

# HOTEL BISNIS DI SURABAYA

Nicholas Theodore dan Feny Elsiana  
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
nicholasmangarek@gmail.com; feny.elsiana@petra.ac.id



Gambar 1.1. Perspektif Utama Bangunan Hotel Bisnis

## ABSTRAK

Surabaya merupakan kota dengan letak geografis yang sangat menguntungkan. Kota dengan pertumbuhan ekonomi yang baik menciptakan banyak keuntungan dan perkembangan seni rupa yang kaya dan beragam. Dalam pertumbuhan sebuah kota, hotel menjadi elemen yang sangat penting untuk menampung pendatang yang masuk kedalam kota. Hotel bisnis merupakan salah satu jenis hotel yang berfokus pada pendatang yang tujuan datangnya untuk keperluan bisnis dan maupun pekerjaan lainnya. Lokasi hotel bisnis harus strategis, yakni dekat dengan pusat bisnis atau pusat kota. Surabaya juga dikenal dengan kampung-kampungnya yang mulai modern sehingga menjadi industri kecil dalam pertumbuhan sebuah kota. Produk yang dihasilkan salah satunya berupa seni rupa lokal. Seni rupa menjadi fokus utama, khususnya seni yang memiliki nilai budaya dan sosial lokal sebab memiliki nilai pasar. Hal ini menjadi perhatian sebab kurangnya minat masyarakat terhadap produk-produk industri lokal. Namun, hotel bisnis dapat menjadi jawaban untuk memunculkan pendatang dan kesempatan untuk berbisnis bagi para produser lokal. Desain menggunakan metode dengan pendekatan

*placemaking* lebih spesifik *creative placemaking* yang menganut aspek seni, budaya, dan desain. Metode ini dipilih untuk mementingkan kebutuhan pengguna yang datang ke dalam hotel. Implementasi konsep diterapkan pada zoning massa yang terbagi berdasarkan aspek dari *creative placemaking*. Implementasi lain berupa kemudahan aksesibilitas, ragam aktivitas (*mixed-use*), plaza sebagai bentuk pertukuran budaya, pemecahan elemen arsitektur yang lebih mengundang, dan lainnya. Hotel bisnis harapannya dapat memfasilitasi pendatang untuk berbisnis dan menciptakan kesempatan bisnis bagi para produser lokal untuk menginspirasi dan membawa minat masyarakat terhadap produk lokal.

Kata Kunci: Surabaya, Hotel, Bisnis, Seni, Budaya, Masyarakat, Placemaking

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Sudah sejak lama Surabaya menjadi kota metropolitan dan menjadi salah satu pilar utama perekonomian Indonesia (Rosyadi, 2023). Aktivitas perdagangan dan jasa menjadi salah satu yang terutama dan mengundang banyak

peluang bisnis dan lapangan kerja bagi Surabaya sendiri dan daerah sekitarnya. Sebagai kota bisnis, Surabaya banyak didatangi oleh wisatawan dengan tujuan bisnis dan berwisata (Pemerintah Kota Surabaya, n.d). Untuk mendukung perekonomian dan aktivitas dagang di Surabaya salah satu elemen penting dalam sebuah kota adalah keberadaan hotel. Hotel adalah bangunan yang terdiri dari banyak kamar yang disewa untuk mengakomodasi orang dengan layanan, makan dan minum, dan tempat istirahat (JDIH Surabaya, 2014). Khususnya untuk hotel bisnis yang lebih berfokus pada pelancong bisnis dan pendatang yang kegiatan utama datangnya adalah untuk berbisnis (Chandra, 2020).

Surabaya juga dikenal dengan kampung-kampungnya yang modern. Kampung-kampung ini menjadi industri-industri kecil dalam menghasilkan produk lokal salah satunya seni dan budaya. Namun sayangnya produk dari industri lokal ini kurang diminati dan dapat perhatian dari masyarakat. Padahal, sektor seni dan budaya menjadi salah satu target Pemerintah Surabaya dalam mendukung sektor pariwisata dan perjalanan bisnis. Keberadaan Hotel Bisnis diharapkan mampu menciptakan kesempatan bagi produser lokal dalam menjual dan mempromosikan produk seni yang dijual. Hotel juga dilengkapi dengan massa pendukung sebagai media untuk eksibisi dan promosi terhadap produk yang dijual.

### 1.2. Tujuan Perancangan

Perancangan bertujuan membuat hotel bisnis sebagai tempat untuk beristirahat dan mengakomodasi kebutuhan bagi pebisnis, pendatang, dan penyelenggara acara. Hotel bisnis berfokus pada penyelenggaraan pameran seni dan kebudayaan lokal dengan harapan kedepan hotel bisnis kreatif dapat menciptakan peluang bisnis, kemitraan,

menginspirasi masyarakat, mendukung seni dan budaya lokal Surabaya.

### 1.3. Manfaat Perancangan

Manfaat hotel bisnis kreatif dapat dilihat dari tiga sisi pihak antara masyarakat umum, pendatang, seniman dan pengrajin:

- 1.3.1. Bagi masyarakat yang mencakup remaja, pemuda, dan orang dewasa
  - Mampu meningkatkan aktivitas perdagangan lokal dan menciptakan lapangan kerja baru untuk pemukiman sekitar
  - Menciptakan tempat baru untuk berkumpul dan bersosialisasi bersama
  - Memberi peluang baru untuk bermitra dan terinspirasi
- 1.3.2. Publik, masyarakat, pemerintah, dan swasta
  - Menjadi tempat untuk menyelenggarakan acara dan pertunjukan
- 1.3.3. Bagi pebisnis dan penyelenggara acara
  - Tempat untuk beristirahat dan singgah sementara dengan fasilitas yang mendukung kerja
  - Membuka peluang untuk bermitra dan berhubungan dengan banyak orang

### 1.4. Rumusan Masalah

#### 1.4.1. Masalah Utama

- Menciptakan tempat peristirahatan sementara untuk pendatang yang ingin berbisnis atau bekerja untuk sementara waktu

#### 1.4.2. Masalah Khusus

- Mendesain tempat kreatif untuk memamerkan seni dan budaya lokal sebagai ajang untuk bermitra, berelasi, untuk menginspirasi, berbisnis, dan membuka lapangan kerja yang baru
- Menghilangkan eksklusivitas hotel bintang empat agar menjadi tempat publik yang nyaman dan mampu menginspirasi dan serta membangun relasi antar individu maupun kelompok

kecil dalam masyarakat

- Menerapkan konsep perancangan *Creative placemaking* pada zoning, sirkulasi, dan desain massa bangunan sehingga menarik dan menjadi arsitektur simbolis bagi lingkungan sekitar hotel bisnis

1.5. Data dan Lokasi Tapak

- Lokasi : Jl. Kedung Baruk, Kedung Baruk, Kec. Rungkut, Surabaya, Jawa Timur (lihat gambar 1.2)
- Status lahan : Tanah Kosong
- Luas lahan : 15990 m<sup>2</sup>
- Tata guna lahan : Zona komersil (Hotel)
- GSB : 6 m dari jalan lokal primer
- KDB : max 60%
- KDH : min 10%
- KLB : 9 poin
- Ketinggian Maksimal : 150 m
- Lantai : 3 lantai
- Basement maksimal



Gambar 1.2. Lokasi Tapak (Sumber: Earth.google.com)

2. DESAIN BANGUNAN

2.1. Program dan Luas Ruang

Zona utilitas: ruang mesin untuk hotel dan massa pendukung seperti air, listrik, boiler, genset, ruang bahan bakar, ruang sampah, *loading dock*; zona Penerimaan:

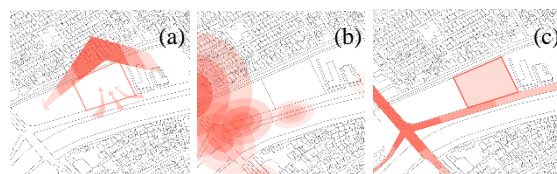
lobi dan resepsionis; zona kamar; zona fasilitas penunjang: fitness center, kolam renang, ruang kerja, conference room, *meeting room*, *ballroom*, restoran, bar; zona administrasi dan kantor; zona servis; ruang *laundry* dan *housekeeping*; dan core hotel: *lift* dan tangga darurat. Akumulasi perhitungan dapat diamati pada tabel 2.1

No	Jenis Fasilitas	Luas (m <sup>2</sup> )
1	Utilitas	1304,75
2	Area Penerimaan	3037,2
3	Exsibisi, Meeting, dan Kerja	2610,9
4	Modul Kamar	11226
5	Restoran, Café dan Bar	1105,7
6	Fasilitas Penunjang	1043,32
7	Ruang Servis	356,8
8	Administrasi dan Operasional Staff	544,5
9	Core Hotel	1036,1
10	Ruang Luar	6767
11	Massa Exhibit	1637,57
<b>Total Luas Ruangan</b>		<b>30669,84</b>
<b>Sirkulasi</b>		<b>9201</b>
<b>Total Luas Bangunan + Sirkulasi</b>		<b>39870,84</b>

Tabel 2.1. Perhitungan Total Luas Bangunan dan Sirkulasi (Sumber: AP, DA, HPD, NAD)

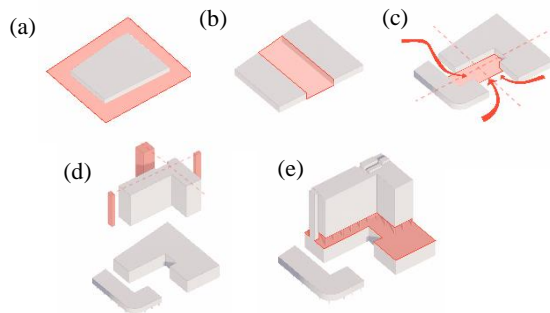
2.2. Analisa Tapak dan Zoning

Tapak memiliki satu akses jalan yaitu Jl. Kedung Baruk sebagai jalan utama yang menghubungkan ke pusat perbisnisan dan industri. Jalan utama banyak mendatangkan pendatang khususnya dari luar kota sebab dekat dengan akses jalan tol dan jalan lingkar Surabaya Timur. Namun keuntungan ini menimbulkan masalah lain seperti polusi suara dan kemacetan yang padat. Vista menjadi aspek lain yang dijadikan sebagai keuntungan pada tapak sebab tapak memiliki potensi *view* kali jagir dan pemandangan yang luas terhadap pusat kota. Tapak juga dekat dengan fasilitas transportasi publik seperti bus Surabaya, dan tidak terlalu jauh dari stasiun kereta api maupun bandara. Arah hadap tapak cenderung ke utara sehingga tidak terlalu terbebani dengan beban panas maupun silau matahari.



Gambar 2.1. Analisis Tapak: (a) Matahari; (b) Kebisingan; (c) Aksesibilitas dan Kemacetan

Transformasi massa seperti pada gambar 2.2, dibuat dari pertimbangan analisis tapak, beberapa diantaranya seperti memundurkan site dan penggunaan vegetasi untuk minimalisir kebisingan dari jalan raya, pengaturan *layout* kamar untuk menangkap vista dan penghindaran dari silau yang optimal, memperpanjang sirkulasi transportasi dalam site untuk meminimalisir kemacetan depan jalan utama, dan pertimbangan lainnya. Adapun transformasi zoning massa dan elemen arsitektur berdasarkan konsep *placemaking*.



Gambar 2.2. Transformasi Massa

### 2.3. Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan *placemaking*, spesifiknya *creative placemaking*. Pendekatan diaplikasikan pada elemen arsitektur horizontal seperti fasad, kanopi, balkon dan konsep zoning massa dalam tapak. “*placemaking*” menjelaskan betapa pentingnya kualitas sebuah tempat untuk mendukung aktivitas manusia didalamnya. Menurut definisi dari *placemaking* adalah proses menciptakan tempat-tempat berkualitas yang diinginkan oleh orang untuk tinggal, kerja, bermain, belajar dan aktivitas lainnya (Wyckoff, 2020). Bangunan dan lanskap mempengaruhi cara manusia berinteraksi dan beraktivitas. Sehingga proses desain harus selalu memikirkan dan mempertimbangkan manusia didalamnya agar tempat menjadi

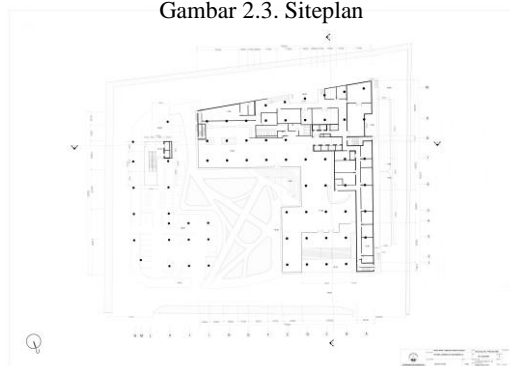
simbol maupun lambang sebuah identitas dalam sebuah komunitas atau kota (Rechkemmer, March 7, 2024).

### 2.4. Perancangan Tapak dan Bangunan

Gambar 2.3 menunjukkan siteplan dengan orientasi bangunan yang cenderung ke arah utara dan berhadapan dengan jalan utama sebagai akses utama untuk masuk kedalam hotel dan massa ekshibisi. Massa hotel berada pada sebelah kiri dan massa ekshibisi berada di sebelah kanan, sedangkan area publik seperti plaza diapit ditengah kedua massa. Massa ekshibisi sengaja diposisikan di kanan agar mendapat pandangan yang lebih optimal dari luar tapak kedalam sehingga lebih mengundang banyak orang. Sedangkan massa hotel berada di sebelah kiri sebab kurang terlihat dari arah barat pada jalan utama, namun tidak menjadi masalah sebab massa hotel lebih tinggi sehingga lebih terlihat dari jalan utama. Plaza berada ditengah untuk menjadi jembatan budaya bagi kedua massa. Site memiliki jalan yang panjang mengelilingi untuk mengurangi beban kemacetan pada jalan utama. Peletakan massa juga diatur sesuai dengan konsep *creative placemaking*; hotel (desain), plaza (kultur), massa ekshibisi (seni).

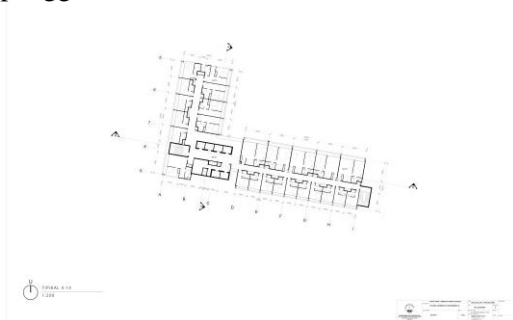


Gambar 2.3. Siteplan

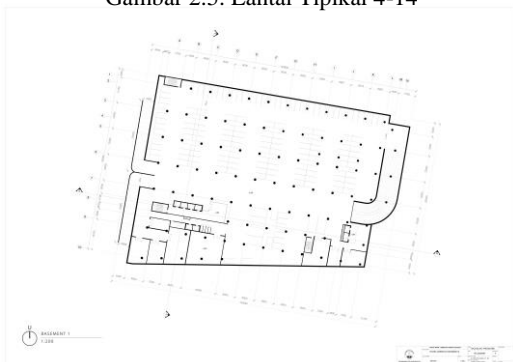


Gambar 2.4. Layout Plan

Pada gambar 2.4 dapat dilihat pada lantai dasar menjadi fokus utama sebagai area penerimaan, utilitas, dan servis bagi setiap massa. Adapun basement yang menghubungkan kedua massa dengan fungsi parkir transportasi dan ruang-ruang bermesin untuk utilitas. Fasilitas hotel banyak terdapat pada podium lantai dua dan tiga sedangkan pada lantai empat sampai empat belas adalah kamar untuk mengakomodasi tamu hotel. Pada massa ekshibi lantai dua menjadi tempat untuk melakukan dan mengadakan *event* karya seni rupa dan budaya hasil dari produk masyarakat lokal yang bakal membantu para pengguna fasilitas.



Gambar 2.5. Lantai Tipikal 4-14



Gambar 2.6. Basement 1

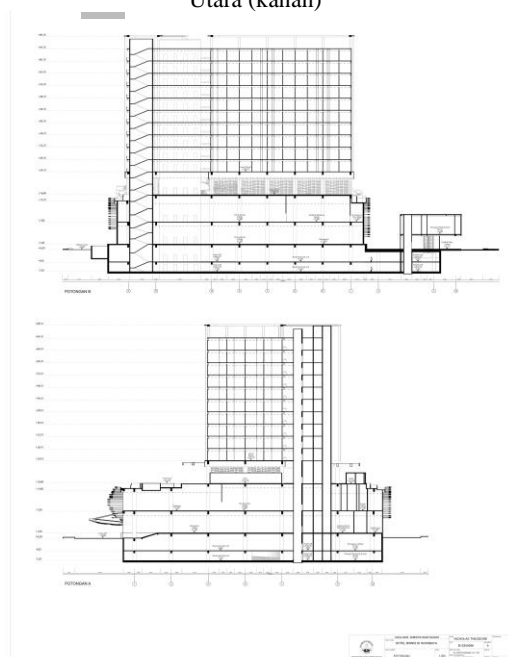
Gambar 2.7 menunjukkan tampak bangunan dengan banyak elemen horizontal sebagai bentuk dari fasad yang melindungi bangunan dari beban angin dan beban sinar matahari yang berlebihan. vegetasi juga memenuhi bangunan, memberi kesan yang

unik dan sejuk bagi pendatang hotel.

Pada gambar 2.8 menunjukkan potongan bangunan yang memperlihatkan permainan pada elemen horizontal seperti kanopi, balkon, dan fasad dan hubungannya bersama ruangan pada dalam massa sehingga pendatang yang datang ke hotel tidak kewalahan secara vista dengan dinding dan massa yang masif, tetapi mengundang. Potongan juga memperlihatkan perbedaan struktur yang terjadi pada podium dan modul-modul kamar.



Gambar 2.7. Tampak Bangunan Timur (kiri); Tampak Utara (kanan)



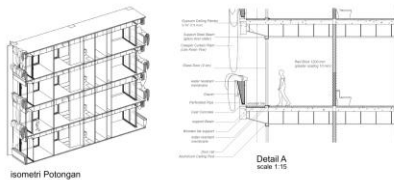
Gambar 2.8. Potongan Massa Hotel dan Massa Eksibisi

### 3. PENDALAMAN DESAIN

Pendalaman desain yang dipilih sebagai elemen arsitektur adalah fasad pada massa hotel dan ekshibi dalam menciptakan vista dan kesan ruang yang menarik dan mengundang setiap pengunjung yang datang.

#### 3.1. Fasad Bangunan

Bangunan menggunakan banyak bukaan jendela khususnya pada massa hotel podium dan massa pameran. Fasad pada podium dibuat dengan menggunakan banyak elemen horizontal untuk mencegah silau yang berlebih masuk ke dalam ruangan. Material fasad yang digunakan adalah panel aluminium yang disejajarkan pada sekeliling bangunan. Pada podium lantai tiga lebih bersifat ruang terbuka sehingga memiliki fasad untuk memecah angin yang kencang dan penggunaan vegetasi untuk mengurangi beban angin dan memberi sensasi suasana yang lebih nyaman. Elemen pemecah angin menggunakan material yang lebih natural seperti wood panel agar lebih menyatu bersama vegetasi disekitarnya. Sedangkan pada massa tipikal khususnya untuk lantai empat sampai dengan empat belas menggunakan fasad dengan penerapan vegetasi agar cahaya yang masuk terfilter dan tidak silau. Vegetasi juga mampu mengurangi beban panas yang masuk dan memberi bangunan sensasi yang lebih nyaman.



Gambar 3.1. Detail Fasad dan Balkon Massa Tipikal

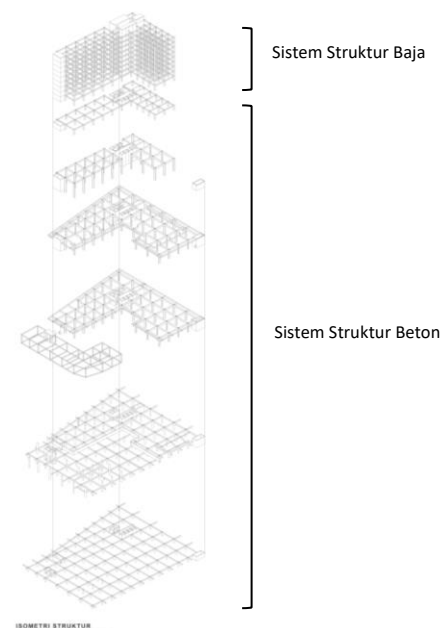
Gambar 3.1 menunjukkan detail balkon sebagai bentuk fasad dengan penggunaan vegetasi pada tiap modul kamarnya. Balkon memiliki *planter box* yang materialnya terbuat dari batu bata yang dilapisi plaster lalu ditumpuk dengan tanah dan beberapa saringan filter untuk pertumbuhan vegetasi gantung. Penggunaan vegetasi sendiri banyak mendominasi desain perancangan hotel, sebab vegetasi menggambarkan konteks site yang berada dalam iklim tropis dan merespon salah satu aspek dari pendekatan *placemaking*. Hal lain yang dapat dilihat adalah penggunaan bukaan atau

jendela yang lebar. Alasan utamanya adalah untuk memperlihatkan aktivitas yang terjadi dalam masing-masing ruangan maupun massa sehingga bangunan terlihat hidup dan mampu mengundang pendatang untuk masuk.

#### 4. SISTEM STRUKTUR

Seperti pada gambar 4.1, sistem struktur massa hotel dan massa pameran menggunakan sistem kolom balok beton dan sistem struktur baja (hybrid). Pada massa hotel lantai podium dan *basementnya* menggunakan struktur beton bertulang konvensional pada kolom dan baloknya. Sedangkan untuk lantai kamar mulai dari level empat sampai dengan empat belas menggunakan sistem struktur baja IWF. Hotel menggunakan atap dak beton datar untuk keperluan utilitas dan mesin seperti tangki air, mesin *boiler*, unit AC, dan lainnya.

Sama seperti pada massa hotel, massa exhibit juga menggunakan sistem struktur kolom dan balok beton konvensional pada lantai dasar, dan pada lantai keduanya menggunakan sistem struktur baja IWF. Atap massa menggunakan dak beton untuk keperluan utilitas.

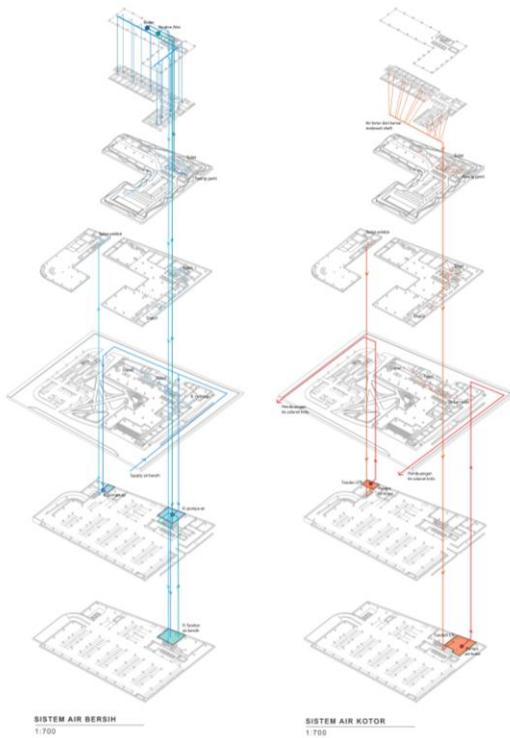


Gambar 4.1. Sistem Struktur Massa Hotel dan Eksibisi

## 5. SISTEM UTILITAS

### 5.1. Sistem Utilitas Air bersih dan Air Kotor

Dari skema gambar 5.1 sistem air bersih pada hotel menggunakan sistem *downfeed* dimana air dipompakan ke tandon atas hotel lalu disalurkan ke masing-masing kamar dan ruangan. Untuk sistem air kotor dari lantai empat sampai empat belas dikumpulkan di titik pada lantai podium tiga, lalu dibuang ke STP yang ada pada bawah *basement*. Kemudian sisa air olahan dari STP akan ditampung pada tandon sementara dan dibuang ke saluran kota.



Gambar 5.1. Sistem Utilitas Air Bersih (kiri); Sistem Utilitas Air Kotor (kanan)

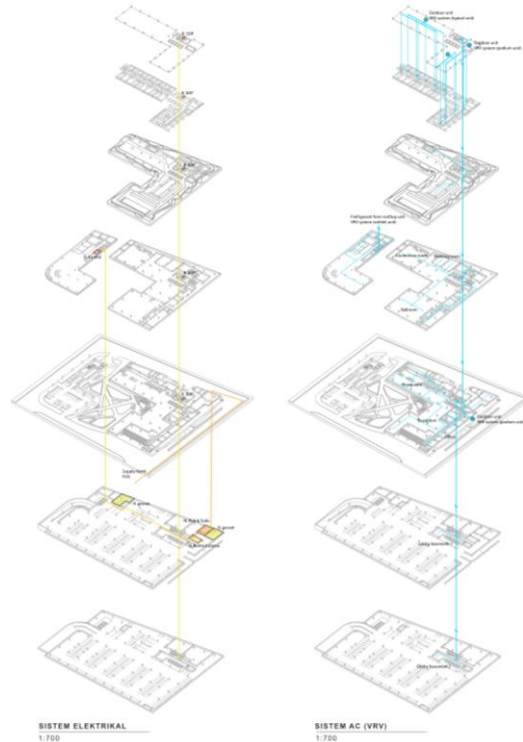
### 5.2. Sistem Utilitas Kelistrikan

Merujuk pada gambar 5.2, dapat dilihat bahwa sumber listrik datang dari PLN dan ditransfer ke ruang trafo yang nantinya akan disambungkan ke ruang panel utama pada lantai *basement*. Dari ruang panel utama

akan disalurkan ke ruang panel yang lebih kecil untuk distribusi. Untuk masing-masing massa dilengkapi dengan gensetnya masing-masing untuk menangan kepadaman listrik.

### 5.3. Sistem Utilitas Tata Udara

Merujuk pada gambar 5.2, menunjukkan massa hotel dan eksibisi menggunakan sistem AC sentral yaitu *variable refrigerant volume* (VRV). Sistem ini digunakan untuk penghematan ruang khususnya pada plafon, hemat energi dan efisien, sehingga mengurangi beban panas yang dihasilkan dari unit AC. Sistem AC juga sudah terkomputerisasi dan memiliki banyak varian unit indoor untuk kebutuhan masing-masing ruangan.

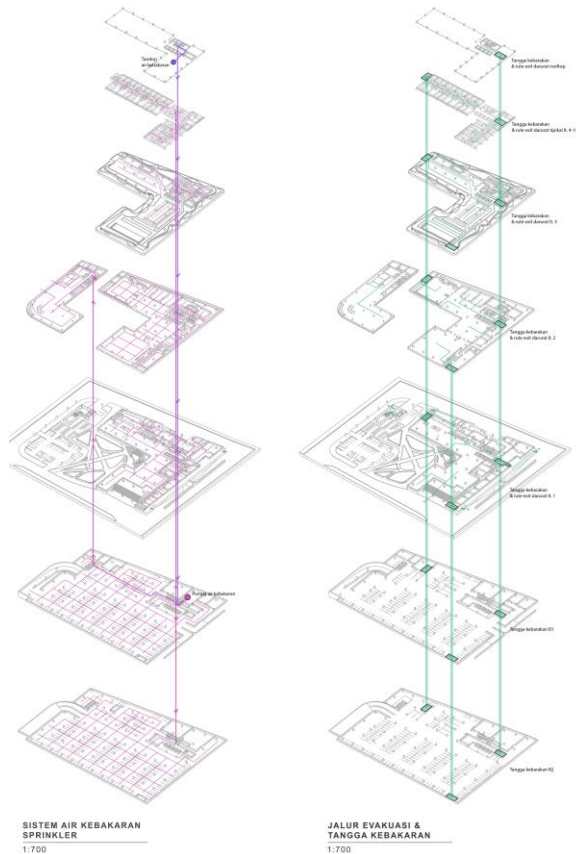


Gambar 5.2. Sistem Utilitas Kelistrikan (kiri); Sistem Utilitas Tata Udara (kanan)

### 5.4. Sistem Utilitas Kebakaran dan Evakuasi

Seperti yang dapat dilihat dari gambar 5.4, pada lantai kamar mulai dari empat sampai empat belas memiliki dua tangga evakuasi pada bagian sebelah utara dan timur. Pada lantai podium, luas lantai menjadi panjang dan lebar

sehingga tangga darurat menjadi tiga yaitu pada sebelah utara, selatan (dekat dengan ruang lift), dan pada sebelah timur. Pada massa hotel juga dilengkapi dengan sistem *hydrant* dan *water sprinkler*.



Gambar 5.3. Sistem Utilitas Sprinkler (kiri);  
Sistem Utilitas Jalur Evakuasi (kanan)

## 6. KESIMPULAN

Perancangan hotel bisnis di Surabaya telah berusaha menjawab masalah utama dan spesifik yang muncul dengan menggunakan pendekatan *creative placemaking*. Penyelesaian desain dapat dilihat dari pengaturan zoning pada tapak dan massa, fasad bangunan, pada material bangunan, aksesibilitas, sirkulasi dalam site dan pada orientasi massa bangunan. Harapannya hotel bisnis yang telah dirancang dapat hadir untuk menjadi elemen pendukung dalam sebuah kota yang sedang bertumbuh sehingga pendatang dapat

terakomodasi dalam perjalanan bisnis di Surabaya. Harapan bagi masyarakat dan pemukiman sekitar dapat menopang para produser lokal untuk dapat menjual hasil produk yang dihasilkan. Akhir kata hotel bisnis diharapkan menjadi sebuah tempat untuk mewadahi aktivitas bisnis dan menginspirasi setiap pendatang yang mampir dalam pertumbuhan Kota Surabaya yang lebih maju dan kreatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chandra, E. (2020). Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Hotel Binsis di Kota Dumai Dengan Pendekatan Morfologi Arsitektur. (Thesis). Universtias Atma Jaya Yogyakarta. <http://e-journal.uajy.ac.id/23622/>
- Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum Kota Surabaya (2014). Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 12 Tahun 2014 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surabaya Tahun 2014-2034.
- Pemerintah Kota Surabaya. (n.d.). Sosial Ekonomi. <https://surabaya.go.id/id/page/0/8177/sosial-ekonomi>
- Rechkemmer, J. (2024, March 7). Placemaking in Architecture: Definition and Best Practices. Retrieved from <https://neumannmonson.com/blog/placemaking-architecture-definition-best-practices>
- Rosyadi, A. (2023) Kota Surabaya: Dalam Angka. Surabaya: BPS Kota Surabaya
- Wyckoff, M. (2020). Exploring placemaking in Oslo Critical perspectives on the “making” of places. (Thesis). Michigan State University. ResearchGate. [https://www.researchgate.net/publication/343230699\\_Exploring\\_placemaking\\_in\\_Oslo\\_Critical\\_perspectives\\_on\\_the\\_%27making%27\\_of\\_places](https://www.researchgate.net/publication/343230699_Exploring_placemaking_in_Oslo_Critical_perspectives_on_the_%27making%27_of_places)