

Hotel Resor di Kepulauan Sangihe

Jasho Eleash Abinaya Kalampung dan Ir. Bisatya W. Maer, M.T.
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
jasho.kalampung13@gmail.com; mbm@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Hotel Resor di Kepulauan Sangihe.

ABSTRAK

Kabupaten Kepulauan Sangihe adalah kepulauan terluar yang melahirkan banyak destinasi wisata yang menarik untuk dikunjungi. Hal ini dibuktikan dengan jumlah wisatawan lokal maupun mancanegara yang meningkat secara signifikan setiap tahunnya. Dalam merespon peningkatan pariwisata tersebut, perlu adanya sarana dan prasarana yang dapat mengakomodasi kebutuhan wisatawan yang berkunjung di sana. Hotel Resor di Kabupaten Kepulauan Sangihe bertujuan untuk mengakomodasi kegiatan pariwisata di Teluk Dagho dan sekitarnya. Proyek tersebut dirancang dengan mempertimbangkan potensi keindahan alam yang masih asri di lingkungan sekitar sebagai nilai jual kepada wisatawan. Dengan menggunakan pendekatan Arsitektur Organik versi Frank Lloyd Wright, konsep utamanya adalah menciptakan harmonisasi antara bangunan, alam, dan penggunaannya. Pendalaman desain yang diambil adalah karakter ruang dengan tujuan untuk menciptakan suasana ruang sesuai dengan karakteristik lingkungan di sekitar bangunan melalui bentuk, material, dan sifat alam sekitarnya.

Kata Kunci: hotel resor, wisata, arsitektur organik, teluk dagho, kepulauan sangihe

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Kepulauan Sangihe adalah kepulauan terluar yang berbatasan dengan Pulau Mindanao (Republik Filipina) dan merupakan bagian dari Provinsi Sulawesi Utara. Secara geografis, Kabupaten Kepulauan Sangihe terletak di antara 4o 4' 13'' - 4o 44' 22'' Lintang Utara, 125o 9' 28'' – 125o 56' 57'' Bujur Timur, ber-ibukota Tahuna dengan jarak tempuh 142 mil laut dari Manado.

Berdasarkan letak geografisnya tersebut, Kabupaten Kepulauan Sangihe menyimpan keindahan alam yang memukau. Hal ini menyebabkan wilayah Kabupaten Kepulauan Sangihe melahirkan banyak destinasi wisata yang menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan lokal maupun mancanegara.

Jumlah Wisatawan Mancanegara dan Domestik di Kabupaten Kepulauan Sangihe, 2011 - 2018

Wisatawan Visitors	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Jumlah Total	20 490	33 580	25 500	27 025	30 240	31 910	33 875	42 260

Sumber: Badan Pusat Statistik Kabupaten Kepulauan Sangihe

Gambar 1. 1. Jumlah peningkatan jumlah wisatawan.
Sumber: BPS Sangihe.

Pertumbuhan pariwisata di Kabupaten Kepulauan Sangihe ini juga dibuktikan berdasarkan peningkatan jumlah wisatawan yang berkunjung secara signifikan pada tahun 2014 – 2018 (Gambar 1.1). Pertumbuhan wisata ini membuat Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kepulauan Sangihe berjuang untuk terus mengembangkan wisata yang ada di Kabupaten Kepulauan Sangihe dengan keunggulan yang dimiliki.

Meskipun terjadi peningkatan jumlah wisatawan, sarana dan prasarana Kabupaten Kepulauan Sangihe masih perlu ditingkatkan kembali. Salah satu prasarana yang dapat meningkatkan daya tarik objek wisata di sana adalah akomodasi wisata yang dapat menunjang kegiatan-kegiatan wisata yang dilakukan oleh wisatawan, seperti pembangunan Hotel Resor.

Hotel Resor yang dirancang diharapkan mampu menunjang kebutuhan akomodasi wisata serta meningkatkan nilai jual dari objek wisata yang ada di Kabupaten Kepulauan Sangihe melalui potensi yang dimiliki pada lokasi perancangan.

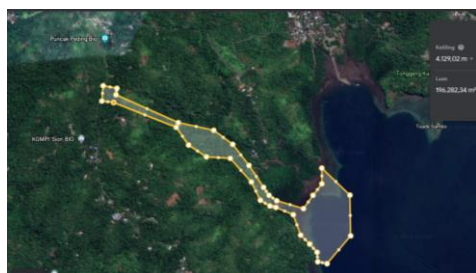
1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang hotel resor yang memenuhi kebutuhan pengunjung akan istirahat dan rekreasi dengan memaksimalkan potensi alam, terutama pemandangan dan suasananya, sekaligus menjadi nilai jual yang tinggi bagi perekonomian daerah.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah merancang fasilitas pariwisata untuk meningkatkan daya tarik wisata yang ada di Teluk Dagho dan sekitarnya.

1.4 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 2. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Teluk Dagho, Kec.

Tamako, Kab. Kepulauan Sangihe. Tapak berada dekat dengan perumahan warga dan Pelabuhan Pananaru yang sudah jarang aktif digunakan. Banyak pepohonan (hutan) yang mengelilingi tapak sehingga masih dapat terbelang cukup asri meskipun terdapat sedikit perumahan warga di sekitarnya.



Gambar 1. 3. Lokasi tapak eksisting.

Data Tapak

Luas lahan	: 8,4 ha
Garis sepadan bangunan (GSB)	: 4 meter
Garis sepadan pantai (GSP)	: 100 meter
dari pasang tertinggi	
Koefisien dasar bangunan (KDB)	: 30%
Koefisien dasar hijau (KDH)	: 45%
Koefisien luas bangunan (KLB)	: 2x KDB

(Sumber: RTRW Kabupaten Kepulauan Sangihe)

2. DESAIN BANGUNAN

2.1 Program dan Luas Ruang

Program ruang Hotel Resor di Kepulauan Sangihe dibagi menjadi 2 latar aktivitas, yaitu aktivitas di darat dan aktivitas di air. Area perancangan yang ada di darat antara lain:

- *Lobby Atas*: *Lobby* dan *front office*, kantor dan ruang pengelola, ruang serbaguna
- *Area Makan*: Restoran, dapur dan *coffeeshop*
- *Area Parkir*: Parkir pengunjung dan pengelola
- *Area Retail*
- *Servis dan Utilitas*



Gambar 2. 1. Perspektif eksterior area perancangan di darat

Sedangkan Area perancangan yang ada di laut meliputi:

- *Lobby Bawah*: *Lobby* dan *front office*, kantor dan ruang pengelola
- *Area Makan*: Restoran dan dapur
- *Penginapan*: Penginapan tamu, penginapan pengelola
- *Sarana dan Prasarana Rekreasi*: Dermaga, *diving center*, keramba apung, *nightclub* dan bar
- *Servis dan Utilitas*



Gambar 2. 2. Perspektif eksterior area perancangan di laut

Area perancangan di darat dan area perancangan di laut dihubungkan dengan fasilitas sirkulasi yang membantu pencapaian pengunjung dari *Lobby* atas (darat) ke *Lobby* bawah (laut), antara lain:

- *Inclinor Lift*: Stasiun lift atas dan stasiun lift bawah
- *Berjalan Kaki* atau *Tracking*: Jalur *tracking* atau pedestrian, jembatan, menara pandang, pos keamanan atau *shelter*, toilet
- *Layanan Shuttle Car*: Jalur *shuttle*, area parkir *shuttle* dan area *drop off*
- *Servis dan Utilitas*



Gambar 2. 3. Perspektif eksterior stasiun *inclinor* lift dan suasana pemandangan dari dalam lift

Di setiap area perancangan memiliki ruang luar yang diolah dengan memaksimalkan potensi alam yang dimiliki. Ruang luar yang dibuat bertujuan untuk meningkatkan nilai jual kepada pengunjung sebagai sarana dan prasarana rekreasi, seperti menara pandang, balkon untuk menikmati *view*, *boardwalk*, keramba apung, dan terumbu karang buatan.



Gambar 2. 4. Perspektif suasana ruang luar

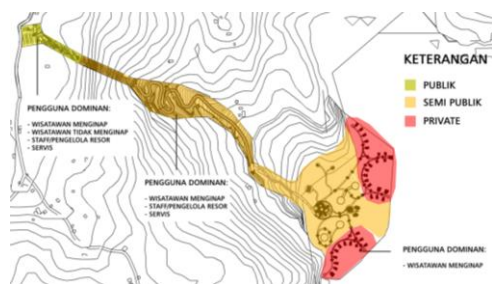
2.2 Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2. 5. Analisa tapak

Berdasarkan arah datang cahaya matahari dan angin di lokasi perancangan, arah hadap bukaan pada bangunan berorientasi ke arah timur untuk memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami.

Orientasi *view* juga menjadi pertimbangan utama dalam perancangan. Tempat menikmati *view* oleh pengunjung seperti bukaan, balkon, dan menara pandang diorientasikan ke arah pemandangan teluk Dagho dan suasana hutan di sekitar tapak perancangan.



Gambar 2. 6. Zoning pada tapak

Tapak perancangan dibagi menjadi 3 zona yaitu: zona publik, zona semi publik, dan zona privat. Perbedaan di antara ketiga zona ini terletak kepada jenis pengguna dan fasilitas yang ada di dalamnya.

Zona publik adalah zona yang dapat dikunjungi oleh wisatawan menginap, wisatawan tidak menginap, dan pengelola atau servis.

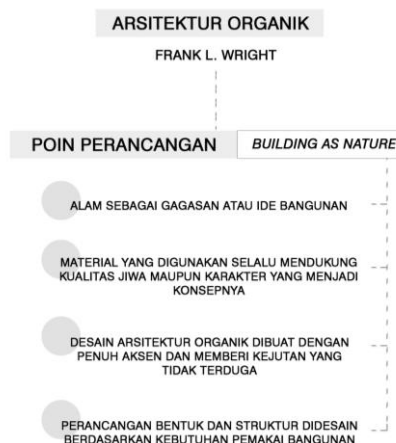
Kemudian wisatawan yang tidak menginap tidak dapat memasuki zona semi publik. Proses sortir dilakukan sebelum menaiki *inclinotor* lift di stasiun lift atas.

Zona privat adalah area di mana pengunjung dominan adalah wisatawan yang menginap, di mana pada perancangan diletakkan di area terluar untuk meningkatkan kenyamanan dan privasi pengunjung.

2.3 Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan Arsitektur Organik, dengan poin-poin perancangan “*Building as nature*” oleh Frank L. Wright. Beliau menulis esai pertama tentang subyek Arsitektur Organik sekitar tahun 1910. Frank Lloyd Wright mendeskripsikan apa yang ia maksud dengan arsitektur organik dalam esainya yang berjudul *In the Cause of Architecture* pada tahun 1914, “...by organic architecture I mean an architecture that develops from within outward in harmony with the conditions of its being as distinguished from one that is applied from without” (Collins, 1998, p. 152).

Konsep utama arsitektur organik “*Building as nature*” yang dikemukakan oleh Frank L. Wright yang diambil dengan poin-poin perancangan (Nangoy, 2016) sangat memengaruhi bentuk, struktur, dan tatanan dalam perancangan ini agar bangunan yang dibangun dapat menjadi selaras atau harmoni terhadap kondisi sekitar di lokasi perancangan.



Gambar 2. 7. Diagram konsep pendekatan perancangan.

2.4 Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2. 8. Site plan

Tapak dirancang secara selaras dengan kondisi kontur eksisting dan tidak menebang pohon eksisting secara masif. Pepohonan dan unsur alam sekitarnya dimanfaatkan sebagai bagian dari sarana dan prasarana proyek perancangan.

Bangunan yang dirancang mengacu kepada potensi suasana alam seperti *view* dan unsur alam di sekitar tapak sehingga bentuk, struktur, material, pencahayaan, dan penghawaan mengikuti kondisi alam sekitarnya.

Material utama yang digunakan dalam perancangan adalah material-material dari alam seperti batu alam, beton, dan kayu. Hal ini juga ditinjau dari ketersediaan bahan di sekitar lokasi perancangan.



Gambar 2. 9. Perspektif eksterior suasana lobby atas

2.4.1 Perancangan Bangunan Lobby Atas



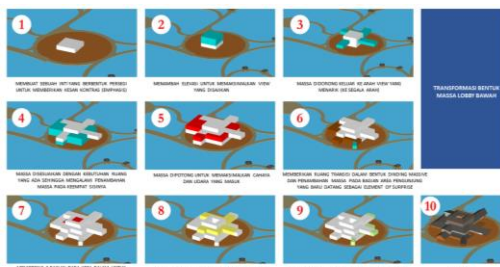
Gambar 2. 10. Transformasi bentuk Lobby bawah

Pada area parkir dan *main entrance* terlihat seperti bangunan satu lantai secara horizontal lurus dengan permukaan tanah. Hal tersebut memang dibuat dengan maksud agar bangunan memiliki kesan dekat dengan bumi di dalam suasana hutan.



Gambar 2. 11. Tampak timur (kiri) dan tampak barat (kanan) Lobby atas

2.4.2 Perancangan Bangunan Lobby Bawah



Gambar 2. 12. Transformasi bentuk Lobby bawah

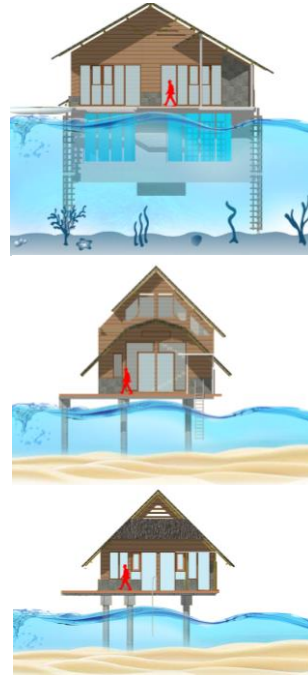
Massa Lobby bawah dibentuk berdasarkan potensi *view* yang hampir ke segala arah. Bagian tengah merupakan pusat dari bangunan sebagai sirkulasi utama dari lantai 1 hingga lantai 3 yang berupa *ramp* dan *void*.



Gambar 2. 13. Tampak timur Lobby bawah

2.4.3 Perancangan Bangunan Pondok

Massa pondok diatur berbentuk huruf “U” agar setiap massa dapat menikmati *view* yang disajikan di area teluk Dagho. Setiap bukaan pada pondok berorientasi ke arah timur untuk mendapatkan penghawaan dan pencahayaan secara maksimal ke dalam bangunan.



Gambar 2. 14. Tampak timur pondok tipe 1 (atas), pondok tipe 2 (tengah), dan pondok tipe 3 (bawah)

Fasilitas penginapan yang berupa pondok tersebut dibagi menjadi 3 tipe berdasarkan tingkat fasilitas yang diberikan, antara lain:

- Pondok tipe 1: memiliki 2 kamar tipe *suite* dengan salah satu kamar yang dapat menikmati pemandangan *view* bawah laut, dek berjemur, tersedia kayak, dan ruang santai *indoor*.
- Pondok tipe 2: Memiliki 2 kamar tipe standar dengan pemandangan langsung ke suasana teluk Dagho, dek berjemur, dan ruang santai *indoor*.
- Pondok tipe 3: Memiliki 1 kamar tipe standar dengan pemandangan langsung ke suasana teluk Dagho dan dek berjemur.

3. PENDALAMAN DESAIN

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk menciptakan suasana ruang sesuai karakteristik lingkungan sekitar bangunan

melalui bentuk, material, dan sifat alam di sekitarnya.

3.1 Area Retail dan Coffeeshop (Lobby Atas)

Warna putih dengan material beton memberikan kesan yang bersih dan modern. pada bagian tengah ruang diberi *void* agar pohon dapat tumbuh di dalamnya, sehingga pengguna dapat menimbulkan rasa dekat dengan alam. kemudian orientasi *view* dihadapkan ke arah utara dan timur untuk menyaksikan *view* yang terbaik.



Gambar 3.1. Perspektif suasana area retail dan *coffeeshop* (Lobby atas)

3.2 Menara Pandang (Ruang Luar Lobby Atas)

Karakter yang ingin dicapai adalah bebas dan dinamis, di mana di setiap sudut pengunjung dapat menikmati *view* yang menarik. tidak hanya pemandangan kepulauan, namun pepohonan dan hutan sekitar turut menambah keindahan di dalam perancangan. material kayu yang digunakan juga mampu menyelaraskan keberadaannya dengan pepohonan di sekitarnya.



Gambar 3.2. Perspektif suasana menara pandang (ruang luar Lobby atas)

3.3 Kamar Suite Bawah Laut (Pondok Tipe 1)

Karakter yang diangkat adalah ciri khas di mana pondok tersebut berada, yaitu di laut. adanya bukaan pada kamar tersebut mampu membuat wisatawan berbaur dengan suasana bawah laut secara bebas sesuai letak bukaan kamar. selain itu struktur yang digunakan juga berfungsi agar pondok dapat mengikuti pergerakan pasang naik dan surut air laut.



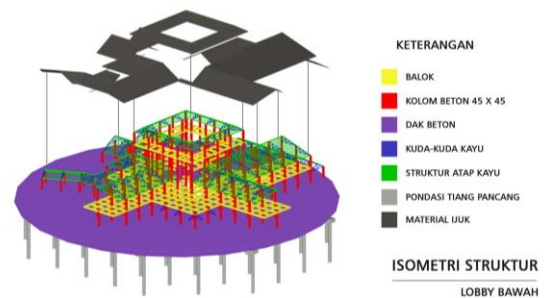
Gambar 3.3. Perspektif suasana kamar *suite* bawah laut (pondok tipe 1)

4. SISTEM STRUKTUR

Sistem struktur yang digunakan pada perancangan yaitu sistem struktur panggung

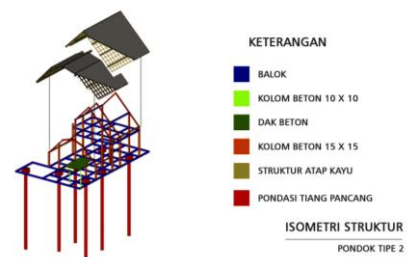
karena mampu meminimalisir kerusakan alam yang terjadi pada lingkungan sekitarnya. Pada area *Lobby* atas menggunakan konstruksi beton pada massa utama dan kayu pada area ruang luarnya. Untuk atapnya dominan menggunakan struktur atap kayu dengan material penutup atap ijuk.

Konstruksi beton juga digunakan pada perancangan di laut dengan pondasi dominan yang digunakan adalah tiang pancang. Namun dalam beberapa massa seperti dermaga dan pondok tipe 1 menggunakan sistem ponton. Struktur atap menggunakan kayu dengan material penutup atap menggunakan ijuk.

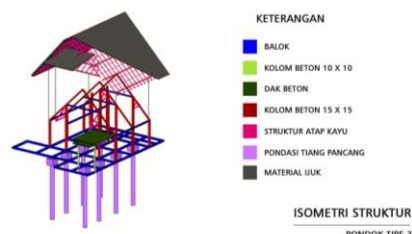


Gambar 4.1. Sistem struktur massa *lobby* bawah (laut)

Massa *Lobby* bawah menggunakan modul kolom 4,5 x 4,5 meter, dengan dimensi balok beton 375 x 250 mm (1/12 bentang kolom). Kolom yang digunakan adalah kolom beton dengan dimensi 45 x 45 cm. Untuk menyalurkan beban horisontal digunakan plat lantai beton, diberi panel lantai kayu dan menggunakan finishing panel kayu pada dinding.

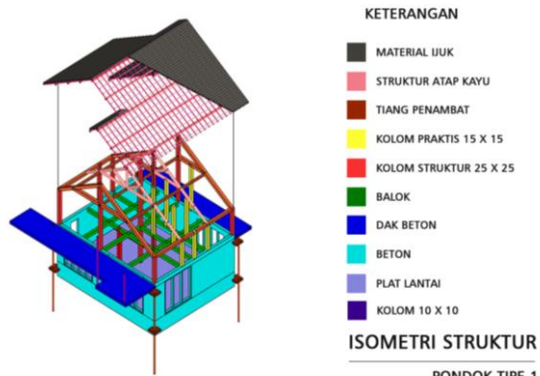


Gambar 4.2. Sistem struktur pondok tipe 2



Gambar 4.3. Sistem struktur pondok tipe 3

Sistem struktur pada pondok tipe 2 dan pondok tipe 3 juga hampir sama dengan massa *Lobby* bawah, yaitu menggunakan konstruksi beton dengan pondasi tiang pancang, menggunakan plat beton dengan finishing panel lantai kayu dan finishing panel dinding kayu, dan struktur konstruksi atap kayu dengan material penutup atap ijuk.



Gambar 4.4. Sistem struktur pondok tipe 1

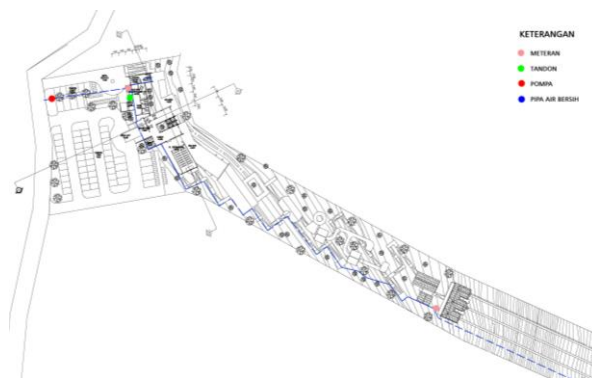
Sistem struktur pada pondok tipe 1 menggunakan sistem ponton beton, di mana bangunan dapat menyesuaikan dengan ketinggian permukaan air laut. Pada keempat sudutnya diberi lubang sebagai tempat tiang penyangga untuk menjaga agar massa tersebut dapat mempertahankan tempatnya.

Agar kamar *suite* di bagian bawahnya tenggelam dengan sempurna, di bagian bawah ponton tersebut diberi rongga udara yang cukup agar dapat mengapung dan tidak kandas ke dasar laut. Bila ponton tidak tenggelam secara sempurna, rongga udara tersebut akan diisi air secukupnya hingga ponton tersebut tenggelam secara sempurna.

5. SISTEM UTILITAS

5.1 Sistem Utilitas Air Bersih

Sistem utilitas air bersih pada perancangan di darat menggunakan sistem *downfeed* dengan jalur distribusi ke arah tandon-tandon yang telah disediakan. Kemudian dari tandon-tandon tersebut akan dialirkan ke ruang-ruang yang membutuhkan. Karena lokasi tapak memiliki ketinggian antara 0 m hingga +228 m di atas permukaan air laut, maka distribusi air bersih hanya mengandalkan gaya gravitasi ke ruang-ruang yang membutuhkan.



Gambar 5.1. Sistem utilitas air bersih *lobby* atas

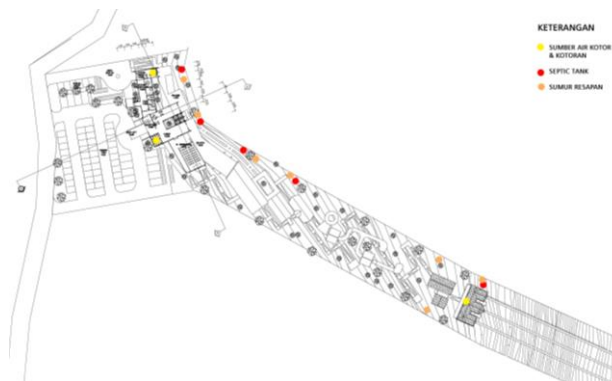
Sedangkan untuk perancangan di laut, sistem distribusi harus menggunakan pompa karena jarak antara beberapa massa cukup jauh dan tidak dapat mengandalkan gaya gravitasi. Namun air bersih untuk perancangan di laut tetap disupply dari *Lobby* atas.



Gambar 5.2. Sistem utilitas air bersih *lobby* bawah

5.2 Sistem Utilitas Air Kotor dan Kotoran

Sistem utilitas air kotor dan kotoran di darat berbeda dengan sistem utilitas air kotor dan kotoran di laut. Sumber air kotor dan kotoran yang ada di darat akan langsung dialirkan ke septic tank yang kemudian ke sumur resapan.

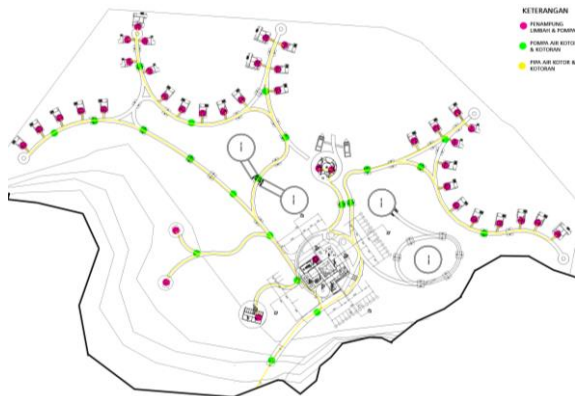


Gambar 5.3. Sistem utilitas air kotor dan kotoran *lobby* atas

Sedangkan sumber air kotor dan kotoran yang ada di laut tidak boleh dibuang langsung ke

laut, melainkan dibawa ke darat untuk diolah terlebih dahulu, sebelum hasil olahannya dapat dibuang ke tempat yang tidak merusak lingkungan.

Air kotor dan kotoran yang ada di laut ditampung di tempat penampung limbah (di masing-masing bangunan) kemudian dipompa menggunakan pompa ke pipa saluran utama. pipa saluran ini akan mengarahkan limbah ke darat.



Gambar 5.4. Sistem utilitas air kotor dan kotoran lobby bawah

5.3 Sistem Listrik

Distribusi listrik berasal dari PLN yang kemudian didistribusikan melalui trafo, genset, MDP, dan SDP pada tiap ruang yang membutuhkan.

6. KESIMPULAN

Perancangan Hotel Resor di Kepulauan Sangihe diharapkan dapat membantu mempromosikan Kabupaten Kepulauan Sangihe sebagai salah satu tujuan wisata di dunia dan memberikan dampak positif bagi perkembangan pariwisata di negara Indonesia, sehingga secara tidak langsung mampu meningkatkan perekonomian bagi pemerintah daerah maupun masyarakat lokal yang di sana. Perancangan ini telah mencoba menjawab masalah-masalah desain yang ada, yaitu dengan mengusung konsep “*Building as Nature*” dimana di dalam perancangannya mengutamakan adanya integrasi antara bangunan, alam, dan pengguna, sehingga terbentuklah desain yang menyatu dengan alam sekaligus memperkaya karakter ruang yang tercipta. Melalui konsep tersebut diharapkan pengguna mendapatkan pengalaman ruang yang beragam sebagai bentuk dalam merasakan dan menikmati alam itu sendiri. Konsep perancangan hotel resor ini juga diharapkan dapat menjadi contoh bagaimana

pentingnya peran arsitektur dalam mengintegrasikan hubungannya dengan alam dan penggunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, H. P., & Wahyudi, S. I. (2021). *Desain platform untuk konstruksi bangunan apung*. Unissula Press.
- Badan Pusat Statistik Kepulauan Sangihe. (2018). *Kabupaten Kepulauan Sangihe dalam angka 2018*. Sangihe: Badan Pusat Statistik Kepulauan Sangihe.
- Bupati Kepulauan Sangihe. (2014). *Peraturan daerah Kabupaten Kepulauan Sangihe nomor: 04/2014 tahun 2014–2034 tentang rencana tata ruang wilayah Kabupaten Kepulauan Sangihe*.
- Collins, Peter. (1998). *Changing ideals in modern architecture, 1750-1950*. Montreal: McGill-Queen's University Press.
- Cruz, C. A. (2012). Wright's organic architecture: from 'Form follows function' to 'Form and function are one'. *Cloud-Cuckoo-Land Journal*, 17(30), 27-36.
- McCarter, R. (2006). *Frank Lloyd Wright*. Reaktion Books.
- Menteri Pariwisata Republik Indonesia. (2018). *Peraturan menteri pariwisata Republik Indonesia nomor: 3 tahun 2018 tentang petunjuk operasional pengelolaan dana alokasi khusus fisik bidang pariwisata*.
- Muchsin, F., Purwono, E. H., & Amiuza, C. B. (2014). Penginapan terapung waduk batujai sebagai fasilitas penunjang kegiatan wisata di Pulau Lombok. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur*, 2(2).
- Nangoy, W., & Sela, R. L. (2016). Optimalisasi konsep building as nature dari pendekatan arsitektur organik pada kawasan industri peternakan berkonsep agrowisata. *Media Matrasain*, 13(1), 56-67.
- Neufert, E. (2002). *Data arsitek jilid 1*. Erlangga.
- Neufert, E. (2002). *Data arsitek jilid 2*. Erlangga.
- Peraturan daerah Provinsi Sulawesi Utara nomor: 1 tahun 2017 tentang rencana zonasi wilayah pesisir dan pulau-pulau kecil Provinsi Sulawesi Utara tahun 2017–2037. (2017). https://peraturan.bpk.go.id/Home/Download/39222/PERDA%201_2017.pdf
- Peraturan pemerintah Republik Indonesia Nomor: 6 Tahun 2020 tentang bangunan dan instalasi di laut. (2020). <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Download/122640/PP%20Nomor%206%20Tahun%202020.pdf>
- Peraturan presiden Republik Indonesia nomor: 51 tahun 2016 tentang batas sempadan pantai. (2016). <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Download/30144/Perpres%20Nomor%2051%20Tahun%202016.pdf>
- Rasikha, T. (2009). *Arsitektur organik kontemporer*. (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Indonesia). <http://www.beta.lecture.ub.ac.id/files/2014/06/MINGGU-14-ORGANIK-KONTEMPOERER.pdf>