



TUGAS AKHIR - RA.141581

PERANCANGAN HOTEL DI KOTA YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN STRUKTUR

NADYA PUTRI SANTOSO
0811144000073

Dosen Pembimbing
Wawan Ardiyan Suryawan, ST, MT

Departemen Arsitektur
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2018



TUGAS AKHIR - RA.141581

PERANCANGAN HOTEL DI KOTA YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN STRUKTUR

**NADYA PUTRI SANTOSO
0811144000073**

**Dosen Pembimbing
Wawan Ardiyan Suryawan, ST, MT**

**Departemen Arsitektur
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2018**

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN HOTEL DI KOTA YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN STRUKTUR



Disusun oleh:

NADYA PUTRI SANTOSO

NRP: 08111440000073

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Departemen Arsitektur FADP-ITS pada tanggal 6 Juli 2018
Nilai: AB

Mengetahui

Pembimbing

Wawan Ardiyan S, ST, MT
NIP. 197204191998011001

Kaprodi Sarjana

Defry Agatha A, ST, MT
NIP. 198008252006041004



Ir. Lusi Ngurah Antaryama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

N a m a : Nadya Putri Santoso

N R P : 08111440000073

Judul Tugas Akhir : Perancangan Hotel di Kota Yogyakarta dengan Pendekatan Struktur

Periode : Semester Genap Tahun 2017 / 2018

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinal), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FADP - ITS.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir RA 141581.

Surabaya, 28 Juni 2018

Yang membuat pernyataan



(Nadya Putri Santoso)

NRP. 08111440000073

KATA PENGANTAR

Pertama-tama penyusun panjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, karena tugas akhir ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Laporan tugas akhir ini berisi tentang hasil kerja “Perancangan Hotel di Kota Yogyakarta dengan Pendekatan Struktur”, mencakup gagasan, konsep, proses desain, beserta hasil desainnya. Laporan tugas akhir ini disusun sedemikian rupa dengan harapan agar dapat menambah wawasan, menumbuhkan semangat inovatif dan kreatif, dan mengembangkan pola pikir bagi seluruh pembaca.

Dalam kesempatan ini, tak lupa diucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penulisan laporan tugas akhir ini:

1. Kedua orang tua dan adik yang senantiasa memberikan dukungan selama proses perkuliahan
2. Bapak Wawan Ardiyan Suryawan, ST, MT selaku dosen pembimbing mata kuliah Tugas Akhir
3. Bapak Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D selaku Kepala Departemen Arsitektur ITS
4. Teman-teman angkatan 2014
5. Semua pihak yang telah membantu, memberikan inspirasi, dan motivasi selama proses penulisan hingga selesainya tugas akhir ini

Akhir kata, penyusun menyadari masih ada banyak salah meski telah berusaha maksimal dalam proses pengerjaan laporan tugas akhir ini. Untuk itu, penyusun memohon maaf serta menerima saran dan kritik secara terbuka. Penyusun mempersilahkan siapapun untuk menggunakan laporan tugas akhir ini apabila membutuhkan referensi. Semoga dapat bermanfaat bagi kita semua.

Surabaya, Juli 2018
Penyusun

ABSTRAK

PERANCANGAN HOTEL DI KOTA YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN STRUKTUR

Oleh
Nadya Putri Santoso
NRP: 08111440000073

Tujuan rancang dari proses desain ini adalah menghasilkan sebuah bangunan yang dapat menjadi identitas baru bagi Kota Yogyakarta sebagai kota pariwisata yang menjunjung tinggi nilai tradisi dan budayanya. Proses desain ini didorong oleh isu pariwisata di Yogyakarta. Dalam beberapa tahun terakhir, Yogyakarta sedang mengalami kenaikan jumlah wisatawan yang cukup tinggi. Hal ini membuat penginapan yang ada di Yogyakarta tidak lagi mampu mengakomodasi besarnya jumlah wisatawan yang berkunjung. Besarnya jumlah wisatawan yang berkunjung ini juga disebabkan oleh adanya peningkatan angka kepercayaan Yogyakarta untuk menjadi tuan rumah kegiatan MICE (*Meeting, Incentive, Conference, and Exhibition*) berskala nasional dan internasional. Oleh karena itu, obyek rancang yang diangkat adalah hotel dengan pusat konvensi yang dilengkapi area belanja oleh-oleh dan taman untuk publik, dengan nama The Kraton.

Proses desain ini dipandu oleh pendekatan struktur untuk menghasilkan bangunan yang ikonik juga didampingi dengan metode analogi untuk menghadirkan kesan Jawa melalui filosofi dan penyimbolan sehingga menghadirkan bangunan yang rekreatif. Untuk mendapatkan data yang valid dan terukur, dalam proses akumulasi data, dilakukan survei lahan, studi literatur, dan dokumentasi.

Berdasarkan proses desain yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa: (1) Isu pariwisata di Yogyakarta mendorong ide untuk menghadirkan sebuah hotel dengan pusat konvensi, area belanja, dan taman publik. Yogyakarta membutuhkan penambahan jumlah kamar hotel untuk mengakomodasi peningkatan jumlah wisatawan dan pusat konvensi untuk memberi ragam pilihan tempat bagi kegiatan MICE. (2) Konsep desain yang diterapkan bertujuan untuk mendukung citra Kota Yogyakarta sebagai kota pariwisata yang menjunjung tinggi nilai tradisi dan budayanya. (3) The Kraton berhasil menyuguhkan sebuah bangunan dengan bentuk adaptasi dari Wayang Gunung setinggi 12 lantai. Hotel bintang lima ini memiliki 206 kamar tamu. Pusat konvensinya memiliki 2 *grand ballroom* dengan kapasitas 1.500 tamu, beberapa pilihan *ballroom*, ruang multifungsi, dan ruang rapat. Terdapat area belanja sebagai pusat oleh-oleh bagi wisatawan, serta taman di *rooftop* untuk publik.

Kata kunci: hotel, konvensi, pariwisata, struktur, Yogyakarta

ABSTRACT

HOTEL DESIGN IN YOGYAKARTA WITH STRUCTURE APPROACH

By:

Nadya Putri Santoso

NRP: 08111440000073

The goal of this design process is to present an iconic building for Yogyakarta as a cultural and traditional tourism city. This building is designed based on the tourism issues in Yogyakarta. Yogyakarta is now gaining a huge number of tourists, making hotels in Yogyakarta are no longer capable to provide rooms. Some of the tourists visit Yogyakarta for holiday, some other come to attend MICE (*Meeting, Incentive, Conference, and Exhibition*) events. Thus, the object chosen is a hotel with MICE facility named The Kraton. To complete them, a shopping area and a public park are added.

This design process is using structure approach to create an iconic building, along with analogy method to equip the building with Javanese sense through philosophy and symbolism, hoping that the design presents a recreative building. In order to gain valid-measurable data, in the data accumulation, site survey, literature study, and documentation are used.

Based on the conducted design process, it is concluded that: (1) Tourism issues in Yogyakarta lead to an idea to design a hotel along with the convention centre, shopping area, and public park. Yogyakarta needs additional hotel rooms to accommodate the increasing number of tourist visiting Yogyakarta and a convention centre to add options for MICE venue. (2) The design concepts applied are based on Yogyakarta tourism branding, a cultural and traditional city. (3) The Kraton successfully presents a 12 stories building with shape adapted from Wayang Gunungan. This five-star hotel has 206 guest rooms. The convention centre has 2 grand ballrooms that can accommodate up to 1.500 guets, various ballrooms, multifunction rooms, and meeting rooms. There are also a shopping centre for Yogyakarta souvenirs and a rooftop park for public.

Keywords: convention, hotel, structure, tourism, Yogyakarta

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Isu dan Konteks Desain	2
1.2.1. Pariwisata Kota Yogyakarta	2
1.2.2. Konteks Desain	5
1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain	6
1.3.1. Permasalahan Desain	6
1.3.2. Kriteria Desain	7

BAB 2 PROGRAM DESAIN

2.1 Rekapitulasi Program Ruang	9
2.1.1. Aktivitas yang Diwadahi	9
2.1.2. Kebutuhan dan Besaran Ruang	10
2.1.3. Zonasi Ruang	11
2.1.4. Program Ruang	11
2.1.5. Organisasi Ruang	13
2.2 Deskripsi Tapak	13
2.2.1. Analisa Lahan Secara Umum	13
2.2.2. Analisa Lahan Secara Khusus	16

BAB 3	PENDEKATAN DAN METODA DESAIN	
3.1	Pendekatan Desain	19
3.2	Metoda Desain	21
3.2.1.	Metode <i>Concept-based Framework</i>	21
3.2.2.	Metode Analogi	23
BAB 4	KONSEP DESAIN	
4.1	Eksplorasi Formal	25
4.1.1.	Konsep Representasi Jawa	25
4.1.1.1.	Bentuk Massa Utama Bangunan	25
4.1.1.2.	Geometri Ornamen Bangunan	25
4.1.1.3.	Motif Batik pada Taman <i>Rooftop</i>	26
4.1.1.4.	Warna Coklat dan Material Kayu	26
4.1.1.5.	Fasad Area Belanja dan Pusat Konvensi	27
4.1.2.	Konsep <i>Zoning</i>	27
4.1.3.	Konsep Lansekap	29
4.1.4.	Konsep Sirkulasi	30
4.1.4.1.	Sirkulasi Kendaraan	30
4.1.4.2.	Sirkulasi Pengguna	31
4.2	Eksplorasi Teknis	31
BAB 5	DESAIN	
4.2.	Eksplorasi Formal	33
4.3.	Eksplorasi Teknis	36
BAB 6	KESIMPULAN	39
	DAFTAR PUSTAKA	41
	LAMPIRAN	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Tugu Jogja Sebagai Salah Satu Ikon Kota Yogyakarta.....	5
Gambar 2.1. Zonasi Secara Umum	11
Gambar 2.2. Ilustrasi Program Ruang.....	11
Gambar 2.3. <i>Programming</i> Berdasarkan <i>Levelling</i> Bangunan	12
Gambar 2.4. Ilustrasi Organisasi Massa.....	13
Gambar 2.5. Lahan yang Digunakan untuk Rancangan.....	13
Gambar 2.6. Arah Pola Ruang RDTR Kota Yogyakarta	14
Gambar 2.7. Diagram KKOP	14
Gambar 2.8. Daerah Administrasi Kelurahan Kotabaru	15
Gambar 2.9. Batas-batas <i>Site</i>	16
Gambar 3.1. Prioritas Perkembangan Struktur dalam Perencanaan Bentuk.....	20
Gambar 3.2. Diagram Proses Rancang Menggunakan Metode <i>Concept-based</i>	22
Gambar 3.3. Ikon dan Simbol Budaya Jawa yang Dipakai pada Bangunan.....	23
Gambar 4.1. Ide Bentuk Massa Utama Bangunan	25
Gambar 4.2. Setengah Belah Ketupat Simbol Huruf K	25
Gambar 4.3. Motif Batik Parang pada Taman	26
Gambar 4.4. Penggunaan Warna Coklat dan Material Kayu pada Interior	26
Gambar 4.5. Kisi Fasad Membentuk Simbol K	27
Gambar 4.6. Olah <i>Site</i>	27
Gambar 4.7. <i>Programming</i> berdasarkan Fungsi	28
Gambar 4.8. Motif Lansekap yang Saling Menyambung	29
Gambar 4.9. Sirkulasi Kendaraan dalam <i>Site</i>	30
Gambar 4.10. Ilustrasi View Jajaran Lengkung	31
Gambar 4.11. Aksonometri Struktur	31

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Pertumbuhan Kunjungan Wisatawan ke DIY Tahun 2012-2016	3
Tabel 1.2. Jumlah Akomodasi menurut Kabupaten/Kota di DIY Tahun 2006-2015	3
Tabel 1.3. Jumlah Tamu Asing dan Domestik yang Datang menurut Golongan Hotel per Bulan di DIY Tahun 2010-2015.....	4
Tabel 1.4. Data Penyelenggaraan MICE di DIY Tahun 2014-2016.....	5
Tabel 2.1. Rekapitulasi Kebutuhan dan Besaran Ruang	10

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kebutuhan dan Besaran Ruang	49
Lampiran 2. Zonasi Ruang	54
Lampiran 3. Organisasi Ruang.....	56

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang terkenal dengan keindahan, keberagaman, dan kekayaan alamnya. Keindahan alam inilah yang membuat Indonesia menjadi salah satu negara yang paling diminati wisatawan dunia. Dengan keadaan geografis yang demikian luas, Indonesia sebagai negara pariwisata memiliki ribuan keanekaragaman yang dapat ditawarkan: alam, kultur dan budaya, kuliner, serta suasana tradisional yang masih kental di Indonesia. Dalam 5 tahun terakhir, Indonesia sedang mengalami pertumbuhan pariwisata yang cukup pesat.

Pariwisata merupakan sektor penting dalam peningkatan pendapatan nasional dan daerah. Saat ini, sektor pariwisata Indonesia berkontribusi sebesar 4% dari total perekonomian. (<https://www.indonesia-investments.com/id/bisnis/industri-sektor/pariwisata/item6051?> diakses pada tanggal 13 Juni 2018 pukul 10.52 WIB). Sektor pariwisata Indonesia menyumbang devisa negara terbesar ketiga setelah minyak dan gas bumi serta minyak kelapa sawit (<http://obrolanekonomi.blogspot.com/2013/06/kemparekrap-targetkanpendapatan-250.html> diakses pada tanggal 25 September 2017 pukul 18.03 WIB). Tahun 2016, sektor pariwisata menciptakan devisa sebesar 176-184 triliun (prognosa), meningkat dari Rp 144 triliun di tahun 2015. Peningkatan jumlah wisatawan mancanegara dari 10,4 juta di tahun 2015 menjadi 12,02 juta di tahun 2016 memberi dampak terhadap penerimaan devisa di tahun 2016.

Tidak main-main dalam mengolah sektor pariwisata, Indonesia dengan *branding* “*Wonderful Indonesia*” telah mendapat berbagai macam penghargaan. Dalam *Travel & Tourism Competitiveness Report* dari *World Economic Forum*, Indonesia melompat dari peringkat 70 di tahun 2013 menjadi peringkat 50 di tahun 2015, sebuah kemajuan yang mengagumkan. Tidak hanya itu, branding Wonderful Indonesia pada tahun 2015 naik 100 peringkat, dari semula tanpa peringkat menjadi peringkat ke-47 dan selama tahun 2016, Wonderful Indonesia mendapatkan 46 penghargaan di 22 negara.

Pariwisata dapat menjadi sektor utama dalam meningkatkan sektor-sektor lainnya dalam penyelenggaraan pemerintah, seperti sektor ekonomi, budaya maupun sosial (Yudianti, 2014). Contoh pengaruh pengembangan sektor pariwisata, seperti yang dikemukakan oleh Vikanaswari (2014), antara lain mendorong pengembangan bidang transportasi baik dalam infrastruktur jalan maupun rute kendaraan umum dan membuka peluang bagi penduduk di sekitarnya untuk meningkatkan taraf ekonomi. Berdasarkan analisa tersebut, pengembangan sektor pariwisata merupakan langkah yang sangat penting dan perlu mendapatkan perhatian demi tercapainya keuntungan bagi semua pihak, baik pemerintah, masyarakat setempat, maupun wisatawan.

Salah satu fokus penanganan pariwisata Indonesia adalah Yogyakarta. Yogyakarta merupakan destinasi wisata paling diminati di Indonesia yang posisinya masih beberapa peringkat di bawah Bali. Namun, sejak tahun 2011, Yogyakarta mengalami kenaikan jumlah wisatawan. Jumlah wisatawan yang datang ke DIY mengalami peningkatan yang cukup signifikan pada tahun 2014, sebanyak 3.346.180 orang yang terdiri dari 3.091.967 wisatawan nusantara dan 254.213 wisatawan mancanegara. Secara keseluruhan jumlah tersebut meningkat sebesar 33% dibandingkan tahun sebelumnya (Rencana Kerja Pembangunan Daerah DIY, 2016). Dengan adanya kenaikan yang cukup signifikan ini, tentu pariwisata Yogyakarta memicu perhatian yang lebih serta memerlukan penanganan khusus bila dibandingkan dengan sebelumnya.

1.2 Isu dan Konteks Desain

1.2.1. Pariwisata Kota Yogyakarta

Setiap kota destinasi wisata yang ada di Indonesia memiliki ciri khasnya masing-masing. Bali terkenal akan keindahan pantainya, Bandung dengan alam pegunungannya, tak terkecuali dengan Yogyakarta yang menawarkan kebudayaan dan kultur masyarakatnya. Yogyakarta terus berupaya untuk menggenjot sektor pariwisata dengan citra kota budaya. Hal ini sesuai dengan visi Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kota Yogyakarta, yaitu “Terwujudnya Kota Yogyakarta sebagai kota tujuan wisata terkemuka yang bertumpu pada kekuatan dan keunggulan budaya lokal serta mampu

memperkokoh jati diri, memberikan manfaat yang positif bagi masyarakat, serta dapat menjadi lokomotif pembangunan Kota Yogyakarta secara menyeluruh” dan menurut Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Yogyakarta tahun 2010-2029 Pasal 1 ayat 1 “Citra Kota Yogyakarta adalah citra yang melekat kepada Kota Yogyakarta yang mencerminkan aspek pendidikan, perjuangan, pariwisata, dan pelayanan jasa yang berbasis budaya”.

Kondisi perkembangan pariwisata di Provinsi DIY sedang mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Menurut Dinas Pariwisata DIY, jumlah wisatawan asing maupun domestik selalu mengalami peningkatan sejak tahun 2012 hingga 2016.

Tabel 1.1. Pertumbuhan Kunjungan Wisatawan ke DIY Tahun 2012-2016

Tahun	Wisatawan Mancanegara	Pertumbuhan (%)	Wisatawan Nusantara	Pertumbuhan (%)	Wisatawan Mancanegara dan Nusantara	Pertumbuhan (%)
2012	197.751	16,62	2.161.422	50,36	2.360.173	46,80
2013	235.893	19,29	2.602.074	20,33	2.837.967	20,24
2014	254.213	7,77	3.091.967	18,83	3.346.180	17,91
2015	308.485	21,35	3.813.720	23,34	4.122.205	23,19
2016	355.313	15,18	4.194.261	9,98	5.549.574	10,37

Sumber: Dinas Pariwisata DIY, 2016

Tingginya jumlah wisatawan yang berkunjung ke DIY berdampak pada kurangnya jumlah penginapan yang dapat mengakomodasi kencangnya laju kenaikan wisatawan di DIY, terutama di daerah Kota Yogyakarta. Sehingga, Kota Yogyakarta menuntut penambahan jumlah penginapan pula. Kapasitas 13.000 kamar setiap musim libur panjang tidak mampu memenuhi permintaan wisatawan. Akibatnya, wisatawan yang tidak mendapatkan sisa kamar terpaksa harus mencari penginapan di luar Kota Yogyakarta.

Menurut data dari BPS Provinsi DIY, terdapat 57 hotel berbintang dan 362 hotel non-bintang yang ada di Kota Yogyakarta.

Tabel 1.2. Jumlah Akomodasi menurut Kabupaten/Kota di DIY Tahun 2006-2015

Kabupaten/Kota	Hotel Berbintang	Hotel Non-Bintang
Kulonprogo	-	28
Bantul	1	261
Gunungkidul	1	69
Sleman	26	363

Yogyakarta	57	362
Jumlah	85	1.081

Sumber: BPS Provinsi DIY, 2016

Dari jumlah penginapan yang ada di Kota Yogyakarta, hanya ada 5 hotel bintang lima dari total 57 hotel berbintang. Jumlah hotel bintang 5 ini memiliki presentase yang sangat kecil dari jumlah keseluruhan hotel yang ada di Yogyakarta. Dengan hanya 5 hotel, wisatawan tidak memiliki banyak pilihan apabila ingin menginap di hotel bintang lima. Terlebih, tingkat penghunian wisatawan asing tertinggi setiap tahunnya menempati hotel bintang 5. Artinya, wisatawan asing cenderung memilih hotel bintang 5 dibandingkan dengan hotel berbintang dengan kelas di bawahnya, berbeda dengan wisatawan domestik yang cenderung memilih menginap di hotel bintang 2-4. Oleh karena itu, diperlukan penambahan hotel bintang 5 di Kota Yogyakarta untuk menambah ragam pilihan bagi wisatawan yang ingin menginap di hotel bintang 5.

Tabel 1.3. Jumlah Tamu Asing dan Domestik yang Datang menurut Golongan Hotel per Bulan di DIY Tahun 2010-2015

Tahun	Bintang I		Bintang II		Bintang III		Bintang IV		Bintang V	
	Asing	Domestik	Asing	Domestik	Asing	Domestik	Asing	Domestik	Asing	Domestik
2010	2.373	37.422	3.884	36.331	14.456	143.531	33.831	302.259	43.902	110.544
2011	2.205	42.808	9.221	89.368	13.934	144.360	29.135	281.307	47.851	122.626
2012	1.595	96.746	8.033	88.652	18.616	220.106	23.760	295.758	54.231	126.418
2013	2.610	135.566	9.227	86.308	35.107	298.107	35.447	372.502	79.032	187.361
2014	553	72.941	17.682	273.183	26.924	336.599	26.650	362.841	92.596	272.035
2015	2.164	60.028	20.546	386.402	28.488	416.436	23.751	417.704	106.970	235.259

Sumber: BPS Provinsi DIY, 2016

Selain wisatawan, tingkat penghunian dan produktivitas hotel berbintang juga dipicu oleh Yogyakarta yang hingga saat ini memiliki angka peningkatan kepercayaan untuk menjadi tuan rumah MICE (*Meeting, Incentive, Conference, and Exhibition*) sejak tahun 2007. MICE merupakan jasa kepariwisataan yang bergerak di seputar Pertemuan, Insentif, Konvensi, dan Pameran (Prayudi, 2011). Berdasarkan data BPS Provinsi DIY selama 3 tahun terakhir (lihat Tabel 1.4), jumlah penyelenggara dan jumlah peserta MICE di DIY tergolong tinggi.

Tabel 1.4. Data Penyelenggaraan MICE di DIY Tahun 2014-2016

	2014	2015	2016
Jumlah Penyelenggara	13.022	11.377	14.069
Jumlah Peserta	2.057.126	841.713	951.527

Sumber: BPS Provinsi DIY, 2016

Banyaknya kegiatan MICE berskala nasional maupun internasional yang digelar di Kota Yogyakarta membutuhkan ruang konvensi berukuran besar dalam jumlah yang banyak dan penginapan bagi peserta MICE dengan jumlah yang memadai.

Setelah mencermati kajian dengan data-data yang telah terhimpun, dapat disimpulkan bahwa Kota Yogyakarta masih membutuhkan adanya tambahan penginapan untuk mengakomodasi tingginya jumlah wisatawan yang berkunjung. Begitu juga untuk mengakomodasi kegiatan-kegiatan MICE, Yogyakarta memerlukan penambahan jumlah ruang konvensi yang dapat menampung acara berskala nasional maupun internasional. Maka, penginapan yang dibutuhkan sesuai dengan data-data di atas adalah hotel bintang 5 dengan fasilitas yang dapat menunjang kegiatan MICE berskala nasional dan internasional.

1.2.2. Konteks Desain



Gambar 1.1. Tugu Jogja Sebagai Salah Satu Ikon Kota Yogyakarta (Sewamobiljogja, 2017)

Kota Yogyakarta terletak di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang secara geografis terletak 7°3"-8°12" Lintang Selatan dan 110°00"-

110°50" Bujur Timur. Yogyakarta merupakan salah satu dari 25 kota di Indonesia yang mendapatkan penghargaan dari Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif sebagai Kota Tujuan Wisata Favorit di Indonesia. Selain itu, Yogyakarta juga mendapat penghargaan pariwisata tingkat internasional untuk kategori *The Best Print Advertisement* dari *Tourism Promotion Organization (TPO) for Asia Pacific Cities*. Dengan slogan "*Jogja Never Ending Asia*", Yogyakarta mempromosikan diri sebagai kota dengan tujuan wisata yang memiliki suasana kota pelajar sekaligus suasana kerajaan yang berlandaskan kebudayaan tradisional Jawa (Kerajaan Mataram Islam). Tercatat, Yogyakarta memiliki 127 tempat tujuan wisata di tahun 2016. Banyak potensi yang dimiliki Yogyakarta, antara lain: wisata belanja yang terkenal yaitu Pasar Beringharjo dan Malioboro, kuliner khas Jogja yang terkenal dengan gudeg serta bakpia patuk, dan sebagainya. Perkembangan pariwisata di kota ini semakin berkembang dan cukup menggembirakan karena predikat Yogyakarta sebagai kota pariwisata menjadi magnet yang sangat besar untuk menarik pengunjung dari seluruh nusantara hingga mancanegara. Selain tempat wisata, faktor lain yang menjadi kelebihan kota ini adalah atribut budaya, sejarah, dan alam yang menjadi ciri khas utama wisata Yogyakarta dan memberikan identitas terhadap pariwisata Yogyakarta.

1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain

1.3.1 Permasalahan Desain

Pemerintah Kota Yogyakarta sedang menggenjot kinerja sektor pariwisata untuk menstimulasi dan mengoptimalkan pertumbuhan di sektor-sektor lainnya. Akan tetapi, hal ini tidak diimbangi oleh ketersediaan penginapan untuk mengakomodasi tingginya jumlah wisatawan yang berkunjung ke Yogyakarta. Begitu juga dengan keberminatan penyelenggara kegiatan MICE yang memilih Kota Yogyakarta sebagai tuan rumah sehingga diperlukan ruang konvensi yang dapat mengakomodasi kegiatan berskala nasional dan internasional dalam jumlah besar.

Setelah melakukan kajian isu terkait dengan permasalahan penginapan wisatawan dan ketersediaan ruang konvensi untuk MICE, maka ditentukanlah permasalahan yang akan diselesaikan, yaitu bagaimana upaya untuk menghadirkan penginapan baru bagi wisatawan Yogyakarta dengan fasilitas kegiatan MICE berskala nasional dan internasional.

1.3.2 Kriteria Desain (*Performance Requirements*)

Dari kajian isu dan analisa data-data serta permasalahan desain yang telah ditentukan, maka tujuan rancang yang harus dicapai dibagi menjadi dua, yaitu tujuan rancang secara umum yang mencakup keseluruhan rancangan dan tujuan rancang secara khusus untuk poin-poin detail rancangan. Tujuan rancang yang diangkat adalah **menghasilkan sebuah bangunan yang dapat menjadi identitas baru bagi Kota Yogyakarta sebagai kota pariwisata yang menjunjung tinggi nilai tradisi dan budayanya**. Sedangkan, tujuan rancang secara khusus adalah sebagai berikut:

1. Hotel berbintang 5
2. Fasilitas konvensi berskala nasional dan internasional
3. Sarana belanja oleh-oleh
4. Taman untuk publik

Dari tujuan rancang di atas, *performance requirements*-nya dijabarkan sebagai berikut:

- a. Memiliki ruang rapat dengan beberapa pilihan kapasitas
- b. Memiliki ruang multifungsi dengan beberapa pilihan kapasitas
- c. Memiliki *ballroom* yang dapat mengakomodasi acara skala nasional dan internasional
- d. Area belanja oleh-oleh khas Yogyakarta
- e. Memiliki taman *rooftop*
- f. Menyediakan beberapa pilihan tipe kamar (standar, *suite*, *family*, dan *presidential suite*)
- g. Memiliki 3 restoran dengan tema dan sajian khas daerah/negara yang berbeda (*Western food*, *Japanese food*, dan *Indonesian food*)

“Halaman ini sengaja dikosongkan...”

BAB 2

PROGRAM DESAIN

2.1 Rekapitulasi Program Ruang

2.1.1. Aktivitas yang Diwadahi

Dalam sebuah sistem operasional hotel, terdapat dua macam pengguna yang beraktivitas, yaitu tamu hotel dan karyawan. Dua pengguna ini dibedakan menurut durasi beraktivitas dan aksesibilitas pada bangunan. Selain itu, area belanja dan taman yang ada di hotel ini ditujukan untuk umum. Maka, ada 3 macam pengguna pada obyek rancangan ini:

1. Umum

Pengguna umum memiliki *range* aktivitas:

a. Rekreasi di taman

Datang → bermain → bercengkrama → keliling taman → pulang

b. Berbelanja di area belanja

Datang → jalan-jalan → belanja → pulang

2. Tamu hotel

Tamu hotel memiliki *range* aktivitas:

a. Menginap

Datang → menginap → jalan-jalan di Kota Yogyakarta → pulang

b. Menggunakan fasilitas amenity

Menginap → renang, spa, olahraga, kontemplasi, dll → berinteraksi → menginap

c. Makan di restoran hotel

Menginap → makan, minum → mengobrol → menginap

d. Peserta acara/MICE

- Datang → mengikuti rapat, acara, pameran → bercengkrama → menginap
- Datang → mengikuti rapat, acara, pameran → bercengkrama → pulang

- e. Berbelanja di area belanja

Menginap → jalan-jalan → belanja → menginap

3. Karyawan

Dari analisa departemen-departemen kerja untuk operasional sebuah hotel, maka beberapa aktivitas karyawan hotel adalah sebagai berikut:

- a. Bekerja di kantor

Datang → duduk di ruangan → berpikir, berdiskusi → pulang

- b. Housekeeping

Datang → berkeliling area kamar tidur → mengurus layanan tamu
→ singgah di ruang karyawan → pulang

- c. Pemilik gerai di area belanja

Datang → mengumpulkan barang di *loading dock* → berjualan → pulang

2.1.2. Kebutuhan dan Besaran Ruang

Kebutuhan ruang untuk hotel bintang 5 mengacu pada persyaratan dan kriteria yang dikeluarkan oleh LSU Pariwisata sebagai badan yang melaksanakan sertifikasi usaha hotel di Indonesia. Kebutuhan ruang dibagi ke dalam pengelompokan kegunaan/pelayanannya, yaitu:

Tabel 2.1. Rekapitulasi Kebutuhan dan Besaran Ruang

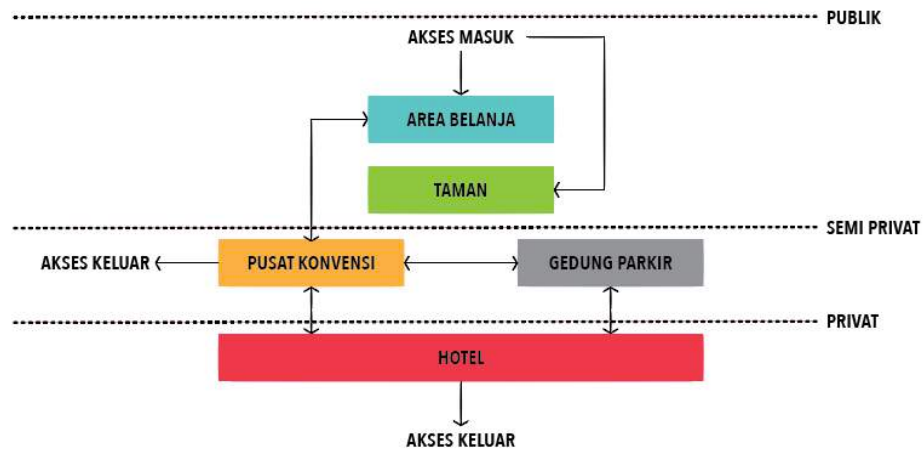
Fungsi Bangunan	Total Luasan (m2)
Hotel	6,160.5
Kamar hotel	11,386.1
Amenity	1,935.6
Back-end services	226.8
Pusat Konvensi	6,142.1
Area Belanja	3,368.5
Servis publik	8,157.8
Utilitas	458.5
Taman	4,205.1
SUBTOTAL	42,041
SIRKULASI 30%	12,612.3
TOTAL	54,653.3

Sumber: Penulis, 2018

Untuk penjabaran kebutuhan ruang beserta besaran ruang selengkapnya lihat di tabel Lampiran 1.

2.1.3. Zonasi Ruang

Secara umum, zonasi pada bangunan secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

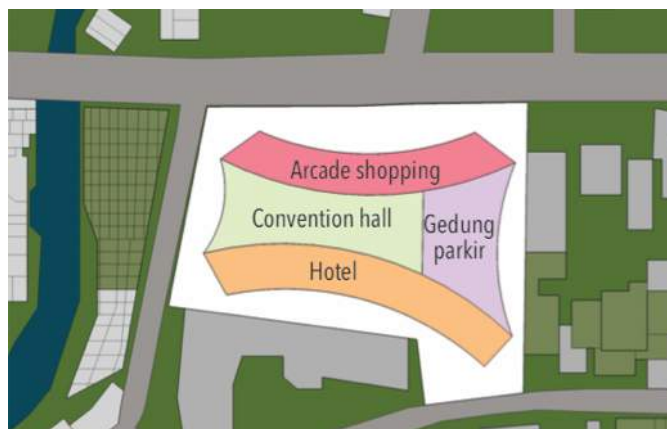


Gambar 2.1. Zonasi Secara Umum (Penulis, 2018)

Sedangkan zonasi berdasarkan secara detail dijelaskan oleh tabel (selengkapnya lihat Lampiran 2).

2.1.4. Program Ruang

Programming rancangan secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

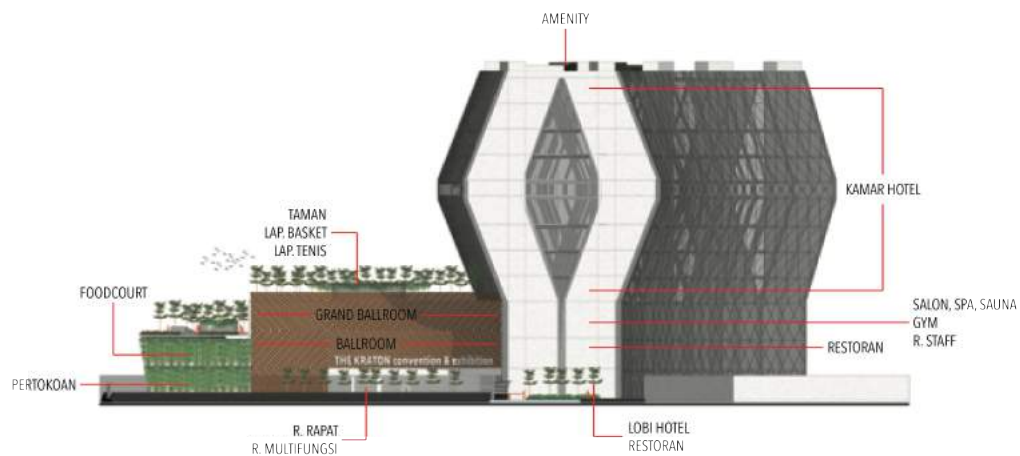


Gambar 2.2. Ilustrasi Program Ruang (Penulis, 2017)

Site memiliki 3 akses masuk, yaitu dari Jalan Jenderal Sudirman, Jalan Faridan M. Noto, dan Jalan Sabirin. Akses masuk berada di Jalan Jenderal

Sudirman. Terdapat dua akses keluar, yaitu ke Jalan Faridan M. Noto dan Jalan Sabirin. Area belanja menghadap ke Jalan Jenderal Sudirman, pusat konvensi menghadap Jalan Faridan M. Noto, dan hotel berada di sisi belakang site. Konsep penataan fungsi ini didasarkan pada zonasi rancangan, yaitu hanya hotel yang bersifat privat, sehingga peletakkannya diapit oleh unsur-unsur pendukung yang bersifat publik dan semi publik.

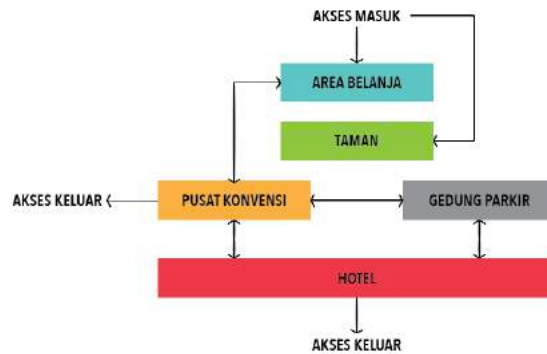
Secara *levelling*, penataan ruang pada bangunan adalah sebagai berikut:



Gambar 2.3. *Programming Berdasarkan Levelling* Bangunan (Penulis, 2018)

- a. Dua lantai *basement* untuk parkir mobil
- b. Lantai dasar ditempati oleh pertokoan area belanja, ruang rapat, ruang multifungsi, lobi hotel, *main dining* 1, *loading dock*, dan area parkir karyawan
- c. Lantai 1 ditempati oleh *foodcourt* area belanja, *ballroom* 1-3, *main dining* 2-3, dan parkir motor
- d. Lantai 2 ditempati oleh *grand ballroom*, *salon & spa*, gym, ruang staff, dan kantor manajemen
- e. Rooftop memiliki taman, lapangan tenis, dan lapangan basket
- f. Lantai 3 hingga lantai 10 seluruhnya merupakan kamar tamu hotel
- g. Lantai 11 adalah area amenity hotel

2.1.5. Organisasi Ruang

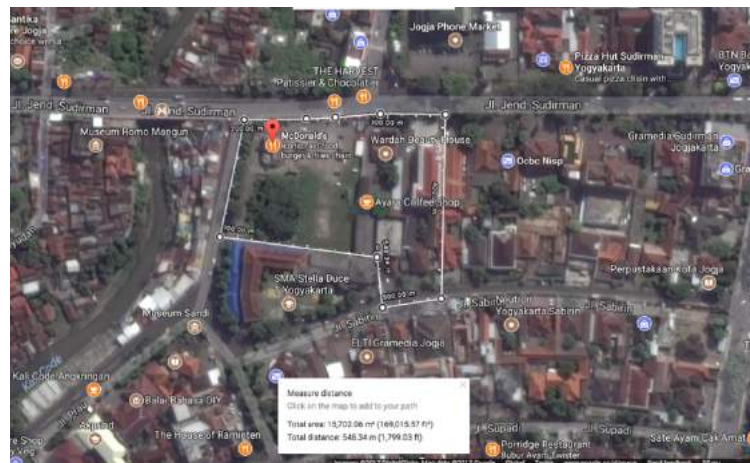


Gambar 2.4. Ilustrasi Organisasi Massa (Penulis, 2017)

Secara garis besar, organisasi massa diilustrasikan oleh Gambar 2.4. Dari program ruang yang telah direncanakan, maka organisasi ruang dijabarkan berdasarkan pengelompokan kegunaan/pelayanannya. Untuk diagram organisasi ruang, selengkapnya lihat di Lampiran 3.

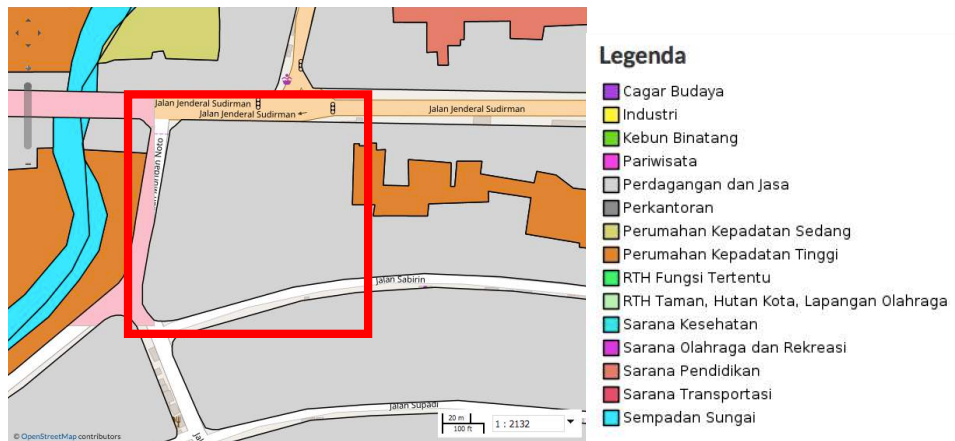
2.2 Deskripsi Tapak

2.2.1. Analisa Lahan Secara Umum



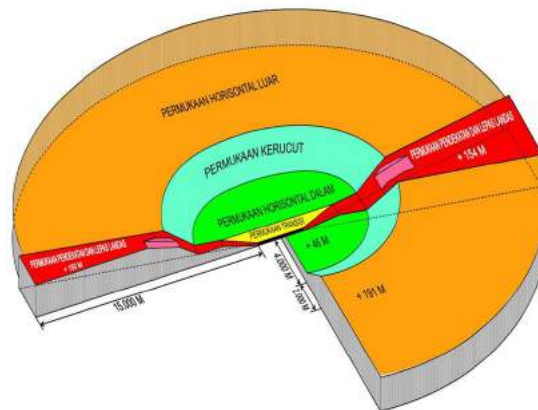
Gambar 2.5. Lahan yang Digunakan untuk Rancangan (Google Maps, 2017)

Site yang digunakan berada di Jalan Jenderal Sudirman Yogyakarta dengan bagian belakang berada di Jalan Sabirin. *Site* merupakan lahan kosong yang kondisi eksistingnya terdapat restoran cepat saji di bagian pojok kiri depan dan bagian lahan paling timur merupakan bank, warung, dan minimarket. Luas lahan ini ialah 15.702 m².



Gambar 2.6. Arahkan Pola Ruang RDTR Kota Yogyakarta (gis.jogjapro.go.id, 2017)

Menurut Rencana Detail Tata Ruang Kota Yogyakarta, *site* diwarnai dengan abu-abu yang menurut legenda merupakan daerah dengan peruntukan lahan perdagangan dan jasa. Dengan demikian peraturan ini telah selaras dengan rencana tipologi hotel yang akan dilaksanakan dalam proses rancang kali ini.



Gambar 2.7. Diagram KKOP (Zunarsiz, 2017)

Site berjarak 7,5 km dari Bandar Udara Adisutjipto yang mana site termasuk dalam kawasan di bawah permukaan horizontal dalam Kawasan Keselamatan Operasi Penerbangan (KKOP). Menurut UU No.44 tahun 2005 tentang KKOP, kawasan di bawah permukaan horizontal dalam adalah bidang datar di atas dan disekitar bandar udara yang dibatasi oleh radius dan ketinggian dengan ukuran tertentu untuk kepentingan pesawat udara melakukan terbang rendah pada waktu akan mendarat atau setelah lepas

landas. Pada zona horizontal dalam, maksimal ketinggian bangunan di sekitar bandara yang diizinkan adalah 45 meter atau kurang lebih 10 lantai.

Site berada di administrasi Kecamatan Gondokusuman, Yogyakarta. Kecamatan Gondokusuman merupakan kecamatan yang terletak di bagian timur laut dari pusat kota Yogyakarta. Kecamatan ini terdiri dari lima kelurahan, yaitu Terban, Demangan, Klitren (sebelumnya Klitren Lor), Kotabaru, dan Baciro. *Site* yang terletak di Jalan Jenderal Sudirman masuk dalam Kelurahan Kotabaru. KDB untuk bangunan yang berada di Kotabaru adalah 10-90%.



Gambar 2.8. Daerah Administrasi Kelurahan Kotabaru (Google Maps, 2017)

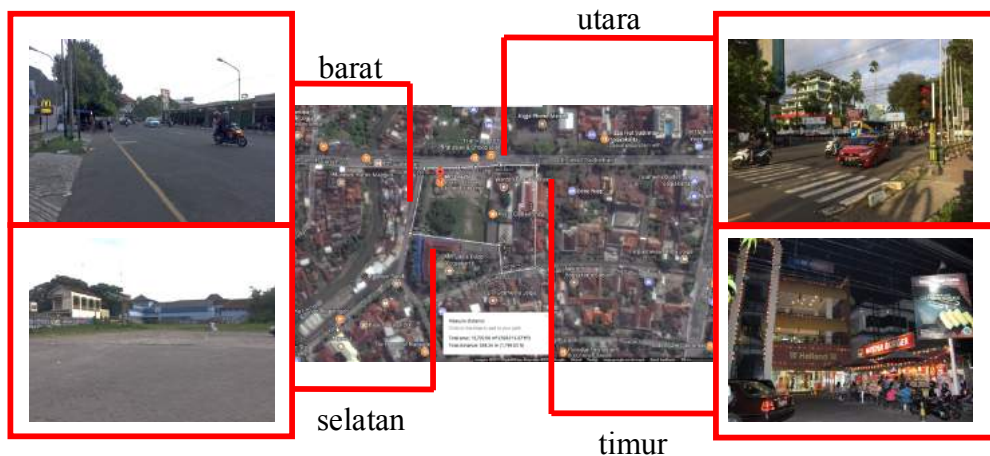
Kelurahan Kotabaru memiliki luas wilayah ± 71.305 Ha. Kelurahan ini berada di dataran rendah dengan ketinggian 114 meter. Curah hujannya berkisar di angka 759 mm/tahun dengan suhu udara rata-rata 25° C. Mata pencaharian utama penduduk Kotabaru berada pada sektor pendidikan, jasa, dan perekonomian. Hal ini dipicu oleh banyaknya gedung-gedung komersil yang tersebar di seluruh penjuru Kotabaru, terutama di Jalan Jenderal Sudirman. Jalan Jenderal Sudirman merupakan batas utara Kelurahan Kotabaru.

Jalan Jenderal Sudirman merupakan salah satu jalan utama di Yogyakarta. Jalan ini berada di satu ruas jalan dengan Jalan Urip Sumoharjo dan Jalan Laksda Adi Sucipto yang merupakan akses masuk dari Solo dan Bandara Adisutjipto. Di penghujung barat jalan ini adalah tempat di mana Tugu Jogja berdiri. Bangunan-bangunan yang berada di sekitar *site*

didominasi oleh hotel, tempat makan, pusat perbelanjaan, dan pertokoan-perkantoran. Wisatawan domestik maupun mancanegara relatif cenderung memilih hotel-hotel yang berada di sepanjang jalan ini karena banyaknya fasilitas publik yang dekat dan mudah dijangkau. Sehingga, lalu lintas Jalan Jenderal Sudirman tampak tidak pernah sepi oleh pengendara maupun pejalan kaki.

2.2.2. Analisa Lahan Secara Khusus

Site berada di sudut pertigaan jalan. Lahan ini diapit oleh Jalan Jenderal Sudirman, Jalan Faridan M. Noto, dan Jalan Sabirin. Di sebelah timur *site* berbatasan langsung dengan tempat makan Mister Burger. Di bagian barat *site* merupakan jajaran toko velg, sedangkan bagian selatan *site* terdapat SMA Stella Duce 1 Yogyakarta dan Jalan Sabirin. Terdapat sepetak lahan kosong yang terletak di seberang jalan.



Gambar 2.9. Batas-batas *Site* (Penulis, 2017)

Lahan ini termasuk lahan kosong yang berpotensi tinggi karena terletak di pusat kota, yang mana dekat dengan Tugu Jogja, Jalan Malioboro, dan Keraton yang merupakan tempat wisata paling laris bagi turis asing maupun domestik. Begitu juga dengan Stasiun Tugu Yogyakarta dan Bandar Udara Adisutjipto yang cukup dekat dengan *site*, sehingga banyak dipilih sebagai tempat singgah bagi turis. Apabila melintasi Jalan Jenderal Sudirman dan terus mengarah ke timur, kita akan sampai di Kota Solo.

Sehingga, jalan ini merupakan akses masuk utama pengunjung dari luar kota.

Jalan ini merupakan jalan di mana Tugu Jogja berada, sehingga lalu lintas tergolong padat. Selain itu, jalanan di sekitar Tugu Jogja sering digunakan untuk arak-arakan budaya karena Tugu Jogja yang merupakan *landmark* bersejarah kota. Apabila ada arak-arakan, lalu lintas di jalanan ini akan menjadi sangat padat. Puncak kemacetan terjadi di pagi dan sore hari, ketika aktivitas kantor dan sekolah sedang mulai dan berakhir. Ketika malam hari, lalu lintas tergolong ramai lancar, kecuali pada hari-hari *weekend* yang tampak sangat padat hingga terjadi kemacetan di waktu-waktu tertentu.

“Halaman ini sengaja dikosongkan...”

BAB 3

PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

3.1 Pendekatan Desain

Pendekatan yang digunakan dalam proses desain ini adalah pendekatan struktur. Pendekatan struktur berfungsi untuk menghasilkan desain dengan struktur yang berpengaruh terhadap estetika bangunan, terutama pada bentuk bangunan. Bangunan dengan bentuk yang tidak sederhana dan terlihat dinamis memiliki daya tarik visual karena penikmat langsung menangkap kompleksitas upaya mewujudkan bentuk tersebut. Bentuk yang inovatif juga memberi makna dan pengalaman yang berbeda, berupa hubungan spasial yang baru bagi pengguna bangunan (Sprague, 2010). Bentuk yang didesain berlandaskan azas estetika juga harus diwujudkan secara struktural oleh sistem dan elemen-elemen strukturnya. Struktur sebagai salah satu elemen penghasil bentuk dapat ditempatkan/diberi peran berbeda-beda, mulai dari hanya sekedar elemen untuk menunjang bentuk hingga menempatkan efisiensi struktur sebagai pertimbangan utama penghasil bentuk (MacDonald, 2001).

Dalam proses perencanaan bentuk, struktur dapat menempati prioritas yang beragam dan dapat dikategorikan sebagai berikut (Howard, 1966):

a. Minimal structure

Bentuk dan dimensi komponen struktur mengikuti besarnya gaya dalam pada tiap penampang elemen, sehingga penggunaan material struktur tergolong minim serta dapat menghasilkan bentuk struktur yang unik dan memiliki potensi estetis.

b. Adequate structure/Optimal structure

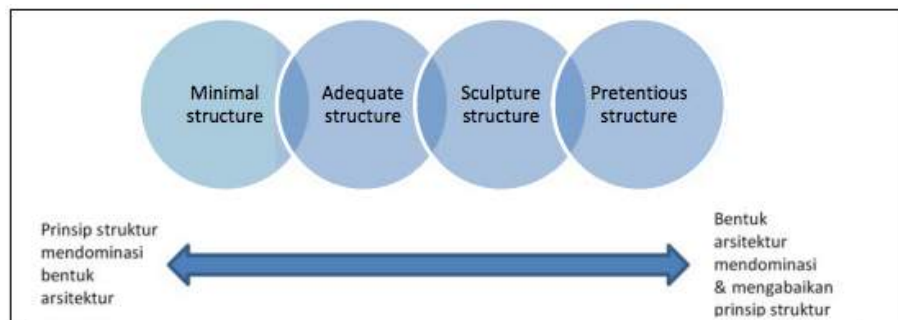
Cenderung fokus pada efisiensi dalam segala aspek sehingga konfigurasi yang dihasilkan terlihat sederhana dan tidak tampak usaha untuk menggali potensi estetis.

c. Sculpture structure

Pertimbangan struktur diabaikan sehingga menghasilkan bentuk yang ekstrim, berlebihan, dan tidak efisien. Pada akhirnya, struktur pada bangunan terkesan dipaksakan.

d. *Pretentious structure*

Hampir tidak ada integrasi antara perencanaan bentuk dengan struktur. Bentuk yang dihasilkan sangat ekstrim dan tidak sederhana, berfungsi menghasilkan efek megah, rumit, dan menarik perhatian.



Gambar 3.1. Prioritas Perkembangan Struktur dalam Perencanaan Bentuk (Nugroho, 2015)

Menurut MacDonald (2001), hubungan antara struktur dengan arsitektur dikategorikan menjadi 6 kelompok:

1. *Ornamentation of structure* (ornamentasi struktur)

Bentuk bangunan merupakan hasil dari perencanaan strukturnya. Contoh: Parthenon dengan prinsip struktur *post & beam* sesuai kemampuan material pada masa pembangunannya

2. *Structure as ornament* (struktur sebagai ornamen)

Kepentingan visual lebih mendominasi dibandingkan unsur teknis/struktural. Struktur sebagai ornamen memiliki tiga versi:

- a. Struktur digunakan secara simbolis (bentuk/peralatan yang diasosiasikan dengan efisiensi struktur digunakan sebagai sumber gagasan visual). Contoh: kanopi area masuk gedung Lloyds di London mempunyai lengkung struktur yang mengambil analogi pesawat.
- b. Mengekspos struktur yang spektakuler untuk merespon persoalan desain.
- c. Struktur diekspresikan untuk menunjukkan kemajuan teknologi, tetapi dengan cara yang tidak sesuai dengan logika struktural dan lebih didominasi oleh tujuan visual.

3. *Structure as architecture* (struktur sebagai arsitektur)

Bangunan didesain dengan tujuan mencapai batas kelayakan teknisnya sehingga hanya memiliki sedikit elemen yang bukan struktural. Contoh: Millenium Dome di London.

4. *Structure as form generator* (struktur sebagai pembangkit bentuk)

Struktur berkontribusi terhadap bentuk dan tampilan bangunan, meskipun strukturnya tidak diekspos. Contoh: Villa Savoye yang memiliki bentuk sesuai dengan strukturnya.

5. *Structure accepted* (penerimaan struktur)

Bangunan mempertimbangkan kaidah struktur tetapi tampilan arsitekturnya tidak terlalu sejalan dengan struktur, biasanya tampak pada bangunan dengan konsep arsitektur kontemporer.

6. *Structure ignored* (pengabaian struktur)

Penentuan bentuk bangunan dilakukan dengan mengabaikan kaidah struktur. Struktur hanya bertugas untuk menyokong selubung bangunan semata.

Untuk mendasari proses desain ini, dipilihlah kelompok ‘struktur sebagai arsitektur’ dan ‘struktur sebagai pembangkit bentuk’ dalam menentukan peran dan penggunaan struktur pada desain.

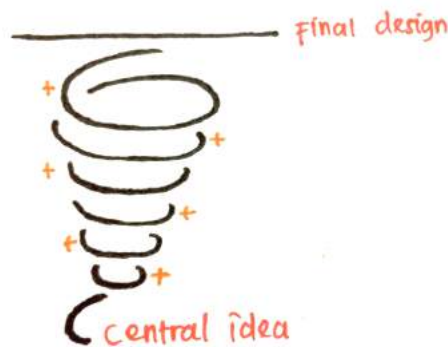
3.2 Metoda Desain

3.2.1. Metode *Concept-based Framework*

Plowright (2014) dalam bukunya *Revealling Architectural Design* mengemukakan tiga *framework* utama dalam proses perancangan arsitektur, yaitu *pattern-based framework*, *force-based framework*, dan *concept-based framework*. Proses perancangan ini dipandu dengan metode *concept-based framework*.

Metode *concept-based* menggunakan bingkai ide sebagai cara dalam mengatur respon arsitektur yang koheren. Metode ini selalu menyertakan metafora, analogi, pertanyaan-pertanyaan dan ‘ide besar’ dalam prosesnya. Konsep digunakan untuk mengatur seluruh aspek perancangan arsitektural ke dalam sebuah rancangan final yang memiliki kesatuan dari bagian-bagian penyusunnya dan terhubung dengan logis.

Metode *concept-based*, apabila digambarkan dengan diagram, merupakan sebuah titik yang merepresentasikan *central idea*. Metode ini membantu mengembangkan rancangan dengan cara berputar mengelilingi *central idea*, semakin ke atas semakin melebar, hingga mencapai posisi *final design* (gambar 3.2). Dalam prosesnya berputar semakin mengembang, perkembangan ini disebabkan oleh adanya perluasan *central idea* yang dibantu oleh konten-konten baik yang berada dalam konteks arsitektural maupun di luar konteks arsitektural. Konten-konten ini dapat berupa pertanyaan, ide dari disiplin ilmu lain, atau obyek non-arsitektural yang dilibatkan dalam mencari inspirasi.



Gambar 3.2. Diagram Proses Rancang Menggunakan Metode *Concept-based* (Penulis, 2017)

Tolok ukur keberhasilan dari proses rancang dengan metode *concept-based* ialah hasil *final design* yang memiliki “derajat” atau nilai lebih dari segi relevansi ataupun membawa makna terhadap konteksnya, baik terhadap aspek kultural, sosial, ataupun formal. Hasilnya akan dinilai berdasarkan seberapa jauh makna dan ekspresi yang ditransformasi menjadi operasi dan interpretasi baru dari *final design* tersebut.

Pada proses desain ini, yang bertindak sebagai *central idea* adalah bangunan hotel dan pusat konvensi dengan bentuk yang ikonik. Kemudian dari *central idea* tersebut, ditetapkan bentuk yang ikonik dihadirkan dari inspirasi bentuk Wayang Gunungan. Pengembangan dari segi fungsi diperluas dengan adanya penambahan area belanja dan taman untuk publik. Proses desain ini berlangsung terus-menerus dan semakin berkembang

hingga dihasilkan The Kraton, sebuah desain hotel dan pusat konvensi dengan bentuk non-konvensional yang menyerupai Wayang Gunungan.

3.2.2. Metode Analogi



Gambar 3.3. Ikon dan Simbol Budaya Jawa yang Dipakai pada Bangunan (Google Images, 2018)

Untuk metode yang digunakan pada desain adalah metode analogi. Metode analogi diaplikasikan dengan mengambil unsur-unsur Budaya Jawa sebagai acuan konsep dalam merepresentasikan ke-Jawa-annya dan dalam menentukan bentukan-bentukan dalam bangunan. Unsur-unsur Budaya Jawa yang digunakan adalah ikon/simbol yang paling dikenal dalam merepresentasikan Jawa, antara lain wayang Gunungan, Batik Parang, Rumah Joglo, dan spektrum warna coklat.

“Halaman ini sengaja dikosongkan...”

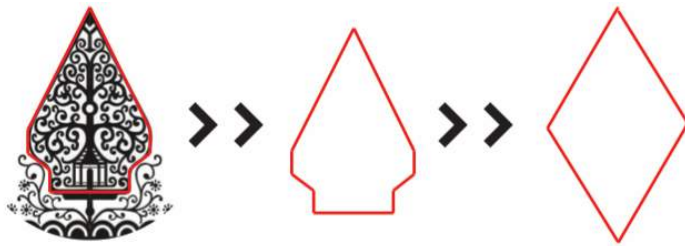
BAB 4

KONSEP DESAIN

4.1 Eksplorasi Formal

4.1.1. Konsep Representasi Jawa

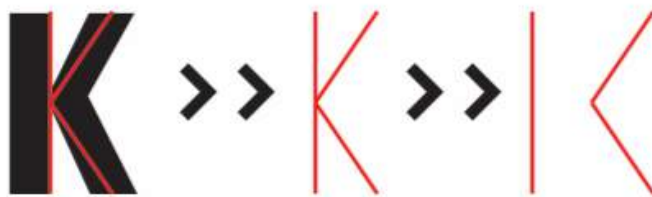
4.1.1.1. Bentuk Massa Utama Bangunan



Gambar 4.1. Ide Bentuk Massa Utama Bangunan (Penulis, 2018)

Wayang Gunungan merupakan bagian dari kesenian wayang dalam budaya Jawa. Bentuk ini menjadi ide bentuk massa utama yang berjumlah 12 lantai. Geometri Gunungan disederhanakan menjadi bidang belah ketupat. Bagian dasarnya diolah menjadi podium. Sisi lateralnya digunakan untuk menonjolkan permainan struktur bangunannya.

4.1.1.2. Geometri Ornamen Bangunan

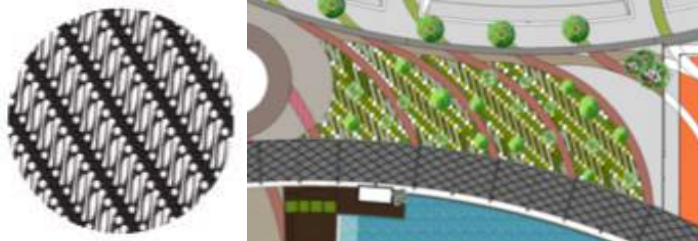


Gambar 4.2. Setengah Belah Ketupat Simbol Huruf K (Penulis, 2018)

Geometri pokok pada bangunan menggunakan bentuk belah ketupat. Fasad hotel menggunakan material kaca dengan struktur fasad membentuk jaring-jaring belah ketupat. Belah ketupat ini juga dimodifikasi menjadi setengah belah ketupat untuk menjadi simbol huruf K, yang merupakan inisial dari Kraton. Penggunaan simbol ini diterapkan pada pencahayaan fasad-fasad

bangunan sebagai penunjuk The Kraton bagi pengendara jalan raya.

4.1.1.3. Motif Batik pada Taman *Rooftop*



Gambar 4.3. Motif Batik Parang pada Taman (Penulis, 2018)

Representasi Jawa pada taman menggunakan motif batik parang sebagai acuan motif untuk taman *rooftop*.

4.1.1.4. Warna Coklat dan Material Kayu



Gambar 4.4. Penggunaan Warna Coklat dan Material Kayu pada Interior (Penulis, 2018)

Interior bangunan didominasi dengan warna coklat sesuai warna khas budaya Jawa. Selain itu, ornamentasi yang digunakan menggunakan material kayu untuk menghadirkan warna coklat pada interior.

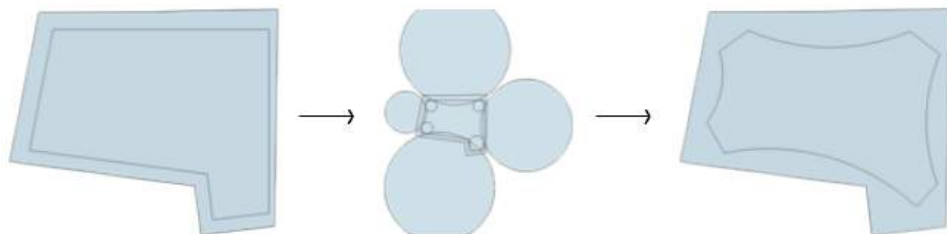
4.1.1.5. Fasad Area Belanja dan Pusat Konvensi



Gambar 4.5. Kisi Fasad Membentuk Simbol K (Penulis, 2018)

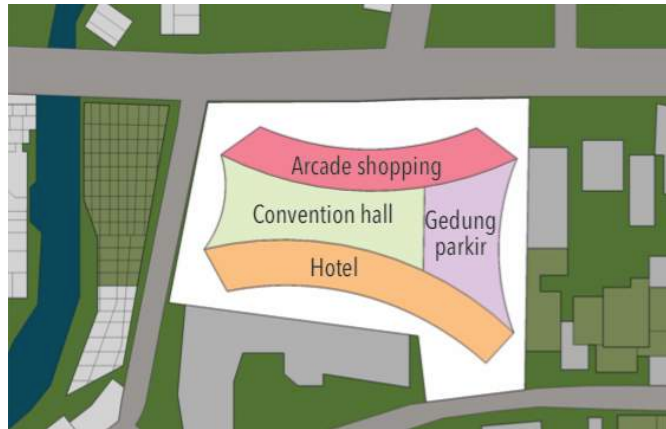
Fasad untuk area belanja dan pusat konvensi menggunakan material *aluminium composite panel* warna coklat. Panel-panel ini berbentuk persegi panjang berukuran kecil yang disusun menjadi kisi dengan bukaan membentuk huruf K. Bukaan ini sekaligus berperan dalam menyamarkan lampu-lampu yang ditempatkan pada bukaan sehingga pada malam hari lampu-lampu ini juga menyimbolkan huruf K.

4.1.2. Konsep Zoning



Gambar 4.6. Olah Site (Penulis, 2018)

Olah *site* mengadaptasi prinsip struktur rumah Joglo, yaitu Soko Guru sebagai struktur utama. Soko Guru menopang rumah Joglo yang berjumlah 4 buah, sebagai simbol pengaruh kekuatan yang berasal dari empat penjuru mata angin. Pada aplikasinya, delapan lingkaran diletakkan dengan susunan sedemikian rupa, merepresentasikan 4 soko guru *njobo* (luar) dan 4 soko guru *njero* (dalam). Pada bagian sudut-sudut pojok, olahan bentuk dipotong miring. Hal ini merepresentasikan bentuk atap rumah Joglo yang merupakan perpaduan bentuk busur dan garis. Selain itu, olahan ini dimaksudkan agar bentuk memiliki kombinasi kesan fleksibel dan rigid.



Gambar 4.7. *Programming* berdasarkan Fungsi
(Penulis, 2017)

Penempatan area belanja, pusat konvensi, gedung parkir, dan hotel mengikuti hierarki penataan ruang dalam rumah Joglo. Menurut Widayat (2004:2), rumah tradisional Jawa (Joglo) mempunyai pembagian ruang yang khas, yaitu pendopo, pringgitan, dan dalem. Kaidah hierarki penataan ruang ini dibagi berdasarkan sifat umum/publik yang berada di bagian depan dan khusus/privat pada bagian belakang. Hal ini ditunjukkan dengan tatanan dari depan ke belakang, yaitu area belanja, gedung parkir, pusat konvensi, hingga hotel di bagian paling belakang.

a. Pendopo

Bagian pendopo pada rumah Joglo memiliki sisi yang seluruhnya terbuka. Pendopo mengandung filosofi kerukunan, di mana penghuni rumah dengan masyarakat biasanya bertemu. Pendopo direpresentasikan oleh area belanja yang juga merupakan ruang publik, di mana baik tamu hotel ataupun masyarakat umum dapat masuk.

b. Pringgitan

Pringgitan merupakan bagian peralihan antara pendopo dengan dalem ageng. Pringgitan sering dipakai untuk mengadakan pertunjukan atau wayang kulit. Bagian ini direpresentasikan oleh pusat konvensi yang bersifat semi privat.

c. Dalem ageng

Seluruh sisi dalem ageng dikelilingi oleh dinding sebagai penegasan bahwa dalem ageng adalah bagian privat. Dalem ageng

direpresentasikan oleh hotel yang bersifat privat. Selain itu, kata “ageng” berarti besar, yaitu bagian utama pada rumah Joglo. Hotel merupakan fungsi utama dalam rancangan ini dan memiliki porsi yang paling besar dibandingkan dengan bagian-bagian lain.

Selain itu, penataan *zoning* ini menurut tingkat keramaian kendaraan yang melintas pada ketiga jalan yang membatasi site. Jalan Jenderal Sudirman sebagai jalan utama kota serta jalan akses Yogyakarta-Solo yang selalu padat kendaraan, sehingga sisi paling depan cocok dijadikan sebagai akses masuk utama ke bagian yang seluruhnya publik, yaitu area belanja. Jalan Faridan M. Noto di sisi barat memiliki kapasitas kendaraan sedang cocok untuk penempatan pusat konvensi yang semi privat dan akses keluar. Sedangkan Jalan Sabirin merupakan jalan yang cenderung sepi karena didominasi oleh pemukiman. Oleh dari itu, Jalan Sabirin digunakan sebagai akses keluar dari hotel. Parkir gedung diposisikan di sisi timur karena sisi ini berbatasan langsung dengan bangunan lain sehingga tidak ada view baik dari luar maupun dari dalam site.

4.1.3. Konsep Lansekap



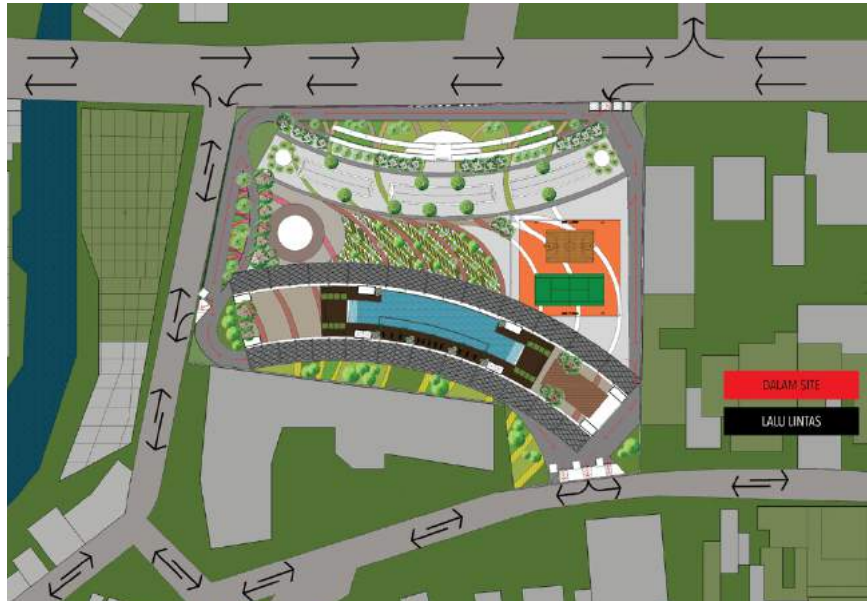
Gambar 4.8. Motif Lansekap yang Saling Menyambung (Penulis, 2018)

Permukaan lantai teratas seluruh massa bangunan memiliki motif lansekap yang saling menyambung. Hal ini bertujuan untuk “mengikat”

ketinggian massa bangunan yang berbeda-beda menjadi sebuah kesatuan desain. Selain itu, kesinambungan ini juga berguna untuk memberikan view bagi tamu kamar, terutama kamar-kamar yang berada di sisi utara.

4.1.4. Konsep Sirkulasi

4.1.4.1. Sirkulasi Kendaraan



Gambar 4.9. Sirkulasi Kendaraan dalam Site (Penulis, 2018)

Akses masuk untuk kendaraan hanya ada di Jalan Jenderal Sudirman. Pada *drop-off* area belanja dan pusat konvensi, jalan bercabang menjadi dua, yaitu jalur lambat untuk menurunkan penumpang dan jalur cepat. Untuk menuju ke parkir mobil yang ada di *basement* dapat melalui gedung parkir dan samping *drop-off* pusat konvensi. Bagi kendaraan roda dua, parkir motor berada di lantai 1 gedung parkir. Terdapat dua akses keluar, yaitu di depan pusat konvensi menuju Jalan Faridan M. Noto dan di depan hotel menuju Jalan Sabirin.

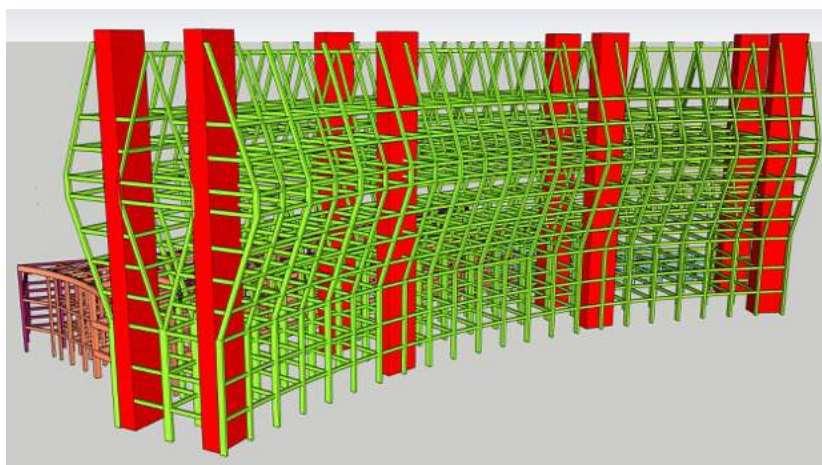
4.1.4.2. Sirkulasi Pengguna



Gambar 4.10. Ilustrasi *View* Jajaran Lengkung (Duncan, 2018)

Sirkulasi hotel dan area belanja mengikuti lengkung sisi-sisinya untuk mendapatkan luasan secara memanjang, karena terdiri dari jajaran kamar dan pertokoan yang membutuhkan konfigurasi memanjang agar lebih mudah dilihat ketika sedang dicari. Bentuk lengkung ini juga lebih efisien dibandingkan jajaran lurus karena memudahkan pengguna dalam melihat keseluruhan ruangan pada satu titik.

4.2 Eksplorasi Teknis



Gambar 4.11. Aksonometri Struktur (Penulis, 2018)

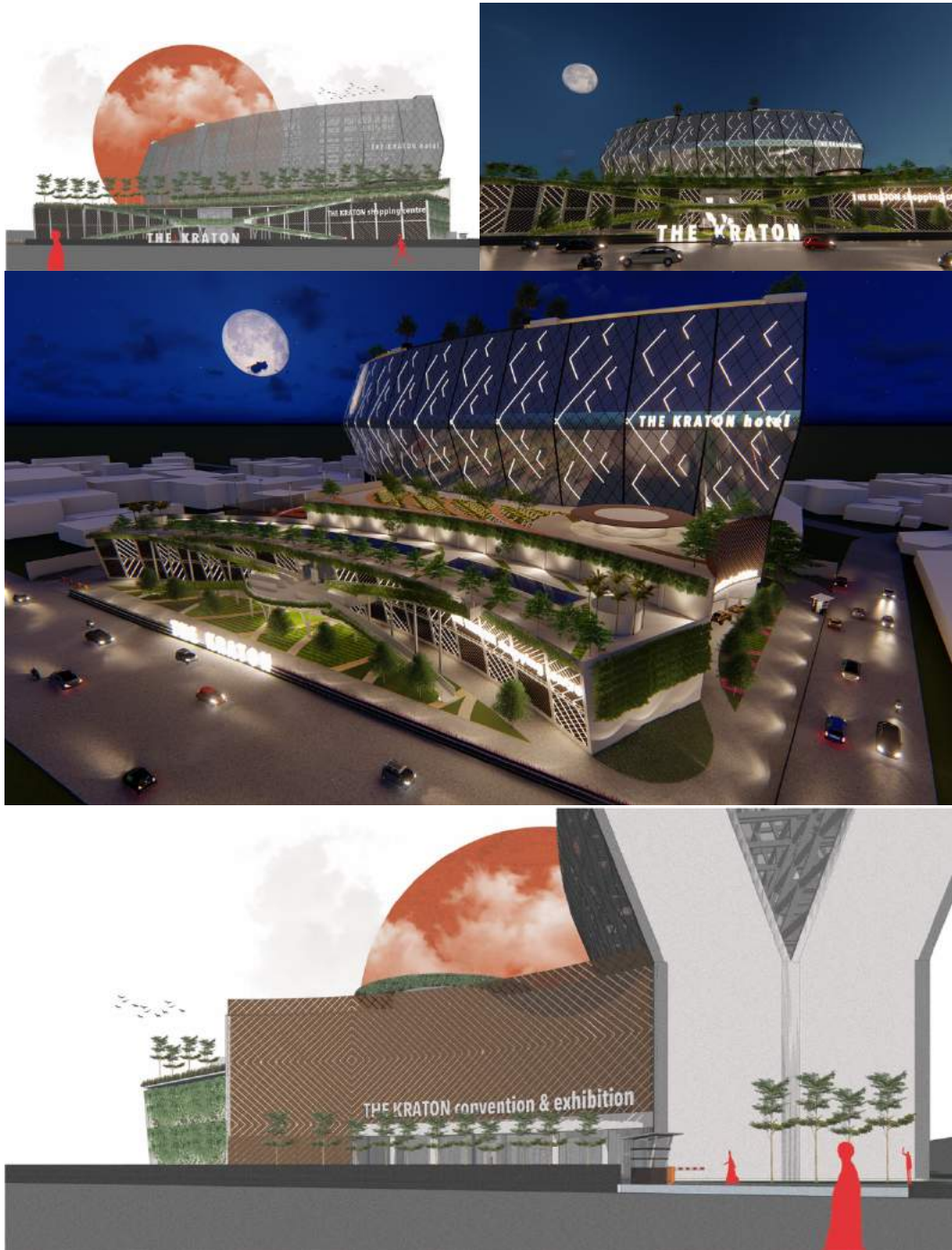
Struktur yang digunakan pada seluruh massa yaitu struktur rangka beton. Permainan struktur diaplikasikan pada bagian hotel untuk membentuk representasi

Wayang Gunungan. Struktur yang disusun bagaikan penampang belah ketupat sempurna ini telah melalui tes uji beban dengan maket struktur. Karena memiliki sudut dan ukuran yang sama, maka momen di setiap titik pertemuan adalah 0, atau dengan kata lain kolomnya miringnya saling mengikat satu sama lain.

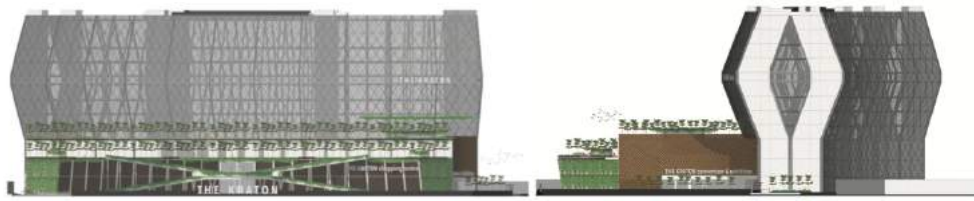
BAB 5

DESAIN

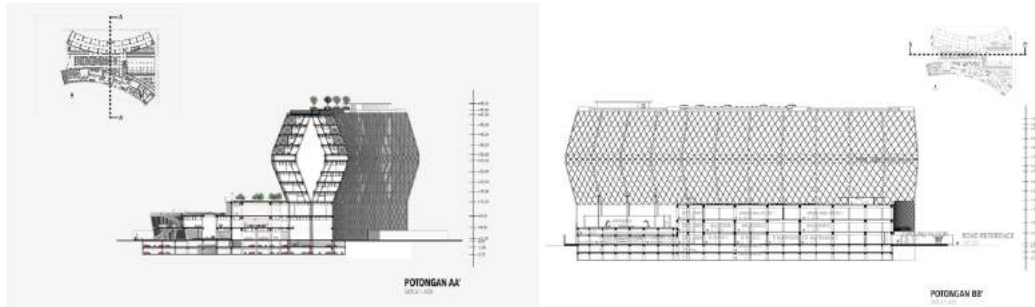
5.1 Eksplorasi Formal



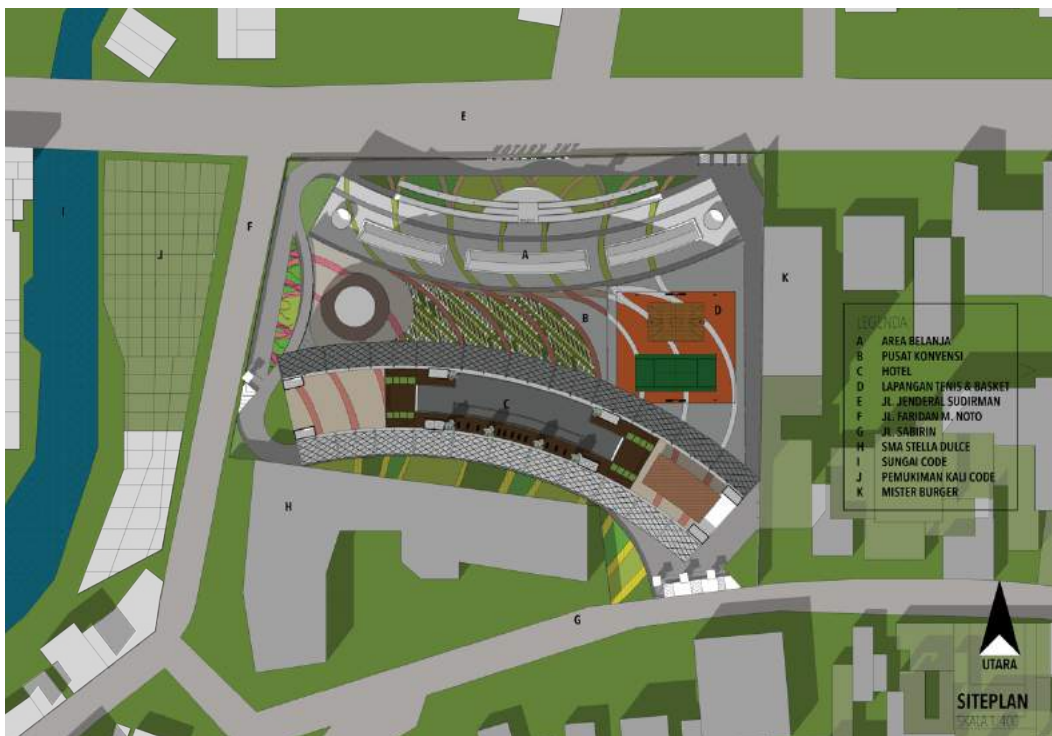
GAMBAR PERSPEKTIF



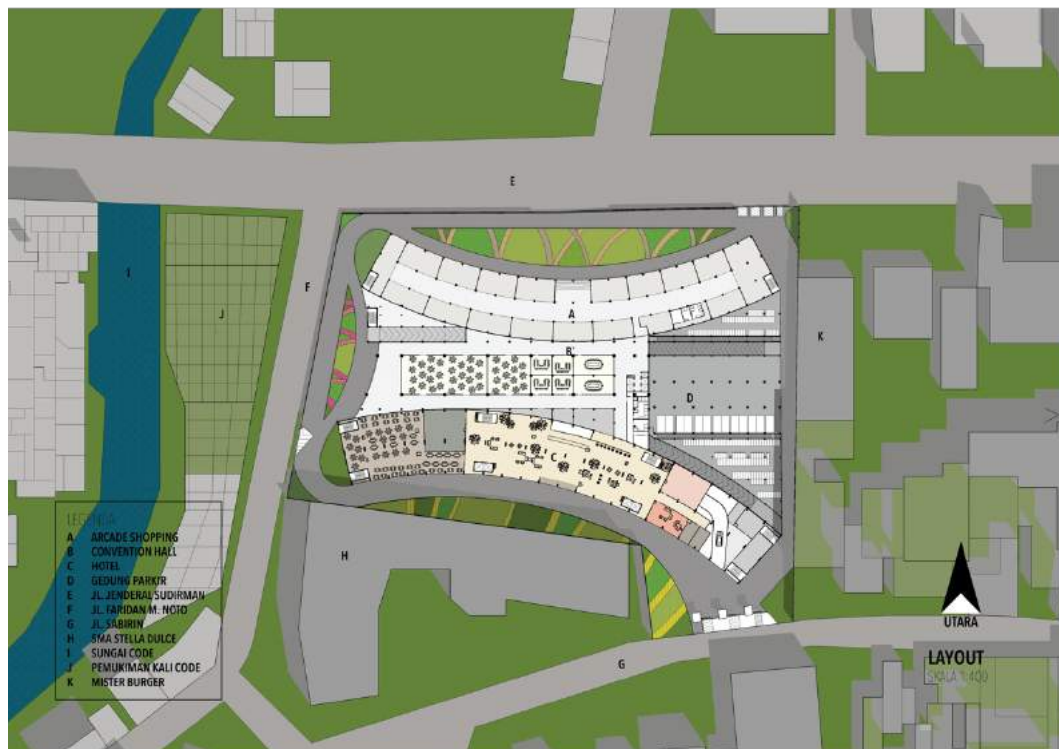
GAMBAR TAMPAK



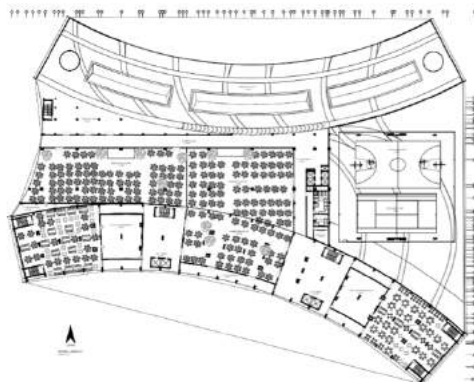
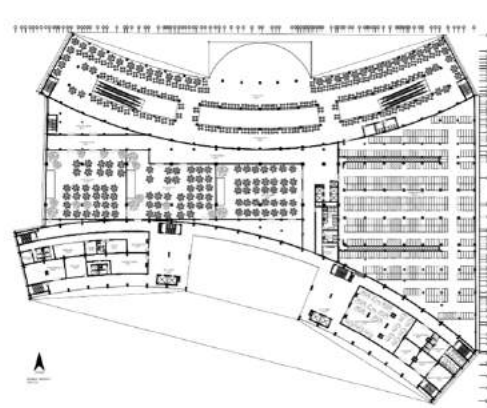
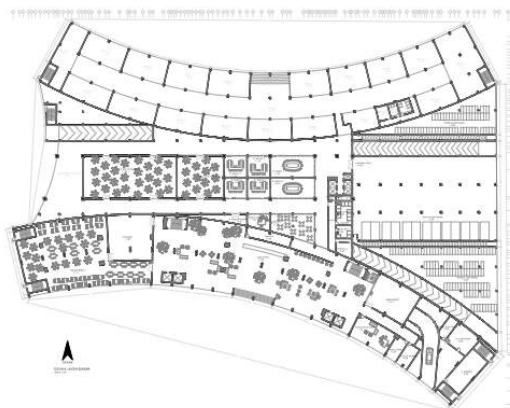
POTONGAN

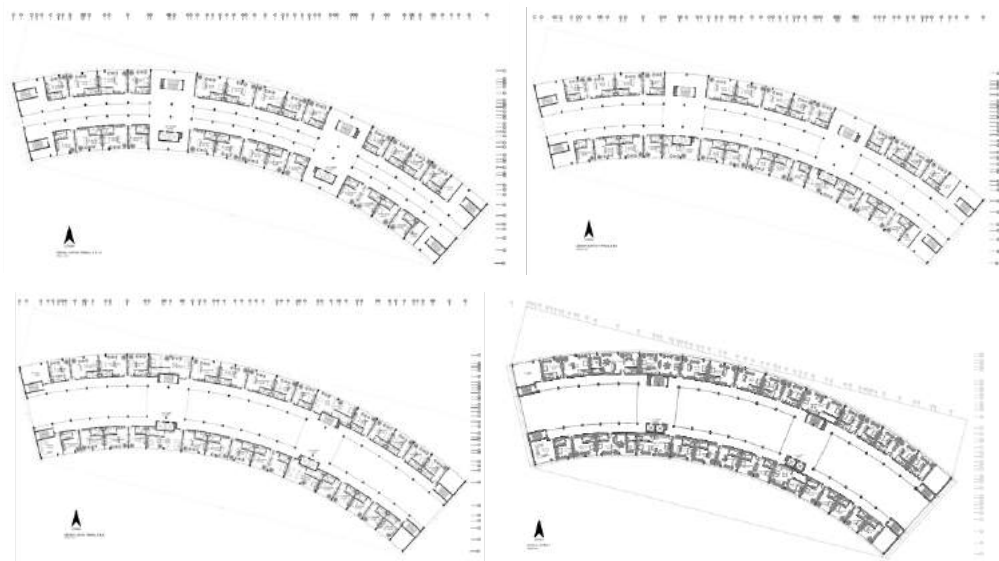


SITEPLAN



LAYOUT



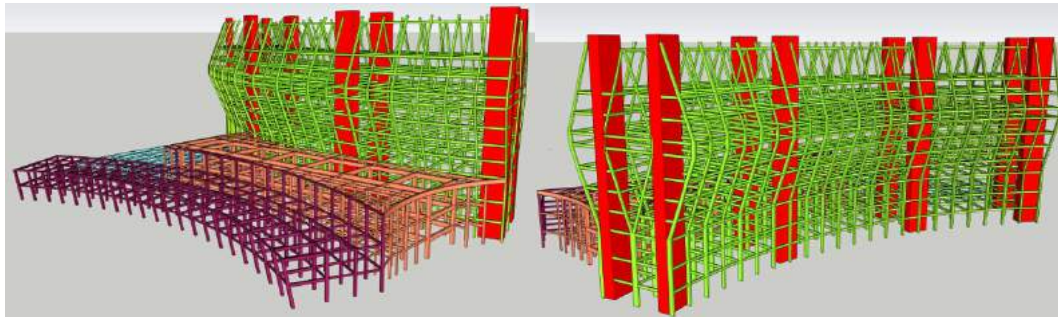


DENAH

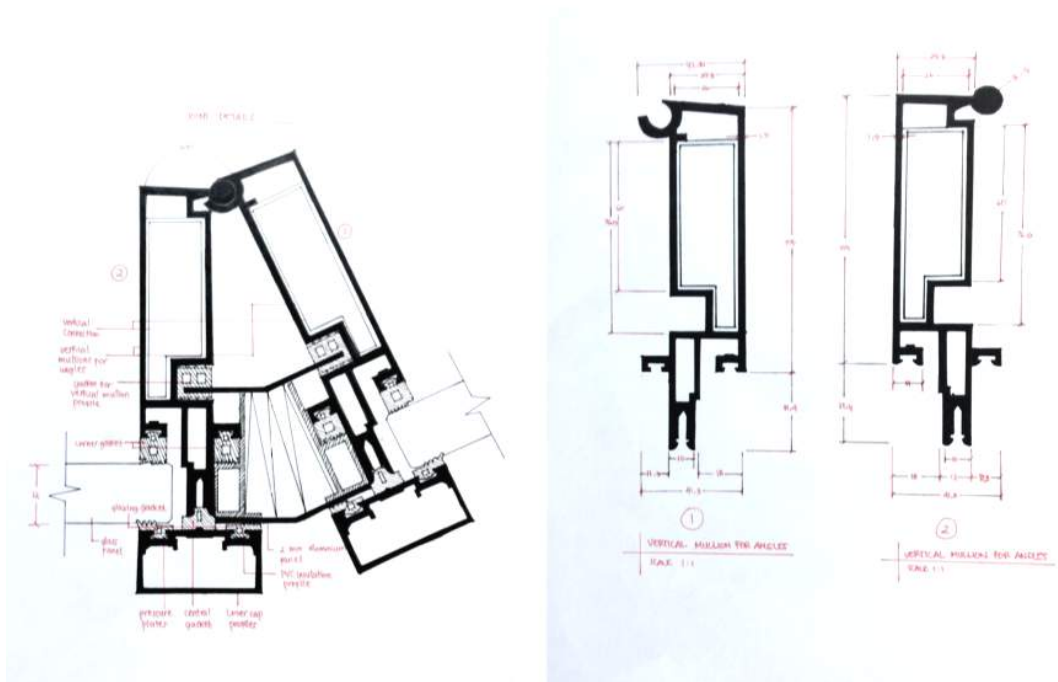


INTERIOR

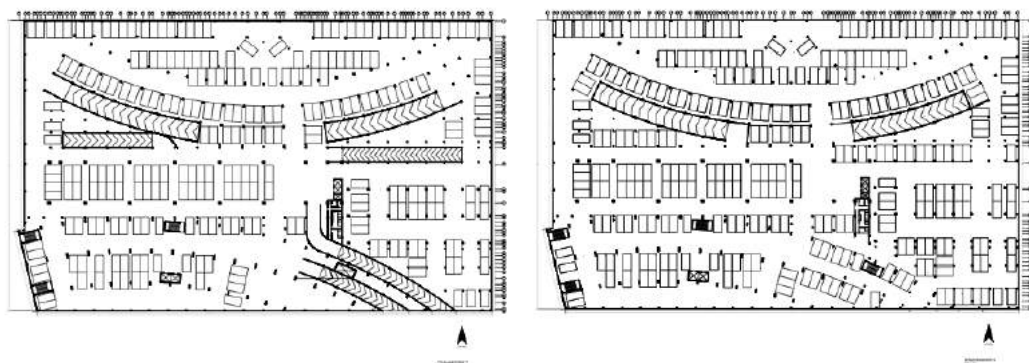
5.2 Eksplorasi Teknis



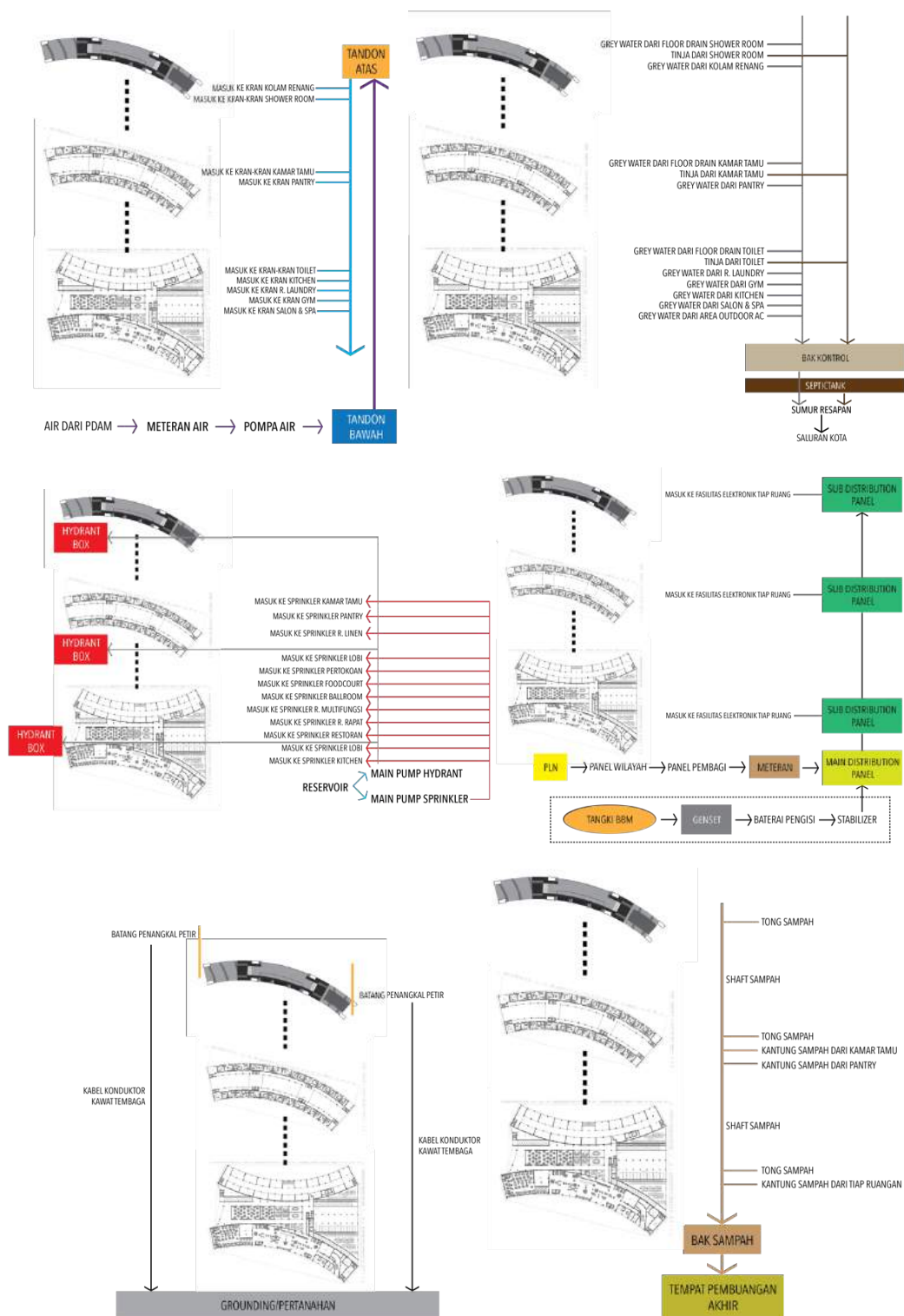
AKSONOMETRI STRUKTUR



DETAIL FASAD



DENAH BASEMENT (PARKIR MOBIL)



UTILITAS

BAB 6

KESIMPULAN

Perancangan The Kraton merespon isu pariwisata di Kota Yogyakarta, terutama dalam hal ketersediaan jumlah penginapan yang tidak lagi mampu menampung tingginya peningkatan jumlah wisatawan yang berkunjung. Selain permasalahan tingkat penghunian dan produktivitas hotel berbintang, saat ini Yogyakarta juga memiliki angka peningkatan kegiatan MICE (*Meeting, Incentive, Conference, and Exhibition*) berskala nasional dan internasional. Konteks lokasi yang diambil dalam proses desain ini adalah Kota Yogyakarta, karena wisatawan DIY paling banyak memilih beraktivitas di pusat kota. Dengan pendekatan struktur yang berperan dalam estetika bangunan, diharapkan hasil desain dapat menjadi ikon dan identitas baru bagi Kota Yogyakarta sebagai kota pariwisata yang menjunjung tinggi nilai tradisi dan budayanya.

The Kraton merupakan sebuah desain yang fokus menghadirkan hotel berbintang lima dengan fasilitas MICE yang mampu mengakomodasi kegiatan berskala nasional dan internasional. Untuk mendukung kinerja dua fungsi ini, The Kraton dilengkapi dengan area belanja oleh-oleh khas Yogyakarta dan taman untuk publik. Hotel, yang merupakan bangunan utama dengan 12 lantai, berbentuk belah ketupat yang merupakan penyederhanaan dari bentuk Wayang Gunung. Konsep yang disampaikan melalui eksterior maupun interiornya adalah menghadirkan kesan Jawa. Hal ini ditunjukkan dengan analogi dan penyimbolan dari ikon-ikon budaya Jawa seperti batik, wayang, Rumah Joglo, warna coklat, material kayu dan interpretasi material kayu, dan konsep “*njobo-njero*”.

Melalui perancangan The Kraton, diharapkan jumlah kamar hotel beserta fasilitasnya, pusat konvensi, dan area belanja yang dihadirkan dapat menjawab isu pariwisata di Kota Yogyakarta. Juga, diharapkan The Kraton dapat menjadi ikon baru bagi Kota Yogyakarta, dapat mendukung produktivitas sektor pariwisata, dan turut serta dalam pengembangan pariwisata Yogyakarta.

“Halaman ini sengaja dikosongkan...”

DAFTAR PUSTAKA

- Aditjipto, M. I. (1994), *Dasar-dasar Berpikir dalam Perancangan*, Makalah.
- Badan Pusat Statistik Provinsi DIY (2016), *Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Angka*, BPS Provinsi DIY, Yogyakarta.
- Billings, K. dan Akkach, S. (1992), “A Study of Ideologies and Methods in Contemporary Architectural Design Teaching: Part 1: Ideology, Design Studies”, Vol. 13, No. 4.
- Christiantono, Dimas, (2017), *Perancangan Desain Interior Hotel Arjuna Yogyakarta dengan Gaya Jawa Modern*, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
- DeRoos, Jan A, (2011), *Planning and Programming a Hotel*, Cornell University School of Hotel Administration, Itacha.
- Dinas Pariwisata Provinsi DIY (2016), *Statistik Kepariwisataaan 2016*, Dinas Pariwisata DIY, Yogyakarta.
- Direktorat Penataan Ruang Wilayah Tengah (2003), *Buku Profil Penataan Ruang Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta*, Direktorat Penataan Ruang Wilayah Tengah, Jakarta.
- Kementerian Pariwisata (2016), *Laporan Akuntabilitas Kinerja Kementerian Pariwisata Tahun 2016*, Kementerian Pariwisata, Jakarta
- Laloan, Yehezkiel, (2015), *Apartemen Di Manado “Penerapan Konsep Vertical Garden”*, Unsrat, Manado.
- Nugroho, Nancy Y. dan Maurina, A. (2015), *Korelasi Bentuk Dinamis dengan Ruang-Struktur-Enclosure pada Bangunan Ciwalk Extention Bandung*, Universitas Katolik Parahyangan, Bandung.
- MacDonald, Angus J. (2001), *Struktur dan Arsitektur*, Erlangga, Jakarta.
- Pemerintah Kota Yogyakarta (2010), *Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 2 Tahun 2010 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Yogyakarta 2010-2029*. Pemerintah Kota Yogyakarta, Yogyakarta.
- Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (2015), *Rencana Kerja Pembangunan Daerah DIY 2016*. Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Yogyakarta.

- Plowright, Phillip D. (2014), *Revealling Architectural Design: Method, Frameworks, and Tools*, Routledge, New York.
- Prayudi, M. (2011), “Bisnis MICE Sebagai Potensi Unggulan Pariwisata di Yogyakarta”, Vol. 2, No. 2.
- Rahajeng, A. (2008), “Analisis Faktor Keputusan Wisata Budaya, Sejarah, dan Alam Yogyakarta: Persepsi Wisatawan Domestik”, Jurnal Ekonomi Pembangunan, Vol. 13, No. 1.
- Roostika, R. (2012), “Citra Merek Tujuan Wisata dan Perilaku Wisatawan: Yogyakarta Sebagai Daerah Tujuan Wisata”, Jurnal Manajemen dan Akuntansi, Vol. 1, No. 1.
- Vikanaswari, M.P.A.R. (2014), *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Hotel Resor di Pantai Sepanjang, Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.
- Yanuar, T. (2014), *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Apartemen dan Kantor Sewa di Kabupaten Sleman*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.
- Yudiyanti, Y. dan Rahayu, S. (2014), *Peran Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Yogyakarta dalam Membangun Pariwisata Berbasis Masyarakat (Community Based Tourism)*, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Zebua, M. (2016), *Inspirasi Pengembangan Pariwisata Daerah*, Deepublish, Yogyakarta.
- <https://kppip.go.id/tentang-kppip/perkembangan-pembangunan-infrastruktur-di-indonesia/> (diakses pada 24 September 2017 pukul 21.43 WIB)
- <http://angkasasena.blogspot.co.id/2009/05/izin-mendirikan-bangunan-di-wilayah.html> (diakses pada 19 Oktober 2017 pukul 20.46 WIB)
- <http://zunarsiz.blogspot.co.id/2015/10/kawasan-keselamatan-operasi-penerbangan.html> (diakses pada 19 Oktober 2017 pukul 20.46 WIB)
- <http://roijetro.blogspot.co.id/2012/09/kriteria-hotel-kelas-bintang-5.html> (diakses pada 10 November 2017 pukul 23.48 WIB)
- <https://themulia.com/room-capacity-chart-jakarta/> (diakses pada 13 November 2017 pukul 18.52 WIB)

<https://www.quora.com/How-do-you-design-a-5-star-hotel> (diakses pada 13 November 2017 pukul 23.58 WIB)

<https://www.slideshare.net/NamrathaBs/5-star-hotel-case-study> (diakses pada 14 November 2017 pukul 11.21 WIB)

<https://facilityplanning.wordpress.com/2011/04/16/hotel-design-and-space-allocation/> (diakses pada 14 November 2017 pukul 12.50 WIB)

<https://id.scribd.com/doc/7151503/Design-Guide-for-Hotels> (diakses pada 14 November 2017 pukul 13.29 WIB)

<https://id.scribd.com/doc/83192128/Pengertian-Hotel> (diakses pada 24 November 2017 pukul 22.47 WIB)

<http://wisatadanperhotelan.blogspot.co.id/2015/01/pengertian-hotel-secara-umum.html> (diakses pada 24 November 2017 pukul 22.52 WIB)

https://yogyakarta.bps.go.id/website/brs_ind/brsInd-20170301120722.pdf (diakses pada 24 November 2017 pukul 22.52 WIB)

<https://yogyakarta.bps.go.id/linkTabelStatis/view/id/41> (diakses pada 24 November 2017 pukul 22.52 WIB)

<http://wisatadanperhotelan.blogspot.co.id/2015/01/pengertian-hotel-secara-umum.html> (diakses pada 24 November 2017 pukul 22.52 WIB)

<https://kelkotabaru.wordpress.com/sekilas-profil-kel-kotabaru/> (diakses pada 11 Desember 2017 pukul 09.49 WIB)

<https://www.indonesia-investments.com/id/bisnis/industri-sektor/pariwisata/item6051?> (diakses pada tanggal 13 Juni 2018 pukul 10.52 WIB)

“Halaman ini sengaja dikosongkan...”

Lampiran 1

KEBUTUHAN DAN BESARAN RUANG

1. Hotel:

HOTEL				
Nama ruang	Jml.	Keterangan	Luas per unit (m2)	Total luas (m2)
Drop-off				
Lobi hotel	1		1,164.4	1,164.4
Toilet pria	1	2 bilik + 5 urinoir	23.3	23.3
Toilet wanita	1	5 bilik	24.7	24.7
Kantor manajemen	1		225	225
Main dining 1	1	Kapasitas 100 orang	539.7	539.7
Main dining 2	1	Kapasitas 75 orang	516.5	516.5
Main dining 3	1	Kapasitas 75 orang	514.5	514.5
Room service	1		70.5	70.5
Kitchen main dining 1	1		159.5	159.5
Kitchen main dining 2	1		163.6	163.6
Kitchen main dining 3	1		164.1	164.1
Minimarket	1		121.4	121.4
Tourism center	1		77.1	77.1
Mushola	1		37.7	37.7
Gym	1		103	103
Salon, sauna & spa	1		2,255.6	2,255.6
TOTAL				6,160.5

2. Kamar hotel:

KAMAR HOTEL				
Nama ruang	Jumlah	Keterangan	Luas per unit (m2)	Total luas (m2)
Kamar standar	116		45	5,220
Kamar family	10		89	890
Kamar junior suite	39		48.5	1,891.5
Kamar suite	39		59	2,301
Presidential suite	2		95.4	190.8
Pantry	16		23.3	372.8
R. Linen	16		32.5	520
TOTAL				11,386.1

3. Amenity:

AMENITY				
Nama ruang	Jumlah	Keterangan	Luas per unit (m2)	Total luas (m2)
Pool deck	1		541.4	541.4
Kolam renang dewasa	1	Kapasitas 175 orang	527.6	527.6
Kolam renang anak	1	Kapasitas 35 orang	102.7	102.7
Shower room & loker	2	7 bilik mandi	69.5	139
Lapangan Basket	1		364	364
Lapangan Tennis	1		261	261
TOTAL				1,935.6

4. Back-end services:

BACK-END SERVICES				
Nama ruang	Jumlah	Keterangan	Luas per unit (m2)	Total luas (m2)
Area staff	1		71.6	71.6
Central communication center	1		36.2	36.2
R. CCTV	1		11.8	11.8
Posko security	1		33.6	33.6
R. Penyimpanan	1		37.9	37.9
R. Laundry	1		35.7	35.7
TOTAL				226.8

5. Pusat konvensi:

PUSAT KONVENSI				
Nama ruang	Jumlah	Keterangan	Luas per unit (m2)	Total luas (m2)
Lobi pusat konvensi	1		103.9	103.9
Grand Ballroom 1	1	Kapasitas 900 orang	1,175.9	1,175.9
Grand Ballroom 2	1	Kapasitas 640 orang	767.4	767.4
Ballroom 1	1	Kapasitas 400 orang	479.5	479.5
Ballroom 2	1	Kapasitas 375 orang	451.9	451.9
Ballroom 3	1	Kapasitas 340 orang	411.2	411.2
R. Prefungsi	2		525.6	1,051.2
R. Rapat 1	2	Kapasitas 35 orang	74.0	148.0
R. Rapat 2	4	Kapasitas 15 orang	36.3	145.2
R. Multifungsi 1	1	Kapasitas 150 orang	312.4	312.4

R. Multifungsi 2	1	Kapasitas 75 orang	154.8	154.8
R. Penyimpanan	3		95.8	287.4
Coffee shop	1	Kapasitas 15 orang	81.4	81.4
R. Print & fax	1		25	25
Toilet pria	3	3 bilik & 5 urinoir	15.8	47.4
Toilet wanita	3	9 bilik	27.7	83.1
Toilet penyandang cacat	1		2.7	2.7
Mushola	3		21.5	64.5
Side catering	2		226.6	453.2
TOTAL				6,142.1

6. Area belanja:

AREA BELANJA				
Nama ruang	Jumlah	Keterangan	Luas per unit (m2)	Total luas (m2)
Drop-off				
Concierge	1		75	75
Retail 1	8		53.2	425.6
Retail 2	8		72.5	580
Retail 3	1		177.4	177.4
Retail 4	1		95.9	95.9
Foodcourt	1		1,940.4	1,940.4
Mushola	2		13.3	26.6
Toilet pria	2	3 bilik & 3 urinoir	9.8	19.6
Toilet wanita	2	5 bilik	14	28
TOTAL				3,368.5

7. Servis publik:

SERVIS PUBLIK				
Nama ruang	Jumlah	Keterangan	Luas per unit (m2)	Total luas (m2)
Parkir motor tamu	434		1.6	694.4
Parkir mobil tamu	563		12.5	7,038
Parkir motor karyawan	159		1.6	254.4
Parkir mobil karyawan	13		12.5	162.5
Pos bayar parkir	4		2.3	9
TOTAL				8,157.8

8. Utilitas:

UTILITAS				
Nama ruang	Jumlah	Keterangan	Luas per unit (m2)	Total luas (m2)
R. Genset	3		69.7	209.1
R. Pompa air bersih	1		51.1	51.1
Central electrical	1		18.3	18.3
Air conditioning	6		30	180
TOTAL				458.5

9. Taman:

TAMAN				
Nama ruang	Jumlah	Keterangan	Luas per unit (m2)	Total luas (m2)
Taman	1		4,004.1	4,004.1
Café	1		201.0	201.0
TOTAL				4,205.1

Maka total seluruh kebutuhan ruang dalam perancangan ini adalah:

SUBTOTAL	42,040.9
SIRKULASI 30%	12,612.3
TOTAL	54,653.2

Lampiran 2

ZONASI RUANG

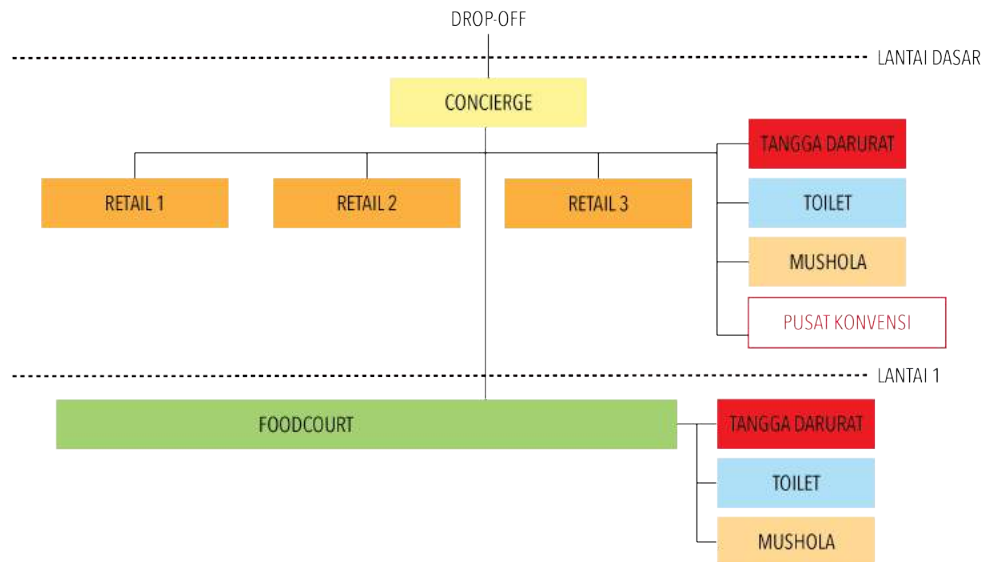
	Publik	Semi-privat	Semi-publik	Privat
TAMU HOTEL & UMUM	Drop-off Lobi hotel Lobi konvensi Retail Foodcourt Pos parkir Taman Café	Main dining 1 Main dining 2 Main dining 3 Toilet pria Toilet wanita Toilet difabel Minimarket R. Prefungsi Coffee shop R. Print & fax	Tourism center Mushola Gym Salon & spa Pool deck Kolam renang Shower room Lapangan Basket Lapangan Tenis Grand Ballroom Ballroom R. Rapat R. Multifungsi Parkir motor tamu Parkir mobil tamu	Kamar standar Kamar family Kamar junior suite Kamar suite Presidential suite
KARYAWAN	Posko security R. Laundry Parkir karyawan	Pantry R. Linen R. Penyimpanan	Side catering	Kantor manajemen Kitchen restoran Room service Area staff R. CCTV Central comm. center R. Genset R. Pompa air bersih Central electrical Air conditioning

“Halaman ini sengaja dikosongkan...”

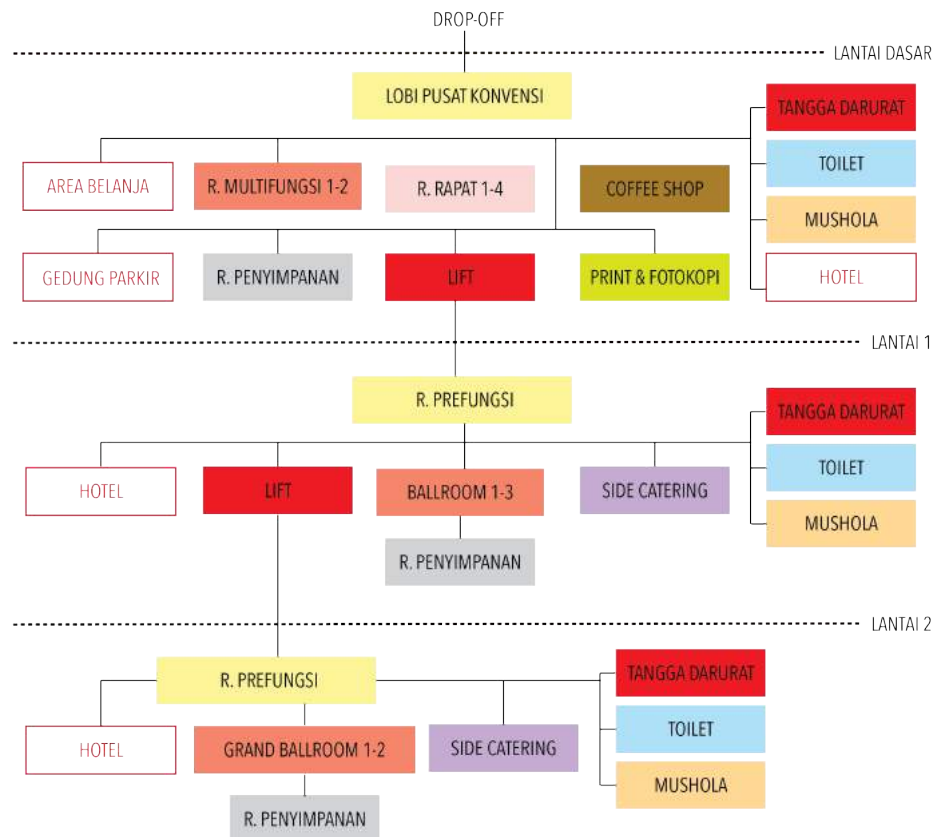
Lampiran 3

ORGANISASI RUANG

1. Area belanja



2. Pusat konvensi



3. Hotel

