

HOTEL BISNIS DI PANTAI MARINA SEMARANG DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA

Kurnia Eri Septianto, Musyawaroh

Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta

kurniaeriseptianto@student.uns.ac.id

Abstrak

Hotel bisnis dengan pendekatan arsitektur metafora di wilayah Pantai Marina dirancang berdasarkan kebutuhan fasilitas hotel untuk wisatawan domestik/mancanegara tahun 2011-2031 di Kota Semarang. Kota Semarang mengalami peningkatan pengunjung domestik dan mancanegara pada tahun 2015 hingga 2019 dengan persentase 126,18% sebelum terjadi Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) di tahun 2020 hingga 2021. Perkembangan hotel di Semarang pada tahun 2020 mengalami kenaikan dengan total 169 unit hotel. Pada wilayah pengembangan ekonomi strategis terdapat tapak potensial dengan pemandangan tepi laut Jawa dan berada di tepi Pantai Marina. Pendekatan arsitektur metafora dapat diterapkan untuk menganalogikan kegiatan bisnis pada tampak bangunan dengan konsep tangible metaphor. Metode penelitian yang diterapkan adalah metode penelitian terapan melalui eksplorasi ide dan pengumpulan data, yang diolah menjadi pedoman pada analisis perancangan. Penerapan tangible metaphor pada tampak bangunan diwujudkan oleh transformasi bentuk gelombang laut dan kapal, dengan bangunan menggunakan massa tunggal terpusat.

Kata kunci: Hotel bisnis, Pantai Marina, Arsitektur Metafora.

1. PENDAHULUAN

Semarang merupakan ibukota Jawa Tengah yang terletak di utara pulau Jawa. Pada tahun 2019 tercatat capaian kunjungan wisatawan ke Kota Semarang sebanyak 7.305.559 jiwa. Kota Semarang mempunyai hotel sebanyak 169 unit pada laporan BPS Kota Semarang tahun 2020 dengan rincian hotel bintang 1 memiliki 13 unit, hotel bintang 2 memiliki 26 unit, hotel bintang 3 sejumlah 24 unit, 12 unit hotel bintang 4, dan 6 unit hotel berbintang 5. 88 unit hotel di Kota Semarang tercatat sebagai hotel non bintang. Persentase peningkatan jumlah pengunjung ke Semarang sebesar 126,18% pada tahun 2019 sebelum diberlakukannya Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) merupakan pertimbangan untuk penambahan jumlah akomodasi penginapan hotel di Kota Semarang.

Beragam kegiatan bisnis yang berada di Semarang mulai dari pertanian, perikanan, pariwisata hingga bisnis sumber energi membuat pelaku bisnis dari dalam maupun luar kota Semarang sering melakukan agenda besar yang berkaitan untuk keuntungan bisnis. Menurut data dari Badan Pusat Statistik 5 Februari 2021 perekonomian Jawa Tengah telah membaik. Perbaikan tersebut disebabkan oleh peningkatan investasi dan ekspor luar negeri. Penambahan hotel bisnis dengan fasilitas penunjang merupakan upaya mengakomodasi kegiatan bisnis maupun kegiatan lain di Kota Semarang untuk pengunjung wisatawan.

Pengembangan sektor akomodasi perhotelan di Kota Semarang telah direncanakan pada Peraturan Daerah Nomor 14 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang Tahun 2011-2031 di wilayah sektor ekonomi strategis. wilayah pesisir pantai merupakan salah satu upaya realisasi kawasan strategis ekonomi. Pantai di Kota Semarang telah melakukan pengembangan daerah, salah satunya Bandara Ahmad Yani baru dan perumahan pesisir pantai.

Desain fasad merupakan sarana komunikasi visual pada bangunan, pengolahan bentuk pada bangunan diciptakan untuk memberi kesan visual bagi pengunjung. Fasad bangunan bisa memberikan makna didalamnya, dan menjadi pengaruh visual pada lingkungan sekitarnya. Metafora mengidentifikasi kaitan antar benda, namun keterkaitan tersebut bersifat abstrak bukan nyata, dengan ungkapan “bagaikan” pada suatu benda. (Snyder et al., 1979)

Anthony C. Antoniades dalam karyanya “*Poetics of Architecture*” menjelaskan bahwa metafora merupakan metode memahami akan suatu hal, seolah hal tersebut bisa diumpamakan sehingga bisa mendapat pemahaman yang lebih baik dari topik pembahasan. Konsep arsitektur metafora dibagi tiga jenis, yaitu; 1) Metafora Tak Teraba (*Intangible Metaphor*), 2) Metafora Teraba (*Tangible Metaphor*), 3) Metafora Kombinasi (*Combined Metaphor*). (Antoniades, 1990)

Menurut Charles Jencks, dalam buku “*The Language of Post Modern Architecture*” menjelaskan bahawa metafora sebagai kode yang ditangkap pada sesuatu oleh pengamat, yang diperoleh dari suatu obyek dengan mengandalkan obyek lain. (Jencks, 1978)

Pendekatan arsitektur metafora sebagai strategi desain pada bangunan hotel bisnis merupakan penyesuaian kawasan tapak yang dipilih berupa pantai dengan bangunan di sekitarnya juga memiliki keunikan bentuk, serta memberikan pesan visual pada bangunan untuk pengunjung hotel bisnis.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian terapan melalui pendekatan deskriptif kualitatif. Tahapan dalam proses rancangan hotel bisnis di Pantai Marina Semarang dengan pendekatan arsitektur metafora yaitu dengan menentukan ide dasar dan mengumpulkan data untuk memahami konteks tentang arsitektur metafora dan data yang diperoleh untuk kemudian dianalisa hingga menghasilkan rancangan sebuah bangunan.

Tahap awal yaitu menentukan ide dasar yang diikuti dengan pemahaman konteks dari pendekatan arsitektur metafora.

Tahap kedua adalah proses pengumpulan data yang diperoleh dengan observasi lokasi dan studi banding objek sejenis. Data sekunder diperoleh dari buku, jurnal, media daring dan peraturan pemerintah maupun instansi terkait yang berkaitan dengan objek rancangan. Setelah mendapatkan data yang diperlukan, selanjutnya adalah pengolahan data tersebut lalu disampaikan dengan paragraph, gambar, tabel, skema, dan diagram. Data disampaikan secara deskriptif, naratif, dan komparatif.

Tahap ketiga merupakan proses analisis data menggunakan teori-teori perancangan arsitektur yang berkaitan dengan perancangan hotel bisnis di pantai marina Semarang dengan pendekatan arsitektur metafora, berikut kriteria arsitektur metafora yang digunakan untuk mendesain yaitu berangkat dari objek visual yang berkaitan dengan lokasi tapak sebagai *tangible metaphor*, mengangkat suatu konsep ideologi sebagai ide dari pembuatan bangunan disebut *intangible metaphor*, dan gabungan dari dua jenis metafora *tangible* dan *intangible* disebut sebagai *combined metaphor*.

Tahap keempat adalah tahap konsep desain yang memiliki strategi berupa penyusunan sebuah desain metafora dan mengumpulkan detail informasi berdasarkan dokumentasi terhadap arsitektur metafora yang akan digunakan pada objek rancang bangun yang dicantumkan pada konsep desain. Konsep desain ini sebagai pedoman dalam memvisualisasikan rancangan. Konsep desain berupa konsep tapak, konsep sirkulasi, konsep bentuk, konsep ruang, serta struktur dan utilitas sebagai *output* dari analisis konsep.

Tahap Transformasi desain dilakukan pada strategi desain yaitu melakukan eksplorasi desain bangunan dan sistem grafis yang akan digunakan dengan memperhatikan keseluruhan jalur sirkulasi dan objek rancang bangunan. Transformasi desain dapat menghasilkan desain awal untuk kemudian di sempurnakan dalam proses perancangan hingga menjadi sebuah *master design*.

Berikut Penerapan *tangible metaphor* pada bangunan diantaranya:

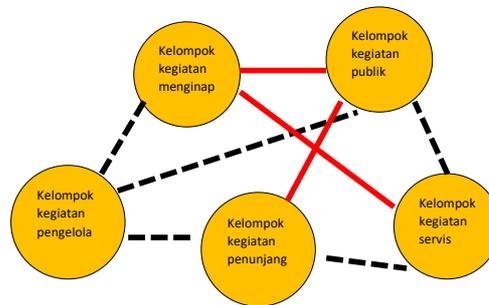
- A. Pengolahan peruangan,
- B. Pemilihan lokasi dan pengolahan tapak,
- C. Pengolahan bentuk massa bangunan, dan
- D. Pengolahan tampilan bangunan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam Pembahasan bagaimana kriteria yang sudah disusun diatas, Penerapan *tangible metaphor* pada hotel bisnis di Pantai Marina Semarang digunakan pada poin perancangan berikut, yaitu.

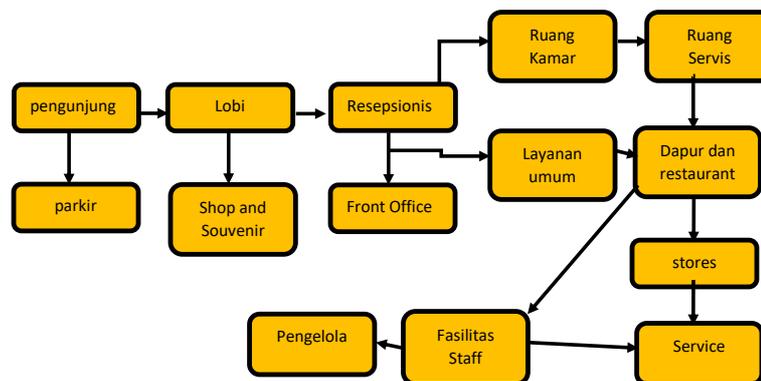
A. Pengolahan Peruangan

Pengolahan pola peruangan pada hotel bisnis diperoleh hubungan antar ruang. Akses peruangan diatur sehingga fleksibel dan dapat menjangkau area publik pada hotel. (lihat gambar 1)



Gambar 1
Skema Pola Hubungan Ruang pada Hotel Bisnis yang Direncanakan

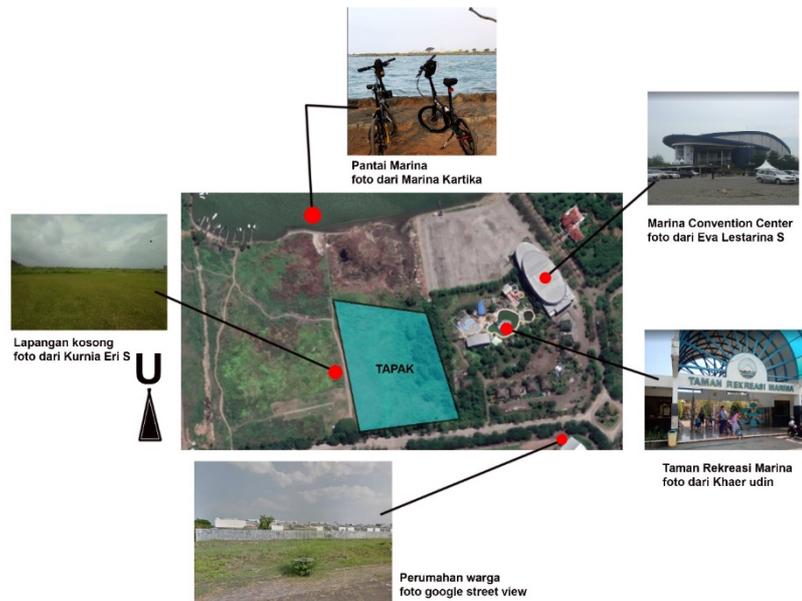
Kelompok kegiatan dibagi atas zona privasi dan zona pelayanan lainnya sehingga ruang-ruang yang dibutuhkan memiliki skema berikut:



Gambar 2
Alur Kegiatan Pola Hubungan Ruang

B. Pemilihan lokasi dan pengolahan tapak

Lokasi tapak berada di jalan Marina Raya, kelurahan Tawangsari, Kecamatan Semarang Barat, Kota Semarang. Tapak berada di kawasan Pantai Marina Semarang yang merupakan zona strategis pertumbuhan ekonomi kota menurut peraturan RTRW Kota Semarang. Tapak terpilih berada di dekat bandara Ahmad Yani, perkantoran, dan gedung *Marina Convention Center* sehingga dapat menjadi tujuan pengunjung yang memiliki agenda bisnis. (Larasati et al., 2018) (lihat gambar 3)



Gambar 3
Kawasan Eksisting Tapak

Tapak berbatasan dengan pantai di bagian utara, taman perumahan di bagian selatan, lahan kosong di bagian barat yang sedang di rencanakan menjadi perumahan, bangunan publik yaitu sekolah, gedung konvensi, dan restoran di bagian timur tapak. Luas tapak berukuran sekitar 31.500 m² bentuk tapak jajar genjang dengan rentang terpanjang sejauh 220 meter yang berada di bagian barat tapak. (lihat gambar 4)



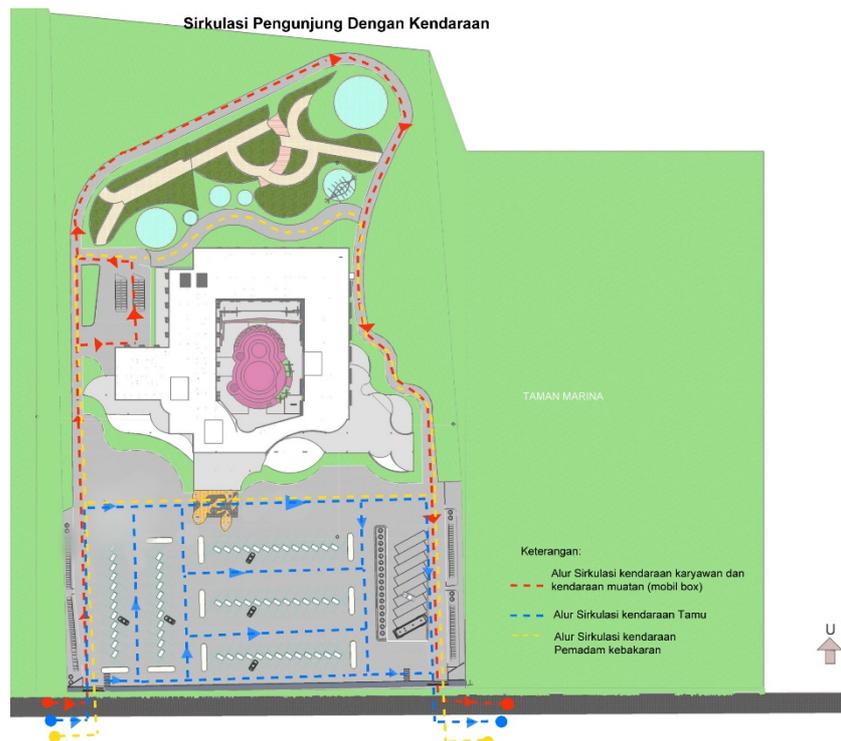
Gambar 4
Luas Tapak

Tata letak massa bangunan pada tapak yaitu terpusat pada satu massa bangunan. Bangunan utama hotel bisnis berada ditengah tapak dengan ruang pada area utara lebih luas yang akan digunakan sebagai ruang loading dock, parkir karyawan dan ruang hijau berada mengitari bangunan. (lihat gambar 5)



Gambar 5
Massa Bangunan

Jalur masuk pada tapak berada di Jalan Marina Raya yang merupakan jalan utama menuju tapak. Jalur masuk pada tapak dibagi menjadi dua, yaitu Jalur masuk utama dan Jalur Keluar yang ditujukan untuk pengunjung, pengelola, kendaraan bongkar muat, serta kendaraan besar seperti bus maupun mobil pemadam kebakaran. Jalur masuk utama terletak di sisi barat tapak. Jalur keluar berada di sisi timur tapak terpisah dari jalur masuk utama. Pemisahan jalur tersebut bertujuan untuk memisahkan titik keluar masuk pada tapak dan mencegah kemacetan. (lihat gambar 6)

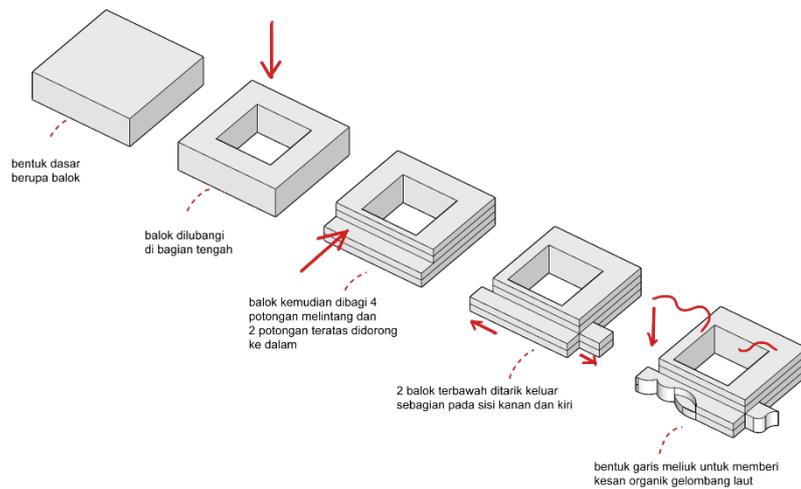


Gambar 6
Sirkulasi Tapak

C. Pengolahan bentuk massa bangunan

Kawasan bangunan yang sedang direncanakan berada di tepian pantai, dan difungsikan untuk bangunan hotel, maka bentuk bangunan bisa diolah sesuai kaidah estetika bangunan sehingga menjadi terlihat menarik. Tampilan hotel yang akan dirancang menggunakan pendekatan *tangible metaphor*, untuk menelaraskan potensi kawasan di tepi

pantai maka tampilan yang dipertimbangkan adalah perpaduan antara bentuk kapal dengan gelombang laut. (lihat gambar 7)

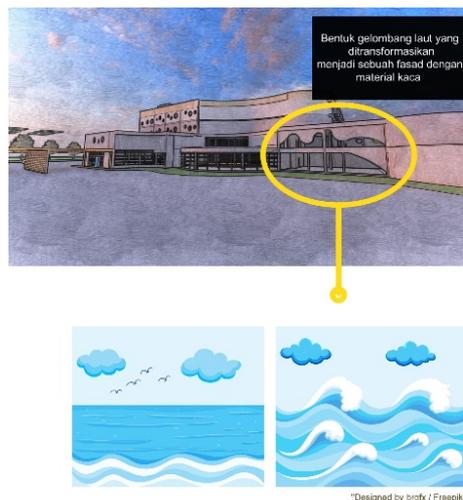


Gambar 7
Transformasi Desain

D. Pengolahan tampilan bangunan

Konsep metafora merupakan aspek pembentuk lingkungan bisnis dengan mengadaptasi analogi bentuk kapal dan gelombang laut yang bergerak secara dinamis yang memberi makna usaha dan pergerakan bisnis yang dinamis. Hotel didesain dengan mempertimbangkan potensi alam dari kawasan tapak terpilih.

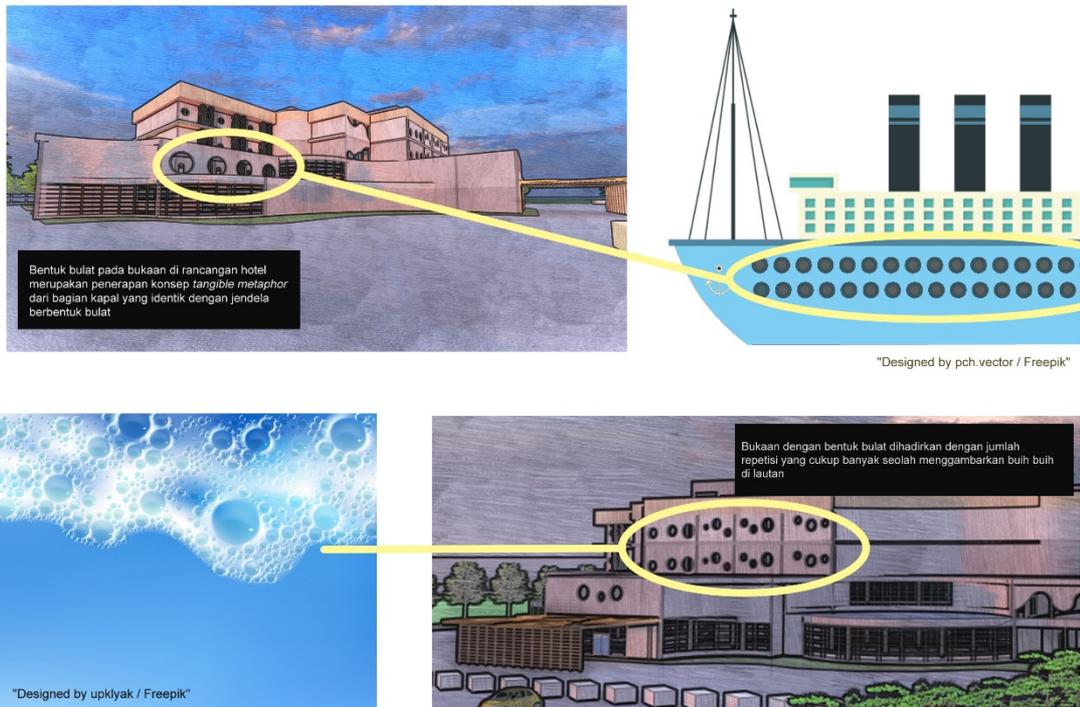
Penerapan konsep metafora pada desain fasad yang meliuk-liuk sebagai analogi dari bentuk gelombang laut. Bentuk bukaan tersebut ditujukan pada ruang-ruang penunjang seperti *shopping centre, lobby, ballroom, dan restaurant*. (lihat gambar 8)



Gambar 8
Tampilan Bangunan

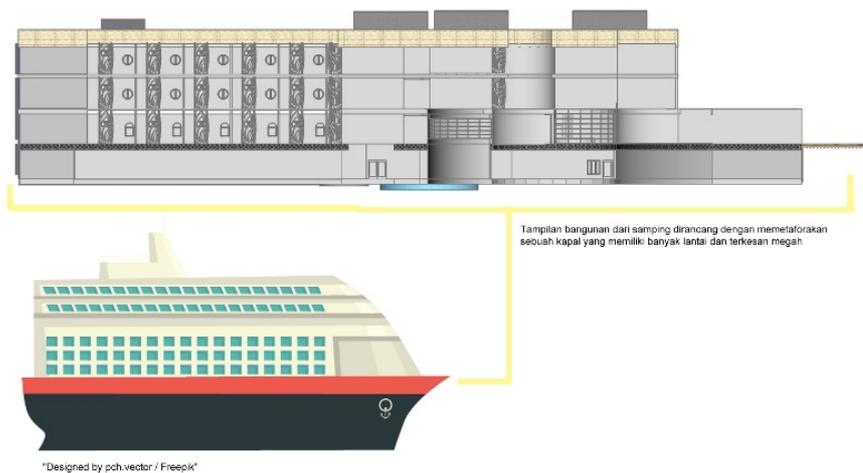
Bentuk bulat pada bukaan di rancangan hotel merupakan penerapan konsep *tangible metaphor* dari bagian kapal yang identik dengan jendela berbentuk bulat. Bukaan dengan

bentuk bulat dihadirkan dengan jumlah repetisi yang cukup banyak seolah menggambarkan buih buih di lautan, yang dimaknai sebagai keuntungan besar dari sebuah bisnis. (lihat gambar 9)



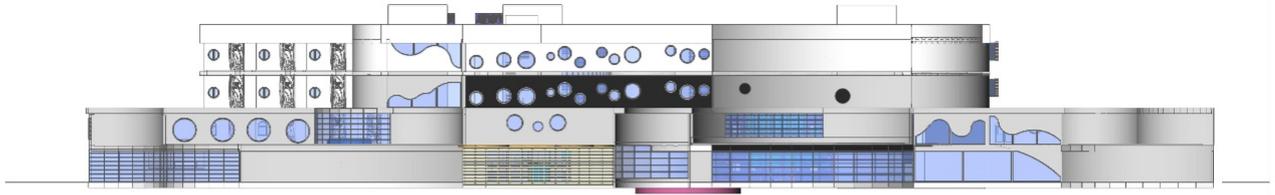
Gambar 9
Tampilan Bangunan-Jendela Bulat

Tampilan bangunan dari samping dirancang dengan memetaforakan sebuah kapal yang memiliki banyak lantai dan terkesan megah. (lihat gambar 10)

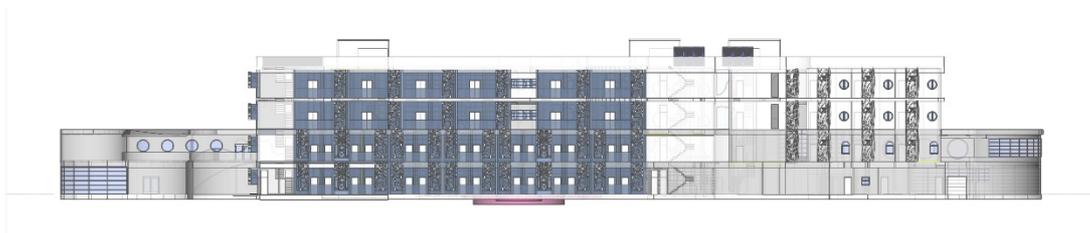


Gambar 10
Tampak Samping

Berdasarkan pembahasan perancangan hotel bisnis di Pantai Marina Semarang dengan pendekatan arsitektur metafora di atas, Berikut merupakan hasil tampilan dari tiap sisi pada keseluruhan desain:



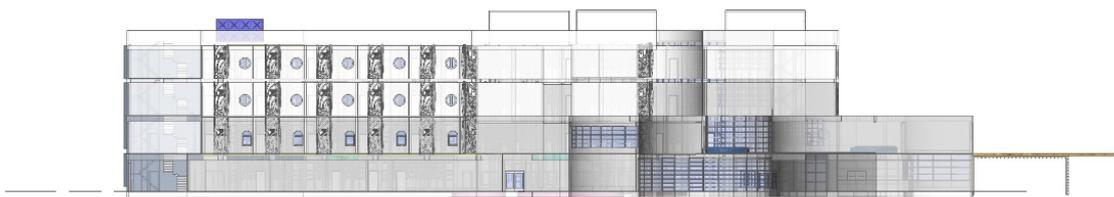
Gambar 11
Tampak Depan



Gambar 12
Tampak Belakang



Gambar 13
Tampak Samping Kanan



Gambar 14
Tampak Samping Kiri

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan teori yang telah dikaji, arsitektur metafora memiliki tiga jenis diantaranya yaitu *tangible metaphor*, *intangible metaphor*, dan *combiend metaphor*. Ketiga jenis metafora tersebut dapat diterapkan pada perancangan sebuah bangunan. Penerapan teori metafora yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan desain hotel bisnis di Pantai Marina Kota Semarang adalah sebagai berikut:

- a. Konsep *tangible metaphor* pada hotel dapat diterapkan melalui tampilan fasad berupa bentuk kapal dan gelombang laut sebagai analogi dari aktivitas bisnis
- b. Desain bukaan yang meliuk-liuk hanya bisa diterapkan pada ruang-ruang fasilitas penunjang guna memberikan kesan dinamis dan luas.
- c. Pada desain bukaan bulat merupakan metafora dari jendela kapal yang diletakkan pada ruang ruang antara, namun bila dengan jumlah repetisi yang banyak akan merepresentasikan sebagai buih di lautan.

Saran untuk proyek selanjutnya untuk bisa mengaplikasikan konsep metafora kedalam interior bangunan, sirkulasi, dan mempertimbangkan situasi eksisting sehingga lingkungan menjadi harmonis.

REFERENSI

- Antoniades, A. C. (1990). *Poetics of architecture: Theory of design*. Van Nostrand Reinhold Company.
- Jencks, C. A. (1978). The language of post-modern architecture. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 37(2).
- Larasati, A., Suroto, W., & Sumaryoto, S. (2018). Hotel Bisnis Dengan Pendekatan Arsitektur Metafora Di Solo Baru. *Senthong*, 1(1).
- Snyder, J. C., Catanese, A. J., & McGinty, T. L. (1979). *Introduction to architecture*. McGraw-Hill College.