

**PROYEK AKHIR SARJANA**  
**PERANCANGAN BOUTIQUE HOTEL DENGAN PENDEKATAN**  
**ARSITEKTUR EKOLOGI DI PRAWIROTAMAN YOGYAKARTA**



**Disusun oleh**

Aussie Virnadya Wijayanto (16512109)

**Dosen Pembimbing**

Ir. Fajriyanto., M.T

**Program Studi Sarjana Arsitektur**  
**Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan**  
**Universitas Islam Indonesia**  
**Yogyakarta**  
**2020**

**PROYEK AKHIR SARJANA**  
**PERANCANGAN BOUTIQUE HOTEL DENGAN PENDEKATAN**  
**ARSITEKTUR EKOLOGI DI PRAWIROTAMAN YOGYAKARTA**  
*DESIGN OF BOUTIQUE HOTEL WITH ECOLOGICAL ARCHITECTURE*  
*DESIGN APPROACH IN PRAWIROTAMAN YOGYAKARTA*



**Disusun oleh**

Aussie Virnadya Wijayanto (16512109)

**Dosen Pembimbing**

Ir. Fajriyanto., M.T

**Program Studi Sarjana Arsitektur**  
**Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan**  
**Universitas Islam Indonesia**  
**Yogyakarta**  
**2020**

**Proyek Akhir Sarjana yang Berjudul** :

*Bachelor Final Project Entitled*

**Perancangan Boutique Hotel dengan Pendekatan Arsitektur  
Ekologi di Prawirotaman Yogyakarta**

*Design of Boutique Hotel with Ecological Architecture Design  
Approach in Prawirotaman Yogyakarta*

**Nama Lengkap Mahasiswa** : **Aussie Virnadya Wijayanto**

*Student's Full Name*

**Nomor Mahasiswa** : **16512109**

*Student's Identification Number*

**Telah diuji dan disetujui pada** : **Yogyakarta, 13 Juli 2020**

*Has been evaluated and agreed on* **Yogyakarta July 13<sup>th</sup> 2020**

**Pembimbing**

*Supervisor*



Ir. Fajriyanto, M.T

**Penguji**

*Jury*



Syarifah Ismailiyah A, S.T., M.T., IAI

**Diketahui oleh** :

*Acknowledged by*

**Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur**

*Head of Architecture Undergraduate Program*



Dr. Yulianto P. Prihatmaji, IPM., IAI

## CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Berikut ini adalah penilaian Laporan Tugas Akhir :

Nama : Aussie Virnadya Wijayanto  
No. Mahasiswa : 16512109  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Boutique Hotel dengan Pendekatan  
Arsitektur Ekologi di Prawirotaman Yogyakarta

Kualitas Buku Laporan Tugas Akhir : Sedang \*) Baik \*) Baik Sekali \*)

Sehingga,

Direkomendasikan / Tidak Direkomendasikan \*)

Untuk menjadi acuan produk Laporan Tugas Akhir

Yogyakarta, 26 Juli 2020

Dosen Pembimbing



Ir. Fajriyanto., M.T

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi

Sleman, 26 Juli 2020



Aussie Virnadya Wijayanto

16512109

## HALAMAN PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan hidayah, kesehatan dan kesempatan bagi kita semua sehingga dapat menyelesaikan Proyek Akhir Sarjana (PAS) yang berjudul “Perancangan Boutique Hotel dengan Pendekatan Arsitektur Ekologi di Prawirotaman Yogyakarta”. Penulisan laporan ini bertujuan untuk memenuhi salah satu prasyarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Sarjana (S1) Arsitektur, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.

Semoga laporan proyek sarjana ini ini dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran dan pengembangan ilmu arsitektur di masa depan. Laporan ini dapat selesai berkat doa dan dukungan berbagai pihak, dengan kerendahan hati penulis, mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan tugas akhir ini dapat selesai
2. Kedua orangtua saya, adik, dan keluarga besar yang selalu memberikan dukungan dan doa sehingga saya dapat menyelesaikan proyek akhir sarjana.
3. Bapak Ir. Fajriyanto., M.T selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan, ilmu pengetahuan dan saran dalam proses penulisan proyek akhir sarjana ini.
4. Ibu Syarifah Ismailiyah Al-Athas., S.T., M.T., IAI selaku dosen penguji yang juga telah membantu memberikan kritik dan saran yang membangun selama proses penulisan proyek akhir sarjana.
5. Bapak Dr. Yulianto P. Prihatmaji, IPM.,IAI selaku kepala program studi dan juga jajaran dosen serta staff program studi sarjana arsitektur universitas islam Indonesia yang telah memberikan fasilitas, waktu, saran selama proses penulisan proyek akhir sarjana.

6. Ibu Dyah Hendrawati, ST., M.Sc., Bapak Sarjiman, Mas Nasrullah selaku panitia proyek akhir sarjana yang senantiasa sabar memberikan waktu luang, informasi dan dukungan dalam proses pengerjaan tugas akhir.
7. Teman-teman “bismillah kuad” yang alhamdulillah sampai sekarang masih kuad, Pudita, Sekar dan Stifa yang selalu mendukung dan support satu sama lain.
8. Teman-teman “liberalizm” Nabila, Difa, Salwa, Dennon, Pudita, Sekar dan Stifa yang selalu menghibur dari semester 1 sampai lulus. Semoga tetap *keep in touch!*
9. Untuk Ferla dan Yofie yang juga sering saling membantu satu sama lain semangat terus ayo nonton timnas lagi!
10. Teman-teman NAPA Architect Nopal, Azmi, Pudita walaupun suka war di grup tapi tetep *love!*
11. Teman-teman SMA Brenda, Putri, Dita, Syifaul, Zizi yang suka menghibur dan support disaat aku *desperate* sama *deadline*
12. *Last but not least*, teman-teman satu bimbingan, Zahra Hanan, Nadia dan Yuni yang sangat sangat pro, awalnya bikin minder tapi jadi bikin terpacu juga ngerjain. *Pleased to know u guys!. Thank you!*

Semoga doa, bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada peneliti mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT serta laporan proyek akhir sarjana ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Sleman, 26 Juli 2020

Aussie Virnadya Wijayanto

# PERANCANGAN BOUTIQUE HOTEL DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR EKOLOGI DI PRAWIROTAMAN YOGYAKARTA

Aussie Virnadya Wijayanto<sup>1</sup>,  
<sup>1</sup>Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia  
Surel: [16512109@students.uii.ac.id](mailto:16512109@students.uii.ac.id)

## ABSTRAK

Yogyakarta merupakan salah satu destinasi favorit bagi para wisatawan baik lokal maupun mancanegara. Wisatawan yang berkunjung ke Yogyakarta tentu membutuhkan tempat beristirahat atau menginap salah satunya hotel. Berbagai cara dilakukan oleh pihak hotel agar wisatawan tertarik untuk menginap di hotel. Upaya yang dapat dilakukan salah satunya yaitu dari segi keunikan desain hotel. Konsep desain hotel yang dimaksud yaitu *boutique hotel*. *Boutique hotel* atau hotel butik adalah hotel dengan konsep mengedepankan originalitas dan keunikan dari desain hotel itu sendiri. Hotel butik biasanya memiliki desain tematik yang berbeda dari hotel lainnya. Sehingga pengalaman dalam hal ini yaitu menginap di hotel justru dicari oleh wisatawan. Konsep tematik yang akan digunakan dalam rancangan ini yaitu kehadiran arsitektur lokal yaitu desa tertua di Yogyakarta yaitu Desa Wisata Mangir ke dalam rancangan desain hotel butik. Karakteristik Desa Wisata Mangir lalu dianalisis dan diambil beberapa karakteristik untuk dimasukkan ke dalam desain rancangan hotel butik. Fokus desainnya yaitu pada bentuk tata ruang, material bangunan dan penataan lansekap. Ketiga unsur tersebut lalu diinterpretasi menjadi suatu bentuk bangunan dengan gaya komtemporer atau *modern*. Selain itu pendekatan perancangan hotel ini menggunakan pendekatan arsitektur ekologis yaitu pendekatan yang berhubungan dengan bentuk masa bangunan, material, tata ruang ataupun nilai kearifan lokal serta hubungan bagaimana manusia mengartikan fungsi bangunan, pengelolaan, dan perawatannya

**DESIGN OF BOUTIQUE HOTEL WITH ECOLOGICAL  
ARCHITECTURE DESIGN APPROACH IN PRAWIROTAMAN  
YOGYAKARTA**

Aussie Virnadya Wijayanto<sup>1</sup>,

<sup>1</sup>Department of Architecture, Islamic University of Indonesia

Email: [16512109@students.uii.ac.id](mailto:16512109@students.uii.ac.id)

**ABSTRACT**

Yogyakarta is one of the favorite destinations for tourists. Tourists when travelling certainly need a place to rest or stay. Hotel is one of their choice. Various strategy are used by the hotel management to attract tourists to stay at their hotel. One of the efforts that can be done is the "unique" of the hotel. Hotel that create uniqueness as their design concept known as Boutique Hotel. Boutique hotels is one of hotel type that concern more with originality and uniqueness of the design of the hotel. Boutique hotels usually have a thematic design that makes them different from the other hotels. So, experience is the point that make tourist interested in staying. The thematic concept that will be used in this design is local architecture. To bring local architecture in hotel design, precedent need to be use. The precedent that will be used in this design concept is Mangir Tourism Village the oldest village in Yogyakarta. The characteristics of the Mangir Tourism Village will be analyze and some characteristics will be take into the design. The focus of the design is spatial form, materials, facade and landscape. The elements then will be interpreted into a modern style. In addition, this hotel design will use ecological architectural as an approach.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>CATATAN DOSEN PEMBIMBING</b> .....	iv
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....	v
<b>HALAMAN PENGANTAR</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>ABSTRACT</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xviii
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Proyek .....	1
1.1.1 Kota Yogyakarta sebagai Kota Pariwisata .....	1
1.1.2 Prawirotaman sebagai Kampung Turis .....	3
1.2 Latar Belakang Permasalahan .....	5
1.2.1 Masalah Iklim dan Lingkungan .....	5
1.2.2 Kurangnya Identitas Lokal .....	7
1.3 Rumusan Masalah .....	11
1.3.1 Peta Konflik .....	11
1.3.2 Permasalahan Umum.....	12
1.3.3 Permasalahan Khusus.....	12
1.4 Tujuan Perancangan .....	12
1.5 Sasaran Perancangan .....	12
1.6 Kerangka Berpikir .....	13
1.7 Metode Perancangan.....	14
1.7.1 Tabel Pemecahan Masalah .....	14
1.7.2 Pengumpulan Data .....	15
1.7.3 Metode Penelusuran Masalah .....	15
1.7.4 Metode Pemecahan Masalah .....	15
1.8 Originalitas Tema .....	16

<b>BAB II</b> .....	18
<b>KAJIAN TEORI</b> .....	18
2.1 Kajian Lokasi .....	18
2.1.1 Lokasi Perancangan .....	18
2.1.2 Kriteria Pemilihan Lokasi.....	19
2.1.3 Batas-Batas Wilayah .....	19
2.1.4 Data Peraturan Bangunan .....	20
2.1.5 Kondisi Lingkungan Site.....	20
2.2 Kajian Tipologi .....	21
2.2.1 Definisi Hotel.....	21
2.2.2 Klasifikasi Hotel .....	21
2.2.3 Definisi Boutique Hotel.....	23
2.2.4 Pertimbangan Lokasi Boutique Hotel .....	25
2.2.4 Organisasi Ruang Hotel.....	26
2.3 Kajian Tema Perancangan .....	28
2.3.1 Definisi Arsitektur Ekologis .....	28
2.3.2 Prinsip Arsitektur Ekologis .....	29
2.4 Kajian Konsep Figurative .....	30
2.4 Kajian Preseden.....	31
<b>BAB III</b> .....	39
<b>PENYELESAIAN PERSOALAN PERANCANGAN</b> .....	39
3.1 Analisis Aktivitas Pengguna .....	39
3.2 Analisis Kebutuhan Ruang .....	41
3.2.1 Perhitungan Jumlah Kamar .....	44
3.2.2 Perhitungan Kebutuhan Parkir.....	46
3.3 Sirkulasi Pengguna .....	48
3.4 Organisasi Ruang .....	50
3.5 Analisis Arsitektural Desa Mangir .....	51
3.5.1 Analisis Pola Kawasan Desa Mangir .....	51
3.5.2 Analisis Bangunan di Desa Mangir .....	53
3.6 Analisis Tapak.....	56

3.6.1 Analisis Site Terpilih.....	56
3.6.2 Analisis Zonasi .....	58
3.7 Analisis Arsitektur Ekologi.....	59
3.7.1 Analisis Matahari .....	59
3.7.2 Analisis Angin .....	60
3.8 Analisis Gubahan Massa.....	61
3.8.1 Eksplorasi Gubahan Massa Alternatif 1 .....	61
3.8.2 Eksplorasi Gubahan Massa Alternatif 2 .....	63
3.8.3 Eksplorasi Gubahan Massa Alternatif 3 .....	65
3.9 Analisis Bentuk Bangunan.....	66
3.9.1 Eksplorasi Gubahan Massa Alternatif 1 .....	68
3.9.2 Eksplorasi Gubahan Massa Alternatif 2 .....	69
3.10 Analisis Material Bangunan.....	70
3.11 Analisis Konfigurasi Struktur .....	71
3.12 Kesimpulan Perancangan.....	71
<b>BAB IV .....</b>	<b>72</b>
<b>HASIL RANCANGAN DAN PEMBUKTIANNYA .....</b>	<b>72</b>
4.1 Konsep Perancangan.....	72
4.1.1 Konsep Fasad Bangunan .....	72
4.1.2 Konsep Lansekap .....	76
4.1.3 Konsep Tematik .....	79
4.1.4 Rain Water Harvesting .....	80
4.2 Rancangan Skematik .....	82
4.2.1 Rancangan Skematik Denah .....	82
4.2.2 Rancangan Skematik Siteplan .....	84
4.2.3 Rancangan Skematik Struktur .....	85
4.2.4 Rancangan Skematik Interior .....	87
4.2.5 Rancangan Skematik Keselamatan Bangunan dan Difabel .	90
4.2.6 Rancangan Skematik Selubung Bangunan .....	92
4.2.7 Rancangan Skematik Utilitas.....	93
4.2.8 Rancangan Skematik Detail Arsitektural Khusus .....	94

4.3 Uji Desain .....	95
<b>BAB V</b> .....	109
<b>DESKRIPSI HASIL RANCANGAN</b> .....	109
5.1 Spesifikasi Rancangan .....	109
5.2 Property Size .....	109
5.3 Rancangan Siteplan .....	110
5.4 Rancangan Bangunan .....	110
5.4.1 Denah .....	110
5.4.2 Potongan Bangunan .....	113
5.4.3 Tampak Bangunan .....	114
5.5 Rancangan Selubung Bangunan.....	115
5.6 Rancangan Interior .....	116
5.7 Rancangan Sistem Struktur.....	117
5.8 Rancangan Jaringan Infrastruktur .....	118
5.8.1 Sistem Air Bersih dan Air Kotor .....	118
5.8.2 Sistem Pencahayaan .....	119
5.8.3 Sistem Penghawaan.....	120
5.9 Rancangan Sistem Keselamatan Bangunan .....	121
5.10 Rancangan Sistem Transportasi Vertikal dan Difabel.....	122
5.11 Rancangan Detail Arsitektural Khusus .....	122
5.12 Perspektif Interior dan Eksterior .....	124
<b>BAB VI</b> .....	127
<b>EVALUASI RANCANGAN</b> .....	127
6.1 Konsep Tematik Moodboard .....	127
6.2 Level of Service.....	127
6.3 Instalasi Pengolahan Air Hujan.....	129
6.4 Area Open Space .....	130
6.5 Respon Bentuk Bangunan terhadap Arsitektur Ekologi.....	132
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	134

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 : Pertumbuhan Kunjungan Wisatawan ke Yogyakarta .....	1
Gambar 1.2 : Peta Eksisting Prawirotaman.....	3
Gambar 1.3 : Headline News Krisis Air .....	6
Gambar 1.4 : Kondisi Lingkungan Fisik di Prawirotaman .....	7
Gambar 1.5 : Jarak Prawirotaman dengan Desa Mangir. ....	9
Gambar 1.6 : Peta Konflik. ....	11
Gambar 1.7 : Kerangka Berpikir. ....	13
Gambar 1.8 : Headline News Krisis Air. ....	9
Gambar 1.9 : Peta Konflik.....	11
Gambar 1.10 : Kerangka Berpikir. ....	13
Gambar 2.1 : Peta Kawasan Prawirotaman.....	18
Gambar 2.2 : Lokasi Perancangan. ....	18
Gambar 2.3 : Peta Segmentasi Prawirotaman. ....	19
Gambar 2.4 : Kondisi Lingkungan Jalan Prawirotaman I.....	20
Gambar 2.5 : Lost Villa Boutique Hotel. ....	30
Gambar 2.6 : Interior Lost Villa Boutique Hotel.....	31
Gambar 2.7 : Teras Lost Villa Boutique Hotel.....	31
Gambar 2.8 : San Sa Village. ....	32
Gambar 2.9 : Courtyard San Sa Village.....	33
Gambar 2.10 : Katamama Hotel. ....	34
Gambar 2.11 : Roster Katamama Hotel. ....	35
Gambar 2.12 : Hotel Jakarta.....	36
Gambar 2.13 : Dermaga dekat Hotel Jakarta. ....	36
Gambar 2.14 : <i>Subtropical Garden</i> . ....	36
Gambar 2.15 : Interior Hotel Jakarta. ....	34
Gambar 3.1 : Diagram Property Size.....	43
Gambar 3.2 : Sirkulasi Tamu Menginap.....	47
Gambar 3.3 : Sirkulasi Tamu Tidak Menginap.....	47
Gambar 3.4 : Sirkulasi Pengelola Karyawan.....	48
Gambar 3.5 : Sirkulasi Barang. ....	48
Gambar 3.6 : Organisasi Ruang.....	49
Gambar 3.7 : Gerbang Menuju Situs .....	50
Gambar 3.8 : Situs Pura. ....	50
Gambar 3.9 : Denah Petilasan. ....	51
Gambar 3.10 : Pola Ruang Terpusat.....	52
Gambar 3.11 : Rumah-Rumah Warga .....	53
Gambar 3.12 : Arca.....	54

Gambar 3.13 : Lingga Yoni.....	54
Gambar 3.14 : Umpak.....	54
Gambar 3.15 : Peta Kawasan Prawirotaman.....	55
Gambar 3.16 : Site Perancangan.....	56
Gambar 3.17 : Analisis Matahari.....	57
Gambar 3.18 : Analisis Angin.....	58
Gambar 3.19 : Zonasi Bangunan.....	58
Gambar 3.20 : Plotting Organisasi Ruang.....	59
Gambar 3.21 : Sintesis Gubahan Massa.....	60
Gambar 3.22 : Alternatif Gubahan Massa I.....	61
Gambar 3.23 : Gubahan Massa Hunian I.....	61
Gambar 3.24 : Alternatif Gubahan Massa II.....	62
Gambar 3.25 : Alternatif Gubahan Massa III.....	64
Gambar 3.26 : Bentuk Massa.....	65
Gambar 3.27 : Konsep Zonasi Ruang Lantai 1.....	66
Gambar 3.28 : Konsep Zonasi Ruang Lantai Tipikal.....	66
Gambar 3.29 : Transformasi Bentuk Unit Hunian Berdasarkan Matahari.....	67
Gambar 3.30 : Transformasi Bentuk Hunian Berdasarkan Arsitektural Petilasan.....	67
Gambar 3.31 : Skematik Bentuk Unit Hunian.....	68
Gambar 3.32 : Rumah Gedeg.....	68
Gambar 3.33 : Pura Petilasan.....	69
Gambar 4.1 : Konsep Tampak Depan Selubung Bangunan.....	73
Gambar 4.2 : Pencahayaan Alami.....	73
Gambar 4.3 : Penghawaan Alami.....	74
Gambar 4.4 : Perekduksi Kebisingan.....	74
Gambar 4.5 : Rain Water Harvesting.....	74
Gambar 4.6 : Perspektif Interior Selubung Bangunan.....	75
Gambar 4.7 : Perspektif Interior Selubung Bangunan.....	75
Gambar 4.8 : Konsep Lansekap.....	77
Gambar 4.9 : Ilustrasi Konsep Lansekap.....	78
Gambar 4.10 : Ilustrasi Konsep Penghawaan Alami.....	78
Gambar 4.11 : Ilustrasi Suasana Restoran.....	79
Gambar 4.12 : Moodboard Material Kamar.....	79
Gambar 4.13 : Konsep Rain Water Harvesting.....	80
Gambar 4.14 : Denah Basement.....	82
Gambar 4.15 : Denah Lantai 1.....	82
Gambar 4.16 : Denah Lantai Tipikal.....	83
Gambar 4.17 : Denah Rooftop.....	83
Gambar 4.18 : Skematik Siteplan.....	84
Gambar 4.19 : Skematik Sistem Struktur Tampak Depan.....	85

Gambar 4.20 : Skematik Struktur Tampak Samping .....	85
Gambar 4.21 : Skematik Struktur Bangunan.....	86
Gambar 4.22 : Skematik Interior Kamar Standar .....	87
Gambar 4.23 : Skematik Denah Kamar Standar.....	87
Gambar 4.24 : Skematik Interior Kamar Double .....	88
Gambar 4.25 : Skematik Denah Kamar Double .....	88
Gambar 4.26 : Skematik Interior Kamar Suite .....	89
Gambar 4.27 : Skematik Denah Kamar Suite .....	89
Gambar 4.28 : Skematik Keselamatan Bangunan Lantai 1 .....	90
Gambar 4.29 : Skematik Keselamatan Bangunan Lantai Tipikal .....	90
Gambar 4.30 : Skematik Akses Difabel.....	91
Gambar 4.31 : Skematik Selubung Bangunan Bagian Hunian .....	92
Gambar 4.32 : Skematik Selubung Bangunan Bagian Fasad Depan .....	92
Gambar 4.33 : Skematik Utilitas Air Bersih .....	93
Gambar 4.34 : Skematik Utilitas Air Kotor .....	93
Gambar 4.35 : Skematik Detail Khusus Rain Water Harvesting .....	94
Gambar 4.36 : Perbandingan Konsep Landscape .....	96
Gambar 4.37 : Perbandingan Konsep Bentuk Bangunan.....	97
Gambar 4.38 : Perbandingan Penggunaan Material .....	98
Gambar 4.39 : Hasil Uji Cahaya Resepsionis .....	100
Gambar 4.40 : Hasil Uji Cahaya Lobi .....	101
Gambar 4.41 : Hasil Uji Cahaya Restoran .....	101
Gambar 4.42 : Hasil Uji Cahaya Koridor.....	102
Gambar 4.43 : Hasil Uji Cahaya Kamar .....	102
Gambar 4.44 : Hasil Uji Angin Lobi .....	104
Gambar 4.45 : Hasil Uji Angin Resepsionis .....	104
Gambar 4.46 : Hasil Uji Angin Ruang Makan Restoran .....	105
Gambar 4.47 : Hasil Uji Angin Koridor .....	106
Gambar 4.48 : Hasil Uji Angin Hunian .....	107
Gambar 5.1 : Siteplan .....	110
Gambar 5.2 : Denah Basement .....	111
Gambar 5.3 : Denah Lantai 1 .....	111
Gambar 5.4 : Denah Tipikal .....	111
Gambar 5.5 : Denah Lantai 4 .....	112
Gambar 5.6 : Denah Rooftop .....	112
Gambar 5.7 : Potongan A-A' .....	113
Gambar 5.8 : Potongan B-B' .....	113
Gambar 5.9 : Tampak Utara.....	114
Gambar 5.10 : Tampak Timur .....	114
Gambar 5.11 : Tampak Barat .....	114

Gambar 5.12 : Tampak Selatan .....	114
Gambar 5.13 : Selubung Bangunan .....	115
Gambar 5.14 : Rancangan Interior.....	116
Gambar 5.15 : Rancangan Struktur-Kolom Balok .....	117
Gambar 5.16 : Rancangan Sistem Air Bersih-Kotor .....	118
Gambar 5.17 : Rancangan Sistem Pencahayaan.....	119
Gambar 5.18 : Rancangan Sistem Penghawaan .....	120
Gambar 5.19 : Rancangan Sistem Keselamatan Bangunan .....	121
Gambar 5.20 : Rancangan Sistem Transportasi Vertikal dan Difabel .....	122
Gambar 5.21 : Detail Bata Susun .....	122
Gambar 5.22 : Detail Koridor dan Area Tanaman Vertikal.....	123
Gambar 5.23 : Detail Rooftop Pool .....	123
Gambar 5.24 : Perspektif Eksterior 1.....	124
Gambar 5.25 : Perspektif Eksterior 2.....	124
Gambar 5.26 : Perspektif Eksterior 3.....	125
Gambar 5.27 : Perspektif Interior 1 .....	125
Gambar 5.28 : Perspektif Interior 2 .....	125
Gambar 5.29 : Perspektif Interior 3 .....	126
Gambar 6.1 : Kolase Material Konsep Tematik .....	127
Gambar 6.2 : Luasan Area Servis dan Fungsi Utama.....	128
Gambar 6.3 : Skema Instakasi Saluran Pipa Air Hujan .....	129
Gambar 6.4 : Area Open Space .....	130
Gambar 6.5 : Visualisasi Open Space.....	131
Gambar 6.6 : Respon Bentuk Bangunan.....	132
Gambar 6.7 : 22 Desember Jam 15.00.....	132
Gambar 6.8 : 22 Desember Jam 10.00.....	132
Gambar 6.9 : Analisis Matahari.....	133

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 : Pertumbuhan Kunjungan Wisatawan ke Yogyakarta.....	1
Tabel 1.2 : Okupansi Hotel di Yogyakarta.....	2
Tabel 1.3 : Jenis Kegiatan Perekonomian Penduduk Prawirotaman .....	4
Tabel 1.4 : Jumlah Penginapan di Prawirotaman .....	5
Tabel 1.5 : Data Iklim di Yogyakarta Tahun 2014-2018.....	6
Tabel 1.6 : Tabel Pemecahan Masalah .....	14
Tabel 1.7 : Originalitas Tema .....	16
Tabel 2.1 : Kriteria Pemilihan Site .....	19
Tabel 2.2 : Peraturan Bangunan Kota Yogyakarta .....	20
Tabel 2.3 : Perbedaan Hotel Butik dan Non Butik .....	24
Tabel 2.4 : Prinsip Arsitektur Ekologis Menurut Para Ahli.....	29
Tabel 3.1 : Analisis Aktivitas Pengguna .....	39
Tabel 3.2 : Analisis Kebutuhan Ruang .....	41
Tabel 3.3 : Standar Property Size .....	42
Tabel 3.4 : Analisis Property Size .....	43
Tabel 3.5 : Standar SRP Kebutuhan Ruang Parkir .....	46
Tabel 3.6 : Standar SRP Berdasarkan Jenis Kendaraan .....	46
Tabel 3.7 : Perhitungan Tempat Parkir.....	47
Tabel 4.1 : Vegetasi pada Landscape.....	76
Tabel 4.2 : Tabel Uji Desain Standar Boutique Hotel .....	95
Tabel 4.3 : Tabel Uji Desain Identitas Lokal .....	96
Tabel 4.4 : Tabel Uji Desain Arsitektur Ekologi.....	99
Tabel 4.5 : Tabel SNI 03-6197-2000 .....	100
Tabel 4.6 : Tabel Standar Kenyamanan Angin .....	103

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Proyek

### 1.1.1 Kota Yogyakarta sebagai Kota Pariwisata

Yogyakarta merupakan salah satu destinasi favorit bagi wisatawan lokal dan wisatawan mancanegara. Keanekaragaman dan kekhasan budaya menjadi daya tarik bagi para wisatawan. Keberagaman destinasi wisata juga tak kalah menarik perhatian wisatawan, seperti wisata alam, budaya dan buatan. Biaya untuk berwisata yang tergolong murah dibandingkan daerah lain menambah nilai plus untuk berwisata di Yogyakarta. Berdasarkan tabel 1.1 jumlah kunjungan wisatawan ke Yogyakarta pada tahun 2014-2018 mengalami peningkatan tiap tahunnya.

Tabel 1.1 Pertumbuhan Kunjungan Wisatawan ke Kota Yogyakarta Tahun 2014-2018

Tahun	Jumlah Kunjungan Wisatawan	Persentase Kenaikan (%)	Keterangan
2014	3.007.253	10,74	Kenaikan
2015	3.250.681	8,09	Kenaikan
2016	3.261.748	0,3	Kenaikan
2017	3.894.711	19,41	Kenaikan
2018	4.103.240	5,35	Kenaikan

Sumber: Statistik Kepariwisataaan DIY 2018



Gambar 1.1 Grafik Pertumbuhan Kunjungan Wisatawan ke Yogyakarta Tahun 2014-2018

Sumber: Statistik Kepariwisataaan DIY 2018

Wisatawan yang berkunjung tentunya membutuhkan tempat untuk beristirahat selama berwisata sehingga diperlukan suatu tempat untuk menginap yang nyaman dan layak salah satunya hotel. Hotel menjadi suatu kebutuhan wajib bagi wisatawan untuk mendukung aktivitas berwisata (Sihite, 2017).

Berdasarkan SK MENPARPOSTEL Nomor KM.37/PW.304/MPPT-86 BAB 1 pasal 1 ayat (8) pengertian hotel yaitu “Hotel adalah jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunan untuk menyediakan jasa penginapan, makanan, dan minuman. Selain itu juga menyediakan jasa penunjang umum lainnya yang semuanya dikelola secara komersial”.

Pada tabel 1.2 menunjukkan bahwa angka okupansi hotel bintang maupun non bintang pada tahun 2014-2017 selalu meningkat. Pada tahun 2018 jumlah okupansi menurun namun tidak signifikan dengan selisih 329.013. Melihat angka okupansi hotel yang selalu tinggi, diprediksi tahun-tahun selanjutnya kebutuhan hunian hotel akan terus meningkat.

Tabel 1.2 Okupansi Hotel di Yogyakarta Tahun 2014-2018

Tahun	Hotel Bintang	Hotel Non Bintang	Total
2014	1,481,946	2,395,825	3,877,771
2015	1,697,748	2,359,168	4,056,916
2016	2,051,033	2,356,505	4,407,538
2017	3,961,279	2,893,628	6,854,907
2018	4,155,013	2,370,881	6,525,894

Sumber: BPS DIY Tahun, 2018

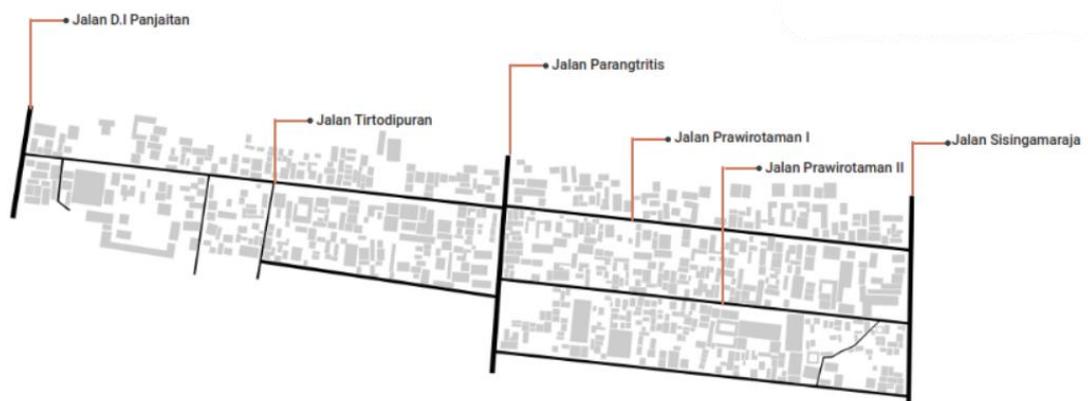
Tingginya permintaan akan hunian kamar hotel tentunya akan berdampak pada persaingan pasar bisnis perhotelan. Untuk dapat menarik wisatawan, berbagai strategi dilakukan oleh manajemen hotel salah satunya dari sisi desain hotel. Menurut Anhar (2001) wisatawan saat ini cenderung menginginkan pengalaman yang lebih dalam hal menginap di suatu penginapan. Wisatawan dengan tipe tersebut lebih tertarik menginap di hotel yang memiliki keunikan daripada hotel-

hotel pada umumnya. Maksud tersebut dapat diartikan bahwa keunikan dan suasana yang berbeda justru dicari oleh wisatawan

Hotel dengan konsep yang mengusung keunikan ini dikenal dengan nama *Boutique Hotel*. Pertumbuhan sektor *boutique hotel* dalam industri perhotelan telah menjadi salah satu tren dalam beberapa tahun terakhir (Day, 2013). *Boutique hotel* yaitu suatu hotel tematik yang memiliki konsep dan tema tersendiri dalam menampilkan gaya dan desain. Desain hotel yang unik tersebut dapat menjadi strategi diferensiasi, sehingga keunikan tersebut dapat menjadi salah satu pendorong bagi wisatawan untuk memutuskan memilih jenis akomodasi tersebut.

### 1.1.2 Prawirotaman sebagai Kampung Turis

Prawirotaman merupakan sebuah kampung di tengah kota Yogyakarta. Prawirotaman berlokasi di Kelurahan Brontokusuman, Kecamatan Mergangsan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta.



Gambar 1.2 Peta Eksisting Prawirotaman

Asal mula terbentuk kawasan ini yaitu berawal dari prajurit keraton bernama Prawirotomo yang diberi hadiah kepemilikan tanah oleh Keraton Yogyakarta atas jasanya dalam ikut membantu Keraton melawan Belanda. Nama kawasan ini akhirnya diberi nama Prawirotaman. Setelah masa kemerdekaan, Prawirotaman berkembang menjadi kawasan sentra industri batik cap. Namun pada tahun 1970,

industri batik cap meredup. Para pemilik industri batik akhirnya beralih membuka usaha di bidang komersial.

Saat ini kegiatan perekonomian penduduk Prawirotaman bergantung pada sektor jasa (Zulkarnaen, 2018). Sektor jasa tersebut terutama pada bisnis penginapan. Selain penginapan juga terdapat restoran, café, *money changer*, *artshop* dan jenis kegiatan lain yang dapat dilihat pada tabel 1.3

Tabel 1.3 Jenis Kegiatan Perekonomian Penduduk Prawirotaman

No	Jenis Kegiatan	Jumlah
1	Industri makanan	4
2	Jual makanan (kue/makanan kecil, lauk pauk dan nasi, gorengan, ayam goreng, ayam, warung makan (soday, soto)	35
3	Warung makan (siomay, soto)	7
4	Kelontong	7
5	Sembako	8
6	Komputer, hp, pulsa, aksesoris hp	3
7	Catering	4
8	Penjahit	5
9	Barang antik	3
10	Pijat	3
11	Jual kain, pakaian	4
12	Travel, touris servis	10
13	Internet, wartel	5
14	Rental (sepeda ontel, sepeda motor, mobei)	4
15	Salon	2
16	Café	6
17	Hotel, wisma, gueshouse	44
18	Mebel kayu	2
19	Lain-lain	12

Sumber: Buku *Dinamika Kampung Kota Prawirotaman dalam Perspektif Sejarah dan Budaya*, 2014

## 1.2 Latar Belakang Permasalahan

### 1.2.1 Masalah Iklim dan Lingkungan

Prawirotaman terletak di pusat Kota Yogyakarta. Secara lokasi, Prawirotaman merupakan kawasan yang strategis bagi fungsi komersial salah satunya hotel. Banyak wisatawan terutama wisatawan asing memilih menginap di kawasan ini karena lokasi yang dekat dengan area-area wisata. Tarif penginapan di Prawirotaman juga tergolong murah. Banyaknya wisatawan asing di Prawirotaman menjadikan area ini dijuluki sebagai “Kampung Turis”.

Label “Kampung Turis” ternyata memberikan efek *branding* dari kawasan Prawirotaman sehingga wisatawan lebih banyak datang. Tingginya angka kunjungan wisatawan menjadi latar belakang maraknya aktivitas pembangunan penginapan di Prawirotaman. Berdasarkan tabel 1.4 jumlah penginapan di Prawirotaman pada tahun 2014 mencapai 47 penginapan.

Tabel 1.4 Jumlah Penginapan di Prawirotaman Tahun 2014

Jenis Hotel	Jumlah
Hotel	23
Guest House	17
Homestay	4
Wisma	3

Sumber: Buku *Dinamika Kampung Kota Prawirotaman dalam Perspektif Sejarah dan Budaya*, 2014

Aktivitas pembangunan yang tidak terkendali dikhawatirkan dapat menyebabkan permasalahan-permasalahan kota. Aktivitas pembangunan yang meningkat, mengakibatkan meningkatnya aktivitas manusia. Tanpa disadari meningkatnya aktivitas manusia akan menimbulkan permasalahan lingkungan. (Karyono, 2006). Masalah nyata yang ada di Prawirotaman dapat dilihat pada gambar 1.3. Isi artikel tersebut menjelaskan bahwa lima kecamatan di Yogyakarta berpotensi akan mengalami krisis air akibat maraknya aktivitas pembangunan. Salah satu kecamatan yang disebutkan yaitu kecamatan Mergangsan. Prawirotaman

termasuk dalam kecamatan Mergangsan yang artinya Prawirotaman termasuk area yang krisis air.

### Lima Kecamatan Akan Krisis Air Akibat Menjamurnya Hotel Baru di Kota Yogya

Agregasi Harian Jogja, Jurnalis · Senin 15 Agustus 2016 13:10 WIB



Gambar 1.3 Headline News Krisis Air  
Sumber: Okezone News, diakses 16 Februari 2020

Jika mencakup lebih luas lagi tentang masalah lingkungan, tidak hanya di Prawirotaman saja, namun hampir seluruh pembangunan di Yogyakarta menimbulkan masalah lingkungan. Contoh nyata yang paling dirasakan yaitu suhu.

Pada tabel 1.5 menunjukkan suhu dan kelembaban rata-rata yang terjadi di Yogyakarta pada rentang waktu 2014-2018. Berdasarkan SNI T-14-1993-03, rentang suhu nyaman optimal yaitu 22.8 °C - 25.8 °C dengan kelembaban relative 70-80 %. Dapat dilihat pada tabel, suhu rata-rata di Yogyakarta menunjukkan hasil di luar standar kenyamanan. Sedangkan kelembaban rata-rata juga menunjukkan hasil di luar standar kenyamanan kecuali tahun 2018.

Tabel 1.5 Data Iklim di Yogyakarta Tahun 2014-2018

No	Elemen	Tahun					Satuan
		2014	2015	2016	2017	2018	
1	Suhu	26.3	26.1	26.7	26.2	26.1	°C
2	Kelembaban	83.6	82.8	87.1	85.2	78	

Sumber: Bappeda DIY, 2019

Merancang sebuah bangunan tentu harus memperhatikan kenyamanan ruang di dalamnya. Kenyamanan ruang sendiri dapat dibagi menjadi 3 yaitu kenyamanan

termal, kenyamanan visual dan kenyamanan akustikal (Sugini,2014). Namun suhu udara atau termal merupakan aspek yang paling dominan (Arifin & Hidayat, 2018). Upaya untuk mengatasi masalah kenyamanan termal pada bangunan perlu dilakukan dengan cara pengendalian radiasi matahari sekaligus juga dapat dimanfaatkan secara maksimal.

### 1.2.2 Kurangnya Identitas Lokal di Prawirotaman

Seperti yang telah disebutkan pada penjelasan sebelumnya, Prawirotaman merupakan salah satu lokasi yang strategis bagi fungsi hunian komersial. Banyaknya wisatawan asing yang memilih untuk menginap di area ini, seharusnya dapat dimanfaatkan menjadi salah satu potensi wisata dalam mempromosikan budaya atau ciri khas lokal.

Prawirotaman saat ini tidak memiliki ciri khusus dalam penataan kawasan, khususnya kondisi lingkungan fisik yaitu bangunan. Seperti yang dapat dilihat pada gambar 1.9 bangunan-bangunan di Prawirotaman cenderung menuju ke *style modern*. Bahkan terdapat bangunan yang memiliki style Bali. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Prawirotaman tidak memiliki identitas yang kuat.



Gambar 1.4 Kondisi Lingkungan Fisik di Prawirotaman  
Sumber: Google, diakses 16 Februari 2020

Berdasarkan uraian latar belakang proyek dan latar belakang permasalahan diatas, dapat ditarik garis besar yaitu meningkatnya angka kunjungan berwisata ke Yogyakarta menyebabkan jumlah permintaan akan kebutuhan tempat tinggal sementara meningkat. Meningkatnya jumlah kebutuhan tempat tinggal sementara yaitu hotel, turut mendorong aktivitas pembangunan yang masif. Pembangunan yang masif dapat menyebabkan permasalahan lingkungan. Salah satunya di Prawirotaman. Prawirotaman mempunyai potensi dalam menarik wisatawan khususnya asing. Pembangunan hotel di Prawirotaman selain menjadi bangunan komersial yang menguntungkan, seharusnya juga perlu mempertimbangkan aspek-aspek lingkungan.

Saat ini wisatawan mulai menjadikan parameter dan konsep ramah lingkungan menjadi salah satu tolak ukur dalam memilih sarana akomodasi (Rahmafritria, 2014). Banyak produk yang dilabelkan ramah lingkungan bertujuan untuk menyasar orang-orang yang peduli terhadap lingkungan. *Green marketing* merupakan salah satu bentuk pemasaran yang menggunakan isu lingkungan menjadi salah satu strategi untuk memasarkan produk (Tjoanda dkk, 2017). Sedangkan menurut Pride and Ferrel (2008) *green marketing* adalah usaha merancang, mempromosikan, membuat harga dan memasarkan produk yang ramah lingkungan.

Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta juga sedang gencarnya untuk membangun visi pembangunan pariwisata menuju ke arah *sustainable* dan menjaga ekosistem sekitar. Prawirotaman dapat menjadi salah satu lokasi yang dapat berpotensi menjadi lokasi strategis dalam mempromosikan pariwisata yang *sustainable*.

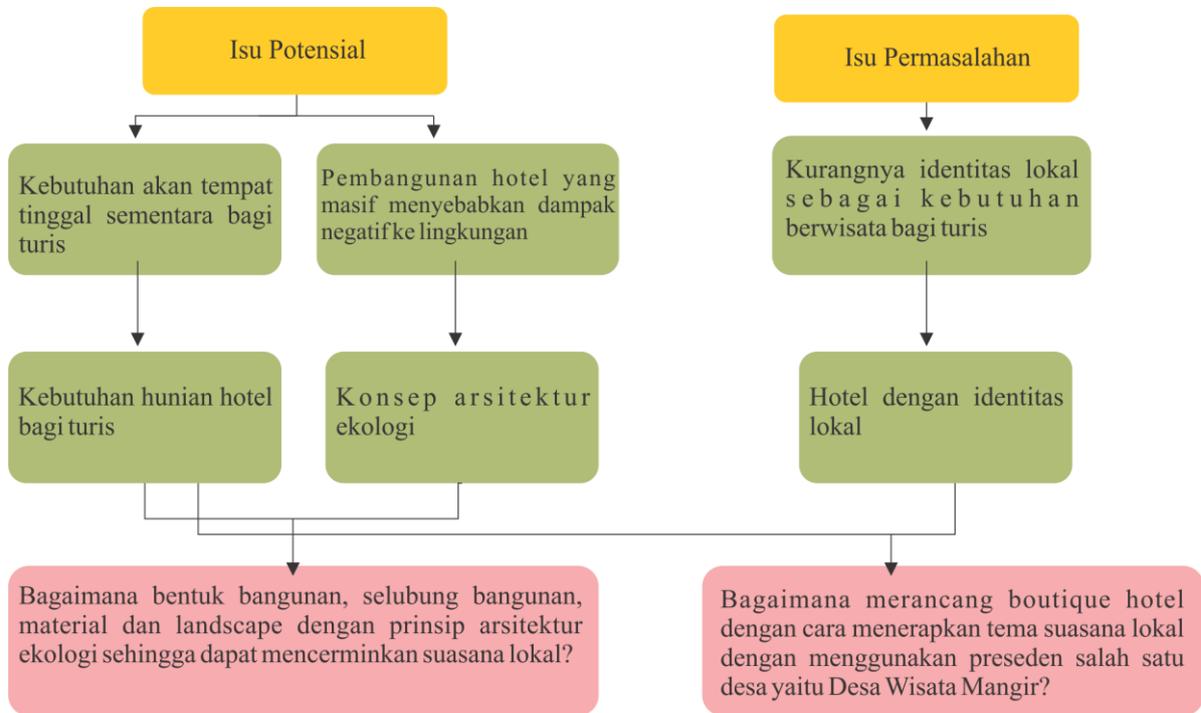
Selain mengangkat konflik lingkungan, ciri khas dari suatu daerah juga penting dalam hal pariwisata. Seperti pada uraian sebelumnya, Prawirotaman bisa menjadi salah satu potensi area untuk mempromosikan arsitektur lokal. Untuk menciptakan arsitektur lokal ke dalam suatu bangunan hotel perlu adanya preseden bangunan yang dipilih untuk dipelajari. Mempelajari bangunan lain untuk dijadikan preseden dalam merancang bangunan merupakan hal penting. Keunikan dan kekhasan



Maka dari itu, perancangan hotel butik ini menjawab latar belakang permasalahan yaitu konflik lingkungan dan konflik identitas kawasan dengan memasukkan arsitektur lokal sebagai ciri khas hotel serta pendekatan arsitektur yang dapat mengatasi konflik lingkungan yaitu arsitektur ekologi.

### 1.3 Rumusan Masalah

#### 1.3.1 Peta Konflik



Gambar 1.6 Peta Konflik

### **1.3.2 Permasalahan Umum**

Bagaimana merancang *boutique hotel* di Prawirotaman dengan menerapkan pendekatan arsitektur ekologi?

### **1.3.3 Permasalahan Khusus**

1. Bagaimana merancang *boutique hotel* dengan cara menerapkan tema suasana lokal dengan menggunakan preseden salah satu desa yaitu Desa Wisata Mangir?
2. Bagaimana merancang bentuk bangunan, selubung bangunan, material dan *landscape* dengan prinsip arsitektur ekologi sehingga dapat mencerminkan suasana lokal?

## **1.4 Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan ini yaitu untuk merancang *boutique hotel* yang memiliki keunikan yaitu menerapkan tema suasana lokal dengan preseden Desa Wisata Mangir yang diterapkan ke dalam desain dalam bentuk massa bangunan, selubung bangunan, interior dan *landscape* sehingga menciptakan suasana lokal dengan menggunakan pendekatan arsitektur ekologi sehingga pengunjung dapat memiliki pengalaman tersendiri saat menginap.

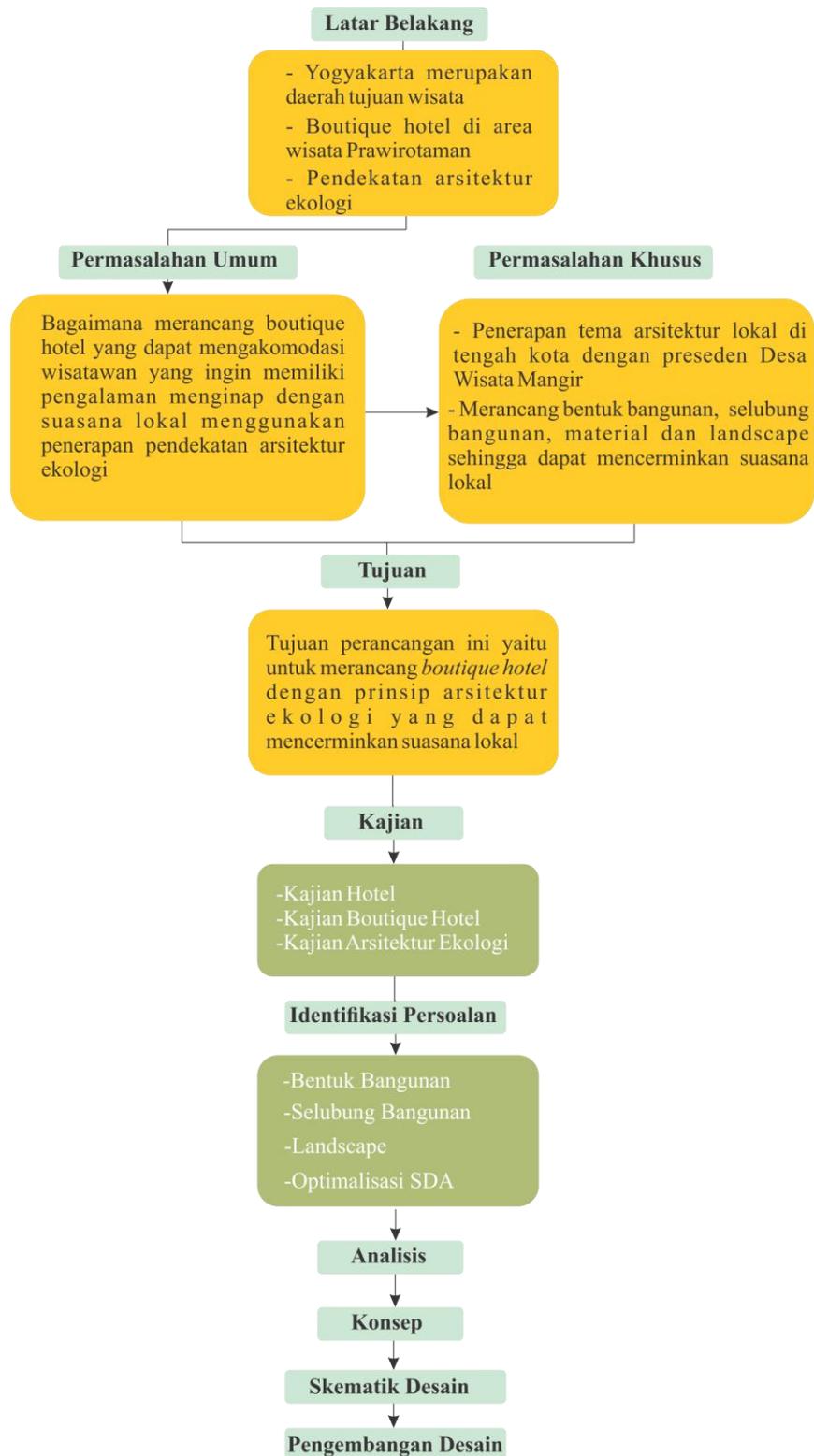
## **1.5 Sasaran Perancangan**

1. Merancang *boutique hotel* yang memiliki keunikan dan tema suasana lokal dengan menggunakan material lokal namun tetap memiliki aspek konsep arsitektur ekologis.
2. Mengolah tapak pada *boutique hotel* untuk mendukung keunikan dan tema suasana lokal yang juga terpadu dengan prinsip arsitektur ekologis.

## **1.6 Batasan Permasalahan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka batasan masalah pada perancangan ini yaitu pada aspek fungsi bangunan hotel butik dimana perancangan hanya berfokus pada aspek tematis saja.

## 1.7 Kerangka Berpikir



Gambar 1.7 Kerangka Berpikir

## 1.8 Metode Perancangan

### 1.8.1 Tabel Pemecahan Masalah

Tabel 1.6 Tabel Pemecahan Masalah

Variabel	Parameter/ Tolok Ukur	Lingkup Desain (Konsep)	Cara Uji
Boutique Hotel	Level of Service	Area servis dan area hunian	Perbandingan
Identitas Lokal	Preseden Desa (Nilai Lokal)	Mengambil nilai-nilai lokal dari preseden Desa Mangir yang diwujudkan melalui landscape dan material	Menggunakan Perbandingan dengan metode <i>Moodboard</i>
Konsep Arsitektur Ekologi	<i>Passive Design</i>	Perancangan bangunan mempertimbangkan desain selubung bangunan dan bentuk bangunan yang dapat merespon terhadap cahaya matahari dan angin	Software Autodesk Flow
	Penghematan Air + Energi	Menyediakan instalasi penampungan air hujan (rain water harvesting) sesuai standar GBCI yaitu 20% dari jumlah air hujan yang turun per tahun.	Perhitungan rain water harvesting sesuai standar GBCI

## **1.8.2 Pengumpulan Data**

### **1. Pengamatan Langsung**

#### **a. Observasi**

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung ke site untuk memperoleh data-data eksisting seperti lokasi site, karakteristik wilayah, batas-batas wilayah, isu lingkungan.

#### **b. Dokumentasi**

Mengumpulkan data-data kondisi fisik site existing berupa serial foto.

### **2. Kajian Literatur**

Kajian literatur didapat melalui kajian literatur yaitu buku dan informasi melalui internet. Data sekunder meliputi peta tata guna lahan, peraturan KDB, KDH dan KLB, peta wilayah, kepadatan penduduk, jumlah penduduk.

## **1.8.3 Metode Penelusuran Masalah**

Metode penelusuran masalah dilakukan dengan mencari isu-isu yang ada di lokasi perancangan melalui survey lapangan dan sumber berita yang ada di internet maupun buku. Isu-isu tersebut lalu dianalisis untuk dicari solusi dari permasalahan tersebut

## **1.8.4 Metode Pemecahan Masalah**

Metode pemecahan masalah dilakukan dengan pencarian studi literatur yaitu bersumber pada buku, internet, penelitian-penelitian yang pernah membahas dengan isu yang sama dan jurnal. Setelah itu dilakukan analisis untuk membuat rancangan bangunan berupa bentuk bangunan, selubung bangunan, interior dan *landscape*.

## 1.9 Originalitas Tema

Tabel 1.7 Originalitas Tema

No	Identitas	Deskripsi
1.	Judul :	Hotel Butik sebagai Visualisasi Potensi Fashion Lokal Batik dengan Pendekatan Arsitektur Metafora
	Penulis :	Eva Yuliyandari
	Tahun :	2013
	Institusi :	Universitas Gadjah Mada
	Penekanan :	Perbedaan perancangan yaitu pada objek tujuan yaitu visualisasi fashion lokal batik. Selain itu pendekatan yang digunakan yaitu arsitektur metafora
	Perbedaan :	Perbedaan dari rancangan yang dibuat yaitu objek yang digunakan yaitu menggunakan preseden suatu desa di Bantul. Selain itu pendekatan yang digunakan dipilih karena isu kawasan yang dipilih.
2.	Judul :	Redesain Hotel Kumala di Kota Bandung
	Penulis :	Dian Kumala Muman
	Tahun :	2017
	Institusi :	Universitas Telkom
	Penekanan:	Penekanan rancangan yaitu pada sasaran objek yang dirancang yaitu lebih berfokus pada interior hotel
	Perbedaan :	Perbedaan dari rancangan yang akan dibuat yaitu objek perancangan lebih luas yaitu satu single building (bentuk, fasad, interior dan landscape).
3.	Judul :	Hotel Butik di Kota Semarang
	Penulis :	Noviana Santosa
	Tahun :	2012
	Institusi :	Universitas Atma Jaya Yogyakarta

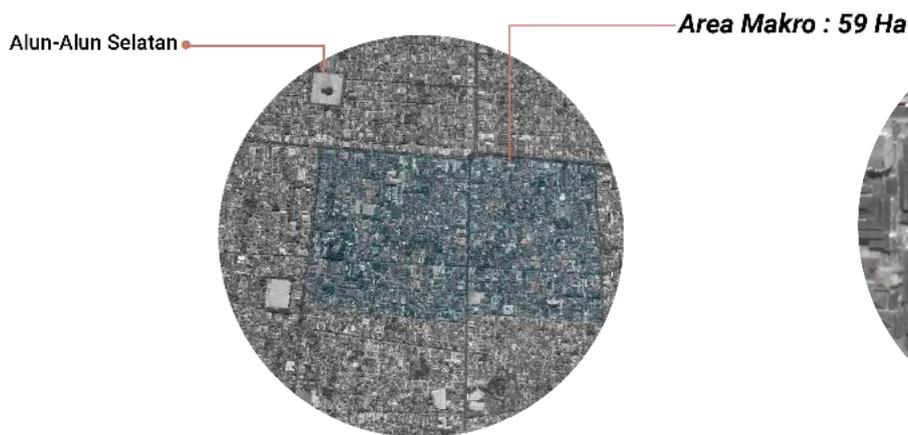
No	Identitas	Deskripsi
	Penekanan :	Fokus perancangan yaitu konsep dan tema perancangan dimana menggunakan filosofi tradisional arsitektur jawa.
	Perbedaan :	Perbedaannya terdapat pada rancangan dimana menggunakan arsitektur lokal yaitu salah satu desa di dekat lokasi perancangan sebagai preseden perancangan.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### 2.1 Kajian Lokasi

##### 2.1.1 Lokasi Perancangan



Gambar 2.1 Peta Kawasan Prowirotaman  
Sumber : Google Earth



Gambar 2.2 Lokasi Perancangan  
Sumber : Google Earth

Lokasi perancangan berada di Jalan Prowirotaman I, Kelurahan Brontokusuman, Kecamatan Mergangsan, Kota Yogyakarta, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Ukuran site yaitu 65x50 meter dan total luas site 3250 m<sup>2</sup>. Lokasi perancangan dipilih karena terletak di jalan utama yang sering dilalui wisatawan. Selain itu secara infrastruktur juga telah memadai seperti jalur listrik, air serta area komersial pendukung lainnya.

##### 2.1.2 Kriteria Pemilihan Site

Pemilihan lokasi perancangan pada site yang terpilih mempunyai beberapa kriteria yang harus dipenuhi. Fungsi bangunan yang akan dirancang yaitu merupakan bangunan komersial yaitu hotel yang berada di tengah kota. Site yang terpilih dipilih melalui pertimbangan sebagai berikut

Tabel 2.1 Kriteria Pemilihan Site

No	Kriteria Pemilihan Site	Keterangan
1	Tinjau terhadap lokasi di perkotaan	Lokasi perancangan berada di tengah kota dengan pertimbangan termasuk kawasan komersial
2	Aksesibilitas	Mudah dijangkau dari berbagai arah termasuk akses kendaraan serta pejalan kaki
3	Amenitas	Memiliki fasilitas penunjang lainnya seperti café, restoran, atm, money changer, tempat ibadah, pasar dan lain-lain.

### 2.1.3 Batas-Batas Wilayah

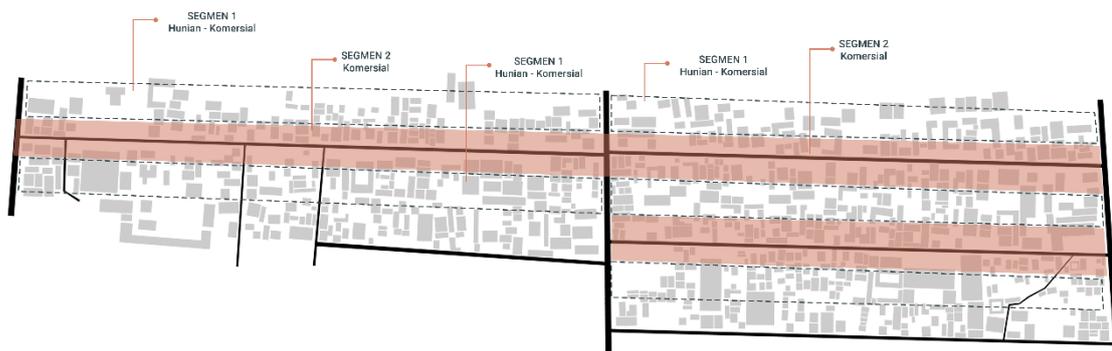
Utara : Jalan Mayjend Sutoyo

Timur : Jalan Sisingamaraja

Selatan: Jalan Mangkuyudan

Barat : Jalan D.I Panjaitatan

Kondisi eksisting kawasan Prawirotaman dibagi menjadi 2 segmen area yaitu area komersial dan hunian.



Gambar 2.3 Peta Segmentasi Prawirotaman

Area dengan warna merah mudah merupakan area komersial. Area komersial tersebut antara lain hotel, restoran, café, *money changer*, artshop dan sebagainya. Sedangkan pada area garis-garis putus merupakan area hunian.

### 2.1.4 Data Peraturan Bangunan

*Boutique hotel* termasuk dalam bangunan komersial dengan kategori perdagangan dan jasa, sehingga regulasi yang perlu dipenuhi yaitu KDB maksimal 70%, KLB 4, GSB 10 meter, jumlah lantai maksimal 10 dan KDH minimal 15%

Tabel 2.2 Peraturan Bangunan Kota Yogyakarta

Kawasan	Peruntukan Pemanfaatan Ruang	Keterangan				
		KDB maks (%)	KLB maks	KDH min (%)	Ketinggian (jml. lantai)	
1	2	4	5	6	7	
KAWASAN BUDIDAYA	Perumahan & Permukiman	Fungsi Hunian	80	1,5	10	3
		Fungsi Campuran	70	≤ 4,0	10	3
		Konominium/ Apartemen/ Flat	60	≤ 4,0	20	7
	Fasilitas Umum & Sosial	Pendidikan (TK-SLTA)	70	≤ 4,0	20	3
		Universitas/ Akademi	70	≤ 4,0	20	6
		Kesehatan	70	≤ 4,0	20	4
		Keagamaan	70	≤ 4,0	50	2
		Perkantoran Pemerintahan	70	≤ 4,0	20	5
	Perdagangan & Jasa	Pusat Perbelanjaan Modern/ Mall	70	≤ 4,0	15	8
		Pertokoan Retail & Grosir	70	≤ 4,0	15	6
		Rental Office	70	≤ 4,0	15	10
		Hotel & Jasa Penginapan lainnya	70	≤ 4,0	15	10
		Bank	70	≤ 4,0	15	8
		Pasar	70	≤ 4,0	15	4
		Jasa Lainnya	60	≤ 4,0	20	6

Sumber: Peraturan Daerah Kota Yogyakarta No 2 Tahun 2010 tentang Tata Ruang Wilayah Kota Yogyakarta

### 2.1.5 Kondisi Lingkungan Site

Jalan Prawirotaman I merupakan jalan 1 arah dengan lebar 5 meter. Jalan Prawirotaman I cenderung ramai lancar saat sore hari hingga malam. Banyak wisatawan keluar untuk sekedar bersantai di café atau restoran terdekat. Namun pedestrian di kawasan ini banyak disalahgunakan oleh pemilik café atau restoran sebagai tempat parkir mobil atau motor. Hal ini tentu membuat kenyamanan wisatawan terganggu.



Gambar 2.4 Kondisi Lingkungan Jalan Prawirotaman I

Sumber : Google

## **2.2 Kajian Konsep dan Fungsi Bangunan**

### **2.2.1 Definisi Hotel**

Hotel yaitu suatu bentuk akomodasi yang di dalamnya menyediakan kamar-kamar bagi tamu untuk menginap, makanan dan minuman serta fasilitas pendukung yang diperlukan yang dikelola secara professional untuk mendapatkan keuntungan (Rumekso, 2002). Hotel juga merupakan bagian dari usaha pariwisata dimana di dalamnya menyediakan kamar dan pelayanan tambahan seperti makanan, fasilitas laundry serta fasilitas olahraga (Sulistyono, 2006). Sedangkan menurut Agusnawar, (2000) hotel adalah bentuk usaha di bidang pelayanan jasa bagi tamu hotel secara fisik dan psikologi yaitu kamar dan keamanan selama tamu menggunakan fasilitas di hotel.

Berdasarkan beberapa pengertian dari sumber tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hotel merupakan suatu usaha yang bergerak dibidang jasa pelayanan dimana tamu dapat menggunakan fasilitas di dalamnya yaitu meliputi fasilitas utama yaitu kamar, serta fasilitas pendukung seperti makanan dan minuman, laundry serta olahraga.

### **2.2.2 Klasifikasi Hotel**

#### **2.2.2.1 Klasifikasi Hotel berdasarkan Bintang**

Klasifikasi hotel merupakan pengelompokkan hotel berdasarkan kelas ataupun tingkatan yang telah ditentukan. Berdasarkan peraturan pemerintah yang dibuat oleh Dirjen Pariwisata dengan SK: Kep-22/U/VI/78 maka hotel digolongkan menjadi lima kelas yaitu hotel bintang 1, hotel bintang 2, hotel bintang 3, hotel bintang 4 dan hotel bintang 5.

Persyaratan yang harus dipenuhi oleh hotel berbintang yaitu :

1. Hotel bintang 1 memiliki kamar minimal 15 kamar standar dan memiliki restoran dan bar.
2. Hotel bintang 2 memiliki kamar minimal 20 kamar standar, satu *suite room*, memiliki restoran dan bar.

3. Hotel bintang 3 memiliki kamar minimal 30 kamar standar, dua *suite room*, memiliki restoran dan bar serta fasilitas olahraga.
4. Hotel bintang 4 memiliki kamar minimal 50 kamar standar, tiga *suite room*, memiliki restoran dan bar, fasilitas olahraga serta fasilitas pendukung.
5. Hotel bintang 5 memiliki kamar minimal 100 kamar standar, empat *suite room*, memiliki restoran dan bar, fasilitas olahraga serta fasilitas pendukung.

#### **2.2.2.2 Klasifikasi Hotel berdasarkan Tipe Kamar**

Berdasarkan tipe kamar, hotel dapat dibagi menjadi 5 yaitu

1. *Single room* , yaitu di dalam satu kamar terdapat satu tempat tidur untuk maksimal satu tamu.
2. *Double room*, yaitu di dalam satu kamar terdapat satu tempat tidur untuk maksimal dua tamu.
3. *Twin room*, yaitu di dalam satu kamar terdapat dua tempat tidur. Jumlah maksimal tamu tergantung ukuran bed (Kasur *single* atau *double*).
4. *Junior suite room*, terdiri dari tempat tidur dan kamar tamu.
5. *Suite room*, terdiri dari dua kamar, ditambah ruang tamu, ruang makan dan dapur kecil.
6. *President suite room*, terdiri dari tiga kamar, ditambah ruang tamu, ruang makan dan dapur kecil.

#### **2.2.2.3 Klasifikasi Hotel berdasarkan Lokasi Hotel**

1. *Business hotel*, berlokasi di pusat kota atau pusat jasa dan perdagangan. Biasanya lama tamu tinggal di hotel ini yaitu satu sampai dua hari.
2. *Resort hotel*, biasanya terletak di kawasan pegunungan, pantai atau pedalaman.
3. *Downtown hotel*, berlokasi di dekat pusat perbelanjaan. Terkadang dibangun bergabung dengan fasilitas perbelanjaan agar dapat saling menguntungkan.

4. *Suburban hotel*, hotel yang dirancang di pinggir kota ditujukan bagi orang yang sedang melakukan perjalanan jauh dan membutuhkan tempat tinggal sementara.

5. *Resident hotel*, hotel yang dirancang bagi tamu yang menginap dengan jangka waktu yang lama.

#### **2.2.2.4 Klasifikasi Hotel berdasarkan Jenis Akomodasi**

1. *Homestay* adalah suatu usaha perseorangan dengan menggunakan sebagian rumahnya untuk disewakan bagi tamu untuk menginap.

2. Motel yaitu penginapan yang biasanya terletak di tengah-tengah antar dua kota. Biasanya dirancang bagi tamu yang melakukan perjalanan jauh via darat.

3. Hostel yaitu penginapan murah yang menyediakan tempat tidur dan makanan murah bagi sekelompok wisatawan tertentu. Hostel juga bisa disebut asrama.

4. Butik hotel yaitu hotel dengan jumlah kamar yang terbatas, memiliki desain unik namun memiliki harga yang cukup mahal.

5. Kondominium yaitu sebuah akomodasi bersifat privat yang memiliki berbagai fasilitas. Kondominium biasanya dijual kepada orang yang tertarik membeli namun juga dapat disewakan. Kondominium dikelola oleh suatu manajemen.

#### **2.2.3 Definisi *Boutique Hotel***

##### **2.2.3.1 Pengertian *Boutique Hotel***

*Boutique hotel* atau hotel butik adalah salah satu jenis akomodasi penginapan. Hotel butik menawarkan desain unik dan konsep yang berbeda (Jeniffer, 2015). Hotel butik juga dapat didefinisikan sebagai hotel kecil yang memiliki ciri khas, cenderung *stylish* dan mewah serta menawarkan pelayanan servis berkualitas tinggi (Day, 2013). Salah satu karakteristik dari hotel butik yaitu jumlah kamar yang tidak banyak (Lim dan Endean, 2009). Jumlah kamar yang sedikit akan lebih memudahkan bagi hotel butik memberikan pelayanan yang berkualitas dibandingkan dengan jumlah kamar yang banyak (Aggett, 2007). Menurut

Soenarno (2006) dalam bukunya berjudul *Front Office Management*, hotel butik dapat termasuk dalam kategori hotel bintang 3,4 atau 5.

Hotel butik berbeda dengan hotel-hotel lainnya. Perbedaan hotel butik dengan hotel lainnya terdapat pada aspek desain, artistik, budaya maupun eksklusivitas (Lim dan Endean, 2009). Perbedaan hotel butik dan hotel non butik dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.3 Perbedan Hotel Butik dan Non Butik

<b>Hotel Butik</b>	<b>Hotel Non Butik</b>
Unik	Tidak terlalu memperhatikan keunikan
Tematik	Bersifat umum
Mengikuti tren terkini ( <i>modern</i> )	Tradisional
Intim	Standar/Umum
Menjual suasana	Tidak terlalu memperhatikan suasana
Memiliki kamar yang sedikit	Kamar banyak
<i>Design oriented</i>	Tidak terlalu memperhatikan desain

Sumber: Jeniffer, 2015

Menurut Anhar, (2001) dalam artikel *The Definition of Boutique Hotels*, originalitas pada hotel butik menjadi identitas yang kuat sehingga dapat berbeda dengan hotel lainnya. Identitas tersebut dapat dituangkan ke dalam suatu desain, misalnya memiliki dekorasi seperti galeri atau juga bisa menciptakan suasana tertentu seperti suasana pedesaan.

Berdasarkan pengertian diatas, tema dan gaya dari suatu hotel butik menjadi hal yang penting. Tema yang *out of the box* menjadikan hotel butik berbeda dengan hotel lainnya. Tema menjadi titik acuan dasar bagi arsitek dan desainer merancang suatu hotel sehingga dapat menentukan dan menemukan desain yang kreatif (Putri, 2015). Sedangkan gaya menjadi ekspresi arsitektural dari suatu rancangan.

### **2.2.3.2 Komponen Boutique Hotel**

#### 1. Pelayanan (Service)

Perbedaan antara boutique hotel dengan hotel standar yaitu dari sisi pelayanan atau *service*. Hotel butik cenderung memiliki kamar yang sedikit sehingga pelayanan yang diberikan oleh staff hotel lebih fokus dan maksimal. Selain itu hotel butik biasanya memiliki beberapa fasilitas pendukung seperti kolam renang, spa, kelas seni, kelas yoga dan lain-lain.

#### 2. Target Pemasaran

Target pemasaran Target konsumen hotel butik umumnya adalah konsumen yang berpenghasilan menengah ke atas. Keberhasilan hotel butik didasari oleh pemilihan lokasi. Kualitas yang diberikan permintaan pasar, pendekatan pemasaran dan penanganan distribusi dan reservasi yang efektif. Selain itu target pengunjung butik hotel ini adalah para wisatawan muda yang memiliki pengalaman tersendiri dalam.

### **2.2.3.3 Pertimbangan Lokasi *Boutique Hotel***

Lokasi menjadi salah satu aspek yang dapat menarik pengunjung datang ke hotel butik (Aggett, 2007). Hotel butik banyak ditemukan di kota-kota destinasi favorit wisatawan. Di Indonesia, hotel butik banyak ditemukan di Yogyakarta dan Bali. Desain dari hotel yang berlokasi di kota tersebut biasanya memasukkan unsur lokal sehingga menjadi pembeda dengan lainnya (Jeniffer, 2015).

Menurut Jeniffer (2015), lokasi hotel butik dapat dibagi menjadi dua, yaitu

#### 1. Hotel Butik Berlokasi di Perkotaan

Prinsip memilih lokasi hotel butik di tengah kota yaitu memilih area dimana trafik pengunjungnya tinggi. Lingkungan sekitar juga harus dapat mendukung keberadaan hotel butik. Sentuhan *modern* biasanya banyak digunakan pada desain hotel butik.

## 2. Hotel Butik Resort

Hotel butik resort bersifat lebih privat. Lokasi hotel butik resort biasanya berada di pedalaman seperti di pedesaan, pantai atau pegunungan. Hotel butik resort menawarkan pemandangan dan suasana yang lebih tenang. Keberhasilan dari hotel butik resort adalah perpaduan antara hotel dan pemandangan yang menjadi satu.

### 2.2.4 Organisasi Ruang Hotel

Hotel secara fungsi dapat dibagi menjadi 4 bagian berdasarkan aktivitas ruang yaitu

#### 1. Area Publik

Area publik secara sifatnya yaitu umum yang artinya semua orang dapat menggunakan atau dapat memasuki area ini.

#### 2. Area Semi Publik

Area semi publik yaitu area setengah umum dimana semua orang dapat mengakses area ini namun hanya dalam kondisi tertentu. Jika tidak dalam kondisi yang darurat hanya orang-orang tertentu yang boleh memasuki area ini.

#### 3. Area Privat

Area ini merupakan area pribadi dimana hanya pemilik atau yang mengokupansi yang boleh masuk.

#### 4. Area Servis

Area ini digunakan untuk kebutuhan pelayanan atau kebutuhan logistik

Di dunia industri yang berhubungan dengan *hospitality* salah satunya hotel, terdapat konsep yang menjadi pedoman dalam menentukan area-area yang berhubungan dengan hirarki sifat area. Hotel dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu *Front of The House* atau FOH yaitu sektor depan bagian hotel dan *Back of the House* atau BOH yaitu sektor belakang bagian hotel.

FOH yaitu area-area dimana karyawan hotel berhubungan langsung dengan pengunjung. Area FOH ada yang bersifat publik dan privat. Area yang termasuk FOH antara lain

1. *Lobby*

Lobby atau lobi merupakan area yang berfungsi sebagai penghubung antara ruang luar dan ruang dalam. Di dalam lobi biasanya masih dibagi lagi menjadi area kecil yaitu *lounge* dan resepsionis

- a. *Lounge*

*Lounge* di area lobi ini biasanya berukuran kecil yaitu berupa tempat duduk yang dapat digunakan tamu untuk menunggu atau menemui seseorang.

- b. Resepsionis

Resepsionis atau sering disebut front desk yaitu area yang digunakan untuk keperluan informasi dan administrasi.

2. Restoran dan Bar

3. *Consession Area*

Consession area atau retail atau toko merupakan area tambahan yang biasanya disewakan hotel kepada para pemilik bisnis. Area ini biasanya terletak di lantai dasar. Consession area dapat berupa souvenir shop, atm, money changer, travel agent dan lain-lain.

4. Area Pertemuan

Area pertemuan dalam hotel dapat berupa *meeting room* atau *ballroom*

5. Fasilitas Penunjang dan Rekreasi

Fasilitas penunjang dapat diartikan yaitu fasilitas yang mendukung bagi kenyamanan pengunjung saat menginap di hotel. Fasilitas tersebut dapat berupa

- a. Kolam renang

- b. Gym atau Fitness Center

- c. Spa
- d. Taman

Berbeda dengan FOH, BOH merupakan area yang tidak dilihat oleh pengunjung. BOH berfungsi sebagai area pusat bagi suksesnya jalannya pelayanan bagi pengunjung. Yang termasuk area BOH yaitu

#### 1. Dapur Restoran

Dapur restoran biasanya diletakkan pada bagian belakang sehingga pengunjung tidak bisa melihat aktivitas memasak dan memasukkan logistik dapur. Dapur dapat terdiri atas area persiapan, area pengolahan, area penyimpanan bahan baku, area pencucian dan area penyimpanan bahan bakar gas.

#### 2. Gudang atau Area Bongkar Muat

Area ini digunakan untuk menyimpan barang-barang yang dibutuhkan oleh hotel.

#### 3. Area Staff

Area ini berupa ruang-ruang bagi pegawai atau pemilik yang digunakan sebagai kantor. Seperti kantor kepala manager, manager pemasaran, manager keuangan dan lain-lain. Selain itu juga area staff dapat berupa area beristirahat. Area staff juga memiliki toilet tersendiri.

#### 4. *Laundry dan Housekeeping*

Untuk hotel berbintang, laundry dan area housekeeping diperlukan untuk dapat memenuhi kebutuhan para pengunjung. Laundry digunakan untuk mencuci, menyetrika dan menjemur pakaian. Sedangkan housekeeping berfungsi sebagai tempat untuk tempat penyedia fasilitas kamar seperti bantal, guling, selimut, sabun dan lain-lain.

#### 5. Area Mekanikal dan Elektrikal

Area ini merupakan area yang berhubungan dengan sistem air, sistem listrik dan sistem telekomunikasi

## 2.3 Kajian Tema Perancangan

### 2.3.1 Definisi Arsitektur Ekologis

Arsitektur ekologis adalah ilmu yang membahas tentang keselarasan antara bangunan dengan lingkungannya. Arsitektur ekologis merupakan pembangunan berwawasan lingkungan yang bertujuan dapat memanfaatkan potensi alam semaksimal mungkin (Yanti, 2018). Arsitektur ekologis tidak hanya berhubungan dengan bentuk masa bangunan, material, tata ruang ataupun nilai kearifan lokal, namun juga berhubungan dengan bagaimana manusia mengartikan fungsi bangunan, pengelolaan, dan perawatannya (Frick, 2007). Sedangkan menurut Ken Yeang (2000) arsitektur ekologis berhubungan dengan *biointegration* yaitu hubungan alam dan ciptaan manusia.

### 2.3.2 Prinsip Arsitektur Ekologis

Untuk menerapkan aspek arsitektur ekologis, perlu adanya kriteria pendekatan berdasarkan prinsip-prinsip arsitektur ekologis. Prinsip-prinsip arsitektur ekologis menurut beberapa ahli dapat dilihat pada tabel

Tabel 2.4 Prinsip Arsitektur Ekologis Menurut Para Ahli

Teori	Bahasan
Heinz Frick (2007)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Penyesuaian bangunan terhadap lingkungannya</li><li>2. Penghematan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui</li><li>3. Mengurangi ketergantungan pada energi air dan listrik</li><li>4. Memelihara sumber daya alam yaitu udara, tanah dan air.</li><li>5. Memanfaatkan sumber daya alam di sekitar kawasan seperti material bangunan</li><li>6. Bangunan mampu menciptakan sumber daya energi sendiri</li><li>7. Integrasi fisik dan karakteristik fisik (vegetasi, tanah, topografi)</li></ol>
Ken Yeang (2000)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Integrasi kondisi ekologis setempat</li><li>2. Iklim mikro dan makro</li><li>3. Memperhatikan kondisi tapak (<i>landscape</i>)</li><li>4. Program bangunan</li></ol>

Cowan & Ryn (1996)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemecahan masalah berdasarkan pemahaman karakteristik site, kondisi lingkungan sekitar dan user.</li> <li>2. Tidak menjadikan lingkungan menjadi lebih buruk</li> <li>3. Desain harus mempertimbangkan <i>sustainability</i></li> <li>4. Desain harus bersifat partisipatif terhadap pemangku kepentingan (<i>Stakeholders</i>)</li> </ol>

Ketiga prinsip tentang arsitektur ekologis memiliki sudut pandang yang berbeda namun memiliki arah dan tujuan yang sama. Prinsip-prinsip tersebut dapat dielaborasi menjadi berikut

1. Merancang berdasarkan kondisi lingkungan terutama iklim (cahaya, angin, kelembaban)
2. Menggunakan material lokal untuk memanfaatkan SDA sekitar
3. Memperhatikan kondisi tapak (*landscape*)
4. Penyesuaian bangunan terhadap lingkungannya

Keempat prinsip yang telah dielaborasi akan diterapkan dalam proses perancangan hotel butik karena dirasa cocok untuk diterapkan pada kondisi site dan konsep rancangan.

#### **2.4 Kajian Konsep Figurative**

Hotel butik pada perancangan ini akan dibangun pada total luasan site 3250 m<sup>2</sup> dengan ukuran 65x50 meter. Lokasi perancangan berada di Jalan Prawirotaman I, Kelurahan Brontokusuman, Kecamatan Mergangsan, Kota Yogyakarta, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Perancangan ini berfokus pada tema hotel yang memiliki keunikan dan kekhasan pada desain bangunannya sehingga menjadi tujuan wisatawan untuk menginap. Untuk memunculkan keunikan tersebut maka digunakan salah satu preseden yang terpilih yaitu Desa Wisata Mangir di Bantul.

Karakteristik Desa Wisata Mangir lalu dianalisis dan diambil beberapa karakteristik untuk dimasukkan ke dalam desain rancangan hotel butik. Fokus desainnya yaitu pada bentuk bangunan, selubung bangunan, material dan lansekap. Ketiga unsur tersebut lalu diinterpretasi menjadi suatu bentuk bangunan dengan gaya komtemporer atau modern.

## 2.5 Studi Preseden

### 1. Lost Villa Boutique Hotel



Gambar 2.5 Lost Villa Boutique Hotel

Sumber : Dezeen

Lokasi : Zhongwei, China

Jumlah Kamar : 15 Kamar

Area : 2000 m<sup>2</sup>

Arsitek : DAS Lab

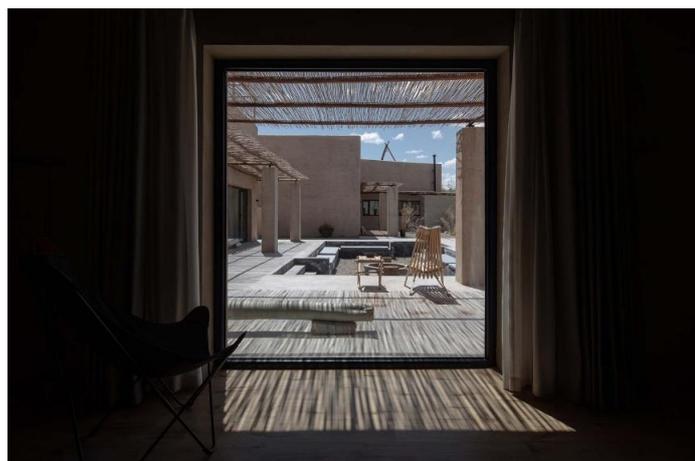
Projek ini berlokasi di pinggir sungai. Konsep dari hotel ini yaitu menciptakan bangunan yang melibatkan unsur alam dan arsitektur sehingga diharapkan hotel tersebut dapat membaur dengan alam. Terdapat 15 kamar yang semuanya menghadap ke area sungai dengan karakteristik yang berbeda-beda. Tujuan dibuat setiap kamar mempunyai karakteristik yang berbeda yaitu sebagai sarana eksperimen arsitek dalam mengeksplorasi bentuk, ukuran dan material serta mengevaluasi hubungan antara manusia dan alam.

Aspek cahaya juga berperan penting dalam perancangan ini. Cahaya dibuat sebanyak mungkin masuk kedalam ruangan. Arsitek menginginkan keseimbangan antara ruang luar dan dalam sehingga menjadi satu kesatuan.



Gambar 2.6 Interior Lost Villa Boutique Hotel  
Sumber : Dezeen

Untuk memaksimalkan cahaya perancang membuat open space berupa teras pada setiap kamar. Selain itu beberapa kamar juga menyediakan kamar mandi dengan semi terbuka namun tetap mempertimbangkan privasi. Penggunaan cahaya yang maksimal juga turut menghemat operasional bangunan serta memaksimalkan potensi alam.



Gambar 2.7 Teras Lost Villa Boutique Hotel  
Sumber : Dezeen

## 2. San Sa Village



Gambar 2.8 San Sa Village

Sumber : Dezeen

Lokasi : Beijou Village, China

Jumlah Kamar : 12 Kamar

Area : 1600 m<sup>2</sup>

Arsitek : Fernando Guerra

Ide awal dari projek ini yaitu membuat bangunan yang *inclusive* di area rural. San Sa Village berlokasi di Desa Beijou dekat dengan area wisata yaitu Mutianyu Great Wall. Konsep dari projek ini yaitu merancang hotel di area rural dengan tujuan memberikan pengalaman spasial dan sensori kepada pengunjung untuk merasakan memori masa lalu.

Pendekatan yang digunakan memungkinkan untuk menciptakan pola dan tata ruang yang menyatu dengan lingkungan sekitar. Salah satu contohnya yaitu memanfaatkan lingkungan luar dengan menggunakan courtyard untuk berinteraksi sekaligus dapat berfungsi sebagai sirkulasi angin.

Setiap kamar terkoneksi dengan courtyard komunal yang dapat diakses dari belakang. Courtyard ini dibuat merespon dari karakteristik sosial dari desa sekitar yang senang berkumpul



Gambar 2.9 Courtyard San Sa Village  
Sumber : Dezeen

Untuk material, San Sa Village menggunakan material lokal asli dan mudah tersedia yaitu bata merah berporus, stone brick, red brick dan blue brick. Penggunaan bata berporus juga digunakan untuk merespon angin dan cahaya agar dapat masuk ke dalam bangunan

### 3. Katamama



Gambar 2.10 Katamama Hotel

Sumber : Dezeen

Lokasi : Desa Potato Head, Bali

Jumlah Kamar : 57 Kamar

Area : 6000 m<sup>2</sup>

Arsitek : Andra Matin

Katamama adalah hotel di Bali yang dirancang untuk mengangkat budaya lokal. Iklim tropis memainkan peran penting pada perancangan hotel tersebut. Desain yang digunakan yaitu *modern* kontemporer namun juga mengambil budaya tradisional Bali. Secara keseluruhan, ada 1,5 juta keping bata yang digunakan sebagai material Batu bata tersebut dibuat oleh pengrajin lokal di daerah Tabanan. Selain bata, material lain yang digunakan yaitu keramik dan terrazzo.

Untuk merespon iklim dan sekitar site, batu bata disusun seperti roster yang berporus. Hal tersebut dikarenakan site yang dekat dengan pantai sehingga diharapkan angin masuk ke dalam celah-celah yang dapat digunakan untuk pendinginan bangunan.



Gambar 2.11 Roster Katamama Hotel  
Sumber : Dezeen

Selain itu porus juga dapat memasukkan cahaya sinar matahari. Cahaya matahari yang masuk ke dalam bangunan juga menambah nilai estetik pada bangunan.

#### 4. Hotel Jakarta



Gambar 2.12 Hotel Jakarta

Sumber : Dezeen

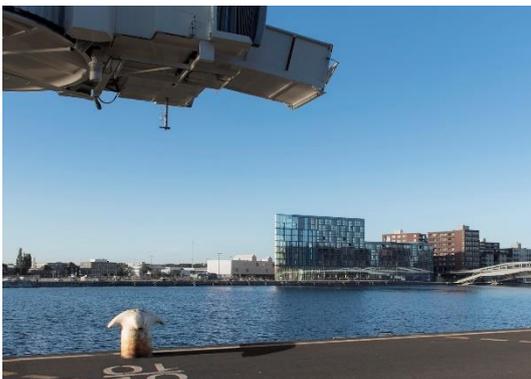
Lokasi : Java Island, Amsterdam, Netherland

Jumlah Kamar : 200 Kamar

Area : 16500 m<sup>2</sup>

Arsitek : seARCH

Tidak seperti namanya, Hotel Jakarta berlokasi di Belanda. Lokasi nya terletak di dekat dermaga IJ River. Hotel ini Jakarta ini merupakan simbolis sejarah kemaritiman Belanda dengan negara asia yaitu Indonesia. Di dermaga ini lah para pelaut Belanda berangkat ke negara-negara timur yaitu Indonesia. Dermaga ini



Gambar 2.13 Dermaga dekat Hotel Jakarta

Sumber : Dezeen

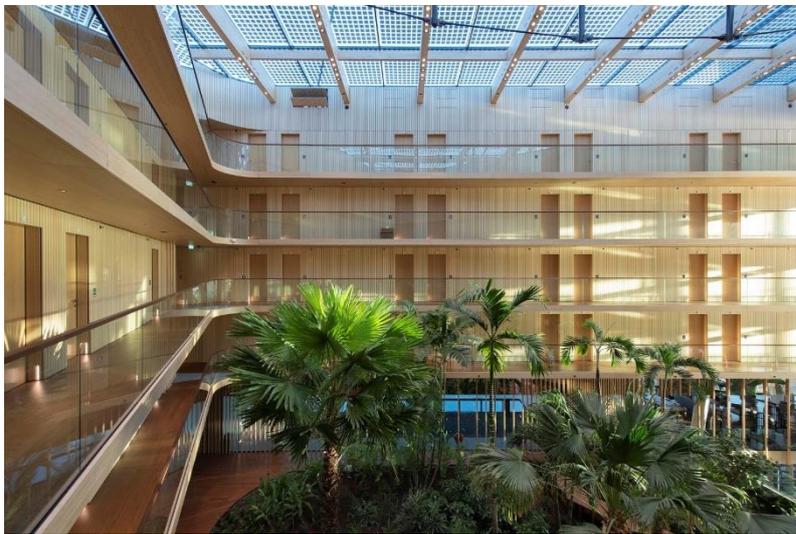


Gambar 2.14 *Subtropical Garden*

Sumber : Dezeen

menjadi salah satu memori tersendiri. Untuk mengembalikan memori masa lalu, maka konsep desainnya yaitu *sub tropical garden*.

Taman-taman tersebut terletak di tengah-tengah bangunan sedangkan kamar-kamar pengunjung berada mengelilinginya. Vegetasi yang digunakan yaitu vegetasi ciri khas negara-negara tropis seperti palm, pohon kelapa, pohon pisang dan lain-lain. Taman-taman ini berfungsi sebagai pengontrol suhu saat musim panas dan musim dingin.



Gambar 2.15Interior Hotel Jakarta  
Sumber : Dezeen

## BAB III

### PENYELESAIAN PERSOALAN PERANCANGAN

#### 3.1 Analisis Aktivitas Pengguna

Di dalam perancangan hotel butik terdapat beberapa pengguna yang nantinya akan menggunakan fasilitas di dalam hotel tersebut. Pengguna tersebut dianalisis untuk diketahui macam-macam aktivitasnya yang nantinya dapat menjadi pedoman dalam menyusun kebutuhan ruang-ruang di dalam hotel. Pengguna dan aktivitasnya yaitu

Tabel 3.1 Analisis Aktivitas Pengguna

Pengguna	Aktivitas
Tamu Hotel (Menginap)	Tamu hotel yang menginap tentunya memiliki tujuan utama yaitu beristirahat. Rincian aktivitas yang kemungkinan dilakukan di hotel sebagai berikut <ol style="list-style-type: none"><li>1. Parkir</li><li>2. Mengurus administrasi di resepsionis (Check in dan Check Out)</li><li>3. Tidur</li><li>4. Makan</li><li>5. Olahraga (Tergantung fasilitas)</li><li>6. Menemui tamu di lobby</li></ol>
Tamu Hotel (Tanpa Menginap)	Tamu hotel yang tidak menginap yaitu tamu yang hanya singgah sementara. Adapun aktivitas yang dilakukan yaitu <ol style="list-style-type: none"><li>1. Parkir</li><li>2. Menunggu di lobby</li><li>3. Makan</li><li>4. Menggunakan toilet umum</li></ol>
Manager	Manager adalah orang yang memiliki jabatan tertinggi. Tugas dari manager yaitu memastikan bahwa hotel berjalan dengan baik seperti mengawasi, mengendalikan dan memberikan saran dan arahan semua kegiatan di hotel.

Pengguna	Aktivitas
Asisten Manager	Bertugas untuk membantu manager dalam menjalankan tugas.
Manager Keuangan	Manager keuangan bertugas untuk mengatur keuangan hotel seperti pengeluaran dan pemasukan uang.
Manager Pemasaran	Memiliki tugas yaitu melakukan kegiatan pemasaran seperti promosi yang ditawarkan pihak hotel ke tamu atau calon tamu
Engineering Staff	Bertugas untuk memelihara dan merawat bagian teknis hotel seperti listrik dan air.
Front Office Staff	Front office staff bertugas sebagai sumber informasi bagi tamu dan menerima tamu. Proses check in dan check out dilakukan oleh front office staff atau lebih dikenal resepsionis.
Cleaning Staff	Hal yang berkaitan dengan kebersihan merupakan tugas dari cleaning staff. Tugas dari cleaning staff yaitu perawatan dan pembersihan kamar, lobby, fasilitas penunjang, lift, koridor dan ruang-ruang lainnya.
Laundry Staff	Tugas utama dari laundry staff yaitu mencuci, mengeringkan dan menyeterika seperti mencuci pakaian tamu yang menggunakan jasa cuci. Selain itu juga penggantian perlengkapan tidur seperti sprei dan sarung bantal guling.
Kitchen Staff	Mempunyai tugas memasak, menyajikan dan membeli stok makanan.
Security Staff	Security staff memiliki peran penting yaitu menjaga keamanan dan kenyamanan hotel sehingga pengguna di dalamnya merasa aman.

### 3.2 Analisis Kebutuhan Ruang

Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Ruang

No	Jenis Ruang	Standar	Kapasitas	Sirkulasi	Luasan
1	Lobby	1,8 m <sup>2</sup> /kamar	49 kamar	20%	105 m <sup>2</sup>
2	Lounge	0,4 m <sup>2</sup> /kamar	49 kamar	20%	23,5 m <sup>2</sup>
3	Resepsionis	0,4 m <sup>2</sup> /kamar	49 kamar	20%	23,5 m <sup>2</sup>
4	Cafe	2m <sup>2</sup> /kursi	30 kursi	20%	72 m <sup>2</sup>
5	Lavatory Pria	1,7 m <sup>2</sup> /orang 1,3 m <sup>2</sup> / wastafel	5 orang 2 wastafel	20%	13,32 m <sup>2</sup>
6	Lavatory Wanita	1,7 m <sup>2</sup> /orang 1,3 m <sup>2</sup> / wastafel	5 orang 2 wastafel	20%	13,32 m <sup>2</sup>
7	Restoran	0,6 kursi/ kamar 1,7 m <sup>2</sup> / kursi	49 kamar 1,7 x 30 kursi	30%	66,3 m <sup>2</sup>
8	Dapur	60% dari luasan restoran	1 unit	30%	51 m <sup>2</sup>
9	Ruang Manager	2 m <sup>2</sup> /orang	4 orang	20%	9,6 m <sup>2</sup>
10	Ruang Asisten Manager	2 m <sup>2</sup> /orang	4 orang	20%	9,6 m <sup>2</sup>
11	Ruang Pemasaran	2 m <sup>2</sup> /orang	4 orang	20%	9,6 m <sup>2</sup>
12	Ruang Keuangan	2 m <sup>2</sup> /orang	4 orang	20%	9,6 m <sup>2</sup>
13	Laundry Room	0,6 m <sup>2</sup> /kamar	49 kamar	30%	38 m <sup>2</sup>
14	Ruang Housekeeping	0,7 m <sup>2</sup> /kamar	49 kamar	30%	44,5 m <sup>2</sup>
15	Ruang Karyawan a. Ruang makan b. Ruang loker c. Ruang Istirahat d. Pantry e. Mushola d. Lavatory (Pria + Wanita)	0,9 m <sup>2</sup> x 50% karyawan 0,6 m <sup>2</sup> x karyawan 0,6 m <sup>2</sup> x karyawan 25 m <sup>2</sup> 30 m <sup>2</sup> 1,7 m <sup>2</sup> / orang 1,3 m <sup>2</sup> / wastafel	1 unit 1 unit 1 unit 1 unit 1 unit 25 orang 4 wastafel	20%	171 m <sup>2</sup>
16	Gudang Kering	0,2 m <sup>2</sup> x luas dapur	1 unit	30%	10,2 m <sup>2</sup>

No	Jenis Ruang	Standar	Kapasitas	Sirkulasi	Luasan
17	Gudang Dingin	0,25 m <sup>2</sup> x luas dapur	1 unit	30%	12,75 m <sup>2</sup>
18	Loading Dock	0,3 m <sup>2</sup> x jumlah kamar	49 kamar	30%	14,7 m <sup>2</sup>
19	Gudang Umum/Furniture	0,25 m <sup>2</sup> x jumlah kamar	49 kamar	30%	12,25 m <sup>2</sup>

Berdasarkan tabel 3.4 kategori ruang di dalam hotel dibagi menjadi kategori utama, penunjang, MEE, sirkulasi, *entrance*, *parking* dan *roof*. Untuk memenuhi kebutuhan kapasitas tiap ruang yang sesuai dengan ukuran site maka dibutuhkan acuan dalam menentukan luasan tiap ruang. Acuan tersebut ditentukan berdasarkan standar dari data arsitek *property size* untuk bangunan komersial dalam tabel 3.3

Tabel 3.3 Standar Property Size

No	Jenis Fungsi dan Ruang	Property Size
1	Guest room, bathroom, corridor, room service	50-60%
2	Public areas, lobby, reception etc	4-7%
3	Catering	4-8%
4	Events	4-12%
5	Wellness/Fitness Area	5-10%
6	Other areas, cosmetics, hairdresser	1-2%
7	Management, administration	1-2%
8	Service area, kitchen, staff rooms, stores	9-14%
9	Building servies	5-10%

Sumber: Data Arsitek Neufert

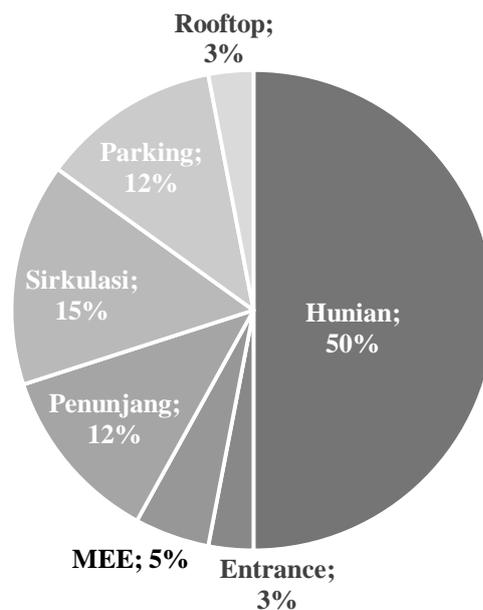
Tabel 3.4 Analisis Property Size

No	Fungsi dan Ruang	Property Size
1	Entrance: a. Lobi b. Resepsionis c. Lounge	3%
2	Hunian a. Single (3) b. Twin (4) c. Deluxe (2) d. Suite (1)	50%
3	Pengelola dan Penunjang a. Restoran + Dapur b. Café c. Ruang Manager d. Ruang Asisten Manager e. Ruang Staf Pemasaran f. Ruang Staf Keuangan g. Ruang Laundry h. Ruang House Keeping i. Toilet Pengelola j. Toilet Umum	12%
4	Sirkulasi a. Lift Barang b. Koridor c. Tangga	15%
5	MEE a. Ruang Trafo b. Ruang Genset c. Ruang Panel d. Ruang Pompa e. Ruang CCTV f. Ruang Engineering Staff	5%
6	Parking a. Halaman Parkir <i>Outdoor</i> b. Halaman Parkir <i>Indoor</i> c. Drop Off Area	12%

Tabel 3.4 Analisis Property Size

No	Fungsi dan Ruang	Property Size
	d. Ruang Security Staff	
7	Rooftop a. Roof Tank b. Ruang Mesin c. Outdoor AC	Sisa

Menurut kategori ruangnya, sebesar 50% digunakan untuk hunian, 12% untuk fasilitas penunjang, 12% untuk parker kendaraan, 15% untuk sirkulasi pengguna, 5% untuk mekanikal dan elektrikal, 3% untuk akses entrance dan 3% untuk kebutuhan yang ada di rooftop. *Property size* area hunian dibuat paling besar.



Gambar 3.1 Diagram Property Size

### 3.2.1 Perhitungan Jumlah Kamar

Menurut SK Dirjen Pariwisata (Persyaratan Hotel Kelas Berbintang, 1998) maka perbandingan jumlah komposisi kamar dibagi menjadi 4 yaitu standar (single), twin, deluxe dan suite dengan perbandingan berturut-turut 30% : 40% : 20% : 10%. Perbandingan tersebut disesuaikan dengan peraturan bangunan setempat dan luasan

site. Sesuai KDB dan KLB, dari total luas site yang dapat dibangun didapatkan perhitungan yaitu 1625 m<sup>2</sup>. Sedangkan jumlah maksimal lantai yang dapat dibangun yaitu 4 lantai.

Jumlah total bangunan = 1625 x 3 lt

Jumlah total bangunan = **4875 m<sup>2</sup>**

Property size untuk hunian yaitu 50%. Sehingga untuk mengetahui total luasan yang dialokasikan bagi kategori hunian yaitu

$$\text{Luas hunian} = 4875 \times \frac{50}{100}$$

$$\text{Luas hunian} = 2437,5 \text{ m}^2$$

$$\text{Single} = \frac{30}{100} \times 2437,5 = 731 \text{ m}^2$$

$$\text{Twin} = \frac{40}{100} \times 2437,5 = 974 \text{ m}^2$$

$$\text{Deluxe} = \frac{20}{100} \times 2437,5 = 487,5 \text{ m}^2$$

$$\text{Suite} = \frac{10}{100} \times 2437,5 = 243,75 \text{ m}^2$$

Menurut standar dari PHRI, kamar bintang empat untuk kamar standar minimal luasan yaitu 24 m<sup>2</sup> sedangkan kamar suite minimal luasan yaitu 48 m<sup>2</sup>. Kamar standar, twin dan deluxe termasuk kamar standar. Jumlah kamar yang dirancang berdasarkan luasan site dapat dihitung sebagai berikut

$$\text{Single} = \frac{731}{21} = 34 \text{ kamar}$$

$$\text{Twin} = \frac{974}{42} = 23 \text{ kamar}$$

$$\text{Deluxe} = \frac{487,5}{42} = 11 \text{ kamar}$$

$$\text{Suite} = \frac{243,75}{63} = 3 \text{ kamar}$$

Sehingga perkiraan total jumlah kamar yang dapat di bangun yaitu 70 kamar dengan rincian 34 kamar single, 23 kamar twin, 11 kamar deluxe dan 3 kamar suite.

### 3.2.2 Perhitungan Kebutuhan Parkir

Kebutuhan ruang parkir dihitung berdasarkan Keputusan Jenderal Perhubungan Darat Nomor 272/HK.105/DRJD/96. Berikut yaitu tabel kebutuhan ruang parkir menurut jenis peruntukkannya.

Tabel 3.5 Standar SRP Kebutuhan Ruang Parkir

No	Peruntukkan	Satuan Ruang Parkir (SRP)	Kebutuhan Ruang Parkir
1	Pusat Perdagangan		
	Pertokoan	SRP/100 m <sup>2</sup> luas lantai efektif	3,5-7,5
	Pasar Swalayan	SRP/100 m <sup>2</sup> luas lantai efektif	3,5-7,5
	Pasar	SRP/100 m <sup>2</sup> luas lantai efektif	3,5-7,5
2	Pusat Pertokoan		
	Pelayanan Bukan Umum	SRP/100 m <sup>2</sup> luas lantai	1,5-3,5
	Pelayanan Umum	SRP/100 m <sup>2</sup> luas lantai	1,5-3,5
3	Pusat Pertemuan		
	Non Padat	SRP/100 m <sup>2</sup> luas lantai	5,0-7,5
	Padat	SRP/100 m <sup>2</sup> luas lantai	7,5-10
4	Sekolah	SRP/Mahasiswa	0,7-1,0
5	Hotel dan Penginapan	SRP/Kamar	0,2-1,0
6	Rumah Sakit	SRP/Tempat Tidur	0,2-1,3
7	Gedung Pertunjukkan	SRP/Tempat Duduk	0,1-0,4

Sumber: Pedoman Teknis Penyelenggaraan Fasilitas Parkir

Tabel 3.6 Standar SRP Berdasarkan Jenis Kendaraan

No	Jenis Kendaraan	SRP
1	a. Mobil penumpang untuk golongan I	2,3 x 5
	b. Mobil penumpang untuk golongan II	2,3 x 5
	c. Mobil penumpang untuk golongan III	3,0 x 5
2	Bus/Truk	3,4 x 12,5
3	Sepeda Motor	0,75 x 2

Sumber: Pedoman Teknis Penyelenggaraan Fasilitas Parkir

Berdasarkan standar dari table 3.5 dan 3.6 maka jumlah tempat parkir yang harus disediakan oleh hotel yaitu sebagai berikut

Tabel 3.7 Perhitungan Tempat Parkir

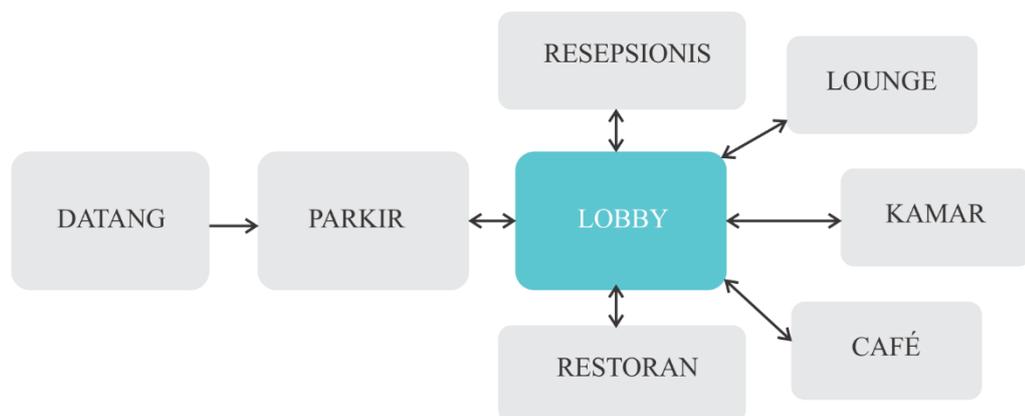
Jenis Kendaraan	Standar Besaran	Kapasitas	Perhitungan
Mobil Golongan I	0,5 SRP/Kamar 2,3 x 5 m <sup>2</sup>	49 Kamar	0,5 SRP x 49 = 24 SRP 24 (2,3 x 5) = <b>276 m<sup>2</sup></b>
Motor	0,75 x 2 m <sup>2</sup>	10% dari luasan parkir mobil	0,1 x 276 = <b>27,6 m<sup>2</sup></b>
Bus	3,4 x 12,5 m <sup>2</sup>	2 unit (Kapasitas per bus 47-59 seat)	(3,4 x 12,5) 2 = <b>85 m<sup>2</sup></b>
Mobil Golongan III (Pengangkut Makanan dan Barang)	3,0 x 5 m <sup>2</sup>	2 unit	(3,0 x 5) 2 = <b>30 m<sup>2</sup></b>
<b>Total</b>			<b>418 m<sup>2</sup></b>

### 3.3 Sirkulasi Pengguna

Pada perancangan hotel butik ini perlu memperhatikan sirkulasi pengguna atau user di dalam bangunan. Sehingga batas-batas area privat, semi publik dan publik dapat terlihat jelas. Berikut merupakan diagram sirkulasi pengguna

#### 1. Sirkulasi Tamu Menginap

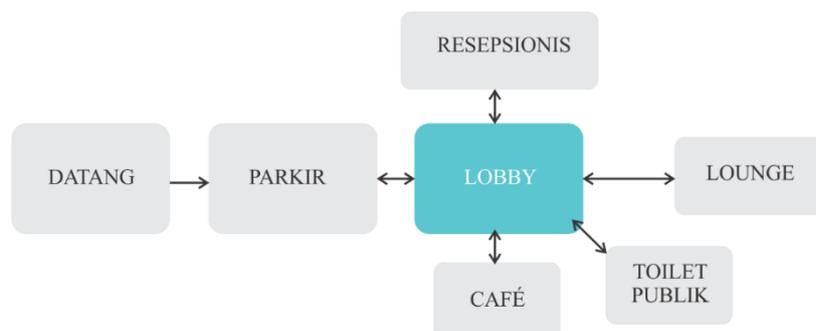
Sirkulasi ini merupakan arah-arah jalan yang akan dilalui oleh tamu yang akan menginap. Sirkulasi tersebut dimulai dari tamu datang lalu parkir. Setelah itu tamu memasuki lobi dan melakukan check in. Dari lobi tamu dapat mengakses lounge, restoran, café dan tentunya kamar.



Gambar 3.2 Sirkulasi Tamu Menginap

#### 2. Sirkulasi Tamu Tidak Menginap

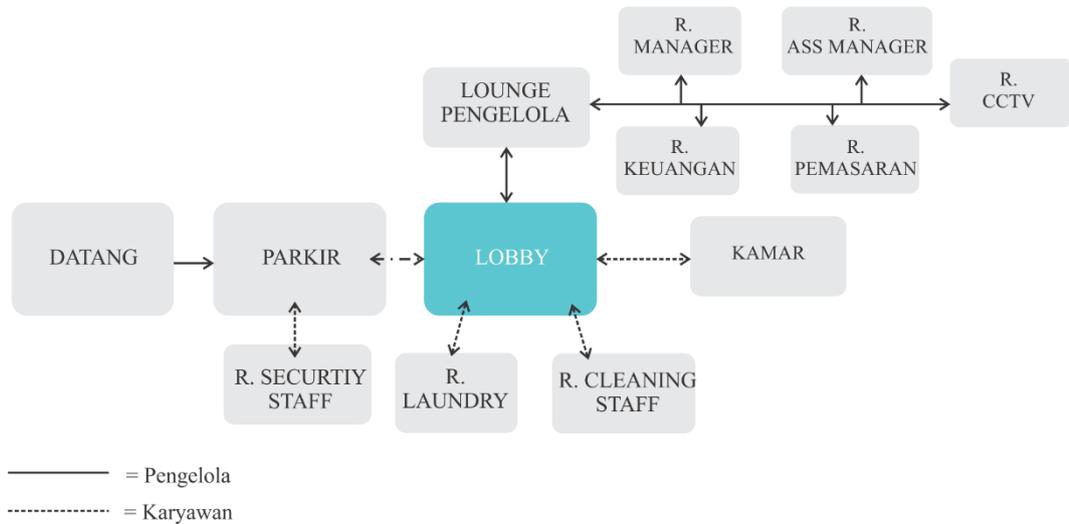
Sirkulasi dari tamu yang tidak menginap lebih terbatas yaitu lobby, resepsionis, café, toilet public dan lounge.



Gambar 3.3 Sirkulasi Tamu Tidak Menginap

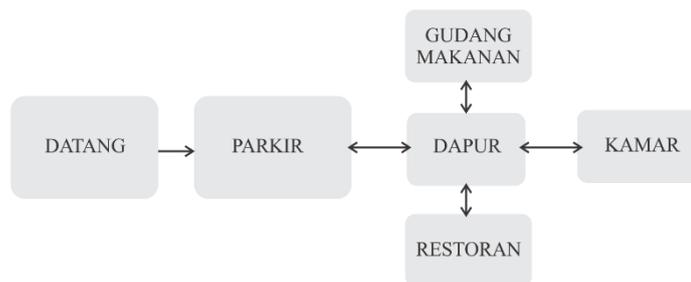
### 3. Sirkulasi Pengelola dan Karyawan

Sirkulasi ini dibagi menjadi dua yaitu sirkulasi pengelola dan karyawan. Kedua sirkulasi tersebut dibedakan menjadi dua karena aktivitas dan jenis kegiatan yang berbeda



Gambar 3.4 Sirkulasi Pengelola Karyawan

### 4. Sirkulasi Makanan dan Barang



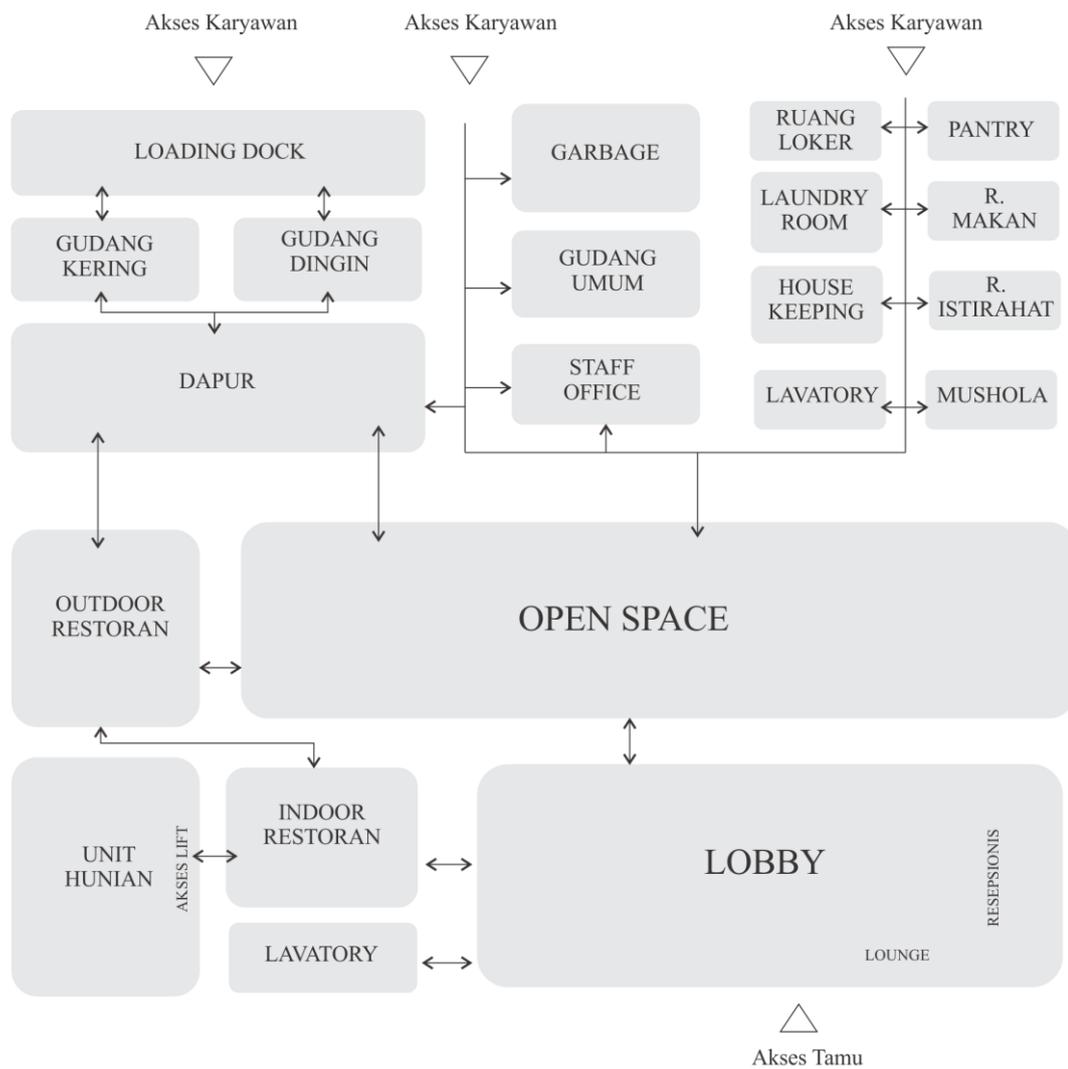
Gambar 3.5 Sirkulasi Pengelola Dapur



Gambar 3.5 Sirkulasi Barang

### 3.4 Organisasi Ruang

Organisasi ruang yaitu pengelompokkan ruang-ruang dalam perancangan yang merupakan hasil pertimbangan dari segi sifat ruang yang dibagi menjadi 3 yaitu privat, semi publik dan publik. Selain itu pengelompokkan ruang juga di kelompokkan berdasarkan kedekatan antar ruang dan jenis kegiatannya.



Gambar 3.6 Organisasi Ruang

### 3.5 Analisis Arsitektural Desa Mangir

Berdasarkan kajian dari Desa Mangir, maka tahap selanjutnya yaitu menganalisis prinsip-prinsip atau nilai arsitektural yang akan diteladani lalu diterapkan ke dalam perancangan bangunan hotel butik.

#### 3.5.1 Analisis Pola Kawasan Desa Mangir

Desa Mangir merupakan desa wisata yang terkenal akan kebudayaannya. Terdapat satu situs yang terkenal yaitu petilasan Ki Ageng Mangir.



Gambar 3.7 Gerbang Menuju Situs  
Sumber: Persma Poros, diakses 3 Maret

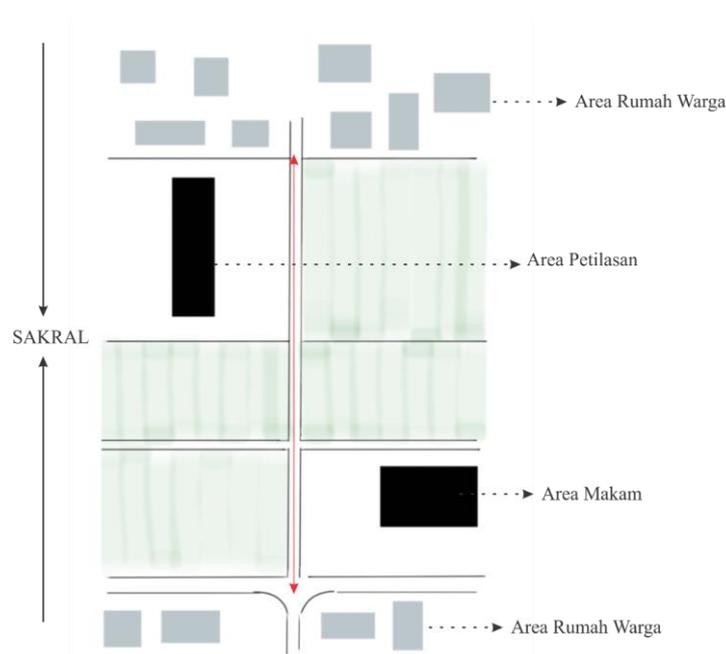


Gambar 3.8 Situs Pura  
Sumber: Persma Poros, diakses 3 Maret

Menurut sejarah, pada zaman dahulu mayoritas penduduk desa ini menganut kepercayaan Hindu Siwa Budha. Namun, setelah Kerajaan Mataram berhasil menaklukkan Ki Ageng Mangir, maka Hindu runtuh. Mayoritas masyarakatnya

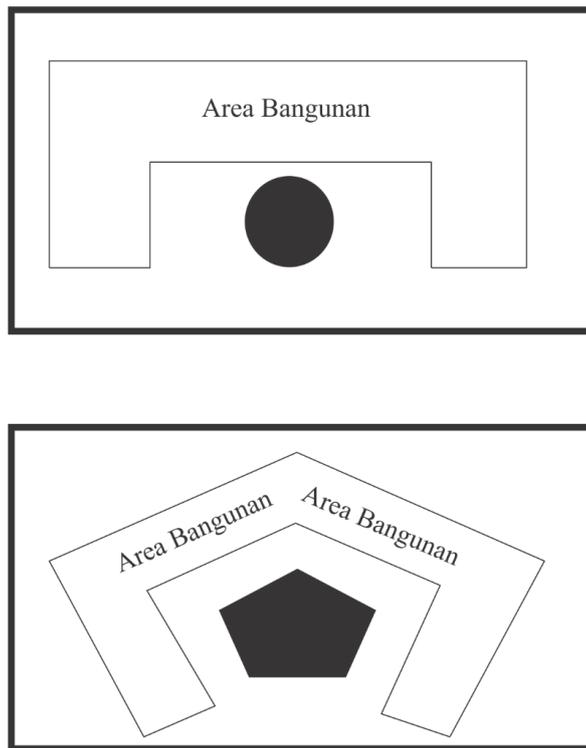
kemudian memeluk Islam. Hanya terdapat artefak-artefak yang masih ada di Desa Mangir.

Lokasi dari petilasan dapat dilihat pada gambar 3.9. Area petilasan tersebut berada di tengah-tengah pemukiman warga. Petilasan tersebut menjadi area publik dimana aktivitas wisata banyak dilakukan di area tersebut. Di dalam area petilasan tersebut juga terdapat open space yang besar yang digunakan sebagai tempat berkumpul dan istirahat.



Gambar 3.9 Denah Petilasan

Pola tersebut dapat dikategorikan menjadi area dengan pola terpusat. Hal tersebut dapat diambil makna tersirat bahwa di dalam perancangan hotel butik nantinya akan dirancang suatu ruangan atau area dimana area tersebut menjadi pusat orientasi yang dikelilingi oleh area-area aktivitas lainnya. Untuk dapat mendapatkan memahami pola orientasi memusat dapat menggunakan teori dari arsitektur morfologis (Firzal, 2000). Arsitektur morfologis yang dicari yaitu tipologi yang memiliki kriteria bentuk dengan orientasi yang berada di pusat.



Gambar 3.10 Pola Ruang Terpusat

Sumber: Firzal, 2000

Bentuk yang memiliki pola terpusat dapat menciptakan batas-batas area yang jelas. Pola terpusat juga dapat menjadi area penghubung seperti plaza, hall atau taman (Firzal, 2000).

### 3.5.2 Analisis Bangunan di Desa Mangir

Secara garis besar bangunan Desa Mangir dapat dibagi menjadi dua. Yang pertama rumah warga dan yang kedua bangunan peninggalan sejarah yaitu petilasan.

#### 3.5.2.1 Rumah Warga

Rumah-rumah di Desa Mangir memiliki beberapa tipe rumah yaitu rumah kampung, rumah limasan dan rumah joglo. Namun beberapa ditemukan rumah-rumah yang sudah modern. Keseluruhan rumah memiliki kesamaan dalam material bangunannya. Material bangunan disana masih sangat sederhana dimana kayu,

bata, plester dan gedek (bambu anyam) banyak digunakan sebagai elemen dinding, lantai, kolom dan atap.



Gambar 3.11 Rumah-Rumah Warga

Hampir seluruh rumah disana memiliki halaman-halaman yang luas yang banyak ditumbuhi vegetasi. Vegetasi yang paling banyak ditemukan disana yaitu pohon kelapa dan pohon sawo kecil. Pohon kelapa banyak ditemukan karena lokasi desa yang dekat dengan pantai. Sedangkan Pohon sawo kecil ditanam karena terdapat suatu kepercayaan di Desa tersebut bahwa pohon tersebut jika ditanam dapat membawa keberuntungan.

Suasana di Desa Mangir masih sangat asri, banyak kebun-kebun kosong yang ditumbuhi pohon liar yang menambah lingkungan desa menjadi semakin sejuk.



Gambar 3.11 Rumah-Rumah Warga

### 3.5.2.2 Petilasan Ki Ageng Mangir

Petilasan Ki Ageng Mangir merupakan *point of interest* dari Desa Mangir dimana petilasan tersebut menjadi wisata kebudayaan. Petilasan ini merupakan situs sejarah yang tersisa di Desa Mangir. Saat ini petilasan Ki Ageng Mangir dibuka untuk umum bagi pengunjung yang ingin belajar mengenai sejarah masa lalu. Peninggalan-peninggalan ini berupa puing-puing peninggalan Kerajaan Mangir yang dahulu menganut kepercayaan Hindhu.



Gambar 3.12 Arca



Gambar 3.13 Lingga Yoni



Gambar 3.14 Umpak

Secara arsitektural, pada zaman dahulu, batu merupakan material utama yang paling banyak digunakan sebagai elemen bangunan. Batu memiliki kemampuan yang stabil untuk menopang beban tertentu dan bertahan lama (Suharjanto, 2011). Adanya alasan ini memberikan ciri khas bangunan pada zaman kerajaan dahulu menggunakan material batu dan memiliki tipologi bertumpuk sehingga bangunan menjadi kuat.

### **3.6 Analisis Tapak**

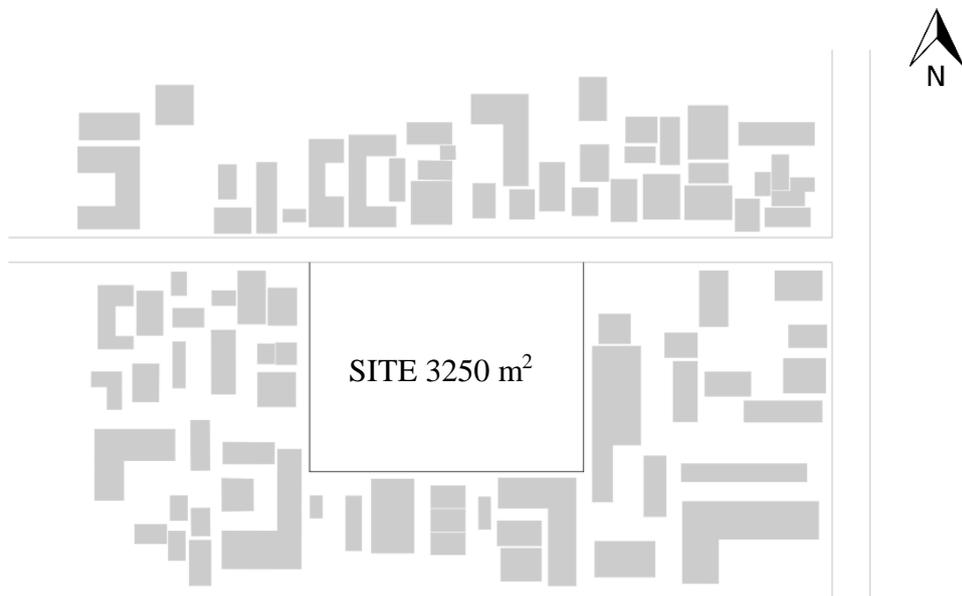
Analisis tapak dilakukan untuk mengetahui potensi-potensi yang ada di site perancangan. Analisis tapak dapat menjadi pemecahan permasalahan di dalam site sehingga dengan adanya kelebihan maupun kekurangan dari site dapat menjadi arahan dalam merancang.

#### **3.6.1 Analisis Site Terpilih**



Gambar 3.15 Site Terpilih

Area site pada gambar 3.15 ditunjukkan pada area berwarna biru. Site berukuran 50 m x 65 m dengan total area 3250 m<sup>2</sup>



Gambar 3.16 Site Perancangan

Berdasarkan data site dan peraturan bangunan sekitar KDB yang digunakan yaitu 50%, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

1.9.1.1 KDB (Koefisien Dasar Bangunan) maksimal 50%

$$\frac{50}{100} \times 3250 = 1625$$

Jadi luas bangunan terhadap lahan adalah 1625 m<sup>2</sup>

1.9.1.2 KLB (Koefisien Lantai Bangunan) maksimal 4

$$4 \times 3250 = 13000$$

$$\frac{13000}{3250} = 4$$

Jadi jumlah lantai maksimal yang diperbolehkan yaitu 4 lantai

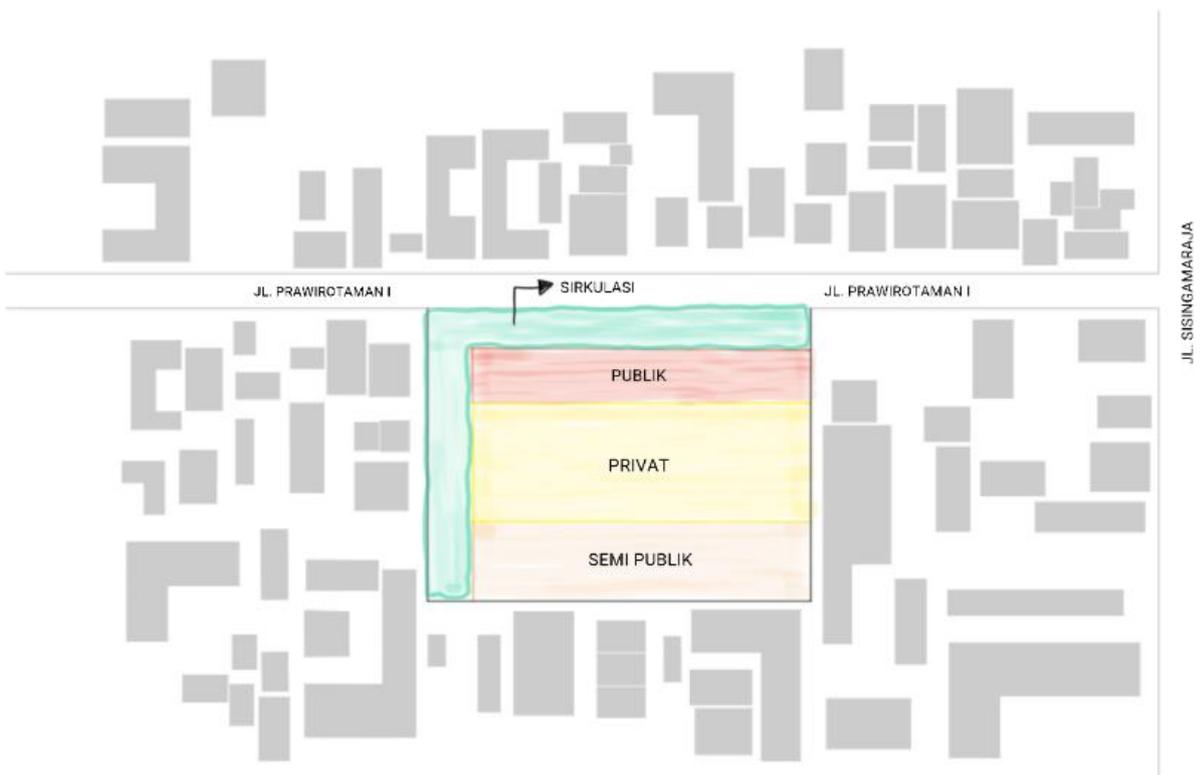
1.9.1.3 KDH (Koefisien Dasar Hijau) minimal 15%

$$\frac{15}{100} \times 3250 = 487.5 \text{ m}^2$$

Jadi penyediaan KDH yang diperlukan sebesar 337.5 m<sup>2</sup>

### 3.6.2 Analisis Zonasi

Berdasarkan organisasi ruang pada gambar 3.6, maka zonasi bangunan dipetakan pada area site seperti yang dapat dilihat pada gambar 3.19. Zonasi dibagi menjadi 3 zona yaitu publik, semi publik dan privat. Zona publik terletak di paling depan. Zona publik terdiri dari lobi, resepsionis, area rentable yaitu café dan kantor pengelola. Zona privat yaitu merupakan area hunian berada setelah area publik.



Gambar 3.17 Zonasi Bangunan

Untuk melihat gambaran organisasi ruang yang telah di plotting pada area site dapat dilihat pada gambar 3.18.

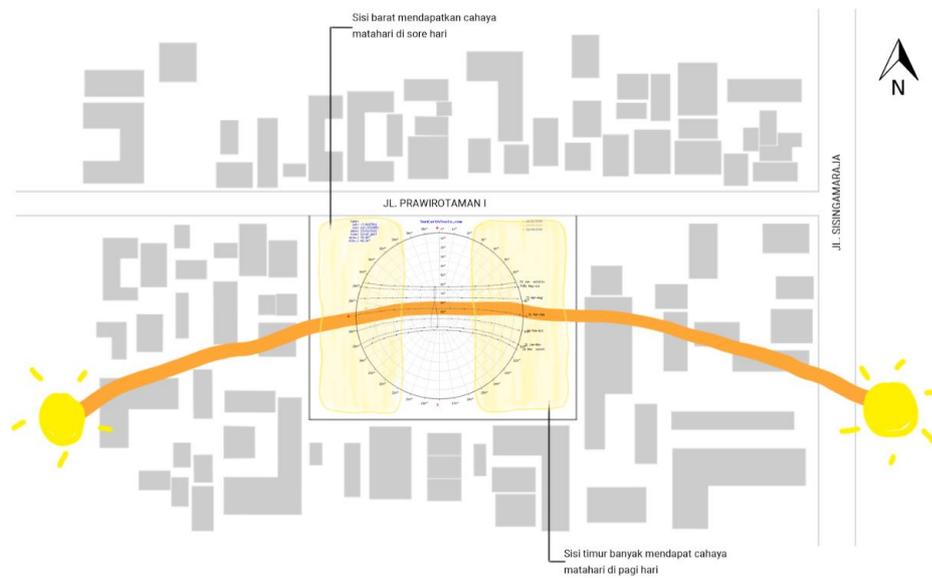


Gambar 3.18 Plotting Organisasi Ruang

### 3.7 Analisis Arsitektur Ekologi

#### 3.7.1 Analisis Matahari

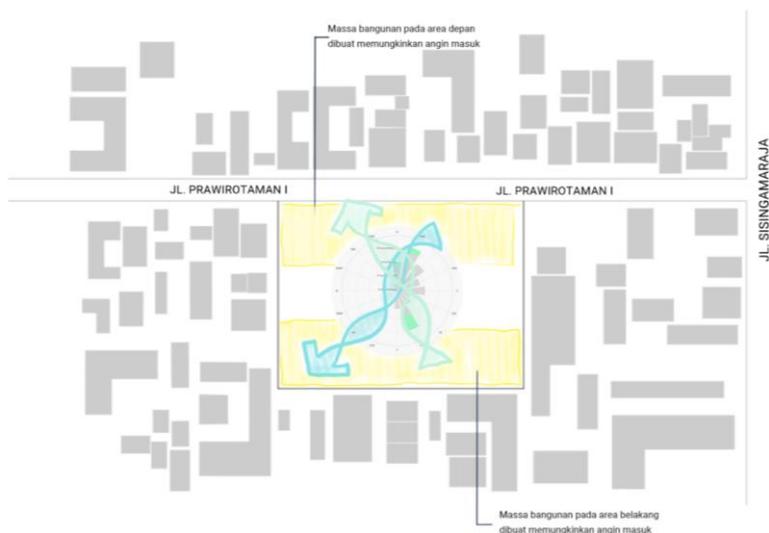
Jalur matahari yaitu dari arah timur ke barat seperti gambar 3.19. Sisi timur pada bangunan mendapatkan cahaya matahari di pagi hari sedangkan sisi barat mendapatkan cahaya matahari sore. Pada kedua sisi tersebut akan dimanfaatkan pada bangunan sebagai cahaya alami pada bangunan sehingga efisien, namun tidak sepenuhnya dibiarkan dan tetap mengurangi radiasi



Gambar 3.19 Analisis Matahari

### 3.7.2 Analisis Angin

Angin menjadi salah satu sumber daya alam yang akan dimanfaatkan pada perancangan bangunan. Angin dimanfaatkan dengan menangkap arah angin agar masuk ke dalam bangunan sebagai pendingin bangunan. Berdasarkan analisis angin, angin paling kencang datang dari arah timur laut dan tenggara dengan kecepatan 5-10 km/jam



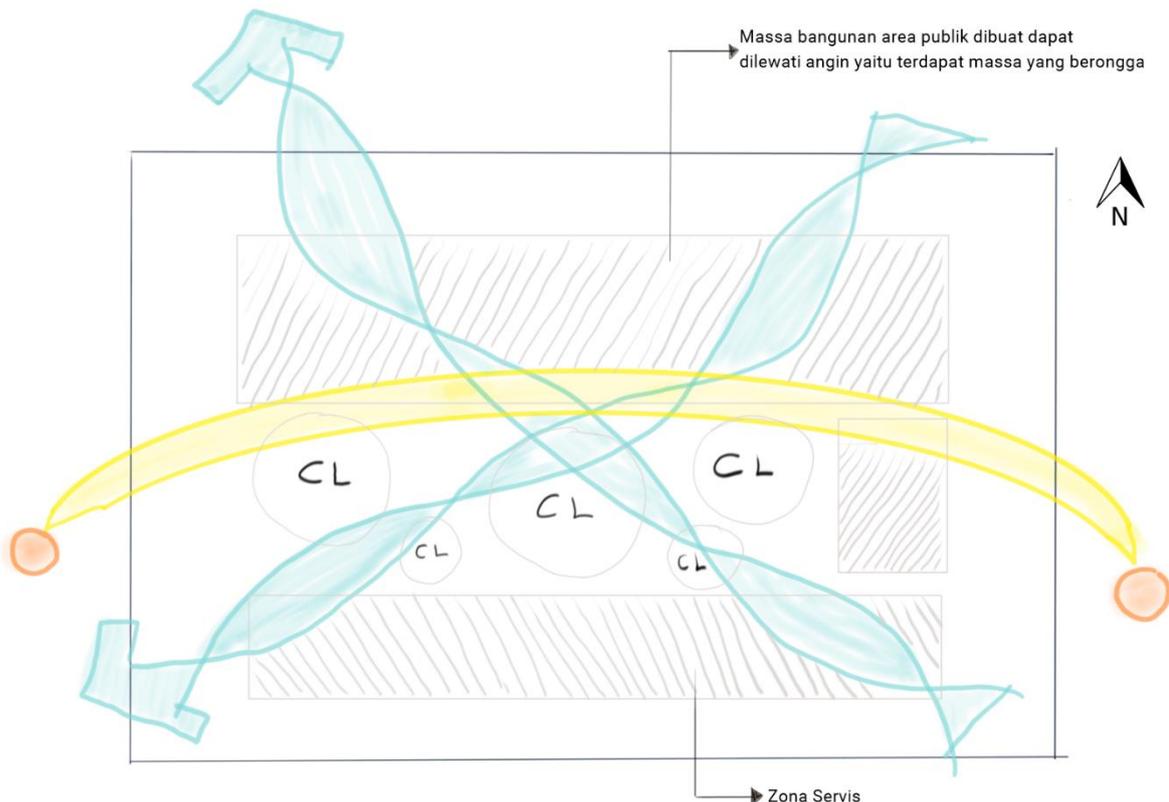
Gambar 3.20 Analisis Angin

### 3.8 Analisis Gubahan Massa

Analisis gubahan massa bertujuan sebagai salah satu cara untuk memecahkan masalah agar tercapai aspek gubahan massa bangunan yang dapat menghadirkan suasana pedesaan namun juga tetap mencapai aspek arsitektur ekologis pada bangunan.

#### 3.8.1 Eksplorasi Gubahan Massa Alternatif 1

Setelah melakukan analisis cahaya, angin, zonasi ruang dan organisasi ruang, maka didapatkan alternatif gubahan massa yang merespon konteks lingkungan. Gubahan massa yang di dapat yaitu seperti pada gambar 3.21. Massa terdiri atas massa area publik, hunian ber cluster, restoran dan area servis.

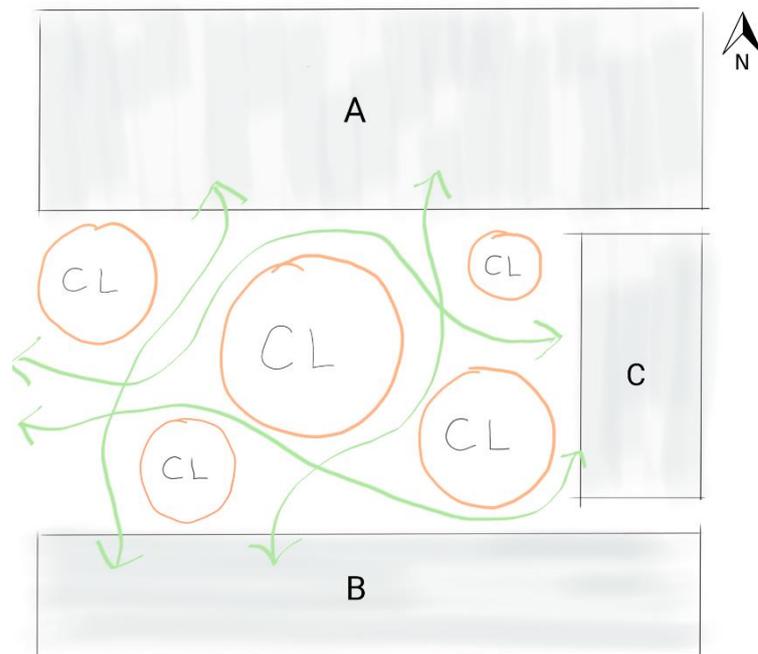


Gambar 3.21 Sintesis Gubahan Massa

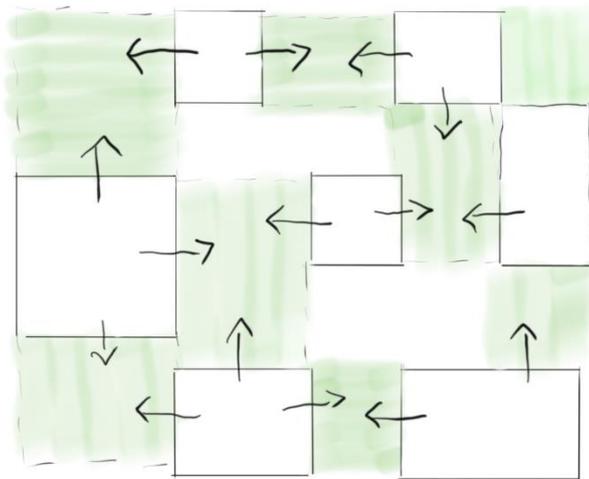
Gubahan massa publik atau massa A merupakan wajah bangunan. Massa A diperuntukkan untuk lobi, resepsionis, area *rentable* dan area pengelola. Untuk

menunjukkan bahwa masa tersebut merupakan area depan, masa dibuat kesatuan yang utuh. Di sisi lain, area tersebut merupakan arah aliran angin yang paling kencang. Penggunaan angin pada bangunan jika dimanfaatkan dengan baik dapat mendinginkan bangunan. Maka dari itu respon dari analisis tersebut yaitu masa bangunan dibuat agar memiliki rongga-rongga yang dapat dilewati angin.

Seluruh unit hunian berada pada area CL. Area tersebut dibuat menyebar. Penyebaran unit hunian tersebut tidak dibedakan berdasarkan jenis kamar akomodasi seperti single, twin, deluxe dan suite. Selain itu hunian menyebar juga merupakan salah satu bentuk respon dari tipologi arsitektur pedesaan dimana rumah-rumah pedesaan saling menyebar namun tetap saling terkoneksi bahkan ada dua rumah yang menyambung satu sama lain.



Gambar 3.22 Alternatif Gubahan Massa I



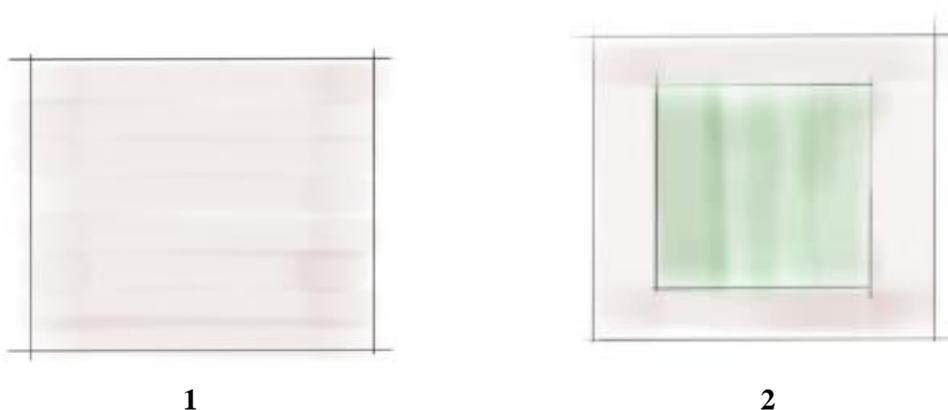
Gambar 3.23 Gubahan Massa Hunian

Gubahan massa dibuat masing-masing mempunyai courtyard komunal. Seperti yang dapat dilihat pada gambar 3.23 courtyard tersebut selain dapat digunakan untuk berinteraksi, sekaligus dapat merespon angin dimana massa yang tersebar lebih memudahkan angin untuk masuk ke segala sisi bangunan. Gubahan massa B merupakan area karyawan dan gubahan massa C merupakan area restoran.

Kelebihan dari gubahan massa ini yaitu massa-massa kecil yang menyebar lebih mudah ditangkap oleh pengunjung sebagai sebuah hunian-hunian kecil sehingga konsep untuk menghadirkan pedesaan di dalam hotel dapat terlihat. Namun kekurangannya, luas lahan kecil sehingga jumlah kamar yang dibuat akan sedikit.

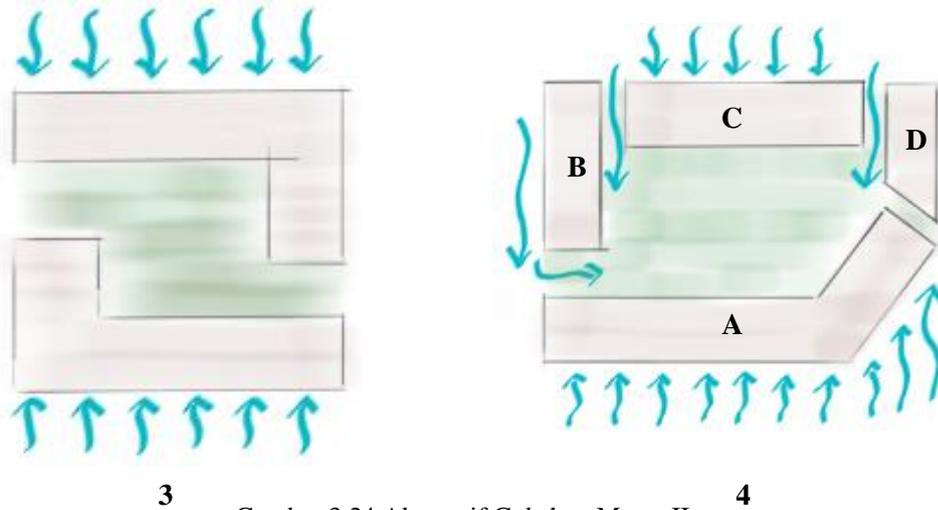
### 3.8.2 Eksplorasi Gubahan Massa Alternatif 2

Gubahan massa alternatif dua yaitu alternatif gubahan massa yang merespon dari kekurangan-kekurangan alternatif gubahan massa 1.



1

2



Gambar 3.24 Alternatif Gubahan Massa II

Pada massa alternatif dua perbedaan yang paling berbeda yaitu dapat dilihat pada gambar 4, dimana lebih mengoptimalkan area lahan dengan membuat hanya 4 gubahan massa. Selain itu celah-celah antara massa-massa tersebut juga terbentuk karena respon angin dan cahaya.

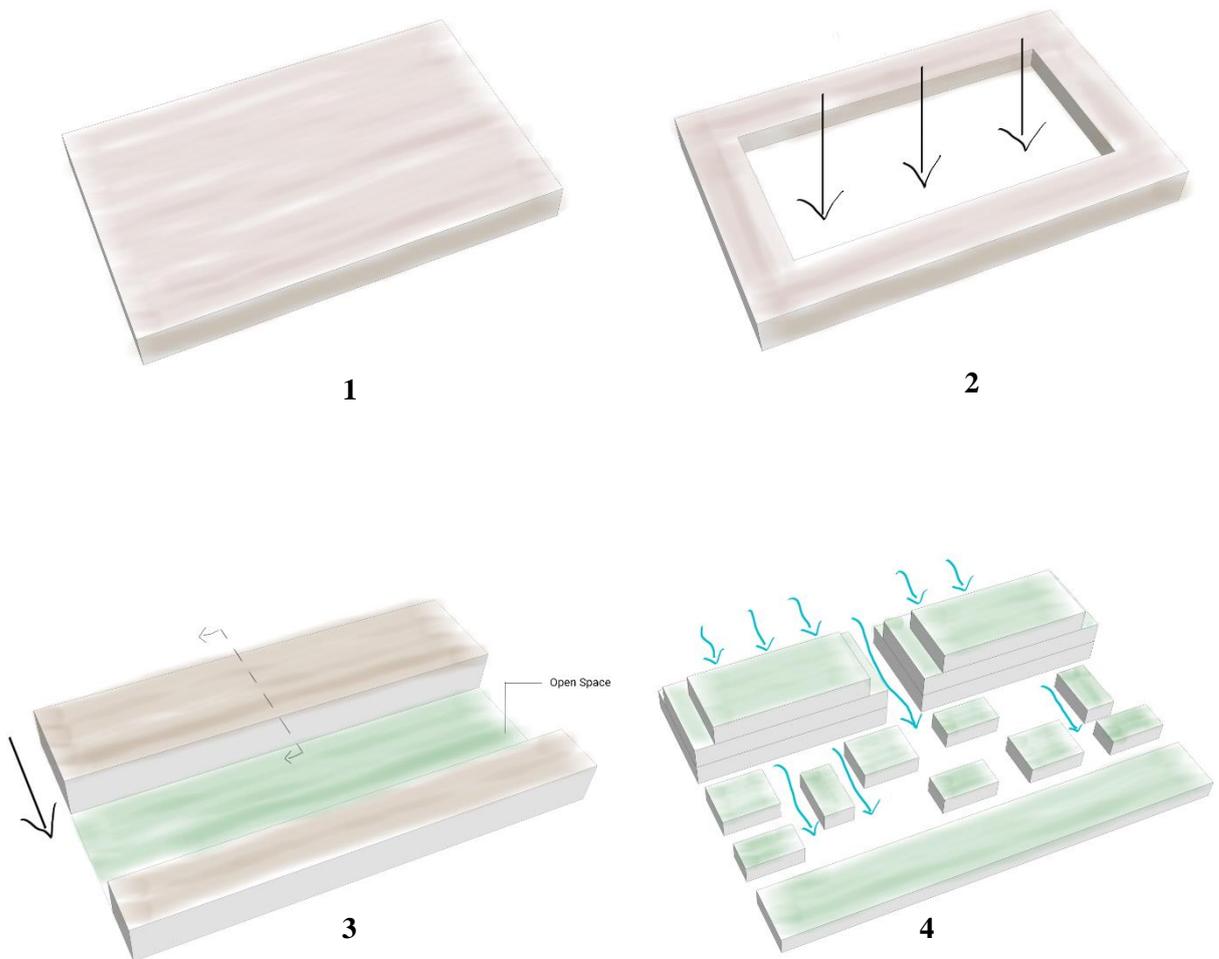
Massa A merupakan area hunian dan area publik, massa B dan C merupakan area servis dan massa D merupakan area pengelola. Letak massa-massa diletakkan di tepian sehingga membentuk *courtyard* di tengah. Courtyard ini dapat berfungsi sebagai area komunal bagi pengunjung.

Kelebihan dari alternatif ini yaitu massa-massa memiliki satu pusat orientasi yaitu ditengah sebagai area komunal. Area tersebut akan dimaksimalkan sebagai tempat yang dapat menciptakan interaksi bagi pengunjung. Selain itu area lahan juga lebih dapat dimanfaatkan sebagai area bangunan sehingga akan tersedia kamar yang lebih banyak daripada gubahan massa alternatif 1.

Kekurangan dari gubahan massa ini yaitu tata letak yang memiliki pusat orientasi di tengah sehingga terkesan sesak atau penuh.

### 3.8.3 Eksplorasi Gubahan Massa Alternatif 3

Gubahan massa alternatif tiga yaitu alternatif gubahan massa yang merespon dari kekurangan-kekurangan alternatif gubahan massa 1 dan 2. Transformasi gubahan massa dapat dilihat pada gambar 3.25



Gambar 3.25 Alternatif Gubahan Massa III

Pada massa alternatif tiga yaitu terdapat dua gubahan massa di depan yaitu sebagai massa area publik dan hunian. Pada area gubahan massa yang menyebar di tengah merupakan area hunian sedangkan massa di belakang merupakan area servis. Gubahan massa tersebut juga terbentuk karena respon angin dan matahari.

Kelebihan dari gubahan massa ini yaitu memadukan gubahan massa 1 dan 2 dimana memiliki area hunian vertikal namun juga memiliki area hunian-hunian

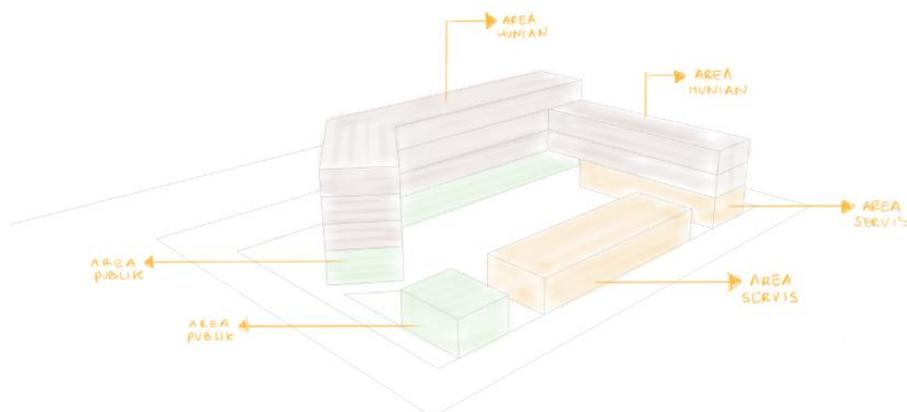
kecil. Gubahan massa A yaitu area publik dan area hunian vertikal, gubahan massa B merupakan area hunian kecil dan gubahan massa C merupakan area servis.

Kekurangan dari alternatif ini yaitu area hunian yang terpisah (hunian vertikal dan hunian kecil) dikhawatirkan tidak dapat memunculkan aspek yang ingin dicapai yaitu interaksi sosial antara penghuninya. Selain itu fokus dalam menciptakan suasana pedesaan akan terpecah.

Setelah menganalisis kelebihan dan kekurangan masing-masing dari ketiga alternatif gubahan massa tersebut, maka perlu dipilih alternatif gubahan massa yang lebih memiliki kelebihan dalam aspek-aspek yang ingin dicapai dan dapat dikembangkan menjadi suatu konsep. Gubahan massa yang akan digunakan yaitu alternatif gubahan massa 2. Alternatif tersebut dipilih karena konsep *courtyard* yang dirasa cocok untuk memunculkan aspek suasana pedesaan yang nantinya akan dikembangkan kembali ke dalam elemen-elemen bentuk yang dapat menciptakan pengalaman suasana.

### 3.9 Analisis Bentuk Bangunan

Analisis bentuk bangunan bertujuan untuk menemukan bentuk bangunan yang tepat sehingga rancangan hotel dapat mencapai tujuan yaitu dapat menciptakan hotel dengan bentuk bangunan sedemikian rupa sehingga dapat menciptakan suasana pedesaan.

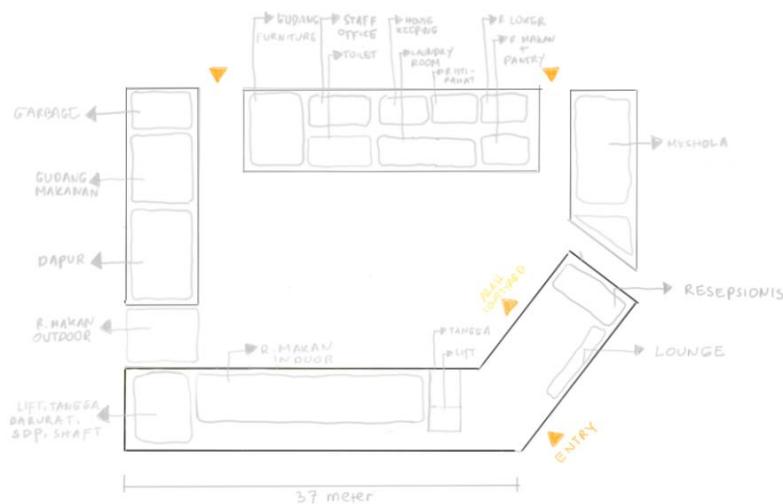


Gambar 3.26 Bentuk Massa

Bentuk bangunan hotel merupakan pengembangan dari eksplorasi gubahan massa alternatif 2 yang telah dipilih.

Untuk merespon kekurangan dari gubahan massa 2 dimana gubahan massa 2 memiliki pusat orientasi di tengah sehingga terlihat sesak, maka gubahan massa di rancang memiliki celah-celah void sehingga terkesan bangunan tersebut terbuka.

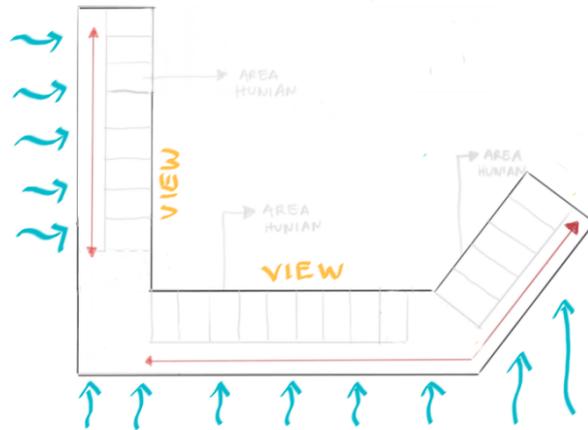
Zoning ruang di dalam massa dikelompokkan berdasarkan aktivitas yang diwadahi didalamnya. Zoning ruang dibagi menjadi area publik, area pengelola dan area servis.



Gambar 3.27 Konsep Zonasi Ruang Lantai 1

Gambar 3.27 merupakan zoning ruang untuk lantai 1. Entry point dimulai pada massa bangunan publik yaitu massa yang terletak paling depan.

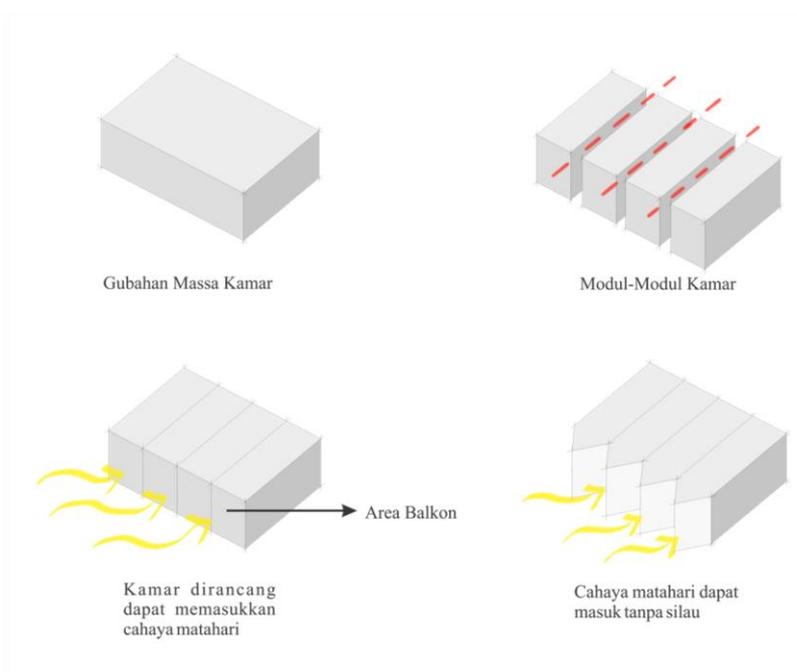
Sedangkan pada lantai tipikal, zonasi dapat dilihat pada gambar 3.28. Kamar-kamar tersebut memiliki pusat orientasi pada area courtyard.



Gambar 3.28 Konsep Zonasi Ruang Lantai Tipikal

Area hunian yaitu kamar memiliki konsep bentuk berdasarkan analisis cahaya matahari dan analisis bentuk arsitektur lokal Desa Mangir yaitu pura petilasan.. Transformasi bentuk area hunian dapat dilihat pada gambar 3.29 dan 3.30

### 3.9.1 Analisis Bentuk Bangunan Berdasarkan Arsitektur Ekologi



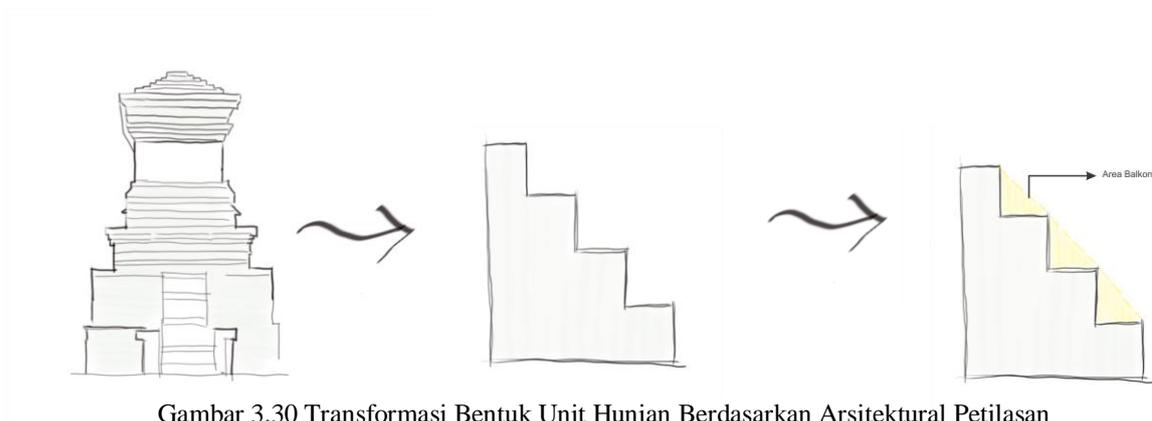
Gambar 3.29 Transformasi Bentuk Unit Hunian Berdasarkan Matahari

Analisis bentuk bangunan berdasarkan arsitektur ekologi yaitu memfokuskan cahaya alami dapat masuk ke dalam bangunan sehingga dapat meminimalkan

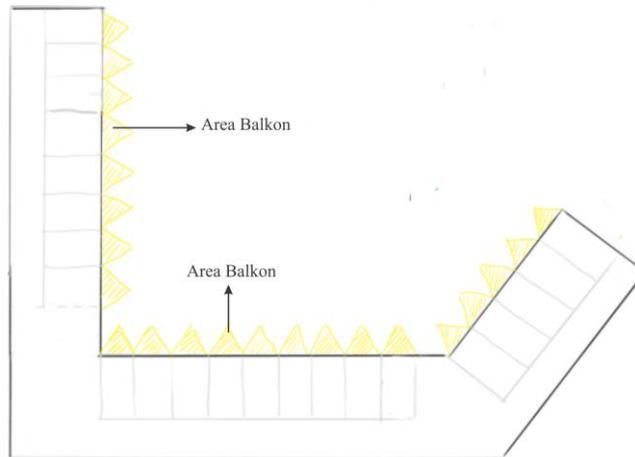
penggunaan sumber daya energi yaitu listrik. Pada gambar 3.29 merupakan transformasi bentuk area hunian yaitu kamar. Area kamar dirancang semaksimal mungkin dapat memasukkan cahaya alami. Transformasi dimulai dari unit-unit modul hunian yang berbentuk persegi panjang. Perletakkan balkon mempertimbangkan arah cahaya matahari datang. Namun disisi lain cahaya matahari bersifat panas sehingga dapat meningkatkan suhu termal pada bangunan (Kartika dkk, 2016). Untuk itu diperlukan shading untuk mereduksi panas dari cahaya matahari langsung. Shading pada area hunian tersebut terbentuk dari bentukan balkon yaitu segitiga lancip dimana sisi yang terkena cahaya matahari langsung lebih sedikit.

### 3.9.2 Analisis Bentuk Bangunan Berdasarkan Arsitektur Lokal

Bentuk bangunan juga dianalisis berdasarkan analisis arsitektur lokal. Bentuk bangunan diambil berdasarkan bentuk bangunan pura petilasan yang makna nya diambil secara tersirat lalu di transformasikan ke dalam suatu bentuk. Bentuk yang diambil yaitu bentuk undakan pada area pura yang digunakan pada bentukan area balkon. Area balkon merupakan area hunian 3 lantai, sehingga dari lantai 1 terlihat seperti undak-undakan.



Gambar 3.30 Transformasi Bentuk Unit Hunian Berdasarkan Arsitektural Petilasan



Gambar 3.31 Skematik Bentuk Unit Hunian

Hasil akhir dari transformasi bentuk pada area hunian yaitu bagian balkon dapat dilihat pada gambar 3.31

### 3.10 Analisis Material Bangunan

Material bangunan menjadi salah satu elemen penting dalam membangun citra. Material yang digunakan merupakan material yang banyak digunakan pada arsitektur lokal di Desa Mangir. Material yang paling banyak digunakan di desa tersebut yaitu bata, gedeg (anyaman bambu), batu dan plester.



Gambar 3.32 Material Bambu Rumah Gedeg



Gambar 3.33 Material Batu Pura Petilasan    Gambar 3.34 Material Bata Ekspos Rumah Warga

Material yang dipilih juga harus ramah lingkungan sehingga perancangan hotel butik ini turut dapat mengurangi dampak negatif ke lingkungan.

### **3.11 Analisis Konfigurasi Struktur**

Konsep struktur bangunan menggunakan dipengaruhi oleh modul spasial. Struktur yang mempertimbangkan modul spasial tersebut dipilih karena fungsi yang diwadahi yaitu unit-unit hunian kamar dimana kamar tersebut memiliki ukuran-ukuran tertentu. Berdasarkan analisis kebutuhan ruang modul spasial terkecil yaitu 7 x 3 meter. Sehingga modul struktur dapat mengikuti modul spasial.

### **3.12 Kesimpulan Perancangan**

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka ditemukan rancangan *boutique hotel* dengan estimasi jumlah kamar 70 kamar dengan rincian 34 kamar standar, 23 kamar twin, 11 kamar deluxe dan 3 kamar suite. Estimasi ini berdasarkan hitungan secara kuantitatif dimana setelah dicoba di plottingkan ke dalam site dalam bentuk denah, jumlah tersebut bisa berubah.

Konsep rancangan *boutique hotel* dibuat berdasarkan analisis bentuk bangunan, selubung bangunan, material dan landscape dengan pertimbangan dari aspek arsitektur ekologi dan arsitektur lokal.

## **BAB IV**

### **HASIL RANCANGAN DAN PEMBUKTIANNYA**

#### **4.1 Konsep Perancangan**

Konsep perancangan yaitu pengembangan dari analisis dan eksplorasi berdasarkan pertimbangan analisis arsitektur ekologis yaitu analisis angin, analisis matahari, analisis arsitektural Desa Mangir, analisis organisasi ruang dan eksplorasi gubahan massa. Untuk eksplorasi gubahan massa, dipilih alternatif dua.

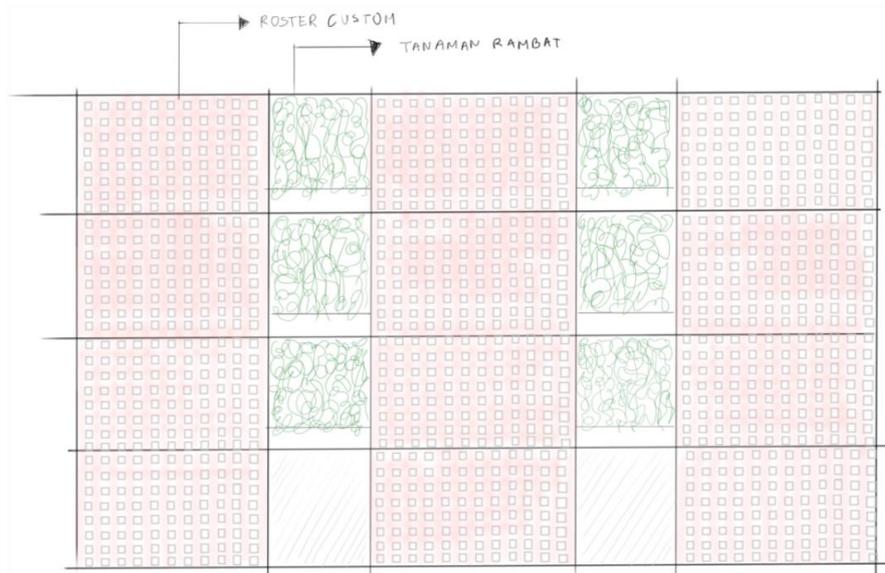
##### **4.1.1 Konsep Fasad Bangunan**

Konsep fasad bangunan hotel butik ini yaitu fasad yang dapat mencerminkan arsitektural lokal dalam bentuk bangunan dengan menggunakan material bangunan khas dari Desa Mangir sesuai analisis yang telah dilakukan.

Konsep fasad pada hotel butik ini dibagi menjadi dua. Yang pertama yaitu fasad utama yaitu fasad pada bangunan utama yaitu area publik dan hunian. Sedangkan fasad kedua yaitu fasad tambahan yaitu fasad pada bangunan pendukung seperti area servis dan pengelola. Hal tersebut dilakukan agar dapat membedakan bangunan utama dengan bangunan pendukung. Namun kedua konsep fasad tersebut tetap dalam satu irama yang sama.

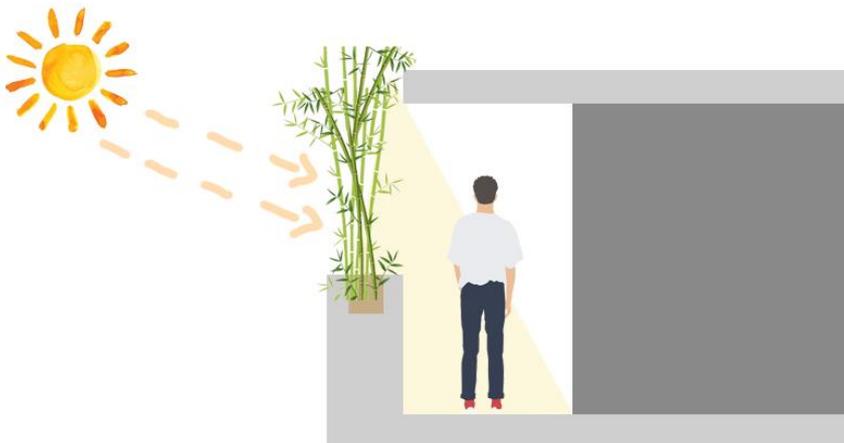
##### **4.1.1.1 Konsep Fasad Berdasarkan Arsitektur Ekologi**

Fasad bangunan utama yaitu pada bagian hunian memiliki konsep yaitu dapat memasukkan angin dan cahaya. Hal tersebut merespon dari arah angin dan cahaya matahari yang datang kuat pada bagian massa bangunan tersebut



Gambar 4.1 Konsep Tampak Depan Selubung Bangunan

Pada gambar 4.1 merupakan area hunian khususnya koridor kamar. Selain dapat memasukkan cahaya dan angin, juga terdapat area tanaman rambat. Area tanaman rambat tersebut dapat berfungsi sebagai pereduksi cahaya alami langsung, pereduksi kebisingan, mengurangi polusi dari angin yang bertiup serta sebagai area rain water harvesting.



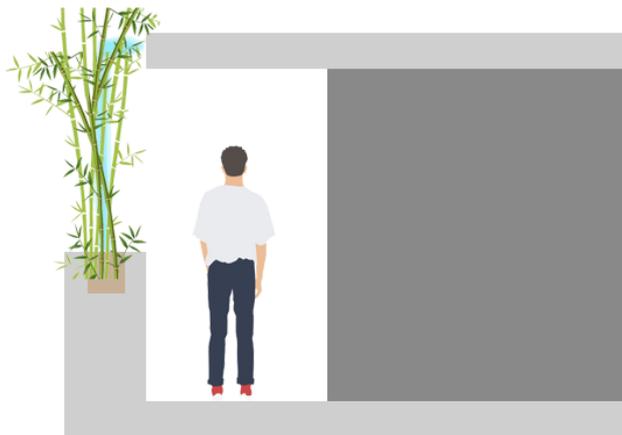
Gambar 4.2 Pencahayaan Alami



Gambar 4.3 Pnghawaan Alami



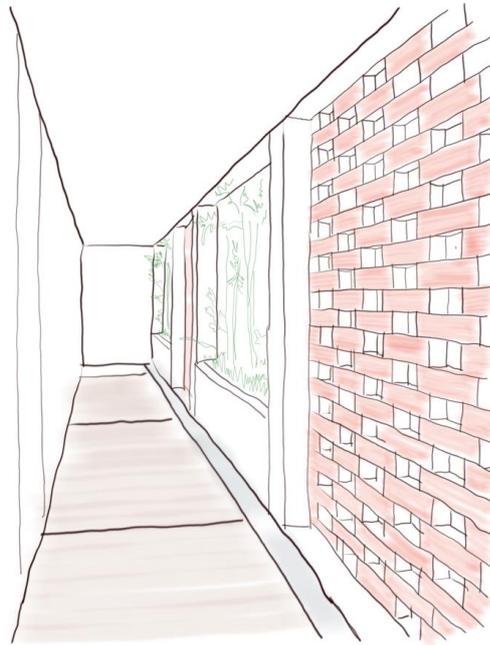
Gambar 4.4 Pereduksi Kebisingan



Gambar 4.5 Rainwater Harvesting

#### 4.1.1.2 Konsep Fasad Berdasarkan Arsitektur Lokal

Material yang digunakan yaitu batu bata ekspos. Hal ini merupakan respon dari analisis material yang banyak digunakan di Desa Mangir yaitu bata ekspos. Untuk menambah estetika bata ekspos disusun seperti roster sebagai dinding bangunan sehingga membentuk celah-celah kecil. Ilustrasi dari fasad bangunan utama dapat dilihat pada gambar 4.1 dan 4.2



Gambar 4.6 Perspektif Interior Selubung Bangunan



Gambar 4.7 Perspektif Interior Selubung Bangunan

Selain penggunaan bata yang disusun membentuk seperti roster, juga terdapat konsep penggunaan vegetasi pada koridor hunian yang dapat memberikan manfaat secara ekologi. Ilustrasi dari konsep tersebut dapat dilihat pada gambar 4.3-4.6

#### 4.1.2 Konsep Lansekap

Konsep lansekap pada rancangan hotel butik yaitu adanya open space atau ruang hijau yang berada di courtyard bangunan. Adanya courtyard di tengah berfungsi sebagai aliran angin untuk memberikan efek dingin pada bangunan. Selain itu courtyard juga dapat digunakan sebagai nilai tambah yaitu view di dalam site perancangan. Konsep lansekap dengan adanya courtyard ini diharapkan dapat menghadirkan alam pada bangunan hotel sehingga pengunjung dapat merasakan suasana alam yang sama seperti di Desa Mangir.

Vegetasi yang akan digunakan di dalam perancangan lansekap yaitu sebagai berikut

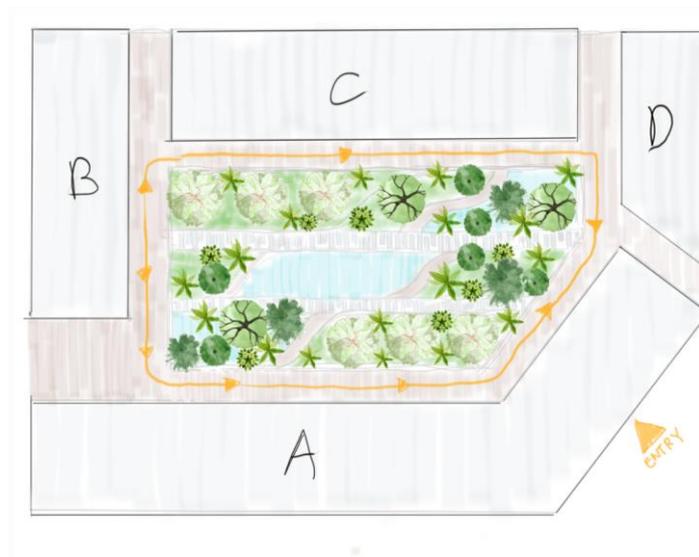
Tabel 4.1 Vegetasi pada Landscape

Jenis Vegetasi	Kriteria	Tanaman
Memasukkan efek dingin ke dalam bangunan	Merupakan vegetasi perindang yang memiliki tajuk yang lebar	Ketapang kencana, palem, kiara payung
Menyerap air	Membantu menyerap air ke dalam tanah serta menguatkan struktur tanah	Bambu, kelapa
Penyerap polusi	Vegetasi yang mampu menyerap CO <sub>2</sub> atau polusi yang bersumber dari jalan raya	Lidah mertua, pucuk merah, pakis boston, trembesi

Selain ketiga jenis vegetasi diatas, terdapat satu jenis vegetasi lagi yang digunakan yaitu sawo kecil. Sawo kecil merupakan vegetasi yang paling banyak ditemukan di Desa Mangir. Hampir setiap halaman rumah warga dapat ditemukan vegetasi tersebut. Warga percaya bahwa dengan menanam sawo kecil dapat membawa keberuntungan. Lansekap pada area courtyard memiliki konsep

menciptakan suasana desa dengan elemen-elemen pembentuk yaitu lantai, pencahayaan dan vegetasi.

Pembentuk suasana dengan elemen vegetasi yaitu menciptakan suasana asri seperti berada di tengah alam yaitu dikelilingi oleh banyak vegetasi. Pengunjung dibuat seperti berada di tengah hutan dengan pohon-pohon tinggi.



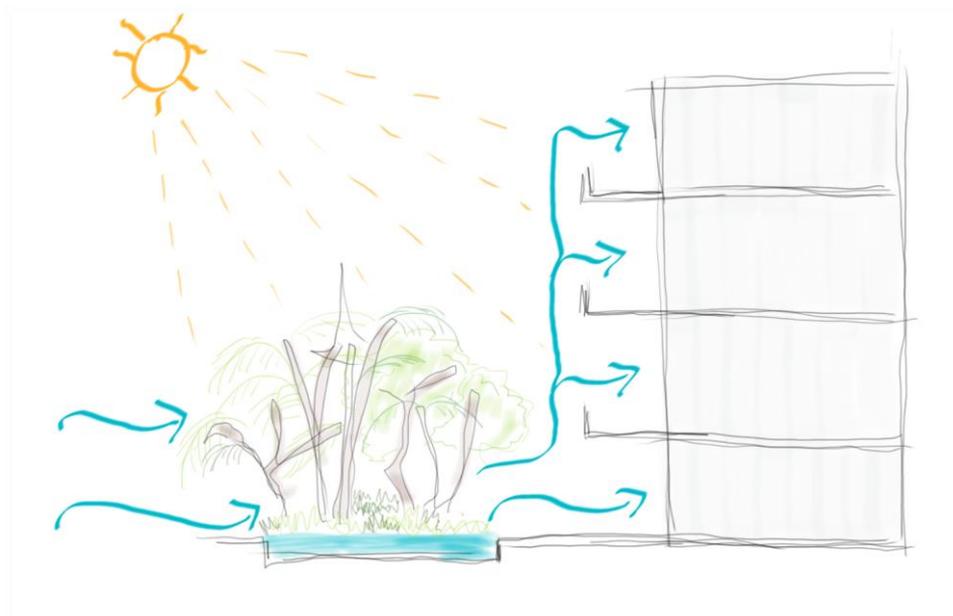
Gambar 4.8 Konsep Lansekap

Elemen cahaya yang menyinari courtyard turut membangun suasana dengan masuknya celah-celah cahaya dari pepohonan. Lalu jalan setapak yang pada area courtyard menggunakan batu alam yang disusun sebagai petunjuk arah yang dapat dilihat pada gambar 4.8



Gambar 4.9 Ilustrasi Konsep Lansekap

Penggunaan courtyard ini juga mempertimbangkan aspek ekologi yaitu dari sisi penghawaan dan pencahayaan alami. Angin membawa partikel oksigen dari kolam yang berada di tengah courtyard ke sisi bangunan yang terkena angin.



Gambar 4.10 Ilustrasi Konsep Penghawan Alami

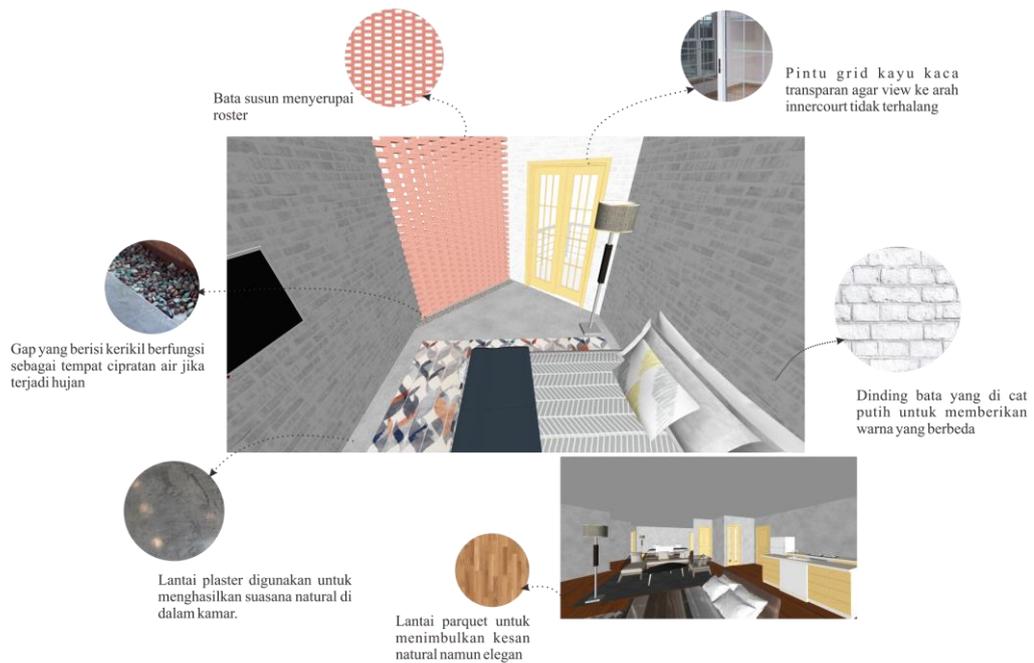
Penghawaan dan pencahayaan alami ini dapat menghemat penggunaan sumber daya energy yaitu lampu dan pendingin buatan sehingga bangunan menjadi lebih hemat dan ramah lingkungan.



Gambar 4.11 Ilustrasi Suasana Restoran

### 4.1.3 Konsep Tematik

Konsep tematik adalah konsep khusus yang digunakan pada area hunian. Tematik yang digunakan yaitu penekanan penggunaan material khusus yaitu kayu,

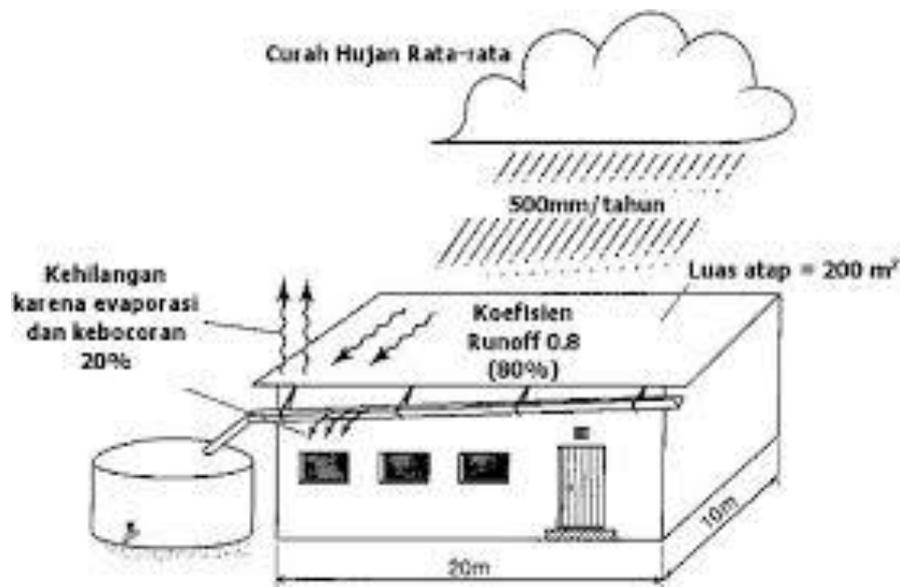


Gambar 4.12 Moodboard Material Kamar

plaster dan bata sehingga dapat merefleksikan citra Desa Mangir yang ingin diangkat. Menurut Habibullah dkk (2019) komunikasi visual merupakan hal pertama kali yang mudah ditangkap oleh pengguna dalam mengenali wujud fisik suatu bangunan. Pada gambar 4.11 merupakan kolase dari tematik kamar pada hotel

#### 4.1.4 Konsep Rain Water Harvesting

Konsep rain water harvesting pada hotel ini yaitu memanfaatkan air hujan yang jatuh di atap bangunan untuk digunakan kembali untuk flush toiler dan penyiraman tanaman. Adapun konsep rain water harvesting ini mengacu pada GCBI dimana bangunan menyediakan instalasi tangki penampungan air hujan berkapasitas 20% dari jumlah air hujan yang jatuh diatas atap bangunan yang dihitung menggunakan nilai intensitas curah hujan sebesar 50 mm/hari.



Gambar 4.13 Konsep Rain Water Harvesting

Sumber: Google

Prinsip rain water harvesting yaitu memanfaatkan atap bangunan sebagai daerah tangkapan air (Harsoyo, 2010). Untuk menghitung jumlah air yang dapat ditampung maka menggunakan rumus

$$Q = A \times c \times P$$

Keterangan

Q = Jumlah air yang dapat ditampung (m<sup>3</sup>)

A = Area tangkapan

C = Koefisien Run Off

P = Rata-rata curah hujan tahunan (mm)

Diketahui

A = 390,51 m<sup>2</sup>

c = 0.9

P = 50 mm/119 hari hujan di Yogyakarta

= 0,42

Q = A x c x P

Q = 390 x 0,9 x 0,42

Q = 147,6 m<sup>3</sup>

= 147.600 liter/bulan

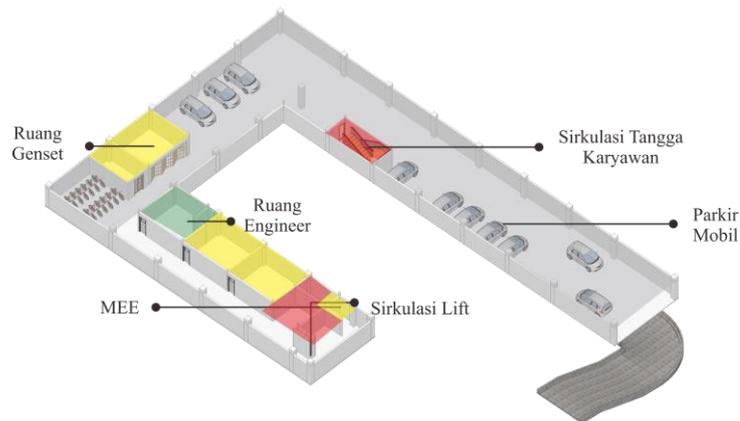
= 5089 liter/hari

Jadi perhitungan air hujan yang jatuh pada atap bangunan dalam sehari yaitu 5089 liter per hari. Berdasarkan GBCI, diperlukan instalasi tangki penampungan air hujan berkapasitas 20% dari jumlah air hujan yang jatuh diatas atap bangunan sehingga tangka yang perlu disediakan yaitu 1.017 liter yaitu 1 tangki berkapasitas 1000 liter.

## 4.2 Rancangan Skematik

### 4.2.1 Rancangan Skematik Denah

Pada lantai semi basement seperti pada gambar 4.11, digunakan sebagai area parkir karyawan dan pengunjung. Ruang-ruang utama pada lantai ini yaitu MEE, ruang pompa air, ruang engineer dan sirkulasi lift



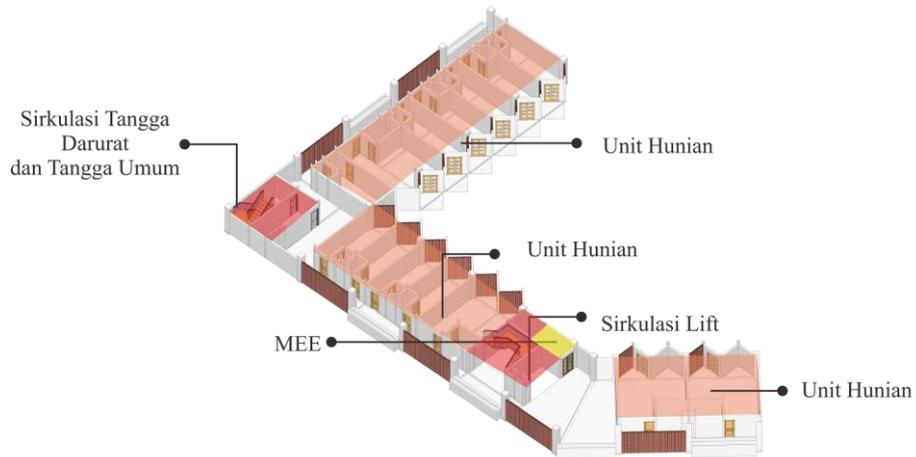
Gambar 4.14 Denah Basement

Lantai 1 merupakan area publik dan area servis. Terdapat resepsionis, lounge, toilet publik, restoran, mushola, ruang laundry, ruang linen, ruang pengelola, gudang furniture, dapur, area staff dapur, gudang makanan, dan area pembuangan sampah



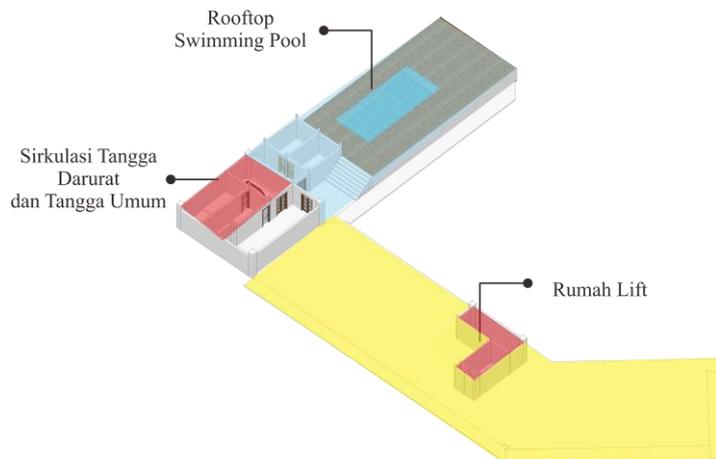
Gambar 4.15 Denah Lantai 1

Lantai tipikal merupakan area bagi hunian pengunjung. Area hunian dibagi menjadi 2 sisi sayap yaitu sisi barat dan sisi selatan



Gambar 4.16 Denah Lantai Tipikal

Sedangkan untuk lantai 4 digunakan untuk rooftop swimming pool dan area utilitas seperti roof tank, outdoor AC rumah lift.



Gambar 4.17 Denah Rooftop

## 4.2.2 Rancangan Skematik Siteplan

Skematik siteplan pada rancangan hotel dapat dilihat pada gambar 4.14 Entrance dimulai dari sisi timur dengan jalur sirkulasi kendaraan yang ditandai dengan garis berwarna kuning.



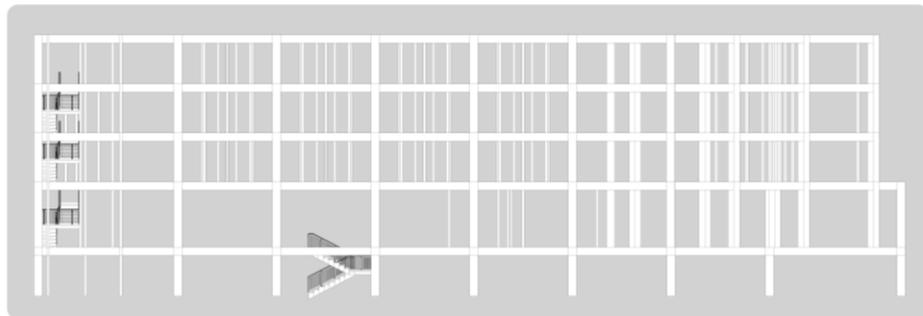
Gambar 4.18 Skematik Siteplan

Zona parkir pengunjung terletak di bagian depan untuk memudahkan sirkulasi kendaraan dan sirkulasi pengunjung untuk masuk ke dalam hotel. Sedangkan parkir karyawan berada di semi basement.

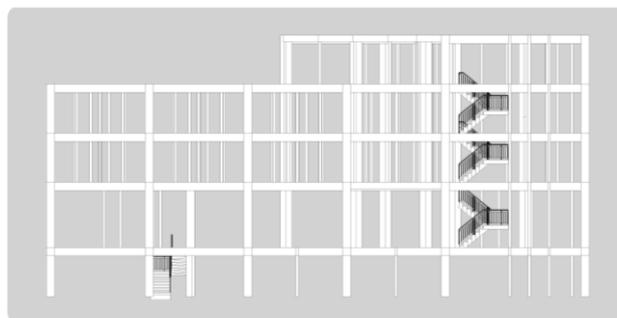
Area publik dan hunian berada di bagian depan dan area servis berada di area belakang. Hal ini merujuk pada standar hotel dengan prinsip FOH (Front of House) dan BOH (Back of House). Untuk sirkulasi kendaraan servis, disediakan di sisi timur bangunan yang ditunjukkan pada garis berwarna orange.

### 4.2.3 Rancangan Skematik Sistem Struktur

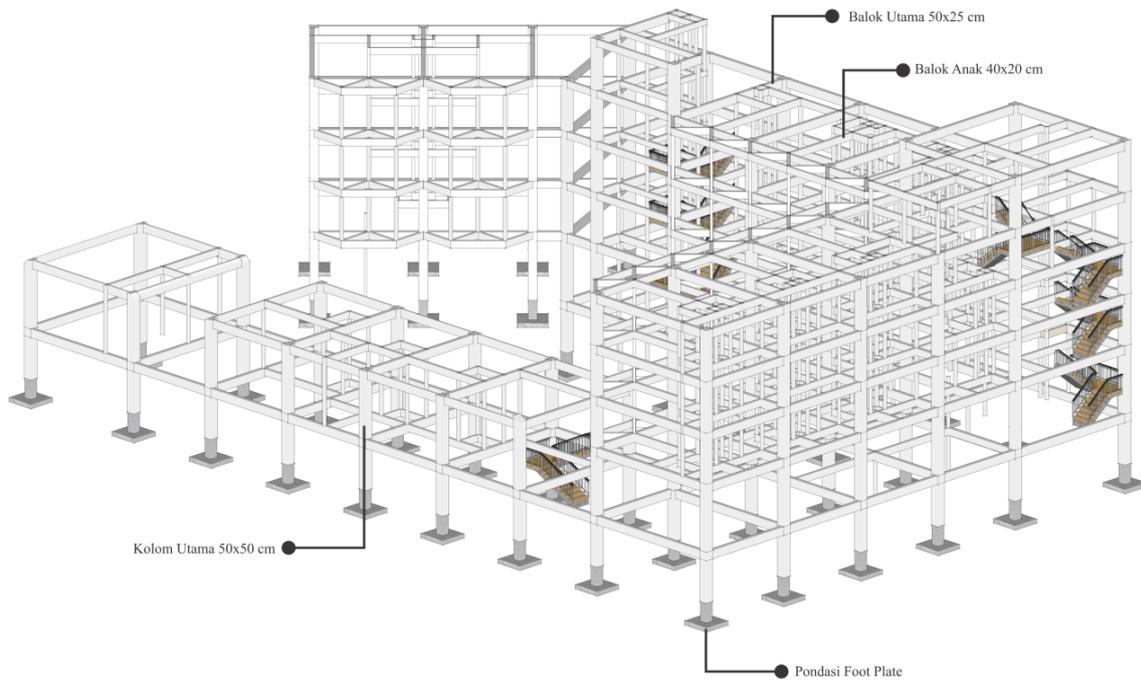
Struktur yang digunakan pada rancangan bangunan hotel yaitu menggunakan struktur rangka dengan kolom dan balok. Sistem struktur tersebut berdasarkan analisis grid yang digunakan pada plotting area kamar hunian. Modul grid terkecil yaitu 7 meter x 3 meter untuk unit kamar paling kecil. Sehingga grid struktur mengikuti modul unit hunian tersebut. Grid struktur yang digunakan yaitu 7 meter x 6 meter.



Gambar 4.19 Skematik Struktur Tampak Depan



Gambar 4.20 Skematik Struktur Tampak Samping



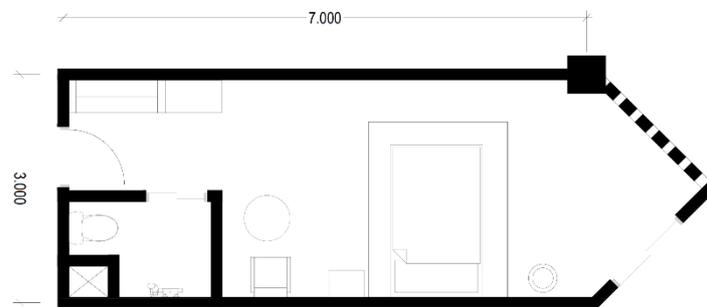
Gambar 4.21 Skematik Struktur Bangunan

#### 4.2.4 Rancangan Skematik Interior

##### 1. Unit Kamar Standar



Gambar 4.22 Skematik Interior Kamar Standar



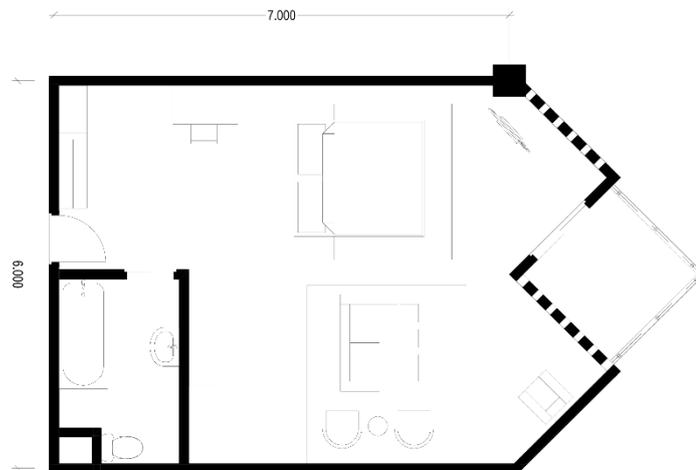
Gambar 4.23 Skematik Denah Kamar Standar

Unit kamar standard memiliki ukuran modul 7 meter x 3 meter. Kamar standard dapat dihuni oleh maksimal 2 orang. Fasilitas yang ada di kamar ini yaitu kamar mandi shower, rak sepatu, lemari gantung pakaian, kursi dan meja, tempat tidur, lampu tidur dan TV

## 2. Unit Kamar Double/Twin



Gambar 4.24 Skematik Interior Kamar Double



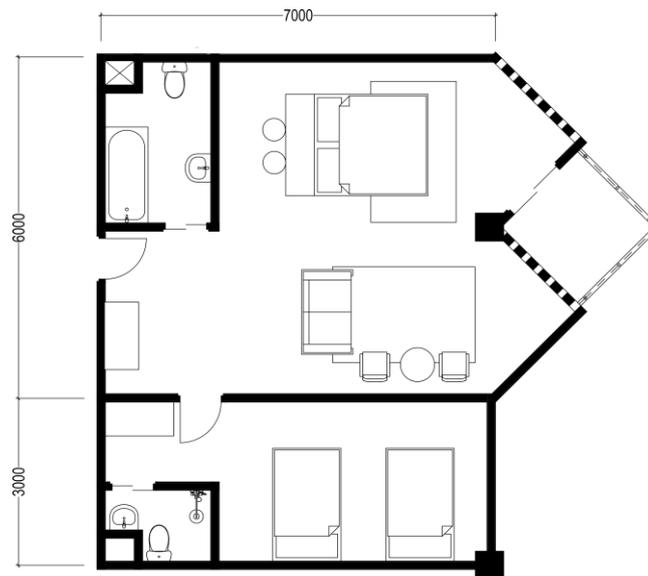
Gambar 4.25 Skematik Denah Kamar Double

Unit kamar double dan twin memiliki modul ukuran kamar 7 meter x 6 meter. Kamar ini dapat dihuni 2-4 orang. Fasilitas yang ada di kamar ini yaitu kamar mandi bathub dan shower, rak sepatu, lemari gantung pakaian, kursi dan meja, tempat tidur, lampu tidur, meja rias dan TV.

### 3. Unit Kamar Suite



Gambar 4.26 Skematik Interior Kamar Suite



Gambar 4.27 Skematik Interior Kamar Suite

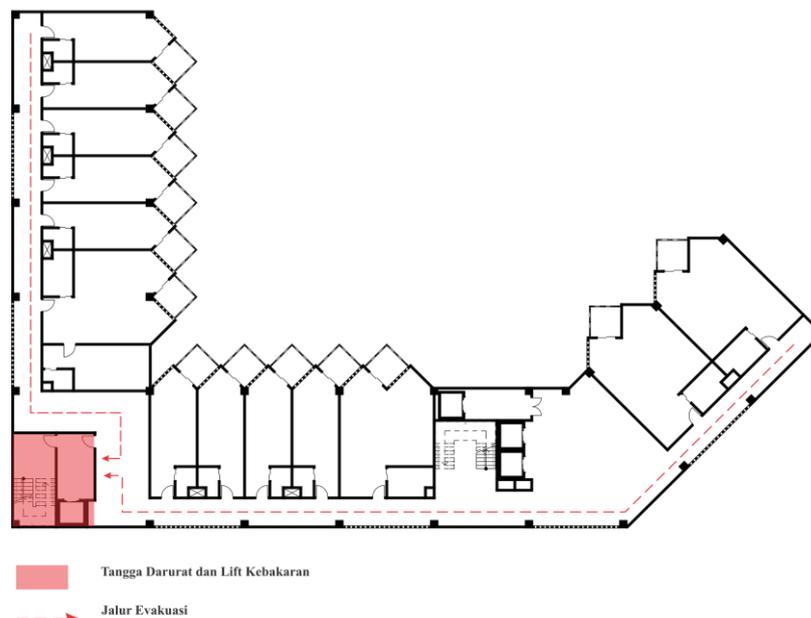
Unit kamar suite memiliki modul ukuran kamar 7 meter x 12 meter. Kamar ini dapat dihuni 2-4 orang. Fasilitas yang ada di kamar ini yaitu kamar mandi bathub dan shower, rak sepatu, lemari gantung pakaian, kursi dan meja, tempat tidur, lampu tidur, meja rias, dapur dan TV

### 4.2.5 Rancangan Skematik Keselamatan Bangunan dan Akses Difabel

Sistem keselamatan bangunan di dalam hotel ini yaitu terdapat tangga darurat dan lift kebakaran yang terletak pada setiap lantai. Tangga darurat ini terletak di tengah-tengah yang dapat di jangkau oleh seluruh unit hunian.



Gambar 4.28 Skematik Keselamatan Bangunan Lantai 1



Gambar 4.29 Skematik Keselamatan Bangunan Lantai Tipikal

Akses sirkulasi pengunjung ketika terjadi kebakaran, langsung diarahkan menuju ruang terbuka yaitu *assembly point* yang dapat dilihat pada gambar 4.26 yang ditandai dengan bulatan warna hijau.



Gambar 4.30 Skematik Akses Difabel

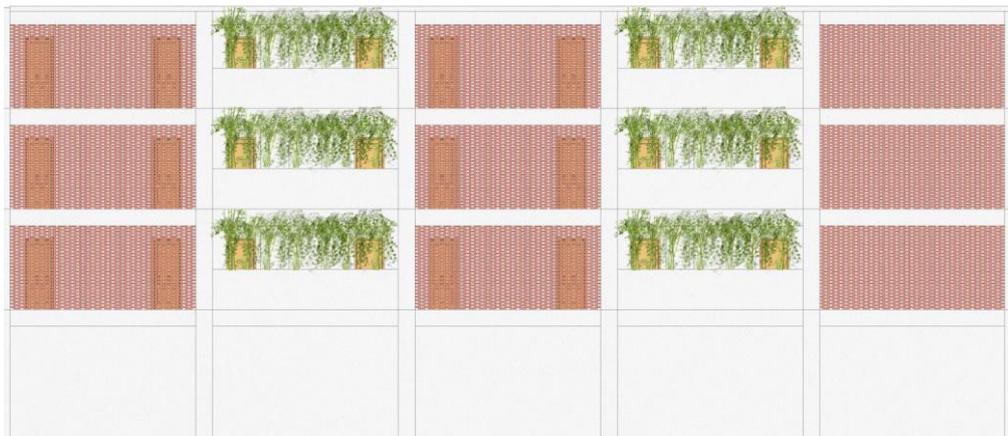
Sistem transportasi pada hotel dibagi menjadi 2, yaitu lift dan ramp. Terdapat dua lift yang dapat digunakan sebagai transportasi vertikal. Sedangkan ramp tersedia pada area entrance untuk masuk ke area resepsionis.

#### 4.2.6 Rancangan Skematik Selubung Bangunan

Selubung bangunan hotel mengadaptasi penggunaan material bangunan yang mencerminkan material yang banyak ditemukan di arsitektur lokal Desa Mangir yaitu bata ekspos. Bata ekspos tersebut menjadi material utama pada bangunan ini. Bata tersebut selain memberikan kesan lokal, sekaligus juga di desain dapat merespon angin dan cahaya matahari dengan desain bata yang disusun membentuk celah-celah kecil.



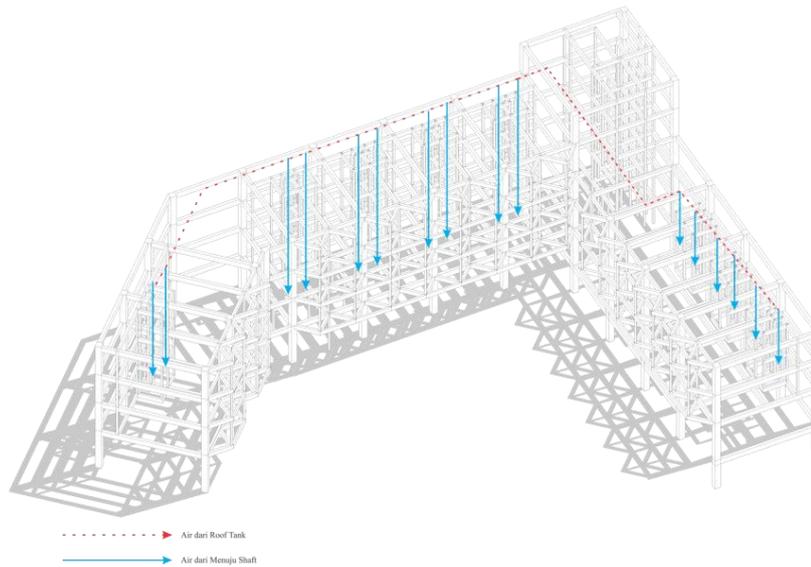
Gambar 4.31 Skematik Selubung Bangunan Bagian Hunian



Gambar 4.32 Skematik Selubung Bangunan Bagian Fasad Depan

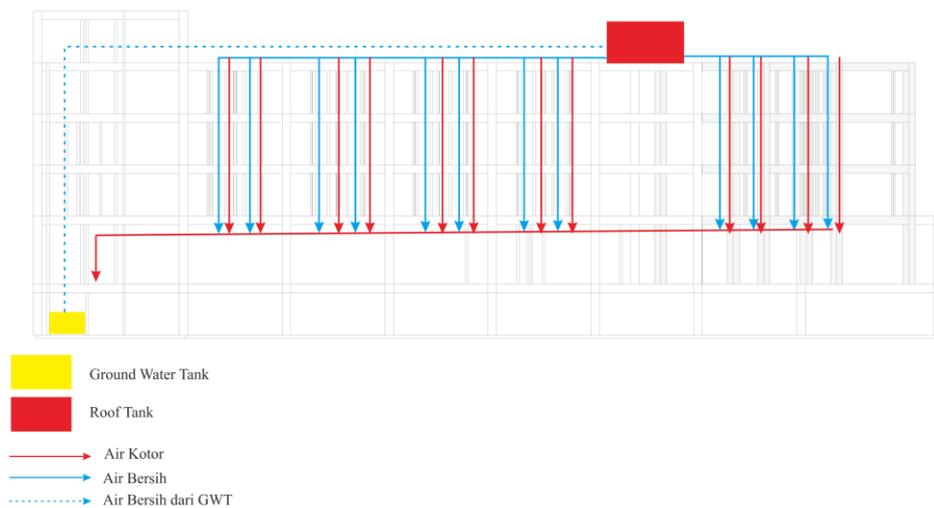
#### 4.2.7 Rancangan Skematik Utilitas

Skema utilitas yaitu air bersih dimulai dari ruang pompa dimana ground water tank memompa air bersih menuju roof tank. Air dari roof tank lalu di salurkan ke unit-unit hunian melalui shaft-shaft kamar.



Gambar 4.33 Skematik Utilitas Air Bersih

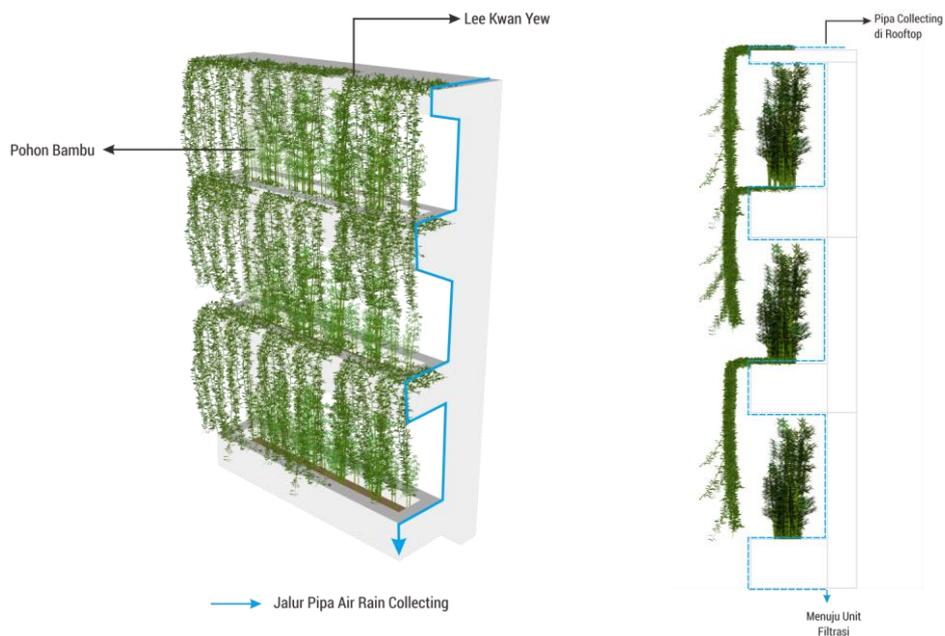
Untuk skema air kotor, air kotor turun melalui shaft menuju IPAL untuk diolah lalu disalurkan ke riol kota.



Gambar 4.34 Skematik Utilitas Air Kotor

#### 4.2.8 Rancangan Skematik Detail Arsitektural Khusus

Rainwater collecting digunakan untuk menjawab permasalahan atau konflik kawasan dimana Prawirotaman merupakan daerah krisis air. Air hujan dialirkan melalui pipa *collecting* yang dipasang di area vegetasi koridor unit hunian.



Gambar 4.35 Detail Khusus Rain Water Harvesting

Pipa *collecting* ini menuju ke unit filtrasi untuk disaring terlebih dahulu sebelum dipompa kembali ke roof tank khusus untuk air hasil collecting. Air hasil filtrasi lalu dimanfaatkan kembali dan disebar ke unit hunian sebagai flush toilet. Selain itu juga dapat digunakan untuk menyiram vegetasi yang berada di koridor hunian.

### 4.3 Uji Desain

#### 1. Uji Desain Standar Boutique Hotel

Tabel 4.2 Tabel Uji Desain Standar Boutique Hotel

<b>Variabel</b>	<b>Parameter/ Tolok Ukur</b>	<b>Lingkup Desain (Konsep)</b>	<b>Cara Uji</b>
Standar Boutique Hotel	Level of Service	Area servis dan area hunian	Menggunakan standar

Uji desain dilakukan dengan cara membandingkan luas area servis dengan area hunian. Boutique hotel mengutamakan level of service dimana pelayanan merupakan hal yang paling utama. Secara arsitektural dapat diartikan bahwa area-area servis harus lebih besar daripada area hunian. Area servis merupakan area-area staff dan pelayanan. Sedangkan area hunian merupakan kamar. Untuk menguji keberhasilan tersebut maka luasan dibandingkan. Untuk luasan area hunian yaitu 1.141,94 m<sup>2</sup> sedangkan untuk luasan area servis yaitu 1.209 m<sup>2</sup>.

## 2. Uji Desain Identitas Lokal

Tabel 4.3 Tabel Uji Desain Identitas Lokal

Variabel	Parameter/ Tolok Ukur	Lingkup Desain (Konsep)	Cara Uji
Identitas Lokal	Preseden Desa (Nilai Lokal)	Mengambil nilai-nilai lokal dari preseden Desa Mangir yang diwujudkan melalui <b>landscape, bentuk bangunan dan material</b>	Menggunakan Perbandingan

### a. Landscape

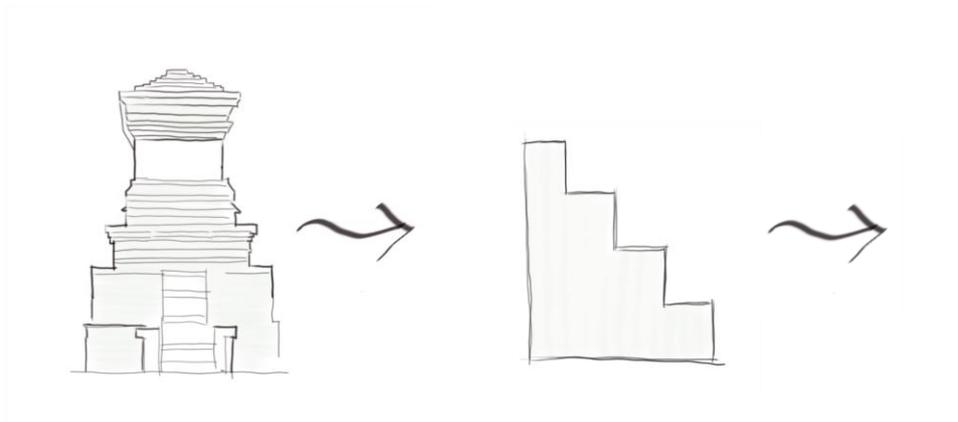
Landscape dari *boutique hotel* mengambil nilai-nilai dari landscape Desa Mangir yaitu pusat orientasi di tengah yang berbentuk open space. Area open space digunakan sebagai area rekreasi sekaligus untuk mencapai passive design pada *boutique hotel*. Pengujian dilakukan dengan cara membandingkan keduanya.



Gambar 4.36 Perbandingan Konsep Landscape

## b. Bentuk Bangunan

Bentuk bangunan dari *boutique hotel* ini merupakan transformasi dari bentuk pura petilasan secara tersirat. Bentuk bangunan tersebut diterapkan pada bagian kamar. Pengujian dilakukan dengan cara perbandingan.

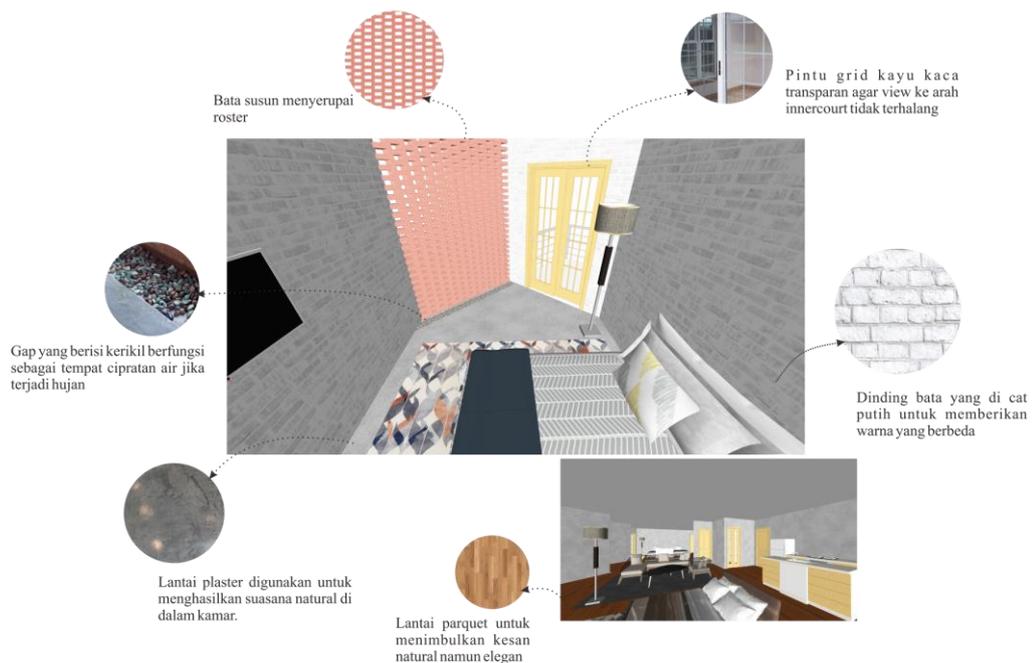


Gambar 4.37 Perbandingan Konsep Bentuk Bangunan

Area balkon yang menonjol tersebut ketika dilihat dari bawah dan atas membentuk bentuk berundak seperti pura petilasan. Area tersebut juga didukung penggunaan material batu yaitu material asli dari pura petilasan tersebut, sehingga dapat mencerminkan nilai lokal.

### c. Material

Material yang digunakan pada boutique hotel ini yaitu menggunakan material lokal yang ada banyak digunakan di Desa Mangir. Pengujian desain ini dilakukan dengan memetakan material lokal yang tersedia di Desa Mangir ke rancangan interior dari hotel dengan metode moodboard.



Gambar 4.38 Perbandingan Penggunaan Material

### 3. Uji Desain Konsep Arsitektur Ekologi

Tabel 4.4 Tabel Uji Desain Arsitektur Ekologi

Variabel	Parameter/ Tolok Ukur	Lingkup Desain (Konsep)	Cara Uji
Konsep Arsitektur Ekologi	<i>Passive Design</i>	Perancangan bangunan mempertimbangkan desain <b>selubung bangunan dan bentuk bangunan</b> yang dapat merespon terhadap cahaya matahari dan angin	Software Autodesk Flow dan VELUX
	Penghematan Air	Menyediakan instalasi penampungan air hujan (rain water harvesting) sesuai standar GBCI yaitu 20% dari jumlah air hujan yang turun per tahun.	Perhitungan rain water harvesting sesuai standar GBCI

#### a. Passive Design

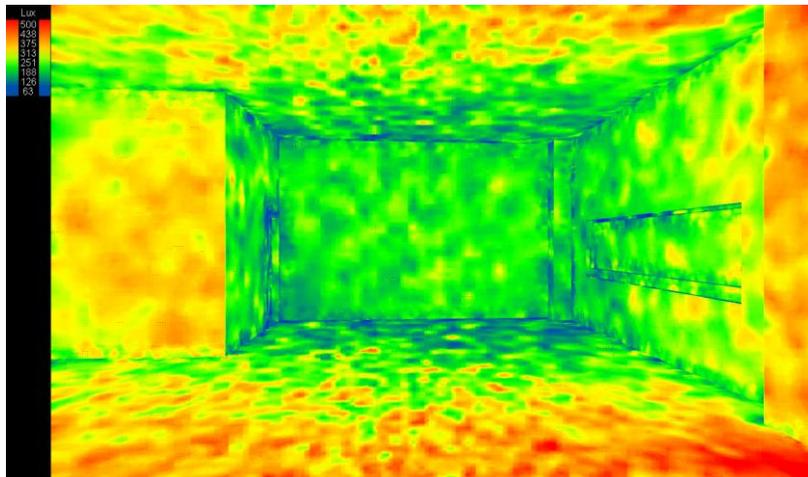
##### i. Respon Cahaya Matahari

Uji desain pada parameter *passive design* yaitu bangunan dapat merespon cahaya matahari difokuskan pada ruang-ruang utama dari *boutique hotel* yaitu area resepsionis, lounge, lobi lift, ruang makan restoran, koridor dan area hunian kamar. Uji desain dilakukan menggunakan software VELUX. Pengujian dengan software tersebut menghasilkan tingkatan warna yang menunjukkan banyaknya cahaya yang dapat masuk. Tingkatan warna tersebut dari 63-500 lux. Setelah mendapatkan hasil analisis warna, lalu dibandingkan dengan standar SNI 03-6197-2000 tentang tingkat pencahayaan rata-rata yang direkomendasikan yang dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Tabel SNI 03-6197-2000

Fungsi Ruangan	Tingkat Pencahayaan (Lux)	Kelompok Renderasi Warna	Temperatur Warna		
			Warm White <3300 K	Cool White 3300 K – 5500 K	Daylight >5500 K
Hotel dan Restaurant					
Lobi, koridor	100	1	•	•	
Ruang serba guna	200	1	•	•	
Ruang makan	250	1	•	•	
Kafetaria	200	1	•	•	
Kamar Tidur	150	1 atau 2	•		
Dapur	300	1	•	•	

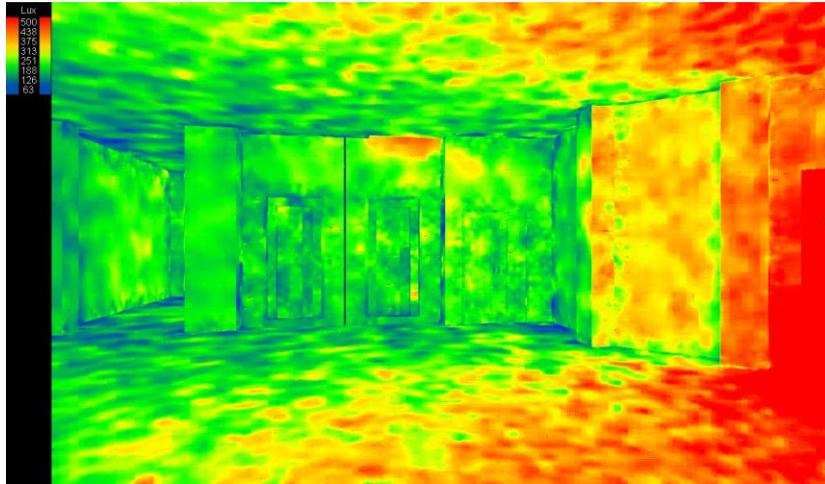
Berikut merupakan hasil uji desain yang dilakukan melalui software VELUX yang dapat dilihat pada gambar



Gambar 4.39 Hasil Uji Cahaya Resepsionis

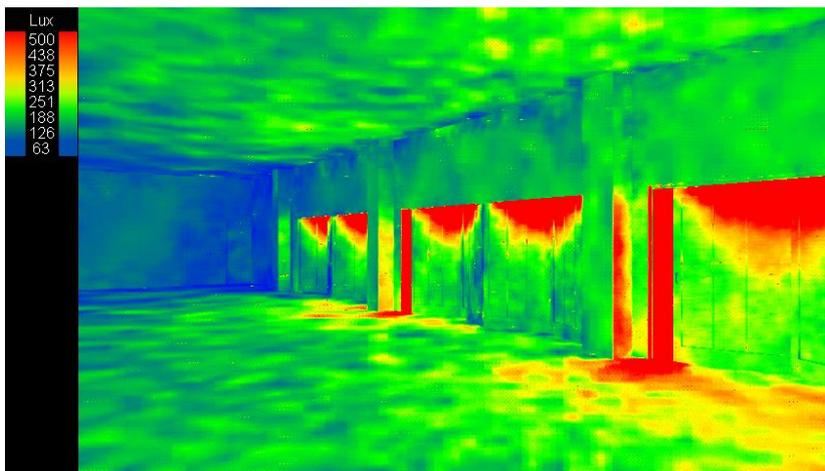
Standar : 100 lux

Hasil Uji: Range 251-375 lux



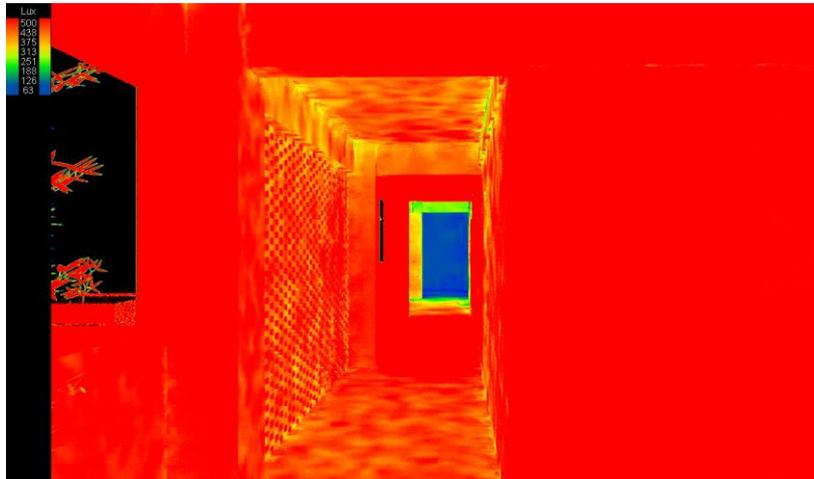
Gambar 4.40 Hasil Uji Cahaya Lobi  
Standar : 100 lux

Hasil Uji : Range 251-500 lux



Gambar 4.41 Hasil Uji Cahaya Restoran  
Standar : 250 lux

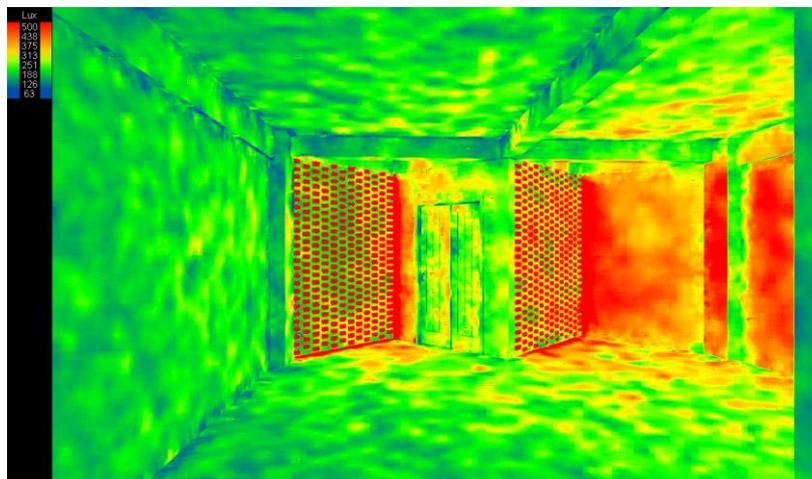
Hasil Uji : Range 251-375 lux



Gambar 4.42 Hasil Uji Cahaya Koridor

Standar : 100 lux

Hasil Uji : 500 lux



Gambar 4.43 Hasil Uji Cahaya Kamar

Standar : 150 lux

Hasil Uji : 251 lux

Berdasarkan hasil uji desain pada ruang-ruang tersebut maka dapat disimpulkan bahwa semua ruangan memenuhi standar tingkat pencahayaan.

## ii. Respon Angin

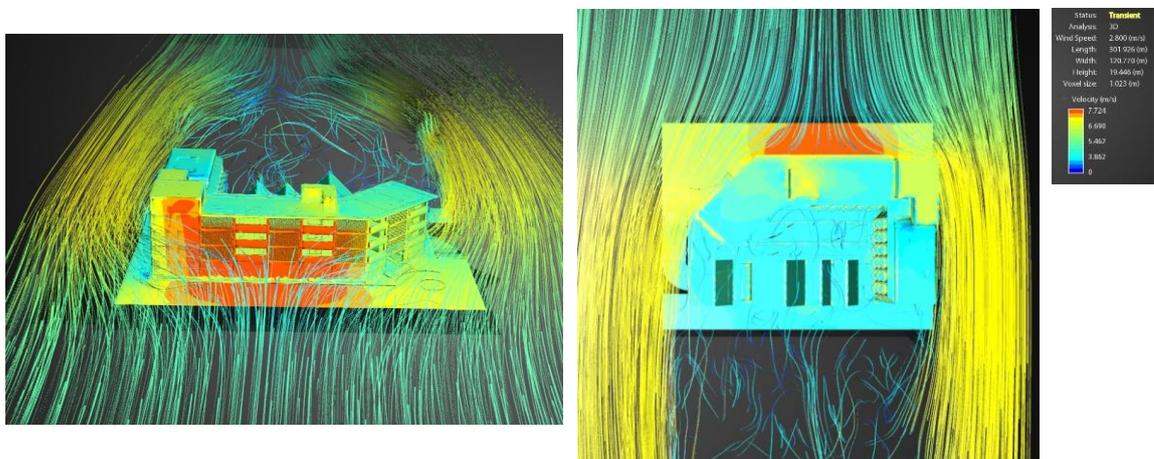
Uji desain kenyamanan angin dilakukan menggunakan software Autodesk Flow Pengujian dengan software tersebut menghasilkan tingkatan warna yang menunjukkan banyaknya aliran angin yang masuk ke bangunan. Setelah mendapatkan hasil analisis, lalu dibandingkan dengan standar kenyamanan kecepatan aliran udara bagi manusia berdasarkan teori ilmu fisika bangunan oleh Heinz Frick. Data kenyamanan kecepatan aliran angin bagi manusia dapat dilihat pada tabel 4.6.

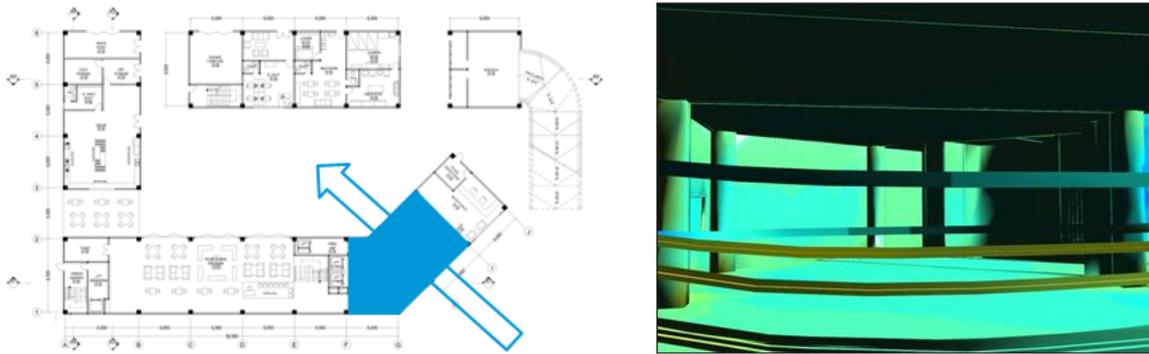
Tabel 4.6 Tabel Standar Kenyamanan Angin

Kecepatan Angin Bergerak	Pengaruh Atas Kenyamanan Gerak	Efek Penyebaran (pada suhu 30°)
< 0.25 m/s	Tidak dapat dirasakan	0 °C
0.25-0.5 m/s	Paling nyaman	0.5-0.7 °C
0.5-1 m/s	Masih nyaman, tetapi gerakan udara bisa dirasakan	1.0-1.2 °C
1-1.5 m/s	Kecepatan maksimal	1.7-2.2 °C
1.5-2 m/s	Kurang nyaman, berangin	2.0-3.3 °C
>2 m/s	Kesehatan penghuni terpengaruh oleh kecepatan angin yang tinggi	2.3-4.2 °C

Berikut merupakan hasil uji desain yang dilakukan melalui software Autodesk flow yang dapat dilihat pada gambar

### a. Lobi

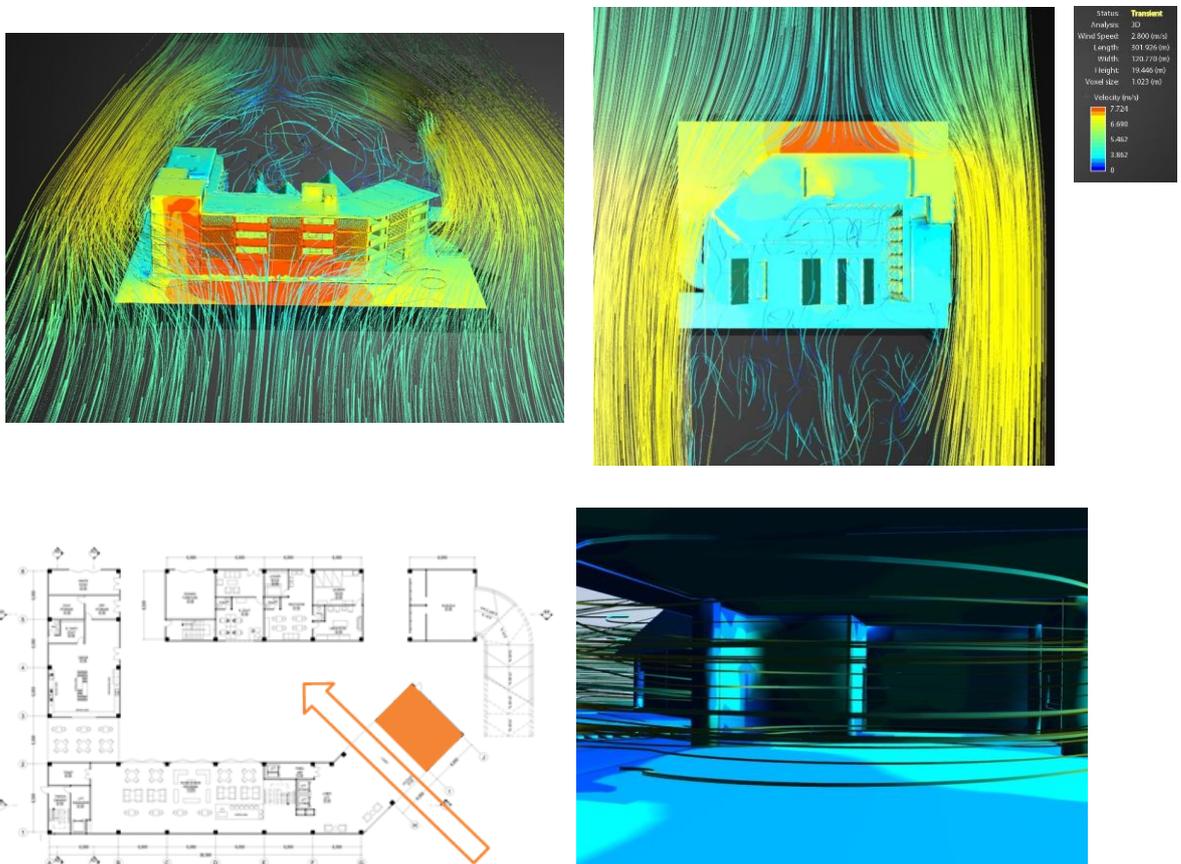




Gambar 4.44 Hasil Uji Angin Lobi

Angin melaju dengan kecepatan rata-rata 2.8 m/s ke arah selatan tenggara, menuju ke bangunan dan menyentuh selubung bangunan sehingga mengubah nilai kecepatan angin hingga **0.8 m/s**, artinya selisih antara angin yang datang dengan angin masuk melalui bukaan yaitu 2 m/s

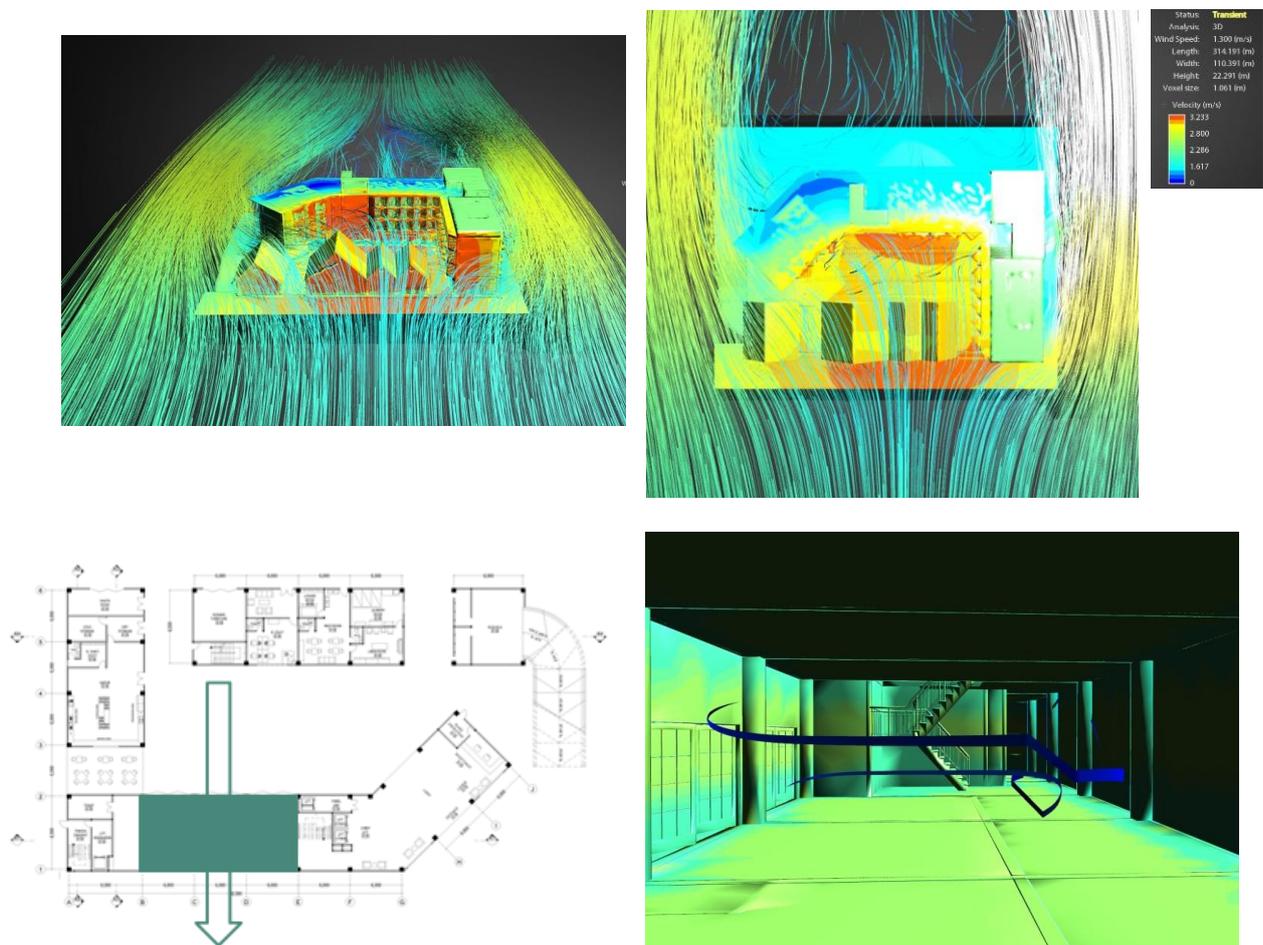
b. Resepsionis



Gambar 4.45 Hasil Uji Angin Resepsionis

Angin melaju dengan kecepatan rata-rata 2.8 m/s ke arah selatan tenggara, menuju ke bangunan dan menyentuh selubung bangunan sehingga mengubah nilai kecepatan angin hingga **0.8 m/s**, artinya selisih antara angin yang datang dengan angin masuk melalui bukaan yaitu 1.8 m/s

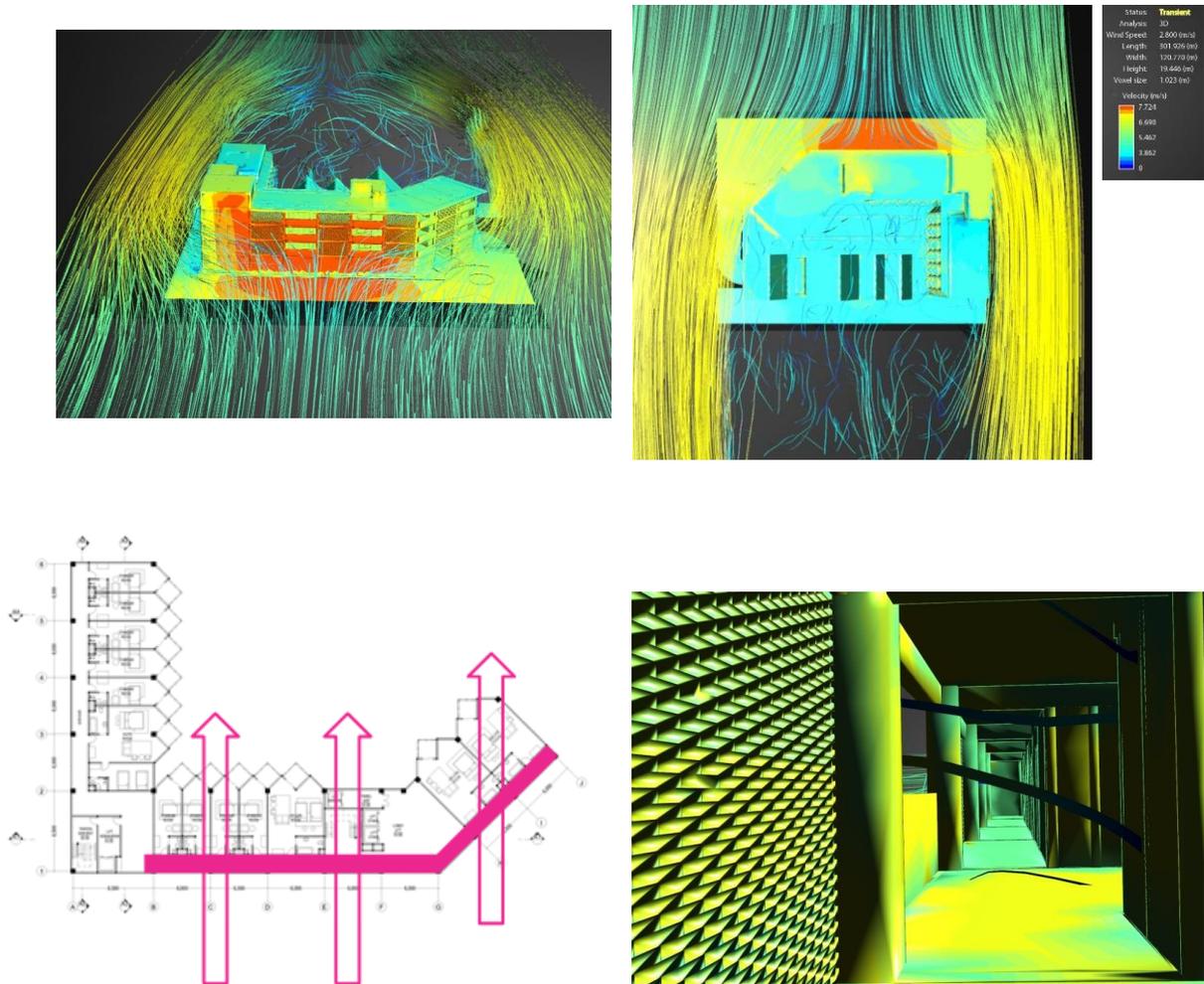
c. Ruang Makan Restoran



Gambar 4.46 Hasil Uji Angin Ruang Makan Restoran

Angin melaju dengan kecepatan rata-rata 1.3 m/s ke arah utara, menuju ke bangunan dan menyentuh selubung bangunan sehingga merubah nilai kecepatan angin hingga **0.5 m/s**, artinya selisih antara angin yang datang dengan angin masuk melalui bukaan yaitu 0.8 m/s

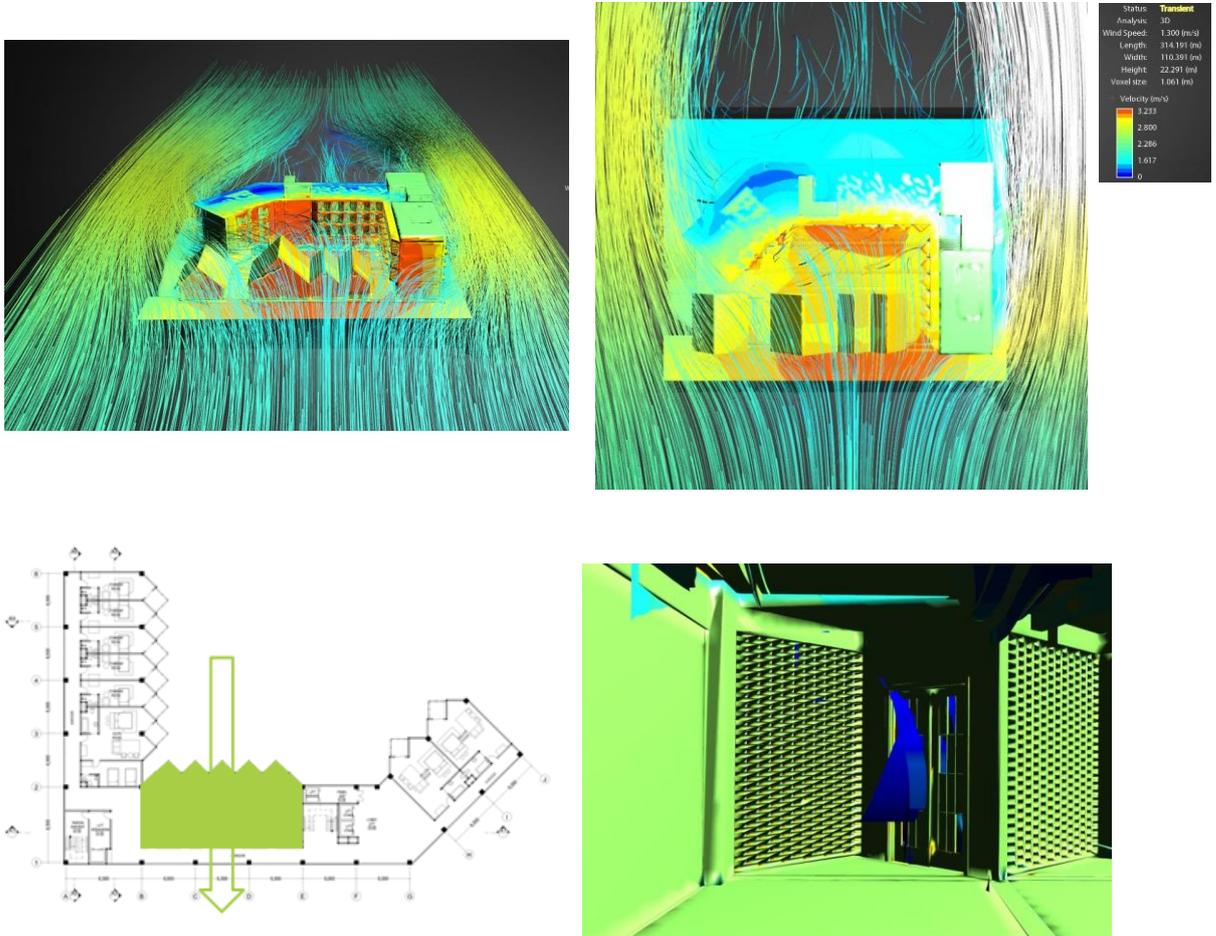
d. Koridor



Gambar 4.47 Hasil Uji Angin Koridor

Angin melaju dengan kecepatan rata-rata 1.3 m/s ke arah selatan, menuju ke bangunan dan menyentuh selubung bangunan sehingga merubah nilai kecepatan angin hingga **0.8 m/s**, artinya selisih antara angin yang datang dengan angin masuk melalui bukaan diantaranya 1.0 m/s

e. Kamar Hunian



Gambar 4.48 Hasil Uji Angin Hunian

Angin melaju dengan kecepatan rata-rata 1.3 m/s ke arah utara, menuju ke bangunan dan menyentuh selubung bangunan sehingga merubah nilai kecepatan angin hingga **0.5 m/s**, artinya selisih antara angin yang datang dengan angin masuk melalui bukaan diantaranya 0.8 m/s

b. Penghematan Air

Untuk menghitung jumlah air yang dapat ditampung maka menggunakan rumus

$$Q = A \times c \times P$$

$$Q = 390 \times 0,9 \times 0,42$$

$$Q = 147,6 \text{ m}^3$$

$$= 147.600 \text{ liter/bulan}$$

$$= 5089 \text{ liter/hari}$$

Jadi perhitungan air hujan yang jatuh pada atap bangunan dalam sehari yaitu 5089 liter per hari. Berdasarkan GBCI, diperlukan instalasi tangki penampungan air hujan berkapasitas 20% dari jumlah air hujan yang jatuh diatas atap bangunan sehingga tangka yang perlu disediakan yaitu 1.017 liter yaitu 1 tangki berkapasitas 1000 liter.

## BAB V

### DESKRIPSI HASIL RANCANGAN

#### 5.1 Spesifikasi Rancangan

Bangunan pada perancangan ini adalah boutique hotel yang memiliki fungsi sebagai hunian sementara. Target dari boutique hotel ini yaitu wisatawan dengan umur 20 hingga 40 tahun. Konsep boutique hotel ini menggunakan nilai-nilai lokal di area perancangan untuk mengangkat identitas lokal. Identitas lokal tersebut lalu digabung dengan konsep rancangan bangunan menggunakan arsitektur ramah lingkungan yaitu konsep arsitektur ekologi. Lingkup perancangan meliputi bentuk bangunan, selubung bangunan, material dan landscape

#### 5.2 *Property Size*

1. Jenis bangunan : Pelayanan dan Jasa
2. Fungsi bangunan : Hotel
3. Jumlah kamar : 40 Kamar
4. Lokasi : Jalan Prawirotaman
5. Luas Site : 3250 m<sup>2</sup>
6. KDB : 50%  
:  $0.5 \times 3250 = 1625 \text{ m}^2$
7. KLB : KDB / t  
:  $0.5 \times 4 = 2$
8. Luas total bangunan 3381 m<sup>2</sup>

### 5.3 Rancangan Siteplan

Siteplan dari rancangan boutique hotel dapat dilihat pada gambar 5.1. Siteplan pada rancangan ini menekankan pada efektivitas sirkulasi khususnya sirkulasi kendaraan pengunjung, kendaraan servis dan kendaraan pengelola. Entrance berada di sebelah barat lalu terdapat boulevard yang digunakan untuk sirkulasi drop off pengunjung. Area parkir pengunjung berada di depan dan basement. Untuk menuju basement dapat melalui ramp pada sisi barat. Untuk parkir pengelola juga ditempatkan di basement. Sedangkan untuk sirkulasi kendaraan servis melalui jalan di sisi timur untuk menuju ke belakang.



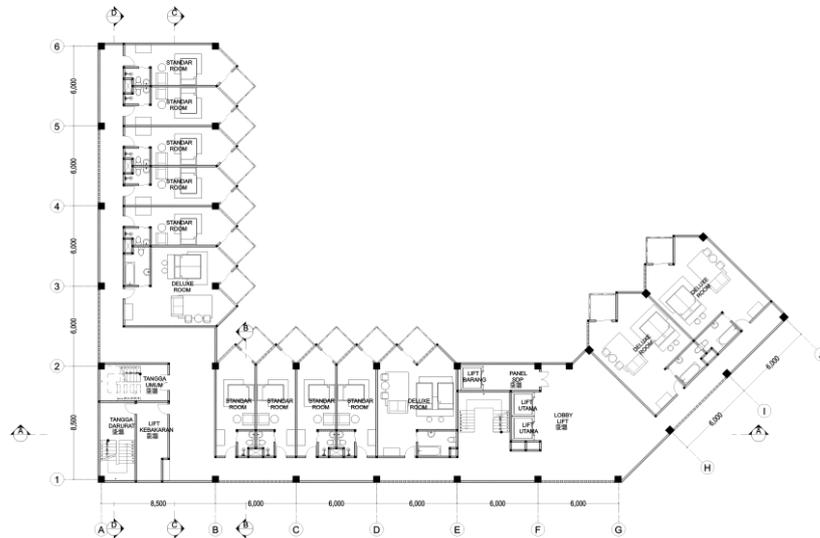
Gambar 5.1 Siteplan

### 5.4 Rancangan Bangunan

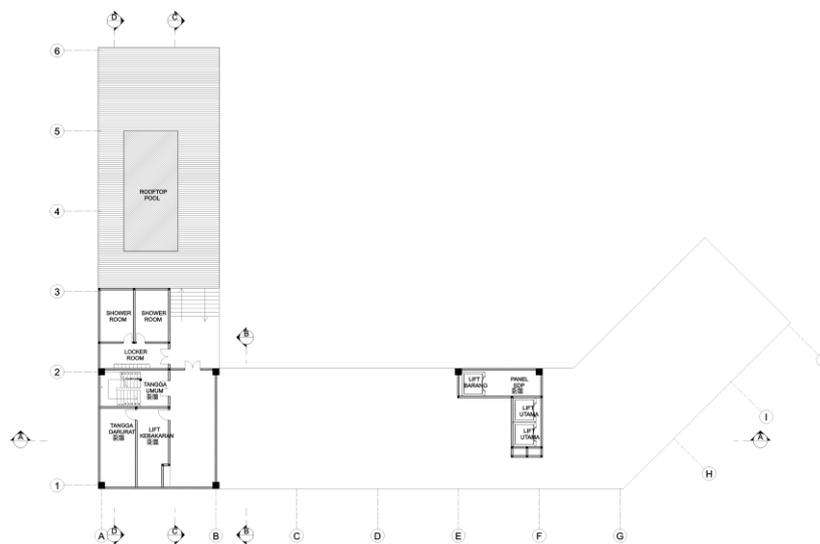
#### 5.4.1 Denah

Keseluruhan lantai pada perancangan boutique hotel yaitu 4 lantai dengan rincian lantai basement, lantai ground floor, lantai hunian (tipikal) dan rooftop



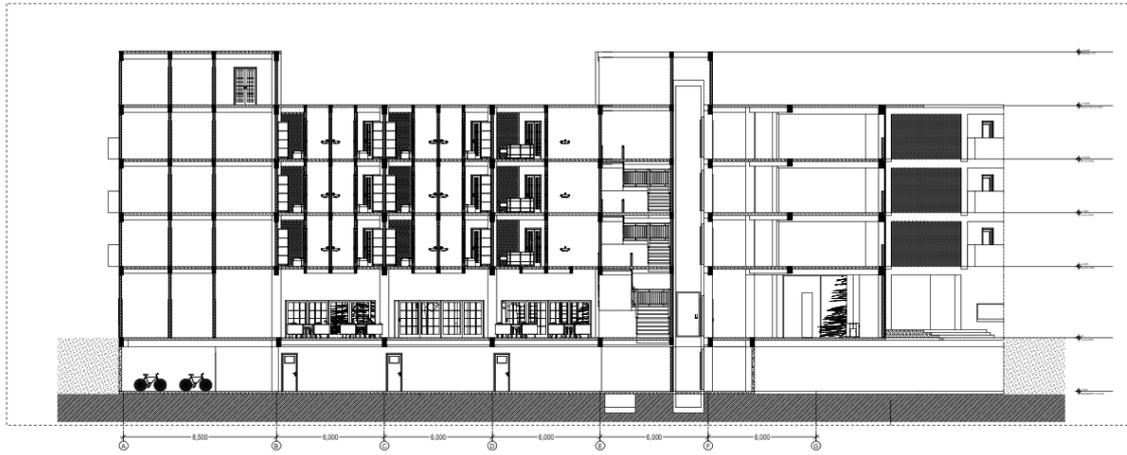


Gambar 5.5 Denah Lantai 4



Gambar 5.6 Denah Rooftop

## 5.4.2 Potongan Bangunan



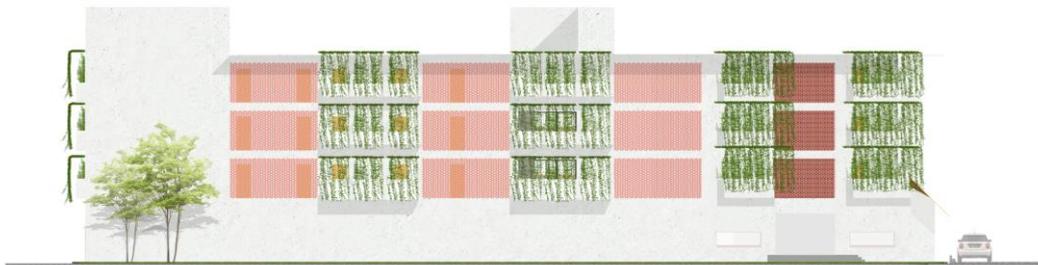
Gambar 5.7 Potongan A-A'



Gambar 5.8 Potongan B-B'

### 5.4.3 Tampak Bangunan

Gambar merupakan tampak bangunan boutique hotel



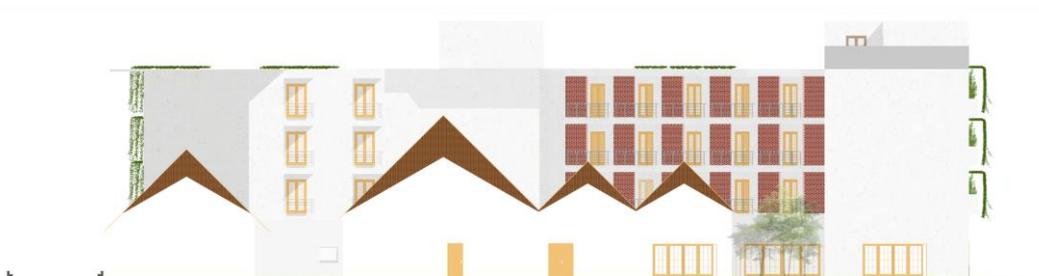
Gambar 5.9 Tampak Utara



Gambar 5.10 Tampak Timur



Gambar 5.11 Tampak Barat



Gambar 5.12 Tampak Selatan

## 5.5 Rancangan Selubung Bangunan

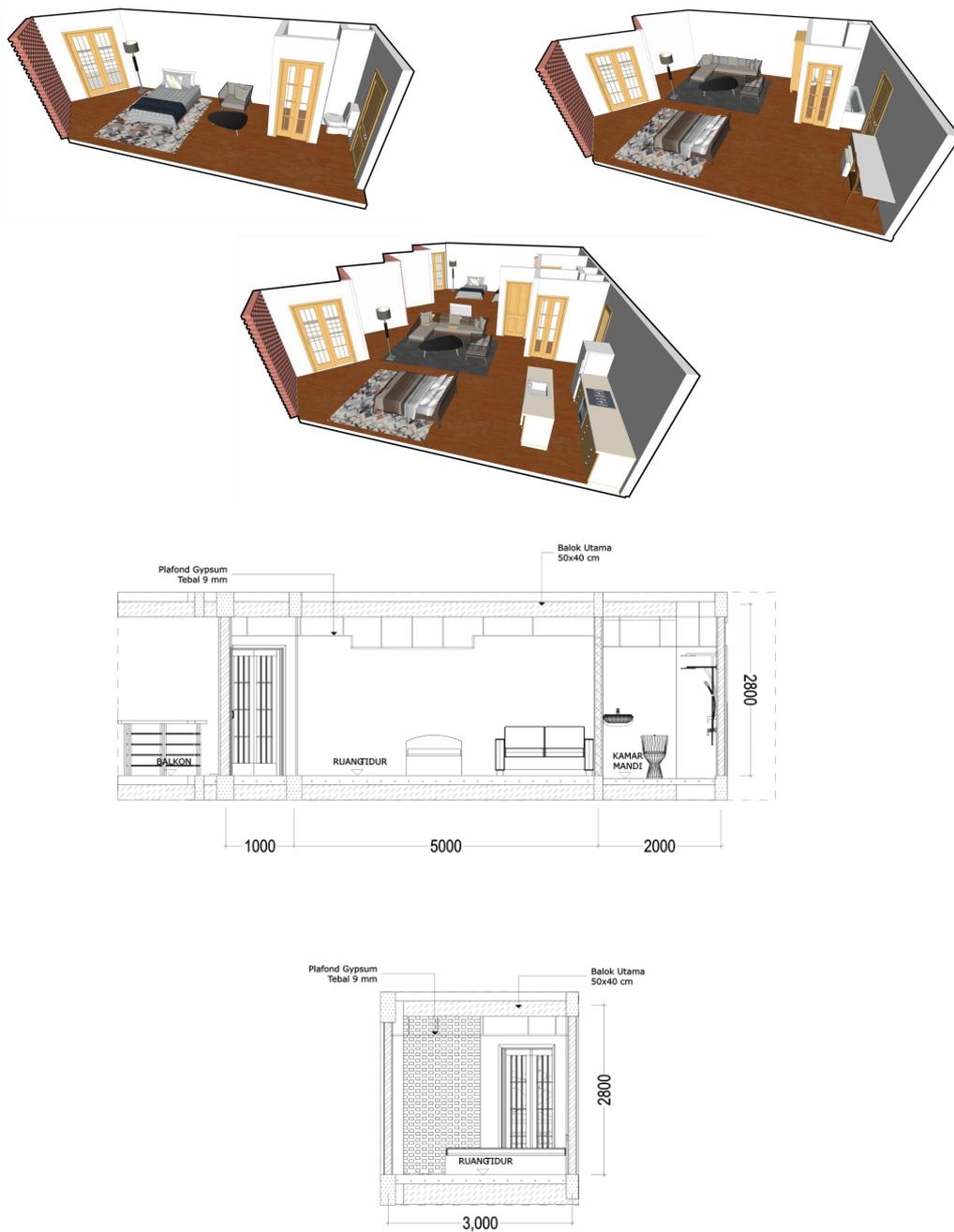
Rancangan selubung bangunan di bangunan ini menggunakan perpaduan dinding batu susun menyerupai roster dengan dinding. Material batu susun digunakan pada fasad depan bangunan dan area kamar. Atap pada bangunan utama menggunakan atap dak.



Gambar 5.13 Selubung Bangunan

## 5.6 Rancangan Interior

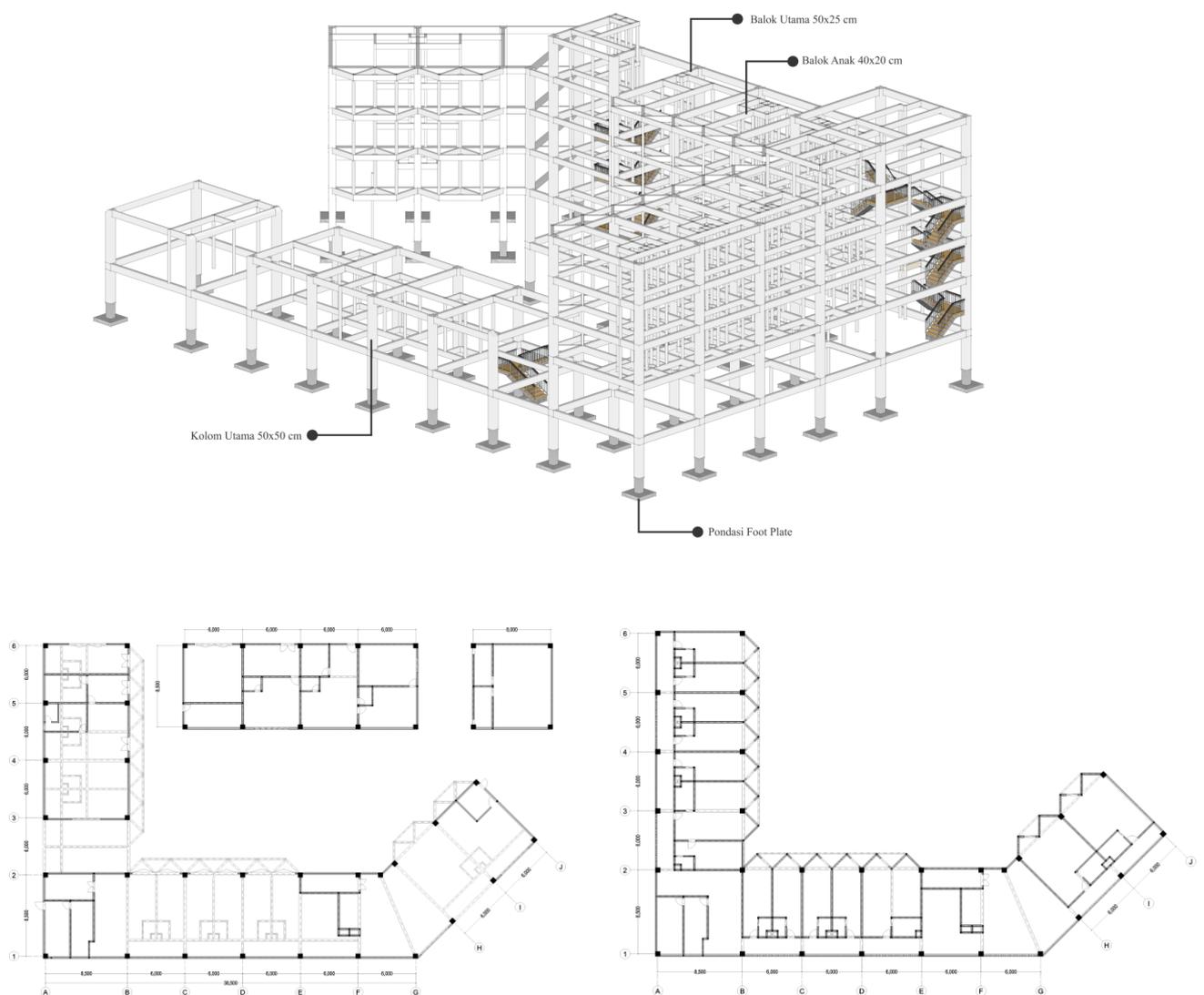
Berikut merupakan rancangan interior dari boutique hotel. Gambar merupakan aksonometri dari tipe kamar standar hingga kamar suite. Tiap kamar memiliki tema masing-masing yang ditunjukkan melalui variasi pilihan material. Visualisasi lebih jelasnya dapat dilihat pada hasil render.



Gambar 5.14 Rancangan Interior

## 5.7 Rancangan Sistem Struktur

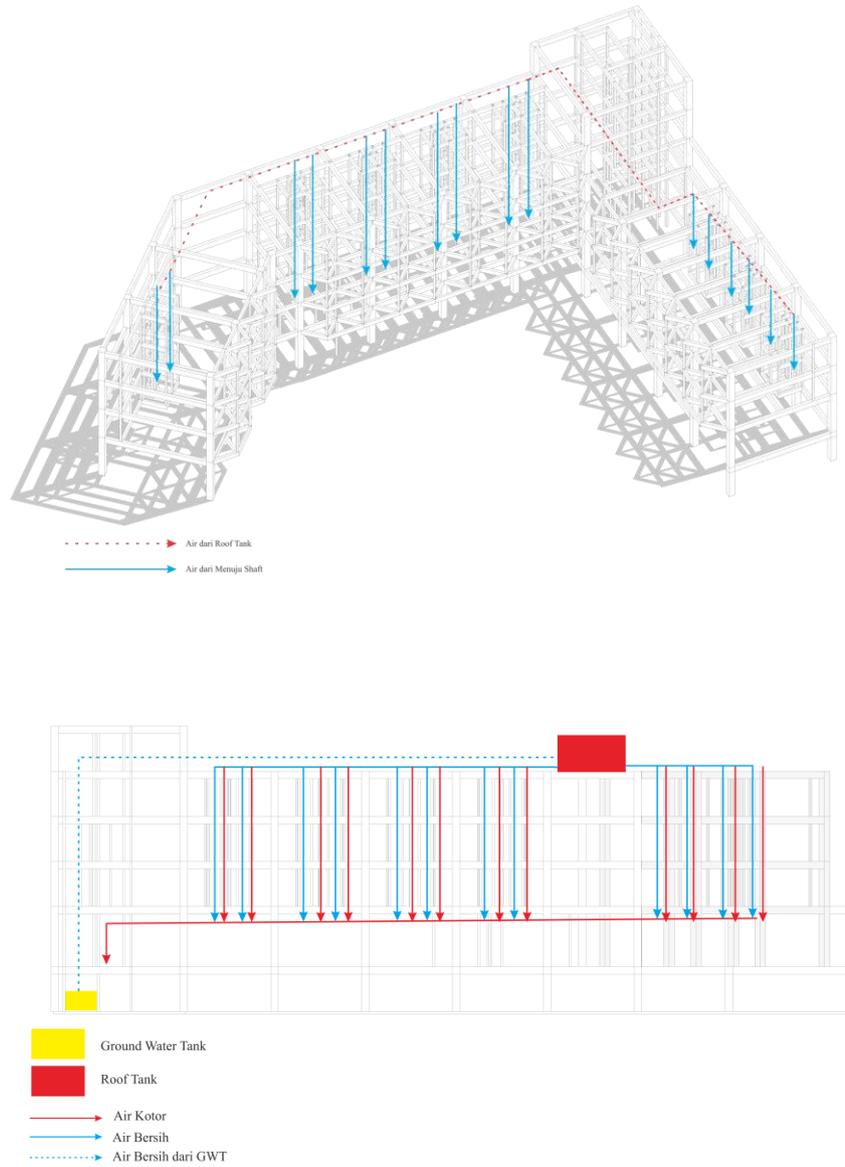
Rancangan sistem struktur menggunakan sistem kolom dan balok. Kolom utama berukuran 40x40 cm. Balok utama berukuran 50x25 cm sedangkan balok anak berukuran 40x20 cm. Pondasi yang digunakan menggunakan foot plate. Selain itu dinding menggunakan sistem core yaitu pada area lift dan area tangga darurat. Jenis dinding yang digunakan yaitu *bearing wall*.



Gambar 5.15 Rancangan Struktur Kolom-Balok

## 5.8 Rancangan Jaringan Infrastruktur

### 5.8.1 Sistem Air Bersih dan Air Kotor



Gambar 5.16 Rancangan Sistem Air Bersih-Kotor

## 5.8.2 Sistem Pencahayaan

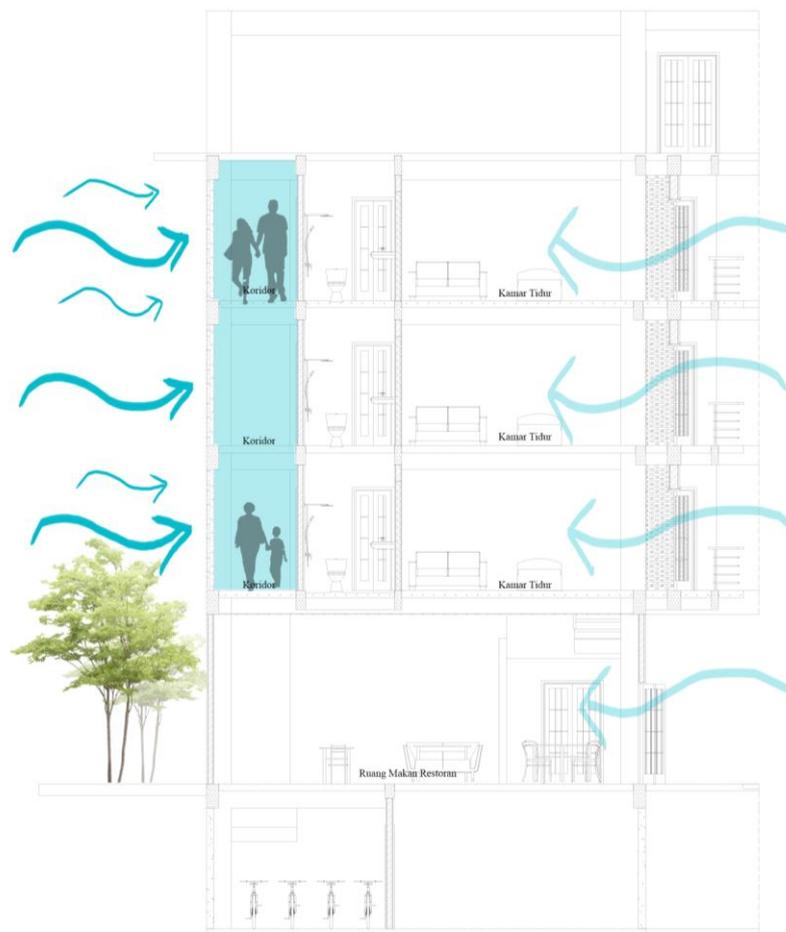
Sistem pencahayaan pada boutique hotel ini memaksimalkan penggunaan pencahayaan alami. Pencahayaan difokuskan pada area hunian dan area koridor. Hotel pada umumnya memiliki koridor yang tertutup dan cenderung tidak mempunyai bukaan. Hal tersebut dapat mengkonsumsi energi yang lebih besar. Maka dari itu desain koridor ini didesain semi terbuka yang memungkinkan cahaya masuk lebih banyak. Sedangkan pada area kamar juga memaksimalkan cahaya matahari masuk melalui penggunaan dinding bata susun (roster) dan jendela.



Gambar 5.17 Rancangan Sistem Pencahayaan

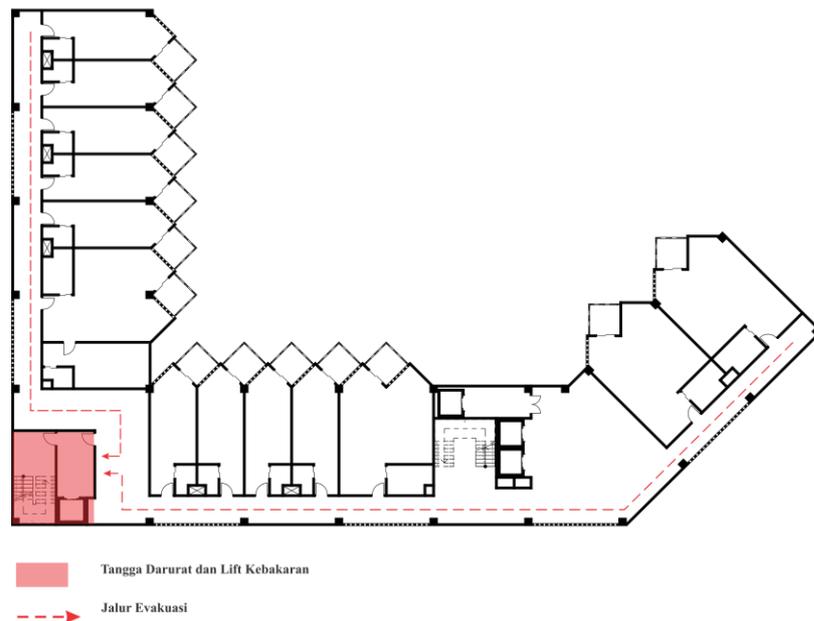
### 5.8.3 Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan hotel ini memaksimalkan penggunaan angin alami. Seperti pada sistem pencahayaan, bangunan sebanyak mungkin membuat area-area semi terbuka agar angin dapat masuk namun tetap dalam standar kenyamanan. Hal tersebut juga dapat mengurangi penggunaan penghawaan buatan.



Gambar 5.18 Rancangan Sistem Penghawaan

## 5.9 Rancangan Sistem Keselamatan Bangunan



Gambar 5.19 Rancangan Sistem Keselamatan Bangunan

## 5.10 Rancangan Sistem Transportasi Vertikal dan Difabel

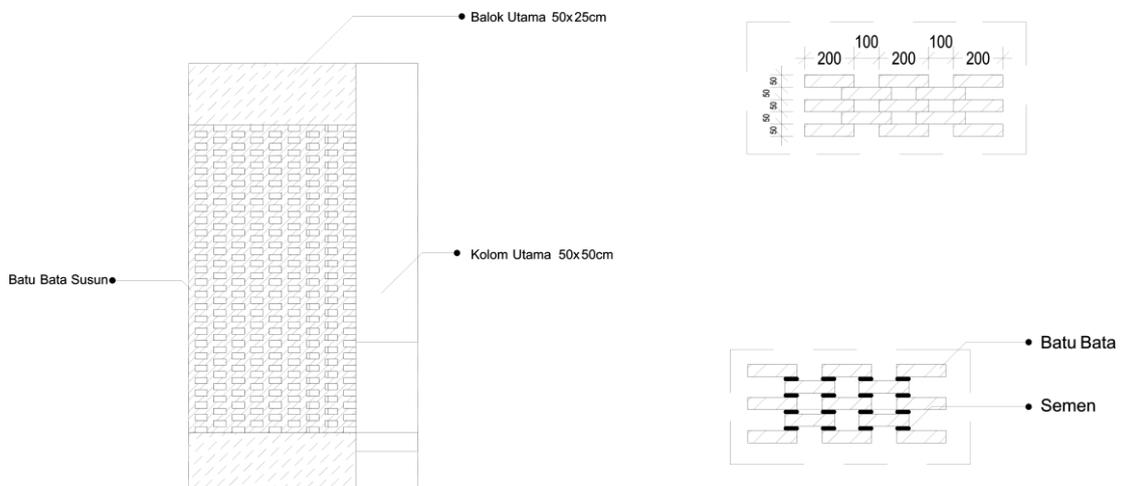
Sistem transportasi vertikal pada rancangan hotel ini yaitu menggunakan lift dan tangga. Selain itu juga disediakan ramp pada area entrance bagi difabel.



Gambar 5.20 Rancangan Sistem Transportasi Vertikal dan Difabel

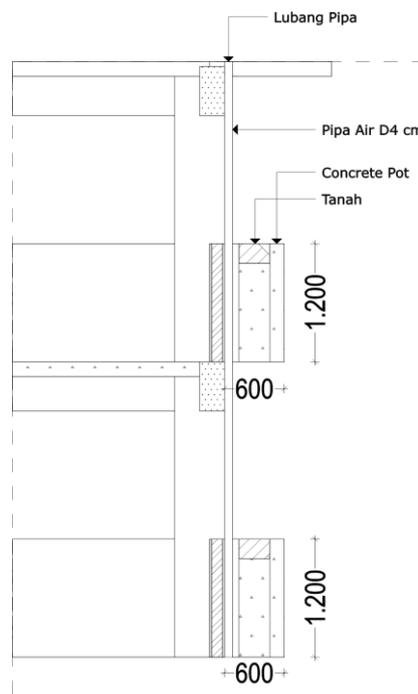
## 5.11 Rancangan Detail Arsitektural Khusus

Detail arsitektural khusus pada rancangan ini yaitu dapat dilihat pada gambar. Pada gambar, merupakan detail konstruksi bata merah susun yang digunakan sebagai dinding sebagai penghawaan alami.



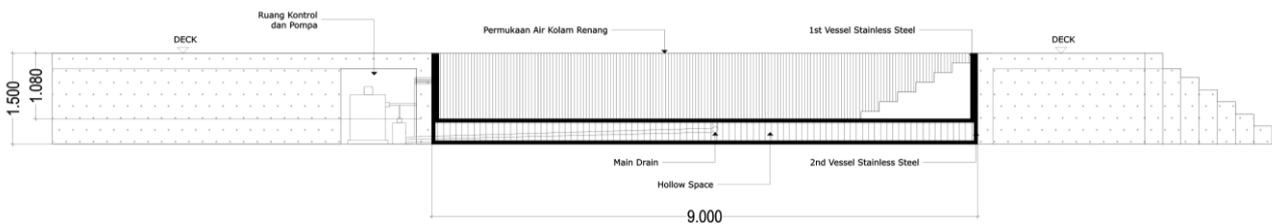
Gambar 5.21 Detail Bata Susun

Pada gambar, merupakan detail pada area pipa yang mengalirkan air hujan (rain water harvesting) dari atap ke area treatment untuk nantinya dapat digunakan kembali sebagai flush toilet. Air hujan tersebut juga dapat digunakan untuk menyiram tanaman di area concrete pot.



Gambar 5.22 Detail Koridor dan Area Tanaman Vertikal

Pada gambar, merupakan detail pada area rooftop pool. Rooftop pool terletak pada lantai paling atas. Untuk mengurangi beban struktur pada lantai dibawahnya, material kolam renang yang digunakan yaitu stainless steel. Stainless steel merupakan material yang saat ini banyak digunakan pada pembuatan kolam renang. Stainless steel lebih awet dan memiliki beban lebih ringan daripada beton. Untuk meminimalisir kebocoran, maka digunakan double layer vessel. Vessel sendiri merupakan istilah seperti container atau wadah yang digunakan untuk menampung



Gambar 5.23 Detail Rooftop Pool

air. Double layer vessel digunakan karena untuk pencegahan air yang bocor agar tidak menetes di kamar bawahnya. Air pada layer vessel kedua akan di pompa keluar ketika air menggenang.

### 5.12 Perspektif Interior dan Eksterior



Gambar 5.24 Perspektif Eksterior 1



Gambar 5.25 Perspektif Eksterior



Gambar 5.26 Perspektif Interior 3



Gambar 5.27 Perspektif Interior 1



Gambar 5.28 Perspektif Interior 2



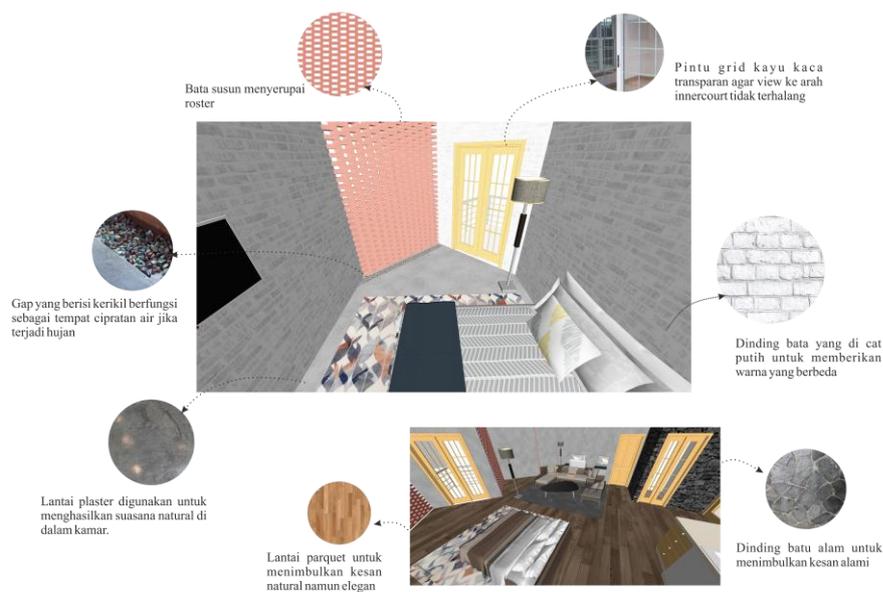
Gambar 5.29 Perspektif Interior 3

## BAB VI EVALUASI RANCANGAN

Bab ini merupakan evaluasi rancangan berdasarkan pelaksanaan evaluasi dengan dosen pembimbing dan dosen penguji.

### 6.1 Konsep Tematik Moodboard

Konsep tematik yang digunakan yaitu menekankan penggunaan material khusus yaitu kayu, plaster, bata dan batu alam. Evaluasi rancangan yang dilakukan yaitu mengubah capture gambar lebih difokuskan pada material yang ingin ditunjukkan saja.



Gambar 6.1 Kolase Material Konsep Tematik

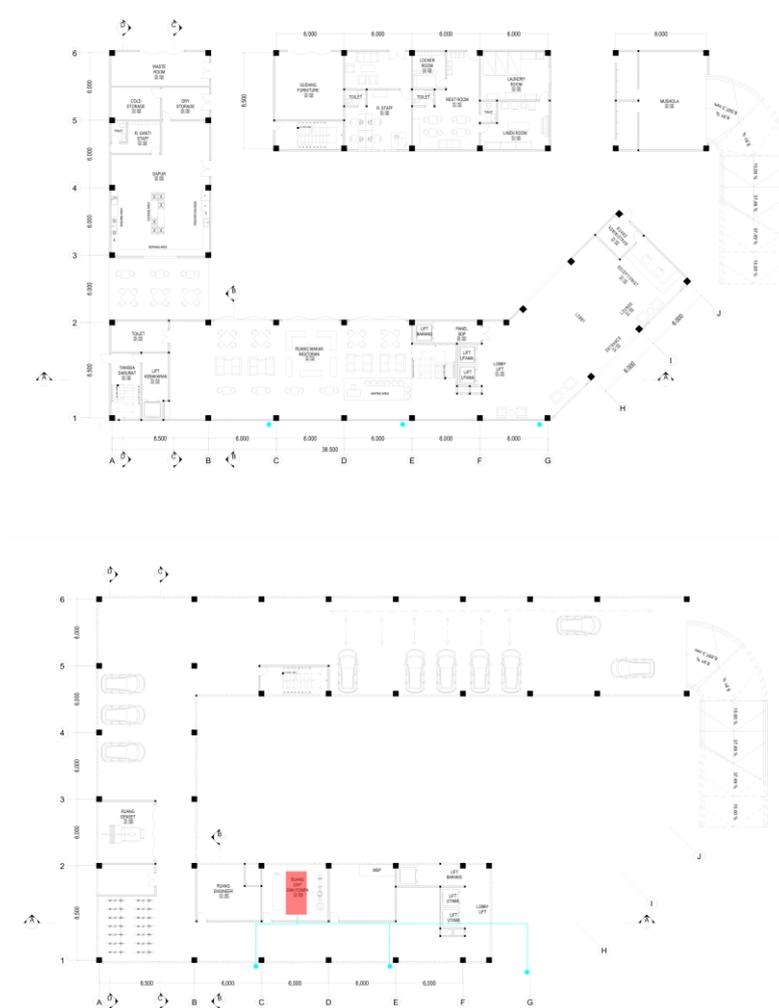
### 6.2 Level of Service Boutique Hotel

Strata layout hunian *hospitality* khususnya *boutique hotel* yaitu dari 100% luasan, maka 30% nya merupakan fungsi utama dan sisanya merupakan merupakan area fasilitas pendukung. Total luas bangunan yaitu 3381 m<sup>2</sup>. Sehingga 30% dari total luas bangunan untuk fungsi utama yaitu 1014 m<sup>2</sup>. Sisa dari total luas bangunan



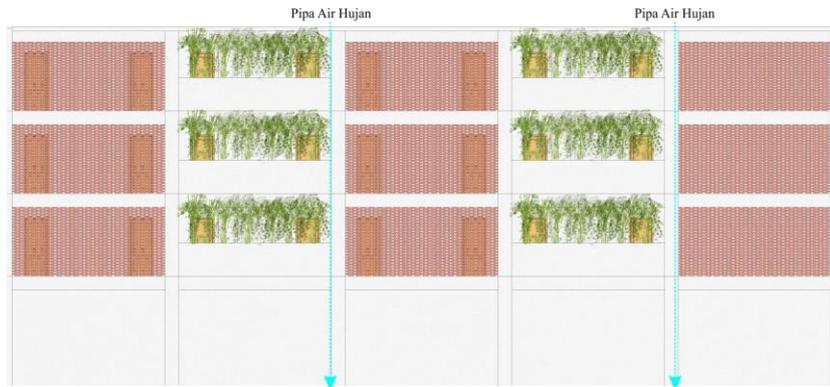
### 6.3 Instalasi Pengolahan Air Hujan

Instalasi pengolahan air hujan disalurkan melalui pipa-pipa dari rooftop yang disalurkan kebawah menuju tangki filter air hujan yang ditanam di basement. Lalu air hujan hasil filter akan disalurkan kembali ke rooftank khusus air air hujan



Gambar 6.3 Skema Instalasi Saluran Pipa Air Hujan

-  Titik Jatuh Saluran Pipa Air Hujan
-  Letak Filter Air Hujan (Ditanam)



Instalasi pipa pengolahan air hujan diletakkan pada area tanaman rambat pada bagian fasad depan sekaligus dapat berfungsi untuk menutupi pipa air.

#### 6.4 Area Open Space sebagai Area Rekreasi

Area open space merupakan area terbuka di dalam bangunan hotel. Menurut hasil evaluasi, area open space dapat dimanfaatkan sebagai area rekreasi yang dapat berfungsi sebagai spot-spot menarik seperti spot foto yang *instagramable*, atau area duduk untuk bersantai.



Gambar 6.4 Area Open Space

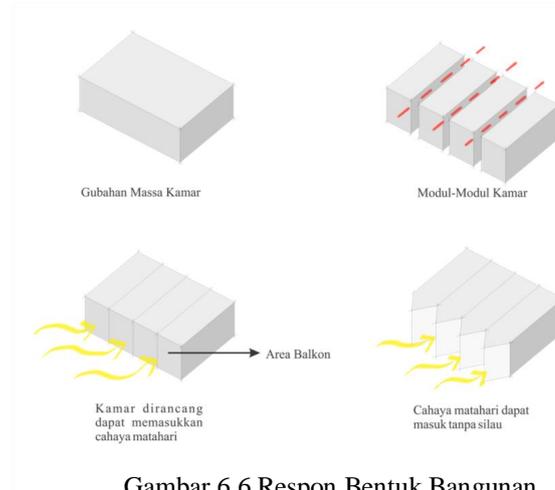


Gambar 6.5 Visualisasi Open Space

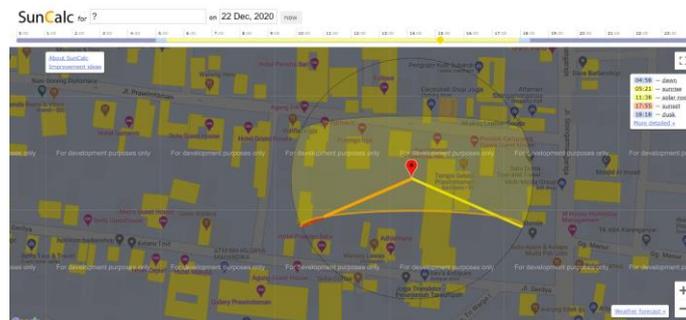
Area open space pada desain sebelumnya tidak terdapat tempat duduk dan area-area spot foto, hanya digunakan untuk jalan bersantai. Rancangan terbaru telah ditambahkan tempat duduk berpayung dan instalasi-instalasi spot foto.

## 6.5 Respon Bentuk Bangunan terhadap Arsitektur Ekologi

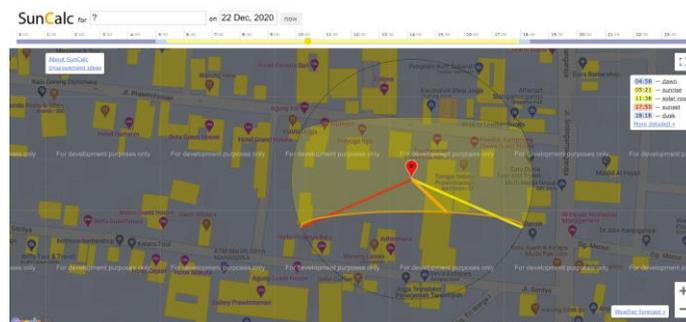
Bentuk bangunan merespon dari cahaya matahari. Bentuk segitiga lancip pada bagian kamar merespon dari arah datangnya matahari yang ingin diterima ataupun ditolak.



Gambar 6.6 Respon Bentuk Bangunan



Gambar 6.7 22 Desember Jam 15.00



Gambar 6.8 22 Desember Jam 10.00

Waktu yang dipilih yaitu 22 Desember pukul 10.00 dan 15.00 karena merupakan bulan dan jam kritis dalam setahun.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aggett, Mandy (2007). *What has influenced growth in the UK's boutique hotel sector?.* International Journal of Contemporary Hospitality Management, Vol 19 (2) :169-177
- Ardhiansyah, Nino dkk. (2019). *Perubahan Tata Guna Lahan Kampung Prawirotaman Kota Yogyakarta sebagai Dampak Keberadaan Kawasan Komersial.* Jurnal ARTEKS, Vol 3, No 2.
- Day, Jonathon. (2013). *Emerging Definitions of Boutique and Lifesyle Hotels : A Delphi Study.* Journal of Travel and Tourism Marketing, 30 (7) : 715-73
- Habibullah, Muhammad, dkk. (2019). *Penerapakan Karakter Arsitektur Jawa pada Fasad Pusat Kuliner Tradisional di Surakarta.* Jurnal SenTHong. Vol 2 Nomor 2 : 617-626
- Krestanto, Heri. (2019). *Strategi dan Usaha Reservasi untuk Meningkatkan Tingkat Hunian di Grand Orchid Hotel Yogyakarta.* Jurnal Media Wisata, Vol 17, No 1.
- Latasi, Arga Dewa L. (2019). *Youth Hostel di Baciro Yogyakarta Penekanan Desain Hostel Rendah Biaya pada Bangunan Indis dengan Menggunakan Metode Blue Ocean Strategy.* Skripsi. Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan. Universitas Islam Indonesia: Yogyakarta
- Muman, Dian Kumala. (2017). *Redesain Hotel Butik Kumala di Kota Bandung.* Skripsi. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom: Bandung
- Prasetyo, Lucky dkk. (2018). *Konsep Ekologis dan Budaya pada Perancangan Hunian Paska Bencana di Yogyakarta.* Jurnal ARTEKS, Vol 2, No 2.
- Pulu, Astrid A, dkk. (2017). *Boutique Hotel di Manado Superimpose Architecture.* Jurnal Arsitektur DASENG Unsrat: Manado
- Sinangjoyo, Nikasius. (2013). *Green Hotel sebagai Daya Saing Suatu Destinasi.* Jurnal Nasional Pariwisata, Vol 5, No 2.

Titisari, Ema dkk. (2012). Konsep Ekologis pada Arsitektur di Desa Bendosari. Jurnal RUAS, Vol 10, No 2.

Tjoanda dkk. (2017). *Pengaruh Green Marketing Hotel Terhadap Green Consumer Behavior*. Jurnal Media Neliti: Surabaya

Utami, Amalia, dkk. (2017). *Penerapan Arsitektur Ekologis pada Strategi Perancangan Sekolah Menengah Kejuruan Pertanian di Sleman*. Jurnal Arsitektura, Vol 15, No 2.