

# Hotel Resor di Labuan Bajo

Andryan Handoyo  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 E-mail: handoyo.andryan@gmail.com



Gambar. 1. Perspektif Hotel Resor (Bird Eye View dari pantai Pedeh.

## ABSTRAK

“Hotel Resor di Labuan Bajo” adalah sebuah fasilitas untuk bermalam yang ditujukan untuk para turis yang sedang berwisata di kabupaten Manggarai Barat terutama ke wilayah wisata pulau komodo dan pulau sekitarnya. Faktor-faktor yang mempengaruhi dibuatnya proyek ini adalah kota Labuan Bajo mulai berkembang di bidang pariwisatanya. Selain itu hotel yang tersedia di kota ini masih belum mampu untuk mengakomodasi jumlah kunjungan turis yang banyak. Selain itu, Proyek ini juga mempermudah dan memberikan akses langsung ke pulau komodo dengan tersedianya gallery komodo serta speedboat yang difungsikan bagi para turis untuk menikmati keindahan alam wisata pulau Komodo dan sekitarnya. Desain bangunan menggunakan pendekatan sirkulasi untuk menyelesaikan masalah zoning untuk tamu yang menginap dengan tamu yang hanya untuk berkunjung dan menggunakan pendalaman karakter ruang untuk tetap memberikan nuansa yang masih menyatu dengan alam kepada turis yang datang.

## Kata Kunci :

Hotel Resor, wisata, komodo, Labuan Bajo, Manggarai Barat.

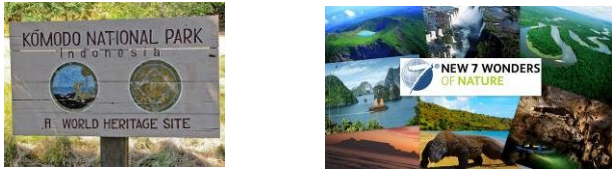
## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang



Gambar. 2 Pemandangan alam kota Labuan Bajo Sumber: penulis

LABUAN BAJO merupakan pintu masuk ke Kabupaten Manggarai Barat, kota ini juga semakin maju dibidang pariwisata alamnya. Di sekitar Kota Labuan Bajo terdapat tempat-tempat wisata alam dan desa wisata yang mulai digemari dan dikunjungi oleh banyak turis. Wisata alam di Manggarai barat seperti Danau Sano Nggoang, Gunung Mbeliling, Air terjun Cunca Wulang dan Cunca Rami, Istana Ular menjadi tujuan para turis termasuk Desa Wisata Tado. Selain tempat-tempat wisata tersebut, kabupaten Manggarai barat ini mempunyai tempat wisata unggulan yaitu daerah unggulan pulau komodo dan sekitarnya. Pemerintah juga berupaya memperkenalkan daerah unggulan pulau komodo dan sekitarnya kepada dunia dengan berbagai upaya.



Gambar. 3 Program dan yang dilakukan oleh pemerintah untuk memperkenalkan pulau komodo kepada dunia.

Tetapi, Fasilitas penunjang pariwisata di Labuan Bajo dapat dikatakan sangat minim, terutama dibagian transportasi dan tempat untuk bermalam. Untuk dibagian transportasi, bandara Komodo sudah mulai diperbarui untuk mendukung pariwisata yang ada di sini.



Gambar. 4 Bandara Komodo Lama



Gambar. 5 Bandara Komodo Baru

Sedangkan jumlah tempat bermalam di kota Labuan Bajo tidak lebih dari 10 hotel dengan jumlah kamar yang kurang dari 60 unit disetiap hotelnya. Dan pada musim liburan panjang, tidak sedikit turis yang harus rela mencari tempat bermalam di rumah penduduk karena hotel-hotel yang tersedia sudah terisi penuh.

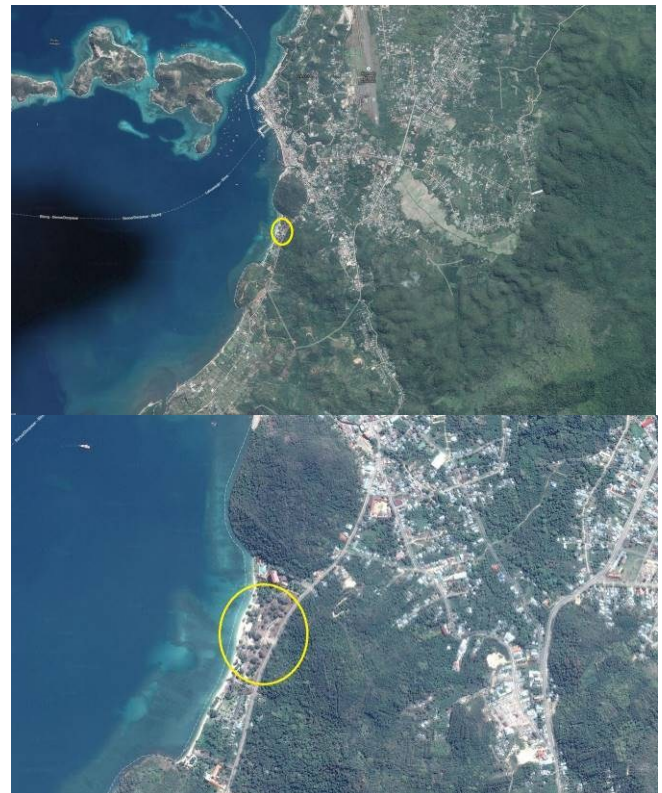
**Rumusan Masalah**

Hotel resor yang memiliki unit kamar lebih banyak dan mempunyai fasilitas yang dapat membuat turis lebih mengenal dan melestarikan komodo dan juga habitatnya.

**B. Tujuan Perancangan**

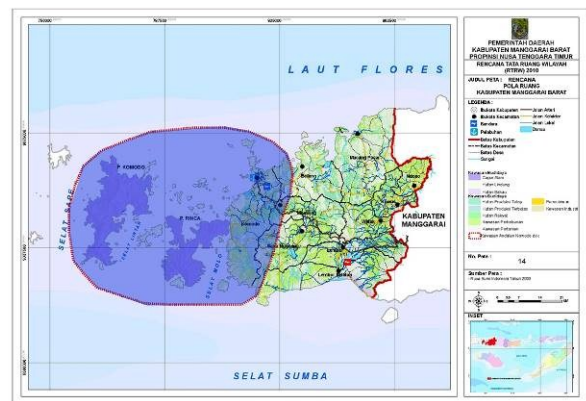
Memfasilitasi turis untuk bermalam dengan fasilitas yang membuat turis lebih mengenal dan dapat melestarikan komodo serta habitatnya

**C. Data dan Lokasi Tapak**



Gambar. 6. Letak lokasi tapak. Sumber: Google Earth

Lokasi tapak berada di Labuan Bajo di provinsi Nusa Tenggara Timur. Berada di tepi kota Labuan Bajo dan jauh dari keramaian kota Labuan Bajo.



Gambar. 7. Peta Wilayah Sula-an wisata falko komodo pariwisata sumber: BAPEKO Kabupaten Manggarai Barat.

**Data Tapak**

- Kota : Labuan Bajo
- Lokasi Tapak : Jl. Pedeh
- Luas Lahan : 3,8 Ha
- Kepemilikan : Pemerintah Kabupaten
- Kecamatan : Komodo
- Kabupaten : Manggarai Barat
- Provinsi : Nusa Tenggara Timur

**Batas Fisik Tapak**



Utara : Hotel La Prima  
 Barat : Pantai Pedeh  
 Selatan : Hotel Bintang Flores  
 Timur : Jalan Raya dan bukit



Tata Guna Lahan  
 Land use saat ini : tanah kosong  
 GSB : setengah lebar jalan  
 KDB : 30 - 40%  
 KLB : 4  
 TLB : 15 m  
 GSP : <50m titi pasang tertinggi

**DESAIN BANGUNAN**

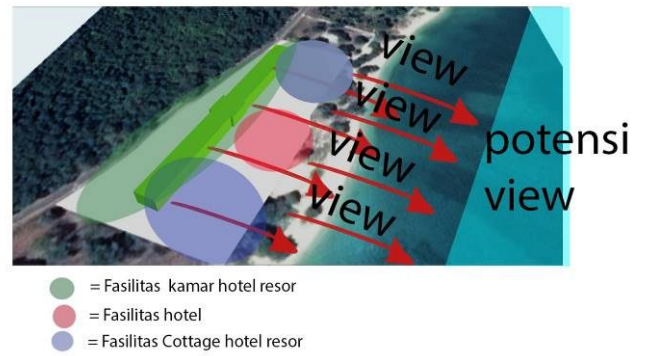
**A. Konsep Design**

- Transformasi Bentuk Dari Konsep View



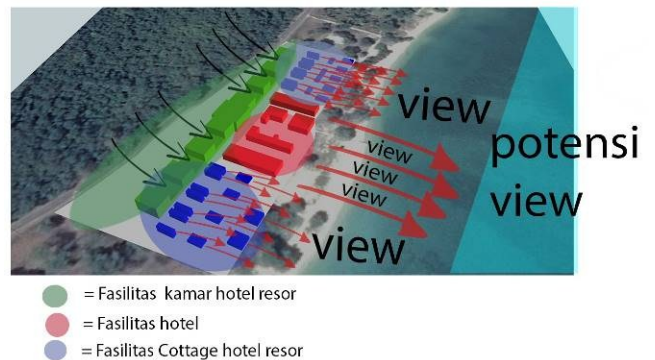
Gambar. 7. Proses Transformasi Bentuk

Lokasi tapak yang memiliki view berpotensi mengarah ke arah pantai pedeh dan ke pulau-pulau kecil. Lokasi tapak juga terletak di daerah pinggiran kota sehingga jauh dari keramaian dan hiruk pikuk kota Labuan Bajo. Selain itu, Jalan yang terdapat di tapak merupakan satu-satunya akses utama sehingga pencapaiannya tidak sulit.



Gambar. 8. Proses Transformasi Bentuk

Tapak dibagi menjadi 3 zoning yaitu zoning fasilitas kamar hotel resor, fasilitas hotel dan fasilitas cottage hotel resor. Di zoning hijau, terdapat masa yang di fungsikan sebagai fasilitas hotel untuk pengunjung hotel. Masa tersebut ditarik ke atas dan ditarik kesamping mengikuti site guna menutup zoning fasilitas cottage hotel resor.



Gambar. 9. Proses Transformasi Bentuk

Agar tidak terkesan monoton, pada masa hotel diberikan void. Selain itu, void juga berguna untuk memasukan cahaya dan angin ke dalam bangunan. Pada zoning merah, fasilitas-fasilitas hotel yang bersifat non-publik berada di tengah site dimaksud memberikan garis aksis ke arah pulau komodo. Di zoning biru, tatanan cottage ditata menggunakan system grid sehingga semua cottage mendapatkan view ke arah laut yang mengarah ke pulau komodo.



Gambar. 10. Proses Transformasi Bentuk

- Transformasi Bentuk Dari Konsep Sirkulasi

Sirkulasi dari sayap kanan yang terdapat cottage dan sayap kiri site terhalang oleh blok masa yang berasal dari fasilitas hotel.



- = zoning fasilitas hotel
- = masa fasilitas hotel yang di berikan void

Gambar. 11. Proses Transformasi Bentuk

Memberikan tambahan masa sebagai penghubung dari sayap kanan hotel ke fasilitas hotel sebagai penghubung dari sayap kanan hotel ke fasilitas hotel yang berada di tengah. Memberikan void di masa fasilitas hotel sebagai penghubung dari sayap kiri ke fasilitas hotel yang berada di tengah.

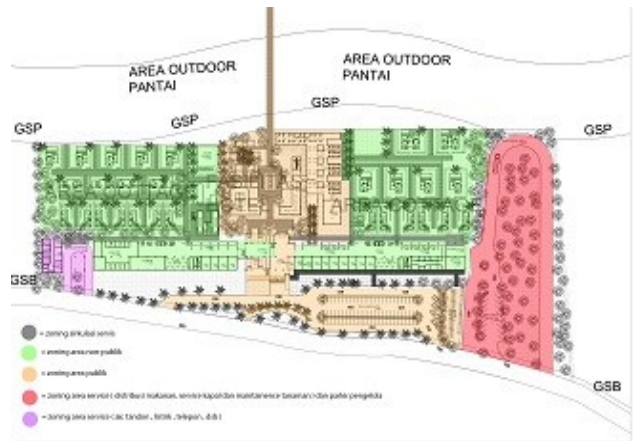
• Hasil dari transformasi bentuk



Gambar. 12. Hasil design.

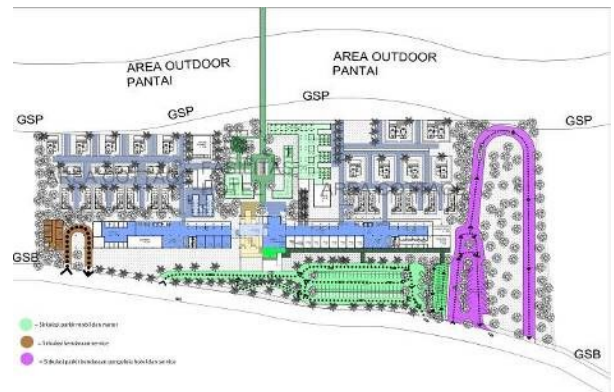
B. Pendekatan Perancangan

Dalam merancang proyek ini penulis menggunakan pendekatan sirkulasi.



Gambar. 13. Zoning dalam design.

Dalam design, dibagi menjadi 5 zoning, yaitu zoning sirkulasi servis, zoning area non-publik, zoning area public, zoning area service, dan zoning area service.



Gambar. 14. sirkulasi kendaraan dalam design.

Sirkulasi kendaraan dibagi menjadi 4, sirkulasi service di sisi kanan dan kiri, sirkulasi kendaraan yang akan parkir bagi pengunjung hotel, sirkulasi motor, dan sirkulasi kendaraan pengelola hotel.



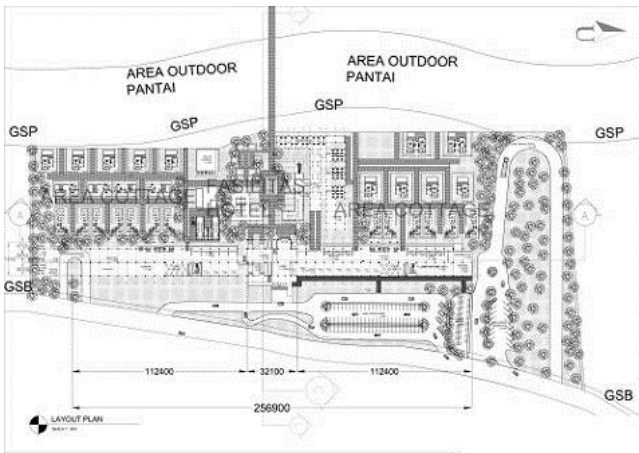
Gambar. 15. Sirkulasi pengunjung hotel dalam design.

Sirkulasi pengunjung juga dibagi 6, yang pertama yaitu sirkulasi pengelola hotel yang diberi warna merah muda pada gambar, lalu sirkulasi tamu hotel diberi wana hijau, sirkulasi tamu hotel yang menginap diberi



warna biru, sirkulasi tamu hotel yang tidak menginap diberi warna kuning, dan sirkulasi service di beri warna coklat dan ungu.

C. Denah Bangunan



Gambar. 16. Denah Layoutplan.

Berikut gambar diatas merupakan gambar denah layoutplan dari proyek Fasilitas Perbelanjaan Dan Rekreasi di Manado.

D. Tampak Bangunan



Gambar. 17. Tampak Barat.



Gambar. 18. Tampak Timur.

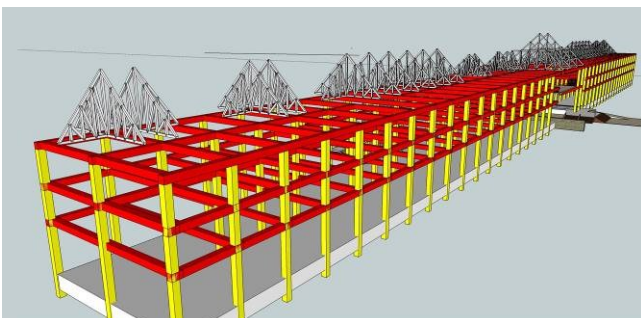


Gambar. 19. Tampak Selatan.

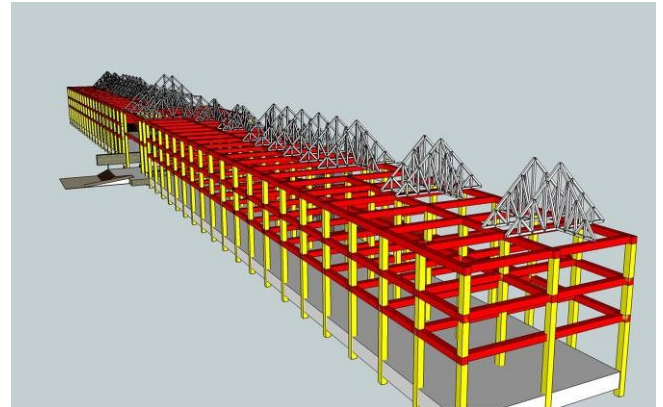


Gambar. 20. Tampak Utara.

E. Aksonometri Struktur



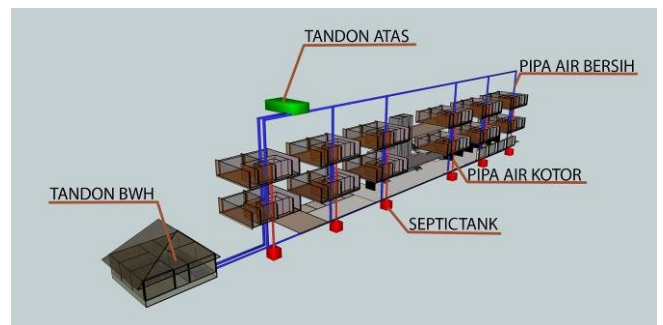
Gambar. 16. Aksonometri struktur.



Gambar. 17. Aksonometri struktur.

Sistem struktur bangunan hotel menggunakan system struktur rangka dengan material beton bertulang. Kuda-kuda atap menggunakan material kayu dan penutup atapnya menggunakan daun alor dengan system ikat.

F. Isometri Utilitas



Gambar. 18. Isometri Utilitas.

Sistem penyaluran air bersih

PDAM → meteran → tandon bawah → pompa → tandon atas → kamar

Sistem penyaluran air kotor

Kamar → septictank → sumur resapan → saluran kota

G. Fasilitas Bangunan

Proyek ini memiliki beberapa fasilitas di dalamnya, antara lain yang berada di dalam indoor yaitu retail, cafe, lounge, restaurant, merchandise store, gallery komodo, gazebo tunggu sandaran kapal, kolam renang.



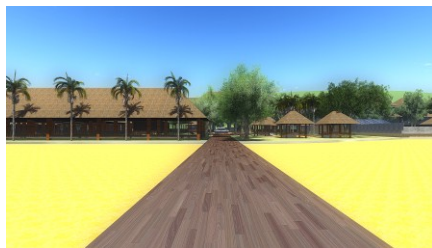
Gambar. 19. retail.



Gambar. 20. kiri-kanan: gazebo tunggu sandaran kapal- gallery komodo.



Gambar. 21. Plasa memberikan akses ke gallery komodo, gazebo dan merchandise store serta restaurant.



Gambar. 22. Dek kayu dari kapal.



Gambar. 23. Kolam Renang.

Di setiap titik temu dalam site memberikan berbagai macam view yang mengutamakan alam sehingga pengunjung yang datang tidak bosan dengan suasana hotel.

#### H. Pendalaman Perancangan

Pendalaman perancangan menggunakan karakter ruang, karakter ruang yang ingin dicapai adalah memberikan kesan still in nature dan nyaman melalui pemilihan material pada design.

Mulai banyak turis yang berdatangan ke kota Labuan Bajo serta Berwisata di daerah kawasan wisata komodo dan sekitarnya kerana kealamian dari wilayah tersebut masih tetap terjaga dan dilestarikan oleh penduduk setempat.

Oleh sebab itu untuk tetap menjaga kealamian tersebut, maka material yang digunakan yang berasal dari alam serta pemilihan warna coklat dan hijau yang menggambarkan kehangatan dan kesan yang lebih open.

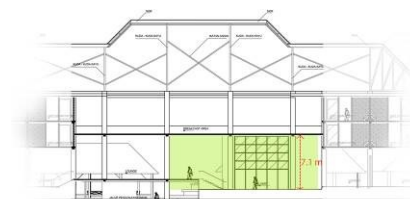


Gambar. 24. pemilihan warna. Sumber: google

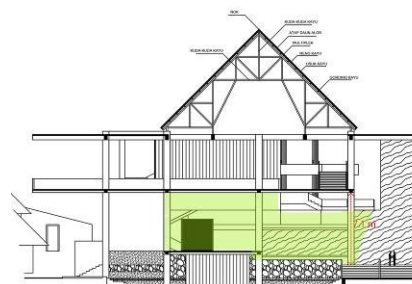


Gambar. 25. pemilihan material kayu. Sumber: google

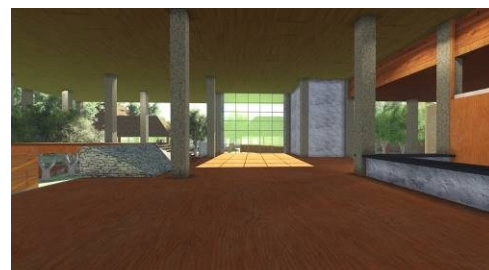
#### Karakter Ruang Lobby Hotel



Gambar. 26. Potongan Lobby A-A.



Gambar. 27. Potongan Lobby B-B.



Gambar. 28. Suasana Lobby Hotel.



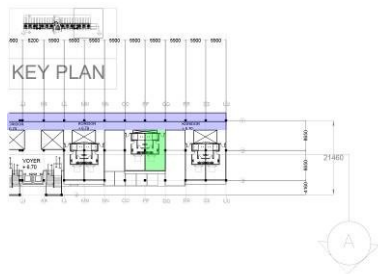
Memberikan kesan berada di alam dan nyaman serta kehangatan dan mengesankan lebih mengundang terhadap para pengunjung hotel dengan pemilihan material kayu sebagai finishing lantai dan plafon lobby. Selain pemilihan material kayu, Kolom pada hotel menggunakan beton expose sehingga tampak seperti batu yang menopang kayu. Diharapkan kolom beton expose ini membantu material kayu untuk membuat pengunjung lebih nyaman.

Karakter Ruang Kamar Hotel

Di dalam kamar hotel, material yang dipilih adalah kayu, karena kayu berfungsi sebagai penyimpan panas. Kayu juga bersifat sejuk apda saat udara menjadi panas, saat dingin, material kay berkarakter hangat dan alami serta permukaannya yang halus tidak menyimpan debu. Kaca jendela kamar dibuat seukuran ruangan agar tamu dimanjakan view utama. Kaca tersebut juga menggunakan kaca Low-E yang bersifat mereduksi panas dan tetap memasukan cahaya.



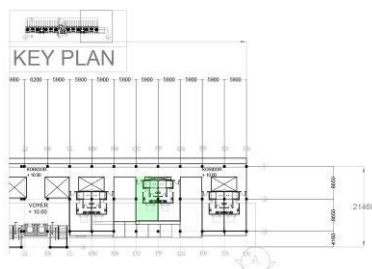
Gambar. 29. Potongan hotel B-B.



Gambar. 30. Denah Lantai 2.



Gambar. 31. kamar hotel lantai 2.



Gambar. 32. Denah Lantai 3.



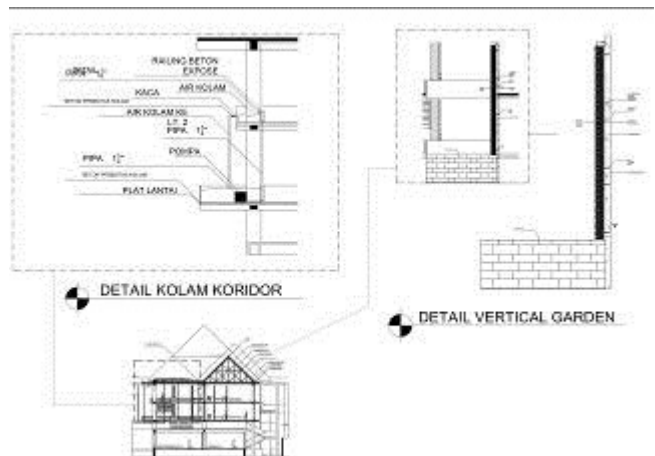
Gambar. 33. Kamar hotel lantai 3.

Karakter Ruang Koridor Hotel



Gambar. 34. Koridor hotel lantai 2.

Meskipun di lantai 2, hotel memberikankesan still in nature dengan memberikan air kolam yang jatuh dari balkon lantai 3 ke balkon lantai 2 di sisi kiri gambar di atas. Sedangkan di sisi kanan terdapat vegetasi horizontal yang berupa pot tanaman dan vertical yang berupa vertical garden.



Gambar. 35. Detail kolam koridor dan detail vertical garden.

I. Perspektf Perancangan



Gambar. 36. Perpektif mata burung.



Gambar. 37. *Perpektif mata manusia.*

## KESIMPULAN

Pemilihan proyek ini dilatarbelakangi oleh mulai tingginya kunjungan turis karena wisata alam di Manggarai Barat mulai dikenal oleh dunia melalui program-program internasional yang dilakukan oleh pemerintah untuk memperkenalkan kekayaan alam Indonesia. Namun, fasilitas yang sudah tersedia tidak dapat mengimbangi kunjungan wisatawan. Kehadiran proyek ini diharapkan mampu mengimbangi jumlah kunjungan wisatawan dan juga dapat lebih memperkenalkan tempat-tempat wisata di Manggarai Barat terutama Pulau Komodo yang menjadi daya Tarik tersendiri bagi para wisatawan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis D. K. (1996). *Arsitektur : Bentuk, Ruang Dan Susunannya*. (edisi kedua). (Ir. Nurahma Tresani Harwadi, MPM., Trans). Jakarta: Erlangga.
- Google Earth. (2014). Nusa Tenggara Timur. Retrieved Januari, 2014 from <http://earth.google.com/>
- Neufert, Ernest. (1996). *Data Arsitek*. Edisi 33 jilid 1, (Sunarto Tjahjadi, Trans). Jakarta: Erlangga.
- Neufert, Ernest. (1996). *Data Arsitek*. Edisi 33 jilid 2, (Sunarto Tjahjadi, Trans). Jakarta: Erlangga.