

Butik Resort Hotel & Spa Di Kabupaten Banyuwangi

Asa Safirian S. dan Altrerosje Asri, S.T., M.T.
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
asa.safirians@gmail.com ; altre@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan Fasilitas Pengembangan Anak Jalanan di Surabaya

ABSTRAK

Judul Proyek Osing Resort Banyuwangi merupakan penginapan resort yang terletak di kabupaten Banyuwangi. Proyek rancangan Resort ditujukan sebagai akomodasi penginapan bagi Wisatawan Asing maupun Lokal yang sedang berwisata ke Banyuwangi. Selain bertujuan untuk memberi akomodasi penginapan, rancangan ini bertujuan untuk melestarikan Budaya rumah adat Osing agar dikenal oleh Wisatawan asing maupun wisatawan domestik. Dengan keterpaduan antara fasilitas penginapan dan eduwisata rancangan ini dapat menjadi investasi yang baik bagi pemilik serta secara efektif mengenalkan identitas budaya Banyuwangi serta alam yang dimilikinya.

Keunikan proyek ini terdapat pada *sequence* atau proses perjalanan yang di desain dari suatu tempat ke tempat lain. Desain *sequence* dirancang secara dramatis sehingga mampu memberi pengalaman yang mengesankan untuk dapat diingat oleh wisatawan. Oleh karena itu, pendekatan *sequence* disesuaikan dengan fungsi tiap ruang serta kondisi alam pada site agar dapat memberi pesan dan sesuai dengan fungsi dan konsep perancangan.

Kata Kunci: Butik Resort Hotel, Rumah Osing, Sequence, Wisatawan, Banyuwangi.

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Sektor pariwisata di Indonesia merupakan sektor ekonomi penting bagi negara. Pada tahun 2009, pariwisata menempati urutan ketiga dalam hal penerimaan devisa setelah komoditi minyak dan gas bumi serta minyak kelapa sawit. Berdasarkan data yang diperoleh BPS kabupaten Banyuwangi pada tahun 2016, jumlah wisatawan mancanegara yang datang ke Indonesia sebesar 11.525.963 juta lebih atau tumbuh sebesar 10,79% dibandingkan tahun sebelumnya. Salah satu destinasi wisata di Indonesia yang kian banyak dikunjungi merupakan Banyuwangi atau yang saat ini dijuluki The Sunrise of Java. Kabupaten Banyuwangi saat ini telah dikenal sebagai destinasi pariwisata yang ikonik di Jawa Timur bahkan Indonesia. Banyuwangi yang menobatkan diri sebagai kota pariwisata juga mendapat berbagai penghargaan yang diraih, seperti ASEAN Tourism Standard Award dalam kategori Clean Tourist City yang diraih Banyuwangi di Thailand yang tentunya sangat berdampak bagi perkembangan wisata di Banyuwangi. Dengan adanya kemajuan aspek wisata di Banyuwangi tentu memberikan peluang bagi kabupaten Banyuwangi sendiri untuk dapat berinvestasi dengan memberi akomodasi kepada para wisatawan. Banyaknya objek wisata yang di

hadirkan di banyuwangi menjadi alasan yang kuat untuk memberi fasilitas penginapan yang menarik dan tentunya menggugah minat pengunjung untuk mendatangi dan menghabiskan waktunya di Banyuwangi. Karena lokasinya yang jauh dari perkotaan serta dekat dengan alam, resort merupakan sarana akomodasi yang tepat untuk memikat ketertarikan wisatawan. Selain memberi akomodasi yang menarik bagi wisatawan, proyek rancangan juga bertujuan untuk mengenalkan budaya arsitektur Banyuwangi yaitu rumah osing yang juga menjadi wajah dari Banyuwangi itu sendiri. Adanya perpaduan antara keindahan alam dan budaya menjadi sarana efektif untuk menjual rancangan Resort pada wisatawan.

Year	International visitors	Average stay (days)
2012	8,044,462	7.70
2013	8,802,129	7.65
2014	9,435,411	7.66
2015	10,230,775	8.53
2016	11,519,275	10.69
2017	14,039,799	21.88
2018	15,806,191	12.58

Gambar 1. 1. Data Statistik Kedatangan Turis Asing ke Indonesia
 Sumber: Badan Pusat Statistik Indonesia

A. Rumusan Masalah

Rumusan masalah utama yang diangkat dalam desain proyek ini merupakan bagaimana merancang fasilitas komersil bernuansa osing serta memiliki penataan ruang efektif yang dapat memudahkan kinerja pengelola. Fasilitas ini diharapkan dapat menarik perhatian wisatawan asing maupun domestik.

B. Tujuan Perancangan

Dengan adanya proyek ini, diharapkan terdapat area komersil yang menguntungkan serta dapat memberi akomodasi pada wisatawan sekaligus memperkenalkan kelokalan budaya arsitektur Banyuwangi tepatnya arsitektur Osing.

2. PERANCANGAN TAPAK

A. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 2.1 Tampak Atas Tapak
 Sumber: maps.google.com

Lokasi site berada di Desa Kenjo, Kecamatan Glagah, kabupaten Banyuwangi, Indonesia.

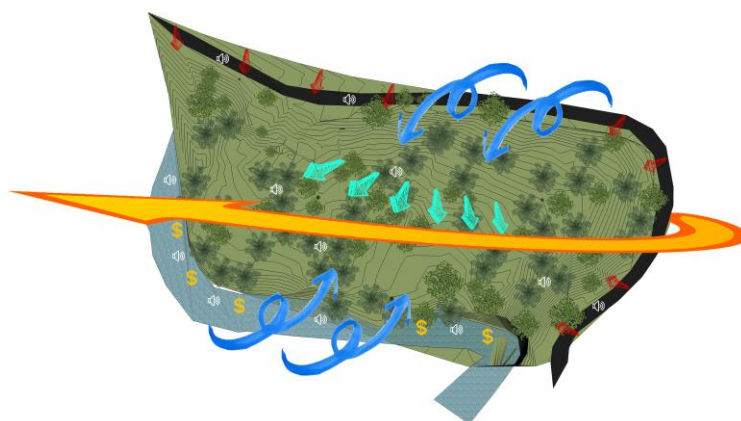


Gambar 2.2. Lokasi tapak eksisting
 Sumber: maps.google.com

- Batas Site: Utara : Perkebunan, Timur : Perkebunan, Selatan : Sungai, Barat : Sungai.
- Kondisi Site: Topografi lokasi berada di ketinggian 100 – 500 meter diatas permukaan laut.
- Luas Site: ± 11.350 m2
- Akses Site: Jarak site ke kota: 12 Km
- Jarak site ke desa kemiren: 6 Km
- Peraturan Site
 - KDB : 30%
 - KDH : 70%
 - KLB : 1.0
 - KTB : 0
 - GSB : 10 meter
 - GSS (Sungai) : 20 meter
 - Tata Guna Lahan : Perdagangan dan Jasa
 - Status Site : Kawasan Perkebunan
 - Rencana Pola Ruang : Kawasan Hutan Budi Daya

(Sumber: Bappeda Kabupaten Banyuwangi)

B. Analisa Tapak



Gambar 2.3. Data geologis site (panah oranye: arah matahari, panah biru: arah angin, panah merah: view ke site, panah hijau: view dari site, lambang dolar: potensi site, lambang volume: sumber kebisingan)

Analisa tapak berpengaruh terhadap orientasi bangunan, akses ke bangunan, peletakan ruang, leveling ruang, serta untuk menentukan lahan hijau. Tapak terletak di tengah hutan perkebunan sehingga tidak terdapat bangunan atau aktifitas manusia yang begitu padat sehingga cocok untuk dijadikan sarana akomodasi pariwisata berbentuk butik resort yang memerlukan privasi yang cukup tinggi. Selain itu pada bagian dalam tapak juga terdapat potensi alam

yang sangat besar, yakni sungai yang melintang sepanjang area tapak. Orientasi bangunan akan diarahkan ke sungai pada tapak yang terletak pada barat daya.

3. PERANCANGAN BANGUNAN

A. Pendekatan Perancangan

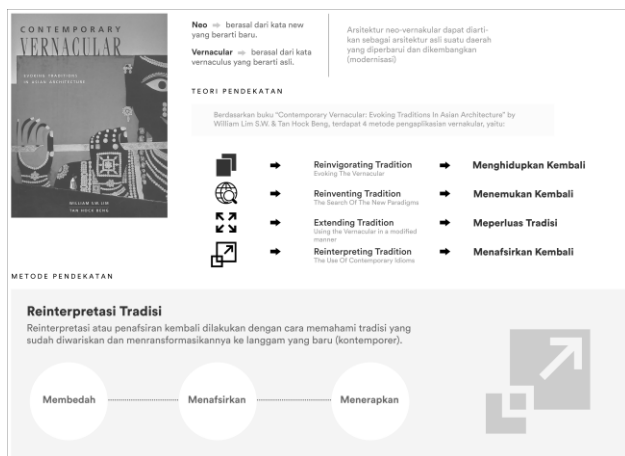
Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan neo-vernakular. Pendekatan neo-vernakular digunakan agar dapat menerapkan kelokalan arsitektur osing beserta ideologinya yang dimana hal tersebut menjadi daya tarik utama untuk wisatawan asing sekaligus memberi dampak yang positif terhadap arsitektur di Indonesia.

Pendekatan desain tersebut juga dijadikan sebagai dasar dalam memulai rancangan tapak dan bangunan, sirkulasi, zoning, program ruang, bentuk, suasana ruang, struktur dan material bangunan.



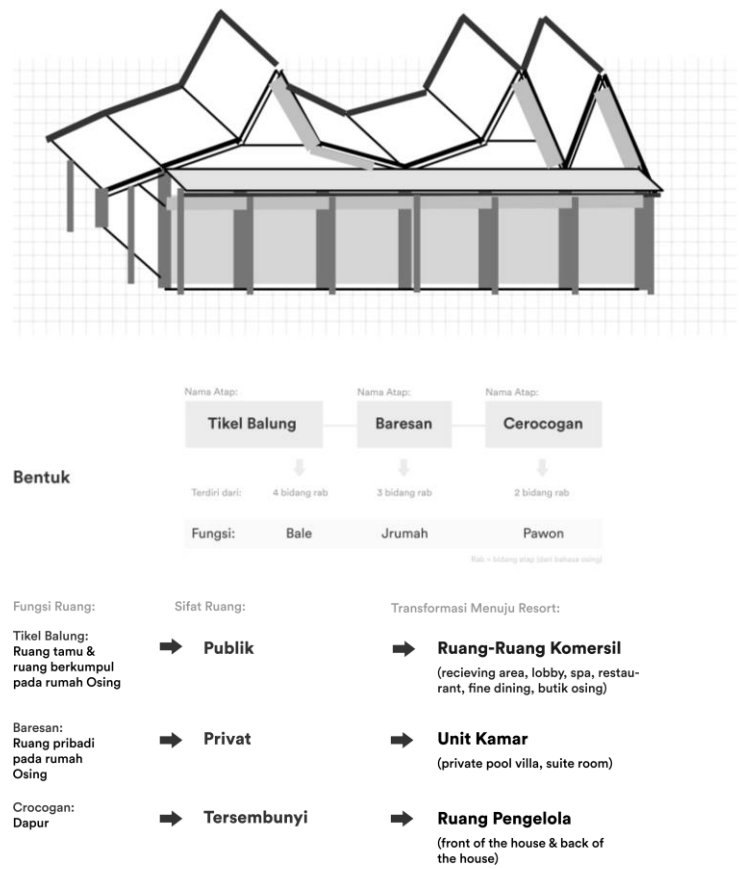
Gambar 3.1. Wajah arsitektur tradisional osing

B. Konsep Perancangan



Gambar 3.2. Teori pendekatan neo-vernakular yang bersumber dari buku "Contemporary Vernacular: Evoking Traditions In Asian Architecture" oleh William Lim S.W. & Tan Hock Beng

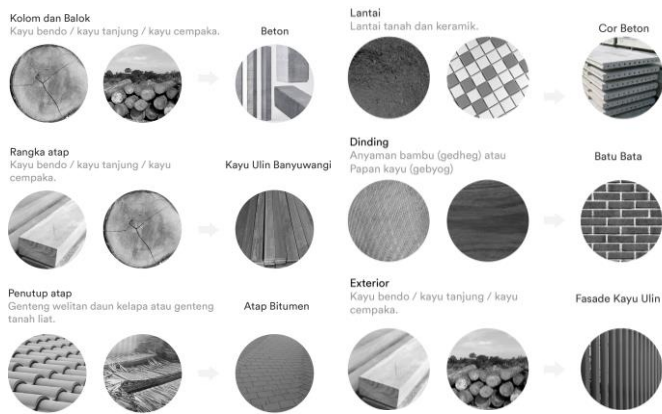
Berdasarkan metode pendekatan neo-vernakular dengan teori reinterpretasi tradisi (gambar 3.2) terdapat 3 tahapan yang harus dilakukan dalam proses perancangan arsitektur neo vernakular, yaitu membedah, menafsirkan, dan menerapkan. Membedah pada tahap ini dimaksudkan untuk mengulik dan memahami segala informasi mengenai rumah osing mulai dari bentuk, skala ruang, karakter ruang, pola penataan ruang, fungsi ruang, serta material dan struktur bangunan yang digunakan. Kemudian pada tahap berikutnya perancang menafsirkan mengenai data-data yang sudah dibedah dengan memahami sifat serta pemikiran atau yang menjadi dasar perancangannya dan menerapkannya menjadi bangunan kontemporer dengan fungsi sebagai hotel.



Gambar 3.3. Proses membedah dan menafsirkan (bentuk bangunan)

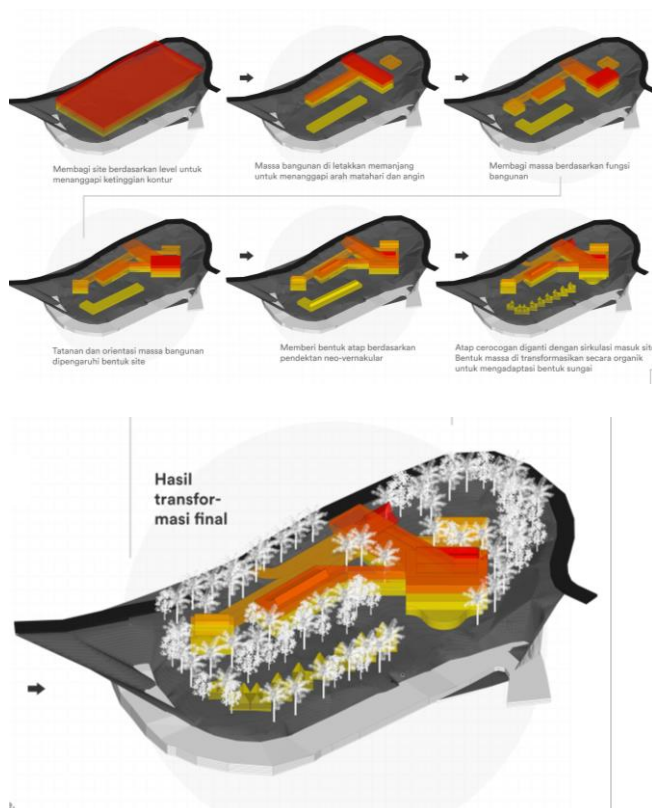


Gambar 3.4. Proses membedah dan menafsirkan (tatanan ruang)



Gambar 3.5. Proses membedah dan menafsirkan (material bangunan)

C. Transformasi Bentuk



Gambar 3.6. Transformasi Bentuk

Proses transformasi bentuk dalam tapak pada gambar 3.4.:

- 1) Membagi level berdasarkan ketinggian kontur untuk menentukan entrance pengunjung serta entrance pengelola.
- 2) Bentuk menanggapi analisa tapak
- 3) Bentuk menanggapi fungsi kebutuhan ruang
- 4) Orientasi bangunan komersil diarahkan pada area sungai
- 5) Atap terbentuk dari proses pendekatan neo-vernakular
- 6) Bentuk menanggapi sungai yang memiliki sifat organik
- 7) Peleletakan vegetasi

D. Perancangan Tapak dan Bangunan

Setelah melewati berbagai macam aspek penting yang mempengaruhi perubahan bentuk pada proses transformasi bentuk, wujud final dari bangunan dapat dilihat pada gambar dibawah (Gambar 3.5)

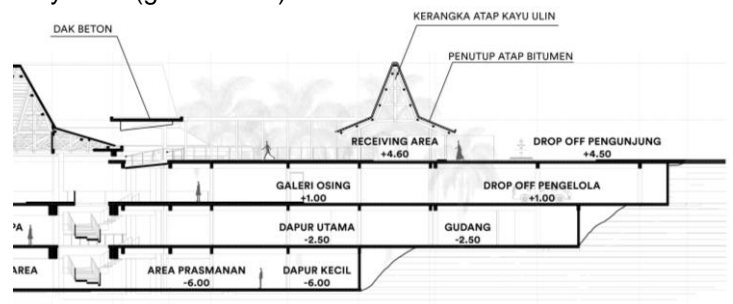


Gambar 3.7. Siteplan

Legenda:

- | | |
|----------------------|------------------------|
| a. Entrance Tamu | e. SPA |
| b. Recieving Area | f. Deluxe Room |
| c. Entrance Karyawan | g. Riverside Pool Room |
| d. Lobby | h. Fine Diner Area |

Entrance tamu dan entrance karyawan di letakkan pada bagian depan site namun dengan posisi ketinggian level yang berbeda untuk menjaga privasi tamu dari kesibukan yang terjadi pada entrance karyawan (gambar 3.6)



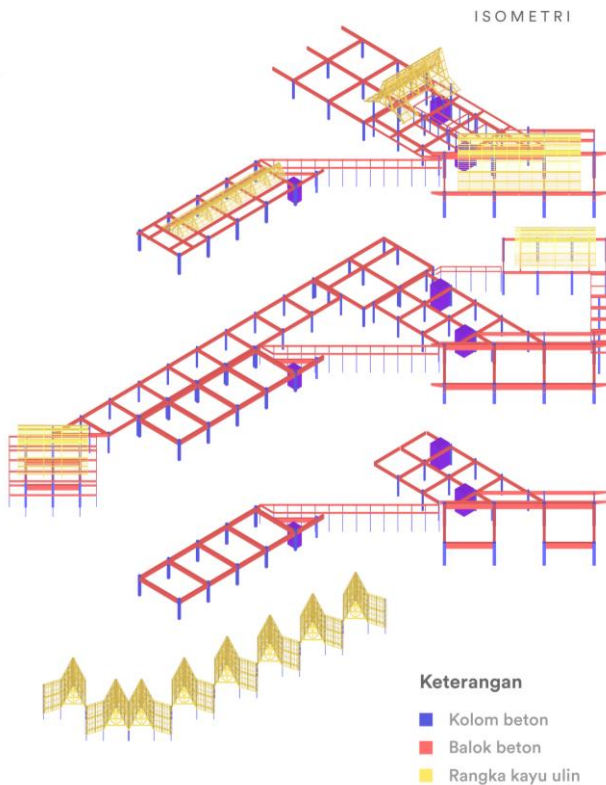
Gambar 3.8. Potongan skematik A-A

Setelah melewati entrance tamu berjalan melewati receiving area, menuju jembatan air dan kemudian lobby. Bangunan dengan fungsi terpenting pada proyek ini merupakan unit kamar utama dan lobby di letakkan pada sepanjang pinggir sungai untuk mendapatkan pengalaman dan view terbaik. Kemudian area komersil seperti spa, restoran dan fine diner area diletakkan tempat yang berbeda dan memiliki suasana yang berbeda pula untuk memberi pengalaman yang bermacam-macam. Spa terletak di dalam lembah site pada bagian timur sehingga memiliki kesan private, namun fine diner area diletakkan pada bagian barat site dengan ketinggian kontur yang cukup tinggi untuk memberi kesan mewah, dan breakfast area di letakkan di depan area

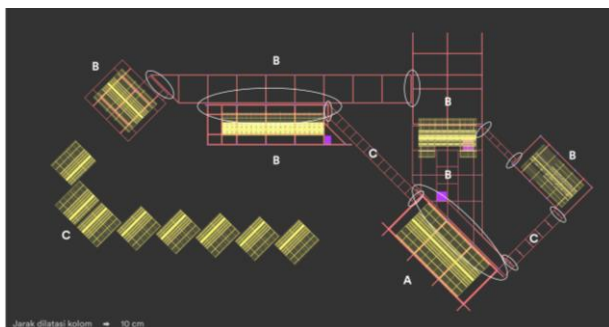
kolam renang di depan sungai untuk memberi kesan yang ceria dan menyenangkan. Kemudian area karyawan diletakkan pada bagian paling depan untuk menanggapi masalah site yaitu untuk menutupi view dari jalan menuju bangunan untuk menjaga privasi tamu hotel. Area karyawan terletak memanjang dari bagian c-a-b-d (gambar 3.5) agar dapat menjangkau semua area komersil dan tapak.

4. STRUKTUR DAN UTILITAS

A. Skema Struktur



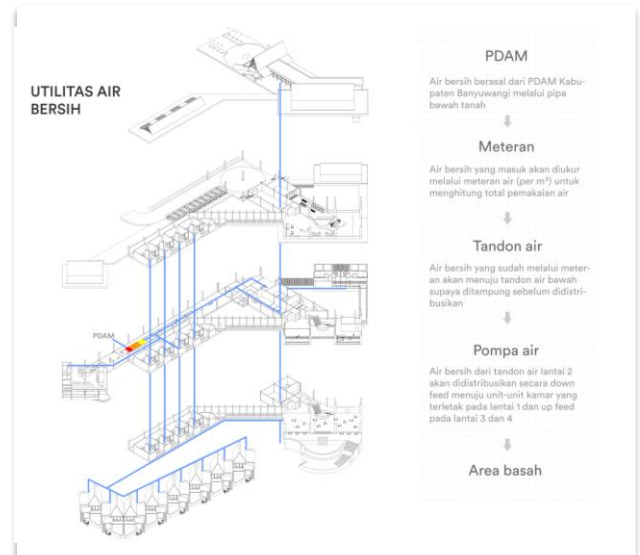
Gambar 4.1. Isometri stuktur



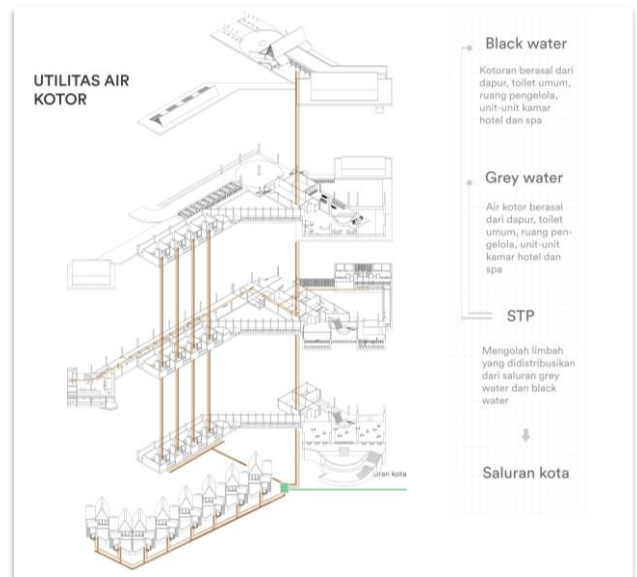
Gambar 4.2. Sistem dilatasi bangunan

Terdapat 3 modul kolom pada bangunan yang terbagi berdasarkan luas dan skala ruang bangunan yaitu: modul A terdiri dari lobby; modul B terdiri dari spa, fine diner, kamar, dan ruang karyawan; modul C terdiri dari jembatan penghubung yang terdapat pada spa dan kamar.

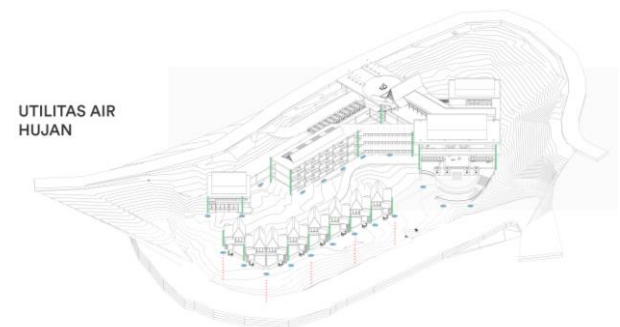
B. Skema Utilitas



Gambar 4.3. Utilitas air bersih



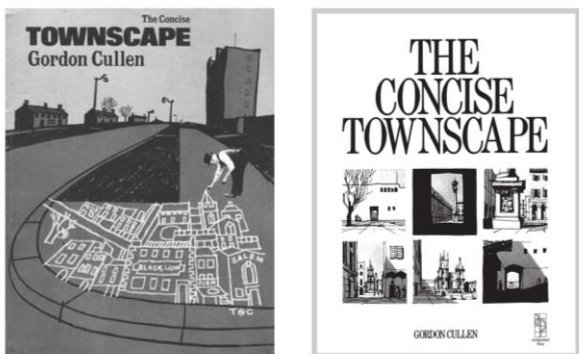
Gambar 4.4. Utilitas air kotor



Gambar 4.5. Utilitas air hujan

5. Pendalaman

A. Teori Pendalaman

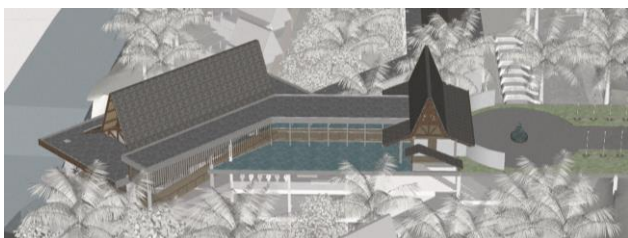


Gambar 5.1. *The Concise Townscape* by Gordon Cullen

Pendalaman sequence dilakukan dengan menggunakan teori pendalaman diambil dari buku “*The Concise Townscape*” yang ditulis oleh Gordon Cullen. Terdapat 3 tahapan dalam menghadirkan suatu sequence pada arsitektur, yaitu start, event, dan ending.

B. Pendalaman

Pendalaman sequence yang akan di rancang pada proyek ini merupakan proses datangnya pengunjung hingga tiba di lobby dan melakukan proses check in



Gambar 5.2. Perspektif lobby dan receiving area



Gambar 5.3. Rentetan fenomena pada sequence

Terdapat 11 titik fenomena yang di highlight pada proses perancangan ini, mulai dari start yang terdiri dari nomor 1 dan 2, kemudian event yang terdiri dari nomor 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 9, dan yang terakhir adalah ending yang terdiri dari nomor 10 dan 11 (gambar 5.3)

B. Proses Pendalaman

Tahap pertama merupakan start pada sequence. Pada tahap ini tamu datang dan pertama kali melihat resort (gambar 5.4 dan gamba 5.5)

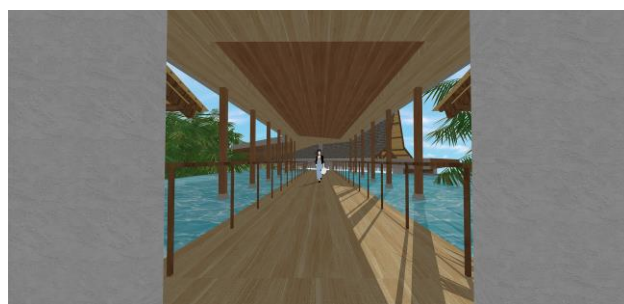


Gambar 5.4. Perspective view arah datang pengunjung (no 1)



Gambar 5.5. Perspective view drop off pengunjung (no. 2)

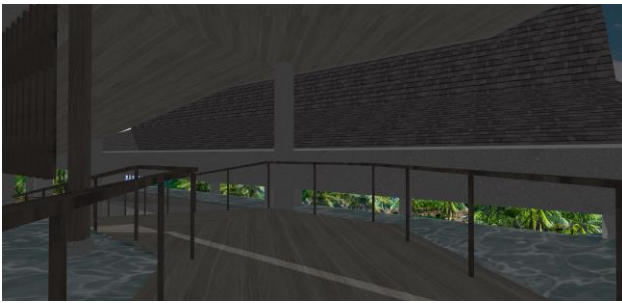
Pada tahap berikutnya, kesan demi kesan dibangun bersamaan dengan membangun ekspetasi tamu agar dapat mengalami pengalaman yang luar biasa pada ending sequence (gambar 5.6 sampai gambar 5.12)



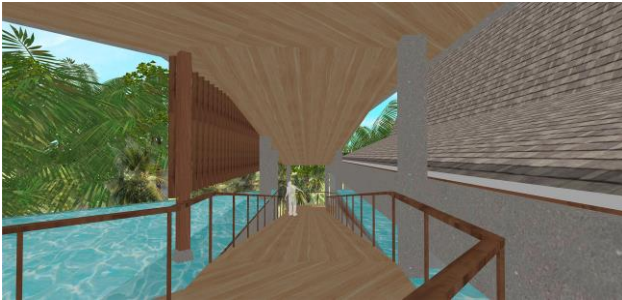
Gambar 5.6. Perspective view jembatan menuju lobby (no 3)



Gambar 5.7. Perspective view jembatan menuju lobby (no 4)



Gambar 5.7. Perspective view bukaan pada lobby (no 5)



Gambar 5.8. Perspective view railing menuju lobby (no 6)



Gambar 5.9. Perspective view railing menuju lobby (no 7)



Gambar 5.10. Perspective view spa (no 8)



Gambar 5.11. Perspective view lobby (no 9)

Pada tahap akhir, pengunjung akan merasakan fenomena yang luar biasa yaitu view terbaik yang ada pada site serta keunikan lobby pada butik resort.



Gambar 5.12. Ending panoramic view (no 10)



Gambar 5.13. Check in dan galeri osing (no 11)

7. KESIMPULAN

Dengan adanya proyek perancangan Butik Resort Hotel & Spa ini proyek diharapkan bisa menjadi solusi bagi wisatawan-wisatawan asing maupun lokal yang ingin berkunjung dan menikmati kelokalan serta alam Indonesia. Melalui perancangan ini, penulis ingin memberi penyelesaian mengenai bagaimana cara menerapkan serta mengembangkan arsitektur lokal melalui pendekatan desain, sehingga budaya arsitektur Indonesia dapat dilestarikan, sekaligus dikenal oleh masyarakat dunia.

Selain itu, dengan adanya proyek perancangan ini diharapkan dapat memajukan dunia pariwisata di Indonesia, tepatnya Banyuwangi yang mulai aktif disebut sebagai kota pariwisata agar dapat bersaing dengan kota-kota yang sudah berhasil dalam bidang pariwisata di Indonesia.

DAFTAR REFERENSI

- Sleeper, H. (1995). *Building Planning and Design Standards*. John Wiley & Sons, Inc.
- Chiara D.J. 1999. *Time Saver Standard for Building Types*. New York: McGraw-Hill
- Neufert, E. (1970). *Neufert Architect's Data: 2nd Edition*. Lockwood.
- RDTR Map*. (n.d.). Retrieved from petaperuntukan.cktr.web.id: <http://petaperuntukan.cktr.web.id>
- King, I. (1981). *Theory of Goal Attainment*.
- Lang, J. (1987). *Creating Architectural Theory: The Role of the Behavioral Sciences in Environmental Design*. Van Nostrand Reinhold Company.
- Laurens, M. J. (2004). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Grasindo.
- Alim, A. H. 2017. Resort Pantai dengan Pendekatan Arsitektur Vernakuler di Pulau Sembilan Kabupaten Sinjai. SKRIPSI. Program Sarjana Arsitektur. Jurusan Teknik Arsitektur. Universitas Islam Negeri Alaudin Makassar. Tersedia dari <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/12178/1/A.HASRUL%20ALIM.PDF>
- Eryani, Analis. 2009. Faktor-Faktor Pengambilan Keputusan Wisatawan untuk Berkunjung Ke Objek Wisata Istana Siak Sri Indrapura Kabupaten Siak Provinsi Riau. Artikel Ilmiah. 1 (1): 1-15. Tersedia dari <https://media.neliti.com/media/publications/31213-ID-faktor-faktor-pengambilan-keputusan-wisatawan-untuk-berkunjung-ke-objek-wisata-i.pdf>
- Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. Tersedia dari <https://peraturan.bkpm.go.id/jdih/userfiles/batang/PERMEN%20ttg%20STANDAR%20SAHA%20HOTEL.pdf>
- Puspitasari, Maya. 2015. Resort Hotel di Kecamatan Tawangmangu Kabupaten Karanganyar. SKRIPSI. Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta. Diakses dari <http://eprints.ums.ac.id/36136/1/naskah%20publikasi%20fix.pdf>
- Saneta, Agnela. 2016. Hotel Resor di Obyek Wisata Pantai Parangtritis. Tersedia dari <http://e-journal.uajy.ac.id/836/3/2TA12706.pdf>
- Ubudiyah. 2008. Proses Perancangan Panorama Resort di Uluwatu, Bali. SKRIPSI. Program Studi Arsitektur Lanskap Fakultas Pertanian. Institut Pertanian Bogor. Tersedia dari <https://repository.ipb.ac.id/bitstream/handle/123456789/2935/A08ubu.pdf;jsessionid=370D63025A3CF1FA8D2570A547AAF68C?sequence=4>
- Wendhantara, B. A. 2014. Transformasi Tipologi Denah Bale Daja pada Cottage Hotel Resort Teluk Lebangan. Artikel Ilmiah. Tersedia dari <http://arsitektur.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jma/article/view/34/35>