

# Hotel Resor Kenjeran Surabaya

Yames Jaya A. , dan J. Lukito Kartono  
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
E-mail: yames\_007@hotmail.com; lkartono@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan dari arah Entrance. Sumber : penulis

## ABSTRAK

Proyek hotel resor ini merupakan sebuah penginapan di dalam kompleks rekreasi. Didukung dengan lokasi yang berada tepat di tepi pantai Kenjeran dalam kompleks wisata pantai menjadi salah satu objek wisata kota Surabaya dengan langsung menghadap laut bebas bisa dimanfaatkan untuk view menikmati alam sekitar adalah fasilitas arena olahraga outdoor, kolam renang, cafe, restaurant, dan juga unit kamar hotel, dan lan-lain. Rumusan masalah dalam proyek ini adalah bagaimana mendesain fasilitas penginapan yang dapat mencerminkan karakter pantai Kenjeran. Untuk dapat menjawab rumusan masalah tersebut maka penulis menggunakan pendekatan bentukan dengan memerhatikan nilai lokal sekitar. Dan pendalaman yang digunakan yaitu karakter ruang pada dalam proyek ini.

Kata Kunci: hotel, resor, Kenjeran, Surabaya.

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang



Gambar. 1.1 Keadaan Asli Tapak Sumber: penulis

Saat ini di kota Surabaya sedang berkembangnya bisnis hotel, hal itu dapat dilihat dari fenomena dalam dua tahun terakhir telah berdiri beberapa hotel dan juga masih ada yang sedang dalam tahap pembangunan, dan juga menurut data statistik pemerintah kota jumlah wisatawan masih lebih banyak daripada jumlah kamar hotel yang ada yaitu dengan jumlah wisatawan rata-rata perharinya 18.600 orang sedangkan jumlah kapasitas kamar hotel yang ada  $\pm 11.414$  kamar dan terlihat bahwa masih dibutuhkan  $\pm 7.200$  kamar hotel. Hal itu tentu ada sebabnya yaitu meningkatnya permintaan kebutuhan tempat hotel untuk menginap.

Kota Surabaya memiliki kawasan wisata kota tua yang memiliki nilai sejarah tinggi mengenai masa penjajahan Belanda, contohnya berada di daerah tengah kota Tunjungan yang memiliki nilai sejarah kuat pada bangunan hotel Majapahit dan sekitarnya mengenai peristiwa 10 November, gedung Balai kota, dan sekitarnya, hingga kearah utara kota pelabuhan

Tanjung Perak yang telah ada sejak dahulu oleh pemerintahan penjajah Belanda.

Selain wisata sejarah dan kawasan pecinan kota Surabaya juga memiliki wisata pantai sejak dulu, tapi memang tidak se bagus seperti wisata pantai di Jakarta dan tempat khusus wisata seperti Bali dan Lombok. Wisata pantai Kenjeran saat hingga saat ini masih dalam pengembangan, hal itu sangat lambat karena tempat wisata pantai Kenjeran ini dikelola pengembang swasta bukan pemerintah. Dalam kawasan wisata Kenjeran yang dikenal dengan KenPark atau Pantai Ria Kenjeran saat ini sedang mengerjakan pembangunan *theme park* dan pada beberapa kegiatan kontes, pameran, dan balapan mobil Surabaya diadakan di dalam area wisata itu, sehingga dapat mengenalkan tempat wisata Pantai Ria Kenjeran tersebut.

Didalam area wisata Pantai Ria Kenjeran juga telah cukup lama dikenal dengan wisata religinya dan juga kawasan pecinan yang Kya-kya sehingga mengesankan begitu kentalnya kawasan pecinan dari kya-kya, wisata religi patung buddha empat rupa, klenteng Sanggar Agung, dan kuil surga yang ada didalam tempat wisata tersebut. Dan untuk kedepannya ada isu bahwa akan didirikan taman hiburan seperti Universal Studio atau Trans Studio sehingga akan semakin berkembangnya wisata Pantai Ria Kenjeran.

Dan dengan begitu banyak fasilitas dalam kawasan Pantai Ria Kenjeran tersebut untuk didatangi wisatawan tentu membutuhkan penginapan untuk lebih melengkapinya fasilitasnya sehingga wisatawan tidak harus mencari penginapan yang jauh cukup berada didalamnya. Meskipun sudah ada fasilitas penginapan didalamnya tapi penginapan tersebut hanya motel dan juga bisa dikatakan "jelek", sedangkan jika makin banyaknya wisatawan yang datang apalagi untuk wisatawan Internasional maka dibutuhkan fasilitas penginapan yang baik setidaknya standar hotel berbintang tiga atau empat agar kenyamanannya untuk istirahat untuk wisatawan lokal maupun internasional cukup baik. Untuk wisatawan lokal membutuhkan penginapan yang baik juga dikarenakan mereka yang jenuh oleh kesibukan kerja dipusat kota ingin untuk beristirahat singkat pada daerah tepi untuk menjernihkan pikiran atau rohani di hotel penginapan pantai Kenjeran ini.

Berdasarkan data resmi statistik kota Surabaya terakhir tahun 2012 jumlah rata-rata harian wisatawan pantai Kenjeran adalah ±3900 orang, pada 2014 wisatawan pantai Kenjeran mencapai 8000 orang dalam 1 hari (sumber surat kabar harian JawaPos) dan sedangkan penginapan sebagai wadah dari tempat untuk singgah peristirahatan pengunjung yang mudah untuk dicapai disekitar pantai Kenjeran kurang yaitu ±420 kamar sehingga dapat terlihat bahwa masih kurang ±3480 kamar untuk wisatawan pantai Kenjeran sendiri.



Gambar. 1.2 Kondisi Sekitar Tapak dari dalam Komplek KenPark. Sumber: penulis



Gambar. 1.3 Kondisi Sekitar Tapak dari Luar Komplek KenPark. Sumber: penulis.

## B. Rumusan Masalah

Menghasilkan desain hotel yang mencerminkan nilai identitas lokalitas kompleks wisata KenPark yang berbeda dengan hotel lain yang juga berada dalam kompleks wisata, sehingga berbeda dengan desain hotel yang berada dalam koplek wisata yang sudah ada terdahulu seperti Disneyland.

## C. Tujuan Perancangan

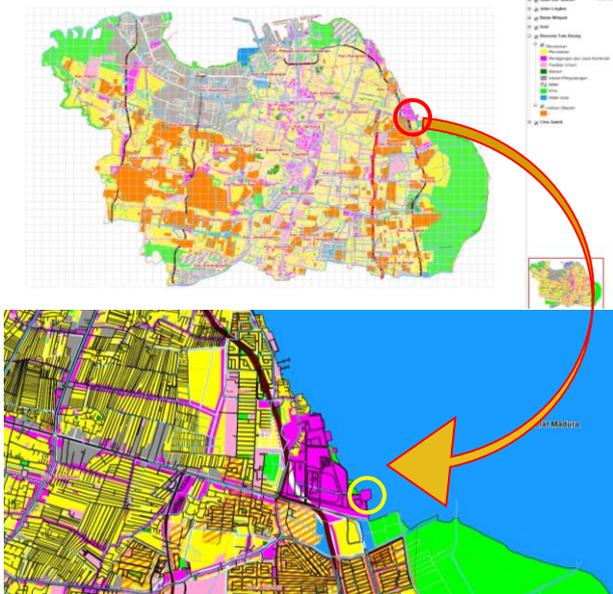
Proyek ini mengakomodasi penginapan yang lebih baik dari yang sudah ada serta fasilitas penunjang untuk mendukung kenyamanan wisatawan yang berwisata di Surabaya terutama untuk menikmati kawasan Pantai Ria Kenjeran.

## D. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.4 Letak Lokasi Tapak. Sumber: Google Maps

Lokasi tapak berada di kota Surabaya, Jawa Timur. Lebih tepatnya berada di dalam kompleks wisata Pantai Ria Kenjeran dan berada pada tepi atau bibir pantai yang hampir keseluruhannya dikelilingi laut langsung.



Gambar 1.5 Peta RTRW Kota Surabaya. Sumber: Pemerintah Kota Surabaya

Data Tapak

- Kota : Surabaya
- Kecamatan : Bulak
- Peruntukan Lahan : Jasa dan Perdagangan
- Kawasan : rekreasi
- Keadaan Sekitar : sudah terbentuk (sebagian)
- Luas lahan : ±4,5Ha
- GSB : -
- KDB : 50%
- KLB : 200-300%
- GSPantai : 100 meter
- KDH : 20%
- Topografi : 6,12 meter DPL
- Pasang Air Laut : 1,5-3 meter
- Surut air Laut : 0,1-1,5 meter

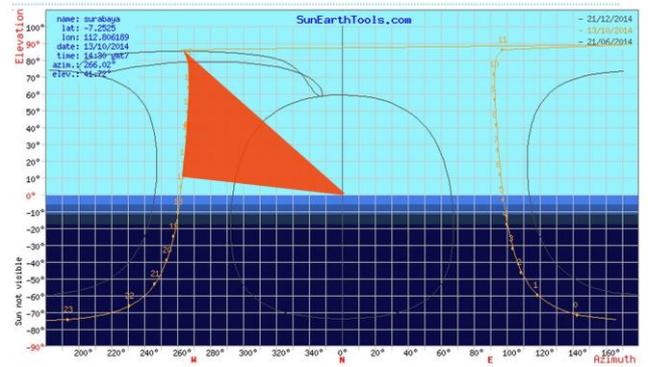
**DESAIN BANGUNAN**

A. Analisa Tapak

Pergerakan lintasan matahari pada tapak akan memengaruhi bentuk desain bangunan saat terkena sinar matahari terhadap bayangan dan radiasi yang mengenai bangunan itu nantinya.

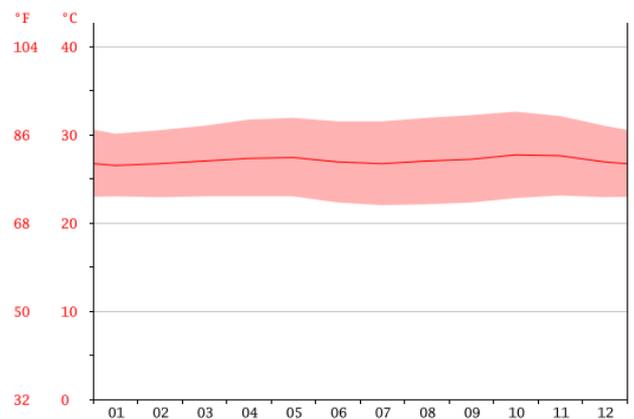


Gambar. 2.1 Data dan Analisa Tapak terhadap Lintasan Matahari. Sumber: www.sunearthtools.com.



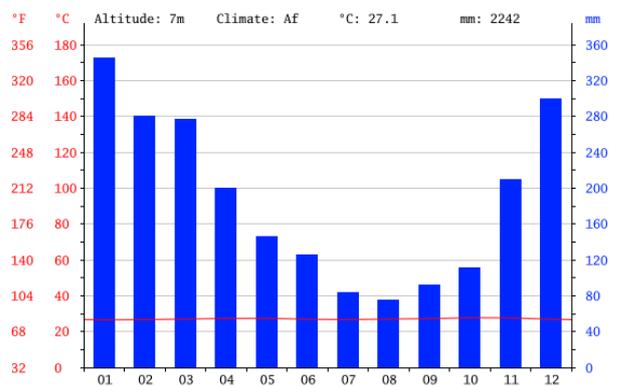
Gambar. 2.2 Data dan Analisa Tapak terhadap Lintasan Vertikal Matahari. Sumber: www.sunearthtools.com.

Suhu pada tapak akan memengaruhi kenyamanan untuk sistem penghawaan dalam bangunan dan kegiatan aktivitas konsumen untuk menggunakan area ruang luar/outdoor, terutama untuk suhu yang tinggi.



Gambar. 2.3 Data dan Analisa Tapak terhadap Suhu/temperature. Sumber: www.sunearthtools.com.

Curah hujan pada tapak akan memengaruhi bentuk desain untuk penggunaan material terutama atap agar dapat mendukung bentuk yang diinginkan dan jenis kegiatan ruang luar terhadap desain pelingkupnya.



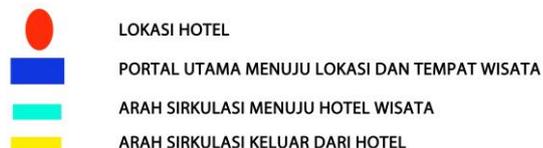
Gambar. 2.4 Data dan Analisa terhadap Curah Hujan pada Tapak. Sumber: www.sunearthtools.com.

Pergerakan angin pada tapak dapat memengaruhi bentuk desain untuk terutama nyaman terhadap panas karena kecenderungan pergerakan angin atau udara searah dengan panas dan kelembaban udara yang terjadi, juga untuk peletakan mesin utilitas atau penggunaan material jenis logam yang dapat terkorosi oleh angin laut yang membawa asam tinggi.



Gambar. 2.5 Data dan Analisa Pergerakan Angin pada Tapak. Sumber: penulis.

Arah sirkulasi jalan utama tercepat untuk mengakses tapak adalah di sisi selatan yang tepat lurus langsung dari pintu masuk kompleks wisata searah juga dengan akses untuk menuju pagoda surgatiruan dari China disana.



Gambar. 2.6 Data dan Analisa Tapak terhadap jalan. Sumber: data pribadi

**B. Pendekatan Perancangan**

Dalam merancang proyek ini penulis menggunakan pendekatan simbolik secara semiotik.



Gambar. 2.7 Jenis Perahu Tradisional di Pantai Kenjeran yang digunakan Bekeja Melaut oleh Nelayan serta Acara Tahunan Kompetisi Perahu Hias. Sumber: penulis



Gambar. 2.8 Jenis Kerang Lokal yang Berhabitat di Pantai Kenjeran yang digunakan sebagai Bahan Kerang Hias dalam KenPark. Sumber: penulis

Dari perahu tradisional dan empat jenis kerang lokal yang berhabitat di pantai Kenjeran itu saya gali lebih dalam lagi data mengenai keempat jenis kerang itu untuk menemukan karakter yang paling kuat untuk dapat dijadikan dasar konsep pembentukan desain sehingga memiliki citra yang kuat sebagai cerminan lokalitas sekitar.

Dan berdasarkan data yang terkumpul karakter kerang yang dipilih adalah jenis yang ketiga karena karakter habitat hidupnya yang paling sesuai dan cocok dengan karakter pantai Kenjeran yang dikenal dengan pantai lumpur.

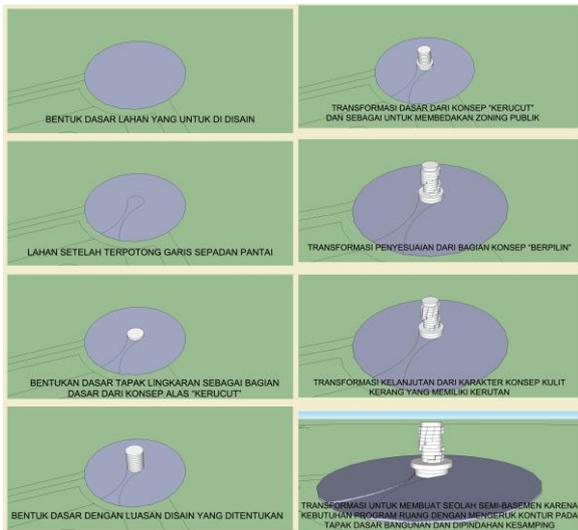


Gambar. 2.9 Kerang *Nassarius Stolatus*. Sumber: Google Images

Karakter kerang *Nassarius Stolatus* adalah :

- Jenis kerang siput laut,
- Habitat pantai berlumpur,
- Penyebaran sekitar Asia Tenggara (Thailand dan Kenjeran, Indonesia),
- Bentuk cangkang kerucut tajam,
- Berpilin, bergulir, menggulung,
- Memiliki kerutan yang menonjol,
- Memiliki motik garis yang menerus mengikuti pilinan atau guliran yang ada.

C. Penataan Massa



Gambar. 2.10 Transformasi Massa pada Tapak. Sumber: penulis

Berdasarkan Analisa Tapak dan konsep bentuk, massa bangunan yang terbentuk adalah sebagai berikut:

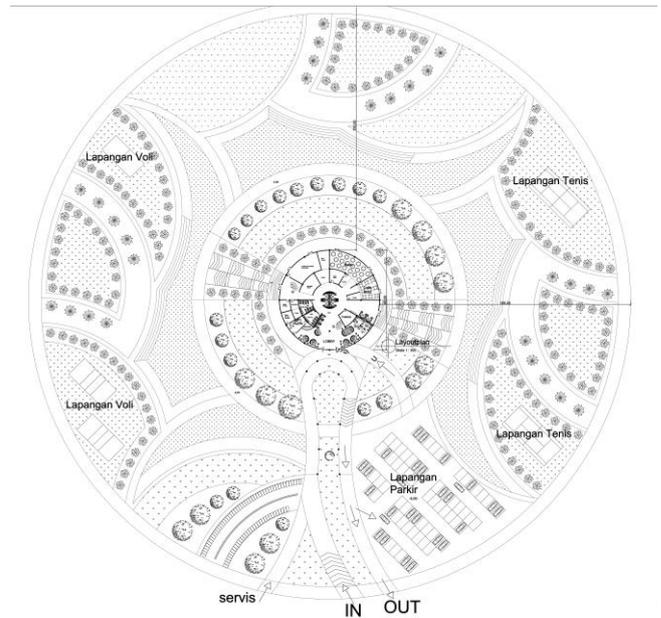
- Meninjau bentuk asli tapak
- Transformasi tapak setelah dipotong garis sepadan
- Menentukan alas bidang dasar pada tapak dengan menyesuaikan konsep
- Mentransformasi bentuk dengan memasukan luasan kebutuhan studi ruang
- Membagi transformasi bentuk dasar dengan penyesuaian hirarki zona dan konsep bentuk dasar secara 3D
- Memasukan karakter dasar konsep bentuk secara pada transformasi bentuk 3D
- Menyempurnakan karakter lanjutan dari konsep bentuk secara menyeluruh pada bentuk 3D
- Transformasi berdasar kebutuhan sirkulasi dan zona terpisah untuk utilitas.

Maka tatanan massa yang terbentuk dari hasil analisa tapak, konsep dan zoning, sebagai berikut.



Gambar. 2.11 Tatanan Massa, terlihat dari Siteplan. Sumber: penulis.

D. Denah Layout



Gambar. 2.9 Denah Layoutplan. Sumber: penulis

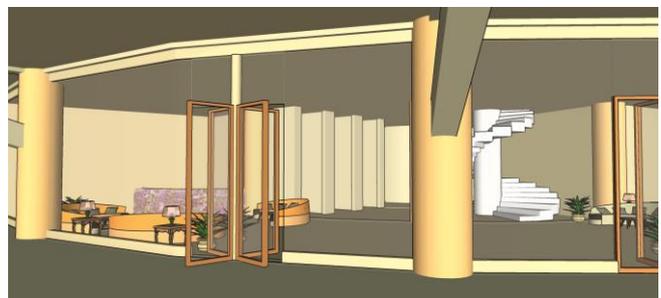
Berikut gambar diatas merupakan gambar denah *layoutplan* dari proyek Hotel Resor Kenjeran Surabaya.

E. Fasilitas Bangunan

Proyek ini memiliki beberapa fasilitas di dalamnya, antara lain yang berada di dalam *indoor* yaitu restaurant, cafe, *gym*, kolam renang, sauna, kantor, *meals*, area servis, dan lain-lain.

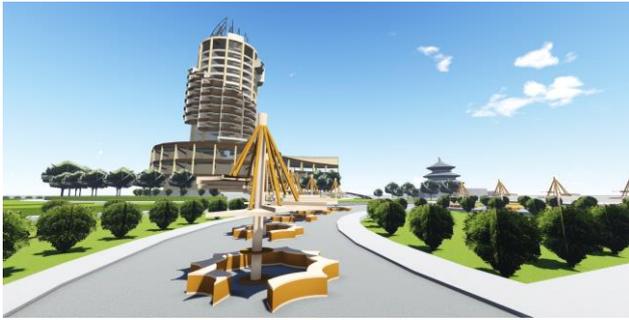


Gambar. 2.10 Kolam Renang. Sumber: penulis

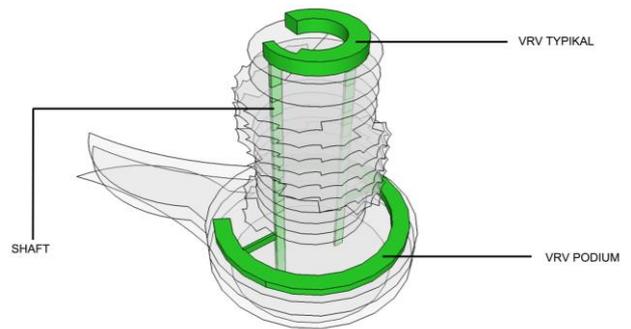


Gambar. 2.11 Entrance Lobby. Sumber: penulis

Sedangkan untuk fasilitas bangunan yang berada di *outdoor* yaitu lapangan tenis, voli, gazebo, dan ruang hijau.

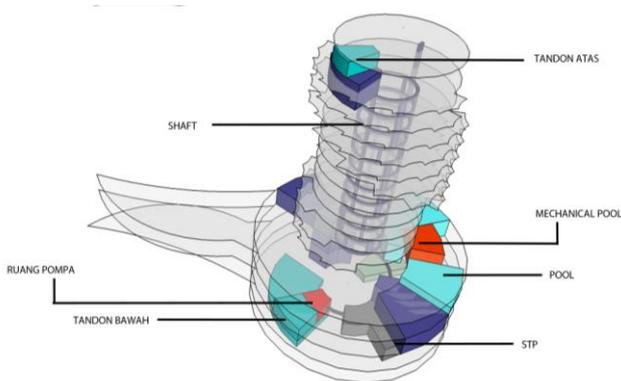


Gambar. 2.11 Fasilitas Gazebo dengan Sekeliling Ruang Hijau Outdoor. Sumber: penulis.



Gambar 2.13 Skematik Sistem Utilitas Listrik. Sumber: penulis

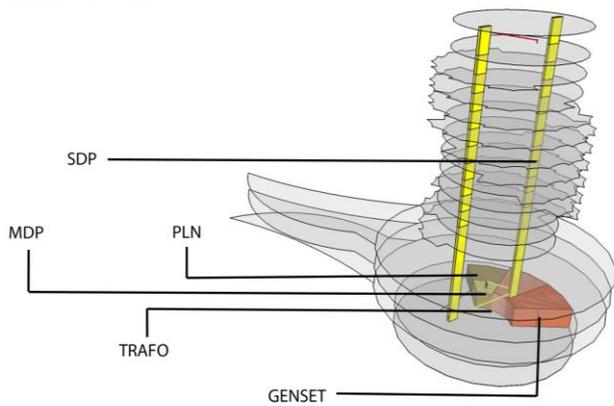
F. Sistem Utilitas



Gambar 2.12 Skematik Sistem Utilitas Air Bersih dan Air Kotor. Sumber: penulis

Sanitasi

Air bersih : PDAM → meteran → tandon bawah → pompa → tandon atas → keran  
 Air kotor : wastafel/WC/toilet → pipa, shaft → STP  
 Kotoran : WC/toilet → pipa, shaft → STP



Gambar 2.13 Skematik Sistem Utilitas Listrik. Sumber: penulis

Listrik

PLN : Listrik kota → R.PLN → trafo → MDP → SDP → distribusi listrik  
 Genset: BBM → genset → MDP → SDP → distribusi listrik

Penghawaan

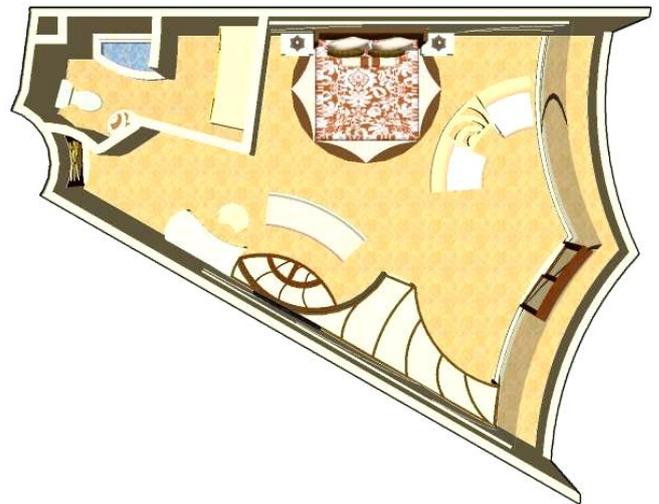
Suplay : mesin outdoor VRV → pipa, shaft → FCU  
 Balik : FCU → pipa, shaft → mesin outdoor VRV

G. Pendalaman Perancangan

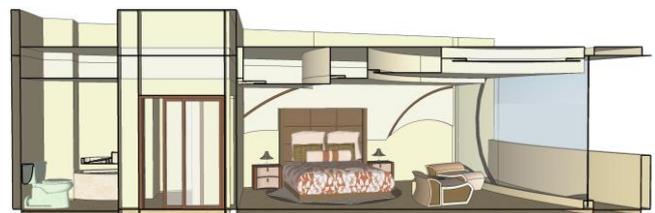
Untuk dapat turut menjawab rumusan masalah yang ada, maka dalam merancang proyek ini dilakukan pendalaman Karakter Ruang.

Unit Kamar

Bentuk ruang yang dari sempit lalu melebar untuk sisi luarnya menghasilkan kesan karakter ruang yang memusat atau bertitik berat pada sisi dalam dan meluas pada sisi yang menghadap view langsung ke laut, sehingga membuat kesan ruangan yang bersudut lancip atau pusat seperti kerucut yang memiliki puncak yang sudutnya lancip.



Gambar 2.14 Denah Sample Unit Kamar untuk Pendalaman Karakter Ruang. Sumber: penulis



Gambar 2.15 Potongan Memanjang Sample Unit Kamar untuk Pendalaman Karakter Ruang. Sumber: penulis



Gambar 2.16 Potongan Sample Unit Kamar untuk Pendalaman Karakter Ruang. Sumber: penulis

Permainan beda level plafon dan pencahayaan memberikan karakter ruang yang mengalir dinamis yang juga diteruskan pada sekeliling bidang dinding, dan dengan pertemuan memusat bagian tengah sebagai puncak yang mencerminkan seperti puncak dari ujung kerucut yang merupakan konsep desain yaitu bentuk kulit kerang yang kerucut berpilin. Pada bagian dinding kaca sebagai pembentuk pola garis alirannya menggunakan lapisan film kaca gelap 80%. Lantai unit kamar terlihat lebih polos dengan menggunakan granite tile yang tidak ada motif garis seperti pada plafon dan dinding agar menguatkan fokus pada plafon yang menjadi titik pusat.



Gambar 2.18 View Perspektif dari dalam ke luar Sample Unit Kamar untuk Pendalaman Karakter Ruang. Sumber: penulis



Gambar 2.17 View dari dalam Sample Unit Kamar untuk Pendalaman Karakter Ruang. Sumber: penulis

#### H. Tampak

Berikut adalah gambar tampak bangunan, dilihat dari arah sebelah selatan dan barat.



Gambar 2.19 Tampak bangunan dari arah selatan. Sumber: penulis



Gambar 2.20 Tampak bangunan dari arah barat. Sumber: penulis

Gambar 2.16 View kedalam Sample Unit Kamar untuk Pendalaman Karakter Ruang. Sumber: penulis

#### I. Perspektif

Berikut adalah gambar perspektif bangunan.



Gambar 2.21 Perspektif mata burung. Sumber: penulis



Gambar 2.22 Perspektif mata manusia. Sumber: penulis

Berikut gambar diatas merupakan gambar perspektif bangunan dilihat dengan cara mata manusia.

## KESIMPULAN

Dasar pemilihan untuk membuat proyek ini dilatar belakangi oleh data bahwa kebutuhan hunian sementara untuk wisatawan kota Surabaya yang masih kurang memadai dan terutama untuk keadaan hotel/motel yang berada dalam KenPark atau Pantai Ria Kenjeran yang buruk kualitasnya sangat disayangkan karena wisata KenPark merupakan salah satu objek wisata yang menonjol bagi kota Surabaya. Dan jika wisatawan yang hendak menginap dengan kualitas penginapan yang baik atau hotel berbintang harus menempuh jarak yang jauh untuk mendapatkannya, sehingga wisatawan tidak bisa menikmati keutuhan berada dalam KenPark jika harus menginap diluar komplek. Untuk pemilihan tapak telah berdasarkan pertimbangan yang paling cocok dengan bentukannya karena saat menginap wisatawan dapat melihat sekeliling isi KenPark dan Laut dari unit kamarnya, dengan dilengkapi beberapa fasilitas pendukung untuk melengkapi kebutuhan untuk servis hotel berbintang untuk konsumennya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis D. K. (1996). *Arsitektur : Bentuk, Ruang Dan Susunannya*. (edisi kedua). (Ir. Nurahma Tresani Harwadi, MPM., Trans). Jakarta: Erlangga.
- Google Earth. (2015). Surabaya. Retrieved Januari 15, 2015 from <http://earth.google.com/>
- Google Maps. (2015). Surabaya. Retrieved Januari 15, 2015 from <http://maps.google.com/>
- Google Images. (2015). Surabaya. Retrieved Januari 25, 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.