

BAB II

TINJAUAN UMUM PERHOTELAN, PUSAT PERBELANJAAN, BISNIS, SUPERBLOK, BANGUNAN MULTI FUNGSI, FENOMENA BARU BENTUK ARSITEKTUR DAN FAKTOR-FAKTOR PEWUJUD CENTRE POINT

2.1. TINJAUAN UMUM PERHOTELAN

2.1.1. Pengertian, Hakekat, Fungsi dan Status Hotel

- Pengertian Hotel
 - Hotel adalah perusahaan yang menyediakan jasa dalam bentuk penginapan (*accomodation*) serta menyajikan aneka hidangan serta fasilitas lainnya yang memenuhi syarat-syarat *comfort* (kenyamanan) dan bertujuan komersial. (R.G. Soekadijo, "ANATOMI PARIWISATA", sebagai *Systemic Linkage*", PT Gramedia Pustaka Utama Jakarta, 1996, hal 88 - 91)
- Hakekat Hotel : merupakan komplek bangunan (*Building Complex*) sebagai tempat tinggal sementara (tidak untuk dimiliki) para tamu dengan sejumlah fasilitas yang memenuhi syarat-syarat kenyamanan (*comfort*).
- Fungsi Hotel : Fasilitas akomodasi (*accomodation facility*) kepada tamu yang dilakukan dengan profesionalisme.
- Status Hotel : Jasa komersial dengan fasilitas-fasilitas yang ada dalam bangunan tersebut yang dapat dimanfaatkan oleh pengunjung atau tamu. ("Agustinus Darsono, *Front Office*, hal 2")

2.1.2. Kategori Hotel

Berdasarkan segmen pasar dan tempat lokasi hotel terbagi dalam tiga kategori

- Hotel Bisnis (*Bussiness hotel*), salah satu bentuk akomodasi yang memberikan jasa pelayanan, fasilitas dengan tujuan komersial yang dirancang khusus untuk orang-orang yang mempunyai kepentingan bisnis, yang terletak di pusat kawasan perdagangan/bisnis dengan segmen pasar utamanya wisatawan pengusaha yang melakukan bisnis / urusan usaha perdagangan perusahaan. ("Agustinus Darsono, *Front Office Hotel*, 1996, hal. 2")

- Hotel kota (*City hotel*), yaitu hotel yang lokasinya di daerah perkotaan dan mempunyai fasilitas hotel yang lengkap, dengan segmen pasar utamanya para wisatawan, yang datang di kota tersebut.
- Resort hotel, yaitu yang lokasinya di daerah wisata, segmen pasarnya adalah wisatawan yang menikmati keindahan alam. ("R.G. Soekadjo, *Anatomi Pariwisata*, 1996, hal. 109")

2.1.3. Klasifikasi Hotel

Klasifikasi hotel dibuat untuk memudahkan para calon tamu untuk memilih yang dikehendakinya. Adapun klasifikasi suatu hotel dapat ditentukan oleh beberapa ketentuan di bawah ini :

Tabel 2.1
Ketentuan Klasifikasi Hotel

• Jumlah bintang	Bintang I (25 - 50 kamar) Bintang II (50 - 100 kamar) Bintang III (100 - 350 kamar) Bintang IV (350 - 600 kamar) Bintang V (Lebih 600 kamar)
• Jumlah Kamar	hotel kecil (- 25 kamar), hotel menengah (25-100 kamar), hotel sedang (100 - 300 kamar) dan hotel besar (lebih 300 kamar)
• Para Tamu	Keluarga, Pengusaha, Wisatawan
• Lama tinggal tamu	Transient hotel (hanya beristirahat) Resident hotel (minimum 1 tahun) Semi Resident ($\frac{1}{2}$ tahun)
• Lama buka (setahun)	Seasonal hotel (3, 6 atau 9 bulan) Year around Hotel (sepanjang tahun)
• Lokasi	City Hotel (hotel yang terletak di Kawasan Kota) Beach Hotel (hotel yang terletak di tepi pantai) Mountain Hotel (hotel yang terletak di pegunungan) Business Hotel (Hotel yang terletak di kawasan pusat bisnis) Urban hotel (hotel yang terletak di dekat kota) Suburd hotel (hotel yang terletak di pinggiran kota) Airport hotel, (hotel yang terletak di area pelabuhan udara)
• Tarif Kamar	Deluxe Hotel (harga tarif sangat mahal) First Class Hotel (harga tarif mahal) Economy Class Hotel (harga tarif relatif murah)
• Sistem Pembayaran	European plan (harga sewa kamar belum termasuk harga makanan) America plan (harga sewa kamar sudah termasuk harga makanan) ("R.G. Soekadjo, <i>Anatomi Pariwisata</i> , 1996, hal 93, 94")

Sumber : Agustinus Darsono, *Front Office*, hal 2,
R.G. Soekadjo, *Anatomi Pariwisata*, 1996, hal 93, 94

2.1.3.1. Ketentuan Fasilitas Hotel

Demikian juga penentuan fasilitas hotel berbintang akan ditetapkan oleh Dirjen Pariwisata. Penetapan golongan kelas hotel setiap waktu dapat ditinjau kembali

oleh Dirjen Pariwisata untuk disesuaikan dengan persyaratan yang dapat dipenuhi dalam jangka waktu 3 tahun dan piagam tersebut harus diletakkan di tempat umum agar mudah terlihat.

Adapun ketentuan fasilitas hotel berbintang dapat dilihat di bawah ini :

Tabel 2.2

Penentuan Fasilitas Hotel Berbintang Berdasarkan Ketentuan Direktorat Jenderal Pariwisata

Jenis Fasilitas	Bintang 5.	Bintang 4	Bintang 3	Bintang 2	Bintang 1
Kamar Tidur/kmr	> 600	360-600	100-360	50-100	< 100
• Funtion Room	<ul style="list-style-type: none"> • Wajib, minimal 1 buah • Wajib, Pre Func.Room 	<ul style="list-style-type: none"> • Wajib, minimal 1 buah • Perlu, Pre Func.Room 	<ul style="list-style-type: none"> • Wajib, minimal 1 buah • Dianjurkan Pre func. Room 		
• Rekreasi & Olahraga	<ul style="list-style-type: none"> • Wajib, Kolam Renang • Perlu ditambah 2 jenis sarana lain 	<ul style="list-style-type: none"> • Wajib, Kolam Renang • Dianjurkan ditambah 2 jenis sarana lain 	<ul style="list-style-type: none"> • Perlu Kolam Renang • Dianjurkan ditambah 2 sarana lain 	<ul style="list-style-type: none"> • Dianjurkan Kolam Renang • Dianjurkan ditambah 2 sarana lain 	<ul style="list-style-type: none"> • Dianjurkan minimal 1 sarana
• Ruang yang disewakan	<ul style="list-style-type: none"> • Wajib, minimal 3 ruangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Perlu, minimal 3 ruangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Perlu, minimal 1 ruangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Perlu, minimal 1 ruangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Perlu, minimal 1 ruangan
• Lounge	<ul style="list-style-type: none"> • Wajib 	<ul style="list-style-type: none"> • Wajib 	<ul style="list-style-type: none"> • Wajib 	<ul style="list-style-type: none"> • Wajib 	<ul style="list-style-type: none"> • Wajib
• Taman	<ul style="list-style-type: none"> • Wajib 	<ul style="list-style-type: none"> • Wajib 	<ul style="list-style-type: none"> • Wajib 	<ul style="list-style-type: none"> • Wajib 	<ul style="list-style-type: none"> • Wajib
• Ruang makan/ restoran	<ul style="list-style-type: none"> • Wajib, minimal 2 buah 	<ul style="list-style-type: none"> • Wajib, minimal 2 buah 	<ul style="list-style-type: none"> • Perlu, minimal 1 buah 	<ul style="list-style-type: none"> • Perlu, minimal 1 buah 	<ul style="list-style-type: none"> • Perlu, minimal 1 buah
• Bar	<ul style="list-style-type: none"> • Wajib, min. 1 buah 	<ul style="list-style-type: none"> • Wajib, min. 1 buah 	<ul style="list-style-type: none"> • Wajib, min. 1 buah 	<ul style="list-style-type: none"> • Wajib, min. 1 buah 	<ul style="list-style-type: none"> • Wajib

Sumber : Deparpostel 1996

Tabel 2.3

Tabel Ketentuan Fasilitas-fasilitas Hotel

Pengunjung / Tamu	Karakteristik Tamu	Tujuan Kunjungan	Faktor Desain Ruangan
Bisnis Grup	sendiri / berdua, menginap selama 2-4 hari, 75% pria dan 25% wanita, golongan penghasilan tinggi	konvensi, konferensi, asosiasi profesional, sales training, meeting	king, twin, double-double, k.mandi + r.rias, r.duduk + area kerja yang baik
Individu	sendiri, menginap selama 1-2 hari, 85% pria dan 15% wanita, golongan penghasilan tinggi	bisnis perusahaan, dagang, konferensi konvensi	king, k.mandi standar, r.duduk + area kerja sangat baik
Berlibur Keluarga	berdua + anak-anak, menginap selama 1-4 hari, untuk resort hotel bisa lebih lama, golongan menengah	liburan keluarga, tamasya, olahraga, aktivitas keluarga	double-double, king sofa atau r.tambah, r.duduk dan TV, beberapa kamar mandi/terbagi, balkon, deck, akses keluar
Pasangan	berdua, menginap 1-7 hari, golongan menengah keatas	tour, asosiasi, tamasya, sport, paket akhir pekan, belanja	king, r.makan + dapur, tempat penyimpanan, k.mandi terbagi
Sendiri	sendiri, profesional muda, golongan menengah keatas	tour, asosiasi, budaya, seni, belanja	Queen, r.makan + dapur, k.mandi standart.

Sumber : Hotel Planning and design, Lawson, Fred

Pada hotel-hotel bertaraf internasional dalam usahanya penyediaan akomodasi dengan kualitas yang berbeda, mereka menambahkan beberapa kamar tamu jenis suite. Secara sederhana suite room dapat didefinisikan sebuah ruang tamu atau ruang bersama yang menyediakan ruang suite dengan beberapa tingkatan, seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 2.4
Tabel Prosentasi Jumlah Suite Terhadap Total Ruang Tamu

Tipe Suite	R.Duduk / R.Bersama	R. Tidur	(%)
Mini -Suite	1	alcove	2
Conferensi	1	1	3
Junior Site	1	2	4
Exclusive - Suite	1	2	1
Deluxe	1	2	0.5

Keterangan :

(%) = adalah jumlah suite terhadap jumlah total r. tamu

alcove = adalah r. duduk dan tempat tidur jadi satu, dipisahkan hanya oleh elemen-elemen non fixed

Sumber Walter A. Rutes, FAIA and Richard H. Penner, Hotel and Design, Watson Guptill Publication, New York, 1985.

2.1.4. Pelaku dan Pola Kegiatan Pada Hotel

Secara garis besar pelaku dan pola kegiatan pada hotel adalah sebagai berikut :

Tabel 2.5
Pelaku, Sifat dan Pola Kegiatan Pada Hotel

Pelaku Kegiatan	Sifat Kegiatan	Pola Kegiatan	Keterangan
<ul style="list-style-type: none"> • Tamu 	Private	tidur dan menikmati fasilitas yang ada pada hotel	
<ul style="list-style-type: none"> • Bisnis 	Publik	menggunakan fasilitas yang ada pada hotel	
<ul style="list-style-type: none"> • Pengelola (Pimpinan Hotel) <ul style="list-style-type: none"> - General Manager (GM) - Asisten General Manager (AGM) • Pimpinan Staff dan Karyawan <ul style="list-style-type: none"> - House Keeping Department - Technical Department - Food and Beverage Department - Front Office Department - Accounting Department - Repaer and maintenance, Laundry - Chief choock - Kitchen - Bartender - Head Water - Sales Marketing - Public Relation - Receptionist - Bellboy 	Service	mengelola berjalannya kegiatan hotel secara baik dan menyediakan kebutuhan tamu	

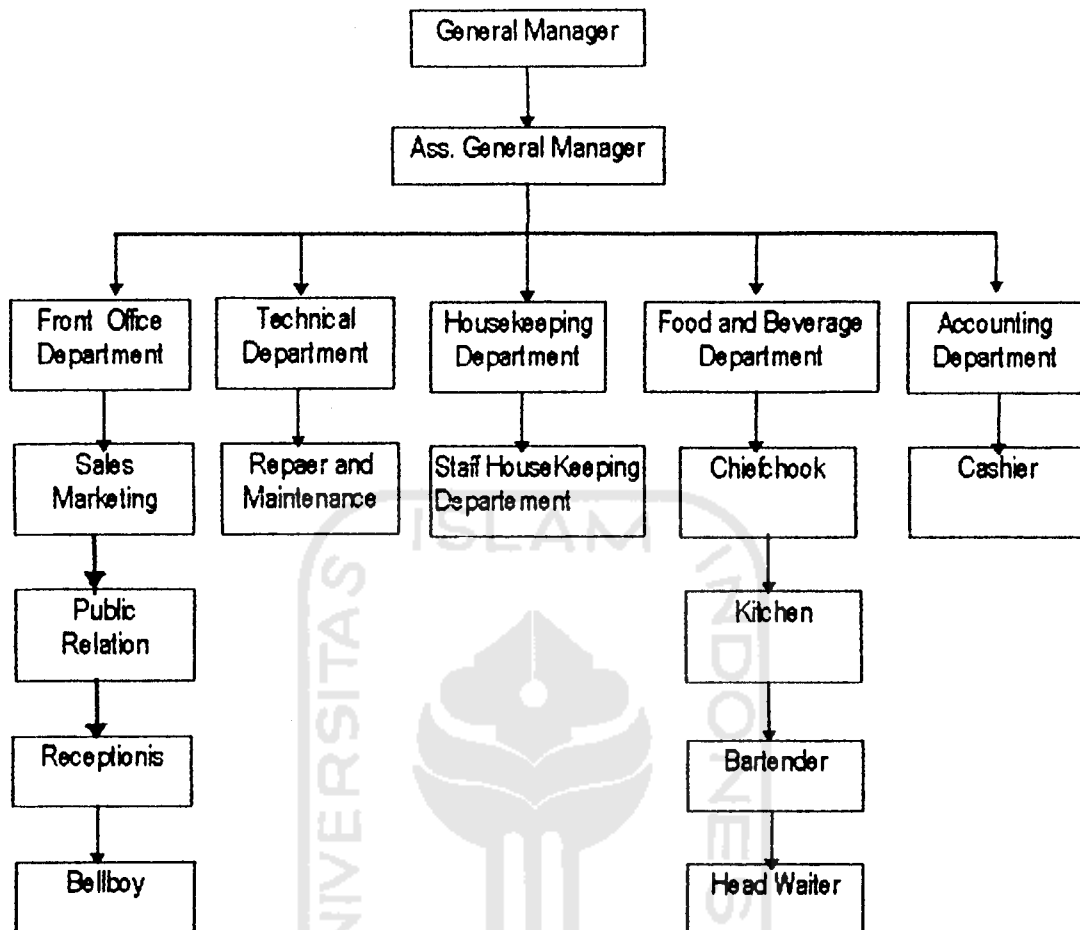
Sumber "R.G. Soekadijo, Anatomi Pariwisata, 1996, hal 91, 92, 93

2.1.5. Struktur Organisasi (Departement) Hotel

Pada dasarnya struktur organisasi (Departement) hotel memiliki prinsip dasar yang sama, yang membedakannya adalah tingkat fasilitas dan pelayanan pada hotel tersebut.

Adapun struktur organisasi pada hotel dapat dilihat sebagai berikut :

Gambar 2.1. Struktur Organisasi (Departement) Hotel



Sumber R.G. Soekadijo, "ANATOMI PARIWISATA", sebagai systemic linkage PT Gramedia Pustaka Utama Jakarta 1996, hal 92-93

2.2. TINJAUAN UMUM PUSAT PERBELANJAAN

2.2.1. Pengertian

- Suatu kelompok fasilitas komersial (pertokoan dan jasa) yang menyatu secara arsitektural. Fasilitas ini didirikan dalam satu tapak (dalam satu bangunan) yang direncanakan, dikembangkan, dimiliki dan diatur sebagai suatu unit atau suatu pusat perbelanjaan yang berorientasi ke dalam bangunan karena kegiatan jual beli itu lebih ditujukan pada manusia yang berada didalamnya. ("Fank H. Sprink Jr, 1977")

2.2.2. Jenis-jenis Mall

2.2.2.1. Menurut Mithland

Klasifikasi	Keuntungan	Kerugian
Mal terbuka (Open Mall)	<ul style="list-style-type: none"> • Perencanaan teknis mudah • Kesan Luas 	<ul style="list-style-type: none"> • Climatic, sulit pengatur control an suhu kenyamanan • Kesan pewadahan kurang
Mall tertutup (Enclosed Mall)	<ul style="list-style-type: none"> • Climatic control ; mudah diatur 	<ul style="list-style-type: none"> • Biaya mahal • Kesan ruangan sempit
Mall campuran (Integrated mall) - Open maal & enclosed mall	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat mengantisipasi terhadap keborosan energi dan perencanaan climatic control • Konsentrasi daya tarik pengunjung tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mall tertutup dan akhiran mall terbuka. • Perawatan, pembuatan mall tertutup, biayanya mahal.

Sumber ; ("Mithland, Bary, Planning and Design, 1978, hal 44")

2.2.2.2. Menurut Rubenstein

1. *Full Mall*, terbentuk atas ruas jalan tertutup yang digunakan untuk lalu lintas kendaraan, dan berkembang menjadi pedestrian plaza linier dengan perkerasan paving block dan dilengkapi *furnishing* (patung/*sclupture* air mancur, lampu pepohonan dan bangku)
2. *Transit Mall*, merupakan pengembangan dari jalur pergerakan kendaraan jalur transit yang hanya memperbolehkan angkutan umum seperti bus taksi. Perparkiran , area pejalan kaki (pendistrian) sedang perparkiran dilarang diperluas dan fasilitas kenyamanan ditambah.
3. *Semi Mall*, jenis ini terisi kegiatan lalulintas dan perparkiran dikurangi. Pola pedestrian berkembang sebagai akibat dipertingginya nilai dengan pola perkerasan paving dan *furnishing*. ("Rubenstein, Harvey, M., Pedestrian Malls, Streetscapes, Urban Spaces, hl 3, 4")

2.2.3. Klasifikasi Pusat Perbelanjaan

2.2.3.1. Menurut Bentuk Fisik

Pusat perbelanjaan dapat digolongkan dalam 7 bentuk yaitu :

1. *Shopping Centre*, yaitu kompleks pertokoan, terdiri dari stand-stand (toko) yang disewakan / dijual.
2. *Shopping Precint*, kompleks pertokoan dengan stand menghadap ke ruang terbuka yang bebas dari kendaraan.
3. *Shopping Street*, yaitu deretan pertokoan di sepanjang sisi jalan.
4. *Departement Store* dan Supermarket, merupakan bentuk-bentuk perbelanjaan modern dengan penggabungan dua jenis perbelanjaan.
5. *Department Store*, merupakan toko yang sangat besar, (Luas lantai antara 10.000 - 20.000 m²) biasanya terdiri dari beberapa lantai yang menjual macam-macam barang termasuk pakaian. Tata letak barang yang khusus, memudahkan sirkulasi mudah dan memberikan kejelasan akses.
6. *Supermarket*, mempunyai toko-toko yang menjual barang kebutuhan sehari-hari dengan sistem self service (Luas lantai berkisar 1.000- 2.500 m².) Area penjualan makanan tidak melebihi 15% dari seluruh area penjualan.
7. *Super Store*, terdiri dari toko 1 dengan luas lantai antara 5.000 - 7.000 m² lantai yang menjual macam-macam barang kebutuhan sandang pangan dengan sistem self-service. ("Gruen, Victor, 1960, hal 23")

2.2.3.2. Menurut Jenis Barang yang diperdagangkan

1. *Impulse Store*, toko yang menjual barang-barang yang sifatnya memberikan penampilan khusus, misal yang menjual parfum, jam tangan, jas.
2. *Convenience Store*, toko yang menjual barang kebutuhan yang bersifat memberi kesenangan belaka, seperti toko aksesoris, toko mainan.

3. *Demand Store*, toko yang menjual berbagai kebutuhan sehari-hari, misalnya toko makanan, pakaian. ("Sri Yogi Widhiasth, 1997, Mengutip Nadine 1982, hal 23")

2.2.3.3. Klasifikasi Pusat Perbelanjaan Berdasarkan Variasi, Penyajian dan Sifat Barang Yang diperdagangkan

Variasi Barang		Penyajian Barang	Sifat Barang
<ul style="list-style-type: none"> • Departement Store 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis Peralatan, bahan kebutuhan rumah tangga 	<ul style="list-style-type: none"> • Counter fixture / almari rendah, misal untuk tempat mainan anak-anak. 	<ul style="list-style-type: none"> • tahan lama, misal sepatu, arloji. • mudah rusak, buah-buahan, roti-roti • cair, misal sirup dan makanan botolan. • kering, misal pakaian, ikat pinggang
<ul style="list-style-type: none"> • Hiper Market (Pertokoan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjual jenis kebutuhan RT • Harga relatif murah • Jumlah besar • Pembayaran kontan 	<ul style="list-style-type: none"> • Cases fixture / almari transparan, misal untuk pakaian sejenis, sewarna dalam keadaan terlipat. • Hanging lose/almari penggantung, misal untuk kemeja, jaket, jas. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Super Maket (Pertokoan Eceran) 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjual makanan dilengkapi dengan barang kebutuhan rumah tangga 	<ul style="list-style-type: none"> • Table fixture / meja menerus, biasanya untuk tempat buku-buku. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Speciality Shop (Pertokoan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjual hanya satu jenis barang 	<ul style="list-style-type: none"> • Etalase/ruang peraga, berfungsi untuk memajang pakaian/produk-produk baru dengan penataan yang menarik. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Vaciety and General Household Store 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjual dengan harga murah 	<ul style="list-style-type: none"> • Rack fixture / rak terbuka, misal untuk tempat sepatu, peralatan mandi. 	

Sumber : David Mun, 1981, hal 14

2.2.3.4. Menurut Pelayanannya

<ul style="list-style-type: none"> • Self service 	<ul style="list-style-type: none"> • Pembeli; mencari, memilih, membawa barang ke kasir untuk membayar sendiri
<ul style="list-style-type: none"> • Personal service 	<ul style="list-style-type: none"> • Pembeli ; membeli, membayar di layani oleh pramuniaga di belakang counter
<ul style="list-style-type: none"> • Self selection 	<ul style="list-style-type: none"> • Pembeli, memilih, membawa ke pramuniaga, di beri bon dan membayar di kasir.

Sumber ; Bendington Naddine, 1982, P-6

2.2.3.5. Menurut Lingkup Pelayanan

Macam	Jenis Unit	Luas Area / m ²	Jangkauan pelayanan (penduduk)
Main center	<ul style="list-style-type: none"> • Junior Dept.store • Dept.store • Toko-toko 	± 27.870-92.990 m ²	150.000-400 ribu
Community center	<ul style="list-style-type: none"> • Junior Dept.store • Dept.store • Toko-toko 	± 9.290-27.870 m ²	40.000-150.000

Sumber ; Giden Galany, 1983, P-8

2.2.3.6. Menurut Sistem Pembelian

1. Eceran (retail), toko yang melayani penjualan dalam jumlah satuan, menawarkan banyak variasi dalam hal barang yang ditawarkan. ("Benddington Naddine, 1982, hal 6")
2. Grosir, pertokoan yang menjual barang dalam jumlah besar, dan hanya tersedia sampelnya saja.

2.2.4. Prediksi Perencanaan Kota DKI Jakarta

Prediksi perencanaan Pusat perbelanjaan	Pencapaian lokasi fasilitas	Radius pelayanan	Jangkauan pelayanan (Penduduk)
1. Sebagai pusat perbelanjaan lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> • 15 menit berjalan kaki 	<ul style="list-style-type: none"> • Satu lingkungan • Aktivitas pasar lebih besar daripada toko 	<ul style="list-style-type: none"> • ± 3.00-30.000
2. Sebagai pusat pelayanan kota	<ul style="list-style-type: none"> • Strategis, lokasi bisnis perkantoran dan rekreasi • 25 menit dengan kendaraan • Pasar toko, bank dan sebagainya 	<ul style="list-style-type: none"> • Seluruh kota 	<ul style="list-style-type: none"> • ± 2 000.000-1.000.000
3. Sebagai pusat perbelanjaan wilayah	<ul style="list-style-type: none"> • Mendekati pusat kota • Barang yang diperdagangkan berskala sekunder • Kendaraan cepat, 25' • Kendaraan lambat, 50' • Berjalan kaki, 100' 	<ul style="list-style-type: none"> • Tingkat kecamatan, Kabupaten 	<ul style="list-style-type: none"> • ± 30.000-2.000.000

2.2.5. Karakter Dasar Shopping Mall (Pusat Perbelanjaan)

Karakter Shopping Mall menurut Maithland memiliki karakter sebagai berikut :

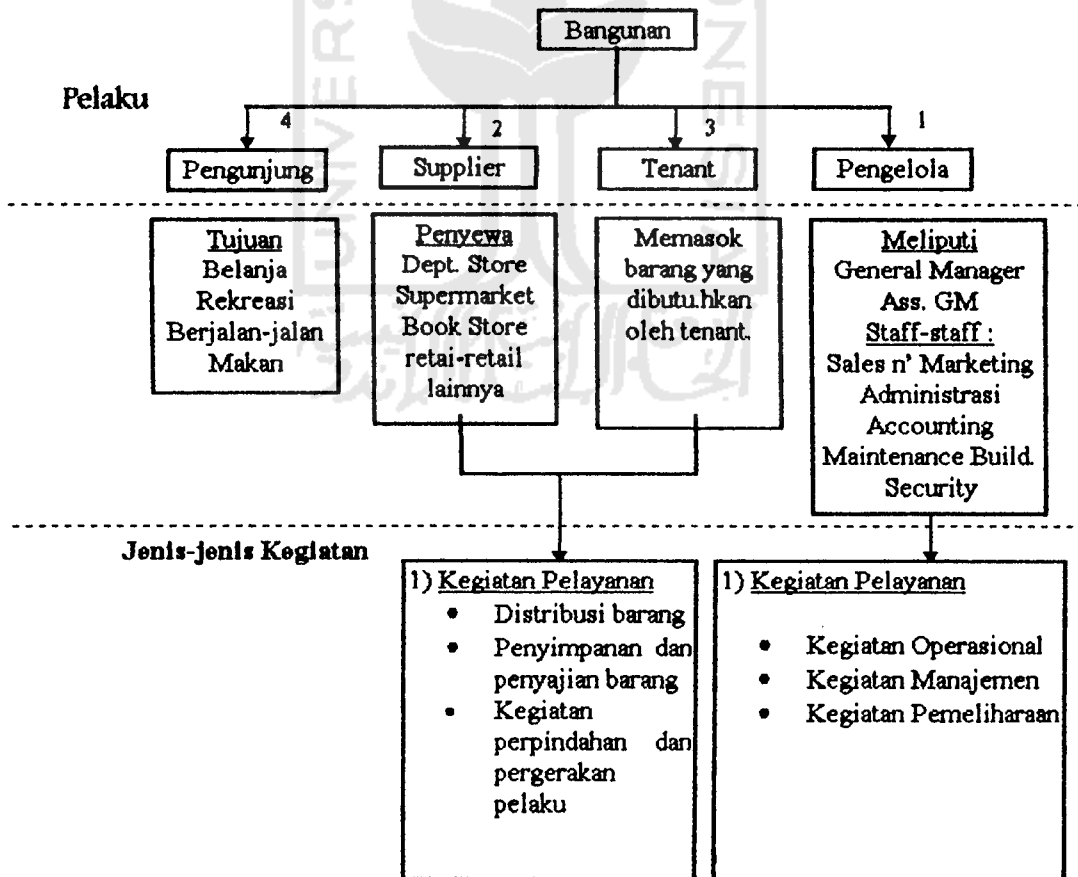
Tabel 2.7
Karakter Dasar Pusat Pembelanjaan

Karakter	Keterangan
• Jumlah Lantai	• Maksimal 3
• Koridor	• Tunggal
• Lebar Koridor	• 8 - 14 meter
• Pintu Masuk	• Dapat dicapai segala arah
• Atrium	• disepanjang koridor
• Parkir	• Mengelilingi bangunan
• Magnet / Anchor Tenant	• Di setiap koridor, hubungan Horizontal
• Jarak antara anchor Tenant	• 100 - 200 meter

Sumber : Minthland, Bary, Planning and Design, 1978, hal 44

2.2.6. Bagan Pelaku dan Kegiatan dalam Pusat Perbelanjaan

Gambar 2.2.
Bagan Pelaku dan Kegiatan dalam Pusat Perbelanjaan



2.3. TINJAUAN UMUM BISNIS DI JAKARTA

2.3.1. Pengertian Bisnis

Bisnis adalah suatu kegiatan urusan usaha perdagangan perusahaan ("Kamus Tweby Million, Drs, Tarmudji, BSC, 1993, hal 81") yang didalamnya merupakan suatu *kegiatan pertemuan, pertukaran gagasan, penyampaian informasi dan pembahasan suatu topik* atau masalah dalam suatu topik tertentu yang diselenggarakan oleh Wisatawan pengusaha yang melakukan bisnis. ("R.G. Soekadjo, Anatomi Pariwisata, 1996, hal 41")

Pada pelaksanaan bisnis ini diperlukan beberapa aspek lain sebagai penunjang keberhasilan dan kelancaran kegiatannya, seperti hotel yang menyediakan *fasilitas bisnis*.

2.3.2. Klasifikasi Bisnis

2.3.2.1. Berdasarkan jenis pelaku dan asal negara

Tabel 2.8

Prosentasi Jenis Coorporate Tourist
Berdasarkan asal Kawasan, Negara

Coorporate Tourist (Jenis-jenis)	Asal	1992 (%)	1993 (%)	1994 (%)	1995 (%)	1996 (%)
Elektronik	Asean	26,10	27,75	29,40	31,05	32,70
Industri Kecil	Asia Timur	10,82	11,64	12,46	13,28	14,10
Industri Plastik	Newzeland Australia	10,04	10,88	11,72	12,56	13,40
Jasa Info Tek.	Amerika	2,56	3,37	4,18	4,99	5,80
Jasa Konstruksi	Lainnya	0,06	0,62	1,18	1,74	2,30
Jasa Lepas Pantai		1,34	1,43	1,52	1,61	1,70
Konst. Mek-Elek		50,92	5,69	60,46	65,23	70,00
Info Pasar Modal		28,71	30,14	34,16	37,18	42,30

Sumber : Deparpostel BPS Dr. Syam Suridjal, D. Drs. Kaelany HD, hal 35 Info Bisnis

Edisi 46, Th III, April 1997.

2.3.2.2. Klasifikasi Bisnis, Berdasarkan Macam, Golongan Peserta, Tingkat Kegiatan

Tabel 2.9

Macam Kegiatan Bisnis	Golongan Peserta Bisnis	Tingkat Kegiatan Bisnis
<ul style="list-style-type: none"> • Meeting, Exhibition, Pertemuan Direksi dan Manager 	<ul style="list-style-type: none"> • Perusahaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Internasional (dihadiri oleh beberapa Negara)
<ul style="list-style-type: none"> • Training Courses 	<ul style="list-style-type: none"> • Lembaga 	<ul style="list-style-type: none"> • Nasional (dihadiri seluruh wilayah Indonesia)
<ul style="list-style-type: none"> • Sales Marketing 	<ul style="list-style-type: none"> • Profesi (Person) 	<ul style="list-style-type: none"> • Regional (dihadiri dari Propinsi)
<ul style="list-style-type: none"> • Promosi dan Peluncuran Produk 		

Sumber : Melvin A. Hopper, Kalaedoscope International, Indonesia Meeting The Century, EM - Co-Ltd, 1994

2.3.3. Manfaat Bisnis Kegiatan Bisnis

2.3.3.1. Segi Penerimaan Devisa, dengan Kegiatan tersebut dapat meningkatkan. Tingkat Penghunian kamar karena :

- 1) Lama tinggal (Length of stay) wisatawan pengusaha atau pelaku bisnis rata-rata tinggi dari pada wisatawan biasa.
 - 2) Jumlah pengeluaran (expenditure) wisatawan pengusaha atau pelaku bisnis lebih tinggi daripada wisatawan biasa.
 - 3) Wisatawan pengusaha (Corporate Tourist) atau pelaku bisnis disertai oleh pengiring delegasi.
 - 4) Wisatawan pengusaha (Corporate Tourist) atau pelaku bisnis mempunyai variasi kegiatan yang cukup banyak.
- (“Dr.Syamsuridjal D, Drs. Kaelany H.D., R. G. Soekadljo, Wisata Bisnis, 1996, hal 42”)

2.3.3.2. Segi Pemasaran Hotel untuk kegiatan bisnis cukup stabil

karena :

- 1) Hampir sebagian besar pesertanya merupakan golongan masyarakat berpenghasilan menengah ke atas atau merupakan utusan yang memiliki pengaruh cukup tinggi dalam perusahaan, kelembagaan dan profesi.
- 2) Pesertanya hadir sebagai utusan dari suatu lembaga, Perusahaan, Person (profesi). ("R.G. Soekadjo, Klasifikasi Motif, dan Tipe Wisata, 1996, hal 36 - 41 ")

2.3.4. Hotel Tempat Kegiatan Bisnis di Jakarta

Tabel 2.10

Hotel Tempat Kegiatan Bisnis Berdasarkan Urutan Kontribusi

No	Kegiatan Perusahaan	Tempat Kegiatan	Kontribusi
1	Meeting, exhibition Pertemuan Direksi Manager	Hotel Dai- Ichi	333 juta/bulan
2	Promosi Peluncuran Produk	Hotel Hilton	17,1 juta /bulan
3	Training Marketing Sales Marketing	Hotel Century	15,4 juta/bulan
4	F & B Penjualan relasi bisnis	Hotel Holiday Inn Crowne Plaza	14 juta/bulan

Sumber : ("Infor Bisnis, Pasar Jakarta tidak jenuh, edisi 46 Th III, April 1997, hal 23, 24")

2.3.5. Karakteristik Bisnis

1.	Keuntungan	Dalam bisnis, perdagangan penentuan utamanya adalah untung
2.	Bersaing	Selalu berusaha untuk mempunyai nilai yang lebih dari yang ditawarkan
3.	Dinamis	Mudah menerima perkembangan teknologi
4.	Praktis, berkualitas	Manfaat, mutu baik
5.	Tegas dan berani	Mampu memanfaatkan peluang agar tidak diambil orang lain

Sumber : "Ir. Saliya, Suwandi, M. arch., Arsitektur dan Karya, F. SILABAN, Nova, hal 166

2.4. Studi Fasilitas dan Bentuk Penampilan Hotel Bisnis Multi Fungsi

Studi ini dilakukan untuk mendapatkan jenis fasilitas untuk kegiatan bisnis pada suatu bangunan hotel yang memiliki ketentuan fasilitas bisnis, pusat perbelanjaan dan bentuk penampilan yang tidak kaku (monoton), komunikatif.

2.4.1. Hotel Dai-Ichi

Mulai beroperasi akhir tahun 1993, dari usaha patungan antara group Gemala dan group Ongko, berlokasi di Kompleks Segitiga Atrium, kawasan Senen Jakarta Pusat, berdekatan dengan kantor-kantor pemerintahan, pusat bisnis. Dengan TPK 80%, Hotel Dai-Ichi layak mendapat reputasi sebagai salah satu hotel yang paling diminati oleh para pelaku bisnis.

Dibawah ini ketentuan-ketentuan yang ada pada Hotel Dai-Ichi.

Tabel 2.11

Studi Fasilitas Hotel Dai-Ichi

1.	Klasifikasi Hotel	Bintang empat
2.	Kualitas Pelayanan	Setarap bintang lima
3.	Jumlah Kamar	386 kamar
4.	Tipe Kamar (Fasilitas Istimewa)	<ul style="list-style-type: none"> • Standar Room 172 • Superior Room 130 • Executive Room 43 unit • Executive Suite 22 unit
5.	Pangsa pasar khusus	<ul style="list-style-type: none"> • Business Jepang
6.	Fasilitas Khusus (Business Traveller Jepang)	<ul style="list-style-type: none"> • Business Centre • Mesin Fax Computer, Printer (Kontak bisnis)
7.	Fasilitas Spesial	<ul style="list-style-type: none"> • Mesin Fax pribadi • Penerjemah (translation) • Information (hal baru bisnis) • Menyediakan dari saluran stasiun TV Jepang NHK • Japan of Magazine; Nikkei Shimbun
8.	Fasilitas banquet dan catering (meeting and function room)	<ul style="list-style-type: none"> • Meeting Package (merupakan tempat yang sempurna untuk pertemuan, penyelenggara seminar) • 7 buah function room kapasitas 20 - 100 orang • Ballroom, luas area 430 m² Kapasitas 600 orang fasilitas • Meeting package

		<ul style="list-style-type: none"> • Makan siang • White Board, flip chart, microphone, permen dan notes
9.	Fasilitas penunjang di Desain untuk memenuhi cita rasa berbeda-beda	<ul style="list-style-type: none"> • Restoran cita rasa Jepang, Cina, Indonesia dan Cafe shop • 400 tempat belanja • Mesin Relaksasi • Fitness, Ymano club • Salon, Sauna, massage • Perawatan kecantikan • Kolam renang • Are Parkir (350) kendaraan
10	Pangsa Pasar umum	Coorporate Tourist, Business Traveller Domestik Mancanegara

Sumber : INFO BISNIS EDISI 36/TH II 17 SEPT 1996, hal 78,79 dan Survey Lokasi

2.4.2. Hotel Dusit Mangga Dua

Hotel Dusit Mangga Dua, yang berlokasi di pusat pertokoan dan perkulakan Cina, Jakarta, dengan sekitar 400 toko, menawarkan pelayanan jasa dan fasilitas bertaraf internasional. Lokasinya yang terletak di pusat kota itu memang sangat strategis untuk tujuan ke berbagai lokasi. Ke pusat bisnis, Jalan Thamrin dan Sudirman hanya membutuhkan waktu 15 menit. Adapun ketentuan-ketentuan lain yang dimiliki Hotel Dusit Mangga Dua, tersebut di bawah ini.

Tabel 2.12

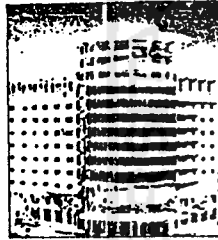
Studi Fasilitas Hotel Dusit Mangga Dua

1.	Klasifikasi Hotel	bintang empat
2.	Kualitas Pelayanan	setarap bintang lima
3.	Jumlah kamar	351 kamar
4.	Tipe kamar	Standar Room 168 Superior Room 134 Club Room 24 unit Executive Suite 22 unit Empress Suite 2 unit Imperial suite 1 unit
5.	Pangsa Pasar khusus	• Business man, Malaysia, Jepang, Arab, Rusia, Eropa, Taiwan, Indonesia
6.	Fasilitas Khusus	• Business Centre
7.	Fasilitas Spesial	• Club Room, (R.makan dari r. tidur ada pada 1 lt.) • Service (makanan ringan setiap sore gratis)
8.	Fasilitas Penunjang	• Restoran, Cafe shop

Hotel Bisnis Mulai Fungsi Di SBB Jakarta

		<ul style="list-style-type: none"> • Sewa Kendaraan • Dry cleaning • Laundry • Save Deposit Box • Klinik 24 jam • Kolam renang, fitness, salon • Area parkir (300 kendaraan) • Service 24 jam
9.	Pelayanan Spesial	<ul style="list-style-type: none"> • Semua tamu mendapat pelayanan gratis • Bagi tamu long stayer (hadiah, harga khusus, makan, nginep gratis dan laundry satu set / hari)

2.4.3. Hotel Century Park



Bangunan ini dirancang dengan sentuhan Arsitektur Modern, berlokasi di kawasan pusat bisnis, Jl. Sudirman. Terdiri dari Massa yang berbentuk empat persegi yang diekspresikan sebagai pakku yang menancap di bumi. Dan terdapat Massa melingkar. *Bentuk mempunyai kesan mengundang, mudah dikenal, mengakomodasi.* Bahan pada Massa melingkar adalah Kaca (*Glass Curtain Wall, GCW*).

Gb.2.3. Hotel Century Park

Sementara untuk bagian Massa yang berbentuk empat persegi, di kombinasikan dengan material aluminium, yang memberikan *Kesan Solid Stabil*. Selain itu bahan atau material tersebut dapat memberi efek cahaya yang berbeda-beda dan mudah dibersihkan dibanding dengan material atau bahan lainnya. Dengan pemilihan tekstur yang halus, bahan atau material kaca (*Glass Curtain Wall*) dan warna pada kulit bangunan. *White Blue on Green*. Hotel tersebut memberikan kesan bentuk penampilan yang *tidak kaku (monoton)* dan *komunikatif (kesan mengundang, mudah dikenali dan mengakomodasikan)*.

Dasar idenya adalah dari kelompok masyarakat, pelaku bisnis yang menjadi pangsa pasar utamanya. Disamping itu Hotel ini memperkenalkan cara baru dalam konstruksi, yakni menggunakan *Konstruksi Komposit*, yakni Kolom menggunakan pipa baja yang diisi dengan beton, Balok dengan konstruksi baja dan lantai menggunakan Metal deck dan beton, sementara core dan Basement menggunakan konstruksi beton.

Sedangkan Jenis-jenis fasilitas yang diberikan pada Hotel Century Park adalah sebagai berikut :

Tabel 2.13
Studi Fasilitas Hotel Century Park

1.	Fasilitas Utama	<ul style="list-style-type: none"> • Business Centre • Meeting, Function Room • Telekam Fax, Printer, Car Rental • Tennis Court
2.	Fasilitas Spesial	<ul style="list-style-type: none"> • Mesin fax pribadi • Penerjemah (translationer) • Media informasi bisnis
3.	Fasilitas Penunjang	<ul style="list-style-type: none"> • Restoran, Cafe shop • Salon, sauna, massage • Kolam renang, fitness, mesin relaksasi • Area Parkir • Perbelanjaan

Tabel 2.13
METTING & CONFERENCE FACILITIES
HOTEL CENTURY PARK

Dimensi Area	Capacity	
	BANQUET	CLASS ROOM
Meter		
18 x 17 x 4	140	150
18 x 17 x 6	140	150
18 x 34 x 4	300	300
15 x 14 x 4	100	90
8 x 8 x 4	40	40
8 x 7 x 3	30	30
7 x 5 x 3	20	20

Konstruksi, Januari 1996, hal 43, 44, 45, Info Bisnis, edisi 46, th III, 1997, hal 24, 25
Survey Lokasi

2.5. TINJAUAN SUPERBLOK

2.5.1. Pengertian Superblok adalah

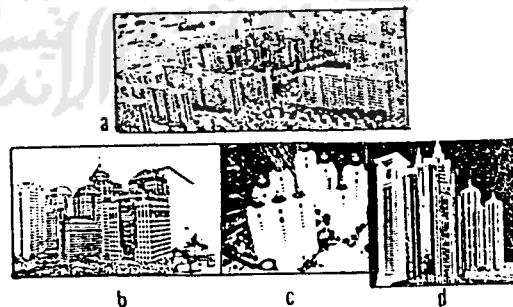
“Superblok merupakan self contained unit yang memiliki fasilitas sarana hunian, pertokoan, perhotelan, perkantoran, pedestrian mall dan fasilitas lainnya atau merupakan kota kecil didalam kota yang menyediakan fasilitas bisnis yang menyatu dengan *kiprah bisnis modern* untuk memenuhi kebutuhan penghuninya”. (KONSTRUKSI, “STS meremajakan bagian kota dengan superblok dan pedestrian mall”, Mei 1993, hal 49)

Trend superblok di Jakarta seperti SCBD, selain yang telah disebutkan juga merupakan salah satu strategi usaha untuk menyediakan sebuah area yang dapat mendukung kegiatan bisnis di Jakarta, sehingga pembangunan pada kawasan superblok tersebut cenderung kearah vertikal (gedung bertingkat tinggi) dan selalu diikuti bangunan multi fungsi. Selain itu munculnya superblok tersebut juga merupakan strategi pendayagunaan lahan seefisien mungkin (optimalisasi use of land). (KONSTRUKSI “STS meremajakan bagian kota dengan superblok dan pedestrian mall”, Mei 1990, hal 49)

2.5.2. Perkembangan Superblok di Jakarta

Pembangunan di kawasan sentra primer Jakarta dititikberatkan kepada pembangunan dengan menggunakan konsep superblok. Ini merupakan salah satu alternatif dari kesibukan tinggi di kota Jakarta, yang menuntut orang harus berpacu dengan waktu, guna memperoleh hasil yang maksimal. Hal ini tidak memungkinkan jika jarak tempuh antara tempat tinggal dan tempat beraktivitas demikian jauhnya, karena akan mempengaruhi tingkat produktivitas seseorang. Ciri-ciri dari superblok adalah memiliki kegiatan tersebut dapat memberikan kesempatan sangat dekat. Kepada manusia yang tinggal didalamnya untuk dapat beraktivitas semaksimal mungkin dan kawasan superblok biasanya telah memiliki rencana infrastruktur tersendiri, sehingga memudahkan

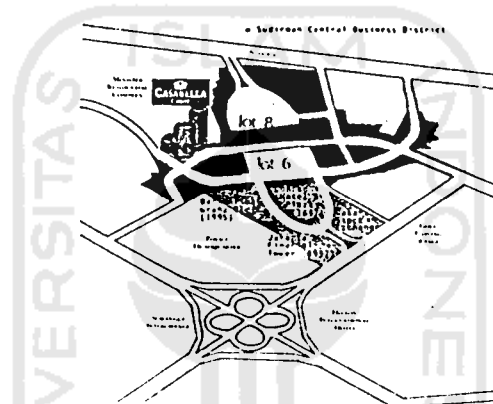
pencapaian orang-orang yang tinggal didalamnya dan tidak bergantung pada infrastruktur kota. Untuk merencanakan sistem infrastruktur terpadu ini dibutuhkan intensitas yang tinggi mengingat superblok menuntut suatu *load capacity* yang tinggi. Superblok selalu muncul di daerah pusat kawasan bisnis utama, yaitu seperti; *Sentra Primer Manggarai, Sentra Primer T. Abang, Sentra Primer STS, Sentra Primer Glodok, Sentra Primer Tanjung Perak dan Sentra Primer Jatinegara*. Ini sangat mendukung dimana pengguna kawasan superblok biasanya merupakan orang-orang bisnis yang berpacu dengan waktu dan selalu membutuhkan sesuatu serba cepat, dan efisien. Ciri lain dari superblok adalah tidak hanya pengakuan batas kepemilikan. Meski secara teknis arsitektur batas-batas tersebut dapat dideteksi, namun dalam penggunaannya ada ruangan tertentu yang dimiliki dan digunakan secara bersama dengan istilah *private room* dan *public use*. ("SWA, Superblok, Oktober 1993, hal 32, 33"). Sedang dibawah ini perkembangan bentuk penampilan superblok Pusat Kawasan Bisnis Jakarta (Gb;a,b,c) dan superblok Anhui Cina Hongkong, Helmut Obata Kasabuan (Gb;d). Dalam pembahasan selanjutnya akan dibahas superblok yang merupakan pusat bisnis baru, yaitu The Sudirman Central Business Distric (SCBD).



2.5.3. Prediksi Perkembangan Superblok SCBD di Jakarta, Terhadap Hotel Bisnis Multi Fungsi Karakteristik Centre Point

SCBD, sebagai kawasan terpadu dengan luas 45 ha, yang 100% sahamnya milik PT. Danayasa Arthatama (DA) hingga sampai saat ini,

yang sudah selesai maupun yang sedang diselesaikan, pembangunannya sudah mencapai 8 gedung. Delapan gedung tersebut kini telah mulai mengisi kawasan tersebut adalah; Gedung Bursa Efek 1 & 2, Perkantoran Artha Graha, Apartemen Marcopolo, Conrald International Centre (CIC), Dua Tower Gedung, Perkantoran, sebuah Pusat perbetanjaan dan menurut Nasrul Chas, Presdir PT. Danayasa Arthatama (DA), prediksi pembangunan kawasan SCBD akan selesai sepenuhnya dalam rentang waktu 12 tahun (antara th 2005-2010). Di bawah ini peta SCBD dan Bentuk Bangunan di SCBD. ("Info Bisnis, SCBD, Pola Pembangunan Kawasan Terpadu, edisi 46, th III, 1997, hal 70")



Gambar 2.4. Peta SCBD



Gambar 2.5. Bentuk Penampilan Bangunan Di SCBD

2.6. BANGUNAN MULTI FUNGSI

2.6.1. Pengertian dan Tujuan Bangunan Multi Fungsi

Istilah multi fungsi (multi use) berasal dari terminologi mix use (fungsi campuran) yang memiliki arti ;

- menggambarkan keanekaragaman fasilitas kebutuhan

- sebuah bangunan yang terdiri dari beberapa aktivitas kegiatan (lebih dari satu) yang saling berhubungan, misal perkantoran, hotel dan shopping mall.

Adapun tujuan dari perencanaan Hotel Bisnis Multi Fungsi adalah:

- Optimalisasi jumlah pengunjung ke dalam bangunan
- Memberi fasilitas tambahan bagi pengunjung hotel
- Nilai fungsional bangunan dan untuk mengurangi beban transportasi kota
- Efisiensi pengguna bangunan, kerja dan waktu

2.6.2. Perkembangan Konsep Multi Fungsi

Gerakan modernisasi merupakan perkembangan bangunan multi fungsi di dunia. Sedangkan di Indonesia, khususnya di beberapa wilayah Jakarta pengembangan bangunan multi fungsi disebabkan karena kondisi masyarakat yang semakin maju, dengan aktivitas yang semakin beragam, sehingga efisiensi kerja, efisiensi waktu sangat dituntut, yang membutuhkan adanya pelayanan yang cepat.

Dalam upaya menyediakan segala fasilitas, dengan keterbatasan lahan pihak pemda DKI Jakarta timbul pemikiran dalam perencanaan kota struktur kota dibentuk dengan *separatory land use* atau lebih dikenal dengan *konsep zoning plan*; *mix land use* (penggunaan lahan dengan peruntukaan campuran), *mix use building* (penggunaan bangunan fungsi campuran), yaitu membagi beberapa peruntukan fungsi kegiatan dengan sistem penzoningan, seperti penzoningan kegiatan industri, perdagangan/bisnis (produksi), penzoningan daerah konsumsi (perumahan).

2.6.3. Faktor Pembentuk Bangunan Multi Fungsi

Faktor perencanaan kota dengan sistem multi fungsi karena :

- Tuntutan internal, eksternal dan fungsional

- Tuntutan Internal

Tuntutan ini untuk peninjauan kembali terhadap penerapan *konsep separatory land use / zoning plan*, yang mengakibatkan penurunan pada kualitas suatu kawasan atau menimbulkan banyak permasalahan bagi masyarakat yang semakin berkembang. Adapun peninjauan untuk mencari suatu formula baru meliputi :

-Hunian (inhibition), bisnis-bekerja (Business-Work) dan rekreasi (recreation). ("Eberhard, H. Zidler, 1985")

- Tuntutan Eksternal

Merupakan tuntutan yang mengarah pada pembangunan sebuah kota terhadap kebutuhan urban yang fungsional dalam arsitektural perkotaan (seperti mall, plaza, fasilitas sosialisasi, dan lain-lain) dan akan membentuk suatu bangunan yang sesuai dengan tautan kotanya.

Menurut Eberhard H. Zeidler, 1983, ada faktor yang saling berpengaruh dalam bentuk suatu bangunan yaitu :

-Ruang kota, pola pergerakan kota dan arah kebijakan kota. ("Eberhard, H. Zidler, 1985")

- Tuntutan Fungsional

Bangunan multi fungsi diharapkan dapat memberikan citra tertentu dan citra tersebut harus sesuai dengan lingkungan, budaya dan lokasi setempat. ("Sri Yogi Widhiastih TA/UII/199 ")

2.6.4. Keuntungan dan Kerugian Bangunan Multi Fungsi

- Keuntungan bangunan multi fungsi

- Optimalisasi fungsi ruang dalam luasan lahan yang minimal

- Peningkatan fungsi infrastruktur bangunan di perkotaan
- Mengurangi beban transportasi kota
- Kemudahan berkomunikasi, kelancaran dalam pencapaian antara fungsi bangunan yang satu dengan fungsi bangunan yang lain
- Bila fluktuasi harga terjadi pada bangunan fungsi utama, maka sektor yang lain dapat menutupinya
- Kerugian bangunan multi fungsi
 - Kesuksesan bangunan multi fungsi bergantung kepada klien masing-masing, sehingga perlu pendekatan kepada setiap jenis perilaku konsumen.
 - Bila fungsi yang berbeda tersebut tidak diperhatikan dengan baik, maka akan terjadi sirkulasi tumpang tindih antara karakter kegiatan yang berbeda dalam satu bangunan tersebut. (*Ir. Handoyotomo, MSA, Perancangan Arsitektur, Mix Land Use, Mixed Use Building*)

2.7. Fenomena Baru Bentuk Arsitektur Kota Jakarta

Suatu hal telah jelas; pada umumnya Arsitektur dipikirkan (dirancang) dan diwujudkan (dibangun) hanya bersifat fungsional semata. Sebagai seni, Arsitektur mempunyai arti yang mendalam dan bukan sekedar pemenuhan persyaratan fungsional semata. Namun lebih mendasar lagi merupakan perwujudan ekspresi sebagai ungkapan perwujudan ekspresi sebagai ungkapan fisik arsitektur yang mewadahi kegiatan. Kotak, bentuk bangunan yang lahir dari idealis para rasional internasional style, membuat para arsitek menjadi semakin gelisah, karena :

- a. Ditinjau dari aspek struktural, sistem sederhana, tetapi terhadap Gaya Hz sebaliknya.
- b. Ditinjau dari aspek sisi pemanfaatan energi terhadap bangunan lain, bentuk kotak tidak efisien mengurangi use of land.
- c. Dan dipandang dari sisi karakteristik pelaku bisnis tidak memiliki pasar yang potensial dalam desain kurang bersaing, dinamis, praktis berkualitas.

Ditinjau dari beberapa aspek yang telah disebutkan di atas, seolah kondisi sekarang yang kurang memuaskan *mencanangkan* kehadiran munculnya zaman baru. Sehingga kehadiran fenomena baru merupakan *upaya strategi* yang akan mampu memberi harapan baru, yaitu strategi pada penerapan prinsip kaidah idealis dalam Arsitektur untuk mendukung kepentingan bisnis. (*Paul GolBerGer, Gedung Pencakar Langit, Di Luar Bentuk Kotak, Erlangga, Jakarta, hal 177, 179*)

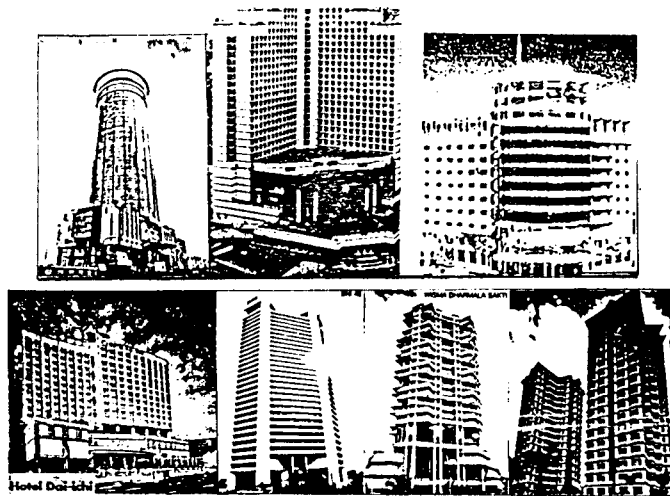
Sebagai seni dan ilmu, Arsitektur mempunyai arti yang lebih mendalam, selain fungsional, lebih mendasar lagi merupakan sebuah program bangunan dari perwujudan ekspresi (ungkapan fisik Arsitektural, yang sesuai dan mampu mengiringi karakteristik fungsinya sebagai wadah kegiatan manusia)

Dan gubahan unsur-unsur bentuk pada penampilan bangunan akan menentukan bagaimana arsitektur dapat meninggikan nilai suatu karya; memperoleh tanggapan dan mengungkapkan suatu makna. Oleh karenanya penyajian unsur-unsur bentuk ruang bukan merupakan tujuan akhir, tetapi sebagai sarana untuk memecahkan suatu masalah dan tanggapan atas kondisi dari fungsional, sehingga untuk mencapai suatu tujuan fungsi yang dapat mengiringi karakteristiknya dalam perencanaan suatu bangunan selain harus mempertimbangkan aspek-aspek karakteristik pelaku juga nilai-nilai yang ada pada pola kehidupan masyarakat, yaitu meliputi :

- a. Nilai prestise
- b. Nilai individual
- c. Nilai novelty

Di bawah ini penjelasan tentang nilai-nilai prestise, individual dan nilai novelty :

1.	Nilai Pretise	- Kecenderungan mengidentifikasi diri sebagai kelompok elite - Kecenderungan memperlihatkan kelebihan kemampuan dana - Kecenderungan menonjolkan kemegahan - Kecenderungan membanggakan kepeloporan
2.	Nilai Individual	- Privacy Tinggi
3.	Nilai Novelty	- Kecenderungan menyuburnya selera terhadap hal-hal yang baru



Gambar 2.6. Penampilan Bangunan di Luar Bentuk Kotak, Menara Imperium Centre Point, Gerbang Superblok Kuningan Persada, Hotel Century - Jl. Sudirman, Wisma Dharmala - Jl. Sudirman, Hotel Dai-ichi - Kawasan Senen Jakarta Pusat dan Wisma BNI 46 - Jl. MH. Thamrin ("Paul GolBerGer, hal 206, 207")

2.8. TINJAUAN UMUM BENTUK, FUNGSI, SIMBOL/IDENTITAS, NILAI DAN TEKNOLOGI STRUKTUR-BAHAN DALAM ARSITEKTUR

BENTUK DALAM ARSITEKTUR

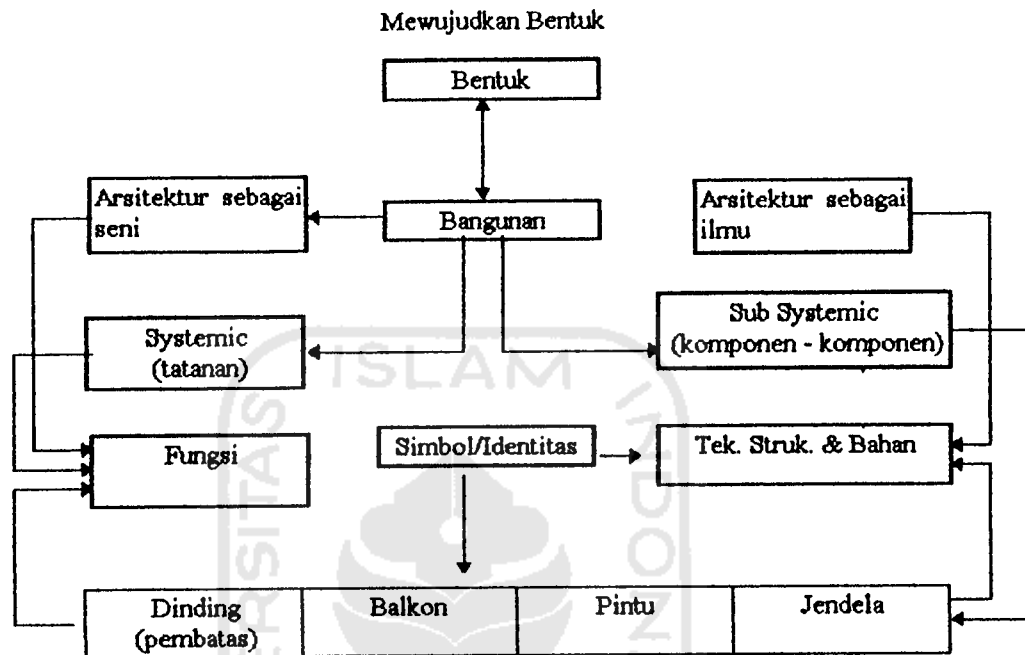
Istilah bentuk dalam arsitektur selalu dirangkaikan dengan kata bangunan, *building space* yaitu sebagai ruang yang dibangun di dalam, pada atau diatas tanah sebagai tempat kegiatan yang diusahakan untuk mendapatkan kesenangan fisik dan non fisik dari bangunan itu sendiri. ("Dipl. Ing Suwondo, B. Sutedjo, Bentuk Dalam Arsitektur, 1994, hal 9")

Sebagai Seni, Arsitektur mempunyai arti yang lebih mendalam dan bukan sekedar pemenuhan persyaratan fungsional semata, namun lebih mendasar lagi merupakan *ekspresi (ungkapan fisik) arsitektural sebagai wadah kegiatan*. ("Francis D.K. Ching, Arsitektur; Bentuk, Ruang dan Susunannya, hal 10")

Sedang sebagai ilmu, Arsitektur selalu mempelajari pemecahan masalah rancang bangun. Dalam kaitan Arsitektur, bangunan dapat dipandang sebagai suatu *systemic (tatanan)* yang terdiri dari beberapa *sub systemic (sub tatanan, komponen-komponen)*, yaitu; pembatas/dinding, balkon, pintu, jendela dan lain-

lain yang masing-masing pada hasil akhirnya akan memberi suatu bentuk kesatuan (unity form) yang akan memberikan gambaran, untuk menyampaikan makna yang terkandung kepada yang terlibat secara visualnya. ("Paul GolBerGer, Bentuk, Gedung Pencakar Langit, hal 197")

Gambar 2.7. Hubungan dan Faktor-faktor yang



Sumber : Dipl. Ing Suwondo B. Sutedjo, Faktor, Kaitan Bentuk Dalam Arsitektur, hal 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17")

2.8.1. Fungsi Bangunan Dalam Arsitektur

Fungsi bangunan dalam arsitektur dapat diartikan sebagai pemenuhan terhadap aktivitas manusia. Bangunan akan berfungsi (fungsional) bila dalam pemakaiannya memenuhi unsur-unsur secara tepat dan tidak mempunyai unsur-unsur yang tidak berguna. Fungsi sendiri akan berkembang dan mengalami perubahan. Disebut berkembang bila fungsi tunggal menjadi fungsi ganda (misal : lobby suatu hotel menjadi ruang pameran sekaligus). Disebut berubah bila fungsi berganti, misal; hotel menjadi apartement ("Dipl. Ing Suwondo B. Sutedjo, Faktor Pewujud Bentuk, 1994, hal 10").

Dan menjadi Multi Fungsi, bila dalam satu bangunan terdapat lebih dari satu macam fungsi kegiatan, Hotel - apartemen, Hotel dan Rental Office, Hotel dan Pusat Perbelanjaan. ("Jane Jacobs, 1977")

2.8.2. Simbol/Identitas Dalam Arsitektur

Manusia sangat memerlukan identitas baik dirinya, maupun bagi benda-benda yang ada di sekelilingnya. Pada kenyataan sehari-hari kebutuhan akan identitas tersebut ditampilkan secara gamblang, atau dengan simbol-simbol.

Dalam dunia arsitektur, pengenalan simbol tersebut merupakan suatu proses yang terjadi pada individu dan pada masyarakat. Melalui panca indera penglihat lebih berbicara, manusia dapat rangsangan yang kemudian menjadi pra-persepsi, terjadi pengenalan obyektif (*fisik*). Selanjutnya terwujud persepsi. Persepsi ini sangat dipengaruhi oleh pengalaman termasuk pengalaman pendidikan yang menentukan tingkat intelektual manusia. Setelah itu terjadilah proses penyesuaian diri. Tingkat penyesuaian ini berbeda-beda pada setiap individu, ini juga diakibatkan oleh pengalaman dan tingkat intelektual yang berbeda. Meskipun tiap individu mempunyai pengalaman dan tingkat intelektual yang berbeda. Arsitek sebagai pewujud bentuk dapat menampilkan simbol sesuai nilai-nilai yang ada dalam masyarakat, sehingga mudah dikenal oleh masyarakat. Simbol dapat pula timbul dari gagasan murni arsitek, tergantung pada kemampuan dan citra arsitek untuk mengeluarkan hal-hal yang baru.


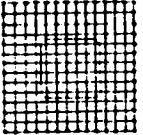

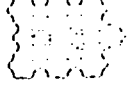


2.8.3. Teknologi Struktur dan Bahan Dalam Arsitektur



Teknologi struktur dan bahan merupakan faktor yang penting dalam arsitektur. Sehingga kebenaran struktur adalah hal yang utama dalam arsitektur. Karenanya bangunan yang bernilai seni adalah bangunan



yang strukturnya dapat mengungkapkan perasaan estetis melalui keseimbangan yang statis, memberi kepuasan dalam memenuhi kebutuhan fungsionalnya dan persyaratan ekonomisnya. Begitupun dengan teknologi struktur, semakin mengalami perkembangan, baik dari sistem konstruksinya, maupun metode membangunnya, sebab itu kemungkinan untuk menciptakan struktur yang kuat, estetis semakin berkembang pesat. ("Dipl. Ing. Suwondo B. Sutedjo, Falsafah Teknologi Struktur dan Bahan, 1994, hal 11, 14")

2.8.3.1 Sistem Struktur Rangka

<ul style="list-style-type: none"> Sistem rangka (frame system) 	<ul style="list-style-type: none"> Rangka melintang sejajar (Pararel crass frame) 	
	<ul style="list-style-type: none"> Rangka pembungkus (Envelope frame) 	
	<ul style="list-style-type: none"> Rangka melintang dua arah (Two way cross frame) 	
	<ul style="list-style-type: none"> Rangka grid poligon (Frame on polygonal) 	
<ul style="list-style-type: none"> Sistem struktur (structural system) 	<ul style="list-style-type: none"> Dinding pemikul sejajar (Pararel bearing walls) Elemen bidang vertikal menyerap gaya lateral 	
	<ul style="list-style-type: none"> Inti dinding pendukung fasade (Core and facade bearing walls) Elemen vertikal membentuk dinding luar yang mengelilingi struktur inti 	

	<ul style="list-style-type: none"> Plat tercantilever (cantilever slab) Core pendukung sistem lantai secara simetris, ruang bebas kolom Interpasial (interpatial) cantilever yang dipakai setiap selang 1 meter 	
	<ul style="list-style-type: none"> Gantung (suspention) Struktur kabel penggantung sebagai kolom penahan beban lantai 	




2.9. FAKTOR-FAKTOR YANG MEWUJUDKAN “CENTRE POINT”

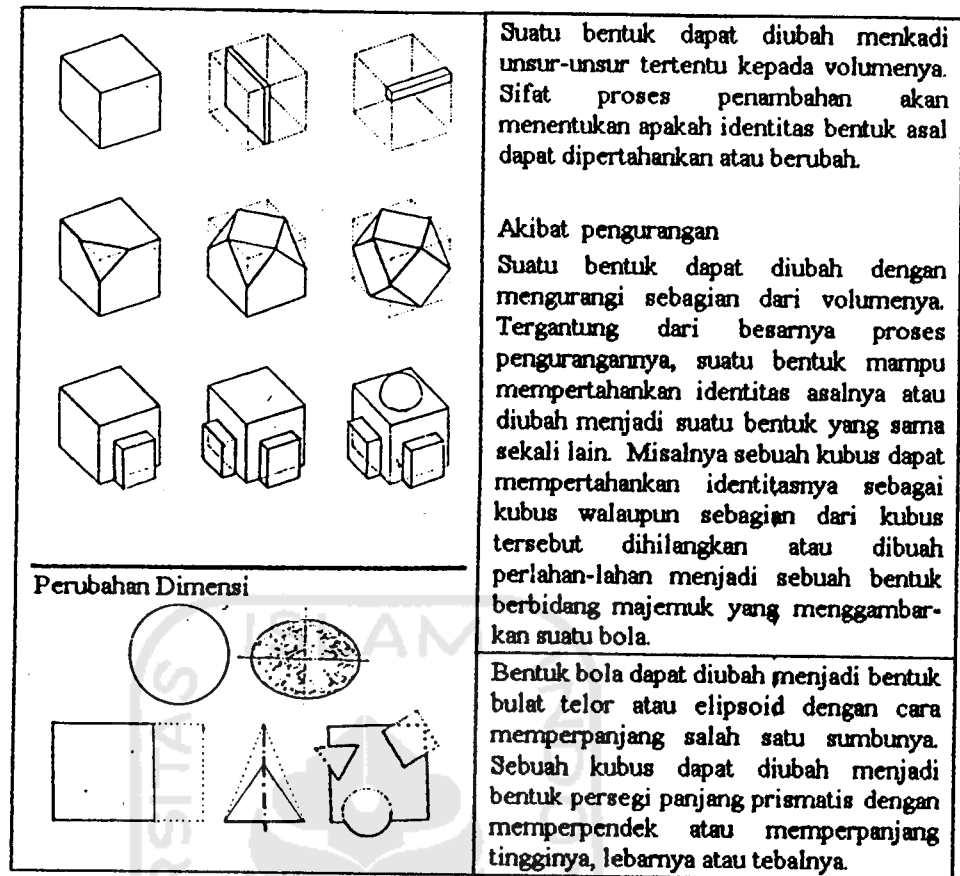
2.9.1. Pengertian “Centre Point”; Bentuk Penampilan bangunan yang memiliki karakteristik atau sebagai titik pusat, titik sentral dari bangunan, lingkungan sekitarnya. (“Yudi Kusuma, ISTN, Merealisasikan Prinsip Teknik Dunia, M. Dahlan Al Barry, Kamus Modern, Arkola Yk, 1994, hal 75, 518”)

2.9.2. Penentuan Ciri-ciri Visual dan Perubahan

Adapun faktor-faktor yang mewujudkan centre point, dapat digambarkan sebagai berikut :

2.9.2.1. Wujud Dasar Bentuk (Gambar 2.8)

Wujud Dasar Bentuk		Sederetan titik-titik yang disusun dengan jarak yang sama dan seimbang terhadap sebuah titik
	Lingkaran	
		Sebuah bidang datar yang mempunyai 4 buah sisi sama panjang dan 4 buah sudut 90°
	Bujur sangkar	
		Sebuah bidang datar yang mempunyai 3 buah sisi dan 3 buah sudut
	Segitiga	
Ciri-ciri Visual Bentuk	Posisi	Letak relatif suatu bentuk terhadap suatu lingkungan / medan visual
	Orientasi	Posisi Relatif, suatu bentuk terhadap bidang dasar
	Inersia Visual	Derajat konsentrasi dan stabilitas suatu bentuk
Perubahan bentuk		Akibat penambahan



2.9.2.2. Bentuk Gubahan Massa Bangunan

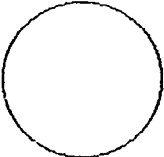
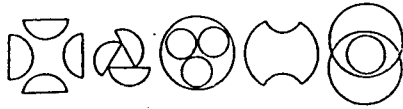
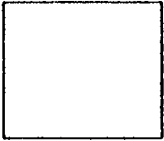
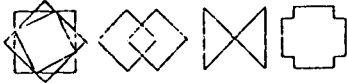
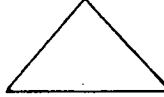

Bentuk gubahan Massa bangunan tidak selalu bujur sangkar, kotak tetapi bisa atau dikombinasikan dengan bentuk massa lain, karena Bentuk Gubahan Massa secara lahiriah mengungkapkan maksud dan tujuan disertai dengan pengertian ilusinya. Untuk menentukan karakteristik Bentuk Gubahan Massa, sebaiknya diadakan penilaian hubungan timbal balik antara bentuk Gubahan Massa yang satu dengan Bentuk Gubahan Massa yang lain. Karena *Karakteristik atau sifatnya* ditentukan oleh :

- Tingkat konsentrasinya (pemusatannya)
- Kemampuannya untuk bergabung dengan yang lain
- Inersia Visual, tingkat stabilitas dalam peletakan antara sisi-sisinya.

(“Christian Norberg, Schultz, *Intention In Architecture*, hal 9”).

Adapun karakteristik (sifat) Wujud Dasar Gubahan Massa, Menurut Francis D.K. Ching, dan William Jr. Curtis adalah sebagai berikut:

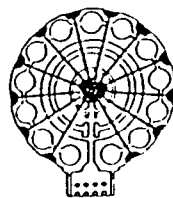
Gambar 2.9. Karakteristik Gubahan Massa

Wujud Dasar	Komposisi dan Segment	Bentuk Komposisi	Karakteristik / Sifat
 LINGKARAN		<ul style="list-style-type: none"> Sosok yang terpusat Mudah dikombinasikan, menyatukan bentuk-bentuk yang secara geometris sangat berbeda. Stabil 	
 BUJUR SANOKAR		<ul style="list-style-type: none"> Statis Murni Netral 	
 SEGITIGA		<ul style="list-style-type: none"> Seimbang dan stabil jika peletakan pada salah satu sudutnya. 	

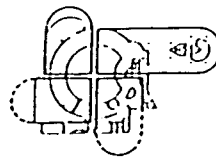
Sumber : Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya, hal 56, Modern Architecture, hal 311

Karakteristik (Sifat) Wujud Dasar Bentuk Gubahan Massa Menurut Chultz, Christian, Norberg

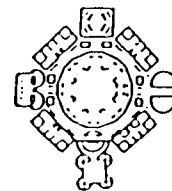
1. Lingkaran; adalah sosok yang terpusat berarah ke dalam dengan sendirinya menjadi pusat bagi bangunan itu sendiri Self Of Building Central, yang terlibat visual dan lingkungan mudah(Unity Setting) dikombinasikan, menyatukan bentuk-bentuk yang secara Geometris sangat berbeda dan stabil



Gb. 1 Terpusat



Gb 2 menyatu dan mudah

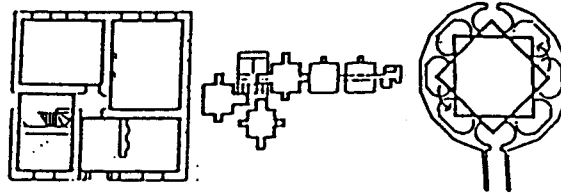


Gb 3 Stabil

mudah dikombinasikan

2. Bujur Sangkar

Suatu sosok dari sebuah bidang datar, yang mempunyai 4 buah sisi dan empat buah sudut 90° bersifat statis, murni dan netral.



Gb. 1 Statis

Gb. 2 Murni

Gb. 3 Stabil

Sumber : Gb.1 MAUSOLEUM, AGUSTUS Architec UNKNOWN P-194. Gb.2. LOUIS I KAHN, P-194, Gb. 3 ERIK GUNNAR ASIPLIND P-194¹²

3. Segitiga

Adalah sebuah bidang datar yang dibatasi oleh tiga sudut. Jika diletakkan pada salah satu sudutnya maka juga tampak akan seimbang dan teratur.



Gb 1, 2 Seimbang dan teratur

Sumber Gb 1,2 ALVAR AALTO, Gb. 3. JAMES STRLING, P-194

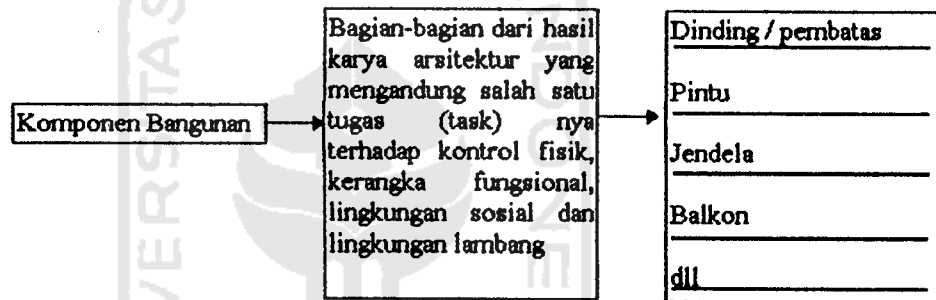
Sumber ("Schultz, Christian, Norberg, Intention In Architecture p-167. William Jr. Curtis, Modern In Architecture, p-123")

2.9.3. Bentuk Komponen Bangunan

"Bentuk lahir karena ada sesuatu kekuatan yaitu kegiatan. Jadi kegiatan manusia merupakan kekuatan yang mewujudkan bentuk", ("Christopher Alexander, *Man Made Objects, Form a set of forces to a forma*, 1994, hal 9"). Sebagai ilmu, arsitektur akan mempelajari pemecahan masalah rancang bangun. Sehingga bentuk bangunan disini dapat dipandang sebagai suatu sistem (Systemic, tatanan) yang terdiri dari

beberapa sub systemic (unsur-unsur tatanan) atau komponen-komponennya.

Secara garis besar bentuk suatu bangunan terdiri dari komponen-komponen pada suatu bangunan adalah seperti; pembatas (dinding), balkon, pintu, jendela ("Dipl. Ing Suwondo. B. Sutedjo, *Bagian Bentuk Sebagai Kata Arsitektur*, 1994, hal 45 - 51"). Dan tiap-tiap bagian bentuk dapat dirancang dalam cara, variasi yang tidak terhitung banyaknya, sehingga arti dan kesan dari hasil akhirnya merupakan sesuatu yang tak dapat dirasa maupun sesuatu yang tertentu, tergantung daya cipta dan kekuatan ekspresif perancang dan juga kemampuan menerima, menginterpretasikan dari orang-orang yang bereaksi terhadap bangunan tersebut.

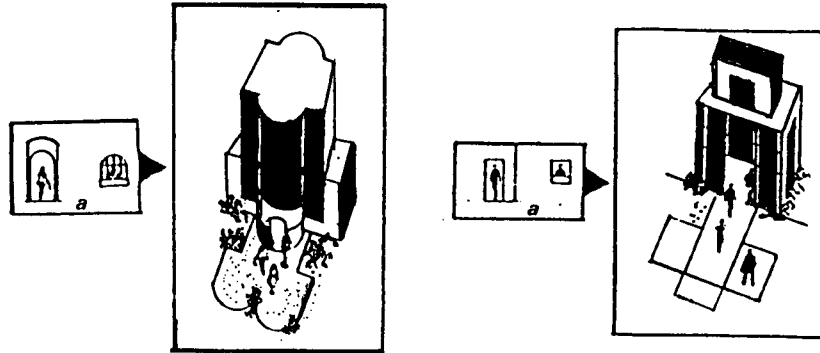


("Greetz, Hildred, *The Culture Of Community In Indonesian*, p-79")

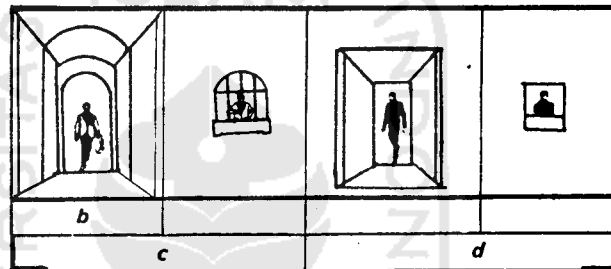
Berbicara tentang kesan kepentingan, kita harus meninjau kembali bahwa jendela besar dapat berbuat banyak seperti halnya pintu yang besar: yaitu mengungkapkan pentingnya si pemakai. Jendela besar berarti ruangan dalam yang besar dengan pemandangan yang luas, jadi pemakai ruang mungkin seorang yang baik fisik maupun wibawanya lebih besar dari orang yang hanya mempunyai lubang yang sederhana untuk mengintip ke luar.

Gambar 2.10

Bentuk dan kesan komponen bangunan



Gambar a: Rangkaian Komponen Bangunan Pintu; Balkon dan Jendela serta bentuk-bentuk pembatas, lingkaran (variatif) & non variatif



Gambar b: Pintu Melengkung memberi kemampuan bersaing dan tegas
 Jendela memberi kesan;
 Gambar c. Jendela & pintu untuk orang penting
 Gambar d. Jendela & pintu untuk orang biasa

2.9.4. Unsur-unsur Bentuk, Irama, Tekstur dan Warna

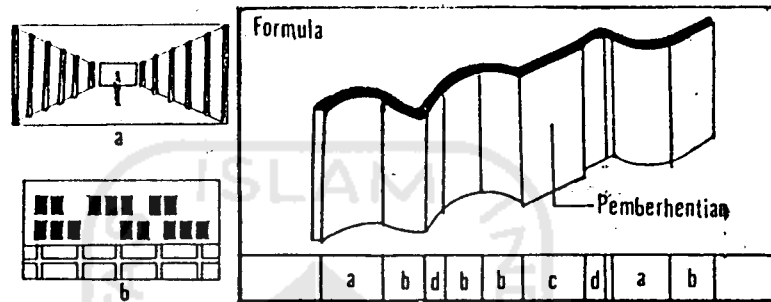
Dalam mencapai suatu tujuan ekspresi, selain mempertimbangkan unsur bentuk, skala-proporsi, juga hal terkait di dalam adalah irama tekstur dan warna pada setiap elemen bangunan yang secara keseluruhan akan terwujud pada finishing (kulit bangunan). Karena irama tekstur dan warna dari suatu bentuk akan menguatkan, mengurangi kesan yang secara dasar ditimbulkan oleh bentuk itu sendiri. ("Dipl. Ing Suwondo. B. Sutedjo, Unsur-unsur Bentuk, 1994, hal 58, 59")

2.9.4.1. Irama

Seperti halnya skala, irama juga merupakan sebagai dari pengalaman manusia dalam menghargai dan berkomunikasi

dengan bangunan. Dalam arsitektur irama visual dapat dimengerti langsung dalam pergerakan pengamat melalui ruang seperti berjalan melalui lorong yang panjang (Colonade), Gb. a. atau ketika mata pengamat meneliti muka luar bangunan dari merekam pola dari perubahan dari jendela ke dinding (Gb. b.).



Gambar 2.11. Inti Irama





Inti irama visual adalah “meruang”, seperti halnya inti irama audio adalah waktu. Perubahan irama yang paling sederhana adalah; seperti suara derap kaki berbaris - tidak lebih dari perubahan suara dan dram secara berulang-ulang atau perubahan kejadian dan jarak (interval). Sehingga dibalik baris irama terkandung suatu tujuan, yang jelas bahwa tujuan dibalik irama baris cepat (Quicke March beat) berbeda dengan tujuan dibalik irama baris lambat (Slow March beat).

Gambar 2.12

Sifat, Kesan Irama

Gambar	Sifat / Jenis Irama	Kesan
	Gb.1 <ul style="list-style-type: none"> mempunyai irama baris cepat (Quicke March Bat) 	<ul style="list-style-type: none"> tidak menampilkan irama sama sekali 1/2:1/2:1/2:1/2:1/2 dst
	Gb.2 <ul style="list-style-type: none"> Irama baris lambat (Slow March Beat) 	<ul style="list-style-type: none"> Mempunyai irama jelas 1:1:1:1/2 dst






	Gb.3 • Irama baris cepat (Quick March Beat)	<ul style="list-style-type: none"> • Irama lebih hidup daripada Gb. 1 dan 2 • 1/2:1/2:1/2:1/2:1/2:1/2 dan seterusnya
	Gb.4 • Irama plastis kurva linier	<ul style="list-style-type: none"> • Irama didominasi oleh garis horizontal • 1/2:1/2:1/2 dst

2.9.4.2. Tekstur

Berkisar antara halus, kasar juga meliputi dekorasi, ukiran pada komposisi rancangan, tekstur dari bentuk dapat menguatkan, mengurangi kesan yang secara dasar ditimbulkan oleh bentuk itu sendiri. Sehingga fungsi tekstur tidak saja mengatur kualitas kepadatan ruang, tetapi juga berfungsi untuk mengatur perasaan akan ruang. Adapun kesan yang ditimbulkan oleh tekstur tergantung dari bentuk, bahan permukaan dari suatu komposisi.

Gambar 2.13

Kesan Tekstur Pada Bentuk Permukaan Komposisi

Bentuk Permukaan (Komposisi)	Gambar	Kesan Yang ditimbulkan
<ul style="list-style-type: none"> • Kotak, masif Gb. a	a 	<ul style="list-style-type: none"> • Tegas & Amorf
<ul style="list-style-type: none"> • Kotak-Non Masif Gb.b	b 	<ul style="list-style-type: none"> • Tegas & Kasar
<ul style="list-style-type: none"> • Lengkung-Masif Vertikal Gb.c	c 	<ul style="list-style-type: none"> • Tegas & Lembut
<ul style="list-style-type: none"> • Lengkung Non Masif Vertikal-Horizontal Gb.d	d  c&d 	<ul style="list-style-type: none"> • Tegas & Lebih Lembut

Sumber, Dipl. Ing. Suwondo B. Sutedjo, Tekstur, 1994, hal 58

2.9.4.3. Warna

Lain halnya dengan irama dan tekstur, warna akan mampu membangkitkan perasaan lewat indra penglihatan, dasar pertimbangan pemilihan warna ditentukan oleh dasar;

- Kesan (Asosiasi)
- Karakteristik
- Bentuk dinding / pembatas

Tabel 2.14

Kesan, Asosiasi dan Karakteristik, Warna (Nada Warna, Tone)

Warna	Kesan Asosiasi	Mencerminkan	Bentuk dinding/pembatas
• Terang	• Bahagia	• Kehangatan • Panas • Berani	Kotak dan Variatif
• Gelap	• Suram duka	• Kedinginan • Suram • Gelap	Kotak, Non Variatif
• Tajam	• Keras	• Berani	Variatif
• Muda	• Lembut • Lebih Lembut	• Ramah • Lebih Ramah	Lengkung Lengkung dan Variatif

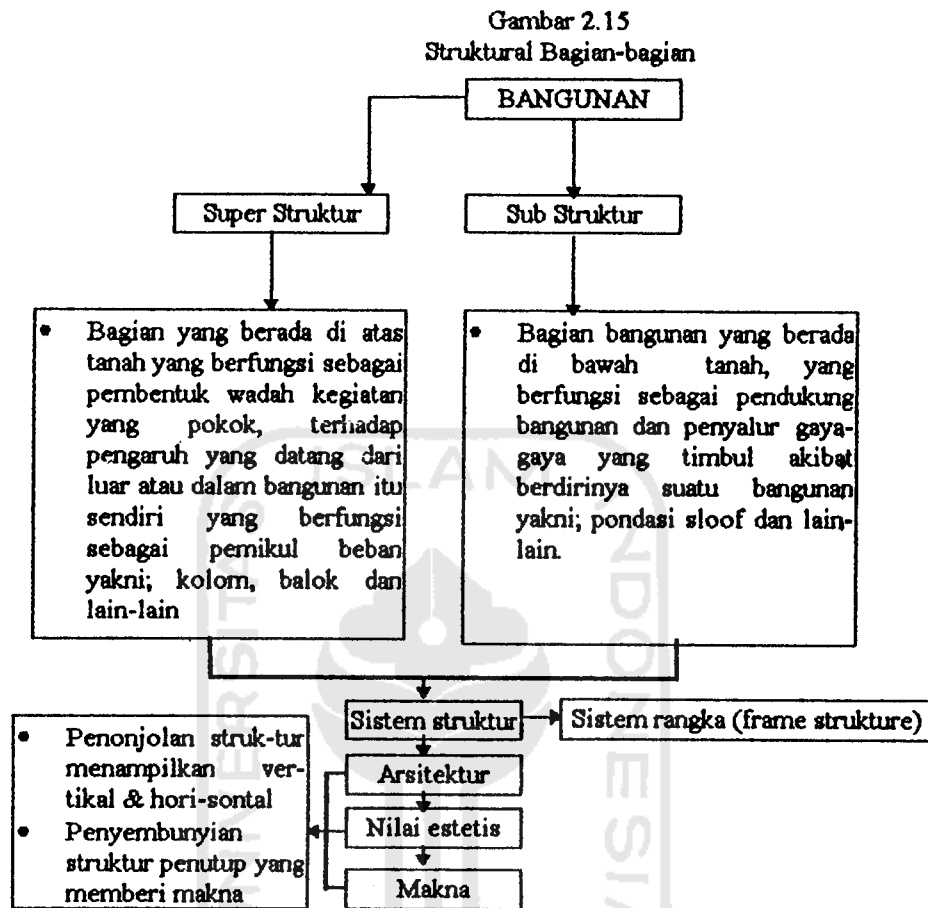
("Dipl. Ing Suwondo B. Sutodjo, Tekstur dan Warna, 1994, hal 59")

2.9.5. Penerapan Teknologi Struktur dan Bahan

2.9.5.1. Penerapan Teknologi Struktur

Secara struktural bagian-bagian bangunan dapat dibedakan menjadi 2 bagian, yaitu super struktur (Rangka bangunan) dan sub struktur, yang masing-masing mempunyai fungsi, sistem berbeda. Dalam arsitektur penerapannya suatu teknologi struktur merupakan hal yang penting, karena selain mampu mengungkapkan suatu makna juga nilai estetis, namun

demikian *kebenaran sistem struktur*, adalah merupakan faktor yang utama dalam arsitektur. ("Daniel. L. Schodeke, Struktur, 1990, hal 112")



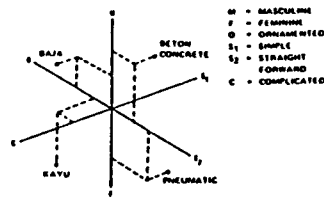
Sumber ; Woltgang, Schueller, High Rise Building Struktural, Rosda Ofset Bandung, 1992, hal 110.

Tabel 2.15
Jenis, Sifat dan Makna Material

No.	Jenis Material	Sifat	Makna
1	• Baja	• Masculine • Ornamented • Complicated	• Keras, kokoh • Mudah dibentuk • Cukup sulit
2	• Beton	• Masculine • Simple • Straightflor war	• Keras, kokoh • Sederhana • Dapat disajikan langsung, begitu saja
3	• Pneumatic	• Feminim • Straightflor war	• Lembut, hangat • Dapat disajikan langsung-sederhana

Sumber; Dipl, Ing Suwondo B.Sutedjo, Falsafah Perencanaan, sifat Struktur, 1994, hal 18, 21.

Gambar 2.16
Penterjemahan sifat, makna material berdasarkan sumbu.



2.9.5.2. Methode Pemilihan Bahan pada Bentuk Finishing Bangunan.

Pengertiannya; suatu cara untuk memilih dan mendapatkan bahan, bentuk pada finishing bangunan (kulit bangunan), dengan sentuhan arsitektural melalui;

1. Irama
2. Tekstur
3. Warna (nada warna tone).

(*Yudi Kusuma, ISTN, Methode pemilihan bahan, finishing pada kulit bangunan, 1996, hal 16").

Adapun aspek-aspek yang terkait dalam metode tersebut, adanya pemilihan material yang ditampilkan sesuai dengan fungsi pemakaian, seperti tercantum dibawah ini;

Tabel 2.16
 Jenis, sifat dan kesan penampilan material
 Material ditampilkan sesuai dengan fungsi pemakaian
 Seperti dibawah ini

MATERIAL	SIFAT	KESAN PENAMPILAN	CONTOH PEMAKAIAN
Marmer		- Mewah, kuat - formil - agung	bangunan-bangunan untuk menunjukkan kekuasaan, kemewahan dan kekuatan.
Beton	- hanya menahan gaya tekanan	- formil - keras - kaku - kokoh	- bangunan-bangunan monumental - bangunan pemerin - tahan
Baja	- hanya menahan gaya tarik, desak dan lentur.	- keras - kokoh - ringan	- bangunan-bangunan pemerintahan - bangunan-bangunan komersil
Metal	efisien	- ringan - dingin	- bangunan-bangunan komersil
Kaca (Glass Curtain Wall (GCW))	- biasanya di - gabung dengan bahan lain	- sejuk - dinamis	- hanya sebagai pengisi - bangunan komersial
Plastic	mudah dibentuk sesuai dengan kebutuhan (karena merupakan bahan pabrik). - dapat diberi bermacam-macam warna	- ringan - dinamis - informil	bangunan-bangunan yang sifatnya santai

(*Dipl.Ing Suwondo.B.Sutedjo.Karakteristik. kesan penampilan bahan, 1994, hal 20*)