BAB III
PENYELESAIAN PERANCANGAN

3.1. Analisis Umum

3.1.1. Analisis Akses dan Jalan



Gambar 3.1. *Foto Akses Jalan*

Sumber : Analisis Penulis

Akses menuju ke lokasi site berjarak 18 Km. Jalan menuju akses ini tergolong jalan desa dengan ukuran 4 meter, jalan ini langsung menuju tempat parkiran Air Terjun Montel. Akses jalan ini cukup mudah karena site berada di ujung jalan.

3.1.2. Analisis View

View yang menarik pada site adalah view menuju Air terjun dan Gunung Muria.



Gambar 3.2. *View Air Terjun dan Gunung Muria*

Sumber : Google

View ini sebaiknya dimanfaatkan untuk bukaan menuju Gunung Muria dan Ruang Terbuka Hijau yang menghadap ke Gunung Muria.

3.1.3. Analisis Fasilitas terdekat

Fasilitas-fasilitas yang ada pada kawasan site ini adalah Graha Muria, Pesanggrahan Colo, Taman Ria Colo, Wisata Agro Puri Muria Colo, Masjid At-Taqwa Colo, Air Terjun Montel, Songgo Petung, Sekar Gading.

3.1.4. Analisis Infrastruktur

Pada site sudah tersedia jalan, jaringan utilitas, dan listrik.



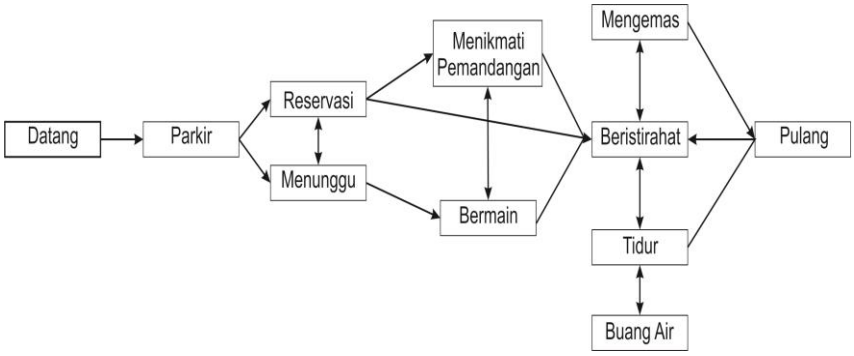
Gambar 3.3. *Foto Jalan Utama dan Infrastruktur Listrik*

Sumber : Google

3.1.5. Analisis Alur kegiatan

Berdasarkan latar belakang dan pemecahan masalah di Rancangan Desain Resort, pengguna pada rancangan ini ada 4 yaitu :

1. Wisatawan atau pengunjung



Gambar 3.4. *Alur Kegiatan Pengunjung*

Sumber : Analisis Penulis

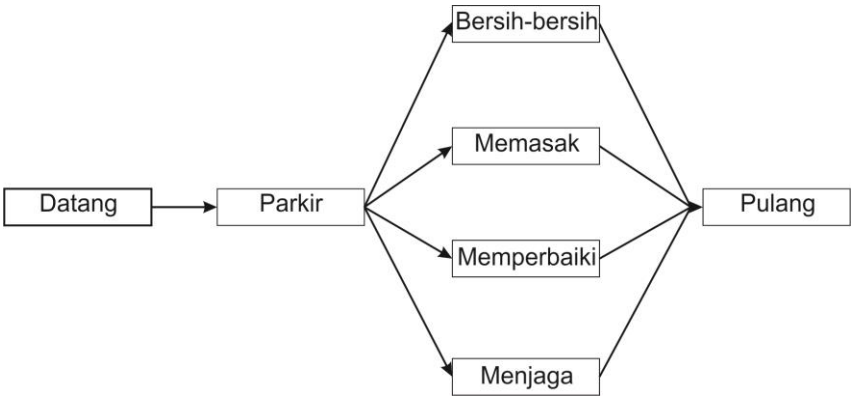
Dari alur kegiatan tersebut dibutuhkan ruang-ruang tertentu. Dibawah ini adalah daftar tabel kebutuhan ruang :

No.	Nama Ruang	Jenis Ruang
1	Tempat Parkir	Publik
2	Ruang Tunggu	Publik
3	Ruang Tiket	Publik
4	Tempat Makan	Publik
5	Musholla	Publik
6	Outbond	Publik
7	Auditorium	Publik
8	Tempat Makan (Restaurant)	Publik
9	Kamar	Private
10	Kamar Mandi	Private

Tabel 3.1. Kebutuhan Ruang

Sumber : Analisis Penulis

2. Pengelola



Gambar 3.5. *Alur Kegiatan Pengelola*

Sumber : Analisis Penulis

Dari alur kegiatan tersebut dibutuhkan ruang-ruang tertentu. Dibawah ini adalah daftar tabel kebutuhan ruang :

No.	Nama Ruang	Jenis Ruang
1	Ruang Resepsionis	Publik
2	Ruang Tunggu	Publik
3	Ruang Penyimpanan	Publik
6	Dapur	Publik
7	Ruang Pengelola	Private

Tabel 3.2. Kebutuhan Ruang

Sumber : Analisis Penulis

3.1.6. Analisis Besaran Ruang

Analisis besaran ruang yang digunakan pada rancangan desain Resort dan Fasilitas wisata ini adalah :

1. Neufert Architect Data
2. Architect Handbook

Analisis di dapatkan dari aktifitaas yang dilakukan, sehingga memunculkan kebutuhan ruang-ruang tertentu. Berikut hasil analisis besaran ruang :

Nama	Kapasitas	Standart	Luas	Total
Resort				
R. Resepsionis	3 orang	1,8m^2/orang	5,4m^2	288,26 m^2
R. Tunggu	20 orang	1,6m^2	32m^2	
R. Penyimpanan	8 rak	0,91m^2/rak	7,28m^2	
R. Pengelola	30 orang	2,23m^2/orang + sirkulasi 40%	93.66 m^2	
R. Auditorium (Multifungsi)	60 orang	2,23m^2/orang + sirkulasi 40%	187,32m^2	
R. Pantry	4 orang	3.24m2/orang	12,96 m^2	
Akomodasi				
Tempat Makan	60 orang	2,5m^2	150 m^2	120,01 m^2
Outbond			200 m^2	
Penunjang				
Musholla	60 orang	1,2m^2/orang	72 m^2	94,8 m^2
Toilet	12 orang (6 Pria 6 wanita)	1,1m^2/orang+closet 66 cm x 37 cm	3,6m^2/Unit =3,6m^2x12 =43,2m^2	
Tempat Cuci Tangan	4 Unit	2,76m^2/unit	11,04m^2	
Tempat	12 unit	2,76m^2/unit	16,56m^2	

Wudhu				

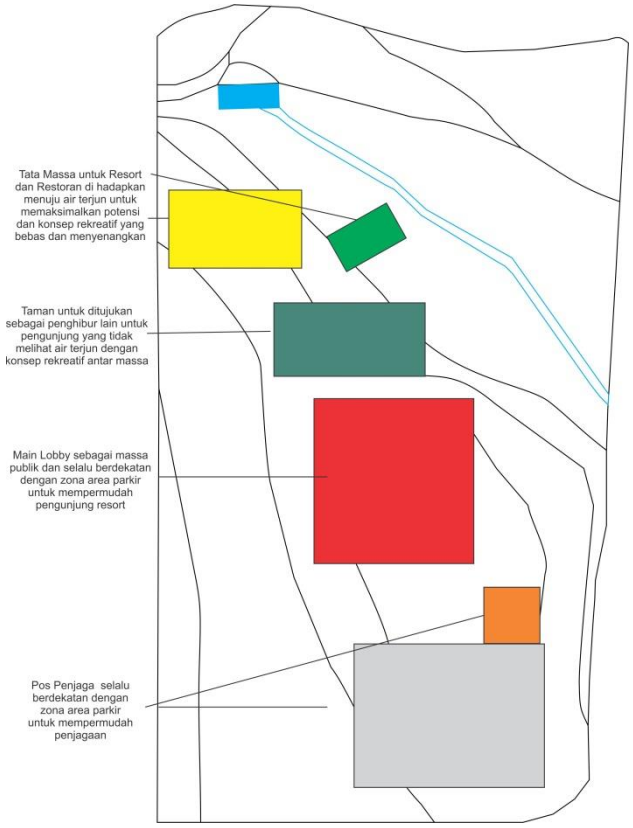
Tabel 3.3. *Besaran Ruang*

Sumber : Analisis Penulis

3.2. Analisis Khusus

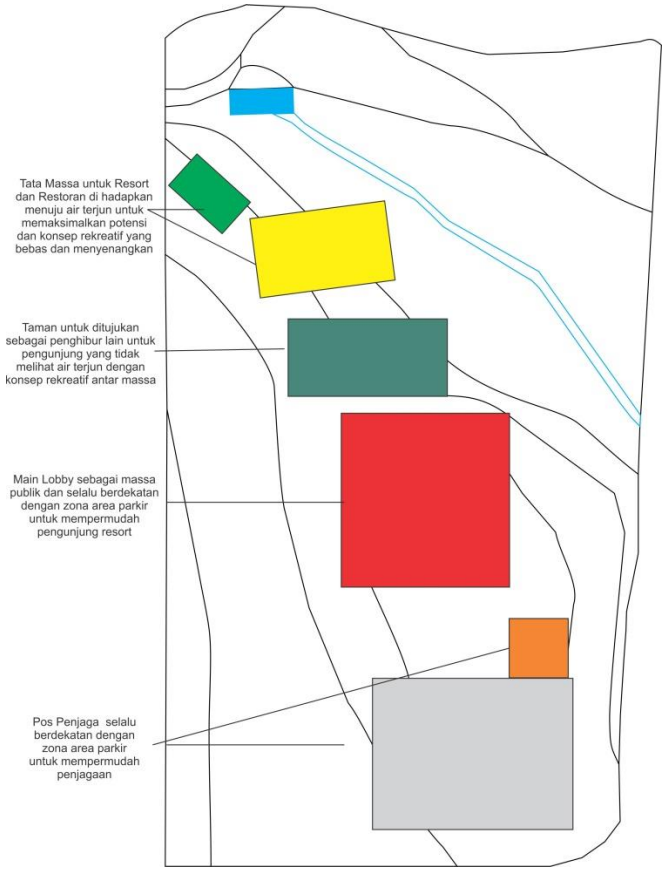
3.1.1. Analisis Tata Massa Bangunan

Tata massa bangunan adalah cara menata atau meletakkan suatu massa bangunan yang berdasarkan ide atau pemikiran khusus untuk menghasilkan pola. Pada bagian perumusan tata massa bangunan yang di sesuaikan dengan konsep rekreatif, dan standar resort berikut :



Gambar 3.6. *Pembagian Massa Alternatif 1*

Sumber : Analisis Penulis



Gambar 3.7. *Pembagian Massa Alternatif 2*

Sumber : Analisis Penulis

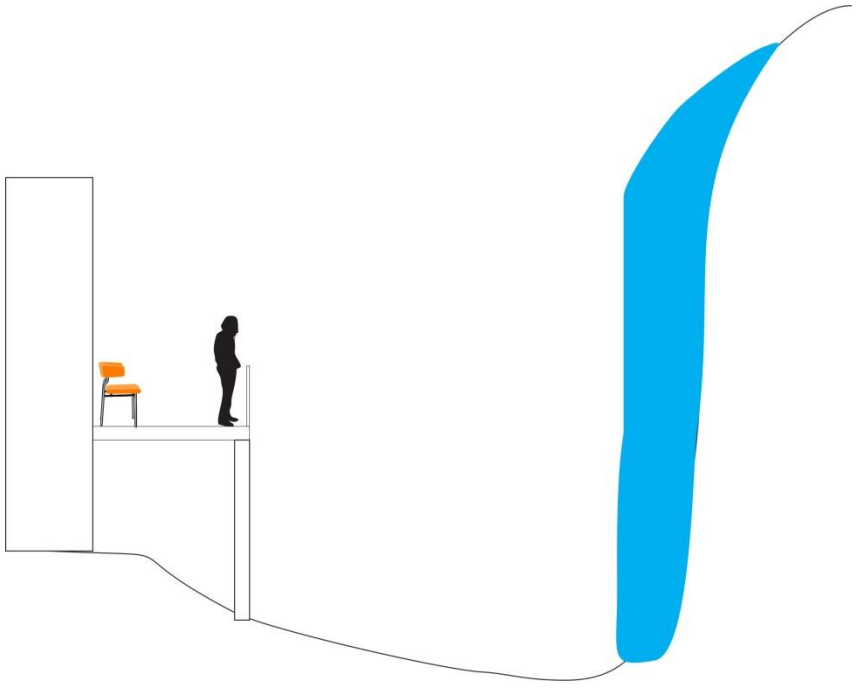
Pada dua gambar diatas menjelaskan tata massa bangunan yang di sesuaikan dengan konsep rekreatif, dan standar resort adalah cara peletakan massa yang menghadap pada air terjun karena konsep rekreatif dengan pola massa tertentu dengan kontur berbeda-beda, ada yang berada di atas dan juga dibawah, selain itu konsep rekreatif yang mendapatkan view dari tapak dengan menyudutkan massa menuju view air terjun sehingga massa tersebut, ada bentuk dan peletakan dari fungsi massa yang berbeda. Peletakan massa yang disebut cluster ini berdasarkan hubungan atau pemanfaatan visual tertentu.

3.1.2. Analisis Tata Ruang

Berdasarkan analisis alur kegiatan, kebutuhan ruang, hubungan ruang, besaran ruang, standart resort, dan konsep rekreatif yang diperlukan untuk sebuah ruang adalah bebas, santai, menyenangkan. permainan tinggi rendah yang terkesan dinamis serta unsur-unsur alam atau natural. maka di dapatkan denah seperti dibawah ini :

1. Rekreatif (santai, nyaman dan menyenangkan)

Ruang resort mempunyai teras untuk bersantai dan melihat view di sekitar, sehingga menyenangkan dapat menikmati pemandangan alam air terjun



Gambar 3.8. Konsep Rekreatif View Air Terjun

Sumber : Penulis

2. Rekreatif (tenang)

Ruang tunggu resort mempunyai warna natural/alami yang terkesan menenangkan dan alami yaitu warna coklat pada ruang tersebut.



Gambar 3.9.Ruang Rekreatif dengan material ramah lingkungan

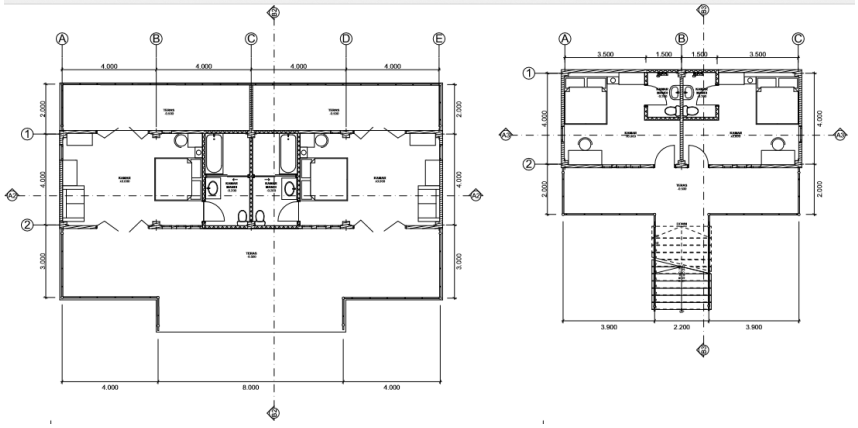
Sumber : Penulis

3. Rekreatif (dinamis)

Ruang dengan permainan ketinggian lantai dan bentuk ketinggian kontur pada ruang-ruang tertentu. tunggu resort mempunyai warna natural/alami yang terkesan menenangkan dan alami yaitu warna coklat pada ruang tersebut.

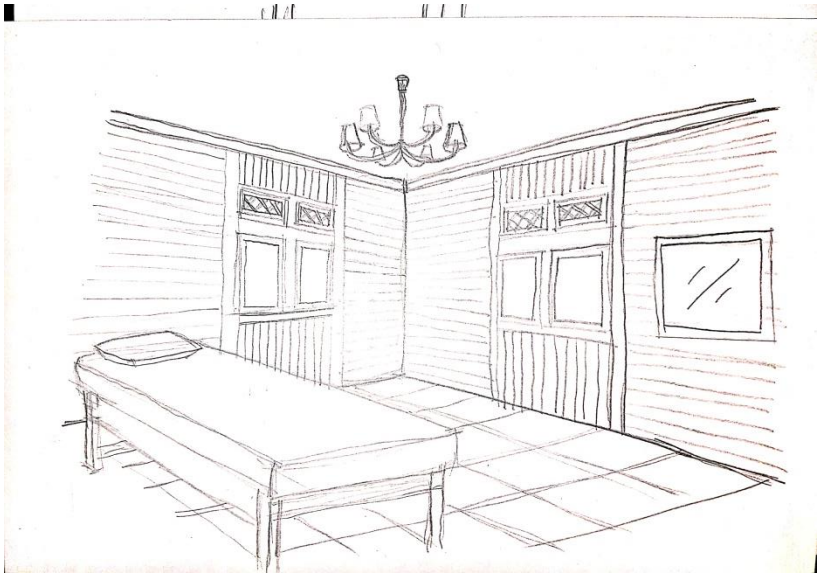
a. Arsitektur rekreatif adalah respon perancangan yang memuat rekreasi di dalamnya, yang artinya hal tersebut yang akan menghilangkan kepenatan bagi pengunjung.
b. Arsitektur yang memanfaatkan potensi alam sebagai konsep awal yang menarik untuk disesuaikan dengan kebutuhan perancangan dapat disebut sebagai 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.



Gambar 3.10. *Denah Kamar Resort*

Sumber : Analisis Penulis

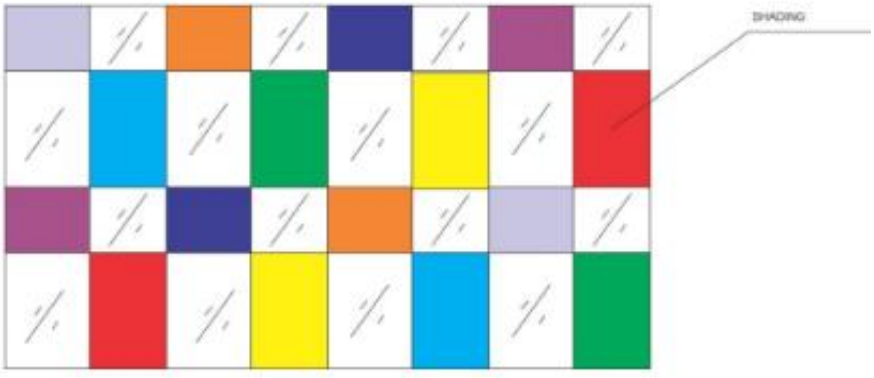


Gambar 3.11. *Perspektif Kamar Resort*

Sumber : Analisis Penulis

3.1.3. Analisis Fasade

Fasade dengan konsep rekreatif yang diambil adalah Berupa warna dan bentuk-bentuk bebas dengan ukuran yang berbeda.



Gambar 3.12. ***P****ola fasade bangunan*

Sumber penulis

Sedangkan untuk bukaan diberikan bukaan lebar diarah barat laut dan utara untuk konsep bebas yaitu menggunakan kaca, dan konsep memaksimalkan potensi view alam dengan material transparan.



Gambar 3.13. Bukaan bangunan

Sumber penulis

3.1.4. Analisis Lansekap

Berdasarkan latar belakang dan pendekatan arsitektur, analisis yang diperlukan adalah analisis bagaimana cara untuk menangani cara konservasi air dari bangunan ini.

Tanaman Konservasi air adalah jenis tanaman berbentuk pohon, perdu/semak atau tanaman penutup tanah yang karena sistem perakarannya dapat berfungsi untuk penyerap air yang baik serta mencegah erosi pada tanah berlereng, sehingga tanaman yang ada pada site merupakan tanaman perdu.

Nama Tanaman	Ciri fisik	Fungsi Lansekap
Bunga Soka	Tumbuh sampai 80 cm Warna Merah, Merah Muda, oranye Berbatang tegak	Tanaman Hias
Lili Paris	Tumbuh sampai 10 cm Warna Putih Berakar serabut	Tanaman Hias
Bambu		Tanaman penyerap

		air dan pembatas
Pohon Cemara		Tanaman penyerap air

2.

Tabel 3.4. Vegetasi Lansekap

Sumber : Analisis Penulis

Berdasarkan tabel diatas menjelaskan bahwa bangunan akan dilengkapi lansekap taman berupa tanaman Bambu, Pohon Cemara dan bunga soka, lili paris.

3.1.5. Analisis Infrastruktur

Infratruktur khusus yang ada adalah yaitu cara menyediakan rain harvest untuk digunakan sebagai air bersih, air flush toilet, dan air untuk lansekap.

3.1.6. Struktur dan Material

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 kriteria diatas maka di dapatkan material yang dapat digunakan adalah :

No.	Nama Material	Sifat Fisik	Keterangan
1	Batu Kali	- Keras - Padat - Berwarna hitam abu-abu	Didapatkan dari perbukitan, pegunungan, dan sungai Dapat digunakan untuk pondasi.
2	Batu Alam	- Keras - Padat - Berwarna abu-abu putih - Bentuk bulat lonjong atau tidak beraturan	Didapatkan dari perbukitan, atau pegunungan Dapat digunakan sebagai fasade untuk memunculkan tekstur.
3	Batu Bata	- Kasar - Tidak mudah hancur - Berwarna Kemerahan - Bentuk seperti balok persegi panjang	Didapatkan dari cara produksi dengan cara dibakar Dapat digunakan untuk dinding Dan harganya relative murah
4	Batako	- Kasar - Tidak mudah	Hemat pemakaian

		hancur - Ringan - Bagian dalam berongga - Ukuran lebih besar dari bata	adukan hingga 75% Pemasangan cepat
5	Kayu Jati	- Warna beragamadari coklat atau emas gelap - Keras - Tinggi sampai 50 meter - Diameter sampai 1,2 meter	Bahan alami, Material Ramah lingkungan Dapat meredam suara
6	Kayu Meranti	- Warna beragamadari coklat atau abu-abu - Keras - Tinggi 40 sampai 50 meter Diameter sampai 100 sampai 180 centimeter	Bahan alami, Material Ramah lingkungan, Dapat meredam suara, Cocok untuk konstruksi atap

7	Keramik	- Warna beragama - Mengkilat - Dingin - Mudah Pecah	Bahan yang dibuat dari tanah liat yang dibakar

Tabel 3.5. *Material Lokal*

Sumber : Analisis Penulis