

BAB II

KAJIAN TEORI DAN STUDI PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hotel Tematik

Hotel merupakan fasilitas akomodasi yang berfungsi sebagai tempat menginap sementara bagi wisatawan dengan menyediakan berbagai layanan pendukung seperti ruang istirahat, makan dan rekreasi. Dalam konteks kawasan wisata, hotel tidak hanya berfungsi sebagai tempat bermalam tetapi juga menjadi bagian dari pengalaman wisata yang ditawarkan. Oleh karena itu dalam perancangan hotel perlu dilakukan pemilihan jenis hotel yang sesuai dengan karakter kawasan agar tercipta keterpaduan antar fungsi akomodasi dan konsep wisata yang diusung (Bulu & Yulianti, 2025).

Secara umum, hotel dapat diklasifikasikan berdasarkan karakter dan fungsinya, seperti hotel bisnis, resort hotel, boutique hotel, dan hotel tematik merupakan jenis hotel yang mengangkat konsep tertentu sebagai dasar perancangan kawasan kebun binatang, hotel tematik menjadi pilihan yang paling relevan karena mampu menghadirkan pengalaman menginap yang terintegrasi dengan tema alam dan satwa sehingga tidak hanya berfungsi sebagai tempat tinggal sementara (Asmara & Mohi, 2024).

Selain berdasarkan jenisnya, hotel juga diklasifikasikan berdasarkan tingkat pelayanan yang dinyatakan dalam bentuk bintang mulai dari bintang 1 hingga bintang 5. Klasifikasi ini menunjukkan tingkat kelengkapan fasilitas, kualitas pelayanan, serta standar kenyamanan yang diberikan kepada pengunjung. Semakin tinggi tingkat bintang maka semakin lengkap fasilitas yang tersedia dan semakin tinggi pula standar pelayanan yang diberikan. Pemilihan klasifikasi hotel dalam suatu kawasan wisata perlu mempertimbangkan target pengguna, konsep kawasan dan keseimbangan antara fungsi rekreasi dan kenyamanan (Kreatif, 2020).

2.1.2 Solo Safari



Gambar 2.1 Solo Safari
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2026

Solo Safari adalah destinasi wisata edukasi satwa di Surakarta, Jawa Tengah, yang dikelola oleh Taman Safari Indonesia sejak 27 Januari 2023. Dengan luas 14 hektar, Solo Safari menjadi rumah bagi lebih dari 400 satwa dari 90 spesies. Pengunjung dapat menikmati pengalaman interaktif dengan berbagai zona yang menampilkan satwa *endemik* Indonesia serta fasilitas hiburan seperti *Paint and Brush*, *Gokart*, *Dino Ride*, dan *Savannah Zipline* (Solo Safari, n.d.).

Tabel 2.1 Evaluasi Purna Huni (EPH) Solo Safari

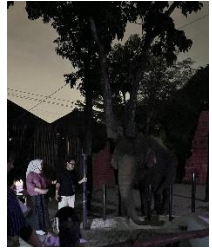
No	Jenis Atraksi / Fasilitas	Deskripsi	Visual / Foto	Kekurangan
1.	Zona Satwa Terintegrasi	• Fauna Indonesia & Primata: (Komodo, Anoa, Orangutan, Siamang, Owa Jawa, Binturong, Musang Pandan, Beruang Madu, Tapir, Banteng Jawa). • Afrika Savana & Karnivora: Singa Afrika, Zebra, Wildebeest, Watusi, Lechwe, Meerkat, Hyena. • Koleksi Spesial & Petting Zoo: Harimau Benggala, Gajah Sumatera, Unta, Kuda Poni, Kelinci, Kambing Kerdil, Kura-kura darat. • Aviary (Burung): Pelikan, Merak, Elang Bondol, Ayam Mutiara.	 	Jalur lumayan jauh tetapi dapat berhenti di sitting dekat primata, makunde resto dan Bengawan resto.

No	Jenis Atraksi / Fasilitas	Deskripsi	Visual / Foto
2.	Interaksi satwa (edukasi)	Pengunjung bisa memberikan makan satwa (feeding), menunggang kuda poni (pony ride) dan berinteraksi langsung dengan hewan jinak di Petting Zoo (kelinci, kambing, otter dan lainnya).	 
3.	Pertunjukan Satwa	<i>Animal Show</i> (09.00, 10.30, 14.30 WIB), <i>Keeper's Talk</i> (09.45, 11.00, 13.30 WIB), dan <i>Elephant Show</i> (10.30, 15.30 WIB)	 
4.	Wahana Permainan & Aktivitas	Savannah Zipline (meluncur dengan pemandangan savannah), Gokart dan Jeep Adventure, Dino Ride dan Playground anak, Paint and Brush, kolam renang (sudah tidak digunakan)	 
5.	Fasilitas Kuliner Unik	Makunde Bistro dan Bengawan Resto. Menikmati makanan dan minuman sambil melihat satwa.	 

Sumber : Analisis Penulis, 2026

Pengembangan terbaru di Solo Safari telah menghadirkan program *Safari Night Adventure* yang mulai beroperasi pada 21 Maret 2026. Program ini memungkinkan pengunjung menjelajahi kawasan pada malam hari dengan suasana yang berbeda dari siang hari. Kehadiran program ini tidak hanya memperluas waktu operasional kawasan, tetapi juga memperkaya variasi pengalaman wisata melalui kombinasi aktivitas observasi satwa dan hiburan dalam satu rangkaian kegiatan. Adapun rangkaian aktivitas yang ditawarkan dalam program tersebut meliputi:

Tabel 2. 2 Safari Night Adventure dan Pertunjukan Malam

No	Jenis Atraksi / Fasilitas	Deskripsi	Visual / Foto	Kekurangan
1.	Safari Night Adventure	• Terbagi menjadi 2 tiket Reguler mengelilingi safari night berjalan kaki dan dipandu oleh petugas di sana dan untuk Premium mengelilingi safari night menggunakan buggy car dan di pandu oleh petugas. • Pengunjung dapat melihat hewan” nokturnal seperti (Lutung jawa, harimau, gajah, unta,singa) dan ada perjalanan masuk hutan di beri obor untuk melihat satwa burung nokturnal (burung hantu)	  	Seru Safari Night Adventure tetapi terasa cepat di karenakan jam operasionalnya hanya sampai jam 21.00 WIB

No	Jenis Atraksi / Fasilitas	Deskripsi	Visual / Foto	Kekurangan
2.	Pertunjukan Malam	• Drama Rama dan sinta • Pertunjukan api	  	Keterbatasan waktu operasional wisata malam pukul 18.00–21.00 WIB menjadi pertimbangan dalam pengalaman kunjungan. Berdasarkan pengalaman penulis, waktu tersebut beririsan dengan waktu salat Maghrib sehingga diperlukan waktu untuk beribadah sebelum menuju lokasi. Dengan estimasi perjalanan sekitar 30 menit ke Solo Safari, kondisi ini menyebabkan pengunjung berpotensi tidak mengikuti seluruh rangkaian aktivitas wisata malam yang telah dijadwalkan

Sumber : Analisis Penulis, 2026

Meskipun pengembangan wisata malam tersebut masih berdiri sebagai tambahan program, belum sepenuhnya terhubung dengan sistem kawasan secara keseluruhan. Keterkaitan antara aktivitas siang, malam dan fasilitas pendukung seperti akomodasi belum terbentuk secara utuh. Dalam pengembangan destinasi wisata kesinambungan pengalaman ruang menjadi faktor penting dalam menentukan kualitas kunjungan.

Berdasarkan kondisi tersebut, Solo Safari memiliki peluang untuk dikembangkan lebih lanjut melalui pengintegrasian berbagai fungsi wisata ke dalam satu sistem kawasan yang saling terhubung. Integrasi ini tidak hanya berkaitan dengan penambahan fasilitas tetapi juga bagaimana pengunjung dirancang secara berkelanjutan dari siang hingga malam, termasuk melalui penyediaan akomodasi yang sesuai dengan karakter kawasan.

2.1.3 Konsep *Illumination Night*

Konsep *illumination night* dalam perancangan ini merupakan pendekatan pengembangan pengalaman ruang malam yang berbasis pada pengolahan pencahayaan sebagai elemen utama pembentuk pengalaman wisata di kawasan Solo Safari. Pencahayaan tidak hanya berfungsi sebagai elemen penerangan, tetapi juga dikembangkan sebagai media pembentuk ruang yang menghadirkan pengalaman visual yang bersifat atraktif, imersif, dan tematik (Manurung, 2024).



Gambar 2. 2 Jalur Sirkulasi

Sumber : https://www.hama-midorinokyokai.or.jp/zoo/zoorasia/details/2021/post-3175.php?utm_source=chatgpt.com

Dalam konteks perancangan ini, *illumination night* diposisikan sebagai pengembangan lanskap pencahayaan (*illumination landscape*) yang membentuk rangkaian ruang pengalaman pada malam hari. Pencahayaan digunakan untuk membentuk jalur eksplorasi, titik orientasi visual, serta ruang-ruang tematik yang mendorong aktivitas wisata malam menjadi lebih interaktif dan terarah. Pengolahan cahaya dalam ruang luar juga berperan dalam membentuk keterbacaan ruang serta pengalaman pergerakan pengguna di dalam kawasan (Hanansyah & Melanira, 2024).



Gambar 2. 3 *Illumination night*

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/767723067765955498/>

Pada perancangan Hotel Tematik di Kawasan Solo Safari, konsep *illumination night* diterapkan sebagai penguatan pengalaman wisata malam yang sudah ada, yaitu *Safari Night Adventure*. Pengembangan ini diwujudkan melalui integrasi elemen pencahayaan tematik yang membentuk pengalaman ruang malam yang lebih terstruktur dan atraktif pada rentang waktu 18.00–21.00 WIB. Pendekatan ini tidak mengubah fungsi operasional kawasan, tetapi meningkatkan kualitas pengalaman wisata melalui pengolahan lanskap pencahayaan sebagai bagian dari sistem ruang wisata.

2.1.4 Teknologi Bangunan Berkelanjutan

Penerapan teknologi bangunan pada Hotel Tematik di Solo Safari bertujuan untuk mendukung operasional bangunan yang efisien, nyaman, serta sesuai dengan karakter kawasan wisata yang aktif pada siang dan malam hari. Sistem utilitas dirancang tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan fungsi bangunan, tetapi juga mendukung pengalaman ruang dalam konsep *illumination night*. Mengingat kawasan beroperasi lebih dari 14 jam per hari, diperlukan sistem bangunan yang hemat energi, mudah dalam pemeliharaan, serta mampu menjaga kualitas lingkungan kawasan (Menteri PUPR, 2021).

Sistem pencahayaan menggunakan lampu LED hemat energi yang terintegrasi dengan smart lighting berbasis protokol DALI (Digital Addressable Lighting Interface), sehingga memungkinkan pengaturan intensitas dan warna cahaya secara terpusat. Pada area Safari Night, pencahayaan menggunakan warm light dengan

temperatur warna 2700–3500 Kelvin dan intensitas rendah agar tidak mengganggu kenyamanan satwa nokturnal. Selain sebagai penerangan, pencahayaan juga dimanfaatkan sebagai elemen pembentuk suasana ruang malam, penunjuk arah sirkulasi, serta penguat identitas visual kawasan. Sistem ini didukung sensor gerak dan pengaturan waktu otomatis guna meningkatkan efisiensi energi bangunan. Penggunaan lampu LED dipilih karena memiliki konsumsi energi yang lebih rendah dibandingkan sistem pencahayaan konvensional (Nasional, 2020).

Sistem penghawaan bangunan memanfaatkan kombinasi ventilasi alami dan penghawaan buatan. Ventilasi alami diterapkan pada area semi terbuka seperti lobby, koridor, dan ruang publik untuk memaksimalkan aliran udara silang (*cross ventilation*). Sementara itu, ruang dengan kebutuhan kenyamanan termal tinggi seperti kamar hotel, ruang pertemuan, dan restoran menggunakan sistem pendingin udara yang dirancang hemat energi. Strategi ini bertujuan untuk mengurangi konsumsi energi sekaligus menjaga kenyamanan pengguna bangunan.

Pengelolaan air bersih dan limbah menerapkan sistem yang terintegrasi. Air bersih dari jaringan PDAM ditampung pada ground water tank dan elevated tank sebelum didistribusikan ke seluruh bangunan. Kebutuhan air hotel direncanakan sesuai standar kebutuhan hotel berbintang, yaitu minimal 120 liter/kamar/hari (Neufert, n.d.). Air limbah domestik diolah melalui Instalasi Pengolahan Air Limbah (IPAL) dengan teknologi biofilter aerobik sehingga hasil olahan air dapat dimanfaatkan kembali untuk penyiraman vegetasi dan kebutuhan lanskap kawasan (Kenny S.I.E.Tumewu, Isri R. Mangangka, 2022).

Pengelolaan sampah padat menerapkan prinsip *Reduce, Reuse, Recycle* (3R). Sampah organik diolah menjadi kompos untuk kebutuhan vegetasi dan area lanskap, sedangkan sampah anorganik dipilah untuk proses daur ulang. Penerapan sistem ini bertujuan untuk mengurangi volume limbah kawasan sekaligus mendukung kualitas lingkungan yang lebih baik (Wirata & Sudiarawan, 2025).

2.2 Studi Preseden

2.2.1 Batu Secret Zoo dan Pohon Inn Hotel, Malang

Pohon Inn Hotel merupakan hotel tematik yang berada dalam kawasan wisata Batu Secret Zoo, Jatim Park 2, Kota Batu, Malang. Hotel ini dirancang sebagai

bagian dari sistem kawasan wisata terpadu yang menggabungkan fungsi akomodasi dengan pengalaman wisata edukasi dan rekreasi satwa. Keberadaan hotel yang menyatu langsung dengan kawasan wisata memungkinkan terciptanya integrasi aktivitas menginap dan aktivitas wisata dalam satu kesatuan pengalaman ruang (*Pohon Inn, Malang, n.d.*).



Gambar 2. 4 Pohon Inn Hotel

Sumber : <https://genpi.id/serasa-di-dalam-pohon-kunjungi-pohon-inn-hotel-malang/>

Secara arsitektural, bangunan Pohon Inn Hotel menerapkan pendekatan desain tematik yang kuat, di mana bentuk massa bangunan menyerupai pohon raksasa sebagai representasi dari konsep alam dan habitat satwa. Pendekatan ini tidak hanya diterapkan pada bentuk eksterior, tetapi juga pada interior ruang yang menggunakan elemen visual bertema hutan dan satwa untuk memperkuat identitas ruang. Hal ini menunjukkan bahwa hotel tidak hanya berfungsi sebagai tempat menginap, tetapi juga sebagai bagian dari pengalaman wisata itu sendiri.



Gambar 2. 5 Kamar Pohon Inn Hotel

Sumber : <https://www.tiket.com/id-id/hotel/indonesia/pohon-inn-108001534490308395>

Dari sisi pengalaman ruang, integrasi hotel dengan kebun binatang memungkinkan pengunjung untuk merasakan kedekatan visual dan emosional

dengan lingkungan satwa secara langsung. Beberapa kamar bahkan memiliki orientasi yang menghadap langsung ke area satwa, sehingga pengalaman menginap menjadi bagian dari pengalaman wisata yang berkelanjutan. Kondisi ini menciptakan kesinambungan antara aktivitas wisata di siang hari dengan pengalaman menginap di malam hari.

2.2.2 Hotel di Kota Surakarta

Tabel 2.3 Perbandingan Hotel di Surakarta

Aspek	Alila Solo	Novotel Solo	Solo Paragon Hotel & Residences
Klasifikasi	Bintang 5	Bintang 4	Bintang 4
Karakter	<i>Luxury</i> , eksklusif, formal	Modern, <i>family-friendly</i>	Modern, Urban, Komersial
Target Pengguna	Bisnis, <i>high-end</i>	Keluarga, wisatawan	Umum, bisnis + wisata
Fasilitas	Sangat lengkap (spa, ballroom, rooftop)	Lengkap (pool, kids area, resto)	Lengkap (mall, pool, resto)
Pengalaman Ruang	Elegan, formal	Nyaman, rekreatif	Fungsional, Komersial
Keterkaitan Tema	Tidak tematik	Semi rekreatif	Tidak tematik
Kesesuaian dengan Zoo	Rendah	Tinggi	Cukup
Kelebihan	Standar tinggi, kualitas premium	Cocok keluarga. fleksibel	Terintegrasi fungsi
Kekurangan	Terlalu formal & eksklusif	Kurang kuat tema	Kurang pengalaman wisata
Foto			

Sumber : Analisis Penulis, 2026

Berdasarkan hasil studi preseden terhadap beberapa hotel di Kota Surakarta dapat diketahui bahwa setiap hotel memiliki karakteristik yang berbeda sesuai dengan klasifikasi dan target penggunanya. Alila Solo sebagai hotel berbintang lima menunjukkan standar fasilitas dan kualitas ruang yang sangat tinggi tetapi memiliki karakter yang cenderung formal dan eksklusif sehingga kurang sesuai dengan konsep kawasan kebun binatang yang bersifat rekreatif. Sementara itu, Novotel Solo sebagai hotel berbintang 4 memiliki pendekatan yang lebih ramah keluarga dengan fasilitas rekreasi yang mendukung aktivitas wisata sehingga dinilai lebih relevan dengan karakter pengguna kebun binatang. Di sisi lain, Solo Paragon Hotel & Residences menunjukkan integrasi fungsi hotel dengan fasilitas komersial namun belum memiliki pendekatan tematik yang kuat.

Berdasarkan perbandingan tersebut dapat disimpulkan bahwa hotel berbintang 4 memiliki tingkat fleksibilitas yang lebih sesuai untuk dikembangkan sebagai hotel tematik dalam kawasan kebun binatang. Hotel dengan klasifikasi ini mampu menyediakan fasilitas yang cukup lengkap serta memberikan kenyamanan bagi pengunjung tanpa menciptakan kesan yang formal. Oleh karena itu, perancangan hotel dalam kawasan kebun binatang diarahkan pada hotel tematik berbintang 4 yang mampu mengintegrasikan fungsi akomodasi dengan pengalaman wisata berbasis alam dan satwa.

2.2.3 Rasamadu Heritage Room Cube



Gambar 2. 6 *Cube Infinity Room*
Sumber : <https://bit.ly/4w4O5nl>

Cube Infinity Room pada Rasamadu Heritage dipilih sebagai studi preseden dalam perancangan bangunan *illumination* karena menerapkan konsep ruang imersif yang memanfaatkan pencahayaan buatan, elemen reflektif, dan media visual sebagai pembentuk pengalaman ruang. Wisata tersebut mampu menciptakan pengalaman visual yang menarik serta meningkatkan keterlibatan pengunjung dalam menikmati ruang imersif (Aji et al., 2025).

2.2.4 Sapporo White Illumination, Jepang



Gambar 2.7 Sapporo White Illumination, Jepang
Sumber : <https://domingo.ne.jp/en/article/28607>, 2024

Sapporo White Illumination merupakan salah satu festival pencahayaan musim dingin yang diselenggarakan di Kota Sapporo, Jepang. Festival ini pertama kali diadakan pada tahun 1981 dan menjadi salah satu pionir dalam pengembangan *illumination event* di Jepang, dengan memanfaatkan cahaya sebagai elemen utama dalam membentuk suasana ruang kota pada malam hari.

Kegiatan di Sapporo berlangsung setiap tahun pada musim dingin, umumnya dimulai pada akhir November hingga awal tahun berikutnya. Sapporo ini memiliki beberapa titik seperti Odori Park, Sapporo Ekimaedori, dan Minami Ichijodori. Pada lokasi ini memiliki berbagai instalasi cahaya dipasang dalam bentuk objek tematik, dekorasi pohon, serta koridor cahaya yang membentuk pengalaman visual bagi pengunjung (Sapporo, n.d.).

Penerapan pencahayaan dalam festival ini tidak hanya berfungsi sebagai penerang tetapi juga sebagai elemen pembentuk suasana dan identitas kawasan. Kombinasi antara cahaya dan kondisi lingkungan musim dingin menciptakan pengalaman ruang yang khas dan berbeda dibandingkan siang hari (Sapporo, n.d.).

2.3 Standar dan Regulasi Teknis

2.3.1 Standar dan Regulasi Teknis Surakarta

Perancangan Solo Safari harus mengacu pada standar dan regulasi teknis yang berlaku, baik pada tingkat nasional maupun daerah. Regulasi ini mencakup aspek tata ruang, bangunan gedung, sehingga menjadi dasar dalam menentukan arah

perancangan yang sesuai secara hukum, fungsional dan ekologis. Adapun beberapa regulasi utama yang menjadi acuan adalah sebagai berikut :

1. Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 4 Tahun 2021 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Surakarta Tahun 2021-2041 mengatur :
 - Peruntukan lahan sebagai kawasan pariwisata
 - Intensitas pemanfaatan ruang (KDB Pariwisata 40-70%, KLB Pariwisata 1-3 lantai, GSB Pariwisata variatif, RTH 30% (20% RTH Publik dan 10% RTH privat), KDH 85%)
 - Sistem jaringan jalan dan aksesibilitas kawasan
 - Keterkaitan kawasan dengan struktur ruang kota
2. Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 8 Tahun 2016 tentang Bangunan Gedung
 - Keselamatan mengenai struktur dan sistem proteksi kebakaran
 - Kenyamanan
 - Kesehatan seperti pencahayaan alami dan buatan
 - Ventilasi udara dan sanitasi dan drainase
 - Kemudahan aksesibilitas difabel dan sirkulasi jelas
3. Undang - Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan mengatur:
 - Atraksi (daya tarik wisata)
 - *Amenitas* (fasilitas pendukung)
 - Aksesibilitas
4. Peraturan Menteri PUPR terkait Bangunan Gedung dan aksesibilitas
 - Mengacu pada (Permen PUPR tentang aksesibilitas dan prinsip universal design)
 - Meliputi (Jalur pedestrian ramah, pemisah jalur pengunjung (pengunjung; Servis; Satwa), dan sistem *wayfinding* (penunjuk arah))
5. Standar Konservasi Satwa
 - Habitat (menyerupai kondisi alami, dan luas ruang gerak cukup)
 - Interaksi manusia (tidak berlebihan, dan tidak menyebabkan stres)

- Keamanan (Pembatas alami (parit, vegetasi, kaca) dan sistem pengamananan ganda)
6. Standar safari night
- Berdasarkan studi preseden dan prinsip desain:
- Pencahayaan (Intensitas rendah, tidak menyilaukan satwa, menggunakan *warm light*)
 - Sirkulasi (jalur terarah, menggunakan kendaraan khusus atau jalur terbatas)
 - Keamanan (pengawasan ketat, pembatas interaksi langsung)

2.3.2 Standar dan Regulasi Teknis Hotel

Perancangan hotel di Kota Surakarta mengacu pada ketentuan tata ruang dan regulasi bangunan yang berlaku serta standar teknis perancangan bangunan gedung dan perhotelan. Perancangan hotel tidak hanya mempertimbangkan aspek legalitas tetapi juga aspek fungsional, kenyamanan, dan kualitas ruang yang sesuai dengan standar hotel berbintang.

Dalam aspek teknis bangunan, hotel wajib memenuhi persyaratan keselamatan, kesehatan, kenyamanan, dan kemudahan. Sistem keselamatan meliputi penyediaan jalur evakuasi minimal dua arah, tangga darurat, sistem proteksi kebakaran seperti hydrant, sprinkler, dan alarm kebakaran. Aspek kesehatan mencakup sistem ventilasi alami dan mekanis, pencahayaan alami yang cukup serta pengelolaan limbah yang memenuhi standar lingkungan. Kenyamanan berkaitan dengan pengendalian suhu, kebisingan, dan kualitas ruang dalam bangunan. Kemudahan untuk pengunjung mencakup aksesibilitas bagi semua pengguna termasuk penyandang *disabilitas* melalui penyediaan ramp, lift, dan fasilitas pendukung lainnya.

Sebagai bangunan akomodasi, hotel juga harus memenuhi standar usaha perhotelan yang mengatur klasifikasi hotel berbintang. Hotel berbintang 4 memiliki standar fasilitas yang mencakup kamar, area publik, fasilitas penunjang, serta ruang servis yang mendukung operasional bangunan secara menyeluruh. Standar kebutuhan ruang tersebut disusun berdasarkan referensi teknis yang digunakan

dalam perancangan dan menjadi dasar dalam menentukan dimensi serta kapasitas ruang.

Tabel 2.4 Standar kebutuhan Ruang Hotel

No	Jenis Ruang	Standar Luas	Keterangan
A. Area Utama			
1.	Kamar Standar	24-32 m ²	Termasuk kamar mandi
2.	Kamar Suite	40-80 m ²	Tipe Premium
3.	Kamar Mandi	4-6 m ²	Dalam Kamar
4.	Koridor	1,5 -2,5 m ²	Lebar Sirkulasi
B. Area Publik			
1.	Lobby	1-1,5 m ² /Org	Area Penerima
No	Jenis Ruang	Standar Luas	Keterangan
2.	Resepsionis	20-50 m ²	Front Office
3.	Lounge	50-150 m ²	Area tunggu
C. Fasilitas Penunjang			
1.	Restoran	1,2-1,5 m ² /kursi	Area makan
2.	Dapur	40-60% luas restoran	Servis
3.	Ruang Pertemuan	1-2 m ² /Org	Meeting
4.	Kolam Renang	10x20-15x25 m	Kedalaman 1,2-1,8 m
5.	Gym	100-200 m ²	Olahraga
6.	Spa	50-120 m ²	Relaksasi
D. Area Servis			
1.	Laundry	50-100 m ²	Operasional
2.	Gudang	20-50 m ²	Penyimpanan
3.	Ruang Staff	50-100 m ²	Pengelola
E. Parkir			
1.	Parkir Mobil	1 mobil / 3-5 kamar	Rasio
2.	Parkir Motor	1,5-2 m ² /Unit	Tambahan

Sumber : Neufert jilid 1 & 2

Standar kebutuhan ruang tersebut menjadi dasar dalam penyusunan program ruang hotel berbintang 4, yang mencakup hubungan antar ruang, kapasitas pengguna dan kebutuhan luas bangunan secara keseluruhan. Setiap elemen ruang memiliki fungsi yang saling mendukung baik sebagai ruang utama, publik, penunjang maupun servis.

2.4 Sintesis Kajian

Berdasarkan kajian teori mengenai hotel tematik, arsitektur berbasis pengalaman, serta konsep *illumination night*, dapat disimpulkan bahwa perancangan hotel tematik dalam kawasan wisata tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas akomodasi, tetapi juga sebagai bagian dari sistem pembentuk pengalaman ruang yang terintegrasi. Dalam konteks ini, hotel berperan dalam memperluas dan memperkuat pengalaman pengguna terhadap kawasan wisata secara berkelanjutan.

Kajian pencahayaan arsitektural menunjukkan bahwa cahaya memiliki peran signifikan dalam membentuk persepsi ruang, orientasi, serta kualitas pengalaman pengguna pada ruang malam. Konsep *illumination night* dipahami sebagai pendekatan perancangan yang mengoptimalkan pencahayaan sebagai elemen pembentuk ruang, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai penerangan, tetapi juga sebagai media pembentuk hierarki ruang, arah sirkulasi, dan pengalaman visual yang terstruktur.

Studi preseden hotel tematik dalam kawasan wisata menunjukkan bahwa integrasi antara fungsi akomodasi dan lingkungan wisata mampu menciptakan kesinambungan aktivitas dan pengalaman pengguna. Hotel dalam kawasan wisata tidak lagi diposisikan sebagai elemen terpisah, melainkan sebagai bagian dari narasi ruang yang mendukung aktivitas wisata secara menyeluruh.

Dengan demikian, sintesis kajian ini menghasilkan dasar pemikiran bahwa perancangan Hotel Tematik di Kawasan Solo Safari memerlukan pendekatan yang mengintegrasikan konsep pengalaman ruang, keterpaduan fungsi kawasan wisata, serta pengolahan pencahayaan sebagai elemen pembentuk ruang malam. Konsep *illumination night* kemudian menjadi pendekatan utama dalam membentuk pengalaman ruang malam yang imersif, terarah, dan mendukung aktivitas wisata pada kawasan Solo Safari, khususnya pada rentang waktu operasional 18.00-21.00 WIB.

2.5 Parameter Pendekatan dan Desain

Tabel 2.5 Parameter Pendekatan dan Desain Kawasan

Tujuan: Menghasilkan konsep pengembangan hotel tematik di kawasan Solo Safari yang terintegrasi dengan aktivitas wisata siang dan malam	
Parameter Integrasi fungsi hotel dengan kawasan wisata	Indikator Terciptanya hubungan ruang dan aktivitas yang saling terhubung antara hotel dan kawasan Solo Safari, sehingga hotel tidak berdiri sebagai elemen terpisah tetapi menjadi bagian dari pengalaman wisata yang berkesinambungan dalam satu sistem kawasan.
Tujuan: Mengembangkan konsep <i>illumination night</i> sebagai pendekatan arsitektural dalam menciptakan pengalaman ruang malam yang imersif pada kawasan Solo Safari	
Parameter Pengolahan pencahayaan sebagai pembentuk ruang dan pengalaman	Indikator Terciptanya kualitas ruang malam yang memiliki karakter visual, arah sirkulasi, serta suasana ruang yang terbentuk melalui pengaturan pencahayaan, sehingga pengguna merasakan pengalaman ruang yang terstruktur, bertahap, dan imersif pada area hotel maupun kawasan sekitarnya.

Sumber: Analisis Penulis, 2026