

# Hotel Resor di Pantai Ambalat, Kutai Kartanegara

Wenny Tanner K.T., dan Danny Santoso Mintonogo  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 E-mail: wenny.than@gmail.com; dannyism@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird eye view*) dari arah jalan utama. Sumber : penulis

## ABSTRAK

Proyek ini merupakan sebuah fasilitas penginapan bintang 4 dengan beberapa fasilitas pendukung berupa area rekreasi dan relaksasi (spa sauna, *jacuzzi*, *cafe indoor* dan *outdoor*, dll), serta dilengkapi juga dengan tempat pengenalan dan pembelajaran seni kerajinan tangan suku setempat (galeri, *art and craft centre*, dll). Lokasi tapak berada di bagian tenggara provinsi Kalimantan Timur. Lokasi yang dipilih adalah yang cukup jauh dari pusat keramaian kota sehingga kondisi suasana lokasi ini masih cukup tenang dan alami. Selain itu, lokasi ini juga berada cukup dekat dengan tempat kediaman suku mayoritas daerah ini yaitu suku dayak.

Seiring dengan perkembangan dan perubahan jaman kebudayaan dayak juga mengalami perubahan, yang awalnya tinggal di rumah panjang menjadi tinggal di rumah individu seperti di kota. Padahal, rumah panjang adalah rumah tradisional yang merupakan ciri khas suku dayak. Proyek ini memiliki konsep **“Exploring with Nature and Culture”**.

Rumusan masalah proyek ini adalah bagaimana mendesain hotel yang tidak hanya memaksimalkan unsur alam saja tetapi juga mengadaptasi nilai budaya lokal (Salah satunya adalah rumah panjang). Untuk dapat menjawab rumusan masalah tersebut maka digunakan pendekatan vernakular yang bisa mencakup hal-hal yang berhubungan dengan alam dan budaya dan menggunakan pendalaman karakter ruang, sehingga dapat menampilkan alam dan budaya yang dimasukkan ke dalam desain.

Kata Kunci: Hotel, Resor, Pantai Ambalat, Kutai Kartanegara

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang



Kuta Beach, looking north, at the end of Bakung Sari, Feb. 1972



Gambar. 1.1 Perbedaan Kuta Beach pada tahun 1972 dan 2014. Sumber: www.balimediainfo.com

**B**EBERAPA tahun terakhir ini, sektor pariwisata di Indonesia mengalami perkembangan yang pesat. Badan Pusat Statistik mencatat jumlah kedatangan wisatawan mancanegara ke Indonesia terus meningkat sejak tahun 2006 lalu. Sebanyak 8,8 juta wisatawan mancanegara telah mengunjungi Indonesia pada 2013 lalu, tumbuh 9,4% dibandingkan dengan tahun 2012. Tingginya kunjungan wisatawan ini mendudukkan Indonesia peringkat ketiga se-Asia dalam bidang pembangunan dan investasi perhotelan.

Sebagian besar wisatawan lebih memilih untuk mengunjungi pulau Jawa dan Bali, baik untuk kepentingan rekreasi ataupun bisnis. Tempat rekreasi di pulau Jawa dan Bali kebanyakan memang sudah mendapatkan perhatian dari pemerintahnya, sehingga objek wisata di daerah tersebut sudah dikembangkan menjadi objek wisata yang lebih menarik. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa Indonesia adalah negara besar dan dipenuhi sumber daya alam yang melimpah dan beragam. Oleh karena itu, keindahan dan kekayaan alam ini tidak hanya terletak di pulau Jawa dan Bali saja, tetapi juga pulau-pulau lain di Indonesia yang memiliki potensi-potensi pariwisata untuk dikembangkan dan dikelola dengan baik, misalnya pulau Kalimantan Timur (Kaltim).



Gambar. 1.2 Letak pulau Kalimantan. Sumber: www.lonelyplanet.com

Dari segi letak, Kaltim cukup strategis karena letaknya bersebelahan dengan Selat Makasar yang menjadi jalur pelayaran nasional dan Internasional. Kaltim juga memiliki potensi dalam kepariwisataan dengan daya tarik alam dan kebudayaannya yang masih belum tersentuh. Kaltim yang sebagian besar wilayahnya berbatasan dengan laut, seharusnya memiliki banyak potensi wisata pantai yang bisa dijadikan sebagai daerah wisata. Contohnya adalah Pantai Ambalat yang terletak di kecamatan Samboja, Kutai Kartanegara, Kaltim. Pantai Ambalat ini menghadap ke Timur sehingga dapat menikmati sunrise.

Disamping memiliki potensi keindahan alam dalam bidang pariwisata, wilayah Kaltim ini juga memiliki banyak potensi budaya, seperti keanekaragaman suku, adat istiadat dan moral budaya yang masih kental, dll. Namun ada beberapa potensi budaya yang sudah mulai ditinggalkan dan dilupakan. Karena dari itu, dibutuhkanlah sarana-sarana fasilitas yang dapat mendukung kemajuan objek wisata pantai dan menjaga potensi budaya di Kaltim agar menjadi maju dan setara dengan objek wisata yang ada di Bali. Salah satu upaya pengembangan bidang pariwisata yang dapat dilakukan adalah dengan cara pengembangan atraksi wisata di suatu kawasan sebagai daya tarik wisata.

**B. Rumusan Masalah**

Dalam mendesain proyek ini ada rumusan masalah yaitu bagaimana mendesain hotel yang tidak hanya memaksimalkan unsur alam saja tetapi juga mengadaptasi nilai budaya lokal.

**C. Tujuan Perancangan**

Proyek ini didesain dengan tujuan untuk menjadi fasilitas penginapan yang dilengkapi dengan sarana rekreasi dan relaksasi, serta edukasi yang mengandung unsur alam dan juga nilai budaya lokal. Sehingga nantinya nilai budaya lokal dapat kembali terangkat dan tidak hilang.

**D. Data dan Lokasi Tapak**



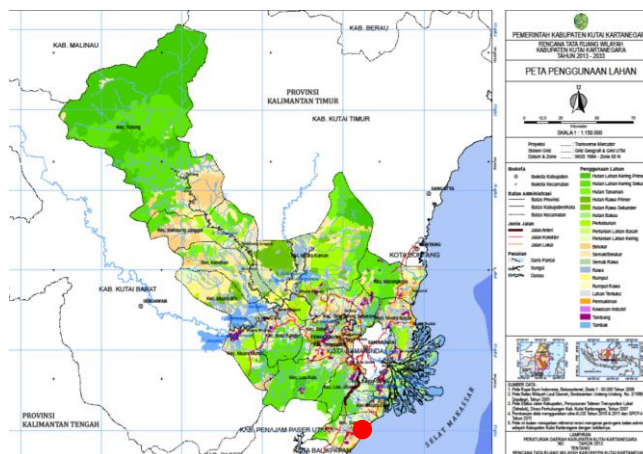
Gambar. 1.3 Letak lokasi tapak. Sumber: id.wikipedia.org

Lokasi tapak berada di wilayah kecamatan Samboja di Kalimantan Timur. Lebih tepatnya berada di perbatasan antara kota Balikpapan dengan kabupaten Kutai Kartanegara. Pantai Ambalat ini memiliki bibir pantai yang landai sepanjang 1,5 km dan lebar 500 m jika sedang surut dengan pasir kecoklatan, terbentang mulai dari arah selatan berbatasan dengan Pantai Teritip hingga utara Tanjung Samboja. Pantai ini berbatasan langsung dengan selat Makassar. Untuk masuk ke area Pantai ini sudah terdapat gerbang yang menjadi petunjuk bagi pengunjung.



Gambar. 1.4 Gerbang pintu masuk ke pantai Ambalat. Sumber: www.pasirpantai.com

**Data Tapak**



Gambar. 1.5 Rencana tata ruang wilayah kabupaten Kutai Kartanegara. Sumber: Pemerintah Kabupaten Kutai Kartanegara



Gambar. 1.6 Pemetaan Tapak. Sumber: Google Earth

- Kabupaten : Kutai Kartanegara
- Kecamatan : Samboja
- Luas Lahan : ± 3.7 Ha
- Tata Guna Lahan : Perdagangan dan Jasa
- GSB Depan : 5-10 m
- GSB Samping : 2 m
- GSB Belakang : 2 m
- GSP : 100 m dari titik pasang tertinggi
- KDB : 60%
- KDH : 40%
- KLB : 2.4

**DESAIN BANGUNAN**

**A. Analisa Tapak dan Zoning**

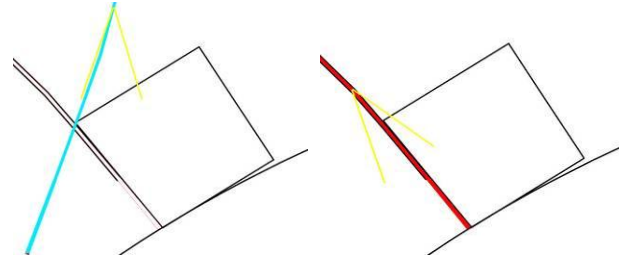
Tapak berada pada kondisi tanah yang tidak berkontur. Kondisi sekitar tapak masih berupa hutan pohon bakau. Di sekitar tapak sudah ada tambak pemancingan yang cukup terkenal di kalangan masyarakat sekitar.



Gambar. 2.1 Data dan Analisa Tapak terhadap lingkungan sekitar. Sumber: penulis

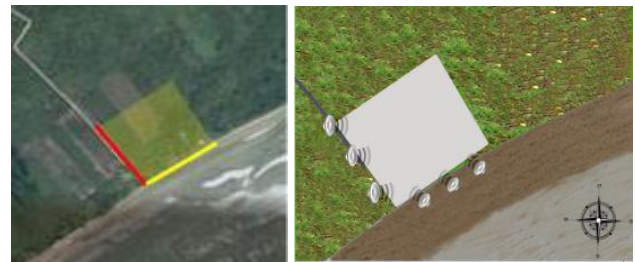
Jalan utama dan satu-satunya selebar 6 m (2 jalur) untuk mengakses tapak terletak di bagian barat daya tapak. Agar mudah untuk terlihat oleh pengunjung yang datang, penempatan entrance bangunan

diarahkan ke jalan utama. Pintu masuk tapak diletakkan setelah pintu keluar tapak. Hal itu dimaksudkan agar pintu masuk tidak terlewat dan dapat dinikmati oleh pengunjung terlebih dahulu. Peletakkan pintu masuk dan pintu keluar itu juga adalah pertimbangan karena bentukan jalan yang cenderung menuju kedalam sehingga menyebabkan pengunjung akan lebih susah melihat bangunan dibandingkan dengan bentukan jalan yang cenderung ke arah luar.



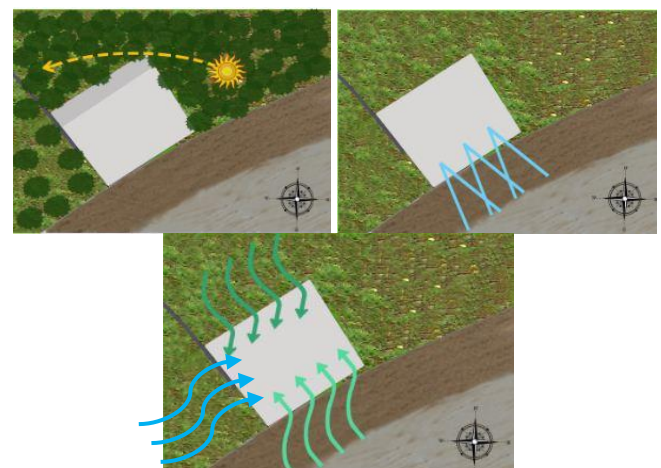
Gambar. 2.2 Data dan Analisa Tapak terhadap jalan. Sumber: penulis

Bentukan tapak dipilih memanjang searah jalan utama dan juga searah pantai, menyebabkan bentukan tapak berbentuk kotak. Sehingga fasad bangunan dapat terekspos lebih banyak. Hal itu juga menyebabkan kebisingan yang timbul banyak berasal dari arah jalan utama dan juga pantai.



Gambar. 2.3 Bentuk tapak (kiri) dan sumber kebisingan (kanan). Sumber: Google Earth

Pantai dan hutan yang berbatasan langsung dengan tapak dimanfaatkan sebagai potensi view. Pantai ini terletak di sepanjang arah barat daya menuju arah timur laut, sedangkan hutan berada di arah utara hingga timur tapak. Menurut sumber data dari Stasiun Meteorologi, arah angin cenderung berasal dari arah barat daya. Namun, tidak bisa dilupakan juga ada angin darat dan angin laut.



Gambar. 2.4 Data dan Analisa Tapak terhadap matahari, view, dan angin. Sumber: penulis

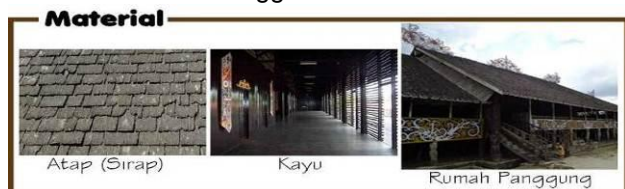
**B. Konsep dan Pendekatan Perancangan**

Konsep proyek ini adalah *“Exploring with Nature and Culture”*. Konsep berasal dari bagaimana penulis mau memaksimalkan penggunaan alam dan mengambil keunikan budaya suku dayak. Poin alam yang diterapkan adalah memaksimalkan view, *cross ventilation*, pencahayaan alami, memasukkan nuansa alam kedalam site, dan material yang digunakan. Untuk memaksimalkan view diawali dengan membagi mana ruang yang membutuhkan view pantai (ke luar), view kedalam dan yang mana yang tidak, serta mendesain floating restaurant.



Gambar. 2.5 Memaksimalkan View. Sumber: Penulis

Material yang digunakan adalah penggunaan sirap untuk atap dan kayu sebagai ornamen dan juga struktur untuk bangunan 1 lantai. Untuk bangunan lebih dari 1 lantai menggunakan konstruksi beton.



Gambar. 2.6 Material. Sumber: Google Image

Dalam merancang proyek ini penulis menggunakan pendekatan Vernakular. Pendekatan ini dipilih karena pendekatan ini dapat mencakup hal-hal yang berhubungan dengan alam, kenyamanan manusia, dan juga dapat menampilkan identitas budaya setempat. [LOCAL WISDOM: rumah panjang, single banked, material, rumah panggung, ukiran, dll].



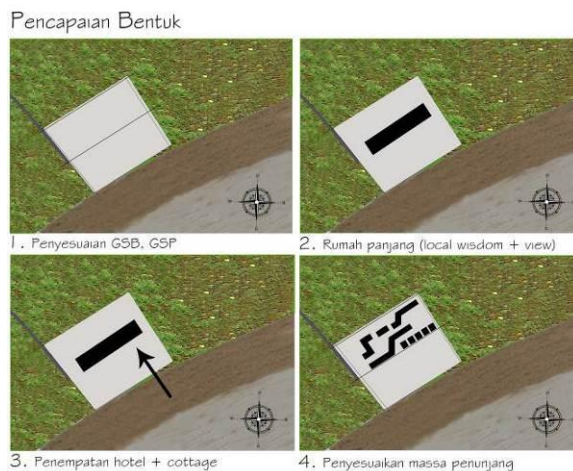
Gambar. 2.7 Berbagai macam local wisdom yang dimiliki oleh suku dayak. Sumber: Google Images

Adanya perkembangan dan perubahan jaman yang terjadi, memberikan pengaruh ke beberapa nilai lokalitas suku dayak. Pengaruh itu membuat banyak dari warga suku yang awalnya tinggal di rumah panjang, menjadi tinggal di rumah individu seperti di kota. Padahal rumah panjang itu adalah salah satu warisan budaya (dalam hal ini adalah rumah tradisional) yang merupakan ciri khas dari suku dayak.

Alasan lain mulai ditinggalkannya budaya ini adalah karena rumah panjang dianggap kurang higienis. Karena dari itu di proyek ini, akan mengangkat kembali nilai lokalitas dengan menampilkan nilai lokalitas yang telah diperbaharui dengan teknologi yang lebih maju. Sehingga nantinya masalah kehipogienisan yang terjadi pada rumah panjang akan teratasi.

Masalah kehipogienisan yang terjadi pada rumah panjang jaman dulu adalah dikarenakan rumahnya yang panjang mencapai 300 m dan tebal antara 20-25 m dengan *single-banked*. Sehingga ruang-ruang sulit untuk mendapatkan pencahayaan dan penghawaan alami. Solusi mengatasi pencahayaan akan menggunakan *light-shelf*, *skylight* dan solusi penghawaan akan menggunakan *single banked corridor*, *exhaust fan* yang akan diletakkan di kamar mandi. Nantinya *light-shelf* akan diletakkan di bagian *outdoor* dan *indoor* setiap unit-unit kamar. Penggunaan *light-shelf outdoor indoor* ini dapat membuat cahaya yang masuk kedalam ruang menjadi lebih banyak. Pengatasaan masalah kehipogienisan ini juga dihubungkan dengan poin alam yang masuk kedalam konsep yaitu memaksimalkan *cross ventilation* dan pencahayaan alami.

**C. Penataan Massa dan Pencapaian Bentuk**



Gambar. 2.8 Proses terbentuknya blok plan. Sumber: penulis

Proses terbentuknya blok plan adalah berawal dari penyesuaian tapak dengan peraturan setempat (GSB, GSP, dll). Kemudian menerapkan salah satu lokal wisdom dayak, yaitu rumah panjang ke dalam desain dan bentuk panjang ini digunakan juga agar dapat memaksimalkan view (sejajar dengan pantai → banyak mendapatkan view pantai). Dengan tuntutan bukan hanya hotel yang membutuhkan juga view pantai, sebagian massa panjang (hotel) didorong untuk penempatan cottage. Karena proyek ini adalah fasilitas

penginapan, maka massa utamanya adalah hotel dan cottage. Dari situ juga kemudian, massa penunjang akan disesuaikan dengan massa utama.

Maka tatanan massa yang terbentuk adalah sebagai berikut.

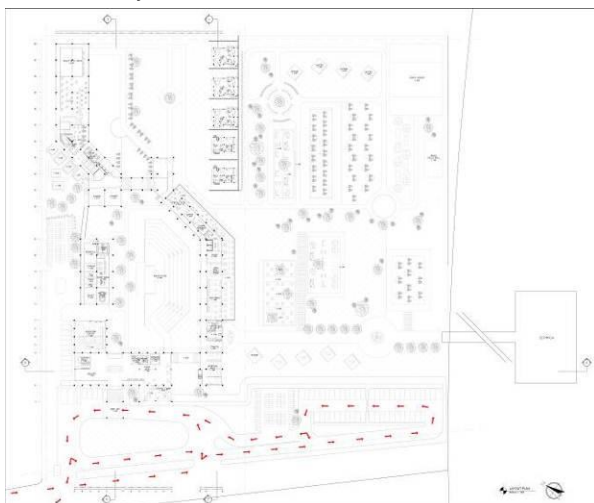


Gambar. 2.9 Tatanan massa, terlihat dari *siteplan*. Sumber: penulis.

Zoning yang tercipta berdasarkan tatanan massa diatas adalah sebagai berikut:

- Bentukkan massa main lobby (massa A) disesuaikan dengan arah datang pengunjung, sehingga mudah dilihat oleh orang yang datang.
- Jalur area dan massa servis (massa B) terpisah dari jalur pengunjung, diletakkan di bagian belakang agar tidak mengganggu aktivitas hotel.
- Area restoran dan cafe diletakkan di area yang bisa mendapatkan best view (pantai) yaitu di lantai 1 massa hotel (massa D)
- Area rekreasi *outdoor* diletakkan pada bagian GSP tapak

D. Denah Layout Plan



Gambar. 2.10 Denah Layout Plan. Sumber: penulis

Gambar diatas merupakan gambar *layoutplan* dari proyek Hotel Resor di Pantai Ambalat, Kutai Kartanegara. Tanda panah warna merah pada gambar menunjukkan arah sirkulasi kendaraan pengunjung.

E. Fasilitas Bangunan

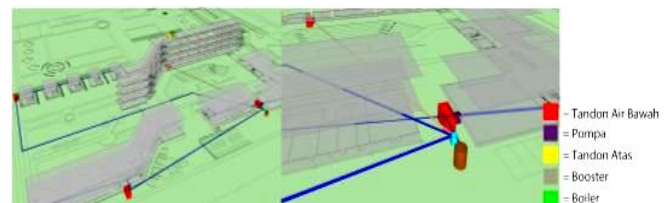
Proyek ini memiliki beberapa fasilitas di dalamnya, antara lain shopping area, lobby, galeri, *art and craft centre*, cafe, restoran indoor outdoor, bar, sun bathing, amphitheater, spa indoor, spa outdoor, sauna, massage, jacuzzi, fitnes, yoga, kolam renang, bak pasir, sitting outdoor area, gazebo, beach soccer, beach volleyball, dermaga, floating restaurant.



Gambar. 2.11 Fasilitas yang ada di Hotel Resor di pantai Ambalat, Kutai Kartanegara. Sumber: Penulis

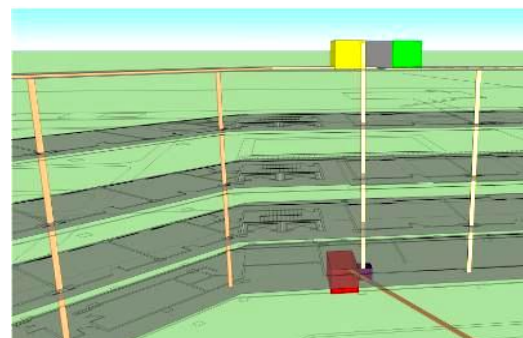
F. Sistem Utilitas

Air Bersih



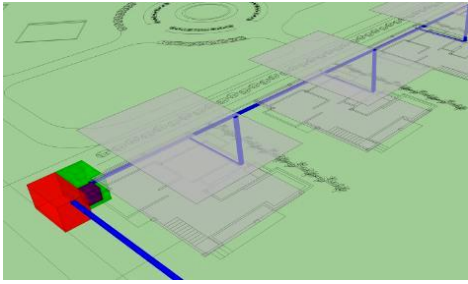
Gambar 2.12 Sistem Utilitas (air bersih). Sumber: penulis

Sistem distribusi air bersih menggunakan 2 jenis sistem distribusi, yaitu down feed system untuk bangunan hotel (ketinggian 4 lantai) dan up feed system (bangunan yang hanya 1-2 lantai saja).



Gambar 2.13 Down Feed system. Sumber: penulis

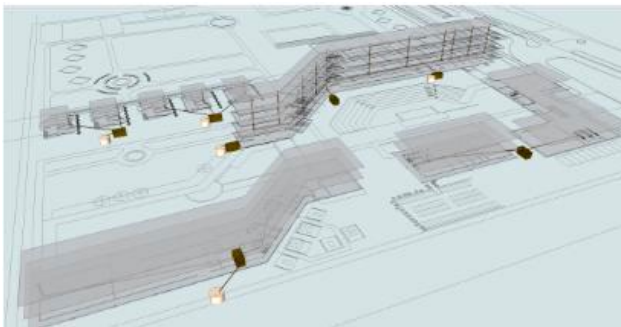
Down feed system: PDAM → meteran → tandon bawah → pompa → shaft → tandon atas & boiler → distribusi



Gambar 2.14 Up Feed system. Sumber: penulis

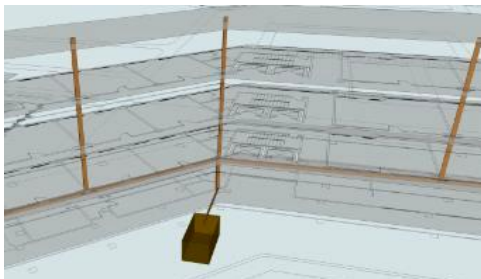
Up feed system: PDAM → meteran → tandon bawah & boiler → pompa → shaft → distribusi

**Air Kotor, Kotoran, dan Air Hujan**



Gambar 2.15 Sistem Utilitas (air kotor dan kotoran). Sumber: penulis

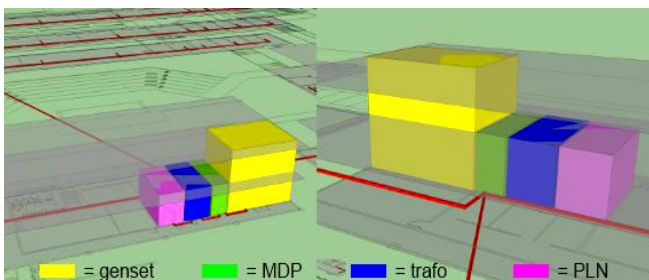
Pada proyek ini untuk sistem utilitas air kotor dan kotoran menggunakan STP dan tidak menggunakan septi tank, hal ini dikarenakan proyek berada pada kawasan pohon bakau dimana permukaan air tanahnya tinggi. Sehingga tidak dimungkinkan untuk penggunaan septi tank.



Gambar 2.16 Sistem Utilitas (air kotor dan kotoran pada bangunan 4 lantai yang ada di proyek). Sumber: penulis

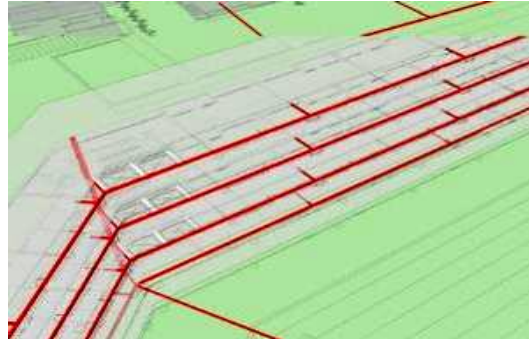
- Air kotor : WC → shaft → STP
- Kotoran : WC → shaft → STP
- Air hujan : Shaft → bak kontrol → kolam penampungan → saluran kota

**Listrik**



Gambar 2.17 Sistem Utilitas (listrik). Sumber: penulis

- PLN : Listrik kota → Ruang PLN → trafo → MDP → SDP yang ada tiap bangunan → distribusi listrik ke ruang-ruang
- Genset : Genset → trafo → MDP → SDP yang ada tiap bangunan → distribusi listrik ke ruang-ruang



Gambar 2.18 Sistem Utilitas (penyaluran listrik pada bangunan 4 lantai yang ada di proyek). Sumber: penulis

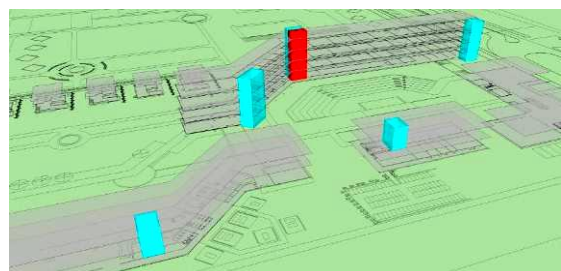
**AC (Air Conditioning)**



Gambar 2.19 Sistem Utilitas (AC). Sumber: penulis

Sistem AC menggunakan jenis *Chilled-water system*. Sistem AC ini hanya akan digunakan pada unit-unit kamar, sedangkan untuk ruang-ruang lainnya hanya akan menggunakan penghawaan alami saja.  
 AC : Chiller → FCU → udara dingin keluar ke dalam ruangan → udara panas disedot keluar ruangan → FCU → Cooling Tower → Chiller

**Lift**



Gambar 2.20 Sistem Utilitas (Lift). Sumber: penulis

Berdasarkan perhitungan jumlah dan kapasitas lift, jumlah lift ada 2 buah dengan kapasitas per liftnya adalah 12 orang. Ukuran lift adalah 2,2 x 2,2 m dengan kecepatan 2m/s.

Lantai yang Dilayani	Luas Lantai bruto (x 100 m <sup>2</sup> )															
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
18	4c	5c	5d	6d												
17	4b	4d	5c	5e	6d											
16	4b	4c	5c	5d	6d	6e										
15	3c	4b	4d	5c	5d	6e										
14	3b	4b	4c	4d	5c	5d	6e									
13	3b	4b	4c	4d	4d	5d	5e	6e								
12	3b	3c	4b	4c	4d	4e	5d	5e	6e							
11	3b	3b	3c	4b	4c	4d	4e	5d	5e	6e	6d	6d				
10	2a	3b	3c	4b	4c	4c	4d	5c	5d	6e	6c	6d				
9	2c	2d	3b	3c	3d	4b	4b	4c	4d	4e	5c	5d				
8	2a	2c	2d	3a	3b	3c	3d	4b	4b	4c	4d					
7	2a	2a	2a	2b	2c	2e	3a	3b	3c	3c	3d	4b				
6	2a	2a	2a	2a	2a	2a	2b	2c	2d	2a	3a	3b				
5	1c	1c	2a	2a	2a	2a	2a	2a	2a	2a	2a	2b				
4	1b	1b	1b	1c	1c	1c	1c	1c	1c	2a	2a					

Gambar 2.21 Perhitungan jumlah dan kapasitas Lift. Sumber: google image

G. Pendalaman Perancangan

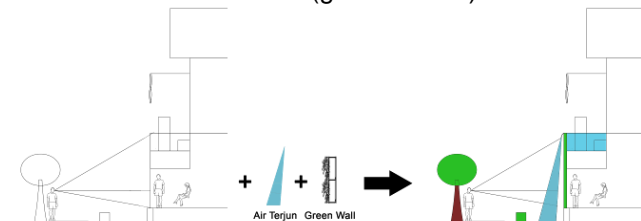
Untuk dapat menampilkan alam dan budaya dalam desain, maka dalam merancang proyek ini dilakukan pendalaman Karakter Ruang, dengan mengambil 3 area yaitu, cottage, kamar hotel dan resepsionis.

Pendalaman pertama adalah Cottage. Konsep yang ingin dicapai adalah menikmati alam. Hal itu dilakukan dengan memasukkan alam kedalam bangunan dan menghadirkan nuansa outdoor kedalam bangunan. Hal pertama yang dilakukan adalah dengan membuat bukaan yang cukup banyak agar terlihat seperti berada di ruang terbuka (view banyak) dan juga memodifikasi lantai dengan memasukkan unsur batu ke dalamnya.



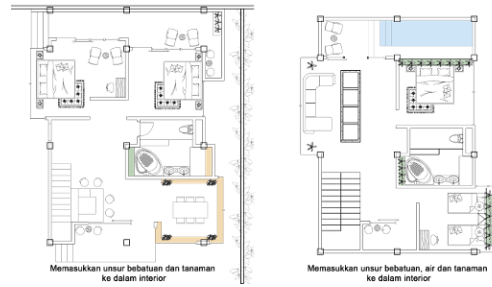
Gambar 2.22 Perspektif Interior Cottage. Sumber: penulis

Pada cottage ini juga terdapat jacuzzi yang nantinya fungsi airnya akan dimanfaatkan untuk air terjun, sehingga nantinya orang di dalam bangunan dapat mendengar gemericik air. Untuk menjaga privasi digunakan green wall sebagai protector sehingga orang luar tidak bisa melihat kedalam, namun orang dalam bisa melihat keluar (gambar 2.23).



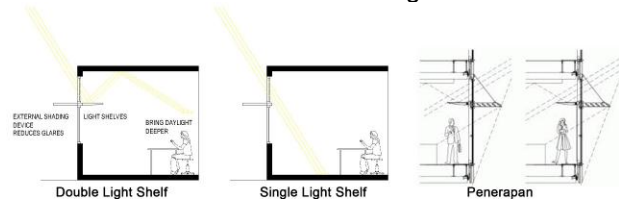
Gambar 2.23 Sketsa Potongan Cottage. Sumber: penulis

Untuk menunjang konsep ini juga digunakan material yang mendukung, berupa material kayu, menimbulkan kesan alami dan hangat pada interior. Penggunaan material seperti kayu sebagai lantai dan pintu geser tempered glass dengan maksud agar akses pintu bisa sekaligus menjadi akses bukaan kearah pantai.



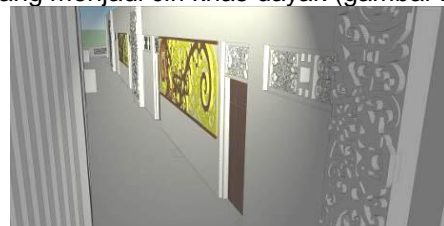
Gambar 2.24 Denah Lt. 1 (kiri) dan Lt. 2 (kanan) Cottage. Sumber: penulis

Pendalaman kedua adalah kamar hotel. Konsep yang diambil adalah sama dengan cottage yaitu menikmati alam. Namun cara yang dilakukan untuk mencapai konsep itu sedikit berbeda. Pada kamar hotel, memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami. Salah satu cara mendapatkan pencahayaan alami dengan menggunakan light shelf, berfungsi memantulkan cahaya ke dalam bangunan. Karena itu material light shelf yang dipilih adalah aluminium. Untuk dapat lebih memaksimalkan cahaya alami, digunakan double light shelf (eksterior dan interior). Hal ini dapat membuat cahaya yang terpantul dapat masuk lebih dalam ke dalam ruang.



Gambar 2.25 Light Shelf. Sumber: greenasiaforce.com

Sekarang ini, cross ventilation sulit untuk didapatkan apabila tidak diperhitungkan. Karena dari untuk mendapatkan cross ventilation, menggunakan exhaust fan. Nantinya exhaust fan ini menghirup udara panas dari dalam keluar. Dengan adanya exhaust fan ini maka dapat mengurangi estetika selasar, untuk itu bagian exhaust fan disamarkan dengan menggunakan ukiran yang menjadi ciri khas dayak (gambar 2.26).



Gambar 2.26 Selasar Hotel. Sumber: Penulis

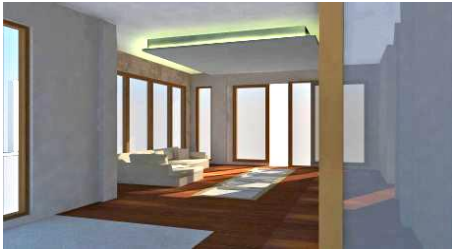
Namun untuk mendapatkan cross ventilation, exhaust fan ini harus terus dinyalakan. Karena itu, exhaust fan yang dipilih ini harus hemat energi.



Gambar 2.27 Jenis Exhaust Fan. Sumber: [www.tokolistrik.com](http://www.tokolistrik.com)

Hal yang sama untuk konsep kamar hotel dan cottage ini ada penggunaan bukaan yang banyak agar

terlihat seperti berada di ruang terbuka, serta untuk memperluas sudut pandang mendapatkan view. Material yang digunakan juga masih sama yaitu material kayu, pintu geser tempered glass.

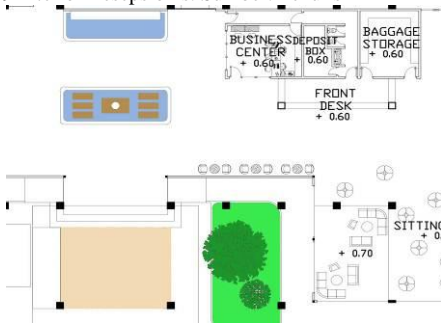


Gambar 2.28 Interior Kamar. Sumber: Penulis

Pendalaman yang ketiga adalah resepsionis. Konsep desain adalah alam dan tradisional. Bagian kolom mencerminkan ketradisionalisan (gambar 2.29). Konsep alam juga dapat dilihat pada denah (gambar 2.x) dan dengan adanya kolam dan air terjun.



Gambar 2.29 Interior Resepsionis. Sumber: Penulis



Gambar 2.30 Denah. Sumber: Penulis

H. Tampak

Berikut adalah gambar tampak, dilihat dari arah bagian barat daya, barat laut, timur laut dan tenggara.



Gambar 2.31 Tampak bangunan dari arah barat daya. Sumber: penulis



Gambar 2.32 Tampak bangunan dari arah barat laut. Sumber: penulis



Gambar 2.33 Tampak bangunan dari arah timur laut. Sumber: penulis



Gambar 2.34 Tampak bangunan dari arah tenggara. Sumber: penulis

I. Perspektif

Berikut adalah gambar perspektif bangunan dilihat dengan cara mata burung.



Gambar 2.35 Perspektif mata burung. Sumber: penulis

Dibawah ini adalah gambar perspektif exterior bangunan dilihat dengan cara mata manusia.



Gambar 2.36 Perspektif mata manusia. Sumber: penulis

KESIMPULAN

Pemilihan proyek ini dilatarbelakangi oleh berkembangnya sektor pariwisata di Indonesia yang membuat kebutuhan hunian sementara bagi wisatawan semakin bertambah, namun jumlah fasilitas yang ada kurang untuk melayani bertambahnya jumlah wisatawan. Perkembangan dan perubahan jaman juga membuat masyarakat kota jenuh akan kegiatannya sehari-hari yang padat dengan aktivitas. Karena itu dibutuhkan hunian sementara yang dilengkapi dengan fasilitas rekreasi dan relaksasi. Di Kaltim ini masih belum terdapat banyak hotel resor berbintang yang menyajikan keindahan alam dan budaya dayak.

Maka dari itu, kehadiran proyek ini diharapkan dapat mampu mawadahi kebutuhan hunian sementara yang semakin bertambah. Sekaligus juga dapat membuat keindahan pantai Ambalat dan budaya dayak yang mulai ditinggalkan dan dilupakan dapat kembali diingat dan diperkenalkan ke para wisatawan.

DAFTAR PUSTAKA

Dawson, Barry., & John Gillow. (1994). *The Traditional Architecture of Indonesia*. London : Thames and Hudson  
 Google Earth. (2015). Kutai Kartanegara. Retrieved January 19, 2015 from <http://earth.google.com/>  
 Lim S.W & Tan Hock Beng. (1998). *Contemporary Vernacular: Evoking Tradition In Vernacular Architecture*. Singapore: Select Book  
 Neufert, Ernest. 2002. *Architects' Data 3rd Edition*. Oxford: Blackwell Science  
 Oliver, paul (2006) *Built to Meet Needs: Cultural Issues in Vernacular Architecture*. London: Architectural Press