

Design Report

Perancangan Resort Berbasis **Arsitektur** **Neo Vernakular**

di Kemadang, Gunungkidul untuk Menghidupkan
Identitas Spasial Lokal

Penyusun /Author : M. Arvin Hakim H.
NIM/Student's Number : 21512131
Dosen Pembimbing/
Supervisor Lecturer : Ir. Hastuti Saptorini, M.A.



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR



KAA



KAA



Caribbea Accord



NIA



R3

SOOJVA
Kunst, Habitat, Resort

R3 REKA
RUPA
RUANG





SOOJIVA
Su-Jiwo
Karst Hillside Resort



Design of a **Neo-Vernacular Resort** in Kemadang,
Gunungkidul to Revive Local Spatial Identity

Judul Perancangan

Perancangan **Resort** Berbasis **Arsitektur Neo Vernakular**
di **Kemadang, Gunungkidul** untuk **Menghidupkan Identitas Spasial Lokal**

Definisi Judul

- Resort** ● Resort adalah fasilitas akomodasi yang dirancang sebagai destinasi rekreasi terpadu, menyediakan penginapan, layanan, dan aktivitas pendukung di satu kawasan untuk memenuhi kebutuhan wisatawan dalam periode menginap tertentu.
- Neo-Vernakular** ● Neo Vernakular adalah pendekatan desain yang mengadaptasi prinsip, bentuk, material, dan tata ruang arsitektur tradisional lokal, lalu memadukannya dengan teknologi, kebutuhan, dan estetika masa kini.
- Kemadang, Gunungkidul** ● Kemadang Gunungkidul adalah Lokasi spesifik di kawasan pesisir selatan Yogyakarta yang memiliki karakter lanskap karst, budaya pesisir-pedesaan, dan identitas ruang khas.
- Menghidupkan Identitas Spasial Lokal** ● Menghidupkan Identitas Spasial berarti upaya mengembalikan, memperkuat, dan menonjolkan ciri khas ruang (tangible & intangible) yang hanya ada di daerah tersebut, agar terasa otentik dan berbeda dari destinasi generik.



Lembar Pengesahan

Studio Akhir Desain Arsitektur yang berjudul :
Final Architecture Design Studio entitled :

Perancangan Resort Berbasis Arsitektur Neo-Vernakular di Kemadang, Gunungkidul untuk Menghidupkan Identitas Spasial Lokal

Design of a Neo-Vernacular Architecture-Based Resort in Kemadang, Gunungkidul to Revitalize Local Spatial Identity

Nama Lengkap Mahasiswa : Muhammad Arvin Hakim Honggoyudo
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 21512131
Student's Identification

Telah Diuji dan Disetujui pada : 7 Agustus 2025
Has been Evaluated and Agredd on

Pembimbing
Supervisor

Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

Penguji 1
Examiner 1

M. Galieh Gunagama, ST., M.Sc.

Penguji 2
Examiner 2

Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D.

Diketahui Oleh/Acknowledge by

Ketua Program Studi S1 Arsitektur
Head of Undergraduate Program in Architecture



Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D.



Catatan Pembimbing

Penilaian Buku Laporan Tugas Akhir
Bachelor Final Project Report Book Assessment

Perancangan Resort Berbasis Arsitektur Neo-Vernakular di Kemadang, Gunungkidul untuk Menghidupkan Identitas Spasial Lokal

Design of a Neo-Vernacular Architecture-Based Resort in Kemadang, Gunungkidul to Revitalize Local Spatial Identity

Nama Lengkap Mahasiswa : Muhammad Arvin Hakim Honggoyudo
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 21512131
Student's Identification

Kualitas pada buku Studio Akhir Desain Arsitektur
Sedang*) Baik*) Sangat Baik*)

Sehingga
Direkomendasikan / Tidak Direkomendasikan*)
Untuk menjadi acuan produk Studio Akhir Desain Arsitektur

Pembimbing
Supervisor

Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

Pernyataan Keaslian

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Arvin Hakim H.
NIM : 21512131
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas : Universitas Islam Indonesia

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

“Perancangan Resort Berbasis Arsitektur Neo-Vernakular di Kemadang, Gunungkidul untuk Menghidupkan Identitas Spasial Lokal”

adalah karya asli saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar pada perguruan tinggi manapun. Segala data, informasi, dan hasil penelitian yang digunakan dalam skripsi ini berasal dari sumber yang dapat dipertanggungjawabkan dan telah saya cantumkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 28 Juli 2025
Pembuat Pernyataan,

A handwritten signature in black ink next to a yellow 10,000 Rupiah Indonesian postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '10000', 'METERAI TEMPEL', and 'RFANGK42306011'.

M. Arvin Hakim H.

Kata Pengantar

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Resort Berbasis Arsitektur Neo-Vernakular di Kemadang, Gunungkidul untuk Menghidupkan Identitas Spasial Lokal”. Penulisan skripsi ini merupakan bagian penting dalam menyelesaikan studi saya di Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.

Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing saya, Ir. Hastuti Saptorini, M.A., atas bimbingan, arahan, dan dukungan yang konsisten selama proses pengerjaan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada dosen penguji, Bapak M. Galieh Gunagama, ST., M.Sc., dan Bapak Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D., atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya ini.

Terima kasih saya juga sampaikan kepada keluarga saya: Ayah, Ibu, kakak, dan adik, atas doa dan dukungan yang tiada henti. Saya juga berterima kasih kepada teman-teman kuliah dan teman-teman SMA yang telah memberikan semangat serta dukungan, khususnya kepada Celine Bellinda Pramalista yang selalu hadir dengan dukungan moral dan motivasi.

Harapan saya, skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan arsitektur yang menghargai kearifan lokal, terutama dalam konteks pengembangan pariwisata berkelanjutan di Gunungkidul. Saya menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan dan perancangan ini, sehingga saya sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan karya di masa depan.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi saya pribadi, pembaca, dan seluruh pihak yang berkepentingan dalam bidang arsitektur dan pengembangan wisata.

Abstrak.

Gunungkidul sebagai kawasan wisata Pesisir memiliki potensi alam dan budaya yang kaya namun menghadapi tantangan dalam memperpanjang durasi kunjungan wisatawan. Perancangan resort berbasis arsitektur neo-vernakular ini bertujuan untuk menghidupkan kembali identitas spasial lokal dengan mengintegrasikan nilai-nilai lanskap, budaya, dan kearifan lokal ke dalam desain ruang dan program aktivitas. Pendekatan neo-vernakular diterapkan secara kontekstual dengan memanfaatkan material lokal, prinsip arsitektur tradisional, dan interpretasi kontemporer guna menciptakan ruang yang otentik dan fungsional. Resort dirancang tidak hanya sebagai akomodasi, tetapi juga sebagai medium yang memperkuat narasi lokal dan memberikan pengalaman wisata yang bermakna, sekaligus merespons pola kunjungan singkat yang selama ini menjadi fenomena di Gunungkidul.

Kata kunci
Arsitektur Neo-Vernakular, Gunungkidul, Identitas Spasial, Kearifan Lokal, Resort Kontekstual

Abstract.

Gunungkidul, a coastal tourism area rich in natural and cultural potential, faces challenges in extending tourists' length of stay. This resort design, based on neo-vernacular architecture, aims to revive the local spatial identity by integrating landscape values, culture, and local wisdom into spatial design and activity programs. The neo-vernacular approach is applied contextually by utilizing local materials, traditional architectural principles, and contemporary interpretations to create authentic and functional spaces. The resort is designed not only as accommodation but also as a medium to strengthen local narratives and provide meaningful tourism experiences, while addressing the prevalent short-duration visitation patterns in Gunungkidul.

Keywords
Contextual Resort, Gunungkidul, Local Wisdom, Neo-Vernacular Architecture, Spatial Identity.

Daftar Isi

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	01
1.2 Persoalan Rancangan	06
1.3 Metodologi	07
1.4 Kerangka Berfikir	09
1.4 Keaslian Penulisan	10

BAB 2 KAJIAN TEORITIK

2.1 Kajian Tipologi Resort	11
2.2 Kajian Pengguna	15
2.3 Kajian Tematik Neo vernakular	32
2.4 Kajian Preseden	40
2.5 Kajian Tapak	51

BAB 3 EKSPLORASI RANCANGAN

3.1 Program Ruang	61
3.2 Hubungan Ruang	63
3.3 Zonasi	64
3.4 Eksplorasi Sirkulasi	65
3.5 Eksplorasi Gubahan Awal	66
3.6 Eksplorasi Gubahan 3D	67
3.7 Eksplorasi Denah Hunian	68
3.8 Eksplorasi Denah Lobby & Restaurant	70
3.9 Eksplorasi Struktur	71
3.10 Eksplorasi Material	72
3.11 Eksplorasi Vegetasi Lanskap	73
3.12 Skema tampak Neo vernakular	74

BAB 4 HASIL RANCANGAN

4.1 Situasi	75
4.2 Siteplan	76
4.3 Aksonometri Siteplan	77
4.4 Tampak & Potongan Kawasan	78
4.5 Denah Lobby & Restaurant	79
4.6 Tampak & Potongan Lobby & Restaurant	80
4.7 Denah Multifunction Hall	81
4.8 Tampak & Potongan Multifunction Hall	82
4.9 Hunian Standar	83
4.10 Hunian Superior	84
4.11 Hunian Suite	85
4.12 Area Amphitheatre & Soakfoot Pool	87
4.13 Area Kolam renang & Bar	88
4.14 Skema Infrastruktur	89
4.15 Skema Penghawaan & Pencahayaan	90
4.16 Detail	91
4.17 Skema Sirkulasi	92
4.18 Skema Struktur	93
4.19 Uji Persepsi	94
4.20 Render Perspektif	97

BAB 5 EVALUASI RANCANGAN

LAMPIRAN	116
----------	-----





1.1 Latar Belakang



A. Konteks Wilayah Gunungkidul

Kabupaten Gunungkidul terletak di bagian tenggara Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, seluas ±1.485 km², dengan bentang alam karst Pegunungan Sewu yang membentuk tebing, gua, dolina, dan bukit berundak. Topografi berbukit (0–±300 mdpl), tanah tipis, dan batuan kapur membentuk pola pemanfaatan lahan dari ladang kering, pekarangan, hingga permukiman adaptif kontur. Garis pantai ±65 km dengan puluhan pantai berpasir putih menjadi daya tarik visual dan ekologis utama.

Kondisi geografis ini membentuk tatanan sosial-budaya, tercermin pada pola ruang desa, teknik konstruksi, dan penggunaan material lokal seperti batu kapur, kayu jati, dan bambu. Kekayaan budaya meliputi kriya (ukir kayu, anyaman bambu, kerajinan batu kapur) dan kesenian rakyat seperti jathilan dan reog yang sarat nilai simbolik dan komunal. Warisan ini membentuk identitas spasial khas yang potensial menjadi basis desain arsitektur kontekstual, namun belum optimal diintegrasikan dalam pengembangan destinasi dan akomodasi modern.



Gua Jomblang



Bentang Alam Karst



Pantai Pok tunggal



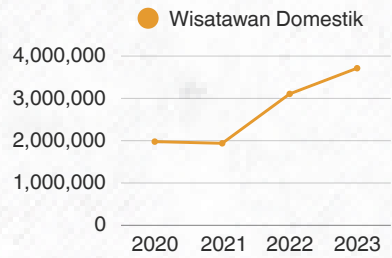
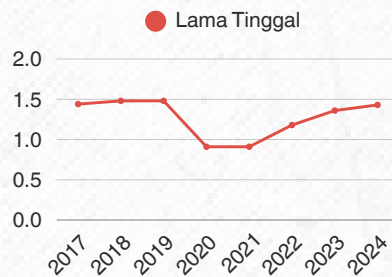
Gua Pindul



B. Dinamika Pariwisata

Dalam dua dekade terakhir, Gunungkidul bertransformasi dari wilayah agraris terisolasi menjadi destinasi wisata unggulan DIY. Pembangunan infrastruktur seperti Jalur Lintas Selatan (JLS) dan promosi digital mendorong lonjakan kunjungan, didominasi wisatawan domestik dari DIY, Jawa Tengah, dan provinsi sekitar, dengan puncak pada musim liburan dan akhir pekan panjang.

Namun, pola kunjungan masih didominasi one day trip, membatasi potensi ekonomi, interaksi budaya, dan pengalaman wisata yang mendalam. Tren ini juga memicu pembangunan akomodasi generik yang kurang berakar pada lanskap dan budaya lokal, memunculkan isu utama: rendahnya lama tinggal wisatawan dan melemahnya identitas spasial lokal.



Casa Coco Resort



Seaview Sundak



Rock Garden Homestay



Sundak Beach House



Penginapan Arimbi



C. Isu Utama: Identitas Spasial Lokal & Lama Tinggal Pendek

Identitas spasial lokal di Gunungkidul saat ini berada pada persimpangan antara pelestarian dan homogenisasi. Di satu sisi, wilayah ini memiliki kekayaan lanskap karst, tekstur arsitektur tradisional berbasis batu kapur dan kayu, serta aktivitas budaya seperti kesenian rakyat dan tradisi kuliner yang membentuk citra ruang unik. Namun di sisi lain, pertumbuhan pariwisata cepat sering memicu pembangunan akomodasi yang seragam secara bentuk dan fungsi, cenderung mengadopsi estetika resort generik “tropis” yang dapat ditemukan di berbagai destinasi lain. Akibatnya, nilai-nilai ruang yang spesifik terhadap Gunungkidul sering kali tereduksi menjadi elemen dekoratif, tanpa keterhubungan mendalam dengan pola hidup dan struktur ruang setempat.

Selain itu, permasalahan lama tinggal wisatawan yang relatif pendek, mayoritas wisatawan hanya berkunjung untuk kegiatan satu hari . Hal ini menjadi tantangan serius bagi keberlanjutan ekonomi dan sosial wilayah ini. Minimnya fasilitas yang mampu mengakomodasi pengalaman berlapis dari pagi hingga malam, serta kurangnya kurasi aktivitas yang mengikat pengunjung selama beberapa hari, membuat Gunungkidul rentan menjadi destinasi “singgah” ketimbang “tujuan menetap”. Padahal, apabila identitas spasial lokal dapat diolah menjadi pengalaman ruang yang otentik dan berkesinambungan, potensi untuk memperpanjang lama tinggal wisatawan akan meningkat secara signifikan. Situasi ini menegaskan adanya kesenjangan antara tipologi resort yang ideal untuk menghidupkan identitas lokal dan kondisi aktual di lapangan.



D. Gap: Ideal vs Aktual Tipologi Resort

Secara ideal, sebuah resort di Gunungkidul seharusnya memanfaatkan kekayaan alam dan budaya setempat sebagai kerangka utama dalam pembentukan ruang, materialitas, dan pengalaman pengunjung. Resort yang ideal tidak sekadar menyediakan fasilitas menginap, tetapi mengintegrasikan elemen lanskap karst, orientasi terhadap iklim pesisir, serta aktivitas yang berakar pada budaya lokal seperti pertunjukan seni, kuliner khas, dan keterlibatan masyarakat. Dengan demikian, pengalaman yang ditawarkan mampu memperkuat sense of place dan membedakan destinasi ini dari wilayah pesisir lain di Indonesia.

Kondisi aktual menunjukkan sebagian besar akomodasi di kawasan ini mengadopsi model resort generik yang berfokus pada kebutuhan dasar inap dan estetika populer, tanpa diferensiasi mendalam terhadap konteks Gunungkidul. Banyak yang mengabaikan potensi kontur, vegetasi lokal, serta sistem ruang tradisional yang dapat mendukung keberlanjutan iklim dan identitas budaya. Perbedaan antara ideal dan aktual ini memunculkan kebutuhan akan desain resort yang bukan hanya memenuhi fungsi wisata, tetapi juga menjadi medium strategis untuk memperkuat identitas spasial lokal sekaligus memperpanjang lama tinggal wisatawan. Oleh karena itu, urgensi perancangan resort dengan pendekatan arsitektur neo-vernakular menjadi semakin relevan sebagai solusi yang menggabungkan autentisitas budaya dengan daya tarik wisata modern.



Drini Hills



Casa Coco Resort



Radika Paradise



Jungwook Resort

Aspek	Ideal	Aktual	Dampak
Lanskap	Memanfaatkan kontur & view laut	<ul style="list-style-type: none">• <i>Lahan diratakan</i>	Hilang karakter topografi
Material	Batu kapur, kayu, bambu, terakota	<ul style="list-style-type: none">• <i>Material generik</i>	Identitas material hilang
Aktivitas	Berakar budaya lokal	<ul style="list-style-type: none">• <i>Aktivitas standar</i>	Tidak dorong lama tinggal
Orientasi	Sesuai iklim, ventilasi silang	<ul style="list-style-type: none">• <i>Orientasi acak</i>	Kurang nyaman, boros energi
Transisi Ruang	Publik–semi–privat berkarakter	<ul style="list-style-type: none">• <i>Pola datar</i>	Pengalaman monoton
Citra	Ikon lokal khas Gunungkidul	<ul style="list-style-type: none">• <i>Tropis generik</i>	Sulit bersaing identitas

Persoalan Rancangan



E. Urgensi Perancangan (Resort Neo-Vernakular)

Pariwisata Gunungkidul saat ini berada pada titik di mana jumlah kunjungan terus meningkat, namun lama tinggal wisatawan relatif pendek. Kondisi ini menandakan bahwa daya tarik kawasan masih berpusat pada kunjungan singkat ke destinasi tertentu, tanpa adanya pengalaman menginap yang memikat secara menyeluruh. Padahal, potensi alam, budaya, dan lanskap Gunungkidul menyimpan nilai unik yang jika dikelola dengan tepat dapat menjadi penguat citra dan diferensiasi destinasi dibanding wilayah pesisir lain di Indonesia.

Dalam konteks tersebut, desain resort tidak hanya berperan sebagai fasilitas akomodasi, melainkan juga sebagai media interpretasi identitas lokal. Pendekatan arsitektur neo-vernakular memberikan kerangka untuk mengadaptasi elemen budaya, material, dan morfologi setempat secara kontekstual, sehingga tercipta ruang yang tidak hanya estetis, tetapi juga memiliki makna dan relevansi bagi pengguna. Keberhasilan adaptasi ini akan membedakan resort dari tipologi generik yang banyak ditemukan, sekaligus menjadi daya tarik bagi wisatawan untuk memperpanjang lama tinggal.

Urgensi perancangan ini terletak pada perlunya menggabungkan strategi peningkatan kualitas pengalaman menginap dengan penguatan identitas spasial lokal. Dengan memadukan lanskap dan budaya Gunungkidul ke dalam konsep ruang dan program aktivitas yang terencana, resort dapat menjadi titik temu antara kebutuhan wisatawan modern dan pelestarian nilai lokal. Dari sinilah muncul persoalan utama: bagaimana merancang resort yang mampu memadukan dua tujuan tersebut secara harmonis dan terukur.

A. Persoalan Umum

Bagaimana merancang sebuah resort di kawasan wisata Gunungkidul yang mampu memperkuat identitas spasial lokal melalui pendekatan arsitektur neo-vernakular dan merespons pola kunjungan wisatawan yang cenderung berdurasi singkat.

B. Persoalan Khusus

- Bagaimana karakter spasial dan programatik sebuah resort dapat dirancang agar mencerminkan nilai-nilai lokal Gunungkidul yang bersumber dari lanskap, budaya, dan kearifan setempat?
- Bagaimana pendekatan arsitektur neo-vernakular dapat diolah secara kontekstual untuk menghindari pendekatan imitasi dan menghasilkan ruang yang otentik serta fungsional bagi wisatawan?

C. Tujuan Rancangan

Merancang sebuah resort di kawasan wisata Gunungkidul yang mampu memperkuat identitas spasial lokal melalui pendekatan arsitektur neo-vernakular dan merespons pola kunjungan wisatawan yang cenderung berdurasi singkat?

D. Sasaran

- Karakter spasial dan programatik sebuah resort harus dirancang untuk mencerminkan nilai-nilai lokal Gunungkidul yang bersumber dari lanskap, budaya, dan kearifan setempat.
- Pendekatan arsitektur neo-vernakular perlu diolah secara kontekstual agar dapat menghindari pendekatan imitasi dan menghasilkan ruang yang otentik serta fungsional bagi wisatawan.

E. Batasan

- Lokasi rancangan terbatas di tapak spesifik di kawasan Kemadang, Gunungkidul.
- Fokus rancangan pada tipe resort dengan hunian kluster dan paviliun.
- Pendekatan desain menggunakan arsitektur neo-vernakular.
- Program aktivitas mengacu pada aset lokal Gunungkidul (alam, budaya).
- Struktur dan material menggunakan bahan lokal dan teknik yang sesuai lingkungan.
- Standar resort mengacu pada kategori bintang 3.

1.3

Metodologi

A. Pendekatan Desain

Perancangan menggunakan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular yang mengadaptasi nilai spasial dan budaya khas Gunungkidul secara tangible (bentuk, material, lanskap, orientasi iklim) dan intangible (tipologi ruang, aktivitas budaya). Pendekatan ini diarahkan untuk:

- Menghidupkan identitas spasial lokal agar resort merefleksikan karakter unik Gunungkidul.
- Meningkatkan lama tinggal wisatawan dengan pengalaman ruang yang variatif dan berkelanjutan.

B. Variabel & Fokus Kajian

Perancangan ini menetapkan dua variabel utama sebagai fokus perancangan:

1. Identitas Spasial Lokal

- Parameter: Aspek tangible (bentuk, material, lanskap, orientasi iklim) dan aspek intangible (tipologi ruang, aktivitas).

2. Potensi Memperpanjang Lama Tinggal

- Parameter: Kenyamanan & variasi aktivitas, serta kecocokan dengan segmen pengguna.

Masing-masing variabel memiliki indikator terukur yang akan diuji melalui uji persepsi dan analisis visual desain

C. Jenis & Sumber Data

Data bersifat sekunder dan diperoleh melalui:

- Literatur akademik arsitektur & pariwisata.
- Publikasi resmi (BPS, Kemenparekraf, Dinas Pariwisata DIY).
- Regulasi teknis (SNI, Permenparekraf, RTRW).
- Studi preseden dari publikasi arsitektur.
- peta topografi digital.

D. Pengumpulan & Analisis Data

Proses analisis dilakukan dalam lima domain kajian:

1. Tipologi Resort

→ fungsi, morfologi, sirkulasi, standar bintang 3.

2. Pengguna

→ segmentasi, persona, pola aktivitas harian & multi-day.

3. Tematik Neo-Vernakular

→ prinsip desain, elemen lokal, integrasi tangible–intangible.

4. Preseden

→ pola penerapan nilai lokal di resort lain.

5. Tapak

→ potensi, tantangan, peraturan, dan implikasi desain.

E. Eksplorasi Rancangan

Dilakukan di Bab 3 dengan tahapan:

- Pemetaan aktivitas & journey pengguna → memastikan semua segmen terfasilitasi.
- Klasterisasi program ruang → publik, semi publik, privat, servis.
- Alternatif zoning & sirkulasi → 2–3 skenario.
- Evaluasi alternatif
- Pemilihan strategi penataan tapak → mengikat keputusan spasial.
- Gubahan massa & eksplorasi arsitektural → menerapkan prinsip neo-vernakular Gunungkidul.

G. Uji Desain & Evaluasi

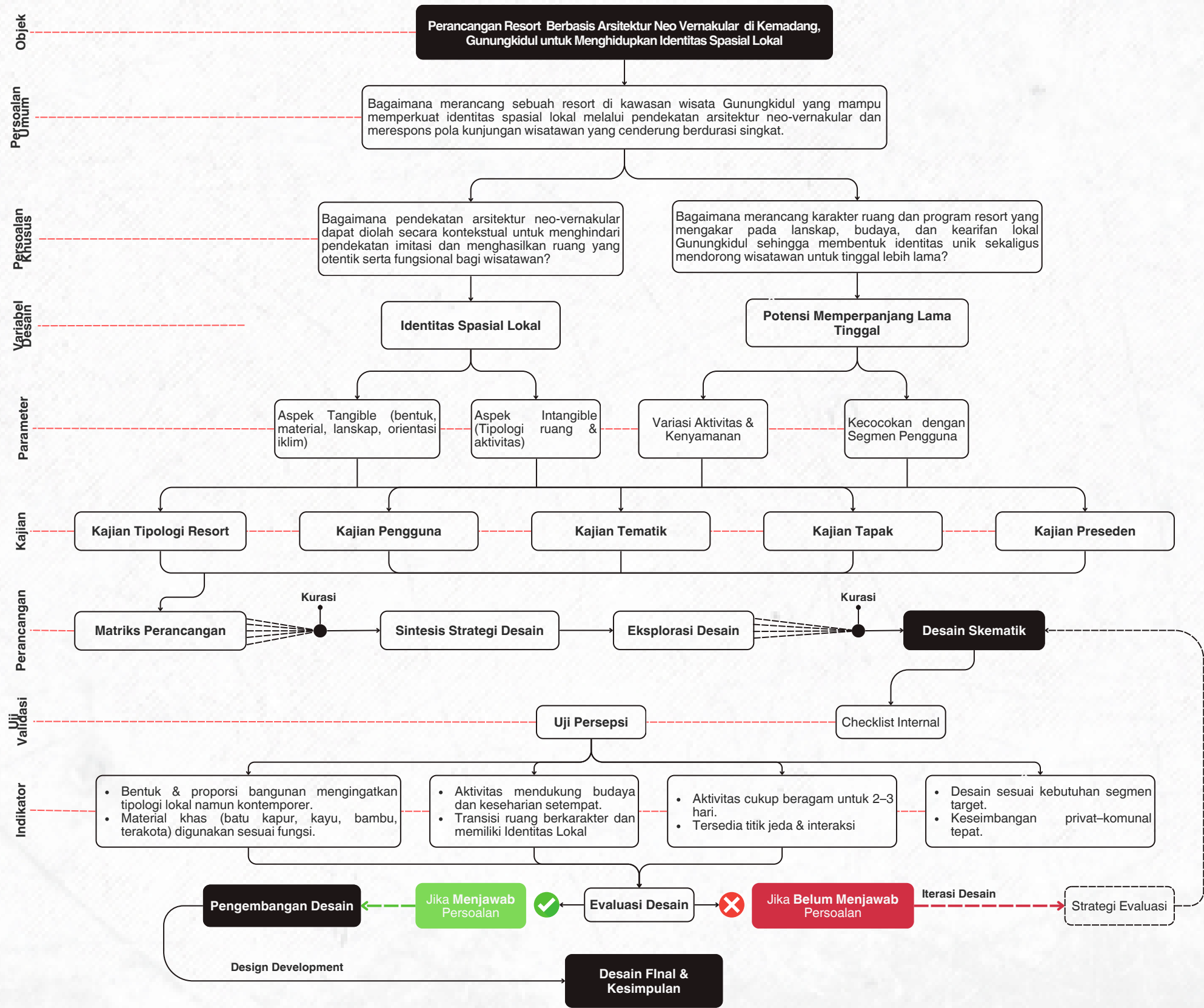
Instrumen Uji:

- Kuesioner uji persepsi:**
 - Responden: mahasiswa arsitektur dan target pengguna.
 - Format: skala Likert 1–5 untuk tiap indikator.
 - Visualisasi: render, denah, diagram, storyboard aktivitas.

H. Tabel Variabel. Parameter. Indikator, dan Metode Uji

Variabel	Parameter	Indikator	Metode Uji
Identitas Spasial Lokal	Aspek Tangible (bentuk, material, lanskap, orientasi iklim)	<ul style="list-style-type: none">Bentuk & proporsi bangunan mengingatkan tipologi lokal namun kontemporer.Material khas (batu kapur, kayu, bambu, terakota) digunakan sesuai fungsi.	Uji persepsi + Analisis visual desain
	Aspek Intangible (Tipologi ruang & aktivitas)	<ul style="list-style-type: none">Aktivitas mendukung budaya dan keseharian setempat.Transisi ruang berkarakter dan memiliki Identitas Lokal	Uji persepsi
Potensi Memperpanjang Lama Tinggal	Variasi Aktivitas	<ul style="list-style-type: none">Aktivitas cukup beragam untuk 2–3 hari.Tersedia titik jeda & interaksi (teras, pocket space, pergola, firepit).	Uji persepsi
	Kecocokan dengan Segmen Pengguna	<ul style="list-style-type: none">Desain sesuai kebutuhan segmen target.Keseimbangan privat–komunal tepat.	Uji persepsi

1.4 Kerangka Berfikir



Keaslian Penulisan 1.5

Judul Perancangan	Pendekatan	Oleh	Publikasi	Persamaan	Perbedaan
Perancangan Resort dengan Pendekatan Neo Vernakular di Kawasan Pantai Holtekamp, Jayapura	Neo Vernakular	Sukkah Friastri Universitas Islam Indonesia	2022	<ul style="list-style-type: none">Menggunakan pendekatan neo-vernakularBerlokasi di Kawasan Pesisir	<ul style="list-style-type: none">Berlokasi di Jayapura, PapuaKarakter budaya yang dikaji berasal dari Papua
Perancangan Resort di Pantai Tembobor yang Terintegrasi dengan Pengalaman Budidaya Mutiara sebagai Daya Tarik melalui Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular	Neo Vernakular	Moh. Faqih Hidayatullah Universitas Islam Indonesia	2024	<ul style="list-style-type: none">Menggunakan pendekatan neo-vernakularBerlokasi di Kawasan Pesisir	<ul style="list-style-type: none">Fokus utama pada integrasi budidaya mutiaraKonsep pengalaman wisata yang lebih spesifik pada industri perikanan
Perancangan Hotel Resort Regeneratif dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di Pantai Amal Kota Tarakan, Kalimantan Utara	Neo Vernakular	Yulia Mega Dita Universitas Islam Indonesia	2022	<ul style="list-style-type: none">Menggunakan pendekatan neo-vernakularBerlokasi di Kawasan Pesisir	<ul style="list-style-type: none">Fokus utama pada konsep regeneratifBerlokasi di Kalimantan Utara
Perancangan Resort di Malabero Bengkulu dengan Penampilan Vernakular Bengkulu dan Pendekatan Biomorfik	Biomorfik	Muhammad Ramadhani Universitas Islam Indonesia	2020	<ul style="list-style-type: none">Berlokasi di Kawasan PesisirMengangkat elemen vernakular	<ul style="list-style-type: none">Pendekatan yang digunakan adalah biomorfik, bukan neo-vernakularFokus lebih ke bentuk alami daripada integrasi budaya
Perancangan Resort dengan Pendekatan Eko-Arsitektur di Malino, Gowa, Sulawesi Selatan	Eko-Arsitektur	Qonitah Ulfiyah Ahmad Universitas Islam Indonesia	2024	<ul style="list-style-type: none">Berfokus pada keberlanjutan dalam perancangan resort	<ul style="list-style-type: none">Pendekatan yang digunakan adalah eko-arsitektur, bukan neo-vernakularLokasi berada di pegunungan, bukan Kawasan Pesisir

Dari perbandingan tersebut, perancangan ini menempatkan diri sebagai studi unik yang memadukan pendekatan neo-vernakular khas Gunungkidul dengan strategi perpanjangan lama tinggal, pada tipologi resort bintang 3 di kawasan pesisir karst.



2.1 Kajian Tipologi Resort

2.1.1 Definisi & Klasifikasi Resort

Resort merupakan bentuk akomodasi wisata yang dirancang untuk menyediakan layanan penginapan sekaligus fasilitas rekreasi dalam satu kawasan yang terintegrasi. O’Shannessy (2001) mengemukakan bahwa sebuah resort idealnya menawarkan lima kategori layanan utama: akomodasi, penyajian makanan dan minuman, fasilitas hiburan, outlet penjualan, serta sarana rekreasi. Karakteristik kunci tipologi ini terletak pada kelengkapan fasilitas yang saling mendukung dan keterpaduannya dengan konteks alam maupun budaya setempat, sehingga mampu menghadirkan pengalaman berlibur yang menyeluruh dan berkesan bagi pengunjung.

Keberadaan resort umumnya dikaitkan dengan pemanfaatan potensi lanskap alami—seperti pantai, pegunungan, atau danau—sebagai elemen daya tarik utama, yang kemudian diperkaya dengan program rekreasi seperti spa, olahraga, atau kegiatan berbasis alam seperti trekking. Berbeda dengan hotel konvensional yang cenderung berfokus pada fungsi akomodasi dan layanan dasar, resort menawarkan integrasi antara penginapan, rekreasi, dan pengalaman kultural dalam satu lingkungan spasial yang utuh. Perbedaan fundamental ini dapat diidentifikasi melalui analisis komparatif antara fungsi, fasilitas, lokasi, dan karakter layanan, yang berperan menegaskan resort sebagai tipologi akomodasi dengan orientasi pengalaman (experience-oriented hospitality).

Aspek	Resort	Hotel
Fungsi Utama	Akomodasi sekaligus tempat rekreasi	Akomodasi untuk menginap
Fasilitas	Lengkap: kolam renang, spa, olahraga, hiburan, dll	Terbatas: kamar, restoran, dan layanan dasar
Lokasi Umum	Di daerah wisata alam atau terpencil	Di pusat kota atau kawasan bisnis
Pengalaman	Fokus pada pengalaman menyeluruh dan hiburan	Fokus pada kenyamanan dan efisiensi menginap

Klasifikasi resort berdasarkan lokasi menjadi salah satu metode umum untuk memahami karakter, potensi, dan strategi perancangan yang sesuai dengan konteks geografisnya. Lokasi bukan hanya menentukan lanskap visual dan kondisi iklim, tetapi juga memengaruhi jenis aktivitas wisata yang dapat difasilitasi, pola interaksi sosial yang terbentuk, serta pendekatan desain arsitektural yang diterapkan. Kategorisasi ini membantu perancang dalam merumuskan rancangan yang selaras dengan karakter lingkungan, memastikan bahwa resort tidak hanya berfungsi sebagai akomodasi, tetapi juga sebagai media interpretasi dan perayaan potensi lokal.

Beach Resort	Terletak di wilayah Kawasan Pesisir atau tepi laut, beach resort menonjolkan pemandangan laut, akses langsung ke pantai, dan aktivitas wisata air seperti berenang, snorkeling, atau jet-ski.
Mountain Resort	Berada di daerah pegunungan atau dataran tinggi, resort jenis ini memanfaatkan iklim sejuk, pemandangan alam yang dramatis, serta aktivitas seperti hiking, meditasi, atau retreat alam.
Rural Resort	Ditempatkan di kawasan pedesaan atau agraris, rural resort menawarkan suasana tenang, pengalaman budaya lokal, serta aktivitas seperti berkebun, kuliner tradisional, dan agrowisata.
Urban Resort	Berlokasi di dalam atau dekat kawasan perkotaan, urban resort menggabungkan kenyamanan fasilitas modern dengan kemudahan akses ke pusat aktivitas kota, sering kali menekankan pada privasi dan eksklusivitas di tengah hiruk-pikuk urban.

2.1.2 Struktur Fungsi Ruang dalam Resort

Dalam perancangan resort, organisasi tata ruang merupakan struktur dasar yang mengatur keterhubungan antar fungsi, hirarki privasi, serta tingkat keterbukaan ruang terhadap publik. Salah satu prinsip utama dalam penataan resort adalah pemisahan hirarkis antara zona publik, semi privat, dan privat, yang bertujuan menciptakan kenyamanan, privasi, serta pengalaman ruang yang berlapis. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip sequential spatial experience dalam arsitektur hospitality, yang menekankan penciptaan alur pengalaman pengunjung melalui rangkaian ruang dengan suasana berbeda. Menurut Sak (2016), keberadaan zona semi privat memediasi antara keramaian dan ketenangan, menjaga transisi yang halus sekaligus mendukung interaksi sosial yang terkontrol.

Model Zonasi: Publik – Semi Privat – Privat

Zona Publik

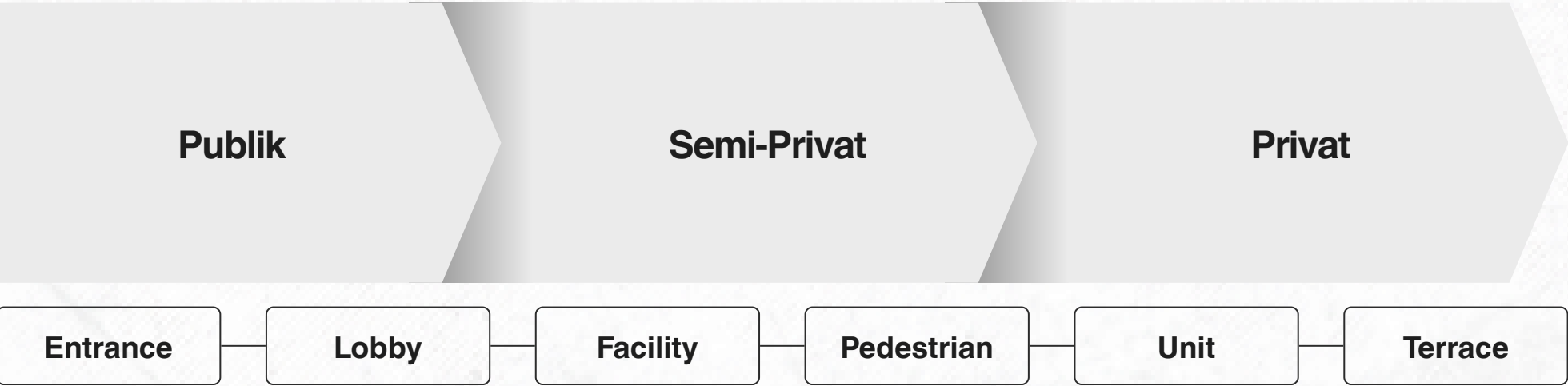
Zona dengan akses paling terbuka, biasanya berada di bagian depan tapak dekat entrance. Mencakup lobi, area resepsionis, restoran umum, dan fasilitas rekreasi terbuka seperti kolam renang utama. Zona ini membentuk kesan awal pengunjung sekaligus mendorong aktivitas sosial berskala besar.

Zona Semi Privat

Berfungsi sebagai transisi antara area publik dan privat. Mencakup jalur pedestrian utama, taman, spa, kafe outdoor, atau area relaksasi bersama. Suasananya lebih tenang dibanding zona publik, namun masih memungkinkan interaksi terbatas antar tamu.

Zona Privat

- Merupakan area eksklusif bagi tamu yang menginap, mencakup unit akomodasi dan ruang luar privat seperti teras atau balkon. Zona ini berjarak dari pusat keramaian, membatasi akses, dan dirancang untuk memaksimalkan kenyamanan serta privasi.



Hirarki Ruang

Hirarki ruang resort umumnya terbentuk secara berlapis sesuai tingkat privasi dan intensitas aktivitas. Susunan umum meliputi:

Contoh gradasi:

- Gerbang masuk → lobi → restoran → jalur pedestrian → unit akomodasi → teras pribadi → interior kamar.**

Transisi antar zona sering diperkuat oleh elemen lanskap atau architectural threshold seperti pergola, taman, dan elemen air.

Sirkulasi: Utama vs Servis

Sirkulasi Utama

Digunakan oleh tamu untuk berpindah antar fungsi utama (akomodasi, rekreasi). Pola jalur ini umumnya menyatu dengan lanskap, memiliki orientasi visual yang jelas, dan memberikan pengalaman bergerak yang intuitif. Elemen seperti pembatas alami, bayangan vegetasi, dan framing view diarahkan menuju panorama unggulan (laut, bukit, taman).

Sirkulasi Servis

Digunakan oleh staf dan kendaraan operasional (logistik, laundry, maintenance). Jalur ini ditempatkan tersembunyi dan terpisah dari sirkulasi utama untuk menjaga kualitas pengalaman tamu. Umumnya mengadopsi pola back-of-house circulation yang menghubungkan area servis langsung dengan belakang bangunan.

Titik temu utama (lobi, junction F&B, atau simpul pedestrian) menjadi node penting dalam mengatur peralihan antar zona dan menentukan kualitas orientasi ruang pengunjung.

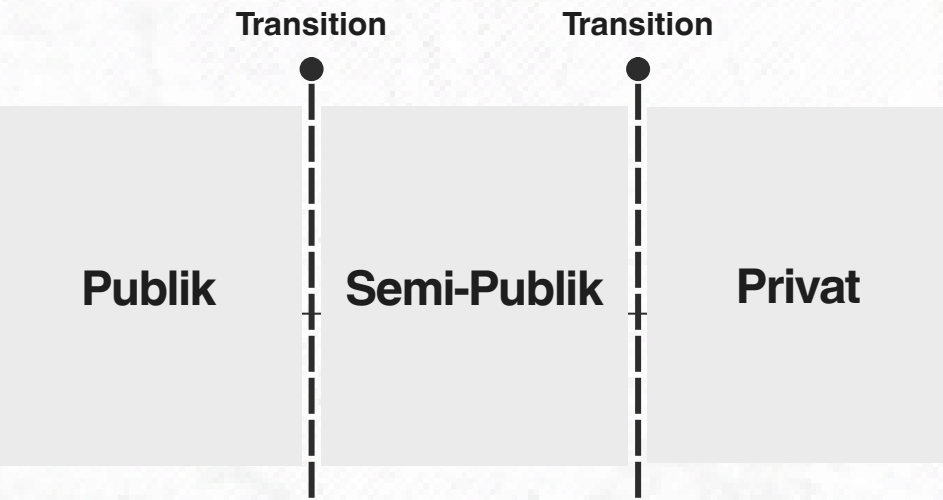
2.1.3. Sistem Transisi Antar Ruang Resort

Dalam perancangan resort kawasan pesisir, ruang transisi memiliki peran strategis sebagai penghubung antar zona dengan karakter berbeda—dari publik menuju privat, dari area ramai menuju tenang, atau dari fungsi padat menuju area santai. Ruang transisi tidak hanya berfungsi teknis untuk mengatur alur, tetapi juga membentuk pengalaman spasial yang memengaruhi persepsi kenyamanan, privasi, dan estetika. Elemen seperti selasar, taman dalam, dan kolam pantul berfungsi ganda: menjadi penanda orientasi, peredam visual dan akustik, sekaligus pengatur iklim mikro alami. Menurut Schwering et al. (2017), kualitas cahaya, tekstur, dan suara dalam ruang transisi merupakan faktor signifikan yang membentuk pengalaman ruang secara menyeluruh.

Kondisi pesisir—dengan bentang lahan terbuka, paparan angin, dan lanskap visual luas—membuat pengguna lebih sensitif terhadap perubahan suasana. Perpindahan dari kamar ke restoran atau dari lobi ke pantai memerlukan ruang penyangga yang mampu mengatur ritme gerak dan menyaring eksposur langsung terhadap lingkungan terbuka. Pada resort berskala sedang hingga besar, di mana sirkulasi pejalan kaki menjadi jalur utama, kualitas transisi ini berperan krusial dalam membangun narasi perjalanan spasial.

Fungsi Ruang Transisi

- 1. **Penyangga visual dan akustik** – Mengendalikan kebisingan dan pandangan langsung, khususnya di area akomodasi.
- 2. **Pengatur ritme gerak** – Menghindari perubahan suasana yang terlalu drastis antar fungsi ruang.
- 3. **Penguat atmosfer lokal** – Menghadirkan material alami, vegetasi endemik, dan integrasi lanskap untuk memperkuat identitas spasial kawasan.

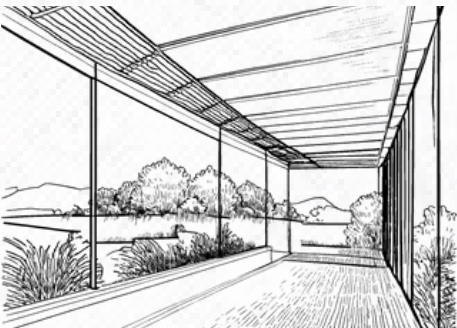


Pola Spasial Transisi

- **Linear** – Mengikuti arah memanjang sejajar garis pantai; efisien tetapi memerlukan elemen pembeda seperti pergola atau taman saku untuk menghindari monoton.
- **Radial** – Berpusat pada titik aktivitas utama seperti plaza atau kolam; memudahkan orientasi namun membutuhkan kontrol visual agar tidak terlalu terbuka.
- **Cluster** – Menggunakan jalur setapak, teras terbuka, dan taman kecil antar unit; menciptakan kesan privat namun memerlukan jarak terukur dan konektivitas servis yang baik.

Elemen Transisi

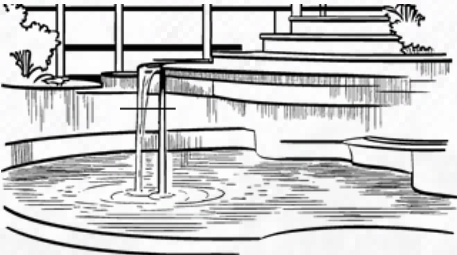
Selasar: Digunakan sebagai elemen penghubung antar fungsi utama, biasanya beratap ringan dengan sisi terbuka untuk menjaga kontinuitas visual dan pergerakan udara. Selasar juga menjadi ruang ‘semi-aktif’ tempat pengguna dapat duduk santai atau sekadar menikmati pandangan ke lanskap.



Taman : Berfungsi sebagai ruang penyeimbang antara bangunan akomodasi, terutama jika menggunakan pola klaster atau barak. Taman ini meredam kepadatan visual antar unit, menjadi ruang hening, dan membantu orientasi spasial dalam kompleks resort.



Kolam pantul atau refleksi air: Ditempatkan di titik-titik penting seperti antara lobi dan restoran, atau di ruang tunggu spa, elemen air ini menciptakan kesan eksklusif sekaligus menurunkan suhu mikro sekitar tanpa harus mengandalkan sistem mekanik.



2.1.4 Sistem Manajemen & Operasional Resort

Sistem manajemen dan operasional resort adalah kerangka kerja yang mengoordinasikan seluruh aktivitas untuk menjamin kualitas layanan, efisiensi sumber daya, dan keberlanjutan bisnis. Cakupannya meliputi pengelolaan layanan tamu, fasilitas, SDM, keuangan, pemasaran, dan keberlanjutan lingkungan. Dalam perancangan, pemahaman ini memastikan bangunan dan tata ruang tidak hanya estetis dan fungsional, tetapi juga mendukung alur operasional yang efisien, ergonomis, dan terorganisasi (Brotherton, 2013; Kasavana & Brooks, 2016).

1. Manajemen Operasional

Mencakup layanan tamu, housekeeping, dan pemeliharaan fasilitas yang efisien tanpa mengganggu pengalaman pengunjung (Lashley, 2008). Perancangan perlu memisahkan sirkulasi staf (back-of-house) dari jalur tamu, serta menempatkan area servis—logistik, gudang, dapur, pemeliharaan—secara strategis dan terintegrasi.

2. Manajemen SDM

Kualitas layanan bergantung pada kompetensi staf melalui rekrutmen, pelatihan, dan pemahaman budaya lokal (Kasavana & Brooks, 2016). Desain harus menyediakan ruang pelatihan, istirahat, dan kerja yang produktif, serta mengintegrasikan elemen lokal pada fasilitas staf.

3. Keuangan & Pemasaran

Keberhasilan finansial dipengaruhi strategi anggaran, promosi, dan sistem reservasi (Ivanov & Webster, 2013). Desain perlu mengakomodasi fasilitas TI, pusat reservasi, dan area tim pemasaran yang fleksibel untuk berbagai kebutuhan, termasuk paket acara atau aktivitas komunitas.

4. Kualitas Layanan

Standarisasi prosedur memastikan konsistensi pengalaman tamu. Area pelayanan harus ergonomis, mudah diakses, dan mendukung interaksi ramah. Material dan pencahayaan berperan pada persepsi kualitas, terutama di lobby, restoran, dan spa.

5. Keberlanjutan & Konteks Lokal

Operasional harus terintegrasi dengan budaya dan ekologi Gunungkidul, mencakup material lokal, efisiensi energi dan air, pengolahan limbah, serta pemberdayaan masyarakat (Bohdanowicz, 2006; Mosedale, 2013). Desain dapat memfasilitasi pasar lokal, panggung budaya, panel surya, dan penampungan air hujan.

6. Pemeliharaan Fasilitas

Perencanaan pemeliharaan preventif dan korektif harus menjadi bagian dari perancangan awal. Bangunan dan lanskap memerlukan akses servis yang mudah, ruang penyimpanan peralatan, dan desain konstruksi yang meminimalkan biaya perawatan jangka panjang. Integrasi elemen struktural dan finishing yang tahan iklim pesisir akan memperpanjang umur pakai bangunan tanpa mengurangi estetika.

Aspek Sistem Manajemen	Deskripsi Utama	Implikasi Perancangan Arsitektur
Manajemen Operasional	Pengelolaan layanan tamu, housekeeping, pemeliharaan fasilitas. Fokus pada efisiensi dan kualitas.	<i>Jalur sirkulasi staf terpisah, ruang operasional strategis, fasilitas pemeliharaan terintegrasi.</i>
Manajemen SDM	Rekrutmen, pelatihan, dan pengembangan staf agar pelayanan konsisten dan berkualitas.	<i>Fasilitas pelatihan, ruang istirahat staf, desain ruang kerja yang mendukung produktivitas.</i>
Manajemen Keuangan & Pemasaran	Pengelolaan anggaran dan strategi promosi untuk optimalisasi hunian dan pemasukan.	<i>Ruang pusat reservasi, integrasi sistem teknologi informasi dan komunikasi.</i>
Pengelolaan Kualitas Layanan	Standarisasi prosedur layanan untuk memastikan konsistensi dan kepuasan tamu.	<i>Area layanan yang dirancang ergonomis dan nyaman, fasilitas pendukung untuk layanan cepat dan tepat.</i>
Keberlanjutan & Konteks Lokal	Praktik ramah lingkungan dan pemberdayaan masyarakat lokal sebagai bagian dari operasi.	<i>Ruang untuk aktivitas komunitas, integrasi teknologi hijau, penggunaan material lokal dan ramah lingkungan.</i>
Pemeliharaan Fasilitas	Perencanaan pemeliharaan preventif dan korektif untuk menjaga kondisi bangunan dan lanskap.	<i>Penyimpanan peralatan, akses mudah untuk pemeliharaan, desain yang memudahkan inspeksi rutin.</i>

2.1.5 Regulasi Standar Resort di Indonesia

Dalam konteks perancangan resort berbasis standar nasional, klasifikasi bintang tiga merupakan salah satu kategori akomodasi yang memiliki posisi strategis dalam memenuhi kebutuhan pasar menengah dengan fasilitas dan layanan yang cukup lengkap. Standar ini dirumuskan oleh Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Nomor PM.53/HM.001/MPEK/2013 serta diimplementasikan oleh pemerintah daerah melalui Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP), dengan dukungan teknis dari Perhimpunan Hotel dan Restoran Indonesia (PHRI). Resort dengan klasifikasi bintang tiga wajib memenuhi sejumlah kriteria yang terbagi ke dalam tiga komponen utama: persyaratan dasar, kriteria mutlak, dan kriteria tidak mutlak.

Kriteria mutlak dikategorikan ke dalam tiga aspek: **produk (fisik)**, **pelayanan**, dan **pengelolaan**. Seluruh elemen ini menjadi penentu utama penilaian klasifikasi bintang.

A. Aspek Produk (Fasilitas Fisik)

Elemen Fasilitas	Standar Minimum
Jumlah kamar standar	≥ 30 unit
Jumlah kamar suite	≥ 2 unit
Luas kamar standar	≥ 24 m²
Luas kamar suite	≥ 48 m²
Fasilitas dalam kamar	AC, TV, Telepon, Wi-Fi, Kamar mandi & toilet terpisah
Lobi resepsionis	Representatif dan nyaman untuk menerima tamu
Area parkir	1 slot/6 kamar

Jenis Pelayanan	Keterangan Pelayanan
Restoran	Melayani sarapan, makan siang, dan makan malam
Front Office & Concierge	Layanan 24 jam atau sesuai jam operasional
Valet Parking	Tersedia bagi tamu hotel
Fasilitas olahraga/rekreasi	Minimal 1 unit (gym, kolam renang, dsb)

- SOP Operasional: Terdokumentasi untuk kebersihan, keamanan, dan kenyamanan.
- SDM Terlatih: Rasio dan kualifikasi sesuai standar (misal: 1 pegawai F&B per 20 tamu).
- Sistem Pengaduan: Mekanisme keluhan dan penyelesaian masalah yang tertata.

Fasilitas tambahan tidak wajib namun menjadi nilai lebih dalam penilaian dan peningkatan pelayanan resort bintang tiga:

- Tambahan junior suite
- Bar atau kafe lounge
- Ruang pertemuan (10–20 orang)
- Spa atau ruang pijat
- Kids’ Club atau ruang bermain anak
- Layanan laundry in-house

2.1.6. Manajemen Hospitality: PT Grahawita Santika

PT Grahawita Santika merupakan entitas manajerial yang mengelola jaringan Santika Indonesia Hotels & Resorts, dan beroperasi sebagai bagian dari grup besar Kompas Gramedia. Dengan pengalaman lebih dari empat dekade, perusahaan ini menjadi salah satu model manajemen perhotelan domestik yang sukses dalam mengintegrasikan prinsip tata kelola profesional dengan pengarusutamaan nilai-nilai budaya lokal Indonesia. Struktur manajemen, filosofi layanan, dan pendekatan desain arsitektural dari Grahawita Santika memberikan kerangka yang relevan untuk diadopsi dalam pengembangan resort berorientasi kontekstual dan berbasis place identity.

Didirikan pada tanggal 22 Agustus 1981, PT Grahawita Santika awalnya berfokus pada pengelolaan properti perhotelan milik Kompas Gramedia Group. Properti perdananya, Hotel Santika Bandung, diresmikan pada tahun 1989. Sejak saat itu, perusahaan ini berkembang secara strategis, membangun jaringan hotel di lebih dari 40 kota besar dan destinasi wisata utama di Indonesia. Pengembangan organisasi dilakukan melalui sistem brand bertingkat yang mencakup tujuh sub-merek, dari segmen ekonomis (Amaris) hingga mewah (The Samaya), dengan tetap mempertahankan kesinambungan nilai budaya Indonesia dalam setiap jenama.

Grahawita Santika membangun fondasi mereknya pada konsep “**Indonesian Home**”, yang menekankan atmosfer keakraban, keramahan, dan keterikatan emosional dengan budaya Nusantara. Filosofi layanannya, “**Hospitality from the Heart,**” tercermin dalam pola interaksi personal antar staf dan tamu, serta pelatihan sumber daya manusia yang menekankan empati, ketulusan, dan sentuhan lokal. Setiap staf, yang dikenal sebagai Santika Crafters, merupakan agen pengalaman yang mampu merepresentasikan nilai budaya melalui pelayanan dan komunikasi interpersonal.

Grahawita Santika secara konsisten mengedepankan desain arsitektural yang memadukan unsur **lokal** dan **kontemporer**. Pendekatan ini terlihat dari penggunaan bentuk atap tradisional (seperti limasan Jawa, joglo, atau bale Bali), pemanfaatan material lokal (bambu, kayu jati, batu alam), serta penataan lanskap yang adaptif terhadap iklim dan topografi. Ruang publik dirancang untuk mendorong interaksi sosial dan representasi budaya, sedangkan ruang privat menekankan kenyamanan dan privasi, selaras dengan karakter budaya kolektif masyarakat Indonesia. Strategi ini bukan hanya memperkuat identitas visual, tetapi juga membentuk keterikatan tempat (place attachment) bagi pengguna.



Portofolio

Kategori	Brand	Jumlah Properti
Bintang 5	The ANVAYA Beach Resorts	1
Bintang 4	Hotel Santika Premiere	10+
Bintang 3	Hotel Santika	50+

2.1.7 Sintesis Spatial Elements dalam Resort

Tabel ini merangkum delapan elemen spasial utama yang membentuk struktur fungsional dan pengalaman ruang pada sebuah resort. Setiap elemen berperan dalam mengatur alur perjalanan pengguna mulai dari kedatangan, aktivitas harian, hingga kembali ke ruang privat untuk beristirahat. Hubungan antar elemen ini membentuk kerangka ruang yang terpadu, mendukung kenyamanan, efisiensi operasional, serta kualitas pengalaman wisata.

Elemen	Deskripsi & Fungsi Utama
1. Arrival (Kedatangan)	Merupakan zona penyambutan awal yang membentuk kesan pertama. Dirancang dengan orientasi visual jelas, skala yang ramah, dan citra yang merepresentasikan identitas resort. Fungsi: penerimaan tamu, pemeriksaan keamanan, pusat informasi, serta pengaturan alur masuk.
2. Public Space	Ruang sosial terbuka untuk interaksi awal, check-in, atau menunggu. Memiliki keterbukaan visual yang tinggi, sering terintegrasi dengan lanskap. Fungsi: penyambutan, orientasi ruang, relaksasi awal, serta pembentukan suasana umum resort.
3. Semi-Public Space	Area dengan privasi sedang untuk aktivitas bersama seperti bersantap, rekreasi, atau pertunjukan budaya. Fungsi: sosialisasi, konsumsi, hiburan, dan penguatan atmosfer komunitas.
4. Private Unit	Zona akomodasi individual atau kelompok dengan tingkat privasi tinggi. Fungsi: istirahat, tidur, dan aktivitas personal; dilengkapi fasilitas privat seperti balkon atau teras.
5. Transitional Space	Ruang penghubung antar zona dengan karakter atmosfer berbeda. Dapat berupa koridor, selasar, taman dalam, atau jalur pedestrian. Fungsi: navigasi, transisi suasana, penyaring visual dan akustik, serta pengatur ritme pergerakan pengguna.
6. Landscape & Outdoor	Elemen lanskap dan ruang luar yang menghubungkan pengguna dengan alam sekitar resort. Fungsi: rekreasi luar ruang, olahraga, observasi alam, dan penciptaan suasana relaksatif.
7. Service & Back-of-House	Area operasional tertutup yang tidak terekspos pada tamu, mencakup logistik, penyimpanan, dapur, laundry, dan pemeliharaan. Fungsi: mendukung kelancaran operasional tanpa mengganggu kenyamanan tamu.
8. Accessibility & Circulation	Sistem jalur dan simpul pergerakan yang menghubungkan seluruh elemen resort, baik untuk tamu maupun staf. Fungsi: menjamin kemudahan akses, mengatur hierarki sirkulasi, serta memisahkan jalur tamu dan servis untuk efisiensi dan privasi.



2.1 Kajian Pengguna

2.2.1 Pemetaan Pengguna Resort

Stakeholder (User)	Peran	Kebutuhan / Ekspektasi	Implikasi Desain
Tamu / Wisatawan (End-User)	Pengguna utama resort	Pengalaman menginap yang nyaman, aman, bernuansa lokal, dengan variasi aktivitas	Segmentasi ruang publik–semi–privat, program aktivitas berlapis, kamar sesuai segmen
Operator & Staf Resort	Penyedia layanan harian	Efisiensi kerja, jalur servis tidak bentrok dengan tamu, ruang kerja representatif	BOH terpisah, sirkulasi staf mandiri, ruang servis dekat fungsi utama
Komunitas Lokal (Artisan, UMKM, Seniman)	Penyedia pengalaman budaya & ekonomi	Wadah untuk tampil/berjualan, keterhubungan dengan tamu tanpa kehilangan autentisitas	Amphitheatre, pawon live cooking, bazar UMKM, workshop kriya



Tamu / Wisatawan (End-User)



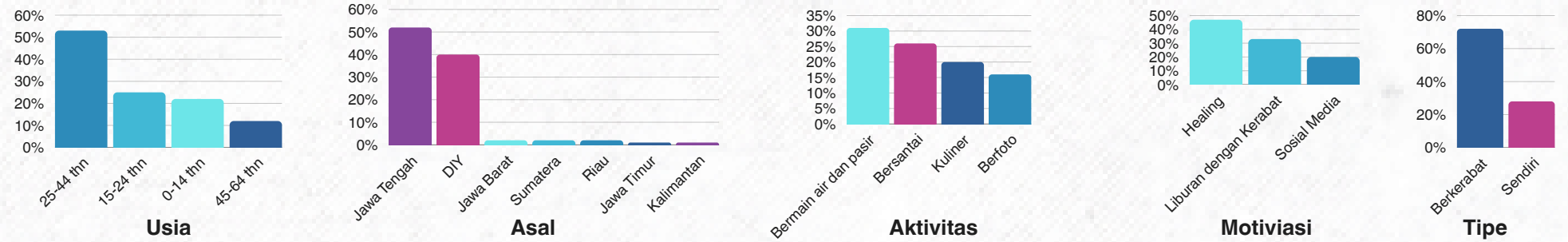
Operator & Staf Resort



Komunitas Lokal

Pengguna utama resort dapat dipetakan ke dalam tiga kelompok: tamu/wisatawan, operator & staf, serta komunitas lokal. Wisatawan sebagai end-user merupakan fokus utama dengan kebutuhan akan pengalaman menginap yang nyaman, aman, sekaligus bernuansa lokal. Operator dan staf membutuhkan tata ruang efisien agar pelayanan berjalan tanpa mengganggu kenyamanan tamu. Sementara komunitas lokal hadir sebagai mitra yang mengisi konten budaya, kuliner, maupun kriya, sehingga resort perlu menyediakan ruang interaksi yang terkurasi. Pemetaan ini menegaskan bahwa rancangan Soojiva Resort harus mampu menyeimbangkan kebutuhan privat–publik wisatawan, alur operasional staf, dan ruang partisipasi komunitas lokal.

2.2.2 Profil Wisatawan Gunungkidul



Sumber : Zumar, 2024

Aspek	Data	Indikasi / Interpretasi
Usia	Dominan 25–44 tahun (±55%), diikuti 15–24 tahun (±25%)	Mayoritas muda-dewasa, early career, aktif secara sosial
Gender	57% laki-laki, 53% perempuan	Distribusi relatif merata, tidak ada dominasi signifikan
Asal	Jawa Tengah (±50%), DIY (±40%), sisanya Jawa Barat & luar Jawa <5%	Wisatawan domestik intra-Jawa, berbasis regional
Tipe	Berkelompok (±70%), individu ±30%	Didominasi mass tourists / small groups
Aktivitas	Bermain air & pasir (30%), bersantai (25%), kuliner (20%), berfoto (15%)	Rekreasi ringan, visual-oriented, pasif
Motivasi	Healing (45%), liburan kerabat (30%), sosial media (20%)	Relaksasi & interaksi sosial, rendah eksplorasi
Psikografis (Plog)	Psychocentric–Midcentric	Cenderung memilih destinasi familiar, aman, infrastruktur jelas
Travel Career Pattern (Pearce)	Tahap awal (relaksasi, keamanan, interaksi sosial)	Belum masuk tahap eksplorasi/aktualisasi diri
Tipologi (Cohen)	Organized mass tourist & Individual mass tourist	Mengandalkan rute umum, paket wisata, rombongan kecil

Berdasarkan sintesis data demografis dan psikografis dari berbagai penelitian (Zumar, 2024; Dispar Gunungkidul, 2023), profil wisatawan Gunungkidul didominasi oleh kelompok usia produktif 25–44 tahun, dengan distribusi gender relatif merata. Asal wisatawan mayoritas berasal dari wilayah sekitar (Jawa Tengah dan DIY), menegaskan karakter domestik regional intra-Jawa.

Motivasi utama wisatawan adalah relaksasi (healing), liburan keluarga/kerabat, serta aktivitas rekreatif ringan seperti bermain di pantai, kuliner, dan berfoto. Dengan kerangka Plog (1974), mayoritas pengunjung dapat dikategorikan sebagai psychocentric hingga midcentric, yakni tipe wisatawan yang menyukai destinasi yang aman, familiar, dan minim risiko. Hal ini diperkuat oleh tipologi Cohen (1972) di mana pola perjalanan didominasi organized mass tourist dan individual mass tourist, dengan preferensi paket wisata dan rombongan kecil.

Implikasinya, desain resort di Gunungkidul tidak bisa diasumsikan melayani wisatawan petualang (allocentric), melainkan perlu memfasilitasi pengalaman yang familiar, sosial, visual-atraktif, dan aman. Strategi desain harus fokus pada atmosfer nyaman, ruang interaksi sosial terkontrol, dan pengalaman budaya yang mudah diakses tanpa menuntut eksplorasi berisiko.

2.2.3 Sintesis Segmentasi Target Resort

Data profil wisatawan Gunungkidul (2022–2024) memperlihatkan bahwa pengunjung didominasi oleh kelompok usia produktif 25–44 tahun, dengan asal mayoritas dari DIY dan Jawa Tengah. Pola perjalanan cenderung berupa rombongan kecil atau wisata massal, dengan motivasi utama relaksasi, rekreasi ringan, dan menikmati panorama visual. Berdasarkan kerangka Plog (1974), mayoritas termasuk kategori psychocentric–midcentric, yaitu wisatawan yang lebih menyukai destinasi aman, familiar, dan minim risiko. Durasi tinggal rata-rata masih rendah, sekitar 1,3 hari, menandakan dominasi wisata short stay atau bahkan one-day trip.

Menjawab kondisi tersebut, Soojiva Resort menyintesis segmen target yang lebih terkurasi untuk memperluas pasar sekaligus memperpanjang lama tinggal. Empat segmen dipilih: solo traveler, couple escape, young leisure group, dan keluarga kelas menengah. Segmentasi ini merupakan elaborasi dari profil aktual: tetap berakar pada dominasi domestik intra-Jawa dengan motivasi rekreasi familiar, tetapi diarahkan ke pengalaman multi-day yang lebih kaya, kuratif, dan bernuansa lokal.

Aspek	Profil Wisatawan Gunungkidul (Aktual)	Segmen Target Soojiva Resort
Usia	25–44 tahun dominan (muda-dewasa, early career)	• Solo traveler • Couple escape
Asal	Mayoritas domestik intra-Jawa (DIY & Jateng)	• Pasangan & keluarga mid-class dari kota besar sekitar
Tipe Perjalanan	Mass tourists, rombongan kecil	• Young leisure group • Family mid-class
Motivasi	Relaksasi, rekreasi ringan, panorama visual	• Solo: healing, kontemplasi • Couple: intimacy, romance • Group: sosial, keseruan • Family: aman, fungsional
Psikografis (Plog)	Psychocentric–Midcentric (familiar, aman, minim risiko)	Tetap psychocentric–midcentric, tetapi dikemas lebih curated dengan konten lokal
Durasi Tinggal	Rata-rata ±1,3 hari (short stay, one-day trip dominan)	Ditargetkan 2–3 hari

Dengan merumuskan empat segmen target ini, Soojiva Resort tidak hanya merespons kondisi aktual wisata Gunungkidul, tetapi juga menawarkan model pengalaman yang lebih terstruktur untuk memperpanjang lama tinggal. Segmentasi ini memungkinkan terciptanya desain yang menyeimbangkan kebutuhan ruang privat, semi-publik, dan publik, menghadirkan program aktivitas multi-day yang terkurasi, serta menjaga karakter familiar yang dicari wisatawan psychocentric–midcentric sambil menguatkan identitas lokal Gunungkidul.



Solo Traveler



Couple Escape



Young Leisure Group



Family Mid-class

2.2.4 Persona Pengguna Soojiva Resort

Empat segmen target yang telah dirumuskan—solo traveler, couple escape, young leisure group, dan keluarga kelas menengah—perlu diperdalam menjadi persona agar lebih konkret dan operasional dalam desain. Persona ini adalah representasi tipikal pengguna yang menggambarkan latar belakang, motivasi, kebutuhan, serta ekspektasi pengalaman selama menginap. Dengan merumuskan persona, perancangan resort dapat lebih tepat sasaran, karena setiap ruang dan fasilitas disesuaikan dengan cara pengguna berinteraksi dengan lingkungan.

Kategori	Persona Pengguna Soojiva Resort			
	Solo Traveler	Couple Escape	Young Leisure Group	Family Mid-class
	22–30 tahun	25–35 tahun	17–35 tahun	30–45 tahun + anak
	Kontemplasi, relaksasi pribadi, observasi	Relaksasi intim, romantisme, ketenangan	Relaksasi ringan, eksplorasi visual, sosial	Keamanan, kenyamanan, edukasi ringan
Preferensi	Duduk sendiri, menulis/membaca, foto lanskap, eksplorasi terbatas	Menikmati pemandangan senja, jalan berdua, makan di pinggir pantai	Foto-foto, bermain air, nongkrong bersama teman, jalan santai	Bermain pasir bersama anak, berenang ringan, eksplorasi alam yang aman

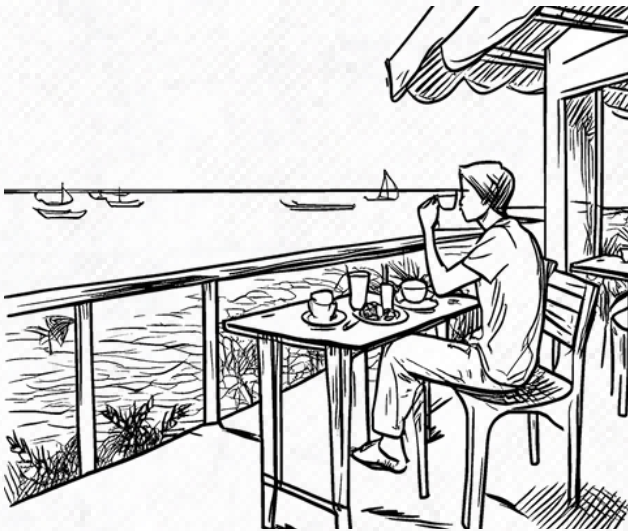
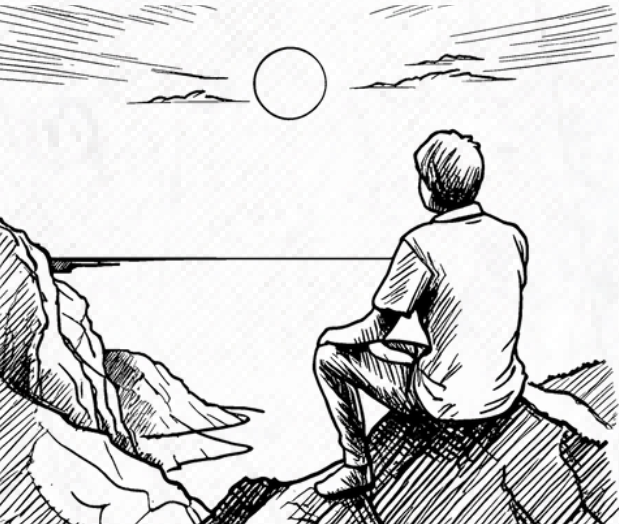
2.2.5 Tabel Aktivitas Harian — Solo Traveler

Aktivitas solo traveler di Soojiva Resort berpusat pada pencarian ketenangan, refleksi diri, dan pengalaman ruang yang intim. Pola harian mereka ditandai dengan ritme perlahan: dimulai dari meditasi pagi, sarapan sambil menikmati panorama laut, hingga berjalan pelan menelusuri lanskap karst. Aktivitas siang lebih banyak dihabiskan untuk membaca, beristirahat, dan observasi detail, sedangkan sore hingga malam hari diarahkan pada kontemplasi di sunset deck, makan malam individual, serta refleksi privat di balkon atau taman. Pola ini menuntut rancangan ruang dengan atmosfer hening, orientasi lanskap kuat, serta transisi privat-semi privat yang halus, sehingga kebutuhan akan kesendirian tetap terjaga tanpa kehilangan koneksi dengan alam sekitar.



Waktu	Aktivitas Dominan	Kebutuhan Spasial Utama	Karakter Spasial (Soojiva)
06.00–08.00	Meditasi, yoga ringan, journaling	Deck privat menghadap laut, gazebo semi-terbuka di antara vegetasi waru laut/kelor	Hening, teduh alami, orientasi timur untuk cahaya pagi
08.00–10.00	Sarapan santai, observasi laut	Teras restoran dengan orientasi laut, seating individual dekat bukaan lebar	Semi-sosial, terbuka, sirkulasi udara alami
10.00–12.00	Jalan pelan, eksplorasi visual	Boardwalk kayu dan jalur batu kapur yang melingkari lanskap karst	Sirkulatif, natural, berpadu vegetasi lokal
12.00–14.00	Membaca, istirahat, rebahan	Kamar privat dengan bukaan lebar, hammock di teras	Privat, teduh, pendinginan pasif
14.00–16.00	Fotografi, observasi detail	Spot pandang di cliff deck, paviliun terbuka dekat amphitheatre	Visual-reflektif, lanskap luas, vantage point
16.00–18.00	Menikmati sunset, kontemplasi	Daybed deck, kursi panjang di tepi kolam	View-oriented, hangat, atmosfer transisi senja
18.00–20.00	Makan malam, journaling malam	Restoran semi-outdoor dengan penerangan hangat, meja individu	Intim, atmosfer lembut, latar suara alami
20.00–22.00	Refleksi pribadi, rebahan	Balkon kamar atau spot observasi malam di taman	Hening, privat, pemandangan langit malam

Gambaran Perilaku — Solo Traveler



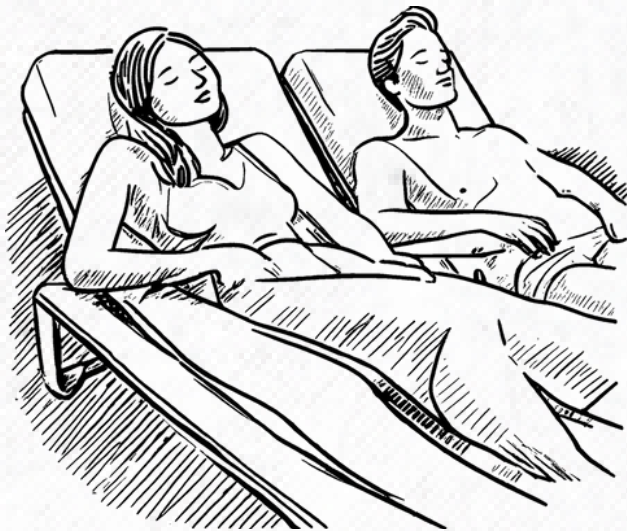
2.2.6 Tabel Aktivitas Harian — Couple Escape

Pasangan di Soojiva Resort mencari suasana intim dan romantis melalui aktivitas harian yang tenang dan berorientasi lanskap. Mulai dari berjalan pagi di jalur kontur, sarapan privat dengan panorama laut, hingga berenang di kolam infinity dan beristirahat di kamar dengan balkon privat. Sore hari diisi dengan afternoon tea dan menikmati sunset di deck, sementara malam ditutup dengan makan romantis di restoran semi-outdoor serta momen privat seperti stargazing atau duduk di firepit. Pola ini menuntut ruang yang hangat, intim, dan view-oriented, sejalan dengan karakter romantis khas Gunungkidul.



Waktu	Aktivitas Dominan	Kebutuhan Spasial Utama (Soojiva)	Karakter Spasial
06.00–08.00	Morning stroll, duduk di spot sunrise	Jalur lanskap kontur & pocket deck orientasi timur	Tenang, romantis, natural
08.00–10.00	Sarapan privat, ngobrol santai	Restoran semi-outdoor lantai 2, meja sudut dengan view laut	Hangat, semi-sosial, panorama laut
10.00–12.00	Aktivitas air, bersantai berdua	Kolam infinity di area tengah resort, daybed lounge couple	Relaks, view-oriented, santai
12.00–14.00	Istirahat di kamar, tidur siang bersama	Unit hunian superior/suite dengan balkon privat & ventilasi alami	Privat, teduh, sejuk
14.00–16.00	Afternoon tea atau coffee tasting	Sunset lounge deck di depan restoran atau balkon kamar	Intim, santai, hangat
16.00–18.00	Sunset lounging bersama	Sunset deck & area kolam infinity dengan orientasi barat daya	Santai, visual, atmosfer senja
18.00–20.00	Makan malam romantis	Restoran (pawon live cooking) atau teras semi-outdoor tepi kolam	Intim, hangat, suasana lokal
20.00–22.00	Stargazing atau duduk di firepit	Firepit bersama di area hunian / rooftop balkon suite	Secluded, hangat, romantis,

Gambaran Perilaku — Couple Escape



2.2.7 Tabel Aktivitas Harian — Young Leisure Group

Kelompok muda di Soojiva Resort mencari suasana komunal dan ekspresif. Pagi diisi dengan jalan santai dan sarapan bersama di restoran semi-outdoor, siang hari aktif di kolam infinity atau nongkrong di balkon komunal, lalu sore hingga malam dipenuhi aktivitas sosial seperti hangout di sunset deck, makan malam komunal di pawon live cooking, hingga api unggun di amphitheatre. Pola ini menuntut ruang yang lively, fleksibel, dan sosial untuk mendukung interaksi spontan khas kelompok muda.



Waktu	Aktivitas Dominan	Kebutuhan Spasial Utama (Soojiva)	Karakter Spasial
06.00–08.00	Morning walk, foto sunrise, jogging ringan	Boardwalk kontur & pocket deck orientasi timur	Terbuka, energik ringan
08.00–10.00	Sarapan bersama, briefing outing	Restoran semi-outdoorsemi-terbuka	Kolektif, hangat, semi-sosial
10.00–12.00	Bermain di kolam, foto konten	Kolam infinity + pool lounge	Aktif, visual, lively
12.00–14.00	Istirahat santai, nongkrong di kamar	Hunian tipe superior/co-living, balkon komunal antar-unit	Relaks, fleksibel, kasual
14.00–16.00	Eksplorasi ringan, game kelompok	Lawn/pocket space antar hunian, jalur kontur	Sosial, interaktif
16.00–18.00	Sunset hangout, musik akustik ringan	Sunset deck & amphitheatre yang berfungsi ganda sebagai tempat santai	Chill, semi-publik, atmosfer senja
18.00–20.00	Makan malam grup, ngobrol santai	Restoran lantai 1 (pawon live cooking) dengan meja komunal	Komunal, kasual, lively
20.00–22.00	Games malam, api unggun, berbagi konten	Amphitheatre kecil & firepit bersama di area hunian superior	Ekspresif, inklusif, dinamis

Gambaran Perilaku — Young Leisure Group



2.2.8 Tabel Aktivitas Harian — Family Mid Class

Aktivitas harian keluarga kelas menengah dirancang untuk menciptakan momen kebersamaan yang aman, hangat, dan mudah diawasi. Mulai dari berjalan santai di pagi hari di jalur ramah anak, sarapan bersama di restoran dengan sudut khusus anak, hingga bermain di kolam keluarga atau mengikuti workshop sore, seluruh kegiatan dikemas agar ramah bagi semua usia. Saat senja, keluarga dapat menikmati pemandangan sunset di dek berpagar aman sebelum makan malam bersama, lalu menutup hari dengan aktivitas malam seperti api unggun, cerita, atau menonton film keluarga di amphitheatre kecil.



Waktu	Aktivitas Dominan	Kebutuhan Spasial Utama (Soojiva)	Karakter Spasial
06.00–08.00	Morning walk bersama anak, foto sunrise	Jalur landai , viewpoint aman, pocket garden teduh	Terbuka, aman, santai
08.00–10.00	Sarapan keluarga	Restoran semi-outdoor dengan sudut ramah anak & area highchair	Hangat, ramah anak, kolektif
10.00–12.00	Bermain di kolam keluarga	Pool anak + lounge teduh dekat kolam utama	Aktif, aman, rekreatif
12.00–14.00	Istirahat di kamar, aktivitas tenang	Kamar luas/connecting dengan balkon teduh & sudut baca keluarga	Privat, teduh, relaks
14.00–16.00	Workshop anak, eksplorasi ringan	Paviliun kegiatan, lawn komunal	Edukatif, sosial, interaktif
16.00–18.00	Sunset bersama & camilan sore	Sunset deck berpagar aman, taman keluarga teduh	View-oriented, santai, aman
18.00–20.00	Makan malam keluarga	Restoran (pawon live cooking) dengan meja komunal	Komunal, hangat, ramah keluarga
20.00–22.00	Storytelling, nonton film, api unggun	Amphitheatre kecil & firepit dengan kursi rendah	Intim, inklusif, rekreatif malam

Gambaran Perilaku — Family Mid Class



2.2.9 Experience Mapping Multiday Resort

Untuk mendukung tujuan memperpanjang lama tinggal wisatawan, Soojiva Resort menyusun alur pengalaman menginap berbasis multi-day itinerary. Rangkaian aktivitas mengombinasikan fasilitas internal (lobby, restoran dengan pawon live cooking, kolam renang, amphitheatre, multifunction hall, hunian modular, pocket space) dan potensi eksternal (pantai, desa wisata, geopark karst). Dengan pendekatan ini, tamu memperoleh pengalaman berlapis dan variatif setiap harinya, sehingga lama tinggal ideal dapat mencapai 2–3 malam.

Segmen	Hari 1 (Arrival & Settling)	Hari 2 (Full Experience)	Hari 3 (Closure & Departure)
Solo Traveler	Kedatangan sore → sambutan tenang di lobby dan jalan santai melalui taman buffer. Sunset meditation di deck resto lantai 2. Malam: journaling di pocket space hunian.	Sunrise yoga di amphitheatre. Eksternal: eksplorasi Pantai Sepanjang/jalur karst. Siang: kerja remote di resto semi-outdoor. Sore: ikut workshop kriya di hall. Malam: acoustic session di amphitheatre.	Pagi: jalan kontemplatif di spine hunian. Brunch ringan di pawon resto. Check-out dengan nuansa reflektif.
Couple Escape	Kedatangan siang → sambutan privat di lobby joglo. Sunset dinner di terrace resto. Malam: soak foot pool berdua.	Pagi: spa/jacuzzi privat di unit superior/suite. Siang: ikut cooking class pawon. Sore: romantic walk di taman teduh. Malam: cultural performance (tari/jathilan) di amphitheatre.	Pagi: breakfast intim di balcony unit. Siang: short trip ke desa wisata. Check-out dengan farewell kit lokal.
Young Leisure Group	Kedatangan siang → sambutan di resto lounge. Sore: pool gathering di kolam renang. Malam: barbeque & api unggun di firepit area.	Pagi: surfing/snorkeling di Pantai Drini/Sepanjang. Siang: hangout di lounge semi-public. Sore: mini sport di outdoor lawn. Malam: konser akustik/DJ kecil di amphitheatre.	Pagi: brunch komunal di pawon resto. Sesi foto bareng di terrace. Check-out bersama.
Family Mid-Class	Kedatangan siang → orientasi ramah anak di lobby. Sore: berenang di kolam keluarga. Malam: dinner keluarga di resto bawah (pawon) + storytelling di amphitheatre.	Pagi: jalan santai di spine hunian. Siang: workshop kriya anak di hall. Sore: piknik di pocket garden. Malam: nonton wayang kulit di amphitheatre.	Pagi: breakfast keluarga di resto. Anak bermain di pocket playground. Check-out siang.

Kesimpulan Analisis

- Hari 1 berfungsi sebagai fase orientasi dan penyesuaian, menekankan suasana sesuai segmen (tenang, intim, aktif, aman).
- Hari 2 menjadi puncak pengalaman dengan kombinasi aktivitas internal (amphitheatre, resto, hall, pool) dan eksternal (pantai, desa wisata).
- Hari 3 berfungsi sebagai winding down, memberi ruang aktivitas ringan sebelum check-out.

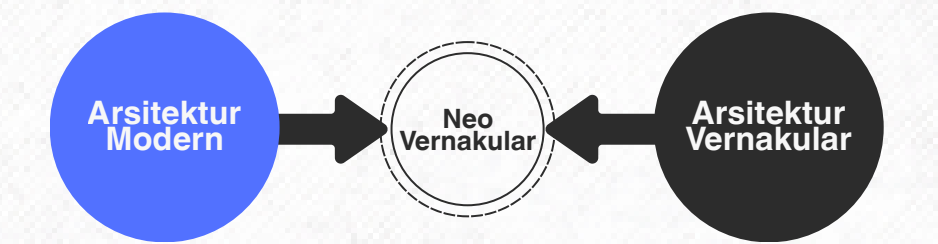
Dengan pola ini, Soojiva Resort tidak hanya menghadirkan akomodasi tetapi juga narasi pengalaman multi-hari yang menyeimbangkan kebutuhan tiap segmen. Strategi ini secara langsung menjawab isu rendahnya lama tinggal wisatawan di Gunungkidul, sekaligus memperkuat identitas lokal melalui aktivitas berbasis budaya dan lanskap.

2.2.10 Temuan Kajian Pengguna Resort

Aspek	Solo Traveler	Couple Escape	Young Leisure Group	Family Mid-Class
Ritme Aktivitas Harian	Tenang, teratur, puncak pagi–sore	Relaks pagi, puncak sore–malam	Puncak siang–sore, malam tetap aktif	Pagi–siang dominan, mengikuti ritme anak
Okupasi Ruang	Privat dan kontemplatif	Privat & semi-privat	Komunal & semi-komunal	Semi-privat & publik ramah anak
Interaksi Sosial	Rendah, eksplorasi mandiri	Selektif, hanya dengan pasangan	Tinggi, interaksi aktif dalam kelompok	Internal keluarga, terkontrol oleh orang tua
Preferensi View	Natural, minim distraksi	Intim & romantis (taman, sunset)	Terbuka, visual kuat, instagramable	Aman, ramah anak, tetap terhubung dengan lanskap
Toleransi Kepadatan	Sangat rendah	Rendah	Tinggi, nyaman di keramaian	Menengah, fleksibel tergantung kenyamanan anak
Tingkat Privasi	Tinggi, butuh sudut kontemplatif	Tinggi, ruang personal penting	Rendah–sedang, lebih suka kebebasan sosial	Menengah, perlu sekat & pembatas aman
Fokus Pengalaman	Refleksi diri & relaksasi pribadi	Intimasi & kenyamanan berdua	Rekreasi sosial & penciptaan konten	Rekreasi ringan & edukasi keluarga
Kebutuhan Ruang Khusus	Deck privat, gazebo tenang, spot observasi	Sunset deck, balkon privat, ruang makan eksklusif	Pool deck, amphitheatre, lounge komunal	Dining bersama, kamar keluarga luas
Karakter Spasial Ideal	Hening, alami, reflektif	Intim, romantis, hangat	Lively, dinamis, fleksibel	Aman, hangat, kasual

2.3 Kajian Tematik

2.3.1 Neo Vernakular



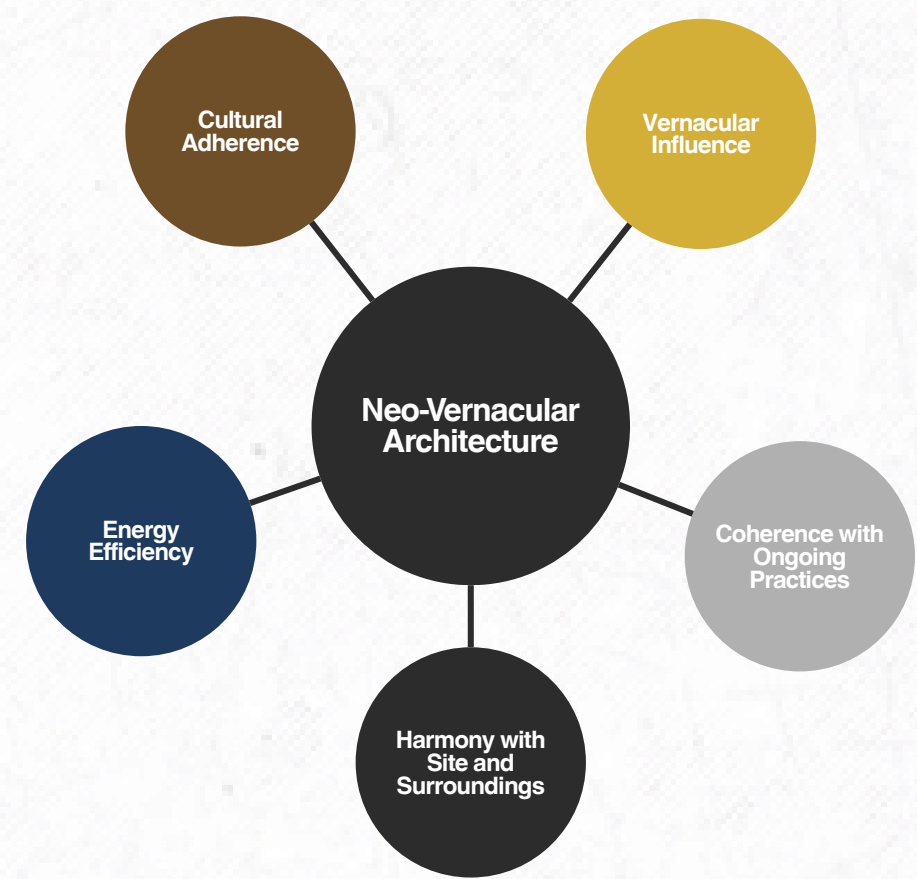
Neo-Vernacular Architecture (NVA) muncul pada 1960-an sebagai respons terhadap dominasi modernisme global yang cenderung mengabaikan identitas lokal. Pendekatan ini berupaya memadukan kembali pola, nilai, dan strategi arsitektur tradisional ke dalam desain kontemporer yang relevan dengan tuntutan zaman (Hasibuan, 2022). Akar kesadarannya dapat ditelusuri ke gerakan Arts and Crafts abad ke-19, yang menolak dampak negatif industrialisasi dan menekankan pentingnya keterampilan lokal serta keaslian material (Rapoport, 1969).

Pada pertengahan abad ke-20, tokoh seperti Hassan Fathy, Geoffrey Bawa, Laurie Baker, dan Charles Correa mengembangkan karya yang mengadaptasi prinsip vernakular—mulai dari strategi pasif, penggunaan bahan lokal, tata ruang kontekstual, hingga penguatan identitas budaya—ke dalam bahasa arsitektur modern. Pendekatan ini tidak hanya mempertimbangkan estetika, tetapi juga keberlanjutan sosial dan lingkungan (Rajpu & Tiwari, 2020).

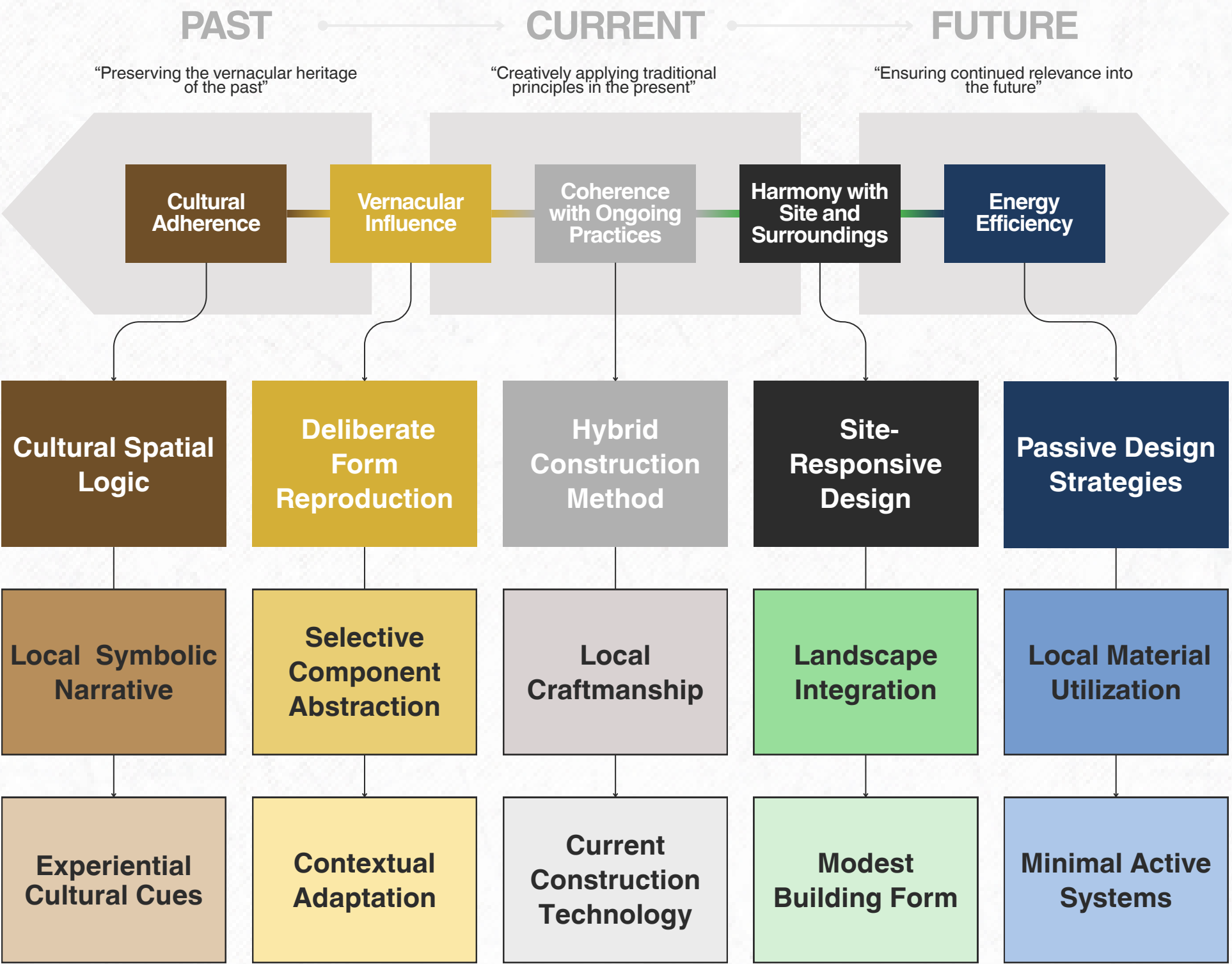
Istilah “Neo-Vernacular Architecture” secara konseptual dirumuskan oleh Zographaki (1986) untuk menggambarkan upaya sadar menggabungkan warisan tradisional dengan inovasi industri dan teknologi modern. Memasuki abad ke-21, gelombang kedua NVA semakin menonjolkan agenda net-zero energy, ekonomi sirkular, dan teknologi ramah lingkungan sebagai bagian integral dari perancangan (Hasibuan, 2022). Definisi dari Berbagai Perspektif

- **Rapoport (1969):** Arsitektur vernakular berkembang secara organik oleh komunitas, menyesuaikan kebutuhan lokal dan memanfaatkan sumber daya setempat tanpa panduan formal.
- **Zographaki (1986):** NVA adalah paradigma desain yang mengadaptasi inspirasi tradisional dengan inovasi kontemporer.
- **Rajpu & Tiwari (2020):** NVA mengintegrasikan pertimbangan iklim, prinsip vernakular, teknik konstruksi modern, dan kepatuhan pada nilai budaya.
- **Hasibuan (2022):** NVA adalah reproduksi elemen vernakular dalam struktur kontemporer menggunakan teknologi modern untuk menghubungkan masa lalu dan masa kini.

- Lima Prinsip Utama Neo-Vernacular Architecture (Rajpu & Tiwari, 2020)
1. **Cultural Adherence** – Mempertahankan dan merevitalisasi nilai sosial, simbolisme, dan warisan budaya lokal dalam desain ruang dan elemen arsitektural.
 2. **Energy Efficiency** – Menerapkan strategi pasif (ventilasi alami, orientasi, massa termal) dan material ber-embodied energy rendah untuk meminimalkan konsumsi energi.
 3. **Vernacular Influence** – Mereinterpretasi bentuk, detail, dan teknik konstruksi tradisional dalam ekspresi arsitektur kontemporer.
 4. **Coherence with Ongoing Practices** – Mengintegrasikan metode konstruksi modern dengan keterlibatan pengrajin lokal, memastikan keberlanjutan fungsi dan penerimaan sosial.
 5. **Harmony with Site and Surroundings** – Menciptakan kesatuan visual dan fungsional antara bangunan, lanskap, mikro-iklim, dan elemen alam, sehingga bangunan “menyatu” dengan konteks fisik.



Ilustrasi 5 Prinsip Dasar Neo-Vernakular
Sumber : Rajpu, Y. & Tiwari, S. (2020). Neo-Vernacular Architecture: A Paradigm shift. PalArch's Journal of Archaeology of Egypt / Egyptology. 17(9). 7356–7380.



2.3.2 Vernakularitas Gunungkidul

Definisi Vernakular dalam Konteks Arsitektur

Arsitektur vernakular adalah wujud ruang dan bangunan yang berkembang secara organik oleh masyarakat lokal, menggunakan teknologi, material, dan pola ruang yang lahir dari pengalaman kolektif lintas generasi. Rapoport (1969) menjelaskan bahwa arsitektur vernakular terbentuk tanpa panduan formal akademik, namun tetap memiliki tata aturan tersendiri yang berakar pada kebutuhan hidup, ketersediaan sumber daya, dan sistem nilai yang berlaku.

Ciri utama arsitektur vernakular adalah place-bound (terikat pada tempat), culture-bound (terikat pada budaya), dan time-tested (teruji oleh waktu). Artinya, bentuk dan fungsi bangunan bukan hasil keputusan individual semata, tetapi merupakan respons komunal terhadap iklim, geografi, sosial-ekonomi, dan spiritualitas yang hidup di suatu daerah.

Kekhasan Vernakularitas Gunungkidul

Gunungkidul, sebagai bagian dari wilayah pesisir selatan Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), memiliki karakter vernakular yang berbeda dari kawasan Yogyakarta lainnya. Kekhasan ini dibentuk oleh kombinasi faktor:

Geologi Karst Tropis

Wilayah ini didominasi oleh bentang alam karst dengan batu kapur sebagai material utama. Kondisi ini memengaruhi teknik konstruksi (pondasi batu kali, dinding batu kapur susun) dan estetika fasad yang bercorak lebih masif dan terang.

Iklim Kering Musiman

Gunungkidul mengalami musim kemarau panjang, membuat strategi peneduhan, ventilasi silang, dan pemanfaatan vegetasi penahan panas menjadi bagian inheren dari rancangan.

Keterbatasan Sumber Daya Air

Ketersediaan air yang terbatas di masa lalu mendorong lahirnya solusi vernakular seperti lumbung pangan, sumur tadah hujan, dan pekarangan multifungsi.

Kebudayaan Pesisir–Pedalaman

Gunungkidul adalah wilayah pertemuan dua identitas: budaya agraris pegunungan dan budaya maritim pesisir. Hal ini terlihat dalam perpaduan bentuk rumah limasan/ kampung dengan adaptasi elemen terbuka yang sesuai iklim pantai.

Kesenian dan Tradisi Lokal

Ekspresi budaya seperti jathilan, gejog lesung, dan upacara sedekah laut membentuk nilai simbolik yang tercermin dalam tata ruang dan ornamen rumah.

Posisi Gunungkidul dalam Ekosistem Budaya dan Geografis DIY

Dalam lingkup Daerah Istimewa Yogyakarta, Gunungkidul menempati posisi unik baik secara geografis maupun budaya:

Secara Geografis

Terletak di bagian tenggara DIY, Gunungkidul membentang dari zona perbukitan karst di utara hingga garis pantai selatan yang panjang. Posisi ini membuatnya menjadi “gerbang selatan” DIY dengan potensi wisata alam yang khas (pantai karst, gua bawah tanah, tebing kapur).

Secara Budaya

Gunungkidul berfungsi sebagai simpul pertemuan budaya Jawa Mataraman dari Yogyakarta dan pengaruh budaya pesisir selatan. Walaupun secara administratif masuk dalam orbit budaya Kraton Yogyakarta, pola hidup masyarakatnya menyesuaikan dengan kondisi ekologi yang berbeda dari dataran rendah Yogyakarta.

Secara Ekonomi dan Pariwisata

Dalam 15 tahun terakhir, Gunungkidul berkembang sebagai destinasi wisata alam utama DIY, namun arsitektur komersialnya cenderung mengambil bentuk “Jawa generik” tanpa diferensiasi lokal yang kuat. Hal ini menimbulkan urgensi reinterpretasi vernakularitas Gunungkidul agar identitas lokal tidak tergerus oleh homogenisasi desain wisata.

Aspek	Ringkasan Inti	Arah Implementasi Desain
Definisi Vernakular	Arsitektur yang tumbuh dari respons langsung terhadap iklim, material, teknologi, dan nilai budaya lokal tanpa acuan gaya global.	Memanfaatkan strategi pasif, material lokal, dan pola ruang tradisional yang relevan.
Kekhasan Gunungkidul	Dipengaruhi lanskap karst, iklim kering, keterbatasan air, dan tradisi agraris-pesisir, menghasilkan adaptasi bentuk, material, dan sistem ruang unik.	Penggunaan batu kapur ekspos, ruang transisi teduh, vegetasi peneduh khas, serta pengelolaan air hujan.
Posisi di DIY	Persilangan budaya Jawa Mataraman dan tradisi maritim dengan latar geografis pesisir selatan bertebing karst.	Narasi ruang yang memadukan nilai agraris-pesisir, interaksi sosial hangat, dan orientasi visual laut-bukit.

A. Morfologi & Tata Ruang Vernakular Lokal

Pola Desa Tradisional

Permukiman tradisional di Gunungkidul umumnya terbentuk dalam dua pola utama, yaitu linear dan kluster. Pola linear biasanya mengikuti jalur jalan, aliran air, atau kontur, sehingga memanjang dengan rumah-rumah yang berorientasi pada sumbu tertentu. Pola kluster cenderung mengelompok di sekitar ruang bersama seperti halaman komunal atau pendopo desa, yang berfungsi sebagai pusat aktivitas sosial, budaya, dan ritual (Rapoport, 1969; Handinoto, 1999). Kedua pola ini mencerminkan hubungan erat antara struktur permukiman, lingkungan fisik, dan kebutuhan sosial masyarakat.

Hierarki Ruang Rumah Jawa

Rumah tradisional Jawa di Gunungkidul menunjukkan hierarki ruang yang jelas dari publik ke privat. Bagian pendopo menjadi ruang depan yang terbuka, digunakan untuk menerima tamu dan kegiatan sosial. Di bagian tengah terdapat dalem, yang bersifat lebih tertutup dan menjadi inti ruang keluarga. Area belakang, seperti pawon (dapur) dan kebun, lebih bersifat fungsional dan domestik. Transisi antar-ruang biasanya melalui halaman atau ambang batas fisik, sehingga perbedaan tingkat privasi dapat dirasakan secara bertahap (Priyotomo, 2002; Waterson, 1990).

Adaptasi terhadap Kontur Karst

Kondisi topografi karst di Gunungkidul membuat bangunan tradisional jarang meratakan lahan secara ekstrem. Rumah-rumah dibangun mengikuti kontur dengan memanfaatkan terasering alami atau pekarangan bertingkat. Hal ini tidak hanya mengurangi pekerjaan tanah, tetapi juga menjaga kestabilan lahan. Selain itu, pekarangan berfungsi sebagai ruang transisi, ruang hijau produktif, sekaligus penyangga ekologis. Mengingat keterbatasan sumber air di kawasan karst, sumur dan embung menjadi elemen vital yang hampir selalu hadir dalam tata ruang pekarangan (Soegijoko, 1995).

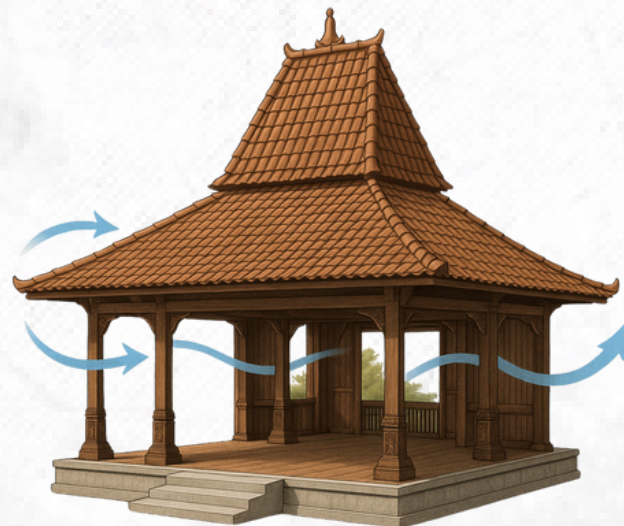


Pendopo

Dalem

Pawon





B. Elemen Tangible Arsitektural

Tipologi Atap

Atap tradisional Jawa di Gunungkidul mengenal beberapa tipologi utama, yaitu joglo, limasan, dan kampung. Atap joglo, dengan struktur tumpang sari dan makna simbolis tinggi, biasanya digunakan untuk bangunan yang bersifat sakral atau publik-representatif, seperti rumah bangsawan atau balai desa. Atap limasan lebih fungsional dan sering diterapkan pada rumah masyarakat menengah, dengan karakter bentuk yang sederhana namun tetap representatif. Sementara atap kampung dipakai secara luas oleh masyarakat umum karena konstruksinya yang efisien dan adaptif (Priyotomo, 2002; Soekiman, 2011). Perbedaan tipologi atap ini menunjukkan adanya hierarki sosial dan fungsional dalam arsitektur vernakular Jawa.

Material Lokal

Material bangunan tradisional Gunungkidul umumnya bersumber dari lingkungan sekitar, seperti batu kapur untuk pondasi dan dinding, kayu jati untuk struktur utama, bambu untuk elemen sekunder seperti dinding anyaman atau langit-langit, serta genteng tanah liat untuk penutup atap. Pemanfaatan material ini tidak hanya karena ketersediaan lokal, tetapi juga karena sifatnya yang tahan iklim kering, mudah dirawat, dan memberi identitas visual khas. Batu kapur, misalnya, tidak hanya berfungsi struktural tetapi juga menegaskan hubungan arsitektur dengan geologi karst Gunungkidul (Handinoto, 1999).

Bukaan & Selubung

Rumah tradisional memanfaatkan strategi pasif untuk menghadapi iklim tropis kering. Ventilasi silang dicapai melalui bukaan pintu dan jendela pada dua sisi berseberangan. Teritisian panjang pada atap berfungsi sebagai pelindung dari hujan sekaligus memberi keteduhan dari radiasi matahari langsung. Elemen anyaman bambu atau gebyok kayu berperan sebagai selubung semi-transparan yang memungkinkan sirkulasi udara tetap berlangsung sambil menjaga privasi penghuni. Strategi ini mencerminkan pemahaman lokal terhadap kenyamanan termal tanpa bergantung pada teknologi modern (Waterson, 1990; Santosa, 2010).

C. Elemen Intangible & Filosofi Ruang

Konsep “Dalem–Njaba”

Struktur ruang dalam arsitektur Jawa mengenal dikotomi dalem (ruang inti privat) dan njaba (ruang luar yang bersifat komunal). Dalem melambangkan ranah keluarga, sakral, dan personal, sementara njaba menampung aktivitas sosial, tamu, dan kegiatan sehari-hari yang lebih terbuka (Priyotomo, 2002). Dikotomi ini memperlihatkan logika hierarki ruang publik–semi privat–privat yang jelas, menjadi acuan penting dalam pengaturan ruang vernakular.

Nilai Ruang Transisi

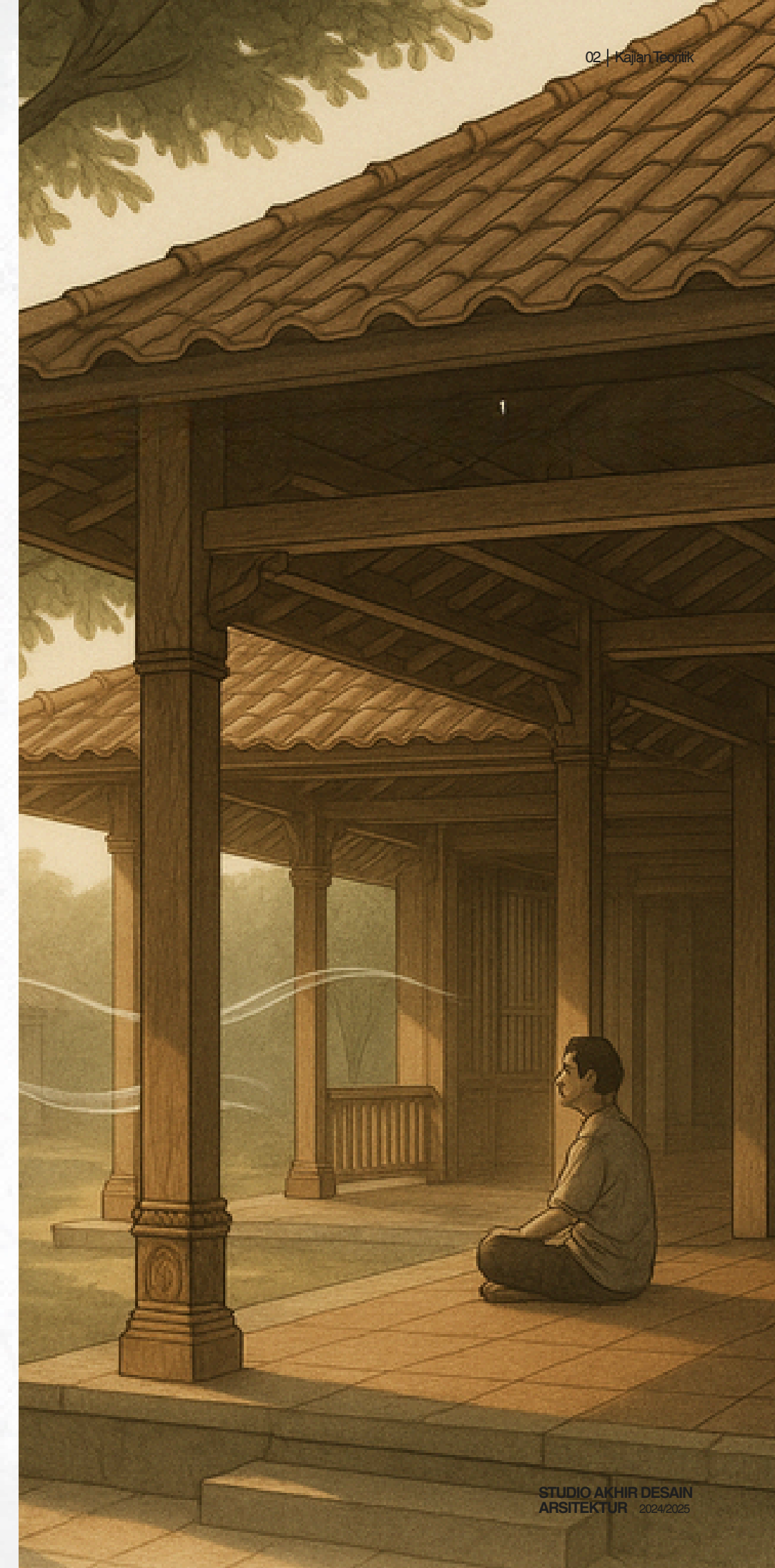
Ruang transisi seperti regol (gerbang), emperan (teras), atau lorong terbuka berperan sebagai threshold yang memberi jeda antara dunia luar dan dalam. Kehadiran ruang transisi bukan hanya bersifat fungsional, melainkan juga membentuk atmosfer psikologis berupa kesiapan, penghormatan, dan keteraturan sebelum memasuki ruang inti (Santosa, 2010). Elemen ambang ini menunjukkan bagaimana masyarakat Jawa menekankan pentingnya “alur” dan “ritme” dalam pengalaman ruang.

Aktivitas Sosial & Budaya

Kehidupan masyarakat Gunungkidul diwarnai oleh aktivitas kolektif seperti kenduri (ritual bersama), gotong royong, dan upacara adat desa. Aktivitas ini menekankan nilai kebersamaan, keterikatan sosial, dan kesinambungan tradisi. Dalam konteks spasial, kegiatan ini membutuhkan ruang komunal fleksibel yang dapat menampung interaksi massal, baik dalam skala kecil (lingkup tetangga) maupun besar (komunitas desa) (Koentjaraningrat, 1985).

Orientasi Spiritual

Ruang utama dalam arsitektur tradisional Jawa kerap mempertimbangkan arah orientasi tertentu, baik ke barat (kiblat) maupun timur (matahari terbit), sebagai simbol harmoni kosmologis. Orientasi ini tidak semata-mata teknis, melainkan terkait makna religius dan kosmologi Jawa yang menempatkan manusia sebagai bagian dari tatanan alam semesta (Mulder, 1984). Orientasi spasial ini bisa dipahami sebagai upaya untuk menyelaraskan ruang dengan lanskap dan elemen sakral, yang pada masa kini dapat ditafsirkan ulang melalui orientasi ke arah laut, bukit, atau lanskap khas karst.





D. Aset Budaya & Potensi Rekreasi Internal Resort

Seni & Pertunjukan

Kesenian rakyat seperti wayang kulit, jathilan, dan ketoprak masih hidup di desa-desa Gunungkidul sebagai sarana hiburan, ritual, dan ekspresi kolektif. Wayang menghadirkan dimensi naratif-spiritual, sementara jathilan dan ketoprak menonjolkan energi, drama, dan kebersamaan (Soedarsono, 1999). Aset ini berpotensi menjadi konten kurasi dalam program pertunjukan resort, misalnya melalui amphitheatre atau panggung terbuka, tanpa terjebak pada komodifikasi berlebihan.

Kuliner & Pawon Terbuka

Identitas kuliner lokal Gunungkidul tercermin pada hidangan sederhana namun khas, seperti tiwul, nasi merah, sayur lombok ijo, serta wedangan. Tradisi pawon terbuka memperlihatkan bagaimana dapur bukan hanya ruang servis, tetapi juga pusat interaksi keluarga dan komunitas. Konsep ini dapat menginspirasi F&B experience berbasis live cooking, demo masak, maupun pengalaman kuliner interaktif yang mendekatkan tamu pada praktik lokal (Wijayanti, 2017).

Kerajinan & Kriya

Gunungkidul memiliki tradisi kriya seperti batik motif lokal, anyaman bambu, dan gerabah tradisional. Produk-produk ini bukan sekadar komoditas, melainkan representasi keterampilan, simbol identitas, dan keberlanjutan ekonomi desa. Potensinya terletak pada pengembangan aktivitas workshop atau retail dalam resort, yang memungkinkan wisatawan terlibat langsung dalam proses membuat kriya sekaligus memberi nilai tambah pada rantai ekonomi lokal.

Ritme Hidup Desa

Kehidupan sehari-hari masyarakat pedesaan ditandai oleh pola yang khas: pasar pagi sebagai pusat pertukaran sosial-ekonomi dan ronda malam sebagai bentuk keamanan berbasis komunitas. Aktivitas sederhana ini memiliki nilai atmosferik sekaligus edukatif, yang dapat diolah menjadi program interaktif wisatawan seperti kunjungan pasar tradisional, simulasi ronda, atau night walk untuk mengenalkan ritme kehidupan desa yang autentik.

2.3.3 Vernakular ke Neo Vernakular

Sintesis vernakularitas Gunungkidul menunjukkan bahwa prinsip lokal tidak dapat diterapkan secara literal, melainkan harus ditransformasi menjadi neo-vernakular yang fungsional, selektif, dan kontekstual. Hierarki ruang publik–privat resort mengikuti pola pendopo–dalem–pawon, dengan transisi atmosferik yang jelas. Tipologi atap khas Jawa (joglo, limasan) dipakai secara terbatas hanya pada bangunan landmark untuk menghindari kesan repetitif, sementara hunian modular menggunakan bentuk sederhana demi efisiensi. Material lokal seperti batu kapur, kayu, bambu, dan genteng tanah liat diposisikan sebagai identitas visual utama, sekaligus berfungsi ekologis. Lanskap tradisional berupa pekarangan dan vegetasi khas diterjemahkan ke dalam buffer vegetatif dan pocket space yang mendukung interaksi. Aktivitas budaya lokal (seni pertunjukan, kuliner, kriya, ritme desa) diintegrasikan ke dalam program rekreasi internal resort, memperkuat identitas spasial sekaligus memperpanjang lama tinggal wisatawan.

Aspek Vernakular	Penerapan Vernakular (Tradisional)	Transformasi Neo-Vernakular (Resort)	Parameter Desain
Hierarki Ruang	Pendopo (publik), dalem (privat), pawon/kebon (servis/domestik)	Zoning resort dengan gradien publik–semi privat–privat, transisi jelas	Lobby/resto = pendopo; hunian = dalem; pawon terbuka/servis = pawon
Tipologi Atap	Joglo & limasan sebagai simbol status	Selektif: joglo untuk lobby, limasan untuk resto/hall, atap pelana sederhana untuk hunian	Atap landmark → simbolik; hunian modular → sederhana & efisien
Material Lokal	Batu kapur, kayu jati, bambu, genteng tanah liat	Digunakan sebagai identitas visual utama, dipadukan teknik modern	Retaining wall = batu kapur; shading/interior = kayu & bambu; atap = genteng tanah liat
Lanskap	Pekarangan dengan vegetasi fungsional & pagar hidup	Vegetasi lokal sebagai buffer, peneduh, dan pocket space interaksi	Vegetasi khas Gunungkidul (jati, ketapang, kelapa, pandan laut); buffer vegetatif
Aktivitas Budaya	Seni, kuliner, kriya, ritme desa	Diprogram sebagai rekreasi internal resort	Amphitheatre budaya, pawon live cooking, workshop kriya, night walk



2.4

Kajian Preseden



Djati Lounge & Djoglo Bungalow



Desa Hay Resort



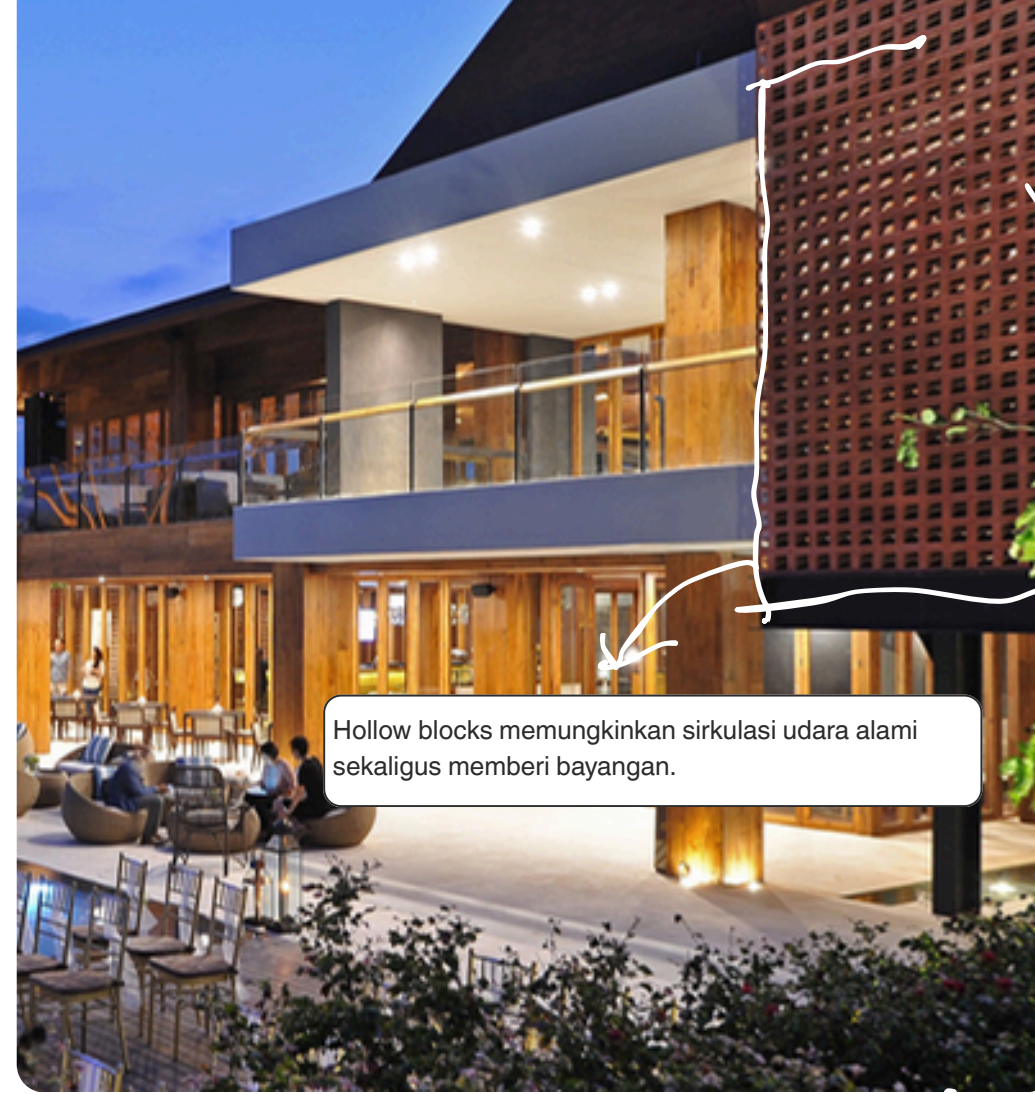
Six Senses Yao Noi

Kajian preseden ini akan membahas tiga proyek resort yang menjadi referensi dalam perancangan resort berbasis konsep neo-vernakular, yaitu Djati Lounge & Djoglo Bungalow, Desa Hay Resort, Six Senses Yao Noi, . Keempat resort ini dipilih karena keberhasilannya dalam menggabungkan elemen-elemen arsitektur lokal dan tradisional dengan desain kontemporer yang peka terhadap konteks alami dan budaya setempat. Melalui kajian ini, akan diidentifikasi bagaimana masing-masing proyek mengadaptasi bentuk, material, dan struktur tradisional untuk menciptakan pengalaman ruang yang autentik dan berkelanjutan, serta bagaimana prinsip-prinsip neo-vernakular diterapkan untuk membangun hubungan yang lebih erat antara pengunjung dan lingkungan sekitar.

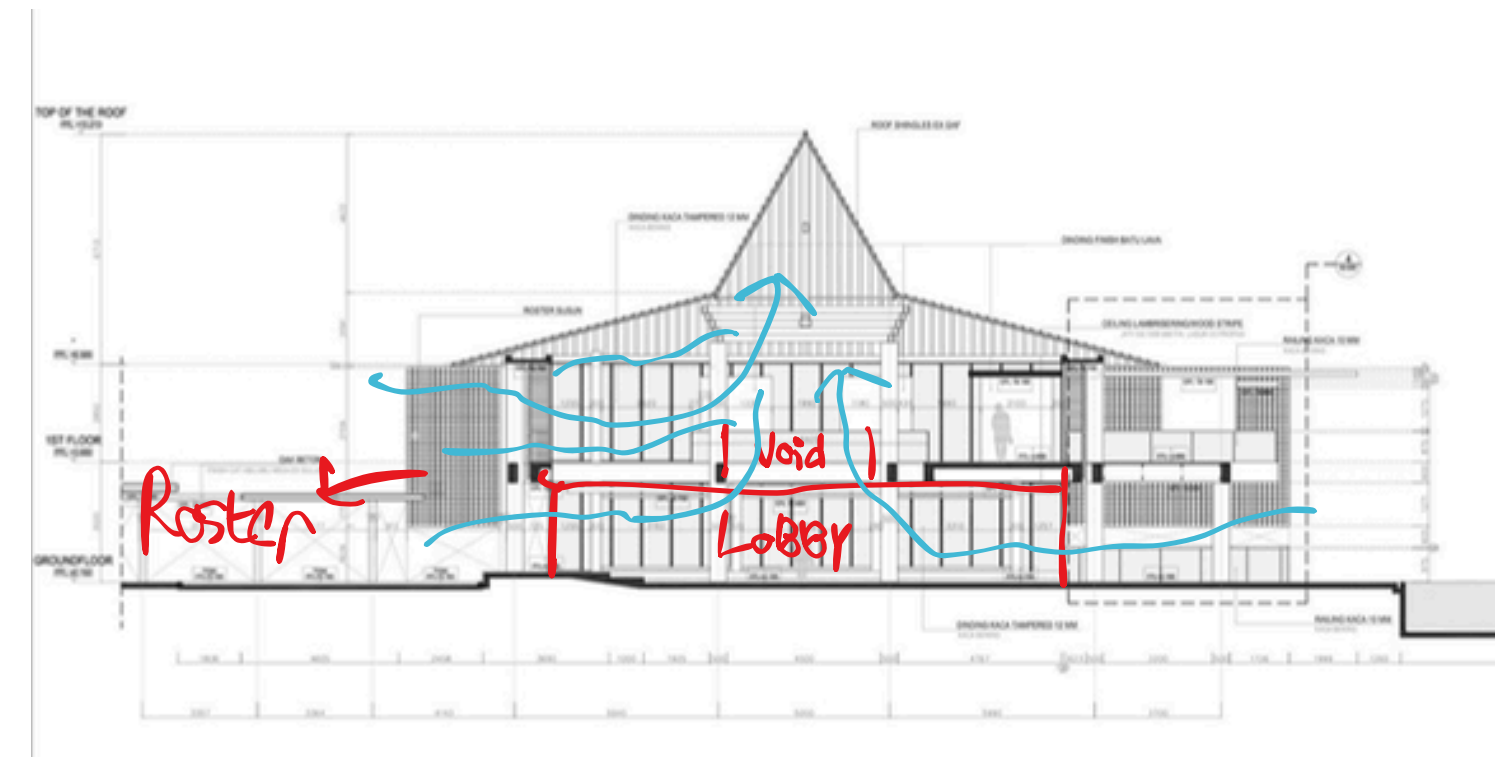


01 Djati Lounge & Djoglo Bungalow
Blimbing, Indonesia
MINT-DS

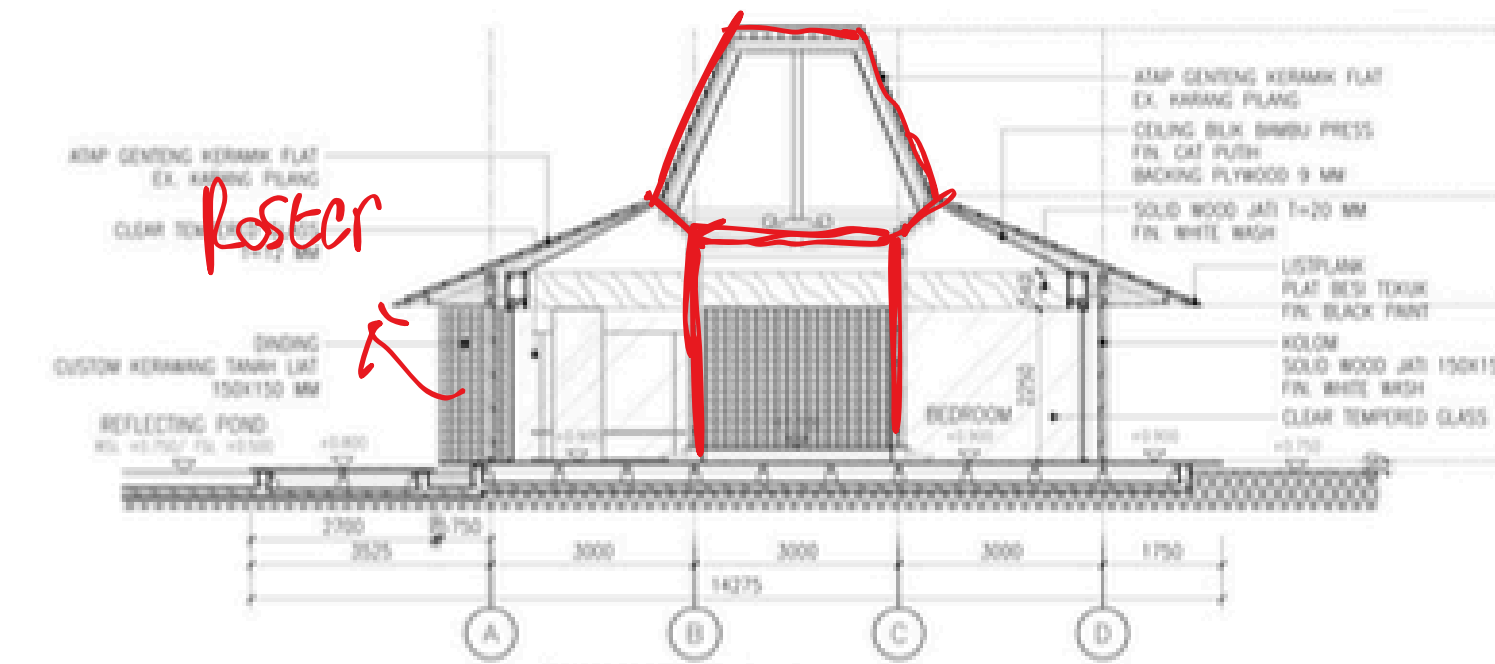
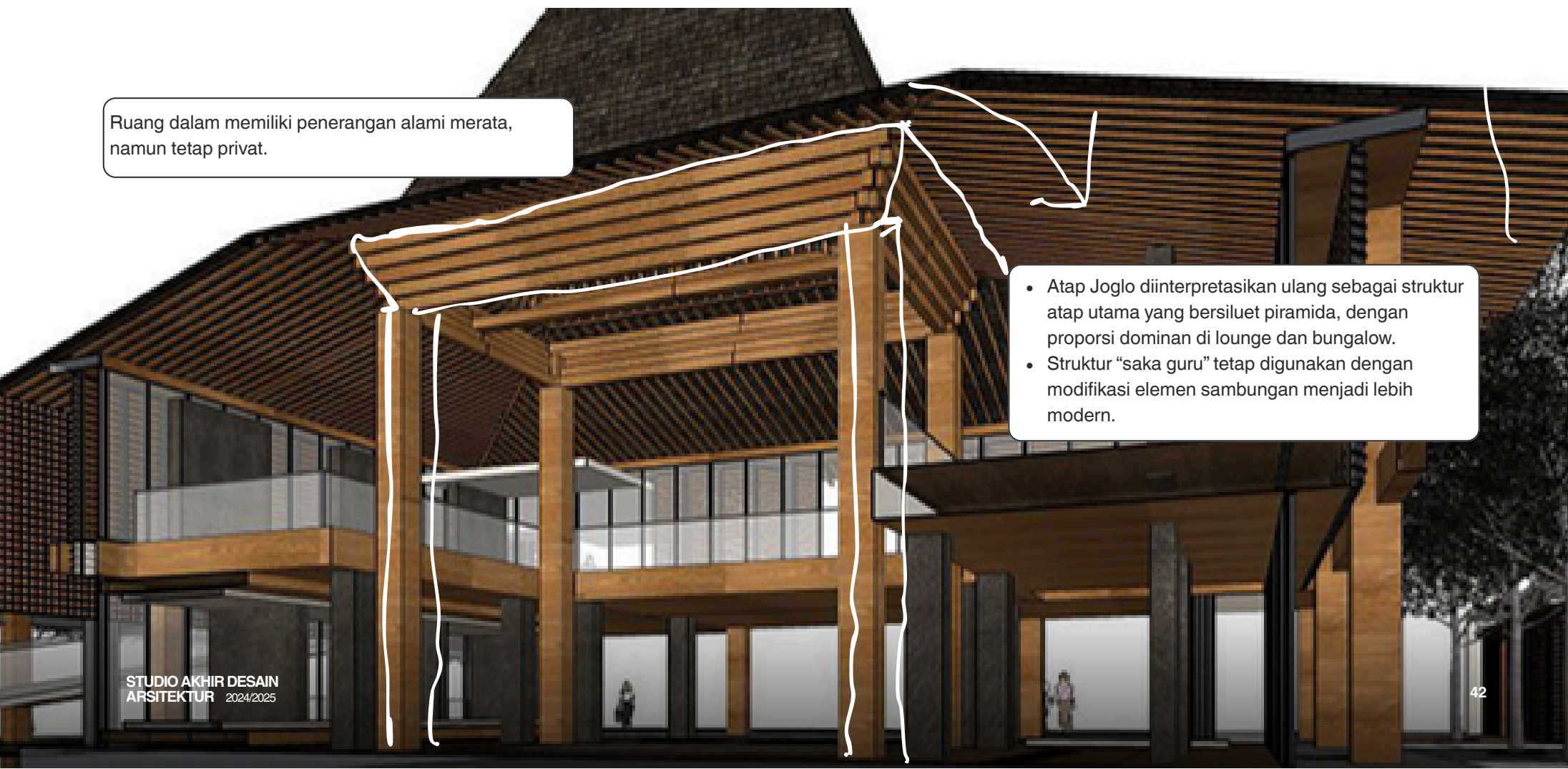
Proyek ini merupakan kompleks bungalow (Djoglo Bungalow) dan lounge (Djati Lounge) yang terletak di kota pegunungan Blimbing, Malang. Kompleks ini terdiri dari sebelas bungalow yang tersebar di tapak dekat dengan lapangan golf serta sebuah restoran dan ruang multifungsi. Proyek ini mengadopsi pendekatan kontemporer terhadap Joglo, rumah vernacular tradisional Jawa, dengan struktur atap yang meniru bentuk pegunungan sekitar.



Gambar Potongan Lobby



Gambar Potongan Unit





02 Desa Hay Resort

Mengwi, Indonesia
Arkana Architect

Desa Hay Resort karya Arkana Architects merupakan resort tropis di Bali yang menampilkan pendekatan kontemporer dengan transformasi elemen vernakular lokal. Melalui penggunaan atap pelana terfragmentasi, material alami, dan tata ruang terbuka, resort ini menghadirkan suasana relaksatif dan kontemplatif dalam skala moderat. Karakter desainnya menekankan keintiman, keberlanjutan, dan keterhubungan dengan konteks alam tropis, menjadikannya relevan sebagai studi preseden bagi perancangan resort berbasis kearifan lokal.



Ruang inap membaurkan batas antara interior dan alam. Unit bungalow mengadopsi sistem bukaan penuh dengan penggunaan dinding kaca frameless dari lantai hingga plafon, menciptakan visibilitas total ke lanskap sekitarnya. Strategi ini tidak hanya memperkuat hubungan visual dengan alam, tetapi juga memungkinkan pencahayaan alami dan ventilasi silang secara pasif, prinsip utama dalam arsitektur tropis dan vernakular Nusantara.



ATAP
Vernakular

Elemen vernakular dimunculkan melalui reinterpretasi material dan detail lokal. Anyaman bambu sebagai plafon interior mengingatkan pada gedhek atau plafon luwengan dalam arsitektur Jawa, namun disajikan secara minimalis dan rapi. Furnitur kayu solid berwarna alami digunakan untuk menghadirkan kehangatan ruang, sementara ukiran pintu bertema dedaunan melengkung memberi sentuhan simbolik terhadap narasi budaya lokal. Dalam ruang mandi, penggunaan batu alam (slate) dan keberadaan bathtub terbuka di area semi-outdoor menegaskan peran alam sebagai bagian dari aktivitas harian yang kontemplatif dan menyegarkan.