BAB II
KAJIAN PENELUSURAN DESAIN

2.1. Kajian Tipologi

2.1.1. Kajian Resort

Resort merupakan sebuah fasilitas di kawasan yang terencana, tidak hanya sekedar untuk menginap tetapi juga untuk istirahat dan rekreasi (Chuck, 1988). Secara umum resort merupakan salah satu jenis hotel dengan letak di tempat wisata baik itu alam missal seperti pegunungan, tepi pantai, danau atau di daerah wisata buatan. Berdasarkan letaknya jenis-jenis resort dibedakan sebagai berikut :

1. Mountain Resort atau Resort Pegunungan

   Resort ini terletak di daerah pegunungan dengan pemandangan pegunungan yang bebas dan indah menjadikan sebagai daya tarik. Fasilitas yang disediakan lebih ditekankan pada hal-hal yang berkaitan dengan lingkungan alam pegunungan dan rekreasi yang bersifat kultural dan natural seperti mendaki gunung, hiking,dan aktifitas lainnya yang berhubungan dengan aktifitas wisata yang ada digunung. Resort Pegunungan ini memanfaatkan pemandangan dan iklim sejuk untuk daya tarik utamanya. Untuk menambah daya tarik pengunjung, biasanya resort semacam ini dilengkapi dengan fasilitas kolam renang di luar ruangan agar pengunjung dapat sekaligus menikmati pemandangan alam yang ada disekitar dengan fasilitas tambahan seperti terapi atau berjemur.

2. Beach Resort Hotel atau Resort Pantai

   Pemandangan bebas tertuju pada arah laut, pasir pantai, bentuk pantai, dan fasilitas olah raga air, hal tersebut seringkali dimanfaatkan sebagai pertimbangan utama perancangan bangunan. Resort yang terletak di daerah pantai

ini mengutamakan potensi alam dan pemandangan khas pantai dan laut sebagai daya tariknya.

3. Healthy Resort and Spa

Resort jenis ini biasanya pada kawasan berpotensi alam yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyehatan, misalnya melalui aktifitas spa. Rancangan bangunan resort semacam ini harus diengkapi dengan fasilitas untuk pemulihan kesegaran, baik jasmani atau rohani dengan beberapa kegiatan yang berkaitan dengan kebugaran dan pemandangan yang juga mendukung dalam proses relaksasi, bisa berupa pijat, refleksi, atau kegiatan yang lain.

4. Rural Resort Hotel atau Resort Pedesaan

Daya tarik utama dari resort ini adalah lokasinya yang masih alami, diperkuat dengan fasilitas olahraga dan rekreasi yang jarang ada di kota seperti berkuda, panjat tebing, memanah, berburu, bermain golf, tenis, atau aktifitas khusus lainnya. Trend saat ini adalah pariwisata di dalam pedesaan atau alam yang mengarah kepada aktifitas wisata yang dilakukan di daerah-daerah yang masih alami dengan potensi alam yang menarik membuka peluang dibangunnya resort berjenis ini.

5. Marina Resort Hotel atau Resort Pelabuhan

Resort hotel jenis ni terletak dikawasan marina (pelabuhan laut). Resort ini memanfaatkan potensi utama kawasan tersebut sebgai kawasan perairan yang luas. Biasanya respon dari rancangan resort semacam ini di wujudkan dengan melengkapi fasilitas berupa dermaga serta mengutamakan penyediaan fasilitas yang berhubungan dengan kegiatan air, pemandangan tepi pantai dan fasilitas unutk menikmati sinar matahari yang berlimpah.

Berdasar kajian resort diatas dapat disimpulkan bahwa desain pada perancangan ini menggunakan jenis mountain resort dengan fasilitas fasilitas kolam renang di luar ruangan

agar pengunjung dapat sekaligus menikmati pemandangan alam yang ada disekitar dengan fasilitas tambahan seperti terapi atau berjemur atau bahkan spa.

Karakteristik Resort Menurut (Kurniasih, 2009) terdapat karakteristik khusus yang dimiliki oleh jenis resort hotel dengan hotel yang lainnya, yaitu:

1. Lokasi Hotel resort berlokasi di area wisata.

Pada umumnya berlokasi di tempat-tempat yang memiliki pemandangan indah, pegunungan, tepi pantai dan sebagainya. Lokasi memegang peranan penting bagi kesuksesan sebuah resort hotel, karena kedekatan dengan atraksi utama dan hubungan dengan kegiatan rekreasi merupakan tuntutan utama pasar dan berpengaruh pada harganya. Oleh karena letak tersebut, maka pemanfaatan potensi-potensi alam dan kondisi lingkungan khas dapat lebih dioptimalkan pada rancangan.

2. Fasilitas pengunjung untuk bersenang-senang dengan mengisi waktu luang menuntut ketersediaan fasilitas pokok serta fasilitas rekreasi indoor dan outdoor. Fasilitas rekteasi indoor dapat berupa ruangan-ruangan publik dalam ruang, seperti restoran, Lounge, balkon, dan fasilitas lainnya.

Pada umumnya, fasilitas pada resort terdiri dari dua kategori, yaitu:

a. Fasilitas umum, yaitu penyediaan kebutuhan umum seperti akomodasi, pelayanan, hiburan, relaksasi. Semua tipe resort menyediakan fasilitas ini.

b. Fasilitas tambahan, yang disediakan pada lokasi khusus dengan memanfaatkan kekayaan alam yang ada pada area sekitar untuk kegiatan rekreasi yang lebih spesifik dan dapat menggambarkan kealamian resort. Contoh fasilitas ini adalah kondisi fisik di tepi laut, yaitu pasir pantai dan sinar matahari yang berlimpah. Kondisi tersebut

dimanfaatkan untuk kegiatan berjemur, berenang, selancar ,dan menyelam

3. Suasana Wisatawan yang berkunjung ke resort cenderung mencari akomodasi dengan arsitektur dan suasana khusus, yang berbeda dengan jenis hotel yang lainnya. Arsitektur dan suasana alami merupakan pilihan mereka. Wisatawan pengunjung resort hotel lebih cenderung memilih penampilan bangunan dengan tema alam atau tradisional dengan motif dekorasi interior yang bersifat etnik atau luar ruangan yang bersifat etnik. Rancangan bangunan lebih disukai yang mengutamakan pembentukan suasana khusus dari pada efisiensi.

4. Segmen Pasar Hotel resort merupakan suatu fasilitas akomodasi yang terletak di daerah wisata. Sasaran pengunjung resort hotel adalah wisatawan yang bertujuan unutk berlibur, bersenang-senang, mengisi waktu luang, dan melupakan rutinitas kerja sehari-hari yang membosankan. Untuk tujuan tersebut mereka membutuhkan hotel dengan fasilitas yang dilengkap dengan hal-hal yang bersifat rekreatif dan memberikan pola pelayanan yang memuaskan.

Karakteristik hotel resort pada umumnya adalah di tempat yang jauh dengan pemandangan indah baik itu pegununungan, pantai dan sebagainya. Wisatawan biasanya berkunjung untuk aktifitas bersenang-senang, menikmati alam sekitar, dan kenyamanan tersendiri.

Berdasar kajian resort diatas dapat disimpulkan bahwa desain pada perancangan ini menggunakan konsep resort yang memiliki pemandangan indah, pegunungan. Fasilitas Tambahan yang ada pada rancangan ini Fasilitas rekteasi dapat berupa ruangan-ruangan publik, seperti restoran, Lounge, balkon, dan fasilitas relaksasi dan mengutamakan

pembentukan suasana khusus dari pada efisiensi bertujuan mereka membutuhkan hotel dengan fasilitas yang dilengkapi dengan hal-hal yang bersifat rekreatif dan memberikan pola pelayanan yang memuaskan.

Klasifikasi hotel di Indonesia secara resmi telah diatur oleh pemerintah. Menurut Surat Keputusan Direktorat Jendral Pariwisata, Pos, dan Telekomunikasi No-22/U/VI/1978 pada tanggal 12 Juni 1978, sebuah hotel atau peginapan dinilai dari bintangnya. Simbol ini bertujuan menunjukkan kualitas dari hotel tersebut, dimana penilaian dilakukan setiap tiga tahun. Berikut ketentuan klasifikasi hotel menurut peraturan:

Dari segi lamanya tamu hotel tinggal

a. Transit hotel merupakan hotel dengan lama tinggal tamu rata-rata semalam.

b. Residential hotel merupakan hotel dengan lama tinggal tamu yang cukup lama.

c. Semi-residential hotel merupakan hotel dengan lama tinggal tamu lebih dari satu hari tetapi tetap dalam jangka waktu pendek.

5. Dari segi jumlah kamar (kapasitas)

a. Small hotel merupakan hotel dengan jumlah kamar yang kecil (maksimum 25 kamar).

Hotel ini biasanya dibangun di daerah dengan angka kunjungan rendah.

b. Medium hotel merupakan hotel dengan jumlah kamar yang sedang (sekitar 29-299 kamar).

Hotel ini biasanya berada di daerah dengan kunjungan sedang. Large hotel merupakan hotel dengan jumlah kamar yang besar (minimum 300 kamar). Hotel ini biasanya dibangun di daerah dengan angka kunjungan yang tinggi. Teori Fasilitas utama

dari Resort adalah Kamar, berdasarkan keputusan Dirjen Pariwisata No.14/U/11/88 mempunyai standar jumlah kamar yaitu seperti dibawah :

1. Hotel bintang satu dengan jumlah minimal 20 kamar
2. Hotel bintang dua dengan jumlah minimal 20 kamar
3. Hotel bintang tiga dengan jumlah minimal 30 kamar
4. Hotel bintang empat dengan jumlah minimal 50 kamar
5. Hotel bintang lima dengan jumlah minimal 100 kamar

Dari segi pola aktifitas dan alur kegiatan.

a. Sport Hotel merupakan bagian bangunan hotel dari suatu kompleks olah raga.

b.Convention hotel merupakan hotel yang menjadi bagian dari komplek konvensional.

c.Budget motel merupakan penginapan berupa motel yang biaya pembangunannya relatif rendah.

Dari jenis hotel yang ada pada kajian diatas perancangan ini menggunakan Semi-residential hotel merupakan hotel dengan lama tinggal tamu lebih dari satu hari tetapi tetap dalam jangka waktu pendek,

Prediksi jumlah kamar resort merupakan faktor penentu jenis hotel apa yang digunakan. Perhitungan jumlah kamar ini berdasarkan dari jumlah kunjungan ke Kabupaten Kudus Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kudus, dilihat dari 1.187.670 orang, lalu 1.114.269 orang menjadi 1.026.328 orang pada tahun 2012-2015.

Diasumsikan presentase pengunjung yang akan datang ke Kabupaten Kudus sebanyak 70% maka :

70% x 1.026.328 = 718.429,6 orang

Setelah itu di asumsikan jumlah kamar yang dibutuhkan yaitu 1 kamar dihuni oleh 2 orang sehingga kebutuhan kamar yang disediakan :

718.430 : 2 = 359.215

Angka dari jumlah kebutuhan kamar lalu di pecah menjadi kebutuhan kamar pengunjung di tempat wisata alam, karena peminat wisata alam di Kabupaten Kudus hanya 20% maka di hasilkan seperti dibawah ini :

359.215 x 20% = 71.843

Setelah itu jumlah kamar pada kawasan Wisata Air Terjun Montel Colo di rencanakan sebesar 0,1%, karena terdapat beberapa tempat wisata alam yang ada di Colo, Kabupaten Kudus.

Jumlah kamar = 71.843 x 0,1%

= 71,843 kamar

= 72 kamar

Hasil dari analisis jumlah kamar yang dibutuhkan akan menjadi standar jumlah untuk menentukan berapa jumlah kamar yang dibutuhkan.

Kriteria Hotel bintang 4 Berdasarkan Perturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif No. 53 Tahun 2013

dengan medium hotel dengan kapasitas 29-299 kamar dengan segi pola aktifitas Convention hotel hotel yang menjadi bagian dari komplek konvensional yaitu kebiasaan wisatawan ketika beristirahat dan mencari kesenangan dalam berwisata.

Di bawah ini merupakan berbagai fasilitas yang ada dalam sebuah resort

1. Area parkir

Parkir harus berlokasi di dekat pintu masuk atau *lobby* resort. Area ini mampu menampung kendaraan tamu sesuai kebutuhan. Pengunjung yang datang ke tempat rekreasi pada umumnya menggunakan beberapa macam jenis kendaraan. Ukuran-ukuran yang digunakan akan dijelaskan pada tabel dibawah :

Jenis Kendaraan	Panjang	Lebar	Tinggi
Sepeda Motor	2,2	0,7	1,0
Mobil	4,7	1,75	1,5
Mobil Ukuran Besar	5,0	1,8	2,0

Tabel 2.1. *Besar Ukuran Kendaraan*

Sumber : Neufert Architect Data

2. Lobby

Lobby resort, merupakan sebuah area dimana tamu yang datang akan melakukan registrasi, sebuah area dimana tamu resort satu bertemu dengan tamu lain dan dimana tamu hotel melakukan proses keberangkatan (*check- out*) dari hotel.

Ruang	**Sumber**	**Standar**
Main lobby	BPDS	0,65-0,9 m²/orang
Lounge Area	NAD	2,5 m²/ orang
Receptionist	BPDS	10 m²/ unit
Ruang Kasir	NAD	2.75 m²/ orang
Customer Service	NMH	12 m²/ unit
Toilet Umum	NAD	3,6 m²/ orang

Tabel 2.2. *Besaran Ruangan*

Sumber : Standart Resort dari Dirjen Pariwisata

3. Kamar Resort

   Kamar adalah fasilitas utama dari penginapan dengan ruangan untuk beristirahat, mandi, dan aktivitas lainya. Berbagai macam ruang kamar dan fasilitas di dalamnya, di bawah ini jenis kamar Resort sesuai kualifikasinya :

   a. *Single Room*

      Kamar dengan standar ekonomi yang dilengkapi satu tempat tidur dan untuk satu orang tamu.

   b. *Twin Room*

      Kamar dengan standar ekonomi yang dilengkapi dua tempat tidur dapat digunakan untuk dua orang tamu

   c. *Triple Room*

      Kamar dengan standar ekonomi yang dilengkapi dua atau tiga tempat tidur, bisa dengansatu1 tempat tidur dengan jenis *queen* dan satu jenis single, bisa juga tiga jenis single tempat tidur.Jenis ini diperuntukkan untuk tiga orang tamu.

   d. *Superior Room*

      Kamar ini dengan standar ekonomi yang lebih tinggi dan cukup mewah. Dilengkapi satu *double bed* jenis *queen*. Tempat tidur jenis *queen bed* digunakan untuk dua orang tamu.

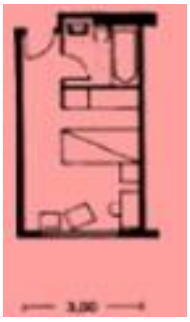
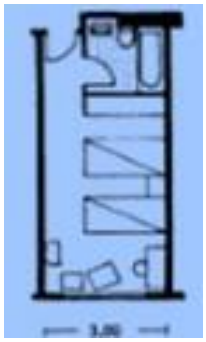
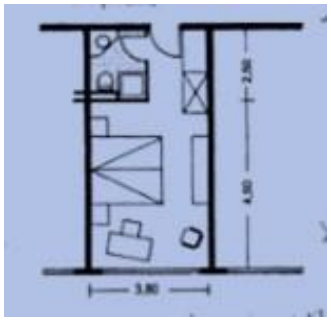
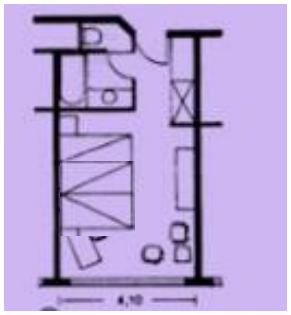
   e. Suite Room

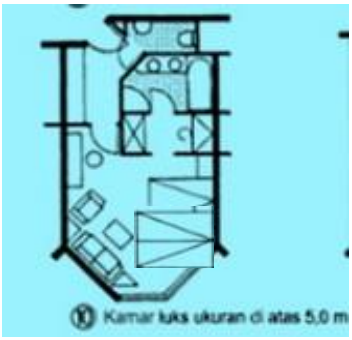
      Kamar tamu ini merupakan kamar yang mewah,dengan dilengkapi beberapa kama, dapur kecil, tempat ruang makan, dan kamar tidur dengan sebuah *king bed.*

f. President Suite Room

Jenis kamar ini merupakan Kamar terbaik dan mewah tentunya fasilitas nya sangat lengkap dengan harga yang sangat mahal.

Penamaan jenis kamar di hotel ataupun resort ini berbeda-beda sesuai dengan selera manajemen masing-masing. Berikut adalah gambar keterangan dari klasifikasi kamar-kamar diatas:

 *Single bed*	 *Double Bed*
 *Triple Room*	 *Superior Room*

	
Suite Room	*President Suite*

(Sumber: Neufert, 2012:128)

4. Multi Function Room

   Multi Function Room bisa dikatakan sebagai tempat untuk melaksanakan berbagai hal, dan sering juga banyak yang menyebut dengan auditorium. Auditorium adalah tempat yang disewakan untuk berbagai macam kebutuhan seminar dan gathering, berikut adalah standar ukuran ruang auditorium.

Auditorium	NAD	1,8 m^2/ orang

Tabel 2.3. *Besaran Ruangan*

Sumber : Standart Resort Dirjen Pariwisata

5. Restoran

   Restoran adalah tempat untuk menjual makanan dan minuman, berbagai jenis restoran yang disuguhkan untuk memenuhi kebutuhan tamu seperti coffe shop, special restaurant, bar, dan lainya. Untuk standar ruang sebagai acuan yang digunakan

Nama Ruang	Sumber	Standar ukuran
Restoran	NAD	2,5m^2/orang

Café	NAD	2,5m^2/orang
Gudang makanan	NAD	2,5m^2 x 0,24m^2

Tabel 2.4. Standar Tempat Makan

(Sumber: Neufert, 2013:105)

6. Tempat untuk *entertaintment* dan olahraga adalah fasilitas penunjang yang ditujukan kepada tamu yang ingin mendapatkan hiburan dapat berupa pelatihan, pertunjukkan dan lain-lain. Misal seperti tempat untuk berenang, golf, dan tennis. Untuk standar kolam renang yang digunakan adalah bidang air 500-1200 m^2 kedalaman air 0,50- 1,35 m. Kola mini ditujukan bukan untuk perenang (Sumber: Neufert, 2013:193)
7. Fasilitas tambahan

Nama Ruang	Sumber	Standar Ukuran
Locker Room	NAD	0,882 m^2 / orang
Toilet	NAD	0,5 m^2 / orang
Musholla	NAD	1,008 m^2 / orang
General Manager	NAD	1,83 m^2 / orang
Sekretaris	NAD	1,8 -2,3 m^2 / orang
Staff	NAD	1,8 -2,3 m^2 / orang
Akuntan	NAD	7,5 m^2 / orang
OB / Cleaning Service (Laundry, Jemur, Gudang kebersihan)	NAD	1,8 -2,3 m^2 / orang
Arsip	NAD	0,02-0.05 m^2 /

		rak
Rapat	NAD	1,5 -2 m^2 / orang

Tabel 2.5. Fasilitas Tambahan Hotel

(Sumber: Neufert, 2013:105)

8. Ruang khusus

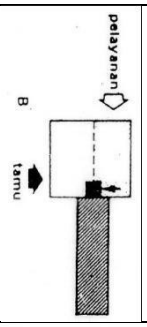
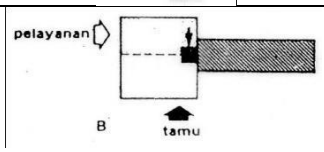
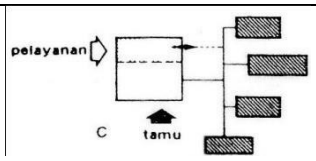
   Ruang atau tempat lain yang digunakan untuk berbagai maksud seperti koridor, tangga, lift, pos *security*, ruang perbaikan dan perawatan, dan sebagianya.

9. Sirkulasi atau pergerakan

   Perputaran dan pergerakan di suatu perencanaan patut untuk dipertimbangkan, karena salah satu faktor dalam kenyamanan beraktifitas. dan perilaku manusia pun juga ikut mempeengaruhi kenyamanan tersebut. Adapun pola sirkulasi pada resort, dengan funsgsi penginapan atau sejenisnya., beberapa faktor penting yang diperhatikan dalam perencanaan sirkulasi yaitu kenyamanan gerak, pencahayaan, suhu, dan kelembaban relative. Menurut Francis D.K Ching (2001) faktor lainya adalah kemudahan akses untuk menuju objek.

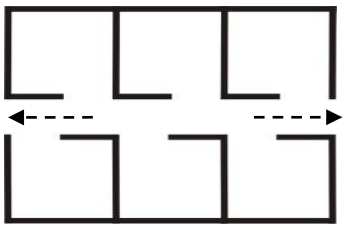
   Sirkulasi merupakaan salah satu faktor penting dalam sebuah perancangan. Sirkulasi sering terkait dengan aktifitas dan perilaku manusia, sehingga perencanaan sirkulasi terlebih dahulu mempertimbangkan aspek perilaku manusia. Adapun pola sirkulasi pada resort, juga beberapa bangunan yang memilik fungsi yang sama. Beberapa faktor penting yang perlu diperhatikan dalam perencanaan sirkulasi yaitu kenyamanan yang meliputi pencahayaan, kelembaban relatif dan suhu. Selain kenyamanan faktor penting lainya adalah

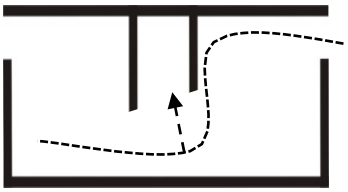
aksesibilitas (kemudahan akses) untuk menuju objek. Banyak cara dalam menghubungkan atau sirkulasi dalam bangunan. Salah satunya cara untuk menghubungkan blok kamar tidur dengan ruang umum pada resort. Dibawah ini merupakan gambar tentang sirkulasi dalam resort :

No	Keterangan	Gambar
1	Pengembangan blok kamar tidur terpadu dengan penandaan pada sirkulasi vertikal seperti tonggak di tengah. Sesuai dengan pengembangan bangunan di tengah kota.	
2	Perletakan blok kamar tidur berdampingan dengan blok ruang umum: bentuk ini dapat dianggap cukup ekonomis karena struktur bangunan optimal dan daerah pelayanan dapat dirancang untuk masing-masing bagian.	
3	Penataan ruang terbuka, dimana blok untuk umum dan pelayanan terletak terpisah dari blok kamar tidur yang ditata dalam kelompok tersebar pada lahan yang luas.	

Tabel 2.6. Sirkulasi dan Penyebaran Kamar

(Sumber: Neufert, 2012: 213)

No	Ruang	Hubungan jalur	Keterangan	Gambar
1	Pada koridor kamar resort	Melalui ruang	➢ Kesatuan tiap ruang dipertahankan ➢ Konfigurasi jalan yang fleksibel ➢ Menghubung	

			ka n jalan dengan ruang	
2	Pada lobby dan tempat istirahat/ santai	Menembus ruang	➢ Jalan dapat menembus sebuah ruang menurut sumbunya ➢ Dapat menimbulkan ruang istirahat	
3	Pada ruang prifat, rapat, seminar, atau pun kamar tidur	Berakhir dalam ruang	➢ Lokasi ruang menentukan jalan ➢ Fungsional dan simbolis	

Tabel 2.7. Hubungan Ruang dengan sirkulasi

(Sumber: Francis DK Ching, 2000:264)

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

Tabel 2.8.Standar Ruang Hotel

Sumber : Dirjen Pariwisata

2.1.2. Kajian Kualitas Pariwisata

Pariwisata merupakan rangkaian kegiatan manusia baik secara individu atau kelompok di dalam suatu wilayah. Kegiatan tersebut menggunakan jasa dan faktor penunjang lain baik dari pemerintah ataupun masyarakat, agar dapat mewujudkan keinginan wisatawan. Menurut Pendit (1994), ada beberapa jenis pariwisata yang sudah dikenal, antara lain:

1. Wisata budaya, yaitu perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup seseorang dengan cara kunjungan ke tempat lain atau luar negrei, yang

nantinya akan mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan dan adat istiadat, cara hidup, kebudayaan dan seni mereka.

2. Wisata kesehatan, yaitu wisata yang bertujuan untuk mengembalikan keadaan agar terjaga jasmani dan rohaninya.
3. Wisata Olahraga, yaitu wisata yang melakukan perjalanan dengan tujuan berolahraga atau sengaja mengambil aktif dalam kegiatan olahraga di suatu tempat dengan memperoleh keringat dan keadaan jasmani yang bugar.
4. Wisata komersial, yaitu perjalanan untuk mengunjungi pameran dan pecan raya yang bersifat komersial, seperti pameran industry, pameran dagang, dan sebagainya.
5. Wisata industry, yaitu perjalanan yang dilakukan oleh rombongan atau kelompok ke suatu kompleks atau daerah perindustrian, dengan maksud dan tujuan untuk mengadakan peninjauan atau penelitian.
6. Wisata bahari, yaitu wisata yang dikaitkan dengan danau, pantai atau laut, bahkan ada yang beberapa menambahkan wisata dengan wahana permainan laut.
7. Wisata cagar alam, yaitu jenis wisata yang biasanya diselanggarakan oleh agen atau biro perjalanan yang mengkhususkan usaha-usaha dengan mengatur wisata ke tempat atau daerah cagar alam, taman lindung, pegunungan dan sebagainya.

Faktor	Kriteria	Pertimbangan
Alam	Keindahan	Topografi umum seperti flora dan fauna di sekitar danau, sungai, pantai, laut, pulau-pulau, mata air panas, sumber mineral, teluk, gua, air terjun,

		cagar alam, hutan, dsb.
	Iklim	Sinar matahari, suhu udara, cuaca, angin, hujan, tingkat kelembaban, dsb.
Sosial Budaya	Adat-istiadat	Pakaian, makanan, tata cara hidup daerah, pesta rakyat, kerajinan tangan,dan produk-produk lokal lainnya.
	Seni bangunan	Arsitektur setempat seperti candi pura, masjid, gereja, monumen, bangunan adat.
	Pentas, pagelaran, dan festival	Gamelan, musik, seni tari, pecan olahraga, kompetisi, pertandingan, dsb.
	Pameran, pekan raya	Pekan raya-pekan raya yang bersifat industri komersial.
Sejarah	Peninggalan-peninggalan	Bekas-bekas istana, tempat peribadatan, kota tua, dan bangunan-bangunan purbakala peninggalan sejarah, atau legenda.
Agama	Kegiatan Masyarakat	Kehidupan beragama tercermin dari kegiatan penduduk setempat sehari- harinya dalam soal beribadah, upacara
Fasilitas rekreasi	Olahraga	Berburu, memancing, berenang,

		berlayar, golf, naik kuda, mendaki, dsb.
	Edukasi	Museum arkeologi, museum ethnologi, kebun binatang, kebun raya, akuarium, planetarium, laboratorium, dsb.
Fasilitas kesehatan	Untuk istirahat, berobat	Spa mengandung mineral, spa air panas, sanatorium, tempat mendaki, piknik, tempat semedi, tempat istirahat, dan sebagainya.
Fasilitas berbelanja	Beli ini-itu	Toko-toko sovenir, toko-toko barang kesenian dan hadiah, toko-toko keperluan sehari-hari, toko kelontong, dsb.
Fasilitas hiburan	Waktu malam	Bioskop, teater atau sandiwara,dan sebagainya.
Infrastruktur	Kualitas wisata	Jalan-jalan raya, taman *(park)*, listrik, air, pelayanan keamanan, pelayanan kesehatan, komunikasi kendaraan umum.
Fasilitas akomodasi	Makanan dan penginapan	Hotel, motel, *bungalow*, *inn*,*cottage*, *coffeshop*, restoran, rumah makan, dsb.

Tabel 2.9. Faktor Fasilitas dengan Kualitas Pariwisata

Sumber : Pendit (1994)

Kualitas wisata bertumpu pada 3E yaitu education, entertainment, dan environment, yang memiliki pengertian seperti berikut :

1. Education

   Education atau pendidikan yang berarti suatu cara untuk mencerdaskan atau menambah ilmu tentang pengetahuan umum atau khusus atau juga pengalaman.

2. Entertainment

   Entertainment yang memiliki arti sebagai segala sesuatu yang berbentuk kata, tempat, benda, dan perilaku yang dapat menjadi penghibur atau yang sering disebut rekreatif

3. Environment

   Kombinasi antara kondisi atau keadaan fisik yang mencakup sumber daya alam, dapat seperti, air, tanah, energy surya, flora dan fauna yang tumbuh dengan berbagai manfaat.

Dari Kajian faktor pariwisata diatas akan menggunakan potensi dari keindahan alam, fasilitas rekreasi dan fasilitas akomodasi berupa penginapan, sedangkan untuk kualitas wisata bahwa nilai-nilai yang akan di terapkan pada perancangan ini adalah Rekreatif dan pemanfaatan flora atau tanaman karena di lingkungan yang berbasis wisata alam, sehingga lingkungan tersebut dapat lebih berkualitas dengan adanya prinsip wisata.

2.1.3. Kajian Rekreatif

Rekreatif adalah kegiatan yang bersifat penyegaran kembali atau yang sering disebut rekreasi, sehingga rekreatif adalah sebuah kegiatan yang menghasilkan penyegaran badan dan pikiran baik melalui hobi, olahraga, menonton, dan berbagai aktifitas lainnya.

Hubungan rekreatif dengan Arsitektur sebagai suatu ilmu terapan terus mengalami perkembangan yang tidak ada habisnya, dapat diartikan bahwa arsitektur menjadi sebuah ilmu yang selalu berubah mengkitui perkembangan zaman sesuai dengan kebutuhan manusia pada masanya.Arsitektur tidak dapat berdiri dengan sendirinya dan harus didukung oleh disiplin ilmu lainnya seperti ilmu pasti, sosial, maupun seni. Arsitektur tidak hanya berbicara tentang keindahan, namun juga memikirkan aspek-aspek lain secara detail.Nilai perancangan sebuah karya harus memiliki pertimbangan-pertimbangan tertentu mengenai aspek sosial, psikologis, dan juga keramahan lingkungan dan hal ini membuat karya arsitektur berarti. Rekreasi adalah sebuah proses dimana manusia melakukan suatu kegiatan untuk menyehatkan kembali jiwa dan tubuhnya. Namun manusia belum selalu dapat melakukannya pada banyak waktu.Pada tuntunan profesi tertentu, dibutuhkan waktu yang longgar untuk melakukan rekreasi sedangkan kegiatan ini semakin dibutuhkan. Padahal dengan melakukan rekreasi ini akan menyehatkan kembali jiwa dan jasmani seseorang. Dalam perkembagan arsitektur, ruang-ruang yang dapat memberikan rekreasi terhadap seseorang semakin dibutuhkan.Ruang-ruang difungsikan untuk memberikan penyegaran jiwa dan jasmani seseorang baik sadar maupun tidak sadar.Pengolahan pola peruangan, warna, material, dan inovasi yang diberikan mampu memberikan dampak rekreasi pada seseorang.Ini juga tak terlepas dari konsep, fungsi, dan estetika ruang yang digunakan.

Elemen-elemen sederhana pada perancangan desain arsitektur dapat menimbulkan dampak rekreatif pada manusia yang menggunakan.Penempatan warna pada ruang dapat memberikan dampak psikologis tertentu pada orang yang melihatnya meskipun ini dilakukan secara tidak sadara.Penataan antar fungsi ruang juga dapat memberikan dampak psiokologis seperti berekreasi pada penggunannya.Dengan pemanfaatan serta pengolahan pada arsitektur dapat membantu menyehatkan kembali jiwa dan jasmani seseorang untuk kembali melakukan rutintasnya.

Dalam perancangan desain arsitektur yang sederhana dapat memberikan dampak rekreasi terhadap pengguna ruang. Beberapa teori dapat memberikan penyegaran terhadap pengguna ruang manakala diolah berdasarkan sifat dan fungisnya.

Dibawah ini merupakan teori warna memiliki arti, beberapa golongan yang berbeda. Terdapat 4 golongan warna berdasarkan sifat dari warna. Adapun pembagian golongan warna berdasarkan sifat yaitu:

a. Warna-warna tenang, yang termasuk di dalam golongan ini adalah biru muda, biru pucat, biru laut, ungu, hijau daun, hijau muda, dan hijau pupus.

b. Warna-warna hangat, antara lain merah,coklat, kuning, terakota, oranye, dan emas metalik

c. Warna-warna segar, yaitu putih kebiru-biruan, kuning muda, kuning lemon, hijau daun, hijau lumut, biru laut, merah cerah, dan merah muda.

d. Warna-warna berani, yang termasuk dalam golongan warna ini adalah kuning menyala, hijau tua, biru tua kehijaun, biru menyala, biru gelap pekat, merah cerah, oranye menyala, pink tua, hitam, dan putih.

Adapun pengertian sifat dan dampak psikologis lebih mendalam dari warna ialah sebagai berikut:

1. Merah

Memiliki karakter membangkitkan energi, aktif, agresif hangat, komunikatif, aktif, optimis, antusias, dan bersemangat..Warna merah berkaitan dengan ambisi dan Memberi kesan sensual, mewah, berkemauan keras, dan penuh semangat.Terlalu banyak warna merah bisa merangsang kemarahan dan agresivitas. Dampak lain dari warna merah yaitu membuat seseorang menjadi cepat lapar.

2. Oranye

Sifat atau karakter warna oranye hampir memiliki kesamaan dengan warna merah.Warna ini melambangkan sosialisasi, kekuatan, percaya diri, membangkitkan semangat, vitalitas, dan kreativitas.Menimbulkan perasaan positif, senang, gembira, bisa mengurangi perasaan tertekan.Tetapi bila berlebihan dapat merangsang perilaku hiperaktif.

3. Kuning

warna yang sifatnya menonjol, cerah, membangkitkan energi, komunikatif, dan merangsang kemampuan berpikir serta memberi kesan semangat untuk maju dan toleransi tinggi. Pengaruh warna ini antara lain riang, dermawan, dan

sukses. Penggunaan yang kurang tepat justru akan menimbulkan kesan menakutkan.

4. Biru

Memberi kesan perasaan yang mendalam.Menimbulkan perasaan tenang, dan dingin, melahirkan perasaan sejuk, memberi kenyamanan dan perlindungan.Selain itu warna biru juga memberikan pengaruh lemah lembut, bijaksana, cepat puas, pangasih dan penyayang, tidak mudah tersinggung dan banyak kawan.Warna biru yang kuat bisa merangsang kemampuan intuitif dan memudahkan meditasi.Namun berhati-hatilah, terlalu banyak biru dapat menimbulkan kelesuan.

5. Hijau

Warna yang melambangkan elastisitas keinginan. Cenderung pasif, bertahan, mandiri, posesif, susah menerima pemikiran orang lain. Pengaruh dari warna ini antara lain teguh dan kokoh, mempertahankan miliknya, keras kepala, dan berpendirian tetap. Nuansa hijau dapat meredakan stress, memberi rasa aman, dan perlindungan..Tapi warna hijau juga dapat menimbulkan perasaan terperangkap. untuk maju dan toleransi tinggi. Pengaruh warna ini antara lain riang, dermawan, dan sukses.

6. Coklat

Cokelat merupakan warna yang netral, natural, hangat, membumi, dan stabil, menimbulkan kenyamanan.Warna yang bersifat akrab, menenangkan, dan bisa mendorong

komitmen.Jika terlalu banyak memberi kesan berat dan kaku.

7. Putih

Sebuah warna yang melambangkan kemurnian, kepolosan, memberikan kesan perlindungan, ketenteraman, kenyamanan, dan memudahkan refleksi.Penggunaan warna putih yang berlebihan bisa menimbulkan perasaan dingin, steril, kaku, dan terisolir.

8. Ungu

Warna ini berkesan sensual, feminim, antik, yang juga anggun, dan hangat.Bersifat kurang teliti namun penuh harapan. Ungu yang gelap mampu menambah kekuatan intuisi, fantasi, dan imajinasi, kreatif, sensitif, memberi inspirasi, dan obsesi

9. Abu-abu

Bersifat netral dan serius.Menimbulkan perasaan damai, menciptakan keheningan dan kesan luas.Selain itu, warna ini juga terkesan dingin, kaku, dan tidak komunikatif. 10. Hitam Warna ini memiliki karakter yang kuat, penuh percaya diri, perlindungan, elegan, megah, dramatis, dan misterius.Warna hitam juga melambangkan duka dan menimbulkan perasaan tertekan. 11. Merah Muda Warna ini melambangkan kasih sayang dan perasaan romantis, kesan lembut serta sosok orang muda bahkan anak-anak. Dengan mengkombinasikan warna-warna berdasarkan sifat ini dapat memberikan dampak psikologis rekreasi terhadap seseorang yang melihatnya. Adapun beberapa cara

mengkombinasikan warna agar tidak memberikan sifat monoton. Beberapa kombinasi tersebut ialah:

a. Kombinasi Komplementer Kombinasi ini memadukan dua warna yang berbeda memberikan kesan dinamis, dominan, dan kuat.Contohnya kombinasi warna merah dengan hijau.

b. Kombinasi Analog Kombinasi dengan memadukan warna-warna dengan karakter yang serupa untuk memberikan kesan harmonis.Misalnya dengan memadukan kuning dengan oranye.

c. Kombinasi Monokromatis Kombinasi ini memadukan warna-warna dengan intensitas yang sama seperti gradasi ungu tua, ungu muda, dan warna pastelnya.

d. Kombinasi Kompleks Kombinsi ini memadukan warna apa saja. Untuk menghidarkan kesan warna yang monoton, digunakan saru warna yang dominan dan yang lainnya sebagai aksen.Kunci kombinasi ini adalah kuantitas dari warna yang digunakan.

Dari Kajian warna diatas yang akan di terapkan pada perancangan ini adalah warna dengan warna dominan pada massa resort yaitu putih, dengan beberapa tambahan warna khusus untuk ruang-ruang tertentu yang sesuai dengan fungsi ruang tersebut seperti kamar yang harus menimbulkan kenyamanan. Warna yang bersifat akrab, dan menenangkan adalah coklat.

Organisasi Ruang D.K. Ching (1996) menyebutkan bahwa organisasi ruang dapat dibagi menjadi 5 bagian, yaitu :

a. Organisasi terpusat Sebuah ruang dominan yang terpusat dengan pengelompokan sejumlah ruang sekunder.Organisasi terpusat dengan bentuk yang relatif padat dan secara geometri teratur dapat digunakan untuk :
1. Menetapkan titik-titik yang menjadi point of interest dari suatu ruang.

2. Menghentikan kondisi-kondisi aksial.

3. Berfungsi sebagai suatu bentuk obyek di dalam daerah atau volume ruang yang tetap.

b. Organisasi linear Suatu urutan dalam satu garis dari ruang-ruang yang dirancang secara berulang. Bentuk organisasi linear bersifat fleksibel dan dapat menanggapi terhadap bermacam-macam kondisi tapak. Bentuk ini dapat disesuaikan dengan adanya perubahan-perubahan topografi, mengitari suatu badan air atau sebatang pohon, atau mengarahkan ruang-ruangnya untuk memperoleh sinar matahari dan pemandangan. Dapat berbentuk lurus, bersegmen, atau melengkung. Konfigurasinya dapat berbentuk horizontal sepanjang tapaknya, diagonal menaiki suatu kemiringan atau berdiri tegak seperti sebuah menara.Bentuk organisasi linear dapat digunakan untuk :

i. Menghubungkan ruang-ruang yang memiliki ukuran, bentuk dan fungsi yang sama atau berbeda-beda.

ii. Mengarahkan orang untuk menuju ke ruang-ruang tertentu.

c. Organisasi radial Organisasi radial adalah sebuah bentuk yang ekstrovert yang mengembangkan keluar lingkupnya serta memadukan unsur-unsur baik organisasi terpusat

maupun linear. Variasi tertentu dari organisai radial adalah pola baling-baling di mana lengan-lengan linearnya berkembang dari sisi sebuah ruang pusat berbentuk segi empat atau bujur sangkar. Susunan ini menghasilkan suatu pola dinamis yang secara visual mengarah kepada gerak berputar mengelilingi pusatnya.

Bentuk organisasi radial dapat digunakan untuk :

i. Membagi ruang yang dapat dipilih melalui entrance.

ii. Memberi pilihan bagi orang untuk menuju ke ruang-ruang yang diinginkannya.

d. Organisasi cluster Kelompok ruang berdasarkan kedekatan hubungan atau bersamasama memanfaatkan satu ciri hubungan visual. Tidak adanya tempat utama di dalam pola organisasi berbentuk kelompok, maka tingkat kepentingan sebuah ruang harus ditegaskan lagi melalui ukuran, bentuk atau orientasi di dalam polanya. Bentuk organisasi cluster dapat digunakan untuk :

i. Membentuk ruang dengan kontur yang berbeda-beda.

ii. Mendapatkan view dari tapak dengan kualitas yang samabagi masing-masing ruang.

iii. Membentuk tatanan ruang yang memiliki bentuk, fungsi danukuran yang berbeda-beda.

Organisasi grid Kekuatan yang mengorganisir suatu grid dihasilkan dari keteraturan dan kontinuitas pola-polanya yang meliputi unsur-unsur yang diorganisir. Sebuah grid dapat mengalami perubahan-perubahan bentuk yang lain. Pola grid dapat diputus untuk membentuk ruang utama atau

menampung bentuk-bentuk alami tapaknya. Sebagian grid dapat dipisahkan dan diputar terhadap sebuah titik dalam pola dasarnya. Lewat dari daerahnya, grid dapat mengubah kesannya dari suatu pola titik ke garis, ke bidang dan akhirnya ke ruang. Bentuk organisasi grid dapat digunakan untuk :

i. Mendapatkan kejelasan orientasi dalam sirkulasi. ii. Memberi kemudahan dalam penyusunan struktur dan konstruksi bangunan.

Setiap material memiliki sifat dan karakteristik yang berbeda-beda. Adapun penggunaan beberapa material tertentu akan memunculkan kesan psikologis tertentu pada ruang. Dalam menciptakan psikologis ruang, pemilihan material perlu dipikirkan.Pemilihan ini bergantung kepada sifat ruang yang ingin dimunculkan pada pengguna ruang. Dinding yang dilapisi dengan plester kasar dapat memunculkan kesan tekanan pada pengguna ruang. Berbeda jika dinding di plester dengan halus maka akan memunculkan kesan ringan pada pengguna ruang. Pemanfaatan dinding kaca dapat memberi kesan terbuka dan luas pada ruang jika banyak diberikan pada dinding. Pengguna akan merasa bebas jika berada di dalam ruang yang penuh akan dinding kaca. Penggunaan green wall maupun green roof dapat memberikan kesan asri pada pengguna bangunan.

Penggunaan material tembus pandang pada ruang seperti dinding kaca memberikan dampak rekreasi pada pengguna ruang. Dinding kaca membuat mata pengguna ruang bebas mengarahkan pandangan. Pengalaman berwisata pada saat

melakukan suatu rutinitas dapat dhadirkan manakala dinding kaca digunakan sebagai material pada suatu ruang.

Penggunaan material batu alam pada bangunan dapat memberikan nuansa alam pada pengguna ruang. Penggunaan batu alam pada dinding yang dirancang secara khusus dapat memberikan nuansa menyegarkan pengguna ruang. Nuansa alam yang ditimbulkan ini dapat memberikan dampak rekreasi terhadap pengguna ruang.

Dengan pengolahan material, bangunan akan memberikan kesan khusus pada pengguna ruang yang pada saat ini sudah banyak ragamnya. Perkembangan serta inovasi material yang dilakukan secara terus menerus memudah untuk merancang suatu ruang yang memberikan dampak psikologis tertentu bagi pengguna ruang.

Interpretasi dari rekreatif terhadap arsitektur menurut Suardana (2005) pada Jurnal Arsitektur Terracota oleh Rifa Faisyah mengatakan bahwa :

a. Arsitektur rekreatif adalah respon perancangan yang memuat rekreasi di dalamnya, yang artinya hal tersebut yang akan menghilangkan kepenatan bagi pengunjung.
b. Arsitektur yang memanfaatkan potensi alam sebagai konsep awal yang menarik untuk disesuaikan dengan kebutuhan perancangan dapat disebut sebagai desain arsitektur yang rekreatif.
c. Desain rancangan yang memiliki karakter luwes, santai, nyaman, menyenangkan, bebas dan mengundang banyak orang yang berkunjung.

d. Permainan Tinggi Rendah yang terkesan dinamis dan bebas.
e. Unsur-unsur alam atau natural (rekreasi alam)
f. Ruang-ruang yang digunakan bersama
g. Tata letak yang tidak monoton.
h. Menampilkan suatu hal yang berbeda-beda, dapat berupa bentukan ruang, sirkulasi yang mengalir dan menarik serta permainan pola lantai.
i. Tujuannya untuk mendapatkan kembali kesegaran mental, fisik, pikiran dan daya kreasi secara individu maupun kelompok, yang hilang akibat rutinitas sehari-hari.

Berdasarkan pengertian rekreatif tersebut, dapat disimpulkan suatu desain yang rekreatif adalah desain yang memiliki bentuk yang bebas dan atraktif terhadap potensi alam atau kegiatan tersebut, orientasi massa bangunan dihadapkan pada lansekap atau view yang menarik, memasukkan unsur-unsur alam, menyediakan ruang untuk melakukan kegiatan yang rekreasi dengan tujuan yang sama yaitu membuat pengungjung atau pengguna dapat mendapatkan kembali kesegaran fisik, mental, pikiran maupun batin, dan menarik untuk di kunjungi.

Konsep rekreatif yang akan digunakan pada rancangan adalah bebas, dan natural atau unsur-unsur alam, untuk disesuaikan dengan konsep Arsitektur Ekologis yang sesuai.

2.1.4. Kajian Arsitektur Ekologis

Heinz Frick (1998), menyatakan bahwa, arsitektur ekologis tidak ada yang harus menentukan, karena sesungguhnya tidak ada sifat khas yang mengikat sebagai standar, namun keselarasan manusia dan alam. Arsitektur ekologis mengandung dimensi waktu ala, sosial kultural, ruang dan perencanaan bangunan. Hal ini menunjukkan bahwa arsitektur ekologis bersifat kompleks dan vital. Eko-arsitektur mengandung bagian-bagian arsitektur biologis (kemanusiaan dan kesehatan), arsitektur surya, arsitektur bionik (teknik sipil dan konstruksi bagi kesehatan), serta biologi pembangunan. Oleh karena itu eko arsitektur adalah istilah holistik yang sangat luas dan mengandung semua bidang.

Masalah perancangan arsitektur dengan konsep ekologi, berarti ditujukan pada lingkungan yaitu bisa berupa tanah, air dan udara untuk keberlangsungan lingkungan. Penggunaan sumber daya alam dengan mengupayakan energy alternative seperti solar, angin, air, maupun lainnya. Sumber daya alam terperbarui, daur ulang dan hemat energy mulai dari pengambilan dari alam sampai pada penggunaan kembali.

Penyesuaian terhadapa lingkungan juga ikut mempengaruhi banyak konsep ini, baik itu iklim, keselarasan dengan alam, dapat tercapai dengan pengolahan tapak, dan bangunan yang sesuai dengan potensi alam setempat, termasuk topografi, vegetasi, dan kondisi alam lainnya. Material yang dipilih harus dipertimbangkan hemat energi mulai dari pemanfaatan sebagai sumber daya alam sampai pada penggunaan di bangunan dan memungkinkan daur ulang (berkelanjutan) dan limbah yang sesuai atau selaras dengan lingkungan alam.

Dalam buku karangan Heinz Frick tentang arsitektur ekologis terdapat beberapa poin penting yang perlu diperhatikan dalam suatu bnagunan antara lain:

1. Memaksimalkan Energi Terbarukan
    a Cahaya matahari sebagai Pencahaaan alami

Sinar matahari masuk ke dalam ruangan melalui lubang atap dan / atau lubang dinding. Variasi dari bentuk lubang tergantung dari bentuk dan arah matahari terhadap bangunan itu sendiri. Pelubangan bangunan untuk cahaya alam berdampak pada kesilauan bila bentuk dan arah lubang tidak tepat dalam penggunaannya.

Berikut ini adalah berbagai cara dalam memasukkan cahaya ke dalam bangunan :

1. Orientasi Bangunan Terhadap Matahari Orientasi bangunan memiliki peran yang sangat penting dalam mendesain pencahayaan alami(daylighting design). Indonesia, sebagai negara yang berada dibawah garis khatulistiwa, menerima cahaya matahari relatif stabil sepanjang tahun.

   Arah datangnya cahaya bukan merupakan satu-satunya pertimbangan dalam penentuan orientasi bangunan. Selain itu kondisi eksisting pada tapak yang dapat menghalangi akses cahaya matahari menuju tapak juga harus diperhitungkan.

   Bentuk Bangunan terhadap Cahaya Matahari Kepadatan bangunan yang sangat tinggi pada lokasi, serta sempitnya lahan yang tersedia, kerap menjadi kendala dalam mengoptimalkan masuknya cahaya alami ke dalam bangunan. Keterbatasan ini dapat direduksi dengan memainkan geometri bangunan

   1. Bentuk Bangunan Ramping Bentuk bangunan yang bangunan dengan bentuk yang ramping membuat cahaya dapat masuk melalui dua sisi bangunan sehingga didapatkan cahaya yang memadai asalkan didukung akses yang tepat, baik melalui bukaan maupun bidang transparan. Untuk mendapatkan

berbagai bentuk seperti bentuk huruf I, L, H, T, U dan sebagainya. Namun permainan geometri seperti ini juga harus mempertimbangkan faktor bayangan, karena tanpa pertimbangan jarak dan 16 ketinggian bangunan, bidang-bidang tersebut justru akan menjadi penghalang masuknya cahaya bagi bidang yang lainnya.

2. Memasukkan Cahaya dari Samping

Memasukkan cahaya dari samping menjadi lebih mudah karena dapat dikoodinasikan dengan fasade bangunan, dan kerap dipertimbangkan sebagai estetika bangunan, dan pemandangan yang ada. Cahaya dapat dimasukan melalui bukaan ataupun bidang transparan . Pemasangan bidang transparan dengan menempatkan kaca sebagai elemen vertikal atau pelingkup bangunan, cahaya yang masuk ke dalam ruang sangat besar, namun masalah silau dan kenyamanan termal juga akan muncul. Jika pendekatan ini dilakukan tanpa mempertimbangkan kenyamanan termal juga akan membuat udara panas terjebak didalam bangunan. Sekali pun menggunakan bantuan penghawaan buatan, energi yang dibutuhkan untuk mendinginkan ruangan akan menjadi sangat besar. Pendekatan lain yang sering dilakukan untuk memasukkan cahaya dari samping adalah dengan meletakkan jendela pada elemen vertikal atau dinding. Jendela, selain untuk memasukkan cahaya dan menciptakan akses visual dari dan ke dalam bangunan, juga kerap difungsikan untuk sirkulasi udara, bagi terciptanya pergerakan dan pergantian udara di dalam ruang.

b Energi Angin sebagai Sistem Penghawaan

Penghawaan alami adalah proses pergantian udara ruangan oleh udara segar dari luar ruangan secara alami tanpa bantuan/peralatan mekanik. Secara alami tekanan angin dan tekanan yang dihasilkan oleh perbedaan kepadatan antara udara di dalam dan di luar bangunan gedung.

Salah satunya adalah Ventilasi silang, cara kerja dari system penghawaan ini adalah setiap ruangan diberikan bukaan pada sisi yang berlawanan.

c Sistem Air Bersih dengan konservasi air hujan

Air tanah merupakan salah satu air yang berasal dar air hujan yang diendapkan dan diresapkan ke dalam tanah yang mengalami filterasi oleh mineral yang terkandung dalam tanah. Proses yang dialami air hujan inilah yang membuat kandungan zat beracun dalam air dapat dimurnikan.

Konservasi air hujan adalah upaya penggunan air yang jatuh ke permukaan tanah se efisien mungkin dengan melakukan berbagai hal untuk mengkondisikannya. Salah satu cara yang dapat diakukan adalah dengan cara menggunakan sumur resapan. Sumur resapan yaitu salah satu metode konservasi air tanah menggunakan bangunan yang dibuat sedemikian rupa sehingga bentuknya seperti sumur galian yang mempunyai kedalaman tertentu. Pembangunan sumur resapan harus memperhatikan beberapa hal, seperti harus dibangun di tempat yang cukup datar.

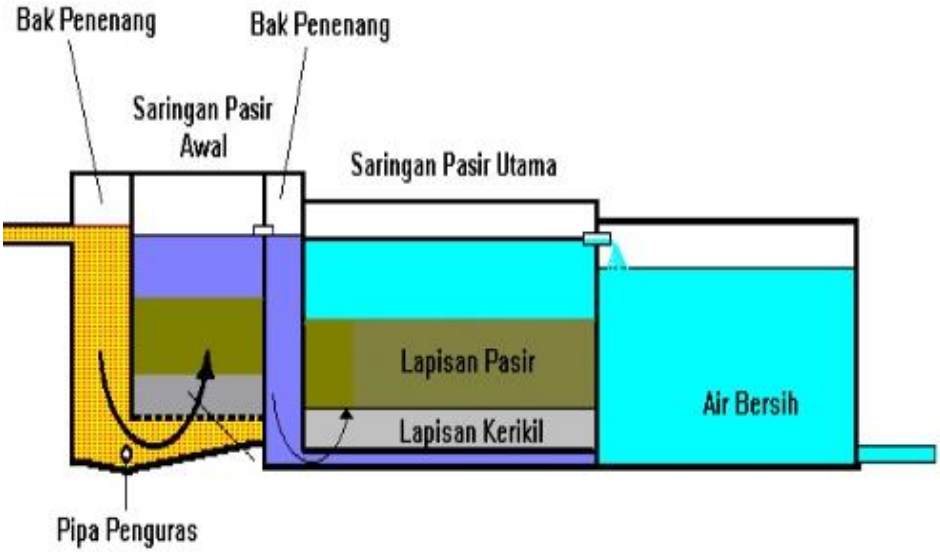
Berdasarkan ulasan yang diterbitkan BPPT, SPAH terdiri atas sistem Penampungan Air Hujan (PAH) dan sistem pengolahan air hujan. PAH dilengkapi talang air, saringan pasir, bak penampung dan Sumur Resapan yang dapat digunakan untuk melestarikan air tanah dan mengurangi resiko genangan atau banjir. Prinsip dasar PAH adalah

mengalirkan air hujan yang jatuh di permukaan atap bangunan melalui talang air untuk dialirkan ke tangki penampung. Limpasan air dari tangki penampung yang telah penuh kemudian disalurkan ke sumur resapan.

Untuk langkah SPAH pada hunian adalah dengan cara berikut :

a. Buat pipa penyalur pada talang atap rumah
b. Buat bak penampung pertama selebar 120 cm dan 40 cm
c. Buat bak perantara yang berisi kerikil untuk saringan
d. Buat pipa penyalur ke bak penampung utama
e. Buat pipa penyalur ke sumur resapan
f. Buat sumur resapan selebar 100 cm dalam 250 cm dan beralaskan ijuk serta kerikil.
g. Ukuran tersebut merupakan ukuran standar minimal dari hunian

   Dengan ketentuan teknis diatas dijelaskan melalui gambar seperti dibawah :



Gambar 2.1. Pengelolaan Air Hujan menjadi Air Bersih

Sumber : BPPT

Dengan kajian tersebut di simpulkan bahwa cara untuk mengelola air hujan di bangunan hunian adalah dengan memberikan bak penenang dan bak untuk saringan pertama dan kedua.

Dengan hal tersebut harus adanya perhitungan dari limpasan air hujan, luas bangunan, dan standar untuk pemanfaatan air hujan tersebut. Maka Tolak ukur yang pertama adalah perhitungan tangki yg dibutuhkan limpasan air hujan 50% x 110 mm/hari x 5400 m^2 x 0,4 = 118.800 lt. Selanjunya adalah perhitungan kebutuhan air bersih dari resort ini

180 lt x 75 kamar = 13500 lt/hari

Asumsi yang dikeluarkan per jam sekitar 600 lt/jam

Lalu dikalikan dengan asumsi penggunaaan efektif selama jam 06.00-21.00 (15 jam) sehingga hasil yang di dapat adalah 9000 lt kebutuhan air cadangan diasumsikan sebesar 20%, dengan kebocoran air atau error system sekitar 20% dari total

Sehingga diperoleh 12 960 lt.

2. Pengolahan Limbah Bangunan

Limbah yang diproduksi oleh bangunan akan diolah sedemikian rupa agar tidak mencemari ilingkungan dan dapat dipergunakan kembali sebagai sesuatu yag lebih berguna.

a. Limbah cair

Limbah cair merupakan air cair buangan yang dihasilkan dari proses produksi industri ataupun domestik (rumah tangga), yang terkadang kehadirannya pada suatu saat dan tempat tertentu tidak dikehendaki lingkungan karena tidak memiliki nilai ekonomis. Dalam konsentrasi yang tinggi dan kualitas tertentu, limbah ini dapat berdampak negatif terhadap

lingkungan terutama kesehatan manusia sehingga perlu dilakukan penanganan terhadap limbah.

b. Limbah sampah

Secara umum pengelolaan sampah pada suatu bangunan gedung biasa dilakukan melalui 3 tahapan, yaitu pengumpulan, pengangkutan dan pembuangan akhir/pengolahan.

3. Material Bangunan

Material bangunan dapat digolongkan menjadi berbagai macam. Material digolongkan atas fungsinya pada bangunan. Material dapat berfungsi sebagai struktur atau dapat juga berfungsi sebagai dekorasi, tanpa menentukan kekuatan bangunan. Material dapat juga digolongkan berdasarkan cara aplikasinya pada bangunan. Penggolongan yang lain adalah dalam hal penggunaan material untuk keperluan di luar bangunan (alam terbuka) dan di dalam bangunan (relatif terlindung).

Material-material yang dipergunakan di ruang terbuka menghadapi tantangan yang berbeda dibandingkan dengan material untuk didalam gedung. Tantangan tersebut khususnya menyangkut cuaca, kekuatan dan cara perawatan untuk mempertahankan keberadaanya. Material-material yang sering ditimpa sinar matahari dan sekaligus menerima curah hujan pada musimnya, menuntut ketahanan terhadap cuaca. Demikian pula material-material yang difungsikan untuk menerima beban berat, menuntut kekuatan yang sesuai; serta untuk mempertahankan dalam waktu lama, itu memerlukan perawatan yang teratur (diawetkan,dilapisi,dibersihkan, dan sebagainya).

Prinsip-prinsip ekologis dalam penggunaan bahan bangunan :

a. Menggunakan energi, dan air seminimal mungkin

b. Kecil energinya pada produksi dan transportasi, sehingga kecil pula limbah yang dihasilkan.

c. Efisiensi penggunaan material
d. Bahan yang dapat di daur ulang
e. Bahan bangunan harus menghindari bahan berbaya bagi lingkungan (logam berat, chlor)
f. Bahan yang digunakan bersifat kuat dan tahan lama.
g. Bagian bangunan harus mudah diperbaiki dan diganti

Dari Kajian Arsitektur Ekologi bahwa nilai-nilai ekologi yang akan di terapkan pada perancangan ini adalah Material Ramah lingkungan dengan memilih material yang menggunakan bahan lokal sehingga tidak membutuhkan energy lebih pada produksi dan transportasi dan Konservasi Air untuk menjaga lingkungan. Pada Rancangan ini mempertimbangkan Kualitas Wisata yaitu dengan prinsip rekreatif. Rancangan ini akan menambah dan memaksimalkan tempat wisata tersebut.

2.1.5. Kajian Tipologi Preseden

1. Pajang Jiwo Resort

Panjang Jiwo Resort merupakan bangunan resort dengan berkonsep arsitketur tropis, bangunan ini difungsikan sebagai ruang kamar dan penunjang resort. Fasilitas tambahan yang disediakan dari resort ini adalah outbond, restaurant , gathering space, dan wisata alam. Bangunan ini dijadikan preseden karena cara peletakan yang strategis dengan wisata alam sehingga mudah dijangkau sekaligus cara untuk menanggapi wisata alam dan menggabungkan

dengan atraksi outbond yang sering dilakukan pada tempat ini



Gambar 2.2. *Foto New Panjang Jiwo Resort*

Sumber : Google.com

2. Highland Park Resort

Highland Park Resort merupakan bangunan resort dengan berkonsep seperti rumah rumah suku indian, bangunan ini difungsikan sebagai ruang kamar dan penunjang resort. Fasilitas tambahan yang disediakan dari resort ini adalah outbond, waterpark, dan gathering space. Bangunan ini dijadikan preseden karena cara penggabungan resort dengan outbond sekaligus water park.



Gambar 2.3. *Foto Highland Park Resort*

Sumber : Google.com



Gambar 2.4. *Foto Highland Park Resort*

Sumber : Google.com

3. Aurora Resort

Aurora Resort merupakan bangunan resort dengan atap miring berkonsep arsitketur tropis, bangunan ini difungsikan sebagai ruang kamar dan penunjang resort. Pada area depan dijadikan area lobby dan area meet point. Bangunan ini dijadikan preseden karena cara peletakan dan pembagian ruang berdasarkan fungsi dan menggunakan material kayu.



Gambar 2.5. *Foto Aurora Resort*

Sumber : Google.com

4. Krabi Resort



Gambar 2.6. *Foto Krabi Resort*

Sumber : Google.com

Bangunan ini dijadikan preseden karena cara peletakan berdasarkan kontur yang ada sehingga tidak memerlukan energy untuk mengolah tapak dan mempunyai titik tengah yaitu kolam renang sebagai titik kumpul.

5. Variana Resort



Gambar 2.7. *Foto Varivana Resort*

Sumber : Google.com



Gambar 2.8. *Foto Varivana Resort*

Sumber : Google.com

Varivana Resort merupakan bangunan resort dengan atap datar yang menonjolkan view bebas terbuka, bangunan ini dijadikan preseden karena cara peletakan pada suatu kontur dan cara memaksimal view dengan bukaan yang besar.

Kajian Standar Resort akan di gunakan sebagai pacuan untuk besaran ruang dan fasilitas pendukung untuk rancangan, dengan di sesuaikan tema resort yang ada berdasarkan lokasi dan potensi tersebut.

Dari Kajian Arsitektur Ekologi bahwa nilai-nilai ekologi yang akan di terapkan pada perancangan ini adalah Material Ramah lingkungan dengan memilih material yang menggunakan bahan lokal sehingga tidak membutuhkan energy lebih pada produksi, transportasi dan Konservasi Energi Air untuk menjaga lingkungan. Pada Rancangan ini mempertimbangkan Kualitas Wisata yaitu dengan prinsip

rekreasi. Rancangan ini akan menambah dan memaksimalkan tempat wisata tersebut.

Desain yang rekreatif merupakan desain yang memiliki bentuk yang bebas serta atraktif terhadap potensi alam atau kegiatan tersebut, orientasi massa bangunan dihadapkan pada lansekap atau view yang menarik, memasukkan unsur-unsur alam, menyediakan ruang untuk melakukan kegiatan yang rekreasi dengan tujuan yang sama yaitu membuat pengungjung atau pengguna dapat mendapatkan kembali kesegaran fisik, mental, pikiran maupun batin, dan menarik untuk di kunjungi.

Konsep rekreatif yang akan digunakan pada rancangan adalah bebas, dan natural atau unsur-unsur alam, untuk disesuaikan dengan konsep Arsitektur Ekologis yang sesuai.

2.1.6. Persoalan Desain

Dibawah ini merupakan penjabaran dari Rumusan permasalahan setelah itu di sesuaikan dengan konsep sehingga memunculkan persoalan khusus untuk di selesaikan dengan berdasarkan rancangan yang akan di buat sehingga diperlukan cara untuk menyelesaikan persoalan desain.

1. Tata Massa

Persoalan desain yang harus diselesaikan pada tata massa adalah :

1. Bentuk dan peletakan tata massa yang tidak membosankan dan rekreatif.
    a. Peletakan massa yang rekreatif menggunakan pola tertentu, pola yang digunakan adalah pola cluster
    b. Peletakan massa yang rekreatif merupakan peletakan dengan tanggapan potensi alam yaitu memaksimalkan potensi air terjun.
    c. Bentuk dari peletakan massa tidak statis, sehingga terkesan bebas

2. Peletakan massa harus sesuai dengan peraturan setempat
    a. Peletakan massa sesuai dengan sempadan sungai
    b. Peletakan massa sesuai dengan view dan potensi alam
3. Mengakomodasi kebutuhan dan standar resort.

2. Tata Ruang

Persoalan desain yang harus diselesaikan pada ruang dan tata ruang resort adalah :

1. Kebutuhan, standar dan besaran ruang harus sesuai program ruang resort
2. Mengakomodasi kebutuhan jumlah kamar hotel transit sebanyak 75 kamar yang terdiri dari, 40 twin, 20 deluxe dan 15 suite.
3. Memiliki KDB 30%
4. Memiliki ruang yang rekreatif dengan peletakan berdasarkan tanggapan potensi alam yaitu memaksimalkan potensi air terjun.
5. Memiliki ruang yang rekreatif dengan konsep bebas adalah ruang yang mempunyai bukaan lebar dengan kaca sehingga terkesan bebas.
6. Mempunyai warna dengan konsep rekreatif tertentu yang disesuaikan fungsi ruang, seperti kamar dengan konsep nyaman dan hangat.
7. Ruang tersebut harus memiliki minimal furniture material ramah lingkungan.

3. Fasade

Persoalan desain yang harus diselesaikan pada tata fasade resort adalah :

1. Memiliki material lokal dengan pemanfaatan untuk shading
2. Memiliki warna yang menarik disesuaikan dengan konsep rekreatif.
3. Menggunakan material dari alam untuk konsep rekreatif bebas.

4. View menghadap ke pemandangan alam, baik air terjun maupun pegunungan.

4. Tata Lansekap

Persoalan desain yang harus diselesaikan pada tata lansekap resort adalah :

1. Memiliki KDH 60%
2. Memiliki jenis tanaman yang bermanfaat untuk site.
   a. Tanaman Penyerap air
   b. Tanaman hias untuk konsep rekreatif
3. Lansekap memiliki konsep rekreatif yang menggunakan sebuah atraksi, dengan ditambah suatu wadah untuk berolahraga, sehingga dapat berlari dengan menikmati lingkungan sekitar resort.

5. Infrastruktur

Persoalan desain yang harus diselesaikan pada tata infrastruktur resort adalah :

1. Kebutuhan infrastruktur harus sesuai dengan standar resort
2. Memiliki sumur resapan untuk limpasan air hujan
3. Penyiraman khusus untuk tanaman dan flush toilet
4. Volume tangki penampungan air hujan yang harus disediakan oleh resort ini sebesar 50% x 110 mm/hari x 5400 m^2 x 0,4 = 118.800 lt. Menyediakan tanki penampungan air hujan 118.800 lt
5. Dapat menyuplai air bersih dengan

memanfaatkan air hujan.

6 Struktur dan material

Persoalan desain yang harus diselesaikan pada tata infrastruktur struktur dan material adalah :

1. Menggunakan struktur dan material ramah lingkungan
2. Menggunakan material berasal dari alam
3. Material yang lokasi asal bahan baku utama dan pabrikasinya berada di dalam radius 1.000 km dari lokasi proyek
4. Menggunakan kayu bersertifikat