

PERANCANGAN PROYEK ARSITEKTUR INTERIOR HOTEL BUTIK DI KOTA BATU DENGAN PENDEKATAN *SENSE OF PLACE*

Hanson Wijaya^{a/}, Freddy H.Istanto^{b/}, M.Y.Susan^{c/}

^{a/b.c/}Arsitektur Interior, Universitas Ciputra, Surabaya 60219, Indonesia

Alamat email untuk surat menyurat: hansonwijaya9@gmail.com^{a/},

Fred.hans@ciputra.ac.id^{b/}, susan@ciputra.ac.id^{c/},

ABSTRACT

This final project contains the design of a boutique hotel in Batu City. Its location is a vacant land located on Bukit Berbunga street no. 209, Batu by having a view of Mt. Butak and the surrounding rice fields. Location variables have a difference in soil elevation, so that it can be an opportunity to be used as an alternative design rather than doing cut and fill. The client wants a design that has Javanese value but is packed modern, not old fashioned, and represents Batu City the most. The concept is growing seeds, departing from the background of the history of agrobusiness in Batu City which is the main livelihood. The application of the design of the growing seeds in Boutique Hotels is by taking water circulation in plants as the basis for circulation in the hotel architecture design and by using of materials as close to nature as possible in the interior, making the hotel reflect the beauty of the surroundings by being designed to be simple. In addition, there is an element of water from fish ponds and swimming pools, providing natural acoustics and cooling, walls with sandstone that are arranged in parallel to create shapes in the forest that have tree traits. The use of colors and raw materials used is in accordance with neutral colors so that the point of vision can still refer to the views of mountains and rice fields. The combination of designs give special impression in the city of Batu, so the sense of place is easily recognized and felt by visitors.

Keywords: *Boutique Hotel, Sense of Place, Mount, Pool, Batu*

ABSTRAK

Tugas akhir ini berisi tentang perancangan sebuah hotel butik di Kota Batu. Lokasi berupa tanah kosong yang berada di Jalan Bukit Berbunga no. 209 Batu dengan memiliki view Gunung Butak dan sawah disekitarnya. Kondisi lokasi memiliki adanya perbedaan elevasi tanah, sehingga dapat menjadi peluang untuk dimanfaatkan sebagai alternatif desain daripada dilakukan *cut and fill*. Klien menginginkan desain yang memiliki nilai Jawa namun dikemas modern, tidak kuno, dan tetap merepresentasikan Kota Batu. Konsep yang diambil adalah *Growing seeds*, berangkat dari latar belakang sejarah agrobisnis di Kota Batu yang menjadi mata pencaharian utama. Pengaplikasian desain *Growing seeds* pada Hotel Butik ini yaitu dengan diambilnya sirkulasi air pada tanaman menjadi dasar sirkulasi pada desain arsitektur hotel dan penggunaan material yang sedekat mungkin dengan alam pada interior, membuat hotel dapat mencerminkan keindahan pemandangan dengan didesain menjadi sederhana. Selain itu adanya unsur air dari kolam ikan dan kolam renang, memberikan akustik dan pendinginan alami, dinding dengan batu paras yang disusun sejajar untuk menciptakan bentuk dalam hutan yang memiliki sifat pohon berjajar. Penggunaan warna dan bahan baku yang digunakan sesuai dengan warna netral sehingga titik penglihatan dapat tetap mengacu kepada pemandangan gunung dan sawah. Kombinasi dari desain dapat memberikan kesan tersendiri yang khusus ada di Kota Batu, sehingga *sense of place* dengan mudah dikenali dan dirasakan oleh pengunjung.

Kata Kunci: Butik Hotel, *Sense of Place*, Gunung, Kolam, Batu

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Ditahun 2018, Kota Batu telah menjadi salah satu unsur penting dalam perkembangan pariwisata nasional Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Timur meluncurkan 50 top *event* Pariwisata dan Budaya 2018 guna mempromosikan dan meningkatkan kunjungan wisatawan ke Jawa Timur (KEKR,2018).

Tumbuhnya banyak perhotelan di Kota Batu bukanlah hal yang asing, namun pada desain dengan lingkup *hospitality* hotel, dominasi rancangan hotel dirancang berdasarkan *value* perusahaan yang ingin diperlihatkan kepada *customer* tanpa adanya modifikasi terhadap *layout* dan Kota Batu sendiri.

Satu gaya internasional atau tanpa gaya (seragam), merupakan suatu arsitektur yang dapat menembus budaya dan geografis. Target pasar utama yang ingin dituju adalah Dewasa muda, dan Keluarga, baik nasional maupun internasional, dengan kelas ekonomi menengah dan menengah ke atas. (Avianti,2011).

Pemilik menginginkan desain yang memiliki nilai Jawa namun dikemas modern, tidak kuno, dan tetap merepresentasikan Kota Batu. *Boutique* hotel yang dirancang diharapkan memberikan suatu pengalaman berbeda terhadap pengunjungnya, melalui bagaimana arsitek menjelaskan *sense of place*.

Michelis menjelaskan bahwa berada di sekitar tanaman dan pohon dapat membantu mengurangi kecemasan karena tanaman memancarkan bahan kimia untuk memperlambat proses pembusukan tanaman tersebut, yang tampaknya memperlambat tubuh manusia juga (Michelis, 2009) dimana hal ini menjadi baik untuk dimasukkan ke dalam unsur desain.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan mengenai perancangan Boutique Hotel di Batu, permasalahan yang muncul dalam merancang karya desain tersebut antara lain :

1. Bagaimana mengambil suatu dasar yang akan menjadi konsep *sense of place* kota Batu yang dapat diterapkan pada denah dan bentukan arsitektur?
2. Bagaimana cara mengaplikasikan desain yang merespon perbedaan elevasi fasad dengan mempertimbangkan efektifitas *layout* dan memanfaatkan *view*?

Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan arsitek dan interior Boutique Hotel di Kota Batu adalah:

1. Memilih dan menerapkan nilai kota Batu dengan memadukan terhadap bangunan *vernacular* Jawa dan tidak terkesan kuno.
2. Mengaplikasikan desain yang merespon site, dalam hal tapak, cahaya, arah gerak angin, dan pemandangan.

Data Proyek

a. Data Pemilik Proyek :

Nama Lengkap : Bapak Haji Riyadi
Alamat : Jl. Abdul Gani Atas
tahap III no.23
No. Telp : 081222791222

b. Data Proyek :

Jenis Proyek : Hotel
Nama Usaha : Batu Boutique Hotel
Alamat : Jl. Bukit Berbunga
No.209, Sidomulyo,
Kota Batu. 65317
Luasan : 1194 m²

Ruang lingkup perancangan Boutique Hotel adalah desain yang dibangun dari tanah kosong, tidak melakukan *cut and fill* secara total, menyelesaikan permasalahan klien, merepresentasikan nuansa daerah Jawa, nilai Kota Batu serta arsitektur dan interior. Kondisi eksisting terdiri tumbuhan beragam layaknya pisang, nangka dan papaya yang mana tidak diinginkan oleh klien. Adanya perbedaan elevasi dengan titik terendah dan tertinggi sebesar 1,5 meter. Area yang akan dirancang adalah tanah kosong yang akan difungsikan menjadi Boutique Hotel dan Area Parkir dengan 1.194 m²

Pengaruh dari lingkungan sekitar :

- Jalan raya
Jalan raya di depan bangunan termasuk jalan besar di Kota Batu, jalan alternatif Surabaya ke kota Batu, tetapi adanya villa diantara

site dan jalan raya, sehingga pengaruh bising tidak sampai ke *site*.



Gambar 1. Tampak Sisi Barat
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2019

- Kondisi sekitar bangunan
Apabila menghadap utara, maka sisi kanan merupakan lahan kosong, sisi kiri adalah pemandangan gunung dan petak sawah, di sisi belakang adalah dinding villa eksisting dan sisi depan adalah lahan kosong.

Target Pasar : Menengah ke atas, dengan fokus kepada pasangan muda, dewasa tua baik dalam maupun dari luar negeri.

Data Pengguna Boutique Hotel

Pada perancangannya, diperkirakan jumlah dan jabatan yang akan menjalankan bisnis adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Tabel Pengurus Hotel

Posisi atau Jabatan	Jumlah
Direktur Utama	1
<i>General Manager</i>	1
<i>Front Office manager</i>	1
<i>Front desk attendant</i>	2
<i>F&B manager</i>	1
<i>Waiter</i>	3
<i>Housekeeping</i>	2

Sumber: Data Olahan Pribadi, 2019

Job desk akan dibagi menjadi tiga *shift*, *shift* pertama mulai jam 06.00 – 14.00 WIB, sedangkan *shift* kedua mulai jam 14.00 – 22.00 WIB dan *shift* ketiga jam 22.00 – 06.00.

METODE

Metode desain yang digunakan dalam perancangan Boutique Hotel adalah:

1. Observasi

Melakukan observasi langsung ke lokasi proyek untuk mengetahui keadaan sebenarnya dari *site* yang akan didesain. Berada pada *site* selama sehari penuh dan 3 hari dalam seminggu agar mengetahui keadaan *site* saat *weekday*, *week-end*, malam, hujan dan bagaimana siang

hari atau sore ketika ada ibadah dengan suara pengeras di masjid. Serta melakukan studi ke beberapa proyek sejenis untuk mendapatkan gambaran langsung terhadap proyek yang akan dikerjakan. Observasi studi proyek sejenis dapat juga dilakukan melalui internet.

2. Wawancara

Mengumpulkan data melalui tanya jawab langsung atau tidak langsung (melalui telepon) dengan yang bergerak di bidangnya dan mampu menjawab pertanyaan atau data-data informasi tentang desain. Melakukan tanya jawab langsung kepada *staff*, kepala departemen maupun wakilnya untuk menggali keluhan yang terkait dengan perusahaan.

3. Studi Pustaka

Untuk menggali segala informasi tentang teori-teori yang berhubungan dengan desain dan mempelajari peraturan untuk melakukan sebuah desain sekaligus mengetahui Batasan-batasan apa saja yang harus diperhatikan.

4. *Progamming*

Melakukan olah data sebelum melanjutkan ke tahap desain, perlunya penulis melakukan analisa data dari site awal, hubungan antar ruang, kebutuhan ruang, aktifitas pengguna, cocok tidak cocoknya antar ruang, hingga akhirnya dapat menentukan solusi dari masalah yang ada.

5. *Design development*

Pembuatan 3D desain yang sudah terukur

sesuai dengan dimensi, warna, dan bahan material *finishing* yang digunakan. Lalu membuat gambar perspektif, potongan, tampak, dan detail. Jika sudah di tahap *design development*, mulai pada tahap *construction documentation*.

6. *Construction development*

Menghasilkan gambar-gambar kerja dari lantai, plafon, dinding, dan gambar pendukung lainnya, seperti spesifikasi material *finishing*, asesoris, dan furnitur yang nantinya digunakan sebagai bahan presentasi. Tahap terakhir, yaitu *final critique*. Dimana *final critique* adalah melakukan evaluasi desain.

LITERATUR

Definisi Arsitektur Vernakular

Arsitektur vernakular adalah arsitektur yang terbentuk dari proses yang berlangsung lama dan berulang-ulang sesuai dengan perilaku, kebiasaan, dan kebudayaan di tempat asalnya. Vernakular, berasal dari *vernacullus* yang berarti lokal, pribumi.

Pembentukan arsitektur berlangsung dengan sangat lama sehingga sikap bentuknya akan mengakar. Latar belakang Indonesia yang amat luas dan memiliki banyak pulau menyebabkan perbedaan budaya yang cukup banyak dan arsitektur merupakan salah satu parameter kebudayaan yang ada di Indonesia karena biasanya arsitektur terkait dengan sistem sosial, keluarga, sampai ritual keagamaan.

Definisi Modern

Gaya modern adalah gaya desain yang simple, bersih, fungsional, *stylish*, dan selalu mengikuti perkembangan jaman. Gaya modern mengutamakan fungsi benda, berdasarkan kesesuaian gaya hidup yang menuntut serba cepat, mudah, dan fungsional.

Beberapa ciri gaya modern antara lain penggunaan ornamen sangat minim, ornament sederhana dalam bentuk garis, transparan, ruang saling terhubung dan dibatasi oleh dekorasi interior yang tidak masif. Material yang digunakan umumnya *stainless steel*, *perforated metal*, *granite tile*, kaca berwarna *tinted glass*, *aluminium anodized*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Solusi Perancangan

Konsep solusi perancangan untuk Boutique Hotel di Kota Batu merupakan hasil dari gabungan antara keinginan klien, masalah-masalah yang ada di bangunan, dan penerapan *sense of place* daerah Kota Batu.

Klien menginginkan nuansa modern dengan sentuhan lokal budaya Jawa dan Batu, sebagai representatif bahwa desain yang membawa unsur *vernacular* dapat dinikmati secara kekinian. Budaya Jawa sendiri adalah bagaimana munculnya penggunaan kayu, sebagai balok maupun kolom, serta penggunaan material dengan tingginya *craftmanship* seseorang yang merupakan budaya Indonesia.



Gambar 2. Analisa lokasi
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2019

Dalam hal ini klien membawa pengrajin lokal dari Kota Batu untuk pembuatan *custom furniture*, gamelan (Bapak Suwanto), aksesoris perunggu dan lukisan pada setiap kamar. Masalah pada lokasi adalah kondisi site yang dapat sekaligus menjadi peluang untuk munculnya ide desain

kreatif yang merespons kondisi alam. Selain itu masalah untuk dapat mengharmonisasikan antara *vernacular* dan modern sehingga dapat secara holistik memberikan suasana positif.

Penerapan Konsep

Solusi yang ditawarkan untuk menjawab masalah tersebut adalah konsep “*growing seeds*” yaitu dengan mengambil aspek agrobisnis yang dimiliki kota batu yang berfokus pada buah sayur dan bunga, dimana segalanya dimulai dari bibit. Penerapan desain diambil dari proses pada tumbuhan dalam merespons cahaya, air, menolak bakteri dapat dilihat desain memiliki *layout* yang tidak memiliki dinding akhir, terus mengalir, memasukkan cahaya dan menjadi wadah air.



Gambar 3. Karya Seniman Kota Batu
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2019

Tabel 2. Konsep Aplikasi

Target desain	Solusi Konsep
Menggambarkan kota Batu dan nilai lokal yang dapat diangkat	Pemandangan pegunungan di Kota Batu, dengan udara yang sejuk dan lokasi yang tenang dari keramaian, inilah Kota Batu. Mengangkat produksi paling unggul kota Batu yaitu agrobisnis, dimana konsep akan diaplikasikan dalam hirarki fasad.

Sumber: Data Olahan Pribadi, 2019

Tabel 2. Konsep Aplikasi (lanjutan)

Target desain	Solusi Konsep
Memiliki nuansa modern yang dipadukan dengan arsitektur <i>vernacular</i>	Membagi zoning melalui konstruksi batang dan akar serta daun yang terinspirasi dari <i>xylem phloem</i> dan <i>stomata</i> . Menggunakan desain yang dinamis untuk area publik dengan penggunaan bahan lokal untuk <i>finishing</i> .
Memunculkan unsur <i>sense of place</i> yang menyeluruh pada desain.	Unsur <i>sense of place</i> yang dibawa adalah dari <i>site</i> sendiri yang telah mencerminkan Kota Batu dengan ketenangan dan keindahan pemandangannya yang hanya dapat spesifik dibangun di Kota Batu karena menyesuaikan potensi yang ada pada <i>site</i> . Unsur <i>sense of place</i> dihadirkan dengan dua pendekatan berbeda, yaitu unsur <i>tangible</i> berdasarkan dari 5 panca indera dan <i>intangible</i> melalui konsep filosofi desain dari benih.

Sumber: Data Olahan Pribadi, 2019

Konsep Zoning, Organisasi Ruang, Pola Sirkulasi

Konsep *zoning* adalah membagi area *site* menjadi dua area yang membedakan ruang *private* dan *public*, dimana pada lantai satu seluruhnya digunakan untuk area *private* kamar deluxe yang ditunjang dengan fasilitas *semi public*, yaitu kolam renang dan akses parkir mobil. Di lantai 2 difokuskan untuk area *public* seperti *lobby*, *check-in area*, servis, diikuti oleh tangga melingkar pada poros ruang *public* untuk menuju ke resto.

Dalam *zoning*, setiap ruang pada area *public* tidak diberikan sekat dinding, agar memaksimalkan *view* dan sirkulasi udara pada siang hari dan malam hari sehingga tidak memerlukan kipas angin maupun pendingin ruangan. Alasan ruangan dirancang *semi outdoor* didasari oleh pendekatan Kota Batu dimana dikenal dengan keindahan gunung dan udara yang sejuk serta terbebas dari kebisingan kota.

Organisasi arsitektur adalah *cluster*, sementara pola sirkulasi adalah radial. Alur sirkulasi untuk area *lobby* dan resto serta bagian *public* seperti kolam renang memungkinkan pengunjung untuk datang kesuatu ruangan dan menyebar kearah yang tidak ditentukan, layaknya sirkulasi nutrisi dari daun dialirkan menuju keseluruh bagian tumbuhan.



Gambar 4. Jendela Antara *Outdoor* dan *Indoor* Ketika Ditutup dan Dibuka

Sumber: Data Olahan Pribadi, 2019



Gambar 4. Jendela Antara Outdoor dan Indoor Ketika Ditutup dan Dibuka
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2019

Konsep (*growing seeds*) mengurangi dinding dan pembatas memungkinkan untuk memasukkan cahaya dan penghawaan serta akustik dari pepohonan dan burung. Pada lantai dua pintu antara area *indoor* dan *outdoor* merupakan *folding door* yang ketika dibuka bisa membuat area *outdoor* menyatu dengan *indoor*, ini adalah konsep menyatu dengan alam.

:Area *Private*

:Area *Public*



Gambar 5. Zoning
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2019

Konsep Aplikasi Karakter Gaya dan Suasana Ruang

Gaya yang digunakan adalah modern dengan sentuhan tradisional. Pada *lobby* seluruh bagian interior merupakan karya tukang kayu dan rotan, dimana plafon juga mengambil kolom kayu yang adalah ciri khas rumah *vernacular*, namun adanya tangga melingkar layaknya suatu proses untuk menuju ke lantai dua adalah pendekatan modern dan penekanan bahwa bangunan tidak *stagnant* tapi seakan bertumbuh ke atas (*growing seeds*). Ada *artwork* berupa kepingan perunggu di *lobby* mengenai dengan *style* modern karya pengrajin lokal. Gamelan yang diletakkan pada *lobby* juga merupakan karya yang klien pesan dengan pandai besi dan pengrajin di Kota Batu.



Gambar 6. Penggunaan Bambu dan Kayu sebagai Elemen Dekoratif
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2019

Konsep Aplikasi Bentuk dan Bahan pada Pelingkup

Bentukan geometris yang dipadukan dengan penghawaan dan aspek air memberikan kesan tersendiri bagi penggunanya, seakan di lantai 1, 2 maupun 3 memiliki satu konektivitas dan seakan alirannya menjadi satu antara satu dengan yang lain menggambarkan layaknya *xylem* dan *phloem* yang saling memompa dari akar, hingga batang sampai ke daunnya. Bahan pelingkup eksterior atau fasad bangunan menggunakan konstruksi semen, penggunaan atap yang membawa konsep tradisional, Bentuk fasad dirancang dengan perpaduan lengkungan, dan patahan geometris agar menciptakan kesan dinamis.



Gambar 7. VELUX Solar Powered "Fresh Air" Skylight
Sumber: Velux.com, 2019



Gambar 8. Penampang VELUX Solar Powered "Fresh Air" Skylight
Sumber: Velux.com, 2019

Setiap kamar *deluxe* telah dilengkapi dengan *skylight* yang terletak tepat di atas setiap tempat tidur, untuk memberikan pengalaman tersendiri kepada setiap pengunjung pada malam hari dapat menikmati pemandangan bintang terutama pada bulan Mei-September dimana langit tidak terhalang kabut dan awan.

Untuk solusi *skylight* pada siang hari, digunakan Velux *Skylight* dimana ada 3 layer kaca sehingga bahang tidak masuk, dan penggunaan tirai gelap *skylight* dapat mengubah siang menjadi malam, bahkan menghalangi sinar matahari paling terang, yang membuatnya ideal untuk kamar yang membutuhkan penggelapan total ruangan, seperti kamar tidur.

Untuk privasi setiap kamar agar *skylight* tidak tembus pandang dari arah *lobby* dan resto serta meminimalisirkan bahang yang masuk digunakan kaca film, dengan kaca film maka

pengunjung dapat menikmati *skylight* dan dapat mengurangi total energi matahari hingga 77% dan 51% pantulan cahaya tampak (Cherlyn, 2018). Ini akan memberikan kenyamanan sepanjang tahun serta menghemat penggunaan energi.

Konsep Aplikasi Furnitur dan Aksesoris Pendukung Interior



Gambar 9. Aplikasi *Semi-open Bathroom and Jacuzzi*
Sumber: Velux.com, 2019

Aksesoris berupa lampu yang dibuat dari pengrajin bambu dimana kesan tradisional masih melekat namun dengan pendekatan yang berbeda. Untuk aplikasi pada kamar mandi *suite* yang merupakan *semi outdoor*, dimana pada saat hujan berpotensi untuk tingginya genangan air, sehingga afur dibuat diameter besar untuk kapasitas daya serap menjadi lebih besar.

Konsep Aplikasi *Finishing* pada Interior



Gambar 10. Aplikasi Material Lokal pada *Backdrop*
Sumber: Data olahan pribadi, 2019

Material *finishing* lantai menggunakan keramik oven kuno dan cor semen yang dipoles, sehingga memunculkan kesan sederhana dan rasa menyatu dengan alam dan dengan alasan karena mudah dibersihkan. Dinding menggunakan *finishing* cat warna putih tanpa adanya kombinasi warna lain, karena vernakuler berarti menggunakan karakter asli sebuah material, namun ada beberapa bagian yang dicat putih untuk menjaga kesan bersih, ringan dan nyaman. Alasan lain adalah agar material lokal dapat menonjol dan tidak terganggu dengan adanya warna lain. Meja dan kursi kayu yang diberi *finishing woodstain* agar mudah dibersihkan dari noda makanan dan beberapa *furniture* menggunakan rotan sintetis.

Material batu paras juga menjadi aksen pada kamar tipe *deluxe*, dimana akan menambahkan kesan dingin namun pada sore hari juga menghalang bahang menembus kedalam interior, ketika dinding sisi barat terpapar matahari. Baik dalam interior maupun eksterior, ingin menciptakan kesan sederhana, dan kembali ke alam dengan cara menjadi sangat netral, sehingga warna hijau pada pemandangan dapat menonjol dan menjadi *focal point* baik dilihat di dalam maupun di luar kamar.

PENUTUP

Perancangan Boutique Hotel memperhatikan permasalahan yang ada di lokasi, keinginan dan kebutuhan klien, penggunaan potensi *site*, keperluan nuansa khas akan suatu daerah, dan kebutuhan pengunjung di Kota Batu yang beragam. Merumuskan jawaban dari rumusan masalah di atas yaitu :

1. Memanfaatkan area tanah yang lebih tinggi menjadi pusat aktivitas *public* di pagi hari dan saat siang setelah ataupun sebelum *check-in*. Menjadikan alur sirkulasi dipecah layaknya konsep "*growing seeds*" agar kesan *private* tetap ada dan *pathway* tidak menjadi sempit. Dari *lobby* dan *resto* menjadi satu, dan adalah fasilitas publik baik untuk tamu maupun diluar tamu yang menginap. Sedangkan area parkir yang diletakkan di tengah dirancang untuk memudahkan pengunjung menuju kamarnya setelah proses *check in*.
2. Aplikasi *sense of place* dan kesan utama yang

ingin ditimbulkan pemilik kepada pengunjung adalah:

- a. Menerapkan potensi daerah lokal pada desain hotel, layaknya Kota Batu yang dikenal dengan bunga seperti anggrek, potensi wisata di sekitar *site*, layaknya petik buah – buahan. Penyediaan makanan tradisional yang memudahkan pihak hotel untuk bekerja sama dengan depot masyarakat, menggunakan seni-mal lokal untuk membuat lukisan pada interior kamar hotel.
- b. Pemilihan material yang mempresentasikan alam, tanpa adanya banyak distraksi.
- c. *Focal point* untuk memberikan kesan menginap yang akan diceritakan kepada sanak keluarga.
- d. Secara filosofis, Batu merupakan kota yang menjadi tempat pelarian raja disaat adanya perang, dimana Kota Batu mencerminkan ketenangan di tengah kesibukan.
- e. Material yang digunakan tidak mengurangi dan mengganggu keindahan pemandangan yang ditawarkan oleh tapak.

REFERENSI

- Armand, Avianti. 2011. *Arsitektur Yang Lain: Sebuah Kritik Arsitektur*
- Bagaskara, A. L. (2016). Restoran dengan konsep Sustainable design. *Jurnal Aksen*. 2, Universitas Ciputra, Surabaya

D.K. Ching, Francis Form, Space, and Order
1996

Endrix, J., S. (2013). The Contradiction between
form and Function. New York : Routledge

Hull R. B. (1992). Image Congruity, Place Attach-
ment and Community Design. Journal of
Architecture Planning and Research, 9 (3),
181.192.

Maria Yohana Susan & Rani Prihatmanti (2017),
Daylight Characterisation of Classrooms in
Heritage School Buildings, *Planning Malay-
sia: Journal of The Malaysian Institute of
Planners*, Vol. 15, 209, Malaysia.

Susan, (2016), *Optimation of Electrical Energy
Generation for Low Rise Office Building
with Folding-BIPV Concept*, *Journal of En-
gineering Technology*, Vol. 4 No. 1, 110,
GSTF, Singapore.

Veronica. (2018). Perancangan Healty Food
Monkey Café di Surabaya. Jurnal Aksn. 3,
Universitas Ciputra, Surabaya