

Skripsi Arsitektur

**Hotel Wisata Bahari Di Bajulmati-Malang
Tema Arsitektur Post-Modern**



Oleh :

Nama: Aan Riswandi

NIM: 0922015

**Dosen Pembimbing:
Ir. Didiek Suharjanto, MT
Ir. Djoko Suwanto**

**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2013**

WELFARE STATE

Welfare state is a system of social security
providing financial support to the

state

Welfare state is a system of social security
providing financial support to the

Welfare state is a system of social security
providing financial support to the

Welfare state is a system of social security
providing financial support to the
state

Skripsi Arsitektur

**Hotel Wisata Bahari Di Bajulmati-Malang
Tema Arsitektur Post-Modern**



Oleh :

Aan Riswandi

0922015

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG
2013**

Shqipëri / Albania

Hotel Wisata Bahari Di Pantai Mading
Tema Arsitektur Post-Modern



013 :

Ara Rizki Andri

0923012

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
SAJANG
2012

Persetujuan Skripsi

Hotel Wisata Bahari Di Bajulmati-Malang Tema Arsitektur Post-Modern

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


Disusun oleh :

Aan Riswandi

0922015

Menyetujui :

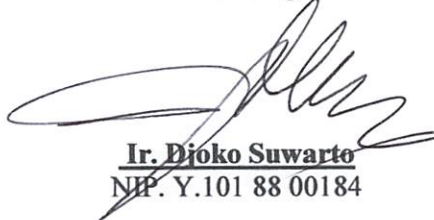
Pembimbing I



Ir. Didiek Suharjanto, MT

NIP. Y.103 90 00215

Pembimbing II



Ir. Djoko Suwanto

NIP. Y.101 88 00184



Mengemahi,
Ketua Program Studi Teknik Arsitektur



Ir. Daim Triwahyono, MSA
NIP. 195603241984031002

Persetujuan Skripsi

Hotel Wisata Bahari Di Bajulmati-Malang
Tema Arsitektur Post-Modern

Dianjukan dan Dajinkan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Arsitektur S-1
Institut Teknologi Nasional Malang

Dianjukan oleh :

Ara Rizwandi

0922012

Mengajukan :

Pembimbing II

Pembimbing I

Ir. Djoko Suwanto
NIP. Y. 101 88 00184

Ir. Didiek Subarjanto, MT
NIP. Y. 103 00 002

dan
Teknik Arsitektur



Ir. Dain Triwahono, MSA
NIP. 192603241984031002

Pengesahan Skripsi

Hotel Wisata Bahari Di Bajulmati-Malang Tema Arsitektur Post-Modern

Skripsi dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Sidang Skripsi
Jenjang Strata Satu (S-1)
Pada hari : Sabtu
Tanggal : 13 Juli 2013
Diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan
guna memperoleh gelar Sarjana Teknik

Disusun oleh :

Aan Riswandi

0922015

Disahkan oleh :

Penguji I



Ir. Daim Triwahyono, MSA.
NIP. 195603241984031002

Penguji II



Ir. Bambang Joko W.U., MT
NIP. 196111071993031002

Ketua,



Ir. Daim Triwahyono, MSA. *dy*
NIP. 195603241984031002

Pengertian Skripsi

Hotel Wisata Bahari Di Rajinmati-Malang Tema Arsitektur Post-Modern

Skripsi dipertahankan dibidang Matrikologi Skripsi
Jumlah Surat (2-1)
Pada hari : Sabtu
Tanggal : 13 Juli 2013
Ditentukan untuk memenuhi salah satu persyaratan
guna memperoleh gelar Sarjana Teknik

Ditentukan oleh :

Aun Riwardi

0922015

Ditentukan oleh :

Pengaji II

Pengaji I

Ir. Bambang Joko W.L., MT
NIP. 19611071993031002

Ir. Daini Firmawati, M.Si
NIP. 195903241981031002

Ketua

Ir. Daini Firmawati, M.Si
NIP. 195903241981031002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Aan Riswandi**
NIM : **0922015**
Program Studi : **Arsitektur**
Fakultas : **Teknik Sipil dan Perencanaan**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa,

Skripsi saya dengan judul :

Hotel Wisata Bahari Di Bajulmati-Malang Tema Arsitektur Post-Modern

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

Malang, Agustus 2013
Yang membuat pernyataan



(**Aan Riswandi**)

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ann Rizwandi

NIM : 0222012

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Teknik Sipil dan Perencanaan

Mengatakan dengan sesungguhnya bahwa

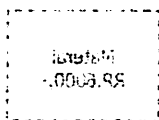
Skripsi saya dengan judul :

Hotel Wisata Bahari Di Balikpapan-Malang
Tema Arsitektur Post-Modern

Adalah hasil karya sendiri bukan merupakan duplikasi serta tidak menjiplak atau

menyontok dari hasil karya orang lain, kecuali disebutkan sebaliknya.

Malang, Agustus 2012
Yang menyatakan pernyataan



(Ann Rizwandi)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya mampu menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi Arsitektur dengan judul “Hotel Wisata Bahari Di Bajulmati-Malang” dengan Tema Perancangan “Post-Modern”.

Tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik atas banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ir. Daim Triwahyono, MSA., selaku Ketua Program Studi Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Nasional Malang dan sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun.
2. Ir. Didiek Suharjanto, MT dan Ir. Djoko Suwanto selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak bimbingan, arahan, dan masukan yang begitu bermanfaat.
3. Ir. Bambang Joko W. U., MT, selaku Dosen Penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun.
4. Kepada seluruh dosen Arsitektur Institut Teknologi Nasional Malang yang telah terlibat dalam penyusunan Tugas Akhir Akripsi Arsitektur ini.
5. Terima kasih kepada seluruh keluarga dan kerabat yang telah mendukung baik doa, tenaga, materil dan kasih sayang yang diberikan selama ini.
6. Buat seluruh teman-teman jurusan arsitektur, terutama kepada angkatan 2009 dan skripsi 2013. Serta sahabat-sahabat terdekat saya walau hanya berupa sekedar kebersamaan.

Dan saya pribadi menyadari bahwa begitu banyak kesalahan dan kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir ini, namun saya berharap agar Tugas Akhir ini dapat bermanfaat baik bagi saya selaku penyusun maupun pembaca.

Malang, Agustus 2013

Penulis

Hotel Wisata Bahari Di Bajulmati-Malang
Tema : Arsitektur *Post-Modern*

Aan Riswandi – 09.22.015
Program Studi Arsitektur – Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Nasional Malang
e-mail : aanriswandi71@yahoo.co.id

Abstraksi :

Perancangan ini ditekankan pada sebuah hotel wisata berbintang 4 (****) yang dibangun di kawasan wisata pantai selatan pulau Jawa yaitu, Bajulmati, Kabupaten Malang. Hotel yang bila didasarkan pada jumlah kamarnya termasuk Hotel Besar ini merupakan tempat peristirahatan dan sekaligus sebagai tempat berwisata keluarga dengan tujuan wisata utamanya adalah pantai. Alasan perencanaannya dikarenakan lokasi kawasan wisata pantai selatan Kabupaten Malang yang cukup jauh dari kota. Sehingga memungkinkan didirikan sebuah Hotel Wisata di kawasan tersebut.. Hotel akan dilengkapi dengan fasilitas penunjangnya, selayaknya seperti yang disebutkan diatas berdasarkan jumlah bintangnya. Pada perancangannya dilakukan melalui pendekatan tema arsitektur *post-modern*. Perancangan tidak hanya menitikberatkan pada penyelesaian massa semata, melainkan juga ada penyelesaian hubungan antara ruang luar dan ruang dalam sehingga menghasilkan desain dari tapaknya. Latar belakang dari perancangan ini adalah bagaimana menghadirkan kawasan hotel wisata bahari yang konseptual dalam pengertian *post-modern*, mengingat hal semacam ini belum pernah dibangun sebelumnya di kawasan tersebut. Dengan tema *post-modern* yang digunakan pada lokasi tapaknya, cukup terbilang baru untuk daerah Jawa Timur, khususnya Malang. Dan penyelesaian perancangannya pun dianggap tidak cocok dengan tapak yang terbilang kaya akan potensi alam, dan muncul pertanyaan mau dikemanakan potensi tersebut. Namun di beberapa negara maju sudah mulai banyak yang menganggap keterkaitan tema-lokasi seperti ini adalah wajar dan sangat potensial kedepannya. Potensinya tidak akan hilang, karena hal tersebut lah yang merupakan tujuan utama dari perancangan ini, bahwa potensi alam berupa keindahan Pantai Bajulmati – pantai selatan pulau Jawa ataupun keunikan lingkungan kawasan berupa gugusan bukit-bukit akan menjadi poin utama dalam menganalisa dan membuat konsep rancangan.

Kata Kunci : *Bajulmati*, Hotel, Wisata, Pantai, *Post-Modern* dan Potensi.

DAFTAR ISI

LEMBAR SAMBUNG	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR DIAGRAM	xv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I	PENDAHULUAN 1
	1.1. Judul Perancangan 1
	1.2. Penekanan Perancangan 1
	1.3. Pengertian Judul 1
	1.4. Pengertian Tema 3
	1.5. Latar Belakang 4
	1.6. Tujuan Perancangan 4
	1.7. Batasan-batasan 4
	1.8. Permasalahan 5
	1.9. Metode Perancangan 6
	1.10. Sistematika Perancangan 7
	1.11. Diagram Pola Pikir Perancangan 7
BAB II	KAJIAN TEMA 9
	2.1. Pengertian Tema 9
	2.2. Sejarah Posmodernisme 9
	2.3. Kritik Posmodernisme terhadap Arsitektur Modern 10

2.4.	Teori-Teori Posmodernisme	11
2.4.1.	Teori Posmodernisme dari banyak tokoh	11
2.4.2.	Teori Posmodernisme dari tokoh yang dipilih (Robert Venturi)	13
2.5.	Kerangka Konseptual Modernisme	14
2.6.	Hubungan Fungsi, Tapak, dan Bentuk Terhadap Tema ...	16
2.7.	Diagram Pola Pikir Perancangan Tema	17
BAB III	KAJIAN LOKASI	18
3.1.	Dasar Pemilihan Lokasi	18
3.2.	Lokasi Secara Geografis	19
3.3.	Data Tapak	21
3.4.	Potensi Tapak	22
3.5.	Kekurangan Tapak	22
3.6.	Gambaran Situasi Tapak	23
3.7.	Dimensi Tapak	24
3.8.	Suasana Lingkungan Tapak	25
3.9.	Pencapaian Tapak	26
3.10.	Sarana Lingkungan Tapak	26
BAB IV	KAJIAN OBJEK	27
4.1.	Studi Literatur	27
4.1.1.	Hotel	27
4.2.	Studi Banding	37
4.2.1.	Tanjung Kodok Beach Resort	37
BAB V	METODE PERANCANGAN.....	52
5.1.	Metode Perancangan Secara Umum	52
5.2.	Metode Perancangan Secara Arsitektural	54

BAB VI	ANALISA PERANCANGAN	55
6.1.	Analisa Tapak Terhadap Lingkungann	55
6.1.1.	Analisa View dan Orientasi Bangunan	55
6.1.2.	Analisa Kontur Tapak.....	57
6.1.3.	Analisa Lingkungan Sekitar	58
6.1.4.	Analisa Sirkulasi dan Pencapaian	59
6.1.5.	Analisa Iklim	61
6.1.6.	Analisa Tapak Untuk Sirkulasi dan Entrance	64
6.1.7.	Analisa Tapak Untuk View Massa dan Orientasi Massa	65
6.1.8.	Landuse	66
6.1.7.	Hubungan Fasilitas	67
6.2.	Analisa Ruang	68
6.2.1.	Nama-nama Ruang	68
6.2.2.	Organisasi Ruang Pengelola	71
6.2.3.	Organisasi Ruang Kamar Tamu dan Fasilitas Penunjang	72
6.3.	Analisa Bentuk dan Tampilan	73
6.3.1.	Ide Bentuk Dasar	73
6.3.1.	Ide Bentuk Lanjutan	73
6.4.	Analisa Sistem Struktur	74
6.5.	Analisa Sistem Utilitas	74
6.5.1.	Sistem Penghawaan	74
6.5.2.	Sistem Pencahayaan	74
6.5.3.	Sistem Transportasi Vertikal	75
6.5.4.	Sistem Sirkulasi	75
6.5.5.	Sistem Plumbing	76
6.5.6.	Sistem Jaringan Listrik dan Telepon	77

BAB VII	KONSEP PERANCANGAN	78
	7.1. Konsep Tapak dan Lingkungannya	78
	7.1.1. Konsep View dan Orientasi Bangunan	78
	7.1.2. Konsep Kontur Tapak	81
	7.1.3. Konsep Sirkulasi dan Pencapaian	82
	7.1.4. Konsep Massa Terhadap Iklim	83
	7.1.5. Konsep Zoning Tapak dan Tata Masa	85
	7.1.6. Konsep Perancangan Tapak	89
	7.1.6.1. Jenis Massa	89
	7.1.6.2. Tata Masa	89
	7.1.6.3. Parkir Kendaraan	90
	7.1.6.4. Tata Taman dan Lansekap	91
	7.1.6.5. Fasilitas-Fasilitas Penunjang	92
	7.2. Konsep Ruang	97
	7.2.1. Konsep Luas Tapak dan Building	97
	7.2.2. Konsep Luas Ruang	97
	7.2.3. Konsep Penataan Ruang Dalam	99
	7.2.4. Konsep Material	100
	7.2.5. Konsep Desain Interior dan Ornamenasi	101
	7.2.6. Konsep Warna	103
	7.3. Konsep Bentuk dan Finishing	104
	7.4. Konsep Struktur	106
	7.5. Konsep Utilitas Bangunan	107
	7.5.1. Air Bersih	107
	7.5.2. Air Kotor dan Kotoran Padat	108
	7.5.3. Listrik	109
	7.5.4. Pencahayaan	109
	7.5.5. Penghawaan	110

7.5.6. Keamanan Bangunan	110
7.5.7. Sistem Transportasi Vertikal	110
7.5.8. Sistem Pembuangan Sampah	110
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar.3.1.	Lokasi Kabupaten Malang	19
Gambar.3.2.	Pantai Selatan Jawa	19
Gambar.3.3.	Lokasi Site	19
Gambar.3.4.	Detail Lokasi Site	20
Gambar.3.5.	Detail Kawasan	20
Gambar.3.6.	Gambaran Situasi Tapak	23
Gambar.3.7.	Gambaran Dimensi Tapak	24
Gambar.3.8.	Suasana Lingkungan Tapak	26
Gambar.4.1.	Hotel Tanjung Kodok Lamongan	37
Gambar.4.2.	Peta Lokasi Hotel Tanjung Kodok	38
Gambar.4.3.	Villa Deluxe	40
Gambar.4.4.	Villa Executive	41
Gambar.4.5.	Paviliun 1	42
Gambar.4.6.	Paviliun 2	43
Gambar.4.7.	Deluxe Room	45
Gambar.4.8.	Lobby Hotel	46
Gambar.4.9.	Drink Corner	46
Gambar.4.10.	Jelly Fish Dinning Room	47
Gambar.4.11.	Fitness Center	48
Gambar.4.12.	Games Room	49
Gambar.4.13.	Tennis Court	50
Gambar.4.14.	Menara Ru'yat	50
Gambar.4.15.	Suasana Hotel	51
Gambar.6.1.	View ke luar site	56
Gambar.6.2.	View ke dalam site	57
Gambar.6.3.	Kondisi kontur tapak	58
Gambar.6.4.	Kondisi lingkungan sekitar	58
Gambar.6.5.	Sistem Jaringan Kota Kabupaten Malang	59

Gambar.6.6. Pencapaian Sekitar Tapak	60
Gambar.6.7. Posisi tapak terhadap tempat wisata sekitar	61
Gambar.6.8. Keadaan matahari pagi dan sore	61
Gambar.6.9. Gambaran kondisi angin	62
Gambar.6.10. Analisa Tapak Untuk Sirkulasi dan Entrance	64
Gambar.6.11. Analisa Tapak Untuk View dan Orientasi Massa ..	65
Gambar.6.12. Rencana Fungsi Ruang	66
Gambar.6.13. Hubungan Fasilitas	67
Gambar.6.14. Ide Bentuk Dasar	73
Gambar.6.15. Ide Bentuk Lanjutan	73
Gambar.6.16. Pola sirkulasi linear dan radial	75
Gambar.6.17. Pola sirkulasi linear dalam bangunan	75
Gambar.7.1. Bentuk Site	78
Gambar.7.2. Konsep Peletakan Massa	79
Gambar.7.3. Arah Orientasi Bangunan	80
Gambar.7.4. Kondisi Kontur Pada Site	81
Gambar.7.5. Konsep Kontur Tapak	81
Gambar.7.6. Pola sirkulasi yang digunakan	82
Gambar.7.7. Konsep Sirkulasi Pada Site	82
Gambar.7.8. Kondisi matahari pagi dan sore	83
Gambar.7.9. Konsep site terhadap matahari	84
Gambar.7.10. Gambaran kondisi angin	85
Gambar.7.11. Zoning Berdasarkan Jenis Fasilitas	86
Gambar.7.12. Zoning Berdasarkan Tingkat Privat-Publiknya	87
Gambar.7.13. Zoning Berdasarkan Blok Peruntukannya	88
Gambar.7.14. Tata Massa	89
Gambar.7.15. Detail Parkir Kendaraan (Blok Utara)	91
Gambar.7.16. Penataan taman dan lansekap	92
Gambar.7.17. Gedung Hallroom	92
Gambar.7.18. Caffe Dermaga	93

Gambar.7.19. Caffe Bukit	93
Gambar.7.20. Swimming Pool	93
Gambar.7.21. Pool Utility	94
Gambar.7.22. Tanning and Sunset	94
Gambar.7.23. Volley Pantai	94
Gambar.7.24. Taman Pasir	95
Gambar.7.25. Kolam Air Laut	95
Gambar.7.26. Pancuran Bilas	96
Gambar.7.27. Beach Caffee Row	96
Gambar.7.28. Jogging Track	96
Gambar.7.29. Ornamentasi pada entrance bangunan	101
Gambar.7.30. Ornamentasi pada fasad bangunan	102
Gambar.7.31. Konsep Warna Pada Bangunan	103
Gambar.7.32. Proses Olah Bentuk	104
Gambar.7.33. Ide Bentuk Finishing	105
Gambar.7.34. Bentuk koridor yang baik dan tidak baik	105
Gambar.7.35. Model penataan kamar dan koridor	106
Gambar.7.36. Pondasi Foot Plat	106
Gambar.7.37. Sistem rangka kaku pada bangunan	107
Gambar.7.38. Jendela sebagai sumber pencahayaan alami	109

DAFTAR TABEL

Tabel.2.1.	Teori Posmodern Dari Banyak Tokoh	12
Tabel.6.1.	Curah Hujan Tahunan Jawa Timur	63
Tabel.6.2.	Tabel Sistem Plumbing	76



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Judul Perancangan

“Hotel Wisata Bahari di Bajulmati- Malang dengan Tema Arsitektur Post-Modern”

1.2. Penekanan Perancangan

Perancangan ini ditekankan pada sebuah hotel wisata berbintang 4 (****) yang dibangun di kawasan wisata pantai selatan (sekitar Bajulmati) Kabupaten Malang. Kawasan ini nantinya dapat dijadikan sebagai tempat peristirahatan dan sekaligus sebagai tempat berwisata keluarga. Dimana alasan perencanaannya dikarenakan lokasi kawasan wisata pantai selatan Kabupaten Malang yang cukup jauh dari kota. Sehingga memungkinkan didirikan sebuah Hotel Wisata di kawasan tersebut sebagai tempat peristirahatan. Hotel akan dilengkapi dengan fasilitas penunjangnya, selayaknya seperti yang disebutkan diatas berdasarkan jumlah bintangnya.

1.3.Pengertian Judul

“Hotel Wisata Bahari di Bajulmati-Malang”

- **Hotel**

Hotel adalah perusahaan yang dikelola secara komersial yang disediakan bagi setiap orang untuk memperoleh pelayanan penginapan, makanan dan minuman serta fasilitas-fasilitas lainnya yang memenuhi

syarat kenyamanan. (Keputusan Menteri Perhubungan RI No: PM 10/PW - 301/Phb 77, 1977).

Atau dapat juga diartikan sebagai satu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau secara keseluruhan bangunan untuk menyediakan jasa pelayanan penginapan, makan dan minum serta jasa lainnya bagi umum yang dikelola secara komersil. (Surat Keputusan Direktur Jenderal Pariwisata No: 14/U/11/88)

- **Wisata**

Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata.

- **Bahari**

Pengertian bahari sebenarnya merujuk pada kehidupan sekitar laut beserta dengan segenap aspek-aspeknya. Bahari dapat berarti segala hal yang berkenaan dengan laut dan pantai.

- **Pantai Bajulmati**

Pantai Bajul Mati dinamakan seperti demikian karena gugusan bukit di seberang pantai terlihat seperti bajul atau buaya. Pantai Bajul Mati sendiri memang indah dengan pasirmya yang putih dan bersih. Pantainya juga cukup luas, jadi dapat dijadikan tujuan wisata yang menarik. Berlokasi di Kabupaten Malang bagian selatan dan merupakan bagian dari Pantai Selatan pulau Jawa.

- **Kabupaten Malang**

Kabupaten Malang adalah sebuah kabupaten di Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Dengan **Kota Kepanjen** sebagai ibukota Kabupaten nya. Sebagian besar wilayahnya merupakan pegunungan yang berhawa

sejuk, Malang dikenal sebagai salah satu daerah tujuan wisata utama di Jawa Timur.

Jadi pengertian judul *Hotel Wisata Bahari di Bajulmati-Malang* adalah sebuah layanan jasa dibidang komersial yang meyediakan pelayanan penginapan beserta fasilitas penunjangnya yang berada di sekitar kawasan wisata pantai dibagian selatan Kabupaten Malang, yaitu Pantai Bajulmati.

1.4. Pengertian Tema

“Tema : *Arsitektur Post-Modern*”

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

“Post-mo.dern 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-mo.dern atau pos-modern adalah sesuatu sesudah atau yang kemudian dari apa yang disebut ‘modern’. Khususnya, didalam bidang seni, terlebih arsitektur, istilah ini diberikan untuk sebuah gerakan yang beraksi melawan apa-apa yang menandakan modern).

1.5. Latar Belakang

Latar belakang dipilihnya judul tersebut karena ada potensi untuk dibangunnya sebuah hotel yang mendukung tempat-tempat wisata di sekitarnya. Adapun tempat wisata yang cukup jauh dari pusat Kota Malang dan tidak adanya tempat peristirahatan menyebabkan pengunjung harus melakukan perjalanan pulang pergi dalam hari yang sama.

Dengan adanya sebuah tempat peristirahatan yang dikemas sekaligus sebagai tempat berwisata, nantinya diharapkan dapat menarik minat pengunjung untuk datang.

Dikawasan tersebut pun sedang ramai-ramainya dibangun sarana dan prasarana untuk mendukung perbaikan kawasan wisata di pantai selatan Kabupaten Malang tersebut.

1.6. Tujuan Perancangan

- Menyediakan sarana akomodasi berupa hotel beserta fasilitas penunjangnya di sekitar tempat-tempat wisata.
- Mengolah potensi alam yang dimiliki Kabupaten Malang yang termasuk dalam bagian pantai selatan pulau Jawa yang terkenal indah dan banyak didatangi wisatawan.
- Menghadirkan aspek “Bahari” itu sendiri ke dalam perancangan hotel yang bertemakan *Post-Modern*.

1.7. Batasan-batasan

- Peraturan dan persyaratan bangunan sesuai ketentuan daerah atau pemerintah yang berlaku di daerah lokasi (Kabupaten Malang), bila tidak ditemukan dianggap berkesesuaian dengan yang dipakai di daerah

perkotaannya, dalam hal ini adalah merujuk peraturan yang digunakan di Kota Malang (Kotamadya Malang).

- Semua data yang diperoleh baik dari survey maupun literatur dianggap relevan, benar dan data yang kurang jelas diselesaikan dengan asumsi dan perbandingan.
- Desain atau perancangan ditekankan pada desain bulding dan tapak, tidak untuk detail desain fasilitas penunjang ataupun penunjang yang bersifat non-build, namun tetap disertakan sebagai persyaratan.

1.8. Permasalahan

- Bagaimana menghadirkan kawasan hotel wisata bahari yang konseptual, mengingat hal semacam ini belum pernah dibangun sebelumnya di kawasan tersebut. Terlebih lagi tema yang digunakan pada lokasi tapaknya cukup terbilang baru untuk daerah Malang, mungkin di banyak negara maju sudah banyak yang menganggap keterkaitan tema-lokasi seperti ini adalah wajar dan sangat potensial kedepannya.
- Bagaimana merancang bentuk arsitektur dengan tema post-modern namun masih tidak membuang jauh kearifan lokal nya walau nantinya terdapat banyak *kres*.
- Bagaimana menjadikan hotel wisata ini seolah-olah merupakan bagian dari wisata pantai selatan secara keseluruhan.
- Bagaimana meminimalkan kekurangan tapak dengan tema rancangan. Ataupun sebaliknya.

1.9. Metode Perancangan

Berikut beberapa metode perancangan yang digunakan dalam perancangan Hotel Wisata Bahari ini adalah:

- **Studi Literatur**

Mencari kelengkapan data yang berhubungan dengan judul dan tema yang diambil, dapat dari buku (utama) dan media internet dan lainnya sebagai bahan masukan dalam proses perancangan.

- **Studi Lapangan / Survey**

Merupakan cara langsung dalam mengamati onjek yang terkait atau berkesamaan dengan judul dan tema yang diambil serta tapak atau lokasi yang diambil. Hasil yang ingin diperoleh dari survey ini adalah keakuratan dan ketepatan keadaan sebenarnya pada site yang direncanakan.

- **Studi Banding / Studi Objek**

Mengkaji beberapa contoh objek kajian yang sama dengan judul yang diambil (hotel yang bearada di pantai) yang sudah ada untuk dijadikan sebagai bahan refrensi dan pembanding objek rancangan. Termasuk proses wawancara dan data-data yang diperoleh dari pihak terkait.

1.10. Sistematika Perancangan

Sistematika pembahasan dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini adalah sebagai berikut :

- **BAB I - PENDAHULUAN**

Berisi penjelasan secara umum tentang latar belakang, judul yang dijabarkan secara umum kata per kata, tujuan, batasan, tahapan, serta sistematika pembahasan perancangan.
- **BAB II - KAJIAN TEMA**

Berisi penjelasan mengenai tema perancangan yang digunakan yaitu *post-modern* menurut teori *Robert Venturi*.
- **BAB III - KAJIAN LOKASI**

Berisi penjelasan mengenai data dan gambaran lokasi tapak secara umum.
- **BAB IV - KAJIAN OBJEK**

Berisi penjelasan mengenai objek perancangan berupa definisi objek rancangan, fasilitas objek, aktifitas dan kebutuhan ruang, kebutuhan luas ruang dan lain sebagainya.
- **BAB V - METODE PERANCANGAN**

Berupa bentuk studi yang dan pendekatan yang digunakan.
- **BAB V - ANALISA PERANCANGAN**

Berisi penjelasan mengenai analisa dan transformasi perancangan sesuai dengan tema dan tokoh yang digunakan.
- **BAB VI - KONSEP PERANCANGAN**

Berisi penjelasan mengenai konsep rancangan yang berupa sebuah deskripsi dan gambaran mengenai hasil dari analisa perancangan.

1.11. Diagram Pola Pikir Perancangan

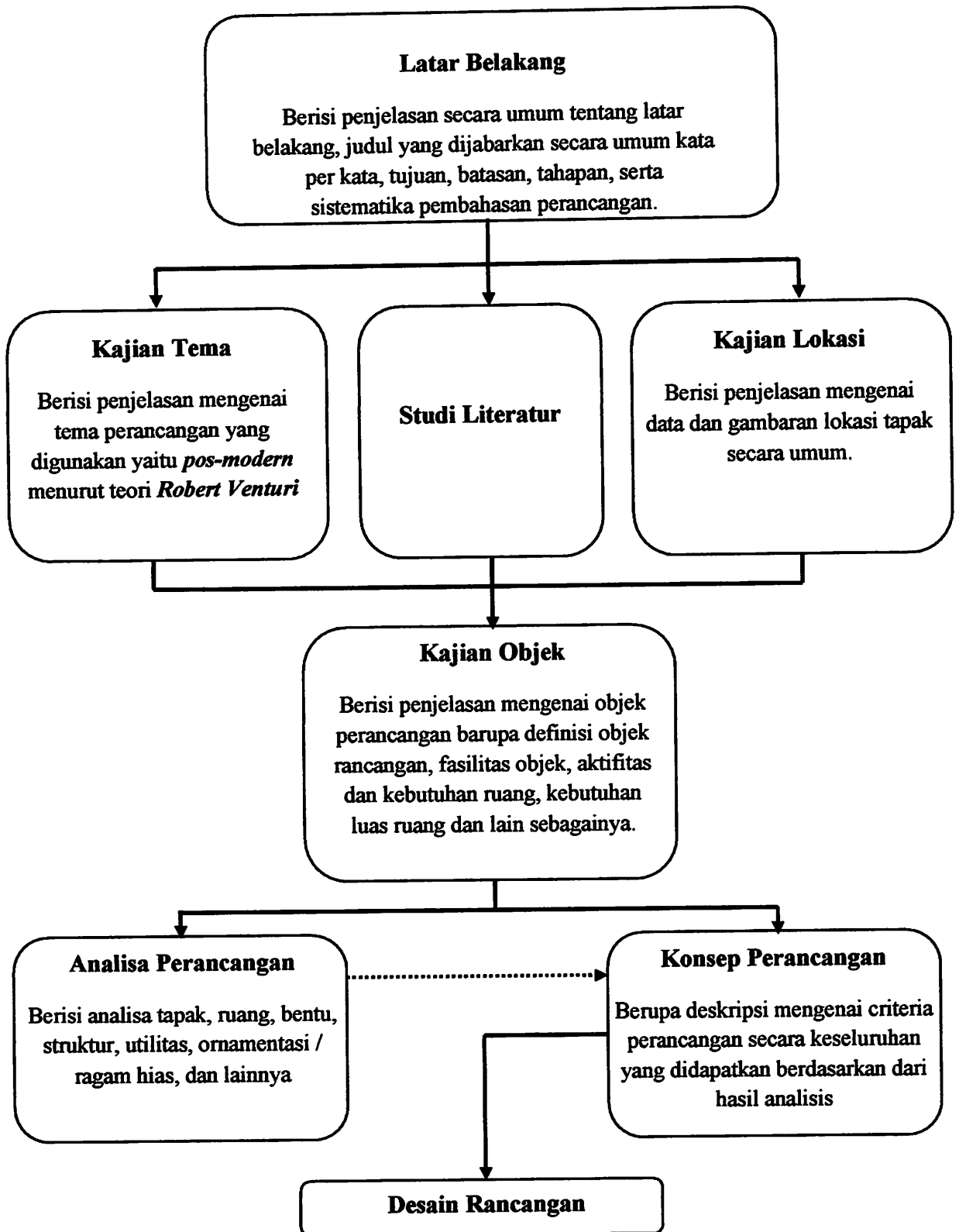


Diagram.1.1. Pola Pikir Perancangan

BAB II

KAJIAN TEMA

2.1. Pengertian Tema

Pemikiran posmodernisme meliputi berbagai bidang kehidupan. Dalam bidang seni, menurut Baudrillard, postmodern berarti “mencampuradukan gaya hingga seni kehilangan orisinalitasnya dan hanya merupakan pengulangan gaya masa lalu”. Dalam bidang sosial ekonomi, menurut Daniel Bell, posmodernisme berarti meningkatnya kecenderungan yang saling bertolak belakang”. Dalam bidang budaya, menurut Frederic Jameson, postmodern berarti “logika cultural berdasarkan dominasi teknologi reproduksi dan sistem kapitalisme global”. Dalam bidang filsafat, menurut Lyotard, postmodern berarti “ketidakpercayaan terhadap segala bentuk narasi besar, filsafat metafisis dan sejarah, serta segala bentuk pemikiran mentotalisasi dari paradigm modern”. (Sugiharto,1996).

“Posmodernisme berarti berakhirnya worldview tunggal, dengan kata lain, perang terhadap totalitas, resistensi terhadap eksplanasi tunggal, penghargaan terhadap perbedaan dan perayaan yang bersifat regional, lokal atau khusus” (Jencks, 1992:11). Jencks juga berpendapat bahwa posmodernisme merupakan lanjutan dari modernism dan transendesinya. Sebuah aktivitas ganda yang mengetahui hubungan kompleks dengan paradigm dan worldview sebelumnya.

2.2. Sejarah Posmodernisme

Istilah posmodernisme sendiri menurut Hassan dan Jencks, dalam Sugiharto (1996), muncul pertama kalinya dalam bidang seni. Istilah itu

digunakan oleh Federico De Onis pada tahun 1930-an dalam tulisannya *Antologia de la Poesia Espanola a Hispanoamerica* untuk menunjukkan reaksi dari dalam terhadap modernisme. Dalam buku *A Study of History*, Toynbee memunculkan istilah ini dalam bidang historiografi pada 1947.

Hasil study Charles Jencks dan Margaret Rose (1992) menunjukkan perkembangan posmodern sebagai sebuah paradigma, dimana terbukti bahwa posmodern merupakan “penurunan modern”, dipakai oleh banyak orang, sebagai perlawanan budaya, politik pluralistic, sebagai bahasa politik, bukti reaksi kritis, dan banyaknya kritik terhadap paradigma posmodern.

2.3 Kritik Posmodernisme terhadap Arsitektur Modern

Dari kajian teori, kritik-kritik posmodern terhadap modernism dapat dikategorikan kedalam tiga kelompok, yaitu:

- *No Where*

Klotz (1988) menjelaskan bahwa gaya arsitektur modern (international style) telah mencemari kota-kota di seluruh dunia dengan bentuk “kotak-kotak” warna putih yang monoton , menciptakan kota tanpa karakter (no where).

- *No Memory*

Arsitektur modern dianggap tidak menghargai adanya sejarah, menghilangkan ornamen / detail dan dianggap anti klasik (no memory).

- *No Rich Content*

Arsitektur modern dianggap miskin makna (no rich content), arsitektur modern dianggap telah memiskinkan bahasa arsitektur pada level content (isi) yaitu tujuan sosial dari dibangunnya sebuah karya arsitektur.

2.4. Teori-teori Posmodernisme

2.4.1. Teori Posmodernisme Dari Banyak Tokoh

Berikut beberapa pemikiran-pemikiran posmodern dari beberapa para teorikus yang dipaparkan dalam bentuk table:

Tabel.2.1. Teori Posmodern Dari Banyak Tokoh

No.	Substansi	No.	Venturi	Jencks	Klotz	Kurokawa
A.	Ideologi	1.	Pluralisme (secara impilisit)	Pluralisme (filoois dan stylistic)	Menghargai keberagaman (plurality)	Pluralitas
					Tidak bertujuan mencapai validitas universal (anti - universalisme)	Anti - universalisme
						Menghargai nilai budaya yang beragam
B.	Tujuan	1.	Interpretasi plural (plural of interpretation)	Multivalent form	Mencapai keragaman makna	Evokes of meaning
		2.	Kekayaan makna (richness of meaning)	Multiplicity and diversity		
C.	Konsep	1.	Both And	Double coding	Representasi fiksional	Simbiosis (kesatuan dualisme)
		2.	Tend of difficult	Respect to the past	Menghargai memori dan sejarah	Respect to history and

			whole	(memory and history)		culture
		3.	Ambiguity	Hybrid language	Regionalisme (mempertimbangkan lingkungan, budaya dan sejarah)	Pleasure and enjoyment
		4.	Contradiction adapted (adaptasi lingkungan - kontekstual)	Kontekstual (respond to existing, urban contxt and culture)	Fiksi dan fungsi sekaligus (fiction = representasi)	Whole and part
		5.		Pro representasi	Pluralism referensi	Hybrid style
		6.		complexity	Menerima ketidaksempurnaan	Simulacra
		7.		Ambiguity		ambiguity
		8.		Pro humour		
		9.		Participative		
		10.		Not anti modern		
D.	Metode Perancangan	1.	Both And: Membuat order, fragmentasi dan infleksi / memodifikasi, dan juxtaposition atau superimposisi oposisional	Hybrid: Quotation, manipulasi dan combine / collage	Metafor dan simbolisasi	Hybridisation: Quotation, collision, dan introduce noise (by differences and disjunction)

2.4.2. Teori Posmodernisme dari tokoh yang dipilih (*Robert Venturi*)

Menurut Robert Venturi, arsitektur posmodern disebut “arsitektur kompleks dan kontadiktif” dengan karakter-karakter berikut: hybrid bukan pure, kompromi bukan clean, distorsi bukan straightforward, ambiguitas bukan artikulasi, perverse (melawan) dan juga impersonal, membosankan sekaligus menarik, konvensional bukan didesain, akomodatif bukan peniadaan (excluding), samar bukan simpel, vestigial (bekas) dan juga inovatif (baru), tidak konsisten dan samar bukan langsung dan jelas, vitalitas berantakan bukan unity yang jelas, non-sequiter, difficult whole bukan easy whole, both and daripada either or, kaya makna, fungsi ganda elemen bukan fungsi tunggal elemen, dan dualitas.

Berikut beberapa pemikiran posmodernisme arsitektur Venturi yang dapat dipaparkan:

- Kompleksitas dan kontradiktif. Dalam arsitektur tidak lepas dari kompleksitasnya, justru keindahan kesederhanaan arsitektur muncul dari kompleksitas atau kerumitannya.
- Ambiguitas. Hubungan timbale balik yang kompleks dan kontadiktif menjadi sumber ambiguitas dan ketegangan karakter medium arsitektur.
- Tradisi either or. Merupakan karakter arsitektur ortodoks. Jika sumber fenomena both and adalah kontradiksi, dasarnya adalah hierarki yang memberikan beberapa tingkatan makna terhadap elemen. Arsitektur yang memberikan beragam tingkatan makna menumbuhkan ambiguitas dan ketegangan.

- Menerima elemen dengan fungsi ganda (*dooble functioning element*). Elemen fungsi ganda jarang sekali digunakan dalam arsitektur modern. Arsitektur modern mendorong pemisahan dan pengkhususan dalam semua skala.
- Kontradiksi yang diakomodasi. Dengan prinsip ini diberlakukan aturan mengontrol dan membiarkan spontanitas, kecepatan sekaligus kemudahan, kualifikasi sekaligus kompromi. Dengan kata lain, menenggang improvisasi dalam keseluruhan.
- Kontadiksi yang diadaptasi. Dua hal yang merupakan manifestasi dari kontradiksi yang keduanya dalam hubungan kontadiksi yang tidak saling dikompromikan.
- Kontradiksi yang disejajarkan. Dapat diibaratkan perlakuan mengejutkan.
- Inside dan Outside yang tidak berhubungan.
- *Tend To Difficult Whole*. Menekankan bahwa tujuan tercapainya unity bukan dari simplicity / kesederhanaan.

2.5. Kerangka Konseptual Posmodernisme

- Ideologi

Menurut Jencks, Ideologi posmodernisme adalah pluralism. Secara filosofis, pluralism berarti perang terhadap semua bentuk totalitas, menghargai perbedaan dan keragaman, termasuk didalamnya lokalitas, regional, dan keunikan. Menurut kurkova, pluralisme adalah penolakan atas mitos superioritas budaya barat dan menolak hegemoni budaya barat (*anti-universalisme*). Dimana Kurkova berpendapat bahwa budaya barat bukan satu-satunya ukuran nilai yang abash, disisi lain pluralism bermakna “penghargaan terhadap nilai-nilai budaya lain yang tak terhitung jumlahnya”.

- **Konsep Perancangan**

Konsep adalah gagasan yang memadukan berbagai unsur ke dalam suatu kesatuan (Synder,1979).Dari kajian teori posmodernisme ditemukan konsep-konsep dan metode perancangan penting posmodernisme arsitektur. Konsep penting posmodernisme meliputi both and kontekstual (Venturi), representation, hybrid dan contextual (Jencks), representasi dan regionalism atau kontekstual (Klotz), dan simbiosis dalam arti luas adalah pleasure, hybrid, dan kontekstual (Kurokawa). Jika konsep-konsep ini disusun berdasarkan tingkat abstraksi pemikirannya, susunannya adalah sebagai berikut: representasi, hybrid, dan kontekstual.

Sehingga dapat ditemukan pula cirri-ciri Konsep Perancangan Posmodernisme sebagai berikut:

- Representasi
 - Both And dan Hybrid
 - Kontekstual
 - Menerima referensi plural
 - Menghargai memori dan sejarah
 - Menerima bentuk improvisasi
 - Kompleksitas
 - Ambiguitas
 - Tidak anti-modernisasi
- **Metode Perancangan**

Metode perancangan posmodernisme arsitektur dapat dikategorikan dalam dua kelompok. Pertama, metode perancangan utama, yaitu meliputi representasi (metaphor dan simbolisasi), hybrid atau both and, dan kontekstual. Kedua, metode perancangan pendukung, yang meliputi

ornament dan dekorasi, improvisasi dan polikromi. Kategorisasi ini berdasarkan peranan dominan tidaknya metode perancangan dalam menghasilkan karya arsitektur sesuai tujuan posmodernisme, menciptakan keragaman bentuk dan kekayaan makna.

2.6. Hubungan Fungsi, Tapak, dan Bentuk Terhadap Tema Post-Modern

- **Fungsi / Aktivitas**

Pola fungsi / aktivitas diperoleh berdasarkan susunan pola ruang atau aktifitas yang terdapat di dalam arsitektur posmodern yang kemudian juga dapat dilakukan proses transformasi pola fungsi atau aktifitas sehingga mengalami perubahan susunan aslinya. Hal ini dapat berupa pembentukan makna baru maupun hanya sekedar perubahan pola saja.

- **Tapak**

Mengkonfigurasi ulang terhadap elemen-elemen ruang pada arsitektur posmodern dengan konsep keseimbangan yang lebih modern.

- **Bentuk**

Proses olah bentuk diperoleh melalui proses kajian arsitektural posmodern yang didapatkan dari beberapa elemen diantaranya elemen kaki, badan, dan atap bangunan serta unsur pembatas ruang. Elemen ini yang kemudian digabungkan dengan penambahan ornament dan dekorasi tradisional daerah sehingga tetap memiliki kearifan lokal.

2.7. Diagram Pola Pikir Perancangan Tema

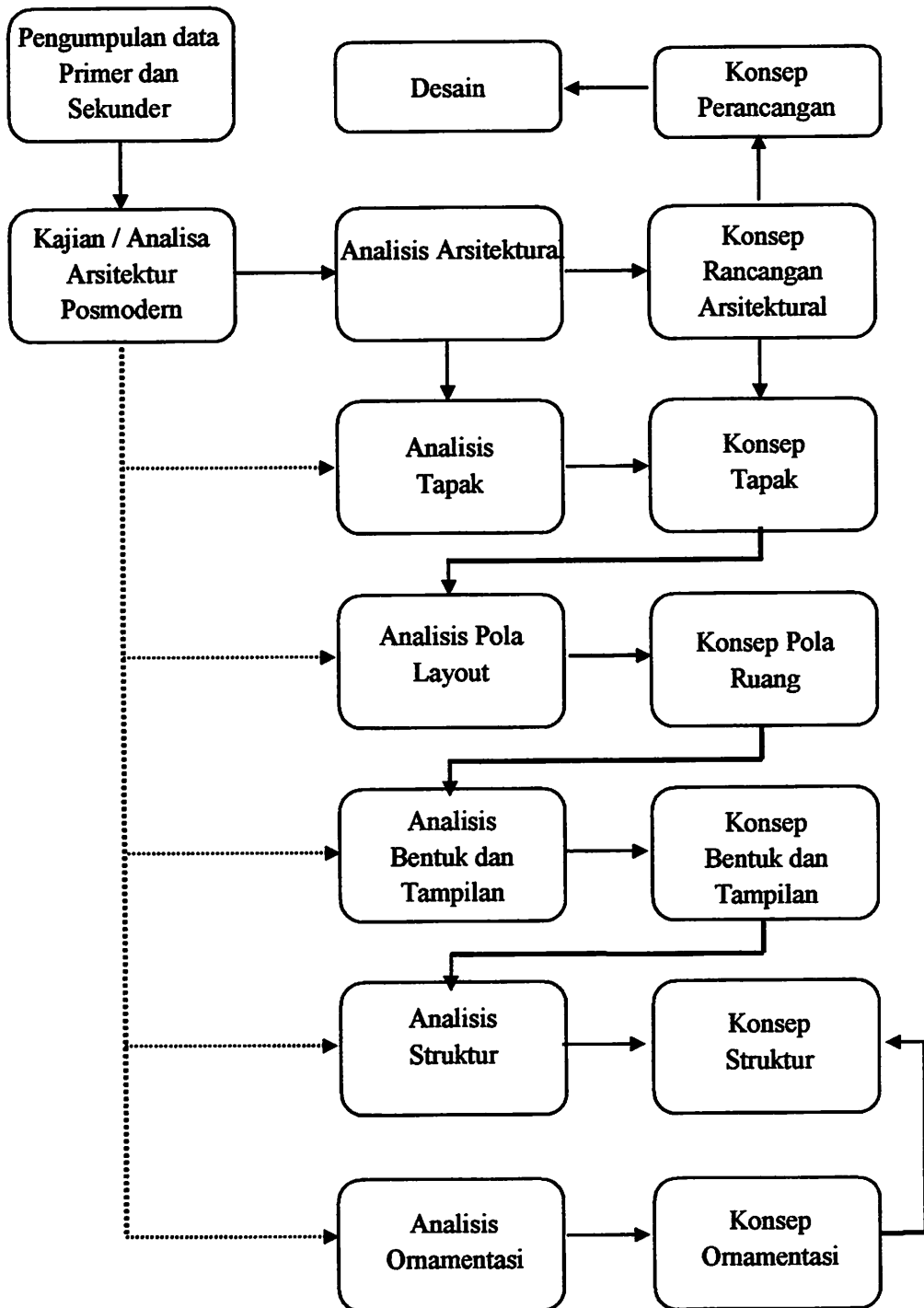


Diagram.2.1. Metode Perancangan dengan Tema Posmodern

BAB III

KAJIAN LOKASI

3.1. Dasar Pemilihan Lokasi

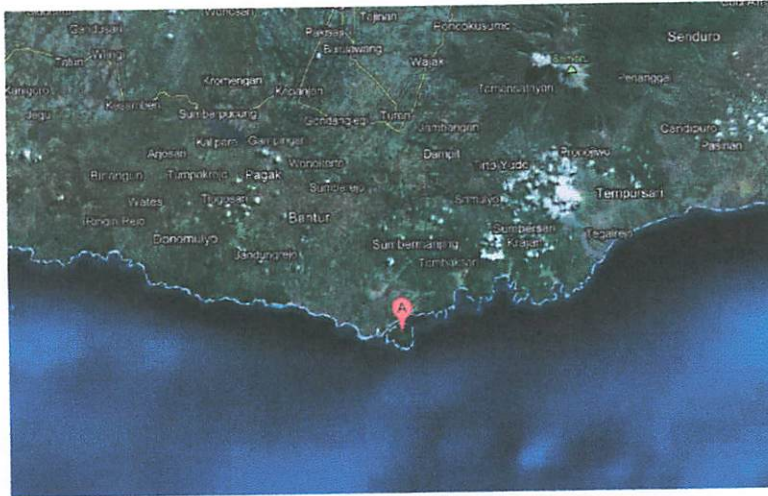
Dasar dari pemilihan site atau lokasi dipertimbangkan oleh beberapa faktor yang mendukung, yaitu:

- Faktor psikologis yaitu mengenai ketenangan lingkungan (dalam hal ini adalah lokasi tapak) untuk menghasilkan suasana yang nyaman walau sekalipun terletak dengan kawasan wisata.
- Faktor lokasi yang dianggap strategis karena berada di pantai yang cukup ramai (dalam hal ini kunjungan wisata ke seluruh wisata pantai selatan Malang) untuk didatangi wisatawan baik dari Malang maupun luar kota Malang.
- Faktor jarak tempuh dari tempat lain. Objek direncanakan akan dirancang di kawasan yang dapat menjangkau semua wisata pantai di pantai selatan Jawa ini. Artinya dipilih lokasi yang berada di tengah-tengah (secara linear) dari radius antara Pantai Balekambang - Pantai Sendangbiru.
- Faktor peruntukan lahan, site berada dikawasan yang peruntukannya memang untuk menunjang wisata daerah sekitar.
- Faktor sarana dan prasarana infrastruktur disekitar kawasan yang sedang dibangun secara berkala menandakan akan adanya pembangunan untuk memajukan kawasan tersebut.

3.2. Lokasi Secara Geografis



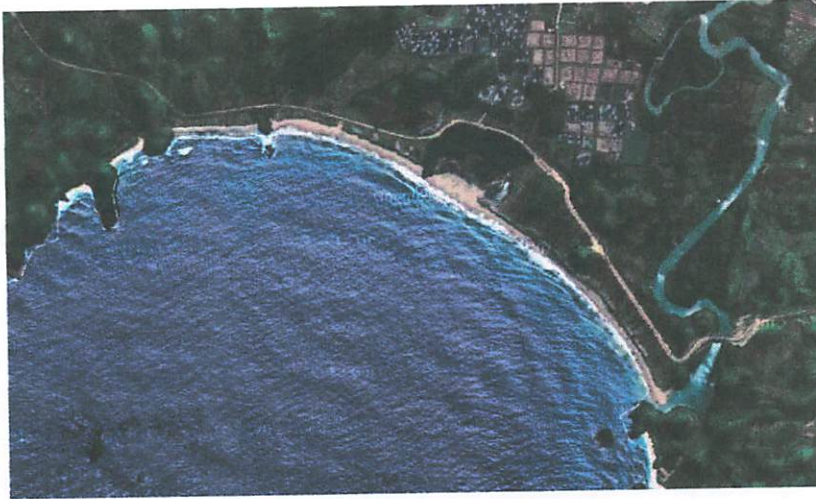
Gambar.3.1.Lokasi Kabupaten Malang (bagian selatan)



Gambar.3.2.Pantai Selatan Jawa (Kabupaten Malang)



Gambar.3.3.Lokasi Site (pantai selatan Jawa)



Gambar.3.4.Detail Lokasi Site



Gambar.3.5.Detail Kawasan

Kabupaten Malang terletak pada 112° 03' 5" sampai 112° 57' 00" Bujur Timur 7° 04' 50" sampai 8° 26' 35" Lintang Selatan. Kabupaten di sebelah utara berbatasan dengan Kabupaten Pasuruan dan Kabupaten Mojokerto, timur berbatasan dengan Kabupaten Probolinggo dan Kabupaten Lumajang, barat berbatasan dengan Kabupaten Blitar dan Kabupaten Kediri dan selatan berbatasan dengan Samudra Indonesia.

Dengan kondisi di atas, maka Kabupaten Malang adalah kabupaten terluas kedua di Pulau Jawa setelah Kabupaten Banyuwangi. Sebagian besar

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

Pantai Bajul Mati dinamakan seperti demikian karena gugusan bukit di seberang pantai terlihat seperti bajul atau buaya. Pantai Bajul Mati sendiri memang indah dengan pasirnya yang putih dan bersih. Pantainya juga cukup luas, jadi dapat dijadikan tujuan wisata yang menarik.

Sisi menarik lainnya dari Pantai Bajul Mati ini adalah Jembatan Bajul Mati yang memiliki desain setengah lingkaran.

3.3. Data Tapak

3.3.1. Lokasi Site

- Kabupaten : Kabupaten Malang
- Kecamatan : Gedangan
- Kelurahan : Gajah Rejo
- Desa : Bajul Mati
- Koordinat : 8°25'54"S 112°38'8"E

3.3.2. Batas Lingkungan Site

- Batas Utara : Kab. Malang (Dampit) dan Brackish Fish Pond
- Batas Selatan : Laut pantai selatan jawa
- Batas Timur : P.Balekambang, P.Jolangkung, P.Weden Ciut, Tebing Ngelepek dan P.Mbengkungg.
- Batas Barat : Pantai Sendangb Biru, P.Ungapan, Rowo Terate, P.Ngeleter, P.Clungup, P.Gua Cina dan Pulau Sempu

3.3.3. Peraturan Tata Ruang

- Koefisien Dasar Bangunan : **mengikuti RDTR Kota Malang*
- Koefisien Lantai Bangunan : **mengikuti RDTR Kota Malang*
- Garis Sempadan Bangunan : **mengikuti RDTR Kota Malang*
- Garis Sempadan Pantai : **asumsi*
- Peruntukan Lahan : Pariwisata

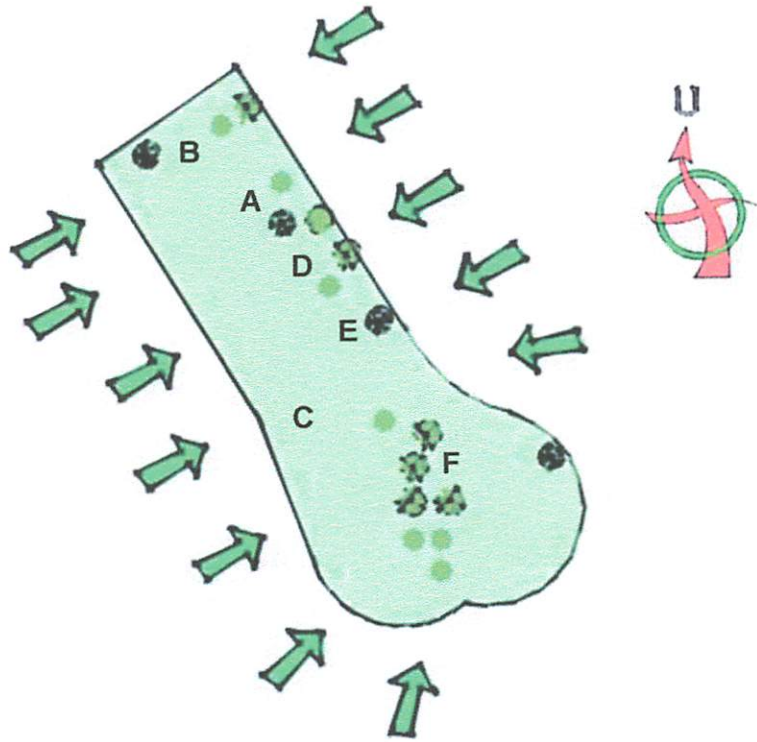
3.4. Potensi Tapak:

- Berada di kawasan strategis dalam pembangunan hotel wisata yaitu berada di kawasan wisata-wisata pantai selatan pulau Jawa.
- Lokasi site yang dipilih sendiri juga merupakan salah satu kawasan wisata pantai yang berada di tengah-tengah kawasan lain, yaitu pantai Bajulmati.
- Sangat tenang dan jauh dari hiruk pikuk kota besar sehingga sangat nyaman untuk dijadikan salah satu tempat wisata kunjungan keluarga.
- Sarana dan prasarana di kawasan tersebut sedang dalam pengembangan yang berkelanjutan.

3.5. Kekurangan Tapak

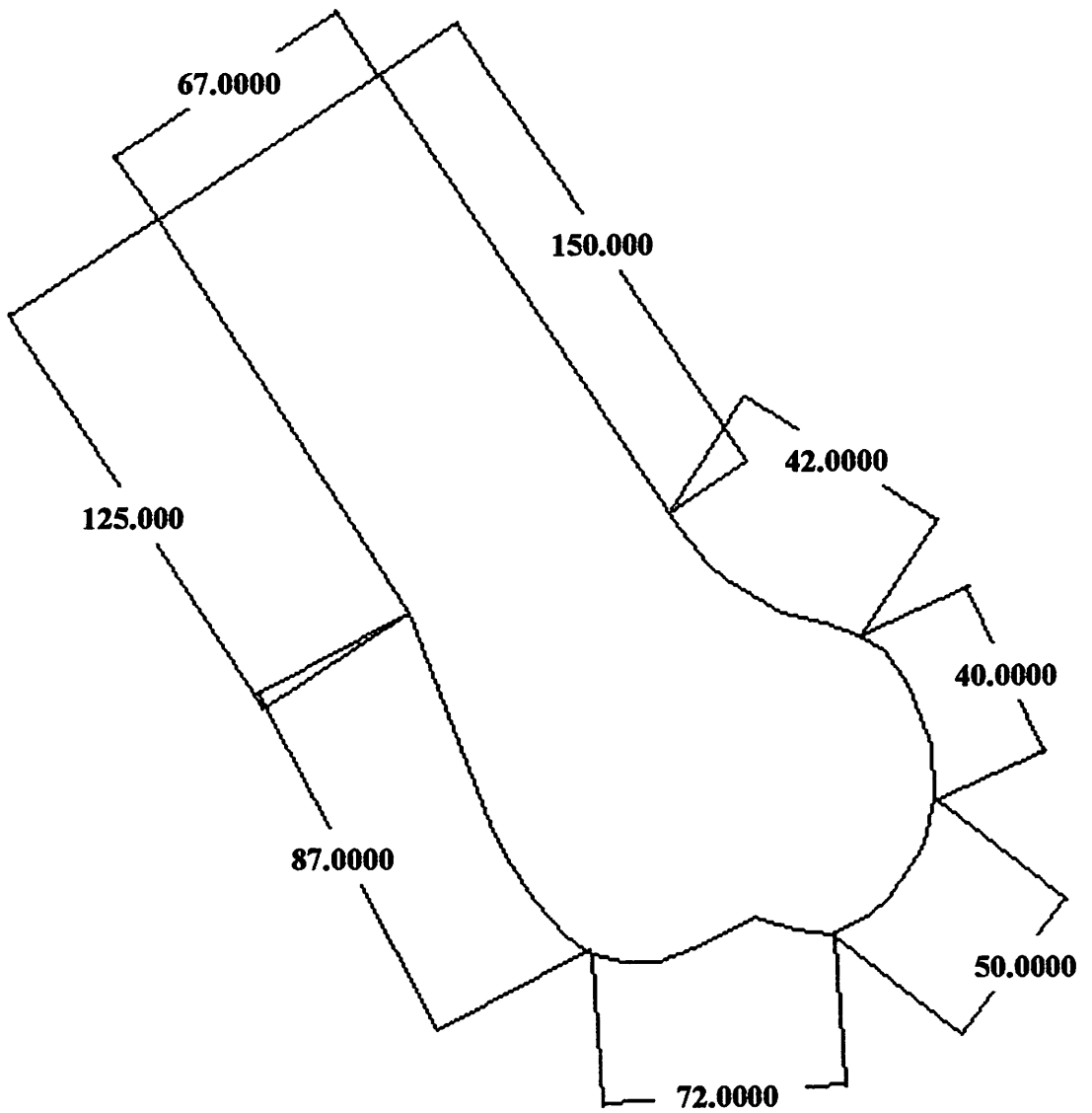
- Garis sempadan pantai yang pendek sedangkan sempadannya langsung berbatasan dengan jalan, sehingga rancangan bangunan harus dibangun minimal sebelum jalan tersebut. Dengan kata lain ruang (lebar site) yang tersedia tidak terlalu luas.
- Jauh dari pusat pengaduan kecelakaan, kantor polisi dan rumah sakit. Sehingga bila ada kemungkinan buruk sulit untuk diatasi dengan cepat.
- **belum ditemukan kemungkinan kekurangan lain.*

3.6. Gambaran Situasi Tapak



Gambar.3.6.Gambaran Situasi Tapak

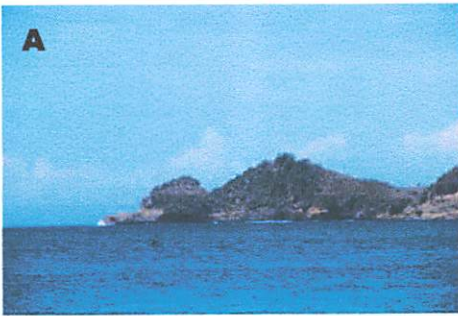
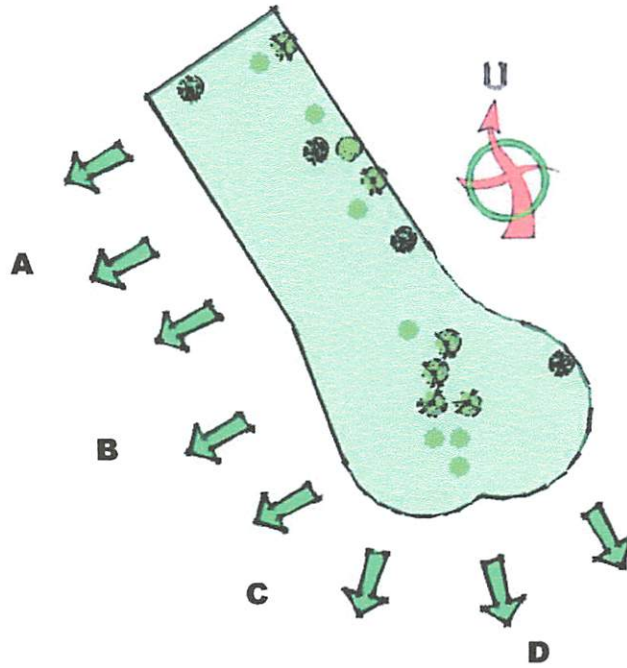
3.7. Dimensi Tapak



Gambar.3.7.Gambaran Dimensi Tapak

- Luasan site : 18.044 m² atau 1,8 Ha
- Panjang keliling site : 633 m
- Kecenderung bentuk site membentuk persegi panjang, sehingga memiliki dua sisi yang paling panjang.

3.8. Suasana Lingkungan Tapak



Gambar.3.8.Suasana Lingkungan Tapak

3.9. Pencapaian Tapak

- Dari Kota Malang

Dari Kota Malang memerlukan waktu perjalanan sekitar 120 menit melewati kecamatan Bululawang, Turen, dan Gedangan. Kemudian masuk melalui desa Sumbermanjing yang merupakan akses utama menuju tempat-tempat wisata di sekitarnya.

- Dari Kab.Malang (Kepanjen)

Dari Kepanjen membutuhkan waktu 90 menit dengan melewati Turen dan Gedangan. Kemudian memasuki sumbermanjing.

- Dari lingkup sekitar

Untuk sirkulasi jalan menuju lingkungan site cukup mudah karena berada diajalan utama, namun jalan belum terlalu ramai.

3.10. Sarana Lingkungan Tapak



Pompa Air



Jalan Beton



Jembatan



Jalan Aspal

Gambar.3.9. Sarana disekitar tapak

BAB IV

KAJIAN OBJEK

4.1. Studi Literatur

4.1.1. Hotel

A. Definisi Hotel

Kata hotel berasal dari kata Hospitium (dalam bahasa latin), berarti ruangan tamu yang berada dalam Monastery. Kata hospitium dipadukan dengan kata Hospice (dalam bahasa prancis). Dan dalam perkembangannya lagi menjadi Hostel dan berkembang lagi menjadi HOTEL.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, Hotel merupakan bangunan berkamar banyak yang disewakan sebagai tempat menginap dan makan bagi orang-orang yang sedang dalam perjalanan, atau bentuk akomodasi yang dikelola secara komersial, disediakan bagi setiap orang dengan pelayanan menginap, makan, serta minum.

Dan dapat disimpulkan secara umum bahwa hotel adalah suatu perusahaan yang dikelola oleh pemiliknya dengan menyediakan pelayanan makanan, minuman, dan fasilitas kamar tidur kepada orang-orang yang sedang melakukan perjalanan dan mampu membayar dengan jumlah yang wajar sesuai dengan pelayanan yang diterima tanpa adanya perjanjian khusus. Tanpa adanya perjanjian khusus yang dimaksud adalah perjanjian membeli barang yang disertai dengan perundingan-perundingan sebelumnya.

B. Sejarah Singkat Hotel

- Usaha hotel dapat dikatakan sebagai suatu kegiatan usaha akomodasi dan komersial yang tertua didunia.
- 3000 SM. Penginapan yang pertama yaitu penginapan yang berbentuk Inn. Inn adalah rumah-rumah pribadi dengan beberapa kamar yang disediakan bagi para pejalan kaki untuk beristirahat, dan disediakan makanan yang sangat sederhana.
- 961 M. Hotel Le Grand Saint Bewnard Hospice yang dibangun oleh Augustinian Monks di Swiss-Alphine. Hotel ini diperuntukan bagi para peziarah yang datang dari roma. Struktur bangunan hotel menggunakan batu-batu besar sebagai tiang dan dengan fasilitas 70-80 tempat tidur yang dapat menampung sebanyak 300 orang.
- 1700-an, di Inggris penginapan berbentuk Inn mulai berkembang dengan kualitas lebih baik.
- 1794, di Amerika dibangun City Hotel (dengan 73 Kamar). 1800-an menjadi negara pengembang usaha hotel yang utama.
- Sejak itulah hotel-hotel mulai banyak berkembang di seluruh dunia hingga sampai di Indonesia dan tentunya dengan kualitas yang terus membaik.

C. Fungsi Hotel

Fungsi hotel dapat dirinci dari berbagai pihak, tergantung dari kemanfaatannya bagi pihak-pihak tersebut.

- Pengusaha/pemilik hotel
alat penghasil keuntungan dan pemberi lapangan kerja.

- Pegawai/karyawan
tempat bekerja dan mendapat penghasilan.
- Tamu
memperoleh pelayanan menginap, makan , dan minum, serta fasilitas untuk mendukung kenyamanan, keamanan, dan kepuasan.
- Pemerintah
lapangan kerja dan menambah pendapatan negara.
- Masyarakat
penadah bagi pengusaha kecil menengah seperti, petani, peternak, pengrajin, dan sebagainya.

D. Unsur Pokok Hotel

Sebuah hotel dalam operasional secara komersial mempunyai unsur untuk menjalankan usaha, yaitu:

Unsur Arsitektur

- **LOKASI**

Letak hotel berhubungan dengan sarana transportasi ke hotel maupun dari hotel. Berhubungan dengan site plan dan layout plan.

- **FASILITAS**

Sarana yang menjadi tempat untuk memenuhi setiap kebutuhan tambahan para tamu setra memberikan kenyamanan, keamanan, dan kepuasan. Berhubungan dengan klasifikasi ruang, hubungannya, dan kualitasnya.

- **IMAGE**

Bagaimana menampilkan hotel tersebut dan mengungkapkan gambar hotel tersebut. Berhubungan dengan tampak dan ukuran dari gedung tersebut.

Unsur Operasional Murni

- **PELAYANAN**

Tata cara pelayanan kepada tamu hotel, yang mempunyai skill yang cepat dan cekatan serta keramahan.

- **HARGA**

Adalah dimana kepuasan atas ke-4 unsur diatas seimbang dengan harga yang harus dibayar oleh tamu hotel.

E. Jenis Hotel

Terdapat empat jenis hotel, sebagai berikut :

- ***City Hotel***

hotel kota, berada di tengah kota/pusat kota

- ***Business Hotel***

hotel yang diperuntukan untuk para bisnismen dan segala aktifitas yang dilakukan

- ***Hotel Wisata***

hotel yang terletak didaerah wisata

- ***Transiet Hotel***

hotel bagi para tamu transiet baik si stasiun, bandara, maupun pelabuhan. Digunakan sebagai tempat beristirahat setelah melewati perjalanan jauh.

F. Klasifikasi Hotel






1. Berdasarkan sistem penetapan tarif kamar

- Full American Plan (FAP) : Room include 3 time meals
- Modified American Plan (MAP) : Room include 2 time meals
- Continental Plan (CP) : Room include breakfast
- Bermuda Plan : Sewa + american breakfast
- European Plan : Room rate only

2. Menurut jumlah kamar

- Hotel kecil : Maksimum 25 kamar
- Hotel menengah : Antara 25 kamar -100 kamar
- Hotel sedang : Antara 100 kamar - 300 kamar
- Hotel besar : Diatas 300 kamar

3. Menurut jumlah bintang hotel

- **Bintang 1** : Minimal 15 buah kamar
 Luas minimum standart room 21 m²
- **Bintang 2** : Minimal 20 buah kamar, termasuk suite room
 Luas minimum standart room 24 m²
Luas minimum suite room 44 m²
- **Bintang 3** : Minimal 30 buah kamar, termasuk 2 suite room
 Luas minimum standart room 20 m²
Luas minimum suite room 48 m²
- **Bintang 4** : Minimal 50 buah kamar, termasuk 4 suite room
 Luas minimum standart room 24 m²
Luas minimum suite room 48 m²
- **Bintang 5** : Minimal 100 kamar termasuk suite room
 Luas minimum standart room 26 m²
Luas minimum suite room 54 m²

G. Guest Room Hotel

1. Syarat umum kelayakan sebuah kamar tidur atau guest room (Arsitektur)

- Dinding kamar harus kedap suara.
- Dinding kamar mandi harus kedap air.
- Tersedia air panas dan air dingin.
- Pintu kamar di lengkapi dengan double lock, peeping tom, dan harus tersedia safety chain.
- Lantai harus terawat dengan baik. Bisa menggunakan marmer, karpet, kayu dan sebagainya.
- Tirai jendela kedap cahaya dari luar.
- Suhu udara harus selalu segar.
- Switc pengatur lampu mudah di jangkau.
- Penataan harus terkesan rapi dan nyaman.

2. Jenis-jenis kamar tidur di hotel

- ***Menurut tempat tidur***
 - a. Single Room
 - untuk 1 penghuni, dengan 1 single bed.
 - b. Duoble Room
 - untuk 2 penghuni, dengan 1 double bed.
 - c. Twin Room
 - untuk 2 penghuni, dengan twin bed.
 - d. Standart Room
 - untuk 2 penghuni, dengan twin bed atau 1 double bed.
 - e. Superior Room
 - standart room dengan ukuran lebih luas.

- f. Deluxe Room
superior room dengan fasilitas yang lebih lengkap.
- g. Suite Room
2-3 penghuni, dengan 2-3 kamar dengan ukuran lebih besar dan lebih lengkap dengan fasilitas tambahan.

- ***Menurut letaknya***

- a. Connecting Room
2 kamar berdampingan dengan pintu penghubung.
- b. Adjoining Room
2 kamar berdampingan tanpa pintu penghubung.
- c. Adjacent Room
2 kamar berdampingan, berada pada 1 lantai terhubung namun juga terpisah satu sama lain.
- d. Duplex Room
2-3 kamar dalam 1 ruangan dengan 1 pintu utama, dan ketiganya dihubungkan dengan tangga (boutique), lantai nya dapat terpisah.
- e. Cabanas
kamar menghadap kearah pantai atau kolam renang hotel.

- ***Menurut tingkat kelengkapan fasilitas***

- a. Standart Room
- b. Deluxe Room
- c. Suite Room
- d. Family Room
- e. Executive Suite
- f. Presidential Suite
- g. Royale Suite

- ***Menurut tingkat privasi dan keamanan***
 - a. Standart Room
tingkat privasi rendah, tanpa pengamanan khusus.
 - b. Deluxe Room
tingkat privasi tinggi, dengan pengamanan khusus.
 - c. Suite Room
tingkat privasi sangat tinggi, dengan pengamanan khusus.

H. Hotel Berbintang Empat

- Jumlah kamar standar minimal 50 kamar, termasuk 2 buah suite room dan 5 buah single room dan kamar mandi dalam.
- Luas minimal termasuk kamar mandi/WC : single room 24 m², double room 28 m², dan suite room 48 m².
- Ruang umum : ruang makan, bar, lobby, lounge dengan minimal 16 tempat duduk dengan luas 2,7 kali jumlah kamar.
- Kapasitas tempat parkir 1 mobil untuk 5 kamar.
- Fasilitas tambahan berupa : kolam renang, tempat olahraga dan rekreasi, biro perjalanan, drug store, tempat berjualan bacaan, ruang pertemuan, toko, ruang rapat, book store dan ruang serba guna.

I. Syarat Umum Hotel Berbintang Empat

- ***Persyaratan fisik atau tampilan bangunan***
- ***Memenuhi syarat perizinan sesuai UU***
- ***Lokasi dan lingkungan***

Syarat umum lokasi dan lingkungan ini meliputi beberapa pengelompokan besar ruang-ruang yang harus ada pada sebuah hotel bintang empat atau hotel menengah. Dan bisa dijadikan sebagai tolak ukur standar di bawahnya atau pun di atasnya.

1. Ruang umum

- Lahan parkir
- Taman hotel
- Restorant
- Bar
- Function room
- Sarana olahraga dan rekreasi
- Ruang rapat atau ruang pertemuan

2. Dapur dan gudang

- Dapur utama
- Dapur karyawan dan ruang makan karyawan
- Gudang makanan
 - ✓ Gudang kering
 - ✓ Gudang buah dan sayuran
 - ✓ Gudang pendingin
- Gudang minuman keras
- Gudang barang pecah belah
- Gudang bahan-bahan pencuci
- Gudang perabotan dengan bengkel
- Gudang kosong
- Tempat sampah

3. Administrasi hotel

- Ruangan depan hotel
 - ✓ Lobby
 - ✓ Lounge
 - ✓ Toilet umum
 - ✓ Telepon umum
 - ✓ Ruang pegawai
- Ruangan belakang hotel
 - ✓ Ruang pengawasan stock dan bongkar muat barang

4. Ruang operasional

- Binatu
- Uniform room
- Ruang linen
- Room boy station
- Ruang karyawan
- Kantor karyawan
- Ruang instalasi
- Ruang teknisi
- Ruang latihan

5. Kamar tidur tamu atau Guest room

- Standard room
- Suite room



4.2. Studi Banding

4.2.1. Tanjung Kodok Beach Resort



Gambar.4.1. Hotel Tanjung Kodok Lamongan

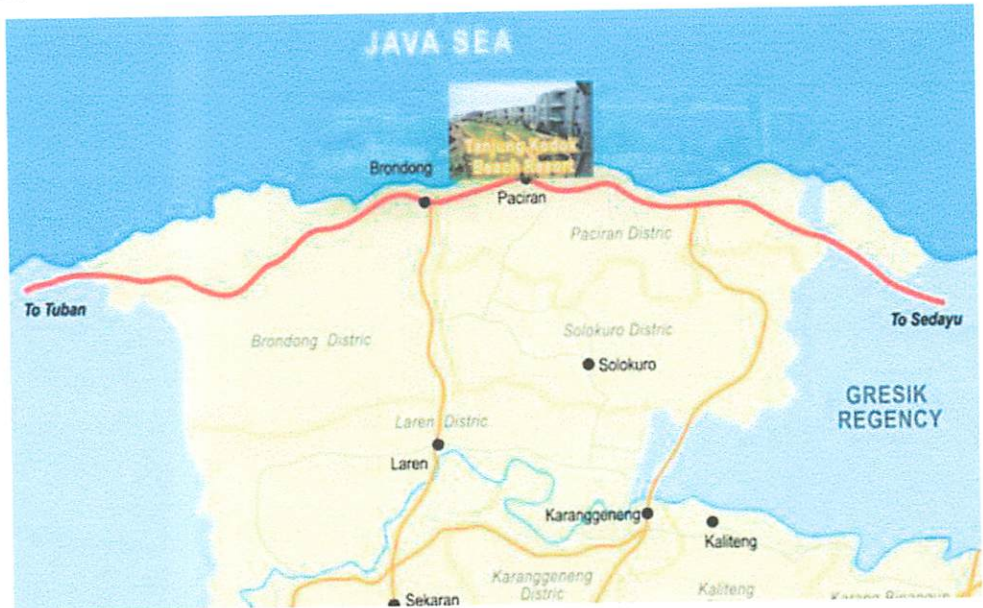
Tanjung Kodok Beach Resort adalah satu-satunya resort berbintang di pesisir pantai utara Jawa yang dilengkapi dengan berbagai fasilitas olahraga, rekreasi dan hiburan. Selain merupakan tempat yang ideal bagi keluarga maupun relasi untuk melewatkan waktu santai. Tanjung Kodok Beach Resort juga merupakan tempat paling tepat untuk melaksanakan berbagai acara rapat, seminar, rekreasi kantor dan keluarga, meeting sekolah, pelatihan, olahraga, hiburan, aneka pesta pernikahan bahkan acara wisuda.

Di lingkungan TKBR juga terdapat lapangan yang sangat luas, yang bisa dipakai untuk aneka kegiatan pelajar, seperti hiburan, malam renungan atau api unggun, sambil menikmati nuansa semilimnya angin laut dan debur ombak yang indah.

TKBR juga menyediakan tempat rekreasi dari sore hingga pagi hari, yaitu pantai Marina. Anda dapat langsung terjun ke pantai dan jalan-

jalan di dermaga sambil menyaksikan kapal-kapal kecil serta orang-orang yang sedang memancing dan menjaring ikan di sekitarnya. Anda juga bisa menggunakan alat-alat untuk permainan di pantai, volley pantai dan mandi di kolam renang air tawar.

A. Lokasi



Gambar.4.2. Peta Lokasi Hotel Tanjung Kodok

Letak Tanjung Kodok Beach Resort sangat strategis, di Jalan Raya Paciran yang sangat bersejarah, antara Gresik menuju Tuban. Resort ini merupakan satu kesatuan dengan Wisata Bahari Lamongan dan Wisata Goa Maharani. Selain itu TKBR juga dekat dengan beberapa wisata ziarah di Lamongan, seperti ziarah makam Sunan Drajad dan Sunan Sendang Dhuwur. Sekitar 15 km, anda dapat berziarah ke makam Syeh Asmoroqondi dan sekitar 5 km terdapat Tempat Pelelangan Ikan Brondong, yang menyajikan berbagai jenis ikan segar hasil dari nelayan langsung dari laut. Anda juga dapat mengunjungi Goa Akbar dan makam Sunan Bonang dengan menempuh jarak sekitar 30km lagi dari lokasi hotel.

B. Kamar

Vila-vila yang eksotis dibangun di atas tebing dan menyorok ke laut. Begitu membuka jendela kamar anda, hembusan angin pantai plus pandangan ke laut lepas dapat langsung dirasakan.

- Villa Deluxe (4 Villa)

Berlokasi ditepi pantai tepat di atas batu karang, dengan fasilitas 3 kamar tidur untuk kapasitas enam orang dan ruang keluarga yang luas, serta dilengkapi dengan mini kitchen, televisi, AC, telephone, mini bar, snack, free mineral water, microwave, kompor gas, dll. Tersedia juga lokasi parkir yang luas tepat di depan villa.



Villa Deluxe 01



Villa Deluxe 02



Villa Deluxe 03



Villa Deluxe 04



Villa Deluxe 05



Villa Deluxe 06



Villa Deluxe 07



Villa Deluxe 08

Gambar.4.3. Villa Deluxe

- Villa Executive (2 Villa)

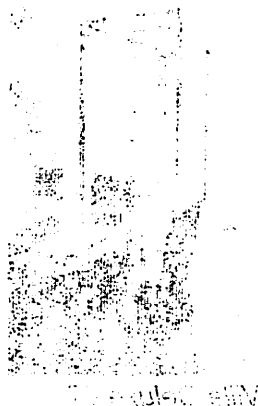
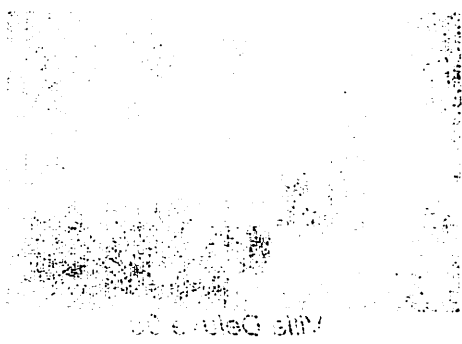
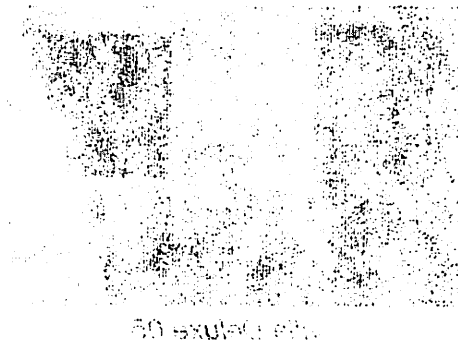
Fasilitas dan lokasinya sama dengan Villa Deluxe, dengan empat kamar tidur untuk kapasitas 8 orang.



Villa Executive 01



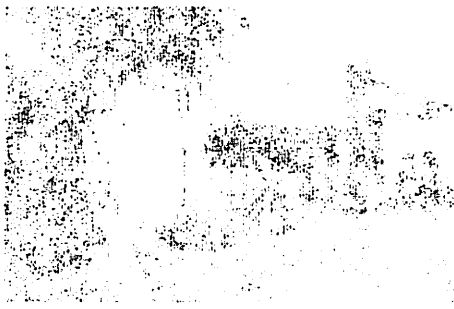
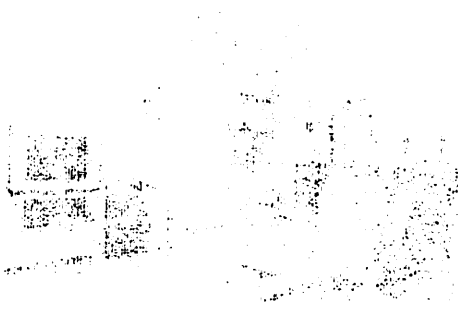
Villa Executive 02



Document 1: File 000000

Document 2: File 000000

Document 3: File 000000



Document 4: File 000000

Document 5: File 000000



Villa Executive 03



Villa Executive 04



Villa Executive 05



Villa Executive 06

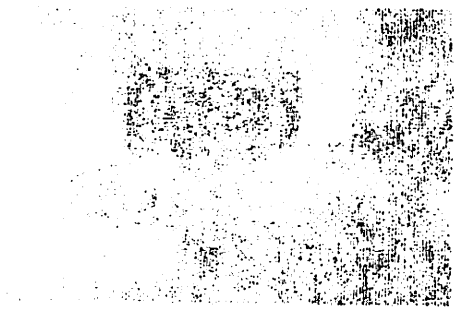


Villa Executive 07

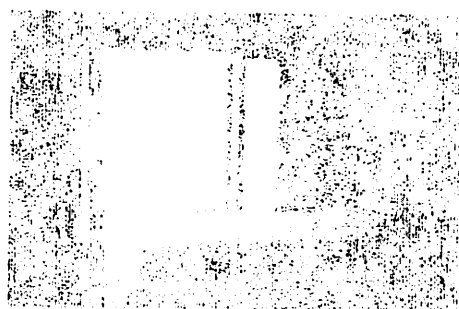


Villa Executive 08

Gambar.4.4. Villa Executive



Wild E. coli 03



03 av. 03. 03. 03



Wild E. coli 03



03 av. 03. 03. 03



Wild E. coli 03



03 av. 03. 03. 03

03 av. 03. 03. 03

- Paviliun 1 (16 kamar)

yang disediakan untuk para tamu keluarga atau rombongan. Dengan fasilitas 3 tempat tidur serta dilengkapi dengan TV, AC, telephone, memo pad dan ballpoint, meja rias, almari dan safety deposit box, mini bar, free mineral water, dengan kamar mandi shower.



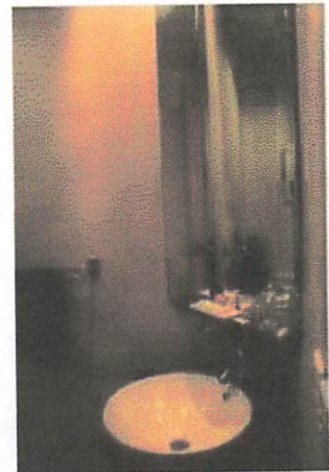
Paviliun #1 - 01



Paviliun #1 - 02



Paviliun #1 - 03



Paviliun #1 - 04

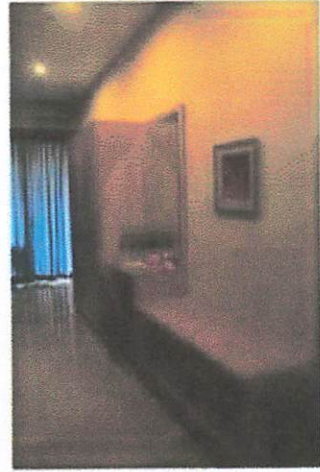
Gambar.4.5. Paviliun 1

- Paviliun 2 (14 kamar)

Yang disediakan khusus untuk para pelajar dan pelatihan-pelatihan dari sekolah ataupun perusahaan yang dilengkapi dengan fasilitas 8 tempat tidur, AC, telephone dinding, meja rias, almari dan safety deposit box, mini bar, free mineral water dan wastafel di teras luar.



Paviliun #2 - 01



Paviliun #2 - 02



Paviliun #2 - 03

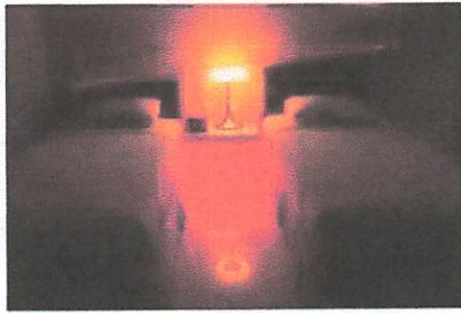


Paviliun #2 - 04

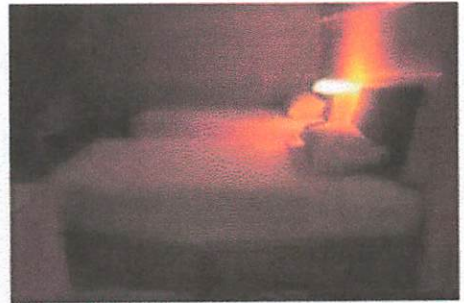
Gambar.4.6. Paviliun 2

- Deluxe Room (43 kamar)

Dengan fasilitas dua tempat tidur kecil (Twin Bed) atau satu tempat tidur besar (King Size Bed), TV, Telephone, memo pad, dan ballpoint, meja rias, lemari dan safety deposit box, mini bar, free mineral water, kamar mandi standart standing shower. Type Deluxe ini seluruh kamar menghadap ke laut.



Deluxe Room 01



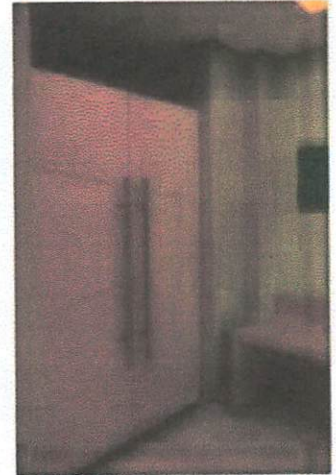
Deluxe Room 02



Deluxe Room 03



Deluxe Room 04



Deluxe Room 05



Deluxe Room 06



Deluxe Room 07



Deluxe Room 08

Gambar.4.7. Deluxe Room

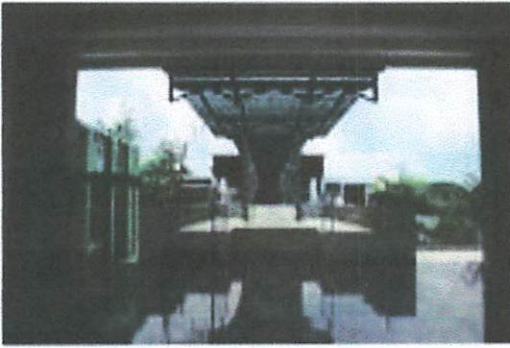
- Junior Suite (2 kamar)

Dengan fasilitas lebih lengkap dari Deluxe Room, dengan luas kamar yang lebih lega dengan tambahan ruang tamu (Small Living Room).

C. Fasilitas

Tanjung Kodok Beach Resort merupakan resort dengan bangunan fisik bernuansa modern minimalis ala Eropa dengan fasilitas berkelas diantaranya:

- Lobby Lounge: Ruang Santai yang berada tepat di depan reception, sangat strategis untuk ngobrol atau untuk pertemuan bisnis ringan sambil menikmati camilan serta minuman ringan yang tersedia di Drink Corner.



Lobby Lounge 01



Lobby Lounge 02



Lobby Lounge 03



Lobby Lounge 04

Gambar.4.8. Lobby Hotel

- Drink Corner: Salah satu sudut yang nyaman untuk santai atau sekedar memesan dan menyantap makanan dengan diiringi alunan musik sepanjang hari, cobalah Drink Corner ini.



Drink Corner 01



Drink Corner 02



Drink Corner 03

Gambar.4.9. Drink Corner

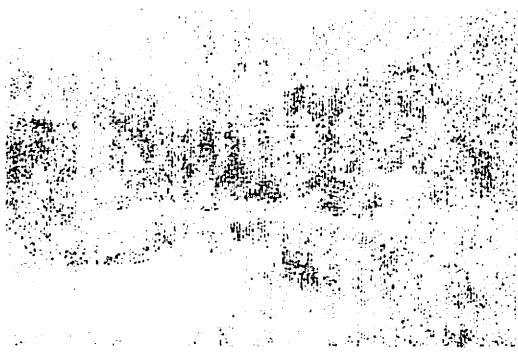


Figure 10

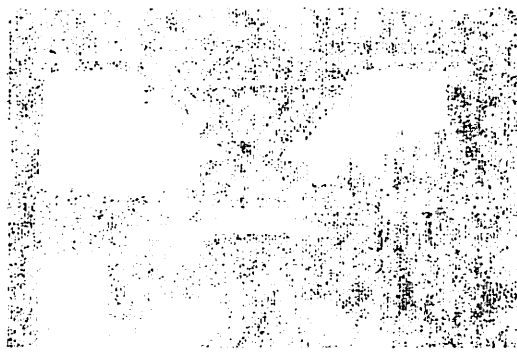


Figure 11

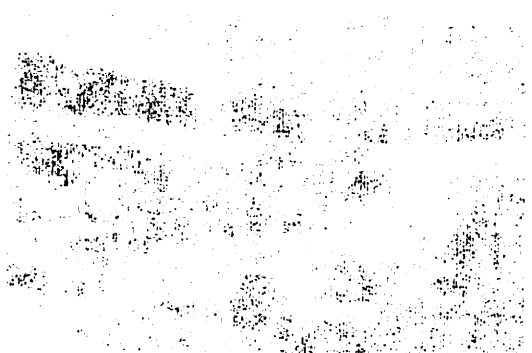


Figure 12



Figure 13

General Remarks

The following observations were made during the examination of the specimens. The material appears to be composed of a mixture of organic and inorganic components. The granular nature of the specimens suggests a high degree of porosity or a highly textured surface. The cellular structures observed in Figure 13 are characteristic of biological tissue or a synthetic material designed to mimic biological cells.



Figure 14



Figure 15

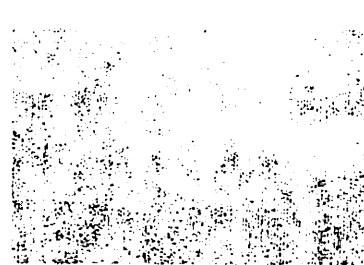


Figure 16

Summary of Data

- Jelly Fish Dinning Hall: Restoran yang nyaman dengan suasana santai untuk bersantap makanan serta minuman, baik ala carte maupun buffet (prasmanan). Para tamu dapat menikmati aneka seafood disini. Sambil menikmati makanan, para tamu juga dapat memandangi laut dan menyaksikan deburan ombak.



Jelly Fish Dinning Hall 01



Jelly Fish Dinning Hall 02



Jelly Fish Dinning Hall 03



Jelly Fish Dinning Hall 04

Gambar.4.10. Jelly Fish Dinning Hall

- Sunset Coffee Shop: Merupakan alternatif tempat yang nyaman untuk bersantai karena juga dapat menikmati suasana laut dari sini, dimana para tamu dapat menyaksikan matahari terbenam sambil menikmati makanan dan minuman yang dapat dipesan sesuai selera anda. Anda dapat menikmati makan siang atau morning coffee dari sini.

- Sport And Fitness Centre: Para tamu yang gemar sport dan fitness dapat memanfaatkan fasilitas ini selama menginap disini.



Fitness Center 01



Fitness Center 02



Fitness Center 03



Fitness Center 04

Gambar.4.11. Fitness Center

- Samudra Hall, Hiu Meeting Room, Paus Meeting Room, Kuda Laut Meeting Room, Kura-kura Meeting Room adalah ruangan untuk melaksanakan pertemuan, meeting, ataupun acara weding party dengan ditemani nuansa pantai yang indah.

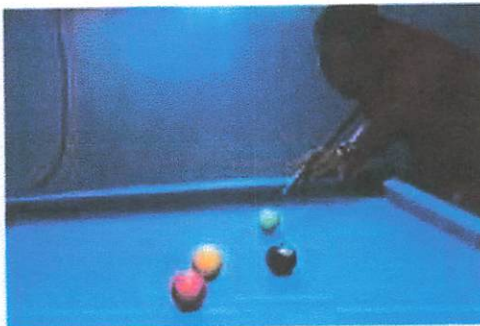
- Games Room: Fasilitas ruangan untuk bersantai menikmati nuansa pantai sambil bermain dengan para tamu lainnya. Ada juga beberapa meja catur dan sebuah kolam kecil dengan seekor kura-kura besar.



Game Room 01



Game Room 02



Game Room 03



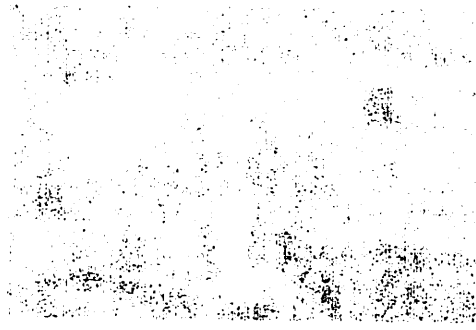
Game Room 04

Gambar.4.12. Games Room

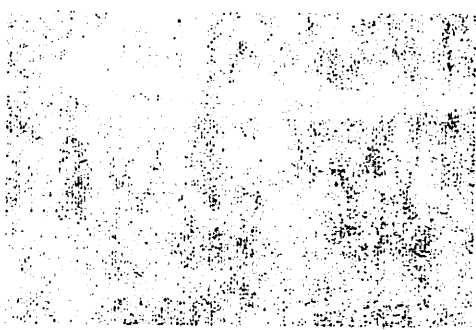
- Tennis And Volley Ball Court: Fasilitas olahraga yang dapat dimanfaatkan para tamu untuk berolahraga.
 - Table Tennis:
 - Basketball Court:

(Garis hitam) Untuk menunjukkan lokasi dan arah
 pada gambar. Untuk menunjukkan lokasi dan arah
 pada gambar. Untuk menunjukkan lokasi dan arah

18.0000



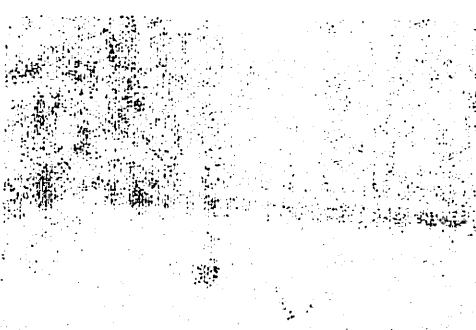
Gambar 18.0000



Gambar 18.0000



Gambar 18.0000



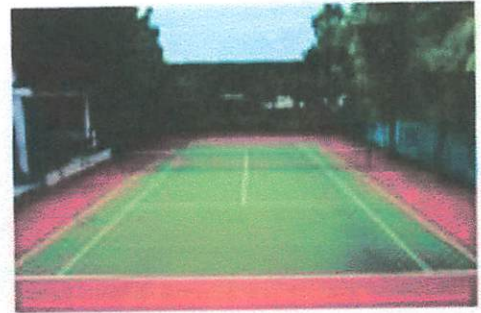
Gambar 18.0000

Gambar 18.0000

(Garis hitam) Untuk menunjukkan lokasi dan arah
 pada gambar. Untuk menunjukkan lokasi dan arah
 pada gambar. Untuk menunjukkan lokasi dan arah



Tennis Court 01



Tennis Court 02



Tennis Court 03



Tennis Court 04

Gambar.4.13. Tennis Court

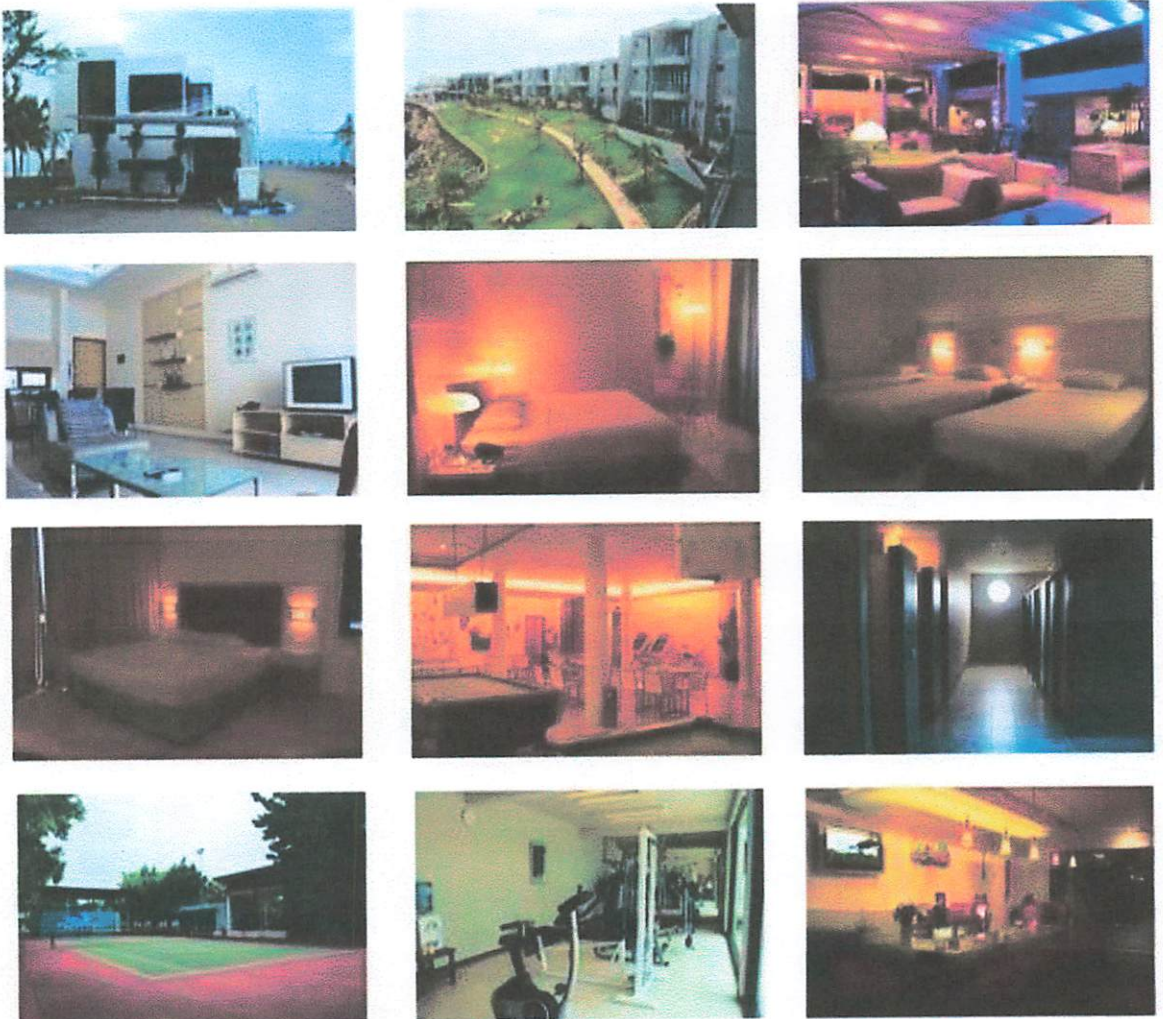
- Menara Ru'yat: Kekayaan lain yang juga bisa dinikmati para tamu yang datang ke Tanjung Kodok Beach Resort adalah Menara Ru'yat. Menara ini adalah menara yang dipakai oleh umat Islam Indonesia untuk melihat bulan pada saat menjelang bulan Puasa dan Lebaran. Tinggi menara Ru'yat kurang lebih 20 meter dengan posisi tepat di tepi pantai, diatas dataran batu karang yang tinggi.



Gambar.4.14. Menara Ru'yat

- Tiket ke WBL dengan harga 50 % dari harga tiket biasa untuk Paket Hemat I. Bagi para tamu hotel yang ingin mengunjungi Wisata Bahari Lamongan, Tanjung Kodok Beach Resort menyediakan tiket dan memberi diskon 50 % untuk Pahe I. Para tamu dapat memsani dan membeli tiket ini di resepsionis.

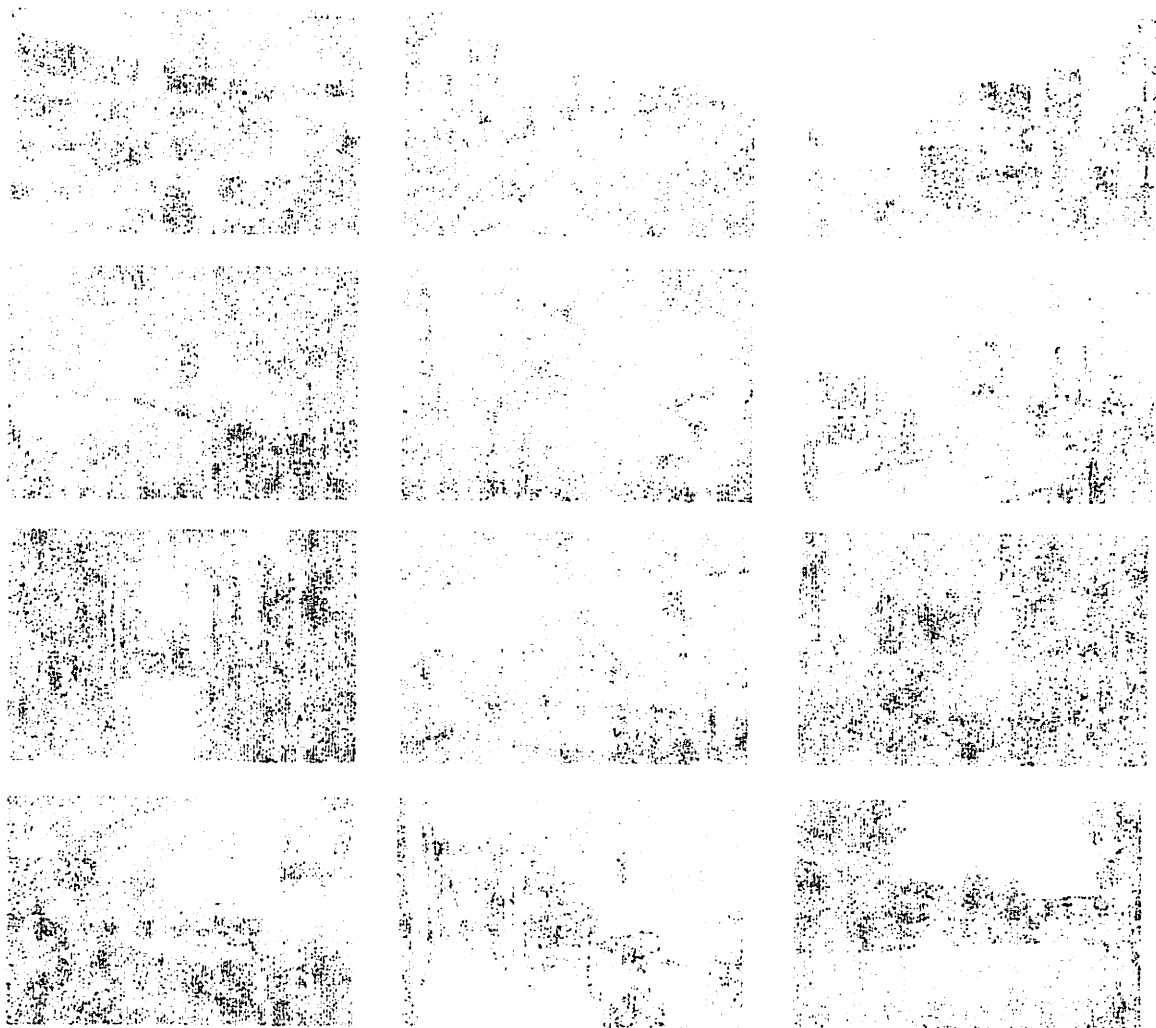
D. Suasana Hotel



Gambar.4.15. Suasana Hotel

Ticker dan WFLI dengan harga 2000 dan 1500 masing-masing
 dan dengan harga 1000 masing-masing. Untuk pembelian
 dengan cara ini, pembeli akan dikenakan biaya 10%
 dan akan dikenakan biaya 5% untuk pembelian dengan cara ini.

3. Analisis Data



Gambar 3. Analisis Data

BAB V

METODE PERANCANGAN

5.1. Metode Perancangan Secara Umum

Secara umum kajian perancangan dalam metode ini, merupakan paparan dari langkah-langkah dalam proses merancang. Sedangkan analisis data dilakukan dengan metode berdasarkan logika, rasional dan bersifat ilmiah dengan disertai literatur yang mendukung argumentasi tersebut. Langkah-langkah ini meliputi lokasi tapak untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan objek perancangan. Kerangka rancangan yang digunakan dalam proses perancangan Beach Resort ini secara umum diuraikan sebagai berikut:

A. Data Primer

Data primer menggunakan metode observasi yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan mengenai hal-hal penting terhadap obyek serta pengamatan terhadap masalah-masalah yang ada secara langsung. Dengan adanya survei lapangan didapat data-data yang sistematis. Pelaksanaan survei ini dilaksanakan secara langsung dan merekam fakta (berupa foto) dengan apa adanya. Survei ini berfungsi untuk mendapatkan data berupa:

- Kondisi lokasi, Bajulmati. Meliputi lingkungan dan kepariwisataannya
- Pengamatan lokasi tapak, berupa dimensi, vegetasi dan lainnya

B. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data atau informasi yang tidak berkaitan secara langsung dengan obyek rancangan, tetapi mendukung program rancangan. Adapun data sekunder didapatkan dengan cara sebagai berikut:

- **Studi Literatur**

Data ini diperoleh dari studi literatur baik dari teori, pendapat ahli, serta peraturan dan kebijakan pemerintah yang akan menjadi acuan perencanaan sehingga dapat memperdalam analisa. Data yang diperoleh dari penelusuran literatur bersumber dari data internet, buku yang berkaitan dengan tema posmodern. Data-data tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Data atau literatur tentang kawasan dan tapak terpilih berupa peta wilayah, dan potensi alam dan buatan yang ada di kawasan. Data ini selanjutnya digunakan untuk menganalisis kawasan tapak. Bila tidak menemukan peta kawasan, maka dibuat manual.
2. Literatur lengkap tentang daerah pesisir pantai Bajulmati yang dijadikan sebagai tempat pariwisata. Dan literature lain yang mendukung informasi seputar objek.
3. Literatur teori-teori arsitektur yang relevan dengan tema yang diambil yaitu posmodern.

- **Studi Banding**

Dilakukan untuk mendapatkan data mengenai bangunan sejenis yang ada. Adapun objek perbandingan tersebut sebagai berikut:

1. Tanjung Kodok Beach Resort bertema arsitektur modern di Lamongan, Jawa Timur

2. Menggunakan objek hotel (secara umum, berbintang empat), mountain resort atau hotel wisata yang dinilai berdekatan jenisnya dengan objek beach resort. Perbandingan tersebut dapat dimasukkan sebagai tambahan

5.2. Metode Perancangan Secara Arsitektural

Berikut adalah metode perancangan yang dikaji dalam perancangan desain Beach Resort ini adalah sebagai berikut:

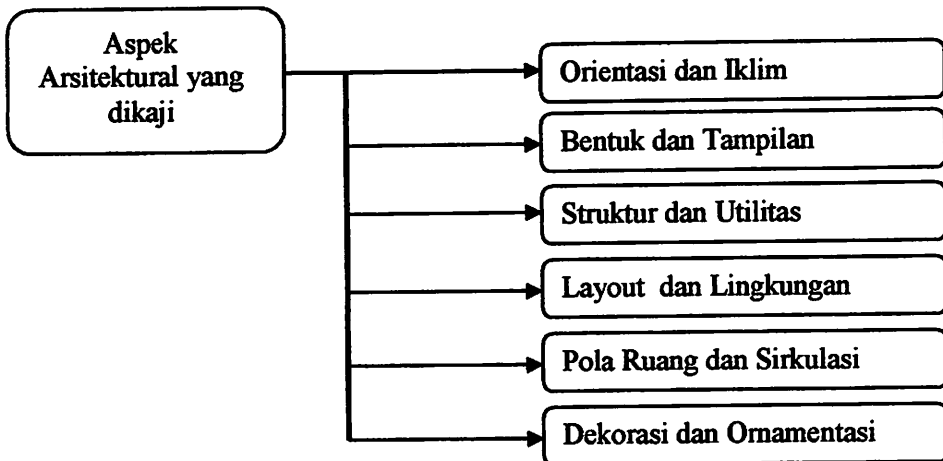


Diagram.5.1. Metode Pengkajian

Keseluruhan aspek diatas akan dijabarkan kemudian dianalisa sebagai proses lanjutan berpikir dan kemudian barulah dikembangkan dalam konsep perancangan.

Berikut bagaimama pola alur metode yang digunakan:

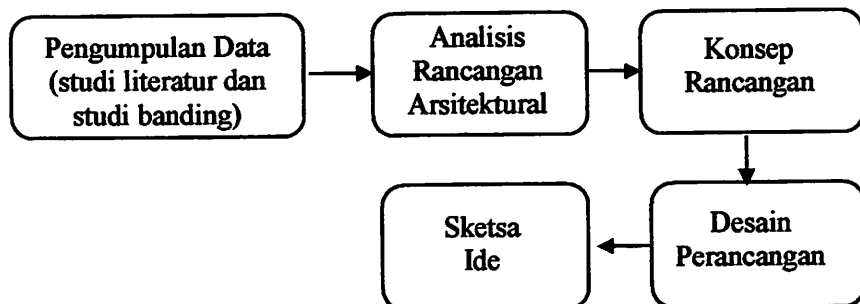


Diagram.5.2. Metode pengkajian setelah proses analisa

BAB VI

ANALISA PERANCANGAN

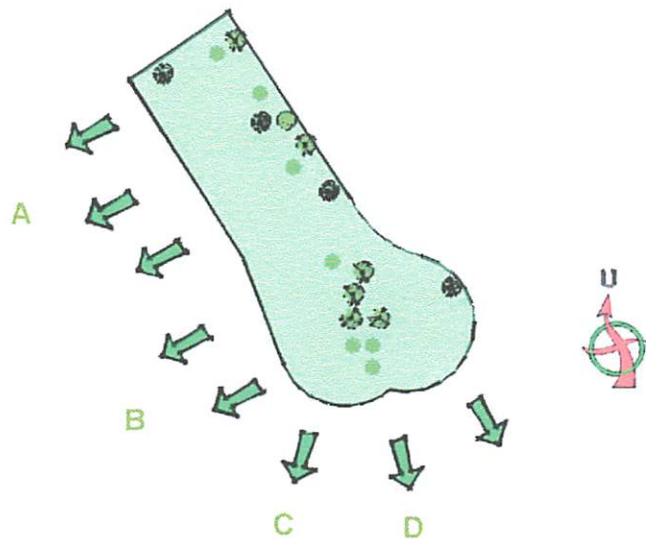
6.1. Analisa Tapak Terhadap Lingkungan

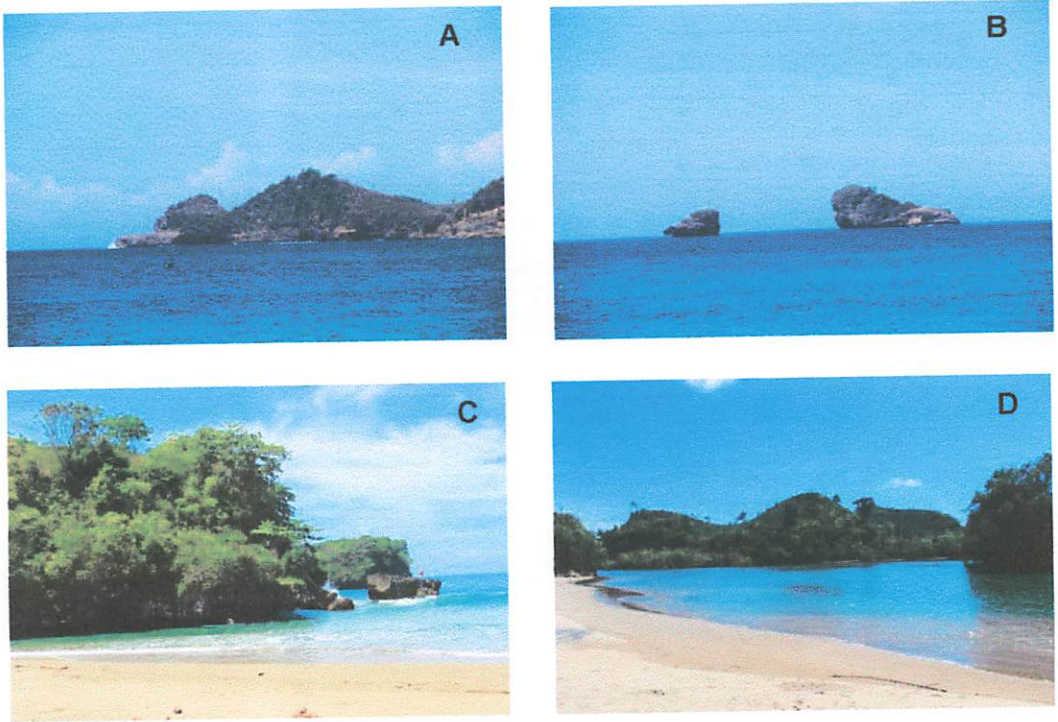
Lokasi tapak berada di desa Bajulmati, kelurahan Gajah Rejo, kecamatan Gedangan, Kabupaten Malang. yang berlokasi disekitas daerah wisata pantai Balaikambang – Sendangbiru.

6.1.1. Analisa View dan Orientasi bangunan

A. View dari dalam site ke luar site

Semua view utama tapak yang menghadap barat menyajikan pemandangan pantai selatan yang indah.

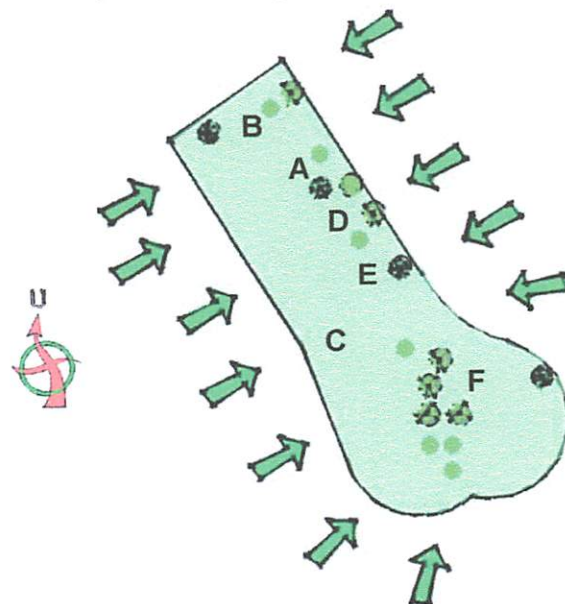




Gambar.6.1. View ke luar site

B. View dari luar site ke dalam site

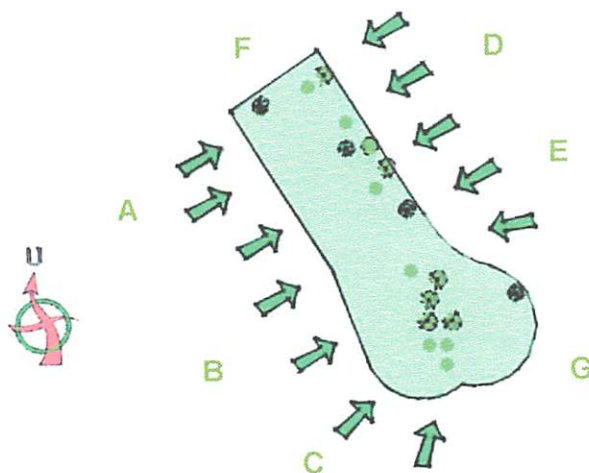
Untuk view yang menghadap ke dalam site di ambil contoh foto pada sisi site yang bentangnya paling panjang, karena nantinya merupakan focalpoint dari tampilannya.

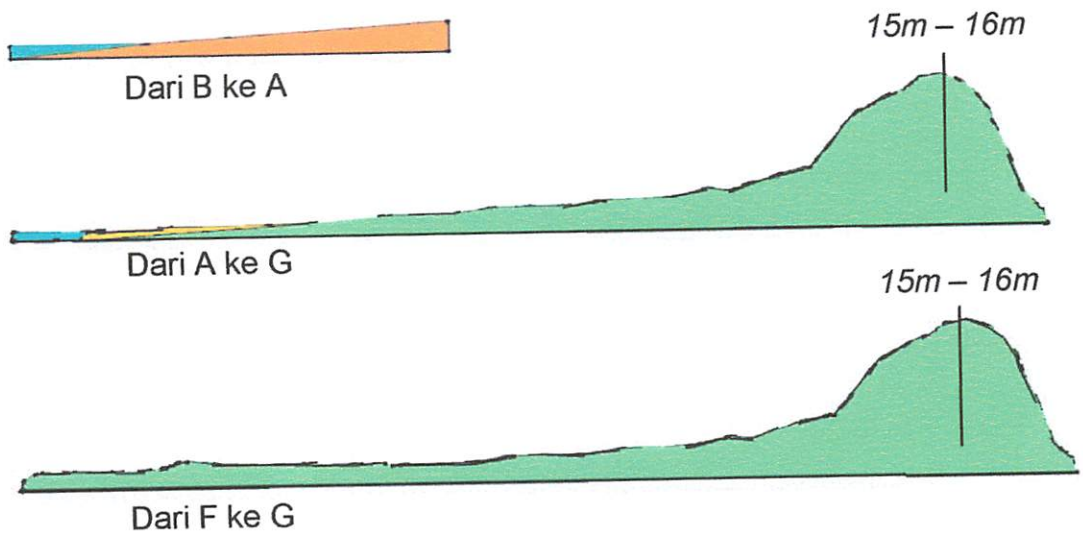




Gambar.6.2. View ke dalam site

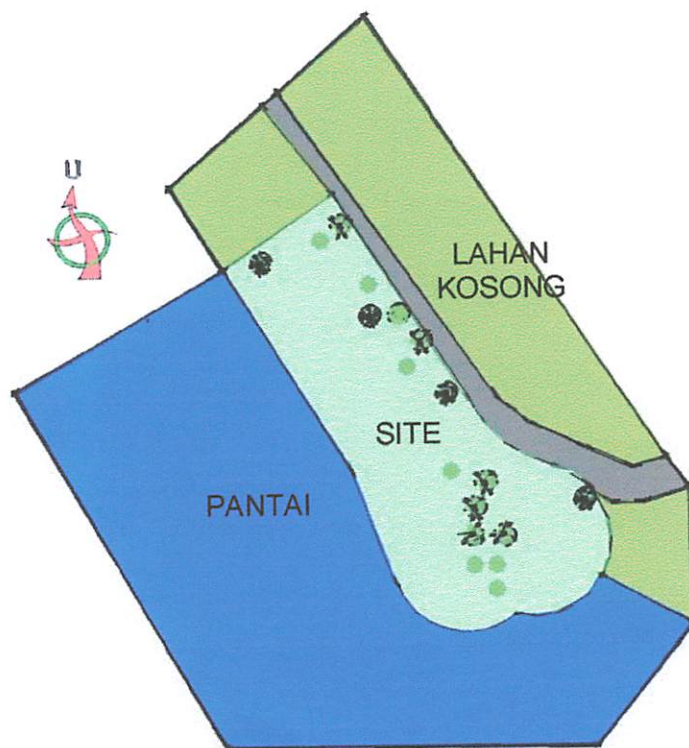
6.1.2. Analisa Kontur Tapak





Gambar.6.3. Kondisi kontur tapak

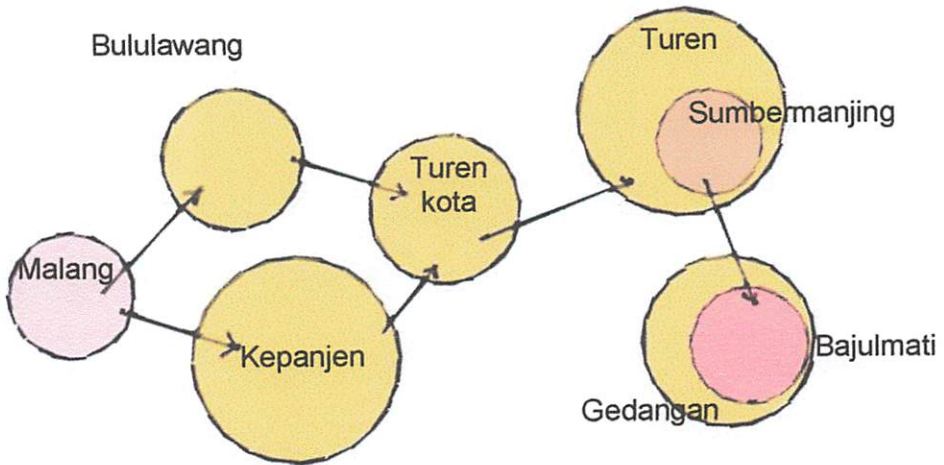
6.1.3. Analisa Lingkungan Sekitar



Gambar.6.4. Kondisi lingkungan sekitar

Lingkungan sekitar site kebanyakan merupakan lahan kosong yang juga belum dikelola. Site langsung berbatasan dengan jalan utamanya, sehingga untuk pencapaian (skala kelurahan) cukup mudah.

6.1.4. Analisa Sirkulasi dan Pencapaian



Gambar.6.5. Sistem jaringan kota kabupaten Malang

- Pencapaian Makro

- ✓ Dari Kota Malang

- Dari Kota Malang memerlukan waktu perjalanan sekitar 120 menit melewati kecamatan Bululawang, Turen, dan Gedangan. Kemudian masuk melalui desa Sumbermanjing yang merupakan akses utama menuju tempat tempat wisata di sekitarnya.

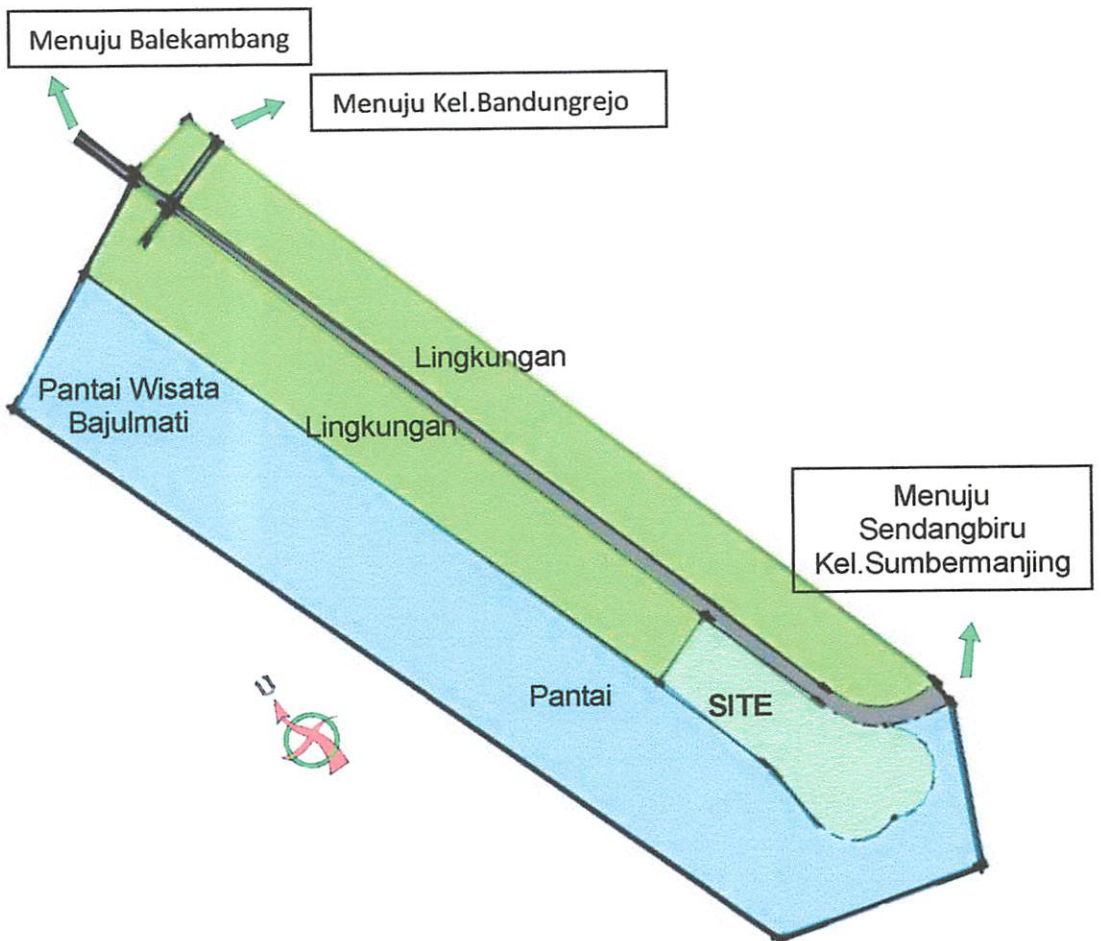
- ✓ Dari Kab.Malang (Kepanjen)

- Dari Kepanjen membutuhkan waktu 90 menit dengan melewati Turen dan Gedangan. Kemudian memasuki desa sumbermanjing.

✓ Dari lingkup sekitar

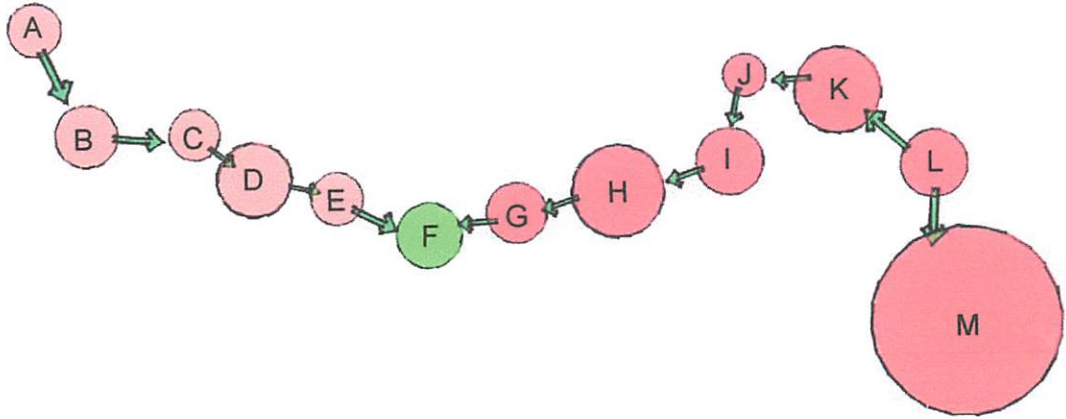
Untuk sirkulasi jalan menuju lingkungan site cukup mudah karena berada di jalan utama, namun jalan belum terlalu ramai.

- Pencapaian Mikro



Gambar.6.6. Pencapaian sekitar tapak

- Pencapaian Dari Tempat-Tempat Wisata



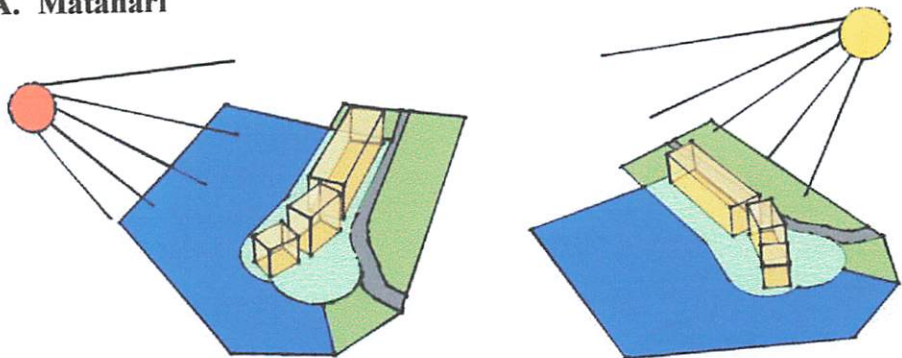
Gambar.6.7. Posisi tapak terhadap tempat wisata sekitar

Keterangan:

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| A. Pantai Balekambang | G. Pantai Ungapan |
| B. Pantai Jolangkung | H. Pantai Gua Cina |
| C. Pantai Weden Cuit | I. Rowo Terate |
| D. Tebing Ngelepek | J. Pantai Ngeleter |
| E. Pantai Mbengkung | K. Pantai Clungup |
| F. SITE | L. Pantai Sendangbiru |
| | M. Pulau Sempuh |

6.1.5. Analisa Iklim

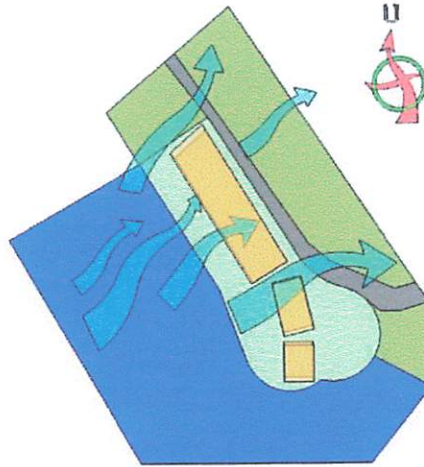
A. Matahari



Gambar.6.8. Keadaan matahari pagi dan sore

Analisa matahari pada pagi hari (timur) menyebabkan massa memperoleh banyak intensitas cahaya, sedangkan untuk sore hari memberikan view yang baik dengan posisinya berada dipantai sehingga view sebelah barat ini memberikan sajian view tersendiri yaitu sunset pada sore hari.

B. Angin



Gambar.6.9. Gambaran kondisi angin

Angin bertiup dari laut ke darat pada siang hari sedangkan angin yang bertiup dari laut ke darat terjadi pada malam hari. Sehingga pada siang hari dapat dimanfaatkan sebagai penghawaan alami karena udara datang menuju darat. Namun bukan berarti tidak menggunakan penghawaan bantuan sebagai tambahannya.

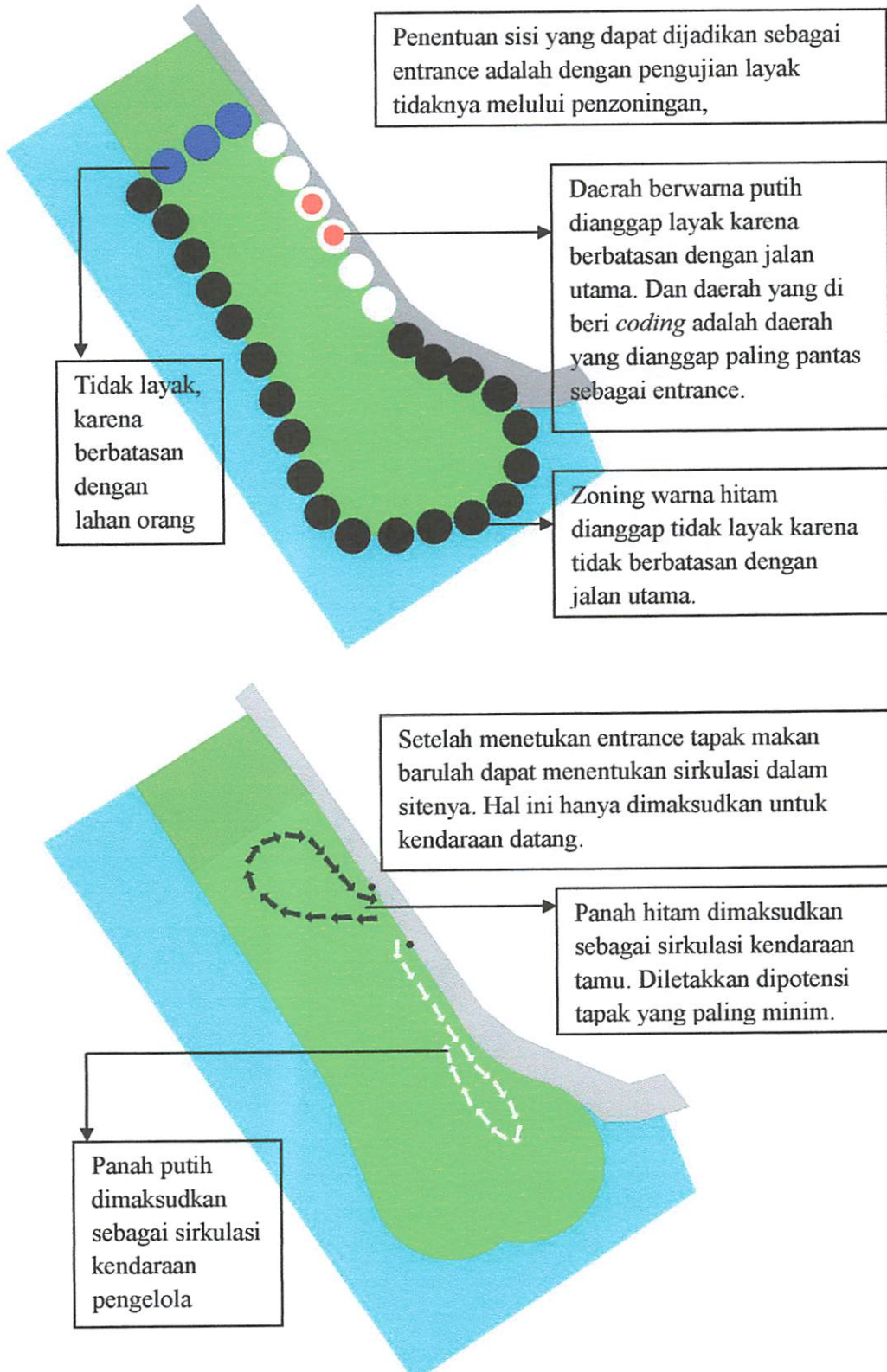
C. Curah Hujan

Berdasarkan data dan pengamatan fisik Kabupaten Malang termasuk memiliki curah hujan yang tinggi, bahkan di kawasan laut jawa juga memiliki curah hujan yang tinggi disertai angin yang cukup kencang pada akhir tahun.

Tabel.6.1. Curah hujan tahunan Jawa Timur

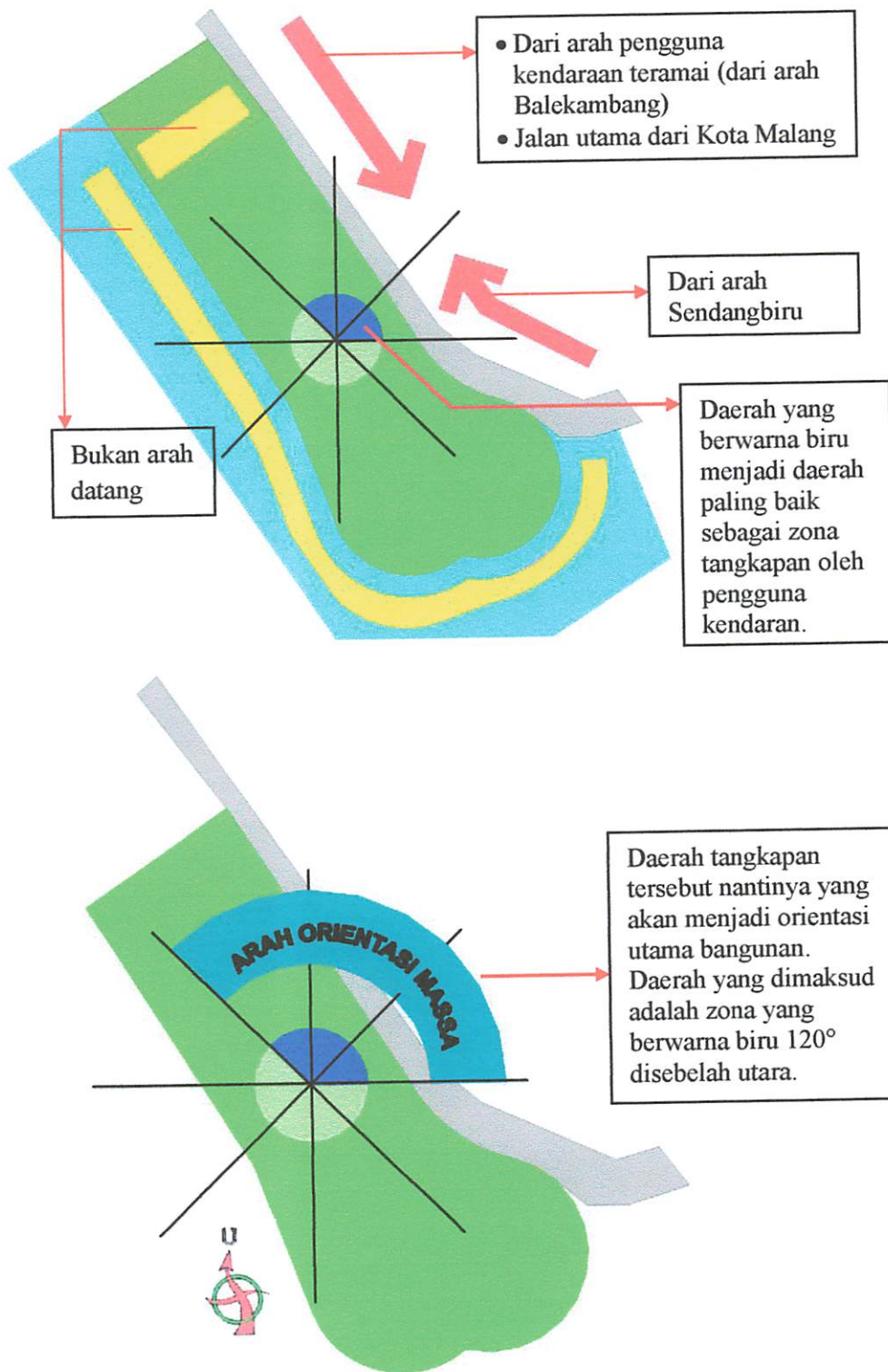
No.	Wilayah Sungai Balai PSAWS Kabupaten / Kota	Curah Hujan Rerata Tahunan (mm)													
		1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008
I.	BENGAWAN SOLO														
1	Madiun	1,779	913	923	2,947	1,589	1,867	1,591	1,570	1,603	1,240	1,187	1,515	1,542	1,815
2	Kabupaten Madiun	-	1,779	1,082	2,752	1,939	1,320	1,359	1,930	1,536	1,150	1,651	1,713	2,088	1,690
3	Kota Madiun	2,480	1,054	815	3,540	2,350	3,139	1,437	1,938	3,154	1,210	2,289	1,700	2,189	1,762
4	Kabupaten Pacitan	2,287	1,182	954	2,743	1,807	1,182	1,502	1,538	1,537	1,028	1,123	1,613	2,120	2,063
5	Kabupaten Ponorego	1,983	1,122	1,267	3,056	1,481	1,935	1,631	1,646	1,646	1,200	1,249	1,155	2,064	1,661
6	Kabupaten Magetan	2,107	1,318	1,851	2,467	1,972	2,176	1,658	1,314	1,313	1,035	1,239	1,803	1,616	2,283
7	Kabupaten Ngawi	1,731	1,384	1,091	2,538	2,030	2,491	1,887	1,221	1,496	1,242	1,682	1,525	1,328	1,684
8	Bengawan Solo	1,816	1,282	1,151	2,009	1,905	1,729	1,598	1,226	1,244	872	1,542	1,182	1,292	1,555
9	Kabupaten Bojonegoro	2,335	1,278	1,336	1,961	1,876	1,829	1,365	1,291	1,383	1,467	1,691	1,388	1,333	1,423
10	Kabupaten Tuban	-	1,437	1,106	1,825	1,637	1,812	1,423	1,246	1,380	1,065	1,502	1,022	1,204	1,365
11	Kabupaten Lamongan	2,328	1,351	829	3,143	1,306	1,611	1,072	2,141	1,948	1,345	1,941	1,458	2,308	1,924
12	Kabupaten Gresik	-	1,544	2,098	1,828	957	3,077	1,650	2,226	2,106	1,069	2,275	1,849	1,993	1,917
13	BRANTAS	-	1,593	1,167	2,117	1,838	1,899	1,726	1,425	1,422	1,095	1,356	1,933	1,896	1,732
14	Bango - Gedangan	2,102	1,753	952	2,928	1,908	2,100	1,583	1,978	2,135	1,270	2,222	2,095	1,793	1,922
15	Kabupaten Malang	-	1,523	803	2,863	1,920	1,802	1,653	1,718	1,940	1,231	1,888	1,933	1,598	1,662
16	Kota Malang	2,216	1,174	919	2,472	1,990	2,331	1,875	1,893	2,128	1,080	2,191	1,985	1,227	1,300
17	Kota Batu	2,713	1,897	610	3,315	2,173	2,261	1,639	1,807	2,187	1,312	2,138	1,502	2,184	2,273
18	Kabupaten Blitar	-	1,523	803	2,863	1,920	1,802	1,653	1,718	1,940	1,231	1,888	1,933	1,598	1,662
19	Kabupaten Tulungagung	2,216	1,174	919	2,472	1,990	2,331	1,875	1,893	2,128	1,080	2,191	1,985	1,227	1,300
20	Kabupaten Trenggalek	2,713	1,897	610	3,315	2,173	2,261	1,639	1,807	2,187	1,312	2,138	1,502	2,184	2,273

6.1.6. Analisa Tapak Untuk Sirkulasi dan Entrance



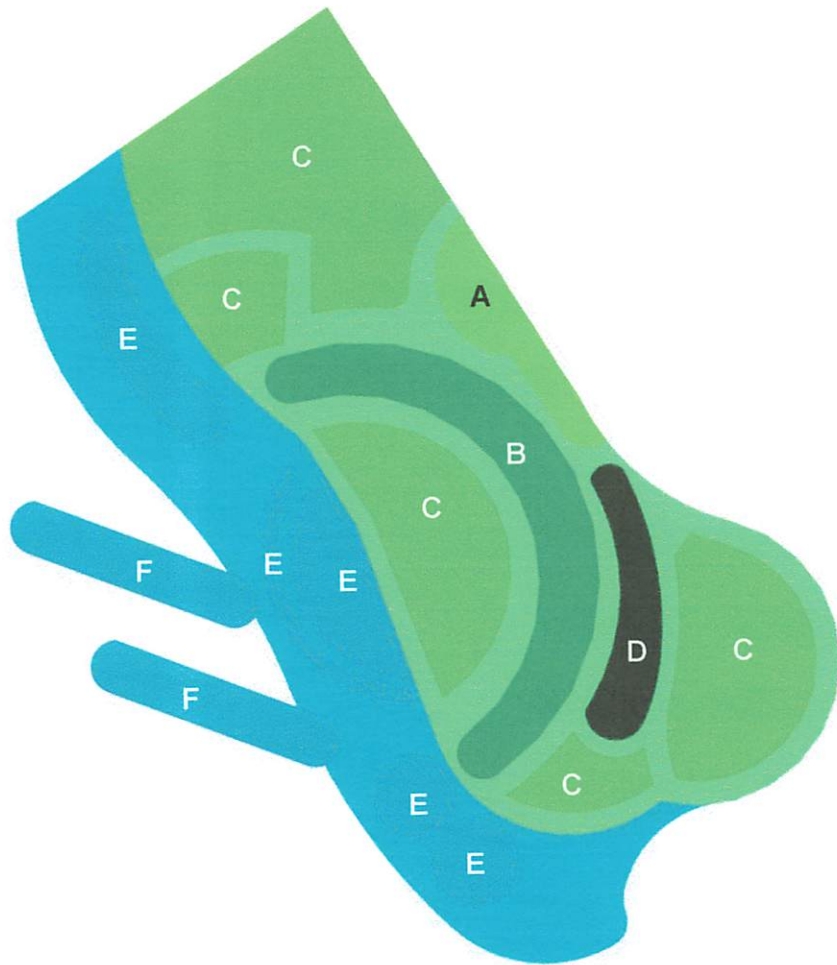
Gambar.6.10. Analisa Tapak Untuk Sirkulasi dan Entrance

6.1.7. Analisa Tapak Untuk View Massa dan Orientasi Massa



Gambar.6.11. Analisa Tapak Untuk View dan Orientasi Massa

6.1.8. Landuse

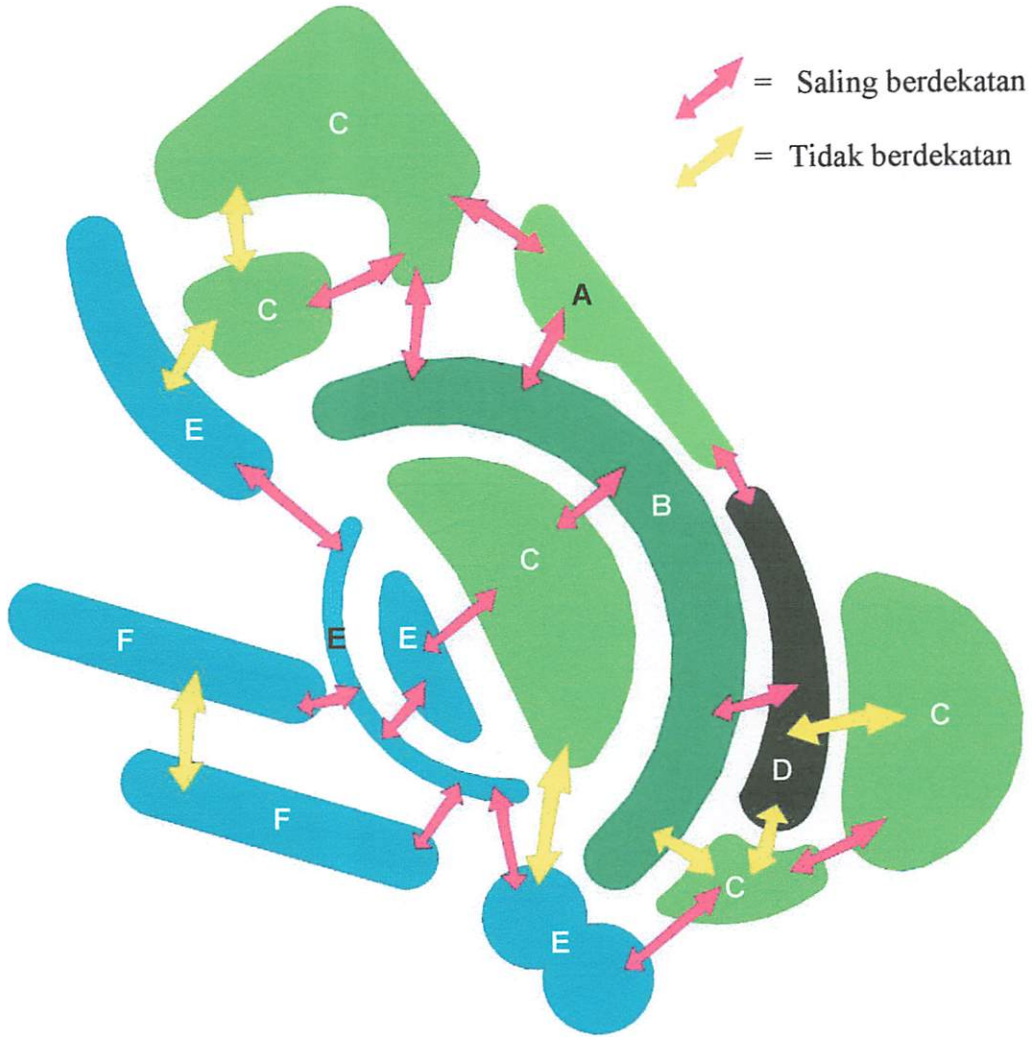


Gambar.6.12. Rencana fungsi ruang

Keterangan:

- A. Pintu Masuk Site
- B. Area Fasilitas Utama
- C. Area Fasilitas Umum Di Dalam Site
- D. Area Pengelola
- E. Area Fasilitas Penunjang Di Pinggi Pantai
- F. Area Fasilitas Penunjang Di Dalam Laut

6.1.9. Hubungan Fasilitas



Gambar.6.13. Hubungan Fasilitas

Keterangan:

- A. Pintu Masuk Site
- B. Area Fasilitas Utama
- C. Area Fasilitas Umum Di Dalam Site
- D. Area Pengelola
- E. Area Fasilitas Penunjang Di Pinggi Pantai
- F. Area Fasilitas Penunjang Di Dalam Laut

6.2. Analisa Ruang

6.2.1. Nama-nama Ruang

Pengelompokan ruangnya dibuat berdasarkan keterkaitan antara satu ruang dengan ruang yang lainnya. Dengan kata lain ruang-ruang dalam satu kelompok kategori merupakan ruang yang saling berdekatan.

1. ***Parkir dan Servis*** : Parkir kendaraan
Gudang alat cleaning
Gudang minuman
Gudang barang pecah belah
Ruang teknisi

2. ***Official*** : Loby
Guest Reservation
Lounge
Restoran Indoor + Dapur
Toilet umum
Telepon umum*
Ruang karyawan
Kantor karyawan
Security stand*
Room boy station
* *ruang tidak nyata*

3. ***Pengelola*** : Ruang pegawai
Dapur dan ruang makan karyawan
Gudang makanan kering
Gudang sayur dan buah

Gudang pendingin

Binatu

Ruang instalasi

Cleaning room

**4. Fasilitas
Penunjang**

: Bar

Coffee and Lounge

Kolam renang

Function room / Hall room

Sarana olahraga / Fitness Center

Musholla

Poliklinik

Restoran Outdoor*

berupa restoran beratap namun tidak ber dinding, sehingga langsung dapat terhubung dengan luar ruang

Coffee Outdoor*

berupa coffee ditepian pantai tanpa atap atau anjungan tempat yang lebih tinggi, dengan model meja payung

Volley Pantai*

berada ditepian pantai dengan ukuran standard

Toilet bilas*

untuk membilas selepas berenang dari pantai atau kolam

Kolam muara *

pemanfaatan muara sebagai kolam, dengan sistem pembuatan batasan (filter) antara muara dan pantai, sehingga yang berenang di kolam muara tidak hanyut ke pantai

Ceffe dermaga*

berupa caffe yang menjorok ke pantai yang berada di atas anjungan / dermaga

Area Garden Party*

berupa gedung dan taman yang terpisah dari massa utama yang dapat difungsikan sebagai tempat berbagai macam acara

*** asumsi yang diinginkan**

5. Kamar

Tipe Standard : Luas per lantai - 30% sirkulasi : 24 m²
Akan menghasilkan jumlah kamar per lantainya.
Kemudian banyak total ditentukan dari berapa jumlah lantai yang untuk tipe kamar standard.

Tipe Deluxe : Luas per lantai - 30% sirkulasi : 48 m²
Akan menghasilkan jumlah kamar per lantainya.
Kemudian banyak total ditentukan dari berapa jumlah lantai yang untuk tipe kamar standard.
Jumlah lantai baik jumlah kamarnya lebih sedikit dari jumlah lantai atau kamar tipe standard.

6. Utilitas : *Core + Shaft*
Shaft (plumbing)
Tangga utama
Ruang Panel

6.2.2. Organisasi Ruang Pengelola

Ruang pengelola secara cakupan haruslah dibuat terpisah dari fasilitas pengunjung hal tersebut dibuat berdasarkan tingkat privasi-publik nya sehingga aktivitas pada ruang-ruangnya tidak terganggu dan antara tamu dan pengelola tidak bertemu pada kondisi-kondisi tertentu.

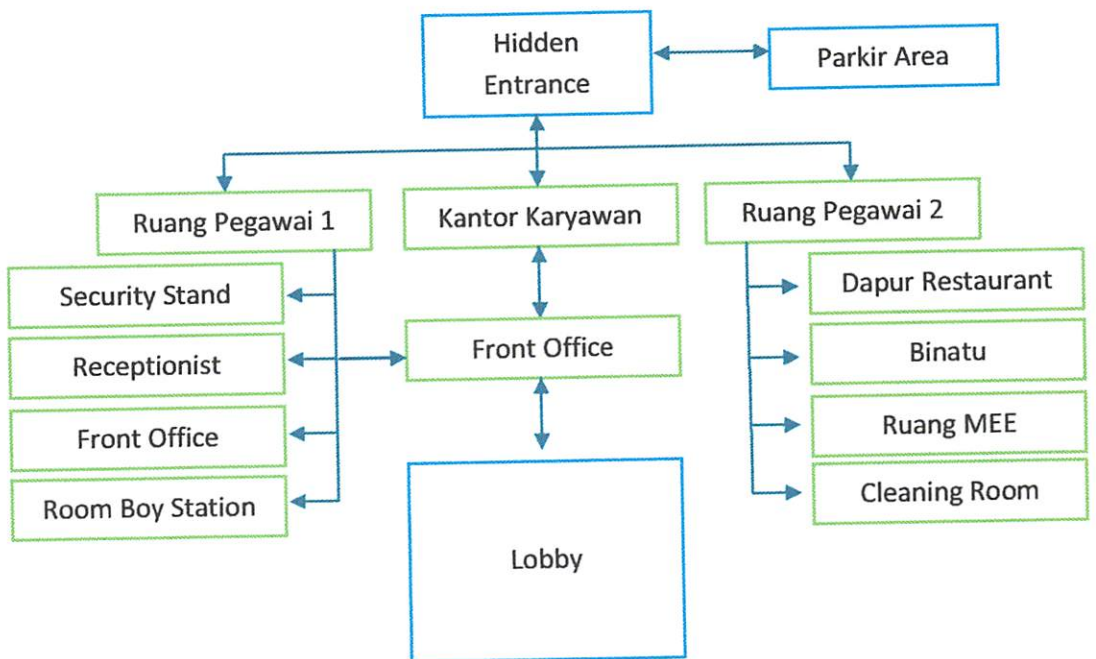


Diagram.6.1. Organisasi Ruang Pengelola

6.2.3. Organisasi Ruang Kamar Tamu dan Fasilitas Penunjang

Dan berikut adalah pola diagram ruangan-ruangan yang dapat diperuntukan untuk pengunjung.

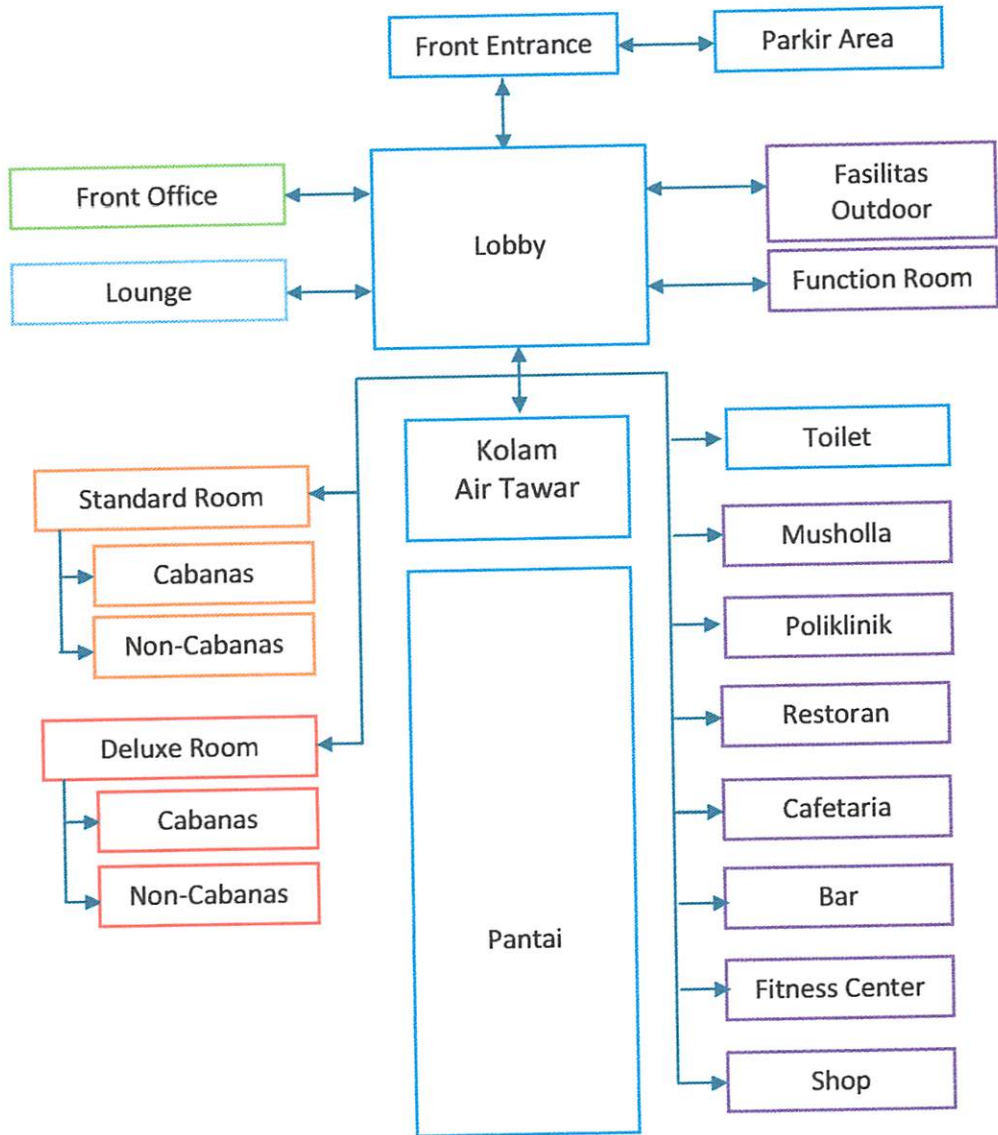


Diagram.6.2. Organisasi ruang yang diperuntukan untuk pengunjung

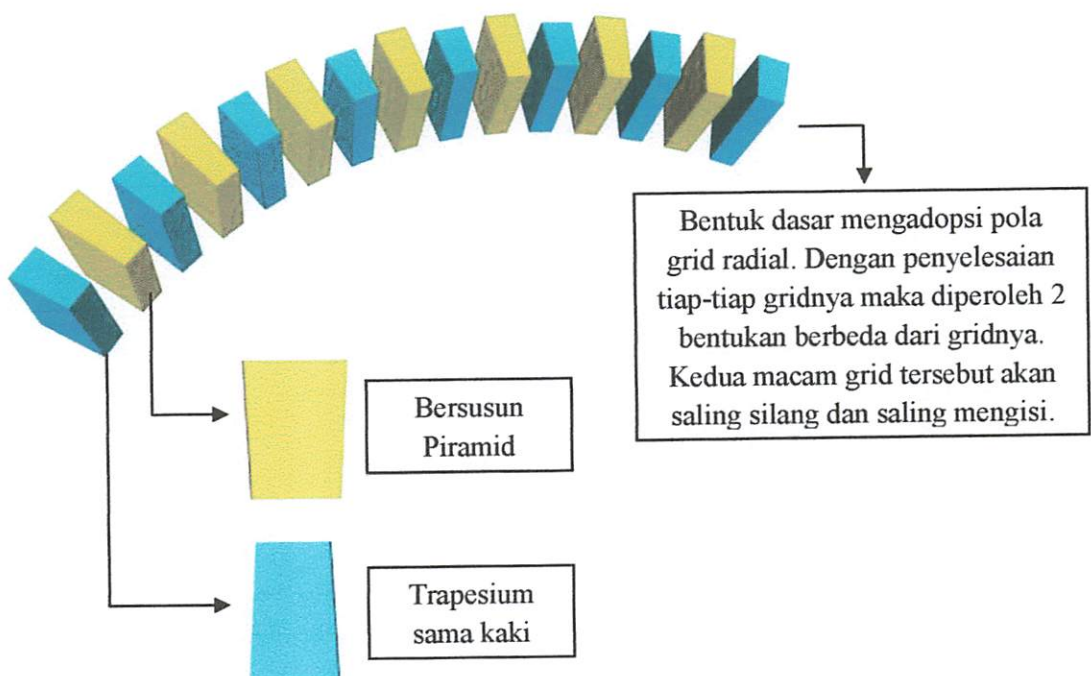
6.3. Analisa Bentuk Dan Tampilan

6.3.1. Ide Bentuk Dasar



Gambar.6.14. Ide Bentuk Dasar

6.3.2 Ide Bentuk Lanjutan



Gambar.6.15. Ide Bentuk Lanjutan

6.4. Analisa Sistem Struktur

Berikut analisa yang dijadikan syarat sebagai struktur yang dapat digunakan dalam perancangan hotel ini:

- **Syarat Teknik**

Dimana sebuah sistem harus mampu memenuhi persyaratan keamanan yang terdiri dari; kekakuan, kekuatan, kestabilan dan ketahanan terhadap masalah seperti gempa bumi, runtuh, kebakaran dan bahaya lainnya yang mengancam keselamatan.

- **Syarat Fungsi**

Fungsi sebagai bangunan dengan ukuran massa yang cukup besar dapat terpenuhi.

- **Syarat Estetika**

Setelah dua hal diatas dapat terpenuhi barulah kemudian sayarat keindahan dapat dihadirkan dalam tampilan bangunan, dapat berupa structure-expose atau random-structure.

6.5. Analisa Sistem Utilitas

6.5.1. Sistem Penghawaan

Pada kondisi tapak (pinggir pantai) setelah dianalisa membutuhkan 2 macam penghawaan yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan.

6.5.2. Sistem Pencahayaan

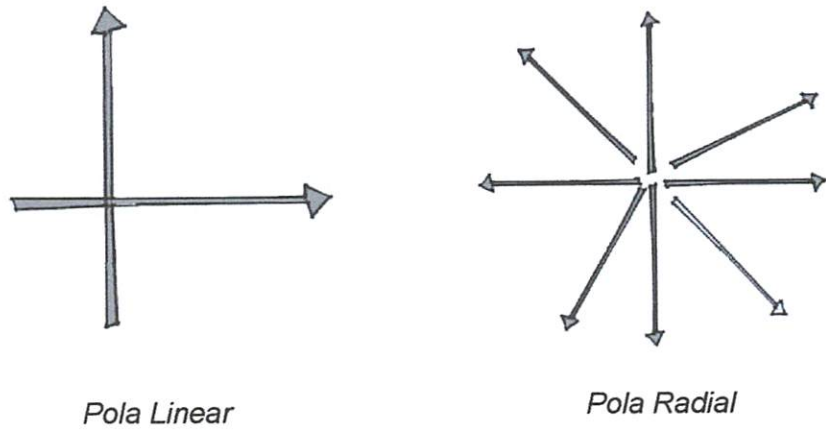
Sama halnya dengan penghawaan pada site bila dianalisa massa dengan fungsi komersil seperti hotel tersebut walaupun menggunakan pencahayaan alami namun tetap dibutuhkan pencahayaan buatan juga pada siang hari.

6.5.3. Sistem Transportasi Vertikal

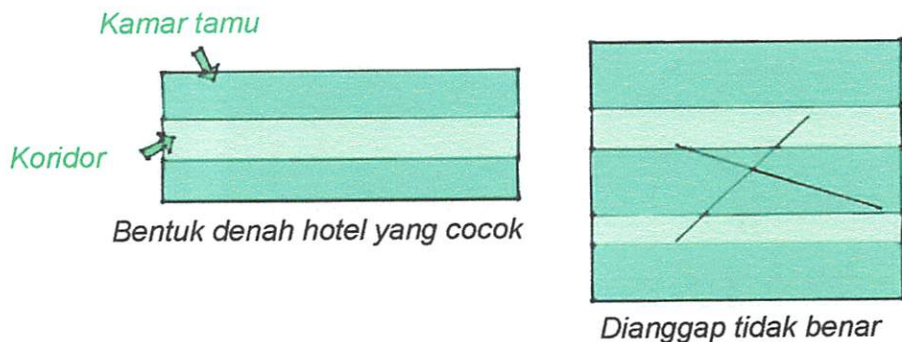
Karena bangunan direncanakan melebihi atau samadengan 5 lantai, maka elevator dipilih sebagai alternatif utamanya dan tangga sebagai alternatif tambahan.

6.5.4. Sistem Sirkulasi

Sirkulasi antar masa dalam site dibuat campuran, yaitu gabungan antara sirkulasi linear dan radial (sirkulasi komposit). Hal ini hanya berlaku untuk luar bangunan atau untuk tapak. Sedangkan didalam bangunan menggunakan pola sirkulasi linear.



Gambar.6.16. Pola sirkulasi linear dan radial pada tapak



Gambar.6.17. Pola sirkulasi linear dalam bangunan

6.5.5. Sistem Plumbing

Tabel.6.2. Tabel sistem plumbing

Plumbing	Alternatif Pilihan	Kelebihan	Kekurangan	Putusan
Air Bersih	Tandon atas	Membutuhkan tempat	Di lantai utilitas atau shat	√
	Tandon bawah	Tidak membutuhkan tower tandon	Tidak dapat mengalir bila listrik mati	-
Air Kotor Cair	Resapan sendiri	Mengurangi kemungkinan polusi air	Butuh pengontrolan khusus	√
	Resapan kota	Efektif	Tidak tersedia pada site	-
Air Hujan	Drainase kota	Efektif dan mudah	Tidak tersedia pada site	-
	Resapan sendiri	Memerlukan lahan lagi	Dapat dijadikan cadangan air	√
Air Kotor Padat	Septictank	Sudah cukup umum	-	√
Sampah Plastik	Tempat sampah	Efektif	Semakin besar ruang semakin banyak yang dibutuhkan	√
Sampah Terurai	Tempat sampah	Efektif	Semakin besar ruang semakin banyak yang dibutuhkan	-
	Lubang biosfer	Membantu penguraian lebih cepat	-	√

6.5.6. Sistem Jaringan Listrik dan Telepon

Berdasarkan kondisi site jaringan listrik dan telepon termasuk sedikit sulit, namun tetap dapat dijangkau. Contohnya banyak rumah-rumah yang dialiri listrik dan telah dipasang tiang-tiang listrik pada jalur area penerangan kawasan tersebut.

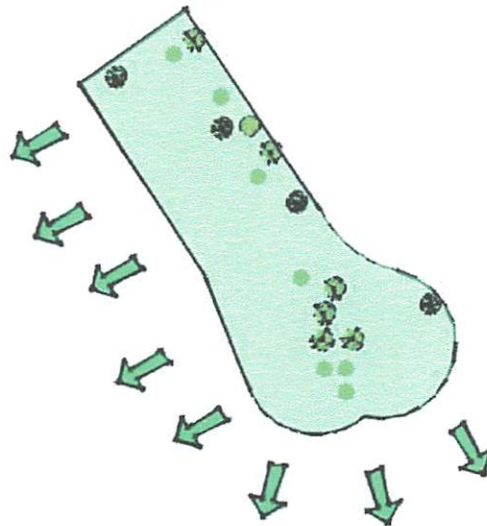


BAB VII

KONSEP PERANCANGAN

7.1. Konsep Tapak dan Lingkungannya

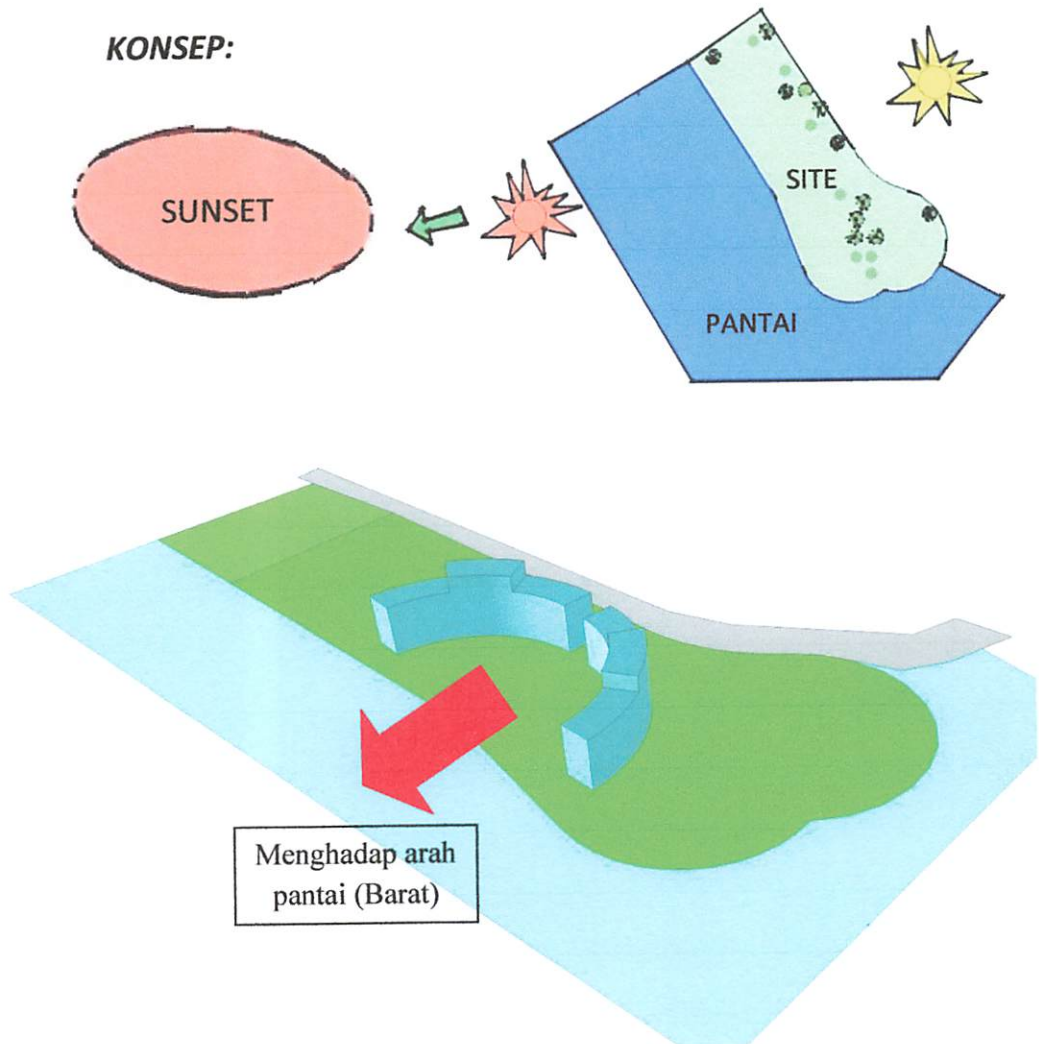
7.1.1. Konsep View dan Orientasi Bangunan



Gambar.7.1. Bentuk Site

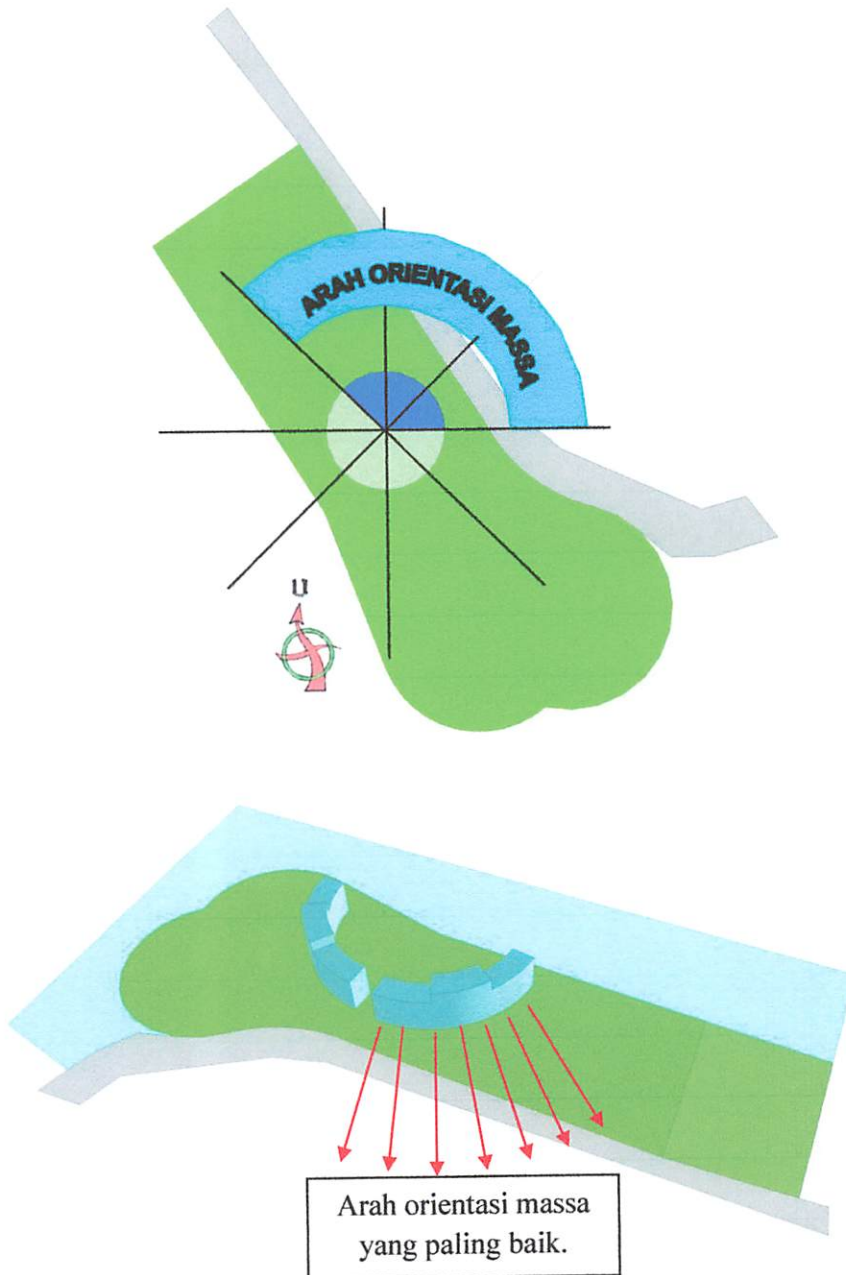
Konsep peletakan massa. Bentuk site memiliki arah memanjang sehingga hotel dapat menyajikan unit kamar inap dengan pemandangan utama menuju ke pantai, maka bangunan dinilai lebih baik menghadap mengikuti pantai tersebut (bukan orientasi dari luar site terhadap bangunan). Arah pantai cenderung menghadap ke arah barat, sehingga dapat menyajikan pemandangan matahari tenggelam dikala sore hari. Sedangkan arah hadap utama bangunan menghadap ke utara.

KONSEP:



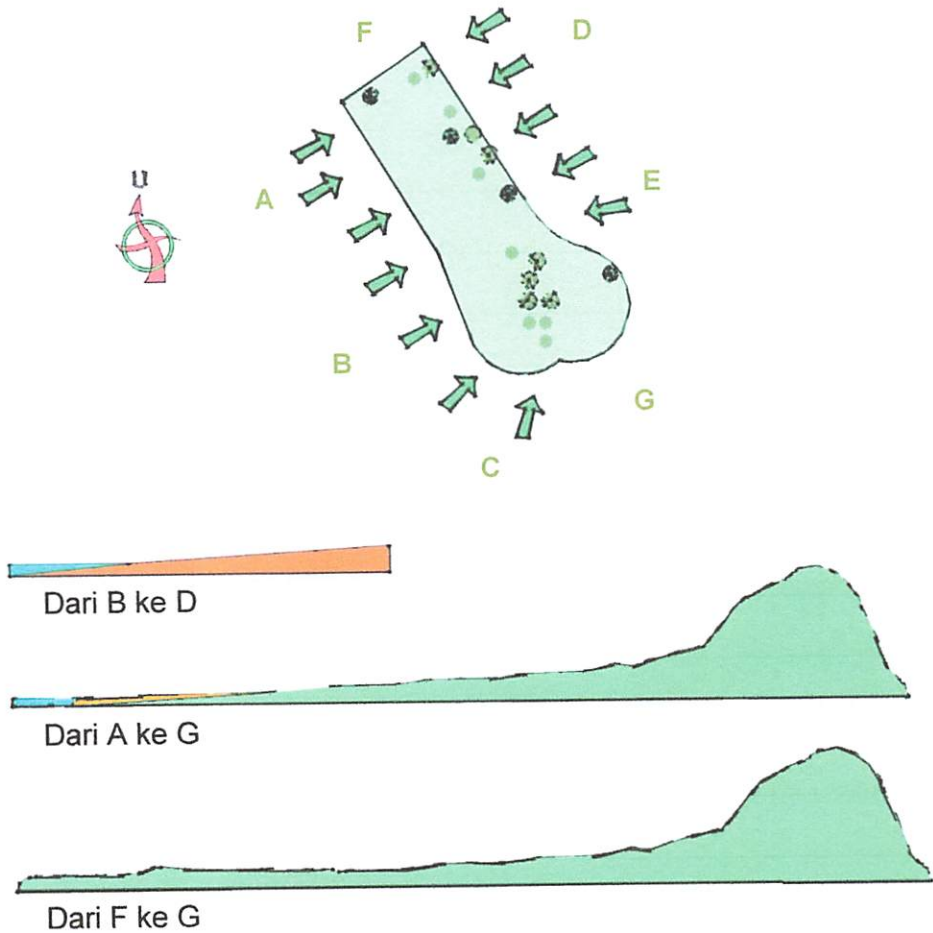
Gambar.7.2. Konsep Peletakan Massa

KONSEP:



Gambar.7.3. Arah Orientasi Massa

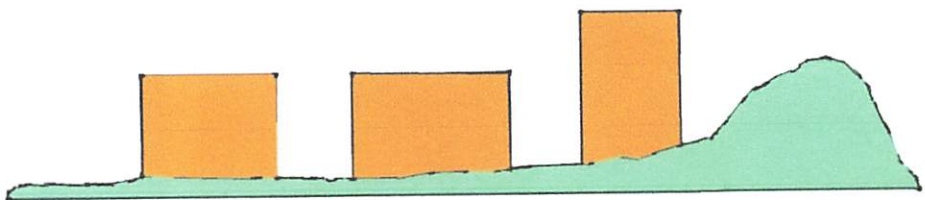
7.1.2. Konsep Kontur Tapak



Gambar.7.4. Kondisi kontur pada site

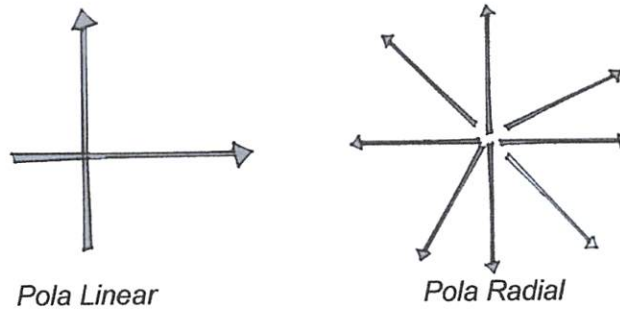
KONSEP:

Bentuk site tetap dipertahankan dan tidak dirubah banyak sebagai bentuk pemeliharaan lingkungan. Bahkan bentuk kontur yang ekstrim direncanakan akan dimanfaatkan sebagai salah satu fasilitas penunjang.



Gambar.7.5. Konsep Kontur Tapak

7.1.3. Konsep Sirkulasi dan Pencapaian



Gambar.7.6. Pola sirkulasi yang digunakan

Pola linear digunakan untuk ruang-ruang kamar tamu hotel, sedangkan pola radial digunakan untuk menghubungkan ruang-ruang utama hotel dengan fasilitas-fasilitas penunjangnya. Pola radial tersebut juga diterapkan pada sirkulasi di tapak.

Pusat pola radial nantinya akan dijadikan center dari tapak yang merupakan ruang terbuka. Radial berarti tidak haruslah melingkar, melainkan memusat, sehingga bila tiap jalan-jalan sirkulasinya dibuat beragam tidaklah masalah (missal zig-zag).

KONSEP:

Sirkulasi antar masa dalam site dibuat campuran, yaitu gabungan antara sirkulasi linear dan radial (sirkulasi komposit).

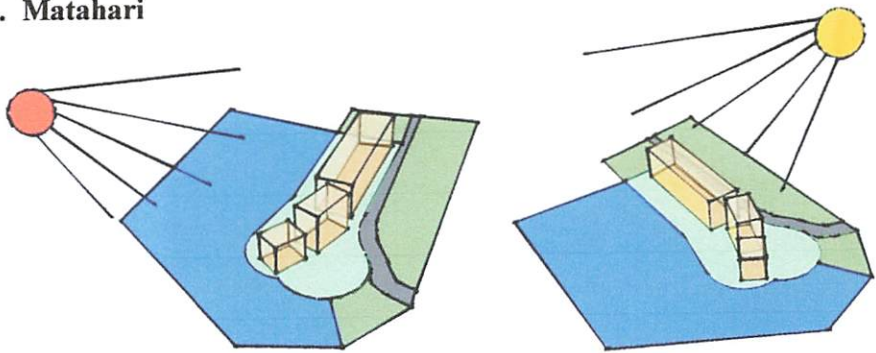


Gambar.7.7. Konsep Sirkulasi Pada Site

Untuk pencapaian menuju site telah dibangun sarana berupa jalan dan jembatan. Dengan pola jalan yang membentuk pola linear, kondisinya pun termasuk baik karena baru saja dibangun, sehingga tidak diperlukan lagi konsep pencapaian terhadap site. Mungkin hanya perlu menambahkan penerangan jalan menuju site karena daerah pantai masi banyak yang belum diberi penerangan.

7.1.4. Konsep Massa Terhadap Iklim

A. Matahari



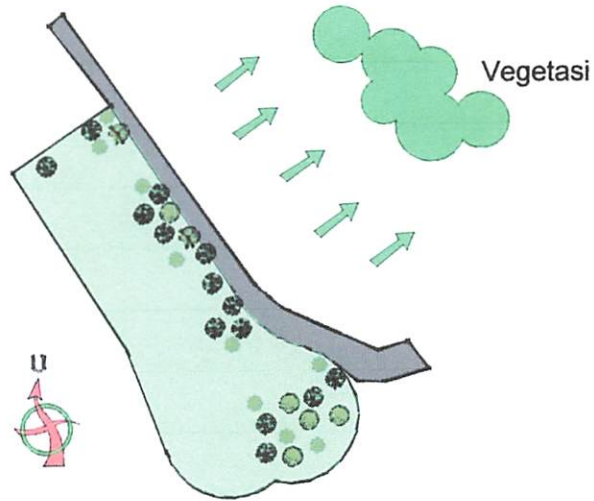
Gambar.7.8. Kondisi matahari pagi dan sore

pada pagi ataupun sore hari bangunan memperoleh sinar matahari secara maksimal, kerugiannya adalah tidak banyak orang yang suka memperoleh cahaya berlebihan, dapat menyebabkan terlalu silau dan lainnya. Mungkin untuk sore hari tidak begitu merugikan.

KONSEP:

pada sisi timur site diberi banyak vegetasi, namun tidak sampai menutupi focalpoint bangunan,hal ini juga dapat dijadikan filter akustik diluar site. Kedua, dapat dengan membuat dinding

atau jendela yang dibuat menyamping, agar cahaya matahari tidak masuk secara berlebihan.

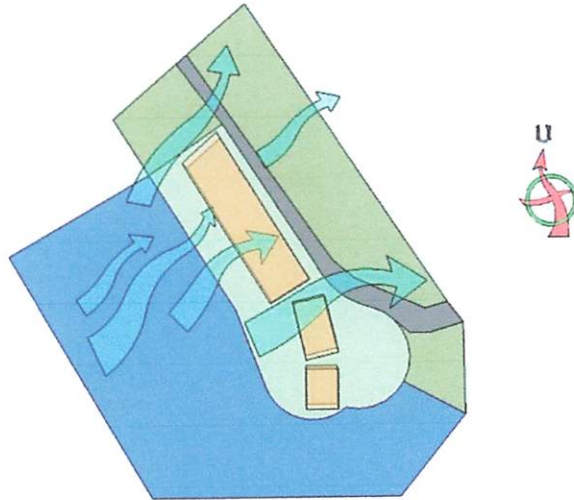


Gambar.7.9. Konsep site terhadap matahari

KONSEP:

Untuk konsep massa terhadap site, pada massa untuk bukaan sebelah timur tidak terlalu banyak dan lebar dan bukaan dibuat menyamping sehingga tetap mendapatkan sinar matahari pagi namun tidak berlebihan. Sedangkan bukaan di sebelah barat dibuat lebih besar karena cahaya matahari sore tidak terlalu memberikan cahaya berlebihan dan bukaan besar dapat dimanfaatkan sebagai view sunset.

B. Angin



Gambar.7.10. Gambaran kondisi angin

KONSEP:

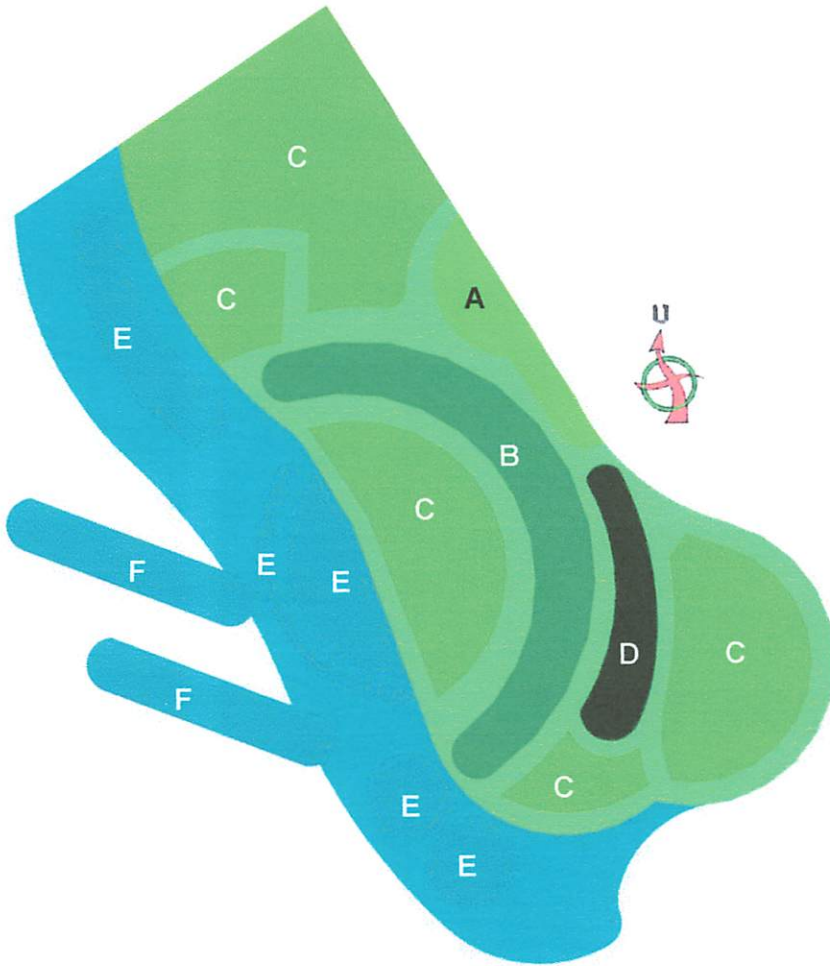
Massa yang sisinya paling panjang tidak dibuat menghalangi arah angin, bentuk massa yang cenderung pipih dibuat dan tata searah arah angin. Hal ini juga menyebabkan massa berkesesuaian dengan site

7.1.5. Konsep Zoning Tapak dan Tata Masa

KONSEP:

Konsep zoning tapak merupakan hierarki luar ruang yang diletakan berdasarkan klasifikasi tingkat dan jenis hunian inap pada hotel ini. Semua hunian inap diletakan berdekatan dengan area fungsi utama yaitu yang menghadap pantai dan berdekatan dengan fasilitas penunjang hotel.

A. Berdasarkan Jenis Fasilitasnya

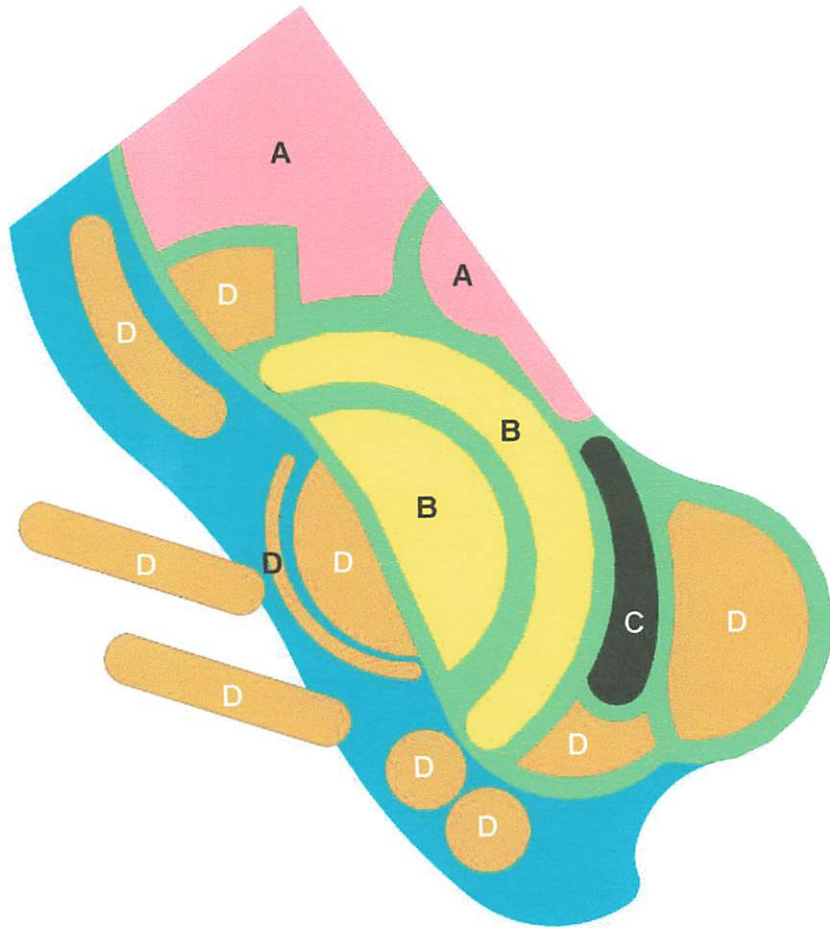


Gambar.7.11. Zoning Berdasarkan Jenis Fasilitas

Keterangan:

- A. Pintu Masuk Site
- B. Area Fasilitas Utama
- C. Area Fasilitas Umum Di Dalam Site
- D. Area Pengelola
- E. Area Fasilitas Penunjang Di Pinggi Pantai
- F. Area Fasilitas Penunjang Di Dalam Laut

B. Berdasarkan Tingkat Privat-Publiknya

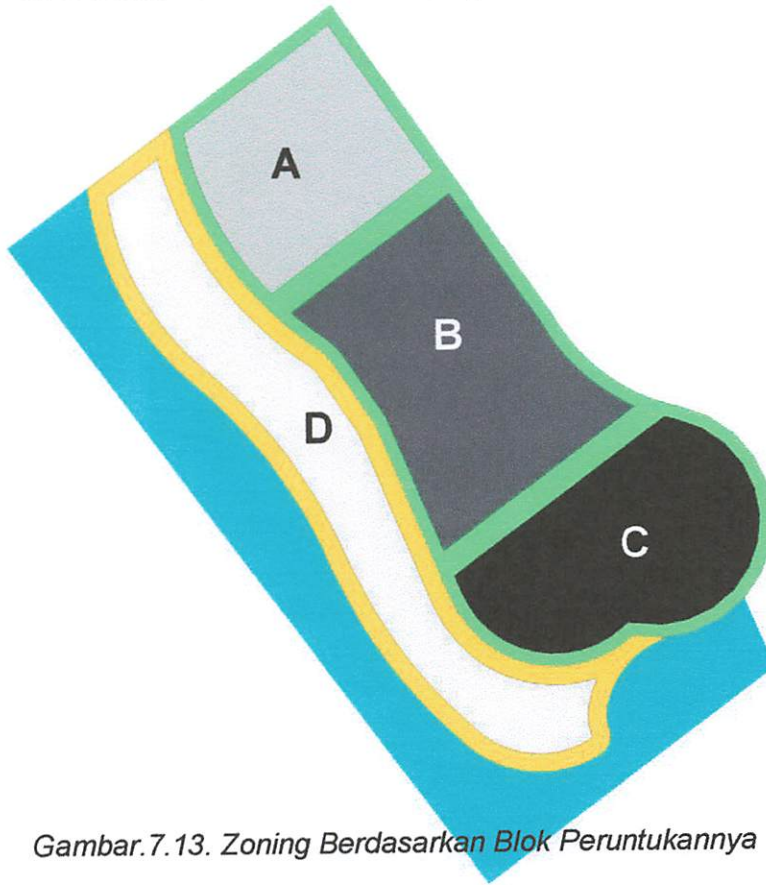


Gambar.7.12. Zoning Berdasarkan Tingkat Privat-Publiknya

Keterangan:

- A. Publik
- B. Privat (Tamu)
- C. Privat (Pengelola)
- D. Semi Publik

C. Berdasarkan Blok Peruntukannya



Gambar.7.13. Zoning Berdasarkan Blok Peruntukannya

Keterangan:

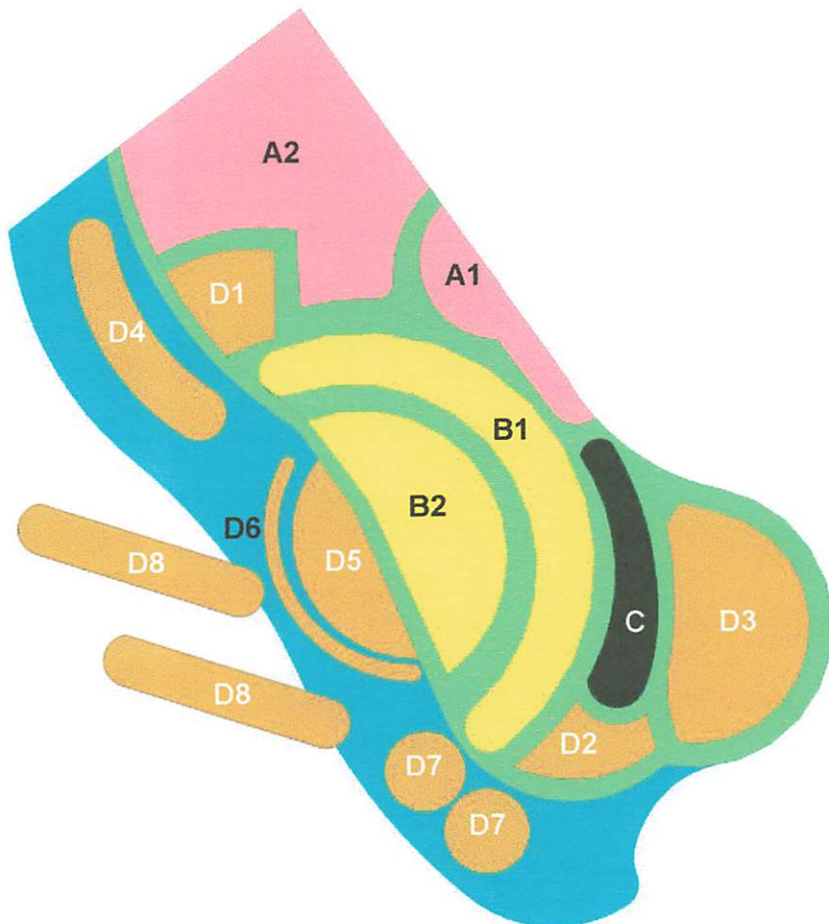
- | | |
|---------------------------------|---------------------------|
| A. Blok Utara | D. Blok Pantai |
| <i>Parkir Area</i> | <i>Pancuran Bilas</i> |
| <i>Gedung Serbaguna</i> | <i>Volley Pantai</i> |
| <i>Area Garden Party</i> | <i>Kolam Pasir</i> |
| B. Blok Tengah | <i>Beach Caffee Row</i> |
| <i>Entrance</i> | <i>Tanning and Sunset</i> |
| <i>Hotel & Front Office</i> | <i>Jogging Track</i> |
| <i>Kolam Renang</i> | <i>Anjungan / Dermaga</i> |
| C. Blok Selatan | |
| <i>Kolam muara</i> | |
| <i>Bukit Pandang</i> | |

7.1.6. Konsep Perancangan Tapak

7.1.6.1. Jenis Massa

- A. Massa Utama (Hotel, Front Office dan Pengelola) - 2 Unit
- B. Massa Penunjang 1 (Gedung Hallroom) - 1 Unit
- C. Massa Penunjang 2 (Pool and Caffe) - 1 Unit
- D. Massa Penunjang 3 (Anjungan Pantai) - 2 Unit
- E. Massa Penunjang 4 (Caffe Bukit) - 1 Unit

7.1.6.2. Tata Massa



Gambar.7.14. Tata Massa

Keterangan:

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| A. 1. Entrance | D. 1. Gdg. Hallroom * |
| 2. Parkir Kendaraan | 2. Kolam air asin |
| B. 1. Hotel * | 3. Caffe Bukit * |
| 2. Pool and Caffe * | 4. Tanning and Sunset |
| C. Bongkar Muat dan | 5. Kolam Pasir |
| Kedatangan Pengelola | 6. Beach Caffe Row |
| | 7. Volley Pantai |
| | 8. Anjungan * |

* Merupakan massa nyata (berupa building)

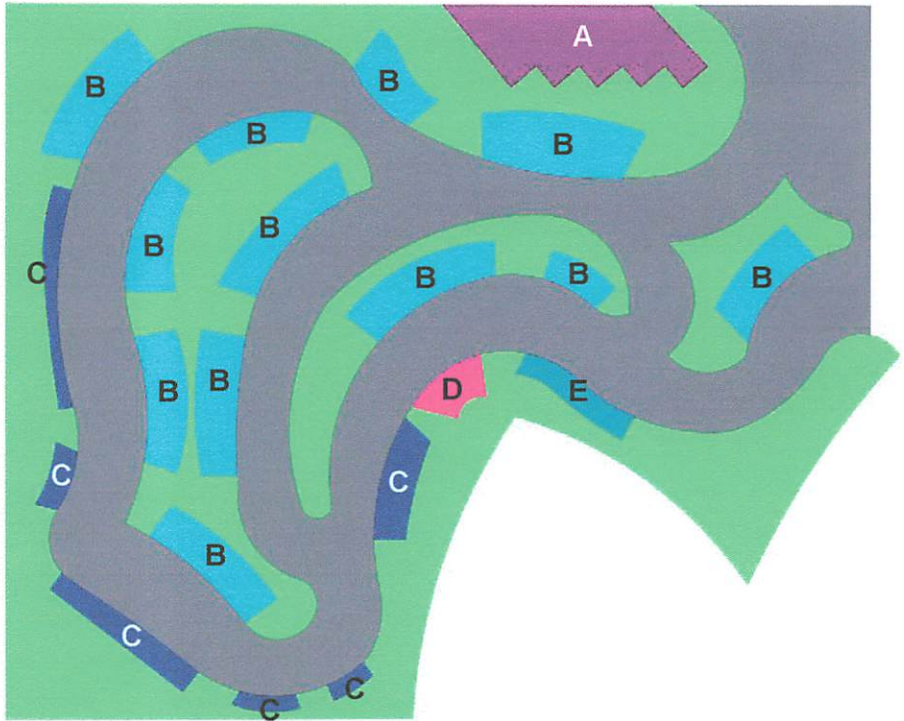
7.1.6.3. Parkir Kendaraan

Dengan asumsi 118 jumlah kamar dengan 118 unit mobil (Kemungkinan maksimal) maka:

$$\begin{aligned} 1 \text{ unit mobil} &= 4 \times 2,5 \\ 78 \text{ unit mobil} &= 4 \times 2,5 \times 118 \\ &= 1180 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

Dengan asumsi sirkulasi 100%, maka luas parkir yang dibutuhkan seluas 2.360 m²

Desain area parkir dibuat tidak bergrid seperti pada umumnya melainkan *mengalir* mengikuti bentuk lengkung pada bangunan, sehingga ada hubungan keterkaitan antara ruang luar dan bangunan.



Gambar.7.15. Detail Parkir Kendaraan (Blok Utara)

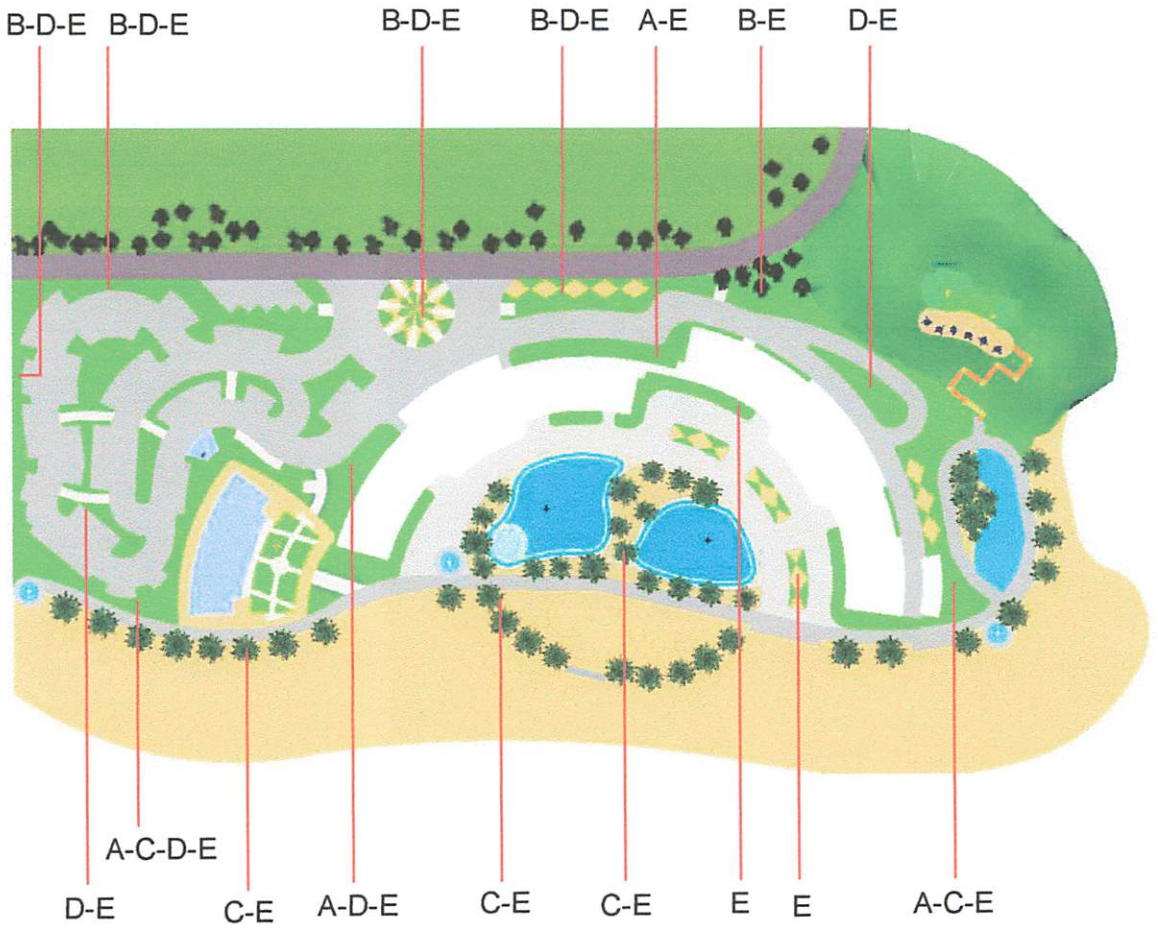
Keterangan:

- A. Parkir Bus (Kecil)
- B. Parkir Roda 4
- C. Parkir Roda 2
- D. Toilet
- E. Tempat Istirahat

7.1.6.4. Tata Taman dan Lansekap

Fungsi taman dalam tapak dibagi menjadi 5 fungsi:

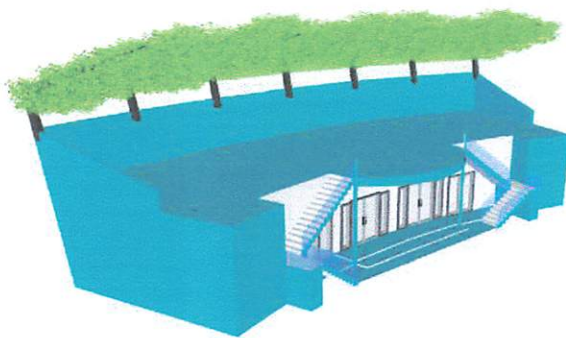
- A. Sebagai pembatas antar zona yang telah dibagi berdasarkan sifat umum privatnya
- B. Sebagai pembatas antara site dengan jalan luar
- C. Sebagai pembatas antara site dengan pantai
- D. Sebagai pembentuk sirkulasi kendaraan menuju parkir dan keluar masuk tapak
- E. Sebagai ruang terbuka hijau



Gambar.7.16. Penataan taman dan lansekap

7.1.6.5. Fasilitas-Fasilitas Penunjang

1. Gedung Hallroom

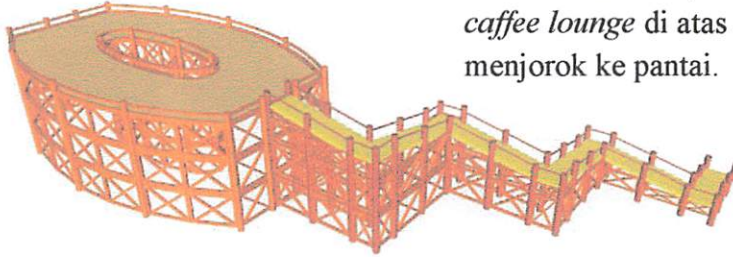


- Massa yang difungsikan sebagai tempat serbaguna dalam jumlah banyak. Massa ini merupakan satu kesatuan dengan fasilitas *Garden Party*.

Gambar.7.17. Gedung Hallroom

2. Caffee Dermaga

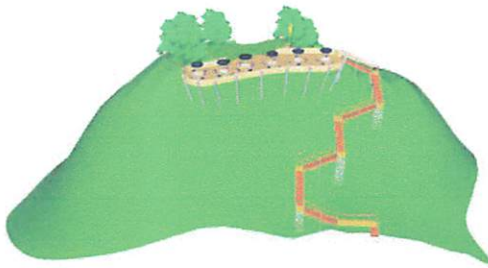
- Fasilitas ini merupakan sebuah *caffee lounge* di atas anjungan yang menjorok ke pantai.



Gambar.7.18. Caffee Dermaga

3. Caffee Bukit

- Fasilitas ini juga merupakan sebuah *caffee resto* di atas anjungan yang didirikan diatas bukit.



Gambar.7.19. Caffee Bukit

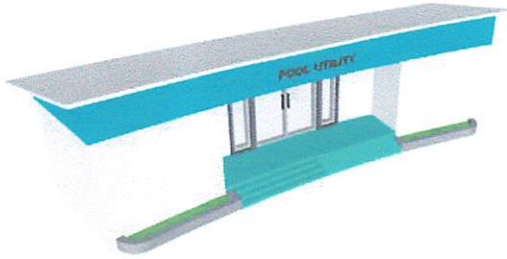
4. Swimming Pool



Gambar.7.20. Swimming Pool

- Fasilitas ini juga merupakan fasilitas penunjang utama pada setiap hotel. Kedua kolam ini (kolam dewasa dan anak) memiliki desain bentuk yang berbeda dan kedalaman yang berbeda. Kolam anak merupakan kolam ombak dengan ketinggian dari 0cm - 100cm.

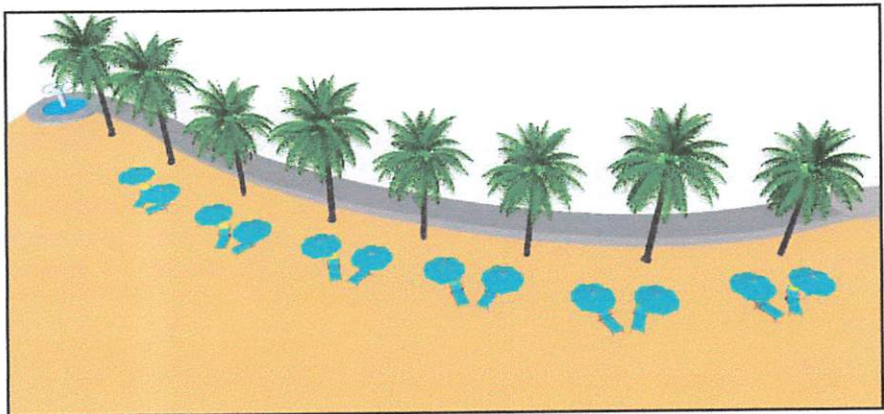
5. Utilitas Pool



- Sebagai tempat kontrol kolam renang. Filtrasi, pengurasan, dan pengisian ulang dikontrol dari bangunan tersebut

Gambar.7.21. Pool Utility

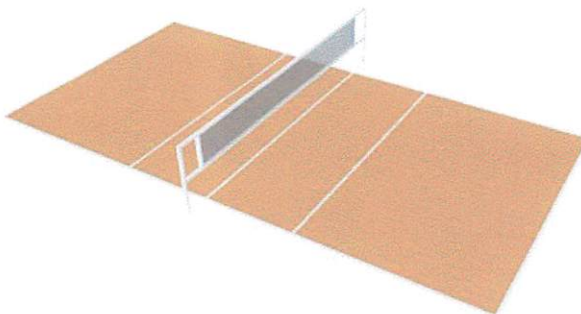
6. Tanning and Sunset



Gambar.7.22. Tanning and Sunset

- Sebagai tempat berjemur dengan teduhan dan menikmati matahari *sunset* pada laut pantai selatan.

7. Volley Pantai



- Berupa sarana olahraga outdoor. Volley pantai ini disediakan dalam dua lapangan

Gambar.7.23. Volley Pantai

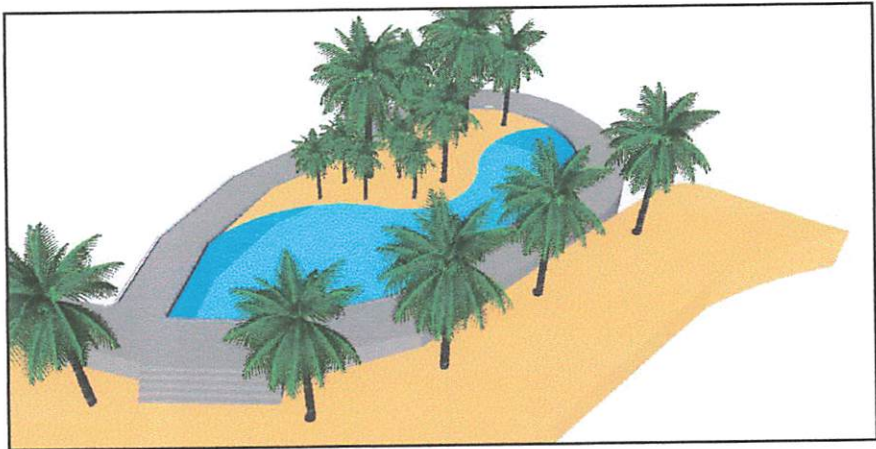
8. Taman Pasir



Gambar.7.24. Taman Pasir

- Tempat bermain pasir bagi anak yang mudah untuk dijangkau oleh orang tua dan jauh dari ombak. Dilengkapi dengan permainan seperti perosotan, jungkat jungkit dan alat-alat membuat istana pasir.

9. Kolam Air Laut



Gambar.7.25. Kolam Air Laut

- Kolam air laut dengan desain menyerupai *island* berada berdekatan dengan muara. Secara pencaian tempat ini merupakan tempat yang cukup privat dapat dijadikan untuk tempat berjemur dan bersantai.

10. Pancuran Bilas



- Sebagai tempat bilas outdoor baik dari kolam renang ataupun pantai. Terletak di 3 tempat yang menyebar sepanjang pantai.

Gambar.7.26. Pancuran Bilas

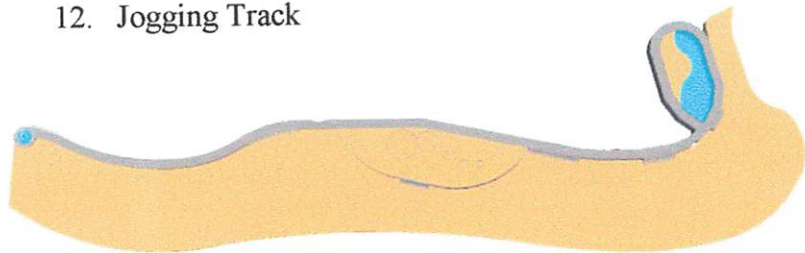
11. Beach Caffe Row



Gambar.7.27. Beach Caffe Row

- Fasilitas ini juga merupakan sebuah *caffee row* yang berada ditepian pantai. sifatnya bukan permanen.

12. Jogging Track



Gambar.7.28. Jogging Track

- Track Jogging sepanjang 300 meter di dalam tapak membentang sepanjang pantai sehingga memberi view tersendiri.

7.2. Konsep Ruang

7.2.1. Konsep Luas Tapak dan Building

Luas Lahan	: 18.044 m ² / 1,8 Ha
BC	: 46 %
Luas Total	: 7.940 m² (massa yang berupa building)
Massa 1 Hotel	= 3.800 x 2 = 7.600 m ²
Massa 2 Gdg. Hallroom	= 284 m ²
Massa 3 Utilitas Poll	= 56 m ² f

7.2.2. Konsep Luas Ruang

1. *Parkir dan Servis* :

Parkir kendaraan	: 50m x 50m = 2500 m ²
Gudang alat cleaning	: 3m x 6m = 18 m ²
Gudang minuman	: 2,5m x 5m = 12,5 m ²
Gudang barang pecah belah	: 12m x 5m = 60 m ²
Ruang teknisi	: 4m x 5m = 20 m ²

2. *Official* :

Loby	: 30m x 10m = 300 m ²
Guest Reservation	: 6m x 2m = 12 m ²
Lounge	: 10m x 5m x 2 = 100 m ²
Restoran Indoor + Dapur	: 30m x 5m x 2 = 300 m ²
Toilet umum	: 6m x 5m x 6 = 180 m ²
Telepon umum	: 2m x 1m = 2 m ² *
Ruang karyawan	: 6m x 5m = 30 m ²
Kantor karyawan	: 12m x 5m = 60 m ²
Security stand	: 2m x 1m = 2 m ² *
Room boy station	: 6m x 5m = 30 m ²

**tanda bintang - bukan yang dihitung dalam BC*

3. Pengelola :

Ruang pegawai	: $6m \times 5m = 30 m^2$
Dapur & ruang makan karyawan	: $6m \times 5m = 30 m^2$
Gudang makanan kering	: $5m \times 2,5m = 12,5 m^2$
Gudang sayur dan buah	: $5m \times 2,5m = 12,5 m^2$
Gudang pendingin	: $5m \times 2,5m = 12,5 m^2$
Binatu	: $12m \times 5m = 60 m^2$
Ruang instalasi	: $9m \times 5m = 45 m^2$
Cleaning room	: $2,5m \times 2m \times 10 = 50 m^2$
Ruang linen	: $1,5m \times 5m \times 7 = 52,5 m^2$

4. Fasilitas Penunjang :

Bar	: $12m \times 10m = 120 m^2$
Caffe and Lounge	: $22/7 \times 12^2 \times 2 = 900 m^2$
Function room / Hallroom	: $40m \times 10m = 400 m^2$
Sarana olahraga / Fitness Center	: $12m \times 10m = 120 m^2$
Musholla	: $12m \times 5m = 60 m^2$
Poliklinik	: $6m \times 5m = 30 m^2$
Restaurant Outdoor	: $30m \times 6m = 180 m^2 *$
Caffe Outdoor	: $65m \times 2m = 130 m^2 *$
Volly Pantai	: $12m \times 5m \times 2 = 120 m^2 *$
Toilet bilas	: $22/7 \times 3,5^2 \times 3 = 115,5 m^2 *$
Kolam muara	: mengikuti luas muara *
Ceffe dermaga	: $30m \times 10m \times 2 = 600 m^2 *$
Area Garden Party	: $23m \times 10m = 230 m^2 *$

**tanda bintang - bukan yang dihitung dalam BC*

5. Kamar

Tipe Standard	: $6m \times 5m \times 78 = 2.340 m^2$
Tipe Deluxe	: $12m \times 5m \times 40 = 2.400 m^2$

6. *Utilitas*

<i>Core + Shaft</i>	: $5m \times 5m \times 3 \times 10 = 750 m^2$
Shaft (plumbing)	: $2m \times 1m \times 3 \times 10 = 60 m^2$
Tangga utama	: $6m \times 5m \times 10 = 300 m^2$
Ruang Panel	: $3m \times 2m \times 8 = 48 m^2$
Ruang Panel Utama	: $6m \times 5m \times 2 = 60 m^2$

Semua luasan didasarkan pada standard hotel yang sudah ada pada umumnya (standard arsitek) dan untuk beberapa fasilitas tambahan diasumsikan sendiri sesuai modul yang dibuat.

7.2.3. Konsep Penataan Ruang Dalam

Massa merupakan bangunan dengan tema *postmodern* dimana interior desainnya direncanakan betema modern perkotaan. Unsur-unsur warna metal, silver, dan putih seperti pada gedung-gedung *high-tech* akan sangat dominan nantinya.

Untuk kamar-kamarnya karena pada ide bentuk tiap ruas-ruas berbeda yang miring ke atas maupun miring ke bawah sehingga menghasilkan modul ruang untuk tiap kamar menjadi berbeda pula, contohnya tipe standard yang tadi nya hanya dibagi menjadi dua jenis yaitu tipe standard cabanas dan standard non-cabanas akhirnya menjadi empat tipe yaitu ditambah dengan tipe standard cabanas terkantilever, standard cabanas tidak terkantilever, standard non-cabanas terkantilever, dan standard non-cabanas tidak terkantilever. Namun tidak berlaku untuk tipe deluxe karena modulnya merupakan dua buah kamar tipe standard.

Untuk spesifikasi kamarnya berikut dapat diuraikan:

- Spesifikasi : 1. Bintang 4
2. 118 Kamar (*standar bintang 4 minimal 50*)
3. Terdiri dari 78 Standard Room dan 40 Deluxe Room
4. Menurut jumlah kamar : Hotel Besar
5. Jenis pengaturan letak kamar :
a. Adjoining Room
b. Adjoining Room + Cabanas

7.2.4. Konsep Material

- Massa secara umum
 - ✓ Dinding : Beton Pracetak
 - ✓ Jendela : Kaca mati
 - ✓ Pintu utama : Baja, Kayu Solid
 - ✓ Atap : Cor beton
 - ✓ Lantai : Marmer dan Parket
 - ✓ Plafon : Gypsum
 - ✓ Kolom : Beton
 - ✓ Ornamet : Polikarbonat

- Hunian inap
 - ✓ Dinding : Beton Pracetak
 - ✓ Jendela : Kaca mati
 - ✓ Pintu : Baja, Kayu Solid
 - ✓ Atap : Cor beton
 - ✓ Lantai : Marmer dan Parket
 - ✓ Plafon : Gypsum

- Pengelola
 - ✓ Dinding : Beton Pracetak
 - ✓ Jendela : Kaca