

BAB III

PENDEKATAN DAN ANALISA KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

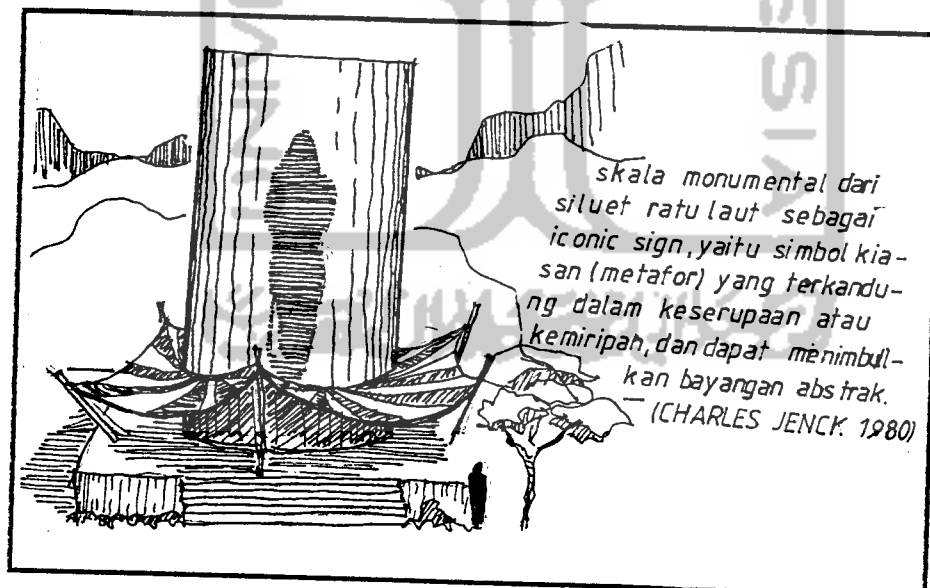
3.1. PENDEKATAN DAN ANALISA EKSPRESI RATU KIDUL DALAM KOMUNIKASI BENTUK ARSITEKTUR

3.1.1. Kharisma Ratu Kidul

Kanjeng Ratu Kidul adalah Ratu Mahluk halus di lautan selatan yang menguasai semua jenis jin dan semua mahluk halus di pantai selatan. Dengan kekuasaannya yang besar, Ratu Kidul bisa memberi jaminan bagi kerajaan Mataram untuk memperoleh kemenangan pada setiap peperangan.¹⁹

Karismanya tampak pada kemampuannya menguasai jin dan mahluk halus, serta jaminannya terhadap kerajaan Mataram. Tertuang didalam bentuk-bentuk yang monumental.

Dan bila digolongkan kedalam jenis simbol yang ditulis "Charles Jenck - 1980"²⁰ digolongkan kepada Iconic Sign yang merupakan simbol kiasan (metafor) terkandung dalam keserupaan atau kemiripan. Dapat menimbulkan bayangan Abstrak.



Gambar 3.1

¹⁹ Dirjen Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Upacara Labuhan Kesultanan Yogyakarta. 1980/1981.

²⁰ Laporan Seminar Tata Lingkungan. Peran Kesan Dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur. Mahasiswa Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

3.1.2. Asal-usul Ratu Kidul

Sebelum menjadi Ratu Mahluk Halus, Ratu tersebut adalah seorang (manusia) putri yang cantik dari Kerajaan Padjajaran bernama Ratna Suwida. Karena bercita-cita kuat ingin memperoleh umur yang kekal hingga akhir jaman tanpa berubah menjadi tua. Didalam usahanya putri tersebut menanggalkan kemewahan hidup di Istana, dan menjadi petapa dengan nama Anjar Cemara Tunggal. Tempat yang dipilihnya adalah puncak gunung setelah bertapa cukup lama akhirnya cita-citanya dikabulkan oleh Yang Maha Kuasa. Tetapi karena tidak ada seorang manusiapun didunia yang sanggup hidup sampai akhir jaman tanpa menjadi tua, maka Anjar Cemara Tunggal berubah menjadi mahluk halus. Dan secara gaib mendapat perintah untuk pergi ke laut selatan dan menjadi ratu disana.²¹

Ekspresi bentuk yang dapat diambil dari Legenda asal-usul Ratu Kidul tersebut adalah tempat dimana Ajar Cemara Tunggal melakukan niatnya, serta tempat berubahnya wujud manusia menjadi wujud mahluk halus.

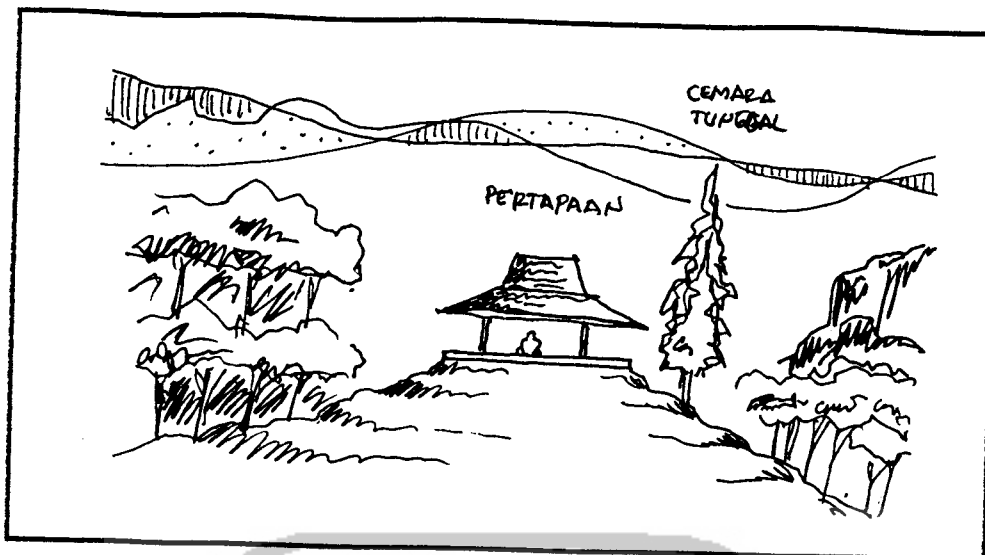
Untuk mengangkat ekspresi Ratu Kidul maka haruslah ditampilkan asal-usul dari legenda tersebut yang merupakan pangkal awal mengalirnya cerita-cerita selanjutnya.

Dengan imaji yang tertangkap dari legenda asal-usul Ratu Kidul tersebut, dapat digambarkan bahwa suasana pertapaan tersebut merupakan suasana yang tenang, sejuk dengan dinaungi sebatang pohon cemara.

Ekspresi ini dapat ditampilkan dengan menciptakan simbol ilustrasi dari imaji sebuah pertapaan. Dengan bentuk-bentuk yang mendukung ekspresi suasana tersebut.

Digunakan Simbolic Sign yang merupakan simbolisasi yang menunjukkan pada obyek yang memberikan pengertian berdasarkan aturan tertentu (biasanya berupa gagasan-gagasan umum) yang menyebabkan simbol dapat diinterpretasikan dan mempunyai hubungan dengan yang bersangkutan.

²¹ Dirjen Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Upacara Labuhan Kesultanan Yogyakarta. 1980/1981.



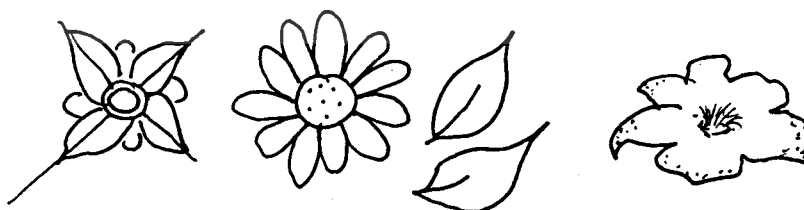
Gambar 3.2

3.1.3. Karakter Ratu Kidul

Ratu Kidul merupakan sosok yang romantis, lembut, tetapi berkemauan keras. Hal tersebut dapat dilihat dari kisah percintaannya dengan Raja-Raja Mataram. Dan kerelaannya melepas kehidupan mewah kerajaan, untuk menjadi pertapa. Seorang diri meninggalkan kemewahan sebagai seorang putri.²²

Ekspresi tersebut didalam komunikasi arsitektur ditampilkan sebagai kiasan (metafor) yang merupakan simbol yang memberikan pengertian berdasarkan sifat-sifat khusus yang terkandung dalam keserupaan atau kemiripan. Dapat menimbulkan bayangan abstrak.

- Garis lembut →  * Material lembut : Kayu 
- Garis Keras →  * Material Keras : Batu 
- Simbol Romantis → "katakan dengan bunga"



Gambar 3.3

²² Dirjen Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Upacara Labuhan Kesultanan Yogyakarta. 1980/1981.

3.1.4. Lingkungan ratu Kidul

Merupakan lingkungan kerajaan mahluk halus yang digambarkan didalam kitab kuno Babad Tanah Jawa sebagai istana megah ditengah lautan.

Cuplikan kitab tersebut berbunyi : *"..... Kacapa Panembahan Senopati ecapanggalihe, mituruti tedhak menyang segara, rerentengan prayagung loro ngambah segara ora teles, wus prapta ing kedhaton lenggah bale mas murub, ingukir kencana mulya, abyor dinulu lir padhaging baskara, langkung kasengsem Senopati ingalaga, mirsa pasrening kedhaton, sarta mirsa citrane sang ayu, tumuli manjing tilamsari sakalian, tangkep samir"*. Bila diterjemahkan secara bebas, kurang lebih berbunyi sebagai berikut : ²³

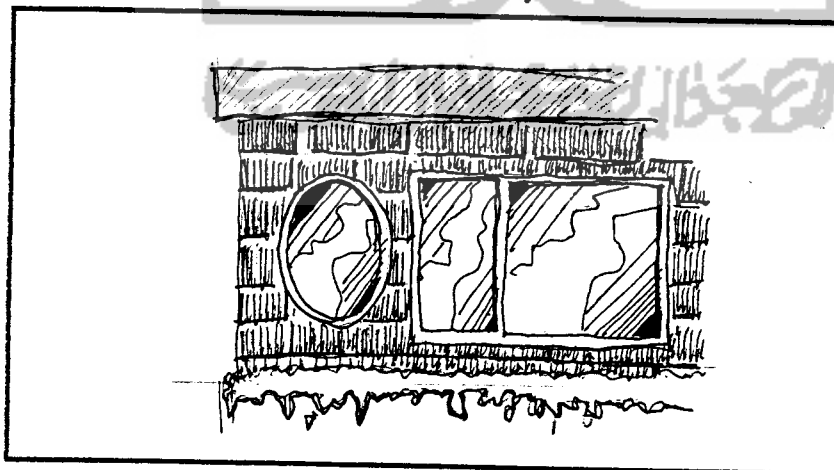
" Kedua pembesar itu (Ratu Kidul dan Penembahan Senopati) berjalan bersama diatas lautan akan tetapi keduanya tidak tampak basah. Sampailah sudah mereka di istana dan duduk disinggasana emas berukir emas mulia indah gemerlap. Kalau dilihat, cemerlang bagaikan sinar sang surya.

Senopati Ingalaga sangat terpesona melihat hiasan-hiasan istana....."

Menyimak cuplikan teks diatas dapat digambarkan bahwa lingkungan istana tempat tinggal Ratu Kidul merupakan lingkungan yang indah penuh ukiran dan bercahaya.

Ukiran dan cahaya serta kemewahan dapat diolah agar dapat diciptakan ilustrasi suasana lingkungan istana alam halus tersebut.

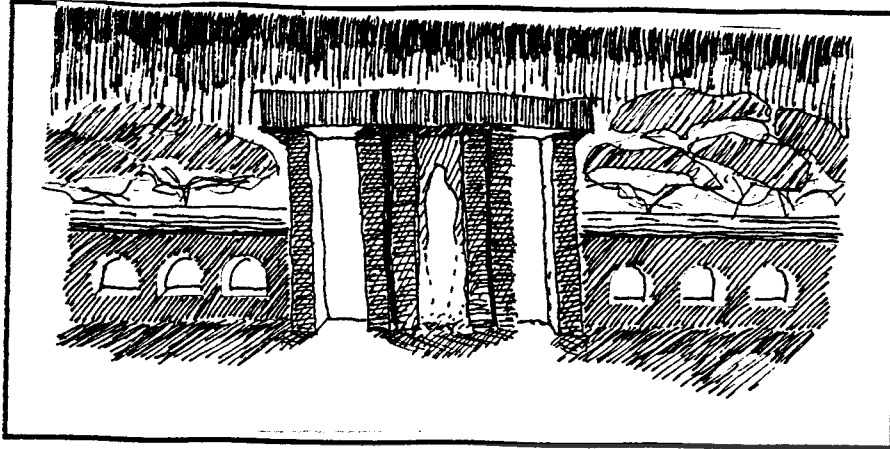
- Material kaca dapat memantulkan cahaya.



Gambar 3.4

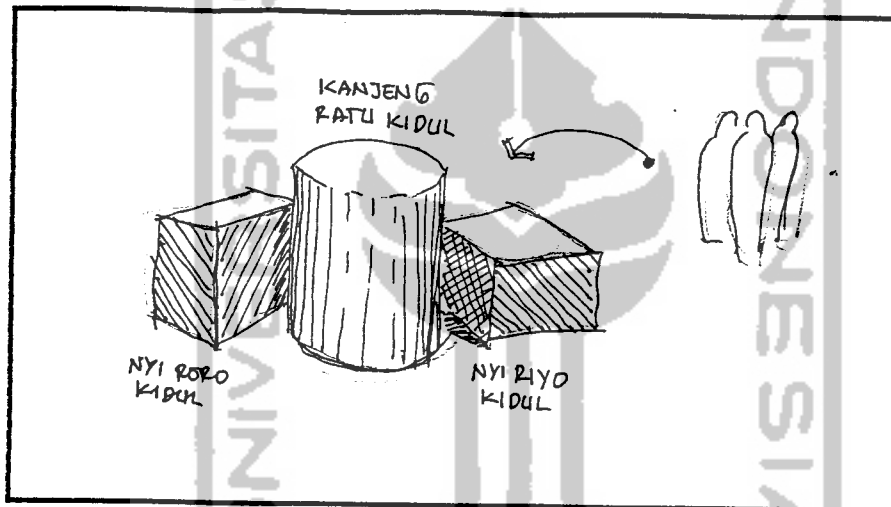
²³ Dirjen Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Upacara Labuhan Kesultanan Yogyakarta. 1980/1981.

- Cahaya buatan menghidupkan suasana ruang luar diwaktu malam.



Gambar 3.5

- Exspresi bentuk sosok dua orang pembantu utama yang tidak terlepas dari kehidupan legenda Ratu Kidul.



Gambar 3.6

3.1.5. Hubungan dengan Kerajaan Mataram

Hubungan Ratu Kidul dan Panembahan Senopati diriwayatkan dalam kitab Babad Tanah Jawa dan Dlepih Kahyangan.²⁴

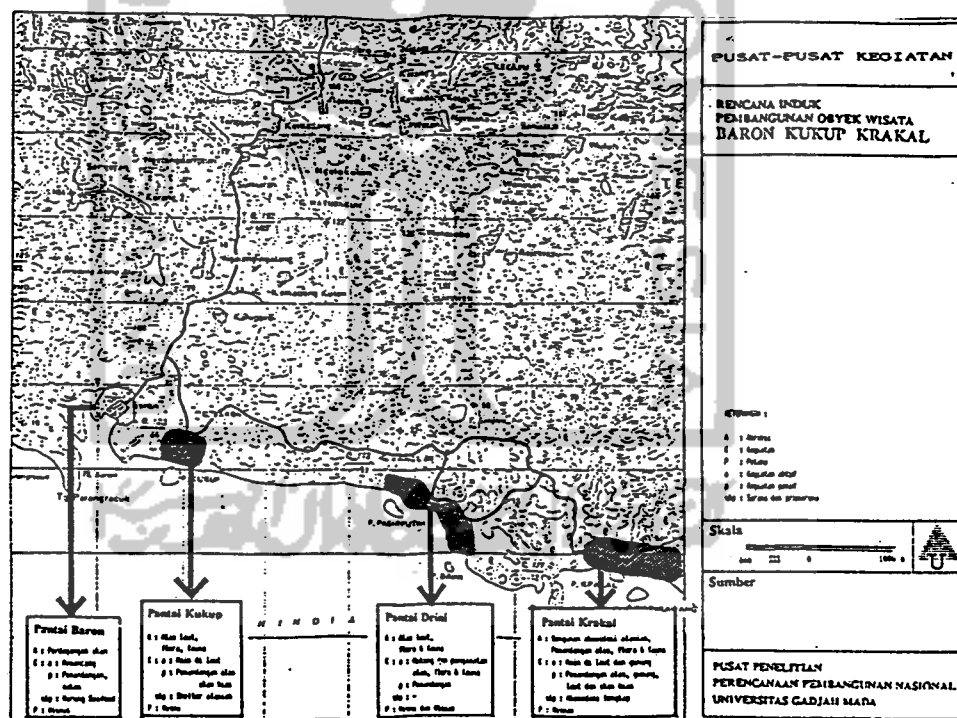
Perbedaannya bila pada Babad Tanah Jawa, Panembahan Senopati mengunjungi Ratu Kidul, sementara pada Kitab Dlepih Kahyangan justru Ratu Kidul yang mengunjungi Panembahan Senopati ditempat pertapaannya di Dlepih Kahyangan. Dalam Kitab tersebut diceritakan Panembahan Senopati dengan Ratu Kidul mandi bersama di kedhung pasiraman. Pemandian disungai Wiraka. Beberapa hari Ratu Kidul tinggal bersama Panembahan Senopati di

²⁴ Dirjen Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Upacara Labuhan Kesultanan Yogyakarta. 1980/1981.

Dilepih Kahyangan, bercengkrama, bercanda, saling melepas rindu. Exspresi yang bisa ditangkap dari kisah ini adalah kisah cinta yang romantis dari dua mahluk yang berbeda. Dituangkan dalam bentuk kekontrasan dua exspresi bentuk bangunan. Kelompok satu mewakili sosok Ratu Kidul sementara bentuk lain adalah bentuk ekspresi dari presedent arsitektur tradisional Kraton Mataram. Terutama daerah peristirahatan, karena yang diceritakan adalah tempat peristirahatan Panembahan Senopati.

3.2. ANALISA LOKASI DAN PENDEKATAN SITE

Untuk pemilihan lokasi Hotel Resort ini ditentukan berdasarkan kebijaksanaan pemerintah yang tertuang didalam rencana induk pengembangan obyek wisata Baron, Kukup, Krakal tahun 1992 yang hingga sekarang masih digunakan sebagai pegangan untuk pembangunan di kawasan tersebut.

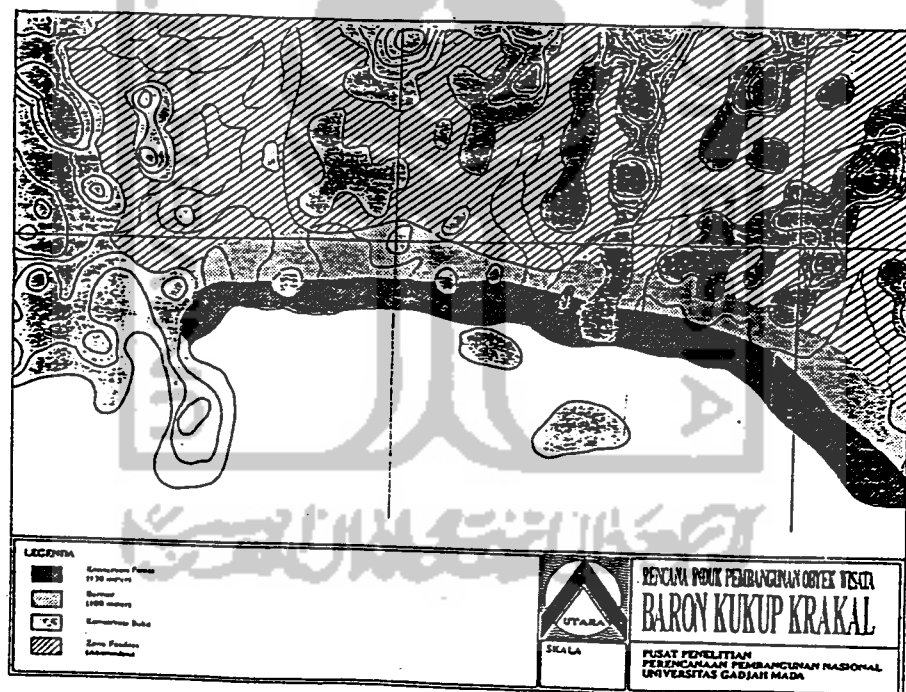


Kondisi sarana dan prasarana yang terdapat pada lokasi berdasarkan RIPOW Baron Kukup Krakal Tersebut adalah sebagai berikut :

1). Akomodasi

Pantai Krakal merupakan pantai dengan bentangan terpanjang dibandingkan dengan pantai lainnya dalam kawasan pengembangan ini. Fasilitas akomodasi yang ada berupa penginapan yang kondisinya sedang dan memiliki daya layan kurang baik. Keberadaan kios/warung yang terlalu dekat dengan pantai dan kurang tertata di sepanjang pantai terasa sangat mengganggu kenyamanan pengunjung dalam menikmati suasana alam pantai.²⁵

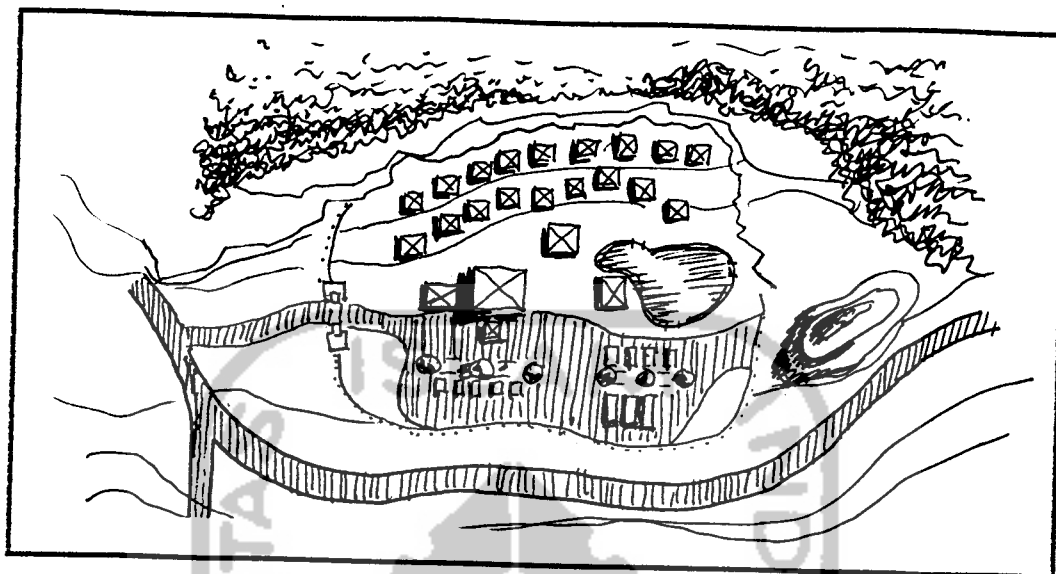
Untuk itu pemerintah daerah setempat merencanakan untuk menata kawasan wisata tersebut, yang tertuang di dalam gambar Rencana Induk Pengembangan Obyek Wisata Pantai Baron Kukup Krakal. Untuk Pantai Krakal Direncanakan seperti pada gambar berikut.



Melihat rencana diatas maka lahan yang tersedia adalah disebelah Utara dari kawasan wisata pantai Krakal dengan luas lebih kurang 16.000 M². Site yang dipilih memiliki beberapa konsefasi bukit yang dapat diman faatkan sebagai kawasan hijau dari lingkungan Hotel Resort yang akan dibangun dan dapat dijadikan penambah daya tarik bagi pengunjung , bila

²⁵ P4N-UGM.RIPOW Pantai Baron Kukup Krakal. 1992.

dilestarikan secara alami sebagai sesuatu hal yang kontras antara bukit yang tumbuh liar, dikelilingi dengan lingkungan binaan yang ditata dengan menampilkan ekspresi dari bentuk cerita tradisional masyarakat sekitar pantai selatan.



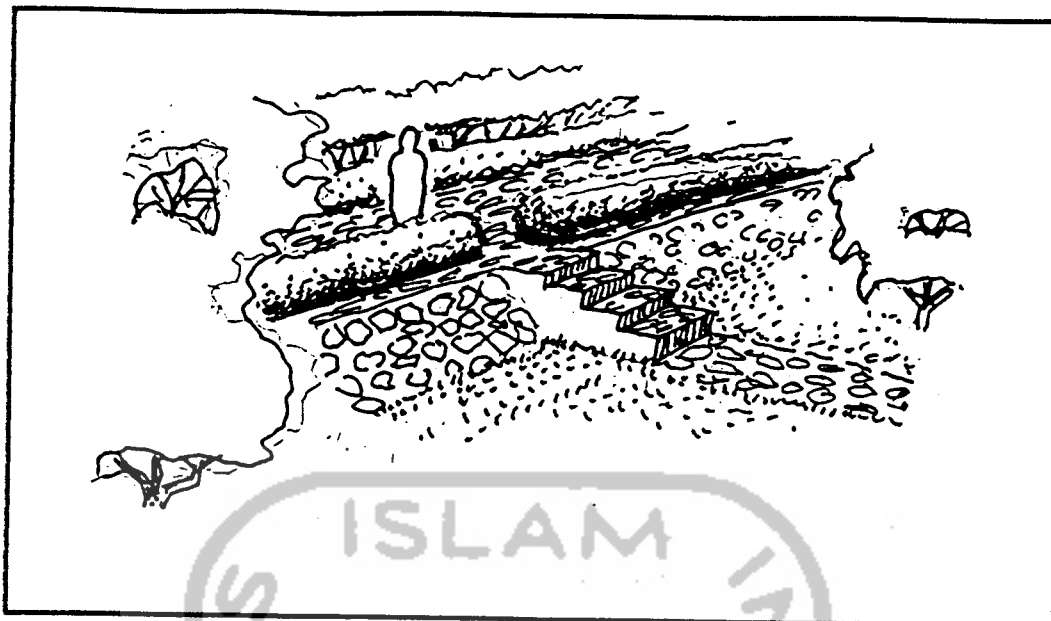
Gambar 3.7

(2). *Transportasi*

Dalam hal ini pencapaian ke dan dari lokasi, diperuntukan bagi pejalan kaki dan kendaraan. Untuk mencapai Pantai Krakal, jalan aspal yang dijumpai relatif cukup baik, berupa jalan berkonstruksi aspal. Kemudian berakhir jalan tanah berbatu di Pantai Krakal. Hal ini akan sangat mengganggu kenyamanan dalam aktivitas wisata di pantai tersebut. Dalam kawasan pantai belum ada sirkulasi yang jelas antar objek yang ada, pembangunan jalan setapak hanya menghubungkan gardu-gardu pandang di atas bukit.²⁶

Dengan melihat kondisi jalan yang ada, dan mengingat site berada pada tepi jalan yang relatif cukup baik, maka jalan atau pencapaian yang perlu diusahakan adalah jalan yang merupakan sirkulasi penghubung antar bangunan pada site yang telah dipilih. Dan untuk pintu masuk utamanya dipilih disebelah Barat site, dengan tujuan tidak mengganggu pemandangan kearah laut dan pantai.

²⁶ P4N-UGM.RIPOW Pantai Baron Kukup Krakal 1992.



Gambar 3.8

(3). Sarana Prasarana Air Bersih dan Jaringan Listrik

Sarana prasarana yang dimaksud meliputi air bersih, air kotor, dan jaringan listrik. Tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan wisata belum lengkap. Penduduk memanfaatkan air dari bak penampungan air hujan maupun dari sumur, kualitas air tersebut sangat rendah dengan kadar kapur yang tinggi.

Untuk memberikan kenyamanan, hotel yang ada di pantai Krakal menggunakan generator sebagai pembangkit listrik untuk penerangan maupun memompa air, dan itupun terbatas waktunya. ²⁷

Diperlukan pengolahan air, dari air tanah yang di pompa di olah melalui proses penyaringan (Fisika) dan proses penetralan air (kimia). Sementara untuk pembuangan air hujan (Drainase) dibutuhkan sumur peresapan yang dapat membantu mempercepat dan membuka jalan untuk air hujan meresap kedalam tanah. Dan untuk sumber listrik diperhatikan kebutuhan listrik selama 24 jam. Sehingga tidak terjadi pemadaman listrik yang dapat mengganggu kenyamanan, juga kegiatan pelayanan.

(4). Pelengkap

Fasilitas pelengkap yang dimaksud adalah sarana telekomunikasi, souvenir shops dan lain-lain. Fasilitas jaringan telekomunikasi dan bank

²⁷ P4N-UGM.RIPOW Pantai Baron Kukup Krakal.1992.

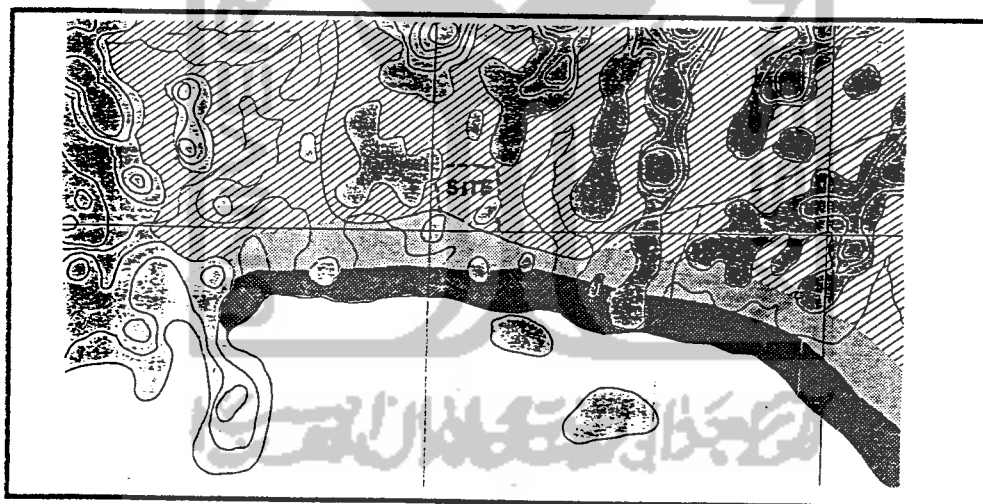
yang melayani wisatawan saat ini di wilayah perencanaan telah tersedia. Sedangkan kios-kios souvenir yang sebagian besar menjual kerajinan dan hasil laut hanya ada di Pantai Kukup dan Krakal. Kios-kios tersebut tidak tertata sesuai dengan fungsi yang diwadahi dan dibangun secara non permanen.²⁸

Untuk itu perencanaan hotel perlu mempertimbangkan mengenai ketersediaanya fasilitas pelengkap tersebut. Dan diusahakan dapat memenuhi kebutuhan akan fasilitas-fasilitas pelengkap tersebut.

3.2.1. Analisa dan Pendekatan Pencapaian

Lokasi tapak berhimpitan langsung dengan jalan lokal primer yang menghubungkan antar kawasan wisata di daerah pengembangan. Sedangkan lokasi hotel tersebut berada di wilayah desa Sidorejo kecamatan Tepus.

Jarak antara jalan dengan site berhimpitan sehingga berhubungan langsung dengan Main Entrance. Sehingga dalam konsep pencapaian bangunan menggunakan pencapaian memutar kawasan terlebih dahulu baru kemudian dijumpai pintu masuk.



Gambar 3.9

3.2.2. Analisa Dan Pendekatan Pendaerahan

Untuk pendaerahan dibagi berdasarkan jenis dan sifat dari kegiatan yang akan ditampung. Untuk jenisnya dibagi menjadi tiga, yaitu : Publik, semi publik, private. Sementara untuk sifat kegiatan dibagi menjadi 5,

²⁸ P4N-UGM.RIPOW Pantai Baron Kukup Krakal. 1992.

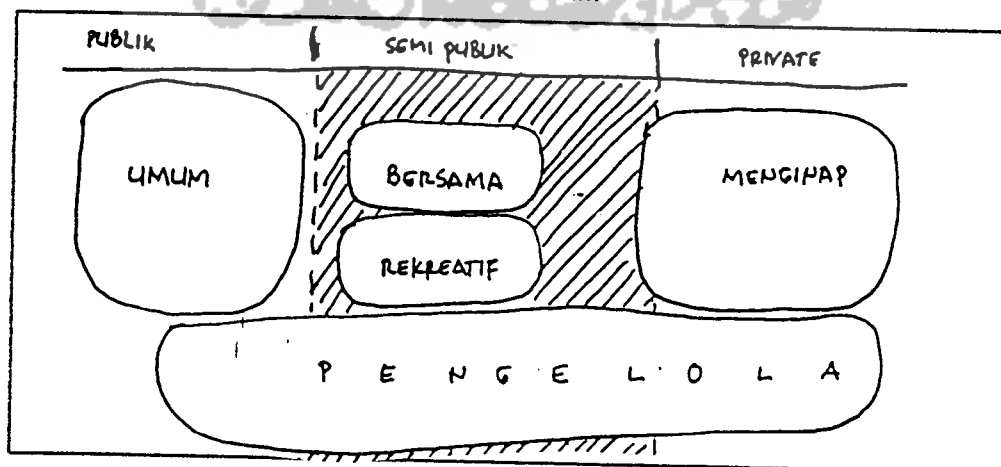
yaitu : umum, bersama, menginap, rekreasi, dan pengelola (termasuk pelayanan).

Dari kelima sifat kegiatan tersebut, bila dikategorikan kedalam 3 jenis kegiatan adalah sebagai berikut :

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari gambar dibawah ini :

Jenis	Sifat	Ruang		
Publik	■ Umum	-Entrance -Parkir -lobby -ruang sewa -ruang pameran -Front off -Lounge	#Pengelola	-Security -Resepsionis -Information
Semi Publik	■ Bersama ■ Rekreatif	-Banquet hall -Restaurant - Bar -Kolam Renang -Tennis court -Children Play G -Sitting Group	#Pengelola	-Dapur Utama -Ruang perawatan -Office -Linen room -Tech Room -MEE room -Laundry
Private	■ menginap	-single bed room -Double Bed R -suite Room	#pengelola	- House keeping -Gudang -Ruang Istirahat -Locker

Pengelola merupakan sifat kegiatan yang masuk kedalam berbagai jenis kegiatan karena pengelola adalah motor dari semua sifat kegiatan di hotel tersebut dapat digambarkan di hotel tersebut.



Gambar 3.10

3.3. ANALISA DAN PENDEKATAN TATA RUANG DALAM

3.3.1. Analisa Dan pendekatan Program Kegiatan Dan Organisasi Ruang

Pengelompokan ruang-ruang berdasarkan karakteristik kegiatan, yaitu :

1. Kegiatan yang bersifat umum.

Merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap pengunjung yang datang, informasi dan kontrol parkir masuk ruang pengelola (reservation).

2. Kegiatan menginap.

Merupakan kegiatan utama dalam tujuan perencanaan fasilitas akomodasi hotelresort seperti : Tidur, mandi, Istirahat / santai, menikmati pemandangan.

3. Kegiatan Rekreasi

Merupakan kegiatan penunjang dalam perencanaan fasilitas akomodasi hotel, tetata di dalam perencanaan akomodasi hotel resort adalah kegiatan utama yang justru perlu mendapatkan perhatian khusus karena rekreasi merupakan tujuan utama tamu untuk menginap di hotel resort.

Kegiatan ini menurut sifatnya dibedakan menjadi :

- A. Kegiatan rekreasi olahraga, seperti : Tennis, berenang, Fitnes, Aerobik, Joging, dll.
- B. Kegiatan rekreasi pemandangan alam seperti : Menikamati keindahan alam, panorama laut, serta menikmati keindahan lingkungan hotel tersebut.
- C. Kegiatan rekreasi seni dan budaya.
- D. Mengumpulkan benda seni (souvenir).

Sedangkan menurut wadah kegiatannya, rekreasi dibagi menjadi dua, yaitu :

- Kegiatan di area terbuka (out door), seperti : bersantai, bermain, berjalan-jalan sepanjang pantai, berenang, tenis, joging, hiking, dll.
- Kegiatan diarea tertutup (indoor), seperti : Fitnes, aerobik, makan, dan minum, dll.

4. Kegiatan Pelayanan

Merupakan kegiatan penunjang utama yang melayani kebutuhan kegiatan dalam komplek fasilitas akomodasi agar dapat berjalan dengan baik seperti : dapur, lavatory umum, ruang mekanikal elektrikal, mushola, juga pelayanan keamanan.

5. Kegiatan Pengelolaan.

Merupakan kegiatan yang mengatur terselenggaranya seluruh kegiatan dalam fasilitas akomodasi hotel resort agar berfungsi dengan baik.

Dari analisa kegiatan diatas, dapat dibuat program ruang berikut Organisasi kegiatannya :

1. Kelompok kegiatan umum.

- | | |
|-----------------|------------------|
| A. Entrance | E. Ruang sewa |
| B Lobby | F. Ruang Pamer |
| C. Front Office | G. Toilet Umum |
| D. Lounge | H. Parking Area. |

2. Kelompok Kegiatan bersama.

- A. Banquete Hall
- B. Restaurant / Main Dinning Room
- C. Bar dan Discotique.
- D. Dapur Utama.

3. Kelompok Kegiatan Menginap.

- A. Single Bed Room
- B. Double Bed Room.
- C. Suite Room.

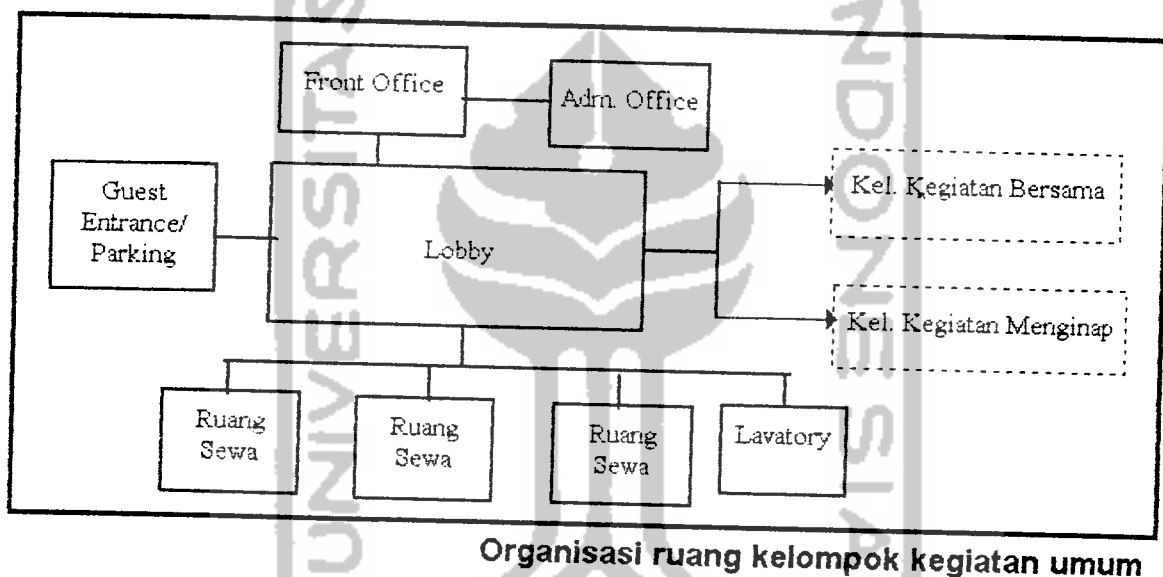
4. Kelompok Kegiatan Kreatif

- | | |
|-------------------------|---|
| A. Sitting Group | F. Gardu Pandang |
| B. Kolam Renang | G. Ruang Pagelaran |
| C. Tennis Court | H. Pesanggrahan Ratu Kidul (Simbol bentuk ekspresi rekreasi Budaya) |
| D. Children Play Ground | I. Fitnes dan Sauna |
| E. Joging Track | |

5. kelompok kegiatan pengelola.

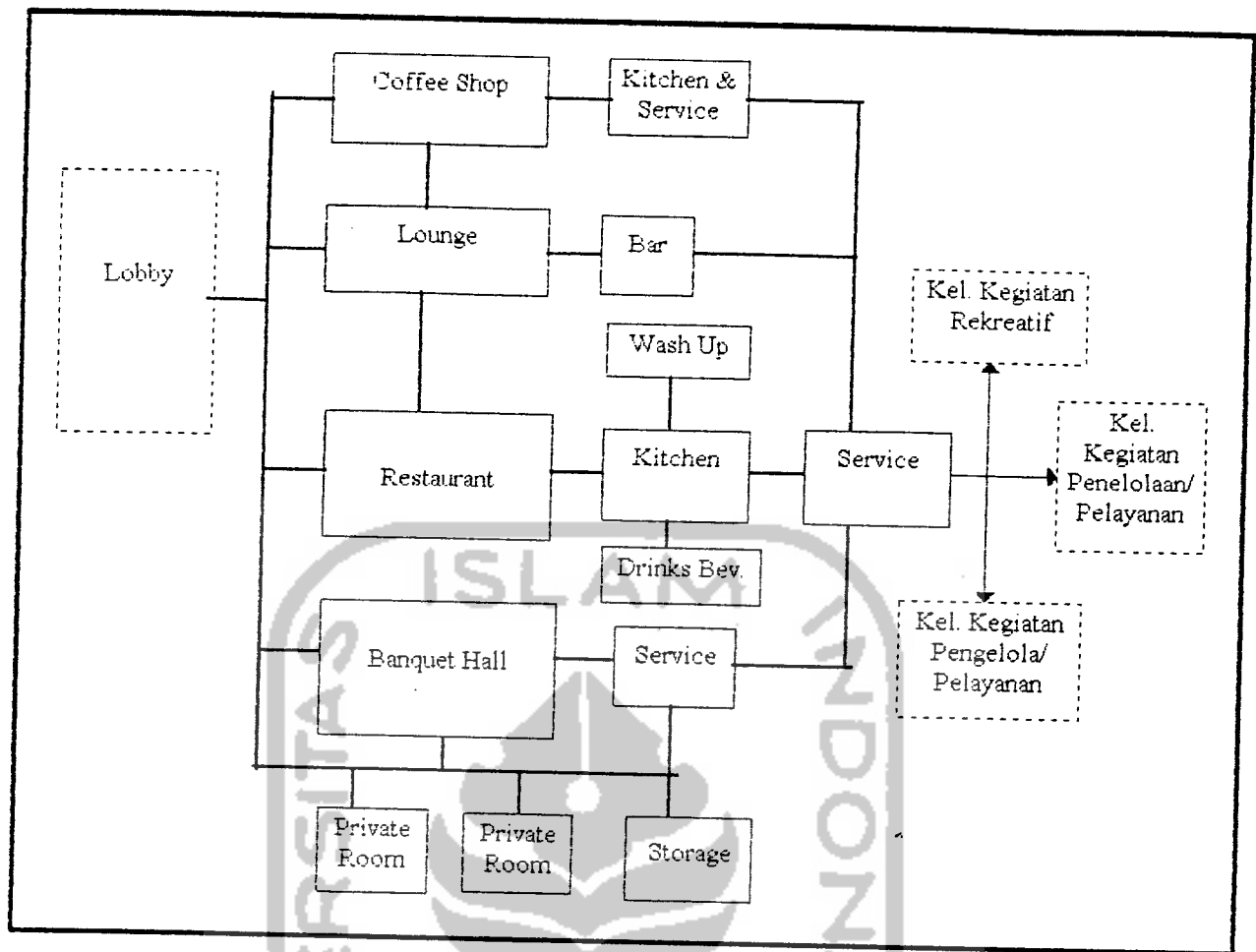
- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------|
| A. Ruang Manajer | J. Gudang, Service, dll. |
| B. Ruang Asisten Manajer | K. Lockers |
| C. Ruang Accounting. | L. Ruang Tehnisi |
| D. Ruang staff dan sekretaris | M. Ruang Sampah. |
| E. Ruang Rapat | N. Ruang penerimaan Barang. |
| F. Linen Room | O. Dapur Umum. |
| G. Laundry | P. Poliklinik. |
| H. Ruang Mekanikal dan Elektrikal | Q. Keamanan. |
| I. Ruang Istirahat karyawan. | |

Organisasi ruang ditentukan berdasarkan pola hubungan ruang dan pengelompokan yang ada, dapat dilihat pada diagram berikut : 29

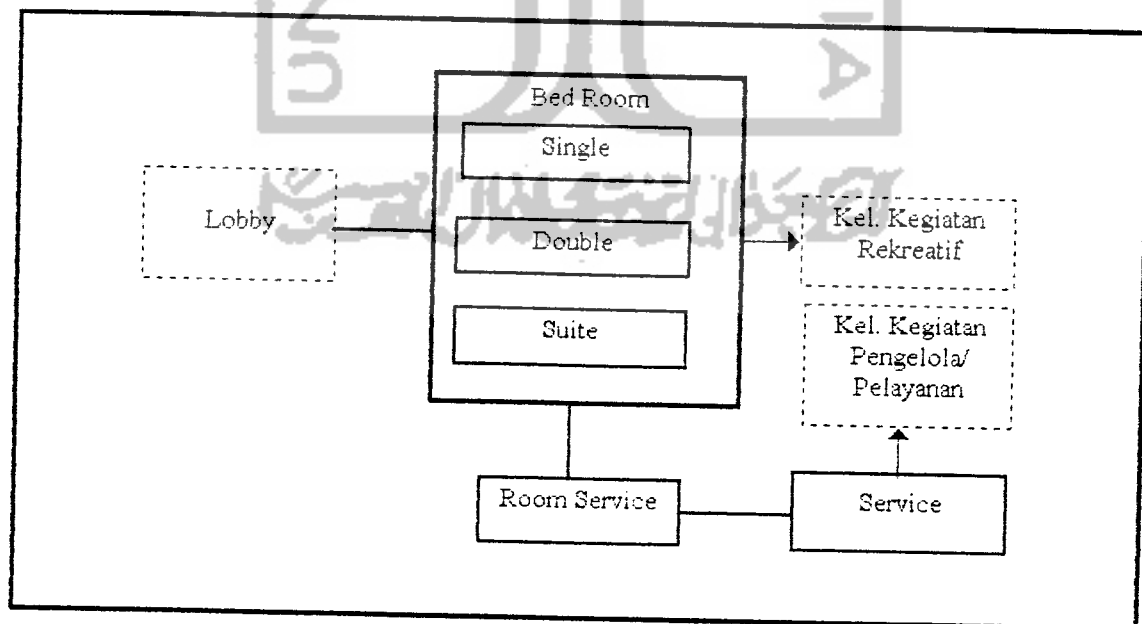


Organisasi ruang kelompok kegiatan umum

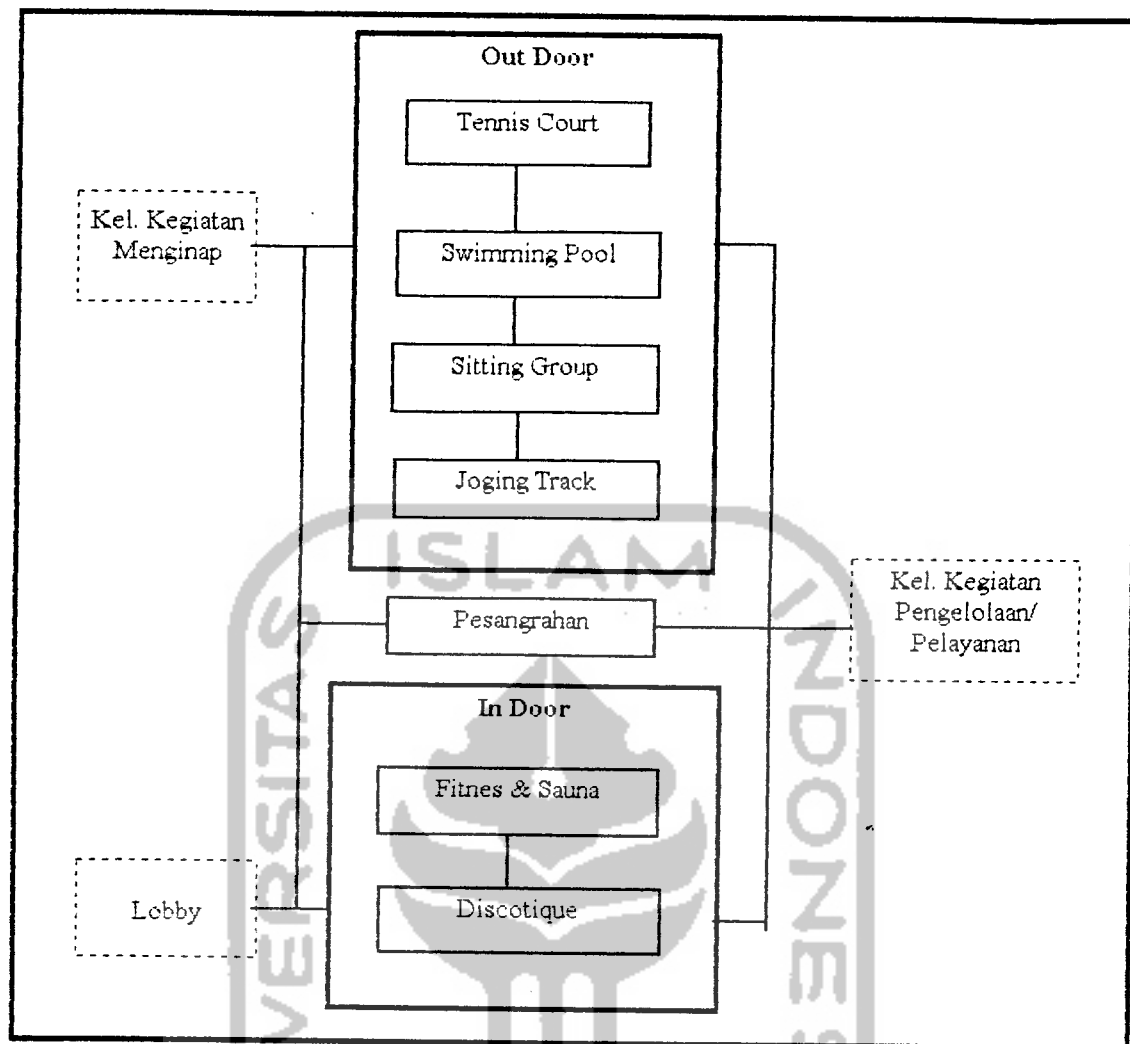
²⁹ Ernst Neufert. Architects' Data. 1973



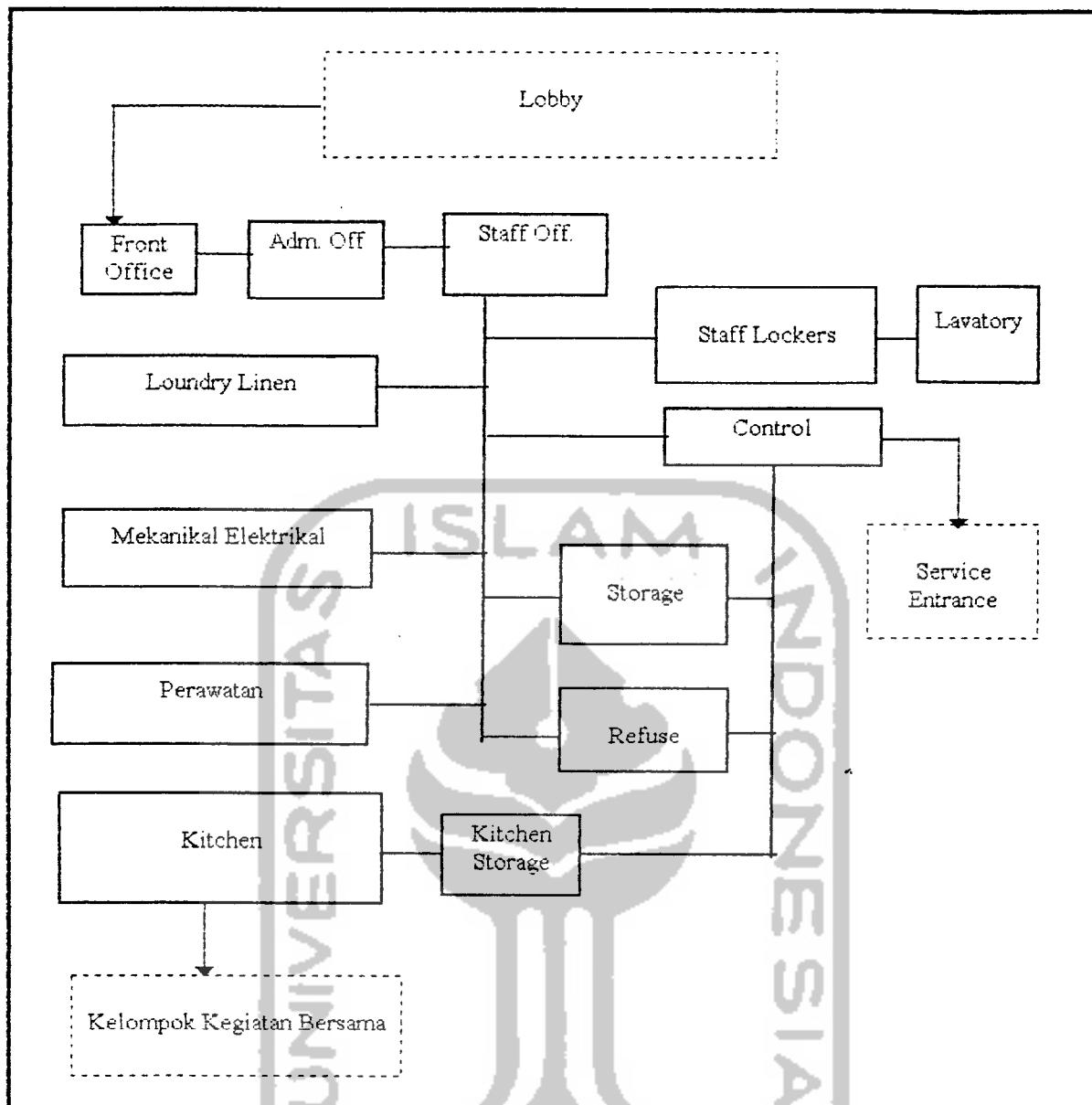
Organisasi ruang kelompok kegiatan Bersama



Organisasi ruang kelompok kegiatan menginap



Organisasi ruang Kelompok Kegiatan rekreatif



Organisasi Ruang Kelompok Kegiatan Pengelola

3.3.2. Analisa Dan Pendekatan Sirkulasi Ruang Dalam

Sistem sirkulasi erat hubungannya dengan pola penempatan aktivitas dan penggunaan lahan, sehingga merupakan pergerakan dari ruang satu keruang yang lain. Menurut pelaku kegiatannya, sistem sirkulasi dibagi menjadi dua, yaitu :

1. Sirkulasi Wisatawan.

Agar menunjang suasana yang dibutuhkan sesuai kaitannya dengan suasana ekspresi legenda Ratu Kidul, Maka pola-pola tersebut dikaitkan dengan proses perubahan dari Ratu Kidul. (manusia - Mahkluk halus). Selanjutnya

dihubungkan dengan jalur-jalur sirkulasi penunjang disesuaikan dengan kebutuhan dan menyesuaikan dengan elemen-elemen alam yang tidak bisa ditata (kontur, panorama), serta elemen-elemen alam yang bisa ditata (batuan, air vegetasi).

2. Sirkulasi Pengelola

Sirkulasi pengelola khususnya pelayanan, dipisahkan dengan sirkulasi pengunjung/tamu hal ini mencegah terganggunya kenyamanan dari para tamu. Sehingga sirkulasi dari pakaian kotor, pengiriman makanan di usahakan sesedikit mungkin bersamaan dengan sirkulasi tamu. Kecuali sirkulasi pada ruang-ruang tidur.

3.3.3. Analisa Dan Pendekatan Kebutuhan Dan Dimensi Ruang

3.3.3.1. Analisa Jumlah Kamar

Untuk menentukan jumlah kamar didasari atas * 30.

- A. Proyeksi jumlah wisatawan yang datang dan menginap .
- B. Rata-rata lamanya wisatawan tinggal (Average Legth of Stay) didaerah tujuan wisata.
- C. Prosentase tingkat penghunian kamar (Room Occupancy Rate) yang di korelasikan dengan proyeksi konsumen adapun batas-batas yang menguntungkan bagi kelangsungan hidup suatu hotel menurut pegalaman minimal Room Occupancy Rate $\pm 60 \%$.
- D. Peristiwa penting yang bersifat musiman dan tersedia sepanjang tahun yang menjadi daya tarik untuk berkunjung ke daerah tujuan wisata tersebut (Peak Season)
- E. Prosentasi perbandingan antara kebutuhan akan kamar untuk perorangan atau berpasangan.

Dengan melihat kondisi yang ada dikawasan pengembangan yang saat ini sedang dalam proses berkembang, maka jumlah-jumlah tersebut di asumsikan berdasarkan target dari hasil pngembangan, hal ini dapat dianalisa sebagai berikut :

- a. Jumlah wisatawan asing dan domestik yang menginap di kawasan wisata pantai selatan Kabupaten Gunung Kidul pada tahun 1997

³⁰ Oka Ayoeti, Drs, Pengantar Ilm Pariwisata, hal 274.

berjumlah 332.058 orang. Dengan target menaikkan jumlah pertumbuhan pengunjung rata-rata 12 % pertahun, (pernah mencapai 17,3 % pada tahun 1996-1997) maka proyeksi jumlah kedatangan wisatawan pada tahun 2007 akan mencapai :

$$P_{(97+n)} = P_{97} (1+r)^n$$

$$P_{2007} = P_{97} (1+0,12)^{10}$$

$$P_{2007} = 332.058 (3,33)$$

$$P_{2007} = 1.105.753.$$

catatan :

$P_{(97+n)}^n$	:	Jumlah rata-rata perkembangan jumlah wisatawan pada tahun 1997 dan tahun berikutnya.
P_{97}	:	Jumlah wisatawan di Pantai Selatan Gunung Kidul pada tahun 1997.
R	:	Prosentasi perkembangan wisatawan yang menginap pada tahun 1997.
N	:	Selisih tahun yang dituju.

- b. Dari jumlah terget rata-rata menginap 3 hari (Lenght of Stay) dengan target prosentasi tingkat hunian kamar minimum 60 %. Dan tamu menginap ditargetkan 5% dari jumlah wisatawan yang berkunjung, Maka dari asumsi tersebut dapat diperhitungkan kebutuhan tempat tidur pada tahun 2007 sebesar $3 \times 1.105.753 \times 5\%$ tempat tidur = 165.862 tempat tidur/tahun.
- c. Maka diambil rata-rata perhari (tidak diperhitungkan peak season) = $(165.862 : 365) = 454$ tempat tidur /malam.
- d. Rata-rata penghunian kamar adalah 2 orang dalam satu kamar maka kebutuhan kamar permalam $454 : 2 = 227$ kamar / malam.
- e. Dari kebutuhan kamar tersebut diambil 50 %, yaitu $50 \% \times 227 = 113$ kamar dibulatkan menjadi 110 kamar. Dan sisinya disebar di berbagai lokasi.
- f. Jumlah perbandingan single bad dan double bed 10 % = 90 % diperoleh perencanaan.

Single Bed Room	:	10% x 110	:	11 kamar
Double Bed Room	:	90 % x 110	:	99 kamar

Dari 99 kamar double bed room, 10 % adalah suite room, maka $10\% \times 99 = 9,9$ dibulatkan menjadi 10 kamar.

3.3.3.2. Analisa Struktur Manajemen dan Jumlah Personal

Peranan manajemen dalam pengelolaan suatu hotel adalah penting karena berhasil tidaknya usaha perhotelan tergantung dari baik tidaknya pengelolaan manajemennya. Untuk mengetahui dan menentukan bentuk manajemen pengelolaan yang akan digunakan maka dipertimbangkan dengan :

- Jenis dan besarnya konsumen yang dilayani.
- Besarnya organisasi hotel.

Dan untuk menentukan jumlah personal / karyawan diadakan pendekatan dengan standart-standart peraturan-peraturan yang ada.

A. Standar-standar

Standar yang digunakan adalah untuk hotel resort, baik yang dituliskan dari literatur maupun yang ditetapkan oleh pemerintah untuk klasifikasi hotel resort.

Penentuan Ratio karyawan dan distribusi tenaga kerja adalah sebagai berikut : ³¹

1. Ratio antara jumlah kamar dengan karyawan yang diperlukan adalah
1 : 1.6 (minimal) apabila rencana kamar pada hotel resort di kawasan pantai tersebut adalah 110 kamar.
2. Distribusi tenaga kerja yang diserap adalah sebagai berikut :
 - A. Accounting Departement 8,4 %
 - B. Front Office 10 %.
 - C. House Keeping 23,6 %.
 - D. Bar dan Restaurant 20,6 %.
 - E. Kitchen 13,2 %.
 - F. Purchasing / store 3.1 %.
 - G. Room Boys 4,8 %.

³¹ Keputusan Menparpostel No. PM.10/PW.301/Phb-77, Diperbarui tahun 1985 mengenai peraturan usaha dan klasifikasi hotel.

H. Other 7,4 %.

I. Tourism Section 9,8 %.

B. Penentuan Jumlah Tenaga Kerja / Karyawan.

Berdasarkan Ratio 1 : 1,6 dan prosentase tenaga kerja yang diserap, maka diperkirakan jumlah personil yang akan direkrut pada perencanaan oprasional hotel resort ini adalah :

1. Ratio jumlah kamar dengan jumlah karyawan adalah 1 : 1,6, sedangkan jumlah kamar yang direncanakan adalah 110 kamar, maka $110 \times 1,6 = 176$ orang.

2. Pembagian Tenaga Kerja.

A. Accounting Departement 8,4 % X 176	: 15 orang
B. Front Office 10 % X 176	: 18 orang
C. House Keeping 23,6 % X 176	: 41 orang
D. Bar dan Restaurant 20,6 % X 176	: 36 orang
E. Kitcen 13,2 % X 176	: 23 orang
F. Purchasing / store 3,1 % X 176	: 5 orang
G. Room boys 4,8 % X 176	: 8 orang
H. Other 7,4 % X 176	: 13 orang
I. Tourism Section 9,8 % X 176	: 17 orang
Jumlah : 100 %	: 176 orang

3.3.3.3. Analisa Standar Besaran Ruang Dan Kebutuhan Besaran Ruang.

Daftar standar yang dipergunakan dalam besaran ruang fasilitas akomodasi hotel resort adalah :

- A.J. Matric Handbook
- Ernest neufert, Architect Data.
- Time sever standardts for Building types, 2 Nd edition.
- Hotels, motels, and condominium design plan.
- Keputusan Dirjen Parpostel tentang klasifikasi hotel berbintang.

A. Standar besaran ruang

1. Standar Kelompok Kegiatan Umum.

- A. Entrance Asumsi $\pm 70 \text{ M}^2$.
- B. Lobby : $0,9 - 3 \text{ M}^2$ / kamar.
- C. Front Office : $0,7 \text{ M}^2$ / kamar.
- D. Lounge : $1,65 \text{ M}^2$
- E. Ryang Sewa : $0,9 - 1,1 \text{ M}^2$

F. Ruang pameran disesuaikan kebutuhan.

G. Toilet umum : $3,7 - 4,2 \text{ M}^2$

H. Parkir area : Mobil $15 - 15 \text{ M}^2$ dengan perbandingan satu mobil untuk 4 kamar.

- Bus $25-30 \text{ M}^2$ diasumsi 5 bis.

- Sepeda motor $1,5 \text{ M}^2$

- Mobil tamu $15 - 25 \text{ M}^2$ / mobil.

2. Standar Kelompok Kegiatan Bersama.

A. Banquette Hau : $0,9 - 2,5 \text{ M}^2$ / orang dengan asumsi kapasitas.

B. Restaurant / main Dinning Room $0,75 - 2 \text{ M}^2$ / kamar.

C. Bar dan Discotheque $0,65 \text{ M}^2$ / kamar.

D. Dapur Utama : 40 % dari luas ruang makan.

3. Standar Kelompok Kegiatan Tamu menginap.

A. Single Bed Room 20 M^2

- Teras 10 M^2

- Lavatory 6 M^2

B. Double Bed Room 26 M^2

- Teras 10 M^2

- Lavatory 6 M^2

C. Suite Room 58 M^2

- Teras 20 M^2

- Lavatory 6 M^2

4. Standar Kegiatan Rekreasi

A. Sitting Group : $4,8 \text{ M}^2$

B. Kolam renang diasumsikan $3,5 \text{ M}^2$

C. Tennis Court Double Ban termasuk sisinya $38,77 \times 3,694 \text{ M}^2 = 1432 \text{ M}^2$.

D. Children Play Ground kapasitas 25% pengunjung di asumsikan $3,6 \text{ M}^2$ / anak.

E. Pesanggrahan Ratu Kidul asumsi 100 M^2

F. Joging Track memanfaatkan ruang luar di kawasan wisata pantai.

G. Ruang fasilitas pendukung.

5. Standar Kelompok Kegiatan Pengelola.

- A. Ruang menejer $\pm 23-33 \text{ M}^2$.
- B. Ruang asisten menejer $\pm 18 - 23 \text{ M}^2$.
- C. Ruang Staff dan Sekretaris $6,7 \text{ M}^2$.
- D. Ruang Accounting $\pm 23 \text{ M}^2$.
- E. Ruang Rapat $2,5 \text{ M}^2 / \text{kamar}$
- F. Linen Room $0,35 \text{ M}^2 / \text{kamar}$.
- G. Laundry $0,35 \text{ M}^2 / \text{kamar}$.
- H. Ruang mekanikal dan elektrik disesuaikan.
- I. House keeping $0,7 \text{ M}^2$.
- J. Ruang istirahat karyawan $\pm 1,2 \text{ M}^2 / \text{kamar}$.
- K. Gudang, service, dll. Disesuaikan.
- L. Locker $\pm 30 \text{ M}^2$.
- M. Ruang tehniisi $\pm 24 \text{ M}^2$.
- N. Ruang Sampah $\pm 12 \text{ M}^2$.
- O. Ruang penerimaan Barang $\pm 54 \text{ M}^2$.
- P. Dapur Umum $\pm 36 \text{ M}^2$.
- Q. Poliklinik $\pm 30 \text{ M}^2$.
- R. Keamanan $\pm 12 \text{ M}^2$.

B. Kebutuhan Besaran Ruang

1. Kelompok kegiatan umum

- A. Entrance / hall diasumsikan $\pm 70 \text{ M}^2$.
- B. Lobby $(0,9 - 3 \text{ M}) \times 110 = 99 - 330 \text{ M}^2$.
- C. Lounge $1,65 \times 110 = 181,5 \text{ M}^2$.
- D. Front Office $0,7 \times 110 = 77 \text{ M}^2$.
- E. Ruang Sewa $2,7 \times 110 = 297 \text{ M}^2$.
- F. Ruang Pamer $\pm 1 \times 110 = 110 \text{ M}^2$.
- G. Toilet Umum $(3,7 - 4,2) \times 3 = 11,1 - 12,6 \text{ M}^2$.
- H. Parking Area :
 - Mobil $(15 - 25) \times 30 = 450 - 750 \text{ M}^2$.
 - Sepeda Motor $1,5 \times 20 = 30 \text{ M}^2$.
 - Bus $(25 - 30) \times 5 = 125 - 150 \text{ M}^2$.

2. Kelompok Kegiatan bersama

- A. Banquete Hall asumsi 90 orang $2,5 \times 90 = 225 \text{ M}^2$
 B. Restaurant kapasitas 110 kamar $= (0,75 - 2 \text{ M}) \times 110 = 82,5 - 240$.
 C. Bar $= 0,65 \times 110 = 71,5 \text{ M}^2$.
 D. Dapur Utama 40 % dari restaurant $= 40 \% \times (82,5 - 240) = (33 - 96)$

3. Kelompok kegiatan tamu menginap.

Ruang tidur 110 kamar.

- A. Single Bed Room : $20 \times 20 = 400 \text{ M}^2$.
 - Teras $10 \times 20 = 200 \text{ M}^2$.
 - Lavatory $6 \times 20 = 120 \text{ M}^2$.
 B. Double Bed Room : $26 \times 90 = 2.340 \text{ M}^2$.
 - Teras $10 \times 90 = 900 \text{ M}^2$.
 - Lavatory $6 \times 90 = 540 \text{ M}^2$.
 C. Suite Room $58 \times 9 = 522 \text{ M}^2$.
 - Teras : $20 \times 9 = 180 \text{ M}^2$.
 - Lavatory $6 \times 9 = 54 \text{ M}^2$.

4. Kelompok Kegiatan Rekreatif.

- A. Sitting Group : $15 \times 4,8 = 48 \text{ M}^2$.
 B. Play Ground : $25 \% \times 240 \times 3,5 = 210 \text{ M}^2$.
 C. Kolam Renang : $50\% \times 240 \times 3,5 = 420 \text{ M}^2$.
 D. Toilet : asumsi 30 M^2 .
 E. Ruang mesin kolam asumsi : $\pm 40 \text{ M}^2$.
 F. Pesanggrahan Ratu Kidul asumsi 100 M^2 .
 G. Tennis Court 2 Lapangan : $\pm 1.432 \text{ M}^2$.
 H. Ruang service / persiapan : $\pm 40 \text{ M}^2$.
 I. Ruang Pengelola asumsi : $\pm 60 \text{ M}^2$.

5. Kelompok Kegiatan Pengelola.

- A. Manajer Office : $1 \times 30 = 30 \text{ M}^2$.
 B. Asisten Manajer : $1 \times 18 = 18 \text{ M}^2$.
 C. Staf Front Office : $6,7 \times 18 = 120,6 \text{ M}^2$.
 D. Accounting : $10 \times 15 = 150 \text{ M}^2$.
 E. House Keeping : $0,7 \times 110 = 77 \text{ M}^2$.

- F. Lockers : $\pm 30 \text{ M}^2$.
 G. Engineers office : $\pm 24 \text{ M}^2$.
 H. Gudang : $\pm 70 \text{ M}^2$.
 I. Ruang Mekanikal dan Elektrikal : $\pm 150 \text{ M}^2$.
 J. Ruang Sampah : $\pm 15 \text{ M}^2$.
 K. Ruang Penerima Barang $\pm 40 \text{ M}^2$.
 L. Ruang Istirahat karyawan : $1,2 \times 110 = 132$.
 M. Dapur Umum : $\pm 36 \text{ M}^2$.
 N. Poliklinik : $\pm 30 \text{ M}^2$.
 O. Keamanan Asumsi $\pm 12 \text{ M}^2$.

Dari perhitungan diatas, dapat dirangkum sebagai berikut :

- A. Luas kelompok kegiatan umum : 1.450 - 2008.
 B. Luas kelompok kegiatan bersama : 415 - 632.
 C. Luas kelompok kegiatan menginap : 5.256.
 D. Luas kelompok kegiatan rekreasi : 2380
 E. Luas kelompok kegiatan pengelola : 934,6
 Luas total adalah : $11.210,6 \text{ M}^2$.

3.4. ANALISA DAN PENDEKATAN TATA RUANG LUAR

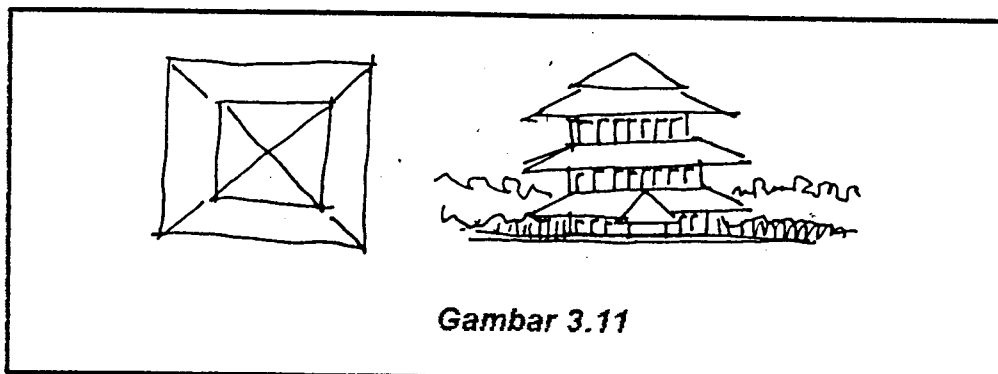
3.4.1. Analisa Dan Pendekatan Jumlah Masa

Dalam menentukan jumlah masa perlu dipertimbangkan :

- Jenis kegiatan yang ada
- Tuntutan kegiatan
- Tuntutan skala masa

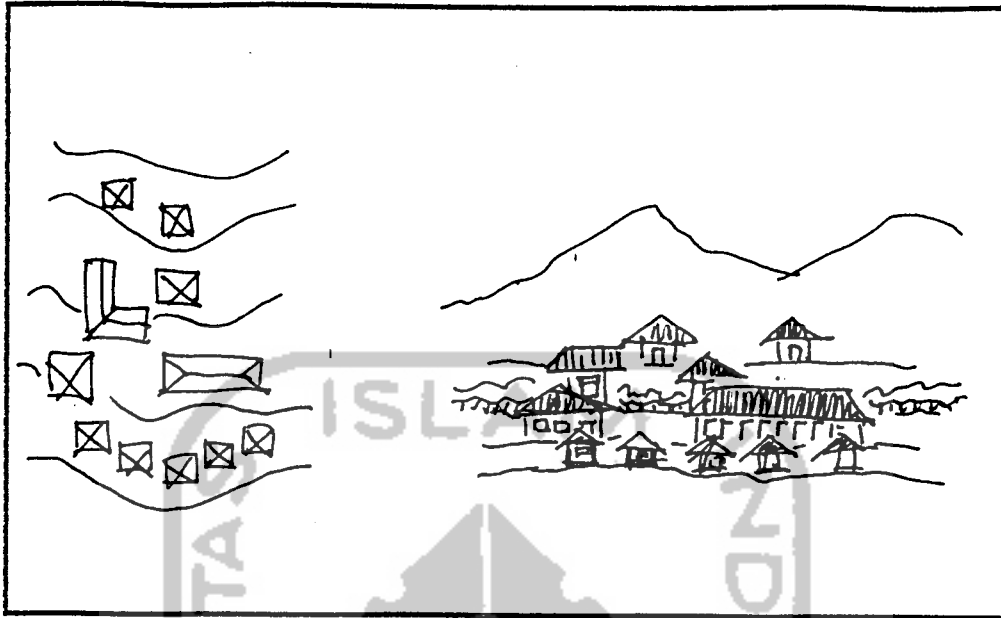
Ada dua alternatif penentuan jumlah masa yaitu :

- Masa tunggal ; Kegiatan terpusat dalam satu masa



Gambar 3.11

- Masa jamak ; Jumlah masa lebih dari satu; dengan ketinggian masa yang berbeda-beda. Pengaturan ketinggian dan jumlah masa tergantung kontur dan fasilitas yang direncanakan sesuai dengan tuntutan kegiatan.



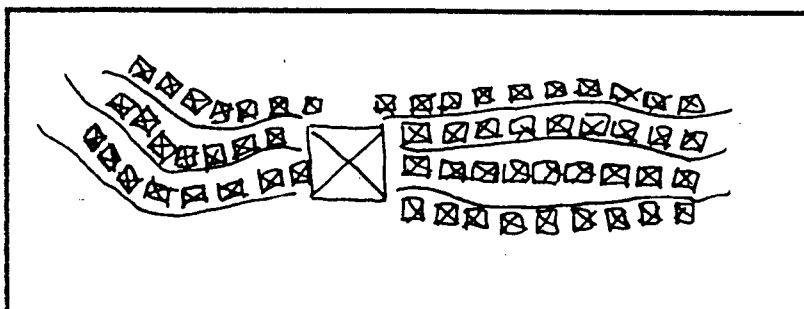
Gambar 3.12

3.4.2. Analisa Dan Pendekatan Gubahan Masa

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi gubahan masa, berkaitan dengan unsur-unsur alam yang berpengaruh terhadap perancangan, yaitu :

- Topografi tanah / kontur.
- View (Panorama Alam)
- Bentuk fisik / visual lingkungan.
- Ekspresi tertentu yang hendak dicapai.

Didalam upaya mengekspresikan kerajaan alam bawah laut maka gubahan masa tersebut mengambil analogi dari Ratu yang menguasai kerajaan dalam komposisi bentuk linier yang berjajar-jajar dan berbeda ketinggian menyesuaikan kontur tanah, serta sebuah sosok bangunan tunggal yang mengekspresikan laut kidul yang memilih ketinggian yang menonjol diantara bangunan-bangunan lainnya.



Gambar 3.13

3.4.3. Analisa Dan Pendekatan Sirkulasi

Sistem sirkulasi erat hubungannya dengan pola penempatan aktivitas dan penggunaan lahan, sehingga merupakan pergerakan dari ruang satu keruang yang lain. Menurut pelaku kegiatannya, sistem sirkulasi dibagi menjadi dua, yaitu :

1. Sirkulasi Manusia

Agar menunjang suasana yang dibutuhkan sesuai kaitannya dengan suasana ekspresi legenda Ratu Kidul, Maka pola-pola tersebut dikaitkan dengan proses perubahan dari Ratu Kidul. (manusia - Mahluk halus). Selanjutnya dihubungkan dengan jalur-jalur sirkulasi penunjang disesuaikan dengan kebutuhan dan menyesuaikan dengan elemen-elemen alam yang tidak bisa ditata (kontur, panorama), serta elemen-elemen alam yang bisa ditata (batuan, air vegetasi).

2. Sirkulasi Kendaraan

Sirkulasi kendaraan memperhatikan beberapa faktor diantaranya :

- Memisahkan sirkulasi kendaraan pengelola (service), dengan kendaraan tamu.
- Menghindari cross dengan sirkulasi manusia, maupun sesama kendaraan.
- Daerah-daerah yang memiliki tuntutan akan ketenangan.

3.5. ANALISA DAN PENDEKATAN ENVIRONMENT

Tuntutan kegiatan yang ada dalam fasilitas (hotel) yaitu terpenuhinya efek ketenangan dan kesegaran.

Untuk itu diadakan pendekatan terhadap environment sebagai faktor yang berpengaruh terhadap lingkungan. Beberapa langkah yang ditempuh antara lain :

A. Ketenangan

Aspek ketenangan bisa dicapai dengan :

1) Pengendalian suara

Dalam pengendalian terhadap suara ada dua sumber yaitu : suara alam dan suara manusia.

a. Memasukan suara alam

Ada beberapa suara yang membuat suasana ketenangan, seperti suara ombak, gemerisik dedaunan, kicau burung dan lain-lain. Maka diusahakan agar suara alami tersebut masuk ke dalam fasilitas (hotel) dengan pertimbangan jarak dari sumber suara tersebut.

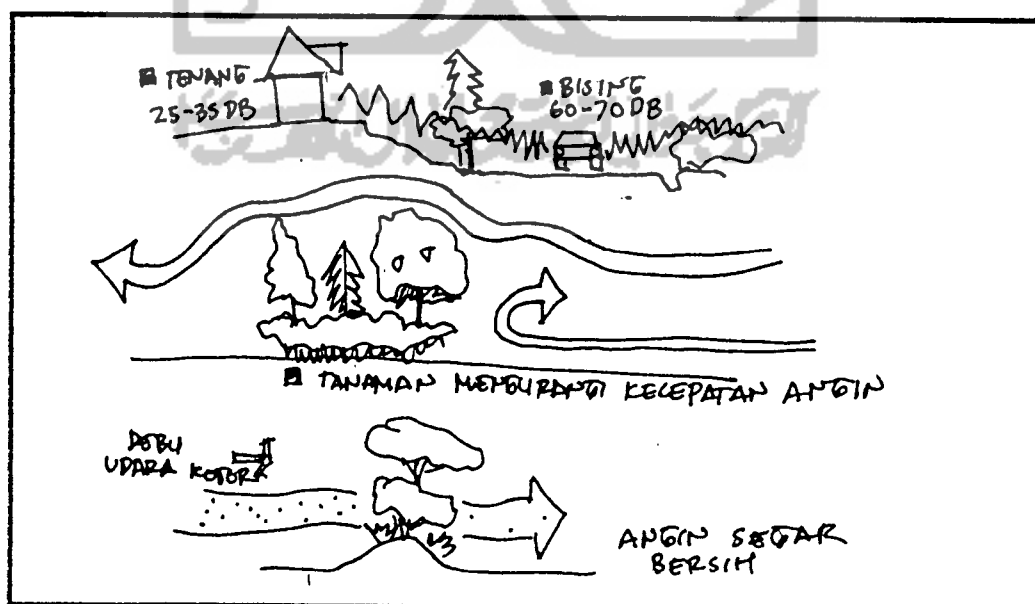
b. Unsur alam pengendali bising.

Menurut Lesile L. Doele (1986), suasana tenang di ruang penginapan dengan kebisingan berkisar 25-35 DB. Lingkungan alam pantai mempunyai tingkat kebisingan 25 db, secara alamiah cukup tenang. Oleh karena adanya aktifitas manusia maka kebisingan mencapai > 35 DB. Untuk itu perlu pengendalian suara dengan elemen alam.

B. Aspek Kesegaran.

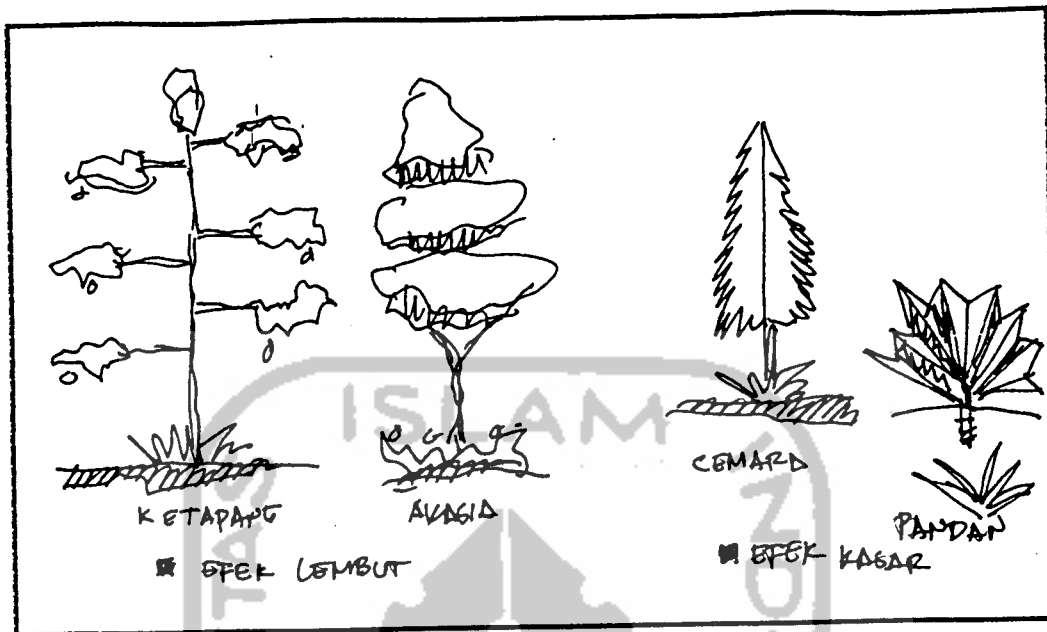
Elemen alam sangat mendukung terciptanya aspek kesegaran suasana lingkungan terutama tanaman / vegetasi. Aspek kesegaran juga merupakan tuntutan suasana yang diharapkan pada daerah wisata. Pendekatan melalui penggunaan tanaman / vegetasi dalam menciptakan kesegaran ini karena tanaman memiliki :

- efek fisik : efek ini bisa ditimbulkan oleh tanaman untuk mengendalikan iklim melalui bentuk tanamannya. Ada beberapa faktor iklim yang dapat mempengaruhi kesegaran suasana yaitu : Suhu, panas matahari, angin dan kelembababn.



Gambar 3.14

- Efek visual : efek ini bisa ditimbulkan oleh tanaman dari bentuk, warna, tekstur, aksen skala, kesatuan. Tanaman dapat memberikan nilai dan menambah efek visual kesegaran lingkungan.



Gambar 3.15

C. Aspek Kenyamanan (comfort)

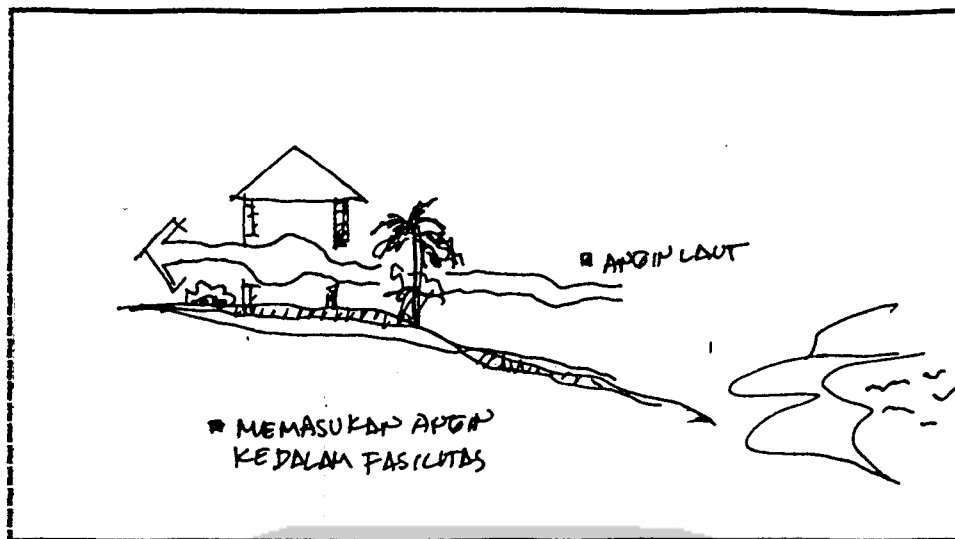
Untuk memperoleh kenyamanan fasilitas (hotel) dapat memakai sistem yang cocok untuk memanfaatkan / pengaruh alam :

a. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan yang biasa dipakai dalam bangunan ada dua jenis penghawaan yaitu : penghawaan alami dan penghawaan buatan. Kondisi site yang lokasinya didaerah pantai memungkinkan sekali dalam memanfaatkan angin laut pada siang hari, yang tidak terlalu kencang, karena jarak yang relatif agak jauh dari pantai. Jika aliran angin ini bisa di arahkan secara benar akan dapat menciptakan aspek kenyamanan dalam fasilitas. Sedangkan pada malam hari, angin yang bertiup dari darat kelaut juga relatif tidak kencang.

Meskipun memanfaatkan angin laut, pada ruang-ruang tertentu tetap dipasang alat untuk penghawaan buatan, seperti : ruang tidur, ruang rapat, ruang storage dll tetapi dalam pemakaian seefektif mungkin.

³²³² Richard L. Austin (1982), Designing With Plants. Van Nostrand Reinhold co.

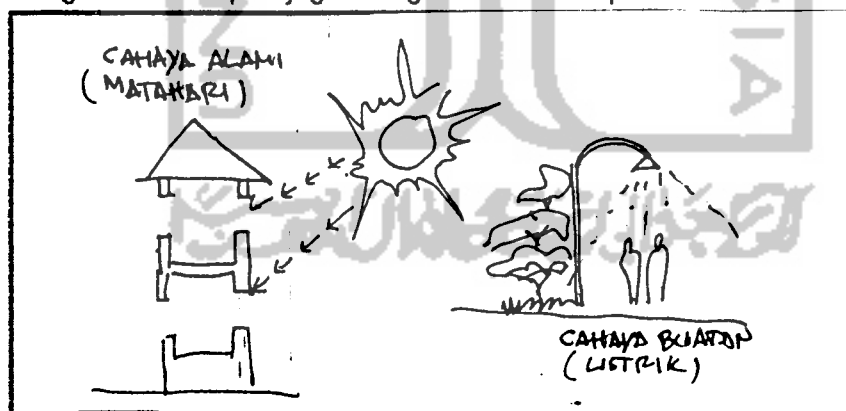


Gambar 3.16

b. Sistem pencahayaan

Pencahayaan disini juga terdiri dari dua macam : cahaya alami (matahari) dan cahaya buatan.

Cahaya alami diharapkan dapat leluasa masuk ke dalam ruang peristirahatan pada siang hari, karena cahaya alam akan mempengaruhi suasana ruang. Cahaya redup (sempit / tertekan), cahaya terang (cukup) akan terasa luas dan nyaman. Untuk cahaya buatan pemakaiannya disesuaikan dengan kebutuhan pencahayaan ruang baik ruang dalam ataupun juga ruang luar terutama pada malam hari.



Gambar 3.17

3.6. ANALISA DAN PENDEKATAN STRUKTUR DAN UTILITAS

3.6.1. Analisa Dan Pendekatan Struktur

Pertimbangan pendekatan terhadap sistem struktur yang dipakai adalah sebagai berikut :

- a. Ukuran ruang relatif kecil dan bentuk masa sederhana, maka sistem konvensional masih dapat mendukung bangunan yaitu :
 - a. Sistem struktur rangka atau kombinasi dengan bidang geser.
 - b. Sistem pondasi dan struktur penahan tanah/barier.
 - c. Pemakaian bahan struktur ada yang menggunakan unsur alam.
 - d. Ada pemakaian Bata ekspose.
 - e. Karena kondisi tapak berkontur, maka penempatan bangunan pada tapak yang berkontur mengikuti kondisi kontur.

3.6.2. Analisa Dan Pendekatan Utilitas

A. Sumber air bersih

Untuk mendapatkan air bersih diambil dari dalam tanah. Tetapi dikarenakan air yang terdapat di daerah ini banyak mengandung kapur, maka air yang diambil dari dalam tanah tersebut tidak dapat langsung dipakai, tetapi harus diproses sehingga menjadi netral terlebih dahulu. Untuk itu perlu disediakan area pengolahan air bersih serta penampungannya.

B. Drainasi

Lokasi di mana site berada merupakan daerah yang masih baru akan dikembangkan menjadi kawasan wisata, sehingga sarana infrastruktur seperti riol, selokan, ataupun sarana-sarana lainnya belum tersedia. Untuk itu pihak hotel harus mempersiapkan sendiri fasilitas untuk pembuangan air hujan. Sehingga air tidak terlalu lama menggenang dipermukaan site.

Dengan curah hujan yang relatif kecil karena termasuk daerah yang curah hujan pada bulan-bulan tidak dapat mengimbangi kekurangan hujan pada bulan-bulan kering. Maka pengadaan sumur peresapan untuk drainasi tidak terlalu banyak.

C. Saluran air kotor

Saluran air kotor di bagi menjadi dua. Saluran air kotor dan air berlemak. Untuk air berlemak biasanya dikeluarkan dari dapur. Untuk itu sebelum dialirkan kedalam sumur peresapan perlu dilakukan penyaringan lemak di dalam bak penangkap lemak. Setelah itu baru dialirkan kedalam sumur peresapan.

D. Komunikasi

Saluran telepon sudah bisa masuk ke kawasan, sehingga untuk memenuhi kebutuhan komunikasi bisa memanfaatkan fasilitas infrastruktur yang ada. Alat komunikasi lain yang dapat dimanfaatkan dalam bangunan ini yaitu Radio Handy talky dan intercom.

E. Listrik

Untuk kebutuhan listrik digunakan listrik yang berasal dari PLN. Dan sebagai cadangan bila arus listrik padam, maka disediakan generator yang otomatis menyala bila arus listrik dari PLN padam.

F. Fire Protection

Untuk bangunan utama yang berbentuk convention (berlantai jamak) digunakan detektor asap dan sprinkler serta disediakan fire Hidrant. Dan untuk bangunan cottage dengan masa menyebar digunakan hidrant-hidrant yang disebar disekitar taman yang mudah dijangkau dari daerah-daerah cottage tersebut. Dan sebagai tempat menyimpan air, dicadangkan dari kolam renang yang selalu terisi air.

G. Penghawaan

penghawaan dalam ruang memanfaatkan penghawaan buatan dan penyejuk udara yang digunakan ada yang pada bangunan utama berbeda dengan yang digunakan pada bangunan penginapan.

Pada bangunan utama menggunakan penyejuk udara sentral yang dibagi menyebar melalui jaringan-jaringan tersendiri. Sementara untuk bangunan penginapan yang merupakan masa menyebar digunakan penyejuk udara model split (lokal). Karena ditimbang lebih praktis.

3.7. Analisa Dan Pendekatan Desain Citra Bangunan

Citra bangunan hotel resort di kawasan wisata pantai Krakal ini mengekspresikan bentuk dari Legenda Ratu Kidul, karena pemilihan masa bangunan merupakan gabungan dari cottage dan covention, maka untuk lebih mudahnya kita membagi fungsi-fungsi masa bangunan untuk kemudian memasukkan unsur cerita dalam bentuk komunikasi arsitektur dari masa-masa bangunan tersebut.

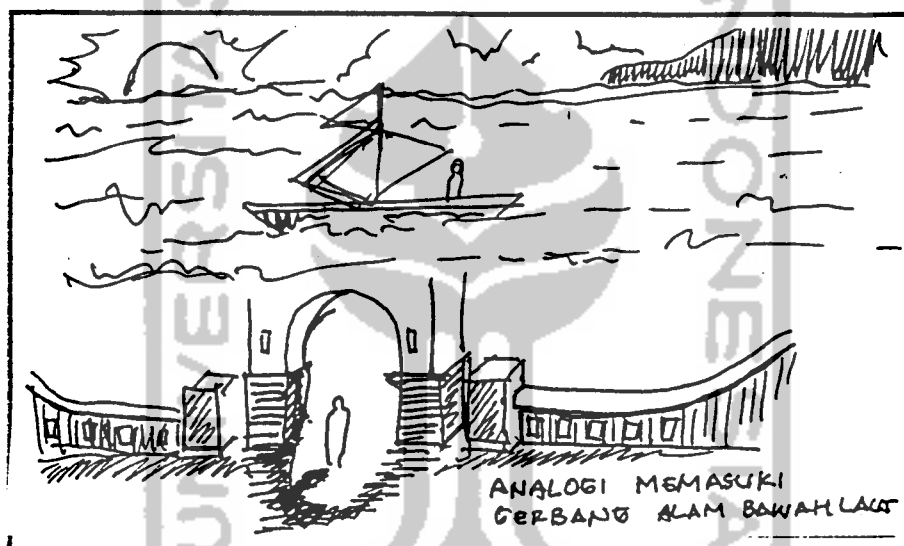
3.7.1 . Masa bangunan kelompok kegiatan umum. (publik)

Masa bangunan ini menampung kegiatan-kegiatan yang bersifat umum dan dikelompokkan ke dalam jenis zona publik.

Karena sifatnya yang umum (publik), maka masa ini adalah yang paling pertama dilihat dan dilalui. Oleh karena itu masa ini adalah sebagai pembuka dari cerita atau Legenda Ratu Kidul.

A. Eksterior

Entrance berada paling luar dari seluruh masa bangunan dalam site. Pada bangunan entrance diekspresikan suatu analogi “memasuki alam bawah laut” yang disimbulkan dengan gerbang yang pada bagian atasnya merupakan gelombang laut dan pintu gerbang berada di bawahnya.



Gambar 3.18

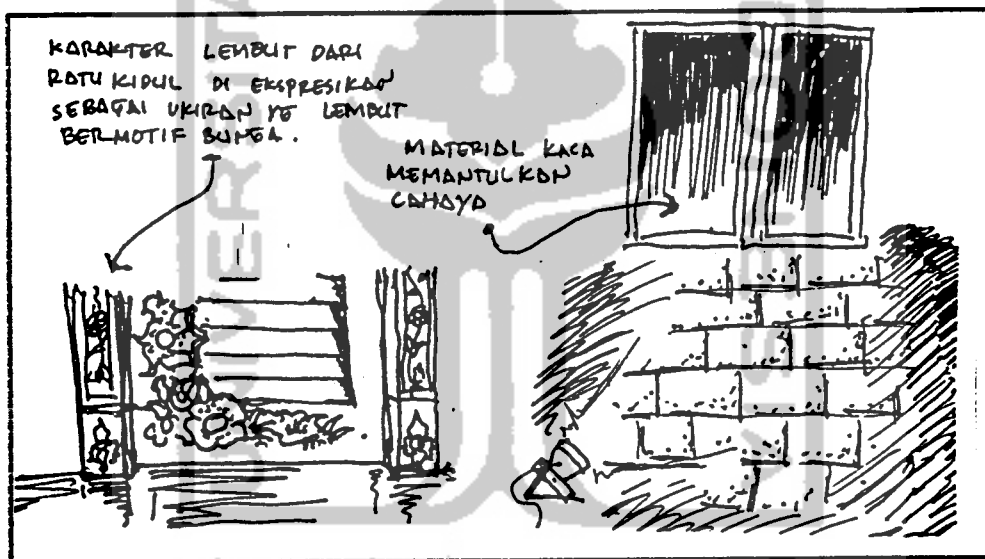
Skala yang di gunakan pada bangunan ini mengambil dari ekspresi bentuk kebesaran dan kharisma Ratu Kidul. Dengan skala yang monumental dapat dicapai kesan suasana kebesaran kerajaan alam bawah laut. Serta untuk menambah kesan alami dipilih bahan-bahan yang memiliki tekstur karang yang agak kasar dikombinasi dengan warna-warna biru laut.

B. Interior

kegiatan yang termasuk kelompok kegiatan umum dilakukan didalam ruang masa bangunan utama, menjadi satu masa dengan kelompok

kegiatan pengelola, bersama, dan rekreatif (in door) yang eksteriornya akan dibahas pada bagian setelah ini.

Interior pada bagian kelompok kegiatan ini yaitu lobby, lounge, dan front office, ditata dengan mengekspresikan bentuk ilustrasi kerajaan Ratu Kidul yang digambarkan gemerlap dengan kilau warna keemasan. Hal ini bisa ditampilkan dengan memberikan cahaya buatan yang berwarna kuning halus, dan di tambah lagi dengan pemilihan bahan-bahan yang memantulkan cahaya seperti kaca, stainless, serta lampu-lampu kristal. Selain dari pada itu suasana kerajaan ratu kidul juga digambarkan penuh berhiaskan ukiran. Yang berdasarkan karakter Ratu Kidul dapat digambarkan sebagai ukiran yang lembut berbentuk bunga-bunga serta garis-garis lengkung, yang kesemuanya mencerminkan kelembutan dari mahluk halus yang berasal dari seorang putri yang cantik.



Gambar 3.19

3.7.2. Masa bangunan kelompok kegiatan bersama, pengelola dan rekreatif (In door)

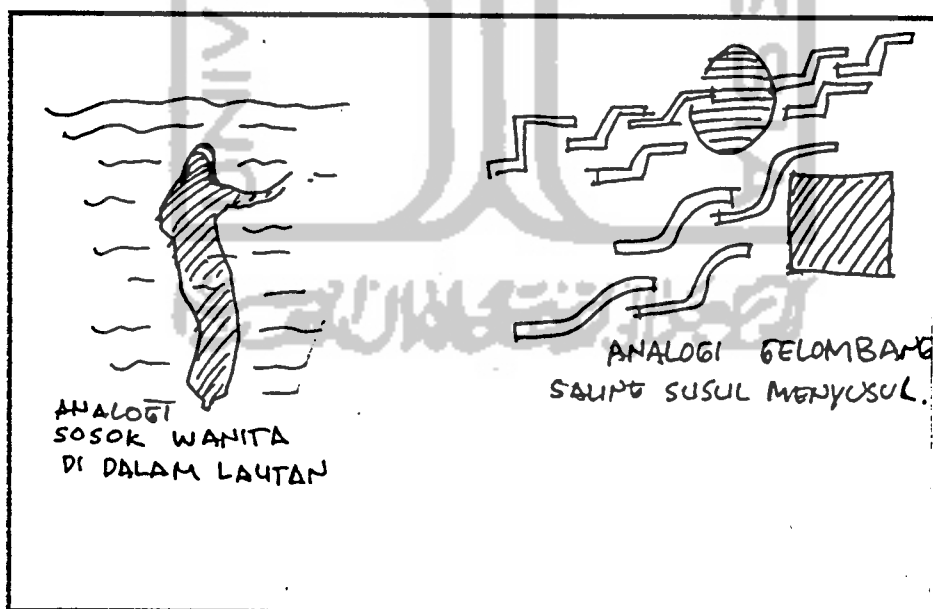
Masa bangunan yang menampung kegiatan ini merupakan masa utama yang menampung kelompok kegiatan umum, pengelola, bersama, serta rekreatif (in door).

Karena tugas pengelola adalah memelihara, menjaga, dan melaksanakan kelangsungan kehidupan hotel resort tersebut, maka masa ini dikiaskan (metafor) sebagai penguasa. Sementara kegiatan bersama

dan kegiatan rekreatif disimbolkan dengan lautan yang menjadi daerah kekuasaan Ratu Kidul.

Untuk memudahkan pengelolaan, pengawasan keamanan, serta menampilkan citra bangunan sebagai media promosi komersial, maka dipilih bentuk Convention (Vertikal) untuk masa yang menampung kegiatan-kegiatan ini. Konsepnya sebagai masa utama yang akan menjadi pusat ekspresi bentuk dari legenda Ratu Kidul, menjadikan bangunan ini harus mampu menampilkan citra yang kuat. Hal ini dapat dipenuhi dengan membuat skala yang kontras dari bangunan-bangunan disekitarnya. Serta dari bangunan ini akan ditampilkan atraksi wisata berupa simbol dari Ratu Kidul yang karena kebesaran kekuasaannya pada laut selatan, maka ditampilkan sebagai siluet raksasa "sosok wanita" dengan skala monumental.

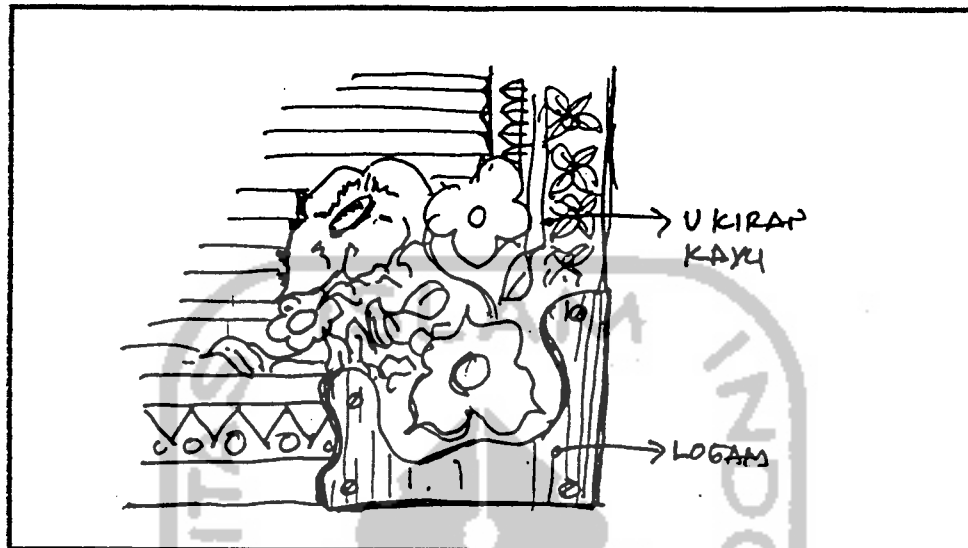
Irama dari masa bangunan ini didapat dari perbedaan ketinggian yang dibuat mengikuti irama gelombang laut yang susul menyusul. Dan penekanan bentuk sebagai titik pemberhentian dari irama yang terus menerus adalah siluet raksasa tersebut, sebagai metafor dari Ratu (wanita) yang berada di dalam laut.



Gambar 3.20

Untuk mengekspresikan kehidupan mahluk halus, dipilih material kaca yang memiliki tekstur yang licin dan halus, dikombinasikan dengan tekstur kayu yang hangat dan lembut untuk mengekspresikan sosok wanitanya.

Dan untuk ekspresi kehidupan laut digunakan tekstur yang lebih kasar yaitu tekstur beton dan batu alam. warna yang dipilih adalah warna kebiru-biruan yang senada dengan warna alam laut. Kombinasi ukiran kayu dan hiasan logam (tembaga) kekuning-kuningan dapat menampilkan simbol gemerlap emas dari kerajaan Ratu Kidul.



Gambar 3.21

3.7.3. Masa bangunan kelompok kegiatan menginap

Masa bangunan kegiatan menginap dilambangkan sebagai sebagai ombak yang susul menyusul dipantai dan berakhir dengan memecah di batu karang. Hal ini mengekspresikan bentuk daerah kekuasaan Ratu Kidul.

Bentuk atap diambil dari analogi bentuk ombak dan dinding bangunan sebagai karangnya, dengan pemilihan material batu alam sebagai penguat kesan karang. Sementara gubahan masanya dipilih menyebar seperti ombak dipantai.

Untuk mengekspresikan keromantisan serta jiwa feminine dari Ratu Kidul, maka dipilih material kayu yang diberi ukiran motif bunga lembut untuk kombinasi kusen dan daun pintu serta jendela.

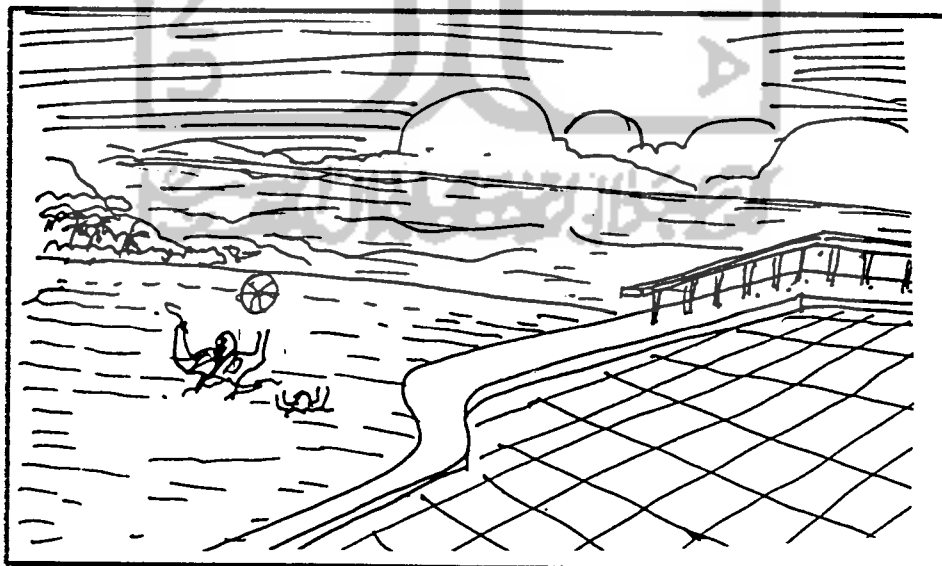
3.7.4. Masa bangunan kelompok Kegiatan rekreatif (Out door)

Masa bangunan ini berupa bangunan-bangunan tambahan yang menyebar mengikuti pengelompokkan dan sirkulasi kegiatannya. Dan penataan bangunan ini merupakan penataan kawasan (site).

A. Kolam renang dan Tennis Court

Karena hotel ini merupakan Hotel Resort, yaitu hotel yang berada dikawasan wisata yang pengunjungnya merupakan wisatawan yang khusus berwisata kekawasan ini, maka bentuk kolamnya juga tidak mengambil bentuk kolam untuk olah raga yang simetris, melainkan kolam untuk rekreasi yang berbentuk dinamis yang dilengkapi fasilitas penunjang seperti Bar ditengah Kolam, Air mancur sebagai hiasan, juga sarana bermain untuk anak-anak.

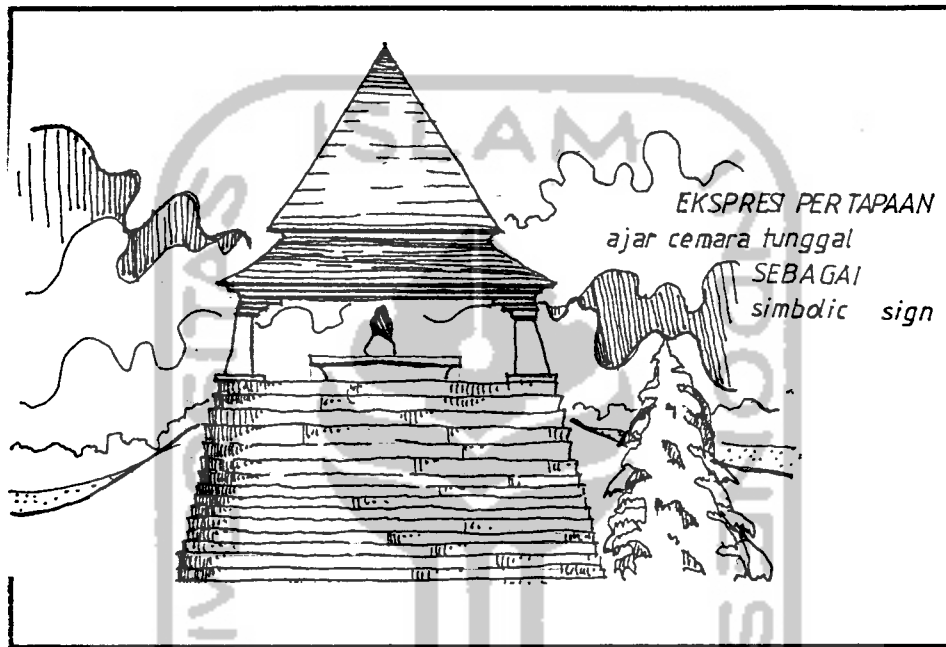
Posisinya pada site dipilih yang dapat langsung melihat lautan. Sehingga terkesan menyatu dengan lautan. Hal ini dimaksudkan untuk memenuhi keinginan untuk berenang dilaut. Karena di pantai krakal ini hanya diperbolehkan bermain ditepi pantai dan tidak diperbolehkan berenang ketengah karena ombaknya yang besar juga bentuk pantainya yang curam.



Gamba 3.22

B. Pesanggrahan Ajar Cemara Tunggal

Pesanggrahan ajar cemara tunggal merupakan tempat pertapaan Ratu Kidul sebelum menjadi mahluk halus. Ekspresi legenda ini dihadirkan didalam kawasan hotel sebagai ilustrasi dari pertapaan Ratu Kidul. Dengan maksud menambah kesan dari suasana ekspresi Legenda Ratu Kidul yang dapat pula di manfaatkan sebagai atraksi wisata berupa gardu pandang yang dapat dijadikan Land Mark yang dapat diabadikan oleh wisatawan mancanegara.



Gambar 3.23

3.7.5. Masa bangunan kelompok kegiatan Pengelola (Service)

Kelompok kegiatan service atau pelayanan merupakan kelompok kegiatan penunjang yang bertugas memenuhi kebutuhan-kebutuhan para tamu. Karena perlengkapannya yang banyak dan terkadang menimbulkan suara yang keras, juga pemandangan yang tidak teratur, maka kegiatan ini di kelompokkan pada masa bangunan service yang diletakkan dibagian yang tidak tampak yaitu di bagian terisolir baik dari pandangan, suara, maupun efek-efek lain lain yang dapat menimbulkan gangguan.