

The Peak Resort Galunggung

Perancangan Resort Galunggung Dengan Pendekatan Ekowisata Sebagai Penunjang
Aktivitas Wisata Di Kabupaten Tasikmalaya

Muhammad Iqbal Fazria Dwicahya | 20512074

Dosen Pembimbing:
Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D



Studio Akhir Desain Arsitektur

THE PEAK RESORT GALUNGGUNG

**Perancangan Resort Galunggung Dengan Pendekatan Ekowisata
Sebagai Penunjang Aktivitas Wisata Di Kabupaten Tasikmalaya**

Laboratorium Komunikasi dan Bisnis Arsitektur

Muhammad Iqbal Fazria Dwicahya - 20512074

Dosen Pembimbing:

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

Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Jalan Kaliurang KM 14,5 Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA



한국건축교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA



CANBERRA
ACCORD



Final Design Architectural Studio

THE PEAK RESORT GALUNGGUNG

**Design of Galunggung Resort with Ecotourism Approach as a
Support for Tourism Activities in Tasikmalaya Regency**

Communication and Architecture Business Laboratory.

Muhammad Iqbal Fazria Dwicahya - 20512074

Supervisor:

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

Department of Architecture

Faculty of Civil Engineering and Planning

St. Kaliurang KM 14,5 Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA



한국건축교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA



CANBERRA
ACCORD





LEMBAR PENGESAHAN

Studio Akhir Desain Arsitektur yang berjudul:

Final Architecture Design Studio Entitled:

Perancangan Resort Galunggung Dengan Pendekatan Ekowisata Sebagai Penunjang Aktivitas Wisata di Kabupaten Tasikmalaya.

Design of Galunggung Resort with Ecotourism Approach as a Support for Tourism Activities in Tasikmalaya Regency.

Nama Lengkap Mahasiswa : Muhammad Iqbal Fazria Dwicahya

Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 20512074

Student's Identification Number

Telah diuji dan disetujui pada : Yogyakarta, 04 Februari 2025

Has been evaluated and agreed on

Yogyakarta, February 4th 2025

Pembimbing
Supervisor

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

Penguji 1
1st Jury

Dr. Ir. Arif Wismadi, M.Sc

Penguji 2
2nd Jury

Ar. Dr. Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch., IAI

Diketahui Oleh/Aknowledged By:
Ketua Program Studi S1 Arsitektur
Head of Undergraduate Program in Architecture



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

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Penilaian Buku Studio Akhir Desain Arsitektur:

Final Architecture Design Studio Book Assessment:

Perancangan Resort Galunggung Dengan Pendekatan Ekowisata Sebagai Penunjang Aktivitas Wisata Di Kabupaten Tasikmalaya.

Design of Galunggung Resort with Ecotourism Approach as a Support for Tourism Activities in Tasikmalaya Regency.

Nama Lengkap Mahasiswa : Muhammad Iqbal Fazria Dwicahya

Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 20512074

Student's Identification Number

Kualitas Buku Studio Akhir Desain Arsitektur :

Final Architecture Design Studio Book Quality

Sedang*) Baik*) Sangat Baik*)

Sehingga,

Direkomendasikan/ Tidak Direkomendasikan (*)

Untuk menjadi acuan produk Proyek Akhir Sarjana.

(*) Dilingkari salah satu

Yogyakarta, 13 Februari 2025

Pembimbing

Supervisor



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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Iqbal Fazria Dwicahya
Nomor Mahasiswa : 20512074
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas : Universitas Islam Indonesia
Judul : **Perancangan Resort Galunggung Dengan Pendekatan Ekowisata Sebagai Penunjang Aktivitas Wisata Di Kabupaten Tasikmalaya.**

Saya menyatakan bahwa karya ini merupakan pekerjaan saya sendiri kecuali karya yang disebutkan referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa karya ini hasil plagiat saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, 13 Februari 2025
Penulis,



Muhammad Iqbal Fazria Dwicahya

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT, serta shalawat dan salam kita panjatkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya. Karena hanya dengan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Studio Akhir Desain Arsitektur yang berjudul “Perancangan Resort Galunggung Dengan Pendekatan Ekowisata Sebagai Penunjang Aktivitas Wisata Di Kabupaten Tasikmalaya.” dalam rangka memenuhi prasyarat kelulusan menjadi Sarjana Arsitektur Universitas Islam Indonesia.

Dalam penyusunan Studio Akhir Desain Arsitektur ini, penulis banyak mendapat bantuan, masukan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. **Allah SWT** atas segala rahmat dan karunia-Nya, proses penulisan Tugas Akhir ini diberikan kemudahan, kelancaran, dan berkah.
2. **Orang Tua** yang tidak henti hentinya selalu memberi dukungan, doa, semangat dan motivasi terbesar kepada penulis.
3. **Aa, Adik-adik tercinta**, yang juga tidak berhenti memberi dukungan, doa, semangat dan juga motivasi.
4. **Bapak Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D** selaku dosen pembimbing di Studio Akhir Desain Arsitektur yang telah memberikan banyak ilmu, pengalaman, kritik, saran, dan kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Studio Akhir Desain Arsitektur ini dengan baik.
5. **Bapak Dr. Ir. Arif Wismadi, M.Sc** dan **Bapak Ar. Dr. Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch., IAI.** selaku dosen penguji Studio Akhir Desain Arsitektur yang telah memberikan banyak saran dan kritik yang membangun demi penyusunan Tugas Akhir ini menjadi lebih baik lagi.
6. **Seluruh Dosen dan Staff** yang telah membimbing penulis dan memberikan ilmu yang dapat bermanfaat bagi penulis selama menjadi mahasiswa di jurusan Arsitektur UII.
7. **Untuk Seseorang** yang selalu memberikan semangat, doa, dan dukungan penuh sehingga menjadi *mood booster* untuk penulis.
8. **Seluruh Teman-teman Arsitektur Angkatan 2020** yang merupakan teman berproses dari awal masuk hingga lulus.

Atas segala doa, dukungan, dan bantuan yang telah diberikan, semoga mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa karya ini tidak lepas dari kata sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan dari Tugas Akhir Sarjana ini diharapkan. Semoga Tugas Akhir ini dapat membantu menambah ilmu dan pengalaman bagi para pembaca, menjadi referensi dan juga bahan pembelajaran serta koreksinya dapat meningkatkan ke arah lebih baik di masa yang akan datang. Atas segala doa, dukungan, dan bantuan yang telah diberikan, semoga mendapat balasan dari Allah SWT.

ABSTRAK

Sektor pariwisata sangatlah penting untuk menopang perkembangan wilayah. Dengan meningkatnya jumlah wisatawan yang tentu menjadi faktor pendukung sektor pariwisata supaya objek wisata atau pariwisata itu sendiri bisa lebih berkembang dan bukan hanya sebagai tempat hiburan saja akan tetapi bisa juga sebagai ladang perekonomian.

Tema perancangan ini selaras dengan niat dan rencana pemerintah khususnya Pemerintah Kabupaten Tasikmalaya agar pariwisata bisa meningkat dan pembangunan dari sektor pariwisata bisa menjadi lokomotif perekonomian masyarakat.

Kata Kunci: Pariwisata

ABSTRACT

The tourism sector is very important to support regional development. With the increasing number of tourists, it is certainly a supporting factor for the tourism sector so that tourist attractions or tourism itself can develop further and not only as a place of entertainment but also as a field of economy.

This design theme is in line with the intentions and plans of the government, especially the Tasikmalaya Regency Government, so that tourism can increase and development from the tourism sector can become a locomotive for the community's economy.

Kata Kunci: Pariwisata

DAFTAR ISI

BAB 1

1. PENDAHULUAN	01
• 1.1 Latar Belakang	02
• 1.2 Persoalan Perancangan	13
• 1.3 Tujuan dan Sasaran	13
• 1.4 Batasan Permasalahan	13
• 1.5 Metode Perancangan	14
• 1.6 Kerangka Berfikir	15
• 1.7 Keaslian Penulis	16

BAB 2

2. PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN	17
• 2.2 Kajian Lokasi	18
• 2.3 Kajian Tipologi dan Permasalahan Desain	28
• 2.4 Kajian Pendekatan Rancangan Permasalahan Desain	32
• 2.6 Kajian dan Analisis Preseden	33

BAB 3

3. HASIL RANCANGAN	35
• 3.1 Eksplorasi Desain Ekowisata	36
• Pendekatan Arsitektur Ekowisata	36
• Nature Based	36
• Ecologically Sustainable	62
• Enviromentally Educative	66
• Benefical For Local Community	71
• Konsep Desain Figuratif	77

BAB 4

4. SKEMATIK DESAIN	79
• Situasi	80
• Siteplan	81
• Landscape Plan	82
• Tampak Kawasan	83
• Potongan Kawasan	84
• Sirkulasi Pengunjung	85
• Sirkulasi Pengelola	86
• Skema Evakuasi	87
• Skema Utilitas Air	88
• Skema Akses Difabel	89
• Suasana Kawasan	90
• Suasana Kawasan Taman & Camping	91

BAB 4

- **KAWASAN LOBBY DAN RESEPSIONIS** 92
- Denah Lobby dan Resepsionis 93
- Tampak Resepsionis 94
- Potongan Resepsionis 98
- Rencana Struktur Resepsionis 100
- Aksonometri Lobby dan Resepsionis 101
- Suasana Lobby dan Resepsionis 102
- **KAWASAN RESTO** 103
- Denah Restoran 104
- Tampak Restoran 105
- Potongan Restoran 109
- Rencana Struktur Restoran 110
- Akosonometri Restoran 111
- Suasana Restoran 112
- **KAWASAN SOUVENIR SHOP** 113
- Denah Souvenir Shop 114
- Tampak Souvenir Shop 115
- Potongan Souvenir Shop 119
- Rencana Struktur Souvenir Shop 120
- Aksonometri Souvenir Shop 121
- Suasana Souvenir Shop 122
- **KAWASAN Resort** 123
- Denah Lantai Dasar Kamar Deluxe 124
- Denah Lantai 2 Kamar Deluxe 125
- Denah Lantai Dasar Kamar Standar 126
- Denah Lantai 2 Kamar Standar 127
- Tampak Kamar 128
- Potongan Kamar 129
- Rencana Struktur Kamar Standar 133
- Rencana Struktur Kamar Deluxe 134
- Suasana Kamar 135
- Detail Footplat Kamar 137
- Detail Selubung Bangunan 138
- Detail Pedestrian 139
- Detail Taman 140

DAFTAR ISI

BAB 5

- **REFLEKSI DESAIN** 142
- Refleksi Struktur 143
- Refleksi Detail 146
- Refleksi Suasana Kawasan 149
- **KONKLUSI DAN REKOMENDASI** 150
- **KONSEP BISNIS** 151
- **ESTIMASI BIAYA KONSTRUKSI** 152
- **KELAYAKAN INVESTASI BISNIS** 154

BAB 6

- **REFERENSI DAN LAMPIRAN** 156
- **REFERENSI** 157
- **LAMPIRAN** 158

DAFTAR GAMBAR

BAB 1

1. PENDAHULUAN

- Gambar 1. Wisata Gunung Galunggung
- Gambar 2. Data Jumlah Pengunjung
- Gambar 3. Data Prioritas Pengembangan Wisata
- Gambar 4. Data Jumlah Fasilitas Penginapan
- Gambar 5. Kawasan Wisata Galunggung
- Gambar 6. Event Memory of Galunggung
- Gambar 7. Terowongan Kawah Gunung Galunggung
- Gambar 8. Event Memory of Galunggung
- Gambar 9. Wisata Curug Kahuripan
- Gambar 10. Terowongan Kawah Gunung Galunggung
- Gambar 11. Wisata Gunung Bike Park
- Gambar 12. Wisata Curug Agung
- Gambar 13. Wisata Camping Ground Galunggung
- Gambar 14. Wisata Jeep Galunggung

BAB 2

2. PENELITIAN PERSOALAN PERANCANGAN

- Gambar 15. Luas Site Terpilih
- Gambar 16. Peta KSPK Kawasan Geowisata Galunggung
- Gambar 17. Peta Kontur Sekitar Lokasi Cipanas
- Gambar 18. Bentuk-bentuk Resort
- Gambar 19. Rumah Adat Julang Ngapak
- Gambar 20. Material Rumah Adat Julang Ngapak

DAFTAR TABEL

- **Tabel 1.** Jarak dan waktu tempuh menuju destinasi wisata Gunung Galunggung **25**
- **Tabel 2.** Program Ruang **44**
- **Tabel 3.** Property Size **46**
- **Tabel 4.** Pengguna Resort **53**

01

PENDAHULUAN



1.1 Latar Belakang

1.1.1 Pariwisata

Perkembangan pariwisata di Indonesia saat ini mengalami kenaikan yang semakin pesat. Perkembangan dari sektor pariwisata sangat menjanjikan dan memberikan banyak manfaat kepada pihak-pihak seperti pemerintah, masyarakat maupun swasta. Hal ini dikarenakan sektor pariwisata merupakan sektor yang dianggap sangat menguntungkan untuk lebih dikembangkan sebagai salah satu aset yang digunakan sebagai sumber penghasilan yang menjanjikan bagi pemerintah maupun masyarakat yang berada di sekitar objek wisata. Hal itu membuat daerah-daerah di Indonesia memiliki keinginan untuk mengadakan pembangunan di bidang pariwisata. (YD. Rahmayanti)



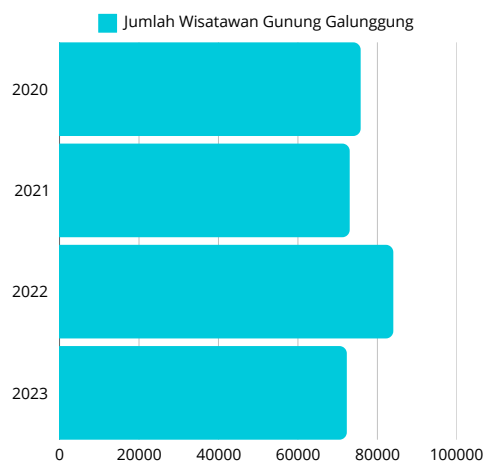
Gambar 1. Wisata Gunung Galunggung
Sumber: <https://pesonawisataindonesia.com>, 2024

Salah satunya Kabupaten Tasikmalaya, Kabupaten Tasikmalaya merupakan sebuah daerah yang lokasinya berada di Provinsi Jawa Barat dan menjadi salah satu daerah yang memiliki banyak sekali potensi dari sektor pariwisata. Tasikmalaya memiliki potensi alam yang luar biasa, di Tasikmalaya ini memiliki kurang lebih 29 air terjun yang tersebar di beberapa wilayah. Sang Mutiara dari Priangan Timur adalah sebutan lain bagi daerah ini karena Tasikmalaya disebut sebagai kabupaten terbesar dan memiliki peran penting di daerah Priangan, khususnya Priangan Timur (Sutia, 2017). Seiring berkembangnya zaman, Kabupaten Tasikmalaya memanfaatkan sumberdaya alam yang ada dengan mengadakan pembangunan di sektor pariwisata. Salah satu objek wisata yang terkenal di daerah ini adalah Gunung Galunggung. (AD Ilham, 2018)

1.1 Latar Belakang

1.1.2 Akomodasi di Gunung Galunggung

Objek wisata Gunung Galunggung merupakan objek wisata yang terkenal khususnya bagi pendatang luar kota yang berkunjung ke Kabupaten Tasikmalaya dan sekaligus menjadi ciri khas dari Tasikmalaya. Objek wisata ini adalah kawasan wisata yang pengelolaannya dipegang oleh Perum Perhutani Tasikmalaya, Galunggung ini memiliki ketinggian kurang lebih 2.167 meter di atas permukaan laut, dengan total luas kurang lebih 45 hektar. Di dalam objek wisata ini pengunjung bisa mengunjungi beberapa wilayah utama seperti pemandian air panas yang terdapat di kaki Gunung Galunggung, kemudian Air terjun Agung dan yang terakhir kawah Gunung Galunggung. Hal yang menjadi perhatian utama dari Pemerintah sekarang adalah meningkatkan destinasi wisata sehingga tujuan pembangunan berkelanjutan dari sektor pariwisata menjadi lokomotif perekonomian. Kemudian langkah yang diambil oleh Pemerintah Kabupaten Tasikmalaya adalah memfokuskan pengembangan wisata di daerah sehingga menjadi destinasi wisata unggulan yang ikonik. Dalam pengembangannya, seluruh sektor baik infrastruktur, industri perdagangan, ekonomi kreatif, seni dan kebudayaan dan sektor lain.



Gambar 2. Data Jumlah Pengunjung
Sumber: opendata.tasikmalayakab.go.id, 2024

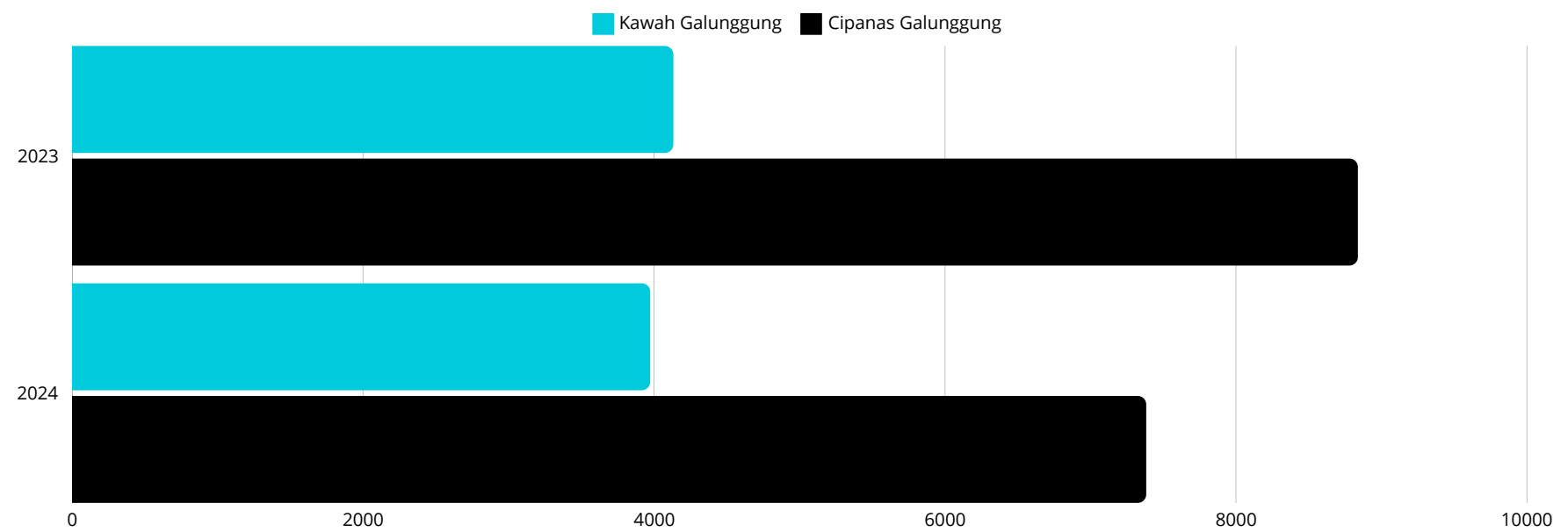
KSPK KAWASAN GEOWISATA GALUNGGUNG DAN SEKITARNYA	
	10. Pengadaan fasilitas dan jaminan keamanan dan keselamatan;
	11. Pengembangan <i>geohomestay</i> bertema;
	12. Pengembangan fasilitas sanitasi berstandar nasional;
	13. Fasilitasi penyusunan paket wisata dan <i>famtrip</i> ;
	14. Pengembangan kerja sama dengan biro perjalanan wisata dari daerah sumber pasar wisatawan Kabupaten Tasikmalaya.

Gambar 3. Data Prioritas Pengembangan Wisata
Sumber: perda kabupaten tasikmalaya nomor 7 tahun 2022

Dengan naik turunnya jumlah pengunjung gunung galunggung, sayangnya tidak diikuti dengan banyaknya fasilitas yang ada di lokasi tersebut, khususnya fasilitas penginapan. Data menunjukkan bahwa di Kabupaten Tasikmalaya hanya tersedia 20 hotel yang tersebar di seluruh wilayah Kabupaten Tasikmalaya. Khususnya di Kecamatan Sukaratu yang merupakan lokasi dari Gunung Galunggung itu sendiri tidak adanya atau tersedianya fasilitas penginapan.

1.1 Latar Belakang

Dari data tahun 2023 hingga 2024 didapatkan jumlah wisatawan domestik di hari libur nasional (Lebaran) kunjungan ke Gunung galunggung mengalami penurunan rata-rata dengan kisaran 10%. Hal ini dikarenakan beberapa faktor seperti ekonomi masyarakat yang belum stabil dampak dari tahun politik hingga kenaikan bahan pokok.



Terdapat juga data dari jumlah fasilitas penginapan yang tersedia di Kabupaten Tasikmalaya. Pada data tersebut terlihat hanya ada beberapa kecamatan yang terdapat fasilitas penginapan seperti hotel maupun homestay. Kemudian dari data tersebut juga memperlihatkan kecamatan-kecamatan yang terhubung dengan gunung galunggung seperti Kecamatan Padakembang, Sukaratu, Cisayong masih minim akan fasilitas penginapan.

30	Padakembang	0	0	0
31	Sukaratu	0	0	0
32	Cisayong	0	0	0
33	Sukahening	0	0	0
34	Rajapolah	1	47	61
35	Jamanis	0	0	0
36	Ciawi	1	40	65
37	Kadipaten	0	0	0
38	Pagerageung	0	0	0
39	Sukaresik	0	0	0
Tasikmalaya		20	376	607

Gambar 4. Data Jumlah Fasilitas Penginapan
Sumber: opendata.tasikmalayakab.go.id, 2024

1.1 Latar Belakang

1.1.3 Ekowisata Gunung Galunggung

Ekowisata adalah pariwisata berbasis alam yang melibatkan pendidikan dan interpretasi lingkungan/alam dan dikelola secara berkelanjutan bagi ekologis. Definisi ini mengakui bahwa lingkungan alam termasuk komponen budaya dan secara ekologis berkelanjutan melibatkan pengembalian yang sesuai ke komunitas lokal dan konservasi sumber daya jangka panjang (QuickStart Panduan untuk Bisnis Pariwisata, 2006). Ekowisata merupakan suatu bentuk pariwisata yang terutama terinspirasi oleh sejarah alam suatu daerah, termasuk budaya aslinya.

Prinsip dari Ekowisata sendiri dijelaskan oleh beberapa ahli seperti:

1. Prinsip Ekowisata menurut Page & Dowling (2002)

Menurut Page & Dowling (2002) ekowisata memegang 5 prinsip dalam konsep dasarnya yakni:

- **Nature Based**

Prinsip *nature based* merupakan pariwisata alam yang berdasar pada lingkungan alam dengan fokus pada objek-objek biologis, fisik, dan budaya.

- **Ecologically Sustainable (Pelaksanaan dan Manajemen Berkelanjutan)**

Dari kegiatan wisata diharapkan tidak terjadi kerusakan bagi alam atau lingkungan. Secara ekologi, berkelanjutan merupakan aktivitas dari berbagai fungsi seperti fungsi lingkungan yang meliputi fungsi biologis, fungsi fisik, dan fungsi sosial tetap berjalan dengan lancar.

- **Environmentally Educative (Pendidikan Lingkungan)**

Karakteristik pendidikan lingkungan merupakan unsur kunci yang membedakan ekowisata dari bentuk wisata lain. Prinsip ini merupakan upaya pengelola dalam memperhatikan kondisi lingkungan dengan melakukan himbauan terhadap pengunjung dalam hal kepedulian terhadap lingkungan. Prinsip ini diharapkan mampu mempengaruhi sikap wisatawan sekaligus membantu kelestarian tempat ekowisata.

- **Locally Beneficial (Bermanfaat untuk masyarakat lokal)**

Ekowisata bertujuan untuk memberikan dampak positif terhadap masyarakat lokal. Dampak positif tersebut dapat menunjang perekonomian masyarakat setempat baik dengan memberikan jasa pelayanan (pendamping tour), menyediakan jasa barang, menyediakan jasa sarana dan prasarana. Selain berdampak pada masyarakat lokal, kegiatan ekowisata tersebut juga mampu memberikan kesan terhadap wisatawan seperti bertambahnya pengetahuan mengenai ekowisata setempat dan juga meningkatkan hubungan silaturahmi antara kedua belah pihak.

- **Generates Tourist Satisfaction (Memberikan Kepuasan bagi Wisatawan)**

Wisatawan akan merasa puas jika segala hal yang dibutuhkan selama kegiatan wisata dapat terpenuhi dengan baik dan memperoleh pengalaman berwisata secara optimal.

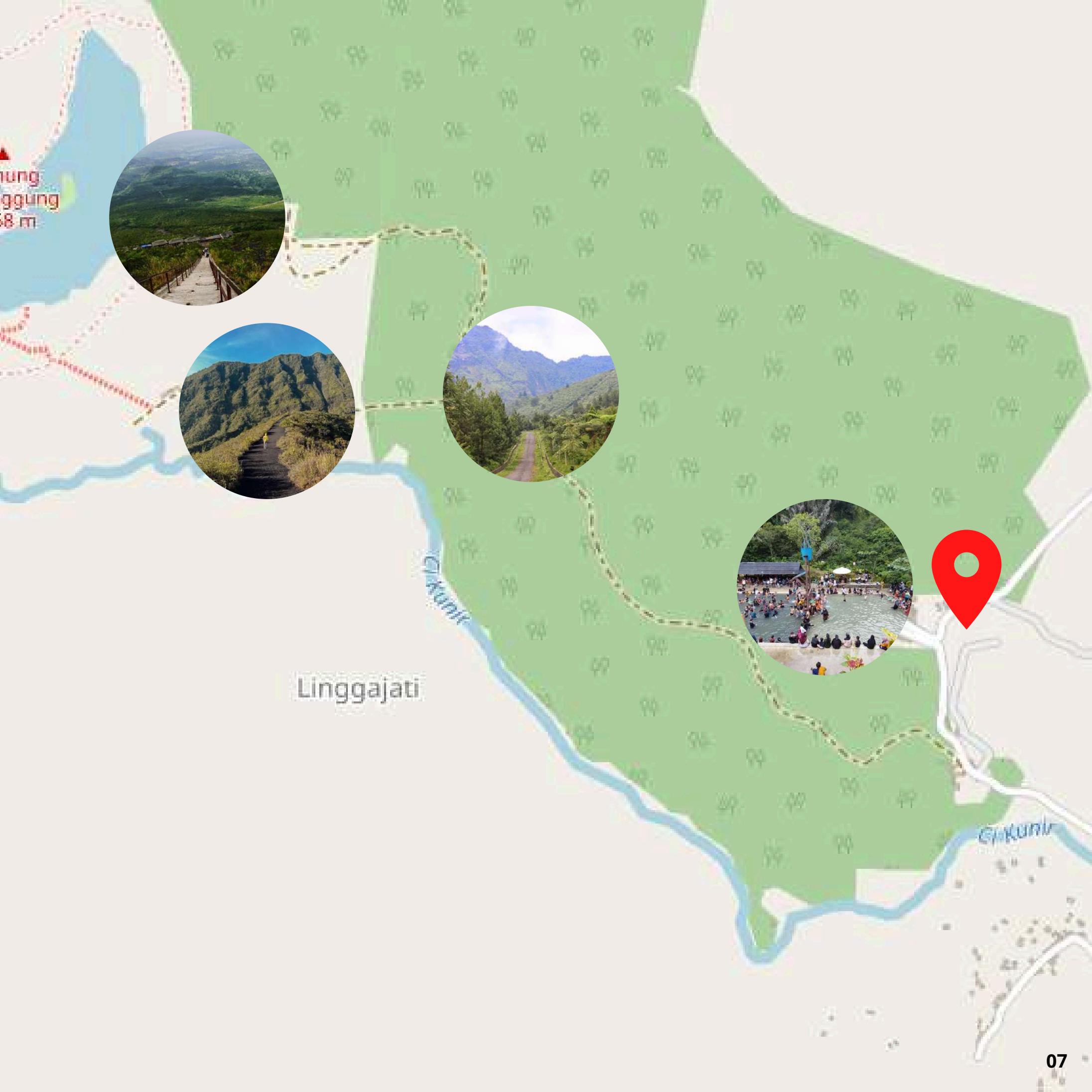
Prinsip-prinsip inilah yang diharapkan bisa terus menjadi perhatian ketika merancang homestay di kawasan ekowisata gunung galunggung.

1.1 Latar Belakang

Kecamatan Sukaratu memiliki potensi wisata yang sangat mengagumkan. Di antara potensi tersebut adalah keindahan kawah dan pesona alam di sekitar Gunung Galunggung, serta lahan kosong yang berpotensi dikembangkan. Terdapat pula zona konservasi dan berbagai atraksi lainnya. Aksesibilitas menuju kawasan wisata ini sangat mudah, karena Gunung Galunggung terletak di pusat kota, memberikan keunggulan kompetitif dibandingkan destinasi lain.



Gambar 5. Kawasan Wisata Galunggung
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024



Linggajati



KAWAH GUNUNG GALUNGGUNG

Salah satu daya tarik utama di mana wisatawan dapat melihat kawah yang terbentuk akibat letusan besar pada tahun 1982.

Pendakian ke kawah ini menyediakan pemandangan alam yang spektakuler, dan pengunjung dapat menikmati udara segar serta keindahan panorama.



HUTAN, FLORA DAN FAUNA

Kawasan sekitar Gunung Galunggung juga merupakan bagian dari wanawisata dengan hutan yang masih alami, di mana wisatawan dapat menemukan beragam flora dan fauna lokal.

Ekowisata di sini memberikan kesempatan untuk mendekatkan diri dengan alam, sekaligus belajar tentang pentingnya konservasi lingkungan.



TREK HIKING DAN CAMPING

Rute trekking di kawasan ini menawarkan pengalaman ekowisata yang menarik, dengan jalur-jalur yang membawa wisatawan melewati hutan, tebing, dan kawah. Selama perjalanan, wisatawan diajak untuk menghargai ekosistem sekitar sambil tetap menjaga kebersihan dan tidak merusak alam.

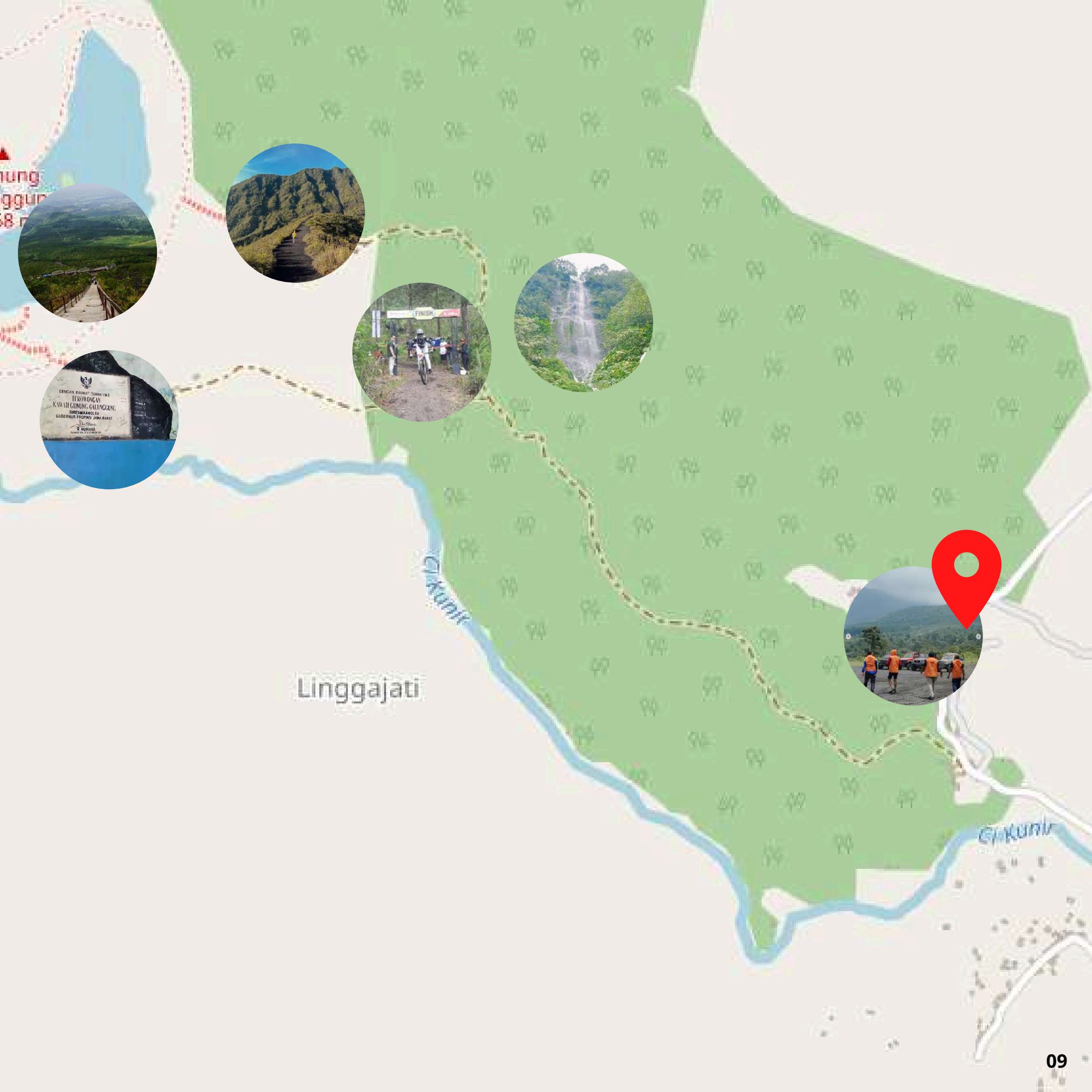
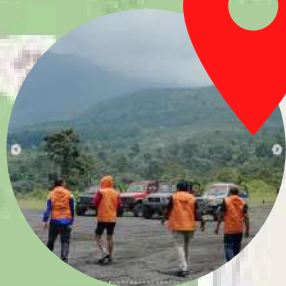
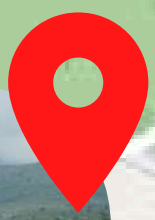


Ekowisata Galunggung



PEMANDIAN AIR PANAS

Area ini menyediakan air panas alami yang berasal dari aktivitas vulkanik Gunung Galunggung. Selain sebagai tempat untuk relaksasi, pemandian ini juga menunjukkan manfaat alam yang dapat dinikmati dengan cara yang ramah lingkungan.



Linggajati

1.1 Latar Belakang

1.1.4 Atraksi Wisata

Selain objek wisata kawah, gunung galunggung juga terdapat beberapa tempat wisata alam yang tersebar di sekitarnya, yakni:

- Curug kahuripan
- Galunggung Tunnel
- Trek Downhill
- Curug Agung
- Camping Ground/Bukit Nangreu
- Wisata jeep Galunggung

Selain tempat wisata alam, masyarakat gunung galunggung bersama Pemerintah Kabupaten Tasikmalaya menggelar kembali acara atau atraksi wisata tahunan yang bernama Memory of Galunggung (MOG). Acara MOG ini diisi oleh beberapa kegiatan seperti Galunggung Coffecamp, Istigosah Akbar, Galunggung Ngabiseka, kemudian ada Pasar Digital GenPi, Simfoni Galunggung, Padungdung di Puseur Galunggung, permainan tradisional dan lain-lain.



Gambar 6. Event Memory of Galunggung
Sumber: instagram:memoryofgalunggung, 2024



Gambar 7. Terowongan Kawah Gunung Galunggung
Sumber: instagram:memoryofgalunggung, 2024

Memory of Galunggung Tasikmalaya Bakal Tampil Beda dan Kental Budaya

Mustiana Lestari - detikTravel
Selasa, 04 Jun 2019 19:57 WIB



Gambar 8. Event Memory of Galunggung
Sumber: travel.detik.com, 2024

Selain Event Memory of Galunggung ada beberapa event lainnya yang diselenggarakan seperti event lomba lari Galunggung 10 km, gelaran pasar Leuweung, Lomba Burung Berkicau.

Kawasan wisata Galunggung memiliki daya tarik untuk melakukan berbagai aktivitas wisata, seperti *hiking/camping*, wisata edukasi, wisata offroad, sepeda sehat maupun *photography*.

1.1 Latar Belakang

1.1.4 Atraksi Wisata

Curug Kahuripan



Gambar 9. Wisata Curug Kahuripan
Sumber: www.perhutani.co.id, 2024

Curug kahuripan merupakan sebuah curug cantik dengan ketinggian sekitar 60 meter dan masih dalam satu kawasan wisata galunggung. Dengan jarak dari kawah galunggung sekitar 1 kilometer, curug kahuripan keindahannya dapat dirasakan saat menyusuri perjalanan membelah hutan.

Galunggung Tunnel



Gambar 10. Terowongan Kawah Gunung Galunggung
Sumber: [instagram:memoryofgalunggung](https://www.instagram.com/memoryofgalunggung/), 2024

Galunggung tunnel merupakan sebuah terowongan air dari gunung galunggung yang dijadikan sebagai tempat wisata. Galunggung tunnel diresmikan sebagai terowongan air tahun 1999 oleh Gubernur Provinsi Jawa Barat.

Galunggung Bike Park



Gambar 11. Wisata Galunggung Bike Park
Sumber: www.perhutani.co.id, 2024

Selain objek wisata air panas galunggung, terdapat juga wahana wisata olahraga sepeda atau downhill yang bernama *Galunggung Bike Park*. Pengelola menyediakan trek atau jalur dari sepeda gunung, jalur yang berpasir menjadi pembeda dengan trek yang lainnya. Ini membuat sebagian pesepeda memilih untuk mencari keringat di trek Gunung Galunggung. Ada empat jalur yang dibuat untuk memanjakan para wisatawan. Jalur yang pertama trek nya dari parkir kawah kemudian melintasi hutan pakis. Kemudian ada juga jalur yang langsung dari bibir kawah sampai ke loket tiket dengan jalur yang lebih ekstrem.

1.1 Latar Belakang

1.1.4 Atraksi Wisata

Curug Agung



Gambar 12. Wisata Curug Agung
Sumber: www.perhutani.co.id, 2024

Curug agung adalah salah satu objek wisata di gunung galunggung. Curug agung ini memiliki banyak potensi yang dapat dioptimalkan seperti dipasang beberapa lampu-lampu LED. Sehingga dari tampilannya terutama pada malam hari, akan lebih jauh indah. Salah satu hal yang baru ditambahkan seperti Rainbow Light pada curug agung yang baru dilaksanakan di pertengahan tahun 2017 lalu. Curug agung ini memiliki ketinggian sekitar 80 meter yang indah juga disaksikan pada siang hari.

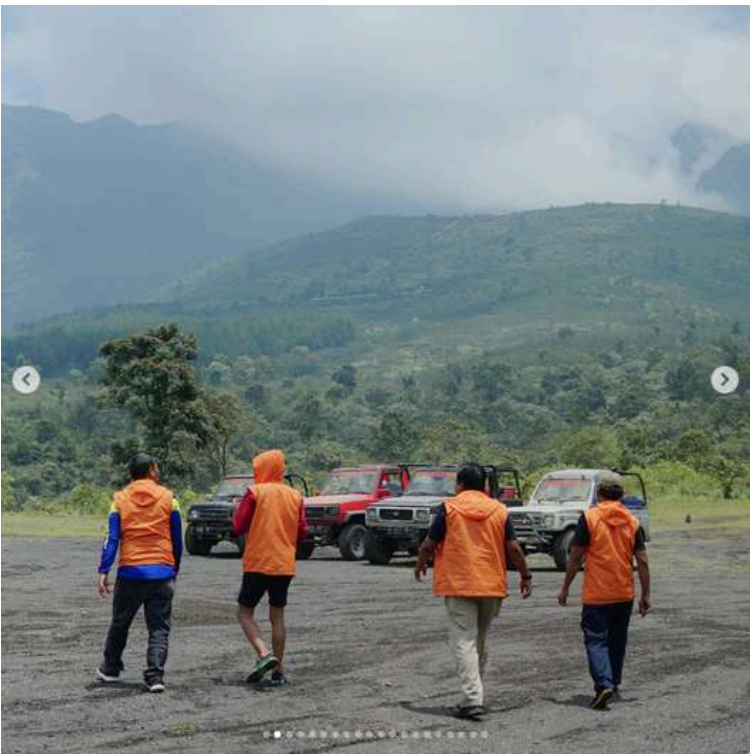
Camping Ground Bukit Nangreu



Gambar 13. Wisata Camping Ground Galunggung
Sumber: [instagram:memoryofgalunggung](https://www.instagram.com/memoryofgalunggung), 2024

Salah satu camping ground yang ada di kawasan objek wisata Gunung Galunggung yaitu Camping Ground Bukit Nangreu. Suasana alamnya yang sejuk yang dikelilingi oleh pohon pinus yang membuat bukti nangreu sangat cocok untuk menjadi tempat camping. Luas Bukit nangreu sekitar 7.000 meter dan setidaknya ada 5 titik yang bisa dijadikan tempat untuk membangun tenda. Lokasi dari camping ground ini masih berada di jalur menuju puncak kawah Gunung Galunggung dan tidak begitu jauh dari pos tiket kawah Galunggung.

Jeep Galunggung



Gambar 14. Wisata Jeep Galunggung
Sumber: [instagram:memoryofgalunggung](https://www.instagram.com/memoryofgalunggung), 2024

Wisata jeep galunggung menjadi destinasi wisata yang banyak dikunjungi oleh para wisatawan di gunung galunggung. Jeep adventure ini menyusuri area sawah, bukit, dan sungai yang pastinya akan membuat perjalanan wisata pengunjung menyenangkan. Fasilitas yang akan didapatkan dari pake Adventure Jeep diantaranya transportasi jeep, tiket masuk wisata, welcome drink, paket nasi liwet, asuransi, dan pemandu wisata.

1.2 Persoalan Perancangan

1.2.1 Permasalahan Umum

Bagaimana Resort di Kawasan Gunung Galunggung dengan pendekatan Ekowisata yang memanfaatkan potensi lokal dan pariwisata Cipanas Gunung Galunggung dapat berkesinambungan, dan dapat menunjang aktivitas wisata dan ekonomi masyarakat setempat.

1.2.2 Permasalahan Khusus

- 1. Bagaimana tata massa yang berorientasi memanfaatkan potensi lingkungan dan memaksimalkan potensi Gunung Galunggung.
- 2. Bagaimana merancang Resort yang bisa menjadi fasilitas pokok yang bisa menyatukan beberapa aktivitas wisata.
- 3. Bagaimana merancang massa bangunan yang berkelanjutan dan tidak merusak alam dan lingkungan sekitar.
- 4. Bagaimana merancang lansekap pada Resort yang mempertimbangkan sirkulasi yang rekreatif, dan bisa menjadi sarana edukasi untuk wisatawan.

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Tujuan dari perancangan Resort di kawasan Cipanas Galunggung dengan pendekatan Ekowisata adalah untuk menambah fasilitas pendukung dengan memanfaatkan potensi ekonomi lokal yang baik dan mengoptimalkan ruang kosong sebagai penunjang aktivitas wisata dan ekonomi masyarakat setempat.

1.3.2 Sasaran

- 1. Mengidentifikasi tata massa.
- 2. Merancang *Resort* yang menarik minat wisatawan supaya bisa mengoptimalkan aktivitas wisata dan perekonomian masyarakat setempat.

1.4 Batasan Permasalahan

Perancangan ini dilakukan melalui pendekatan arsitektur Ekowisata dengan batasan permasalahan yang ditekankan pada penerapan rancangan *Resort* meliputi pemilihan tapak, tata massa, tata ruang, orientasi bangunan, kebutuhan ruang, dan kontekstual site bangunan. Hasil yang dikeluarkan merupakan perancangan *Resort* sebagai sarana pendukung, dan penunjang aktivitas pariwisata dan perekonomian yang terdapat di Gunung Galunggung Kabupaten Tasikmalaya.

1.5 Metode Perancangan

1.5.1 Metode Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi isu-isu (arsitektur dan non-arsitektur) yang ada di Gunung Galunggung dan sekitarnya sehingga permasalahan yang ditemukan dapat diatasi. Masalah yang dihadapi dapat menghasilkan tema dan fungsi desain.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

1. Data Primer

Pengumpulan data dilakukan secara langsung oleh penulis dengan mengumpulkan data konteks dari perancangan situs lokasi eksisting Cipanas Gunung Galunggung.

a. Pengamatan

Penulis melakukan observasi menggunakan Dokumentasi Pribadi, Google Maps, juga Google Earth pada situs yang dipilih yaitu area Cipanas Galunggung.

b. Dokumentasi

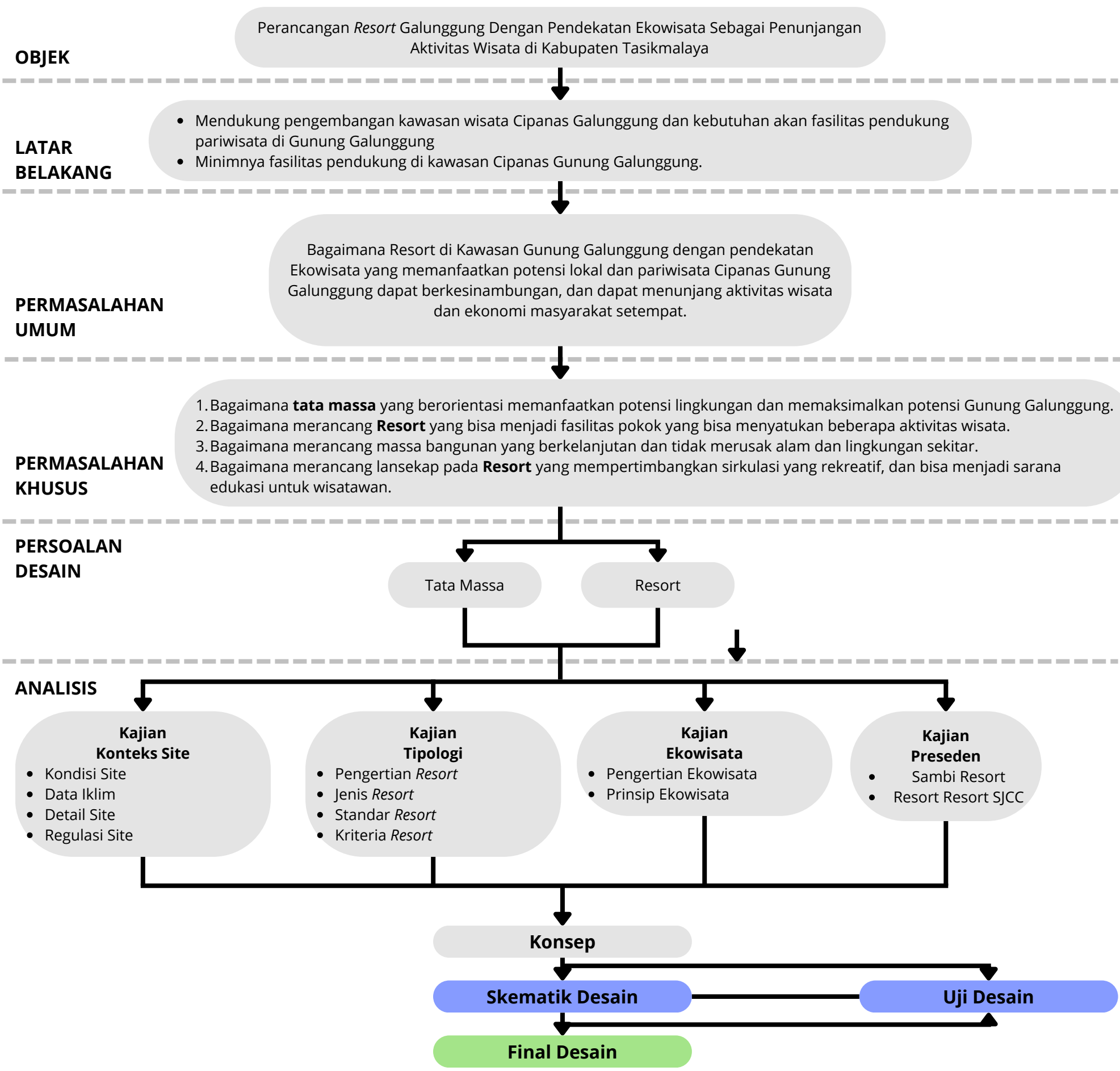
Foto-foto yang terkait dengan situs dan kondisi sekitar situs.

2. Data Sekunder

Berikut ini adalah data pendukung yang sudah tersedia sehingga penulis hanya perlu mengumpulkan data. Yaitu:

- RDTR Tasikmalaya, RTRW Tasikmalaya, dan peraturan terkait lainnya.
- Kajian Teori.
- Preseden.
- Dokumentasi Pribadi
- Gambar dan informasi pendukung dari internet.

1.6 Kerangka Berfikir



1.7 Keaslian Penulis

Berikut ini adalah beberapa karya perancangan yang menjadi acuan penulis untuk menunjukkan bahwa pekerjaan yang akan dilakukan melalui desain ini memiliki orisinalitas atau belum pernah ada sebelumnya:

No	Judul	Penulis	Tahun	Persamaan	Perbedaan
01	Perancangan Resort dengan Pendekatan Efisiensi Energi di Pantai Sepanjang, Gunung Kidul	Wahyu Yudhistira Tafrikun	2022	Pengguna Tipologi Bangunan	Pendekatan Lokasi
02	<i>Design of Resort in Sangatta with the Approach to Critical Regionalism Architecture</i>	Nela Dwianti	2021	Pengguna Tipologi Bangunan	Lokasi Pendekatan
03	<i>Design of Agrotourism & Resort With Eco-tourism Architectural Approach in Tlogomulyo, Kertek, Wonosobo, Central Java</i>	Aliya Juhari Hildayanti	2022	Pendekatan Pengguna Tipologi Bangunan	Lokasi
04	Perancangan Hotel Resort di Kawasan Borobudur, Magelang dengan Pendekatan Ekowisata	Videl Yedelfin	2022	Pengguna Pendekatan Tipologi Bangunan	Lokasi

Tabel: *State Of The Art*
Sumber: Penulis, 2024

02

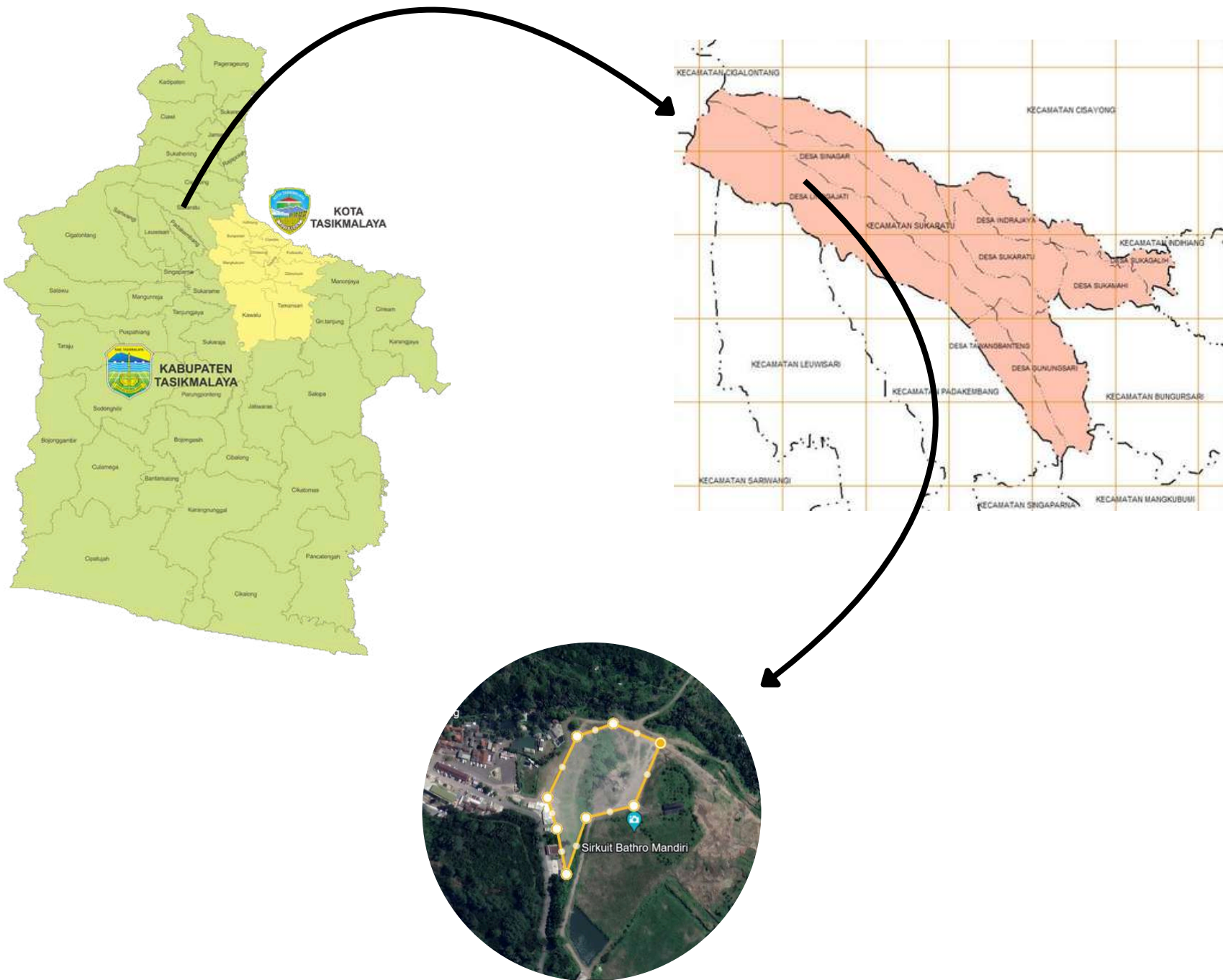
PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN

2.2 Kajian Lokasi

2.2.1 Data Lokasi

Di Kabupaten Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat terdapat sebuah kecamatan bernama Kecamatan Sukaratu. Di Kecamatan Sukaratu yang juga lokasi dari Gunung Galunggung terdapat beberapa objek wisata yang sudah terkenal diantaranya Cipanas Galunggung, Curug Agung Galunggung, Curug Cikahuripan.

Lokasi Perancangan tepat berada di kaki gunung galunggung. Site berlokasi di Jalan Cipanas Galunggung, Linggajati, Kecamatan Sukaratu, Kabupaten Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat yang strategis tepat depan area wisata cipanas galunggung. Memiliki luas lahan sekitar 1,3 hektar.



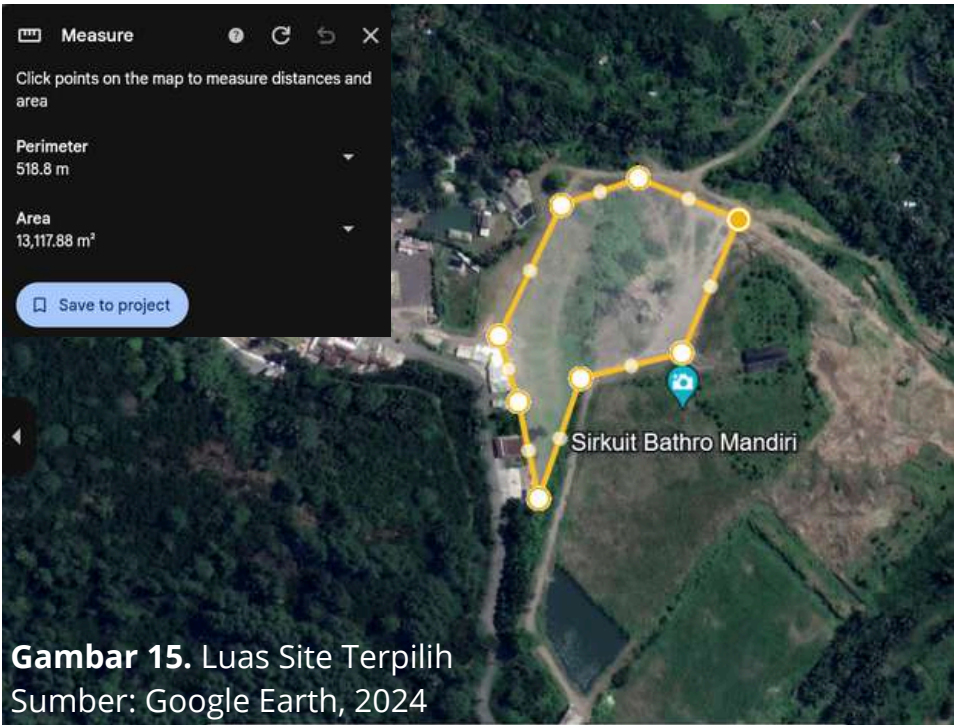
2.2 Kajian Lokasi

2.2.2 Gambaran Lokasi Perancangan

Lokasi dari Site yang tepat berada di depan Tempat Wisata air panas Gunung Galunggung ini terletak di Desa Linggawangi, Kecamatan Sukaratu, Kabupaten Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat. Adapun data fisik kawasan, sebagai berikut:

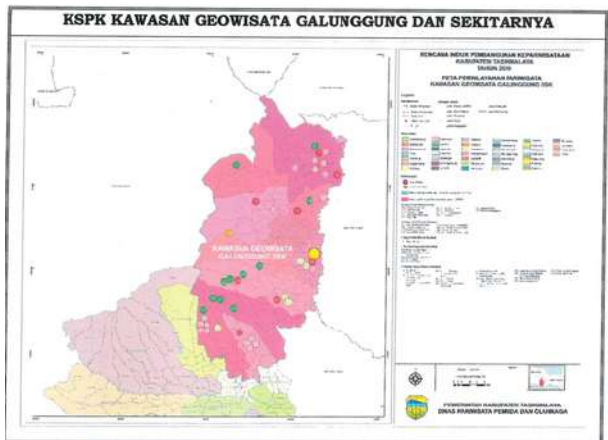
- Ketinggian** : 730 mdpl
- Luas Area** : +- 3 hektar
- Luas Area Terpilih** : 1,3 hektar
- Fungsi Utama** : Tempat Wisata

Kawasan Wisata Pemandian Air Panas Galunggung dikelilingi oleh kawasan dari lereng Gunung Galunggung dengan pemandangan perbukitan dari gunung galunggung.



Gambar 15. Luas Site Terpilih
Sumber: Google Earth, 2024

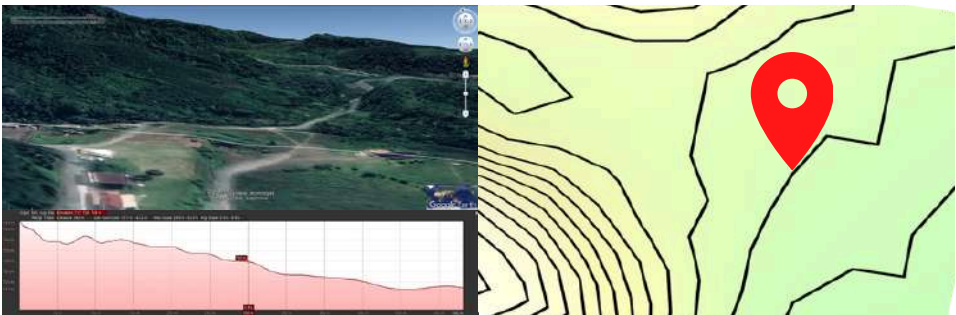
2.2.3 Peta Guna Lahan



Gambar 16. Peta KSPK Kawasan Geowisata Galunggung
Sumber: Perda Tasikmalaya Nomor 7 tahun 2022, 2024

Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Kabupaten Tasikmalaya dapat dilihat melalui Peraturan Daerah Kabupaten Tasikmalaya Nomor 7 tahun 2022 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Kabupaten Tasikmalaya tahun 2022-2032. Peta wilayah pariwisata kawasan geowisata galunggung terbagi menjadi beberapa wilayah. Seperti wilayah pariwisata petualangan, pariwisata budaya, ekowisata keanekaragaman hayati.

2.2.4 Peta Kontur

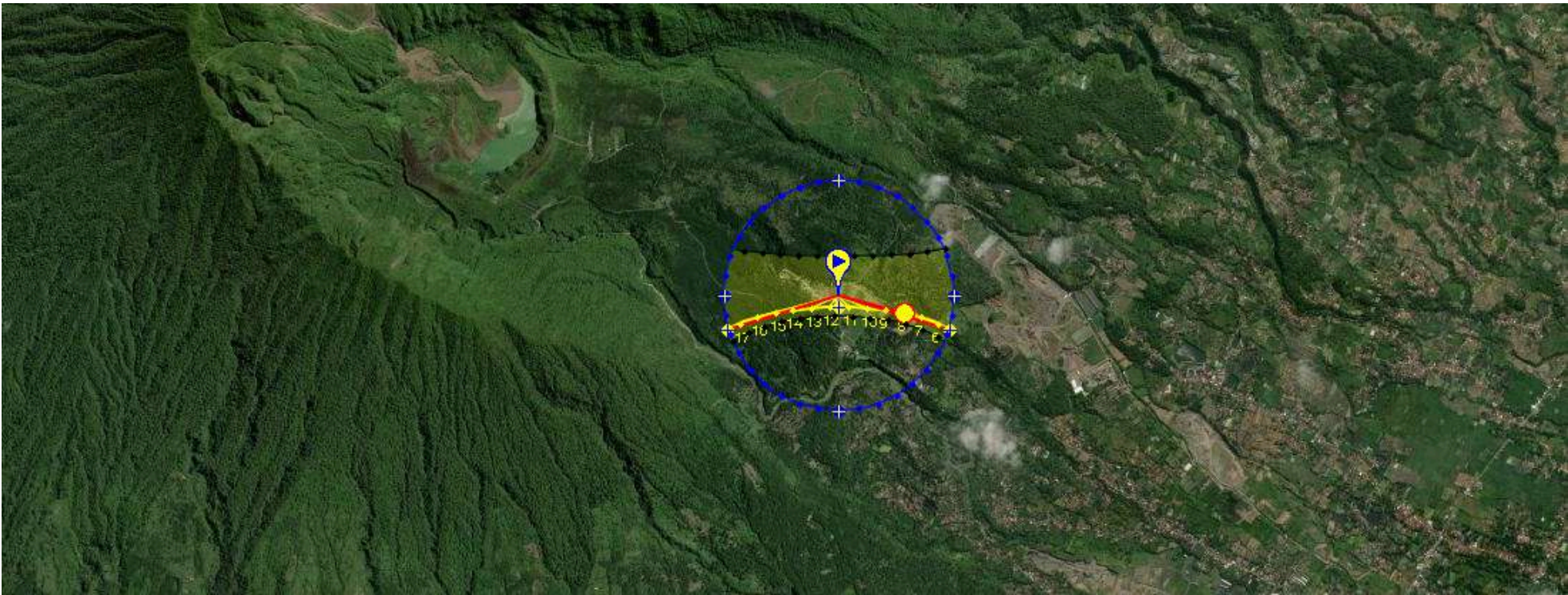


Gambar 17. Peta Kontur Sekitar Lokasi Cipanas Galunggung
Sumber: Google Earth, Cad Mapper, 2024

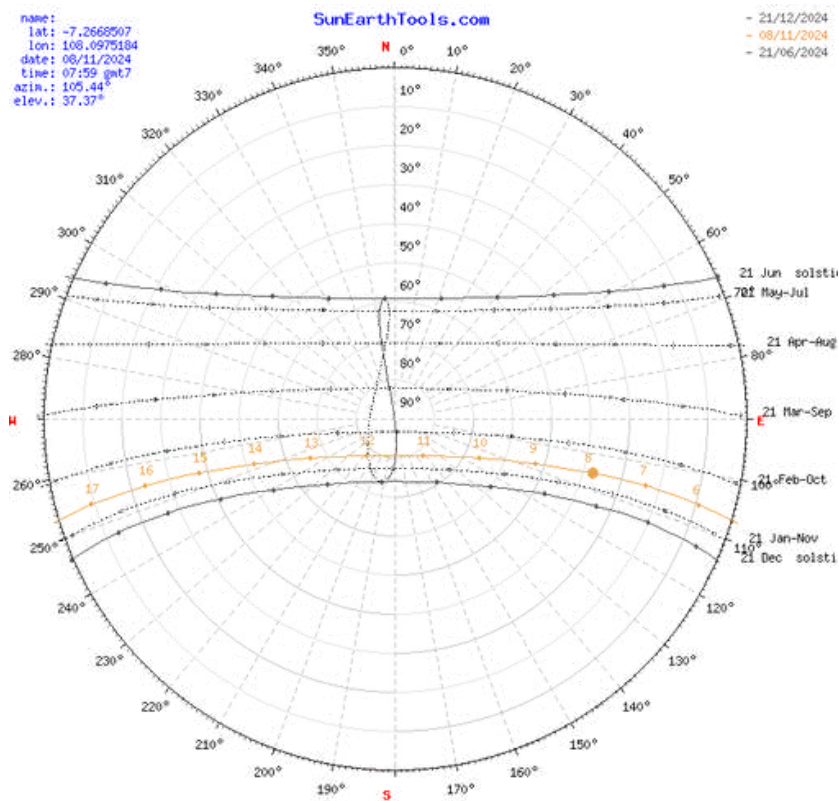
Di sebelah timur dari tempat wisata pemandian air panas Galunggung, peta dari kontur menunjukkan garis kontur yang membentang dan memotong site dimana tanah di sisi tersebut cukup terjal. Pada bagian barat site memiliki kontur yang cukup landai sehingga memiliki potensi untuk dibangun suatu sarana akomodasi agar bisa memaksimalkan kondisi tanah dan tidak terlalu banyak melakukan cut and fill pada lahan.

2.2 Kajian Lokasi

2.2.6 Iklim - Matahari



Lokasi perancangan yang berada di Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat. Sehingga matahari berada pada zenith di bulan november, maka data pergerakan matahari yang digunakan adalah pada 21 juni, 08 november, dan 21 desember. Berdasarkan waktu terjadinya tersebut dapat dilihat azimuth dan altitude, sehingga dari data tersebut dapat menjadi pertimbangan dalam menentukan orientasi massa, fasad, hingga bukaan pada bangunan.

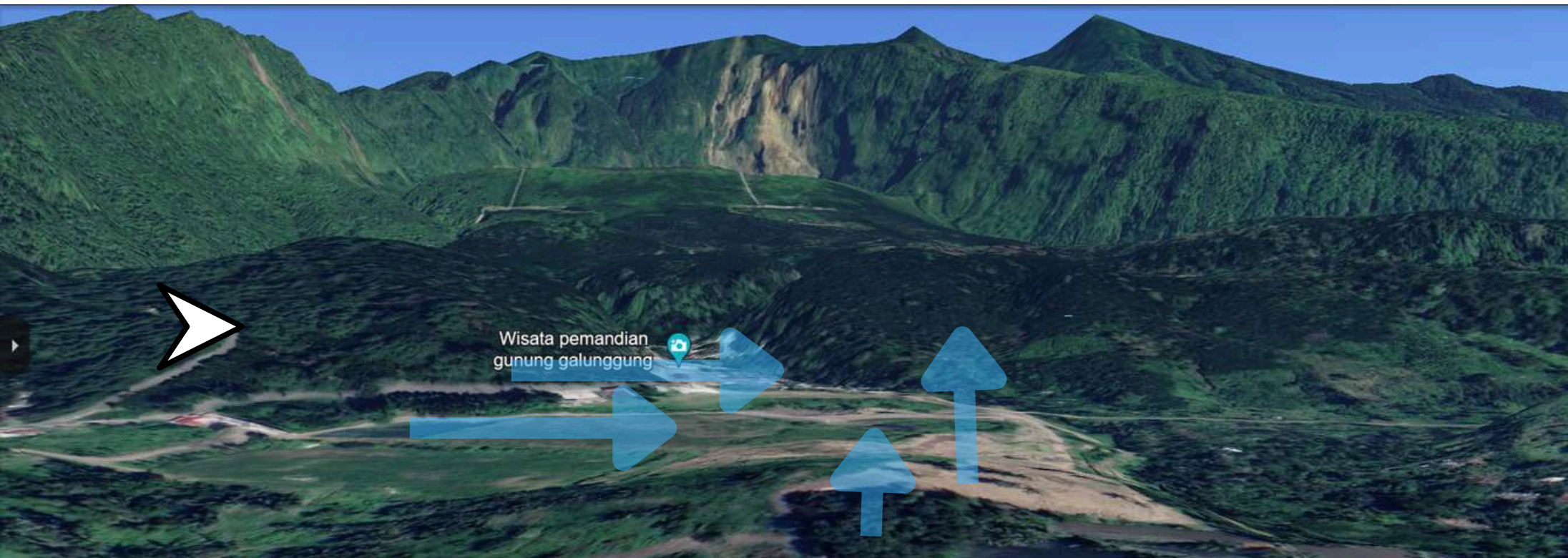


Dari data tersebut dilihat bahwa posisi azimuth matahari berada pada 105 derajat titik tertinggi posisi matahari pada pukul 12.

2.2 Kajian Lokasi

2.2.7 Iklim - Angin dan Suhu

Angin	Suhu	
Arah Selatan - Timur	Pagi : +- 22	Kondisi iklim tropis dengan dominasi arah angin berasal dari 2 arah yang dominan yaitu selatan dan timur.
Kecepatan: 9,5 - 11,9 km/jam	Siang : +- 30	Suhu udara relatif dibawah standar kenyamanan pada pagi hari, diatas standar kenyamanan pada siang hari, dan sesuai dengan standar kenyamanan pada sore dan malam hari. (suhu nyaman: 26).
	Sore : +- 26	
	Malam : +- 26	



2.2 Kajian Lokasi

2.2.8 Fasilitas Lokasi

Area Parkir



Kios Warga



Toilet & Mushola



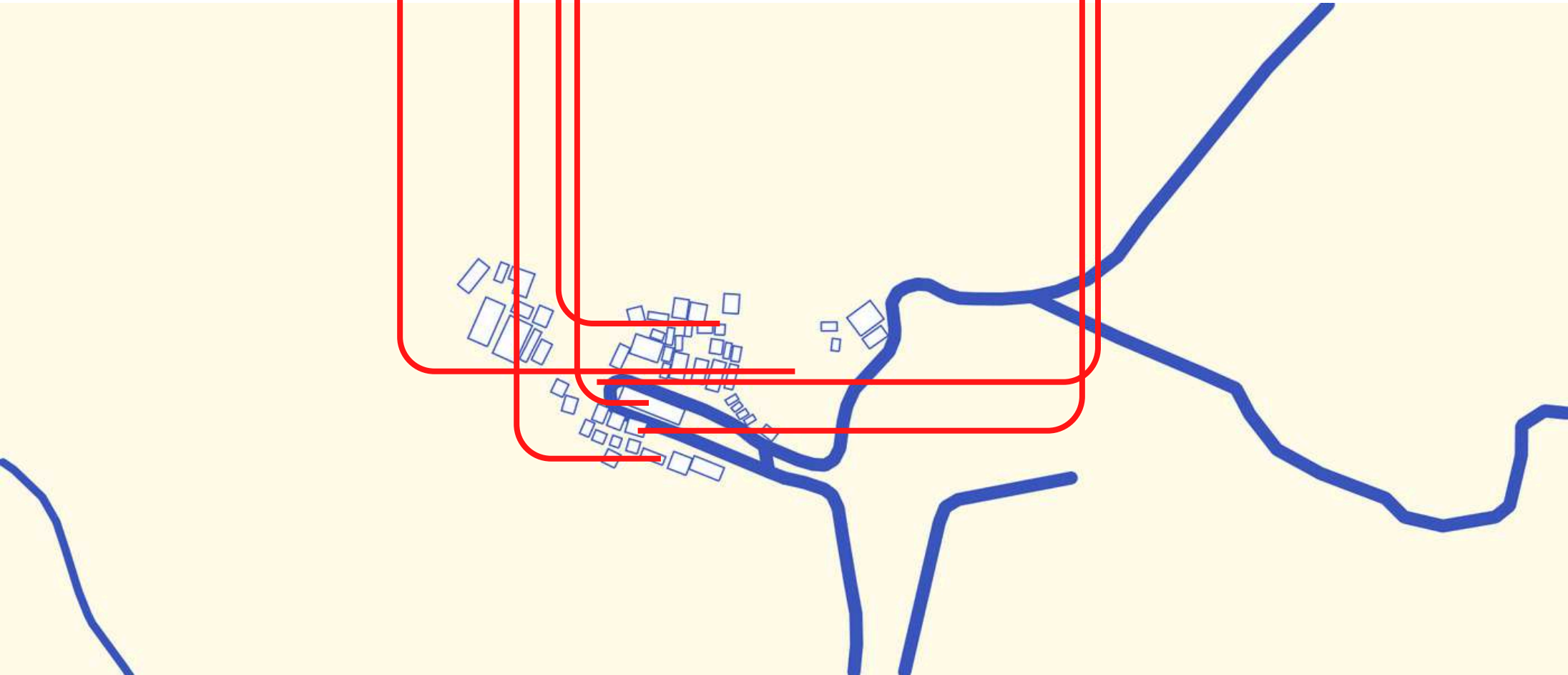
Area Parkir



Kios Warga



Pintu Masuk
Cipanas



2.2 Kajian Lokasi

2.2.9 Aksesibilitas Lokasi

Letak Gunung Galunggung di Kematan Sukaratu. Jarak antar objek wisata di gunung galunggung terbilang dekat. Seperti beberapa objek wisata yang menjadi destinasi ekowisata gunung galunggung yaitu kawah gunung galunggung, trek hiking galunggung. Selain itu, terdapat perkotaan yang saling terhubung dan berada di wilayah Priangan Timur yaitu kota Garut, Kabupaten Ciamis, dan Kota Tasikmalaya dengan jarak terjauh yaitu +- 52 km. Sehingga masih cukup mudah untuk dijangkau oleh wisatawan yang ingin berkunjung dari daerah tersebut. Sedangkan jika ditempuh dari ibukota Provinsi yaitu Kota Bandung, Gunung Galunggung dapat ditempuh dalam waktu antara 3-4 jam dengan transportasi darat yang berjarak +- 112 km. Kemudian jarak tempuh tiap atraksi wisata di galunggung terbilang cukup dekat dengan jarak terjauh yaitu +- 3 km dari site.

Tabel 1
Jarak dan Waktu tempuh menuju Destinasi Wisata Gunung Galunggung

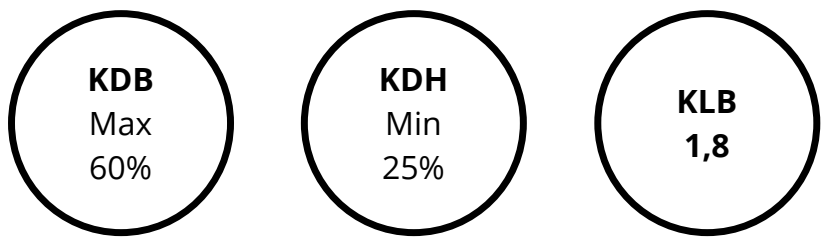
No	Keterangan Daerah Asal	Jarak (km)	Waktu Tempuh
1	Kecamatan SIngaparna	12,8	30 menit
2	Kota Tasikmalya	19,8	42 menit
3	Kota Garut	51,9	1 jam 33 menit
4	Ibukota Kabupaten Ciamis	33,9	1 jam 3 menit
5	Kota Bandung	112	3 jam 8 menit

Sumber: Data dianalisis (2024)

2.2 Kajian Lokasi

2.2.11 Peraturan Bangunan dan Informasi Site

Regulasi Site



Luas Lahan : 13.000 m2

Luas dasar bangunan yang dapat dibangun adalah:

KDB = 60%
= luas tapak x KDB
= 13.000 m2 x 60%
= 7.800 m2

Luas lantai bangunan yang diizinkan:

KLB = 1,8
= Luas lahan x 1,8
= 13.000 m2 x 1,8
= 23.400

= 23.400 : KDB
= 23.400 : 7.800
= 3

Jumlah maksimal lantai yang boleh dibangun sebanyak:

4 lantai

Luas lahan hijau

KDH = minimal 25%
= luas lahan x 25%
= 13.000 m2 x 25%
= 3.250 m2

Berdasarkan hasil analisis dan perhitungan yang telah dilakukan sebelumnya, didapatkan bahwa luas dasar bangunan yang dapat dibangun adalah 7.800 m2, kemudian luas lantai bangunan maksimal dapat dibangun yaitu 23.400 m2 dengan maksimal 3 lantai dan minimal lahan terbuka hijaunya adalah 3.250 m2

Hitungan Perkiraan Kapasitas Homestay

Luas area yang digunakan dalam perhitungan adalah luas area eksisting dimana terdapat daya tarik wisata dan juga menjadi aktivitas utama wisatawan dalam mengunjungi Gunung Galunggung yaitu seluas 1,3 Ha. Berdasarkan kategori yang dikemukakan oleh Cifuentes (1992) bahwa kebutuhan area berwisata untuk berpiknik adalah sebesar 65 m2. Faktor rotasi yang merupakan nilai dari rata-rata durasi kunjungan wisatawan dalam satu hari dibandingkan dengan jam buka daya tarik wisata adalah:

$$Rf = \frac{\text{Jam buka daya tarik wisata}}{\text{Rata-rata durasi kunjungan}}$$
$$Rf = \frac{13}{3}$$
$$Rf = 4,3$$

Berdasarkan rumus analisis daya tampung fisik Kawasan Gunung Galunggung dihitung:

$$PCC = A \times \frac{1}{B} \times Rf$$
$$PCC = 13.000 \times \frac{1}{65} \times 4,3$$
$$= 860 \text{ orang perhari}$$

Satu rumah maksimal menyewakan 5 (lima) kamar. Hal ini sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI Nomor 9 Tahun 2014 tentang Standar Usaha Pondok Wisata.

Rencana Perancangan:

1 kamar diisi oleh 2 orang
14 Kamar x 2 orang = 28 orang

860 orang : 28 orang = 30,71%

2.2.12 View



View ini yang paling bisa memperlihatkan pemandangan yang optimal, yakni view Gunung Galunggungnya sendiri terlihat di arah ini.

View ini memiliki pemandangan area perbukitan di gunung galunggung, akan tetapi sedikit terhalang oleh adanya bangunan milik warga setempat.

2.2.12 View



View ini cukup bisa memperlihatkan pemandangan yang optimal, yakni view dari ketinggian ke area bawah site, sehingga ketika di malam hari wisatawan yang menginap di area ini bisa melihat langsung area bawah gunung galunggung.

View ini memiliki pemandangan area perbukitan di gunung galunggung, akan tetapi sedikit terhalang oleh adanya bangunan kosong.

2.2.12 Sirkulasi dan Akses



Akses masuk ke dalam site

View ini memiliki pemandangan area perbukitan di gunung galunggung, akan tetapi sedikit terhalang oleh adanya bangunan kosong.

2.3 Kajian Tipologi dan Permasalahan Desain

2.3.1 Wisata Alam

Wisata alam adalah sebuah bentuk aktivitas pariwisata yang memanfaatkan potensi sumber daya alam, baik secara alami maupun setelah adanya usaha budidaya sehingga menghasilkan suatu kawasan bagi wisatawan untuk memperoleh kesegaran jasmani, rohani, mendapat pengalaman, inspirasi dan menumbuhkan rasa cinta terhadap alam (Anonymus, 1982 dalam saragih, 1993). Menurut fandeli (2001), wisata merupakan perjalanan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata.

Karakteristik Wisata (Suyitno, 2001) :

- Bersifat sementara
- Dalam jangka waktu yang pendek pelaku wisata akan kembali ke tempat asalnya.
- Melibatkan **komponen-komponen wisata, seperti : (sarana transportasi, akomodasi, restoran, objek wisata, toko souvenir, dan lain-lain).**

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam akomodasi wisata alam:

1. Daya Tarik Wisata

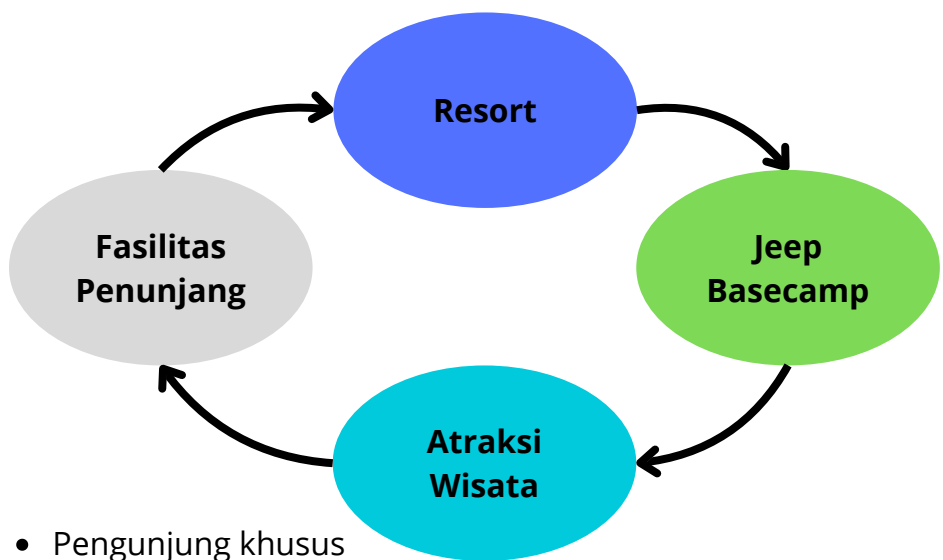
Motivasi yang paling utama bagi para wisatawan untuk berkunjung adalah adanya daya tari dari wisata tersebut. Daya tarik dalam perancangan itu adalah meliputi pegunungan, danau, pantai, dan lain lain. Demi meningkatkan kunjungan wisatawan diperlukan adanya beberapa hal sebagai berikut:

- Terdapat sumber daya yang menimbulkan rasa senang, indah, nyaman, dan bersih.
- Aksesibilitas yang tinggi untuk dikunjungi
- Saran dan Prasarana sebagai penunjang untuk melayani wisatawan yang berkunjung
- Objek wisata alam yang memiliki daya tarik keindahan alam yang tinggi.

2. Pelaku Kegiatan

a. Pengunjung

- Pengunjung Umum
Pengunjung yang hanya datang untuk tujuan wisata, seperti bersantai, menikmati objek wisata dan fasilitas yang disediakan tidak memiliki tujuan khusus.



- Pengunjung khusus
Pengunjung yang kedatangannya memiliki tujuan bukan untuk berwisata melainkan seperti tujuan penelitian, olahraga, budaya, dan lain-lain.

b. Pengelola

Orang atau badan hukum yang bertanggung jawab terdapat penyelenggaraan, pelaksanaan, dan pengawasan dalam kawasan wisata serta melaksanakan tata kelola kegiatan dan oprasional pada kawasan wisata.

c. Masyarakat sekitar

Peran masyarakat sekitar dalam kawasan wisata adalah untuk membuka peluang pada masyarakat untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya serta menerapkan prinsip menguntungkan masyarakat tuan rumah yang berada di sekitar kawasan.

3. Fasilitas Wisata

Fasilitas pariwisata terdiri dari akomodasi, restoran, toko souvenir, penyedia air bersih, dan toilet. Akomodasi adalah sarana untuk menyediakan pelayanan penginapan yang dilengkapi dengan pelayanan makan dan minum serta jasa lainnya. Diantara fasilitas wisata adalah seperti berikut (Suwantoro, 2000:57)

- Fasilitas atraksi dan kegiatan untuk melakukan kegiatan rekreasi.
- Fasilitas akomodasi : cottage, hotel, homestay, camping ground, dan lain-lain.
- Fasilitas pelayanan.
- Fasilitas pelayanan kesehatan.
- Fasilitas Transportasi.
- Fasilitas utilitas publik.

2.3 Kajian Tipologi dan Permasalahan Desain

2.3.1 Resort

Resort yang dirancang untuk aktivitas rekreasi wisata memiliki berbagai bentuk dan karakteristik, sebagaimana dikemukakan oleh Coltman pada tahun 1895. Resort dapat berkisar dari yang sederhana hingga yang sangat mewah, dengan fasilitas akomodasi yang mampu memenuhi kebutuhan baik keluarga maupun keperluan bisnis. Pendit (1999) juga menyatakan bahwa resort adalah tempat menginap yang secara khusus dilengkapi untuk bersantai dan berolahraga, seperti golf, tenis, trekking, jogging, serta spa. Selain itu, resort berfungsi sebagai fasilitas penunjang di kawasan wisata, memungkinkan pengunjung menikmati setiap momen yang ada. Berbeda dengan hotel, resort merupakan tempat menginap yang didedikasikan untuk liburan dan rekreasi dalam suasana alami, biasanya terletak di kawasan pegunungan, pantai, pulau kecil, perbukitan, atau lembah yang menawarkan keindahan alam. Tujuan utama dari resort adalah memberikan kesegaran jasmani dan rohani serta memenuhi keinginan wisatawan untuk mendapatkan pengalaman baru.

Menurut Giovanni (2012) terdapat empat karakteristik resor sehingga dapat dibedakan menurut jenis resortnya:

1. Lokasi Umum

Lokasinya terletak di dekat pemandangan indah seperti gunung, pantai, dan lain sebagainya.

2. Fasilitas

Fasilitas yang disediakan memotivasi pengunjung untuk dapat menikmati waktu luang dengan bersenang-senang seperti tersedianya fasilitas dasar dan rekreasi seperti indoor dan outdoor.

3. Arsitek dan Suasana

Akomodasi yang berarsitektur dengan suasana yang khusus membuat wisatawan cenderung mencari resort yang memiliki hal tersebut karena terdapat suasana khusus yang dapat membedakan suatu resor dengan resor lainnya.

4. Segmentasi Market

Wisatawan atau pengunjung yang ingin berlibur, bergembira, menikmati panorama alam seperti pantai, gunung, dan juga tempat-tempat yang memiliki panorama indah merupakan target yang perlu dituju pada segmen pasar ini.



Gambar 17. Bentuk-bentuk Resort

Sumber : Google, 2024

Hal-hal penting yang dapat diperhatikan sebelum memulai membangun sebuah resort.

A. Resort Rekreasi

Terdapat dua sub tipe resor rekreasi: resor yang berfokus pada kesehatan dan resor olahraga.

B. Resort dengan Fasilitas yang lengkap

Resort dengan fasilitas lengkap dikenal karena menyediakan beragam pilihan layanan dan kenyamanan. Sebagian besar resor ini menerapkan sistem harga tetap, di mana wisatawan membayar tarif harian yang mencakup akses ke berbagai fasilitas yang tersedia tanpa biaya tambahan.

C. Destinasi Resort

Resort destinasi wisata dirancang di sekitar daya tarik utama yang menarik perhatian wisatawan. Daya tarik ini dapat berupa kastil yang telah diubah menjadi hotel atau keindahan alam seperti resor pantai, resor pulau, resor pegunungan, maupun resor di kawasan gurun.

D. Resort Ekowisata dan Ekologis

Konservasi kini menjadi perhatian utama bagi banyak orang. Resor ekowisata menawarkan pengalaman liburan yang menyenangkan sekaligus memberikan dampak positif terhadap lingkungan. Beberapa resor ini dirancang dengan konsep ramah lingkungan, seperti penggunaan panel surya di atap dan sistem penampungan air hujan untuk mendukung keberlanjutan.

2.3 Kajian Tipologi dan Permasalahan Desain

Berdasarkan lokasinya, resort dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- **Resor Pedesaan dan Hotel Pedesaan: terletak di daerah pedesaan.**

Keunggulan utama destinasi wisata ini terletak pada lokasinya yang masih alami, dilengkapi dengan berbagai fasilitas olahraga dan rekreasi yang jarang ditemukan di kota besar. Beberapa aktivitas yang ditawarkan meliputi berburu, golf, tenis, berkuda, panjat tebing, memanah, serta kegiatan khusus lainnya.



- **Mountain Resort Hotel: terletak di daerah pegunungan**

Destinasi wisata ini terletak di kawasan pegunungan dengan udara yang bersih dan sejuk. Potensi alamnya dimanfaatkan sebagai sarana kesehatan, dengan desain yang mencakup fasilitas untuk pemulihan kebugaran fisik, mental, dan spiritual. Berbagai aktivitas yang mendukung kebugaran juga tersedia, termasuk paralayang, golf, berkuda, serta fasilitas olahraga lainnya.



- **Marina Resort Hotel: terletak di area pelabuhan**

Desain resort seperti ini biasanya diwujudkan dengan menyediakan fasilitas tambahan seperti dermaga dan mengutamakan berbagai sarana yang mendukung aktivitas air. Selain itu, resor ini dirancang untuk memaksimalkan pengalaman menikmati pemandangan tepi pantai serta keindahan sinar matahari yang melimpah.



- **Health Resort and Spa: berlokasi di kawasan yang memiliki potensi alam sebagai sarana kesehatan.**

Desain bangunan destinasi wisata seperti ini harus mencakup fasilitas yang mendukung pemulihan kesegaran, baik secara fisik maupun mental. Hal ini diwujudkan melalui berbagai aktivitas yang berfokus pada kebugaran serta lingkungan yang menawarkan pemandangan menenangkan guna mendukung proses relaksasi.



2.3 Kajian Tipologi dan Permasalahan Desain

2.3.2 Julang Ngapak

Rumah adat ini dinamakan Julang Ngapak karena desain atapnya, yang terbuat dari ijuk dan berbentuk seperti huruf "V", menyerupai burung yang sedang mengepakkan sayap. Ciri khas lain dari rumah adat Julang Ngapak adalah bubungan atapnya yang dilengkapi dengan elemen dekoratif berupa cagak gunting atau capit hurang.



Gambar 18. Rumah Adat Julang Ngapak
Sumber : Google, 2024

Menurut beberapa sumber, capit gunting atau capit hurang memiliki fungsi praktis sebagai perlindungan untuk mencegah air hujan merembes dan masuk ke dalam rumah, sehingga menjaga bagian dalam tetap kering dan terlindungi.

Rumah adat ini dirancang dalam bentuk rumah panggung dengan kolong di bawahnya, yang berfungsi sebagai langkah antisipasi terhadap bencana banjir atau gempa bumi. Selain itu, kolong rumah sering dimanfaatkan sebagai ruang penyimpanan, baik untuk hewan ternak maupun alat-alat kebutuhan sehari-hari.

Rumah adat khas Jawa Barat ini banyak ditemukan di berbagai kampung adat, seperti Kampung Naga di Tasikmalaya, Kampung Dukuh di Garut, dan wilayah Kuningan. Desainnya yang khas juga menginspirasi arsitektur beberapa institusi ternama di Indonesia, seperti Institut Teknologi Bandung (ITB).

Material dari rumah adat ini didominasi oleh material lokal yang bisa didapatkan di banyak tempat, seperti bagian penopang menggunakan bambu yang disirih empat, selubung bangunan menggunakan kayu, kerangka atap menggunakan bahan utama berupa bambu, yang kuat dan mudah didapatkan. Desain atapnya dibuat melebar pada setiap sisinya, memberikan kesan khas dan fungsional, sekaligus memperkuat karakter tradisionalnya, dan bagian atapnya menggunakan alang-alang, ijuk dan daun rumbia.



Gambar 19. Material Rumah Adat Julang Ngapak
Sumber : Google, 2024

2.4 Kajian Pendekatan Rancangan Permasalahan Desain

2.4.1 Ekowisata Gunung Galunggung

Ekowisata adalah pariwisata berbasis alam yang melibatkan pendidikan dan interpretasi lingkungan/alam dan dikelola secara berkelanjutan bagi ekologis. Definisi ini mengakui bahwa lingkungan alam termasuk komponen budaya dan secara ekologis berkelanjutan melibatkan pengembalian yang sesuai ke komunitas lokal dan konservasi sumber daya jangka panjang (QuickStart Panduan untuk Bisnis Pariwisata, 2006). Ekowisata merupakan suatu bentuk pariwisata yang terutama terinspirasi oleh sejarah alam suatu daerah, termasuk budaya aslinya.

- **Nature Based**

Prinsip *nature based* merupakan pariwisata alam yang berdasar pada lingkungan alam dengan fokus pada objek-objek biologis, fisik, dan budaya.



Objek-objek wisata yang mementingkan lingkungan alam dan budaya sekitar yang berada di kawasan gunung galunggung masih kental. Beberapa atraksi wisata yang dihadirkan buat wisatawan yang menginap ataupun sekedar berkunjung. Seperti atraksi wisata jeep galunggung, eksplorasi alam galunggung, dan event budaya yang diadakan setiap satu tahun sekali, seperti salah satunya “Pasleuw Cipanas Galunggung” atau “Pasar Pasisian Leuweung” yang diadakan persis di Objek Wisata Pemandian Air Panas Galunggung.

- **Environmentally Educative (Pendidikan Lingkungan)**

Karakteristik pendidikan lingkungan merupakan unsur kunci yang membedakan ekowisata dari bentuk wisata lain. Prinsip ini merupakan upaya pengelola dalam memperhatikan kondisi lingkungan dengan melakukan himbauan terhadap pengunjung dalam hal kepedulian terhadap lingkungan. Prinsip ini diharapkan mampu mempengaruhi sikap wisatawan sekaligus membantu kelestarian tempat ekowisata.

- **Environmentally Educative (Pendidikan Lingkungan)**

Karakteristik pendidikan lingkungan merupakan unsur kunci yang membedakan ekowisata dari bentuk wisata lain. Prinsip ini merupakan upaya pengelola dalam memperhatikan kondisi lingkungan dengan melakukan himbauan terhadap pengunjung dalam hal kepedulian terhadap lingkungan. Prinsip ini diharapkan mampu mempengaruhi sikap wisatawan sekaligus membantu kelestarian tempat ekowisata.

- **Locally Beneficial (Bermanfaat untuk masyarakat lokal)**

Ekowisata bertujuan untuk memberikan dampak positif terhadap masyarakat lokal. Dampak positif tersebut dapat menunjang perekonomian masyarakat setempat baik dengan memberikan jasa pelayanan (pendamping tour), menyediakan jasa barang, menyediakan jasa sarana dan prasarana. Selain berdampak pada masyarakat lokal, kegiatan ekowisata tersebut juga mampu memberikan kesan terhadap wisatawan seperti bertambahnya pengetahuan mengenai ekowisata setempat dan juga meningkatkan hubungan silaturahmi antara kedua belah pihak.



2.6 Kajian dan Analisis Preseden

Sambi Resort

Kaliurang, Yogyakarta

Sambi Resort terletak di utara Yogyakarta, tepatnya di Jalan Kaliurang km 19,2, Desa Wisata Sambi, Kelurahan Pakembinangun, Sleman. Resort ini menawarkan pengalaman menginap yang selaras dengan alam dan suasana tenang. Dikelilingi oleh sawah dan aliran sungai yang mengalir di tengah area, Sambi Resort menciptakan lingkungan yang membuat setiap pengunjung merasa rileks dan damai.



Resort ini menawarkan cottage room dengan balkon yang memungkinkan pengunjung menikmati pemandangan gunung dan sawah di sekitarnya. Selain akomodasi, Sambi Resort juga menyediakan berbagai aktivitas menarik, seperti outbound, trekking di pedesaan Sambi yang masih alami, memancing, bersepeda, menangkap belut, hingga kegiatan memasak.

Penerapan Pada Rancangan

Merancang alur sirkulasi dari pejalan kaki dan sepeda yang mengitari kawasan homestay serta menempatkan beberapa tanaman di sekitar jalannya.

2.6 Kajian dan Analisis Preseden

Resort Resort SJCC

Arsitek : **Atelier Chang**

Luas : **4950 m2**

Letak : **Korea Selatan**

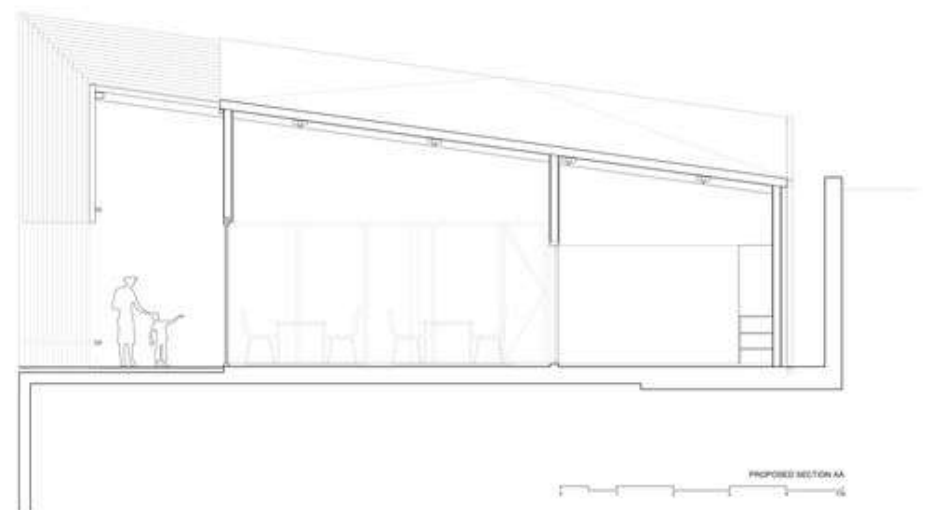
Resort mewah yang terletak di daerah Suncheon, Korea Selatan ini memiliki beberapa unit hunian yang memanjakan wisatawan dengan view yang eksotis. Proyek Resort ini terletak di dalam hutan cemara yang rimbun dengan menawarkan pemandangan korea dari jauh. Referensi dari proyek ini mengambil dari berbagai elemen alam, seperti topografinya yang dramatis, dan resort ini menawarkan para tamu yang berhubungan langsung dengan lingkungan alam sekitar.



Dengan rangka baja ringan dengan dilapisi kain seperti tenda menciptakan struktur yang sangat tangguh sehingga mampu menahan proyek dari berbagai kondisi iklim. Konsep desain inilah yang diharapkan dapat diadaptasikan untuk menciptakan fasilitas yang sama dengan unit perumahan yang berbiaya rendah dan dirancang dengan di seluruh asia.

Penerapan Pada Rancangan

- Merancang Resort yang memiliki material yang tahan akan cuaca.
- Menggunakan fondasi yang kuat terdiri dari pilar-pilar beton dengan kolom baja yang menopang dek tempat struktur dibaut.



03

HASIL RANCANGAN



3.1 Eksplorasi Desain Ekowisata

Pendekatan Arsitektur Ekowisata

NATURE BASED

- **Pendekatan Arsitektur Ekowisata**

Menggunakan 3 Aspek yaitu Edukasi (Tentang sejarah meletusnya gunung galunggung), Rekreasi (Rekreasi di kawasan atraksi wisata), dan Partisipasi (Mengajak pengunjung untuk selalu mengenang sejarah Gunung Galunggung)



Prinsip pertama adalah ekowisata berbasis alam, dimana suatu produk pasar berbasis pada alam, wisata ini adalah keseluruhan alam itu sendiri yang di dalamnya terdapat nilai konservasi sumber daya alam sebagai hal yang paling mendasar dalam pengelolaan dan pengembangan wisata alam.

PENGAPLIKASIAN KE DALAM DESAIN

Kegiatan yang dilakukan terhadap pengunjung yang berhubungan dengan alam, menikmati dan menghargai alam). Berdasarkan Konteks Situs Eksplorasi berdasarkan Zonasi, Kendaraan, Akses dan View yang memanfaatkan potensi alam sekitar. Seperti atraksi wisata jeep galunggung, eksplorasi alam galunggung, dan event budaya yang diadakan setiap satu tahun sekali, seperti salah satunya "Pasleuw Cipanas Galunggung" atau "Pasar Pasisian Leuweung" yang diadakan persis di Objek Wisata Pemandian Air Panas Galunggung.



3.1 Eksplorasi Desain Ekowisata

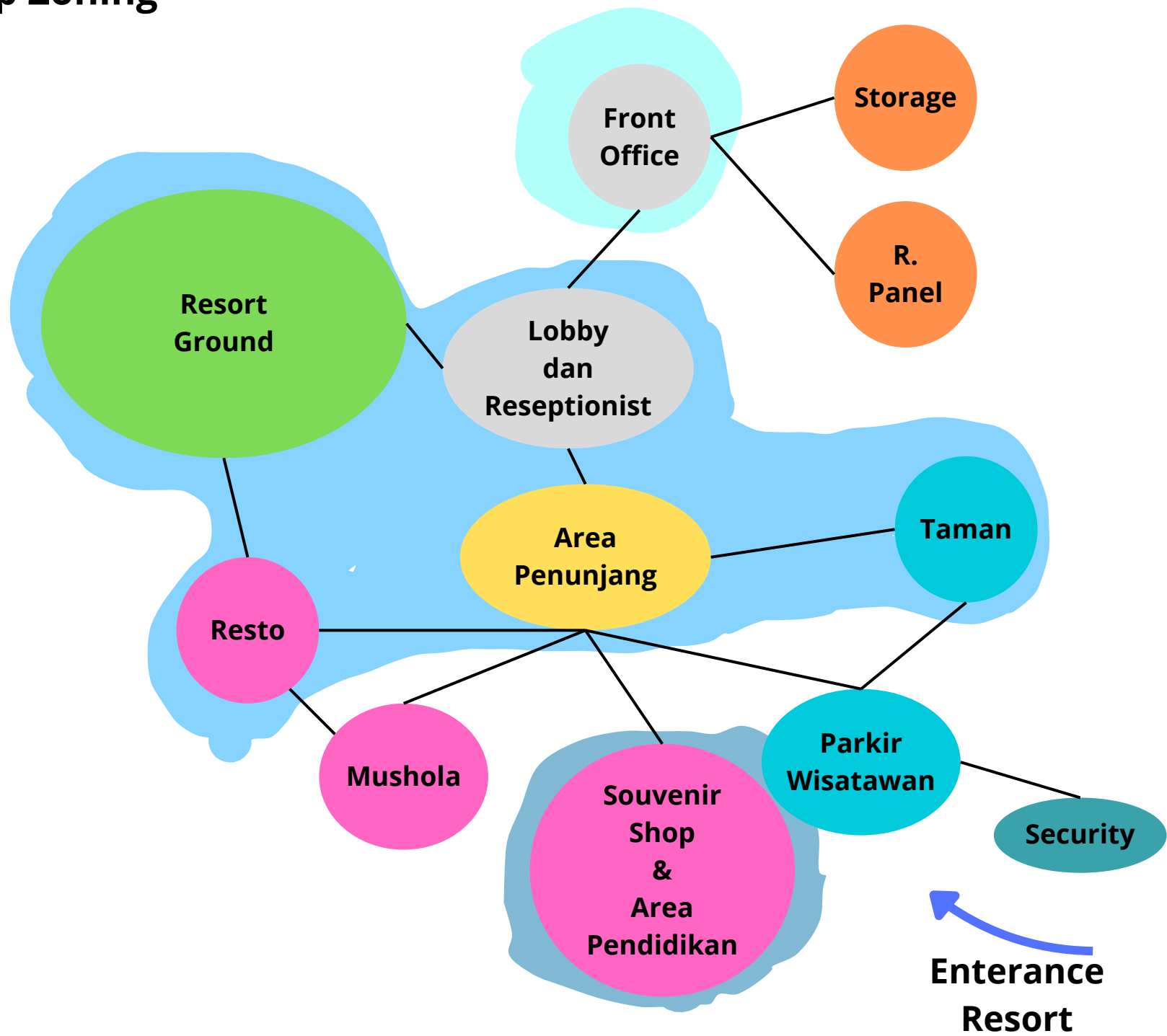
Eksplorasi Konteks Site



Dikelilingi oleh perbukitan, tebing dari gunung galunggung dan berada di dataran tinggi yang memperlihatkan langsung view kota Tasikmalaya, menjadikan potensi pemandangan di lokasi ini sangat menyenangkan bagi pengunjung, angin yang berhembus dari arah selatan dan timur membuat lahan dan lingkungan menjadi sehat karena terpapar sinar matahari langsung. Oleh karena itu, diperlukan analisis zona untuk menentukan lokasi bangunan.

3.1 Eksplorasi Desain Ekowisata

Konsep Zoning

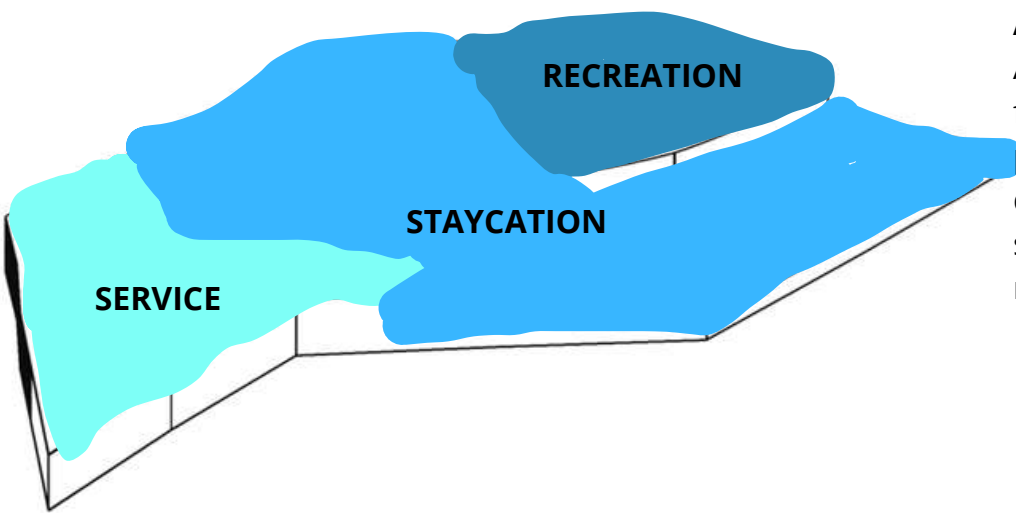


Berdasarkan aktivitas pengguna yang terbagi menjadi tiga yaitu pengunjung staycation (pengunjung Resort dan interaksi wisata), pengunjung non staycation (pengunjung interaksi wisata), dan pengelola (area untuk staf), maka zona dibagi menjadi 3, yaitu:

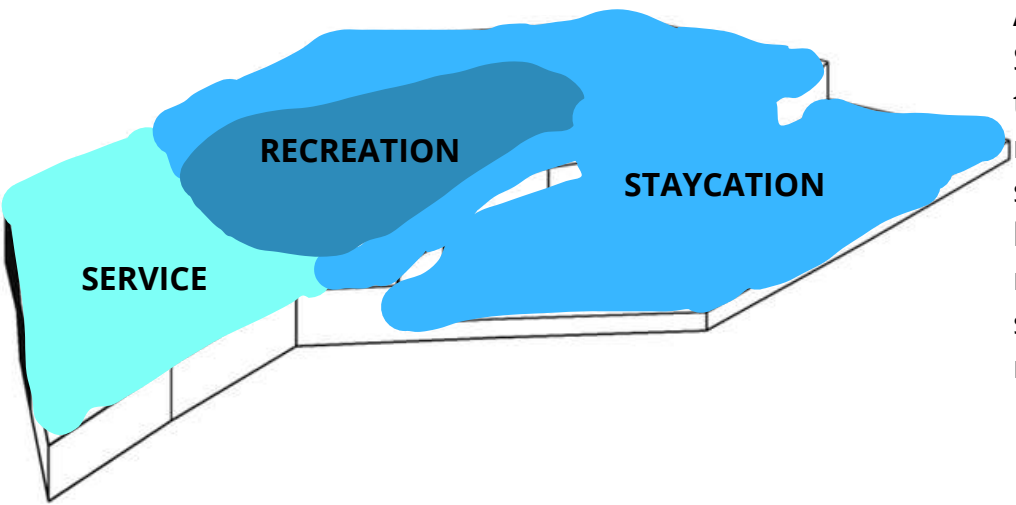
- Zona Rekreasi untuk non-staycation visitors (Souvenir Shop dan Area Pendidikan)
- Zona Staycation untuk pengunjung Resort seperti (Lobby, Resort, Restaurant, dan Taman)
- Zona Service untuk manager/pengelola (Front Office)

3.1 Eksplorasi Desain Ekowisata

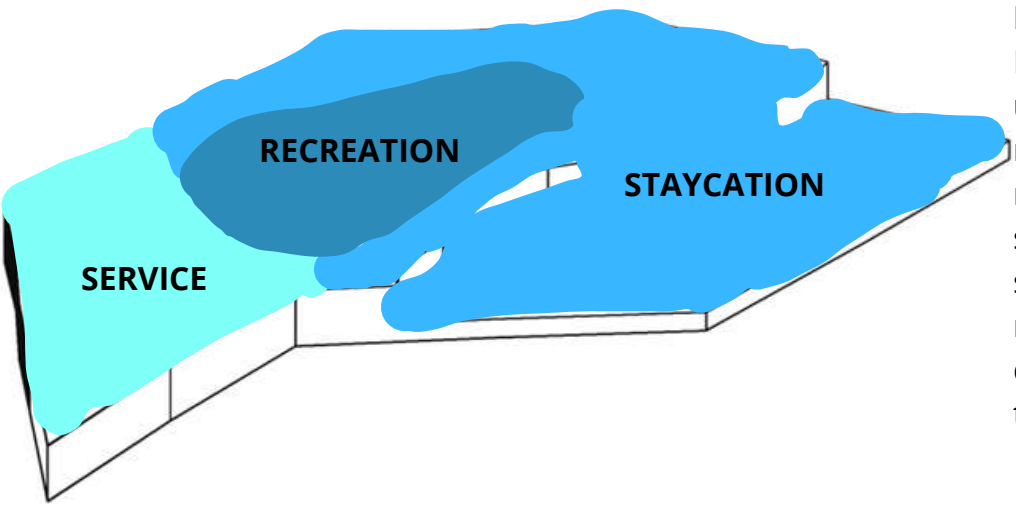
kemudian desain dibagi menjadi dua alternatif untuk menemukan zona terbaik bagi pengunjung :



ALTERNATIF 1
Area staycation lebih dominan berada di bagian tengah karena fokusnya adalah pengunjung dapat menikmati berbagai pemandangan dan pengalaman yang akan didapatkan, layanan diletakkan di paling bawah dan dekat dengan staycation namun sedikit jauh dari rekreasi dan hanya bisa memantau dan mengatur satu zona saja.



ALTERNATIF 2
Staycation terletak di bagian atas dan sebagian di area sisi timur karena memaksimalkan view, dan topografi site sehingga memberikan pengalaman menarik kepada pengunjung, sedangkan service tetap berada di area sisi selatan dan berdekatan dengan dua zona yaitu staycation dan rekreasi agar memudahkan pengelola dalam mengontrol site. menikmati suasana rekreasi juga dapat melihat-lihat area staycation tanpa mengganggu satu sama lain.



KESIMPULAN
Dari kedua alternatif tersebut, alternatif kedua sangat cocok untuk dipilih karena dari segi staycation pengunjung mendapatkan banyak hak sekaligus pengunjung dengan fungsi rekreasi dapat menikmati suasana dari sisi utara, timur dan selatan serta mendapatkan view dari sisi utara, timur dan sebagian view ke arah sisi barat. Selain itu dengan menempatkan layanan di bagian bawah dapat lebih mudah dalam melakukan monitoring dan pengaturan kedua zona tersebut.

3.1 Eksplorasi Desain Ekowisata

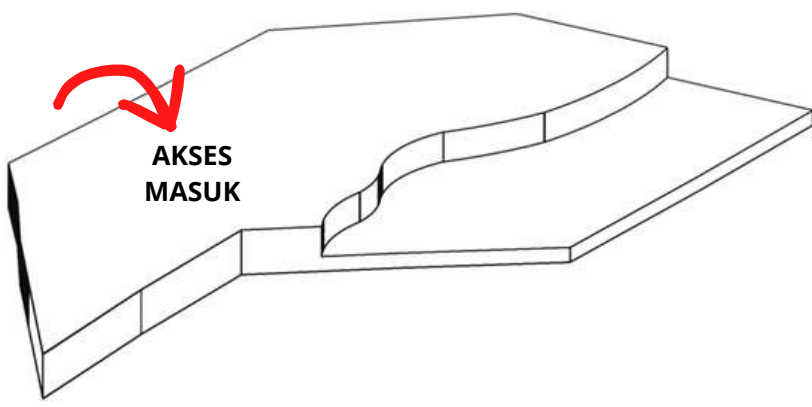
Konsep Akses Kendaraan dan View

Berdasarkan aksesibilitas dan pandangan yang tersedia, terdapat beberapa opsi untuk penempatan zona yang telah ditentukan, seperti kemungkinan menjadi pintu masuk, lokasi area parkir, area pendidikan, atau lokasi Resort.

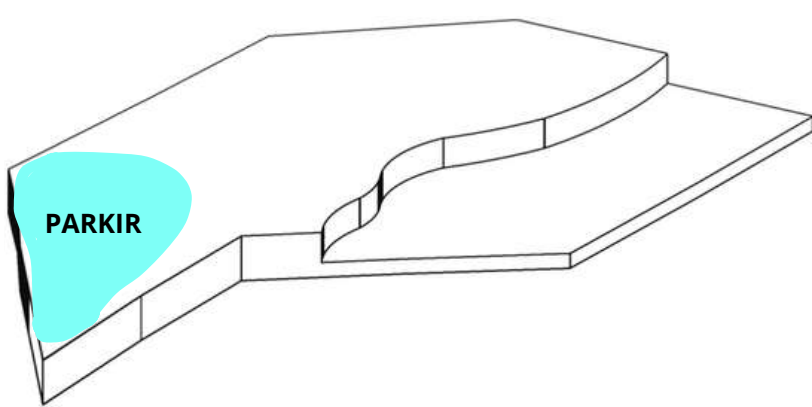


3.1 Eksplorasi Desain Ekowisata

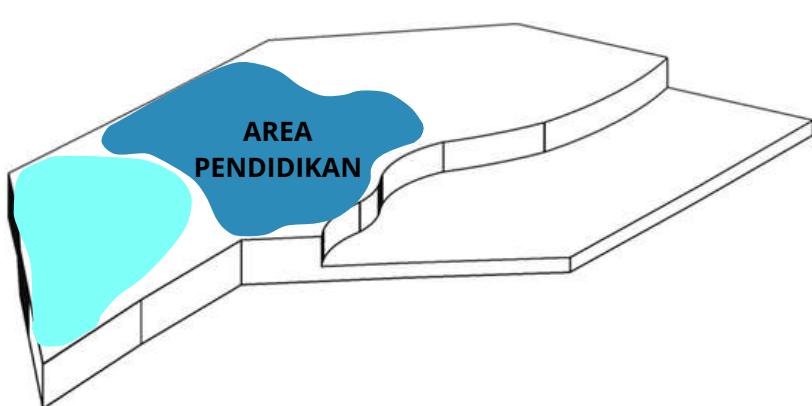
Dari Kesimpulan akses kendaraan dan view :



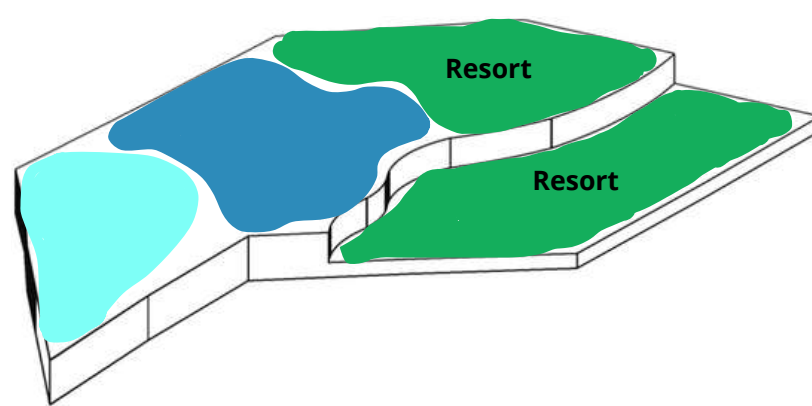
Kemungkinan akses dan peletakan view dari area pintu masuk sangat tepat karena akses yang ada hanya satu, apabila dengan membangun akses yang lain akan merusak keasrian dari site maka sebaiknya dibuat jalan setapak sesuai dengan akses yang sudah ada.



Area parkir di sebelah kanan lebih memungkinkan karena akses keluar dari site lebih dekat, area kosong yang lebih dekat ke akses lobby dan reseptionist.



Untuk kemungkinan area pendidikan yang berada di tengah, sangat tepat. Lokasinya akan menjadi area penunjang Resort yang akan dilewati oleh pengunjung sebelum ke area penginapan sehingga mereka dapat menikmati rekreasi yang ada di dalam proyek tersebut, mengingat pengalaman yang diperoleh akan sangat berhubungan dengan pendidikan lingkungan dan sejarah galunggung.



Letak kawasan Resort yang berada di sebelah utara dan timur juga sangat tepat karena bisa fokus memandangi pemandangan pegunungan dan kanan kirinya dikelilingi perbukitan yang sangat asri sehingga akses kenyamanan pengunjung Resort lebih terarah.

Program Ruang

Analisis Pengguna

Pengguna dari Resort ini dibagi menjadi 2 kelompok pengguna. yaitu pengelola dan pengunjung.

1. **Pengelola**

Pengguna dalam bagian pengelola merupakan pihak yang mengelola, mengawasi, dan memelihara area luar dan dalam Resort.

- Staff Administrasi
- Staff Teknisi
- Staff Keamanan
- Staff Kebersihan

2. **Pengunjung**

Pengunjung merupakan pihak yang hadir untuk melakukan aktivitas menginap dan menikmati beberapa destinasi wisata yang ada.

- Orang Dewasa
- Pengunjung Camping

Analisis Kebutuhan Ruang

Berdasarkan pada Peraturan Direktorat Jenderal Pariwisata No. 14/U/II/1988 yang mengatur ketentuan dari hotel untuk area pantai/gunung, jumlah 20 kamar termasuk kedalam ruang untuk hotel bintang 2 dengan syarat yaitu:

KELAS	PERSYARATAN			
	Jumlah Kamar	Luas Kamar (m2)	Sarana Rekreasi/Olahraga	Fasilitas Lainnya
Bintang Dua	<ul style="list-style-type: none">• Standar Min. 20• Suite Min. 1	<ul style="list-style-type: none">• Standar 22 m2• Suite 44 m2	<ul style="list-style-type: none">• Sarana rekreasi min.1	<ul style="list-style-type: none">• Drugstore• Bank• Money Changer• Travel Agent

Program Ruang

Analisis Program Ruang

Analisis program ruang yang dilakukan berdasarkan aktivitas pelaku dan pengguna, sehingga kemudian dapat diketahui fungsi ruang yang diperlukan pada Resort ini.

Tabel 2: Program Ruang

NO	Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Sifat
1	Pengunjung	Istirahat, bersantai, beribadah, tidur, mandi.	Penginapan	Privat
		Menunggu, bersantai, duduk, mengobrol	Lobby dan Lounge	Publik
		Reservasi, menanyakan informasi, check in/ check out	Reseptionist	Publik
		Membayar tagihan	Kasir	Publik
		Makan, minum, mengobrol, menunggu, memesan makanan/minuman, berfoto.	Restaurant	Publik
		Duduk, bersantai, berfoto	Area Open Space	Publik

Program Ruang

Analisis Program Ruang

NO	Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Sifat
2	Pengelola	Duduk bekerja, membuat laporan, menyimpan berkas, mengamati keamanan, rapat dan diskusi.	Kantor dan manajerial	Privat
		Membuat makanan dan minuman.	Pantry	Service
		Mempersiapkan masakan dan minuman.	Dapur	Service
		Membersihkan, menyimpan peralatan dan mengontrol kebutuhan air, listrik dan penghawaan di Resort.	MEP	Service

Program Ruang

Property Size

Tabel 3: Property Size

No	Fungsi	Detail Fungsi	Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Kebutuhan Furniture
1	Primer	Resort	Beristirahat (Tidur)	Kamar Tidur	Tempat Tidur, Meja, Kursi, Televisi
			Check-In/Check-Out	Area Resepsionis	Meja Resepsionis, Kursi
			MCK	Toilet	Closet, Showe Mandi, Wastafel
			Bersantai	Teras	Tempat Duduk
			Beribadah	Tempat Ibadah (Mushola)	Tempat Wudhu, dan Alat Ibadah
			Makan dan Minum	Ruang Makan (Restourant)	Meja dan Kursi
2	Sekunder	Rekreasi	Taman Bermain	Area Bermain	Jungkat Jungkit, ayunan, dll.

Program Ruang

Property Size

No	Fungsi	Detail	Fungsi	Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Kebutuhan Furniture
3	Penunjang	Ruang Pengelola	Pimpinan	Datang (Parkir Kendaraan)	Area Parkir	-
				Memberi arahan kepada pekerja	Ruang <i>Briefing</i>	Meja, Kursi, Board
				MCK	Toilet	Closet, Showe Mandi, Wastafel
			Staff	Datang (Parkir Kendaraan)	Area Parkir	-
				Menuju Ruang Kerja	Ruang Staff	Meja, lemari, kursi
				Mengikuti <i>Briefing</i>	Ruang <i>Briefing</i>	Meja, Kursi, Board
				MCK	Toilet	<i>Closet</i> , Shower mandi, Wastafel

Program Ruang

Property Size (Publik)

Ruang	Kebutuhan Ruang	Standar	Sumber	Kapasitas	Area
Lobby Utama	<ul style="list-style-type: none">Ruang ResepsionisLoungeRuang AdministrasiToilet	<ul style="list-style-type: none">0,65m2/ orang1,8m2/ orang3m2/ orang2,52m2/ unit	<ul style="list-style-type: none">NADNADNADNAD	<ul style="list-style-type: none">0,65 m2 x 25 orang1,8 m2 x 25 orang3 m2 x 5 orang2,52 m2 x 7 unit	<ul style="list-style-type: none">16,25 m245 m215 m217,64 m2
	Area Lobby Area Lobby + Sirkulasi (20%) = 93.89 m2 + 18,78				93.89 m2 113 m2
Area Parkir	<ul style="list-style-type: none">Area PengunjungArea Manajer	<ul style="list-style-type: none">2 m2/ Motor 12,5 m2/ Mobil2 m2/ Motor 12,5 m2/ Mobil	<ul style="list-style-type: none">NADNAD	<ul style="list-style-type: none">2 m2 x 10 Motor 12,5 m2 x 14 Mobil2 m2 x 10 Motor 12,5 m2 x 5 Mobil	<ul style="list-style-type: none">20 m2 175 m220 m2 62,5 m2
	Area Parkir Area Parkir + Sirkulasi (20%) = 237.5 m2 + 47,50				237,5 m2 285 m2

Program Ruang

Property Size (Semi Publik)

Ruang	Kebutuhan Ruang	Standar	Sumber	Kapasitas	Area
Restoran	<ul style="list-style-type: none">Ruang MakanRuang PenyajianDapurGudangRuang ServiceToilet	<ul style="list-style-type: none">1,3 m2/ orang5% Ruang Makan15% Ruang Makan0,15 m2/ orang15% Ruang Makan2,52 m2/ orang	<ul style="list-style-type: none">NADNADNADNADNADNAD	<ul style="list-style-type: none">1,3 m2 x 25 orang5% x 32,5 m215% x 32,5 m23 m2 x 4 m215% x 32,5 m22,52 m2 x 10 orang	<ul style="list-style-type: none">32.5 m21,63 m249 m212 m249 m225.2 m2
	Area Toilet Area Toilet + Sirkulasi (20%) = 169.15 m2 + 33,83				169.15 m2 203 m2
Area Parkir	<ul style="list-style-type: none">Area PengunjungArea Manajer	<ul style="list-style-type: none">2 m2/ Motor 12,5 m2/ Mobil2 m2/ Motor 12,5 m2/ Mobil	<ul style="list-style-type: none">NADNAD	<ul style="list-style-type: none">2 m2 x 10 Motor 12,5 m2 x 14 Mobil2 m2 x 10 Motor 12,5 m2 x 5 Mobil	<ul style="list-style-type: none">20 m2 175 m220 m2 62,5 m2
	Area Parkir Area Parkir + Sirkulasi (20%) = 237.5 m2 + 47,50				237,5 m2 285 m2

Program Ruang

Property Size

Peruntukan	Fasilitas	Asumsi	Besaran Ruang	Sirkulasi	Jumlah Unit	Luasan
Deluxe Room	Kamar Tidur	<ul style="list-style-type: none">Ruang gerak (1,2m x 1,2m = 1,44m²)Asumsi 4 orang : 1,44 x 4 = 5,76m² 2 tempat tidur + 1 sofa + 1 meja rias + 1 lemari = 8,3m²	5,76m ² + 8,3m ² = 14,06 m²	(20% x 14,06m ² = 2,8m ²) 11,18m ² + 2,8 = 16,86m²	5 Unit	84,3 m ²
	Toilet	<ul style="list-style-type: none">Ruang gerak (1,2 x 1,2m = 1,44m²)Asumsi 2 orang : 1,44 x 2 = 2,88m² 1 wastafel + 1 closet + 1 ruang shower = 3 m²	2,88m ² + 3m ² = 5,88m²	(20% x 5,88m ² = 1,17m ²) 5,88m ² + 1,17m ² = 7,05m²	5 Unit	35,25 m ²
	Teras	<ul style="list-style-type: none">Ruang gerak (1,2m x 1,2m = 1,44m²)Asumsi 2 orang : 1,44 x 2 = 2,88m² 2 kursi + 1 meja = 0,90m²	2,88m ² + 0,90m ² = 3,78m²	(20% x 3,78 = 0,75) 3,78m ² + 0,75m ² = 4,53m²	5 Unit	22,65 m ²
	Dapur	<ul style="list-style-type: none">Ruang gerak (1,2m x 1,2m = 1,44m²)Asumsi 2 orang : 1,44 x 2 = 2,88m² 1 meja makan, 1 meja masak, kitchen set, storage peralatan masak, kulkas = 11m²	2,88m ² + 11m ² = 13,88m²	(20% x 13,88 = 2,77m ²) 13,88 + 2,77m ² = 16,6m²	5 Unit	83 m ²
Total Luasan						225,2 m ²

Program Ruang

Property Size

Peruntukan	Fasilitas	Asumsi	Besaran Ruang	Sirkulasi	Jumlah Unit	Luasan
Restourant	Area makan dan minum	<ul style="list-style-type: none">Ruang gerak (1,2m x 1,2m = 1,44m2)Asumsi 60 orang : 1,44 x 60 = 86,4m2 Asumsi luas 1 meja makan + 4 kursi = 4m2 , asumsi 15 meja x 4m2 = 60m2	86,4m2 + 60m2 = 146,4 m2	(20% x 146,4m2 = 29,3m2) 146,4m2 + 29,3 = 175,6m2	1 Unit	175,6 m2
	Dapur	<ul style="list-style-type: none">Ruang gerak (1,2 x 1,2m = 1,44m2)Asumsi 4 orang : 1,44 x 4 = 5,8m2 1 meja masak, 1 meja bahan, 1 lemari, 1 toilet = 11,1 m2	5,8m2 + 11,1m2 = 17m2	(20% x 17m2 = 3,4m2) 17m2 + 3,4m2 = 20,4m2	1 Unit	20,4 m2
	Toilet	<ul style="list-style-type: none">Ruang gerak (1,2m x 1,2m = 1,44m2)Asumsi 6 orang : 1,44 x 6 = 8,64m2 3 closet, 3 wastafel = 1,92m2	8,64m2 + 1,92m2 = 10,56m2	(20% x 10,56 = 2,11m2) 10,56 + 2,11m2 = 12,67m2	1 Unit	12,67 m2
Total Luasan						208,67 m2

Program Ruang

Property Size

Peruntukan	Fasilitas	Asumsi	Besaran Ruang	Sirkulasi	Jumlah Unit	Luasan
Souvenir Shop	Area pemajangan barang	<ul style="list-style-type: none">Ruang gerak (1,2m x 1,2m = 1,44m2)Asumsi 2 orang 1,44 x 2 = 2,88m21 buah kursi + 2 rak souvenir dengan luasan 1,69 m2	Ruang gerak manusia = 2,88m2 + 1,69 = 4,57m2	(20% x 4,57m2 = 0,91m2) 4,57m2 + 0,91 = 5,48m2	6 Unit	32,88 m2
	Ruang Kerja	<ul style="list-style-type: none">Ruang gerak (1,2m x 1,2m = 1,44m2)Asumsi 2 orang 1,44 x 2 = 2,88m2. 2 buah kursi, 2 buah meja 0,86m2	Ruang gerak manusia = 2,88m2 + 0,86m2 = 3,74m2	(20% x 3,74m2 = 0,75m2) 3,74m2 + 0,75 = 4,5m2	3 Unit	13,5 m2
	Gudang	<ul style="list-style-type: none">Ruang gerak (1,2m x 1,2m = 1,44m2)Asumsi 2 orang 1,44 x 2 = 2,88m2. 2 buah lemari + 1 kursi = 2,05m2	Ruang gerak manusia = 2,88m2 + 2,05m2 = 4,93m2	(20% x 4,93m2 = 0,99m2) 4,93m2 + 0,99 = 5,92m2	6 Unit	35,52 m2
	Toilet	<ul style="list-style-type: none">Ruang gerak (1,2m x 1,2m = 1,44m2)Asumsi 2 orang : 1,44 x 2 = 2,88m21 closet, 1 wastafel = 0,6m2	Ruang gerak manusia = 2,88m2 + 0,6m2 = 3,48m2	(20% x 3,48m2 = 0,69m2) 3,48m2 + 0,69 = 4,18m2	1 Unit	4,18 m2
Total Luasan						86,08 m2

Program Ruang

Property Size

Peruntukan	Fasilitas	Asumsi	Besaran Ruang	Sirkulasi	Jumlah Unit	Luasan
Musholla	Tempat wudhu	<ul style="list-style-type: none">Ruang gerak (1,2m x 1,2m = 1,44m2)Asumsi 3 orang	Ruang gerak manusia = 1,44m2 + 3 = 4,32m2	(20% x 4,32m2 = 0,86m2) 4,32m2 + 0,86 = 5,18m2	1 Unit	5,18 m2
	Ruang shalat	<ul style="list-style-type: none">Ruang gerak (1,2m x 1,2m = 1,44m2)Asumsi 5 orang	Ruang gerak manusia = 1,44m2 + 5 = 6,44m2	(20% x 6,44m2 = 1,29m2) 6,44m2 + 1,29 = 7,37m2	1 Unit	7,37m2
Total Luasan						12,55 m2

Peruntukan	Fasilitas	Asumsi	Besaran Ruang	Sirkulasi	Jumlah Unit	Luasan
Musholla	Tempat wudhu	<ul style="list-style-type: none">Ruang gerak (1,2m x 1,2m = 1,44m2)Asumsi 3 orang	Ruang gerak manusia = 1,44m2 + 3 = 4,32m2	(20% x 4,32m2 = 0,86m2) 4,32m2 + 0,86 = 5,18m2	1 Unit	5,18 m2
Total Luasan						12,55 m2

Program Ruang

Pengguna Resort

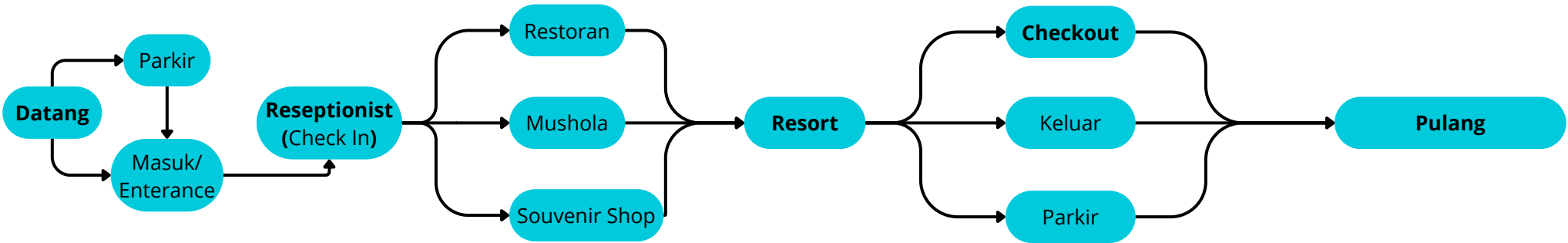
Tabel 4: Pengguna Resort

Pengunjung Wisata	Pengunjung/Wisatawan yang menginap
	Pengunjung yang tidak menginap
	Pengunjung Disabilitas
Pengelola	Pimpinan
	Staff <ul style="list-style-type: none">• Staff Pelaksana• Staff Kebersihan• Staff Keamanan

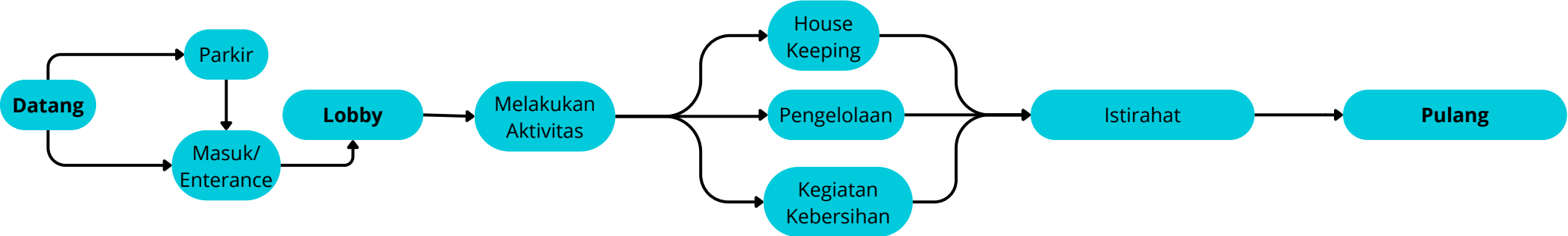
Sumber: Dokumen Penulis, 2024

Alur Kegiatan Fungsi

Alur Aktivitas Pengunjung Resort



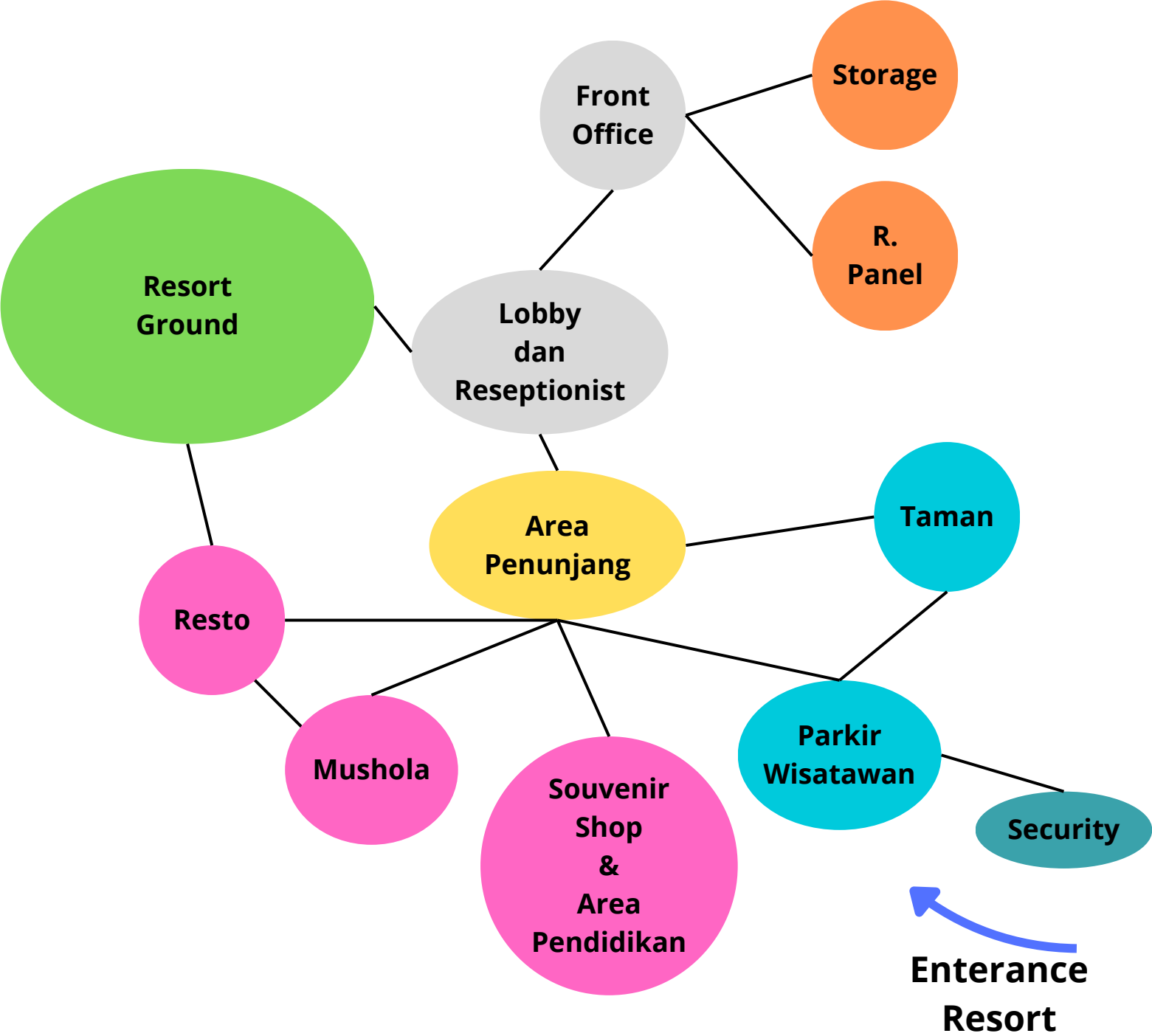
Alur Aktivitas Pengelola



Program Ruang

Hubungan Ruang

Analisis hubungan ruang didasarkan pada zonasi pengguna oleh pengunjung dan pengelola. Pengunjung memiliki jalur sirkulasi utama, sementara pengelola menggunakan jalur sirkulasi yang berbeda sehingga tidak terlalu bertemu dengan aktivitas publik.



Penyelesaian Gubahan Massa

Analisis Konteks

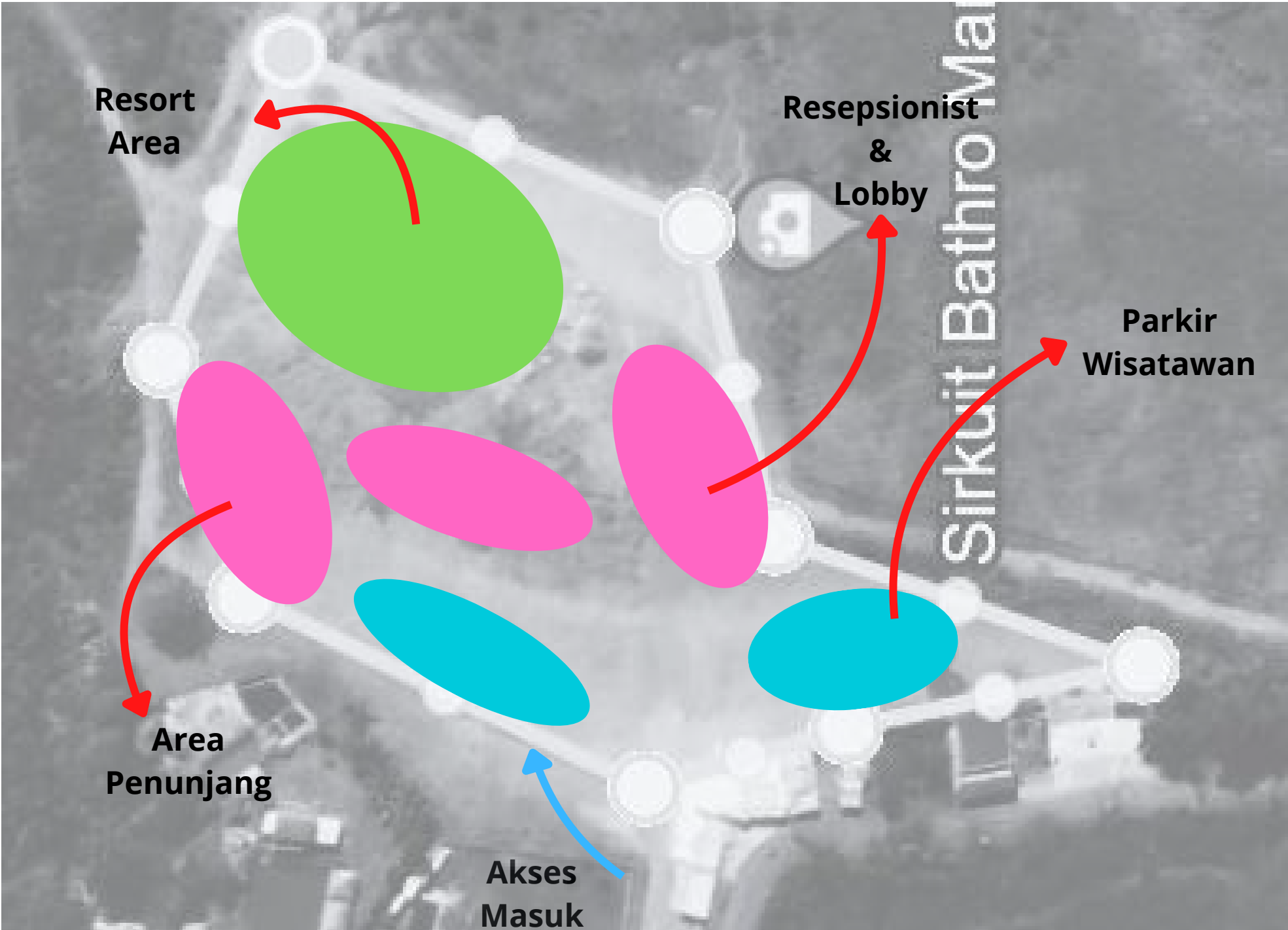
Berdasarkan peraturan site seperti yang telah dijelaskan dalam bab 2, site ini memiliki Koefisien Dasar Bangunan (KDB) maksimum 60% dari seluruh site. Dalam site ini, luas yang dimiliki yaitu sebesar 13.000 m². Sehingga luas **KDB** yang diperbolehkan yaitu **13.000 m² x 60% = 7.800 m²**. Sedangkan untuk **Koefisien Lantai Bangunan (KLB)** yang ditentukan adalah 1,8, maka luasan yang didapatkan adalah **13.000 m² x 1,8 = 23.400**. Pada **Koefisien Dasar Hijau (KDH)** minimal yang ditentukan adalah minimal **25%**, sehingga luas dari hasil **25% x 13.000 m² = 3.250 m²** merupakan lahan yang harus bebas dari perkerasan.



Penataan Tapak

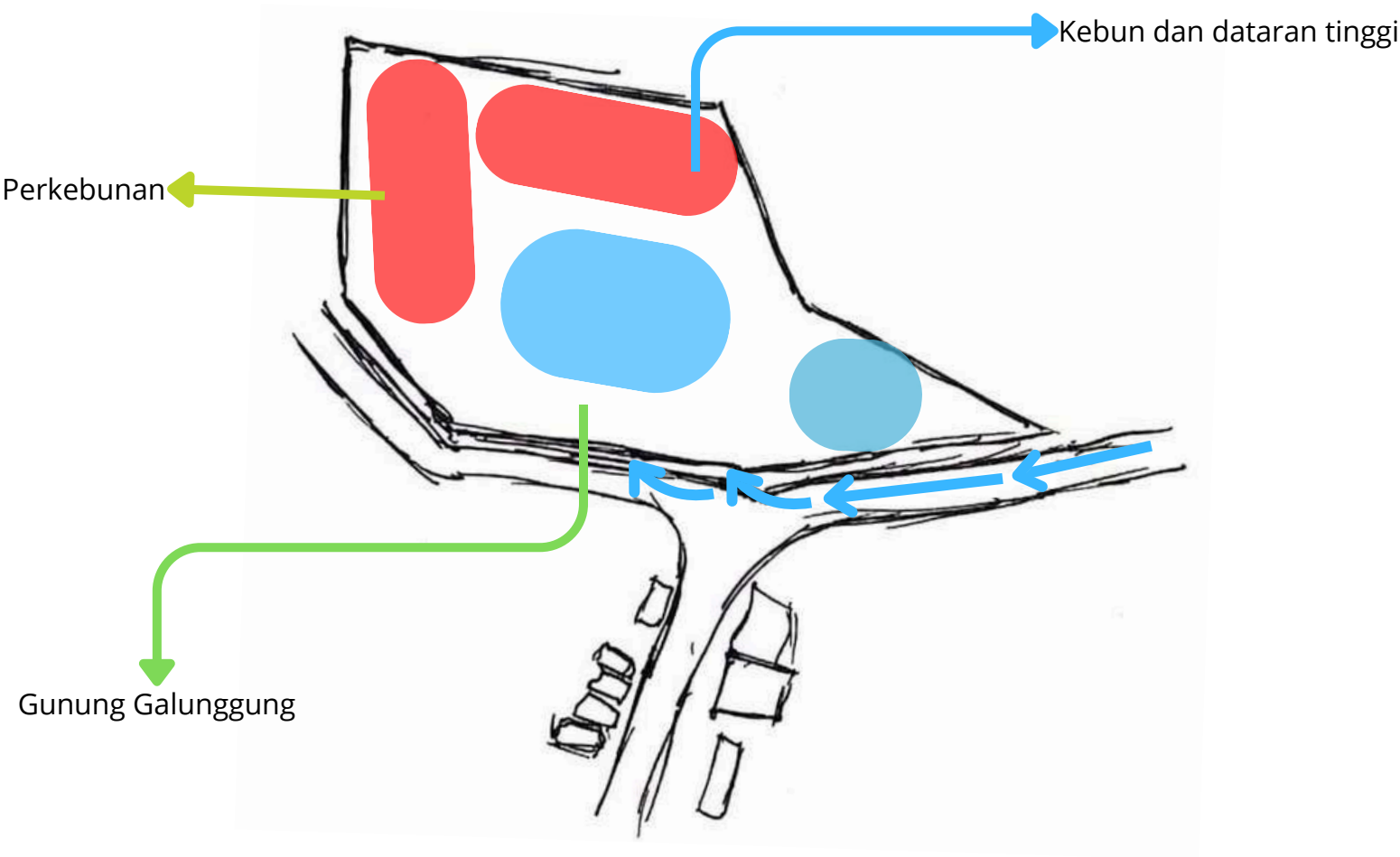
Tata Massa

Tata massa Resort dan penunjang menggunakan bentuk gabungan dari bangunan tingkat dan. Yaitu memiliki massa yang terpisah antara fasilitas penunjang dengan fasilitas kamar dengan pembagian massa tingkat untuk area fasilitas kamar. Berdasarkan hasil analisis hubungan tata ruang yang terjadi, dapat dikelompokkan massa bangunan yang berada di site menjadi 3 massa utama. Massa hotel sebagai area penerimaan dan penyediaan fasilitas penunjang, massa area rekreasi sebagai area terbuka wisata rekreasi, serta massa Resort yang merupakan unit penginapan yang memiliki akses mandiri dan view langsung ke arah gunung galunggung dan daerah dataran bawah.



Penataan Tapak

Tata Massa



Akses Masuk Ke Site



Zona Publik

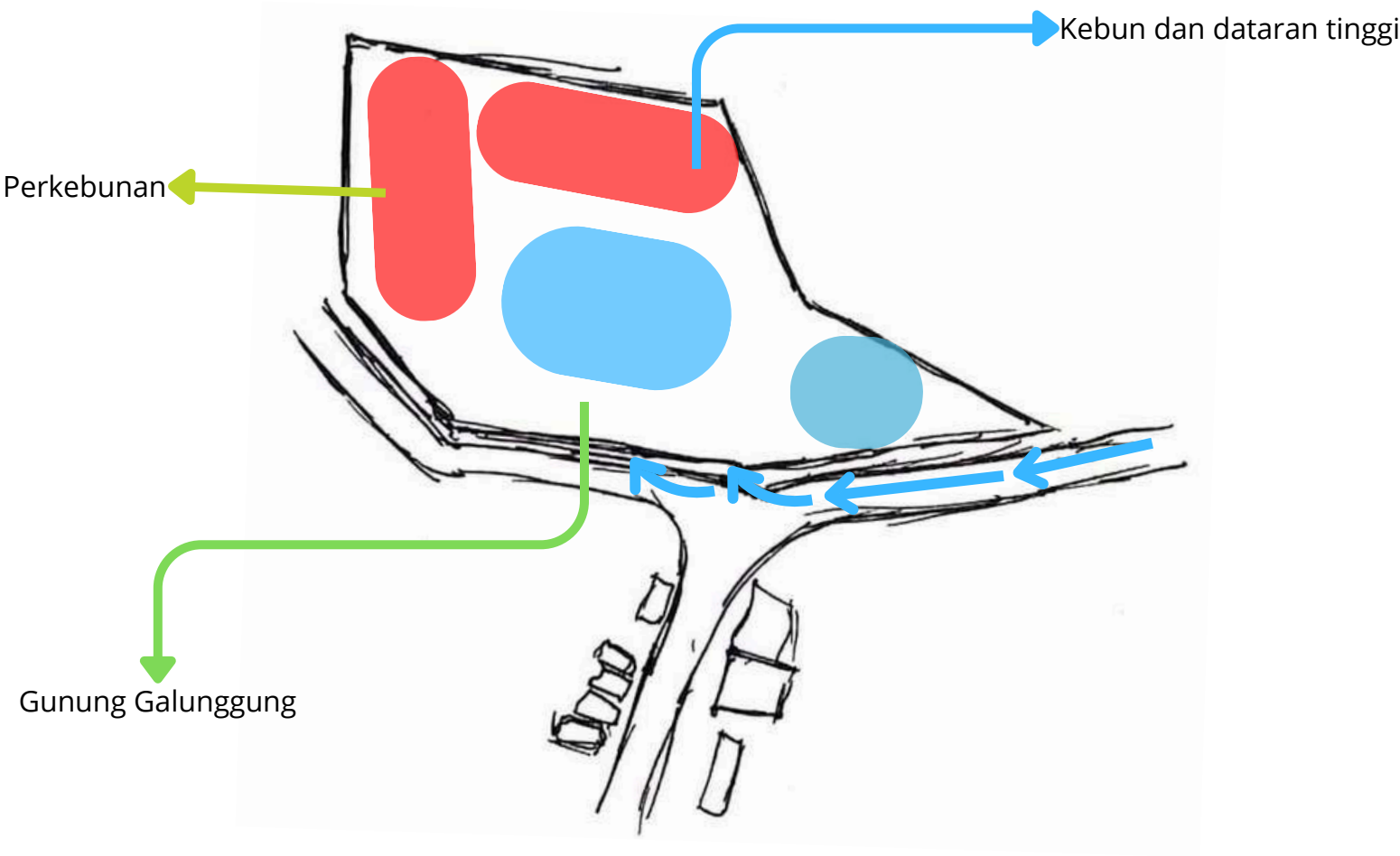


Zona Privat

Penataan Tapak

Tata Massa

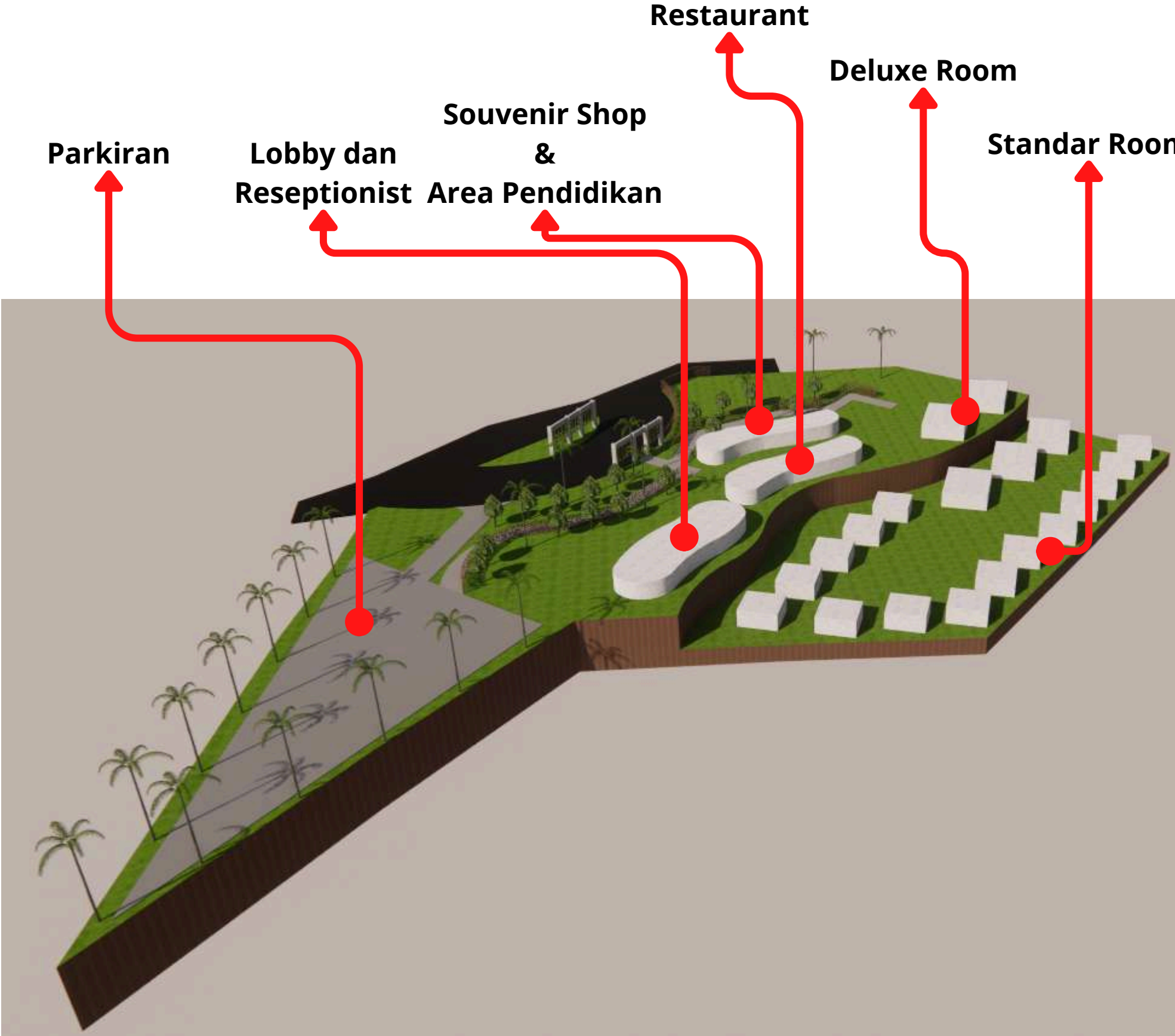
Berdasarkan akses dan view yang ada, terdapat beberapa kemungkinan penempatan yang telah diperoleh dari suatu zona yang telah ditentukan, seperti kemungkinan pintu masuk, kemungkinan lokasi area parkir, dan kemungkinan lokasi dari Resort tersebut. Berikut peletakkannya di dalam area site.



- Akses Masuk Ke Site
- Lahan Parkir Wisatawan
- Lobby dan Pintu masuk
- Penempatan unit Resort

Penataan Tapak

Tata Massa



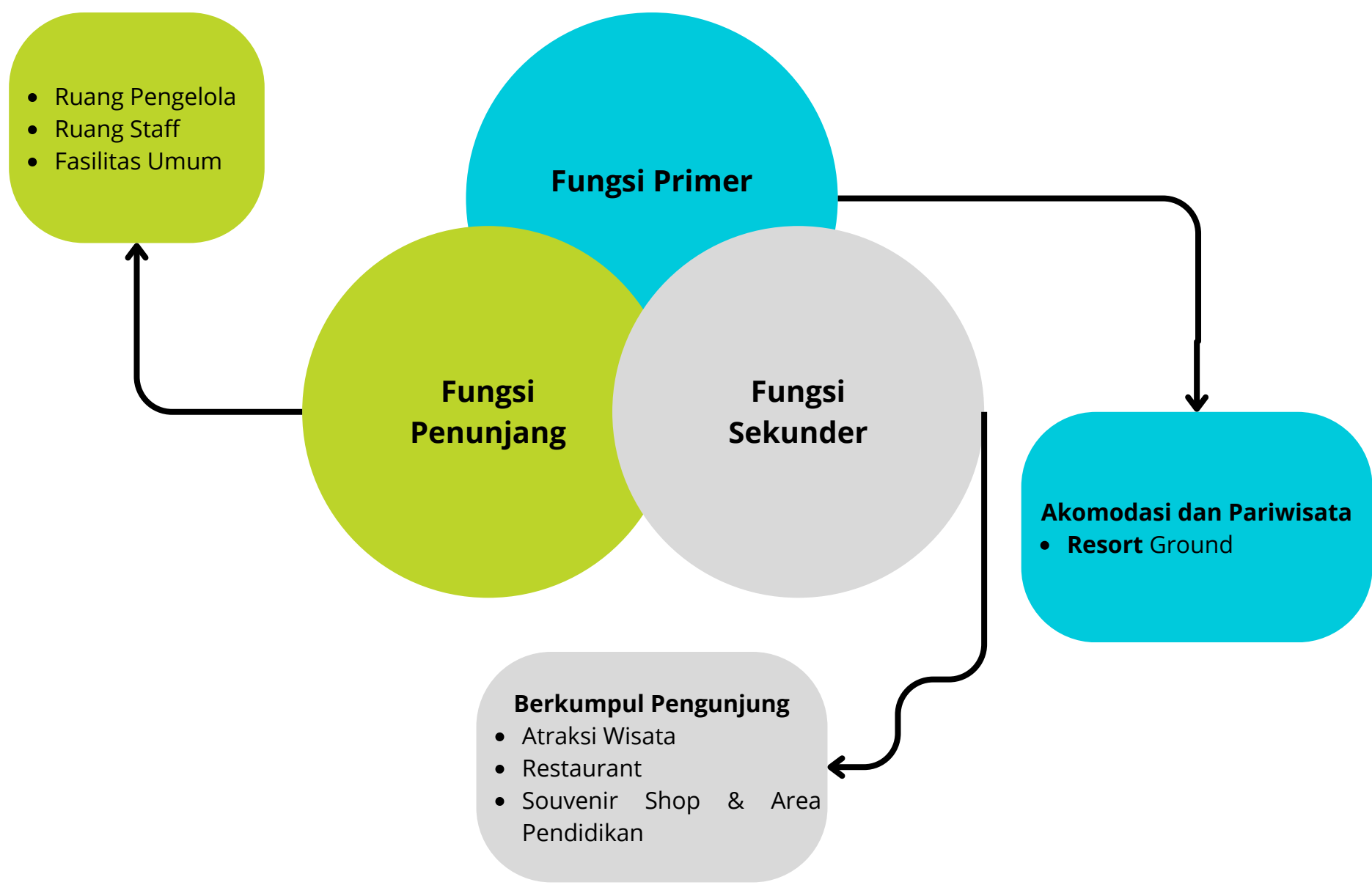
Penataan Tapak

Tata Massa



Fungsi Bangunan

Fungsi



Fungsi pada perancangan ini di klasifikasikan menjadi 3 jenis, yaitu Fungsi **Primer**, Fungsi **Sekunder**, dan Fungsi **Penunjang**. Fungsi Primer ini menjadi fungsi utama dalam perancangan Resort Resort. Pada fungsi primer ini akan mewadahi kebutuhan aktivitas Resort.

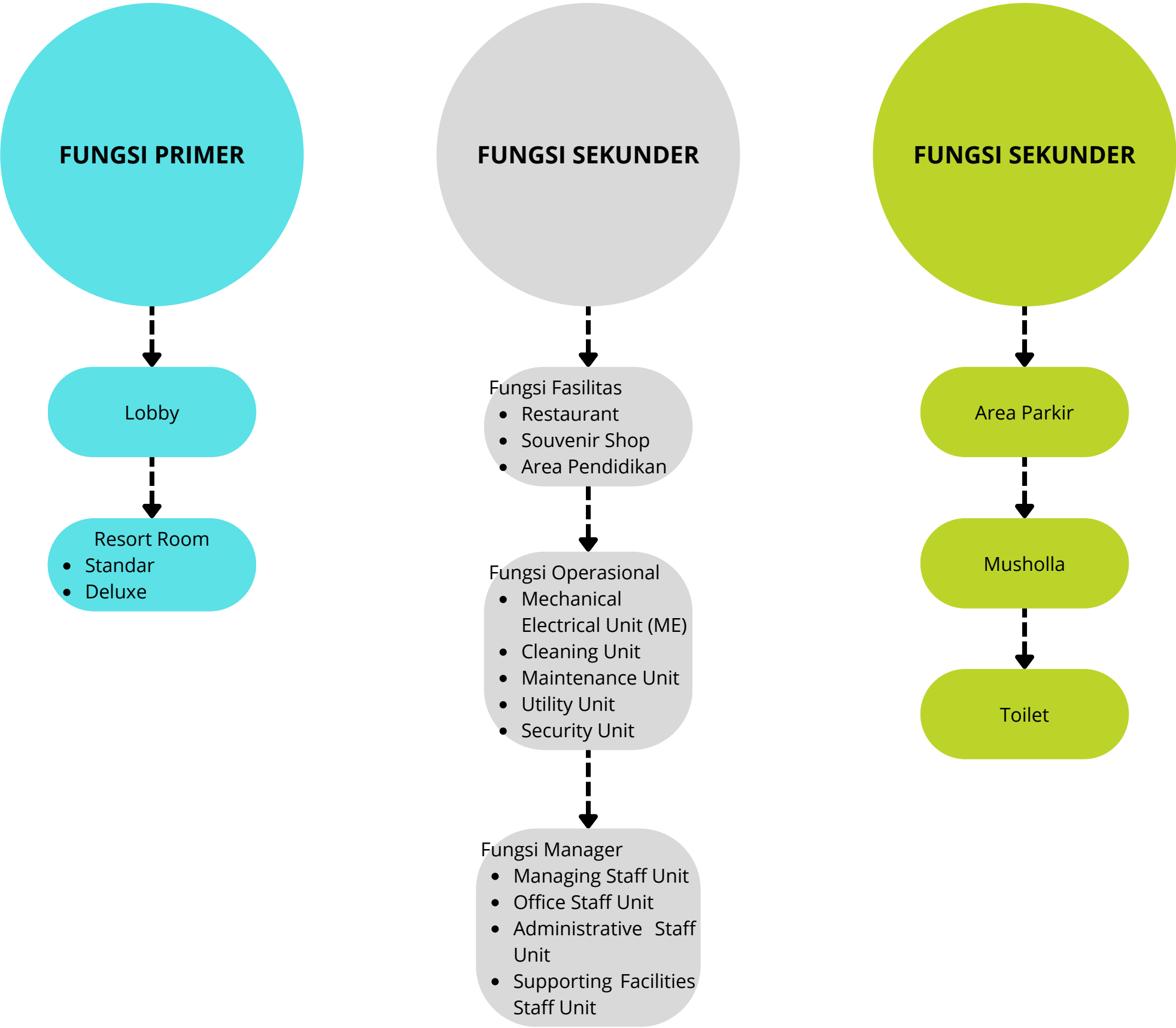
Fungsi yang kedua yaitu Sekunder, fungsi ini merupakan sebuah area untuk menunjang fungsi utama dimana terdapat aktivitas atraksi wisata sebagai daya tarik wisatawan. Atraksi wisata yang dihadirkan merupakan pemanfaatan aktivitas seperti Jeep Galunggung, curug agung dan curug kahuripan.

Fungsi Penunjang ini adalah sebuah area atau beberapa area yang menaungi kegiatan pengelola dan kebutuhan akan service bagi wisatawan.

Fungsi Bangunan

Fungsi

FUNGSI FASILITAS



3.1 Eksplorasi Desain Ekowisata

Pendekatan Arsitektur Ekowisata

ECOLOGICALLY SUSTAINABLE



Stabilitas ekologi mengacu pada pengelolaan dan perencanaan kawasan secara berkelanjutan dengan memastikan semua fungsi lingkungan, baik fisik, biologis, maupun sosial, dapat berlangsung secara optimal.

PENGAPLIKASIAN KE DALAM DESAIN

Pada bangunan yang merespons kontur, perhatian diberikan pada sirkulasi dan penempatan vegetasi yang selaras dengan bentuk alami lahan.



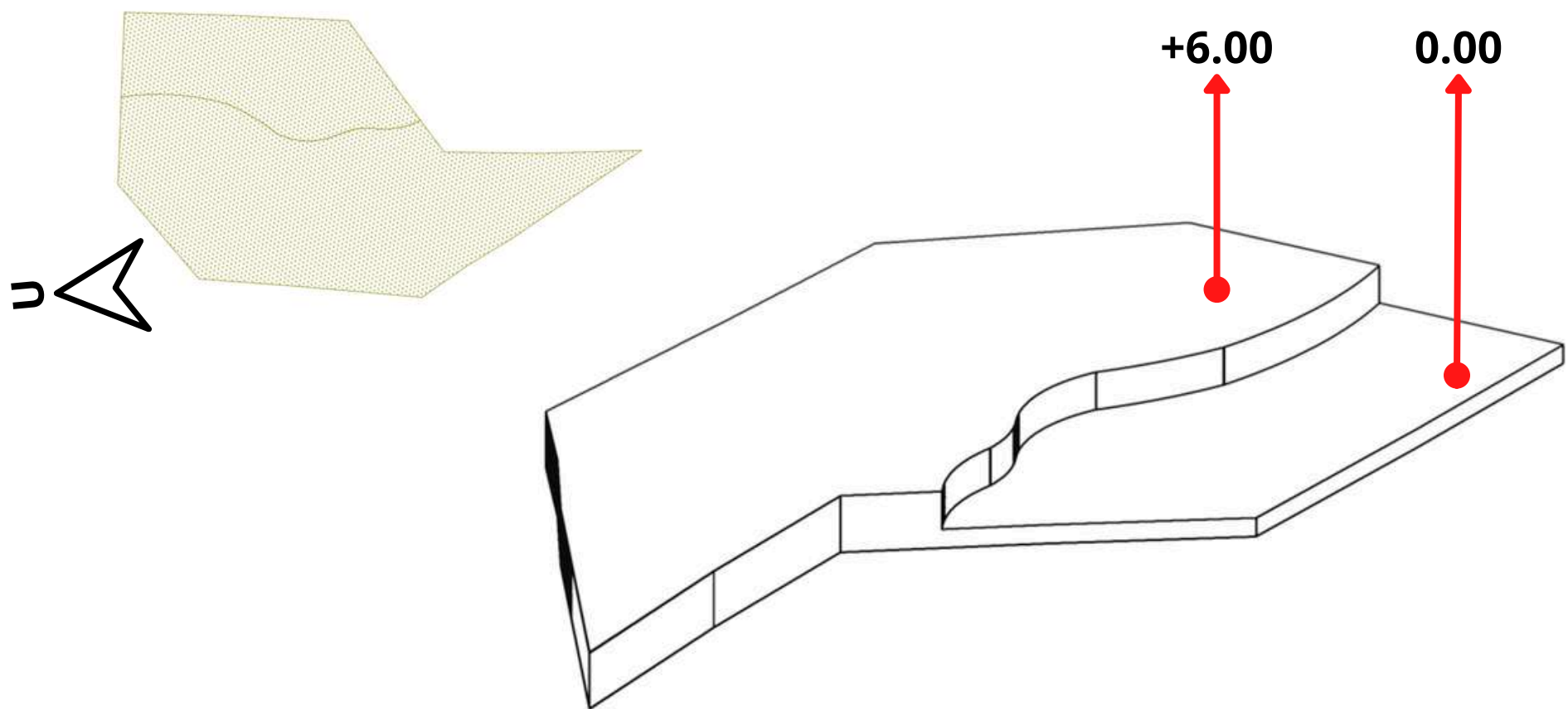
Penyelesaian Gubahan Massa

Analisis Topografi dan Kontur

Eksplorasi penggunaan topografi diatur mengikuti kontur yang ada di tapak dengan interval ketinggian 6 meter pada elevasi, dengan tingkatan yang ada pada site hanya 1 tingkatan.

Elevasi terdapat di tengah-tengah site, dimana tempat beradanya unit Resort akan diletakkan dengan tujuan untuk mendapatkan view keseluruhan, sehingga ketika pengunjung datang akan disuguhkan dengan pemandangan bangunan inti (fasilitas penunjang) dan rekreasi ekowisata, sedangkan pengunjung dengan aktivitas staycation akan lebih merasa private karena letak dari Resortnya berada di tengah ke belakang (sisi timur) dari site yang jauh dari zona publik.

Kondisi topografi pada lokasi perancangan Resort sebagai berikut:



Penyelesaian Gubahan Massa

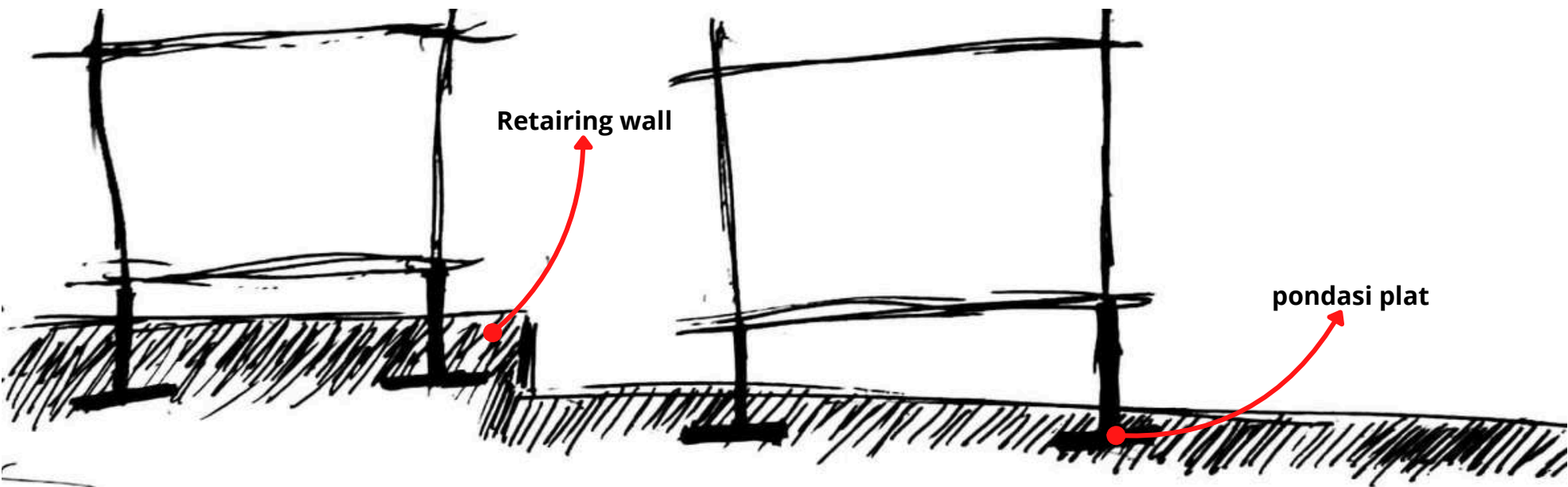
Konsep Sirkulasi

Dalam pengembangan desain, terdapat sirkulasi yang disediakan untuk pengguna, yaitu jalur untuk pejalan kaki. Jalur Pejalan Kaki Cocok untuk wisatawan yang ingin menikmati rekreasi dan staycation, jalur ini menawarkan pengalaman perjalanan yang santai dan menyatu dengan lingkungan sekitar.

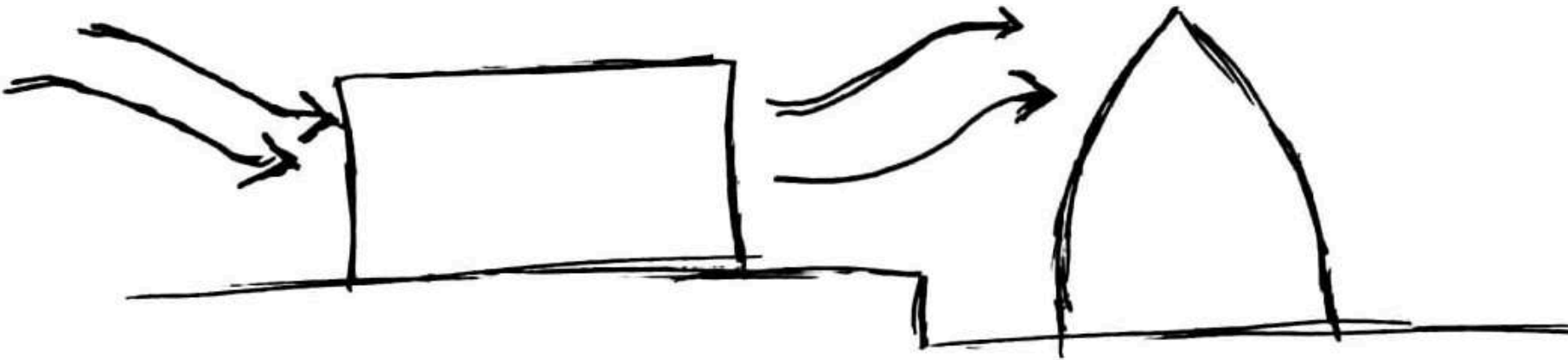


Hasil akhir dari desain sirkulasi ini disesuaikan dengan pembagian zona rekreasi dan staycation diatur sedemikian rupa, dengan memanfaatkan jalan setapak untuk mendukung pengalaman rekreasi yang lebih dekat dengan alam. Kemudian jalur evakuasi disediakan dengan jalur tambahan yang lebih dekat dengan pintu/area keluar site, dengan titik kumpul berada di parkir mobil dan motor.

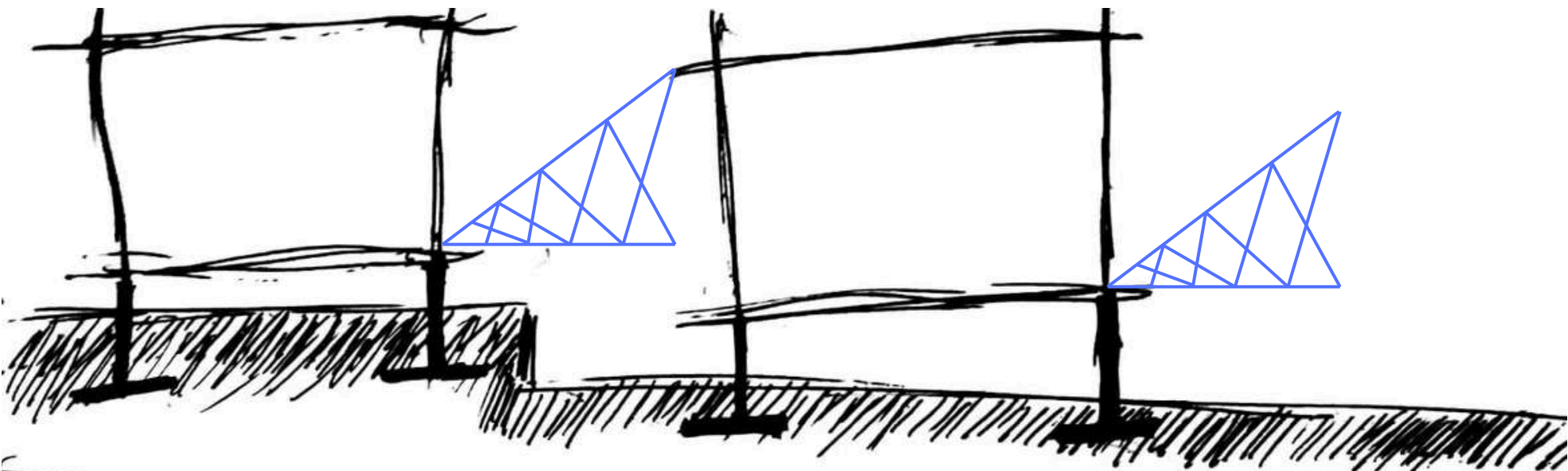
Analisis Kontur terhadap Struktur



Analisis Kontur terhadap Angin



Analisis Kontur terhadap View



Eksplorasi Desain Ekowisata

Pendekatan Arsitektur Ekowisata

ENVIROMENTALLY EDUCATIVE



Dalam konteks pendidikan, hal ini ditujukan kepada pengunjung dan pengelola. Pendidikan berperan sebagai "inti" ekowisata, yang menjadi pembeda utama antara ekowisata dan jenis wisata lainnya. Melalui fungsi pendidikannya, ekowisata mampu menciptakan pengalaman yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermakna, sehingga dapat menumbuhkan kepedulian terhadap sesama dan meningkatkan apresiasi terhadap lingkungan. Upaya ini mendukung terciptanya lingkungan berkelanjutan yang sejalan dengan pelaksanaan kegiatan pendidikan dalam jangka panjang.

PENGAPLIKASIAN KE DALAM DESAIN

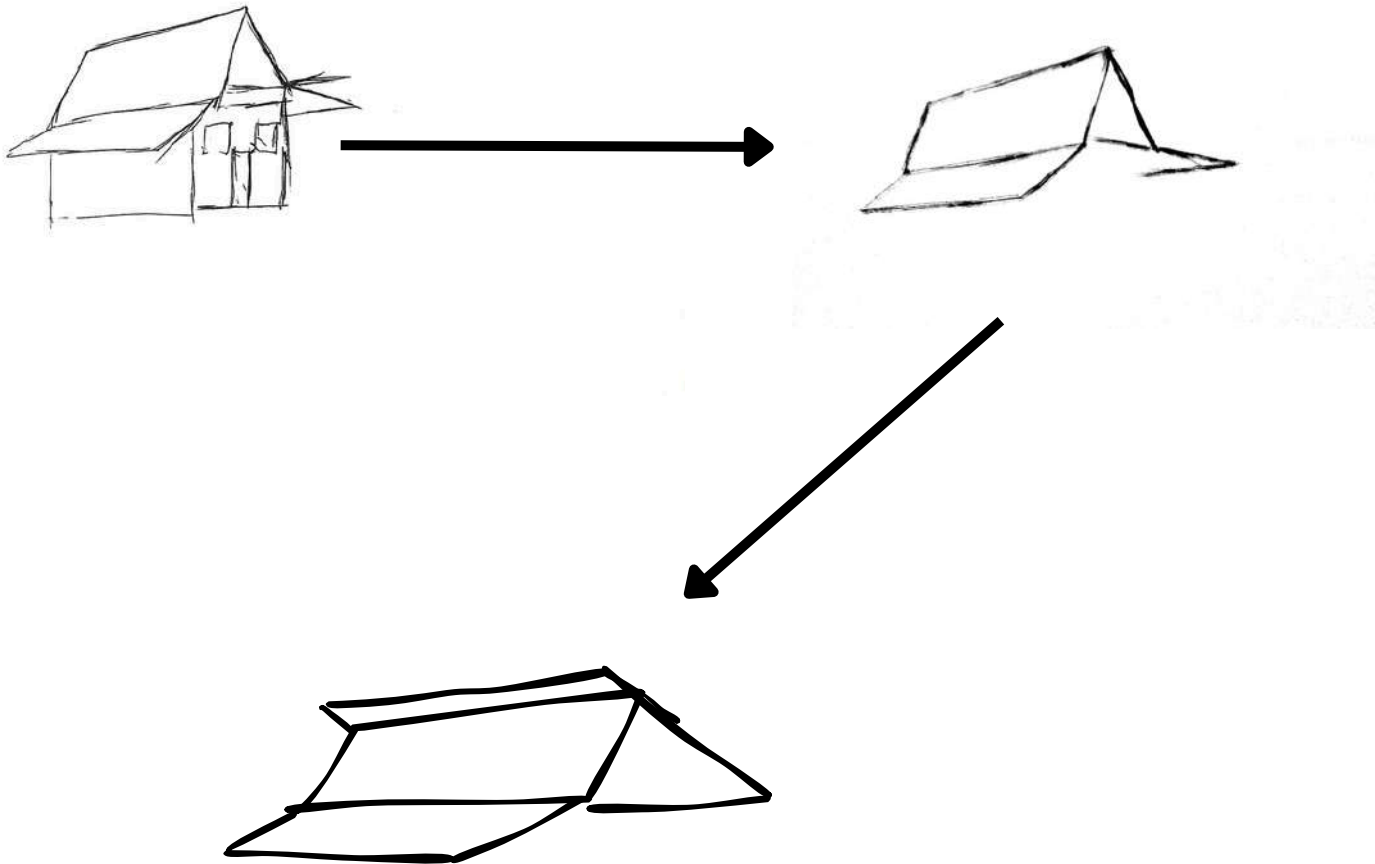
Prinsip ini merupakan upaya pengelola dalam memperhatikan kondisi lingkungan dengan melakukan himbauan terhadap pengunjung dalam hal kepedulian terhadap lingkungan. Prinsip ini diharapkan mampu mempengaruhi sikap wisatawan sekaligus membantu kelestarian tempat ekowisata. **Learning Nature** menyediakan kesempatan bagi pengunjung untuk mempelajari daya tarik lingkungan sekitar, seperti edukasi mengenai pengenalan produk-produk hasil bumi masyarakat sekitar melalui kegiatan interaktif sebagai hiburan, serta pertunjukan kesenian daerah. Semua ini diselenggarakan dalam event yang dirancang dengan bentuk dan pola bangunan yang mendukung pengalaman belajar yang unik dan menarik.



Konsep Arsitektural

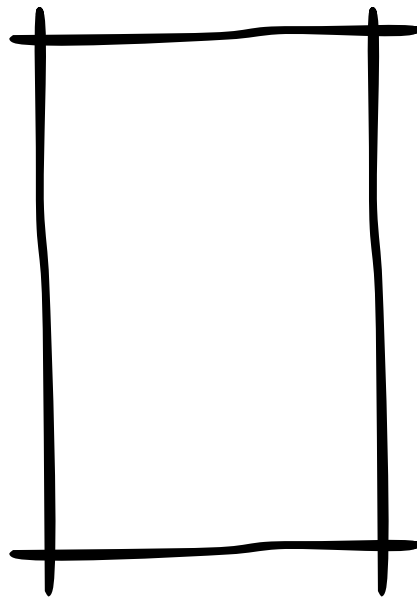
Analisis Bentuk

Desain ini mengambil bentuk dasar atap rumah khas Jawa Barat yaitu Rumah adat julang ngapak. Dimana membuat bentuk atap yang sedikit meninggi dan divariasikan bagian kepakannya dibuat menjadi satu, mengingat Resort ini berada di kawasan Gunung Galunggung, Jawa Barat.

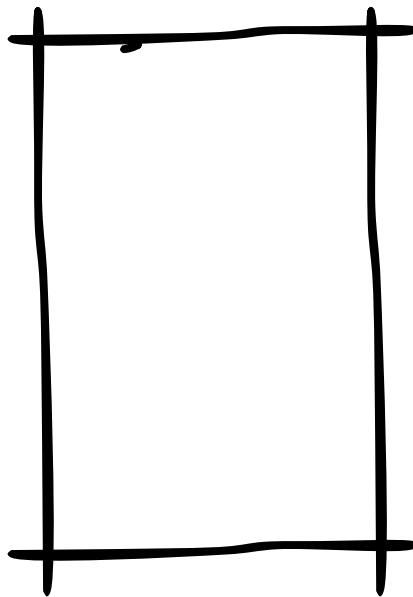


Konsep Arsitektural

Eksplorasi Bentuk Ruang Bangunan



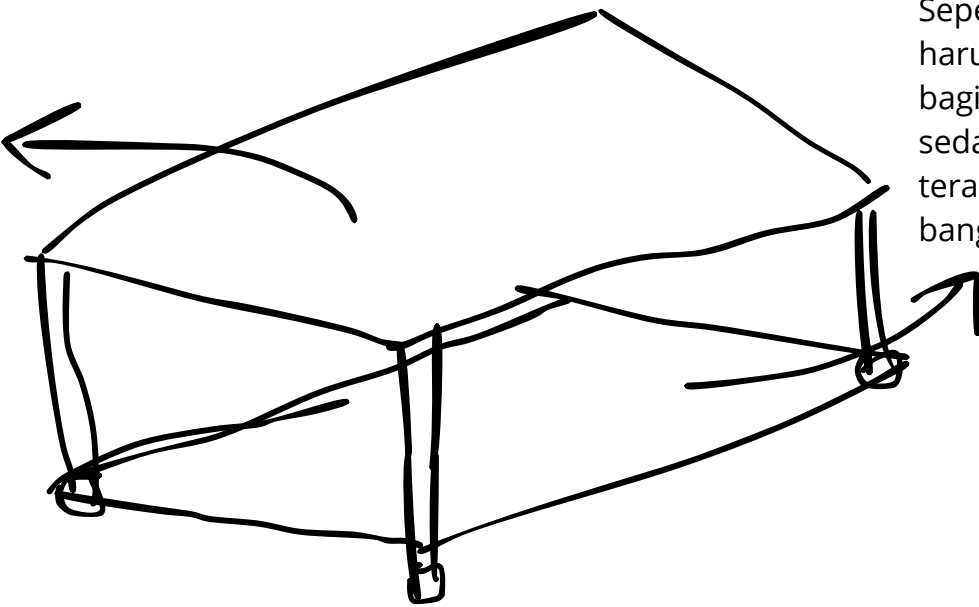
Desain ini mengambil bentuk dasar rumah khas Jawa Barat yaitu Rumah adat julang ngapak. Dimana layout pada rumah julang ngapak di dominasi oleh bentuk persegi panjang



Melakukan eksplorasi terhadap tata letak bangunan, yang dimana pembagian tata ruang bangunan di dalamnya.



Sedangkan bagian dalam rumah digunakan sebagai bagian kamar dan privasi.

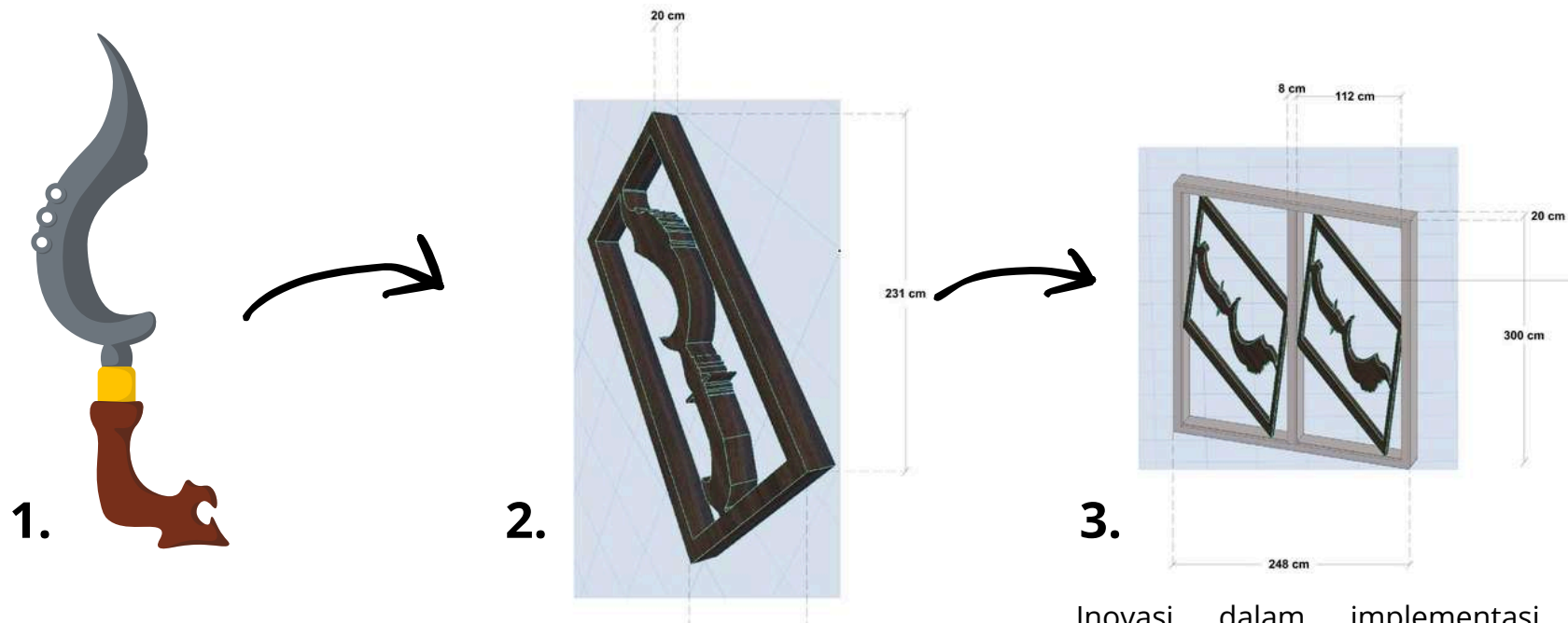


Seperti di julang ngapak harusnya teras berada di bagian depan rumah, sedangkan di desain ini bagian teras diletakkan di bawah bangunan.

Konsep Arsitektural



Sedangkan untuk ornamennya sendiri akan diaplikasikan pada fasad bangunan besar seperti rumah makan, lobby dan reseptionist agar dapat terlihat dari kejauhan dan menjadi pusat perhatian di tempat tersebut, tentunya dalam pemilihan ornamennya menggunakan ornamen dari Kujang Sunda yang diimplementasikan pada dinding bangunan atau penutup bangunan.



Eksplorasi warna dilakukan dengan tetap memilih bentuk dan warna yang berbahan dasar alami, sehingga menciptakan harmoni dan keselarasan dengan lingkungan sekitar.

Inovasi dalam implementasi bangunan diwujudkan melalui penerapan ornamen pada beberapa dinding fasilitas pendukung, yang menambah nilai estetika sekaligus fungsi dekoratif.

Konsep Arsitektural

Eksplorasi Bentuk Bangunan

Eksplorasi Desain Ekowisata

Pendekatan Arsitektur Ekowisata

BENEFICAL FOR LOCAL COMMUNITY



Manfaat yang dapat dirasakan, baik secara langsung maupun tidak langsung, mencakup masyarakat yang terlibat dalam aktivitas pariwisata, layanan kepada wisatawan, hingga penjualan produk kepada mereka. Salah satu manfaat tidak langsung adalah peningkatan wawasan bagi wisatawan dan pengelola sebagai hasil dari interaksi dan pengalaman dalam kegiatan pariwisata tersebut.

PENGAPLIKASIAN KE DALAM DESAIN

Objek wisata yang berdekatan dengan kawasan Resort berkontribusi pada pembukaan lapangan pekerjaan bagi masyarakat setempat, meningkatkan pendapatan daerah melalui sektor pariwisata, serta mendukung kebutuhan pembangunan, penataan bangunan, dan pengembangan sistem prasarana.



Eksplorasi Fungsi Bangunan

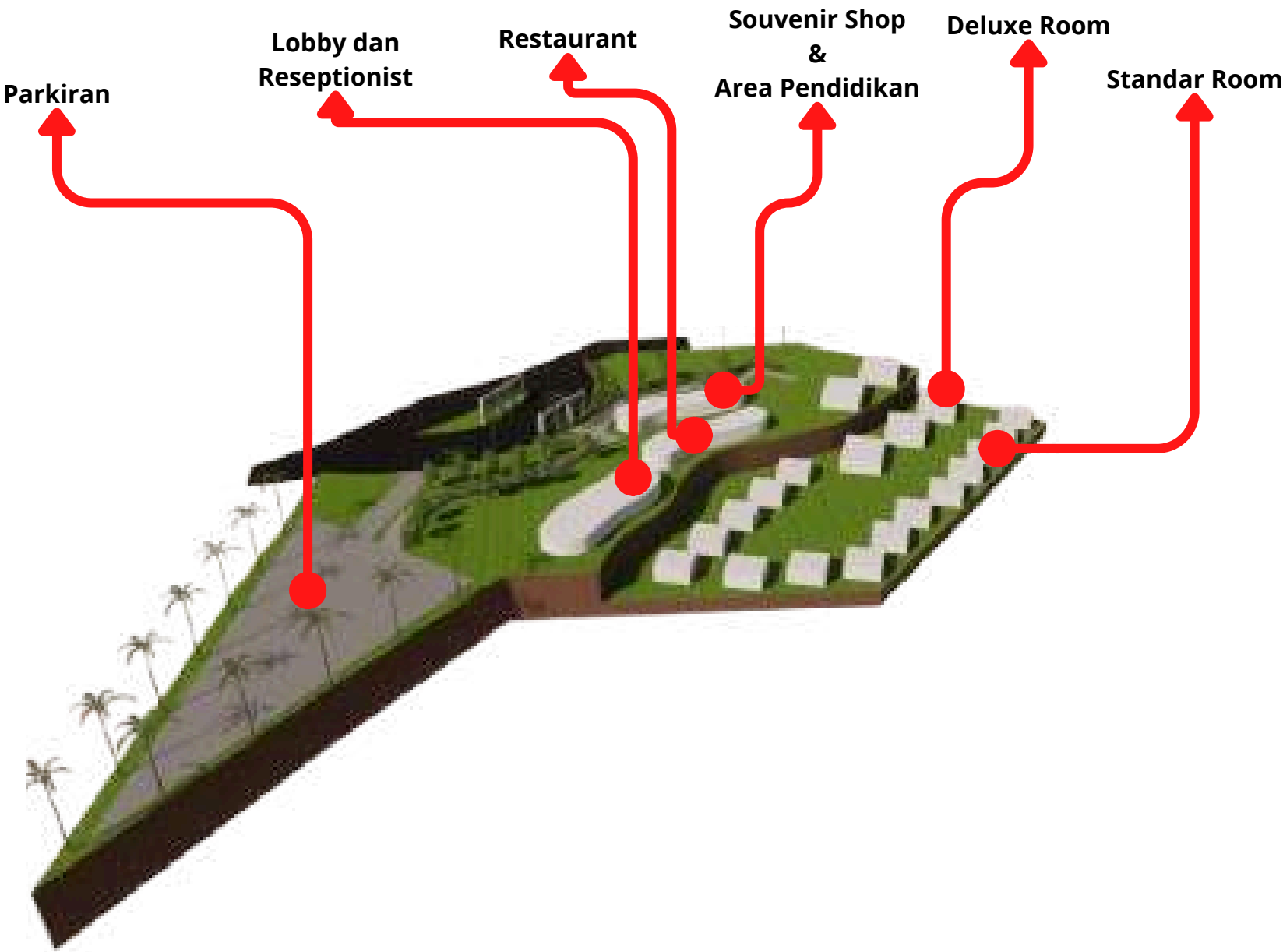
Pengunjung dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu *staycation* dan *non-staycation*. Pengunjung *staycation* memiliki akses ke Resort, fasilitas pendukung lainnya, dan kawasan pendidikan. Kawasan ini menawarkan tiga alternatif dalam menentukan zona yang akan dibangun. Fungsi bangunan dalam kawasan ini dibagi menjadi beberapa kategori, antara lain:

Pengunjung Staycation

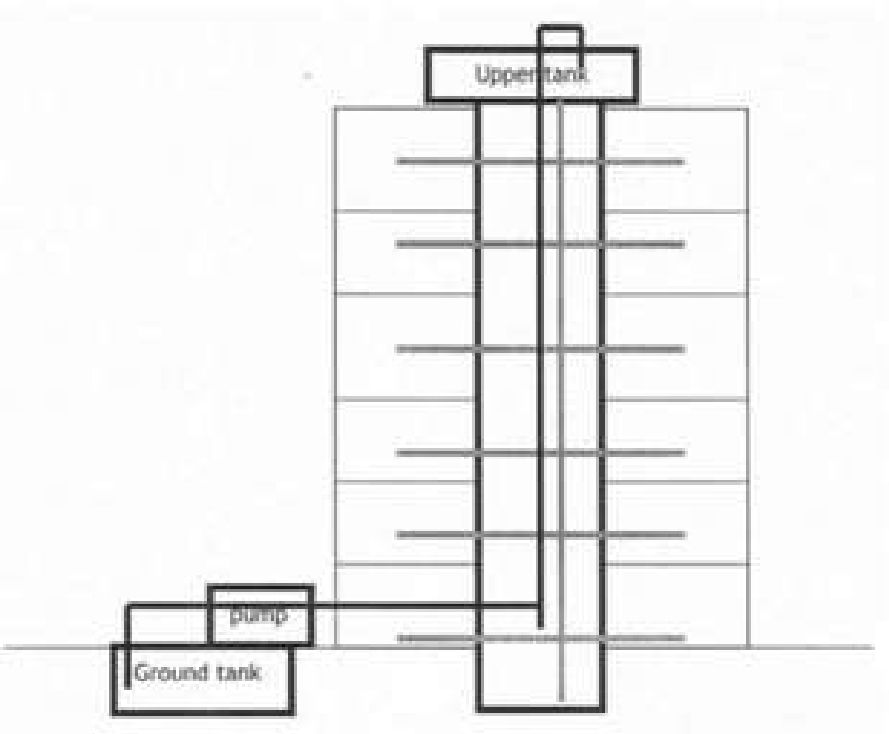
- Area Resort
- Area Pendidikan
- Restaurant
- Souvenir Area
- Parking Area

Pengunjung Non-Staycation

- Area Pendidikan
- Souvenir Area
- Parking Area



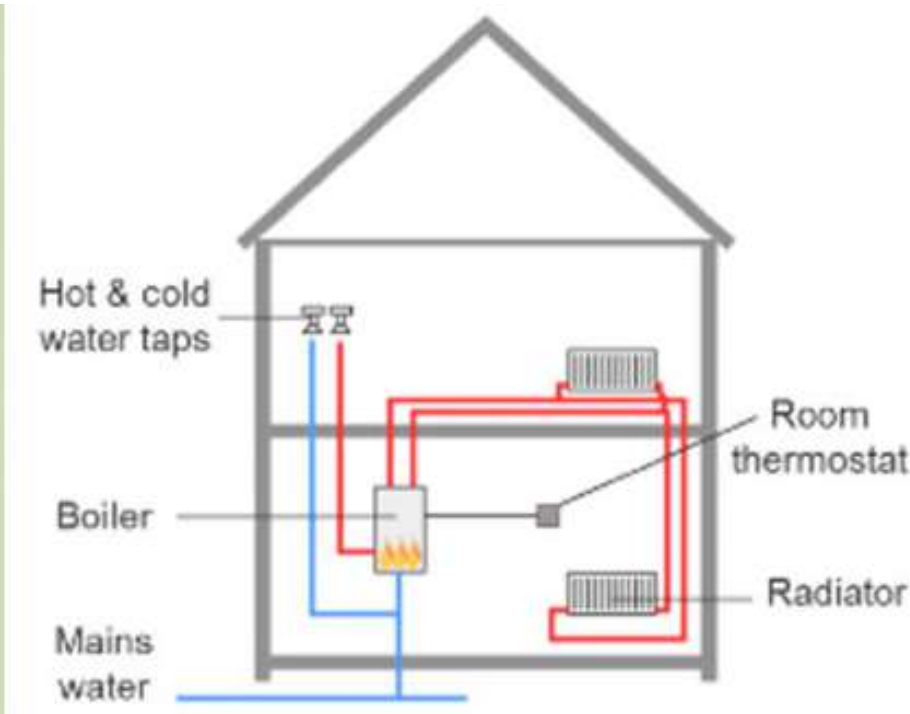
Konsep Infrastruktur



Gambar: DOWN FEED SYSTEM

Sistem Air Bersih

Di Resort ini, air bersih disuplai dari dua sumber utama, yaitu PDAM dan air sumur. Untuk mengatasi kontur lahan yang landai, digunakan sistem down feed water. Sistem ini bekerja dengan memompa air dari sumber di elevasi terendah ke tangki penampung di elevasi tertinggi, lalu mendistribusikannya ke berbagai titik kebutuhan melalui saluran gravitasi.



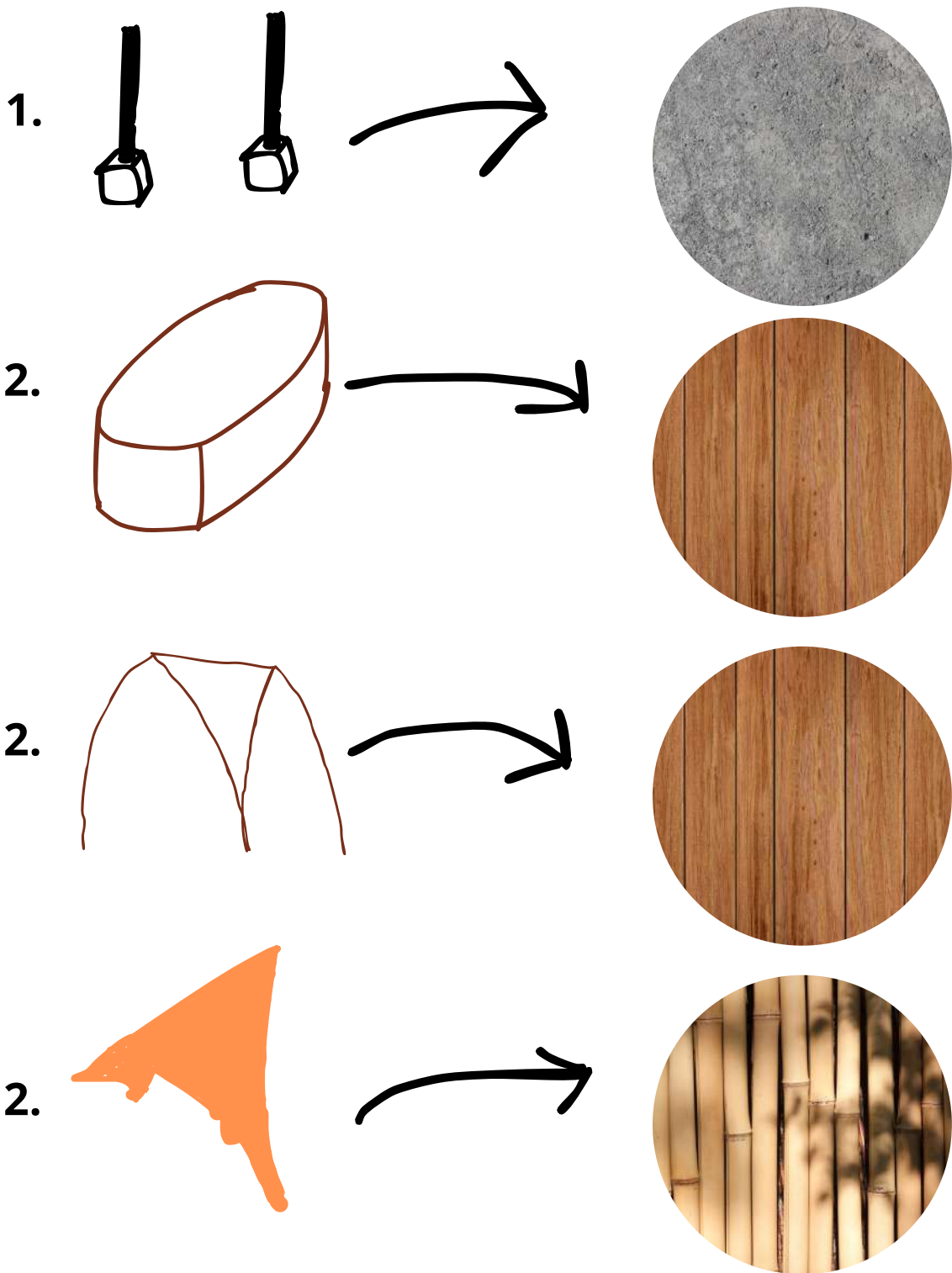
Sistem Air Panas

Penggunaan sistem sumur bor dalam dengan teknologi modern dilakukan untuk mendapatkan sumber air langsung dari kedalaman 158 meter di bawah permukaan tanah. Selain itu, saluran air panas dari pemandian air panas Gunung Galunggung juga dimanfaatkan sebagai tambahan sumber daya air.

Konsep Material

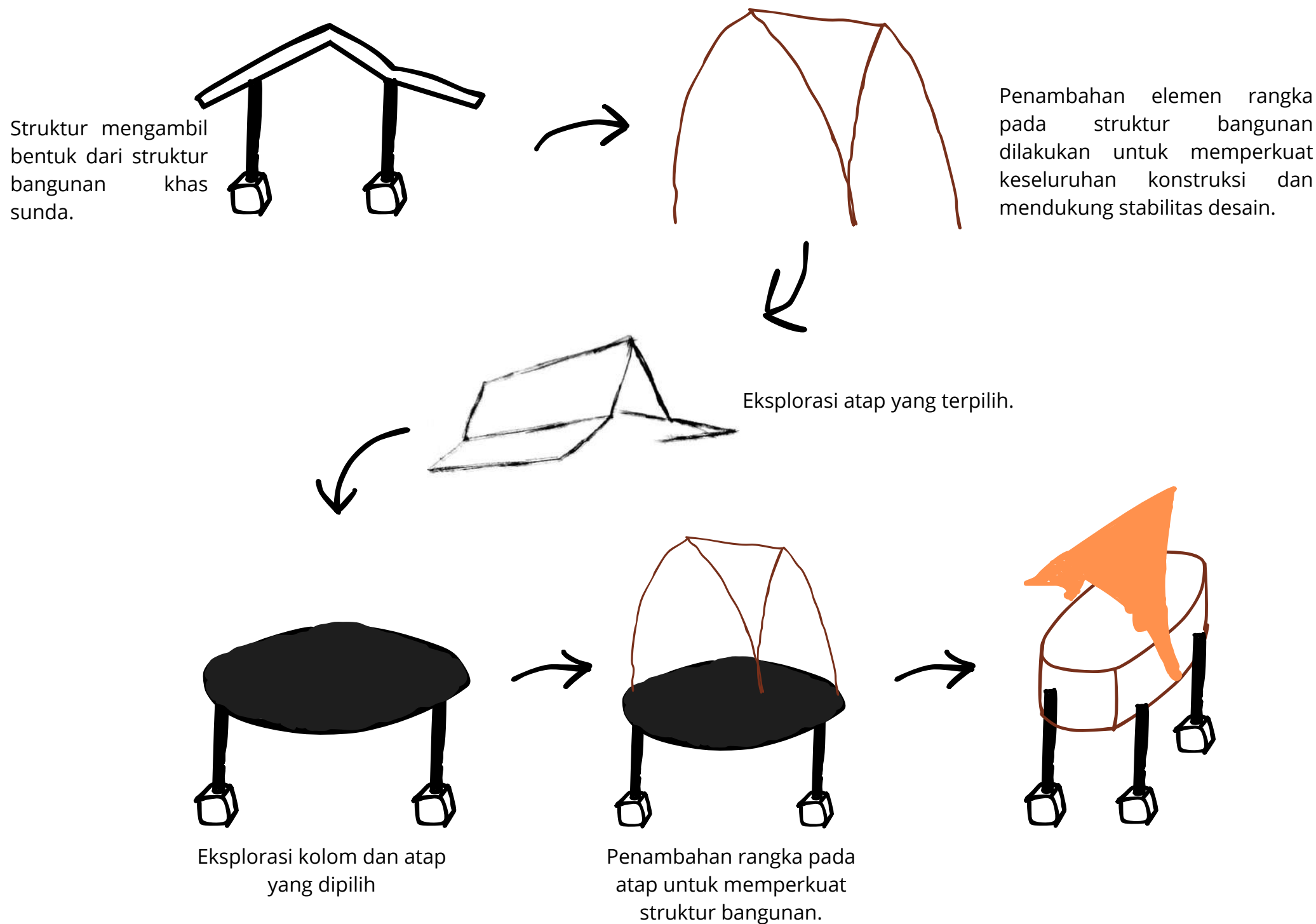
Dalam pengembangan desain, material yang digunakan merupakan kombinasi dari bahan alami dan motif yang terinspirasi oleh alam. Bangunan didominasi oleh elemen seperti kayu, anyaman kayu, bambu, serta atap yang ditutup menggunakan alang-alang untuk menciptakan kesan alami.

Implementasi material ke dalam desain Resort



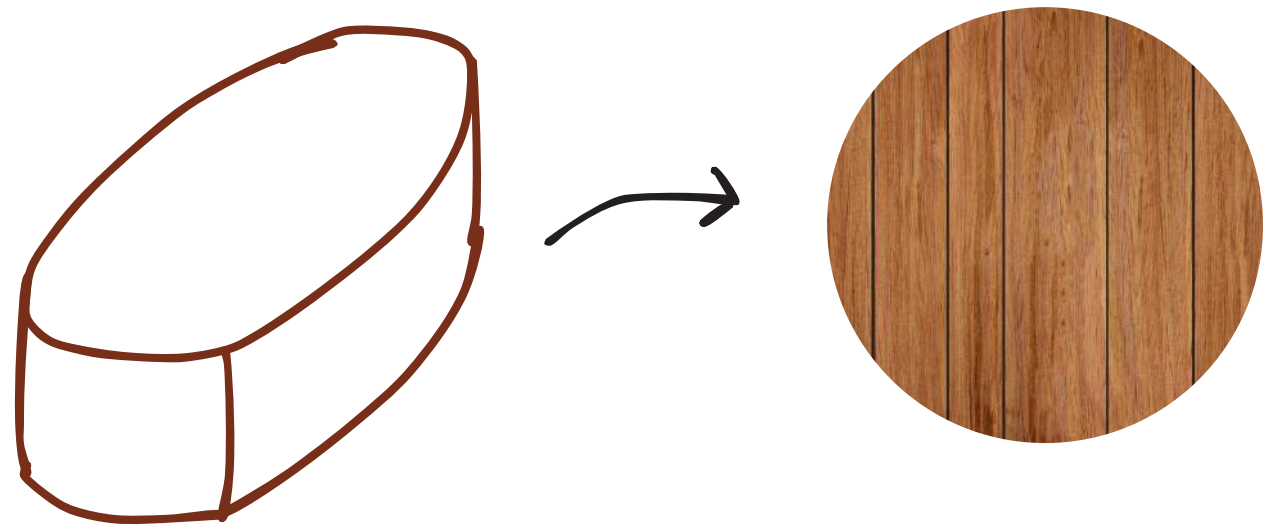
Konsep Struktur

Konsep struktur mengadaptasi model awal struktur bangunan tradisional Sunda. Eksplorasi dilakukan dengan menyesuaikan bentuk atap yang telah dirancang sebelumnya, di mana rangka bangunan dikembangkan untuk mendukung dan mengikuti bentuk atap tersebut, menciptakan harmoni antara struktur dan desain arsitektural.

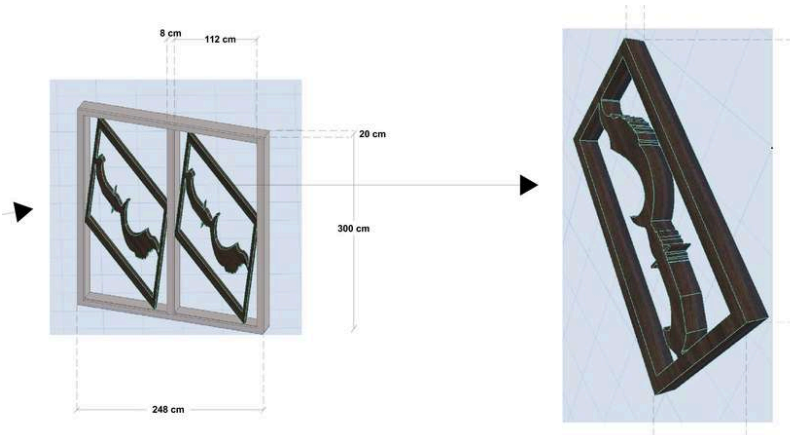


Konsep Selubung Bangunan

Konsep dari selubung bangunan menggunakan konsep rumah adat khas Jawa barat, yang dimana mengadaptasi bentuk rumah adat Julang Ngapak. dan selubung bangunan yang diambil dari material tradisional rumah Julang Ngapak yang akan dikembangkan. Kemudian dikolaborasikan dengan elemen khas dari Jawa barat, yakni senjata tradisional kujang yang digunakan ke dalam bentuk beberapa bangunan penunjangnya.



Penggunaan elemen kujang
di area entrance.



Konsep Desain Figuratif

PEMBAGIAN RUANG BAGIAN DALAM Resort

Bagian dalam bangunan masyarakat adat Kampung Naga ditata berdasarkan beberapa kategori. Ruang bagian depan (*tepas*) digunakan sebagai tempat untuk bersantai dan teras depan yang bisa digunakan wisatawan, kemudian bagian tengah (*tengah imah*) digunakan sebagai ruang untuk berkumpul dan beristirahat/tempat tidur, dan yang terakhir bagian belakang (*pawon*) digunakan untuk menyimpan beberapa barang, kemudian area untuk dapur.

TENGAH IMAH

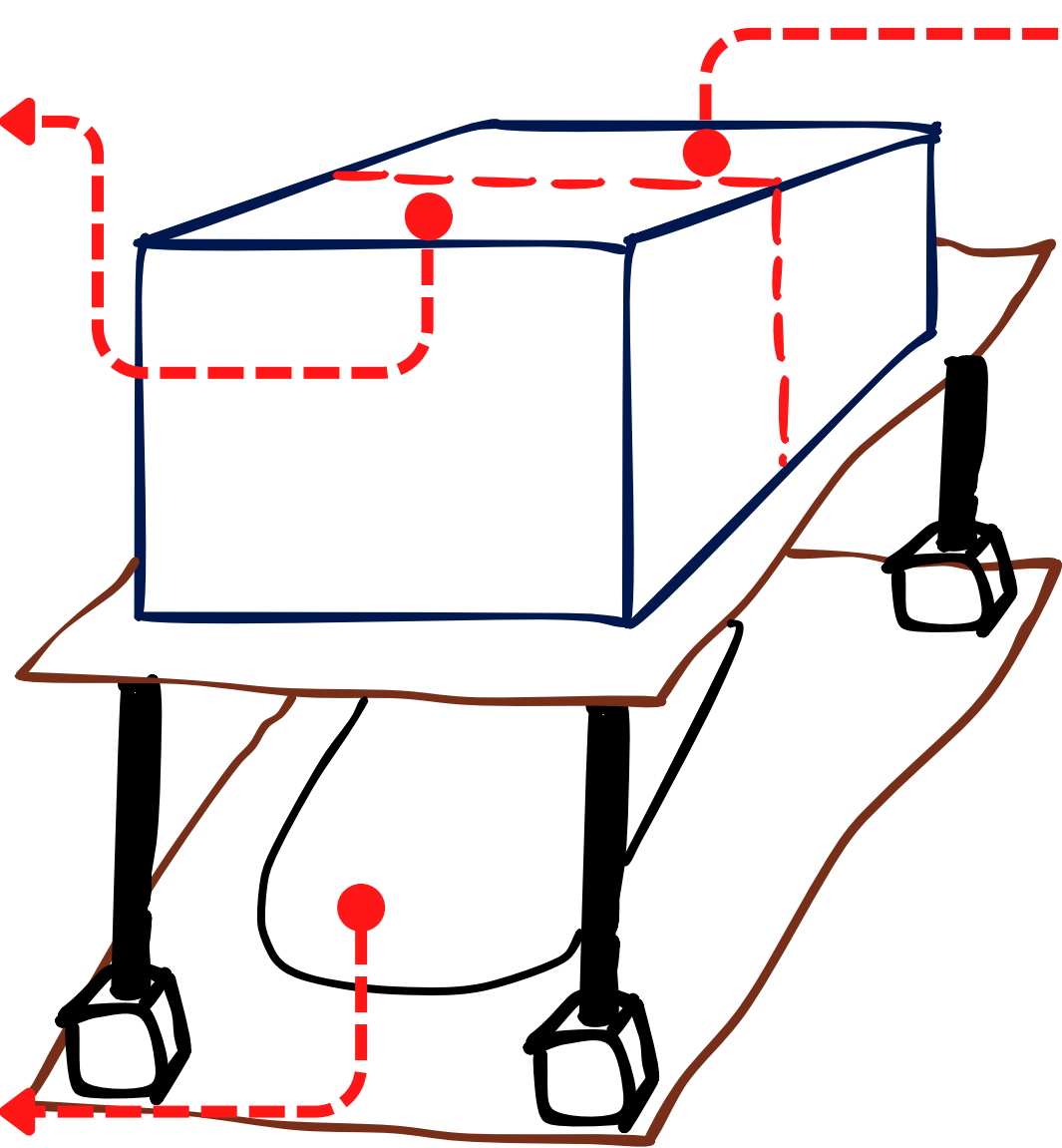
Tempat kumpul keluarga wisatawan dan tempat tidur

PAWON

Kamar mandi/Dapur

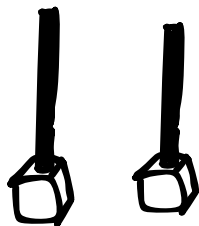
TEPAS

Teras depan atau tempat untuk bersantai wisatawan

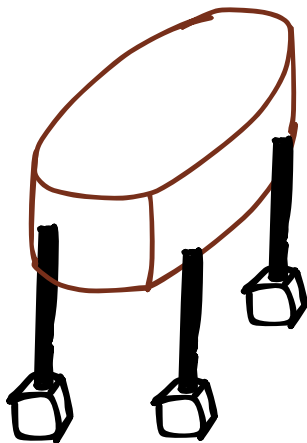


Konsep Desain Figuratif

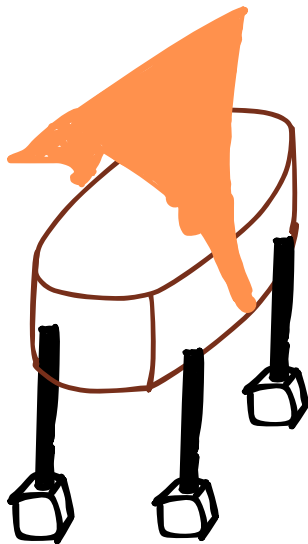
KONSEP KONFIGURASI MASSA



Massa awal mengacu pada penerapan elemen-elemen pendukung pada bangunan untuk memastikan kekuatan dan daya tahannya dalam jangka panjang.

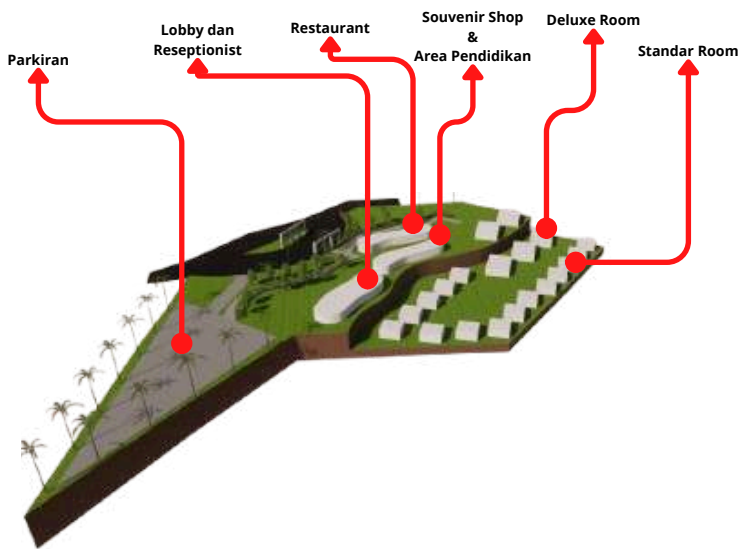


Kemudian yang kedua merujuk pada pembangunan bangunan utama yang berfungsi sebagai pusat kegiatan bagi para pengunjung.

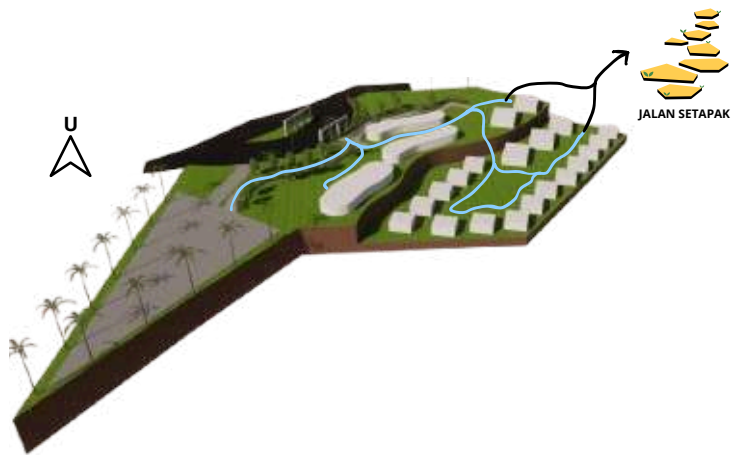


Tahap terakhir adalah massa penutup bangunan, yang dirancang seperti bentuk atap julang ngapak untuk memungkinkan air hujan tidak masuk ke dalam ruangan.

KONSEP KONFIGURASI SITE



Fungsi bangunan dibagi berdasarkan hasil eksplorasi zona yang telah ditentukan, dengan setiap zona dirancang untuk mendukung aktivitas spesifik sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan area tersebut.



Penambahan jalur akses dirancang untuk memudahkan mencapai fungsi bangunan, pembagian zona rekreasi dan staycation diatur sedemikian rupa, dengan memanfaatkan jalan setapak untuk mendukung pengalaman rekreasi yang lebih dekat dengan alam.

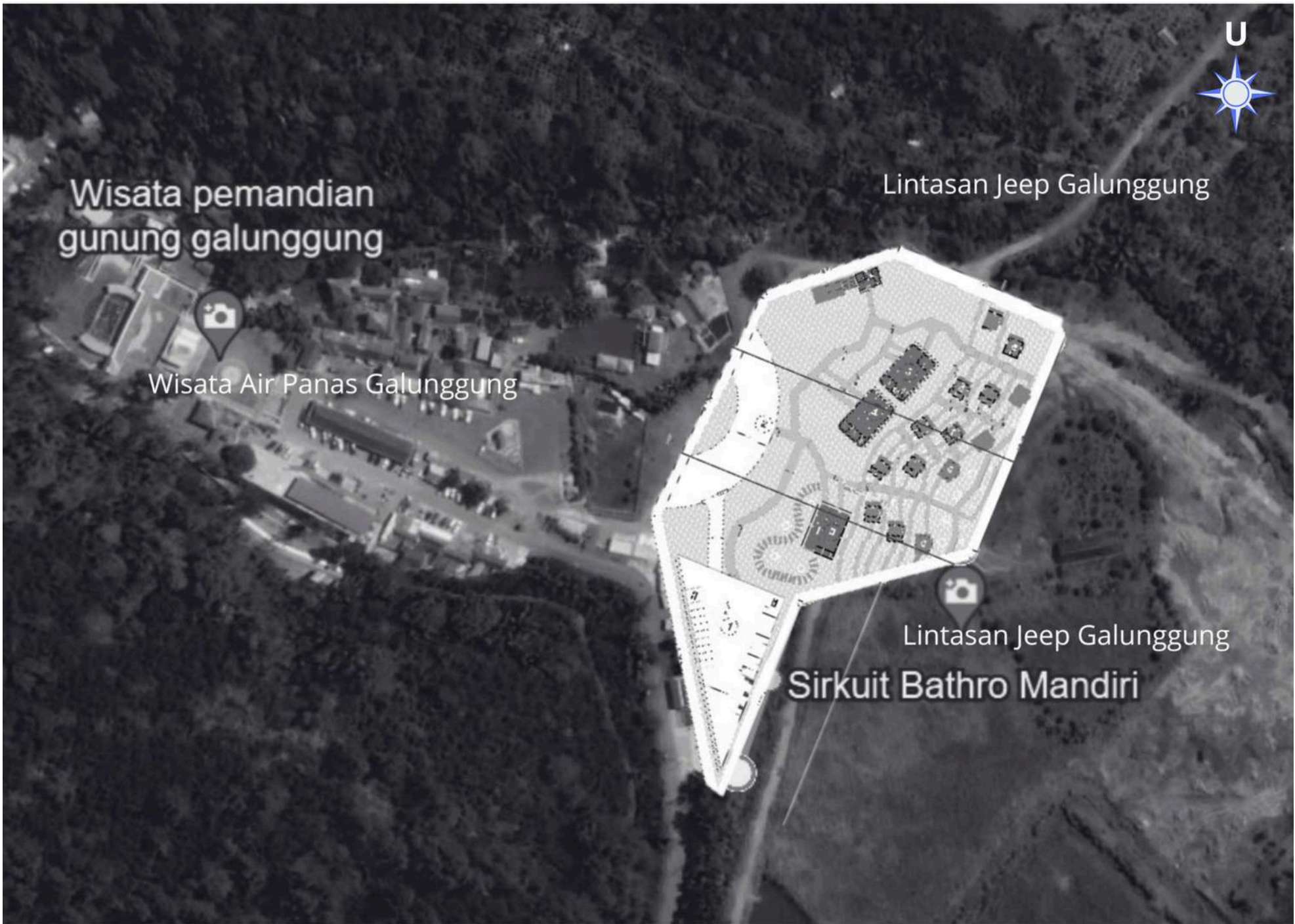
04

SKEMATIK DESAIN



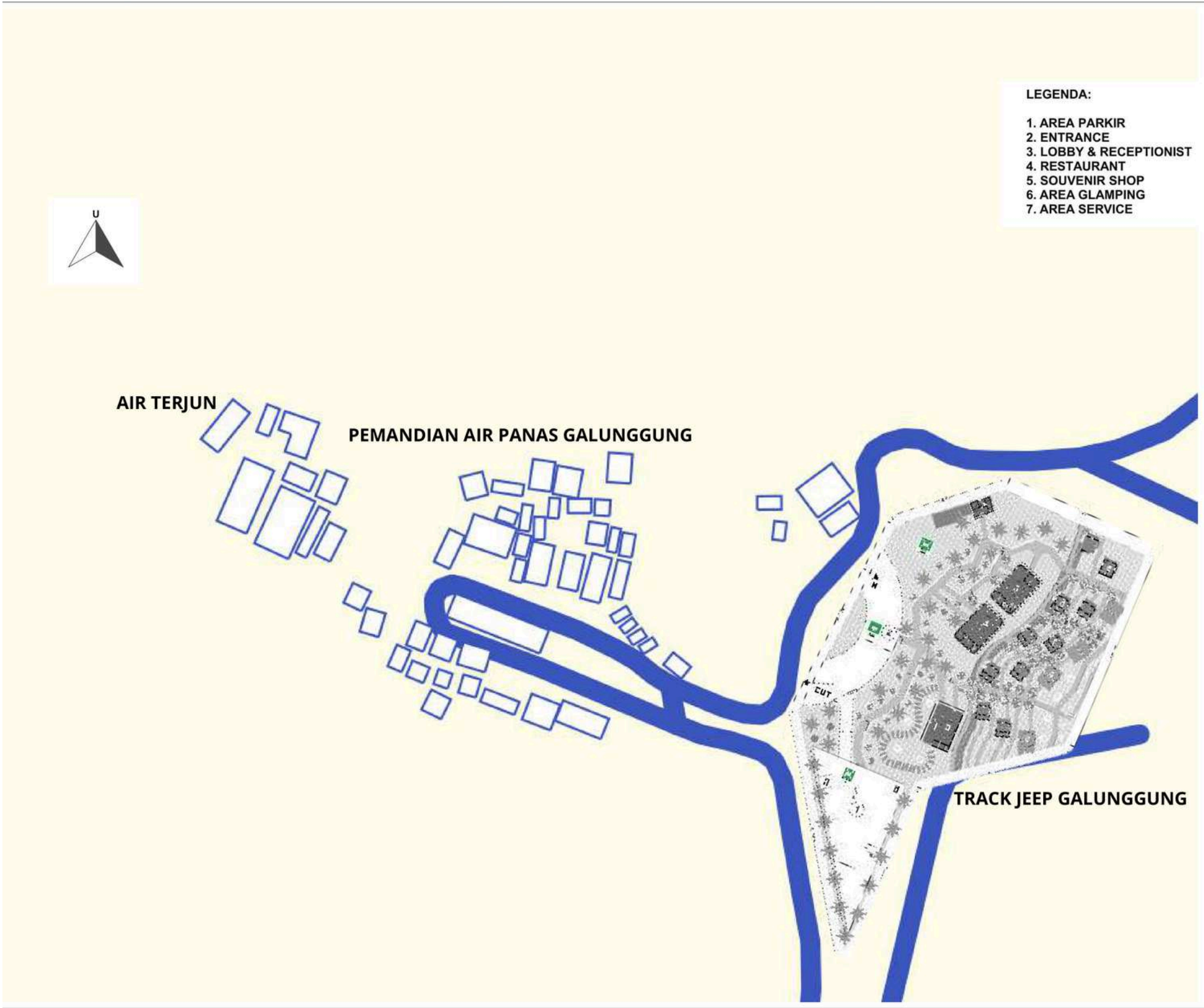
Desain Skematik Area Site

SITUASI



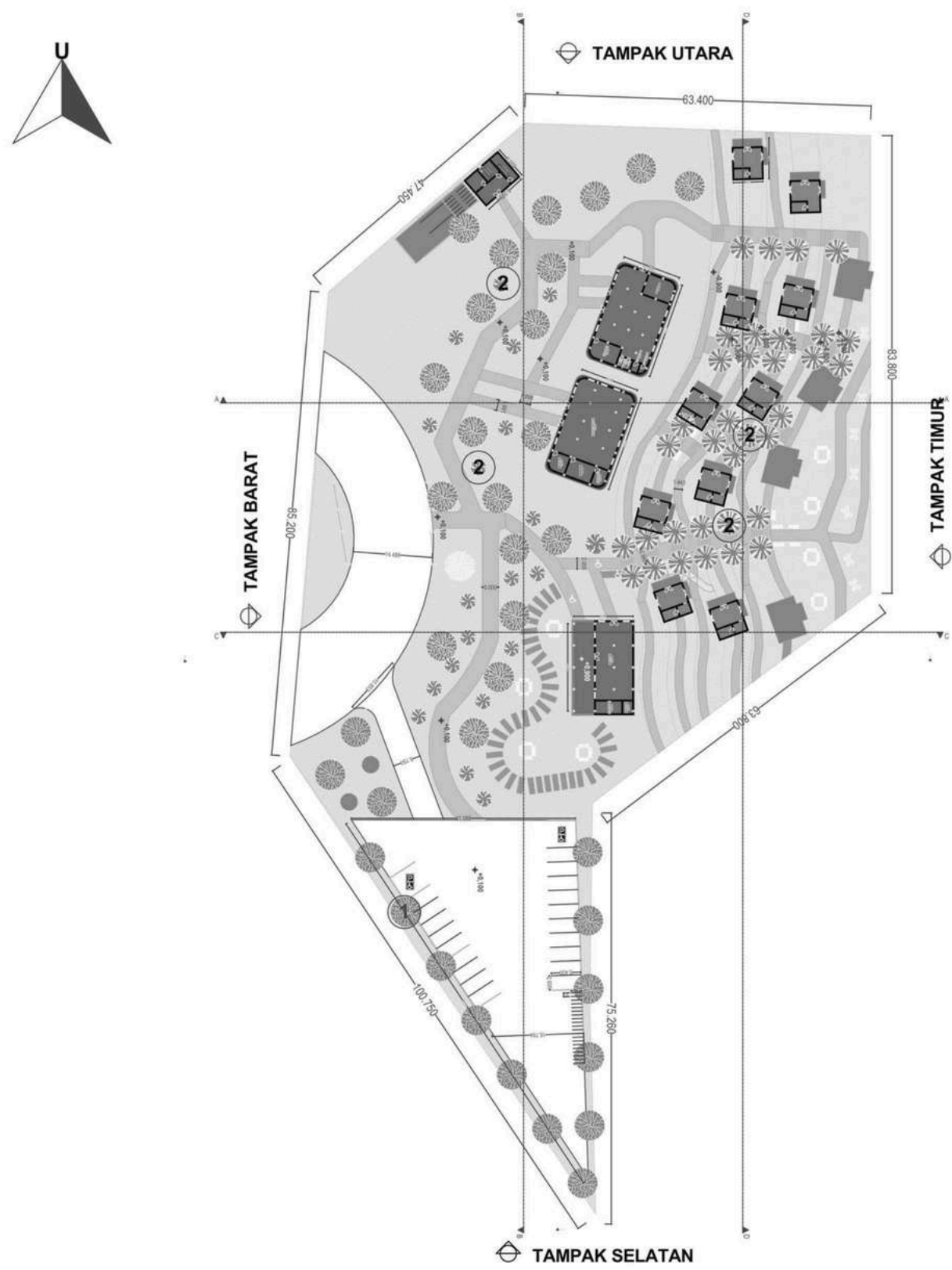
Desain Skematik Area Site

SITEPLAN



Desain Skematik Area Site

LANDSCAPE PLAN



LEGENDA:

- 1. POHON KELAPA
 - 2. POHON KERSEN
1. **Cocos Nucifera**
2. **Muntingia Calabura**



Desain Skematik Area Site

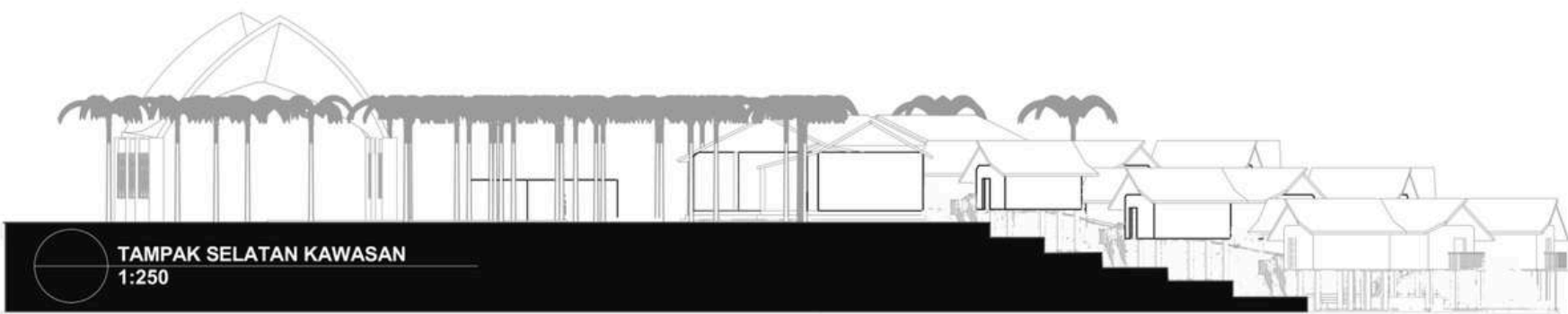
TAMPAK KAWASAN



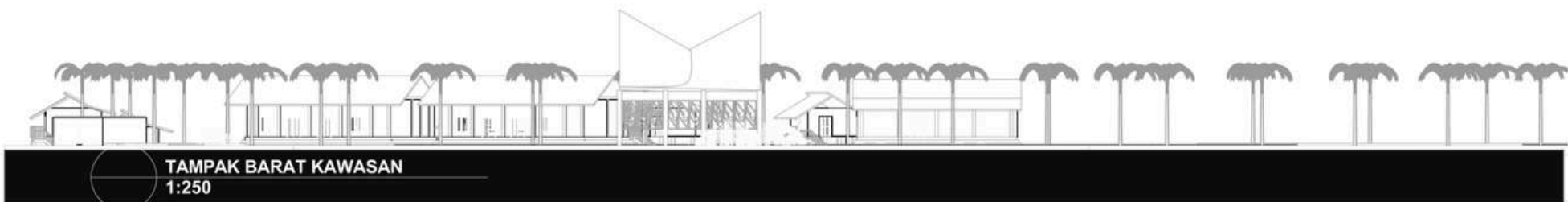
TAMPAK UTARA KAWASAN
1:250



TAMPAK TIMUR KAWASAN
1:250



TAMPAK SELATAN KAWASAN
1:250

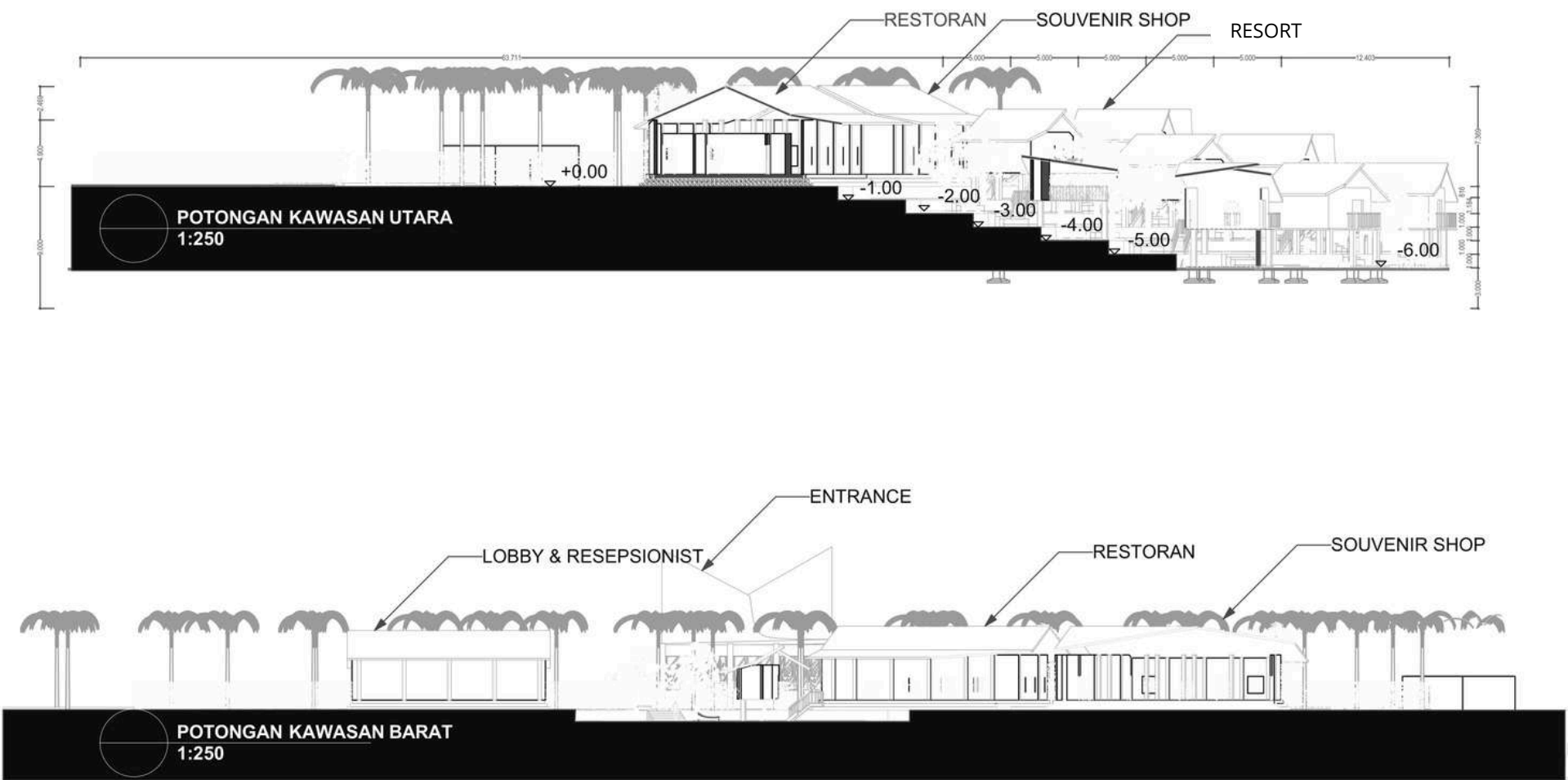


TAMPAK BARAT KAWASAN
1:250

Desain Skematik Area Site

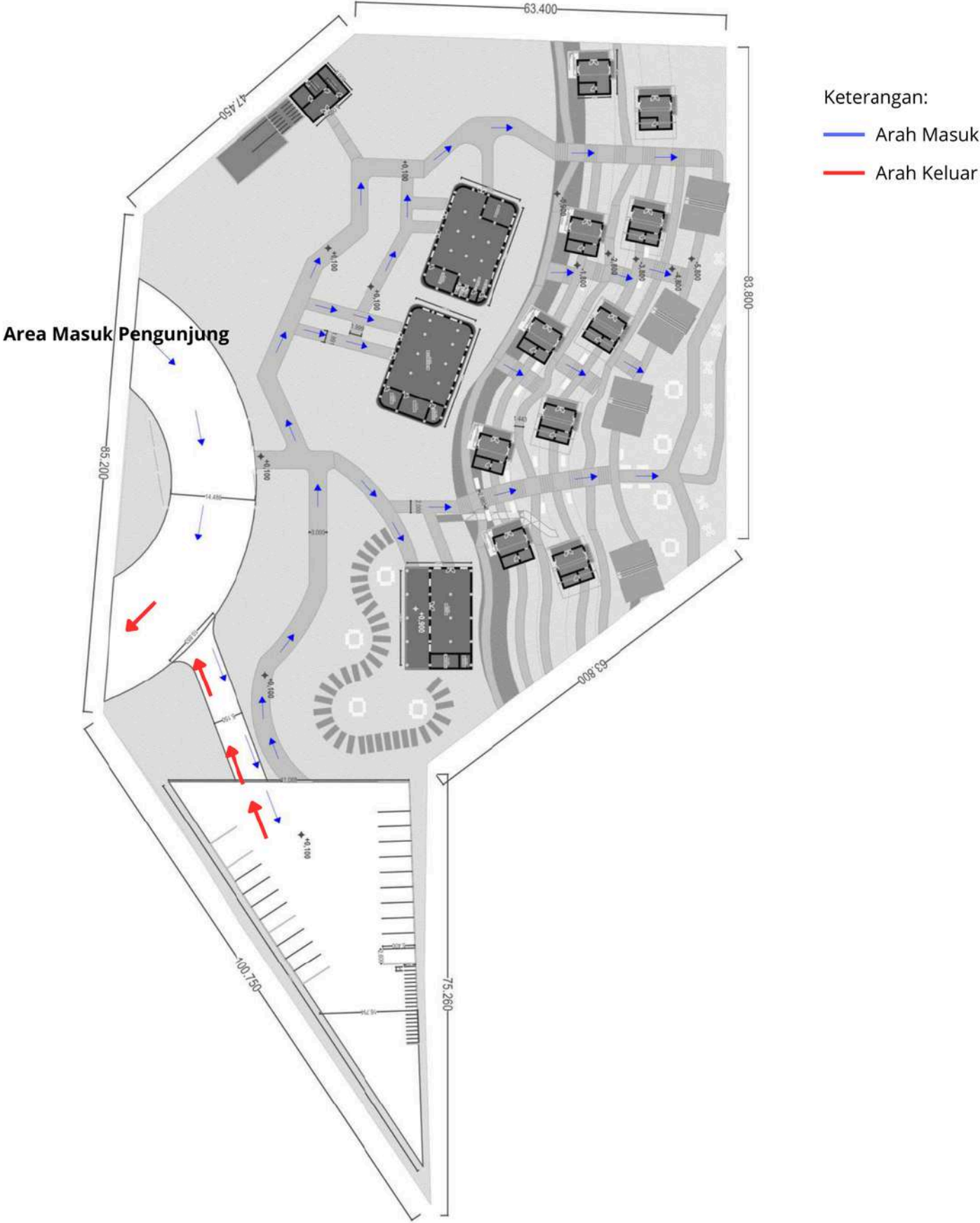
POTONGAN KAWASAN

Perancangan Resort yang terletak di Gunung Galunggung dengan memanfaatkan lahan kosong depan area wisata menghasilkan inspirasi terkini bagi para arsitek untuk merancang bangunan di lahan ini, selain itu penerapan arsitektur ekowisata juga mendukung terciptanya fungsi bangunan yang lebih efisien dengan memaksimalkan potensi alam sekitar untuk pariwisata daerah. Bermain dengan kontur ketinggian dalam menyikapi bangunan dengan sistem "panggang" merupakan salah satu cara untuk meminimalisir kerusakan tanah.



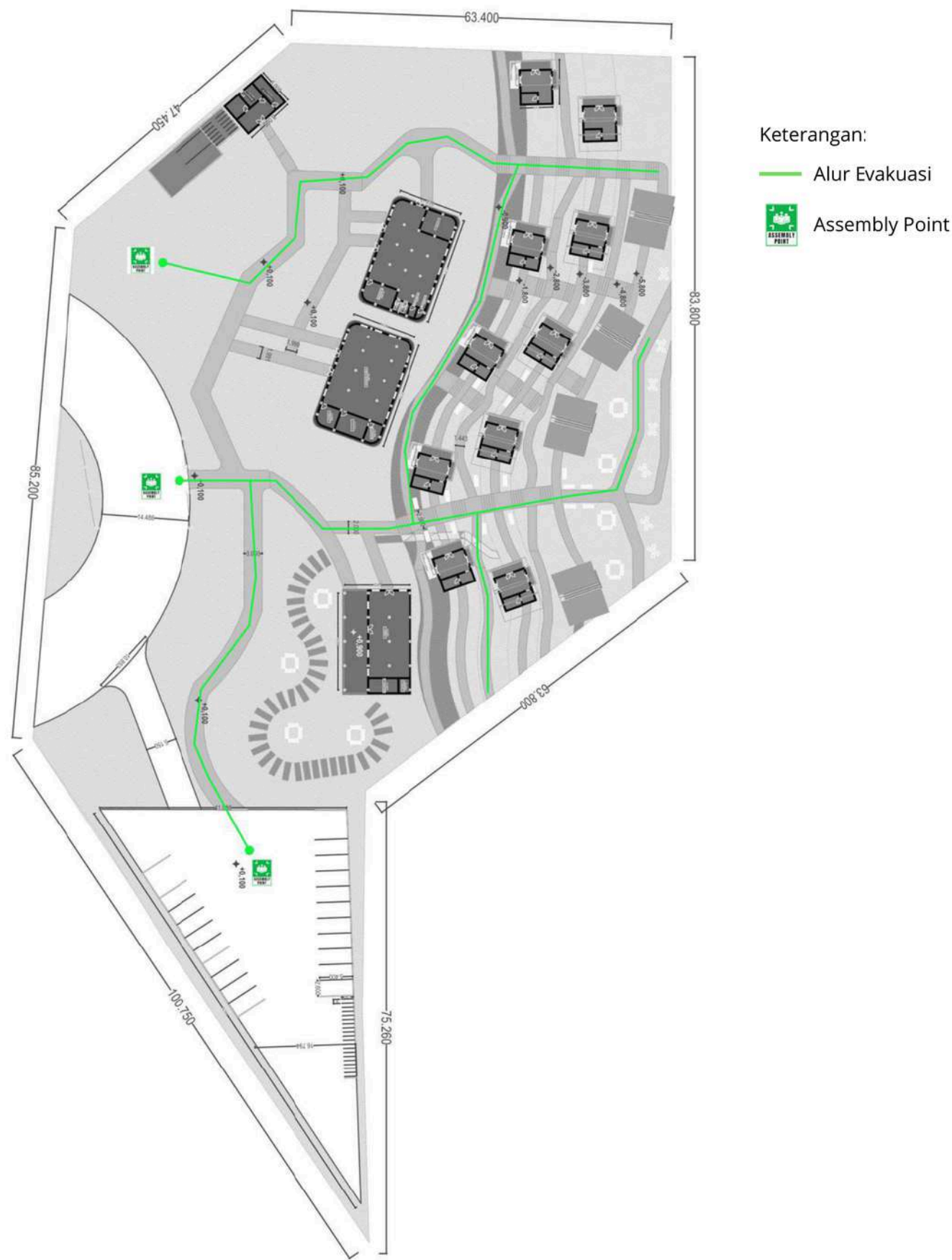
Desain Skematik Area Site

SIRKULASI PENGUNJUNG



Desain Skematik Area Site

SKEMA EVAKUASI



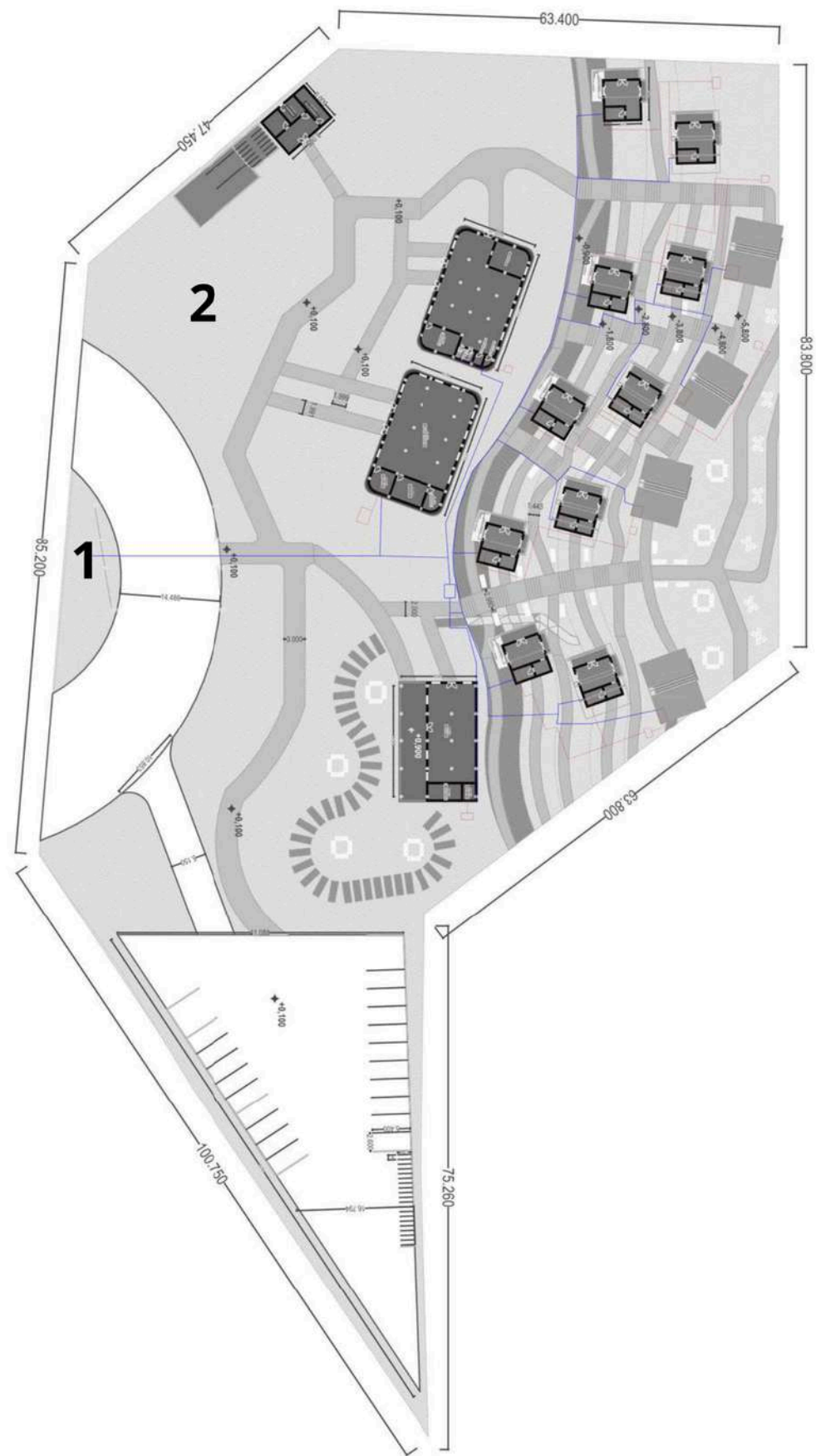
Desain Skematik Area Site

SKEMA UTILITAS AIR

Di glamping ini, air bersih disuplai dari dua sumber utama, yaitu PDAM dan air sumur. Untuk mengatasi kontur lahan yang landai, digunakan sistem down feed water. Sistem ini bekerja dengan memompa air dari sumber di elevasi terendah ke tangki penampung di elevasi tertinggi, lalu mendistribusikannya ke berbagai titik kebutuhan melalui saluran gravitasi.

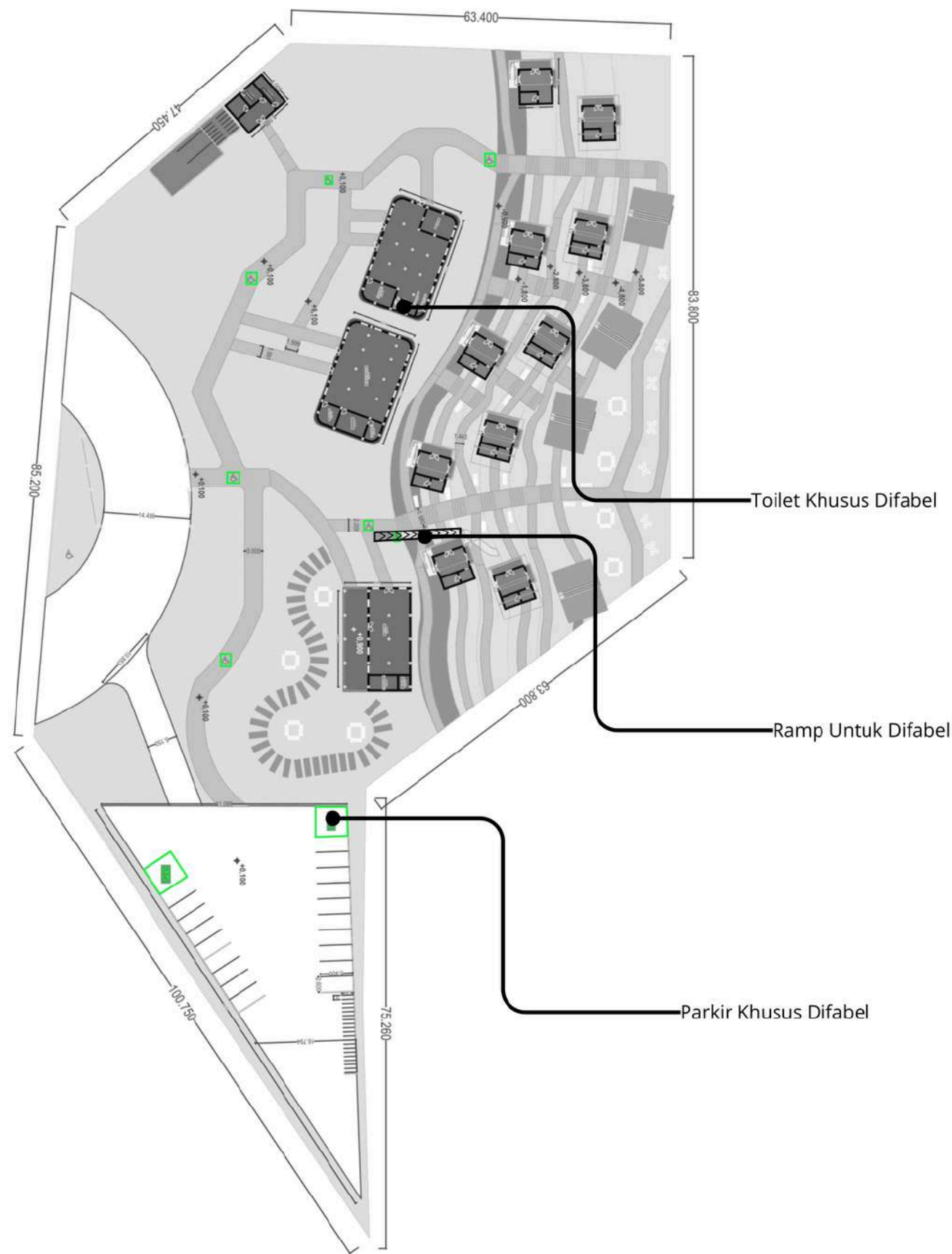
Keterangan :

- 1. Sumur PDAM
- 2. Ground Tank



Desain Skematik Area Site

SKEMA AKSES DIFABEL



Desain Skematik Area Site

SUASANA KAWASAN



Desain Skematik Area Site

SUASANA KAWASAN TAMAN & CAMPING



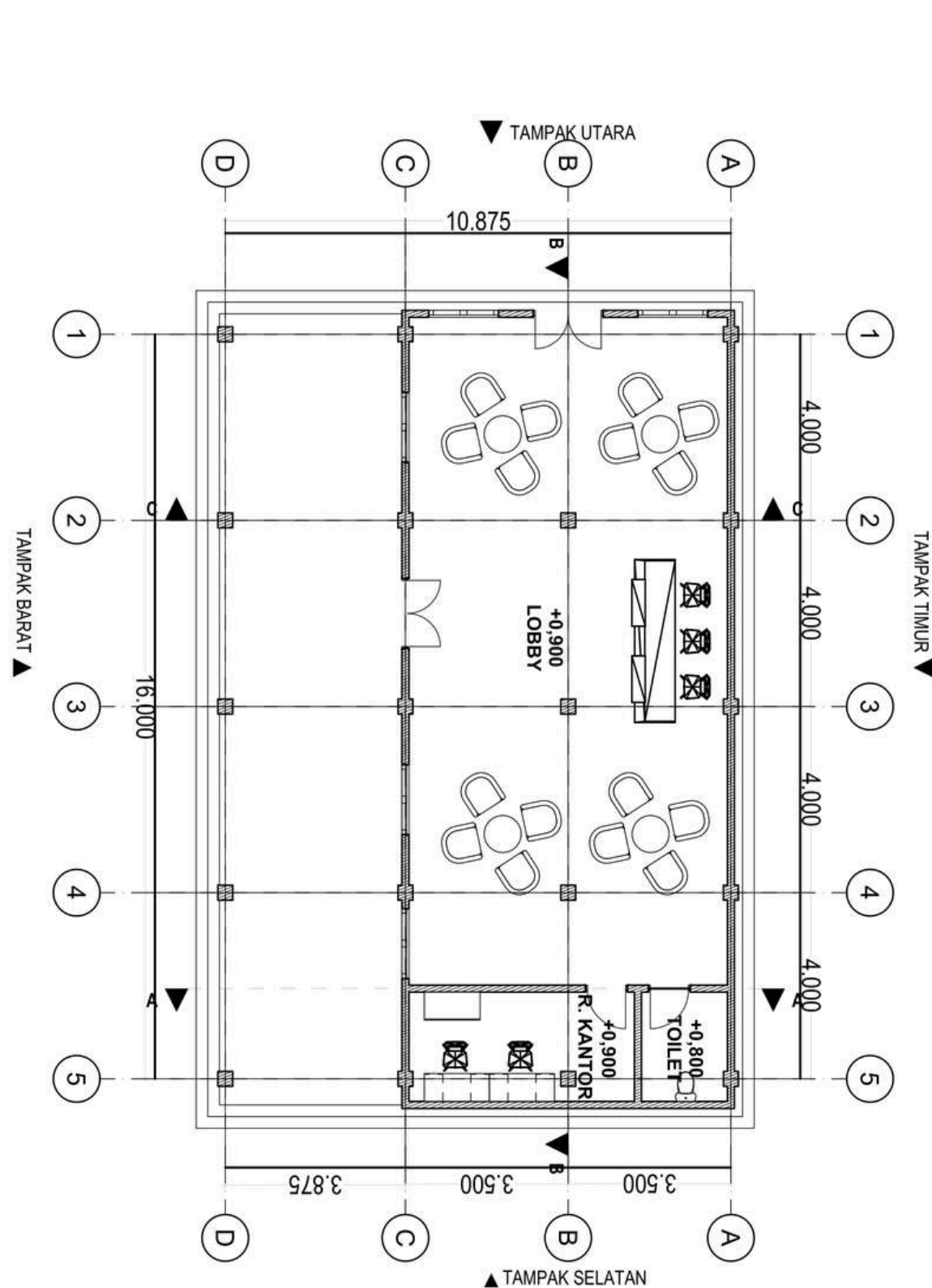
Desain Skematik Bangunan



KAWASAN LOBBY &
RESEPSIONIS

Desain Skematik Bangunan

DENAH LOBBY DAN RESEPSIONIS



Desain Skematik Bangunan

TAMPAK UTARA RESEPSIONIS



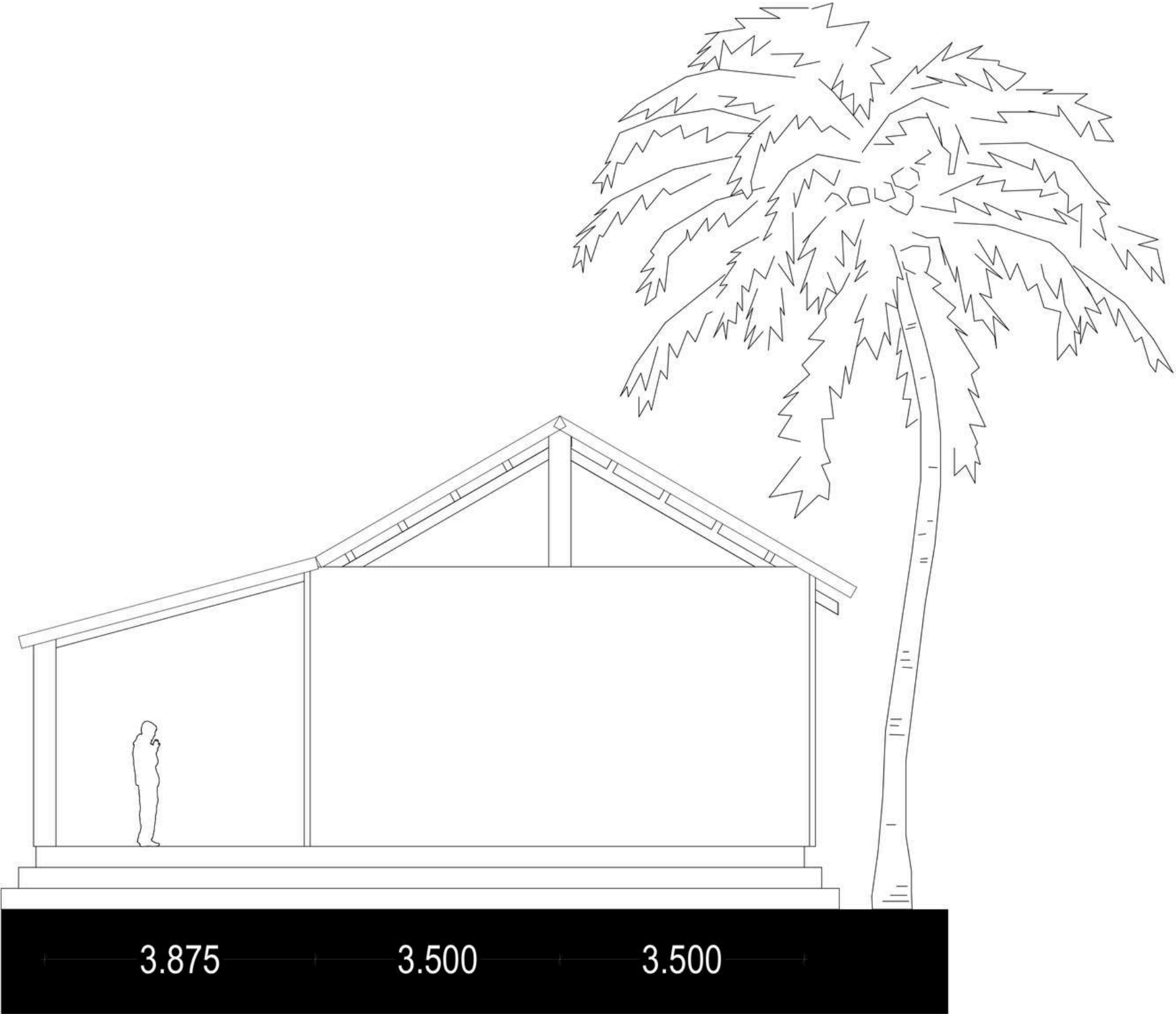
Desain Skematik Bangunan

TAMPAK TIMUR RESEPSIONIS



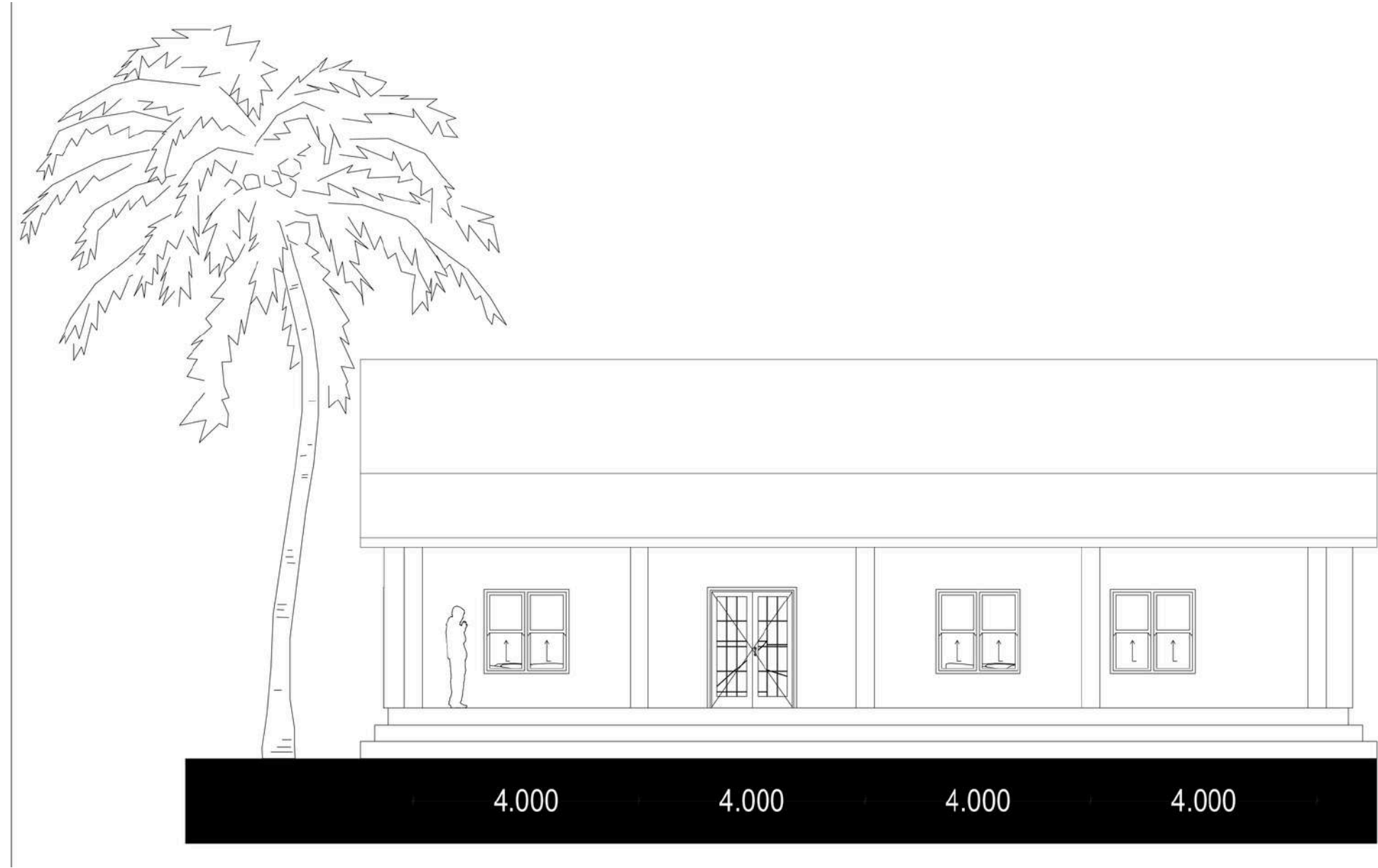
Desain Skematik Bangunan

TAMPAK SELATAN RESEPSIONIS



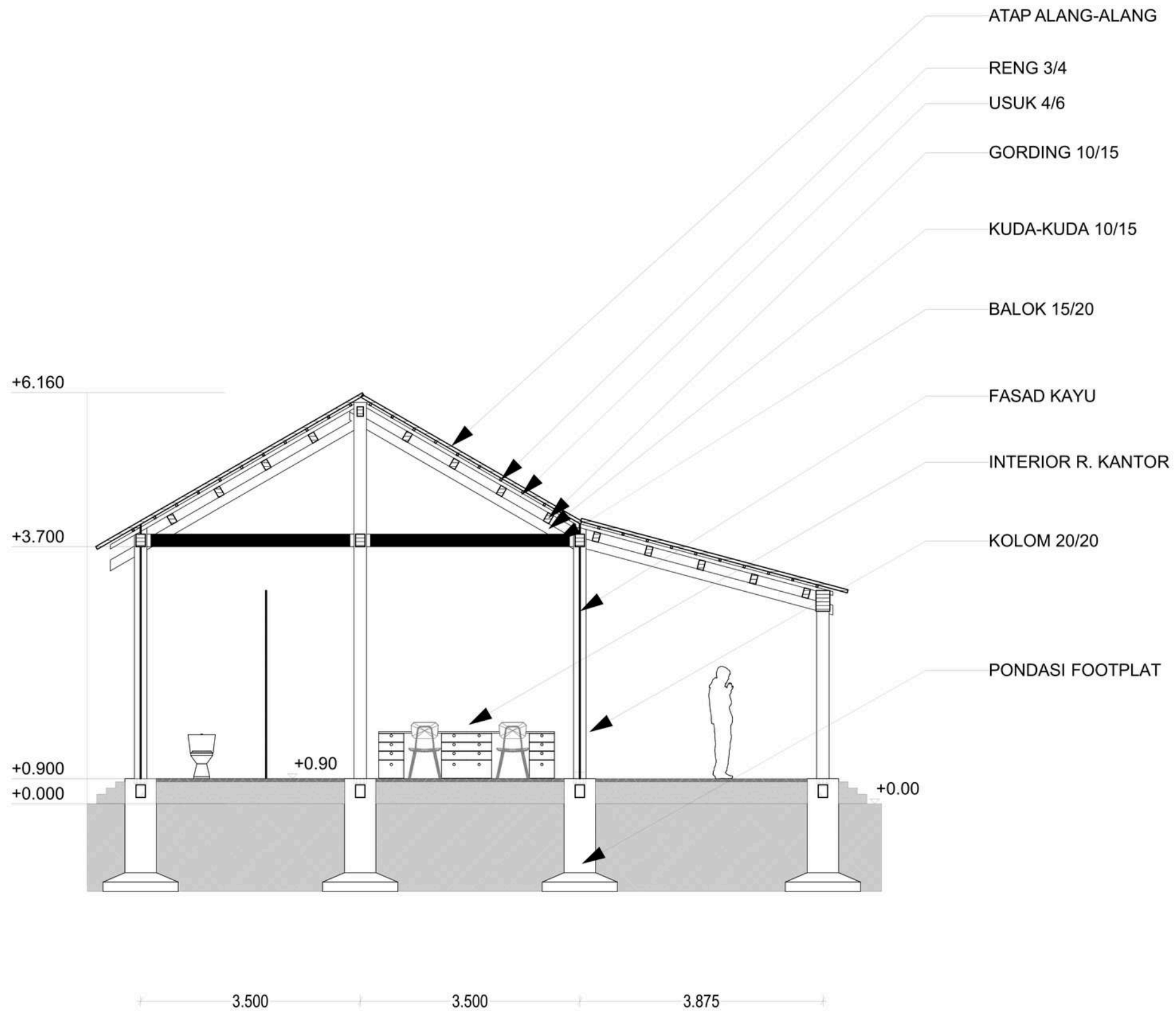
Desain Skematik Bangunan

TAMPAK BARAT RESEPSIONIS



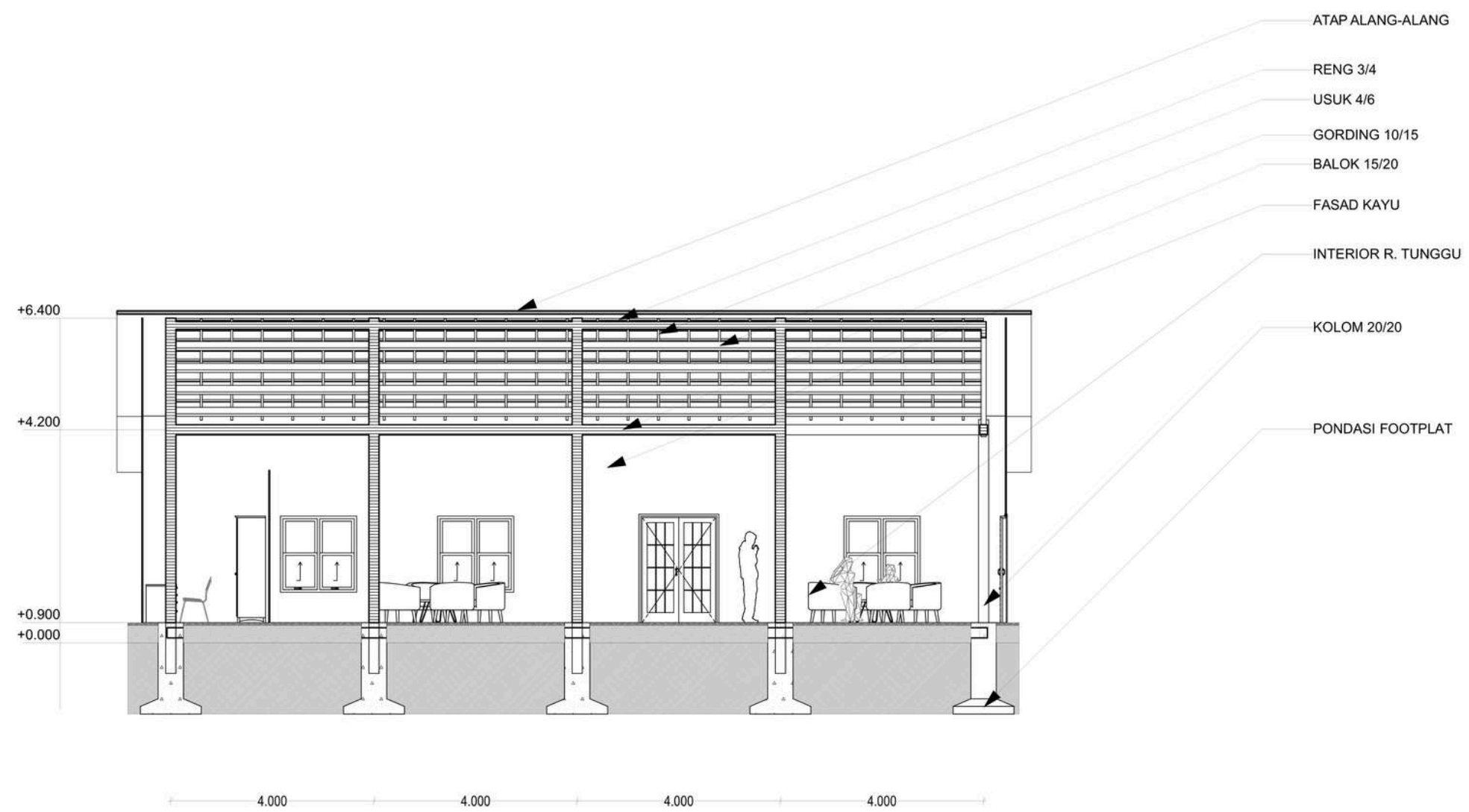
Desain Skematik Bangunan

POTONGAN A-A' RESEPSIONIS



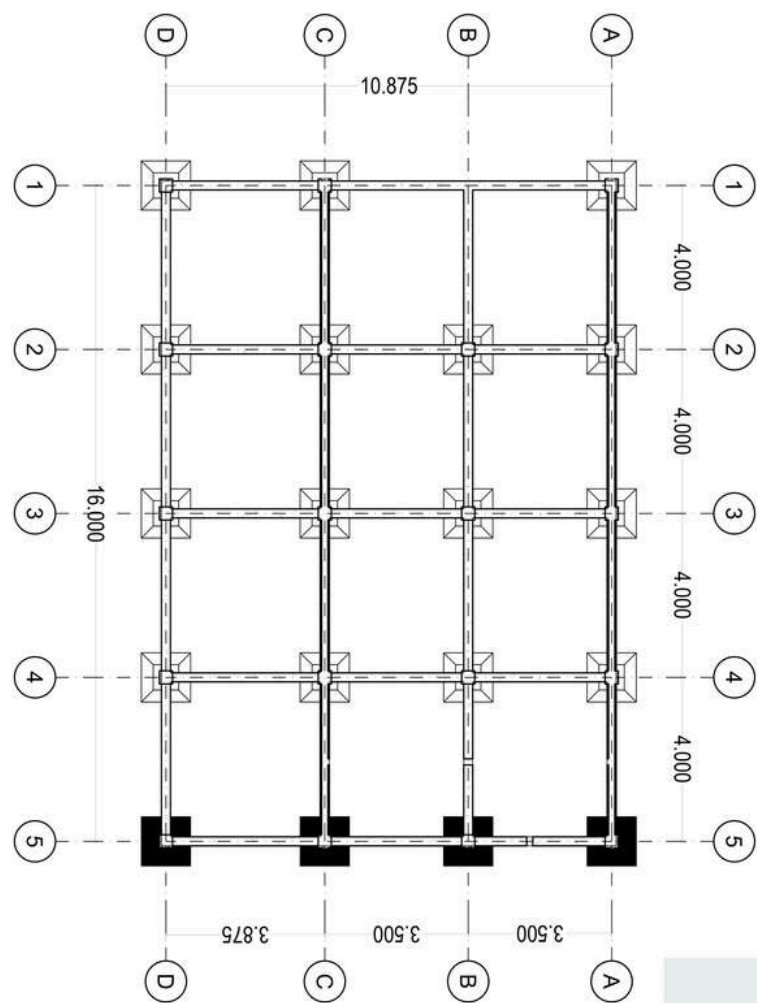
Desain Skematik Bangunan

POTONGAN B-B' RESEPSIONIS



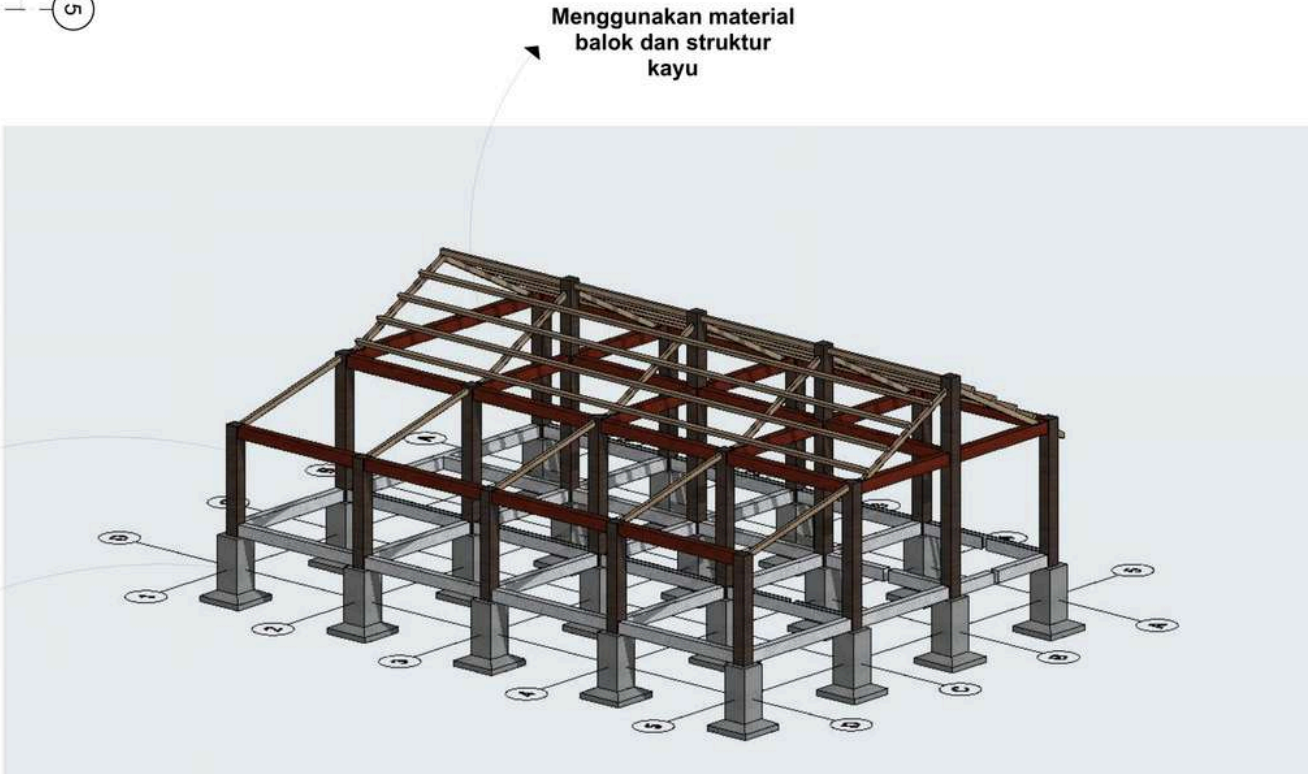
Desain Skematik Bangunan

RENCANA STRUKTUR RESEPSIONIS



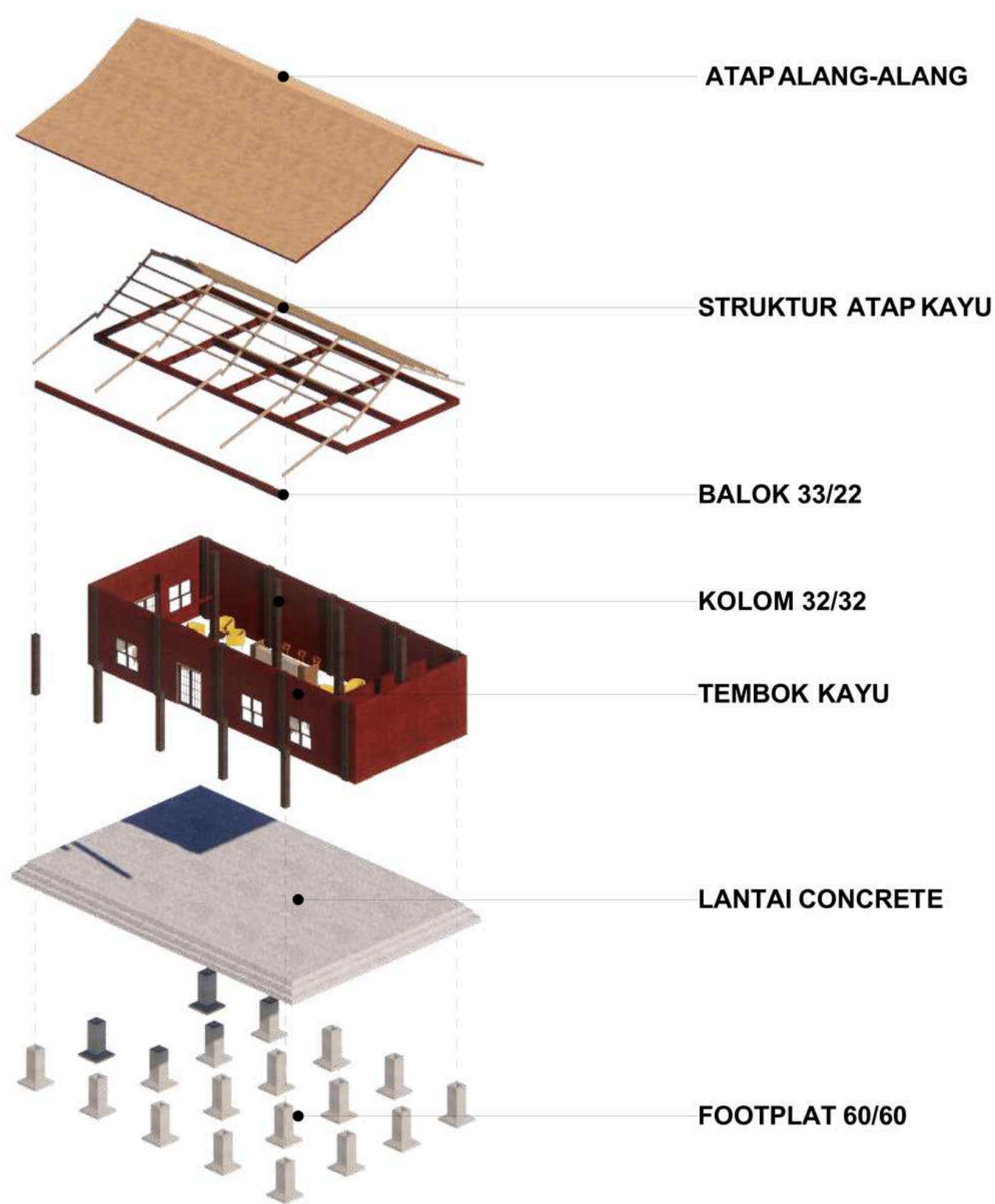
Kolom utama menggunakan material kayu dengan ukuran 32cm x 32cm

Pondasi bangunannya menggunakan pondasi footplat dengan kedalaman sekitar 2 meter dari tanah



Desain Skematik Bangunan

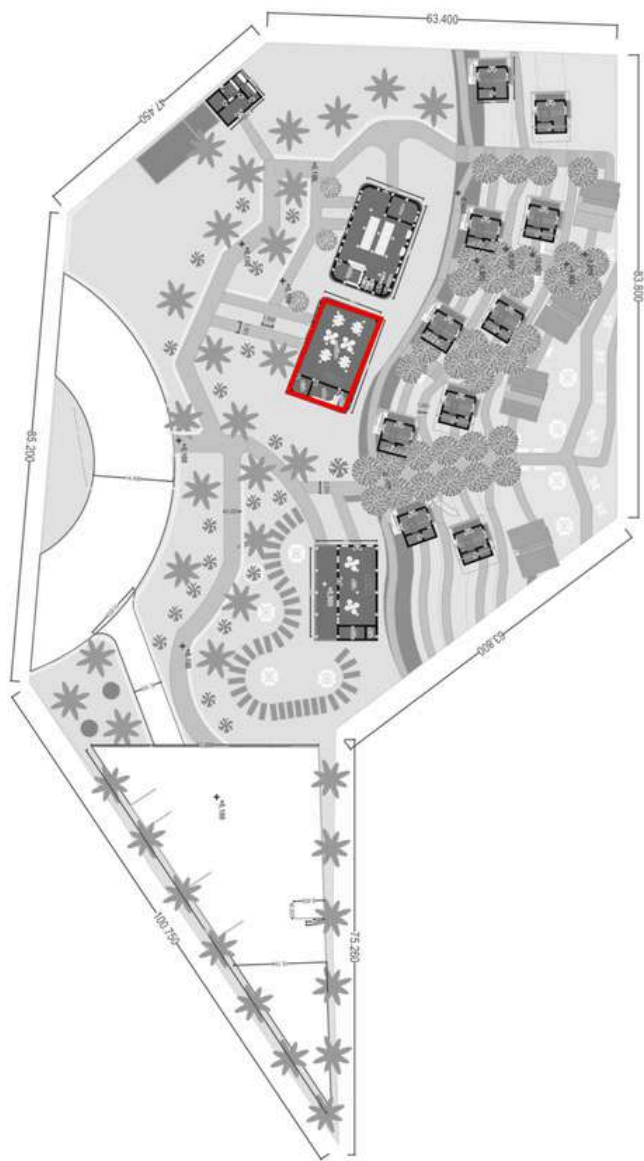
AKSONOMETRI LOBBY DAN RESEPSIONIS



Desain Skematik Bangunan

SUASANA LOBBY DAN RESEPSIONIS

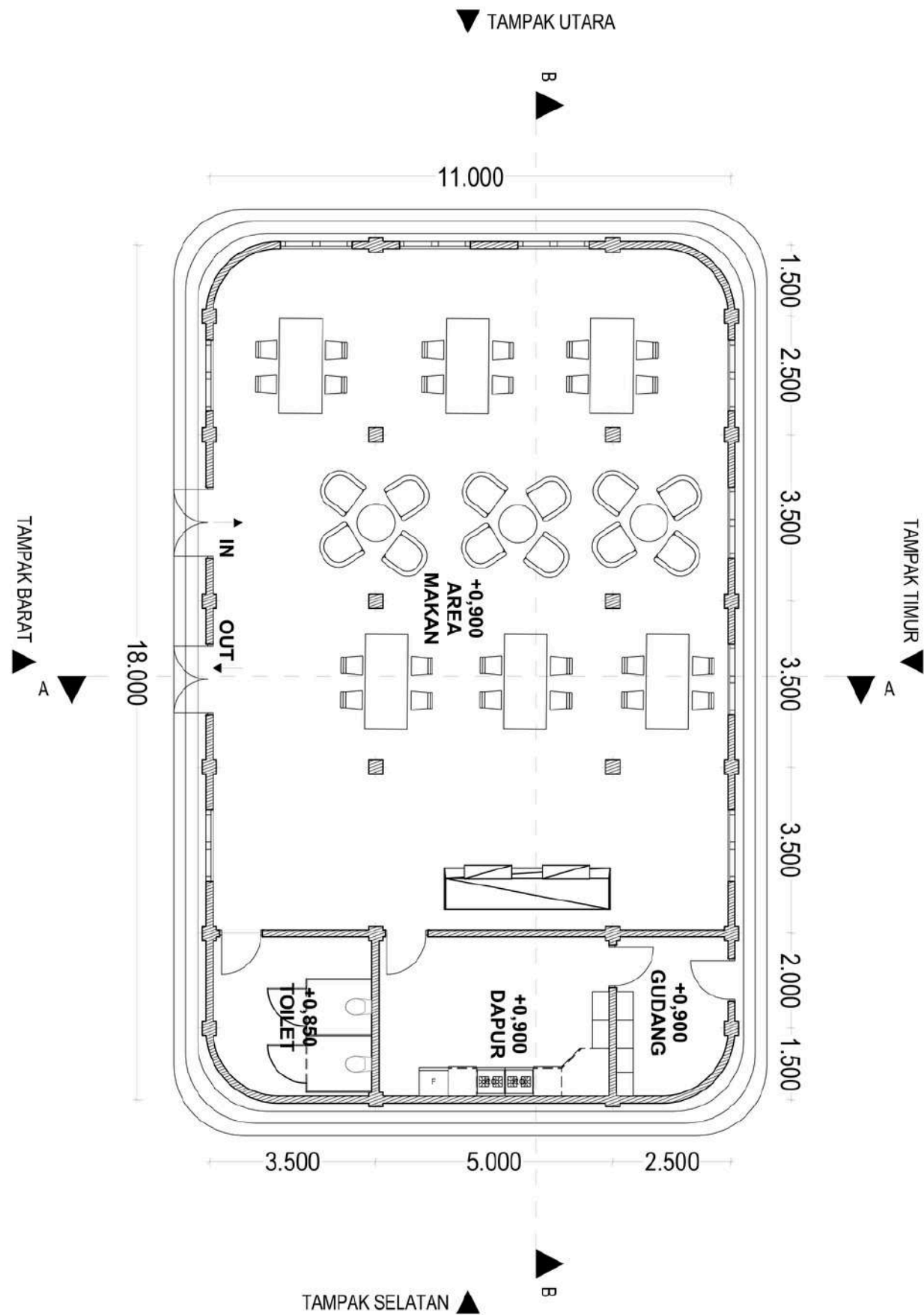
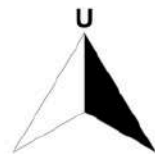




KAWASAN RESTO

Desain Skematik Bangunan

DENAH RESTORAN



Desain Skematik Bangunan

TAMPAK UTARA RESTORAN



Desain Skematik Bangunan

TAMPAK TIMUR RESTORAN



Desain Skematik Bangunan

TAMPAK SELATAN RESTORAN



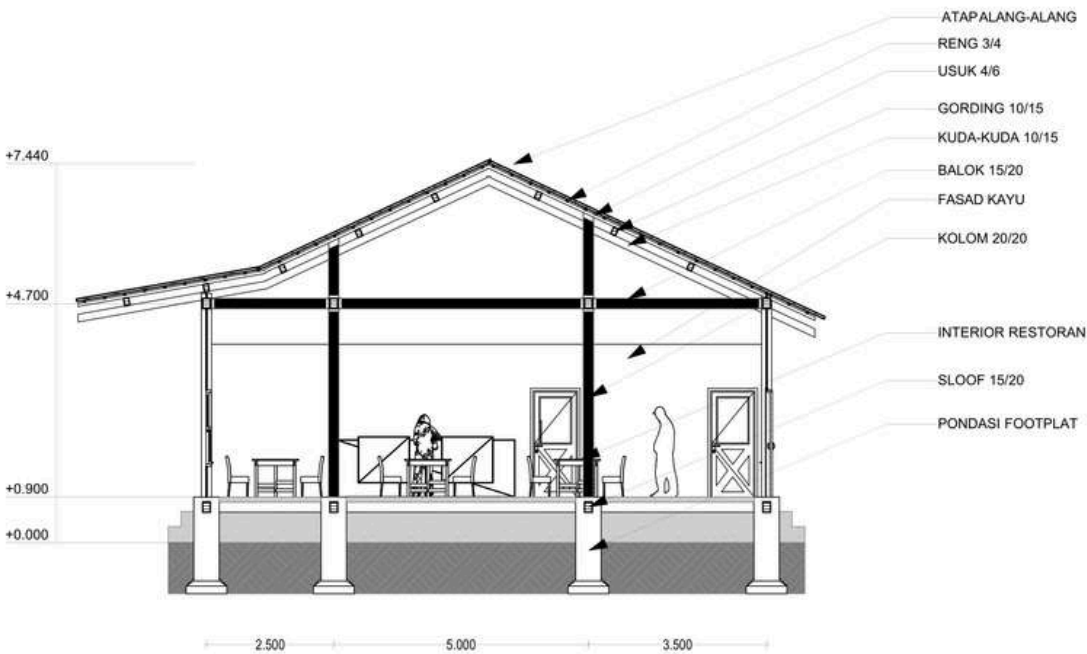
Desain Skematik Bangunan

TAMPAK BARAT RESTORAN

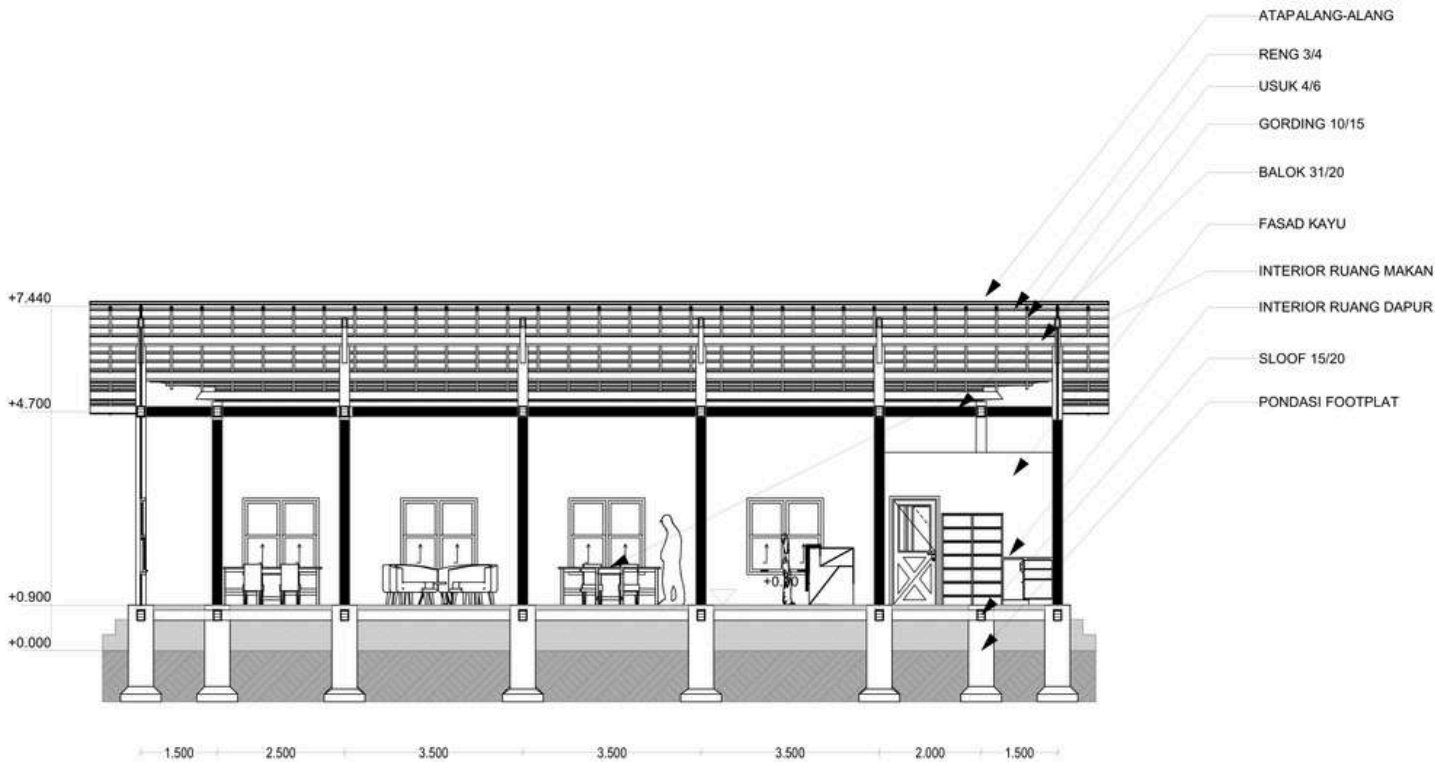


Desain Skematik Bangunan

POTONGAN RESTORAN



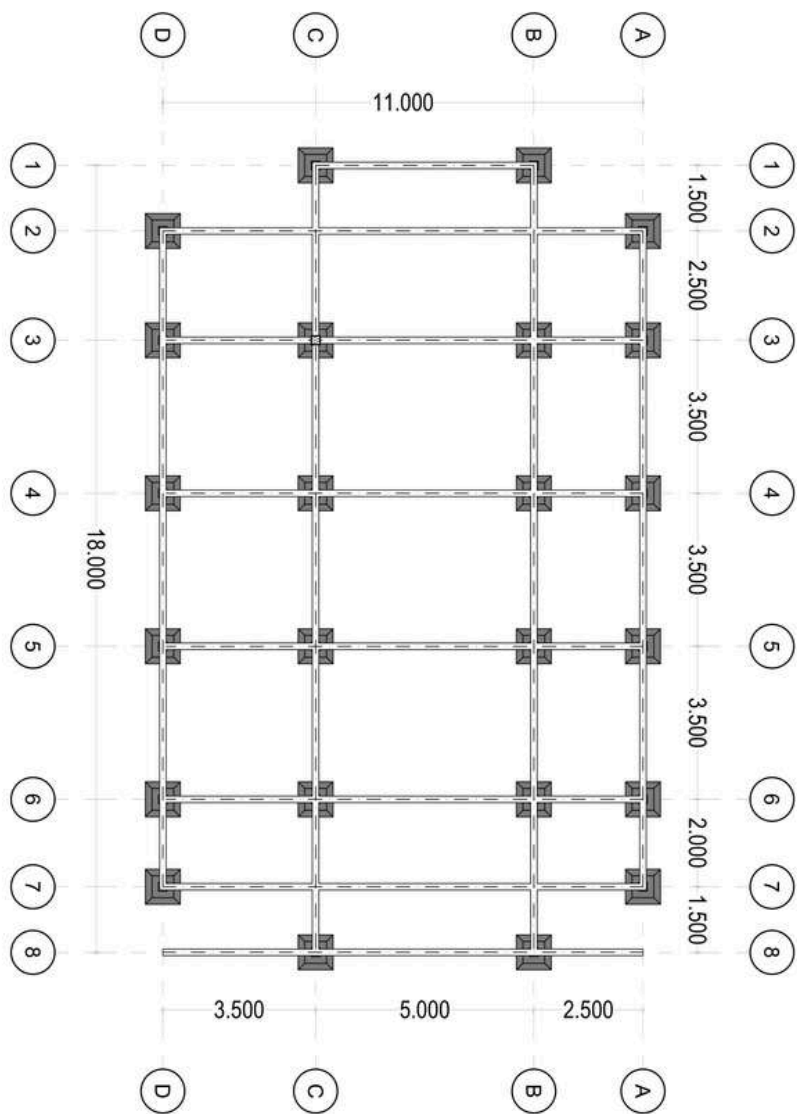
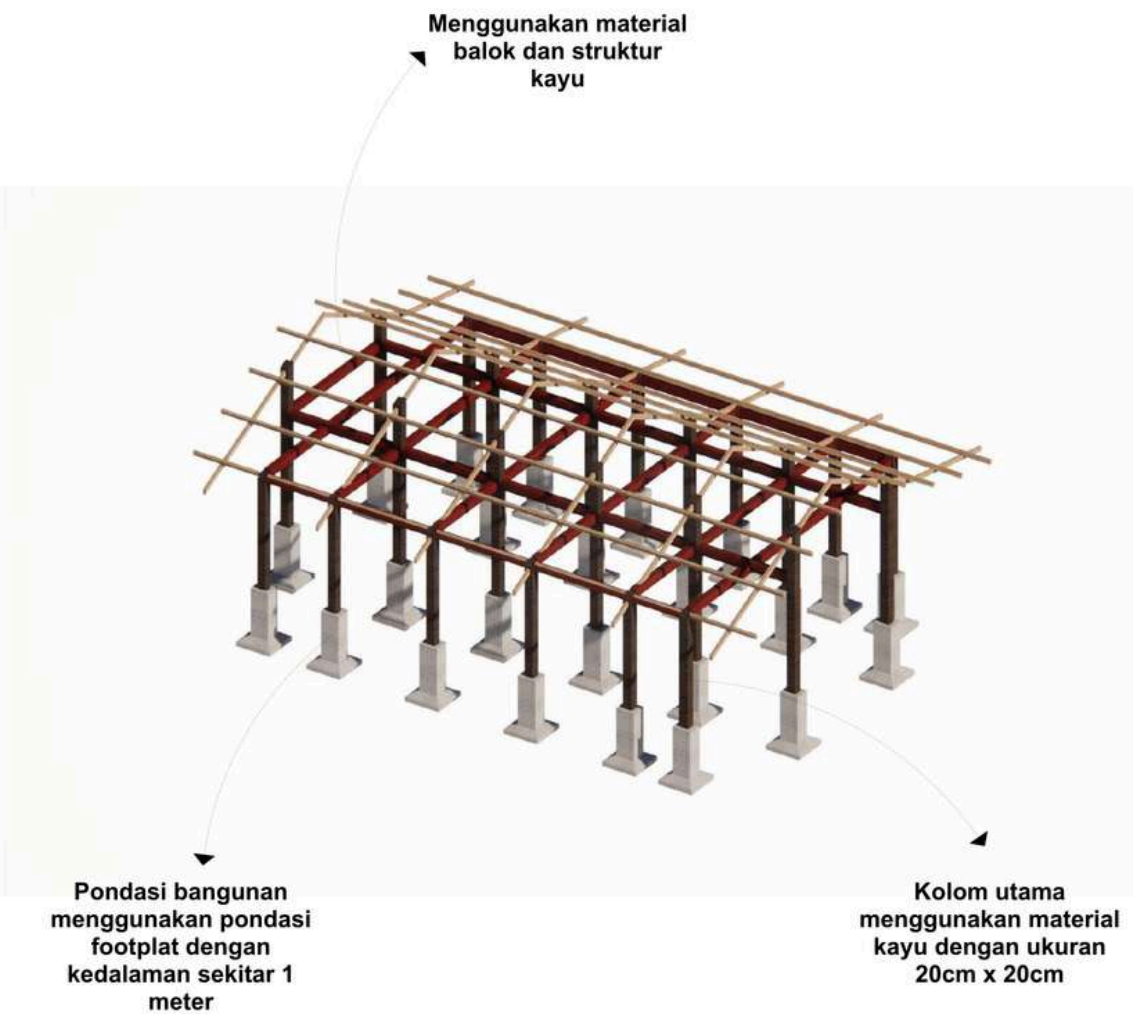
POTONGAN A-A'
SKALA 1:90



POTONGAN B-B'
SKALA 1:90

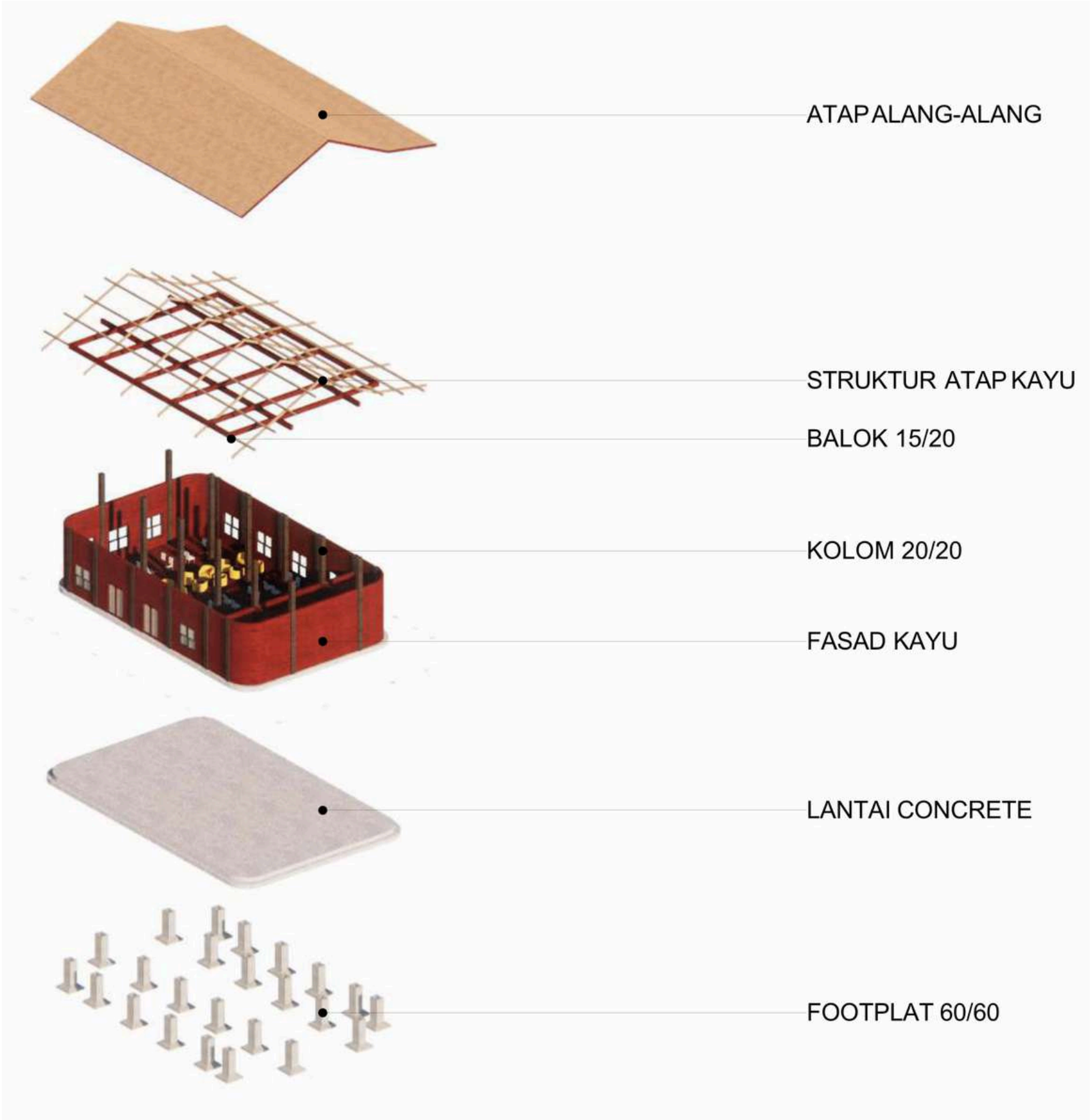
Desain Skematik Bangunan

RENCANA STRUKTUR RESTORAN



Desain Skematik Bangunan

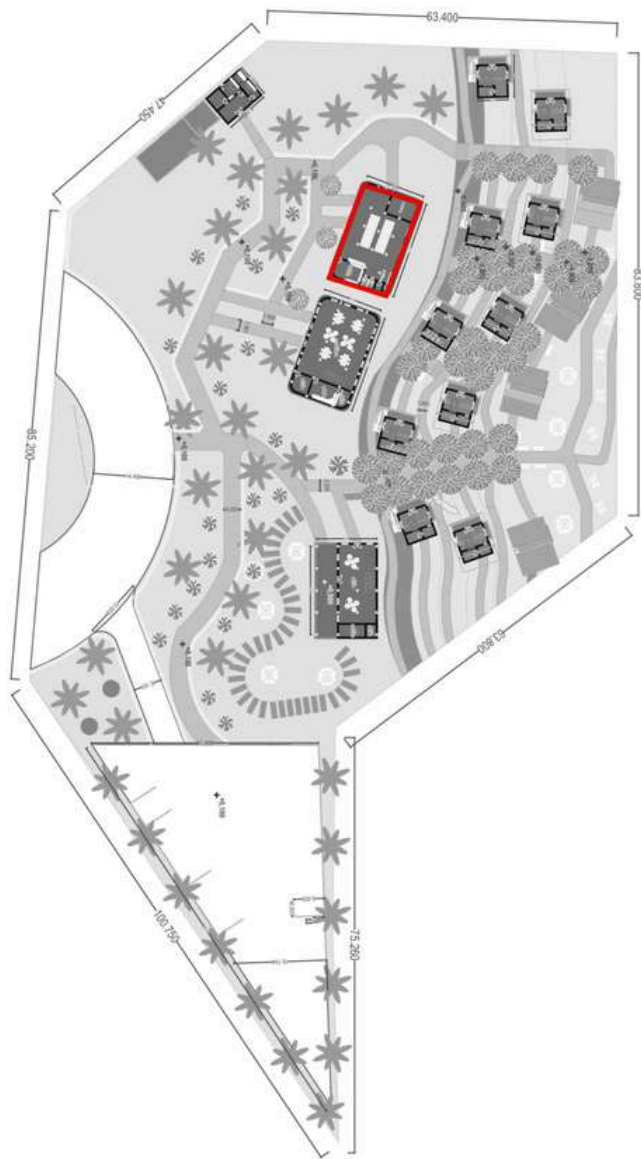
AKSONOMETRI RESTORAN



Desain Skematik Bangunan

SUASANA RESTORAN

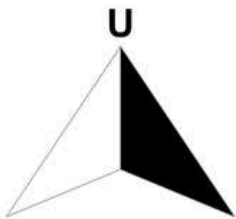
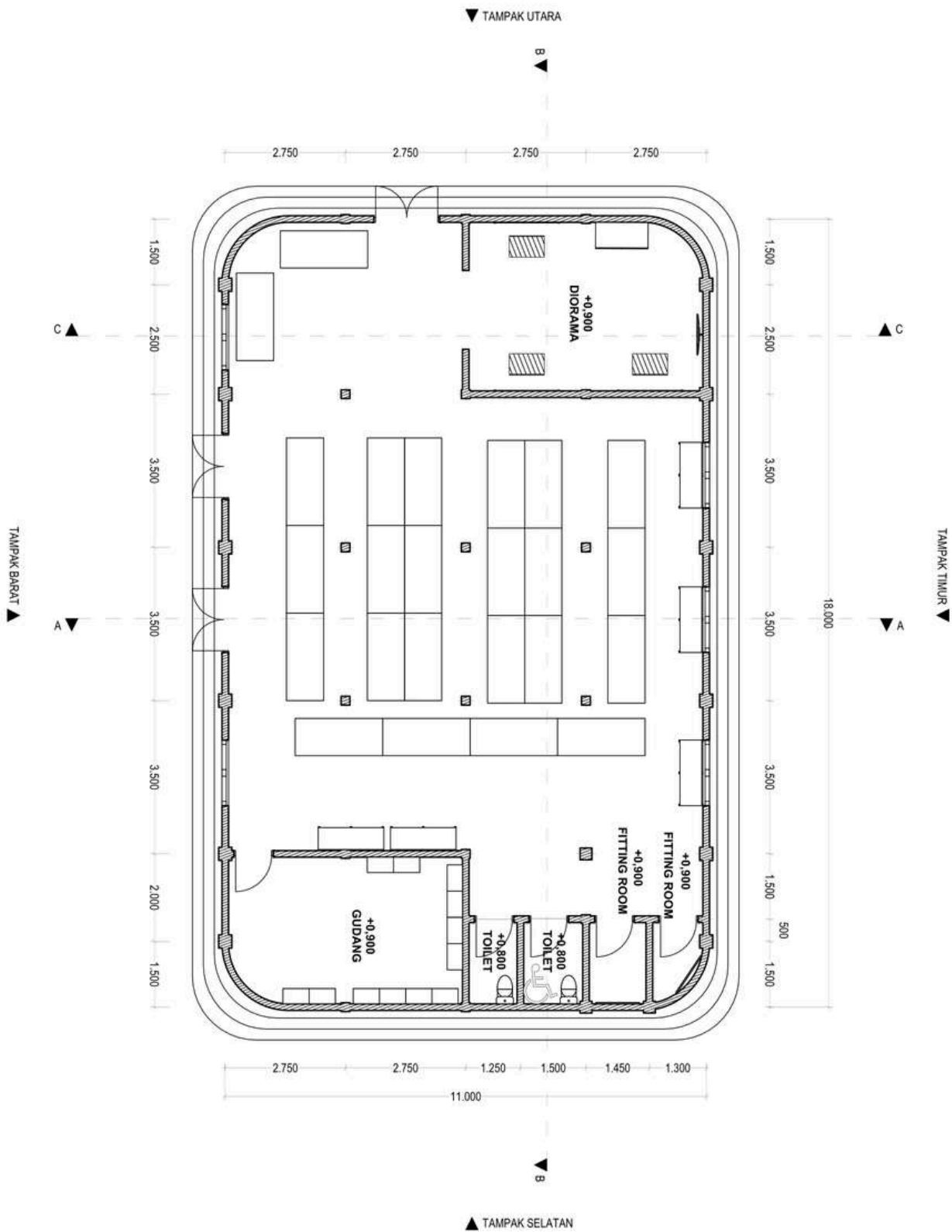




KAWASAN SOUVENIR
SHOP

Desain Skematik Bangunan

DENAH SOUVENIR SHOP



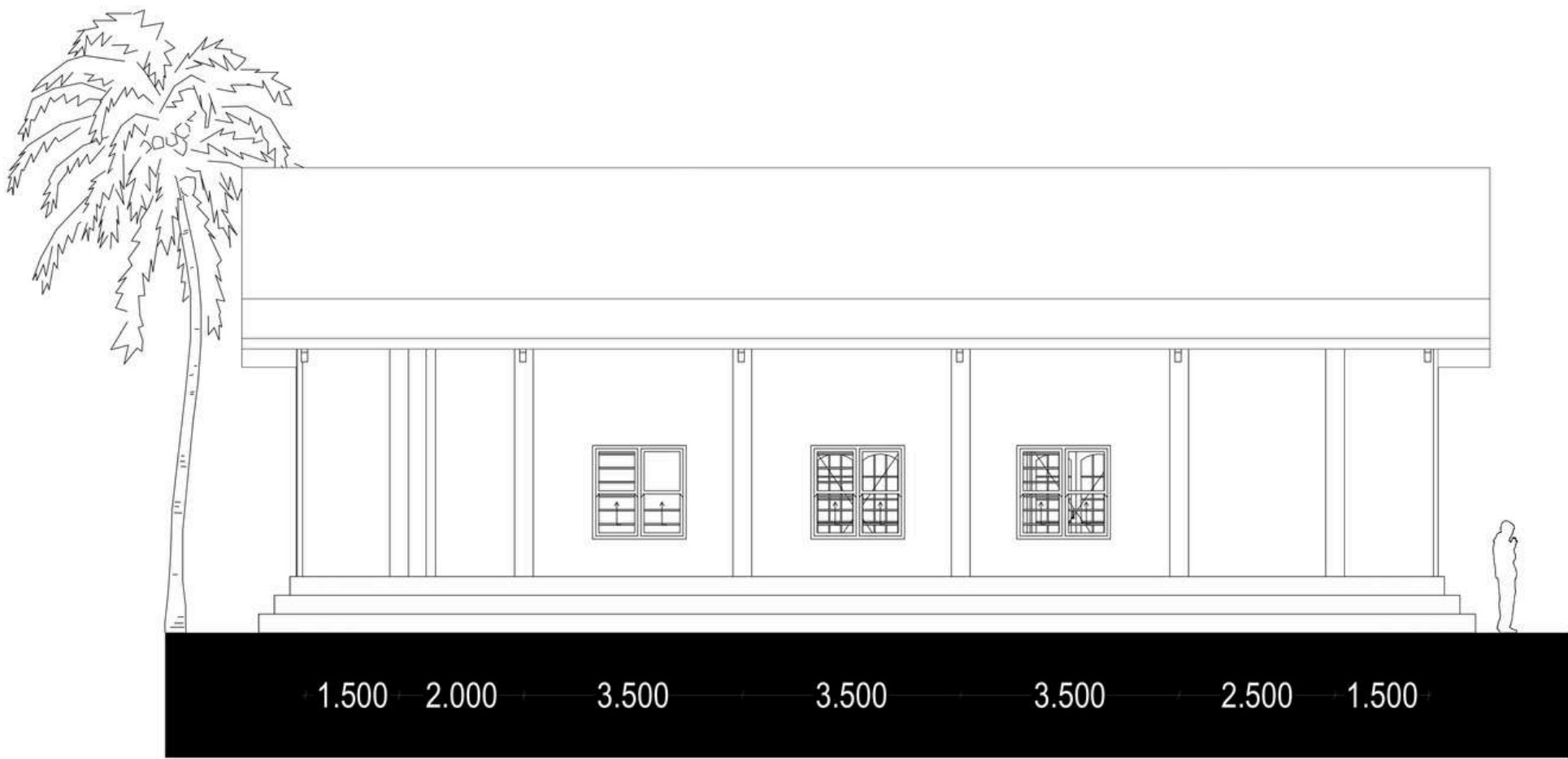
Desain Skematik Bangunan

TAMPAK UTARA SOUVENIR SHOP



Desain Skematik Bangunan

TAMPAK TIMUR SOUVENIR SHOP



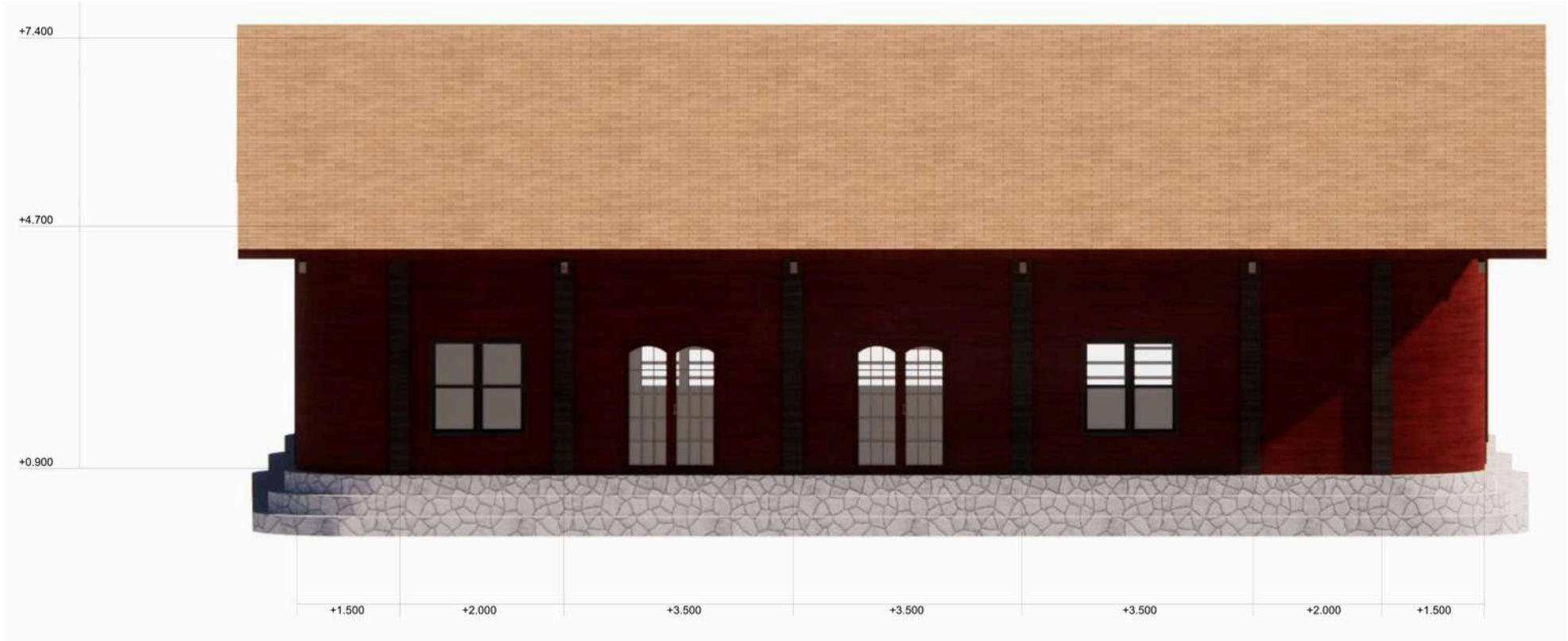
Desain Skematik Bangunan

TAMPAK SELATAN SOUVENIR SHOP



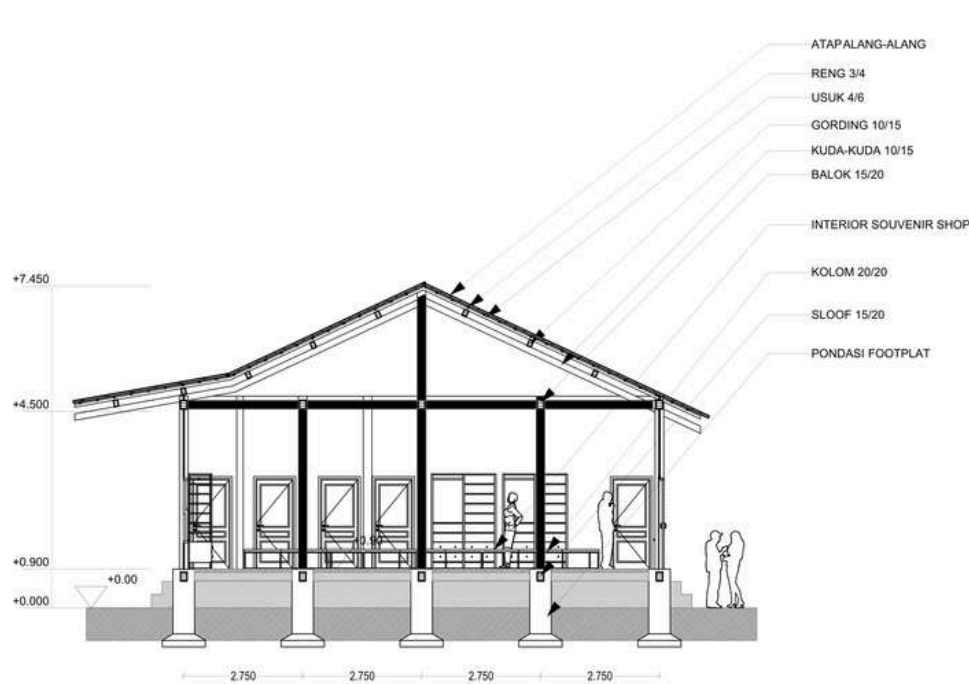
Desain Skematik Bangunan

TAMPAK BARAT SOUVENIR SHOP

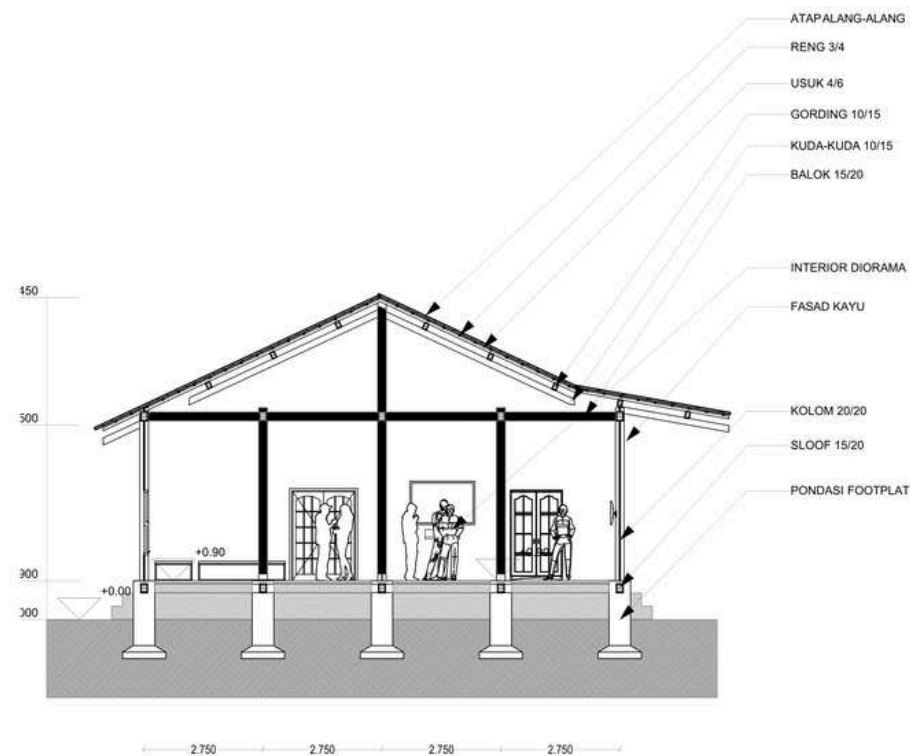


Desain Skematik Bangunan

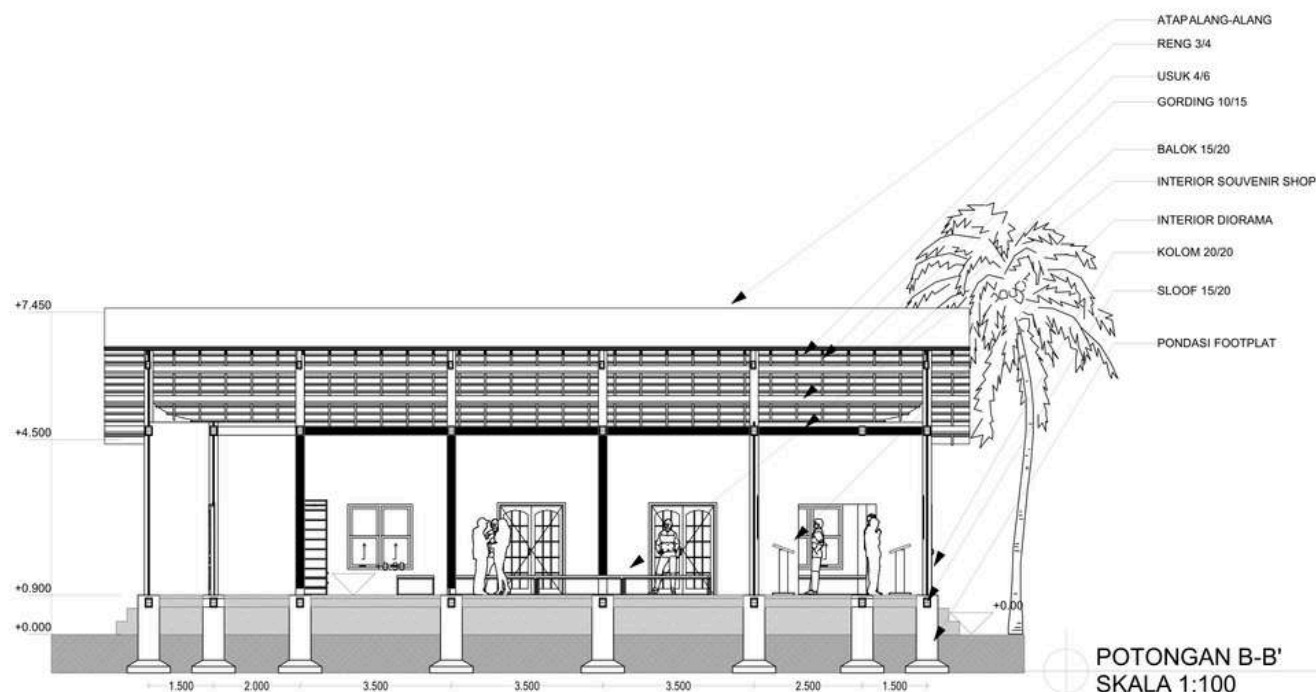
POTONGAN SOUVENIR SHOP



POTONGAN A-A'
SKALA 1:100



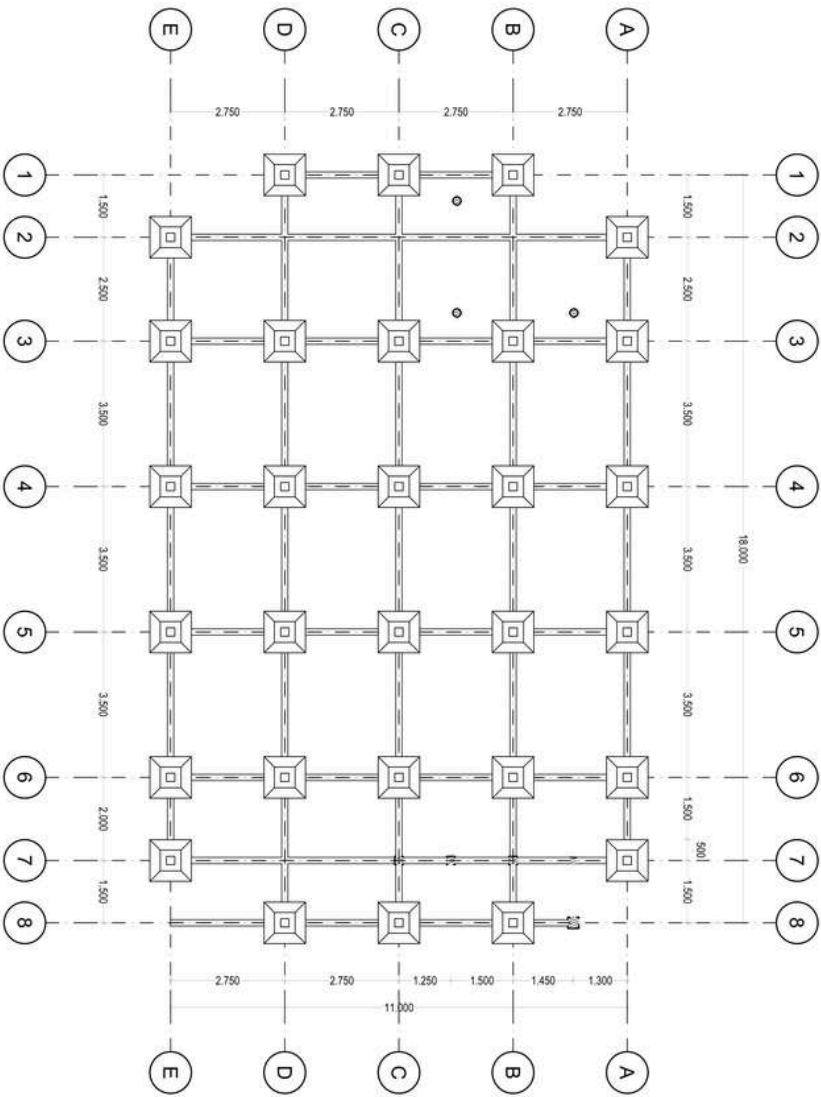
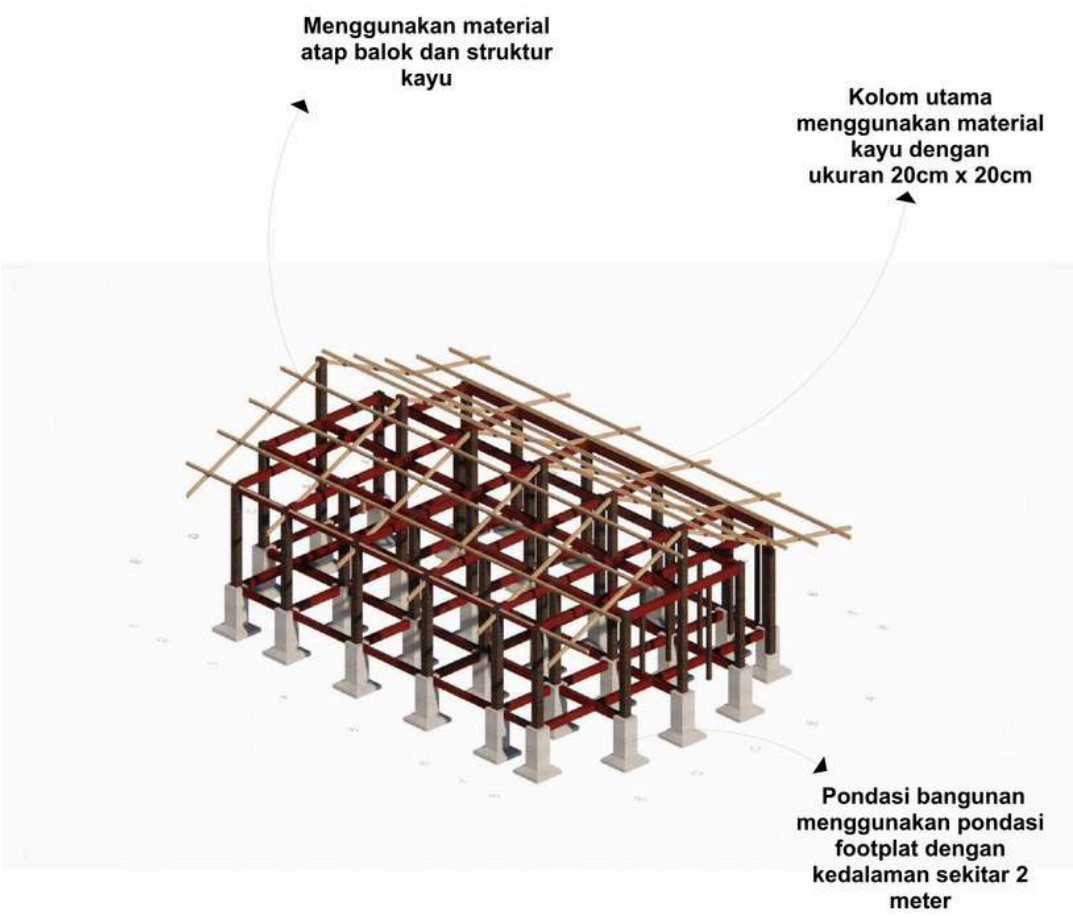
POTONGAN C-C'
SKALA 1:100



POTONGAN B-B'
SKALA 1:100

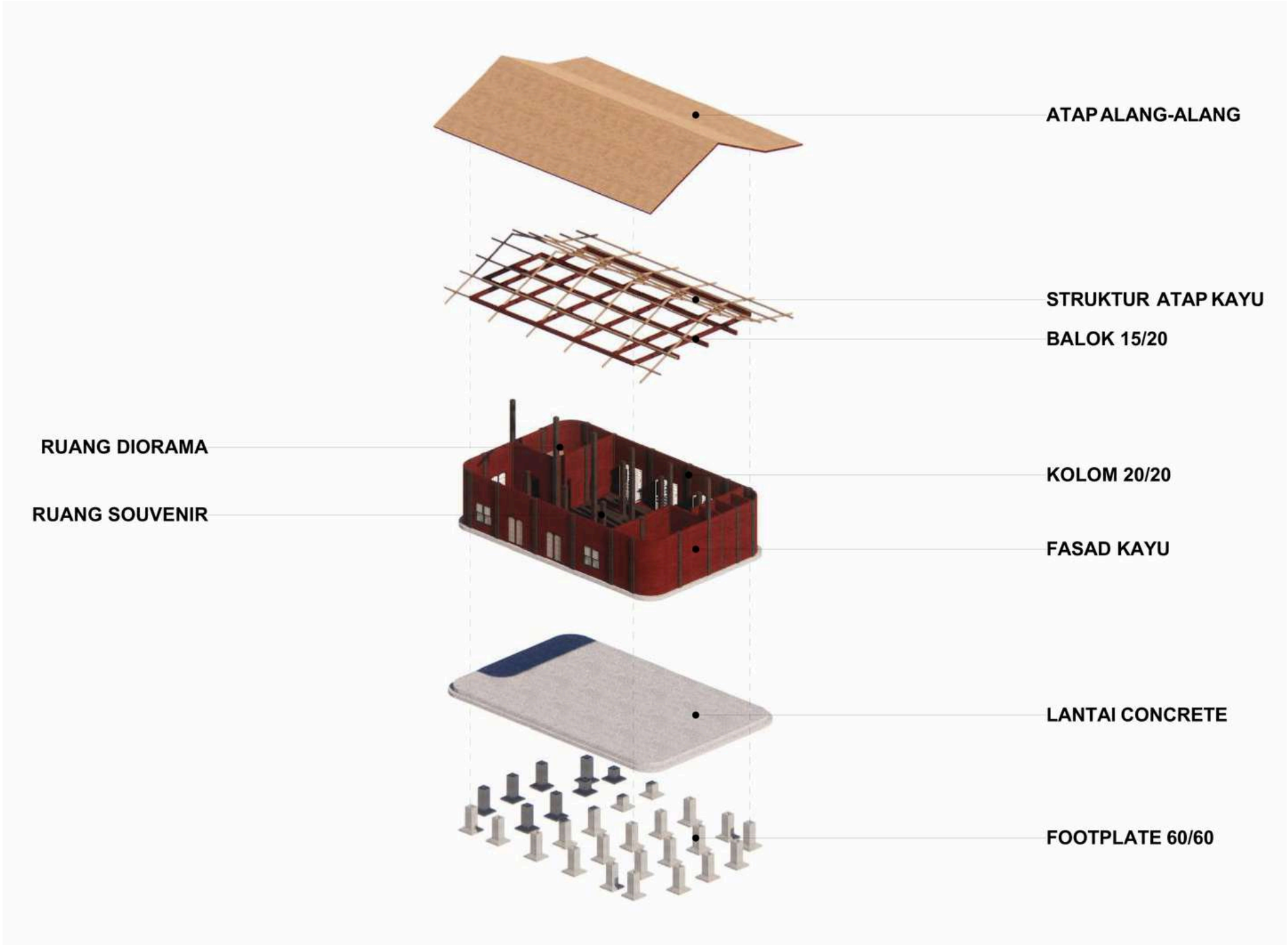
Desain Skematik Bangunan

RENCANA STRUKTUR SOUVENIR SHOP



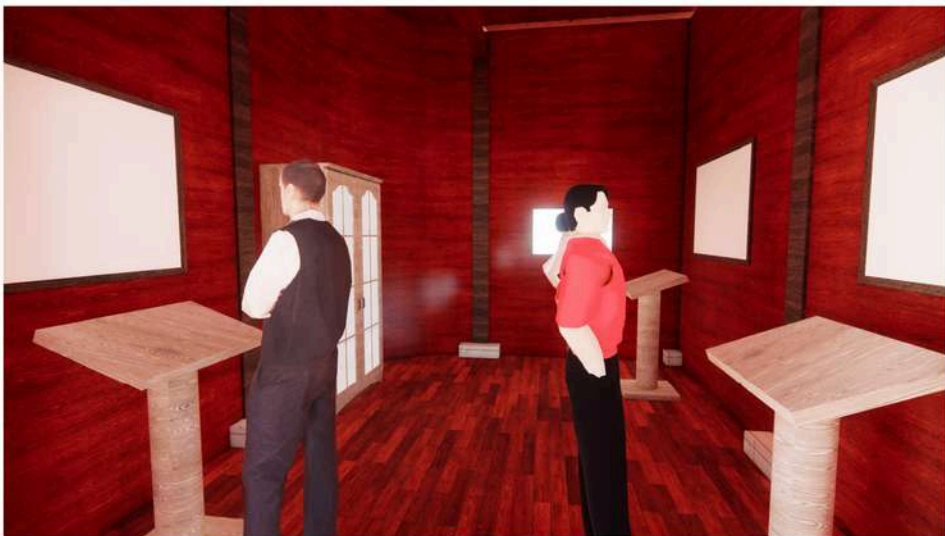
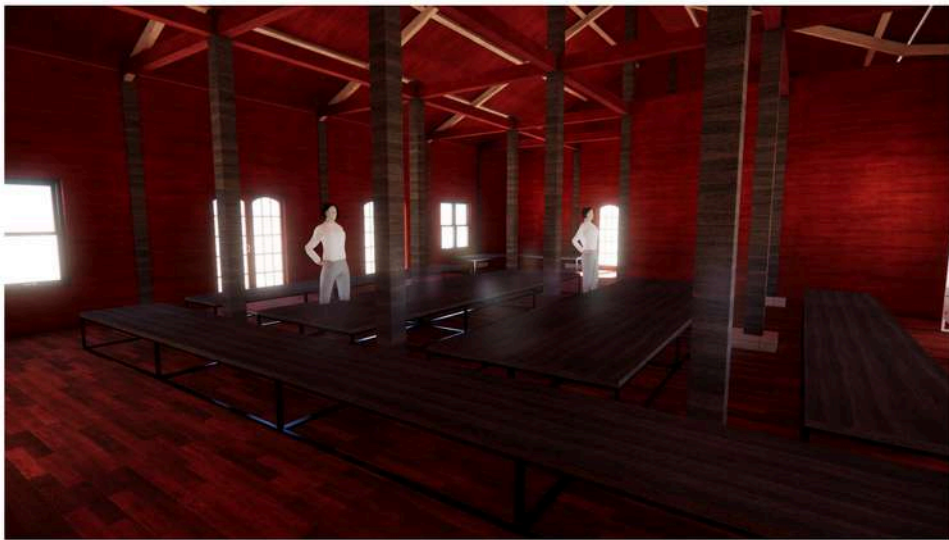
Desain Skematik Bangunan

AKSONOMETRI SOUVENIR SHOP



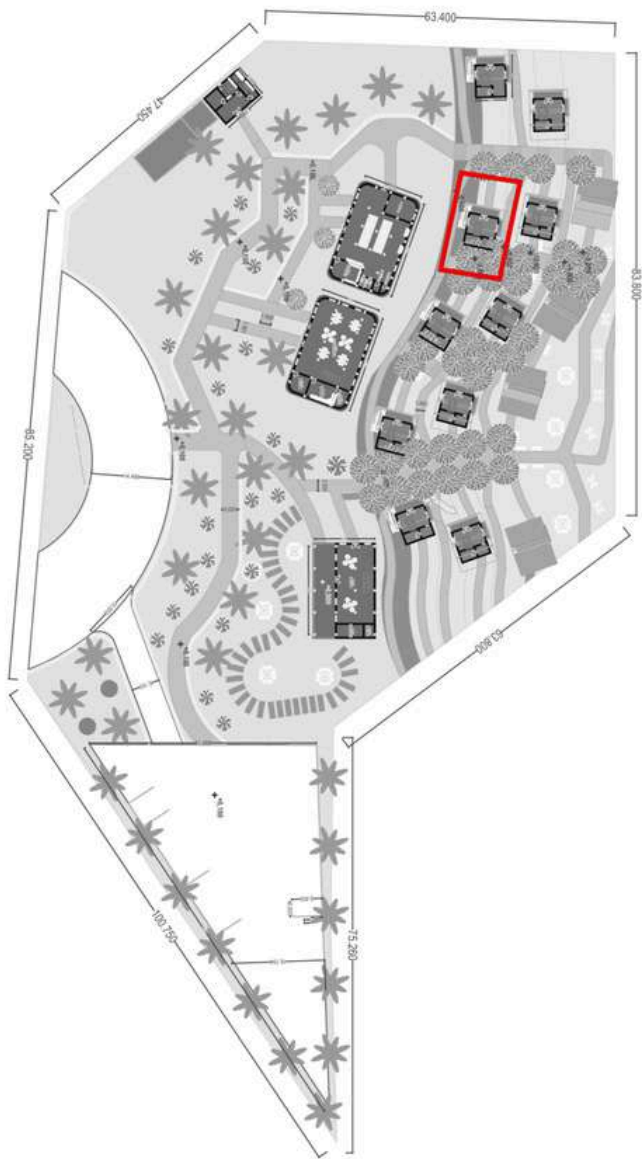
Desain Skematik Bangunan

SUASANA SOUVENIR SHOP



Desain Skematik Bangunan

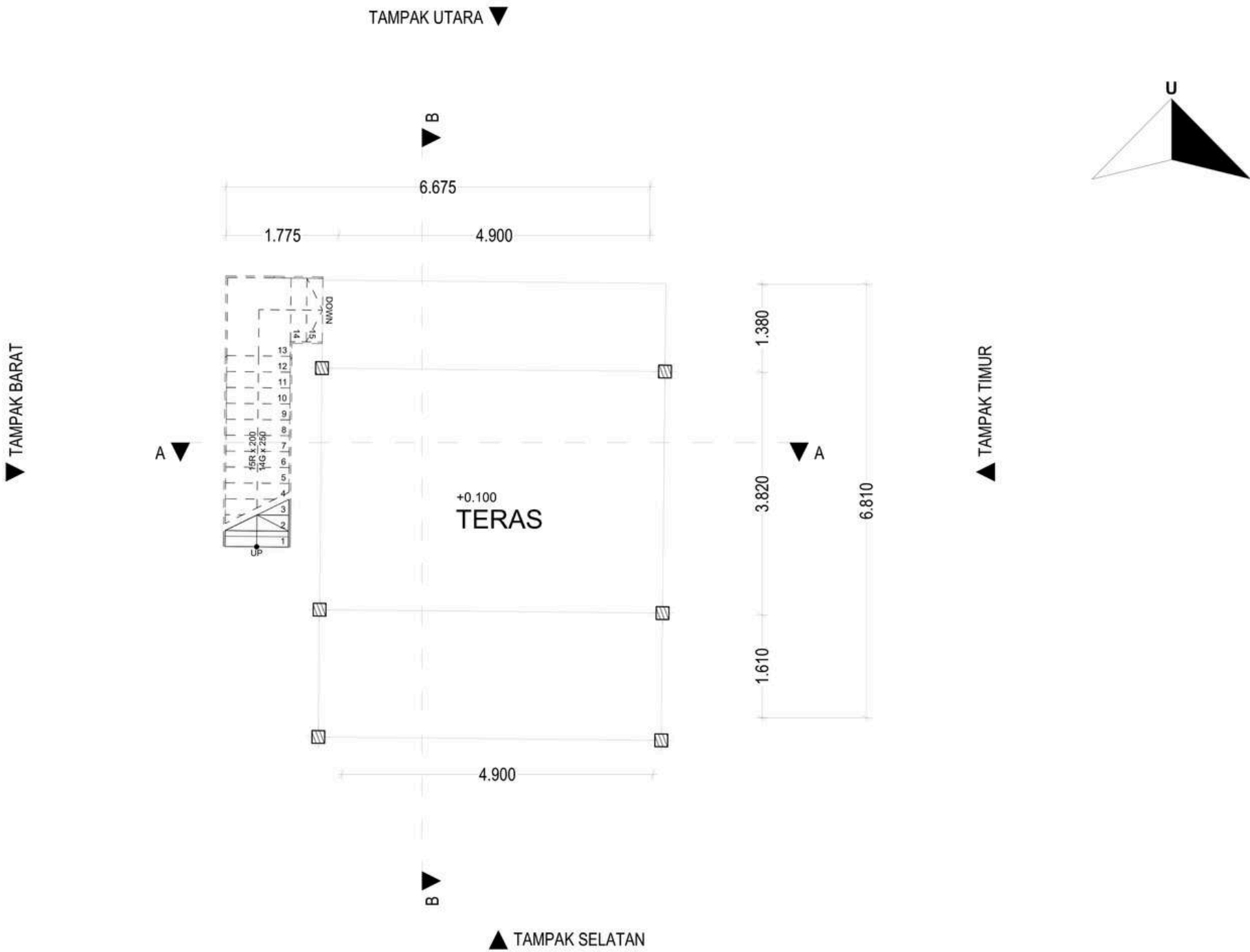
ARCHICAD EDUCATION VERSION



KAWASAN
GLAMPING

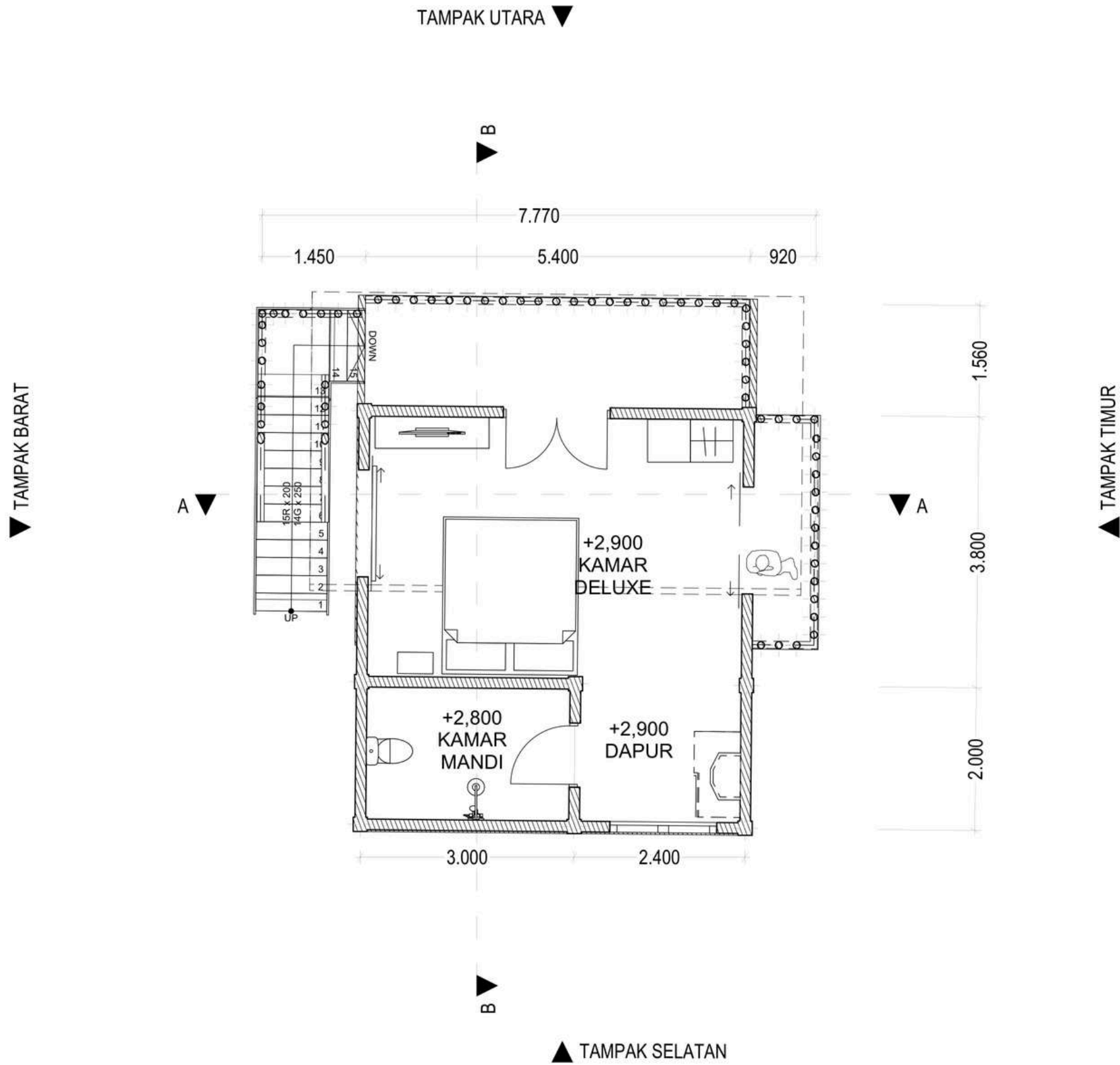
Desain Skematik Bangunan

DENAH LANTAI DASAR KAMAR DELUXE



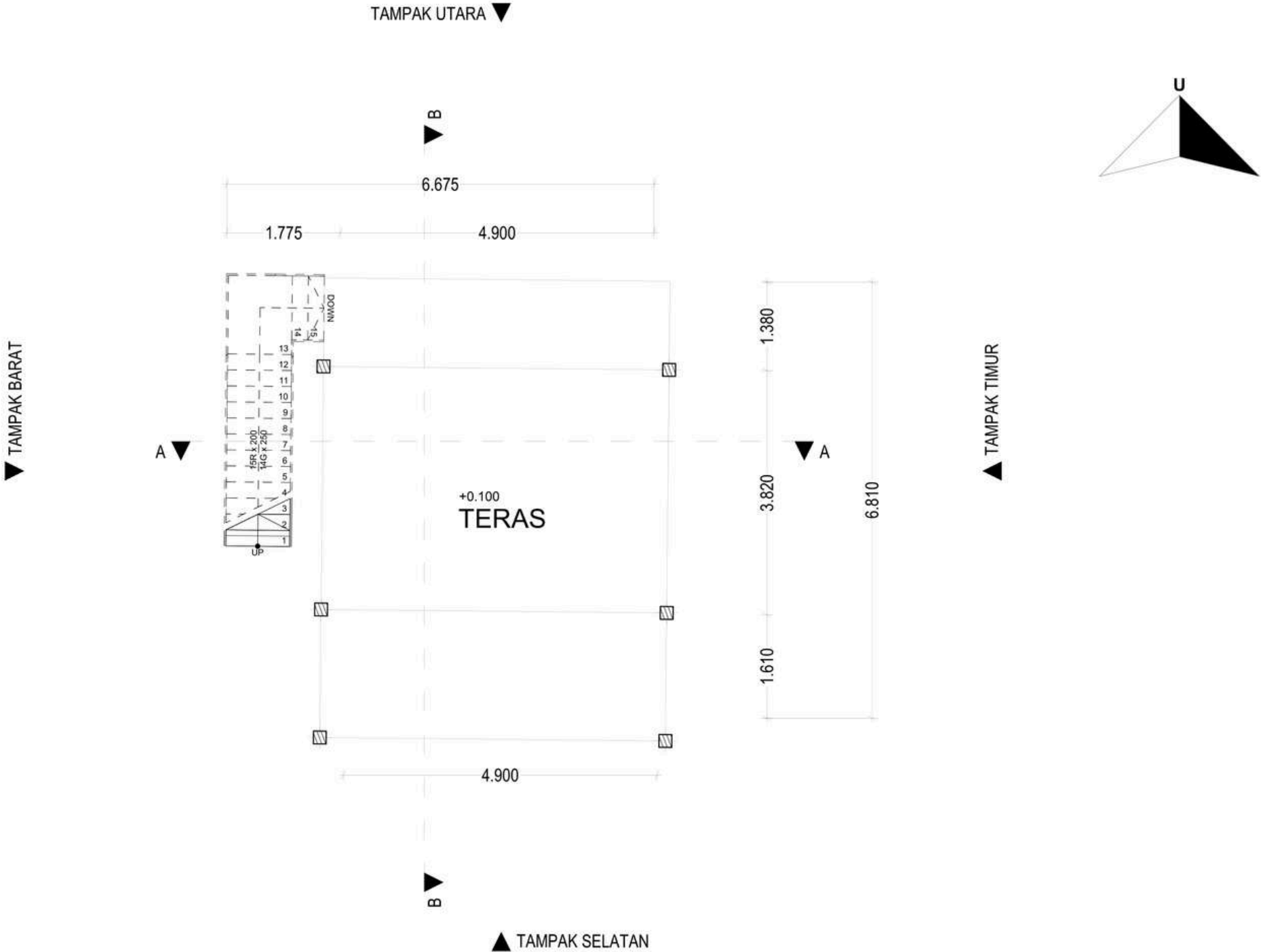
Desain Skematik Bangunan

DENAH LANTAI 2 KAMAR DELUXE



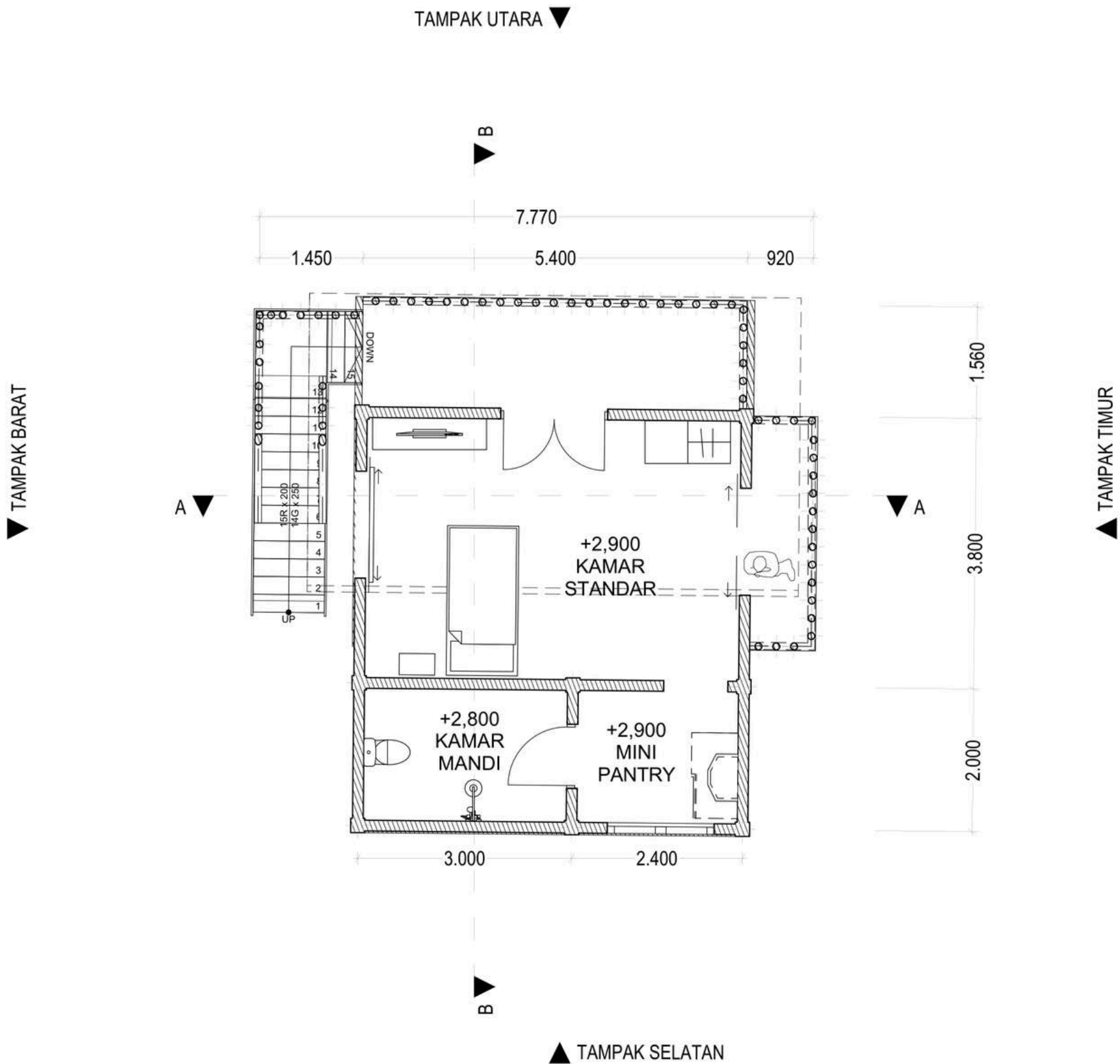
Desain Skematik Bangunan

DENAH LANTAI DASAR KAMAR STANDAR



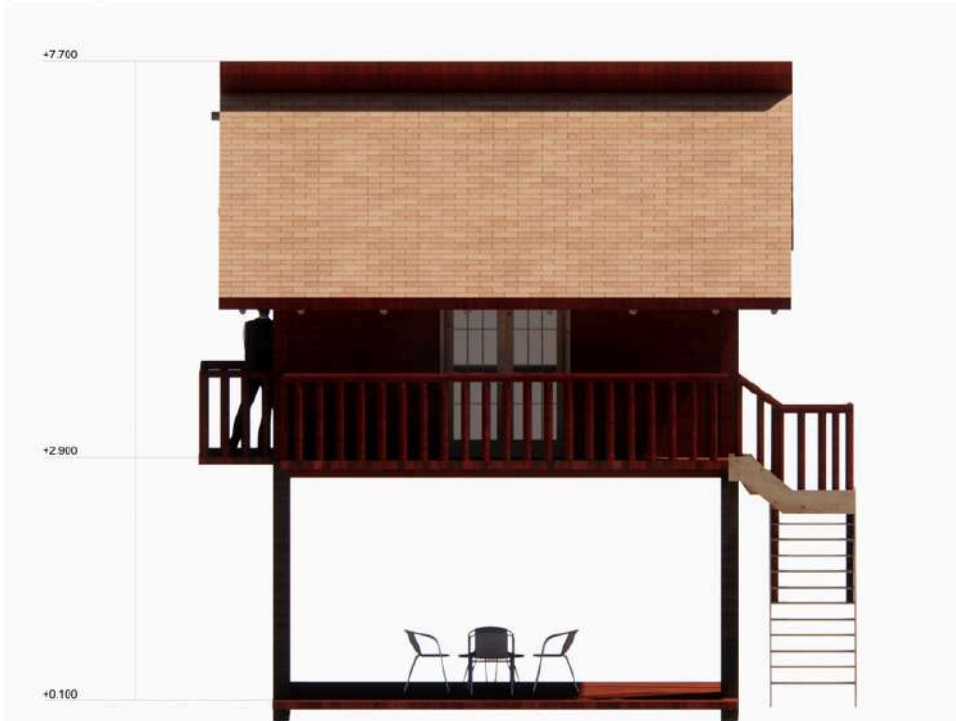
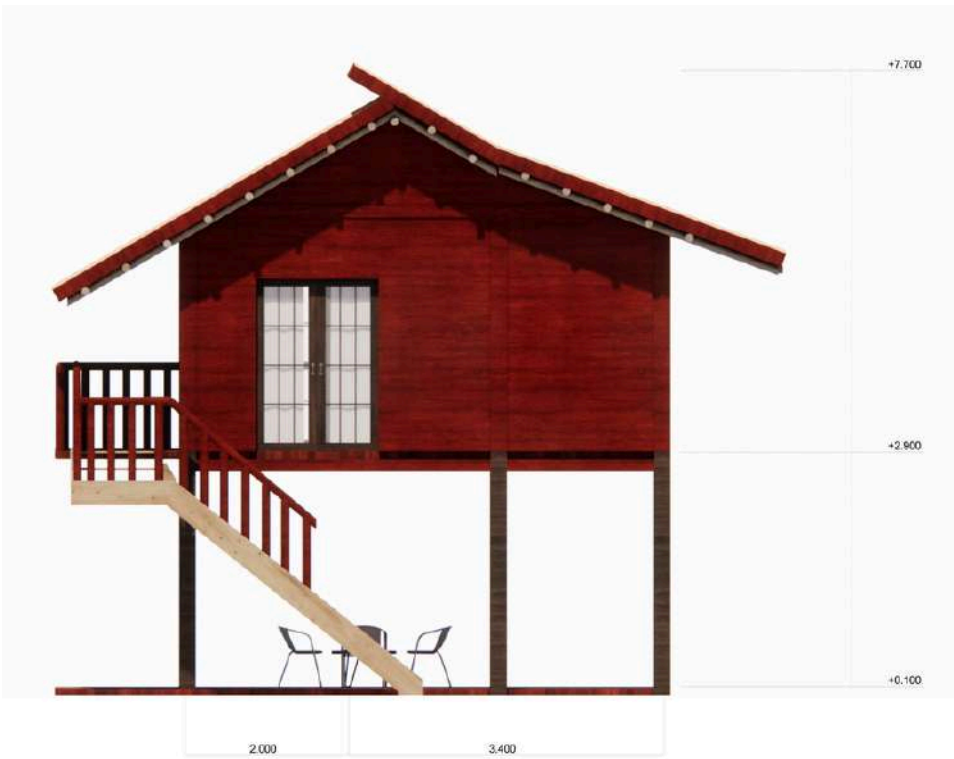
Desain Skematik Bangunan

DENAH LANTAI 2 KAMAR STANDAR



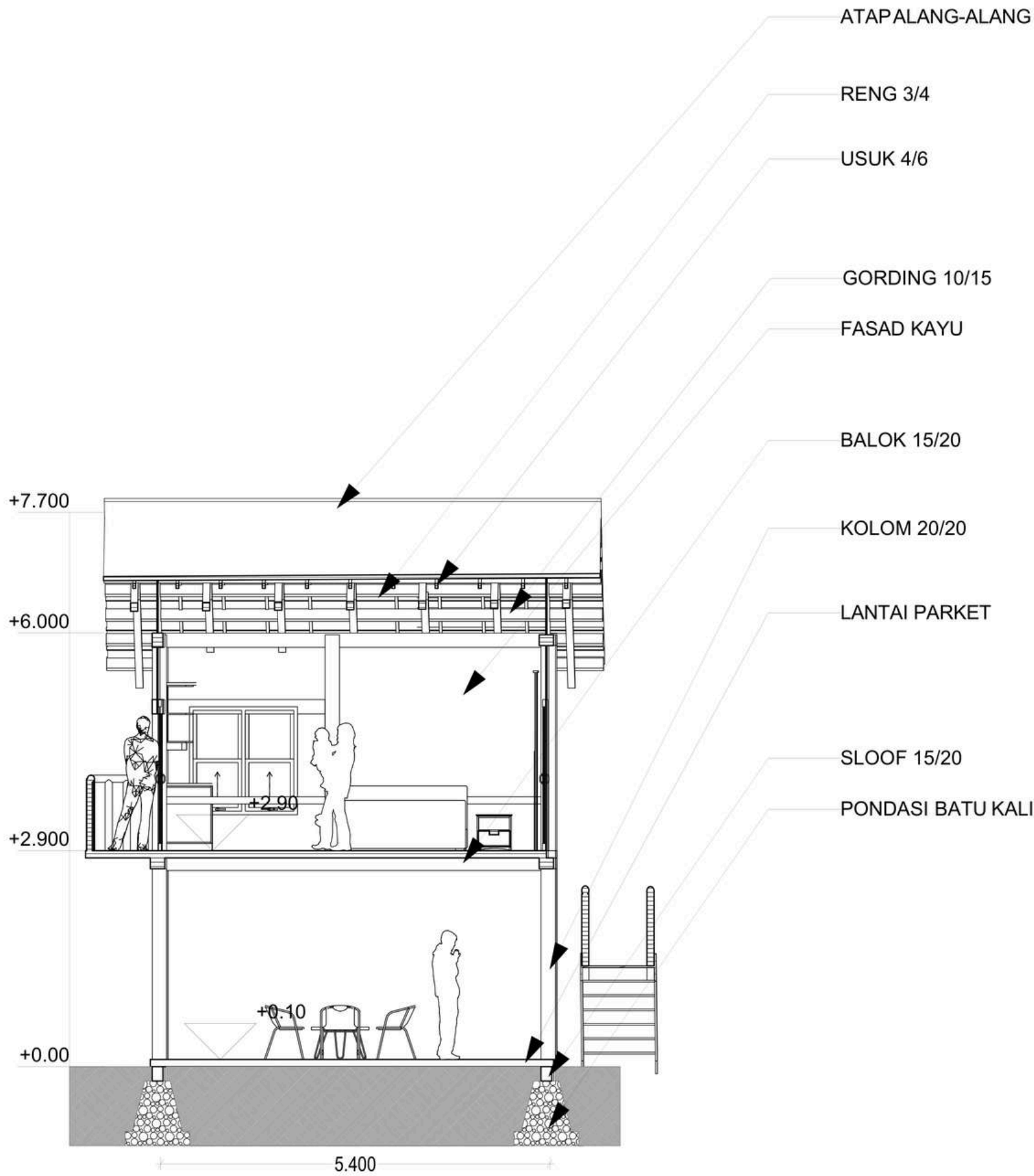
Desain Skematik Bangunan

TAMPAK Resort



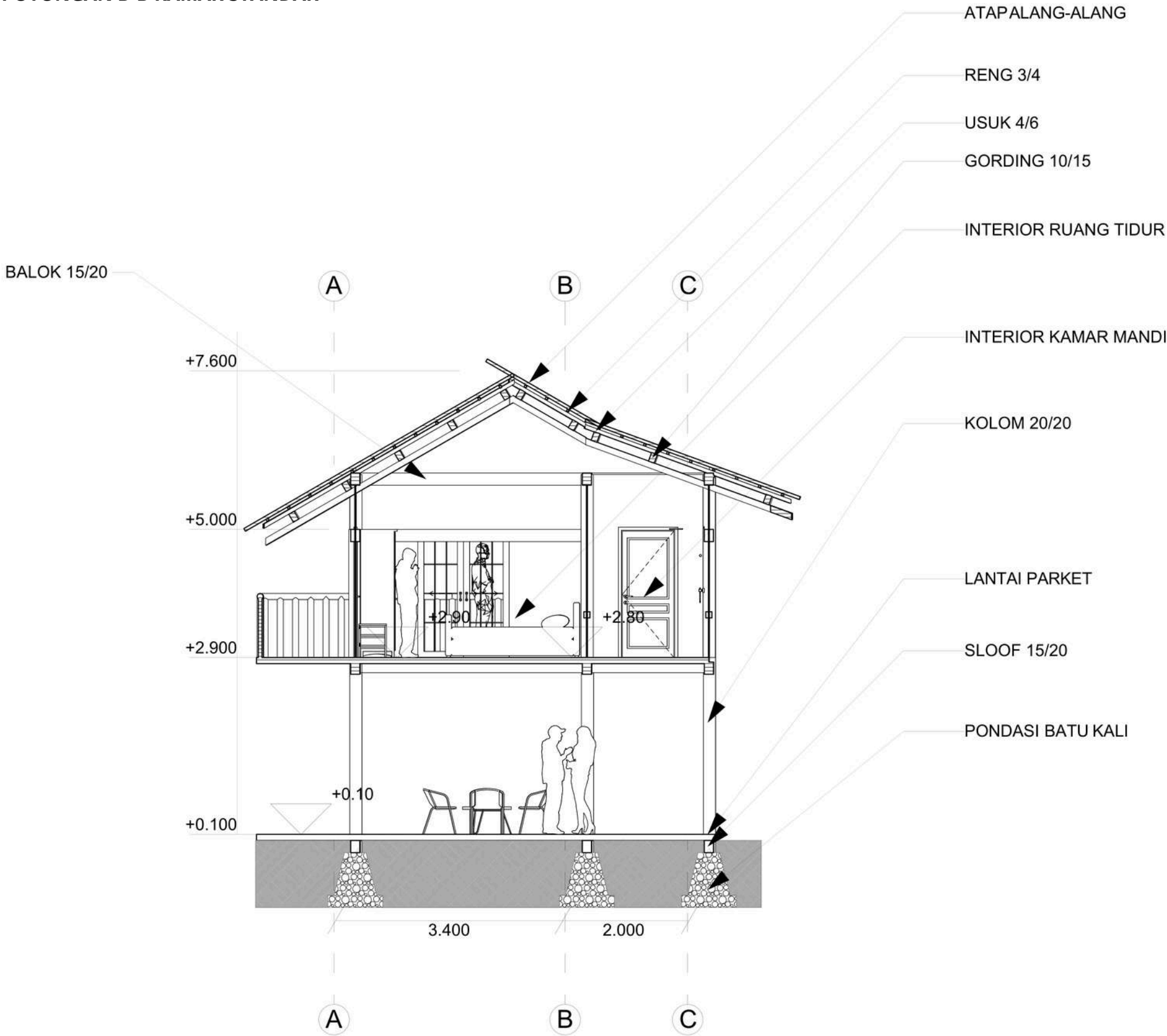
Desain Skematik Bangunan

POTONGAN A-A KAMAR STANDAR



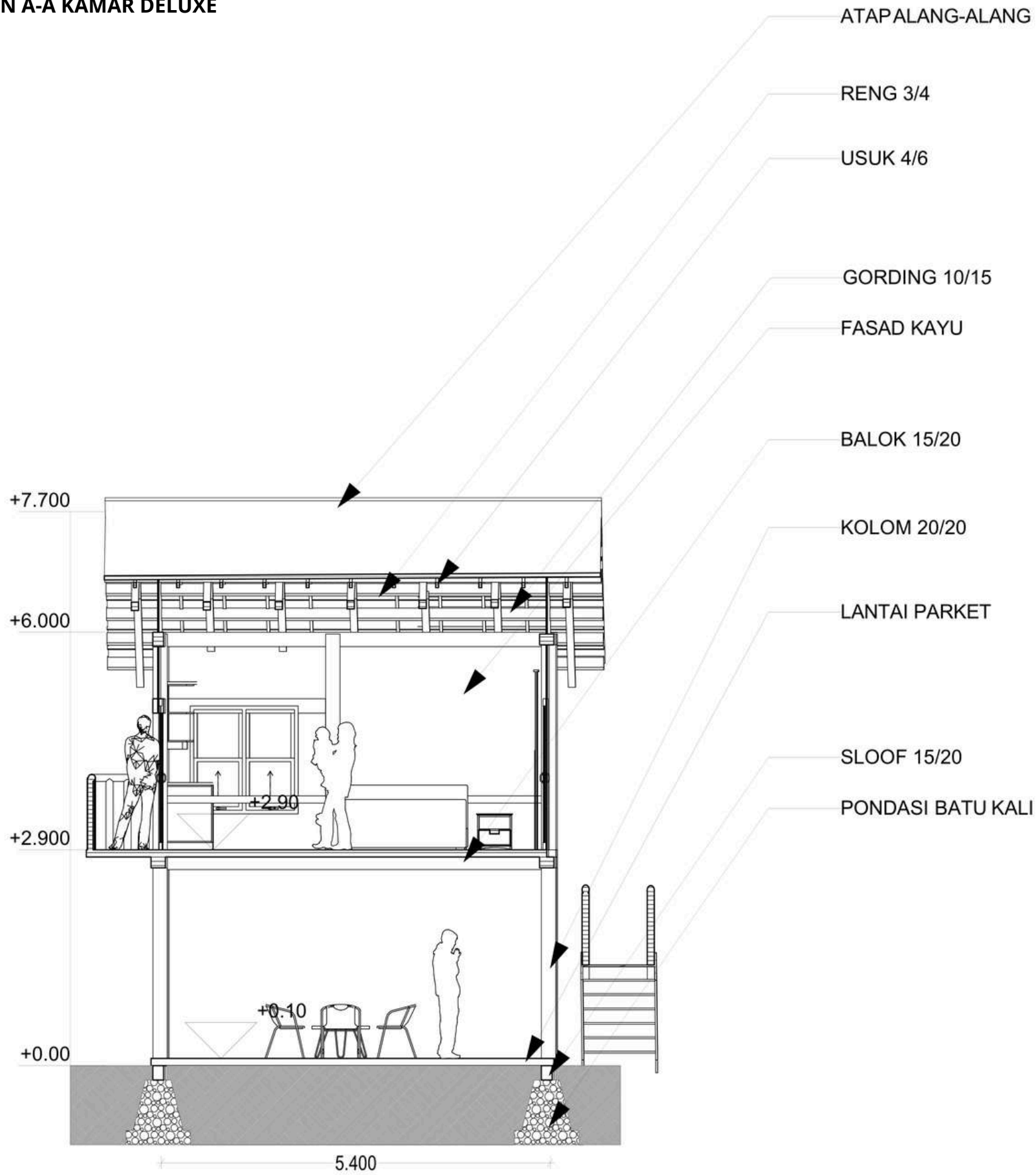
Desain Skematik Bangunan

POTONGAN B-B KAMAR STANDAR



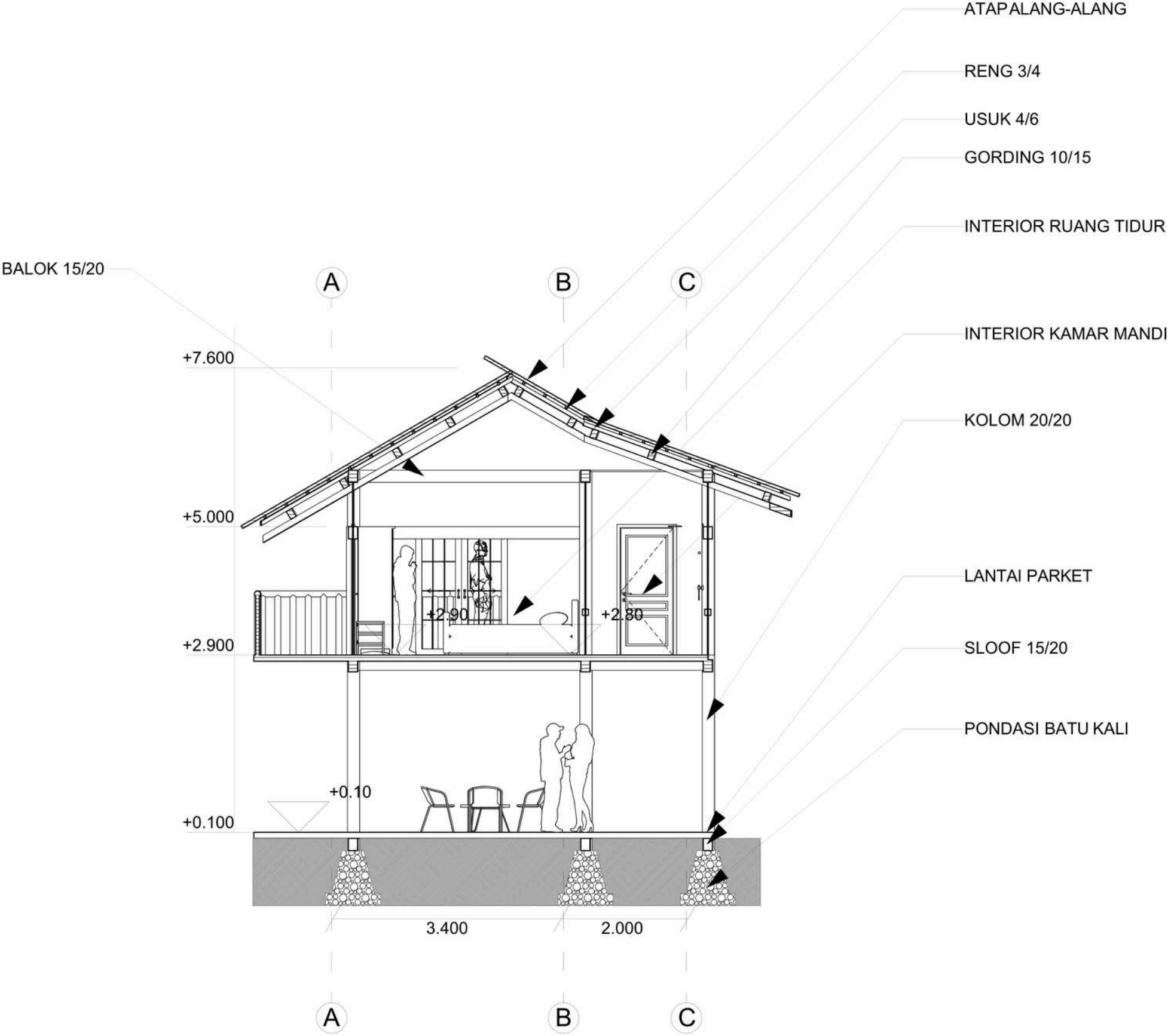
Desain Skematik Bangunan

POTONGAN A-A KAMAR DELUXE



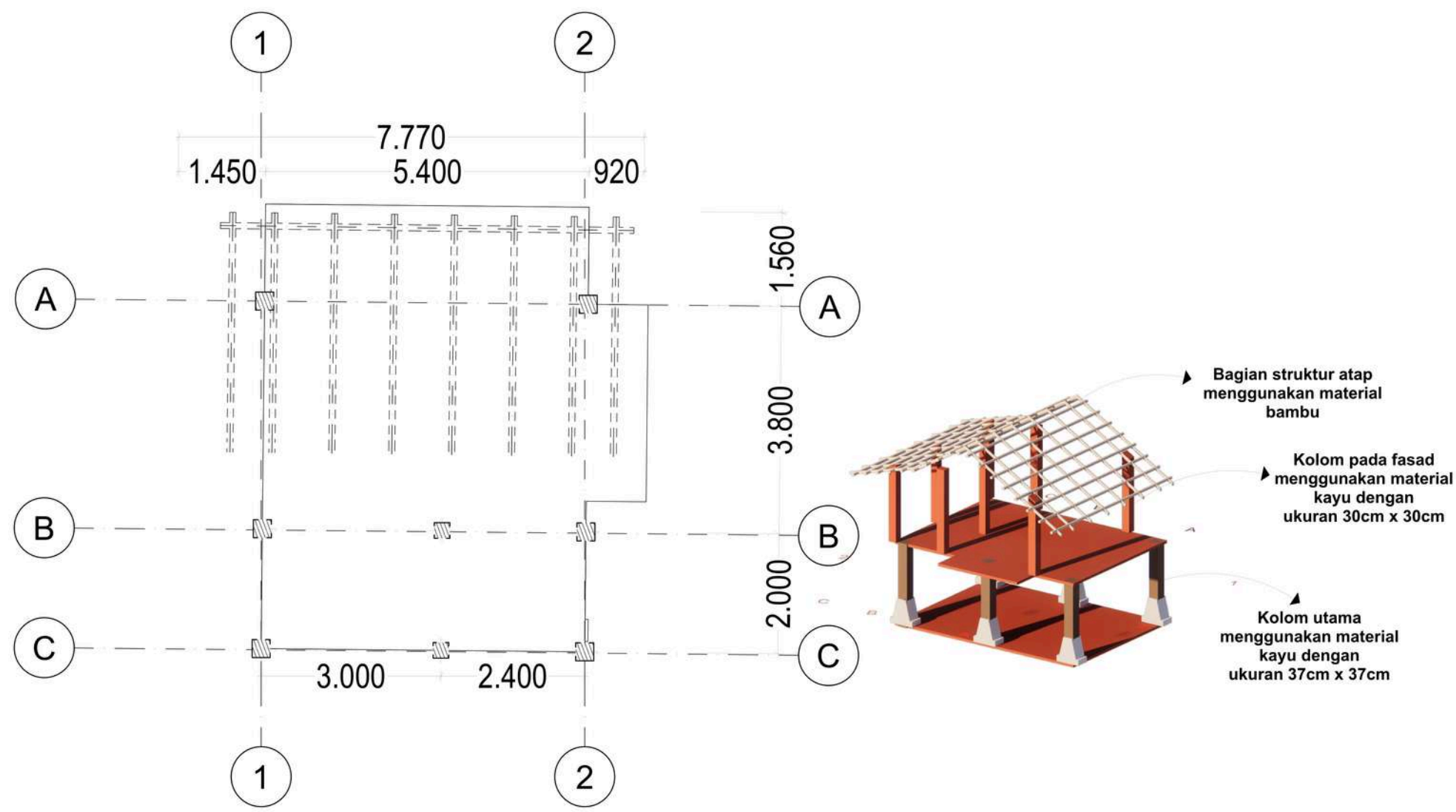
Desain Skematik Bangunan

POTONGAN B-B KAMAR DELUXE



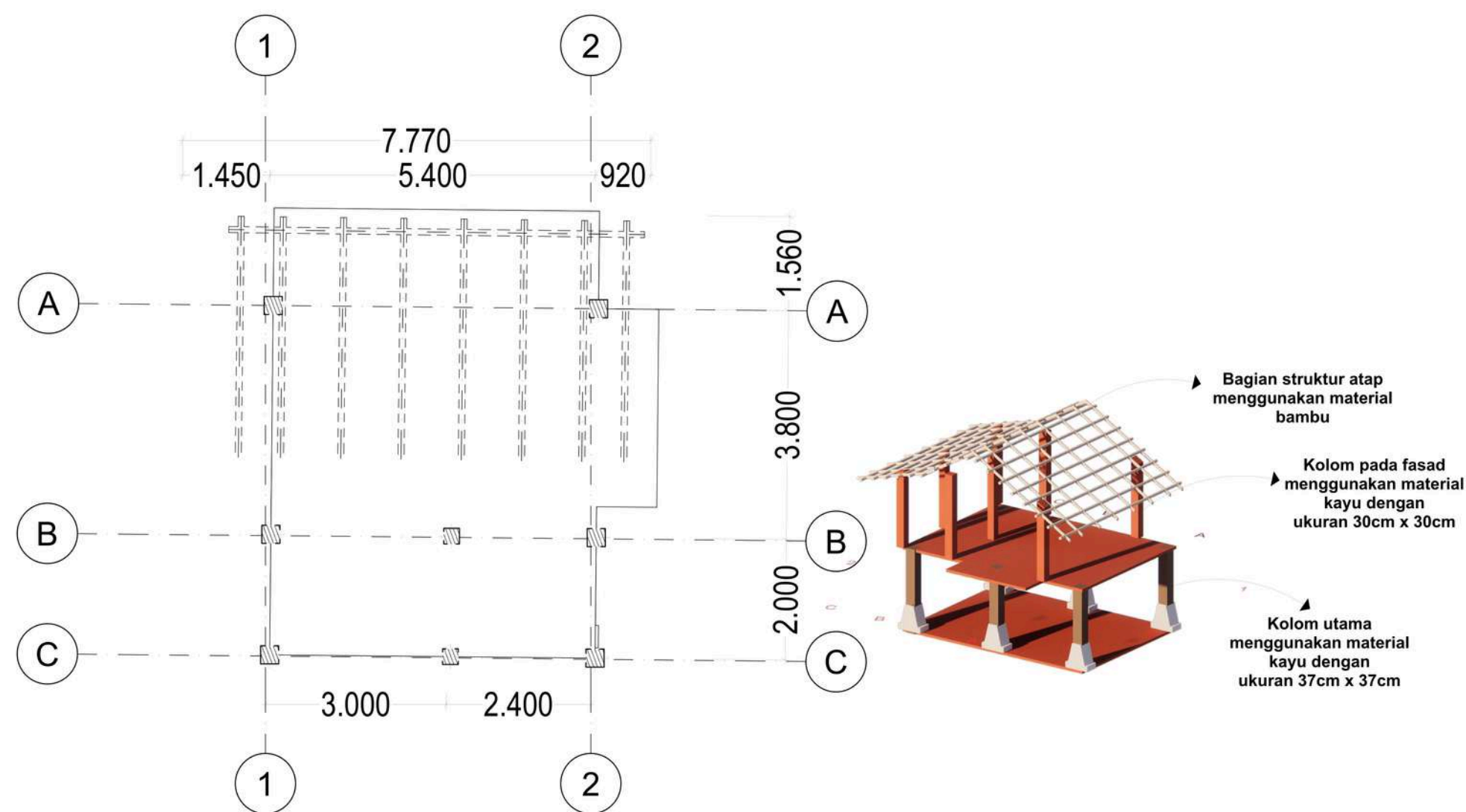
Desain Skematik Bangunan

RENCANA STRUKTUR KAMAR STANDAR



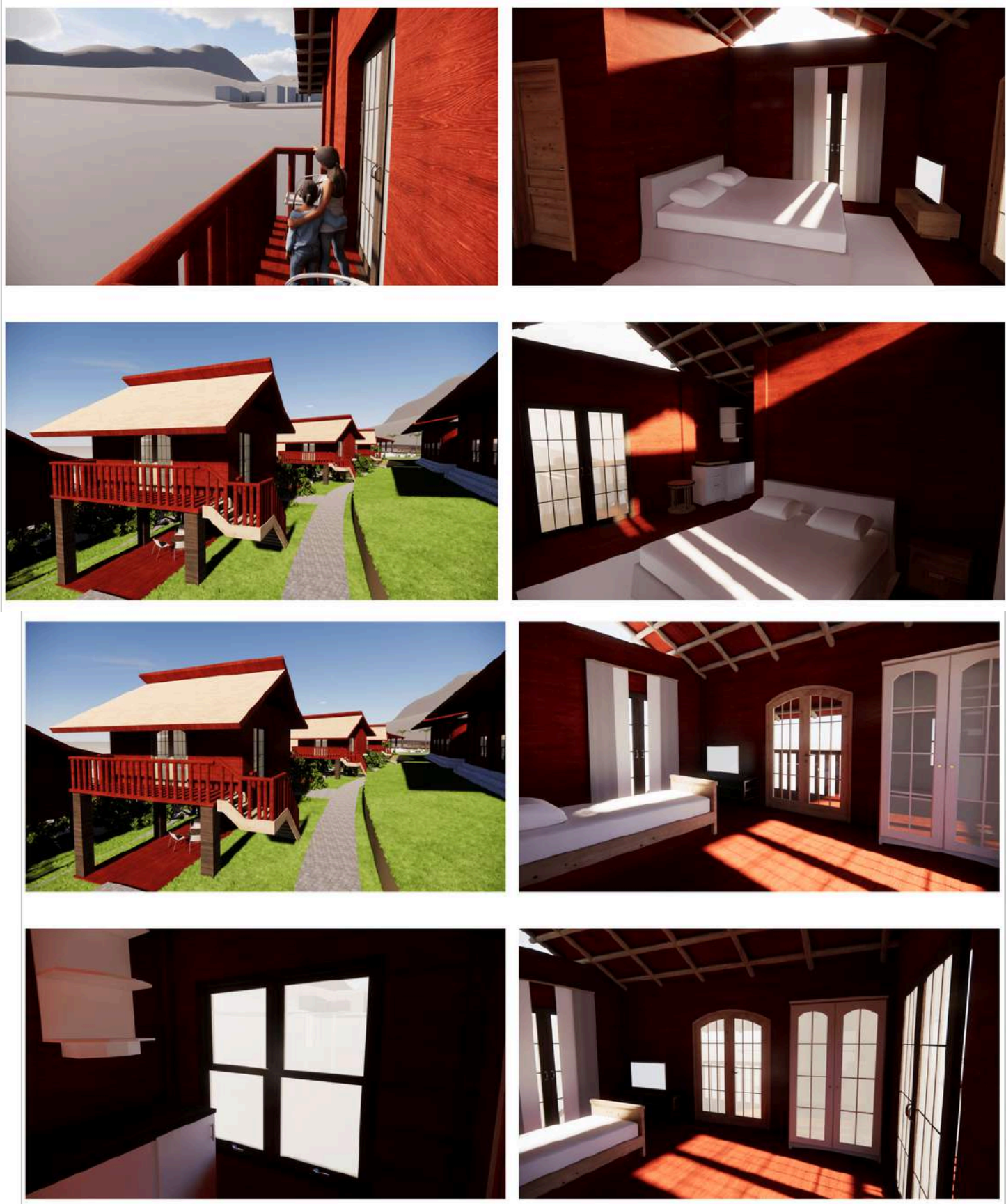
Desain Skematik Bangunan

RENCANA STRUKTUR KAMAR DELUXE



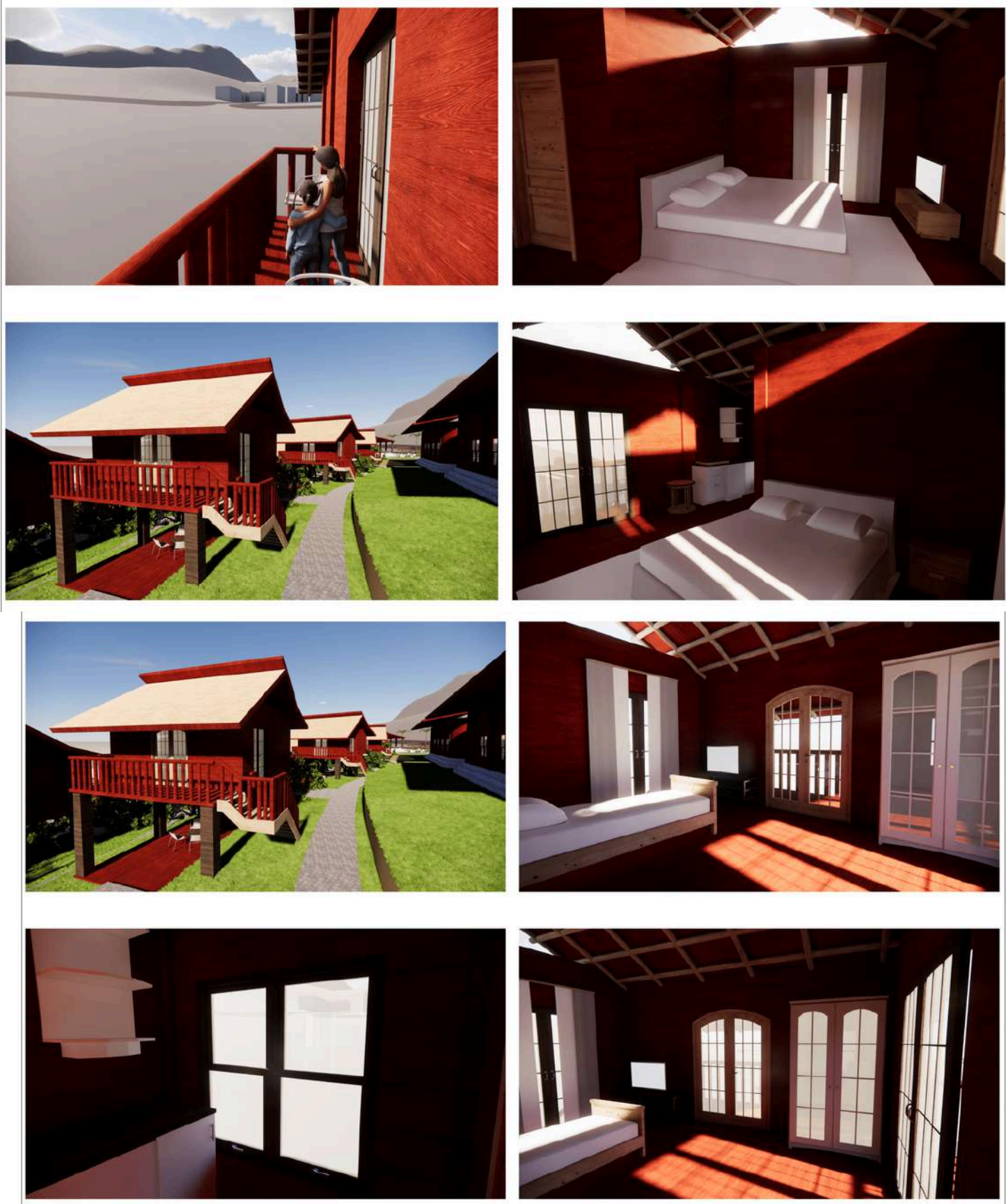
Desain Skematik Bangunan

SUASANA KAMAR



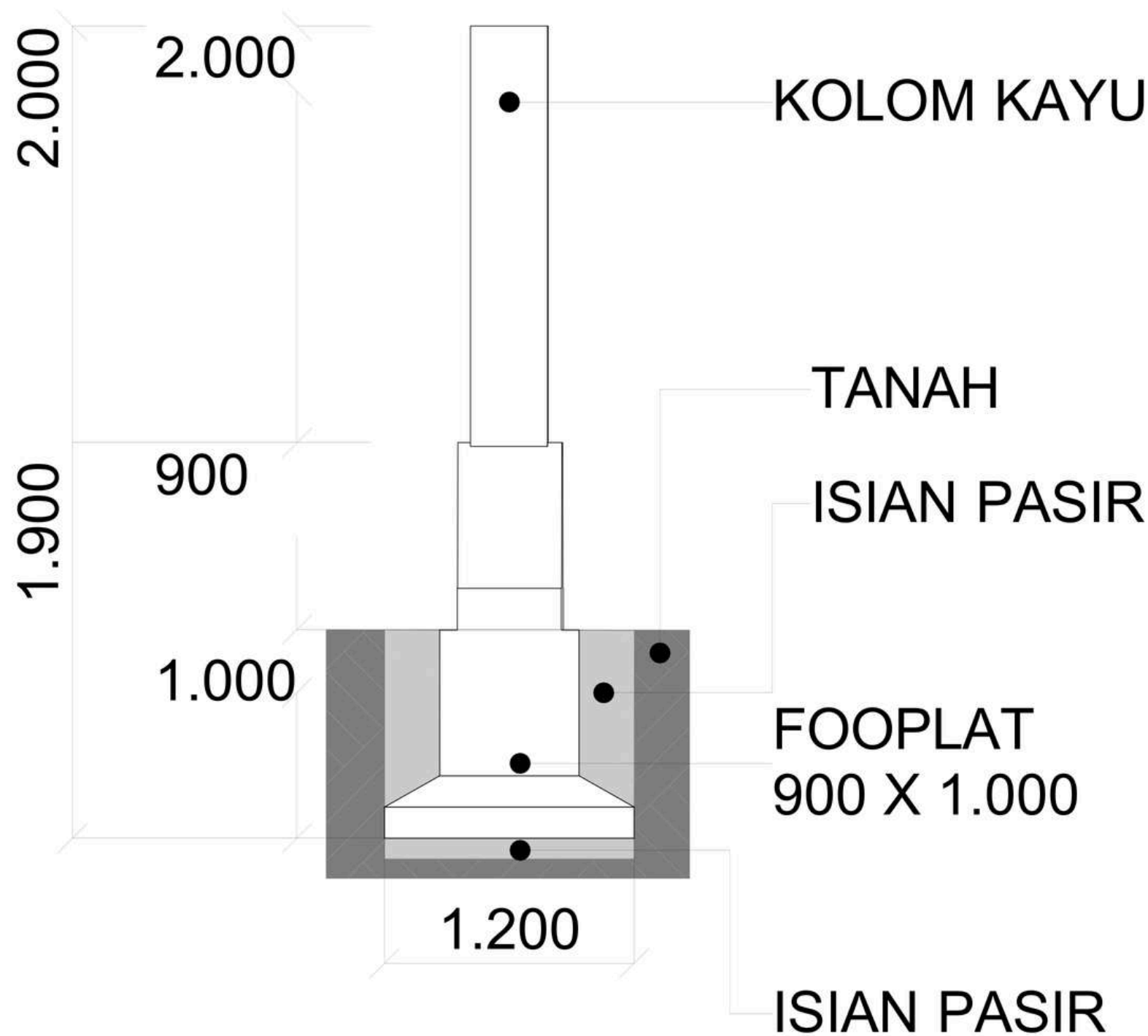
Desain Skematik Bangunan

SUASANA KAMAR



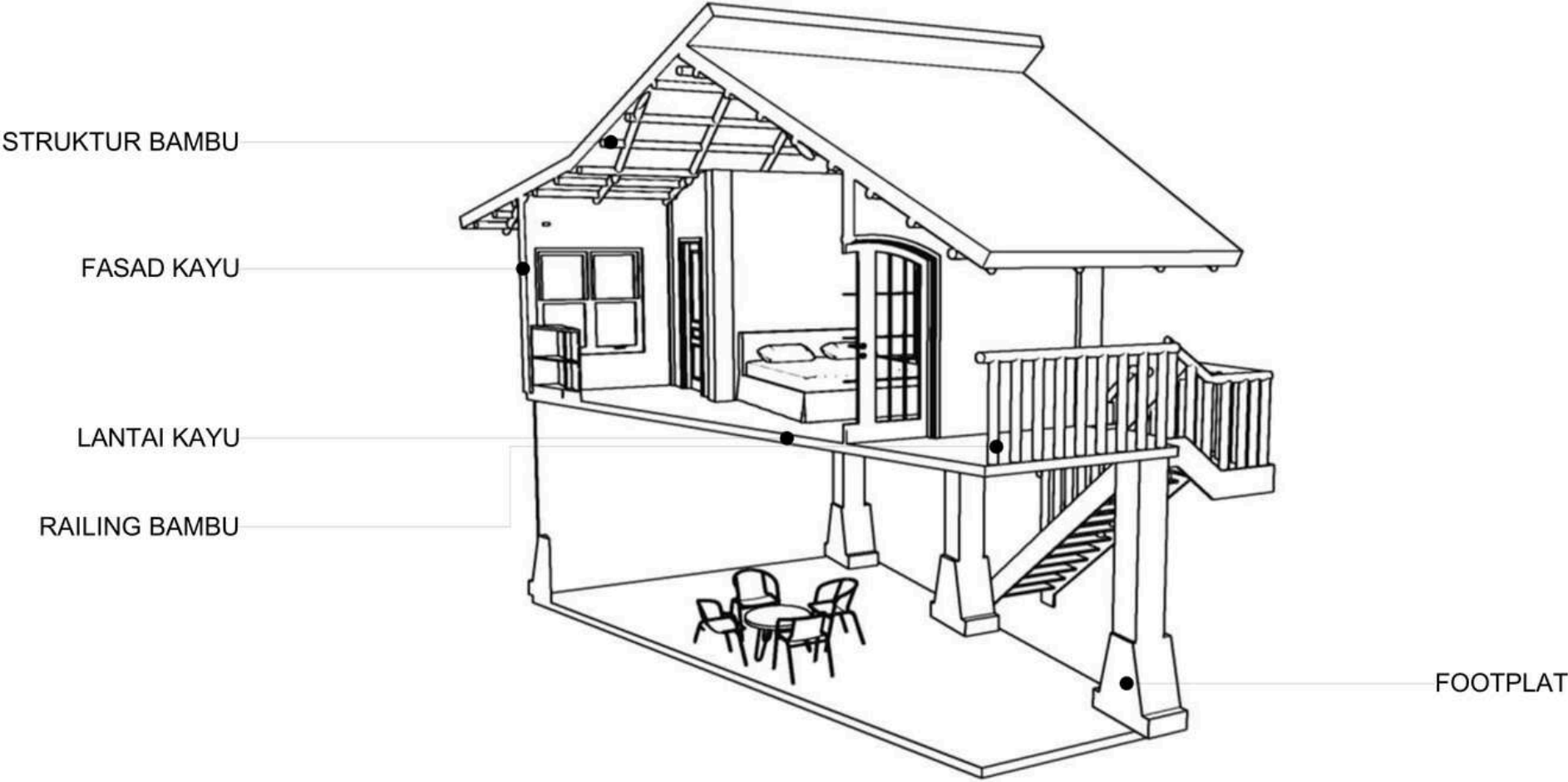
Detail Skematik Arsitektural

DETAIL FOOTPLAT KAMAR



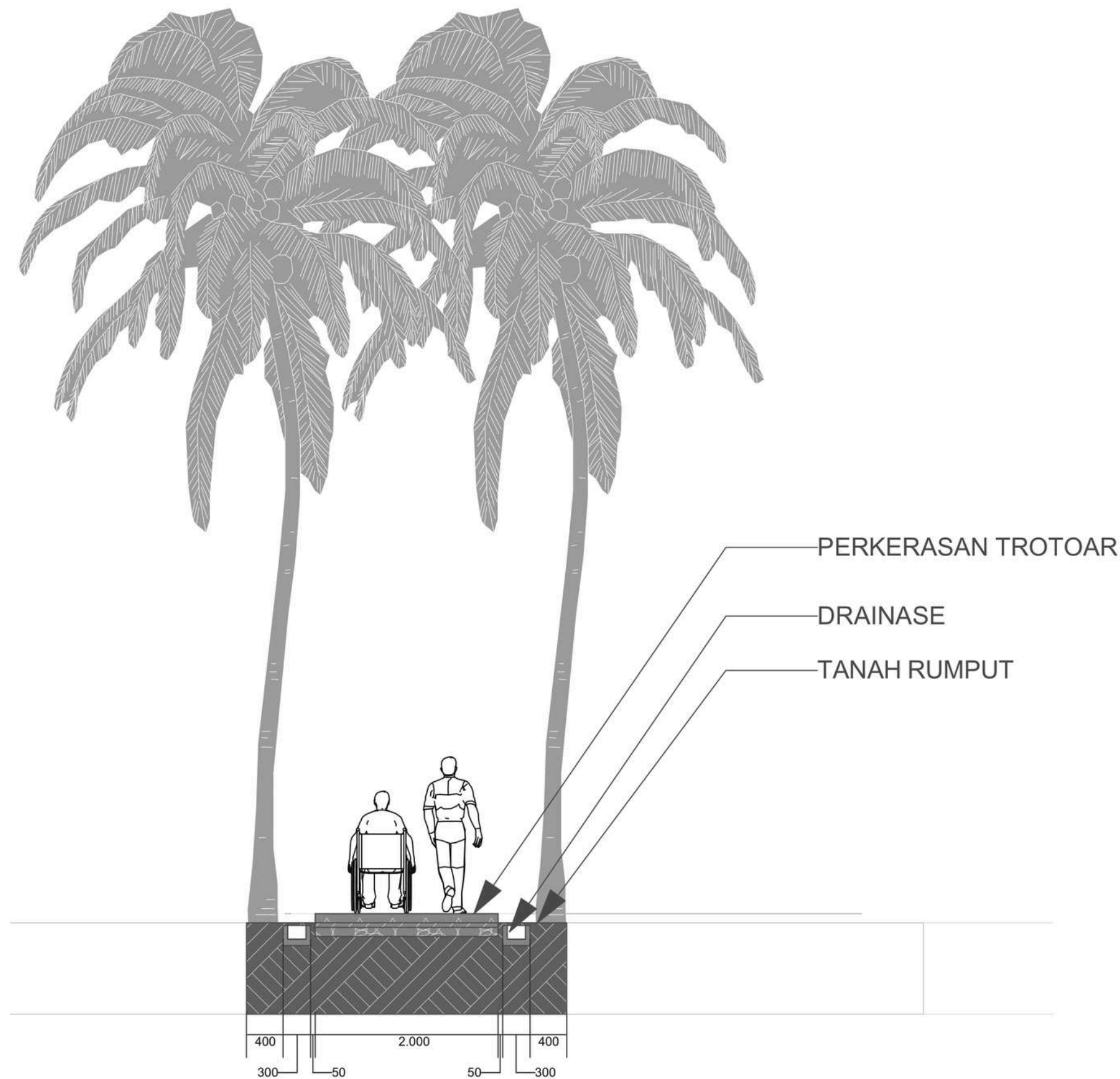
Detail Skematik Arsitektural

DETAIL SELUBUNG BANGUNAN



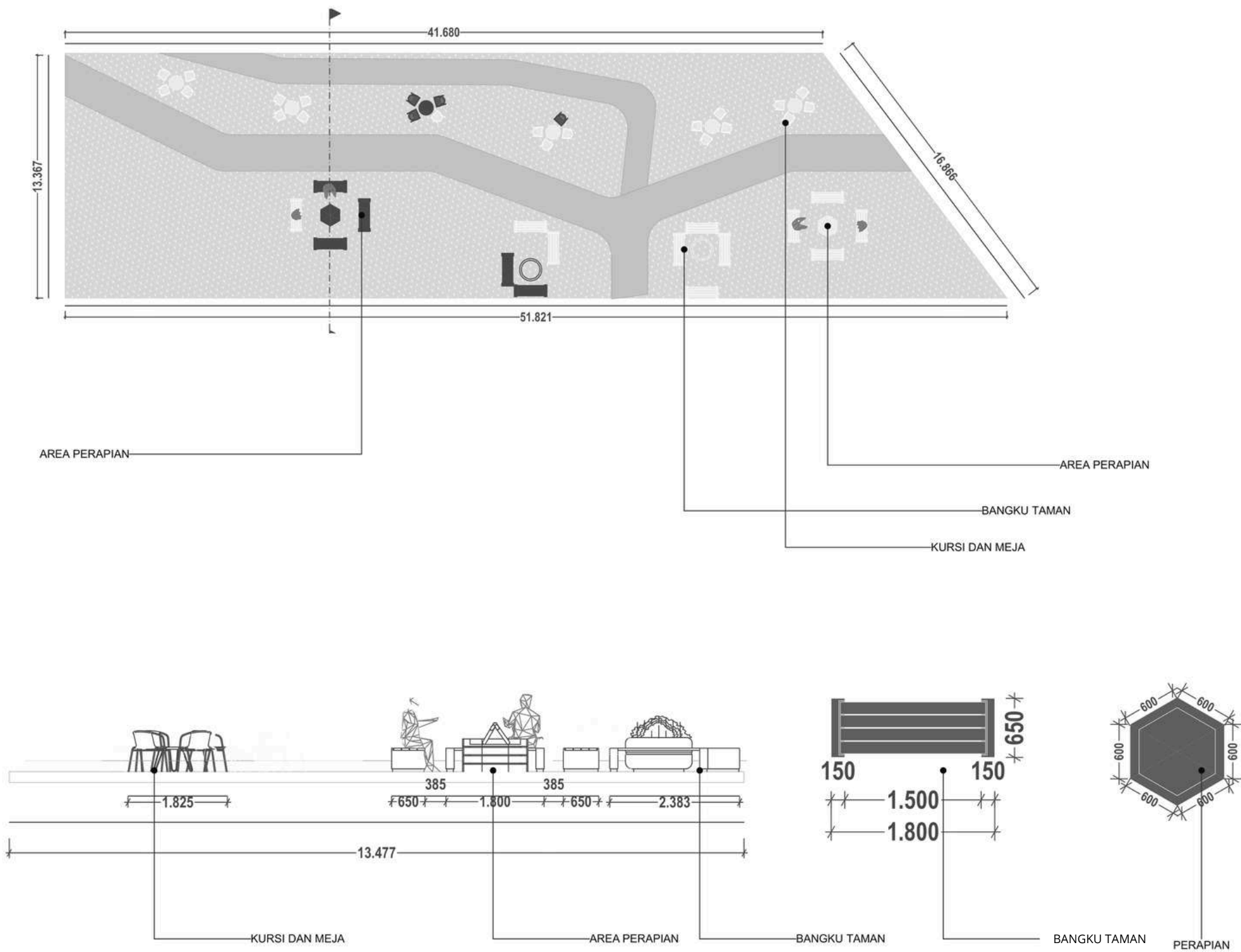
Detail Skematik Arsitektural

DETAIL PEDESTRIAN



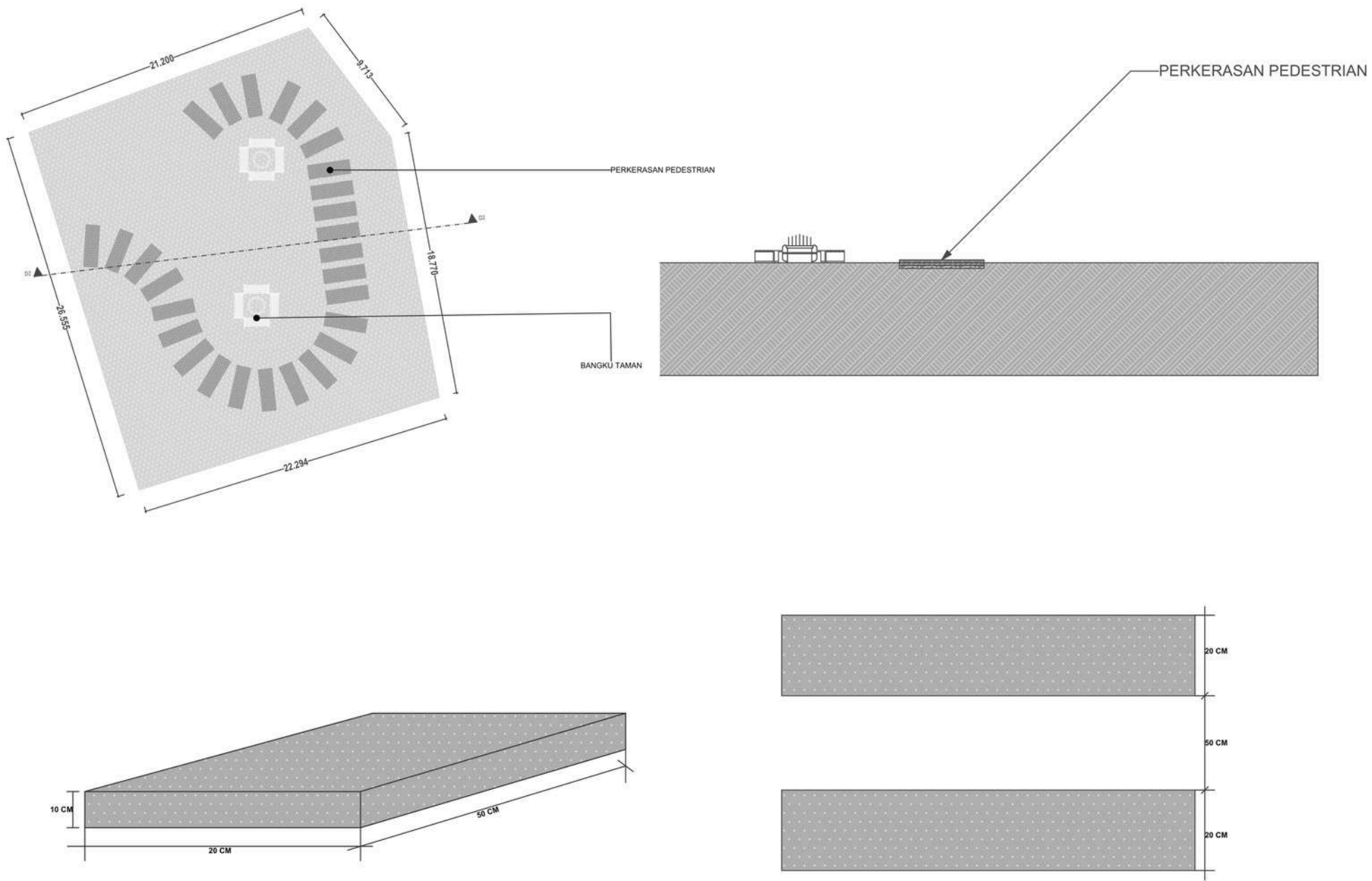
Detail Skematik Arsitektural

DETAIL TAMAN



Detail Skematik Arsitektural

DETAIL TAMAN



05

EVALUASI DESAIN

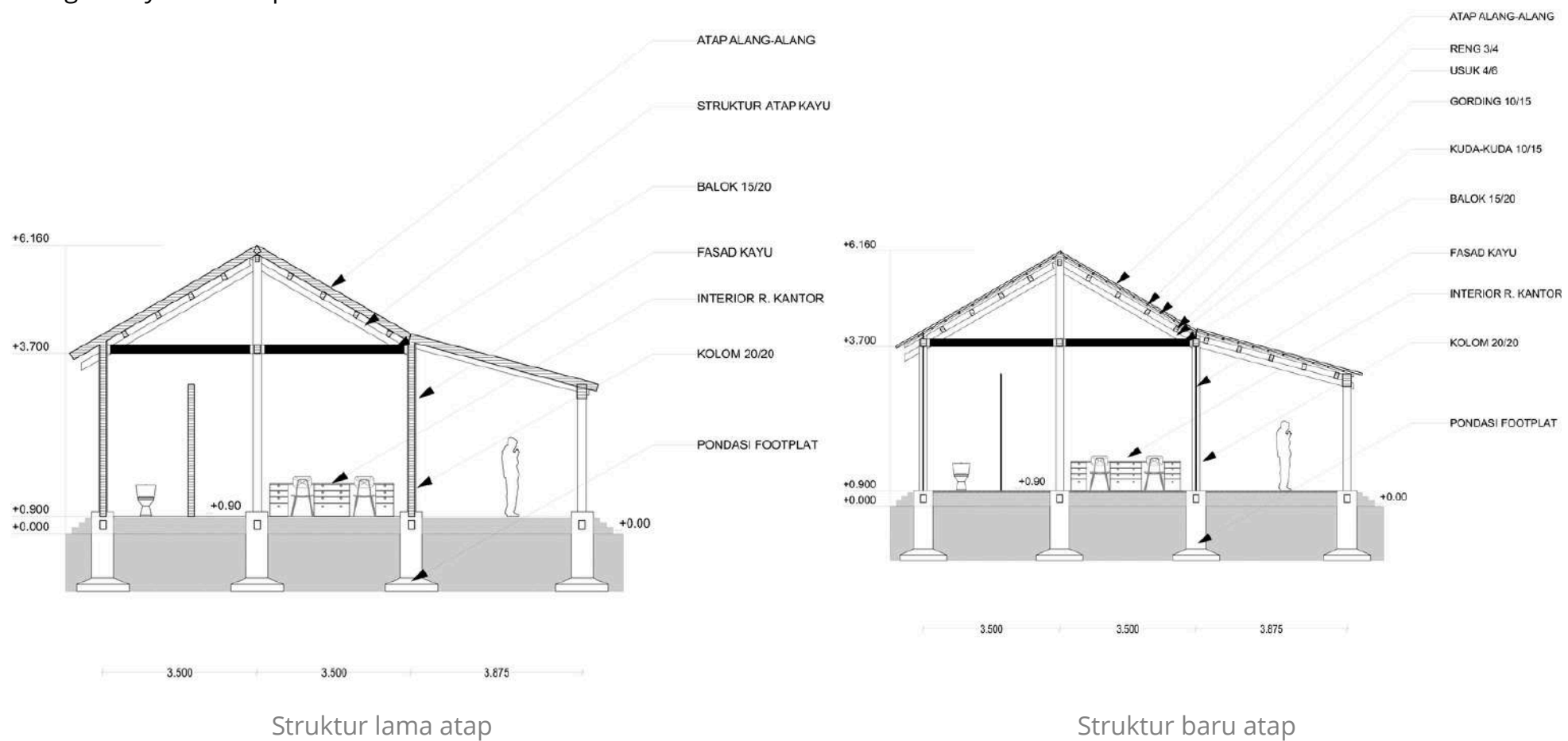


Evaluasi Desain

Bab ini menguraikan tentang evaluasi yang telah dilakukan oleh pembimbing dan penguji terhadap tahap pengembangan desain, sehingga diperoleh beberapa tanggapan dari hasil evaluasi tersebut, dalam proses evaluasi desain, desain Resort yang berlokasi di Kaki Gunung Galunggung, Kecamatan Sukaratu, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat mampu menjawab permasalahan spesifik maupun permasalahan pokok dengan menerapkan konsep arsitektur pariwisata yang menerapkan beberapa kriteria dan parameter sebagai aspek teknis yang harus diperhatikan dalam perancangan. Dari penjelasan yang telah diuraikan di atas dapat diketahui hasil evaluasi tanggapan penguji terhadap desain.

REFLEKSI STRUKTUR

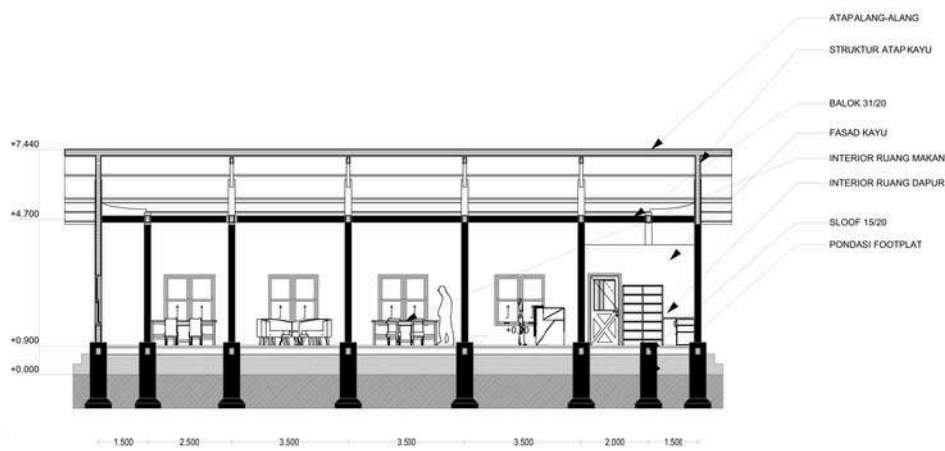
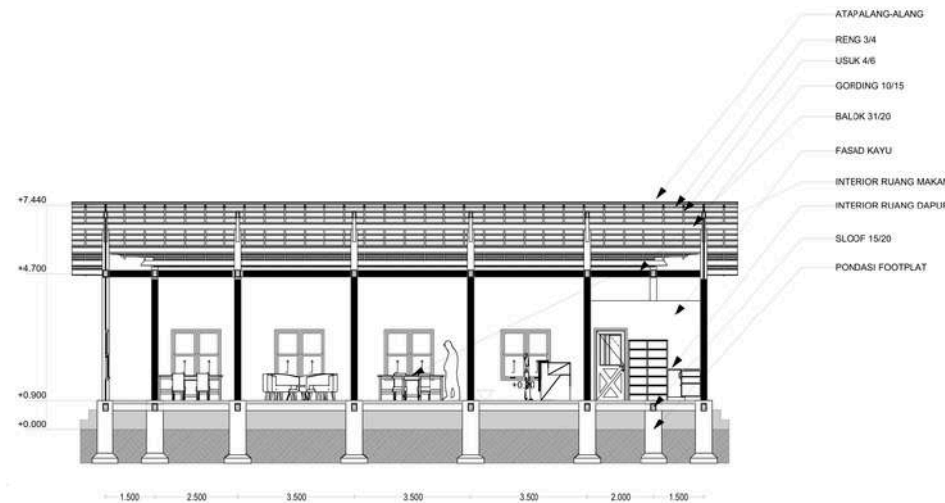
Ruang Lobby dan Resepsionist



Sebelumnya struktur atap menggunakan struktur atap kayu tanpa adanya beberapa hal penting seperti reng, usuk, gording, sehingga material atap alang-alang tidak bisa terikat ke dalam struktur atap, pada evaluasi pengembangan struktur pada atap ditambahkan beberapa seperti reng, usuk, gording, dan kuda-kuda, sehingga alang-alang pada atap akan terpasang lebih efektif.

Evaluasi Desain

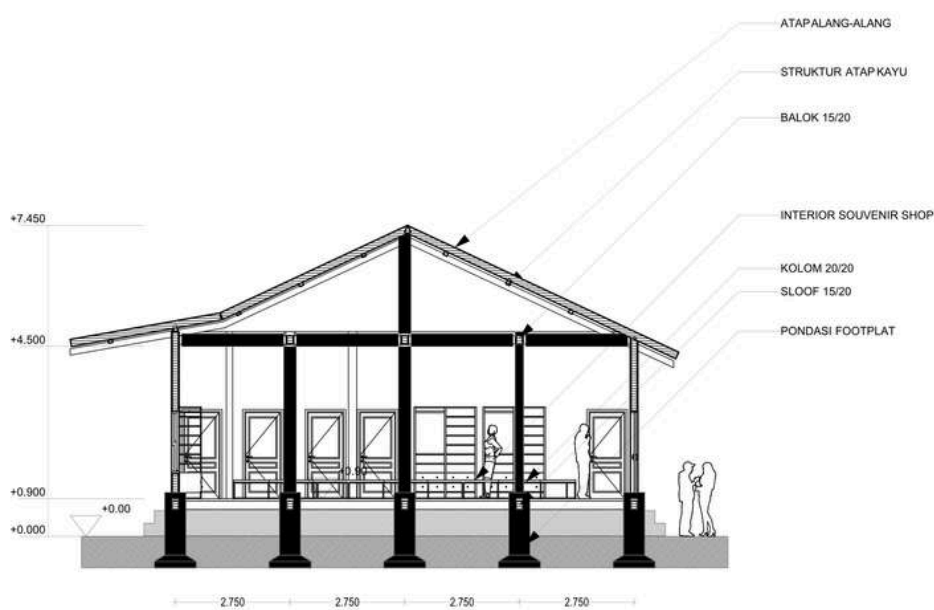
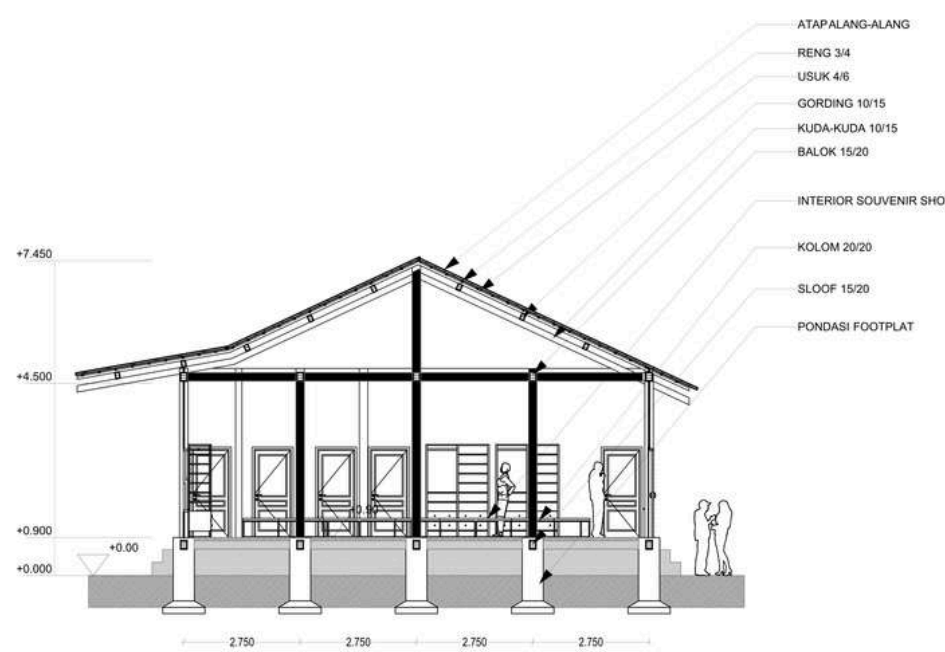
Ruang Restoran



Struktur lama atap

Struktur baru atap

Ruang Souvenir Shop

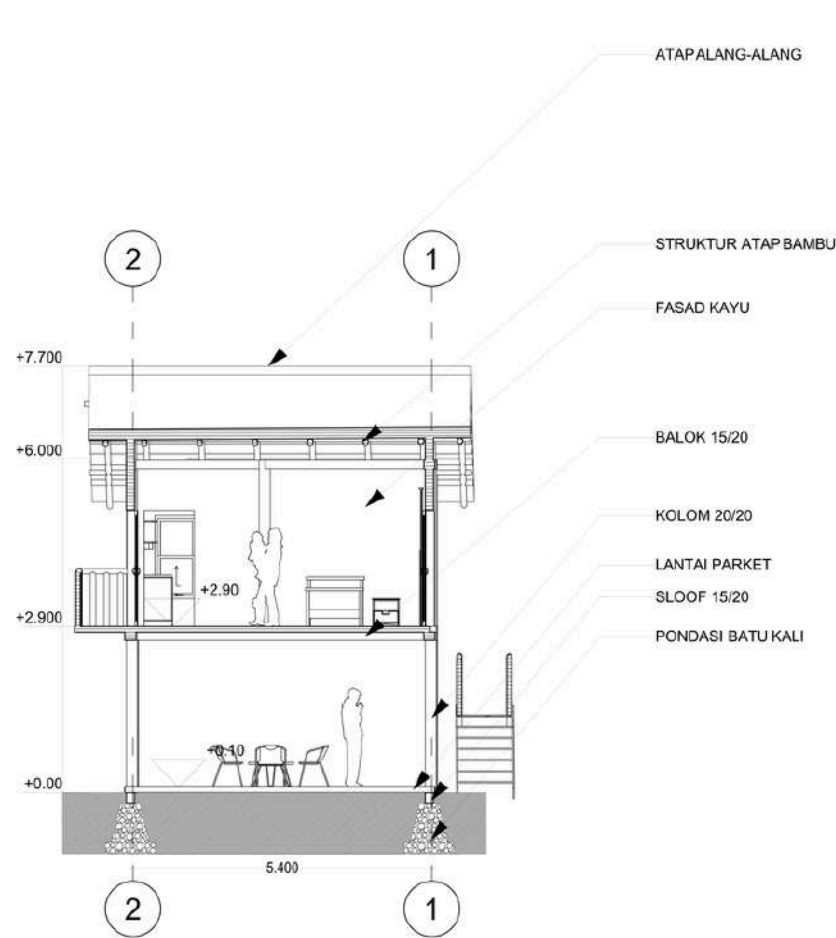


Struktur lama atap

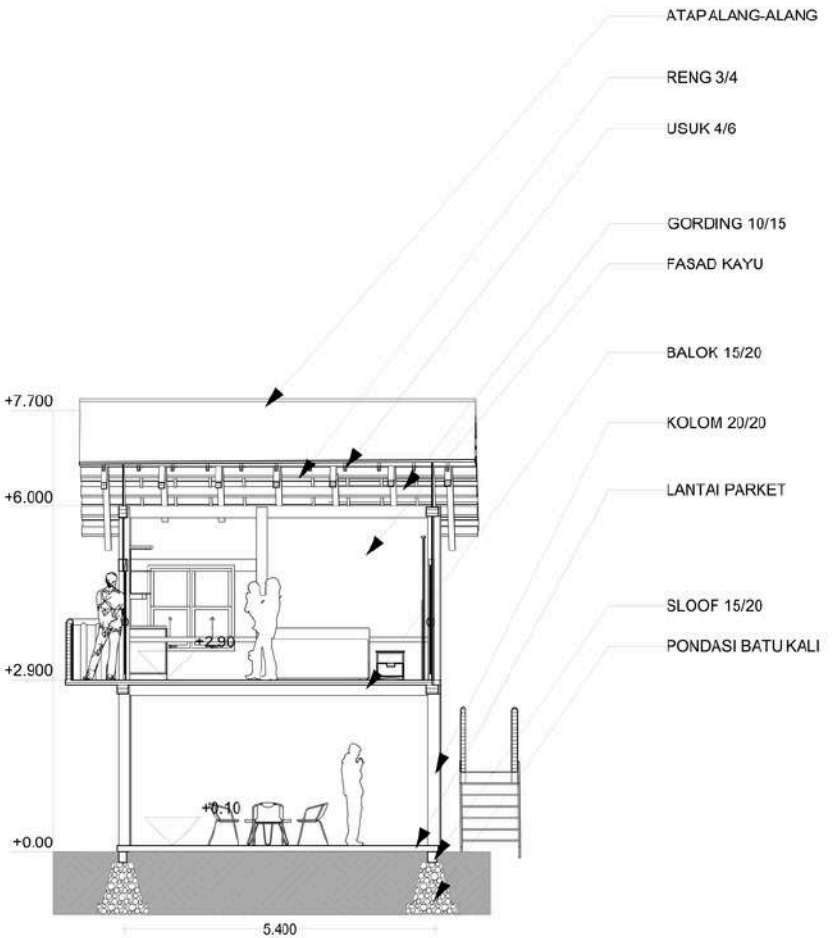
Struktur baru atap

Evaluasi Desain

Ruang Resort



Struktur lama atap

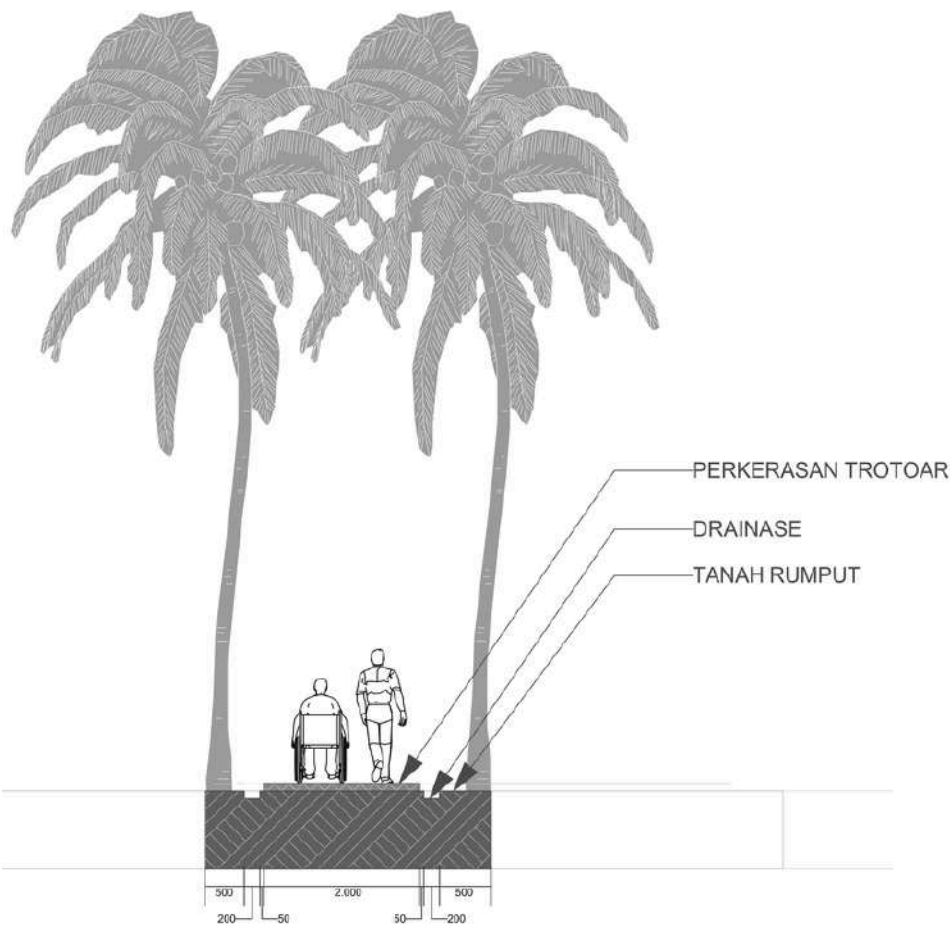


Struktur baru atap

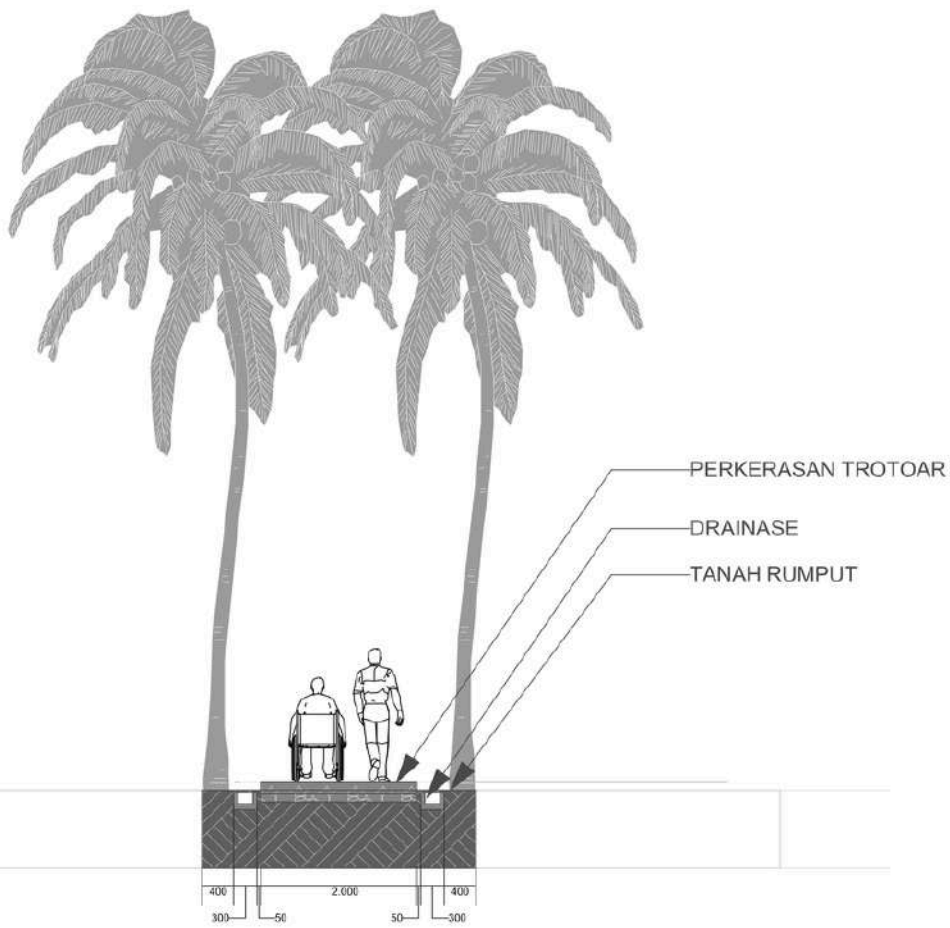
Evaluasi Desain

REFLEKSI DETAIL

Detail Pedestrian



Detail lama pedestrian



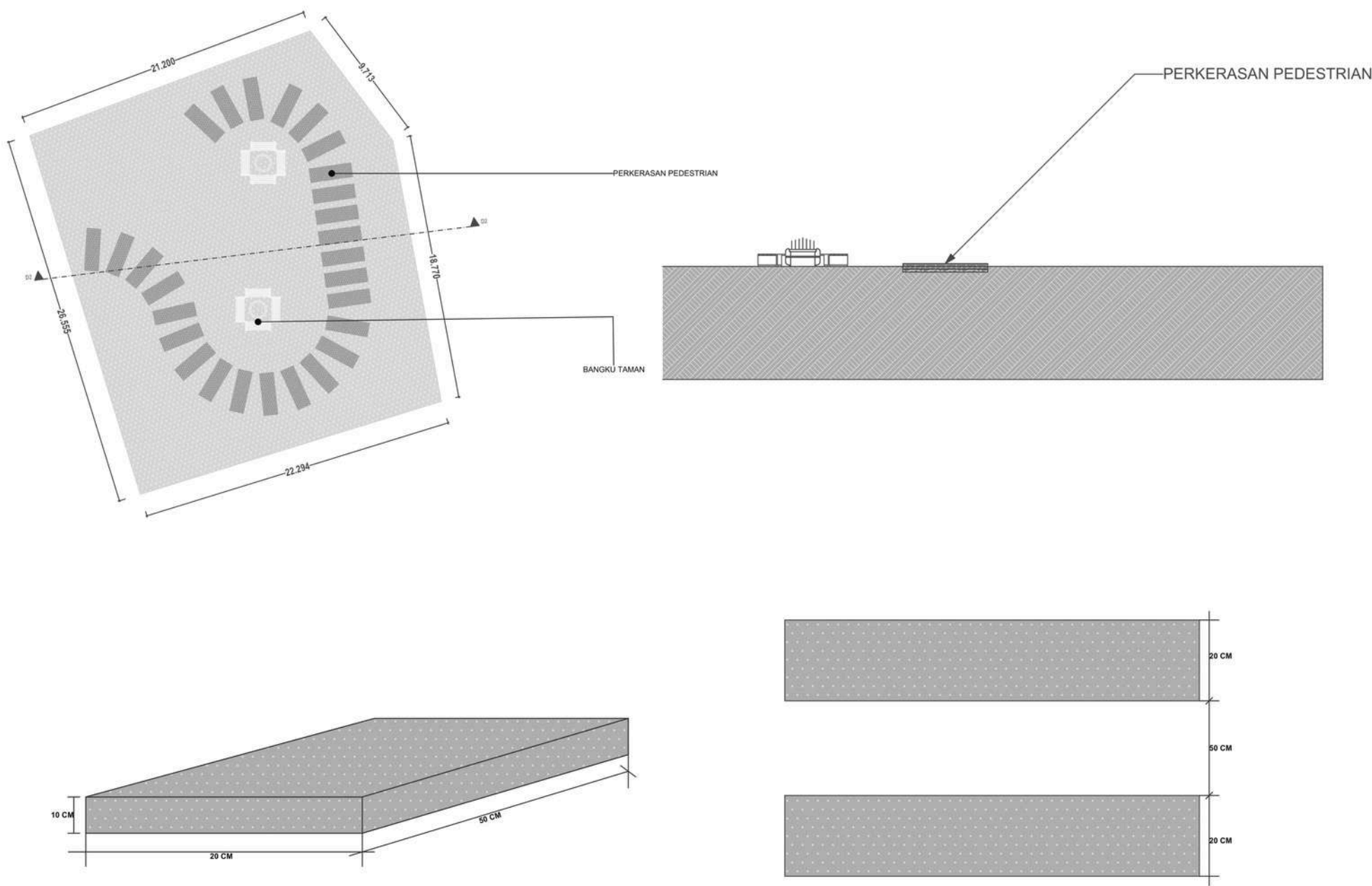
Detail baru pedestrian

Evaluasi Desain

REFLEKSI DETAIL

Detail Taman

Menambahkan detail tambahan pada taman bagian atas.

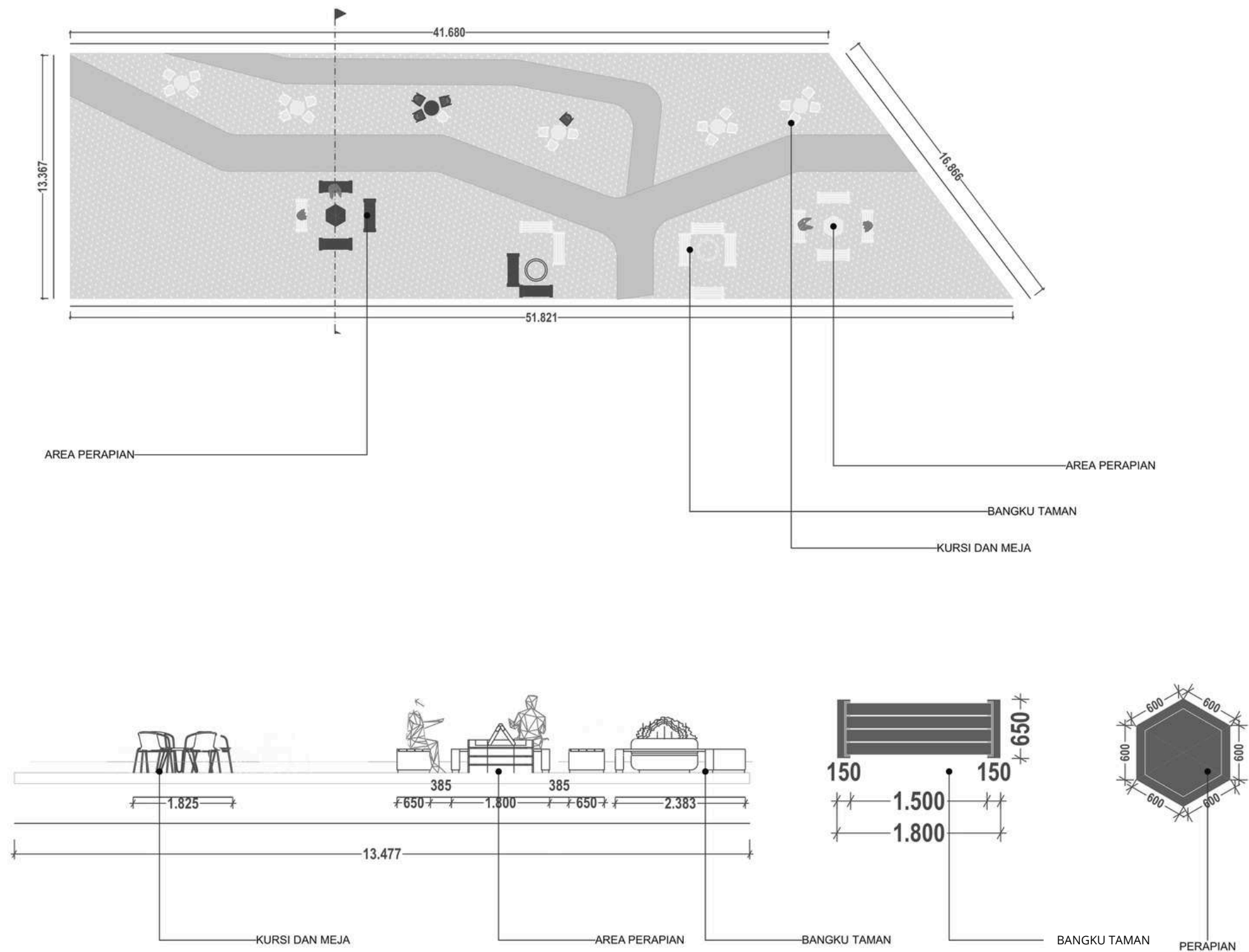


Evaluasi Desain

REFLEKSI DETAIL

Detail Taman

Menambahkan detail tambahan pada taman bagian bawah dengan menambahkan area perapian untuk camping



Evaluasi Desain

REFLEKSI SUASANA KAWASAN

Suasana Kawasan Taman & Camping

Menambahkan Olahar ruang luar seperti menambahkan beberapa spot di area publik untuk dijadikan sebagai titik kumpul pengunjung merasakan suasana seperti berada di kawasan camping.



Konklusi dan Rekomendasi

Pada tahap ini hanya akan dipaparkan beberapa rangkuman yang dapat diambil dari konsep ekowisata arsitektur yang telah diterapkan pada perancangan Resort yang berlokasi di Gunung Galunggung, Tasikmalaya, Jawa Barat, berdasarkan eksplorasi yang ada, seluruh perancangan pada bangunan ini telah menerapkan konsep arsitektur ekowisata, yang terletak pada bagaimana keseluruhan bangunan merespon lahan pegunungan, banyak sekali pertimbangan untuk merancang ide tersebut.

Oleh karena itu, banyak pula kekurangan dari penulis untuk dapat mengeksplor lebih dalam lagi dikarenakan keterbatasan waktu penyusunan yang cukup singkat, semoga dari apa yang penulis tuliskan pada tugas akhir ini akan menjadi penyemangat sekaligus inspirasi bagi para penggiat arsitektur lainnya dalam mempelajari lebih dalam lagi bagaimana ilmu arsitektur dapat memberikan manfaat bagi lingkungan, lahirnya proyek-proyek yang diambil dari lahan kosong yang bisa diolah menjadi suatu ruang yang lebih baik dari sebelumnya. sebelumnya juga bermanfaat bagi lingkungan sekitar.

Designed for:

Designed by:

Date:

Version:

Business Model Canvas

The Peak Resort Galunggung

Muhammad Iqbal F. D

12/02/2025

<div><div>Key Partners</div><div></div><div><ul style="list-style-type: none">- Pemerintah Lokal dan Dinas Pariwisata- Komunitas dan Pengrajin Lokal- Agen Perjalanan dan Platform Booking Online- Supplier Bahan Bangunan dan Dekorasi Tradisional- Lembaga Konservasi Lingkungan- Tokoh Budayawan Daerah</div></div>	<div><div>Key Activities</div><div></div><div><ul style="list-style-type: none">- Perancangan dan Pembangunan Resort dengan konsep Ekowisata- Pengelolaan operasional sehari-hari (Reservasi, Housekeeping, F&B)- Promosi dan Pemasaran- Pengembangan program wisata dan aktivitas atraksi wisata- Pelestarian dan pengelolaan lingkungan sekitar.- Pelestarian budaya local dan mempromosikan budaya daerah.</div></div> <div><div>Key Resources</div><div></div><div><ul style="list-style-type: none">- Lokasi strategis di Gunung Galunggung dengan pemandangan alam yang indah.- Tim arsitek dan desainer yang memahami konsep Ekowisata- Staff yang memanfaatkan Masyarakat local yang terlatih dalam pelayanan hospitality dan budaya local- Mitra local untuk penyediaan bahan bangunan dan dekorasi tradisional</div></div>	<div><div>Value Propositions</div><div></div><div><ul style="list-style-type: none">- Pengalaman menginap di Resort dengan atraksi wisata yang disajikan di dalam desain Resort.- Akses langsung ke alam dan keindahan alam Gunung Galunggung.- Program ekowisata dan pelestarian lingkungan</div></div>	<div><div>Customer Relationships</div><div></div><div><ul style="list-style-type: none">- Layanan pelanggan 24/7 melalui telepon, email, dan chat online.- Program loyalitas dan keanggotaan.- Feedback dan survey pelanggan untuk peningkatan layanan.</div></div> <div><div>Channels</div><div></div><div><ul style="list-style-type: none">- Website resmi dan platform pemesanan online (Booking.com, Traveloka, DLL.).- Media sosial (Instagram, Facebook, TikTok, Youtube).- Agen perjalanan dan Tur Operator.- Pameran pariwisata dan promosi di acara.- Kemitraan dengan hotel dan Resort lain untuk paket perjalanan.</div></div>	<div><div>Customer Segments</div><div></div><div><ul style="list-style-type: none">- Wisatawan domestic dan Internasional yang mencari pengalaman menginap di alam.- Pasangan dan keluarga yang mencari tempat liburan eksklusif dan tenang.- Kelompok ekowisata dan pecinta alam.</div></div>
<div><div>Cost Structure</div><div></div><div><ul style="list-style-type: none">- Biaya Pembangunan dan renovasi Resort.- Biaya operasional harian (gaji staff, pemeliharaan, utilities).- Biaya pemasaran dan promosi.- Biaya kemitraan dan Kerjasama.- Biaya program dan aktivitas tamu.</div></div>		<div><div>Revenue Streams</div><div></div><div><ul style="list-style-type: none">- Tarif menginap (Penginapan, Villa, dan Suite).- Paket wisata dan aktivitas (Tur, Ekowisata).- Restoran dan Souvenir Shop.- Merchandise dan Produk local.</div></div>		

Estimasi Biaya Konstruksi

NO	PEKERJAAN	VOLUME	HARGA SATUAN	HARGA JUMLAH
A. PEKERJAAN PERSIAPAN DAN BONGKAR				
1.	AKUISISI LAHAN	13000 M2	50.000	650.000.000
2.	PEKERJAAN PERSIAPAN	8000 M2	100.000	800.000.000
SUB JUMLAH				
B. BIAYA KONSTRUKSI BANGUNAN				
1.	PEKERJAAN ARSITEKTUR	1330.19 M2	4.500.000	5.985.855.000
2.	PEKERJAAN INTERIOR	1330.19 M2	3.250.000	4.323.117.500
3.	PEKERJAAN LANDSCAPE	5000 M2	750.000	3.750.000.000
SUB JUMLAH				
C. BIAYA INFRASTRUKTUR DAN UTILITAS				
1.	PEKERJAAN MEP	74,52 M2	1.650.000	122.958.000
2.	INSTALASI UTILITAS	3 UNIT	1.650.000	4.950.000
SUB JUMLAH				

Estimasi Biaya Konstruksi

NO	PEKERJAAN	VOLUME	HARGA SATUAN	HARGA JUMLAH
D. BIAYA PERIZINAN				
1.	PERIZINAN LAHAN DAN LINGKUNGAN	13000 M2	30.000	390.000.000
2.	PERIZINAN MEMBANGUN BANGUNAN	1330.19 M2	100.000	133.019.000
SUB JUMLAH				
E. BIAYA PEMASARAN				
1.	MANAJEMEN PEMASARAN	1,50%	16.159.899.500	242.398.492,5
				242.398.492,5
				16.402.297.992,5
BIAYA PER M2 (RP/M2)		1330,19	16.402.297.992,5	12.330.793,34

Kelayakan Investasi Bisnis

KELAYAKAN INVESTASI BISNIS SEWA RUANG KOMERSIAL				
	Luas	Per bulan	Per tahun	Sub Jumlah
Pendapatan Sewa Ruang				
Sewa Cottages Standar	9 Unit	14.400.000,00	172.800.000,00	172.800.000,00
Sewa Cottages Deluxe	5 Unit	11.500.000,00	138.000.000,00	138.000.000,00
Restaurant	50 org	75.000.000,00	900.000.000,00	900.000.000,00
Souvenir Shop	50 org	75.000.000,00	900.000.000,00	900.000.000,00
Total Pendapatan Pertahun				2.110.800.000,00
Biaya Pengelolaan Properti	17 Unit	51.000,00	612.000,00	10.404.000,00
Pendapatan kotor penyewaan				2.100.396.000,00
Biaya Manajemen				
Biaya Energi dan Air	5%		70.459.800,00	70.459.800,00
Pengelola	5%		70.459.800,00	70.459.800,00

Kelayakan Investasi Bisnis

Keuntungan Kotor				2.029.936.200,00
Asuransi	0,10%		1.338.736.2	1.338.736.2
Pajak	10%		133.873.620	133.873.620
Keuntungan Setelah Pajak				1.894.723.844,00
Total Investasi				16.402.297.992,5
Analisis Investasi Pertama				
Kebutuhan	Jumlah	Satuan	Harga	Biaya
Biaya Investasi	1	Proyek	16.402.297.992,5	16.402.297.992,5
Pendapatan	1	Tahun	1.894.723.844,00	8,7
PAYBACK PERIODE OPPORTUNITY				8 tahun, 7 bulan

- SEWA COTTAGES STANDAR = Rp. 1.600.000/Malam
- SEWA COTTAGES DELUXE = Rp. 2.300.000/Malam

06

REFERENSI DAN LAMPIRAN

AD. Ilham. (2018). OBYEK WISATA GUNUNG GALUNGGUNG TASIKMALAYA.

Andrey, C., Cabido, J., Galera, H., & Wu, W. (2014). New trends in the outdoor hospitality industry. Valais: HES-SO Haute École Spécialisée de Suisse Occidentale Valais, 10.

Astuti, M. T. (2014). Potensi Agrowisata Dalam Meningkatkan Pengembangan Pariwisata. Jakarta: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif

Hildayanti. A. J. (2022). *Design of Agrotourism & Resort With Eco-Tourism Architectural Approach in Tlogomulyo, Kertek, Wonosobo, Central Java*

Licul, I., Vrtodušić Hrgović, A.-M., & Cvelić Bonifačić, J. (2018). Resort – New Outdoor Accommodation. *Ekonomska Misao i Praksa*, 2, 621–639.

Ma’ruf. I. S. (2019). RTRW Kabupaten Tasikmalaya

Millah. R. S. Fadlina. S. (2023). Analisis Daya Dukung (*Carrying Capacity*) Dalam Mendukung Pengembangan Destinasi Pariwisata Pantai Batukaras Kabupaten Pangandaran

Nela Dwianti. (2021). *Design of Resort in Sangatta with the Approach to Critical Regionalism Architecture.*

Sapto. HP. (2018). Tiga Masalah Pokok Jadi Fokus Pemkab Tasikmalaya.

Videl Yedelfin. (2022). Perancangan Hotel Resort di Kawasan Borobudur, Magelang dengan pendekatan Ekowisata

Wahyu Yudhistira. T. (2022). Perancangan Resort dengan pendekatan Efisiensi Energi di pantai Sepanjang, Gunung Kidul.

YD Rahmawati. BAB I Pendahuluan.



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.uui.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 2586303515/Perpus./10/Dir.Perpus/II/2025

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Muhammad Iqbal Fazria Dwicahya
Nomor Mahasiswa : 20512074
Pembimbing : Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Asitektur
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Resort Galunggung Dengan Pendekatan Ekowisata Sebagai Penunjang Aktivitas Wisata Di Kabupaten Tasikmalaya

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **14 (2586303515) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 2/12/2025

Direktur



Muhammad Jamil, SIP.

The Peak Resort Galunggung

Perancangan resort Galunggung Dengan Pendekatan Ekowisata Sebagai Penunjang Aktivitas Wisata Di Kabupaten Tasikmalaya

LATAR BELAKANG DAN PREMIS PERANCANGAN

Objek wisata Gunung Galunggung merupakan objek wisata yang terkenal khususnya bagi pendatang luar kota yang berkunjung ke Kabupaten Tasikmalaya dan sekaligus menjadi ciri khas dari Tasikmalaya. Objek wisata ini adalah kawasan wisata yang pengelolaannya dipegang oleh Perum Perhutani Tasikmalaya. Di dalam objek wisata ini pengunjung bisa mengunjungi beberapa wilayah utama seperti pemandian air panas yang terdapat di kaki Gunung Galunggung, kemudian Air terjun Agung, Kawah Gunung Galunggung, dan atraksi wisata lainnya di Galunggung.

Dengan naik turunnya jumlah pengunjung gunung galunggung, sayangnya tidak diikuti dengan banyaknya fasilitas yang ada di lokasi tersebut, khususnya fasilitas penginapan. Data menunjukkan bahwa di Kabupaten Tasikmalaya hanya tersedia 20 hotel yang tersebar di seluruh wilayah Kabupaten Tasikmalaya. Khususnya di Kecamatan Sukaratu yang merupakan lokasi dari Gunung Galunggung itu sendiri tidak adanya atau tersedianya fasilitas penginapan.

LOKASI PERTANCANGAN

Lokasi dari Site yang tepat berada di depan Tempat Wisata air panas Gunung Galunggung ini terletak di Desa Linggawangi, Kecamatan Sukaratu, Kabupaten Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat. Adapun data fisik kawasan, sebagai berikut:
Ketinggian : 730 mdpl
Luas Area : +/- 3 hektar
Luas Area Terpilih : 1,3 hektar
Fungsi Utama : Tempat Wisata Kawasan Wisata Pemandian Air Panas Galunggung dikelilingi oleh kawasan dari lereng Gunung Galunggung dengan pemandangan perbukitan dari gunung galunggung.

PERMASALAHAN DESAIN

Ada beberapa permasalahan yang muncul terhadap fungsi desain ini dan juga dampak ke dalam site, seperti:

- Bagaimana resort di Kawasan Gunung Galunggung dengan pendekatan Ekowisata yang memanfaatkan potensi lokal dan pariwisata Cipanas Gunung Galunggung dapat berkesinambungan, dan dapat menunjang aktivitas wisata dan ekonomi masyarakat setempat
- Bagaimana tata massa yang berorientasi memanfaatkan potensi lingkungan dan memaksimalkan potensi Gunung Galunggung.
- Bagaimana merancang resort yang bisa menjadi fasilitas pokok yang bisa menyatukan beberapa aktivitas wisata.
- Bagaimana merancang massa bangunan yang berkelanjutan dan tidak merusak alam dan lingkungan sekitar.
- Bagaimana merancang lansekap pada resort yang mempertimbangkan sirkulasi yang kreatif, dan bisa menjadi sarana edukasi untuk wisatawan.

ARCHITECTURE IDEA

Prinsip yang diambil adalah prinsip **ekowisata**, Ekowisata adalah pariwisata berbasis alam yang melibatkan pendidikan dan interpretasi lingkungan/alam dan dikelola secara berkelanjutan bagi ekologis. Beberapa prinsip ekowisata berikut meliputi:

- Nature Based
- Ecologically Sustainable
- Environmentally Educative
- Locally Beneficial

Judul:
The Peak resort Galunggung

Dosen Pembimbing :
Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D

Nama_NIM :
Muhammad Iqbal Fazria Dwicahya_20512074

STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR

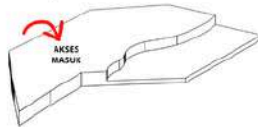
159

The Peak resort Galunggung

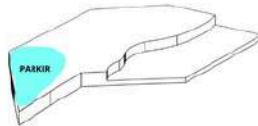


Dikelilingi oleh perbukitan, tebing dari gunung galunggung dan berada di dataran tinggi yang memperlihatkan langsung view kota Tasikmalaya, menjadikan potensi pemandangan di lokasi ini sangat menyenangkan bagi pengunjung, angin yang berhembus dari arah selatan dan timur membuat lahan dan lingkungan menjadi sehat karena terpapar sinar matahari langsung. Oleh karena itu, diperlukan analisis zona untuk menentukan lokasi bangunan.

Dari Kesimpulan akses kendaraan dan view :



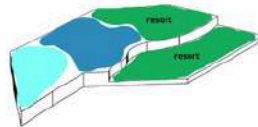
Kemungkinan akses dan peletakan view dari area pintu masuk sangat tepat karena akses yang ada hanya satu, apabila dengan membangun akses yang lain akan merusak keasrian dari site maka sebaiknya dibuat jalan setapak sesuai dengan akses yang sudah ada.



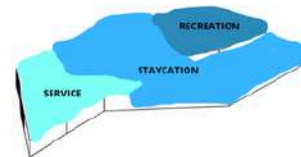
Area parkir di sebelah kanan lebih memungkinkan karena akses keluar dari site lebih dekat, area kosong yang lebih dekat ke akses lobby dan resepsionis.



Untuk kemungkinan area pendidikan yang berada di tengah, sangat tepat. Lokasinya akan menjadi area penunjang resort yang akan dilewati oleh pengunjung sebelum ke area penginapan sehingga mereka dapat menikmati rekreasi yang ada di dalam proyek tersebut, mengingat pengalaman yang diperoleh akan sangat berhubungan dengan pendidikan lingkungan dan sejarah galunggung.

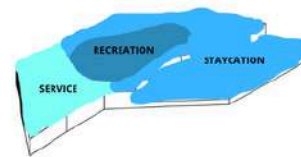


Letak kawasan resort yang berada di sebelah utara dan timur juga sangat tepat karena bisa fokus memandang pemandangan pegunungan dan kanan kirinya dikelilingi perbukitan yang sangat asri sehingga akses kenyamanan pengunjung resort lebih terarah.



ALTERNATIF 1

Area staycation lebih dominan berada di bagian tengah karena fokusnya adalah pengunjung dapat menikmati berbagai pemandangan dan pengalaman yang akan didapatkan, layanan diletakkan di paling bawah dan dekat dengan staycation namun sedikit jauh dari rekreasi dan hanya bisa memantau dan mengatur satu zona saja.



ALTERNATIF 2

Staycation terletak di bagian atas dan sebagian di area sisi timur karena memaksimalkan view, dan topografi site sehingga memberikan pengalaman menarik kepada pengunjung, sedangkan service tetap berada di area sisi selatan dan berdekatan dengan dua zona yaitu staycation dan rekreasi agar memudahkan pengelola dalam mengontrol site, menikmati suasana rekreasi juga dapat melihat-lihat area staycation tanpa mengganggu satu sama lain.

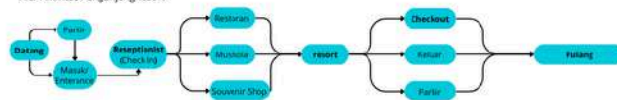


KESIMPULAN

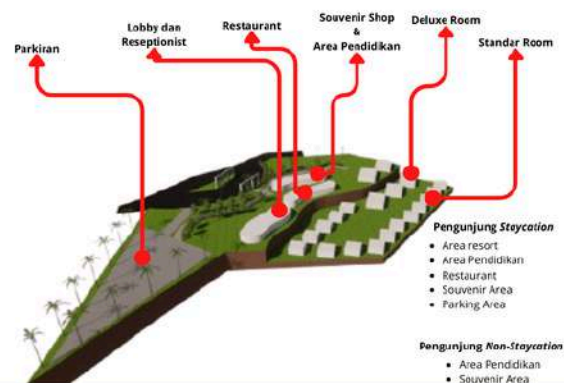
Dari kedua alternatif tersebut, alternatif kedua sangat cocok untuk dipilih karena dari segi staycation pengunjung mendapatkan banyak hak sekaligus pengunjung dengan fungsi rekreasi dapat menikmati suasana dari sisi utara, timur dan selatan serta mendapatkan view dari sisi utara, timur dan sebagian view ke arah sisi barat. Selain itu dengan menempatkan layanan di bagian bawah dapat lebih mudah dalam melakukan monitoring dan pengaturan kedua zona tersebut.

Alur Kegiatan Fungsi

Alur Aktivitas Pengunjung resort



Alur Aktivitas Pengelola



Penambahan jalur akses dirancang untuk memudahkan mencapai fungsi bangunan, pembagian zona rekreasi dan staycation diatur sedemikian rupa, dengan memanfaatkan jalan setapak untuk mendukung pengalaman rekreasi yang lebih dekat dengan alam.



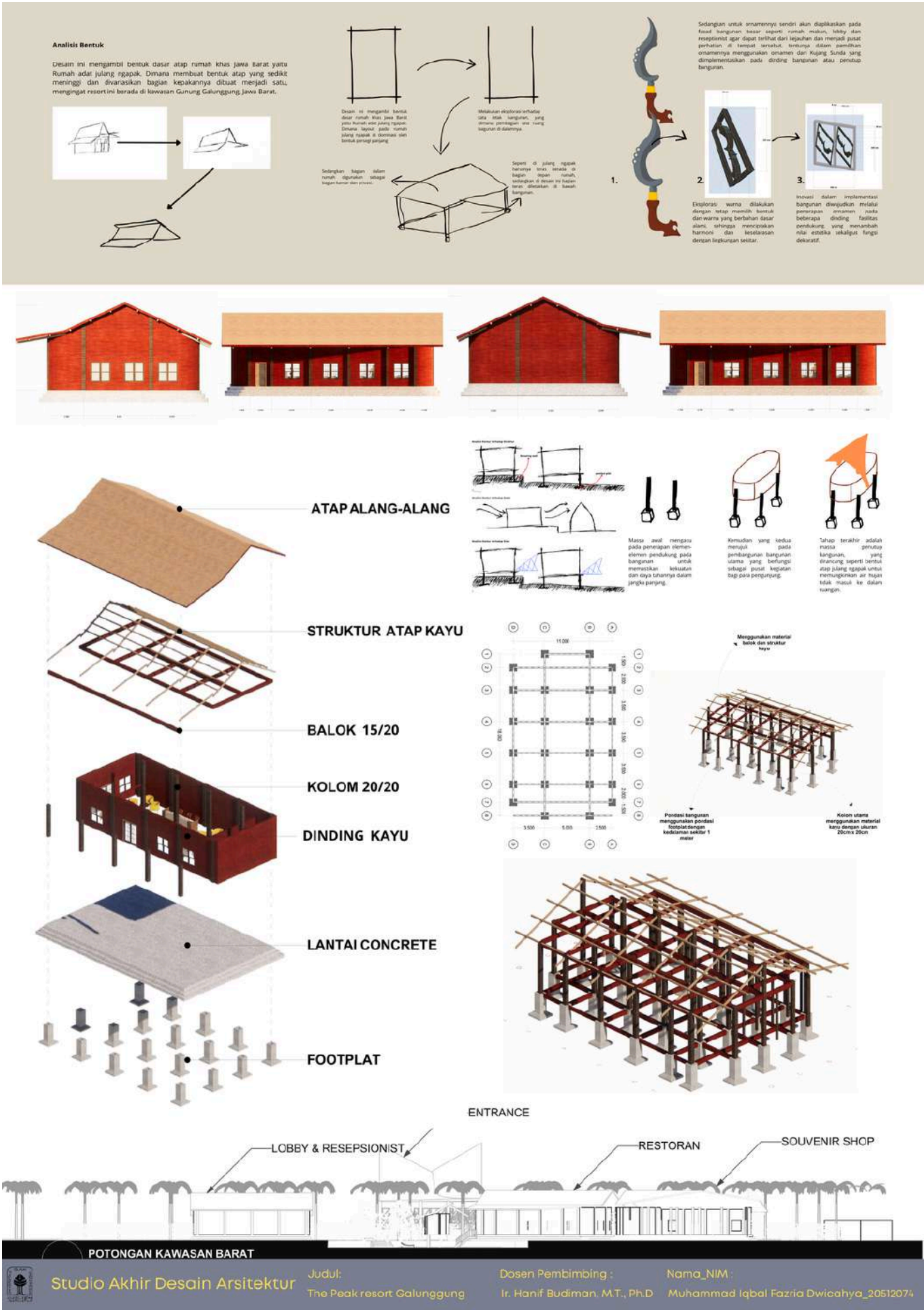
Studio Akhir Desain Arsitektur

Judul:
The Peak resort Galunggung

Dosen Pembimbing :
Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D

Nama_NIM :
Muhammad Iqbal Fozria Dwicahya_20512074

LAMPIRAN



LAMPIRAN



LAMPIRAN





UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA



한국건축학 교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



BOARD OF ARCHITECTS, MALAYSIA
LEMBAGA PRAKTEK MALAYSIA



CANBERRA
ACCORD

