

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Tinjauan Rumah Sakit

Pada dasarnya, fisik rumah sakit juga berhubungan langsung dengan kualitas pelayanan medik. Fisik rumah sakit merupakan suatu hal yang sangat penting bagi sebuah rumah sakit. Bidang fisik termasuk bangunan, landsekap, infrastruktur pendukung mulai didekati dengan indikator kenyamanan, serta keberpihakan pada lingkungan yang kesemuanya membangun layanan kesehatan dikelasnya. Bangunan yang fungsional, efisien dan bersih memberikan kesan yang positif bagi seluruh penggunaan rumah sakit, terutama konsumen dan pasien. Bangunan yang baik akan memberikan tingkat kenyamanan yang tinggi dalam pemanfaatannya sehingga mendukung proses penyembuhan pasien dan memberikan jaminan bagi terlaksananya prosedur-prosedur layanan medik yang dilakukan. Bangunan yang baik akan terjaga dengan mudah tingkat kebersihannya

Sesuai dengan UU no. 44 tahun 2009 tentang Penyerahan Sebagian Urusan Pemerintahan Dalam Bidang Kesehatan Kepada Daerah: pada BAB I Ketentuan Umum, dapat disimpulkan bahwa rumah sakit merupakan tempat yang dipergunakan untuk penyelenggaraan upaya pelayanan kesehatan yang meliputi pelayanan rawat jalan, rawat inap, pelayanan gawat darurat, pelayanan medik dan pelayanan penunjang medik. Di Indonesia terdapat tiga jenis rumah sakit yakni menurut kepemilikannya, jenis pelayanannya dan kelasnya. Menurut kepemilikannya rumah sakit dibedakan menjadi:

1. Rumah sakit pemerintah ( RS Dep. Kes RI, RS Pemprov, RS Pemkab)
2. Rumah sakit BUMN/ ABRI
3. Rumah sakit swasta yang menggunakan dana investasi dari sumber dalam negeri dan sumber luar negeri

Jenis rumah sakit yang kedua adalah menurut jenis pelayanannya, dibedakan menjadi:

1. Rumah sakit umum
2. Rumah sakit khusus
3. Rumah sakit jiwa

Dalam UU no. 44 tahun 2009 tentang Rumah Sakit, klasifikasi rumah sakit berdasarkan kelasnya terdiri dari:

1. Rumah sakit kelas A

2. Rumah sakit kelas B
3. Rumah sakit kelas C
4. Rumah sakit kelas D

### 2.1.1. Tinjauan rumah sakit umum kelas A

Rumah sakit kelas A merupakan rumah sakit yang mempunyai fasilitas dan melaksanakan pelayanan kesehatan untuk spesialis dan subspecialis luas dan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Kapasitas : >1000 tempat tidur
2. BOR : 70% - 80%
3. Rujukan : Propinsi

Sebagai rumah sakit tipe A maka rumah sakit mempunyai fungsi dan tanggung jawab dalam hal :

1. Pelayanan kesehatan masyarakat
2. Pendidikan kesehatan
3. Penelitian kesehatan

Mengacu pada UU no. 44 tahun 2009, kriteria ruangan untuk bangunan Rumah Sakit Umum kelas A adalah:

#### 1. Instalasi Rawat Jalan

Kebutuhan pelayanan rumah sakit umum kelas A, meliputi:

- a. Poli Umum
  - b. Klinik Spesialistik :
 

<ul style="list-style-type: none"> <li>§ Klinik penyakit dalam</li> <li>§ Klinik kesehatan anak</li> <li>§ Klinik bedah</li> <li>§ Klinik kebidanan dan penyakit kandungan</li> <li>§ Klinik mata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>§ Klinik hidung dan tenggorokan (THT)</li> <li>§ Klinik gigi dan mulut</li> <li>§ Klinik kulit dan kelamin</li> <li>§ Klinik jiwa</li> </ul>
--	---
  - c. Pelayanan Non Medik
 

<ul style="list-style-type: none"> <li>§ Loket pendaftaran</li> <li>§ Ruang pengendali akses</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>§ Lavatory</li> <li>§ Ruang tunggu</li> </ul>
---	--
2. Instalasi Rawat Darurat
  3. Instalasi Rawat Intensif dan Reaminasi
  4. Instalasi Rawat Inap

5. Instalasi Bedah Pusat
6. Instalasi Diagnostik dan Terapi
7. Instalasi Radiologi
8. Instalasi Farmakologi Klinik
9. Instalasi Rehabilitasi Medik
10. Instalasi Farmasi
11. Instalasi Gizi
12. Instalasi patologi klinik
13. Instalasi mikrobiologi klinik
14. Instalasi patologi anatomi
15. Instalasi kedokteran forensik
16. Instalasi laboratorium
17. Ruang tenaga kesehatan
18. Ruang sterilisasi
19. Ruang pendidikan dan latihan
20. Ruang kantor dan administrasi
21. Ruang ibadah, ruang tunggu
22. Ruang penyuluhan kesehatan masyarakat rumah sakit
23. Ruang menyusui
24. Ruang mekanik
25. Ruang dapur
26. Laundry
27. Kamar jenazah
28. Taman
29. Pengolahan sampah
30. Pelataran parkir yang mencukupi.

### 2.1.2. Tinjauan zonasi fungsi

Menurut James dan Noakes (1994) bangunan rumah sakit dapat dikelompokkan menjadi tiga zona utama, tiap-tiap zona terdiri dari kelompok departemen yang memiliki karakteristik fungsional yang sama/ sejenis. Pembagian zona tersebut yaitu:

1. Zona perawatan, yaitu unit IRNA (rawat inap) dan layanan pendukung.
2. Zona klinik, yaitu:
  - a. Unit kecelakaan
  - b. Unit Gawat Darurat
  - c. Unit Rawat Jalan
  - d. Ruang intensif
  - e. Ruang bedah
  - f. Kamar persalinan
  - g. Kamar jenazah
  - h. Laboratorium
  - i. Radiologi
  - j. Rehabilitasi
  - k. Administrasi
3. Zona Pendukung, yaitu:
  - a. Dapur
  - b. Laundry
  - c. Farmasi
  - d. Pusat sterilisasi
  - e. Workshop
  - f. Gudang
  - g. Fasilitas elektrik dan mekanik
  - h. Fasilitas staf
  - i. Housing

### 2.1.3. Tinjauan sirkulasi

Sirkulasi terbagi atas sirkulasi di luar bangunan dan sirkulasi di dalam bangunan. Sirkulasi di dalam bangunan menghubungkan setiap fungsi kegiatan suatu massa dengan massa lainnya. Sirkulasi di luar bangunan direncanakan untuk mendukung eksistensi bangunan yang berfungsi sebagai pengarah menuju suatu sarana atau tujuan yang diinginkan tanpa suatu halangan yang dapat menghambat kualitas konsep informatif, efektif dan efisien. Perlindungan terhadap pasien. Prinsip kedua dari perancangan sirkulasi adalah sirkulasi yang pendek/ singkat yang akan menghemat waktu setiap orang yang berhubungan rumah sakit. Prinsip ketiganya adalah pemisahan antara tiap-tiap aktivitas yang berbeda. Sedangkan prinsip keempatnya adalah pengontrolan/ pengawasan yang terdapat dalam pemisahan sirkulasi.

Adapun teori lain yang berhubungan dengan sirkulasi rumah sakit menyatakan bahwa ruang sirkulasi dalam rumah sakit dibedakan menjadi koridor, tangga, ramp dan jembatan. Semuanya lebih dari sekedar jalur lalu lintas tetapi juga merupakan tempat bertemu. Adapun perinciannya adalah sebagai berikut:

1. Koridor didesain dengan memperhatikan faktor variasi bentuk, ukuran, sudut, ketinggian dan pemandangan, sehingga akan menciptakan ruang sirkulasi yang lebih baik.
2. Perancangan koridor dapat dilakukan dengan cara:
  - a. Memecah koridor yang panjang menjadi segmen-segmen yang pendek.
  - b. Memotong segmen-segmen pada jendela dan ruang-ruang kecil atau sempit.
  - c. Menggunakan penutup lantai yang memiliki pola.
  - d. Membuat irama pada pencahayaan dinding dan tiang.
  - e. Pola atap dapat menggunakan pola-pola panel dan bertekstur.
3. Pada penerapan ruang sirkulasi berupa jembatan dapat diletakkan antara bangunan. Jembatan ini harus menghubungkan suatu tempat yang penting, tidak hanya pada koridor lain.
4. Untuk penggunaan ramp harus memperhatikan beberapa hal, antara lain:
  - a. Memperhatikan elemen arsitektural.
  - b. Merupakan alat yang baik dan memiliki potensi, arsitektural yang mengagumkan.
  - c. Harus dipikirkan secara matang karena tidak hanya sebagai sirkulasi dengan syarat akses yang bebas hambatan.

d. Desainnya juga harus memperhatikan *skyline* dan seni.

## 2.2. Tinjauan Hotel

### 2.2.1. Definisi hotel

Menurut SK. Menteri Perhubungan No. Pm 10/Pw 301/Phb 77, pengertian hotel adalah suatu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunan untuk menyediakan jasa pelayanan penginapan, makan dan minum serta jasa lainnya bagi umum, yang dikelola secara komersial.

Menurut Steadmon dan Kasavana (1992), hotel dapat didefinisikan sebagai sebuah bangunan yang dikelola secara komersial dengan memberikan fasilitas pelayanan sebagai berikut; pelayanan makan dan minum, pelayanan kamar, pelayanan barang bawaan, pencucian pakaian dan dapat menggunakan fasilitas perabotan dan menikmati hiasan-hiasan yang ada di dalamnya. Dari pengertian di atas dapat diambil kesimpulan, bahwa:

1. Hotel dikelola secara komersial oleh suatu lembaga.
2. Hotel menyediakan fasilitas untuk menginap (kamar tidur, kamar mandi/ WC dan sebagainya).
3. Hotel menyediakan pelayanan makan dan minum.
4. Hotel dilengkapi dengan fasilitas umum.

### 2.2.2. Klasifikasi hotel

Meskipun kegiatan utama yang diwadahi sama, beberapa hotel memiliki keunikan rancangan yang berbeda-beda, baik dari sisi kelengkapan ruang, kelengkapan layanan, penampilan bangunan, maupun suasana dalam bangunan yang dirancang. Hal ini secara spesifik ditimbulkan dari analisis pengguna-pengguna spesifik ataupun aktivitas-aktivitas spesifik yang diwadahi dalam setiap hotel. Proses perencanaan sebuah hotel perlu memperhatikan berbagai komponen terkait yang berbeda-beda sesuai dengan jenis hotel yang direncanakan. Oleh karena itu, pemahaman pada beberapa klasifikasi hotel perlu dilakukan. Marlina (2008: 52) mengungkapkan bahwa pengklasifikasian hotel dapat ditinjau dari berbagai sudut pandang, yaitu:

1. Jenis hotel menurut tujuan kedatangan tamu dan letak geografisnya

Tabel 2.1. Jenis hotel menurut tujuan kedatangan tamu  
Sumber: Endi Marlina

Hotel	Batasan	Kelembagaan		Geografi		
		Status	Sifat	Lokasi	Fas. Utama	Penunjang
<i>Business Hotel</i>	Mengakomodasi tamu untuk tujuan bisnis	Swasta	Komersial	di tengah kota	Sarana penunjang untuk bisnis dan	Fasilitas olahraga, san tai, ruang

					perdagangan	jamuan
<i>City Hotel</i>	Akomodasi di pusat kota yang menampung tujuan bisnis atau dinas	Swasta	Komersial	di pusat kota	Bisnis dan dinas	Rekreasi standar
<i>Resort Hotel</i>	Sebagian besar memfasilitasi tamu yang bertujuan rekreasi	Swasta	Komersial	di daerah objek wisata	Rekreasi	Relaksasi, relaksasi indoor dan outdoor
<i>Country Hotel</i>	Akomodasi khusus untuk tamu antarnegara	Pemerintah	Formal Komersial	di pusat kota dekat dengan pusat pemerintahan	Ruang pertemuan, ruang jamuan, ruang tamu khusus	Rekreasi outdoor
<i>Sport Hotel</i>	Fasilitas terutama untuk tamu yang bertujuan untuk berolah raga	Swasta/ Pemerintah	Semi Komersial	di daerah fasilitas olahraga	Ruang latihan olahraga	Rekreasi outdoor

Sumber: Marlina (2008)

## 2. Jenis hotel menurut lamanya tamu menginap

- a. *Transit Hotel*, yaitu hotel dengan waktu inap tidak lama (harian). Rancangan hotel semacam ini dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang memberikan layanan dalam waktu singkat, misalnya: laundry, restoran dan agen perjalanan.
- b. *Semiresidential Hotel*, yaitu hotel dengan rata-rata waktu konsumen cukup lama (mingguan). Rancangan hotel semacam ini dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang memberikan layanan relatif lama tetapi tidak membosankan, misalnya fasilitas kebugaran dan rekreasi.
- c. *Residential Hotel*, yaitu hotel dengan waktu kunjungan tamu yang tergolong lama (bulanan). Rancangan hotel semacam ini dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang memberikan layanan serupa dengan layanan fasilitas sehari-hari, misalnya: fasilitas perbelanjaan, kebugaran dan rekreasi serta lebih mengutamakan kenyamanan dan keamanan

Apabila ditinjau dari jumlah fasilitas dan tingkat pelayanan yang diberikan hotel terhadap tamu, dapat diklasifikasikan menjadi lima kelas hotel berbintang. Mulai dari hotel berbintang satu (\*) sampai dengan hotel berbintang lima (\*\*\*\*\*). Pembagian kelas hotel telah ditetapkan dalam keputusan Dirjen Pariwisata No. 14/U/ 88 yang membagi tingkat pelayanan hotel atas lima kelas menurut peralatan, perlengkapan dan kondisi bangunan, pengelolaan, serta mutu pelayanan sesuai dengan persyaratan penggolongan hotel. Persyaratan yang perlu diperhatikan:

1. Lokasi, berkaitan dengan kemungkinan pencapaian, sarana transportasi, lingkungan dan tingkat kenyamanan.

2. Fasilitas, berkaitan dengan kualitas dan fleksibilitas pemakaian.
3. Pelayanan, kecepatan dan keramahan pelayanan yang diberikan.
4. *Image*, kesan yang ditampilkan hotel
5. Tarif, kesesuaian tarif dengan pelayanan yang diberikan di atas.

Berdasarkan klasifikasi hotel berbintang yang ada, hotel berbintang tiga merupakan salah satu jenis hotel yang mempunyai kelebihan dengan jumlah kamar yang tidak terlampau tinggi. Dibandingkan dengan hotel berbintang yang lebih tinggi, tarif kamarnya relatif lebih rendah sehingga jangkauan pasarnya pun relatif lebih luas. Jika dibandingkan dengan hotel berbintang yang lebih rendah, fasilitas yang tersediapun relatif lebih lengkap.

Secara umum persyaratan hotel berbintang tiga yang sesuai dengan keputusan Menparpostel No. KM.37/PW.304/MPPT-96 tertanggal 7 Juni 1996, yaitu:

1. Lokasi yang mudah dicapai kendaraan umum atau pribadi, langsung ke area hotel.
2. Menghindarkan pencemaran akibat gangguan luar yang berasal dari suara bising, bau tidak enak, debu, asap, serangga dan binatang pengerat.
3. Tersedia kamar standar sejumlah 30 kamar dengan luas minimal 24 m<sup>2</sup> termasuk dua kamar suite dengan luas minimal 48 m<sup>2</sup>.
4. Menyediakan sarana dan prasarana untuk dewasa dan anak-anak dengan berbagai bentuk pilihan sarana yang dapat dipilih.

Secara khusus, hotel jenis ini mempunyai fasilitas yang mendukung antara lain:

1. Tersedia telepon dengan dua saluran yang dapat digunakan untuk sambungan lokal, interlokal dan internasional.
2. Tersedianya ruang-ruang khusus yang dapat dimanfaatkan tamu (*function room*), minimal satu buah dengan kapasitas minimal dua setengah kali dari jumlah kamar.
3. Tersedianya ruangan yang disewakan untuk keperluan lain diluar kegiatan utama hotel dengan kefungsiannya yang berbeda.
4. Tersedianya dapur dengan luas minimal 40% dari luas restoran hotel.

### **2.2.3. Perencanaan dan perancangan hotel**

Perancangan bangunan yang tepat perlu diawali dengan pemahaman aktivitas penggunaannya secara tepat pula, karena setiap aktivitas akan menuntut ruang yang sesuai untuk mewadahnya (Marlina, 2008: 35). Secara umum, fungsi utama pada sebuah hotel adalah kegiatan bermukim sehingga jbaran aktivitasnya adalah aktivitas-aktivitas yang terjadi dalam permukiman sehari-hari. Identifikasi aktivitas tersebut akan memberikan

gambaran kebutuhan ruang pada bangunan komersial. Selain itu, karakter aktivitas perlu pula diketahui yang selanjutnya akan mewarnai rancangan ruangnya. Penjabaran aktivitas pengguna bangunan secara detail akan membantu proses perancangan khususnya dalam penentuan kebutuhan ruang.

Dalam perencanaan dan perancangan sebuah hotel, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, sebagaimana Ruters (1985), mengungkapkan:

*“Since each hotel type has a different goal as to the kind of guest it seeks, its planning requirements will vary by location selected, size, image, space standart, circulation, and other characteristic.....Design considerations also vary by type”.*

Pada sebuah hotel, ruang tidur merupakan ruang privat yang perlu diperhatikan konfigurasi untuk memenuhi tuntutan kenyamanan dan privatisasi konsumen di satu sisi serta aspek efisiensi dan sisi komersial. Sebagai sebuah bangunan komersial, efisiensi merupakan tuntutan yang selalu ada dalam rancangan sebuah hotel, namun aspek ini perlu didamaikan dengan tuntutan kenyamanan konsumen yang akan mempengaruhi lama konsumen menginap di hotel tersebut (Marlina, 2008: 37).

Berkaitan dengan penempatan kamar tidur dan fasilitas-fasilitas lainnya dalam perancangan sebuah hotel, diungkapkan Lapidus dalam Chiara (1995), sebagai berikut:

*“The guest rooms design decision which most influence the rest of hotel plan is the selection of room’s net width. This establishes the structural module throughout the building, including the public and service areas on the lowers floors”.*

#### **2.2.4. Ruang dalam**

Dalam perencanaan dan perancangan sebuah hotel, ruang dalam merupakan salah satu faktor yang penting, karena sangat berpengaruh terhadap kenyamanan para pengunjung hotel, karena itu perancangan ruang dalam sebuah hotel harus benar-benar diperhatikan. Sebagaimana Lapidus dalam Chiara (1995), menyebutkan:

*“In the first instance, the guest must be completely comfortable and at ease from the moment he steps through the entrancedoorway, checks in, goes to his room, avails him self of the food and baverages available spends a comfortable night in a well apointed, scrupulously clean room, and returns the next day to a room which is a fresh and inviting as it was the moment he first entered it after checking in.....The physical environment becomest an important part of the guest’s creature comfort. This factor include color and décor, lighting, proper air temperature , comfortable furnishing and above all, a pleasant and relaxed atmosphere.”*

Rutes dan Penner (1985), mengatakan bahwa *guest room* merupakan sebagian kecil pada internal konsep daripada *lobby* dan *public area*. Penataan ruang dalam harus menunjukkan kontinuitas desain dan bagaimana mengulang *style* yang mendukung *public space*.



Dalam keputusan Dirjen Pariwisata No. 14/U/II/89, mengenai perancangan interior sebuah hotel, harus memenuhi beberapa hal antara lain:

1. Perancangan interior kamar hendaknya mencerminkan suasana Indonesia, yang selain itu juga hendaknya tercermin dalam ruang lobby, restoran dan *function room*.
2. Pengaturan ruang hotel ditata sesuai dengan fungsinya sehingga memudahkan arus tamu, arus karyawan dan arus barang/ produk hotel.
3. Kamar tidur kedap suara, terhindar dari kebisingan yang disebabkan baik oleh suara dari luar maupun dari dalam hotel itu sendiri.
4. Penggunaan jendela dengan tirai yang tidak tembus sinar dari luar.
5. Tata udara diatur dengan atau tanpa alat pengatur udara.

#### **2.2.5. Ruang luar**

Pengertian ruang luar menurut Ashihara (1983), adalah ruang yang terjadi dengan membatasi alam. Ruang luar dipisahkan dari alam dengan memberi bingkai, jadi bukan alam itu sendiri yang dapat meluas tak terhingga. Dalam perancangan suatu bangunan, tidak dapat lepas dari keterkaitan bangunan dengan elemen ruang luar yang melingkupinya. Rubeinstein (1985), menyebutkan faktor-faktor perencanaan dan perancangan lansekap meliputi dua hal pokok yaitu faktor-faktor perencanaan visual dan elemen-elemen alam.

Mengenai perancangan ruang luar pada hotel Rutes (1985) mengungkapkan bahwa aspek arsitektur dari bangunan, tentunya mempunyai pandangan terbagus pada *front entrance*, dan detail dari site serta penataan ruang luar, lansekap, penerangan malam hari, jalan masuk mobil dan kanopi, yang semuanya merupakan kontribusi bagi tamu hotel. Diungkapkan pula oleh Hattrell (1962), sebagai berikut:

*“Under the cover of canopy, the passengers can be discharged and the driver can obtain from the hotel porter directions to the car park”.*

#### **2.2.6. Sirkulasi**

1. Sirkulasi dalam tapak

Sirkulasi menghubungkan tempat-tempat dan fasilitas yang berlainan juga membatasi dan memisahkan daerah-daerah serta menentukan bentuk. Todd dalam Ching (1985), mengemukakan bahwa sistem sirkulasi ke, dari dan di dalam sebuah tapak adalah sangat perlu bagi penggunaannya, dalam banyak hal sistem-sistem itu dapat menentukan tata letak tapak seluruhnya. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam merancang sistem sirkulasi adalah:

- a. Aksesibilitas tapak
- b. Estetika
- c. Kualitas dan kecepatan
- d. Pengendalian titik-titik pencapaian

Sistem sirkulasi pada tapak dapat dicapai dalam dua cara, meliputi:

- a. Tulang punggung sirkulasi (*circulation spine*), dengan kegiatan-kegiatan dan pengalaman-pengalaman yang pada dasarnya tidak berhubungan yang terjadi di sepanjang jalan tersebut.
- b. Simpul sirkulasi (*circulation node*), dengan system sirkulasi dan ruang-ruang yang pada dasarnya saling berhubungan.

Dalam kaitannya dengan bangunan atau fasilitas rekreasi pola sirkulasi di dalam tapak harus dapat memenuhi kebutuhan pencapaian, bongkar muat barang, parkir dan pelayanan service, yang semuanya tersusun dalam suatu *sequence* yang teratur dan terorganisir dengan baik. (Rubeinsten, 1987)

## 2. Sirkulasi dalam bangunan

Menurut Ching (1985), sirkulasi merupakan “tali” yang mengikat ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun luar, menjadi saling berhubungan.

Dalam penataan sirkulasi pada bangunan hotel, Hattrell (1992), mengatakan bahwa rute sirkulasi di dalam hotel dibedakan menjadi:

### a. Sirkulasi publik

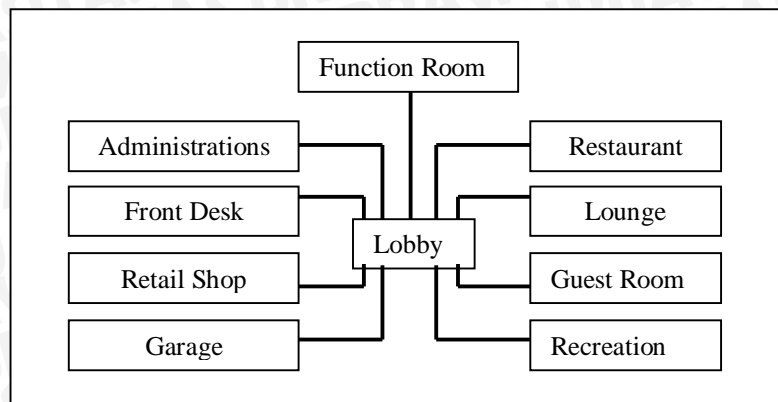
Rute ini digunakan oleh *resident* dan *non-resident*. Penggabungan dapat digunakan dalam beberapa hal tetapi perencanaan dasarnya mempertimbangkan faktor ketenangan.

### b. Sirkulasi servis

Rute ini digunakan oleh staf yang membawa barang-barang ke bangunan dan memberikannya pada tamu hotel. *Cross-circulation* antara pengunjung dan staff harus dihindarkan, akomodasi staf lebih baik direncanakan pada lantai terpisah

Rutes dan Penner (1985), mengatakan bahwa:

*“An overall objective of the planning and design requirements for hotel public area is that clustered around the lobby”.*



Gbr. 2.1. Sirkulasi Bangunan dalam Hotel  
Sumber: Hotel Planning and Design

### 2.2.7. Bentuk dan tampilan bangunan

Bentuk-bentuk dalam suatu perencanaan mempunyai arti, makna atau kesan tersendiri. Seorang perancang harus hati-hati dalam merencanakan unsur-unsur bentuk bagi suatu perancangan agar objek tersebut sesuai dengan fungsinya. Sebagaimana Hakim (1991), mengungkapkan bahwa perbedaan bentuk atau variasi bentuk dapat timbul akibat dari kondisi topografis, cuaca, komunikasi modern dan juga tergantung pada bentuk-bentuk lama. Sedangkan bentuk-bentuk baru dihasilkan dari inspirasi atau gagasan yang disesuaikan dengan keadaan lokal dan juga sebagai perwujudan atau masalah yang ada.

Dalam perancangan suatu hotel, biasanya untuk meningkatkan jumlah pengunjung/turis yang datang, para pengusaha hotel sering menggunakan tradisi dan warisan budaya sebagai andalan, baik yang asli maupun yang buatan pabrik. Hassanudin dalam Beng (1995), mengatakan:

*“Constructing buildings using the same colours, the same vocabularies, but with everything obviously more shopisticated, polished, shinier and so on, means that historical information so absorbed it assumes the aspect of reincarnations”.*

### 2.3. Tinjauan ruang dan massa bangunan

Pada pengaturan dan pengorganisasian ruang dalam sebuah bangunan perlu diperhatikan syarat-syarat untuk berbagai macam ruang sebagai berikut:

1. Memiliki fungsi khusus atau mengkehendaki bentuk-bentuk khusus.
2. Penggunaanya fleksibel.
3. Berfungsi tunggal atau penting pada organisasi bangunan.
4. Memiliki fungsi-fungsi yang serupa dan dapat dikelompokkan menjadi satu *cluster* fungsional atau diulang dalam suatu urutan linier.

5. Mengkehendaki adanya bukaan ke luar untuk mendapatkan cahaya, ventilasi dan pemandangan atau pencapaian ke luar.
6. Harus dipisah-pisahkan untuk mendapatkan fungsi pribadi.
7. Mudah dicapai.

Ditinjau dari segi arsitektural, menurut Wicaksono (1999), konsep fleksibilitas ruang terbagi atas:

1. Ekspansibilitas: Desain ruang/bangunan yang dapat menampung pertumbuhan melalui perluasan.
2. Konvertibilitas: Desain ruang/bangunan yang dirancang dapat memungkinkan adanya perubahan-perubahan fungsi melalui perubahan ruang.
3. Versatilitas: Desain ruang/bangunan yang dirancang dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya dengan merancang ruang multi fungsi.

Dalam perancangan hotel di komplek RSUD dr. Soetomo, terdapat perpaduan dua buah fungsi yaitu fungsi rumah sakit dan fungsi hotel dalam satu tapak. Berdasarkan pada teori *The Charter of Machu Piccu* menunjukkan bahwa perancangan ruang harus dapat menciptakan lingkungan multi fungsi, makna dan kejelasan suatu ruang dalam lingkungan tersebut dapat dibentuk melalui elemen-elemen yang keberadaannya dapat mempertegas fungsi, melalui pola-pola ruang yang terbentuk. Pengaturan pengelompokan ruang yang baik dapat membentuk pola-pola ruang yang jelas dan mudah dimengerti, sehingga pemakai bangunan dapat lebih mudah membaca situasi ruang melalui arus atau pola sirkulasi yang terbentuk didalamnya. Dalam suatu lingkungan/bangunan multi fungsi perlu pengelompokan ruang dan hirarki fungsi ruang untuk aktivitas yang digunakan bersama-sama sebagai salah satu wadah interaksi dan lingkungan multi fungsi, sehingga diperoleh suatu lingkungan yang dapat menyatukan fungsi-fungsi yang ada dan pihak-pihak yang terkait di dalamnya.

#### **2.4. Tinjauan bangunan pengisi (*Infill - Insertion Building*)**

*Urban infill* merupakan suatu usaha penyisipan bangunan pada lahan kosong di suatu lingkungan yang memiliki karakteristik kuat dan teratur, misalnya pada kawasan bangunan bersejarah (Ardiani, 2009:12). Bangunan baru dikategorikan bangunan *infill* apabila satu bangunan baru berdiri sendiri dalam satu area atau kompleks dan diapit beberapa bangunan yang berada disamping kiri kanan areanya.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan *infill development* adalah bangunan baru harus memperkuat dan meningkatkan karakter lingkungan dengan memelihara pola-pola visual setempat. Kaitan-kaitan visual adalah penampilan sebuah bangunan yang diinterpretasikan oleh masyarakat umum.

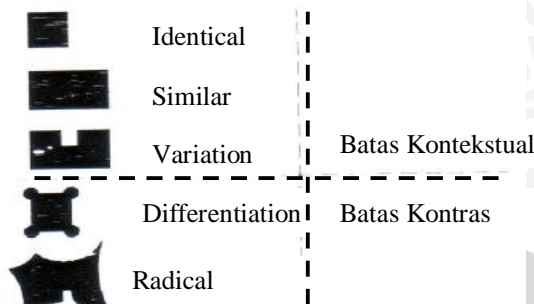
Menurut Milford (2001), ketika kita merancang suatu bangunan *infill*, maka penting sekali untuk mempertimbangkan "*The Existing Context.*" Proporsi bahan dan warna, komposisi fasade merupakan beberapa elemen-elemen desain yang harus dikaitkankan dengan kondisi yang ada pada suatu jalan.

Ardiani (2009:14) menyebutkan bahwa beberapa elemen visual sekitar yang perlu diperhatikan dalam meenyisipkan sebuah bangunan baru dapat dibedakan menjadi beberapa elemen inti:

1. Proporsi fasad yang di dalamnya membahas:
  - a. Proporsi bukaan, lokasi pintu masuk, ukuran pintu dan jendela yang mengatur artikulasi rasio solid void pada dinding.
  - b. Bahan bangunan permukaan material dan tekstur untuk menghasilkan motif bayangan.
  - c. Warna
2. Komposisi massa bangunan yang di dalamnya membahas:
  - a. Tinggi bangunan untuk menciptakan skala yang tepat dengan bangunan sekitar dan skala manusia.
  - b. Garis sempadan bangunan depan dan samping yang megatur jarak kemunduran bangunan dari jalan dan bangunan eksisting.
  - c. Komposisi bentuk massa bangunan.
3. Lain-lain: langgam arsitektural dan penataan landsekap.

Elemen-elemen visual tersebut dipilih dan dikomposisikan sesuai kondisi tempat, kemudian setelah itu dilakukan perancangan melalui pendekatan desain arsitektur yang selaras atau kontras dengan bangunan sekitarnya. Berikut ini adalah derajat pembedaan ketika bangunan dikatakan laras dan kontras dengan bangunan atau lingkungan sekitar:

1. Diagram yang menjelaskan laras/ kontras pada bentuk bangunan.



Gbr. 2.2. Diagram Laras dan Kontras pada Bentuk Bangunan  
 Sumber: Insertion Menambah Tanpa Merobohkan

2. Diagram yang menjelaskan laras/ kontras pada fasad bangunan.

TANDA-TANDA VISUAL KAWASAN	RESPON DESAIN	
	SELARAS	KONTRAS
1. Unsur yang sama dalam hubungan yang sama 	Membuat bangunan dengan unsur sama dan hubungan sama 	Membuat bangunan dengan unsur beda dan hubungan yang berbeda juga 
2. Unsur yang sama dalam hubungan yang berbeda 	Membuat bangunan dengan unsur sama tetapi hubungan berbeda 	Membuat bangunan dengan unsur beda dan hubungan yang berbeda juga 
3. Unsur yang berbeda dalam hubungan yang sama 	Membuat bangunan dengan unsur mirip dan hubungan sama 	Membuat bangunan dengan unsur sama tetapi hubungan berbeda 
4. Unsur yang berbeda dalam hubungan yang berbeda 	Membuat bangunan dengan menggabungkan keduanya lalu diambil kesamaannya 	Membuat bangunan dengan unsur beda dan hubungan yang berbeda juga 

Gbr. 2.3. Diagram Laras dan Kontras pada Fasad Bangunan  
 Sumber: Insertion Menambah Tanpa Merobohkan

Perancangan bangunan baru secara kontekstual berarti memberi kaitan-kaitan visual antara bangunan eksisting dan bangunan baru yang diusulkan sebagai kreasi yang mempunyai pengaruh yang tetap utuh dalam lingkungannya. Konsep kontekstualisme

dalam arsitektur mempunyai arti merancang sesuai dengan konteks yaitu merancang bangunan dengan menyediakan visualisasi yang cukup antara bangunan yang sudah ada dengan bangunan baru untuk menciptakan suatu efek yang kohesif (menyatu). Rancangan bangunan baru harus mampu memperkuat dan mengembangkan karakteristik dari penataan lingkungan, atau setidaknya mempertahankan pola yang sudah ada. Suatu bangunan harus mengikuti langgam dari lingkungannya agar dapat menyesuaikan diri dengan konteksnya dan memiliki kesatuan visual dengan lingkungan tersebut dan memiliki karakteristik yang sama. Desain yang kontekstual merupakan alat pengembangan yang bermanfaat karena memungkinkan bangunan yang dimaksud untuk dapat dipertahankan dalam konteks yang baik.

Kontekstual, sesuai dengan pengertian diatas, berarti meningkatkan kualitas lingkungan yang telah ada sebelumnya menjadi lebih baik. Untuk mewujudkan hal ini, sebuah desain tidak harus selamanya kontekstual dalam aspek form dan fisik saja, akan tetapi kontekstual dapat pula dihadirkan melalui aspek non fisik, seperti fungsi, filosofi, maupun teknologi.

Brolin (1980) menyatakan bahwa kontekstual pada aspek fisik, dapat dilakukan dengan cara :

1. Mengambil motif-motif desain setempat : bentuk massa, pola atau irama bukaan, dan ornamen desain.
  - § Geometri : standard geometri : persegi, bulat, segitiga, kubus dll.
  - § Kompleksitas : derajat kesederhanaan atau daya tarik
  - § Orientasi : hubungan bentuk dg horizon, vertikal atau horizontal
2. Menggunakan bentuk-bentuk dasar yang sama, tetapi mengaturnya kembali sehingga tampak berbeda.
3. Melakukan pencarian bentuk-bentuk baru yang memiliki efek visual sama atau mendekati yang lama.
4. Mengabstraksi bentuk-bentuk asli (kontras).

Adapun kontekstual dalam aspek non fisik dapat dilakukan melalui pendekatan fungsi, filosofi, maupun teknologi. Bangunan baru yang didesain 'kontras' dengan bangunan lama, namun mampu memperkuat nilai historis bangunan lama justru dianggap lebih kontekstual daripada bangunan baru yang dibuat 'selaras', sehingga menghilangkan atau mengaburkan pandangan orang akan nilai historis bangunan lama.

Sehingga, untuk menjadikan sebuah desain kontekstual, bisa dengan menjadikannya 'selaras' ataupun 'kontras' dengan lingkungan sekitar dengan tetap mengedepankan tujuan dari kontekstual itu sendiri, yaitu menghadirkan 'kesesuaian', dalam arti memperkuat, memperbesar, menyelamatkan, memperbaiki atau meningkatkan kualitas lingkungan yang ada. Arsitektur Kontekstual dapat digolongkan ke dalam dua kelompok besar, yaitu:

1. *Contras* (kontras/berbeda)

Kontras sangat berguna dalam menciptakan lingkungan urban yang hidup dan menarik, namun yang perlu diingat bahwa kontras dapat dianalogikan sebagai bumbu yang kuat dalam makanan yang harus dipakai dalam takaran secukupnya dan hati-hati. Kontras menjadi salah satu strategi desain yang paling berpengaruh bagi seorang perancang. Apabila diaplikasikan dengan baik dapat menjadi fokus dan citra aksen pada suatu area kota. Sebaliknya jika diaplikasikan dengan cara yang salah atau sembarangan, maka akan dapat merusak dan menimbulkan kekacauan.

Hal ini sesuai dengan pendapat Brolin (1980), bahwasanya kontras bangunan modern dan kuno bisa merupakan sebuah harmoni, namun ia mengingatkan bila terlalu banyak "shock effect" yang timbul sebagai akibat kontras, maka efektifitas yang dikehendaki akan menurun sehingga yang muncul adalah chaos.

2. *Harmony* (harmoni/selaras)






Ada kalanya suatu lingkungan menuntut keserasian/keselarasan, hal tersebut dilakukan dalam rangka menjaga keselarasan dengan lingkungan yang sudah ada. Bangunan baru lebih menghargai dan memperhatikan konteks/lingkungan dimana bangunan itu berada, kemudian bersama-sama dengan bangunan yang sudah ada atau lingkungan yang ada menjaga dan melestarikan "tradisi" yang telah berlaku sejak dulu. Sehingga kehadiran satu atau sekelompok bangunan baru lebih menunjang daripada menyaingi karakter bangunan yang sudah ada walaupun terlihat dominan (secara kuantitas).



Kontekstualisme dapat pula dianggap sebagai teknik mendesain yang dikembangkan untuk dapat memberikan jawaban khususnya atas kondisi-kondisi yang bersifat morfologis, tipologis, pragmatis menjadi bersifat pluralistic dan fleksibel, serta bukan dogmatis rasional ataupun terlalu berorientasi kepada kaidah-kaidah yang terlalu universal.

Tyler dalam Ardiani (2009; 19) membedahnya kedalam 4 pendekatan desain dengan menggunakan elemen-elemen visual, yaitu:

1. *Contrasting*, metode ini mengasumsikan bahwa bangunan sekitar tapak memiliki beragam langgam arsitektural dari berbagai periode waktu pembangunan yang berbeda sehingga bangunan baru dan lama seharusnya terpisah langgam. Pendekatan kontras menggunakan material dan tampilan, bentuk bangunannya jauh berbeda dengan bangunan eksisting.

Elemen-elemen visual	Terwujudnya dalam bentuk / elemen arsitektural	Kriteria Perancangan <b>CONTRASTING</b>
<b>1. Elemen fasad</b>		
a) Proporsi bukaan		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak menggunakan ornamen fasad bangunan lama.</li> </ul>
b) Bahan bangunan		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahan bangunan yang baru dan berbeda dengan bangunan sekitarnya.</li> </ul>
c) Warna		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Warna berbeda atau kontras dengan sekitar.</li> </ul>
<b>2. Massa bangunan</b>		
a) Tinggi bangunan		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketinggian bangunan lebih tinggi atau lebih rendah 50%-70% dengan bangunan eksisting sekitar.</li> </ul>
b) Garis Sempadan bangunan		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak menyesuaikan dengan bangunan eksisting sekitarnya.</li> </ul>
c) Bentuk massa		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentukan massa yang abstrak dan bentukan <i>figure ground</i> baru yang berbeda dengan bangunan sekitar.</li> </ul>

Gbr. 2.4. Kriteria Perancangan *Contrasting*  
Sumber: Insertion Menambah Tanpa Merobohkan

2. *Matching*, bangunan baru dirancang dengan gaya arsitektur sama seperti bangunan aslinya dengan membuat imitasi elemen bangunan di sekitarnya.

Elemen-elemen visual <b>MATCHING</b>	Terwujudnya dalam bentuk / elemen arsitektural	Kriteria Perancangan <b>MATCHING</b>
<b>1. Elemen fasad</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Elemen dan hubungan fasad sama dengan bangunan eksisting</li> <li>Ornamen sama tanpa mencederhakannya</li> </ul>
a) Proporsi bukaan		
b) Bahan bangunan		<ul style="list-style-type: none"> <li>Bahan bangunan yang sama.</li> <li>Motif fasad sama.</li> </ul>
c) Warna		<ul style="list-style-type: none"> <li>Warna yang mirip atau sama</li> </ul>
<b>2. Massa bangunan</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketinggian bangunan sama.</li> </ul>
a) Tinggi bangunan		
b) Garis Sempadan bangunan		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyesuaikan dengan bangunan eksisting sekitarnya.</li> </ul>
c) Bentuk massa		<ul style="list-style-type: none"> <li>Bentukan <i>figure ground</i> yang sama dengan bangunan sekitar.</li> </ul>


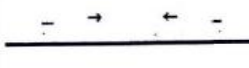



Gbr. 2.5. Kriteria Perancangan *Matching*  
Sumber: Insertion Menambah Tanpa Merobohkan

3. *Compatible* Laras, elemen-elemen visual bangunan baru dibuat mirip, namun detailnya lebih sederhana dari bangunan aslinya.

Elemen-elemen visual <b>COMPATIBLE - LARAS</b>	Terwujudnya dalam bentuk / elemen arsitektural	Kriteria Perancangan <b>COMPATIBLE-LARAS</b>
<b>1. Elemen fasad</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>elemen dan hubungan fasad yang mirip misal mengulang ritme ketinggian jendela dan pintu.</li> </ul>
a) Proporsi bukaan		
b) Bahan bangunan		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan bahan bangunan dan motif fasad sama dengan meminimalkannya.</li> </ul>
c) Warna		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan warna senada</li> </ul>
<b>2. Massa bangunan</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyesuaikan dengan ketinggian rata-rata.</li> </ul>
a) Tinggi bangunan		
b) Garis Sempadan bangunan		<ul style="list-style-type: none"> <li>Degradasi bangunan sama dengan bangunan eksisting sekitarnya.</li> </ul>
c) Bentuk massa		<ul style="list-style-type: none"> <li>Bentukan <i>figure ground</i> sama dengan bangunan sekitar.</li> </ul>

Gbr. 2.6. Kriteria Perancangan *Compatible Laras*  
Sumber: Insertion Menambah Tanpa Merobohkan

4. *Compatible* Kontras, gubahan massa disesuaikan dengan bangunan lama, namun komposisi bangunan dibuat kontras, terutama pada penggunaan fasad dan bentuk bangunan.

Elemen-elemen visual <b>COMPATIBLE - KONTRAS</b>	Terwujudnya dalam bentuk / elemen arsitektural	Kriteria Perancangan <b>COMPATIBLE-KONTRAS</b>
<b>1. Elemen fasad</b>		
a) Proporsi bukaan		• Menggunakan elemen dan hubungan fasad yang berbeda.
b) Bahan bangunan		• Menggunakan bahan bangunan yang berbeda dengan bangunan sekitar namun motif fasad sama dengan menyederhanakannya.
c) Warna		• Warna yang kontras
<b>2. Massa bangunan</b>		
a) Tinggi bangunan		• Ketinggian bangunan tidak lebih tinggi
b) Garis Sempadan bangunan		• Menyesuaikan dengan bangunan eksisting sekitarnya.
c) Bentuk massa		• Menggunakan bentukun figure ground yang mirip dengan bangunan sekitar.

Gbr. 2.7 Kriteria Perancangan *Compatible Kontras*

Sumber: Insertion Menambah Tanpa Merobohkan

Intervensi fisik antara bangunan baru kedalam karakter bangunan kuno yang dilestarikan dapat dilakukan dengan pendekatan teori-teori Brolin (1980) dan Hedman (1984):

“Merancang kaitan visual yang baik dalam upaya menjalin hubungan bangunan-bangunan baru kedalam lingkungan lama. Hubungan ini dapat dilakukan melalui beberapa cara, antara lain dengan rancangan motif setempat, menggunakan bentuk-bentuk dasar yang sama, tetapi mengatur kembali sehingga tampak berbeda, melakukan pencarian bentuk-bentuk baru yang mempunyai efek visual sama atau mendekati yang lama, serta mengabstraksi bentuk-bentuk aslinya” (Brolin, 1980).

“Bangunan baru sebaiknya memperkuat dan meningkatkan karakter lingkungannya, atau setidaknya sebagai kunci penyatu pola-pola visual setempat. Pola-pola itu dapat diangkat dari bentuk massa, siluet bangunan, jarak antara bangunan, setback dari jalan, proporsi jendela, pintu dan unsur-unsur lainnya, penempatan jalan masuk, material, penyelesaian dan tekstur permukaan, pola-pola bayangan dari gubahan massa dan unsur-unsur dekoratif, skala bangunan, gaya arsitektur, serta pengolahan lansekap” (Hedman, 1984).

Berdasarkan teori Brolin, dapat disimpulkan bahwa perancangan dalam kontras adalah perancangan visual yang mempunyai daya tarik khusus untuk memberi ciri-ciri bangunan itu sendiri, sebagai pengikat bangunan disekitarnya. Merancang secara

kontras dapat dicapai apabila dalam suatu lingkungan terdapat derajat intensitas dalam warna, tekstur, bentuk massa, gaya, struktur, dan material.

Dalam perancangan konteks dan kontras tersebut diperlukan analisa perancangan kota sebagai persyaratan untuk pemecahan masalah bangunan baru dilingkungan bangunan lama, sehingga dapat memberikan gagasan untuk menentukan keputusan yang tergabung dalam lima kategori khusus (Hedman, 1984), yaitu:

1. Bebas Pilih, untuk lingkungan dengan keragaman visual yang masih sederhana, secara samar dapat dipilih kualitas yang bermanfaat dan dapat membantu bangunan baru sebagai landmark, sehingga lingkungan baru tersebut mempunyai identitas dan kontinuitas visual.
2. Gabungan Pilihan, untuk lingkungan dengan keragamanyang begitu rumit, menyolok dan saling bertentangan, pendekatan secara kolektif sangat diperlukan untuk dapat menurunkan kerumitan dan mengkaitkan kesatuan visualnya dengan memperkuat elemen dan unsur rupa yang teridentifikasi.
3. Adaptasi Lunak, untuk lingkungan yang mempunyai keragaman bangunan, kebebasan yang lebih luas diperlukan dalam menggapai rancangan dengan ciri komulatifnya yang menjadi kunci rancangan yang sesuai dan mengikat. Hali ini diwujudkan dengan memberikan rasa lebih akan kesatuan dan keselarasan.
4. Adaptasi Kuat, untuk lingkungan yang mempunyai keragaman bangunan. Kunci rancangan komulatifnya dapat menimbulkan kejenuhan dan monoton, sehingga diperlukan atribut-atribut khusus pada bangunan penting untuk memebrikan kesatuan dan sensitifitas lingkungan tersebut.
5. Replika, untuk lingkungan yang membutuhkan replikasi bangunan eksistng atau yang pernah ada. Bangunan eksisting dipertimbangkan atas dasar alasan historis atau atribut kota.

Selain aspek keserasian visual bangunan menurut pemikiran kontras kontekstual dapat diambil dari sisi luar bangunan (eksterior), keserasian bangunan juga dapat ditempuh melalui sisi dalam bangunan (interior), yaitu:

1. Reproduksi: Membentuk bangunan baru dengan kondisi desain sama dengan kondisi bangunan yang telah ada di dekatnya.
2. Adaptasi: Merupakan proses penerapan sebagian elemen luar bangunan lama pada bangunanbbaru, dapat meliputi gaya dan bahan.

3. Modifikasi: Penyesuaian elemen luar bangunan lama untuk digunakan pada fungsi bangunan baru dengan tidak menghilangkan karakteristik secara visual elemen asli tersebut.

## 2.6. Tinjauan Tipologi dalam Arsitektur

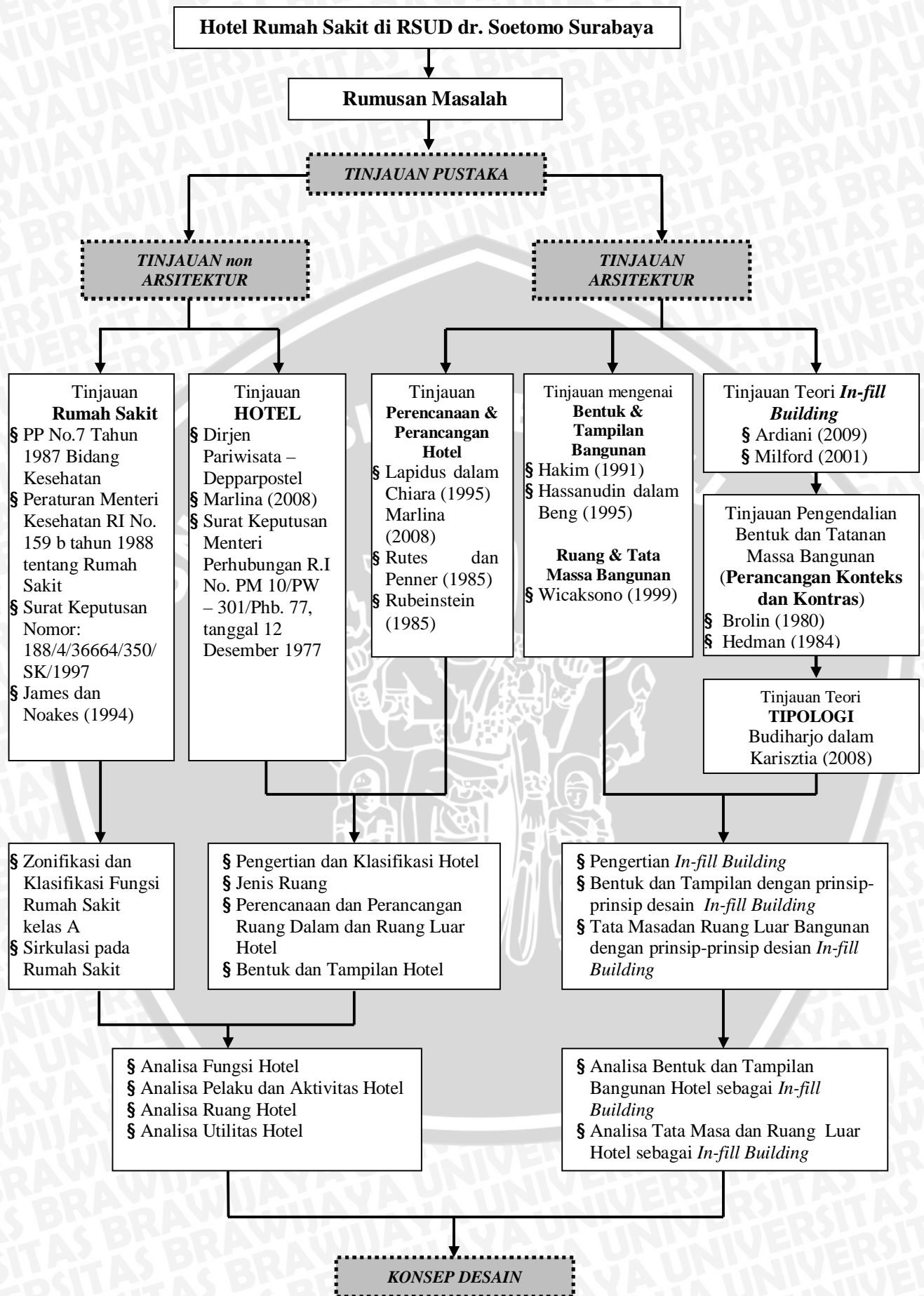
Tipologi merupakan studi tentang pengelompokan objek sebagai model melalui kesamaan struktur. Struktur yang dimaksud di sini bukan hanya berkaitan dengan geometri fisik tetapi juga berkaitan dengan geometri yang tidak hanya sebatas perbandingan geometri matematis tetapi berkaitan langsung dengan realita, mulai dari aktifitas sosial hingga struktur bangunan. Membangun tipe merupakan sebuah cara untuk kategorisasi mengulang dan mengetahui selain itu tipologi juga diartikan sebagai usaha klasifikasi berdasarkan variable tertentu, dengan tipologi maka akan dilihat keseragaman serta keragaman sekaligus (Kariszitia, 2008).

Menurut Budiharjo dalam Kariszitia (2008), tahapan yang ditempuh untuk menentukan tipologi yaitu, sebagai berikut:

1. Menentukan bentuk dasar yang ada pada setiap objek
2. Menentukan sifat-sifat dasar yang dimiliki oleh setiap objek berdasarkan bentuk dasar yang tidak diubah
3. Mempelajari proses perkembangan bentuk dasar hingga perwujudan kemajuannya.

Menurut Sulistijowati (1991:12) dalam Kariszitia (2008), pengenalan tipologi akan mengarah pada upaya untuk “mengkelaskan”, mengelompokan atau mengklasifikasikan berdasarkan aspek atau kaidah tertentu. Aspek tersebut antara lain:

1. Fungsi (meliputi penggunaan ruang, struktural, simbolis dan lain-lain)
2. Geometrik (meliputi bentuk, prinsip tatanan dan lain-lain)
3. Langgam (meliputi periode, lokasi atau geografi, politik atau kekuasaan, etnik dan budaya dan lain-lain).



Gbr. 2.8. Kerangka Teori