



TUGAS AKHIR - DA. 184801

HOTEL KAMPUNG NELAYAN KENJERAN

JOSHUA ALEXANDRE PRATASIK
0811154000099

Dosen Pembimbing
Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D

Departemen Arsitektur
Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2019



TUGAS AKHIR - DA. 184801

DYNAMIC SITE: MEREKAM SIKLUS ERUPSI

**PANDU RAMADAN
0811154000070**

**Dosen Pembimbing
FX Teddy Badai Samodra ST., MT., Ph.D**

**Departemen Arsitektur
Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2019**

LEMBAR PENGESAHAN

HOTEL KAMPUNG NELAYAN KENJERAN



Disusun oleh:

JOSHUA ALEXANDRE PRATASIK

08111540000099

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir (DA184801)

Departemen Arsitektur FADP-ITS pada tanggal 5 Juli 2019

Dengan nilai : B

Mengetahui

Pembimbing

Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D
NIP. 196804251992101001

Kaprodi Sarjana

Defry Agatha Ardianta, ST., MT.
NIP. 198008252006041004



Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Joshua Alexandre Pratasik

NRP : 08111540000099

Judul Tugas Akhir : Hotel Kampung Nelayan Kenjeran

Periode : Semester Gasal/Genap Tahun 2018/2019

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 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 penuh kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

Surabaya, 5 Juli 2019

Yang membuat pernyataan



Joshua Alexandre Pratasik

NRP. 08111540000099

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan rahmat anugrah-Nya tugas akhir ini dapat diselesaikan. Tugas akhir ini merupakan penutup masa perkuliahan S1 di Institut Teknologi Sepuluh Nopember, sehingga penulis sangat berterimakasih kepada mereka yang telah membantu:

1. Bapak Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph. D selaku pembimbing sejak mata kuliah Proposal hingga Tugas Akhir.
2. Ibu Dr. Arina Hayati, S.T., M.T. dan Bapak Angger Sukma, S.T., M.T. selaku dosen penguji Proposal Tugas Akhir.
3. Ibu Dr. Arina Hayati, S.T., M.T., Bapak Ir. Erwin Sudarma, M.T., dan Ibu Dr. Ir. Asri Dinapradipta, M.B.Env selaku dosen penguji preview Tugas Akhir.
4. Bapak Ir. Erwin Sudarma, M.T., Ibu Dr. Ir. Asri Dinapradipta, M.B.Env, dan Bapak Tjahja Tribinuka, S.T., M.T. selaku dosen penguji siding Tugas Akhir.
5. Bapak Angger Sukma Mahendra, S.T., M.T. dan Bapak Defry Agatha Ardianta, S.T., M.T. selaku dosen koordinator Proposal Tugas Akhir dan Tugas Akhir.
6. Bapak ibu dosen S1 dan tenaga pendidik Departemen Arsitektur ITS.
7. Kedua orang tua dan kakak, beserta keluarga besar penulis yang selalu mendoakan dan mendukung.
8. Brigita Ida Ayu Larasati yang tidak pernah jemu menolong dan mendukung dengan berbagai cara dan sepuh hati.
9. Mas Chandra Miraz, Kita Pritasari Arumdati, serta teman kos Perumdos I16 Ula Charir, I Made Aryama, dan Mas Rio yang meyakinkan penulis untuk tetap melanjutkan dan meyelesaikan Tugas Akhir ini apapun yang terjadi.
10. Tim Hore yaitu Yohanes Redi Baskoro, Christian Sihotang, Daniel William, Ricky Julio Rajagukguk, Novaldi Guntur Putra, Fernando Napitupulu, dan Mukhammad Nur Satria yang menjadi tempat bercerita dan bersenda gurau setiap satu bulan sekali.
11. Teman-teman Arsitektur ITS angkatan 2015, Liman A50, yang telah menemani dari sejak pertama menjadi mahasiswa baru.

Tugas akhir ini tidak lepas dari kekurangan, sehingga penulis mohon maklum dari para pembaca. Semoga tugas akhir ini dapat membantu bagi siapapun yang membacanya.

Surabaya, Juli 2019

Penulis

HOTEL KAMPUNG NELAYAN KENJERAN

Nama Mahasiswa : Joshua Alexandre Pratasik
NRP : 08111540000099
Dosen Pembimbing : Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph..D

ABSTRAK

Kemajuan teknologi adalah fenomena yang memudahkan kehidupan manusia di berbagai aspek. Dalam arsitektur, kemajuan teknologi memberi pengaruh positif dan negatif. Salah satu pengaruh negatif yang diakibatkan adalah replikasi arsitektur yang berdampak pada wilayah tempat arsitektur berdiri. Suatu wilayah memiliki perbedaan terhadap yang lain dalam faktor iklim dan cuaca, karakteristik fisik tapak, serta masyarakat sekitar yang hidup di wilayah tersebut. Arsitektur hadir untuk merespon identitas wilayah tersebut, memposisikannya sebagai konteks rancangan. Kehadiran arsitektur yang direplikasi tidak mampu merespon konteks sekitarnya dengan optimal, menjadikannya benda asing di lingkungan tempatnya didirikan dan menyebabkan identitas wilayah sekitarnya menjadi buram. Kondisi yang diakibatkan disebut *placelessness* atau ketidakbertempatan.

Critical regionalism merupakan pendekatan yang dipilih untuk merespon kondisi *placelessness* tersebut dengan menguatkan jiwa tempat di kawasan Kenjeran. Cara *critical regionalism* menguatkan jiwa dari kawasan Kenjeran berangkat dari kehidupan masyarakat kampung nelayan Kenjeran. Dengan metode interpretasi ulang dengan idiom kontemporer, Hotel Kampung Nelayan Kenjeran merupakan hotel dengan konsep *shifting* sebagai jawaban dari permasalahan yang diangkat. Konsep *shifting* berfokus pada elemen sirkulasi yang diintegrasikan dengan permainan elevasi dan material, didukung dengan permainan penghawaan dan penerangan dalam desain.

Kata kunci: identitas, kampung nelayan, *placelessness*, *shifting*, sirkulasi

(halaman ini sengaja dikosongkan)

KENJERAN FISHERMAN VILLAGE HOTEL

Name : Joshua Alexandre Pratasik
Register Number : 08111540000099
Supervisor : Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph. D

ABSTRACT

Technological progress is a phenomenon that facilitates human life in various aspects. In architecture, technological advances have positive and negative influences. One of the negative effects caused is architectural replication that has an impact on the area where the architecture stands. A region is different from others in climate and weather factors, site physical characteristics, and surrounding communities living in the region. Architecture is present to respond to the identity of the region, positioning it as a design context. The presence of replicated architecture is not able to respond to the surrounding context optimally, making it a foreign object in the environment where it was established and causing the identity of the surrounding area to be opaque. The resulting condition is called placelessness.

Critical regionalism is the approach chosen to respond to the placelessness condition by strengthening the spirit of the place in the Kenjeran region. The way regionalism critical strengthens the soul of the Kenjeran region departs from the lives of the people of the fisherman village of Kenjeran. With the method of reinterpretation with contemporary idioms, the Kenjeran Fisherman Village Hotel is a hotel with the concept of shifting in response to the problems raised. The concept of shifting focuses on the element of circulation that are integrated by the play of elevation and material, supported by the play of ventilation and illumination in the design.

Key words: circulation, identity, fisherman village, placelessness, shifting

(halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Isu dan Konteks Desain	1
1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain	2
BAB 2 PROGRAM DESAIN	5
2.1 Definisi Bangunan Rancang.....	5
2.2 Deskripsi Tapak.....	8
2.2.1 Analisis Tapak.....	8
2.2.2 Kajian Peraturan dan Data Terkait	13
BAB 3 PENDEKATAN DAN METODA DESAIN	17
3.2 Pendekatan Desain.....	17
3.2 Metoda Desain.....	18
BAB 4 KONSEP DESAIN	21
4.1 Eksplorasi Formal.....	21
4.1.1 Studi Konsep	21
4.1.2 Shifting pada Sirkulasi Tapak	23
4.1.3 Shifting pada sirkulasi BOH dan FOH	27
4.1.4 Shifting pada Tatahan Massa Unit Kamar	28
4.1.5 Shifting pada Sirkulasi Unit Kamar	29
4.2 Eksplorasi Teknis	29
4.2.1 Struktur Tapak.....	29
4.2.2 Struktur dan Konstruksi BOH dan FOH.....	30
4.2.3 Struktur dan Konstruksi Unit Kamar	30
4.2.4 Utilitas Listrik	30
4.2.5 Utilitas Air	31
BAB 5 DESAIN	33

5.1 Eksplorasi Formal.....	33
5.2 Eksplorasi Teknis	45
BAB 6 KESIMPULAN.....	57
DAFTAR PUSTAKA	59

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rumusan Permasalahan Desain	3
Tabel 1.2 Respon Permasalahan Desain	4
Tabel 2.1 Daftar Program Ruang.....	7
Tabel 2.2 Jumlah Hotel dan Tenaga Kerja Kecamatan Bulak	13
Tabel 2.3 Garis Sempadan Bangunan.....	14
Tabel 2.4 Ketentuan Umum KDB dan KLB Bangunan.....	15

(halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Diagram Alur Wisatawan Menginap	5
Gambar 2.2 Diagram Alur Aktivitas Pengelola Motel	6
Gambar 2.3 Diagram Alur Aktivitas Pengelola Kebersihan dan Utilitas	6
Gambar 2.4: Diagram Alur Aktivitas Pengelola Utilitas	6
Gambar 2.5: Diagram Alur Aktivitas Penjaga Keamanan	6
Gambar 2.6 Lokasi Tapak di Kawasan Kenjeran	8
Gambar 2.7 Lokasi dan Luasan Tapak	9
Gambar 2.8 Fitur di Sekitar Tapak	9
Gambar 2.9 PKL Pantai Kenjeran	10
Gambar 2.11 Pasar Ikan SIB	11
Gambar 2.13 Nelayan Membereskan Perahu	12
Gambar 2.14 Kegiatan Istri Nelayan	12
Gambar 2.15: Peruntukkan Lahan	13
Gambar 3.1 Diagram Aktivitas Keluarga Nelayan.....	18
Gambar 4.2 Iterasi Maket Studi.....	22
Gambar 4.3 Maket Studi yang Terpilih	22
Gambar 4.4 Studi Shifting terhadap Maket.....	23
Gambar 4.5 Elevasi Zona FOH dan BOH.....	24
Gambar 4.6 Potensi Pemandangan	24
Gambar 4.7 Sirkulasi Tamu dan Pegawai	25
Gambar 4.8 Elevasi Area Unit Kamar	25
Gambar 4.9 Pembagian Cluster	26
Gambar 4.10 Penekanan Tiap Cluster	26
Gambar 4.11 Sirkulasi dengan Ramp	27
Gambar 4.12 Rancangan Bentuk Tapak	27
Gambar 4.13 Rancangan Bentuk Tapak	28
Gambar 4.14 Tataan Acak Unit Kamar Tepilih	29
Gambar 4.12 Skema Kelistrikan.....	30
Gambar 4.13 Skema Air Bersih.....	31
Gambar 4.15 Skema Air Kotor.....	31

Gambar 5.1 Rencana Tapak	33
Gambar 5.2 Rencana Layout	34
Gambar 5.3 Potongan Tapak 1	35
Gambar 5.4 Potongan Tapak 2	36
Gambar 5.5 Denah BOH & FOH	37
Gambar 5.6 Denah Unit Kamar	38
Gambar 5.7 Potongan dan Tampak.....	39
Gambar 5.8 Perspektif Tampak Depan	40
Gambar 5.9 Perspektif Mata Burung	41
Gambar 5.10 Perspektif Interior Lobby	42
Gambar 5.11 Perspektif Eksterior 1.....	43
Gambar 5.12 Perspektif Eksterior 2.....	44
Gambar 5.13 Struktur dan Material BOH & FOH	45
Gambar 5.14 Detil Susunan Bata.....	46
Gambar 5.15 Detil Boven BOH	47
Gambar 5.16 Struktur dan Material Unit Kamar	48
Gambar 5.17 Detil Lantai Unit Kamar 1.....	49
Gambar 5.18 Detil Lantai Unit Kamar 2.....	50
Gambar 5.19 Skema Utilitas Listrik Skala Tapak	51
Gambar 5.20 Skema Utilitas Listrik BOH & FOH.....	52
Gambar 5.21 Skema Utilitas Listrik Unit Kamar	53
Gambar 5.22 Skema Aliran Air BOH & FOH	54
Gambar 5.23 Skema Aliran Air Unit Kamar	55

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peradaban manusia telah pesat berkembang, menghasilkan berbagai kemajuan dalam kehidupan manusia. Salah satunya adalah kemajuan teknologi yang memudahkan manusia dalam berbagai aspek, termasuk dalam arsitektur sehingga proses merancang kini lebih mudah. Kemudahan dari teknologi modern tidak hanya memberi peran positif, namun juga peran negatif seperti replikasi arsitektur. Rancangan arsitektur yang berangkat dari konteks wilayah di mana ia didirikan perlu merespon faktor-faktor yang ada di wilayah tersebut, dan replikasi arsitektur memiliki pengaruh terhadapnya. Replikasi arsitektur dari suatu konteks, memindahkannya ke konteks yang jauh berbeda memberi dampak terhadap wilayah baru tersebut. Faktor-faktor atau konteks yang ada seperti karakteristik fisik wilayah, kondisi iklim dan cuaca, serta kehidupan masyarakat sekitar merupakan identitas dari wilayah tersebut, sehingga arsitektur hasil replikasi tersebut tidak merespon konteks sekitarnya sebagaimana mestinya. Arsitektur hasil replikasi tersebut menjadi benda asing di tengah wilayah dan ciri khasnya. Kondisi ini, menurut Kenneth Frampton, disebut sebagai *placelessness*.

1.2 Isu dan Konteks Desain

Placelessness yang terjadi akibat penggunaan teknologi yang dominan dalam arsitektur dalam merespon konteks. Mengutip pernyataan Kenneth Frampton dalam esai berjudul *Towards a Critical Regionalism: Six Points for an Architecture of Resistance*, Frampton (1981) menyatakan bahwa bangunan modern kini sangat terdukung teknologi yang menyebabkan kesulitan mendesain sesuatu yang signifikan di area urban. Kehadiran arsitektur yang merespon konteks wilayah sekitarnya berarti arsitektur berpengaruh terhadap ciri khas wilayah tersebut. Dengan kata lain, ada hubungan antara arsitektur dan identitas wilayah tempatnya berdiri, sehingga dalam

rancangan ini identitas diposisikan sebagai isu rancangan. Chris Abel (1997) dalam buku *Architecture & Identity* mengutip bahwa berarsitektur, pada dasarnya, bertujuan “memahami potensi dari suatu tempat” dan “manusia adalah bagian yang tidak terpisahkan dari lingkungan”. Maka dari itu, jika arsitektur tidak merespon dan berada dalam posisi sebagai objek asing, maka arsitektur akan menjadi asing dan identitas wilayah tersebut tertutupi dan buram.

Konteks desain pada rancangan ini akan membahas tentang bagaimana merespon *placelessness* tersebut. Teknologi sudah menjadi bagian kehidupan manusia dan perkembangannya tidak dapat dihentikan, maka pembahasan akan menggali sejauh apa teknologi dapat dimanfaatkan untuk merespon konteks dan menjawab permasalahan *placelessness* tersebut.

1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain

Penggunaan teknologi yang dominan dalam arsitektur mengaburkan identitas wilayah tempatnya didirikan. Permasalahan desain dirinci memakai teknik oleh Bryant Lawson dalam bukunya *How Designers Think*. Berdasarkan tabel 1.1, isu dirinci berdasarkan beberapa poin permasalahan. Permasalahan praktis dan radikal dalam arsitektur adalah bangunan merespon tapak dan sekitarnya dengan minim sehingga esensi yang ada tidak dikuatkan, serta kehidupan warga setempat tidak terakomodasi. Permasalahan formal dan simbolik dari arsitektur adalah identitas setempat yang tidak ditunjukkan dan dikuatkan oleh arsitektur dengan gaya modern yang diadaptasi sesuai konteks sekitar. Permasalahan di dalam wilayah arsitektur berkaitan dengan bentuk dan pemilihan material yang tidak berdampak positif bagi identitas setempat, sedangkan di luar wilayah arsitektur berkaitan dengan suasana lingkungan dan kehidupan warga yang tidak direspon semesitnya. Berdasarkan penjabaran tersebut, permasalahan desain yang dihadapi yaitu arsitektur tidak mampu menunjukkan identitas lokal dan tidak mampu menguatkan esensi sekitarnya.

Tabel 1.1 Rumusan Permasalahan Desain

Function: Radical and Practical	• Bangunan merespon tapak tanpa menguatkan esensi lahan dan sekitarnya • Bangunan tidak mengakomodasi kehidupan warga setempat dengan maksimal
Function: Formal and symbolic	• Arsitektur tidak menunjukkan identitas setempat • Arsitektur tidak menguatkan identitas setempat dengan gaya modern yang diadaptasi
Domain: Internal	• Bentuk bangunan tidak menunjukkan identitas setempat • Pemilihan material bangunan tidak menguatkan identitas setempat
Domain: External	• Bangunan tidak menguatkan suasana lingkungan sekitar lahan • Kehidupan warga setempat tidak diakomodasi dengan maksimal
Syntax of the Design Problem	1. Arsitektur tidak menunjukkan identitas lokal dan menguatkan esensi lahan dan sekitarnya 2. Bangunan tidak mendukung kehidupan warga setempat dengan maksimal

Solusi terhadap poin-poin permasalahan yang telah dijelaskan dijabarkan dalam tabel 1.2. Solusi radikal dan praktis yang diusulkan adalah bangunan harus merespon tapak dan sekitarnya dengan menguatkan esensi sekitar serta mengakomodasi kehidupan warga setempat dengan maksimal. Solusi formal dan simbolik yang diusulkan yaitu identitas setempat harus ditunjukkan dan dikuatkan dengan mengadaptasi gaya modern. Solusi yang diusulkan bagi permasalahan di dalam wilayah arsitektur adalah bentuk dan pemilihan material bangunan harus menunjukkan dan menguatkan identitas setempat, sementara solusi bagi permasalahan di luar wilayah arsitektur yang diusulkan adalah bangunan harus menguatkan suasana sekitar

serta dapat mengakomodasi kehidupan warga sekitar. Rumusan usulan solusi yang telah dijabarkan adalah bagaimana arsitektur menunjukkan identitas lokal serta menguatkan esensi sekitar lahan serta bagaimana bangunan dapat mendukung kehidupan warga setempat dengan maksimal.

Tabel 1.2 Respon Permasalahan Desain

Function: Radical and Practical	• Bangunan harus merespon tapak dengan menguatkan esensi lahan dan sekitarnya • Bangunan harus mengakomodasi kehidupan warga setempat secara maksimal
Function: Formal and symbolic	• Arsitektur harus menunjukkan identitas setempat • Arsitektur harus menguatkan identitas setempat dengan mengadaptasi gaya modern
Domain: Internal	• Bentuk bangunan harus menunjukkan identitas setempat • Pemilihan material harus menguatkan identitas setempat
Domain: External	• Bangunan harus menguatkan suasana lingkungan sekitar lahan • Kehidupan warga setempat harus diakomodasi dengan maksimal
Syntax of Response for the Design Problem	1. Bagaimana arsitektur menunjukkan identitas lokal serta menguatkan esensi lahan dan sekitarnya 2. Bagaimana bangunan mendukung kehidupan warga setempat dengan maksimal

BAB 2

PROGRAM DESAIN

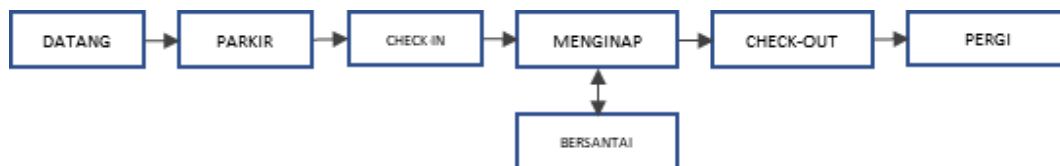
2.1 Definisi Bangunan Rancang

Berdasarkan analisis tapak yang dibahas pada sub bab berikutnya, tipe bangunan yang dipilih adalah hotel bintang 4. Pertimbangan pemilihan hotel dikarenakan potensi daerah Bulak sebagai tempat wisata pantai. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Kecamatan Bulak, hotel yang ada hanyalah hotel melati. Fasilitas penginapan dan makan di pinggir Surabaya ditargetkan dapat menarik pengunjung dan wisatawan, sehingga berimbas menaikkan pendapatan penduduk Bulak.

Pengguna hotel dibedakan menjadi:

1. Tamu: sebagai pengguna yang datang untuk menginap
2. Pengelola: adalah pegawai yang menjamin kelancaran penggunaan bangunan. Terdiri atas:
 - a. Pengelola administrasi
 - b. Pengelola kebersihan dan kamar
 - c. Pengelola utilitas
 - d. Penjaga keamanan

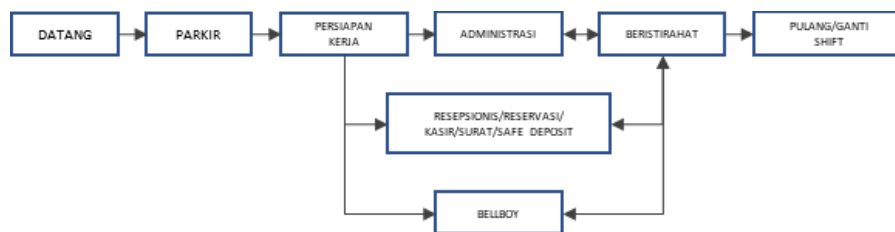
Program aktivitas terbagi atas aktivitas tamu dan aktivitas pegawai. Alur aktivitas tamu menginap dan berkunjung adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1: Diagram Alur Wisatawan Menginap

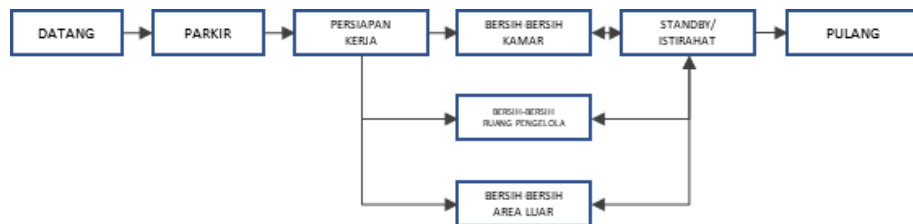
Alur aktivitas pegawai adalah sebagai berikut:

1. Pengelola administrasi



Gambar 2.2 Diagram Alur Aktivitas Pengelola Motel

2. Pengelola kebersihan dan kamar



Gambar 2.3 Diagram Alur Aktivitas Pengelola Kebersihan dan Utilitas

3. Pengelola Utilitas



Gambar 2.4: Diagram Alur Aktivitas Pengelola Utilitas

4. Penjaga keamanan



Gambar 2.5: Diagram Alur Aktivitas Penjaga Keamanan

Bangunan yang dirancang adalah hotel resor bintang 4 dengan dua bagian utama yaitu Front of The House (FOH) dan Back of The House (BOH), serta unit kamar sejumlah 80 unit. FOH adalah area para tamu, sedangkan BOH adalah area kerja pegawai. Umumnya, FOH dan BOH tidak akan bersinggungan secara langsung dan jelas. FOH dan BOH harus dipisah dari akses fisik dan visual tamu untuk menjaga kualitas kenyamanan. Para pegawai pun tidak boleh berada di area FOH secara jelas

untuk menjaga kualitas kenyamanan tamu. Program ruang dikembangkan berdasarkan pembagian FOH dan BOH tersebut (tabel 2.1).

Tabel 2.1 Daftar Program Ruang

Bagian	Jenis ruang	Sub-area	Luas (m2)/denominator	Luasan total (m2)	Luasan rancangan (m2)	
Front of the House	Lobby-lounge	Lobby	1.5 m2/kamar	120	120	
	Front Desk/Resepsionis	Lounge area				
		Registration				
		Advance Registration				
		Mail				
	Area administratif	Cashier	9.29	10		
		Ruang kerja manager			9.29	10
		Ruang kerja sekretaris			9.29	10
	Fasilitas restoran	Ruang akuntan	1.30 m2/meja	26	26	
		Coffeeshop (20 meja)				
		Ruang Makan Utama (80 meja)	1.49 m2/meja	119.2	120	
	Kamar kecil tamu pria	Restroom	0.1 m2/kamar	8	8	
		Toilet				
	Kamar kecil tamu wanita	Restroom	0.1 m2/kamar	8	8	
	Toilet					
Kamar penginapan tamu	Kasur single (55 kamar)	42 m2/kamar		2266		
	Kasur queen-size (25 kamar)	40 m2/kamar		992.5		
		Total luas kamar penginapan tamu (m2) x 40%		1303.4		
	Total			3570.5		
Back of the House	Entrance	Area penerimaan alat dan bahan	0.15 m2/kamar		12	
		Area masuk staff				
	Penampungan sampah sementara		0.07 m2/kamar	5.6	6	
	Staff	Loker Pria + Toilet	0.29 m2/kamar	23.2	24	
		Loker Wanita + Toilet	0.29 m2/kamar	23.2	24	
		Ruang makan	0.13 m2/kamar	10.4	10.5	
	Housekeeping	Ruang penyimpanan peralatan makan	0.28 m2/kamar	22.4	22.5	
	Laundry	Ruang cuci + setrika +pengeringan	0.37 m2/kamar	29.6	30	
		Ruang penyimpanan kain	0.33 m2/kamar	26.4	27	
	Kitchen	Penyimpanan makanan	0.37 m2/kamar	29.6	30	
		Penyimpanan minuman	0.19 m2/kamar		15.2	
		Dapur Utama	Ruang makan utama (m2) x 70%		83.44	84
	Bengkel perbaikan	Bengkel tukang pipa	0.37 m2/kamar	29.6	30	
		Bengkel tukang kayu				
		Bengkel cat dan pernis				
	Ruang penyimpanan furnitur		0.23 m2/kamar	18.4	18.5	
	MEP	Ruang transformer	0.09 m2/kamar	7.4	7.5	
Ruang kompresor pendingin		0.37 m2/kamar	29.6	30		
Ruang kipas dan alat penghawaan		0.37 m2/kamar	29.6	30		
	Total			401.2		
Total luasan bangunan					8845.6	

Agar bisnis hotel dapat berjalan semaksimal mungkin, selain aspek kenyamanan tamu juga perlu diperhatikan aspek kontrol dan efisiensi pegawai. Kontrol terhadap kinerja pegawai menjadi standar yang mencegah pencurian barang atau bahan makanan dari hotel sehingga akses keluar masuk bangunan dan *loading* persediaan harus bisa diawasi. Efisiensi pegawai berkaitan dengan bagaimana pegawai bekerja dan bergerak dalam BOH. Standar ini berdampak pada penataan ruang pada BOH dan hubungan antara BOH dengan FOH serta unit kamar.

Unit kamar dibagi menjadi empat cluster, masing-masing cluster memuat 20 unit kamar. Sasaran pengguna yaitu pengunjung yang berasal dari Surabaya maupun dari luar kota.

2.2 Deskripsi Tapak

2.2.1 Analisis Tapak

Lahan terpilih terletak di Jalan Kenjeran, Kecamatan Bulak, Kota Surabaya dengan luas tapak 29.000 m². Pemilihan tapak didasari pernyataan Frampton dalam esainya, dimana ia menyatakan bahwa sulit dan terbatas untuk membangun bentuk urban yang signifikan akibat pemakaian teknologi yang berlebih. Berdasar pernyataan tersebut, dua poin dapat dimengerti yaitu merancang di tengah area padat bangunan modern akan sulit untuk menemukan keunikan wilayahnya, dan juga berarti justru keunikan suatu wilayah dapat ditemukan dengan mudah di area yang masih belum ramai bangunan modern. Karakteristik lahan yang memenuhi dua poin tersebut dianggap berada di pinggir kota, sehingga dari berbagai pilihan, Kenjeran menjadi pilihan.



Gambar 2.6 Lokasi Tapak di Kawasan Kenjeran
(sumber: Google Earth)

Tapak adalah lahan kosong bekas rawa yang mengering dan dipenuhi semak-semak (gambar 2.7). Sisi utara tapak adalah Jalan Kenjeran, sisi selatan adalah lahan kosong, sisi timur adalah Jalan Kenjeran, dan sisi barat adalah perkampungan di daerah Bulak (gambar 2.8).



Gambar 2.7 Lokasi dan Luasan Tapak
(sumber: Google Earth)



Gambar 2.8 Fitur di Sekitar Tapak
(sumber: Google Earth)

Terdapat 3 lokasi wisata di sekitar lahan yaitu Taman Suroboyo (oranye, tengah), Taman Bulak (oranye bawah), Sentra Ikan Bulak (hijau), dan Pantai Kenjeran. Sisi utara Taman Suroboyo merupakan Kawasan kampung nelayan bulak (biru). Berdasarkan wawancara dengan salah satu penjaga parkir, Taman Suroboyo umumnya ramai di akhir pekan pukul 13.00 hingga 21.00 karena banyak penjual mainan dan badut. Pada hari biasa Taman Suroboyo ramai mulai pukul 16.30 hingga 19.00 karena pengunjung ingin menikmati suasana matahari terbenam di Pantai Kenjeran. Baik hari biasa maupun akhir pekan, Menjelang siang ke sore hari, pantai Kenjeran diramaikan pedagang kaki lima (gambar 2.9). PKL juga hadir di sekitar Taman Bulak setelah pukul 18.00 (gambar 2.10).



Gambar 2.9 PKL Pantai Kenjeran



Gambar 2.10 PKL Taman Bulak

Sentra Ikan Bulak (SIB) merupakan pasar ikan, kerajinan cinderamata, dan tempat makan pujasera. Tiap fasilitas terbagi berdasarkan lantai, di mana pasar ikan dan cinderamata berada di lantai dasar (gambar 2.11), sementara pujasera berada di lantai 2 (gambar 2.12). Pada hari biasa, penjual yang bekerja hanya penjual cinderamata serta makanan ringan olahan dari laut, sedangkan kondisi pujasera ramai ketika menjelang malam hari. Sedangkan pada akhir pekan, pujasera menjadi lebih ramai.



Gambar 2.11 Pasar Ikan SIB



Gambar 2.12 Pujasera Lantai 2 SIB

Penduduk kecamatan Bulak memiliki beragam pekerjaan, mulai dari penjual makanan, pengrajin cinderamata, pedagang kaki lima, dan pekerjaan lainnya. Penduduk kampung nelayan umumnya bekerja sebagai nelayan. Mereka bekerja mulai dari pukul 6.00 dimulai dengan para nelayan berangkat melaut dan kembali pada pukul 14.00 (gambar 2.13). Mereka libur hanya pada hari Jumat untuk melaksanakan kewajiban keagamaan.



Gambar 2.13 Nelayan Membereskan Perahu



Gambar 2.14 Kegiatan Istri Nelayan

Masyarakat nelayan Bulak memiliki keterbatasan dalam ekonomi. Mereka mencari uang dengan melaut dan menjual hasil tangkapan ke pengepul atau dengan membuat kerajinan tangan (gambar 2.14). Penduduk yang menjual tangkapannya langsung kepada pelanggan lebih memilih menjual di pinggir jalan daripada di Sentra Ikan Bulak, sehingga Sentra Ikan Bulak terbilang kurang berhasil.

Berdasarkan data statistik BPS Kota Surabaya di Kecamatan Bulak, fasilitas penginapan yang tersedia adalah hotel kelas melati sejumlah 4 hotel dengan tenaga kerja pria dan wanita yang tersedia (tabel 2.2)

Tabel 2.2 Jumlah Hotel dan Tenaga Kerja Kecamatan Bulak

Tabel 07.03 Banyaknya Hotel, Kapasitas, Tenaga Kerja Dan Tamu Menurut Kelas Hotel Tahun 2016

Indikator	Bintang	Melati	Jumlah
(1)	(2)	(3)	(4)
1.Hotel	-	4	4
2.Kamar	-		
2.1.Standard	-	372	335
2.2.Suite	-	-	-
3.Tempat Tidur	-	-	-
3.1.Standart	-	-	-
3.2.Suite	-	-	-
4.Tenaga Kerja	-		
4.1.Laki-laki	-	7	7
4.2.Perempuan	-	97	97
5.Tamu	-		
5.1.WNI	-	818.475	818.475
5.2.WNA	-	-	-
Jumlah	0	818.955	818.955

Sumber: BPS Kota Surabaya

(sumber: BPS Kota Surabaya Tahun 2017)

2.2.2 Kajian Peraturan dan Data Terkait

Berdasarkan Peta Peruntukkan Kota Surabaya, tapak yang dipilih sebagian kecil termasuk dalam zona perdagangan dan jasa komersil, namun sebagian besar masuk dalam zona perumahan (gambar 2.15).



Gambar 2.15: Peruntukkan Lahan

(sumber: Peta Peruntukan Surabaya Daring)

Dalam Pasal 1 Nomor 12 Peraturan Walikota Surabaya Nomor 75 Tahun 2014 dinyatakan bahwa zona perumahan adalah peruntukkan ruang yang terdiri atas kelompok rumah tinggal yang mewadahi kehidupan dan penghidupan masyarakat yang

dilengkapi dengan fasilitas penunjang perumahan. Sedangkan pada Pasal 1 Nomor 13 Peraturan Walikota Surabaya Nomor 75 Tahun 2014 dinyatakan bahwa zona perdagangan dan jasa komersial adalah bagian dari Kawasan budidaya yang difungsikan untuk pengembangan kegiatan usaha yang bersifat komersial, tempat bekerja, tempat berusaha, serta tempat hiburan dan rekreasi, serta dapat memiliki fasilitas umum/sosial pendukungnya. Oleh sebab ada dua zona peruntukkan dalam site, maka yang dipilih adalah fungsi perdagangan dan jasa komersial.

Garis Sempadan terdiri atas Garis Sempadan Bangunan dan Garis Sempadan Pagar. Dalam Pasal 1 Nomor 25 Peraturan Walikota Surabaya Nomor 75 Tahun 2014 dinyatakan bahwa Garis Sempadan Bangunan (GSB) adalah garis yang tidak boleh dilampaui oleh denah bangunan ke arah Garis Sempadan Pagar, yang ditetapkan dalam rencana kota. Dalam Pasal 1 Nomor 24 Peraturan Walikota Surabaya Nomor 75 Tahun 2014 dinyatakan bahwa Garis Sempadan Pagar (GSP) adalah garis rencana jalan yang ditetapkan dalam rencana kota (tabel 2.3).

Tabel 2.3 Garis Sempadan Bangunan

NO	TINGGI BANGUNAN	SETARA JUML. LANTAI	GSB SAMPING KANAN	GSB SAMPING KIRI	GSB BELAKANG
1	≤ 25 M	≤ 5 LANTAI	-	3*	3*
2	>25 M sd 40 M	> 5 sd 8 LANTAI	3	3	3
3	>40 M sd 60 M	> 8 LANTAI sd 12 LANTAI	5	4	5
4	>60 M sd 100 M	> 12 lantai sd 20 LANTAI	6	4	6
5	> 100 M	> 20 LANTAI	8	5	8

(sumber: Peraturan Pemerintah Kota Surabaya No. 75 Tahun 2014)

Koefisien terdiri atas Koefisien Dasar Bangunan, Koefisien Lantai Bangunan, dan Koefisien Dasar Hijau. Pada Pasal 1 Nomor 19 Peraturan Walikota Surabaya Nomor 75 Tahun 2014 dinyatakan bahwa Koefisien Dasar Bangunan (KDB) adalah angka persentase perbandingan antara luas seluruh lantai dasar bangunan terhadap luas lahan/tanah diperpetakan/daerah perencanaan yang dikuasai sesuai rencana tata ruang dan rencana tata bangunan dan lingkungan.

Pada Pasal 1 Nomor 20 Peraturan Walikota Surabaya Nomor 75 Tahun 2014 dinyatakan bahwa Koefisien Lantai Bangunan (KLB) adalah angka perbandingan

antara luas seluruh lantai bangunan terhadap luas lahan/tanah perpetakan/daerah perencanaan yang dikuasai sesuai rencana tata ruang dan rencana tata bangunan dan lingkungan.

Pada Pasal 1 Nomor 21 Peraturan Walikota Surabaya Nomor 75 Tahun 2014 dinyatakan bahwa Koefisien Dasar Hijau (KDH) adalah angka persentase perbandingan antara luas seluruh ruang terbuka di luar bangunan yang diperuntukkan bagi pertamanan/penghijauan terhadap luas lahan/tanah perpetakan/daerah perencanaan yang dikuasai sesuai rencana tata ruang dan rencana tata bangunan dan lingkungan. Ketentuan umum KDB dan KLB diatur dalam Tabel Ketentuan Umum KDB dan KLB Bangunan (tabel 2.4)

Tabel 2.4 Ketentuan Umum KDB dan KLB Bangunan

LAMPIRAN II PERATURAN WALIKOTA SURABAYA
NOMOR : 75 TAHUN 2014
TANGGAL : 19 DESEMBER 2014

A. TABEL KETENTUAN UMUM KDB DAN KLB BANGUNAN

KELAS JALAN	PEMANFAATAN RUANG	SYSTEM LAY OUT	ARAHAN UMUM KDB	ARAHAN UMUM KLB									
				RENCANA JALAN ≥ 30		30 > RENCANA JALAN ≥ 20		20 > RENCANA JALAN ≥ 15		15 > RENCANA JALAN ≥ 10		RENCANA JALAN < 10	
				ARAHAN JUMLAH LANTAI MAKSIMAL	ARAHAN KLB	ARAHAN JUMLAH LANTAI MAKSIMAL	ARAHAN KLB	ARAHAN JUMLAH LANTAI MAKSIMAL	ARAHAN KLB	ARAHAN JUMLAH LANTAI MAKSIMAL	ARAHAN KLB	ARAHAN JUMLAH LANTAI MAKSIMAL	ARAHAN KLB
Arteri/ Kolektor	Perdagangan dan jasa komersial (retail)	Sistem Blok 4)	50%	-	2	-	2.0	-	2.0	-	2.0	-	-
		Sistem Deret 1) 3) & 4)	60%	5	(2.0 untuk k retail)	5	(2.0 untuk retail)	5	(2.0 untuk retail)	5	(2.0 untuk retail)	-	-
		Sistem Tunggal 2) 3) & 4)	60%	-	(2.0 untuk retail)	-	(2.0 untuk retail)	-	(2.0 untuk retail)	-	(2.0 untuk retail)	-	-
	Perdagangan dan jasa komersial (perkantoran, hotel)	Sistem blok 4)	50%	-	9	-	9	-	9	-	5	-	-
		Sistem Deret 1) 3) & 4)	60%	5	3	5	3	5	3	5	3	-	-
		Sistem Tunggal 2) & 3)	60%	-	4.2	-	4.2	-	4.2	-	4.2	-	-
	Perumahan	Sistem Blok 4)	50%	-	12	-	12	-	12	-	8	-	-
		Sistem Deret 1) & 3)	60%	5	3	5	3	5	3	5	3	-	-
		Sistem Tunggal 3) & 5)	70%-100%	7	3	7	3	7	3	5	3	-	-

(sumber: Peraturan Pemerintah Kota Surabaya No. 75 Tahun 2014)

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 3

PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

3.2 Pendekatan Desain

Pendekatan yang dipilih adalah *critical regionalism* yang dikemukakan oleh Kenneth Frampton dalam esai berjudul *Towards Critical Regionalism: Six Points for Architecture of Resistance*. Frampton (1981) menyatakan bahwa kini bangunan modern sudah didukung teknologi yang maju sehingga sulit mendesain sesuatu yang signifikan di area area urban. Dominasi teknologi yang membantu bangunan merespon konteks sekitar menyebabkan kondisi yang disebut *placelessness* di mana arsitektur menjadi asing bagi konteks sekitarnya.

Untuk merespon *placelessness* tersebut, Tujuan dan strategi *critical regionalism* adalah menengahi tradisi dan teknologi dengan elemen yang secara tidak langsung berasal dari keunikan suatu tempat. Sikap menengahi dan bukan menolak yang dilakukan Frampton berdasarkan fakta bahwa kemajuan teknologi adalah bagian dari kehidupan yang tidak bisa dihindari maupun dihentikan. Dalam esainya, Frampton mengutip Heidegger yang berpendapat bahwa elemen yang dimaksud adalah esensi tempat tersebut dan, berdasarkan sudut pandang fenomenologis, bergantung pada sesuatu yang konkrit. Hal konkrit yang dimaksud adalah batas namun bukan titik sesuatu berhenti melainkan titik awal kehadiran atau keberadaan sesuatu. Esensi dan hal konkrit tersebut dapat dipahami sebagai jiwa dari suatu wilayah, sebuah *genius loci*.

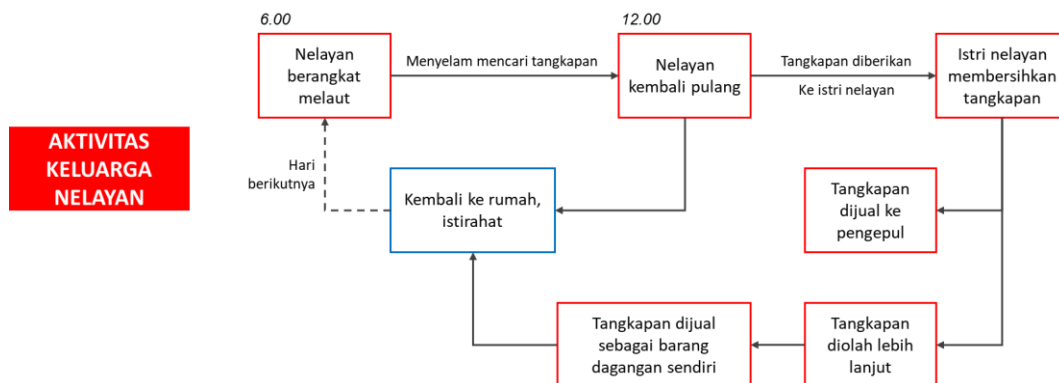
Poin terpenting agar mediasi dapat berhasil adalah memposisikan diri tidak dipengaruhi oleh sisi yang mendukung kemajuan dan sisi yang mendukung nostalgia masa lalu. Cara mencapai mediasi tersebut adalah melalui defamiliarisasi: memicu ingatan atau perasaan yang pernah dirasakan sebelumnya dengan cara atau bentuk yang berbeda. Aspek yang perlu diperhatikan dalam proses defamiliarisasi mencakup: respon terhadap karakteristik fisik lahan, pencahayaan, penghawaan, tektonika, serta mengikutsertakan taktilitas manusia dalam merasakan arsitektur. Aspek-aspek tersebut akan membantu untuk merasakan bagaimana kondisi sekitar dimana arsitektur tersebut

berdiri sehingga identitas suatu tempat dapat secara langsung dikenali melalui indera tubuh manusia, lebih dari sekadar penglihatan.

3.2 Metoda Desain

Metoda yang digunakan adalah interpretasi ulang tradisi dengan idiom kontemporer. Metoda ini mengambil suatu tradisi yang diinterpretasi ulang menggunakan gaya bahasa kontemporer agar hasil interpretasi tersebut berbeda dari yang tradisional. Interpretasi ulang tersebut dapat menghasilkan kondisi defamiliarisasi yang penting dalam penerapan *critical regionalism*. Dalam esainya, Frampton mengutip Martin Heidegger yang berpendapat bahwa esensi fenomenologis dari sebuah *space/place* bergantung pada sebuah *boundary* atau batasan, bukan dalam arti titik dimana sesuatu harus berhenti melainkan sebaliknya, titik di mana sesuatu mulai berada. Esensi fenomenologis yang dibicarakan disebut sebagai *genius loci* atau jiwa suatu tempat.

Titik awal sesuatu mulai berada diinterpretasikan sebagai titik awal kehidupan atau sumber kehidupan manusia yang hidup di wilayah itu. Sumber kehidupan tersebut dapat menunjukkan bagaimana manusia beraktivitas untuk bertahan hidup yang kemudian esensi atau jiwa tempat dapat ditemukan. Dalam rancangan ini, kawasan Kenjeran merupakan kawasan pantai di mana kehidupan masyarakat Kenjeran bergantung dari hasil tangkapan di laut. Pada kawasan Kenjeran, nelayan merupakan pekerjaan yang dominan didukung dengan adanya kampung nelayan.



Gambar 3.1 Diagram Aktivitas Keluarga Nelayan

Untuk bertahan hidup, keluarga nelayan di Kenjeran melakukan serangkaian rutinitas di mana tiap anggota keluarga memiliki peran masing-masing (gambar 3.1). Hari di mulai dengan nelayan yang berangkat melaut hingga tengah hari, kemudian seluruh tangkapan diolah istri mereka lalu dijual. Nilai budaya keluarga nelayan di Kenjeran nampak dalam cara hidup mereka: perbedaan gender berperan dalam keseharian mereka. Para lelaki bekerja sebagai nelayan karena lelaki digambarkan kuat untuk bertahan di laut yang situasinya tidak menentu dan berbahaya, sedangkan perempuan tinggal di darat yang lebih aman. Dalam satu hari, terjadi pergantian peran seiring pergantian tempat bekerja yang awalnya di laut dan berakhir di darat. Berdasarkan aktivitas keluarga nelayan tersebut jiwa tempat dari kawasan Kenjeran dapat ditemukan, dan dengan teknik *first principle* kemudian konsep desain dapat disusun.

(halaman ini sengaja dikosongkan)

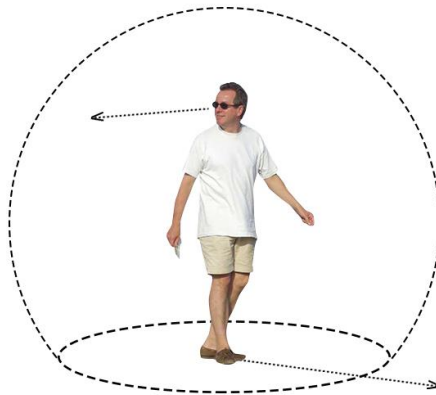
BAB 4

KONSEP DESAIN

4.1 Eksplorasi Formal

4.1.1 Studi Konsep

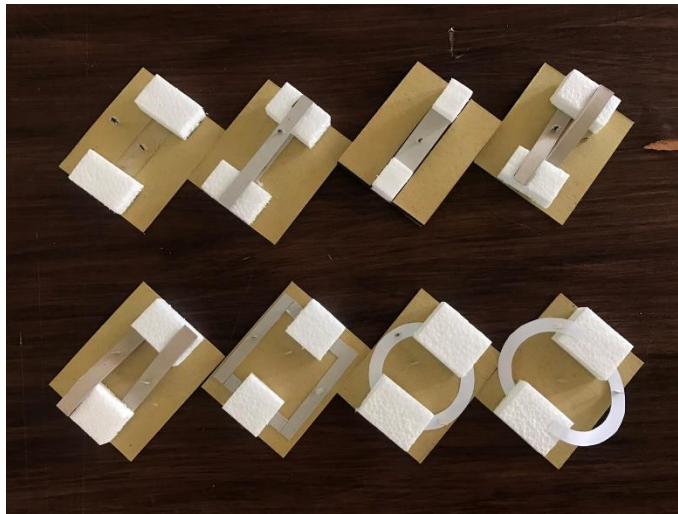
Konsep yang diangkat dalam rancangan ini berasal dari aktivitas keluarga nelayan Kenjeran. Pergantian peran yang mereka lakukan merupakan mekanisme untuk bertahan hidup dengan memanfaatkan laut sebagai sumber kehidupan. Budaya tersebut kemudian diterjemahkan menggunakan *first principle* menjadi sebuah ‘pergantian’ yang menjadi konsep dengan nama *shifting*.



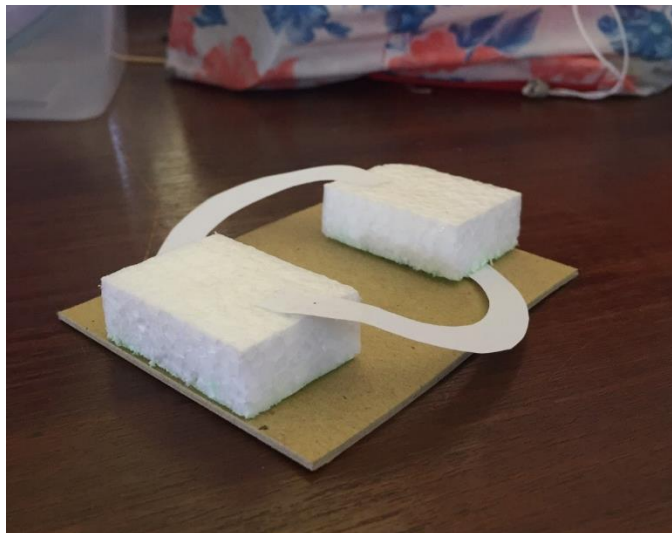
Gambar 4.1 Orientasi Manusia

Shifting memiliki perubahan, kondisi yang tidak tetap. Dalam arsitektur *shifting* memiliki korelasi karena bangunan sejatinya tidak dapat bergerak dan berubah dengan leluasa dan mandiri, sedangkan perlu adanya interaksi antara arsitektur dengan pengguna. *Shifting* terjadi akibat pengguna yang bergerak dan berorientasi terhadap lingkungan sekitarnya, yaitu terhadap arsitektur. Manusia berorientasi menggunakan indera tubuhnya, melalui penglihatan dan perabaan (gambar 4.1). Proses orientasi terjadi saat memasuki suatu ruang yang tidak dikenali sehingga manusia memiliki kendali terhadap sekelilingnya. Perbedaan pada ruang yang sudah dikenali dapat memicu terjadinya proses orientasi tersebut.

Tantangan konsep ini adalah bagaimana dapat memberikan pengalaman yang berbeda di titik-titik dalam area arsitektur tersebut. Pengalaman yang dimaksud adalah cara manusia mempersepsikan lingkungan dalam proses orientasi melalui indera tubuhnya. Konsep *shifting* berfokus pada permainan elemen sirkulasi, didukung oleh permainan elevasi dan pemilihan material serta melalui penghawaan dan penerangan.



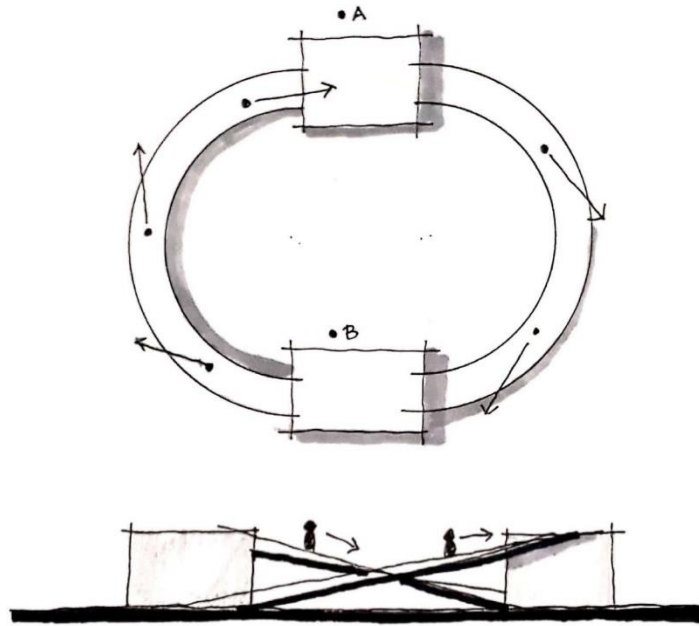
Gambar 4.2 Iterasi Maket Studi



Gambar 4.3 Maket Studi yang Terpilih

Studi terhadap elemen sirkulasi dilakukan memakai maket. Iterasi dilakukan sehingga menghasilkan beberapa maket dengan jenis sirkulasi yang berbeda

berdasarkan bentuk dan permainan elevasi (gambar 4.2). Dari 8 maket, 1 maket dipilih karena merepresentasikan *shifting* secara optimal (gambar 4.3).



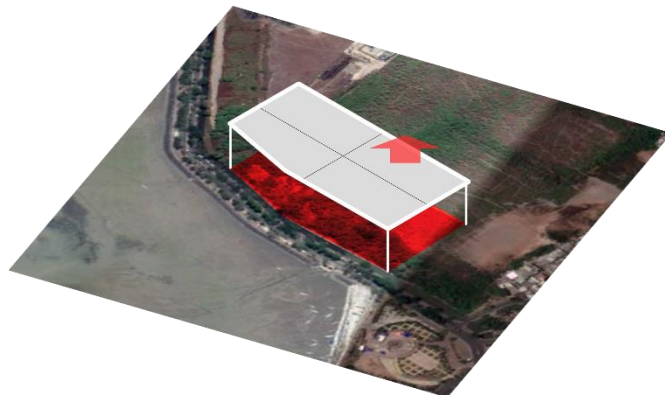
Gambar 4.4 Studi *Shifting* terhadap Maket

Pada maket yang dipilih, bentuk sirkulasi yang memenuhi *shifting* dengan optimal adalah bentuk yang melengkung (gambar 4.4). Jalur melingkar tersebut didukung dengan permainan elevasi yang menanjak dan menurun. Bentuk sirkulasi melengkung yang berawal dari titik B memicu *shifting* dengan sudutnya yang tidak tegak lurus terhadap titik A atau sebaliknya. Jalur melengkung memaksa pengguna untuk melihat titik tujuannya di berbagai sudut yang progresif, memberikan gambaran lebih lengkap daripada jalur yang lurus dan langsung. Selain terhadap titik tujuan, jalur lengkung juga memberikan kemungkinan pengguna yang lewat untuk berorientasi terhadap ruang tengah di antara titik A dan B. Perbedaan elevasi menghadirkan suasana yang berbeda, sehingga proses orientasi yang dialami pengguna dapat berlangsung lebih beragam dan optimal.

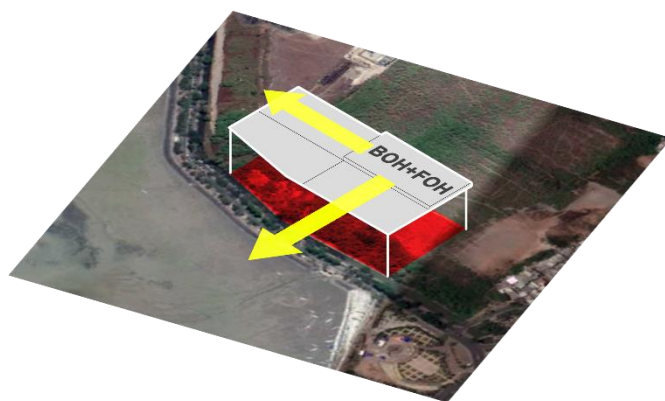
4.1.2 *Shifting* pada Sirkulasi Tapak

Transformasi tapak dimulai dengan melihat potensi sekitar yang dapat dimanfaatkan. Pemandangan ke laut menjadi atraksi utama bagi pengunjung Pantai Kenjeran sehingga permainan elevasi digunakan untuk memenuhinya. Massa yang

diletakkan paling utama adalah BOH dan FOH. Massa tersebut diletakkan pada sisi kiri belakang tapak, dengan pertimbangan: sirkulasi jalur masuk dan keluar tapak tidak akan berputar-putar, serta seluruh unit kamar mendapat porsi lahan di sisi utara. Pijakan massa BOH dan FOH diangkat setinggi 5 meter agar mendapatkan pemandangan yang maksimal ke arah laut dan Pantai Kenjeran (gambar 4.5 dan 4.6).



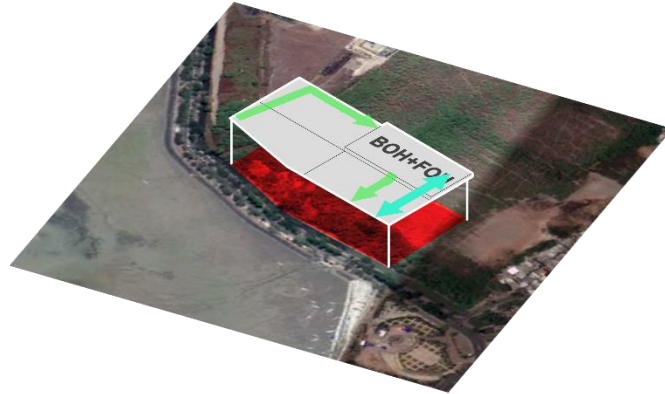
Gambar 4.5 Elevasi Zona FOH dan BOH



Gambar 4.6 Potensi Pemandangan

Sirkulasi tamu dan pegawai menjadi perhatian berikutnya. Sirkulasi pengunjung (hijau) sengaja dibuat mengitari sisi tengah tapak dengan pertimbangan: para tamu mencapai lobby lebih lama dan memiliki kesempatan berorientasi dalam tapak. Jalur sirkulasi pegawai (biru) dibuat berbeda dengan pengunjung agar kenyamanan tamu tetap maksimal. Kedua sirkulasi dirapatkan ke sisi samping dan belakang tapak agar pemandangan ke sisi laut dari tapak tetap maksimal. Sirkulasi yang

terbentuk juga memberikan bentuk terhadap area unit kamar tamu. Area unit kamar tamu diangkat setinggi 5 meter pula (gambar 4.7).



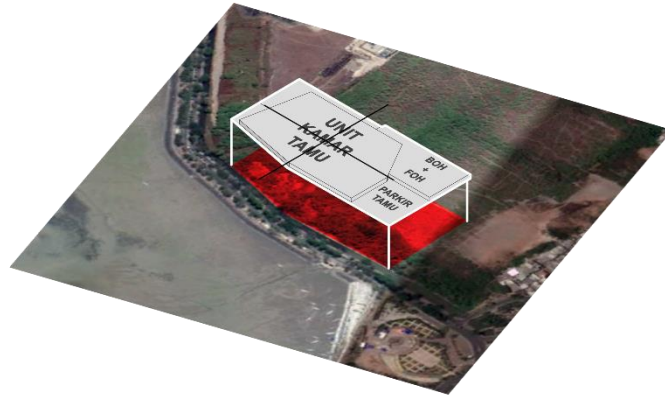
Gambar 4.7 Sirkulasi Tamu dan Pegawai

Area unit kamar tamu dibagi menjadi empat bagian sebagai pembagian cluster, yang kemudian tiap cluster diangkat setinggi 5 meter, menyamakan ketinggian dengan BOH dan FOH. Perbedaan tinggi tiap cluster menjadi berbeda secara beraturan untuk menghadirkan suasana yang berbeda antar tiap cluster. Berikut urutan cluster tertinggi hingga terendah: cluster A, cluster B, cluster C, cluster D (gambar 4.8).



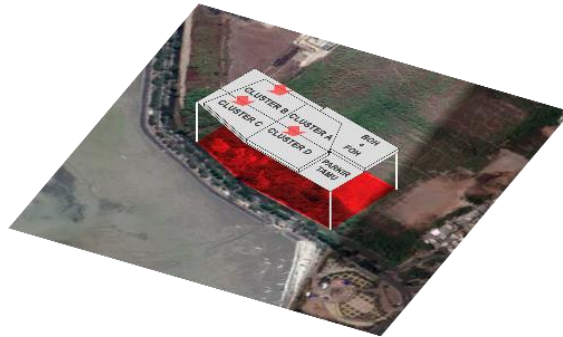
Gambar 4.8 Elevasi Area Unit Kamar

Pembagian tiap cluster kemudian dibuat dengan membelah area unit kamar tamu menjadi empat bagian dari titik tengah (gambar 4.9).



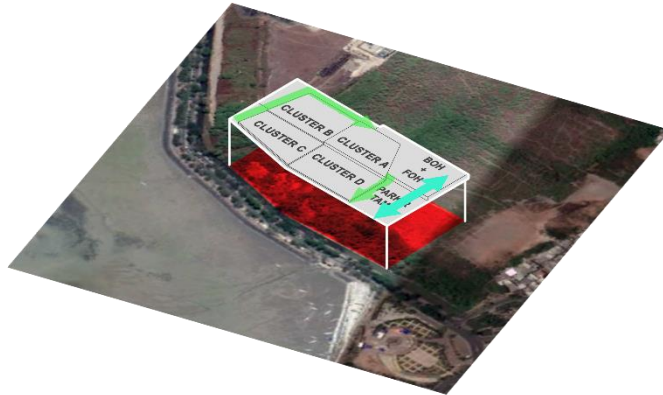
Gambar 4.9 Pembagian Cluster

Empat cluster unit kamar tamu kemudian ditekan sebanyak 1,25 meter, memberikan perbedaan elevasi di tiap cluster (gambar 4.10). Perbedaan elevasi tersebut menghadirkan suasana yang berbeda antar cluster.

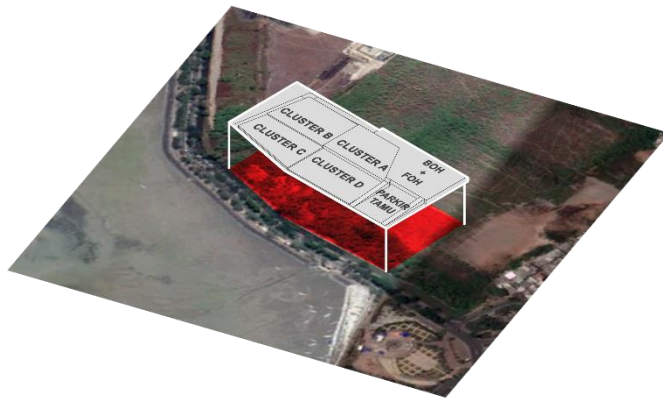


Gambar 4.10 Penekanan Tiap Cluster

Sirkulasi tamu (hijau) dan pegawai (biru) difasilitasi dengan ramp (gambar 4.11). Akibat permainan elevasi pada unit kamar, kenaikan ramp pada jalur masuk tamu menuju lobby menjadi progresif serta bertahap sehingga orientasi terhadap bangunan akan menjadi proses yang penuh, dan *shifting* menjadi optimal. Transformasi tapak berakhir dengan bentuk tapak yang menunjukkan permainan bentuk sirkulasi dan elevasi di tiap bagian (gambar 4.12).



Gambar 4.11 Sirkulasi dengan Ramp



Gambar 4.12 Rancangan Bentuk Tapak

4.1.3 *Shifting* pada sirkulasi BOH dan FOH

Pada BOH dan FOH, permainan elevasi dilakukan pada area lobby dan restoran. (FOH) sedangkan area BOH tidak ada permainan elevasi agar pegawai tidak mengalami kesulitan saat bekerja. Lantai lobby dan restoran ditinggikan untuk memberi penekanan bahwa ada perbedaan antara ruang luar dengan dalam sehingga memberikan kesempatan orientasi bagi tamu yang memasuki lobby. Jalur pintu masuk dibuat menanjak dari arah luar ke dalam menggunakan anak tangga agar proses orientasi tamu bisa berlangsung mulus dan tidak seketika. Lantai meja resepsionis ditinggikan agar mudah ditemukan tamu serta menekankan kehadirannya. Lantai restoran dan lobby memiliki ketinggian yang sama, menandakan kontinuitas dalam pergerakan sehingga tamu mengerti ke mana arah menuju restoran.

Selain permainan terhadap sirkulasi dan elevasi, material yang digunakan memberikan penekanan terhadap *shifting* dalam BOH dan FOH. Material lantai dominan memakai beton, namun lantai meja resepsionis menggunakan parkit. Kayu parkit dengan warna coklat gelap menjadi aksen di antara warna beton, serta memberi kesan hangat bagi tamu yang *check-in* kamar.

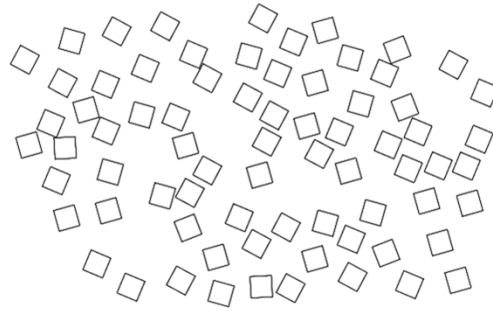
4.1.4 *Shifting* pada Tata Letak Massa Unit Kamar

Shifting pada penataan massa unit kamar di tiap cluster dibuat acak agar proses orientasi terhadapnya sering terjadi dan *shifting* di tiap cluster menjadi optimal. Penataan acak diberlakukan dengan 2 parameter: tidak ada unit yang bertabrakan dan rotasi acak tiap unit dari minimal 30° hingga maksimal 130° . Rotasi acak tersebut meningkatkan *shifting* dari penataan acak. Iterasi dilakukan untuk mendapatkan 5 opsi penataan (gambar 4.13).



Gambar 4.13 Rancangan Bentuk Tapak

Seleksi dilakukan berdasar potensi ruang-ruang antara yang diciptakan. Satu tata letak acak dipilih berdasarkan ruang antara yang dimiliki (gambar 4.14).



Gambar 4.14 Tatanan Acak Unit Kamar Tepilih

Tatanan acak tersebut memungkinkan sirkulasi tamu yang tidak terbatas sehingga tamu boleh dengan leluasa memilih jalur yang ia lewati. Permasalahan tersesat dan salah memilih jalan sehingga terlalu jauh diantisipasi dengan permainan lebar jalan setapak. Lebar jalan yang besar menandakan bahwa jalan tersebut adalah jalur utama.

4.1.5 *Shifting* pada Sirkulasi Unit Kamar

Ruang-ruang dalam unit kamar, selain kamar mandi, terpisah oleh permainan elevasi pada jalur sirkulasinya. Lantai pintu masuk ditinggikan untuk menandakan adanya pergantian ruang. Dalam unit kamar, pintu masuk, area tidur, dan kamar mandi dihubungkan oleh satu jalur yang berlaku sebagai lantai transisi dari tiga ruang tersebut. Lantai area tidur direndahkan untuk menekankan kehadirannya sebagai ruang utama dalam unit kamar.

Permainan material lantai memberi pengaruh terhadap *shifting* pada sirkulasi unit kamar. Pada pintu masuk dan area tidur material kayu dipakai untuk memberikan kesan hangat. Lantai transisi menggunakan beton yang menandakan bahwa lantai tersebut hadir sebagai transisi, ruang yang dilewati saja.

4.2 Eksplorasi Teknis

4.2.1 Struktur Tapak

Permainan elevasi pada tapak memunculkan kebutuhan struktur yang menahan lapisan tanah di elevasi yang berbeda. Struktur yang digunakan adalah

retaining wall memakai material batu alam. Batu alam dipakai karena kesan yang dimunculkan adalah natural dan alami, meski sudah dimodifikasi.

4.2.2 Struktur dan Konstruksi BOH dan FOH

Struktur BOH dan FOH menggunakan *rigid frame* dengan material beton untuk menunjukkan penggunaan material struktur yang modern. Kolom beton pada FOH diekspos agar nampak jelas di tengah-tengah dindingnya, sedangkan pada BOH kolom-kolom tersebut disembunyikan.

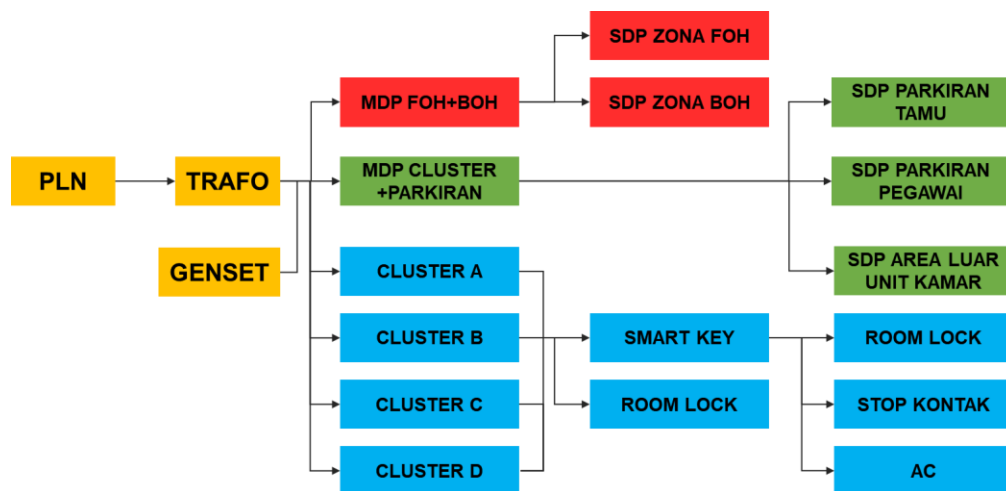
Material dinding memakai bata ekspos untuk memberikan kesan yang ramah dan alami ketika tamu sampai di area *drop-off*, didukung material kayu pada kusen dan daun pintu.

4.2.3 Struktur dan Konstruksi Unit Kamar

Unit kamar menggunakan struktur *rigid frame* dengan material beton yang disembunyikan dalam dinding bata yang di cat putih. Penggunaan dinding bata bertujuan untuk merujuk rumah para nelayan yang menggunakan material sederhana.

4.2.4 Utilitas Listrik

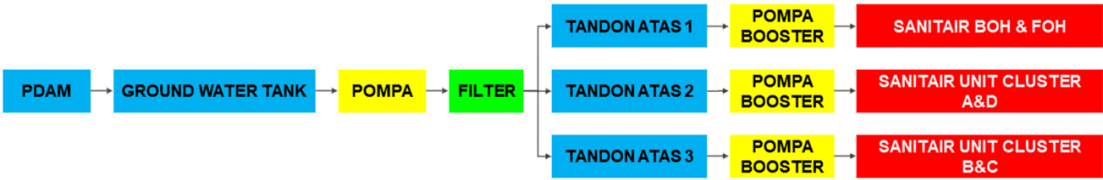
Pada sistem kelistrikan, saluran listrik terbagi menjadi tiga kelompok besar: FOH dan BOH, ruang luar cluster dan parkir, serta unit-unit kamar (gambar 4.12). Kelistrikan unit kamar pun terbagi atas clusternya masing-masing, dan tidak satu aliran dengan listrik ruang luar area unit kamar.



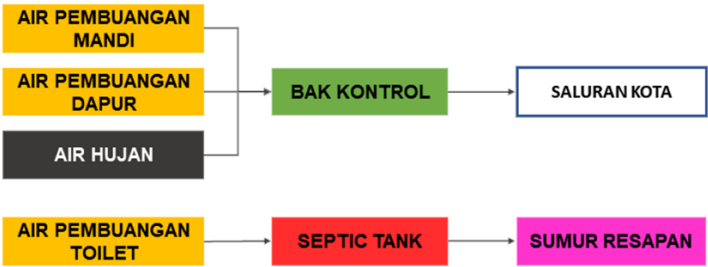
Gambar 4.12 Skema Kelistrikan

4.2.5 Utilitas Air

Utilitas air terbagi atas air bersih (gambar 4.13) dan air kotor (gambar 4.14).



Gambar 4.13 Skema Air Bersih



Gambar 4.15 Skema Air Kotor

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 5

DESAIN

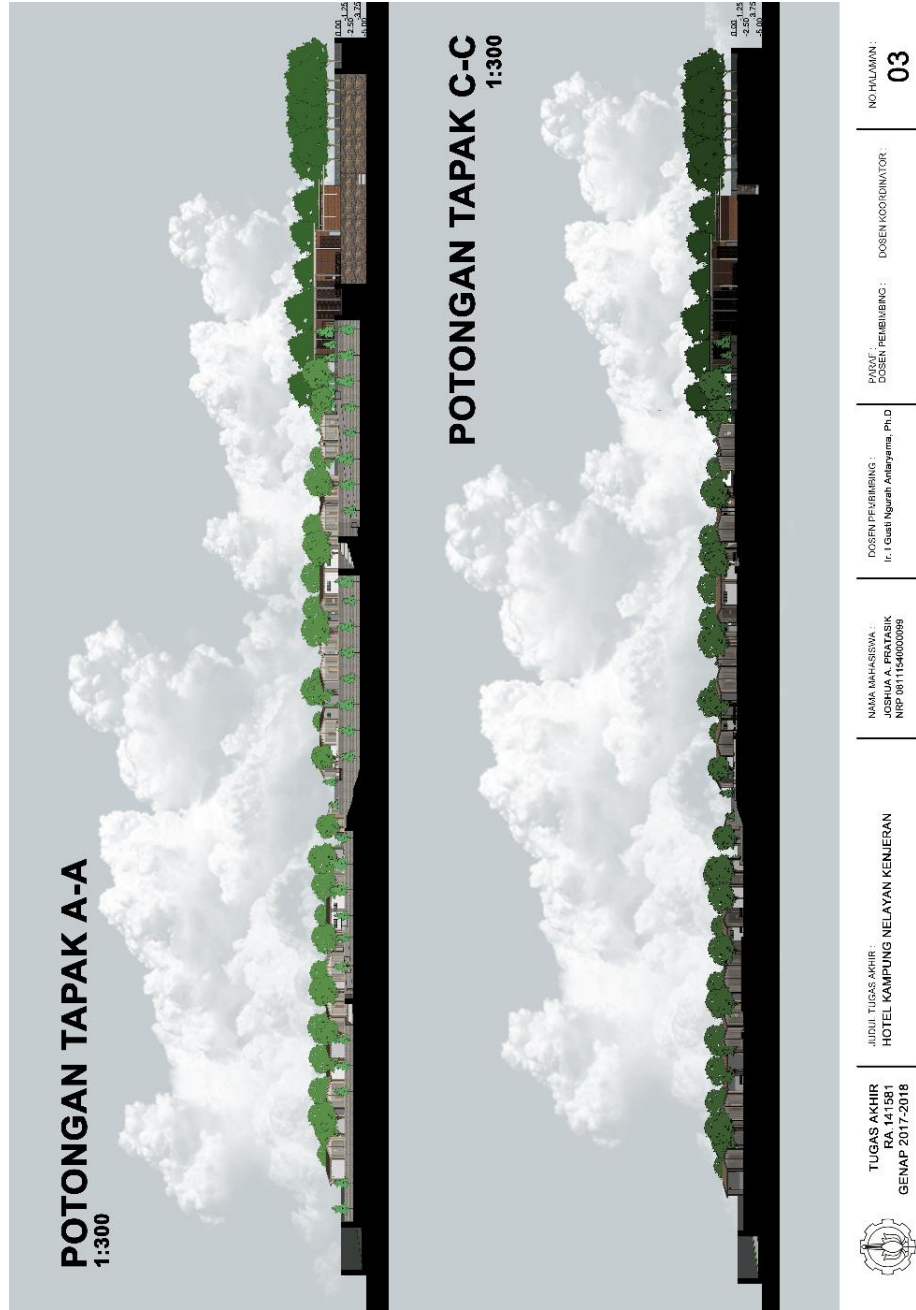
5.1 Eksplorasi Formal



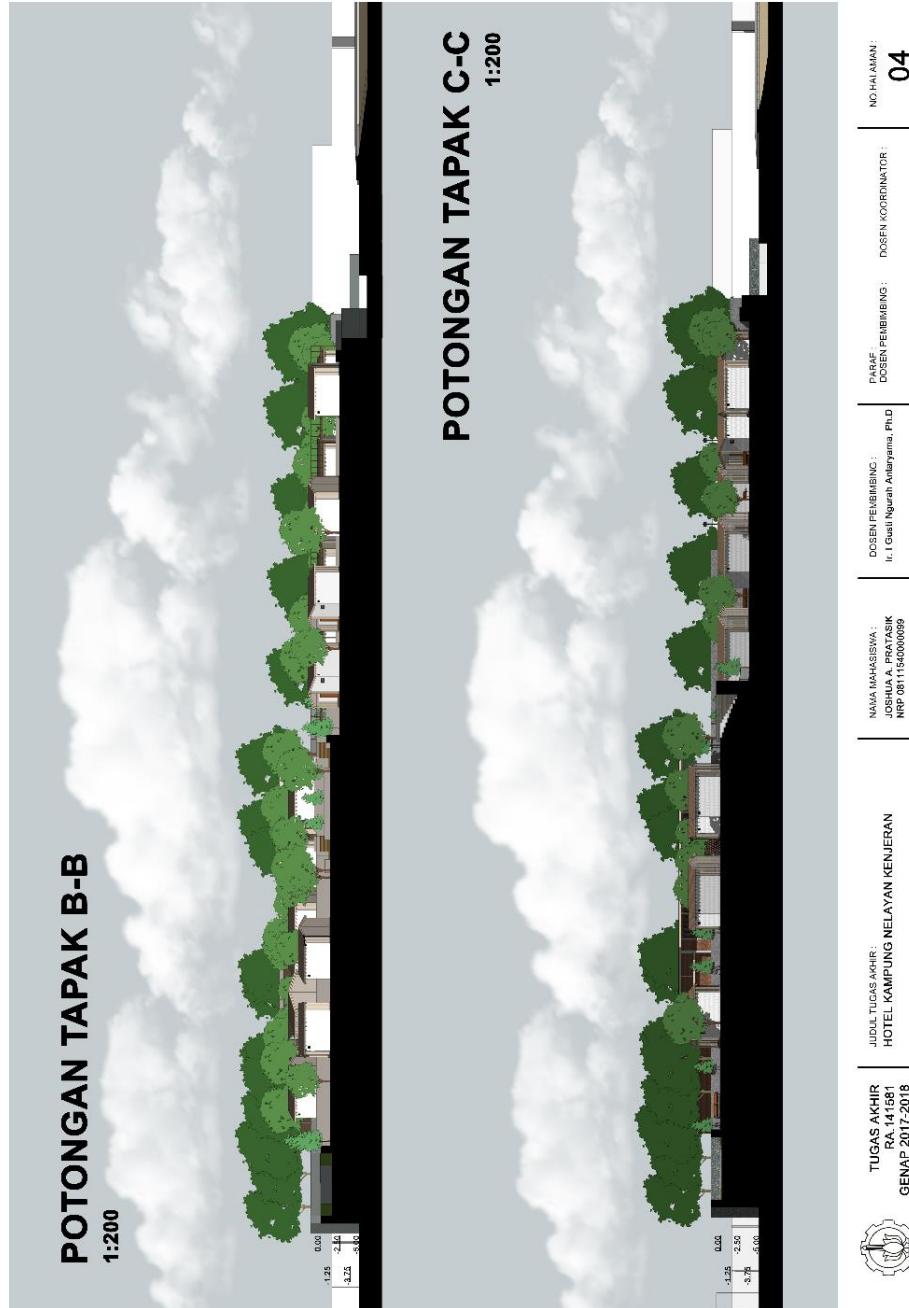
Gambar 5.1 Rencana Tapak



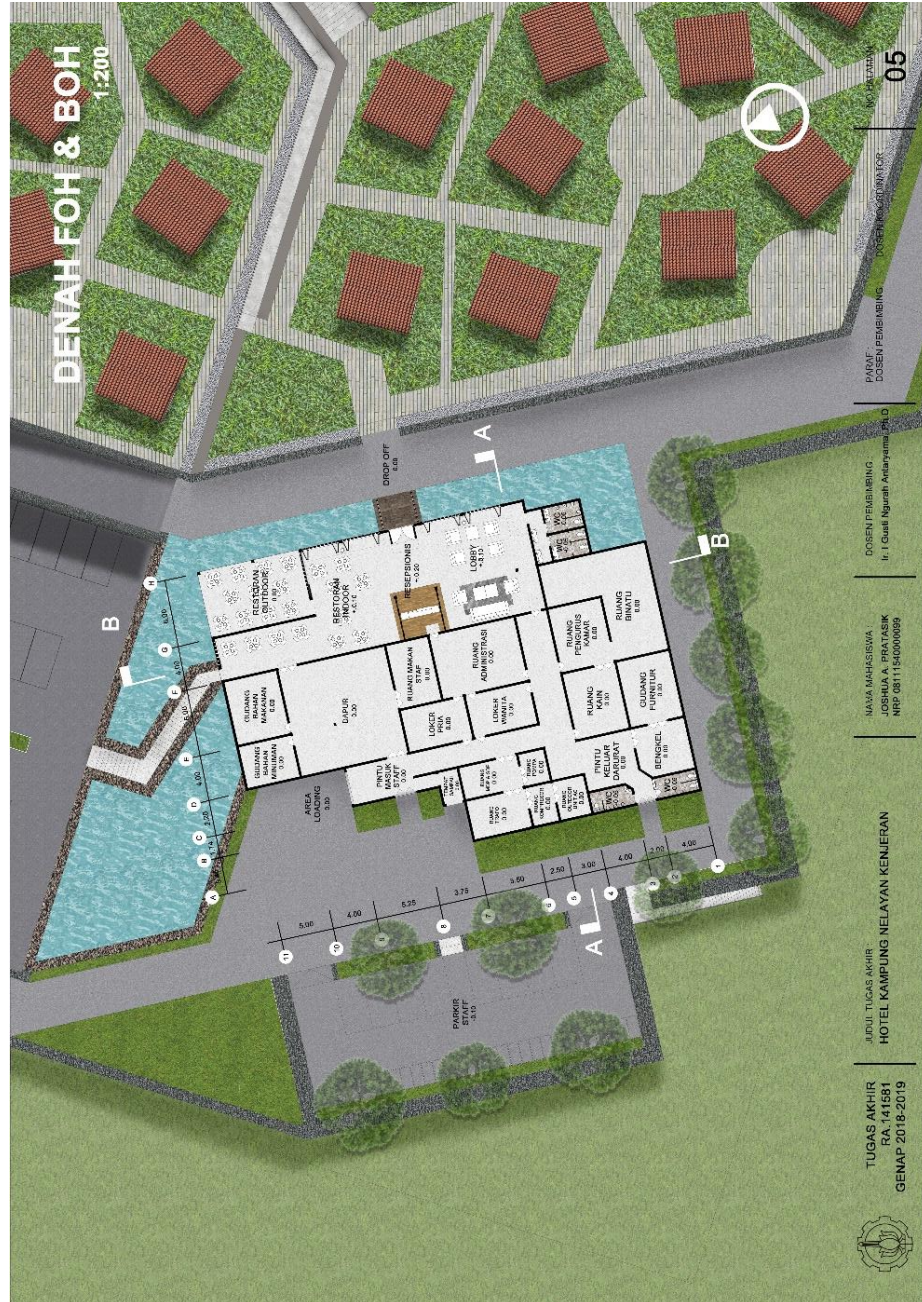
Gambar 5.2 Rencana Layout



Gambar 5.3 Potongan Tapak 1



Gambar 5.4 Potongan Tapak 2



Gambar 5.5 Denah BOH & FOH

DENAH TIPIKAL UNIT KAMAR
1:50

The image displays two architectural floor plans for a hotel room unit, labeled 'KAMAR QUEEN SIZE BED' and 'KAMAR TWIN BED'. Both plans are oriented horizontally and show a room layout with a bed area, a bathroom (KAMWC), and a closet (PINTU MASUK). The room dimensions are 6.80m by 3.40m. The bed area is 2.50m wide and 5.00m long. The bathroom (KAMWC) is 1.10m wide and 0.50m deep. The closet (PINTU MASUK) is 0.70m wide and 0.50m deep. The plans include section lines A-A and B-B, and a scale of 1:50.

KAMAR QUEEN SIZE BED

KAMAR TWIN BED

TUGAS AKHIR
RA 141381
HOTEL KAMPUNG NELAYAN KEMERAN
GENAP 2017-2018

JUDUL TUGAS AKHIR :
HOTEL KAMPUNG NELAYAN KEMERAN

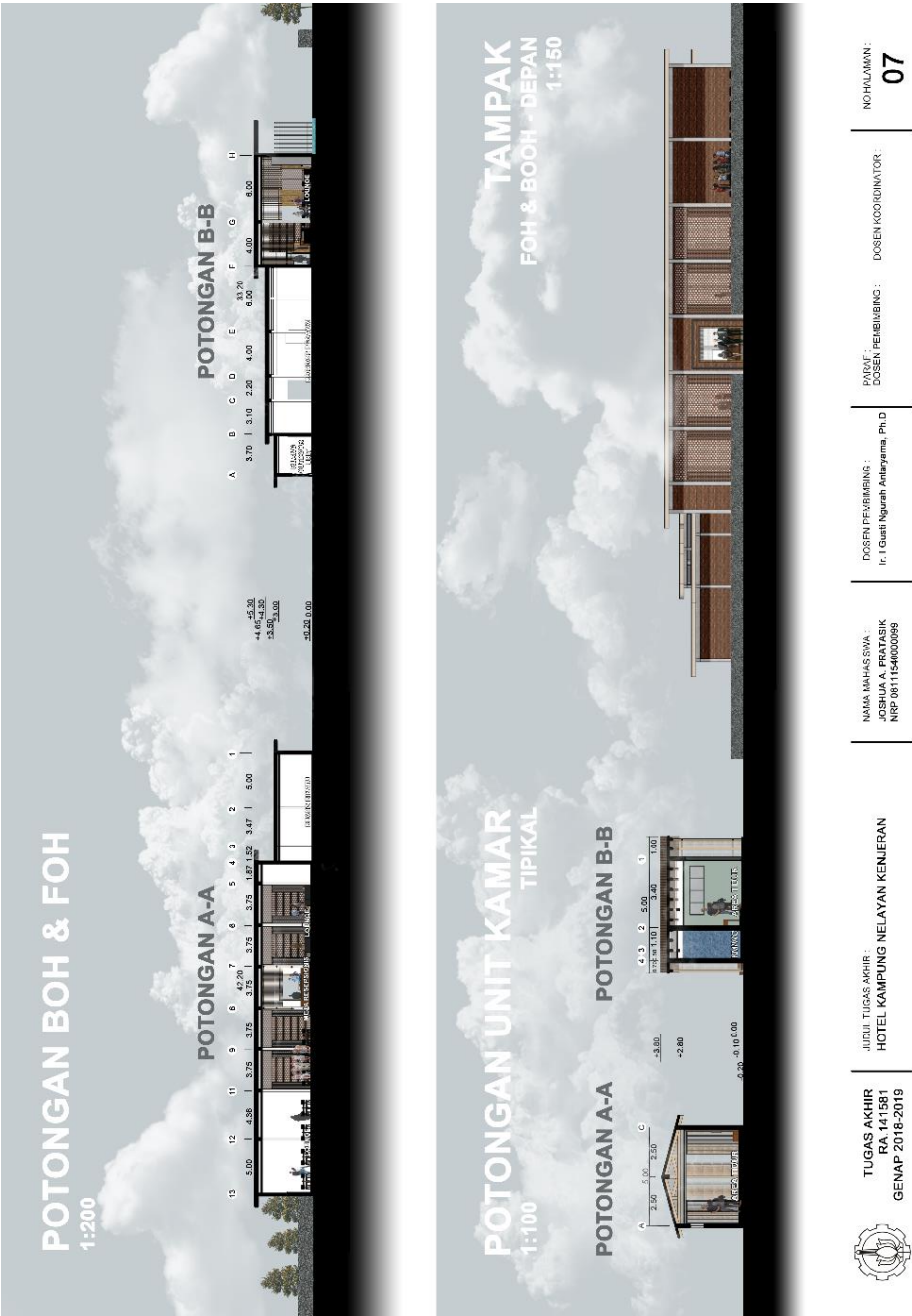
NAMA MAHASISWA :
JOSHUA A. PRATISKA
NPM 0511506000598

DOSEN PEMURUNG :
Ir. I Gusti Ngurah Antaryana, Ph.D

PASIF : DOSEN FEMILIBANG :
DOSEN KOORDINATOR :

NO HALAMAN :

06



Gambar 5.7 Potongan dan Tampak

PERSPEKTIF TAMPAK DEPAN



Gambar 5.8 Perspektif Tampak Depan



TUGAS AKHIR
RA 141581
GENAP 2017-2018

JUDUL TUGAS AKHIR:
HOTEL KAMPUNG NELAYAN KENLERAN

NAMA MAHASISWA:
JOSHUA A. PRATASIK
NRP 081115400089

DOSEN PEMBIMBING:
Ir. I Gusti Ngurah Andaryama, Ph.D

PASIF:
DOSEN PEMBIMBING:

DOSEN KOORDINATOR:

NO HALAMAN: 21



PERSPEKTIF MATA BURUNG

Gambar 5.9 Perspektif Mata Burung



TUGAS AKHIR
RA.141581
GENAP 2017-2018

JUDUL TUGAS AKHIR :
HOTEL KAMPUNG NELAYAN KENERAN

NAVA MAHASISWA :
JOSHUA A. PRATASIK
NRP 081115400069

DOSEN PEMBIMBING :
Ir. I Gusti Ngurah Ariyagama, Ph.D

PABAF :
DOSEN PEMBIMBING :
DOSEN KOORDINATOR :

NO HALAMAN :

22



Gambar 5.10 Perspektif Interior Lobby



TUGAS AKHIR
RA 141561
GENAP 2017-2018

JUDUL TUGAS AKHIR:
HOTEL KAMPUNG NELAYAN KENGERAN

NAMA MAHASISWA:
JOSHUA ALEXANDRE P
NRP 08111540000099

DOSEN PEMBIMBING:
Ir. I GUSTI NGURAH
ANTARYAMA Ph. D

PAPAF
DOSEN PEMBIMBING:
DOSEN KOORDINATOR:

NO HALAMAN:
23



Gambar 5.11 Perspektif Eksterior 1



TUGAS AKHIR
RA.141581
GENAP 2017-2018

JUDUL TUGAS AKHIR :
HOTEL KAMPUNG NELAYAN KENJERAN

NAMA MAHASISWA :
JOSHUA ALEXANDRE P
NRP 08111540000099

DOSEN PEMBIMBING :
Ir. I GUSTI NGURAH
ANTARYAMA Ph. D

PASIF :
DOSEN PEMBIMBING

DOSEN KOORDINATOR :

NO HALAMAN :
24



TUGAS AKHIR
RA 141581
GENAP 2017-2018

JUDUL TUGAS AKHIR:
HOTEL KAMPUNG NELAYAN KENJERAN

NAMA MAHASISWA:
JOSHUA ALEXANDRE P
NRP 0811154000089

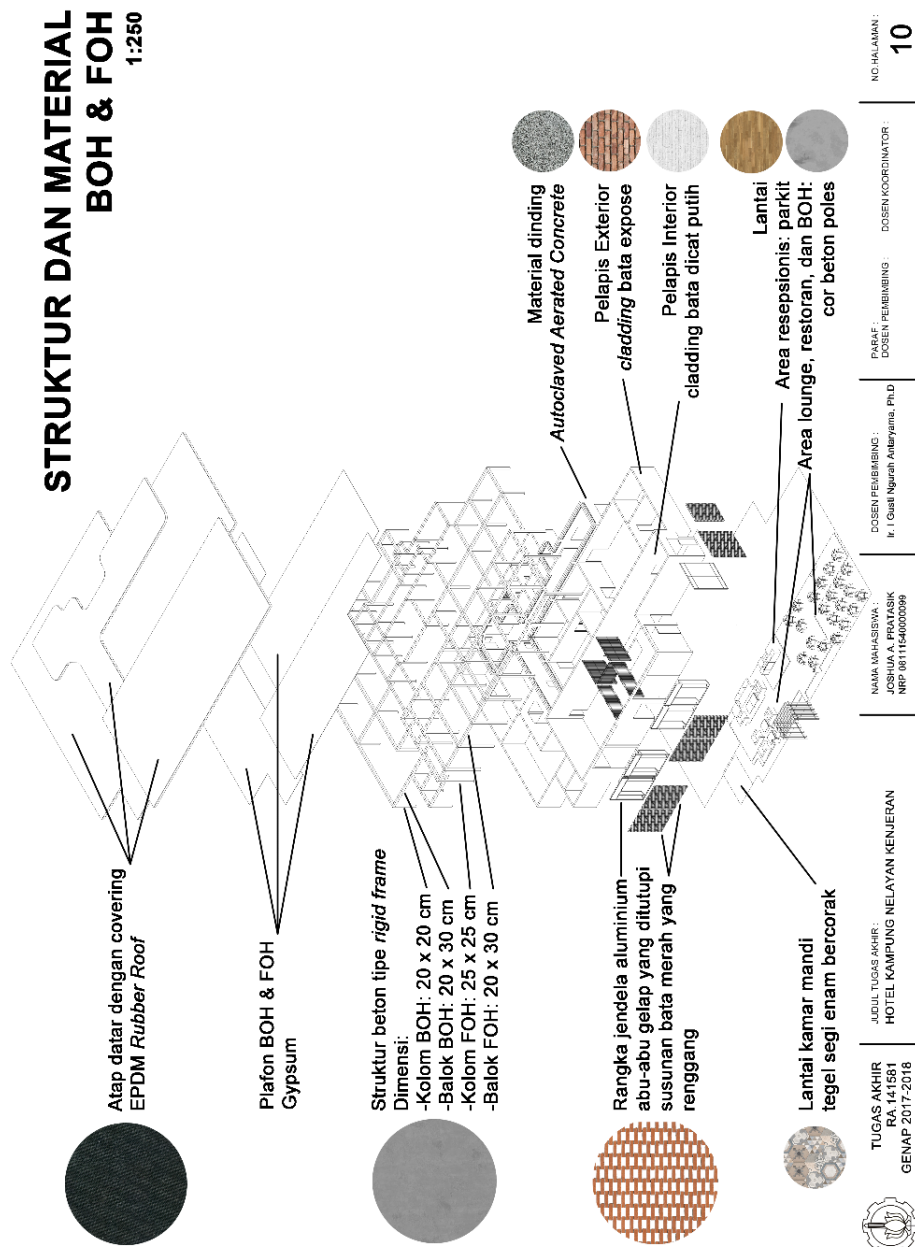
DOSEN PEMBIMBING:
IK. I GUSTI NGURAH
ANTARYAMA Ph. D

PARAF:
DOSEN PEMBIMBING:
DOSEN KOORDINATOR:

NO HALAMAN:
25

Gambar 5.12 Perspektif Eksterior 2

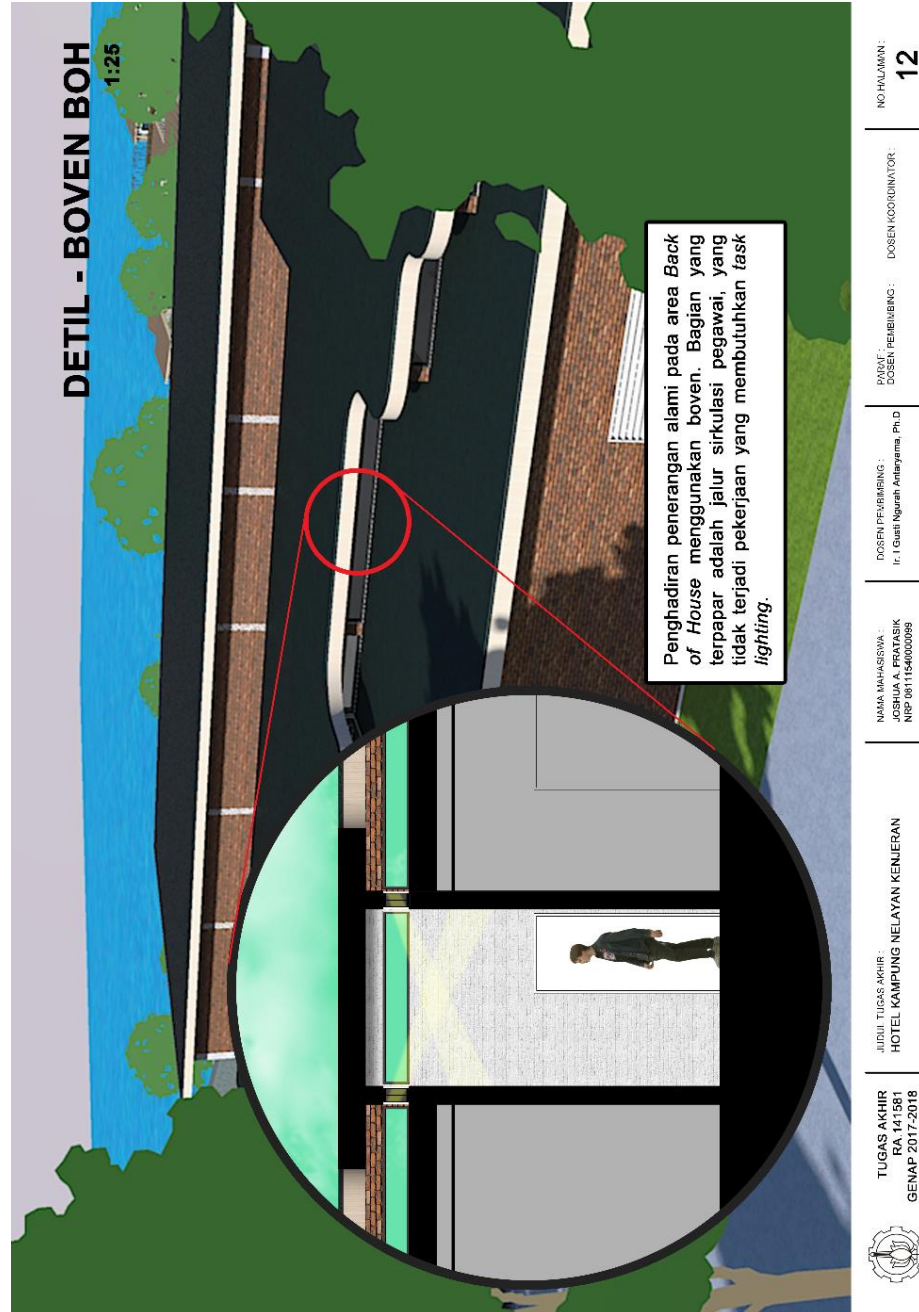
5.2 Eksplorasi Teknis



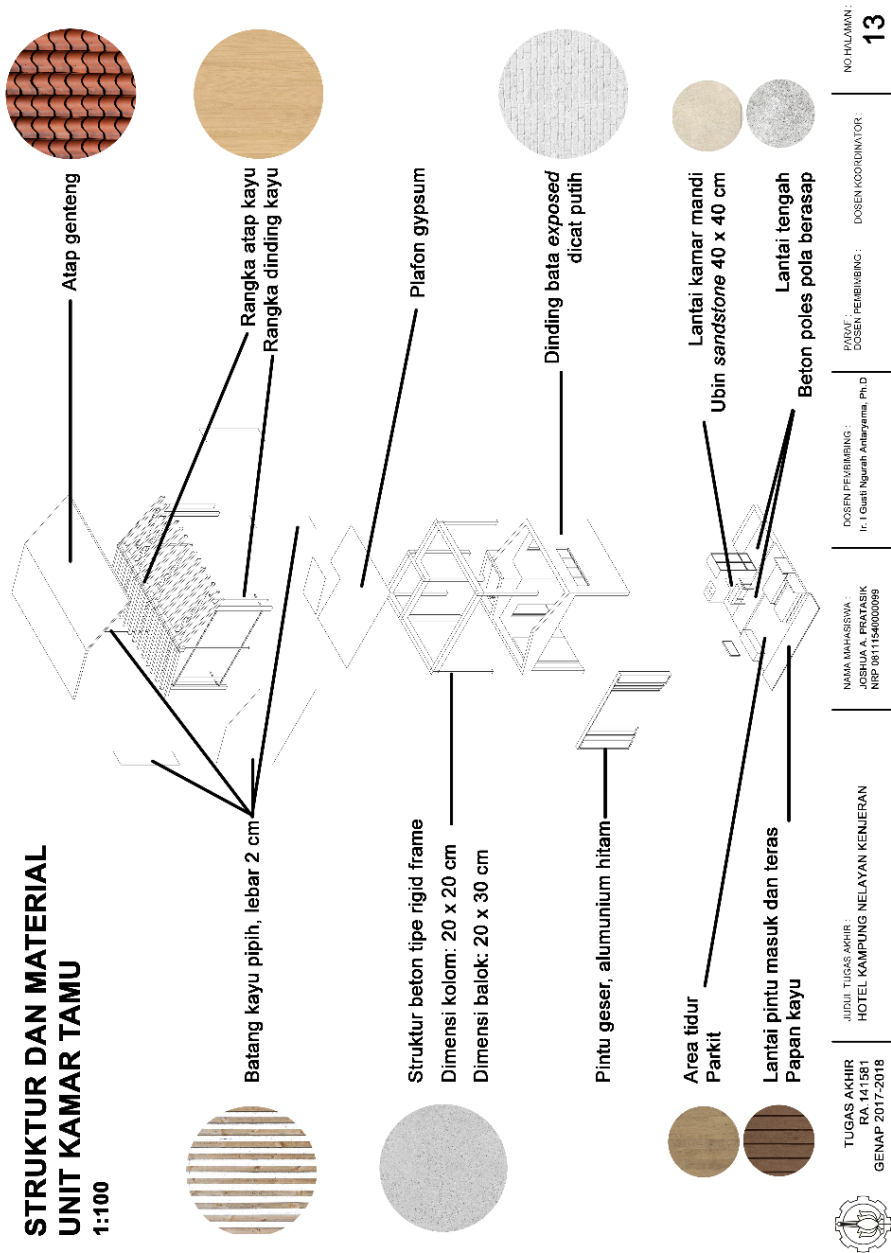
Gambar 5.13 Struktur dan Material BOH & FOH



Gambar 5.14 Detil Susunan Bata



Gambar 5.15 Detil Boven BOH



Gambar 5.16 Struktur dan Material Unit Kamar

DETIL LANTAI UNIT KAMAR

1:50

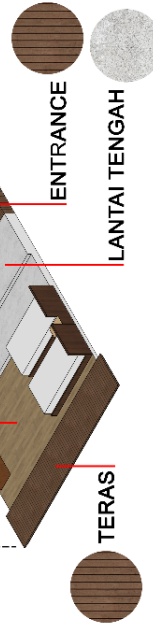


Untuk memaksimalkan pencahayaan alami, pintu geser kaca digunakan. Pintu geser memungkinkan kontinuitas visual pengguna saat ditutup untuk memakai AC. Bila tamu tidak ingin ada kontinuitas visual ke dalam kamar, gorden dapat digunakan.

Satu jendela diposisikan di atas kepala area tidur agar matahari pagi yang masuk tidak secara langsung mengenai wajah tamu.

Lantai tiap area dalam unit kamar memakai material yang berbeda didukung permainan level. Tujuannya agar tamu merasakan perbedaan tiap ruang melalui perabaan di kaki.

Palet material yang digunakan adalah gabungan kayu dan batu, membawa tamu merasa semakin dekat dengan alam.



ENTRANCE

LANTAI TENGAH

TERAS



TUGAS AKHIR
RA.14.1581
GENAP 2017-2018

JUDUL TUGAS AKHIR:
HOTEL KAMPUNG NELAYAN KENJERAN

MAHAHASISWA:
JOSHUA A. PRATASIK
NRP.0811154000699

DOSEN PEMBIMBING:
Ir. I Gusti Ngurah Ananyama, Ph.D

DOSEN PEMBIMBING:
DOSEN KOORDINATOR:

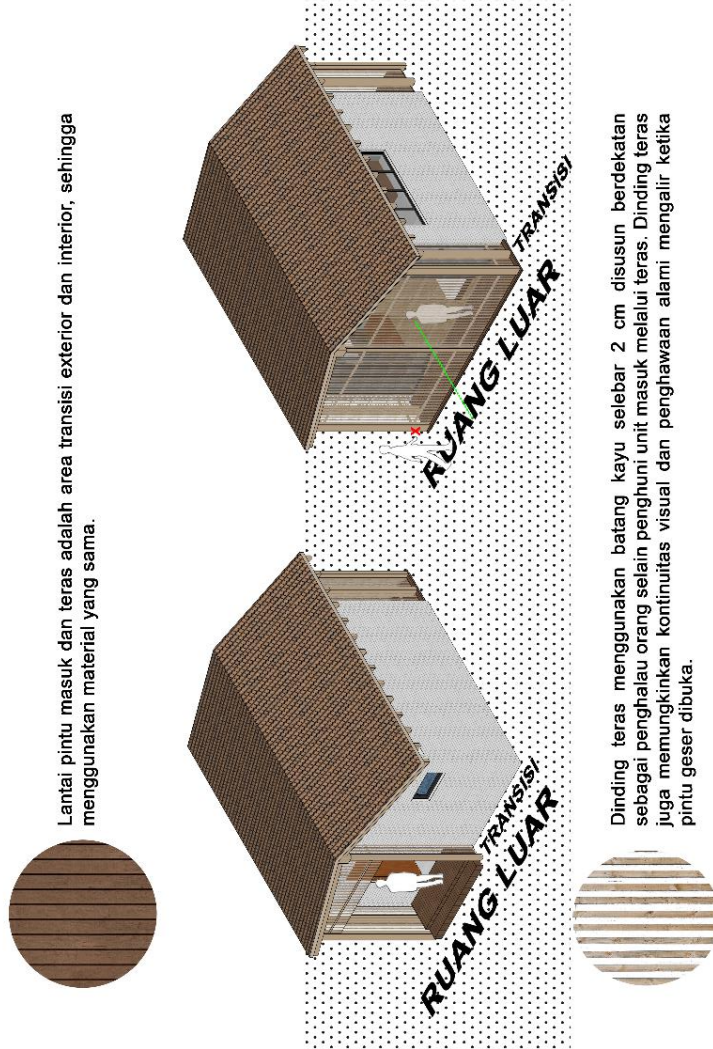
NO HALAMAN:

14

Gambar 5.17 Detil Lantai Unit Kamar 1

DETIL LANTAI UNIT KAMAR - 2

1:50



Gambar 5.18 Detil Lantai Unit Kamar 2



TUGAS AKHIR
RA 141581
GENAP 2017-2018

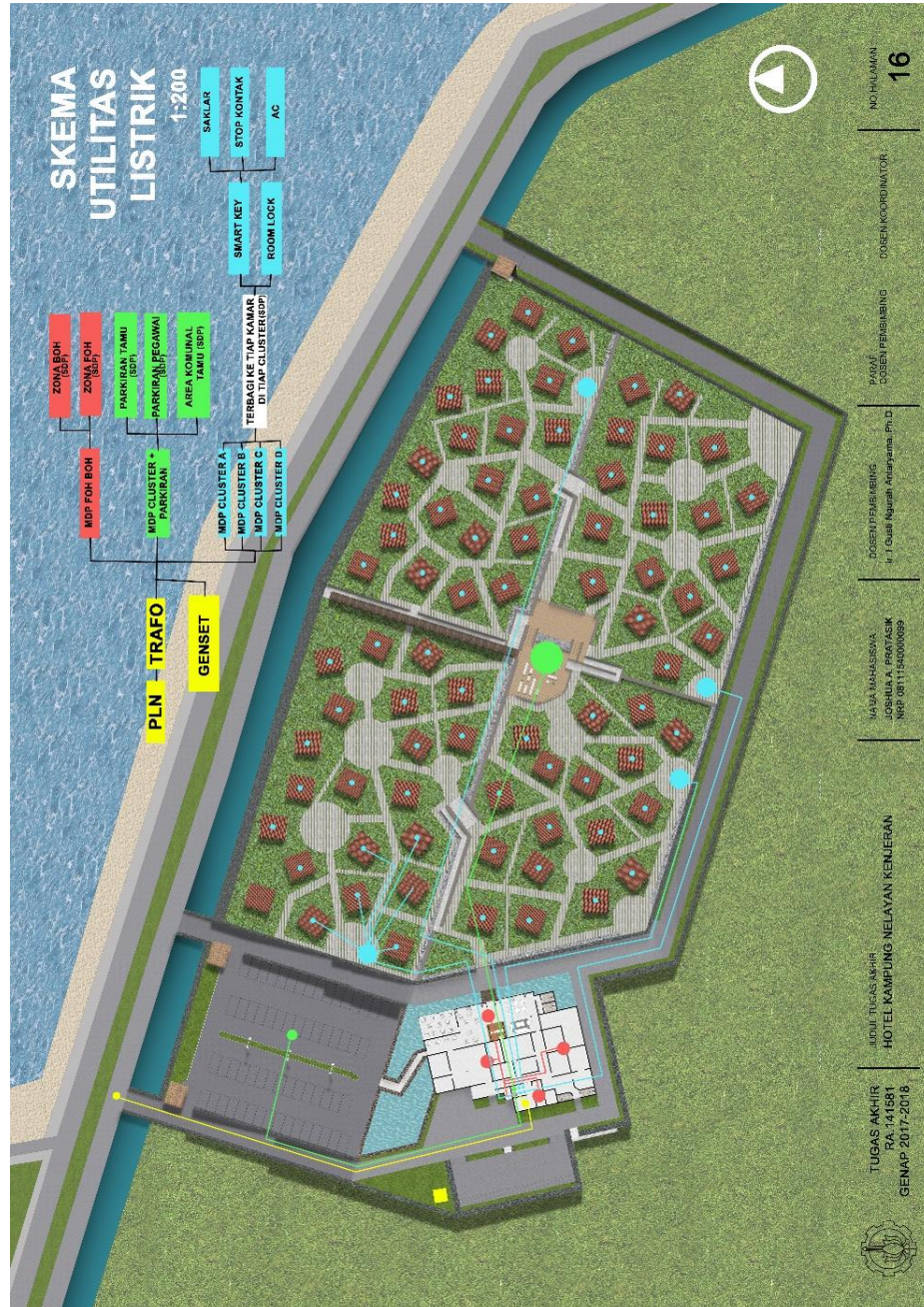
JUDUL TUGAS AKHIR :
HOTEL KAMPUNG NELAYAN KEMERAN

NAMA MAHASISWA :
JOSHUA A. PRATASIK
NRP 081115400089

DOSEN PEMBIMBING :
Ir. I Gusti Ngurah Anayama, Ph.D

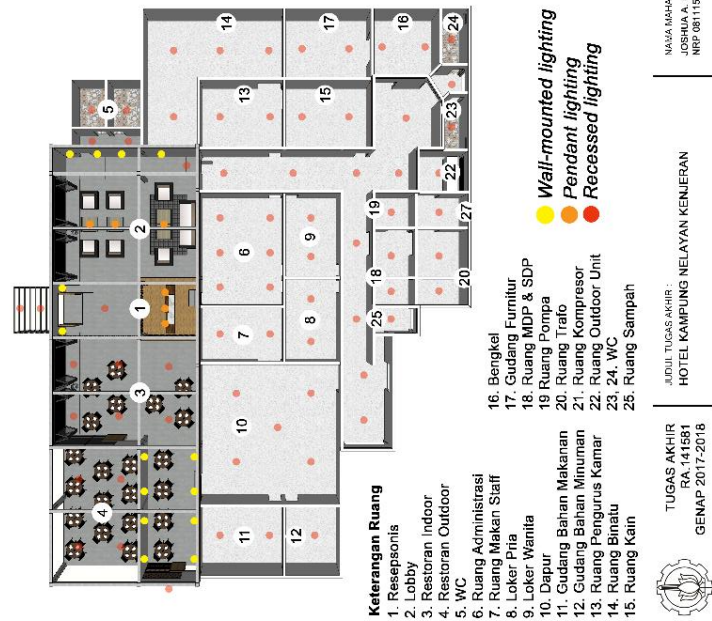
PAPAF :
DOSEN PEMBIMBING :
DOSEN KOORDINATOR :

NO HALAMAN :
15



Gambar 5.19 Skema Utilitas Listrik Skala Tapak

UTILITAS LISTRIK BOH & FOH - PENERANGAN 1:200



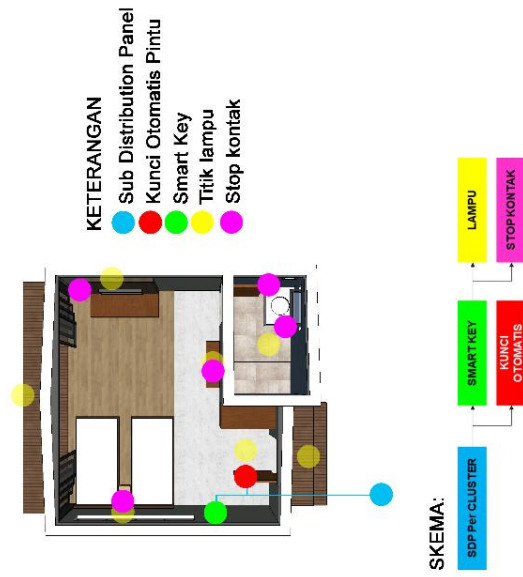
UTILITAS LISTRIK BOH & FOH - PENGHAWAAN 1:200



Gambar 5.20 Skema Utilitas Listrik BOH & FOH

DIAGRAM UTILITAS LISTRIK UNIT KAMAR

1:200



TUGAS AKHIR
RA 141581
GENAP 2017-2018

JUDUL TUGAS AKHIR:
HOTEL KAMPUNG NELAYAN KENJERAN

NAMA MAHASISWA :
JOSHUA A. PRATASIK
NRP 881115400099

DOSEN PEMBIMBING :
Ir. I Gusti Ngurah Ananyama, Ph.D

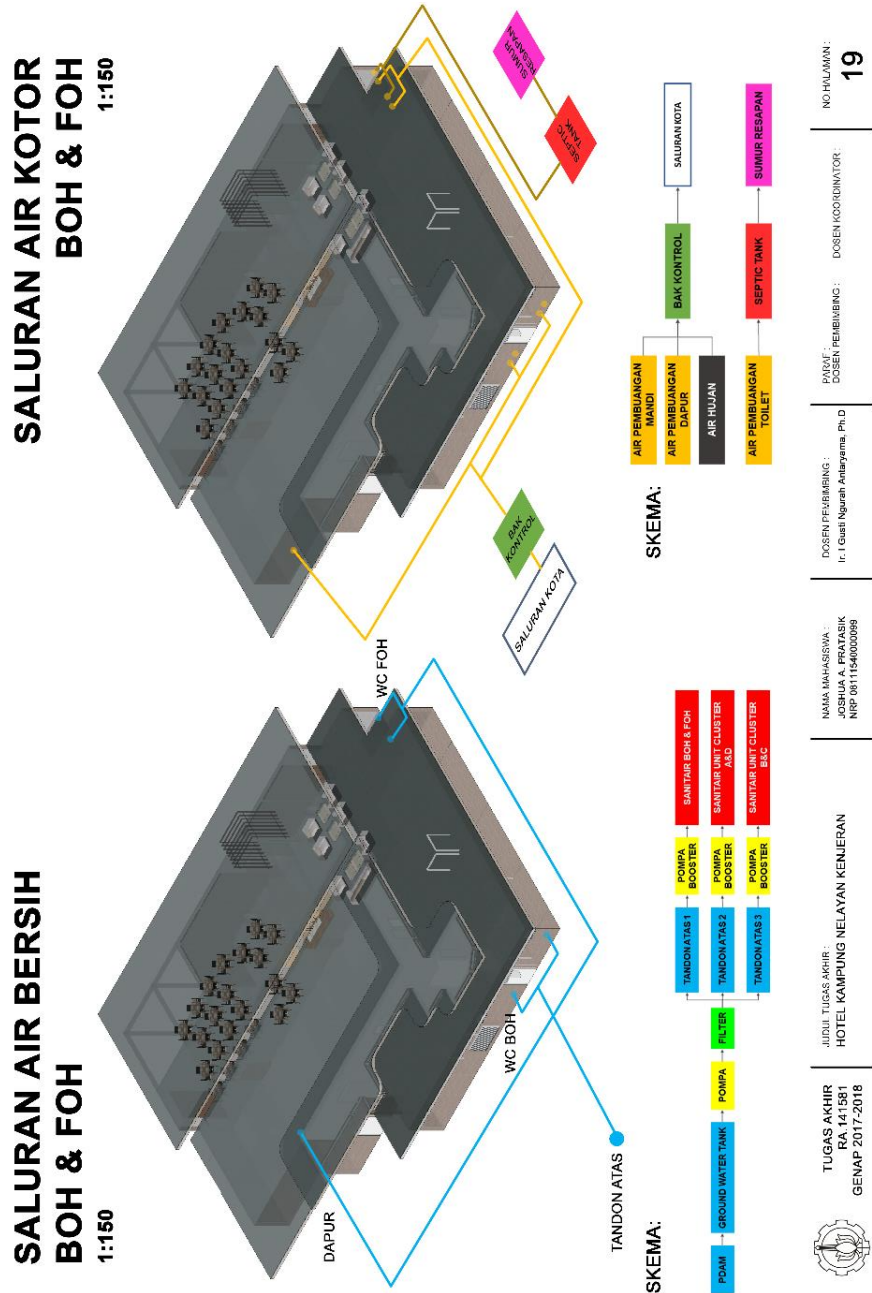
PARAF :
DOSEN PEMBIMBING

DOSEN KOORDINATOR :

NO. HALAMAN :

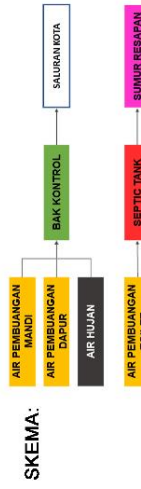
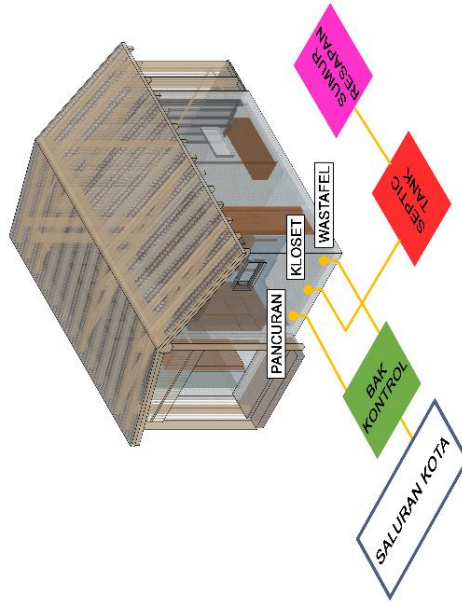
18

Gambar 5.21 Skema Utilitas Listrik Unit Kamar

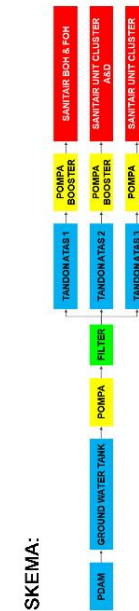
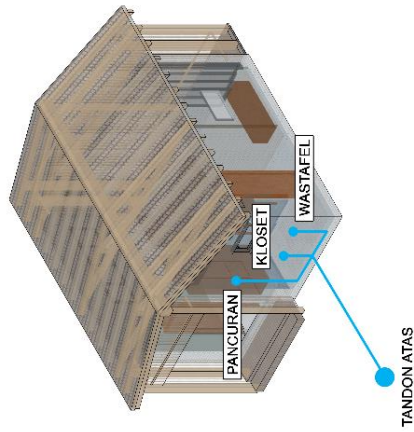


Gambar 5.22 Skema Aliran Air BOH & FOH

SALURAN AIR KOTOR UNIT KAMAR 1:50



SALURAN AIR BERSIH UNIT KAMAR 1:50



Gambar 5.23 Skema Aliran Air Unit Kamar

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 6

KESIMPULAN

Ketergantungan dan dominasi penggunaan teknologi pada arsitektur merupakan penyebab utama *placelessness* yang berpengaruh pada identitas wilayah tempat arsitektur tersebut berada. Kehadiran arsitektur yang seharusnya menguatkan identitas wilayah justru menutupi dan mengaburkannya. Untuk merespon *placelessness* tersebut, Kenneth Frampton mencetuskan *critical regionalism* yang berangkat dari jiwa tempat atau *genius loci* dari suatu wilayah dan menguatkan identitas wilayah itu. Dengan metode interpretasi ulang dengan idiom kontemporer, kehidupan masyarakat kampung nelayan Kenjeran menjadi titik berangkat rancangan ini.

Konsep *shifting* yang berfokus pada elemen sirkulasi dan didukung permainan elevasi dan material menjadikan Hotel Kampung Nelayan Kenjeran sebagai solusi terhadap *placelessness* tersebut. Hotel ini merespon dengan menguatkan ciri khas kawasan Kenjeran yaitu aktivitas pencarian sumber laut untuk bertahan hidup. Konsep *shifting* yang diterapkan juga pada penghawaan dan penerangan alami semakin mendukung performa Hotel Kampung Nelayan Kenjeran dalam menguatkan identitas kawasan Kenjeran.

Saran bagi rancangan ini adalah studi yang lebih mendalam pada tipologi yang dipilih, agar dapat semakin menjual nilai kawasan Kenjeran serta membantu kondisi masyarakat Kenjeran dan sekitarnya.

(halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR PUSTAKA

- Abel, Chris, (1997), *Architecture & Identity: Towards a Global Eco-culture*, Architectural Press, Oxford
- Amirjani, Rahmatollah (2018), “Alvaro Siza’s Design Strategy: An Insight Into Critical Regionalism”, *International Journal of Architectural and Environmental Engineering*, Vol. 12, No. 10, hal. 930-934
- Badan Pusat Statistik Kota Surabaya (2017), *Kecamatan Bulak Dalam Angka*, BPS Kota Surabaya, Surabaya
- D. Plowright, Philip, (2014), *Revealing Architecture Design*, Routledge, New York.
- De Chiara, Joseph & John Hancock Callender (1983), *Time-saver Standards for Building Types*, McGraw-Hill Book Co-Singapore, Singapur.
- Frampton, Kenneth, (1981), *Towards a Critical Regionalism: Six Points for an Architecture of Resistance*.
- Lawson, Bryan, (2005), *How Designers Think*, Architectural Press, Oxford
- Walikota Surabaya (2014), *Pedoman Teknis Pengendalian Pemanfaatan Ruang Dalam Rangka Pendirian Bangunan Di Kota Surabaya*, No. 75, Pemkot Surabaya, Surabaya.

