Perancangan Resort di Kawasan Desa Wisata Wukisari Bantul dengan Pendekatan Arsitektur Berkelanjutan

Resort Design in Wukisari Bantul Village Area with an Eco-Culture Architectural Approach

20512062

Noor Aliyya Salma Winata

Pembimbing

Barito Adi Buldan Raya GR, ST., MA., IAI., GP

amarta

Resort and Leisure

Perancangan Resort di Kawasan Desa Wisata Wukisari Bantul dengan Pendekatan Arsitektur Berkelanjutan

Resort Design in Wukisari Bantul Village Area with an Eco-Culture Architectural Approach

LEMBAR PENGESAHAN

Validity Sheet.

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :

Final Architecture Design Studio Entitled

Perancangan Resort di Kawasan Desa Wisata Wukisari Bantul dengan Pendekatan Arsitektur Berkelanjutan

Resort Design in Wukisari Bantul Tourism Village Area with an Sustainable Architectural Approach

Nama Lengkap Mahasiswa : **Noor Aliyya Salma Winata**

Student's Full Name

Nomor Induk Mahasiswa : **20510262**

Student's Identification

Telah diuji dan disetujui pada : **28 November 2024**

Has been evaluated and agreed on

Pembimbing *Supervisor*	Penguji 1 *1st Jury*	Penguji 2 *2nd Jury*
Ar. Baritoadi Buldan Rayaganda Rito, S.T., M.A., IAI., GP	Ar. Agus Setiawan, S.T., M.Arch., IAI., GP	Dr. Ar. Yulianto Purwono Prihatmaji, S.T., M.T., IPM., IAI.

diketahui oleh :

Ketua Program Studi S1 Arsitektur

Head of Undergraduate program in Architecture

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

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Supervisor's Notes

Penilaian Buku Laporan Tugas Akhir

Bachelor Final Project Report Book Assesment

Perancangan Resort di Kawasan Desa Wisata Wukisari Bantul dengan Pendekatan Arsitektur Berkelanjutan

Resort Design in Wukisari Bantul Tourism Village Area with an Sustainable Architectural Approach

Nama Lengkap Mahasiswa : **Noor Aliyya Salma Winata**

Student's Full Name

Nomor Induk Mahasiswa : **20510262**

Student's Identification

Kualitas pada buku laporan akhir :
Sedang, Baik, Baik Sekali *) Mohon dilingkari

Sehingga,
Direkomendasikan/Tidak Direkomendasikan *) Mohon dilingkari
untuk menjadi acuan produk tugas akhir

Yogyakarta, 28 November 2024
Pembimbing,
Supervisor

Barito Adi Buldan Raya GR, ST., MA., IAI., GP

PERNYATAAN KEASLIAN
Statement of Authenticity

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Noor Aliyya Salma Winata
Nim	: 20512062
Program Studi	: Arsitektur
Fakultas	: Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas	: Universitas Islam Indonesia

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir saya yang berjudul "Perancangan Resort di Kawasan Desa Wisata Wukisari Bantul dengan Pendekatan Arsitektur Berkelanjutan" adalah sebuah karya yang dibuat oleh saya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentigan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 28 November 2024
Penulis,
Author

Noor Aliyya Salma Winata

KATA PENGANTAR
Forewords.

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Semoga Allah melimpahkan keselamatan serta rahmat-Nya padamu

Puja dan puji syukur atas kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayahnya, serta salam dan shalawat kepada junjungan nabi tauladan umat, Nabi Muhammad SAW. Sehingga penulisan laporan Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Resort di Kawasan Desa Wisata Wukisari Bantul dengan Pendekatan Arsitektur Berkelanjutan"dapat diselesaikan dengan baik. Dalam kata pengantar ini penulis ingin berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini, diantaranya penulis ingin berterima kasih kepada :

1. Allah SWT, yang telah memberikan nikmat kesehatan, kemudahan, dan segala rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Kedua orang tua penulis, Ayah Hari Nara Winata dan Ibu Siti Noor Farida yang selalu mendukung secara moral maupun materi, memberi arahan, menemani disetiap keadaan baik saat senang dan terlebih disaat susah.
3. Bapak Barito Adi Buldan Raya GR, ST., MA., IAI., GP, selaku dosen pembimbing Studio Desain Akhir Arsitektur (SADA) yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan, ilmu, hingga dorongan dalam setiap prosesnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan dan memperoleh pembelajaran yang berarti.
4. Bapak Ar. Agus Setiawan, S.T., M.Arch., IAI., GP, selaku penguji 2 yang telah memberikan bimbingan, ilmu, arahan, kritik, saran dan masukan selama proses berjalannya SADA.
5. Bapak Dr. Ar. Yulianto Purwono Prihatmaji, S.T., M.T., IPM., IAI. selaku penguji 2 yang telah memberikan bimbingan, ilmu, arahan, kritik, saran dan masukan selama proses berjalannya SADA.
6. Bapak Ar RM Cahyo Bandhono ST, MT, IAI selaku pembimbing yang telah sabar membimbing, memberi semangat dan juga memberikan masukan dan ilmu yang begitu berharga dan berarti. Senang rasanya bisa berproses dan berdiskusi selama masa Studi Akhir Desain Arsitektur.
7. Kepada keluarga besar saya (Om, Tante, dan juga saudara-saudara saya) yang telah selalu memberi semangat, dukungan, dan doa demi kelancaran tugas akhir yang penulis lalui.
8. Kepada Ivan Ekacandra ST, M.Eng yang selalu menemani dalam keadaan suka maupun duka, yang selalu mendengarkan keluh kesah dalam setiap langkah saya dalam mengerjakan tugas akhir, serta telah memberi banyak dukungan, bantuan dan semangat kepada saya.
9. Sahabat Saya yang ada dalam group BTK, Asha, Lina, Yumna, Syifa, Amanda, dan Adist yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan ini,dan lainnya yang selalu hadir dalam suka maupun duka, memberikan semangat, serta menjadi teman setia yang mendukung Saya melewati setiap tahap perjuangan.
10. Sahabat Saya yang ada dalam group Stroberi, Meysya, Rima, Riyan, Luthfi, Faishal dan lainnya yang selalu hadir dan membantu serta memberikan semangat, serta menjadi teman setia yang mendukung Saya melewati setiap tahap perjuangan.
11. Teman - teman Kuliah Saya, Elang, Rangga dan Aurel atas dukungan, bantuan dan semangatnya, pada Saya selama perkuliahan ini hingga kedepannya. dan kepada teman-teman seperjuangan angkatan 2020 yang telah berjuang bersama.
12. Teman satu bimbingan saya Echa, yang telah membantu dan berproses dalam mengerjakan tugas akhir. saling mengingatkan dan memberi support hingga dapat menyelesaikan tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa laporan ini dalam hal penyusunan, penulisan, dan tata bahasa masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, penulis dengan hati yang terbuka menerima kritik dan saran yang membangun untuk kedepannya agar lebih baik lagi. Semoga karya ini dapat memberi manfaat untuk pembaca.

Terima kasih.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh
Dan semoga keselamatan dan rahmat Allah serta keberkahan-Nya terlimpah juga kepadamu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah resort di kawasan Desa Wisata Wukirsari, Bantul, dengan pendekatan arsitektur berkelanjutan. Desa Wukirsari memiliki potensi alam yang melimpah, seperti pemandangan alam yang indah dan kekayaan budaya lokal yang unik. Namun, pengembangan pariwisata di daerah ini masih terhambat oleh kurangnya fasilitas akomodasi yang memadai dan infrastruktur yang mendukung. Oleh karena itu, perancangan resort ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik wisata serta memberikan kontribusi positif terhadap ekonomi lokal.

Dalam penelitian ini, pendekatan arsitektur berkelanjutan diterapkan melalui beberapa prinsip utama, yaitu penggunaan material ramah lingkungan, pengelolaan lahan dan vegetasi serta integrasi desain dengan konteks lingkungan sekitar. Material yang digunakan dalam konstruksi resort akan dipilih berdasarkan ketersediaan lokal dan dampak lingkungan yang minimal. Selain itu, desain resort akan memanfaatkan pencahayaan alami dan ventilasi silang untuk mengurangi konsumsi energi listrik.

Metode penelitian yang digunakan mencakup studi literatur terkait arsitektur berkelanjutan dan pengembangan pariwisata, observasi lapangan untuk menganalisis kondisi fisik dan sosial di Desa Wukirsari, serta wawancara dengan masyarakat setempat untuk memahami kebutuhan dan harapan mereka terkait pengembangan pariwisata. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa desain resort tidak hanya akan menyediakan fasilitas akomodasi yang nyaman tetapi juga akan mendukung pelestarian budaya lokal melalui penyediaan ruang bagi kegiatan seni dan budaya.

Selain itu, resort ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam pengelolaan wisata dengan melibatkan mereka dalam berbagai aspek operasional resort, seperti penyediaan makanan lokal dan kegiatan wisata berbasis komunitas. Dengan demikian, resort ini diharapkan dapat menjadi model pengembangan pariwisata berkelanjutan yang tidak hanya mengedepankan aspek ekonomi tetapi juga sosial dan lingkungan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan pariwisata di Desa Wukirsari serta menjadi referensi bagi proyek serupa di daerah lain. Melalui pendekatan arsitektur berkelanjutan, resort ini tidak hanya akan menarik wisatawan tetapi juga memberikan manfaat jangka panjang bagi masyarakat lokal dan menjaga kelestarian lingkungan.

Kata kunci : Wukirsari, Resort, Budaya, Berkelanjutan.

ABSTRACT

This research aims to design a resort in the Wukirsari Tourism Village area in Bantul, using a sustainable architecture approach. Wukirsari Village boasts abundant natural potential, including stunning landscapes and unique local cultural heritage. However, tourism development in this area is still hindered by a lack of adequate accommodation facilities and supporting infrastructure. Therefore, the design of this resort is expected to enhance tourism appeal and provide positive contributions to the local economy.

In this study, the sustainable architecture approach is applied through several key principles, including the use of environmentally friendly materials, energy efficiency, water management, and design integration with the surrounding context. The materials selected for the resort's construction will be based on local availability and minimal environmental impact. Additionally, the resort's design will leverage natural lighting and cross ventilation to reduce electricity consumption.

The research methodology includes a literature review related to sustainable architecture and tourism development, field observations to analyze the physical and social conditions in Wukirsari Village, and interviews with local residents to understand their needs and expectations regarding tourism development. The findings indicate that the resort's design will not only provide comfortable accommodation facilities but also support the preservation of local culture by providing spaces for artistic and cultural activities.

Furthermore, this resort is designed to enhance community participation in tourism management by involving locals in various operational aspects, such as providing local cuisine and community-based tourism activities. Thus, this resort is expected to serve as a model for sustainable tourism development that emphasizes economic, social, and environmental aspects.

This research aims to make a significant contribution to tourism development in Wukirsari Village and serve as a reference for similar projects in other areas. Through the sustainable architecture approach, this resort is anticipated to attract tourists while providing long-term benefits for the local community and preserving environmental integrity.

Keywords : Wukirsari, Resort, Culture, Sustainability.

amarta

Resort and Leisure

Di tengah keindahan alam Desa Wisata Wukirsari, Bantul, kami mempersembahkan sebuah resort yang dirancang dengan prinsip arsitektur berkelanjutan. Resort ini merupakan langkah nyata untuk menghubungkan wisatawan dengan keindahan alam dan budaya lokal, sekaligus memberikan kontribusi positif terhadap masyarakat sekitar.

Visi kami adalah menciptakan destinasi pariwisata yang tidak hanya menarik, tetapi juga bertanggung jawab terhadap lingkungan dan masyarakat. Misi kami adalah menyediakan pengalaman menginap yang nyaman dan berkelanjutan, dengan memanfaatkan sumber daya lokal dan melibatkan komunitas dalam setiap aspek operasional resort.

Resort kami dibangun dengan mengutamakan penggunaan material ramah lingkungan yang tersedia secara lokal. Setiap elemen desain dipilih untuk meminimalkan dampak lingkungan, termasuk penggunaan pencahayaan alami dan ventilasi silang untuk mengurangi konsumsi energi. Kami percaya bahwa keindahan resort tidak hanya terletak pada arsitekturnya, tetapi juga pada harmoni dengan lingkungan sekitar.

Table of Content.

01 Pendahuluan.

Latar Belakang 21
Persoalan Perancangan 25
Rumusan Permasalahan 25
Tujuan Perancangan 25
Metode Perancangan 26
Peta Persoalan 27
Kerangka Berpikir 28
Originalitas / Keaslian Penulis 29

02 Persoalan Perancangan.

Kajian Analisis Tapak dan Lokasi 32
Kajian Situasi dan Regulasi Tapak 35
Kajian Tipologi Bangunan 43
Kajian Pendekatan Rancangan 46
Kajian dan Analisis Keunggulan Rancangan 48
Kajian Preseden 50
Ringkasan Masalah Desain 51

03 Eksplorasi dan Respon Rancangan

Respon Rancangan 54
Pemilik dan Operator 54
Eksplorasi Fungsi & Kebutuhan Ruang 55
Analisis Kebutuhan Ruang 57
Tantangan Desain 58
Kriteria Desain 58
Guideline Perancangan 59
Guideline Operator 61
Analisis Aktivitas dan Hubungan Ruang 64
Respon Konsep Perancangan dan Tapak 65
Konsep dan penerapan 68

04 Hasil Rancangan dan Pembuktiannya

Gambar Skematik Desain 92
Siteplan 93
Blokplan 94
Siteplan Zona A 95
Siteplan Zona B 96
Plotting Unit Kamar (Zona C) 97
Denah Skematik kamar 98
Fungsi Bangunan 101
Render Prespektif 104
Render Interior 107
Rancangan Anggaran Biaya 108
Break Even Point 109

05 Evaluasi Pendadaran.

Tanggapan Evaluasi Desain 112
Permasalahan Desaain 123
Legenda Vegetasi 128
Pengaruh operator alila 129
Parameter Pendekatan 131
Pitonan Jati 135
Gambar Rencana Pitonan Jati 137
Pertimbangan peletakan Area pertunjukan 144
Zonning dan PLotting Bangunan 145
Variasi aktivitas Olahraga 147
Livecooking 148
Aktivitas pengajaran Tari 149
Pengalaman Ruang 150

06 Lampiran

Cek Plagiasi 137
Apreb 138
Potret Maket 139

07 Daftar Pustaka

Daftar Pustaka 141

List of Figure.

01 Pendahuluan.

Gambar 1.1 Monumen Kampung Batik Wukirsari
Gambar 1.2 Pengrajin Batik di Giriloyo
Gambar 1.3 Proses Pembuatan Batik Giriloyo
Gambar 1.4 Joglo Wisata Wayang Desa Wukisari
Gambar 1.5 Kegiatan di Wisata Wayang Desa Wukisari
Gambar 1.6 Pertunjukan Wayang Tingklung
Gambar 1.7 Kegiatan Belajar Sendratari Ramayana
Gambar 1.8 Artikel degradasi budaya
Gambar 1.9 Artikel nasib Pengrajin wayang di Bantul
Gambar 1.10 Artikel kerajinan wayang terkendala
Gambar 1.11 Artikel minimnya regenerasi Perajin wayang
Gambar 1.12 Jumlah Hotel Menurut Kecamatan di Bantul, 2022-2023
Gambar 1.13 Lokasi Perancangan
Gambar 1.14 3d Kontur Lahan
Gambar 1.15 Proses Design Thinking
Gambar 1.16 Kerangka Berpikir Penelitian

02 Persoalan Perancangan.

Gambar 2.1 Peta Lokasi Daerah Perancangan
Gambar 2.2 Peta Desa Wukirsari
Gambar 2.3 Lokasi Perancangan
Gambar 2.4 Foto Data Asli Peta
Gambar 2.5 Foto Maps Lokasi
Gambar 2.6 Foto keadaan site
Gambar 2.7 Zonasi Site
Gambar 2.8 Foto Keadaan Lokasi
Gambar 2.9 Regulasi Tapak dan Bangunan
Gambar 2.10 Skema Sirkulasi
Gambar 2.11 Potensi View Site
Gambar 2.12 Grafik Iklim Tahunan Kota Bantul (2024)
Gambar 2.13 Grafik Iklim Tahunan Kota Bantul (2024)
Gambar 2.14 Grafik Rata-rata Suhu Tahunan Kota Bantul (2024)
Gambar 2.15 Grafik Curah Hujan Tahunan Kota Bantul (2024)
Gambar 2.16 Grafik Angin Tahunan Kota Bantul (2024)
Gambar 2.17 Grafik Tingkat Kenyamanan Kelembaban Kota Bantul (2024)
Gambar 2.18 Grafik Arah Angin Kota Bantul (2024)
Gambar 2.19 Kontur Lahan
Gambar 2.20 3d Kontur Lahan
Gambar 2.21 Lokasi Wisata terhadap site
Gambar 2.22 Roster Kayu
Gambar 2.23 Kampung Lumbung Boutique Hotel, Batu
Gambar 2.24 Kampung Lumbung Boutique Hotel, Batu

03 Hasil Rancangan dan Pembuktian.

Gambar 3.1 Konteks Site
Gambar 3.2 Aktivitas Pengunjung Menginap
Gambar 3.3 Aktivitas Pengunjung Berekreasi
Gambar 3.4 Aktivitas Pengelola
Gambar 3.5 Analisis Hubungan Ruang
Gambar 3.6 Ilustrasi Akses Site
Gambar 3.7 Program Ruang pada Site
Gambar 3.8 Zona Massa pada Site
Gambar 3.9 Penerapan Ribbon Plan
Gambar 3.10 Penataan Massa merespon Kontur
Gambar 3.11 Penerapan Sustainable Community
Gambar 3.12 Pertunjukan Sendratari Ramayana
Gambar 3.13 Pertunjukan Tari Wayang Wong
Gambar 3.14 Pertunjukan Wayang Tingklung
Gambar 3.15 Kegiatan Malam Budaya Jawa
Gambar 3.16 Workshop Membatik
Gambar 3.17 Workshop Kuliner Tradisional Jawa
Gambar 3.18 Workshop Kerajinan Lurik
Gambar 3.19 Workshop Seni Ukir Kayu
Gambar 3.20 Penerapan Pitonan Jati
Gambar 3.21 Pohon Jati
Gambar 3.22 Limbah Kayu
Gambar 3.23 Produsen Kayu di Sekitar Lokasi
Gambar 3.24 Roster Kayu
Gambar 3.25 Roster Kayu
Gambar 3.26 Partisi dan Plafon
Gambar 3.27 Penerapan Pitonan Jati
Gambar 3.28 Facade Kamar dengan Roster Pitonan Jati
Gambar 3.29 Detail Facade Roster Kamar A
Gambar 3.30 Detail Facade Roster Kamar B
Gambar 3.31 Detail Facade Roster Kamar C
Gambar 3.32 Detail Facade Roster Kamar D
Gambar 3.33 Detail Facade Roster Lobby
Gambar 3.34 Detail Panel Plafon Pitonan Jati
Gambar 3.35 Detail Potongan Panel Plafon Pitonan Jati

04 Hasil Rancangan.

Gambar 4.1 Situasi
Gambar 4.2 Siteplan
Gambar 4.3 Penyusunan Massa Bangunan
Gambar 4.4 Fungsi Bangunan
Gambar 4.5 Denah kamar Skematik
Gambar 4.6 Facade kamar
Gambar 4.7 Facade kamar
Gambar 4.8 Render Kawasan
Gambar 4.9 Render Prespektif
Gambar 4.10 Render Prespektif
Gambar 4.11 Render Interior kamar

05 Hasil Evaluasi.

Gambar 5.1 Penataan sebagai Peredam Suara
Gambar 5.2 Tampak dalam luar kamar
Gambar 5.3 Penataan pohon dan Gundukan
Gambar 5.4 Manajemen Suara dan Bukaan
Gambar 5.5 Peredam Suara dari Air Mancur

List of Table

01 Pendahuluan.

Table 1.1 Keunggulan, Originalitas Perancangan

02 Persoalan Perancangan.

Table 2.1 Data Curah Hujan Desa Wukirsari
Table 2.2 Parameter Arsitektur Berkelanjutan
Table 2.3 Konsep desain berkelanjutan pada rancangan desain

03 Hasil Rancangan dan Pembuktian.

Table 3.1 Pemilik dan Operator Resort
Table 3.2 Analisis Pelaku dan Kebutuhan Ruang Umum
Table 3.3 Analisis Kebutuhan Parkir Mobil
Table 3.4 Analisis Kebutuhan Parkir Pengelola
Table 3.5 Guideline Operator
Table 3.6 Standart Ukuran
Table 3.7 Standart Ukuran Managerial
Table 3.8 Standart Ukuran Entertaiment
Table 3.9 konsep dan penerapan Desain Terasering
Table 3.10 konsep dan penerapan ribbon Plan
Table 3.11 konsep dan penerapan Sustainable Community
Table 3.12 Konsep dan Penerapan Upcycling Wasted Wood

Chapter

01

Pendahuluan.

Latar Belakang
Peta Permasalahan
Rumusan Permasalahan
Tujuan Perancangan
Metode Perancangan
Batasan Perancangan
Kerangka Berpikir
Originalitas / Keaslian Penulis

1.1 Judul

Perancangan Resort di Kawasan Desa Wisata Wukisari Bantul dengan Pendekatan Arsitektur Berkelanjutan

Resort Design in Wukisari Bantul Village Area with Sustainable Architectural Approach

1.2 Pengertian Judul

Perancangan
Perancangan berasal dari kata dasar rancang yang berdasar KBBI yakni b erarti desain. Maka perancangan yang dimaksud dalam judul ini adalah proses atau perbuatan merancang sebuah bangunan dengan tipologi resort.

Resort
Resort atau dalam bahasa Indonesia disebut sanggraloka merupakan tempat untuk relaksasi sekaligus menjadi tempat rekreasi yang dapat menarik pengunjung. Umumnya resort berada di daerah wisata sehingga dapat menjadi akomodasi pengunjung/pendatang di kawasan wisata tersebut.

Desa Wisata
Desa wisata adalah suatu bentuk pengembangan desa yang bertujuan untuk meningkatkan potensi wisata dan ekonomi masyarakat setempat.

Wukisari
Desa Wisata Wukirsari terletak di Kelurahan Wukirsari, Kecamatan Imogiri, Kabupaten Bantul. Desa Wukirsari ini sendiri merupakan desa rintisan batik tulis yang merupakan kerajinan turun menurun.

Bantul
Bantul merupakan salah satu kabupaten di Provinsi DIY yang terletak di Selatan Kota Yogyakarta. Wilayahnya didominasi oleh dataran rendah, namun juga memiliki beberapa perbukitan.

Pendekatan
Konteks pendekatan yang dimaksud dalam judul yakni pendekatan desain yang berarti usaha menuju optimalisasi desain dengan menerapkan beberapa pendekatan desain dalam suatu perancangan. Optimalisasi desain tersebut yang diharapkan terwujud dalam menjawab berbagai permasalahan desain.

Sustainable Architecture
Sustainable Architecture atau dalam bahasa Indonesianya adalah arsitektur berkelanjutan, adalah sebuah konsep terapan dalam bidang arsitektur untuk mendukung konsep berkelanjutan, yaitu konsep mempertahankan sumber daya alam agar bertahan lebih lama, yang dikaitkan dengan umur potensi vital sumber daya alam dan lingkungan ekologis manusia, seperti sistem iklim planet, sistem pertanian, industri, kehutanan, dan tentu saja arsitektur

Latar **Belakang** Perancangan.

Desa Wukirsari

Desa Wukirsari terletak di Kecamatan Imogiri, Kabupaten Bantul. Dengan luas wilayah mencapai 15.385.504 m² dan populasi sebanyak 17.245 jiwa, desa ini terdiri dari 16 pedukuhan (Sumber: Web Desa Wukirsari). Penetapan Wukirsari sebagai desa wisata bukan tanpa alasan; desa ini kaya akan budaya yang masih dilestarikan hingga saat ini, seperti Batik dan Wayang Tingkluk. Untuk mengembangkan budaya tersebut, desa wisata ini menyelenggarakan program Edu Wisata Batik di Kampung Batik Giriloyo.

Sentra Kerajinan Batik Desa Wukirsari

Desa Wukirsari telah menarik perhatian dalam beberapa tahun terakhir karena telah dikembangkan sebagai pusat seni lukis batik. Banyak lembaga dan instansi yang menunjukkan minat untuk bekerja sama dalam pengembangan usaha pariwisata atau destinasi wisata di daerah tersebut. Selain itu, Desa Wukirsari sering dijadikan lokasi studi karena keberhasilannya dalam menjadi salah satu pusat wisata terkemuka di Kabupaten Bantul.

Gambar 1.1 Monumen Kampung Batik Wukirsari
Sumber : gatrapedia.com

Sentra batik tulis Giriloyo terletak di kawasan Desa Wukirsari. Masyarakat di dusun Giriloyo memproduksi batik tulis menggunakan pewarna sintetis dan alami. Dengan lebih dari 500 pembatik yang ada di daerah ini, produk mereka telah dikenal hingga ke mancanegara. Sentra batik Giriloyo juga berkembang menjadi destinasi eduwisata, di mana para wisatawan dapat belajar tentang proses membatik dari awal hingga menghasilkan kain batik.

Gambar 1.2 Pengrajin Batik di Giriloyo
Sumber : batikgiriloyo.co.id

Batik Giriloyo memiliki keunikan yang membedakannya, terutama jika dibandingkan dengan batik tulis dari daerah lain. Salah satu ciri khasnya adalah penggunaan warna-warna cerah dan kontras. Selain itu, proses pewarnaannya seringkali memanfaatkan bahan-bahan alami, seperti secang, kunyit, pucuk daun jati, dan kulit kayu.

Wisata Edukasi Belajar Membatik

Di Desa Wukirsari, wisatawan memiliki kesempatan untuk melihat langsung proses pembuatan batik tulis. Semua batik tulis dikerjakan oleh wanita-wanita terampil dari tiga dusun utama. Selain itu, pengunjung juga dapat menyaksikan berbagai produk batik tulis dengan gaya klasik yang menampilkan motif tradisional, baik dengan warna alami maupun warna sintetis.

Gambar 1.3 Proses Pembuatan Batik Giriloyo
Sumber : batikgiriloyo.co.id

Kegiatan eduwisata ini tidak hanya menarik perhatian wisatawan lokal, tetapi juga pengunjung dari luar negeri. Banyak turis yang datang ke Kampung Batik Giriloyo untuk belajar cara membatik. Mereka sangat antusias mengikuti petunjuk dari para pengrajin dan dengan sabar menggambar motif di atas kain menggunakan canting.

Wisata Wayang Wukirsari

Wisata Wayang Wukirsari merupakan paguyuban pengrajin wayang kulit yang terletak di Desa Wukirsari. Didirikan pada tahun 2014, tujuan dari paguyuban ini adalah untuk melestarikan budaya dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat, khususnya warga Desa Wukirsari. Pada awal pembentukannya, Wisata Wayang Wukirsari belum memiliki lokasi operasional tetap, sehingga mereka memanfaatkan Joglo PAUD Karangasem dan Joglo Desa Wukirsari untuk menerima pengunjung yang ingin belajar cara membuat wayang.

Gambar 1.4 Joglo Wisata Wayang Desa Wukisari
Sumber : pengabdian.lppm.itb.ac.id

Wisata Wayang Wukirsari menyediakan beragam kegiatan menarik, seperti memahat dan mewarnai wayang, kelas filosofi wayang, penelusuran kampung wayang, pertunjukan wayang, belajar gamelan, belajar sendratari, membuat uba rampe janur, menulis aksara Jawa, dan masih banyak lagi.

Mewarnai Wayang | Memahat Wayang | Pertunjukan Wayang Kulit

Gambar 1.5 Kegiatan di Wisata Wayang Desa Wukisari
Sumber : pengabdian.lppm.itb.ac.id

menurut Nur Ahmadi selaku pengelola desa wisata Wukirsari pertunjukan wayang yang di tampilkan di desa wisata wukirsari salah satunya yaitu wayang tingklung

Gambar 1.6 Pertunjukan Wayang Tingklung
Sumber : jagalan.bantulkab.go.id.com

Salah satu daya tarik utama di Wisata Wayang Wukirsari adalah kesempatan untuk belajar Sendratari Ramayana. Wisatawan akan mempelajari tiga aspek, yaitu tari, teater, dan gamelan yang akan mengiringi pertunjukan. Setelah menerima materi dari ketiga aspek tersebut, mereka akan tampil di Pendopo Pertunjukan dengan mengenakan kostum sendratari yang lengkap. Pengalaman ini memberikan wisatawan kesempatan untuk merasakan pengalaman baru melalui paket wisata Sendratari Ramayana. (Sumber: wisatawayangwukirsari.com)

Gambar 1.7 Kegiatan Belajar Sendratari Ramayana
Sumber : wisatawayangwukirsari.com

Persoalan **Perancangan**

Degradasi Budaya Desa Wukirsari

Degradasi budaya merujuk pada penurunan dan hilangnya nilai-nilai budaya dalam suatu kelompok di masyarakat, yang dapat menghasilkan budaya baru seperti konsumerisme, materialisme, individualisme, dan hedonisme (Resmiwaty, 2010: 15-23).
Secara umum, degradasi budaya berarti berkurangnya nilai-nilai budaya di suatu wilayah. Akibat dari degradasi ini adalah tradisi dan budaya yang ada akan perlahan-lahan menghilang. Jika tidak ditangani dengan baik, dampak degradasi ini dapat sangat mempengaruhi masyarakat Indonesia, terutama generasi muda (Nuraini, 2017).

SOSIAL BUDAYA

Kebudayaan Lokal Yang Mulai Terlupakan Oleh Masyarakat

Gambar 1.8 Artikel mengenai degradasi budaya
Sumber : goodnewsfromindonesia.id

Kebudayaan lokal di Indonesia memiliki beragam bentuk kerajinan, khususnya di Kabupaten Bantul. Di daerah ini, terdapat pusat pembuatan kerajinan wayang kulit yang terletak di Kampung Pucung, Kalurahan Wukirsari, Kapanewon Imogiri. Sayangnya, kurangnya minat dan pengetahuan masyarakat, terutama generasi muda, terhadap seni dan pertunjukan wayang kulit menyebabkan kebudayaan ini perlahan-lahan terlupakan. Akibatnya, jumlah pengrajin wayang di desa tersebut semakin menurun.

detikjogja Home Berita Sepakbola Budaya Pleer Kuliner Bisnis Jogja Kerta Kot

Nasib Sentra Perajin Wayang di Pucung Bantul yang Regenerasinya Kian Tergerus

Pradito Rida Pertana - detikJogja

Gambar 1.9 Artikel mengenai Pengrajin wayang di Bantul
Sumber : detik.com

ANTARA KANTOR BERITA INDONESIA

Industri kerajinan wayang Bantul terkendala regenerasi perajin

Gambar 1.10 Artikel kerajinan wayang terkendala
Sumber : antara.news.com

Ketua Paguyuban Perajin Wayang di Desa Wukirsari, Suyono, menyatakan bahwa salah satu faktor yang menghambat perkembangan industri wayang adalah masalah regenerasi. Saat ini, sulit untuk menarik minat generasi muda terhadap kebudayaan lokal, khususnya seni wayang.

TribunJogja.com
Home News Mata Lokal Memilih DIY Tribun Kadu Kota Megelang Kabumen BPD DIY
Berita Bantul Hari ini
Perajin Wayang Kulit di Pucung-Wukirsari Bantul Minim Regenerasi

Gambar 1.11 Artikel minimnya regenerasi Perajin wayang
Sumber : jogja.tribunnews.com

Terlebih lagi, perhatian masyarakat terhadap seni pertunjukan wayang tingklung sangat minim. Nur Ahmadi, yang merupakan pengelola desa wisata Wukirsari, menyatakan bahwa terdapat kurangnya perhatian, minat, dan pemahaman masyarakat mengenai kesenian wayang tingklung.

Akomodasi Penginapan Desa Wukirsari

Kecamatan *Subdistrict*	Hotel Berbintang *Star Hotel*		Hotel Nonbintang *Non Star Hotel*	
	2022	2023	2022	2023
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1. Srandakan	-	-	1	-
2. Sanden	-	-	3	6
3. Kretek	-	-	134	123
4. Pundong	-	-	-	-
5. Bambanglipuro	-	-	2	2
6. Pandak	-	-	1	1
7. Bantul	-	-	3	3
8. Jetis	-	-	6	5
9. Imogiri	-	-	10	20
10. Dlingo	-	-	28	31
9. Imogiri	-	-	10	20
12. Piyungan	-	-	3	7
13. Banguntapan	1	1	23	30
14. Sewon	2	2	40	59
15. Kasihan	-	-	38	72
16. Pajangan	-	-	2	3
17. Sedayu	-	-	8	5
Bantul	**3**	**3**	**303**	**368**

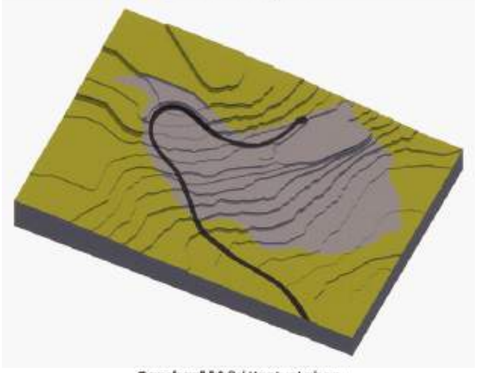
Gambar 1.12 Jumlah Hotel Menurut Kecamatan di Bantul, 2022-2023
Sumber : BPS, Updating Direktori Penyedia Jasa Pariwisata Tahun 2020

Pilihan akomodasi hotel resor didasarkan pada data dari Badan Pusat Statistik (BPS). Tabel di atas menunjukkan bahwa di Desa Wukirsari (Imogiri), belum ada bangunan resor berbintang di antara fasilitas akomodasi lainnya, serta kurangnya penginapan di area tersebut. Oleh karena itu, perancangan resor ini diharapkan dapat menjadi daya tarik baru untuk mendukung pengembangan pariwisata di Desa Wisata Wukirsari.

Lahan Eksisting Berkontur

Lahan berkontur adalah jenis lahan yang memiliki variasi dalam ketinggian atau kemiringan, berbeda dengan lahan datar yang umumnya memiliki permukaan yang rata. Tipe lahan ini sering dijumpai di daerah pegunungan atau perbukitan, meskipun dapat juga ditemukan di dataran rendah dengan perbedaan ketinggian yang lebih sedikit. Penggunaan lahan berkontur untuk pembangunan hunian atau infrastruktur memerlukan pendekatan desain yang khusus untuk mengatasi tantangan yang dihadirkan oleh kondisi topografi tersebut.

Gambar 1.13 Lokasi Perancangan
Sumber : *Penulis*, 2024



Gambar 1.14 3d Kontur Lahan
Sumber : Dokumen Pribadi, 2024

Pernyataan **Persoalan Perancangan**

Permasalahan Umum

1. Bagaimana merancang resort pada Desa Wisata Wukirsari dengan konsep arsitektur berkelanjutan dapat mewadahi kebutuhan akomodasi dan bermitra dengan nilai-nilai budaya dan lingkungan pada generasi yang akan datang.

Permasalahan Khusus

1. Bagaimana mengurangi pengolahan kontur untuk efisiensi biaya dalam proyek konstruksi?
2. Bagaimana merancang massa bangunan tanpa menebang pohon dan tetap mempertahankan pohon besar yang ada?
3. Bagaimana mengatur sirkulasi dan aksesibilitas pada lahan berkontur sambil menjaga kelestarian vegetasi?
4. Bagaimana memanfaatkan material lokal sisa sebagai material bangunan?
5. Bagaimana menerapkan pedoman desain dari operator ke dalam rancangan bangunan?

Tujuan Perancangan

Merancang Resort guna mewadahi kebutuhan akomodasi penginapan di Desa Wisata Wukirsari dengan Pendekatan Arsitektur Berkelanjutan konsep arsitektur berkelanjutan guna melestarikan nilai-nilai budaya dan lingkungan pada generasi yang akan datang.

Sasaran

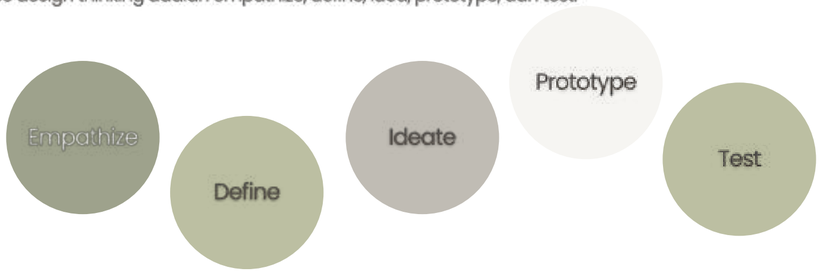
1. Mengurangi pengolahan kontur untuk efisiensi biaya dalam proyek konstruksi
2. Merancang massa bangunan tanpa menebang pohon dan tetap mempertahankan pohon besar yang ada
3. Mengatur sirkulasi dan aksesibilitas pada lahan berkontur sambil menjaga kelestarian vegetasi
4. Memanfaatkan material lokal tanpa menebang pohon dan tanpa membeli kayu baru selama proses konstruksi
5. Menerapkan pedoman desain dari operator ke dalam rancangan bangunan

Batasan Perancangan

Merancang Resort dengan menyeimbangkan kebutuhan akan alam dan budaya sehingga menghasilkan desain resort yang ramah lingkungan dengan unsur ke-lokalan yang seimbang dalam satu rancangan.

Metode Perancangan

Metode desain mengadopsi metode design thinking oleh The Stanford University – Hasso Plattner Institute of Design (2010). Lima fase design thinking adalah empathize, define, idea, prototype, dan test.



Gambar 1.15 Proses Design Thinking
Sumber : The Stanford University – Hasso Plattner Institute of Design, 2010

Empathize Fase pertama yaitu empathize, di mana kita perlu memahami masalah yang akan dipecahkan. Pada tahap ini, desainer diharapkan tenggelam dalam dunia pengguna dan mampu memahami perspektif pengguna terhadap masalah yang dihadapi. Memperdalam masalah dari perspektif pengguna mengarah pada solusi yang benar-benar beradaptasi dengan kondisi mereka. Hasil dari tahap ini berupa :

- **Latar balakang fungsi, lokasi, dan permasalahan desain**

Define Metode pengumpulan data yang berasal dari fase empati kemudian dianalisis dan dibedah untuk mendapatkan masalah spesifik pengguna. Hasil dari tahap ini berupa :

- **Kajian dan analisis konteks lokasi, konsep dan teori arsitektur, serta kajian preseden**

Ideate Fase ketiga merupakan proses yang menghasilkan solusi sedang berlangsung. Diharapkan fase ini akan melibatkan pemikiran "di luar kotak". Lanjutkan dengan mengidentifikasi solusi baru berdasarkan pernyataan yang dibuat tentang sifat masalah yang diungkapkan oleh fase definisi. Ketika kemandegan terjadi, rencana tindakan untuk mengatasi masalah harus dibuat sesegera mungkin. Hasil dari tahap ini berupa :

- **Eksplorasi desain perancangan**

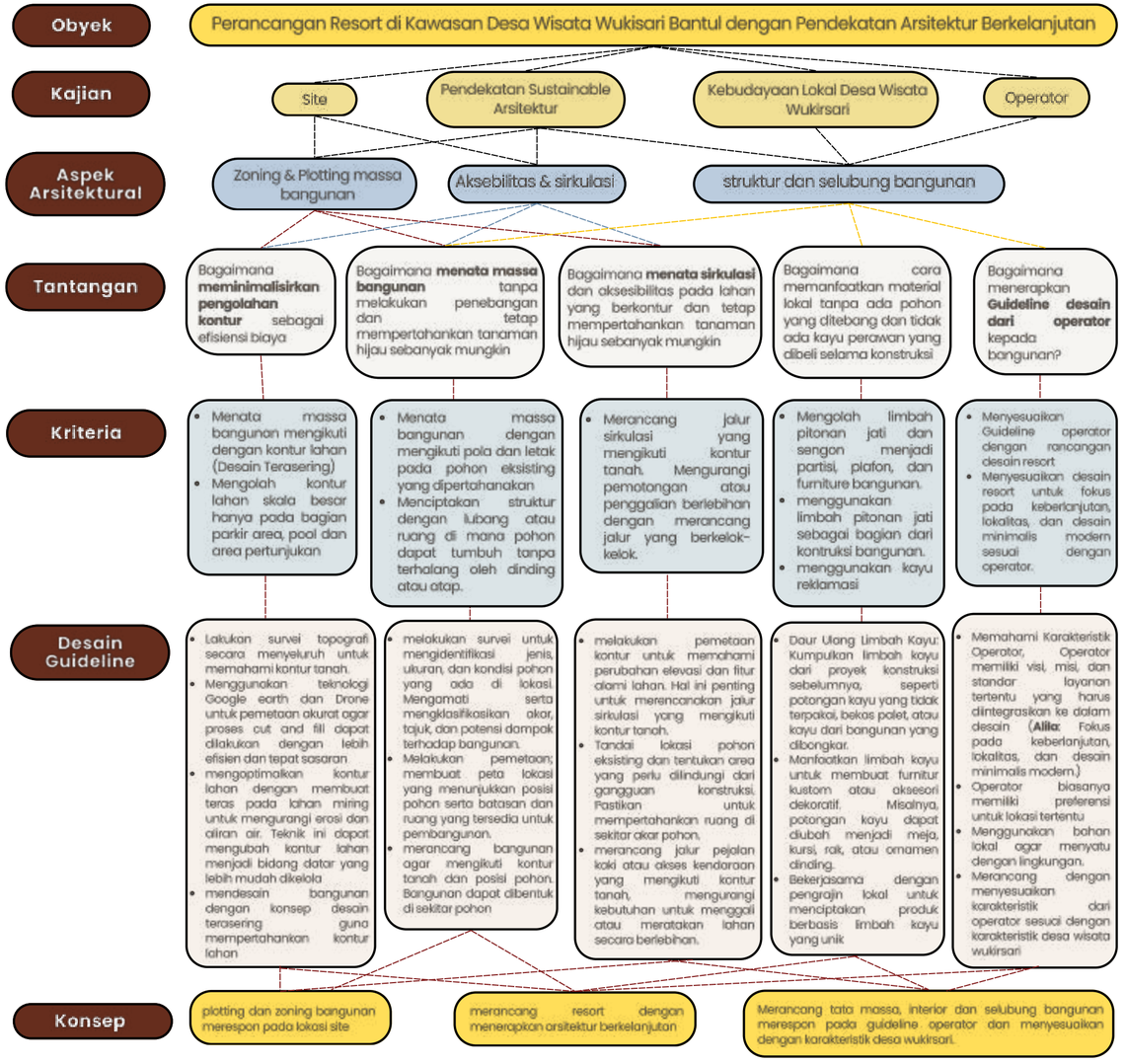
Prototype Proses ini melibatkan mengintegrasikan ide ke dalam model atau prototipe dengan skala yang diambil langsung dari produk aslinya. Untuk memungkinkan desainer menyelidiki solusi keandalan yang diidentifikasi dari langkah sebelumnya, pembuatan prototipe mendapatkan penekanan lebih selama pengembangan model studi. Hasil dari tahap ini berupa :

- **Perancangan skematik desain**

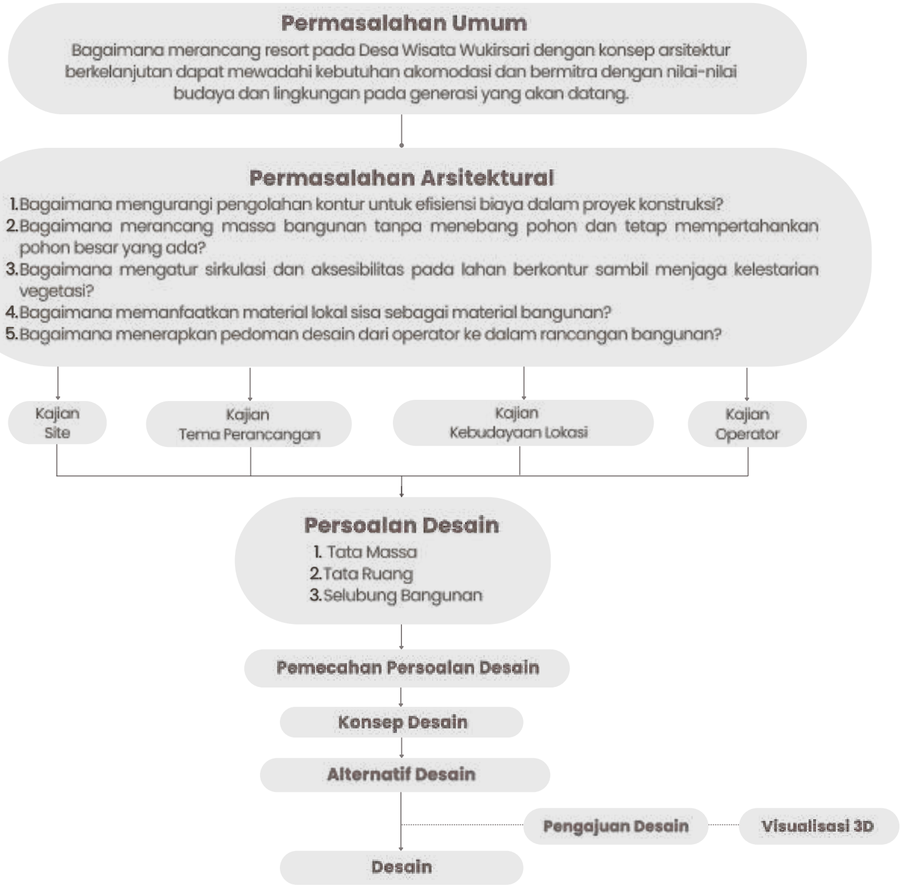
Test Tahap pengujian menyeluruh dilakukan dengan ketat. Namun, fase terakhir diselesaikan secara tenang dan metodis, memungkinkan pengguna memahami solusi yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Hasil dari tahap ini berupa :

- **Hasil uji terhadap Parameter desain**
- **Hasil desain akhir**

Peta **Persoalan**



Kerangka **Berpikir**



Gambar 1.16 Kerangka Berpikir Penelitian
Sumber : Penulis (2024)

Keunggulan, **Originalitas** Perancangan

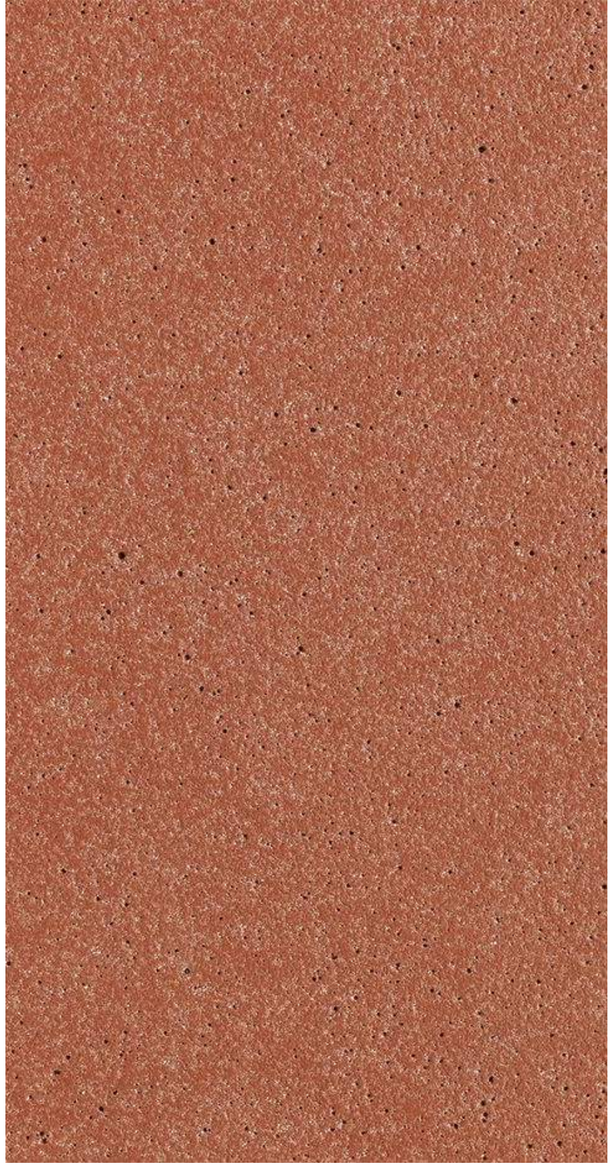
Perancangan arsitektural selalu berdasarkan kepada pendekatan teori, referensi atau preseden, isu permasalahan, serta tujuan yang ingin dicapai. Sehingga sejatinya perancangan arsitektural memiliki beberapa persamaan juga perbedaan dengan perancangan lainnya. Berrikut merupakan beberapa judul perancangan beserta persamaan dan perbedaannya:

Tabel 1.1 Keunggulan, Originalitas Perancangan

No.	Judul	Penulis	Tahun	Persamaan	Perbedaan
1.	Perancangan Beach Resort dengan Pendekatan Sustainable Architecture di Pantai Baron, Gunungkidul	Muhammad Fahd Reyhan	2023	Tipologi	Lokasi
				Pendekatan	
2.	Perancangan Eco-Tourist Resort Dengan Pendekatan Eco-Design di Sekotong, Lombok barat	Ghina Nabilah	2016	Tipologi	Lokasi
					Pendekatan
3.	Perancangan Resort di Kawasan Gunung Kidul Dengan Pendekatan Arsitektur Bioklimatik	Jilanaura Abiyya Kusuma	2021	Tipologi	Lokasi
					Pendekatan
4.	Sidoarjo Creatice Corner dengan Pendekatan Arsitektur berkelanjutan	cheria Monitha	2022	Pendekatan	Tipologi Bangunan
					Lokasi
5.	Perancangan Resor Pantai dengan Pendekatan Regionalisme Lintas Budaya di Kawasan Sedau, Singkawang, Kalimantan Barat	Awang M. Nizam	2024	Tipologi Bangunan	Lokasi
					Pendekatan

Chapter

02



Persoalan Perancangan.

- Kajian **Konteks Site**
- Kajian **Permasalahan Desain**
- Kajian Awal **Tema Percancangan**
- Kajian **Preseden**

Kajian dan Analisis Tapak

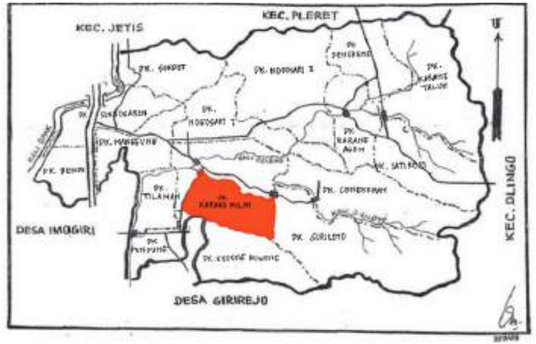
Data Lokasi

Peta Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Kabupaten Bantul

Peta Kapanewon Imogiri
Kelurahan Wukirsari

Peta Kabupaten Bantul
Kapanewon Imogiri

Gambar 2.1 Peta Lokasi Daerah Perancangan
Sumber : *Penulis*, 2024



Gambar 2.2 Peta Desa Wukirsari
(Merah = DK. Karang Kulon)
Sumber : Pemerintah Desa Wukirsari

Gambar 2.3 Lokasi Perancangan
Sumber : *Penulis*, 2024

Rancangan resort ini berlokasi di Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Lahan ini berada pada Kelurahan Wukirsari. Wukirsari merupakan salah satu kalurahan di Kapanewon Imogiri, Kabupaten Bantul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Memiliki titik koordinat kawasan -7.9262503°N 110.4081321°E (Sumber Data Google Maps 2024). Lokasi ini berjarak 17 km dari Kota Yogyakarta yang dapat diakses melalui jalan lingkar selatan Yogyakarta. Berdasarkan profil Desa Wukirsari tahun 2017, desa ini terletak 10 km dari ibukota Kabupaten Bantul dan berada pada ketinggian **50 mdpl**. Area Perancangan ini memiliki luasan sebesar **4.5 Ha**. dan memiliki karakteristik topografi sebagian besar daerah **perbukitan** dengan kontur permukaan yang sedang.

Gambar 2.4 Foto Data Asli Peta
Sumber : Kelurahan Wukirsari, 2024

Gambar 2.5 Foto Maps Lokasi
Sumber : Kelurahan Wukirsari, 2024

Data Kepemilikan Lahan	
Pemilik Lahan	: Desa
Status Lahan	: Tanah kas Desa
Luas Lahan	: 48850 m2

name

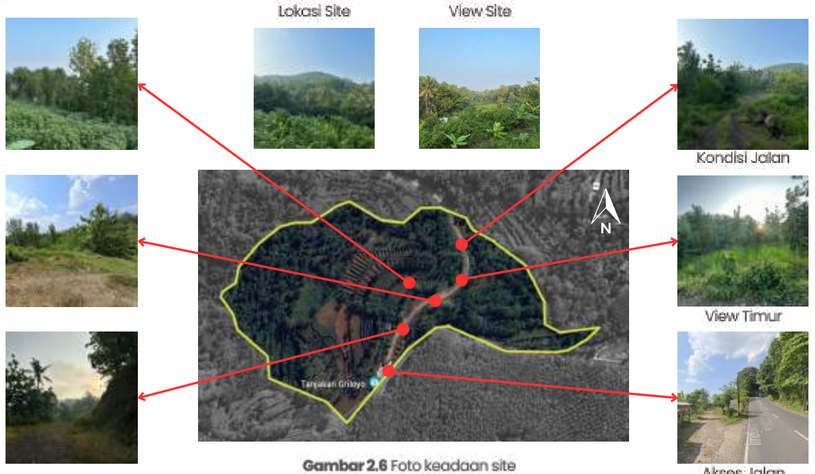
L.dl.133.P.L.48850.H25

Keterangan :

L	: Kas Desa
dl	: tegalan lungguh
133	: persil 133
P.L	: pekarangan
48850	: Luas Lahan
H25	: -

Situasi dan Regulasi

Data Lokasi



Gambar 2.6 Foto keadaan site
Sumber : Penulis, 2024

Gambar 2.7 Zonasi Site
Sumber : https://geoportal.bantulkab.go.id/

Site yang akan digunakan adalah lahan kosong milik Pemerintah Daerah yang berada di Desa Wukirsari, Kecamatan Imogiri, Bantul. Site memiliki luasan 4,2 Ha dengan view perbukitan . Site berada pada lokasi stategis terhadap destinasi wisata favorit sekitar site. Site memiliki suasana yang tenang dan asri sehingga cocok diperuntukkan resort untuk beristirahat.

Menurut zona yang dibagi oleh pemerintah terkait, site ini termasuk pada kawasan tanaman pangan. Zona kawasan tanaman pangan ditandai dengan warna hijau daun. Disekitar site kebanyakan di kategorikan sebagai zona kawasan perkebunan dan kawasan permukiman pedesaan.

Situasi dan Regulasi
Keadaan Lokasi

Gambar 2.8 Foto Keadaan Lokasi
Sumber : https://geoportal.bantulkab.go.id/

Situasi dan Regulasi
Data Lokasi

Kawasan ruang terbuka hijau dalam Pasal 45 ditentukan bahwa peraturan **ruang terbuka hijau dalam persen paling rendah sebanyak 30%** terhitung dari luas kawasan perkotaan, untuk area publik ruang terbuka hijau sebanyak 20% serta 10% untuk ruang terbuka hijau private 17 .

Ketinggian Bangunan sebagaimana dimaksud ayat (2) Pasal ini ditentukan sebagai berikut :

- Bangunan perumahan KLB maksimum 2 x KDB dengan jumlah lantai maksimum 2 dan ketinggian maksimum 12 m.
- TK, SD, Puskesmas pembantu, Sub terminal, tempat peribadatan ketinggian maksimum 12 m dan tidak bertingkat (1 lantai).
- Taman budaya, Gedung olah raga, pergudangan, dan industri ketinggian maksimum 12 m dan tidak bertingkat (1 lantai).
- Perkantoran niaga dan perdagangan ketinggian maksimum 12 dan jumlah lantai maksimum 2.

Menurut Perda Kabupaten Daerah tingkat II Bantul Nomor 11 Tahun 1992 Tentang rencana detail tata ruang kota Imogiri Bagian Kesembilan mengenai Rencana Kepadatan Bangunan Pasal 33. Kota Imogiri hingga tahun 2010 direncanakan untuk memiliki tiga tingkat kepadatan bangunan yaitu :

a. Kepadatan Bangunan Rendah (KDB < 20%)
b. **Kepadatan Bangunan Sedang (KDB 20% - 50%)**
c. Kepadatan Bangunan Tinggi (KDB 50% - 75%)

Pasal 34; Rencana Kepadatan Bangunan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 33 untuk pemanfaatan ruang sebagai berikut :

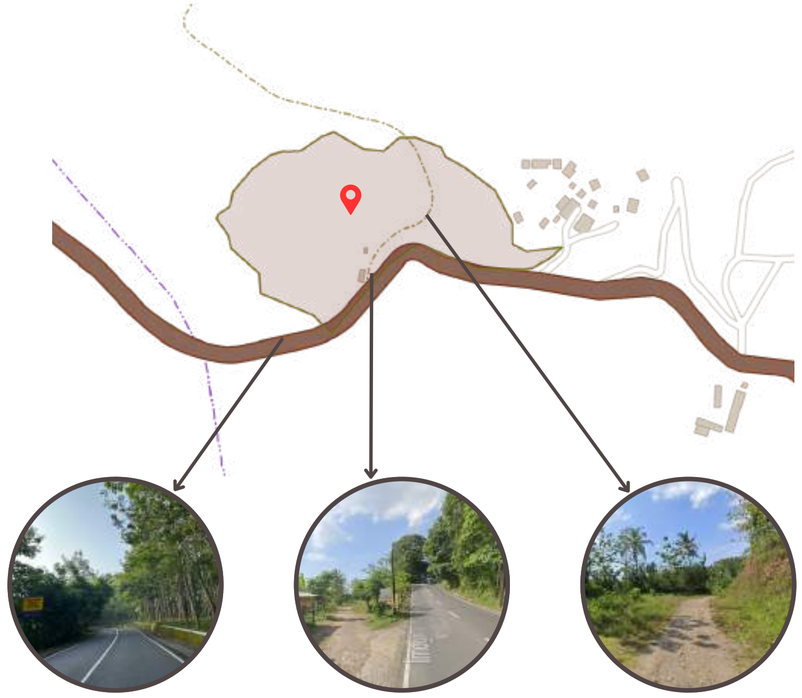
- Kepadatan bangunan rendah direncanakan untuk terminal, lapangan olah raga dan daerah konservasi.
- **Kepadatan bangunan sedang** direncanakan untuk perumahan, pendidikan, kesehatan, perkantoran pemerintah, taman budaya, gedung olah raga, **jasa penginapan**, peribadatan, pergudangan, perdagangan grossir dan industri pengolahan.
- Kepadatan tinggi direncanakan untuk perdagangan eceran, perkantoran niaga.

Gambar 2.9 Regulasi Tapak dan Bangunan
Sumber : Penulis, 2024

Batasan Site

- Utara : Perkebunan
- Timur : Perkebunan
- Selatan : Jalan Utama
- Barat : Perkebunan

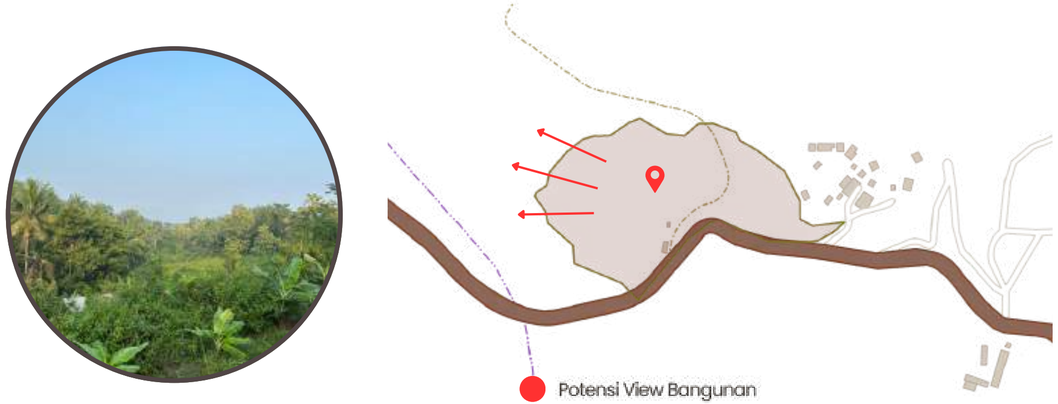
- KDB = 50%
- KLB = ketinggian maksimum 12 dan jumlah lantai maksimum 2
- KDH = 50%
- RTH = 30% (tiga puluh persen)
- GSB = setengah lebar jalan.



Gambar 2.10 Skema Sirkulasi
Sumber : Penulis, 2025

Site ini berada di Wukirsari, Imogiri, Bantul. Akses yang ditempuh untuk menuju ke lokasi site menggunakan jalan utama yaitu jalan Imogiri-Dlingo yang memiliki lebar jalan 6.5 m, hingga dapat dilalui mulai dari kendaraan kecil hingga besar. untuk akses jalan selanjutnya menuju site melalui jalan dengan lebar rata-rata 5m.

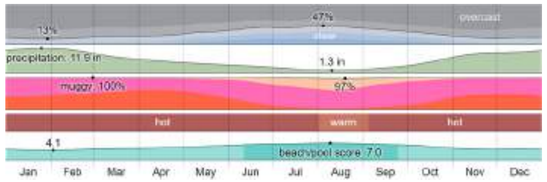
Gambar 2.8 Alur Sirkulasi
Sumber : Penulis, 2024



Gambar 2.11 Potensi View Site
Sumber : Penulis, 2024

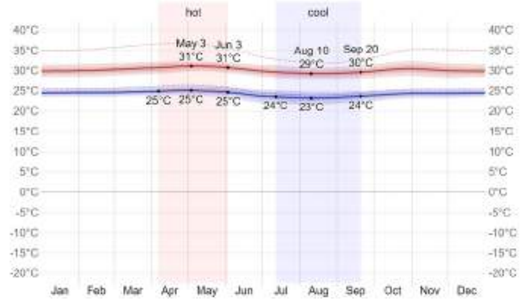
Data Iklim

Data Lokasi



Gambar 2.13 Grafik Iklim Tahunan Kota Bantul (2024)
Sumber : weatherspark.com, 2024

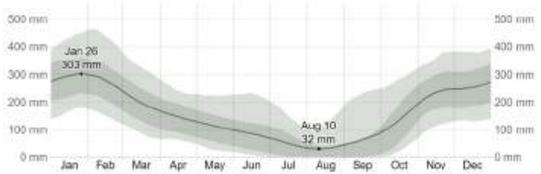
Di Bantul, musim panas terasa pendek, panas, basah, dan berawan; musim dingin terasa pendek, hangat, berangin, dan sebagian berawan; dan sepanjang tahun terasa sangat dingin. Sepanjang tahun, suhu biasanya bervariasi dari 23°C hingga 31°C dan jarang di bawah 22°C atau di atas 32°C.



Gambar 2.14 Grafik Rata-rata Suhu Tahunan Kota Bantul (2024)
Sumber : weatherspark.com, 2024

Musim panas berlangsung selama 1,9 bulan, dari tanggal 6 April hingga 3 Juni, dengan suhu tertinggi harian rata-rata di atas 31°C. Bulan terpanas di Bantul adalah Mei, dengan suhu tertinggi rata-rata 31°C dan suhu terendah 25°C.

Musim dingin berlangsung selama 2,3 bulan, dari 12 Juli sampai 20 September, dengan suhu tertinggi harian rata-rata di bawah 30°C. Bulan terdingin dalam setahun di Bantul adalah Agustus, dengan suhu terendah 23°C dan suhu tertinggi 29°C.



Gambar 2.15 Grafik Curah Hujan Tahunan Kota Bantul (2024)
Sumber : weatherspark.com, 2024

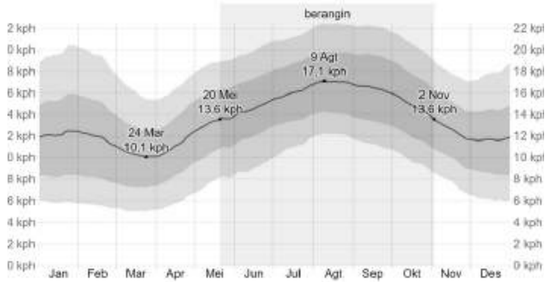
Bantul mengalami variasi musiman yang ekstrim dalam hal curah hujan bulanan. Hujan turun sepanjang tahun di Bantul. Bulan dengan curah hujan paling banyak di Bantuladalah Januari, dengan curah hujan rata-rata 296 milimeter.Bulan dengan hujan paling sedikit di Bantul yaitu Agustus, dengan rata-rata curah hujan 33 milimeter.

Tabel 2.1 Data Curah Hujan Desa Wukirsari

No	Waktu (bulan)	Curah Hujan (mm/ bulan)	Suhu (oC)
1	Januari	409,2	26,99
2	Februari	304,9	27,03
3	Maret	340,2	27,58
4	April	113,4	28,13
5	Mei	33,8	27,21
6	Juni	25,6	26,99
7	Juli	15	26,47
8	Agustus	4,3	26,9
9	September	3,5	27,05
10	Oktober	61,6	27,31
11	November	155,1	26,97
12	Desember	298,7	27,11
Rata-Rata		147,1	27,14

Sumber: Dinas Pengairan Umum Yogyakarta, 2008

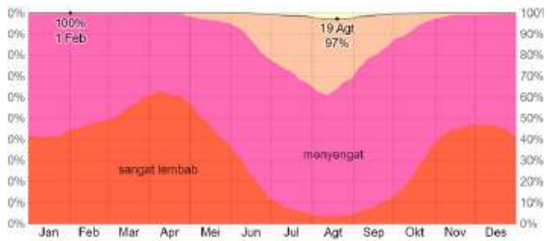
Berdasarkan data iklim Stasiun Klimatologi Barongan, Desa Wukirsari terletak pada daerah dataran rendah dengan klasifikasi tipe iklim E dan nilai Q = 53,5% yang berarti Desa Wukirsari termasuk kawasan agak kering. Suhu rata-rata di Desa Wukirsari berkisar pada 27,14 o C dengan curah hujan rata-rata 147,1 mm/bulan dan jumlah bulan basah Desa Wukirsari 7 bulan/tahun.



Gambar 2.16 Grafik Angin Tahunan Kota Bantul (2024)
Sumber : weatherspark.com, 2024

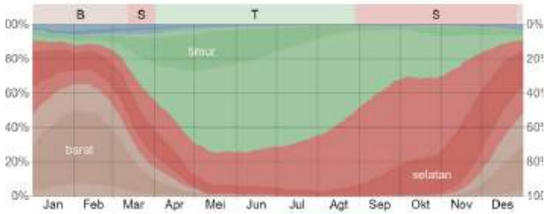
Bagian ini membahas vektor angin rata-rata per jam dengan area luas (kecepatan dan arah) di 10 meter di atas permukaan tanah.

Masa yang lebih berangin dalam setahun berlangsung selama 5,4 bulan, dari 20 Mei sampai 2 November, dengan kecepatan angin rata-rata lebih dari 13,6 kilometer per jam. Bulan paling berangin dalam setahun di Bantul adalah Agustus, dengan kecepatan angin rata-rata per jam 17,0 kilometer per jam. Masa angin lebih tenang dalam setahun berlangsung selama 6,6 bulan, dari 2 November sampai 20 Mei. Bulan paling tidak berangin dalam setahun di Bantul adalah Maret, dengan kecepatan angin rata-rata per jam 10,4 kilometer per jam.



Gambar 2.17 Grafik Tingkat Kenyamanan Kelembaban Kota Bantul (2024)
Sumber : weatherspark.com, 2024

Tingkat kelembaban yang dirasakan di Bantul, yang diukur dengan persentase waktu di mana tingkat kenyamanan kelembaban lembab dan panas, menyesakkan, atau menyengsarakan, tidak bervariasi secara signifikan sepanjang tahun, tetap dalam rentang 1% dari 99%.

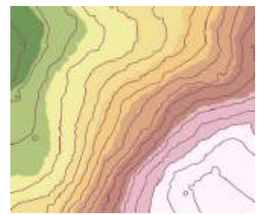


Gambar 2.18 Grafik Arah Angin Kota Bantul (2024)
Sumber : weatherspark.com, 2024

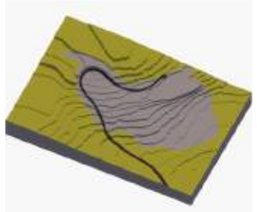
- Angin paling sering bertiup dari **selatan** selama 2,9 minggu, dari 12 Maret hingga 1 April dan selama 4,0 bulan, dari 28 Agustus hingga 27 Desember, dengan **persentase tertinggi 73% pada tanggal 17 November.**
- Angin paling sering bertiup dari **timur** selama 4,9 bulan, dari 1 April hingga 28 Agustus, dengan **persentase tertinggi 73% pada tanggal 7 Juni.**
- Angin paling sering bertiup dari **barat** selama 2,5 bulan, dari 27 Desember hingga 12 Maret, dengan **persentase tertinggi 48% pada tanggal 1 Januari.**

Kondisi Topografi

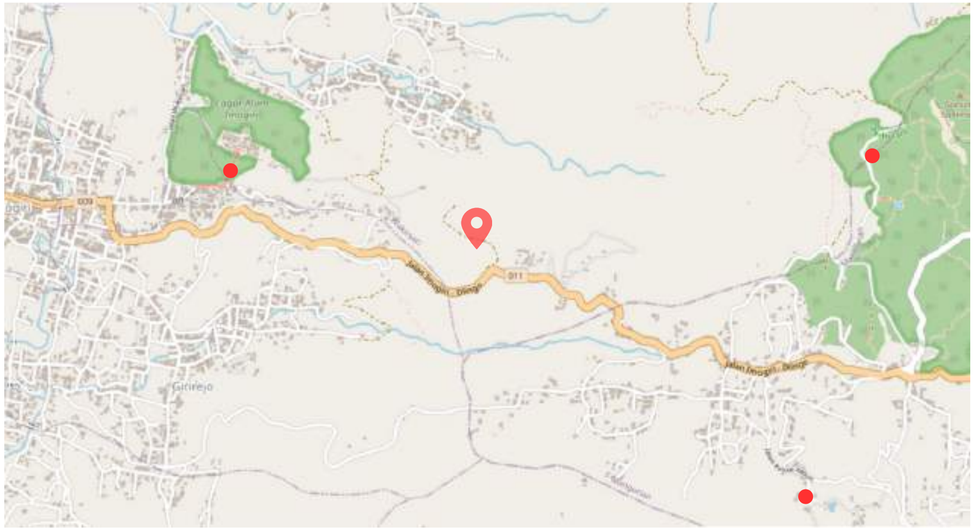
Topografi dalam 3 kilometer dari Bantul berisi variasi very significant ketinggian, dengan perubahan ketinggian maksimum 294 meter dan ketinggian rata-rata di atas permukaan laut 35 meter. Dalam 16 kilometer juga mengandung variasi sangat signifikan pada ketinggian (509 meter). Dalam 80 kilometer mencakup very significant variasi ketinggian (3.315 meter).
Area dalam 3 kilometer dari Bantul dicakup oleh lahan pertanian (43%), pohon (27%), semak belukar (17%), dan padang rumput (13%), dalam 16 kilometer oleh pohon (30%) dan lahan pertanian (28%), dan dalam 80 kilometer oleh air (47%) dan pohon (21%).



Gambar 2.19 Kontur Lahan
Sumber : Arcgis, 2024



Gambar 2.20 3d Kontur Lahan
Sumber : Dokumen Pribadi, 2024



Gambar 2.21 Lokasi Wisata terhadap site
Sumber : Penulis, 2024

1. Puncak Becici	7 km
2. Hutan Pinus Mangunan	3.5 km
3. Hutan Pinus Pengger	12 km
4. Lembah Oya Kedungjati	15 km
5. Puncak Sosok	13 km
6. Kebun Buah Mangunan	4.1 km
7. Seribu Batu Songgo Langit	3 km
8. Makam Raja-Raja Imogiri	2.1 km

Analisis **Tipologi Bangunan**

Kajian Analisis

Pasal Terkait Pendirian Resort pada Tapak

PERATURAN DAERAH KABUPATEN BANTUL NOMOR : 10 TAHUN 2003 TENTANG PERIZINAN USAHA HOTEL DAN PENGINAPAN

BENTUK USAHA
Pasal 3

- Usaha hotel bintang 1 (satu) dan 2 (dua) harus berbentuk Perseroan Terbatas (PT), Perseroan Comanditer (CV), Firma (Fa), Koperasi, atau Yayasan.
- Usaha hotel bintang 3 (tiga), 4 (empat), dan 5 (lima) harus berbentuk Perseroan Terbatas.
- Usaha hotel melati dapat berbentuk badan hukum atau perseorangan;
- Usaha penginapan dengan nama identitas apapun dan penginapan remaja dapat berbentuk badan hukum atau perseorangan;
- Usaha pondok wisata harus berbentuk usaha perseorangan.

KETENTUAN PERIZINAN
Pasal 19

Pengusaha yang bermaksud membuat usaha hotel dan penginapan harus memiliki persetujuan prinsip dari Kepala Dinas.
Untuk mendapatkan persetujuan prinsip pengelola/pimpinan usaha harus mengajukan permohonan kepada Kepala Dinas dengan mengisi formulir yang disediakan dan dilampiri persyaratan sebagai berikut:

- foto copy Kartu Tanda Penduduk (KTP) pemohon;
- foto copy akta pendirian badan hukum, kecuali untuk usaha perorangan;
- rencana tapak dan study kelayakan, bagi usaha hotel.

Persetujuan atau penolakan permohonan persetujuan prinsip harus diselesaikan selambat-lambatnya dalam waktu 12 (dua belas) hari kerja setelah permohonan diterima secara lengkap dan benar.
Persetujuan prinsip berlaku 1 (satu) tahun dan dapat diperpanjang 2 (dua) kali.
Persetujuan prinsip batal demi hukum dan tidak dapat diperpanjang apabila dalam waktu paling lama 1 (satu) tahun sejak tanggal dikeluarkannya persetujuan prinsip pemegang izin belum memulai pembangunan tanpa alasan yang dapat dipertanggungjawabkan.

Pasal 20

Setiap pengusahaan hotel bintang, hotel dan penginapan harus memiliki izin usaha yang diberikanoleh Kepala Dinas

- foto copy KTP pemohon;
- foto copy persetujuan prinsip;
- foto copy Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP);
- foto copy Izin Mendirikan Bangunan (IMB);
- foto copy Izin Gangguan (HO);
- foto copy piagam penggolongan kelas usaha, bagi usaha hotel;
- dokumen pengelolaan lingkuingan sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku

Untuk mendapatkan izin usaha pengelola/pimpinan usaha harus mengajukan permohonan kepada Kepala Dinas dengan mengisi formulir yang disediakan dan dilampiri persyaratan sebagai berikut : persetujuan atau penolakan permohonan izin usaha harus diselesaikan selambat-lambatnya dalam waktu 12 (dua belas) hari kerja setelah permohonan diterima secara lengkap dan benar.

Kajian Tipologi Fungsi Bangunan Resort

Resort

Pengertian *Resort*

Resort adalah suatu destinasi akomodasi yang dilengkapi beragam fasilitas istimewa untuk memenuhi kebutuhan para wisatawan dalam melakukan aktivitas rekreasi, olahraga, dan eksplorasi keindahan panorama sekitarnya. Pengunjung dapat menikmati berbagai sarana seperti area bermain golf, lapangan tenis, layanan perawatan tubuh, jalur lari, dan rute pendakian. Lebih dari sekadar tempat menginap, resort menawarkan pengalaman pariwisata yang komprehensif dengan menyediakan berbagai layanan terpadu, mulai dari hiburan, fasilitas pendukung, pelayanan kuliner, kamar penginapan, area perbelanjaan, hingga akomodasi lengkap yang memanjakan para tamunya. (O' Shannessy et al:2001).

Definisi Objek Resort

Menurut Dirjen Pariwisata (1988) menjelaskan bahwa resort merupakan hunian sementara bagi mereka yang memiliki maksud untuk mendapatkan kesegaran jiwa dan raga serta hal – hal sejenisnya seperti kegiatan olaraga, kesehatan, dan lain sebagainnya; Menurut Marlina (2008) menjelaskan bahwa resort adalah penginapan yang didirikan di wilayah wisatadengan tujuan sebagai saranaakomondasi wisata tersebut.

Jenis-Jenis Hotel Resort Berdasarkan Letak

Menurut Fred Lawson, dalam Hotel and Resort, Planning, Design and Refubishment (1995), yaitu jenis- jenis hotel resort berdasarkan letak lokasinya ada yang terletak di tepi pantai, di pegunungan, ditepi jurang, dipinggir sungai, diarea hutan, ada juga yang terdapat di danau, berikut penjelasan mengenai jenisjenis hotel resort:

- **Beach hotel resort** adalah hotel resort yang terletak ditepi pantai. Ditujukan bagi pengunjung yang ingin menikmai kesejukan suasana pantai dengan kemewahan dan sisi kamar yang menghadap kelaut, memiliki sarana rekreasi air, memiliki perlengkapan dan memliki sarana penunjang bagi tamu yang ingin rileks
- ***Mountain hotel resort*** adalah hotel rekreasi yang berada di pengunungan diperuntukkan bagi tamu yang ingin menikmati sejuknya hawa pengunungan. Biasanya bangunan mountain hotel tidak terlalu tinggi, disesuaikan dengan kondisi alam sekitarnya, terkecuali bila memungkinkan untuk kronstruksi bangunan tinggi.
- ***Lake hotel resort*** adalah hotel rekreasi yang berlokasi ditepi danau, bagi anda yang suka dengan indahnya pemandangan danau maka lake hotel resort cocok sebagai sarana rekreasi anda dan keluarga.
- ***Ravine hotel resort*** adalah hotel rekreasi yang berlokasi dipinggir jurang yang terjal, umumnya didataran tinggi, dengan tebing curam dibawahnya. Ravine hotel resort menyediakan banyak fasilitas rekreasi dan tour khusus untuk menuju lembah yang ada dibawahnya.
- ***Jungle hotel resort*** adalah hotel rekreasi yang berlokasi diarea hutan, mengandalkan unsur natural. Fasilitas hotel, seperti kamar, lobby dan receptionist counter biasanya dibuat bernuansa natural, terpadu erat dengan lingkungan hutan dan alam.

Berdasarkan jenis-jenis hotel resort yang telah dijelaskan diatas maka pada perancangan hotel resort ini termasuk kedalam kriteria ***Mountain hotel resort***

Fungsi Resort

Fungsi Resort menurut Mill, 2002 dan Coltman, 2002 adalah sebagai berikut :

- Fungsi resort bagi pengguna, adalah untuk kenyamanan berwisata, kenyamanan menginap atau menikmati fasilitas untuk berekreasi.
- Fungsi Resort bagi pemerintah, adalah meningkatnya pendapatan daerah dan negara
- Fungsi Resort membantu menciptakan sekaligus menambah lapangan kerja,termasuk jasa resort,angkutan,industry sandang pangan,pertanian,hiburan,cendramata dll.
- Fungsi Resort membantu perkembangan industry – industry kecil seperti objek wisata,restoren,tempat hiburan,dan objek – objek lainnya.
- Fungsi resort menimbulkan rasa saling mengenal serta agar menghargai antar bangsa,sehingga dapat mempererat hubungan antar manusia.

Pendekatan **Rancangan dan Permasalahan Desain**

Kajian dan Analisis

Perencanaan Tapak

Perencanaan tapak (*site planning*) adalah seni menata lingkungan buatan manusia dan lingkungan alamiah guna menunjang kegiatan manusia. Pengkajian perencanaan tapak (site planning) sering tersusun dalam dua komponen yang berhubungan, yaitu faktor lingkungan alam dan factor lingkungan buatan manusia.

Faktor lingkungan buatan manusia terdiri dari bentuk elemen dan struktur kota yang dibangun, meliputi struktur fisik dan pengaturan ruang serta pola-pola perilaku sosial, politik, dan ekonomi yang membentuk lingkungan fisik. Dalam perencanaan dan perancangan tapak dikaji bagaimana kesesuaian suatu tapak dengan berbagai sistem lingkungan binaan manusia ini. Jadi perencanaan dan perancangan tapak meliputi hubungan dengan sistem alam maupun dengan sistem buatan manusia, di perkotaan maupun di area yang jauh dari perkotaan. (Fikri Salahudin, 2012)

Tatanan Massa

Tatanan massa adalah perletakan massa bangunan majemuk pada suatu site,yang ditata berdasarkan zona dan tuntutan lain yang menunjang Tata letak massa bangunan ini disamping berdasarkan zonasi, juga harus dibuat berdasarkan alur sirkulasi yang saling terkait. Massa sebagai elemen site dapat tersusun dari massa berbentuk bangunan dan vegetasi; kedua – duanya baik secara individual maupun kelompok menjadi unsur pembentuk ruang out door. (Anthony Mulyana, 2012)

Kontur Lahan

Mempertahankan kontur lahan yang ada dapat mengurangi risiko terjadinya tanah longsor dan erosi. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dwi Nurhayati dalam jurnal "Pengolahan Lahan Berkontur Pada Kawasan Ekowisata" (2020), pengolahan lahan secara berlebihan dapat meningkatkan kerentanan terhadap bencana alam. Dengan mempertahankan kontur alami, arsitek dan perencana dapat memastikan bahwa aliran air hujan tetap terjaga dan tidak mengganggu keseimbangan ekosistem.

Dalam penataan massa bangunan di lahan berkontur, penting untuk merancang bangunan yang mengikuti garis kontur tanpa meratakan permukaan tanah secara keseluruhan. (Dwi Nurhayati, 2020)

Pohon Eksisting

Pohon berfungsi sebagai penyerap karbon dioksida, menghasilkan oksigen, dan menyediakan habitat bagi berbagai spesies flora dan fauna. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nowak dan Crane (2002). Dengan mempertahankan pohon-pohon yang ada, kita tidak hanya menjaga kualitas udara tetapi juga mendukung keanekaragaman hayati.

Pohon memiliki banyak manfaat ekologis yang tidak dapat diabaikan. Akar pohon membantu menjaga kestabilan tanah dan mencegah erosi, terutama di lahan berkontur. Selain itu, kanopi pohon menyediakan naungan yang mengurangi suhu mikro di sekitarnya, menciptakan lingkungan yang lebih sejuk dan nyaman bagi penghuni. Penelitian oleh McPherson et al. (1994) menunjukkan bahwa area yang memiliki banyak pohon cenderung memiliki suhu yang lebih rendah dibandingkan dengan area tanpa vegetasi.

Penataan Ruang: Rancang tata letak bangunan sedemikian rupa sehingga tidak mengganggu akar dan tajuk pohon. Ini bisa dilakukan dengan memetakan lokasi pohon sebelum memulai pembangunan dan menyesuaikan posisi bangunan sesuai dengan itu. (Penataan Ruang: Rancang tata letak bangunan sedemikian rupa sehingga tidak mengganggu akar dan tajuk pohon. Ini bisa dilakukan dengan memetakan lokasi pohon sebelum memulai pembangunan dan menyesuaikan posisi bangunan sesuai dengan itu (Hapsani hasan, 2018)

Pendekatan **Rancangan dan Permasalahan Desain**

Kajian dan Analisis

Arsitektur Berkelanjutan | *Sustainable Architecture*

Secara umum pengertian dari arsitektur berkelanjutan adalah sebuah konsep terapan dalam bidang arsitektur untuk mendukung konsep berkelanjutan, yaitu konsep mempertahankan sumber daya alam agar bertahan lebih lama,yang dikaitkan dengan umur potensi vital sumber daya alam dan lingkungan ekologis manusia

Secara sederhana, sustainable architecture atau arsitektur berkelanjutan dapat didefinisikan sebagai arsitektur yang berwawasan lingkungan. Sehingga desain berkelanjutan merupakan desain yang mampu untuk mengatasi kondisi-kondisi yang terjadi terkait dengan krisis lingkungan global.

Menurut Hudrita (2010) dalam penelitian Syamsiyah (2015) Terdapat beberapa cara penerapan arsitektur berkelanjutan diantaranya adalah melakukan efisiensi dalam:
1. Penggunaan energi
2. Penggunaan lahan
3. **Penggunaan material**
4. Penggunaan teknologi dan material baru
5. **Manajemen limbah Efisiensi penggunaan lahan** merupakan bentuk penerapan konsep berkelanjutan yang melibatkan alam, perilaku manusia, regulasi dan budaya setempat.

Bentuk penerapan efisiensi dalam penggunaan lahan diantaranya:
1. **Menggunakan lahan secara efisien, kompak dan terpadu, seimbang antara bangunan dan ruang terbuka hijau pada skala kawasan.**
2. Inovasi lahan hijau pada bangunan, seperti taman atap (green roof) dan dinding taman (green wall)
3. Integrasi antara bangunan (ruang dalam) dan tanaman hijau (ruang luar).
4. Interaksi dengan alam (udara dan cahaya matahari)

Tabel 2.2 Parameter Arsitektur Berkelanjutan

No.	Parameter Arsitektur Berkelanjutan
1.	Tidak banyak mengubah keadaan asli lingkungan
2.	menggunakan limbah pitonan jati sebagai bagian dari kontruksi bangunan.
3.	Partisipasi dan keikutsertaan masyarakat sekitar resort dalam menjalankan keberhasilan resort, dengan ikut serta dalam kegiatan di dalam resort

Sumber : Guyer, 2009

Tabel 2.3 Konsep desain berkelanjutan pada rancangan desain

Konsep	Strategi Desain
Sustaianble site and land use	• Perancangan site dengan meminimalisirkan perubahan kontur secara signifikan • Mempertahankan tumbuhan asli berumur panjang • penataan massa bangunan mengikuti dan merespon kontur dan keadaan lahan eksisting • Mematuhi peraturan luasan hijau minimal pada suatu kawasan
Sustainable community	Mengakomodir budaya sekitar tanpa mempengaruhi budaya yang telah ada dan memberdayakan masyarakat sekitar pada pengelolaan resort
Sustainable Material	Menggunakan bahan material lokal untuk mengurangi emisi karbon dan menggunakan material yang bersifat reusable.

Sumber : Penulis, 2024

Keunggulan Rancangan
Sustainable Material

Pemanfaatan **Limbah Material Lokal**
Kayu Jati *dan* ***Kayu Sengon***

Upcycling Wood

Gambar 2.23 Limbah Kayu
Sumber : Penulis, 2024

Upcycling material kayu adalah proses kreatif mengubah limbah atau sisa kayu produksi menjadi material baru yang memiliki nilai dan kualitas lebih tinggi, tanpa menghancurkan bentuk asli materialnya (Kadek Dwi Noorwatha, 2017)
Berbeda dengan recycling yang melibatkan penghancuran material menjadi bahan mentah, upcycling mempertahankan integritas bentuk asli material dan memberikan fungsi baru yang lebih bermanfaat

Keuntungan pemanfaatan limbah sebagai bahan baku secara singkat adalah sebagai berikut:
(1) Penghematan biaya ekstraksi kayu dari hutan/tempat lain;
(2) Kadar air bahan relatif rendah sehingga tidak perlu biaya pengeringan;
(3) Harga limbah relatif murah;
(4) Produk dapat diklaim dengan bahan baku dari limbah, sehingga dari sisi lingkungan dan pemasaran menguntungkan (Pramana, 2010).

Gambar 2.23 Roster Kayu
Sumber : Penulis, 2024

Karakteristik Upcycling Material Kayu

- Proses Transformasi: Mengubah limbah kayu menjadi produk baru tanpa harus mendaur ulang atau menghancurkan material aslinya.
- Hemat Energi: Upcycling menggunakan energi lebih sedikit dibandingkan recycling karena tidak melibatkan proses penghancuran material
- Nilai Tambah: Proses ini menciptakan produk yang memiliki nilai lebih tinggi dari material aslinya, baik dari segi fungsi maupun estetika

Berikut adalah cara-cara untuk memastikan limbah kayu yang akan diupcycle aman untuk digunakan:

Pemeriksaan Visual

- Pastikan kayu bebas dari pembusukan, serangga, dan jamur
- Hindari kayu yang memiliki kontaminasi bahan berbahaya atau beracun
- Lakukan pengujian untuk memastikan kayu bebas dari timbal menggunakan kit pengujian yang tersedia di toko bangunan

Keunggulan Rancangan
Sustainable Community

Sustainable community adalah masyarakat yang dirancang, dibangun, atau dimodifikasi untuk mempromosikan kehidupan berkelanjutan dengan mempertimbangkan tiga aspek utama: lingkungan, ekonomi, dan sosial. dalam Sisi lingkungan dapat juga Melindungi lingkungan alam dan menjamin keuntungan bagi generasi mendatang (Soedirham O, 2012)

Parameter : Partisipasi dan keikutsertaan masyarakat sekitar resort dalam menjalankan keberhasilan resort, dengan ikut serta dalam kegiatan di dalam resort

Desain Guidelines Resort dengan Konsep Sustainable Community (Surya Subagya, 2017)

- Pelatihan dan Pengembangan SDM
  1. Menyediakan ruang pelatihan multifungsi untuk program pengembangan kapasitas staf
  2. Merancang area pembelajaran bahasa dengan fasilitas audio visual
  3. Menciptakan ruang komunal untuk interaksi antara staf dan manajemen
  4. Menyediakan perpustakaan dan pusat sumber daya untuk pembelajaran mandiri
- Aksesibilitas
  1. Merancang jalur sirkulasi yang jelas dan mudah diakses
  2. Menyediakan area parkir yang memadai untuk staf
  3. Menciptakan konektivitas yang baik antara area kerja dan fasilitas staf
  4. Mempertimbangkan akses untuk penyandang disabilitas
- Integrasi dengan Komunitas Lokal
  1. Merancang area display dan galeri untuk produk kerajinan lokal
  2. Menyediakan ruang workshop untuk pelatihan keterampilan masyarakat dengan pengajar masyarakat lokal
  3. Menciptakan area pasar tradisional untuk produk lokal dengan pemandu dan penjual masyarakat lokal
  4. Mengintegrasikan arsitektur lokal ke dalam desain resort

Dampak positif dan manfaat yang didapat masyarakat sekitar resort untuk meningkatkan ekonomi daerah: (Warneri, 2022)

- Lapangan Pekerjaan
  1. Terbukanya kesempatan kerja bagi masyarakat lokal
  2. Mengurangi pengangguran dengan tersedianya lapangan kerja di resort
  3. Peluang kerja bagi lulusan sekolah dan pelajar

Kampung Lumbung Boutique Hotel, Batu

Preseden

Gambar 2.23 Kampung Lumbung Boutique Hotel, Batu
Sumber : Archdaily.com

Eco-Friendely Practices

Kampung Lumbung telah berkomitmen untuk menerapkan praktik-praktik ramah lingkungan dalam kegiatan sehari-hari sejak hari pertama Kampung Lumbung beroperasi. Kampung Lumbung memiliki tujuan untuk menjaga kelestarian tempat yang indah ini dan lingkungan sekitar resort untuk masa depan. Berikut adalah praktik-praktik yang Kampung Lumbung terapkan :

Landscape

Menjaga permukaan alami (kontur) secara ketat

Resort tidak menggunduli semua bukit, melainkan membangun properti kami agar sesuai dengan lanskap/kontur alam. Kampung Lumbung ingin mempertahankan tanaman hijau sebanyak mungkin.

Bebatuan alam

menggunakan sebanyak mungkin batu alam di taman kami untuk memudahkan penyerapan air hujan ke dalam tanah.

Menjaga permukaan alami (kontur) secara ketat

Resort tidak menggunduli semua bukit, melainkan membangun properti kami agar sesuai dengan lanskap/kontur alam. Kampung Lumbung ingin mempertahankan tanaman hijau sebanyak mungkin.

Hutan Mini

- Di atas lahan seluas 2 hektar, Kampung Lumbung menanam **lebih dari 200 jenis pohon dan buah-buahan**, meniru hutan mini yang telah menarik berbagai jenis burung tropis untuk singgah dan bersarang.
- Batu merupakan daerah pertanian dataran tinggi, dengan penggunaan pestisida secara besar-besaran dan tidak terkendali yang telah merusak dan membunuh satwa liar setempat selama lebih dari 70 tahun terakhir. **Kami sama sekali tidak menggunakan pestisida untuk pohon dan tanaman kami.**

Gambar 2.24 Kampung Lumbung Boutique Hotel, Batu
Sumber : Archdaily.com

Local Community

- Kampung Lumbung bekerja sama dengan tim yang terdiri dari 30 orang, yang sebagian besar adalah masyarakat lokal dari desa-desa sekitar.
- Kami membayar upah yang kompetitif, menyediakan pelajaran bahasa Inggris di tempat, serta pelatihan dan pengembangan kapasitas yang berkelanjutan untuk staf kami.
- Kami memperlakukan staf kami sebagai keluarga, dan kami peduli dengan kesejahteraan mereka.

Kontruksi & Perabotan yang Berkelanjutan

membangun bangunan dan perabotan kami sealami mungkin

Semua cottage dibangun dengan menggunakan metode konstruksi tradisional.

Rumah-rumah tradisional Jawa Timur antik yang telah dipugar yang terbuat dari kayu jati dan kayu daur ulang. T**idak ada pohon yang ditebang** dan tidak ada kayu perawan yang dibeli selama konstruksi

80% furnitur terbuat dari kayu reklamasi:

Memilih kayu secara bertanggung jawab dan tidak ada pohon yang ditebang. 20% lainnya adalah kayu yang bersumber secara berkelanjutan yang berasal dari pohon buah-buahan yang ditanam kembali (Kelengkeng, Nangka, dll) dan pohon-pohon yang tumbuh cepat seperti Saman.

Furnitur dan dekorasi yang didaur ulang.

Air

Kolam renang dan kolam alami

Airnya berasal langsung dari mata air. Anda dapat menikmati kolam renang air tawar kami (Umbulan), atau memilih untuk menikmati kolam renang biasa dengan tepi tak terbatas (Padusan).
Terdapat lebih dari 10 kolam ikan dan kolam buatan untuk menampung air dan menyaring air limbah secara alami.

Air minum yang disaring | *Filtered drinking water*

berusaha mengurangi penggunaan air minum dalam kemasan plastik dalam upaya mencapai tujuan pengurangan sampah. Kami menyaring air minum kami dengan filter air keramik Nazava.

Pemanenan air hujan | *Rainwater harvesting*

Kami memanen 50% air hujan yang dikumpulkan dari atap hotel dan area publik dan menyimpannya di dalam sumur. Air hujan yang dipanen akan meningkatkan debit air tanah.

Pengelolaan air limbah | *Wastewater management*

Kami memanen 50% air hujan yang dikumpulkan dari atap hotel dan area publik dan menyimpannya di dalam sumur. Air hujan yang dipanen akan meningkatkan debit air tanah.

Energi

Pencahayaan

- Pencahayaan **kamar**: Kamar-kamar kami dibangun untuk menyerap pencahayaan alami sebanyak mungkin, menghadirkan cahaya alami, dan memungkinkan para tamu untuk mematikan lampu di siang hari dan merasakan kehidupan kampung pada malam hari.
- Pencahayaan **area publik**: Kami menyalakan lampu umum mulai pukul 18:00 dan mematikannya pada pukul 06:00 - mengurangi penggunaan listrik yang berlebihan.

Pendinginan Pasif

Semua kamar kami tidak dilengkapi dengan kipas angin atau pendingin ruangan. Kami membangun dinding terbuka untuk memaksimalkan aliran udara pegunungan yang sejuk, sehingga tidak ada panas yang menumpuk di dalam ruangan.

Pemanas Air

- Pancuran air di kamar mandi sebagian (25%) menggunakan pemanas bertenaga surya, dikombinasikan dengan gas.
- Untuk meminimalkan penggunaan listrik yang berlebihan, kamar kami tidak dilengkapi dengan ketel air listrik. Kami memiliki stasiun air panas di beberapa tempat, siap mengantarkan air panas ke kamar Anda sesuai permintaan.

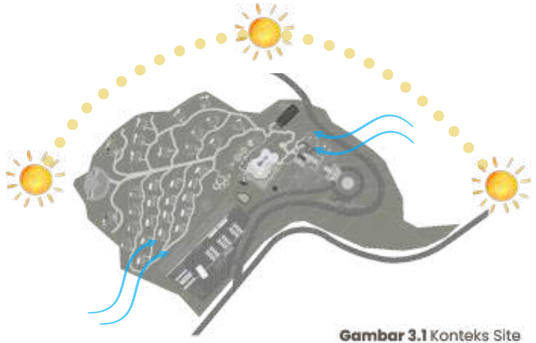
Chapter

03

Hasil Rancangan dan Pembuktian.

Respon **Rancangan**

Konsep Konteks Site



Gambar 3.1 Konteks Site
Sumber : Penulis, 2024

Data **Rancangan**

Pemilik dan Operator Resort

Tabel 3.1 Pemilik dan Operator Resort

Pemilik dan Operator Resort	
Pemilik Resort	: Desa Wukirsari
Operator	: Alila
SDM	: Desa wisata, Pokdarwis, kelompok pengrajin batik dan Komunitas Sendratari
Pemilik Dana	• Bumkal mendapatkan dana dari desa • Bumkal + desa • Bumkal + investor (Perhutani, Astra (Investor Kampung Batik Giriloyo)) • Bumkal + masyarakat (pemilik saham) • Bumkal + pemerintah + BUMN
Stakeholder	: Ar RM Cahyo Bandhono ST,MT,IAI

Sumber : Penulis, 2024

Tabel 3.2 Analisis Pelaku dan Kebutuhan Ruang Umum

No	Pelaku	Aktivitas Ruang	Kebutuhan Aktivitas		Sifat
			Jenis Ruang	Spesifikasi Ruang	
1.	Pengunjung	• Istirahat, tidur, mandi, bersantai	Penginapan	Duluxe	Private
				Suite	
				Eksklusif Suite	
				Family room	
		• Area kedatangan, menunggu, duduk, berbincang	Kegiatan umum	Lobby	Publik
				Lounge	
		• Reservasi, mencari informasi, Check in/ check out kamar • Membayar Tagihan	Front Office	Resepsionis	Publik
		• Makan, minum, berbincang	Food and Baverage	Restaurant	Publik
		• Memesan minuman		Bar	
		• Membayar Pesanan makanan dan minuman		Kasir	
		• Berenang, berfoto • Menyimpan barang bawaan, berganti pakaian, mandi • Duduk, bersantai • edu-wisata satwa burung	Area Rekreasi	Kolam Renang	Publik
				Loker, Shower	Service
				Area Open Space	Publik
		• Latihan dan berolahraga	Fitness Center	Ruang Fitness	Publik
		• Menyimpan barang bawaan, berganti pakaian, mandi		Loker, Shower	Service
		• Refleksi, pijat	SPA	Ruang Massage	Private
		• Sauna		Ruang Sauna	
		• Mengganti pakaian, bilas badan		Ruang Ganti dan Shower	Service
		• Melakukan Pengobatan Gurah		Ruang Pengobatan	Private
		• membatik • membuat wayang	Area Workshop	Ruang Workshop	Publik
		• Yoga dan senam • menonton pagelaran wayang dan sendratari • duduk dan berfoto	Area Pertunjukan	Area Pertunjukan	Publik
		• Berwudhu • Beribadah • buang air kecil, buang air besar	Area Ibadah	Ruang Wudhu	Service
				Mushola	
				Toilet	

Sumber : Penulis, 2024

Tabel 3.2 Analisis Pelaku dan Kebutuhan Ruang Umum

No	Pelaku	Aktivitas Ruang	Kebutuhan Aktivitas		Sifat
			Jenis Ruang	Spesifikasi Ruang	
2.	Unit Usaha	• Membeli dan menjual souvenir • Melakukan aktivitas komersial	Fasilitas Lainnya	Toko Souvenir UMKM	Private
3.	Pengelola	Bersiap-siap, mempersiapkan peralatan dan menyimpan	Mice	Gudang dan Backstage	Private
		Duduk Bekerja, membuat laporan	Kantor dan Manajerial	R. Manager Utama (Direktur) R. Manager HRD R. Manager MedCom R. Manager Pengembangan R. Adm dan Staff R. Housekeeping R. F&B R. Manager Marketing	Private
		Menyimpan berkas dan uang		Ruang Arsip	Private
		Mengamati keamanan bangunan		R. CCTV dan Keamanan	Private
		Mencari dan menemukan barang hilang		R. Lost and Found	Private
		Rapat, diskusi		Ruang Rapat	Private
		Mencuci, menyimpan kain	Housekeeping	R. Laundry dan Linen	Service
		Membuat minuman	Kegiatan umum	Pantry	Service
		Mempersiapkan dan memasak makanan/minuman	F&B Back Area	Dapur	Service
		Menyimpan makanan kering		Gudang Kering	Service
		Menyimpan makanan basah		Gudang Dingin	Service
		Menyimpan sayuran		Gudang Sayuran	Service
		Menyimpan minuman		Gudang Minuman	Service
		Menyimpan peralatan		Gudang Peralatan	Service
		Bongkar muat barang		Loading Dock	Service
		Membersihkan, menyimpan peralatan dan mengkontrol kebutuhan air, listrik dan penghawaan buatan pada hotel	MEP	R. GWT	Service
				R. Pompa	Service
				Fire Pump	Service
				R. WTP	Service
				R. Trafo	Service
				R. Panel	Service
				R. Genset	Service
				R. AHU	Service
				Hydrant	Service
				R. Sampah	Service

Sumber : Penulis, 2024

Analisis Jumlah Kamar

Jumlah Kamar : **32** (Permintaan Klient)

Perhitungan Kebutuhan Lahan Parkir

Memperhitungkan kebutuhan lahan parkir pengunjung dengan pengelola hotel resort dengan menggunakan asumsi dari kualitatif untuk para pengunjung umum (Mobil 30%, Motor 50%, Bus Pariwisata 20%) pengunjung tamu (Mobil 1/3 jumlah kamar) dan untuk bagian Pengelola (Mobil 20%, Motor 80%). Maka dapat dianalisa sebagai berikut:

Pengunjung Tamu Resort

Mobil 1/3 x Jumlah Kamar
1/3 x 31 = **10 Mobil**

Tabel 3.3 Analisis Kebutuhan Parkir Mobil

No.	Kualifikasi	Standart	Jumlah	Sumber	Total
1.	Mobil	12.5 m2	10	Neu	10 x 12.5
Jumlah					125 m2
Sirkulasi 150%					187.5 m2
Total					**312.5 m2**

Sumber : Penulis, 2024

Pengelola Resort

Mobil = 20% x Jumlah Pengelola
= 20% x 90 = **18 mobil**
Motor = 80% x Jumlah Pengelola
= 80% x 90 = **72 motor**

Tabel 3.4 Analisis Kebutuhan Parkir Pengelola

No.	Kualifikasi	Standart	Jumlah	Sumber	Total
1.	Mobil	12.5 m2	12.5 m2	12.5 m2	18 x 12.5 = 225
2.	Motor	2 m2	2 m2	2 m2	72 x 2 = 144
Jumlah					369 m2
Sirkulasi 150 %					553,5 m2
Total					**922,5 m2**

Sumber : Penulis, 2024

= Tantangan Desain

Tantangan dan Kriteria Desain

Bagaimana **meminimalisirkan pengolahan kontur** sebagai efisiensi biaya

- Menata massa bangunan mengikuti dengan kontur lahan (Desain Terasering)
- Mengolah kontur lahan skala besar hanya pada bagian parkir area, pool dan area pertunjukan

Bagaimana **menata massa bangunan** tanpa melakukan penebangan dan tetap mempertahankan tanaman hijau sebanyak mungkin

- Menata massa bangunan dengan mengikuti pola dan letak pada pohon eksisting yang dipertahanakan
- Menciptakan struktur dengan lubang atau ruang di mana pohon dapat tumbuh tanpa terhalang oleh dinding atau atap.

Bagaimana **menata sirkulasi** dan aksesibilitas pada lahan yang berkontur dan tetap mempertahankan tanaman hijau sebanyak mungkin

- Merancang jalur sirkulasi yang mengikuti kontur tanah. Mengurangi pemotongan atau penggalian berlebihan dengan merancang jalur yang berkelok-kelok.

Bagaimana cara memanfaatkan material lokal tanpa ada pohon yang ditebang dan tidak ada kayu perawan yang dibeli selama konstruksi

- Mengolah limbah pitonan jati dan sengon menjadi partisi, plafon, dan furniture bangunan.
- menggunakan limbah pitonan jati sebagai bagian dari kontruksi bangunan.
- menggunakan kayu reklamasi

Bagaimana menerapkan **Guideline desain dari operator** kepada bangunan?

- Menyesuaikan Guideline operator dengan rancangan desain resort
- Menyesuaikan desain resort untuk fokus pada keberlanjutan, lokalitas, dan desain minimalis modern sesuai dengan operator.

Tantangan dan Guideline Desain

Bagaimana **meminimalisirkan pengolahan kontur** sebagai efisiensi biaya

- Melakukan survei topografi secara menyeluruh untuk memahami kontur tanah.
- Menggunakan teknologi Google earth dan Drone untuk pemetaan akurat agar proses cut and fill dapat dilakukan dengan lebih efisien dan tepat sasaran
- mengoptimalkan kontur lahan dengan membuat teras pada lahan miring untuk mengurangi erosi dan aliran air. Teknik ini dapat mengubah kontur lahan menjadi bidang datar yang lebih mudah dikelola
- mendesain bangunan dengan konsep desain terasering guna mempertahankan kontur lahan

Bagaimana **menata massa bangunan** tanpa melakukan penebangan dan tetap mempertahankan tanaman hijau sebanyak mungkin

- melakukan survei untuk mengidentifikasi jenis, ukuran, dan kondisi pohon yang ada di lokasi. Mengamati serta mengklasifikasikan akar, tajuk, dan potensi dampak terhadap bangunan.
- Melakukan pemetaan; membuat peta lokasi yang menunjukkan posisi pohon serta batasan dan ruang yang tersedia untuk pembangunan.
- merancang bangunan agar mengikuti kontur tanah dan posisi pohon. Bangunan dapat dibentuk di sekitar pohon

Bagaimana **menata sirkulasi** dan aksesibilitas pada lahan yang berkontur dan tetap mempertahankan tanaman hijau sebanyak mungkin

- melakukan pemetaan kontur untuk memahami perubahan elevasi dan fitur alami lahan. Hal ini penting untuk merencanakan jalur sirkulasi yang mengikuti kontur tanah.
- Tandai lokasi pohon eksisting dan tentukan area yang perlu dilindungi dari gangguan konstruksi. Pastikan untuk mempertahankan ruang di sekitar akar pohon.
- merancang jalur pejalan kaki atau akses kendaraan yang mengikuti kontur tanah, mengurangi kebutuhan untuk menggali atau meratakan lahan secara berlebihan.

Bagaimana cara memanfaatkan material lokal tanpa ada pohon yang ditebang dan tidak ada kayu perawan yang dibeli selama konstruksi

- Daur Ulang Limbah Kayu: Kumpulkan limbah kayu dari proyek konstruksi sebelumnya, seperti potongan kayu yang tidak terpakai, bekas palet, atau kayu dari bangunan yang dibongkar.
- Manfaatkan limbah kayu untuk membuat furnitur kustom atau aksesori dekoratif. Misalnya, potongan kayu dapat diubah menjadi meja, kursi, rak, atau ornamen dinding.
- Bekerjasama dengan pengrajin lokal untuk menciptakan produk berbasis limbah kayu yang unik

Bagaimana menerapkan **Guideline desain dari operator** kepada bangunan?

- Memahami Karakteristik Operator, Operator memiliki visi, misi, dan standar layanan tertentu yang harus diintegrasikan ke dalam desain (**Alila**: Fokus pada keberlanjutan, lokalitas, dan desain minimalis modern.)
- Operator biasanya memiliki preferensi untuk lokasi tertentu
- Menggunakan bahan lokal agar menyatu dengan lingkungan.
- Merancang dengan menyesuaikan karakteristik dari operator sesuai dengan karakteristik desa wisata wukirsari

Operator Resort AlilA

Berfokus pada Keberlanjutan

- Kesederhanaan Elegan: Fokus pada garis bersih, ruang terbuka, dan estetika modern tanpa dekorasi berlebihan.
- Integrasi dengan Alam: Banyak properti dirancang agar "menyatu" dengan lanskap sekitarnya, menggunakan warna tanah dan elemen alami.

Desain Minimalis Modern

- Arsitektur Hijau: Menggunakan bahan ramah lingkungan, seperti kayu lokal, bambu, atau batu alam. Banyak properti Alila bersertifikat EarthCheck atau setara.
- Efisiensi Energi: Sistem seperti pencahayaan alami, ventilasi silang, dan teknologi hemat energi.

Terinspirasi dari Lokalitas

- Konteks Budaya: Setiap resort mencerminkan budaya dan tradisi lokal, seperti penggunaan ornamen khas daerah, karya seni lokal, atau desain yang mencerminkan lingkungan sekitar.
- Material Lokal: Sumber bahan dari wilayah terdekat untuk mendukung estetika autentik dan mengurangi jejak karbon.

Pemandangan | *View*

- Setiap properti dirancang untuk memberikan pengalaman yang eksklusif dan tenang, dengan vila atau kamar yang dilengkapi kolam renang pribadi atau pemandangan luar
- Ruang Terbuka: Area terbuka yang luas, sering kali dengan lanskap yang memukau seperti pantai, hutan, atau pegunungan.

Penggunaan Warna dan Tekstur

- **Palet Netral**: Warna-warna seperti putih, krem, cokelat, dan abu-abu sering mendominasi untuk menciptakan kesan harmoni.
- **Tekstur Alami**: Dinding batu, kayu mentah, kain alami, dan permukaan bertekstur sering digunakan untuk menciptakan suasana hangat dan organik.

Tabel 3.5 Guideline Operator

Kelas	Persyaratan		
	Ukuran Kamar	Sarana Rekreasi atau Olahraga	Fasilitas Lainnya
Bintang 5	Luas kamar standart : 26 m2 Luas Kamar Suite 52 m2 Tinggi 2,6 m	Kolam renang dewasa dan anak-anak dilengkapi pengaman Area Permainan Anak Night club/Diskotik Salah satu olahraga air (berperahu, menyelam, berselancar, ski air) Menyediakan 1 jenis sarana olahraga (Fitness Center, Sauna, Tennis, Game Room, Bowling, Golf, Night club, jogging, billiard/indoor sport)	Memiliki Taman, Area Parkir 1:4 kamar, Min. 3 area sewa (drugstore, bank/money changer, travel agent, airline agent, souvenir shop, perkantoran, butik dan salon), poliklinik, Ruang makan(resto), coffeshop, dan speciality, Bar, Function Room, Area publik, Lobby 100 m2, Lounge, Tel. umum, Toilet Umum, Koridor, Dapur, Ruang Administrasi dan Operasional serta Pelayanan.

Sumber: Alila

Tabel 3.6 Standart Ukuran

Ruangan	Standart Ukuran	Perhitungan ukuran	Sumber
Kamar Tidur	• Luas kamar standar minimum 24 m2 • Luas kamar suite minimum 48 m2	• Kamar Tipe Exlusive Suite A 162 m² • Kamar Tipe Suite B 112 m² • Kamar Tipe Exlusive C 105 m² • Kamar Tipe Duluxe D 65 m²	***

Sumber: Alila

Tabel 3.7 Standart Ukuran Managerial

Ruangan		Standart Ukuran	Terbangun	Sumber
Lobby		minimum 100 m² 0,65–0,9 m²/orang Sirkulasi : 30%	Luas : 288 m² kapasitas : 244 orang Sirkulasi : 86,4	Kep. Direjen Pariwisata No. 14/U/II/88
Resepsionist		10 m²/ unit	12,5 m²	Kep. Direjen Pariwisata No. 14/U/II/88
Office	General Manager	1,83 m² / orang		Neufret Architect Data
	Sekretaris	1,8 -2,3 m² / orang		
	Staff	1,8 -2,3 m2 / orang		
	Cleaning Service	1,8 -2,3 m2 / orang		
	Arsip	1,8 -2,3 m² / orang		
Dapur		Dapur harus memiliki luas minimal 40% dari luas restoran	Luas Resto = 300 m² Dapur = 40% x 300 m² = 120 m²	Kep. Direjen Pariwisata No. 14/U/II/88
Linen Room		minimal 30 m2 .	30 m²	Neufret Architect Data

Sumber : Kep. Direjen Pariwisata No. 14/U/II/88, Neufret Architect Data

Tabel 3.8 Standart Ukuran Entertaiment

Ruangan	Standart Ukuran	Terbangun	Sumber
Restaurant	1.5 - 2 m²/orang. Sirkulasi : 30%	Luas : 300 m² Sirkulasi : 90 m² kapasitas : 108 orang	Kep. Direjen Pariwisata No. 14/U/II/88
Kolam Renang dan Bar	Kolam Renang : • 2-3 m²/orang. Bar : • 1.0 - 1.5 m²/orang.	Kolam Renang Luas : 300 m² Sirkulasi : 20% kapasitas : 80 orang Bar : Luas : 150 m² kapasitas : 100 orang	Neufret Architect Data
Gym/Fitness Centre	4-6 m²/orang	Luas : 130 m² Kapasitas : 20	Neufret Architect Data
Yoga Space	2-3 m²/orang	Luas : 50.24 m² Kapasitas : 10	Neufret Architect Data

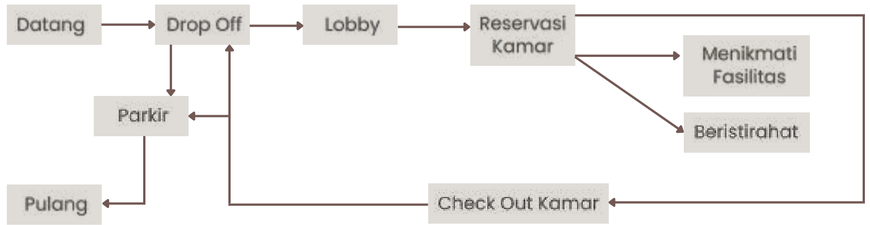
Ruangan	Standart Ukuran	Terbangun	Sumber
ruang pertemuan/ Ballroom	0.5 - 1.0 m²/orang	Luas : 200 m² kapasitas : 100 orang Sirkulasi : 50 %	Kep. Direjen Pariwisata No. 14/U/II/88
Area Pertunjukan	1-1.5 m²/orang	Luas : 650 m² Luas Panggung : 200 m² Luas Area penonton : 450 m² kapasitas : 200 orang	Neufret Architect Data

Sumber : Kep. Direjen Pariwisata No. 14/U/II/88, Neufret Architect Data

Analisis **Aktivitas Pengguna**

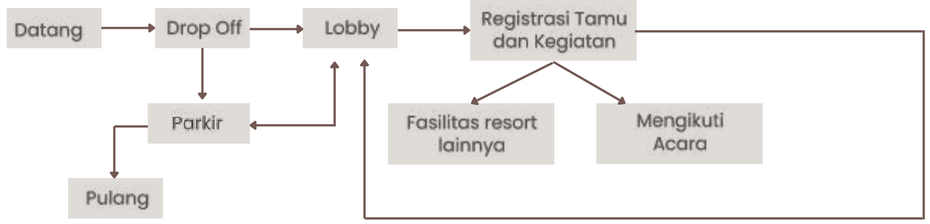
Analisis

1. Pengunjung Menginap



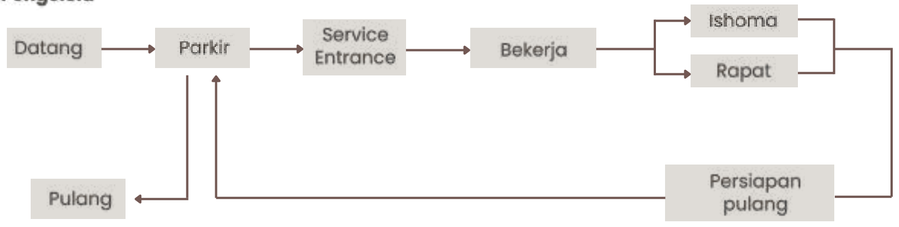
Gambar 3.2 Aktivitas Pengunjung Menginap
Sumber : Penulis, 2024

2. Pengunjung Berekreasi



Gambar 3.3 Aktivitas Pengunjung Berekreasi
Sumber : Penulis, 2024

3. Pengelola

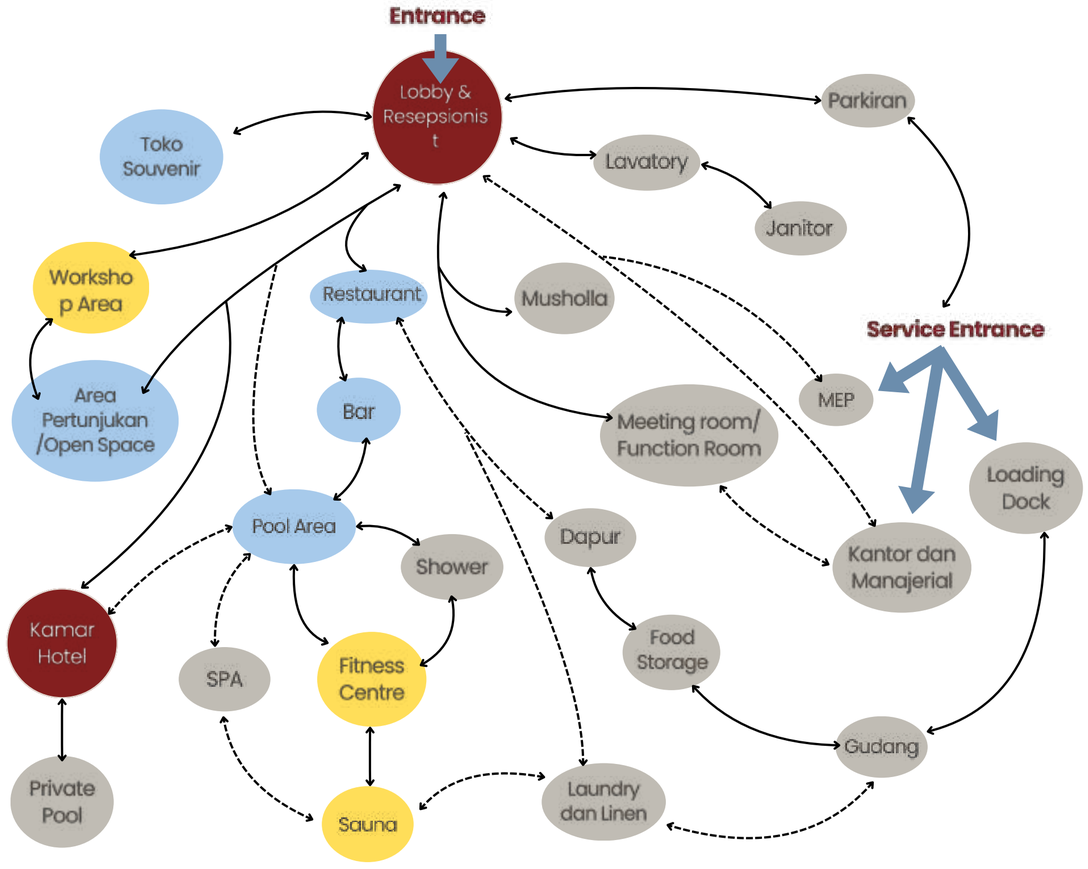


Gambar 3.4 Aktivitas Pengelola
Sumber : Penulis, 2024

Analisis **Hubungan Ruang**

Analisis

Analisis hubungan ruang didasarkan pada zonasi pengguna antara pengunjung dan pengelola. Pengunjung menggunakan jalur sirkulasi utama, sementara pengelola menggunakan jalur sirkulasi berbeda agar aktivitas mereka tidak banyak bersinggungan dengan kegiatan publik.

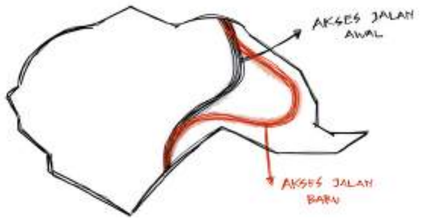


Gambar 3.5 Analisis Hubungan Ruang
Sumber : Penulis, 2024

Persoalan **Desain Terhadap Tata Massa**

Persoalan Desain

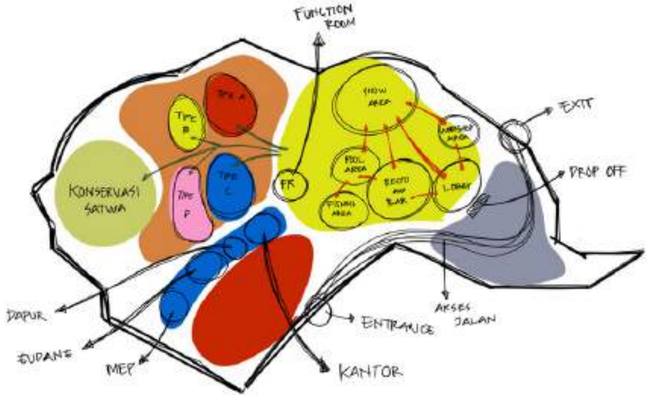
Akses Jalan



Gambar 3.6 Ilustrasi Akses Site
Sumber : Penulis, 2024

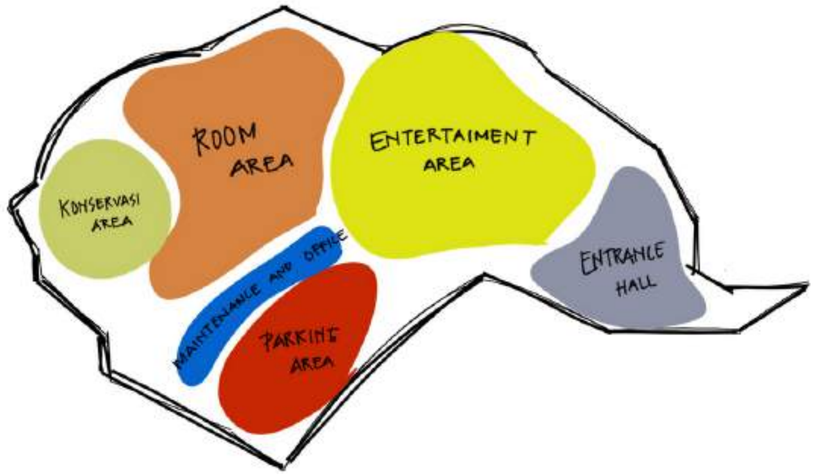
Perubahan akses jalan pada site dilakukan dengan mempertimbangkan program ruang dan bangunan. Hal tersebut juga dilakukan untuk mempermudah akses pengendara dikarenakan kondisi site berkontur.

- Area parkir berada di bagian selatan site dan paling dekat dengan jalan utama. kemudian bagian management resort seprti kantor, gudang dan juga MEP berdekatan dengan area parkir dimana lokasi entrance service untuk pengelola dan karyawan berada. hal tersebut dikarenakan agar mempermudah pengelola dan karyawan untuk mengakses lokasi bekerja.



Gambar 3.7 Program Ruang pada Site
Sumber : Penulis, 2024

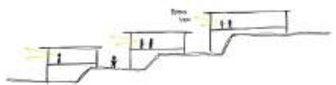
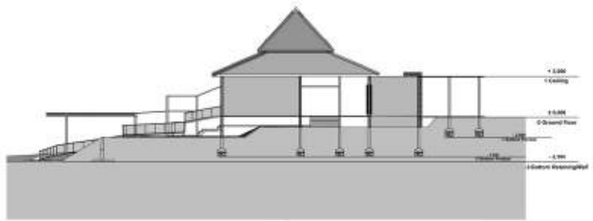
Transformasi Zona Massa



Gambar 3.8 Zona Massa pada Site
Sumber : Penulis, 2024

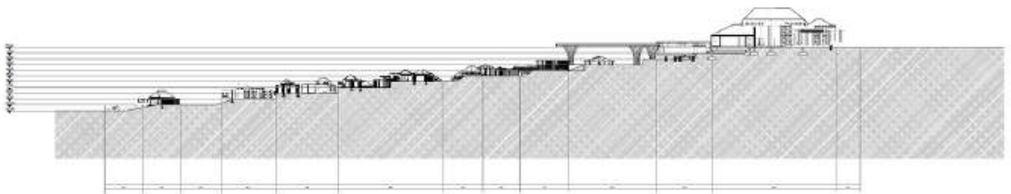
- Area Penginapan terletak pada sisi barat dan menghadap barat dengan potensi view perbukitan dan juga konservasi satwa, sehingga para tamu resort merasa nyaman ketika beristirahat di kamar resort.
- Area *entertaiment* atau Komersil seperti resto, pool area dan juga area pertunjukan (*show*) berada di bagian depan dengan tujuan tidak mengganggu privasi dan juga kenyamanan tamu yang menginap.

Tabel 3.9 Konsep dan Penerapan Desain Terasering

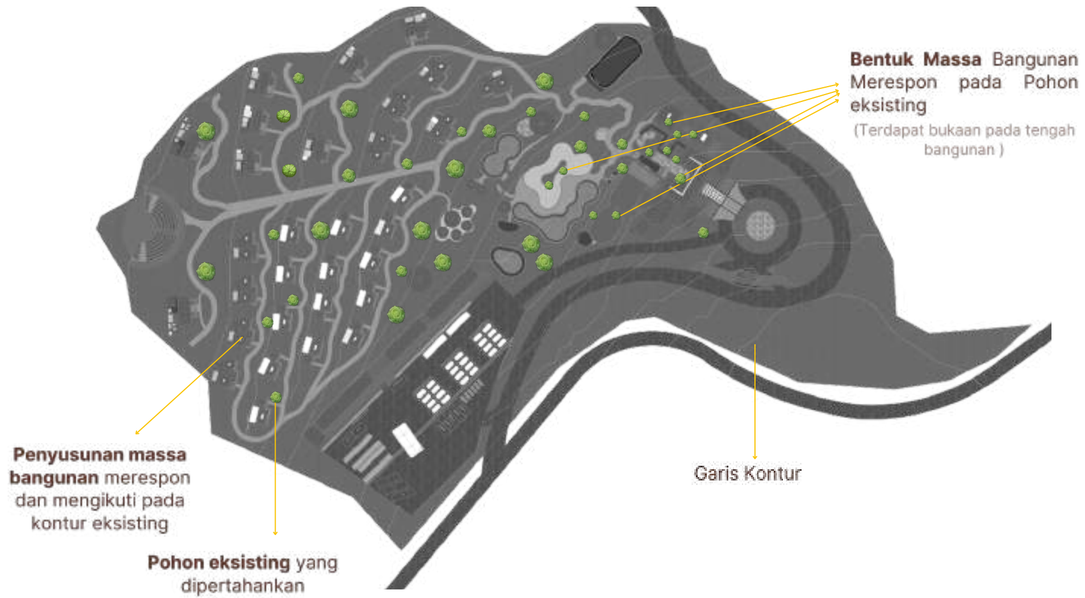
Desain Terasering	Penerapan
Perancangan site dengan meminimalisirkan perubahan kontur secara signifikan menggunakan penerapan **desain terasering** sehingga kontur dapat tetap terjaga. Terasering dalam desain arsitektur bangunan mengacu pada penerapan konsep teras berjenjang yang diadaptasi dari teknik pertanian untuk menciptakan struktur bangunan yang mengikuti kontur alami lahan. Pendekatan ini sering digunakan di daerah berbukit atau pegunungan untuk memaksimalkan penggunaan lahan, mengintegrasikan bangunan dengan lingkungan sekitarnya, dan menciptakan ruang yang fungsional sekaligus estetis. penerapan konsep terasering pada desain dapat dilihat sebagai berikut • mengoptimalkan kontur lahan dengan membuat teras pada lahan miring untuk mengurangi erosi dan aliran air. Teknik ini dapat mengubah kontur lahan menjadi bidang datar yang lebih mudah dikelola • mendesain bangunan dengan konsep desain terasering guna mempertahankan kontur lahan 	elevasi tiap kontur : 1 meter  **Prinsip Sustainable Architecture :** Site and Land use

Sumber : Penulis, 2024

elevasi tiap kontur : 1 meter



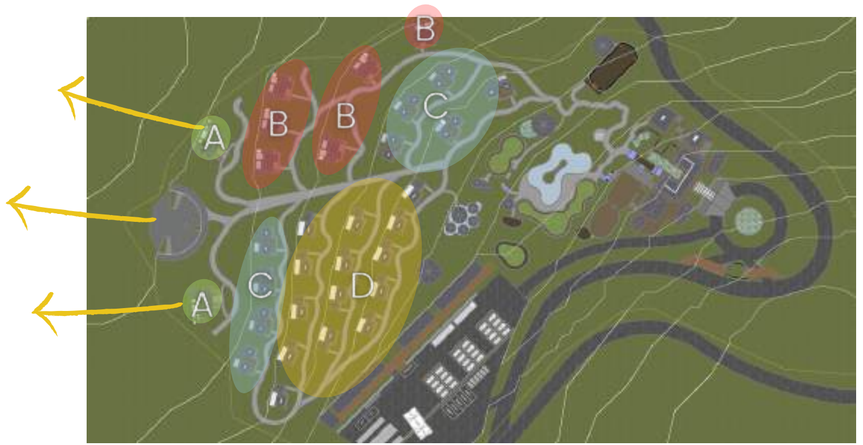
Tabel 3.10 Konsep dan Penerapan Ribbon Plan

Ribbon Plan
• Konsep ini sering dirancang untuk mengikuti kontur alami lahan atau fitur geografis tertentu. • merespon lahan dan pohon eksisting yang di pertahankan dengan merangcang bangunan mengikutin dengan pohon eksisting • menata massa bangunan mengikuti dengan kontur lahan serta meminimalisirkan pengolahan ,ahan dengan menyusun bangunan sesuai dengan kontur lahan. • merancang bangunan agar mengikuti kontur tanah dan posisi pohon. Bangunan dapat dibentuk di sekitar pohon
Penerapan
 **Gambar 3.9** Penerapan Ribbon Plan **Sumber :** Penulis, 2024 **Prinsip Sustainable Architecture :** Site and Land use

Sumber : Penulis, 2024

Penataan Massa merespon Kontur

*Penataan **Massa***



Gambar 3.10 Penataan Massa merespon Kontur
Sumber : Penulis, 2024

Penyusunan massa unit berdasarkan pada luasan kontur dan view

pada massa unit termahal diletakkan di paling bawah karena memiliki luasan kontur terbesar dan potensi view yang paling baik karena tidak ada bangunan lain di belakangnya,

kemudian untuk massa unit B C dan D mengikuti area dari yang paling luas hingga paling kecil

Tabel 3.11 Konsep dan Penerapan Sustainable Community

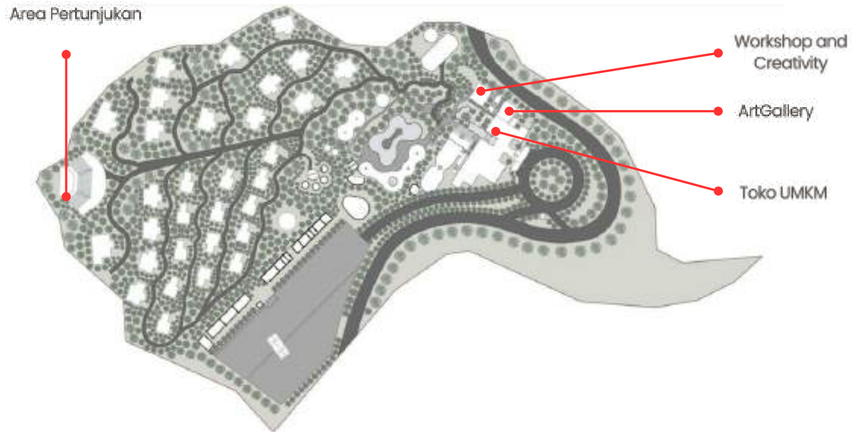
Sustainable community	Mengakomodir budaya sekitar tanpa mempengaruhi budaya yang telah ada dan memberdayakan masyarakat lokal pada pengelolaan resort

1. **Pelatihan / workshop** yang diakomodir dengan baik oleh resort dengan menyediakan ruang workshop baik itu batik, dan wayang
2. Pagelaran wayang tingklung dan sendratari ramayana yang diadakan oleh komunitas sekitar pada **Area Pertunjukkan (panggung)**
3. Pameran kerajinan lokal sekitar pada **art gallery** sehingga dapat memajukan perekonomian dan miningkatkan kesadaran akan budaya sekitar
4. **Toko UMKM** penjualan kerajinan khas Desa Wisata Wukirsari

Desa Wukirsari terdiri dari 16 dusun yang masing-masing dari dusun tersebut menyimpan potensi wisata yang berbeda, mulai dari kerajinan batik hingga tatah sungging Wayang Kulit. Tak hanya kerajinan tangan, menurut Nuh Ahmadi selaku pengelola wisata desa Wukirsari mengatakan bahwa, dusun giriloyo juga memiliki kesenian berupa pertunjukan wayang tingklung dan juga sendratari ramayana.

a.) membatik dan membuat wayang di Wukirsari

b) Pertunjukan Sendratari Ramayana dan Pagelaran wayang Tingklung.



Gambar 3.11 Penerapan Sustainable Community
Sumber : Penulis, 2024

Prinsip Sustainable Architecture : Sustainable Community

Sumber : Penulis, 2024

Area Pertunjukan

Gambar 3.12 Pertunjukan Sendratari Ramayana
Sumber : Penulis, 2024

Pertunjukan Sendratari Ramayana (90 menit)

Tamu dapat menikmati pertunjukan sendratari ramayana setiap sabtu malam pukul 08.00 malam setelah makan malam

Daya Tarik
- Mengenalkan kebudayaan kepada tamu mancanegara
- Mendukung seniman lokal

Gambar 3.13 Pertunjukan Tari Wayang Wong
Sumber : Penulis, 2024

Pertunjukan Tari Wayang Wong (90 menit)

Tamu dapat menikmati pertunjukan sendratari ramayana setiap sabtu malam pukul 08.00 malam setelah makan malam

Daya Tarik
- Memiliki nilai tradisi yang mendalam dan cocok dengan suasana malam di area outdoor.
- Pertunjukan ini menarik wisatawan karena kostum dan gerakan tari yang menarik.

Gambar 3.14 Pertunjukan Wayang Tingklung
Sumber : Penulis, 2024

Pertunjukan Wayang Tingklung (90 menit)

Tamu dapat menikmati pertunjukan Wayang Tingklung ramayana setiap sabtu malam pukul 08.00 malam setelah makan malam

Daya Tarik
- Mengenalkan kebudayaan kepada tamu mancanegara
- Mendukung seniman lokal

Gambar 3.15 Kegiatan Malam Budaya Jawa
Sumber : Penulis, 2024

Malam Budaya Jawa (2-3 jam.)

Acara malam dengan berbagai elemen budaya Jawa, termasuk musik gamelan, tari tradisional, dan sajian kuliner khas.

Daya Tarik
- Pengalaman unik yang tidak banyak ditemukan di tempat lain.
- Pengalaman terpadu yang mencakup seni, makanan, dan suasana khas Yogyakarta.

1

Gambar 3.16 Workshop Membatik
Sumber : Penulis, 2024

Workshop Membatik (120 menit)

Mengajarkan tamu teknik dasar batik tulis, termasuk membuat pola, mencanting, dan pewarnaan.

Daya Tarik

- Desa Wukirsari terkenal dengan seni batik tulisnya.
- Tamu dapat membawa pulang hasil karya mereka sebagai kenang-kenangan.

2

Gambar 3.17 Workshop Kuliner Tradisional Jawa
Sumber : Penulis, 2024

Workshop Kuliner Tradisional Jawa (90 menit)

Mengajarkan cara membuat makanan khas Yogyakarta seperti Gudeg, Kipo, atau Wedang Uwuh.

Daya Tarik

- Kegiatan interaktif yang menyenangkan untuk segala usia.
- Tamu dapat menikmati hasil masakan mereka.

3

Gambar 3.18 Workshop Kerajinan Lurik
Sumber : Penulis, 2024

Workshop Kerajinan Lurik dan Anyaman Bambu (90 menit)

Tamu belajar membuat kerajinan tangan dari bahan lokal seperti bambu atau lurik.

Daya Tarik

- Melibatkan bahan alami yang ramah lingkungan.
- Mendukung ekonomi kreatif lokal.

4

Gambar 3.19 Workshop Seni Ukir Kayu
Sumber : Penulis, 2024

Workshop Seni Ukir Kayu atau Keris Tradisional (90 menit)

Memperkenalkan seni ukir kayu khas Bantul atau pengenalan tentang pembuatan keris tradisional.

Daya Tarik

- Pengalaman unik yang tidak banyak ditemukan di tempat lain.
- Cocok untuk tamu yang tertarik dengan warisan seni tradisional.

Tabel 3.12 Konsep dan Penerapan Upcycling Wasted Wood

Upcycling wasted wood	Menggunakan limbah kayu jati dan sengon tidak termanfaatkan menjadi material bangunan seperti roster dan plafon

Penggunaan material Lokal Sekitar

Penerapan sustaianble material pada bangunan adalah penggunaan bahan material lokal untuk mengurangi emisi karbon dan menggunakan material yang bersifat reusable.
a. penggunaan material khas sekitar berupa penggunaan kayu pohon pinus dan jati

Menurut Nur Ahmadi selaku pengurus Wisata batik Giriloyo, jenis matrial yang kerap digunakan dan menjadi khas di desa Wukirsari yaitu kayu dari pohon Jati

Gambar 3.20 Penerapan Pitonan Jati
Sumber : Penulis, 2024

Prinsip Sustainable Architecture : Sustainable Material

Gambar 3.21 Pohon Jati
Sumber : Penulis, 2024

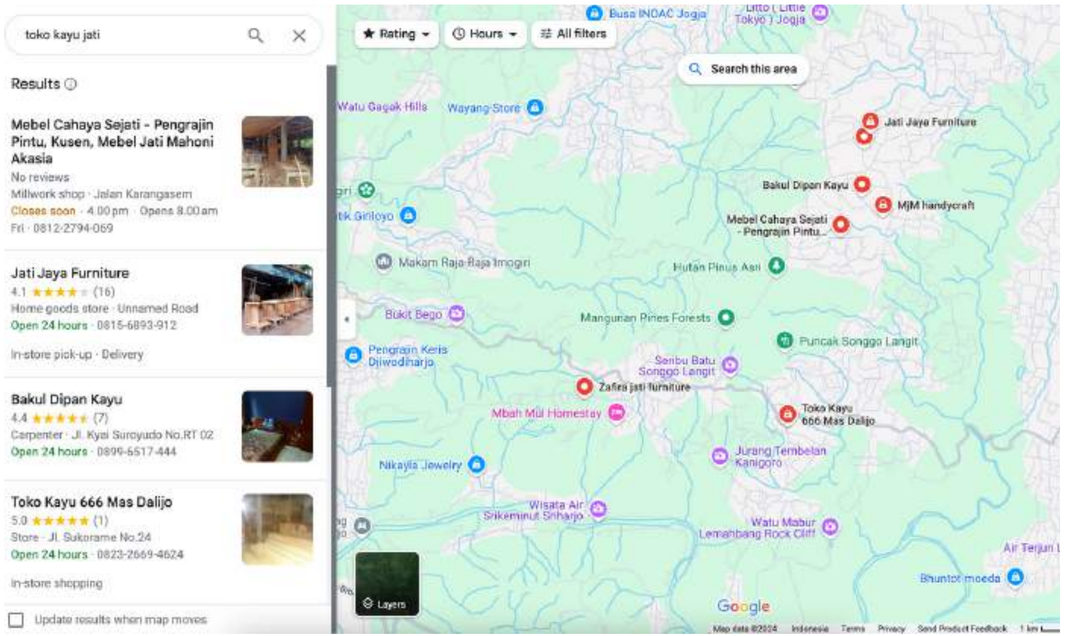
Gambar 3.22 Limbah Kayu
Sumber : Penulis, 2024

Penggunaan Pitonan Jati dan Pinus sebagai kayu yang diolah kembali dan digunakan sebagai material furniture dan interior bangunan sebagai bentuk zero carbon foot print.

Pitonan jati kerap berakhir dibuang dan menjadi kayu bakar. sehingga pengolahan pitonan jati dapat menjadi bentuk zero carbon foot print.

Sumber : Penulis, 2024

Lokasi **Produsen Kayu di Sekitar Lokasi**



Gambar 3.23 Produsen Kayu di Sekitar Lokasi
Sumber : Penulis, 2024

1. Asal Limbah

berdasarkan wawancara beberapa produsen kayu, didapatkan bahwa limbah kayu tersebut berasal dari sisa pengolahan kayu.

- Kayu Sisa Industri : Produsen kayu sering mendapatkan bahan baku dari sisa-sisa industri perkayuan, seperti potongan kayu yang tidak terpakai dari pabrik furnitur atau kerajinan. Sumber ini merupakan bentuk daur ulang dan meminimalkan limbah.
- Kayu dari Pohon Tumbang Alami: Beberapa kayu dapat diperoleh dari pohon yang tumbang secara alami akibat usia, badai, atau bencana alam lainnya. Ini tidak melibatkan penebangan dan lebih ramah lingkungan.
- Kayu Bekas Pakai: Produsen juga dapat menggunakan kayu bekas dari struktur bangunan tua, jembatan, atau furnitur yang sudah tidak digunakan, menghidupkan kembali material dengan cara yang berkelanjutan.
- Kayu dari Kebun atau Perkebunan: Di daerah seperti Wukirsari Bantul, kayu sering berasal dari kebun atau perkebunan rakyat yang menanam pohon seperti jati dan sengon untuk tujuan komersial. Penebangan ini biasanya dilakukan secara terencana dan legal.

Kayu jati biasanya diperoleh dari kebun rakyat atau perkebunan yang dikelola secara legal. Penebangan dilakukan pada pohon yang telah mencapai usia panen, biasanya 15-20 tahun untuk jati sengon, atau lebih dari 40 tahun untuk jati emas.

Sebagian kayu bisa berasal dari pohon tumbang akibat angin atau usia, khususnya di daerah dengan banyak perkebunan.

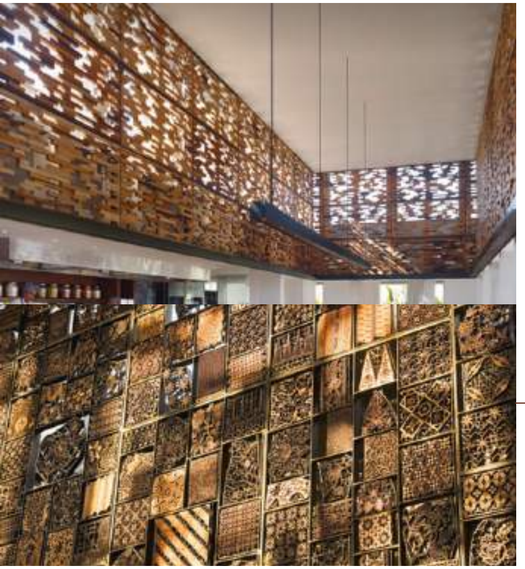
1. Jumlah kebutuhan material

Facade Roster kayu		Plafon	
Lobby	120m2	Plafon Teras Restoran	
Kamar A	24m2		
Kamar B	25m2	Partisi	
Kamar C	22m2	Art Gallery ke Workshop	
Kamar D	24m2		

Pemanfaatan **Limbah Material Lokal**

Kayu Jati** dan **Kayu Sengon

Proses Pembuatan Roster dari Limbah Kayu



Gambar 3.24 Roster Kayu
Sumber : Penulis, 2024

Pemotongan	Potong limbah kayu menjadi potongan persegi panjang dengan ukuran yang memungkinkan pembentukan kotak 20x20 cm.
Pengamplasan	Amplas setiap bagian kayu untuk mendapatkan permukaan yang halus dan bebas dari serpihan.
Penyusunan dan Penyambungan	Gunakan lem kayu berkualitas tinggi dan sambungan seperti dowel, dove tail, atau baut kayu untuk menyatukan bagian-bagian kayu agar membentuk roster.
Finishing	Lakukan pelapisan dengan bahan seperti wood sealer, cat tahan cuaca, atau minyak kayu agar tahan terhadap kelembapan.

Keunggulan dan Tantangan

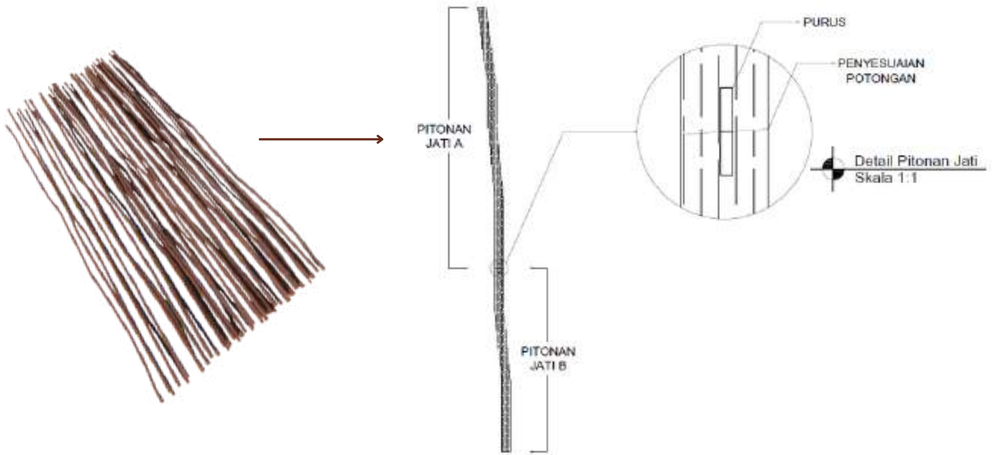
Ramah Lingkungan	Memanfaatkan limbah kayu yang seharusnya terbuang.
Estetika Alami	Memberikan tampilan alami dengan tekstur dan warna kayu yang unik.
Bobot Ringan	Dibandingkan dengan roster dari beton atau keramik.

Tantangan

Ramah Lingkungan	Kayu cenderung lebih rentan terhadap kelembapan, rayap, dan perubahan cuaca. **Solusi**: Gunakan pelapisan tahan air dan perlindungan anti-rayap.
Estetika Alami	Keterbatasan Ukuran: Limbah kayu sering kali tidak seragam sehingga mungkin perlu disambung untuk mencapai ukuran 20x20 cm.

Gambar 3.25 Roster Kayu
Sumber : Penulis, 2024

Unit Kamar (Roster)	Memanfaatkan limbah kayu yang seharusnya terbuang.
pitonan jati	
atap lobby	Memberikan tampilan alami dengan tekstur dan warna kayu yang unik.
	Dibandingkan dengan roster dari beton atau keramik.



Gambar 3.26 Partisi dan Plafon
Sumber : Penulis, 2024

1. Siklus Pengolahan

berdasarkan wawancara beberapa produsen kayu, didapatkan bahwa pengolahan limbah kayu tersebut.

Sumber Kayu

- Kayu jati biasanya diperoleh dari kebun rakyat atau perkebunan yang dikelola secara legal. Penebangan dilakukan pada pohon yang telah mencapai usia panen, biasanya 15-20 tahun untuk jati sengon, atau lebih dari 40 tahun untuk jati emas.
- Sebagian kayu bisa berasal dari pohon tumbang akibat angin atau usia, khususnya di daerah dengan banyak perkebunan.

Pengolahan Primer

- Sisa-sisa kecil atau potongan yang tidak memenuhi standar ukuran (pitonan) dikumpulkan untuk pemanfaatan lebih lanjut.

Pitonan Jati sebagai Limbah Potongan

- Potongan kecil ini dikategorikan sebagai limbah kayu, tetapi memiliki nilai tinggi karena kekuatan dan daya tahan kayu jati.
- Limbah ini dikumpulkan oleh produsen kayu atau pengrajin untuk diolah kembali menjadi produk bernilai.

Pengolahan Sekunder

- Pembersihan: Pitonan dibersihkan dari debu, kotoran, atau sisa kulit kayu.
- Pengeringan: Potongan kayu dikeringkan (secara alami atau dengan oven) untuk menurunkan kadar air, sehingga lebih stabil dan tahan lama.

Pemrosesan

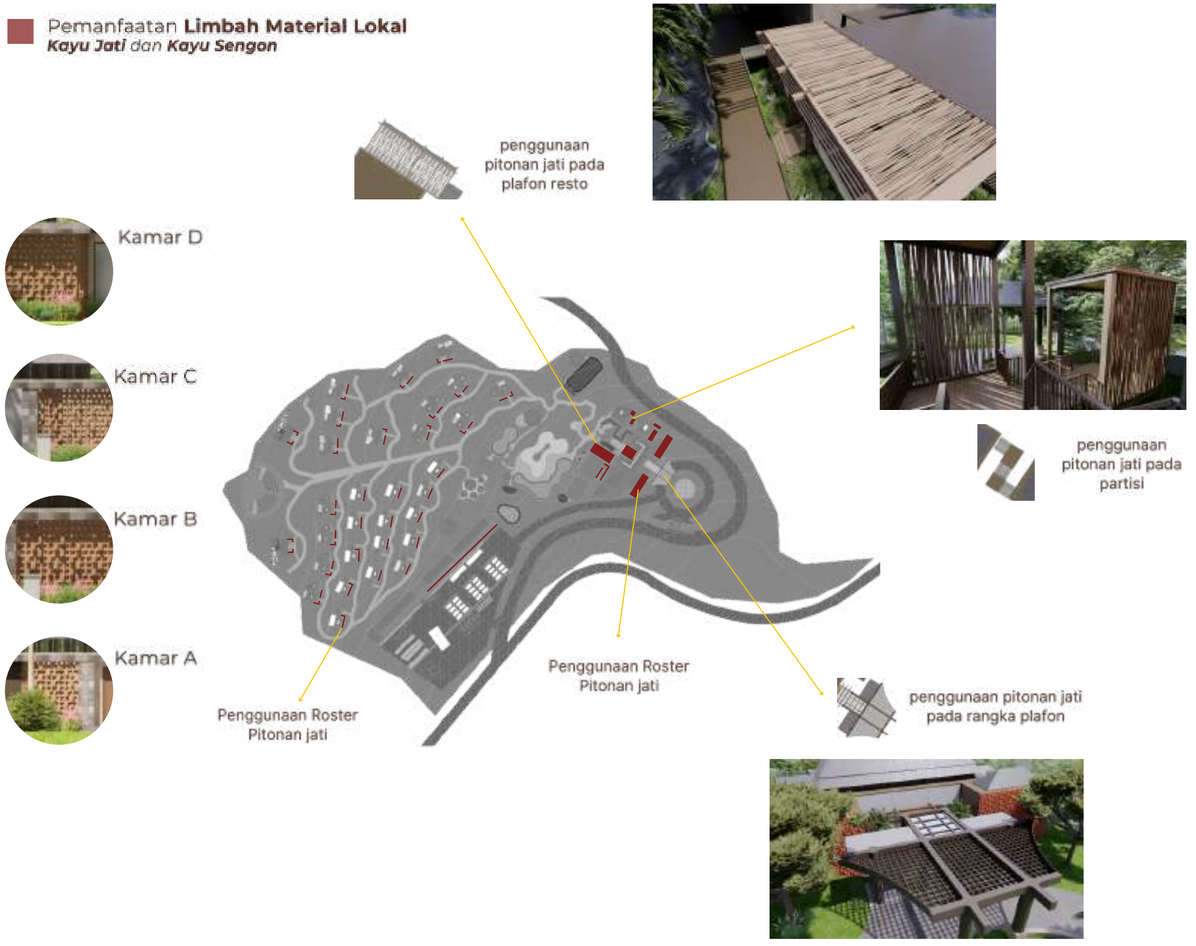
- Pemotongan Ulang: Pitonan dipotong ulang sesuai kebutuhan, seperti untuk membuat roster, partisi, plafon, atau elemen dekoratif lainnya.
- Penyusunan: Potongan disusun menjadi panel atau modul untuk mempermudah aplikasi.
- Finishing: Setelah dibentuk, kayu diampelas dan diberi pelapis untuk melindungi dari kelembaban, serangga, atau kerusakan lainnya.

Aplikasi Produk

- Roster: Digunakan sebagai elemen fasad untuk estetika.
- Partisi dan Plafon: Dirakit untuk fungsi interior.
- Dekorasi: Digunakan dalam furnitur atau aksesoris ruangan.

Siklus Berkelanjutan

Limbah dari proses ini (serbuk kayu atau potongan sangat kecil) dapat dimanfaatkan lebih lanjut, misalnya untuk bahan bakar biomassa, bahan papan partikel, atau kompos.



Gambar 3.27 Penerapan Pitonan Jati
Sumber : Penulis, 2024

Penerapan pada **Facade Kamar**

*Pemanfaatan **Limbah Material Lokal***

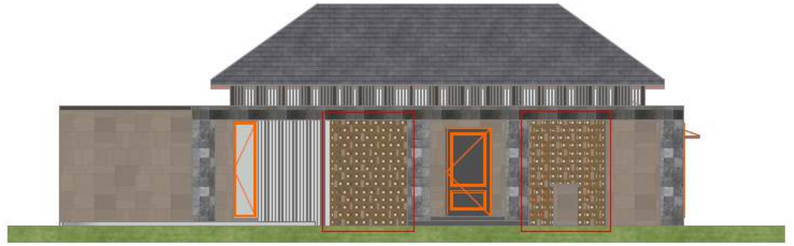
Kamar D

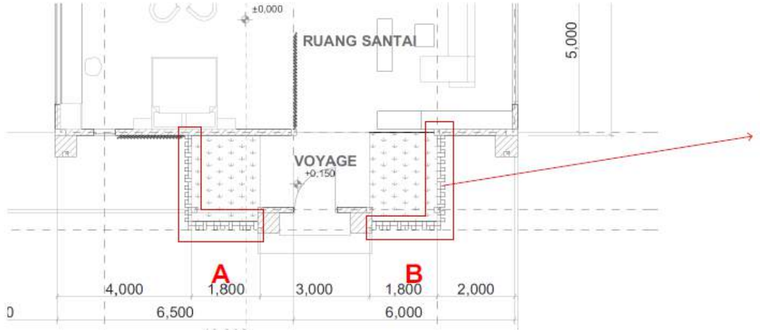
Kamar C

Kamar B

Kamar A

Gambar 3.28 Facade Kamar dengan Roster Pitonan Jati
Sumber : Penulis, 2024

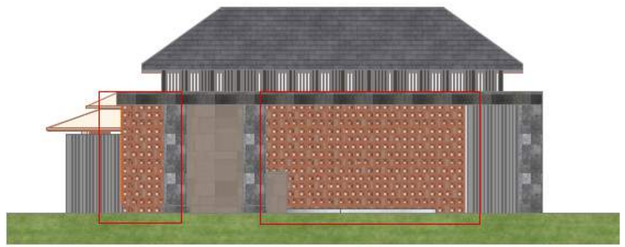


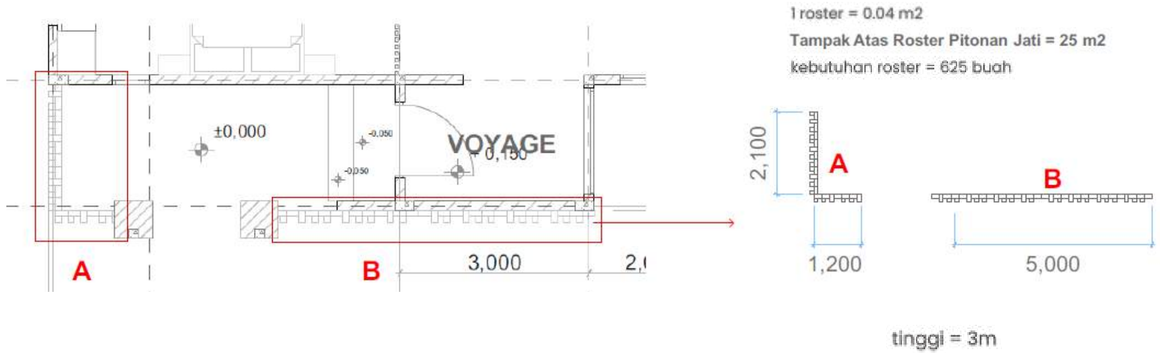


Gambar 3.29 Detail Facade Roster Kamar A
Sumber : Penulis, 2024

Detail Roster pada **Facade Kamar**

*Pemanfaatan **Limbah Material Lokal***

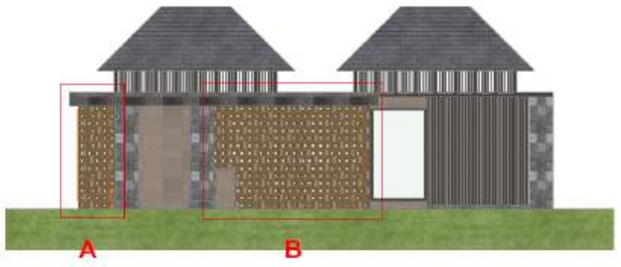


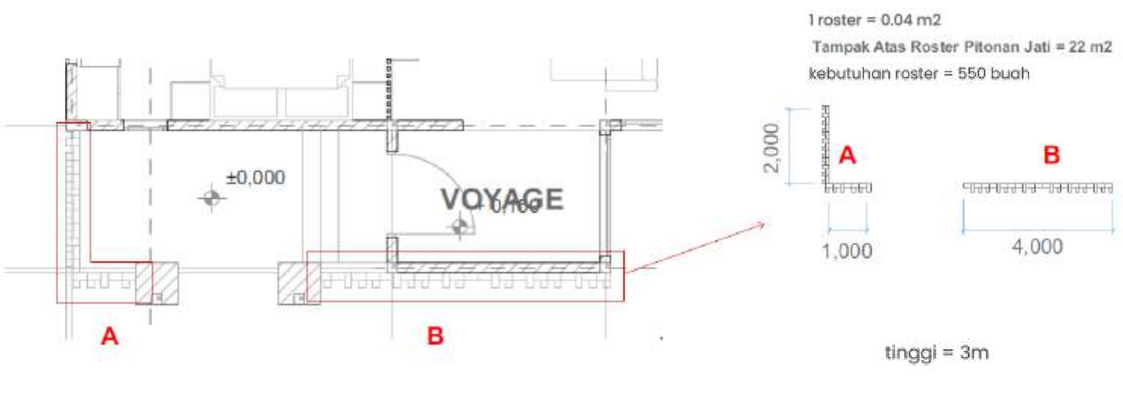


Gambar 3.30 Detail Facade Roster Kamar B
Sumber : Penulis, 2024

Detail Roster pada **Facade Kamar**

*Pemanfaatan **Limbah Material Lokal***

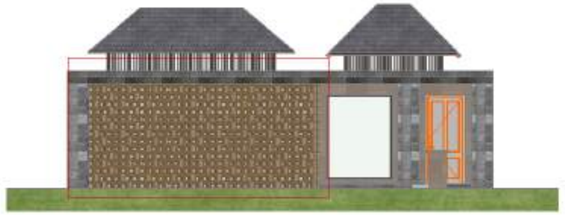




Gambar 3.31 Detail Facade Roster Kamar C
Sumber : Penulis, 2024

Detail Roster pada **Facade Kamar**

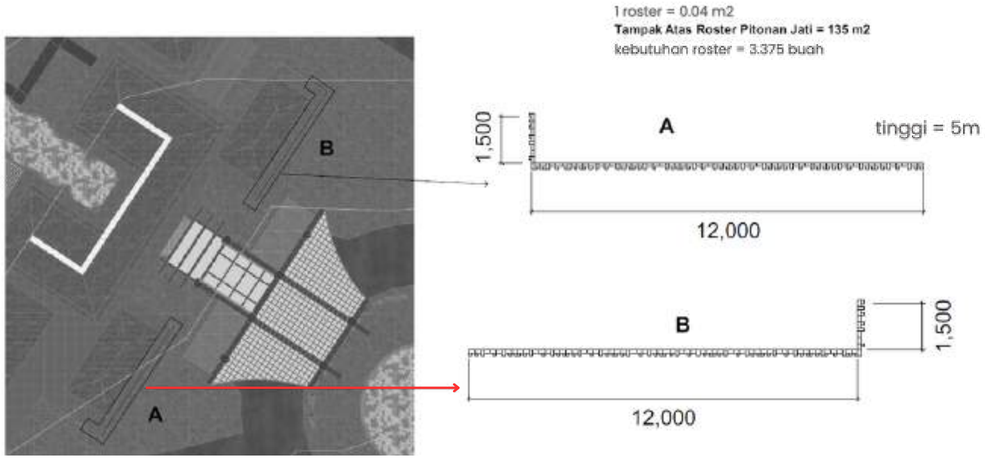
*Pemanfaatan **Limbah Material Lokal***

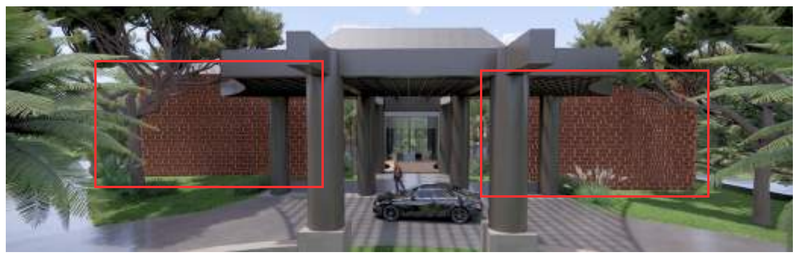


Gambar 3.32 Detail Facade Roster Kamar D
Sumber : Penulis, 2024

Detail Roster pada **Facade Lobby**

*Pemanfaatan **Limbah Material Lokal***

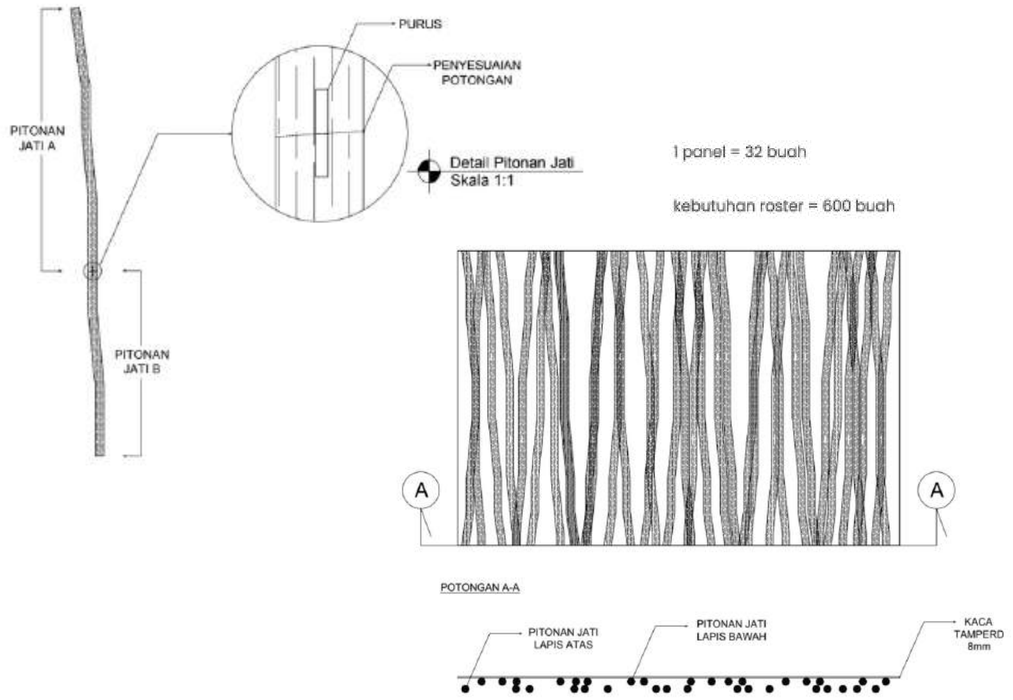




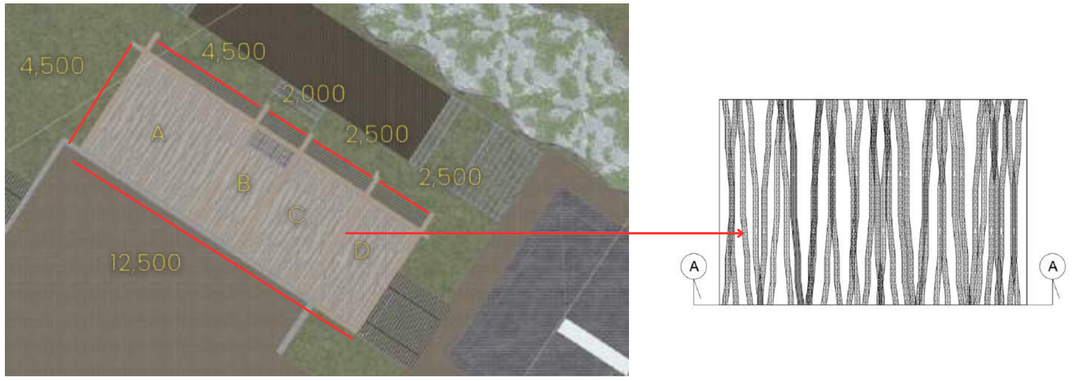
Gambar 3.33 Detail Facade Roster Lobby
Sumber : Penulis, 2024

Detail Panel Plafon pada **Plafon Resto**

*Pemanfaatan **Limbah Material Lokal***



Gambar 3.34 Detail Panel Plafon Pitonan Jati
Sumber : Penulis, 2024



kebutuhan material :

A 20.25 m2
B 9 m2
C 11.25 m2
D 11.25 m2

Potongan A-A :

Gambar 3.35 Detail Potongan Panel Plafon Pitonan Jati
Sumber : Penulis, 2024

Chapter

04

Hasil Rancangan.

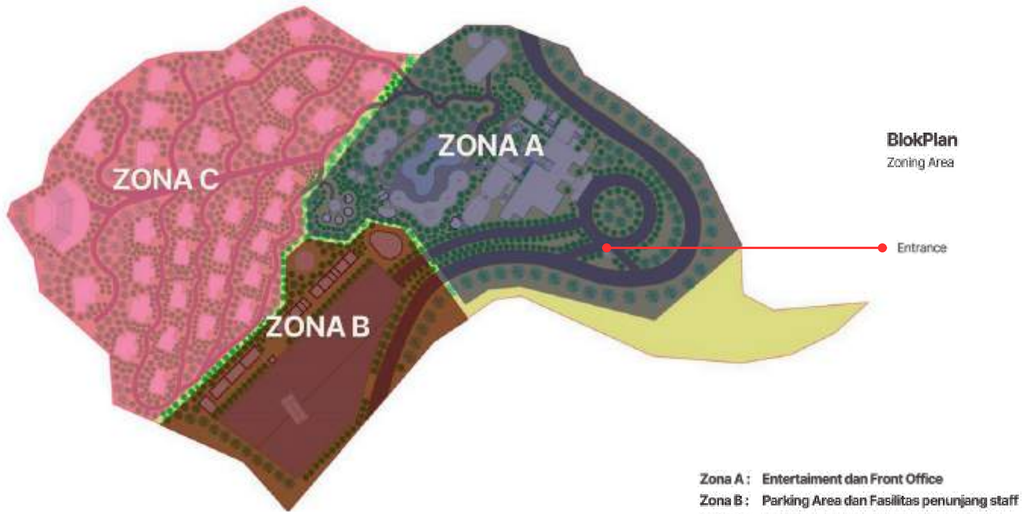
Situasi
Skematik rancangan

Gambar 4.1 Situasi
Sumber : Penulis, 2024

Siteplan
Skematik rancangan

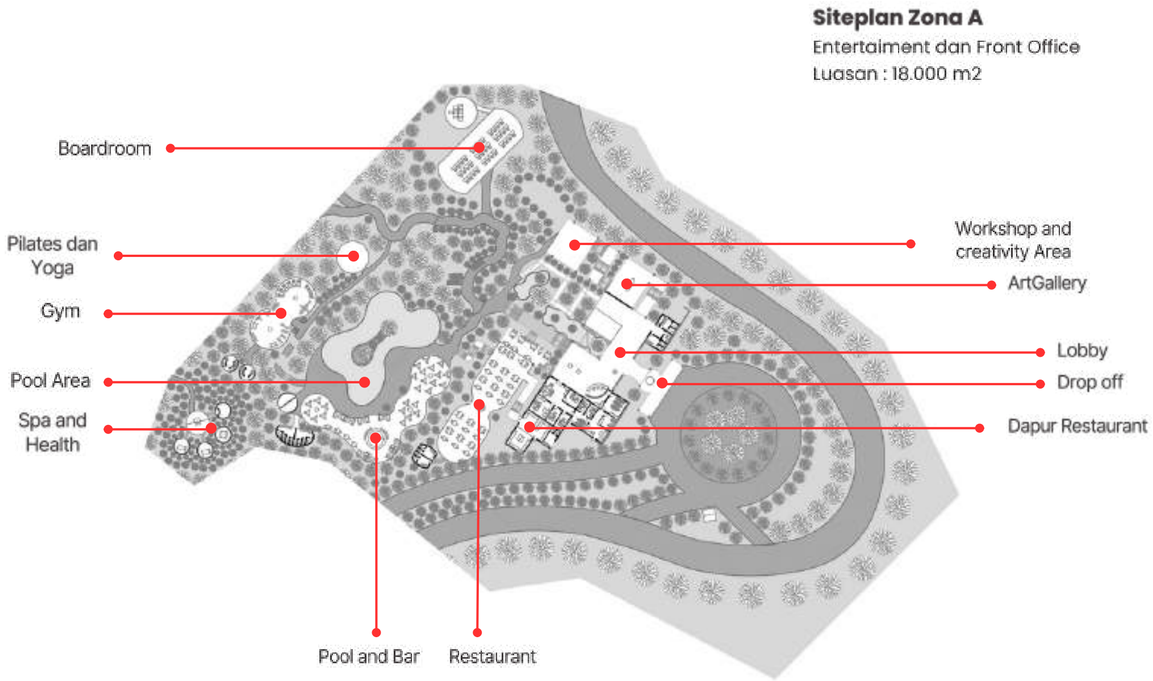
Gambar 4.2 Siteplan
Sumber : Penulis, 2024

Situasi
Skematik rancangan



Gambar 4.1 Situasi
Sumber : Penulis, 2024

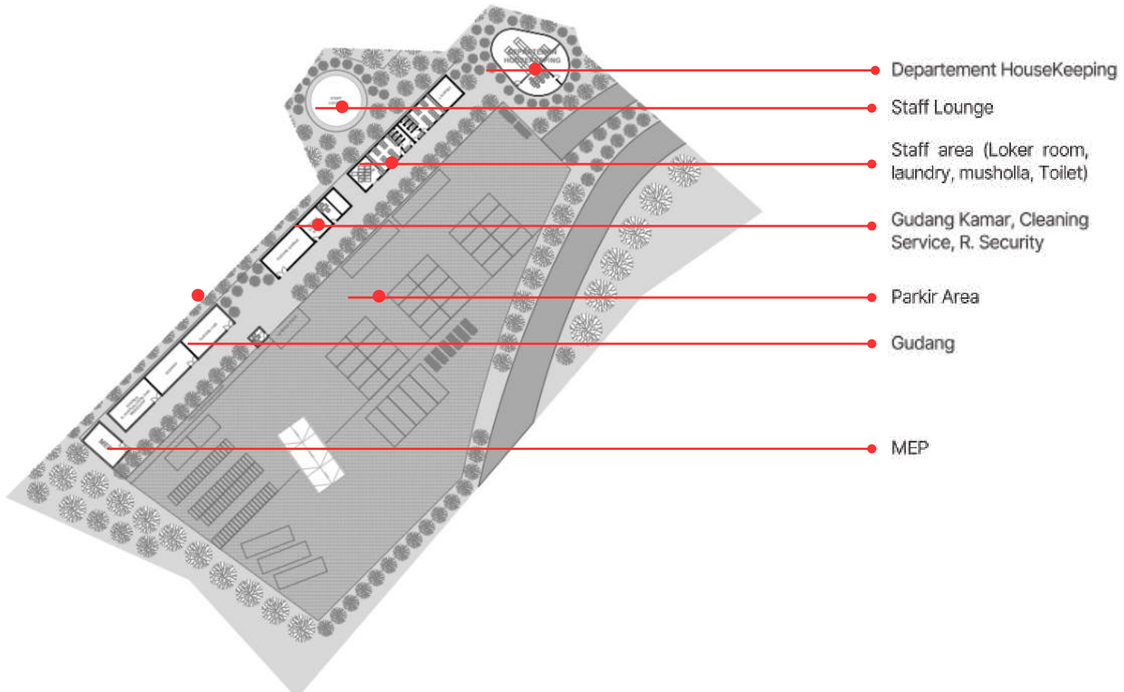
Siteplan
Skematik rancangan



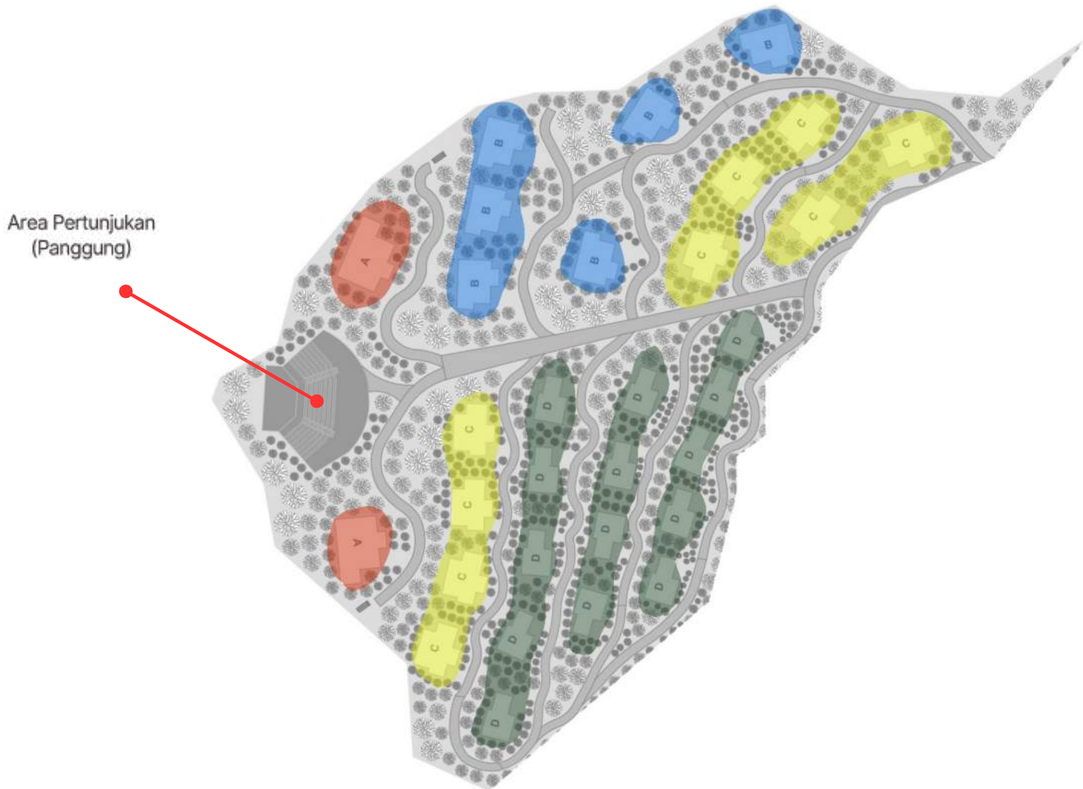
Gambar 4.2 Siteplan
Sumber : Penulis, 2024

Situasi
Skematik rancangan

Siteplan Zona B
Managerial
Luasan : 8.000 m2



Siteplan
Skematik rancangan

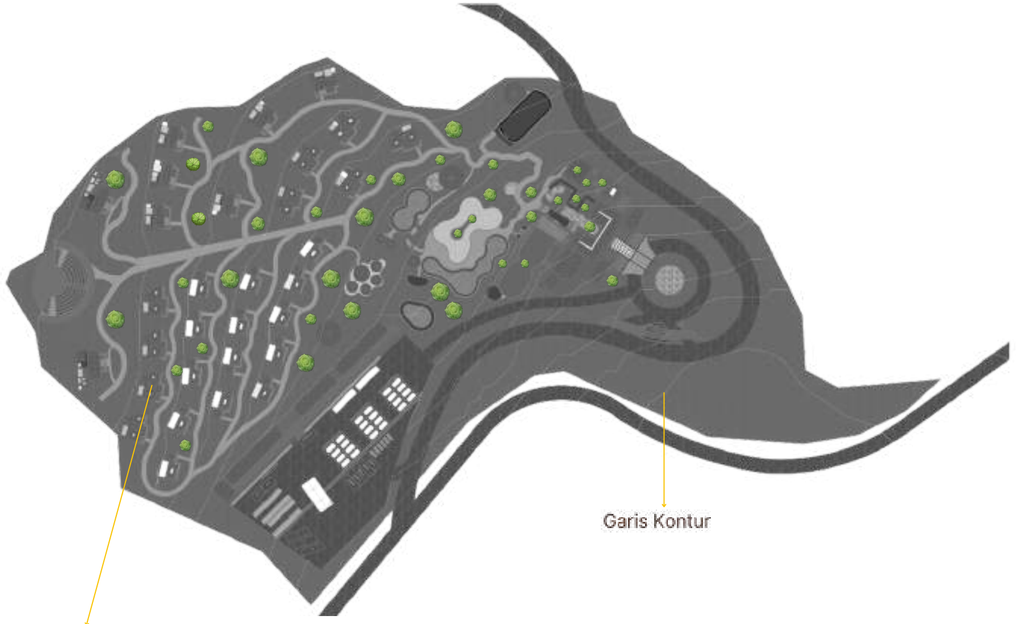


Gambar 4.5 Denah kamar Skematik
Sumber : Penulis, 2024

Gambar 4.6 Denah kamar Skematik
Sumber : Penulis, 2024

Situasi

Skematik rancangan



Penyusunan massa bangunan
merespon dan mengikuti pada kontur eksisting

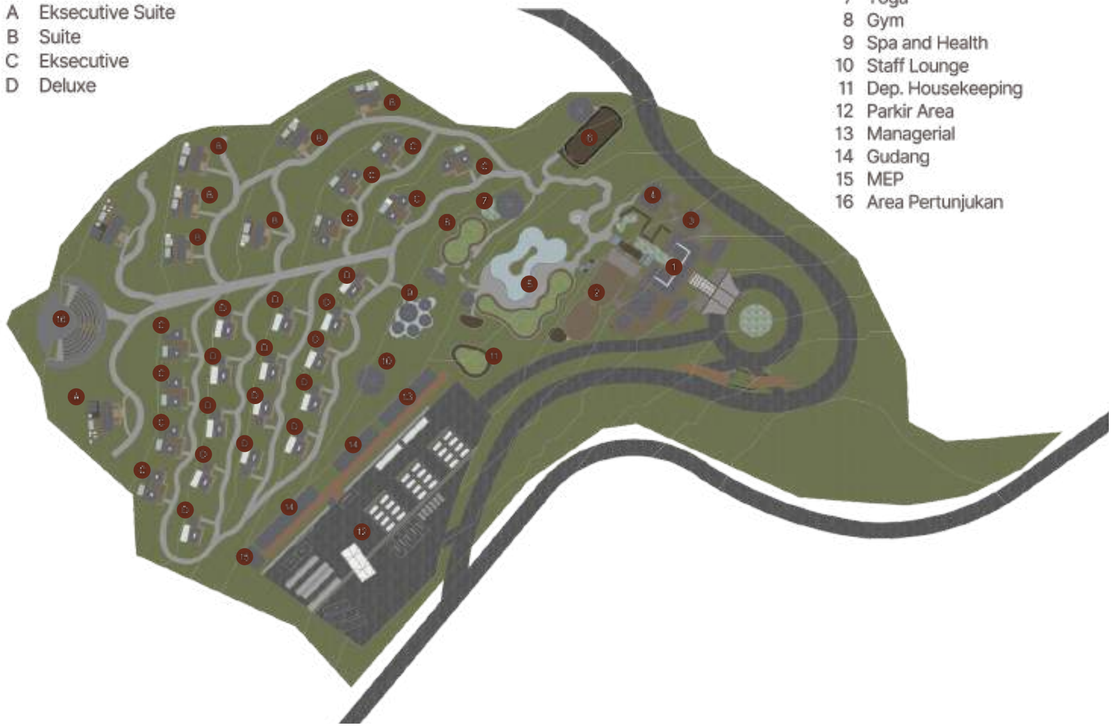
Gambar 4.3 Penyusunan Massa Bangunan
Sumber : Penulis, 2024

Situasi

Peletakan Tata Massa merespon dengan Pohon eksisting dan kontur lahan

A Eksecutive Suite
B Suite
C Eksecutive
D Deluxe

1 Lobby dan Front Office
2 Restaurant
3 Art Gallery
4 Workshop and Creativity
5 Pool and Bar
6 Ballroom
7 Yoga
8 Gym
9 Spa and Health
10 Staff Lounge
11 Dep. Housekeeping
12 Parkir Area
13 Managerial
14 Gudang
15 MEP
16 Area Pertunjukan



Gambar 4.4 Fungsi bangunan
Sumber : Penulis, 2024

Eksecutive suite

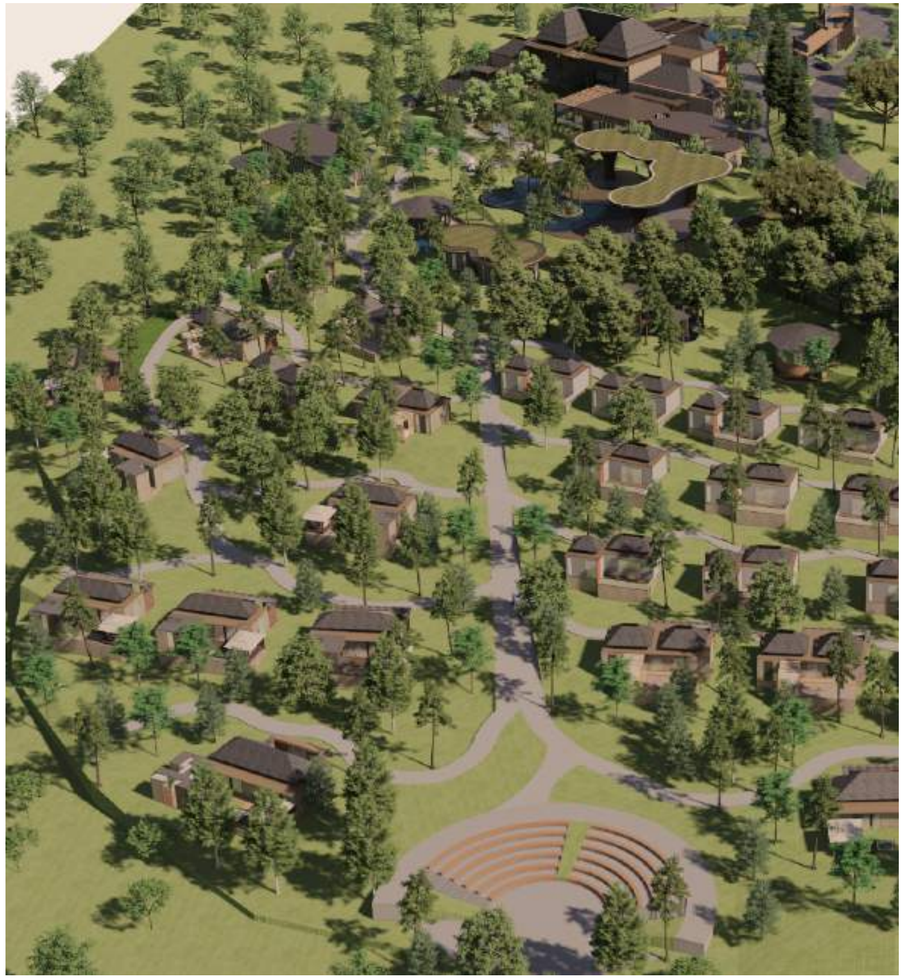
suite

Gambar 4.6 Facade kamar
Sumber : Penulis, 2024

Eksecutive

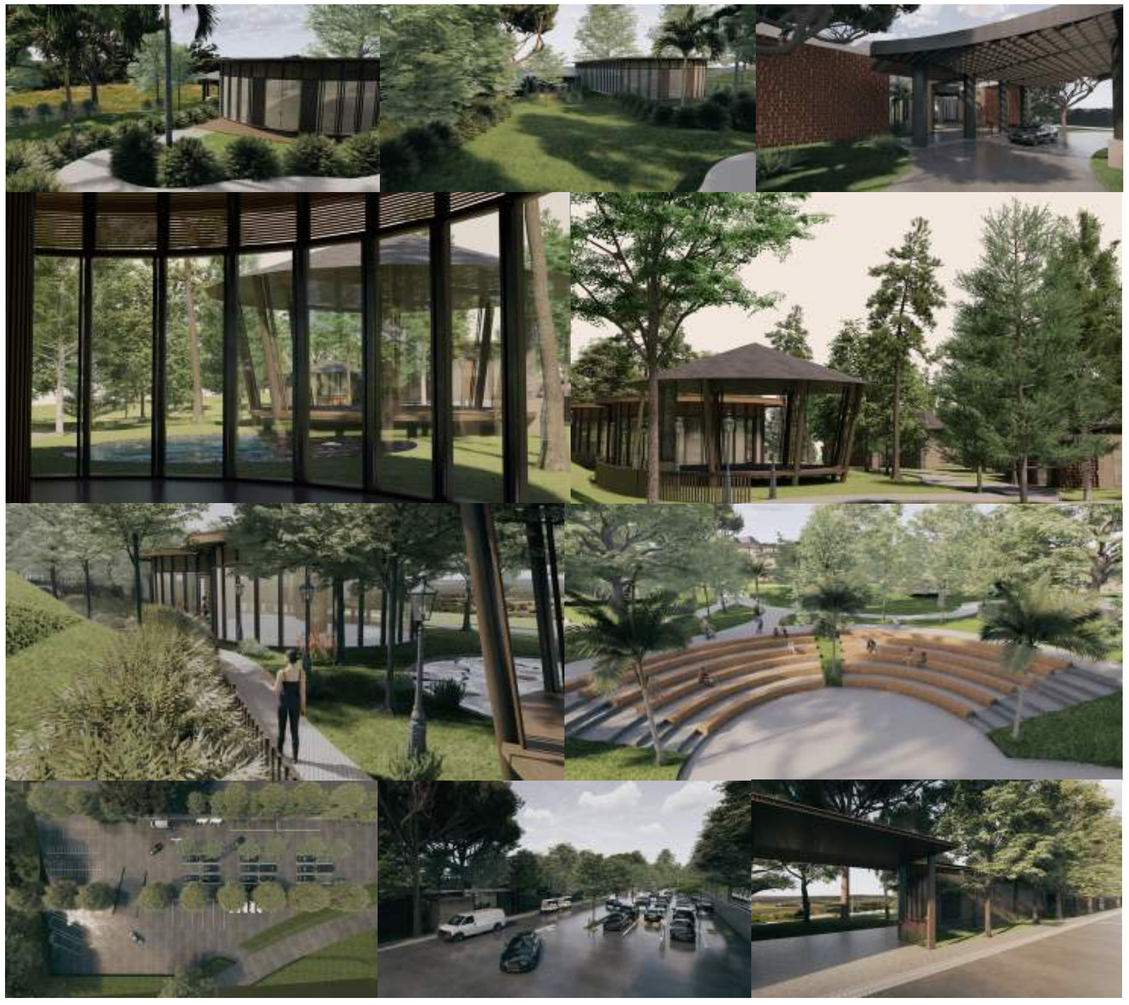
Deluxe

Gambar 4.7 Facade kamar
Sumber : Penulis, 2024



Gambar 4.8 Render Kawasan
Sumber : Penulis, 2024

Gambar 4.9 Render Prespektif
Sumber : Penulis, 2024



Gambar 4.10 Render Prespektif
Sumber : Penulis, 2024

Gambar 4.11 Render Interior kamar
Sumber : Penulis, 2024

Rancangan Anggaran Biaya

Tabel 4.1 Rancangan Anggaran Biaya

Tipe Kamar	Luasan	Dimensi	Harga Per meter	Harga Total Pembangunan	Jumlah Kamar	Harga Total
A	162	M2	Rp 4.304.481,66	Rp 697.326.029,36	2	Rp 1.394.652.058,72
B	112	M2	Rp 4.304.481,66	Rp 482.101.946,22	6	Rp 2.892.611.677,35
C	105	M2	Rp 4.304.481,66	Rp 451.970.574,59	9	Rp 4.067.735.171,27
D	65	M2	Rp 4.304.481,66	Rp 279.791.308,08	14	Rp 3.917.078.313,08
						Rp 12.272.077.220,42

Pekerjaan	Panjang	Dimensi	Harga Per meter	Harga Total Pembangunan	Jumlah	Harga Total
Pekerjaan Jalan Eksisting Tanah Lebar 6m	589	M'	Rp 3.413.550,00	Rp 2.010.580.950,00	1	Rp 2.010.580.950,00
Pekerjaan Jalan Khusus Komplek Dengan Beton Leba	4394	M'	Rp 954.450,00	Rp 4.193.853.300,00	1	Rp 4.193.853.300,00

Pekerjaan	Luasan	Dimensi	Harga Per meter	Harga Total Pembangunan	Jumlah Kamar	Harga Total
Lanskap	48850	M2	Rp 215.000,00	Rp 10.502.750.000,00	1	Rp 10.502.750.000,00
						Rp 10.502.750.000,00

Pekerjaan	Luasan	Dimensi	Harga Per meter	Harga Total Pembangunan	Jumlah Kamar	Harga Total
Tempat Parkir	3700	M2	Rp 363.077,00	Rp 1.343.384.900,00	1	Rp 1.343.384.900,00
						Rp 1.343.384.900,00

Pekerjaan	Luasan	Dimensi	Harga Per meter	Harga Total Pembangunan	Jumlah Kamar	Harga Total
Gedung Utama	786	M2	Rp 6.150.000,00	Rp 4.833.900.000,00	1	Rp 4.833.900.000,00
Resto	300	M2	Rp 6.150.000,00	Rp 1.845.000.000,00	1	Rp 1.845.000.000,00
Art Gallery	88	M2	Rp 6.150.000,00	Rp 541.200.000,00	1	Rp 541.200.000,00
Gym	130	M2	Rp 6.150.000,00	Rp 799.500.000,00	1	Rp 799.500.000,00
Spa and Health	78	M2	Rp 6.150.000,00	Rp 479.700.000,00	1	Rp 479.700.000,00
Yoga Space	50,24	M2	Rp 6.150.000,00	Rp 308.976.000,00	1	Rp 308.976.000,00
Bar and pool	450	M2	Rp 6.150.000,00	Rp 2.767.500.000,00	1	Rp 2.767.500.000,00
Ballroom	200	M2	Rp 6.150.000,00	Rp 1.230.000.000,00	1	Rp 1.230.000.000,00
Managerial, Gudang dan MEP	408	M2	Rp 6.150.000,00	Rp 2.509.200.000,00	1	Rp 2.509.200.000,00
Area Pertunjukan	650	M2	Rp 6.150.000,00	Rp 3.997.500.000,00	1	Rp 3.997.500.000,00
						Rp 19.312.476.000,00
HARGA TOTAL						Rp 82.563.060.490,84

Sumber : Penulis, 2024

BEP (Break Even Point)
4.4 tahun

Tabel 4.1 Break Even Point

	Volume	Satuan	Unit	Harga Room	Pendapatan Pertahun	Pendapatan Pertahun Setelah Tingkat Okupansi (67%)
Pendapatan Sewa Villa dan Hotel						
Executive Suite Room	162	m2	2	Rp 5,450,000.00	Rp 3,978,500,000.00	Rp 2,665,595,000.00
Suite Room	112	m2	6	Rp 4,150,000.00	Rp 9,088,500,000.00	Rp 6,089,295,000.00
Executive Room	105	m2	9	Rp 1,965,000.00	Rp 6,455,025,000.00	Rp 4,324,866,750.00
Deluxe Room	65	m2	14	Rp 955,000.00	Rp 4,880,050,000.00	Rp 3,269,633,500.00
					TOTAL PENDAPATAN	Rp 16,349,390,250.00

	Volume	Satuan	Unit	Harga Room	Pendapatan Pertahun	Pendapatan Pertahun Setelah Tingkat Okupansi (60%)
Pendapatan Restoran, Ballroom, Ruang Pertemuan						
Restoran	108	Org	1	Rp 120,000.00	Rp 4,730,400,000.00	Rp 2,838,240,000.00
Ballroom	100	Org	1	Rp 155,000.00	Rp 5,657,500,000.00	Rp 3,394,500,000.00
Ruang Pertunjukan (Art Gallery, Stage, dll)	150	Org	1	Rp 45,000.00	Rp 2,463,750,000.00	Rp 1,478,250,000.00
Pool and Bar	100	Org	1	Rp 155,000.00	Rp 5,657,500,000.00	Rp 3,394,500,000.00
					TOTAL PENDAPATAN	Rp 11,105,490,000.00

	Kapasitas	Satuan	Unit	Biaya Pengeluaran (Biaya Pengelolaan + Biaya Tetap + Biaya Variabel)	Pengeluaran Pertahun	Pengeluaran Pertahun Setelah Tingkat Okupansi (67%)
Pengeluaran Villa dan Hotel						
Executive Suite Room	162	m2	2	2095268	Rp 1,529,545,640.00	Rp 1,024,795,578.80
Suite Room	112	m2	6	1047634	Rp 2,294,318,460.00	Rp 1,537,193,368.20
Executive Room	105	m2	9	523817	Rp 1,720,738,845.00	Rp 1,152,895,026.15
Deluxe Room	65	m2	14	371606	Rp 1,898,906,660.00	Rp 1,272,267,462.20
					TOTAL PENGELUARAN	Rp 4,987,151,435.35

	Kapasitas	Satuan	Unit	Pendapatan Pertahun	Dikurangi HPP + Operasional (50% + 30%)	Pengeluaran Pertahun Setelah Tingkat Okupansi (60%)
Pengeluaran Restoran, Ballroom, dan Ruang Pertemuan						
Restoran	260	Org	1	Rp 2,838,240,000.00	Rp 567,648,000.00	Rp 340,588,800.00
Ballroom	200	Org	1	Rp 3,394,500,000.00	Rp 678,900,000.00	Rp 407,340,000.00
Ruang Pertunjukan (Art Gallery, Stage, dll)	100	Org	1	Rp 1,478,250,000.00	Rp 295,650,000.00	Rp 177,390,000.00
Pool and Bar	50	Org	1	Rp 3,394,500,000.00	Rp 678,900,000.00	Rp 407,340,000.00
					TOTAL PENGELUARAN	Rp 1,332,658,800.00

Laba Kotor Sebelum Pajak Setelah Tingkat Okupansi	Rp	21,135,070,014.65
Asuransi 0.10%	Rp	21,135,070.01
Pajak 11%	Rp	2,324,857,701.61
Laba Bersih	Rp	18,789,077,243.02
Pembulatan	Rp	18,800,000,000.00
Total Investasi	Rp	82,563,060,490.84
Payback Period (Tahun)		4.4

Sumber : Penulis, 2024

Chapter

05

Evaluasi Rancangan.

Rekap Evaluasi Design Brief

Pertanyaan Penguji 1 : Agus Setiawan, S.T., M.Arch				
No.	Catatan dan Pertanyaan		Tanggapan	Hal
1	Kenapa Memilih Resort dibanding Guesthouse, Villa, dlll?	L	Karena Resort dapat mengakomodir kegiatan yang dapat memperkenalkan kebudayaan di Desa Wukirsari	**BAB II** Hal 44
2	apa yang mau ditampilkan? atraksi wisata apa dan desain yang menjadi khas resort?	L	Atraksi yang ada di dalam dan Luar Resort, serta memiliki desain khas yang menggunakan material berasal dari limbah kayu yang diolah menjadi elemen bangunan seperti roster dan plafon.	**BAB V** 150
3	Potensi Bisnis (BEP)	L	Resort ini memiliki Payback Period selama 4.4 tahun dengan laba kotor sejumlah 21 miliar rupiah	**BAB IV** 98

Pertanyaan Penguji 2 : Dr. Yulianto P. Prihatmaji, S.T. , M.T. ,IAI, IPM.				
No.	Catatan dan Pertanyaan		Tanggapan	Hal
1	Permasalahan Desain	L	• Jarak dekat antara kamar tipe tertinggi dan area pertunjukan menyebabkan kebisingan sehingga menurunkan kenyamanan • Posisi private pool unit berada di belakang kamar sehingga menghadap ke unit kamar, sehingga privasi tamu berkurang dikarenakan posisi unit saling berdekatan,	**BAB V** 123

Rekap Evaluasi Design Brief

Pertanyaan Penguji 2 : Dr. Yulianto P. Prihatmaji, S.T. , M.T. ,IAI, IPM.				
No.	Catatan dan Pertanyaan		Tanggapan	Hal
1	Siapa Pemilik dan Operator resort anda?	GC	Pemilik Resort adalah Desa (Bumkal) dengan Operator alila	**BAB IV** 55
2	Parameter Arsitektur Berkelanjutan yang diinginkan dalam resort ini?	GC	Tidak banyak mengubah keadaan asli lingkungan	**BAB III** 46
3	Efisiensi Sumber Daya yang diinginkan dalam resort ini?	GC	Menerapkan Sustainable Community dengan menggunakan dumber daya masyarakat daerah Wukirsari (sekitar resort)	**BAB III** 49
4	Apa Perbedaan Budaya di Desa Wukirsari dengan Desa Kasongan?	GC	Wukirsari • Batik Tulis: Salah satu pusat produksi batik tulis khas Yogyakarta, dengan motif yang kaya makna filosofi. • Wayang Kulit: Banyak pengrajin wayang kulit yang masih aktif di Wukirsari. • Seni Tari dan Pertunjukan: Seperti Tari Topeng dan berbagai upacara adat. Kasongan • Gerabah: Produk gerabah seperti vas, pot, hiasan dinding, dan peralatan rumah tangga menjadi andalan. • Dekorasi Rumah: Gerabah Kasongan sering dikembangkan menjadi dekorasi modern untuk memenuhi permintaan pasar global.	

Rekap Evaluasi Komprehensif

Pertanyaan Penguji 1 : Agus Setiawan, S.T., M.Arch				
No.	Catatan dan Pertanyaan		Tanggapan	Hal
1	Permasalahan Desain	L	• Jarak dekat antara kamar tipe tertinggi dan area pertunjukan menyebabkan kebisingan sehingga menurunkan kenyamanan • Posisi private pool unit berada di belakang kamar sehingga menghadap ke unit kamar, sehingga privasi tamu berkurang dikarenakan posisi unit saling berdekatan,	**BAB V** 123
2	Parameter Desain	L	Tidak banyak mengubah keadaan asli lingkungan menggunakan limbah pitonan jati sebagai bagian dari kontruksi bangunan. Partisipasi dan keikutsertaan masyarakat sekitar resort dalam menjalankan keberhasilan resort, dengan ikut serta dalam kegiatan di dalam resort	**BAB III** 46

Rekap Evaluasi Komprehensif

Pertanyaan Penguji 2 : Dr. Yulianto P. Prihatmaji, S.T. , M.T. ,IAI, IPM.				
No.	Catatan dan Pertanyaan		Tanggapan	Hal
1	Tunjukan Konflik desain yang terjadi, Desain Kriteria, Desain Guideline, konsep dan skematikanda dalam menyelesaikan masalah perancangan.	GC	Panduan desain terkait berbagai permasalahan umum telah dijelaskan melalui ringkasan masalah desain, lengkap dengan solusi yang akan diterapkan dalam rancangan ini. Semua poin permasalahan desain, baik yang bersifat umum maupun khusus, telah dirangkum dalam Peta Persoalan.	**BAB III,IV,V** 59 68-89

Rekap Evaluasi Komprehensif

Pertanyaan Penguji 2 : Dr. Yulianto P. Prihatmaji, S.T. , M.T. ,IAI, IPM.				
No.	Catatan dan Pertanyaan		Tanggapan	Hal
1	Permasalahan Desain (Permasalahan Khusus)	L	• Jarak dekat antara kamar tipe tertinggi dan area pertunjukan menyebabkan kebisingan sehingga menurunkan kenyamanan • Posisi private pool unit berada di belakang kamar sehingga menghadap ke unit kamar, sehingga privasi tamu berkurang dikarenakan posisi unit saling berdekatan,	**BAB V** 123
2	Operator Resort	L	Resort ini di operator kan oleh alila dengan Guideline Desain terlampir	**BAB III** 60
3	Guideline Perancangan Operator	L	Alila memiliki Guideline untuk merancang dan mendesain resort, terlihat pada konsep yang digunakan dan ukuran kamar sera fasilitas. namun berdasarkan wawancara oleh pihak perancangan mengatakan bahwa resort tidak memiliki batasan dalam merancang sehingga perancangan yang dilakukan merespon pada keadaan dan konsep yang digunakan.	**BAB III** 60,61
4	Mengapa Memilih resort? mengapa bukan guesthouse, atau hotel?	L	Karena Resort dapat mengakomodir kegiatan yang dapat memperkenalkan kebudayaan di Desa Wukirsari	**BAB II** Hal 44

Rekap Evaluasi Pendadaran

Pertanyaan Penguji 2 : Dr. Yulianto P. Prihatmaji, S.T. , M.T. ,IAI, IPM.				
No.	Catatan dan Pertanyaan		Tanggapan	Hal
1	Tunjukan secara Ekspisit Solusi masalah Desain dari metode merancang yang dipilih, panduan desain, skematik desain, konsep desain sampai pembuktian solusi	GC	Panduan desain terkait berbagai permasalahan umum telah dijelaskan melalui ringkasan masalah desain, lengkap dengan solusi yang akan diterapkan dalam rancangan ini. Semua poin permasalahan desain, baik yang bersifat umum maupun khusus, telah dirangkum dalam Peta Persoalan.	**BAB III,IV,V** 59 ~~68,69~~ 124 125

Rekap Evaluasi Pendadaran

Pertanyaan Penguji 2 : Dr. Yulianto P. Prihatmaji, S.T. , M.T. ,IAI, IPM.				
No.	Catatan dan Pertanyaan		Tanggapan	Hal
1	Permasalahan Desain	L	Privasi kamar dikarenakan jarak anatara tiap unit. serta kebocoran suara dari area pertunjukan ke unit termahal	**BAB V** 123
2	Legenda Vegetasi yang dipertahankan dan dipindahkan	L	Area Vegetasi yang dipertahankan dan dipindahkan	**BAB V** 128
3	Korelasi dari Arsitektur berkelanjutan dengan guideline operator Alila	L	Pengaruh pemilihan Alila sebagai operator yaitu dalam perancangan desain dan juga guideline perancangan	**BAB V** 129
4	Parameter Aristektur Berkelanjutan	L	Mengutamakan pelestarian lingkungan, memanfaatkan limbah pitonan jati dalam konstruksi, dan melibatkan masyarakat sekitar untuk mendukung keberhasilan operasional resort.	**BAB V** 129
5	Hubungan Peletakan tata massa bangunan dengan Arsitektur berkelanjutan	L	Peletakan tata massa bangunan yang tepat mendukung arsitektur berkelanjutan dengan memaksimalkan efisiensi energi, memperhatikan orientasi terhadap matahari dan angin, mengurangi dampak lingkungan, serta mempertahankan ekosistem alami di sekitar lokasi.	**BAB III** 46
6	Pitonan Jati • Asal Limbah • Jumlah Kebutuhan Material • Siklus Pengolahan	L	Pengolahan serta sumber kayu sangat diperhatikan, yaitu mengambil dari produsen yang berada di sekitar resort.	**BAB V** 133

Pertanyaan Penguji 2 : Dr. Yulianto P. Prihatmaji, S.T. , M.T. ,IAI, IPM.				
No.	Catatan dan Pertanyaan		Tanggapan	Hal
7	Gambar rencana pitonan Jati (Penerapan dan peletakan material pitonan jati)	L	Menjabarkan Detail rencana facade yang menggunakan roster pitonan jati, yang di terapkan pada facade kamar dan lobby. serta penerapan plafon pitonan jati pada resto	**BAB V** 137
8	Pertimbangan peletakan Area pertunjukan sendratari berada di paling ujung lokasi dan dekat dengan unit termahal	L	memiliki lokasi yang strategis dengan potensi view terbaik, menghadap ke barat dan tidak ada halauan bangunan lain (hanya vegetasi)	**BAB V** 144
9	Spasial Ruang	L	Pertimbangan Zoning dan Plotting unit mengikuti berdasarkan luasan kontur, sehingga mempengaruhi privasi dan luasan bangunan,	**BAB V** 145
10	Variasi aktivitas olahraga	L	Memasukkan Beberapa olahraga yang dilakukan indoor maupun outdoor, serta kegiatan diluar resort	**BAB V** 146
11	Pengadaan livecooking Wukirsari	L	pengadaan livecooking di indoor (resto) dan juga outdoor (Pool and bar)	**BAB V** 148

Rekap Evaluasi Pendadaran

Pertanyaan Penguji 2 : Dr. Yulianto P. Prihatmaji, S.T. , M.T. ,IAI, IPM.				
No.	Catatan dan Pertanyaan		Tanggapan	Hal
12	Aktivitas pengajaran Tari dengan jenis tari yang singkat	L	Tari Gambyong dan Tari Jathilan	**BAB V** 149
13	Konsep pengalaman ruang	L	memasukan berbagai kegiatan yang dilakukan dalam maupun luar resort dengan kerjasama oleh berbagai pihak	**BAB V** 133
14	Kajian Teori mengenai Community Sustainability	L	kajian teori dari berbagai sumber mengenai sustainable community	**BAB II** 49
15	Variasi Aktivitas dan kegiatan pada Resort	L	memasukan berbagai kegiatan yang dilakukan dalam maupun luar resort dengan kerjasama oleh berbagai pihak	**BAB V** 150

Rekap Evaluasi Pendadaran

Pertanyaan Penguji 2 : Agus Setiawan, S.T., M.Arch				
No.	Catatan dan Pertanyaan		Tanggapan	Hal
1	Konsep	L	Konsep dan penerapan	**BAB III** 68-89
2	Sustainabilty Arsitektur	L	Kajian teori dan parameter serta guideline perancangan	**BAB III** 68-89
3	Komposisi Kamar	L	sesuai pada guideline desain yang diberikasn oleh operator	**BAB IV** 99
4	Pertimbangan Zoning dan Plotting unit atas apa	L	Penysusunan massa unit berdasarkan pada luasan kontur dan view	**BAB V** 145
5	Pengalaman ruang pada unit resort selain view	L	Fasilitas Relaksasi, Suasana Akustik, Sirkulasi Udara yang Sejuk, Ruang Interaksi dengan Alam, Privasi Maksimal	**BAB V** 152
6	khas resort (pembeda dari resort lain)	L	Penggunaan facade yang diadaptasi dari limbah kayu yang diolah menjadi elemen bangunan seperti roster dan partisi bangunan	**BAB V** 135 - 143

Permasalahan Desain

1. Jarak dekat antara kamar tipe tertinggi dan area pertunjukan menyebabkan kebisingan sehingga menurunkan kenyamanan
2. Posisi private pool unit berada di belakang kamar sehingga menghadap ke unit kamar, sehingga privasi tamu berkurang dikarenakan posisi unit saling berdekatan,

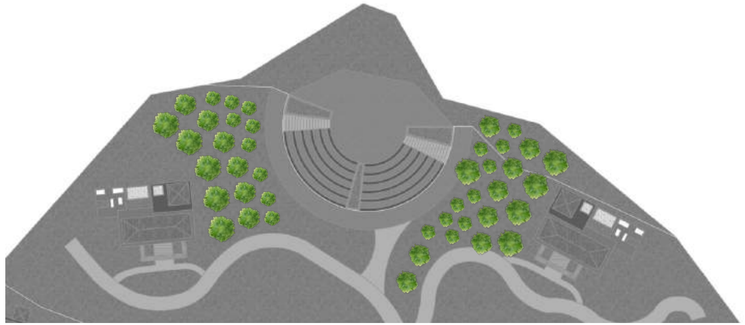
Penyelesaian Permasalahan Desain

- Penataan Ruang dan Vegetasi Sebagai Peredam Suara
  menggunakan tanaman yang lebat, seperti bambu atau pohon dengan daun lebat, sebagai penghalang suara alami antara area pertunjukan dan kamar.
- Orientasi Bangunan
  mengarahkan bukaan utama kamar ke arah lain (bukan langsung menghadap area pertunjukan),
- Manajemen Pertunjukan
  Dengan jarak sedekat ini, mengoptimalkan sistem tata suara pertunjukan sangat penting. Gunakan speaker yang diarahkan secara terfokus ke audiens dan bukan ke arah kamar, serta atur volume maksimal dalam batas yang wajar.
- Kolam atau Air Mancur
  Air mancur atau kolam dekat kamar dapat membantu mengurangi persepsi suara dari area pertunjukan. Dalam jarak 25 meter, white noise dari air cukup efektif untuk menyamarkan suara panggung.
- Gundukan atau Tembok Tanah
  Dinding atau gundukan tanah setinggi 2–3 meter dengan material penyerap suara (misalnya, tanah yang dilapisi batu-batuan alami atau tanaman rambat) cukup efektif. Dikombinasikan dengan taman vertikal, solusi ini dapat meredam suara hingga 10–20 dB, meskipun mungkin tidak sepenuhnya menghilangkan kebisingan.
- Pemberitahuan Awal
  Komunikasikan dengan jelas jadwal dan durasi pertunjukan kepada tamu saat reservasi sehingga mereka dapat mengantisipasi atau memilih hari menginap yang lebih tenang.

Permasalahan Desain

1. Jarak dekat antara kamar tipe tertinggi dan area pertunjukan menyebabkan kebisingan sehingga menurunkan kenyamanan
2. Posisi private pool unit berada di belakang kamar sehingga menghadap ke unit kamar, sehingga privasi tamu berkurang dikarenakan posisi unit saling berdekatan,

- Penataan Ruang dan Vegetasi Sebagai Peredam Suara
  menggunakan tanaman yang lebat, seperti bambu atau pohon dengan daun lebat, sebagai penghalang suara alami antara area pertunjukan dan kamar.



Gambar 5.1 Penataan Ruang dan Vegetasi Sebagai Peredam Suara
Sumber : *Penulis*, 2024

- Penataan Ruang dan Vegetasi Sebagai Peningkatan Privasi
  Menambahkan tanaman tinggi, atau pagar alami antara private pool dan unit tetangga untuk menjaga privasi.

Tampak dari kamar

Tampak dari luar kamar (tetangga)

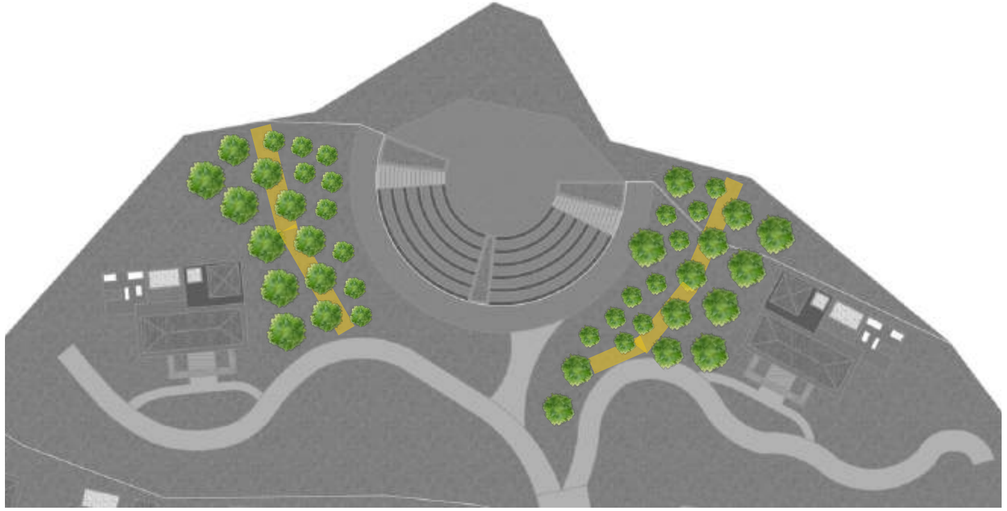
Gambar 5.2 Tampak dalam luar kamar
Sumber : *Penulis*, 2024

Penyelesaian Permasalahan Umum

- Penataan Ruang dan Vegetasi Sebagai Peredam Suara
  menggunakan tanaman yang lebat, seperti bambu atau pohon dengan daun lebat, sebagai penghalang suara alami antara area pertunjukan dan kamar.

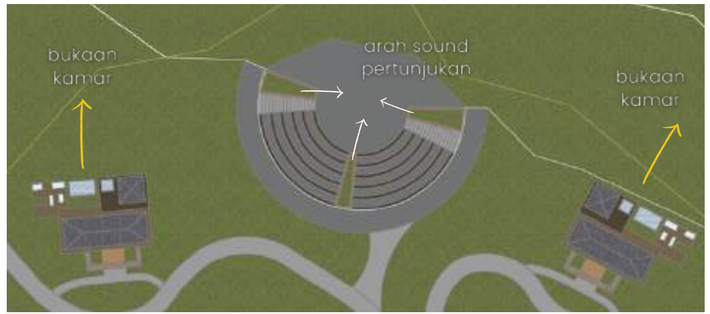
- Gundukan atau Tembok Tanah
  Dinding atau gundukan tanah setinggi 2–3 meter dengan material penyerap suara (misalnya, tanah yang dilapisi batu-batuan alami atau tanaman rambat) cukup efektif. Dikombinasikan dengan taman vertikal, solusi ini dapat meredam suara hingga 10–20 dB, meskipun mungkin tidak sepenuhnya menghilangkan kebisingan.

sumber : Davis, M., Tenpierik, M., Ramirez, F., & Perez, M. E. (2017). More than just a Green Facade: The sound absorption properties of a vertical garden with and without plants.



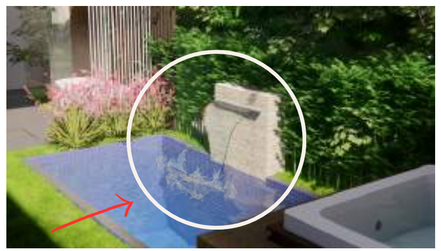
Gambar 5.3 Penataan pohon dan Gundukan
Sumber : *Penulis*, 2024

- Orientasi Bangunan
  mengarahkan bukaan utama kamar ke arah lain (bukan langsung menghadap area pertunjukan),
- Manajemen Pertunjukan
  Dengan jarak sedekat ini, mengoptimalkan sistem tata suara pertunjukan sangat penting. Gunakan speaker yang diarahkan secara terfokus ke audiens dan bukan ke arah kamar, serta atur volume maksimal dalam batas yang wajar.



Gambar 5.4 Manajemen Suara dan Bukaan
Sumber : *Penulis*, 2024

- Kolam atau Air Mancur
  Air mancur atau kolam dekat kamar dapat membantu mengurangi persepsi suara dari area pertunjukan. Dalam jarak 25 meter, white noise dari air cukup efektif untuk menyamarkan suara panggung.

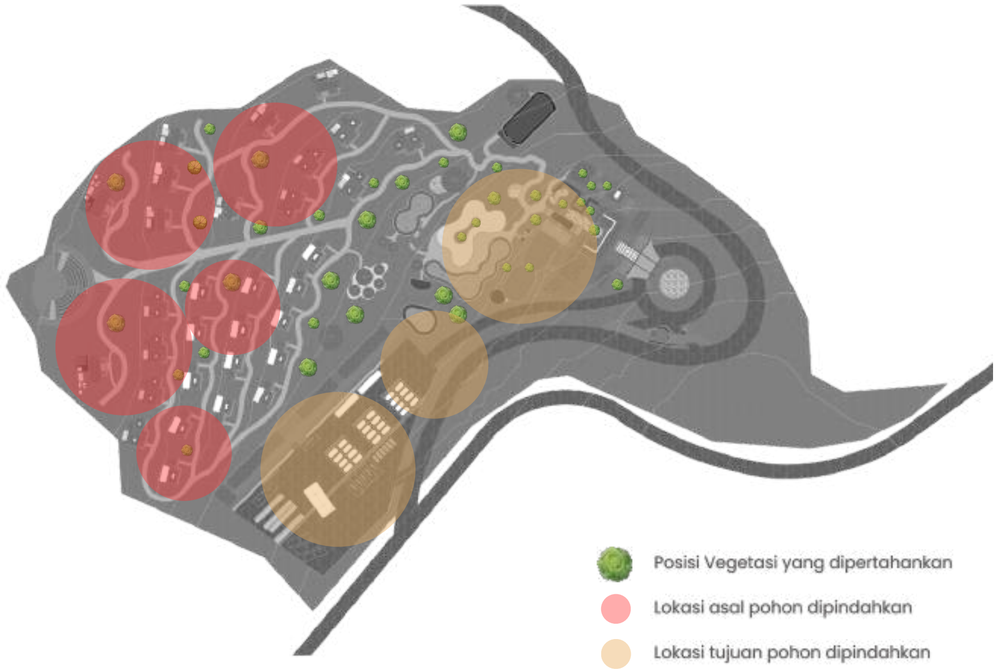


Gambar 5.5 Peredam Suara dari Air Mancur
Sumber : *Penulis*, 2024

- Pemberitahuan Awal
  Komunikasikan dengan jelas jadwal dan durasi pertunjukan kepada tamu saat reservasi sehingga mereka dapat mengantisipasi atau memilih hari menginap yang lebih tenang.

Gambar 5.6 Manajemen Pengumuman
Sumber : *Penulis*, 2024

Legenda Vegetasi yang dipertahankan dan dipindahkan



Gambar 5.7 Legenda Vegetasi
Sumber : *Penulis*, 2024

Korelasi dari Arsitektur berkelanjutan dengan guideline operator Alila

Permasalahan Umum	Guideline Alila	Solusi
mengurangi pengolahan kontur	Desain Minimalis Modern dan Terinspirasi dari Lokalitas	• Desain bangunan mengikuti bentuk alami kontur, mengadopsi konsep elevated structures seperti panggung atau tiang untuk mengurangi kebutuhan pemotongan atau pengurukan tanah.
merancang massa bangunan tanpa menebang pohon dan tetap mempertahankan pohon besar yang ada	Terinspirasi dari Lokalitas dan Pemandangan	• Melakukan pemetaan; membuat peta lokasi yang menunjukkan posisi pohon serta batasan dan ruang yang tersedia untuk pembangunan. • merancang bangunan agar mengikuti kontur tanah dan posisi pohon. Bangunan dapat dibentuk di sekitar pohon
mengatur sirkulasi dan aksesibilitas pada lahan berkontur sambil menjaga kelestarian vegetasi	Desain Minimalis Modern dan Terinspirasi dari Lokalitas	• Tandai lokasi pohon eksisting dan tentukan area yang perlu dilindungi dari gangguan konstruksi. Pastikan untuk mempertahankan ruang di sekitar akar pohon. • merancang jalur pejalan kaki atau akses kendaraan yang mengikuti kontur tanah, mengurangi kebutuhan untuk menggali atau meratakan lahan secara berlebihan.

Permasalahan Umum	Guideline Alila	Solusi
memanfaatkan material lokal sisa sebagai material bangunan	Berfokus pada Keberlanjutan dan Penggunaan Warna dan Tekstur.	• Mengolah limbah kayu jati dan sengon, menjadi elemen karakteristik resort • mengolah pitonan jati sengon dan jati menjadi roster facade bangunan dan unit kamar • mengolah pitonan jati sengon dan jati menjadi partisi dan plafon

Permasalahan Desain	Guideline Alila	Solusi dari Alila
Jarak dekat antara kamar tipe tertinggi dan area pertunjukan menyebabkan kebisingan sehingga menurunkan kenyamanan	Berfokus pada Keberlanjutan dan Pemandangan	• Tambahkan vegetasi tebal atau gundukan tanah sebagai peredam suara alami. • Gunakan material penyerap suara dalam partisi bangunan atau elemen lanskap seperti dinding berlubang yang menyerap suara.
Posisi private pool unit berada di belakang kamar sehingga menghadap ke unit kamar, sehingga privasi tamu berkurang dikarenakan posisi unit saling berdekatan,	Desain Minimalis Modern dan Pemandangan	• Tambahkan dinding rendah, tanaman tinggi, atau pagar alami antara private pool dan unit tetangga untuk menjaga privasi.

Sustainabilty Arsitektu

Menurut Komisis Brundtland diketuai oleh Harlem Brundtland komisi Brundtland adalah sebutan bagi komisi dunia untuk lingkungan dan perubahan (World Commission of Environment and Development) yang mengungkapkan **5 prinsip arsitektur berkelanjutan** yaitu :

- **Efisiensi penggunaan energi**

Memanfaatkan pencahayaan dan penghawaan alami untuk mengurangi energi listrik dan AC, menggunakan ventilasi serta bukaan, menampung air hujan secara inovatif untuk kebutuhan domestik, dan menerapkan efisiensi energi sesuai iklim tropis.

- **Efisiensi penggunaan lahan**

Efisiensikan penggunaan lahan dengan menjaga ruang hijau melalui inovasi seperti taman atap, taman gantung, pagar tanaman, dan dinding hijau. Hindari menebang pohon, manfaatkan tanaman yang ada, dan desain ruang terbuka yang terhubung dengan taman.

- **Efisiensi penggunaan material**

Manfaatkan material sisa dan bekas, seperti kayu atau bongkaran bangunan lama, serta gunakan material yang tersedia secara bijak untuk pembangunan.

- **Menggunakan teknologi dan material baru**

Manfaatkan energi terbarukan seperti angin, matahari, dan air untuk listrik mandiri, serta gunakan material inovatif seperti Limbah Kayu yang cepat diproduksi dan murah.

- **Manajemen limbah**

"Buat sistem pengolahan limbah domestik mandiri, seperti pengolahan air kotor dan dekomposisi limbah organik, serta gunakan bahan daur ulang atau mudah terurai untuk mengurangi sampah."

Menurut Hudrita (2010) dalam penelitian Syamsiyah (2015) Terdapat beberapa cara penerapan arsitektur berkelanjutan diantaranya adalah melakukan efisiensi dalam:
1. Penggunaan energi
2. Penggunaan lahan
3. **Penggunaan material**
4. Penggunaan teknologi dan material baru
5. **Manajemen limbah Efisiensi penggunaan lahan** merupakan bentuk penerapan konsep berkelanjutan yang melibatkan alam, perilaku manusia, regulasi dan budaya setempat.

Bentuk penerapan efisiensi dalam penggunaan lahan diantaranya:
1. **Menggunakan lahan secara efisien, kompak dan terpadu, seimbang antara bangunan dan ruang terbuka hijau pada skala kawasan.**
2. Inovasi lahan hijau pada bangunan, seperti taman atap (green roof) dan dinding taman (green wall)
3. Integrasi antara bangunan (ruang dalam) dan tanaman hijau (ruang luar).
4. Interaksi dengan alam (udara dan cahaya matahari)

Tabel 1.3 Parameter Arsitektur Berkelanjutan

No.	Parameter Arsitektur Berkelanjutan
1.	Tidak banyak mengubah keadaan asli lingkungan
2.	Meminimalkan penggunaan energi dan menggunakan energi terbarukan
3.	memaksimalkan lahan resapan air dan lahan hijau

Sumber : Guyer, 2009

Hubungan Peletakan tata massa bangunan dengan Arsitektur berkelanjutan

Peletakan tata massa bangunan yang mengikuti kontur dan mempertahankan pohon eksisting merupakan strategi utama dalam pendekatan arsitektur berkelanjutan. Dengan menyesuaikan desain terhadap bentuk alami kontur, pemotongan tanah dapat diminimalkan, sehingga mengurangi dampak lingkungan serta menjaga stabilitas ekosistem setempat.

Pohon-pohon eksisting dilestarikan sebagai elemen alami yang memberikan kesejukan, meningkatkan kualitas udara, serta menciptakan suasana harmoni antara arsitektur dan alam. Bangunan dirancang untuk mengintegrasikan ruang terbuka hijau, memberikan nilai estetika sekaligus fungsi ekologis.

Menurut Hudrita (2010) dalam penelitian Syamsiyah (2015) Terdapat beberapa cara penerapan arsitektur berkelanjutan diantaranya adalah melakukan efisiensi dalam:
1. Penggunaan energi
2. **Penggunaan lahan**
3. Penggunaan material
4. Penggunaan teknologi dan material baru
5. Manajemen limbah Efisiensi penggunaan lahan merupakan bentuk penerapan konsep berkelanjutan yang melibatkan alam, perilaku manusia, regulasi dan budaya setempat.

Bentuk penerapan efisiensi dalam penggunaan lahan diantaranya:
1. **Menggunakan lahan secara efisien, kompak dan terpadu, seimbang antara bangunan dan ruang terbuka hijau pada skala kawasan.**
2. Inovasi lahan hijau pada bangunan, seperti taman atap (green roof) dan dinding taman (green wall)
3. Integrasi antara bangunan (ruang dalam) dan tanaman hijau (ruang luar).
4. Interaksi dengan alam (udara dan cahaya matahari)

- **Efisiensi penggunaan lahan**

Efisiensikan penggunaan lahan dengan menjaga ruang hijau melalui inovasi seperti taman atap, taman gantung, pagar tanaman, dan dinding hijau. Hindari menebang pohon, manfaatkan tanaman yang ada, dan desain ruang terbuka yang terhubung dengan taman.

Pitonan Jati

- Asal Limbah
- Jumlah Kebutuhan Material
- Siklus Pengolahan

1. Asal Limbah

berdasarkan wawancara beberapa produsen kayu, didapatkan bahwa limbah kayu tersebut berasal dari sisa pengolahan kayu.

- Kayu Sisa Industri : Produsen kayu sering mendapatkan bahan baku dari sisa-sisa industri perkayuan, seperti potongan kayu yang tidak terpakai dari pabrik furnitur atau kerajinan. Sumber ini merupakan bentuk daur ulang dan meminimalkan limbah.
- Kayu dari Pohon Tumbang Alami: Beberapa kayu dapat diperoleh dari pohon yang tumbang secara alami akibat usia, badai, atau bencana alam lainnya. Ini tidak melibatkan penebangan dan lebih ramah lingkungan.
- Kayu Bekas Pakai: Produsen juga dapat menggunakan kayu bekas dari struktur bangunan tua, jembatan, atau furnitur yang sudah tidak digunakan, menghidupkan kembali material dengan cara yang berkelanjutan.
- Kayu dari Kebun atau Perkebunan: Di daerah seperti Wukirsari Bantul, kayu sering berasal dari kebun atau perkebunan rakyat yang menanam pohon seperti jati dan sengon untuk tujuan komersial. Penebangan ini biasanya dilakukan secara terencana dan legal.

Kayu jati biasanya diperoleh dari kebun rakyat atau perkebunan yang dikelola secara legal. Penebangan dilakukan pada pohon yang telah mencapai usia panen, biasanya 15-20 tahun untuk jati sengon, atau lebih dari 40 tahun untuk jati emas.

Sebagian kayu bisa berasal dari pohon tumbang akibat angin atau usia, khususnya di daerah dengan banyak perkebunan.

1. Jumlah kebutuhan material

Facade Roster kayu	
Lobby	120m2
Kamar A	24m2
Kamar B	25m2
Kamar C	22m2
Kamar D	24m2

Plafon

Plafon Teras Restoran

Partisi

Art Gallery ke Workshop

1. Siklus Pengolahan

berdasarkan wawancara beberapa produsen kayu, didapatkan bahwa pengolahan limbah kayu tersebut.

Sumber Kayu

- Kayu jati biasanya diperoleh dari kebun rakyat atau perkebunan yang dikelola secara legal. Penebangan dilakukan pada pohon yang telah mencapai usia panen, biasanya 15-20 tahun untuk jati sengon, atau lebih dari 40 tahun untuk jati emas.
- Sebagian kayu bisa berasal dari pohon tumbang akibat angin atau usia, khususnya di daerah dengan banyak perkebunan.

Pengolahan Primer

- Sisa-sisa kecil atau potongan yang tidak memenuhi standar ukuran (pitonan) dikumpulkan untuk pemanfaatan lebih lanjut.

Pitonan Jati sebagai Limbah Potongan

- Potongan kecil ini dikategorikan sebagai limbah kayu, tetapi memiliki nilai tinggi karena kekuatan dan daya tahan kayu jati.
- Limbah ini dikumpulkan oleh produsen kayu atau pengrajin untuk diolah kembali menjadi produk bernilai.

Pengolahan Sekunder

- Pembersihan: Pitonan dibersihkan dari debu, kotoran, atau sisa kulit kayu.
- Pengeringan: Potongan kayu dikeringkan (secara alami atau dengan oven) untuk menurunkan kadar air, sehingga lebih stabil dan tahan lama.

Pemrosesan

- Pemotongan Ulang: Pitonan dipotong ulang sesuai kebutuhan, seperti untuk membuat roster, partisi, plafon, atau elemen dekoratif lainnya.
- Penyusunan: Potongan disusun menjadi panel atau modul untuk mempermudah aplikasi.
- Finishing: Setelah dibentuk, kayu diampelas dan diberi pelapis untuk melindungi dari kelembaban, serangga, atau kerusakan lainnya.

Aplikasi Produk

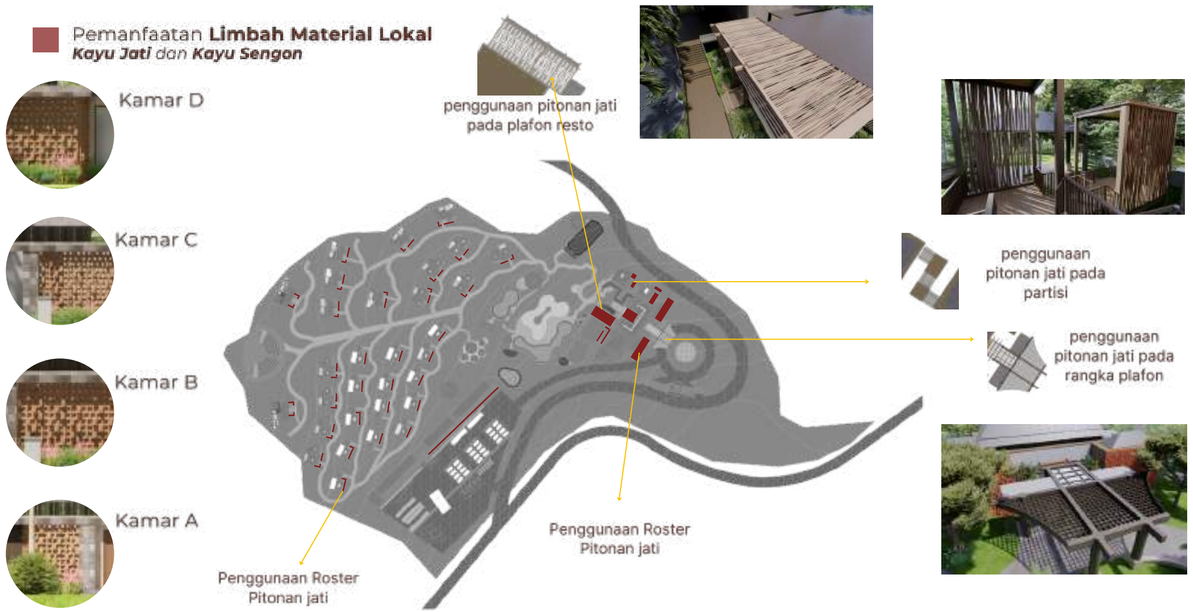
- Roster: Digunakan sebagai elemen fasad untuk estetika.
- Partisi dan Plafon: Dirakit untuk fungsi interior.
- Dekorasi: Digunakan dalam furnitur atau aksesoris ruangan.

Siklus Berkelanjutan

Limbah dari proses ini (serbuk kayu atau potongan sangat kecil) dapat dimanfaatkan lebih lanjut, misalnya untuk bahan bakar biomassa, bahan papan partikel, atau kompos.

Khas Resort

pembeda dari resort lain



Kamar D

Kamar C

Kamar B

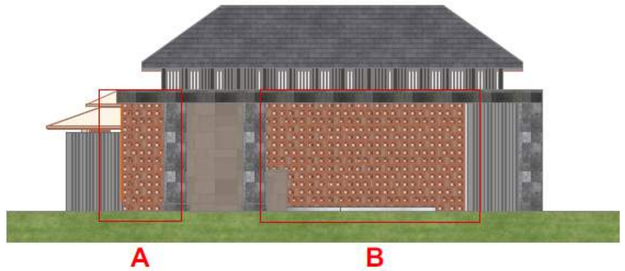
Kamar A

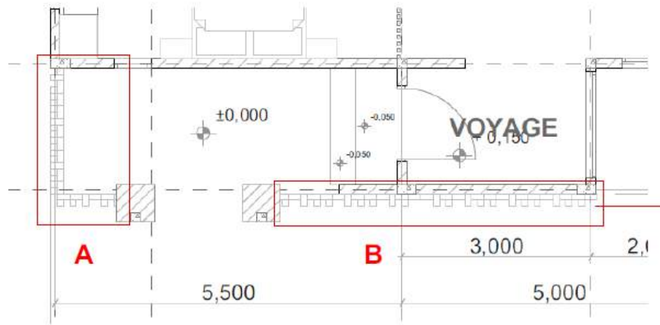
Gambar rencana pitonan Jati roster facade
kamar A

1 roster = 0.04 m2
Tampak Atas Roster Pitonan Jati = 24 m2
kebutuhan roster = 600 buah

tinggi = 3m

Gambar rencana pitonan Jati roster facade
kamar B

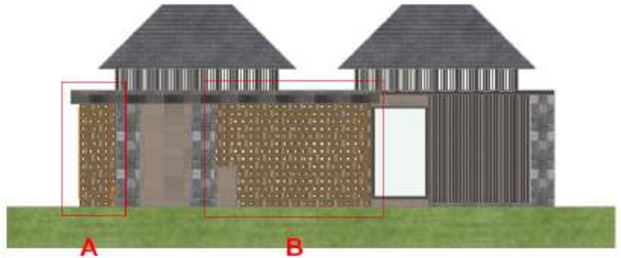


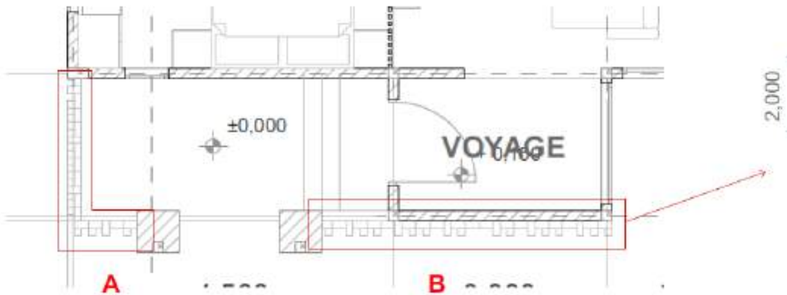


1 roster = 0.04 m2
Tampak Atas Roster Pitonan Jati = 25 m2
kebutuhan roster = 625 buah

tinggi = 3m

Gambar rencana pitonan Jati roster facade
kamar C

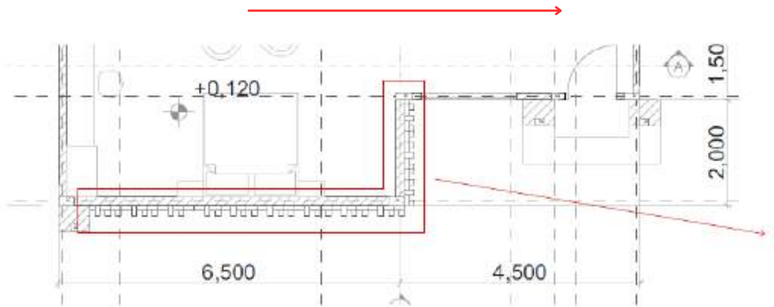




1 roster = 0.04 m2
Tampak Atas Roster Pitonan Jati = 22 m2
kebutuhan roster = 550 buah

tinggi = 3m

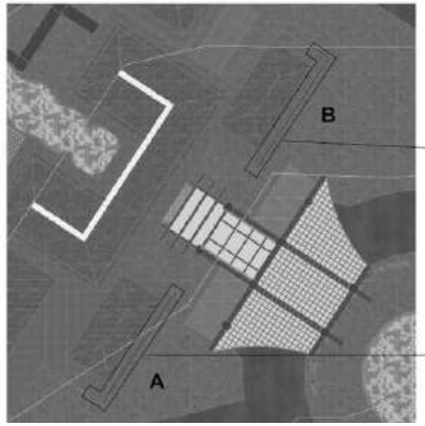
Gambar rencana pitonan Jati roster facade
kamar D



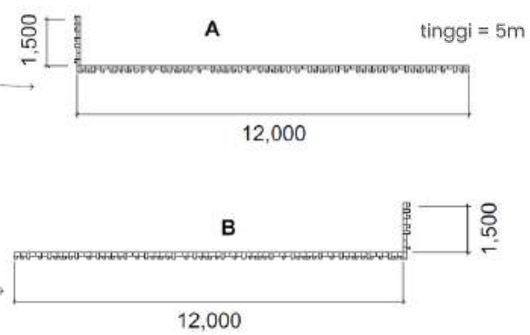
1 roster = 0.04 m2
Tampak Atas Roster Pitonan Jati = 24 m2
kebutuhan roster = 600 buah

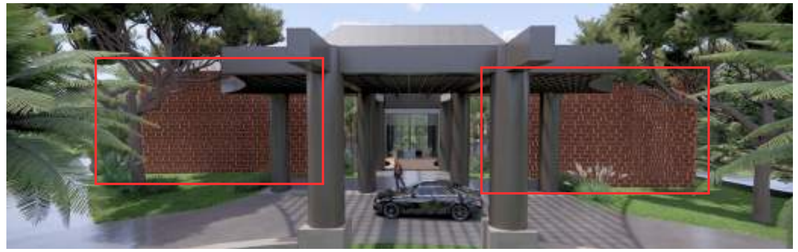
tinggi = 3m

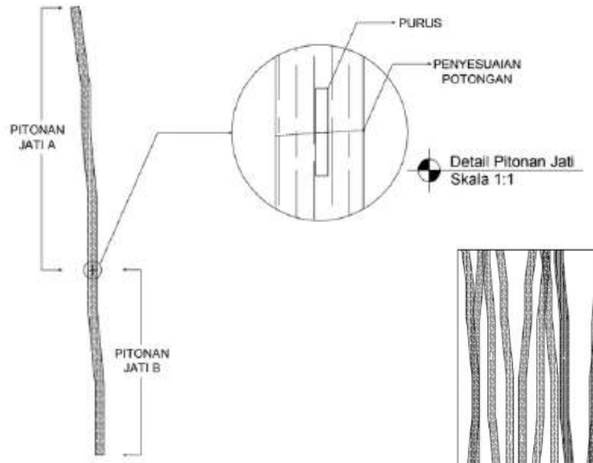
Gambar rencana pitonan Jati roster facade
Lobby



1 roster = 0.04 m2
Tampak Atas Roster Pitonan Jati = 135 m2
kebutuhan roster = 3.375 buah



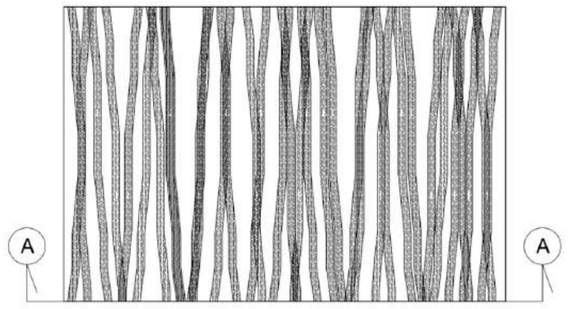




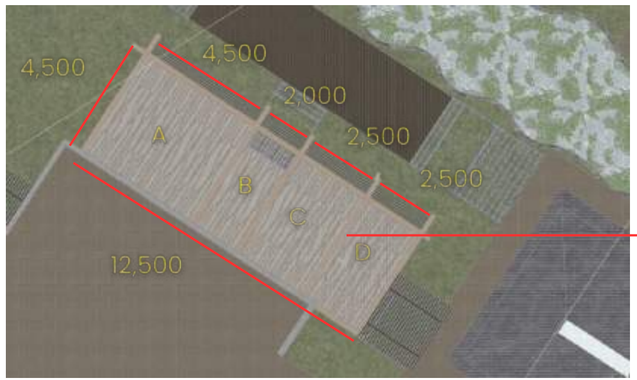
Detail Pitonan Jati
Skala 1:1

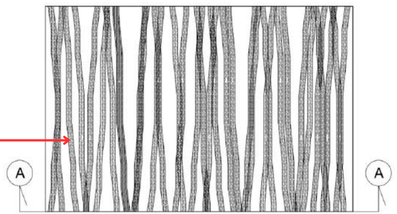
1 panel = 32 buah

kebutuhan roster = 600 buah



POTONGAN A-A



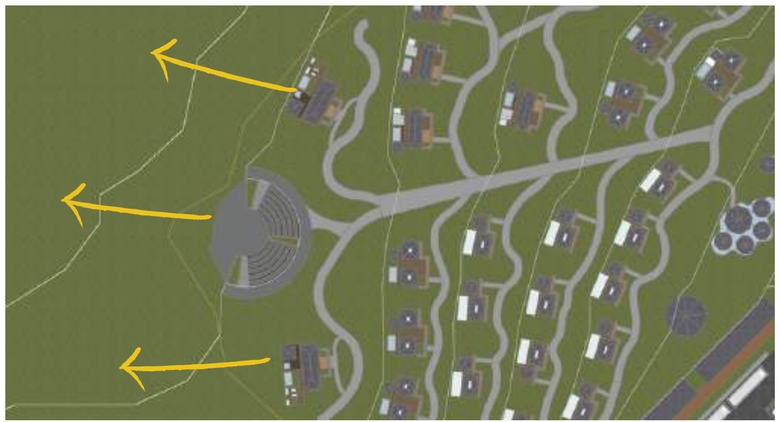


kebutuhan material :

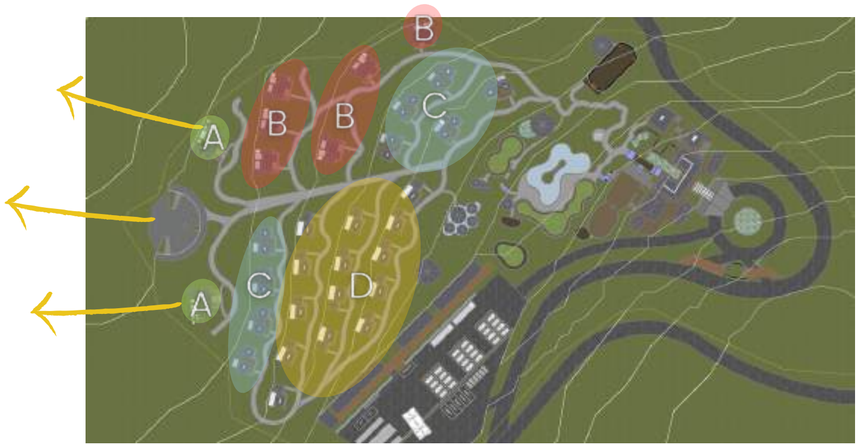
A 20.25 m2
B 9 m2
C 11.25 m2
D 11.25 m2

Potongan A-A :

Pertimbangan peletakan Area pertunjukan sendratari
berada di paling ujung lokasi dan dekat dengan unit termahal



Pertimbangan Zoning dan Plotting



Penyusunan massa unit berdasarkan pada luasan kontur dan view
pada massa unit termahal diletakkan di paling bawah karena memiliki luasan kontur terbesar dan potensi view yang paling baik karena tidak ada bangunan lain di belakangnya,

kemudian untuk massa unit B C dan D mengikuti area dari yang paling luas hingga paling kecil

kegiatan di resort dihubungkan dengan kegiatan dan experience di luar resort

Variasi aktivitas olahraga

Kegiatan di Luar resort

Hiking dan Trekking
- Bukit Panguk Kediwung
- Puncak Becici
- Hutan Pinus Mangunan
- Bukit Parang Endog
- Tebing Watu Mabur

Mountain Biking
- Hutan Pinus Mangunan
- Tebing Watu Mabur
- Bukit Mojo Gumelem
- Jalur di Sekitar Goa Cerme

Paragliding atau Paralayang
- Bukit Parang Endog

Bermitra dengan klub paralayang lokal seperti Paragliding Club Yogyakarta untuk memastikan keselamatan dan keberlanjutan aktivitas ini.

Horse Riding; jalur track di sekitar resort

Komunitas Berkuda: Di Yogyakarta ada beberapa komunitas berkuda yang bisa menjadi mitra, seperti:
- Jogja Horse Riding Club
- Komunitas Kuda Parangtritis

Pemandu : menggunakan pemandu lokal untuk menjelajahi jalur-jalur tersembunyi yang lebih menarik.

Jeep Safari Adventure

- Jalur Khusus Lintas Sungai (Off-Road Ekstrem)
- Deskripsi: Rute ini melewati beberapa aliran sungai kecil dan medan berbatu. Lokasi berada di sekitar lembah dan sungai dekat Desa Wukirsari. Cocok untuk petualang Jeep berpengalaman.
- Daya Tarik:
  1. Sensasi lintas sungai dengan Jeep.
  2. Pemandangan alami yang jarang terjamah wisatawan.
- Durasi: 2–3 jam.
- Jarak dari Wukirsari: 10–15 menit menuju titik awal.

- Jalur Pedesaan Wukirsari – Pantai Parangtritis
- Deskripsi: Rute ini menggabungkan eksplorasi pedesaan Wukirsari, persawahan, dan perbukitan kecil menuju Pantai Parangtritis. Jalur ini melewati medan tanah datar, berbatu, dan pasir pantai.
- Daya Tarik:
  1. Wisata budaya di Wukirsari (batik, kerajinan lokal).
  2. Berakhir di Pantai Parangtritis dengan pemandangan laut.
- Durasi: 3–4 jam.
- Jarak dari Wukirsari: 30–40 menit menuju Pantai Parangtritis.

Kerja Sama dengan Operator Jeep Lokal:
- Menggandeng komunitas Jeep seperti Jeep Wisata Merapi atau operator lain di Yogyakarta untuk membantu pengelolaan tur.

Rute Khusus untuk Resort:
- Menyediakan rute eksklusif yang dimulai dari resort dengan opsi singgah di lokasi menarik seperti bukit, lembah, dan area budaya.

Fasilitas Pendukung:
- Menyediakan tempat istirahat di titik-titik strategis dengan makanan ringan atau minuman.
- Menyediakan tim penyelamat atau mekanik yang siaga untuk situasi darurat.

Paket Wisata:
- Menggabungkan Jeep Safari dengan aktivitas lain seperti trekking, kuliner lokal, atau pengalaman budaya (membatik, seni tradisional).

Kegiatan di dalam resort

Pameran ; ArtGallery; (Jumat-Minggu 07.00-08.30)
- Instalasi Seni Multimedia
- Karya Seniman Muda Lokal

Kolaborasi dengan Seniman Lokal
- Bekerja sama dengan komunitas seni di Bantul atau Yogyakarta seperti ISI (Institut Seni Indonesia) untuk memajang karya mereka.
- Undang seniman untuk membuat karya khusus yang terinspirasi oleh alam dan budaya Wukirsari.

VR Sports Games; ArtGallery; (Senin-Kamis 14.00-20.00)

Karaoke dengan Dance Pad; ArtGallery; (Senin-Kamis 14.00-20.00)

Pilates; Yoga Space; (senin, Rabu, Jumat 07.00-08.30)

Yoga dan Meditasi; Yoga Space; (Selasa, Kamis, sabtu 07.00-08.30)

Archery; open space Workshop area (selasa, rabu 08.00-10.00 pagi)

Billiard; Pool and Bar

Tenis Meja; Pool and Bar

Pengadaan livecooking Wukirsari

Sesi Live Cooking Rutin:
Makan malam setiap hari sabtu Minggu dan ketika
ada acara tertentu di resort

Lokasi

Outdoor; Pool and Bar : Menyajikan hidangan BBQ atau seafood dengan pemandangan alam yang indah.
Indoor; Restoran : Menyajikan hidangan menu masakan spesial sesuai permintaan tamu pada live cooking .

Paket :

- dinner dengan chef's table atau private cooking class bagi tamu yang ingin lebih mendalami teknik memasak.
- Untuk wisatawan yang menginap lama, Anda bisa menawarkan sesi kelas memasak di mana tamu bisa belajar memasak langsung dengan koki resort.

Aktivitas pengajaran Tari dengan jenis tari yang singkat

Tari Gambyong (30-60 menit)

- Gerakan tarian ini lembut, sederhana, dan memiliki pola gerakan dasar yang mudah dipelajari dalam waktu singkat.
- Tari Gambyong sering digunakan sebagai tarian penyambutan, sehingga tamu dapat mempelajari gerakan yang memiliki nilai budaya penting

Tari Jathilan | Kuda Lumping (30-60 menit)

- Tari rakyat ini memiliki gerakan energik yang mudah diikuti, terutama dengan iringan musik yang dinamis.
- Properti kuda kepang menambah daya tarik visual, sehingga tamu merasa lebih terlibat dan antusias.

- **Demo Singkat** oleh Penari Profesional: Awali dengan penari profesional yang menampilkan tarian secara utuh.
- **Latihan Per Bagian**: Ajarkan gerakan secara bertahap, dimulai dari gerakan dasar hingga menyusun koreografi sederhana.
- P**endekatan Interaktif**: Berikan penjelasan budaya di balik setiap gerakan agar tamu memahami nilai budaya yang terkandung.
- **Atribut Sederhana**: Tambahkan properti seperti selendang (untuk Tari Gambyong) atau kuda kepang (untuk Jathilan) agar pengalaman lebih autentik.

Pengalaman Ruang

Workshop Membatik (120 menit)

Mengajarkan tamu teknik dasar batik tulis, termasuk membuat pola, mencanting, dan pewarnaan.

Daya Tarik

- Desa Wukirsari terkenal dengan seni batik tulisnya.
- Tamu dapat membawa pulang hasil karya mereka sebagai kenang-kenangan.

Workshop Kuliner Tradisional Jawa (90 menit)

Mengajarkan cara membuat makanan khas Yogyakarta seperti Gudeg, Kipo, atau Wedang Uwuh.

Daya Tarik

- Kegiatan interaktif yang menyenangkan untuk segala usia.
- Tamu dapat menikmati hasil masakan mereka.

Workshop Kerajinan Lurik atau Anyaman Bambu (90 menit)

Tamu belajar membuat kerajinan tangan dari bahan lokal seperti bambu atau lurik.

Daya Tarik

- Melibatkan bahan alami yang ramah lingkungan.
- Mendukung ekonomi kreatif lokal.

Workshop Seni Ukir Kayu atau Keris Tradisional (90 menit)

Memperkenalkan seni ukir kayu khas Bantul atau pengenalan tentang pembuatan keris tradisional.

Daya Tarik

- Pengalaman unik yang tidak banyak ditemukan di tempat lain.
- Cocok untuk tamu yang tertarik dengan warisan seni tradisional.

Pertunjukan Sendratari Ramayana (90 menit)

Tamu dapat menikmati pertunjukan sendratari ramayana setiap sabtu malam pukul 08.00 malam setelah makan malam

Daya Tarik

- Mengenalkan kebudayaan kepada tamu mancanegara
- Mendukung seniman lokal

Pertunjukan Tari Wayang Wong (90 menit)

Tamu dapat menikmati pertunjukan sendratari ramayana setiap sabtu malam pukul 08.00 malam setelah makan malam

Daya Tarik

- Memiliki nilai tradisi yang mendalam dan cocok dengan suasana malam di area outdoor.
- Pertunjukan ini menarik wisatawan karena kostum dan gerakan tari yang menarik.

Pertunjukan Wayang Tingklung (90 menit)

Tamu dapat menikmati pertunjukan Wayang Tingklung ramayana setiap sabtu malam pukul 08.00 malam setelah makan malam

Daya Tarik

- Mengenalkan kebudayaan kepada tamu mancanegara
- Mendukung seniman lokal

Malam Budaya Jawa (2-3 jam.)

Acara malam dengan berbagai elemen budaya Jawa, termasuk musik gamelan, tari tradisional, dan sajian kuliner khas.

Daya Tarik

- Pengalaman unik yang tidak banyak ditemukan di tempat lain.
- Pengalaman terpadu yang mencakup seni, makanan, dan suasana khas Yogyakarta.

Pengalaman ruang pada unit resort selain view

Fasilitas Relaksasi
Elemen seperti private pool, jacuzzi, atau area meditasi yang dirancang untuk menciptakan ketenangan dan kenyamanan pribadi bagi tamu.

Suasana Akustik
Karena Lokasi Resort berada di daerah perbukitan sehingga dapat menikmati Suara alam seperti gemericik air dari kolam, desiran angin, atau kicauan burung memberikan pengalaman mendalam yang menenangkan.

Material dan Tekstur
Sentuhan material alami seperti lantai kayu, dinding batu alam, atau anyaman bambu menghadirkan pengalaman taktil yang unik dan nyaman.

Sirkulasi Udara yang Sejuk
Desain yang memungkinkan ventilasi alami menciptakan kenyamanan udara yang segar dan sejuk, mengurangi ketergantungan pada pendingin buatan.

Ruang Interaksi dengan Alam
Kehadiran taman, teras terbuka, atau gazebo memberi tamu kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan tanpa meninggalkan unit.

Privasi Maksimal
Pengaturan ruang yang menjaga privasi melalui tata letak bangunan, pagar tanaman, atau partisi alami memberikan kenyamanan bagi tamu.

Chapter

06

Lampiran.

Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uii.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI
Nomor: 2528038738/Perpus./10/Dir.Perpus/XI/2024

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama	: Noor Aliyya Salma Winata
Nomor Mahasiswa	: 20512062
Pembimbing	: Barito Adi Buldan Raya GR, ST., MA., IAL., GP
Fakultas / Prodi	: Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah	: Perancangan Resort di Kawasan Desa Wukisari Bantul dengan Pendekatan Arsitektur Berkelanjutan

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **18 (Delapan Belas) %.**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 11/22/2024
Direktur

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
DIREKTORAT PERPUSTAKAAN
YOGYAKARTA

Muhammad Jamil, SIP.

Apreb

MAKET

daftar Pustaka

07

Referensi

D. K. Ching, Francis, Arsrtektur :Bentuk, Ruang dan Susunannya, Erlangga, Jakarta 1991

Wondoamiseno, 1992, "Arsitektur Kontekstual"

Gangwar, Gaurav (2017) Principles and Applications of Geometric Proportions in Architectural Design. Chandigarh: Chandigarh College Of Architecure

BPS. 2008. Kecamatan Imogiri Dalam Angka 2008. Bantul. Kecamatan Imogiri

BPS. 2009. Kecamatan Imogiri Dalam Angka 2009. Bantul. Kecamatan Imogiri

BPS. 2010. Kecamatan Imogiri Dalam Angka 2010. Bantul. Kecamatan Imogiri

BPS. 2011. Kecamatan Imogiri Dalam Angka 2011. Bantul. Kecamatan Imogiri

BPS. 2012. Kecamatan Imogiri Dalam Angka 2012. Bantul. Kecamatan Imogiri

BPS. 2013. Kecamatan Imogiri Dalam Angka 2013. Bantul. Kecamatan Imogiri

PENGARUH SEKTOR PARIWISATA TERHADAP PERTUMBUHAN EKONOMI DI INDONESIA Repository - UNAIR REPOSITORY. (n.d.). Retrieved March 21, 2022, from https://repository.unair.ac.id/86231/

Wibawanto, S. (2018). PERAN BUDAYA DALAM MEMPENGARUHI DAYA TARIK DAN DAYA SAING DESTINASI WISATA. 4(1), 1–23.

Attia, S. (2018). Modern History of Sustainable Architecture. https://doi.org/10.1007/978-3-319-66718-8_2 Littman, J. A. (2014). Regenerative Architecture : A Pathway Beyond Sustainability. Thesis, 303(February). http://scholarworks.umass.edu/theses/303

DPMPTSP Kab. Bantul. (2022). Sektor Ekonomi Kreatif. DPMPTSP Kab. Bantul. Diakses pada 5 Oktober 2022 dari https://dpmpt.bantulkab.go.id/web/potensi_investasi/detail/24-sektor- perindustrian-dan-ekonomikreatif.

ReferensiAbdillah, F., Damanik, J., Fandeli, C., & Sudarmadji, S. (2015). Perkembangan Destinasi Pariwisata dan Kualitas Hidup Masyarakat Lokal. MIMBAR: Jurnal Sosial dan Pembangunan.