

BAB VI

KONSEP PERENCANAAN DAN PROGRAM DASAR PERANCANGAN

1.1. TUJUAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Krakatoa Bay Resort Hotel merupakan hotel berbintang empat di Kota Bandar Lampung yang direncanakan akan menjadi suatu fasilitas jasa penginapan dan rekreasi pesisir Teluk Lampung.

1.2. PELAKU KEGIATAN DAN AKTIVITAS

Pada *Krakatoa Bay Resort Hotel* ini pelaku kegiatannya adalah pengunjung dan karyawan dan pengelola. Kriteria masing-masing pelaku kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Pengunjung

Pengunjung merupakan semua tamu hotel baik yang menginap maupun yang tidak menginap yang bermaksud untuk menggunakan segala fasilitas yang disediakan di *Krakatoa Bay Resort Hotel*.

2. Pengelola dan Karyawan

Merupakan pihak yang mengurus *Krakatoa Bay Resort Hotel* baik dalam bidang administrasi, operasional, dan teknis. Khusus untuk pengelola, pembagian peran dan tugas lebih spesifik sesuai dengan hirarki struktur organisasi.

Aktivitas dalam *Krakatoa Bay Resort Hotel* dikelompokkan mejadi tiga jenis aktivitas penting, antara lain:

1. Aktivitas Privat

Merupakan aktivitas menginap para tamu hotel dan segala aktivitas tamu yang ada di dalam kamar hotel.

2. Aktivitas Publik

Merupakan kegiatan di luar kamar hotel, seperti pada kolam renang, spa, *ballroom*, restoran, dan lain-lain.

3. Aktivitas Penunjang

Meliputi kegiatan yang berhubungan dengan pelayanan pengunjung hotel.

1.3. SISTEM UTILITAS BANGUNAN

Berikut adalah beberapa sistem utilitas bangunan yang digunakan dalam *Krakatoa Bay Resort Hotel* sesuai dengan tujuannya masing-masing. Sistem utilitas bangunan yang digunakan adalah sebagai berikut:

1.3.1. Sistem Mekanikal Elektrikal

Sumber energy listrik *Krakatoa Bay Resort Hotel* ini diperoleh dari PLN. Sebagai *back up* listrik untuk kondisi tertentu maka disediakan juga generator. Dari gardu PLN, energi disalurkan ke trafo khusus untuk hotel resort ini yang kemudian dialirkan ke Main Distribution Panel (MDP), yang diletakkan di lantai dasar bangunan, kemudian disalurkan ke panel-panel listrik atau Sub Distribution Panel (SDP) di setiap lantai bangunan melalui shaft elektrikal.

1.3.2. Sistem Pencahayaan

Seluruh ruangan menggunakan pencahayaan buatan namun dengan prioritas penggunaan pada malam hari. Pada siang hari memaksimalkan pencahayaan alami, kecuali pada *Function Room / Ballroom, Meeting Room, Spa*, dan ruangan lainnya yang selalu membutuhkan pencahayaan buatan baik siang maupun malam.

1.3.3. Sistem Akustik Ruang

Sistem akustik ruang diaplikasikan pada ruang-ruang tertentu, diantaranya *Hotel Room, Meeting Room, Function Room*. Penggunaan *foam* atau karpet pada dinding dan lantai kamar dan juga menggunakan material yang lembut atau lunak untuk dijadikan plafond dapat meredam suara agar tidak mengganggu tamu lain.

1.3.4. Sistem Pengkondisian Udara

Secara umum pengkondisian udara di dalam *Krakatoa Bay Resort Hotel* ini menggunakan pengkondisian udara secara buatan agar dapat memberikan kenyamanan untuk tamu yang menginap di hotel. Sistem yang digunakan pada bangunan hotel yaitu *AC central*, sistem pengkondisian udara terpusat pada suatu lokasi yang kemudian didistribusikan ke semua lokasi dengan dibantu dengan *chiller, cooling tower, AHU*, dan komponen pendistribusian lainnya. Untuk *villa*, pengkondisian udara yang digunakan yaitu sistem *AC split*.

1.3.5. Sistem Pencegahan Bahaya Kebakaran

Beberapa upaya pencegahan bahaya kebakaran yang dapat diaplikasikan pada Gedung Pertunjukan Seni antara lain:

1. *Fire Alarm*

Sistem pendeteksi dini api yang diaplikasikan berupa *fire/heat detector* ataupun *smoke detector* yang umumnya dipasang di langit-langit ruangan.

2. *Fire Protection*

Sistem ini bekerja apabila terjadi kebakaran dalam bangunan, berupa:

a. *Sprinkler system*

Dipasang pada dinding maupun plafon bangunan biasanya merespon dengan mengeluarkan air secara otomatis

b. *Fire extinguisher*

Berupa alat pemadam api ringan yang dapat diletakkan di tempat yang mudah dijangkau. Alat tersebut dapat berupa tabung berisi CO₂, air, atau bubuk pemadam.

c. *Hydrant box cabinet*

Dipasang pada bangunan (di dalam shaft) yang dihubungkan dengan *tower / house tank*. Kemudian ditempatkan sekitar bangunan dengan radius jangkauan sekitar 30m.

d. *Hydrant pilar*

Ditempatkan di luar bangunan dimana air didapat dari dinas kebakaran setempat.

3. *Fire Safety Plan*

Berupa perencanaan bangunan dengan memperhatikan jalur evakuasi yang dapat berupa tangga darurat anti api yang berada di dalam bangunan.

1.3.6. Sistem Penangkal Petir

Terdapat 3 jenis penangkal petir yang dapat diaplikasikan pada *Krakatoa Bay Resort Hotel*, yaitu Sistem Franklin, Sistem Sangkar Farraday, dan Sistem Radioaktif. Sistem penangkal petir yang direncanakan untuk *Krakatoa Bay Resort Hotel* adalah Sistem Sangkar Farraday karena tidak menggunakan tiang yang sangat tinggi sehingga bangunan terlihat lebih proporsional.

1.3.7. Sistem Air Bersih

Kebutuhan akan air bersih bangunan ini diperoleh dari PDAM dan hujan saja karena letaknya yang berada di atas air laut tidak memungkinkan untuk menggunakan sumur air tanah langsung dari tapak. Sumber air bersih ditampung di penampungan yang berada di dalam tanah dan juga atap dan kemudian disalurkan ke tiap-tiap kran menggunakan pompa agar penyaluran air menjadi lebih cepat. Ada juga yang dialirkan ke pemanas air bertenaga listrik untuk mendapatkan air hangat.

1.3.8. Sistem Air Kotor

Limbah air kotor berasal dari toilet, dapur, dan air hujan. Limbah cair selain dari wc kemudian dilakukan treatment agar dapat digunakan kembali untuk menyiram tanaman atau untuk menyiram wc. Limbah dari wc dibuang langsung menuju septic tank, kemudian ke sumur resapan. Sedangkan air hujan ditampung dan dilakukan treatment ringan dan dapat digunakan untuk berbagai keperluan.

1.3.9. Sistem Pembuangan Sampah

Pengumpulan sampah dari kamar-kamar hotel dilakukan setiap hari dan kemudian dibuang melalui shaft sampah, atau biasa disebut *shaft chute*, dibantu gravitasi untuk menuju ke tempat pembuangan sampah sementara yang selanjutnya dibuang menuju tempat pembuangan akhir di Kota Bandar Lampung. Untuk bagian luar bangunan, diberi tempat sampah yang dibedakan menurut jenisnya, yaitu anorganik atau organik, yang mudah dijangkau oleh para pengunjung *Krakatoa Bay Resort Hotel*.

1.3.10. Sistem Transportasi Vertikal

Transportasi vertikal yang digunakan nantinya untuk *Krakatoa Bay Resort Hotel* ialah berupa lift, karena nantinya gedung ini akan memiliki lantai di atas 4 yang sangat menyulitkan tamu apabila hanya menggunakan tangga ataupun escalator. Lift yang digunakan yaitu lift katrol listrik (*pully*) dengan bantuan *counterweight* atau penyeimbang.

1.3.11. Sistem Telekomunikasi

Untuk kelancaran komunikasi dan menunjang aktivitas di dalam *Krakatoa Bay Resort Hotel*, maka bangunan dilengkapi dengan alat komunikasi seperti telepon dan internet.

1.4. PROGRAM RUANG

Berikut adalah program ruang *Krakatoa Bay Resort Hotel*:

NO	RUANG	LUAS (M ²)
KELOMPOK RUANG KEGIATAN PRIVAT		
1	Standart Room (STD)	717,6
2	Superior Room (SUP)	2.090,4
3	Krakatoa Suite (STE)	624
4	Krakatoa Villa	7.800
KELOMPOK RUANG KEGIATAN PUBLIK		
5	Ballroom	1.807
6	Meeting Room	154,05
7	Bar	135,2
8	Restaurant	410,8
9	Fitness Center	132,21
10	Swimming Pools	646,75
11	Spa	106,6
12	Lobby	357,5
13	Souvenir Shop	56,55
14	Drugstore	36,65
15	ATM Area	23,4
16	Toilet	15,04
17	Museum Kecil (Ruang Pameran)	291,85
KELOMPOK KEGIATAN SERVIS		
18	Dapur Utama	422,5
19	Gudang Makanan	164,75
20	Ruang Kerja	178,1
21	Ruang Tamu Kantor (Ruang Tunggu)	10
22	Ruang Rapat	60
23	Toilet	24,6
24	Ruang Binatu	63
25	Room Boy Room	50
26	Linen	46
27	Lost and Found Room	50,7
28	Gudang Perkakas dan Mekanikan Elektrikal	310,7
29	Loading Dock dan Gudang Penerimaan	126
30	Ruang Karyawan	315,9
31	Mushola	57,2
32	Ruang Security	80,6
TOTAL SELURUH KELOMPOK RUANG		18.542,08
AREA PARKIR		4.092,5
TOTAL BESARAN RUANG		21.042,08

Tabel 6.1. Program Ruang

Sumber: Analisis

1.5. PENEKANAN DESAIN

Penekanan desain arsitektur yang digunakan adalah arsitektur organik dengan ciri-ciri berikut (Wright, 1939):

1. *The Earth Line / Horizontalisme*

Memberikan kesan-kesan horizontal yang sejajar dengan permukaan tanah, yang menggambarkan hubungannya dengan bumi menjadi dekat atau membumi. Garis horizontal merupakan perlambangan gerak dan kebebasan.

2. *Destruction of a Box*

Merupakan konsep perencanaan yang menghilangkan kesan kotak pada bangunan, di mana kolom-kolom sudut diganti dengan dinding penyangga atau kantilever dan meniadakan sistem kolom yang konvensional.

3. *Continuity Space*

Merupakan konsep dari perwujudan plastisitas yang diterapkan pada keseluruhan bangunan, sehingga bangunan atau ruang seolah mengalir terus menerus, di mana ruang-ruang tersebut bisa dengan fungsi yang berbeda, akan tetapi tidak menggunakan penyekat yang akan mematikan langkah ataupun gerak.

4. *Simplicity*

Merupakan konsep yang berarti kesederhanaan, dimana penggunaan garis-garis imajiner dapat dilakukan dengan bebas, yang akan membentuk 'ruang' secara lebih jelas. *Simplicity* juga bisa diperoleh dari susunan yang formal atau simetris.

5. *Interior Space Come Trough*

Di sini, tidak ada kesan luar dan dalam sebagai sesuatu yang terpisah. Luar bisa masuk menjadi dalam dan sebaliknya. Hal ini bisa diwujudkan dengan adanya taman dalam bangunan, dengan menghilangkan sebagian dinding yang memisahkan ruang luar dengan ruang dalam, penciptaan derajat ketertutupan dengan menggunakan layar yang menutupi atau bentuk yang melingkupi.

6. *Integral Ornamen*

Integral ornament adalah perasaan yang didapat dengan melihat bangunan sebagai satu kesatuan, atau pola-pola abstrak struktur yang membentuk keserasian ornamen. Penggunaan pola-pola ornamen dilakukan pada *open space*, ruang komunal, plaza, permainan pola paving, dan permainan pola ornamen pada eksterior bangunan.

7. *From Structure Comes Form and Style*

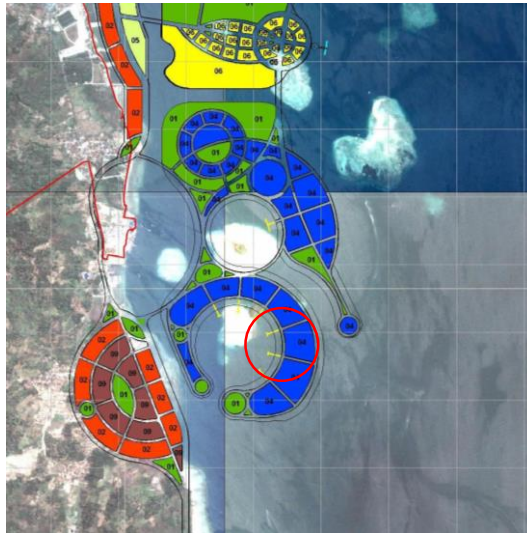
Bentuk-bentuk yang dihasilkan merupakan ekspresi dari jenis struktur yang digunakan. Keindahan dan struktur menjadi satu kesatuan, di mana bentuk-bentuk struktur selain dipergunakan sebagai kekuatan bangunan, juga harus dapat mendukung dari tampilan bangunan.

8. *Light*

Pencahayaan menjadi bagian dari bangunan. Cahaya alami dapat dimasukkan ke dalam bangunan dan membentuk suatu konfigurasi sebagai penguat kesan bangunan.

1.6. LOKASI DAN TAPAK

Tapak berada di **Lot 199** pada Masterplan Penataan Pesisir Kota Bandar Lampung dengan luas sekitar **±49.322 m²**



Gambar 6.1. Lot 199 (lingkaran merah)

Sumber: (Pemerintah Kota Bandar Lampung, 2007)