

TUGAS AKHIR

MARINA RESORT HOTEL DI KAWASAN WISATA  
PANTAI GLAGAH



✧

Disusun Oleh :

WAHYU RISDYANTORO

98 512 135

Dosen : Ir. Handoyotomo, MSA

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2003

**LEMBAR PENGESAHAN  
TUGAS AKHIR**

**MARINA RESORT HOTEL  
DIKAWASAN WISATA PANTAI GLAGAH**

**Di susun :  
WAHYU RISDYANTORO  
98512135**

**MENGETAHUI**

**( Ir. REVIANTO BS., M. ARCH )**

**KETUA JURUSAN  
ARSITEKTUR  
FTSP UII**



**(Ir. HANDOYOTOMO., MSA)**

**DOSEN PEMBIMBING**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

**“Kupersembahkan karya ini untuk “ :**  
**Kedua orang tuaku, kakakku, adikku tersayang**  
**serta kekasih yang kusayangi**

## KATA PENGANTAR

Assalamu' alaikum Wr. Wb

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah S.W.T yang telah memberikan rahmat dan hidayah- Nya sehingapenulis dapat menyelesaikan Tiugas Akhir ini. Penulis menyadari bahwa tugas ini tidak akan selesai tanpa ada bimbingan, dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan :

Bapak Ir. Revianto BS., M. Arch yang telah memberikan dukungan  
Bapak Ir. Handoyotomo, MSA selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, waktu dan kesempatan sehingga laporan ini dapat terselesaikan.

Kedua orang tuaku, kakakku, adikku atas doa dan dukungan yang telah diberikan .

Teman- teman seangkatan (mugek, jack, gundhol, dinuk dll) jurusan arsitektur atas segala bantuannya yang telah diberikan selamaini.

Adek Sasti yang tak kenal lelah memberikan dukungan kepada saya.  
Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besaryakepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan sumbangan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Wassalamu' alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, Juli 2003

Penulis

Konsep dari Marina Resort Hotel adalah terinspirasi dari alam yang yang dijumpai dipantai Glagah dimana karakter-karakter alam yang terdapat dipantai Glagah dapat dirasakan didalam maupun diluar bangunan (dari segi Penampilan maupun Suasana bangunan)

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	i
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>	ii
<b>KATA PENGANTAR</b>	iii
<b>ABSTRAKSI</b>	iv
<b>BAB I PROPOSAL</b>	
1.1. Pengertian judul	1
1.2. Kondisi dan potensi pariwisata di Kabupaten Kulon Progo	2
1.2.1. Kondisi dan potensi kawasan wisata pantai Glagah	3
1.2.2. Kelemahan pantai Glagah	4
1.2.3. Fasilitas rekreasi dan olahraga pantai Glagah	5
1.2.4. Pentingnya penerapan elemen-elemen alam pada Marina Resort Hotel	6
1.2.5. Studi kasus penerapan elemen alam	8
1.2. Permasalahan	12
1.3. Tujuan dan Sasaran	13
1.4. Spesifikasi Proyek	13
1.5. Lingkup dan batasan pembahasan	22
1.6. Strategi perancangan	22
1.7. Lokasi site Marina Resort Hotel	24
1.8. Keaslian Penulisan	25
1.9. Daftar Pustaka	26
<b>BAB II Skematik Desain</b>	
Analisis	27
Analisis Tapak	35
Konsep ( sirkulasi , zoning )	37
Organisasi Ruang	38
Pengelompokan Ruang	39
Hubungan Ruang	41
Konsep Rencana Tapak	42

Kosep Orientasi Bangunan	43
Konsep Gubahan Massa	44
Siteplan	45
Konsep sirkulasi	46
Konsep sirkulasi dan suasana	47
Konsep Pengecahayaan, suasana, sirkulasi	49
Konsep Penampilan	50
Konsep Penghawaan & Penchayaan	51
Konsep Lay out	52
Konsep Penampilan	53
Konsep Sirkulasi (siteplan)	54
<b>BAB III Laporan Perancangan</b>	<b>55 - 56</b>

## **Lampiran**

# **BAB I**

## **PROPOSAL**



## 1.1. Pengertian Judul

- **Marina**

- Berasal dari kata "Marine" yang diartikan sebagai istilah angkatan laut, yang berhubungan dengan kelautan. Kata marina mengalami perluasan makna yaitu sebagai pangkalan. Merupakan fasilitas yang lengkap yang mengakomodasi bagi kapal-kapal yang lengkap dengan peralatannya yang bersifat rekreasi dan olahraga.

- Fungsi utama marina di pantai Glagah adalah sebagai sarana akomodasi rekreasi olahraga air yang dilengkapi dengan berbagai peralatannya. Olahraga dayung, becak air, boating merupakan jenis rekreasi dan olahraga yang ditawarkan.

kapal dan untuk lazimnya orang mengartikan marina sebagai fasilitas bagi kapal-kapal untuk keperluan rekreasi dimana didalamnya terdapat fasilitas-fasilitas antara lain hotel, bar, restoran, cottage, tambatan kapal serta peralatan rekreasi pantai lainnya.

- **Resort Hotel**

- Resort adalah suatu kawasan yang terencana dan tidak hanya sekedar untuk menginap tetapi juga untuk istirahat dan rekreasi.
- Hotel adalah bangunan berkamar banyak yang disewakan sebagai tempat penginapan dan tempat bagi orang yang sedang melakukan perjalanan.
- Hotel adalah suatu bentuk akomodasi yang dikelola secara komersial disediakan bagi setiap orang untuk memperoleh jasa penginapan, makan dan minum serta jasa lainnya.
- Resort Hotel adalah bangunan yang keberadaannya dekat dengan obyek wisata yang tidak hanya sekedar sebagai tempat penginapan tetapi juga untuk istirahat dan rekreasi, yang menyertakan beragam fasilitas guna memenuhi tuntutan wisatawan pengunjung.

- **Kawasan wisata**

Kawa<sup>1</sup>san yang mempunyai kegiatan utama yaitu pariwisata.

- **Pantai Glagah**

Obyek wisata pantai Glagah dikabupaten Kulonprogo

- **Marina Resort Hotel Di kawasan Wisata Pantai Glagah** adalah merupakan fasilitas rekreasi yang mengakomodasi berbagai kepentingan para pengunjung antara lain, penginapan, restoran, marian , olahraga, bar yang berada di pantai Glagah.

## **1.2. Latar Belakang**

### **1.2.1 Kondisi dan Potensi Pariwisata di kabupaten Kulonprogo**

Kabupaten Kulonprogo merupakan wilayah bagian Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang terletak paling barat dengan batas sebelah barat dan utara adalah Propinsi Jawa Tengah dan sebelah selatan adalah Samudera Indonesia. Luas area adalah 58.627,5 km<sup>2</sup> yang meliputi 12 kecamatan dan 88 desa. Secara fisiografis kondisi Kabupaten Kulonprogo wilayahnya adalah daerah datar, meskipun dikelilingi pegunungan yang sebagian besar terletak pada wilayah utara.

Kabupaten Kulonprogo mempunyai banyak obyek wisata yang menarik yang terbagi dalam dua kawasan yaitu kaasan selatan dan utara. Kawsan selatan berupa wiasata alam pantai yaitu pantai trisik, pantai bugel, pantai glagah, pantai congot dan kawasan budaya. Sedangkan kawsan utara beupa wisata alam goa kiskenda, puncak suralaya, waduk sermo dan pemandian.

Kondisi obyek wisata di Kulonprogo masih sangat memprihatinkan meskipun pemda kabupaten Kulonprogo sudah mencoba membangun namun dalam pelaksanaannya belum optimal. Banyaknya peristiwa kejahatan yang terjadi pada obyek-obyek wisata membuat obyek wisata tersebut kurang diminti oleh pengunjung. Hal terjadi karena pengelolaan obyek-obyek wisata tersebut tidak terkoordinasi dengan baik.

## **Gambaran Pasar Wisata**

Pertumbuhan jumlah wisatawan yang paling besar Tahun Anggaran 1997/1998 - 1999/2000 adalah di pantai Trisik sedangkan pada obyek wisata yang lain pertumbuhan jumlah wisatawan yang berkunjung sangat sedikit. Hal ini dikarenakan pengelolaan pantai Trisik sudah baik yaitu di gunakannya pantai trisik sebagai daerah komersial ( Daerah penangkapan ikan dan tempat pelelangan ikan )

### **1.2.2. Kondisi dan Potensi Kawasan Wisata Pantai Glagah**

Pantai Glagah merupakan salah satu pantai yang ada di deretan pantai selatan kabupaten Kulonprogo. Deretan pantai-pantai tersebut antara lain : pantai trisik, Pandan segegek, Bugel, Karangwuni, Glagah, Bayeman,Trukan, Pasir mendit, Congot. Pantai-pantai tersebut mempunyai ciri khas masing-masing.

Pantai Glagah masuk dalam wilayah kecamatan Temon, yang berjarak sekitar 15km disebelah barat kota wates, pantai tersebut terletak tidak jauh dari jalur propinsi wilayah selatan jawa dan dilewati jalan dandeleles sehingga akses untuk masuk kewilayah tersebut sangat mudah. Selain itu juga sudah ada trayek angkutan umum yang masuk kekawasan tersebut. Untuk pencapaian ke pantai giagah dapat di tempuh melalui tiga jalur altrntif yaitu :

- Jalur pertama : Yogyakarta - Wates – Kec. Temon – Pantai Glagah
- Jalur kedua : Purworejo – Congot – Pasir mendit – Bayeman – Pantai Glagah
- Jalur ketiga : Yogyakarta – Bantul – Trisik – Pandan segegek – Trukan – Pantai Glagah

Pantai Glagah sebagai obyek wisata mempunyai ciri khas yang merupakan potensi yang sangat berharga untuk di kembangkan. Pantai tersebut mempunyai kondisi site yang sangat indah, karena terletak dimuara sungai serang dengan soangannya yang berkelok-kelok sehingga airnya sungai sangat tenang. Angin yang bertiup sangat kencang membuat gelombang air laut dipantai glagah

sangat tinggi. Hempasan ombak yang sangat kuat dengan ketinggian lebih kurang dua meter menimbulkan suara gemuruh. Hal ini memberikan suara khas di tepi pantai dengan gelombang besar. Tiupan angin juga menyebabkan terjadinya gumuk-gemuk pasir yang membentuk bukit-bukit pasir hitam dan lembut di sepanjang pantai. Tumbuhan semak pantai dan pandan yang tumbuh di sepanjang pantai merupakan sesuatu yang sangat menarik untuk dinikmati. Potensi alam pantai Glagah yang lebih spesifik adalah tumbuhnya tanaman buah-buahan di sekitar kawasan tersebut terutama buah semangka yang jarang dimiliki oleh pantai lain di sepanjang pantai selatan dan pada musim kemarau dimana mulut sungai tertutup oleh endapan pasir, genangan air terjadi di alur sungai menyerupai telaga dan dimanfaatkan untuk wisata air. Di sisi barat muara sungai serang terdapat lembah sempit dan datar yang disediakan untuk tempat bermain bagi anak-anak dan di gunakan sebagai bumi perkemahan.

### **1.2.3. Kelemahan Pantai Glagah**

Pantai Glagah sebagai salah satu obyek wisata di kawasan pantai selatan kabupaten Kulonprogo yang merupakan motor penggerak pertumbuhan pariwisata mempunyai sarana akomodasi yang sangat minim. Minimnya sarana akomodasi tersebut dikarenakan pengelolaan pantai Glagah tidak optimal. Hal ini terlihat pada sarana-sarana yang ada baru berupa Cuma-cuma artinya tidak dikelola secara maksimal. Tempat-tempat penginapan tidak ada, hanya berupa perumahan penduduk yang tidak memenuhi standar sebagai tempat penginapan. Belum adanya restoran merupakan salah satu kelemahan pantai Glagah, warung-warung kecil merupakan tempat untuk makan minum. Hal ini membuat para wisatawan tidak nyaman. Di pantai glagah hanya terdapat beberapa gardu pandang. Tetapi kondisinya sudah rusak selain itu dari segi desainnya, gardu pandang tersebut tidak sesuai dengan karakteristik pantai glagah sehingga merusak citra kawasan secara menyeluruh. (RTDK Pantai Glagah)

Pantai Glagah sebagai kawasan untuk rekreasi dan olahraga tidak dilengkapi fasilitas yang memadai. Fasilitas olahraga yang ada saat ini antara

lain ; sirkuit motorcross dan lapangan bola voli itupun kondisinya tidak terawat. Untuk fasilitas rekreasi dan olahraga air, di pantai Glagah telah dikembangkan yang berupa wisata dayung dan becak air.

Pantai Glagah terdapat muara sungai Serang, mempunyai panjang 33,5 km dan luas daerah pengaliran sungai (DAS) ± 235 km<sup>2</sup>. dibagian hulu serang terdapat waduk Sermo. Lahan sekitar muara sungai Serang selebar 1 km merupakan lahan yang belum dimanfaatkan. Di sepanjang pantai terbentuk gunduk pasir (sand dunes) dengan lebar 1 km dan tinggi 2-3 m di atas permukaan air laut. Gunduk pasir tersebut memisahkan antara daerah daratan dengan lautan. ( Bappeda Kulonprogo )

Kondisi fisik alam, iklim, dan akses yang mudah merupakan potensi yang dimiliki pantai, hanya saja dalam standar potensi kawasan wisata harus ada iklim, kondisi fisik alam, atraksi, akses yang mudah, dan fasilitas yang memadai sehingga pantai Glagah belum memenuhi secara keseluruhan.

#### 1.2.4. Fasilitas Rekreasi Dan Olahraga Pantai Glagah

##### Wilayah Pengembangan Pariwisata

No	Kawasan	Tema Pokok
1	Kawasan pengembangan pariwisata pantai	a. Timur : wisata alam pantai dan agrowisata perikanan b. Tengah : wisata minat khusus, konservasi (penyu) dan pedesaan c. Barat : wisata rekreasi dan olahraga
2	Kawasan pengembangan wisata alam pegunungan	a. Wisata alam pegunungan b. Wisata minat khusus alam c. Agrowisata Pedesaan
3	Kawasan pengembangan	Wisata alam olahraga sungai

	pariwisata alam olahraga sungai	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hulu : rafting</li> <li>• Tengah : sport, off road</li> <li>• Hilir : canoing, boating</li> </ul>
4	Kawasan pengembangan pariwisata agrowisata	Wisata minat khusus agrowisata
5	Kawasan pengembangan pariwisata pedesaan	Wisata minat khusus pedesaan Wisata minat khusus kerajinan daerah

Sumber : RIPPDA Kulonprogo, 2000

Berdasarkan tabel diatas konsep perencanaan dan perancangan pantai Glagah adalah untuk rekreasi dan olahraga. Berbagai kegiatan olahraga biasa dilaksanakan dipantai tersebut misalnya terjunpayung, pacuan kuda, motorcross, voli pantai, lomba dayung sedangkan kegiatan rekreasi berupa pagelaran dangdut pada hari-hari besar dan pada hari-hari tertentu sering digunakan upacara larungan oleh keluarga Pakualaman.

Berdasarkan peruntukannya, Pantai Glagah sebagai tempat rekreasi dan olahraga. Namun melihat kondisi yang ada sekarang ini pantai Glagah perlu ditambah fasilitas lagi yaitu berupa Marina Resort Hotel yang berfungsi sebagai fasilitas olahraga dan rekreasi. Dengan dibangunnya Marina Resort Hotel ini diharapkan dapat memacu perkembangan pariwisata di Kulonprogo dan meningkatkan pendapatan penduduk.

#### 1.2.5. Pentingnya Penerapan Elemen-Element Alam pada Marina Resort Hotel

No	Ketertarikan mengunujngi Pantai Glagah	Skor
1	Lokasi mudah terjangkau	116
2	Lokasi nyaman untuk wisata	63
3	Obyeknya unik dan memiliki nilai tinggi	62
4	Retribusi murah dan terjangkau	58
5	Obyeknya masih alami	52
6	Memilik variasi obyek dan daya tarik	35

7	Memilik daya dukung untuk berbagai even	7
---	---	---

Sumber : Laporan Akhir Kajian Pembangunan Obyek Wisata, PUSPAR, UGM, 1998.

Wisatawan yang berkunjung ke Marina Resort Hotel ini cenderung mencari akomodasi dengan arsitektur dan nuansa yang khusus, yang berbeda dengan yang lainnya. Mereka memilih arsitektur dengan suasana yang alami. Wisatawan mengunjungi Marina Resort Hotel cenderung memilih tema tradisional dan motif dekoratif interior yang bersifat etnik dan ruang luar dengan sentuhan etnik juga. Susana ruang peruang cenderung informal, lebih mengutamakan suasana daripada efisiensi.

(Sumber : Laporan Akhir Kajian Pembangunan Obyek Wisata, PUSPAR, UGM, 1998).

Melihat kenyataan diatas, sesuai dengan fungsinya, yaitu sebagai tempat rekreasi, Marian Resort Hotel harus dapat mengakomodasi berbagai kepentingan para pengunjung. Oleh karena itu bangunan tersebut harus dapat memberikan sentuhan-sentuhan alam pantai yang lengkap dengan karakter-karakternya fisik alamnya. Memasukan unsur-unsur alam kedalam bangunan merupakan hal yang perlu dilakukan guna menciptakan suasana alami pada bangunan sebagaimana yang dirasakan pada pantai Glagah dan penampilan bangunan yang menyatu dengan lingkungan sekitarnya. Sedangkan maksud suasana alami dan penampilan bangunan dalah sebagai berikut :

#### **A. Suasana Alami**

Suasana berkaitan dengan tata ruang dalam. Suasana dapat dinikmati ketika si pengunjung berada dalam bangunan jadi suasana erat kaitannya dengan interior bangunan, dimana bangunan tersebut harus dapat menyajikan suasana seperti suasana yang ketika berada di pantai Glagah, sehingga bangunan tersebut terkesan manyatu dengan lingkungan sekitarnya. Dalam pendekatan green architecture sangat diperlukan, yaitu dengan memanfaatkan potensi dari alam sekitar dengan karakternya seperti matahari, angin, air, tanah/pasir/batu dan vegetasi. Potensi alam tersebut tidak semuanya menjadi potensi yang menguntungkan dan harus

dimanfaatkan tetapi juga ada dihindari apabila melebihi ambang batas yang kenyamanan.

## **B. Penampilan Bangunan**

Penampilan bangunan berkaitan dengan pola gubahan masa dan penampilan bentuk fisik bangunan. Dalam merancang penampilan bangunan Marina Resort Hotel memasukan unsur-unsur alam kedalam bangunan sangat mungkin dilakukan. Hal ini dimaksudkan agar bangunan tersebut menyatu/sesuai dengan alam sekitar dan dapat diteima sebagai bagian dari elemen pantai serta tidak menimbulkan lingkungan baru/ menimbulkan kekontrasan yang akan merusak pemandangan. Misalnya dengan penggunaan bahan-bahan yang terdapat di lingkungan sekitar.

### **1.2.6. Studi Kasus Penerapan Elemen Alam**

Memanfaatkan elemen-elemen alam yang terdapat dipantai Glagah dalam merancang Marina Resort Hotel agar tercipta suasana seperti suasana di pantai Glagah dan penampilan bangunan yang sesuai dengan karater-karater alam pantai Glagah merupakan tujuan arsitektural yang akan dicapai sehingga dalam penerapannya menggunakan studi kasus pada perancangan Falling Water. Dalam perancangan bangunan ini sang arsitek yaitu Frank Lloyd Wright memanfaatkan alam sekitar sebagai acuan. Sebagai pendekatannya adalah arsitektur Organik





Falling water merupakan salah satu hasil karya Frank Lloyd Wright yang berkonsep arsitekur organik adalah bangunan rumah milik Edgar Kauffman (The Falling Water) yaitu suatu hunian yang berdiri diatas air terjun sehingga seolah-olah air keluar dari rumah dan kesan bangunan dengan alam terlihat menyatu. Dimana dalam perancangannya Frank Lloyd Wright memanfaatkan kekayaan alam sebagai bagian dari bangunan. Selain itu penggunaan kontur yang bertebing membuktikan bahwa kondisi alam menghasilkan suatu inspirasi baru bagi Frank Lloyd Wright. Dalam perwujudannya menekankan pada esensi bentuk-bentuk alami, ritme dan warna yang menyatu dengan alam. Unsur-unsur vertikal dan horisontal padat serta tembus pandang yang terdiri dari bahan alami yang merupakan suatu kombinasi antara alam dengan bentuk-bentuk abstrak buatan manusia. Pengambilan bahan-bahan dari alam merupakan cara yang dicapai seperti yang tampak pada bangunan Falling Water :

1. Pemanfaatan batu-batu alam yang ada di daerah sekitarnya, digunakan kedalam bangunan diekpos sehingga terlihat alami.
2. Tekstur halus dan kasar pada dinding merupakan transformasi dari tekstur batu yang terdapat dilingkungan sekitar bangunan.
3. Warna hitam dan coklat muda pada bangunan tersebut diambil dari warna batu kali yang berada dibawah bangunan.
4. Penggunaan kaca transparan untuk memanfaatkan cahaya matahari sebagai sumber cahaya alami. Cahaya dimasukan kedalam bangunan secara langsung dan secara tidak langsung yaitu terhalang oleh pepohonan disekitar bangunan sehingga cahaya yang masuk hanya berupa titik-titik melewati sela-sela daun. Selain itu penggunaan kaca dimasudkan agar penghuni dapat menikmati suasana hutan dari dalam bangunan sehingga bangunan tersebut terkesan menyatu dengan hutan.

Bentuk gubahan masa bangunan tersebut mengikuti kontur dan aliran sungai sehingga tidak merusak kondisi site yang ada dan tidak menimbulkan kekontrasan yang menyolok yang akan merusak suasana lingkungan sekitarnya.

## **Teori arsitektur organik Frank Lloyd Wright**

Arsitektur organik adalah aliran dipelopori oleh Frank Lloyd Wright yang mengemukakan bahwa pendekatan pemecahan masalah arsitektural dapat dilakukan dengan memusatkan perhatian pada hubungan antar bagian-bagian bangunan dengan lingkungan yang ada disekitarnya. Arsitektur organik dari Frank Lloyd Wright memiliki 4 karakteristik yaitu :

1. Orientasi berkembang dari dalam keluar, selaras dengan kondisi keberadaannya. Maksudnya adalah bahwa suatu karya arsitektur dapat berkembang dari dalam keluar secara fisik tetapi masih tetap ada keharmonisan antara bangunan dengan lingkungannya. Selain itu Frank Lloyd Wright juga mengatakan bahwa *form and function are one* yang artinya adalah bahwa bentuk dan fungsi disatukan melalui penggunaan material alami sebagai bahan bangunannya.
2. Konstruksi terjadi dalam sifat dan bahan, dimana kaca digunakan sebagai kaca, batu sebagai batu dan kayu sebagai kayu. Maksudnya adalah bahwa alam mengajarkan cara yang pantas dalam menggunakan material alam, dimana menjadikan mereka apa adanya.
3. Bentuk-bentuk alam merupakan sumber inspirasi desain baik dalam bentuk model, bentuk struktur dan prinsip bangunan.
4. Rancangannya selalu menggambarkan waktu, tempat dan tujuan. Maksudnya adalah bahwa pada saat bangunan dibuat akan terlihat penyesuaiannya terhadap kondisi saat pembuatannya. Dimana sesuai dengan keberadaannya pada suatu karakteristik lingkungan alamnya.

Dimana dalam perancangannya, Frank Lloyd Wright didasarkan pada alam dan alam itu sendiri yang dia maksud dengan organik. Selain itu karyanya juga menganut kesederhanaan, keharmonisan, kesatuan dan integritas.

Dalam penerapannya secara arsitektural, tidak ada dasar teori yang menjelaskan dalam menentukan suatu ciri arsitektur organik secara keseluruhan. Hal tersebut dijelaskan oleh beberapa tokoh arsitektur organik seperti Frank

Llyod Wright, Hugo Haring, Hans Scharoun dan Alvar Aalto. Dimana masing-masing teori dan penjelasan sangat beragam sehingga tidak dapat menggambarkan arsitektur organik secara keseluruhan. Tetapi berdasarkan penjelasan yang ada, maka ada 3 unsur utama sebagai dasar dari arsitektur organik, yaitu :

1. Alam sebagai desain, dimana alam dengan segala aturannya dianggap sebagai acuan.
2. Individulisme; dimana kekuasaan intelektual dan kepribadian secara individu diperluas dengan arti-arti psikologi.
3. Nasionalisme; berkaitan dengan tradisi budaya dan agama setempat.

Dari 3 prinsip diatas, penggambaran arsitektur organik dapat dijabarkan sebagai berikut :

a. Bangunan sebagai elemen natural (alami)

Bangunan menyatu dengan alam sebagai bagian dari landscape dimana bangunan itu terdiri dari:

- ◆ Warna bangunan harus senada atau merupakan gradasi dari warna lingkungan setempat.
- ◆ Penggunaan material alam seperti batu alam, kayu, batu bata dan beton jika diperlukan harus lebih banyak dari penggunaan material buatan seperti logam, besi, kaca dan fiberglass.

b. Bangunan sebagai elemen personal (pribadi)

Suatu bangunan harus mencerminkan fungsi akan tetapi tidak berpaling dari alam sekitar yang menjadi acuan terhadap karya arsitektur tersebut.

c. Bangunan sebagai elemen tradisional

Suatu bangunan mempunyai karakter tidak hanya dari aspek perencanaan bangunan saja, tapi juga dari lingkungan dan kepribadian dimana bangunan tersebut berdiri.

### **Experiencing in Architecture**

Sedangkan mengenai cara melakukan perancangan dengan pendekatan arsitektur organik adalah menggunakan teori *experiencing in architecture*

(pengalaman dalam arsitektur). Pengalaman erat kaitannya dengan proses tindakan, karena pengalaman itu sendiri merupakan salah satu hasil dari proses pencapaian tindakan (proses persepsi). Proses pencapaian pengalaman selalu melibatkan berbagai macam indera manusia dalam menginderakan suatu obyek amatan. Adapun uraian masing-masing pengideraan itu adalah :

1. Visual System
2. Haptic System
3. Taste-smell System
4. Auditory System
5. Basic Orienting System

## 1.2. Permasalahan

Dari latar belakang permasalahan diatas, permasalahan yang timbul adalah sebagai berikut :

### 1.2.1. Permasalahan Umum

Marina merupakan prasarana di pantai Glagah yang mengakomodasi berbagai kepentingan pengguna misalnya beristirahat, bermalam, makan, minum, berolahraga, mencari hiburan dan lain-lain sehingga harus ada perancangan secara menyeluruh sehingga tuntutan wisatawan dapat terpenuhi, kelancaran dan kenyamanan kegiatan dapat tercapai.

### 1.2.2. Permasalahan Khusus

Marina Resort Hotel merupakan bangunan yang berada di tepi pantai Glagah dan berfungsi sebagai tempat rekreasi dimana wisatawan berharap dapat menikmati suasana pantai oleh karena itu bangunan tersebut harus dapat memberikan suasana seperti suasana di pantai Glagah sehingga timbul pertanyaan :

- Bagaimana membuat *penampilan* bangunan yang sesuai dan menyatu dengan alam sekitar pantai Glagah, tidak menimbulkan kekontrasan

dengan lingkungan sekitarnya serta dapat memperkecil pembentukan lingkungan baru yang tidak sesuai dengan karakter pantai Glagah

- dapat memberikan citra sebagai bangunan yang berada di pantai Glagah.
- Bagaimana merancang *suasana* Marina Resort Hotel sebagai bangunan yang berada di tepi pantai sehingga apabila pengunjung berada dalam bangunan tersebut dapat menangkap karakter-karakter alam di pantai Glagah.

### **1.3. Tujuan dan Sasaran**

#### **1.3.1. Tujuan**

Merancang Marina Resort Hoptel sebagai prasaana di pantai Glagah dengan mengakomodasi berbagai kepentingan pengguna sehingga dapat memberikan jasa berupa fasilitas hiburan, berekreasi, dan berolahraga dengan mempertimbangkan kenyamanan, keamanan dan kelancaran.

#### **1.3.2. Sasaran**

- Pengolahan gubahan massa dan penampilan bentuk fisik bangunan yang sesuai dengan bentuk site sehingga dapat menyatu dengan kondisi site dan tidak menimbulkan kekontrasan dengan lingkungan sekitarnya serta dapat memperkecil pembentukan lingkungan baru yang tidak sesuai dengan karakter pantai Glagah
- Memasukan unsur-unsur alam pantai Glagah seperti cahaya matahari, angin, gelombang, pasir, batu serta vegetasi kedalam bentuk atau elemen-elemen bangunan sehingga suasana alam pantai dapat dirasakan didalam bangunan tersebut.

### **1.4. Spesifikasi Proyek**

#### **1.4.1. Spesifikasi Kegiatan Pengunjung Marina**

Jenis-jenis kegiatan pada obyek wisata pantai bertitik tolak pada potensi alam dan keinginan pengunjung terhadap obyek rekreasi pantai.

Berdasarkan hal-hal tersebut diatas maka kegiatan rekreasi pantai dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1. Kegiatan rekreasi santai
  - a. Menyaksikan keindahan alam pantai
  - b. Menyaksikan pertunjukan
  - c. Bermain-main di tepi pantai
  - d. Memancing
  - e. Istirahat
  - f. Berjalan menyusuri pantai
2. Kegiatan olahraga rekreasi
  - a. Menyelam
  - b. Berperahu motor
  - c. Ski air
  - d. Berenang
  - e. Ski boat
3. Kegiatan pengelolaan marina
  - a. Administrasi
    - Pengelolaan operasional marina
    - Pengelolaan administrasi dan keuangan
  - b. Pelayanan/ service
    - Memberikan pelayanan / informasi kepada pengunjung
    - Menyediakan fasilitas bagi para pengunjung
    - Memelihara bangunan, peralatan dan fasilitas lainnya

1.4.

#### 1.4.2. Spesifikasi Kegiatan Pengunjung Resort Hotel

Pola kegiatan manusia dalam Resort Hotel

1. Kegiatan Wisatawan terbagi atas :

- a. Kegiatan utama

Kegiatan tamu yaitu menginap atau beristirahat pada suatu ruang (ruang tidur).

Sifat kegiatan ini terdiri dari dua golongan yaitu :

- Restoran, sebagai sarana penunjang bagi wisatawan ingin makan dan minum. Restoran terbagi dua yaitu : restoran out door (terbuka, bebas melihat pemandangan alam pantai dan sungai) dan in door (tertutup, didalam ruangan).
- Ruang serba guna, merupakan ruang yang mempunyai multifungsi. Pertunjukkan in door, rapat pertemuan, pesta pernikahan, keakraban dan lain-lain dapat menggunakan ruang tersebut.
- Villa, merupakan rumah kedua bagi wisatawan yang ingin menikmati suasana pantai sekeluarga.
- Kolam renang, lapangan voli, lapangan tennis, fitness center merupakan sarana olahraga di resort hotel.

### Spesifikasi Besaran ruang Marina Resort Hotel

Jumlah rata-rata pengunjung pantai Glagah dari tahun 1998-2002 adalah 256 orang/hari.

Asumsi jumlah pengunjung ke Marina Resort Hotel adalah 45%

$$- 45\% \times 256 = 115.2$$

Asumsi jumlah pengunjung ke Marina Resort Hotel yang menginap 50%

$$- 50\% \times 115.2 = 57.6 \sim 57 \text{ Fasilitas penginapan}$$

- In Door

#### Kantor Pengelola

Kebutuhan Ruang	standart	Besaran (m)	Luasan (m <sup>2</sup> )
Kantor Pengelola			
- R. Administrasi	9-18 m <sup>2</sup>	4 x 4	16
- R. Manajer + Sekretaris	9-18 m <sup>2</sup>	5 x 6	30
- R. Karyawan	9-18 m <sup>2</sup>	8 x 10	80
- R. Receptionist	9-18 m <sup>2</sup>	6 x 2,5	15
- R. Rapat, utk 12org	1,5-2,0 m/org	12 x 2 m	24
- R. Arsip, 10 lemari	1,3 m <sup>2</sup>	1,3 x 10	13
- Dapur, bekerja			

berdampingan, 6 org - Toilet, 4 km/wc	1,8/ org 2,25m <sup>2</sup>	1,8 x 6 2,25 x 4	10,8 9
<b>Jumlah</b>			<b>197.8</b>

### Marina

Kebutuhan Ruang	standart	Besaran (m)	Luasan (m <sup>2</sup> )
Bengkel, 2 perahu	0,9 x 7	0,9 x 7 x 2	12,6
Garasi Perahu, utk 10 perahu	0,9 x 7	0,9 x 7 x 10	63
Hunian Pengurus, 10 org Toilet, 4 km/wc Dapur, utk 2 org Kamar Tidur	2,25m <sup>2</sup> 1,8/ org 3 x 4	2,25 x 4 1,8 x 2 3 x 4 x 10	9 3,6 120
Penjaga Pantai		3 x 5	15
Penjaga Pintu air		3 x 5	15
R. Pertemuan Klub, utk 20 org	1-5 m <sup>2</sup>	2 x 20	40
R. Tangki Bahan Bakar		4 x 5	20
<b>Jumlah</b>			<b>298.2</b>

### Fasilitas Penginapan

Kebutuhan Ruang	standart	Besaran (m)	Luasan (m <sup>2</sup> )
Kamar Tidur Presiden room,2unit	6 x 8	6 x 8 x 2	96
Suite Room,20unit	6 x 7	6 x 7 x 20	840
Standart Room,30unit	6 x 6	6 x 6x 30	1080
Villa, 5 unit R. Tidur, 2 unit R. Santai / keluarga	4 x 5 5 x 5	4 x 5 x 2 5 x 5	40 25
Teras	4 x 5	4 x 5	20
Km/WC, 2 unit	2 x 3	2 x 3 x 2	12



Dapur	2 x 3	2 x 3	6
Garasi	6,1 x 2,4	6,1 x 2,4	14,64
Jumlah			117,64
Jumlah total villa		122,64 x 5 unit	588,2
Jumlah total penginapan			<b>2604,2</b>

### Fasilitas Pendukung

Kebutuhan Ruang	standart	Besaran (m)	Luasan (m <sup>2</sup> )
Loudry	0,72 m <sup>2</sup>	5 x 6	30
- R. Serba Guna, untuk 500 org	0,9 m <sup>2</sup>	0.9 x 500 + 20% ( 30 x 18 )	540
- R. Rapat utk 12 org	0,7-0,9 m <sup>2</sup>	0.9 x 12 + 20% (4 x 3.5)	12,96
- R. Rapat, utk 20 org	0,7-0,9 m <sup>2</sup>	0.9 x 20 + 20% (4 x 5.5)	21,6
Lobby			
-R. Penerima, 12org	0,9 m <sup>2</sup>	3 x 4	12
-R. tunggu, 12 org	0,9 m <sup>2</sup>	3 x 4	12
Toilet	2,25m <sup>2</sup>	3 x 6	18
R. Mesin		6 x 12	60
Gudang		5 x 10	50
R. poliklinik		6 x 6	36
<b>Jumlah</b>			<b>762,56</b>

### Fasilitas Makan/ Minum

Kebutuhan Ruang	standart	Besaran (m)	Luasan (m <sup>2</sup> )
Restoran Tertutup			
- R. Makan(100 org)	1,33 m <sup>2</sup> /org	1,33 x 100	133
- Dapur + cuci	60%	60% x 133	79,8
- Kasir	1,8 x 3	2 x 3	6
Restoran Terbuka			
- R. Makan(150 org)	1,33 m <sup>2</sup> /org	1,33 x 150	199,5
- Dapur + cuci	60%	60% x 199,5	119,7
- Kasir	1,8 x 3	2 x 3	6

Coffe Shop			
- R. Minum (40 org)	1,33 m <sup>2</sup> /org 30%	1,33 x 40 30% x 53,2	53,2 15,96
- Dapur Ringan	1,8 x 3	2 x 3	6
- Kasir			
Retail		10 x 15	150
<b>Jumlah</b>			<b>769.16</b>

### Fasilitas Olahraga

Kebutuhan Ruang	standart	Besaran (m)	Luasan (m <sup>2</sup> )
R. Olahraga			
Fitnes			
- R. Latihan		10 x 20	200
- R. Peturasan		5 x 6	30
- locker		5 x 7,5	37,5
Aerobic			
- R. Latihan		10 x 20	200
- R. Peturasan		5 x 12	60
- locker		5 x 7,5	37,5
- Billiard		10 x 12	120
R. Souna (Pria) Utk 30 orang			
- R. Souna	0,5 m <sup>2</sup>	0,5 x 30	15
- R. Udara bersih	> 0,5 m <sup>2</sup>	0,5 x 30	15
- R. Pijat	6,0-8,0 m <sup>2</sup> / org	6 x 3	18
- R. Pendingin	1,5 m <sup>2</sup> / org	1,5 x 30	45
- Lobi, Km/ WC, korido	21-35 m <sup>2</sup>	7 x 5	35
- R. Berangin-angin Bangku	1,5 m <sup>2</sup> / org	1,5 x 30	45
- K. Ganti	1 m <sup>2</sup> / org	1 x 30	30
- R. Istirahat	0,6 m <sup>2</sup> / org	0,6 x 30	18
R. Souna (Wanita) Utk 30 orang			
- R. Souna	0,5 m <sup>2</sup>	0,5 x 30	15
- R. Udara bersih	> 0,5 m <sup>2</sup>	0,5 x 30	15
- R. Pijat	6,0-8,0 m <sup>2</sup> / org	6 x 3	18
- R. Pendingin	1,5 m <sup>2</sup> / org	1,5 x 30	45
- Lobi, Km/ WC, korido	21-35 m <sup>2</sup>	7 x 5	35
- R. Berangin-angin Bangku	1,5 m <sup>2</sup> / org	1,5 x 30	45

- K. Ganti	1 m <sup>2</sup> / org	1 x 30	30
- R. Istirahat	0,6 m <sup>2</sup> / org	0,6 x 30	18
Kolam Renang, 25 org	6 m <sup>2</sup> /org	6 x 25	150
- R. Ganti	1 m <sup>2</sup> /org	1 x 10 org	10
- Bilik-bilik	1,5 x 1,2	1,5 x 1,2 x 10 org	18
- Pancuran Pria & wanita	5,8 x 0,8	5,8 x 0,8 x 10	46,4
<b>Jumlah</b>			<b>1316.4</b>
<b>Jumlah indoor</b>			<b>5948.32</b>

- **Out Door**

**Marina**

<b>Kebutuhan Ruang</b>	<b>standart</b>	<b>Besaran (m)</b>	<b>Luasan (m<sup>2</sup>)</b>
Kolam Dalam (20Tambatan Kapal + sirkulasi, berputar 100% )	5,2 x 10 m	5,2 x 10 m x 20 x 2	2080

**Area Parkir**

<b>Kebutuhan Ruang</b>	<b>standart</b>	<b>Besaran (m)</b>	<b>Luasan (m<sup>2</sup>)</b>
Area Parkir Pengunjung (asumsi 60 kamar)	15 m <sup>2</sup>	35% x 60 x 15	315
Mobil Pribadi	28 m <sup>2</sup>	25% x 60 x 28	420
Minibus	1 m <sup>2</sup>	40% x 60 x 1	24
Sepeda Motor		10%	
Angkutan umum	Jumlah		<b>759</b>
Area Parkir Pengelola asumsi 50 orang)			
Mobil Pribadi	15 m <sup>2</sup>	20% x 50 x 15	150
Minibus	28 m <sup>2</sup>	2 x 28	56
Sepeda Motor	1 m <sup>2</sup>	50% x 50 x 1	25
Angkutan umum		25%	
	Jumlah		<b>231</b>

### Fasilitas Pendukung

Kebutuhan Ruang	standart	Besaran (m)	Luasan (m <sup>2</sup> )
Taman Bermain		20% (jumlah Outdoor)	699,688
Lapangan Tenis		10 x 15	150
Lapangan Voli		6 x 9	54
Kolam Renang, 25 org	6 m <sup>2</sup> /org	6 x 25	150
- R. Ganti	1 m <sup>2</sup> /org	1 x 10 org	10
- Bilik-bilik	1,5 x 1,2	1,5 x 1,2 x 10 org	18
- Pancuran Pria & wanita	5,8 x 0,8	5,8 x 0,8 x 10	46,4
<b>Jumlah Out Door</b>			<b>4198,128</b>
<b>Jumlah</b>			<b>10146.448</b>
<b>Sirkulasi</b>	20%		<b>2029.2896</b>
<b>Jumlah Total</b>			<b>12175.7376 m<sup>2</sup></b>

Sumber : Data arsitek, ERNST NEUFERT & Architectural GRAPHIC Standart

Open space = Luas lahan 15 000 m<sup>2</sup>- Jumlah Total bangunan 12175.7376 m<sup>2</sup>  
= 2824.2624 m<sup>2</sup>

#### 1.4.4. Keuntungan pembangunan Marina Resort Hotel

Dengan adanya pembangunan “ Marina Resort Hotel “ di kawasan wisata pantai glagah diharapkan dapat memperoleh keuntungan antara lain :

- Menjadi motor penggerak pertumbuhan pariwisata di kabupaten Kulonprogo
- Meningkatkan pertumbuhan ekonomi rakyat
- Menciptakan image bahwa pantai Glagah merupakan tempat yang aman untuk berekreasi.

### **1.5. Lingkup dan Batasan Pembahasan**

Dengan melihat permasalahan yang ada maka lingkup bahasan yang akan dibahas pada Marina sebagai fasilitas rekreasi dan olahraga di kawasan pantai Glagah meliputi:

Pembahasan dibatasi pada lingkup disiplin ilmu arsitektur, yaitu pembahasan mengenai :

- **Suasana Bangunan**

Lingkup dan batasan pembahasan pada suasana bangunan adalah penerapan elemen-elemen alam kedalam bangunan agar tercipta suasana pantai pada bangunan Marina Resort Hotel dengan sasaran pengolahan tata lay out antara lain : Restoran terbuka, restoran tertutup, villa, kamar hotel, taman bermain, kolam renang.

- **Penampilan Bangunan**

Lingkup dan batasan pembahasan pada penampilan bangunan adalah penerapan unsur-unsur alam kedalam bangunan agar bangunan menyatu dan tidak menimbulkan kekontrasan dengan lingkungan sekitar dengan sasaran pengolahan unsur-unsur alam sebagai bahan bangunan maupun sebagai finishing bangunan.

### **1.6. Strategi Perancangan**

Merupakan cara atau langkah-langkah yang akan ditempuh dalam proses perancangan Marina Resort Hotel. Proses perancangan tersebut dapat dilakukan dengan melakukan pengalangan (tindakan) dilapangan kemudian melakukan komparatif (perbandingan) dengan cara sebagai berikut :

#### **A. Penampilan Bangunan**

1. Bentuk Gubahan Masa (visual system)

Bagaimana menciptakan bentuk gubahan masa yang dapat menimbulkan kesan, karakter atau pengalaman sama dengan dipantai.

2. Warna (visual system)

Studi ini dilakukan dengan cara mengambil foto elemen alam seperti air, pasir, batu, vegetasi kemudian melakukan perbandingan dengan menggunakan komputer.

3. Tekstur (Haptic system/ perabaan)

Studi ini dilakukan dengan cara mengambil foto elemen alam seperti air, pasir, batu, vegetasi kemudian melakukan perbandingan dengan menggunakan komputer (montase komputer).

4. Arsitektur (visual system)

Studi ini dilakukan dengan cara mengambil foto arsitektur tradisional sekitar site.

## **B. Suasana Bangunan**

1. Matahari (cahaya)/ Penglihatan

Bagaimana memasukan cahaya matahari sehingga dapat dirasakan didalam bangunan agar menjadi suatu pengalaman sama dengan dipantai. Dalam hal ini matahari berpengaruh pada penempatan bukaan-bukaan pada bangunan.

2. Suara (Pendengaran)

Bagaimana memasukan suara (angin, kapal dan gelombang) pantai Glagah dapat di dengar didalam bangunan

- Merekam suara-suara dipantai Glagah baik dari luar bangunan maupun dari dalam bangunan sehingga dapat diperoleh pemecahan persoalannya.

3. View (penglihatan)

Berkaitan dengan pemandangan, Bagaimana pemandangan pantai dapat dinikmati dari bangunan

4. Air (penglihatan & perabaan)

Bagaimana air dapat dilihat dan diraba, yaitu memasukan unsure-unsur air kedalam bangunan.

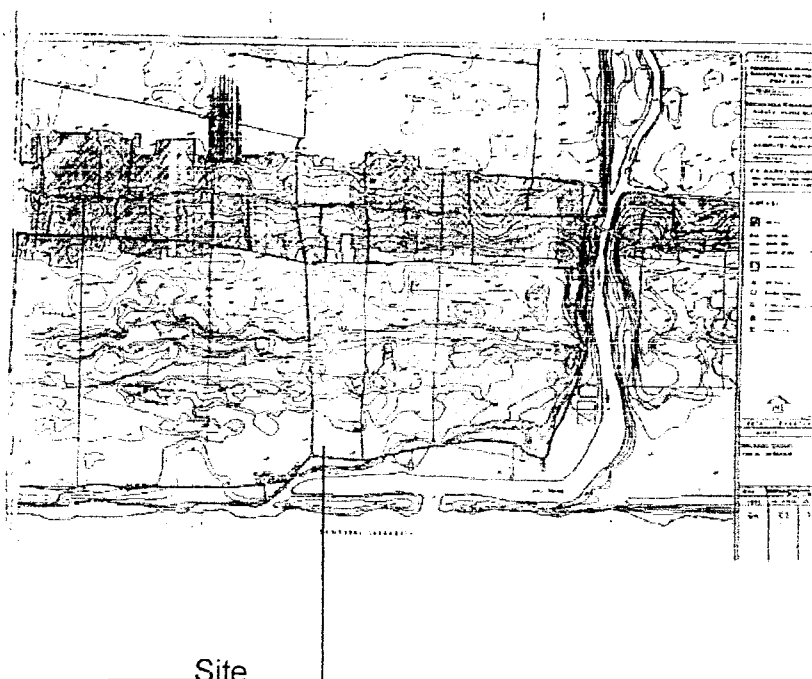
5. Vegetasi (penglihatan & perabaan)

Bagaimana vegetasi dapat menyatu dengan bangunan, memasukan unsure-unsur vegetasi merupakan solusinya baik secara alami (penanaman) maupun replika (unsurnya)

6. Pasir (penglihatan & perabaan)

Bagaimana pengalaman dipantai yang penuh dengan pasir dapat dinikmati didalam bangunan menggunakan material pasir merupakan solusinya baik secara alami maupun replika (unsurnya). Apabila orang berjalan didalam bangunan seperti halnya berjalan di pantai.

### 1.7. Lokasi Site Marina Resort Hotel



Site berada di dekat muara sungai serang dengan luas lahan 15 000 m<sup>2</sup>. Sedangkan pertimbangan lokasi pemilihan site tersebut adalah sebagai berikut :

## 2. Keamanan

Pantai selatan merupakan pantai berombak besar sehingga sangat rawan untuk sebuah bangunan seperti Marina Resort Hotel yang fungsinya untuk bersifat rekreasi. Oleh karena itu pembangunannya pada site yang mempunyai tinggi minimal setinggi tinggi gelombang maksimal pantai glagah yaitu sekitar 3 m. Hal ini dilakukan untuk menghindari banjir dari sungai serang dan luapan air laut.

## 3. Biaya

Pantai selatan merupakan pantai berombak besar sehingga apabila dibangun Marina Resort Hotel akan membutuhkan biaya yang cukup besar karena dibutuhkan pemecah gelombang yang panjang yang biayanya relative mahal dan pelaksanaannya sulit jika dibandingkan dengan membuat kolam dalam untuk tambatan perahu. Oleh karena itu pembangunannya agak menyorok kedaratan. (Bappeda Kulonprogo, Laporan Akhir Studi Kelayakan Pembangunan Pelabuhan Pantai Glagah-Karangwuni, 2001)

## 4. Strategis

Lokasi site sangat strategis yaitu dilalui jalan beraspal sehingga akses keluar masuk pengunjung sangat mudah.

## 5. View

Site terletak di muara sungai Serang dengan pemandangan yang indah dengan muara sungai dengan airnya yang menggenang, hampasan ombak yang sangat besar, angin kencang yang masih buritan merupakan variasi obyek yang nyaman untuk dinikmati.

### 1.8. Keaslian Penulisan

Untuk membedakan terhadap penekanan tinjauan dalam penulisan tugas akhir, maka disertakan beberapa contoh penulisan yang pernah dibuat, yaitu sebagai berikut :

1. Judul : **MARINA REKREASI PANTAI MAMBORO DI TELUK PALU**



Di susun oleh : Martig Sevon M.P ( TA- UGM )

Penekanan : Konsep perencanaan dan perancangan marina dengan pemanfaatan lahan kota semaksimal mungkin agar lebih efektif dan efisien.

### 1.9. Daftar Pustaka

1. Data Arsitek, ERNST NEUFERT
2. Laporan Studi Kelayakan Pembangunan Pelabuhan Glagah-Karangwuni, Bappeda kabupaten Kulonprogo
3. RTDK Pantai Glagah, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kabupaten Kulonprogo
4. Architectural GRAPHIC Standart
5. Organic Arsitektur, frank Lloyd Wright
6. Experiencing Architecture, Steen Eiler Rasmunssen
7. Vulcano World di Yogyakarta, Sudiro Hanggono, TA-Ull

# **BAB II**

## **SKEMATIS DESAIN**

## ANALISIS EXPERIENCE MARINA RESORT HOTEL

Dalam melakukan analisis ini dibatasi pada lingkup peran arsitek dalam menyikapi informasi yaitu informasi mengenai kondisi lingkungan pantai Glagah dan sekitarnya. Sedangkan analisis yang akan disampaikan adalah pengalaman (experience) ketika berada dipantai Glagah. Bagaimana menginderakan segenap system yang ada pada tubuh kita dalam menangkap karakter-karakter pantai Glagah. Adapun analisis dari setiap penginderaan tubuh berkaitan dengan rancangan skematis yaitu mengenai suasana dan penampilan bangunan Marina Resort Hotel.

Pengalaman erat kaitannya dengan proses tindakan, karena pengalaman itu sendiri merupakan salah satu hasil dari proses pencapaian tindakan (proses persepsi). Proses pencapaian pengalaman selalu melibatkan berbagai macam indera manusia dalam menginderaan suatu obyek amatan. Adapun uraian masing-masing penginderaan itu adalah:

### 1. Visual System

Visual System berhubungan dengan indera penglihatan. Sejalan mana karakter benda dapat dimengerti dan dipahami baik warna, bentuk, jarak dan ukurannya setelah kita menginderaan mata kita (melihat) suatu obyek.

### 2. Haptic System

Haptic System adalah indera peraba yang menyangkut seluruh tubuh kita. Untuk menginderaan secara perabaan adalah dengan mengalami suatu obyek di suatu lingkungan dengan secara actual menyentuhnya. Diperlukan seperti perceptual system, haptic system menggabungkan semua sensasi (tekanan, kehangatan, dingin, sakit, dan gerakan) yang secara fisik berhubungan dengan obyek baik didalam maupun diluar tubuh.

### 3. Taste-smell System

Taste-smell System terdiri dari dua unsur organ tubuh yang bekerja terhadap suatu obyek, yaitu hidung sebagai indera penciuman dan mulut sebagai indera perasa. Suatu obyek dapat dirasakan melalui bau yang ditimbulkan contohnya adalah makanan.

### 4. Auditory System

Auditory System berkaitan dengan indera pendengaran, yaitu telinga. Melalui sumber bunyi ini kita dapat mengidentifikasi sumber bunyi. Adapun karakter sumber bunyi tersebut terdiri dari :

- Kuat lemah bunyi
- Kualitas bunyi
- Noise (cacat bunyi)

### 5. Basic Orienting System

Basic orienting system berhubungan dengan postur tubuh kita dari atas sampai bawah, dikarenakan ketergantungannya akan gaya berat, menyadarkan pengetahuan kita akan suatu peta dasar. Pengaruh orientasi postur tubuh adalah kebutuhan kita akan symetrize frontaly sebuah ransangan akan indera penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan. Sebagai contoh, jika seorang pemburu merasakan suatu bahaya dia akan merundukan kepalanya dan memfokuskan matanya dan telinganya secara simetri pada suatu sumber dan bersiap untuk menyerang atau bertahan. Orientasi gerak ini melibatkan secara total keseimbangan tubuh.

Hasil dari analisis itu kemudian ditransformasikan dalam bentuk arsitektural antara lain dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

- Benda sejatah yaitu wujud benda alii alam secara utuh misalnya flora, fauna, batu, pasir.
- Benda Replika yaitu benda hasil reproduksi (inovasi) dari benda alam sekitar site.

Teori dari Gibson and Gibson

" People explore the environment to perceive the finer detail by moving their eyes, head, and bodies. With experience, a person is able to identify the finer and finer detail of world and broader relationship. With experience, a person learn to pay attention to detail of the world that were not attended to before. Any normative movement in environment design bring people " attention to some variable rather than others "

penjelasan mengenai hal diatas dapat dijabarkan dalam bentuk suatu skema penginderaan sebagai berikut :

( Gibson And Gibson )

**The sense Consideration as Perceptual System**

Name	Mode of attention	Receptive Unit	Anatomi of the organ	Activity of the organ	Stimuli available	External Information Obtained
Basic Orienting System	General Orientation	Mechano Receptor	Vestibular organ	Body equilibrium	Forbes of gravity and acceleration	Direction of gravity, being pushed
Auditory System	Listening	Mechano Receptor	Cochlear organ with middle ear and auricle	Orienting to sound	Vibration in air	Nature and location of vibratory event
Haptic system	Touching	Mechano Receptor and possibly thermo receptor	Skin (including attachment and joints (including ligament), muscles (including tendons)	Exploration of many kinds	Deformation of tissues, configuration of joints, stretching of muscles fibers	Contact with the earth mechanica eacounters, object shapes, material states-solidify or viscosity




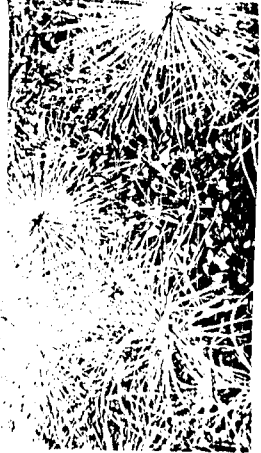
Taste-smell System	Smelling	Chemo receptor	Nasal cavity (nose)	Sniffing	Composition of the medium	Nature of the volatile sources
	Tasting	Chemo and mechano receptor	Oral cavity (mouth)	Savoring	Composition of ingested object	Nutitive and biochemical values
Visual System	looking	Photo receptor	Ocular mechanism (eyes, with intrinsic and extrinsic eye muscles, as related to the vestibular organ, the head and the whole body)	Accomodati on, puplan adjustment, fixation, convergent, exploration	Variable structure in ambient light	Everything that an be specied by the variable of optical structure (information about object, animals, motions, event and places)

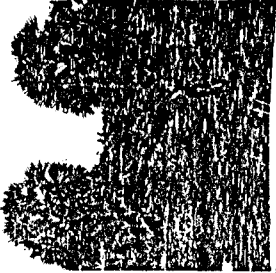

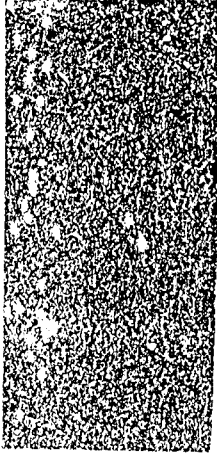
**Analisis elemen-elemen alam**


1. Angin
2. Matahari
3. Pasir / batu
4. Vgetasi
5. Air
6. Suara
7. arsitektur setempat

No	ASPEK (Indera Penglihat)	ELEMEN (matahari)	ANALISA	TRANSFORMASI
1	Visual System (Indera Penglihat)	Cahaya (matahari)	Lintasan Matahari, Arah lintasan matahari dari timur ke barat, hal ini akan mempengaruhi bentuk dari bangunan marina Resort Hotel	Sisi bangunan disebelah barat dan timur lebih sedikit daripada sisi bangunan disebelah utara dan selatan karena untuk menghindari sinar matahari yang tidak baik dan untuk mendapatkan penghawaan alami secara maksimal
		Air	Di pantai Giagah terdapat macam air, yaitu air yang berasal dari laut dan air yang berasal dari sungai serang. Karakter dari dua jenis air tersebut sangat berbeda yaitu Air laut mempunyai karakter berwarna biru bila dilihat dari kejauhan, bergelombang, asin dan terasa rekat apabila mengenai kulit manusia, sedangkan air sungai berwarna coklat apabila sungai serang banjir dan berwarna hijau dalam keadaan normal, lebih tenang dan tawar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Secara visual dengan cara membuat view kearah laut, muara dan sungai.</li> <li>• Warna-warna yang ada di lingkungan sekitar merupakan potensi untuk di manfaatkan dalam menciptakan penampihan bangunan. Penggunaan warna-warna alam dapat dilakukan dengan cara mentransformasikan warna tersebut sebagai warna dari bangunan, misalnya : Dinding berwarna biru merupakan transformasi dari warna air laut. Balkon, sirip berwarna putih merupakan transformasi dari warna buih air laut</li> </ul>





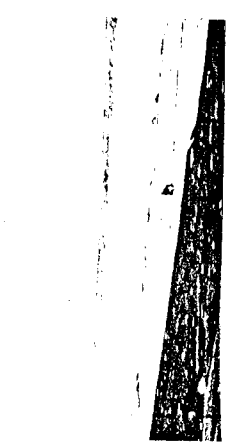
	<p>Sebagian besar tanah yang ada di pantai Glagah merupakan <u>pasir hitam</u> yang lembut yang membentuk gumuk-gumuk disepanjang pantai. Dari pengalaman ini timbul pertanyaan bagaimana membawa pengalaman tersebut kedalam desain bangunan sehingga pengalaman tersebut dapat juga dirasakan didalam bangunan.</p>	<p>Pasir</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pasir disajikan dalam bentuk replika yaitu berupa dinding-dinding yang difinishing dengan tekstur pasir.</li> <li>• Pasir disajikan dalam bentuk asli misalnya lantai menggunakan pasir pantai.</li> </ul>
	<p>Material tersebut mempunyai karakter bertekstur kasar dan berwarna hitam. Dari hal tersebut permasalahan yang timbul adalah bagaimana membawa elemen alam tersebut kedalam desain bangunan sehingga mempunyai nilai dan manfaat.</p>	<p>Batu</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arsitektural</li> <li>• Material iri dapat digunakan sebagai finishing. Hal ini bertujuan untuk memperkuat kesan bangunan tersebut berada di muara sungai serang.</li> <li>• Struktur</li> <li>• Batu kali digunakan sebagai struktur misalnya pondasi.</li> </ul>
	<p>Vegetasi yang terdapat di pantai Glagah antara lain tanaman pandan, gebang, kelapa, ketapang, orak ark dan rumput pantai.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanaman pandan bergerombol, disepanjang jalan membentuk vista kearah laut, Membentuk lorong-lorong yang mengarah kelaut.</li> <li>• Pohon ketapang merupakan pohon yang berdaun lebar dan menyebar kesegala arah.</li> <li>• Pohon kelapa merupakan jenis pohon yang berdaun menyirip dan menyatu.</li> <li>• Pohon orak ark merupakan jenis</li> </ul>	<p>Vegetasi</p>  	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanaman pandan</li> <li>1. Digunakan sebagai pembentuk lorong pada selasar</li> <li>2. Dimanfaatkan sebagai taman pada teras, ruang dalam maupun open space.</li> <li>3. Digunakan sebagai pembentuk vista kearah laut</li> <li>• Taman Gebang dan kelapa digunakan sebagai pengarah pada jalan karena tanaman tersebut mempunyai karakter batang vertikal keatas</li> <li>• Tanaman ketapang merupakan</li> </ul>

<p>pohon yang berdaun kecil dan lebar, mempunyai tekstur batang kasar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pohon gebang merupakan jenis pohon berdaun lebar dan menyatu.</li> <li>• Rumpun pantai terdapat disepanjang pantai Glagah.</li> </ul>		<p>pohon berkarater daun lebar sehingga cocok untuk digunakan sebagai peneduh pada tempat parkir.</p>
<p>Arsitektur Tradisional</p>	<p>Arsitektur adat setempat berupa rumah adat Jawa dan sebagian besar telah berubah menjadi rumah perkampungan dengan atap limasan</p> 	<p>Yaitu dengan memasukan rumah adat tersebut kedalam bangunan misalnya menggunakan denagan memnggunakan atap joglo dikomniasi dengan atap liamasan dan plat beton</p>
<p>2 Haptic System</p>	<p>Pasir</p>	<p>Sebagian besar tanah yang ada di pantai: Glagah merupakan berpasir hitam yang lembut. Pengalaman ketika berada dipantai Glagah adalah berjalan diatas pasir yang bergumuk/ bergelombang sehingga adakalanya kaki menyepak gumuk-gumuk pasir. Dari pengalaman ini timbul pertanyaan bagaimana membawa pengalaman tersebut kedalam desain bangunan sehingga pengalaman tersebut dapat juga dirasakan didalam bangunan.</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pasir: disajikar. dalam bentuk replika yaitu berupa rinding-dinding yang difinishing dengan tekstur pasir.</li> <li>• Pasir disajikan dalam bentuk asli misalnya lantai menggunakan pasir pantai.</li> </ul>

	(Indera peraba)	Batu	<p>Material tersebut mempunyai karakter bertekstur kasar dan berwarna hitam. Dari hal tersebut permasalahan yang timbul adalah bagaimana membawa elemen alam tersebut kedalam desain bangunan sehingga mempunyai nilai dan manfaat</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arsitektural</li> </ul> <p>Material ini dapat digunakan sebagai finishing. Hal ini bertujuan untuk memperkuat kesan bangunan tersebut berada di muara sungai serang.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Struktur</li> </ul> <p>Batu kali digunakan sebagai struktur misalnya pondasi.</p>
	Air	<p>Di pantai Giagah terdapat macam air, yaitu air yang berasal dari laut dan air yang berasal dari sungai serang. Karakter dari dua jenis air tersebut sangat berbeda yaitu Air laut mempunyai karakter bergelombang, asin dan terasa rekat apabila mengenai kulit manusia, sedangkan air sungai lebih tenang dan tawar, apabila mengenai kulit terasa licin karena mengandung lumpur dan Lumpur.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan kolam-kolam dalam bangunan yang pada ruang-ruang tertentu misalnya restoran cara menikmati air dengan diraba.</li> </ul>
	Cahaya (matahari)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Panas sinar matahari sangat menyengat, Apabila tiupan angin tidak terlalu kencang karena sinar matahari yang mengenai kulit hanya terhalangi oleh angin yang tidak kencang.</li> <li>• Panas sinar matahari yang sampai kekulit tidak menyengat, Apabila angin bertiup sangat kencang karena sinar yang jatuh kekulit kita terhalangi oleh tiupaj angin.</li> </ul>	<p>Dalam hal ini sinar matahari dimanfaatkan sebagai sumber cahaya alami, sinar tersebut ada yang dimanfaatkan dan ada yang dihindari dalam waktu-waktu tertentu, misalnya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cahaya matahari dimasukkan kedalam ruang-ruang dengan menggunakan bukaan-bukaan yang lebar, kaca transparan dan untuk menghalangi cahaya yang tidak dikehendaki menggunakan</li> </ul>	



				vegetasi dan shedding.
		Vegetasi yang terdapat di pantai Glagah antara lain tanaman pandan, gebang, kelapa, ketapang, orak arik dan rumput pantai. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanaman pandan mempunyai tekstur halus dan lunak.</li> <li>• Pohon ketapang, kelapa, orak arik, gebang, merupakan jenis pohon yang mempunyai tekstur batang sedang dan keras.</li> </ul>		Tekstur dari pohon kelapa digunakan sebagai finishing kolom-kolom bulat pada bangunan marina Resort Hotel
3	Taste-smell System	Bau ikan	Bau yang ditimbulkan oleh ikan laut adalah amis, dari bau itu kita dapat merasakan bahwa ikan tersebut asin	Bau amis merupakan polusi sehingga harus dihindari dengan cara menjauhkan bangunan dari sumber polusi

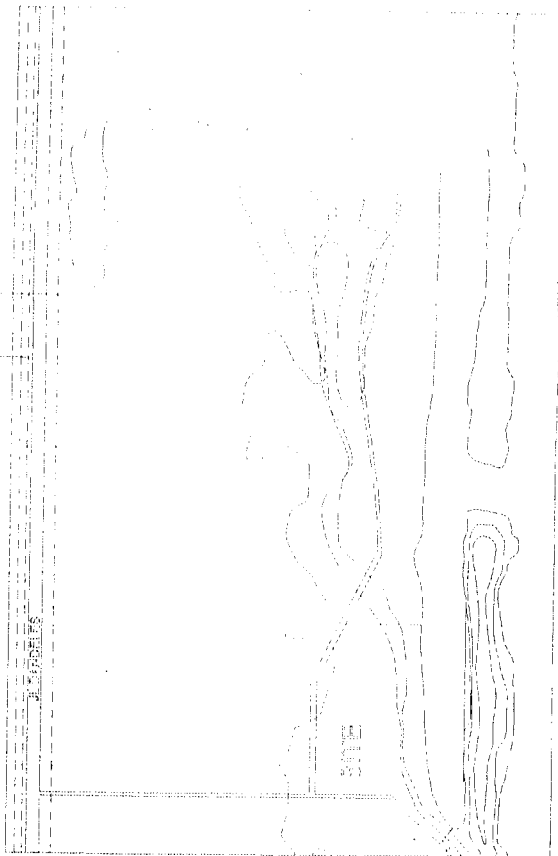
4	Auditory System	Suara Gelombang	<p>Suara gelombang air laut dapat terdengar secara jelas baik didalam ruangan maupun diluar ruangan karena ruang tersebut tidak kedap suara. Gemuruh gelombang air laut merupakan potensi sekaligus polusi suara.</p> <p>Suara berisik dari tumbuhan terdengar ketika terkena angin</p>		<p>Suara ombak sebagai potensi dapat dinikmati melalui teras kamar hotel, vila ruang outdoor (restoran terbuka, gardu pandang dll). Suara ombak merupakan noise pada ruang-ruang yang membutuhkan ketenangan misalnya r poliklinik, rapat sehingga harus dihindari yaitu dengan membuat ruang kedap suara (ber-AC)</p> <p>Penanaman tumbuhan disekitar bangunan sehingga apabila tertiup angin suara berisik dari tumbuhan dapat terdengar dari luar maupun dari dalam bangunan.</p>
5	Basic Orienting System	Air Laut	<p>Apabila kita bermain-main ditepi pantai, tiba-tiba ada ombak datang menghampiri kita maka secara reflek kita akan menghindan terjangan ombak karena seperti kita ketahu ombak di pantai selatan sangat berbahaya.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Pembuatan kolam dalam bangunan pada ruang-ruang tertentu. Pada kolam tersebut terdapat jembatan sehingga ada alternative diseberangi maupun lewat jembatan, menyeberangi kolam merupakan cara menikmati air dengan diraba.</li> </ul>

# ANALISIS TAPAK

JARANGAN AIR BERSIH (POSW)

JARANGAN TELEPON

JARANGAN LISTRIK



Jaringan listrik, jaringan air bersih dan jaringan telepon baru sampai pada jalan Dandeleš sehingga perlu penambahan jaringan lagi agar sampai ke site.

KONTROL NUMBER

NO	REVISI / DATE	DATE
1		
2		
3		

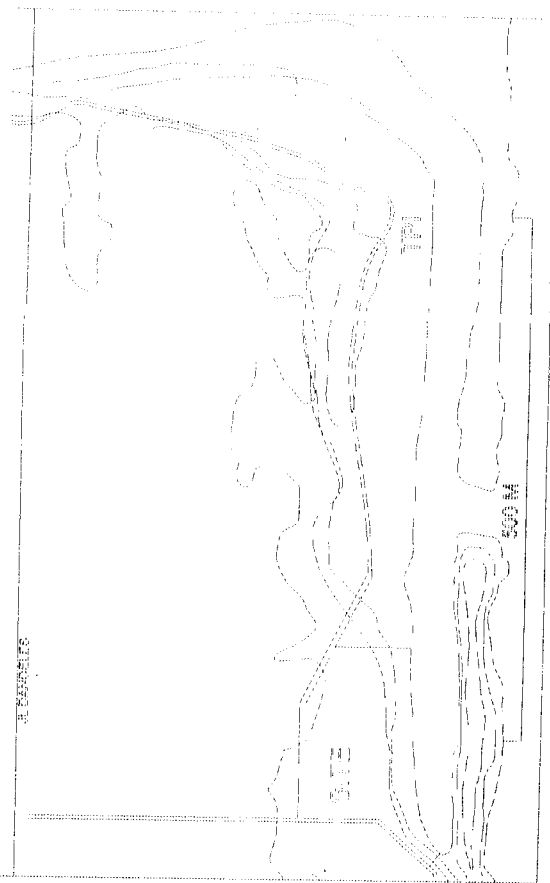
PT. CERIA VISITA



WAWASAN  
UTULIAS

NO. SKET	
NO. DES	
NO. DWY	
NO. KAW	
NO. PLOT	
PAGE	

# ANALISIS TAPAK



PERENCANAAN  
SUMBER DAYA AIR  
DI DAERAH  
KAWASAN  
TANAH TAMBANG

NO.	REVISI / PERUBAHAN	TARIKH
1		
2		
3		

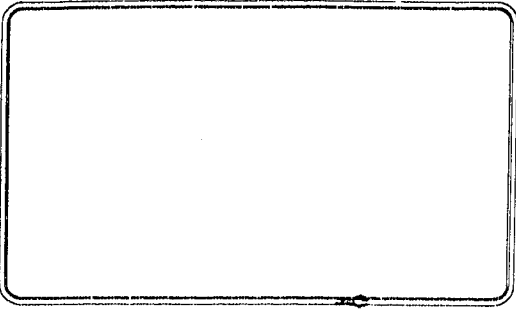
DR. SITI NURHAYATI

THE  
MCA  
CONSULTANTS

NO. 123456789  
JALAN  
KUALA LUMPUR

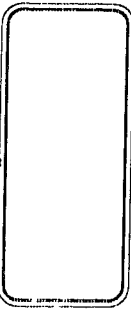
NO.	REVISI / PERUBAHAN	TARIKH
1		
2		
3		





NO	REVISION / ISSUE	DATE
1		
2		
3		

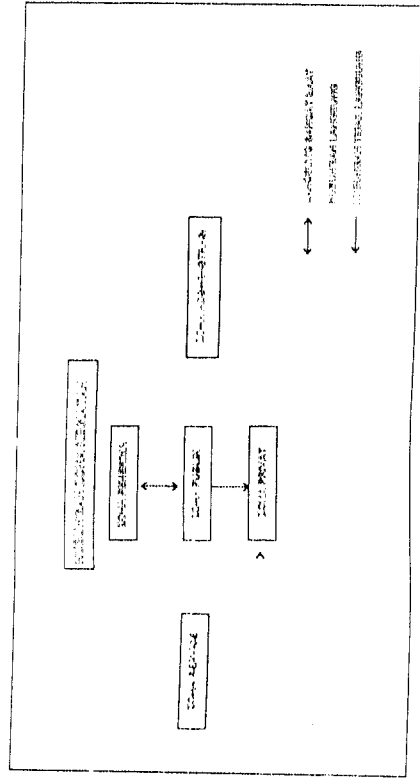
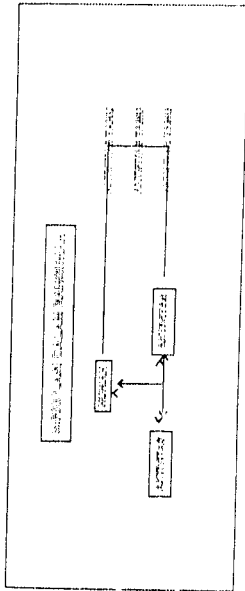
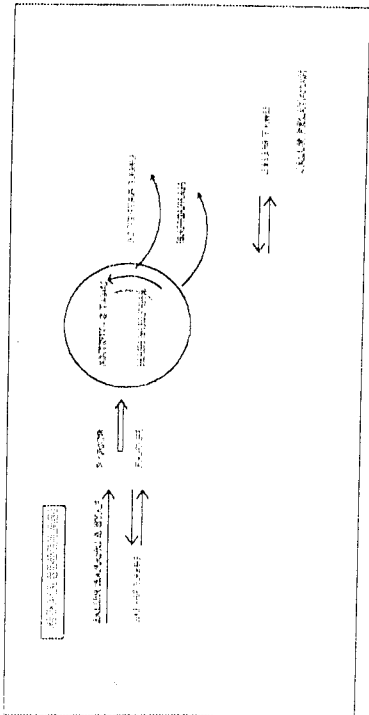
PT. KONGSEP  
CONSULTING ENGINEERS  
**KONGSEP**

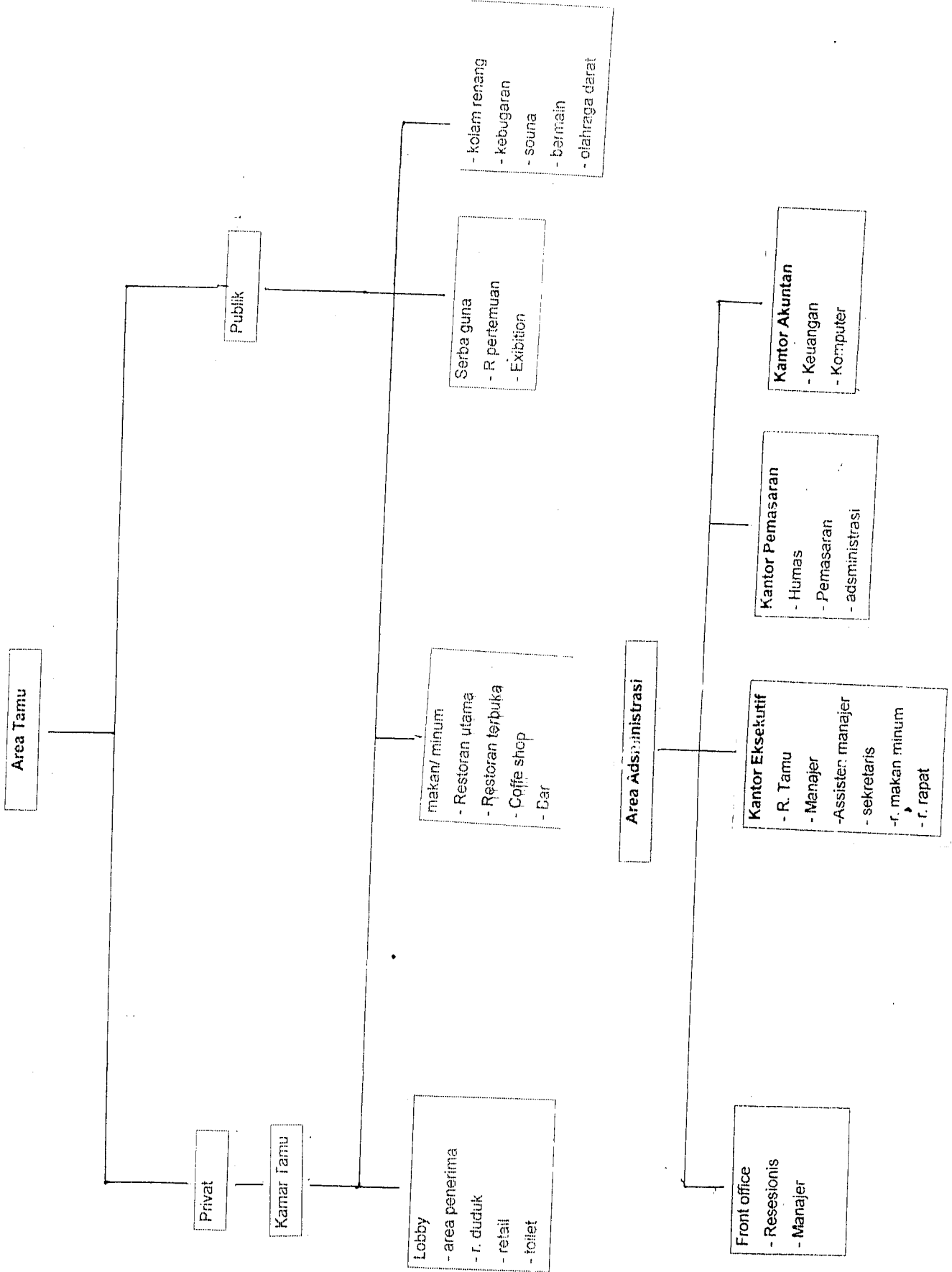


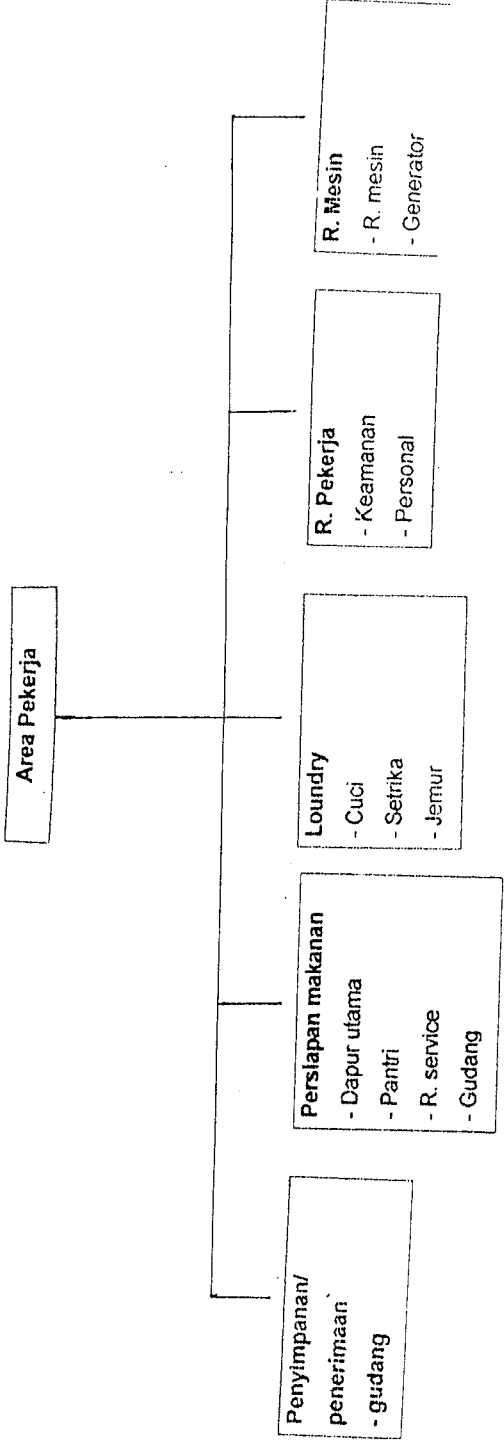
PT. KONGSEP  
CONSULTING ENGINEERS  
**KONGSEP**

**KONGSEP**

PROJECT	
DESIGN BY	
DATE	
SCALE	
EDITION	
SHEET	









No	Kegiatan
1	Entrance
2	R. Administrasi
3	R. Manajer + Sekretaris
4	R. Karyawan
5	R. Receptionist
6	R. Rapat
7	R. Arsip, 10 lemari
8	Dapur
9	Kamar Tidur Presiden room
10	Suite Room
11	Standart Room
12	Villa
13	Loudry
14	R. Serba Guna
15	R. Rapat
16	Lobby
17	R. tunggu
18	Toilet
19	R. Mesin
20	Gudang
21	Restoran Tertutup
22	Restoran Terbuka
23	Kolam Pemancingan
24	Cofe Shup
25	Retail
26	R. Olahraga Fines
27	Aerobic
28	Billiard
29	R. Souna (Pria)
30	R. Souna (Wanita)
31	R. Poliklinik
32	Taman Bermain
33	Lapangan Tennis
34	Lapangan Voli
35	Kolam Renang
36	Bangkal
37	Garasi Perahu
38	Hunian Pengurus
39	Penjaga Pantai
40	Penjaga Pintu air
41	R. Pertemuan Klub
42	R. Tangki Bahan Bakar
43	Kolam Dalam
44	Parkir
45	Pos Satpam
46	Garou Pandang

KETERANGAN

- HUBUNGAN SANGAT ERAT
- HUBUNGAN LAMBAT
- HUBUNGAN
- TITIK
- AREA

## **KONSEP PERANCANGAN TAPAK**

### **1. SISTEM PENCAPAIAN**

SISTEM PENCAPAIAN KELOKASI DIBUAT SECARA TERSAMAR DENGAN TUJUAN UNTUK MEMBERIKAN KESAN YANG EKSKLUSIF DAN ISTIMEWA. JALAN MASUK DIDESAIN UNTUK MENCIPTAKAN SUASANA YANG ALAMI DAN MENYATU DENGAN ALAM SEKITAR SERTA DAPAT MEMBERIKAN KARAKTER RESORT HOTEL.

### **2. POLA SIRKULASI**

#### **A. OUT DOOR**

SIRKULASI OUT DOOR MENGUTAMAKAN KENYAMANAN DAN KEUNIKAN DALAM MENIKMATI SUASANA DAN FASILITAS YANG ADA

#### **B. IN DOOR**

SIRKULASI IN DOOR MENGUTAMAKAN KECEPATAN, KEMUDAHAN SERTA KEUNIKAN YAITU YANG BERHUBUNGAN DENGAN PANTAI GLAGAH

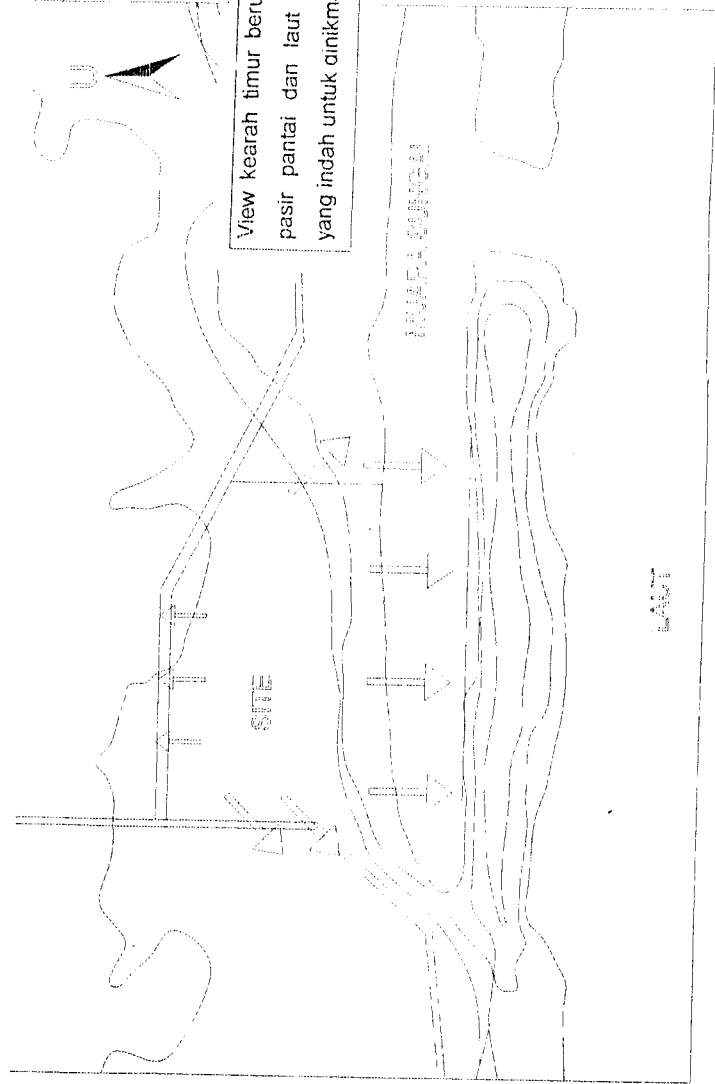
### **3. PENYUSUNAN MASA**

MASA DISUSUN DENGAN MEMPERTIMBANGKAN VIEW YANG INDAH DAN LUAS. VIEW MERUPAKAN TUNTUTAN UTAMA DALAM BAGI PARA TAMU SEHINGGA BERPENGARUH PADA POLA TATA LETAK DAN BENTUK MASA BANGUNAN, ORIENTASI BANGUNAN, PENYEDIAAN FASILITAS, DAN PENEMPATAN KLAS UNIT KAMAR HOTEL MAUPUN VILLA.

# ORIENTASI BANGUNAN

View kearah barat berupa hutan buatan, pasir pantai dan laut selatan, merupakan view yang indah untuk dinikmati.

View kearah utara berupa pegunungan menoreh yang berjajar disepanjang tepi barat kabupaten Kulonprogo. Pegunungan menoreh dapat dijadikan kombinasi arah pandang dari selain kelaut.



View kearah selatan, berupa laut selatan, merupakan view utama dan tuntutan para pengunjung karena lokasi site berada ditepi pantai

→ VIEW UTAMA KE LAUT  
 ⇨ VIEW KE PEGUNUNGAN MENOREH

REVISI	
NO	REVISI / SIKLE
1	
2	
3	
DATE	
PT. GURU VISIRA	
Jl. ...	
TEL. ...	
PROJECT	
DESIGN BY	
DATE	
SCALE	
SECTION	
SHEET	






NO	REVISION / ISSUE	DATE
1		
2		
3		

Empty rectangular box.

Empty rectangular box with the word "DWG/P" written vertically on the left side.

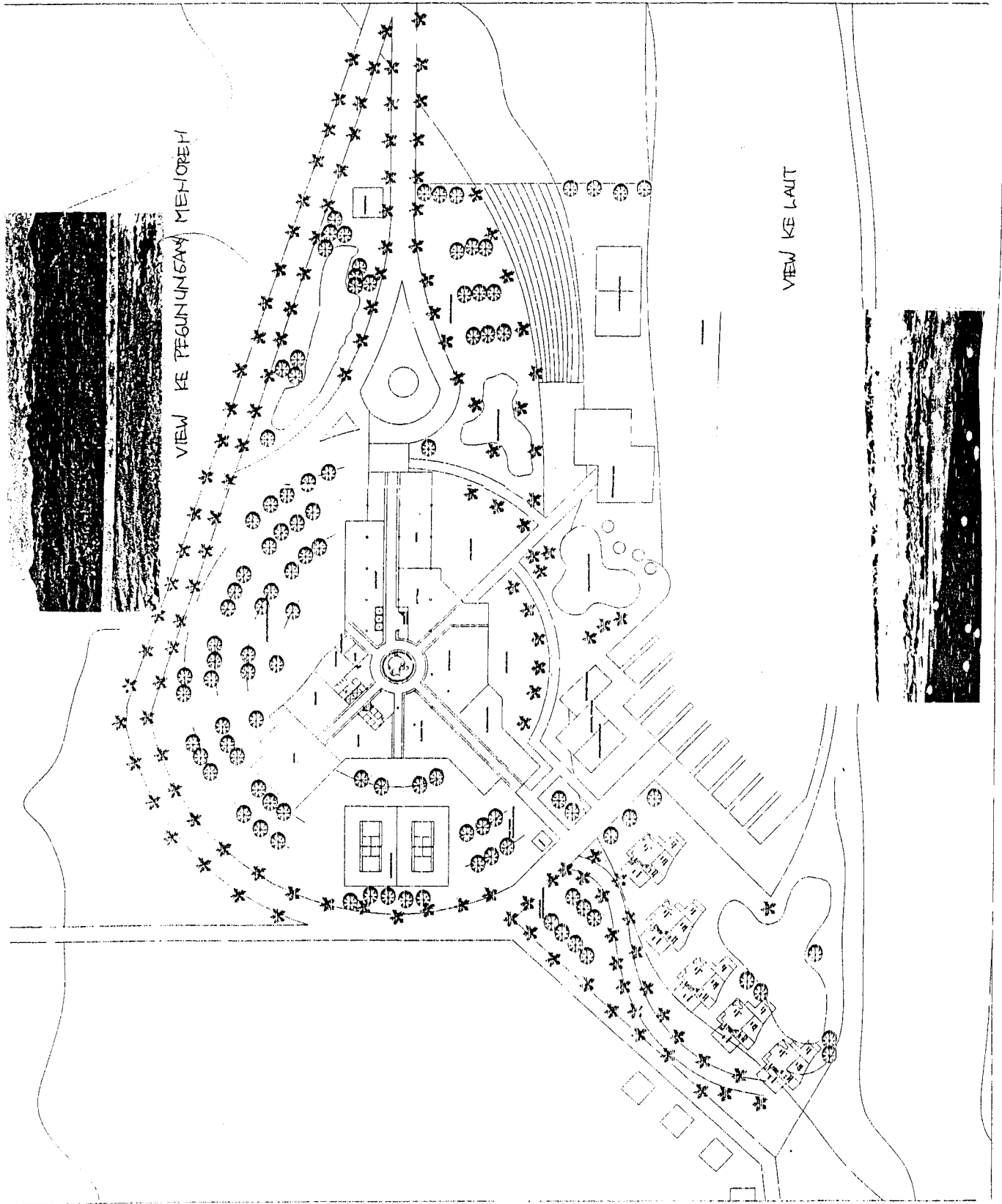
TITLE



PROJECT MARINA RESORT HOTEL

# SITE PLAN

REVISION BY	DATE	SCALE	EDITION	SHEET

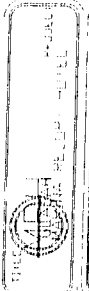





NO	REVISI	DATE
1		
2		
3		

SUDIR  
CERNYITA

D/IER



KONDISI

PROJECT	
NO	
DATE	
SCALE	
FIELD	
SHEET	

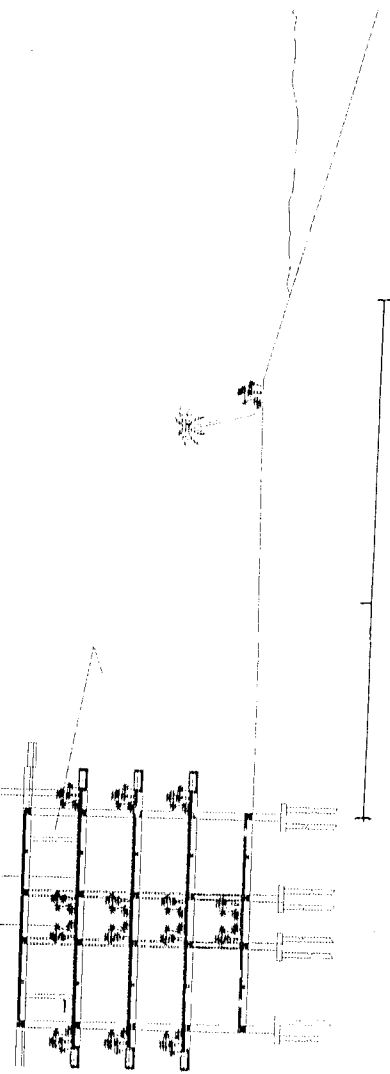
# SIRKULASI DAI SUASANA

LOKASI YANG BERBENTUK SEBAGAI PONDOK PANDUAN TERDAPAT PADA SAHIBUN

LAINNYA RATA RATA YANG BERSEBAGAI

ROMBONGAN YANG BERBENTUK SEBAGAI BELAKANG DAN MENDAPAT KEMUDAHAN

PASIR PANTAI DITUMBUH DIBELAKANG TERDAPAT SUASANA AIR YANG MENYERAP KEHIDUPAN



GENERAL NOTES


NO	REVISION / ISU	DATE
1		
2		
3		



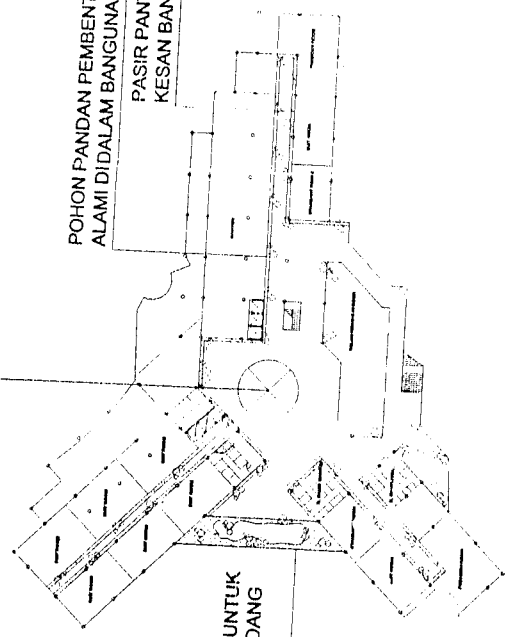

CONSEP

PROJECT	MARITIM RESORT HOTEL
NO. RENCANA	
DATE	
SCALE	
FIGURE	
SHEET	

VOID UNTUK MENCIPTAKAN KESAN LUAS DAN MEMASUKAN CAHAYA DARI ATAS

POHON PANDAN PEMBENTUK PEMBENTUK LORONG ALAMI DIDALAM BANGUNAN

PASIR PANTAI DITEPI KORIDOR UNTUK MENGUATKAN KESAN BANGUNAN PANTAI



POHON PANDAN, PASIR, DAN KOLAM DIHADIRKAN UNTUK MENCIPTAKAN SUASANA SEMPIT KETIKA MEMANDANG LAUT DIPANTAI GLAGAH

GLANTAI 2



GENERAL NOTES

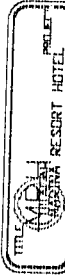
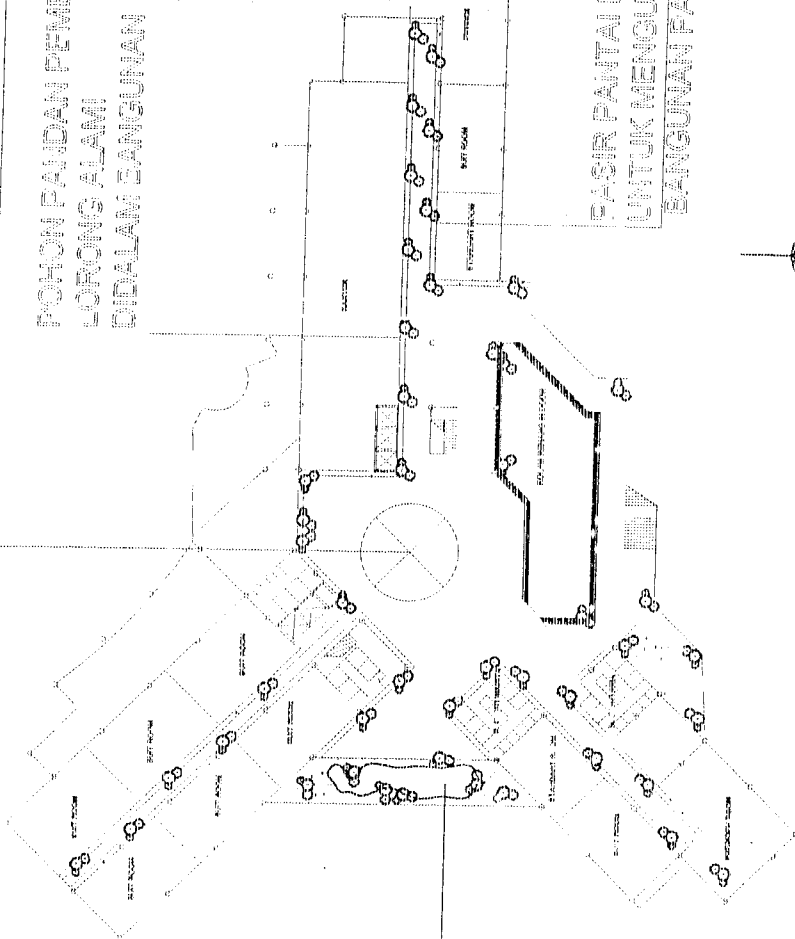
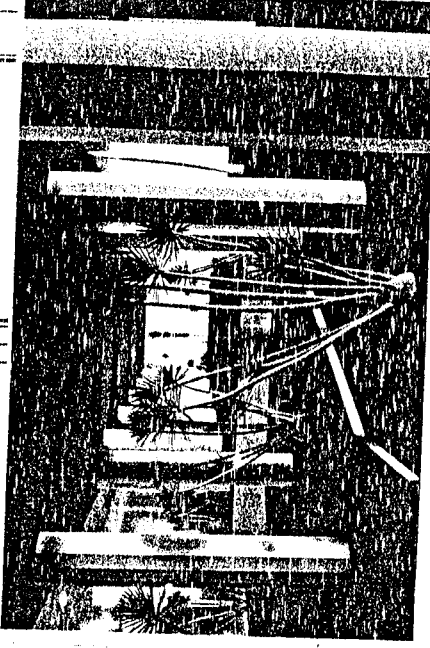
VOID UNTUK MENCIPTAKAN KESAN LUAS DAN MEMASUKAN CAHAYA DARI ATAS

PONOH PAUDAN PEMERENTIK LORONG ALAM DIDALAM BANGUNAN

PASIR PANTAI DITEPI KORIDOR UNTUK MENGIKHTIKAN KESAN BANGUNAN PANTAI

LANTAI 2

PONOH PAUDAN, PASIR, DAN KOLAM DIBADIRKAN UNTUK MENCIPTAKAN SUASANA SEPERTI KETIKA MEMANDANG LAUT DI PANTAI GLAMAI!



KONSEP

PROJECT	MARINA RESORT HOTEL
DESIGN BY	
DATE	
SCALE	
CUSTOMER	
SHEET	

SUARA OMBAK DAPAT DINIKMATI DIDALAM BANGUNAN ,  
 ANGIN SEBAGAI PENGHAWAAN ALAMI DAN CAHAYA  
 MATAHARI DAPAT MASUK MELALUI JENDELA. TERDAPAT  
 DUA JENDELA YAITU TRANSPARAN DAN BERLUBANG.

TANAMAN PANDAN DIDEPAN TERAS BERFUNGSI UNTUK  
 MENCIPTAKAN VISTA KELAUT MAUPUN KE PEGUNUNGAN

LUBANG PADA DINDING SEBELAH SELATAN UNTUK  
 MEMASUKAN ANGIN SEBAGAI PENCAHAYAAN ALAMI

SKYLIGHT DARI SEGI BENTUK MERUPAKAN METAFORA  
 DARI SUNSET MAUPUN SUUNRISE, DARI SEGI FUNGSI  
 UNTUK MEMASUKAN CAHAYA ALAMI (MATAHARI)

PLAT LENGKUNG MERUPAKAN TRANSFORMASU DARI  
 GELOMBANG AIR LAUT

PENAPAKAN BANGUNAN  
 MENGIKUTI POLA  
 KETINGGIAN DARI KONTUR

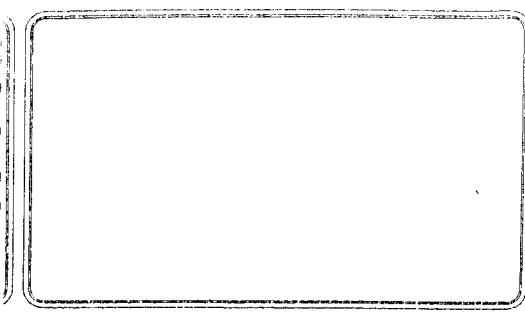
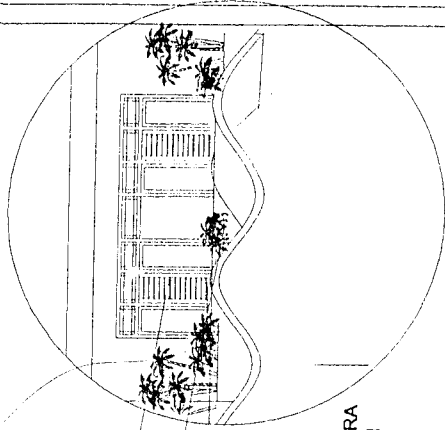
ATAP JOGLO, LIMASAN DAN PLAT BETON MERUPAKAN ARSITEKTUR

DINDING BANGUNAN DENGAN FINISHING DARI  
 TEKSTUR PASIR PANTAI

TEKSTUR DARI POHON DIADOBSSI  
 SEBAGAI FINISHING KOLOM  
 RESTORAN TERBUKA

BATU KALI SEBAGAI PONDASI DAN FINISHING DINDING


TAMPAK



NO	REVISION / ISSUE	DATE
1		
2		
3		

STUDIO  
 CREA VISTA

OWNER

TITLE  
  
 MARINA RESORT HOTEL PROJECT

PENAMPILAN

PROJECT	DESIGN BY	DRAWN BY	SCALE	EDITION	SHEET
MARINA RESORT HOTEL					

PENHAWAAN DAN PENCAHAYAAN

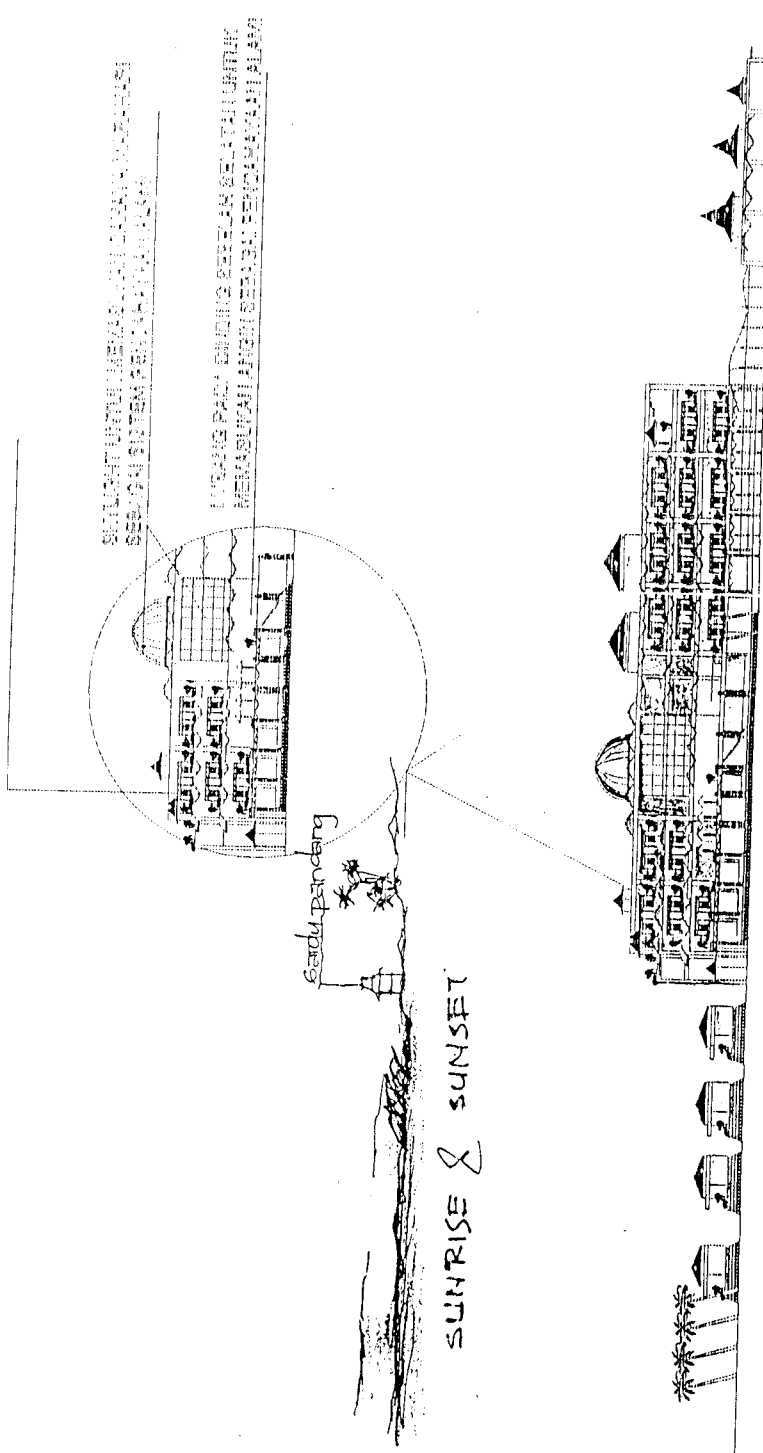
SUARA CEMAH DAPAT DINYAMATI DIDALAM RAJOURUM,  
 ASHOK SEBAGAI PENCAHAYAAN ALAMI DAN CILAKA  
 WATAK BIL DAPAT MASUK MELALU JERBELA TERDAPAT  
 DUA JERBELA YANG TRANSPARAN DAN BERLUBANG

SUNLIGHT UNTUK LEMAS DAN CEMAH RAJOURUM  
 SEBAGAI SISTEM PENCAHAYAAN

LUBANG PADA DOME DUNG BERSAMA DENGAN LUBANG  
 MENYUTANI JERBELA SEBAGAI PENCAHAYAAN ALAM

Sandy Pandang

SUNRISE & SUNSET



ULI

NO	REVISION / ISKUP	DATE
1		
2		
3		


STUDIO  
 CREATIVISTA

OWNER

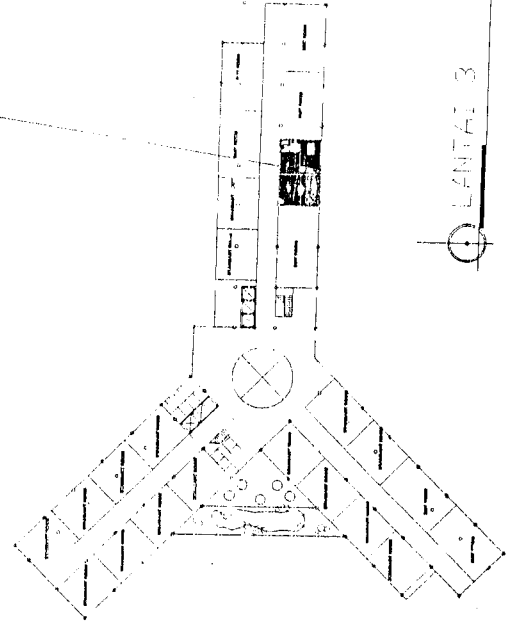
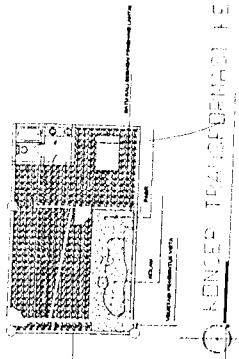


KONSEP

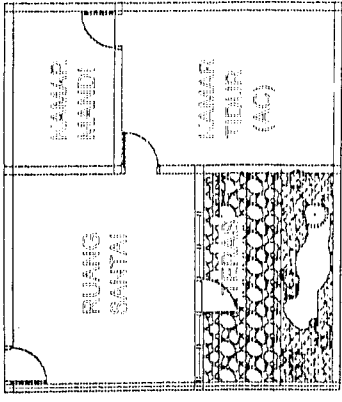
PROJECT	MAPING RESORT HOTEL
DESIGN BY	
DATE	
SCALE	
POSITION	
SHEET	

GENERAL NOTES	
NO	REVISION / DATE
1	
2	
3	
PROJ: PERUMHO HOTEL	
D: KONSEP	
	
KONSEP	
PROJECT	MULIA REGENCY HOTEL
DESIGN BY	
DATE	
SCALE	
DESIGNER	
CHECK	

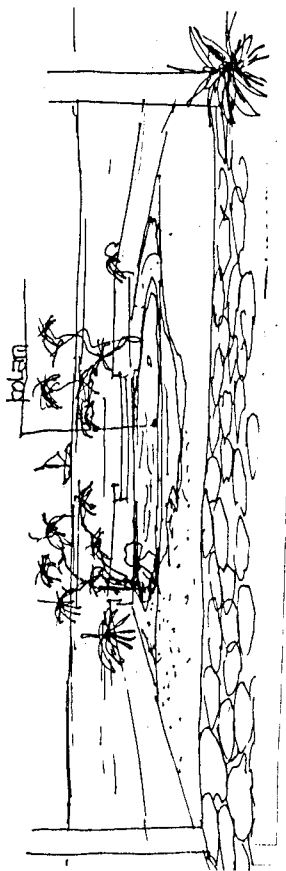
KONSEP TRANSFORMASI FENILAM BANDUNG



LANTAI 3



LAY OUT KAMAR HOTEL



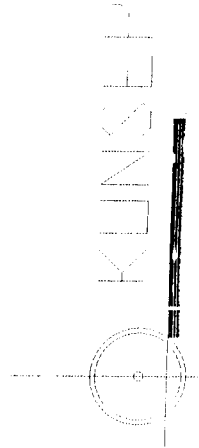
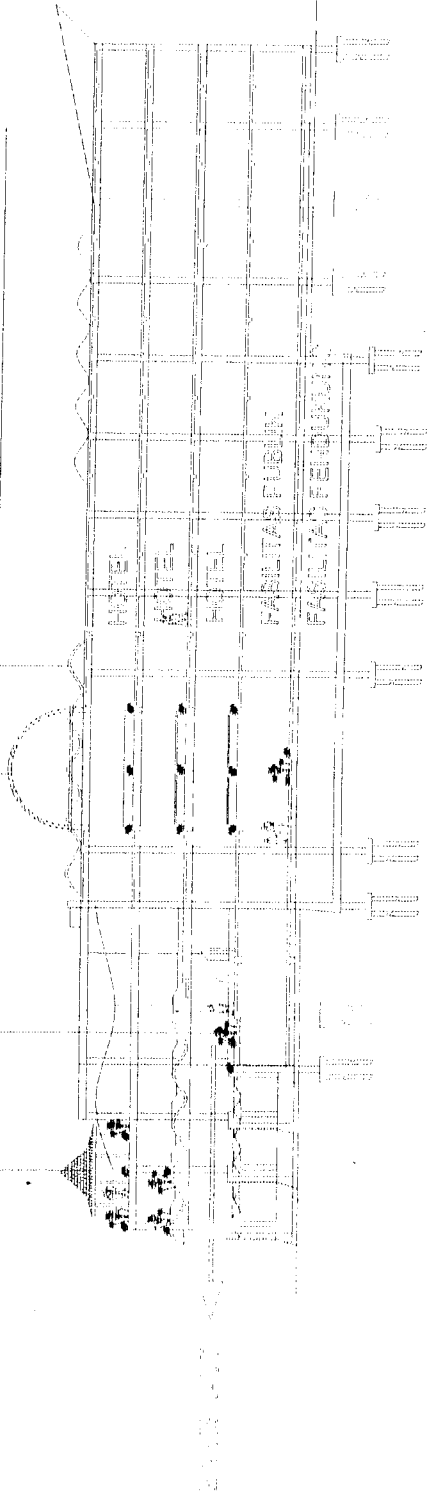
# REKONSTRUKSI DAN RENCANA

KARYA REKONSTRUKSI DAN RENCANA  
 TRANSFORMASI DAN RENCANA  
 PERENCANAAN

TRANSFORMASI DAN RENCANA  
 PERENCANAAN

REKONSTRUKSI DAN RENCANA  
 TRANSFORMASI DAN RENCANA  
 PERENCANAAN

REKONSTRUKSI DAN RENCANA  
 TRANSFORMASI DAN RENCANA  
 PERENCANAAN



REVISI	
NO	REVISI / KETERANGAN
1	
2	
3	
DATE	
STUDIO VISUAL	
PROJECT	



# **BAB III**

## **LAPORAN PERANCANGAN**

**L A P O R A N  
PERANCANGAN** INI  
DISAJIKAN SEBAGAI BENTUK  
PENJELASAN, SOSIALISASI  
DAN KOMUNIKASI DARI  
PROSES PERANCANGAN  
YANG TELAH DILAKUKAN  
SELAMA SATU TAHAP STUDIO  
T U G A S A K H I R .

D A L A M L A P O R A N  
PERANCANGAN INI HAL  
YANG AKAN DIBAHAS YAITU  
MENGENAI PROSES  
PERANCANGAN DALAM  
MENJAWAB PERMASALAHAN  
Y A N G D I A M B I L .

## **LAPORAN PERANCANGAN**

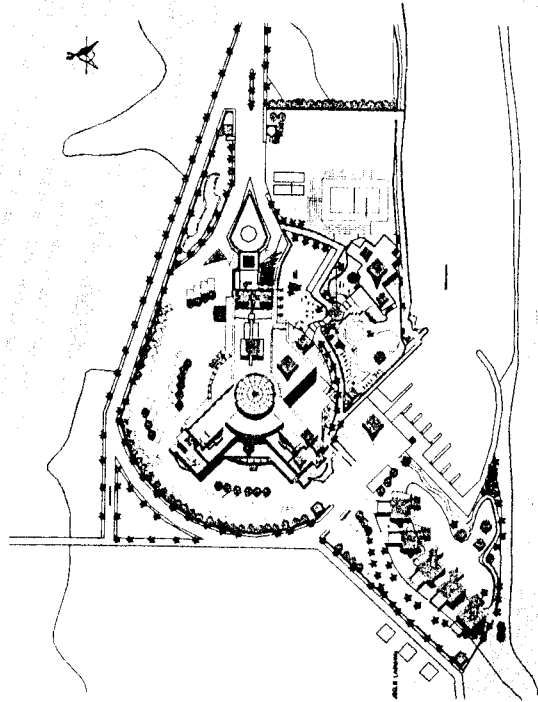
**MARINA RESORT HOTEL DIPANTAI GLAGAH**  
WAYU RISDYANTORO 98512135



# **KONSEP GUBAHAN MASA**

PADA DASARNYA  
**GUBAHAN MASA**  
BERBENTUK RADIAL  
DENGAN PUSAT PADA  
SKYLIGHT YANG  
BERBENTUK LINGKARAN  
DIBANGUNAN UTAMA.

BENTUK RADIAL SECARA  
FILOSOFIS MERUPAKAN  
TRANSFORMASI DARI  
M U A R A Y A I T U  
PERTEMUAN ANTARA  
SUNGAI SERANG DAN  
PANTAI SELATAN



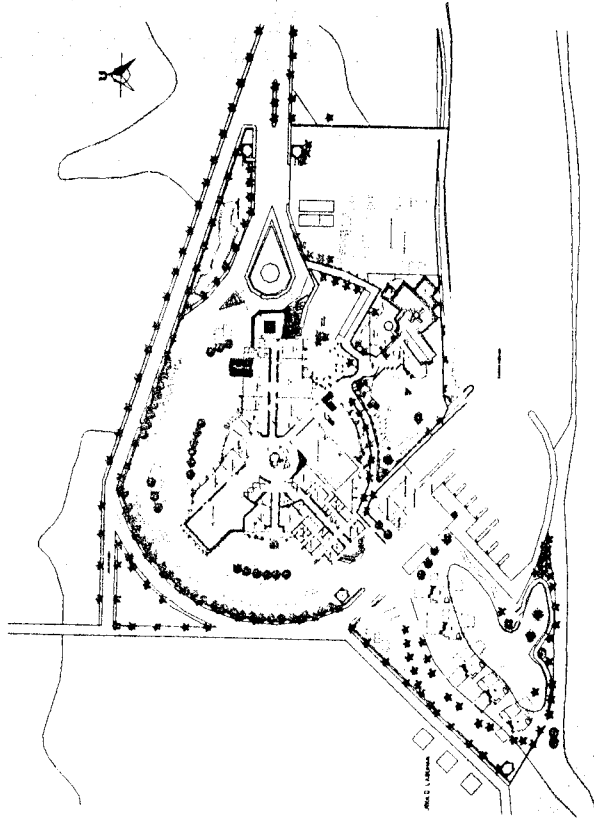
**LAPORAN PERANCANGAN**  
**MARINA RESORT HOTEL DIPANTAI GLAGAH**  
WAHYU RISDYANTORO 98512135

# SIRKULASI

SISTEM SIRKULASI BAIK DALAM MAUPUN LUAR BANGUNAN ADALAH KEMUDAHAN PENCAPAIAN SEHINGGA TERDAPAT JALAN KELUAR MASUK BUNGAN

DALAM MEWUJUDKANNYA TERDAPAT KENDALA YAITU LAPANGAN TENIIS YANG TERDAPAT DISEBELAH BARAT BANGUNAN, OLEH KARENA ITU HARUS DIPINDAH.

AREA PARKIR TERBAGI MENJADI DUA YAITU 1. PARKIR PENGUNJUNG HOTEL, HOTEL DAN MARINA, 2. PARKIR PENGUNJUNG MARINA



## LAPORAN PERANCANGAN

MARINA RESORT HOTEL DIPANTAI GLAGAH  
WAYU RISDYANTORO 98512135

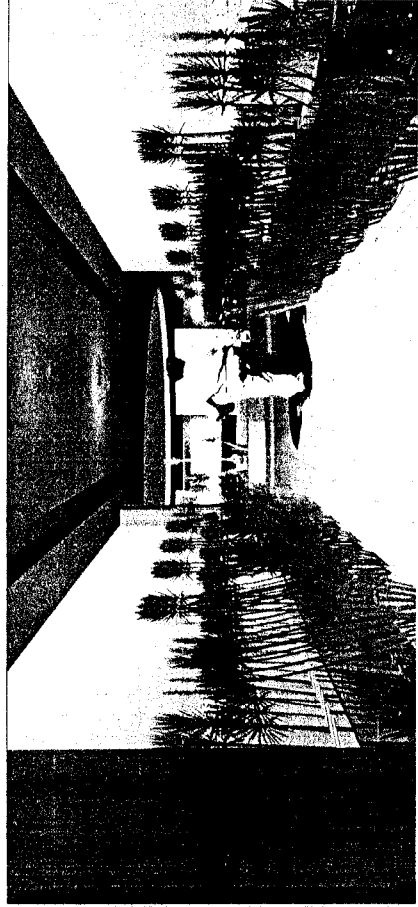
# FASILITAS

INDOOR

## SELASAR

DITEPI SELASAR PADA BANGUNAN HOTEL DITANAMI POHON PANTAI SEHINGGA KAN MEMBENTUK LORONG.

DALAM PENANAMAN POHON TERSEBUT MENGGUNAKAN POT SEHINGGA MUDAH D A L A M PERAWATANNYA.



**LAPORAN PERANCANGAN**  
**MARINA RESORT HOTEL DIPANI**  
WAHYU RISDYA

# LAY OUT KAMAR HOTEL



## KAMAR HOTEL

TERBAGI MENJADI TIGA RUANGAN YAITU

1. RUANG NON-AC, DALAM RUANGAN INI ANGIN, CAHAY MATAHARI DAN SUARA DAPAT MASUK MELALUI JENDELA.

2 RUANG AC.

3 TERAS, PADA RUANGAN INI PENGUNJUNG DAPAT MENIKMATI KEINDAHAN PANTAI DAN PEGUNUNGAN

## LAPORAN PERANCANGAN MARINA RESORT HOTEL

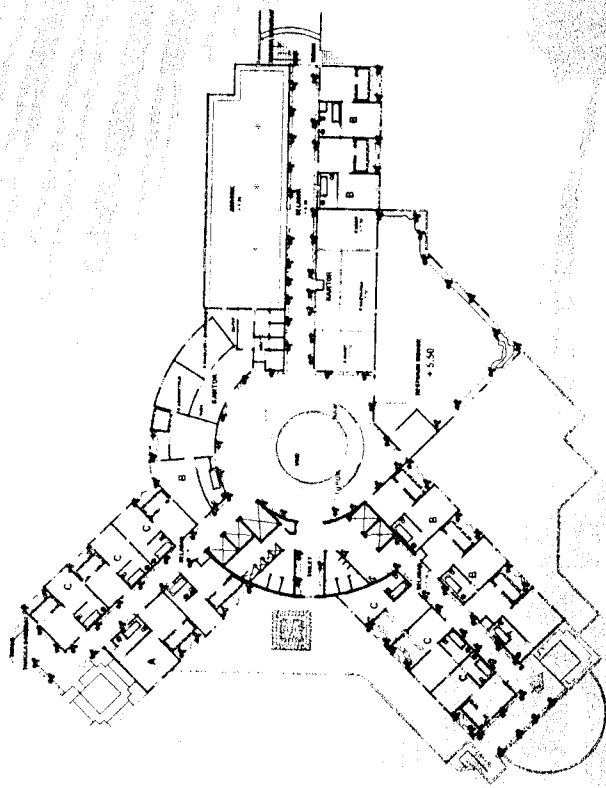


WAHYU RISDYANTORO 98512135

## **RESTOURANT INDOOR**

**RESTOURAN INDOOR PADA AWALNYA BERADA DILANTAI SATU KEMUDIAN DIPINDAHKAN KELANTAI DUA AGAR MEMPUNYAI VIEW YANG LUAS KEARAH PANTAI.**

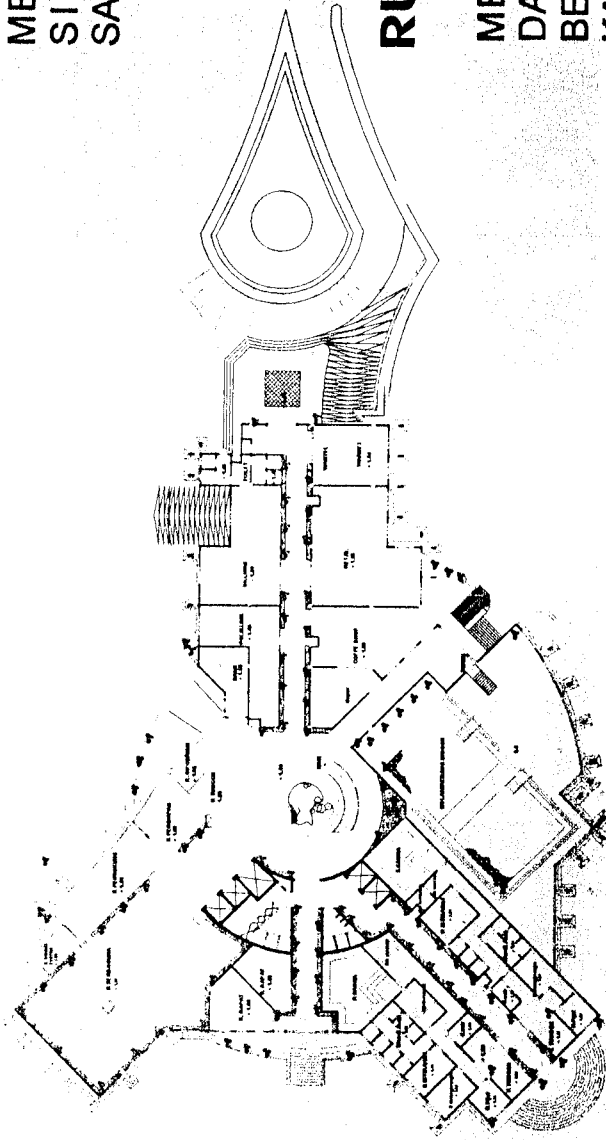
**PADA RESTOURANT TERSEBUT T A M A N S E H I N G G A MEMBERIKAN SUASANA LEBIH ALAMI.**



**LAPORAN PERANCANGAN**  
**MARINA RESORT HOTEL DIPANTAI GLAGAH**  
WAYU RISDYANTORO 98512135

## **KOLAM RENANG**

**KOLAM RENANG** PADA AWALNYA BERADA DILANTAI DUA KEMUDIAN DIPINDAHKAN KE LANTAI SATU HAL INI DIMAKSUDKAN UNTUK MEMPERMUDAH PEMILIHAN SISTEM STRUKTUR DAN SANITASI.



## **RUANG SERBAGUNA**

MERUPAKAN RUANG YANG DAPAT DIGUNAKAN UNTUK BERBAGAI KEPERLUAN OLEH KARENA ITU LETAK RUANG TERSEBUT DITEMPATKAN PADA TEMPAT YANG STRATEGIS.

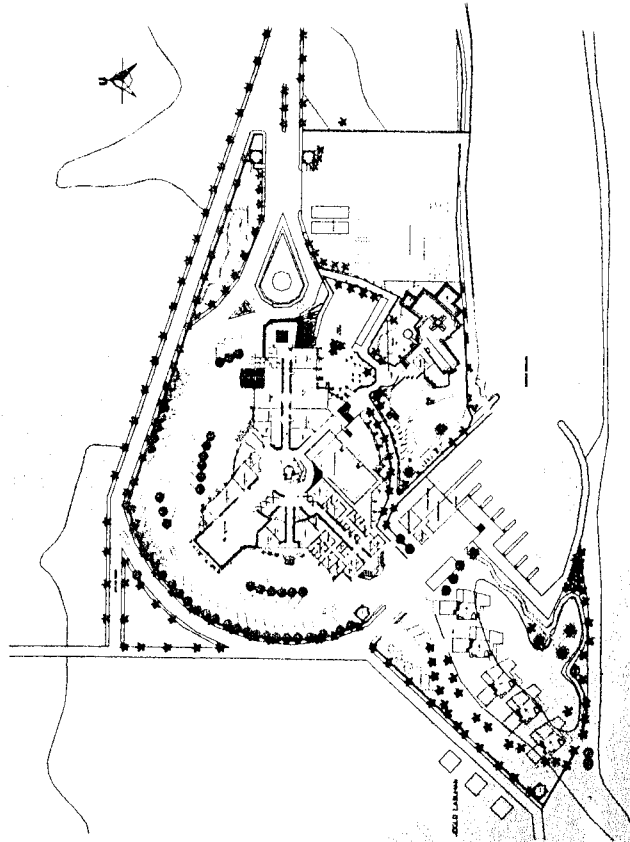
## **LAPORAN PERANCANGAN**

**MARINA RESORT HOTEL DIPANTAI GLAGAH**

WAHYU RISDYANTORO 98512135

# FASILITAS EKSTERIOR

LAPANGAN TENIS  
DIPINDAHKAN KE  
BAGIAN TIMUR.  
JUMLAH LAPANGAN  
TENIS YANG SEMULA  
DUA DIKURANGI  
MENJADI SATU  
K A R E N A  
KETERBATASAN LAHAN



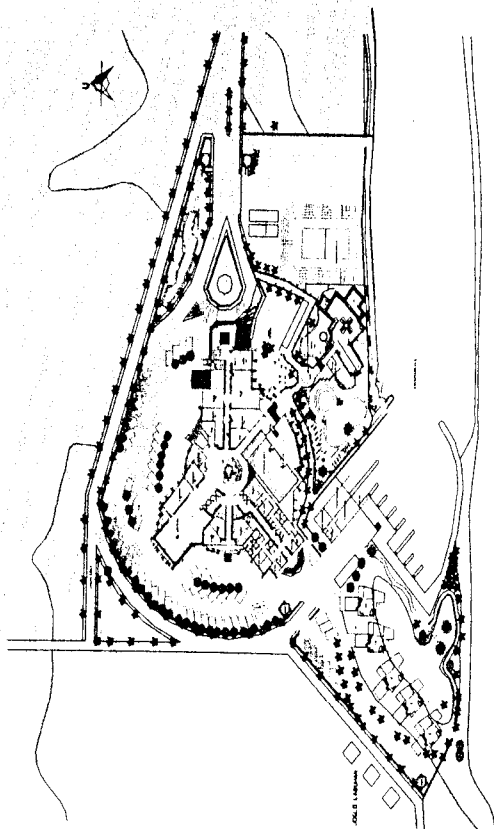
## LAPORAN PERANCANGAN

MARINA RESORT HOTEL DIPANTAI GLAGAH  
WAHYU RISDYANTORO 98512135



# SELASAR

SELASAR YANG MENGHUBUNGAN ANTARA BANGUNAN UTAMA DENGAN RESTOURANT OUT DOOR MENGGUNAKAN LANTAI BATU KALI AGAR PARA PENYADANG CACAT DAPAT SAMPAI KE RESTURANT. SEDANGKAN LANTAI YANG MENGGUNAKAN PASIR DIALIHKAN KE JOGGING TRACK



JOGGING TRACK  
MERUPAKAN  
PENAMBAHAN FASILITAS  
LOAH RAGA DAN  
REKREASI.

## LAPORAN PERANCANGAN

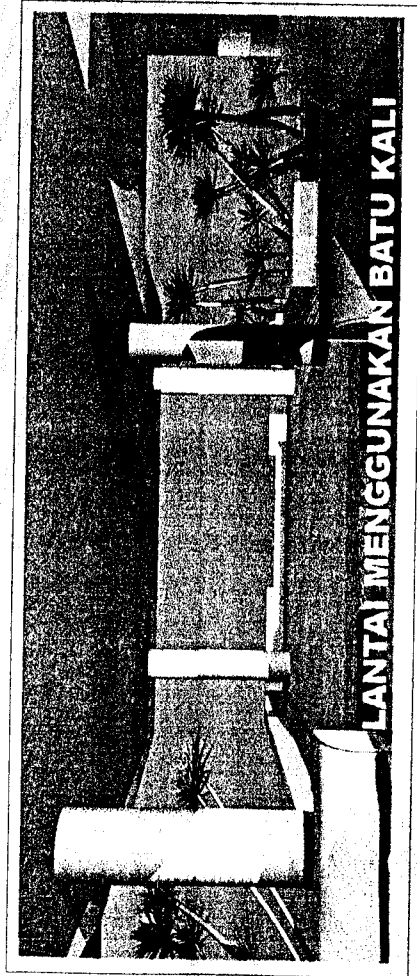
MARINA RESORT HOTEL DIPANTAI GLAGAH  
WAHYU RISDYANTORO 98512135



# RESTOURANT OUT DOOR

RESTOURANT  
OUTDOOR  
D A L A M  
RESTOURANT  
O U T D O O R  
P E N G U N J U N G  
D A P A T M E N I K M A T I  
L A U T M A U P U N  
S U N G A I S E R A N G .

KOLOM DENGAN FINISHING TEKSTUR POHON



RESTOURANT DENGAN VIEW KELAUT



**LAPORAN PERANCANGAN**

**MARINA RESORT HOTEL DIPANTAI GLAGAH**

WAHYU RISDYANTORO 98512135

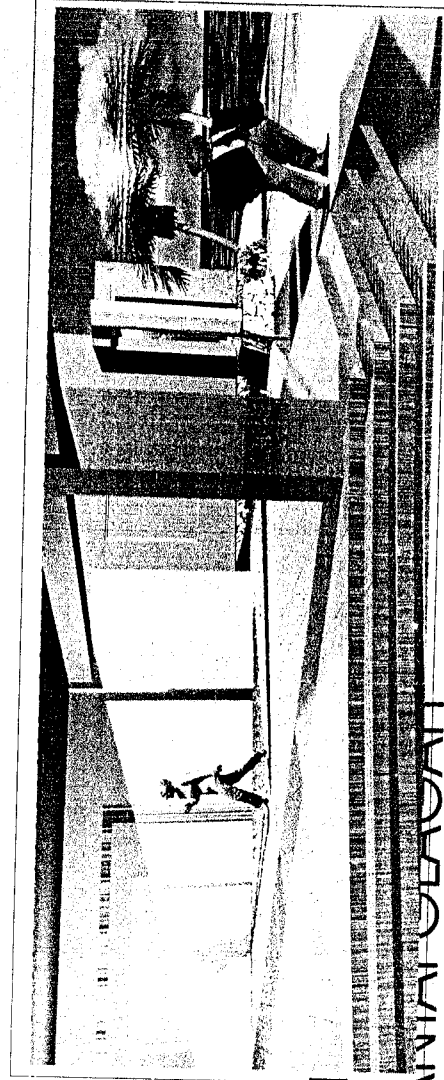
# PENAMPILAN BANGUNAN

**PENAMPILAN BANGUNAN** TERPENGARUH OLEH LINGKUNGAN SEKITAR BANGUNAN.

PENGUNAAN MATERIAL-MATERIAL ALAM SEPERTI MERUPAKAN SOLUSI TERHADAP MASALAH PENAMPILAN AGAR BANGUNAN SESUAI DENGAN LINGKUNGANNYA SEHINGGA TIDAK MENIMBULKAN PERMASALAHAN MENGENAI TIMBULNYA LINGKUNGAN BARU.



PONDASI BATU KALI

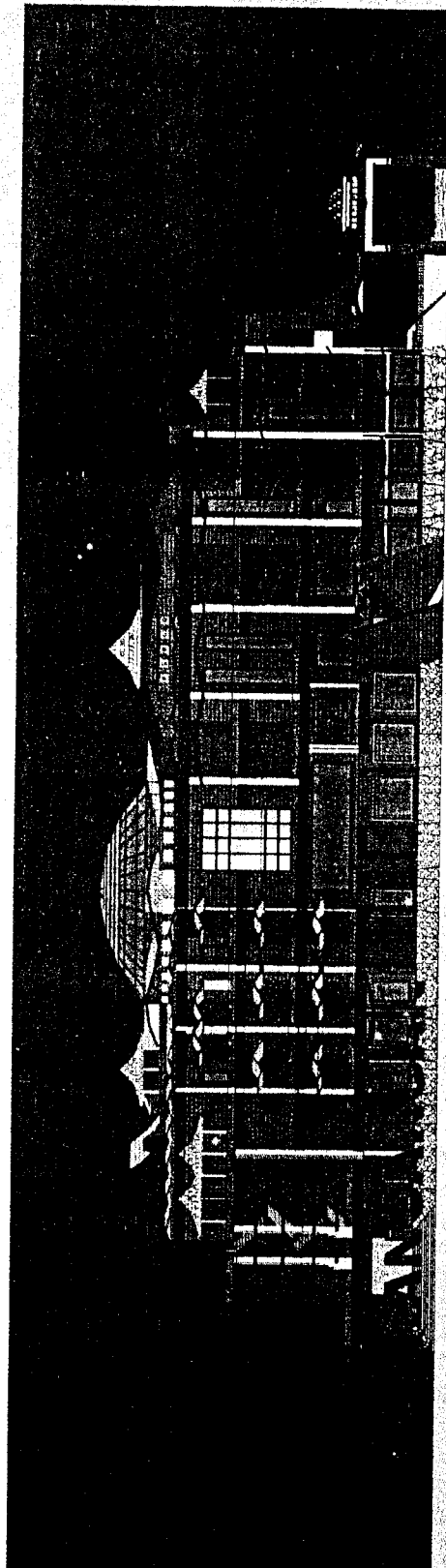
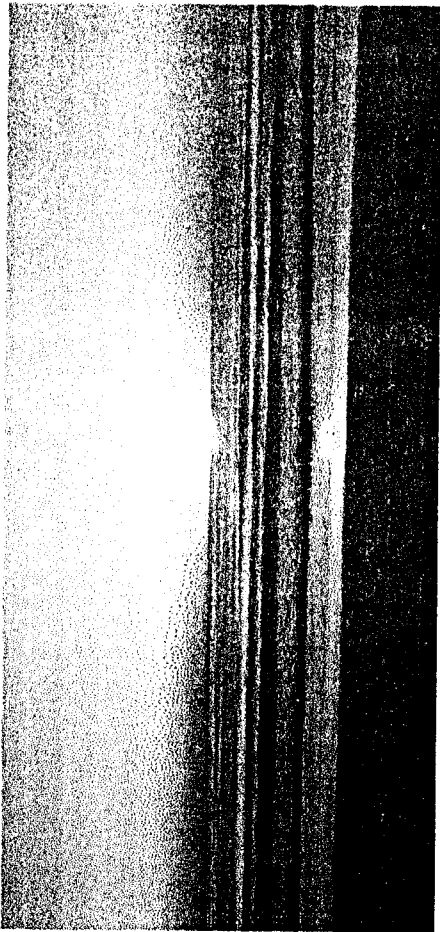


**LAPORAN PERANCANGAN**  
**MARINA RESORT HOTEL DIPANJAI**

WAHYU RISDYANTORO 98512135

# SKY LIGHT

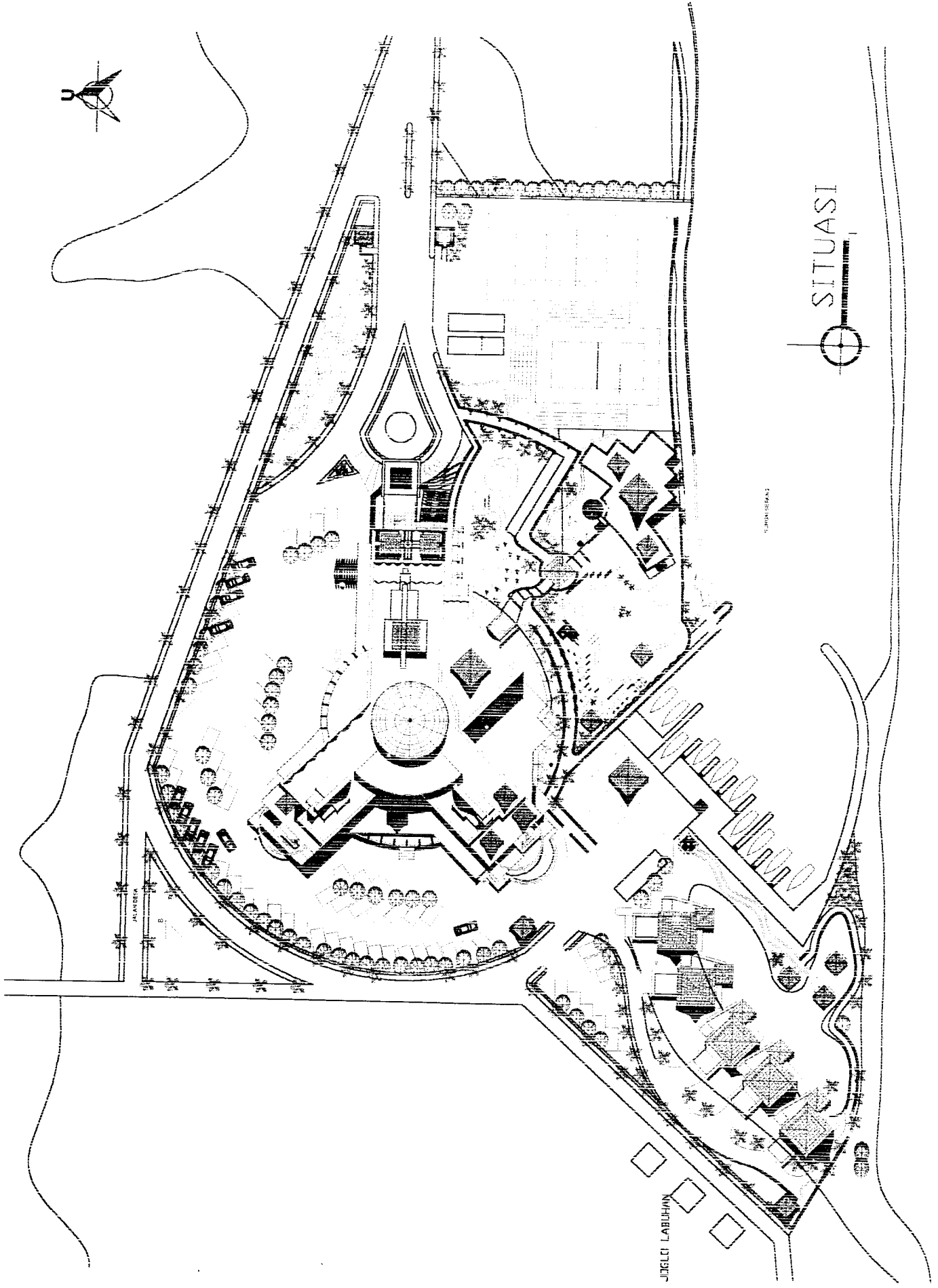
**SKY LIGHT** DITINJAU  
DARI SEGI FUNGSI  
MERUPAKAN TEMPAT  
MASUKNYA CAHAYA  
MATAHARI SEBAGAI  
PENCAHAYAAN ALAMI.  
DARI SEGI VISUAL  
M E R U P A K A N  
TRANSFORMASI DARI  
SUNSET DAN SUNRISE,



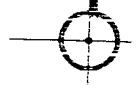
**LAPO**

**MARINA RESORT HOTEL DIPANTAI GLAGAH**  
WAYU RISDYANTORO 98512135

## LAMPIRAN

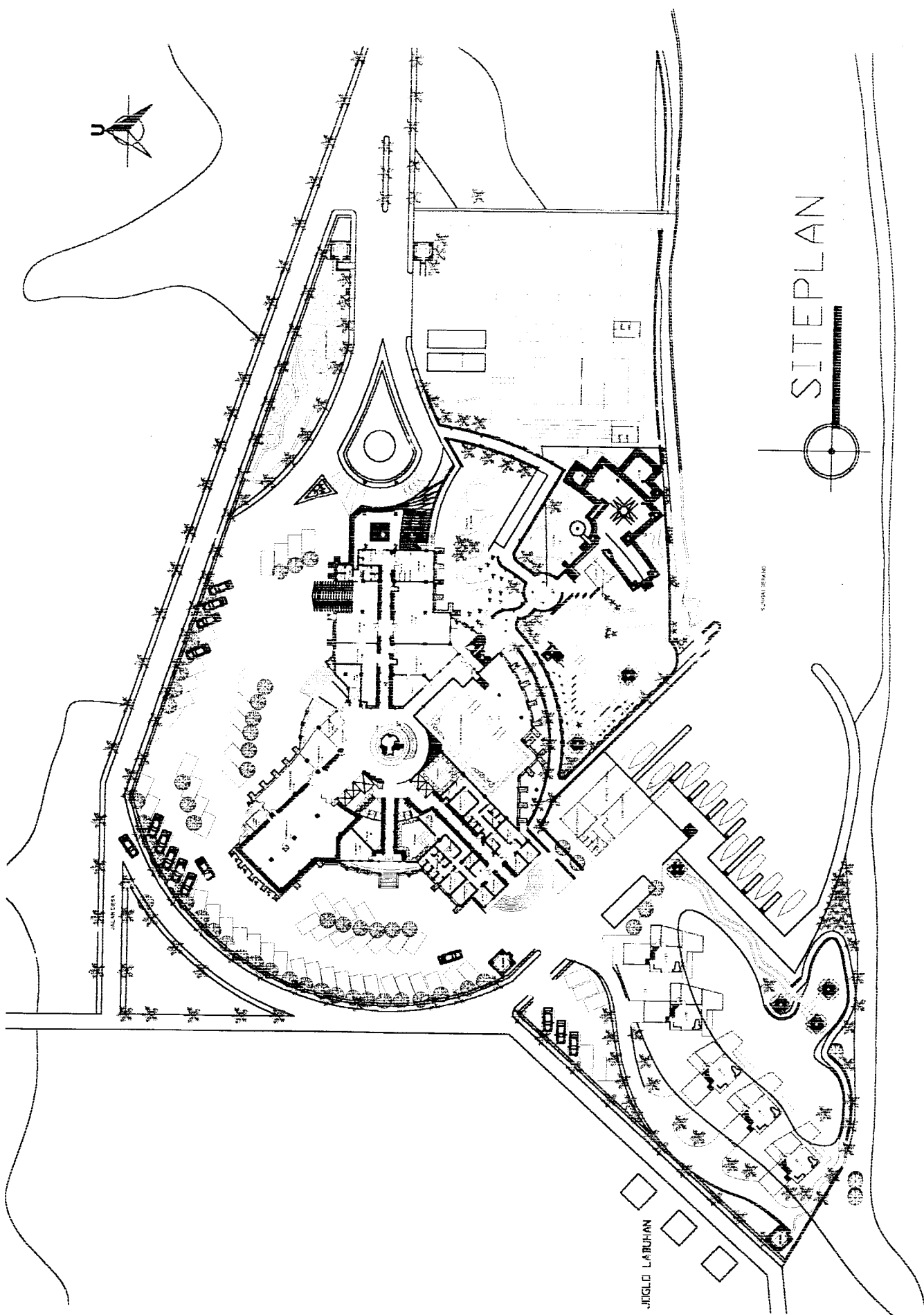


SITUASI



JALAN LABUHAN

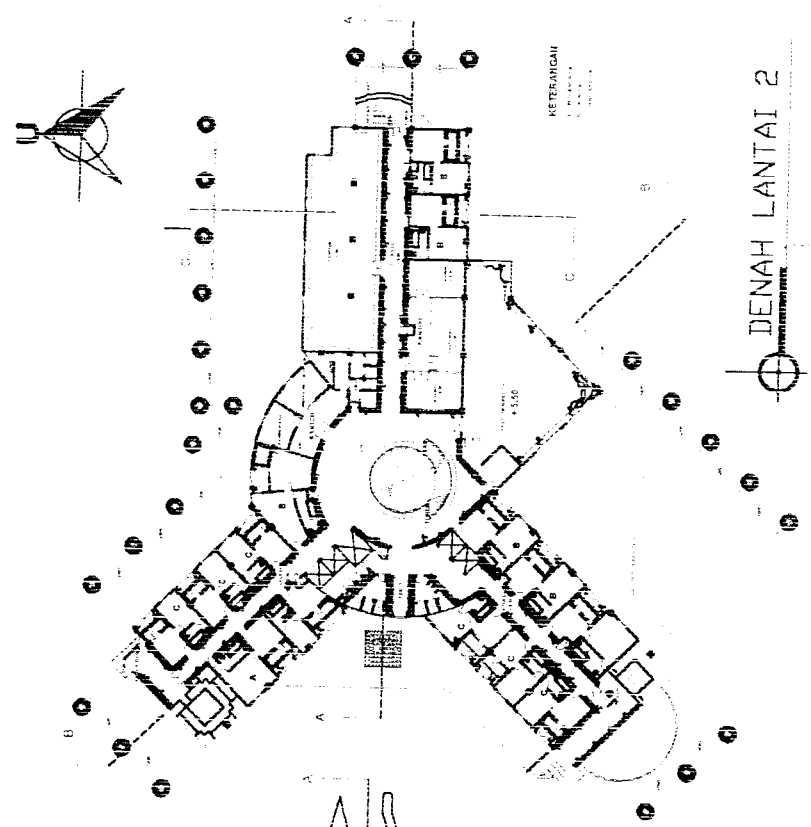
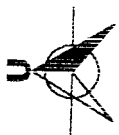
JALAN DEKA



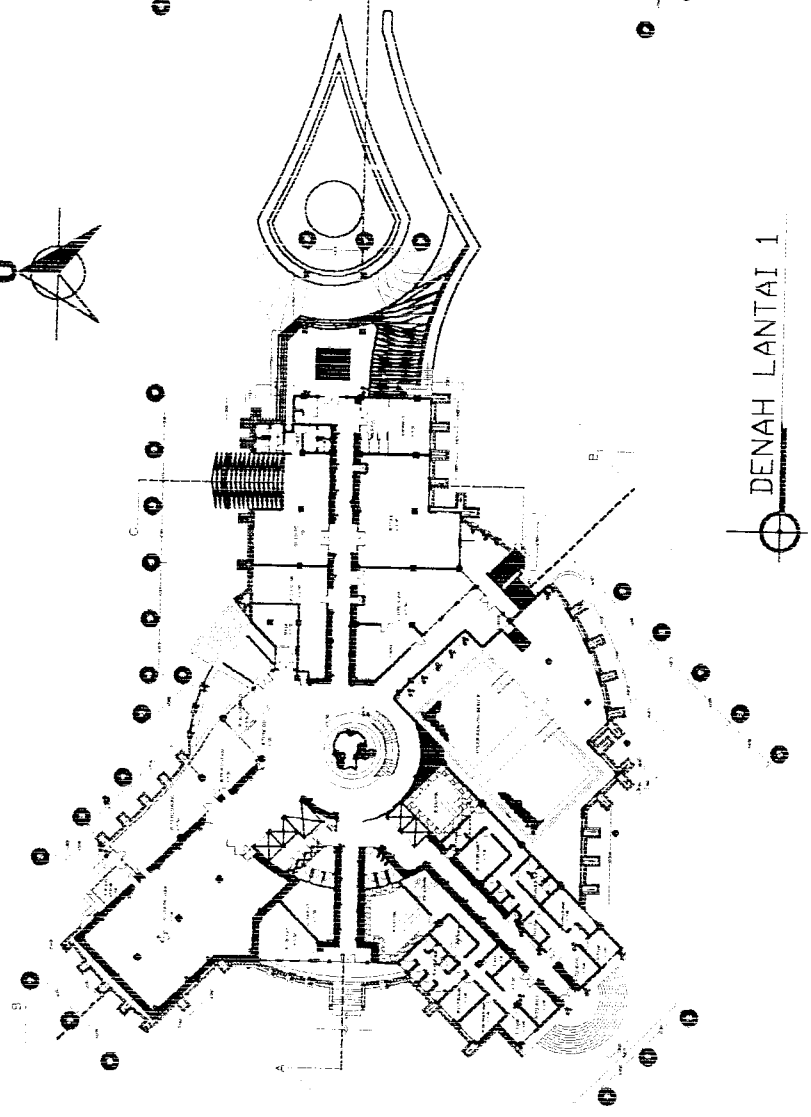
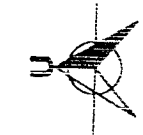
SITEPLAN

50' (15.24 M)

JUGLO LABUHAN

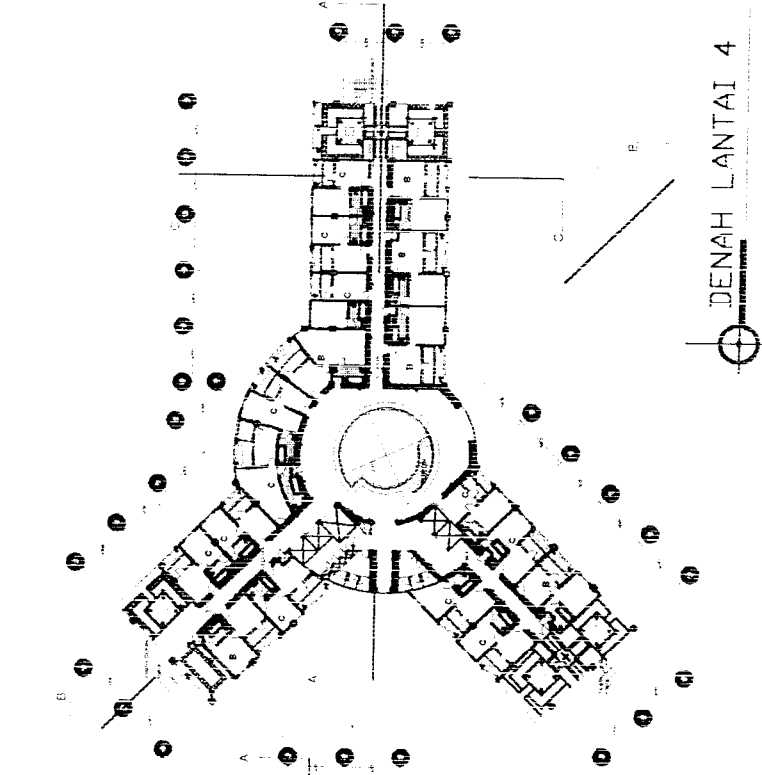
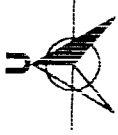


DENAH LANTAI 1



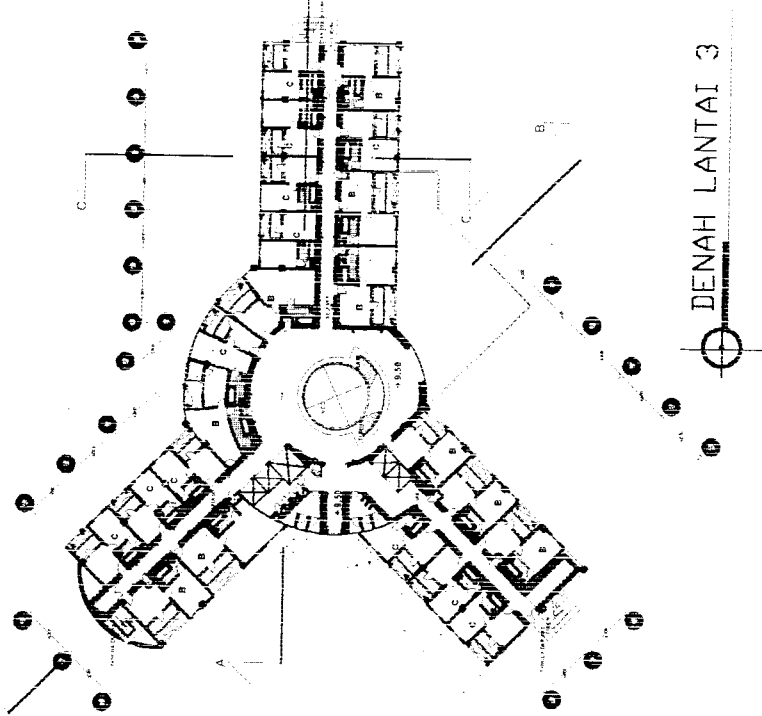
DENAH LANTAI 2

NO. 1 TUGAS AKHIR DESAIN ARSITEKTUR PERENCANAAN DAN PENYUSUNAN LANTAI DAN STRUKTUR	PERIODE III PERENCANAAN DAN PENYUSUNAN LANTAI DAN STRUKTUR	MARINA RESORT HOTEL DIPANTAI GLAGAH		PERENCANAAN DAN PENYUSUNAN LANTAI DAN STRUKTUR	
		NAMA NAMA NAMA NAMA NAMA	NAMA NAMA NAMA NAMA NAMA	NAMA NAMA NAMA NAMA NAMA	NAMA NAMA NAMA NAMA NAMA



DENAH LANTAI 3

KETERANGAN  
 1. DUKUNGAN  
 2. LANTAI  
 3. LANGKAH



DENAH LANTAI 4

KETERANGAN  
 1. DUKUNGAN  
 2. LANTAI  
 3. LANGKAH



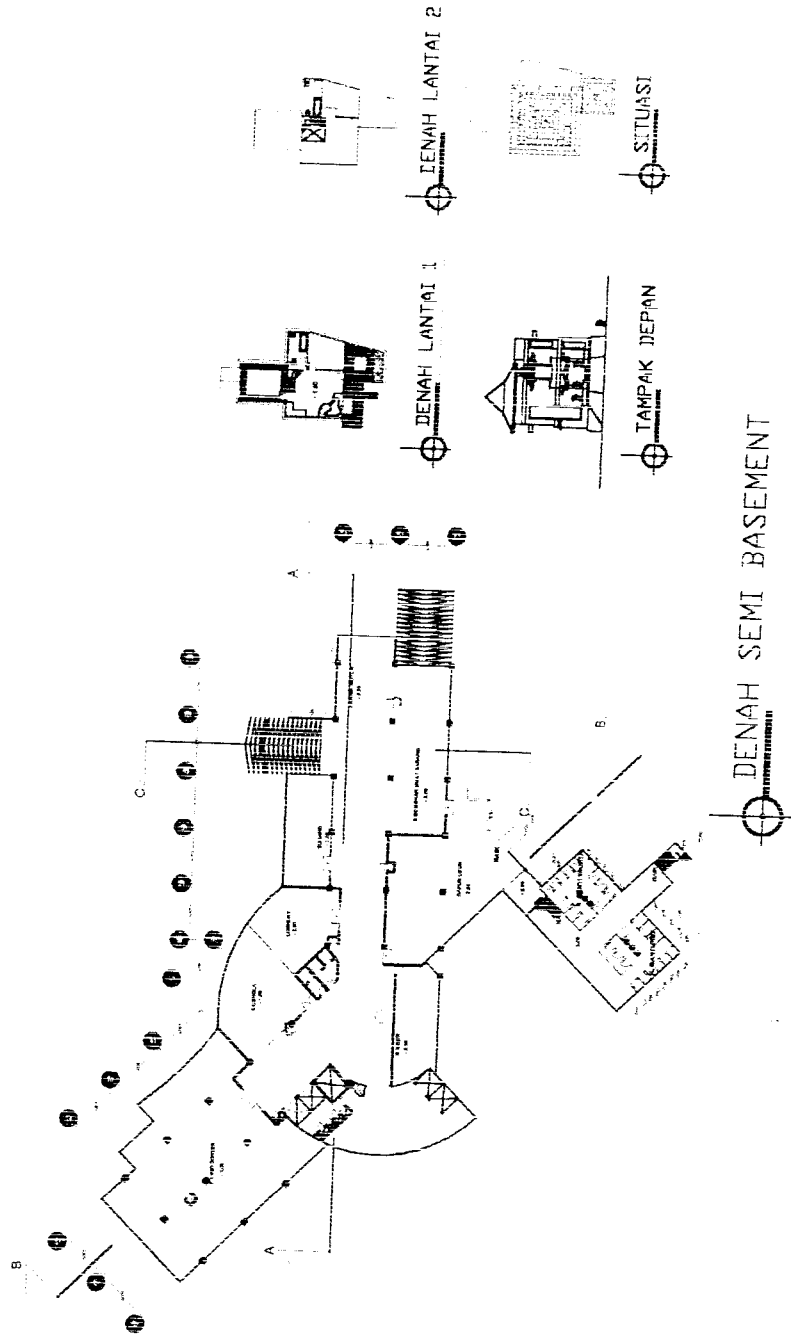
TUGAS AKHIR  
 STUDI ARSITEKTUR  
 PERENCANAAN LANTAI  
 DAN STRUKTUR BANGUNAN

PERIODE III  
 TAHUN 2014/2015  
 LANTAI 3 DAN 4

MARINA RESORT HOTEL  
 DIPANTAI GLAGAH

NO. CUBUNGAN		NO. CUBUNGAN		NO. CUBUNGAN		NO. CUBUNGAN	
NO. CUBUNGAN	NO. CUBUNGAN	NO. CUBUNGAN	NO. CUBUNGAN	NO. CUBUNGAN	NO. CUBUNGAN	NO. CUBUNGAN	NO. CUBUNGAN
1	2	3	4	5	6	7	8





**TUGAS AKHIR**  
 SISTEM PERENCANAAN  
 PARTISIPASI PERENCANAAN ARSITEKTUR  
 DI KOMUNITAS TRIM BANGSA

**PERIODE III**  
 SEMESTER II  
 TAHUN AKADEMIK  
 2022/2023

**MARINA RESORT HOTEL  
 DIPANTAI GLAGAH**

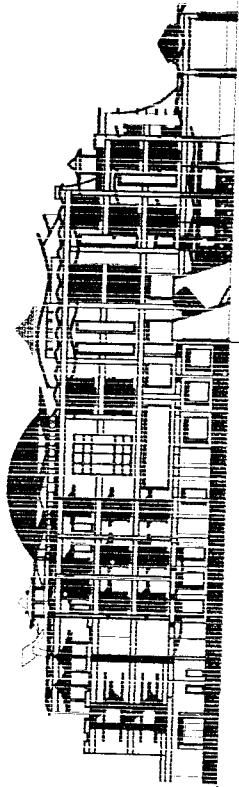
LOKASI: JOMBANG  
 DESAIN: KEMATI MALUSMA

NAMA: WAJIB BERGANTENG  
 NIM: 0612230

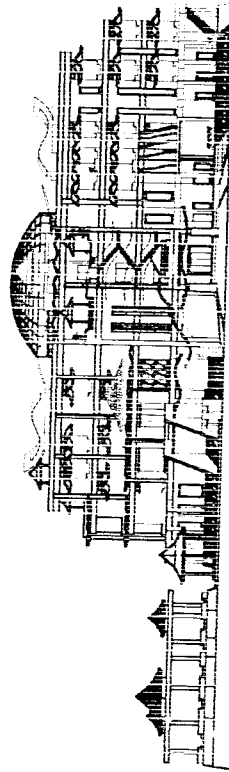
SEMI BASEMENT & VILA

REVISI

NO	REVISI	REVISI	REVISI	REVISI
1	1	1	1	1
2	2	2	2	2
3	3	3	3	3
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
6	6	6	6	6
7	7	7	7	7
8	8	8	8	8
9	9	9	9	9



TAMPAK SAMPING

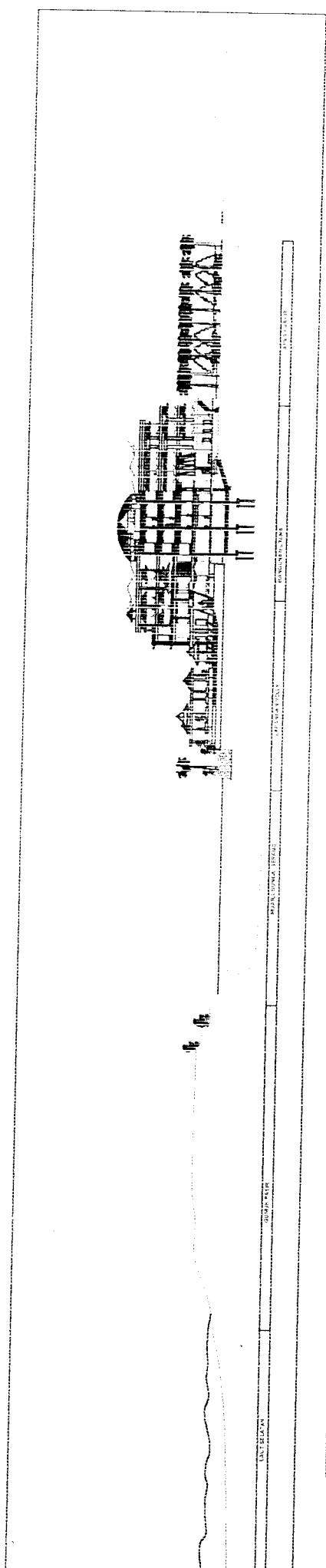
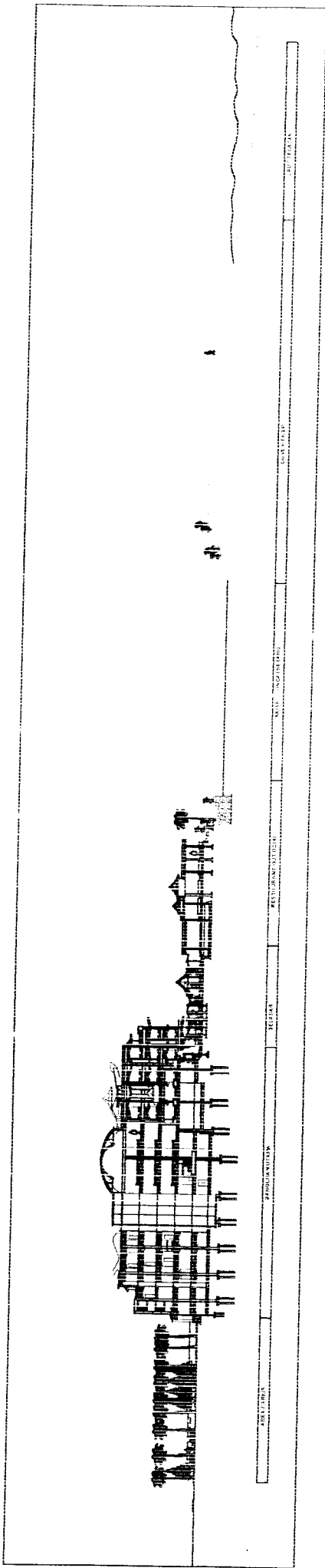


TAMPAK DEPAN



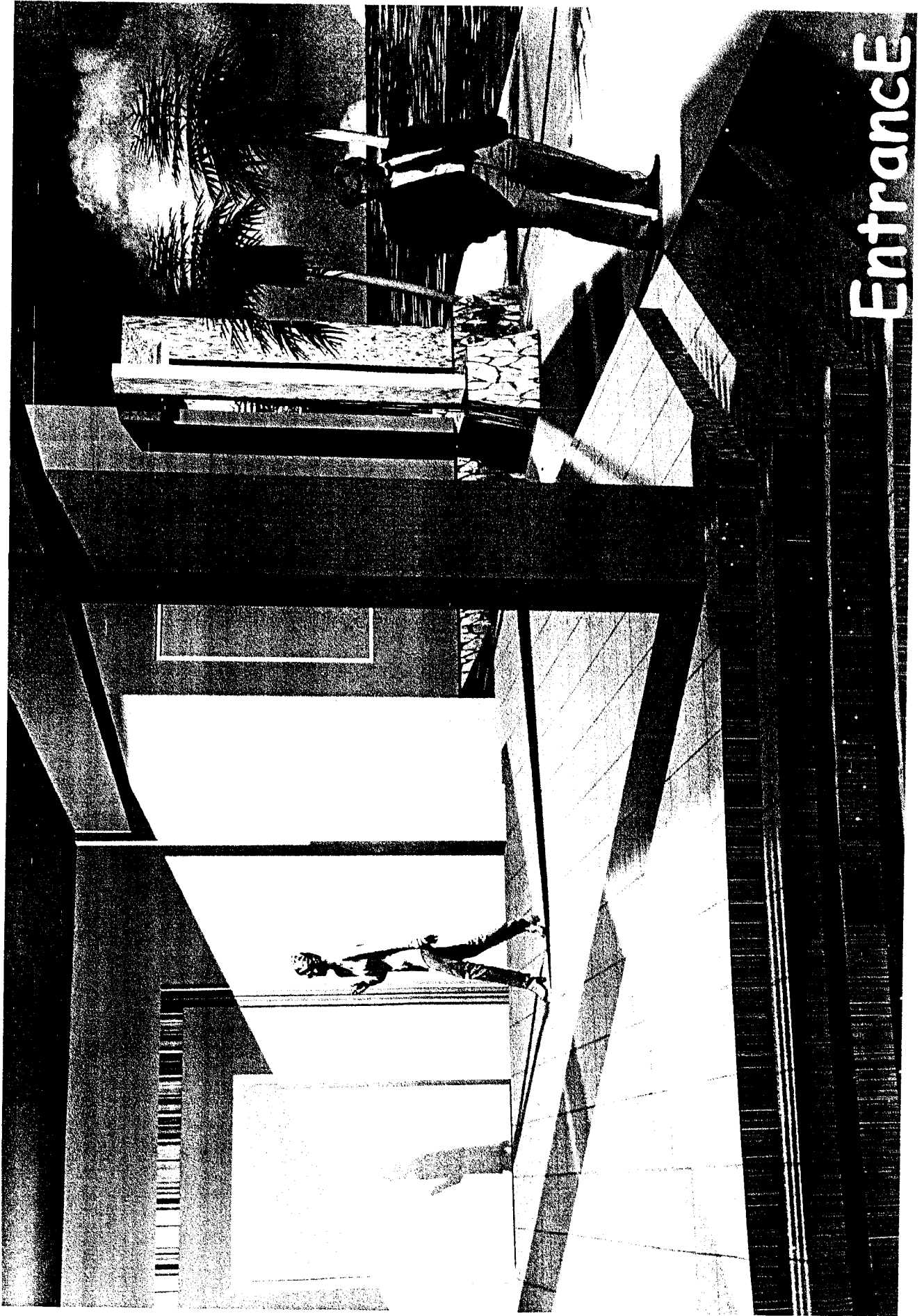
	<b>TUGAS AKHIR</b> PERENCANAAN ARSITEKTUR PERENCANAAN LANSKAP PERENCANAAN STRUKTURAL	<b>PERIODE III</b> PERENCANAAN ARSITEKTUR PERENCANAAN LANSKAP PERENCANAAN STRUKTURAL	<b>MARINA RESORT HOTEL</b> DIPANTAI GLAGAH	NO. 100 JALAN ... SURABAYA	NO. 100 JALAN ... SURABAYA	NO. 100 JALAN ... SURABAYA
--	---	---	---	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------





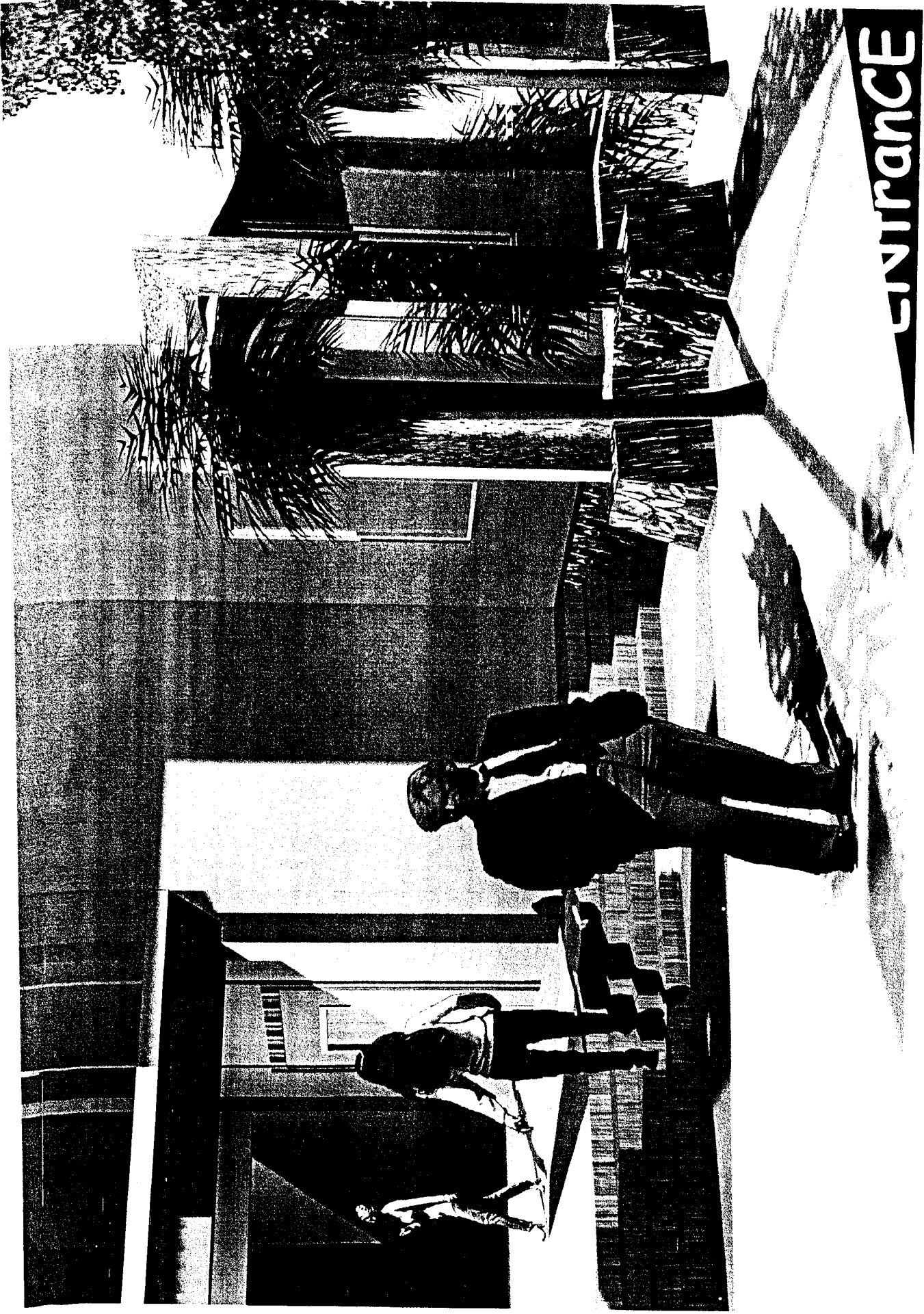
<p><b>TUGAS AKHIR</b>          SUBJEC: ARSITEKTUR          GABUNGAN PERENCANAAN DAN DESAIN          PERENCANAAN DAN DESAIN</p>	<p><b>PERIODE III</b>          SEMESTER V          TAHUN 2020/2021          2020/2021</p>	<p><b>MARINA RESORT HOTEL          DIPANTAI GLAGAH</b></p>	<p><b>KELOMPOK</b>          NAMA KELOMPOK          NAMA KELOMPOK          NAMA KELOMPOK</p>	<p><b>NO. KELOMPOK</b>          NO. KELOMPOK          NO. KELOMPOK</p>
--	---	--	---	--

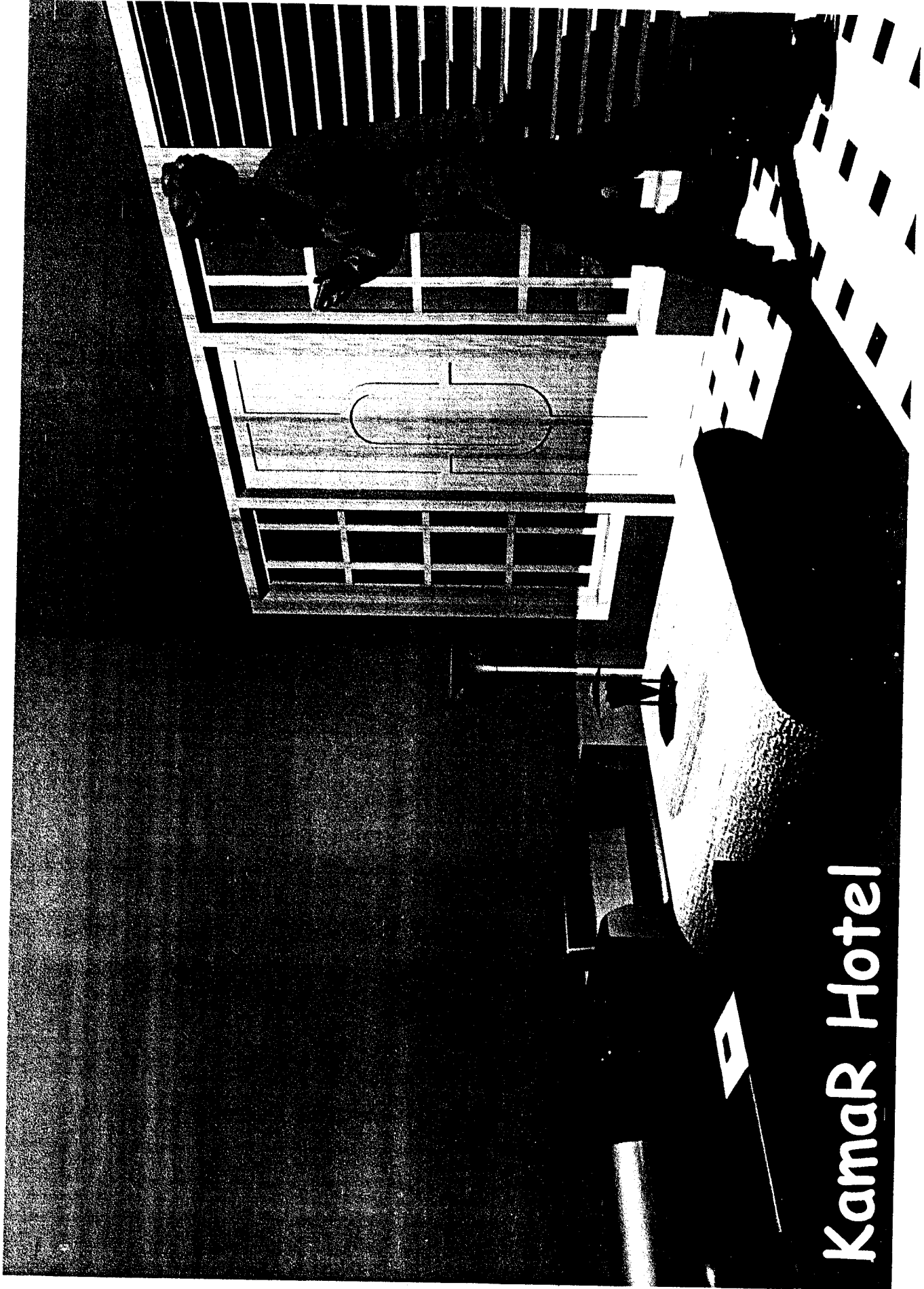




Entrance

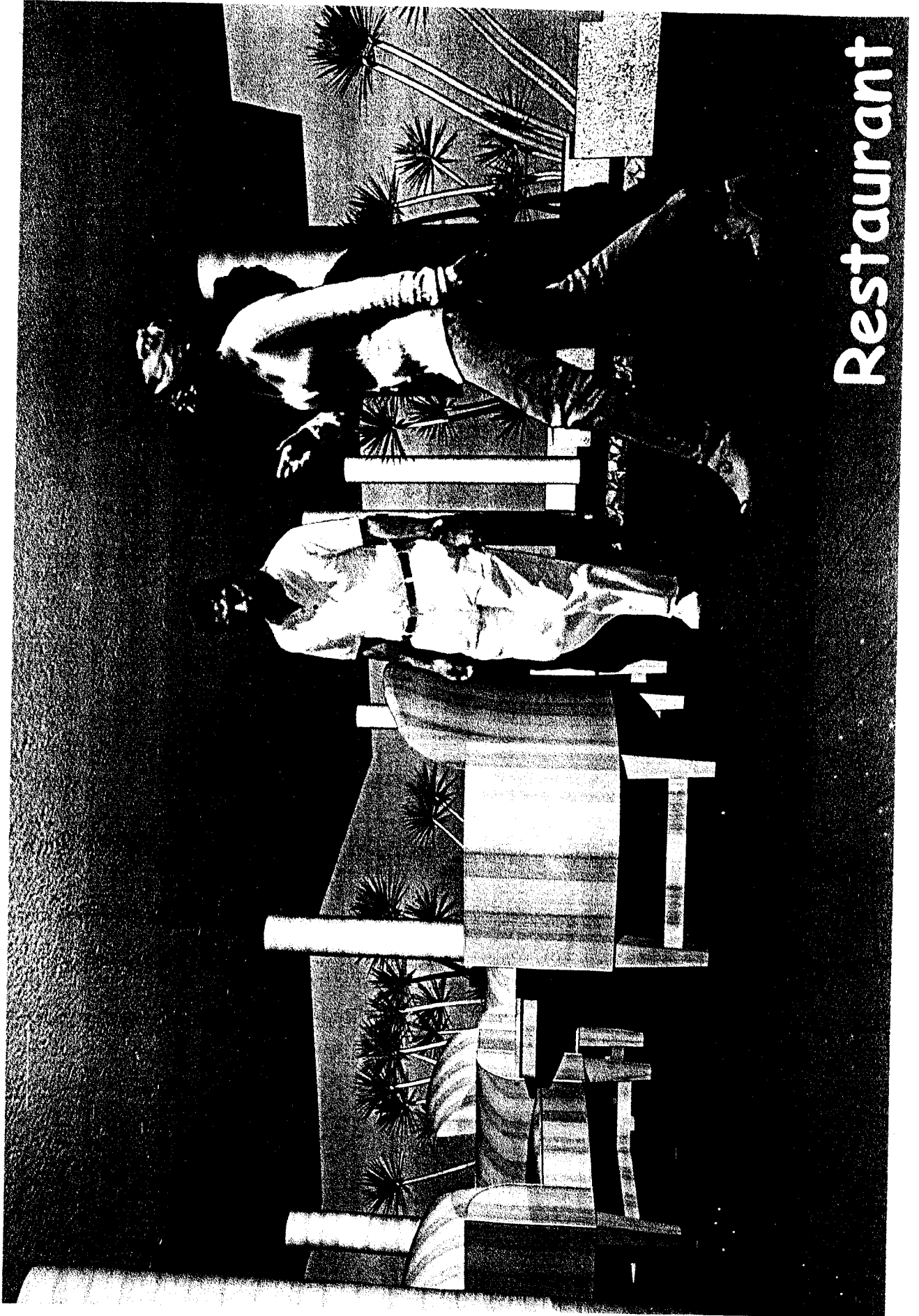
Entrance



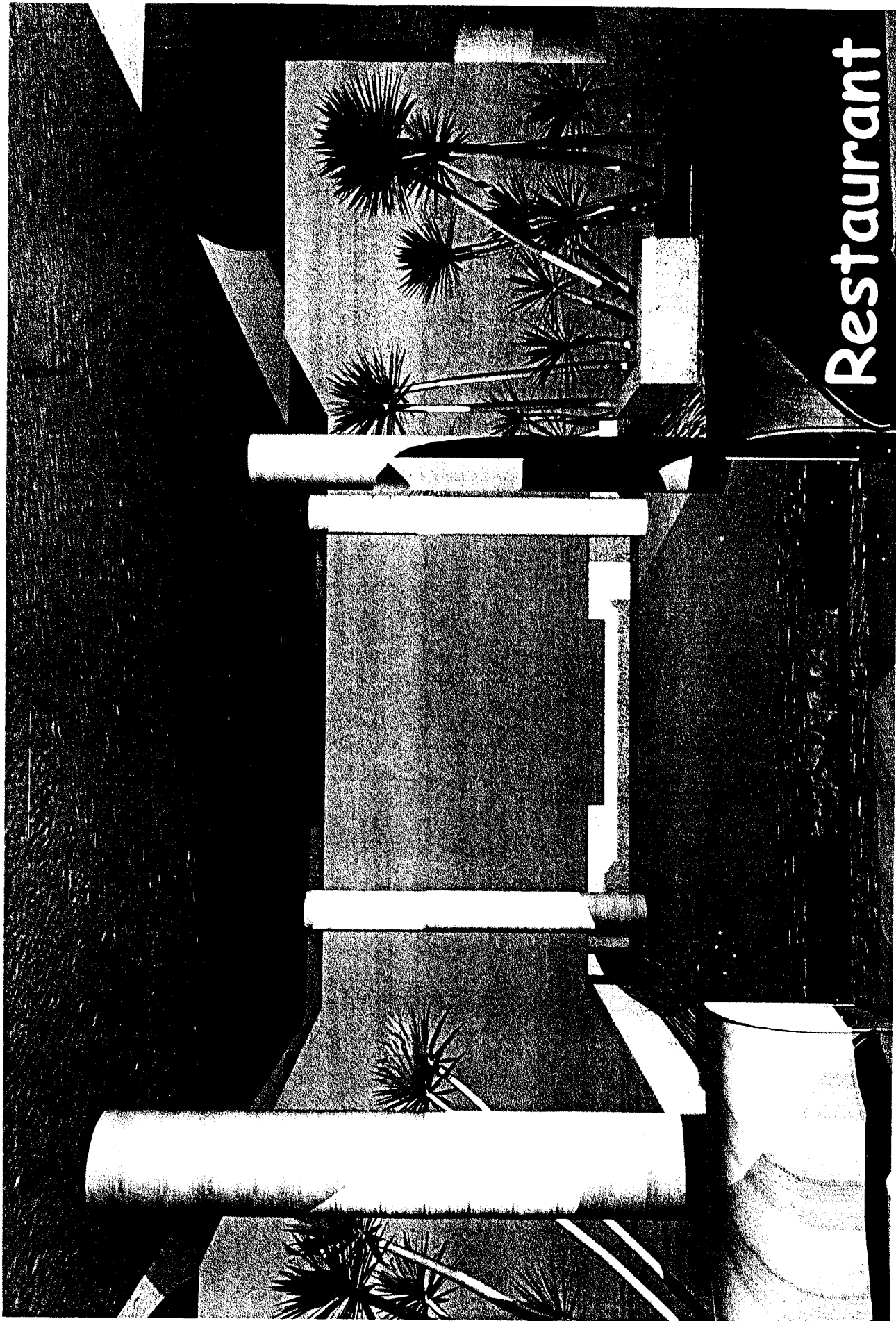


KamaR Hotel

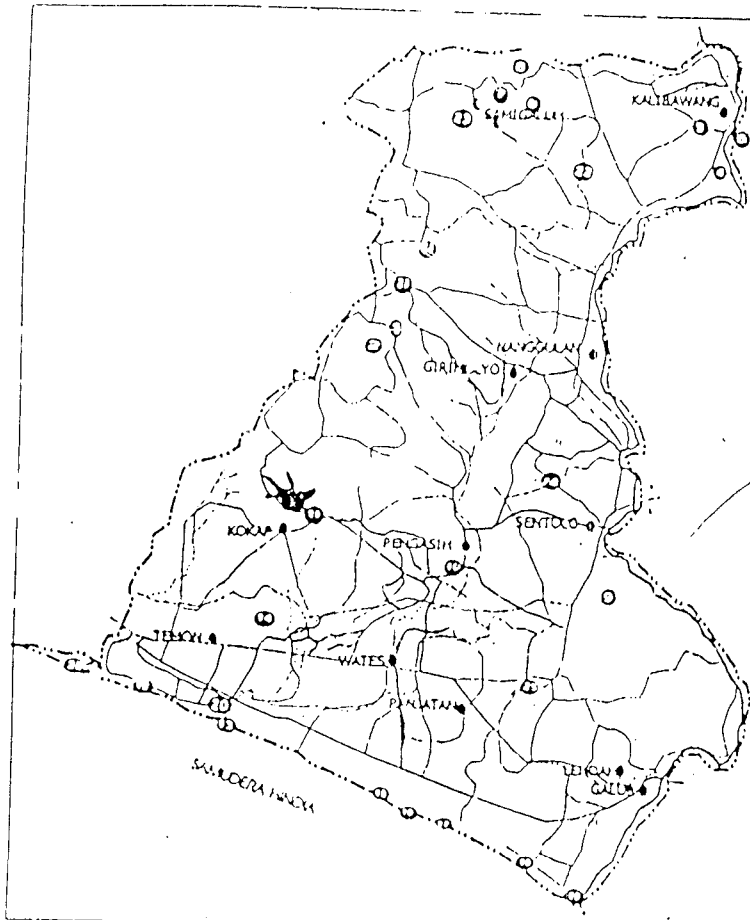




# Restaurant



Restaurant



## PETA SEBARAN ODTW KABUPATEN KULON PROGO

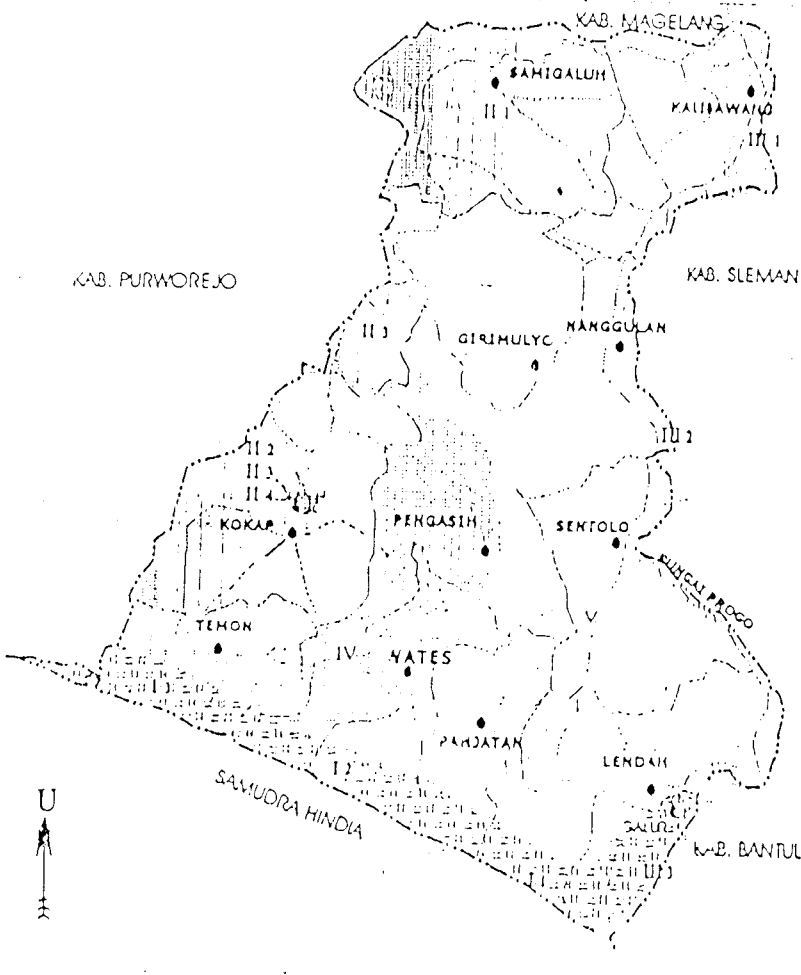
### LEGENDA

1. GUA KISKENDO
2. GUNUNG KIJIK DAN MATA AIRNYA
3. SENDANGSONO
4. MAKAM NYI AGENG SERANG
5. AGROWISATA DURIAN, RAMBUTAN, SALAK, PONDOK DAN KAKAO
6. PUNCAK SUKOLOYO, SAKILOYO, TEAL KEPANASAN
7. AGROWISATA TISI
8. SENDANG KAWIDODARIEN, KADIWATAN, SIMBAR JOYO
9. PUSAT KERAJINAN DAERAH
10. PEMANTIKAN CLEKEDJO
11. WADUK SERMO
12. PANTAI CONHOOT
13. PANTAI OLA OAH
14. MAKAM GIRIJOONDO
15. PANTAI GAROKHAN
16. PANTAI PERET
17. PANTAI BUGEL
18. PANTAI KARANGSEWU
19. PANTAI THUSIK
20. AGROWISATA SEMANOKA
21. GUA SEKIDANO
22. GUA SRITI
23. AIR TEHUH CURUP
24. GUA LANANG - GUA WADON
25. GUA KEDON
26. ANCOL
27. GUNUNG KUNUSAN
28. PASIR MENDIT

Judul Peta : Peta Sebaran ODTW Kab. Kulon Progo  
 Skala : 0 1 2 3 4  
 Sumber : Kulon Progo dalam Angka, BPS dan Diparda Kulon Progo  
 Dibuat oleh : PUSPAR UGM  
 November 2000



DINAS PARIWISATA KABUPATEN  
KULON PROGO



## KAWASAN PARIWISATA BERDASAR SATUAN WILAYAH PENGEMBANGAN PARIWISATA KABUPATEN KULON PROGO



### Legenda:

- Kawasan Pengembangan Pariwisata Pantai**  
 Tema Pokok : 1. Timur : Wisata Alam Pantai dan Agronomika (Perikanan)  
 2. Tengah : Wisata Minat Khusus Konservasi Alam (pernu) dan Pedesaan  
 3. Barat : Wisata Rekreasi dan Olahraga



- Kawasan Pengembangan Pariwisata Alam Pegunungan**  
 Tema Pokok : 1. Wisata Alam Pegunungan  
 2. Wisata Minat Khusus Alam  
 3. Agrowisata  
 4. Pedesaan



- Kawasan Pengembangan Pariwisata Alam Olahraga Sungai**  
 Tema Pokok : 1. Wisata Olahraga Sungai  
 2. Hobi : Rafting  
 3. Hobi : Canoeing, Boating



- Kawasan Pengembangan Pariwisata Agrowisata**  
 Tema Pokok : Wisata Minat Khusus Agrowisata



- Kawasan Pengembangan Pariwisata Pedesaan**  
 Tema Pokok : Wisata Minat Khusus Wisata Pedesaan  
 Wisata Minat Khusus Kerajinan Daerah

Judul Peta : Daerah Pengembangan  
Pariwisata Kulon Progo

Skala : 0 1 2 3 4 Km

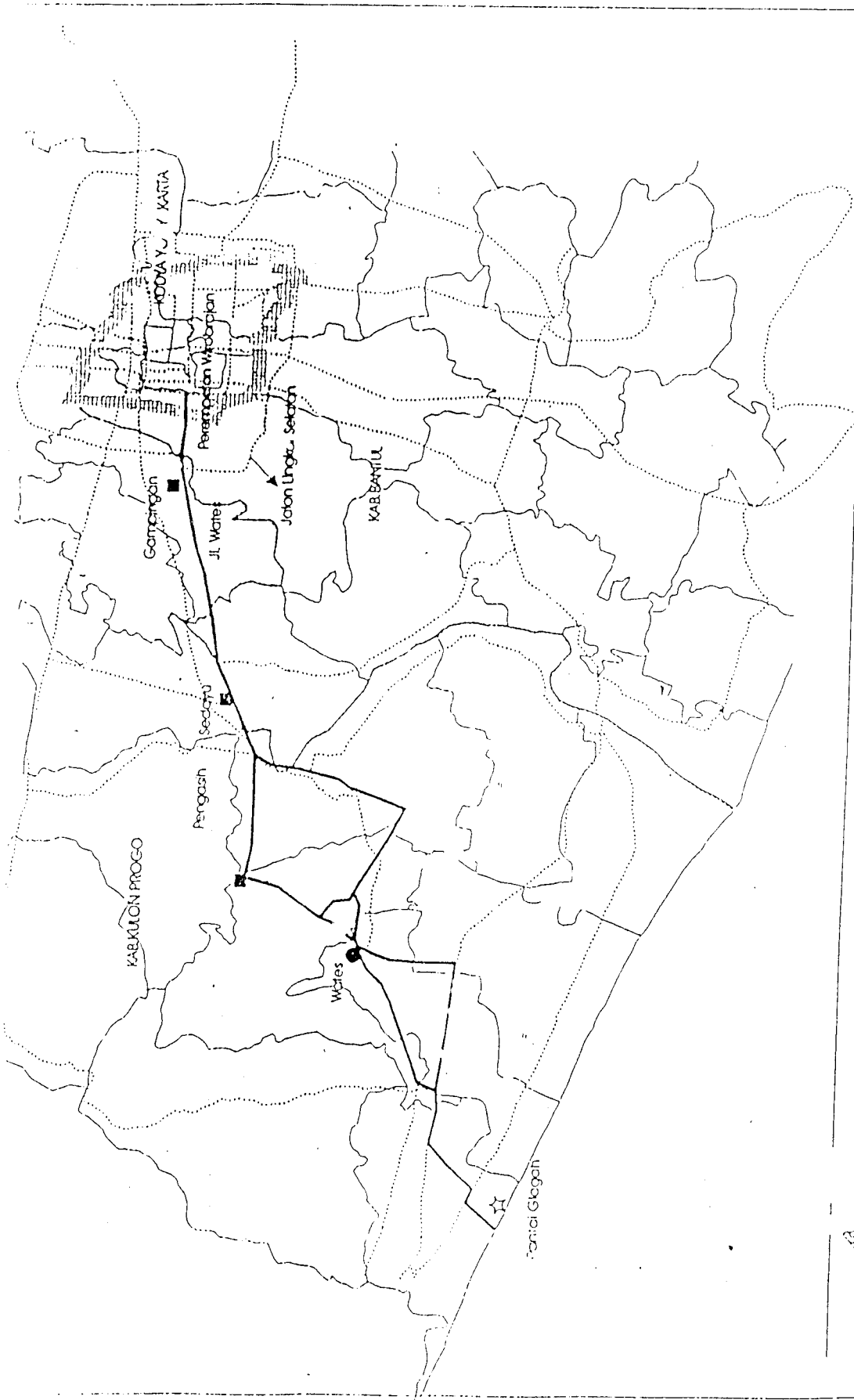
Sumber : Kulon Progo dalam Angka,  
BPS Kulon Progo

Dibuat oleh : PUSPAR UGM  
November 2000

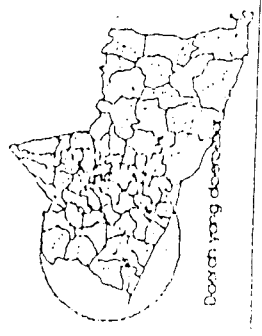


DINAS PARIWISATA KABUPATEN  
KULON PROGO





- LEGENDA
- Rute Alternatif dari Yogyakarta
  - Beres Kecamatan
  - ..... Jalan Provisi
  - - - - Beres Kabupaten



N



# ALTERNATIF RUTE PENCAPIAN OBJEK WISATA PANTAI GLAGAH

## PETA SEBARAN ODTW KABUPATEN KULON PROGO



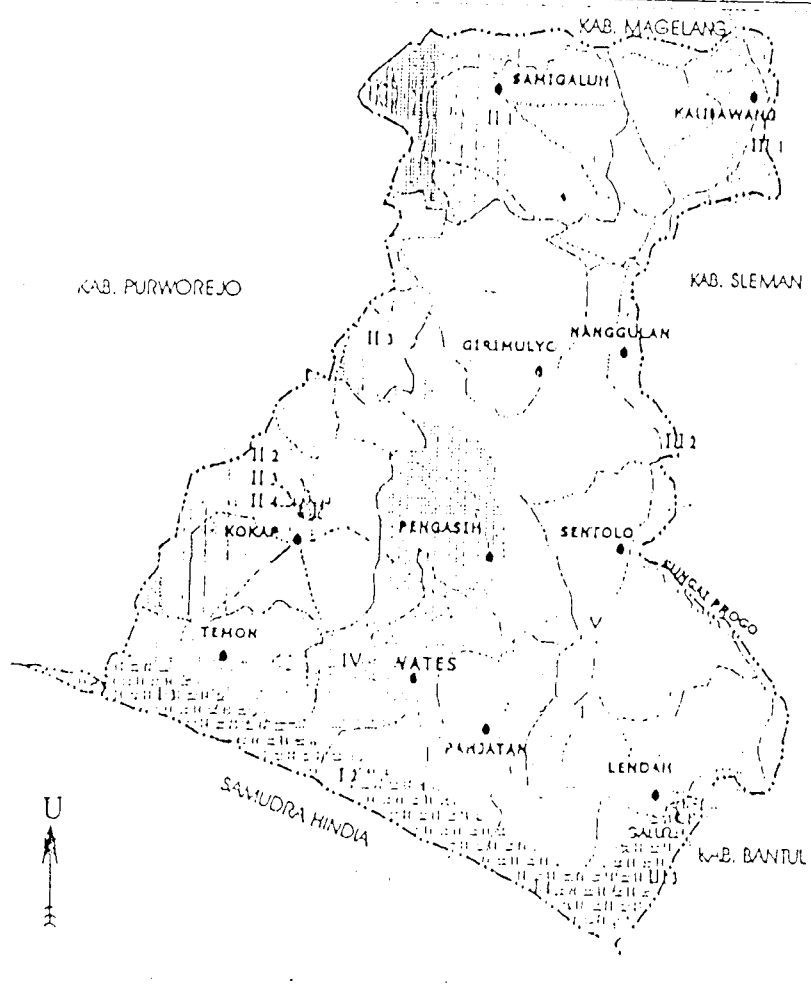
### LEGENDA

1. GUA KISKENDO
2. GUNUNG KILIK DAN MATA AIRNY.
3. SENDAHOSOH
4. MAKAM NYI ADEKI SERANG
5. AGROWISATA DURIAN, RAMBUTAN, SALAK PORTOKEL DAN KAKAO
6. PUNCAK SUKOLOYO, SAKILOYO, TEOAL KEPANASAN
7. AGROWISATA TEBI
8. SENDAH KAWIDODAREN, KADEWATAN, SIMBAR JOYO
9. PUSAT KERAJINAN DAERAH
10. PEMANJIAN CLEKEDJO
11. WADUK SERMO
12. PANTAI CONGOT
13. PANTAI OLA OAH
14. MAKAM GIRI OONDO
15. PANTAI OAKOPAN
16. PANTAI PLERET
17. PANTAI HUDEL
18. PANTAI KARANOSEWU
19. PANTAI THUSIK
20. AGROWISATA SEMANOKA
21. GUA SEKIDANG
22. GUA SRITI
23. AIR TEKUH CURUP
24. GUA LANANG - GUA WADON
25. GUA KEDON
26. ANCOL
27. GUNUNG KUKUSAN
28. PASIR MENDIT

Judul Peta : Peta Sebaran ODTW Kab. Kulon Progo  
 Skala : 0 1 2 3 4  
 Sumber : Kulon Progo dalam Angka, BPS dan Diparda Kulon Progo  
 Dibuat oleh : PUSPAR UGM  
 November 2000

**DINAS PARIWISATA KABUPATEN KULON PROGO**

## KAWASAN PARIWISATA BERDASAR SATUAN WILAYAH PENGEMBANGAN PARIWISATA KABUPATEN KULON PROGO



- Legenda :**
- Kawasan Pengembangan Pariwisata Pantai**  
 Tema Pokok : 1. Timur : Wisata Alam Pantai dan Agrowisata (Perikanan)  
 2. Tengah : Wisata Minat Khusus Konservasi Alam (penyu) dan Pedesaan  
 3. Barat : Wisata Rekreasi dan Olahraga
- Kawasan Pengembangan Pariwisata Alam Pegunungan**  
 Tema Pokok : 1. Wisata Alam Pegunungan  
 2. Wisata Minat Khusus Alam  
 3. Agrowisata  
 4. Pedesaan
- Kawasan Pengembangan Pariwisata Alam Olahraga Sungai**  
 Tema Pokok : 1. Wisata Olahraga Sungai  
 1. HUK : Rafting  
 2. Tengah : Sport, Offroad  
 3. Hilir : Canoeing, Bobsing
- Kawasan Pengembangan Pariwisata Agrowisata**  
 Tema Pokok : Wisata Minat Khusus Agrowisata
- Kawasan Pengembangan Pariwisata Pedesaan**  
 Tema Pokok : Wisata Minat Khusus Wisata Pedesaan  
 Wisata Minat Khusus Kerajinan Daerah

Judul Peta : Daerah Pengembangan  
Pariwisata Kulon Progo  
 Skala : 0 1 2 3 4 Km  
 Sumber : Kulon Progo dalam Angka,  
BPS Kulon Progo  
 Dibuat oleh : PUSPAR UGM  
 November 2000

**DINAS PARIWISATA KABUPATEN KULON PROGO**

- DESA
- JALAN RUMAH
- JALAN DESA
- JALAN SEPASANGAN
- GARIS CENTER
- BM YANG LIDA
- GARDU TRANSFORMASI
- LABUHAN
- PARKIR
- KIOS HPL

