

## **BAB 2**

### **TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING**

#### **2.1 Tinjauan Teori**

##### **2.1.1 Definisi Judul**

Hotel adalah bangunan berkamar banyak yang disewakan sebagai tempat untuk menginap dan tempat makan orang yang sedang dalam perjalanan; bentuk akomodasi yang dikelola secara komersial, disediakan bagi setiap orang untuk memperoleh pelayanan, penginapan, makan dan minum<sup>1</sup>

##### **2.1.2 Fungsi Hotel**

Fungsi utama dari hotel adalah sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan tamu (wisatawan atau pelancong) sebagai tempat tinggal sementara selama jauh dari tempat asalnya. Pada umumnya kebutuhan utama para tamu dalam hotel adalah istirahat, tidur, mandi, makan, minum, hiburan dan lain-lain. Namun dengan perkembangan dan kemajuan hotel sekarang ini, fungsi hotel bukan saja sebagai tempat menginap atau istirahat bagi para tamu, namun fungsinya bertambah sebagai tujuan konferensi, seminar, lokakarya, musyawarah nasional dan kegiatan lainnya semacam itu yang tentunya menyediakan sarana dan prasarana yang lengkap.

Dengan demikian fungsi hotel sebagai suatu sarana komersial berfungsi bukan hanya untuk menginap, beristirahat, makan dan minum tetapi juga sebagai tempat melangsungkan berbagai macam kegiatan sesuai dengan tujuan pasar hotel tersebut.

---

<sup>1</sup> <https://kbbi.web.id/hotel>, diakses 9 Januari pukul 18.15

### 2.1.3 Jenis Hotel

Bangunan hotel terbagi oleh beberapa jenis sesuai dengan klasifikasinya, seperti:

#### 1. Tipe Hotel Berdasarkan Ukuran

##### a. Small Hotel

Small Hotel adalah hotel kecil dengan jumlah kamar dibawah 150 kamar.

##### b. Medium Hotel

Hotel dengan ukuran sedang, dimana dlam hotel medium dapat dikategorikan menjadi dua yaitu :

- Average hotel : jumlah kamar berkisar antara 150 sampai dengan 299 kamar.
- Above average hotel : jumlah kamar antara 300 sampai dengan 600 kamar.

##### c. Large Hotel

Large hotel adalah hotel dengan klasifikasi sebagai hotel besar dengan kamar diatas 600 kamar.

#### 2. Berdasarkan Lokasi

##### a. City Hotel

Hotel yang terletak di dalam kota, dimana sebagian besar tamunya yang menginap adalah memiliki kegiatan berbisnis.

##### b. Resort Hotel

Adalah hotel yang terletak di kawasan wisata, dimana sebagian tamunya tidak melakukan kegiatan bisnis, tetapi lebih banyak rekreasi. Terdaoat beberapa macam resort berdasarkan lokasi yaitu :

- Mountain Hotel (hotel yang berada di pegunungan)
- Beach Hotel (hotel yang berada di daerah pantai)
- Hill Hotel (hotel yang berada di puncak/bukit)
- Forest Hotel (hotel yang berada di kawasah hutan lindung)

### **3. Tipe Hotel Berdasarkan Area**

#### **a. Sub Urban Hotel**

Hotel yang berlokasi di pinggiran kota, yang merupakan kota pertemuan antara dua kota lainnya.

#### **b. Airport Hotel**

Adalah hotel yang berada dalam suatu area pelabuhan udara atau sekitarnya.

#### **c. Urban Hotel**

Adalah hotel yang berlokasi dipedesaan dan jauh dari kota besar.

### **4. Tipe Hotel Berdasarkan Maksud Kunjungan**

#### **a. Business Hotel**

Hotel yang tamunya sebagian besar berbisnis dan biasanya menyediakan ruang-ruang untuk rapat.

#### **b. Resort/Tourism Hotel**

Hotel yang kebanyakan tamunya adalah para wisatawan, baik domestic maupun manca negara

#### **c. Casino Hotel**

Hotel yang sebagian tempatnya berfungsi sebagai arena perjudi

#### **d. Pilgrim Hotel**

Adalah hotel yang sebagian tempatnya berfungsi sebagai tempat beriadah. Seperti hotel di arab pada saat musim haji

#### **e. Cure Hotel**

Hotel yang tamu tamunya adalah tamu yang sedang dalam proses pengobatan atau penyembuhan dari suatu penyakit.

### **5. Hotel Berdasarkan Faktor Lamanya Bertamu**

#### **a. Transit Hotel**

Tamu yang menginap dihotel ini biasanya dalam waktu yang singkat, rata-rata satu malam.

#### **b. Semi Residential Hotel**

Tamu yang menginap di hotel ini biasanya lebih dari satu malam, tetapi jangka waktu menginap tetap singkat, berkisar antara 1 minggu sd. 1 bulan.

**c. Residential Hotel**

Tamu yang menginap di hotel ini cukup lama, paling sedikit satu bulan.

**6. Hotel Berdasarkan Aspek Bentuk Bangunan**

**a. Pondok Wisata**

Merupakan suatu usaha perseorangan dengan mempergunakan sebagian dari rumah tinggalnya untuk inapan bagi setiap orang dengan perhitungan pembayaran harian.

**b. Cottage**

Adalah suatu bentuk bangunan yang dipergunakan untuk usaha pelayanan akomodasi dengan fasilitas-fasilitas tambahan lainnya. Fasilitas tambahan yang dimaksud bisa berupa peminjaman sepeda secara gratis, atau fasilitas dayung apabila cottage terletak di tepi danau.

**c. Motel (Motor Hotel)**

Adalah suatu bentuk bangunan yang digunakan untuk usaha perhotelan dengan sarana tambahan adanya garasi disetiap kamarnya. Biasanya motel ini bertingkat dua, bagian atas sebagai kamar, dan dibagian bawah berupa garasi mobil.

**7. Hotel Berdasarkan Kelas (Bintang)**

**a. Hotel Bintang 1 (satu)**

Memiliki persyaratan sebagai berikut :

- Jumlah kamar standar minimum 15 kamar
- Kamar mandi di dalam
- Luas kamar standar, minimum 20m<sup>2</sup>

**b. Hotel Bintang 2 (dua)**

Memiliki persyaratan sebagai berikut :

- Jumlah kamar standar minimum 20 kamar
- Kamar suite minimum 1 kamar
- Kamar mandi di dalam
- Luas kamar standar minimum 22m<sup>2</sup>
- Luas kamar suite minimum 48m<sup>2</sup>

**c. Hotel Bintang 3 (tiga)**

Memiliki persyaratan sebagai berikut :

- Jumlah kamar standar minimum 30 kamar
- Kamar suite minimum 2 kamar
- Kamar mandi di dalam
- Luas kamar standar, minimum 24m<sup>2</sup>
- Luas kamar suite minimum 48m<sup>2</sup>

**d. Hotel Bintang 4 (empat)**

- Jumlah kamar standar minimum 50 kamar
- Kamar suite minimum 3 kamar
- Kamar mandi di dalam
- Luas kamar standar, minimum 24m<sup>2</sup>
- Luas kamar suite minimum 48m<sup>2</sup>

**e. Hotel Bintang 5 (lima)**

- Jumlah kamar standar minimum 100 kamar
- Kamar suite minimum 4 kamar
- Kamar mandi di dalam
- Luas kamar standar, minimum 26m<sup>2</sup>
- Luas kamar suite minimum 52m<sup>2</sup>

## **2.2 Tinjauan Khusus**

### **2.2.1. Definisi Tema**

*Biophilic* atau biofilia adalah ilmu yang mempelajari keinginan manusia untuk berafiliasi dengan bentuk alam dalam kehidupan. Istilah biofilia pertama kali diciptakan oleh psikolog social Eric Fromm dan kemudian dipopulerkan oleh ahli biologi Edward Wilson (Biophilia, 1984). Istilah biofilia berkembang dari bidang biologi dan psikologi dan disesuaikan dengan berbagai bidang salah satunya bidang arsitektur. Dalam hal ini biophilia dapat diartikan merupakan sebuah keinginan untuk berhubungan kembali dengan sebuah sistem alam atau rekoneksi dengan alam dan sistem alam. Dalam dunia arsitektur istilah ini dikenal sebagai desain biophilik (biophilic design).

Menurut Steven Kellert istilah desain biofilik memiliki tujuan untuk menerjemahkan pemahaman biofilia ke desain lingkungan binaan, sehingga hubungan menguntungkan antara manusia dan alam dalam bangunan dan lanskap modern dapat terwujud<sup>2</sup>. Desain biofilik lebih mempresentasikan bagaimana perancangan sebuah bangunan lebih mendekatkan alam sebagai media pendekatan utamanya yang dapat dikaitkan dengan dimensi-dimensi sebagai berikut :

a. Dimensi Organik Desain Biofilik

Dimensi organik desain biofilik merupakan bentuk di dalam lingkungan bangunan yang secara langsung, tidak langsung maupun simbolik yang merepresentasikan hubungan manusia yang melekat dengan alam<sup>3</sup>. Dimensi organik desain biofilik bisa berhubungan langsung dengan alam dengan alam, misalnya ruangan yang memiliki pemandangan alam atau lingkungan sekitar yang dapat dilihat langsung lewat jendela kaca. Sebuah ruang dapat berhubungan secara tidak langsung dengan diwakili oleh tanaman, batu, air mancur dan benda alam lainnya. Sedangkan hubungan ruang dengan alam secara simbolik dapat berupa peletakan hiasan berbentuk tanaman pada unsur-unsur interior yang ada.

b. Dimensi Vernakular Desain Biofilik

Adalah bangunan dan lanskap yang menghubungkan dengan budaya dan ekologi dari lokalitas atau wilayah geografis<sup>4</sup>. Merupakan sarana menciptakan ruang yang mencerminkan tempat orang tinggal dan bekerja. Klasifikasi dimensi vernacular desain biofilik terbagi menjadi empat jenis yaitu : (1) berkaitan dengan ekologi tempat, (2) berkaitan dengan budaya dan sejarah tempat, (3) memadukan budaya dan ekologi, (4) desain yang menghindari kesan ‘ketidakhadiran tempat’ (placelessness).

Kedua dimensi desain biofilik diatas memiliki enam unsur utama yang digunakan untuk mengintegrasikan biofilia dengan sebuah desain arsitektur. Unsur

---

<sup>2</sup> [Kellert et al., 2009](#)

<sup>3</sup> [Kellert et al., 2009 : 5](#)

<sup>4</sup> [Kellert et al., 2009](#)

ini dapat digunakan oleh seorang arsitek atau desainer interior untuk merancang sebuah desain biofilik yang berupaya mendekatkan diri dengan alam.

### 2.2.1. Klasifikasi *Biophilic*

Sedangkan berdasarkan jenisnya biofilik terbagi menjadi tiga jenis metode pendekatan desain diantaranya, (1) Alam dalam ruang, (2) Analogi Alam, (3) Sifat ruang.

#### a. Alam Dalam Ruang

Alam dalam ruang merupakan pola pendekatan desain biofilik yang berhubungan langsung dengan alam dalam sebuah ruangan misalkan dengan memasukan unsur alam yang dapat dirasakan langsung oleh penggunanya dengan memasukan elemen alam langsung yang dapat dirasakan kehadirannya seperti (tanaman, air mancur, dinding hijau dengan tanaman, akuarium dan sebagainya). Alam dalam ruang memiliki pola tujuh pola desain biofilik diantaranya :

1. *Visual Connection with Nature*, adalah pandangan terhadap elemen alam, sistem kehidupan dan proses alami. Lihat **Gambar 2.1**.



**Gambar 2. 1. *Visual Connection with Nature***  
Sumber : 14 *Pattern of Biophilic Design*

2. *Non-Visual Connection with Nature*, adalah hubungan yang tidak dapat dilihat secara langsung namun dapat dirasakan keberadaannya dari stimulus pendengaran, haptik penciuman. Lihat **Gambar 2.2**.





**Gambar 2. 2. *Non-Visual Connection with Nature***  
Sumber : 14 Pattern of Biophilic Design

3. *Non-Rhythmic Sensory Stimuli*, koneksi stokastik dan fana dengan alam yang dapat diaplikasikan dari unsur alam seperti air, udara ataupun bebatuan alam.

Lihat **Gambar 2.3**



**Gambar 2. 3. *Non-Rhythmic Sensory Stimuli***  
Sumber : 14 Pattern of Biophilic Design

4. *Thermal & Airflow Variability*, perubahan yang terjadi pada suhu udara, kelembapan, aliran udara melintasi kulit, dan suhu permukaan yang menirukan lingkungan alami. Lihat **Gambar 2.4.**



**Gambar 2. 4. *Thermal & Airflow Variability***  
Sumber : 14 Pattern of Biophilic Design

5. *Presence of Water*, kondisi yang meningkatkan pengalaman suatu tempat dengan melihat, mendengar atau menyentuh air. Lihat **Gambar 2.5.**



**Gambar 2. 5. *Presence of Water***  
Sumber : 14 Pattern of Biophilic Design



6. *Dynamic & Difuse Light*, memanfaatkan intensitas cahaya yang berubah untuk menciptakan kondisi yang terjadi di alam. Lihat **Gambar 2.6.**



**Gambar 2. 6. Dynamic and Difuse Light**  
Sumber : 14 Pattern of Biophilic Design

7. *Connection with Natural System*, kesadaran akan proses alami, terutama perubahan musim dan ekosistem pada lingkungan. Lihat **Gambar 2.7.**



**Gambar 2. 7. Connection with Natural System**  
Sumber : 14 Pattern of Biophilic Design

#### **b. Analogi Alam**

Analogi alam membahas evokasi alami, non hidup dan tidak langsung. Objek, bahan, warna, bentuk, urutan dan pola yang ditemukan di alam, bermanifestasi sebagai karya seni, ornamen, furnitur, dekorasi, dan tekstil di lingkungan buatan. Analogi alam memiliki pola tiga pola desain biofilik diantaranya :

1. *Biomorphic Forms & Patterns*, Referensi simbolis untuk pengaturan berkontur, berpola, bertekstur atau numerik yang bertahan di alam. Lihat **Gambar 2.8.**



**Gambar 2. 8. Biomorphie Forms & Pattern**  
Sumber : 14 Pattern of Biophilic Design

2. *Material Connection with Nature*, bahan dan elemen dari alam yang, melalui pemrosesan minimal, mencerminkan ekologi atau geologi lokal dan menciptakan rasa tempat yang berbeda. Lihat **Gambar 2.9**.



**Gambar 2. 9. Material Connection with Nature**  
Sumber : 14 Pattern of Biophilic Design

3. *Complexity & Order*, Mengaplikasikan hirarki spasial menyerupai dengan apa yang ditemukan di alam. Lihat **Gambar 2.10**.



**Gambar 2. 10. Complexity & Order**  
Sumber : 14 Pattern of Biophilic Design

### c. Sifat ruang

Pendekatan desain yang di]apai dengan melalui penciptaan konfigurasi spasial yang menarik dengan pola-pola alam dalam ruang dan analogi alam agar memberikan sifat yang nyaman dan aman pada sebuah ruangan alami. Sifat ruang memiliki pola empat pola desain biofilik diantaranya :

1. *Prospect*, pandangan tanpa hambatan jarak jauh, untuk pengawasan dan perencanaan. Lihat **Gambar 2.11**.



**Gambar 2. 11. Prospect**  
Sumber : 14 Pattern of Biophilic Design

2. *Refuge*, memperhatikan kondisi lingkungan dengan alur aktifitasnya, dimana manusia merasa terlindungi. Lihat **Gambar 2.12.**



**Gambar 2. 12. Refuge**

Sumber : 14 Pattern of Biophilic Design

3. *Mystery*, memberikan banyak informasi melalui perangkat sensorik yang membuat manusia tertarik untuk menikmati pengalaman lebih terhadap lingkungan. Lihat **Gambar 2.13.**



**Gambar 2. 13. Mystery**

Sumber : 14 Pattern of Biophilic Design

4. *Risk*, dapat mereduksi ancaman dengan perlindungan dari sebuah desain bangunan yang baik. Lihat **Gambar 2.14.**



**Gambar 2. 14. Risk**

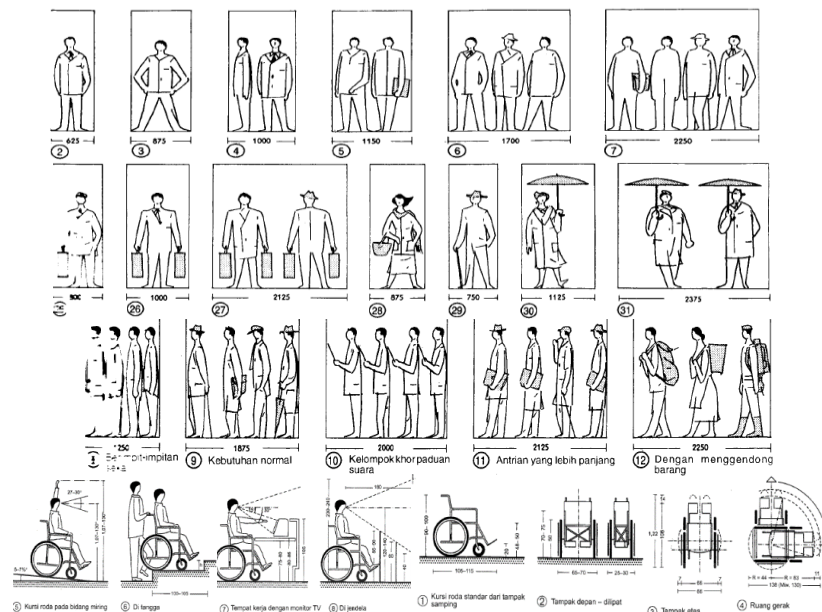
Sumber : 14 Pattern of Biophilic Design

## 2.3 Studi Literatur

### 2.3.1. Ergonomi Manusia

Berikut merupakan klasifikasi manusia yang mendatangi pusat perbelanjaan baik itu perorangan maupun rombongan. Lihat **Gambar 2.15.**



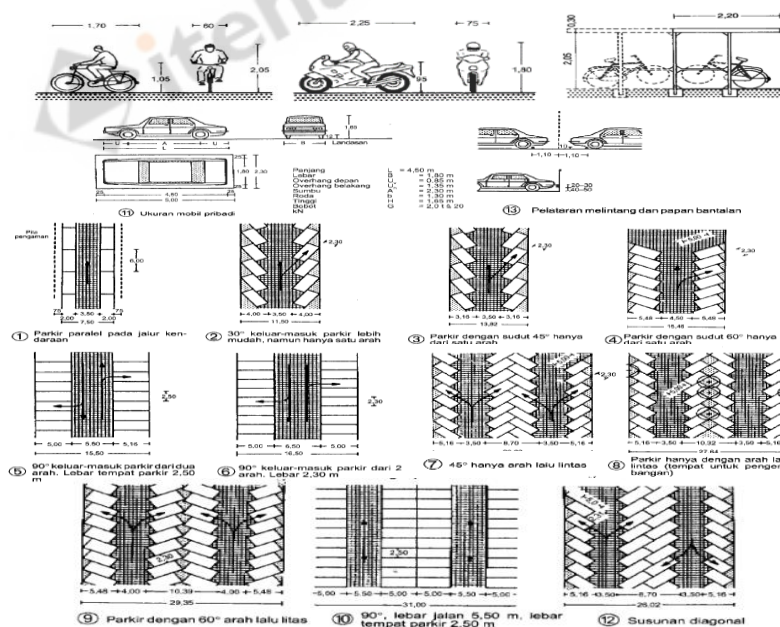


**Gambar 2. 15. Ergonomi Manusia**

Sumber: Neufert, Ernst. *Jilid 1, Data Arsitek*, Jakarta : Erlangga, 1996

### 2.3.2. Kebutuhan Parkir dan Sirkulasi

Berikut literatur ukuran kendaraan, jarak manufer kendaraan, dan ukuran area parkir pada rancangan. Lihat **Gambar 2.16.**



**Gambar 2. 16. Kebutuhan Parkir dan Sirkulasi**

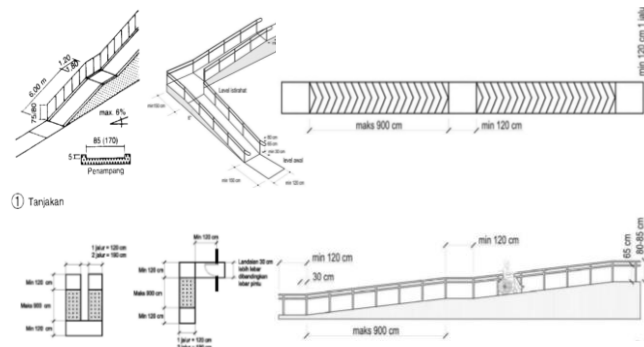
Sumber: Neufert, Ernst. *Jilid 1, Data Arsitek*, Jakarta : Erlangga, 1996





## f. Ramp

Berikut literature ramp yang digunakan dalam rancangan hotel bintang 4. Lihat **Gambar 2.21**.

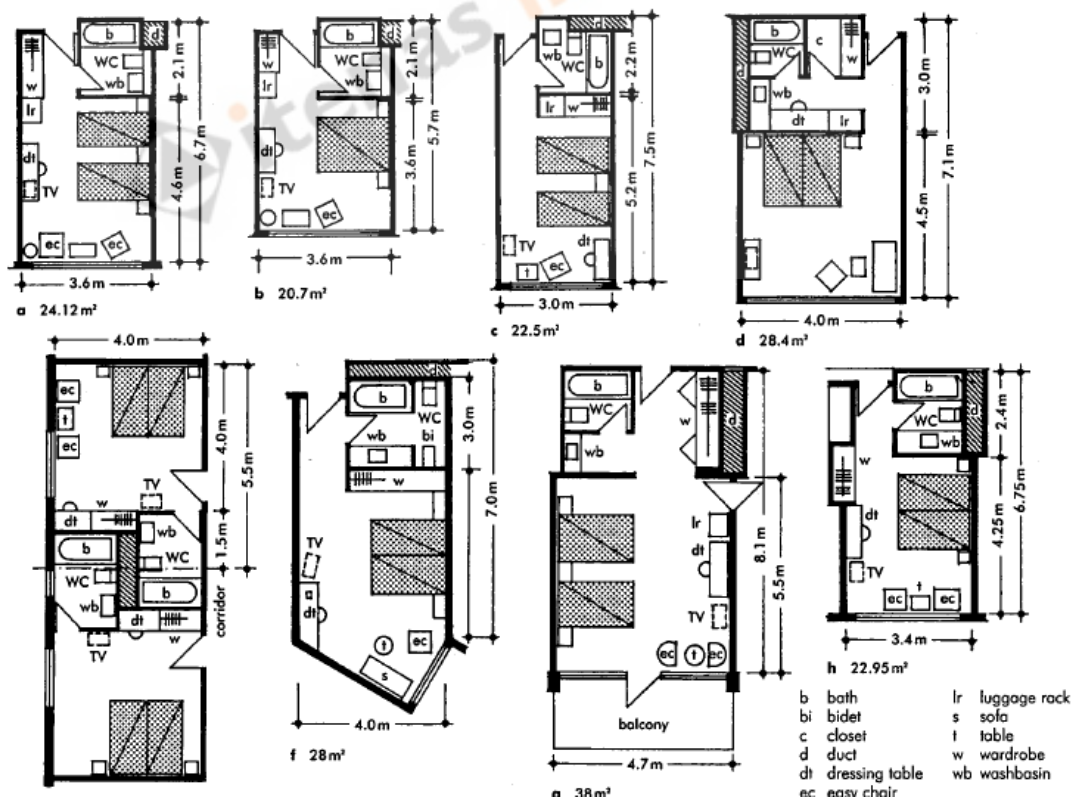


**Gambar 2. 21. Ramp**

Sumber: Neufert, Ernst. Jilid 1, Data Arsitek, Jakarta : Erlangga, 1996

## 2.3.4. Kamar Hotel

Berikut literatur kamar hotel sebagai referensi rancangan. Lihat **Gambar 2.22**.



**Gambar 2. 22.Kamar Hotel**

Sumber: Neufert, Ernst. Jilid 1, Data Arsitek, Jakarta : Erlangga, 1996



### 2.3.5. Vegetasi

Dari informasi ini, Jenis *Cassia* memiliki tingkat daya serap bersih karbondioksida terbesar yaitu sekitar 1.280 gram/jam, diikuti dengan Trembesi (*Mimosaceae*) 66,3 gram/jam, Sirsak (*Annonaceae*) 25,5 gram/jam dan seterusnya. Berikut merupakan jenis tanaman yang cocok untuk ditanam pada perancangan ini yang sesuai dengan kebutuhan, dapat dilihat pada **Gambar 2.23**



**Gambar 2. 23. Jenis - Jenis Vegetasi**

Sumber: <https://alamendah.org/2010/09/01/tanaman-penyerap-karbondioksida>

## 2.4 Studi Banding

Dalam proses sebuah perancangan, merupakan hal penting bagi seorang perancang untuk melakukan studi banding terhadap bangunan yang telah ada untuk mendapatkan referensi desain yang sejalan dengan tema dan konsep yang diterapkan. Berikut Merupakan studi banding untuk melakukan proses perancangan bangunan hotel dengan pendekatan konsep biophilic.

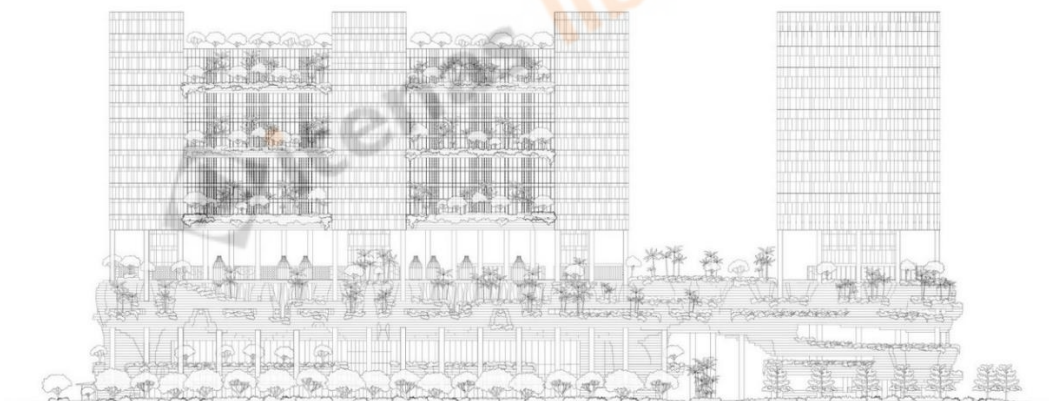
### 2.4.1. The Park Royal Singapore

The Park Royal Singapore merupakan hotel berkelas yang dirancang oleh WOHA Architects pada tahun 2013. Bangunan hotel ini menerapkan tema rancangan biophilic dengan pendekatan pola alam dalam ruang. Pengaplikasiannya dapat terlihat pada bagian desain kantilever bangunan yang difungsikan sebagai

roof garden untuk tanaman serta berfungsi juga sebagai sirip penangkal sinar matahari. Dapat dilihat pada **Gambar 2.1**.



**Gambar 2. 24. The Park Royal Singapore**  
Sumber : Archdaily / WOHA



**Gambar 2. 25. Tampak The Park Royal Singapore**  
Sumber : Archdaily / WOHA

Hal yang menarik dan dapat diaplikasikan pada rancangan bangunan hotel ini adalah bagian dari kantilever atau balkon yang berfungsi juga sebagai roof garden. Dengan pengaplikasiannya menjadikan bangunan sangat memenuhi syarat pendekatan desain biophilic nature in the space. Dapat dilihat pada **Gambar 2.3**.



**Gambar 2. 26 The Park Royal Singapore**  
Sumber : Archdaily / WOHA

#### **2.4.2. Khoo Teck Puat Hospital**

Khoo Teck Puat Hospital merupakan sebuah bangunan rumah sakit yang dirancang oleh RMJM Architects pada tahun 2011. Dengan penerapan konsep desain biophilic menggunakan pola pendekatan pola alam dalam ruang. Alam dalam ruang sangat terasa dimana desain interior pada bangunan rumah sakit ini menghadirkan alam buatan yang berfungsi untuk memberikan kesan rileks dan treatment untuk pasien yang sedang berada di dalam bangunan rumah sakit tersebut. Dapat dilihat pada **Gambar 2.4.**



**Gambar 2. 27 Khoo Teck Puat Hospital**  
Sumber : Architmagazine / RMJM

Meskipun bangunan ini merupakan bangunan yang berfungsi sebagai rumah sakit, bangunan ini dapat dijadikan referensi untuk perancangan bangunan hotel. Karena desain biophilic yang dapat diadaptasi pada bangunan hotel guna



memberikan efek psikologis pengguna hotel yang membutuhkan relaksasi, healing dan treatment saat beristirahat. Dapat dilihat pada **Gambar 2.5**.



**Gambar 2. 28 Khoo Teck Puat Hospital**  
Sumber : Architectmagazine / RMJM