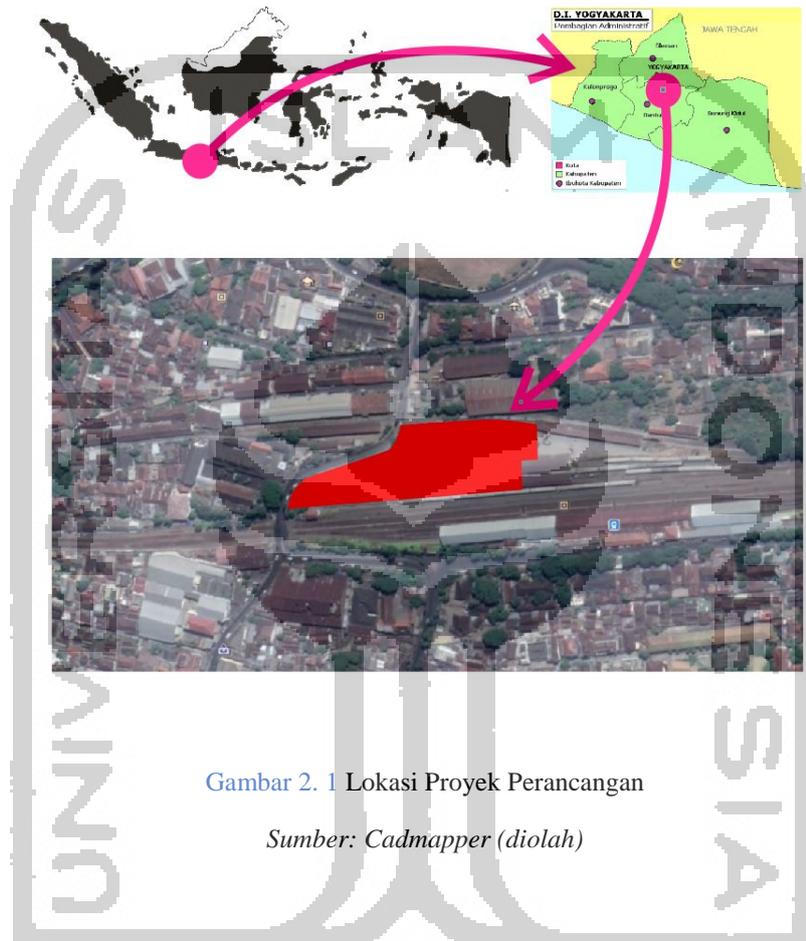


## BAB II

### PENELUSURAN PERMASALAHAN DESAIN

#### 2.1. KAJIAN KONTEKS LOKASI PERANCANGAN

##### 2.1.1. Lokasi Proyek Perancangan



Gambar 2. 1 Lokasi Proyek Perancangan

Sumber: Cadmapper (diolah)

Lokasi proyek perencanaan ini berada di Jl. Tukangan, Bausasran, Kecamatan Danurejan, Kota Yogyakarta. Kondisi lokasi saat ini adalah berupa bangunan gudang dengan luas lahan 8.196 m<sup>2</sup>. Fungsi lahan sementara sebagai gudang penyimpanan semen dan tempat parkir kendaraan berat. Adapun batas-batas lahan antara lain sebagai berikut :

Batas Utara : Pertokoan, Jalan Tukangan

Batas Selatan : Stasiun Lempuyangan

Batas Barat : Kantor PT Kereta Api Indonesia (Persero) DAOP VI Yogyakarta

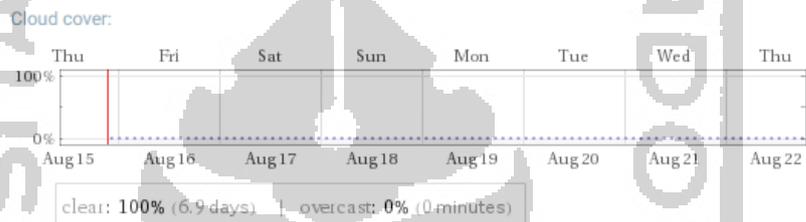
Batas Timur : Stasiun Lempuyangan

## 2.1.2. Kondisi Iklim



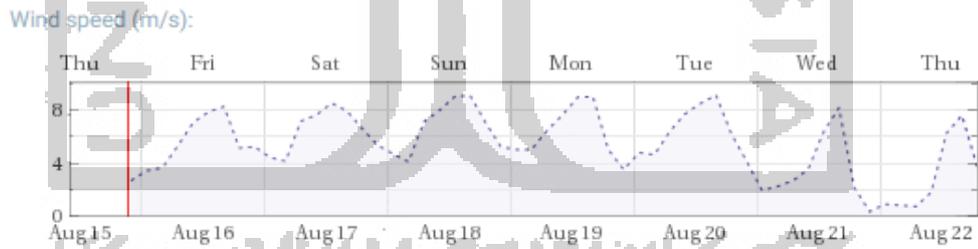
Gambar 2. 2 Data Iklim

Sumber: wolframalpha.com



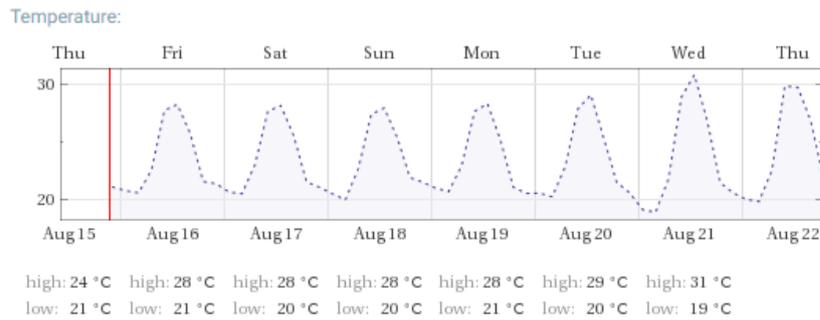
Gambar 2. 3 Data Kepakatan Awan

Sumber: wolframalpha.com



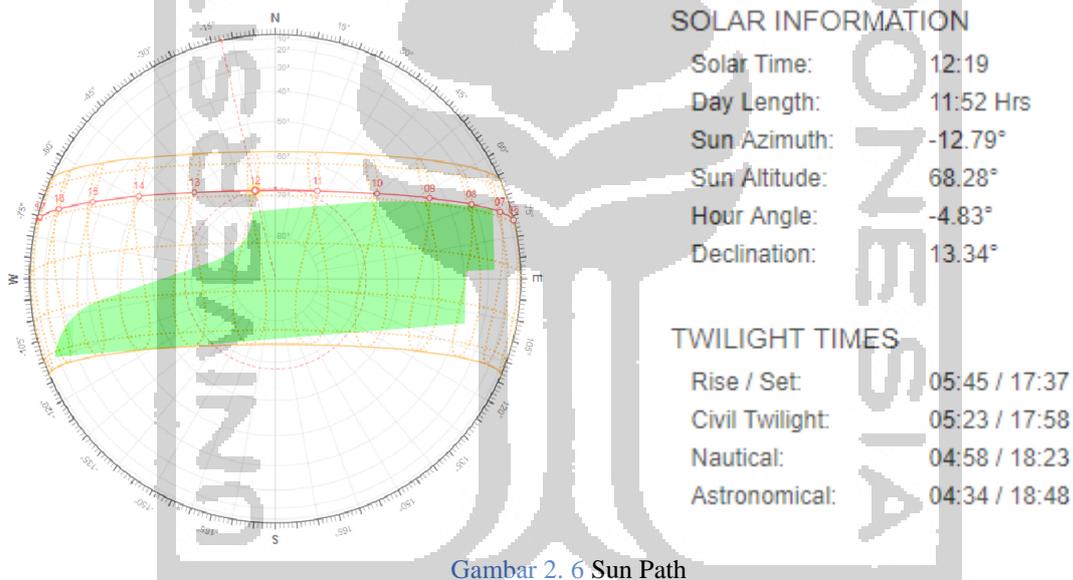
Gambar 2. 4 Data Kecepatan Angin

Sumber: wolframalpha.com



Gambar 2. 5 Temperatur  
 Sumber: wolframalpha.com

### 2.1.3. Arah Matahari



Gambar 2. 6 Sun Path

Sumber: <https://drajmarsh.bitbucket.io/sunpath2d.html> (diolah)

## 2.2. KAJIAN TEMA PERANCANGAN

### 2.2.1. Kontekstual

#### 2.2.1.1. Pengertian Konteks dalam Arsitektur

Konteks adalah suatu keadaan yang membentuk sebuah aturan, gagasan, atau ide. Dalam bidang arsitektur, ‘gagasan’ tersebut adalah sebuah bangunan dan ‘keadaan’ adalah lingkungan sekitar yang meliputi aspek sosial, politik, budaya, dan ekonomi. (The Architects Design Partnership, 2007. Diambil dari tesis karya (Çizgen, 2012)

Konteks dapat didefinisikan sebagai penggabungan sebuah fenomena dengan fenomena yang lainnya untuk menciptakan sebuah kesatuan. Istilah konteks juga dapat diartikan sebagai dasar atau kerangka yang mewadahi sebuah peristiwa atau keadaan. (Çizgen, 2012)

(Çizgen, 2012) juga mengatakan, berpikir secara kontekstual memberikan kemampuan untuk mengekspresikan sesuatu hal secara inklusif dengan menggabungkannya, yang nantinya menjadi bagian dari sebuah kesatuan. Pentingnya berpikir secara kontekstual adalah karena menerima segala sesuatu yang sudah ada dalam sebuah kesatuan. Yang melingkupi komponen seperti ilmiah, sosial, sejarah, budaya, lingkungan, dan ekonomi.

Pada intinya, kontekstualisme adalah sebuah konsep yang bertujuan untuk menciptakan sebuah hubungan dan 'dialog' yang menyatukan. Sebuah gagasan yang berusaha menggunakan cara agar dapat tergabung dalam sebuah kesatuan.

#### **2.2.1.2. Pentingnya Analisis Site**

Capon (1999) dalam tesis karya (Çizgen, 2012) mengkategorikan data-data kontekstual menjadi tiga. Ketiga kategori tersebut adalah sebagai berikut:

- **Konteks Visual**

Konteks visual adalah poin yang berkontribusi paling banyak dalam mencapai kesesuaian secara kontekstual. Pada umumnya, bentuk rancangan disesuaikan dengan lingkungan sekitarnya (dalam hal ini adalah bentuk arsitektur eksisting). Arsitektur eksisting sebagai pembentuk objek rancangan memiliki beberapa faktor, seperti dimensi/ukuran, skala, irama, massa, penggunaan warna dan material.

- **Konteks Formal**

Konteks formal adalah data-data ilmiah. Seperti data iklim dan karakteristik konteks topografi. Data tersebut sebagian besar merupakan faktor-faktor lingkungan, yang umumnya berupa data-data observasi.

- **Konteks Manusia**

Ini adalah konteks yang berhubungan dengan manusia. Umumnya berupa identitas, budaya, dan sejarah. Konteks manusia membuat arsitektur dan kota secara keseluruhan memiliki kesan tersendiri, baik itu dari pengguna maupun masyarakat. Dan menunjukkan pengalaman spiritual. Seringkali faktor konteks manusia juga terbentuk secara abstrak atau memiliki pengalaman nostalgia yang kuat.

### 2.2.1.3. Strategi Desain Kontekstual

Dalam tesis (Çizgen, 2012), Brolin Brent (1980) memiliki panduan tersendiri meskipun dalam pandangannya tidak ada panduan khusus dalam mendesain. Poin penting yang bertujuan untuk menciptakan desain baru menurutnya adalah harmonis dengan sekitar. Oleh karena itu, pentingnya memperhatikan hal-hal seperti garis sempadan jalan, jarak dari bangunan yang berdekatan, gubahan massa, ketinggian, proporsi dan hubungan antar fasad, bentuk dan siluet, penempatan bukaan, ukuran dan proporsi bukaan, material, skala, dan warna

Soutoudeh (2011), setuju dengan gagasan yang dibuat oleh Brolin dan membuat panduan yang serupa. Ia mengatakan bahwa karakteristik bangunan sekitar harus sesuai. Karakteristik yang membuat bangunan menjadi harmonis menurutnya adalah ketinggian, muka bangunan, massa bangunan, skala dan proporsi, material dan warna dan aspek yang lain seperti detail, ornamen, dan relief.

Menurut sebuah jurnal publikasi "*Sense of Place: Design Guidelines for New Construction in Historic*", Preservation Alliance (2007). Dengan mengambil studi kasus di Philadelphia untuk menemukan panduan untuk melestarikan *Sense of Place* di kota tersebut, rancangan baru harus menyesuaikan dimensi/ukuran, skala, warna, material, dan karakter dari property dan lingkungan sekitar.

Dari ketiga panduan tersebut, (Çizgen, 2012) menggombinasikannya menjadi strategi yang tepat untuk merancang desain yang kontekstual. Adapun strategi-strategi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Ketinggian:
  - Konsisten dengan ketinggian eksisting pada kawasan atau area sekitar
  - Konsisten dengan garis atap bangunan disekitar, tidak melebihi ketinggian dari yang sudah terbentuk
  - Tidak mundur dari garis atap atau *cornice* yang sudah terbentuk
2. Garis jalan/*Street line*:
  - Mempertahankan hubungan antara garis jalan atau garis bangunan pada distrik/blok yang sudah terbentuk
  - Keberlanjutan dinding bangunan blok
3. Komposisi Fasad:

- Mempertahankan komposisi fasad bangunan yang terbagi menjadi tiga bagian, yaitu dasar, tengah dan atas
  - Mempertahankan orientasi vertikal bangunan
  - Proporsi dan pola susunan pintu dan jendela, dan persentasenya yang konsisten dengan distrik/blok yang sudah terbentuk
  - Menetapkan tepi atas bangunan dengan garis *cornice* atau yang serupa
  - Hindari penggunaan *Opaque Facades*
  - Menyediakan jumlah bukaan pintu dan jendela yang pas, terutama pada lantai dasar, sehingga menciptakan keselarasan pada skala manusia dengan garis *cornice* atau kusen jendela atau dengan bangunan yang berdekatan
4. Irama/pengalaman ruang:
- Memasukkan elemen arsitektural yang membagi fasad bangunan menjadi beberapa interval yang mempertahankan skala untuk pejalan kaki
  - Menggunakan pintu dan jendela untuk menyelaraskan ritme distrik/blok yang sudah terbentuk
5. Material dan detail:
- Menggunakan material dan warna yang sesuai dengan kawasan sekitar
  - Menggunakan material dengan cara tertentu yang menciptakan detail, menggabungkan tekstur atau elemen-elemen arsitektural kecil untuk menciptakan skala tiga dimensional.

## **2.2.2. Bentuk Dasar dan Transformasi Bentuk**

### **2.2.2.1. Pengertian Bentuk**

Bentuk dalam arsitektural adalah titik sentuh antara massa dan ruang. Bentuk-bentuk arsitektural, tekstur, material, modulasi cahaya dan bayangan, warna, semua berkombinasi untuk menghasilkan suatu kualitas yang mengartikulasikan ruang. (Bacon, 1967)

Menurut (Ching, 2008), bentuk adalah istilah inklusif yang bisa merujuk pada penampilan eksternal yang mudah dikenali. Bentuk juga secara tidak langsung menunjuk pada sebuah kondisi khusus dimana sesuatu bertindak atau memanifestasikan dirinya sendiri. Dalam seni atau desain, seringkali mengartikan bentuk sebagai istilah untuk melambangkan struktur

teratur suatu karya, cara pengoordinasian elemen serta bagian-bagian di dalam sebuah komposisi untuk menghasilkan citra yang logis dan konsisten.

Jika bentuk seringkali menyertakan sebuah indera massa atau volume tiga dimensional, maka bentuk-bentuk dasar lebih tertuju pada aspek bentuk yang mengendalikan penampilannya. Bentuk dasar merupakan aspek prinsip yang dapat membantu untuk mengidentifikasi bentuk. Bentuk memiliki sifat visual sebagai berikut:

- Ukuran, yaitu dimensi fisik Panjang lebar, dan kedalaman sebuah bentuk.
- Warna, yaitu suatu fenomena persepsi cahaya dan visual yang digunakan dalam persepsi individu terhadap nilai rona, saturasi, dan nuansa.
- Tekstur, yaitu kualitas visual (terutama indera sentuhan) yang diberikan pada suatu permukaan melalui ukuran, bentuk dasar, tatanan, dan proporsi bagian-bagiannya.

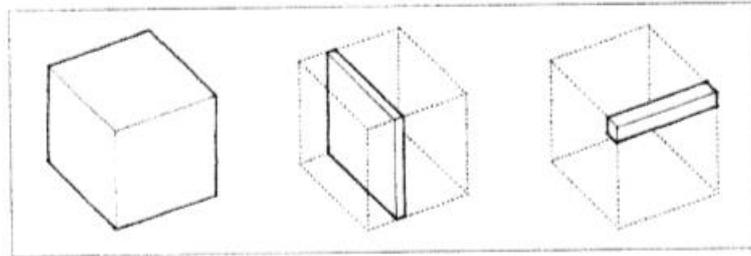
Bentuk juga memiliki sifat-sifat yang saling terkait yang menentukan pola komposisi elemen-elemen, yaitu:

- Posisi, adalah lokasi relatif bentuk terhadap lingkungannya.
- Orientasi, adalah arah relatif suatu bentuk terhadap bidang dasar, titik batas area, bentuk lain, atau terhadap orang yang melihat bentuk tersebut.
- Inersia visual, adalah derajat konsentrasi dan stabilitas suatu bentuk.

#### **2.2.2.2. Transformasi Bentuk**

(Ching, 2008) mengatakan, seluruh bentuk lain juga dapat dianggap sebagai transformasi dari solid-solid primer. Variasi yang dapat dimunculkan melalui manipulasi satu atau beberapa dimensi dengan penambahan atau pengurangan elemen. Jenis-jenis transformasi antara lain:

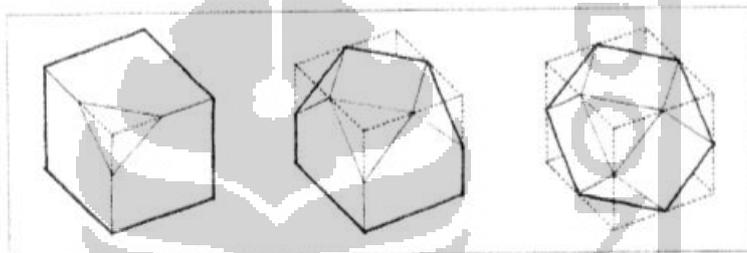
- Transformasi Dimensional, yaitu merubah satu atau lebih dimensi dan tetap mempertahankan identitasnya sebagai anggota sebuah keluarga bentuk.



Gambar 2. 7 Transformasi Dimensional

Sumber: (Ching, 2008)

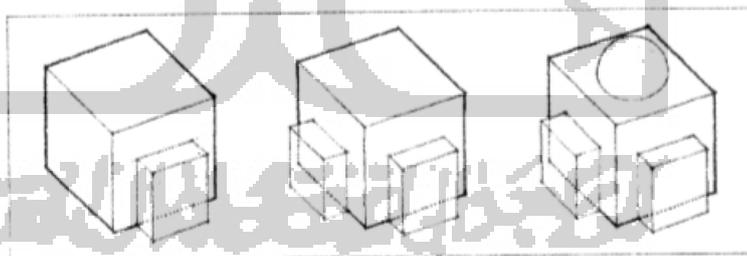
- Transformasi Subtraktif, yaitu mengurangi sebagian volumenya.



Gambar 2. 8 Transformasi Subtraktif

Sumber: (Ching, 2008)

- Transformasi Aditif, yaitu menambah elemen pada volumenya.



Gambar 2. 9 Transformasi Aditif

Sumber: (Ching, 2008)

### 2.2.3. Prinsip-Prinsip Penyusunan

Prinsip penyusunan adalah prinsip-prinsip tambahan yang digunakan untuk menciptakan tatanan dalam suatu komposisi arsitektural. Tatanan merujuk tidak hanya pada aturan geometris saja, melainkan lebih pada suatu kondisi dimana setiap bagian dari suatu

keseluruhan ditempatkan secara pantas melalui rujukan pada bagian-bagian lain yang tujuannya agar bisa menghasilkan tatanan yang harmonis.

Terdapat enam prinsip-prinsip penyusunan menurut (Ching, 2008), antara lain:

- Sumbu, yaitu sebuah garis yang dihasilkan oleh dua buah titik di dalam ruang.
- Simetri, yaitu distribusi dan tatanan seimbang antara bentuk dan ruang yang setara pada suatu garis atau bidang pembagi.
- Hirarki, yaitu artikulasi terhadap kepentingan suatu bentuk atau ruang melalui ukuran, bentuk dasar, atau penempatannya relatif terhadap bentuk lain.
- Irama, yaitu suatu gerakan penyatuan yang dicirikan dengan adanya pengulangan berpola.
- Datum, adalah garis, bidang, atau volume yang berfungsi mengumpulkan, mengukur, dan mengatur suatu pola bentuk dan ruang.
- Transformasi, adalah prinsip yang menjelaskan suatu konsep, struktur, atau organisasi dapat diubah melalui serangkaian manipulasi dan permutasi terpisah dalam upaya menanggapi sebuah lingkungan khusus.

#### **2.2.4. Skala dan Proporsi**

##### **2.2.4.1. Pengertian Skala dan Proporsi**

Skala menyiratkan tentang ukuran sesuatu dibandingkan dengan sebuah standar standar referensi ataupun ukuran sesuatu yang lain. Sedangkan proporsi merujuk pada kepantasan atau hubungan harmonis satu bagian dengan bagian lainnya atau dengan keseluruhan. (Ching, 2008)

Proporsi dan skala bukan semata-mata karena ukuran eksaknya, melainkan dari ide dasar di balik itu. Orang akan memperoleh suatu rasa akan komposisi yang mulia, yang terintegrasi dengan kuat dimana di dalamnya setiap ruangnya menghadirkan suatu bentuk ideal di dalam kepenuhan yang lebih besar. (Rasmussen, 1962)

##### **2.2.4.2. Jenis Sistem Proporsi**

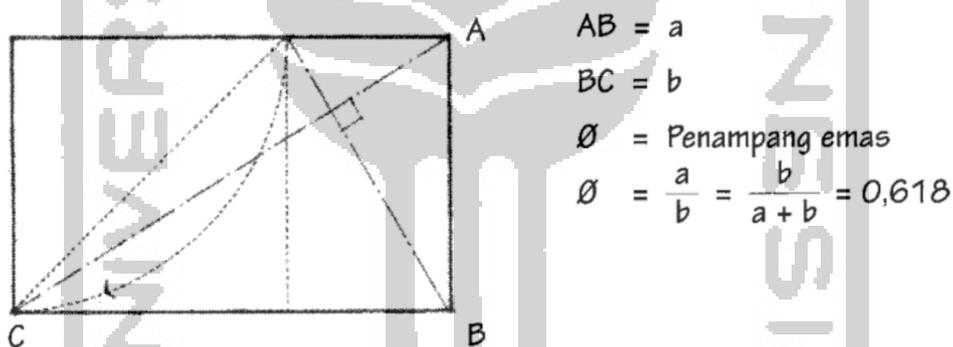
Tujuan dari ini adalah untuk menciptakan suatu kepekaan akan harmoni dan aturan di antara elemen-elemen dalam suatu konstruksi visual. Menurut Euclid dalam buku karya (Ching, 2008), rasio merujuk pada perbandingan kualitatif antara dua hal yang serupa.

Sementara proporsi merujuk pada kesetaraan perbandingan. Oleh karena itu, yang menjadi dasar utama perbandingan proporsi adalah karakteristik suatu kualitas ke kualitas yang lain. Maka sistem proporsi akan menghasilkan suatu rangkaian hubungan visual yang konsisten. Berikut adalah beberapa jenis sistem proporsi:

- Aritmetis, misalnya 1, 2, 3
- Geometris, misalnya 1, 2, 4
- Harmonis, misalnya 2, 3, 6

#### 2.2.4.3. Golden Section

Golden Section dapat didefinisikan sebagai perbandingan antara dua buah penampang garis atau dua buah dimensi suatu sosok bidang, dimana bagian yang lebih kecil dari keduanya berbanding dengan yang lebih besar sementara bagian yang lebih besar tersebut berbanding dengan jumlah keduanya. (Ching, 2008)



Gambar 2.10 Prinsip Golden Section

Sumber: (Ching, 2008)

## 2.3. KAJIAN TIPOLOGI PERANCANGAN DAN PRESEDEN

### 2.3.1. Mixed-Use Building

#### 2.3.1.1. Definisi Mixed-Use Building

Menurut Esti Savitri (2007) dalam tesis karya (Hendrian, 2008), *mixed-use building* merupakan bangunan multi fungsi yang terdiri dari satu atau beberapa massa bangunan yang terpadu dan saling berhubungan secara langsung dengan fungsi yang berbeda. *Mixed-use building* menggabungkan antara fasilitas hunian, fasilitas bisnis, dan fasilitas rekreasi yang biasanya dimiliki oleh suatu pengembang.

*Mixed-use building* merupakan salah satu upaya pendekatan perancangan yang berusaha menyatukan berbagai aktivitas dan fungsi yang berada di bagian area suatu kota yang memiliki luas area yang terbatas, harga beli tanah yang relatif mahal, lokasi tanah yang strategis, serta nilai ekonomi tinggi menjadu sebuah struktur yang kompleks dimana semua kegunaan dan fasilitas yang memiliki keterkaitan dalam kerangka integrasi yang kuat. (Marlina, 2008)

### **2.3.1.2. Ciri-ciri dan Manfaat *Mixed-use Building***

Menurut (Schwanke, 2003), untuk membedakan *mixed-use building* dengan bangunan jenis lain, berikut ini akan merupakan ciri-ciri dari *mixed-use building*, yaitu:

- Mewadahi 2 fungsi bangunan atau lebih yang terdapat dalam kawasan tersebut, misalnya terdiri dari hotel, rumah sakit, sekolah, mall, apartment, dan pusat rekreasi
- Terdapat pengintegrasian secara fisik dan fungsioal terhadap fungsi-fungsi yang terdapat di dalamnya
- Hubungan yang relatif dekat antar satu bangunan dengan bangunan lainnya dengan hubungan interkoneksi antar bangunan di dalamnya
- Kehadiran *pedestrian* sebagai penghubung antar bangunan

Kehadiran *mixed-use building* dalam konsep bangunan memiliki dampak yang positif bagi berbagai pihak. Menurut Danisworo (1996) dalam tesis karya (Hendrian, 2008), terdapat 5 buah keuntungan dari konsep *mixed use-building*, yaitu:

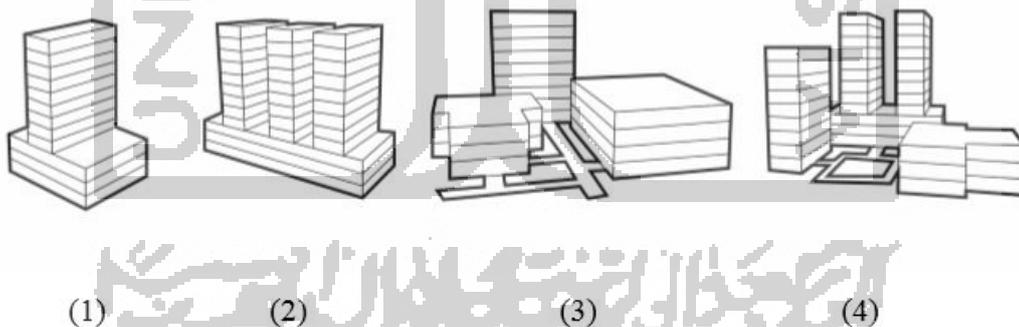
- Mendorong tumbuhnya kegiatan yang beragam secara terpadu dalam suatu wadah secara memadai.
- Menghasilkan sistem sarana dan prasarana yang lebih efisien dan ekonomis
- Memperbaiki sistem sirkulasi
- Mendorong pemisahan yang jelas antara sistem transportasi
- Memberikan kerangka yang luas bagi inovasi perancangan bangunan dan lingkungan

### **2.3.1.3. Tata Letak Bangunan**

Tata letak dalam sebuah kawasan atau bangunan *mixed-use* sangat mempengaruhi bentuk dan koneksi antar fungsinya. Sebuah kawasan atau bangunan *mixed-use* dapat dikatakan

sukses apabila mampu mengkoneksikan beberapa fungsi dengan baik. Sumargo (2003), dalam tesis karya (Hendrian, 2008), mengatakan bahwa terdapat 4 (empat) konfigurasi tata letak bangunan dalam sebuah kawasan *mixed-use*, yaitu:

- *Mixed-use Tower*, memiliki struktur tunggal dari segi massa atau ketinggian bangunan dengan fungsi-fungsi yang ditempatkan pada lapisan-lapisan tersebut. Pada umumnya, *mixed use tower* merupakan *high rise building*.
- *Multitowered Megastructure*, merupakan bangunan *mixed use* dengan *tower-tower* yang menyatu secara arsitektural dengan atrium yang berada dibawahnya. Pada umumnya atrium berfungsi sebagai pusat perbelanjaan. Pada *multitowered megastructure*, komponen yang terdapat pada podium menjadi hal yang utama karena merupakan tempat bertemunya antar pengguna bangunan.
- *Freestanding Structure with Pedestrian Connection*, merupakan konsep penataan pada kawasan *mixed use* dengan kumpulan dari beberapa masa tunggal yang saling terintegrasi oleh jalur *pedestrian*. Dampaknya, fungsi dari setiap bangunan tidak akan bercampur menjadi satu.
- *Combination*, merupakan penggabungan dari ketiga bentuk tersebut dalam sebuah kawasan.



Gambar 2. 11 Konfigurasi Tata Letak Bangunan Dalam Kawasan *Mixed-Use*. (1) *Mixed-use Tower*, (2) *Multitowered Megastructure*, (3) *Freestanding structure with pedestrian connection*, (4) *Combination*.

Sumber: (Nurani, 2008)

#### 2.3.1.4. Perencanaan Site

Menurut (Kliment, 2004), hal yang terpenting dalam merancang pusat perbelanjaan ataupun *mixed-use building* adalah pemilihan site. Maka dari itu, analisis site dan tapak sangat

diperlukan untuk kesuksesan sebuah proyek secara ekonomi. Dalam memilih dan menganalisis site, terdapat beberapa karakteristik yang perlu dipertimbangkan, yaitu:

- **Demografi**, Perancang harus mempertimbangkan populasi pada pagi hari, siang hari, dan malam hari, karena tiap jam berbeda populasinya. Tingkatan pendapatan per kapita juga perlu dipertimbangkan untuk mengetahui daya beli masyarakat. Untuk pengembangan kedepan, perlu juga diperhatikan pertumbuhan penduduknya.
- **Lokasi dan Jarak**,
  - i. *Neighborhood center*, radius kurang lebih 2.5 km (tergantung kepadatan penduduk)
  - ii. *Community center*, radius kurang lebih 5-8 km,
  - iii. *Regional center*, radius lebih dari 12 km.
- **Bentuk Site**, Site dengan bentuk yang regular/biasa adalah yang paling efisien daripada site dengan bentuk yang aneh. Namun site dengan bentuk aneh memiliki kelebihan yaitu dapat mengakomodir massa bangunan yang terpisah/*freestanding*.
- **Aksesibilitas Jalan**,
  - i. *Neighborhood center*, minimum akses dari jalan kolektor
  - ii. *Community center*, minimum akses dari jalan raya
  - iii. *Regional center*, minimum akses dari persimpangan tol
- **Visibilitas**, Visibilitas yang bagus menambah akses pada bangunan, pengendara dengan kecepatan rata-rata 50-60 km/jam harus dapat langsung melihat bagian depan bangunan atau setidaknya penanda atau lahan parkir. Jalan layang, bukit, belokan, dan vegetasi dapat menghambat visibilitas bangunan.
- **Ukuran site**, Menurut Kliment, rasio area bangunan dari total area adalah 1:4. Namun juga dapat menggunakan peraturan bangunan yang sesuai dengan daerah masing-masing.
- **Topografi**, Bangunan harus memiliki kemiringan kontur kurang dari 3%
- **Utilitas**, Bangunan harus dekat dengan akses air bersih, saluran pembuangan, listrik, gas, dan jaringan internet.
- **Lingkungan Kawasan Sekitar**, Bangunan setidaknya memiliki pertimbangan untuk menggunakan energi lebih sedikit dari bangunan disekitar. Selain itu, parkir yang juga harus terintegrasi dengan fasilitas publik lain. Mengontrol bongkar muat truk, pencahayaan, penanda dan lansekap. Dan juga memiliki dinding, pagar, yang solid atau vegetasi sebagai buffer kebisingan dan cahaya.

- **Dampak terhadap lingkungan,** Bangunan juga harus mempertimbangkan dampak bangunan terhadap lingkungan.
- **Zonasi**
- **Manfaat (secara ekonomi) bagi masyarakat sekitar**

### **2.3.2. Pusat Perbelanjaan**

#### **2.3.2.1. Pengertian Pusat Perbelanjaan**

Pengertian dari pusat perbelanjaan adalah kompleks toko ritel dan fasilitas yang direncanakan sebagai kelompok terpadu untuk memberikan kenyamanan berbelanja yang maksimal kepada pelanggan dan pentaan barang dagangan yang terekspose secara maksimal. (Fransisca, 2013)

Menurut *International Council of Shopping center (ICSC)* tahun 2013 dalam karya (Fransisca, 2013), Pusat perbelanjaan sendiri memiliki arti sekelompok pengusaha eceran (*retailer*) dan kegiatan komersil lainnya yang direncanakan, dikembangkan, dimiliki, dan dioperasikan dalam satu unit bisnis, pada umumnya menyediakan tempat parkir.

Menurut situs online Kamus Besar Bahasa Indonesia tahun 2012, pusat perbelanjaan adalah tempat yang diperuntukkan bagi pertokoan yang mudah dikunjungi pembeli berbagai lapisan masyarakat.

Berdasarkan (Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 112, 2007) Tentang Penataan Dan Pembinaan Pasar Tradisional Pusat Perbelanjaan Dan Toko Modern, menyebutkan bahwa pusat perbelanjaan adalah suatu area tertentu yang terdiri dari satu atau beberapa bangunan yang didirikan secara vertikal dari satu atau beberapa bangunan yang didirikan secara vertikal maupun horizontal, yang dijual atau disewakan kepada pelaku usaha atau dikelola sendiri untuk melakukan kegiatan perdagangan barang.

#### **2.3.2.2. Elemen Pusat Perbelanjaan**

(Fransisca, 2013) mengatakan, *Shopping center* merupakan penggambaran dari kota yang terbentuk oleh elemen-elemen, yaitu:

- *Anchor* (magnet) merupakan transformasi dari “*node*” dapat pula berfungsi sebagai *landmark*, perwujudan berupa *plaza* dalam *shopping center*.

- *Secondary Anchor* (magnet sekunder) merupakan transformasi dari “*districts*” perwujudannya berupa pedestrian yang menghubungkan magnet-magnet.
- *Street mall* merupakan transformasi bentuk “*path*” perwujudan berupa pedestrian yang menghubungkan magnet-magnet.
- *Lanscaping* (pertamanan) merupakan transformasi dari “*edges*” sebagai pembatas pusat pertokoan di tempat-tempat luar.

### 2.3.2.3. Karakteristik Fasilitas Pusat Perbelanjaan

Karakteristik Fisik Pusat Perbelanjaan menurut (Fransisca, 2013) antara lain:

- Koridor: Tunggal
- Lebar Koridor: 8-16 meter
- Jumlah Lantai: Maksimal 3 lantai
- Parkir: Mengelilingi bangunan pusat perbelanjaan
- Pintu masuk: Dapat dicapai dari segala arah
- Atrium: Di sepanjang koridor
- Magnet/*Anchor*: Di setiap ujung koridor (hubungan horisontal)
- Jarak antar *Anchor*: 50-100 meter

### 2.3.2.4. Tipe-tipe Pusat Perbelanjaan

Menurut (McKeever, Griffin, & Spink, 1977), tipe-tipe pusat perbelanjaan menurut luas areal pusat perbelanjaan dibedakan menjadi tiga kategori, yaitu:

- *Regional Shopping Center*. Luas area antara 27.870-92.900 m<sup>2</sup>, terdiri dari dua atau lebih bangunan yang seukuran dengan departement store. Skala pelayanan antara 150.000-400.000 orang, terletak pada lokasi yang strategis, tergabung dengan lokasi perkantoran, rekreasi, dan seni.
- *Community Shopping Center*. Luas area antara 9.290-23.225 m<sup>2</sup>, terdiri atas junior departement store, super market dengan jangkauan pelayanan antara 40.000-150.000 orang, terletak pada lokasi yang mendekati pusat-pusat kota (wilayah).
- *Neighborhood Shopping Center*. Luas area antara 2.720-9.290 m<sup>2</sup>, jangkauan pelayanan antara 5.000-40.000 orang. Unit terbesar berbentuk supermarket, berada pada suatu lingkungan tertentu.

Tipe Pusat Perbelanjaan	Penyewa Utama (Sebagai Dasar Klasifikasi)	Tipe (Area yang Disewakan)	Batas Luas dalam GLA ( <i>Gross Leasable Area</i> )	Populasi Pelayanan Minimum (orang)
<i>Neighbourhood Shopping Center</i>	Supermarket atau drugstore	50.000 (4.650 m <sup>2</sup> )	2.800-9.300 m <sup>2</sup>	2.500-10.000
<i>Community Shopping Center</i>	<i>Variety Discount</i> atau Drugstore	150.000 (14.000 m <sup>2</sup> )	9.300-27.900 m <sup>2</sup>	40.000-150.000
<i>Regional Shopping Center</i>	Satu atau lebih Departement Store besar/lengkap dengan GLA 100.000	400.000 (37.000 m <sup>2</sup> )	27.900-83.700 m <sup>2</sup>	150.000 atau lebih
<i>Super Regional Shopping Center</i>	Tiga atau lebih Departement Store besar/lengkap dengan GLA 100.000	800.000 (74.400 m <sup>2</sup> )	46.500-93.000 m <sup>2</sup>	300.000 atau lebih

Tabel 2. 1 Klasifikasi Pusat Perbelanjaan

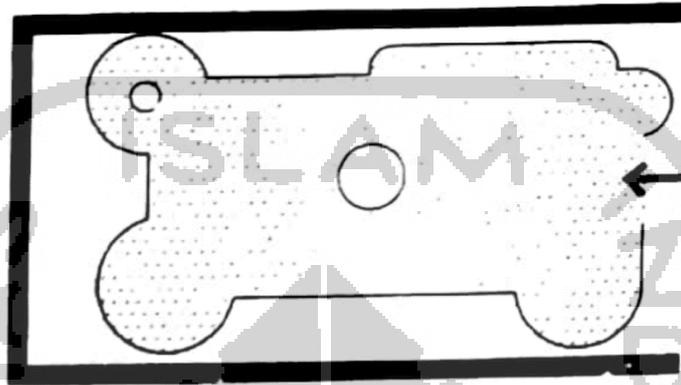
Sumber: (McKeever et al., 1977)

#### 2.3.2.5. *Layout* Toko Ritel

Menurut (Kliment, 2004), terdapat enam rancangan *layout* dasar yang bisa diterapkan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan rancangan yang ada. *Layout* ini dapat menjadi patokan dasar dengan varian-varian yang disesuaikan oleh kreativitas perancang. *Layout* tersebut antara lain sebagai berikut:

- *Curved Plan*

Biasa digunakan pada butik, salon, atau toko-toko yang menjual barang-barang mewah. *Layout* ini memberikan pengalaman ruang yang unik dan menarik bagi pelanggan. Biaya pembangunannya pun lebih mahal dari *layout* lain, karena biasanya menggunakan elemen-elemen khusus.

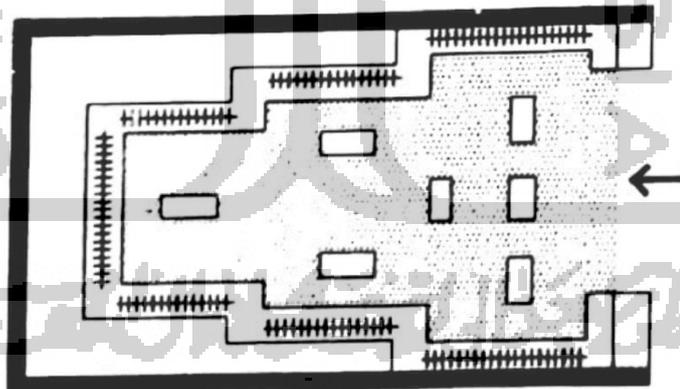


Gambar 2. 12 *Curved Plan*

Sumber: (Kliment, 2004)

- *Varied Plan*

Untuk toko yang membutuhkan stok barang yang banyak, seperti toko sepatu atau toko pakaian, *layout* ini cocok digunakan karena lebih fungsional.

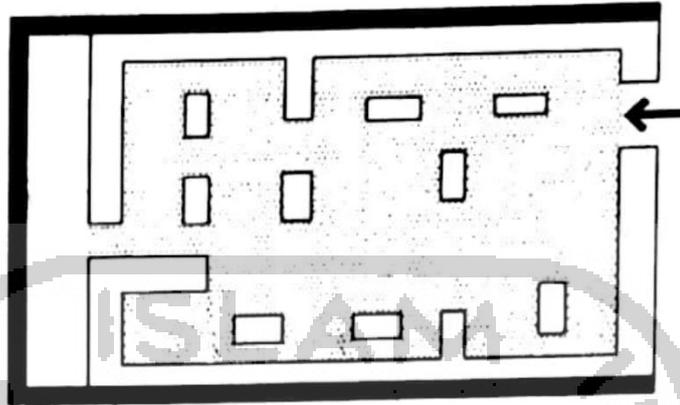


Gambar 2. 13 *Varied Plan*

Sumber: (Kliment, 2004)

- *Straight Plan*

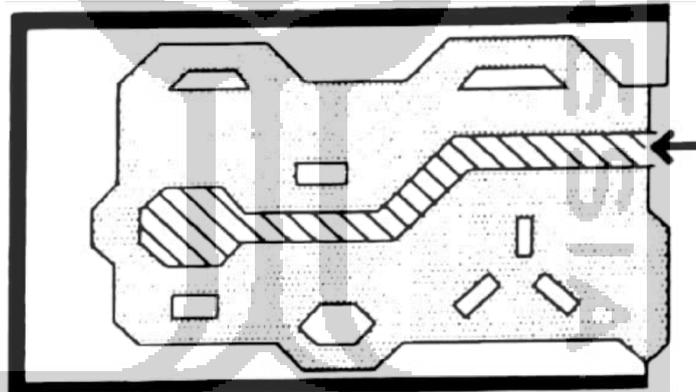
*Straight plan* dapat diterapkan ke semua jenis toko karena lebih ekonomis. Mulai dari toko oleh-oleh, toko pakaian, toko sepatu, dan toko obat atau kosmetik.



Gambar 2. 14 *Straight Plan*

Sumber: (Kliment, 2004)

- **Pathway Plan**  
Dapat diaplikasikan ke semua toko, pathway plan biasanya digunakan untuk toko dengan luas lebih dari 460 m<sup>2</sup> dan memiliki satu lantai.

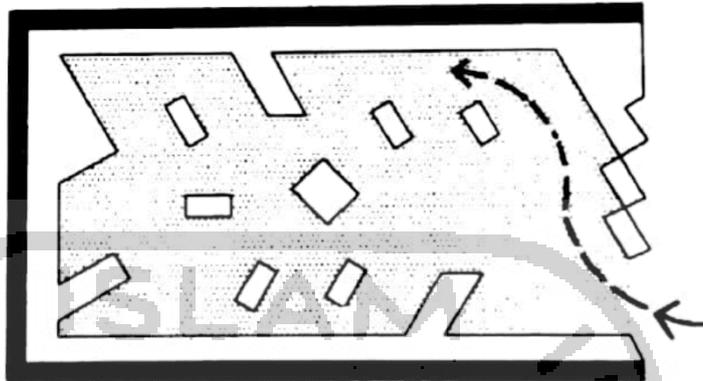


Gambar 2. 15 *Pathway Plan*

Sumber: (Kliment, 2004)

- *Diagonal Plan*

Untuk toko dengan cara pelayanan *self-service*, layout ini sangat optimal jika digunakan.

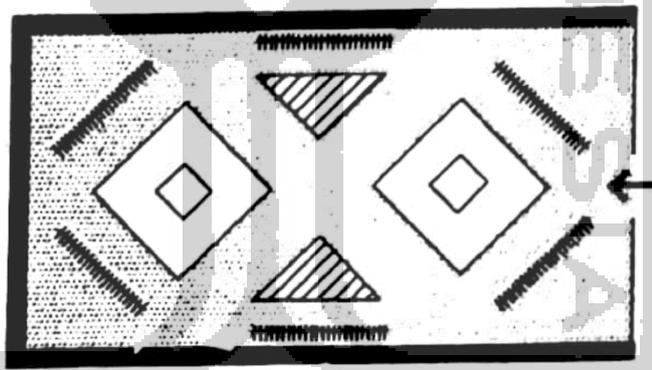


Gambar 2. 16 *Diagonal Plan*

Sumber: (Ksliment, 2004)

- *Geometric Plan*

*Layout* ini adalah yang paling unik dari yang lain, karena dapat menciptakan rak-rak dengan bentuk-bentuk geometris nan unik. *Layout* ini biasanya dapat digunakan pada butik pakaian.



Gambar 2. 17 *Geometric Plan*

Sumber: (Kliment, 2004)

### 2.3.2.6. Toko Swalayan

Toko swalayan (atau Pasar Swalayan) biasanya digunakan menjadi *Anchor Tenant* sebuah pusat perbelanjaan. Menurut (Neufert, 2002), ada beberapa macam jenis toko swalayan, antara lain sebagai berikut:

- **Toko Diskon.** Areal belanja 300-500 m<sup>2</sup>. Terletak di pusat daerah pemukiman kota besar dan menengah. Perlengkapan yang hemat, pelayanan terjamin. Bahan-bahan pokok berbagai pilihan makanan kering terbatas, bagian makanan segar kurang.
- **Toko Swalayan.** Areal belanja 100-250 m<sup>2</sup>. Terletak di pinggiran wilayah pemukiman kota besar dan menengah. Berisi bahan-bahan pokok berbagai pilihan bahan makanan dan bagian selain bahan makanan.
- **Pasar Swalayan Kecil.** Areal belanja 250-400 m<sup>2</sup>. Terletak di tengah daerah pemukiman di kota besar dan menengah, Berisi bahan-bahan pokok-berbagai pilihan bahan makanan dan barang selain makanan.
- **Pasar Swalayan.** Areal belanja 400-500 m<sup>2</sup>. Terletak di tengah kota besar dan menengah termasuk pula lokasi pusat pertokoan dengan banyak pengunjung. Bahan-bahan pokok berbagai pilihan bahan makanan. Selain makanan, menyediakan juga perkakas rumah dan bahan-bahan tekstil.
- **Pusat Grosir.** Areal belanja 1500-3500 m<sup>2</sup>. Merupakan kombinasi antara pasar swalayan bahan-bahan pokok dan pasar barang kebutuhan sehari-hari, terdapat di kota-kota besar dan menengah yang juga penting untuk daerah atau distrik sekitar. Bahan-bahan pokok berbagai pilihan bahan makanan; berbagai barang kebutuhan.
- **Pusat Belanja Swalayan Serba Ada.** Areal belanja sekitar 5000 m<sup>2</sup> Terdapat di pinggiran kota besar yang mudah dijangkau kendaraan, dekat jalan bebas hambatan dengan jalan penghubung menuju jalan besar yang terletak di daerah pemukiman padat.

### 2.3.3. Hotel

#### 2.3.3.1. Definisi Hotel

Menurut Dirjen Pariwisata, hotel adalah akomodasi yang digunakan untuk jasa pelayanan penginapan, penyedia makanan dan minuman, serta jasa lainnya. Diperuntukkan bagi masyarakat umum dan dikelola secara komersil.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), hotel merupakan bangunan berkamar banyak yang disewakan sebagai tempat untuk menginap dan tempat makan orang yang sedang dalam perjalanan, selain itu dapat diartikan sebagai bentuk akomodasi yang dikelola secara komersial yang disediakan bagi setiap orang untuk memperoleh pelayanan, penginapan, makan, dan minum. Sedangkan definisi hotel menurut Lawson adalah sarana

tempat tinggal umum untuk wisatawan dengan memberikan pelayanan jasa kamar, penyedia makanan dan minuman serta akomodasi dengan syarat pembayaran (Lawson,1976:27).

### 2.3.3.2. Klasifikasi Hotel

Saat ini, mulai banyak pembangunan-pembangunan hotel terutama di daerah-daerah pusat bisnis atau pusat wisata. Jenis hotel yang dibangun beraneka ragam, mulai dari hotel melati hingga hotel bintang 5. Oleh karena itu, (Marlina, 2008) menjelaskan bahwa terdapat klasifikasi hotel yang berlaku di Indonesia dengan didasarkan pada beberapa pertimbangan, yaitu:

- Jumlah kamar
- Fasilitas dan peralatan yang disediakan
- Model sistem pengelolaan
- Bermotto pelayanan

Dengan dasar pertimbangan aspek-aspek diatas, (Marlina, 2008) mengklasifikasikannya menjadi tingkatan-tingkatan yang kemudian dinyatakan dalam sebutan hotel berbintang dan melati. Klasifikasinya diantara lain:

- Persyaratan fisik, yang meliputi luasan bangunan, konstruksi (desain dan dekorasi), pintu masuk, tangga, fasilitas listrik darurat, lift, dan telepon umum.
- *Bedrooms* atau ruang tidur, meliputi ukuran (*single, double, atau triple*), *suites*, handuk, ruang *service*, gudang, tempat duduk, meja, pencahayaan, *finishing* lantai, fasilitas penunjang, akustik, dan pintu.
- Kamar mandi, meliputi jumlah, ukuran, standar, dan fasilitas dalam kamar mandi.
- Area publik, meliputi toilet umum, koridor, ruang resepsi, tempat parkir, dan area hijau.
- *Service* makanan dan fasilitas rekreasi, meliputi *lounge, breakfast room service*, restoran, bar, fasilitas konferensi, *cloakroom, entertainment*, rekreasi, dan *hairdresser*.
- *Service*, meliputi *service* penerima tamu, *service medical, service kasir, laundry, service postel, service* turis dan *travel, retail, service* bahasa, kondisi, dan situasi.

Aspek Pertimbangan	Klasifikasi Hotel				
	Bintang 1	Bintang 2	Bintang 3	Bintang 4	Bintang 5

Umum	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lokasi mudah dicapai, dalam arti akses ke lokasi tersebut mudah</li> <li>• Bebas polusi</li> <li>• Unsur dekorasi Indonesia tercermin pada lobby</li> <li>• Bangunan terawat rapi dan bersih</li> <li>• Sirkulasi di dalam bangunan mudah</li> </ul>	Sama dengan hotel bintang 2, Unsur dekorasi Indonesia tercermin di Lobby, restoran, kamar tidur, dan <i>function room</i> .	Minimum seperti pada hotel bintang 3	Minimum seperti pada hotel berbintang 4
<i>Bedroom</i>	Minimal 15 kamar (14 kamar <i>double</i> dan 1 kamar <i>single</i> ) dengan luas minimal 20 m <sup>2</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Minimum mempunyai 20 kamar dengan luasan 22 m<sup>2</sup>/kamar</li> <li>• Setidaknya terdapat 1 kamar <i>suite</i> dengan luasan 44 m<sup>2</sup>/kamar</li> <li>• Tinggi minimum 2,6 m tiap lantai</li> <li>• Tidak bising</li> <li>• Pintu kamar dilengkapi pengaman</li> <li>• Tata udara dengan pengatur udara</li> <li>• Terdapat jendela dengan tirai tidak tembus sinar luar</li> <li>• Dalam tiap kamar dan kamar mandi minimum terdapat 1 stop kontak</li> <li>• Dinding kamar mandi kedap air</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat minimum 20 kamar standar dengan luas 24 m<sup>2</sup>/kamar</li> <li>• Terdapat minimum 2 kamar <i>suite</i> dengan luas 44 m<sup>2</sup>/kamar</li> <li>• Tinggi minimum 2,6 m tiap lantai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempunyai minimum 50 kamar standar dengan luasan 24 m<sup>2</sup>/kamar</li> <li>• Mempunyai minimum 3 kamar <i>suite</i>, dengan luasan minimum 48 m<sup>2</sup>/kamar</li> <li>• Tinggi minimum 2,6 m tiap lantai</li> <li>• Dilengkapi dengan pengatur suhu kamar di dalam <i>bedroom</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempunyai minimum 100 kamar standar dengan luasan 26 m<sup>2</sup>/kamar</li> <li>• Mempunyai minimum 4 kamar <i>suite</i> dengan luasan 52 m<sup>2</sup>/kamar</li> <li>• Tinggi minimum 2,6 m tiap lantai</li> <li>• Dilengkapi dengan pengatur suhu kamar di dalam kamar</li> </ul>

Dining room	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Standar luas 1,5 m<sup>2</sup>/tempat duduk</li> <li>• Tinggi ruangan lebih dari 2,6 meter</li> <li>• Terdapat akses langsung dengan dapur</li> <li>• Tata udara dengan/tanpa pengatur udara</li> </ul>	Sama dengan hotel bintang 2. Bila tidak berdampingan dengan lobby maka harus dilengkapi dengan kamar mandi atau wc sendiri	Mempunyai minimum 2 buah diningroom, salah satunya berupa coffee shop	Mempunyai minimum 3 buah dining room, salah satunya dengan spesialisasi masakan ( <i>Japanese/Chinese/European food</i> )
Bar	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Standar luas 1,1 m<sup>2</sup>/tempat duduk</li> <li>• Terdapat 1 buah dapur yang terpisah dari restoran</li> <li>• Dilengkapi perlengkapan mencuci dengan air panas/dingin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sama dengan hotel bintang 2</li> <li>• Apabila berupa ruang tertutup maka harus dilengkapi dengan pengatur udara mekanik (AC) dengan suhu 24°C</li> <li>• Lebar ruang kerja bartender setidaknya 1 meter</li> </ul>	Mempunyai ketentuan minimum sama dengan hotel bintang 3	Minimum seperti pada hotel berbintang 4
Ruang fungsional	-	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Minimum terdapat 1 buah pintu masuk yang terpisah dari lobby dengan kapasitas minimum 2,5 kali jumlah kamar</li> <li>• Dilengkapi dengan toilet apabila tidak satu lantai dengan lobby</li> <li>• Terdapat <i>pre-function room</i></li> </ul>	Mempunyai ketentuan minimum sama dengan hotel bintang 3	Minimum seperti pada hotel berbintang 4

Lobby	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Harus ada lobby</li> <li>• Tata udara dengan AC/ventilasi</li> <li>• Kapasitas penerangan minimum 150 lux</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempunyai luasan 30 m<sup>2</sup></li> <li>• Dilengkapi dengan lounge</li> <li>• Toilet umum minimum 1 buah dengan perlengkapan</li> <li>• Lebar koridor minimum 1,6 meter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempunyai luasan minimum 100 m<sup>2</sup></li> <li>• Terdapat 2 toilet umum untuk pria dan 3 toilet umum untuk wanita dengan perlengkapannya</li> </ul>	Minimum seperti pada hotel berbintang 4
<i>Drug store</i>	-	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Minimum terdapat drugstore, bank, money changer, biro perjalanan, airline agent, souvenir shop, perkantoran, butik, dan salon</li> <li>• Tersedia poliklinik</li> <li>• Tersedia paramedis</li> </ul>	Mempunyai ketentuan minimum sama dengan hotel bintang 3	Minimum seperti pada hotel berbintang 4
Sarana rekreasi dan olahraga	-	Minimum 1 buah dengan alternatif pilihan: tenis, golf, <i>fitness</i> , <i>biliard</i> , <i>jogging</i> , taman bermain anak, olahraga air (kolam renang).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Minimum 1 buah dengan pilihan: tenis, <i>bowling</i>, golf, <i>fitness</i>, <i>sauna</i>, <i>billiard</i>, <i>jogging track</i>, diskotik, dan taman bermain anak</li> <li>• Terdapat kolam renang dewasa yang terpisah dengan kolam renang anak</li> <li>• Sarana rekreasi untuk hotel di tepi pantai dapat dipilih dari alternatif berperahu, menyelam, selancar, atau ski air</li> </ul>	Seperti pada hotel berbintang 3 ditambah dengan diskotik atau night club dengan suara dengan AC dan toilet.	Minimum seperti pada hotel berbintang 4 ditambah dengan area bermain anak ( <i>children playground</i> )

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sarana rekreasi untuk hotel di gunung dapat dipilih dari alternatif hiking, berkuda, atau berburu</li> </ul>		
Utilitas penunjang	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat transportasi vertikal yang bersifat mekanis</li> <li>• Ketersediaan air minimum 300 liter/orang/hari</li> <li>• Daya listrik mencukupi</li> <li>• Tata udara dengan atau tanpa pengatur udara</li> <li>• Terdapat ruang mekanik</li> <li>• Komunikasi dengan telepon saluran dalam (house phone), telepon lokal, dan interlocal</li> <li>• Terdapat fasilitas sentral radio dan carcall</li> <li>• Terdapat alat deteksi kebakaran awal pada tiap ruang, fire extinguisher, fire hydrant, dan pintu kamar tahan api</li> <li>• Minimum terdapat 1 ruang jaga</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat transportasi vertikal mekanis</li> <li>• Ketersediaan air bersih minimum 500 liter/orang/hari</li> <li>• Dilengkapi dengan instalasi air panas atau dingin</li> <li>• Dilengkapi dengan telepon lokal dan interlocal</li> <li>• Tersedia PABX</li> <li>• Dilengkapi dengan sentral video atau TV, radio, paging, dan carcall</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Minimum seperti hotel bintang 3</li> <li>• Transportasi vertikal mekanis</li> <li>• Ketersediaan air bersih minimum 700 liter/orang/hari</li> <li>• Dilengkapi dengan instalasi air panas atau dingin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Minimum seperti hotel bintang 4 dengan tambahan</li> <li>• Dilengkapi dengan sentral video, musik, radio, dan carcall</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat tempat penampungan sampah tertutup</li> <li>• Terdapat saluran pembuangan air kotor</li> </ul>			
<i>Business center</i>	-	-	-	-	Di business center ini tersedia beberapa staf yang dapat membantu dengan bertindak sebagai <i>co-secretary</i> para tamu yang ingin berkomunikasi dengan kantor pusatnya maupun relasi bisnisnya.
Restoran	-	-	-	-	<p>Sub-bagian restoran di hotel yang besar dapat dibagi menjadi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Main dining room</i> atau ruang makan utama, menyediakan makanan internasional</li> <li>• <i>Coffee shop</i>, restoran yang menyediakan dan menyajikan makan pagi dengan menu dan jenis pelayanannya lebih sederhana atau biasa disebut <i>ready on plate</i></li> <li>• Restoran yang spesifik seperti <i>grill-room</i>, <i>pizzarea</i>, <i>japanese</i>, atau <i>oriental</i></li> </ul>

					<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Room service</i>, restoran yang melayani dan menyediakan hidangan makanan dan minuman kepada tamu hotel yang enggan keluar kamar. Atas dasar pesanan tamu, makanan dan minuman diantar langsung ke kamar tamu.</li> <li>• <i>Take out service</i> dan <i>out side catering</i>, untuk lebih meningkatkan pendapatan penjualan produk yang dihasilkan oleh dapur hotel, ada beberapa hotel yang melayani pesanan makanan dan minuman dan penyelenggaraan perjamuan di luar hotel.</li> </ul>
--	--	--	--	--	---

Tabel 2. 2 Klasifikasi Hotel

Sumber: (Marlina, 2008)

### 2.3.3.3. Macam-macam Tipe Hunian Hotel

(Hendrian, 2008) mengklasifikasikan tipe kamar pada hotel. Hal ini memiliki tujuan agar pengunjung atau penyewa dapat memilih jenis-jenis kamar yang diinginkan dan dibutuhkannya. Berikut klasifikasi kamar hotel:

### **Tipe kamar menurut Jumlah Tempat Tidur**

- *Single Room*, yaitu kamar yang dilengkapi dengan 1 buah tempat tidur berukuran *single*.
- *Twin Room*, yaitu kamar yang dilengkapi dengan 2 buah tempat tidur berukuran *single*.
- *Double Room*, yaitu kamar yang dilengkapi dengan 1 buah tempat tidur berukuran *double*.
- *Double-double Room*, yaitu kamar yang dilengkapi dengan 2 buah tempat tidur berukuran *double*.
- *Triple Room / Family Room*, yaitu kamar yang dilengkapi dengan 1 buah tempat tidur berukuran *double* dan 1 buah tempat tidur berukuran *single*, atau kamar dengan 3 buah tempat tidur berukuran *single*

### **Tipe kamar menurut Letaknya**

- *Adjoining Room*, yaitu dua kamar atau lebih yang letaknya berdampingan tanpa pintu penghalang dari kamar satu ke kamar yang lain.
- *Connecting Room*, yaitu dua kamar atau lebih yang terletak berdampingan dan mempunyai pintu penghubung dari satu ke kamar lainnya.
- *Adjacent Room*, yaitu dua kamar yang letaknya berhadapan.
- *Cabana*, yaitu kamar yang letaknya menghadap ke air laut atau danau, dan lain-lain.
- *Duplex Room*, yaitu dua kamar yang letaknya bertingkat dilambangkan dengan anak tangga.
- *Inside Room*, yaitu kamar yang menghadap ke bagian belakang hotel
- *Outside Room*, yaitu kamar yang menghadap ke jalan raya.
- *Lanais*, yaitu kamar-kamar dengan teras atau balkon yang menghadap ke kolam atau kebun.

### **Tipe Kamar menurut Fasilitas yang Tersedia**

- *Standard Room*, yaitu kamar yang memiliki fasilitas paling dasar seperti, televisi, pembuat kopi, telepon, meja, kloset, dan kamar mandi shower.

- *Superior Room/Premium Room*, yaitu kamar standar dengan ukuran dan fasilitas yang lebih seperti, sofa, meja rias, pengering rambut, dan kamar mandi dengan *bathtub*. Bisa juga merujuk pada kamar khusus dengan pemandangan atau lokasi yang lebih baik.
- *Deluxe Room*, yaitu kamar yang didesain untuk terlihat lebih berkelas dari penampilan, ukuran dan lokasinya. Kamar ini biasanya sering dikategorikan sama dengan *Superior Room*.
- *Junior Suite Room*, yaitu sebuah kamar dengan ukuran yang besar dan terdapat ruang tidur dan ruang duduk. Kamar ini biasa berbentuk kamar *single* dengan pemisah antara ruang duduk dan ruang tidur. Kamar ini juga sering disebut *Studio Room* dengan tambahan dapur dan fasilitas masak lainnya.
- *Suite Room*, yaitu kamar hotel yang menyerupai kamar apartemen. Ukurannya jauh melebihi kamar standar dan biasanya dihuni dalam jangka waktu yang lebih lama. *Suite Room*, merupakan kamar berkelas dengan harga terendah dan *Executive Room* merupakan kamar dengan ukuran lebih luas.
- *Presidential / Penthouse Room*, yaitu kamar dengan kualitas sama dengan *Suite* dan *Executive Room* namun ukurannya lebih luas dan ditambah dengan pemandangan dan perlengkapan terbaik yang ditawarkan pada sebuah hotel. Kamar ini sering disebut sebagai kamar termahal pada sebuah hotel.

### **Tipe Kamar menurut Peruntukan Penghuni**

Terdapat 1 tipe yaitu, *House Used Room*, yang berarti kamar yang diperuntukan bagi staf hotel yang mempunyai otoritas dan digunakan untuk tempat tinggal dalam jangka waktu tertentu karena dinas.

#### **2.3.3.4. Budget Hotel**

Walker (2004) mengatakan dalam jurnal (Rahma, 2015), *Budget Hotel* atau yang sering disebut *economy hotel*, merupakan jenis hotel yang menyediakan jasa akomodasi dengan pelayanan yang sangat terbatas dengan kamar yang bersih dan cukup luas, serta lebih berfokus pada penjualan kamar daripada penjualan sektor pendukung seperti dari restoran ataupun ruang pertemuan.

Srianto (2013) dalam jurnal (Rahma, 2015) mengatakan, dalam Undang-Undang Nomor 10 tahun 2009 tentang kepariwisataan tidak ada istilah *low budget* atau *Budget Hotel*, istilah tersebut merupakan kategori untuk hotel dengan fasilitas setara dengan hotel bintang satu hingga bintang tiga.

(Rahma, 2015) mengutip pernyataan dari (Wijayanti, 2013), bahwa *Budget Hotel* adalah suatu peluang usaha yang cukup menguntungkan dikarenakan biaya operasional yang murah, investasinya juga mudah dan konsepnya berbeda dengan hotel berbintang.

#### 2.3.3.5. Fasilitas Budget Hotel

Secara umum, hotel dikenal dengan istilah *Bed and Breakfast*. Hotel hanya menyediakan kamar dan sarapan sederhana bagi para tamunya. Ukuran kamar pada Budget Hotel cenderung lebih kecil dari hotel konvensional. Rata-rata dimulai dari 12 m<sup>2</sup> untuk ukuran 2 orang dewasa dan 1 anak-anak. (Alfari, 2018)

Fasilitas yang tersedia secara umum pada *Budget Hotel* adalah sebagai berikut:

- AC
- Maksimal Kasur untuk 2 orang dewasa
- *Shower*
- Kertas *tissue* toilet

Fasilitas yang dikenakan biaya tambahan:

- *Guest amenities* seperti sabun, pasta gigi, sikat gigi, dll.
- Beberapa mengenakan handuk sebagai biaya tambahan
- *Wi-Fi*
- *Guest Supplies* seperti air mineral
- Pengereng rambut

Fasilitas yang tidak termasuk dalam *Budget Hotel*:

- Telepon, radio, meja rias, meja kursi, setrika
- Layanan kamar (*room service*)
- *Kolam renang, gym, spa, sauna, ruang rapat*

### **2.3.4. Mobility Hub**

#### **2.3.4.1. Definisi Mobility Hub**

*Mobility Hub* merupakan stasiun transit pusat yang area sekitar terencana sebagai kawasan transit servis yang memiliki kepadatan yang tinggi dengan potensi perkembangan pekerjaan seluas radius 800m dari stasiun. (Lathifa, 2018)

*Mobility hub* terdiri dari stasiun besar dan lingkungan disekitarnya. *Mobility hub* melayani fungsi sistem transportasi regional sebagai area keberangkatan, tujuan, atau transfer bagi beberapa bagian dari perjalanan. (Metrolinx, 2011)

Definisi dari *Transit hub* dan *Mobility hub* pada dasarnya sama, yaitu sebuah bangunan yang melayani pergerakan manusia dari satu moda transportasi ke moda yang lain. Atau dari jalur/koridor transportasi ke jalur yang lain.

#### **2.3.4.2. Tipologi Mobility Hub**

Tidak ada metode “*on-size-fits-all*” dalam merancang sebuah *mobility hub*. Setiap lokasi memiliki potensi dan keunikannya tersendiri berdasarkan konteks urban, fungsi transportasi dan tingkat perkembangan areanya. (Metrolinx, 2011)

(Metrolinx, 2011) juga mengatakan bahwa tipologi *mobility hub* dirancang untuk mengetahui perbedaan antara satu dengan yang lainnya, yang terbagi menjadi dua kategori yaitu berdasarkan konteks urban dan berdasarkan fungsi transportasi.

#### **Berdasarkan Konteks Urban**

- *Pusat Kota*, Kawasan pusat dengan pembangunan yang sudah maju, terdiri dari banyak destinasi kota, dan tingkat kepadatan yang tinggi. Lahan yang sangat terbatas, sehingga pendekatan perancangan yang dapat dilakukan adalah dengan *infill*. Lingkungan pedestrian yang terintegrasi, dan jaringan jalan yang *walkable*.
- *Urban Transit Nodes*, Kawasan lokal yang besar dengan berbagai fungsi dan aktivitas dan kepadatan yang tinggi. Dengan lahan terbatas, dan pendekatan perancangan yang dapat dilakukan adalah dengan *infill*.
- *Emerging Urban Growth Centers*, Pembangunan yang signifikan dan berpotensi tinggi. Pada umumnya langsung terpusat pada jaringan transportasi eksisting.
- *Historic Suburban Town Centers*, titik pusat kota yang lebih kecil dengan kepadatan sedang. Fungsi bangunan bercampur dengan beberapa destinasi. Memiliki jaringan

jalan yang *walkable* dengan gang-gang kecil. Termasuk beberapa *Urban Growth Centers*.

- *Suburban Transit Nodes*, kawasan dengan beberapa destinasi sebagai titik pusat (*nodes*). Memiliki ketersediaan lahan yang cukup untuk dibangun. Dan potensial untuk dibangun bangunan multiguna (*mixed-use*).
- *Unique Destinations*, seperti Perguruan Tinggi, bandara, dan tempat wisata.

### **Berdasarkan Fungsi Transportasi**

- *Entry*, memiliki proporsi yang besar saat keberangkatan pada jam kerja. Fasilitas yang tersedia antara lain terminal transit lokal, parker komuter, parker sepeda, dan sebagainya.
- *Transfer*, sebagai titik transit antar jalur atau antarmoda. Bahkan seringkali menghubungkan lebih dari dua jalur atau lebih. Memiliki aktivitas pergerakan yang tinggi. Rancangan harus berfokus pada transit antar jalur/antarmoda yang bebas hambatan.
- *Destination*, Tujuan utama dari jaringan transportasi yang berkonsentrasi pada perkantoran, wisata atau rekreasi, atau kelembagaan. Biasanya melayani banyak jalur transportasi. Memiliki proporsi yang tinggi pada saat kedatangan di jam-jam berangkat kerja, dengan kemungkinan bertambah. Desain pada *hub* ini harus berdasarkan pelayanan destinasi dengan fokus kepada konektivitas jalur pejalan kaki dari atau ke dalam *hub*.

## 2.3.5. Kajian Preseden

### 2.3.5.1. 35 *Marylebone High Street*



Gambar 2. 18 35 *Marylebone High Street*

Sumber: Archdaily

- Lokasi: 35 *Marylebone High Street*, London, Britania Raya
- Kategori: Residential/*Mixed-use*
- Arsitek: Dixon Jones
- Luas Area: 9038.0 m<sup>2</sup>
- Tahun: 2019

Ditulis oleh: (Pintos, 2019a)

*Marylebone High Street* merupakan salah satu lokasi utama di pusat kota London dengan *Regent's Park* di utara dan *Mayfair* dan *Oxford Street* di selatan sebagai destinasi utamanya. Sebuah gedung perkantoran yang sebelumnya berdiri di site tersebut dijual untuk pembangunan kembali setelah telah dikosongkan oleh pemilik bangunannya. Lalu site ini menjadi subjek untuk sebuah sayembara desain terbatas untuk skema perumahan dan ritel baru yang dimenangkan oleh Dixon Jones pada 2014.

Fasad modern tahun 1930-an di *Marylebone High Street* memiliki langgam yang spesial, meskipun dalam konteksnya di mana perbedaan, adalah sebuah norma daripada konsistensi. Fasad yang ada mempertahankan eksistensi yang kuat pada jalan dan nampaknya tidak ada alasan untuk menggantinya. Sebaliknya, perluasan enam lantai tahun 1960 di bagian

belakang memiliki nilai arsitektur yang terbatas dan mendominasi *Beaumont Mews* di sebelah timur. Mengakui dualitas ini, arsitek mengusulkan untuk mempertahankan fasad tahun 1930-an sebagai bagian depan apartemen baru dan mengganti ekstensi belakang dengan konteks perumahan bertingkat di kawasan *Mews*. Bangunan ini menyatukan kedua tipologi dengan potongan yang berundak, menciptakan serangkaian teras dan *pergola*.

Bagian barat apartemen menikmati keistimewaan dari fasad eksisting dan pada bagian timur mendapatkan kelebihan dari jendela kaca yang besar, pergola kayu dan teras. Di lantai dasar, *townhouse* yang menghadap *Beaumont Mews* terletak di gedung apartemen yang lebih besar. Ruang-ruang diatur di sekitar void tiga lantai pusat yang menarik cahaya alami ke tengah-tengah, sementara atap yang dapat dibuka memungkinkan fleksibilitas antara okupasi internal dan eksternal. Bagian depan bangunan yang menghadap jalan menyediakan unit ritel di samping resepsionis untuk apartemen.

Sebagai hasil dari potongan yang berundak, membuat bangunan apartemen besar ini tidak terlihat dari *mews* dan dari *high street*, apartemen-apartemen baru itu terletak di belakang *façade* asli. Bangunan ini merupakan respons kontekstual pada site yang memaksimalkan area lantai potensial sambil memberikan kontribusi positif terhadap lanskap kota dan situs warisan. Fasad bersejarah ke jalan kembali dipulihkan dengan merujuk gambar asli arsitek. Dinding bata dibersihkan dan diperbaiki kembali dan fenestrasi diperbarui dengan *steel frame unit* untuk mencapai kinerja termal yang maksimal sambil mempertahankan profil kaca. Struktur tingkat atap *ad hoc* yang ada telah diganti dengan ekstensi baru berbahan seng dan kaca yang dipasang kembali dari bagian depan jalan dengan pemasangan kembali tiang bendera simetris yang khas.



Gambar 2. 19 Sebagai hasil dari potongan yang berundak, membuat bangunan apartemen besar ini tidak terlihat, yang merupakan respons kontekstual pada site

Sumber: Archdaily

Tampak belakang adalah sebuah potensi untuk memunculkan kembali arsitektur tradisional London. Lima *townhouse* memiliki irama yang teratur, melangkah di dinding secara horizontal dan vertikal untuk mengakomodasi jejak-jejak site dan perubahan level. Detail kontemporer modern digunakan dalam tipologi tradisional.



Gambar 2. 20 Tampak belakang yang memunculkan kembali arsitektur tradisional London.

*Sumber: Archdaily*

### 2.3.5.2. Forum Gdansk



Gambar 2. 21 Forum Gdansk

*Sumber: archdaily.com*

- Arsitek: SUD Polska
- Lokasi: Gdansk, Polandia
- Kategori: Pusat Perbelanjaan/*Mixed-use*
- Luas Area: 62.000,0 m<sup>2</sup>
- Tahun: 2018

Ditulis Oleh: (Pintos, 2019b)

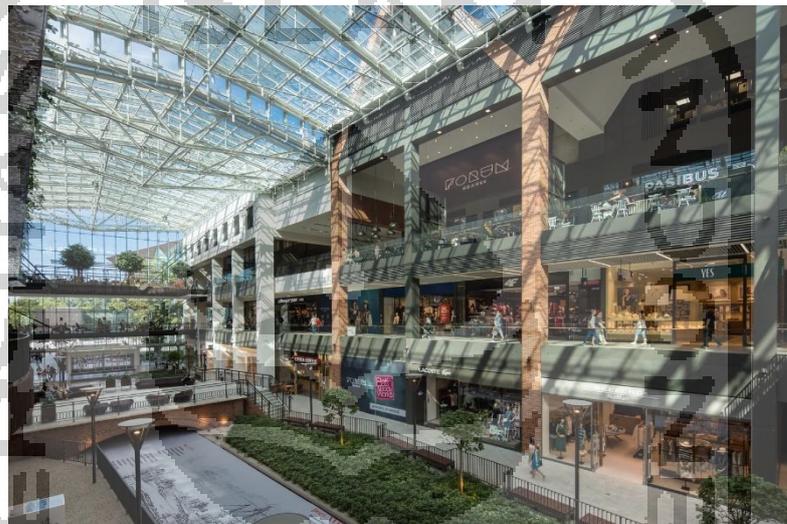
*Forum Gdansk* adalah sebuah pusat perbelanjaan yang baru dan modern, terletak di pusat kota Gdansk. *Forum Gdansk* menggabungkan berbagai macam ritel, tempat rekreasi, dan restoran. Konsep desainnya juga termasuk pemberhentian transportasi publik terbaru dan banyaknya ruang hijau. Luas area proyek ini sebesar 62.000 m<sup>2</sup> dan sudah termasuk ritel, bioskop, fasilitas rekreasi, restoran, dan tempat parkir berkapasitas 1.100 kendaraan.

*Forum Gdansk* dirancang untuk merevitalisasi kawasan bersejarah bekas *Old Town Markets (Targ Sienny and Targ Rakowy)* dengan menggabungkan skema komersial dengan ruang publik terpadu dan infrastruktur modern. Perancangan masterplan dibuat oleh SUD Polska, berdasarkan konsep yang dirancang oleh T+T, yang terinspirasi dari arsitektur tradisional Old Town.

*Forum* ini berlokasi di site yang terkait dengan sejarah komersial Gdansk. Sebelumnya, daerah ini saling silang dengan jalur kereta api dan dihiasi dengan sisa-sisa bangunan *Gildia*, sebuah pusat komersial yang dibangun pada tahun 90an. Lokasi tersebut sudah dikaji oleh tim arkeolog, yang mengarah pada konstruksi yang dimulai tahun 2015. Pembangunan membawa pengaruh yang baru bagi lingkungan sekitar forum dan juga mengekspresikan tradisi komersial kota.

Di dalam *Forum Gdansk* juga terdapat *Boutique Hotel* dan *Gdansk Heritage Centre* yang multifungsional. Bangunan ini juga menawarkan pusat transportasi umum yang baru dan dekat dengan stasiun kereta api utama, kota tua, dan Gedung-gedung pemerintahan.

*Forum Gdansk* adalah tempat dimana ruang publik membentuk ruang komersial, bukan sebaliknya. Ini menjadikan *Forum Gdansk* proyek yang special pada tingkat Eropa. Arsitekturnya sangat menonjol dengan desain yang modern, yang melebur dengan tradisi perdagangan kota. Terletak di sekitar kota tua Gdansk, proyek ini unik karena kompleksitasnya memberikan *cover* untuk jalur kereta terdekat integrasi dengan kanal eksisting. Integrasi antara jalur kereta dengan struktur utama dapat menghemat 1.5 hektar lahan. Tepi dari kanal Radunia juga direvitalisasi dan ditutupi dengan kanopi kaca, membuat jalur *pedestrian* diantara pusat kota dan sarana transportasi umum.



Gambar 2. 22 Ruang publik yang membentuk ruang komersial dengan jalur pedestrian

Sumber: *archdaily.com*

*Forum Gdansk* diresmikan tahun 2018. Area ini terbagi menjadi tiga zona, yaitu *Boulevard*, *Modern Court*, dan *The Street* dengan pengalaman arsitektural yang berbeda-beda. *Forum Gdansk* berlokasi sangat strategis yang berada di *Tri-City area*, Stasiun Kereta Api *Glowny*, Kota tua (*Old Town*), dan Gedung-gedung pemerintahan. Tidak hanya menjadi pusat perbelanjaan terkenal saja, forum ini juga menjadi pusat budaya dan ruang publik terbaru.