

Hotel Resor di Pantai Oesapa Kupang

Jessica W. Louis, dan Eunike K. Julistiono
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: jessicalouis22@gmail.com; kristi@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan dari arah pantai Oesapa.

ABSTRAK

Hotel resor di Pantai Oesapa Kupang merupakan proyek yang memiliki fungsi utama sebagai fasilitas penginapan, dan didukung oleh beberapa fasilitas rekreasi bernuansa alam dengan *best view* ke arah Pantai Oesapa. Fasilitas yang tersedia adalah kamar hotel dengan tiga tipe berbeda, fasilitas *cottage* dengan dua tipe - *family* dan *couple*, restoran *indoor* dan *outdoor*, bar *indoor* dan *outdoor*, kolam renang, *jacuzzi*, tempat bermain anak, panggung pertunjukan tarian tradisional dan ruang *communal*.

Hotel resor didesain dengan konsep “*social integration*” agar pengunjung dapat saling bersosialisasi dan juga memperhatikan kebutuhan hotel pada umumnya yaitu adanya privasi serta view. Pendekatan yang diambil adalah pendekatan vernakular dengan mengadopsi aspek kesetempatan ke dalam desain bangunan, khususnya faktor sosial budaya, faktor arsitektur setempat dan faktor material lokal. Pendalaman karakter ruang diambil untuk menciptakan nuansa sosial dan alami pada ruang-ruang di dalam hotel resor tersebut

Kata Kunci: Hotel, Resor, Pantai Oesapa, Vernakular

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang



Gambar. 1.1 Letak NTT pada peta Indonesia. Sumber: www.gosecentt.com

NUSA TENGGARA TIMUR memiliki potensi alam yang begitu melimpah. Provinsi Nusa Tenggara Timur memiliki luasan total 248.718,10 Km² yang terdiri dari daratan seluas 48.718,10 Km² dan laut seluas ± 200.000 Km², serta merupakan kepulauan dengan gugusan pulau sebanyak 1.192 pulau. Salah satu potensi alam yang paling menonjol adalah pantai, dimana seperti data diatas bahwa sebagian besar daerah NTT adalah laut. Posisi NTT dapat dilihat seperti pada Gambar 1.1 dimana letak

NTT berada di bagian Selatan Indonesia. Potensi alam yang ditawarkan di NTT menarik pihak wisatawan nusantara dan mancanegara. Jumlah penumpang angkutan udara yang tiba di NTT pada bulan Agustus 2014 sebanyak 114.936 orang sedangkan penumpang yang berangkat sebanyak 111.879 orang (BPS Provinsi NTT, 2014). Terdapat kenaikan jumlah tamu yang menginap di hotel berbintang setiap tahunnya seperti dapat dilihat pada tabel 1.1.

Tahun	Jumlah Tamu
2012	62.904 Orang
2013	125.828 Orang
2014	137.816 Orang

Sumber: BPS provinsi NTT

Tabel 1.1. Jumlah Tamu yang Menginap di Hotel Berbintang per Tahun

Hal ini menjadi salah satu indikasi diperlukan adanya penambahan hotel berbintang di Kupang. Hotel berbintang yang telah ada di Kupang saat ini adalah Hotel Aston (hotel konvensi), Hotel *Swiss Bellin* (hotel resor), Hotel *T-More* (hotel & lounge), dan hotel *On The Rock* (hotel konvensi). Belum terdapat hotel dengan jenis hotel resor yang menyediakan fasilitas *cottage*. Melihat potensi yang melimpah di daerah Kupang, baik potensi alam, kuliner, dan kebudayaan Kupang yang sangat kental (Gamba 1.2) dan masih belum tersedia penginapan yang sekaligus dapat menawarkan potensi alam yang ada, khususnya yang menawarkan pilihan kamar hotel dan *cottage*, maka proyek ini diusulkan.



Gambar 1.2. Pantai yang masih alami(kiri);Kuliner *seafood* kepiting raksasa(tengah); Arsitektur tradisional NTT(kanan). Sumber: www.google.com(kiri) dokumentasi pribadi(tengah) <http://www.indonesia.travel/>(kanan)

Jadi faktor-faktor yang mempengaruhi pembangunan hotel resort di NTT adalah: 1) Lokasi menawarkan suasana yang berbeda dengan hotel pada umumnya, 2) Tingkat kebutuhan tinggal sementara di NTT meningkat akibat wisatawan lokal dan internasional yang semakin meningkat tiap tahunnya, 3) Belum terdapat hotel dengan tipe hotel sejenis di Kupang, 4) Hotel resor dengan potensi alam bisa membantu perkembangan pariwisata di Kupang NTT.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat adalah bagaimana desain dapat mengangkat nilai lokal kawasan yang turut memperhatikan kebutuhan hotel seperti view dan privasi.

C. Tujuan Perancangan

Tujuan dari proyek ini agar menjadi fasilitas penginapan, relaksasi dan berlibur yang dapat menampung wisatawan lokal maupun internasional, serta dapat mengembangkan potensi alam dan

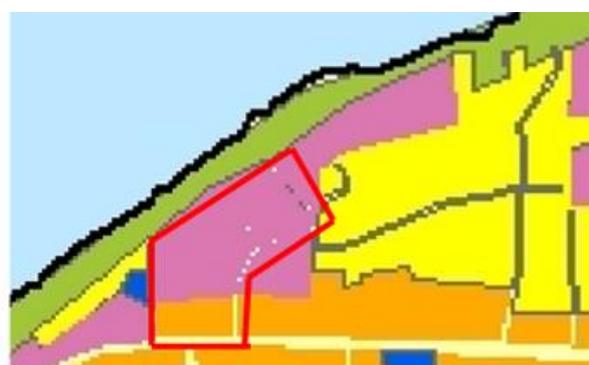
kebudayaan sebagai daya tarik pariwisata.

D. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.3 Letak lokasi tapak 1km dan 200m. Sumber: Google Earth

Lokasi tapak berada di provinsi NTT kota Kupang tepatnya berada di tepi Pantai Oesapa, dan di depan Jalan Timor Raya. Batas administratif tapak terdiri atas: sebelah Utara adalah pantai, sebelah Barat adalah pemukiman, sebelah Selatan adalah Jl Timor Raya, sebelah Timur adalah lahan kosong



Gambar 1.4 atas: Peta RTRW Kota Kupang. Sumber: dokumen pribadi

Tapak berada pada Kecamatan Kelapa Lima, Kota Kupang, dengan luas lahan 26.000 m2. Tata guna lahan merupakan kawasan pariwisata dan perdagangan dan jasa. Garis Sempadan Bangunan bagian: depan adalah 10 meter, samping adalah 2 meter, dan Garis Sempadan Pantai adalah 30 meter. Koefisien Dasar Bangunan yang diperbolehkan di dalam site maksimal 60 %, sedangkan Koefisien Dasar Hijau bangunan yang ditetapkan minimal 40 %.

DESAIN BANGUNAN

A. Analisa Tapak dan Zoning



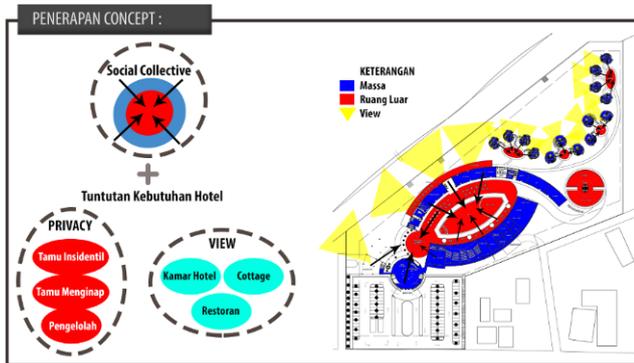
Gambar. 2.1 Data dan Analisa Tapak.

B. Pendekatan dan Konsep Perancangan

Pendekatan yang diambil adalah pendekatan vernakular dengan dibagi menjadi 3 faktor :

- Faktor Sosial Budaya
- Faktor Arsitektur Setempat
 - Faktor Potensi Alam & Iklim
 - Faktor Bentuk Arsitektur
- Faktor Bahan

Konsep di dalam mendesain mengadopsi keunikan kehidupan sosial suku Dawan sebagai suku tradisional Kupang. Konsep perancangan yang dipilih adalah *social integration* yaitu bagaimana mendesain sebuah hotel resor yang memiliki nuansa sosial (tidak individual) tetapi tidak melupakan aspek kebutuhan hotel yaitu privasi dan view.

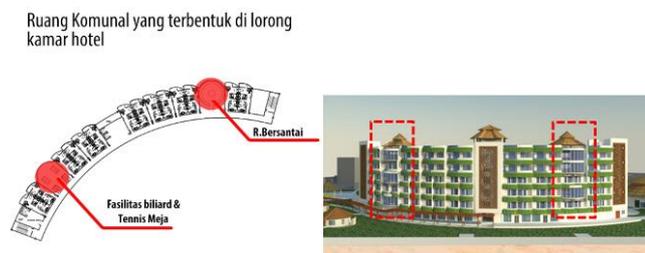


Gambar. 2.2 Penerapan konsep menuju penataan massa .

C.Perancangan Bangunan

Pertama dari segi sosial budaya, konsep sosial kolektif diambil dari kehidupan sosial suku Dawan. Sosial kolektif adalah bagaimana masyarakat suku Dawan merasa dapat berkembang jika hidup bersama-sama dan berdampingan di dalam kelompok. Sebaliknya jika mereka hidup secara individual maka mereka merasa tidak berkembang. Kekhasan kehidupan sosial itulah yang mendorong penulis untuk mengambil sisi keunikan dari kebudayaan suku Dawan ke dalam desain hotel resor ini.

Penerapan dari segi sosial kolektif dapat dilihat dari bagaimana adanya ruang-ruang komunal yang terbentuk baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan.(Gambar 2.3 dan 2.4)



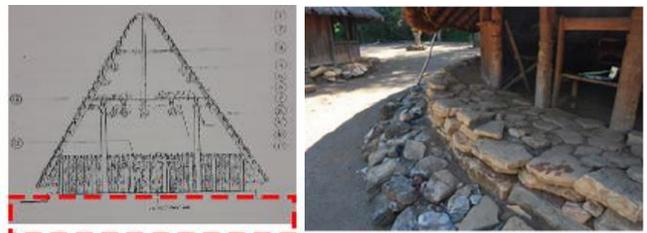
Gambar. 2.3 Ruang komunal yang terbentuk di lorong kamar ; Perspektif ruang komunal.



Gambar. 2.4 Ruang komunal yang terbentuk di ruang luar.

Ruang komunal juga terbentuk di antara massa. Terdapat beberapa fasilitas pendukung untuk bersosialisasi, diantaranya adalah show tarian tradisional, tempat berjemur matahari, kolam renang, bak pasir, *splash water* untuk bermain anak, area *barberque*, dan *jacuzzi* untuk orang tua yang menjaga anak bermain.

Kedua dari segi arsitektur setempat, nantinya akan dibagi menjadi dua yaitu dari segi potensi alam dan iklim, juga potensi arsitektur setempatnya. Dari segi potensi alam dan iklim penerapan arsitektur vernakular yang diadopsi adalah penerapan baki atau disebut dengan peninggian elevasi lantai. Hal ini difungsikan agar air dari luar tidak masuk ke dalam ruangan. Baki dapat dilihat seperti Gambar 2.5.



Gambar 2.5 Penerapan baki pada arsitektur vernakular suku Dawan. Sumber: Widya Mandira

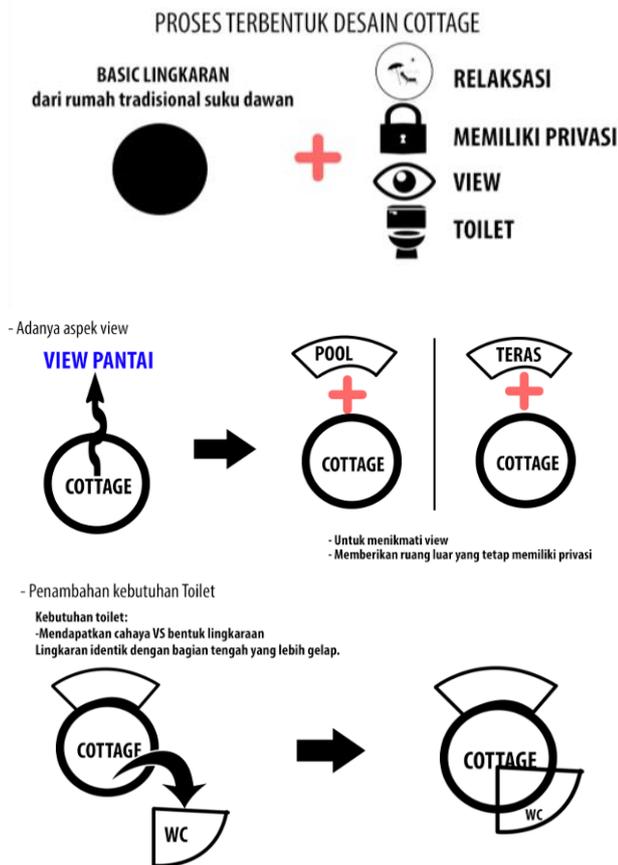
Faktor bentuk arsitektur juga diterapkan dengan mengadopsi motif dari kain tenun khas NTT(Gambar 2.6). Motif diadopsi untuk memberikan aksen pada fasad bangunan.



Gambar 2.6 Kain tenun khas NTT ; Elemen fasad bangunan hotel. Sumber: Google Image

Dari faktor bentuk arsitektur yang kedua adalah penerapan pada denah, yaitu mengadopsi denah dari arsitektur tradisional suku Dawan tetapi dilakukan analisa penyesuaian dengan kondisi saat ini. Denah rumah suku dawan lebih tertutup dan tidak banyak bukaan , karena kegiatan masyarakat suku dawan lebih banyak di luar ruangan. Tidak ada toilet di dalam rumah pada masa itu.

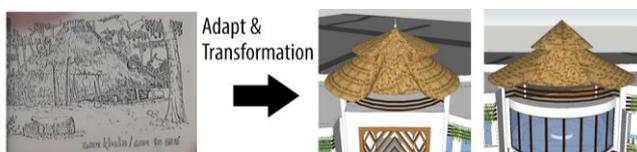
Sedangkan pada zaman ini, dimana kebutuhan akan relaksasi tinggi, dan mengingat fungsi proyek adalah sebagai hotel resor yang sangat kental akan fungsi relaksasi, maka terdapat tuntutan untuk banyaknya interaksi dengan alam. Secara tidak langsung maka akan terbentuk banyak bukaan kearah *view*. Kebutuhan akan toilet juga penting untuk dipenuhi.



Gambar 2.7 Proses terbentuknya *cottage*.

Proses terbentuknya denah *cottage* adalah bagaimana mengambil unsur lingkaran dari denah suku Dawan, lalu mengadaptasi dari site sekitar dimana terdapat *view* pantai maka diberikan ruang untuk bersantai berupa kolam dan teras yang menghadap langsung kearah *best view*. Penambahan toilet juga dilakukan dengan cara menarik bagian toilet agak menonjol keluar dengan maksud agar toilet mendapatkan sinar matahari yang cukup untuk menjaga kelembaban (Gambar 2.7)

Penerapan konsep pada faktor bentuk arsitektur yang ketiga adalah pada atap bangunan. Bentuk atap rumah tradisional suku Dawan diadopsi dalam desain, namun disesuaikan lagi dengan bentuk denah yang telah di transformasikan. Ditambahkan juga atap bertingkat untuk aksen dan estetika bangunan, seperti terlihat pada Gambar 2.8.



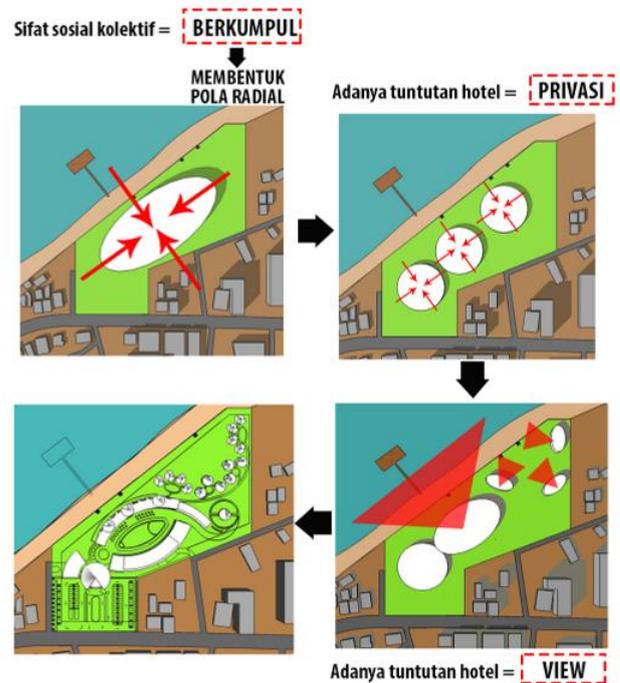
Gambar 2.8 Adaptasi dan Transformasi bentuk atap suku Dawan. Sumber: Widya Mandira

Ketiga yaitu dari faktor bahan, adopsi bahan yang dilakukan antara lain adalah menerapkan penggunaan alang alang untuk atap dan batu sebagai *finishing* baki seperti pada Gambar 2.9.

1. ALANG ALANG UNTUK ATAP 2. BATU SEBAGAI BAKI



Gambar 2.9 Penggunaan material. Sumber: Widya Mandira



Gambar. 2.10 Proses terbentuknya blok plan.

Proses terbentuknya blok plan berawal dari konsep kehidupan sosial suku Dawan yaitu sosial kolektif, yang identik dengan berkumpul. Berkumpul jika dibahasakan dalam bahasa arsitektur dapat diartikan sebagai bentukan yang berpola radial. Oleh karena itu, massa radial diletakan di tengah tapak seperti pada Gambar 2.10. Dengan penambahan tuntutan hotel yaitu privasi, maka massa tidak bisa hanya terdiri dari satu pola radial. Massa dipecah menjadi beberapa pola radial yang dipisahkan sesuai dengan penggunaannya. Fungsi utama proyek ini adalah hotel, hal tersebut yang menjadikan bentukan massa yang berfungsi sebagai hotel dibuat memanjang kearah *best view*. Hasil akhir dari perancangan bangunan dan penataan massa dapat dilihat pada Gambar 2.11.



Gambar. 2.11 Tatanan massa, terlihat dari *siteplan*. Sumber: penulis.

D. Fasilitas dalam Bangunan

Proyek ini memiliki beberapa fasilitas di dalamnya, antara lain retail, lobby, restoran publik, restoran privat, bar privat, sun bathing, panggung untuk pertunjukan tarian tradisional, spa, sauna, fitness, kolam renang, jacuzzi, bak pasir, splash water, dan barberque area (Gambar 2.12)



Gambar. 2.12 Fasilitas di area Hotel dan Resor di pantai Oesapa Kupang.

E. Ekspresi Bangunan

Ekspresi bangunan sesuai dengan konsep desain dapat dilihat baik pada tampak maupun perspektif eksterior. Gambar 2.13 terlihat bagaimana motif kain tenun khas NTT di letakan sebagai aksent. Jika dilihat pada Gambar 2.14 maka orientasi bangunan yang berinteraksi dengan arah barat lebih kecil dibandingkan arah Utara, Selatan dan Timur. Terlihat pula bentuk atap hasil adaptasi dan transformasi dari atap rumah tradisional suku Dawan (Gambar 2.15)



Gambar 2.13 Tampak bangunan dari arah utara. Sumber: penulis



Gambar 2.14 Tampak bangunan dari arah barat. Sumber: penulis



Gambar 2.15 Tampak bangunan dari arah selatan. Sumber: penulis



Gambar 2.16 Tampak bangunan dari arah timur. Sumber: penulis

Dari sisi perspektif bangunan Gambar 2.17 dapat dilihat lebih jelas bagaimana aksent bangunan terbentuk dari motif kain tenun khas NTT dan tanaman di sepanjang lorong kamar. Dari sisi jalan Gambar 2.18 terlihat kondisi tapak dari arah Jl Timor Raya Kupang. Pada Gambar 2.19 terdapat view bangunan terlihat dari sisi pantai Oesapa, terdapat kenaikan level lantai dari pantai menuju ke tapak setinggi 2 meter. Hal ini dapat berfungsi untuk menjaga privasi hotel.



Gambar 2.17 Perspektif dari sisi kolam renang. Sumber: Penulis

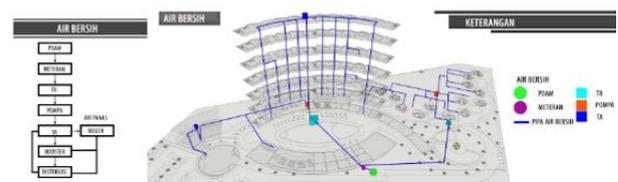


Gambar 2.18 Perspektif mata burung. Sumber: penulis



Gambar 2.19 Perspektif mata burung. Sumber: penulis

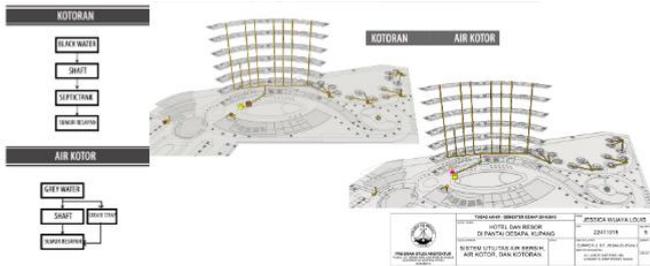
F. Sistem Utilitas



Gambar 2.20 Sistem utilitas air bersih.

Air bersih disuplai dari PDAM dengan *system down feed*. Dari PDAM dialirkan menuju meteran lalu di alirkan ke tendon bawah. Dari Tandon bawah dinaikan ke tandon atas dengan menggunakan bantuan pompa

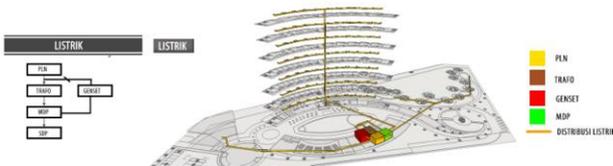
air. Setelah itu didistribusikan menggunakan pompa booster ke tiga lantai teratas dan didistribusikan langsung ke lantai berikutnya. Akan lebih jelas jika melalui aksonometri pada Gambar 2.20.



Gambar 2.21 Sistem utilitas kotoran dan air kotor.

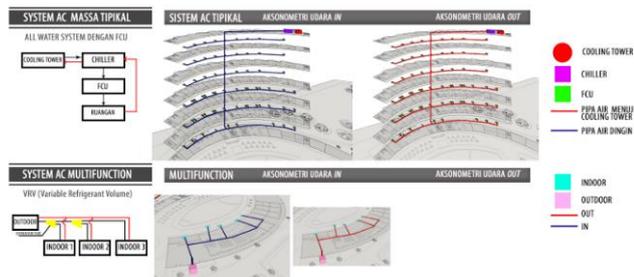
Air kotor yang berasal dari floor drain akan disalurkan dari *shaft* menuju ke saluran kota. Sedangkan air kotor dari dapur akan di salurkan menuju *grease trap* ke saluran kota. Dapat dilihat seperti pada aksonometri Gambar 2.14.

Distribusi pembuangan kotoran berasal dari toilet akan di bawa melalui *shaft* menuju ke *bio tank*. Seperti pada Gambar 2.21.



Gambar 2.22 Sistem utilitas listrik.

Distribusi listrik menggunakan sumber dari PLN lalu di salurkan menuju trafo, dan di berikan *automatic transmitter system* untuk dicabangkan menuju genset. Setelah itu menuju ke *Main Distribution Panel* dan di sebarakan ke *Sub Distribution Panel* barulah akan di distribusikan ke bangunan. Seperti terlihat pada Gambar 2.22.

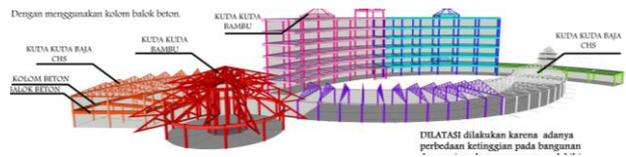


Gambar 2.23 Sistem utilitas AC.

AC menggunakan *chilled water system* dengan FCU pada kamar-kamar hotel. Pertama-tama, air didinginkan di *cooling tower* dan dibawa menuju *chiller* menggunakan pipa, lalu dari *chiller* di cabangkan menuju ke *Fan Coil Unit* di setiap kamar. Tambahan udara segar didapatkan dari jendela jendela kamar. Aksonometri dapat dilihat pada Gambar 2.23.

AC yang digunakan dalam *multifunction* menggunakan jenis *VRV system*. Dari *indoor* menuju ke *outdoor* unit dengan bantuan *separation tube*. Seperti pada Gambar 2.23.

G. Sistem Struktur



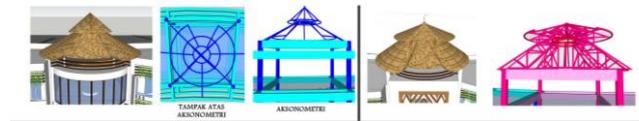
Gambar 2.24. Aksonometri Struktur



Gambar 2.25. Posisi siar bangunan.

Struktur menggunakan kolom dan balok beton. Terdapat delatasi berdasarkan perbedaan elemen warna pada struktur bangunan Gambar 2.24. Dengan beberapa titik delatasi yang dilakukan karena panjang bangunan yang melebihi 60 m dan adanya perbedaan ketinggian bangunan. Seperti pada Gambar 2.25 bahwa delatasi menggunakan jenis delatasi kolom kolom.

Struktur atap juga diselesaikan dengan material kuda kuda yang berbeda. Pada bagian atap massa *entrance* menggunakan kuda kuda bambu join ikat karena adanya faktor ingin mengkspos bagian atap. Sedangkan atap pada massa *multifunction* dan servis menggunakan kuda kuda pipa besi CVS karena tidak mengekspos bagian atap. Aksonometri atap dapat dilihat pada Gambar 2.26.



Gambar 2.26 Sistem struktur atap.

H. Pendalaman Perancangan

Pendalaman yang diambil adalah karakter ruang dengan mengambil 3 ruang yaitu, kamar hotel tipe *suite room*, *cottage* tipe *family*, dan ruang komunal di lorong kamar hotel.

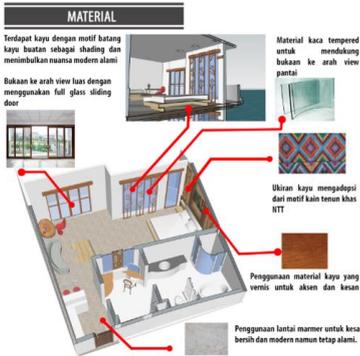
Pendalaman yang pertama adalah kamar hotel tipe *suite*. Konsep yang ingin dicapai untuk karakter kamar ini adalah ekspresi nuansa alami yang modern. Seperti terlihat pada Gambar 2.27 dimana terdapat *jacuzzi* di balkon kamar sambil menikmati pemandangan pantai Oesapa.



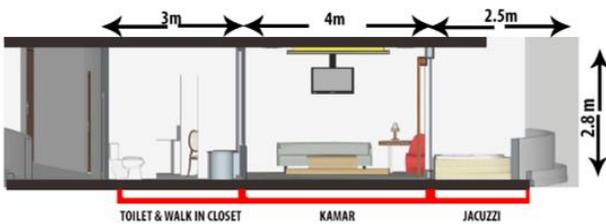
Gambar 2.27 Jacuzzi di balkon kamar dengan view pantai.

Terdapat penggunaan material berupa kisi-kisi berbentuk batang kayu dengan material kayu, dengan begitu akan menimbulkan kesan alami sekaligus modern pada interior. Penggunaan material seperti kayu, marmer sebagai lantai, dan kaca *tempered*

dimaksudkan untuk memperluas akses menuju *best view* (Gambar 2.28). Penggunaan pintu geser *tempered glass* juga dilakukan dengan maksud agar akses pintu bisa sekaligus menjadi akses bukaan kearah pantai.



Gambar 2.28 Material yang digunakan.



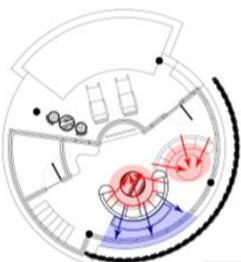
Gambar 2.29 Potongan kamar *suite*.

Dari potongan Gambar 2.29 dapat dilihat bahwa ketinggian plafon dibuat tidak terlalu tinggi agar kesan ruang terasa lebih akrab. Nuansa yang ditimbulkan dapat dilihat seperti Gambar 2.30.



Gambar 2.30 Interior kamar tipe *suite*.

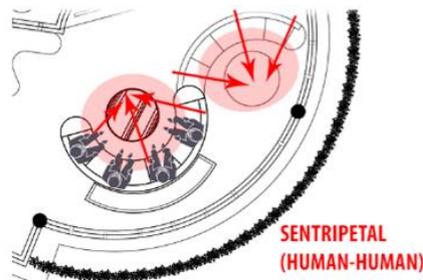
Pendalaman yang kedua adalah *cottage* tipe *family*. Konsep yang diangkat adalah *connecting between human-human and human-nature*. Dimana dapat dilihat dari furnitur yang didesain berbentuk seperti huruf S terlihat pada Gambar 2.31.



Gambar 2.31 Denah lantai 1 *cottage family*.

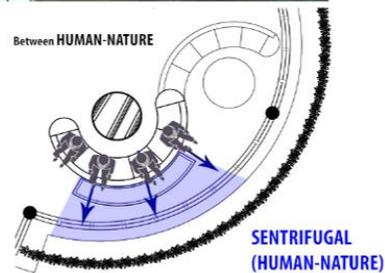
Bentukan furnitur yang berpola radial, memiliki pusat ke arah satu titik dan meluas di arah sebaliknya. Posisi dimana pola memusat ke satu titik yang berwarna merah memiliki sifat sentripetal, saling memusat ke

satu titik sehingga cocok untuk dijadikan ruang berkumpul dan ruang makan (Gambar 2.32)

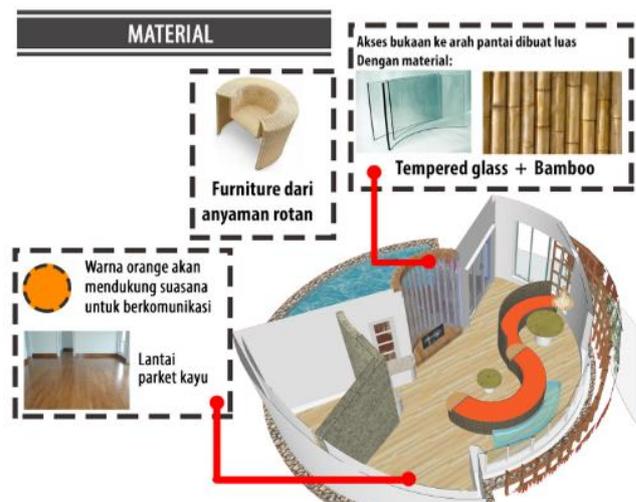


Gambar 2.32 Hubungan antara manusia dengan manusia.

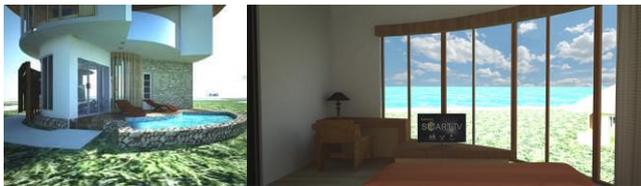
Sedangkan, pola yang meluas kearah sebaliknya disebut sentrifugal. Lebih difungsikan kearah hubungan manusia dengan alamnya (Gambar 2.33)



Gambar 2.33 Hubungan antara manusia dengan alam. Sumber: Penulis



Gambar 2.34 Material yang digunakan (*bird eye view section*). Sumber: Penulis

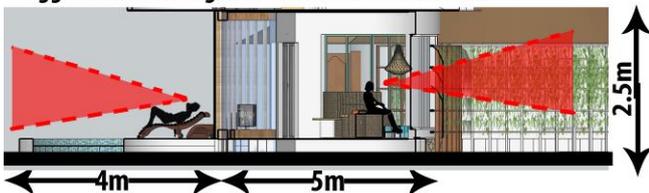


Gambar 2.35 Eksterior bangunan dan suasana kamar. Sumber: Penulis

Penggunaan *furniture* berbahan dasar rotan dengan ditambah busa. Warna yang dipilihpun memiliki arti secara psikologis dikatakan mampu merangsang komunikasi. Lantai menggunakan parket kayu. Bukaan dibuat menggunakan material *kaca tempered* dan kisi kisi bambu (Gambar 2.34).

Jika dilihat dari tempat tidur pada Gambar 2.35, telah diciptakan view langsung dari tempat tidur menuju pantai. Pada Gambar 2.36 dapat dilihat potongan dengan skala akrab, bagaimana tamu dapat menikmati alam dari berbagai sisi.

Tinggi Plafon 2.5m agar menimbulkan skala akrab

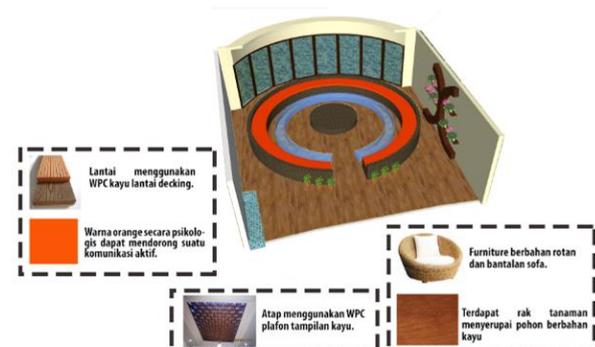


Gambar 2.36 Potongan *cottage tipe family*. Sumber: Penulis



Gambar 2.37 Perspektif ruang komunal di lorong kamar. Sumber: Penulis

Pendalaman yang ketiga adalah ruang komunal di lorong kamar (Gambar 2.37). Konsep desain nya adalah tempat sosialisasi yang relaks dan nyaman. Didesain dengan tempat duduk yang melingkar dan dipadu dengan sofa empuk dan lebar kursi dibuat 60 cm agar nyaman untuk bersandar sambil berendam kaki dengan terapi ikan dan melihat view pantai. Material yang digunakan pada ruang komunal ini terdiri atas lantai kayu WPC, dominasi sofa orange, plafon dengan tampilan kayu, furniture berbahan anyaman rotan seperti pada Gambar 2.38



Gambar 2.38 Material yang digunakan pada ruang komunal. Sumber: Penulis

KESIMPULAN

Proyek ini dibuat atas latar belakang kebutuhan hunian sementara bagi wisatawan yang berkunjung ke Kupang, ditambah lagi dengan unsur kebutuhan akan relaksasi dari pengguna. Di Kupang masih belum terdapat banyak hotel dengan kelas berbintang dan menyajikan keindahan alam dan budaya kupang. Jadi kehadiran proyek ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam memenuhi kebutuhan hunian sementara sekaligus memperkenalkan kebudayaan dan keindahan alam Kupang baik untuk wisatawan domestic maupun wisatawan asing.

DAFTAR PUSTAKA

Badan Pusat Statistik Provinsi Nusa Tenggara Timur. (2014). Kupang. Retrieved January 20, 2015 <<http://ntt.bps.go.id/index.php/id.html>>
 Google Earth. (2015). Kupang. Retrieved January 20, 2015 from <http://earth.google.com/>
 Google Maps. (2015). Kupang. Retrieved January 20, 2015 from <http://maps.google.com/>
 Neufert, Ernest. (1996). *Data Arsitek*. Edisi 33 jilid 1, (Sunarto Tjahjadi, Trans). Jakarta: Erlangga.
 Neufert, Ernest. (1996). *Data Arsitek*. Edisi 33 jilid 2, (Sunarto Tjahjadi, Trans). Jakarta: Erlangga.