

Hotel Bintang 4 di Banjarmasin

Adhelia Apriani Halimdan Ir. Irwan Santoso, M.T.
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
adheliahalim@yahoo.co.id; isantoso@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) hotel Bintang 4 di Banjarmasin

ABSTRAK

Hotel Bintang 4 di Banjarmasin merupakan fasilitas penginapan yang terletak di pusat kota Banjarmasin dimana dikawasan tersebut sangat banyak potensi wisatanya. Fasilitas ini merupakan fasilitas yang mewadahi kegiatan para wisatawan yang datang dari dan luar dari Banjarmasin. Fasilitas yang disediakan berupa hotel, *standard room*, *superior room*, *family room*, *pool*, *fitness*, restoran, serta dua ruang multifungsi yang disewakan untuk mengadakan berbagai acara seperti *business meeting* atau pesta pernikahan dan acara lainnya. Sehingga fasilitas ini mengutamakan kenyamanan untuk para pengunjung yang datang dengan mengetahui kekhasan daerah setempat.

Pendekatan yang diambil adalah pendekatan vernakular yang mengangkat kebudayaan setempat seperti Rumah Bubungan Tinggi. Yang diambil dari Rumah Bubungan Tinggi adalah zoning tiap ruang yang ditransformasikan dalam zoning site serta bentuk bangunannya seperti atap dari Rumah Bubungan Tinggi. Pendalaman yang digunakan adalah pendalaman karakter ruang untuk menunjukkan suasana integrasi hotel sehingga pengunjung yang datang dapat merasakan kekhasan daerah setempat.

Kata Kunci: Hotel Bintang 4, Banjarmasin, Wisata, Vernakular, Karakter Ruang

PENDAHULUAN

Latar Belakang

INDONESIA merupakan salah satu Negara kepulauan terbesar di dunia, dengan luas wilayah sebesar 1.904.596 km² dan memiliki jumlah pulau sebanyak 17.508 pulau. Dari sekian banyak pulau yang ada, hanya ada satu pulau yang terkenal dengan sebutan Pulau Seribu Sungai yaitu Banjarmasin. Kota ini memiliki wilayah seluas 98,46 km² yang wilayahnya terdiri dari 102 sungai yang terdiri dari 3 sungai besar, 45 sungai sedang dan 54 sungai kecil sehingga disebut dengan Kota Seribu Sungai.

Seperti julukannya Kota Seribu Sungai, kota ini banyak sekali menampilkan objek-objek wisata yang ada hubungannya dengan sungai seperti contohnya adalah Pasar Terapung (*Floating Market*). Dimana Pasar Terapung menjadi tempat wisata yang terkenal di Provinsi Kalimantan Selatan. Di Banjarmasin sendiri ada 3 Pasar Terapung Siring yakni Pasar Terapung Kuin, Pasar Terapung Lokba Intan, dan yang terbaru adalah Pasar Terapung Siring Sungai Martapura. Pasar Terapung Siring paling ramai dikunjungi dibandingkan Pasar Terapung lainnya karena lokasinya berada di tengah kota dan mudah diakses menjadikan Pasar Terapung Siring menjadi wisata favorite untuk wisatawan dan untuk mengisi waktu liburan. Selain itu tempat ini juga sering mengadakan penyelenggaraan festival dari berbagai kegiatan seni

dan budaya daerah termasuk parade dan Jukung Hias di Sungai Martapura. Sehingga dengan adanya kegiatan seperti itu dapat meningkatkan kedatangan wisatawan baik nusantara maupun mancanegara.



Gambar 1. 1. Wisata Pasar Terapung Siring dan Festival Budaya Jukung Hias di Sungai Martapura Siring

Kawasan Pasar Terapung Siring ini juga sangat banyak potensi wisatanya bukan hanya pasar terapung saja tetapi ada landmarknya Banjarmasin yaitu Menara Pandang, Patung Bekantan maskot Banjarmasin, Rumah Anno sebagai rumah penginggalan sejarah, dan ada Tugu Nol Kilometer yang masi dalam proses pembangunan yang nantinya akan diberi jembatan pejalan kaki yang menyebrangi Sungai Martapura.

Oleh karena itu, maka dibutuhkan sebuah tempat penginapan yang bisa memfasilitasi dan mewedahi keinginan pengunjung untuk bisa beristirahat dan berlibur. Dengan adanya penginapan diharapkan dapat meningkatkan jumlah pengunjung yang datang.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana mendesain sebuah hotel bintang 4 dengan kriteria resort di kawasan Pasar Terapung Siring yang terintegrasi dengan lingkungan sekitar dengan mengadopsi budaya lokal dan diimplementasikan ke dalam material modern.

Tujuan Perancangan

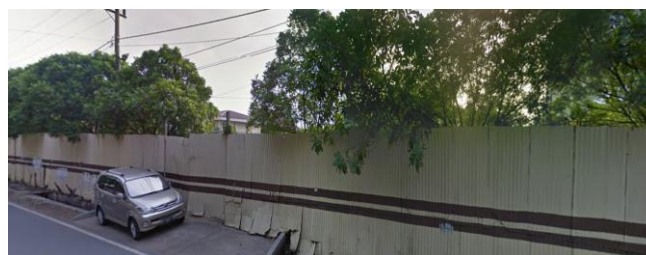
Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk menyediakan fasilitas penginapan untuk mengakomodasi pengunjung wisata Pasar Terapung Siring Sungai Martapura serta fasilitas tambahan lainnya seperti tempat makan, tempat pernikahan (*multifunction hall*) serta tempat berelaksasi.

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 2. Lokasi tapak

Lokasi tapak yang dipilih untuk perancangan hotel bintang 4 ini adalah di Pusat Kota Banjarmasin. Tepatnya di daerah Pasar Terapung Siring Sungai Martapura. Tempat ini merupakan salah satu daerah wisata yang berada di pusat kotayang dekat dengan fasilitas umum (toko, restoran, hotel, dll) yang mengelilingi tapak, dan Tugu Nol Kilometer yang nantinya akan menjadi landmark baru Banjarmasin yang sekarang ini masih dalam tahap pembangunan yang didukung oleh Pemerintah membuat tapak nantinya akan semakin ramai dikunjungi wisatawan.



Gambar 1. 3. Lokasi tapak eksisting.

Data Tapak	
Nama jalan	:Jl.Piere Tendean
Rencana peruntukkan	:Perdagangan&jasa
Eksisting lahan	:Tanah kosong
Luas lahan	:± 10.600 m ²
Garis sepadan bangunan (GSB)	:7meter
Koefisiendasar bangunan (KDB)	:50%
Koefisien dasar hijau (KDH)	:20%
Koefisien luas bangunan (KLB)	:4 lantai
(Sumber: Peraturan Daerah Kota Banjarmasin)	

DESAIN BANGUNAN

Program Ruang

Hotel Bintang 4 ini memiliki beberapa fasilitas utama sebagai berikut :

- Hotel
- Superior Room
- Standard Room
- Family Room
- Restoran
- Gym
- Multifunction Room
- Playground
- Pool Area

Terdapat pula fasilitas publik sebagai pelengkap, yaitu: *lobby*, ruang multifungsi, lounge, atm center, pusat oleh – oleh khas Banjar.



Gambar 2. 1. Perspektif eksterior

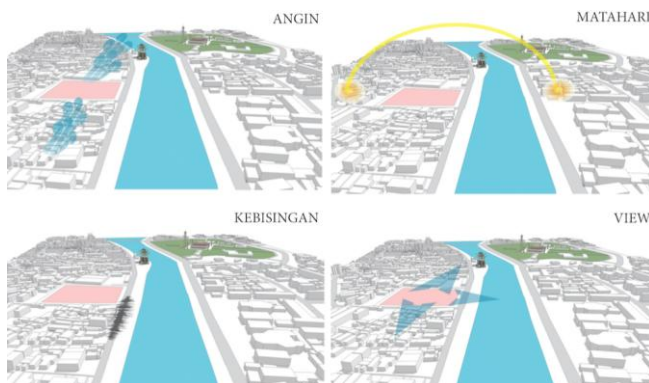
Fasilitas pengelola dan servis meliputi kantor pengelola yang terletak di bagian servis yang diletakkan di bagian belakang.

Sedangkan pada area *outdoor* terdapat *pool area* dan beberapa ruang luar seperti *playground*, *jogging area*, dan *garden* untuk memwadahi terjadinya interaksi dan komunikasi antar penghuni.



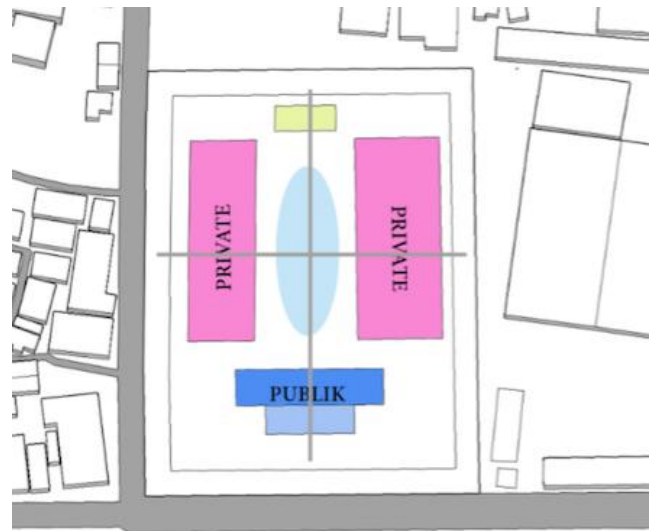
Gambar 2. 2. Perspektif suasana ruang luar

Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2. 3. Analisa tapak

Berdasarkan analisa tapak yang dilakukan analisa angin dari Utara – Selatan sehingga pada bagian utara – selatan diberi banyak bukaan, analisa matahari dari timur ke barat karena potensi view berada di barat sehingga orientasi bangunan menghadap ke barat dengan diberi double facade dan sun shading untuk mengurangi panasnya matahari.

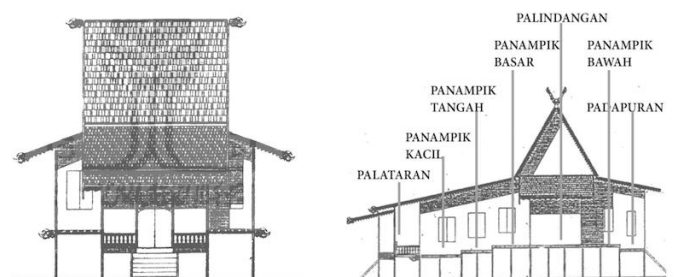


Gambar 2. 4. Zoning pada tapak

Pembagian zoning pada tapak dimulai dengan membagi tapak menjadi 3 zona, yaitu: zona publik, zona privat, dan zona servis. Zona publik diletakkan pada bagian paling depan, sedangkan zona privat diletakkan di belakang zona publik dan dibatasi oleh lansekap berupa pepohonan. Selain itu, zona servis diletakkan di bagian belakang untuk memudahkan pemeliharaan tanpa terlihat orang sehingga dapat lebih menjaga privasi di area hotel bintang 4 ini.

Pendekatan Perancangan

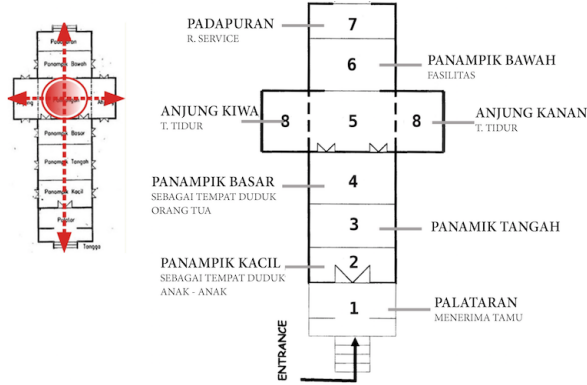
Berdasarkan masalah desain, pendekatan yang diambil untuk memecahkan masalah desain yang ada adalah pendekatan vernakular. Konsep perancangan diharapkan dapat menginterpretasikan kembali nilai – nilai budaya dengan konteks masa kini dan dikembangkan dengan inovasi teknologi dan material yang ada (modern) serta karya arsitekturnya tetap dipertahankan.



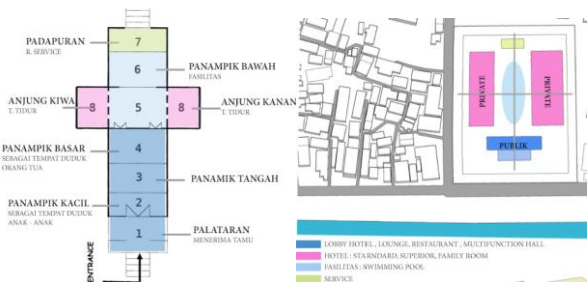
Gambar 2. 5. Pendekatan Vernakular Rumah Bubungan Tinggi.

Vernakular yang diambil mengangkat kebudayaan setempat seperti Rumah Bubungan Tinggi. Rumah Bubungan Tinggi merupakan rumah tradisional suku Banjar di Kalimantan Selatan yang menjadi ikonnya khas provinsi Kalimantan Selatan. Yang diambil dari Rumah Bubungan Tinggi adalah zoning tiap ruang yang ditransformasikan dalam zoning site. Penataan zoning disesuaikan dengan zoning Bubungan Tinggi serta bentuk bangunan mengikuti bentuk dari Bubungan Tinggi beserta atapnya tetapi material

sudah tidak lagi mengikuti material yang digunakan Bubungan Tinggi melainkan sudah menggunakan material modern.

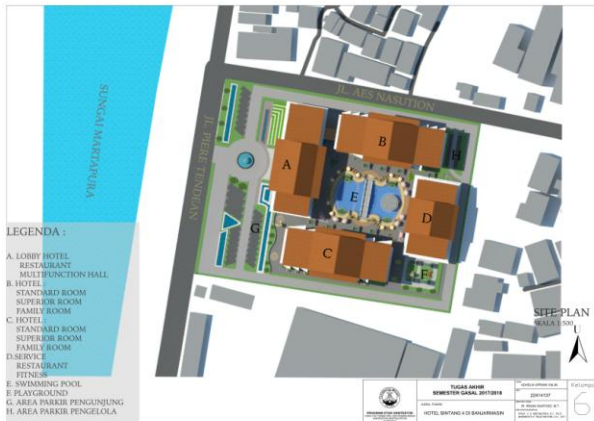


Gambar 2. 6. Tipologi Ruang Bubungan Tinggi.

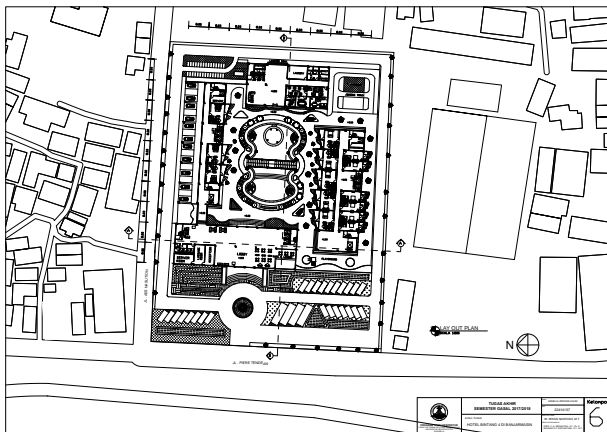


Gambar 2.7. Transformasi Tipologi Ruang menjadi Zoning Site.

Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2. 8. Site plan



Gambar 2. 9. Layout plan

Berdasarkan prinsip tipologi ruang Bubungan Tinggi yang ditransformasikan ke dalam zoning site. Pada massa A merupakan zoning publik yang terdapat lobby hotel, restoran, dan multifunction hall. Pada massa B dan C merupakan zoning private yang merupakan fungsi hotel terdapat standard room, superior room, dan family room. Sedangkan massa D merupakan zoning servis yang terdapat kantor pengelola, restoran dan fitness.

Bentuk massa main entrance juga bersifat mengundang dan berfungsi sebagai massa penangkap. Akses kendaraan bermotor terletak pada jalan utama, yaitu Jl. Piere Tendean, sedangkan Jl. Aes Nasution digunakan sebagai akses servis.

Fasilitas ini dapat dinikmati dari segala arah dengan banyak ruang berkumpul atau community space bagi pengunjung untuk saling berinteraksi, dan menimbulkan kesan multikultural yang kuat. Material yang digunakan pada eksterior adalah material modern karena material lokal sudah sulit untuk diproduksi sehingga untuk menampilkan kesan arsitektur Banjar dari bentukannya seperti atap dari Bubungan Tiggi beserta ornamennya.



Gambar 2. 10. Tampak site keseluruhan

Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk mendesain secara khusus suasana di dalam tiap kamar dan untuk menunjukkan ciri khas Banjar. Yang membedakan Standard Room, Superior Room, dan Family Room hanya besaran ruangnya saja. Dan untuk tipe family room terdapat 3 kamar.

1. Kamar Hotel Standard Room



Gambar 2. 11. Pendalaman karakter ruang (*standard room*)

Pada kamar hotel mempunyai konsep ruang homey yaitu menciptakan suasana tenang, nyaman, relax, sehingga pengunjung dapat betah untuk beristirahat. Skala yang intim digunakan sehingga dapat memicu terjadinya interaksi antar penghuni. Pada bagian yang menghadap ke kearah view, pintu sliding dengan material kaca digunakan supaya dapat terjadi hubungan visual antara ruang dalam dan ruang luar. Keseluruhan interior di dalam kamar menggunakan warna coklat agar menimbulkan suasana menjadi tenang, nyaman, dekat dengan alam. Hal ini dicapai antara lain melalui penggunaan *hidden lamp* yang berwarna kuning agar membuat ruangan menjadi hangat dan nyaman. Terlihat bahwa kamar hotel ini juga menggunakan lantai keramik untuk menimbulkan kesan yang mewah karena hotel ini merupakan hotel bintang empat.

2. Kamar Hotel *Superior Room*



Gambar 2. 12. Pendalaman karakter ruang (*superior room*)

Pada kamar hotel *superior room* juga mempunyai konsep ruang homey yaitu menciptakan suasana tenang, nyaman, relax, sehingga pengunjung dapat betah untuk beristirahat. Skala yang digunakan juga skala yang intim sehingga dapat memicu terjadinya interaksi antar penghuni. Pada bagian yang menghadap ke kearah view, pintu sliding dengan material kaca digunakan supaya dapat terjadi hubungan visual antara ruang dalam dan ruang luar, terdapat juga sofa untuk bersantai. Namun untuk tipe kamar ini mendapatkan view yang lebih bagus yaitu *pool view*. Keseluruhan interior di dalam kamar menggunakan warna coklat agar menimbulkan suasana menjadi tenang, nyaman, dekat dengan alam. Hal ini dicapai antara lain melalui penggunaan *hidden lamp* yang berwarna kuning agar membuat ruangan menjadi hangat dan nyaman. Terlihat bahwa kamar hotel ini juga menggunakan lantai keramik

untuk menimbulkan kesan yang mewah karena hotel ini merupakan hotel bintang empat.

3. Kamar Hotel *Family Room*



Gambar 2. 13. Pendalaman karakter ruang (*family room*)

Pada kamar hotel *family room* juga mempunyai konsep ruang homey yaitu menciptakan suasana tenang, nyaman, relax, sehingga pengunjung dapat betah untuk beristirahat. Skala yang intim juga digunakan sehingga dapat memicu terjadinya interaksi antar penghuni. Namun untuk *family room*, terdapat 3 kamar dan mendapatkan view yang lebi bagus view kolam renang dan view dari sungai Martapura karena kamar ini berada di lantai paling atas yaitu lantai 4. Pada bagian yang menghadap ke kearah view, pintu sliding dengan material kaca digunakan supaya dapat terjadi hubungan visual antara ruang dalam dan ruang luar. Keseluruhan interior di dalam kamar menggunakan warna coklat agar menimbulkan suasana menjadi tenang, nyaman, dekat dengan alam. Hal ini dicapai antara lain melalui penggunaan *hidden lamp* yang berwarna kuning agar membuat ruangan menjadi hangat dan nyaman. Terlihat bahwa kamar hotel ini juga menggunakan lantai keramik marmer untuk menimbulkan kesan yang mewah.

4. Lobby Hotel



Gambar 2. 14. Pendalaman karakter ruang Lobby Hotel

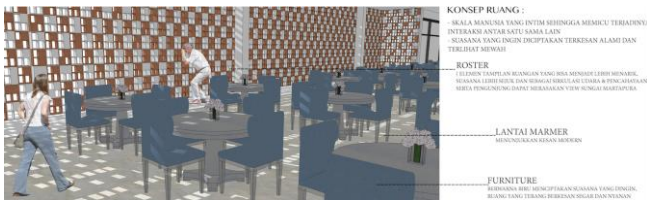
Pada lobby hotel ini skala yang digunakan adalah skala manusia yang intim sehingga memicu terjadinya interaksi antar satu sama lain. Konsep ruang yang ingin diciptakan mewujudkan vernacular ciri khas Banjar tetapi sudah menggunakan material modern agar terlihat mewah.



Gambar 2.15. Potongan Lobby Hotel

Keseluruhan interior lobby hotel ini bernuansa cokelat karena karakter ruang yang ingin diciptakan nyaman. Material yang digunakan tidak lagi menggunakan material lokal seperti kayu ulin karena sudah sangat langka sehingga menggunakan material modern. Seperti roster, elemen yang membuat tampilan ruangan bisa menjadi lebih menarik, suasana lebih sejuk dan sebagai sirkulasi udara dan pencahayaan. Interior resepsionis juga bernuansa cokelat dengan menggunakan material marmer sehingga terkesan modern dan mewah. Terlihat penggunaan lantai keramik marmer untuk menimbulkan kesan mewah pada hotel ini.

5. Restoran

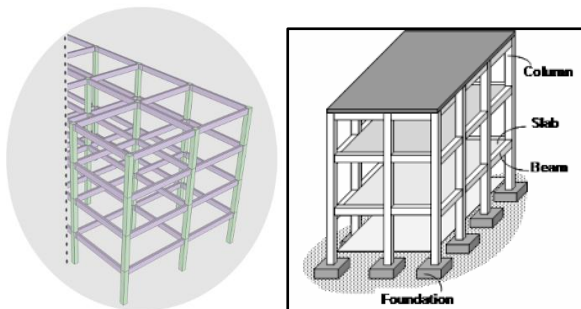


Gambar 2.16. Potongan Lobby Hotel

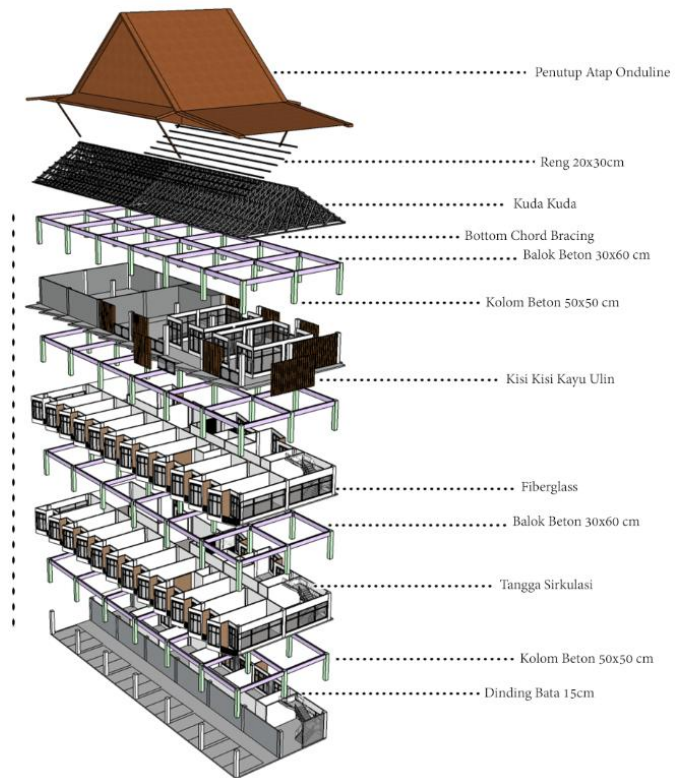
Pada Restoran ini skala yang digunakan adalah skala manusia yang intim sehingga memicu terjadinya interaksi antar satu sama lain. Konsep ruang yang ingin diciptakan terkesan alami dan terlihat mewah. Sehingga menggunakan material roster, elemen yang tampilan ruangnya bisa menjadi lebih menarik, suasana lebih sejuk, sebagai sirkulasi udara dan pencahayaan sehingga pengguna dapat melihat potensi view dari Sungai Martapura yang berada di depan. Furniture dari restaurant ini bernuansa biru agar menciptakan suasana yang dingin, ruang yang terang berkesan segar dan nyaman. Dan terlihat penggunaan lantai keramik marmer untuk menimbulkan kesan mewah pada restaurant ini.

Sistem Struktur

Sistem struktur yang digunakan pada hotel bintang 4 ini berupa struktur rangka menggunakan kolom dan balok dari beton. Besar kolom yang digunakan di tiap bangunan berbeda beda tergantung dengan bentang yang dibutuhkan dan tinggi lantai. Pada bangunan publik (massaA) menggunakan kolom beton dengan dimensi 40x40cm dan balok beton dengan dimensi (1/10 – 1/12 bentang) yaitu 30x60cm. Sedangkan pada bangunan kamar hotel menggunakan kolom beton dengan dimensi 50x50cm dan balok beton dengan dimensi (1/10 – 1/12 bentang) yaitu 30 x 60 cm. Bentang menggunakan 8m.



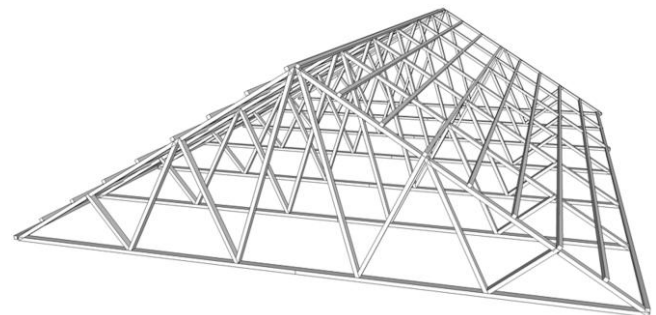
Gambar 2.17. Sistem struktur rangka beton



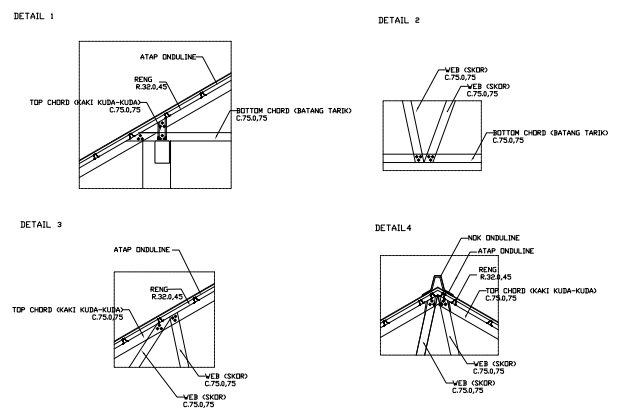
Gambar 2.18. Sistem struktur

Gambar 2.17. Sistem struktur rangka beton

Sedangkan untuk struktur atap menggunakan struktur baja ringan dengan penutup atap onduline.



Gambar 2.19. Struktur Atap

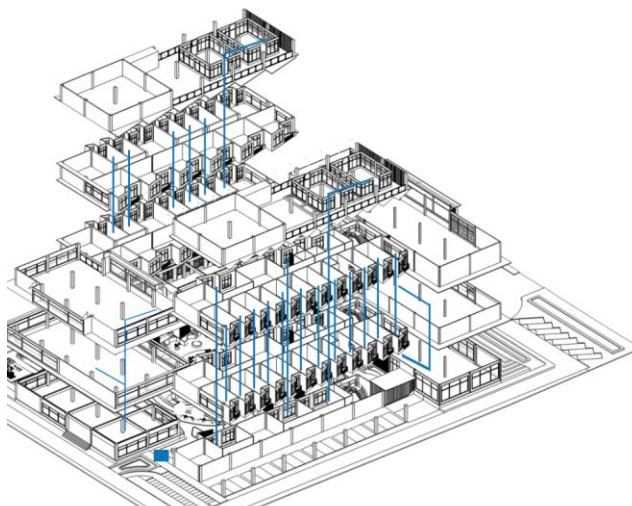


Gambar 2.20. Detail struktur atap

Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas Air Bersih

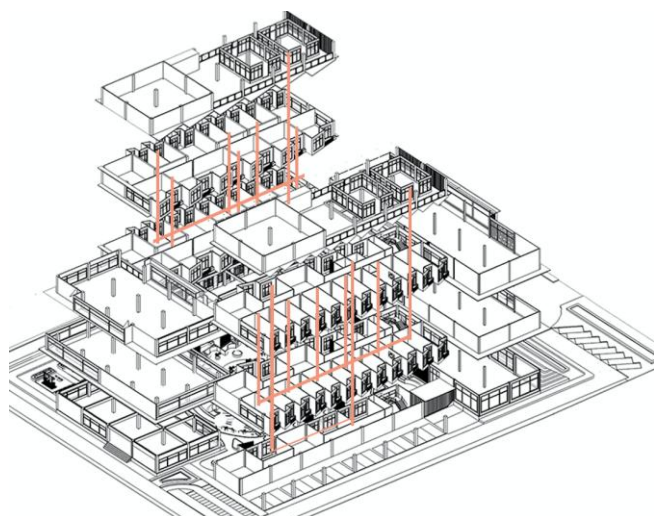
Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *downfeed* dengan dua jalur. Sistem ini membutuhkan tandon bawah dan tandon atas. Air dari PDAM ke meteran lalu ke tandon bawah dan di pompa ke tandon atas lalu disalurkan ke ruang ruang yang membutuhkan.



Gambar 2.21. Isometri Utilitas Air Bersih

2. Sistem Utilitas Air Kotor dan Kotoran

Sistem utilitas air kotor dan kotorandisalurkan secara vertical melalui shaft kamar. Pada lantai dasar, pipa disalurkan secara horizontal menuju shaft utama dengan kemiringan 2% ada jarak kemiringan yang dibutuhkan sekitar 12cm.Semua air kotor dan kotoran dipompa ke STP yang berada d área servisse nantinya limbah – limbah akan diolah terlebih dahulu sebelum dibuang.

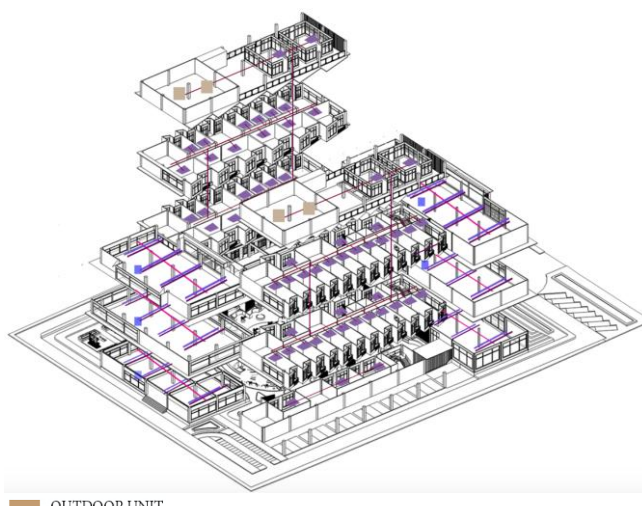


Gambar 2.22. Isometri Utilitas Air Kotor dan Kotoran

3. Sistem Tata Uda

Sistem tata udara yang digunakan adalah sistem AC VRV dan AC sentral untuk ruang publik (lobby, hall, restoran, cafe shop, gym, ruang pengelola, dan

ruang serbaguna.) sedangkan AC VRV untuk kamar hotel, efisiensi karena tidak memerlukan cooling tower dan juga untuk memenuhi kebutuhan dari pengguna yang berbeda-beda. Acuan yang digunakan adalah VRV dari daikin. Kebutuhan tiap kamar adalah 1PK sementara 1 outdoor unit daikin mampu memenuhi 25 PK. Jumlah kamar tiap bangunan hotel mencapai 44 kamar maka dibutuhkan 2 outdoor unit tiap bangunan hotel.



- OUTDOOR UNIT
- INDOOR UNIT
- AHU
- DUCTING
- DUCTING BALIK
- CHILLER

Gambar 2.23. Isometri sistem tata udara

4. Sistem Listrik

Distribusi listrik menggunakan gardu PLN karena besarnya kebutuhan listrik (475,8 KV) yang kemudian didistribusikan melalui trafo, genset, MDP, dan SDP pada tiap massa.



- R. PLN
- TRAF0
- MDP
- SDP (TIAP LANTAI)

Gambar 2.24. Isometri Sistem Listrik

KESIMPULAN

Perancangan Hotel Bintang 4 di Banjarmasin ini diharapkan dapat membawa dampak positif bagi perkembangan sektor pariwisata kota Banjarmasin dan negara Indonesia, dengan banyaknya wisatawan mancanegara dan domestik yang berkunjung. Selain

itu fasilitas ini juga diharapkan dapat mengenalkan ke pengunjung akan khasnya Banjarmasin yaitu Bubungan Tinggi yang mempunyai atap yang sangat khas. Perancangan ini telah mencoba menjawab permasalahan perancangan, yaitu bagaimana mendesain sebuah hotel bintang 4 dengan kriteria resort di kawasan Pasar Terapung Siring yang terintegrasi dengan lingkungan sekitar dengan mengadopsi budaya lokal dan diimplementasikan ke dalam material modern. Sehingga konsep perancangan fasilitas ini diharapkan dapat menginterpretasikan kembali nilai – nilai budaya dengan konteks masa kini dan dikembangkan dengan inovasi teknologi dan material yang ada (modern) serta karya arsitekturnya tetap dipertahankan. Selain itu diharapkan hotel bintang 4 ini mampu memenuhi kebutuhan wisatawan yang datang dan mampu memberikan kenyamanan yang cukup serta pengalaman yang baru bagi semua penggunanya.

DAFTAR PUSTAKA

- A.S. Hornby. (1974). *Oxford Lener's Dictionary of Current English*. Oxford: Oxford University Press.
- Ashihara, Yoshinobu. (1970). *Exterior Design in Architecture*. Michigan: Van Nostrand Reinhold.
- Bondan, A. H. K. (1953). *Suluh Sedjarah Kalimantan*, Banjarmasin: Fadjar.
- Chuck Y. Gee. (1988). *International Hotel Management. East Lansing*. Michigan : Educational Institute of the American Hotel & Motel Association.
- Dirjen Pariwisata. (1998). *Pariwisata Tanah Air Indonesia*. Jakarta: Dirjen Pariwisata.
- Glassie, Henry. (2000). *Vernacular Architecture*. Indiana : Indiana University Press.
- Hidayatun, I. Maria., Prijotomo, Josef., Rachmawati, Murni. (2014). *Arsitektur di Indonesia Dalam Perkembangan Jaman, Sebuah Gagasan untuk Jati diri Arsitektur di Indonesia*. Retrieved May 21, 2018.
- Ideham, S., dkk. (2003). *Sejarah Banjar*. Banjarmasin: Balitbangda.
- Lawson, Fred. (1976). *Hotel, Motel & Condominium*. London : The Architectural Press.
- Lawson, Fred. (1987). *Restaurant club and bars*. London : The Nostrand Reinhold company.
- Muchamad, B. N., Ira, M. (2006). *Anatomi Rumah Bubungan Tinggi*. Banjarmasin: Pustaka Banua.
- Neufert, E. (2000). *Architects' data 3rded*. Oxford: Blackwell Science Ltd.
- Panero, Julius, & Zelnik, M. (1979). *Human dimension & interior space*. New York: Whitney Library of Design.
- Pickard, Q. (Ed.). (2002). *The architects' handbook*. Oxford: Blackwell Science Ltd.
- Perda Kota Banjarmasin. (2011). *Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan (RTBL) Koridor Jalan Piere Tendean dan Jalan Vetra*. Banjarmasin: Dinas Tata Ruang, Cipta Karya Kota Banjarmasin.
- Perda Kota Banjarmasin. (2013). *Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Banjarmasin No.5 Th. 2013.* Banjarmasin: Pemerintah Kota Banjarmasin.
- Saleh, M. Idwar. (1977). *Rumah Tradisional Banjar, Rumah Bubungan Tinggi*. Dirjen Kebudayaan. Depdikbud Prop. Kalimantan Selatan. Banjarbaru: Museum Negeri Lambung Mangkurat.