



**PERANCANGAN MALL & HOTEL DI BOYOLALI
DENGAN PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR KONTEMPORER**

SKRIPSI

Disusun oleh:

**Edo Kurniawan
18600019**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
2022**



**PERANCANGAN MALL & HOTEL DI BOYOLALI
DENGAN PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR KONTEMPORER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik dan Informatika

UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur

**Edo Kurniawan
18600019**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
2022**

SKRIPSI

PERANCANGAN MALL & HOTEL DI BOYOLALI DENGAN PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR KONTEMPORER

Disusun dan diajukan oleh:

**Edo Kurniawan
18600019**

Telah disetujui oleh pembimbing untuk melanjutkan dihadapan Dewan Penguji

Semarang, 14 Juli 2022

Pembimbing I,

Pembimbing II,

**Baju Arie Wibawa, S.T., M.T
NPP. 147101423**

**Ratri Septina Saraswati, S.T., M.T
NPP. 147101442**

SKRIPSI

PERANCANGAN MALL & HOTEL DI BOYOLALI DENGAN PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR KONTEMPORER

Disusun dan diajukan oleh:

Edo Kurniawan
18600019

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 18 Juli 2022

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat Dewan Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Slamet Supriyadi, M.Env.St
NIP. 195912281986031003

Baju Arie Wibawa, S.T., M.T
NPP. 147101423

Penguji I,

Penguji II,

Velma Nindita, S.T., M.Si
NPP. 148801437

Baju Arie Wibawa, S.T., M.T
NPP. 147101423

Penguji III

Ratri Septina Saraswati, S.T., M.T
NPP. 147101442

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto:

1. “Jika kita tidak pernah mencoba, kita tidak akan pernah tau.”
2. “Siapapun yang tidak pernah melakukan kesalahan tidak pernah mencoba sesuatu yang baru”
(Albert Einstein)
3. “Jadilah seperti bunga yang memberikan keharuman bahkan kepada tangan yang telah merusaknya” *(Ali Bin Abi Thalib)*

Persembahan:

1. Istriku Tercinta
2. Orang Tua dan Saudaraku tersayang
3. Bapak/Ibu Dosen yang saya hormati
4. Almamaterku Universitas PGRI Semarang

ABSTRAK

Dalam skripsi ini membahas salah satu perancangan Mall dan Hotel yang dikombinasikan menjadi satu kesatuan bangunan dan disebut sebagai bangunan fungsi campuran yang bertujuan untuk memberikan fasilitas masyarakat dalam kebutuhan sehari-hari, serta menjadi nilai tambah bagi para pengusaha untuk berinvestasi dalam pembangunan Mall dan Hotel ini. Perancangan Mall dan Hotel di Boyolali Dengan Penerapan Konsep Arsitektur Kontemporer, yaitu perancangan yang berlokasi di Boyolali Jawa Tengah, dalam perancangan Mall dan Hotel ini sangat lah membantu karena di lokasi boyolali ini terbilang cukup maju akan tetapi tidak banyak bangunan yang menyediakan berbagai kebutuhan masyarakat yang mendatang, maka dari itu perancangan Mall dan Hotel sangatlah tepat untuk didirikan di Kabupaten Boyolali.

Kata Kunci : Mall dan Hotel, Penerapan Kontemporer

ABSTRACT

In this thesis discusses one of the designs of Mall and Hotel which is combined into a single building and is referred to as a mixed function building which aims to provide community facilities in daily needs, as well as become an added value for entrepreneurs to invest in the construction of this Mall and Hotel. Mall and Hotel Design in Boyolali With the Application of Contemporary Architectural Concepts, namely the design located in Boyolali, Central Java, in the design of this Mall and Hotel it is very helpful because the Boyolali location is quite advanced but there are not many buildings that provide various future needs of the community Therefore, the design of the Mall and Hotel is very appropriate to be established in Boyolali Regency.

Keywords : Mall and Hotel, Contemporary Application

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Edo Kurniawan
NPM : 18600019
Prodi : Arsitektur
Fakultas : Fakultas Teknik dan Informatika

Menyatakan dengan ini sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul Perancangan Mall & Hotel di Boyolali Dengan Penerapan Konsep Arsitektur Kontemporer yang saya buat ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiarism. Apabila pada kemudian hari laporan ini terbukti hasil plagiarism, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, 18 Juli 2022
Yang membuat pernyataan

Edo Kurniawan
NPM. 18600019

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya lah penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Karena itulah penulis mampu menyelesaikan dan Menyusun laporan yang berjudul “PERANCANGAN MALL & HOTEL DI BOYOLALI DENGAN PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR KONTEMPORER”.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terimakasih kepada berbagai pihak yang telah mendukung dan membimbing dalam proses penyusunan. Terimakasih secara khusus penulis sampaikan kepada:

1. Dr. Muhdi, S.H., M.Hum selaku rektor Universitas PGRI Semarang.
2. Dr. Slamet Supriyadi, M. Env.St. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas PGRI Semarang.
3. Baju Arie Wibawa, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi Arsitektur Univesritas PGRSI Semarang.
4. Baju Arie Wibawa, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing I.
5. Ratri Septinna Saraswati, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing II.
6. Kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan laporan ini khususnya kepada teman-teman prodi Arsitektur.
7. Kepada Orang Tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan.

Penulis menyadari penyusunan laporan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik untuk membangun semangat dan pengetahuan penulis. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan dapat dijadikan sumber pengetahuan serta evaluasi kedepannya.

Semarang, 18 Juli 2022

Edo Kurniawan

DAFTAR ISI

JUDUL	i.
HALAMAN JUDUL	ii.
PERSETUJUAN	iii.
PENGESAHAN	iv.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v.
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi.
ABSTRAK	vii.
PRAKATA	viii.
DAFTAR ISI	ix.
BAB I PENDAHULUAN	1.
1.1. Latar Belakang.....	1.
1.2. Identifikasi Masalah.....	3.
1.3. Tujuan	4.
1.4. Manfaat.....	4.
1.5. Ruang Lingkup.....	4.
1.6. Penyelesain Masalah.....	5.
1.7. Metode Penyelesaian Maslah.....	6.
1.8. Kerangka Berfikir.....	8.
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9.
2.2.1 Tinjauan Pustaka Mall dan Hotel.....	10.
2.1.1 Mall.....	10.
2.1.2. Hotel.....	10.
2.1.3. Pengertian Bangunan Mixed-Use.....	10.
2.1. 4 Jenis Identitas Bangunan Fungsi Campuran.....	12.
2.2. Tinjauan Pustaka Pengertian dan Fungsi Bangunan Mall dan Hotel.....	15.

2.2.1 Pengertian Mall.....	15.
2.2.2 Fungsi Mall.....	16.
2.2.3 Penjelasan Mall.....	17.
2.2.4 Fungsi Hotel.....	21.
2.2.5. Jenis-jenis Hotel.....	21.
2.2.6. Macam-macam Hotel Berlandaskan Bintang serta jumlah kamar.....	23.
2.3. Sirkulasi dan Tempat Parkir.....	25.
2.3.1 Sirkulasi.....	29.
2.4 Kajian Pendekatan Dekonstruksi.....	30.
2.4.1 Dekonstruksi Dalam Arsitektur.....	30.
2.4.2 Tokoh Arsitek Dekonstruksi dan Pemikirannya.....	30.
2.5 Studi Kasus.....	30.
2.5.1 Plaza Singapore, Orchard Road, Singapore.....	30.
2.5.2 Artotel Gajahmada-Semarang.....	30.

BAB III ANALISIS.....	37.
3.1. Gambar Lokasi	37.
3.1.1. Lokasi Site	38.
3.1.2. Data Lokasi	39.
3.2. Analisis Tapak	42.
3.2.1. Kondisi Tapak	44.
3.2.2. Orientasi Matahari	45.
3.2.3. Pencapaian	48.
3.2.4. Angin	50.
3.2.5. View	52.
3.2.6. Kebisingan	55.
3.3. Analisis Global	57.
3.4. Kebutuhan Ruang	57.

3.4.1. Analisis Aktifitas penghuni.....	57.
3.4.2. Analisis Kebutuhan Ruang.....	64.
3.5. Analisis Besaran Ruang	66.
3.6. Analissi Hubungan Runag	72.
BAB IV KONSEP PERANCANGAN.....	76.
4.1. Zoning.....	76.
4.1.2. Ploting	77.
4.2. Konsep Sirkulasi.....	78.
4.3. Konsep Desain.....	79.
4.3.1. Konsep Program Ruang	79.
4.3.2. Konsep Bangunan.....	81.
4.3.3. Gubahan Massa	81.
4.4. Konsep Utilitas.....	83.
4.4. Sistem Jaringan Air	84.
4.5. Sistem Jaringan Listrik	85.
4.6. Sistem Kebakaran	86.
4.7. Sistem Penghawaan.....	86.
4.8. Sistem Pencahayaan	87.
4.9. Sistem Penangkal Petir	87.
4.10. Konsep Struktur	88.
4.11. Komposisi Ruang	90.
BAB V HASIL DESAIN	91.
5.1. Gambar Denah Site Plan.....	92.
5.1.2. Gambar Site Plan.....	93.
5.2. Gambar Denah Basement.....	93.
5.2. Gambar Denah Lantai 1.....	94.

5.2. Gambar Denah Lantai 2.....	94.
5.2. Gambar Denah Lantai 3.....	95.
5.2. Gambar Denah Lantai 4.....	95.
5.2. Gambar Denah Lantai 5-15.....	96.
5.2. Gambar Denah Lantai Daak.....	96.
5.2. Gambar Tampak Depan.....	97.
5.2. Gambar Tampak Samping Kanan.....	97.
5.2. Gambar Tampak Samping Kiri.....	98.
5.2. Gambar Tampak Belakang.....	98.
5.3. Gambar Eksterior.....	98.
5.3. Gambar Interior.....	99.
VI. PENUTUP.....	100.
6.1. Saran.....	100.
6.2. Kesimpulan.....	100.
DAFTAR PUSTAKA	101.
LAMPIRAN	102.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan kota ini tidak lepas dari perkembangan kebutuhan masyarakat yang beragam salah satu kebutuhan tersebut yaitu penyediaan fasilitas kota karena fasilitas tersebut berfungsi untuk mendukung kegiatan masyarakat agar dapat berjalan optimal. Pengembangan fasilitas mall dan hotel merupakan salah satu alternatif pilihan fasilitas yang cukup untuk memenuhi kebutuhan saat ini dan dapat menjadi investasi dimasa mendatang. Kota Boyolali merupakan sebuah kota di Kabupaten Boyolali Provinsi Jawa tengah yang berkembang pesat dan memiliki masyarakat yang mempunyai gaya hidup tinggi terhadap perkembangan jaman. Meningkatnya masyarakat akan semakin pula bertambahnya fasilitas penunjang yang akan didirikan, salah satunya yaitu mall dan hotel yang menjadi salah satu pilihan alternatif fasilitas dalam memenuhi kebutuhan masyarakat saat ini dan dalam waktu yang mendatang.

Dalam hal ini baik desain, kualitas, letak lahan yang strategis dan berbagai fasilitas penunjang akan di sediakan dalam pembangunan mall dan hotel sehingga masyarakat berbagai macam kalangan dapat menikmati fasilitas yang disediakan. Menghadapi hal tersebut masyarakat berbagai macam usia memerlukan pusat perbelanjaan dan penginapan yang layak dimana mereka dapat melakukan Aktifitas-aktifitasnya. Dimana konsep kontemporer ini akan menjadi dasar landasan perencanaan dan perancangan dalm pembangunan mall dan hotel yang berlokasi di Kota Boyolai.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, ada beberapa masalah yang mendasari perancangan ini, yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya fasilitas perbelanjaan dan penginapan yang dapat memenuhi minat masyarakat di berbagai kalangan

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara merancang bangunan mall dan hotel menurut standar peraturan pemerintah untuk menampung segala kebutuhan berbelanja dan penginapan di wilayah boyolali??
2. Bagaimana menciptakan desain mall dan hotel yang baik ditinjau dari segi kenyamanan (sirkulasi, pencahayaan dsb) dan fungsional?

1.4 Tujuan

1. Menciptakan mall dan hotel dengan konsep kontemporer yang sesuai dengan standar pemerintah kota dengan tujuan menjadi sarana perbelanjaan dan penginapan universal bagi masyarakat kota boyolai dan sekitarnya.
2. Menambah fasilitas perbelanjaan dan penginapan beserta fasilitas pendukungnya untuk menunjang kegiatan berbelanja dan penginapan bagi masyarakat umum, khususnya yang terdapat di kota boyolali.

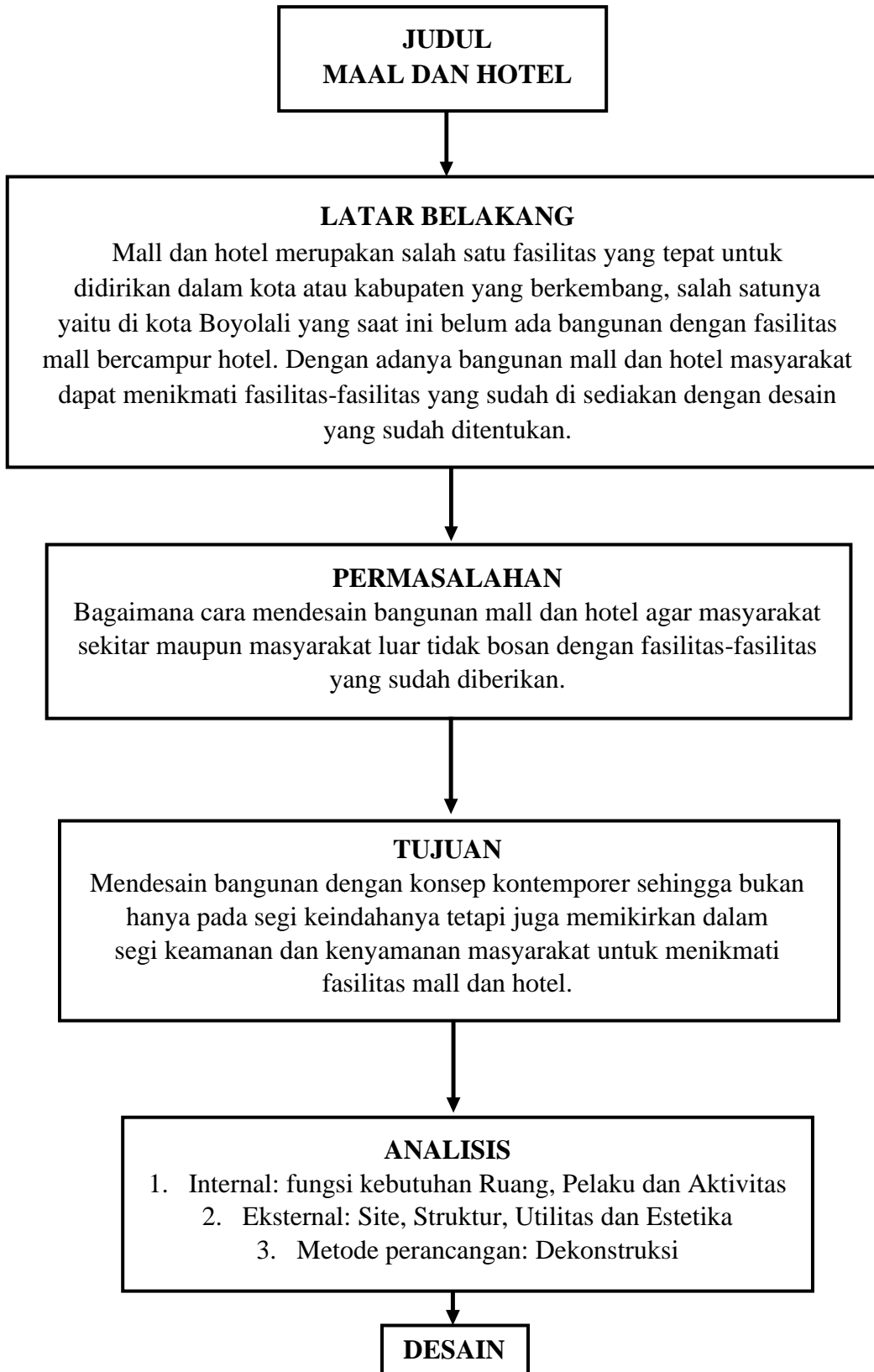
1.5 Manfaat

1. Masyarakat
Memberikan fasilitas perbelanjaan dan penginapan yang aman dan nyaman bagi masyarakat.
2. Obyektif
Sebagai sumbangan dalam perkembangan dunia pendidikan sekaligus sumbangan ilmu dan pengetahuan khususnya dibidang arsitektur. Memberi pengetahuan mengenai masalah-masalah dan fasilitas-fasilitas yang dapat menjadi acuan bagi pihak-pihak yang membutuhkan dalam proses perencanaan dan perancangan bangunan mall dan hotel yang sesuai dengan standar-standar yang telah ditetapkan tanpa meninggalkan kaidah-kaidah arsitektur.

1.6 Sasaran

Desain mall dan hotel dengan fasilitas-fasilitas yang mendukung berdasarkan ketetapan yang berlaku dengan konsep perancangan yang sesuai dengan standar ruang.

1.7 Kerangka Berpikir



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.2.2 Tinjauan Pustaka Mall dan Hotel

2.1.1 Mall

Mall merupakan bentuk pusat perbelanjaan yang berkembang di berbagai negara, salah satunya negara Indonesia yang banyak sekali pusat perbelanjaan di berbagai wilayah maupun daerah. Mall sendiri merupakan bentuk dari pusat perbelanjaan yaitu kegiatan perdagangan eceran berupa kompleks pertokoan, pertokoan yang terdiri dari petak-petak pertokoan yang disewakan atau dijual oleh pihak investor. Secara umum masyarakat mengartikan mall atau shopping mall sebagai pusat perbelanjaan yang lengkap serta nyaman, oleh karena itu tak jarang para pengunjung selalu berdatangan dalam jumlah yang tidak sedikit.

2.1.2 Hotel

Hotel yaitu bangunan publik yang umumnya memfasilitasi sebuah pelayanan penginapan bagi orang yang ingin beristirahat atau sedang berkunjung di suatu tempat, berlibur, atau sedang menjalankan tugas yang di dalamnya tidak menyediakan tepat penginapan untuk bermalam bagi masyarakat. Akan tetapi masih banyak lagi jasa yang ditawarkan pada pihak perusahaan bagi para pengunjung hotel, seperti menyediakan makanan dan minuman atau fasilitas-fasilitas penunjang seperti Café, Restoran, Ruang Olahraga serta Kolam Renang. Hotel akan beroperasi dalam waktu 24 jam sehari dan pelayanan sehingga masyarakat tidak akan merasa khawatir untuk mencari tempat untuk beristirahat.

2.1.3 Pengertian Bangunan Mixed-Used

Sebutan Mixed-Use Building singkatnya merupakan rancangan yang di dalamnya memiliki lebih dari satu fungsi atau bisa di bilang bangunan multifungsi, selaku bangunan multifungsi wajib sanggup menampung bermacam aktivitas manusia ialah dengan aktivitas bawah manusia semacam Bekerja, Tinggal, Belanja sampai Tamasya.

mixed-use building wajib direncanakan serta dirancang dengan konsep yang lengkap supaya tiap bangunan dapat berjalan dengan maksimal dan sedikit kesalahan serta kendala. Pelaksanaan konsep mixed-use ialah dapat menanggulangi serta meminimalisir permasalahan perkara semacam lahan kecil, kemacetan, serta problem warga dalam penuhi kebutuhan, tetapi butuh dikenal bahwasanya tidak seluruh kawasan di berbagai daerah dapat mempraktikkan konsep perancangan mixed-use building, hingga dari itu wajib dicoba studi mendalam terlebih dulu kala hendak mendirikan suatu bangunan buat mengenali sesuai ataupun tidaknya sesuatu kawasan tersebut apabila diterapkan pada rancangan yang berjudul mixed- use building.

2.1.4 Jenis Serta Identitas Bangunan Fungsi Campuran

Bersumber pada tipologi ataupun corak bangunan, perancangan mixed-use dapat dibedakan menjadi tiga jenis:

A. Bangunan Fungsi Campuran Mega Struktur

Bangunan fungsi campuran mega struktur ialah bangunan yang memiliki struktur tunggal. Peranan bangunan fungsi campuran mega struktur dirancang secara vertikal, maksudnya tiap lantai mempunyai peran berbeda.

B. Bangunan Fungsi Campuran Podium dan Menaranya

Bangunan fungsi campuran podium serta tower terdiri dari sebagian bangunan yang dirancang dalam satu kesatuan podium. Setelah itu fungsi bangunan yang lainnya dirancang dalam tower yang terletak di atasnya.

C. Bangunan Fungsi Campuran Pedestrian

Sedangkan bangunan fungsi campuran pedestrian terdiri atas bangunan yang berhubungan pada jalan pejalan kaki. Dalam bangunan fungsi campuran pedestrian dirancang secara leluasa, dapat dihubungkan oleh jalan on-ground ataupun jembatan penghubung.

2.2 Tinjauan Pustaka Pengertian dan Fungsi Bangunan Mall dan Hotel

2.2.1 Pengertian Mall

A. Mall yaitu tipe bangunan yang menyediakan berbagai macam jenis kebutuhan pokok yang secara teknis berbentuk bangunan yang memiliki akses sirkulasi

tertutup dengan temperatur yang diatur serta mempunyai jalan buat pejalan yang tertib sehingga terletak diantara sisi toko kecil yang silih berhadapan.

- B. Mall merupakan lingkungan pertokoan yang didatangi buat membeli ataupun memandang serta membandingkan barang-barang dalam memenuhi kebutuhan ekonomi social masyarakat serta memberikan kenyamanan dan keamanan berbelanja bagi pengunjung.
- C. Mall yaitu wujud dari usaha penjualan individu yang dijalankan secara bersama melewati penggabungan modal melalui tujuan efektifitas komersial.
- D. Mall adalah suatu tempat aktivitas pertukaran dan pembagian barang serta jasa yang bercirikan komersial, melibatkan perencanaan dan perancangan yang matang karena bertujuan memperoleh keuntungan (*profit*) *sebanyak-banyaknya* (*Gruen, Centers for Urban Environment: Survival of the Cities*).
- E. Mall adalah kompleks perbelanjaan berencana, melalui pengelolaan yang bersifat terpusat, dengan sistem menyewakan unit-unit kepada pedagang individu, sedangkan pengawasannya dilakukan oleh pengelola yang bertanggung jawab secara menyeluruh (*Beddington, Design for Shopping Centre*).
- F. Mall yaitu serangkaian kesatuan titik perdagangan yang dirancang dan didirikan pada sebuah lokasi yang direncanakan, dikembangkan, dimulai dan diatur menjadi sebuah kesatuan oprasi (Operation Unit), berhubungan dengan lokasi, ukuran tipe toko, dan area perbelanjaan dari unit tersebut (*Urban Land Institut, Shopping Centre Development Handbook*).
- G. Mall adalah suatu tempat ketika masyarakat yang memajukan kota atau lingkungann setempat. Selain berfungsi sebagai tempat untuk kegiatan berbelanja atau transaksi jual beli, juga berfungsi sebagai tempat untuk berkumpul atau berekreasi (*Beddington, Design for Shopping Centre*).
- H. Mall adalah bagaikan suatu ruang pergerakan (linier) bagi suatu titik pusat bisnis kota (central city business area) yang lebih diorientasikan bagi pejalan kaki. Berbentuk pedestrian dengan kombinasi plaza dan ruang-ruang interaksional (*Rubenstein, 1978*).
- I. Mall yaitu sentral perbelanjaan yang berdasarkan satu atau sejumlah department store besar bagi daya tarik pada retail-retail kelas bawah dan restoran dengan area

bangunan seperti kios toko yang menghadap pada lintasan utama mall atau jalur pedestrian yang merupakan unsur utama dari sebuah pusat perbelanjaan (mall), dengan fungsi sebagai sirkulasi dan sebagai ruang komunal bagi terselenggaranya interaksi antar pengunjung dan pedagang (*Maitland, 1987*).

2.2.2 Fungsi Mall

Mall adalah bangunan modern yang berfungsi sebagai pusat perbelanjaan di kota-kota besar. Berbagai barang primer dan sekunder semua tersedia, kebutuhan akan bahan pangan dan sandang paling mudah ditemukan, kebutuhan akan alat transportasi, tempat bermain, hingga kebutuhan penunjang pendidikan, hobi, dan informasi-informasi mengenai banyak hal juga bisa ditemukan di mall.

Fungsi mall sendiri bertujuan mempermudah masyarakat dalam memenuhi kebutuhan hidup, dengan adanya mall akan menjadi respon positif bagi masyarakat sekitar.

2.2.3 Penjelasan Hotel

Hotel merupakan sebuah bangunan yang umumnya memfasilitasi pelayanan penginapan bagi orang yang ingin beristirahat atau sedang berkunjung di suatu tempat, berlibur, atau sedang menjalankan tugas yang di dalamnya tidak menyediakan tempat penginapan untuk bermalam bagi masyarakat. Akan tetapi masih banyak lagi jasa yang ditawarkan pada pihak perusahaan bagi para pengunjung hotel, seperti menyediakan makanan dan minuman atau fasilitas-fasilitas penunjang seperti Café, Restoran, Ruang Olahraga serta Kolam Renang *KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)*

2.2.4 Fungsi Hotel

- A. Selaku tempat penginapan atau peristirahatan untuk para tamu/pengunjung.
- B. Menjadi tempat tinggal sementara bagi tamu/pengunjung yang jauh dari tempat tinggal/rumah.
- C. Menjadi tujuan rapat, pertemuan, kongres, diskusi, dan acara lainnya yang pastinya menyediakan fasilitas yang lengkap.
- D. Menjadi fasilitas untuk melengkapi kebutuhan pengunjung wisatawan atau pendatang.

2.2.5 Jenis-jenis Hotel

A. Resort Hotel

Yaitu tempat penginapan yang berada di wilayah pegunungan ataupun di area danau, tepi aliran air, tepi pantai, serta tepi sungai. Hotel ini digunakan buat keluarga yang ingin melepas lelah pada setiap hari libur ataupun untuk mereka yang mau berekreasi.

B. Hotel Residen

Ialah hotel yang berada pada wilayah kota besar dan terletak pada pinggiran serta jauh dari kepadatan kota, tetapi mudah untuk menggapai lokasi aktivitas usaha. Umumnya residen hotel berada di wilayah yang tenang, sebab dipergunakan untuk publik yang mau berkunjung dalam kurun waktu yang lama.

C. City Hotel

Merupakan suatu hotel yang berada di perkotaan, umumnya city hotel digunakan publik untuk menginap pada kurun waktu yang pendek. City hotel serta selalu diujarkan selaku transit hotel sebab umumnya city hotel ditinggali para pembisnis dan pengusaha yang menggunakan pelayanan bisnis serta sarana yang sudah difasilitasi oleh hotel.

D. Motel (Motor Hotel)

Umumnya terletak pada pinggiran jalan ataupun sepanjang jalur yang menghubungkan satu wilayah ke wilayah yang lain ataupun terletak di pinggir jalur yang berdekatan pintu gerbang ataupun perbatasan wilayah-wilayah besar. Motel umumnya dipergunakan buat tempat rehat sedangkan bagi publik yang melakukan ekspedisi jauh dengan memakai kendaraan umum ataupun mobil sendiri.

2.2.6 Macam-macam Hotel Berlandaskan Bintang serta Jumlah Kamar

A. Hotel Bintang 1 (satu)

Jumlah minimum kamar standar 15, kamar mandi di dalam dan luas minimum kamar standar 20m².

B. Hotel Bintang 2 (dua)

Jumlah minimum kamar standar 20, jumlah minimum kamar suite 1, kamar mandi di dalam, luas minimum kamar standar 22m² dan luas minimum kamar suite 44m².

C. Hotel Bintang 3 (tiga)

Jumlah minimum kamar standar 30, Jumlah minimum kamar suite 2, kamar mandi di dalam, luas minimum kamar standar 24m² dan luas minimum kamar suite 48m².

D. Hotel Bintang 4 (empat)

Jumlah minimum kamar standar 100, jumlah minimum kamar suite 4, kamar mandi di dalam, luas minimum kamar standar 26m² dan luas minimum kamar suite 52m².

Small Hotel memiliki jumlah kapasitas kamar yang ada paling banyak 28 kamar. Medium Hotel memiliki jumlah kapasitas kamar yang telah menyajikan antara 28 sampai 299 kamar. Large Hotel memiliki jumlah kapasitas kamar yang menyajikan sebanyak 300 kamar maupun lebih.

2.3 Sirkulasi dan Tempat Parkir

2.3.1 Sirkulasi

Sirkulasi pada perancangan mall dan hotel dilaksanakan dalam syarat sebagai berikut.

- A. Sistem sirkulasi wajib saling menunjang antara sirkulasi pada perancangan bangunan dengan sirkulasi pada luar perancangan bangunan, ikatan antara pengunjung pada fasilitas transportasi yang harus mudah dijangkau oleh publik ataupun privat.
- B. Sistem sirkulasi wajib mengutamakan aksesibilitas para pejalan kaki serta difabel.
- C. Sistem sirkulasi wajib mencermati lebar serta tinggi bangunan supaya dalam kondisi darurat mudah diakses transportasi seperti mobil pemadam kebakaran, transportasi untuk evakuasi, serta kendaraan layanan kedaruratan yang lain.
- D. Sistem sirkulasi wajib dilengkapi dengan adanya sistem penanda atau petunjuk jalur, rambu-rambu, plang informasi, serta penanda kedaruratan (*fire ataupun emergency escape*).

- E. Elemen instruktur sirkulasi bisa dibuat berbentuk elemen perkerasan ataupun tumbuhan guna menunjang sistem sirkulasi, efisien, serta terpadu pada unsur-unsur yang dapat estetika ramah lingkungan.
- F. Penyusunan jalur tidak dapat terpisahkan dari penyusunan jalan pedestrian, penghijauan, serta ruang terbuka untuk publik.
- G. Metode sirkulasi pengunjung bangunan mall dan hotel (mixed-use) meliputi:
 1. Sistem Sirkulasi Dari Mall lebih dikonsentrasikan pada beberapa sirkulasi utama yang mengoneksikan semua kegiatan yang ada pada pusat perbelanjaan tersebut. Retail-retail akan berjajaran dan saling berhadapan, sehingga sirkulasi yang terdapat diantara retail tersebut mampu menjadikan mall pusat perbelanjaan dalam area yang luas.
 2. Sistem sirkulasi Hotel lebih dikonsentrasikan pada beberapa titik yaitu kamar hotel, lobby, koridor, dan sirkulasi jalur penghubung diantara mall dan hotel.

2.4 Kajian Pendekatan Dekonstruksi

Arsitektur dekonstruksi merujuk pada dekonstruktivisme yang berarti menjadi penghancuran, atau penghancuran struktur yang dibangun, dekonstruksi ini melawan kaidah konstruksi yang ada. Dengan mencoba melihat arsitektur dari segi fragmentasi (potongan) manipulasi permukaan struktur dan fasad, bentuk gubahan massa selalu tidak tertata, terdistorsi, abstrak, serta terlebih lagi anti gravitasi, diambil dalam pemahaman ini (Mantiri, 2011). Kaidah-kaidah tradisional dalam arsitektur klasik maupun modern yang selama bertahun-tahun dan berabad-abad diyakini dan dijadikan sebagai dasar bagi perancangan ditentang secara radikal dan konseptual melalui eksplorasi dan olah kreativitas dalam desain. Teknologi struktur dan teknologi bahas canggih merupakan sesuatu keharusan buat teori ini. Penggagas serta pengikut teori ini adalah:

1. Thom Mayne (USA)
2. Zaha M. Hadid (UK)
3. Frank O. Gehry (USA)
4. Enric Miralles (Spain)
5. Eric Owen Moss (USA)

Kepribadian point dekonstruksi ini merupakan pola geometri leluasa serta tidak tersusun, pos strukturalisme kokoh serta bentang lebar yang tidak menggunakan penyanggah

struktural, garis vertikal serta horizontal yang tegas melintang pola dalam bidang geometri, maupun garis lengkung yang bergerak bebas, dan bidang-bidang dalam lempengan geometri menuju bebas, terpuntir ataupun yang terlipat (Purnomo.S, 1997). Berikut sebagian karya Dekonstruksi melalui para penganutnya:



2.4.1 Dekonstruksi Dalam Arsitektur

Dekonstruksi dalam arsitektur menjadi suatu fenomena yang berpengaruh dalam perkembangan perancangan arsitektur sejak awal kemunculan pada dekade 1980-an, kemunculan ini berkembang tidak terlepas dari proses yang panjang. Dekonstruksi sendiri secara umum diperkenalkan oleh *Jacques Derrida*, filsuf kontemporer Prancis yang dianggap sebagai pengusung tema dekonstruksi di dalam filsafat pascamodern.

Arti arsitektur dekonstruksi sendiri yaitu adalah gaya arsitektur yang menggambarkan ketidakaturan, bentuk yang tidak dapat dideskripsikan, dan banyak geometri pada berbagai element konstruksinya. Dekonstruksi yang diperkenalkan oleh *Jacques Derrida* melahirkan dua aliran utama dalam arsitektur yang dikenal sebagai dekonstruksi derridean dan dekonstruksi nonderridean.

2.4.2 Tokoh Arsitek Dekonstruksi dalam Arsitektur dan Pemikirannya

Dekonstruksi telah banyak diterapkan oleh Arsitek dalam mendesain bangunan di berbagai belahan dunia, berikut penjelasan Dekonstruksi Derridean dalam Arsitektur:

A. Peter Eisenman dan Displacement

Dekonstruksi merupakan sebuah cara untuk melarutkan batas-batas arsitektur dalam berkarya, berkembangnya dekonstruksi dalam arsitektur didukung oleh hasrat untuk menjadikan arsitektur terlepas dalam arsitektur klasik dan modern karena dianggap membatasi, dan hasilnya adalah titik temu antara hal yang pasti (*significant*), hal yang kacau dan serba tidak pasti atau (*arbitrary*), serta tidak terikat pada waktu ataupun hal yang lainnya (Eisenman dalam Broadbent, 1991).

B. Bernard Tschumi dan Disjunction

Arsitektur dan bangunan (*building*), merupakan hal yang berbeda bagi Tschumi. Arsitektur tidak mungkin ada tanpa gambar atau dapat di artikan sebagai teks, yang didalamnya terkandung ilmu pengetahuan (*social budaya*, serta filosofi). Sedangkan bangunan (*building*) dapat berdiri tanpa gambar (Nesbitt, 1996).

Bernard Tschumi berpendapat bahwa arsitektur selalu berkaitan dengan *concept* (konsep), *context* (konteks) dan *content* (program). Hubungan antar tiga hal tersebut menurut Tschumi tidak lagi berhubungan timbal balik (*reciprocity*), melainkan saling bertentangan (*conflict*), dan juga saling mengabaikan (*indifference*). Konsep tidak berarti sebagai bentuk, melainkan sebuah pandangan logis akan sebuah bangunan. Konteks dapat diartikan sebagai budaya, kondisi geografi atau kondisi politik dan ekonomi. Konsep dapat dibuat tanpa melihat konteks, sedangkan konteks sendiri dapat disamakan melalui Ide-ide arsitektural. Program atau *content* dapat menjadi konsep, dan konsep dapat dibuat tanpa menghiraukan program. Sebagai contoh seseorang dapat memasak didapur (*reciprocity*), di ruang terbuka (*indifference*), atau di kamar mandi (*conflict*). Tschumi juga berpendapat bahwa tidak ada ruang arsitektural tanpa terjadinya aktivitas didalamnya (Wkastuty, 2012).

Bernard Tschumi merupakan salah satu arsitek yang sangat dipengaruhi oleh Derrida. Bagi Tschumi dekonstruksi adalah sebuah cara penelitian untuk melarutkan (*dissolving*) batas arsitektur, dan bukanlah sebuah pergerakan (*movement*) ataupun gaya arsitektur. Tschumi berpandangan bahwa arsitektur bersifat sementara (*transient*), konsep baru dikemukakan terikat dengan ruang dan waktu layaknya hukum relativitas. Dimensi baru dalam berkomunikasi, berhasilnya perjalanan ke luar angkasa mempengaruhi gagasan dan ide tentang bangunan. Tujuannya adalah mempertentangkan perayaan ikon dan gagasan kota saat ini, dengan menunjukkan bahwa kota tempat kita tinggal merupakan retakan ruang dan peristiwa (*event*). Superimposisi salah satu gagasan Bernard Tschumi membuktikan bahwa siapapun dapat menyusun arsitektur yang kompleks tanpa terikat/tunduk pada aturan hirarki, fungsi dan order (Papadakis, 1998).

Tschumi mengkritisi pandangan arsitektur modern, serta arsitektur postmodern. Bagi Tschumi keduanya membatasi kreativitas berarsitektur. Arsitektur modern membatasi kreativitas arsitektur dengan cara bersembunyi di balik ideologi yang berkembang seperti: *formalism*, *functionalism*, *rationalism* serta *honesty of materials*. Sedangkan arsitektur postmodern menurut Tschumi membatasi kreativitas karena nostalgia terhadap sejarah, terutama *poche* (rongga atau ruang dalam dinding diantara ruang). Tschumi menawarkan sebuah cara pandang lain dalam melihat material, yaitu dalam solid dan void ruang, urutan special ruang, sambungan antar ruang dan atau dalam tabrakan antar ruang. Korografi dan sinematografi adalah hal yang ingin ditekankan Tschumi dalam ruang arsitektur. Tschumi berpendapat bahwa pergerakan (*movement*) adalah element utama pembentuk sebuah ruang, serta arsitektur sebagai sebuah *event* (Nesbitt, 1996).

2.5 Studi Kasus

Plaza Singapura, Orchard Road, Singapura dan Artotel Gajahmada-Semarang

2.5.1 Plaza Singapura, Orchard Road, Singapura

Plaza Singapura adalah pusat perbelanjaan yang menerapkan desain dengan konsep kontemporer yang terletak di sepanjang Orchard Road, Singapura. Dalam

kontemporer sendiri memiliki bentuk yang sangat menonjol pada fasad bangunan. Mall ini dikelola oleh CapitaLand dan dimiliki oleh CapitaMall Trust yang memiliki gerai ritel dan dua ruang bawah tanah, serta memiliki 752 lot tempat parkir mobil.



Gambar 2.5 Plaza Singapura, Orchard Road, Singapura
Sumber: www.formakers.ue.

Berikut ini deskripsi bangunan:

Tabel 2.2 Plaza Singapura, Orchard Road, Singapura

No.	Plaza Singapura	
1.	Arsitek	BEP Akitek Pte Ltd
2.	Pengelola	CapitaMalls Asia
3.	Pemilik	CapitaMall Trust
4.	Pengembang	DBS Tanah
8.	Lantai	9
9.	Luas Lahan	58.400 m ²
10.	Lokasi	Orchard Road, Singapura
11.	Koordinat	01°18'03"LU 103°50'42"BT

Sumber: www.wikipedia.com

Penerapan bentuk kontemporer ini menonjolkan pola ACP (*aluminium composite panel*) bangunan ini bermaterial full kaca glazing.



Gambar 2.6 Plaza Singapura, Orchard Road, Singapura
 Sumber: www.wikipedia.com

2.3.1 Artotel Gajahmada-Semarang

Artotel Gajahmada-Semarang adalah hotel berkonsep kontemporer yang mengandung unsur seni karya anak bangsa, hotel ini mengambil tema (*semarang Re-imagined*) yang merangkul lima seniman kontemporer indonesia untuk menyumbangkan ide dan kreatifitas dalam pembangunan hotel ini.



Gambar 2.7 Artotel Gajahmada-Semarang
 Sumber: id.hotels.com

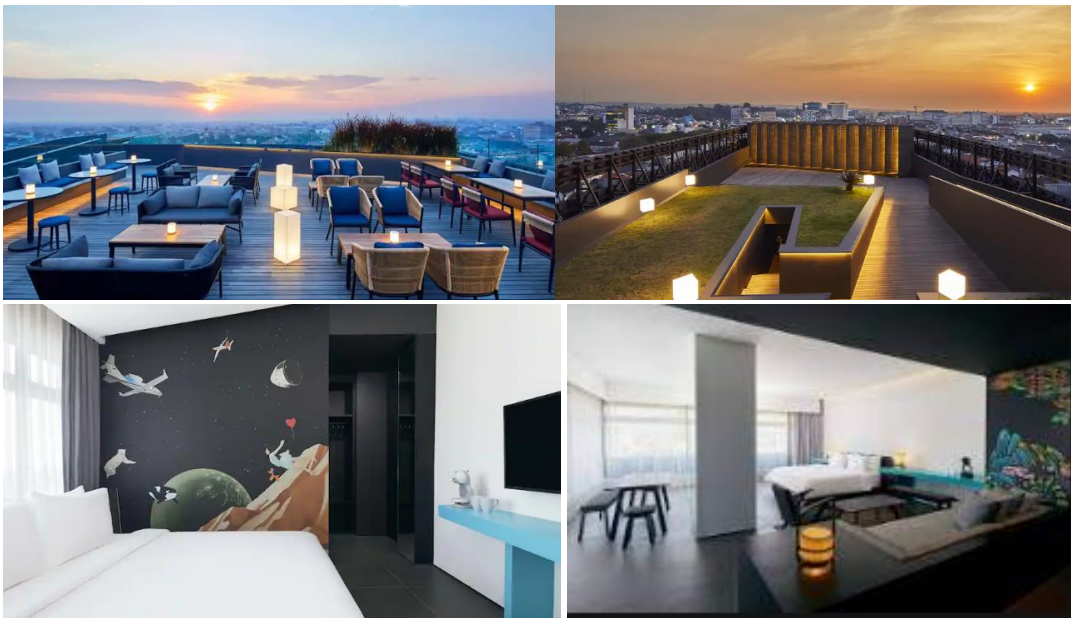
Deskripsi bangunan:

Tabel 2.3 Artotel Gajahmada-Semarang

No.	Artotel Gajahmada	
1.	Arsitek	Andra Matin
2.	Luas Tapak	827 m ²
3.	Luas Bangunan	5.406 m ²
4.	Lantai	12
5.	Lokasi	Jl. Gajahmada No. 101, Semarang

Sumber: www.sugarandcream.com

Terletak di Jl. Gajahmada No. 101, Semarang Tengah Artotel memiliki 80 kamar artistic, ruang galeri seni (*artspace*), dua outlet restaurant serta rooftop yang terletak di lantai 12

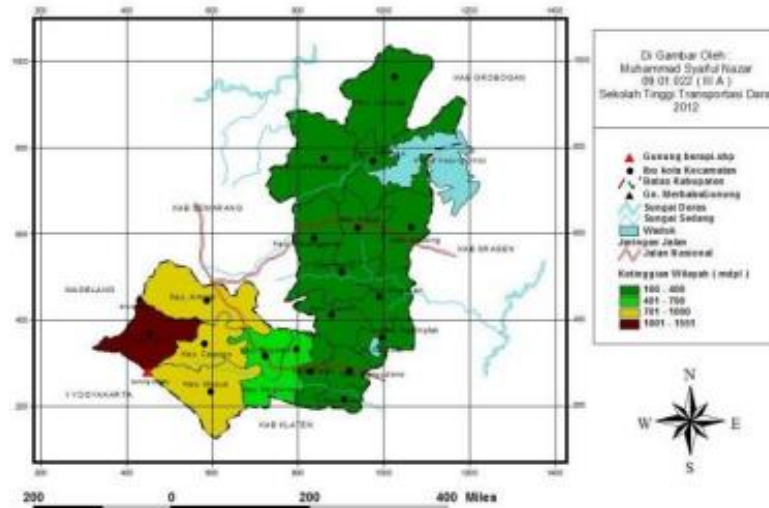


Gambar 2.8 Artotel Gajahmada-Semarang

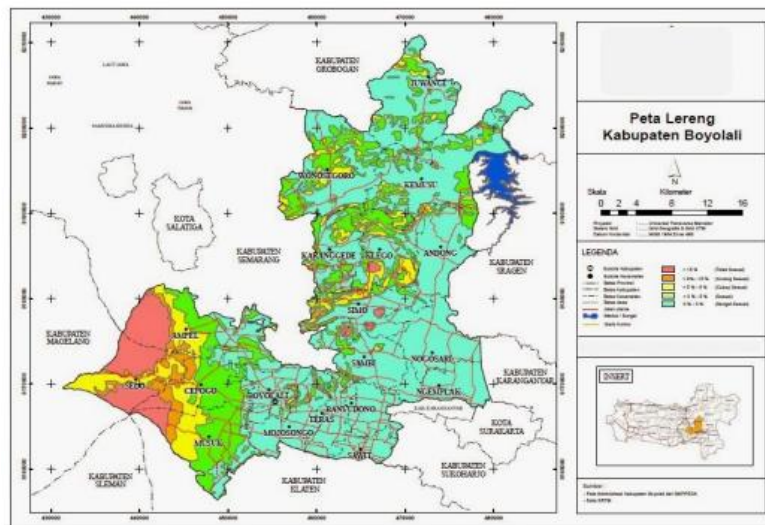
Sumber: id.hotels.com

BAB III ANALISIS

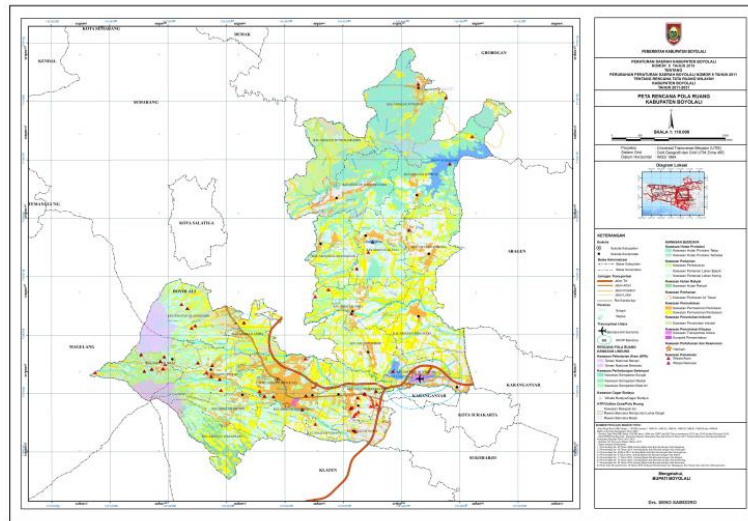
3.1 Gambar Lokasi



Gambar 3.1 Peta Topografi Kabupaten Boyolali
Sumber: <http://google.com>



Gambar 3.2 Peta Kelerengan Kabupaten Boyolali
Sumber: <http://google.com>

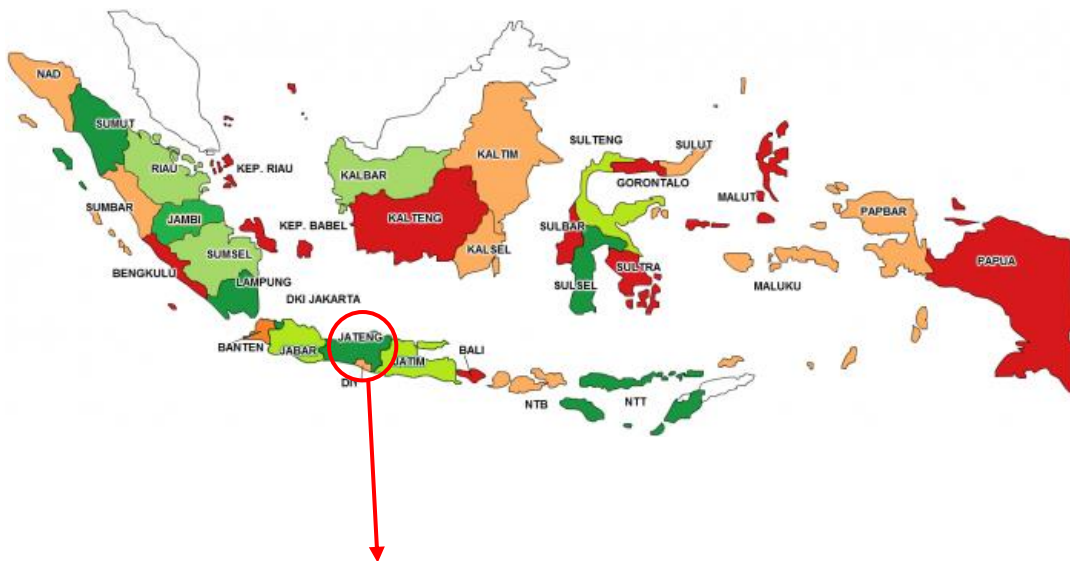


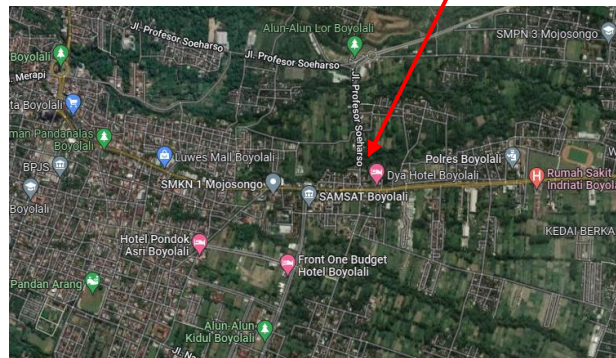
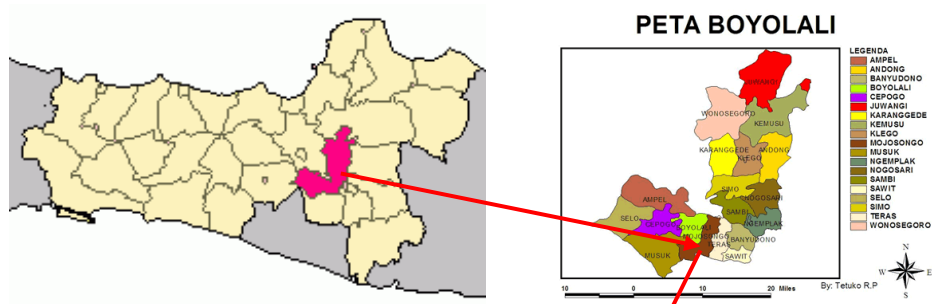
Gambar 3.3 Peta Rencana Pola Ruang Kabupaten Boyolali
 Sumber: <http://google.com>

3.1.1 Data Lokasi

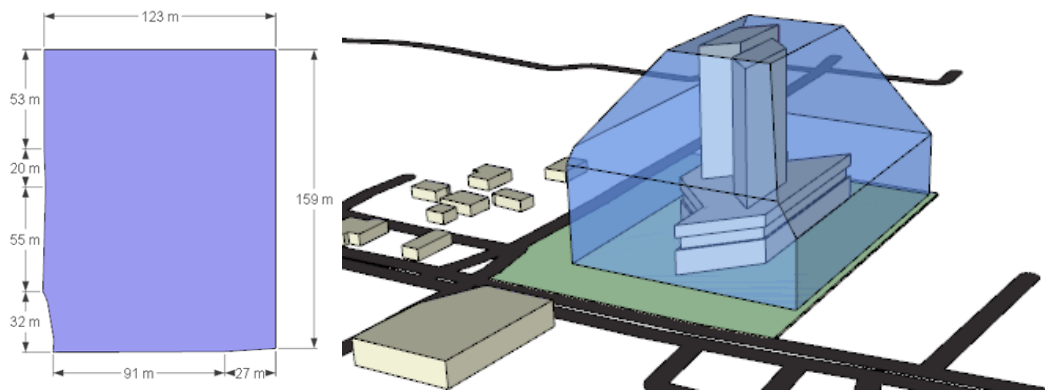


Gambar 3.4 Lokasi Site
 Sumber: Google Earth, 2022





Gambar 3.6 Lokasi Site
Sumber: Pribadi,2022



Gambar: 3.5 Amplop Bangunan
Sumber: Pribadi, 2022

Lokasi tapak berada di Jl. Profesor Soeharso, Galiharsi, Tegal mulyo, Kec. Mojosongo, Kab. Boyolali, Jawa Tengah 57322.

Luas Site = 19.500m² / 19.5Ha

GSB 1 / GSB2 = 29m / 29m

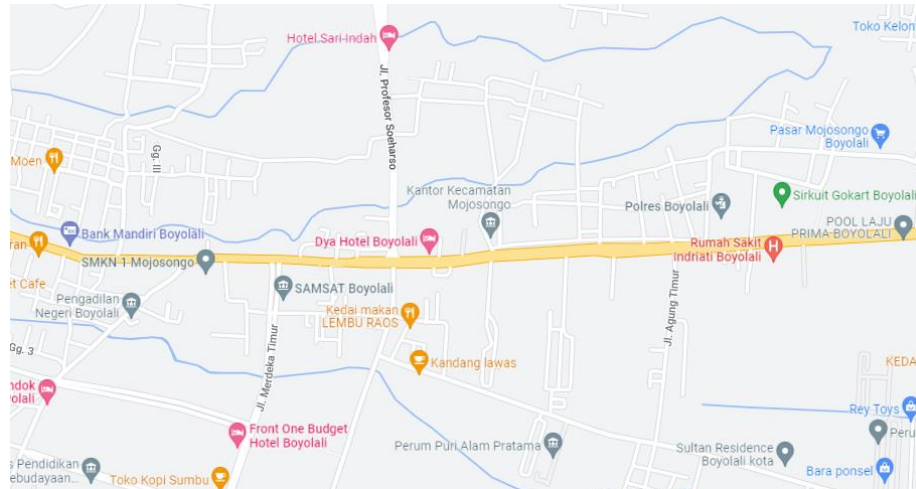
KDB = 60%

KLB = 3,0

RTH = 40%

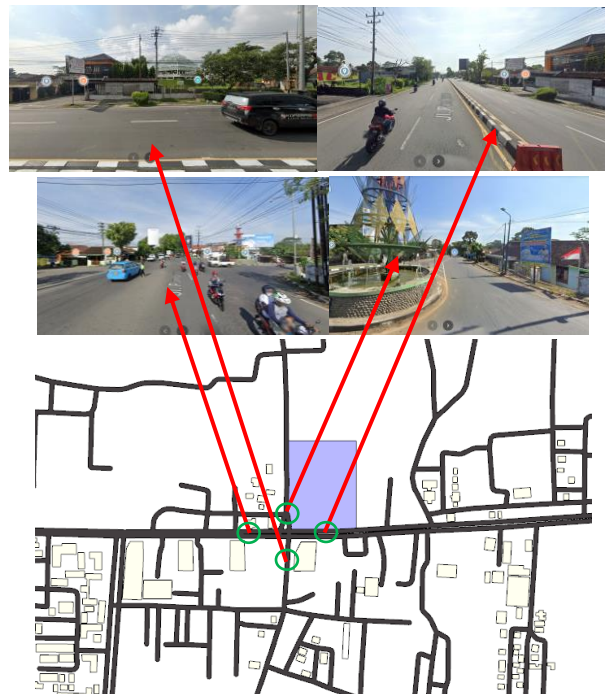
3.2 Analisis Tapak

Analisis tapak merupakan tahap dalam merancang sebuah objek bangunan berdasarkan kondisi eksisting, dengan tujuan untuk menyesuaikan objek perancangan dengan kondisi wilayah sekitar tapak dengan tanggapan yang terdiri dari beberapa alternatif.



Gambar 3.7 Analisis Tapak
Sumber: Google Map, 2022

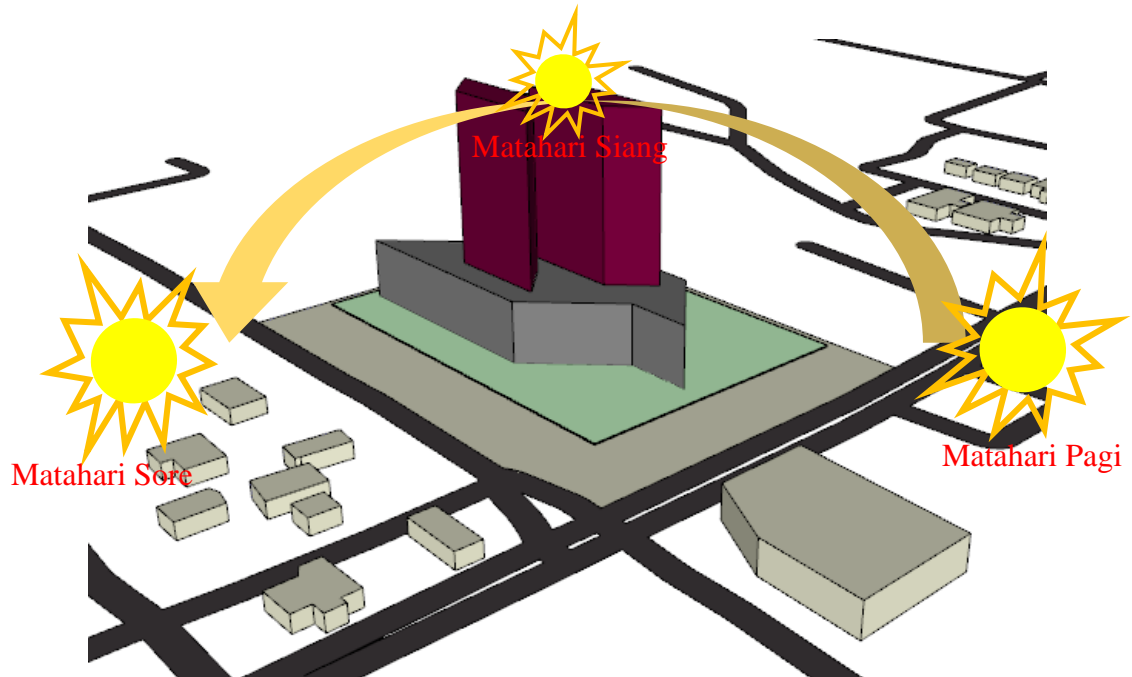
3.2.1 Analisis Kondisis Tapak



Gambar 3.8 Analisis Kondisis Tapak
Gambar: Pribadi, 2022

Tapak Berada di Jl. Profesor Soeharso dan Jl. Raya Boyolali-Semarang dengan luas 19.000m² / 19.5Ha. Tapak berada di lokasi strategis, kondisi lahan datar serta dikelilingi perumahan dan fasilitas umum.

3.2.2 Analisis Orientasi Matahari



Gambar 3.9 Analisis Orientasi Matahari
Sumber: Pribadi, 2022

Tabel 3.2 Analisis Orientasi Matahari

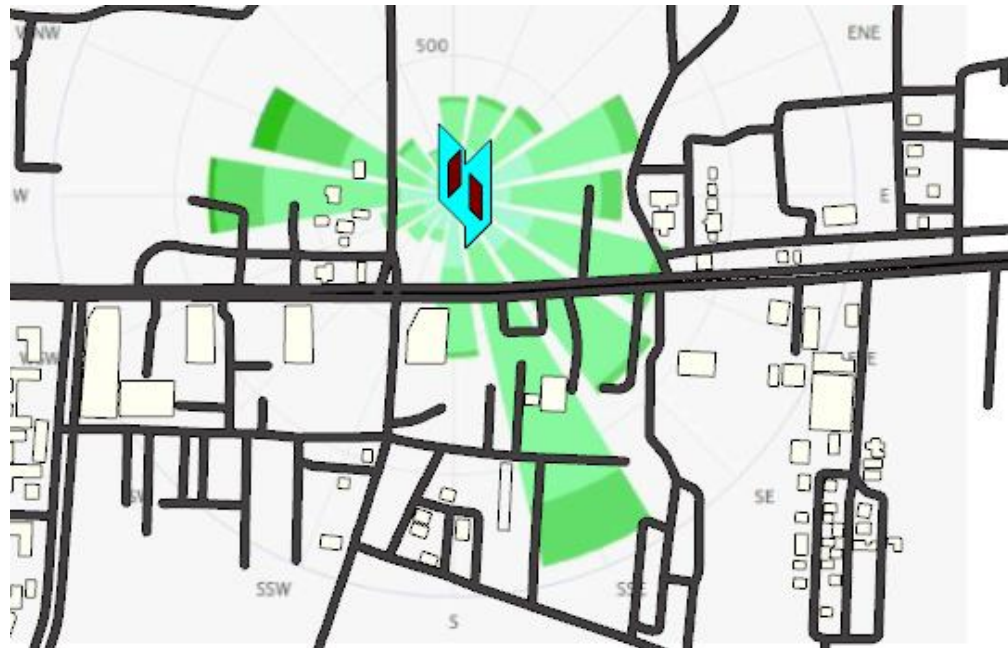
Analisis Orientasi Matahari			
Data	Kelebihan	Kekurangan	Solusi
Bangunan menghadap arah selatan, dengan matahari dari timur ke barat	Menekankan bentuk fasad sehingga memanfaatkan cahaya alami dari sinar matahari	Lokasi Site tidak terdapat bangun dan pohon yang tinggi sehingga paparan matahari langsung mengenai bangunan	Penambahan sun shading pada setiap fasad bangunan, serta menggunakan (<i>low-e glass</i>) yang merupakan teknologi kaca terbaru, yakni seperti kaca film yang mampu meredam panas hingga sekitar 20-40%

Simulasi Bayangan Matahari

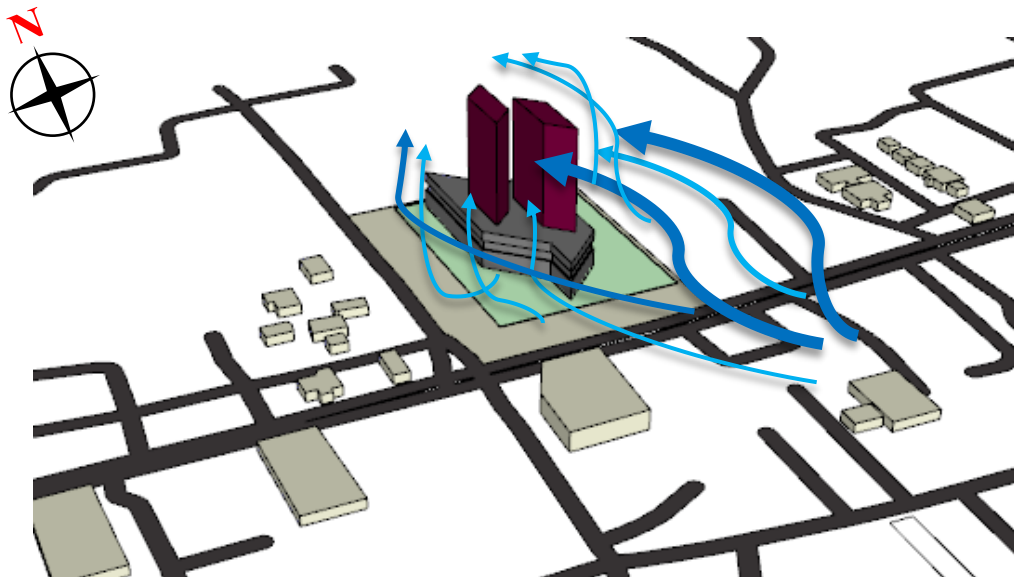
Keterangan	Gambar	Respon
<p>Bayangan sinar matahari pada pukul 14.00 pada tanggal, 14 April 2022</p>		<p>Sinar matahari terbit dari arah timur ke barat sehingga fasad bangunan terutama pada sisi timur dan barat terkena paparan sinar matahari secara langsung, maka dari itu bangunan akan dihadapkan ke sisi selatan.</p>

Sumber: Pribadi, 2022

3.2.3 Analisis Arah Angin



Gambar 3.10 Analisis Arah Angin
Sumber: Pribadi, 2022



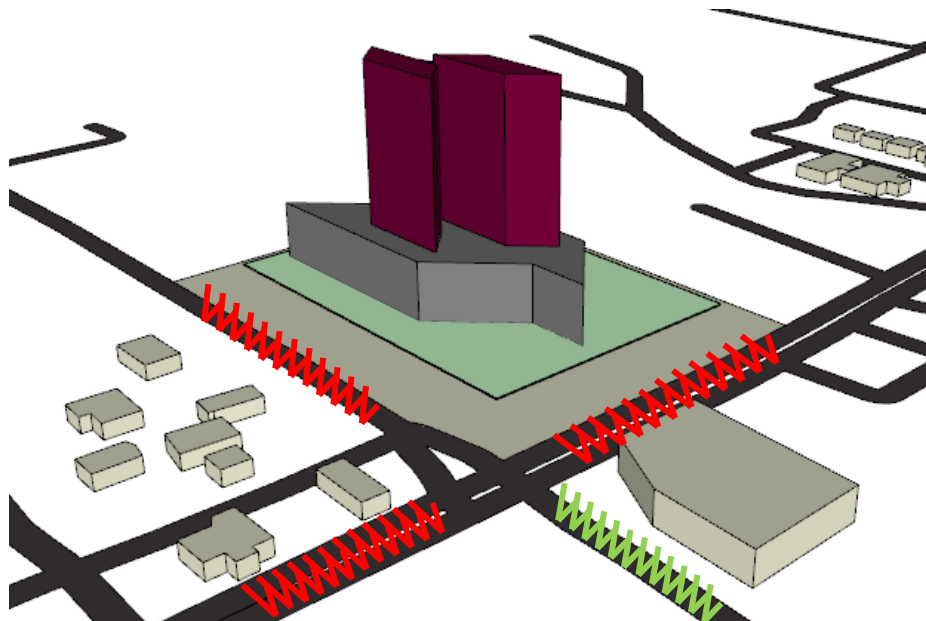
Gambar 3.11 Analisis Arah Angin
Sumber: Pribadi, 2022

Tabel 3.3 Analisis Angin

Analisis Angin			
Data	Kelebihan	Kekurangan	Solusi
Rata-rata kecepatan angin normalnya 15knot-27knot kilometer per jamnya.	Suasana lokasi dominan sejuk.	Kurangnya bangunan tinggi dan pepohonan sehingga tidak dapat memecah hembusan angin secara maksimal.	Pemecahan angin dengan membuat massa menjadi bentuk segitiga dengan sisi bagian terkecil menghadap ke arah angin. Memanfaatkan hembusan angin dari arah selatan dan tenggara dengan meletakkan ruang disisi tersebut.

Sumber: Pribadi, 2022

3.2.4 Analisis Kebisingan



Gambar 3.12 Analisis Kebisingan
Sumber: Pribadi, 2022

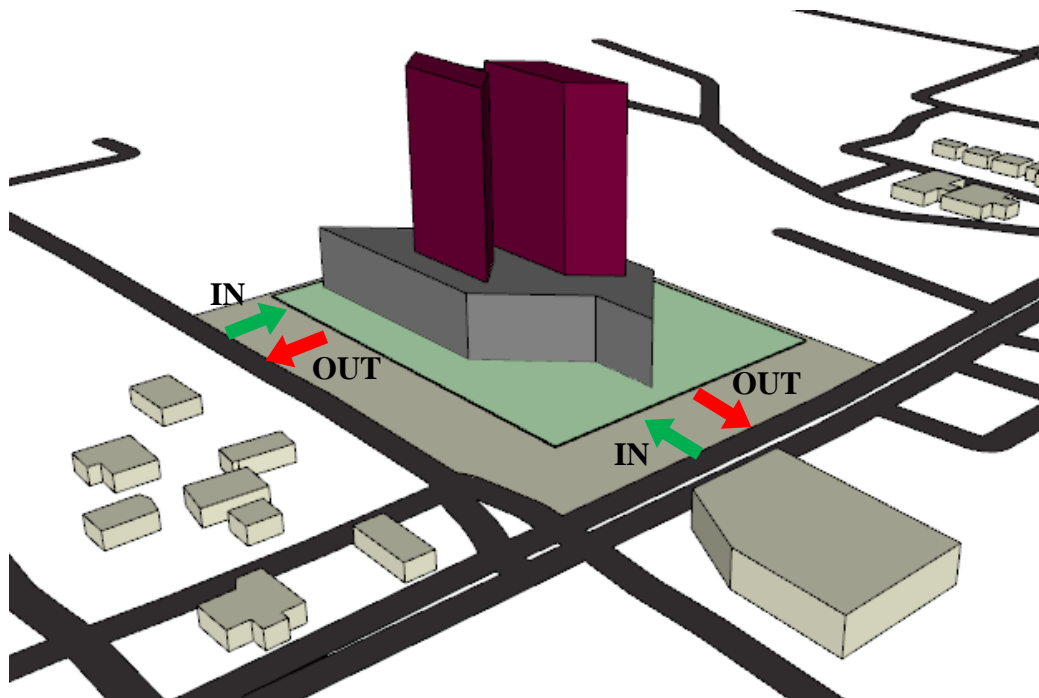
- Kebisingan Kendaraan Tinggi
- Kebisingan Kendaraan Sedang

Tabel 3.4 Analisis Kebisingan

ANALISIS KEBISINGAN			
Data	Kelebihan	Kekurangan	Solusi
Lokasi berada di perempatan jalan, pada Jl. Raya Boyolali-Semarang yang merupakan jalan utama penghubung Boyolali-Solo dengan padat kendaraan sehingga kebisingan tinggi, pada Jl. Profesor Soeharso dan Jl. Tape Baru kepadatan kendaraan tidak terlalu sehingga kebisingan sedang.	Lokasi tapak berada pada tempat yang strategis.	Site berada ditempat yang terbilang ramai kendaraan.	Lokasi site akan diberi/ditanam pepohonan dan di sekeliling site akan ada pagar/dinding untuk menyamarkan suara kebisingan yang berasal dari jalan yang tingkat kebisingan tinggi.

Sumber: Pribadi, 2022

3.2.5 Analisis Aksesibilitas dan Sirkulasi



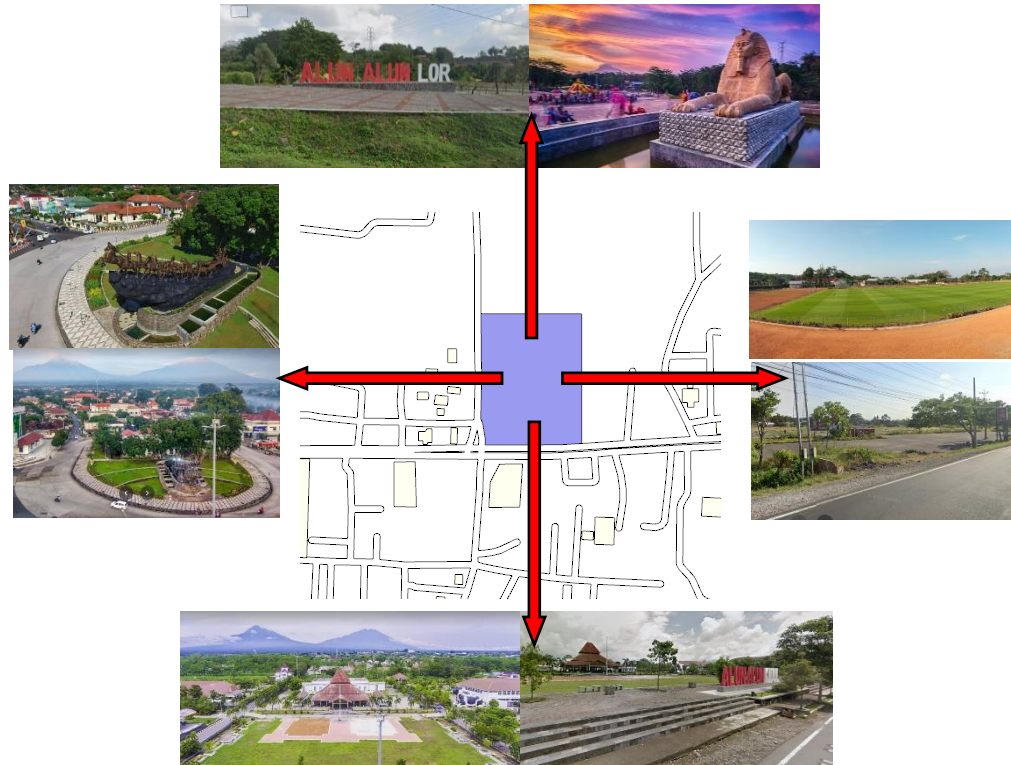
Gambar 3.13 Analisis Aksesibilitas dan Sirkulasi

Sumber: Pribadi, 2022

Akses IN-OUT dibagi menjadi dua arah yaitu dari Jl. Raya Boyolali-Semarang dan Jl. Profesor Soeharso.

3.2.6 Analisis View

A. View from Site



Gambar 3.14 Analisis View from Site

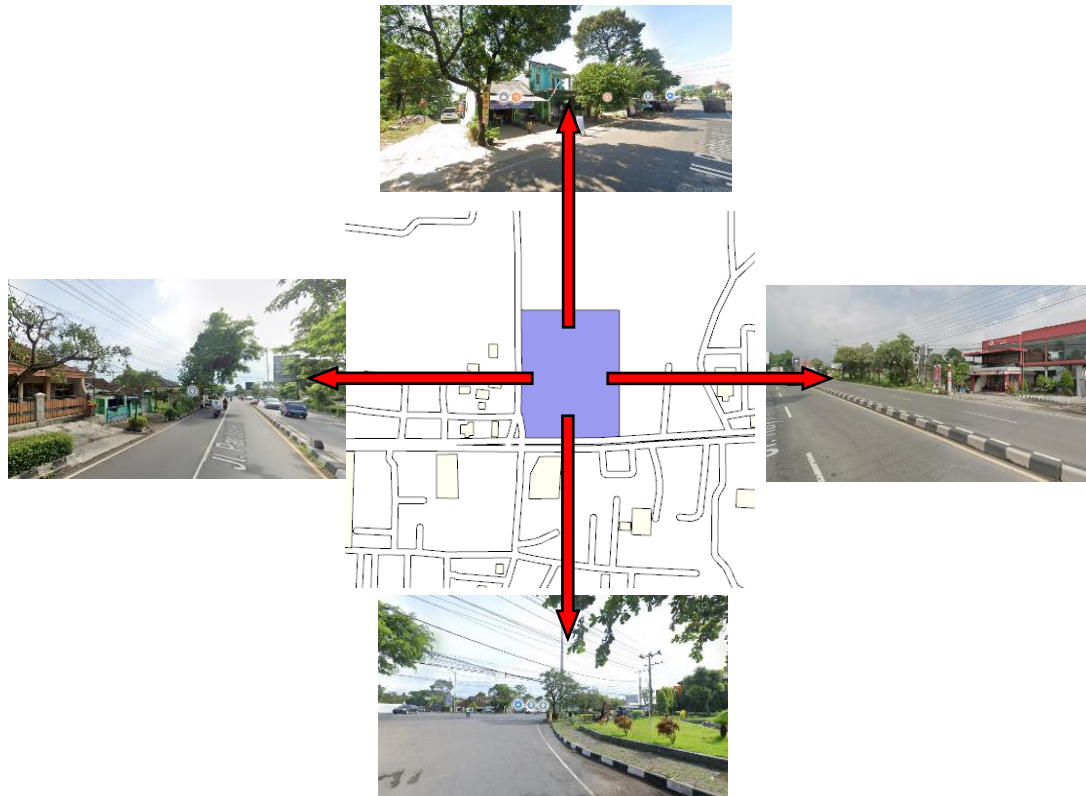
Sumber: Pribadi, 2022

Tabel 3.5 Analisis View from Site

ANALISIS VIEW FROM SITE			
Data	Kelebihan	Kekurangan	Solusi
Lokasi Site berada di perempatan jalan Sebelah selatan, barat, dan utara terdapat alun-alun boyolali, serta dari arah timur terdapat stadion dan sirkuit.	Lokasi yang strategis, serta bisa melihat pemandangan dari berbagai arah.	View dari arah timur yang kurang bagus karena hanya terdapat perumahan dan sudut kota solo.	Membuat desain yang menarik serta bisa melihat view dari berbagai arah.

Sumber: Pribadi, 2022

B. View to Site



Gambar 3.15 Analisis View to Site
Sumber: Pribadi, 2022

Tabel 3.6 Analisis View to Site

ANALISIS VIEW TO SITE			
Data	Kelebihan	Kekurangan	Solusi
Lokasi Site berada di perempatan, lahan datar.	Lokasi berada di tempat yang strategis dan dapat dicapai di berbagai arah.	View pada sebelah utara kurang bagus serta kurangnya fasilitas kota.	Bangunan akan di desain menghadap arah selatan yang derdapat view dan pemandangan yang bagus, serta dapat memcah arah mata angin yang turun dari pegunungan.

Sumber: Pribadi, 2022

3.2 Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

Tabel 3.7 Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

MALL										
NO	ZONASI	AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG	KAPASITAS ORANG	UNIT	LUAS		BESARAN RUANG		
						P	L	LUASAN m2	SIRKULASI %	JUMLAH
1	(Publik Area)	PARKIR MOBIL	BASEMANT	200	1	3	5	15	50	3000
	(Publik Area)	PARKIR MOTOR	BASEMANT	300	1	1	2	2	30	600
	(Publik Area)	NAIK MENUJU LANTAI 1-3	LIFT PENGUNJUNG	10	2	2,5	2	5	30	100
	(Servis Area)	DISTRIBUSI AIR	RUANG POMPA	2	1	3	6	18	10	36
	(Servis Area)	DISTRIBUSI LISTRIK	RUANG GENSET	2	1	3	6	18	10	36
	(Servis Area)	DISTRIBUSI LISTRIK	RUANG PANEL	2	1	3	3	9	10	18
	(Servis Area)	NAIK TURUN	RAM KENDARAAN	1	2	3	15	45	30	90
HOTEL										
1	(Publik Area)	NAIK MENUJU LANTAI 1-12	LIFT PENGUNJUNG	20	4	2,5	2	5	30	400
	(Servis Area)	DISTRIBUSI AIR	RUANG POMPA	2	1	3	6	18	10	36
	(Servis Area)	DISTRIBUSI LISTRIK	RUANG GENSET	2	1	3	6	18	10	36
	(Servis Area)	DISTRIBUSI LISTRIK	RUANG PANEL	2	1	3	3	9	10	18
TOTAL LUAS									230	4370

MALL										
NO	ZONASI	AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG	KAPASITAS ORANG	UNIT	LUAS		BESARAN RUANG		
						P	L	LUASAN m2	SIRKULASI %	JUMLAH
2	(Publik Area)	IN-OUT & BERSANTAI	ENTRANCE & LOBBY	50	1	20	10	200	20	10000
	(Publik Area)	BERBELANJA	RETAIL AREA							
	(Publik Area)		RETAIL TYPE A		30	8	9	72	30	2160
			RETAIL TYPE B		30	8	4,5	36	20	1080
			RETAIL TYPE C		50	8	3	24	15	1200
	(Publik Area)	MENONTON	BIOSKOP	80	2	10	15	150	30	300
	(Publik Area)	HIASAN	ATRIUM		1	9	27	9	40	9
	(Servis Area)	MENEJEMEN KEBERSIHAN	GUDANG KEBERSIHAN		2	3	4	12	10	24
	(Privat Area)	PEMELIHARAAN GEDUNG	ENGINEERING STAFF	4	1	5	4	20	10	80
	(Semi Publik)	PENDISTRIBUSIAN	RUANG PABK OPERATOR	2	1	4	5	20	10	40
	(Servis Area)	KEBERSIHAN	RUANG LAUNDRY	4	1	4	4	16	10	64
	(Servis Area)	KEBERSIHAN	IPAL		1	4	4	16	10	16
	(Servis Area)	BUANG AIR	TOILET	8	4	5	5	25	10	800
	(Servis Area)	KEBERSIHAN	GARBAGE	1	1	6	2,5	15	10	15
	(Publik Area)	BERIBADAH	MUSHOLA	10	1	4	6	24	10	240
	(Servis Area)	PENDISTRIBUSIAN	LOADING DOCK	4	1	3	6	18	40	72
	(Privat Area)	MANAJEMEN MALL	RUANG MANAJER	2	1	5	4	20	10	40
	(Privat Area)	MANAJEMEN MALL	RUANG STAFF	6	1	5	6	30	20	180
HOTEL										
2	(Publik Area)	CHECK IN & CHECK OUT	RESEPSIONIS	4	1	3	2	6	10	24
	(Publik Area)	BERSANTAI	LOBBY	30	1	10	5	50	20	1500
	(Publik Area)	BERSANTAI	COFFE SHOP	15	1	5	8	40	10	600
	(Semi Publik)	KEAMANAN	TANGGA DARURAT		4	4	2	8	30	32
	(Servis Area)	BUANG AIR	TOILET	1	120	2	1,5	3	10	360
	(Servis Area)	MENEJEMEN KEBERSIHAN	GUDANG KEBERSIHAN		2	3	4	12	10	24
	(Privat Area)	PEMELIHARAAN GEDUNG	ENGINEERING STAFF	4	1	5	4	20	10	80
	(Semi Publik)	PENDISTRIBUSIAN	RUANG PABK OPERATOR	2	1	4	5	20	10	40
	(Servis Area)	KEBERSIHAN	RUANG LAUNDRY	4	2	4	4	16	10	128
	(Servis Area)	KEBERSIHAN	IPAL		1	4	4	16	10	16
	(Servis Area)	ISTIRAHAT	HOUSEKEEPING	10	1	5	5	25	20	250
	(Servis Area)	KEBERSIHAN	GARBAGE	1	1	6	2,5	15	10	15
	(Servis Area)	PENDISTRIBUSIAN	LOADING DOCK	1	1	3	6	18	40	18
	(Privat Area)	MANAJEMEN HOTEL	RUANG MANAJER	2	1	5	4	20	10	40
	(Privat Area)	MANAJEMEN HOTEL	RUANG STAFF	6	1	5	6	30	20	180
TOTAL LUAS									535	19627

HOTEL										
NO	ZONASI	AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG	KAPASITAS ORANG	UNIT	LUAS		BESARAN RUANG		
						P	L	LUASAN m2	SIRKULASI %	JUMLAH
3	(Publik Area)	MAKAN	ALL DAY DINING	30	1	10	10	100	20	3000
	(Servis Area)	MENYIAPKAN MASAKAN	DAPUR	6	1	6	5	30	30	180
	(Servis Area)	PENYIMPANAN	GUDANG BAHAN BASAH	2	1	2,5	5	12,5	10	25
	(Servis Area)	PENYIMPANAN	GUDANG BAHAN KERING	2	1	3	5	15	10	30
	(Servis Area)	PENYIMPANAN	GUDANG PENDINGIN	2	1	3	5	15	10	30
	(Servis Area)	KEBERSIHAN	TEMPAT CUCI PRABOT	2	1	3	5	15	15	30
	(Servis Area)	PENYIMPANAN	GUDANG ALAT	2	1	2,5	5	12,5	10	25
	(Semi Publik)	ISTIRAHAT	STAFF	6	1	3	2	6	20	36
	(Publik Area)	BERIBADAH	MUSHOLLA	10	1	6	4	24	10	240
	(Semi Publik)	PERTEMUAN BERSAMA	MEETING ROOM	10	2	10	4	32	30	640
	(Servis Area)	PENYIMPANAN	GUDANG	2	1	2	4	8	10	16
	(Privat Area)	HUNIAN	KAMAR TYPE STANDAR	2	70	3,5	5	17,5	30	2450
	(Privat Area)	HUNIAN	KAMAR TYPE SUIT	2	72	5	7	35	30	5040
	(Publik Area)	BERENANG	KOLAM RENANG	15	1	10	5	50	30	750
	(Servis Area)	BUANG AIR	KAMAR MANDI	4	1	2	1,5	3	10	12
	(Publik Area)	BERSANTAI	LOUNGE	15	1	10	5	50	10	750
	(Publik Area)	BILAS	KEBERSIHAN BILAS	4	1	2	1,5	3	20	12
TOTAL LUAS									305	12492

JUMLAH LUASAN	36.489
TOTAL SIRKULASI	1.070
TOTAL KESELURUHAN	39.043.230

Sumber: Pribadi, 2022

3.3.1 Analisis Persyaratan Ruang

Tabel 3.8 Analisis Persyaratan Ruang

MALL						
NO	KEBUTUHAN RUANG	SINAR MATAHARI	KEBISINGAN	PENCAPAIAN	VIEW	UDARA SEGAR
1	BASEMANT	***	***	***	*	***
2	LIFT PENGUNJUNG	*	*	*	*	*
3	TANGGA DARURAT	**	**	***	*	***
4	TANGGA PENGUNJUNG	**	**	***	*	**
5	RUANG POMPA	**	**	**	*	***
6	TOILET	**	**	***	*	**
7	RUANG GENSET	**	***	***	*	***
8	RUANG PANEL	**	**	***	*	**
9	LOBBY	**	**	***	**	***
10	BIOSKOP	*	*	***	**	***
11	RETAIL AREA	**	*	***	**	***
12	ATRIUM	**	*	***	**	***
13	GUDANG KEBERSIHAN	**	***	*	*	**
14	ENGINEERING STAFF	**	**	**	*	**
15	PABK OPERATOR	**	**	**	*	**
16	IPAL	**	**	**	*	***
17	LOADING DOCK	***	***	***	*	***
18	RUANG MANAJER	**	*	**	**	**
19	MUSHOLLA	*	*	***	*	**
20	GUDANG	**	**	*	*	**

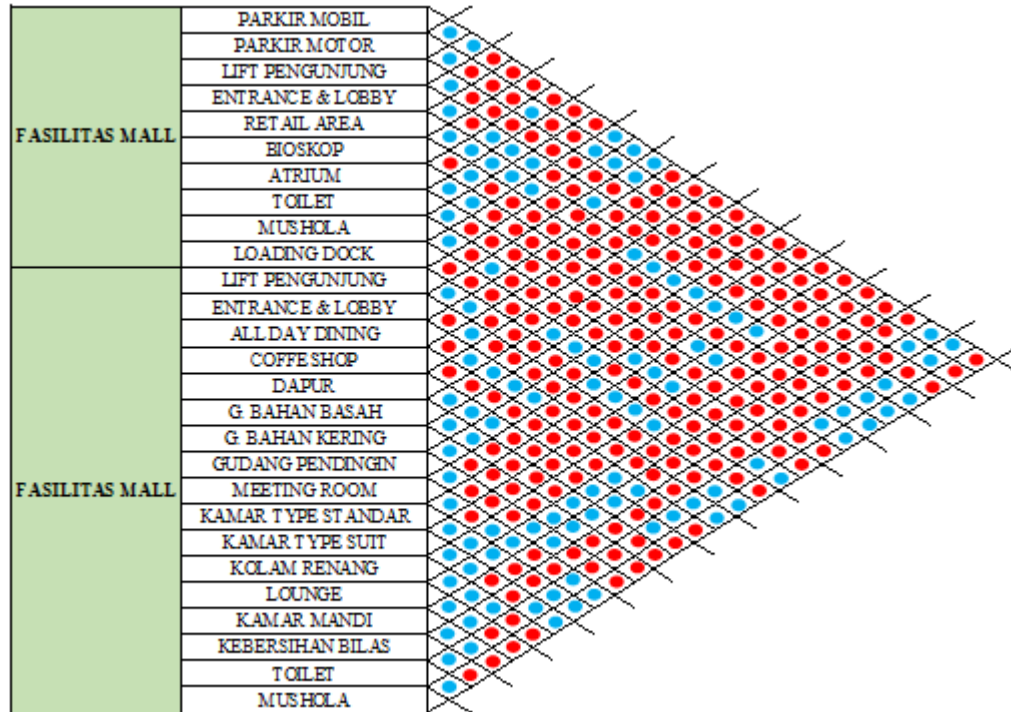
HOTEL						
NO	KEBUTUHAN RUANG	SINAR MATAHARI	KEBISINGAN	PENCAPAIAN	VIEW	UDARA SEGAR
1	BASEMANT	***	***	***	*	***
2	LIFT PENGUNJUNG	*	*	*	*	*
3	TANGGA DARURAT	**	**	***	*	***
4	TANGGA PENGUNJUNG	**	**	***	*	**
5	RUANG POMPA	**	**	**	*	***
6	TOILET	**	**	***	*	**
7	RUANG GNSET	**	***	***	*	***
8	RUANG PANEL	**	**	***	*	**
9	RESEPSIONIS	**	**	***	**	**
10	LOBBY	**	**	***	**	***
11	COFFE SHOP	**	**	***	**	**
12	GUDANG KEBERSIHAN	**	***	*	*	**
13	ENGINEERING STAFF	**	**	**	*	**
14	PABK OPERATOR	**	**	**	*	**
15	LAUNDRY	***	**	**	*	***
16	IPAL	**	**	**	*	***
17	GARBAGE	***	**	***	*	***
18	LOADING DOCK	***	***	***	*	***
19	RUANG MANAJER	**	*	**	**	**
20	ALL DAY DINING	**	**	***	***	***
21	DAPUR	*	**	**	*	**
22	MUSHOLLA	*	*	***	*	**
23	METING ROOM	*	*	***	***	**
24	KAMAR HOTEL	**	*	***	***	***
25	KOLAM RENANG	***	**	***	***	***
26	LONGUE	**	*	***	***	***
27	RUANG BILAS	**	**	***	*	**
28	GUDANG	**	**	*	*	**

NO	KETERANGAN	SIMBOL
1	KURANG MEMBUTUHKAN	*
2	MEMBUTUHKAN	**
3	SANGAT MEMBUTUHKAN	***

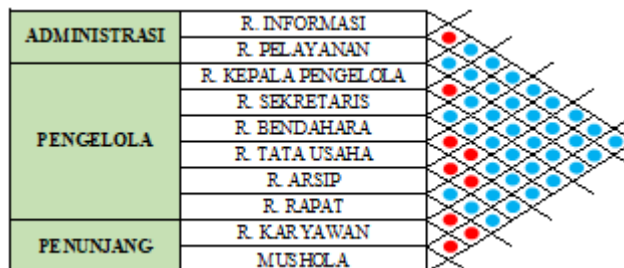
Sumber: Pribadi, 2022

3.4 Analisis Hubungan Ruang

A. Fungsi Utama



B. Fungsi Pengelola dan Servis



C. Fungsi Penunjang



KETERANGAN	
●	HUBUNGAN LANGSUNG
●	HUBUNGAN TIDAK LANGSUNG

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

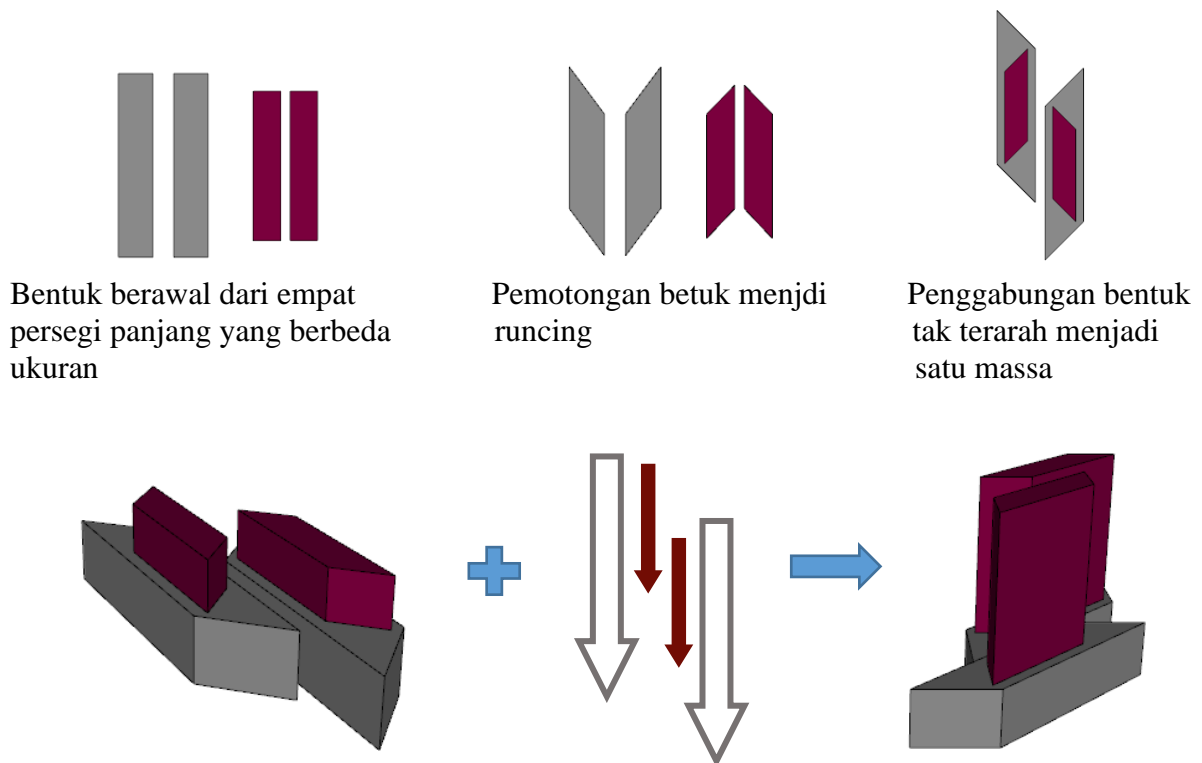
4.1 Konsep Tapak

Mall dan Hotel merupakan sebuah bangunan publik yang berfungsi sebagai pusat perbelanjaan dan penginapan serta fasilitas penunjang lainnya untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Mall dan Hotel yang akan dipadukan menjadi satu kesatuan dalam perancangan disebut mixed-use atau bangunan multifungsi yang mampu menampung berbagai kegiatan dasar manusia.

Dalam perancangan ini menggunakan konsep kontemporer yaitu desain yang relative bebas berekspresi. Konsep kontemporer berciri-ciri manipulasi tampilan, fragmentasi dan bentuk-bentuk yang menyerupai sebuah mainan atau benda-benda yang ada di sekeliling kita.

4.2 Konsep Gubahan Massa

4.2.2 Gubahan Massa Site

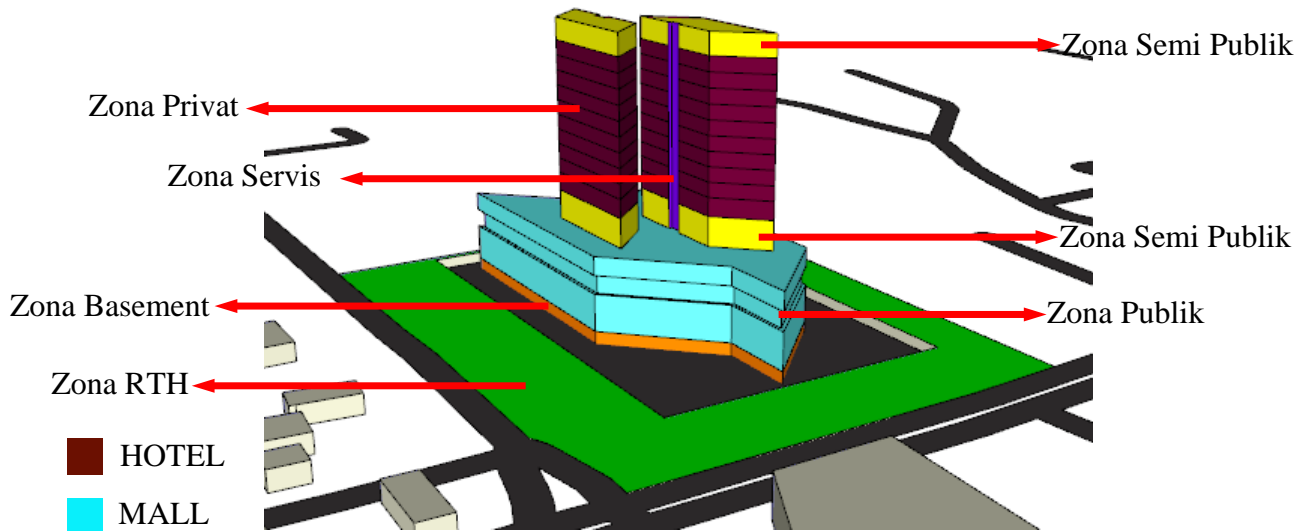


Gambar 4.1 Gubahan Massa
Sumber: Pribadi, 2022

4.3 Konsep Zoning

Berdasarkan data pada analisis site, pengelompokan ruang dan program ruang akan diolah lagi berdasarkan zona-zona untuk perletakan ruang pada bangunan.

4.3.1 Zonasi Vertikal



Gambar 4.2 Zonasi Vertikal
Sumber: Pribadi, 2022

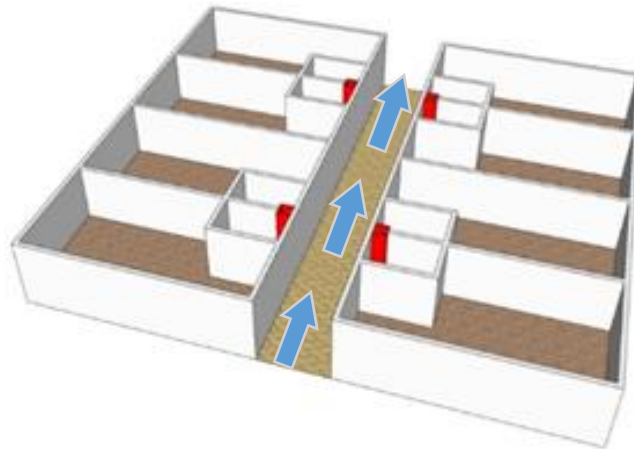
Tabel 4.1 Zonasi Vertikal

KETERANGAN	
Zona Basement	Di fungsikan sebagai area parkir kendaraan berupa ruangan basement, sekaligus terdapat beberapa ruangan servis pendukung.
Zona Publik Lt.1-3	Di fungsikan sebagai area publik berupa Mall yang terdapat area retail serta beberapa ruangan servis dan privat.
Zona Semi Publik Lt.4	Di fungsikan sebagai area semi publik berupa lobby, area makan, ruang rapat.
Zona Privat Lt.5-14	Di fungsikan sebagai area privat, dimana ruang utama berupa kamar hotel berada di lantai 5-14 dan juga terdapat beberapa ruangan pendukung.
Zona Semi Publik Lt.15	Di fungsikan sebagai area semi publik berupa café, kolam renang dan beberapa ruangan pendukung.

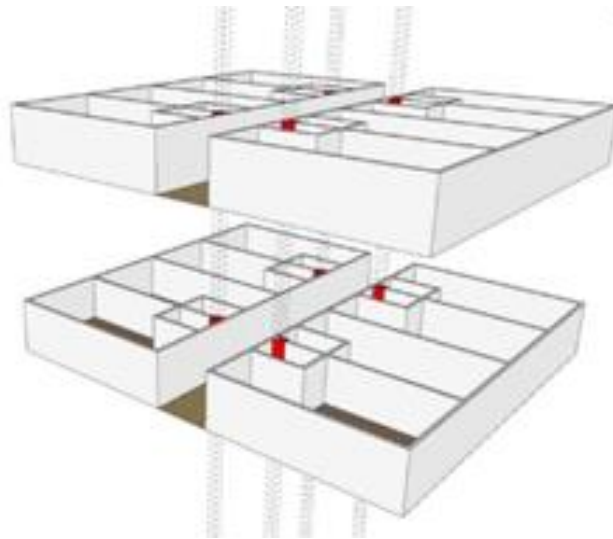
Sumber: Pribadi, 2022

4.4 Konsep Sirkulasi

A. Horisontal dan Vertikal



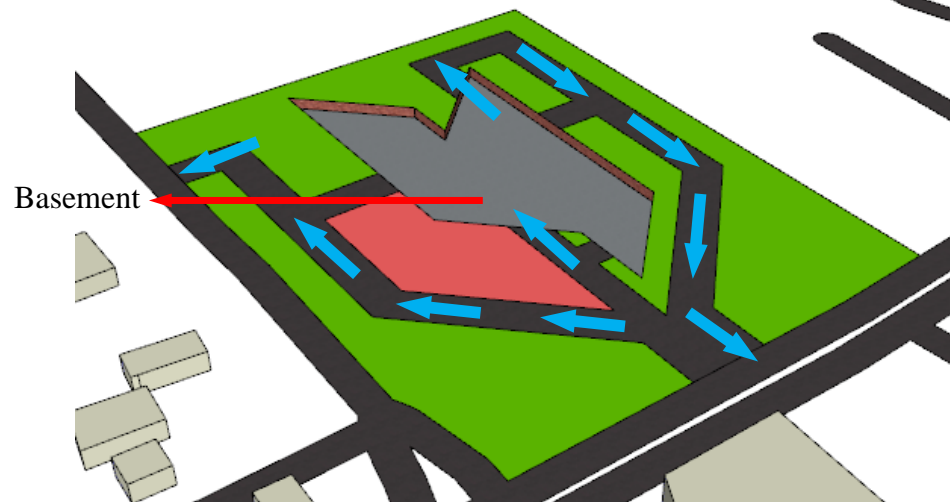
Gambar 4.3 Sirkulasi Horisontal
Sumber: Pribadi, 2022



Gambar 4.4 Sirkulasi Vertikal
Sumber: Pribadi 2022

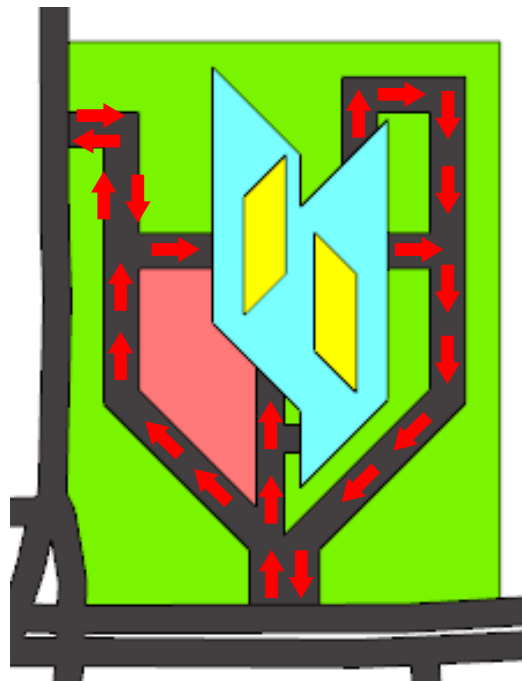
KETERANGAN	
Sirkulasi Horisontal	Penggunaan selasar sebagai akses sirkulasi antar kamar hotel.
Sirkulasi Vertikal	Sirkulasi vertikal dengan penggunaan jalur instalasi/sistem plumbing dengan menggunakan shaft.

B. Sirkulasi Parkir



Gambar 4.5 Zoning Basement
Sumber: Pribadi, 2022

C. Sirkulsi Kendaraan



Gambar 4.6 Sirkulasi Kendaraan
Sumber: Pribadi, 2022

4.5 Konsep Utilitas

Utilitas bangunan adalah suatu kelengkapan fasilitas pada bangunan yang wajib diperhatikan karena untuk menunjang aspek kehidupan sehari-hari, dengan adanya utilitas bangunan dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan fungsi utamanya. Berikut adalah utilitas pada bangunan antara lain:

A. Sistem Jaringan Air

a) Sistem Air Bersih

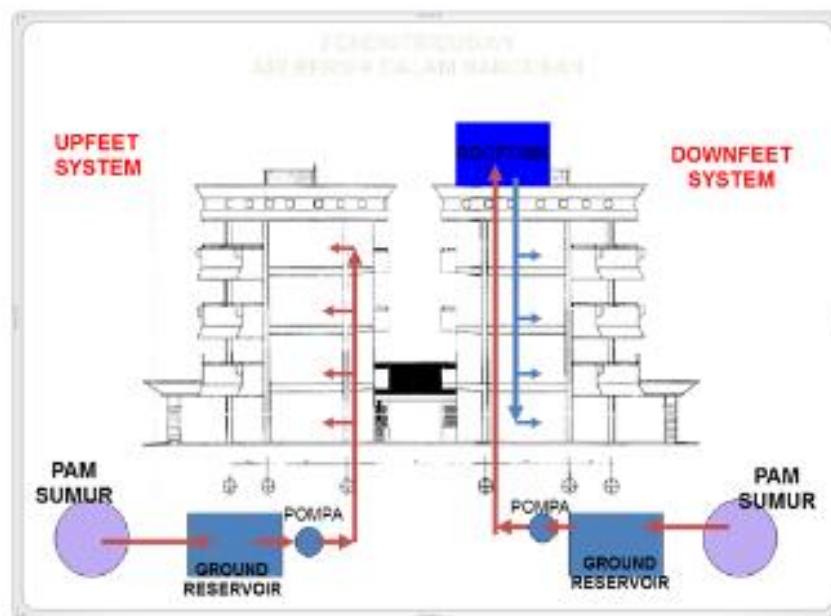
Air bersih yang akan digunakan dalam bangunan yaitu bersumber dari PDAM dan air dari galian sumur bor dengan menggunakan sistem *Up feed & Down feed*

1. *Up Feed*

Sistem ini bekerja dengan menggunakan tenaga pompa sepenuhnya, air dari tengki bawah atau bisa disebut (ground tank) langsung disalurkan pada saluran utama air bersih.

2. *Down Feed*

Sistem ini bekerja menampung air di tengki bawah (ground tank) terlebih dahulu dan dipompa untuk disalurkan pada tengki atas (upper tank) yang ada pada lantai tertinggi lalu air disalurkan ke seluruh bangunan.



Gambar 4.7 Sistem Jaringan Air Bersih

Sumber: google.co.id

b) Sistem Air Kotor

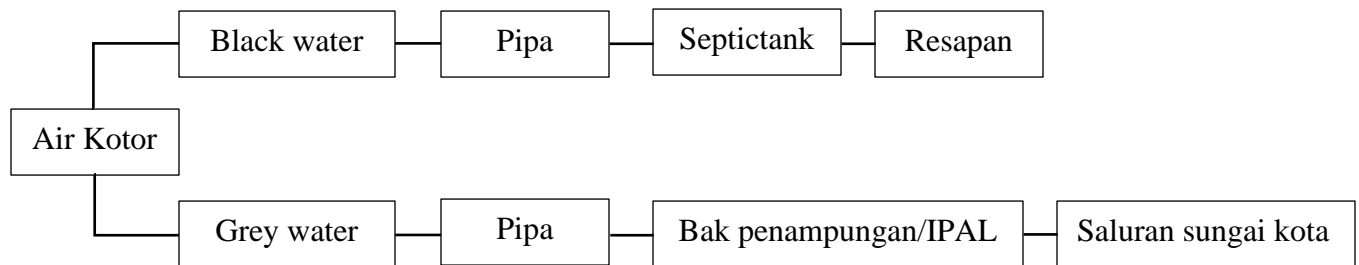
Air kotor merupakan air dari sisa limbah buangan dari air bersih yang sudah dipakai dalam penggunaan dalam berbagai hal, untuk air kotor sendiri dibagi menjadi dua yaitu Black water dan Grey water.

1. *Black water*

Air kotor yang bersal dari kloset dan urinoir untuk dialihkan langsung pada septic tank lalu ke sumur resapan.

2. *Grey water*

Air kotor dari pembuangan tempat servis berupa wastafel, floor drain, kamar mandi, dan air hujan. Sebelum dialirkan ke sungai akan dialihkan ke limbah terlebih dahulu untuk mengurangi zat berbahaya yang dapat mencemari air sungai.



Tabel 4.1 Utilitas Air Kotor

B. Sistem Jaringan Listrik

Kelistrikan merupakan sistem rangkaian fisika yang menghasilkan aliran listrik, sumber listrik berasal dari PLN yang menyuplai aliran listrik pada setiap bangunan.



Gambar 4.8 Sistem Jaringan Listrik

Sumber: kominfo.go.id

C. Sistem Pencegahan Kebakaran

Dalam mencegah terjadinya kebakaran pada bangunan diperlukan sistem otomatis dan manual dimana system ini dibagi menjadi dua yaitu sistem sprinkle dan menggunakan hydrant.

1. Sprinkle

Sprinkle dapat bekerja ketika alat detector mendeteksi terjadinya kenaikan suhu yang drastis sekitar 68°C , pipa sprinkle ini dipasang dengan jarak 3 sampai 5m, bila terjadi kenaikan suhu secara drastis head sprinkle akan pecah pada titik yang terjadi kenaikan suhu dan sistem ini akan mengeluarkan air secara otomatis tanpa adanya bantuan

2. Hydrant

Hydrant merupakan fasilitas sebagai pencegah terjadinya kebakaran secara manual yang biasanya diletakan pada titik yang sudah ditentukan di setiap luar bangunan dengan jarak 25km dari titik ke titik dalam penempatanya.

D. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan pada bangunan dibagi menjadi dua alternatif yaitu menggunakan penghawaan alami dan buatan. Dalam penerapannya penghawaan alami memanfaatkan aliran udara dari luar yang disaring masuk kedalam ruangan melalui bukaan atau celah yang sudah disediakan dan terpasang. Sedangkan untuk sistem penghawaan buatan menggunakan AC split dan AC central sesuai dengan jenis fungsi ruangan yang memerlukan.

E. Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan bangunan memanfaatkan dua sumber cahaya, yaitu sumber cahaya alami dan sumber cahaya buatan, dimana cahaya alami memanfaatkan sinar matahari yang dipantulkan untuk masuk kedalam ruangan, sedangkan cahaya buatan digunakan untuk beberapa ruangan tertentu yang sulit atau tidak dapat dijangkau oleh sinar matahari.



Gambar 4.9 Sistem Pencahayaan
 Sumber: www.rumah.com

F. Sistem Penangkal Petir

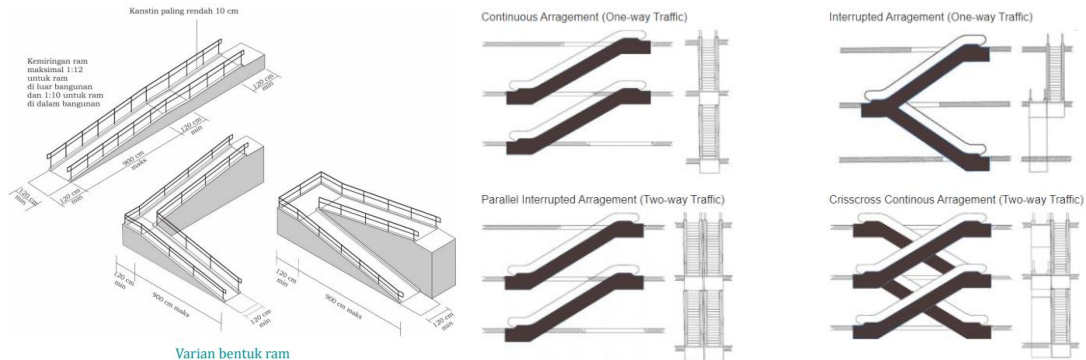
Karena bangunan memiliki ketinggian yang terbilang tinggi maka dalam penanganannya juga berfokus pada keselamatan dimana menggunakan pengaman berupa penangkal petir sebagai salah satu cara untuk mengantisipasi bahaya petir/guntur yang menyambar pada setiap bangunan yang menjulang tinggi.



Gambar 4.10 Sistem Penangkal Petir
 Sumber: brainacademy.id

G. Sistem Transportasi Vertikal

Sistem transportasi vertikal merupakan sistem pencapaian yang dimana dapat mengakses dari satu tempat ke tempat lain dengan elevasi yang berbeda, penggunaan transportasi vertikal baik dengan teknologi maupun manual diterapkan dalam perancangan, seperti halnya penggunaan lift penumpang, lift barang, eskalator, ramp, dan anak tangga.



Gambar 4.11 Sistem Transportasi Vertikal

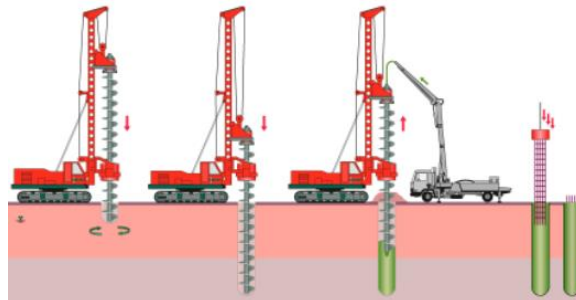
Sumber: google.com

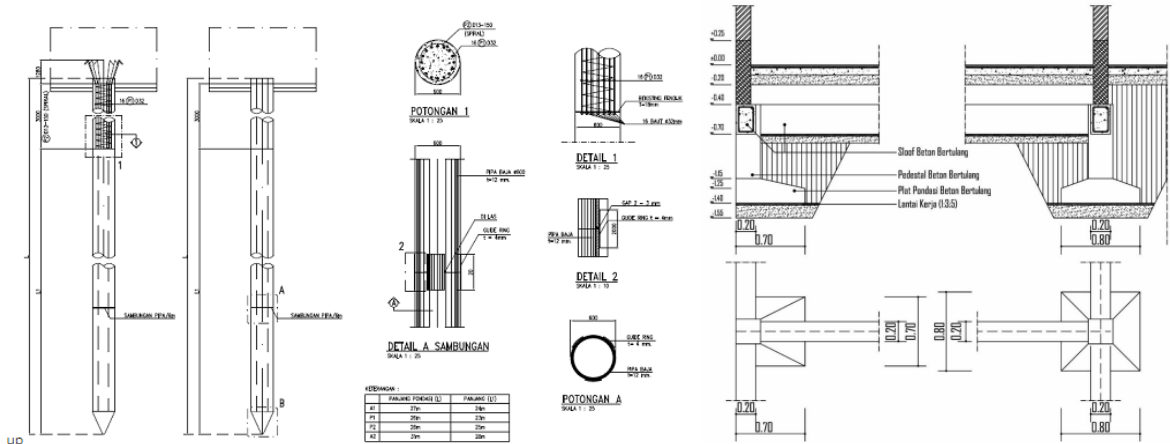
4.6 Konsep Struktur

Struktur bangunan merupakan hal yang terpenting pada sebuah bangunan, dimana hal ini menyangkut dengan keselamatan dan kekuatan bangunan itu sendiri. Struktur menjadi penyokong dan penopang bagi beberapa element yang akan ditopangnya, berikut diantaranya:

A. Struktur Pondasi

Struktur pada pondasi Mall dan Hotel menggunakan pondasi tiang pancang, pemilihan tiang pancang dikarenakan bangunan menampung banyak beban yang ditanggungnya, sedangkan beberapa bangunan pendukung menggunakan pondasi footplat dan pondasi cor beton, hal ini dikarenakan pemilihan pondasi footplat dan cor beton mampu untuk menopang gaya/momen yang besar.

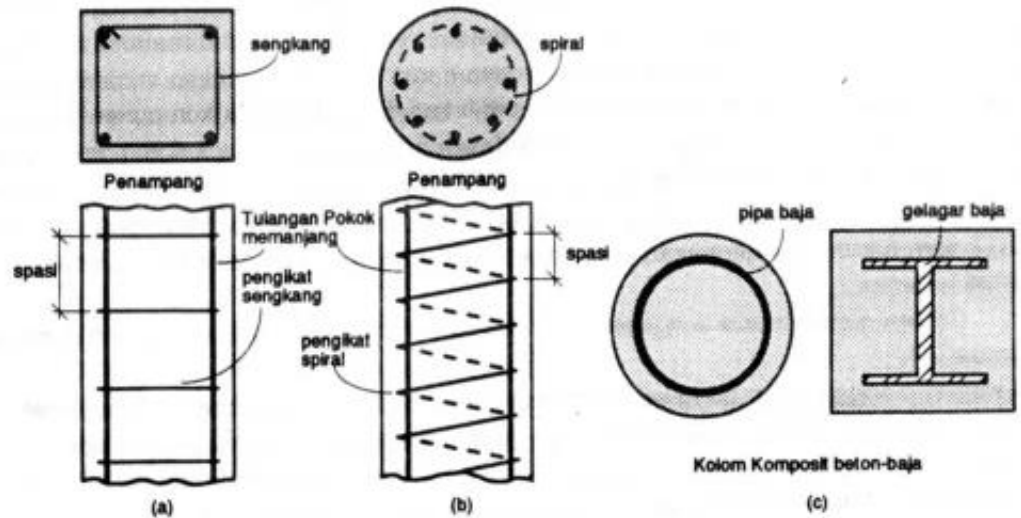




Gambar 4.12 Struktur Pondasi Tiang Pancang dan Footplat
 Sumber: jasapengeborantanah.web.id

B. Struktur Kolom dan Balok

Rangka bangunan merupakan rangka utama yang tersusun dari kolom, balok dan lantai yang membentuk satu kesatuan dimana beban diterima dan diteruskan oleh sebuah sistem rangka dimana dinding hanya berfungsi sebagai pembatas.

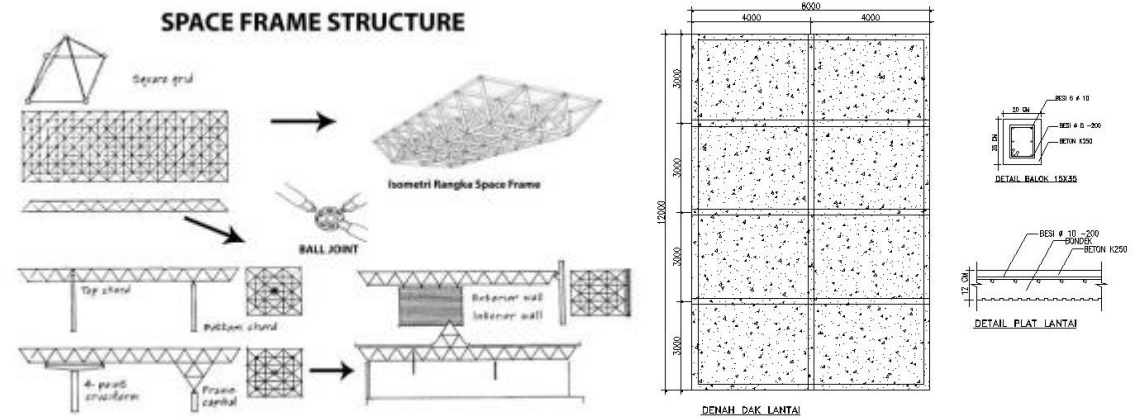


Gambar 1. Jenis-jenis kolom

Gambar 4.13 Struktur Kolom dan Balok
 Sumber: bayakatsuki.wordpress.com

C. Struktur Rangka Atap

Struktur atap merupakan bagian yang berfungsi sebagai pelindung bangunan dari cuaca panas, dingin, dan hujan. Dalam penggunaan struktur atap di bedakan menjadi beberapa bagian, mulai dengan dak beton, baja konvensional yang akan diterapkan pada rancangan kedepannya.



Gambar 4.14 Struktur Rangka Atap
Sumber: ilmusipil.com

BAB V HASIL DESAIN

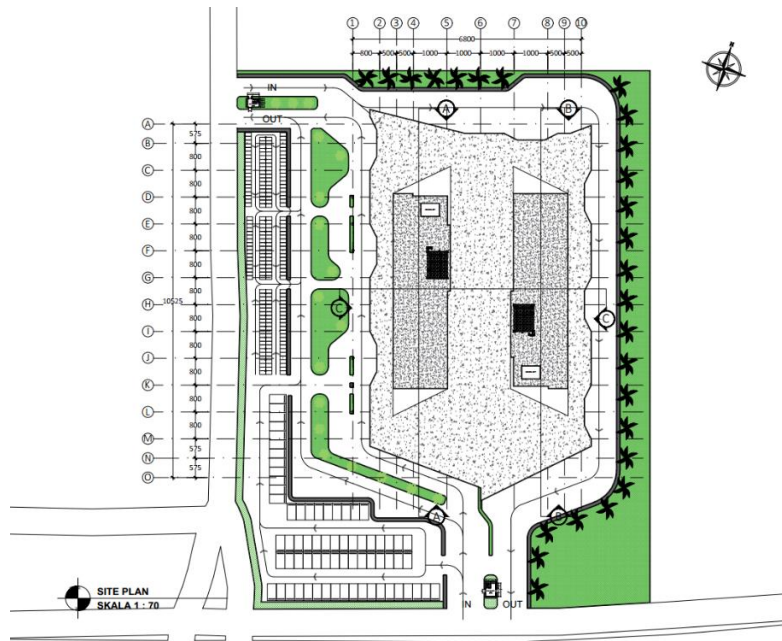
5.1 Hasil Perancangan

Hasil perancangan merupakan gambar yang dimana menampilkan hasil olah desain yang diperoleh dari beberapa analisis, baik dari analisis site, kawasan dan lingkungan, yang terdiri dari pengabunagan berupa pengolahan ruang dan fungsi ruang yang mampu menjadikan sebuah kawasan yang dinamis dan efisien.

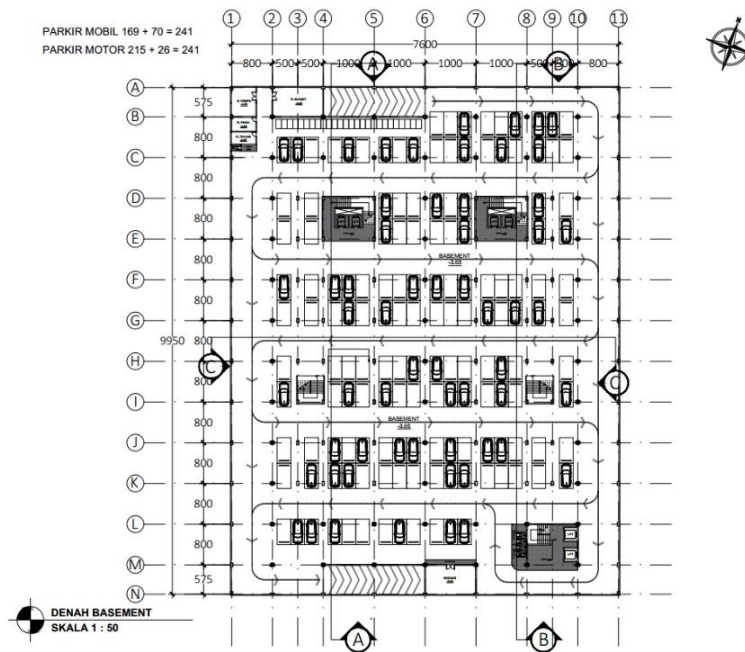
5.1.1 Gambar Denah Site Plan



5.1.2 Gambar Site Plan



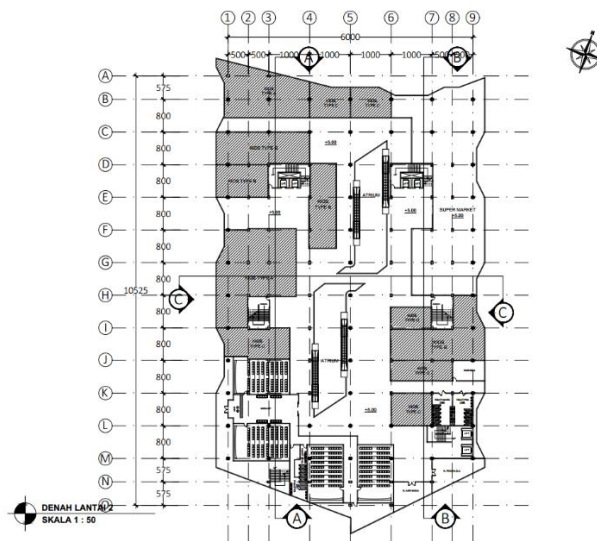
5.1.3 Denah Basement



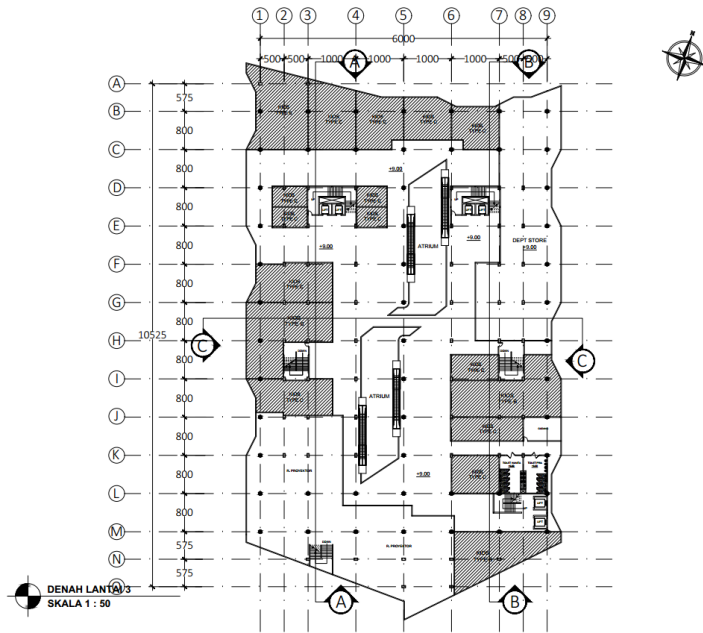
5.1.4 Gambar Denah Lantai 1



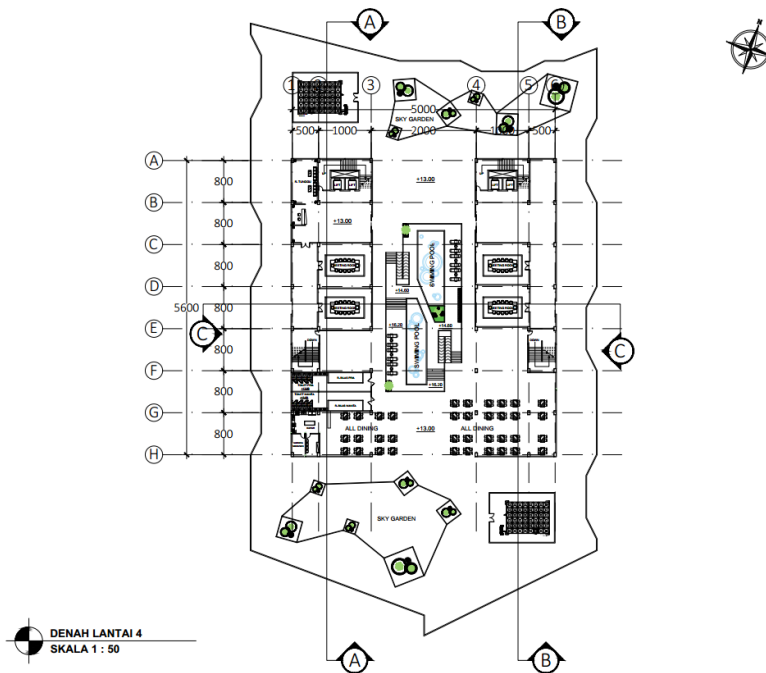
5.1.5 Gambar Denah Lantai 2



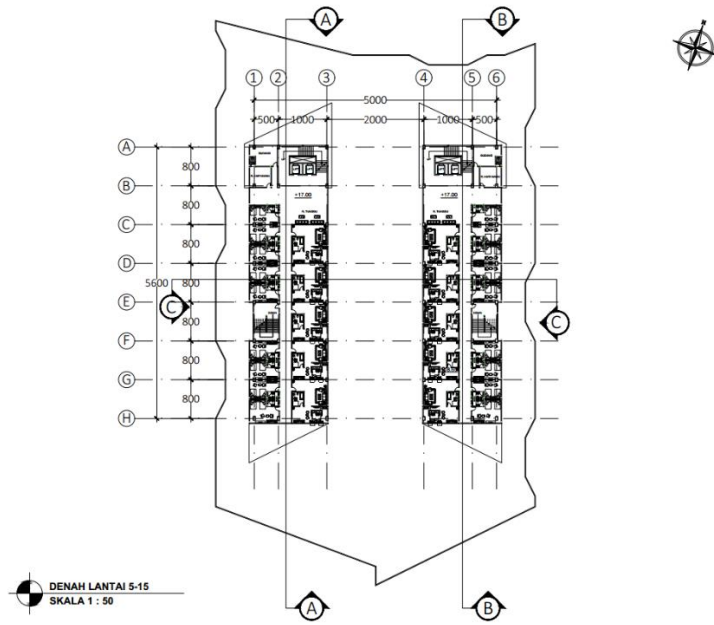
5.1.6 Gambar Denah Lantai 3



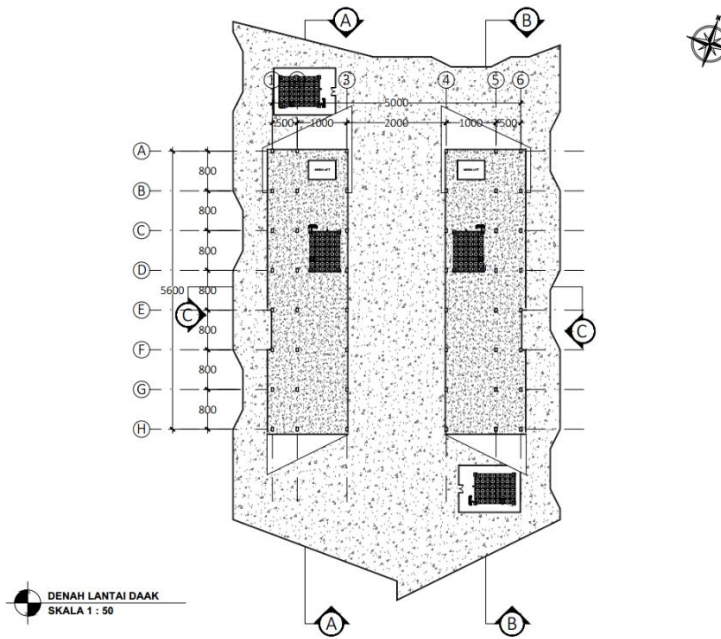
5.1.7 Gambar Denah Lantai 4



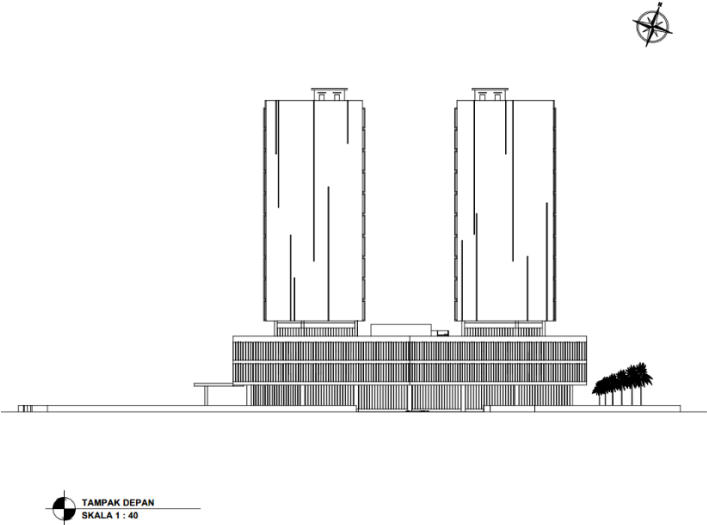
5.1.8 Gambar Denah Lantai 5-15



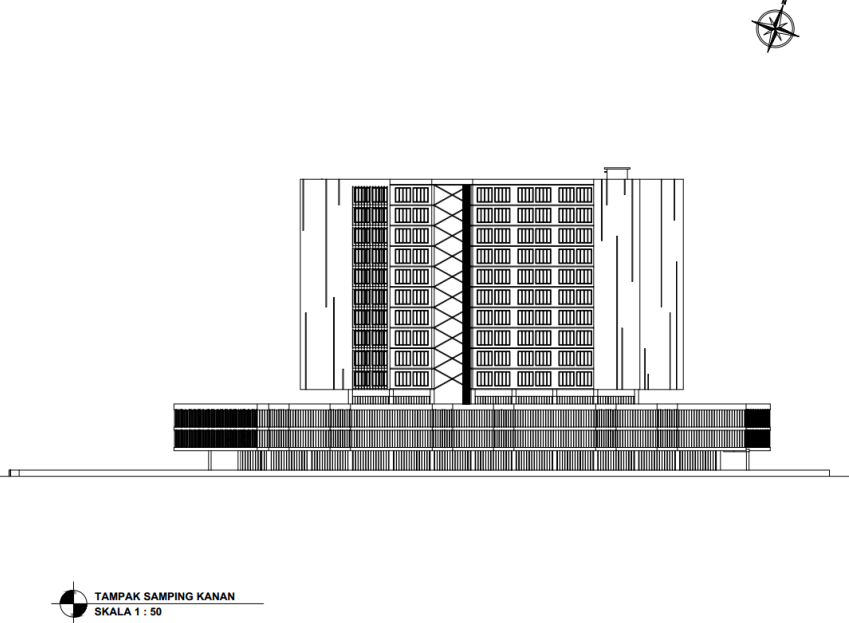
6.1.8 Gambar Denah Lantai Daak



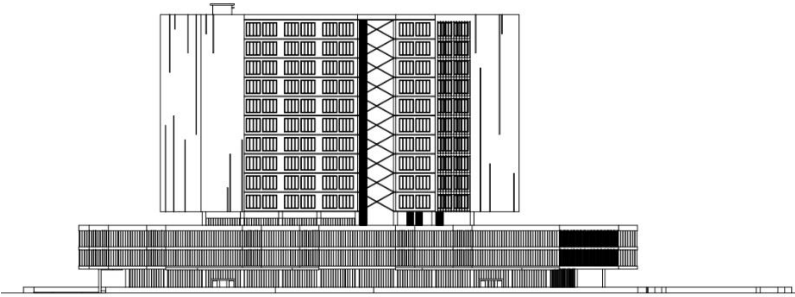
5.1.9 Gambar Tampak Depan



5.1.10 Gambar Tampak Samping Kanan

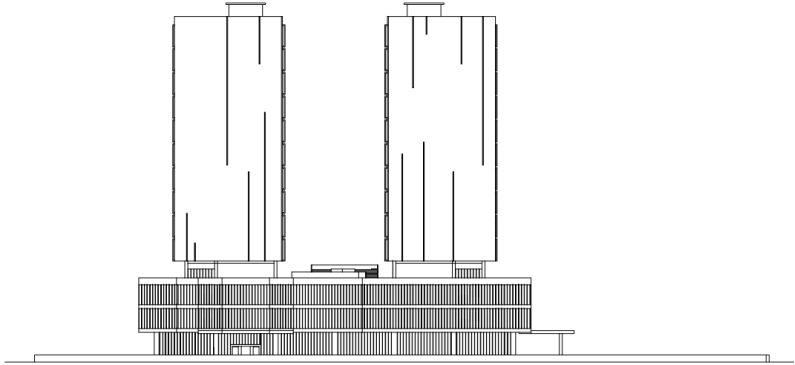


5.1.11 Gambar Tampak Samping Kiri



TAMPAK SAMPING KIRI
SKALA 1 : 50

5.1.12 Gambar Tampak Belakang



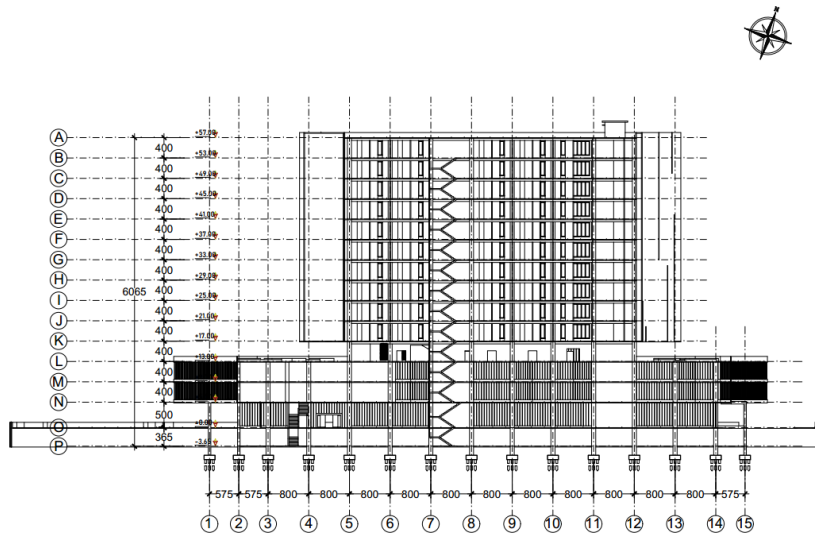
TAMPAK BELAKANG
SKALA 1 : 40

5.1.13 Gambar Tampak Potongan A-A



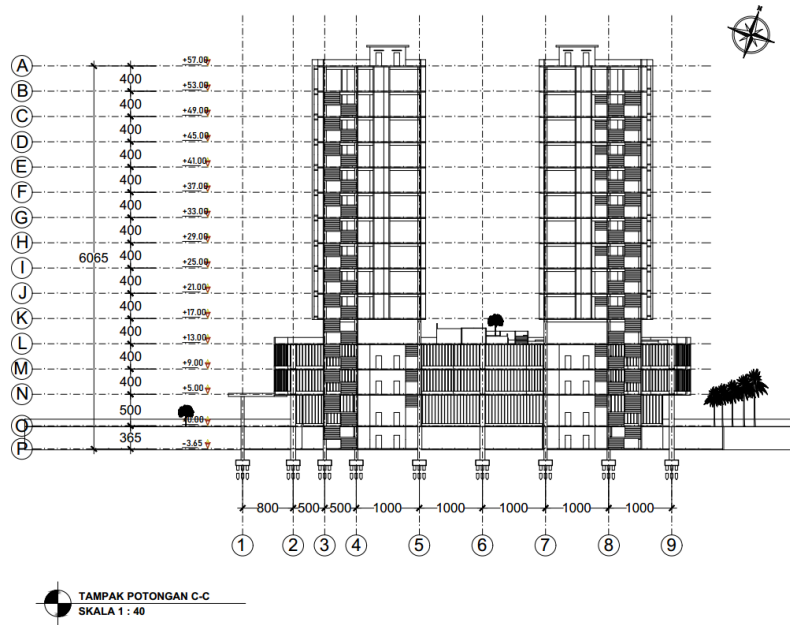
TAMPAK POTONGAN A-A
SKALA 1 : 50

5.1.14 Gambar Tampak Potongan B-B



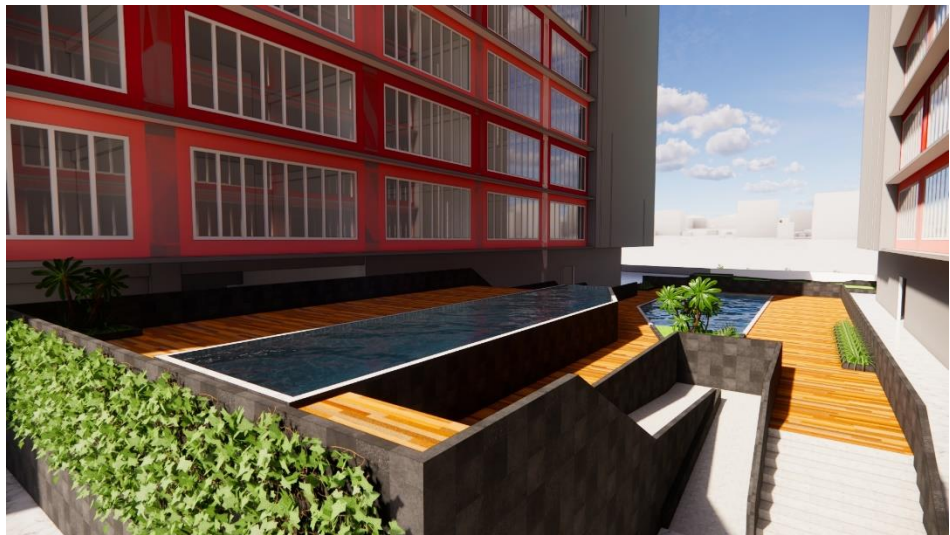
TAMPAK POTONGAN B-B
SKALA 1 : 50

5.1.15 Gambar Tampak Potongan C-C



5.1.16 Gambar Prespektif







5.1 Gambar Prespektif Interior







BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Dewan Penguji dengan baik. Tertera pada hari Senin, 18 Juli 2022, dengan hasil yang memuaskan. Dengan mengikuti alur perencanaan desain dari penentuan konsep hingga hasil akhir, ditemui beberapa kendala dimana kita harus menyesuaikan dan flashback mengenai konsep desain dan hasil analisis desain, agar tercipta keterpaduan antara konsep dan hasil desain. Maka dari itu terciptalah bangunan dengan konsep yang telah dirancang oleh penulis sesuai dengan apa yang ingin diciptakan yaitu berupa bangunan Perancangan Mall dan Hotel Dengan Konsep Arsitektur Kontemporer, sehingga hasil dari desain penulis mampu diujikan kepada Dosen Penguji.

6.2 Saran

Mengerjakan suatu pekerjaan dengan serius dan memanfaatkan waktu sebaik mungkin dalam melakukan pekerjaan, fokus dengan satu tujuan, serta keiklasan dalam melakukan pekerjaan, sehingga pekerjaan itu tidak menjadikan beban, melainkan menjadi sebuah hiburan.

DAFTAR PUSTAKA

- <http://ejournal.utp.ac.id/index.php/JTSA/article/view/980>
- <https://docplayer.info/45231544-Bab-ii-tinjauan-pustaka.html>
- <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-hotel/>
- <https://www.99.co.id/panduan/mixed-use-building>
- <https://www.arsitur.com/2015/10/pengertian-definisi-mall-menurut.html>
- <https://bpg.id/mallpusat-belanja-atau-tempat-wisata/>
- <https://seputarilmu.com/2019/11/hotel.html>
- <https://text-id.123dok.com/document/6qmjo27q8-sistem-sirkulasi-pusat-perbelanjaan-shopping-mall.html>
- <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jmm/article/view/327/0>
- [PENGARUH PRESEDEN ARSITEKTU R DUNIA TERHADAP KARAKTERISTIK BENTUK FASADE BANGUNAN DI KOTA MAKASSAR](https://www.researchgate.net/publication/318916991)
- <https://ojs.uajy.ac.id/index.php/komposisi/issue/view/202> - Vol. 11 No. 3 (2016): Jurnal Arsitektur KOMPOSISI
- Judul, H. (2014). *Dekonstruksi Dalam Arsitektur : Perancangan City Hotel Dengan makna Decontruction in Architecture : City Hotel Design With the Meaning of.*

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Judul Gambar
1.	Denah Site Plan
2.	Site Plan
3.	Denah Basement
4.	Denah Lantai 1
5.	Denah Lantai 2
6.	Denah Lantai 3
7.	Denah Lantai 4
8.	Denah Lantai 5-15
9.	Tampak Depan
10.	Tampak Samping Kanan
11.	Tampak Samping Kiri
12.	Tampak Belakang
13.	Potongan A-A
14.	Potongan B-B
15.	Potongan C-C
16.	Instalasi Air Bersih Basement
17.	Instalasi Air Bersih Lantai 1
18.	Instalasi Air Bersih Lantai 2
19.	Instalasi Air Bersih Lantai 3
20.	Instalasi Air Bersih Lantai 4
21.	Instalasi Air Bersih Lantai 5-15
22.	Instalasi Air Bersih Lantai Daak
23.	Instalasi Air Kotor Lantai Basement
24.	Instalasi Air Kotor Lantai 1
25.	Instalasi Air Kotor Lantai 2
26.	Instalasi Air Kotor Lantai 3
27.	Instalasi Air Kotor Lantai 4
28.	Instalasi Air Kotor Lantai 5-15
29.	Instalasi AC Basement
30.	Instalasi AC Lantai 1
31.	Instalasi AC Lantai 2
32.	Instalasi AC Lantai 3
33.	Instalasi AC Lantai 4
34.	Instalasi AC Lantai 5-15

35.	Instalasi Kebakaran Lantai Basement
36.	Instalasi Kebakaran Lantai 1
37.	Instalasi Kebakaran Lantai 2
38.	Instalasi Kebakaran Lantai 3
39.	Instalasi Kebakaran Lantai 4
40.	Instalasi Kebakaran Lantai 5-15
41.	Instalasi Kebakaran Lantai Daak