap dan jembatan arch .....	23
Gambar 2.5.	(a) denah, (b) potongan memanjang dan (c) Potongan melintang.....	24
Gambar 3.1.	Tapak/Site .....	26
Gambar 3.2.	Lokasi Site .....	27
Gambar 3.3.	Dimensi Tapak .....	28
Gambar 3.4.	Gasis Sepadang Bangunan (GSB) .....	28
Gambar 3.5.	Batas-batas Tapak .....	29
Gambar 3.6.	Pencapai pada site .....	30
Gambar 3.7.	Sirkulasi Kendaraan dan pejalan kaki.....	31
Gambar 3.8.	View Kedalam Site .....	32
Gambar 3.9.	View Keluar Site.....	32
Gambar 3.10.	Data Vegetasi .....	33
Gambar 3.11.	Sarana Utilitas .....	34
Gambar 3.12.	Sarana jaringan listrik .....	34
Gambar 4.1.	Regent's Park Hotel, Malang.....	63
Gambar 4.2.	Hotel dan Mall Ciputra, Jakarta .....	66
Gambar 4.3.	Mitra 1, Malang .....	70
Gambar 6.1.	Analisa dan konsep bentuk dasar .....	76
Gambar 6.2.	Sketsa analisa dan konsep bentuk dasar.....	77
Gambar 6.3.	Olah Bentuk .....	78
Gambar 6.4.	Analisa dan Konsep Tapak .....	79
Gambar 6.5.	Analisa Dan Konsep Pola Sirkulasi Pada Tapak .....	80
Gambar 6.6.	Analisa Dan Konsep View.....	81

Gambar 6.7.	Analisa dan Konsep Vegetasi .....	82
Gambar 6.8.	Analisa dan Konsep Kebisingan .....	83
Gambar 6.9.	Analisa dan Konsep Drainase pada site .....	84
Gambar 6.10.	Analisa dan Konsep Pendaerahan Tapak dan penempatan masa .....	85
Gambar 6.11.	Perbandingan Jumlah Lantai Modern Dengan Postmodern.....	100
Gambar 6.12.	Pola Massa Bangunan .....	101
Gambar 6.13.	Zoning Vertikal.....	102
Gambar 6.14.	Pondasi Terapaung .....	103
Gambar 6.15.	Plat Terkantilever dan Plat Datar .....	104
Gambar 6.16.	Tipe Tangga .....	112
Gambar 6.17.	Penyusunan Beraturan .....	113
Gambar 6.18.	Penyusunan Beraturan .....	113
Gambar 6.19.	Penempatan ruang lif tmesin.....	114
Gambar 6.20.	Ramp/konveyor.....	115

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.	Posmodern Arsitektur Menurut Kisho Kurokawa .....	20
Tabel 4.1.	Karakteristik pengunjung .....	46
Tabel 4.2.	Tipe Hotel Berdasarkan Berbagai Klasifikasi.....	47
Tabel 4.3.	Klasifikasi Hotel Berdasarkan kelas .....	48
Tabel 4.4.	Tipe Pusat Perbelanjaan Berdasarkan Berbagai Klasifikasi .....	56
Tabel 6.1.	Analisa Pola Kegiatan .....	86
Tabel 6.2.	Kebutuhan Ruang Hotel.....	87
Tabel 6.3.	Analisa Kebutuhan Ruang Shopping Center .....	90
Tabel 6.4.	Program Ruang Hotel.....	90
Tabel 6.5.	Luas Bangunan Hotel.....	95
Tabel 6.6.	Program Ruang Shopping Center .....	95
Tabel 6.7.	Luas Bangunan Shopping Center.....	99
Tabel 6.8.	Luas Bangunan Hotel dan Shopping Center .....	99
Tabel 6.9.	Tinggi Total Lantai Bangunan .....	101



## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.1.	Rancangan Proses Analisis .....	6
Diagram 4.1.	Front Of The House .....	42
Diagram 4.2.	Backt Of The House.....	43
Diagram 5.1.	Proses Analisa dan Konsep.....	75
Diagram 6.1.	Jaringan air Bersih .....	106
Diagram 6.2.	Jaringan air Kotor .....	107
Diagram 6.3.	Sistem Pembunagan Sampah .....	108
Diagram 6.4.	Sitem Energi Listrik.....	109
Diagram 6.5.	Fire Hydran .....	110
Diagram 6.6.	Sistem Penangkal Petir .....	111
Diagram 6.7.	Tipe Tangga .....	112
Diagram 6.8.	Sistem AC Sentral.....	116



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Dili adalah ibu kota sekaligus Kota terbesar di *Timor Leste*. Distrik (kabupaten) Dili terletak di sepanjang pantai Utara Pulau Timor Loro Sae, sekitar 60 kilometer ke arah Timur dari berbatasan dengan Timor Barat. Secara geografis Distrik Dili beraneka ragam. Di samping jalan pesisir dan pantainya, Distrik ini menjangkau sampai daerah bergunung-gunung yang tidak datar. Distrik Dili seluas sekitar 170 Km<sup>2</sup>. Distrik Dili mencakup pulau Atauro, yang sekitar 30 km ke arah Utara pantai Kota Dili. Pada arah selatan Dili berbatasan dengan Distrik Aileu, ke arah Barat, Distrik Liquica dan ke arah Timur, Distrik Manatuto.<sup>1</sup> Jumlah penduduk kota Dili mencapai 173,541 jiwa (*Sensus, 2004*)<sup>2</sup>. Dalam empat tahun terakhir jumlah penduduknya mencapai 212.469 jiwa (*Timor-Leste in Figures, 2008*)<sup>3</sup>.

Sedangkan jumlah wisatawan yang masuk melalui Bandara Udara Presiden Nicolão Lobato mencapai 35.999 orang (*Timor-Leste in Figures, 2008*)<sup>4</sup>. Berdasarkan masuknya wisatawan dari berbagai mancanegara termasuk *Indonesia, Malaysia, Filipina, China, Australia, Amerika* dan lain-lain. Dengan semakin banyak diadakan hubungan dengan Negara-negara lain akan membuka peluang masuknya wisatawan. Kota Dili merupakan sentra perkembangan segala kegiatan aktifitas baik ekonomi, perdagangan dan industri. Hal tersebut mengakibatkan meningkatnya bisnis dan perdagangan di kota Dili akan semakin berkembang. Oleh karena itu banyak orang dari dalam negeri maupun asing yang datang ke Dili untuk berbisnis, berdagang maupun mengembangkan usaha yang dimiliki. Diantara orang-orang tersebut tidak hanya melakukan kegiatannya dalam sehari, tentunya diperlukan waktu sehari-hari, agar kegiatan yang dilakukan tersebut dapat berjalan dengan baik maka diperlukan sarana akomodasi yang memadai dan mendukung. Salah satu sarana akomodasi yang dibutuhkan adalah Gedung Perhotelan.

<sup>1</sup> <http://www.estatal.gov.tl/Tetun/munisipiu/dili.html>

<sup>2</sup> Dili: population in private households by sex according to sub-district and suco. *Tab 3.2.1.3*

<sup>3</sup> Direcção Nacional de Estatística, *Timor-Leste in Figures, 2008. Edisi 2009. Tab:4.2*

<sup>4</sup> Direcção Nacional de Estatística, *Timor-Leste in Figures, 2008. Edisi 2009. Tab:4.4*



Untuk mengantisipasi kedatangan wisatawan dalam negeri maupun asing ke Dili untuk kegiatan berbisnis, maka dibutuhkan fasilitas yang dapat memwadhahi kegiatan tersebut seperti akomodasi untuk tempat menginap, salah satunya adalah hotel berbintang yang menyediakan fasilitas lengkap untuk pertemuan bisnis sekaligus untuk tempat rekreasi. Sedangkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat setempat maupun wisatawan yang memiliki tujuan utama berdagang dan berekreasi di Kota Dili tentunya selain Hotel juga dilengkapi dengan fasilitas pendukung kegiatan seperti Pusat Perbelanjaan (*Shopping Center*).

Selain Hotel dan Shopping Center, adapun beberapa hotel di Dili terhitung tertinggi. Salah satu penyebabnya adalah banyaknya kegiatan seperti rapat dan seminar yang dilakukan oleh instansi-instansi pemerintah dan swasta yang diselenggarakan di Kota tersebut. Maka dibutuhkan fasilitas penunjang berupa ruang khusus yang lebih efektif atau yang disebut *Convention hall*.

*Secara geografis, Dili merupakan salah satu Distrik yang paling kecil diantara dua belas distrik dengan luas sekitar 170 Km<sup>2</sup>. Mengingat luas kota yang kecil, tentunya harus diupayakan untuk mengoptimalkan penggunaan lahan di pusat kota. disamping pertumbuhan penduduk juga akan semakin bertambah. Oleh karena itu sebagai negara yang baru merdeka pada tahun 2002 terutama di pusat Kota Dili membutuhkan bangunan baru pada tahun 2020, dengan penyediaan fasilitas untuk melayani kebutuhan kota. Untuk mengatasi hal tersebut, munculnya sebuah gagasan yang dapat diwujudkan melalui pembangunan gedung vertical yang mencakup berbagai fungsi dan kegiatan didalam satu bangunan atau yang disebut *Bangunan Multifungsi* yaitu.*

***HOTEL dan SHOPPING CENTER  
di DILI-TIMOR LESTE  
dengan Tema ARSITEKTUR POST MODERN***

Dari segi fungsi bangunan, wisatawan yang datang dan menginap serta bersain dengan akomodasi hotel lainnya serta berekreasi, tentunya dilengkapi fasilitas yang berbeda atau lebih lengkap, selain fasilitas tersebut, perancangan ini akan diwarnai dengan tema *Arsitektur Post Modern*, agar desain bentuk bangunan dapat dirancang lebih menarik dan istimewa. Keistimewaan perancangan ini berupa



penekanan desain bentuk bangunan yang terinspirasi sejarah mitos *Timor Leste* yaitu legenda buaya yang merupakan terbentuknya Pulau *Timor*.

## 1.2. Tujuan dan Sasaran Proyek

Adapun tujuan dan sasaran perencanaan proyek yaitu:

### 1.2.1. Tujuan Proyek

Tujuan dari perencanaan dan perancangan Hotel dan Shopping Center Ini adalah:

- \* Merancang dan merencanakan *Hotel* dan *Shopping Center* dengan penekanan bentuk yang terinspirasi dengan sejarah mitos *Timor Leste* pada tampilan bentuk bangunan sebagai suatu obyek yang dapat diakses oleh semua pengunjung.
- \* Merancang dan merencanakan *Hotel* dan *Shopping Center* yang terintegrasi dalam satu massa bangunan kerah vertikal.
- \* Menyediakan fasilitas pelayanan masyarakat kota maupun manca Negara di kota Dili, dalam bentuk wujud bangunan *Hotel* dan *Shopping Center* bagi para pengunjung yang melakukan kegiatan bisnis, menginap, berbelanja serta berekreasi.
- \* Mewujudkan desain bangunan arsitektur post modern pada judul proyek sehingga sesuai dengan lingkungan dan binaan pada lokasi perencanaan
- \* Menciptakan bangunan arsitektur yang diharapkan dapat menjadi icon bagi *Timor Leste* khususnya di Kota Dili.

### 1.2.2. Sasaran Proyek

Adapun sasaran proyek perencanaan dan perancangan *Hotel* dan *Shopping center* ini adalah:

- \* Menciptakan bentuk bangunan yang dapat memvisualisasikan citra bangunan sebagai bangunan *Hotel* dan *Shopping Center*.
- \* Memadukan *Hotel* dan *Shopping Center* untuk mengoptimalkan lahan di kota Dili
- \* Menciptakan bangunan yang dapat menjadi “*Landmark*” bagi kota Dili, sebagai identitas daerah bagi wisatawan domestik maupun



internasional. Dengan konsep penampilan bentuk bangunan sebagai wujud penekanan Arsitektur Post Modern dengan teori Kisho Kurokawa.

### 1.3. Permasalahan dan Rumusan Masalah

Beberapa masalah perancangan yang mungkin timbul dalam proses perencanaan bangunan *Hotel dan Shopping Center* ini sebagai berikut:

#### 1.3.1. Permasalahan

Permasalahan yang timbul dari perencanaan dan perancangan Hotel dan Shopping center Ini adalah:

- \* Bagaimana merancang konsep perencanaan dan perancangan Hotel dan Shopping Center di Dili, yang dapat di gunakan sebagai sarana akomodasi dengan kegiatan dua fungsi aktifitas yang berbeda didalam bangunan
- \* Bagaimana mengaplikasikan konsep Arsitektur Post Modern pada penekanan desain bentuk bangunan sebagai icon *Timor Leste*
- \* Bagaimana mewujudkan konsep perancangan Hotel dan Shopping Center berdasarkan prinsip-prinsip Arsitektur Post Modern

#### 1.3.2. Rumusan Masalah

Dari beberapa uraian permasalahan diatas dapat dirumuskan sebagai berikut:

- \* Hotel dan Shopping Center ini di rencanakan akan dibangun pada Tahun 2020 di Kota *Dili-Timor Leste*.
- \* Bagaimana mendesain Hotel dan Shopping Center di Dili, yang dapat mewujudkan wadah kegiatan berupa Hotel dan Pusat Perbelanjaan, dengan menciptakan pola hubungan antar ruang agar dapat memberikan kemudahan akses pada setiap penggunanya, sehingga aktivitas yang berlangsung didalam berjalan lancar sesuai fungsi bangunan.
- \* Bagaiman menghadirkan dan mewujudkan tema Arsitektur Posmodern terhadap Hotel dan Shopping Center di Dili dengan penekanan desain bentuk bangunannya yang terinspirasi degan Buaya

#### 1.4. Lokasi

Letak lokasi distrik Dili (*Timor Leste*), terletak di bagian Selatan dengan luas 170 Km<sup>2</sup>. Secara geografis Distrik Dili berada diantara 8° 7' LS–8° 31' LS dan 125° 26' BT–125° 42' BT. Dengan batas-batas kota Dili tersebut meliputi: Sebelah Utara; *Laut Sawu, Selat Wetar, dan Selat Ombai*, Sebelah Selatan; *Distrik Aileu*, Sebelah Timur; *Distrik Manatuto*, dan Sebelah Barat; *Distrik Liquiça*.

Sedangkan lokasi perencanaan terletak di Jl. Presidente Nicolão Lobato, Desa Kolmera, Kecamatan *Veira Cruz*, Distrik Dili. Dibawah ini adalah peta lokasi selengkapnya:



Gambar 1.1. Lokasi Perencanaan

### 1.5. Rancangan Proses Analisis

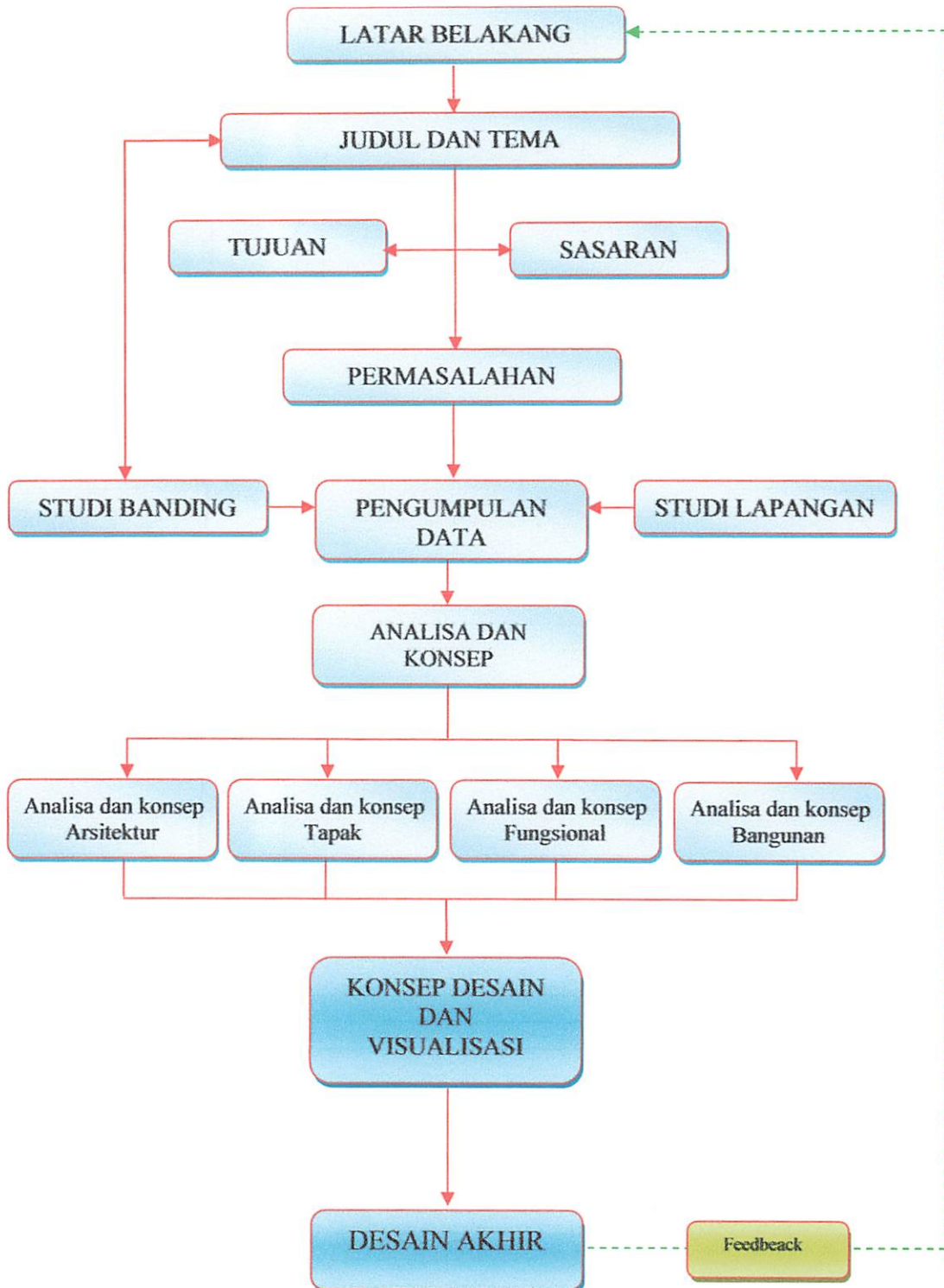


Diagram 1.1. Rancangan Proses Analisis



## BAB II

### KAJIAN TEMA

#### 2.1. Pengertian Arsitektur Post Modern<sup>5</sup>

Pengertian Postmodern di dalam kamus *Oxford English Dictionary's* (OED), suplemen tahun 1982, yang dikutip oleh Rose, diartikan sebagai berikut:

*“Post-modern and also post-modern subsequent to, or later than, what is ‘modern’; spec. in arts, esp. Archit, applied to a movement in reaction against that designated ‘modern’. (Jencks, 1992:120)*

(Pos-modern atau pos-modern adalah Sesutu sesudah atau yang kemudian dari apa yang disebut “modern”. Khususnya, didalam bidang seni, terlebih arsitektue, istilah ini diberikan untk sebuah gerakan yang bereaksi melawan apa-apa yang menandakan modern).

Terhadap definisi postmodern di atas, Rose memberikan dua pendapatnya. Pertama, kata postmodern tidak selalu merupakan pemikiran sesudah modern, tetapi mungkin sama kontemporernya dengan modern. Kedua, postmodern di dalam arsitektur dilihat sebagai sebuah reaksi sederhana terhadap arsitektur modern, digambarkan sebagai “*double coding*” dari gaya modern dengan beberapa gaya atau “*code*”.

✓ Menurut Featherstone (*Sofian, 2001*), istilah postmodern merupakan istilah generik (turunan). Awalan *pos* berarti sesuatu yang datang sesudah, pecahan dari atau pemutusan hubungan dengan. Istilah postmodern lebih cenderung sebagai “bentuk penegasian terhadap modern, sesuatu pecahan atau pergeseran dari gambaran defenitif modern”.

✓ Menurut Lyotard dalam *The Postmodern Condition*, awalan *post* menekankan sesuatu ‘setelah’, bukan sebelum modernism, dan memiliki tujuan mendasar “hybrid”, yaitu mengibarkan yang modern dan budaya lokal (*Jencks, 1992*).

<sup>5</sup> Ikhwannuddin. 2005. *Mengali Pemikiran Posmodernisme dalam Arsitektu*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.





✓ Dipihak lain, menurut Sugiharto (1996), awalan *pos* berarti kritik terhadap *worldview*, epistemology, dan ideology modernism. Akhiran *isme* berarti sebuah sistem pemikiran. Habermas mengartikan “proyek modernisasi yang belum selesai”.)

*“Post-Modernism means the end of a single world view and, by extention, ‘a war o totality’. A resistence to single explanations, a respect for difference and a celebration of regional, local and particular” (Jancks, 1992:11).*

(postmodernisme berarti berakhirnya world view tunggal, dengan kata lain, perang terhadap bentuk totalitas, resistensi terhadap penjelasan tunggal, penghargaan terhadap perbedaan dan penerimaan terhadap karakter regional, lokal dan khusus)

Secara agak kontradiktif, menurut Jancks (1992), postmodernisme juga berarti kelanjutan modernism.

*“Post-Modernism means the continuation of modernism and its transcendence, a doble activity that acknowledges our complex relationship to proceeding paradigm and world view” end of a single world view” (Jancks, 1992:11).*

(postmodernisme berarti kelanjutan modernisme dan trasendensinya. Sebuah aktivitas ganda yang mengetahui hubungan kompleks dengan pradigma dan world view sebelumnya).

Postmodernisme bukan berarti perpindahan dari “eksplanasi totalitas” modernism menuju “eksplanasi totalitas” yang lain. Gerakan ini berpikir dengan menggunakan *binary terms* ‘istilah-istilah biner’, yaitu sebuah model berpikir relatifitas yang membentuk kontinum, jaringan, *rizhome* atau pola-pola. Pergantian dari posmodernisme dari pradigma sebelumnya bukan berarti oposisi (perlawanan), namun lebih sebagai *hybridization* (turunan) dan *complexification* (pengkayaan) elemen modern dengan sesuatu yang lain. Itulah yang disebut *double coding* (Jancks, 1992:11).

## 2.2. Sejarah Arsitektur Post Modern

Penggunaan akhiran *post* pertamakali digunakan pada 1870-an oleh seniman Inggris, John Watkins Chapman. Kemudian Rudolf Panwitz menggunakan istilah *post-Impressiomism* (1880-an) dan *post-industrial* (1914-1922). Awalan *post* mulai



banyak digunakan pada awal 1960-an pada bidang literatur, sosial, ekonomi dan bahkan agama. Kemudian istilah postmodern dekonstruksi muncul tatkala para post-strukturalis Perancis, seperti Lyotard, Derrida, dan Baudrillard.

Istilah postmodern sendiri, muncul pertama kalinya dalam bidang seni, istilah ini digunakan oleh Federico De Onis pada 1930-an dalam tulisannya *Antologia de la Poesia Espanola a Hispanomerica* untuk menunjukkan reaksi terhadap modernism.

Istilah *postmodern* sebenarnya sudah dikenal sejak pertengahan tahun 1970-an. Pada dasarnya postmodern merupakan reaksi (*anti-thesis*) dari modernisme yang sudah berjalan lama. Irwing Howe menggambarkannya sebagai “*the radical breakdown of the modernist*”, jadi keduanya tidak bisa dipisahkan satusama lain dan berkelanjutan.

Postmodern bukanlah gerakan yang ingin lepas dan membuang nilai-nilai modern (Stem, 1980). Di dunia arsitektur sendiri gerakan ini sering disebut sebagai *Beyond the modern movement* karena memang berkembang setelah *modern movement*.

Postmodern lahir di St. Louis, Missouri, 15 Juli 1972, pukul 3:32 sore. Ketika pertama kali didirikan, proyek rumah Pruitt-Igoe di St. Louis di anggap sebagai lambang arsitektur modern. Yang lebih penting, ia berdiri sebagai gambaran modernisme, yang menggunakan teknologi untuk menciptakan masyarakat utopia demi kesejahteraan manusia. Tetapi para penghuninya menghancurkan bangunan itu dengan sengaja. Pemerintah mencurahkan banyak dana untuk merenovasi bangunan tersebut. Akhirnya, setelah menghabiskan jutaan dollar, pemerintah menyerah. Pada sore hari di bulan Juli 1972, bangunan itu diledakkan dengan dinamit. Menurut Charles Jencks, yang dianggap sebagai arsitek postmodern yang paling berpengaruh, peristiwa peledakan ini menandai kematian arsitektur modern (*the death of modern architecture*) dan menandakan kelahiran sebuah arsitektur baru, “arsitektur postmodern”.

Charles Jencks seorang tokoh pencetus lahirnya postmodern menyebarkan adanya 3 alasan yang mendasari timbulnya postmodern, yaitu:



1. Kehidupan kita sudah berkembang dari dunia serba terbatas ke desa-dunia (*world village*) yang tanpa batas. Perkembangan ini disebabkan oleh cepatnya komunikasi dan tingginya daya tiru manusia (*Instant eclectism*)
2. Canggihnya teknologi telah memungkinkan dihasilkannya produk-produk yang bersifat pribadi (*personalized production*) yang merupakan ciri khas dari modernisme
3. Adanya kecenderungan untuk kembali kepada nilai-nilai tradisional (*traditional value*) atau daerah, sebuah kecenderungan manusia untuk menoleh kebelakang.

### 2.3. Ciri Khusus Arsitektur Post Modern

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

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

Ideological adalah konsep yang memberikan arah agar pemahaman arsitektur postmodern bisa terarah dan sistematis.

##### a) *Double Coding of Style*

Bangunan posmodern adalah bangunan yang memiliki dua gaya (*style*) yaitu memadukan arsitektur modern dengan

##### b) *Popular and Pluralistic*

Gagasan yang umum serta memiliki sifat lebih umum dan tidak terikat dengan kaidah-kaidah tertentu, tetapi memiliki fleksibilitas, yang beragam. Hal ini lebih baik dari pada gagasan tunggal.

##### c) *Semiotic form*

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

##### d) *Tradition and Choice*

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

##### e) *Artist / Client*



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

*f) Elistist and participative*

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

*g) Piecemal*

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

*h) Architect, as representative and activist*

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

**B. GAYA – (Stylistic)**

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

*a) Hybrid expression*

Penampilan hasil gabungan antara unsur-unsur modern dengan :

- Vernacular–Revivalist
- Local–Commercial
- Metaphorical – Contextual

*b) Complexity*

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

*c) Variable Space with surprice*

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

*d) Conventional and abstract form*

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



**e) Eclectic**

Campuran langgam yang saling berintergrasi secara kontinyu untuk menciptakan unity

**f) Semiotic**

Arti yang hendak ditampilkan secara fungsi

**g) Variable mixed aesthetic depending on context, expression on content and semantic – appropriateness toward function**

Gabungan unsure estetis dan fungsi-fungsi estetis serta tidak mengacaukan fungsi

**h) Pro Organic and applied ornament**

Mencerminkan kedinamisan sesuatu yang hidup dan kaya ornamen.

**i) Pro Representation**

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

**j) Pro Metaphor**

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

**k) Pro Hestorical reference**

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

**l) Pro Humor**

Mengandung nilai humoris sehingga pengamat diajak untuk lebih menikmatinya

**m) Pro Symbolic**

Menyiratkan symbol-simbol yang mempermudah arti dan yang dikehendaki perancang

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

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

**a) Contextual Urbanism and Rehabilitation**

Kebutuhan akan suatu fasilitas yang berkaitan dengan suatu lingkungan urban



**b) Functional Mixing**

Gabungan beberapa fungsi yang menjadi tuntutan dalam perancangan

**c) Mannerist and Baroque**

Kecenderungan untuk menonjolkan diri

**d) All Phetorical Means**

Semua bentuk-bentuk perancangan yang memiliki arti

**e) Skew Space and Extensions**

Pengembangan rancangan yang asimetris – dinamis, seimbang

**f) Street Building**

**g) Ambiguity**

Menampilkan cirri-ciri yang men ‘dua’ , berbeda tetapi masih unity dalam fungsi

**h) Trends to Asymetrical Symetry**

Menampilkan bentuk-bentuk yang berkesan asimetris tetapi yang seimbang

**i) Collage / Collision**

Gabungan atau paduan elemen-elemen yang berlainan

## 2.4. Pokok-Pokok Pemikiran Arsitektur Post Modern<sup>6</sup>

Dalam perkembangannya Arsitektur Post Modern dibagi menjadi tiga kelompok besar yaitu Purna Modern, Neo Modern dan aliran Dekonstruksi. Pokok-pokok pikiran mendasar dalam Arsitektur Post Modern yang membedakannya dengan Arsitektur Modern adalah :

- 1) **Tidak memakai semboyan “Form Follows Function”**, Arsitektur Posmo mendefinisikan arsitektur sebagai sebuah bahasa dan oleh karena itu arsitektur tidak mawadahi melainkan mengkomunikasikan. Yang dikomunikasikan oleh ketiganya itu berbeda-beda, yaitu :

o **PURNA MODERN**

Yang dikomunikasikan adalah identitas regional, identitas kultural, atau identitas historikal. Hal-hal yang ada di masa silam itu dikomunikasikan, sehingga orang bisa mengetahui bahwa arsitektur itu hadir sebagai bagian dari perjalanan sejarah kemanusiaan.

<sup>6</sup> [http://www.oocities.com/sta5\\_ar530/tugas\\_kelompok/kelompok6/BABII.htm](http://www.oocities.com/sta5_ar530/tugas_kelompok/kelompok6/BABII.htm)



o **NEO MODERN**

Mengkomunikasikan kemampuan teknologi dan bahan untuk berperan sebagai elemen artistik dan estetik yang dominan.

o **DEKONSTRUKSI**

Yang dikomunikasikan adalah:

- Unsur-unsur yang paling mendasar, esensial, substansial yang dimiliki oleh arsitektur.
- Kemampuan maksimal untuk berarsitektur dari elemen-elemen yang esensial maupun substansial.

Karena pokok-pokok pikiran itu dapat pula dikatakan bahwa :

- Arsitektur *PURNA MODERN* memiliki kepedulian yang besar kepada masa silam ("The Past"),
- Arsitektur *NEO MODERN* memiliki kepedulian yang besar kepada masa ini ("The Present"), sedangkan
- Arsitektur *DEKONSTRUKSI* tidak mengikatkan diri ke dalam salah satu dimensi Waktu ("Timelessness"). Pandangan seperti ini mengakibatkan timbulnya pandangan terhadap Dekonstruksi yang berbunyi "Ini merupakan kesombongan Dekonstruksi."

2) **Fungsi** (bukan sebagai aktivitas atau apa yang dikerjakan oleh manusia terhadap arsitektur)

Yang dimaksud dengan 'fungsi' di sini bukanlah 'aktivitas', bukan pula 'apa yang dikerjakan/ dilakukan oleh manusia terhadap arsitektur' (keduanya diangkat sebagai pengertian tentang 'fungsi' yang lazim digunakan dalam arsitektur modern). Dalam arsitektur post modern yang dimaksud fungsi adalah peran dan kemampuan arsitektur untuk mempengaruhi dan melayani manusia, yang disebut manusia bukan hanya pengertian manusia sebagai makhluk yang berpikir, bekerja melakukan kegiatan, tetapi manusia sebagai makhluk yang berpikir, bekerja, memiliki perasaan dan emosi, makhluk yang punya mimpi dan ambisi, memiliki nostalgia dan memori. Manusia bukan manusia sebagai makhluk biologis tetapi manusia sebagai pribadi.



Fungsi = apa yang dilakukan arsitektur, bukan apa yang dilakukan manusia; dan dengan demikian, 'Fungsi bukan Aktivitas'. Dalam posmo, perancangan dimulai dengan melakukan analisa fungsi arsitektur, yaitu :

- Arsitektur mempunyai fungsi memberi perlindungan kepada manusia (baik melindungi nyawa maupun harta, mulai nyamuk sampai bom),
- Arsitektur memberikan perasaan aman, nyaman, nikmat,
- Arsitektur mempunyai fungsi untuk menyediakan dirinya dipakai manusia untuk berbagai keperluan,
- Arsitektur berfungsi untuk menyadarkan manusia akan budayanya akan masa silamnya,
- Arsitektur memberi kesempatan pada manusia untuk bermimpi dan berkhayal, arsitektur memberi gambaran dan kenyataan yang sejujur-jujurnya.

Berdasarkan pokok pikiran ini, maka :

- Dalam PURNA MODERN yang ditonjolkan didalam fungsinya itu, adalah fungsi-fungsi metaforik (=simbolik) dan historikal.
- NEO MODERN menunjuk pada fungsi-fungsi mimpi, yang utopi (masa depan yang sedemikian indahnnya sehingga tidak bisa terbayangkan).
- DEKONSTRUKSI menunjuk pada kejujuran yang sejujur-jujurnya.

### 3) Bentuk dan Ruang

Di dalam Posmo, bentuk dan ruang adalah komponen dasar yang tidak harus berhubungan satu menyebabkan yang lain (sebab akibat), keduanya menjadi 2 komponen yang mandiri, sendiri-sendiri, merdeka, sehingga bisa dihubungkan atau tidak. Yang jelas bentuk memang berbeda secara substansial, mendasar dari ruang.

Ciri pokok dari bentuk adalah 'ada dan nyata/terlihat/teraba', sedangkan ruang mempunyai ciri khas 'ada dan tak-terlihat/tak-nyata'. Kedua ciri ini kemudian menjadi tugas arsitek untuk mewujudkannya. Berdasarkan pokok pikiran ini, maka dalam arsitektur :





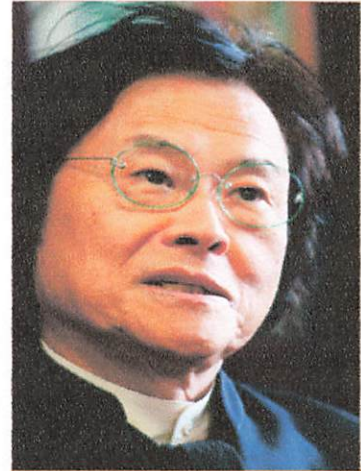
- **PURNA MODERN** bentuk menempati posisi yang lebih dominan dari pada ruang.
- **NEO MODERN** sebaliknya bertolak belakang, menempatkan ruang sebagai unsur yang dominan, sedangkan dalam.
- **DEKONSTRUKSI** tidak ada yang dominan, tidak ada yang tidak dominan, bentuk dan ruang memiliki kekuatan yang sama.

## 2.5. Tokoh Arsitektur Posmodernisme

Tokoh arsitektur posmodernisme yang diambil teorinya untuk mewarnai perancangan Hotel dan shopping Center ini yaitu teori Kisho Kurokawa

### 2.5.1. Proile Kisho Kurokawa

Kisho Kurokawa Lahir pada tahun 1934 di Kanie, Aichi, Nagoya, Jepang. Kurokawa belajar arsitektur di Universita Kyoto, lulus dengan gelar sarjana pada tahun 1957. Dia kemudian belajar Universita Kyoto, di bawah pengawasan Kenzo Tange, Kurokawa menerima gelar master pada tahun 1959. Kurokawa melanjutkan ke dokter Filsafat, tetapi kemudian putus pada tahun 1964.



Kisho Kurokawa

Dari perkawinan pertamanya, Kurokawa mempunyai anak perempuan, Potter Kako Matsuura, dan seorang putra, fotografer terkenal Mikio. Perkawinan kedua adalah dengan Ayako Wakao, seorang aktris yang membintangi beberapa film terkenal di tahun 1950-an dan 1960-an. Kurokawa meninggal karena gagal jantung pada 12 Oktober 2007, dalam usia 73 tahun.

Dengan rekan kerjanya, dia membentuk Gerakan Metabolist pada tahun 1960, yang anggotanya dikenal sebagai Metabolists. Yaitu Jepang radikal avant-grade, gerakan mengejar dan daur ulang penggabungan gaya arsitektur dalam konteks Asia. Gerakan ini sangat berhasil, memuncak ketika



para anggotanya menerima pujian untuk Takara kain wol Beautillion di Osaka Expo Dunia 1970.

Mengikuti teori *metabolismenya*, Kurokawa kemudian menyebarkan Filosofi Simbiosis dalam . Simbiosis adalah istilah arsitek Kurokawa yang bermaksud bahwa bangunan tidak seharusnya dilihat sebatas struktur mekanik semata. Tetapi juga harus dapat bekerjasama sebagai bentuk kehidupan, dan memberi nafas secara menguntungkan.

Kurokawa adalah pendiri dan presiden Kisho Kurokawa Architect & Associates, yang didirikan 8 April 1962 berkantor pusat di Tokyo dengan kantor cabang di Osaka, Nagoya, Astana, Kuala Lumpur, Beijing dan Los Angeles.

### 2.5.2. Teori Arsitektur Posmodernisme Menurut Kisho Kurokawa<sup>7</sup>

Menurut Kurokawa masyarakat dewasa ini sedang mengalami evolusi dari masyarakat industri menjadi masyarakat informasi. Dalam evolusi masyarakat informasi, perencanaan kota dan arsitektur lebih dari sekedar kenyamanan, fungsi, dan kesenangan semata. Oleh karena itu, menurut Kurokawa, tidak cukup hanya melihat posmodern sebagai sebuah gerakan seni dan sastra yang mempengaruhi arsitektur dan perencanaan urban. Pengertian posmodern juga berubah mengikuti arah transformasi besar nilai-nilai di dalam masyarakat secara keseluruhan (Kurokawa, 1991).

Kisho Kurokawa dalam *Intercultural Architecture* (1991) mencoba mendefinisikan postmodernisme arsitektur dengan menggunakan pendekatan analisis filsafah-kebudayaan. Kurokawa menganjurkan konsep “*simbiosis*” sebagai dasar pemikiran posmodernismenya. Pengertian postmodern juga berubah mengikuti arah transformasi besar nilai-nilai di dalam masyarakat secara keseluruhan (Kurokawa 1991).

Menurut kurokawa (1991:163), filsafah simbiosis adalah sebuah teks untuk mendekonstruksikan metafisika, logos, dan budaya. Filsafah ini

<sup>7</sup> Ikhwannuddin. 2005. *Mengali Pemikiran Posmodernisme dalam Arsitektu*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.



mencakup simbiosis budaya yang bermacam-macam (*heterogen*), manusia dan teknologi, interior dan eksterior, *whole* dan *part*, sejarah dan masa depan, agama dan ilmu, serta manusia dan alam. Dalam era postmodern, material dan mental, fungsi dan emosi, keindahan dan ketakutan, pemikiran analitik dan sintetik akan ada (*eksis*) dalam simbiosis.

Arsitektur berdasarkan filsafah simbiosis diciptakan dengan menelusuri akar sejarah dan budaya secara mendalam, dan pada saat yang sama berusaha menggabungkan (*unification*) elemen-elemen dari budaya lain didalam karyanya. Tidak ada satupun ikon arsitektur ideal yang *uniferal*. Arsitek harus meng-*ekspresi*-kan budayanya, padasaat yang sama “*menabrakkan*” (*collision*) dengan budaya lain, menyesuaikan dengan imajinasi (*dialog*), dan melalui simbiosis menciptakan arsitektur baru (Kurokawa 1991).

Menurut Kurokawa, posmodernisme berarti ditinggalkannya pemikiran humanisme, era *third class*, menghargai pluralitas, penghargaan atas sejarah, simbiosis *whole and part*, *pleasure (intermediate zone)*, *simulacra*, dan *ambiguitas* (relativitas). Berikut ini adalah Arsitektur Posmodernisme Kurokawa, yaitu terdiri dari:

- a) Ditinggalkannya permikiran *humanisme*.
- b) Zaman (*the third class*).
- c) Menghargai *pluralitas budaya*
- d) Penghargaan atas sejarah (*respect to history*).
- e) *Pleasure (intermediate zone)*.
- f) Simbiosis *whole and part*.
- g) *Hybrid style*.
- h) *Simulacra* dalam zaman pertukaran simbol.
- i) Ambiguitas

### 2.5.3. **Pemikiran Konseptual Posmodern Menurut Kisho Kurokawa**

Kurokawa melihat posmodernisme sebagai penegasian dan kebalikan modernisme dalam ide dan keyakinanny. berikut ini merupakan pemikiran posmodernisme arsitektur menurut Kurokawa:



**Pertama**, pluralisme adalah ideology posmodernisme. Pluralism, menurut Kurokawa, penolakan atas mitos superioritas budaya Barat dan menolak hegemoni budaya Barat (antiuniversal), “budaya barat bukanlah satu-satunya (ukuran) nilai yang absah”.

**Kedua**, konsep mendasar posmodernisme arsitektur Kurokawa adalah simbiosis. Hendak mendeskonstruksikan metafisika, logos, dan budaya Barat. Simbiosis juga berarti eksistensi kesatuan dualism: material dan mental, fungsi dan emosi, sejarah (*past*) dan masa depan (*future*) akal dan intuisi, agama dan ilmu, manusia dan alam, manusia dan teknologi. Secara filosofi, simbiosis adalah percampuran dua unsure budaya yang berbeda dalam satu entitas, yang didalamnya kedua unsur tersebut masih independen, namun saling menguntungkan antara satu dengan yang lainnya. Perbedaan budaya dapat diartikan karena dipisahkan oleh waktu dalam garis budaya yang sama (konsep diakronik). Selain itu, perbedaan budaya dapat dibedakan oleh perbedaan ruang, yang karenanya berbeda masyarakat dan budayanya (Konsep sinkronik). Simbolis sinkronik dimungkinkan mengingat masa ini dikenal sebagai zaman *simulacra*. Konsep-konsep posmodernisme lainnya adalah

- a) Penghargaan atas sejarah (*respect to history*).
- b) “*whole and part*” (kelompok-kelompok kecil mengambil inisiatif untuk membentuk semacam federasi).
- c) *Simulacra*.
- d) *Ambiguity*.

Metode “*Simulacra*” penciptaan dan pertukaran symbol-simbol yang dilakukan dengan teknik asosiasi atau biosisasi. Asosiasi adalah menghubungkan anatara dua hal dengan beberapa hubungan, sedangkan “biosiasi” adalah menghubungkan anatara dua hal yang tidak berhubungan sama sekali.

Metode “*Ambiguity*” pencampuran antara yang *order* dan yang *disorder*. Metode ini mirip dengan *both and*-nya Venturi. Menggunakan model bahasa, metode ini dilakukan dengan beberapa cara, antara lain:



- a) Dua makna atau lebih diubah menjadi satu.
- b) Meletakkan makna yang tampaknya tidak berhubungan secara serempak,
- c) Kombinasi makna alternative yang rumit.
- d) Gabungan kode yang kontradiktif.

**Ketiga**, metode perancangan formal utama arsitektur postmodern menurut Kurokawa adalah hibridisasi. “Hibrid” menurut Kurokawa adalah Kombinasi elemen-elemen antar budaya yang berbeda (*sinkronik*) dan kombinasi elemen dari unsure-unsur sejarah dan budaya (*diakronik*). Metode perancangan hybrid adalah:

- a) Pengambilan elemen dari berbagai budaya (*quotation*)
- b) “*collision*” (percampuran antarbudaya yang berbeda).
- c) “*introduce noise*” (manipulasi elemen-elemen dari berbagai budaya tersebut), *introduce noise* dilakukan dengan “*difference*” dan “*disjunction*”.

Dari uraian diatas posmodernisme Kurokawa disusun dalam bentuk table di bawah ini.

Tabel 2.1 Posmodern Arsitektur Menurut Kisho Kurokawa

A	IDEOLOGI
1.	Pluralitas
2.	Anti Universalisme
3.	Menghargai keragaman nilai budaya
B.	TUJUAN
1.	<i>Evokes of meaning</i>
C	KONSEP
1.	<i>Symbiosis (kesatuan dualism: material-mental, ratio and intuition, function and emotion, past and future, man and nature, man and technology)</i>
2.	Respect to history and culture
3.	Pleasure and enjoiment
4	Hybrid style

5.	Whole and part
6.	Simulacra
7.	Ambiguity
<b>D METODE PERANCANGAN FORMAL</b>	
1.	Hybridization: <i>quotation, collusion, and introduce noise (by differences and disjunction)</i>
2.	Simbolisasi (asosiasi dan biosiasi)

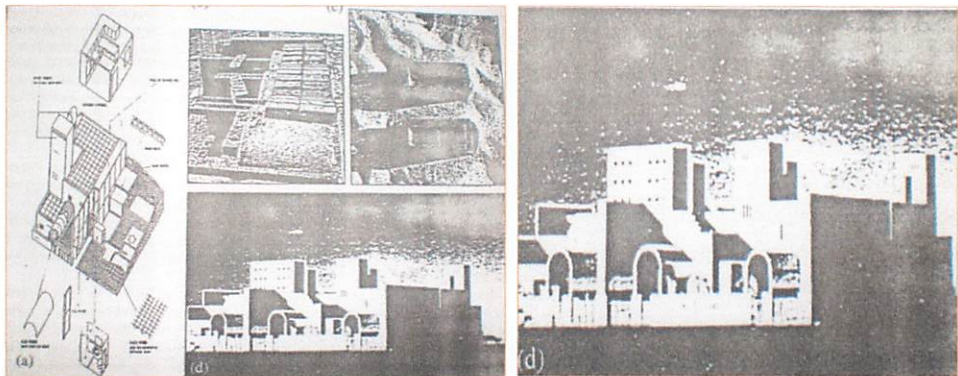
Sumber: Ikhwahuddin, 2004

#### 2.5.4. Karaya-Karaya Kisho Kurokawa

##### a) Proyek Perumahan Kaum Badui di Libya

Satu-satunya contoh penggunaan metode desain yang dijelaskan Kisho Kurokawa sebagai metode desain postmodern dengan konsep simbiosisnya adalah proyek perumahan di Kota Al Sarir, Libya.

Dalam karyanya *pemukiman di Al-Sarir, Libya 1979 – 84 (1991, 93 – 94)* Kurokawa memadukan teknologi baru dengan alam padang pasir, antara lain dengan memanfaatkan bahan dasar bangunan sand-bricks, dipadukan dengan materi prefabrikasi untuk bahan atap, juga pengaturan sirkulasi udara, dll. Tiap lay out dan desain diupayakan memenuhi keinginan tiap penghuni sehingga tiap rumah memiliki bentuk yang berbeda walau dengan bahan dan struktur yang sama.



Gambar 2.1: desain, model rumah dan batu pasir pada proyek perumahan al Sarir, Libya Sumber: Kurokawa, 1991: 92-94

Desain yang mengeksplorasi pola pergerakan udara alami (*natural air movement*) paadang pasir ini meniru kecerdikan suku Badui



dalam menyikapi iklim gurun. Disain ini merupakan contoh simbiosis antara teknologi maju dan budaya gurun arab. Simbiosis terjalin antara kemampuan ilmu dan teknologi maju untuk membuat pasir bata keras dengan kebijakan orang badui menyikapi iklim gurun.

#### b) Pacific Tower, Perancis



Desain : 1989 Agustus - 1991 Juni  
Konstruksi : 1990 Agustus - 1992  
Februari (Tower)  
Situs area : 3.100 meter persegi  
Luas bangunan : 3.100 meter persegi  
Total luas lantai : 58.367 meter persegi  
Struktur : Struktur Baja dan beton  
Bertulang

Gambar 2.2 Pacific Tower

Pacific Tower adalah sebuah kantor bertingkat tinggi menara di distrik La Pertahanan Paris ini lokasi yang berdekatan dengan "Grand Arche" yang telah selesai di Bicentennial Revolusi Perancis

Dari bentuk tower yang menyerupai separuh bulan, terinspirasi dari Chu Mon yaitu gerbang simbolik dari pintu masuk ruang minum teh di Jepang ini menunjukkan adanya distorsi geometri oleh non-geometri (bentuk balok yang kemudian dipotong cembung). Penggunaan dua material yang melambangkan dua budaya yaitu budaya Eropa yang diwakili oleh beton aggregate putih berupa curving wall.

Sedangkan pada bagian plaza terdapat curtain wall dari kaca flat yang menciptakan efek transparan, Dinding tirai fasad Pacific Tower mengungkapkan "Shoji", sebuah pintu geser yang terbuat dari kayu dan kertas, arsitektur Jepang, dan fasad melengkung mengungkapkan tradisi arsitektur batu-terstruktur di Eropa menggunakan batu pracetak. Jembatan digunakan untuk akses pejalan kaki abstrak mengekspresikan



tradisional Jepang "Taiko Bashi", jembatan arch. Gedung ini memang mengekspresikan simbiosis antara Timur dan Barat.



Gambar 2.3 Tampak Depan Pacific Tower

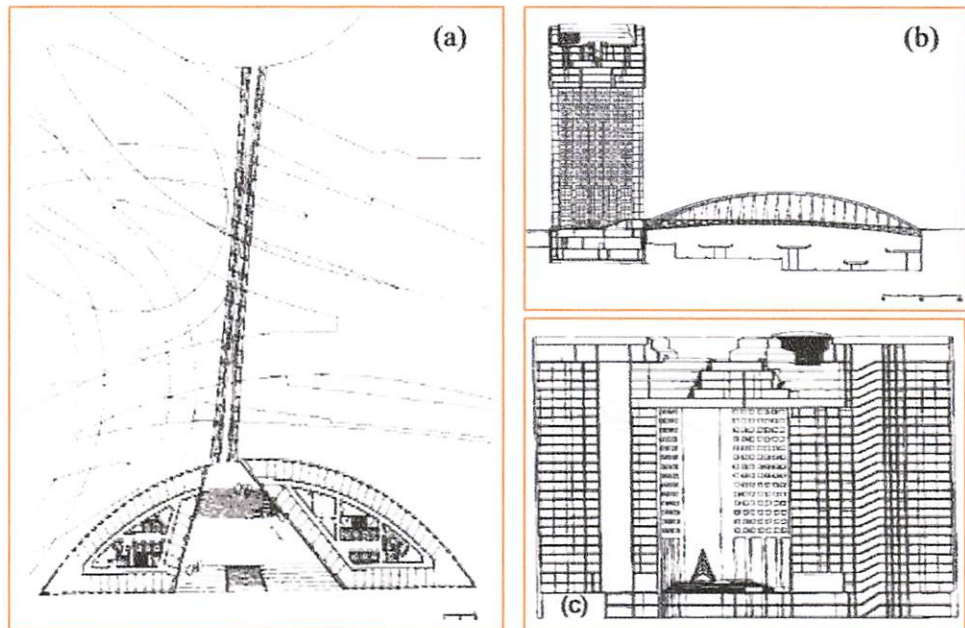


Gambar 2.4. taman diatas atap dan jembatan arch

Dari konsepnya dapat terlihat Kisho memulai desainnya berawal dari konsep bentukan, lebih mengutamakan bentuk daripada fungsi menggabungkan unsur barat dan timur dengan penggunaan dua material termasuk ke dalam kategori memodifikasi struktur. Beliau juga mencoba menghadirkan bentukan gabungan yang memiliki makna tersendiri yang tersirat, memberikan jiwa pada bangunan seperti yang diungkapkan oleh Jencks. Berdasarkan uraian diatas bangunan ini cocok dengan teori Jencks karena memiliki "nyawa" sendiri yang mampu bercerita dan dapat



dikategorikan kedalam bangunan yang memiliki tema makna karena berangkat dari bentuk.



Gambar 2.5. (a) denah, (b) potongan memanjang dan (c) Potongan melintang.

#### 2.5.5. Ciri-Ciri Arsitektur Post Modern Kisho Kurokawa

Dapat disimpulkan bahwa pada karya-karya Kurokawa mempunyai ciri-ciri rancangan sebagai berikut:

- \* Memadukan teknologi baru dengan alam
- \* Bersifat natural dan serasi dengan alam
- \* Banyak memunculkan bentuk arch dan kotak pada desain
- \* Menggunakan warna yang kaya (polychromi)
- \* Memasukan unsur-unsur simbolis yang diambil dari kultur masyarakat pada desain.

#### 2.6. Kesimpulan Tema

kesimpulan yang dapat digunakan untuk memperkuat perancangan hotel dan shopping center adalah:

- Dengan adanya konsep arsitektur post modern Kisho kurokawa diharapkan mampu menyampaikan nilai-nilai yang diambil dari budaya



*Timor Leste* pada perancangan. Untuk menciptakan bangunan yang menarik dan mampu memberi kesan dan citra tersendiri.

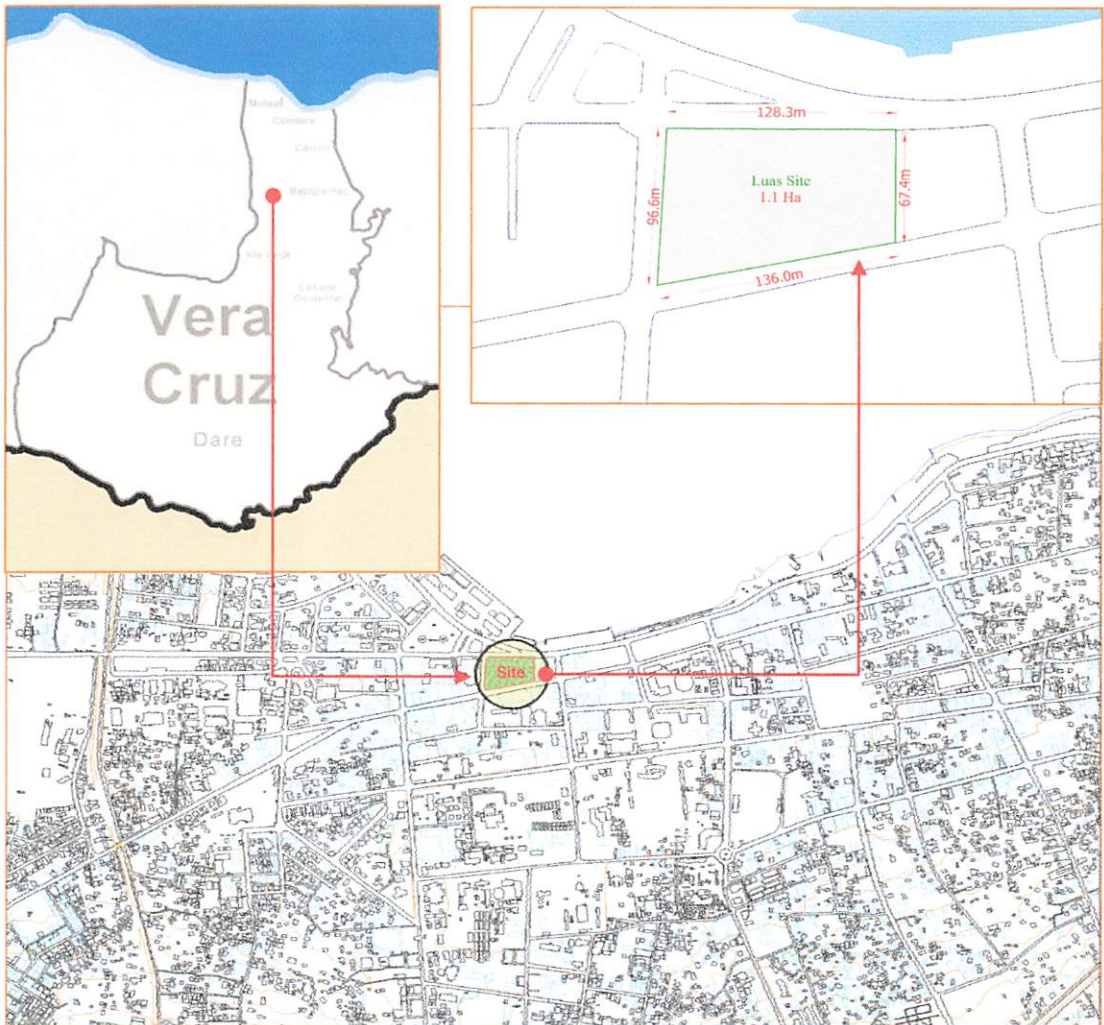
- Berdasarkan tema yang dipilih dalam perancangan yaitu Arsitektur post modern. Maka konsep dasar yang diterapkan juga tidak akan keluar dari ciri-ciri arsitektur post modern menurut Kisho Kurokawa.
- Arsitektur post modern yang diterapkan pada *pacific tower* merupakan sebuah inspirasi bagi penulis untuk dapat mengapresiasi pada perancangan dengan berawal dari bentukan yang bermakna.

## BAB III TINJAUAN LOKASI

### 3.1. Tinjauan Tapak

Lokasi yang dipilih untuk dijadikan sebagai site yang di rancang bangunan hotel dan shopping, berada di Kabupaten *Dili*, Kecamatan *Veira Cruz*, Desa *Colmera*. Dengan batas-batas sebagai berikut:

- Sebelah Utara : Kecamatan desa Motael, Atauro, Selat Wetar
- Sebelah Selatan : Desa Caicoli dan Vila Verde
- Sebelah Timur : Kecamatan Nain Feto
- Sebelah Barat : Kecamatan Dom Aleixo



Gambar 3.1. Tapak/Site

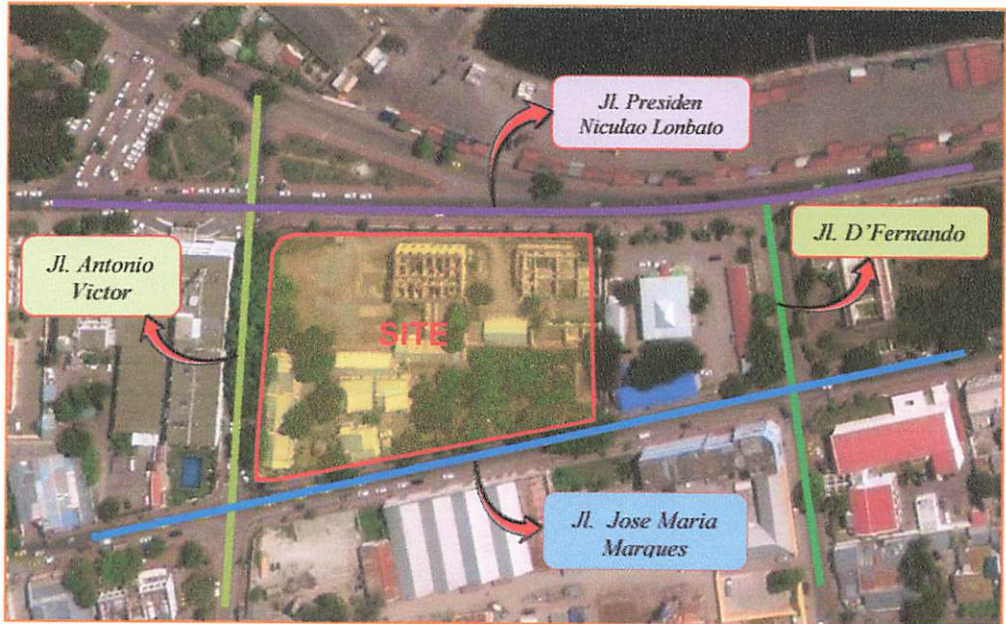


### 3.2. Lokasi Tapak (Site) yang di Rencanakan.

Berikut ini merupakan data-data mengenai lokasi rancangan yang dipilih, yaitu: mengenai deskripsi tapak dan dimensi tapak:

#### 3.2.1. Deskripsi Tapak

Lokasi lahan bangunan Hotel dan Shopping ini terletak di Jl. Presiden Nicolão Lobato seperti pada Gambar 3.2.

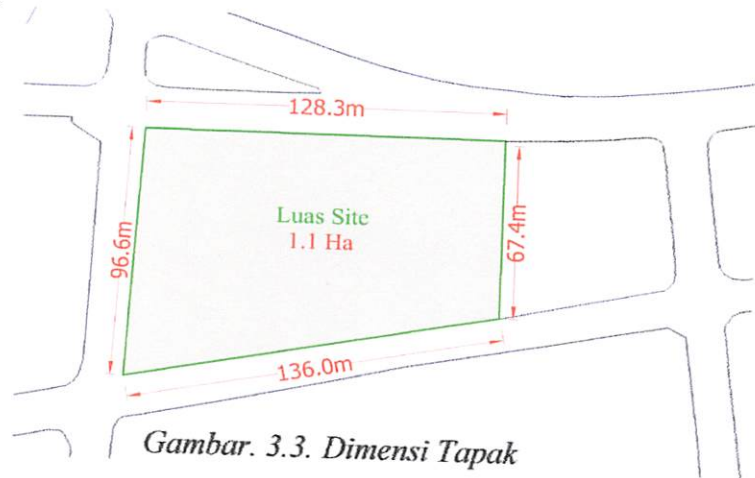


Gambar 3.2 Lokasi Site

- Lokasi rancangan : Jl. Presiden Nicolão Lobato, Desa Colmera,  
: Kecamatan Veira Cruz.
- Luas lahan :  $\pm 1.1$  ha
- Kondis lahan : Datar
- KDB : 30-90 %
- Batas-batas : \* Sebelah Utara, Jl. Presiden Nicolao Lobato  
\* Sebelah Selatan, Jl. Jose Maria Marques  
\* Sebelah Timur. Perkantoran  
\* Sebelah Barat, Jl. Antonio Victor
- Potensi Tapak :
  - o Terletak di daerah pusat kota.
  - o Berada dekat dengan kawasan komersial, pertokoan dan perkantoran.
  - o Akses menuju site dengan mudah
  - o Memiliki pemandangan (View) yang berpotensi.

### 3.2.2. Dimensi Tapak

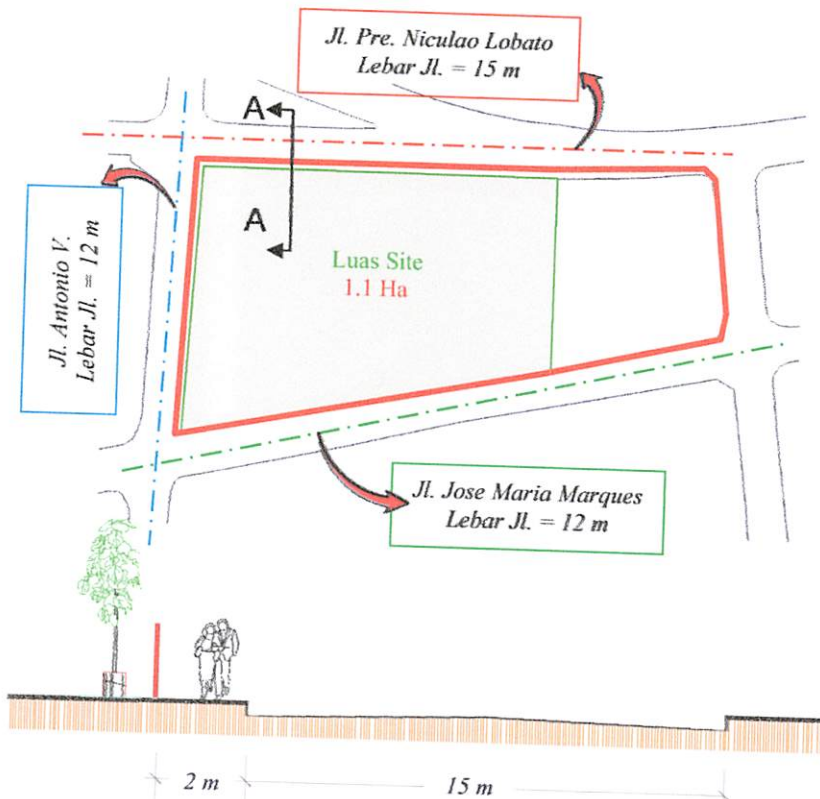
Berikut adalah dimensi tapak beserta luasan site dapat dilihat pada Gambar 3.3.



Gambar. 3.3. Dimensi Tapak

### 3.2.3. Garis Sepadang Bangunan

Disekeliling site terdapat pedestrian jalan/Trotoar, hal itu merupakan potensi site yang memudahkan pejalan kaki menuju bangunan, dengan garis sepadang bangunan (GSB) diukur dari As jalan ke batas site (pagar): Berikut adalah penentuan GSB.



Gambar 3.4 Gasis Sepadang Bangunan (GSB)

### 3.3. Data-data Tapak dan Lingkungan Sekitar

#### 3.3.1. Batas-batas Tapak dan Kondisi Eksisting Lahan

Keberadaan site terletak di Jl. Presiden Niculao Lobato dengan batas-batas sebagai berikut:



Gambar 3.5. Batas-batas Tapak

Keterangan :

- : Industri
- : Kantor
- : Bank
- : Hotel dan restoran
- : Pertokoan
- : Kampus

### 3.3.2. Pencapaian pada site

Site terletak di jalan Presiden Niculao Lobato merupakan jalan umum yang dilalui oleh berbagai kendaraan maupun pejalan kaki, selain itu site juga dapat dicapai dari Selat Wetar. Sehingga keberadaan site sangat berpotensi.



Gambar 3.6. Pencapai pada site

Keterangan:

TITIK MENUJU SITE		PENCAPAIAN	
No.	Daerah Sekitar	Akses Jalan	Waktu
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kec. Dom Aleixo</li> <li>Bandara Udara</li> <li>Terminal Tasi-Tolu</li> </ul>	Dapat diakses dari Jl. Presiden Niculao Lobato yang merupakan jalan utama menuju ke site	± 45 menit
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kec. Veira Cruz bagian Selatan</li> <li>Terminal Taibesi</li> </ul>	Dapat diakses dengan kendaraan dari Jl. Cidade de Cetura menuju Jl. Pr. Niculao Lobato	± 20 menit
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kec. Atauro</li> </ul>	Diakses dengan perahu / kapal pada pelabuhan kemudian menuju site	± 50 menit
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kec. Cristo Rei</li> <li>Kec Nain Feto</li> <li>Kec. Metinaro</li> <li>Terminal Becora</li> </ul>	Diakses dari Jl. Maria Markes dan Jl. Dom Fernando menuju Jl. Antonio kemudian menuju ke site	± 70 menit

### 3.3.3. Sirkulasi

Data sirkulasi kendaraan pada site terdiri dari sirkulasi kendaraan dan sirkulasi pejalan kaki, beserta kondisi jalan disekitar site,

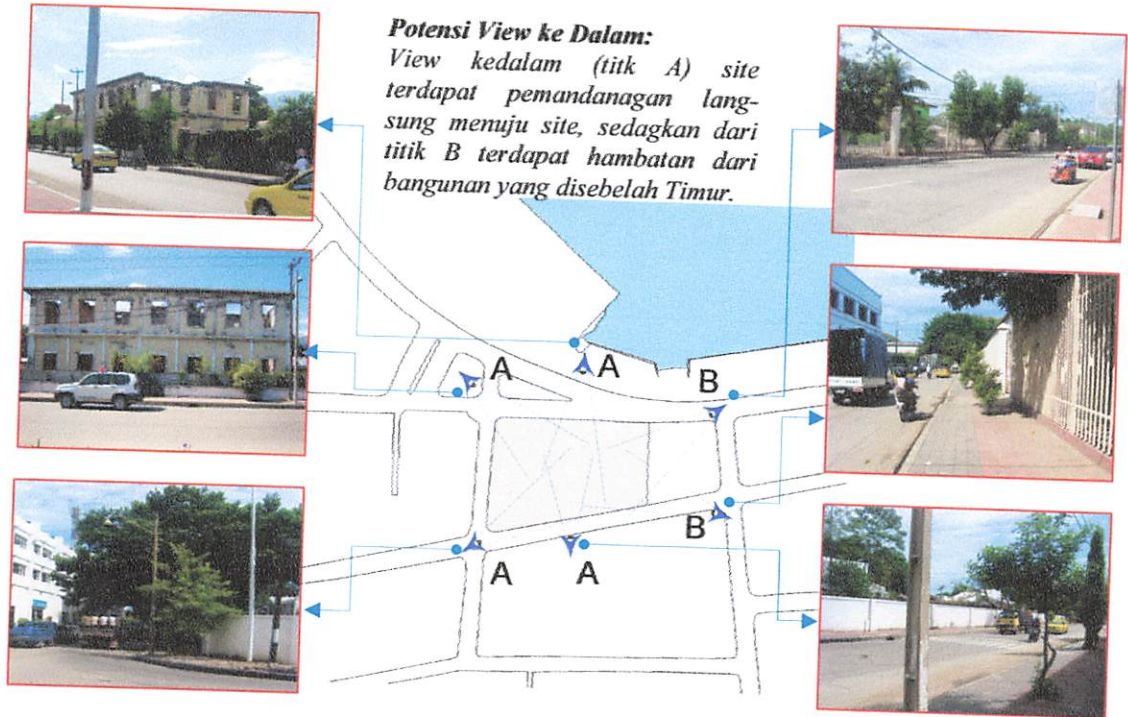


Gambar 3.7. Sirkulasi Kendaraan dan pejalan kaki

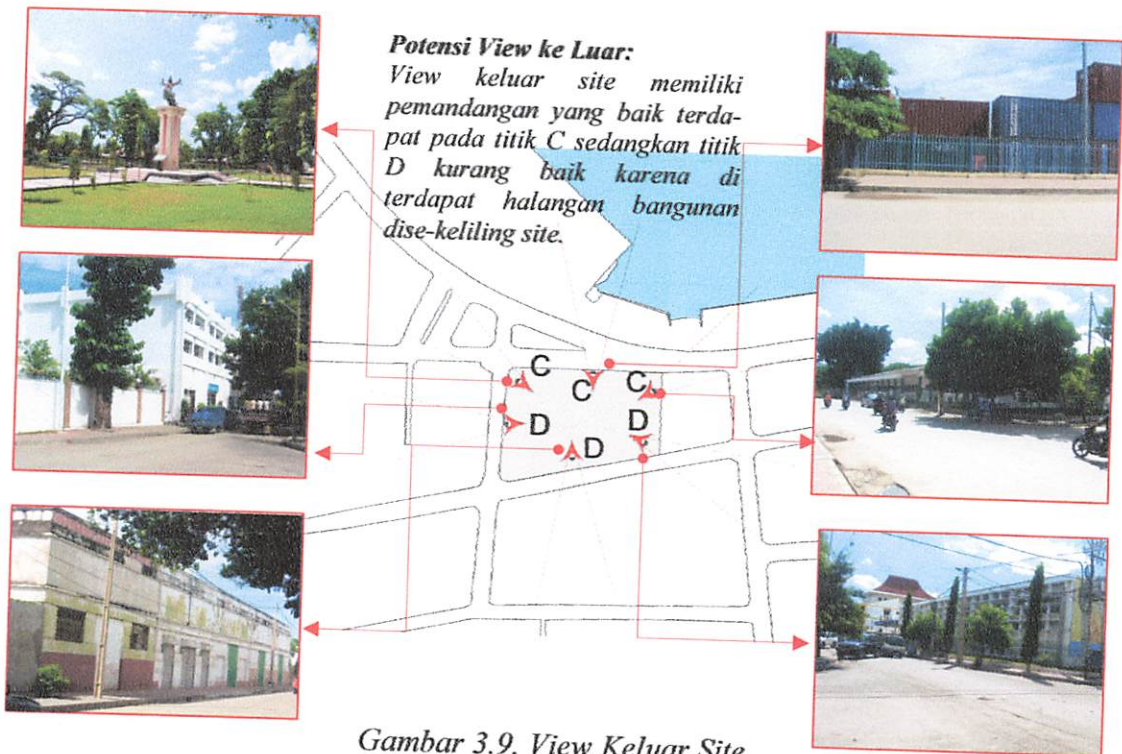


### 3.3.4. View

Pada site terdapat beberapa view yaitu view kedalam dan keluar site merupakan pemandangan yang berpotensi bagi site. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.8. View Kedalam Site

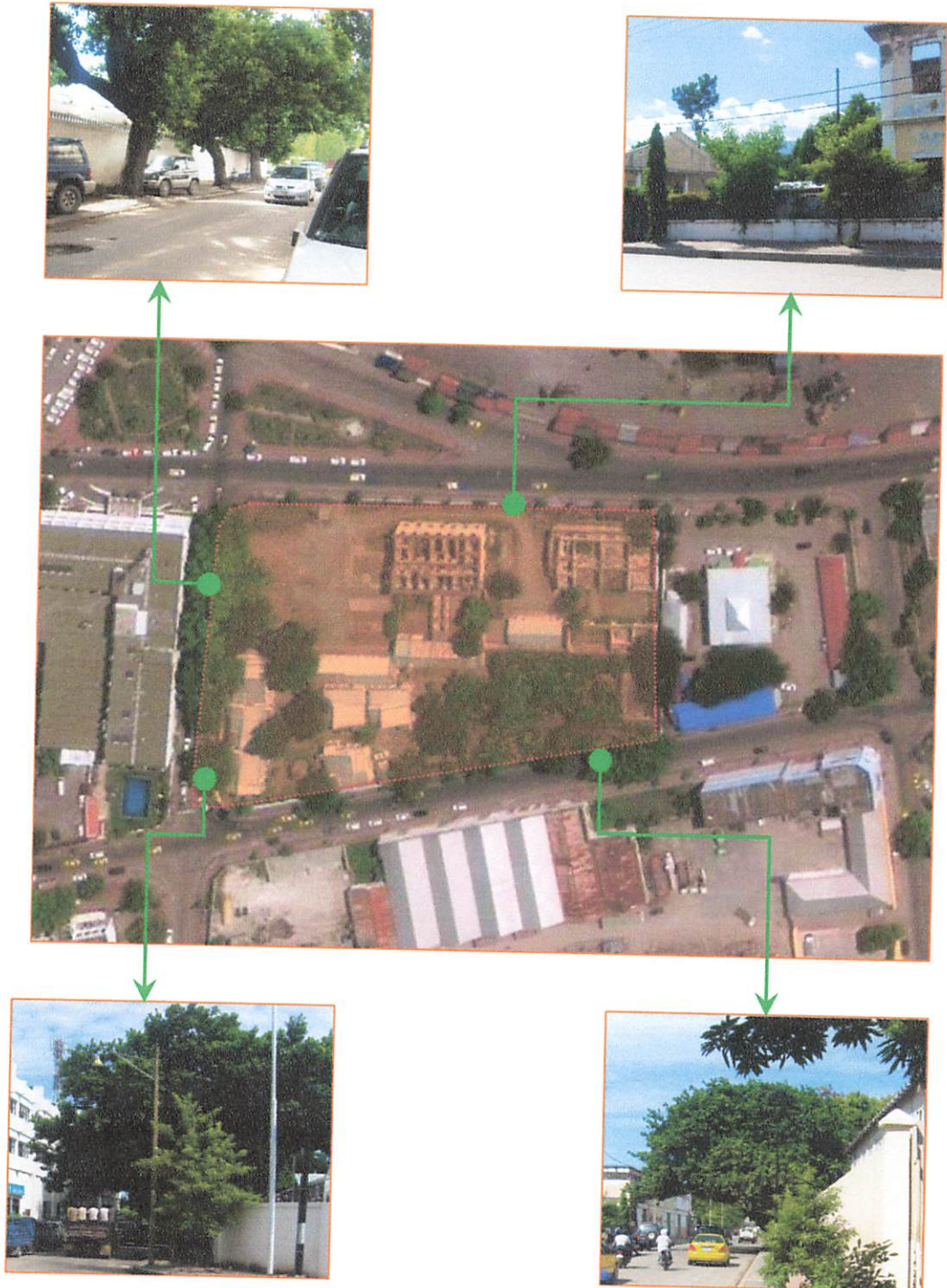


Gambar 3.9. View Keluar Site



### 3.3.5. Vegetasi

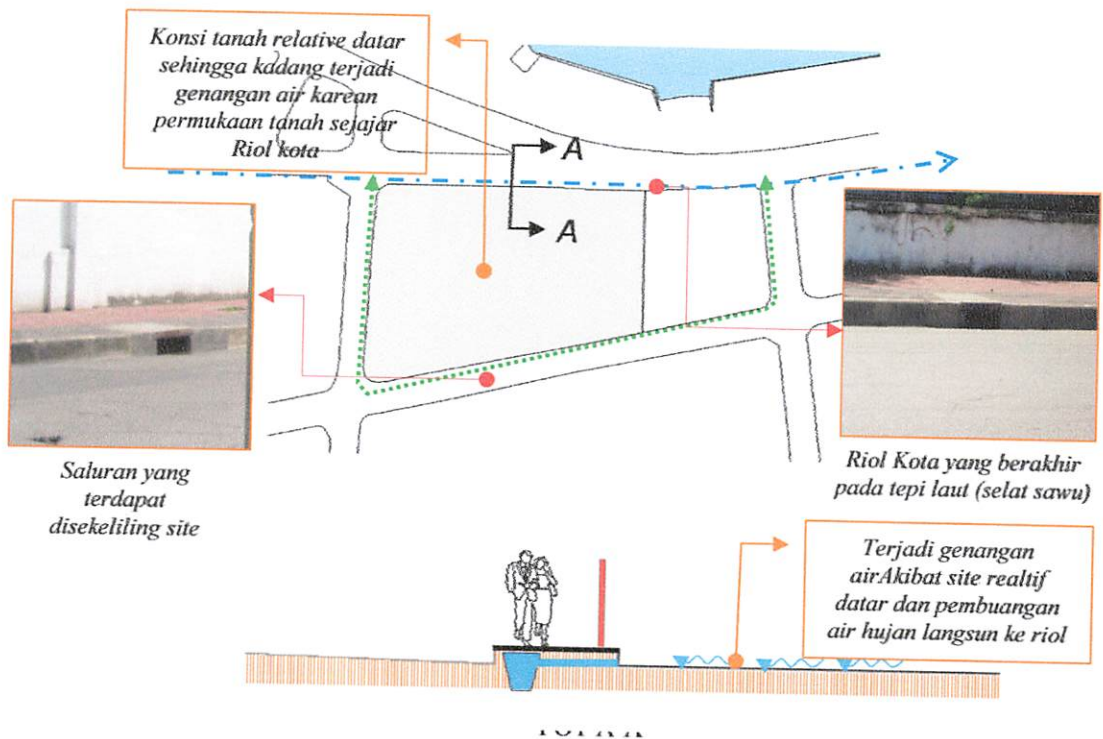
Adapun beberapa jenis vegetasi yang terdapat didalam maupun diluar site yaitu vegetasi rumput dan pohon, dapat dilihat pada gambar dibawah ini



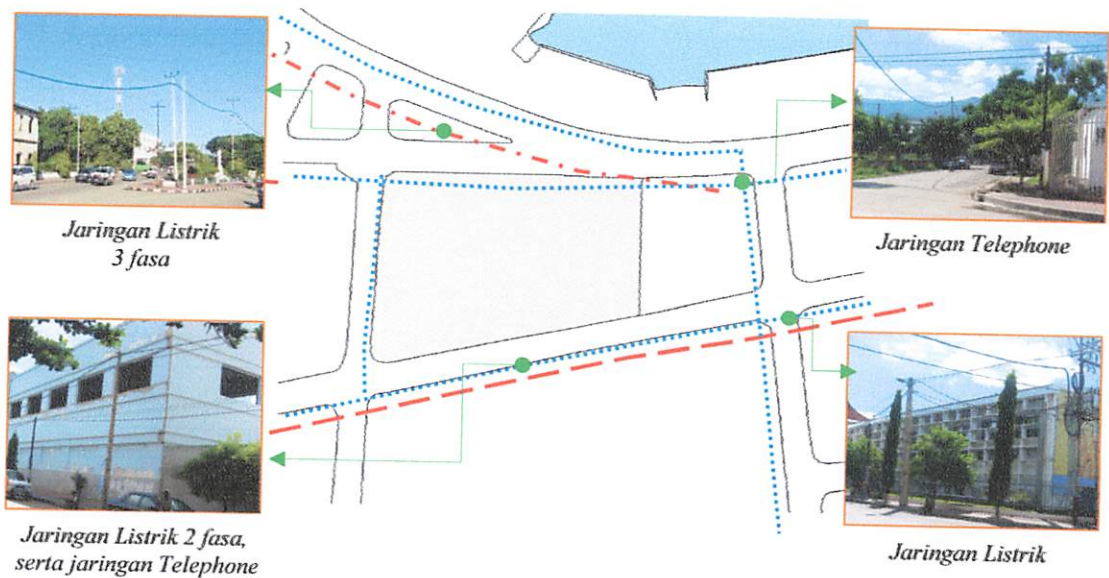
Gamabar 3.10. Data Vegetasi

### 3.3.6. Utilitas Tapak dan Listrik

Pada saat ini kondisi site telah tersedia jaringan listrik dengan 3 fasa dan sarana utilitas berupa sistem drainase di sekeliling dan riol kota dengan kondisi site relative datar pada gambar berikut ini:



Gambar 3.11. Sarana Utilitas



Gambar 3.12. Sarana jaringan listrik



### 3.4. Permasalahan dan Potensi

Adapun permasalahan dan potensi site pada lokasi perencanaan yaitu:

#### 3.4.1. Potensi

Site memiliki beberapa potensi yang menunjang perancangan bangunan *Hotel dan Shopping Center*, yaitu:

- \* Lokasi berada dekat dari pusat perbelanjaan, perdagangan, perindustrian dan tidak jauh dari pusat kota Dili.
- \* Site berada pada Jalan presiden Niculao Lobato sebagai jalan yang mudah dicapai oleh kendaraan umum dan pejalan kaki.
- \* Bagian utara merupakan view yang berpotensi karena langsung melihat patun Pulau Atauro, Raja Kristus dan laut Sawu,
- \* Terdapat sarana utilitas disekitar site yaitu: jaringan listrik, jaringan telepon, saluran drainase dan lain-lain.

#### 3.4.2. Permasalahan

Adapun beberapa permasalahan yang timbul dari lokasi perencanaan yaitu:

- \* Disamping site terdapat bangunan 1-3 lantai sehingga menghalang pemandangan ke dalam kota Dili dan deretan bukit-bukit di bagian selatan
- \* Pada bagian utara terdapat pelabuhan hal ini juga merupakan penghalan bagi pemandangan ke luar terutama view ke pulau Atauro dan laut Sawu.
- \* Kondisi tanah datar sehingga kadang-kadang terjadi genangan air walaupun sekeliling site sudah tersedia saluran drainase
- \* Pada saat ini sirkulasi disekitar site masih sepi, tetapi dapat diestimasikan pada tahun 2020 kedepan sirkulasi kendaan akan macet/padat

### 3.5. Batasan-Batasan

Lokasi berada dekat di daerah pertokoan, perdagangan dan jasa, serta tidak jauh dari tepi laut (*Selat Sawu*). Lokasi sangat cocok dan sesuai dengan konsep awal



yaitu memadukan antara Hotel dan Shopping. Pada site tersebut dengan luas site 1.1

Ha. Berikut adalah Batasan-batasan perencanaan:

- \* Perencanaan bangunan dititik beratkan pada perancangan dan desain bentuk bangunan pada lokasi perencanaan (*site yang dipilih*).
- \* Site yang direncanakan ditetapkan sebagai lahan kosong dan untuk selanjutnya tidak ada pengembangan site.



## BAB IV

### KAJIAN OBYEK

#### 4.1. Pengertian Obyek

Semakin berkembangnya kehidupan masyarakat memacu peningkatan terhadap kebutuhan ruang di kota Dili, maka tentu diperlukan adanya efektifitas dan efisiensi dalam segala sesuatu, oleh karena adanya dorongan perancangan bangunan (*Mixed-use*) di Kota Dili ini yaitu proyek yang direncanakan sebagai suatu tempat yang dikunjungi oleh tamu lokal maupun internasional yang memiliki kepentingan menginap dalam jangka waktu pendek, berbisnis, berdagang, berbelanja serta berekreasi dan tidak menutup kemungkinan bagi orang luar yang hanya sekedar menikmati fasilitas lainnya,

Berdasarkan segi fungsi bangunan terdiri dari dua fungsi yaitu Hotel dan Shopping Center, yang merupakan sebuah tempat penginapan dan pusat perpeñanjaan/pertokoan beserta fasilitas pendukung lainnya yang terintegrasikan didalam suatu bangunan pada Jl. Presiden Niculao Lobato yang letaknya berada dekat tempat perdagangan dan pertokoan di Kota Dili. Dari kedua fasilitas tersebut, sementara beberapa bangunan Hotel yang terdapat di kota Dili belum memiliki ruang khusus seperti ruang pertemuan yang menampung ribuan orang, maka perancangan hotel nantinya dilengkapi dengan Convention Hall sebagai fasilitas penunjang Hotel. Sehingga terdapat keberagaman aktivitas dalam suatu kawasan terutama lokasi perencanaan agar dapat memberikan pilihan yang ditawarkan pada fungsi bangunan terhadap penggunaannya. Upaya tersebut tercapai apabila dengan memberikan nilai lebih pada desain bentuk tampilan bangunan. Khususnya obyek perancangan.

#### 4.2. Pengertian Hotel<sup>8</sup>

Kata hotel berasal dari bahasa perancis yang berarti hostel yaitu rumah penginapan bagi orang-orang yang sedang mengadakan perjalanan atau bepergian.

Berikut ini dikutip beberapa pengertian hotel yang dapat didefinisikan sebagai berikut :

---

<sup>8</sup> Suwithi, Ni Wayan., & Boham, Cecil Erwin Jr. (2008), *Akomodasi Perhotelan*. Departemen Pendidikan Nasional



\* Menurut Webster

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

\* Menurut kamus *Oxford, The advance learner's Dictionary* adalah: dapat diartikan sebagai bangunan (fisik) yang menyediakan layanan kamar, makanan dan minuman bagi tamu.

\* Menurut *the American Hotel and Motel Association (AH&MA)* Hotel dapat didefinisikan sebagai sebuah bangunan yang dikelola secara komersial dengan memberikan fasilitas penginapan untuk umum dengan fasilitas pelayanan sebagai berikut: pelayanan makan dan minum, pelayanan kamar, pelayanan barang bawaan, pencucian pakaian dan dapat menggunakan fasilitas/perabotan dan menikmati hiasan-hiasan yang ada didalamnya.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hotel adalah:

- Menggunakan bangunan fisik.
- Menyediakan jasa penginapan, makanan dan minuman serta jasa lainnya
- Diperuntukkan bagi umum
- Dikelola secara komersial

#### 4.2.1. Fungsi Hotel

\* Sebagai tempat atau sarana akomodasi untuk memenuhi kebutuhan tamu (wisatawan dan pelancong), sebagai tempat beristirahat atau tempat sementara waktu selama dalam perjalanan yang jauh dari tempat asalnya.

\* Sebagai tempat pertemuan (Rapat, Seminar, Konferensi, Lokakarya dan sebagainya) bagi pengusaha, pimpinan pemerintah, para cendekiawan dan sebagainya.

\* Sebagai tempat untuk mempromosikan berbagai produk, perusahaan atau bisnis apa saja.



- \* Sebagai tempat bersantai, rekreasi, rileks atau menikmati kesenangan lainnya.

#### 4.2.2. Ruang-Ruang Dalam Hotel

Secara fungsional, ruang-ruang dalam hotel dibagi menjadi dua kelompok, yaitu Bagian Depan (*Front of the house*) dan Bagian Belakang (*Back of the house*), yang pengaturan fungsinya adalah sebagai berikut:

##### A. Front of the house (*sektor depan hotel*)

Terdiri dari private area dan public area. Yang termasuk dalam area front of the house yaitu:

###### 1. *Guest Room*

yaitu Kamar tamu, ruang tempat tamu menginap.

###### 2. *Public Space Area*

Merupakan tempat dimana suatu hotel dapat memperlihatkan isi dan tema yang ingin disampaikan kepada tamunya. Daerah ini menjadi pusat kegiatan utama dari aktivitas yang terjadi pada hotel, dalam hal ini menjadi jelas bahwa wajah sebuah hotel dapat terwakili olehnya.

###### \* *Lobby*

Tempat penerima pengunjung untuk mendapatkan informasi, menyelesaikan masalah administrasi dan keuangan yang bertalian dengan penyewaan kamar. Ruang-ruang yang termasuk dalam lobby:

###### o *Entrance hall*

Ruang penerima utama yang menghubungkan ruang luar atau main entrance dengan ruang-ruang dalam hotel. Bersifat terbuka dengan besaran ruang yang cukup luas.

###### o *Front desk / Reception desk*

Terdiri atas ruang-ruang personil front desk yang berfungsi untuk memproses dan mengelola administrasi pengunjung.

###### o *Guest elevator*





Sebagai sarana sirkulasi vertikal untuk para tamu dari lobby atau public area menuju guest room atau fungsi lainnya di atas.

○ *Sirkulasi*

Merupakan hal penting dalam publik area yang berfungsi sebagai sarana untuk menghubungkan fungsi-fungsi di dalamnya untuk kegunaan pengunjung.

○ *Seating Area*

Menyediakan wadah bagi tamu untuk beristirahat atau sekedar berbincangbincang. Sarana ini sangat berguna untuk terjadinya kontak sosial di antara pengunjung.

○ *Retail Area*

Berfungsi untuk menyediakan kebutuhan pengunjung sehari-hari

○ *Bell man*

Sebagai sarana pelayanan kepada tamu yang baru datang atau hendak meninggalkan hotel dengan pelayanan berupa membawakan koper-koper pengunjung.

○ *Support function*

Sebagai sarana penunjang untuk tamu yang berada di publik area, antara lain seperti toilet, telepon umum, mesin ATM, dan lain-lain.

○ *Consession space*

Pada dasarnya ruang-ruang ini termasuk retail area, tetapi untuk hotel berbintang, ruang-ruang konsesi ini terpisah sendiri dan merupakan bagian dari publik area, yang antara lain terdiri dari:

- *Travel agent room*
- *Perawatan kecantikan / salon*
- *Toko buku dan majalah*
- *Money changer*
- *Souvenir shop*



- *Toko-toko khusus*

3. *Food and Beverages outlets*

Yaitu area yang digunakan untuk menikmati makanan dan minuman berupa :

- \* *Restoran*
- \* *Coffee shop*
- \* *Lounge*
- \* *Bar*

4. *Ruang Serbaguna*

Yaitu ruangan yang disediakan untuk berbagai macam penemuan antara lain

- \* *Pameran*
- \* *Seminar*
- \* *Pertemuan / pernikahan*

5. *Area rekreasi*

- \* *Daerah yang dipergunakan oleh para pengunjung untuk berekreasi, berolah raga, santai dan lain-lain, yang antara lain:*
- \* *Swimming pool*
- \* *Retail area*
- \* *Taman*
- \* *Sarana olahraga*
- \* *Fitness*
- \* *Spa dan Sauna*

B. *Back of the house (sektor belakang hotel)*

Terdiri dari area servis. Yang termasuk back of the house yaitu:

1. *Daerah dapur dan gudang (food and storages area)*

Area ini merupakan gudang penyimpanan makanan dan minuman. Terdapat gudang kering dan gudang basah, disesuaikan dengan kebutuhan makanan dan minuman yang dimasukkan.



2. *Daerah bongkar muat, sampah dari gudang umum (receiving, trash and general storage area)*

Area ini merupakan tempat turun naiknya barang dari dan ke dalam mobil pengangkut.

3. *Daerah pegawai / staff hotel (employees area)*

Area ini merupakan ruang karyawan yang berisi loker untuk karyawan, gudang, dll.

4. *Daerah pencucian dan pemeliharaan (laundry and housekeeping)*

Untuk hotel berbintang, laundry berukuran cukup luas dan berfungsi sebagai tempat mencuci, mengeringkan, setrika, dan mesin press yang digunakan untuk melayani tamu dan juga karyawan.

5. *Daerah mekanikal dan elektrikal (Mechanical and Engineering Area)*

Ruang ini berisi peralatan untuk heating dan cooling yang berupa tangki dan pompa untuk menjaga sistem operasi mekanikal secara keseluruhan.

Yang harus diperhatikan adalah bahwa ruang publik juga harus berhubungan dengan ruang pelayanan dan mempunyai batas yang jelas, sehingga bagian publik tidak terganggu dengan aktivitas servis. Untuk itulah, penzoningan berdasarkan jenis area sangat penting (*Gambar 4.1 dan 4.2*).

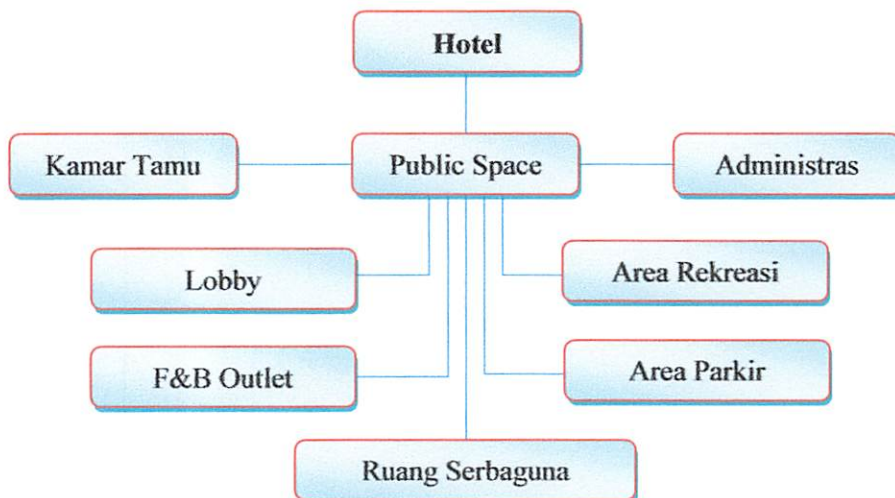


Diagram 4.1. Front Of The House

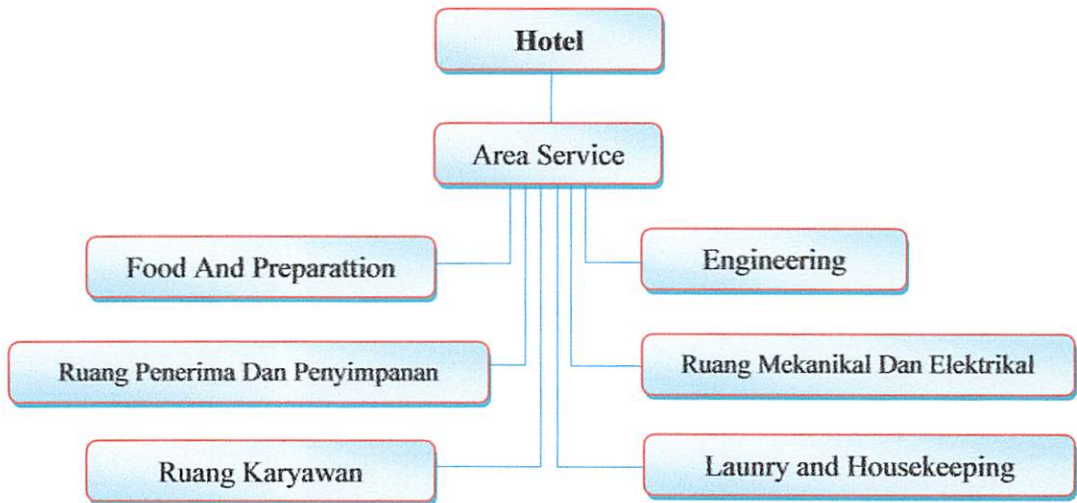


Diagram 4.2. Back Of The House

#### 4.2.3. Ruang Kegiatan Khusus (*Function Room*)

Function room merupakan fasilitas yang diperuntukkan dan bermanfaat bagi para tamu yang hendak menyelenggarakan pertemuan atau perjamuan khusus, seperti konferensi, pameran dan kegiatan lainnya.

Macam – macam function room yang tersedia pada hotel :

\* *Meeting Room*

Meeting room mempunyai pengertian yang berbeda dengan Conference hall maupun Banguet hall, meskipun kadang – kadang istilah – istilah tersebut dicampur adukkan karena ketiga – tiganya sama menunjukkan pada ruang pertemuan. Kata meeting mengandung pengertian yang lebih sempit, dengan jumlah peserta yang lebih sedikit, ruang dan peralatan yang digunakan pun lebih sederhana.

- Berkapasitas dibawah 50 pax (50 persons).
- Perlengkapan yang digunakan relative sedikit dan sederhana.

\* *Conference Hall / Ball Room*

Conference/ konferensi mempunyai pengertian yang lebih luas lagi, peserta konferensi tentu lebih banyak dari pada peserta rapat, dengan demikian membutuhkan ruangan yang lebih besar, luas dan menggunakan peralatan yang lebih banyak.



\* *Banquet Hall*

Suatu ruangan dengan interior (dekorasi) sedemikian rupa yang digunakan dalam kegiatan seminar, pameran atau konferensi sama dengan conference hall.

- Mempunyai kapasitas banyak, diatas 50 kursi bahkan lebih.
- Perlengkapan lebih lengkap dan banyak dari pada meeting room.

**4.2.4. Jenis dan Standard Kelas Kamar Tamu**

Salah satu realisasi kenyamanan pada bangunan hotel dapat di Klasiikasikan berdasarakan pada fasilitas yang disediakan pada setiap kamarnya. Berikut adalah Jenis-jenis kamar pada hotel dapat dibedakan atas:

a) *Single room*

kamar yang dilengkapi dengan 1 buah tempat tidur berukuran *Single* (ukuran untuk 1 orang).

b) *Twin Room*

Kamar yang dilengkapi dengan 2 buah tempat tidur dan masing-masing tempat tidur berukuran single (ukuran untuk satu orang).

c) *Double room*

Kamar yang dilengkapi dengan 1 buah tempat tidur berukuran double (ukuran untuk 2 orang ).

d) *Doule – double room*

Kamar yang dilengkapi dengan 2 buah tempat tidur dan masing-masing tempat tidur berukuran double (untuk 2 orang).

Adapun standard fasilitas yang terdapat pada jenis-jenis kamar tersebut adalah :

- 1) Kamar mandi pribadi (*bath room*).
- 2) Tempat tidur (jumlah dan ukurannya sesuai dengan jenis kamar seperti yang telah disebutkan diatas).
- 3) Almari pakaian (*cupboard*).
- 4) Telepon.



- 5) Radio dan televisive.
- 6) Meja rias atau tulis (*dressing table*).
- 7) Rak untuk menyimpan koper (*luggage rack*).

Sedangkan jenis kamar menurut fasilitas yang tersedia adalah berbeda dari satu hotel dengan hotel yang lain, hal tersebut karena penggolongan jenis kamar dikaitkan dengan harga kamar. Makin baik fasilitasnya, makin mahal harga kamarnya.

Contoh jenis kamar menurut fasilitasnya misalnya :

*I. Standard Room*

Perlengkapan dan fasilitas kamar sesuai standard hotel : tempat tidur, kamar mandi, meja kerja, televisive, telepon, lemari es, lemari pakaian dan rak koper.

*II. Superior Room*

Kondisi kamar setingkat lebih baik dari pada standard room, dengan kelebihan : letak strategis, ukuran luas dari standard room. View lebih baik, dan mutu bahan mebel lebih baik.

*III. Deluxe Room*

Mempunyai 2 ruang terpisah dalam satu kamar yaitu kamar tamu dan kamar tidur.

*IV. President Suite Room*

Kamar yang mempunyai fasilitas ruang tambahan ruang tamu dan letaknya terpisah dari ruang tidur, kondisi kamar setingkat lebih baik dari deluxe room, view paling baik, letak paling strategis, pelayanan atas service lebih baik.

#### **4.2.5. Karakter Tamu Pengunjung Hotel**

Menurut tujuan kedatangannya, pengunjung hotel terbagi dua, yaitu untuk tujuan bisnis dan wisata. Karakteristik pengunjung hotel dapat dibagi atas:

Table : 4.1. Karakteristik pengunjung

JENIS PENGUNJUNG	KARAKTER PENGUNJUNG	TUJUAN	TIPE KAMAR
<b>B I s n I s</b>			
<b>Grup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Single atau double</li> <li>• Menginap 2-4 malam</li> <li>• 75% pria, 25% wanita</li> <li>• Harga tidak di permasalahan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Konvensi dan konferensi</li> <li>○ Perkumpulan professional</li> <li>○ Rapat pelatihan dan perdagangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- King, twin, double-double</li> <li>- Kamar mandi yang memiliki area ganti pakaian</li> <li>- Terdapat area kerja yang baik</li> </ul>
<b>Perorangan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Single</li> <li>• Menginap 1-2 malam</li> <li>• 85% pria, 15% wanita</li> <li>• Sangat memperhitungkan biaya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Kerjasama bisnis</li> <li>○ Perdagangan</li> <li>○ Konvensi dan konferensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- King</li> <li>- Kamar mandi standar dengan shower</li> <li>- Terdapat area kerja</li> </ul>
<b>W I s a t a</b>			
<b>Keluarga</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Double-plus (termasuk anak-anak)</li> <li>• 1-4 malam, bahkan lebih lama di area resort</li> <li>• Harga menengah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Liburan keluarga</li> <li>○ Bertamasya</li> <li>○ Olahraga, aktivitas keluarga</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Double-double, king sofa, kamar berdekatan</li> <li>- Area duduk dan televise</li> <li>- Kamar mandi</li> <li>- Memiliki balkon, teras, dan jalan masuk dari luar</li> </ul>
<b>Pasangan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Double</li> <li>• 1-7 malam</li> <li>• Harga menengah ke atas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Tour, clubs, perkumpulan</li> <li>○ Bertamasya</li> <li>○ Teater, berolahraga</li> <li>○ Liburan akhir pekan</li> <li>○ Belanja, liburan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- King</li> <li>- Area makan dan kerja</li> <li>- Area penyimpanan</li> <li>- Kamar mandi</li> </ul>
<b>Single</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Single</li> <li>• Profesional muda</li> <li>• Harga menengah ke atas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Tour, clubs, perkumpulan</li> <li>○ Budaya, seni, teater</li> <li>○ berbelanja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Queen</li> <li>- Area makan dan kerja</li> <li>- Kamar mandi standar</li> <li>-</li> </ul>

Sumber : Time-Saver Standards for Building Types

#### 4.2.6. Klasifikasi Hotel<sup>9</sup>

Klasifikasi hotel dapat ditinjau dari berbagai sudut pandang, yaitu diinjau dari Tipe-tipe hotel dapat dikelompokkan berbagai tipe/kategori dalam hotel tersebut, dapat dilihat Pada tabel 4.2.

*Table : 4.2 Tipe Hotel Berdasarkan Berbagai Klasifikasi*

No	Klasifikasi Hotel	Penjelasan
1.	Berdasarkan Kelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hotel bintang satu (*)</li> <li>- Hotel bintang dua (**)</li> <li>- Hotel bintang tiga (***)</li> <li>- Hotel bintang empat (****)</li> <li>- Hotel bintang lima (*****)</li> </ul>
2.	Berdasarkan Plan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- American Plan</li> <li>- Continental Plan</li> <li>- European Plan</li> </ul>
3.	Berdasarkan Jumlah kamar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Small hotel</li> <li>- Medium hotel</li> <li>- Large hotel</li> </ul>
4.	Berdasarkan Lokasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- City Hotel</li> <li>- Down Town Hotel</li> <li>- Suburban Hotel/Motel</li> <li>- Resort Hotel</li> </ul>
5.	Berdasarkan Kedatangan Tamu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Business Hotel</li> <li>- Pleasure Hotel</li> <li>- Country Hotel</li> <li>- Sport Hotel</li> </ul>
6.	Berdasarkan Lama Tamu Menginap	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Transit Hotel</li> <li>- Semirecidential Hotel</li> <li>- Recidential Hotel</li> </ul>

*Sumber : Olah data primer*

#### **\*\* Hotel Berdasarkan Kelas**

Tanda bintang (★) pada suatu hotel menyatakan persyaratan fasilitas dan pelayanan. Kriteria klasifikasi hotel berdasarkan kelas adalah sebagai berikut:

<sup>9</sup> Marlina. Endy, (2008) *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*, Yogyakarta: PT ANDY Offset



Table : 4.3 Klasifikasi Hotel Berdasarkan kelas

HOTEL BERBINTANG	PERSYARATAN
★	Jumlah kamar standar, minimum 15 kamar Kamar mandi di dalam Luas kamar standar, minimum 20m <sup>2</sup>
★★	Jumlah kamar standar, minimum 20 kamar Kamar <i>suite</i> minimum 1 kamar Kamar mandi di dalam Luas kamar standar, minimum 22m <sup>2</sup> Luas kamar <i>suite</i> , minimum 44m <sup>2</sup>
★★★	Jumlah kamar standar, minimum 30 kamar Kamar <i>suite</i> minimum 2 kamar Kamar mandi di dalam Luas kamar standar, minimum 24m <sup>2</sup> Luas kamar <i>suite</i> , minimum 48m <sup>2</sup>
★★★★	Jumlah kamar standar, minimum 50 kamar Kamar <i>suite</i> minimum 3 kamar Kamar mandi di dalam Luas kamar standar, minimum 24m <sup>2</sup> Luas kamar <i>suite</i> , minimum 48m <sup>2</sup>
★★★★★	Jumlah kamar standar, minimum 100 kamar Kamar <i>suite</i> minimum 4 kamar Kamar mandi di dalam Luas kamar standar, minimum 26m <sup>2</sup> Luas kamar <i>suite</i> , minimum 52 m <sup>2</sup>

Sumber : Olah data primer

### \* Hotel Berdasarkan Plan

Berikut macam hotel berdasarkan *plan*, antara lain:

1) *American Plan*

Sistem perencanaan harga kamar dimana harga bayar terhadap kamar sudah, termasuk harga kamar itu sendiri ditambah dengan harga makan (*meals*).

American Plan dibedakan menjadi dua bagian yaitu:

- Full American Plan (FAP)
- Modified American Plan (MAP)

2) *Continental Plan/Bermuda Plan*



Continental Plan merupakan perencanaan harga kamar dimana harga kamar tersebut sudah termasuk dengan *continental breakfast*.

3) *European Plan*

European Plan merupakan perencanaan dimana tamu yang menginap hanya membayar harga kamar saja.

**\* Hotel Berdasarkan Jumlah kamar**

Berdasarkan jumlah kamar (kapasitas) suatu hotel dapat di klasifikasi sebagai berikut:

1) *Small Hotel*

yaitu hotel dengan jumlah kamar yang kecil (maksimal 25 kamar). Hotel ini biasanya dibangun di daerah-daerah dengan angka kunjungan yang rendah.

2) *Medium Hotel*,

yaitu hotel dengan jumlah kamar yang sedang (sekitar 29-299 kamar). Hotel ini biasanya dibangun di daerah-daerah dengan angka kunjungan sedang.

3) *Large Hotel*

yaitu hotel dengan jumlah kamar (minimum 300 kamar). Hotel ini biasanya dibangun di daerah-daerah dengan angka kunjungan yang tinggi.

**\* Hotel Berdasarkan Lokasi**

Berdasarkan lokasinya, hotel dapat di klasifikasi sebagai berikut:

1) *City Hotel*

adalah hotel yang terletak di pusat kota dan biasanya menampung tamu yang bertujuan bisnis atau dinas.

2) *Downtown Hotel*

adalah hotel yang berlokasi didekat pusat perdagangan dan perbelanjaan. Hotel ini sering menjadi sasaran tamu yang ingin berwisata belanja ataupun menjalin relasi dagan. Oleh karena lataknya disekitar area komersial dalam suatu kota.



3) *Suburban Hotel/Motel*

merupakan hotel yang berlokasi dipinggir kota. yang merupakan kota satelit yaitu pertemuan antara dua kota madya.

4) *Resort Hotel*

merupakan hotel yang dibangun di tempat-tempat wisata. Tujuan pembangunan hotel semacam ini tentunya adalah sebagai fasilitas akomodasi dari suatu aktivitas wisata. Macam-macam resort berdasarkan lokasi antara lain:

- \* Mountain hotel yaitu hotel yang berada di pegunungan.
- \* Beach Hotel yaitu hotel yang berada di daerah pantai.
- \* Lake Hotel yaitu hotel yang berada di pinggiran danau.
- \* Hill Hotel yaitu hotel yang berada di puncak bukit.
- \* Forest Hotel yaitu hotel yang berada di kawasan hutan lindung.

\*\* **Hotel Berdasarkan Kedatangan Tamu**

Berdasarkan kedatangan tamu pada suatu hotel dapat di klasifikasi sebagai berikut:

a) *Business Hotel*

Merupakan hotel yang dirancang untuk mengakomodasi tamu yang bertujuan bisnis.

b) *Pleasure Hotel*

Merupakan hotel yang sebagian besar fasilitasnya ditunjukan untuk memfasilitasi tamu yang bertujuan rekreasi.

c) *Country Hotel*

merupakan hotel khusus bagi tamu antar Negara.

d) *Sport Hotel*

Merupakan hotel yang fasilitasnya ditujukan terutama untuk melayani tamu yang bertujuan untuk berolahraga.

\*\* **Hotel Berdasarkan Lamanya Tamu Menginap**

Sebagai sebuah sarana akomodasi komersial yang ditunjukkan sebagai fasilitas bermukim sementara, konteks waktu dalam durasi



bermukim tersebut merupakan salah satu dasar klasifikasi hotel yang dibedakan menjadi:

- 1) *Transit Hotel*, yaitu hotel dengan waktu inap tidak lama (harian).
- 2) *Semirecidential Hotel*, yaitu hotel dengan tara-rata waktu inap konsumen cukup lama (mingguan).
- 3) *Recidential Hotel*, merupakan hotel dengan waktu kunjungan tamu yang tergolong lama (bulanan).

#### 4.3. ✓ Tinjauan Hotel Bisnis

Adapun jenis hotel yang terdapat pada bangunan ini adalah hotel bisnis. Berikut adalah pengertian hotel bisnis.

##### 4.3.1. Pengertian Hotel Bisnis

Hotel bisnis didefinisikan sebagai hotel yang banyak digunakan para usahawan, dimana hotel ini memiliki fasilitas yang lengkap untuk para pebisnis. Biasanya terletak dipusat kota, ataupun area bisnis dan berfungsi menyediakan fasilitas, layanan dan kemudahan

##### 4.3.2. Karakteristik Hotel Bisnis

Hotel bisnis memiliki berbagai karakteristik, di antaranya:

- \* Memiliki fasilitas yang mendukung kegiatan bisnis seperti ballroom dan banquet hall.
- \* Berada di pusat kota dan berdekatan dengan pusat bisnis dan perbelanjaan.
- \* Keberadaannya dapat menaikkan prestasi dan citra kota.

##### 4.3.3. Karakteristik Tamu Hotel Bisnis

Usaha di bidang perhotelan mempunyai sasaran pelayanan jasa akomodasi bagi para pebisnis baik dari dalam maupun luar kota Dili, yang terdiri dari:

- \* Pedagang
- \* Pengusaha
- \* Peserta konvensi/ konferensi
- \* Pejabat pemerintah, dll.



Karakteristik tamu hotel bisnis yaitu:

- \* Bepergian seorang diri atau berkelompok
- \* Menginap dalam jangka waktu relatif singkat
- \* Ingin cepat menyelesaikan tugasnya, sehingga pertimbangan terhadap jarak pencapaian ke objek tujuan harus sedekat mungkin
- \* Pertimbangan ekonomi dan fasilitas
- \* Dalam hal ini, rekreasi tidak diprioritaskan

#### 4.4. Kriteria Fasilitas Kelas Hotel Bintang 4 (Empat)<sup>10</sup>

Kriteria fasilitas kelas hotel bintang 4 mempunyai kondisi sebagai berikut:

a) *Umum*

- \* Lokasi mudah dicapai, dalam arti akses ke lokasi tersebut mudah
- \* Bebas polusi
- \* Unsur dekorasi Indonesia (khususnya Timor Leste) tercermin pada lobby
- \* Bangunan terawat rapi dan bersih
- \* Sirkulasi di dalam bangunan mudah

b) *Bedroom*

- \* Mempunyai minimum 50 kamar standar dengan luasan 24 m<sup>2</sup>/ kamar
- \* Mempunyai minimum 3 kamar suite dengan luasan 48 m<sup>2</sup>/ kamar
- \* Tinggi minimum 2.6 m tiap lantai
- \* Dilengkapi dengan pengatur suhu kamar di dalam kamar

c) *Dining room*

- \* Mempunyai minimum 2 buah dining room, salah satunya berupa coffe shoop

d) *Bar*

- \* Apabila berupa ruang tertutup maka harus dilengkapi dengan pengatur udara mekanik (AC) dengan suhu 24<sup>0</sup> C
- \* Lebar ruang kerja bartender setidaknya 1 m

e) *Ruang fungsional*

- \* Minimum terdapat 1 buah pintu masuk yang terpisah dari lobby dengan kapasitas minimum 2.5 kali jumlah kamar

<sup>10</sup> Marlina. Endy, (2008) *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*, Yogyakarta: PT ANDY Offset



- \* Dilengkapi dengan toilet apabila tidak satu lantai dengan lobby
- \* Terdapat prefunction room
- f) *Lobby*
  - \* Mempunyai luas minimum 100 m<sup>2</sup>
  - \* Terdapat 2 toilet umum untuk pria dan 3 toilet umum untuk wanita dengan perlengkapannya.
- g) *Drug store*
  - \* Minimum terdapat drugstore, bank, money changer, biro perjalanan, travel agent, souvenir shop, perkantoran, butik dan salon
  - \* Tersedia poliklinik
  - \* Tersedia paramedis
- h) *Sarana rekreasi dan olah raga*
  - \* Minimum 1 buah pilihan : tenis, bowling, golf, fitness, sauna, billiard, jogging, diskotik dan taman bermain anak.
  - \* Terdapat kolam renang dewasa yang terpisah dengan kolam renang anak.
  - \* Terdapat fasilitas nightclub /diskotik kedap suara dengan AC dan toilet.
- i) *Utilitas penunjang*
  - \* Transportasi vertikal mekanis.
  - \* Ketersediaan air bersih minimum 700 liter/ orang/ hari.
  - \* Dilengkapi dengan instalasi air panas/ dingin.

#### 4.5. **Pengertian Pusat Perbelanjaan (ShoppingCenter )**

Pusat Perbelanjaan merupakan sebuah tempat perdagangan eceran atau retail yang lokasinya digabung didalam didalam satu bangunan atau kompleks, Hal ini dapat dilihat pada defenisi pusat perbelanjaan dibawah ini:

- \* Suatu kelompok usaha perdagangan yang bergabung secara arsitektural dibangun pda lahan yang direncanakan, dikembangkan, dimiliki, dan diatur sebagai stau kesatuan manajemen. Berkaitan dengan lokasi, ukuran dan tipe dari toko-toko sesuai dengan daerah perdagangan yang dilayaninya. Selain tui juga menyediakan tempat parker sesuai dengan tipe dan ukuran total dari pusat perbelanjaan tersebut. (*The Urban Land*

*Institute, 1985:1).*<sup>11</sup>

- \* Sekelompok perusahaan komersial ritel dan lainnya yang direncanakan, dikembangkan, dimiliki dan dikelola sebagai sebuah property tunggal, biasanya dengan parkir di tempat yang disediakan. Ukuran pusat dan orientasi pada umumnya ditentukan oleh karakteristik pasar kawasan perdagangan dilayani oleh pusat.<sup>12</sup>

#### 4.5.1. Fungsi Pusat Perbelanjaan

Pusat perbelanjaan memiliki beberapa fungsi, seperti :

- \* Merupakan tempat pertemuan antara penjual dan pembeli.
- \* Tempat untuk bertukar barang dan informasi.
- \* Tempat peragaan untuk memasarkan suatu jenis barang kepada konsumen akhir, yang dimaksudkan untuk dapat mengetahui kemampuan produsen dalam memproduksi suatu jenis barang.
- \* Sebagai titik orientasi kehidupan sosial masyarakat untuk menghidupkan suasana dengan aktifitas yang terjadi.
- \* Sebagai fasilitas umum yang menyediakan kebutuhan hidup masyarakat dan juga sebagai tempat berekreasi.

#### 4.5.2. Prinsip Dan Pertimbangan Perancangan Pusat Perbelanjaan

Perencanaan ruang sewa sebuah pusat perbelanjaan, modul ruang sewa merupakan salah satu aspek yang perlu diperhatikan, yaitu dimensi modul ruang sewa.

- Kemampuan sewa tenant (penyewa). Untuk mengetahui hal ini, perlu dilakukan studi terhadap calon tenant sasaran.
- Modul struktur bangunan disesuaikan dengan sistem struktur yang digunakan. Penentuan modul ini akan terkait dengan efisiensi layout ruang, baik pada ruang sewa maupun fasilitas pendukung.
- Pertimbangan yang terkait dengan jenis barang yang didagangkan.

Selain pertimbangan tersebut, yang tidak kalah penting untuk diperhatikan pada rancangan bangunan pusat perbelanjaan adalah

<sup>11</sup> Noverina, (1997). skripsi Jurusan Manajemen, Fakultas Ekonomi. Universitas Kristen Petra.

<sup>12</sup> <http://www.icsc.org/srch/lib/SCDefinitions.php>



penampilan bangunan, yang dapat menarik pengunjung. Tampilan bangunan komersial harus dirancang semenarik mungkin sesuai dengan image bangunan, setidaknya terdapat delapan elemen yang dapat digunakan untuk membentuk fasade bangunan, yaitu:

1. *Struktur bangunan*, struktur dapat dijadikan sebagai salah satu elemen pembentuk fasade, tetapi juga dapat diabaikan.
2. *Etalase*, pada fasade bangunan juga terdapat etalase yang merupakan fasilitas yang merupakan fasilitas promosi pada sebuah bangunan pusat perbelanjaan.
3. *Pintu masuk bangunan*, pintu masuk pada sebuah pusat perbelanjaan perlu dirancang cukup menonjol mudah dikenali oleh calon pengunjung.
4. *Material bangunan*, penggunaan material bangunan selain dapat membentuk image bangunan juga dapat berpengaruh pada nilai ekonomi bangunan.
5. *Warna*, permainan warna pada kulit bangunan dapat membentuk image dan menambah daya tarik bangunan.
6. *Bukaan*, elemen ini dapat digunakan secara terpadu dengan elemen fasade yang lain yaitu ornament struktur dan material bangunan sehingga secara keseluruhan dapat membentuk tampilan bangunan yang menarik.
7. *Ornamen*, peletakkannya perlu direncanakan dengan irama tertentu
8. *Elemen Landskape (vegetasi liar)*, penggunaan elemen ini dapat pada landscape bangunan maupun pada bangunan itu sendiri dan dapat digunakan untuk membentuk tampilan bangunan pusat perbelanjaan.

Selain fasade bangunan, adapun factor-faktor pertimbangan perancangan anatra lain:

#### I. Pemilihan Site

Pertimbangan pemilihan site untuk rancangan sebuah pusat perbelanjaan dapat dilakukan berdasarkan criteria sebagai berikut

- \* Site yang dipilih memungkinkan untuk dibangun dan terletak dikawasan perdagangan.



- \* Site yang dipilih mempunyai ukuran yang cukup luas dan bentuk yang sesuai untuk rancangan area dengan segala kelengkapannya.
- \* Aturan-aturan pemanfaatan ruang pada lahan yang dipilih tidak menghambat pembangunan yang akan dilakukan.
- \* Lokasi mudah dicapai dari minimum satu jalan tol atau gate kawasan (terminal, stasiun, pelabuhan atau bandara)
- \* Harga tanah harus sesuai dengan jumlah modal dan uang sewa yang mungkin diperoleh
- \* pertimbangan ekonomis

## II. Perilaku Pengguna Pusat Perbelanjaan

Perilaku pengunjung pada suatu pusat perbelanjaan berbeda-beda, tergantung pada kelas sosial ekonomi, latar budaya, usia, dan tujuan kunjungannya, yang secara umum dapat dibedakan menjadi dua, yaitu berbelanja (membeli sesuatu) dan berekreasi.

### 4.5.3. Klasifikasi Pusat Perbelanjaan

Klasifikasi Pusat Perbelanjaan (*Shopping Center*) dapat ditinjau dari berbagai sudut pandang, yaitu ditinjau dari Tipe-tipe Perbelanjaan yang dapat dikelompokkan berbagai tipe/kategori dalam Pusat Perbelanjaan tersebut, dapat dilihat Pada tabel 4.4.

Table : 4.4. Tipe Pusat Perbelanjaan Berdasarkan Berbagai Klasifikasi

No.	KLASIFIKASI PUSAT PERBELANJAAN	PENJELASAN
1.	Berdasarkan Skala Pelayanan	- Neighborhood Shopping Center - Community Shopping Center - Regional Shopping Center
2.	Berdasarkan Sistem Transaksi	- Toko Eceran - Toko Grosir
3.	Berdasarkan Lokasi	- Market - Shopping Street - Shopping Precint - Shopping - Department Store - Supermarket

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Superstore</li> <li>- Hypermarket</li> <li>- Shopping Mall.</li> <li>- Town Square</li> </ul>
4.	Berdasarkan Fungsi dan Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pusat Perbelanjaan Murni</li> <li>- Pusat perbelanjaan Multi Fungsi</li> </ul>

Sumber : Olah data primer

#### \* Klasifikasi Pusat Perbelanjaan Berdasarkan Skala Pelayanan<sup>13</sup>

Berdasarkan skala pelayanan pusat perbelanjaan dapat dibedakan menjadsi 3 jenis yaitu:

##### 1) Pusat perbelanjaan Lokal (*Neighborhood Shopping Center*)

Pusat perbelanjaan ini mempunyai jagkauan pelayanan yang meliputi 5.000 sampai 40.000 penduduk (skala lingkungan), dengan luas bangunan berkisar antara 2.785-9.290 m<sup>2</sup>. Unit penjualan terbesar pada pusat perdagangan golongan ini adalah supermarket

##### 2) Pusat perbelanjaan Distrik (*Community Shopping Center*)

Pusat perbelanjaan ini mempunyai jagkauan pelayanan 40.000 sampai 150.000 penduduk (skala wilayah), dengan luas bangunan berkisar antara 9.290-27.870 m<sup>2</sup>. Unit penjualannya terdiri atas *junior department store*, supermarket dan toko-toko.

##### 3) Pusat perbelanjaan Regional (*Regional Shopping Center*)

Pusat perbelanjaan ini mempunyai jagkauan pelayanan seluas daerah dengan 150.000 sampai 400.000 penduduk, dengan luas bagunan 27.870-92.990 mn<sup>2</sup>, pusat perdagangan golongan ini terdiri dri 1-4 department store dan 50-100 retail, yang tersusun mengintari *pedestrian*, dan dikelilingi oleh daerah parkir.

#### \*\* Klasifikasi Pusat Perbelanjaan Berdasarkan Sistem Transaksi.

Berdasarkan system transaksinya, pusat perbelanjaan dapat dibedakan sebagai berikut:

##### 1) Toko Grosir

<sup>13</sup> Marlina. Endy, (2008) *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*, Yogyakarta: PT ANDY Offset



Adalah toko yang menjual barang dalam partai besar. Barang-barang tersebut biasanya disimpan di gudang atau di tempat lain, sedangkan yang ada di toko grosir hanya contohnya, oleh karena itu penjualan dilakukan dalam partai besar, biasanya etalase pada toko grosir hanya memerlukan tempat yang relatif kecil, sedangkan bagian terbesarnya adalah gudang atau tempat penyimpanan persediaan. pada proses pembonhgkaran atau pemuatan barang belanjaan.

## 2) *Toko Eceran*

Menjual barang dalam partai kecil per satuan barang. Toko eceran lebih banyak menarik pembeli karena tingkat variasi barangnya yang tinggi. Pada toko semacam ini. Area display barang dagangan memerlukan ruang dengan dimensi ruang yang relatif besar untuk mewedahi variasi barang dagangan yang tinggi.

### \***\*\* Klasifikasi Pusat Perbelanjaan Berdasarkan Lokasi**

#### 1) *Pasar (market)*

Merupakan kelompok fasilitas perbelanjaan sederhana (los, took, dan sebagainya) yang berada di suatau area tertentu pada suatu wilayah. Fasilitas perbelanjaan ini dapat bersifat terbuka ataupun berada di dalam bangunan.

#### 2) *Shopping Street*

Merupakan pengelompokan sarana perbelanjaan yang terdiri dari deretan toko atau kios pada suatu penggal jalan. Area perbelanjaan ini merupakan jenis pasar yang berlokasi di sepanjang tepi suatu penggal jalan.

#### 3) *Shopping Precint*

Merupakan kompleks pertokoan terbuka yanmg menghadap pada suatu ruang terbuka yang bebas. Perbelanjaan ini biasanya tumbuh di dekat obyek atau kawasan wisata.

#### 4) *Shopping*



Merupakan pengelompokan fasilitas perbelanjaan (toko dan kios) yang berada dibawah satu atap. Pada *shopping* , barang yang diperdagangkan didominasi oleh kebutuhan sekunder atau tersier. *Shopping* secara khusus mempunyai pola visual dan sirkulasi yang diperuntukkan bagi pengunjung unutupk berjalan mengelilinginya, bahkan tidak hanya mencakup kompleks yang berukuran besar berskala monumental, tetapi juga berskala manusia.

5) ***Department Store***

Merupakan wadah perdagangan eceran besar dari berbagai jenis barang yang berada dibawah satu atap. Pada perbelanjaan ini transaksi masih menggunakan tenaga pelayanan membantu konsumen memilih dan mencari benda yang di kehendaki. Luas lantainya berkisar antara 10.000 sampai 20.000 m<sup>2</sup>.

6) ***Supermarket***

Merupakan toko yang menjual barang kebutuhan sehari-hari dengan cara pelayanan mandiri (*self service*). Jumlah bahan makanan yang dijual padatoko jenis ini kurang dari 15% dari seluruh barang yang diperdagangkan. Luas lantainya berkisar antara 1.000 sampai dengan 2.500 m<sup>2</sup>.

7) ***Superstore***

Merupakan pusat perdagangan dengan luas area penjualan lebih dari 2.500 m<sup>2</sup>. Pada umumnya luas *superstore* berkisar antara 5.000 m<sup>2</sup> sampai dengan 7.000 m<sup>2</sup>. *Superstore* ini menepati satu lantai bangunan dan terletak di pusat kota.

8) ***Hypermarket***

Merupakan bentuk perluasan dari *superstore*, dengan luas lantai minimum 5.000 m<sup>2</sup>. *Hypermarket* merupakan simbol perdagangan disuatu kota, karena tempat tersebut mencerminkan adanya kecenderungan penduduk yang mengikut *trend* perdagangan dengan munculnya produk-produk yang ditawarkan.



9) **Shopping Mall.**

Merupakan sebuah plaza umum, jalan-jalan umum, atau sekumpulan sistem dengan belokan-belokan dan dirancang khusus untuk pejalan kaki. Jadi *mall* dapat disebut sebagai jalan pada area pusat usaha yang terpisah dari lalu lintas umum, tetapi memiliki akses mudah terhadapnya, sebagai tempat berjalan-jalan, duduk-duduk, bersantai.

10) **Town Square**

*Town Square* merupakan pusat perbelanjaan tingkat internasional yang unik dilengkapi area rekreasi independen dengan fasilitas penunjang yang sesuai kebutuhan pasar. Sebagai fasilitas perbelanjaan tingkat internasional, heterogenitas pengunjung sangat tinggi, yang merupakan kombinasi masyarakat dari berbagai latar sosial, ekonomi, dan budaya. Keragaman tuntutan bangunan yang harus mampu mengakomodasi berbagai karakter masyarakat baik local maupun asing.

\***Berdasarkan Fungsi dan Kegiatan**

1) **Pusat Perbelanjaan Murni**

Pusat perbelanjaan yang berfungsi sebagai tempat berbelanja dan sebagai tempat pertemuan masyarakat (*community center*) untuk segala urusan, baik untuk bersantai dan mencari hiburan.

2) **Pusat perbelanjaan Multi Fungsi**

Sebagai pusat perbelanjaan dicampur dengan fungsi lain yang berbeda namun saling menunjang dan meningkatkan nilai komersialnya.

Jadi jenis hotel dan shopping yang diaplikasikan dalam perancangan ini adalah:

\* Hotel dengan jenis Hotel Bisnis (*Bussinnes Hotel*) berbintang empat

\* Shopping dengan jenis Pusat perbelanjaan Lokal (*Neighborhood Shopping Center*)



#### 4.6. Pengertian Bangunan Multifungsi (*Mixed-use Building*)

Bangunan (building) biasanya dikonotasikan dengan rumah, gedung ataupun segala sarana, prasarana atau infrastruktur dalam kebudayaan atau kehidupan manusia dalam membangun peradabannya.

Bangunan multifungsi merupakan pendekatan perancangan yang berusaha menyatukan berbagai aktivitas dan fungsi yang berada di bagian area suatu kota yang disebabkan karena luas area terbatas, harga tanah mahal, letak strategis, nilai ekonomi tinggi, sehingga terjadi satu struktur yang kompleks di mana semua kegunaan dan fasilitas saling berkaitan dalam kerangka integrasi yang kuat (Meyer, 1983).<sup>14</sup>

Upaya tersebut dimaksudkan untuk mengeliminasi ruang mati sehingga penggunaan lahan lebih efektif dan efisien, pelayanan kebutuhan lebih mudah, dan lingkungan menjadi lebih nyaman. Penyatuan berbagai fungsi dan aktivitas dalam suatu bangunan inilah yang disebut bangunan multifungsi atau *mixed use building*.

##### 4.6.1. Perkembangan Bangunan Multifungsi

Seiring perkembangan waktu, aktivitas dan kebutuhan terhadap ruang juga semakin meningkat, terutama yang berada di pusat kota. Kebanyakan orang cenderung melakukan aktivitas di pusat kota karena letaknya strategis dan memiliki sarana dan prasarana yang lengkap. Akan tetapi, terdapat kendala di dalamnya yaitu selain luas area terbatas, harga tanah di perkotaan juga mahal.

Tingginya minat masyarakat terhadap sebuah fasilitas yang dapat mengakomodasi kebutuhan ruang memacu pertumbuhan properti. Masyarakat perkotaan, pada umumnya lebih memilih melakukan aktivitas, seperti bekerja, belanja, berekreasi dalam satu lingkungan yang relative dekat. Fenomena inilah yang terjadi di kota-kota. Pada akhir abad ke 20, banyak developer dan berbagai ahli menyadari bahwa konsep pembangunan multifungsi menawarkan banyak keuntungan dan bisa diterapkan pada kota.

<sup>14</sup> Vera. 2010. Skripsi Fakultas Teknik Arsitektur, Universitas Sumatera Utara.



#### 4.6.2. Ciri-Ciri Bangunan Multifungsi (*mixed use building*)

Adapun ciri dari bangunan multifungsi adalah:

- \* Mewadahi 2 fungsi urban atau lebih, misalnya terdiri dari retail, perkantoran, hunian, hotel, dan rekreasi.
- \* Terjadi integrasi dengan sinergi fungsional.
- \* Terdapat ketergantungan kebutuhan antara masing-masing fungsi bangunan yang memperkuat sinergi dan integrasi antar fungsi tersebut.

#### 4.6.3. Keuntungan dan Permasalahan Bangunan Multi-Fungsi

##### A. Keuntungan

- \* Integrasi berbagai fungsi dalam bangunan.
- \* Memberikan kemudahan, mempercepat aksesibilitas dan efisiensi waktu
- \* Meningkatkan kualitas fisik lingkungan.
- \* Optimalisasi pemanfaatan lahan kota yang mahal
- \* Mengurangi kendala yang ditimbulkan akibat *single land use*.
- \* Efisiensi penggunaan energi
- \* Membentuk pertumbuhan komersial baru, vitalitas dan generator pertumbuhan kawasan di sekitarnya sebagai respon terhadap kebutuhan pengguna.

##### B. Permasalahan

- \* Densitas populasi yang tinggi dan terkonsentrasi di satu area.
- \* Skala bangunan yang menyebabkan ketidakseimbangan dengan skala bangunan lain
- \* dalam kota.
- \* Dampak masalah sosial berkaitan dengan kebiasaan, perilaku dan gaya hidup masyarakat penghuninya.
- \* Menghilangkan *sense of identity*.
- \* Pembebanan infrastruktur kota.

#### 4.6.4. Penerapan Bangunan Multi-Fungsi

Penerapan Bangunan Multi-Fungsi (*Mixed-use Building*) dapat dilakukan dalam skala kawasan, kompleks, blok bangunan maupun di dalam

bangunan itu sendiri, dapat terdiri dari fungsi yang sama (hunian) ataupun campuran dengan fungsi lain (non hunian). Dapat berupa pola horisontal maupun vertikal sesuai jenis fungsi yang dicampurkan. Berikut adalah contoh bangunan (Mixed-use Building) dari berbagai Negara:

- \* Mall Olympic Garden di Malang, Indonesia memiliki fungsi Hotel dan Mall
- \* Paragon City di Semarang, Indonesia. memiliki fungsi Hotel dan mall
- \* Hotel Ciputra di Jakarta, Indonesia. Memiliki fungsi Hotel dan mall
- \* Four Seasons Hotel and Tower di Miami, Florida, United States memiliki fungsi hotel, perkantoran, dan kondominium

#### 4.7. Studi Bading Obyek Sejenis

Studi banding obyek sejenis yang dilakukan adalah studi banding lapangan dan studi banding literatur mengenai Hotel dan shopping centre.

##### 4.7.1. Studi banding literatur

###### A. Hotel

###### \* *Regent's Park Hotel, Malang*

Hotel Regent, Hotel berbintang di Kota Malang, dekat dengan kantor perbankan, Polresta Malang, RSUD Syaiful Anwar, Perkantoran, Sekolah Cor Jesu, perhotelan dan terletak di pusat Kota Malang.

Hotel Regent's adalah hotel berbintang. Dengan jumlah kamar sebanyak 99, memiliki layanan hotel ini Masing-masing kamar menyediakan penyejuk udara, jubah mandi, koran harian, meja tulis, televise dengan lantai eksekutif, lift, coffee shop, bar/pub sebagai bagian dari fasilitas dan layanan unggulannya. fasilitas bersantai dan olahraga



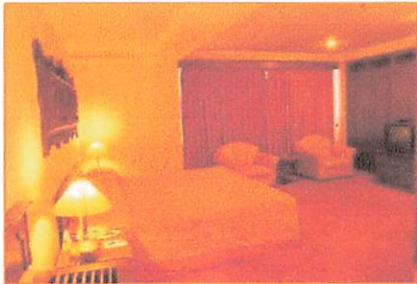
Gambar 4.1. *Regent's Park Hotel, Malang*





\* **Tipe-Tipe Kamar**

Jumlah kamar yang terdapat pada hotel ini sebanyak 99 kamar yaitu tipe kamar Superior, Deluxe, Eksekutive Suite, Family Suite dan Superior suite. Dapat dilihat pada gambar dibawah :



*Superior Room*



*Delux Room*



*Eksekutive Suite Room*



*Family Suite Room*

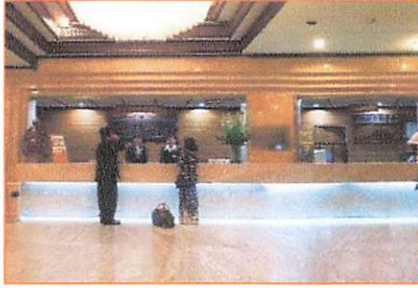


*Superior Siute Room*

\* **Fasilitas-fasilitas yang terdapat pada hotel Regent's**

Adapun beberapa fasilitas yang terdapat pada hotel ini yaitu

- |                               |                           |
|-------------------------------|---------------------------|
| a. Lobby                      | b. Karaoke Singing Bar    |
| c. Restaurant                 | d. Pojok Indah Coffee Sho |
| e. Meeting room               | f. pa                     |
| g. Wan Sho Chinese Restaurant | h. Kolam renang           |



*Lobby*



*Restaurant*



*Meeting room*



*Spa*



*Karaoke Singging Bar*



*Wan Sho Chinese Restaurant*



*Pojok Indah Coffee Sho*



*Kolam renang*

## **B. Hotel dan Shopping Centre**

### **\* Mall dan Hotel Ciputra, Jakarta<sup>15</sup>**

Mal Ciputra (dahulu bernama Citraland Mall) adalah sebuah pusat perbelanjaan di Grogol, Jakarta Barat, Indonesia. Mal ini berdiri pada tanggal 26 Februari 1993. Mal ini memiliki Hotel Ciputra di atas bangunannya yang

<sup>15</sup> Dikutip dari berbagai referensi di "internet"



mempunyai hubungan akses langsung dari mall menuju hotel pada lantai dasar.

Hotel dan Mal Ciputra terletak pada persimpangan jalur transportasi di Jakarta Barat, dan di sisi jalan tol dalam kota yang menghubungkan Bandara Soekarno-Hatta dengan pusat bisnis Jakarta. Letak mal dekat dengan tiga perguruan tinggi terkenal: Universitas Trisakti, Universitas Tarumanagara dan Universitas Krida Wacana.



Gambar 4.2. Hotel dan Mall Ciputra, Jakarta

#### \* Hotel

Hotel Ciputra Jakarta adalah Hotel berbintang lima merupakan hotel kelas bisnis pertama di Jakarta yang melayani wisatawan local maupun manca Negara, Semua kamar Hotel didesain elegan dan dilengkapi dengan berbagai fasilitas modern yang menjamin para tamu yang menginap nyaman sekali. Pada hotel ini terdapat 328 kamar tamu dan suite.

1. Tipe-tipe kamar dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Deluxe Room (27 m<sup>2</sup>)



Superior Deluxe Room (34m<sup>2</sup>)



*Grand Deluxe Room (28 m<sup>2</sup>)*



*Grand Superior Deluxe Room (28 m<sup>2</sup>)*



*Cabana Family Suite Room (54 m<sup>2</sup>)*



*Executive Clube Room (27 m<sup>2</sup>)*



*Suite Room (59 m<sup>2</sup>)*

## 2. Fasilitas-fasilitas yang terdapat Hotel Ciputra yaitu:

\*\* Lounge Executif

\*\* Pusat Bisnis (Business Centre)



*Lobby Lounge (lanati dasar)*



*Business Centre (lantai satu)*

✧ Bar dan Restaurant



*Pulau Bar & Restaurant (lantai 7)*

✧ Fasilitas Rekreasi (Fitness centre)



*Fitness centre (lantai 7)*

✧ Puri Kaid's Club



*fasilitas hiburan (lantai 7)*

✧ Meeting Room



*Ruang Pertemuan*

\* Mall

Mal Ciputra Jakarta adalah pusat perbelanjaan ritel *mixed use* dan hiburan yang memiliki enam lantai dengan luas kotor 76.017 m<sup>2</sup> dan luas bersih yang dapat disewakan 43.115 m<sup>2</sup>, tidak termasuk area parkir. Dan memiliki koridor tunggal dengan desain *dumbell* yang memudahkan pengunjung untuk berjalan berkeliling di setiap lantainya. salah satu mal terbesar dan terlengkap di Jakarta, yang memberi akses langsung menuju toko – toko eksklusif, restoran, bank, bioskop, karaoke dan tempat – tempat hiburan lainnya.





Mal ini memiliki toko lebih dari 350 unit, 4 bioskop, dan food court. Beberapa penyewa jangkar adalah Matahari Department Store, Hero Supermarket, Toko Buku Gramedia, Pasar Senggol Food Court dan Studio 21 Cinemplex.

Berikut Fungsi ruang Mall taiap lantai:

<b>Basement</b>	: Pelayanan Mal Pelayanan Hotel
<b>Lower Ground 2</b>	: Restaurant Sanggar Seni
<b>Lower Ground</b>	: Bank Retail Shop Area Bermain Anak
<b>Upper Ground</b>	: Toko (Produk bermerk Supermarket Bank Lobby Hotel
<b>Lantai 1</b>	: Retail Shop Department Shop Coffee Shop
<b>Lantai 2</b>	: Retail Shops Department Shop
<b>Lantai 3</b>	: Retail Shops Department Shop
<b>Lantai 4</b>	: Retail Shops Game Center Tools & Gadgets
<b>Lantai 5</b>	: Retail Shops Toko buku Restaurant Bioskop (Studio 21) mushola
<b>Lantai 6</b>	: Food court (Pasar Senggol) NAV Karaoke

#### 4.7.2. Studi banding lapangan

- Shopping centre

- \* *Mitra 1, Malang*

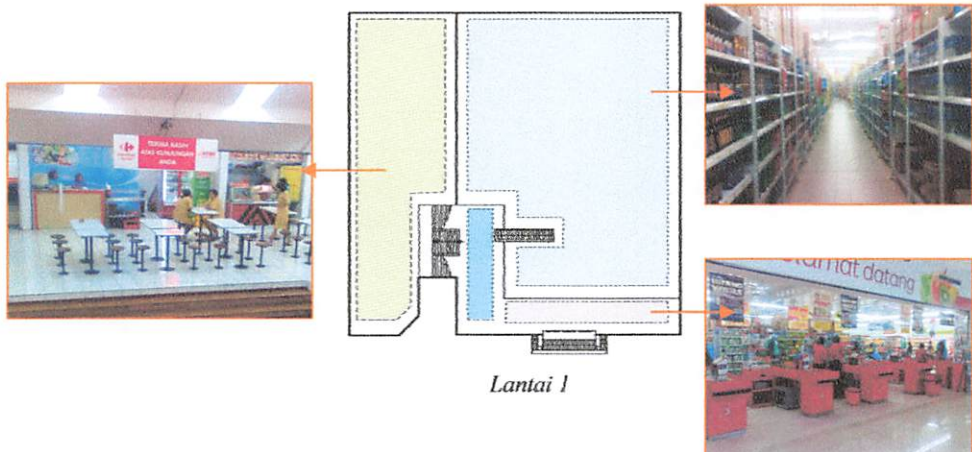
Mitra 1 adalah pusat perbelanjaan dan hiburan, merupakan salah satu supermarket yang terdapat di kota Malang, memiliki 4 lantai termasuk area parkir di basement. Adapun beberapa fasilitas yang terdapat pada tiap lantai yaitu:

- basement** : Area Parkir dan M.E
- lantai 1** : Ruang Informasi Supermrket(Carrefour) McDonal (foodcourt) Pujasera
- lantai 2** : Toko Busana, Toko Kosmetik, Toko Sepatu
- lantai 3** : Busana Anak, Peralatan Rumah Tangga, Toko Mainan Anak, Time Zone, Assesories
- Lantai 4** : kantor pengelola

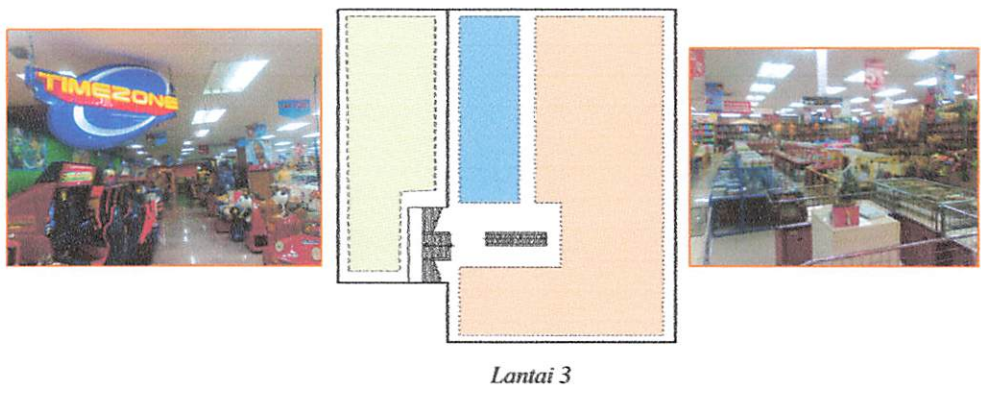
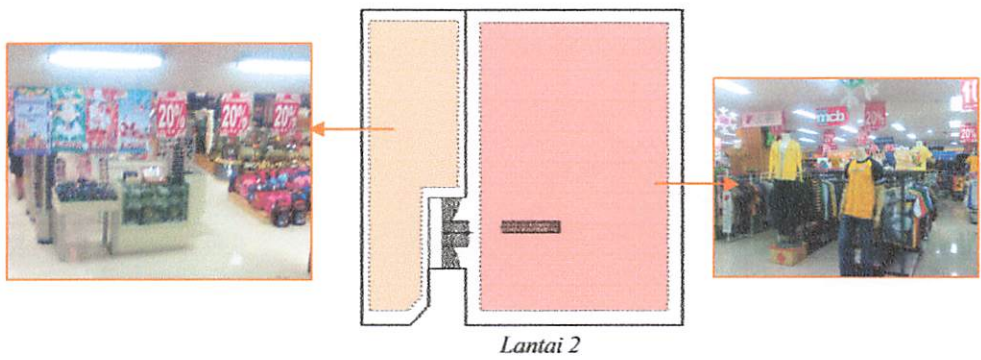


Gambar 4.3. Mitra 1, Malang

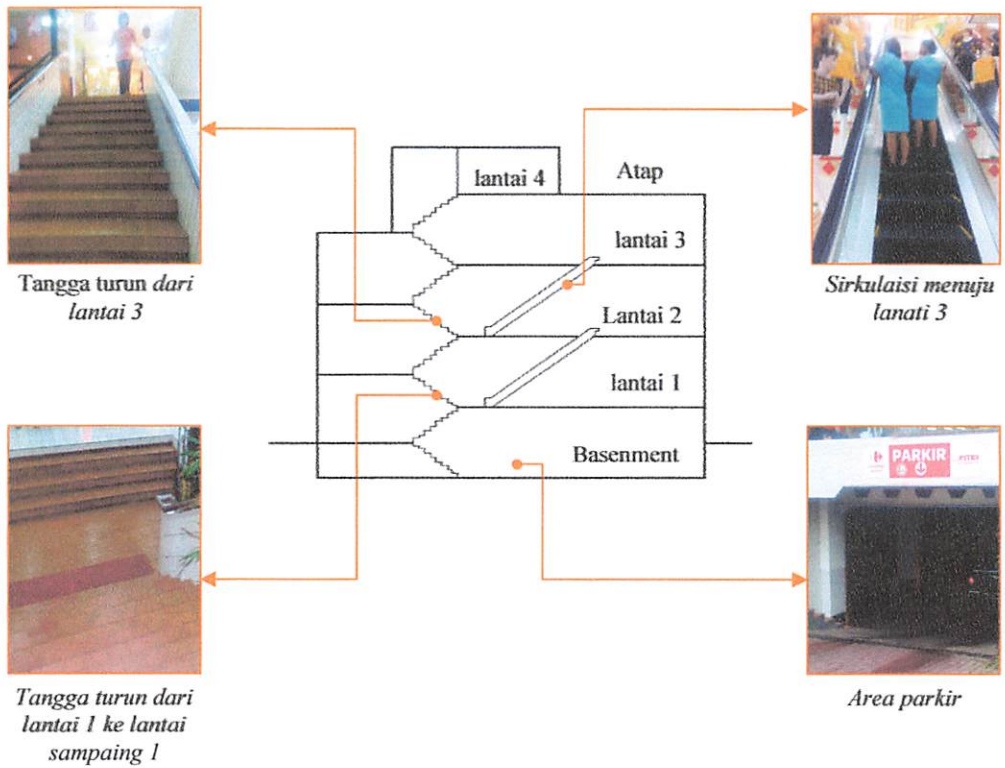
- \* **Fasilitas dan Fungsi Ruang Tiap lantai**



Lantai 1



\* Sirkulasi dalam dalam bangunan







#### 4.8. Keterkaitan Antara Tema Dengan Judul

Bangunan Hotel dan Shopping Center merupakan bangunan komersial yang didalamnya terdapat beragam aktivitas menginap, berbelanja dan berekreasi, dengan penerapan jenis hotel bisnis berbintang 4 dan Pusat perbelanjaan Lokal, dari kedua fungsi bangunan yang dipadukan pada perancangan di Kota Dili-Timor Leste, agar dapat memaksimalkan fungsi bangunan dan memberikan kemudahan kepada masyarakat melakukan kegiatan dalam satu kawasan yang terintegrasi secara efisien dan efektif

Selain memaksimalkan fungsi bangunan konsep mixed-use dapat mengoptimalkan penggunaan lahan di pusat kota Dili. Disebabkan keterbatasan lahan dan bangunan-bangunan yang terdapat di kota tersebut merupakan bangunan *Single-Use*, maka diperlukan adanya gagasan atau ide penghematan lahan. Sedangkan dengan adanya bangunan-bangunan yang terdapat di kota Dili tidak berkesan Bangunan yang Arsitektural. Oleh karena itu, penerapan tema Arsitektur Post Modern pada perancangan yang nantinya akan diharapkan menjadi Bangunan Arsitektural lebih mengutamakan bentuk tampilan bangunan, sehingga dengan tema ini, dapat membentuk citra bangunan bagi *image* kota Dili. yang kuat dan mendukung fungsi yang berjalan di dalamnya.

#### 4.9. Kesimpulan Obyek

Kesimpulan yang dapat diambil dari kajian obyek yaitu:

- \* Jenis hotel yang diaplikasikan pada perancangan ditetapkan Hotel Bisnis berbintang 4 (Empat)
- \* Jenis Shopping Center menggunakan Pusat perbelanjaan Lokal (*Neighborhood Shopping Center*) yang mempunyai jangkauan pelayanan yang meliputi 5.000 sampai 40.000 penduduk (skala lingkungan), dengan luas bangunan berkisar antara 2.785-9.290 m<sup>2</sup>. Dengan Unit penjualan terbesar adalah supermarket.
- \* Sedangkan kesimpulan yang didapat dari studi banding obyaek sejenis yaitu dapat membandingkan bangunan sejenis, dengan mempelajari potensi dan permasalahan pada objek tersebut sebagai bahan pertimbangan dalam proses perancangan.



## BAB V

### METODOLOGI PERANCANGAN

#### 5.1. Metodologi Perancangan

Metode perancangan ini bertujuan untuk merancang sebuah desain arsitektural yang dapat menampung kegiatan didalam satu bangunan (*Hotel dan Shopping Center*) maupun diluar bangunan yang berada dalam site sesuai dengan obyek kajian yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, pada perancangan yang diterapkan pada obyek akan dikaitkan dengan sebuah tema yaitu arsitektur post modern khususnya dengan pendekatan konsep arsitektur post modern *Kisho Kurokawa*.

Pada proses analisa dibahas dengan metode deskriptif, yaitu dengan mengumpulkan dan menguraikan data primer dan sekunder. Yang secara deduktif, diolah dan dikaji dengan mengacu pada potensi dan masalah yang muncul. Kemudian secara induktif, diperoleh hasil berupa alternatif pemecahan masalah. Metode ini digunakan agar diperoleh gambaran mengenai perencanaan dan perancangan sebuah Hotel dan Shopping Center mall di di Kota *Dili-Timor Leste*.

#### 5.2. Tahap Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari lapangan, baik berupa data primer maupun data sekunder, akan digunakan sebagai masukan yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan desain dan tidak menutup kemungkinan akan memperkaya alternatif penyelesaian dari permasalahan yang terjadi. Data primer diperoleh dari hasil survei langsung di lapangan dengan mencari, melihat dan mendengar informasi yang dibutuhkan mengenai kondisi yang sebenarnya pada objek yang akan direncanakan. Data sekunder diperoleh melalui pengamatan secara tidak langsung tetapi tetap menunjang proses kajian terhadap permasalahan yang ada. Dalam hal ini data sekunder yang penting adalah berupa sumber literatur mengenai objek yang bersangkutan, objek lain yang sejenis dan sumber-sumber yang dapat mendukung proses perencanaan untuk dijadikan acuan dasar perancangan

Metode-metode yang digunakan dalam upaya pengumpulan data, baik berupa informasi primer ataupun informasi sekunder, adalah sebagai berikut:

##### A. Studi Literatur

Literatur merupakan studi awal terhadap bahan-bahan kepustakaan dengan mengadakan kajian dan perbandingan dengan obyek sejenis serta acuan standarisasi obyek yang berhubungan dengan bangunan Hotel dan Shopping Center.



**B. Studi Banding Tema Dan Obyek Sejenis**

Studi banding tema dan obyek sejenis untuk membandingkan bangunan sejenis, dengan mempelajari permasalahannya pada objek tersebut sebagai bahan pertimbangan dalam proses perancangan.

**C. Studi Banding Lapangan**

Data-data tentang ketentuan atau peraturan pemerintah kota Dili tentang Rencana Umum Tata Ruang Kota dan data peta site kota Dili.

**D. Observasi/pengamatan**

Studi ini meliputi data tentang kondisi eksisting tapak dan sekitarnya. Data ini digunakan dalam proses analisa untuk menentukan potensi-potensi yang dimiliki tapak dan masalah-masalah yang ada pada tapak tersebut, sehingga bangunan yang dirancang sesuai dengan kondisi tapak.

**E. Interview/wawancara**

Melakukan konsultasi langsung terhadap pihak-pihak yang terkait, Wawancara tersebut bertujuan untuk memperdalam pemahaman yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam proses perancangan.

**F. Dokumenter**

Data diperoleh melalui foto-foto, dan gambar pada kawasan site untuk dianalisa

**5.3. Tahap Analisa Dan konsep**

Proses menganalisa dari data-data yang sudah dikumpulkan pada tahap pengumpulan data yang nantinya akan mendasari penyusunan Analisa dan konsep, tahap ini meliputi :

- \* Analisa dan konsep Arsitektural
- \* Analisa dan konsep tapak /Site
- \* Analisa dan konsep Fungsional
- \* Analisa dan konsep Bangunan



#### 5.4. Proses Analisa dan Konsep Arsitektural

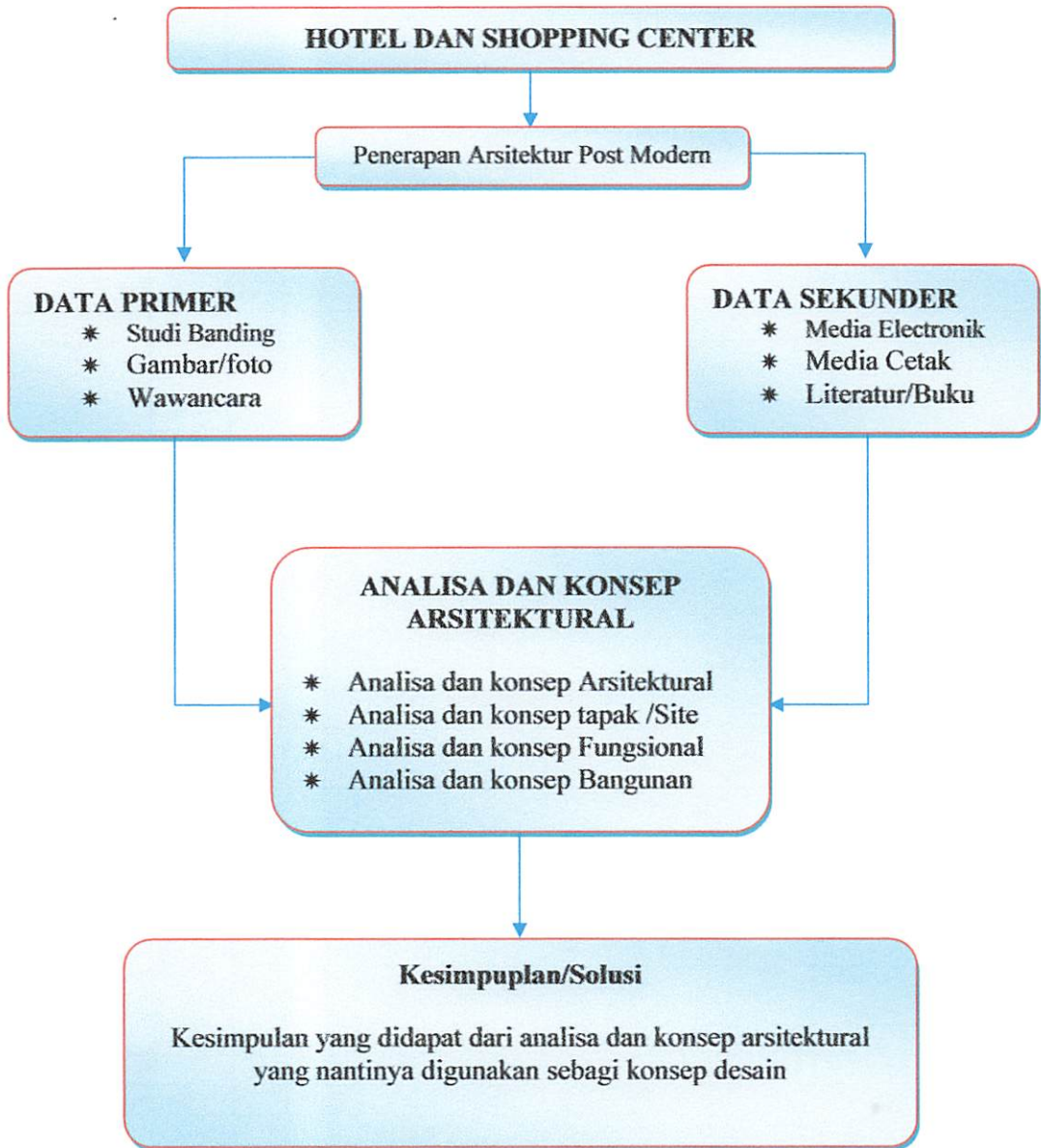


Diagram 5.1. Proses Analisa dan Konsep



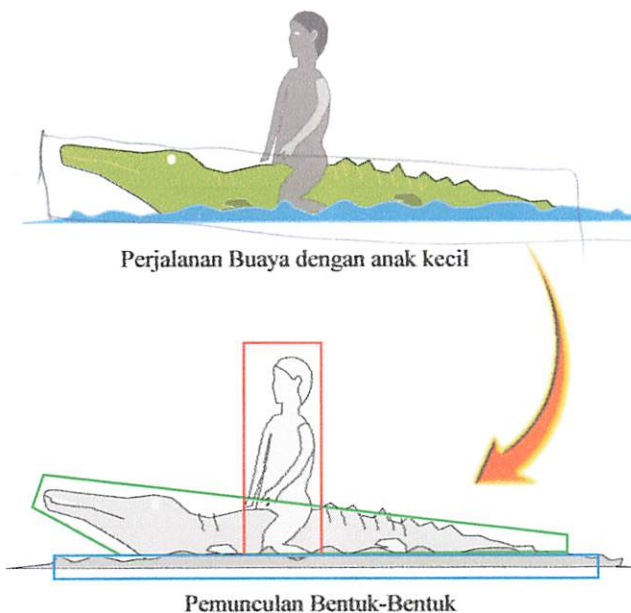
## BAB VI

### ANALISA DAN KONSEP ARSITEKTURAL

#### 6.1. Analisa Dan Konsep Arsitektur

##### 6.1.1. Analisa Dan Konsep Bentuk

Tema yang digunakan dalam perancangan bangunan hotel dan shopping Center ini adalah post modern, maka bentuk massa bangunan yang dihadirkan adalah inspirasi dari seekor buaya dimana Buaya merupakan legenda historis bagi Timor Leste, karena pada zaman dahulu seekor buaya dan seorang anak kecil melakukan perjalanan laut menuju arah matahari terbit selama bertahun-tahun, dan tiba saatnya untuk buaya mati menjadi sebuah pulau yang indah yaitu Pulau Timor terbentuk oleh seekor buaya. Ia tumbuh dan tumbuh dan sisiknya menjadi gunung dan perbukitan Timor.



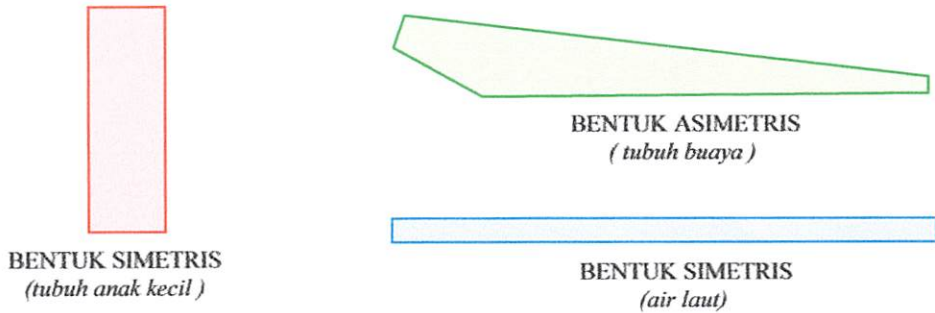
Bentukan yang dihadirkan ada perancangan dapat dilihat pada gambar disamping yaitu “anak kecil dan buaya melakukan perjalanan laut”

Pemunculan bentuk yang dapat diambil terdapat pada Tubuh Anak Keil, Buaya dan Air Laut. Sehingga dapat disederhanakan untuk me-munculkan unsur-unsur bentuk dasar (tampak depan) berupa bidang dua dimensi yang simetris dan asimetris

Gamabar 6.1. analisa dan konsep bentuk dasar



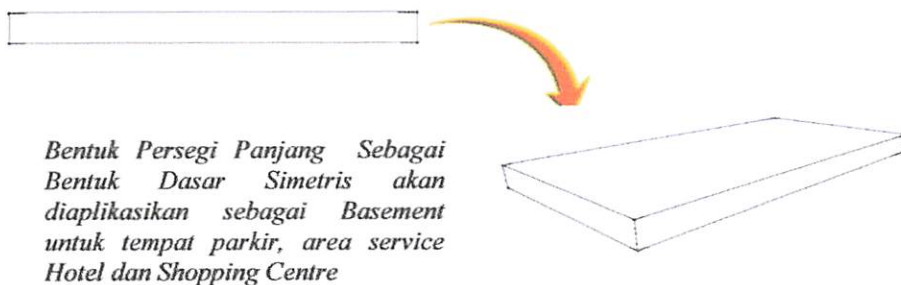
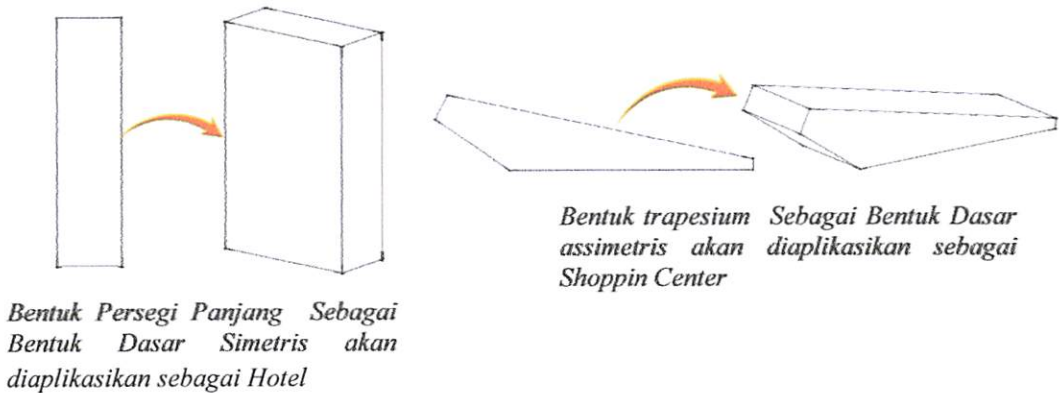
Bentuk-bentuk dasar yang didapat terdiri dari

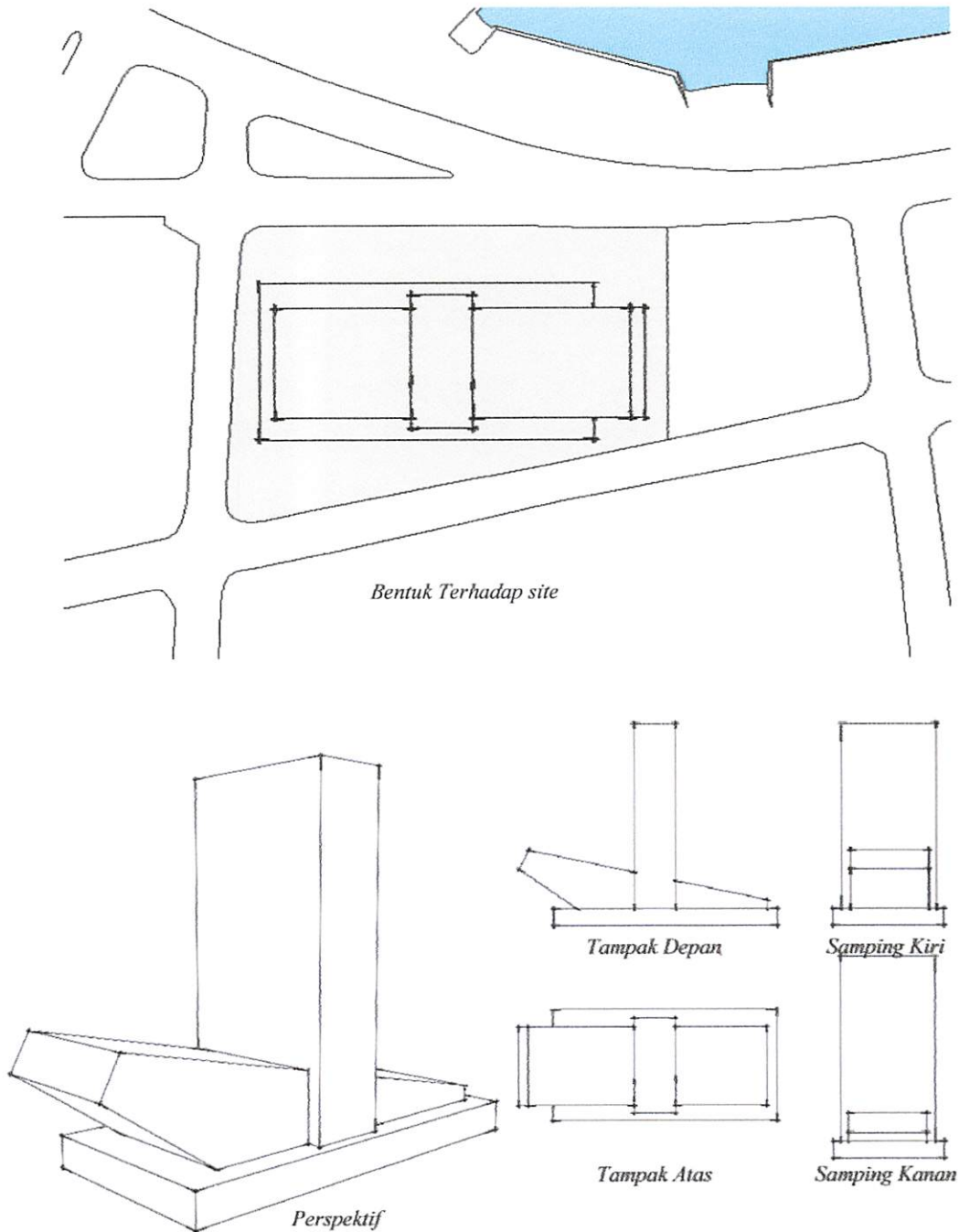


Gambar 6.2. Sketsa analisa dan konsep bentuk dasar

### 6.1.2. Olah Bentuk Dasar

Dari ketiga bentuk dasar yang didapat terbentuk bidang simetris dan asimetris akan dipertegaskan dan diolah menjadi wujud bentuk tiga dimensi dan diaplikasikan pada hotel dan shopping center, yaitu:





Gambar 6.3. Olah Bentuk

## 6.2. Analisa dan Konsep Perencanaan Tapak

Dalam menganalisa kondisi tapak dan lingkungan sekitar site, dilakukan pengkajian Analisa Tapak, pola sirkulasi, view, vegetasi, dan kebisingan terhadap lokasi site.

### 6.2.1. Analisa dan Konsep Tapak

Tapak yang direncanakan sebagai perencanaan hotel dan shopping centre terletak di jalan Presiden Nicolão Lobato. Berada didekat pusat pertokoan dan perindustrian. Adapun beberapa aspek perancangan tapak yang perlu dianalisa yaitu:



Gambar 6.4. Analisa dan Konsep Tapak




### 6.2.1. Analisa Dan Konsep Pola Sirkulasi Pada Tapak

Sirkulasi menuju site dapat dicapai dari berbagai arah, untuk itu sirkulasi pencapaian menuju site merupakan dasar pertimbangan guna menentukan *Entrance*, agar menciptakan kelancaran dan ketertiban lalu lintas keluar masuk site.

Tujuan : Untuk mengenali area sekitar site (jalan) dan membuat alternatif entrance (*main* dan *side entrance*) ke site

Sasaran : Mendapatkan entrance yang mendukung fungsi bangunan

Data	Solusi
	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Membuat bukaan (pintu masuk) maksimal sebagai main entrance dan Membuat bukaan tambahan (pintu keluar) dirancang sedemikian rupa agar tidak terjadi kemacetan antara kendaraan dengan pejalan kaki pada area M.E.</li> <li>* Memebuat bukaan sebagai side entrance (untuk kegiatan service)</li> </ul>
Analisa Dan Konsep	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Pola sirkulasi kendaraan dalam site perlu di bedakan menurut parkir pelaku dan jenis kendaraan, yaitu parkir pengelola dan parkir pengunjung.</li> <li>* Karena fungsi bangunan dua maka sirkulasi menuju bangunan dalam tapak dibedakan menurut fungsi tersebut.</li> </ul>

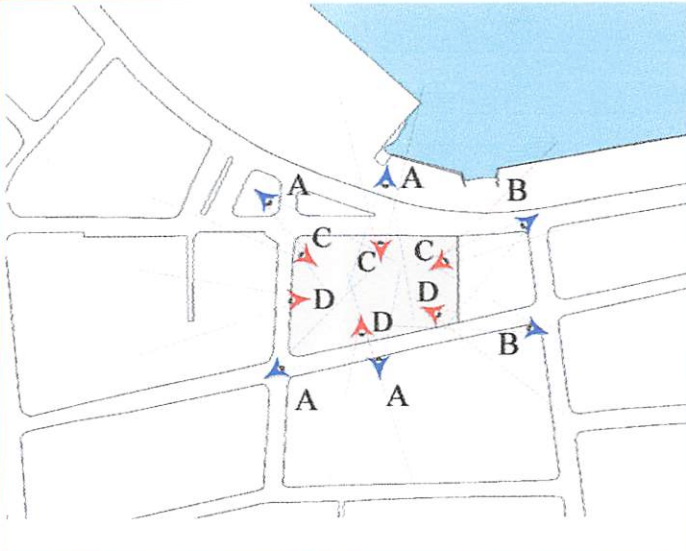
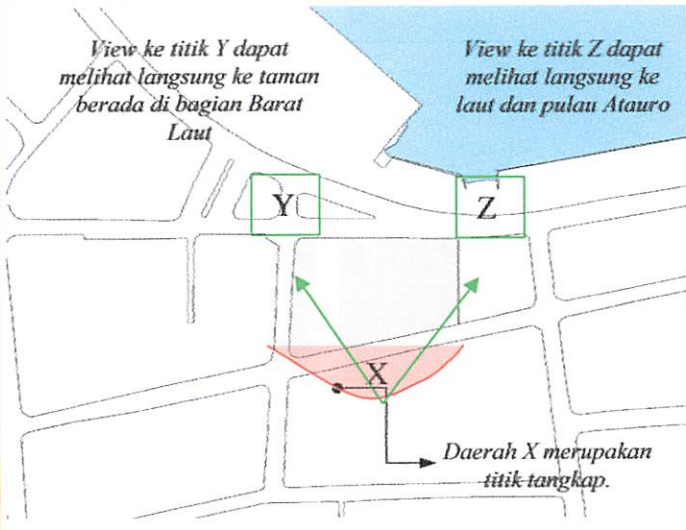
Gambar 6.5. Analisa Dan Konsep Pola Sirkulasi Pada Tapak

### 6.2.2. Analisa Dan Konsep View

Analisa view terdiri dua pemandangan yaitu view kedalam (*view to site*) dan view keluar site (*view from site*).

Tujuan : Untuk mengenali area dalam site yang memiliki arah view yang indah (Titik Tangkap/Vocal Point) maupun view yang tidak indah

Sasaran : Memaksimalkan pemanfaatan view yang indah dan meminimalkan view yang tidak indah

Data	Solusi
	<ol style="list-style-type: none"> <li>View ke Dalam                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Daerah bagian depan (titik X) merupakan titik tangkap (vocal Point) utama pada site. Sehingga nantinya fasad bangunan yang berorientasi pada bagian ini diupayakan dapat mewujudkan image bangunan terutama shopping center</li> <li>* Untuk menentukan peletakan masa bangunan yang baik pada site</li> </ul> </li> </ol>
Analisa dan Konsep	
 <p>View ke titik Y dapat melihat langsung ke taman berada di bagian Barat Laut</p> <p>View ke titik Z dapat melihat langsung ke laut dan pulau Atauro</p> <p>Daerah X merupakan titik tangkap.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>View ke Luar                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Untuk pemandangan dari dalam keluar site ke titik Y dan Z mempunyai potensi view yang indah, oleh karena itu pada ruang-ruang hotel di buatkan bukaan kearah tersebut untuk memanfaatkan view yang baik.</li> </ul> </li> </ol>

Gambar 6.6. Analisa Dan Konsep View



### 6.2.1. Analisa dan Konsep Vegetasi

Berdasarkan data/fakta dari lapangan vegetasi yang terdapat pada site tidak mendukung keberadaan bangunan. Selain itu vegetasi yang terdapat pada site minim dan tidak teratur.

Tujuan : Untuk mengenali area dalam site yang terdapat vegetasi baik pepohonan maupun rumput.

Sasaran : Memanfaatkan vegetasi yang mendukung keberadaan bangunan untuk menciptakan estetika ruang luar.

Data	Solusi
	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Penataan vegetasi akan dimaksimalkan untuk iklim makro, dan memberikan kenyamanan kepada pejalan kaki.</li> <li>* Faktor yang harus diperhatikan pemilihan jenis vegetasi yang cocok serta jarak antar tajuk.</li> <li>* Vegetasi di manfaatkan sebagai peneduh, pengarah, mengurangi panas matahari dan kebisingan.</li> </ul>
<b>Analisa dan Konsep</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Sekaligus dimanfaatkan sebagai estetika ruang luar.</li> </ul>

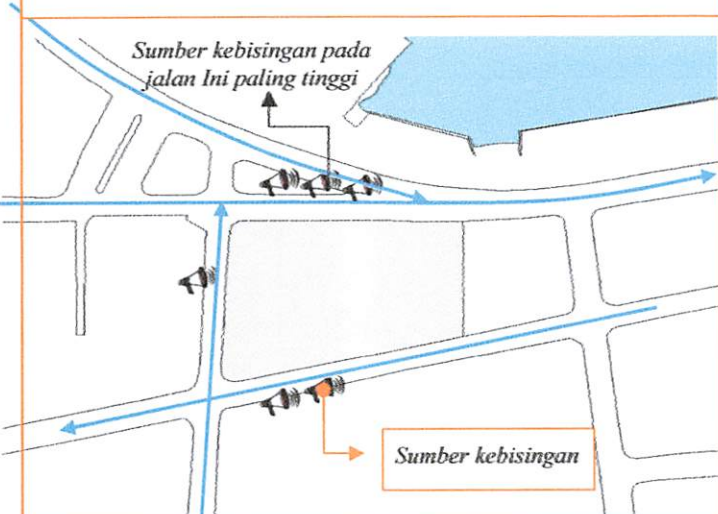
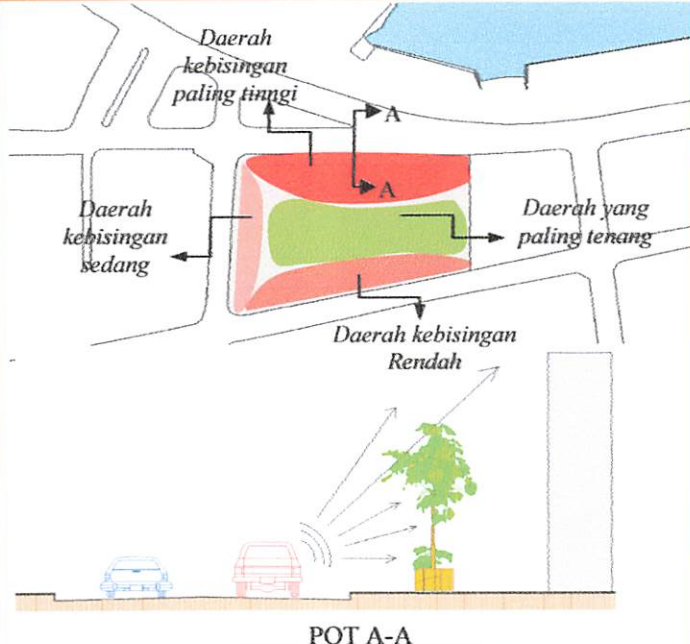
Gambar 6.7. Analisa dan Konsep Vegetasi

### 6.2.2. Analisa dan Konsep Kebisingan

Lokasi perencanaan dikelilingi jalan sehingga kebisingan yang terjadi pun tinggi, tetapi sumber kebisingan berasal dari jalan Pesiden Nicolão Lobato merupakan sumber kebisingan yang paling tinggi disebabkan intensitas kendaraan paling ramai:

Tujuan : Untuk mengenali area dalam site yang berpotensi terkena kebisingan tinggi.

Sasaran : Meminimalisasi kebisingan dalam site

Data	Solusi
	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Diusahakan bagian penzonongan ruang yang tidak memerlukan ketenangan menghadap pada jalan yang kebisingan tinggi.</li> <li>* Perlu ada buffer berupa (vegetasi) diantara jalan dan bangunan, sehingga dapat meredup tingkat kebisingan.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Analisa dan Konsep</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Terutama pada ruang hotel perlu luasan bukaan yang secukupnya</li> </ul>

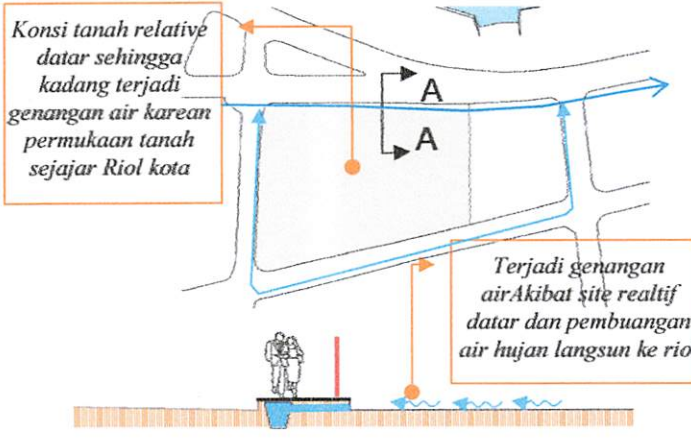
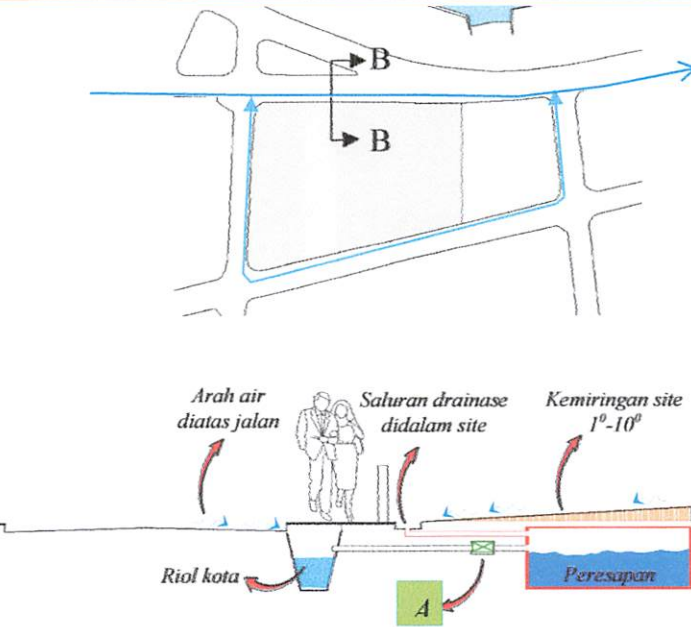
Gamabar 6.8. Analisa dan Konsep Kebisingan

### 6.2.1. Analisa dan Konsep Drainase pada site

Data lapangan menunjukkan bahwa site yang dipilih merupakan daerah yang relatif datar (tidak bekontur), maka sering terjadi genangan air pada site.

Tujuan : Untuk mengenali area dalam site yang sering terjadi genangan air.

Sasaran : Meminimalisasi genangan air dalam site

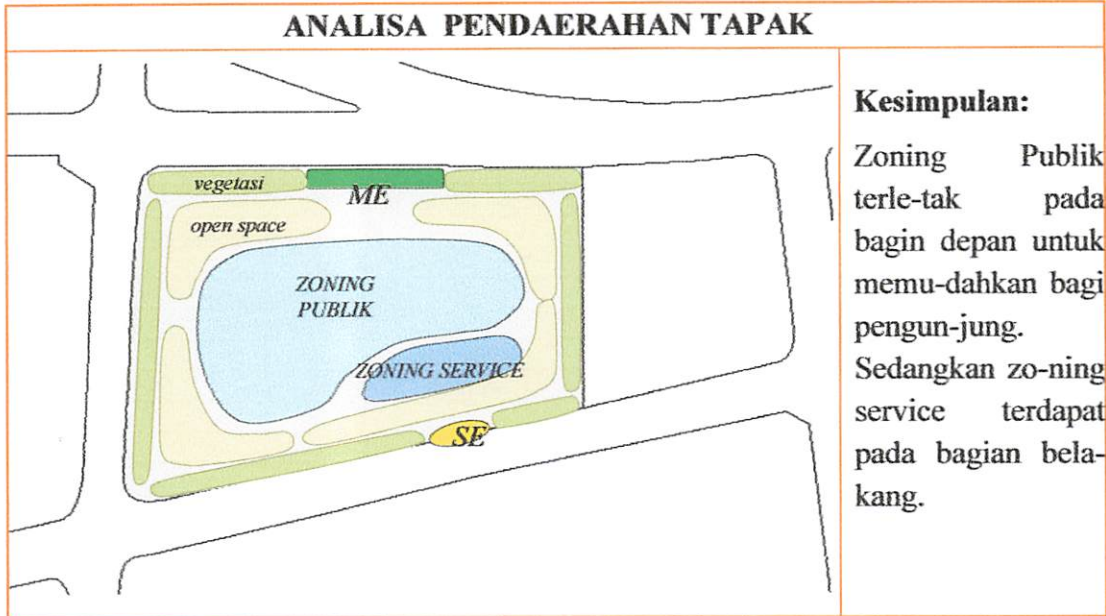
Data	Solusi
 <p>Konsi tanah relative datar sehingga kadang terjadi genangan air karena permukaan tanah sejajar Riol kota</p> <p>Terjadi genangan air Akibat site relatif datar dan pembuangan air hujan langsung ke riol</p> <p>POT A-A</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Bagian ruang luar dibuat miring agar tidak terjadi genangan air dengan kemiringan <math>1^0-10^0</math></li> <li>* Saluran drainase di dalam site disalurkan ke peresapan sebelum dialirkan ke riol kota</li> <li>* Untuk air hujan dari talang bangunan di usahakan memiliki saluran tersendiri yang berhubungan langsung ke eresapan sebelum dibuang ke riol kota.</li> </ul>
 <p>Arah air diatas jalan</p> <p>Saluran drainase didalam site</p> <p>Kemiringan site <math>1^0-10^0</math></p> <p>Riol kota</p> <p>Peresapan</p> <p>POT B-B</p>	

Gambar 6.9. Analisa dan Konsep Drainase pada site

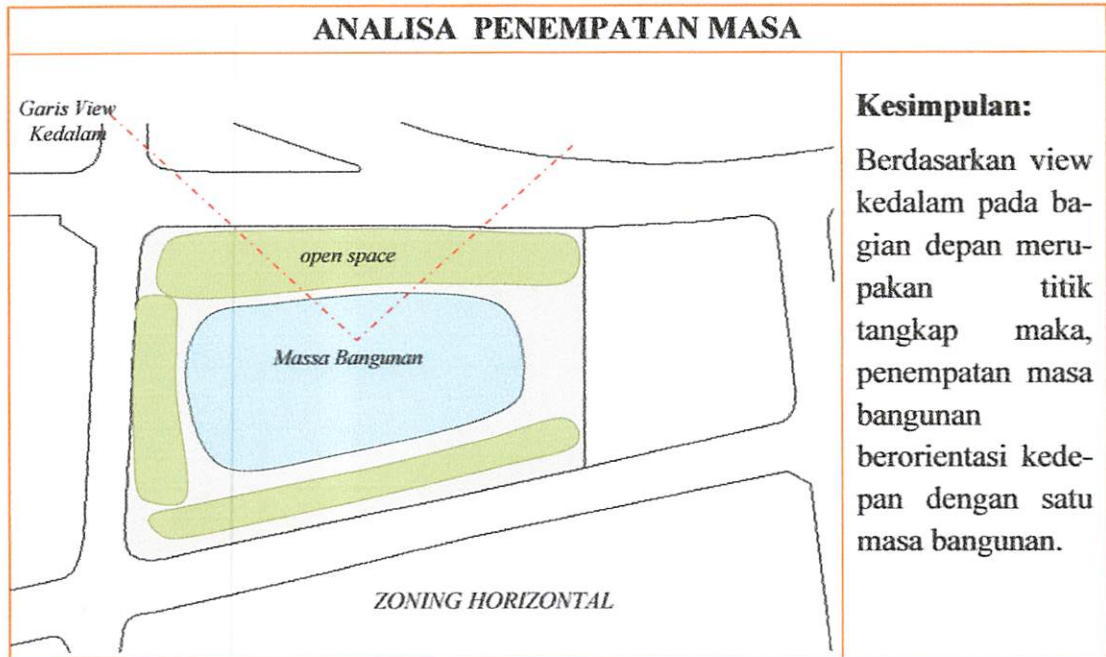
**6.2.1. Analisa dan Konsep Pendaerahan Tapak dan penempatan masa.**

Berdasarkan beberapa pertimbangan analisa dan konsep tapak diatas serta data/potensi lokasi, maka pendaerahan dan penempatan masa bangunan dapat dizoningkan,

A. Analisa Pendaerahan Tapak/Zoning



B. Penempatan Masa



Gambar 6.10. Analisa dan Konsep Pendaerahan Tapak dan penempatan masa

### 6.3. Analisa Dan Konsep Fungsional

Analisa fungsional yang dilakukan yaitu analisa tentang Pola kegiatan dan besaran ruang yang terjadi pada hotel dan shopping center adalah sebagai berikut:

#### 6.3.1. Analisa Pola Kegiatan

Pada proses perencanaan bangunan “Hotel dan Shopping Center”, pola kegiatan kegiatan yang berlangsung dibagi menjadi 2 kelompok aktivitas yaitu:

Tabel : 6.1. Analisa Pola Kegiatan

ANALISA POLA KEGIATAN	Aktivitas Pada Hotel	
	Pemakai	Kegiatan
	Pengelola dan karyawan	datang → parkir → entrace → locker → kantor pengelola → service tamu, meeting, administrasi, istirahat → pulang
	penghuni/tamu hotel	datang → parkir → entrace → lobby → istirahat, rekreasi → pulang
	Pengunjung	datang → parkir → entrace → lobby → berkunjung, rekreasi, convention hall → pulang
	Aktivitas Pada Shopping Center	
	Pengelola	Datang → Parkir → Hall → Bekerja, aktifitas → Pulang
	Pengunjung	Datang → Parkir → Hall → Berbelanja, Jalann-jalan, Rekreasi → Pulang
	Karyawan	Datang → Parkir → Hall → Bekerja, Melayanitamu, Aktifitas → Pulang

#### 6.3.2. Analisa Kebutuhan Ruang

Analisa kebutuhan ruang yang terjadi pada perancangan bangunan ini merupakan terjadinya akibat aktivitas pemakai hotel dan shopping center, yaitu:

**A. Analisa kebutuhan ruang pada Hotel**

Table: 6.2. Kebutuhan Ruang Hotel

FRONT OF THE HOUSE			
Fasilitas Hotel	Pemakai	Ativitas	Kebutuhan ruang
<b>Area Privat</b>			
Kamar hotel	* Tamu hotel	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Beristirahat</li> <li>o Makan / minum</li> <li>o Sanitasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Kamar hotel</li> <li>▶ Area lift</li> <li>▶ Area servis</li> <li>▶ R. housekeeping</li> </ul>
	* Karyawan	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Room service</li> <li>o Membersihkan kamar</li> </ul>	
<b>Area Publik</b>			
Lobby	* Tamu hotel * Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Masuk dan keluar hotel</li> <li>o Check in dan check out</li> <li>o Mencari informasi</li> <li>o Menelepon</li> <li>o Membeli/ mengurus perjalanan wisata</li> <li>o Menukar/ mengambil uang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Main lobbyl</li> <li>▶ Front desk</li> <li>▶ Area duduk</li> <li>▶ Area lift</li> <li>▶ Area retail (biro perjalanan, money changer, dll)</li> <li>▶ Fasilitas pendukung lainnya, seperti toilet, telepon umum, dll.</li> </ul>
	* Karyawan	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Memberi informasi</li> <li>o Mengantar/ mengambil koper</li> <li>o Melayani pengunjung</li> <li>o Mengelola dan membersihkan</li> <li>o Sanitasi</li> </ul>	
Food and Beverage Outlets	* Tamu hotel * Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Mendengarkan musik</li> <li>o Makan/ minum</li> <li>o Berbincang-bincang</li> <li>o Berdansa</li> <li>o Sanitasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Restoran</li> <li>▶ Coffee shop</li> <li>▶ Snack bar poolbar, lobby bar Cocktail dan entertainment lounge</li> <li>▶ Club</li> <li>▶ Toilet</li> </ul>
	* Karyawan	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Memberikan pelayanan</li> <li>o Mengelola dan membersihkan</li> <li>o Sanitasi</li> </ul>	
Convention Room	* Pengunjung * Karyawan	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Mengadakan dan mengikuti acara</li> <li>o Makan/ minum</li> <li>o Mengadakan dan mengikuti rapat</li> <li>o Mengadakan dan menyaksikan pameran</li> <li>o Sanitasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Convention hall/Ball room</li> <li>▶ Banquet room</li> <li>▶ Meeting room</li> <li>▶ Ruang pameran</li> <li>▶ Ruang persiapan</li> <li>▶ Gudang</li> <li>▶ Toilet</li> </ul>
	* Karyawan	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Mengurus keperluan acara</li> <li>o Menyimpan peralatan</li> </ul>	



		<ul style="list-style-type: none"> <li>o Sanitasi</li> </ul>	
Area Rekreasi	* Tamu hotel	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Berekreasi, bersantai, berenang</li> <li>o Menitip dan menyimpan barang</li> <li>o Bermain</li> <li>o Makan/ minum</li> <li>o Menikmati suasana</li> <li>o Sanitasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Kolam renang</li> <li>▶ Area fitness dan Olahraga</li> <li>▶ Area bermain Anak-anak</li> <li>▶ Lapangan tenis</li> <li>▶ Spa dan sauna</li> <li>▶ Ruang ganti dan toilet</li> </ul>
<b>Administrasi</b>			
Front office	* Karyawan	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Melayani Tamu</li> <li>o Mengurus administrasi</li> <li>o Menyimpan barang berharga</li> <li>o Membuat rekening</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Ruang manager</li> <li>▶ Bellman</li> <li>▶ Kasir</li> <li>▶ Resepsionis</li> <li>▶ Operator telepon</li> </ul>
Kantor Eksekutif	* Tamu Hotel	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Mengurus administrasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Ruang general manager</li> <li>▶ Area penerima dan tunggu</li> <li>▶ Ruang rapat</li> <li>▶ Gudang</li> </ul>
	* Karyawan	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Mengelola dan mengatur setiap departemen dalam hotel</li> <li>o Menyimpan arsip</li> </ul>	
Sales and Catering	* Karyawan	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Melakukan perencanaan pemasaran, periklanan/ promosi dan penjualan produk dan fasilitas hotel</li> <li>o Mengatur bagian makanan dan minuman</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Ruang direktur pemasaran</li> <li>▶ Area penerima dan tunggu</li> <li>▶ Ruang pemasaran</li> <li>▶ Ruang manager bagian catering</li> <li>▶ Gudang</li> </ul>
Accounting	* Karyawan	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Mengelola keuangan hotel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Area penerima dan tunggu</li> <li>▶ Ruang audit</li> <li>▶ Ruang kerja keuangan</li> <li>▶ Ruang arsip</li> <li>▶ Gudang</li> </ul>
<b>BACK OF THE HOUSE</b>			
<b>Area servis</b>			
Food Preparation	* Karyawan	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Melakukan persiapan dan pengolahan dasar makanan dan minuman</li> <li>o Memasak dan menyajikan makanan dan minuman</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Dapur utama</li> <li>▶ Ruang saji</li> <li>▶ Dapur kepala koki</li> <li>▶ Food controler office</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Menyimpan bahan makanan dan minuman</li> <li>○ Melayani pesanan makanan</li> <li>○ Sanitasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Room service</li> <li>▶ Gudang</li> <li>▶ Toilet</li> </ul>
Ruang penerima dan penyimpanan	* Karyawan	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Menerima barang</li> <li>○ Menyimpan barang</li> <li>○ Membuang sampah</li> <li>○ Mencuci dan mengolah barang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Loading dock</li> <li>▶ Area penerima</li> <li>▶ Kantor penerima</li> <li>▶ Gudang umum</li> <li>▶ Gudang alat</li> <li>▶ Gudang bahan</li> <li>▶ Ruang sampah</li> </ul>
Ruang karyawan	* Karyawan	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Mencuci, membersihkan dan mengeringkan pakaian</li> <li>○ Menyimpan peralatan</li> <li>○ Mengantar pakaian tamu</li> <li>○ Merencanakan, merawat, dan membersihkan kamar tamu dan semua ruang pada hotel</li> <li>○ Mencari barang yang hilang/ tertinggal</li> <li>○ Menjahit kain, dll.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Laundry washer</li> <li>▶ Solid linen room</li> <li>▶ Laundry dryer</li> <li>▶ Laundry supervisor</li> <li>▶ Gudang alat</li> <li>▶ Ruang jahit</li> <li>▶ Ruang lost and found</li> <li>▶ Ruang housekeeper</li> <li>▶ Penyimpanan seragam</li> </ul>
Engineering	* Karyawan	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Melakukan pemasangan, perawatan, perbaikan elektrikal mekanikal, pemipaan, kunci, dll.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Ruang kepala bagian teknik</li> <li>▶ Ruang karyawan</li> </ul>
Area mekanikal dan elektrikal	* Karyawan	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Memelihara dan memperbaiki mesin</li> <li>○ Mengatur system mekanikal dan elektrikal bangunan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Ruang boiler</li> <li>▶ Ruang genset</li> <li>▶ Ruang shaft</li> <li>▶ Ruang AHU</li> <li>▶ Ruang pompa</li> <li>▶ Ruang treatment air.</li> </ul>
Area parkir	* Tamu hotel * Pengunjung * Karyawan	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Memarkirkan kendaraan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Area parkir roda 2</li> <li>▶ Area parkir roda 4</li> <li>▶ Area parkir bus</li> </ul>

**B. Analisa kebutuhan ruang pada Shopping Center**

Table 6.3. Analisa Kebutuhan Ruang Shopping Center

SHOPPING CENTRE			
Fasilitas Kegiatan	Pemakai	Kegiatan	Kebutuhan ruang
Lobby	* Pengunjung * Pengelola	o Masuk dan keluar o Menanyakan informasi o Security	► Lobby ► Area Customer service ► Security
Pertokoan	* Pengunjung * Pengelola * Karyawan	o Berbelanja o Makan dan minum o Hiburan o Mengelola shopping center o Mengontrol administrasi	► Supermarket ► Retail ► Toko roti, dll.
Area rekreasi	* Pengunjung * Karyawan	o Makan, minum o Berjalan-jalan	► Restoran ► Foodcourt dan cafe
Tempat Penyimpanan	* Karyawan	o Menyimpan barang yang akan dijual	► Gudang penyimpanan
Area parkir	* Pengunjung * Pengelola * Karyawan	o Memarkirkan kendaraan	► Area parkir roda 2 ► Area parkir roda 4
Mekanikal elektrik	* Karyawan	o Memelihara, memperbaiki mesin	► Ruang M.E

**6.3.3. Program Besaran Ruang Hotel dan Shopping Center**

Program ruang pada Hotel merupakan program ruang dan besaran ruang yang diperlukan dalam perancangan ini terdiri dari :

**A. Analisa kebutuhan ruang pada Hotel**

Table 6.4. Program Ruang Hotel

Hotel Bisnis ****							
Fungsi	Deskripsi	Standar (M2)/(Org)		Kapasitas (org)	Jumlah ruang	Total (M <sup>2</sup> )	sumber
<b>Front Of The House</b>							
<b>AREA PRIVAT</b>							
Kamar hotel	Standard	38	m2	-	56	2,128.00	ASS
	Delux	45	m2	-	18	810.00	ASS
	Suite	64	m2	-	12	768.00	ASS
<b>Total</b>					<b>90</b>	<b>2.640,00</b>	
<b>Total luas + 40% sirkulasi</b>						<b>3.432,00</b>	

AREA PUBLIK								
Lobby	Main lobby	1.2	m <sup>2</sup> /org	400	1	480.00	NAD	
	Resepsionis	1.2	m <sup>2</sup> /org	8	1	9.60	NAD	
	Ruang informasi	10	m <sup>2</sup> /org	3	1	30.00	ASS	
	chaser	10	m <sup>2</sup> /org	4	1	40.00	NAD	
	Area duduk	2.5	m <sup>2</sup> /org	80	1	200.00	ASS	
	bisnis Center	5	m <sup>2</sup> /org	30	2	300.00	ASS	
	Telepon. umum	0.8	m <sup>2</sup> /org	6	6	28.80	NAD	
	Toilet umum	1.5	m <sup>2</sup> /org	6	4	36.00	NAD	
	<b>Sub Total</b>						<b>1,124.40</b>	
	<b>Retail</b>							
	Retail Biro perjalanan	12	m <sup>2</sup> /org	1	1	12.00	ASS	
	Retail Money changer	12	m <sup>2</sup> /org	1	1	12.00	ASS	
	Retail souvenir	12	m <sup>2</sup> /org	1	1	12.00	ASS	
	Retail Drugstore	16	m <sup>2</sup> /org	1	1	16.00	ASS	
	<b>Sub Total</b>						<b>52.00</b>	
<b>Total</b>						<b>1,176.40</b>		
<b>Total luas + 40% sirkulasi</b>						<b>1,646.96</b>		
FOOD AND BEVERAGES OUTLETS								
Restoran	Area makan restoran	1.5	m <sup>2</sup> /org	230	1	345.00	NAD	
	Dapur	20% dr area mkn		-	1	69.00	NAD	
	Kasir	12	m <sup>2</sup> /org	1	1	12.00	ASS	
	Toilet	1.5	m <sup>2</sup> /org	4	2	12.00	NAD	
	Gudang	20% dr dapur		-	1	13.80	NAD	
<b>Sub Total</b>						<b>451.80</b>		
Coffee shop	Area duduk	1.5	m <sup>2</sup> /org	180	1	270.00	NAD	
	Dapur	20% dr area mkn		-	1	54.00	NAD	
	Kasir	1.2	m <sup>2</sup> /org	2	1	2.40	ASS	
	Toilet	1.5	m <sup>2</sup> /org	4	1	6.00	NAD	
	Gudang	6	m <sup>2</sup> /org	1	1	10.80	NAD	
<b>Sub Total</b>						<b>343.20</b>		
Lounge and bar	Bar counter	1.5	m <sup>2</sup> /org	140	1	210.00	ASS	
	Area duduk	1.5	m <sup>2</sup> /org	40	2	120.00	AH	
	Dapur	20% dr area makan		1	1	24.00	NAD	
	Kasir	12	m <sup>2</sup> /org	1	1	12.00	ASS	
	Toilet	1.5	m <sup>2</sup> /org	1	4	6.00	NAD	
	Gudang	9	m <sup>2</sup> /org	1	1	9.00	NAD	
<b>Sub Total</b>						<b>381.00</b>		
<b>Total</b>						<b>1,176.00</b>		
<b>Total luas + 30% sirkulasi</b>						<b>1,528.80</b>		

RUANG SERBAGUNA/FUNCTION ROOM							
Ruang Serbaguna	Convention hall/Ball room	1.5	m <sup>2</sup> /org	800	1	1,200.00	ASS
	Banquet room	1.4	m <sup>2</sup> /org	60	1	84.00	ASS
	Ballroom foyer	0.5	m <sup>2</sup> /org	40	4	80.00	ASS
	R.meeting	1.4	m <sup>2</sup> /org	40	5	280.00	ASS
	R. pameran	1.5	m <sup>2</sup> /org	80	1	120.00	ASS
	Gudang	20	m <sup>2</sup> /org	1	2	40.00	ASS
	Toilet	1.5	m <sup>2</sup> /org	16	2	48.00	NAD
<b>Total</b>						<b>1,852.00</b>	
<b>Total luas + 30% sirkulasi</b>						<b>2,407.60</b>	
AREA REKREASI							
Kolam renang	Kolam renang dewasa	6	m <sup>2</sup> /org	92	1	552.00	ASS
	Kolam renang anak	4	m <sup>2</sup> /org	19	1	76.00	ASS
	R. ganti	1	m <sup>2</sup> /org	10	4	40.00	NAD
	Shower	1	m <sup>2</sup> /org	4	4	16.00	NAD
	Toilet	1.5	m <sup>2</sup> /org	4	2	12.00	NAD
	Pool bar	2.0	m <sup>2</sup> /org	30	1	60.00	ASS
	Area duduk	1.4	m <sup>2</sup> /org	40	2	112.00	AH
<b>Sub Total</b>						<b>868.00</b>	
Area fitness	Gym	1.75	m <sup>2</sup> /org	50	1	87.50	NAD
	R. alat	2	/Unit	10	1	20.00	ASS
	R. aerobik	5	m <sup>2</sup> /org	15	1	75.00	ASS
	R. ganti	1	m <sup>2</sup> /org	10	1	10.00	NAD
	Toilet	1.5	m <sup>2</sup> /org	6	4	36.00	NAD
	Shower	1	m <sup>2</sup> /org	1	4	4.00	NAD
	Kasir	3	m <sup>2</sup> /org	2	1	6.00	NAD
<b>Sub Total</b>						<b>238.50</b>	
Spa dan sauna	R. spa	5	m <sup>2</sup> /org	6	4	120.00	ASS
	R. Sauna	5	m <sup>2</sup> /org	10	2	100.00	ASS
	Loker	5	m <sup>2</sup> /org	3	3	45.00	
	Toilet	1.5	m <sup>2</sup> /org	4	2	12.00	NAD
	Shower	1	m <sup>2</sup> /org	4	4	16.00	NAD
	Kasir	3	m <sup>2</sup> /org	2	1	6.00	NAD
<b>Sub Total</b>						<b>299.00</b>	
<b>Total</b>						<b>1405.50</b>	
<b>Total luas + 30% sirkulasi</b>						<b>1,827.15</b>	
ADMINISTRASI							
Front office	Area resepsionis	1.2	m <sup>2</sup> /org	4	1	4.80	NAD
	R. manager	4.5	m <sup>2</sup> /org	5	1	22.50	NAD
	Bellman storage	4.5	m <sup>2</sup> /org	4	1	18.00	NAD



	Operator telepon	4.5	m <sup>2</sup> /org	2	1	9.00	NAD
	Toilet	1.5	m <sup>2</sup> /org	6	4	36.00	-
					<b>Sub Total</b>	<b>90.30</b>	
	R. General Manager	4.5	m <sup>2</sup> /org	6	1	27.00	NAD
	R.Asisten Manager	4.5	m <sup>2</sup> /org	4	1	18.00	NAD
	R. Staff	5	m <sup>2</sup> /org	6	1	30.00	NAD
	R. Rapat	2.4	m <sup>2</sup> /org	14	1	33.60	NAD
	R. Tamu	2.5	m <sup>2</sup> /org	4	1	10.00	ASS
	R. Penerima	2.5	m <sup>2</sup> /org	4	1	10.00	ASS
					<b>Sub Total</b>	<b>128.60</b>	
	R. direktur pemasaran	4.5	m <sup>2</sup> /org	5	1	22.50	NAD
	Area penerima	1.2	m <sup>2</sup> /org	8	1	9.60	NAD
	R. pemasaran	4.5	m <sup>2</sup> /org	6	1	27.00	NAD
	R. manager catering	4.5	m <sup>2</sup> /org	5	1	22.50	NAD
	Gudang	9	m <sup>2</sup> /org	1	1	9.00	ASS
					<b>Sub Total</b>	<b>219.20</b>	
	Area penerima dan tunggu	1.2	m <sup>2</sup> /org	5	1	6.00	NAD
	R. audit	4.5	m <sup>2</sup> /org	3	1	13.50	NAD
	R.kerja keuangan	4.5	m <sup>2</sup> /org	4	1	18.00	NAD
	R. komputer	4.5	m <sup>2</sup> /org	2	1	9.00	NAD
	R. arsip	9	m <sup>2</sup> /org	1	1	9.00	ASS
					<b>Sub Total</b>	<b>55.50</b>	
					<b>Total</b>	<b>493.60</b>	
					<b>Total luas + 30% sirkulasi</b>	<b>666.36</b>	
<b>Back of the House</b>							
<b>AREA SERVIS</b>							
	Daur Utama	60	m <sup>2</sup> /org	1	1	60.00	ASS
	R.saji	5	m <sup>2</sup> /org	3	1	15.00	ASS
	Room service	5	m <sup>2</sup> /org	6	1	30.00	ASS
	Dapur ka. koki	20	m <sup>2</sup> /org	1	1	20.00	ASS
	Gudang basah	18	m <sup>2</sup> /org	1	1	18.00	-
	Gudang kering	15	m <sup>2</sup> /org	1	1	15.00	ASS
					<b>Sub Total</b>	<b>158.00</b>	
	Loading dock Hotel	40	m <sup>2</sup> /org	1	2	80.00	ASS
	Area penerima	1.2	m <sup>2</sup> /org	8	1	9.60	NAD
	receiving	60	m <sup>2</sup> /org	1	1	60.00	ASS
					<b>Sub Total</b>	<b>149.60</b>	-
	<b>R. penerima &amp; penyimpanan</b>						

Ruang Karyawan	Area security	1.5	m <sup>2</sup> /org	4	1	6.00	ASS
	Loker	4.5	m <sup>2</sup> /org	2	2	18.00	ASS
	R. makan	30	m <sup>2</sup> /org	1	1	30.00	ASS
	R. karyawan	1.5	m <sup>2</sup> /org	10	2	30.00	NAD
	Toilet	1.5	m <sup>2</sup> /org	3	6	27.00	NAD
	<b>Sub Total</b>						<b>111.00</b>
Laundry dan Housekeeping	Laundry washer	4.5	m <sup>2</sup> /org	4	1	18.00	ASS
	Laundry dryer	4.5	m <sup>2</sup> /org	4	1	18.00	ASS
	R. housekeeping	4.5	m <sup>2</sup> /org	4	1	18.00	ASS
	Gudang linen	4.5	m <sup>2</sup> /org	4	1	18.00	ASS
	R. penyimpanan seragam	4.5	m <sup>2</sup> /org	2	1	9.00	ASS
	R. lost and found	4.5	m <sup>2</sup> /org	4	1	18.00	ASS
	R. kepala teknik	4.5	m <sup>2</sup> /org	4	1	18.00	NAD
	R. laundry supervisor	4.5	m <sup>2</sup> /org	4	1	18.00	ASS
<b>Sub Total</b>						<b>135.00</b>	
Area mekanikal dan elektrik	R. Chiller	30	m <sup>2</sup> /org	1	1	30.00	ASS
	R. boiler	30	m <sup>2</sup> /org	1	1	30.00	ASS
	R. genset	40	m <sup>2</sup> /org	2	1	80.00	ASS
	R. Trafo & panel	12	m <sup>2</sup> /org	2	1	24.00	ASS
	R. AHU	10	m <sup>2</sup> /org	2	1	20.00	ASS
	R. pompa	15	m <sup>2</sup> /org	2	1	30.00	ASS
	R. PABX	10	m <sup>2</sup> /org	3	1	30.00	ASS
	R. sampah	20	m <sup>2</sup> /org	1	1	20.00	ASS
	R. CCTV	4.5	m <sup>2</sup> /org	3	1	13.50	ASS
<b>Sub Total</b>						<b>277.50</b>	
<b>Total</b>						<b>831.10</b>	
<b>Total luas + 35% sirkulasi</b>						<b>1,080.43</b>	
<b>Total Luas Bangunan Hotel</b>						<b>14,345.70</b>	

#### FASILITAS PARKIR KENDARAAN

<i>Tamu Inap</i>						
Kendaraan Roda 4 (mobil)	Jumlah kamar x 2 orang (86 kamar x 2 orang)	=		172	orang	
	Satu mobil = 5 orang/kamar (172 : 5)	=		34	unit	
	Luas parkir 1 mobil = 12.5 m <sup>2</sup> (34 x 12.5)	=		430	m <sup>2</sup>	
<b>Luas total + 50% Sirkulasi</b>				=	<b>645</b>	<b>m<sup>2</sup></b>
Kendaraan Roda 2 (motor)	Jumlah kamar x 2 orang (86 kamar x 2 orang)	=		172	orang	
	Satu Motor = 5 orang/kamar (172 : 5)	=		34	unit	
	Luas parkir 1 mobil = 2 m <sup>2</sup> (34 x 2)	=		68.8	m <sup>2</sup>	
<b>Luas total + 30% Sirkulasi</b>				=	<b>89.44</b>	<b>m<sup>2</sup></b>

<b>Tamu Tidak Inap</b>				
Kendaraan Roda 4 (mobil)	Tamu tidak inap 80% dari jumlah tamu inap (0.8 x 172)	=	138	orang
	Satu mobil = 5 orang/kamar (138 : 5)	=	28	unit
	Luas parkir 1 mobil = 12.5 m <sup>2</sup> (28 x 12.5)	=	344	m <sup>2</sup>
<b>Luas total + 30% Sirkulasi</b>		=	<b>516</b>	<b>m<sup>2</sup></b>
Kendaraan Roda 2 (motor)	Tamu tidak inap 80% dari jumlah tamu inap (0.8 x 172)	=	138	orang
	Satu Motor = 5 orang/kamar (138 : 5)	=	28	unit
	Luas parkir 1 mobil = 2 m <sup>2</sup> (28 x 2)	=	55.04	m <sup>2</sup>
<b>Luas total + 30% Sirkulasi</b>		=	<b>71.55</b>	<b>m<sup>2</sup></b>
<b>Pengelola</b>				
Kendaraan Roda 4 (mobil)	Jumlah pengelola <sup>16</sup> = 1.7 x jumlah kamar (1.7 x 86)	=	146	orang
	Satu mobil = 5 orang/kamar (146 : 5)	=	29	unit
	Luas parkir 1 mobil = 12.5 m <sup>2</sup> (29 x 12.5)	=	365.50	m <sup>2</sup>
<b>Luas total + 50% Sirkulasi</b>		=	<b>548.25</b>	<b>m<sup>2</sup></b>
Kendaraan Roda 2 (motor)	Jumlah pengelola = 1.7 x jumlah kamar (1.7 x 86)	=	146	orang
	Satu Motor = 5 orang/kamar (146 : 5)	=	29	unit
	Luas parkir 1 mobil = 2 m <sup>2</sup> (29 x 2)	=	58.48	m <sup>2</sup>
<b>Luas total + 30% Sirkulasi</b>		=	<b>76</b>	<b>m<sup>2</sup></b>
<b>Total Luas Parkiran Hotel</b>		=	<b>1,946.27</b>	

Table 6.5. Luas Bangunan Hotel

<b>JUMLAH TOTAL LUAS BANGUNAN HOTEL</b>				
<b>Total Luas Bangunan Hotel</b>	=	<b>14,345.70</b>	<b>m<sup>2</sup></b>	
<b>Total Luas Parkiran Hotel</b>	=	<b>1,946.27</b>	<b>m<sup>2</sup></b>	
<b>Luas Bangunan Hotel</b>		=	<b>16,291.97</b>	<b>m<sup>2</sup></b>

**B. Analisa kebutuhan ruang pada Shopping Center**

Table 6.6. Program Ruang Shopping Center

<b>FASILITAS PERBELANJAAN</b>							
Kelompok ruang	Deskripsi (Jenis Ruang)	Standar (M2)/(Org)		Kapasitas (org)	Jumlah ruang	Besaran (M <sup>2</sup> )	sumber
Ruang Publik	Hall	1.5	m <sup>2</sup> /org	200	1	300.00	NAD
	R. informasi	1.2	m <sup>2</sup> /org	2	1	2.40	NAD
	R. security	2	m <sup>2</sup> /org	4	1	8.00	TSS

<sup>16</sup> Architecture Handbook



	Telepon umum	0.8	m <sup>2</sup> /org	4	1	3.20	NAD	
	ATM Center	1.5	m <sup>2</sup> /org	4	4	24.00	NAD	
	Toilet	1.5	m <sup>2</sup> /org	4	8	48.00	NAD	
	<b>Total</b>						<b>385.60</b>	
	<b>Total luas + 30% sirkulasi</b>						<b>501.28</b>	
Supermarket	R. Display	1.5	m <sup>2</sup> /org	200	1	300.00	NAD	
	Kasir	3.5	m <sup>2</sup> /org	2	4	28.00	ASS	
	Area penitipan	1.2	m <sup>2</sup> /org	2	1	2.40	ASS	
	R. Direksi/admin	4	m <sup>2</sup> /org	4	1	16.00	NAD	
	loker	0.5	m <sup>2</sup> /org	4	2	4.00	NAD	
	R. Ganti karyawan	1.5	m <sup>2</sup> /org	2	4	12.00	NAD	
	r.service	12	m <sup>2</sup> /org	1	1	12.00	ASS	
	Gudang	1/3	m <sup>2</sup> /org	1	1	80.00	NAD	
	Toilet	1.5	m <sup>2</sup> /org	2	2	6.00	NAD	
	<b>Total</b>						<b>460.40</b>	
<b>Total luas + 30% sirkulasi</b>						<b>598.52</b>		
Department Store	R. Display	1.5	m <sup>2</sup> /org	400	1	600.00	NAD	
	Kasir	3.5	m <sup>2</sup> /org	2	4	28.00	ASS	
	Area penitipan	1.2	m <sup>2</sup> /org	2	1	2.40	ASS	
	R. Direksi/admin	4	m <sup>2</sup> /org	4	1	16.00	NAD	
	loker	0.5	m <sup>2</sup> /org	4	2	4.00	NAD	
	R. Ganti karyawan	1.5	m <sup>2</sup> /org	2	2	6.00	NAD	
	r.service	12	m <sup>2</sup> /org	1	1	12.00	ASS	
	Gudang	1/3	m <sup>2</sup> /org	1	1	180.00	NAD	
	Toilet	1.5	m <sup>2</sup> /org	3	2	9.00	NAD	
	<b>Total</b>						<b>857.40</b>	
<b>Total luas + 30% sirkulasi</b>						<b>1,114.62</b>		
Retail/Pertokoan	Retail tipe A	7.5	/unit	1	96	720.00	ASS	
	Retail tipe B	20	/unit	1	16	320.00	ASS	
	Retail tipe C	80	/unit	1	6	480.00	ASS	
	Hall Serbaguna promosi	10% x Luas Retail		152	2	304.00	ASS	
	<b>Total</b>						<b>2,938.62</b>	
<b>Total luas + 50% sirkulasi</b>						<b>4,407.93</b>		
<b>FASILITAS REKREASI</b>								
Kelompok ruang	Deskripsi (Jenis Ruang)	Standar (M2)/(Org)		Kapasitas (org)	Jumlah ruang	Besaran (M <sup>2</sup> )	sumber	
Game Zone	area bermain	1.7	m <sup>2</sup> /org	20	2	68.00	ASS	
	kasir	3.5	/unit	2	1	7.00	ASS	
	gudang	30	/unit	1	1	30.00	ASS	
	<b>Total</b>						<b>105.00</b>	
<b>Total luas + 30% sirkulasi</b>						<b>136.50</b>		

Foodcourt	Area makan	1.5	m <sup>2</sup> /org	250	1	375.00	NAD	
	Kasir	3	m <sup>2</sup> /org	1	1	3.00	NAD	
	Stan Counter	5	/unit	2	4	40.00	ASS	
	Gudang	4.5	/unit	3	1	13.50	ASS	
	Toilet	1.5	m <sup>2</sup> /org	6	6	54.00	NAD	
	<b>Total</b>						<b>485.50</b>	
	<b>Total luas + 30% sirkulasi</b>						<b>631.15</b>	
Restoran	Area makan	1.5	m <sup>2</sup> /org	140	1	210.00	NAD	
	Kasir	3	m <sup>2</sup> /org	2	1	6.00	ASS	
	Dapur	8	/unit	4	1	32.00	ASS	
	Gudang	4.5	/unit	3	1	13.50	ASS	
	Toilet	1.5	m <sup>2</sup> /org	4	1	6.00	NAD	
	<b>Total</b>						<b>267.50</b>	
	<b>Total luas + 30% sirkulasi</b>						<b>347.75</b>	
Coffee Shop	Area Minum	1.2	m <sup>2</sup> /org	55	2	132.00	NAD	
	Kasir	3.5	m <sup>2</sup> /org	2	4	28.00	ASS	
	Dapur	5	/unit	4	1	20.00	ASS	
	loker	0.5	m <sup>2</sup> /org	8	1	4.00	NAD	
	R. Ganti karyawan	1.5	m <sup>2</sup> /org	4	2	12.00	NAD	
	r.service	12	m <sup>2</sup> /org	1	1	12.00	ASS	
	Gudang	15	m <sup>2</sup> /org	1	1	15.00	NAD	
	Toilet	1.5	m <sup>2</sup> /org	4	2	12.00	NAD	
	<b>Total</b>						<b>235.00</b>	
	<b>Total luas + 30% sirkulasi</b>						<b>305.50</b>	

#### FASILITAS ADMINISTRASI

Kelompok ruang	Deskripsi (Jenis Ruang)	Standar (M2)/(Org)	Kapasitas (org)	Jumlah ruang	Besaran (M <sup>2</sup> )	sumber
Ruang Pengelola	R. Direktur	25	m <sup>2</sup> /org	1	25.00	NAD
	R. sekretaris	20	m <sup>2</sup> /org	1	20.00	ASS
	R. Personalia	16	m <sup>2</sup> /org	1	16.00	ASS
	R. Accounting Man	16	m <sup>2</sup> /org	1	16.00	ASS
	R. Operasional man	16	m <sup>2</sup> /org	1	16.00	ASS
	R. Marketing man	16	m <sup>2</sup> /org	1	16.00	ASS
	R. Promotion man	18	m <sup>2</sup> /org	1	18.00	ASS
	r. Rapat	40	m <sup>2</sup> /org	1	40.00	ASS
	R. Tamu	12	m <sup>2</sup> /org	1	12.00	ASS
	R. tunggu	12	m <sup>2</sup> /org	1	12.00	ASS
	R. kabag. M.E.	18	m <sup>2</sup> /org	1	18.00	ASS

R. kabag. Logistik	18	m <sup>2</sup> /org	1	1	18.00	ASS
toilet	1.5	m <sup>2</sup> /org	6	4	36.00	ASS
security	3	m <sup>2</sup> /org	2	1	6.00	ASS
<b>Total</b>					<b>269.00</b>	
<b>Total luas + 30% sirkulasi</b>					<b>349.70</b>	

#### AREA SERVIS

Kelompok ruang	Deskripsi (Jenis Ruang)	Standar (M2)/(Org)	Kapasitas (org)	Jumlah ruang	Besaran (M <sup>2</sup> )	sumber	
Area mekanikal dan elektrik	R. Chiller	8	m <sup>2</sup> /org	1	1	8.00	ASS
	R. boiler	8	m <sup>2</sup> /org	1	1	8.00	ASS
	R. genset	30	m <sup>2</sup> /org	2	1	60.00	ASS
	R. Trafo & panel	6	m <sup>2</sup> /org	2	1	12.00	ASS
	R. AHU	5	m <sup>2</sup> /org	2	1	10.00	ASS
	R. pompa	4	m <sup>2</sup> /org	2	1	8.00	ASS
	R. PABX	10	m <sup>2</sup> /org	2	1	20.00	ASS
	R. CCTV	10	m <sup>2</sup> /org	2	1	20.00	ASS
	<b>Total</b>					<b>146.00</b>	
<b>Total luas + 30% sirkulasi</b>					<b>189.80</b>		
Ruang penerima dan penyempaan	Loading dock	40	m <sup>2</sup> /org	1	3	120.00	ASS
	area penerima	30	m <sup>2</sup> /org	1	3	30.00	
	Logistik	20	m <sup>2</sup> /org	3	1	60.00	NAD
	area servis	20	m <sup>2</sup> /org	1	1	20.00	
	Gudang retail	52	m <sup>2</sup> /org	1	1	52.00	
	Gudang F&B	52	m <sup>2</sup> /org	1	1	52.00	ASS
	<b>Total</b>					<b>334.00</b>	
<b>Total luas + 40% sirkulasi</b>					<b>467.60</b>		

#### FASILITAS PARKIR KENDARAAN

area parkir pengunjung	<b>Kendaraan roda 4 (mobil)</b>				
	Area parkir mobil = 60% x total luas bangunan	=	5,316.33	m2	
	Jumlah mobil = 5,316 : 60	=	89	unit	
	Standar tempat parkir mobil = 2,5mx5m	=	12.50	m2	
	Luas lahan parkir = 89 x 12.5	=	1,107.57	m2	
	<b>Total + Sirkulasi 50%</b>		=	<b>1,661.35</b>	<b>m2</b>
	<b>Kendaraan roda 2 (motor)</b>				
	Area parkir motor = 40% x total luas bangunan	=	3,544.22	m2	
	Jumlah mobil = 3,544 : 40	=	89	unit	
	Standar tempat parkir mobil = 1m x 2m	=	2	m2	
	Luas lahan parkir = 2 x 89	=	177	m2	
<b>Total + Sirkulasi 30%</b>		=	<b>230</b>	<b>m2</b>	

area parkir pengelola	Kendaraan roda 4 (mobil) = 30%	=	18	unit
	Standar tempat parkir mobil = 2,5mx5m	=	222	m <sup>2</sup>
	<i>Total + Sirkulasi 50%</i>	=	332	m <sup>2</sup>
	Kendaraan roda 2 (mobil) = 30%	=	18	unit
	Standar tempat parkir mobil = 2,5mx5m	=	35	m <sup>2</sup>
	<i>Total + Sirkulasi 30%</i>	=	46	m <sup>2</sup>
<b>Total Luas Parkir Shopping Center</b>			<b>2,270.07</b>	

Table 6.7. Luas Bangunan Shopping Center

Jumlah Total Luas Bangunan Shopping Center			
<i>Total Luas Ruang Hotel Shopping Center</i>	=	8,860.55	m <sup>2</sup>
<i>Total Luas Parkiran Hotel Shopping Center</i>	=	2,270.07	m <sup>2</sup>
<i>Luas Bangunan Shopping Center</i>	=	11,130.62	m <sup>2</sup>

Table 6.8. Luas Bangunan Hotel dan Shopping Center

TOTAL LUAS BANGUNAN HOTEL SHOPPING CENTER			
0 1	<i>Total Luas Bangunan Hotel</i>	=	16,291.97 m <sup>2</sup>
0 2	<i>Total Luas Bangunan Shopping Center</i>	=	11,130.62 m <sup>2</sup>
<i>Luas Bangunan + 15% Core</i>		=	30,773.32 m <sup>2</sup>

#### 6.4. Analisa Dan Konsep Bangunan

##### 6.4.1. Analisa Dan Konsep Ketinggian Bangunan

###### A. Luas Lahan Terbangun (FA)

Diketahui:

- Luas Lahan (LL) = 10.822 m<sup>2</sup> (1.08 ha)
- Luas Total Bangunan (LTB) = 30.773 m<sup>2</sup>
- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) = 30-90% (diambil 60%)
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB) = Belum Ada Peraturan

\* Untuk mengetahui luas lahan terbangun/ Floor Area (FA)

Perhitungan:

$$\begin{aligned} \text{FA} &= \text{KDB} \times \text{Luas Lahan (LL)} \\ &= 60\% \times 10.821,52 \text{ m}^2 \\ &= 6.492,912 \approx \mathbf{6.493 \text{ m}^2} \end{aligned}$$

### B. Tinggi Lantai Bangunan (TLB)

Diketahui:

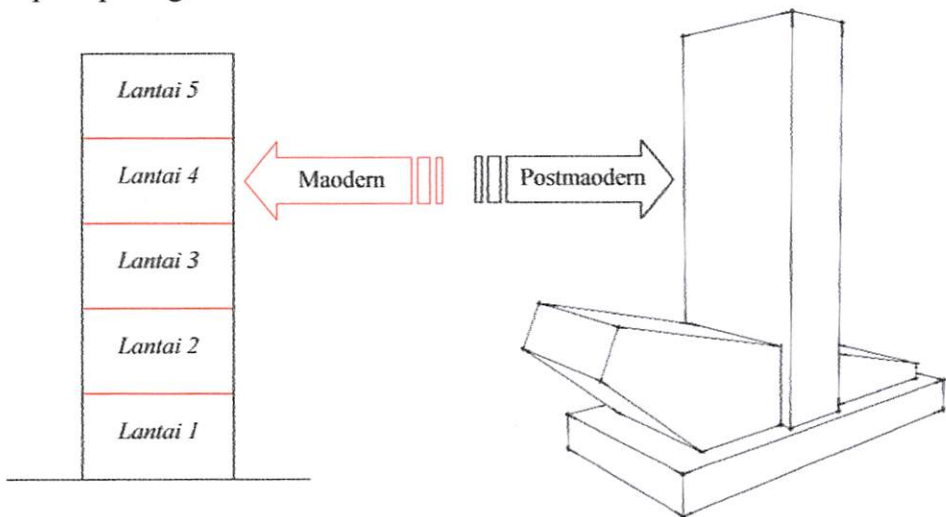
- o LTB = 30.773 m<sup>2</sup>
- o FA = 6.493 m<sup>2</sup>

\* Untuk mengetahui Tinggi Lantai Bangunan yaitu:

Perhitungan:

$$\begin{aligned} \text{TLB} &= \text{LTB} / \text{FA} \\ &= 30.773 \text{ m}^2 / 6.493 \\ &= 4.739,46 \approx \mathbf{5 \text{ Lantai}} \\ &\text{Cubuism} \end{aligned}$$



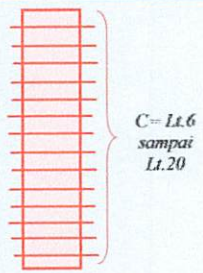
Berdasarkan perhitungan di atas jumlah lantai bangunan sebanyak 5 lantai dengan besaran luas lantai 1-5 sama (*Cubuism*) ke arah vertikal. Tetapi berdasarkan tema post modern yang berawal dari bentuk, maka perhitungan jumlah lantai bangunan maupun ruang mengikuti bentuk, seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar : 6.11. Perbandingan Jumlah Lantai  
Modern Dengan Postmodern

Jadi untuk mengetahui tinggi total lantai bangunan dapat diselesaikan dengan rumus-rumus perbandingan sebagai berikut:

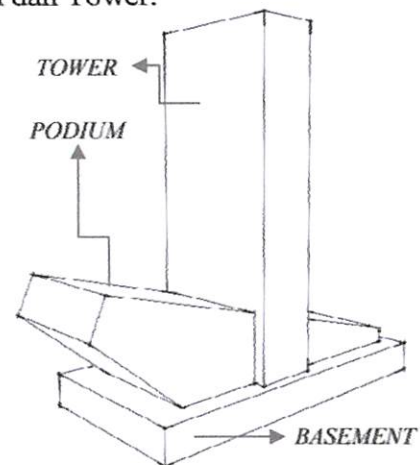
Tabel : 6.9. Tinggi Total Lantai Bangunan

Obyek	Perbandingan	Perhitungan (M2)	Jumlah Lantai
	Lt.1 = FA	6,493.00	3
	Lt.2 = FA x 85% (Void)	5,519.05	
	Lt. Basement	5,714.95	
	<b>Total (A) =</b>	<b>17,727.00</b>	
	Lt.3 = Lt 2 x 55 %	3,035.48	3
	Lt.4 = Lt 3 x 65 %	1,973.06	
	Lt.5 = Lt 4 x 80%	1,578.45	
	<b>Total (B) =</b>	<b>6,586.99</b>	
	14C = TLB - ( A + B )	6,459.34	14
	Jadi jumlah tiap luas lantai 6 samapai lantai 20 (C) = 6.459,34 / 14	<b>461.38</b>	
	<b>Total A+B+C =</b>	<b>30,773.32</b>	
<b>Jadi jumlah lantai bangunan =</b>			<b>20</b>

#### 6.4.2. Analisa Dan Konsep Pola Massa Bangunan

Berdasarkan bentuk bangunan, maka pembagian Fungsi bangunan dilakukan terhadap Bentuk Bangunan (*Building Form*). maka pola massa bangunan ini terdiri dari Basement, Podium dan Tower.

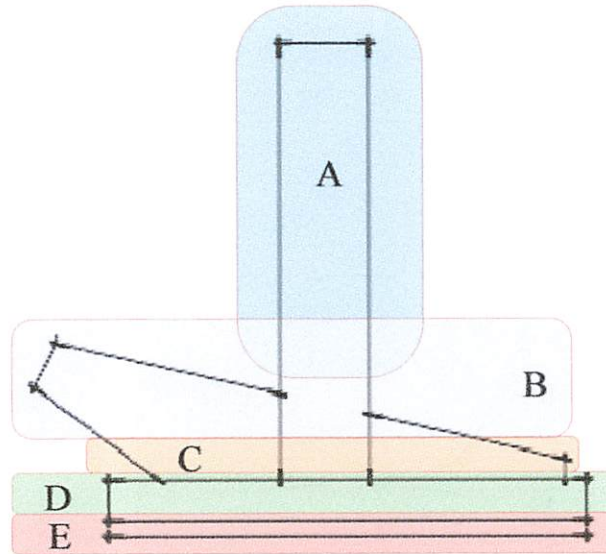
Untuk parkir hotel dan shopping center terdapat pada basement, shopping center dan lobby hotel terdapat pada podium karena area ini bersifat public, sedangkan hotel terdapat pada Tower Karena bersifat private.



Gambar 6.12. Pola Massa Bangunan

### 6.4.3. Analisa Dan Konsep Zoning Vertikal

Dari pola masa bangunan diatas maka penjonjangan Fasilitas ruang dapat dibagi secara vertikal, dimana Hotel terdapat di bagian Tower dan Shopping Centre terdapat di bagian Podium.



Gambar. 6.13. Zoning Vertikal

Zoning	Fasilitas Ruang		Lantai
	Hotel	Shopping Center	
A	Area Private <ul style="list-style-type: none"> <li>• Standar Room</li> <li>• Deluxe Room</li> <li>• Suite Room</li> </ul>	-	6-20
B	Fasilitas Function Room	-	4-5
	Fasilitas Admin. Hotel Fasilitas FB&O Hotel Area Publik Hotel	-	3
C	Fasilitas rekreasi Hotel	Fas. rekreasi Shopping Center Fas. Admin. Shopping Center	2
D	Area servis hotel	Fasilitas perbelanjaan	1
E	Area Parkir Hotel Area M & E Hotel	Area Parkir Shopping centre Area M & E Shopping centre	Basement

#### 6.4.4. Analisa Dan Konsep Sturktur

Analisa sistem struktur dan konstruksi pada perancangan bangunan ini dirancang untuk dapat menahan dan menyalurkan beban ke dalam tanah Dalam rangka menahan dan menyalurkan beban tersebut, sistem struktur bangunan Hotel dan Shopping Center ini merupakan bangunan bertingkat, senhigga sistem strukturnya terdiri dari dua bagian yaitu:

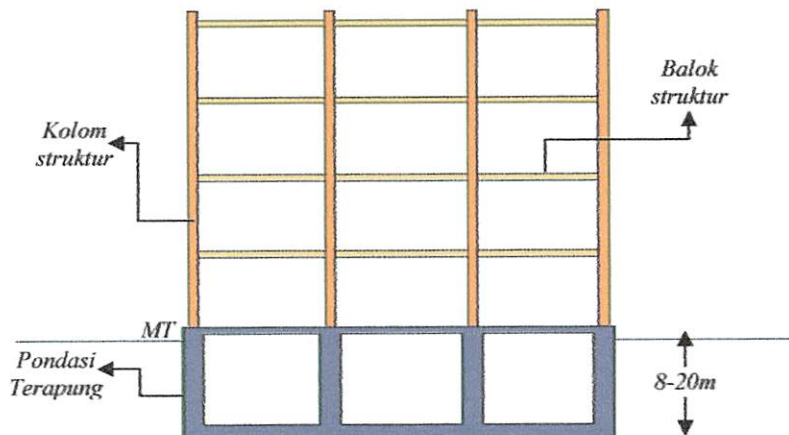
- A. Sub Structure berupa pondasi dan atau basement, yang berfungsi sebagai pemikul dan penerus beban ketanah secara merata.
- B. Upper Structure berupa sistem rangka/kolom dan balok, dinding, lantai, core, dan atap, yang berfungsi menyalurkan beban atau gaya dari atas ke bawah.

\* **Pondasi dan Basement (Sub Structure)**

Jenis pondasi bangunan terbagi dalam 2 (dua) klasifikasi, yaitu:

- o **Pondasi Dangkal:** terdiri dari dua jenis yaitu pondasi telapak (*spread*) berupa pondasi setempat, kombinasi, dan menerus. Sedangkan pondasi Rakit (*Rafi/Map*) berupa Rakit konvensional dan rakit mengapung.
- o **Pondasi Dalam:** terdiri dari pondasi tiang berupa tiang pancang dan tiang bor, sumuran dan borepile.

Jadi dalam pemilihan pondasi yang digunakan yaitu pondasi mengapung (*floating Fondation*), dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 6.14. Pondasi Terapung

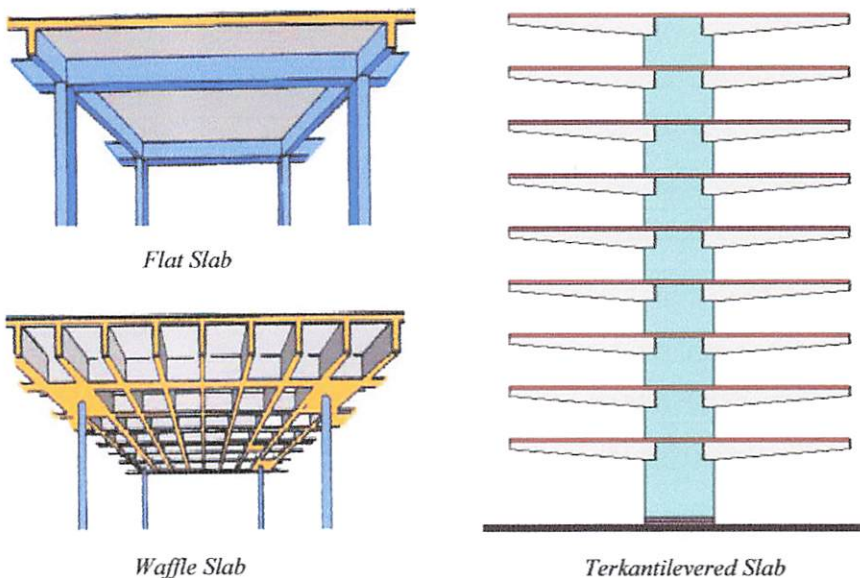


\* **Struktur Rangka**

Sistem struktur bangunan bertingkat tinggi yang lazim dikenal yaitu sistem rangka (*frame system*) yang meliputi:

- a. Rangka kaku (*Rigid Frame*): struktur yang terdiri atas elemen-elemen Horizontal (lateral) dari pelat, balok dan kolom yang disusun saling tegak lurus dengan memberikan hubungan (*joints*)
- b. Balok dinding (*Wall Beam Structure*): balok dinding dapat berupa rangka batang (*truss*) dari beton atau baja. Dinding beton didukung oleh deretan kolom pada dinding eksterior.
- c. Plat Datar (*Flat Slab*): terdiri dari pelat beton (*slab*) dijadikan lantai dan disangga oleh kolom.
- d. Pelat Terkantilever (*Cantilevered Slab*): pelat dan balok yang didukung oleh satu sisi kolom atau dinding (*core*) yang akan menyalurkan semua beban yang terdapat pada pelat dan kolom tersebut

Jadi berdasarkan uraian sitem struktur bangunan Diatas maka sistem rangka yang digunakan pada perancangan hotel dan shopping center yaitu, unruk hotel menggunakan pelaT terkantilever (*Cantilevered Slab*) dan untuk hotel menggunakan (*Cantilevered Slab*)



Gambar 6.5. Plat Terkantilever dan Plat Datar



#### 6.4.5. Analisa dan Konsep Utilitas Bangunan

Dalam analisa dan konsep utilitas bangunan dilakukan pengkajian mengenai perancangan utilitas terhadap bangunan Hotel dan Shopping center meliputi:

##### A. Sistem Sanitasi

Sanitasi yang dimaksud dari pengkajian analisa Utilitas Bangunan ini, terdiri dari Jaringan air bersih, Jaringan air kotor, Sistem pembuangan sampah, Sistem energi listrik.

##### 1. Jaringan Air Bersih

Penyediaan air bersih untuk bangunan Hotel dan Shopping center ini terdiri dari air dingin dan air panas, yaitu air yang dapat diminum dan digunakan untuk kebutuhan - kebutuhan lain. Untuk sumber air pada lokasi perencanaan terdiri dari PDAM dan air dari dalam tanah (*sumur pompa*). Akan tetapi keberadaan site dekat laut, maka sumur air dari dalam tanah mengandung garam. Oleh karena itu penyediaan air bersih pada bangunan ini sepenuhnya diperoleh dari PDAM.

##### \* Air Dingin

Sistem distribusi air bersih (dingin) pada bangunan tinggi, biasanya menggunakan sisten vertikal. Yatiu, Sistem Tangki Tekan (*Up-Feed*) dan Sistem Tangki atap (*Down-Feed*).

##### a. Tangki Tekan (*Up-Feed*)

Cara pendistribusian pada pada sistem ini adalah dengan menampung lebih dahulu pada tangki air (*ground reservoir*). Kemudian air dialirkan dengan menggunakan pompa untuk ke titik-titik kran yang diperlukan. Sistem ini lebih menguntungkan pada penggunaan pipa, tetapi sering mengalami kesulitan kalau sumber tenaga untuk pompa mengalami pemadaman.

##### b. Tangki Atap (*Down-Feed*).

Cara pendistribusian pada pada sistem ini adalah dengan menggunakan pompa untuk diteruskan pada tangki diatas bangunan. Kemudian dari tangki dialirkan ke tempat-tempat yang memerlukan, dengan

menggunakan sistem gravitasi secara langsung. Kelebihan sistem ini sangat sederhana dan mudah dilaksanakan dan pompa pengisi bekerja secara otomatis.

\* **Air panas**

Penyediaan air panas untuk bangunan ini, terutama pada hotel. Yaitu, pipa-pipa air dingin yang menuju ke titik air harus melewati alat-alat pemanas. Alat-alat pemanas yang digunakan adalah Pemanas air listrik.

Jadi penyediaan air bersih pada bangunan ini sepenuhnya digunakan sumber air dari PDAM, dengan *System Down-Feed* yaitu pendistribusian langsung dari Tangki atas dengan pendistribusian secara gravitasi. Untuk distribusi air bersih, dibagi mejadi dua zona yaitu zona tengah dan zona atap. Untuk Tangki zona tengah akan membutuhkan ruang khusus.

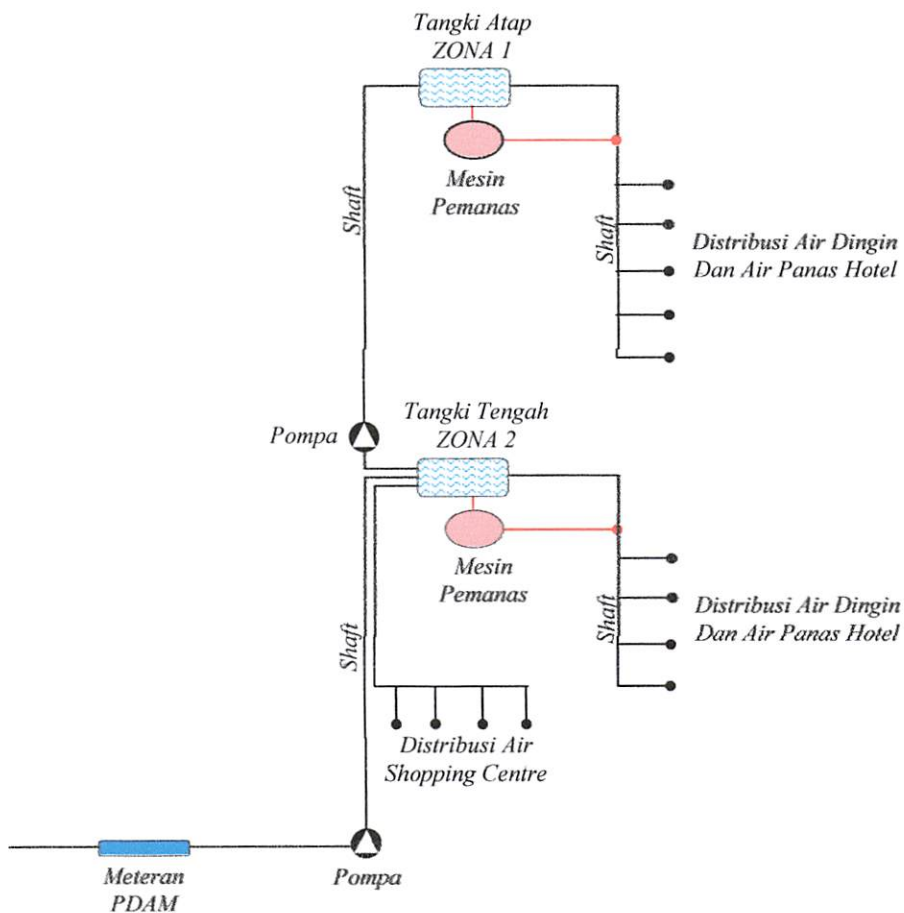


Diagram: 6.1. jaringan air Bersih



## 2. Jaringan Air Kotor

Air kotor atau sering pula disebut air limbah adalah air bekas pakai atau cairan yang dibuang. Air kotor yang terdapat pada perancangan ini terdiri dari:

- \* Air Bekas Buangan: Air buangan yang berasal dari alat plambing lain seperti bak mandi, bak cuci tangan, bak dapur.
- \* Air Limbah: Air buangan yang berasal dari kloset yang mengandung kotoran manusia.
- \* Air hujan, Air buangan yang berasal dari air hujan, yang jatuh pada bangunan dan permukaan tanah.

Kategori sistem pembuangan air kotor yaitu:

- \* Sistem campuran: yaitu air bekas dan air limbah dikumpulkan dan dialirkan kedalam satu saluran.
- \* Sistem terpisah: air bekas dan air limbah masing-masing dikumpulkan dan dialirkan secara terpisah.

Jadi sistem pembuangan air kotor pada rancangan ini menggunakan sistem terpisah atas pertimbangan bangunan memiliki dua fungsi. Sistem plambing air kotor disalurkan melalui pipa-pipa kemudian menuju shaft dan diteruskan pada tempat penampungan seperti pada diagram 6.2.

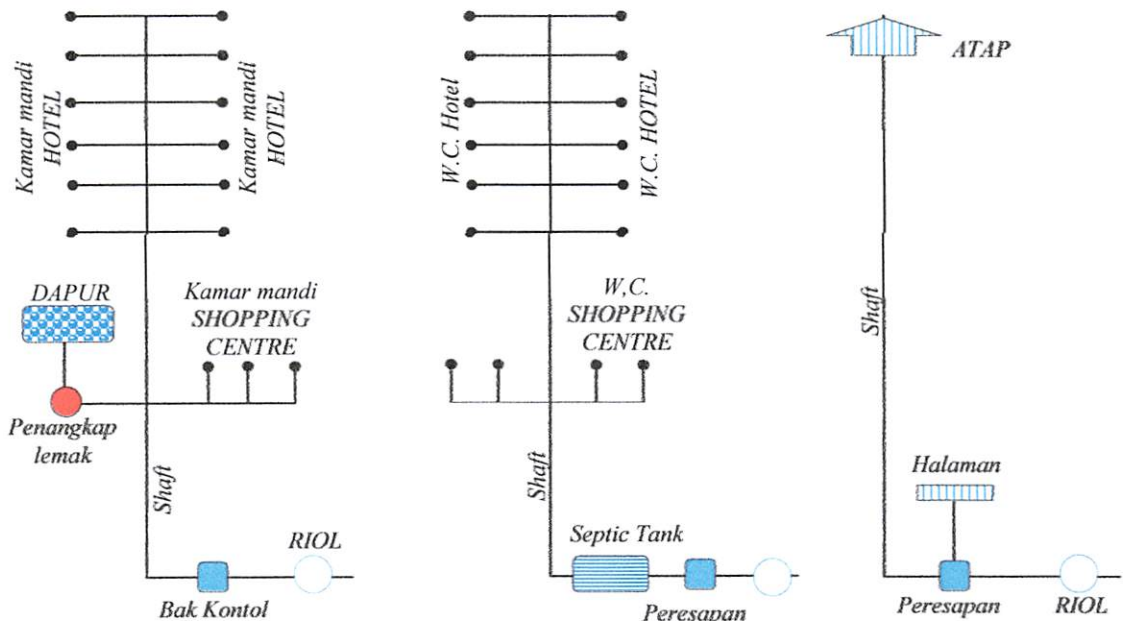


Diagram: 6.2. jaringan air Kotor



### 3. Sistem Pembuangan Sampah

Buangan sampah pada bangunan ini, terdiri dari sampah kering dan sampah basah. Maka diperlukan tempat khusus yang berupa boks-boks pembuangan yang terletak ditempat servis dan disetiap lantai, sedangkan untuk boks penampungan dibagian paling bawah (*basement*) berupa ruang yang dilengkapi dengan kereta-kereta bak sampah.

Jadi sistem pembuangan sampah dibuang melalui shaft sampah menuju tempat penampungan paling bawah kemudian diangkut oleh kendaraan sampah dan dan dibuang ke TPA (*Tempat Pembuangan Akhir*). Adapun beberapa fasilitas-fasilitas yang harus dilengkapi pada shaf sampah yaitu.

- \* Kran air untuk pembersihan
- \* Lampu sebagai penerangan dan
- \* Alat pendingin untuk bak sampah basah

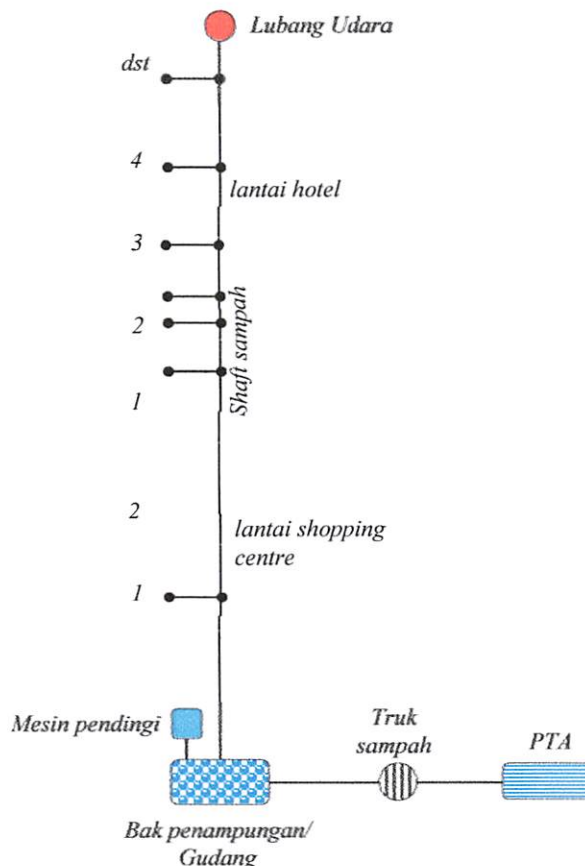


Diagram: 6.3. Sistem Pembuangan Sampah

#### 4. Sistem Energi Listrik

Sistem distribusi energi listrik bersal dari PLTN maupun Generator Set (Genset). Yaitu daya listrik yang diperlukan untuk penerangan dan daya listrik untuk perlengkapan/peralatan bangunan (pemanas air, lemari es, mesin lift, pompa air dan lain-lain).

Daya listrik dari PLTN dipasok ke dalam bangunan yang disalurkan melalui kabel bawah tanah. Untuk distribusi dalam bangunan dapat dilakukan dengan:

- \* Diletakkan pada ruang di plafon
- \* Diletakkan pada pelat lantai.
- \* Diletakkan pada rak kabel.

Jadi sumber energi listrik pada bangunan ini menggunakan daya listrik dari PLTN dan Generator Set, untuk generator set digunakan Jika aliran listrik PLN terhenti, Genset diletakkan dalam ruangan yang kedap suara, agar suara yang ditimbulkan oleh mesin diesel tidak mengganggu aktivitas dalam bangunan. Sedangkan dalm bangunan/ruang-ruang diletakkan pada ruang di plafon.

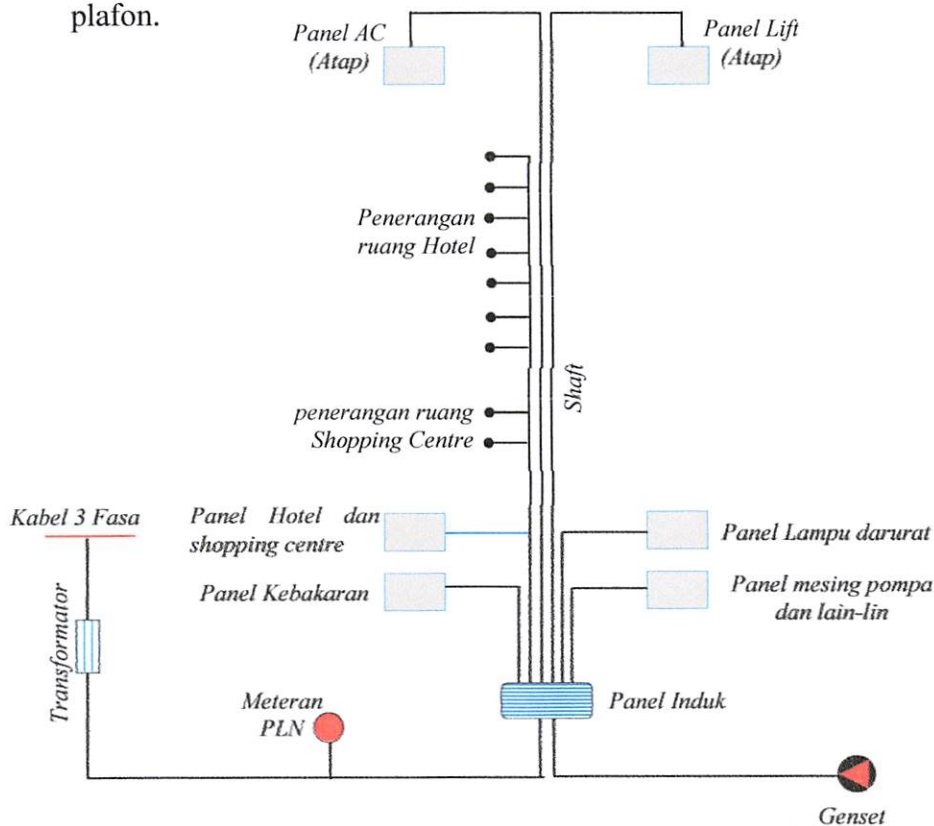


Diagram: 6.4. Sitem Energi Listrik



## B. Sistem Perlindungan Bangunan

Sistem pengamanan bertujuan melindungi atau mencegah bangunan terhadap bahaya kebakaran (*fire Safety*) dan penangkal petir

### 1. Sistem Pencegahan Kebakaran

Untuk menghindari terjadinya kebakaran pada suatu bangunan, diperlukan suatu cara/sistem pencegahan kebakaran. Karena kebakaran dapat menimbulkan kerugian berupa korban manusia. Sehingga diperlukan sistem untuk mengatasi kebakaran seperti:

- \* Sistem deteksi awal kebakaran, yaitu :
  - o Alat deteksi asap (*Smoke Detector*)
  - o Alat deteksi nyala api (*Flame Detector*)
- \* Penanggulangan pada saat kebakaran dapat dilakukan dengan cara
  - o *Sprinkler* : Untuk memadamkan api sedini mungkin secara otomatis. Setiap sprinkler melayani area seluas 10-25 m<sup>2</sup>
  - o *Fire hydrant* : Merupakan suatu sistem pipa air bertekanan tinggi atau tangki di bagian atas. Pada tiap lantai sistem ini mempunyai penghubung yang dapat disambungkan dengan selang-selang hydrant di sampingnya.
  - o *Fire extinguisher*
  - o *Tangga darurat*

Jadi sistem pencegahan kebakaran nantinya pada perancangan dapat dibuat diagram sebagai berikut:

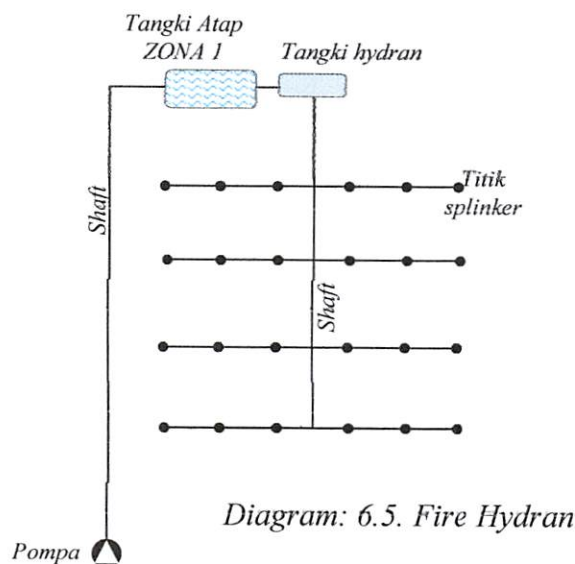


Diagram: 6.5. Fire Hydran



## 2. Sistem Penangkal Petir

Untuk penganan bangunan gedung bertingkat minimum 2 lantai perlu dilakukan pemasangan pengkal petir pada puncak bangunan untuk mengatasi bahaya sambaran petir. Adapun pembagian sistem instasi penangkal petir yaitu:

- \* Sistem *Konvensional/Franklin*

Batang yang runcing dari bahan *Copper split* dipasang paling atas dan dihubungkan dengan batang tembaga menuju elektroda yang ditanahkan. Sistem ini cukup praktis dan biayanya murah, tetapi jangkauannya terbatas

- \* Sistem Sangkar *Faraday*

Hampir sama dengan sistem *Franklin*, tetapi dapat dibuat memanjang sehingga jangkauannya laus. Biayanya sedikit mahal dan agak mengganggu keindahan bangunan

- \* Sistem Radio Aktif/*Sistem Thomas*

Sistem ini baik sekali untuk bangunan tinggi dan besar. Pemasam sistem ini merupakan sistem payun dengan bentangan perlindungan cukup besar sehingga dalam satu bangunan cukup menggunakan satu tempat penangkal petir

Jadi sistem penangkal petir yang digunakan pada perancangan yaitu sistem sangkar Faraday. Karena dengan prinsip kerja tiang yang dipasang di puncak atap dan dihubungkan dengan kawat menuju ground.

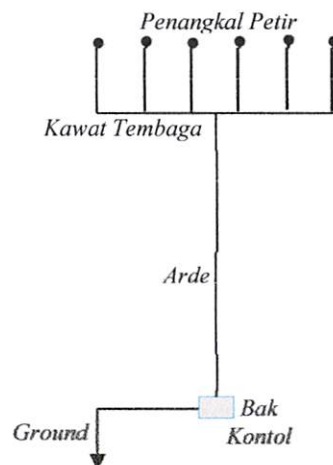


Diagram: 6.6. Sistem Penagkal Petir



### C. Sistem Transportasi Vertikal

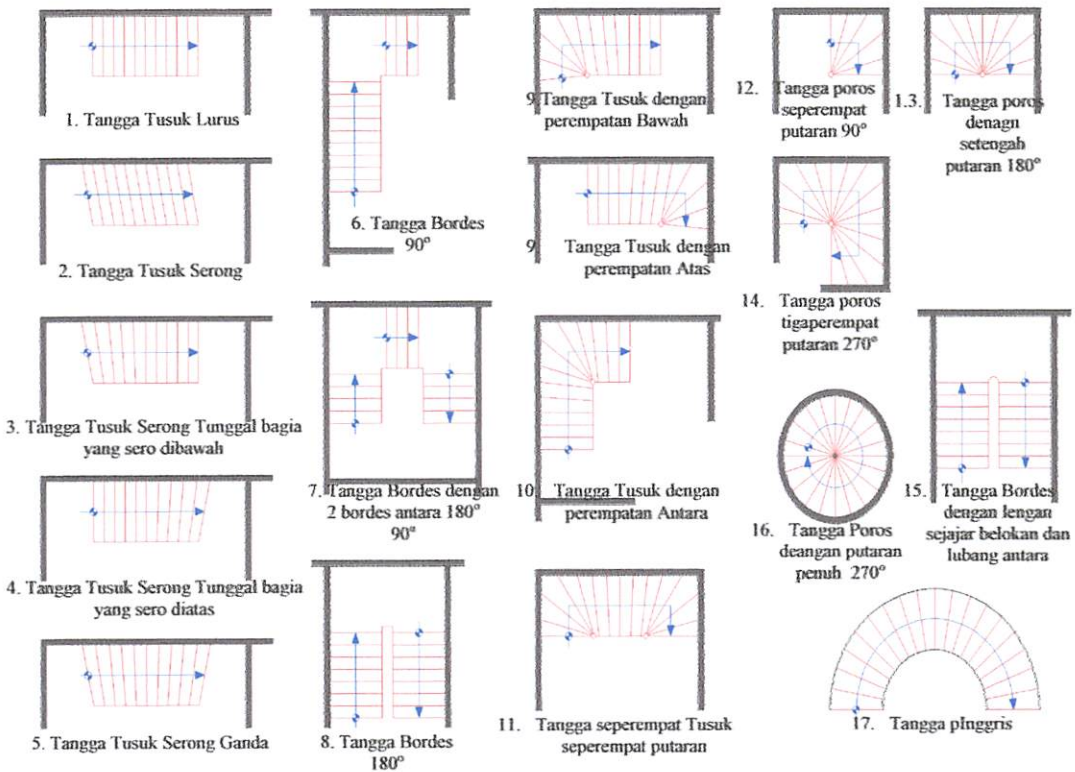
Adapun sistem pengangkutan vertikal yang digunakan pada bangunan ini, yaitu alat angkut orang atau barang dari lantai bawah kelantai di atasnya

#### 1. Tangga

Berbagai tingkat dalam sebuah bangunan pada umumnya dihubungkan satu sama lain dengan bantuan tangga. Karena tangga berfungsi sebagai penghubung pada bangunan bertingkat maka, disyaratkan tangga harus memperhatikan hal-hal seperti:

- \* Mudah dicapai dari atas atau dari bawah
- \* Harus terang
- \* Mudah dilewati (lebar cukup, injakan dan pijakan sesuai dengan langkah manusia)

Adapun bahan-bahan yang sering digunakan dalam pembuatan tangga yaitu bahan alam dan bahan buatan sesuai dengan bentuk tangga. Berikut adalah berbagai bentuk/tipe tangga:

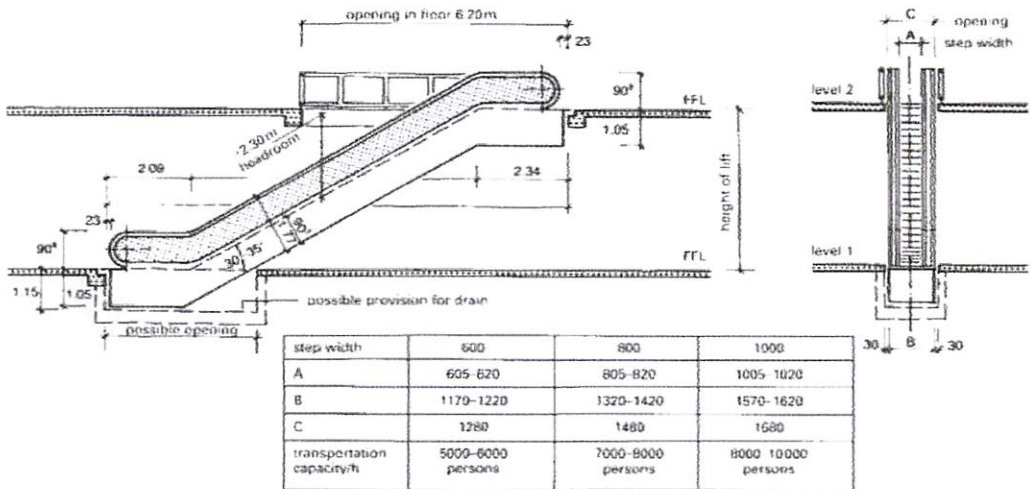


Gambar: 6.16. Tipe Tangga

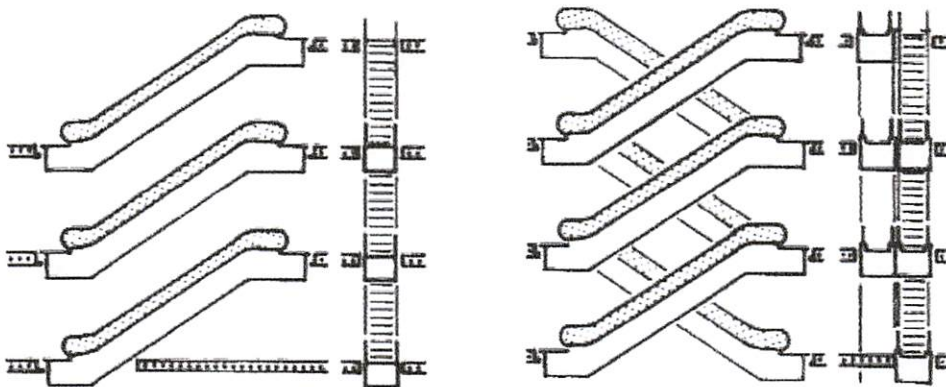
## 2. Eskalator

Skalator adalah suatu alat pengangkutan orang dri lantai bawah ke arah miring menuju lantai di atasnya. Dengan pemasangan sudut kemiringan  $>10^{\circ} - 35^{\circ}$ . panjang skalator disesuaikan dengan kebutuhan, sedangkan lebar escalator untuk satu orang lebih kurang 60 cm dan untuk dua orang lebih kurang 100-120 cm.

Eskalator menggunakan alat/mesin untuk memutar tiap anak tangga maju/mundur. Oleh karena itu, bagian struktur harus diingatkan sehingga tidak terjadi kesalahan perancangan. Penusunan dan pemasangan dapat dibuat sejajar, beraturan atau bersilangan



Gambar 6.17. Penyusunan Beraturan



Gambar: 6.18. Penyusunan Beraturan

### 3. Lift/Elevator

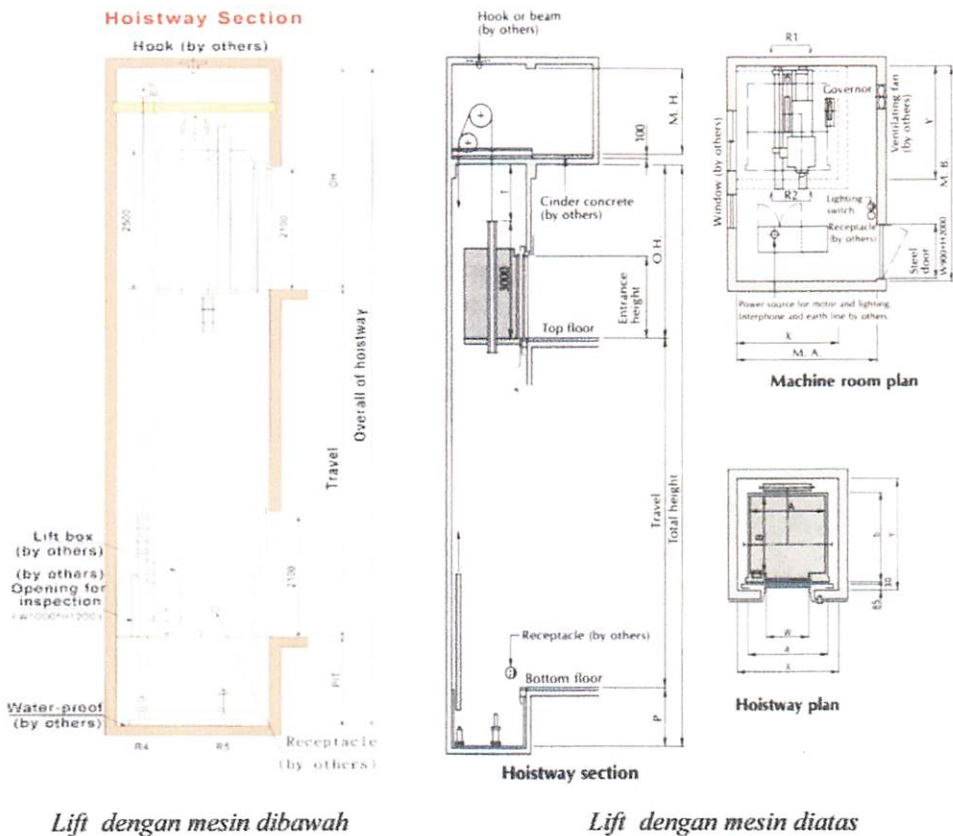
Elevator sering disebut lift adalah kereta alat angkut untuk mengangkut orang atau barang dalam suatu bangunan yang tinggi. Pemasangan lift umumnya dapat dipasang pada bangunan yang tingginya lebih dari 4 lantai.

Lift dapat dibagi menurut fungsinya yaitu:

- \* Lift penumpang (*passanger elevator*)
- \* Lift barang (*fright elevator*)
- \* Lift makanan atau uang (*dumb waiters*)
- \* Lift kebakarang atau barang

Untuk menentukan criteria perancangan lift perlu diperhatikan; tata letak lift, tipe dan fungsi bangunan, banyaknya lantai, luas tiap lanti, dan intervalnya. selain perlu diperhatikan juga sistem penggerak atau penempatan mesin penggerak (lift dengan mesin diatas atau dibawah).

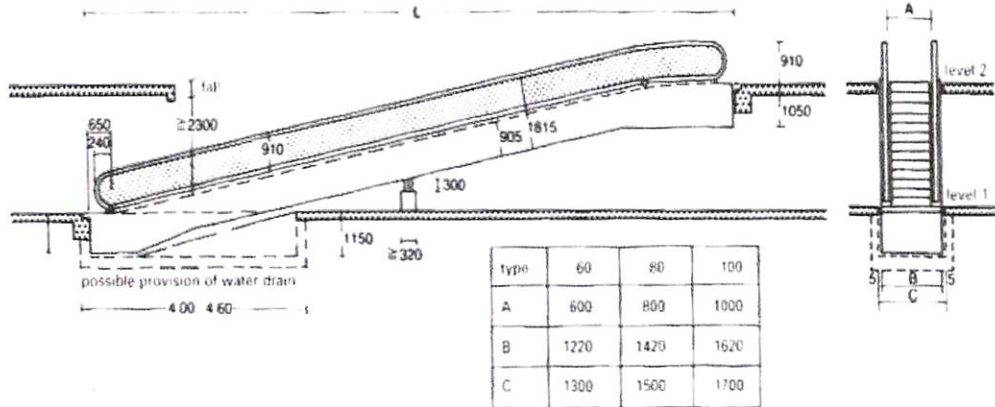
Berikut adalah contoh penempatan mesin lift:



Gambar: 6.19. Penempatan ruang lift mesin

#### 4. Ramps/Konveyor

Konveyor adalah suatu alat angkut untuk orang atau barang dalam arah mendatar/horizontal. Jarak jangkauan alat ini tergantung dari kebutuhan dengan lebar untuk dua orang. Cara pemasanga dalam keadaan datar atau miring degan kemiringan  $<10^\circ$



Gambar: 6.20. Ramp/konveyor

#### D. Sistem Kenyamanan.

Untuk mencapai kenyamanan dalam bangunan, maka diperlukan usaha untuk mendapatkan udara segar dari aliran udara alam atau sering disebut Penghawaan Alami (*Ventilasi Alami*) dan aliran udara buatan (*Ventilasi Buatan*).

##### 1. Penghawaan Alami

Untuk menciptakan kenyamanan dan kesejukan dalam ruangan, diperlukan penataan ruang dengan penataan lubang anging yang berseberangan dan bukaan dibagian atas supaya perjalanan angin menjadi lancar.

Berikut adalah cara yang nantinya digunakan pada perancangan terutama pada Hotel yaitu:

- Memberikan bukaan pada daerah-daerah yang diinginkan
- Memberikan ventilasi yang sifatnya bersilangan (*cross ventilation*)



## 2. Penghawaan Buatan

Penghawaan buatan atau sering disebut pengkodisian udara (*air conditioner*) yaitu penghawaan yang melibatkan peralatan mekanik untuk menciptakan pengkodisian udara dalam ruangan baik menurungka suhu dan dan juga menaikkan suhu.

Sistem penyegaran udara yang digunakan pada hotel dan Shopping Center yaitu sistem saluran Udara Sentral (*Central AC*)

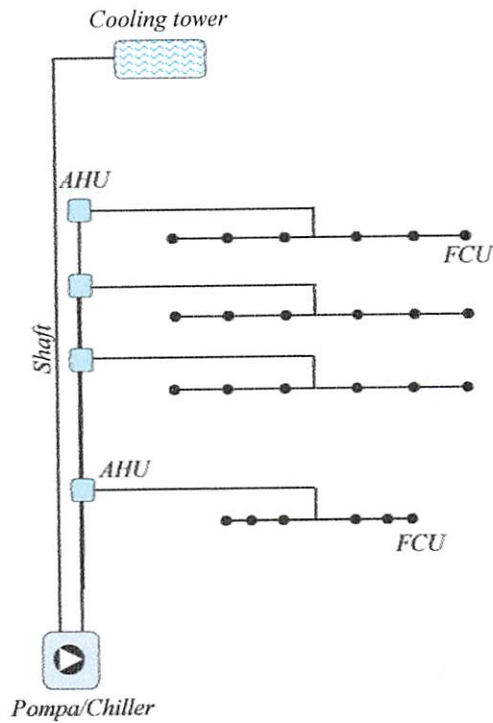
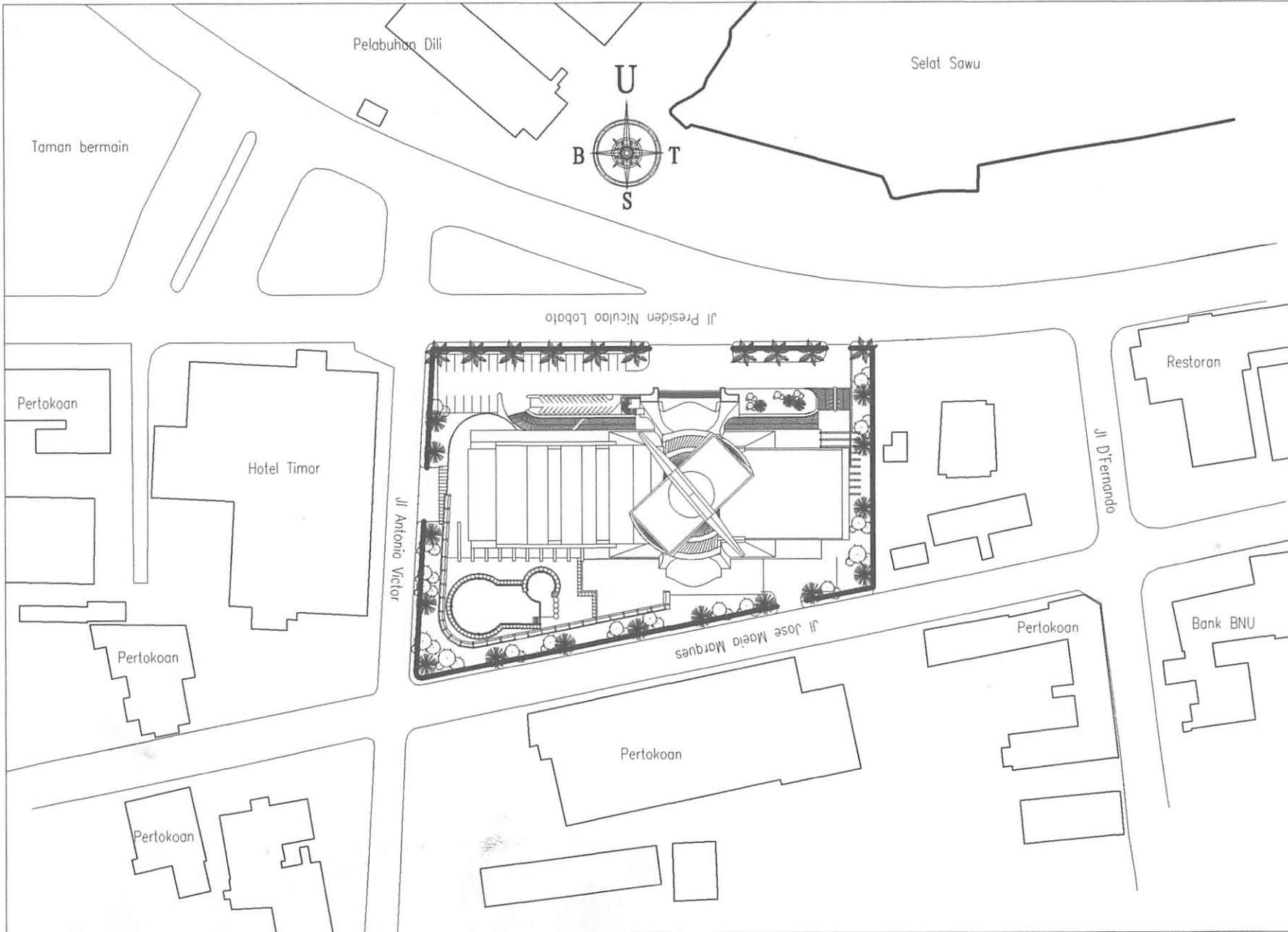


Diagram: 6.7. Sistem AC Sentral



## DAFTAR PUSAKA

- Cuypers, J.C.M.M., Rosendal, J.P., Jansen Van. 1999. *Membangun, Ilmu Bangunan* 3. Jakarta, Penerbit Erlangga.
- Direcção Nacional de Estatística, 2008. *Timor-Leste in Figures*, Edisi 2009.
- Ikhwanuddin, 2005. *Mengali Pemikiran Posmodernisme dalam Arsitektur*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Marlina. Endy, 2008 *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*, Yogyakarta: PT Andy Offset
- Noverina, 1997. *Skripsi Jurusan Manajemen*, Fakultas Ekonomi. Universitas Kristen Petra.
- Purba, Hartono. 2000, *Struktur Dan Konstruksi Bangunan Tinggi*, Jakarta: Penerbit Djambata
- Tangoro, D. 2010. *Utilitas Bangunan*. Jarkarta: Universitas Indonesia Press
- Vera. 2010. *Skripsi Fakultas Tekni Arsitektur*. Universitas Sumatera Utara.
- <http://www.icsc.org/srch/lib/SCDefinitions.php>
- <http://www.estatal.gov.tl/Tetun/munisipiu/dili.html>



**SKRIPSI ARSITEKTUR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
 2014023

JUDUL SKRIPSI:

**HOTEL DAN SHOPPING CENTER  
 DI DILI-TIMOR LESTE  
 DENGAN TEMA ARSITEKTUR  
 POST MODERN**

DIGAMBAR :

NAMA : ESTANISLAU DOS SANTOS  
 NIM : 08.22.902

DOSEN PEMBIMBING :

01	Ir. ADHI WIDYARTHARA, MT
02	Ir. GATOT ADIS, MT

NAMA GAMBAR :

**Lay Outplan**

SKALA GAMBAR :

**1 : 400**

KERTAS HALAMAN

**A2 01**



**SKRIPSI ARSITEKTUR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
 2012002

JUDUL SKRIPSI :

**HOTEL DAN SHOPPING CENTER  
 DI DILI-TIMOR LESTE  
 DENGAN TEMA ARSITEKTUR  
 POST MODERN**

DIGAMBAR :

NAMA : ESTANSLAU DOS SANTOS  
 NIM : 08.22.902

DOSEN PEMBIMBING :

- 01    Ir. ADHI WIDYARTHARA, MT
- 02    Ir. GATOT ADIS, MT

NAMA GAMBAR :

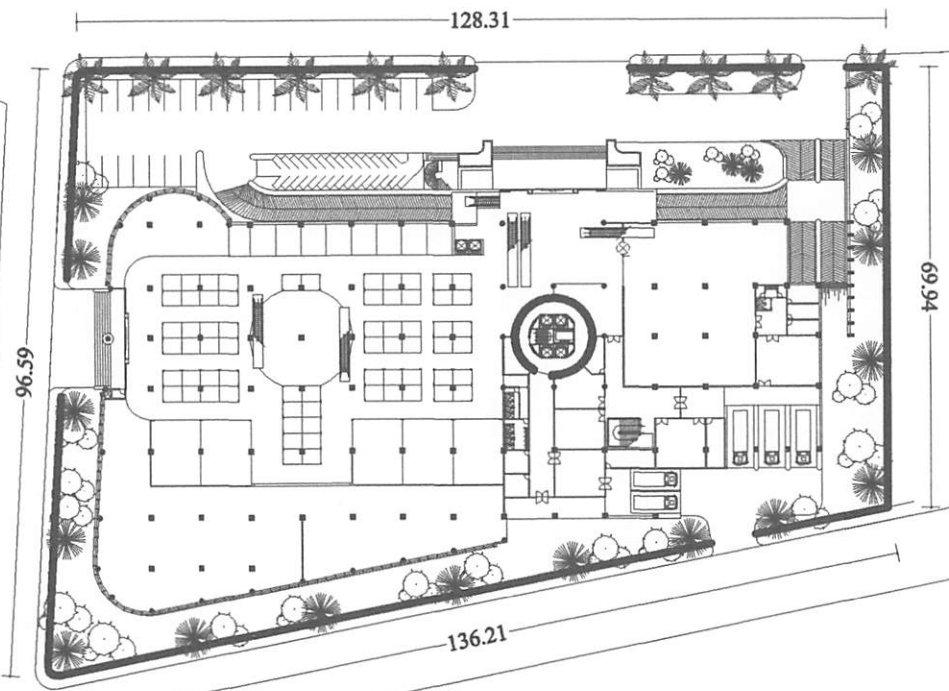
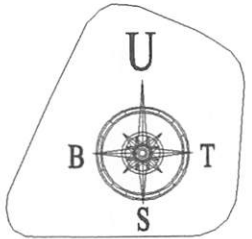
**Lay Outplan**

SKALA GAMBAR :

**1 : 400**

KERTAS    HALAMAN

**A2    02**



**A Lay out Plan**  
 Scale: 1:600





**SKRIPSI ARSITEKTUR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
 201902

JUDUL SKRIPSI:

**HOTEL DAN SHOPPING CENTER  
 DI DILI-TIMOR LESTE  
 DENGAN TEMA ARSITEKTUR  
 POST MODERN**

DIGAMBAR :

NAMA : ESTANISLAU DOS SANTOS  
 NIM : 08.22.902

DOSEN PEMBIMBING :

01	Ir. ADH WIDYAKATHARA, MT
02	Ir. GAYUT ADI S, MT

NAMA GAMBAR :

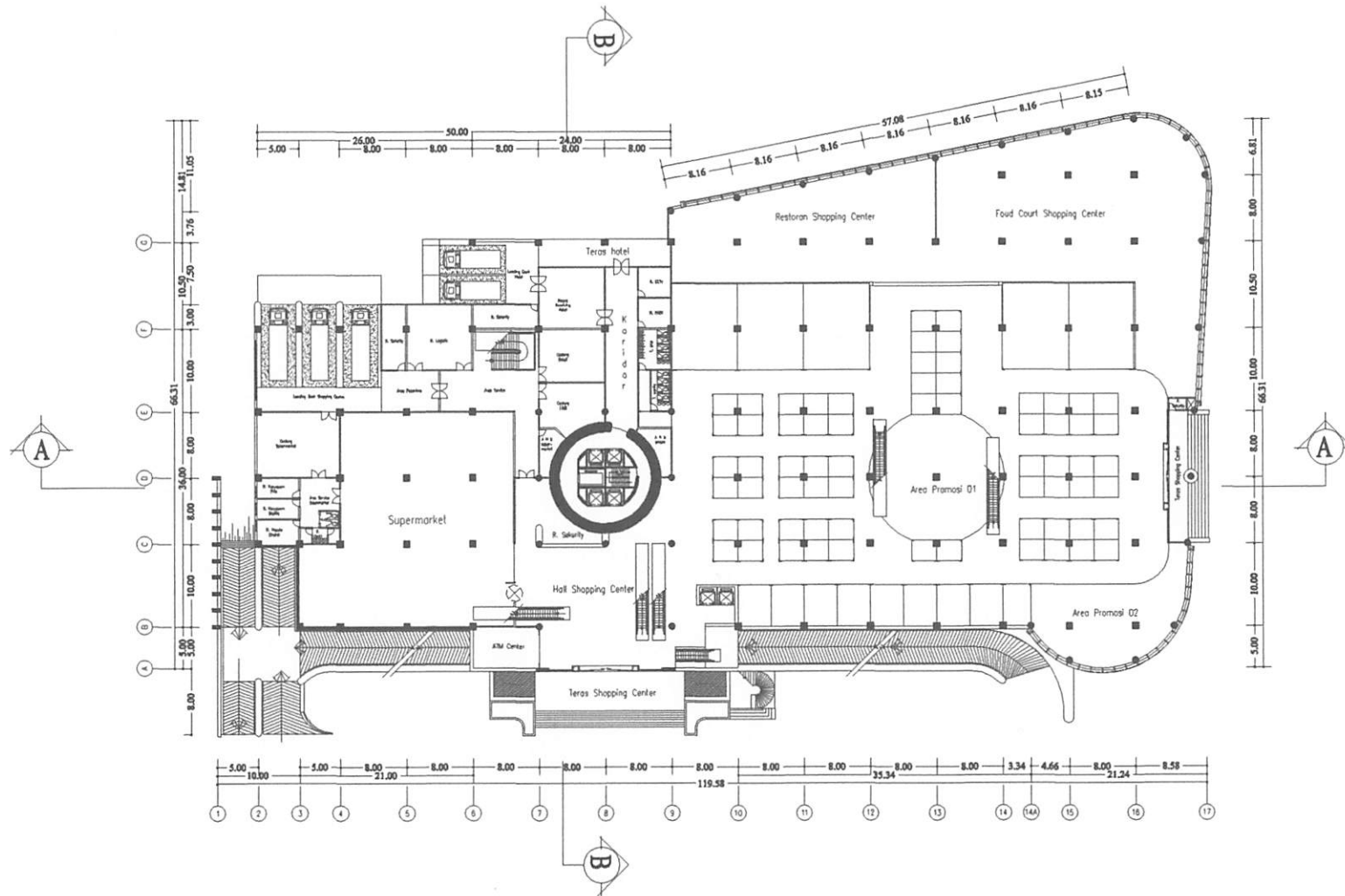
**Denah Lantai  
 1**

SKALA GAMBAR :

**1 : 400**

KERTAS HALAMAN

**A2 03**



**01 Denah Lantai 01**  
 Scale: 1:400



**SKRIPSI ARSITEKTUR**

KEJURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

201202

**JUDUL SKRIPSI :**

**HOTEL DAN SHOPPING CENTER  
DI DILI-TIMOR LESTE  
DENGAN TEMA ARSITEKTUR  
POST MODERN**

**DEGAMBAR :**

**NAMA :** ESTANSLAU DOS SANTOS  
**NIM :** 08.22.902

**DOSEN PEMBIMBING :**

01 **Ir. ADEI WIDYATIRAMA, MT**  
02 **Ir. GATUT ADI, MT**

**NAMA GAMBAR :**

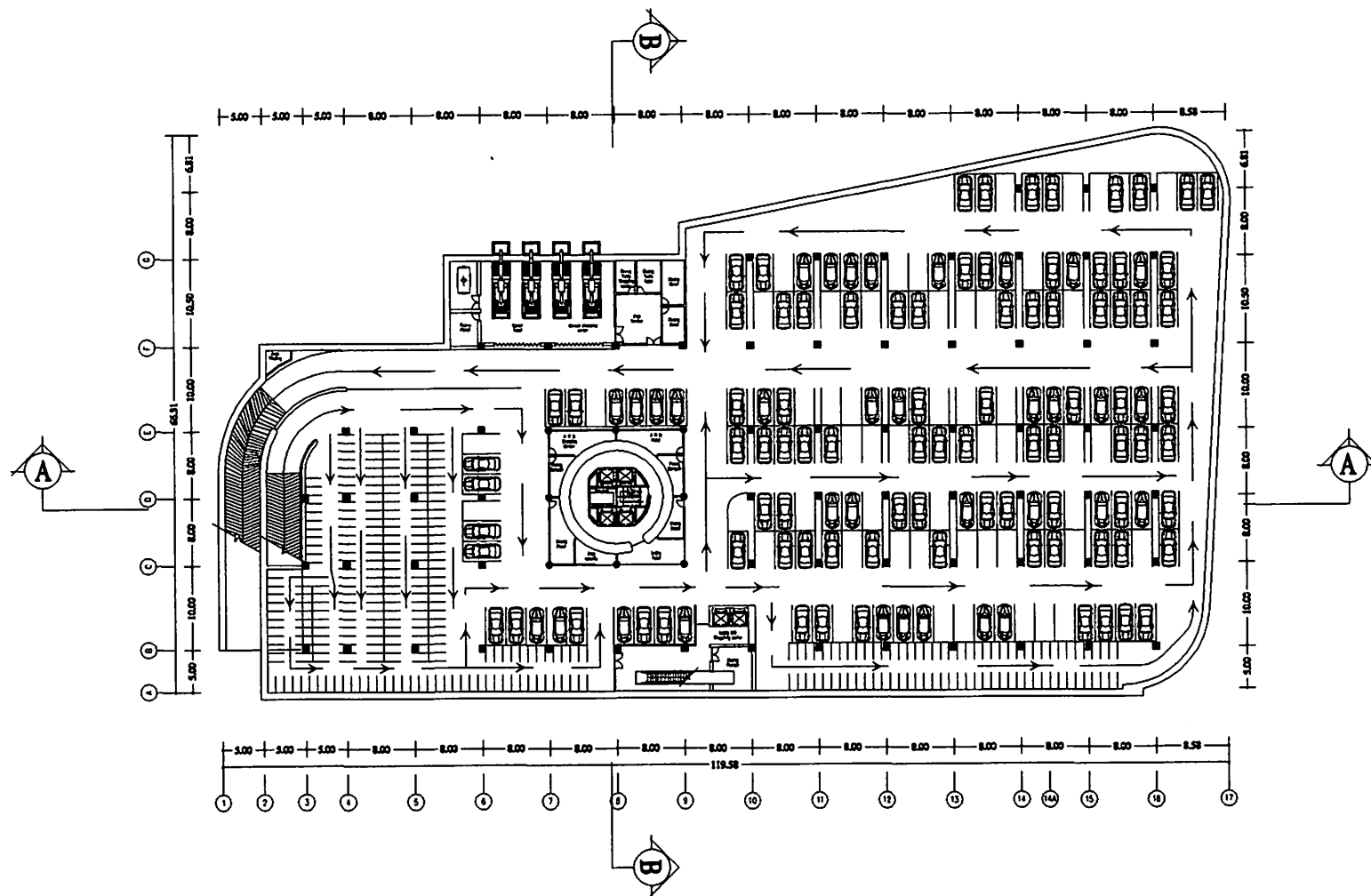
**Denah  
Basement**

**SKALA GAMBAR :**

**1 : 400**

**KERTAS HALAMAN**

**A2 04**



**1A Denah Basement**  
Skala: 1:400



**SKRIPSI ARSITEKTUR**  
JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
 201001

**JUDUL SKRIPSI :**

**HOTEL DAN SHOPPING CENTER  
 DI DILI-TIMOR LESTE  
 DENGAN TEMA ARSITEKTUR  
 POST MODERN**

**DIGAMBAR :**

**NAMA :** ESTANSIAU DOS SANTOS  
**NIM :** 08.22.902

**DOSEN PEMBIMBING :**

- 01 **Ir. ADEI WIDYAKIZANA, MT**
- 02 **Ir. GATUTADIR, MT**

**NAMA GAMBAR :**

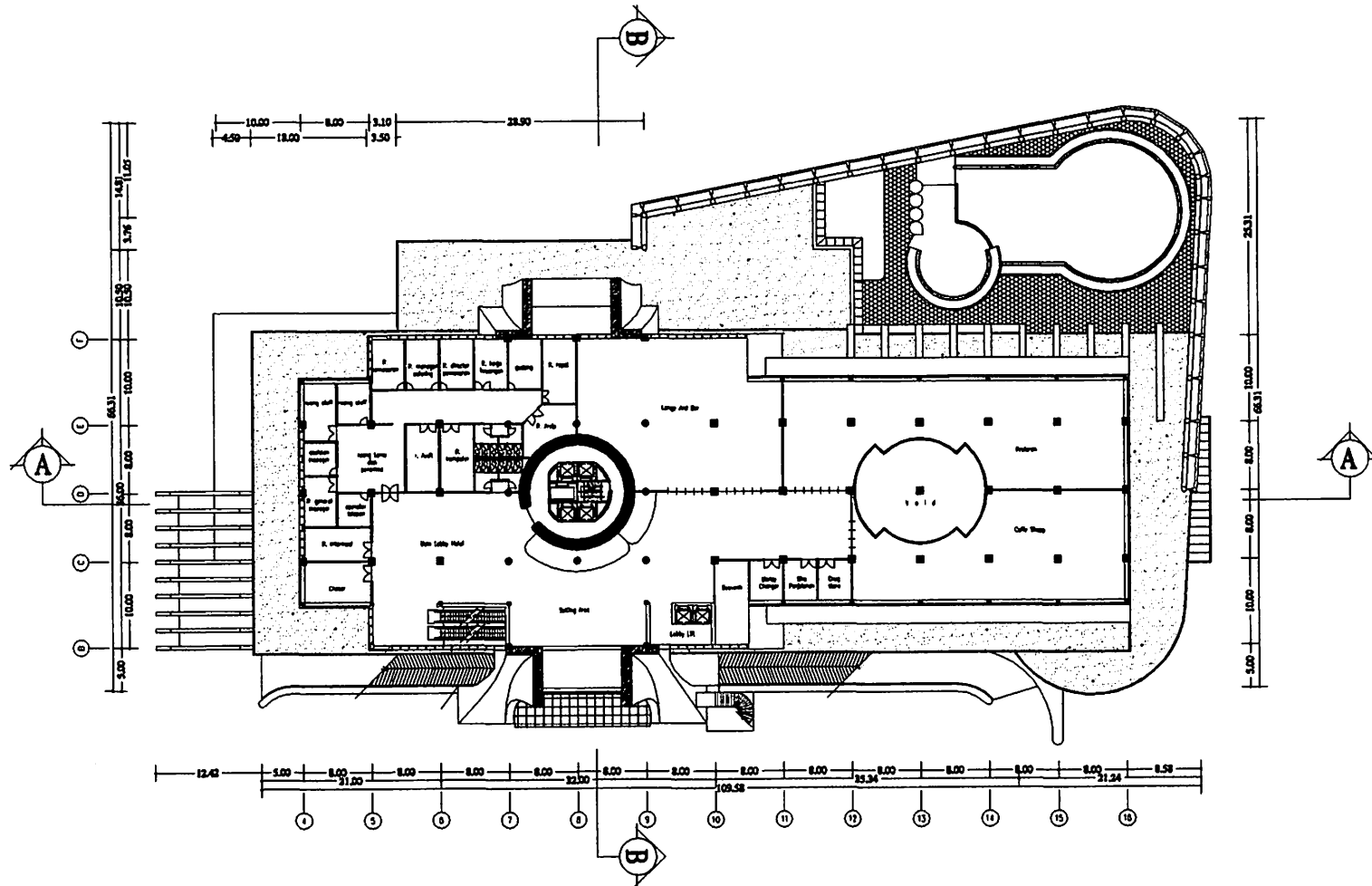
**Denah Lantai  
 3**

**SKALA GAMBAR :**

**1 : 400**

**KERTAS HALAMAN**

**A2 05**



**03 Denah Lanantai 03**  
 Scale: 1:400



**SKRIPSI ARSITEKTUR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
 SURABAYA

JUDUL SKRIPSI:

**HOTEL DAN SHOPPING CENTER  
 DI DILI-TIMOR LESTE  
 DENGAN TEMA ARSITEKTUR  
 POST MODERN**

DIGAMBAR :

NAMA : ESTANISLAU DOS SANTOS  
 NIM : 08.22.902

DOSEN PEMBIMBING :

01 Ir. ADRI WIDYAKHARA, MT  
 02 Ir. GATUT ANI S, MT

NAMA GAMBAR :

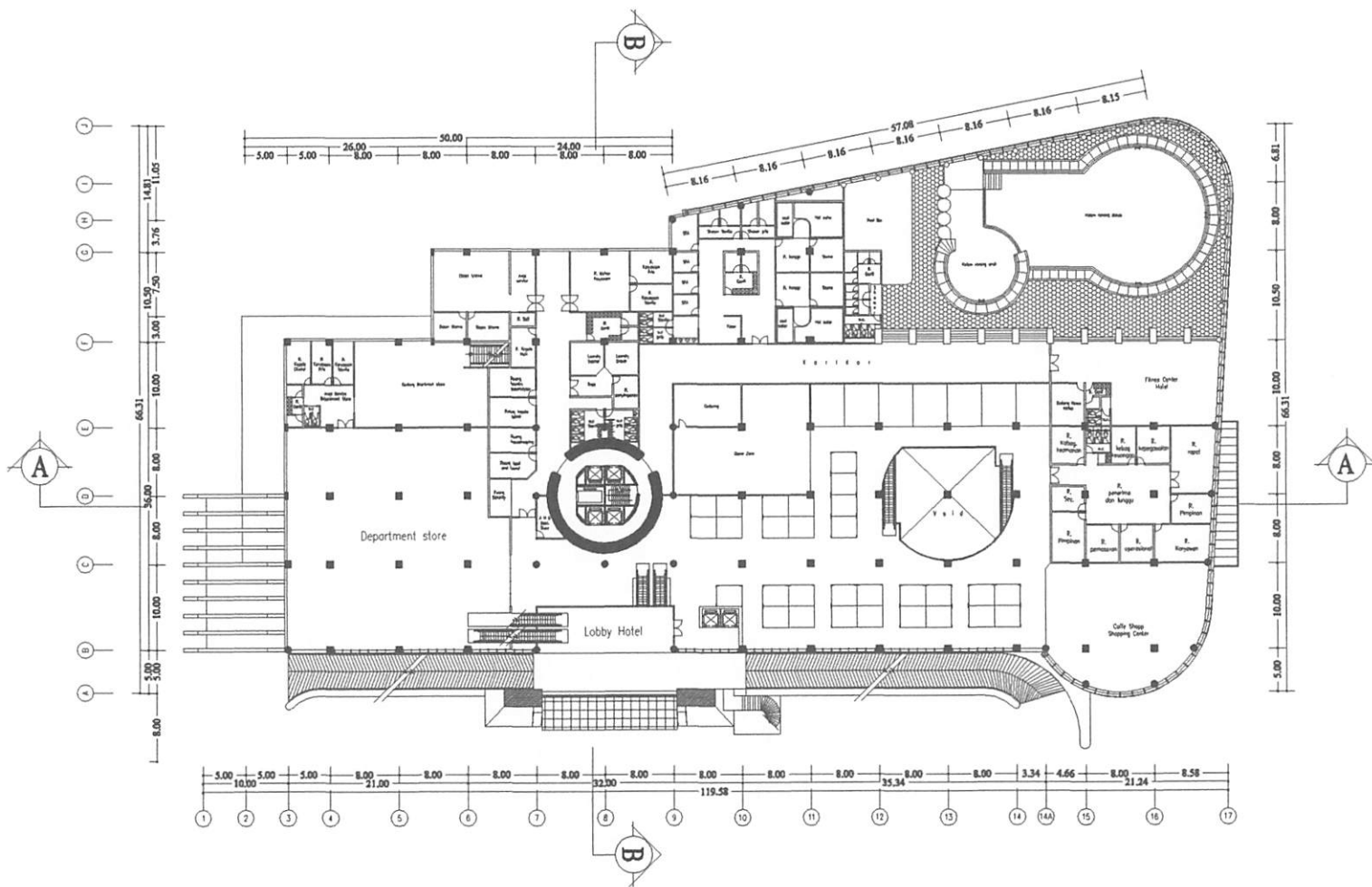
**Denah Lantai  
 2**

SKALA GAMBAR :

**1 : 400**

KERTAS HALAMAN

**A2 06**



**02 Denah Lantai 02**  
 Scale: 1:400



**SKRIPSI ARSITEKTUR**  
 PROGRAM ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
 SURABAYA

JUDUL SKRIPSI :

**HOTEL DAN SHOPPING CENTER  
 DI DILI-TIMOR LESTE  
 DENGAN TEMA ARSITEKTUR  
 POST MODERN**

DEGAMBAR :

NAMA : ESTANISLAU DOS SANTOS  
 NIM : 08.22.902

DOSEN PEMBIMBING :

01 : E. ADE WIDYANTHARA, MT  
 02 : E. GATUT ADI, MT

NAMA GAMBAR :

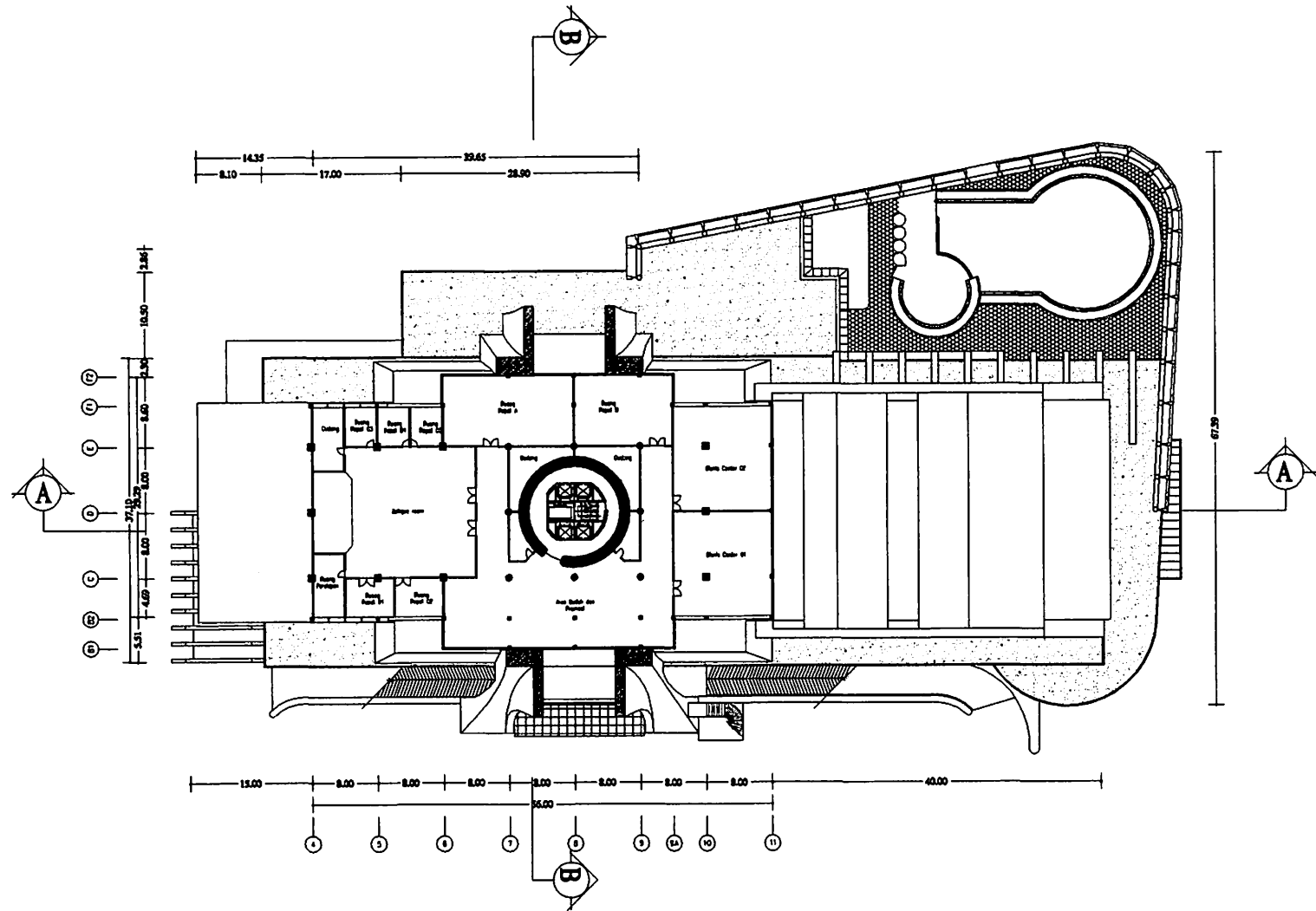
**Denah Lantai  
 4**

SKALA GAMBAR :

**1 : 400**

KERTAS HALAMAN

**A<sub>2</sub> 07**



**04 Denah lantai 04**  
 Skala: 1:400



**SKRIPSI ARSITEKTUR**  
DISUSUN OLEH  
PARKERAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER MALANG  
201000

**JUDUL SKRIPSI:**

**HOTEL DAN SHOPPING CENTER  
DI DELI-TIMOR LESTE  
DENGAN TEMA ARSITEKTUR  
POST MODERN**

**DEGAMBAR :**

**NAMA :** ESTANISLAU DOS SANTOS  
**NIM :** 08.22.902

**DOSEN PEMBIMBING :**

01 **Ir. ADE WIDYAKRANA, MT**  
02 **Ir. GAYUT ANI, MT**

**NAMA GAMBAR :**

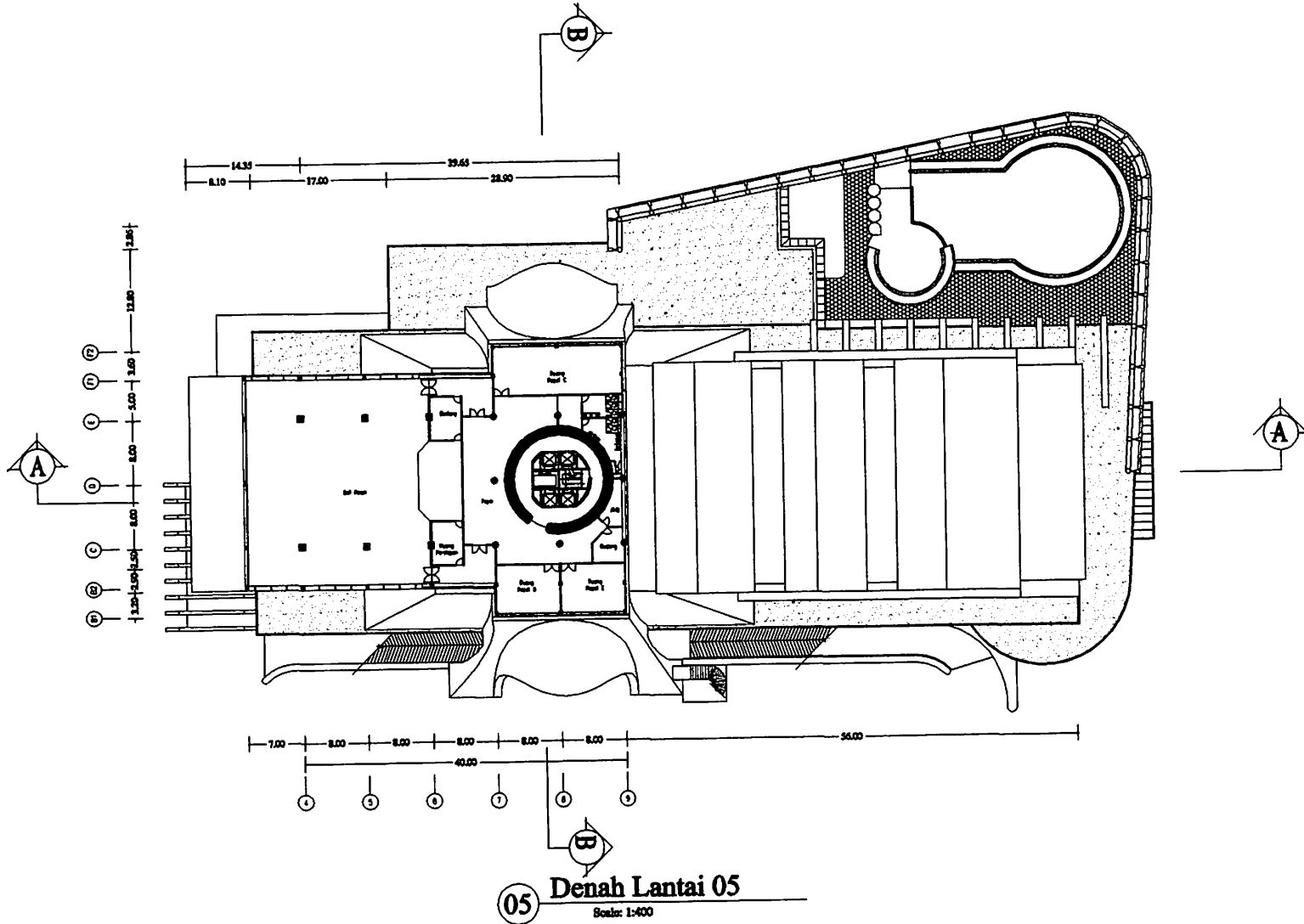
**Denah Lantai  
5**

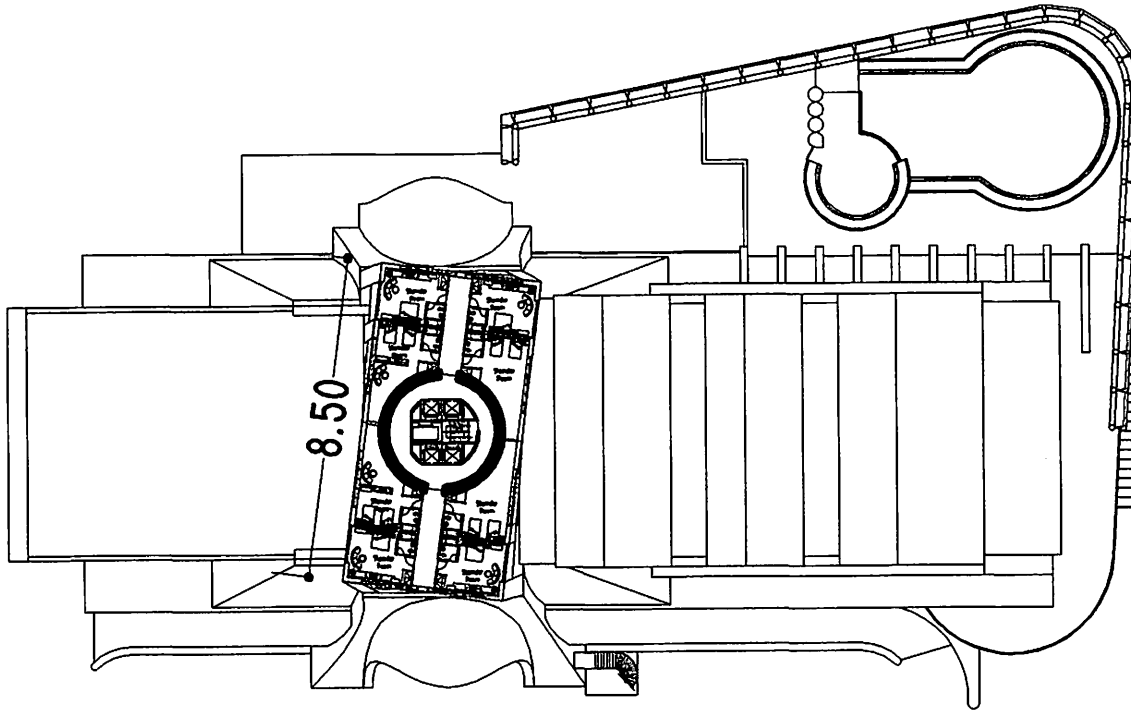
**SKALA GAMBAR :**

**1 : 400**

**KERTAS HALAMAN**

**A2 08**





**07** Denah Lantai 07  
 Scale: 1:400



**SKRIPSI ARSITEKTUR**  
 ARSIPSI ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
 60115

**JUDUL SKRIPSI:**

**HOTEL DAN SHOPPING CENTER  
 DI DILI-TIMOR LESTE  
 DENGAN TEMA ARSITEKTUR  
 POST MODERN**

**DIGAMBAR :**

**NAMA :** ESTANSLAU DOS SANTOS  
**NIM :** 08.22.902

**DOSEN PEMBIMBING :**

- 01 **Ir. ADEH WETARAKAMA, MT**
- 02 **Ir. GATUT ARI, MT**

**NAMA GAMBAR :**

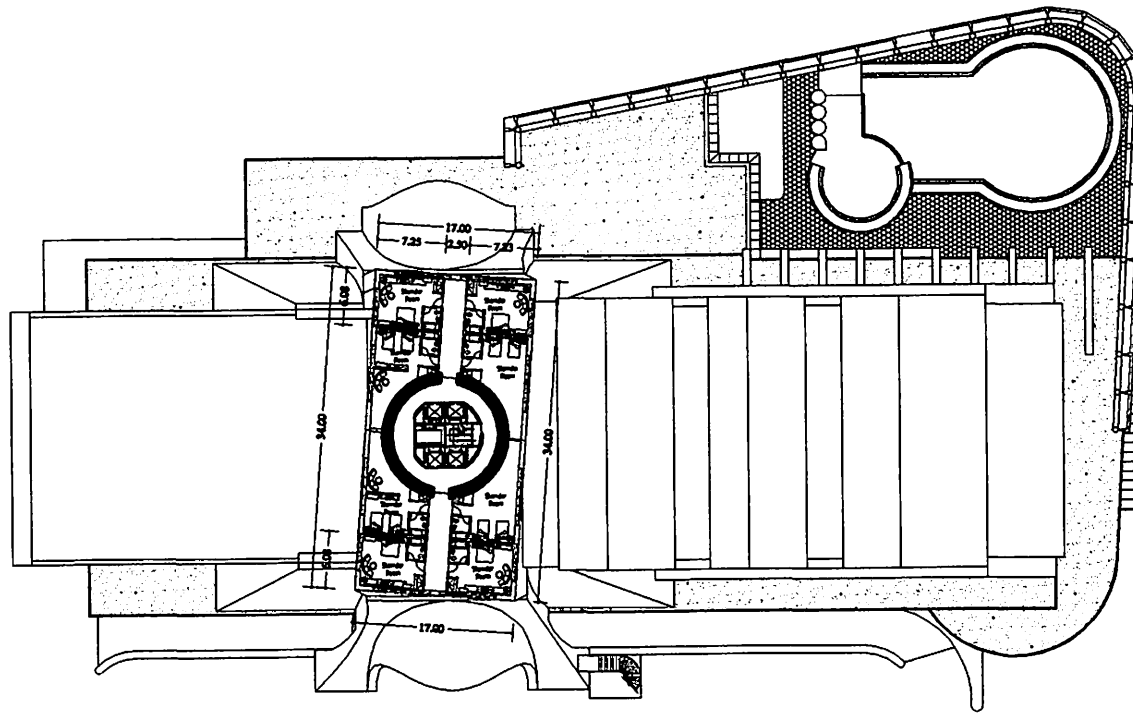
**Denah Lantai  
 7**

**SKALA GAMBAR :**

**1 : 400**

**KERTAS HALAMAN**

**A2 09**



**06** Denah Lantai 06  
 Scale: 1:400



**SKRIPSI ARSITEKTUR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUHNOPEMBER MALANG  
 2020

**JUDUL SKRIPSI :**

**HOTEL DAN SHOPPING CENTER  
 DI DILI-TIMOR LESTE  
 DENGAN TEMA ARSITEKTUR  
 POST MODERN**

**DIGAMBAR :**

**NAMA :** ESTANSLAU DOS SANTOS  
**NIM :** 08.22.902

**DOSEN PEMBIMBING :**

- 01 I. ADE WIDYANEGARA, MT
- 02 I. GAYUT ADE, MT

**NAMA GAMBAR :**

**Denah Lantai  
 6**

**SKALA GAMBAR :**

**1 : 400**

KERTAS	HALAMAN
<b>A2</b>	<b>10</b>





SKRIPSI ARSITEKTUR  
DISUSUN OLEH  
PANGKABEN TIKELI SRI DAN PENGHARLAN  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

11.02.2022

JUDUL SKRIPSI :

HOTEL DAN SHOPPING CENTER  
DI DILI-TIMOR LESTE  
DENGAN TEMA ARSITEKTUR  
POST MODERN

DEGAMBAR :

NAMA : ESTANSLAUDOS SANTOS  
NIM : 08.22.902

DOSEN PEMBIMBING :

01 : Ir. ARIE WIDYAKRAMA, MT  
02 : Ir. GATUT ANIL, MT

NAMA GAMBAR :

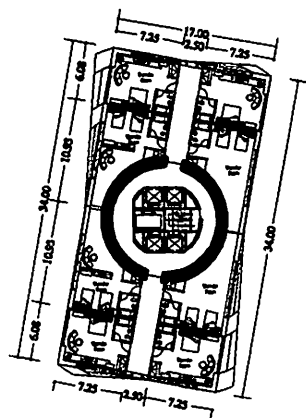
Denah Lantai  
8, 9, 10, 11, 12,  
& 13

SKALA GAMBAR :

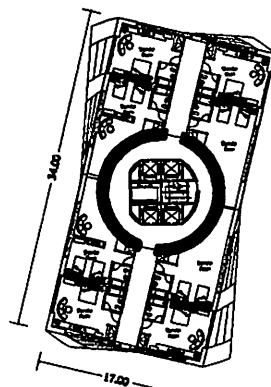
1 : 400

KERTAS HALAMAN

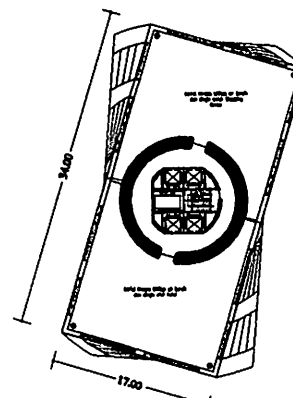
A2 11



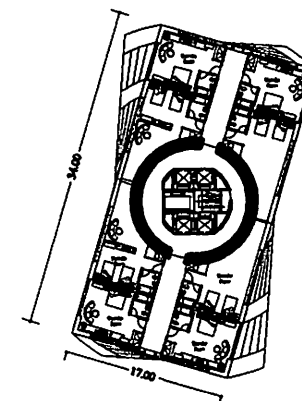
08 Denah Lantai 08



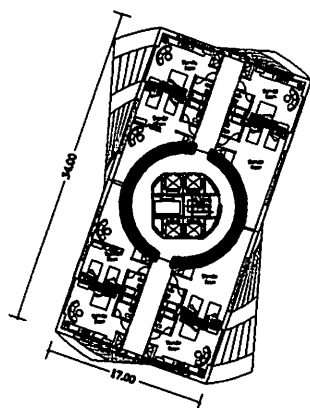
09 Denah Lantai 09



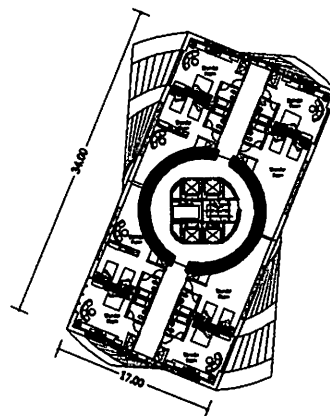
10 Denah Lantai 10 (Utilitas)



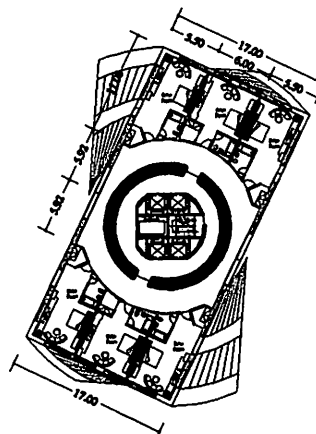
11 Denah Lantai 11



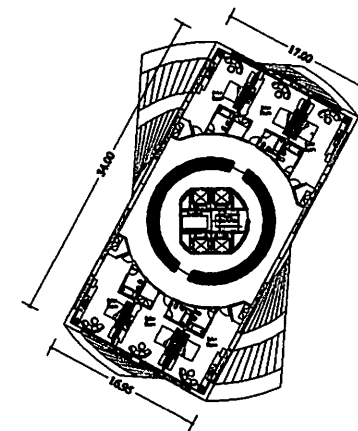
12 Denah Lantai 12



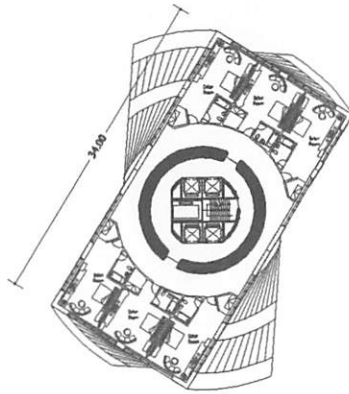
13 Denah Lantai 13



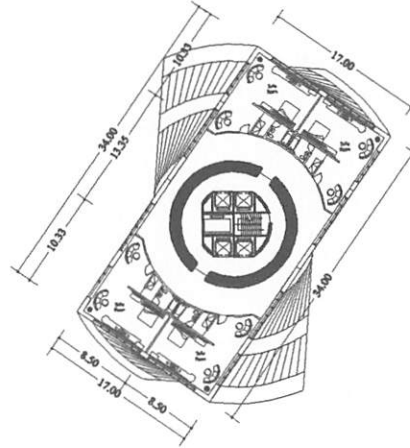
14 Denah Lantai 14



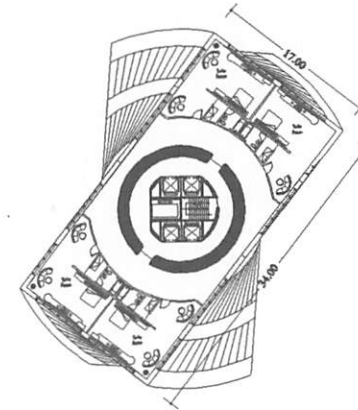
15 Denah Lantai 15



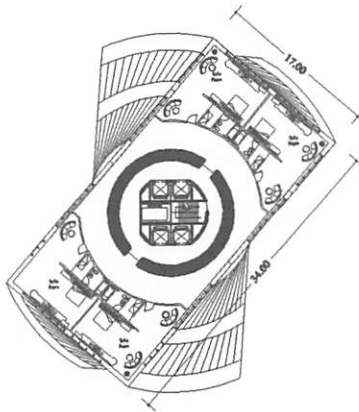
16 Denah Lantai 16  
Skala 1:400



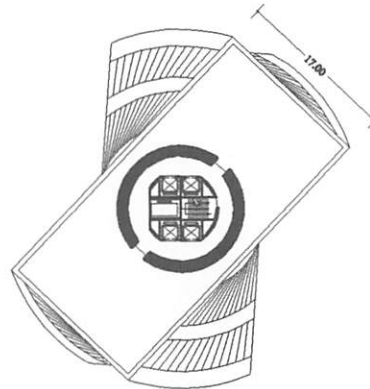
17 Denah Lantai 17  
Skala 1:400



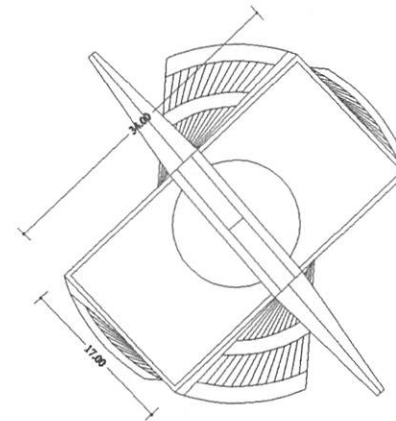
18 Denah Lantai 18  
Skala 1:400



19 Denah Lantai 19  
Skala 1:400



A Atap deck  
Skala 1:400



B Top Roof  
Skala 1:400



SKRIPSI ARSITEKTUR

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

2019021

JUDUL SKRIPSI:

HOTEL DAN SHOPPING CENTER  
DI DILI-TIMOR LESTE  
DENGAN TEMA ARSITEKTUR  
POST MODERN

DIGAMBAR :

NAMA : ESTANISLAU DOS SANTOS  
NIM : 08.22.902

DOSEN PEMBIMBING :

01 : E. ADRI WIDYARTHANA, MT  
02 : E. GATUT ADI S, MT

NAMA GAMBAR :

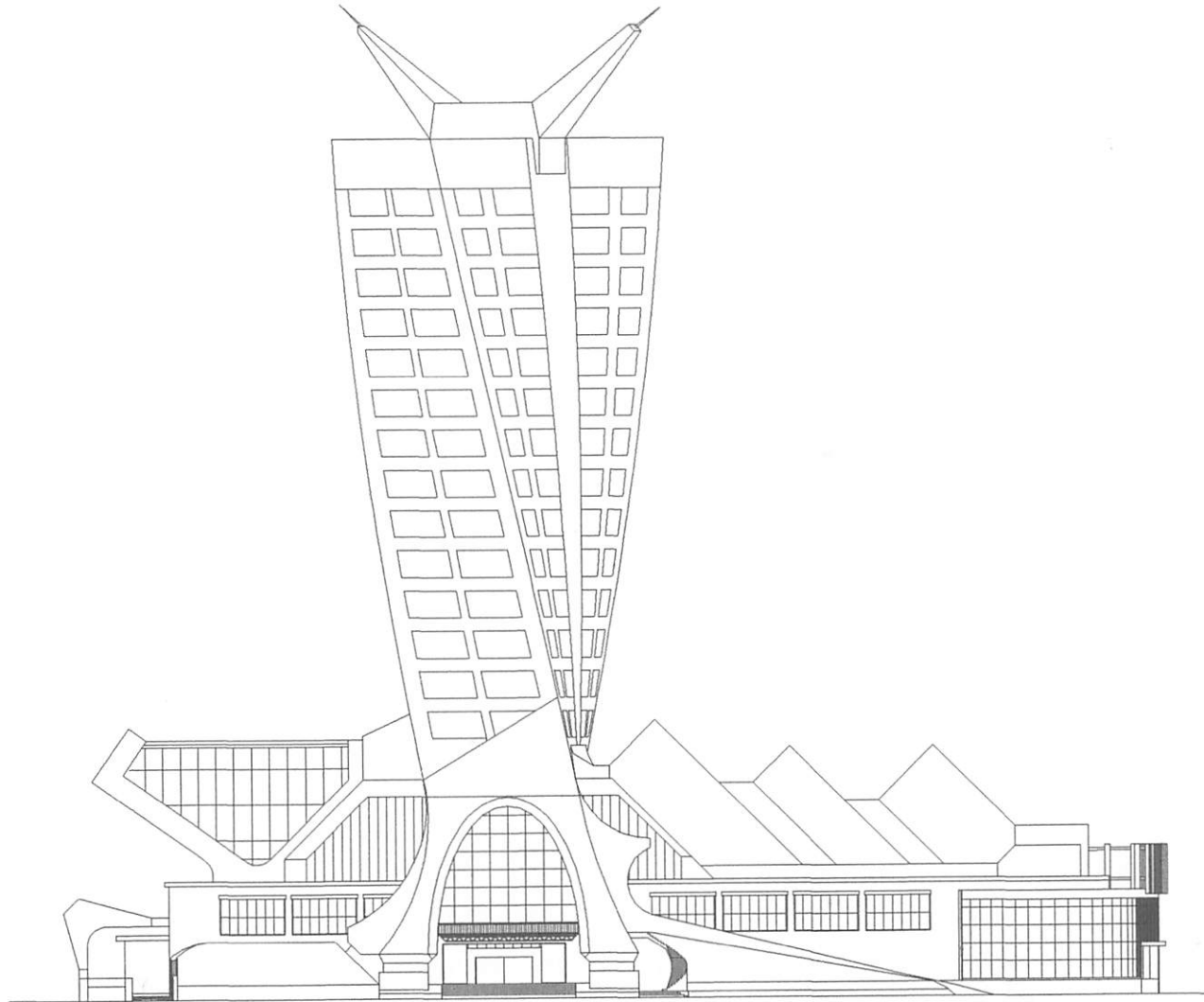
Denah Lantai  
4

SKALA GAMBAR :

1 : 400

KERTAS HALAMAN

A2 12



**A** **Tampak Depan**  
Scale: 1:400



**SKRIPSI ARSITEKTUR**  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
2012021

JUDUL SKRIPSI:

**HOTEL DAN SHOPPING CENTER  
DI DILI-TIMOR LESTE  
DENGAN TEMA ARSITEKTUR  
POST MODERN**

DEGAMBAR :

NAMA : ESTANSLAU DOS SANTOS  
NIM : 08.22.902

DOSEN PEMBIMBING :

01 : Ir. ADEH WIDYARTHARA, MT  
02 : Ir. GATOT ADI S, MT

NAMA GAMBAR :

**Tamak Depan**

SKALA GAMBAR :

**1 : 400**

KERTAS HALAMAN

**A2 13**



SKRIPSI ARSITEKTUR  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FACULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
201902

JUDUL SKRIPSI:

HOTEL DAN SHOPPING CENTER  
DI DILI-TIMOR LESTE  
DENGAN TEMA ARSITEKTUR  
POST MODERN

DIGAMBAR :

NAMA : ESTANISLAU DOS SANTOS  
NIM : 08.22.902

DOSEN PEMBIMBING :

01 I. ADHI WIDYARTHANA, MT  
02 I. GATUT ADIS, MT

NAMA GAMBAR :

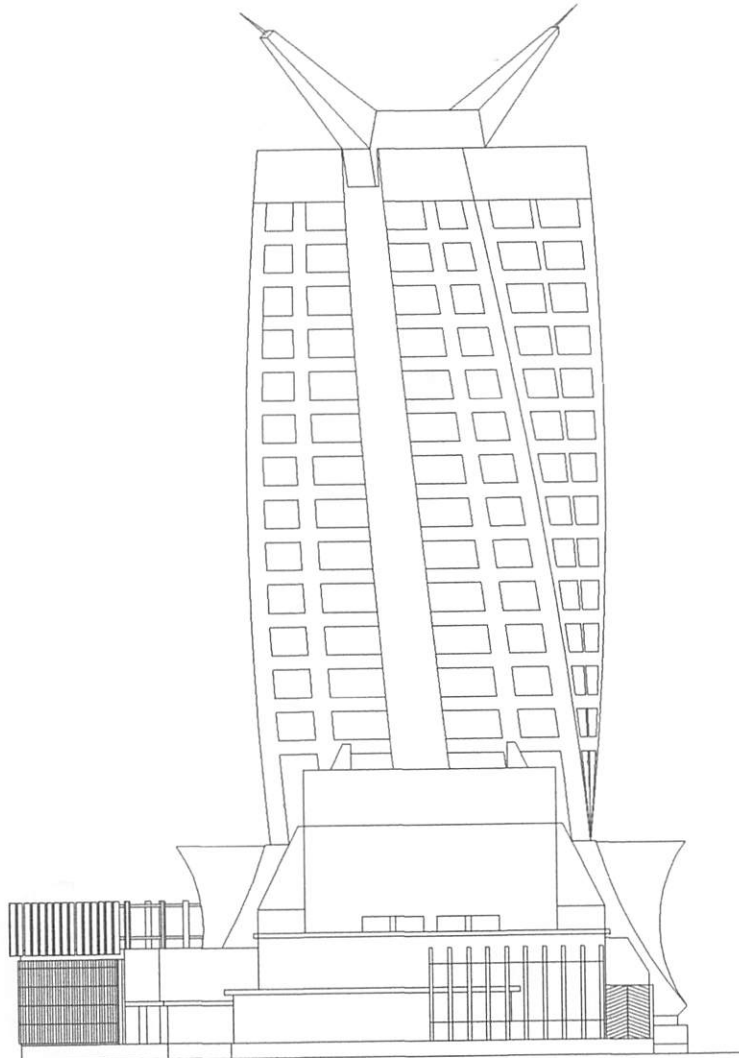
Tampak Kiri  
&  
kanan

SKALA GAMBAR :

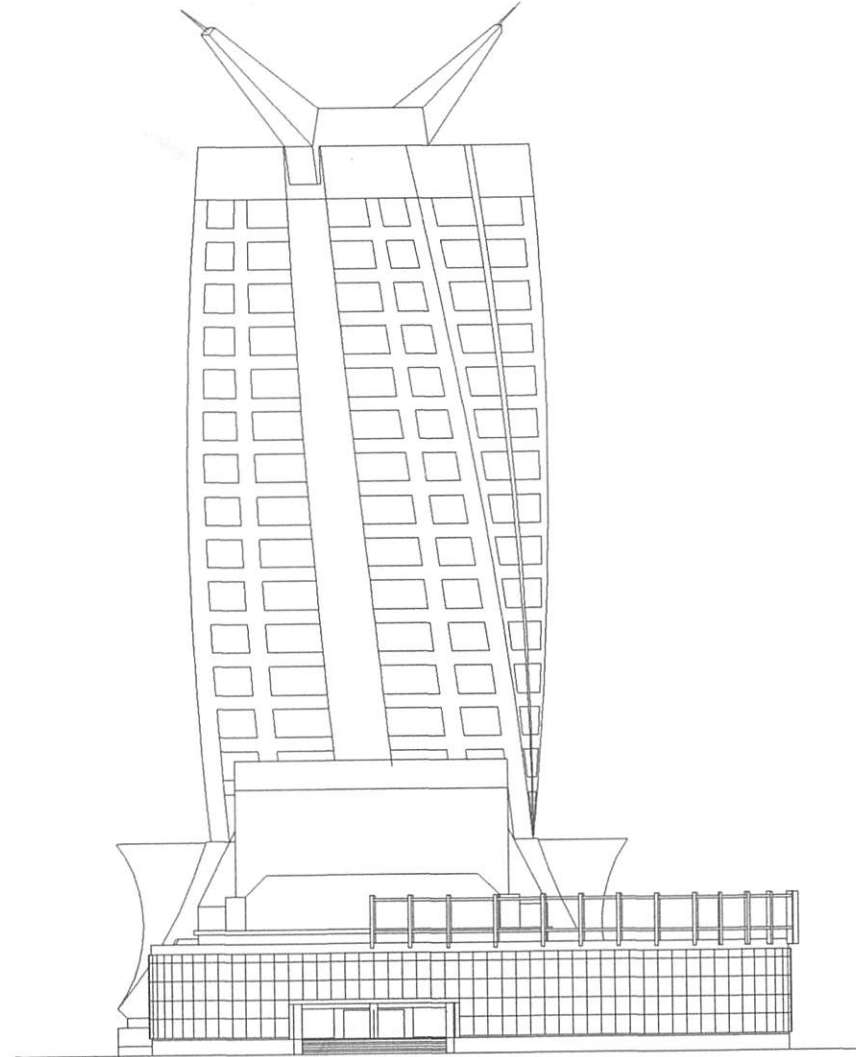
1 : 400

KERTAS HALAMAN

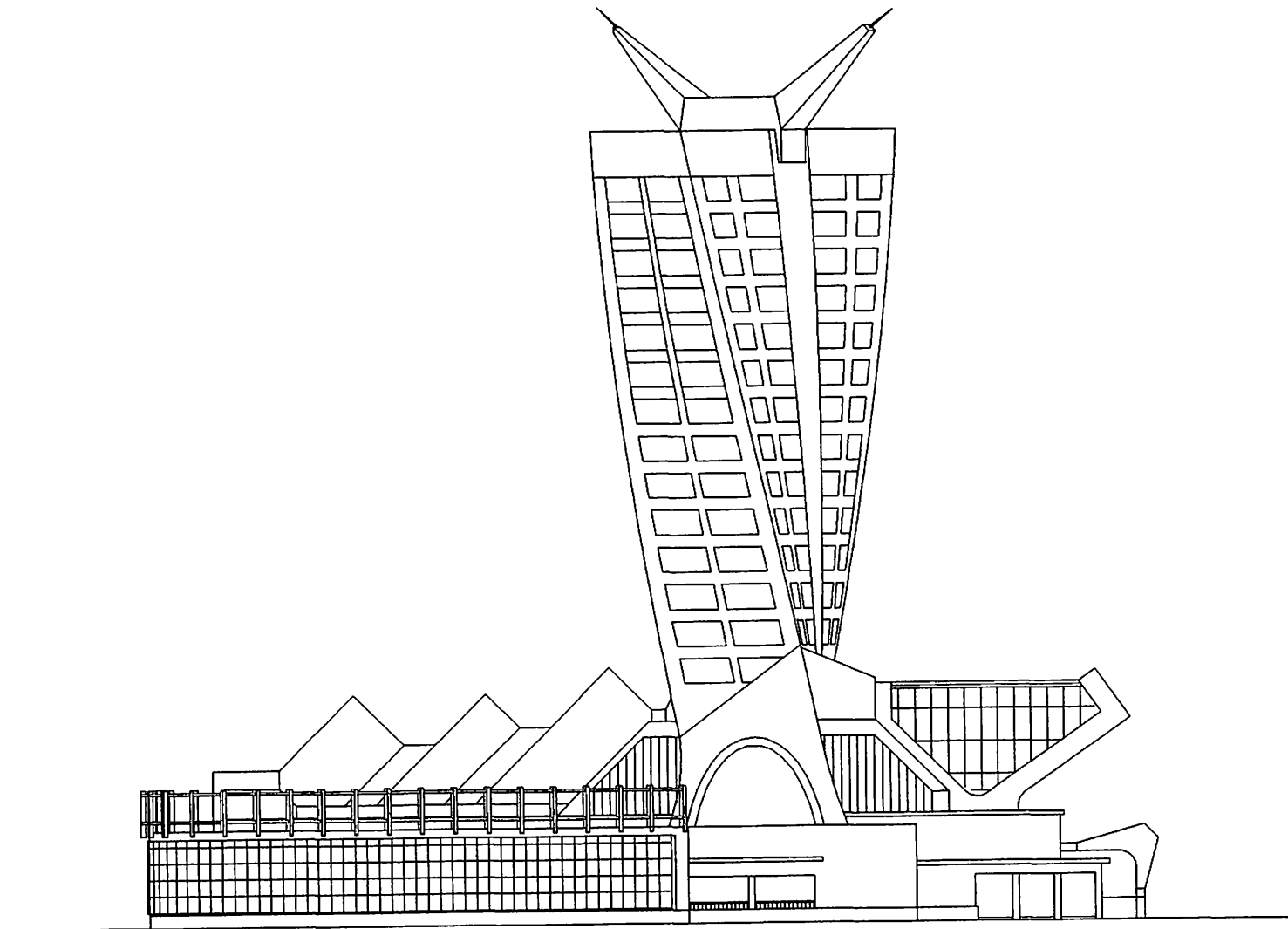
A<sub>2</sub> 14



**B** Samping kiri  
Scale: 1:400



**C** Samping Kanan  
Scale: 1:400



**C** **Tampak Belakang**  
 Skala: 1:400



**SKRIPSI ARSITEKTUR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
 201202

**JUDUL SKRIPSI:**

**HOTEL DAN SHOPPING CENTER  
 DI DILI-TIMOR LESTE  
 DENGAN TEMA ARSITEKTUR  
 POST MODERN**

**DIGAMBAR :**

**NAMA :** ESTANISLAU DOS SANTOS  
**NIM :** 08.22.902

**DOSEN PEMBIMBING :**

01 **Ir. AZEH WIDYAKREKA, MT**  
 02 **Ir. GATUT AJIB, MT**

**NAMA GAMBAR :**

**Tampak  
 belakang**

**SKALA GAMBAR :**

**1 : 400**

**KERTAS HALAMAN**

**A2 15**



**SKRIPSI ARSITEKTUR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
 201902

JUDUL SKRIPSI:

**HOTEL DAN SHOPPING CENTER  
 DI DILI-TIMOR LESTE  
 DENGAN TEMA ARSITEKTUR  
 POST MODERN**

DIGAMBAR :

NAMA : ESTANISLAU DOS SANTOS  
 NIM : 08.22.902

DOSEN PEMBIMBING :

01 Ir. ADRI WIDYARTHARA, MT  
 02 Ir. GATOT ADI S., MT

NAMA GAMBAR :

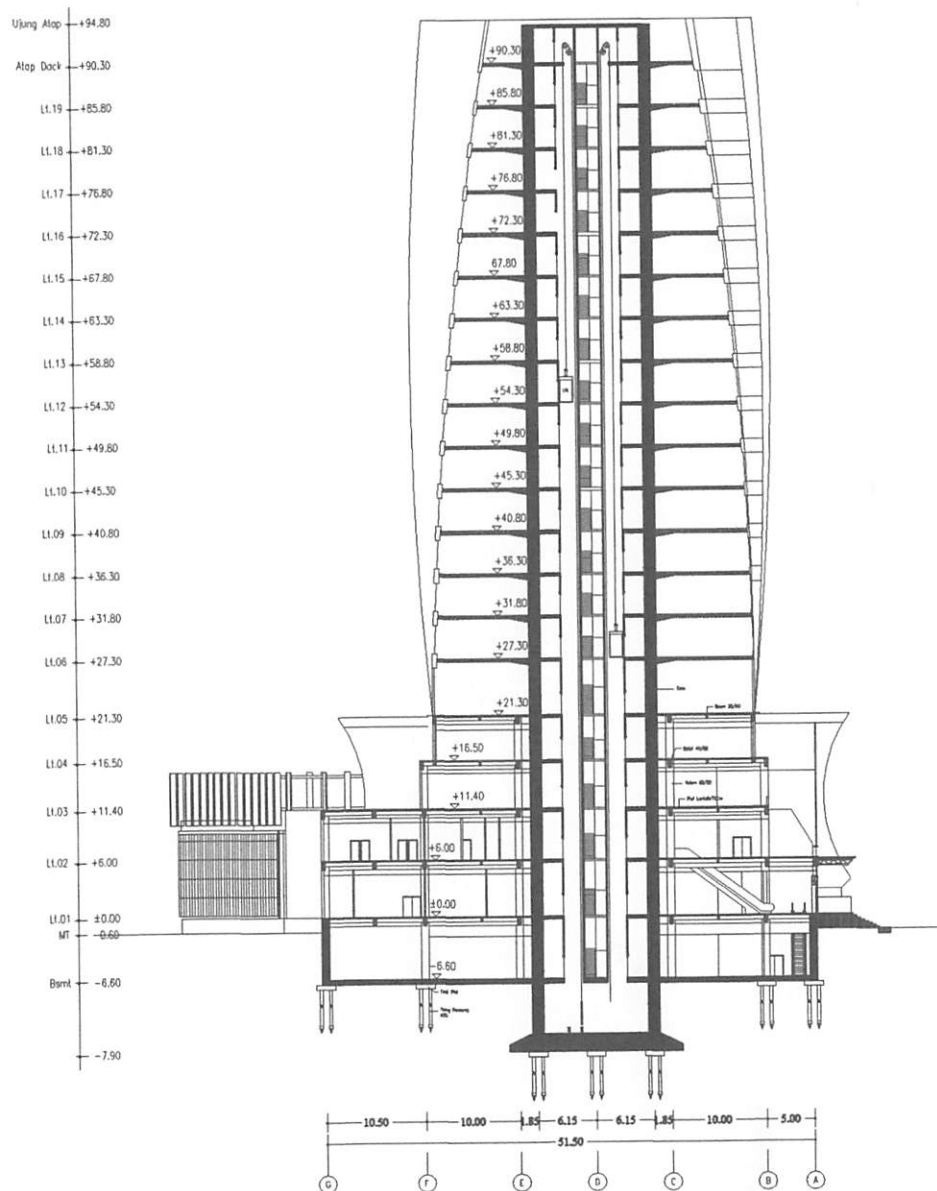
**Potongan B-B**

SKALA GAMBAR :

**1 : 400**

KERTAS HALAMAN

**A2 17**



**B POTONGAN B-B**  
 Scale: 1:400



**SKRIPSI ARSITEKTUR**  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
 2012

**JUDUL SKRIPSI :**

**HOTEL DAN SHOPPING CENTER  
 DI DILI-TIMOR LESTE  
 DENGAN TEMA ARSITEKTUR  
 POST MODERN**

**DEGAMBAR :**

**NAMA :** ESTANISLAU DOS SANTOS  
**NIM :** 08.22.902

**DOSEN PEMHIMBING :**  
 01 **Dr. ADEH WEDYANTHAMA, MT**  
 02 **Dr. GATUT ADI H., MT**

**NAMA GAMBAR :**

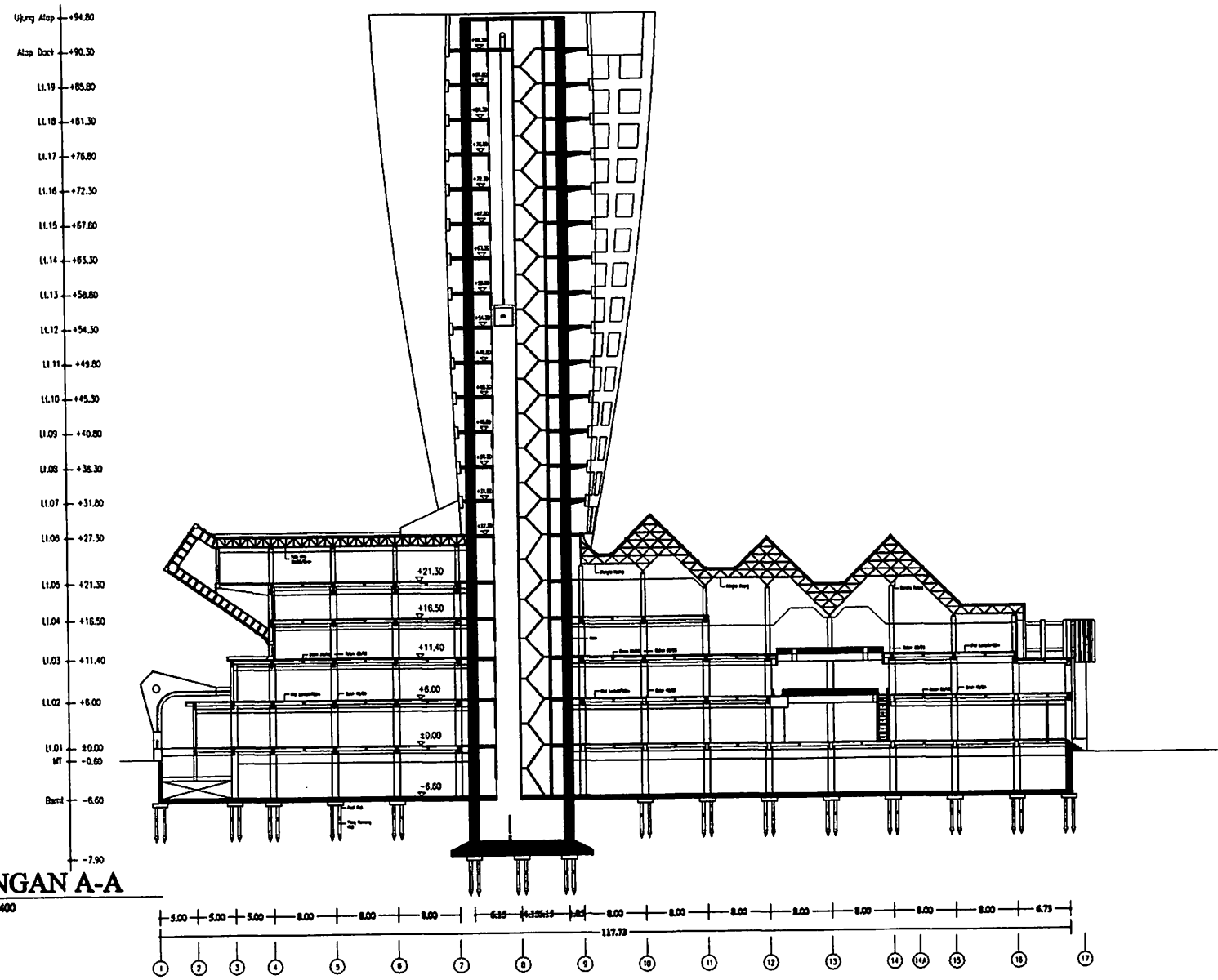
**Potongan A-A**

**SKALA GAMBAR :**

**1 : 400**

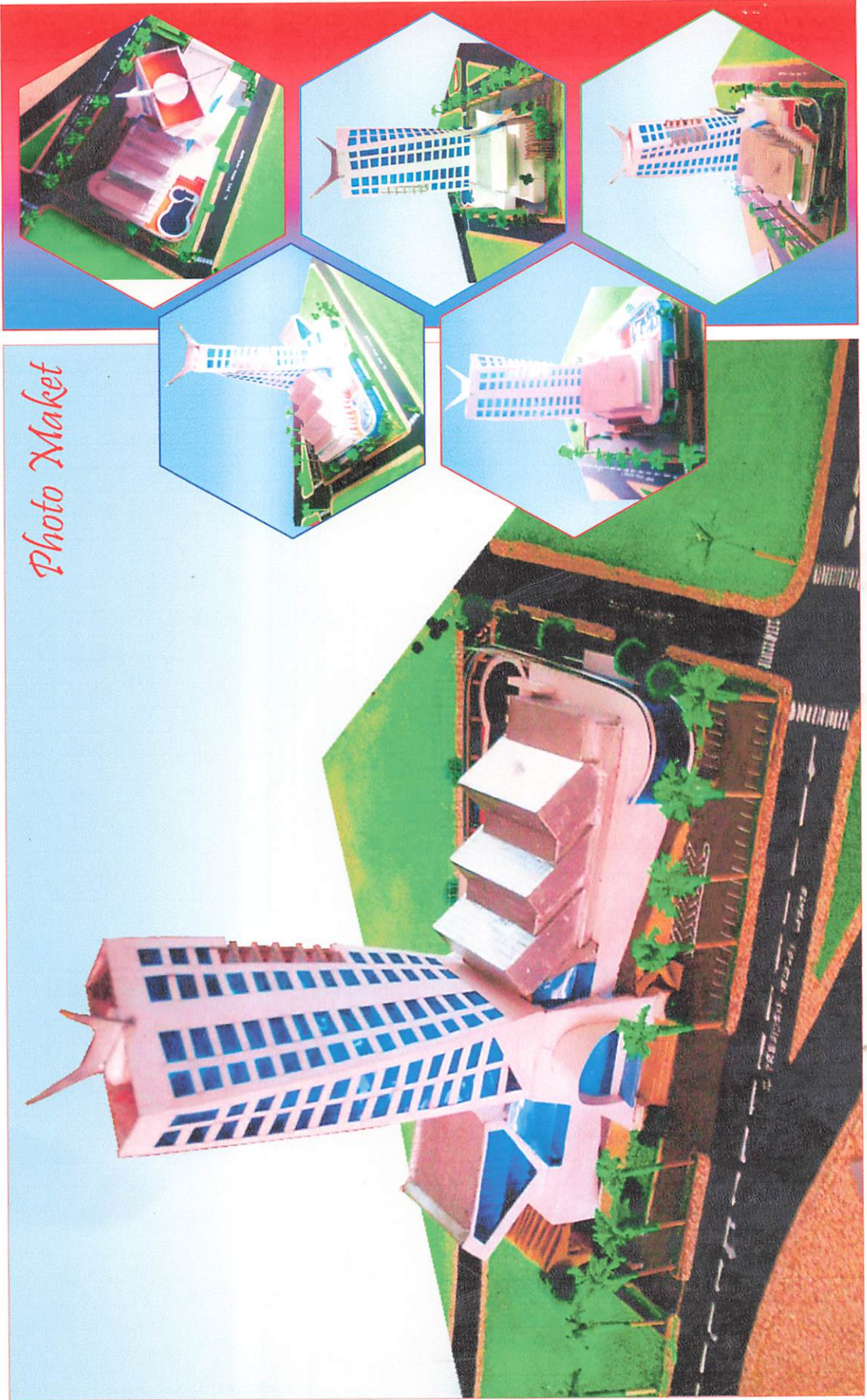
**KERTAS HALAMAN**

**A<sub>2</sub> 16**



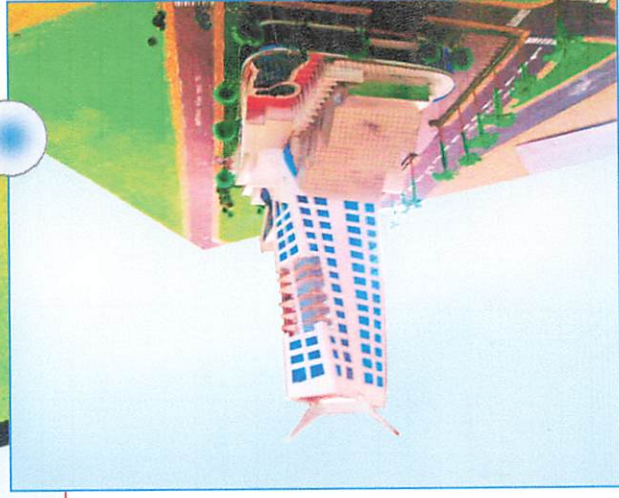
**A POTONGAN A-A**  
 Scale: 1:400

*Photo Maket*

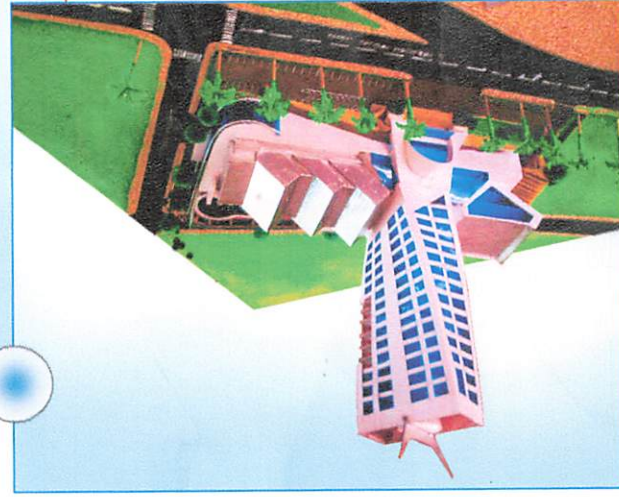




Tampak Samping Kanan



Tampak Depan

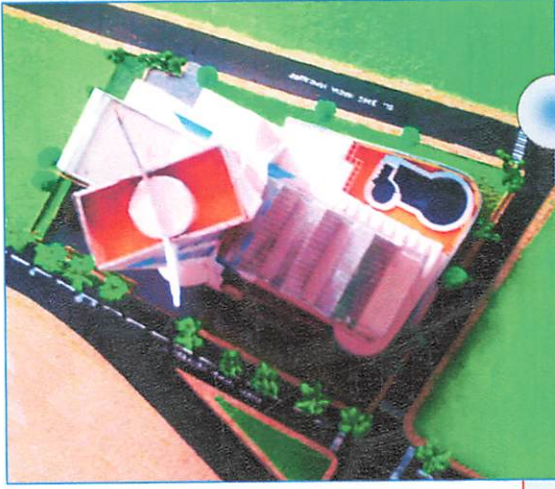


Tampak Samping Kiri



Photo Market

Tampak Atas



Tampak Belakang

