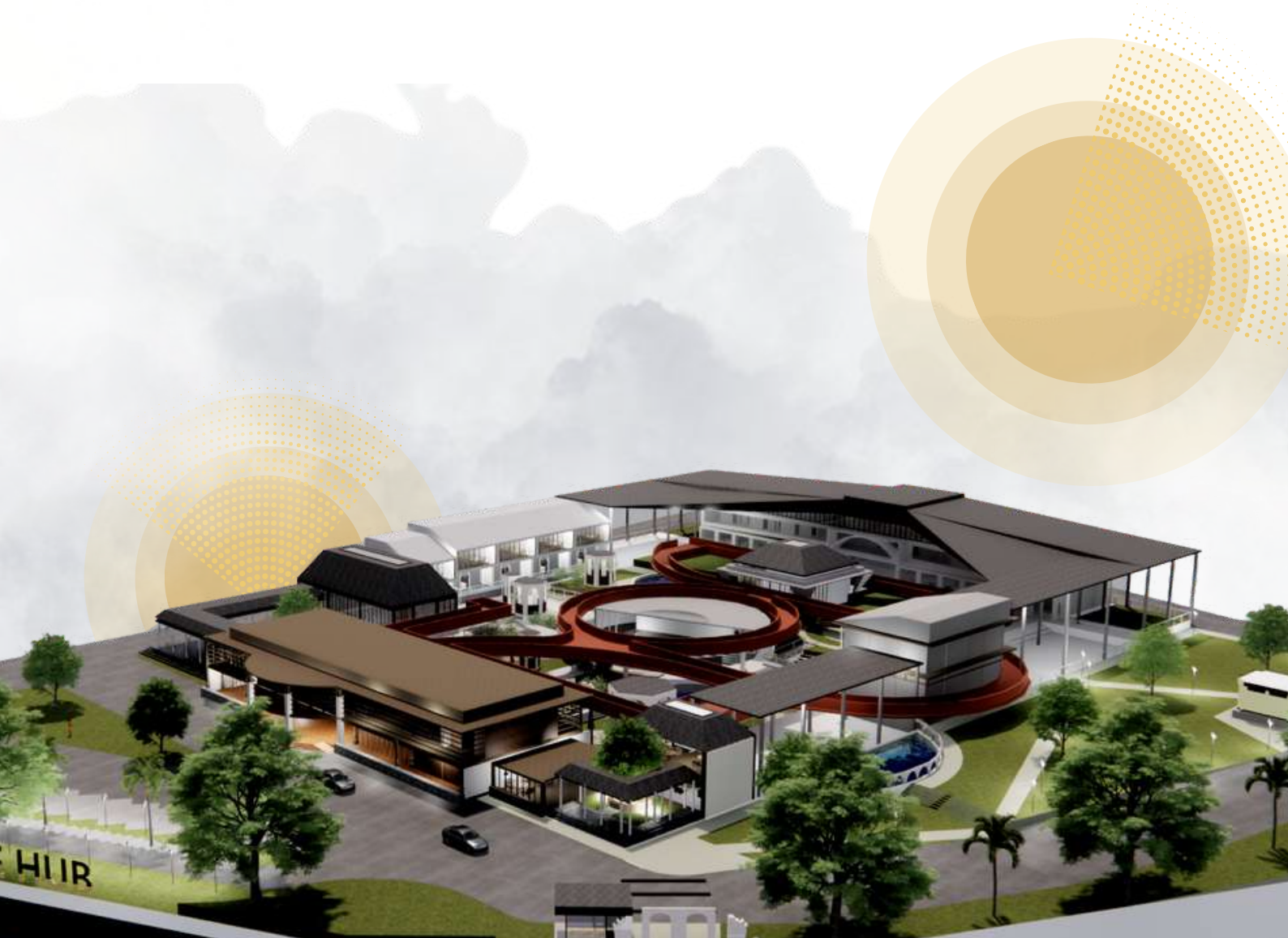




LAPORAN PERANCANGAN TUGAS AKHIR

Surosoan Palace Hub: Fasilitas Penunjang Wisata Banten Lama, Kota Serang, Banten

PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2025

SHAFa AFIFAH ATHARIQ - 210606110042
PRIMA KURNIAWATY, S.T., M.Si
Dr. Ir. Ar. ARIEF RAKHMAN SETIONO,
S.T., M.T, IPM, ASEAN Eng, IAI

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan dewan penguji Tugas Akhir dan diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S. Ars.) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Oleh:
SHAFa AFIFAH ATHARIQ
210606110042

Judul Tugas Akhir : Surosowan Palace Hub: Fasilitas Penunjang Wisata Banten Lama
kota Serang, Banten

Tanggal Ujian : 12 Juni 2025

Disetujui oleh:

Ketua Penguji



Aldrin Yusuf Firmansyah, M. T.
NIP.19770818 200501 1 001

Anggota Penguji 1



Ana Ziyadatul Husna, M. Ars.
NIP. 19891110 201903 2 021

Anggota Penguji 2



Prima Kurniawaty, S.T., M. Si.
NIP. 19830528 202321 2 002

Anggota Penguji 3



Dr. Ir. Ar. Arief Rakhman Setiono, S. T., M. T.,
IPM, ASEAN Eng. IAI
NIP. 19770818 200501 1 001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Arsitektur



Dr. Nunik Junara, M. T.
NIP.19710426 200501 2 005

LEMBAR KELAYAKAN CETAK

Laporan Tugas Akhir yang disusun oleh:

Nama Mahasiswa : Shafa Afifah Athariq

NIM : 210606110042

Judul Tugas Akhir : Surosowan Palace Hub: Fasilitas Penunjang Wisata Banten Lama
Kota Serang, Banten

telah direvisi sesuai dengan catatan revisi sidang tugas akhir dari dewan penguji dan dinyatakan **LAYAK CETAK**. Demikian pernyataan layak cetak ini disusun untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Disetujui oleh:

Pembimbing 1



Prima Kurniawaty, S.T., M. Si.
NIP. 19830528 202321 2 002

Pembimbing 2



Dr. Ir. Ar. Arief Rakhman Setiono, S. T., M. T.,
IPM, ASEAN Eng. IAI
NIP. 19770818 200501 1 001

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : SHafa AFIFAH ATHARIQ
NIM Mahasiswa : 210606110042
Program Studi : TEKNIK ARSITEKTUR
Fakultas : SAINS DAN TEKNOLOGI

Dengan ini saya menyatakan, bahwa isi sebagian maupun keseluruhan laporan tugas akhir saya dengan judul:

Surosowan Palace Hub: Fasilitas Penunjang Wisata Banten Lama, Kota Serang, Banten

adalah benar-benar hasil karya intelektual mandiri, diselesaikan tanpa menggunakan bahan- bahan yang tidak diijinkan dan bukan merupakan karya pihak lain yang saya akui sebagai karya sendiri. Semua referensi yang dikutip maupun dirujuk telah ditulis secara lengkap pada daftar pustaka. Apabila ternyata pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Malang, 24 Juni 2025



Shafa Afifah Athariq
210606110042

Kata Pengantar

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena dengan Rahmat dan Karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir berjudul "Surosowan Palace Hub: Fasilitas Penunjang Wisata Banten Lama, Kota Serang, Banten" sebagai bagian dari pemenuhan salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Teknik Arsitektur (S.Ars) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Prima Kurniawaty, S.T., M.Si, Selaku Dosen wali dan pembimbing utama, yang telah memberikan bimbingan akademik, motivasi, serta arahan sangat berharga selama proses pengerjaan.
2. Dr. Ir. Ar. Arief Rakhman Setiono, S.T., M.T, IPM, ASEAN Eng, IAI, selaku Pembimbing Pendamping, atas arahan, masukan, dan koreksi yang mendalam terutama arahan berdasarkan nilai keislaman.
3. Dr. Nunik Junara, M.T., selaku ketua Program Studi Teknik Arsitektur dan segenap staf akademik dan administrasi Teknik Program studi Teknik Arsitektur , Universitas Islam Negeri Maulana Malik atas bantuan administrasi dan fasilitas selama studi.
4. Alm. Bpk. Lukman Hakim, Ibu Vivin Gustini S.si., Apt, Bpk. Drs. Apip Lafrani, Ibu Pipit Halarmi dan Kakak Syahrul Aziz Athariq S.Ak. Selaku keluarga yang telah memberikan kasih sayang dan dukungan moral, moril, materil, hingga spiritual tanpa henti hingga penulis menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Teman-teman *Pulang bye Malang, ssoty, jamet* yang selalu menghibur dan memberikan dukungan penulis selama studi dan pada proses pengerjaan.
6. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, namun senantiasa membantu hingga tersusunnya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa mendatang, Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak

Malang, 23 Juni 2025
Penulis

DAFTAR ISI

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUANG LINGKUP	8
1.3 MAKSUD DAN TUJUAN PERANCANGAN	10
1.4 STUDI PRESEDEN	11
1.5 KAJIAN PENDEKATAN	17
1.6 STRATEGI PERANCANGAN	18

PENELUSURAN KONSEP PERANCANGAN

2.1 KAJIAN FUNGSI DAN AKTIVITAS

• ANALISI FUNGSI	22
• ANALISIS PENGGUNA	23
• ANALISIS AKTIVITAS	24
• ANALISIS KONTEKS SEJARAH	27

2.2 KEBUTUHAN RUANG

2.3 ANALISIS TAPAK, LANSKAP, STRUKTUR & UTILITAS

2.4 KONSEP DESAIN

• PROSES PENGEMBANGAN DESAIN	41
• KONSEP PERANCANGAN	44
• KONSEP TAPAK	45
• KONSEP BENTUK	47
• KONSEP RUANG	48
• KONSEP STRUKTUR	49
• KONSEP UTILITAS	50

PENGEMBANGAN KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

3.1 RANCANGAN TAPAK

3.2 RANCANGAN BENTUK, RUANG DAN INTERIOR

3.3 RANCANGAN STRUKTUR

3.4 RANCANGAN UTILITAS

3.5 RANCANGAN DETAIL KHUSUS

EVALUASI HASIL PERANCANGAN

PENUTUP

KESIMPULAN & SARAN

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

GAMBAR ARSITEKTUR	
APBREB	
MAJALAH	
FOTO MAKET	
STANDAR OBJEK PERANCANGAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.1 Berita Potensi Banten Lama	3
Gambar 1.1.2 Inspirasi Sejarah Banten Lama	3
Gambar 1.1.3 Berita Kawasan Penunjang Wisata Banten Lama	4
Gambar 1.1.4 Pesebaran Wisata Banten Lama	5
Gambar 1.1.5 Lingkage Makro Banten Lama	6
Gambar 1.1.6 Gambar Lokasi Perancangan SPH	6
Gambar1.4.1 Perspektif Carbajosa de la Sagrada Cultural Center	11
Gambar 1.4.2 Interior Carbajosa de la Sagrada Cultural Center	12
Gambar 1.4.3 Site Plan Carbajosa de la Sagrada Cultural Center	12
Gambar1.4.4 Potongan Carbajosa de la Sagrada Cultural Center	13
Gambar1.4.5 Perspektif Tangchang Zhanqi Core Area Space	14
Gambar 1.4.6 Perspektif Alun alun Tangchang Zhanqi Core Area Space	14
Gambar 1.4.7 Perspektif Bangunan Tangchang Zhanqi Core Area Space	14
Gambar 1.4.8 denah dan Potongan The Concrete Shell	15

Abstrak

Sebagai salah satu daerah yang memiliki nilai sejarah yang melimpah. Banten Lama berperan penting dalam masuknya wisatawan yang berkunjung ke Kota Serang. Dengan adanya upaya pemerintah dalam mengembangkan potensi dan usaha dalam melengkapi fasilitas penunjang wisata di daerah Banten Lama, maka diperlukannya perancangan **fasilitas penunjang wisata "Surosowan Palace Hub"** untuk melengkapi kebutuhan informasi wisata Banten Lama dan **"Gawe Kuta Baluwarti Bata Kalawan Kawis"** menjadi pedoman filosofis dalam perancangan ini . Berdasarkan konsep filosofis tersebut, Surosowan Palace Hub memiliki tujuan sebagai pusat layanan yang mengintegrasikan berbagai fasilitas umum dan pendukung untuk memenuhi kebutuhan wisatawan di kawasan Banten Lama dengan menggunakan **pendekatan arsitektur historism**. Dengan mengusung **konsep mixed-use "Merangkai Sejarah, Menghubungkan Generasi"**, Surosowan Palace Hub hadir dengan berbagai fasilitas dengan fungsi yang berbeda dengan fungsi utama sebagai Visitor center yang dilengkapi dengan fasilitas lainnya seperti information center, galery, tour guide station, souvenir corner, guest house, cafe, ruang kreatif di didalam satu kesatuan. Desain ini diharapkan mampu untuk memenuhi kebutuhan fasilitas wisata Banten lama

Kata Kunci : Fasilitas penunjang wisata, Surosowan Palace Hub, Mix-use, Historism, Visitor center, Merangkai sejarah, Menghubungkan Generasi, Gawe Kuta Baluwarti, Bata Kalawan Kawis



Abstract

As one of the areas that has abundant historical value. Old Banten plays an important role in the entry of tourists visiting Serang City. With the government's efforts to develop the potential and efforts to complete tourism support facilities in the Old Banten area, it is necessary to design **tourism support facilities "Surosowan Palace Hub"** to complete the need for tourism information in Old Banten and **"Gawe Kuta Baluwarti Bata Kalawan Kawis"** as a philosophical guideline in this design. Based on this philosophical concept, Surosowan Palace Hub aims to be a service center that integrates various public and supporting facilities to meet the needs of tourists in the Old Banten area using a historic architecture approach. By carrying the **mixed-use concept of "Arranging History, Connecting Generations"**, Surosowan Palace Hub comes with various facilities with different functions with the main function as a Visitor center which is equipped with other facilities such as an information center , gallery, tour guide station, souvenir corner, guest house, cafe, creative space in one unit. This design is expected to be able to meet the needs of old Banten tourism facilities

Keywords: Tourism support facilities, Surosowan Palace Hub, Mix-use, Historicism, Visitor center, Weaving together history, Connecting generations, Gawe Kuta Baluwarti, Bata Kalawan Kawis



خلاصة

باعتبارها إحدى المناطق ذات القيمة التاريخية الوفيرة، تلعب منطقة بانتن القديمة دورًا هامًا في جذب السياح إلى مدينة سيرانج. ومع جهود الحكومة لتطوير الإمكانيات واستكمال مرافق دعم السياحة في منطقة بانتن القديمة، من الضروري تصميم مرافق دعم سياحية مثل "مركز قصر سوروسوان" لتلبية احتياجات المعلومات السياحية في بانتن القديمة، و"جاوي كوتا بالواتي باتا كالاوان كاويس" كمبدأ توجيهي في هذا التصميم. واستنادًا إلى هذا المفهوم الفلسفي، يهدف مركز قصر سوروسوان إلى أن يكون مركزًا للخدمات يدمج مختلف المرافق العامة والداعمة لتلبية احتياجات السياح في منطقة بانتن القديمة، مستخدمًا نهجًا معماريًا تاريخيًا. ومن خلال تطبيق مفهوم الاستخدام المتعدد "تنظيم التاريخ، وربط الأجيال"، يضم مركز قصر سوروسوان مرافق متنوعة ذات وظائف مختلفة، أهمها مركز الزوار المجهز بمرافق أخرى مثل مركز المعلومات، ومعرض فني، ومحطة مرشدين سياحيين، وركن للهدايا التذكارية، وبيت ضيافة، ومقهى، ومساحة إبداعية في وحدة واحدة. ومن المتوقع أن يكون هذا التصميم قادرًا على تلبية احتياجات مرافق السياحة القديمة في بانتن

الكلمات المفتاحية: مرافق دعم السياحة، مركز قصر سوروسوان، الاستخدام المختلط، التاريخ، مركز الزوار، نسج التاريخ معًا، ربط الأجيال، جاوي كوتا بالواتي، باتا كالاوان كاويس



1 PENDAHULUAN

Mind Map



Wisata Banten Lama merupakan wisata religi dan sejarah yang mempunyai banyak potensi namun potensi tersebut tidak diiringi dengan fasilitas yang baik dalam penginformasian bangunan bersejarah wisata banten lama yang seharusnya terus dikembangkan sehingga masyarakat tidak hanya datang untuk berziarah saja dan mendapatkan pengetahuan akan sejarah Banten Lama.

Upaya yang dilakukan

Perancangan
Penunjang Wisata
Surosowan Palace Hub

Fungsi Sosial

Fungsi Kreatif

Fungsi edukasi

Fungsi Rekreasi

Lokasi : Kawasan Penunjang Wisata Banten Lama

Arsitektur Historism

(QS.Al- Araf: 176)

Pentingnya mengetahui Sejarah sebagai pembelajaran hidup

(QS.An-Nahl: 68-69)

Pentingnya menyelesaikan berbagai persoalan yang menyangkut berbagai faktor-faktor dan sarana-sarana

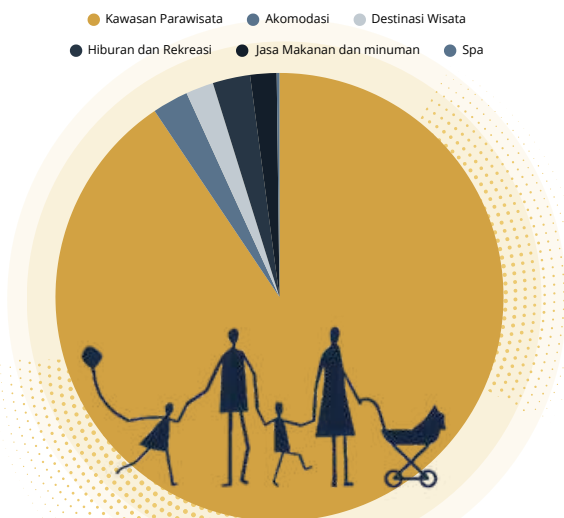
1.1 Latar Belakang

Kenapa Wisata Banten lama dan Kenapa harus sejarah Banten Lama?

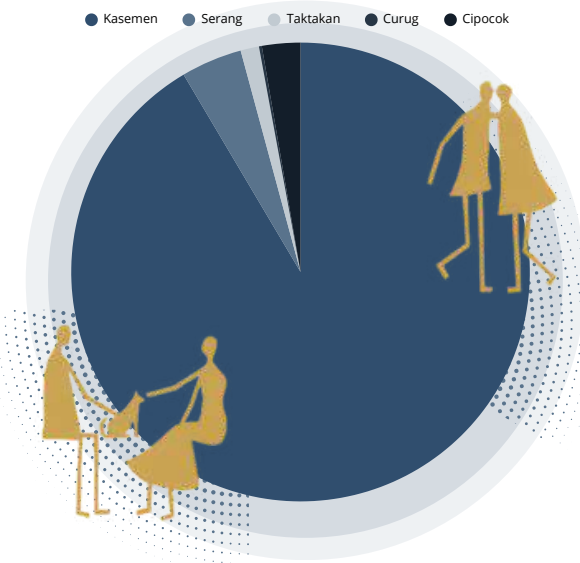
Kenapa Wisata Banten Lama?

Kepariwisataan adalah keseluruhan kegiatan yang terkait dengan pariwisata dan bersifat multidimensi serta multidisiplin yang muncul sebagai wujud kebutuhan setiap orang dan negara serta interaksi antara wisatawan dan masyarakat setempat, sesama wisatawan, Pemerintah, Pemerintah Daerah, dan pengusaha.[1] **Kawasan wisata** merupakan suatu area untuk melakukan kegiatan wisata.

Kawasan wisata merupakan aspek penting bagi suatu daerah karena dapat membantu perekonomian negara maupun daerah. Peningkatan jumlah pergerakan wisatawan lokal dan kunjungan wisatawan mancanegara di Indonesia menunjukkan bahwa perekonomian Indonesia dapat terbantu oleh adanya parawisata.

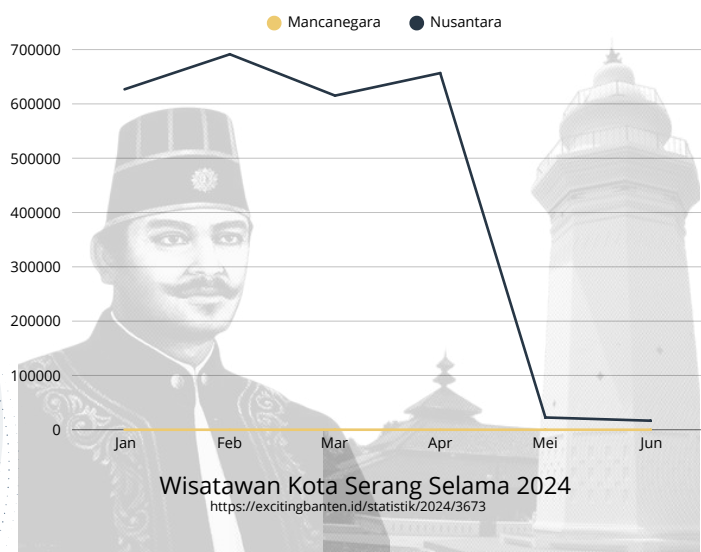


Wisatawan Kota Serang berdasarkan kategori
<https://excitingbanten.id/statistik/2024/3673>



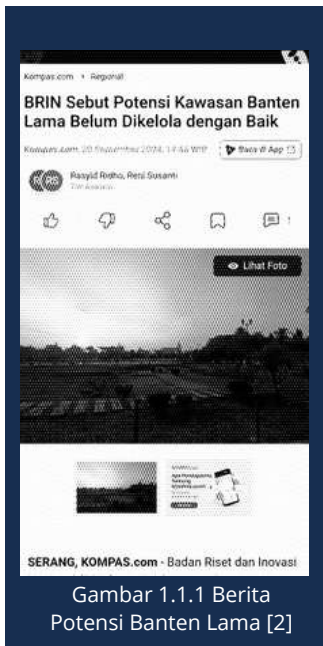
Wisatawan Kota Serang Berdasarkan Kecamatan Selama 2024

Banten Lama merupakan salah satu wilayah kepariwisataan di Kecamatan Kasemen, Kota Serang, Banten. Banten Lama termasuk **kedalam Kawasan Strategis Pariwisata Daerah** sebagaimana dijelaskan pada Peraturan Wali Kota Serang Nomor 69 Tahun 2023 Tentang Pelaksanaan Peraturan Daerah Nomor 14 Tahun 2014 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataan Daerah Tahun 2023—2025. Kawasan Banten Lama di lengkapi berbagai tempat wisata berupa objek peninggalan sejarah yang terdiri dari museum, runtuan bangunan kesultanan banten, masjid agung banten, hingga makam para sultan.



Wisatawan Kota Serang Selama 2024
<https://excitingbanten.id/statistik/2024/3673>

Dengan Permasalahan tersebut berbanding terbalik dengan wisatawan yang datang dengan presentasi tertinggi 691.369 wisatawan nusantara di bulan Februari dan 79 wisatawan mancanegara pada bulan maret.



Gambar 1.1.1 Berita Potensi Banten Lama [2]

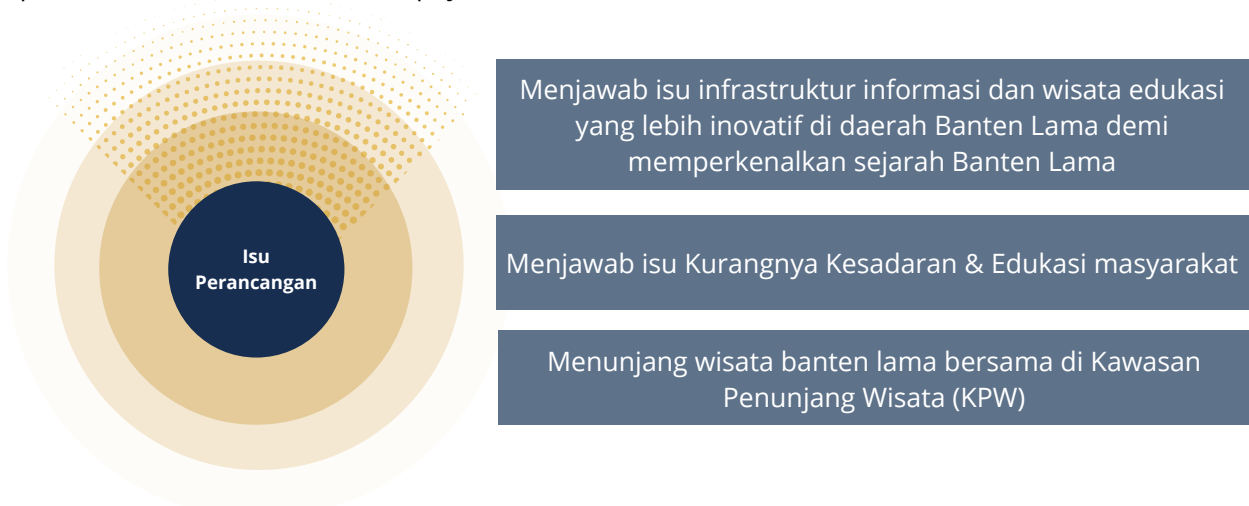


Gambar 1.1.2 Inspirasi Sejarah Banten Lama [3]

Kenapa Sejarah Banten Lama?

Sejarah itu sendiri sangat penting untuk dipelajari apalagi di era globalisasi saat ini dan dapat menginspirasi seseorang dalam melakukan sesuatu. Sejarah juga dapat berperan untuk mengingatkan identitas dari suatu negara maupun daerahnya sendiri. Sedangkan kenapa sejarah banten lama penting itu sendiri memiliki keunikan, dimana kesultanan Banten berpengaruh besar pada penyebaran islam di daerah Jawa Barat khususnya di daerah banten yang akhirnya berpengaruh pada keadaan banten pada saat ini.

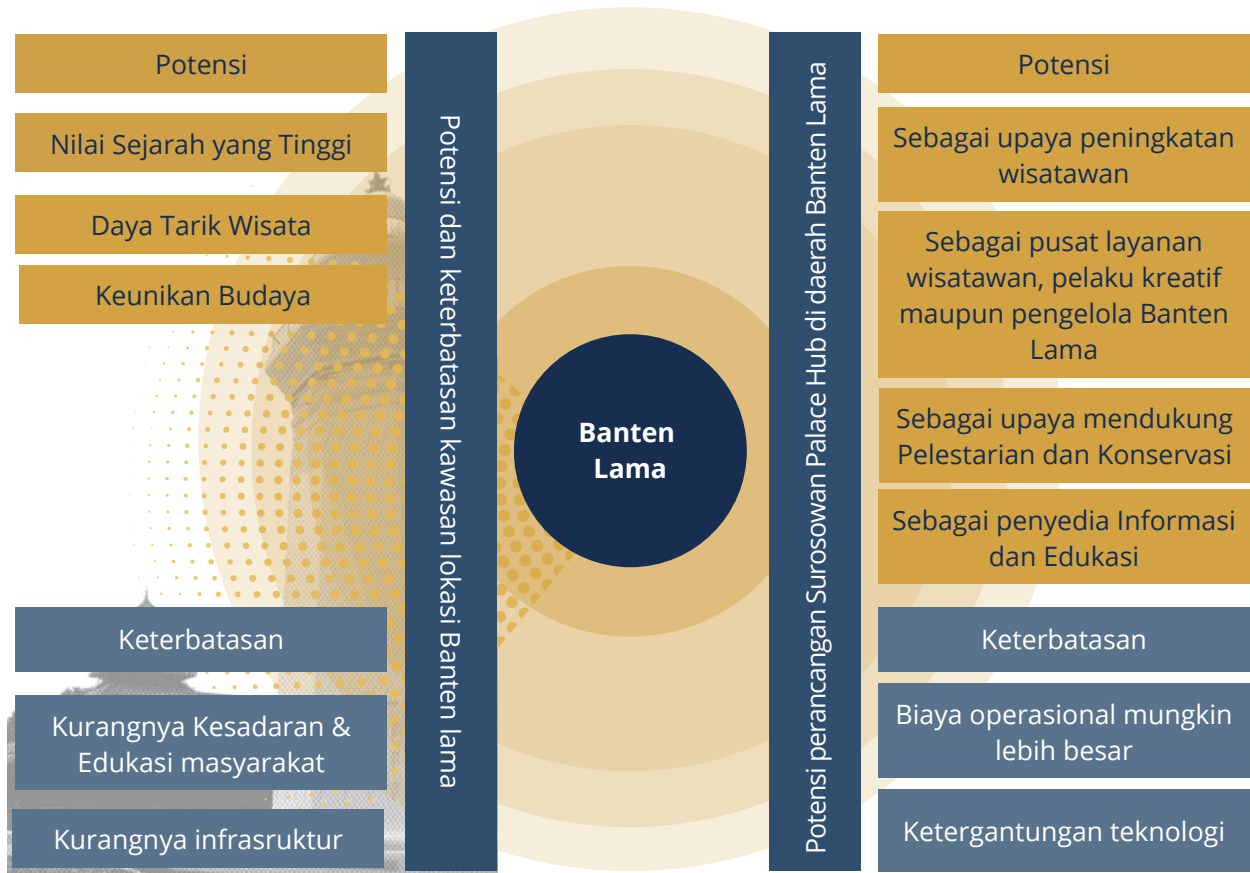
Namun, pada praktiknya wisata Banten Lama tidak diwadahi fasilitas yang baik dalam penginformasian bangunan bersejarah wisata banten lama yang seharusnya terus dikembangkan agar dapat menarik minat masyarakat untuk bukan hanya sekedar ziarah saja namun melakukan berbagai kegiatan di area Banten Lama. Hal ini, Berbanding Terbalik dengan tingginya wisatawan dan pentingnya sejarah banten untuk terus di wariskan kepada generasi yang akan datang. Meskipun pemerintah sudah melakukan upaya, namun belum dilaksanakan secara maksimal.



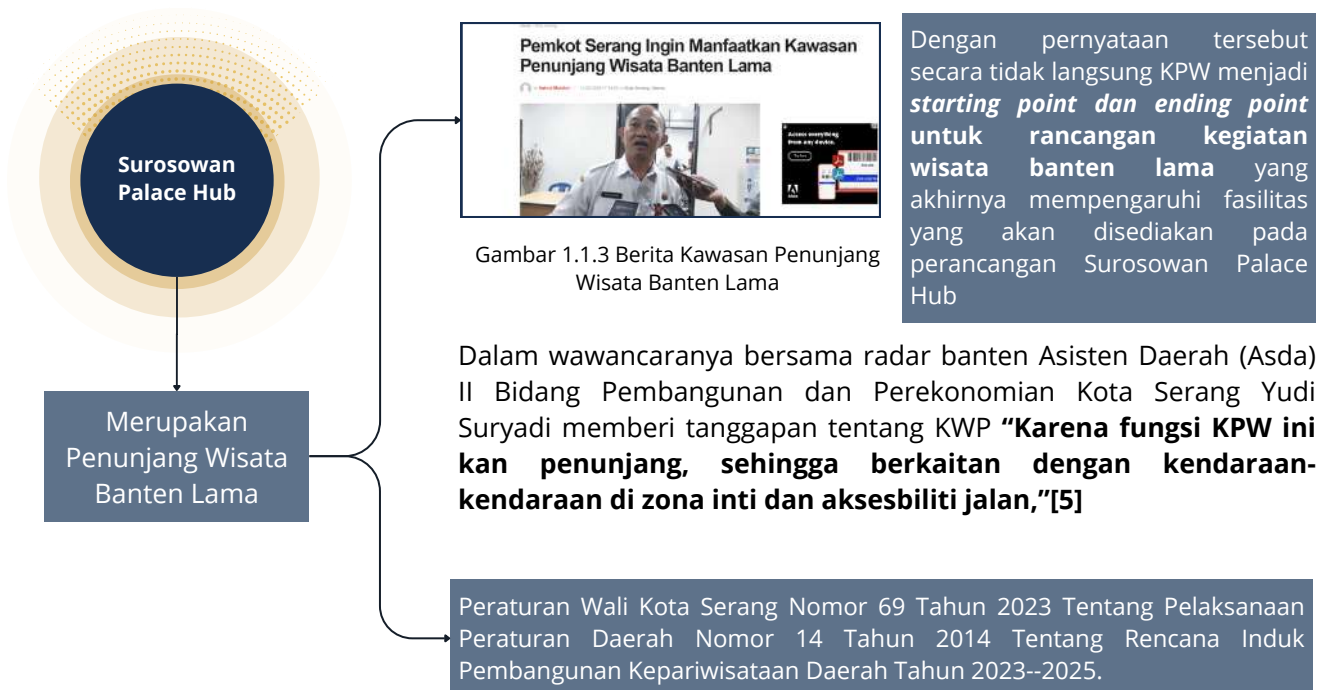
Dengan Itu, Surosowan Palace Hub Hadir dalam menjawab ketiga isu tersebut :

Surosowan Palace Hub

Surosowan Palace Hub merupakan **penunjang kawasan wisata** yang hadir dalam inovasi pusat informasi kebudayaan, ruang kreatif kebudayaan dan wisata edukasi yang baru dimana bukan hanya menarik wisatawan baru yang datang namun menarik wisatawan agar terus datang ke wilayah Banten Lama. Selain itu, Surosowan Palace Hub **berperan penting dalam menaikan potensi kawasan Banten Lama dalam pengedukasian wisatawan yang upayanya belum maksimal serta belum adanya wadah pelaku kreatif di kota serang khususnya Banten Lama dimana peran tersebut merupakan upaya dalam mendukung kawasan wisata banten itu sendiri yang mempunyai potensi untuk lebih berkembang.**



Selain dari potensi dan keterbatasan Wisata Banten Lama dan perancangan Surosowan Palace Hub **hadir dalam mendukung rencana Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Provinsi Banten yang berencana terus melakukan revitalisasi Banten Lama.** Beberapa usaha yang dilakukan oleh Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Provinsi Banten adalah pembebasan lahan untuk **pembangunan proyek Kawasan Penunjang Wisata (KPW) di sekitar kompleks Masjid Agung Banten yang berfungsi untuk menunjang wisatawan yang berwisata ke daerah Banten Lama.** Namun rencana tersebut belum terealisasi karena terkendala oleh perizinan. [4]

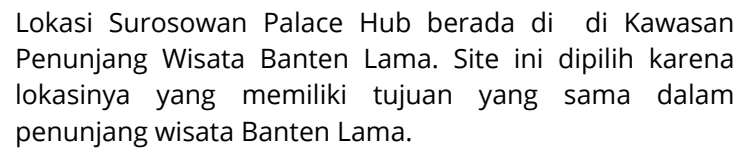


Lokasi Surosowan Palace Hub

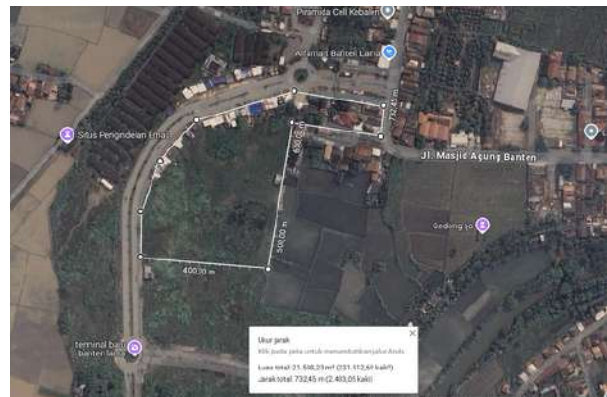


Gambar 1.1.4 Pesebaran Wisata Banten Lama

Kecamatan Kasemen yang merupakan wilayah administratif di mana situs **Banten Lama** berada dan pada sekitar kawasan inti Banten Lama perancangan Surosowan Palace Hub ini dibuat. Kecamatan Kasemen juga berada di Kawasan Strategis Pariwisata Daerah.



Kecamatan Kasemen



Gambar 1.1.6 Gambar Lokasi Perancangan

Tinjauan Keislaman

"..Buatlah sarang-sarang di pegunungan, pepohonan, dan bangunan yang dibuat oleh manusia. Kemudian, makanlah (wahai lebah) dari segala (macam) buah-buahan lalu tempuhlah jalan-jalan Tuhanmu yang telah dimudahkan (bagimu)..." (QS.An-Nahl: 68-69)

Pentingnya membangun fasilitas yang efektif dan terorganisir

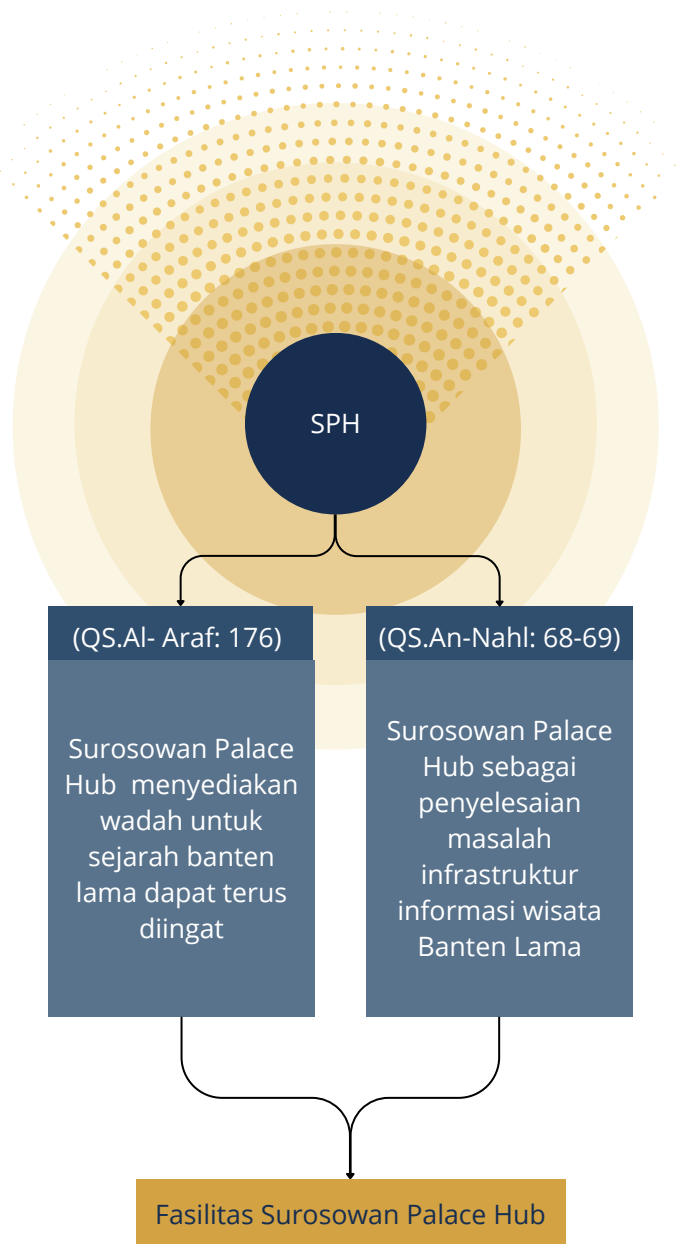
"...Maka ceritakanlah (kepada mereka) kisah-kisah itu agar mereka berfikir...." (QS.Al- Araf: 176)

Pentingnya mengetahui Sejarah sebagai pembelajaran hidup

Ayat Al-Quran dengan Objek Perancangan

(QS.Al- Araf: 176) menjelaskan bahwa sejarah merupakan hal yang penting bagi kehidupan sehari-hari. Dengan mengetahui sejarah terdahulu, seseorang dapat mengambil suatu pembelajaran kehidupan dan dapat membedakan yang benar dan salah.

(QS.An-Nahl: 68-69) dalam tafsir Quraish Shihab itu sendiri berisikan: "Wahai Nabi, Tuhanmu telah memberi ilham pada lebah untuk menyelesaikan berbagai persoalan yang menyangkut berbagai faktor-faktor dan sarana-sarana untuk mempertahankan hidup. Dalam hal ini, Allah memerintahkan lebah untuk menjadikan gua-gua di pegunungan, celah-celah pepohonan dan puncak- puncak rumah sebagai tempat tinggal mereka". [6]



Motivasi Perancangan

Perancangan ini didasari oleh pengalaman pribadi yang merasa kebingungan mengenai kegiatan yang bisa dilakukan saat mengunjungi wisata Banten Lama. Selain itu, perancangan didasari oleh rencana pembangunan banten lama. Dengan adanya Surosowan Palace Hub, diharapkan kebingungan tersebut dapat diminimalisir sekaligus memberikan penyegaran bagi kawasan wisata Banten Lama dan dapat menunjang kawasan wisata banten lama. Sehingga, pengunjung dapat melakukan berbagai kegiatan dan tidak merasa bingung saat menjelajahi wisata Banten Lama.

1.2 Ruang Lingkup

Tipe Proyek

Proyek sosial dan pendidikan sekaligus proyek komersial yang diasumsikan kepemilikannya oleh Badan Pemerintah Daerah Provinsi Banten

Skala Proyek

Memiliki beberapa massa bangunan dengan dibuat dengan kesan terbuka sehingga dapat menarik wisatawan agar datang ke area SPH



Memiliki kontur tanah yang datar dan berada pada lahan pembebasan untuk rencana Kawasan Penunjang Wisata

Batasan Fungsi

Fungsi penunjang wisata banten lama terutama Keraton Surosowan banten.

1. Fungsi Informasi
2. Fungsi Edukasi
3. Fungsi rekreasi

Batasan Pengguna

- Umum (Wisatawan)
1. Wisatawan Domestik
 2. Wisatawan Mancanegara
 3. Pelajar / Edukator

- Pengelola
1. Pengelola
 2. Profesional/ Peneliti

Batasan pengguna wisatawan diklasifikasikan menjadi *drifter* (jumlah kecil dan belum mengenali area); *explorer* (pengelana); *Individual or Organized Mass Tourist* (wisatawan bersama *tour guide*) Selain itu, diharapkan dapat menarik minat generasi Z untuk membantu memahami sejarah Banten Lama yang seharusnya menjadi pengetahuan umum.

Design Scope

1. Berada di kawasan KPW
2. Tidak membahas perbaikan dan pengembangan infrastruktur sekitarnya.
3. Dengan rencana fasilitas diantaranya:

- Pusat informasi sejarah Banten Lama
- Galery Surosowan
- Tour Guide Station
- Souvenir Corner
- Penginapan
- Area Kreatif

Pertimbangan Lingkungan

Pertimbangan lingkungan dalam perancangan adalah dilakukan dengan memaksimalkan penggunaan cahaya matahari dengan **memaksimalkan bukaan pada bangunan**, **Penggunaan material lokal** pun digunakan guna mengurangi dampak ekologis sekaligus dapat mencerminkan identitas budaya lokal serta penggunaan **sistem HVAC dan sistem penampungan air hujan yang efisien**.



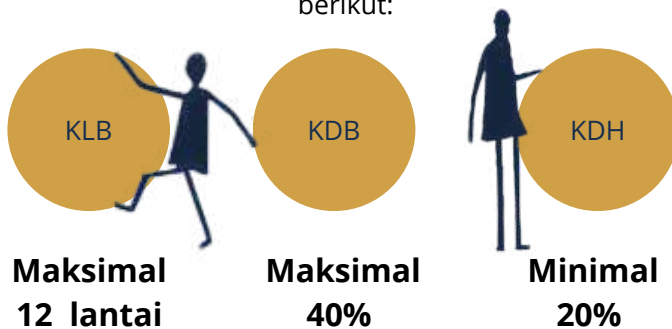
Peraturan Wali Kota Serang Nomor 69 Tahun 2023 Tentang Pelaksanaan Peraturan Daerah Nomor 14 Tahun 2014 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah Tahun 2023--2025.

Banten Lama, Kelurahan Banten dan Kecamatan Kasemen ditetapkan menjadi KSPD (Kawasan Strategis Pariwisata Daerah)

Tata Bangunan dan Tata Lingkungan KSPD

Dalam kawasan Pariwisata **diizinkan** adanya sarana dan prasarana pendukung Pariwisata dan sistem prasarana wilayah

Kawasan Pariwisata buatan harus mengikuti ketentuan umum intensitas bangunan sebagai berikut:



Dan harus tersedia ruang parkir yang cukup untuk berbagai macam kendaraan

Dalam kawasan Pariwisata **dilarang** melakukan kegiatan yang dapat menyebabkan rusaknya kondisi alam yang menjadi objek Wisata

Menurut pasal 28 perancangan SPH termasuk kedalam pembangunan fasilitas pariwisata yang didalamnya meliputi:

1. Fasilitas akomodasi;
2. Fasilitas informasi dan pelayanan Pariwisata seperti fasilitas pelayanan keimigrasian, pusat informasi Pariwisata (*tourism information center*), dan *e-tourism* kios;
3. Satuan tugas Pariwisata; (Dibuat oleh dinas)
4. *Souvenir shop*;
5. *tourism sign and posting* (*gate, interpretation board*, dan rambu lalu lintas wisata); dan
6. Landcaping. [7]



1.3 Maksud dan Tujuan Perancangan



Maksud Perancangan

Menyediakan fasilitas pendukung objek wisata yang dapat menumbuhkan rasa keingintahuan terhadap sejarah Banten Lama sekaligus media baru untuk membantu menjelajahi Banten Lama.

Tujuan



Mendukung rencana revitalisasi banten lama pada kawasan penunjang wisata banten lama

Merancang ruang yang membantu wisatawan menjelajahi banten lama

Menyediakan pusat informasi dengan dilengkapi oleh ruang serbaguna dan pengelola



Mendorong dan menaikan nilai sejarah

Merancang ruang pendukung untuk menaikan nilai sejarah objek wisata

Pengalokasian ruang untuk wisata daerah banten lama yang lebih inovatif



Edukasi Wisatawan

Mewadahi kegiatan edukasi sejarah dengan merancang ruang tersendiri untuk mewadahnya

pengalokasian ruang yang membantu program kegiatan wisata petualangan banten lama

1.4 Studi Preseden

Carbajosa de la Sagrada Cultural Center

Arsitek: Gabriel Gallegos Borges
Area: 13918 ft²
Lokasi : Spanyol
Tahun : 2024



Carbajosa de la Sagrada Cultural Center merupakan pusat Kebudayaan ini terletak di pusat kota, tepatnya di Plaza de la Constitución. Fasilitas budaya baru ini didasarkan pada sejarah dan tradisi yang diwariskan, yang selalu memberikan rasa relevansi, dan bertujuan menjadi ruang partisipasi, tempat pertemuan, dan rumah budaya bagi warga.

Tipologi project

- **Berdasarkan fungsinya** termasuk kedalam bangunan yang ditujukan untuk rekreasi.
- **Berdasarkan lokasinya** lokasinya berada di lingkungan pusat kota.
- **Berdasarkan strukturnya** merupakan bangunan horizontal karena bentuk bangunan yang menyebar kearah horizontal.
- **Berdasarkan gaya arsitekturnya** pembangunan ulang bangunan tersebut mengombinasikan bentuk lama dan baru.

Konteks Sejarah & Carbajosa de la Sagrada Cultural Center

menggunakan elemen dari bangunan bersejarah yaitu Gereja Asunción yang bentuk bangunannya tetap seperti itu hingga saat ini.

Desain Carbajosa de la Sagrada Cultural Center

- **Konsep Desain**

Desain bangunan baru ini dirancang berdasarkan elemen terbaik gereja dengan serambi aksesnya, dan deretan kolom yang memiliki karakter terbuka dan ringan. dan deretan kolom yang menciptakan karakter terbuka.



Gambar1.4.1 Perspektif Carbajosa de la Sagrada Cultural Center
https://www.archdaily.com/1021076/carbajosa-de-la-sagrada-cultural-center-salamanca-gabriel-gallegos-borges?ad_source=search&ad_medium=projects_tab

- **Suasana dan Hubungan bangunan dengan Ruang Publik**

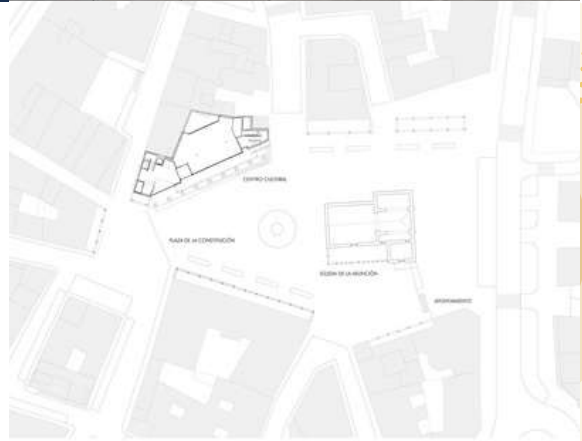
Portiko yang menghadap alun-alun memberikan perlindungan dari sinar matahari di siang hari, memberikan keintiman pada ruang interior, dan dari dalam, menciptakan ilusi seolah-olah berada di luar. Ambiguitas ini berbalik saat senja, ketika ruang interior diproyeksikan ke luar sebagai panggung, dengan orang-orang yang terlibat dalam berbagai kegiatan budaya sebagai tokoh utamanya, mengundang kita untuk berpartisipasi.



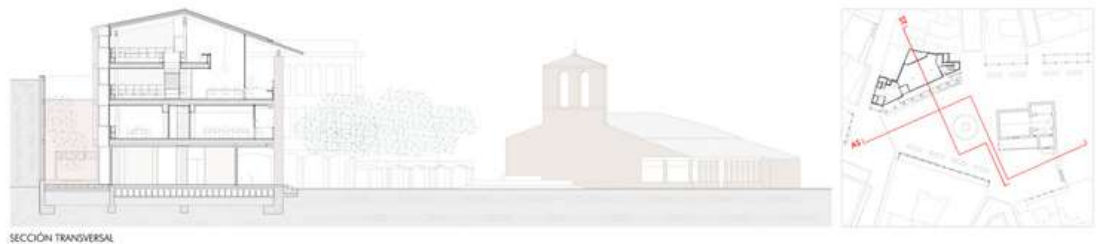
Gambar 1.4.2 Interior Carbajosa de la Sagrada Cultural Center

- **Tata Ruang dan Fungsi**

Bangunan memiliki denah berbentuk segitiga yang tidak beraturan. Terdapat beberapa level di atas permukaan tanah. Untuk sirkulasi interior bangunan itu sendiri didukung oleh koridor eksterior yang juga berfungsi sebagai ruang ekspansi dan tempat membaca di luar ruangan serta area sirkulasi vertikal dan servis ditempatkan di ujung-ujung lantai, membebaskan ruang di bagian tengah.



Gambar 1.4.3 Site Plan Carbajosa de la Sagrada Cultural Center



SECCIÓN TRANSVERSAL

Gambar 1.4.4 Potongan Carbajosa de la Sagrada Cultural Center
https://www.archdaily.com/1021076/carbajosa-de-la-sagrada-cultural-center-salamanca-gabriel-gallegos-borges?ad_source=search&ad_medium=projects_tab

- **Pembagian Program**

Di tingkat plaza, terdapat lobi dan kontrol akses bersama dengan ruang serbaguna yang terhubung dengan ruang luar melalui pintu geser besar. Di tingkat pertama, ruang kelas diatur untuk pengajaran dan berbagai kegiatan budaya. Perpustakaan menempati level terakhir, yang dihubungkan oleh tangga internal; Ruang dengan ketinggian ganda yang menghubungkan visual antar lantai perpustakaan ini terbuka ke serambi luar, di mana terdapat teras yang berfungsi sebagai tempat ekspansi untuk membaca. [10]

Tangchang Zhanqi Core Area Space

Arsitek: REL
ARCHITECTS
Area : 42666 m2
Lokasi : China
Tahun : 2022



Desa Zhanqi adalah salah satu desa demonstrasi revitalisasi pedesaan gelombang pertama di Chengdu. Terletak di sebelah barat kota Chengdu, berdekatan dengan Distrik Pidu, Kota Dujiangyan, dan Kota Pengzhou, desa ini terletak di dataran dengan lingkungan alam dan sumber daya alam yang melimpah, **menyediakan ruang pengembangan tak terbatas untuk desa dan menjadikannya tempat yang ideal untuk pengembangan pariwisata pedesaan.**

Tipologi project

- **Berdasarkan fungsinya** termasuk kedalam bangunan yang ditujukan untuk rekreasi.
- **Berdasarkan lokasinya** lokasinya berada di lingkungan desa budaya.
- **Berdasarkan strukturnya** merupakan bangunan horizontal karena bentuk bangunan yang menyebar ke arah horizontal.
- **Berdasarkan gaya arsitekturnya** pembangunan ulang bangunan tersebut termasuk kedalam gaya modern dilihat dari penggunaan materialnya.

Konteks Sejarah & Tangchang Zhanqi Core Area Space

Desa Zhanqi merupakan salah satu desa demonstrasi revitalisasi pedesaan pertama di Chengdu, terletak di dataran yang subur dengan sumber daya alam melimpah. Transformasi ini didorong oleh sejarah desa sebagai simbol pengelolaan air dan reformasi tanah di bawah kepemimpinan Partai sejak tahun 1965.

Desain Tangchang Zhanqi Core Area Space

- **Simbolisme Warna Merah dan Hijau**
Warna merah melambangkan kekuatan politik dan sosial, sementara hijau menekankan pentingnya pelestarian lingkungan dan keberlanjutan. Penggabungan antara hijau dan merah terapkan di seluruh ruang publik dan lanskap menciptakan keselarasan antara manusia dan alam yang menjadi ciri khas desa ini.



Gambar1.4.5 Perspektif Tangchang Zhanqi Core Area Space
https://www.archdaily.com/1016047/tangchang-zhanqi-core-area-space-rel-architects?ad_medium=gallery

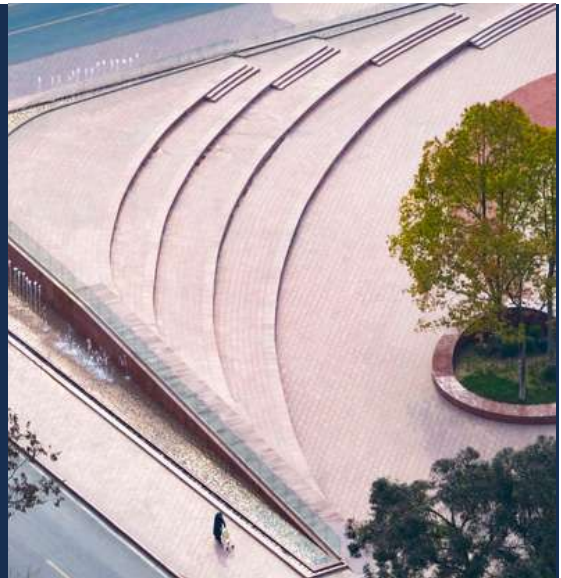
- **Pita Merah yang Berkelok-kelok (simbolisme bendera merah dalam budaya sosialis Tiongkok)**

Garis-garis pita merah yang mengalir memiliki makna untuk menggabungkan kekuatan dan kelembutan, kehangatan dan kesederhanaan, ketenangan dan vitalitas. Mulai dari alun-alun taman pintu masuk, pita merah ini membentang keseluruhan kawasan untuk menciptakan narasi visual yang mengikat situs bersejarah dalam perjalanan wisatawan.



- **Ekologis dan sosialisme**

Konsep desain berfokus pada prioritas ekologis dengan melestarikan pohon asli dan memperkenalkan "delapan sungai yang mengalir bersama" di pintu masuk alun-alun untuk mencerminkan pencapaian pemeliharaan air dan konversi lahan dan pemilihan bahan berupa paving granit merah Xingying untuk melanjutkan konsep sosialisme metafora gen sosialis yang mengalir melalui desa dalam memperkuat identitas desa yang berakar pada ideologi sosialisme dan terus berkembang di bawah pengaruh nilai-nilai tersebut.



- **Integrasi Ruang dan Lanskap**

integrasi ruang dan lanskap ini mendukung konsep sosialisme. Dimana alun-alun publik seperti Party Square dan Zhenxing Plaza didesain menjadi pusat interaksi sosial bagi penduduk dan wisatawan dengan dihilangkannya batas fisik yang membatasi, memungkinkan berbagai kegiatan sehari-hari dapat dilaksanakan.



Gambar 1.4.6 Perspektif Alun alun Tangchang Zhanqi Core Area Space
https://www.archdaily.com/1016047/tangchang-zhanqi-core-area-space-rel-architects?ad_medium=gallery



Gambar 1.4.7 Perspektif Bangunan Tangchang Zhanqi Core Area Space

- **Memadukan elemen tradisional dan modern**

Bangunan baru di sekitar alun-alun dibuat memanjang secara alami ke timur bangunan dan dihubungkan ke bangunan asli yang berfungsi untuk memadukan elemen tradisional dan modern menggunakan batu di lantai pertama untuk menambah nuansa pedesaan kontemporer dan logam serta kaca untuk menambahkan nuansa modern pada bangunan dengan seluruh fasad. [11]

The Concrete Shell

Arsitek: UA Lab
(Urban Architectural
Collaborative)
Area : 31792 ft²
Lokasi : India
Tahun : 2023



The Concrete Shell merupakan ruang komunitas yang dikembangkan untuk perumahan vertikal yang menyediakan ruang sosial yang damai dan menenangkan yang menargetkan keluarga dari latar belakang budaya yang berbeda. Ruang ini memainkan peran penting dalam menyatukan orang-orang dari berbagai nilai dan budaya etnis.

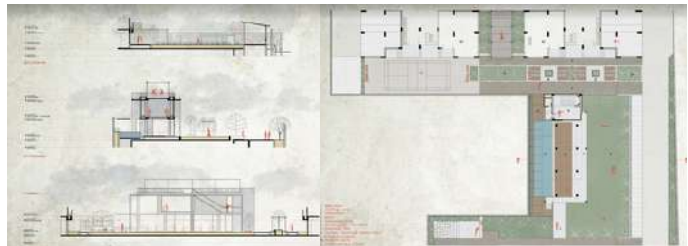
Tipologi project

- **Berdasarkan fungsinya** termasuk kedalam bangunan yang ditujukan untuk rekreasi.
- **Berdasarkan lokasinya** lokasinya berada di lingkungan perumahan.
- **Berdasarkan strukturnya** merupakan bangunan horizontal karena bentuk bangunan yang menyebar kearah horizontal.
- **Berdasarkan gaya arsitekturnya** pembangunan ulang bangunan tersebut termasuk kedalam gaya modern dilihat dari penggunaan materialnya.

Desain The Concrete Shell

• Tata Letak & Struktur Desain

Memiliki konstruksi sederhana sebagai satu cangkang beton dengan berbagai volume ruang yang saling terhubung mulai dari kumpulan kolom melingkar vertikal linier dan pelat datar horizontal berkontribusi dalam menciptakan ruang dinamis ini. Volume di lantai pertama dirancang sebagai blok padat yang kontras dengan volume di lantai dasar. Rangkaian linier kolom melingkar membentuk batas ruang untuk volume lantai dasar. Kolom melingkar ini berdiri bebas. Mereka mendefinisikan, namun sekaligus tidak mendefinisikan volume di lantai dasar



Gambar 1.4.8 denah dan Potongan The Concrete Shell
https://www.archdaily.com/1021024/the-concrete-shell-ua-lab-urban-architectural-collaborative?ad_source=search&ad_medium=projects_tab

• Material

Material yang digunakan berfokus pada bahan-bahan alami dengan beton yang terekspos. Pendekatan ini memberikan kesan paviliun yang menyatu dengan lingkungan sekitar, dengan vegetasi hijau di sekitarnya menjadi elemen utama yang mencolok. Hanya di area kolam renang mosaik biru digunakan sebagai aksen, sementara tangga dirancang dengan warna cerah untuk memberikan kontras mencolok dengan fasad beton paviliun. [12]

Inspirasi Studi Preseden

Parameter	Carbajosa de la Sagrada Cultural Center	Tangchang Zhanqi Core Area Space	The Concrete Shell
Konsep desain	Desain bangunan baru ini dirancang berdasarkan elemen terbaik gereja dengan serambi aksesnya, dan deretan kolom yang memiliki karakter terbuka dan ringan. dan deretan kolom yang menciptakan karakter terbuka. Pendekatan: Arsitektur Historism	Tangchang Zhanqi Core Area Space menggunakan simbol untuk menggambarkan desa wisatanya yaitu pita merah yang berkelok-kelok yang merupakan simbolisme bendera merah dalam budaya sosialis Tiongkok. Pendekatan: Adaptive reuse	The Concrete Shell memiliki kesan yang menyatu dengan lingkungan sekitar, dengan vegetasi hijau di sekitarnya menjadi elemen utama yang mencolok. Pendekatan : Environmental Inspiration
Bentuk	Mengambil elemen bangunan sejarah untuk dijadikan material pada bangunan baru	Alun-alun berbentuk dinamis dan menggabungkan gaya modern dengan bangunan lama pada bangunan baru.	Modern minimalis dengan material yang di ekspos
Fungsi dan program ruang	Memberikan Fasilitas budaya yang didasarkan pada sejarah dan tradisi yang diwariskan	Memberikan ruang Interaksi Masyarakat dan destinasi wisata & pendidikan	Memberikan ruang komunitas yang menyediakan ruang sosial yang damai
Interaksi dengan lingkungan	Berada di dalam konteks sejarah dimana bangunan berfungsi untuk menjaga hubungan erat dengan masa lalu	Desa Zhanqi memiliki sejarah yang kuat dalam pengelolaan air dan tanah sehingga perancangan menggabungkan elemen budaya, sejarah, dan keberlanjutan lingkungan yang menciptakan keselarasan antar ketiganya	Terintegrasi untuk perumahan vertikal yang menggunakan bahan alami seperti beton yang di ekspos
Pengalaman pengguna	Menawarkan pengalaman ruang kegiatan kebudayaan	Menawarkan destinasi wisata bersejarah yang dapat dirasakan melalui simbolis (pita merah) dan bangunan pada area tersebut	Memberikan pengalaman ruang sosial yang damai dengan latar belakang budaya pengguna yang berbeda beda
Sosial budaya	Menyimpan nilai sejarah yang tinggi dan menjadikannya pusat budaya yang aktif.	Menyimpan nilai sejarah yang tinggi dan menjadikannya ruang Publik dan Interaksi Sosial	Menciptakan ruang inklusif yang mendukung interaksi lintas budaya

Keterangan

pewarnaan warna lebih gelap pada tabel merupakan hal hal yang menginspirasi saya dalam perancangan kali ini. Mulai dari konsep bangunannya hingga pengalaman penggunaanya.



1.5 Kajian Pendekatan

Arsitektur Historism

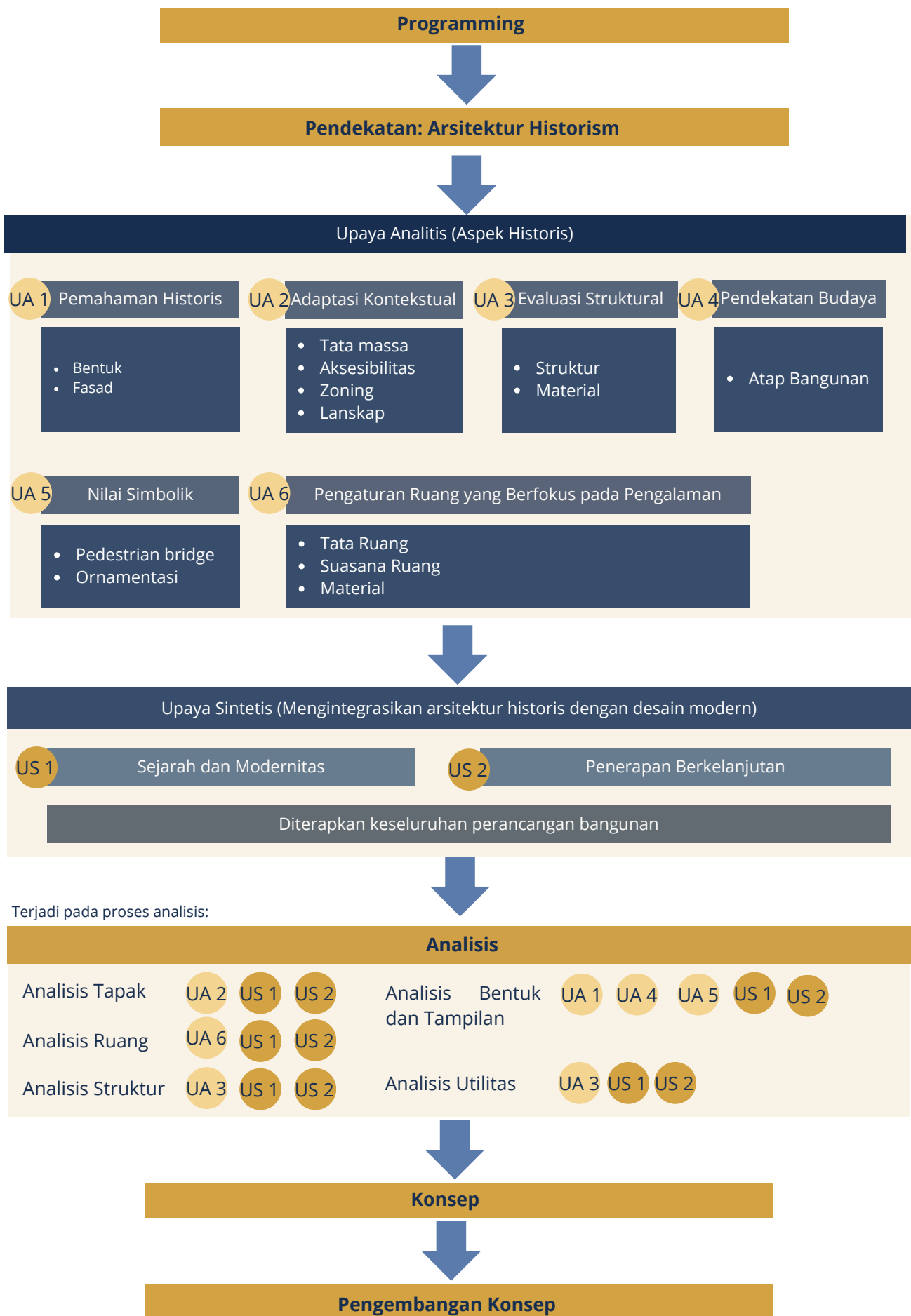
Berbasis buku Poetics of Architecture Theory of Design - Anthony C. Antoniade

Arsitektur historism merupakan perancang arsitektur untuk menghargai dan menyelidiki artefak bersejarah untuk tujuan desain. Pendekatan ini melakukan pengintegrasian elemen dari arsitektur historis kedalam desain perancangan pendekatan yang mengintegrasikan elemen-elemen dari berbagai gaya arsitektur historis dalam desain bangunan dengan mengacu pada dua aspek penting, yaitu tangible (berwujud) dan intangible (tak berwujud).



Prinsip tersebut berlandaskan dengan upaya yang dilakukan dalam proses tahapan arsitektur historism. dimana upaya tersebut dibagi menjadi 2 yaitu upaya analitis dan upaya sintesis.

Upaya Analitis	Upaya Sintesis
• Pemahaman Historis Studi dokumen deskriptif yang ada dari preseden (rencana, bagian, elevasi) yang tersedia melalui penelitian arkeologi, atau gambar yang diukur secara arsitektural. • Adaptasi Kontekstual Studi tentang karakteristik regional (iklim, kekhasan regional material) • Evaluasi Struktural Studi tentang metode struktural dan konstruktural. • Pendekatan Budaya "Pembingkaian" sosial budaya dari karya yang dipelajari (sejarah budaya, gaya hidup, dan peradaban selama periode tersebut dan perbandingan dengan artefak serupa dari daerah dan periode lain.) • Nilai Simbolik Mencari mitos, dan simbolis, bersama dengan kepedulian terhadap nilai-nilai tak berwujud dari era yang mungkin bekerja selama pembuatan preseden tertentu (monumen atau contoh vernakular). • Pengaturan Ruang yang Berfokus pada Pengalaman Konsep ruang, baik interior maupun eksterior.	• Sejarah dan Modernitas 1. Interpretasi preseden yang dipelajari sehubungan dengan preseden serupa pada masanya, dan bangunan serupa atau analog saat ini. 2. Saran hipotetis tentang sejauh mana kesamaan atau analogi antara periode yang diteliti dan hari ini. • Penerapan Berkelanjutan Tesis menyarankan validitas adopsi preseden yang dipelajari sebagai perpanjangan sejarah untuk solusi kebutuhan saat ini.



Skema Integrasi Nilai Islam



TUJUAN AKHIR (KONEKSI AYAT DENGAN DESAIN)

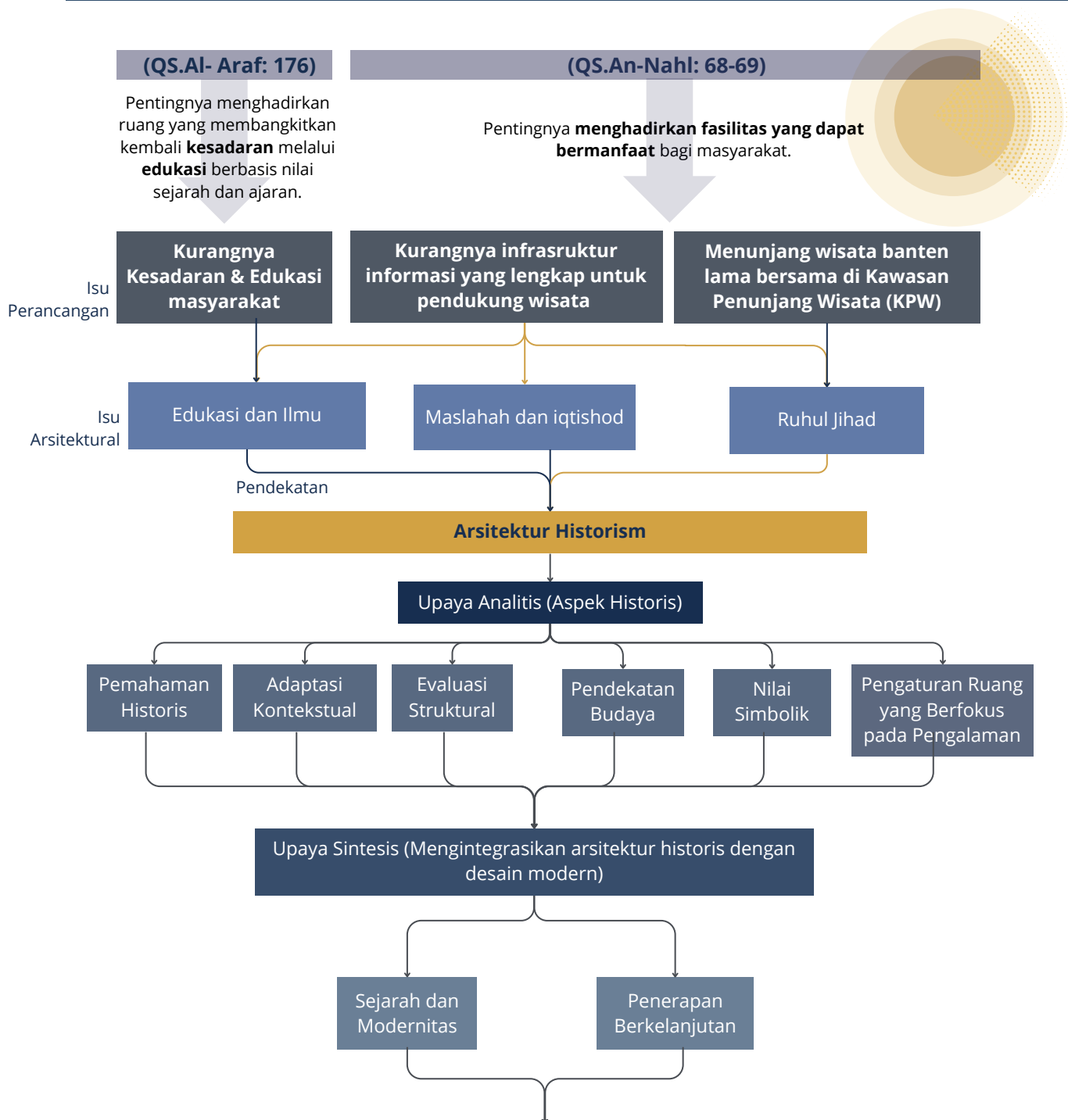
(QS.Al- Araf: 176)

Menciptakan bentuk dan ruang yang mengimprementasikan sejarah lewat desain bangunan

(QS.An-Nahl: 68-69)

Menciptakan arsitektur yang mewadahi fasilitas yang berguna untuk kepentingan umum melalui edukasi tentang informasi wisata sebelum berwisata ke daerah Banten Lama

1.6 Strategi Perancangan



Merangkai **Sejarah**, Menghubungkan **Generasi**

Menggambarkan perancangan yang **menekankan aspek sejarah pada masa islamisasi hingga kehancuran keraton surosowan yang kedua** untuk menghubungkan satu generasi dengan generasi penerusnya dengan melakukan inovasi agar kompatibel pada masa sekarang namun tetap memperhatikan sejarah dan tradisi Banten Lama itu sendiri. Dalam konteks generasi, Generasi z merupakan generasi penerus pada perancangan.



2

PENELUSURAN KONSEP PERANCANGAN

2.1 Kajian Fungsi dan Aktivitas

Analisis Fungsi

Fungsi Primer



Informasi



Edukasi



Sejarah dan tradisi Banten Lama terangkai dalam:

1. Masa awal berdirinya Kerajaan Banten
2. Masa Kejayaan Kerajaan Banten
3. Masa Runtuhnya Kerajaan Banten

Information center (Pusat Informasi)

Fungsi Sekunder



Sarana
Rekreasi

Area Petualangan Banten lama

- R. Peralatan Petualangan
- R. Tour Guide
- Area Kumpul wisatawan

Galery

- R. Pameran

Amphiteater

Area Kreatif

- R. workshop
- Mini library

Fungsi Penunjang



Hiburan &
Akomodasi



Layanan Umum

R. Hijau

Souvenir Corner

Area Komunal

R. Istirahat

Cafe

Mushola

Homestay

Service



Keamanan dan Ketertiban

- Loket
- Pos satpam
- Tempat Parkir (motor, mobil dan bus pariwisata)

Utilitas

- Gudang
- R. MEP

Management

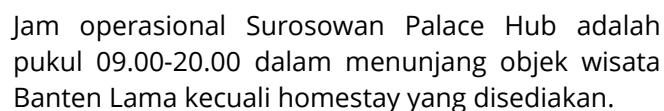
- R. Pengurus



Analisis Peng Kelompok besa Rombongan rekr tour



A silhouette illustration of three people standing in a row, facing each other in a discussion. The person on the left is gesturing with their right hand. The person in the middle is gesturing with their left hand. The person on the right is gesturing with their right hand. The background is white.



Jam operasional Surosowan Palace Hub adalah pukul 09.00-20.00 dalam menunjang objek wisata Banten Lama kecuali homestay yang disediakan.

Visitor Center (Pusat Informasi)

- R. Peralatan Petualangan
- B. Tour Guide

- 

- R. Pameran

-

- R. workshop
- Mini library

-

- 

Downloaded from <http://ajph.org/>

- 

-

- 

Analisis Aktivitas



Kelompok besar

Rombongan rekreasi dan studi tour



Kelompok Kecil

Keluarga, pasangan, Pelajar



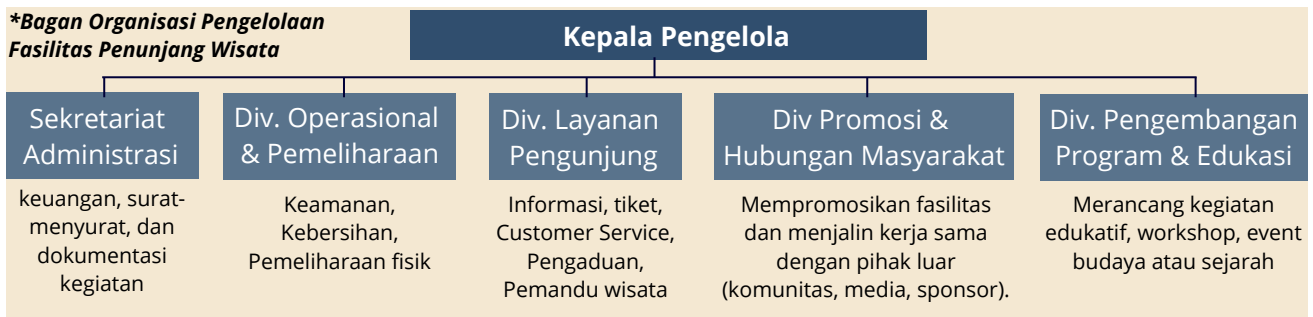


Perorangan

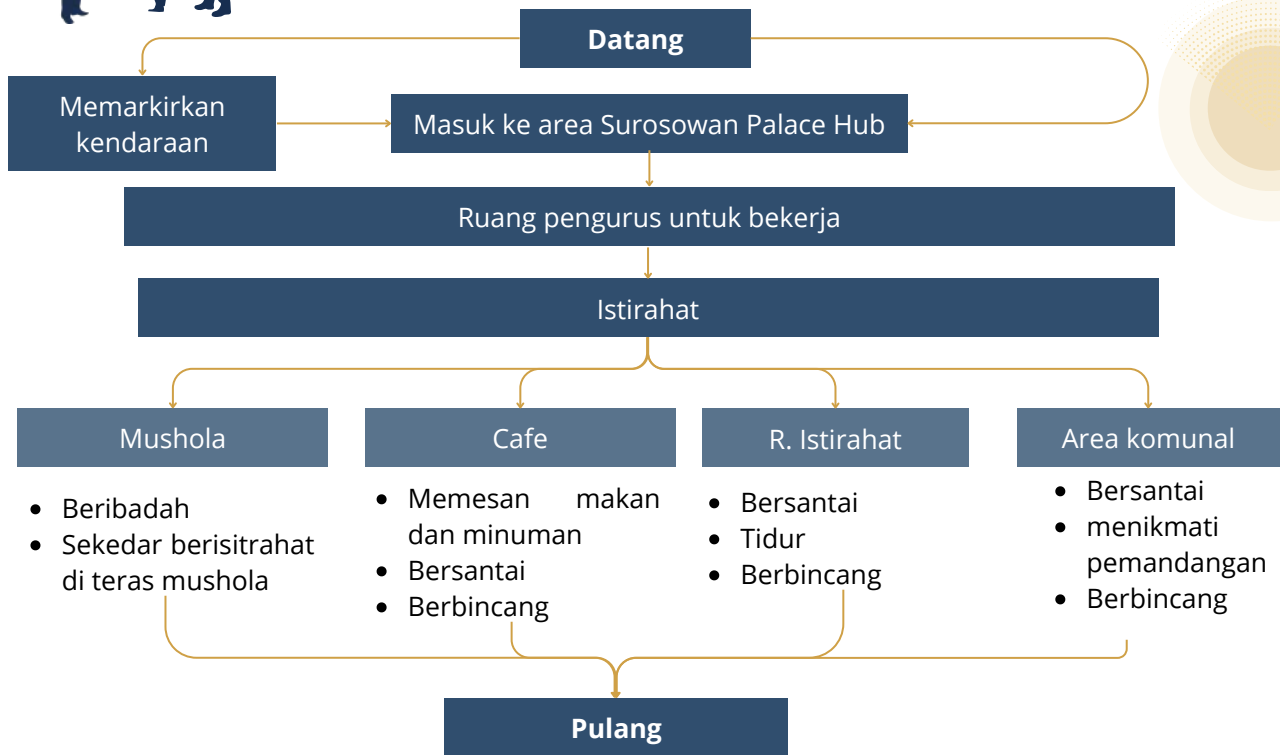
remaja, dewasa



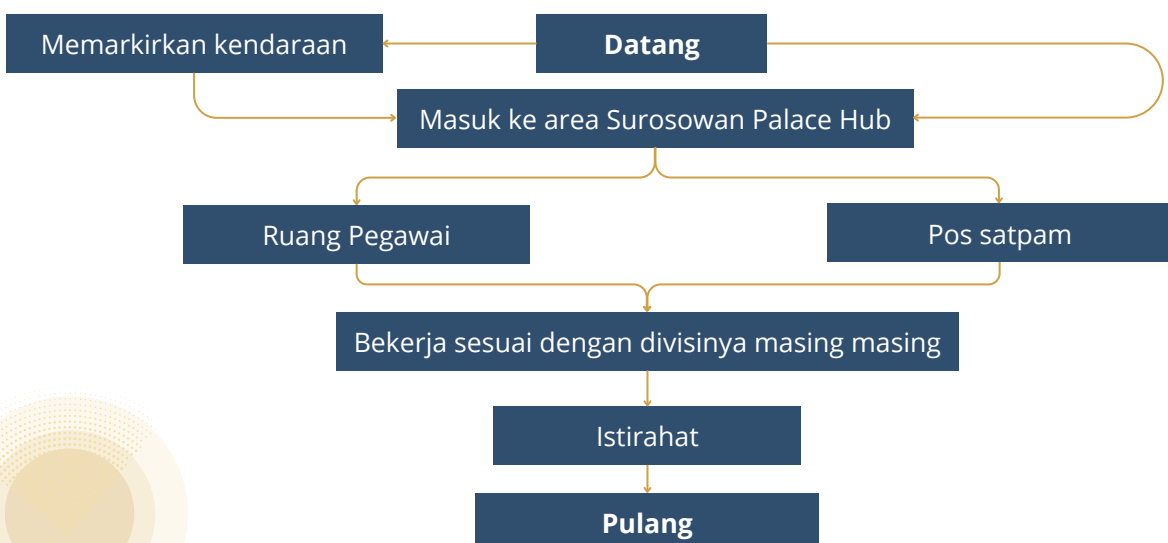
***Bagan Organisasi Pengelolaan Fasilitas Penunjang Wisata**



Management
Pengurus area surosowan palace hub (Manager & koordinator pegawai)



Pegawai & Keamanan dan Ketertiban
 Staf pelayanan, tour guide, Petugas kebersihan & perawatan & Satpam



• Data Konteks

Konteks Sejarah Banten Lama

Awal Terbentuknya Kerajaan Banten

Banten atau dahulu dikenal dengan nama Bantam, Banten pada abad ke-5 merupakan bagian dari Kerajaan Tarumanagara. **Setelah runtuhnya Kerajaan Tarumanagara (Menurut beberapa sejarawan ini akibat serangan Kerajaan Sriwijaya) kekuasaan di bagian barat Pulau Jawa dari Ujung Kulon sampai Ciserayu dan Kali Brebes dilanjutkan oleh Kerajaan Sunda.**

penguasaan
Kota Pelabuhan
Banten
oleh Maulana
Hasanuddin

Merebut
Banten Girang
dari Pucuk
Umun pada
tahun 1527

Membuat
Kesultanan
Banten di
wilayah bekas
Banten Girang

Pangeran Hasanuddin menjadi sultan pertama di wilayah Banten dan titik awal kesultanan Banten berdiri, sekaligus menggantikan Banten Girang yang bercorak Hindu menjadi Kesultanan Banten yang bercorak Islam.

Kedadaan Sosial Masyarakat Pada Masa Pemerintahan Sultan Maulana Hasanudin

• Islamisasi

Catatan sejarah menuliskan jika Sultan Hasanuddin memerintah dengan baik dan dibawah kepemimpinan Sultan Hasanuddin membuat Banten menjadi kuat, dan islamisasi dianggap semakin berkembang. dimana pada masa kesultanan Maulana Hasanuddin ini dapat menguasai hingga kedua sisi selat sunda dan meluas hinga ke Sumatra Selatan.

Setelah masa pemerintahan Sultan Maulana Hassanudin, digantikan oleh **Sultan Maulana Yusuf sebagai kesultanan yang kedua dimana beliau berperan dalam memberikan strategi pembangunan lebih dititik beratkan pada pengembangan infrastruktur kota, pemukiman penduduk, keamanan wilayah, perdagangan dan pertanian**

Masa Kejayaan Kerajaan Banten

Puncak kejayaan dari kesultanan Banten mulai berjaya dan berkuasa di Nusantara pada masa kesultanan ke enam yaitu pada masa pemerintahan Abdulfatah atau Ageng Tirtayasa.

Kedadaan Sosial Masyarakat Pada Masa Pemerintahan Sultan Maulana Hasanudin

• Kegiatan perdagangan

Sultan Ageng Tirtayasa berupaya mengembangkan Kerajaan Islam Banten dalam aspek politik dan sosial masyarakat Banten melalui **hubungan kerja sama Internasional** dan melalui perekonomian perdagangan untuk dapat membuat kesejahteraan masyarakat Banten

• Kegiatan keagamaan

Pengajian dan Majelis Ilmu: Dengan kuatnya pengaruh guru-guru agama dari Arab, Aceh, dan Makassar, pengajian dan majelis ilmu Islam menjadi tradisi penting. Masyarakat sering berkumpul untuk belajar Al-Qur'an, hadits, dan ilmu-ilmu keislaman lainnya. selain itu, kegiatan ini juga didukung dengan dibuatnya pesantren pada masa Sultan Ageng Tirtayasa

• Berkembangnya teknologi sistem pengolahan dan penyaringan air

Sistem pengolahan dan penyaringan air yang terdiri dari tiga tahap penyaringan yang dinamai Pangindelan Abang, Pangindelan Putih, dan Pangindelan Emas, yang berfungsi untuk mengolah air dari kondisi keruh menjadi sangat jernih dan siap digunakan oleh keraton



Kemunduran Kerajaan Banten

Pada tahun 1680 muncul perselisihan dalam Kesultanan Banten yang memicu konflik didalam istana mulai terjadi antara ayah dan anak. Dimana perselisihan ini terjadi antara Sultan Ageng Tirtayasa dan anaknya Sultan Haji.

Sultan Ageng Tirtayasa menentang segala penjajahan dan berusaha menentang VOC kurang disetujui oleh Sultan Haji sebagai raja muda.

VOC yang mengetahui adanya keretakan didalam istana membuat mereka memanfaatkan kesempatan ini untuk melakukan politik Divide Et Empire.

VOC mulai melakukan strateginya dengan membantu Sultan Haji untuk mengakhiri kekuasaan Sultan Ageng Tirtayasa

tahun 1683 kediaman Sultan Ageng Tirtayasa di ketahui oleh Sultan Haji, dan melaporkan hal ini kepada pihak Belanda dan dibujuk untuk kembali ke istana

Sultan Ageng Tirtayasa terpaksa mundur dari istananya dan pindah ke kawasan yang disebut dengan Tirtayasa atau pedalaman

Sultan Haji yang mengambil alih kekuasaan dan berpaling ke Belanda serta menahan Sultan Ageng Tirtayasa di kediamannya

Pasukan Belanda menerapkan tipuan muslihat untuk mengepung iringan Sultan Ageng Tirtayasa menuju istana dan menangkapnya

Pada tahun 1684 Sultan Haji yang naik tahta dan berkuasa selalu di bayang-bayangi oleh Belanda.

Hingga akhirnya Belanda mulai menguasai monopoli perdagangan dan hubungan Internasional Banten

Keadaan Sosial Masyarakat Pada Masa Pemerintahan Sultan Maulana Hasanudin

• Terpengaruhnya keadaan sosial karena VOC

Sultan Haji yang menjalin hubungan erat dengan VOC, yang menyebabkan perubahan dalam pola kehidupan masyarakat. Ia dianggap sebagai "boneka Belanda," yang mengakibatkan masyarakat Banten **merasa terasing dan kehilangan otonomi mereka**. Hal ini **berpengaruh pada cara hidup dan budaya masyarakat yang mulai terpengaruh oleh budaya Eropa**. Meskipun begitu, toleransi antar umat beragama di banten tetap berjalan dengan baik. [14]

Keraton suroswoan sebagai saksi sejarah banten lama

Istana Surosowan sebagai saksi sejarah banten lama dilalui oleh empat fase pembangunan dan melalui dua kali kehancuran karena adanya konflik internal dan oleh pemerintahan belanda.

1

Fase ke-1

(Penataan dinding luar dan struktur dasar keraton)

Lebar nya tidak lebih dari 100 m – 125 m, **tanpa bastion** dibangun dari susunan bata berukuran besar yang dicampur dengan adonan tanah liat (lempung). **Fase pertama termasuk penataan dinding paling luar**, mungkin terjadi pada masa pemerintahan Maulana Hasanuddin (1552M-1570 M).

2

Kehancuran pertama

(Akibat konflik internal di keluarga Kesultanan Banten)

Keraton surosowan hancur akibat perang antara Sultan Ageng Tirtayasa dan Sultan Haji yang didukung oleh Belanda yang menyebabkan kerusakan yang banyak dan signifikan termasuk pada struktu keraton.

3

Fase ke-2

(Pembangunan kembali selepas konflik yang telah terjadi)

Sultan Haji membangun kembali keraton di atas puing-puing keraton sebelumnya. Pembangunan ini melibatkan arsitek Belanda, Hendrik Lucasz Cardeel dan Perubahan fungsi dinding yang sebelumnya hanya berfungsi sebagai tembok keliling kemudian ditambahkan sebagai pertahanan dengan unsur-unsur Eropa.

4

Fase ke-3

(Penambahan fungsi bangunan pada Keraton Surosowan)

Masih ditahun yang sama dilakukan pendirian kamar-kamar disepanjang dinding Utara dan pada bagian dalam, penambahan lantai untuk mencapai dinding penahanan api (parapet). Selain itu dilakukan penyempurnaan isian dinding.

5

Kehancuran kedua

(Kehancuran yang diakibatkan konflik dengan VOC)

Penghancuran kembali keraton di pimpin oleh Herman Daendels yang reruntuhannya digunakan kembali untuk proyek belanda lainnya.

Konsep Gawe Kuta Baluwarti Bata Kalawan Kawis

"Membangun kota berbenteng dengan (batu) bata dan koral"

Segi Sejarah (Konsep Historis)

Ditelusuri dalam naskah babad Banten

"kathah karya kabecikan, asusuk ambendhung kali, karena aweh manpa'at, gawe buluwarti, bata kalawan kawis, ngumpulaken sanjata agung, lan marekaken ika, sekehe wong alim-alim, ingkang sidik lan ngumpulaken parwira"

(ia) banyak melakukan karya yang baik, (membuat) terusan (dan) membendung sungai, karena memberi manfaat, **membuat baluwarti, (dari) bata dan karang**, mengumpulkan senjata besar, dan memerdekakan, semua orang alim, yang tajam pandangannya dan mengumpulkan perwira

Dari naskah tersebut konsep historis dari Konsep Gawe Kuta Baluwarti Bata Kalawan Kawis ini menggambarkan elemen bata dan karang sebagai pengganti semen dalam arsitektur peradaban di banten lama

- Modernitas (Pengetahuan masyarakat di bidang arsitektur tinggi)

Segi Simbolik (Konsep Simbolik)

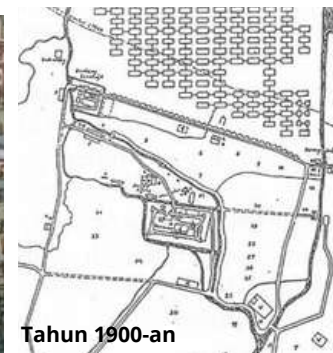
- **"Gawe kuta baluwarti"** tentu bukan sekadar berarti membangun kota dan benteng pertahanan, namun memiliki makna sebagai sebuah kebudayaan culture) atau peradaban
- **"bata kalawan kawis"** perlu ditafsir tidak sebatas sebagai bata dan karang dalam artian denotatif.
- **"Bata"** adalah majas bagi unsur buatan hasil kreativitas tangan manusia yang melibatkan materi materi lain beserta berbagai peralatannya.
- **"Kawis"** adalah majas bagi unsur asli yang kokoh. Dengan dua dasar yang saling bersinergi inilah (asli-buatan,pesawahan-pesisiran, pribumi-pendatang, lelaki-perempuan, otot-otak, sains-seni, rakyatpemerintah, kyai-jawara, golok-pena, dan sebagainya), kota dan peradaban Banten didirikan. [15]

Peradaban di bangun dengan konsep dualitas yaitu kreativitas manusia (Bata) dan kekuatan alam

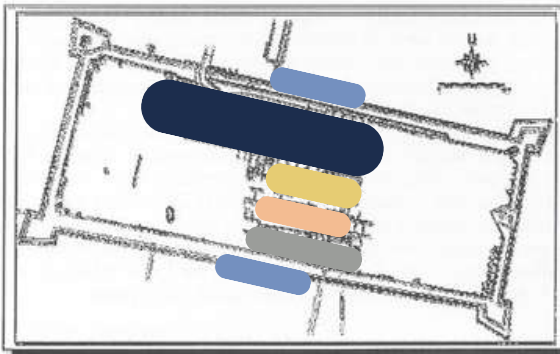
Kesimpulan: Konsep ini menggambarkan modernitas dari masyarakatnya, peradaban yang menggunakan konsep dualitas sehingga menghasilkan arsitektur dengan pertahanan yang baik namun tetap memperhatikan kekuatan alam dan kreativitas manusia itu sendiri.

Dokumentasi Keraton Surosowan Banten

Peta Kota Banten



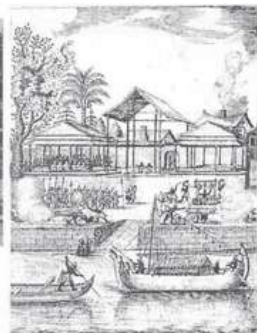
Blockplan dan Keadaan Keraton Surosowan



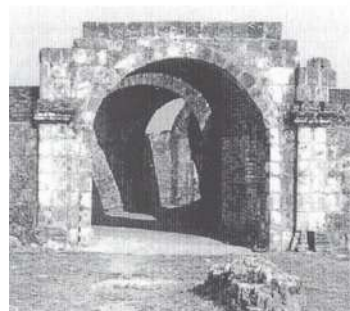
Keterangan

- Pintu/gerbang keraton
- Kamar dan kolam
- Stinggil
- Taman
- Pendopo

Gerbang Keraton



Utara (Sebelum di bangun ulang)



Timur (setelah di bangun ulang)



setelah di bangun ulang (keadaan saat ini)

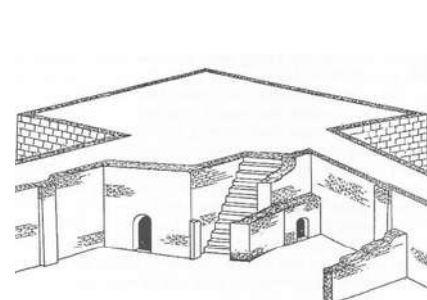
Kolam



Sumur



Bastion Barat Laut



2.2 Kebutuhan Ruang

• Analisis Kebutuhan Ruang Kuantitas Ruang

Fungsi Primer						
Nama Ruang	Jmlh	Pengguna	Sumber	Luas	Sirkulasi	Besaran Ruang (m2)
Information Center	1	200	Asumsi	1,5 m2 /orang	30%	300 m2
Luas Total (m2)						300 m2

Fungsi Sekunder							
Nama Ruang		Jmlh	Pengguna	Sumber	Luas	Sirkulasi	Besaran Ruang (m2)
Art Galery	R. Pameran	1	100	NAD	1,5 m2/orang	30%	45 m2
	R. Penyimpanan	1	5	Asumsi	4 m2	30%	6 m2
Area Petualangan Banten lama	R. Peralatan Petualangan	1	100	NAD	1,5 m2 /orang	30%	45 m2
	R. Tour Guide	1	10	Asumsi	8 m2 /orang	30%	24 m2
	Area Kumpul wisatawan	1	100	Asumsi	1,5 m2/orang	30%	45 m2
Area Kreatif	R. Workshop	1	50	NAD	2,4 m2 /orang	30%	36 m2
	Mini Library	1	15	Asumsi	-	-	20 m2
Amfiteater							365 m2
Luas Total (m2)							586 m2

Fungsi Penunjang							
Nama Ruang		Jmlh	Pengguna	Sumber	Luas	Sirkulasi	Besaran Ruang (m2)
Cafe	Souvenir Corner	9	18	asumsi	9 m2/kios	-	162 m2
	Area Makan	5	30	asumsi	2,5 m2 /orang	30%	45 m2
	Dapur	5	5	NAD	-	-	25 m2
	Toilet	5	5	NAD	2 m2 /orang	30%	15 m2
Penginapan		20	40	asumsi	27,7m2/orang	30%	1.107 m2
Mushola	R. Sholat	1	50	NAD	1,2 m2 /orang	30%	18 m2
	R. Wudhu	2	20	NAD	2 m2 /orang	30%	7,2 m2
R. Istirahat	R. istirahat	1	100	NAD	1,5 m2 /orang	30%	45 m2
	Toilet Pria	1	25	NAD	3,5 m2 /orang	30%	26,25 m2
	Toilet Wanita	1	25	NAD	4,5 m2 /orang	30%	33,75 m2

Area Koridor		877,2
Luas Total (m2)		2.371,4 m2

Service							
Nama Ruang	Jmlh	Pengguna	Sumber	Luas	Sirkulasi	Besaran Ruang (m2)	
Keamanan & Ketertiban	Loket	5	5	Asumsi	2 m2 /loket	30%	3 m2
	Pos satpam	2	2	Asumsi	8 m2/pos	30%	4,8 m2
	Parkir motor	65	-	Dishub	1,5 m2/unit	-	97,5 m2
	Parkir mobil	50	-	Dishub	12,5 m2/unit	-	625 m2
	Parkir Bus	12	-	Dishub	30 m2/unit	-	360 m2
Utilitas	Gudang	1	15	Asumsi	4 m2	30%	30 m2
	MEP Building	1	-	Asumsi	30 m2	-	30 m2
Management	R. Direktur	1	1	NAD	-	-	10 m2
	R. Manager	1	1	NAD	-	-	10 m2
	R. Kepala departement	1	1	NAD	-	-	10 m2
	R. Meeting	1	10	NAD	2,4 m2 /orang	30%	24 m2
	R. Staff	1	10	NAD	1,5 m2 /orang	30%	22,5 m2
Luas Total (m2)							1.226,8 m2

Total Keseluruhan (m2)	4.484,2 m2
-------------------------------	-------------------



• Analisis Kebutuhan Ruang

Kualitatif Ruang

PENCAHAYAAN (sni 03-6575-2001)	PENGHAWAAN	SIFAT RUANG	AKSESIBILITAS	AKUSTIK (SNI-1993)
Redup (60-120 lux) Standar (120-200 lux) Terang (250-750 lux) Sangat Terang (750 lux-1000 lux)	Alami (bukaan) Buatan (Kipas Angin/AC)	Privat Semi Publik Publik	Akses Umum Akses Khusus	Tenang (25-40 db) Nyaman (40-45db) Bising (45-75db)
PENCAHAYAAN	PENGHAWAAN	SIFAT RUANG	AKSESIBILITAS	AKUSTIK
Visitor Center (Pusat Informasi)				
Tour Guide Station				
Art galery				
Area Kreatif				
Amfiteater				
Souvenir Corner				
Area Komunal				
Cafe				
Penginapan				
Mushola				
Toilet Umum				
R. Istirahat				
R. Hijau				
Keamanan dan Ketertiban				
Utilitas				
Management				

Analisis Ruang

Zona plan Makro

Keterkaitan pendekatan

Adaptasi Kontekstual

Keraton Surosowan

- Keraton Surosowan juga merupakan pusat kota Banten (berpola terpusat)

- Tata masa dan zoning terpusat

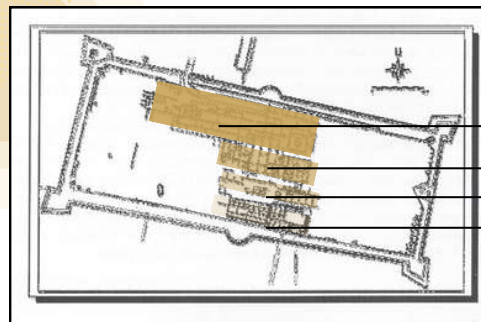
Proses Analitis

Aspek Tangible

Proses Sintesis

Proses tata massa bangunan:

Massa dan tata ruang Keraton Surosowan



Kamar dan kolam

Stinggil

Taman

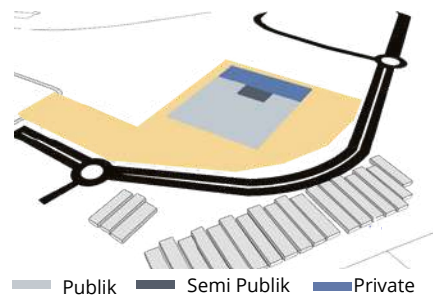
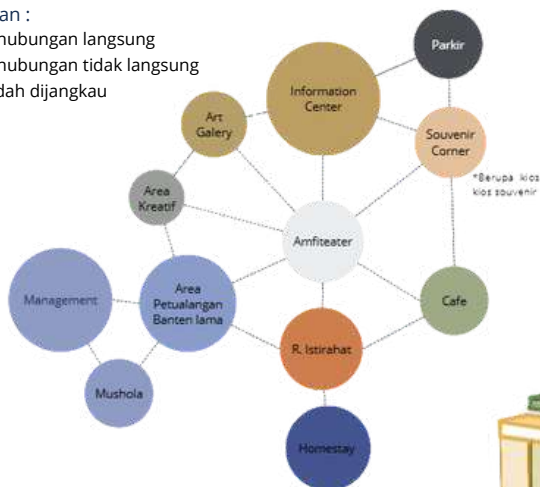
Pendopo

Massa dan tata ruang setelah melalui proses sintesis

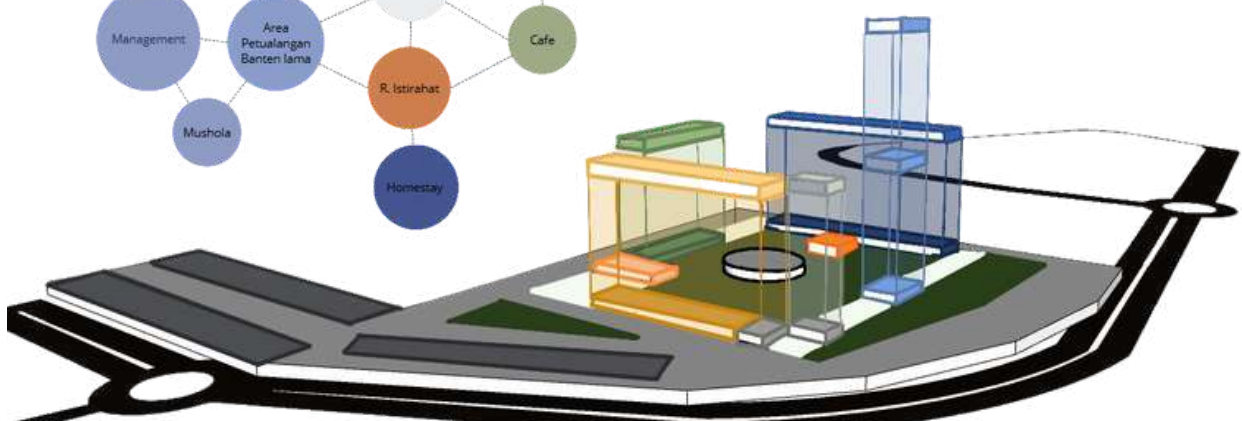
Terbagi menjadi 7 massa yang mengelilingi seperti tembok dari Keraton Surosowan dengan amfiteater sebagai pusat tata massa dan ruang

Keterangan :

- Berhubungan langsung
- Berhubungan tidak langsung
- Mudah dijangkau

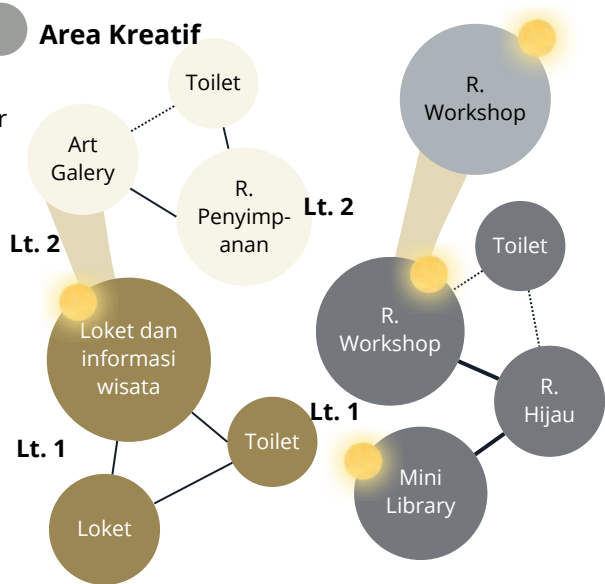
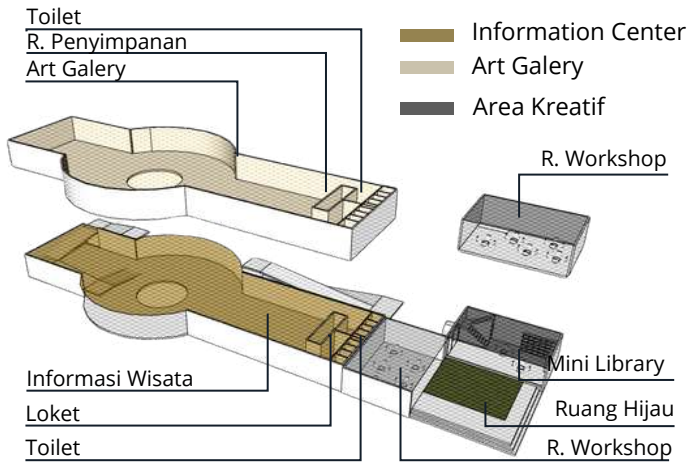


Publik Semi Publik Private

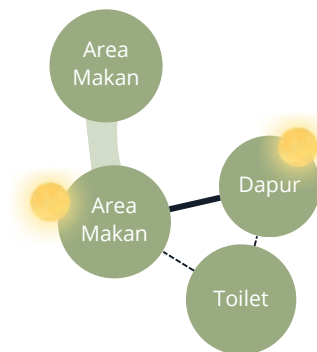
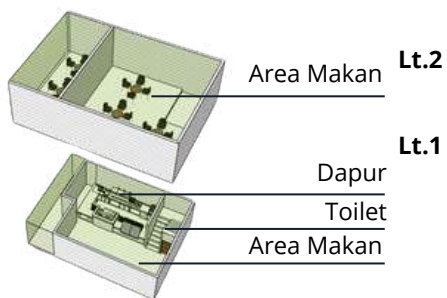


- Information center (Lt1) & Art Gallery (Lt2)
- Area Kreatif
- Area Istirahat
- Penginapan
- Tour Guide Station(Lt1), Mushola (Lt2), management (Lt3)
- Souvenir Corner
- Cafe

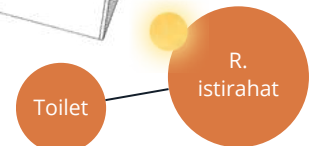
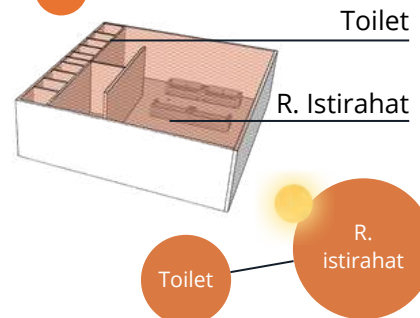
Information center (Lt1) & Art Gallery (Lt2) Area Kreatif



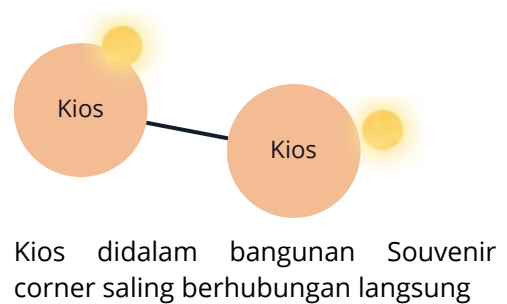
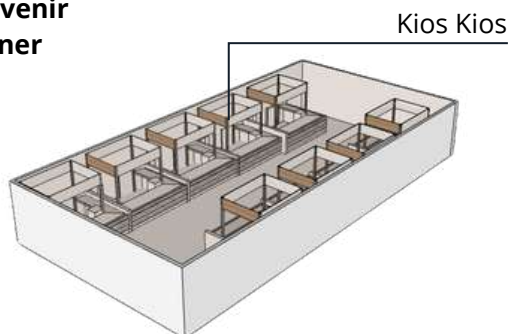
Cafe

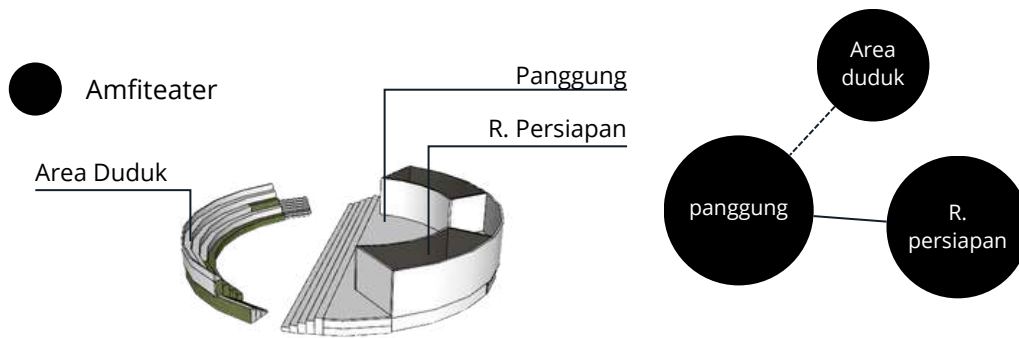


Area Istirahat

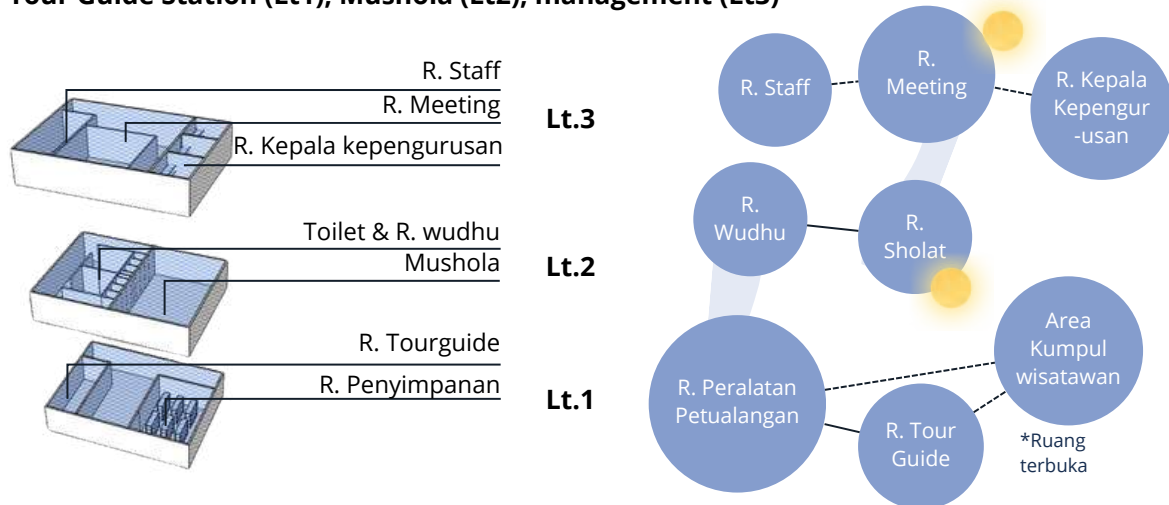


Souvenir Corner

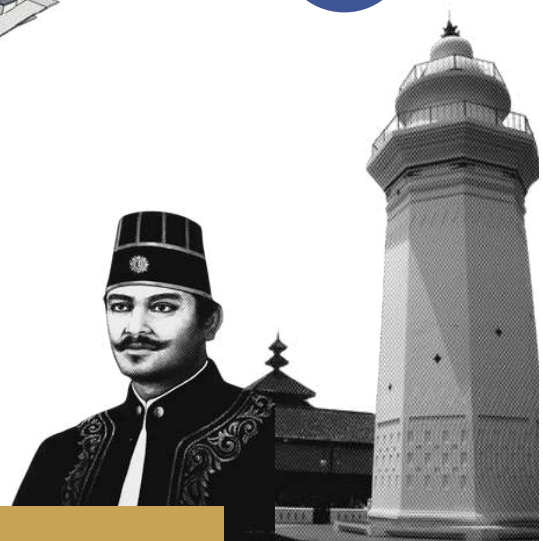
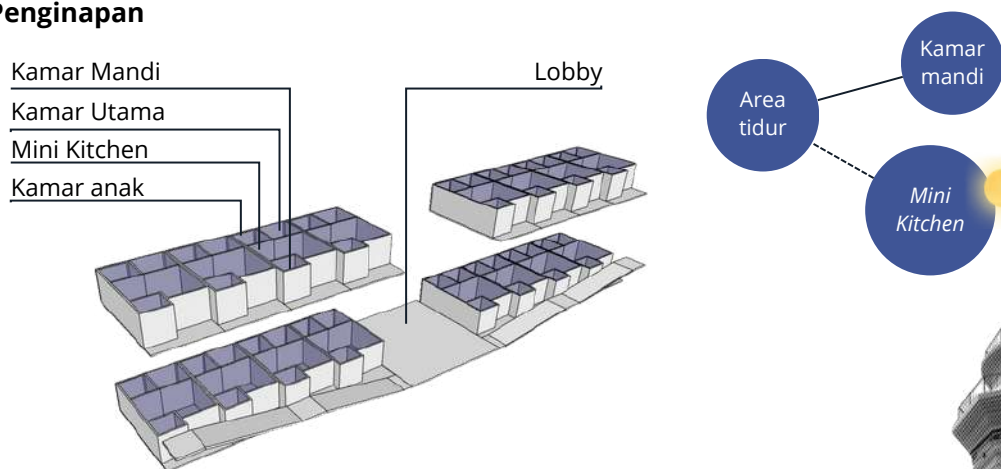




Tour Guide Station (Lt1), Mushola (Lt2), management (Lt3)



Penginapan



2.3 Analisis Tapak, Lanskap, Struktur & Utilitas

Analisis Tapak

Topografi dan Regulasi



Batas tapak didominasi dengan akses jalan arteri maupun lingkungan kecuali pada bagian selatan tapak yang dibatasi oleh lahan kosong

- KDB paling besar 40% dari 21.508,23m² yaitu 8.603,2 m².
- KDH minimal 20% dari luas tapak dengan maksimal 12.905 m²
- Garis sempadan Jalan sebesar 7m (setengah dari akses jalan yang mengelilingi tapak)

Kondisi Topografi



Tapak termasuk kedalam katogori datar sedikit landai dengan kurang dari 15%

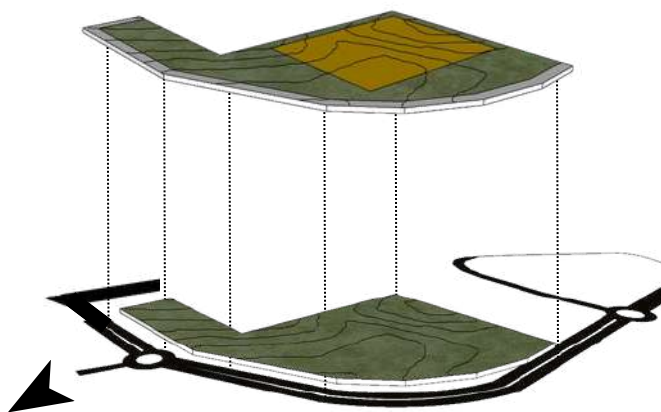


5-8%



8-15%

Dalam hal ini tapak dapat diolah dan digunakan pada perancangan Surosowan Palace Hub



Strategi Desain:

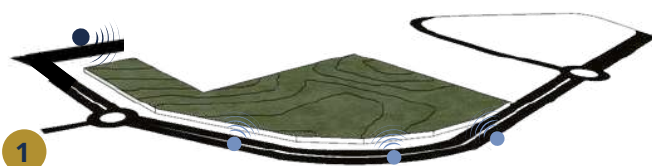
1 Struktur panggung

Didominasi dengan Struktur bangunan panggung pada kontur yang tinggi

1 Cut and fill

Metode Cut and fill digunakan bertujuan untuk menyeimbangkan elevasi tanah pada site

Kebisingan



Kebisingan tinggi



Kebisingan sedang

Strategi Desain:

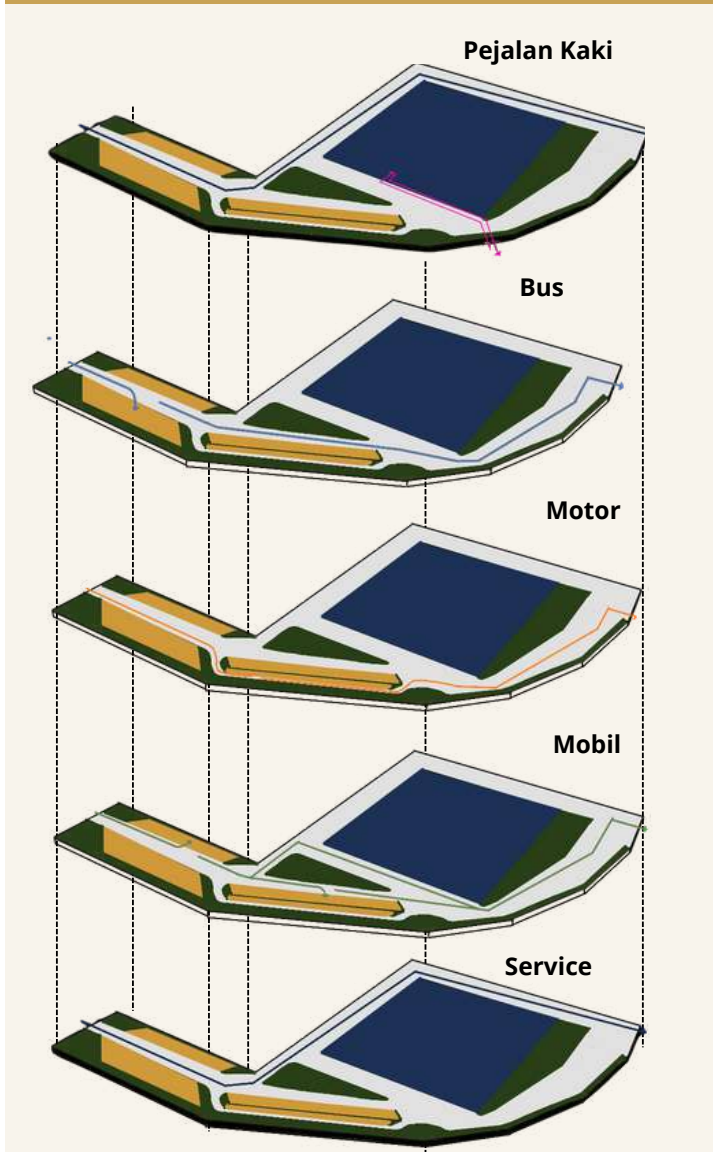
Penataan massa yang jauh dari kebisingan tinggi

Kebisingan diakibatkan oleh akses jalan menuju tapak. Sehingga massa bangunan ditempatkan di daerah yang jauh dari kebisingan yang tinggi

2 Vegetasi Peredam Bising

Kebisingan diakibatkan oleh akses jalan menuju tapak. Sehingga massa bangunan ditempatkan di daerah yang jauh dari kebisingan yang tinggi

Sirkulasi



Strategi Desain Merespon iklim

1 Kanopi

Penggunaan kanopi dan overhang dalam menghubungkan bangunan satu dengan bangunan lainnya

Merespon Matahari

2 Atap miring

Didominasi dengan penggunaan atap miring agar air hujan mudah jatuh ketanah

Merespon Hujan

3 Sun shading

Pada bagian barat bangunan yang menghadap kearah timur diberikan sun shading untuk mengurangi cahaya matahari langsung

Merespon Matahari

4 Buka & penghawaan yang baik

Meminimalisir bukaan di arah timur dan barat. Menggunakan cross ventilation

Merespon Angin

5 Rencana Vegetasi

Penggunaan vegetasi pemecah angin

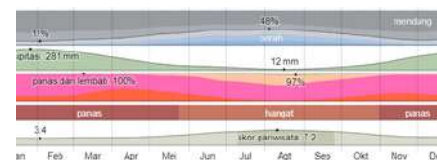
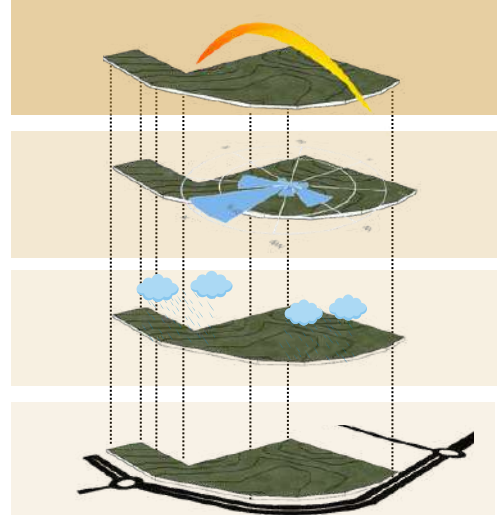
Merespon Angin

6 Orientasi Bangunan

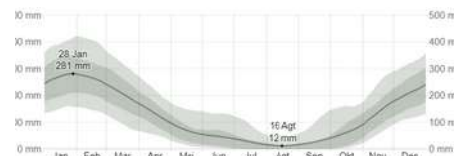
Meminimalisir orientasi bangunan kearah timur dan barat

Merespon Matahari

Klimatologi



Iklm Kota Serang



Hujan Kota Serang

Kesimpulan dari data:

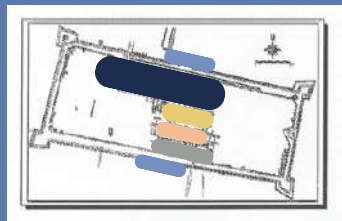
Angin Berhembus terbanyak dari arah utara. dengan cuaca yang panas dan lembap di musim hujan, hangat dan kering (tapi tetap tidak terlalu dingin) di musim kemarau. Secara keseluruhan, panas terasa sepanjang tahun.



Kolam Rara Denok



Gerbang Utara
(Sebelum di
bangun ulang)



Pintu/gerbang keraton
Kamar kolam
Stinggil
Taman
Pendopo

Softscape pada keraton :



Cocos nucifera

Gawe Kuta Baluwarti, Bata Kalawan Kawis

Menggambarkan pertahanan manusia sebagai makhluk berbudaya termasuk hakikat dari hubungan manusia dengan alam sekitarnya

Aspek Tangible

Taman Dwiwarna

Ide Desain

Dwiwarna memiliki makna "dua warna". artinya taman yang merepresentasikan harmoni antara alam dan kreasi manusia

Latar Belakang

Keraton surosowan sebagai aspek historism yang menjadi inspirasi harus tetap dilestarikan dan di integrasikan dengan kehidupan masa kini maupun masa depan. sedangkan pada kenyataannya masyarakat belum mengadopsi nilai-nilai peninggalan sejarah tersebut kedalam kehidupan

User Principles

Taman ditujukan untuk seluruh pengunjung Surosowan Palace Hub

Desain Goals

Taman bertujuan untuk menyediakan area lanskap yang dapat menjadi pertemuan sosial antar pengunjung dan menunjang aktivitas di Surosowan Palace Hub

Fasilitas

- Multi-Use Area (Communal area)
- Area Hijau
- Jalur Pedestrian
- Water Feature

Kegiatan

Kegiatan yang dapat dilakukan dan sesuai dengan design goals dan fasilitas yang ingin ditampilkan yaitu:

1. Berkumpul sebelum melakukan tour keliling kawasan Banten Lama
2. Bersantai setelah ataupun sebelum melakukan tour kawasan Banten Lama

Communal Garden

Communal garden menjadi konsep lanskap Dwiwarna Garden untuk menunjang kegiatan bersosialisasi berupa penataan hardscaping, pemilihan softscaping yang memiliki harmoni untuk menghadirkan kesan dualitas

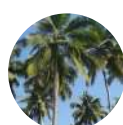
Rencana Softscape yang dihadirkan:



Swietenia mahagoni

Fungsi

- Merespon angin
- Menjadi Pohon peneduh area parkir



Cocos nucifera

Fungsi

- Merespon angin
- Menjadi pohon peneduh area parkir

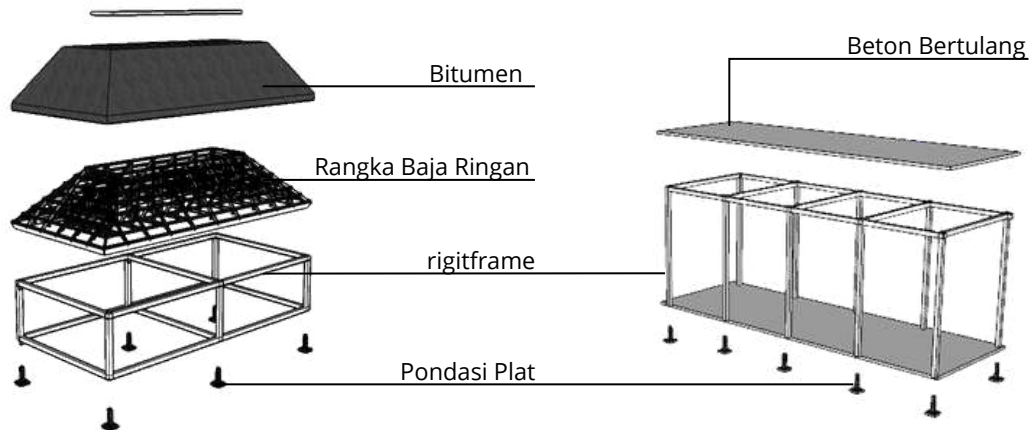


Mangifera indica

Fungsi

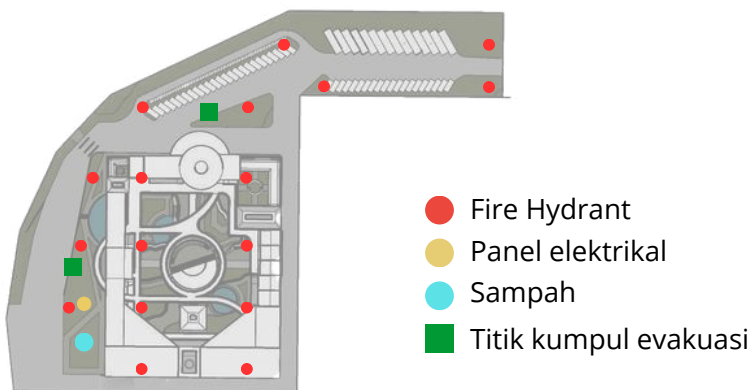
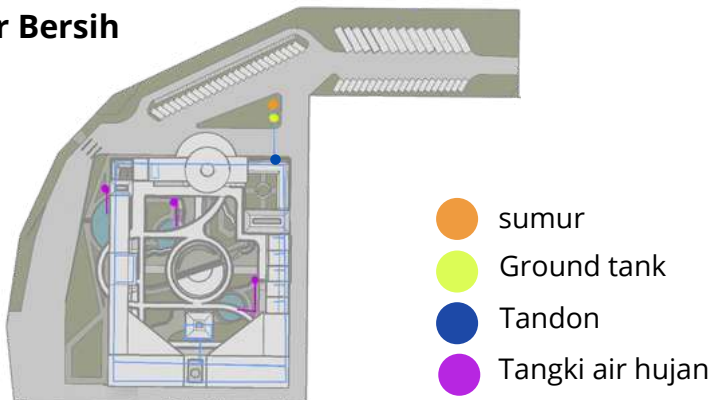
- Merespon Matahari
- Menjadi pohon peneduh di area dalam Surosowan Palace Hub

Struktur

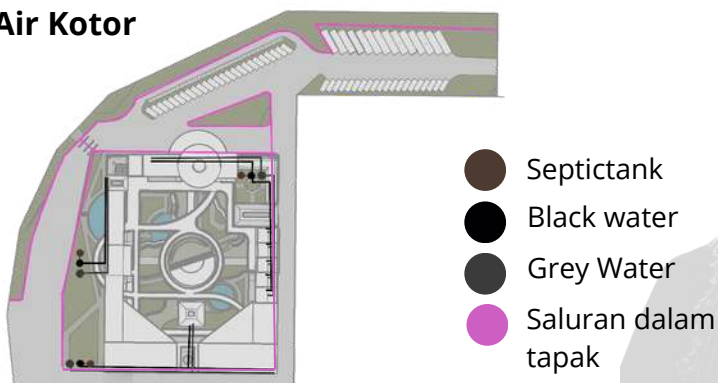


Utilitas

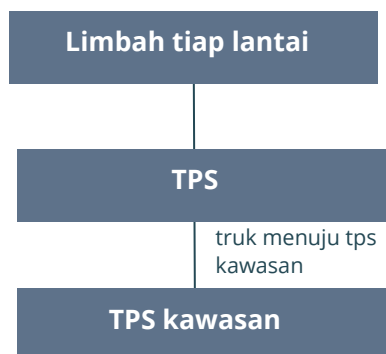
Air Bersih



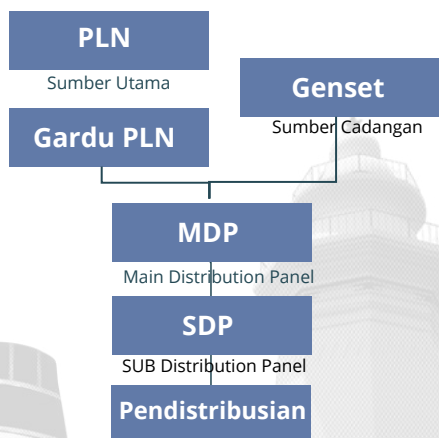
Air Kotor



Sampah

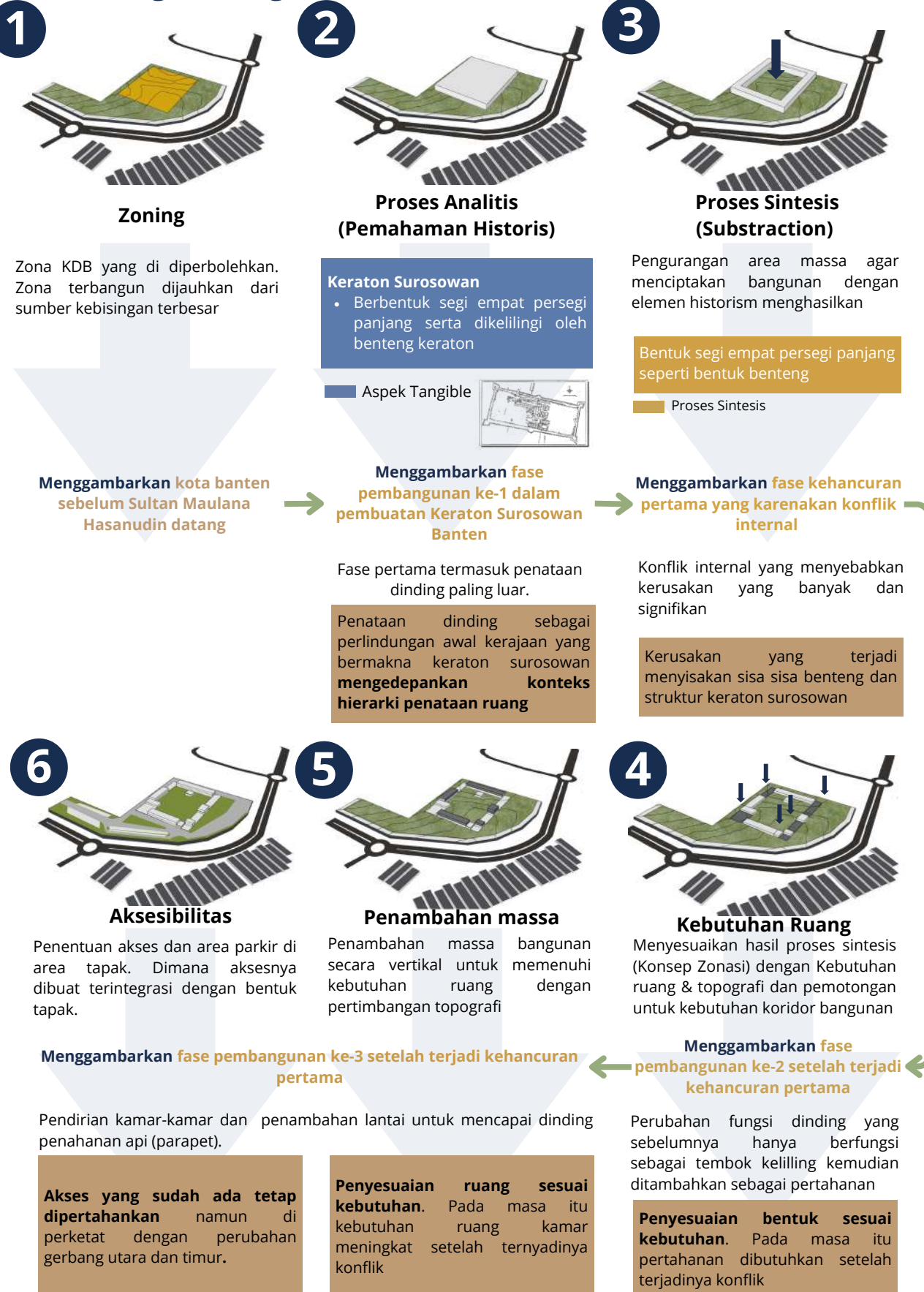


Listrik

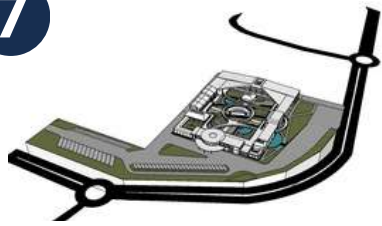


2.4 Konsep Desain

Proses Pengembangan Desain



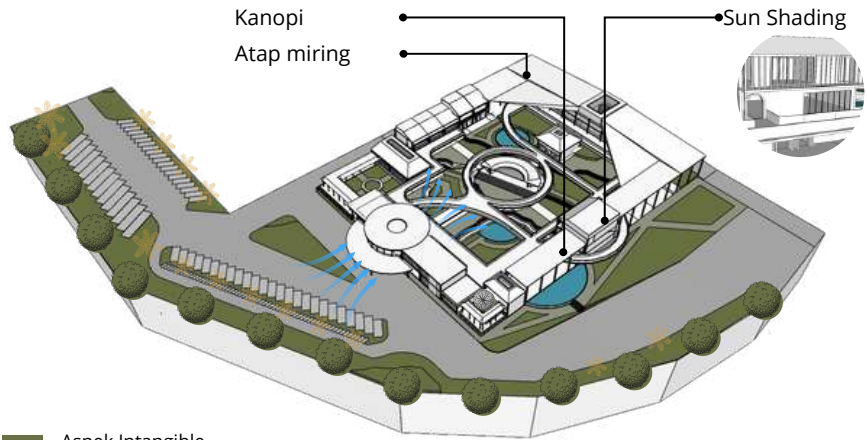
7



Hasil analisis tapak

Menerapkan strategi desain yang sudah direncanakan mulai dari analisis iklim hingga lanskap

Hasil analisis tapak secara tidak langsung **terintegrasi dengan konsep Gawe Kuta Baluwarti Bata Kalawan Kawis.**

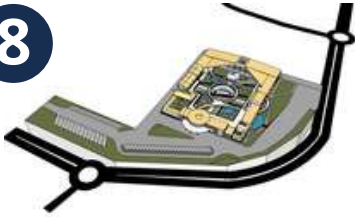


Aspek Intangible

Konsep pertahanan dengan memperhatikan respon alam atau dalam hasil analisis tapak adalah ketahanan dengan mempertimbangkan iklim, topografi hingga struktur

Pohon pemecah angin

8



Atap (Proses Analitis Pendekatan Budaya)

Penggunaan atap miring pada hasil analisis iklim melalui proses analitis historism

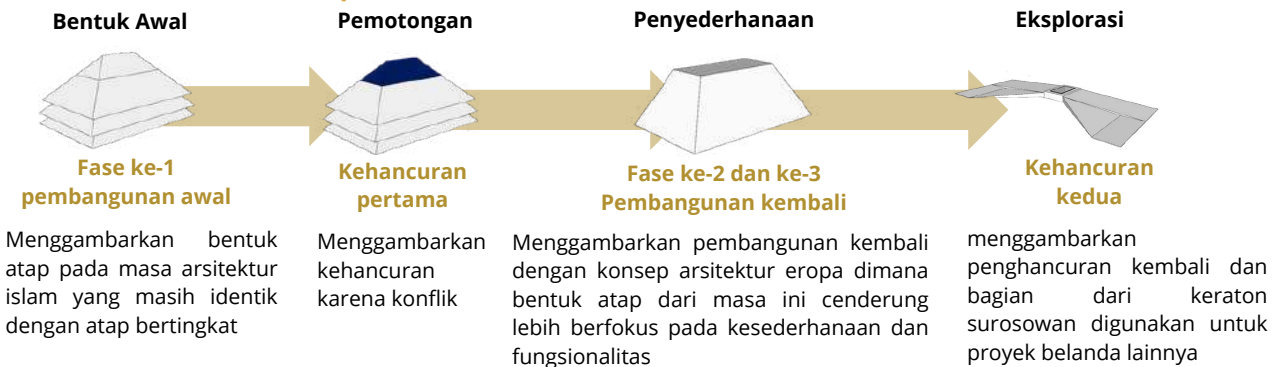
Keraton Surosowan
Atap yang semakin ke atas makin kecil meruncing

Menggunakan atap tajuk yang di transformasikan kedalam bentuk yang baru dan menghasilkan masing masing atap yang memiliki elevasi yang berbeda

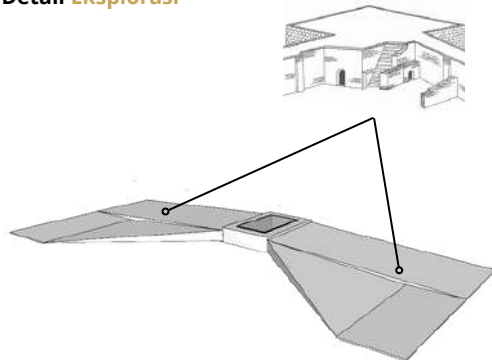
Aspek Tangible

Proses Sintesis

Transformasi bentuk atap



Detail Eksplorasi



Menginterpretasikan bentuk bastion

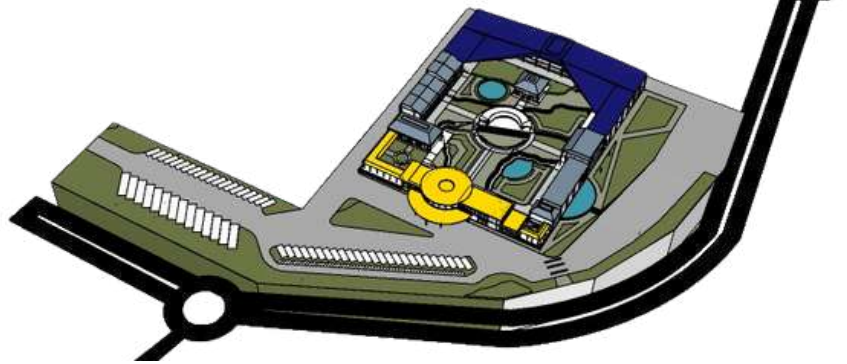
Bentuk **bastion** menggambarkan bagian keraton yang dihancurkan

Selain itu, **bastion** menggambarkan upaya keamanan. Maka dari itu bastion menjadi inspirasi atap sebagai pelindung penggunanya.

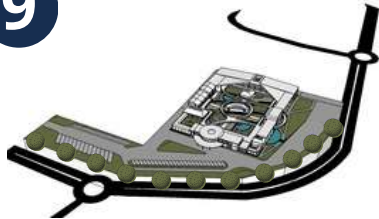
Output atap

Keterangan:

- Fase kehancuran ke-2
- Fase ke-2 dan ke-3
- Fase kehancuran ke-1



9



Pedestrian Bridge (Proses Analitis Nilai Simbolik)

Pedestrian bridge dihadirkan sebagai ruang publik yang interaktif yang dapat mendorong interaksi sosial di antara pengguna.

Keraton Surosowan

- Memiliki bentuk dasar segi empat
- Memiliki bentuk gerbang dan pintu yang pada bagian atasnya melengkung
- Sumur sebagai teknologi air bersih pada saat itu

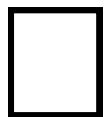
Aspek Tangible

Mentransformasikan bentuk dasar ketiganya menjadi bentuk yang baru yang mengandung nilai simbolik yang dibantu dengan aspek intangible yaitu konsep Gawe Kuta Baluwarti Bata Kalawan Kawis.

Proses Sintesis

Transformasi bentuk pedestrian bridge

Bentuk dasar



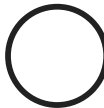
Melambangkan bentuk dasar dari keraton surosowan

Pertahanan



Melambangkan bentuk gerbang keraton surosowan

Pertahanan



Melambangkan bentuk sumur keraton surosowan

Kesatuan

Terintegrasi dengan konsep Gawe Kuta Baluwarti Bata Kalawan Kawis.

Konsep pertahanan konsep dualitas (elemen keraton surosowan dengan kreativitas)

Aspek Intangible

Mengkombinasikan ketiga bentuk dasar tersebut



Simbolis posisi

1. Posisi persegi panjang sebagai bentuk dasar yang melindungi bagian dalam keraton.
2. Posisi setengah lingkaran yang tertumpuk dengan persegi panjang sebagai pertahanan lanjutan ketika terjadi konflik.
3. Posisi lingkaran ditengah menggambarkan kesatuan yang menjelaskan rasa ketergantungan pada sesamanya/gotong royong masyarakatnya

Output

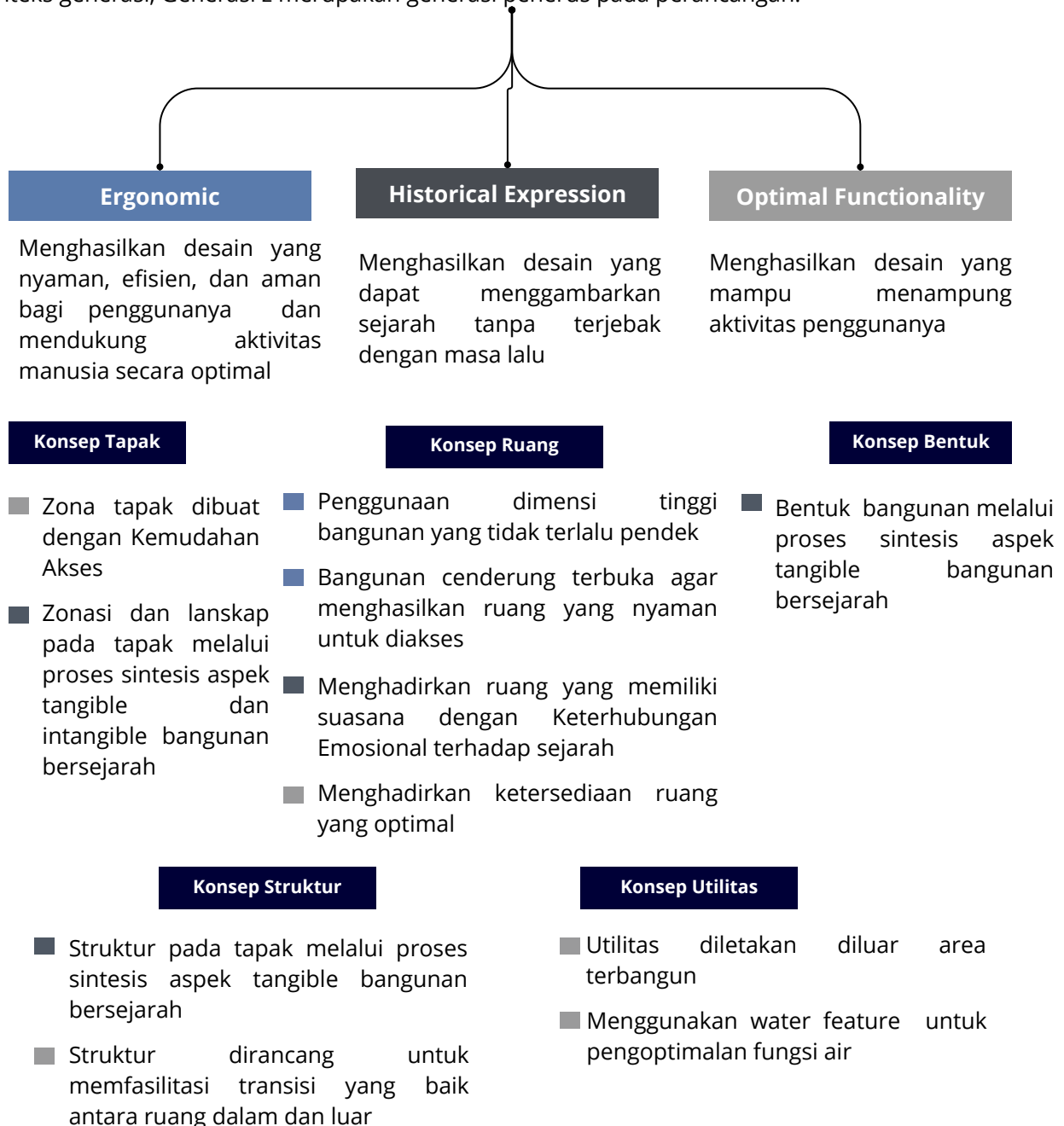


Konsep Perancangan

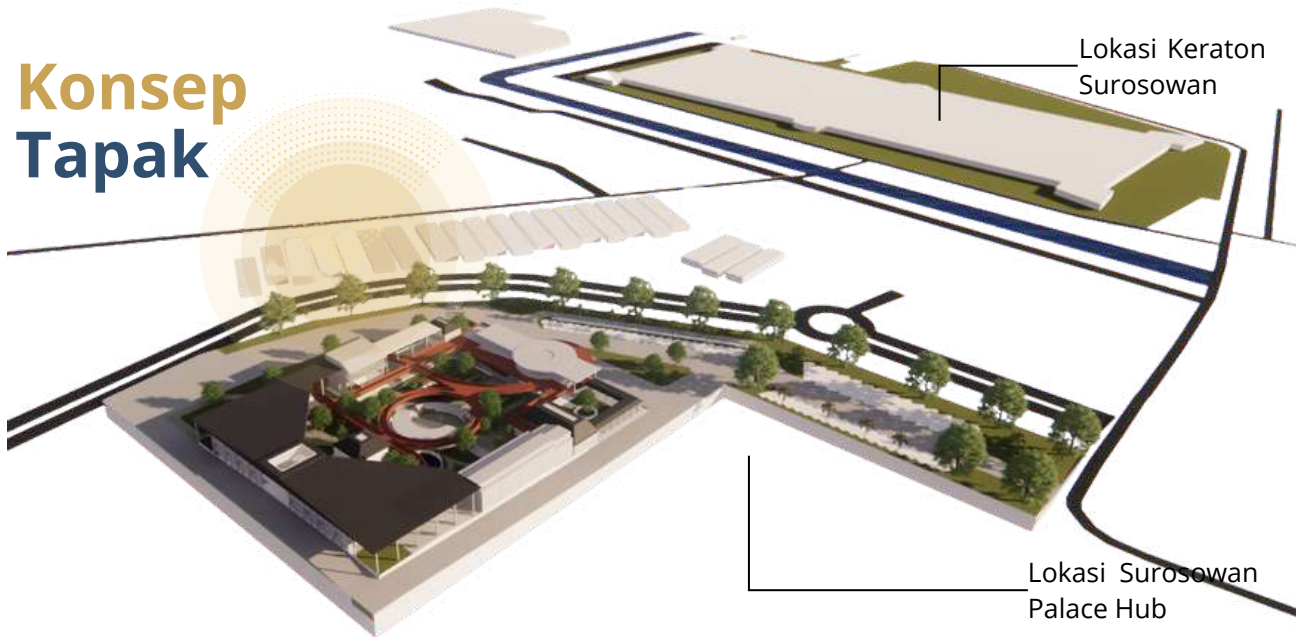
Surosowan Palace Hub:

Merangkai Sejarah Menghubungkan Generasi

Menggambarkan perancangan yang **menekankan aspek sejarah untuk menghubungkan satu generasi dengan generasi penerusnya dengan melakukan inovasi agar kompatibel pada masa sekarang namun tetap memperhatikan sejarah dan tradisi Banten Lama itu sendiri**. Dalam konteks generasi, Generasi z merupakan generasi penerus pada perancangan.



Konsep Tapak



Tapak dihasilkan oleh hasil analisis sejarah dimana pembentukan tapaknya menceritakan sejarah yang terjadi. Selain itu tapak terintegrasi dengan aspek intangible dari keraton surosowan. Yaitu:

Aspek Intangible

Gawe Kuta Baluwarti Bata Kalawan Kawis

aspek intangible sejalan dengan konsep dasar dari perancangan Surosowan Palace Hub

Ergonomic

Dengan menyesuaikan kebutuhan ruang maupun aktivitas penggunaannya maupun penataan ruang yang tepat merupakan upaya untuk tidak menyilangkan ruang. Upaya tersebut merupakan bukti dari memperhatikannya alam dalam perancangan.

Optimal Functionality

Historical Expression

Upaya mencerminkan dan melestarikan sejarah budaya dan peradaban masyarakat Banten yang tidak lain adalah konsep Gawe Kuta Baluwarti Bata Kalawan Kawis

Ergonomic

Penambahan ramp pada bangunan agar pengguna dapat lebih mudah mengakses area Surosowan Hub



Optimal Functionality

Menghadirkan bangunan yang sesuai dengan aktivitas yang dilakukan

Historical Expression

Memunculkan bentuk bentuk masa lalu dan mensintesisasikan objek masa lalu kedalam tapak dan bangunan



Taman Dwiwarna

Hardscape



Grass Paver Block

Softscape



Syzygium oleana



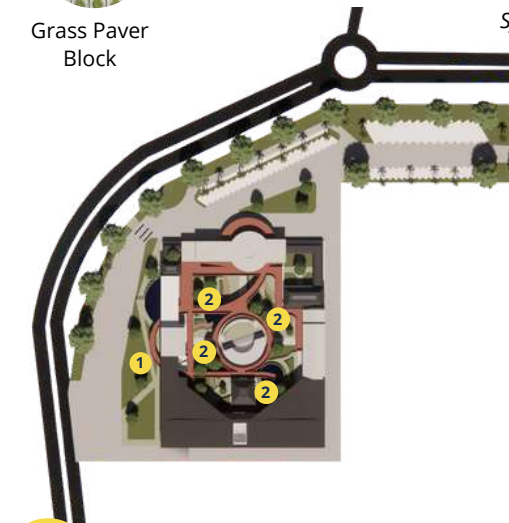
Swietenia mahagoni



Cocos nucifera



Mangifera indica



1



Bentuk jalan setapak terinspirasi dari bastion di setiap ujung bangunan. Bastion di pakai sebagai inspirasi cocok dengan area taman di bagian samping bangunan sehingga memiliki filosofi bahwa bangunan dijaga oleh bastion seperti bangunan Keraton Surosowan

2



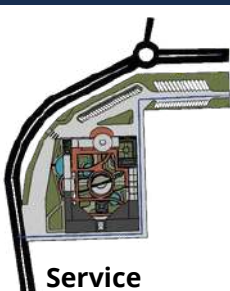
Area tempat duduk ada yang memanfaatkan kontur dan ada yang dibuat oleh manusia. Hal ini didasari dengan konsep dualiti dari kreativitas manusia dan alam



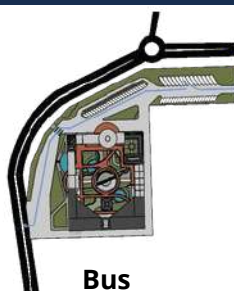
Water Feature dibuat dengan bentuk dasar bulat untuk melambangkan teknologi penyaringan air sebagai bukti peradaban pada masa keraton surosowan



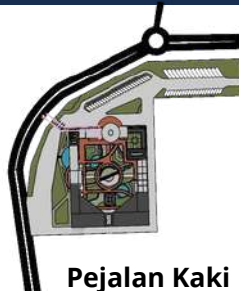
SIRKULASI



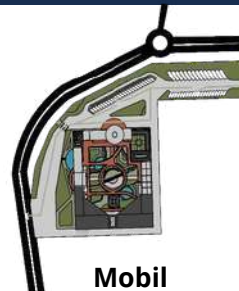
Service



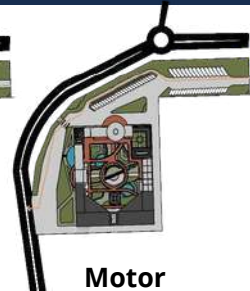
Bus



Pejalan Kaki

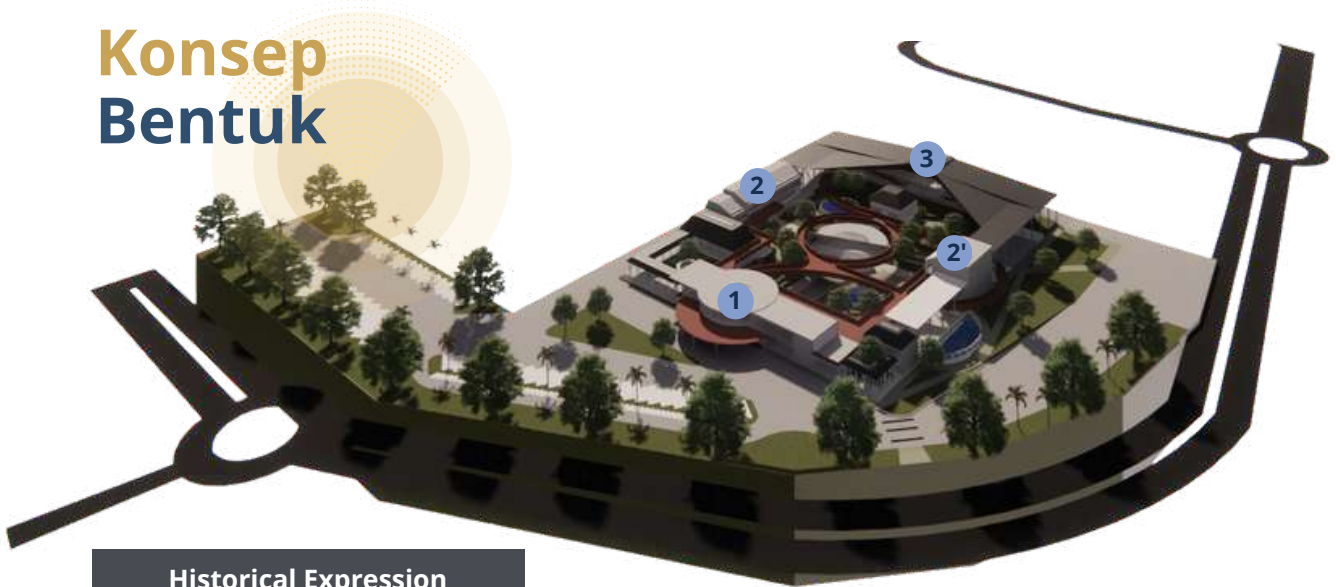


Mobil



Motor

Konsep Bentuk



Historical Expression

Bentuk memiliki konsep yang terintegrasi dengan sejarah dimana pada fase pengembangan desainnya merupakan gambaran dari sejarah yang telah terjadi di Banten Lama.

- 1 Melambangkan masa islamisasi dengan cirikhas ruang yang terbuka
- 2 Melambangkan masa setelah kehancuran pertama dengan sentuhan gaya eropa
- 3 Melambangkan masa setelah kehancuran pertama dengan reruntuhan bangunan yang digunakan kembali untuk proyek belanda yang lain

Optimal Functionality

Memanfaatkan elemen lokal (Kayu) pada bangunan

Ergonomic

Semakin kebelakang (Nomor 3) Semakin private fungsinya sehingga memberikan kenyamanan dan keamanan untuk penggunanya



Tampak 1



Tampak 2



Tampak 2'



Tampak 3

Konsep Ruang

Suasana yang hadir dalam ruang menghadirkan pengalaman bersejarah

Keterkaitan pendekatan

Pengaturan Ruang yang Berfokus pada Pengalaman

Keraton Surosowan selalu mengadakan pengajian dan majelis ilmu Islam menjadi tradisi penting. Masyarakat sering berkumpul untuk belajar Al-Qur'an, hadits, dan ilmu-ilmu keislaman lainnya.

Keterhubungan Emosional dihadirkan dalam ruang

Aspek Tangible

Proses Sintesis

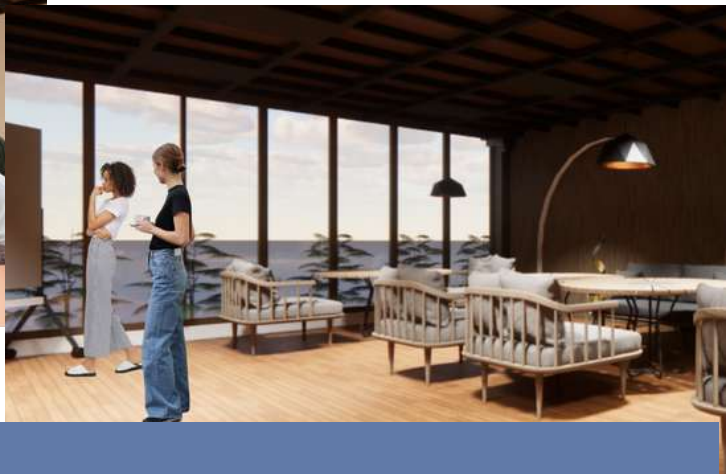
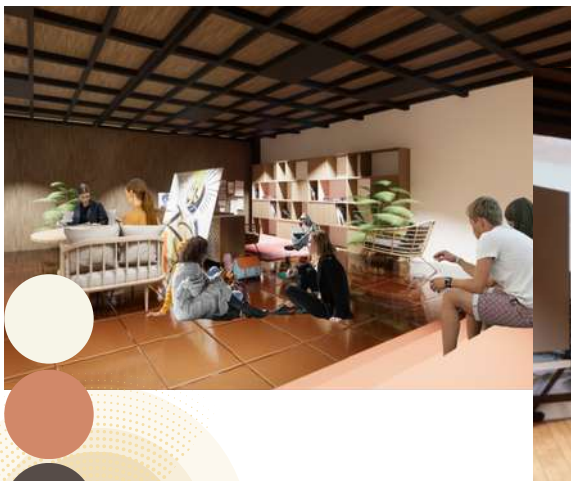


Historical Expression

Menggabungkan elemen masa islam, kolonial dan saat ini. Dengan menggunakan material kayu (melambangkan masa islam), penggunaan warna putih dan bentuk dinding (Melambangkan masa kolonial), dan menggunakan kaca dan besi (melambangkan saat ini dan masa depan)

Optimal Functionality

Meskipun menggunakan warna yang diambil dari peninggalan sejarah Keraton Surosowan tetapi desain ruang menciptakan kesan kekinian sesuai dengan penggunaanya



Ergonomic

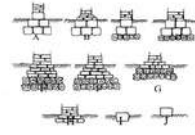
Ruang dibuat untuk dapat memberikan kesan luas sehingga penggunaanya merasa nyaman

Konsep Struktur

Struktur bangunan merupakan hasil sintesis dari struktur keraton surosowan

Evaluasi Struktural

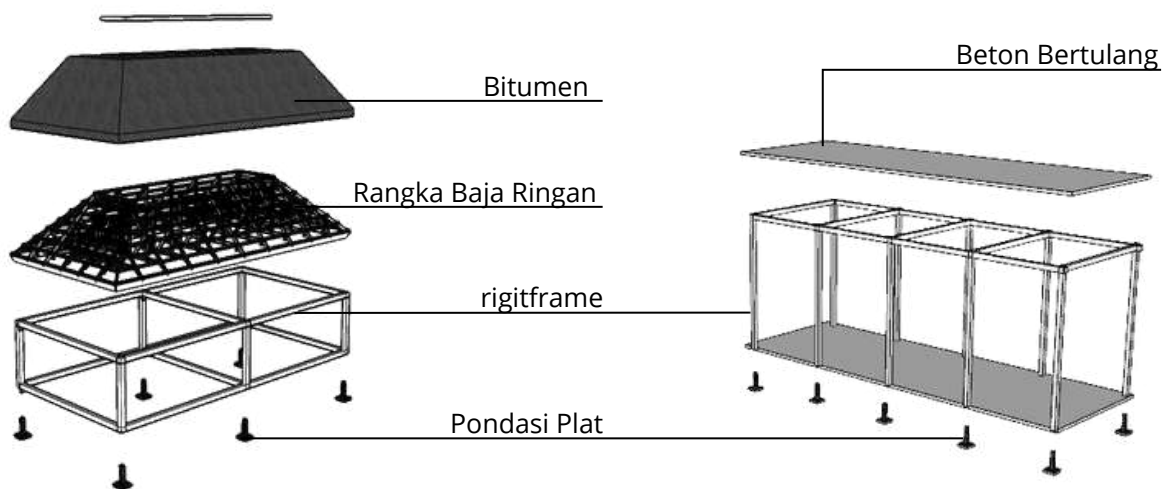
Tipe yang banyak digunakan adalah tipe yang terdiri atas enam lapisan; dua lapisan terbawah menggunakan karang berbentuk kotak seadanya, dan empat lapisan di atasnya menggunakan bahan bata



Menggunakan struktur plat

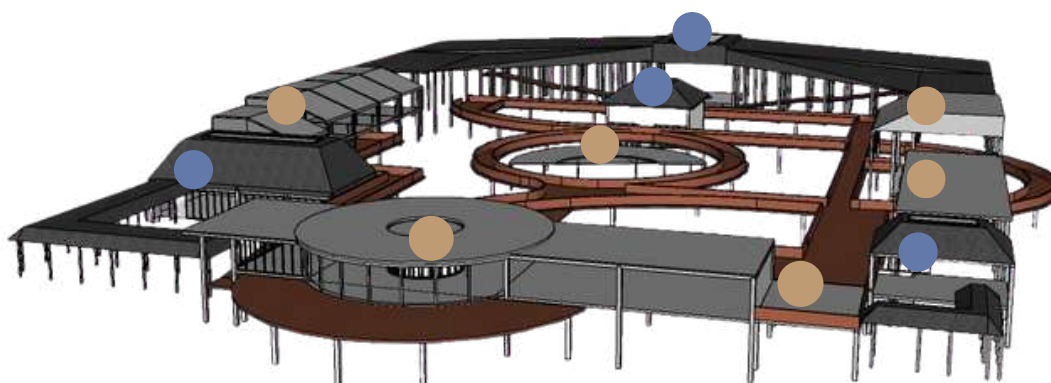
Aspek Tangible

Proses Sintesis



Meskipun keseluruhan masa menggunakan rangka atap dan bentuk yang berbeda namun tetap menggunakan pondasi yang sama yaitu pondasi plat

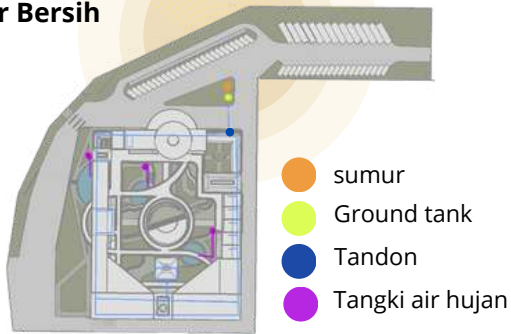
Penggunaan bentuk atap yang berbeda merupakan kombinasi dari masa lalu dan masa sekarang



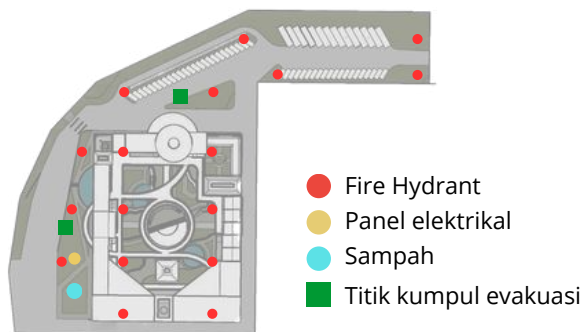
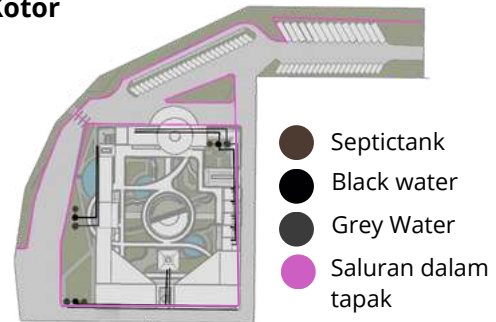
- Penggunaan atap rangka baja
- Penggunaan atap dak ringan dan atap bitumen

Konsep Utilitas

Air Bersih

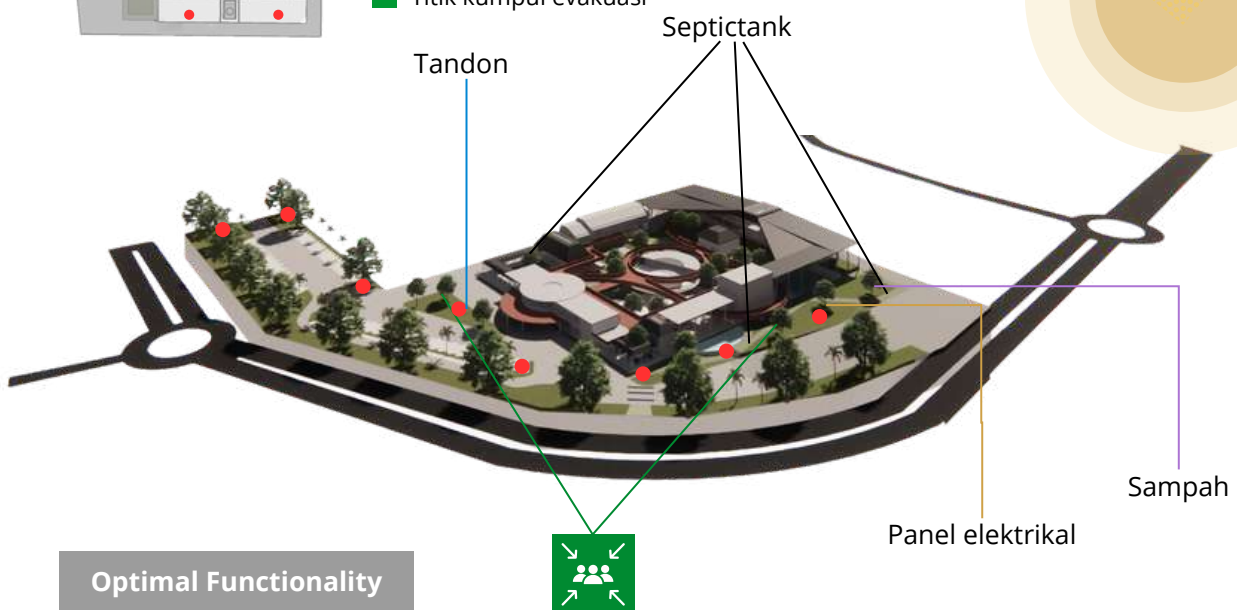


Air Kotor



Ergonomic

Menempatkan sumber bau (Septictank) di luar kawasan bangunan



Optimal Functionality

Terdapat water feature untuk pengoptimalan fungsi air

Historical Expression

Water feature merupakan hasil inspirasi dari kolam pemandian raja pada saat masa Keraton Surosowan Banten





3

**PENGEMBANGAN
KONSEP DAN HASIL
PERANCANGAN**

Hasil Perancangan

Perancangan Surosowan Palace Hub merupakan objek perancangan yang bertujuan untuk melengkapi kebutuhan informasi wisata Banten Lama dan menjadi pusat layanan yang mengintegrasikan berbagai fasilitas umum dan pendukung untuk memenuhi kebutuhan wisatawan di kawasan Banten Lama dengan menggunakan pendekatan arsitektur historism.

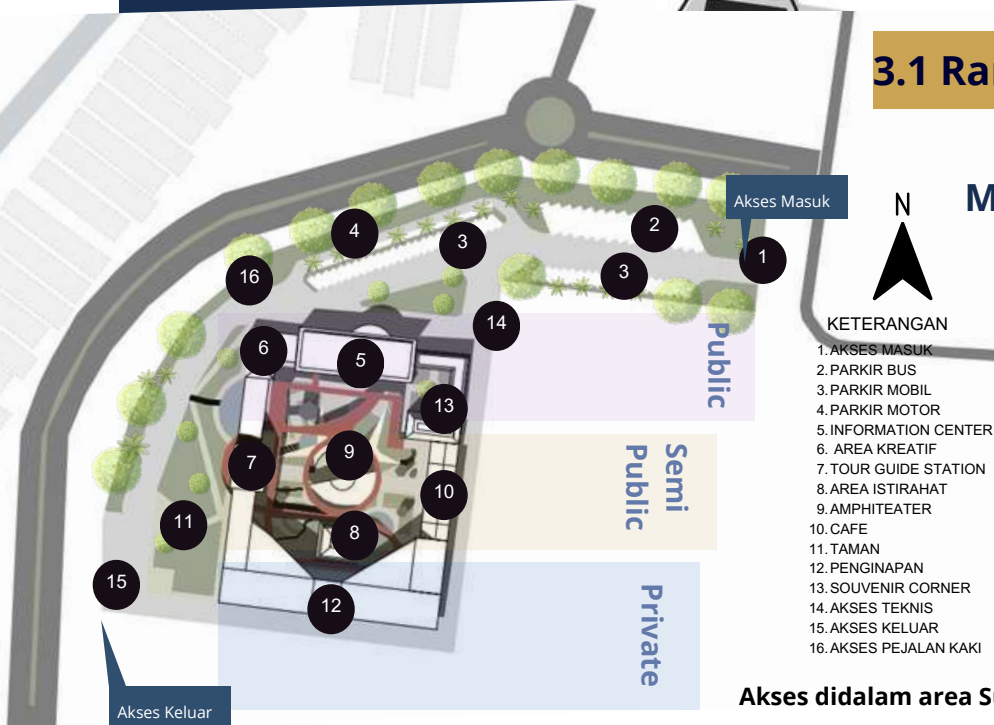
Berlokasi di **Kawasan Penunjang Wisata (KPW)** menurut publikasi informasi revitalisasi cagar budaya Banten Lama oleh BPPD Provinsi Banten pada tahun 2018



3.1 Rancangan Tapak

“Merangkai Sejarah, Menghubungkan Generasi”,

Surosowan Palace Hub hadir dengan berbagai fasilitas dengan fungsi yang berbeda dengan fungsi utama sebagai **Visitor center** yang dilengkapi dengan fasilitas lainnya seperti galery, tour guide station, souvenir corner, guest house, cafe, ruang kreatif di didalam satu kesatuan menggunakan pendekatan historism.



Akses didalam area Surosowan Palace Hub

Pengaturan zonasi dilakukan dengan memilih area terjauh dari akses jalan dalam upaya merespon kondisi dari lokasi tapak dan Gawe Kuta Baluarti Bata Kalawan Kawis maupun fisik dari keraton Surosowan Banten

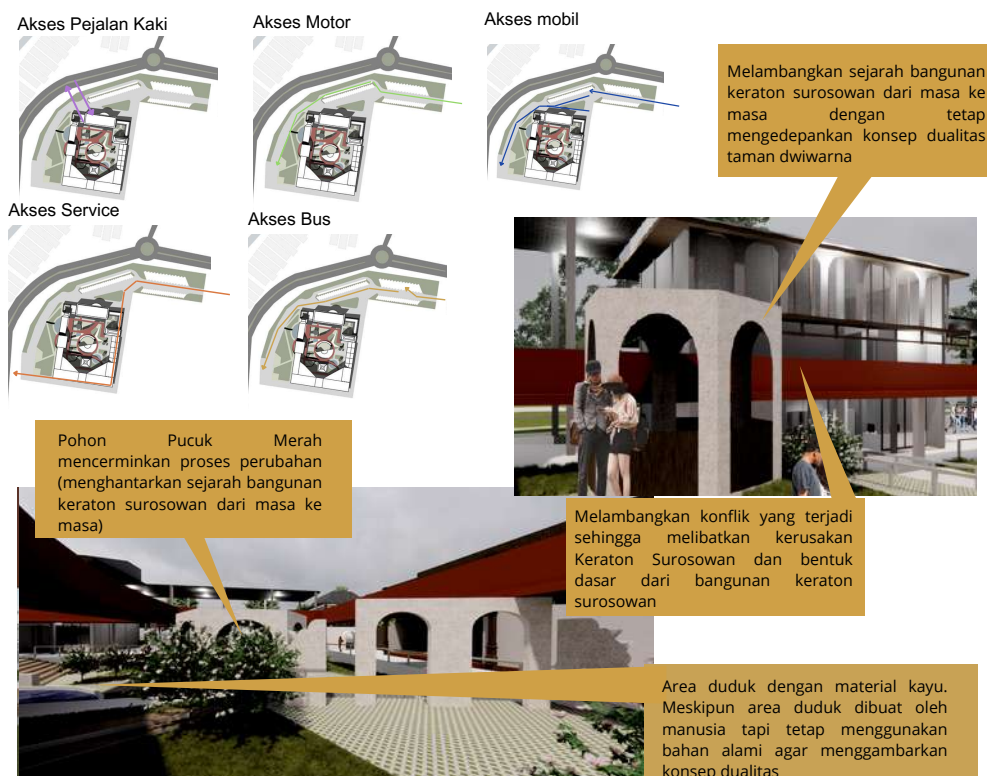
Area parkir menggunakan tipe parkir yang miring sehingga mobilitas pada tapak pun diharapkan menjadi lebih lancar dibandingkan dengan tipe parkir yang lain. Sehingga, secara tidak langsung berpengaruh kepada lingkungan sekitar yang terhindar dari kemacetan

Akses utama



Akses Sky Bridge





Taman Dwiwarna merupakan taman yang menghadirkan dualitas antara buatan manusia dan alam. Pada hasil rancangan taman menghadirkan elemen kayu, perancangan hardscape sesuai konturnya yang dikombinasikan dengan hardscape buatan (Gerbang taman dan Gazebo)

Gazebo yang tersebar di area taman melambangkan masyarakat yang selalu berkumpul untuk belajar al quran bersama di halaman keraton.

Softscape taman merupakan pohon jenis Pohon Pucuk Merah (*Syzygium oleana*). Pohon tersebut melambangkan pertumbuhan sehingga area taman di dalam kawasan Surosowan Palace Hub memiliki makna sebagai jembatan antara masa islamisasi hingga masa kehancuran Keraton Surosowan Banten.

Water Future pada taman melambangkan teknologi penyaringan air sebagai bukti peradaban pada masa keraton surosowan. Dimana kolam selain dapat melambangkan teknologi penyaringan dari segi fisik, kolam juga melambangkan fungsi dari teknologi penyaringan air dimana kolam digunakan sebagai irrigation pond system.

Sehingga nilai nilai islam yang bisa di ambil dari implementasi tersebut yaitu penyucian diri sebelum beribadah dan menghadap kepada Allah SWT.

Jalan pedestrian terinspirasi dari bastion yang terkenal kokoh dan mengelilingi keraton sebagai bentuk pertahanan keraton.

Sehingga nilai nilai islam yang bisa di ambil dari implementasi tersebut yaitu nilai jihad dan pertahanan islam dalam menjaga keimanannya.

Sky bridge pada kawasan surosowan memiliki fungsi estetika yang sama dengan Taman Dwiwarna yaitu sebagai jembatan dari masa ke masa. Pemberian warna merah pun sesuai dengan penggambaran peristiwa yang terjadi di Keraton Surosowan melambangkan konflik dan perang yang terjadi sehingga melibatkan kerusakan Keraton Surosowan



3.2 Rancangan Bentuk, Ruang dan Interior



Information Center



*Not to scale

Bangunan dilengkapi tiang utama soko guru sebagai ciri bangunan pada masa islamisasi yang dapat dilihat oleh pengunjung.

Dalam nilai islam penggunaan tiang ini merupakan simbolisme keseimbangan dan fondasi iman

Beberapa bagian memiliki hubungan langsung dengan area luar yang melambangkan islamisasi pada masa tersebut sering melakukan kegiatan belajar keagamaan secara bersama sama



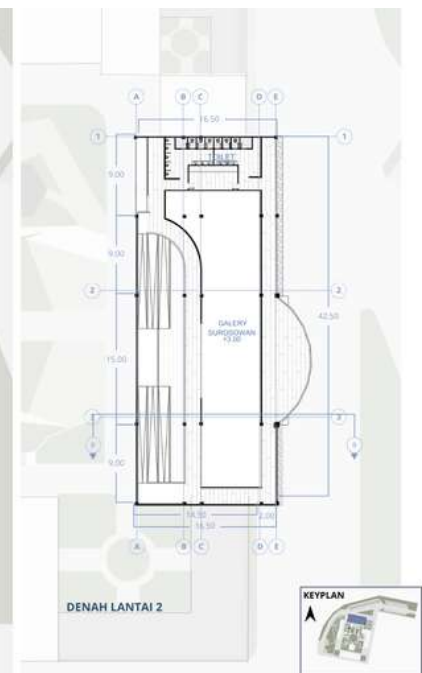
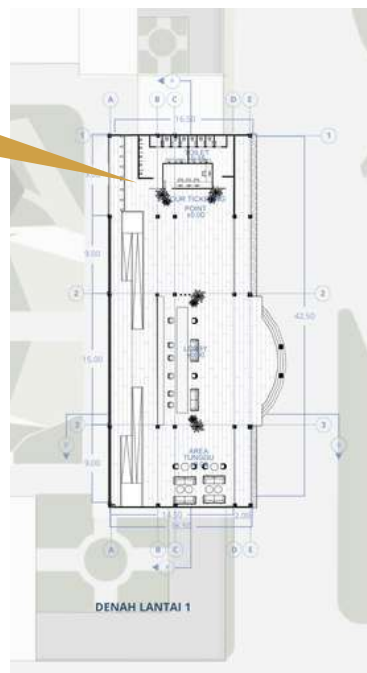
Menggunakan dominan material kayu, bangunan dibuat dengan terbuka dan memberikan kesan luas untuk menggambarkan keraton surosowan pada masa islamisasi yang dimana masa tersebut memiliki bangunan yang cenderung terbuka.

Batasan antara pengunjung tanpa tiket dan pengunjung yang memiliki tiket

Kawasan Surosowan Palace Hub dimulai dari area ini

Pengunjung diarahkan masuk ke lobby dan melakukan pembayaran di loket setelah itu pengunjung diarahkan untuk memasuki galery yang berada pada lantai 2 yang berisikan informasi wisata banten lama.

Setelah itu pengunjung diarahkan kembali untuk turun kelantai 1 untuk menuju ke destinasi selanjutnya.



*Not to scale



Area Kreatif



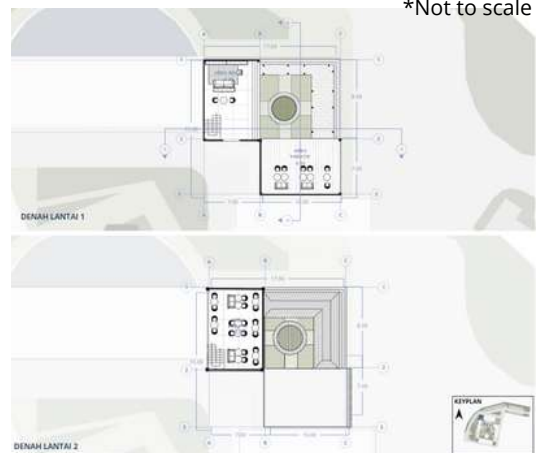
Bentuk atap bangunan masih menggunakan ciri khas dari keraton surosowan.

Atap Berundak digunakan untuk menjukan masa islamisasi dimana pada masa tersebut

Dalam nilai islam penggunaan tiang ini merupakan simbolisme tingkatan iman-Islam-ihsan



Masih berada di fase pertama dimana bangunan memiliki ciri ruang yang terbuka, material yang digunakan dominan kayu dan bukaan yang besar



*Not to scale

Area kreatif ditujukan untuk warga sekitar untuk dapat melakukan kegiatan kreatif. Pengunjung diarahkan untuk masuk ke area kreatif jika ingin mengunjunginya. Namun, jika tidak ingin mengunjungi area ini dapat langsung menuju area Tour Guide Station.



Tour Guide Station

Menggunakan desain atap yang menggambarkan pembangunan kembali dengan konsep arsitektur eropa dimana bentuk atap dari masa ini cenderung lebih berfokus pada kesederhanaan dan fungsionalitas dan memiliki aksan lengkung pada bangunannya



*Not to scale



Masuk ke Fase ke2 penggunaan material sudah cenderung tidak digunakan lagi digantikan oleh material yang lebih modern

Pengunjung diarahkan ke area tour guide station untuk pengambilan pakaian petualang dan pengarahan lanjutan oleh tour guide sebelum pergi berwisata

*jika pengunjung tidak berkenan untuk pengambilan pakaian dan peralatan petualang tour guide, pengunjung dapat langsung melakukan pengarahan lanjutan oleh tour guide di tour guide station ataupun di area taman.



Fungsi utama bangunan ini adalah sebagai tour guide station. Pengunjung sengaja di tujukan ke area ini sebelum berwisata ke wisata banten lama yang difasilitasi dengan area ganti, ruang tour guide, mushola dilantai 2 dan ruang pengurus di lantai 3. Mushola dapat digunakan maksima dengan kapasitas 70 orang dan dapat diakses oleh 2 jalan yaitu oleh sky bridge dan tangga dari lantai 1

Pada lantai 3 bangunan dikhususkan untuk, Kepala Pengelola, Sekretariat Administrasi, dan Kepala Divisi / Manager Pengembangan Program & Edukasi. Untuk bagian keuangan, surat-menyurat, dan dokumentasi kegiatan terdiri dari 6 orang yang terdiri dari *Accounting Staff* (3), *Account Payable* (2), *Income Auditor* (1). Untuk Div. Pengembangan Program & Edukasi (6 orang yang terdiri dari Staf Administrasi dan Monitoring (2), Koordinator Program Edukasi Pengunjung (2), Instruktur / Trainer (1), Spesialis Pengembangan Program (1).

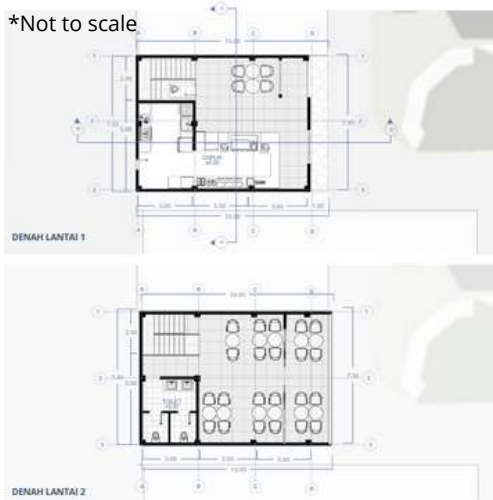


Masih di fase yang sama dengan tour guide station sehingga bentuk fasad dan atap tetap berfokus pada kesederhanaan dan fungsionalitas bangunan dengan aksan lengkung yang menggambarkan masa kolonialisme

*Not to scale

Cafe menyediakan makanan ringan (snack), makanan utama sederhana, dessert, dan menyediakan makanan khas dari Banten seperti, kue jojorong, kue cucur dan kue pasung

*Not to scale



Masih Berada di Fase ke 2, dengan aksan lengkung yang muncul (Gaya eropa) dan material kayu sudah tidak mendominasi bangunan.

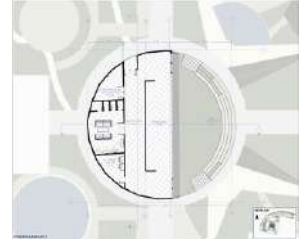
Setelah berwisata, pengunjung kembali ke area Surosowan Palace Hub dan dapat mengunjungi area cafe. Cafe sebagai rekreatif memiliki fungsi sebagai titik singgah sebelum mengikuti kegiatan wisata lainnya ataupun titik singgah sebelum pulang



Masuk kedalam Fase kedua, Bangunan mengutamakan fungsi dengan tidak ada ornamentasi bangunan ataupun penggunaan kayu pada bangunan dan dominan menggunakan warna putih



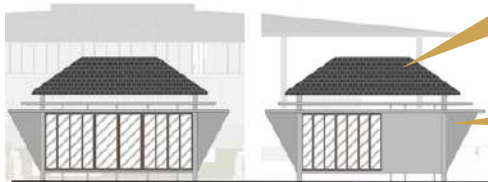
Ruang terdiri dari ruang penyimpanan dan ruang persiapan untuk penampil. Amphiteater ini berfungsi sebagai hiburan setelah mengunjungi wisata banten lama



*Not to scale

*Not to scale

Amphiteater digunakan sebagai fungsi rekreasi dari Surosowan Palace Hub yang menampilkan drama sejarah banten lama. Jadwal penampilan drama sejarah dilakukan di jam 10.00, 16.00, dan 20.00 WIB di hari Rabu, Sabtu dan Minggu.



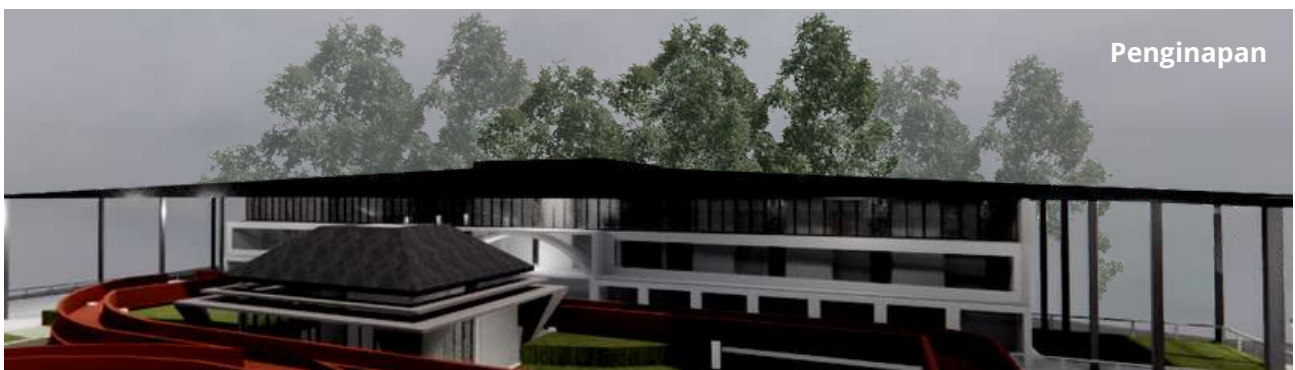
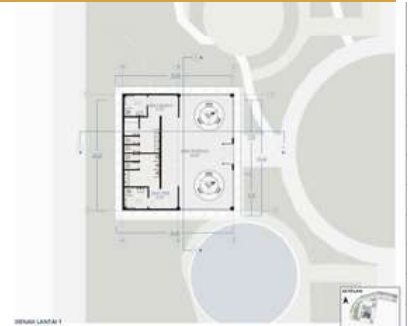
Menggunakan elemen berulang dari masa sebelumnya. Dalam bentuk bangunan ini bagian inilah yang menjadi perulangan yang menggambarkan reruntuhan yang digunakan kembali

Memiliki bentuk bangunan yang sisinya tajam menggambarkan konflik yang menyebabkan terjadinya peperangan yang didasari dari bentuk bastion keraton surosowan yang memiliki sisi yang tajam (Menggambarkan reruntuhan keraton) yang dikombinasikan dengan bangunan baru (Menggambarkan bangunan yang lain)



Masuk kedalam Fase ke 3 bangunan mulai memunculkan lagi bentuk lama dan material material lama guna menggambarkan fase pembangunan kembali dengan material lama

Fasilitas yang dapat digunakan oleh pengunjung selain dari cafe untuk beristirahat. Namun area ini peruntukan untuk pengunjung VIP.



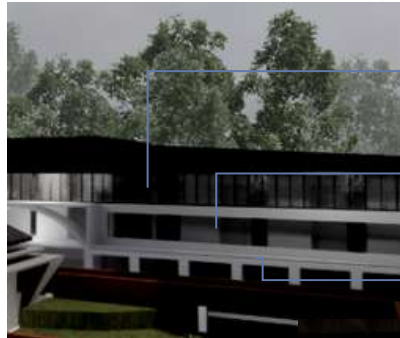
Eksplorasi bentuk atap yang menggambarkan masa setelah kehancuran pertama dengan reruntuhan bangunan yang digunakan kembali untuk proyek Belanda yang lain

Bentuk bangunan yang berbeda-beda setiap lantainya



*Not to scale

Bentuk bukaan yang berbeda-beda juga melambangkan reruntuhan bangunan yang digunakan kembali pada bangunan lain



Bentuk lantai 3 layout ruang pada bagian depan berbeda juga dengan lantai 2 menggambarkan perbaikan bangunan dari reruntuhan keraton Surosowan

Bentuk lantai 2 layout ruang pada bagian depan tidak sama dengan bagian lantai 1 menggambarkan kerusakan pada bangunan lama pada masa kolonial

Bentuk lantai 1 dengan layout ruang berbentuk persegi menggambarkan bangunan lama pada masa kolonial

Jika pengunjung belum dapat menyelesaikan tournya di hari yang sama dapat beristirahat di area penginapan

Namun, jika pengunjung sudah menyelesaikan tournya bisa langsung ke area selanjutnya.

Hotel yang disediakan yaitu hotel transietal hotel. Hotel ini merupakan hotel bintang 2 yang difungsikan sebagai tempat penginapan untuk waktu yang cepat. Sasaran pengguna hotel ini adalah pengunjung yang belum menyelesaikan tour wisatanya biasanya, yang menggunakan fasilitas hotel ini adalah

wisatawan luar kota dan mancanegara dengan klasifikasi wisatawan *mass Tourist* (wisatawan bersama *tour guide*) dan drifter (jumlah kecil dan belum mengenali area). Hotel bintang 2 ini dilengkapi dengan 20 kamar standar dan 4 kamar suite dengan 2 kamarnya yang dilengkapi dengan connecting door.

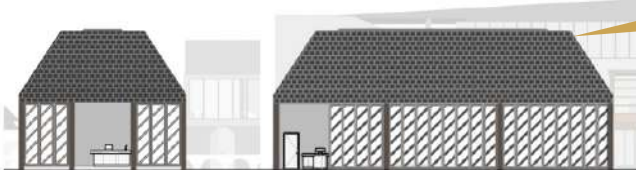


Masih pada fase ke 3 yang mengombinasikan antara elemen lama dan baru

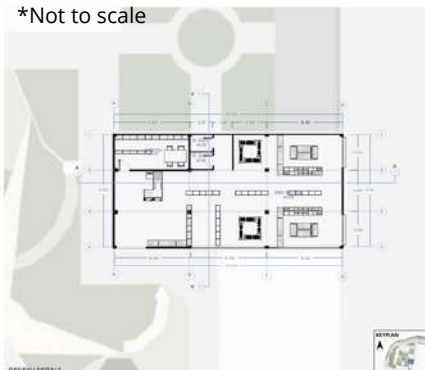
SOUVENIR CORNER



Masuk kedalam fase pertama karena lokasinya yang berada di depan



*Not to scale



Setelah mengakhiri tour dan beristirahat pengunjung diarahkan ke area souvenir corner untuk keluar area Surosowan Palace Hub

3.3 Rancangan Struktur

ATAP BITUMEN

Dengan Rangka Baja

Atap bitumen selain bisa mengalirkan air hujan dengan baik tetapi, menggambarkan bangunan fase pertama (Fase islamisasi yang cenderung menggunakan atap perisai maupun pelana) dan fase ke tiga menggambarkan bangunan yang mengambil kembali sisa bahan atau elemen dari bangunan lama (Keraton Surosowan) untuk di gunakan di bangunan lain.

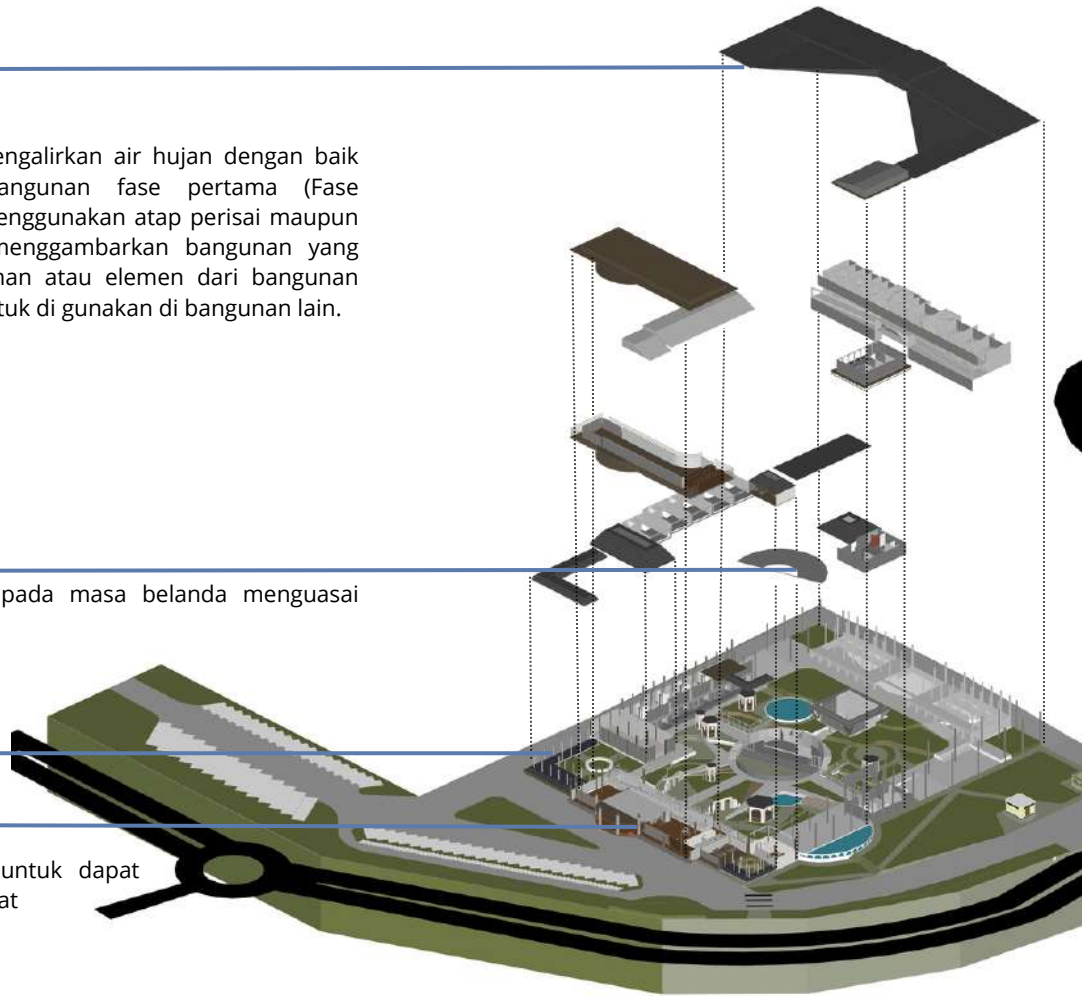
DAK BETON

Menggambarkan bangunan pada masa belanda menguasai Keraton Surosowan Banten

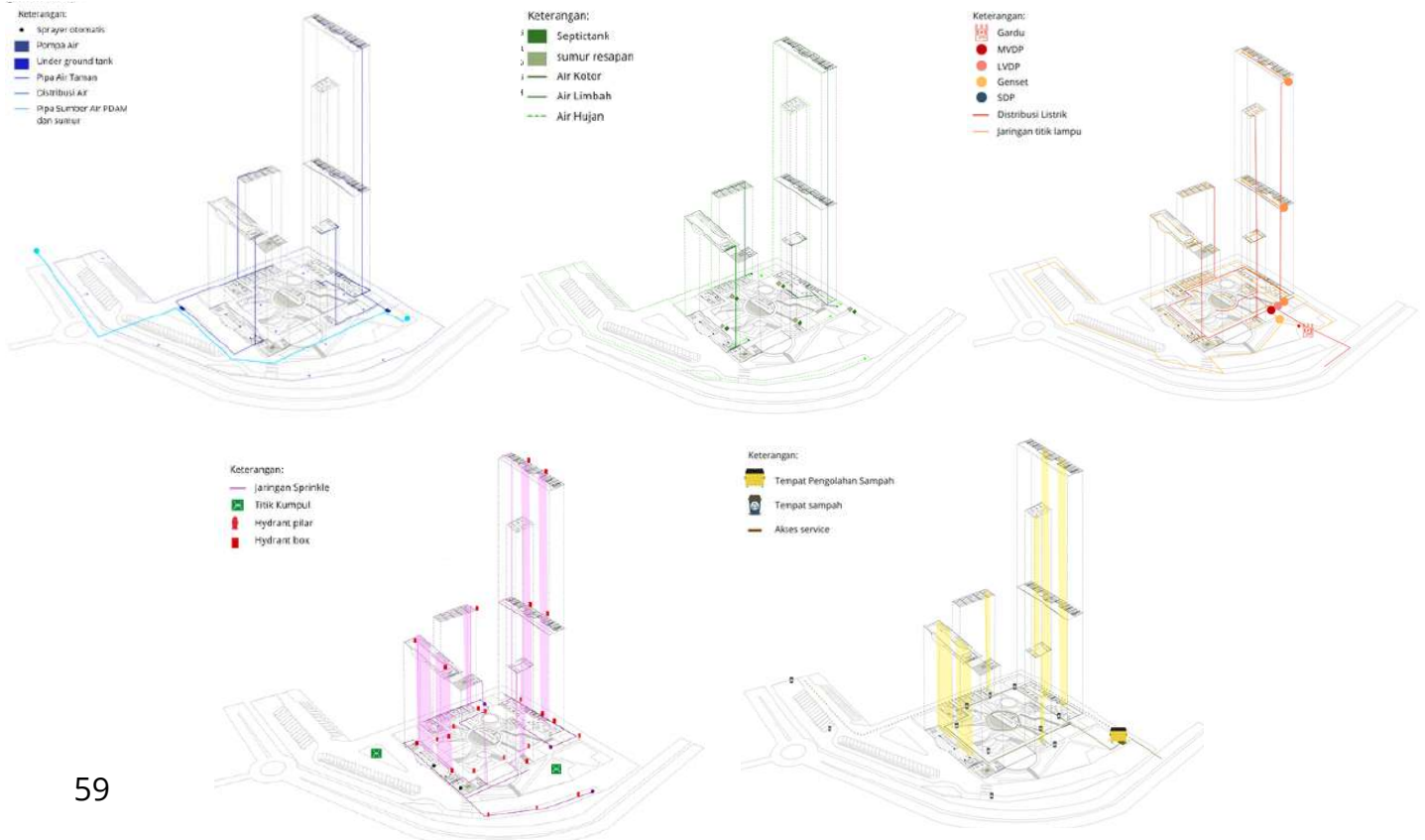
KOLOM 15 CM X 15 CM

KOLOM 30 CM X 30 CM (Rigit)

Menggunakan pondasi plat untuk dapat menopang bangunan bertingkat



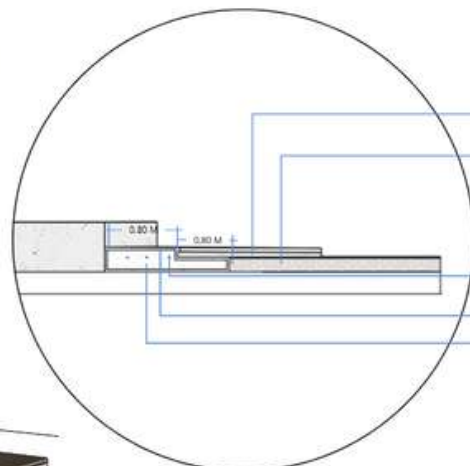
3.4 Rancangan Utilitas



3.5 Rancangan Detail Arsitektur Khusus



AREA AKSES TANGGA PADA TAMAN



FINISHING BETON

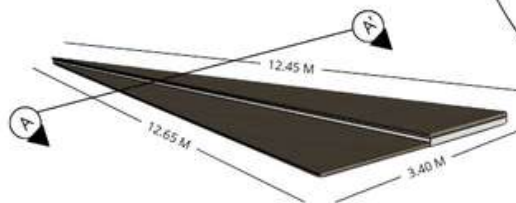
FINISHING KAYU
25 MM DENGAN
JENIS KAYU ULIN

OPTREDE (RISER)

15 CM

SEMEN SCREED

SLAB

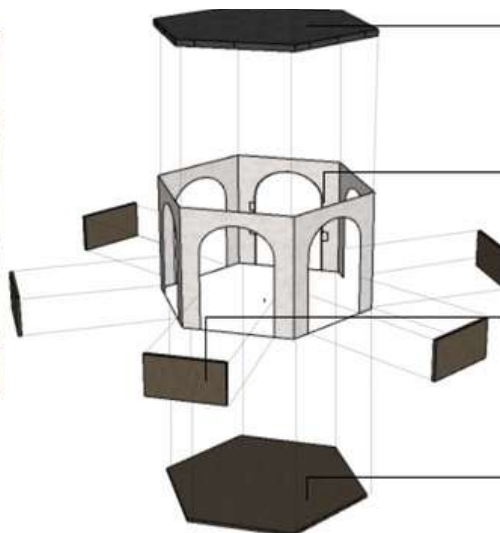


DETAIL STRUKTUR TANGGA PADA TAMAN

KEYPLAN:



GAZEBO TAMAN

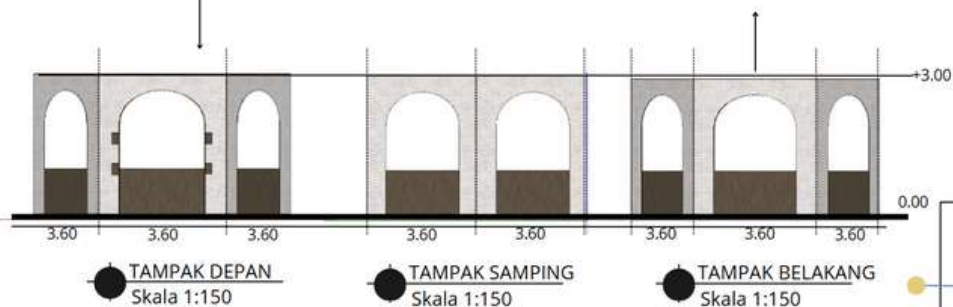


ATAP BETON

DINDING BATA
MERAH 21 CM X 10
CM X 5 CM
FINISHING CAT
PUTIH

FINISHING KAYU
ULIN 1,3 M X 1,5 M
DENGAN TEBAL
0,15 M

OUTDOOR
VINYL
FLOORING



KEYPLAN:

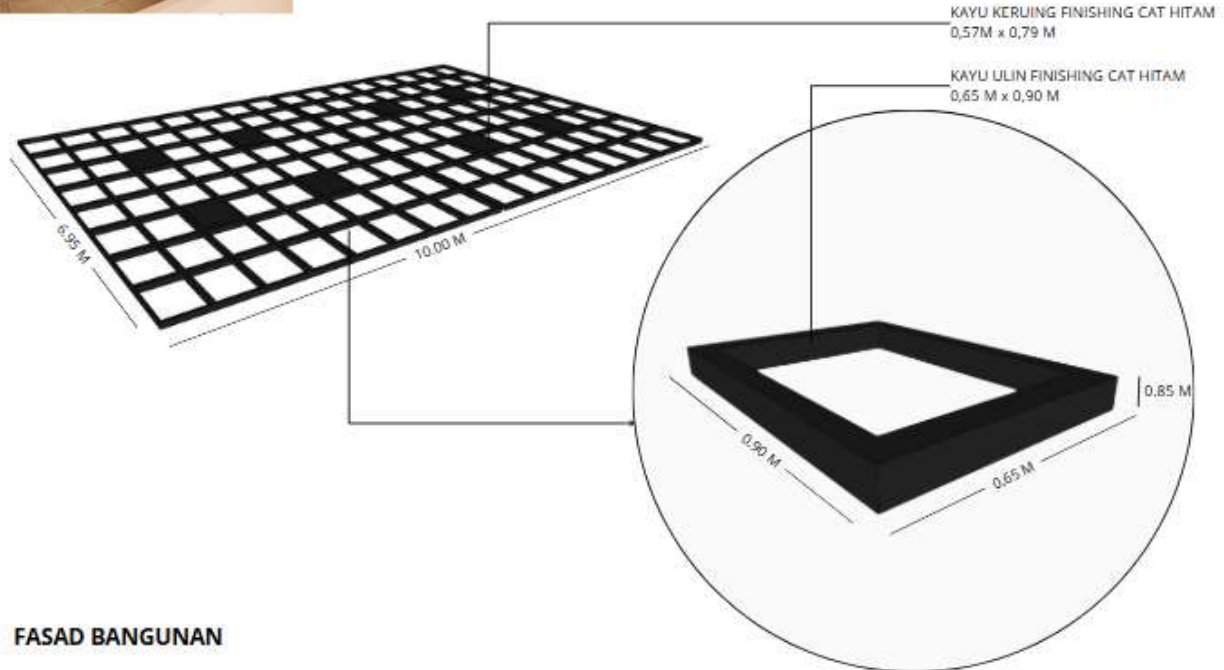


PLAFOND



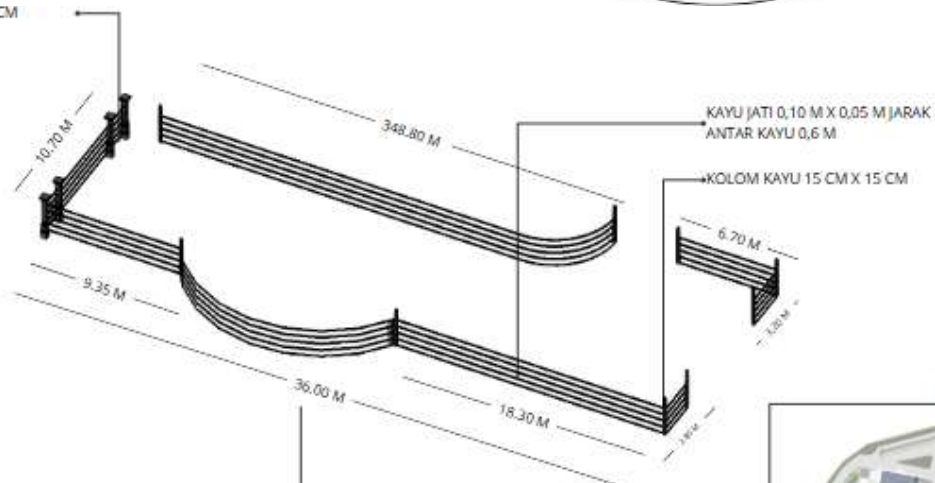
AREA KREATIF MASIH BERADA PADA BANGUNAN FASE PERTAMA SEHINGGA MENGGUNAKAN MATERIAL DAN BENTUK YANG SESUAI DENGAN KONSEP ISLAMISASI

KEYPLAN:

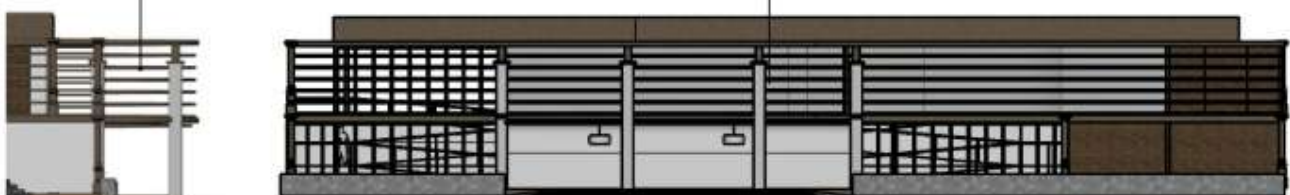


FASAD BANGUNAN

KOLOM KAYU 30 CM X 30 CM



KEYPLAN:





4

EVALUASI HASIL PERANCANGAN

PRA-SIDANG

- **PEDESTRIAN PADA TAMAN**

BEFORE



Penyesuaian jalur pedestrian dengan aspek teknis seperti kelistrikan dan persampahan yang ada di tapak

AFTER



Hasil jalur pedestrian setelah aspek teknis di disesuaikan

- **BANGUNAN LOBBY DAN INFORMATION CENTER**

BEFORE



Perubahan ukuran bangunan dan bentuk atap pada untuk memenuhi pengomptimalan fungsi dan ergonomic bangunan tanpa menghilangkan *historical expression* dari bangunan tersebut

AFTER



Hasil perubahan ukuran dan bentuk atap pada bangunan

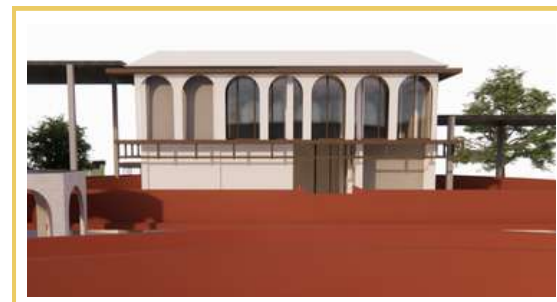
- **FASAD BANGUNAN**

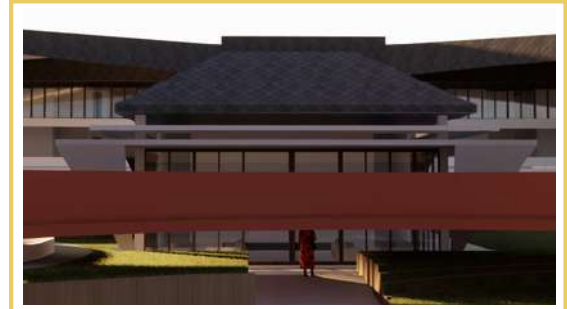
Terjadinya perubahan bentuk fasad bangunan untuk menghasilkan komposisi bentuk dan fasad yang lebih baik tanpa menghilangkan expression dari bangunan tersebut

BEFORE



AFTER





SIDANG AKHIR

Ketua Penguji

1. Fokus dan batasan fasilitas rekreatif
2. Target penginapan
3. Pemetaan akses terlebih pada skybridge

Anggota Penguji 1

4. Perhatikan batasan antara pengunjung pemilik tiket dan tidak memiliki tiket
5. Pemberian dinding tambahan pada toilet mushola wanita
6. Notasi gambar dan akses pada ruang diperhatikan
7. Backstage diperhatikan
8. Lanskap (Historism)

Kualitas Gambar Arsitektur

Anggota Penguji 2

9. Kualitas Gambar Arsitektur

Anggota Penguji 3

10. Value islamic design

HASIL REVISI

1. Fokus dan batasan fasilitas rekreatif

1. Berada di kawasan KPW
2. Tidak membahas perbaikan dan pengembangan infrastruktur sekitarnya.
3. Dengan rencana fasilitas diantaranya:

- Pusat informasi sejarah Banten Lama
- Galery Surosowan
- Tour Guide Station
- Souvenir Corner
- Penginapan berupa hotel berbintang 2
- Area Kreatif
- Cafe

2. Target Penginapan

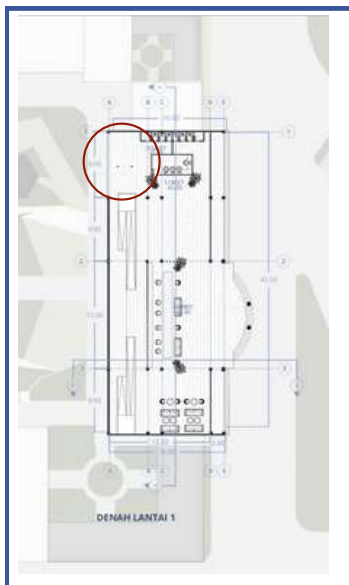
wisatawan luar kota dan mancanegara dengan klasifikasi wisatawan mass Tourist (wisatawan bersama tour guide) dan drifter (jumlah kecil dan belum mengenali area). Hotel bintang 2 ini dilengkapi dengan 20 kamar standar dan 4 kamar suite dengan 2 kamarnya yang dilengkapi dengan connecting door..

3. Pemetaan akses terlebih pada skybridge

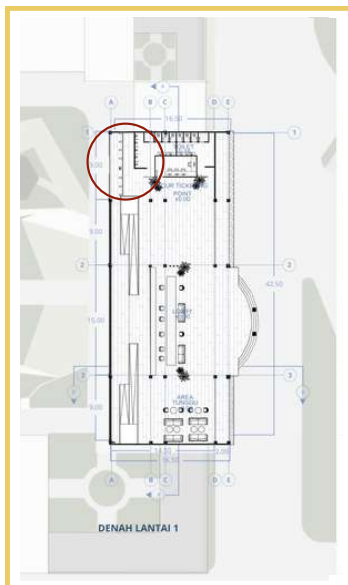


4. Hasil batasan antara pengunjung pemilik tiket dan tidak memiliki tiket

BEFORE



AFTER



5. Hasil batasan antara pengunjung pemilik tiket dan tidak memiliki tiket

BEFORE



AFTER

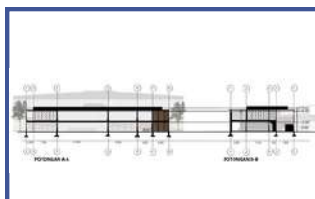


Posisi area wudhu berubah dan memiliki batasan dinding lebih untuk area wudhu wanita dan ukuran mushola berubah agar dapat menampung lebih banyak jamaah

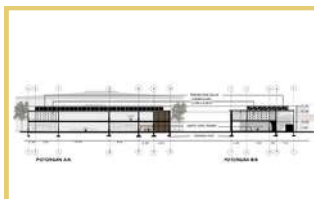
6,7,9 Notasi gambar dan akses pada ruang diperhatikan sekaligus poin ke 9 yaitu kualitas gambar arsitektur

- Melengkapi keterangan elevasi, material dan interior bangunan pada tiap gambar potongan bangunan

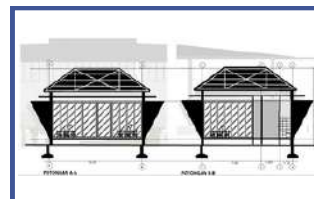
BEFORE



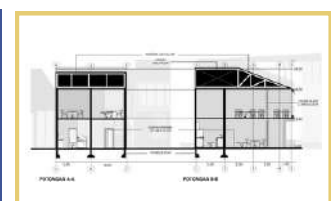
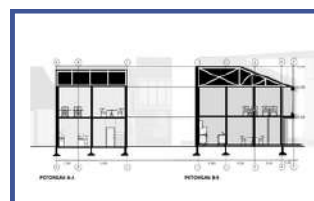
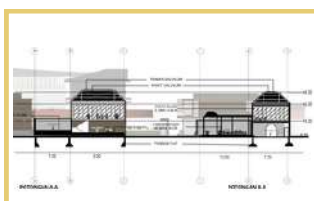
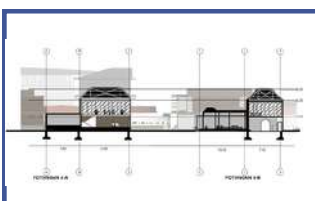
AFTER

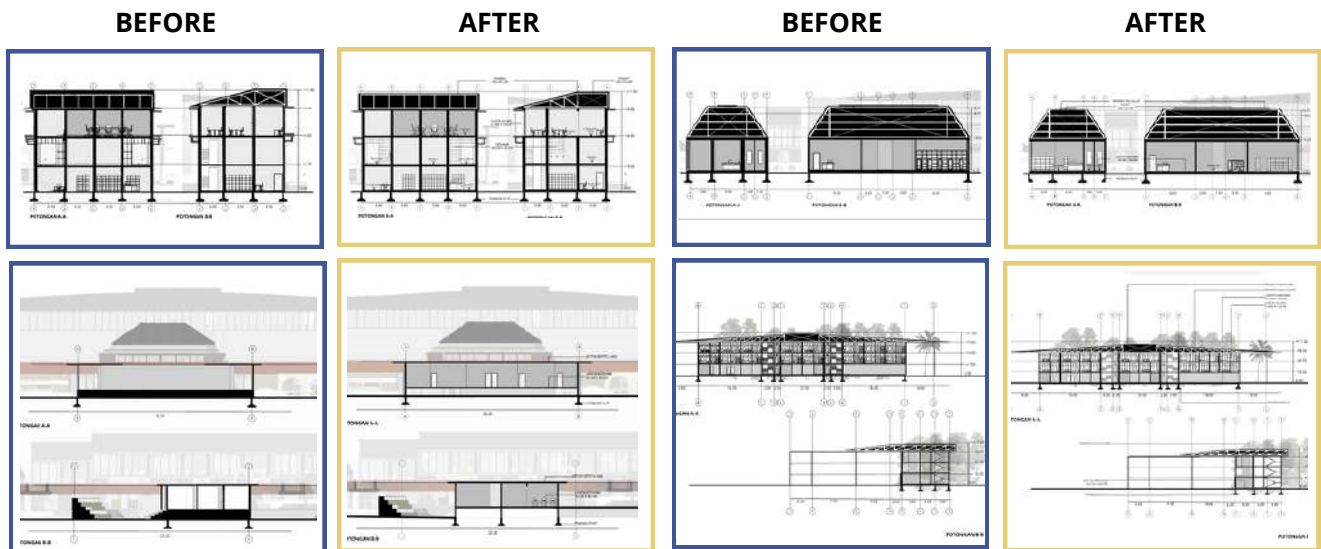


BEFORE



AFTER





Pada denah perbedaan ketebalan dinding dan jendela di perlihatkan dengan jelas dan melengkapi notasi gambar

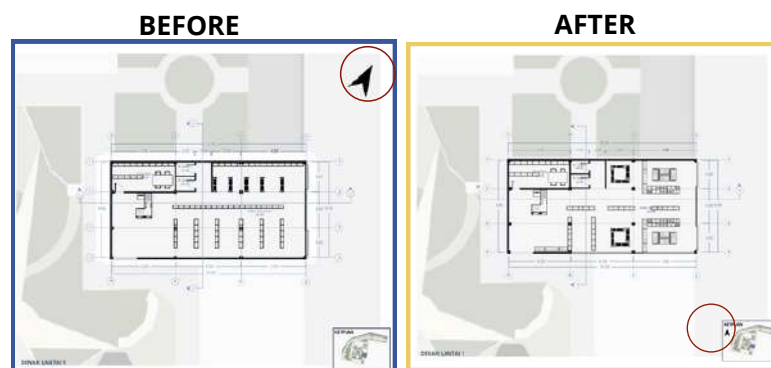
- Denah cafe

Pemberian pintu di area dapur, penyesuaian meja dapur dan pemaksimalan area lantai 2

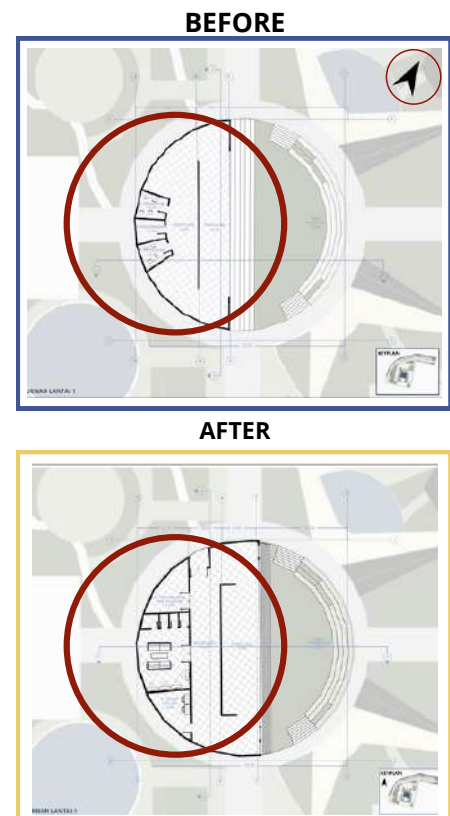


- Denah souvenir corner

Penyesuaian layout interior souvenir corner



- Backstage amphiteater



Perluasan area dan pengaturan ulang bagian backstage dan stage amphiteater serta pemberian akses logistik.

BEFORE



AFTER



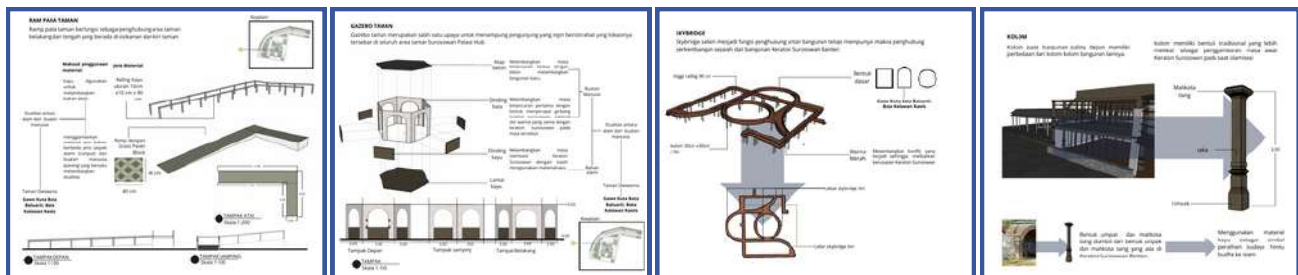
Perubahan bentuk unit. unit yang baru memiliki 2 model unit yaitu standart dan suite. unit standar di bagi menjadi 2 jenis yaitu jenis queen bed dan twins bed dan terdapat beberapa connecting door pada beberapa unit kamar

 Pemberian coonecting door

• Detail Arsitektur dan lanskap

Detail arsitektur disesuaikan dengan standar

BEFORE

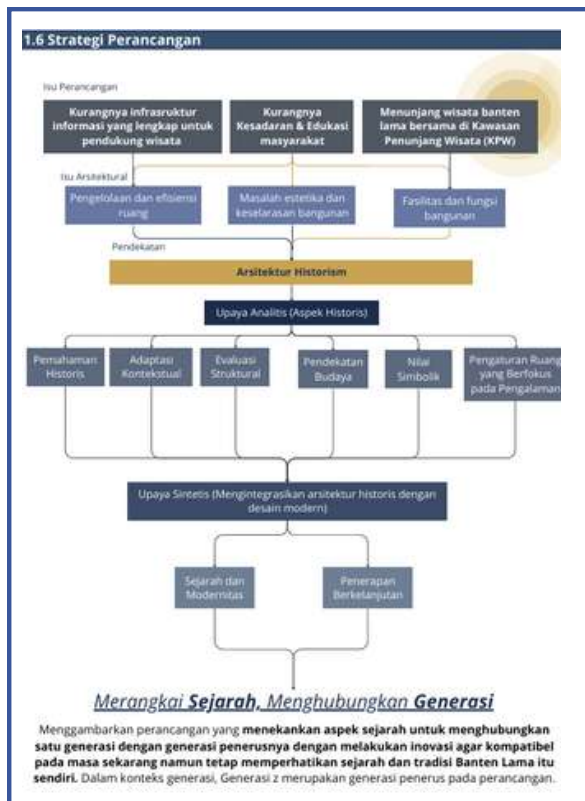


AFTER

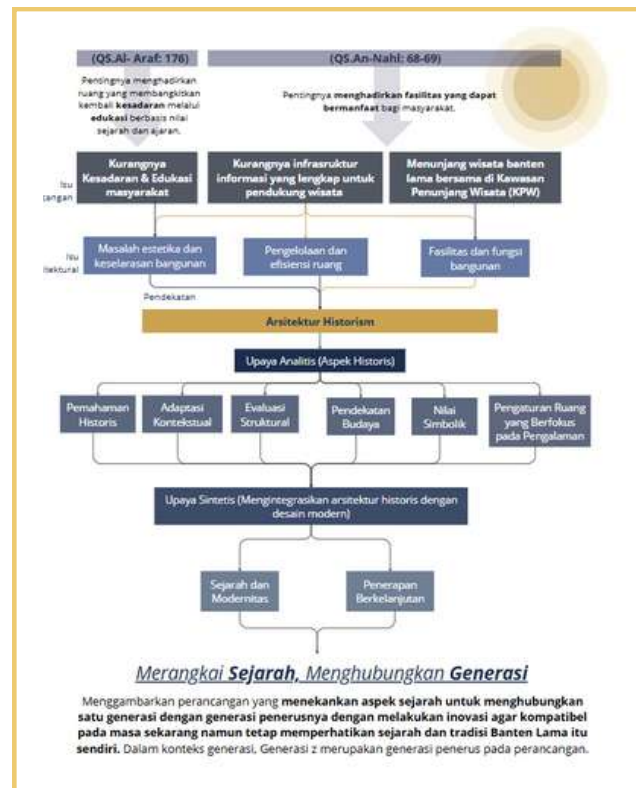


10. Value islamic design

BEFORE



AFTER

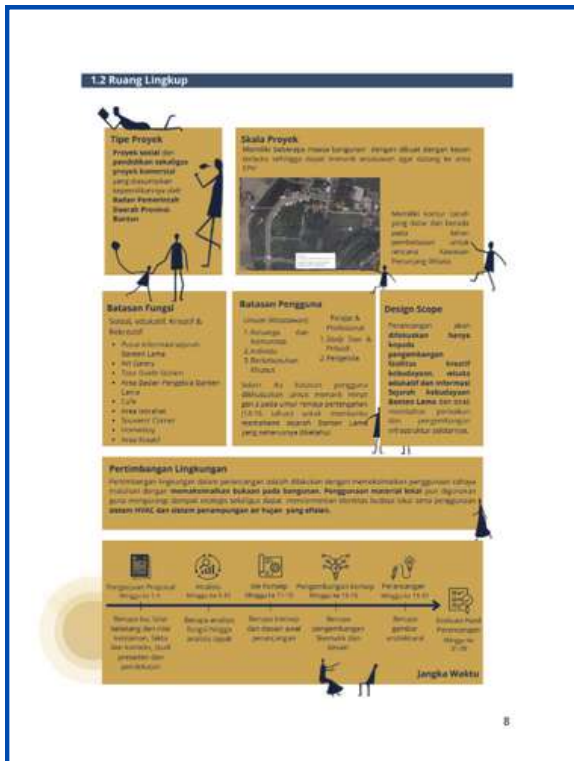


Penambahan dan perubahan skema dengan nilai islam sebagai dasar desain hingga tujuan dari bangunan surosowan palace hub dalam nilai keislaman.

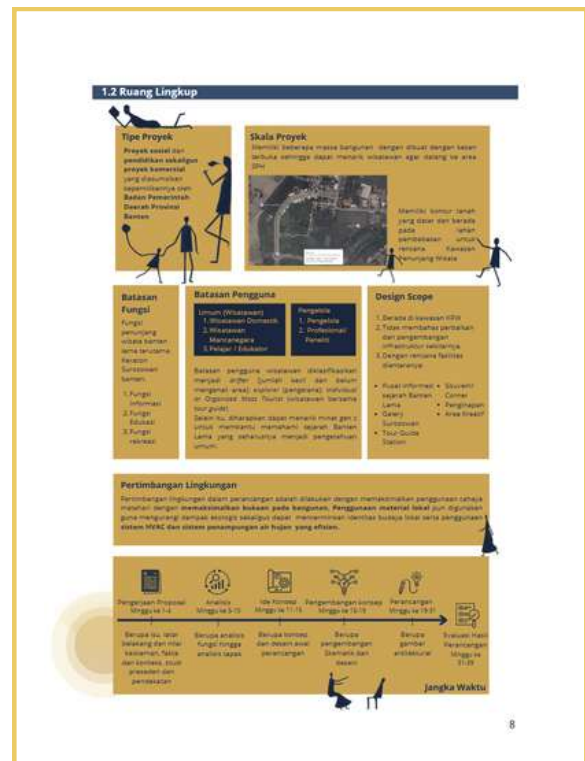
- Revisi bab sebelumnya

1. Berhubungan dengan saran ketua penguji tentang batasan fungsi dan target user penginapan

BEFORE



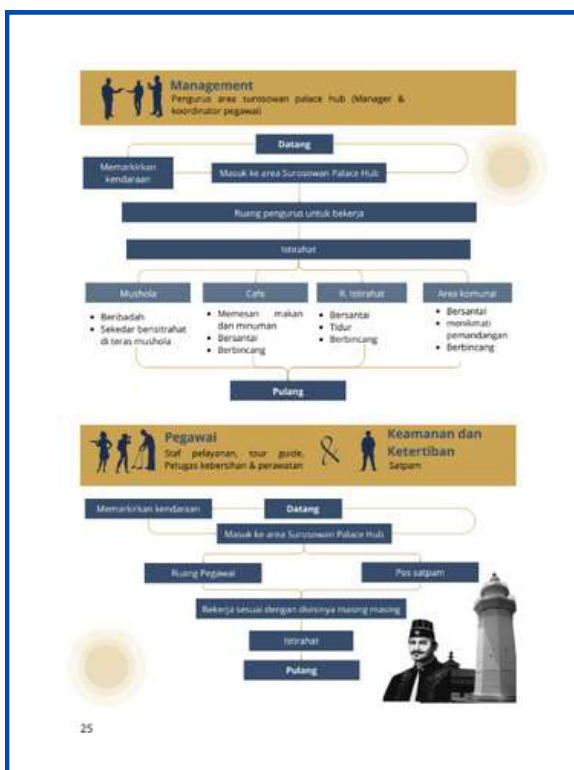
AFTER



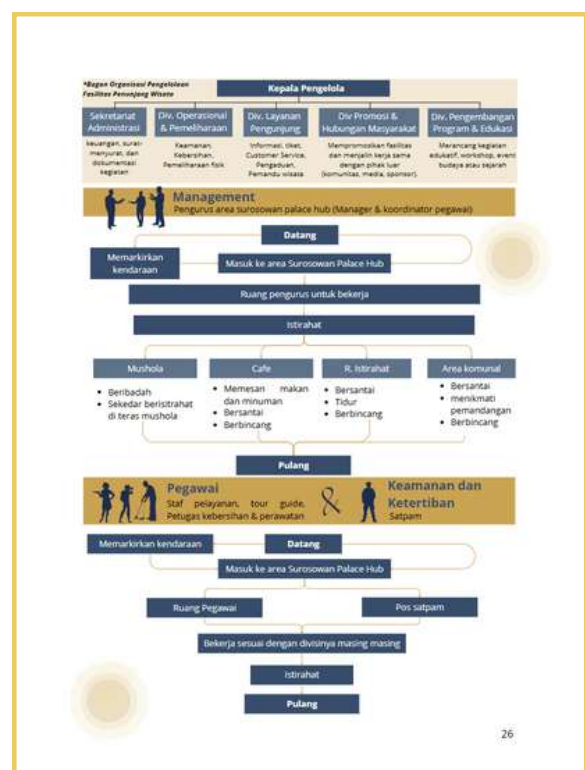
Tentang batasan fungsi, target user dan design scope pada perancangan Surosoan Palace Hub

2. Berhubungan dengan saran penguji 1 tentang kepengurusan Surosoan Palace Hub

BEFORE



AFTER



Kejelasan tentang kepengurusan keraton surosoan sehingga menghasilkan hasil ruang dengan sesuai dengan kebutuhan pengguna

4. Berhubungan dengan kelengkapan hasil bab 3



Penambahan akses utama dan akses sky bridge dalam Surosowan Palace Hub



53

Penambahan implementasi islam yang dihasilkan dari desain

3.2 Rancangan Bentuk, Ruang dan Interior



54



Fungsi utama bangunan ini adalah sebagai tour guide station. Pengunjung pengaja di tujukan ke area ini sebelum berwisata ke wisata banten lama yang difasilitasi dengan area ganti, ruang tour guide, mushola dilantai 2 dan ruang pengurus di lantai 3. Mushola dapat digunakan maksima dengan kapasitas 70 orang dan dapat diakses oleh 2 jalan yaitu oleh sky bridge dan tangga dari lantai 1

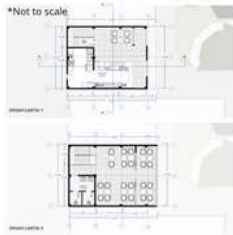
Pada lantai 3 bangunan dikhususkan untuk, Kepala Pengelola, Sekretariat Administrasi, dan Kepala Divisi / Manager Pengembangan Program & Edukasi. Untuk bagian keuangan, surat-menyurat, dan dokumentasi kegiatan terdiri dari orang yang terdiri dari Accounting Staff (3), Account Payable (2), Income Auditor (1). Untuk Div. Pengembangan Program & Edukasi (6 orang yang terdiri dari Staf Administrasi dan Monitoring (2), Koordinator Program Edukasi Pengunjung (2), Instruktur / Trainer (1), Spesialis Pengembangan Program (1).



Masih di fase yang 1, dengan tour guide station sebagai fokus fasad dan atap tetap bentuknya sama kesederhanaan dan bentuk fasad bangunan dengan aksesoris yang menggambarkan masa kolonialisme



*Not to scale
Cafe menyediakan makanan ringan (snack), makanan utama sederhana, dessert, dan menyediakan makanan khas dari Banten seperti, kue jojorong, kue cucur dan kue pasung



Masih Bentuk di Fase ke 2, dengan aksesoris lengkungan yang muncul (Gaya Eropa) dan material kayu sudah tidak mendominasi bangunan.

Setelah berwisata, pengunjung kembali ke area Surosowan Palace Hub dan dapat mengunjungi area cafe. Cafe sebagai rekratif memiliki fungsi sebagai titik singgah sebelum mengikuti kegiatan wisata lainnya ataupun titik singgah sebelum pulang

56

Penjelasan pengguna tour guide station terutama area managerial

Penambahan penjelasan asal bentuk bangunan penginapan

Eksplorasi bentuk atap yang menggambarkan masa setelah kehancuran pertama dengan reruntuhan bangunan yang digunakan kembali untuk proyek belanda yang lain

Bentuk bangunan yang berbeda beda setiap lantainya



*Not to scale

Bentuk bukaan yang berbeda beda juga melambangkan reruntuhan bangunan yang digunakan kembali pada bangunan lain



Bentuk lantai 3 layout ruang pada bagian depan berbeda juga dengan lantai 2 menggambarkan perbaikan bangunan dari reruntuhan keraton Surosowan

Bentuk lantai 2 layout ruang pada bagian depan tidak sama dengan bagian lantai 1 menggambarkan kerusakan pada bangunan lama pada masa kolonial

Bentuk lantai 1 dengan layout ruang berbentuk persegi menggambarkan bangunan lama pada masa kolonial

Jika pengunjung belum dapat menyelesaikan tournya di hari yang sama dapat beristirahat di area penginapan

Namun, jika pengunjung sudah menyelesaikan tournya bisa langsung ke area selanjutnya.

Hotel yang disediakan yaitu hotel transietal hotel. Hotel ini merupakan hotel bintang 2 yang difungsikan sebagai tempat penginapan untuk waktu yang cepat. Sasaran pengguna hotel ini adalah pengunjung yang belum menyelesaikan tour wisatanya biasanya, yang menggunakan fasilitas hotel ini adalah

wisatawan luar kota dan mancanegara dengan klasifikasi wisatawan mass Tourist (wisatawan mass Tourist) dan drifter (jumlah kecil dan belum mengenali area). Hotel bintang 2 ini dilengkapi dengan 20 kamar standar dan 4 kamar suite dengan 2 kamarnya yang dilengkapi dengan connecting door.



Masih pada fase ke 3 yang mengombinasikan antara elemen lama dan baru

Penjelasan jenis penginapan yang digunakan pada perancangan Surosowan Palace Hub yaitu hotel bintang 2

Penjelasan barang apa saja yang dijual di area souvenir corner

Masuk kedalam fase pertama karena lokasinya yang berada di depan

Souvenir corner menjual berbagai buah tangan dari banten lama diantaranya pakaian, batik dan kerajinan tangan dan souvenir khas Banten seperti anyaman, ukiran, dan produk kerajinan lokal yang mencerminkan budaya dan tradisi daerah.



*Not to scale



Setelah mengakhiri tour dan beristirahat pengunjung akan ke area souvenir corner untuk keluar dari Surosowan Palace Hub

58



Penutup

Kesimpulan

Surosowan Palace Hub merupakan perancangan penunjang wisata banten lama untuk menyediakan berbagai fasilitas untuk **mendukung rencana Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Provinsi Banten** yang berencana terus melakukan revitalisasi Banten Lama. Dalam rencana pemerintah akan dilakukan pembangunan proyek **Kawasan Penunjang Wisata (KPW)** di sekitar kompleks Masjid Agung Banten yang berfungsi untuk menunjang wisatawan yang berwisata ke daerah Banten Lama. Di tempat itulah Surosowan Palace Hub hadir.

Dalam mendukung tujuan tersebut, perancangan menggunakan **pendekatan arsitektur historism** dalam menjawab isu yang ada. elemen arsitektur historism yang diambil adalah Keraton Surosowan. Keraton Surosowan ini diambil sebagai inspirasi karena keraton ini menjadi saksi sejarah dari awal berdirinya kesultanan hingga berakhirnya masa kesultanan di Banten. Dari latar belakang tersebut, menghasilkan konsep **“Merangkai Sejarah Menghubungkan Generasi”** yang memiliki arti perancangan yang menekankan aspek sejarah untuk menghubungkan satu generasi dengan generasi penerusnya dengan melakukan inovasi agar kompatibel pada masa sekarang namun tetap memperhatikan sejarah dan tradisi Banten Lama itu sendiri.

Output desain yang dihasilkan berupa visitor center, Galery, Tour Guide Station, Souvenir Corner, Penginapan, Cafe, ruang kreatif di didalam satu kesatuan. Bangunan dirancang dengan prinsip desain yang sama dengan dibuatnya Keraton Surosowan yaitu **“Gawe Kuta Baluwarti Bata Kalawan Kawis”** dimana material yang digunakan dalam bentuk maupun fasad terintegrasi dengan sejarah Banten Lama yaitu dengan penggunaan material kayu (melambangkan masa islam), penggunaan warna putih dan bentuk dinding (Melambangkan masa kolonial), dan menggunakan kaca dan besi (melambangkan saat ini dan masa depan). Selain material, bentuk Surosowan Palace Hub diintegrasikan dengan konteks sejarah yang terjadi di Banten Lama mulai dari pondasi hingga atap.

Berdasarkan hasil perancangan dan analisis yang dilakukan dalam tugas akhir berjudul “Surosowan Palace Hub: Fasilitas Penunjang Wisata Banten Lama, Kota Serang, Banten”, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Perancangan Surosowan Palace Hub dapat menciptakan fasilitas penunjang wisata yang mendukung pengembangan kawasan wisata Banten Lama dengan mengintegrasikan cerita dan nilai sejarah pada perancangannya.
2. Mengakomodasi berbagai fungsi (Multifungsi), meliputi area informasi wisata tour guide station, amphiteater, cafe, souvenir corner, taman sebagai area rekreatif yang ramah guna mendukung kenyamanan pengunjung selama berwisata.
3. Elemen arsitektur mengacu pada sejarah Keraton Surosowan Banten, seperti penggunaan kayu dan memiliki ruang yang terbuka berada di fase pertama, kemudian menggunakan elemen lengkung pada penggambaran fase kedua serta elemen yang memiliki sisi yang tajam untuk menggambarkan bangunan pada fase ketiga sebagai pencerminan identitas dan memperkuat kesan historis pada bangunan. Selain pada bangunan, elemen arsitektur yang mengacu pada sejarah Keraton Surosowan Banten digunakan pada bagian lanskap bangunan yang berfungsi sebagai penghubung cerita dari bangunan yang menginterpretasi masa islamisasi hingga masa kehancuran kedua.
4. Memastikan kemudahan mobilitas pengunjung dari hasil analisis sirkulasi dan aksesibilitas
5. Fasilitas ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap wisata di daerah banten lama dan dapat memperpanjang durasi kunjungan wisata sejarah Banten Lama

Saran

Berdasarkan proses perancangan Surosowan Palace Hub sebagai Fasilitas Penunjang Wisata Banten Lama dengan pendekatan arsitektur historism, berikut merupakan masukan yang dapat dipertimbangkan

1. Surosowan Palace Hub dapat lebih dikembangkan dan difokuskan pada satu kelompok pengguna, yaitu anak-anak sebagai upaya pelestarian sejarah Banten Lama.
2. Surosowan Palace Hub menggunakan material lokal selain bata merah sebagai dinding yang dapat menggambarkan unsur sejarah dari Banten Lama.
3. Dapat melanjutkan dan menyelesaikan fasilitas penunjang wisata Banten Lama lainnya secara menyeluruh.
4. Surosowan Palace Hub dapat dikembangkan kembali dengan mengembangkan atraksi wisata edukatif dan budaya lainnya yang dapat dilakukan pada wisata sejarah Banten Lama.

Daftar Pustaka

- [1] Republik Indonesia, "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2011 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010–2025," 2011. Available: <https://www.scribd.com/presentation/506095127/Publikasi-Rev-Banten-Lama>. [Accessed: Oct. 11, 2024].
- [2] "BRIN Sebut Potensi Kawasan Banten Lama Belum Dikelola dengan Baik," Kompas.com, Sep. 20, 2024. Available: <https://regional.kompas.com/read/2024/09/20/144822578/brin-sebut-potensi-kawasan-banten-lama-belum-dikelola-dengan-baik>. [Accessed: Oct. 11, 2024].
- [3] "Sejarah Seharusnya Jadi Inspirasi Membangun Banten Masa Kini," Media Indonesia, 2020. Available: <https://mediaindonesia.com/humaniora/350087/sejarah-seharusnya-jadi-inspirasi-membangun-banten-masa-kini>. [Accessed: Oct. 11, 2024].
- [4] Republik Indonesia, "Publikasi Rev Banten Lama," Scribd, Available: <https://www.scribd.com/presentation/506095127/Publikasi-Rev-Banten-Lama>. [Accessed: Oct. 11, 2024].
- [5] "Pemkot Serang Ingin Manfaatkan Kawasan Penunjang Wisata Banten Lama," Radar Banten, Mar. 13, 2024. Available: <https://www.radarbanten.co.id/2024/03/13/pemkot-serang-ingin-manfaatkan-kawasan-penunjang-wisata-banten-lama/>. [Accessed: Oct. 11, 2024].
- [6] "Tafsir Surah An-Nahl Ayat 68," TafsirQ.com. Available: <https://tafsirq.com/16-an-nahl/ayat-68>. [Accessed: Sep. 15, 2024].
- [7] Kota Serang, "Peraturan Wali Kota Serang Nomor 69 Tahun 2023 Tentang Pelaksanaan Peraturan Daerah Nomor 14 Tahun 2014 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah Tahun 2023–2025," 2023.
- [8] T. Jarvinen, **Strategic Cultural Center Management**, 1st ed. Routledge, 2021. Available: <https://doi.org/10.4324/9781003052135>.
- [9] Republik Indonesia, "Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 85 Tahun 2013 Tentang Pelayanan Minimal Bidang Kesenian," 2013.
- [10] G. Gallegos Borges, "Carbajosa de la Sagrada Cultural Center, Salamanca," ArchDaily, 2023. Available: <https://www.archdaily.com/1021076/carbajosa-de-la-sagrada-cultural-center-salamanca-gabriel-gallegos-borges>. [Accessed: Oct. 11, 2024].
- [11] "Tangchang Zhanqi Core Area Space," ArchDaily, 2023. Available: <https://www.archdaily.com/1016047/tangchang-zhanqi-core-area-space-rel-architects>. [Accessed: Oct. 11, 2024].
- [12] "The Concrete Shell," ArchDaily, 2023. Available: <https://www.archdaily.com/1021024/the-concrete-shell-ua-lab-urban-architectural-collaborative>. [Accessed: Oct. 11, 2024].
- [13] W. S. W. Lim and T. H. Beng, **Contemporary Vernacular: Evoking Traditions in Asian Architecture**. Singapore: Select Books, 1998.
- [14] I. Ridwan, S.Pd.I., M.Pd.I., *Studi Kebantenan dalam Catatan Sejarah*, S. Muhibah, Ed. Serang: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Press, 2023. ISBN: 978-623-6497-50-0

[[15] T. U. S. Hadi Wibowo, "GAWE KUTA BALUWARTI BATA KALAWAN KAWIS: SEBUAH KONSEP HISTORIS DAN SIMBOLIS," Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia, 2024.

[16] . Indonesia, "Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor PM.53/HM.001/MPEK/2013 tentang Standar Usaha Hotel," Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Jakarta, Indonesia, 27 September 2013. [Online]. Available: <https://jdih.maritim.go.id/permenparekraf-no-pm53-tahun-2013>



LAMPIRAN



LAMPIRAN

APREB

SUROSOWAN PALACE HUB

Fasilitas Penunjang Wisata Banten Lama

Surosowan Palace Hub memiliki tujuan sebagai pusat layanan yang mengintegrasikan berbagai fasilitas umum dan pendukung untuk memenuhi kebutuhan wisatawan di kawasan Banten Lama dengan menggunakan pendekatan arsitektur historism. Dengan mengusung fungsi mixed-use yang hadir dengan berbagai fasilitas dengan fungsi yang berbeda dengan fungsi utama sebagai Visitor center yang dilengkapi dengan fasilitas lainnya seperti galery, tour guide station, souvenir corner, guest house, cafe, ruang kreatif di didalam satu kesatuan.

Project Overview

Wisata Banten Lama merupakan wisata religi dan sejarah yang mempunyai banyak potensi namun potensi tersebut tidak diiringi dengan fasilitas yang baik dalam penginformasian bangunan bersejarah wisata banten lama, yang seharusnya terus dikembangkan sehingga masyarakat tidak hanya datang untuk berziarah saja dan mendapatkan pengetahuan akan sejarah Banten Lama.



Perancangan Penunjang Wisata Surosowan Palace Hub

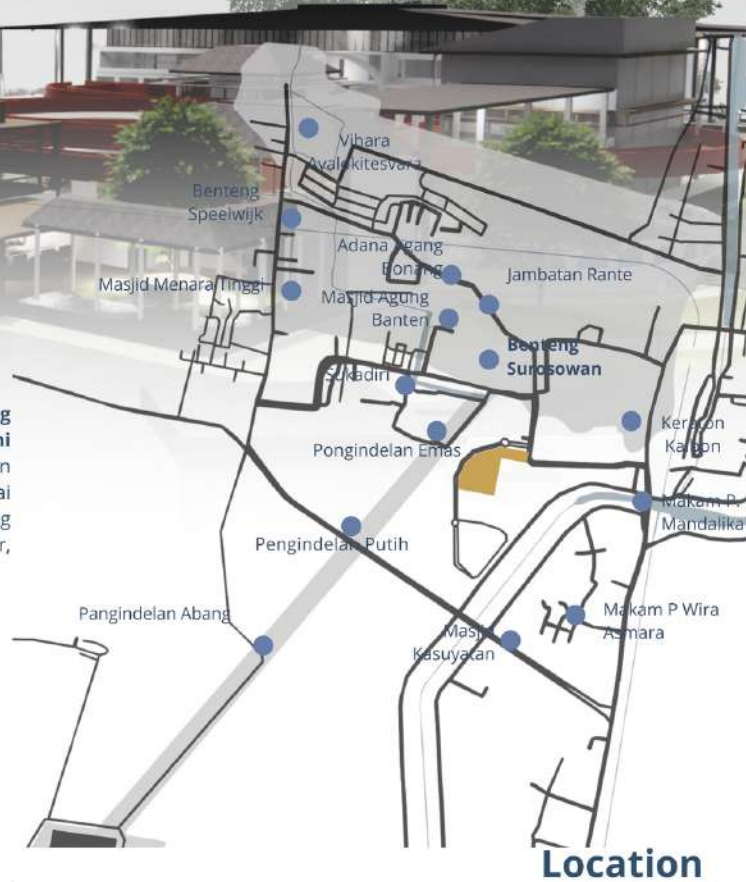


(QS.Al- Araf: 176)

Pentingnya mengetahui Sejarah sebagai pembelajaran hidup

(QS.An-Nahl: 68)

Pentingnya menyelesaikan berbagai persoalan yang menyangkut berbagai faktor-faktor dan sarana-sarana



Location

Kawasan Penunjang Wisata (KPW) Banten lama berdasarkan rencana Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Provinsi Banten

Surosowan Palace Hub:

"Merangkai Sejarah, Menghubungkan Generasi",

Ergonomic

Menghasilkan desain yang nyaman, efisien, dan aman bagi penggunaannya dan mendukung aktivitas manusia secara optimal

Historical Expression

Menghasilkan desain yang dapat menggambarkan sejarah tanpa terjebak dengan masa lalu

Optimal Functionality

Menghasilkan desain yang mampu menampung aktivitas penggunaannya

Design Development Process



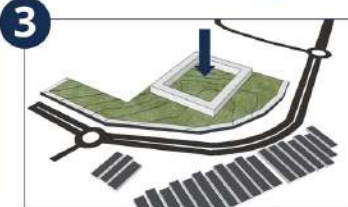
Zoning

Zona KDB yang di diperbolehkan. Zona terbangun diajuhkan dari sumber kebisingan terbesar



Proses Analitis (Pemahaman Historis)

Bentuk penataan bangunan dengan bentuk fisik Keraton Surosowan Banten



Proses Sintesis (Substraction)

Pengurangan area massa agar menciptakan bangunan dengan elemen historism menghasilkan



Kebutuhan Ruang

Menyesuaikan hasil proses sintesis (Konsep Zonasi) dengan Kebutuhan ruang & topografi



Penambahan massa

Penambahan massa bangunan secara vertikal untuk memenuhi kebutuhan ruang dengan pertimbangan topografi



Aksesibilitas

Penentuan akses dan area parkir di area tapak. Dimana aksesnya dibuat terintegrasi dengan bentuk tapak.



Hasil analisis tapak

Menerapkan strategi desain yang sudah direncanakan mulai dari analisis iklim hingga lanskap



Atap (Proses Analitis Pendekatan Budaya)

Penggunaan atap miring pada hasil analisis iklim melalui proses analitis historism



Penggunaan atap miring pada hasil analisis iklim melalui proses analitis historism

1 Islamisasi

Masuknya Islam kedaerah Banten khususnya di Keraton Surosowan Banten

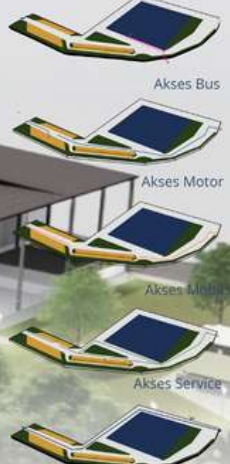
2 Kehancuran pertama

Akibat konflik internal di keluarga Kesultanan Banten

3

Kehancuran kedua

Penghancuran kembali keraton di pimpin oleh Herman Daendels (VOC) yang reruntuhnya digunakan kembali untuk proyek belanda lainnya.



TAMPAK DEPAN KAWASAN
SKALA: 1: 1000

POTONGAN KAWASAN A-A
SKALA: 1: 1000

TAMPAK SAMPIING KAWASAN
SKALA: 1: 1000

POTONGAN KAWASAN B-B
SKALA: 1: 1000

Taman Dwiwarna

Dwiwarna memiliki makna "dua warna", artinya taman yang merepresentasikan harmoni antara alam dan kreasi manusia (Dualitas)

Gawe Kuta Baluwarti Bata Kalawan Kawis

KETERANGAN

1. AKSES MASUK
2. PARKIR BUS
3. PARKIR MOBIL
4. PARKIR MOTOR
5. INFORMATION CENTER
6. AREA KREATIF
7. TOUR GUIDE STATION
8. AREA ISTIRAHAT
9. AMPHITHEATER
10. CAFE
11. TAMAN
12. PENGINAPAN
13. SOUVENIR CORNER
14. AKSES TEKNIS
15. AKSES KELUAR
16. AKSES PEJALAN KAKI

Water Feature dibuat dengan bentuk dasar bulat untuk melambangkan teknologi penyaliran air sebagai bukti peradaban pada masa keraton surosowan

Area tempat duduk ada yang memanfaatkan kontur dan ada yang dibuat oleh manusia. Hal ini didasari dengan konsep dualitas dari kreativitas manusia dan alam

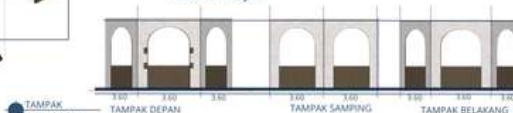
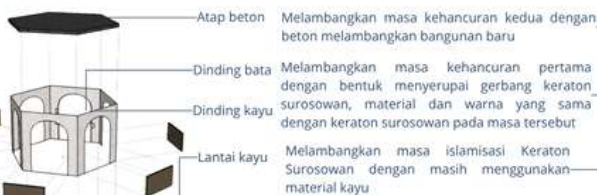
Pohon Pucuk Merah mencerminkan proses perubahan (menghantarkan sejarah bangunan keraton surosowan dari masa ke masa)

Menggunakan Grass Paver Block agar tanah dapat masih menyerap air hujan

Ramp pada taman berfungsi sebagai penghubung area taman belakang dan tengah yang berada di sisikan dan kiri taman

Gazebo taman merupakan salah satu upaya untuk menampung pengunjung yang ingin beristirahat yang lokasinya tersebar di seluruh area taman Surosowan Palace Hub

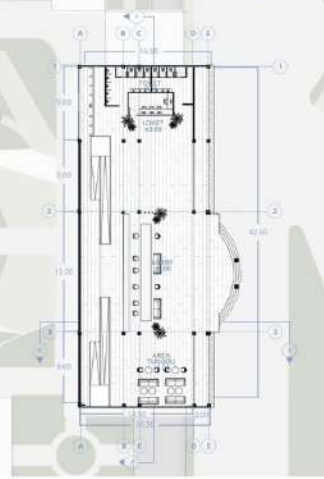
GAZEBO TAMAN



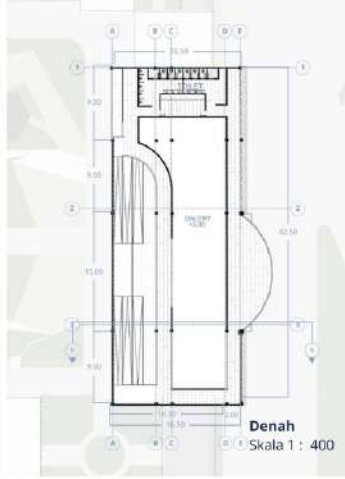
RAMP



Denah Lantai 1



Denah Lantai 2



INFORMATION CENTER



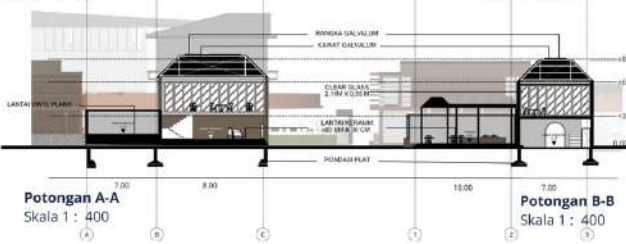
Pengunjung diarahkan masuk ke lobby dan melakukan pembayaran di loket setelah itu pengunjung diarahkan untuk memasuki art gallery yang berisikan karya dan informasi wisata banten lama.

Tampak Depan
Skala 1 : 400Tampak Samping
Skala 1 : 400

AREA KREATIF



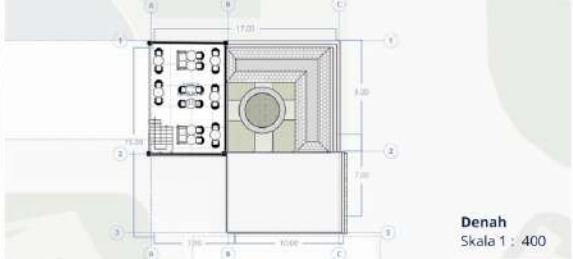
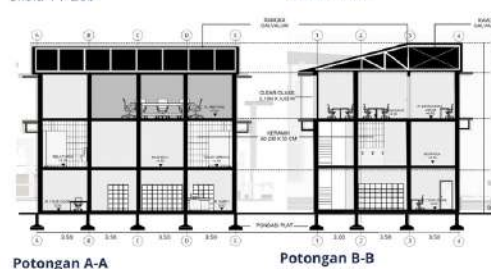
Diperuntukan untuk warga lokal dan memiliki akses tersendiri namun pengunjung pun dapat memasuki area ini.

Tampak Depan
Skala 1 : 400Tampak Samping
Skala 1 : 400Potongan B-B
Skala 1 : 400

Denah Lantai 1



Denah Lantai 2

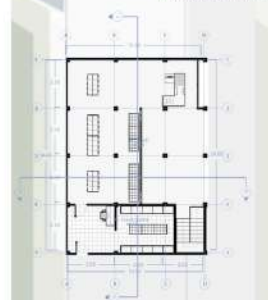
Denah
Skala 1 : 400Tampak Depan
Skala 1 : 200Tampak Samping
Skala 1 : 200Potongan B-B
Skala 1 : 200

TOUR GUIDE STATION

Pengunjung diarahkan ke area tour guide station untuk pengambilan pakaian petualangan dan pengarahan lanjutan oleh tour guide sebelum pergi berwisata

Denah
Skala 1 : 200

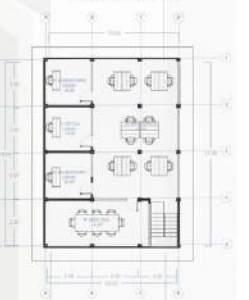
Denah Lantai 1



Denah Lantai 2



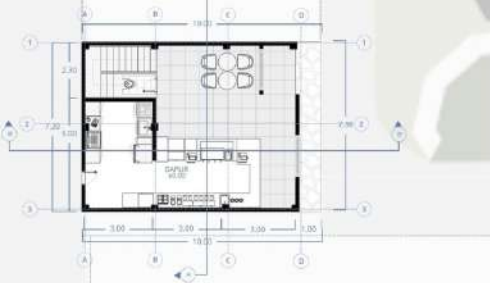
Denah Lantai 3



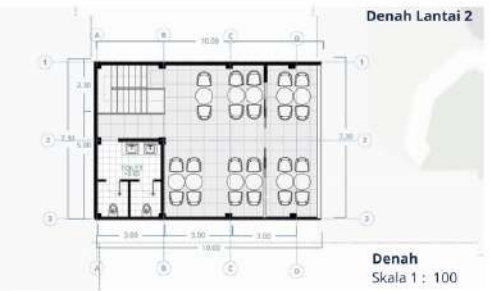
CAFE



Pengunjung diarahkan untuk kembali ke area Surosowan Palace Hub untuk dapat beristirahat di area cafe setelah melakukan kegiatan wisata



Denah Lantai 2

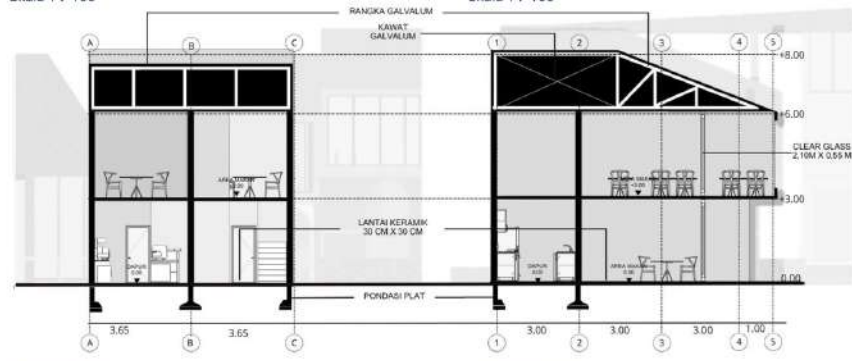


Denah
Skala 1 : 100



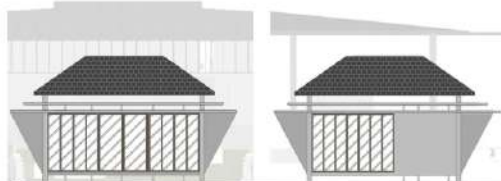
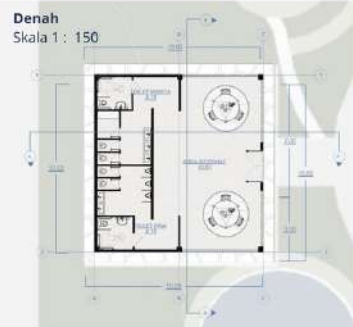
Tampak Depan
Skala 1 : 100

Tampak Samping
Skala 1 : 100



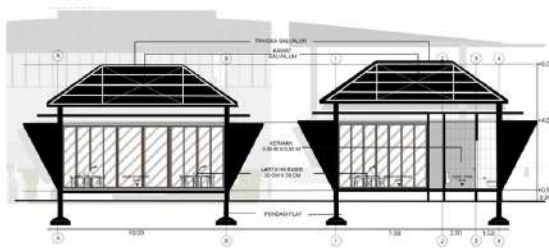
Potongan A-A
Skala 1 : 100

Potongan B-B
Skala 1 : 100



Tampak Depan
Skala 1 : 150

Tampak Samping
Skala 1 : 150



Potongan A-A
Skala 1 : 150

Potongan B-B
Skala 1 : 150

AREA ISTIRAHAT DAN AMFITEATER

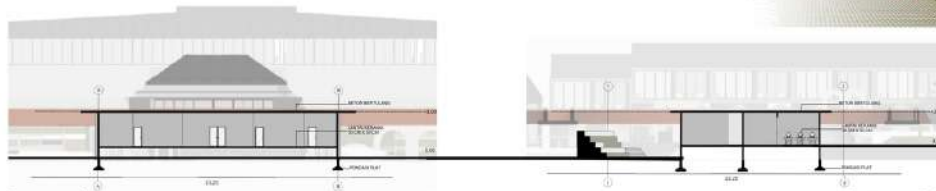


Pengunjung dapat beristirahat di area istirahat dan dapat menonton pertunjukan di area amfiteater



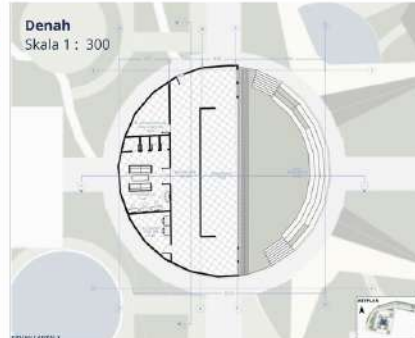
Tampak Depan
Skala 1 : 300

Tampak Samping
Skala 1 : 300

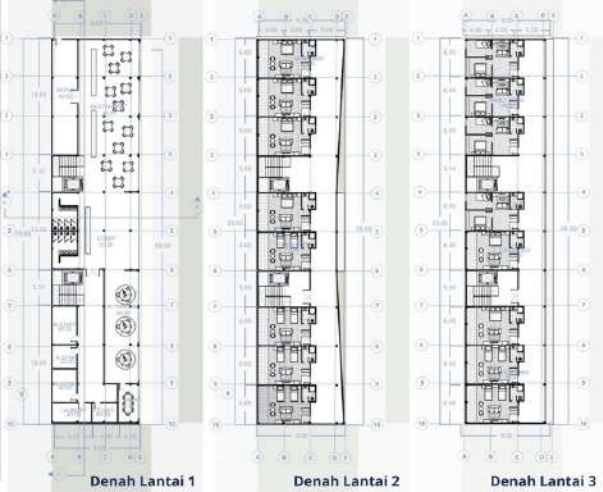


Potongan A-A
Skala 1 : 300

Potongan B-B
Skala 1 : 300



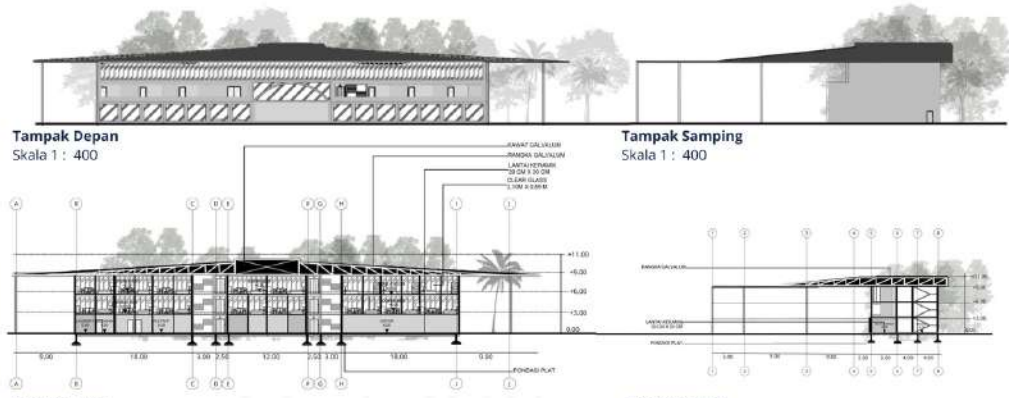
Denah
Skala 1 : 300



Denah
Skala 1 : 400



PENGINAPAN

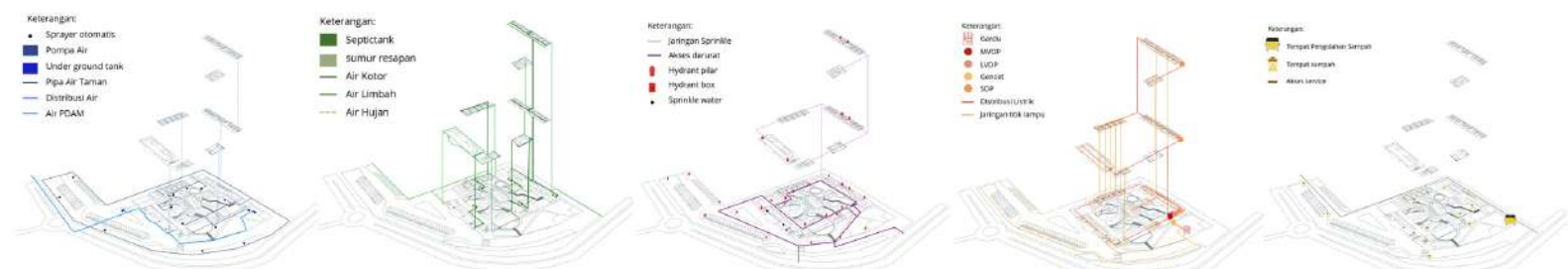
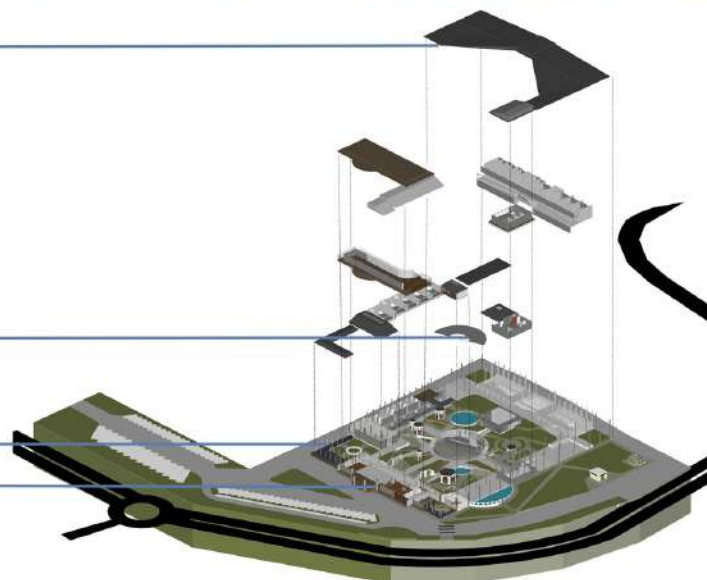


ATAP BITUMEN

DAK BETON

KOLOM 15 CM X 15 CM

KOLOM 30 CM X 30 CM





LAMPIRAN

MAJALAH

SUROSOWAN PALACE HUB: FASILITAS PENUNJANG WISATA BANTEN LAMA, KOTA SERANG, BANTEN

Nama : Shafa Afifah Athariq
Pembimbing 1 : Prima Kurniawaty, S.T., M.Si
Pembimbing 2 : Dr. Ir. Ar. Arief Rakhman Setiono, S.T., M.T, IPM, ASEAN Eng, IAI
Tipologi Bangunan : Fasilitas Penunjang Wisata
Lokasi Luas Tapak : Kota Serang, Banten, 21.508.23 m²

Banten Lama merupakan salah suatu wilayah kepariwisataan di Kecamatan Kasemen, Kota Serang, Banten. Banten Lama termasuk **kedalam Kawasan Strategis Pariwisata Daerah** sebagaimana dijelaskan pada Peraturan Wali Kota Serang Nomor 69 Tahun 2023 Tentang Pelaksanaan Peraturan Daerah Nomor 14 Tahun 2014 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah Tahun 2023—2025. Kawasan Banten Lama di lengkapi berbagai tempat wisata berupa objek peninggalan sejarah

yang terdiri dari museum, runtuan bangunan kesultanan banten, masjid agung banten, hingga makam para sultan. Namun, pada praktiknya wisata Banten Lama tidak diwadahi fasilitas yang baik dalam penginformasian bangunan bersejarah wisata banten lama yang seharusnya terus dikembangkan agar dapat menarik minat masyarakat untuk bukan hanya sekedar ziarah saja namun melakukan berbagai kegiatan di area Banten Lama.



Gambar perspektif kawasan mata burung.

Surosowan Palace Hub didasari oleh 2 nilai islam yaitu berlandaskan **QS. Al-Araf : 176** tentang pentingnya mengetahui sejarah sebagai pembelajaran hidup dan **QS. An-Nahl : 68-69** tentang pentingnya membangun fasilitas yang efektif dan terorganisir. Dimana dari kedua surat tersebut menurunkan nilai islam Jihad (perjuangan) dari kisah masa lalu, pembelajaran ilmu yang bertujuan untuk menciptakan bentuk dan ruang yang menginterpretasikan sejarah lewat desain bangunan dan Iqtishad (efisiensi) dan Maslahah (Kepentingan umum) yang menciptakan arsitektur yang mewadahi fasilitas yang berguna untuk kepentingan umum melalui edukasi tentang indormasi wisata sebelum berwisata ke daerah banten lama.

Nilai islam tersebut diimplementasikan pada Surosowan Palace Hub melalui taman berdasarkan nilai historis keraton surosowan banten. Selain nilai islam yang diturunkan tersebut adapun nilai islam yang diturunkan kembali yaitu hamblum minal alam dan taharah pada desain tamannya. Untuk Desain bangunannya sendiri berbasis sejarah mulai dari zoning hingga interior. Selain itu, Kejayaan keraton surosowan pun ditunjukan sehingga menurunkan nilai Jihat pada desainnya. Selain itu, nilai islam diimplementasikan melalui fasilitas Surosowan Palace Hub yang dapat mengedukasi pengunjungnya yaitu tersedianya Galery dan Tour Guide Station sebagai wadah informasi awal tentang wisata banten lama dana area kreatid sebagai ruang diskusi masyarakat lokal.



Surosowan Palace Hub memiliki konsep

*“Merangkai **Sejarah**, Menghubungkan **Generasi**”*

Dimana konsep tersebut menggambarkan perancangan yang **menekankan aspek sejarah untuk menghubungkan satu generasi dengan generasi penerusnya dengan melakukan inovasi agar kompatibel pada masa sekarang namun tetap memperhatikan sejarah dan tradisi Banten Lama itu sendiri**. Dalam konteks generasi, Generasi z merupakan generasi penerus pada perancang Surosowan Palace Hub ini. adapun konsep mikro yang dihasilkan dari konsep makro tersebut yaitu Ergonomic, Historical Expression, dan Optimal Functionality.

Ergonomic

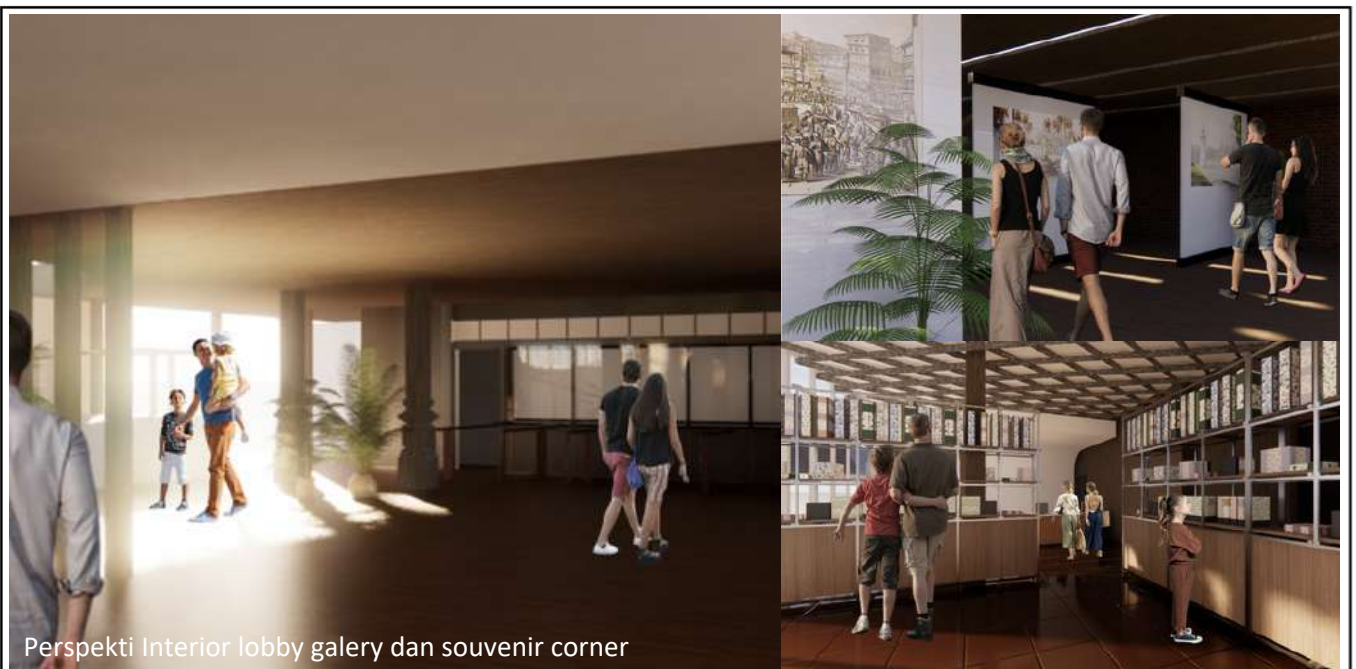
Menghasilkan desain yang nyaman, efisien, dan aman bagi penggunanya dan mendukung aktivitas manusia secara optimal

Historical Expression

Menghasilkan desain yang dapat menggambarkan sejarah tanpa terjebak dengan masa lalu

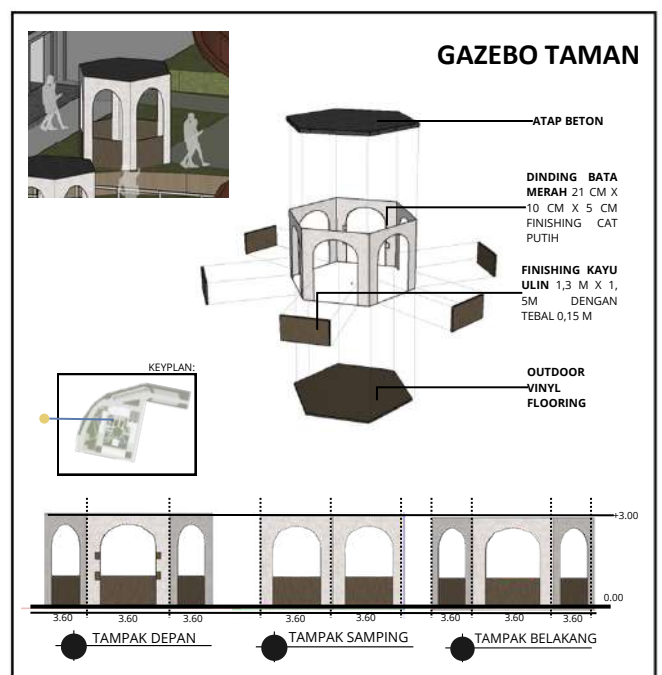
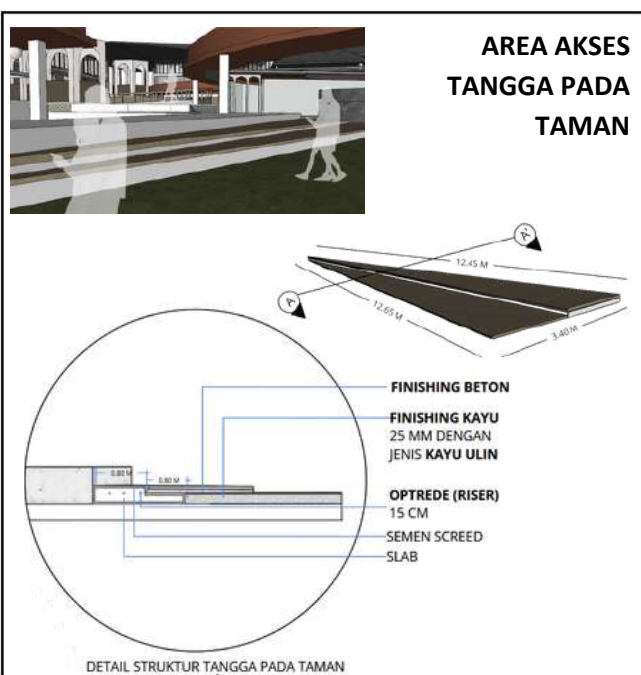
Optimal Functionality

Menghasilkan desain yang mampu menampung aktivitas penggunanya



Surosowan Palace Hub dalam perancangannya memiliki **3 fase yaitu fase islamisasi, fase kehancuran pertama dan fase kehancuran kedua**. Bangunan yang berada di **jajaran depan mengimplementasikan bangunan pada masa islamisasi**, dimana bangunan memiliki material kayu, bangunannya terbuka dan dilengkapi tiang utama soko guru sebagai ciri bangunan pada masa islamisasi yang dapat dilihat oleh pengunjung. **Fase kedua bangunan mengimplementasikan masa kehancuran pertama** dengan memunculkan elemen lengkung yang identik dengan bangunan pada masa kolonialisme. **Pada Fase ketiga bangunan di jajaran paling belakang mengimplementasikan masa kehancuran kedua** dimana reruntuhan keraton digunakan kembali pada bangunan lain. Pada fase ini, bangunan

memiliki bentuk yang berbeda beda antar lantainya untuk menggambarkan bangunan pada masa tersebut. Selain itu penggunaan bangunan dengan sisi yang tajam menggambarkan konflik yang menyebabkan terjadinya peperangan. Selain itu, lanskap menggambarkan elemen dan makna historis yang berfungsi sebagai pemandu jalannya ketiga fase tersebut. Selain aspek historis, bangunan maupun lanskap tetap memperhatikan penggunaannya agar bangunan dapat berfungsi sebagai **optimal dan ergonomis**. Bangunan dilengkapi dengan ramp, tangga, dan lift pada penginapan untuk memberikan kenyamanan penggunaannya. Selain itu, penataan akses satu arah didalam bangunan guna Meningkatkan kemudahan akses pengunjung Surosowan Palace Hub.

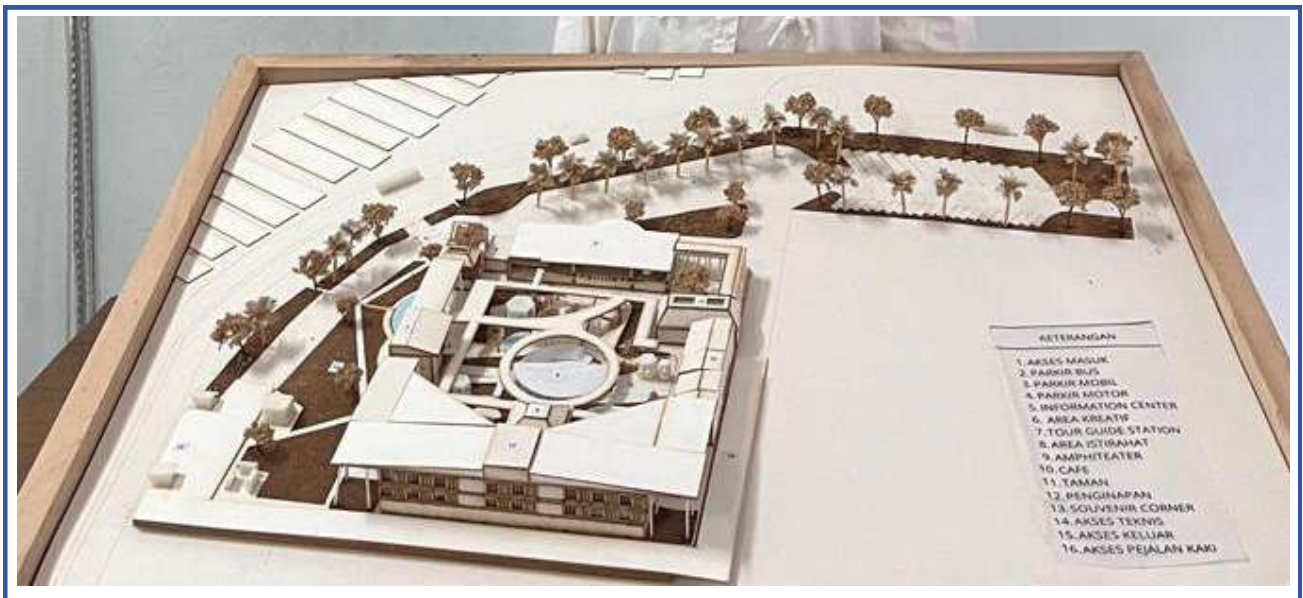




LAMPIRAN

FOTO MAKET

Maket





LAMPIRAN

STANDAR OBJEK PERANCANGAN

Standar Objek Perancangan

Standart Bangunan

• Penunjang Wisata

Pembangunan fasilitas pariwisata yang didalamnya meliputi:

1. Fasilitas akomodasi;
2. Fasilitas informasi dan pelayanan Pariwisata seperti fasilitas pelayanan keimigrasian, pusat informasi Pariwisata (tourism information center), dan e-tourism kios;
3. Satuan tugas Pariwisata; (Dibuat oleh dinas)
4. Souvenir shop;
5. tourism sign and posting (gate, interpretation board, dan rambu lalu lintas wisata); dan
6. Landcaping.

• Penginapan

LAMPIRAN I PERATURAN MENTERI PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF REPUBLIK INDONESIA NOMOR PM.53/HM.001/MPEK/2013 TENTANG STANDAR USAHA HOTEL

I. KRITERIA MUTLAK DAN TIDAK MUTLAK STANDAR USAHA HOTEL BINTANG

A. KRITERIA MUTLAK STANDAR USAHA HOTEL BINTANG

NO	ASPEK	NO	UNSUR	NO	SUB UNSUR
I	PRODUK	1	Bangunan	1	Tersedia suatu bangunan hotel
		2	Penanda Arah	2	Tersedia papan nama hotel
		3	Parkir	3	Tersedia tempat parkir dan pengaturan lalu lintasnya
NO	ASPEK	NO	UNSUR	NO	SUB UNSUR
		4	Lobby	4	Tersedia Lobby dengan sirkulasi udara dan pencahayaan
		5	Toilet Umum	5	Tersedia toilet umum
		6	Front Office	6	Tersedia Gerai atau meja kursi
		7	Fasilitas Makan dan Minum	7	Tersedia ruang makan dan minum dengan sirkulasi udara dan pencahayaan
		8	Kamar Tidur Tamu	8	Tersedia kamar tidur dengan perlengkapannya, termasuk kamar mandi
				9	Tersedia denah lokasi kamar dan petunjuk penyelamatan diri
		9	Dapur /Pantry	10	Tersedia dapur dengan perlengkapannya dan tata letak sesuai dengan kebutuhan
		10	Kantor	11	Tersedia Ruang Pimpinan Hotel
				12	Tersedia Ruang Karyawan
		11	Utilitas	13	Tersedia Instalasi Air Bersih
		12	Pengelolaan limbah	14	Tempat penampungan sampah sementara
				15	Instalasi Pengolahan Air Limbah (IPAL)
II	PELAYANAN	13	Kantor Depan	16	Tersedia pelayanan pemesanan kamar, pendaftaran, penerimaan dan pembayaran
		14	Tata Graha	17	Pelayanan pembersihan fasilitas tamu, fasilitas publik dan fasilitas karyawan
NO	ASPEK	NO	UNSUR	NO	SUB UNSUR
		15	Area Makan dan Minum	18	Tersedia pelayanan penyajian makanan dan minuman
		16	Keamanan	19	Tersedia pelayanan keamanan
		17	Kesehatan	20	Tersedia pelayanan kesehatan
III	PENGELOLAAN	18	Organisasi	21	Hotel memiliki struktur organisasi
				22	Hotel memiliki peraturan perusahaan/PKB
		19	Manajemen	23	Hotel memiliki program pemeriksaan kesehatan karyawan
				24	Pemeliharaan sanitasi, hygiene dan lingkungan
		20	Sumber Daya Manusia	25	Hotel melaksanakan sertifikasi kompetensi karyawan
Jumlah Subunsur Aspek Produk				15	
Jumlah Subunsur Aspek Pelayanan				5	
Jumlah Subunsur Aspek Pengelolaan				5	
JUMLAH TOTAL SUBUNSUR				25	

2. KRITERIA TIDAK MUTLAK STANDAR USAHA HOTEL BINTANG DUA

NO	ASPEK	NO	UNSUR	NO	SUBUNSUR
I	PRODUK	1	Bangunan	1	Suatu bangunan yang diperuntukkan sebagai usaha hotel yang baik dan terawat
		2	Penanda Arah (<i>signage</i>)	2	Tersedia papan nama hotel (<i>sign board</i>) yang jelas dan mudah terlihat
		3	Lobby	3	Tersedia Lobby dengan sirkulasi udara dan pencahayaan yang baik
		4	Front Office	4	Tersedia Gerai (<i>counter</i>) atau meja kursi
				5	Tersedia Sertifikat dan/atau Plakat (<i>Decal</i>) tanda bintang sesuai Golongan Kelas hotel
		5	Lift	6	Lift untuk tamu (untuk bangunan di atas 5 lantai dari lantai dasar)
		6	Toilet Umum (Public Rest Room)	7	Toilet Pria dan Wanita Terpisah dengan tanda yang jelas
				8	Urinoir beserta washletnya (khusus untuk toilet pria)
				9	Tersedia closet duduk dengan hand shower/ washlet dan toilet paper
				10	Tersedia tempat cuci tangan, sabun dan cermin
				11	Tersedia Tempat Sampah
NO	ASPEK	NO	UNSUR	NO	SUBUNSUR
		7	Koridor	12	Tersedia koridor
				13	Tersedia pintu darurat, tangga darurat (bangunan bertingkat) dan lampu darurat
				14	Tersedia pencahayaan dan sirkulasi udara yang baik
				15	Tersedia Alat Pemadam Kebakaran
		8	Kamar Tidur Tamu	16	Tersedia kamar tidur termasuk kamar mandi
				17	Pintu dilengkapi dengan kunci pengaman
				18	Jendela dilengkapi dengan alat pengaman
				19	Tersedia pencahayaan dan sirkulasi udara yang baik
				20	Tersedia petunjuk/arah kiblat yang dipasang di langit-langit (<i>ceiling</i>)
				21	Tersedia tempat tidur beserta perlengkapannya
				22	Tersedia tempat sampah
				23	Tersedia denah lokasi kamar dan petunjuk penyelamatan diri
				24	Memenuhi ketentuan tingkat kebisingan
				25	Tanda dilarang mengganggu (<i>don't disturb</i>) dan permintaan pembersihan kamar (<i>make up room</i>) dibuat secara terpisah atau menggunakan elektronik
NO	ASPEK	NO	UNSUR	NO	SUBUNSUR
				26	Tempat penyimpanan pakaian
				27	Tersedia <i>Night Table/Bed Side Table</i>
				28	Tersedia lampu baca
				29	Cermin panjang (<i>Full Length Mirror</i>)
				30	Tersedia Saluran komunikasi internal dan eksternal
				31	Tersedia TV
		9	Kamar Mandi Tamu	32	Kamar mandi tamu dengan lantai yang tidak licin
				33	Tersedia kamar mandi dengan kelengkapannya minimal wastafel, closet, shower
				34	Tersedia sirkulasi udara dan pencahayaan
				35	Tersedia Saluran pembuangan air
				36	Tersedia air panas dan air dingin
				37	Tersedia tempat sampah
				38	Tersedia perlengkapan mandi tamu (<i>toiletteries</i>)
				39	Tersedia handuk mandi
		10	Ruang Rapat	40	Ruang rapat dilengkapi perlengkapan dan peralatan termasuk audio visual
		11	Pantry	41	Tersedia Pantry
		12	Daerah Penyimpanan (Storage)	42	Tersedia Gudang Umum

NO	ASPEK	NO	UNSUR	NO	SUBUNSUR
		13	Ruang Karyawan	43	Tersedia kamar mandi laki-laki dan wanita terpisah
				44	Tersedia ruang makan karyawan
				45	Tersedia tempat ibadah
				46	Tersedia tempat sampah
				47	Kaca rias dan wastafel
		14	Kantor	48	Tersedia Ruang Pengelola Hotel
II	PELAYANAN	15	Utilitas	49	Tersedia Instalasi Air Bersih
		16	Pengelolaan limbah	50	Tempat penampungan sampah
				51	Instalasi Pengolahan Air Limbah (IPAL)
		17	Kantor Depan	52	Tersedia pelayanan registrasi dan pembayaran
				53	Membangunkan tamu (<i>wake up call</i>)
		18	Tata Graha	54	Pelayanan pembersihan fasilitas tamu, fasilitas publik dan fasilitas karyawan
		19	Binatu	55	Tersedia pelayanan cuci dan strika baju tamu
		20	Restoran	56	Tersedia pelayanan penyajian makanan dan minuman
				57	Tersedia pelayanan penerimaan pembayaran
				58	Tersedia pelayanan penyajian makanan Indonesia

NO	ASPEK	NO	UNSUR	NO	SUBUNSUR
		21	Ruang Rapat	59	Pelayanan Penyelenggaraan Rapat
		22	Keamanan	60	Tersedia Pelayanan Keamanan
		23	Kesehatan	61	Tersedia pelayanan kesehatan tamu
		24	Jam Operasional	62	Tersedia waktu pemberian pelayanan sesuai kebutuhan operasional
III	PENGELOLAAN	25	Organisasi	63	Hotel memiliki struktur organisasi
				64	Hotel memiliki Peraturan Karyawan/PKB (Perjanjian Kerja Bersama) sesuai peraturan yang berlaku
				65	Hotel memiliki program pemeriksaan kesehatan karyawan
		26	Manajemen	66	Memiliki Manajemen Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) dengan jumlah karyawan minimal 100 orang
				67	Pemeliharaan sanitasi, hygiene dan lingkungan
		27	Program Pemeliharaan dan Perbaikan peralatan	68	Memiliki rencana usaha
				69	Melaksanakan pemeliharaan dan perbaikan gedung, perlengkapan dan peralatan

NO	ASPEK	NO	UNSUR	NO	SUBUNSUR
		28	Sumber Daya Manusia	70	Hotel melaksanakan sertifikasi kompetensi bagi karyawan
Jumlah Subunsur Aspek Produk				51	
Jumlah Subunsur Aspek Pelayanan				11	
Jumlah Subunsur Aspek Pengelolaan				8	
JUMLAH TOTAL SUBUNSUR				70	

*Hotel bintang 2 memiliki dapur operasional yang memenuhi standar kesehatan dan kebersihan, tetapi tidak wajib menyediakan dapur bersih atau pantry di dalam kamar tamu

Hotel Bintang 2

- Jumlah kamar standar,
- Minimal 20 kamar yang luas minimalnya 22 m².
- Kamar suite minimum 1 kamar dengan luas minimal 44 m².
- Kamar mandi di dalam.

