

## TUGAS AKHIR

### **Hotel Resort Pantai Sundak**

*Pemanfaatan Elemen-elemen Alam pada Ruang Dalam dan Luar  
untuk Menciptakan Suasana yang Romantis*

### **Sundak Beach Hotel and Resort**

*Creating Romantic Atmosphere Through Nature Elements of Indoor and Outdoor*



**Disusun Oleh :**

**An nurrakis**

**07 512 076**

**Dosen Pembimbing :**

**Ir. H. Muhammad Iftironi, MLA**

**JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2012**

# **Hotel Resort Pantai Sundak**

*Pemanfaatan Elemen-elemen Alam pada Ruang Dalam dan Luar  
untuk Menciptakan Suasana yang Romantis*

## **Sundak Beach Hotel and Resort**

*Creating Romantic Atmosphere Through Nature Elements of Indoor and Outdoor*



الجامعة الإسلامية  
الاندونيسية

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai Pelengkap dan Syarat  
Guna Mencapai Gelar Sarjana Teknik Arsitektur  
Universitas Islam Indonesia**

**Disusun Oleh :**

**An nurrakis**

**07 512 076**

**JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2012**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGAJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR.....	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	xi
MOTTO PERSEMBAHAN.....	xii
PERNYATAAN.....	xiii
DESAIN PREMIS .....	xiv
DAFTAR ISI .....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR TABEL.....	xx
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN</b>	
1.1 Judul .....	1
1.2 Pengertian Judul.....	1
1.3 Latar Belakang .....	2
1.3.1 Latar Belakang Proyek.....	2
1.3.1.1 Jumlah Kunjungan Wisatawan di GK.....	3
1.3.1.2 Belum Adanya Fasilitas Hotel Resort .....	4
1.3.1.3 Karakteristik Wisatawan Berkunjung ke Resort.....	8
1.3.2 Latar Belakang Permasalahan .....	9
1.3.2.1 Potensi Wisata Pantai Sundak.....	9
1.3.2.2 Kondisi Masyarakat Urban .....	11
1.4 Rumusan Masalah.....	14
1.5 Tujuan dan Sasaran .....	14
1.6 Metode Pembahasan.....	14
1.7 Keaslian Penulisan .....	16
1.8 Kerangka Pola Pikir .....	17
<b>BAB II</b>	
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Tinjauan Teoritis dan Faktual Hotel .....	18

2.1.1 Tinjauan Hotel Resort .....	18
2.1.2 Tinjauan Elemen Natural Arsitektur .....	20
2.1.3 Tinjauan Suasana Ruang .....	36
2.1.4 Tinjauan Romantis .....	49
2.1.4.1 Menciptakan suasana Romantis .....	59
2.1.5 Tinjauan Integrasi Arsitektur dengan Tapak .....	53
2.1.5.1 Contoh Tipe lansekap .....	53
2.1.5.2 Kesatuan Struktur Tapak.....	56
2.1.6 Tinjauan Landscape .....	59
2.1.7 Tinjauan View .....	67
2.1.8 Tinjauan Pemintakatan.....	68
2.1.9 Studi Kasus.....	72
2.1.10 Kesimpulan Kajian Pustaka.....	87

### **BAB III**

#### **TINJAUAN LOKASI DAN PEMECAHAN PERSOALAN DISAIN**

3.1 Tinjauan Kota Wonosari .....	89
3.2 Tinjauan Lokasi Perencanaan Hotel Resort .....	94
3.2.1 Analisis Site .....	94
3.2.2 Analisis Tapak .....	96
3.2.3 Tinjauan Persyaratan Bangunan di Pantai Sundak .....	100
3.2.4 Pelaku Resort .....	100
3.2.5 Pola Aktifitas Penghuni Resort.....	100
3.2.6 Analisis Program Ruang.....	103
3.2.7 Analisis Terhadap Vegetasi .....	117
3.2.8 Analisi Terhadap potensi Air .....	123
3.2.9 Analisis Study Kasus.....	130

### **BAB IV**

#### **PENDEKATAN DAN KONSEP PERANCANGAN**

4.1 Pemahaman Terhadap Alam.....	131
4.2 Pendekatan Konsep Ekologi.....	134

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>138</b>
-----------------------------	------------

#### **LAMPIRAN**



TUGAS AKHIR

## **Hotel Resort Pantai Sundak**

*Pemanfaatan Elemen-elemen Alam pada Ruang Dalam dan Luar  
untuk Menciptakan Suasana yang Romantis*

## **Sundak Beach Hotel and Resort**

*Creating Romantic Atmosphere Through Nature Elements of Indoor and Outdoor*



**Disusun Oleh :**

**An nurrakis**

**07 512 076**

**Dosen Pembimbing :**

**Ir. H. Muhammad Iftironi, MLA**

**JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2012**

**Hotel Resort Pantai Sundak**

*Pemanfaatan Elemen-elemen Alam pada Ruang Dalam dan Luar  
untuk Menciptakan Suasana yang Romantis*

## **Sundak Beach Hotel and Resort**

*Creating Romantic Atmosphere Through Nature Elements of Indoor and Outdoor*



الجامعة الإسلامية  
INDONESIA

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai Pelengkap dan Syarat  
Guna Mencapai Gelar Sarjana Teknik Arsitektur  
Universitas Islam Indonesia**

**Disusun Oleh :**

**An nurrakis**

**07 512 076**

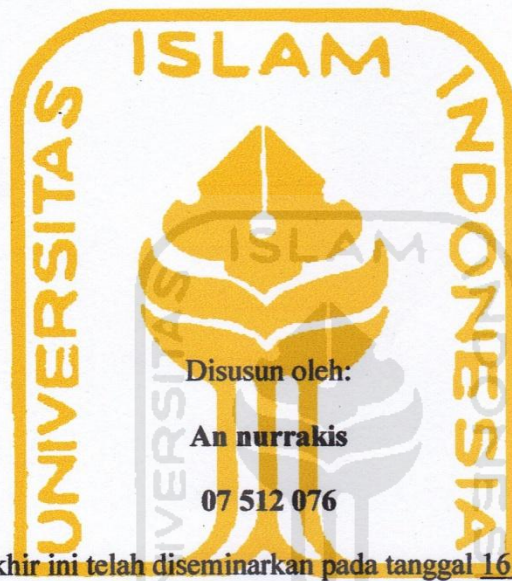
**JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2012**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**Hotel Resort Pantai Sundak**

*Pemanfaatan Elemen-elemen Alam pada Ruang Dalam dan Luar  
untuk Menciptakan Suasana yang Romantis*



Disusun oleh:

**An nurrakis**

**07 512 076**

Tugas Akhir ini telah diseminarkan pada tanggal 16 April 2012

Mengesahkan,

**Dosen Pembimbing**

**Dosen Penguji**

**Ir. H. Muhammad Iftironi, MLA**

**Ir. Suparwoko, MURP, PhD**



**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Arsitektur FTSP UII**

**DR. Ing. Ilya Fadjar Maharika, MA., IAI**

## KATA PENGANTAR

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada segenap makhlukNya di alam semesta ini. Tak lupa shalawat dan salam kepada panutan agung kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabatnya, para pengikutnya, dan semua orang yang mengajak melakukan kebaikan hingga hari akhir.

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji bagi Allah, akhirnya Laporan Tugas Akhir yang berjudul “ **Hotel Resort Pantai Sundak dengan Pemanfaatan Elemen-elemen Alam Pada Ruang dalam dan Luar untuk Menciptakan Suasana Romantis** “ telah dapat terselesaikan. Dengan segenap kemampuan penulis berusaha mempersembahkan yang terbaik dalam menyelesaikan laporan penelitian ini.

Penulis juga ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam penulisan laporan penelitian ini. Untuk itu dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sedalam – dalamnya kepada :

1. Ilya Fadjar Maharika, Dr. Ing. Ir. . MA, selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
2. Putu Ayu P. Agustiananda, ST, MA Selaku Koordinator Tugas Akhir Jurusan Arsitektur UII.
3. Ir. H. Muhammad Ifironi, MLA selaku pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan penuh dengan kesabaran serta perhatian telah memberikan sumbangan pemikiran, waktunya dalam penyusunan tulisan ini.
6. Ir. Suparwoko, MURP, PhD, selaku dosen Penguji yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini.
7. Staf Pengajar/ Dosen Jurusan Arsitektur FTSP, UII Yogyakarta
8. Teman-teman satu atap Arsitektur UII angkatan 2007 yang telah menjadi motivator dan rekan dalam penulisan Tugas Akhir ini.
9. Ayahanda dan ibunda, atas do'a, kasih sayang dan dukungannya.
10. Cica yang selalu mendukung dan mengajarkan saya untuk tidak cepat putus asa, untuk tetap maju dan tidak berhenti sampai disini.

11. Dan semua pihak yang tidak dapat di sebutkan satu persatu.

Terimakasih.

Penulis menyadari akan keterbatasan dalam menyusun laporan ini, baik sengaja maupun tidak sengaja menghadirkan kesalahan dalam penulisan laporan ini. Harapan penulis semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi teman teman, adik – adik angkatan, bagi almamater serta bermanfaat dan berfungsi sebagaimana mestinya.

وَالسَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Yogyakarta 17 April 2012,

Penulis

An nurrakis



## PERSEMBAHAN

*Special Thanks to,*

*ALLAH SWT*

*Atas anugerah yang tak terhingga, rahmat, hidayah, inayah serta kemudahan selama ini.*

*NABI BESAR MUHAMMAD SAW*

*Nabi besar akhir zaman, yang menerangi pikiran dan menyempurnakan akhlak manusia.*

*AYAHANDA BERITA SALMI SE, & IBUNDA RAHMAWATI S.pd,*

*tercinta yang selalu memberikan dukungan materiil dan spiritual kepada penulis do'a, kesabaran dan kasih sayang-nya untuk ananda yang takkan pernah berhenti.*

*KAKANDA & ADINDA*

*Buat (Bang Eko Saska Indra ST, Bang Mex Sasai Indra SH, MHUM, Bang Ade Indra Sakti SE, Kak Pera Surya ningsih, Kak Okta Fiona Angela SE, dan Suci Khaira Ummah), dan kedua kakak ipar (Kak Ida Wldani dan Mbak Ana Khairunnisyaa). Yang selalu memberikan kasih sayang, do'a dan dorongan belajar serta motivasi tiada henti.*

*SAHABAT & TEMAN SEPERJUANGAN*

*Deddy, Eky, Arief, Ajie Bahadur, Arnov, yang telah banyak membantu, Sahabat-sahabat seperjuangan TA periode II 2011-2012 Kak Novie, Bang Diko, seta sahabat di kos "Green natural" Yuda, Adit, Ully, Isa, Agil, Nugroho, trimakasih atas dukungannya, Arch '07 yang tidak dapat ditulis semuanya. Terimakasih buat kebersamaannya selama ini.*

## MOTTO

*“Manjadda wajada”*

*yang artinya barang siapa bersungguh sungguh maka dapatlah ia,*

*“Berangkat dengan penuh keyakinan  
Berjalan dengan penuh keikhlasan  
Istiqomah dalam menhadapi cobaan”*

*“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”.*

*Al-Qur`an surat Al-Mujaadilah ayat 11*

*Jika anak Adam telah meninggal dunia maka terputuslah amalnya kecuali 3 hal:*

- 1) Ilmu yang bermanfaat*
- 2) Sedekah jariyah*

*3) Anak Shaleh yang mendoakan kedua orang tuanya”*

*(HR. Muslim).*

*“Tidak ada masalah yang tidak bisa di selesaikan selama ada komitmen bersama untuk menyelesaikannya”*

## **PERNYATAAN**

Dngan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta 17 April 2012,

Penulis



An nurrakis



## DESAIN PREMIS

Wisata pantai merupakan salah satu wisata yang sangat di gemari oleh semua tingkatan usia, di Yogyakarta obyek wisata pantai terdapat di kabupaten yang terletak di pesisir selatan yaitu Gunungkidul. Gunungkidul mempunyai banyak wisata pantai salah satunya pantai sundak.

Pantai Sundak merupakan objek wisata pantai yang kondisi alamnya masih alami, sehingga untuk menjaga dan melestarikan kondisi alamnya, maka suasana romantis adalah suasana yang sejalan dengan upaya kita untuk selalu menjaga dan melestarikan alam dan lingkungan sekitar Pantai Sundak.

Kehidupan sosial masyarakat perkotaan memang sudah sangat bertentangan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Romantis (kelembutan, kasih dan sayang, mencintai, menyenangkan, serta memberikan kenyamanan). Semua urusan di perkotaan seolah-olah terselesaikan dengan cara kekerasan. Tentu, sudah sangat membosankan dan menjenuhkan bagi manusia yang hidup di wilayah perkotaan yang sehari-hari menyaksikan, mengalami dan bergelimang dengan hal kekerasan.

Maka dari pada itu timbul ide dan gagasan untuk merancang hotel resort yang berorientasi pada suasana romantis di pantai sundak Gunungkidul, Yogyakarta. Sebagai jawaban untuk meringankan beban pikiran dan mental masyarakat perkotaan jika berwisata dan menginap di hotel resort ini.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGAJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR.....	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	xi
MOTTO PERSEMBAHAN.....	xii
PERNYATAAN.....	xiii
DESAIN PREMIS .....	xiv
DAFTAR ISI .....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR TABEL.....	xx
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN</b>	
1.1 Judul .....	1
1.2 Pengertian Judul.....	1
1.3 Latar Belakang.....	2
1.3.1 Latar Belakang Proyek.....	2
1.3.1.1 Jumlah Kunjungan Wisatawan di GK.....	3
1.3.1.2 Belum Adanya Fasilitas Hotel Resort.....	4
1.3.1.3 Karakteristik Wisatawan Berkunjung ke Resort.....	8
1.3.2 Latar Belakang Permasalahan .....	9
1.3.2.1 Potensi Wisata Pantai Sundak.....	9
1.3.2.2 Kondisi Masyarakat Urban.....	11
1.4 Rumusan Masalah.....	14
1.5 Tujuan dan Sasaran.....	14
1.6 Metode Pembahasan.....	14
1.7 Keaslian Penulisan .....	16
1.8 Kerangka Pola Pikir .....	17
<b>BAB II</b>	
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Tinjauan Teoritis dan Faktual Hotel .....	18

2.1.1 Tinjauan Hotel Resort .....	18
2.1.2 Tinjauan Elemen Natural Arsitektur .....	20
2.1.3 Tinjauan Suasana Ruang .....	36
2.1.4 Tinjauan Romantis .....	49
2.1.4.1 Menciptakan suasana Romantis .....	59
2.1.5 Tinjauan Integrasi Arsitektur dengan Tapak .....	53
2.1.5.1 Contoh Tipe lansekap .....	53
2.1.5.2 Kesatuan Struktur Tapak.....	56
2.1.6 Tinjauan Landscape .....	59
2.1.7 Tinjauan View .....	67
2.1.8 Tinjauan Pemintakatan.....	68
2.1.9 Studi Kasus.....	72
2.1.10 Kesimpulan Kajian Pustaka.....	87

### **BAB III**

#### **TINJAUAN LOKASI DAN PEMECAHAN PERSOALAN DISAIN**

3.1 Tinjauan Kota Wonosari .....	89
3.2 Tinjauan Lokasi Perencanaan Hotel Resort .....	94
3.2.1 Analisis Site .....	94
3.2.2 Analisis Tapak .....	96
3.2.3 Tinjauan Persyaratan Bangunan di Pantai Sundak .....	100
3.2.4 Pelaku Resort .....	100
3.2.5 Pola Aktifitas Penghuni Resort.....	100
3.2.6 Analisis Program Ruang.....	103
3.2.7 Analisis Terhadap Vegetasi .....	117
3.2.8 Analisi Terhadap potensi Air .....	123
3.2.9 Analisis Study Kasus.....	130

### **BAB IV**

#### **PENDEKATAN DAN KONSEP PERANCANGAN**

4.1 Pemahaman Terhadap Alam.....	131
4.2 Pendekatan Konsep Ekologi.....	134

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>138</b>
-----------------------------	------------

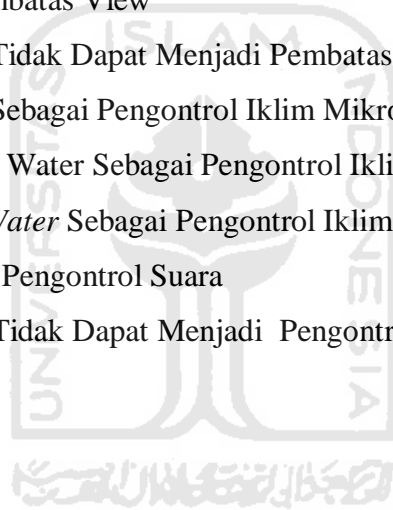
#### **LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Peta Klimatologi	2
Gambar 1.2 Pantai Sundak Gunung Kidul	5
Gambar 1.3 Pantai Sundak Gunung Kidul	5
Gambar 1.4 Gua Pantai Sundak Gunung Kidul	6
Gambar 1.5 Pantai Sundak Gunung Kidul	9
Gambar 1.6 Pantai Sundak Gunung Kidul	9
Gambar 1.7 Pantai Sundak Gunung Kidul	10
Gambar 2.1 Struktur diafan	27
Gambar 2.2 Tampak Suasana Ruang Dalam Akibat Pengaruh Pengolahan Cahaya Alam	28
Gambar 2.3 Lubang-Lubang Corong Cahaya Alam	29
Gambar 2.4 Contoh Perpaduan Yang Harmonis Antara Seni Dan Teknologi Tata Cahaya	30
Gambar 2.5 Guggenheim Museum di Bilbao	32
Gambar 2.6 Ekspresi yang Berbeda Akibat Efek Cahaya Pada Objek Yang Sama	32
Gambar 2.7 Studi Analisis Tata Cahaya	34
Gambar 2.8 Contoh Penonjolan Objek di Sudut Ruang	35
Gambar 2.9 Contoh Kamar Tidur dengan Perpaduan Warna Netral	50
Gambar 2.10 Contoh <i>Accent lighting</i>	51
Gambar 2.11 Contoh Lampu Taman	52
Gambar 2.12 Contoh Pencahayaan Kinetik	52
Gambar 2.13 Villa d’Estate at Tivoli, Italy	56
Gambar 2.14 Contoh Bangunan Menyatu dengan Lingkungannya	57
Gambar 2.15 Contoh Lanskap yang berkontur	58
Gambar 2.16 Contoh Landscape	59
Gambar 2.17 <i>Jetting Watter</i>	61
Gambar 2.18 Contuh <i>Still-Standing Water</i>	62
Gambar 2.19 Fungsi Vegetasi Pada Landscape	63
Gambar 2.20 Contoh Ground Cover	63
Gambar 2.21 Contoh Tanaman Pedinding	64

Gambar 2.22 Contoh tanaman Pembatas	64
Gambar 2.23 Contoh Tanaman Pengarah	65
Gambar 2.24 Contoh Tanaman Pemecah Angin	65
Gambar 2.25 Contoh Tanaman Peneduh	66
Gambar 2.26 Contoh Tanaman Penyerap Kebisingan	66
Gambar 2.27 Contoh Pengembangan View ke Arah Pantai	68
Gambar 2.28 a)Sea view, b) City view, c) Hill view	69
Gambar 2.29 Pola Penataan Terpusat	69
Gambar 2.30 Pola Penataan Linier	70
Gambar 2.31 Pola Penataan Radial	70
Gambar 2.32 Pola Penataan Cluster	71
Gambar 2.33 Pola Penataan Grid	71
Gambar 2.34 Capella Singapore Hotel Resort	72
Gambar 2.35 View interior dan eksterior	73
Gambar 2.36 Lay-out Plan Kompleks Istana Al- Hambra	75
Gambar 2.37 Tampak <i>Court of the Myrtles</i>	76
Gambar 2.38 Tampak <i>Court of the Myrtles</i>	76
Gambar 2.39 Tampak air mancur dengan kolam	77
Gambar 2.40 Tampak Court of the Lions	78
Gambar 2.41 Tampak perspektif mata burung dan tampak interior kamar	82
Gambar 2.42 Tampak perspektif dan tampak eksterior restoran	83
Gambar 2.43 Tampak Taman	84
Gambar 2.44 Tampak Taman	85
Gambar 3.1 Peta Wilayah Kabupaten Gunungkidul	93
Gambar 3.2 Site Lokasi Pantai Sundak	94
Gambar 3.3 Perkebunan Masyarakat	95
Gambar 3.4 Perkebunan Masyarakat	95
Gambar 3.5 Tambak udang	95
Gambar 3.6 Pantai Sundak	95
Gambar 3.7 Analisis View Pantai Sundak	97
Gambar 3.8 Analisis arah angin & Matahari	98
Gambar 3.9 Tata massa dan Orientasi Bangunan	99

Gambar 3.10 Pola Aktivitas Penghuni Resort	101
Gambar 3.11 Guest Tours	102
Gambar 3.12 Guest Tour	102
Gambar 3.13 Kegiatan Pelayanan	103
Gambar 3.14 Pola Hubungan Ruang	104
Gambar 3.15 Hubungan Ruang dalam Resort	106
Gambar 3.16 Analisis Vegetasi	117
Gambar 3.17 Air Sebagai Pusat perhatian	124
Gambar 3.18 Air Sebagai Penanda Sirkulasi	125
Gambar 3.19 Air sebagai penghalang View	125
Gambar 3.20 <i>Cascading water</i> sebagai pembatas view	126
Gambar 3.21 Sebagai Pembatas View	126
Gambar 3.22 <i>Still Water</i> Tidak Dapat Menjadi Pembatas View	127
Gambar 3.23 <i>Still Water</i> Sebagai Pengontrol Iklim Mikro	127
Gambar 3.24 Free Falling Water Sebagai Pengontrol Iklim Mikro	128
Gambar 3.25 <i>Spounting Water</i> Sebagai Pengontrol Iklim Mikro	128
Gambar 3.26 Air Sebagai Pengontrol Suara	129
Gambar 3.27 Still Water Tidak Dapat Menjadi Pengontrol Suara yang Baik	129



## DAFTAR TABEL

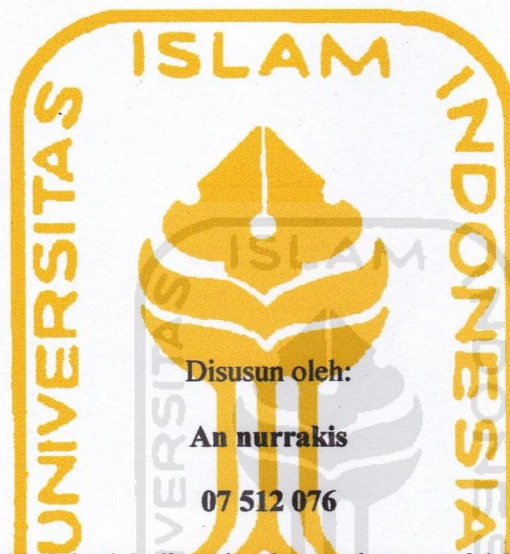
Tabel 1.1 Letak Geografis Kabupaten Gunungkidul	3
Tabel 1.2 Data Jumlah Kunjungan Wisata Di Kabupaten Gunungkidul Tahun 2002 s/d 2006.	4
Tabel 2.1 Kesimpulan Kajian Pustaka	87
Tabel 2.2 Pengujian Desain	88
Tabel 3.1 Persyaratan Bangunan Pantai Sundak	100
Tabel 3.2 Besaran Ruang Private Home Family Beach Type	111
Tabel 3.3 Besaran Ruang Private Home Family Garden Type	111
Tabel 3.4 Besaran Ruang Private Home Couple Beach Type	112
Tabel 3.5 Besaran Ruang Private Home Couple Garden Type	112
Tabel 3.6 Besaran Ruang Area Parkir dan Multifungsi	113
Tabel 3.7 Besaran Ruang Area Olahraga	113
Tabel 3.8 Besaran Ruang Fasilitas Penunjang	114
Tabel 3.9 Besaran Ruang Pengelola	115
Tabel 3.10 Besaran Ruang Fasilitas Rekreasi Anak	115
Tabel 3.11 Besaran Ruang Zona Service	116
Tabel 3.12 Vegetasi Sebagai Pembentuk Suasana Romantis	118
Tabel 3.13 Vegetasi Sebagai Pengarah	119
Tabel 3.14 Vegetasi Sebagai Peneduh	120
Tabel 3.15 Vegetasi Sebagai Pembatas dan Penyerap Kebisingan	121
Tabel 3.16 Vegetasi Sebagai Estetika	122
Tabel 3.17 Vegetasi Perambat	123

**LEMBAR PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**Hotel Resort Pantai Sundak**

*Pemanfaatan Elemen-elemen Alam pada Ruang Dalam dan Luar  
untuk Menciptakan Suasana yang Romantis*



Disusun oleh:

**An nurrakis**

**07 512 076**

Tugas Akhir ini telah diseminarkan pada tanggal 16 April 2012

Mengesahkan,

**Dosen Pembimbing**

**Dosen Penguji**

**Ir. H. Muhammad Iftironi, MLA**

**Ir. Suparwoko, MURP, PhD**



**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Arsitektur FTSP UII**

**DR. Ing. Ilya Fadjar Maharika, MA., IAI**



## **PERSEMBAHAN**

*Special Thanks to,*

*ALLAH SWT*

*Atas anugerah yang tak terhingga, rahmat, hidayah, inayah serta kemudahan selama ini.*

*NABI BESAR MUHAMMAD SAW*

*Nabi besar akhir zaman, yang menerangi pikiran dan menyempurnakan akhlak manusia.*

*AYAHANDA BERITA SALMI SE, & IBUNDA RAHMAWATI S.pd,*

*tercinta yang selalu memberikan dukungan materiil dan spiritual kepada penulis do'a, kesabaran dan kasih sayang-nya untuk ananda yang takkan pernah berhenti.*

*KAKANDA & ADINDA*

*Buat (Bang Eko Saska Indra ST, Bang Mex Sasai Indra SH, MHUM, Bang Ade Indra Sakti SE, Kak Pera Surya ningsih, Kak Okta Fiona Angela SE, dan Suci Khaira Ummah), dan kedua kakak ipar (Kak Ida Wldani dan Mbak Ana Khairunnisyaa). Yang selalu memberikan kasih sayang, do'a dan dorongan belajar serta motivasi tiada henti.*

*SAHABAT & TEMAN SEPERJUANGAN*

*Deddy, Eky, Arief, Ajie Bahadur, Arnov, yang telah banyak membantu, Sahabat-sahabat seperjuangan TA periode II 2011-2012 Kak Novie, Bang Diko, seta sahabat di kos "Green natural" Yuda, Adit, Ully, Isa, Agil, Nugroho, trimakasih atas dukungannya, Arch '07 yang tidak dapat ditulis semuanya. Terimakasih buat kebersamaannya selama ini.*

## KATA PENGANTAR

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada segenap makhlukNya di alam semesta ini. Tak lupa shalawat dan salam kepada panutan agung kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabatnya, para pengikutnya, dan semua orang yang mengajak melakukan kebaikan hingga hari akhir.

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji bagi Allah, akhirnya Laporan Tugas Akhir yang berjudul “ **Hotel Resort Pantai Sundak dengan Pemanfaatan Elemen-elemen Alam Pada Ruang dalam dan Luar untuk Menciptakan Suasana Romantis** “ telah dapat terselesaikan. Dengan segenap kemampuan penulis berusaha mempersembahkan yang terbaik dalam menyelesaikan laporan penelitian ini.

Penulis juga ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam penulisan laporan penelitian ini. Untuk itu dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sedalam – dalamnya kepada :

1. Ilya Fadjar Maharika, Dr. Ing. Ir. . MA, selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
2. Putu Ayu P. Agustiananda, ST, MA Selaku Koordinator Tugas Akhir Jurusan Arsitektur UII.
3. Ir. H. Muhammad Ifironi, MLA selaku pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan penuh dengan kesabaran serta perhatian telah memberikan sumbangan pemikiran, waktunya dalam penyusunan tulisan ini.
6. Ir. Suparwoko, MURP, PhD, selaku dosen Penguji yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini.
7. Staf Pengajar/ Dosen Jurusan Arsitektur FTSP, UII Yogyakarta
8. Teman-teman satu atap Arsitektur UII angkatan 2007 yang telah menjadi motivator dan rekan dalam penulisan Tugas Akhir ini.
9. Ayahanda dan ibunda, atas do'a, kasih sayang dan dukungannya.
10. Cica yang selalu mendukung dan mengajarkan saya untuk tidak cepat putus asa, untuk tetap maju dan tidak berhenti sampai disini.

11. Dan semua pihak yang tidak dapat di sebutkan satu persatu.

Terimakasih.

Penulis menyadari akan keterbatasan dalam menyusun laporan ini, baik sengaja maupun tidak sengaja menghadirkan kesalahan dalam penulisan laporan ini. Harapan penulis semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi teman teman, adik – adik angkatan, bagi almamater serta bermanfaat dan berfungsi sebagaimana mestinya.

وَالسَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Yogyakarta 17 April 2012,

Penulis

An nurrakis



## MOTTO

*“Manjadda wajada”*

*yang artinya barang siapa bersungguh sungguh maka dapatlah ia,*

*“Berangkat dengan penuh keyakinan  
Berjalan dengan penuh keikhlasan  
Istiqomah dalam menhadapi cobaan”*

*“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”.*

*Al-Qur`an surat Al-Mujaadilah ayat 11*

*Jika anak Adam telah meninggal dunia maka terputuslah amalnya kecuali 3 hal:*

- 1) Ilmu yang bermanfaat*
- 2) Sedekah jariyah*

*3) Anak Shaleh yang mendoakan kedua orang tuanya”*

*(HR. Muslim).*

*“Tidak ada masalah yang tidak bisa di selesaikan selama ada komitmen bersama untuk menyelesaikannya”*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Judul

#### *RESORT HOTEL* DI PANTAI SUNDAK GUNUNGKIDUL

Penekanan (pemanfaatan elemen-elemen alam pada ruang dalam dan luar untuk menciptakan suasana yang romantis)

### 1.2 Pengertian Judul

**Resort Hotel** : Hotel yang terletak dikawasan wisata, dimana sebagian pengunjung yang menginap tidak melakukan kegiatan usaha. Umumnya terletak cukup jauh dari pusat kota sekaligus difungsikan sebagai tempat peristirahatan.

(Nyoman S pendit, 1999.)

**Pantai** : Perbatasan antara daratan dan lautan atau massa air lainnya dan bagian yang mendapat pengaruh dari air tersebut.

(<http://pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi/index.php>).

**Sundak** : Wisata pantai tempat bangunan di rencanakan.

**Gunungkidul** : Wilayah administratif / Kabupaten tempat bangunan direncanakan.

**Romantis** : Bersifat spt dl cerita roman (percintaan); bersifat mesra; mengasyikkan

Referensi:

<http://kamusbahasaindonesia.org/Romantis#ixzz1SRXh1XUU>

Jadi, Resort di Pantai Sundak Gunungkidul memiliki pengertian sebuah tempat tinggal sementara dalam jangka waktu tertentu di kawasan wisata pantai sundak Gunungkidul dengan fasilitas yang cukup beragam dan lebih relaks.

Sedangkan pemanfaatan elemen-elemen alam pada Ruang luar untuk menciptakan suasana yang romantis adalah sub judul yang merupakan variable yang lebih spesifik.

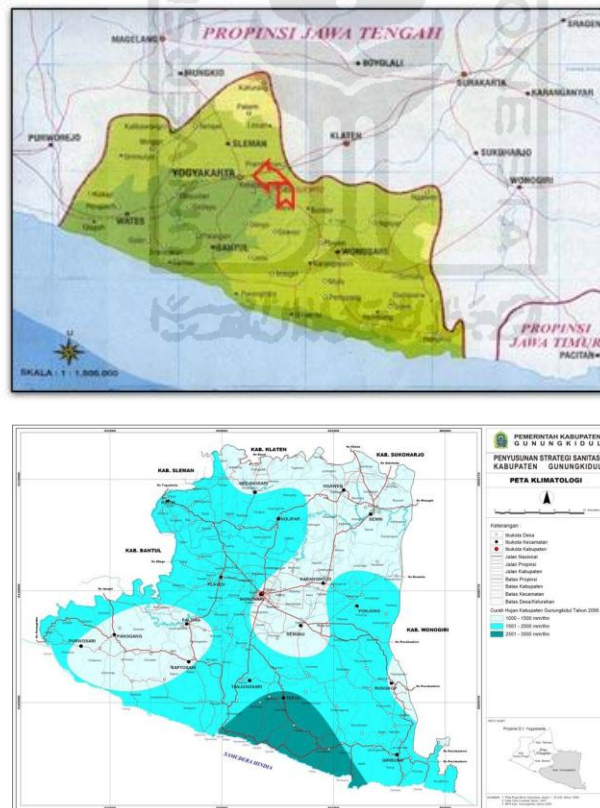
### 1.3 Latar Belakang

#### 1.3.1. Latar Belakang Proyek

Kabupaten Gunungkidul adalah salah satu kabupaten yang ada di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, dengan Ibukotanya Wonosari. Luas wilayah Kabupaten Gunungkidul 1.485,36 km<sup>2</sup> atau sekitar 46,63 % dari luas wilayah Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Kabupaten Gunungkidul terletak di sebelah tenggara Kota Yogyakarta (Ibu kota Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta). Jarak Wonosari sebagai Ibukota Kabupaten Gunungkidul dengan Kota Yogyakarta  $\pm$  39 km.

*Sumber : Bappeda Kab. Gunungkidul th 2006*

Letak geografis Kabupaten Gunungkidul sebagai berikut:



Gambar 1.1 Peta Klimatologi,

*Sumber : Bappeda Kab. Gunungkidul th 2006*

Tabel 1.1 Letak Geografis Kabupaten Gunungkidul

Letak Ujung	Bujur/Lintang	Derajat Letak Geografis
<b>Barat</b>	Bujur Timur	110° 21'
<b>Timur</b>	Bujur Timur	110° 50'
<b>Utara</b>	Lintang Selatan	7° 46'
<b>Selatan</b>	Lintang Selatan	8° 09'

Sumber: JM Kabupaten Gunungkidul 2005

Wilayah Kabupaten Gunungkidul selain berbatasan dengan kabupatenkabupaten lain di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta juga berbatasan dengan kabupaten-kabupaten dari Propinsi Jawa Tengah dan Samudera Indonesia.

Batas wilayah Kabupaten Gunungkidul sebagai berikut :

- Sebelah Barat : Kabupaten Bantul dan Kabupaten Sleman  
(Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta)
- Sebelah Utara : Kabupaten Klaten dan Kabupaten Sukoharjo  
(Propinsi Jawa Tengah)
- Sebelah Timur : Kabupaten Wonogiri  
(Propinsi Jawa Tengah)
- Sebelah Selatan : Samudera Hindia

#### 1.3.1.1. Jumlah Kunjungan Wisatawan di Kabupaten Gunungkidul

Kabupaten Gunungkidul memiliki potensi wisata yang cukup potensial dan beragam, mulai dari kekayaan alam pantai, gua, bukit dan pegunungan maupun potensi seni budaya dan peninggalan sejarah yang beragam dan tersebar di hampir 18 kecamatan. Potensi ini sangat berarti sejalan keberadaan Kabupaten Gunungkidul sebagai bagian dari Daerah Istimewa Yogyakarta yang merupakan daerah tujuan wisata kedua di Indonesia setelah propinsi Bali.

Pengembangan dan pembangunan obyek wisata dan sarana pendukungnya harus dilakukan secara kontinyu sebagai upaya untuk

meningkatkan daya tarik bagi wisatawan untuk berkunjung dan factor penahan wisatawan lebih lama tinggal yang pada akhirnya akan meningkatkan pendapatan masyarakat maupun Pendapatan Asli Daerah (PAD). Adapun jumlah kunjungan wisata di Kabupaten Gunungkidul dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 1.2 Data Jumlah Kunjungan Wisata  
Di Kabupaten Gunungkidul Tahun 2002 s/d 2006\*

No	Tahun Anggaran	Jumlah Bulan	Wisatawan			
			Mancanegara	Nusantara	Jumlah	Rata-rata /Bulan
1	2002	12	430	332.753	333.183	27.765
2	2003	12	459	348.958	349.417	29.118
3	2004	12	365	352.767	353.132	29.428
4	2005	12	320	325.157	325.477	27.123
5	2006*	11	121	193.528	193.649	17.604

\* : bulan Januari s/d November

Sumber data: Dinas Pariwisata & Kebudayaan Kab. Gunungkidul Tahun 2006.

### 1.3.1.2 Belum adanya fasilitas Hotel Resort

Kawasan wisata pantai di Kabupaten Gunungkidul sangat mempesona. Bukan hanya debur ombak yang tidak pernah berhenti, tetapi di balik kedahsyatan lautnya tersimpan potensi yang tidak akan pernah habisnya. Keindahannya bagaikan sesosok perempuan cantik namun memiliki kekuatan yang misterius. Sehingga potensi wisata di pesisir selatan pulau Jawa lebih banyak terbungkus oleh legenda, belum di nikmati secara maksimal.





Gambar 1.2 Pantai Sundak Gunung Kidul

(Sumber : [www.wisatagunungkidul.com](http://www.wisatagunungkidul.com) 2011)

Beberapa potensi menarik yang ada di pantai Sundak antara lain :

1. pantai Sundak dan lingkungannya memang menakjubkan. Pantainya sendiri, menampilkan pasir putih yang resik dan air laut yang jernih. Belum lagi ketika pengunjung mencoba untuk berjalan dari bibir pantai ke tengah laut yang relatif dangkal hingga sejauh 30 meter. Di sana, terdapat batu-batu karang kecil berjajar dan menjadi persembunyian biota-biota laut yang mungil.



Gambar 1.3 Pantai Sundak Gunung Kidul

(Sumber : [www.wisatagunungkidul.com](http://www.wisatagunungkidul.com) 2011)

2. Tampak beberapa bukit batu karang dan batu kapur di utara pantai dengan tinggi sekitar 12 meter. Bukit-bukit ini melatari pantai dan menambah keelokan pesona alam kawasan kars Pantai Sundak. Pesona tersebut sering disebut Fenomena Pocket Beach. Di dalam salah satu bukit batu karang tersebut terdapat gua, yang

di dalamnya ada sumur air tawar yang menjadi sumber mata air penduduk sekitar.



Gambar 1.4 Gua Pantai Sundak Gunung Kidul

(Sumber : [www.wisatagunungkidul.com](http://www.wisatagunungkidul.com) 2011)

Berdasarkan data dari dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Gunungkidul, obyek wisata pantai menyumbang sekitar 95% dari retribusi pariwisata di Gunungkidul. Meskipun demikian, pantai-pantainya tidak di garap secara serius oleh (PEMDA). Sebagian besar kawasan wisata pantainya belum di lengkapi sarana pendukung yang utama, seperti jaringan listrik, transportasi umum, maupun keamanan pantai.

Melihat dari kondisi yang demikian, maka kami ingin menciptakan sebuah fasilitas penginapan berupa hotel resort yang memang belum ada di kawasan pantai sundak. Tujuannya adalah sebagai sarana pendukung dari obyek wisata pantai sundak sekaligus sebagai wadah yang bisa menampung aktifitas rekreasi bagi para wisatawan.

#### **Data Penginapan Di Kabupaten Gunungkidul**

<b>No</b>	<b>Nama Hotel</b>	<b>Kelas</b>	<b>Lokasi</b>
1	Hotel Rahayu	Melati	Girijati, Purwosari
2	Hotel Atas	Melati	Girijati, Purwosari
3	Hotel Mitra Wisata	Melati	Girijati, Purwosari

4	Hotel Bukit	Melati	Girijati, Purwosari
5	Hotel Anisa	Melati	Girijati, Purwosari
6	Hotel Carolina	Melati	Girijati, Purwosari
7	Hotel Sidodadi	Melati	Girijati, Purwosari
8	Hotel Budi Inn	Melati	Girijati, Purwosari
9	Hotel Puncak Pertama	Melati	Girijati, Purwosari
10	Hotel Putra Tanjung	Melati	Girijati, Purwosari
11	Hotel Arjuna	Melati	Girijati, Purwosari
12	Hotel Rukun	Melati	Girijati, Purwosari
13	Hotel Wismasari	Melati	Girijati, Purwosari
14	Hotel Puri damai	Melati	Jl. B. Katamso 1, Wonosari
15	Hotel Sederhana	Melati	Jl. Karangmojo km 2
16	Hotel Tilamsari	Melati	Jl. Sumarwi, Wonosari
17	Hotel Dewi Ratih	Melati	Jl. Baron 81 Wonosari
18	Hotel Anggraeni	Melati	Jl. KH. Agus Salim 14, Wonosari
19	Hotel Padmahyasa	Melati	Jl. Ringinsari, Wonosari
20	Hotel Bintang Baru	Melati	Pantai Baron
21	Hotel Baronsari	Melati	Pantai Baron
22	Hotel Harlois	Melati	Pantai Kukup
23	Hotel Paradiso	Melati	Pantai Krakal
24	Hotel Puri Thalaso	Melati	Pantai Sundak
25	Hotel Willy	Melati	Jl. Baron km 20
26	Pondok Wisata Kukup	Melati	Pantai Kukup
27	Hotel Suhardi	Melati	Pantai Kukup

28	Hotel Ganesa	Melati	Jl. Pangarsan, Wonosari
29	Hotel Jogja Off Road	Melati	Pantai Ngandong
30	Wisma Wanagama	Wisma	Playen
31	Pondok Lembah Bukit	Melati	Pantai Wediombo

Sumber Data : *Dinas Pariwisata & Kebudayaan Kab. Gunungkidul Tahun 20011.*

### **1.3.1.3 Karakteristik Wisatawan yang Mengunjungi Resort**

Wisatawan, dalam hal ini pengunjung/tamu hotel jenis Resort mempunyai karakteristik yang sedikit berbeda di banding pengunjung/tamu hotel pada umumnya, yakni :

- Pengunjung biasanya berasal dari daerah perkotaan yang sangat mendambakan suasana yang berbeda dari rutinitas mereka sehari-hari yang serba sibuk dan penuh dengan tekanan serta sangat membosankan.
- Lebih mendambakan suasana alami yang santai dan damai.
- Mencari bentuk hiburan/rekreasi yang bersifat menyatu/menikmati alam seperti: berenang, berjemur, tracking, tea-walk, jogging dan sebagainya.
- Kebanyakan datang dengan berkelompok, baik itu dengan keluarga, teman, rombongan serta berpasang-pasangan.
- Pada umumnya datang pada musim liburan sekolah, weekend dan liburan lainnya.

## 1.3.2. Latar Belakang Permasalahan

### 1.3.2.1 Potensi Wisata Pantai Sundak

#### A. Pasir Pantai

Jenis pasir pantai bermacam-macam. Ada yang berwarna putih bersih, putih kekuningan, coklat, hingga coklat kehitaman. Untuk pantai sundak sendiri memiliki jenis pasir yang berwarna putih kekuningan.



Gambar 1.5 Pantai Sundak Gunung Kidul

(Sumber : [www.wisatagunungkidul.com](http://www.wisatagunungkidul.com) 2011)

#### B. Biota Laut

Termasuk ke dalam biota laut adalah ganggang laut, ikan hias, kerang, terumbu karang, bintang laut, dan sebagainya. Sedangkan di pantai sundak sendiri, biota laut yang khas adalah ikan hiasnya, disamping juga kerang, ganggang laut dan sebagainya. Bila biota laut yang beranaeka raga mini berada pada ssatau tempat maka akan terbentuklah taman laut yang indah di mana di beberapa tempat wisata pantai yang ada menjadikan taman laut andalan penarik pengunjung wisata pantai.



Gambar 1.6 Pantai Sundak Gunung Kidul

(Sumber : [www.wisatagunungkidul.com](http://www.wisatagunungkidul.com) 2011)

### C. Hewan Pantai/Laut

Termasuk diantaranya adalah penyu laut, kepiting, siput, camar, ikan laut dan sebagainya. Di pantai Sundak sendiri hewan pantainya berupa ikan hias, ikan laut, kepiting, udang laut dan sebagainya. Keneradaan hewan pantai/ laut ini sering menjadikan pantai yang bersangkutan memiliki daya tarik tersendiri bagi para wisatawan.

### A. Vegetasi

Vegetasi yang sering diidentikkan dengan suasana pantai adalah pohon kelapa/nyiur dan bakau. Tapi tidak sedikit pantai yang memiliki vegetasi yang unik dan spesifik yang tidak dimiliki oleh pantai lain dan ini menjadikan pantai yang bersangkutan menjadi menarik. Misalnya untuk pantai Sundak selain pohon kelapa, terdapat pula pandan laut, pinus, akasia, talok, nyamplungan dan waru.



Gambar 1.7 Pantai Sundak Gunung Kidul

(Sumber : [www.wisatagunungkidul.com](http://www.wisatagunungkidul.com) 2011)

### B. Ombak Laut

Situasi ombak laut yang tenang, maupun bergelombang tinggi tetap bisa membuat wisata yang menarik. Ombak laut yang tenang bisa dimanfaatkan untuk wisata perahu, memancing atau sekedar berendam dan berenang. Sedangkan ombak laut yang bergelombang sedang sampai tinggi bisa dimanfaatkan untuk wisata *jet-Ski* sampai berselancar/*surfing*.

### **C. Sunset**

Saat matahari tenggelam merupakan saat-saat yang indah dan romantis menurut anggapan sementara orang dan tidak sedikit orang menantikan saat-saat sunset ini tiba dan menjadikan momen ini suatu hal yang menghibur dan menyenangkan.

### **D. Angin**

Semilir angin pantai yang berhembus hingga menyentuh kulit wisatawan memberikan kenikmatan tersendiri. Tingkat kecepatan angin yang berhembus dapat dibedakan yaitu dengan kecepatan normal dan kencang. ketika angin bertiup dengan sepoi-sepoi maka wisatawan dapat menikmatinya, namun ketika angin bertiup dengan kencang maka terkadang wisatawan ada yang meamnfaktkannya dengan bermain layangan.

#### **1.3.2.2. Kondisi Masyarakat Urban**

Pantai Sundak merupakan objek wisata pantai yang kondisi alamnya masih perawan, sehingga untuk menjaga dan melestarikan kondisi alamnya, maka suasana romantis adalah suasana yang sejalan dengan upaya kita untuk selalu menjaga dan melestarikan alam dan lingkungan sekitar Pantai Sundak. Karena, sifat-sifat yang terkandung di dalam suasana romantis yaitu kelembutan, kasih dan sayang, mencintai, menyenangkan, serta memberikan kenyamanan untuk keinginan berlama-lama dalam menikmati bermalam di Hotel resort bersuasanakan romantis itu sendiri, tidak ada sifat kekerasan, kekasaran, serta individualisme yang terkandung di dalamnya seperti tercermin pada kehidupan masyarakat perkotaan.

Permasalahan perkotaan dewasa ini semakin hangat dibicarakan karena keterkaitannya dengan hampir segala aspek kehidupan manusia. Perkembangan kegiatan suatu kota sering menjadi tumpuan harapan masyarakat sehingga mereka berduyun-duyun berebut kesempatan untuk bisa memperoleh penghidupan di kota tersebut.



Kepesatan perkembangan suatu kota ternyata juga membawa dampak sosial akibat tingginya iklim kompetitif dalam kehidupan masyarakatnya. Masyarakat cenderung terbagi menjadi 2 segmen, yaitu (1) kelompok masyarakat yang menang dan berhasil dalam iklim kompetisi ini dan (2) kelompok masyarakat yang kalah dan tersingkir. Dampak sosial lain yang sangat terasa akibat iklim ini adalah pada perilaku masyarakat pada masing-masing segmen atau antarsegmen tersebut yang cenderung individualis. Perwujudan perilaku individualis ini bisa mencakup 2 aspek, yaitu aspek fisik dan aspek sikap/tingkah laku masyarakat yang selalu tercermin dalam perilaku kehidupan sehari-hari.

Menurut Sarlito (1992:62), salah satu persoalan yang sampai saat ini terus dirasakan adalah adanya perbedaan kelas sosial ekonomi yang makin lama makin menyolok. Golongan yang mampu makin berkuasa dan makin kaya sedangkan golongan miskin bertambah miskin. Semakin besar, semakin padat dan heterogen penduduknya, semakin jelaslah ciri-ciri tersebut.

Di samping itu, fenomena lain pada kehidupan kota adalah adanya sifat kompetitif yang sangat besar, dan sifat hubungan antar personal yang lebih dititikberatkan pada pertimbangan keuntungan secara ekonomis.

Dari kondisi diatas, perlahan-lahan akan terjadi perubahan tata nilai pada kehidupan masyarakat yang mengacu pada fenomena-fenomena tersebut, yang selanjutnya akan bermuara pada suatu kondisi:

1. Adanya keinginan untuk membatasi hubungan/ pergaulan, khususnya terhadap orang atau kelompok diluar lingkungan atau kelasnya.
2. Adanya konflik kepentingan masing-masing kelompok atau individu akibat dari pemaksaan kehendak dan salah satu kelompok atau individu terhadap kelompok atau individu lain, yang sebenarnya berakar dari pemikiran egosentris masing-masing kelompok atau individu tersebut tanpa mempertimbangkan kepentingan kelompok atau individu lainnya.

Kedua hal itulah yang menjadi sebab pokok dominasi perilaku individualis pada kehidupan perkotaan, yang sekaligus sebagai salah satu ciri kehidupan kota.



Pada umumnya kota diasosiasikan dengan pengangguran, kemiskinan, polusi, kebisingan, ketegangan mental, kriminalitas, kenakalan remaja, seksualitas dan sebagainya. Bukan hanya dalam hal lingkungan fisik kota itu saja yang tidak menyenangkan tetapi juga dalam lingkungan sosialnya.

Selanjutnya Bintarto (1989: 36) mengatakan bahwa kemunduran lingkungan kota yang juga dikenal dengan istilah “*Urban Environment Degradation*” pada saat ini sudah meluas di berbagai kota di dunia, sedangkan di beberapa kota di Indonesia sudah nampak adanya gejala yang membahayakan. Kemunduran atau kerusakan lingkungan kota tersebut dapat dilihat dari dua aspek:

1. Dari aspek fisis, (*environmental degradation of physical nature*), yaitu gangguan yang ditimbulkan dari unsur-unsur alam, misalnya pencemaran air, udara dan seterusnya.
2. Dari aspek sosial-masyarakat (*environmental degradation of societal nature*), yaitu gangguan yang ditimbulkan oleh manusianya sendiri yang menimbulkan kehidupan yang tidak tenang, tidak nyaman dan tidak tenteram.

Di samping kenyataan tersebut, kehidupan kota yang selalu dinamis berkembang dengan segala fasilitasnya yang serba gemerlapan, lengkap dan menarik serta “menjanjikan” tetap saja menjadi suatu “*pull factor*” yang menarik orang mendatangi kota. Dengan demikian orang-orang yang akan mengadu nasib di kota harus mempunyai strategi, yaitu: bagaimana bisa memanfaatkan dan menikmati segala fasilitas yang serba menjanjikan tersebut namun juga bisa mengatasi tantangan dan permasalahan yang ada di dalamnya.

Kehidupan social masyarakat perkotaan memang sudah sangat bertentangan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Romantis (kelembutan, kasih dan sayang, mencintai, menyenangkan, serta memberikan kenyamanan). Semua urusan di perkotaan seolah-olah terselesaikan dengan cara kekerasan. Tentu, sudah sangat membosankan dan menjenuhkan bagi

manusia yang hidup di wilayah perkotaan yang sehari-hari menyaksikan, mengalami dan bergelimang dengan hal kekerasan.

Maka dari pada itu timbul ide dan gagasan untuk merancang hotel resort yang berorientasi pada suasana romantis di pantai sundak Gunungkidul, Yogyakarta. Sebagai jawaban untuk meringankan beban pikiran dan mental masyarakat perkotaan jika berwisata dan menginap di hotel resort ini.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

- a. Bagaimana merancang hotel resort yang dapat memanfaatkan elemen-elemen alam sehingga memberikan kesan romantis pada ruang dalam dan ruang luar.
- b. Bagaimana menciptakan hotel resort dengan mengolah view pantai dan suara ombak pada ruang-ruang hotel resort agar terkesan romantis.

#### **1.5 Tujuan dan Sasaran**

##### **1.5.1 Tujuan**

Tujuan yang akan dicapai dalam penulisan ini adalah menciptakan suasana pendukung berupa fasilitas-fasilitas yang diberikan hotel resort di obyek wisata pantai sundak Gunungkidul sebagai wadah yang memberikan suasana romantisme.

##### **1.5.2 Sasaran**

Sasaran yang ingin di capai adalah menampilkan karakter ruang luar yang dapat memberikan kesan romantis dengan pemanfaatan elemen-elemen arsitektural alam.

#### **1.6 Metode Pembahasan**

Dalam pembahasan ini metoda yang di gunakan adalah :

1. Merumuskan permasalahan yaitu merencanakan sebuah bangunan hotel resort di tepi pantai sebagai sarana akomodasi dan wisata. Dengan penekanan: pemanfaatan elemen-elemen alam pada ruang dalam dan luar untuk menciptakan suasana romantis.

2. Pengumpulan data yaitu mengumpulkan data-data sebagai pendukung pembahasan dalam menganalisa permasalahan untuk mendapatkan pemecahan di dalam studi perancangan.

Cara memperoleh data di bagi menjadi dua bagian :

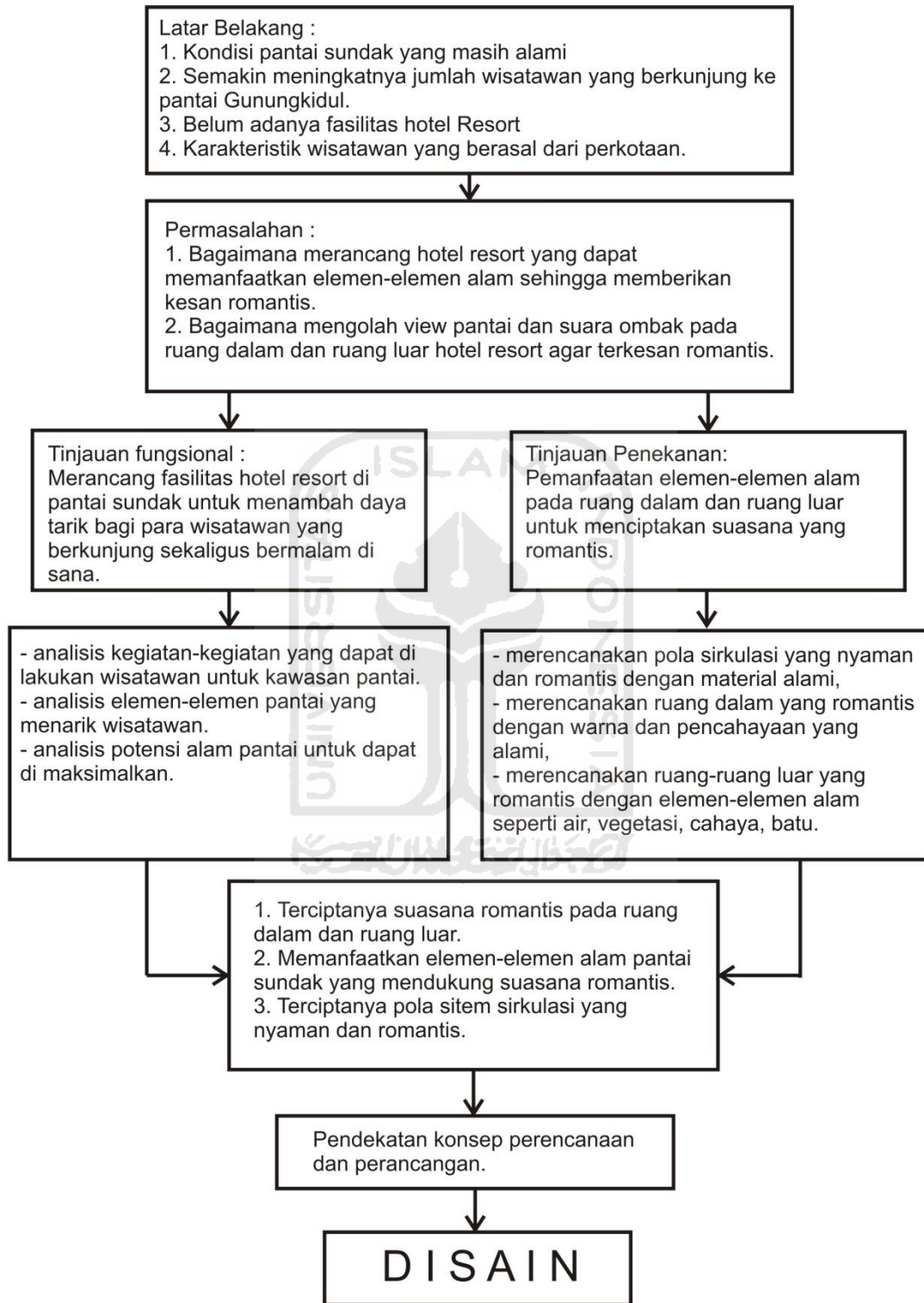
- a. Data survey langsung, untuk menganalisa site yaitu mengamati langsung kondisi yang ada sekarang pada kawasan perancangan dan kawasan yang melingkupinya, mengamati kegiatan yang ada, dokumentasi site dan bangunan serta sketsa-sketsa pendukung sebagai data primer.
  - b. Studi literature yaitu:
    - Mempelajari hal-hal yang berhubungan dengan bangunan, guna menyelaraskan hotel resort dengan kondisi alam pantai.
    - Mempelajari teori-teori perencanaan ruang dalam dan ruang luar dan elemen-elemen alam untuk menciptakan suasana romantis.
3. Metode penyelesaian yaitu sebagai cara dalam pemecahan permasalahan desain.
    - a. Analisa tapak:
      - Analisa site/lokasi:
        - Lokasi dari lingkungan tapak di dalam kota
        - Jarak dan waktu tempuh antara tapak dengan objek wisata lain dalam wilayah kabupaten.
        - Lokasi tapak pada kawasan wisata.
        - Analisa vegetasi
        - Analisa kontur
        - Analisa sirkulasi
    - b. Organisasi ruang yaitu jenis kegiatan dan kebutuhan ruang-ruang.
    - c. Menganalisa bentuk ruang dalam dan luar, view, yang mendukung terhadap suasana romantis.
  4. Metoda penyelesaian bentuk bangunan

- a. Memahami elemen-elemen alam sebagai pembentuk ruang dalam dan luar serta mengolah potensi view pantai yang mendukung terciptanya suasana yang romantis.
- b. Konsep pengorganisasian ruang-ruang pada hotel resort.
- c. Konsep desain lanskap dengan memanfaatkan potensi vegetasi yang ada.

### 1.7 Keaslian Penulisan

1. Megga Ditta Amalia, 06 512 063/TA  
Hotel Resort di Pantai Glagah  
Karakteristik Pantai Glagah Sebagai Dasar Perancangan dan Perencanaan Pada Ruang Luar dan Ruang Dalam.
2. Bharata Dwiartayuda, 96 340 106/TA  
Hotel Resort di Pantai Baron Yogyakarta  
Karakter Alam Pantai Sebagai Penentu Perancangan.
3. Nur muharromah, 03 512 156/TA  
Hotel Resort dikawasan Wisata Pantai Bentar  
Transformasi Karakter Air Terhadap Perancangan Bangunan.

## 1.8 Kerangka Pola Pikir



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Tinjauan Toritis dan Factual Hotel

##### 2.1.1. Tinjauan hotel resort

###### a. Pengertian hotel resort

➤ Hotel adalah :

- Suatu bentuk akomodasi yang di kelola secara komersial, disediakan bagi setiap orang untuk memperoleh pelayanan berikut makan dan minum.<sup>1</sup>
- Suatu tempat penginapan yang disediakan untuk orang-orang yang sedang melakukan perjalanan dengan segala fasilitas yang memenuhi persyaratan kesehatan, kepuasan dan kesenangan.<sup>2</sup>
- Suatu tempat penginapan yang dapat memenuhi syarat-syarat kepuasan, kesenangan, kesehatan dan kebersihan.<sup>3</sup>

➤ Resort adalah :

Suatau tempat yang di kembangkan untuk kepentingan wisatawan yang tinggal sementara dengan maksud untuk berlibur. Untuk itu resort menyediakan fasilitas antara lain : akomodasi dan fasilitas rekreasi bagi wisatawan.<sup>4</sup>

➤ Hotel Resort adalah :

Hotel yang biasanya terletak di luar kota, pegunungan, tepi danau, pantai, atau daerah tempat berlibur, yang memberikan fasilitas menginap bagi wisatawan.<sup>5</sup>

###### b. Jenis dan Macam Hotel Resort Tepi Pantai<sup>6</sup>

---

<sup>1</sup>SK. Menteri Perhubungan no. PM 10/pw 301/hal77

<sup>2</sup>Ketu Pesek, Hotel wisata di parangeritis, TGA, ARS, FT,UGM di kutip Ade Rosid Iskandar hal 1

<sup>3</sup>S. Pendit, 1996, pariwisata. Hal 56

<sup>4</sup>f. Lawson &M. Baud Bovy, Tourism and recreation development hal 23

<sup>5</sup>SK. MEMPERHUB RI No. SK 241/H/70 hal 36

<sup>6</sup>Hufadine Margaret Resort Design, 2000

### 1. Beach and sea side Resort Hotel

Hotel Resort jenis ini memanfaatkan potensi alam daerah pantai sebagai daya tarik utama fasilitas.

Letak resort ini selalu di batasi laut pada sisinya, dengan jenis laut yang memiliki ombak yang indah serta pantai yang bersih sehingga bisa di manfaatkan untuk kegiatan wisata di dalamnya. Resort ini biasanya merupakan salah satu fasilitas dari sebuah resort wisata.

### 2. Health and Spa Resort Hotel

Hotel resort ini dirancang dengan menggunakan konsep kesehatan, dalam arti bahwa keberadaan resort ini di gunakan sebagai sarana terapi penyembuhan. Jadi elemen bangunan adalah elemen alam sekitar dan fasilitas penunjang dirancang khusus sehingga secara psikologis mampu memberikan kenyamanan tersendiri bagi pengguna.

### 1. Marina Resort Hotel

Resort ini hampir sama dengan beach resort namun lebih di tujukan bagi wisatawan yang mempunyai minat terhadap olahraga dan kegiatan yang berhubungan dengan aktifitas tersebut sangat diutamakan.

Ditinjau dari pengertian-pengertian diatas maka resort di pantai Sundak ini termasuk dalam criteria pertama yaitu Beach and Sea Side Resort Hotel.

**Berdasarkan golongan kelas hotel, hotel resort di bagi menjadi beberapa jenjang :**

Syarat	*	**	***	****	*****
Jumlah minimum kamar standard	15	20	30	50	100
Jumlah Kamar Suite	-	1	2	3	4
Luas minimum Kamar standard	20 m <sup>2</sup>	22 m <sup>2</sup>	24 m <sup>2</sup>	24 m <sup>2</sup>	26 m <sup>2</sup>

Luas minimum Kamar suite	-	44 m <sup>2</sup>	48 m <sup>2</sup>	48 m <sup>2</sup>	52 m <sup>2</sup>
--------------------------	---	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------

(Keputusan Menparpostel, Tentang Ketentuan Usaha dan Penggolongan Hotel. Deparpostel)

### c. Fungsi Hotel Resort

1. Sebagai tempat relaksasi dengan salah satu programnya yang menunjang untuk melepaskan ketegangan fisik dan mental.
2. Sebagai tempat rekreasi, merupakan tempat tujuan bagi mereka yang ingin meninggalkan rutinitas dan mencari suasana baru.
3. sebagai tempat mengenal alam dan budaya, dimana keadaan alam dan budaya setempat mempengaruhi usaha pemulihan kesehatan fisik dan mental.

(TA-Anton Wibawanto, 96340126, hal 11)

### d. Pengunjung Resort Hotel

- Berdasarkan sifat perjalanan yang dilakukan
  - *Pleasure Traveller*, yaitu wisatawan yang berpergian untuk mencari kesenangan.
  - *Business Pleasure Traveller*, yaitu disamping menjalankan tugas juga juga mencari kesenangan.
- Berdasarkan Statusnya
  - Domestik
  - Asing

### 2.1.2. Tinjauan Elemen *Natural* Arsitektur

Semua elemen bangunan menggunakan bahan sebagai pembentuknya. Pemilihan bahan akan menciptakan efek tertentu pada suasana ruang. Bahan-bahan tersebut apabila dipadupadankan akan menciptakan ruang yang berkesan canggih tetapi cenderung bersuasana ‘dingin’ dan ‘kaku’. Untuk menghadirkan suasana yang lebih ‘hangat’ dan ‘romantis’ di dalam interiornya, perlu digunakan bahan-bahan alami seperti berikut:



## 1. Kayu

Inilah bahan yang paling banyak digunakan untuk interior dan arsitektur. Bahan kayu digunakan baik untuk struktur seperti kolom dan balok rumah, juga sebagai elemen pendukung ruang seperti kusen, daun pintu, jendela, dan tentu saja untuk perabot. Kayu adalah bahan yang kuat namun mudah dibentuk. Tetapi pada bangunan modern, kayu tidak lagi diberi elemen dekoratif seperti ukir-ukiran, melainkan tampil dalam bentuk lurus dan sederhana. Meskipun demikian, karena kesannya natural maka kayu menyiratkan nuansa yang ‘lunak’. Warnanya yang kecokelatan dan garis-garis seratnya yang unik membuat kayu mampu menebarkan *atmosfer* ‘hangat’ di dalam arsitektur dan interior modern (Hilliard, 1990).

Banyak jenis kayu yang dapat digunakan dalam interior, tetapi harus tetap memilihnya dengan cermat. Untuk elemen eksterior, seperti lantai teras atau rangka atap, kayu yang digunakan harus kuat dan tidak mudah lapuk, misal kayu ulin dan damar laut. Untuk interior, biasanya pemilihan kayu lebih dipertimbangkan pada warna dasar dan bentuk seratnya. Kayu jati dan mahoni adalah dua kayu yang paling sering digunakan untuk interior, baik untuk kusen, daun pintu, jendela dan dinding.

## 2. Bambu

Bahan bambu tidak sepopuler kayu. Ketahanan dan kekuatannya dianggap kurang memadai apabila dibandingkan dengan kayu. Namun sebenarnya bila bambu diberi penanganan yang khusus, bahan ini dapat bertahan cukup lama. Di Jepang, banyak bangunan yang menggunakan bambu dan tahan ratusan tahun. Tak heran apabila kemudian bambu memiliki kesan yang sangat oriental karena identik dengan negara-negara Asia Timur.

Bambu juga unik karena bentuk batangnya yang lurus-lurus mirip pipa namun memiliki buku-buku yang berkesan sangat natural. Warna bambu yang coklat kekuningan juga menciptakan suasana yang ‘hangat’ bila ditata di dalam ruangan. Meskipun bambu tidak cocok untuk bahan struktur bangunan, tetapi dapat digunakan sebagai bahan penutup, misal

aksentuasi pada dinding, sekat ruangan dan sebagainya. Warna natural dan bentuk bambu yang lurus panjang sangat sesuai dalam menciptakan kesan ‘hangat’ pada hunian modern.

### **3. Batu alam**

Mungkin ada ratusan bahkan ribuan jenis batu alam di bumi ini. Setiap batu memiliki karakter dan warna tersendiri. Dari dulu batu alam sangat populer digunakan sebagai bahan bangunan, misalnya marmer, yang kesannya mewah dan elegan karena urat-uratnya yang unik sehingga biasa digunakan pada interior bergaya klasik. Kemudian ada batu granit yang mulai populer di tahun delapan puluhan dengan warna-warna yang menawan. Kedua batu ini banyak diimpor dari Italia dengan harga yang mahal, meskipun Indonesia pun memiliki kedua jenis batu ini. Selain itu, juga ada batu lain seperti batu andesit, batu paras Jogja atau paras Palimanan, batu candi dan sebagainya.

Pada interior modern, batu akan sangat membantu untuk menciptakan kesan yang lebih natural dan hangat pada bangunan. Dinding ruangan akan terasa lebih alami bila dilapisi dengan batu paras Jogja yang kekuningan daripada tembok yang dilapisi cat. Kolom di dalam rumah terasa lebih unik apabila dilapisi dengan batu andesit warna kehitaman daripada hanya berupa kolom baja atau kolom beton polos. Batu juga dapat digunakan sebagai aksentuasi pada interior. Potongan batu kali yang tipis-tipis dan ditata dengan pola susun sirih di dalam ruangan akan menghadirkan dinding dekoratif yang modern namun ‘hangat’.

### **4. Sumber Cahaya**

Pada dasarnya ada dua macam sumber cahaya yang berpengaruh bagi ruang dalam. Pertama, sumber cahaya alam yang berasal dari matahari, bintang-bintang, kedua, sumber cahaya buatan atau artifisial, seperti: nyala lilin, nyala obor, lampu minyak, lampu petromaks (nyala yang berasal dari selubung kaos yang terjaga baranya akibat semburan minyak tanah yang berasal dari sebuah tabung bertekanan), lampu gas, lampu pijar, lampu FL (Fluorescen) atau sering disebut lampu TL.

Kedua sumber cahaya ini mempunyai kelebihan serta kekurangan, antara lain: sumber cahaya alam memiliki sifat tidak menentu, tergantung pada iklim, musim juga cuaca. Sinar ultra violet yang terkandung dalam sumber cahaya alam bila terpancar langsung dapat merusak struktur permukaan material sesuai dengan tingkat kepekaannya masing-masing.

Sedangkan sumber cahaya buatan atau artifisial pengadaannya membutuhkan sejumlah biaya (minyak, listrik, bola lampu, armatur, aksesoris) namun perletakan posisinya dan kestabilan cahayanya (lampu listrik) relatif mudah diatur.

Sumber cahaya alam yang masuk ke ruang dalam dari arah atas melalui lubang *skylight* pada langit-langit atau atap dan dari arah samping melalui lubang jendela dapat diolah-rancang secara langsung ataupun tidak langsung. Dengan penambahan tirai, jalousin, kaca film, batang-batang atau bidang-bidang yang disusun sedemikian rupa pada lubang cahaya sebagai penghalang atau penyaring cahaya, view, sirkulasi udara, curah hujan, atau demi alasan keamanan akan memberikan efek atau dampak tertentu pada ruang dalamnya.

Berbagai cara pengolahan cahaya alam ini bukan semata untuk memenuhi segi estetika, melainkan juga memenuhi aspek fungsi sebagai sarana penting bagi terlaksananya kegiatan pada ruang dalam.

Sumber cahaya buatan pada awalnya, nyala obor, lilin mengalami kesulitan dalam mempertahankan kestabilan kuat cahayanya akibat tiupan angin, menjadi cukup stabil setelah dilengkapi dengan tabung kaca (lampu minyak, lampu petromaks, lampu gas). Pada tahap ini keterbatasan utamanya pada pemasangan posisinya karena harus memperhitungkan panas nyala api yang membutuhkan sirkulasi udara yang cukup baik serta letak tabung minyak.

Ketika bola lampu pijar ditemukan oleh Thomas Edison pada tahun 1879 dan kemudian dikembangkan menjadi berbagai macam bentuk dan tipe lampu listrik maka jenis sumber cahaya buatan atau artifisial ini boleh dikatakan dapat diandalkan tingkat kestabilan kuat cahayanya sekalipun bila

diukur dengan teliti sebenarnya kekuatan cahayanya bisa berkurang dikarenakan usia lampu, bola lampu yang kotor, reflektor yang kotor, namun mata manusia dalam batas tertentu tidak dapat merasakannya. Demikian pula dengan kemungkinan perletakan posisinya menjadi jauh lebih bebas, lebih fleksibel, bisa menempel, masuk atau disembunyikan di langit-langit, dinding, lantai, di ruang dengan tiupan angin kencang sekalipun, bahkan bisa pula diletakkan di dalam air.

### **Bentuk, Ruang, Warna, Cahaya Dan Bayangan**

Ruang, dalam pengamatan fisik tidak teraba melainkan terasa. Keberadaan atau kehadiran ruang dapat dirasakan dengan meng-indra bentuk-bentuk elemen pembatasnya yang salah satunya melalui indera penglihatan, pengamatan visual.

Ching (1979) menyatakan bahwa bentuk adalah ciri utama yang menunjukkan suatu ruang, ruang dibatasi dan dibentuk oleh dinding, lantai dan langit-langit atau atap. Kehadiran ruang secara visual menjadi makin terasa apabila elemen-elemen pembatasnya makin jelas terwujud. Untuk mengamati batas-batas visual ini diperlukan hadirnya cahaya.

Santen dan Hansen (1985) menyatakan bahwa bentuk dan warna tidak dapat dipisahkan serta sangat terikat dengan cahaya, bekerja dengan bentuk berarti pula bekerja dengan cahaya, Warna elemen pembatas ruang dan warna cahaya berperan penting. Dengan demikian, berbicara dan berpikir tentang bentuk dan warna dalam konteks pengamatan visual berarti dengan sendirinya berbicara dan berpikir pula tentang cahaya, sebab kehadiran bentuk dan warna juga tekstur dan patra dalam hal ini menjadi tidak berarti tanpa kehadiran cahaya.

Dalam memahami bentuk tiga dimensi di bawah pengaruh cahaya, sering kali dibutuhkan pula kehadiran bayangan. Dengan mengamati bayangannya akan lebih mudah menyadari kondisi kontur/ plastisitas sebuah bentuk. Demikian pula halnya apabila sebuah bentuk tiga dimensi dengan ke-elokan plastisitasnya akan menjadi berkurang bahkan tidak berarti apabila ditimpa cahaya saja dengan meniadakan bayangannya. Karena

bentuk berperan sebagai pembatas, pembentuk dan pengisi ruang sementara bentuk-bentuk ini baru teramati dengan setelah hadirnya cahaya, maka cahaya dan bayangan, unsur gelap dan terang pada perancangan tata cahaya menjadi sangat menentukan dalam pembentukan suasana suatu ruang.

Setiap permukaan bentuk memiliki warna, tekstur dan kadang juga patra. Warna pada permukaan suatu bentuk terdiri atas pigmen-pigmen warna yang berbeda sifatnya dengan warna cahaya. Pigmen warna biru bila dicampur dengan pigmen warna kuning akan menghasilkan campuran pigmen berwarna hijau, pigmen warna merah dicampur pigmen hijau dan ungu akan mejadikan campuran pigmen warna hitam. Sementara itu, sumber cahaya merah yang digabungkan dengan sumber cahaya hijau bila diproyeksikan di atas bidang putih akan memunculkan cahaya gabungan berwarna kuning. Tiga macam warna cahaya biru, hijau dan merah bila digabungkan akan menimbulkan warna cahaya putih pada bidang proyeksi berwarna putih. Dan bila bidang proyeksinya tidak putih maka akan menimbulkan kesan warna yang lain pula.

Gambaran ini baru memberikan contoh beberapa warna pigmen dan warna cahaya saja, sedangkan dalam dunia praktisi kombinasi warna dan cahaya ini demikian tak terhingga banyaknya sehingga untuk menambah perbendaharaan pengetahuan tentang kombinasi dengan dampak visualnya perlu dilakukan dengan percobaan-percobaan baik di lapangan ataupun di laboratorium cahaya dan warna.

### **Pengaruh Signifikan Tata Cahaya**

Kehadiran cahaya pada lingkungan ruang dalam bertujuan menyinari berbagai bentuk elemen-elemen yang ada di dalam ruang sedemikian rupa sehingga ruang menjadi teramati, terasakan secara visual suasananya. Selain itu kehadiran cahaya juga diharapkan dapat membantu pemakai ruang untuk dapat melakukan aktivitasnya dengan baik dan terasa nyaman. Untuk mencapai tujuan ini dibutuhkan perancangan, pengolahan tata cahaya yang jeli serta matang dalam pengalaman teoritis maupun praktis supaya hasil

rancangannya dapat memenuhi aspek-aspek baik kuantitatif maupun kualitatif.

Perancangan tata cahaya dengan sumber cahaya alam (baca:matahari) meliputi pengolahan bentuk dan posisi lubang cahaya, bentuk dan posisi bidang pemantul, pengisian pola-pola pada lubang cahaya dengan material tertentu seperti batang-batang atau bidang-bidang dari batu, kayu,timah, besi, tembaga, aluminium, kaca buram, bening, berwarna, *fibreglass* dan kain. Sumber cahaya alam yang masuk ke ruang dalam dengan pengolahan dapat dibuat langsung maupun tak langsung. Dibuat merata atau setempat, beraneka warna atau putih polos.

Kesadaran terhadap dampak cahaya alam ketika masuk ke ruang dalam yang diolah dengan baik telah lama disadari. Arsitektur gereja Gothik merupakan bukti puncak masa lampau pengolahan tata cahaya alam dalam perwujudan konsep ruang. Menurut Jammer (dalam van de Ven,1991), pada abad pertengahan banyak cendekiawan yang mengidentifikasi ide ruang dengan Tuhan yang hadir di mana-mana, dan karena Tuhan adalah cahaya, akibatnya cahaya dan ruang memiliki sifat Illahi.

Konsep inilah yang dicoba dan dapat dikatakan berhasil gemilang diwujudkan dalam ruang gereja Gothik dengan kolom-kolom yang terkesan ramping dan menjulang mengarah kepada Yang di Atas segala-galanya (baca: Tuhan), dengan dinding-dinding transparan yang menyebabkan sinar matahari masuk, menembus melalui sela-sela struktur ramping yang berkaca berwarna. Hans Jantsen (dalam van de Ven,1991)menyebut interior Gothik sebagai suatu struktur diafan, struktur tembus cahaya. Filsafat arsitektur Gothik adalah vertikalisme, transparan, dan diafan. Diafan artinya cahaya yang menembus, selaku lambang Rahmat Tuhan yang menembus kefanaan hidup manusia untuk meneranginya dengan Nur-Illahi (Mangunwijaya,1988),



Gambar 2.1 Struktur diafan, tembus cahaya pada arsitektur gereja Gothik memungkinkan cahaya alam masuk ke ruang dalam melalui celah-celah kaca berwarna, membangkitkan suasana yang dramatis namun juga sakral dan agung. (Mangunwijaya, Y.B., 1988 : 78.)

Dengan pengolahan ruang yang terdiri atas elemen-elemen vertikal yang dominan disertai pengolahan cahaya alam yang demikian gemilang ini, maka ruang interior gereja Gothik menjadi bernuansa agung, dramatik, anggun, wibawa namun indah karena ramping, serta sakral serasa berhasil menghadirkan Yang Illahi.

Pada era arsitektur modern pembukaan lubang untuk masuknya cahaya alam ke ruang dalam umumnya lebar-lebar, hal ini berkaitan dengan ditemukannya system struktur bentang lebar yang sepertinya membebaskan para arsitek dari keterkungkungan struktur dinding pemikul atau bentang pendek. Namun pembukaan lubang cahaya (dapat dibaca:jendela) yang lebar dan luas ini tidak selalu meningkatkan kualitas suasana ruang dalam. Seorang tokoh arsitek modern, Le Corbusier (1955), justru berbuat lain dari kebanyakan arsitek pada jamannya yang diterapkan dalam rancangan sebuah



kapel di Ronchamp, Prancis. Dengan membuat lubang-lubang cahaya relatif kecil dengan ukuran serta bentuk yang berbeda-beda semacam prisma terpancung pada dinding tebal-masif dengan dilengkapi kaca berwarna, menghasilkan warna dan dampak cahaya yang indah berselang-seling, dengan sendirinya meningkatkan kualitas suasana ruang dalam.



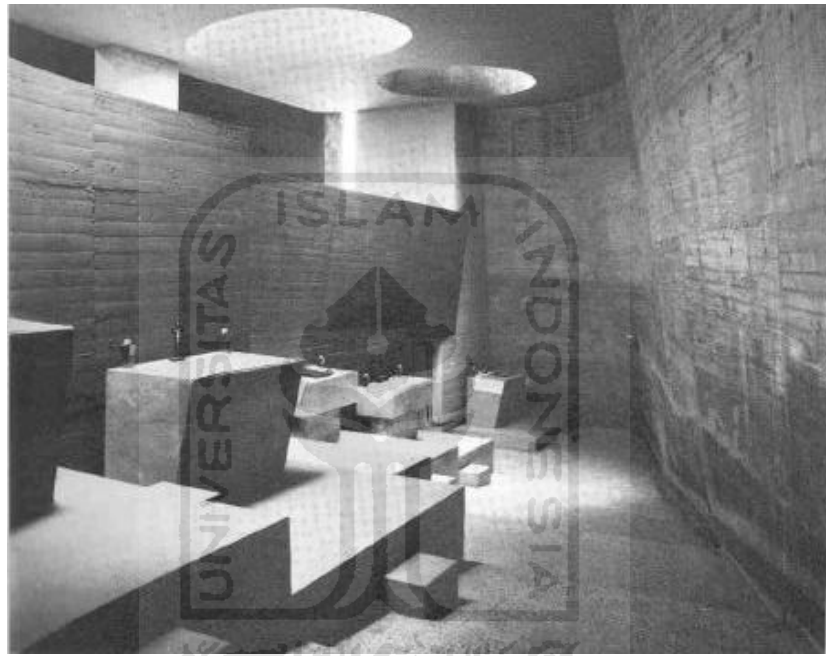
Gambar 2.2 Tampak sebagian suasana ruang dalam akibat pengaruh pengolahan cahaya alam yang amat kreatif dari sebuah kapel di Ronchamp, Prancis, karya arsitek Le Corbusier. (Niese wand, Nonie, 1999 : 22)

Karya Le Corbusier lain yang juga memanfaatkan pengolahan tata cahaya alam adalah kapel di kompleks biara Sainte-Marie-de-la-Tourette (1959). Di ruang dalam kapel yang tertutup dengan dinding masif ini, cahaya alam masuk melalui lubang-lubang berbentuk serupa kerucut terpancung, semacam corong diberi warna terletak tepat di atas meja altar. Cahaya terpantul pada dinding berwarna dari corong cahaya yang masuk ke ruang dalam memberikan nuansa yang elok sekaligus sakral dan meditative, seperti yang tampak pada gambar 3.

Pengolahan cahaya alam juga sering ditemukan pada bangunan-bangunan museum, seperti pada sebuah museum seni di Aalborg, Denmark karya bersama Elissa dan Alvar Aalto dengan Jean-Jacques Baruel (1966). Di sini cahaya alam tidak diperkenankan langsung mengenai benda-benda



seni, karena dapat merusak benda-benda tersebut, cahaya alam dimasukkan secara tak langsung dengan menggunakan bidang-bidang lengkung sebagai pemantul (reflektor) di bagian atas yang membentuk pola plafon yang unik dan indah karena fungsional. Hal serupa juga dilakukan oleh arsitek besar Louis I. Kahn pada rancangannya Kimbell Art Gallery, Fort Worth, Texas. Bahkan di sini Louis I. Kahn memakai cahaya sebagai tema perancangannya.



Gambar 2.3 Lubang-lubang corong cahaya alam yang diberi warna berada di atas meja altar sebuah kapel di biara Sainte Marie-de-la Tourette, karya Le Corbusier. (Santen, van Christa & Hansen, A.J., 1985 : 71)

Sementara itu, Tadao Ando, arsitek Jepang, termasyur dengan pengolahan cahaya alam yang masuk lewat atas (skylight) menerangi bidang dinding dalam terbuat dari beton telanjang berlubang-lubang bekas batang-batang penahan jarak cetakannya, memberikan nuansa yang khas 'Ando'.

Sebuah contoh pengolahan cahaya alam di era sekarang yang cukup gemilang adalah facade dari Institut du Monde Arabe, Paris. Karya Jean Nouvel, arsitek Prancis ini berupa panel-panel aluminium dengan lubang-lubang cahaya yang dapat membesar dan mengecil yang bekerja secara otomatis serupa lubang pada lensa camera. Lubang-lubang inipun

membentuk suatu motif yang khas, sehingga lengkaplah pemenuhan unsur fungsi yang ditunjang dengan teknologi masa kini yang terpadu secara harmonis dengan unsure estesisnya, seperti yang tampak pada gambar 4.



Gambar 2.4 Sebuah contoh perpaduan yang harmonis antara seni dan teknologi tata cahaya di Institut du Monde Arabe, Paris, hasil rancangan arsitek Jean Nouvel. (Niesewand, Nonie, 1999 : 11)

Sekalipun cahaya buatan (artifisial) belum atau bahkan tidak akan dapat menyamai kesempurnaan cahaya alam (matahari), salah satu unsurnya adalah refleksi warnanya yang seratus persen, namun cahaya buatan amat diharapkan serta dapat diandalkan keberadaannya. Lebih lagi dengan perkembangan berbagai jenis lampu belakangan ini, sangat membantu dalam mewujudkan suasana suatu ruang. Kelebihan lain dari cahaya buatan adalah kemudahan bagi perancang tata cahaya untuk menciptakan cahaya setempat, cahaya sorot, cahaya yang mengarah hanya pada tempat tertentu demi penonjolan elemen-elemen dekoratif atau detail-detail struktural, tekstur serta warna permukaan bahan pelapis akhir, penonjolan/

pengangkatan nilai sebuah karya seni baik dua dimensional maupun tiga dimensional, kehadiran bentuk sumber cahaya yang lebih bebas seperti *neon sign*. Dengan pengolahan cahaya buatan juga memungkinkan dihadapkannya berbagai sudut arah datang cahaya, seperti dari arah atas, samping kiri, kanan, belakang dan bawah untuk penyinaran sebuah obyek setiap saat dalam sebuah ruang. Berbagai ragam cara penyinaran dengan cahaya buatan ini sangat mampu menciptakan suasana tertentu yang dapat menggugah emosi/ perasaan seseorang. Fleksibilitas pengaturan cahaya seperti ini tidak dimungkinkan dengan penggunaan cahaya alam.

Menurut Darmasetiawan dan Puspakesuma (1991). Terdapat tiga hal dalam penataan cahaya (tata letak lampu) yang mampu merubah suasana ruangan serta dapat berdampak langsung bagi pemakainya, yakni warna cahaya, refleksi warna dan cara penyinaran.

Ketiga unsur ini tidak lepas dari pengaruh – pengaruh kondisi permukaan bidang masif yang disinari, seperti pola, warna, tekstur, daya serap, pantul sinar, ataupun karakter volume bidang transparan yang disinari. Selain itu tipe-tipe sumber cahaya, seperti untuk cahaya artifisial seperti lampu pijar, lampu TL, lampu halogen, lampu *metal-halide* dan sodium, lampu *fibre optics* dan masih akan berkembang lagi sesuai kemajuan temuan teknologi. Kemudian dari cara dan macam penyinaran, seperti penyinaran merata, menyeluruh, penyinaran setempat, langsung, tidak langsung, penyinaran dengan mengandalkan elemen-elemen refleksi, penyinaran difus, penyinaran kinetik, ataupun kombinasi dari berbagai macam cara penyinaran ini.

Pada Gambar 6, wajah seseorang merupakan ilustrasi yang tepat tentang betapa kuat pengaruh cahaya buatan dalam menampilkan kesan. Empat buah photo wajah yang sama dengan ekspresi yang relatif konstan dapat dimanipulasi dengan hanya memadukan cahaya diffus dan cahaya spot dari berbagai arah yang berlainan, ternyata dapat menimbulkan kesan ekspresi yang berbeda-beda. Hal demikian juga berlaku dalam proses penataan cahaya sebuah ruang.



Gambar 2.5 Guggenheim Museum di Bilbao, Spanyol, karya arsitek Amerika Frank Gehry dengan facade yang berlapis titanium. Pada petang hari dibawah pengaruh pencahayaan buatan uplight (dari arah bawah) membuat bangunan ini sebagai sculpture raksasa yang elok, kaya plastisitas, dinamis, atraktif serta dramatis. Sistem pencahayaan buatan serupa ini bisa juga terjadi pada ruang dalam. (Niese wand, Nonie, 1999 : 35)



Gambar 2.6 Obyek yang sama dan relatif konstan dapat berubah-ubah ekspresinya dengan hanya memberi pengaruh pada cara penyinarannya. (Santen, van Christa & Hansen, A.J., 1985 : 16)

Roger Hicks dan Frances Schultz (1995), banyak memberikan contoh foto-foto suasana ruang dalam dengan teknik pencahayaan yang profesional. Foto-foto demikian sering kali dijumpai pada brosur, leaflet iklan interior perumahan, majalah interior ataupun film dengan setting interior. Teknik pencahayaan buatan seperti ini sering kali bukan pencahayaan ruangan sebenarnya yang terpasang berdasarkan gambar titik lampu perancang interiornya, melainkan sudah ditambah dengan pencahayaan buatan lainnya selama pengambilan gambar film atau foto, demi menghasilkan gambar suasana ruang yang lebih hidup, lebih

cemerlang, lebih dramatik, lebih atraktif dan layak untuk dijual. Tugas penataan pencahayaan tambahan ini dilakukan oleh fotografer interior beserta stafnya.

Sementara itu desainer interior atau konsultan tata cahaya merancang perletakan titik-titik lampu dengan dasar pertimbangan pada dampak suasana yang 'dialami langsung' oleh pemakainya. Tokoh arsitektur modern Le Corbusier menyatakan bahwa sebuah rumah selain sebagai sebuah mesin untuk hidup, juga sebagai wadah cahaya dan matahari. Dibedakannya antara cahaya dan matahari menunjukkan adanya perhatian khusus terhadap pengaruh cahaya buatan. Cahaya alam ataupun cahaya buatan bagi Le Corbusier tetap berperan penting sehingga dalam setiap proses perancangannya senantiasa mempertimbangkan unsur cahaya dengan lebih cermat.





Gambar 2.7 Gambar sketsa J.M. Waldram, merupakan studi analisa tata cahaya yang digunakannya sebagai dasar penentuan perletakan titik lampu. (Santen, van Christa & Hansen, A.J., 1985 : 144.)

Sementara itu, J.M. Waldram, di Inggris terkenal sebagai ilmuwan dan seniman, juga sebagai ahli tata cahaya ruang dalam gereja-gereja besar, membuat studi analisis tata cahaya melalui cara yang unik namun serius dengan membuat sketsa gelap terang ruang dalam, berdasarkan sketsa gelap terang ini dia memposisikan letak titik-titik lampunya. Hal ini menunjukkan bahwa betapa besar perhatiannya terhadap dampak penataan cahaya bagi ruang dalam.





Gambar 2.8 Sebuah contoh penonjolan obyek di sudut ruang dengan teknik pencahayaan buatan dari arah atas (uplighters) dan bawah (downlighters) disertai refleksi dari plafon yang berwarna terang dan dinding berwarna gelap membuat obyek yang ditonjolkan menjadi semakin menarik dengan nuansa gelapterangnya. Hal demikian tidak bisa dilakukan dengan teknik pencahayaan alam. (Niese wand, Nonie, 1999 : 67)

Sir John Soane (1753-1837), arsitek Inggris yang dikenal dengan kejeniusannya dalam penataan cahaya, menggunakan kubah yang berlubang serta sky light dengan kaca berwarna untuk memberikan suasana ruang dalam yang lebih hangat akibat pengaruh cahaya alam. Dia berhasil membuktikan bahwa cahaya alam (matahari) yang masuk ke dalam ruang apabila dikelola dengan baik akan menimbulkan dampak suasana yang menyenangkan. Sementara itu pada sebagian besar bangunan di Indonesia cenderung menghindari masuknya cahaya matahari ke dalam ruangan dengan pertimbangan takut (ketakutan yang berlebihan) ruangan menjadi panas serta silau.

Bagaimanapun juga kondisi iklim tropis perlu menjadi bahan pertimbangan untuk memasukkan cahaya alam (matahari) ke ruang dalam, terlebih apabila ruang tersebut menyimpan benda-benda yang peka terhadap cahaya matahari, namun dengan perencanaan yang cukup jeli, sebenarnya cahaya alam ini masih mungkin dimasukkan secara proporsional ke ruang dalam dengan berbagai cara, seperti langsung atau tidak langsung dengan melalui media kaca buram, berwarna, melalui cerobong berwarna, bidang reflektor berwarna sehingga mampu menimbulkan suasana yang diinginkan.

### **2.1.3. Tinjauan Suasana Ruang**

Ruang merupakan sesuatu yang sangat dekat dengan manusia, karena manusia memerlukan ruang sebagai wadah untuk melakukan berbagai jenis kegiatannya. Dalam upaya menata ruang manusia berusaha mewujudkan wadah tersebut antara lain dengan mengkomposisikan unsur-unsur berupa titik, garis, bidang, material, warna, yang merupakan elemen kasat mata. Ruang yang dialami manusia bukan hanya sesuatu yang memiliki panjang, lebar, dan ketinggian tertentu. Ruang adalah sesuatu yang lebih abstrak dari pada hanya sekedar tempat. Ruang sebagai sesuatu yang melingkupi dan mempengaruhi pergerakan akan dialami seseorang pada saat ia bergerak. Kemampuan seseorang untuk bergerak membuatnya memiliki kesadaran akan ruang. Kemampuan gerak manusia ini tidak akan memberikan pengalaman yang kuat terhadap ruang dan kualitasnya jika tidak melalui penglihatan dan sentuhan.

Kemampuan manusia berinteraksi dengan ruang adalah karena ia memiliki perasaan dan pikiran, jiwa dan raga (psiko-fisik). Interaksi dan pengalaman dengan ruang diperoleh sebagai hasil penggabungan perasaan dan pikiran manusia terhadap segala sesuatu mengenai ruang tempatnya bergerak. Pengalaman itu akan diterima melalui indera dan kemampuan geraknya yang ada karena ia adalah makhluk bertubuh. Dengan manusia memiliki perasaan, pikiran, dan jiwa maka pengalaman dengan ruang itu akan membuatnya memberi penilaian-penilaian terhadap apa-apa yang diterimanya secara kualitatif. Unsur-unsur ruang secara visual dapat



ditangkap dalam interaksi tersebut, dapat merupakan informasi bagi pola pergerakan dan tingkah laku. Tapi kemudian ada juga makna yang ditangkap secara spiritual dalam bentuk kesan dan ingatan yang kemudian disimpan dalam memori atau pengalaman.

Perwujudan ruang dan suasana di dalamnya memberikan arti atau makna kepada orang yang memakainya dan didalamnya terkandung proses komunikasi. Karena itu, menurut semiotika ruang-ruang yang tercipta akan merupakan objek yang mengandung tanda-tanda sebagai alat terjadinya komunikasi dengan pemakai ruang atau yang melihat.

Kebudayaan adalah komunikasi atau sebaliknya komunikasi adalah kebudayaan (Hall, 1984 :94). Dimensi kebudayaan yang dimaksud Hall ini meliputi segala hal yang nampak (manusia, tindakannya, ruang, benda-benda) dan hal-hal yang tidak Nampak seperti ideologi, bahkan relasi dan komunikasi itu sendiri. Menurut Hall dimensi kebudayaan itu mirip dengan bahasa yang diam (*silent language*) atau dimensi yang tersembunyi (*hidden dimension*).

Paparan ini berangkat dari asumsi bahwa hubungan yang sifatnya timbal balik antara suasana ruang (*atmosphere*) dengan kegiatan manusia sangat dipengaruhi oleh faktor desain dan karakteristik dominan manusia yang berinteraksi di dalamnya. Sebagai kualitas lingkungan, suasana ruang merupakan masukan pada manusia yang kemudian dikonversikan oleh manusia menjadi persepsi dan pada tingkah laku (kegiatan). Sebaliknya, kegiatan manusia itu sendiri dapat mempengaruhi suasana ruang, sehingga karakteristik yang dominan sebagai latarbelakang dari sifat dan jenis kegiatan manusia tersebut secara umum turut berpengaruh pula pada suasana ruang yang melingkupinya.

Desain interior sebagai perangkat atribut yang teraga (*tangible*) akan selalu berkaitan dengan citra yang ingin diciptakan oleh organisasi atau individu-individu. Di samping fungsinya sebagai ruang untuk menampung aktivitas, juga akan mencitrakan orang-orang yang bekerja di dalamnya, organisasi, korporasi maupun diri pemiliknya. Citra yang ingin dibentuk

tersebut akan diungkapkan melalui cara penyusunan unsur-unsur desain interiornya sebagai tanda-tanda visual ungkapan ruang, ditransfer sebagai wujud yang menstimuli atau merangsang perhatian dan kepribadian pengunjungnya, kemudian dipersepsi oleh manusia pengamat menjadi nilai yang mempengaruhi pembentukan *image* kepada organisasi atau korporasi tersebut.

Unsur-unsur pembentuk ruang itu terdiri atas unsur horizontal dan vertikal. Unsur horizontal terbentuk dari bidang datar, merupakan bidang yang dipijak sifatnya sebagai permukaan alas atau dasar pijakan, dan bidang ambang atas, merupakan bidang dasar yang melayang, yaitu bidang horizontal yang diletakkan di atas permukaan sehingga membentuk volume ruang diantaranya. Sedangkan unsur vertikal merupakan bidang atau sisi yang membentuk ketinggian. Unsur-unsur dasar inilah yang membentuk ruang secara fisik, sehingga untuk mendeskripsikan ruang, dapat dilakukan dengan menelusuri unsure-unsur dasar yang membentuk ruang tersebut. Unsur-unsur dasar ini bisa hadir bersamaan dengan warna, cahaya, tekstur dan pola suatu permukaan bidang, yang akan mempengaruhi persepsi terhadap bobot visual, proporsi dan dimensinya.

Persepsi yang ditimbulkan masing-masing individu dalam rangka penelaahan ruang seringkali berbeda satu sama lain. Hal ini disebabkan oleh orientasi nilai budaya serta pengalaman individu sebagai latar belakangnya yang berbeda dan perbedaan penggarapan terhadap unsur-unsur dasar pembentuk ruang tersebut. Sehingga suatu ruang memiliki “jiwa”-nya masing-masing yang dirasakan apabila dalam penelaahannya dilakukan usaha pencarian pemaknaan yang lebih dalam daripada sekedar pemenuhan fungsinya saja. Jiwa atau “*spirit*” yang dimaksud tidak lain adalah suasana yang dirasakan dalam menelaah ruang, kemudian menjadi stimulus yang berpengaruh pada individu dalam bentuk pengalaman ruang. Dengan demikian, maka suasana tidak hanya terjadi karena adanya manusia di dalam ruang, tetapi juga oleh unsur-unsur pembentuk ruangnya.

## 1. Dinding

Dinding tidak hanya untuk menciptakan ruang-ruang dalam sebuah rumah karena bidangbidang vertikal bisa diolah untuk mendukung suasana ruang yang diinginkan. Beragam jenis pelapis dinding bisa dijadikan pilihan. Cat dinding sebagai cairan pelapis memang menjadi pilihan dalam melapis dinding. Namun selain bermain dengan warna, dapat juga dengan memberi motif menggunakan spons atau melukis di atas dinding. Lukisan bisa ditampilkan menjadi *border* di bagian tengah atau bagian atas dinding sehingga ketinggian dinding pun menjadi lebih proporsional. Alternatif lain, dengan cara mencampur cat dan semen putih untuk membuat tekstur pada dinding.

Pelapis dinding lain yang biasa disebut *fabric-covered wall* menggunakan *upholstery* sebagai media utamanya. Kelebihan dari jenis pelapis dinding ini adalah dapat memadukannya dengan *upholstery* untuk sofa. Tetapi untuk lebih memberikan kesan modern perlu digunakan sebagai aksesoris pada dinding-dinding yang tampak polos karena tidak adanya jendela. Bahanbahan *upholstery* bisa digantung seperti memasang *tapestry*. Kesan 'hangat' juga dapat diperoleh dengan cara menutup dinding dengan panel kayu. Keuntungan menggunakan panel kayu karena dapat menggunakan segala macam tekstur, motif dan warna pada seluruh elemen interior. Hal ini disebabkan kayu fleksibel untuk dipadupadankan dengan segala jenis *soft furnishing*. Panel kayu bisa ditampilkan halus atau tetap menampilkan tekstur aslinya.

## 2. Jendela

*Wooden blind* adalah pilihan *soft furnishing* yang paling mudah untuk jendela. Bentuknya yang sederhana dan bahannya yang sangat alami dapat memberikan suasana 'hangat'. Bentuknya pun mampu meredam 'meriah'nya motif dan tekstur yang dikeluarkan perabot dan aksesoris rumah. Apabila interior yang ditampilkan 'bersih', jendela tidak cukup hanya ditutupi dengan *wooden blind* tetapi dapat menggunakan dinding sebagai media untuk 'menghangatkan' ruang.

Jendela dapat ditutup tirai dari bahan *upholstery*. Penggunaan tirai tidak akan merusak konsep ruangan. Sama halnya dengan sofa, tirai bisa digunakan bermotif atau polos. Bisa bereksperimen dengan mengubah kebiasaan orang dalam mendesain tirai, seperti penggunaan *upholstery* polos untuk tirai sedangkan *vitrage* digunakan dari kain transparan sejenis *organsa* yang bermotif dan memiliki aksent warna-warna cerah.

### 3. Lantai

Walaupun bahan-bahan yang dipilih untuk menutupi lantai rumah sudah berasal dari alam seperti *parquet*, papan atau batu-batu alam, tetapi masih perlu melakukan *soft furnishing* terhadap bidang horizontal tersebut. Suasana hangat tidak semata hadir lewat *earth color* yang dikeluarkan bahan-bahan alam tersebut karena orang juga membutuhkan permainan tekstur yang dapat membuatnya merasa betah sehingga lantai pun perlu dijamah dengan karpet.

Banyak jenis karpet yang tersedia, tapi untuk kesan ‘hangat’ umumnya digunakan karpet yang terbuat dari serat-serat alam seperti *sisal* dan *seagrass*. Keunikan karpet alami adalah tekstur yang dihasilkan dari jalinan serat. Orang yang memijaknya akan merasakan keunikan tekstur tersebut. Untuk pemilihan warna, *natural floor covering* ini memberikan gradasi warna cokelat yang hangat. Karpet dari bahan *wool* atau katun pun bisa digunakan tetapi dipilih bermotif alam atau geometris. Karpet bertekstur dengan warna monokrom, walaupun terlihat satu warna, tetapi karpet ini memiliki tekstur yang akan memanjakan kaki.

Bila diamati, karya-karya tata cahaya yang ada di lapangan hingga dewasa ini ditemukan penataan yang terkesan asal menyala, terlalu redup, terlalu benderang, menyilaukan mata, memusingkan, melelahkan mata, kurang efektif, tidak efisien. merupakan upaya awal untuk mendeskripsikan dampak tata cahaya bagi pembentukan suasana, karakter sebuah ruang (dalam).

#### 4. Penggunaan Perabotan ‘lunak’

Sentuhan klasik, etnik ataupun *rustic* pada perabot akan menciptakan atmosfer yang ‘hangat’ di dalam rumah bergaya modern. Namun agar dua gaya yang dipadupadankan tersebut tidak ‘bertabrakan’, ada aturan main yang perlu diperhatikan. Apabila memasuki sebuah hunian modern kosong tanpa perabot, pasti suasana ‘dingin’ dan ‘kaku’ yang akan dirasakan. Tetapi apabila hunian bergaya modern minimalis diisi dengan perabot bergaya tertentu, kesan ini akan hilang. Pemilihan sentuhan gaya perabot yang tepat memang merupakan salah satu cara paling mudah untuk menghadirkan suasana ‘hangat’ di dalam hunian bergaya modern tetapi bukan terapan total gaya tersebut. Sentuhan gaya klasik, gaya etnik atau pun *rustic* bisa diterapkan, namun masing-masing memiliki kiat tersendiri.

Perabot bergaya *rustic* membawa ingatan pada peradaban awal, di mana pada saat itu sudah tercipta beberapa perabot untuk kebutuhan dasar seperti meja, kursi dan tempat tidur yang biasanya menggunakan bahan dari kayu atau batu. Perabot bergaya *rustic* biasanya berbentuk tidak beraturan atau berbentuk *amorf* yang mengambil bentukan alam, permukaannya kasar, dan tidak mengalami penghalusan (*finishing*). Di dalam hunian modern, perabot bergaya *rustic* akan menimbulkan kesan kontras (*surprising*) sehingga suasana ruang yang ‘dingin’ dan ‘kaku’ terasa mencair. Dengan kata lain, perabot bergaya *rustic* yang primitif dapat digunakan, tetapi sebaiknya hanya sebagai aksentuasi.

#### 5. Pemilihan Aksesori

Mengingat pada umumnya setiap orang memiliki selera estetika, boleh dikatakan tak ada rumah yang sama sekali sepi dari aksesori interior. Dalam menciptakan hunian modern ‘hangat’, aksesori bukan hanya berfungsi ‘mempercantik’ melainkan juga ‘memperhangat’ ruang. Aksesori dalam interior bagaikan perhiasan yang digunakan untuk mempercantik penampilan diri. Penempatan aksesori yang tepat dan sesuai dalam sebuah ruang dapat memberikan aksentuasi dan mempunyai pengaruh besar terhadap penampilan ruang (Calloway, 1990).

Apabila diperhatikan, ada berbagai macam jenis aksesoris interior yang memiliki bentuk, warna dan tekstur beragam. Masing-masing gaya penataan interior juga mempunyai aksesoris khas yang menggambarkan gaya tersendiri, seperti aksesoris dalam gaya klasik, etnik atau artdeco. Penggunaan dan padu padan aksesoris adalah salah satu jalan untuk mendapatkan nuansa modern 'hangat' dalam hunian.

Jenis aksesoris seperti lukisan, *art-work*, pernik dan rangkaian bunga bisa memberi warna lain pada tampilan interior rumah. Ruang akan tampak lebih 'hidup' dan semarak. Hiasan berupa lukisan, poster, foto atau *art-work* yang dapat digantung adalah benda-benda yang umum dipakai untuk mempercantik dinding. Ukuran suatu media yang digunakan tidak menjadi masalah, asalkan diletakkan dengan mempertimbangkan unsur estetika dan keindahan ruang.

Hiasan berupa lukisan adalah salah satu aksesoris yang paling banyak digemari. Jenis aliran lukisan yang beragam menghasilkan variasi yang tidak terbatas untuk dipilih. Lukisan beraliran abstrak kontemporer sering hadir dalam perancangan rumah bergaya modern. Lukisan abstrak yang ekspresif bagaikan cerminan karakter modern yang dinamis. Pemilihan warna-warna cerah pada lukisan juga berjasa membawa kesan yang 'hangat' pada ruangan. (Mayer, 1992).

Aksesoris lain seperti *art-work* yang diletakkan sebagai aksen bisa membantu meningkatkan *mood* ruang, sementara benda-benda lain seperti patung, artefak serta benda-benda etnik khas suatu daerah bisa dijadikan obyek penglihatan yang menarik. Untuk semakin mempercantik penampilan interior, sebaiknya menggunakan pernik interior sebagai pelengkap. Berbagai jenis pernik interior dapat ditambahkan ke dalam penataan interior, seperti *frame*, *cushion*, *candle holder* serta wadah-wadah yang terbuat dari kaca atau tanah liat dapat dimanfaatkan sebagai pelengkap ruang. Pada prinsipnya, penambahan pernik disesuaikan dengan karakter dan nuansa ruang. Ragam pernik yang digunakan tidak harus terlalu banyak, tetapi cukup memberi sentuhan yang berarti dan memilih yang bersifat fleksibel

untuk memudahkan mengganti penampilan ruang sewaktu-waktu. Hal ini dapat dilakukan dengan mengubah letak, memindahkan atau menukar tempat pernik tersebut dengan pernik lainnya.

Rangkaian bunga dapat mempercantik penampilan ruangan. Akhir-akhir ini, kreativitas dalam perancangan bunga sebagai elemen dekorasi rumah semakin berkembang. Rangkaian yang dihasilkan biasanya diilhami oleh gaya interior ruang di mana tempat bunga tersebut akan diletakkan. Masing-masing gaya interior memakai bentuk dan gaya rangkaian bunga yang berbeda-beda. Penyesuaian gaya dibutuhkan untuk mendapatkan *atmosfer* yang sama dalam penataan ruang. Dengan sendirinya rangkaian untuk gaya klasik yang cenderung berat dan bergaya konvensional terkesan megah dan mewah, sehingga kurang cocok diletakkan dalam interior bergaya modern minimalis. Penataan interior yang baik harus memperhatikan detail dari setiap unsur pembentuk rancangannya sehingga kesan yang dimaksud bisa tercapai. Interior modern ‘hangat’ membutuhkan rangkaian bunga dalam gaya sederhana tetapi tetap indah, tampilannya berbeda dengan rangkaian bunga untuk ruang bergaya minimalis. Pada gaya modern minimalis, rangkaian bunga tampil lebih ‘dingin’ dalam skema warna yang lebih tenang serta lebih banyak menggunakan elemen batang dan daun dalam karakter yang keras. Berbeda dengan rangkaian bunga pada gaya modern ‘hangat’ dimana rangkaian bunga tampil lebih dinamis dalam penggunaan warna bunga yang lebih cerah dan berani. Kesan yang ditimbulkan lebih dramatis, sehingga *mood* ruang pun dapat terbangun dengan baik.

## **6. Perabot**

Di antara beragam perabot, *sofa*, *arm chair*, *bench*, maka *ottoman* yang mendapat perhatian besar dalam hal *soft furnishing* karena perabot tersebut secara langsung dinikmati oleh penghuni rumah. Pilihan *soft furnishing* yang paling mudah diterapkan adalah *upholstery*. Kain pelapis kursi memegang peranan penting dalam penataan interior. Tidak sekedar menutupi dan melindungi kursi tapi secara langsung dapat mengubah



suasana hunian. Sampai saat ini tersedia beragam jenis seperti beludru, *chenille*, *suede*, kulit, sutra, katun dan *wool* yang masing-masing memiliki variasi motif, tekstur dan warna.

Motif *upholstery* tidak hanya tampil melalui teknik *print*, sulam atau tenun. Ada motif yang timbul karena tekstur. Trend *upholstery* kini menampilkan kain-kain bertekstur bunga, daun maupun garis yang warnanya senada dengan warna dasar, monokrom. Pada tekstur tersebut diberi aksent warna mencolok yang sekaligus menjadi *outline* motif teksturnya. *Upholstery* jenis ini akan mempermudah bagi yang ingin menampilkan gaya modern 'hangat'. Selain ragam tempat duduk, dapat pula mengaplikasikan *upholstery* pada tempat tidur. Bentuk tempat tidur yang cenderung sederhana dan kaku bisa 'dihangatkan' dengan menutup seluruh *headboard* dengan *upholstery*. Apabila tidak ingin menampilkan motif, tekstur dan warna, dapat juga dengan memberi aksent pada perabot. Berikut beragam aksesoris yang bisa menjadi aksent pada perabot yaitu:

- ***Cushion***

Beberapa variasi *cushion* penuh warna, tekstur dan motif. Perabot yang sederhana akan langsung berubah 'wajah' dengan kehadiran *cushion* ini. *Cushion* juga bisa digunakan sebagai alas duduk pada kursi kayu (*bench*). Sehingga selain memberikan kenyamanan, juga membuat kursi tampak unik

- ***Throw***

Sehelai kain yang biasanya bermotif, cukup bermanfaat untuk memberi karakter pada sebuah ruangan. Fungsinya memang hanya sebagai hiasan. Tetapi efeknya sangat besar dalam mengubah suasana ruang. Apabila *sofa* dan perabot lainnya polos maka cukup dibentangkan *throw* pada tempat-tempat tersebut.

- ***Runner***

Meja pun berperan untuk memberikan suasana 'hangat'. Tidak perlu menggunakan *table cloth* yang akan menutupi desain dari meja tetapi cukup menggunakan *runner* untuk menghiasi bagian tengah meja,



*konsol* atau *side table*. Penggunaan *upholstery* yang berwarna, bermotif dan bertekstur dapat memberi warna pada bidang-bidang meja yang polos.

## **7. Hubungan Suasana Ruang Dengan Kegiatan Manusia**

Dengan memanfaatkan konsepsi-konsepsi seperti yang telah dijabarkan dimuka, maka dapat disusun suatu deskripsi tentang hubungan antara suasana ruang dengan kegiatan manusia. Suasana ruang merupakan atribut dari lingkungan spasial terbatas, berupa dampak samar-samar (*diffused*) kondisi ruang secara keseluruhan yang berpengaruh terhadap proses metabolik, persepsi sensorik dan *aesthetic response* pada manusia di dalam ruang itu. Suasana ruang adalah suasana yang dipancarkan oleh ruang sebagai lingkungan buatan manusia, merupakan kualitas yang dapat diintervensi dan ditingkatkan sampai batas dan kebutuhan tertentu dan untuk membentuk dampak yang tertentu pula terhadap kegiatan manusia di dalamnya. Perubahan dalam suasana ruang dimungkinkan dengan cara menangani dan mengendalikan komponen-komponen pembentuknya sedemikian rupa, sehingga *resultante* -nya dapat menghasilkan kondisi utuh yang diperlukan guna menciptakan suasana yang dikehendaki.

Ruang adalah lingkungan spasial terbatas yang melingkupi individu sedemikian rupa, sehingga memungkinkan interaksi antara individu tersebut dengan ruang itu. Sebagai kualitas lingkungan, suasana ruang merupakan masukan (*input*) pada manusia, yang kemudian oleh manusia dikonversikan menjadi keluaran (*output*) berupa tingkah laku (kegiatan). Sebaliknya, kegiatan manusia itu sendiri dapat mempengaruhi suasana ruang.

Interaksi antara manusia dengan suasana ruang menghasilkan *constraints*, menurut aspek organik, psikologik, dan sosial. Intervensi terhadap proses interaksi antara manusia dengan ruang antara lain bertujuan untuk menciptakan suasana ruang yang sesuai dengan derajat kondisi peradaban dan budaya yang diinginkan. Penciptaan suasana ruang menurut citra dan konsep tertentu mempunyai maksud untuk mempengaruhi kegiatan yang dilakukan manusia yang bersangkutan di dalam ruang tersebut.

## 8. Variabel-variabel Penentu Suasana Ruang

Suasana ruang dapat dibedakan menjadi tiga aspek, yaitu lingkungan fisik, psikologik dan sosial. Masing-masing aspek mengandung kelompok-kelompok stimuli yang khas. Setiap kelompok stimuli yang khas membentuk variabel.

Aspek lingkungan fisik mengandung variabel-variabel kondisi suhu udara, atmosfer, nutrisi, pencahayaan, tingkat kebisingan, objek lingkungan dan *spatial*. Aspek psikologik menunjuk pada variabel-variabel keleluasaan pribadi (*privacy*), ruang seputar badan, kontak mata, ketertutupan ruang, penataan perabotan, kedekatan atau ketertarikan dengan orang lain, kepadatan pemakaian ruang, dan lingkungan perilaku (*behavioral ecology*) (Krasner & Ullmann, 1983). Aspek sosial dapat diwakili oleh '*recources-stimuli*' yang diungkapkan menurut variabel-variabel cinta, status, pelayanan, informasi, barang, uang dan yang semuanya itu menjadi "hal yang dipertukarkan" dalam interaksi social (Simpson, 1976). Komposisi dari semua variabel, masing-masing dengan kualitas tertentu, menghasilkan suatu '*resultante*' yang disebut sebagai "suasana ruang".

## 9. Variabel-variabel Penentu Kegiatan Manusia

Kegiatan manusia dapat dilihat menurut dua komponen yaitu komponen makna kegiatan dan komponen proses (Gutman & Fitch 1972). Komponen makna kegiatan dapat dipecah menjadi dua variabel :

- (a) '*labor*' yaitu aktivitas yang ditujukan hanya untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan biologik, seperti makan, tidur, menikah, bermain.
- (b) '*work*' yaitu aktivitas untuk menghasilkan bagian-bagian dari lingkungan buatan yang sifatnya non-biologik.

Aspek proses mencakup variabel-variabel proses metabolik, persepsi sensorik, struktur badan – motorik, motivasi (*push-factors*) dan tujuan (*pull-factors*). Komposisi dari semua variabel ini, masing-masing dengan kualitas tertentu, menghasilkan suatu '*resultante*' yang disebut sebagai 'kegiatan manusia'.

Dengan demikian maka dapat dipahami bahwa antara suasana ruang dengan kegiatan dapat membentuk suatu hubungan sebab akibat yang saling berpengaruh. Suasana ruang merupakan '*resultante*' dari komponen-komponen lingkungan fisik, komponen lingkungan psikologik dan komponen sosial, yang terbentuk dengan masing-masing memiliki kualitas tertentu. Sementara kegiatan manusia di dalam ruang merupakan '*resultante*' dari komponen 'makna' kegiatan yang dibedakan atas *labor* dan *work*, dan komponen 'proses' kegiatan yang mencakup variabel-variabel proses metabolik, persepsi sensorik, struktur badan-motorik, motivasi dan tujuan.

Komponen fisik pembentuk suasana tersebut adalah unsur-unsur ruang yang merupakan komposisi desain interior. Menurut Gutman & Fitch komposisi tersebut mengandung variabel-variabel kondisi suhu udara, kondisi atmosfer, kondisi nutrisi, kondisi pencahayaan, tingkat kebisingan, obyek-obyek lingkungan dan spasial. Sementara kegiatan manusia yang terjadi di ruang tersebut akan merupakan komponen psikologik dalam hubungan sebab akibat yang saling mempengaruhi ini.

Oleh Krasner & Ullmann komponen ini digambarkan mengandung variabel-variabel *privacy*, ruang diseperti badan, kontak mata, ketertutupan ruang, penataan perabot, kedekatan dan ketertarikan dengan orang lain, kepadatan ruang, lingkungan perilaku. Komponen sosial merupakan ungkapan dari '*recources-stimuli*' yang variabelvariabelnya adalah ungkapan dari perasaan cinta, ungkapan status, ungkapan dari kebutuhan pelayanan, ungkapan dari kebutuhan informasi, ungkapan dari kebutuhan akan barang keperluan, dan juga uang.

Dengan demikian dapat dimengerti bahwa suasana ruang itu tidak sepenuhnya tergantung dari kondisi fisik atau hanya atas keberadaan desain interiornya, tetapi masih harus dihidupkan oleh komponen psikologik dari interaksi manusia-manusia di dalamnya dan komponen sosial dari kegiatan yang terjadi di ruang tersebut. Dengan kata lain bahwa betapapun kualitas tatanan fisik yang dibentuk oleh desain interior suatu ruang, tidak akan

berarti dan menghidupkan makna kalau belum terjadi aktivitas manusia di dalamnya yang memiliki hubungan-hubungan secara psikologis dan sosial. Sebagai contoh kehadiran hanya satu orang pada sebuah ruang pertemuan yang besar, walaupun desain interiornya sangat berkualitas tapi tanpa interaksi sosial dengan orang-orang lain, dan mungkin secara psikologis interaksi satu orang tersebut dengan ruang tidak terjadi, maka suasana ruang juga tidak akan terbentuk. Persepsi dan interpretasi satu orang secara sendirian terhadap ruang tanpa interaksi sosial dengan orang lain maupun interaksi psikologis di dalamnya mengartikan tidak adanya dukungan suasana ruang. Stimulus yang diterima dari unsur-unsur ruang bahkan bisa jadi tidak lengkap, mungkin hanya aspek skala ruang yang berpengaruh. Karenanya tidak akan menjadikan orang yang bersangkutan mampu menangkap makna lain secara konotatif selain informasi denotatif terhadap ruang tersebut.

Dalam konteks terbentuknya suasana ruang itulah justru desain interior baru bisa menyampaikan nilai-nilai atau kualitas tertentu sebagai akibat terbentuknya interaksi dengan pemakai atau pengamat ruang tersebut. Demikian juga sebaliknya, dalam konteks suasana ruang juga pengamat atau pengguna ruang bisa menangkap dan mempersepsi kualitas ruang dan nilai-nilai tertentu dari unsur-unsur yang membentuk ruang tersebut. Di dalam lingkup suasana ruang itu pengguna akan mempersepsi dan mengenali dengan menelaah elemen-elemen ruang, seperti dinding, lantai, langit-langit yang melingkupinya dan tempat ia melakukan pergerakan. Dalam suasana ruang itu juga pengguna akan menangkap bentuk-bentuk secara visual, kualitas cahaya, dimensi dan skala ruang dalam satu kesatuan komposisi sebagai sebuah stimulan bagi proses-proses psikologis dalam dirinya.

Unsur-unsur yang membentuk ruang dan obyek-obyek lain dalam ruang akan menjadi semacam informasi atau tanda yang mempengaruhi kegiatan manusia dalam ruang tersebut. Kegiatan atau tingkah laku dalam hal ini sebagai keluaran (output) dari proses interaksi psikologis antara manusia dengan ruang. Tapi di samping keluaran dalam bentuk tingkah laku

itu, proses stimulasi ruang terhadap manusia juga dapat menghasilkan terbentuknya *image* dalam pikiran manusia terhadap sejumlah stimuli visual yang diingatnya. Saat sebagian dari informasi tersebut diterima, manusia secara sadar menyimpannya dalam bentuk *image* atau citra, perasaan maupun sensasi tertentu.

Karena itu maka proses interaksi antara ruang dan manusia secara psikologis akan menyebabkan pada dua macam kemungkinan respons yang diberikan oleh system kepribadian manusia tersebut. Respons pertama yakni respons ‘keluar’ berupa kegiatan atau tindakan oleh manusia tersebut, dan respons kedua adalah respons ‘kedalam’ berupa terbentuknya *image* pada manusia terhadap ruang yang bersangkutan. Tergantung kepada kualitas rangsang atau stimuli yang terjadi, apakah hanya sampai pada sifatnya sebagai informasi (denotatif) maka respons yang dimungkinkan adalah ke luar berupa tindakan atau kegiatan. Atau stimuli dari ruang tersebut memiliki nilai tambah karena kualitasnya mampu memberikan makna konotatif, maka respons yang terjadi adalah ke dalam yang disimpan sebagai pengalaman kognitif yang membentuk *image* atau citra.

#### **2.1.4. Tinjauan Romantis**

##### **2.1.4.1 Menciptakan Suasana Romantis dengan Paduan Warna**

*Mood* sebuah ruangan bisa dipengaruhi banyak hal. Salah satunya adalah oleh warna. Pemilihan warna untuk kamar tidur sebetulnya bukan hal sulit. Rata-rata orang mengaplikasikan warna-warna netral untuk kamar tidurnya. Beberapa orang, memilih berani bermain warna demi menciptakan suasana yang lebih romantis.



Gambar 2.9 Contoh Kamar Tidur dengan Perpaduan Warna Netral

Sumber : <http://Menciptakan.Suasana.Romantis.dengan.Paduan.Warna.htm>

Sama halnya dengan membangun suasana ruang lain di rumah, ketika membangun kamar tidur, perlu juga ditentukan tema suasana yang diharapkan. Oleh karena kamar tidur menjadi tempat istirahat, maka suasananya pun harus tenang dan romantis.

Salah satu cara menciptakan suasana tenang dan romantis itu antara lain menggunakan warna-warna lembut yang senada. Jika ingin menambahkan motif, maka dapat pula ditambahkan motif *floral*. Misalnya sebagai aksent dinding, gordent, atau elemen lantai.

Selain itu, perhatikan juga paduan warna elemen ruang dengan warna/motif *beddings*. Sebisa mungkin, jaga agar perbedaan warna dan motifnya tak berbeda jauh. Perbedaan yang kontras bisa jadi mengurangi keserasian antarelemen. Yang akibatnya, dapat mengurangi kualitas suasana tenang dan romantis yang ingin diciptakan.

Pencahayaan yang pas tentu akan membuat kamar tidur semakin nyaman. Ada beberapa jenis pencahayaan yang bisa diterapkan. Salah satunya :



Gambar 2.10 Contoh *Accent lighting*

Sumber : <http://www.ideaonline.co.id/iDEA/Tips/Dekorasi-ruang/Mencipta-Suasana-Romantis-dengan-Pencahayaan-Kinetik>

*Accent lighting*. Pencahayaan yang satu ini berfungsi untuk menimbulkan *mood* tertentu, misalnya kesan dramatis atau romantis.

### **Lampu Taman**

Cahaya yang ditimbulkan akan mempengaruhi keindahan suasana halaman di malam hari. Sinar lampu yang agak redup kekuningan menimbulkan suasana taman nan romantis. Sehingga membuat anggota keluarga betah berlama-lama di halaman. Sekadar untuk bersantai atau aktivitas lainnya yang membutuhkan suasana tenang seperti makan.

"Lampu taman sengaja letaknya direncanakan. Gunanya selain membentuk pancaran garis-garis cahaya yang sangat indah yang menyentuh setiap sudut halaman. Suasana yang ditimbulkan sangat nyaman dan romantis.





Gambar 2.11 Contoh Lampu Taman

Sumber : <http://ruang17.wordpress.com/2010/10/02/parikesit-compound/>

Membayangkan berada di taman, satu malam dengan siraman cahaya bulan, bercengkerama dengan keluarga adalah hal menyenangkan. Untuk melengkapi suasana yang romantis di taman Anda, keberadaan lampu taman bisa menjadi pilihan untuk mewujudkan keromantisan tersebut. Lampu taman adalah sebuah elemen penting dalam menciptakan suasana taman yang tak hanya asri, indah, juga penuh nilai estetika yang tinggi.

#### 2.1.4.2 Mencipta Suasana Romantis dengan Pencahayaan Kinetik



Gambar 2.12 Contoh Pencahayaan Kinetik

Sumber : <http://www.ideaonline.co.id/iDEA/Tips/Dekorasi-ruang/Mencipta-Suasana-Romantis-dengan-Pencahayaan-Kinetik>



Obor atau lilin adalah contoh pencahayaan kinetik. Cahayanya temaram dan menciptakan bayangan yang membuat atmosfer ruang jadi unik.

Makin menarik ketika cahaya dari lilin atau obor tadi bergerak-gerak, bayangan pun ikut bergerak. Gerakan inilah yang membuat keduanya disebut pencahayaan kinetik (*kinetic lighting*). Imelda Akmal dalam bukunya yang berjudul *Lighting*, mengatakan bahwa pendaran cahaya yang lembut dan sifatnya yang bergerak, jitu menghadirkan suasana dramatis sekaligus romantis.

Penggunaannya memang tidak selazim pencahayaan lainnya, seperti *general*, *accent*, atau *task lighting*. Tapi untuk waktu-waktu tertentu, pencahayaan kinetik bisa digunakan untuk menciptakan suasana berbeda. Misalnya, daripada jauh-jauh ke restoran untuk *candle light dinner*, buat saja di rumah. Yang terpenting kan suasana romantis yang hadir dari cahaya lilin.

## 2.1.5. Tinjauan Integrasi Arsitektur dan Tapak

### 2.1.5.1 Beberapa contoh Tipe Lanskap

Sebuah desain arsitektur hendaknya memiliki keterpaduan yang harmonis dengan sitenya secara keseluruhan, untuk mencapainya maka kita harus mengenali karakter lanskap yang sangat beragam, sehingga kita dapat menangkap respon yang ada.

Setiap tipe lanskap memiliki ciri dan penanganan yang berbeda-beda, diantaranya :

#### **Tipe petak di Perkotaan**

- Lahan terbatas namun tata guna lahan tinggi, sehingga menuntut tingkat efektifitas dan efisiensi yang maksimal.
- Karena kepadatan hunian dan bangunan, menyebabkan suhu udara lebih tinggi. Oleh karena itu keberadaan ruang-ruang terbuka, taman kota, tanaman-tanaman peneduh atau taman pribadi sehingga dapat meminimalisir keadaan tersebut.

Contoh gambar desain ruang dalam dan luar yang berdekatan di perkotaan. Meletakkan dinding/pagar, tanaman, daun-daunan untuk menyaring noise/kebisingan dari jalan raya.

- Jalan raya, jalur pejalan kaki atau bentuk akses lainnya merupakan sarana utama bagi kehidupan masyarakat perkotaan. Karena itu perencanaan jalur terpendek dan tercepat sangat dipilih.
- Unsur alam seperti pepohonan, air, bentuk lahan yang menarik memiliki arti yang tinggi karena keberadaannya yang langka di perkotaan. Untuk itu pemilihan material dan penataan taman sangat dianjurkan.

Di sebuah kota, penggunaan elemen batu, pohon atau sebuah pot tanaman dapat mewakili keseluruhan dari alam.

- Privacy adalah desain dasar yang di perlukan dalam hunian di perkotaan, sebagai akibat dari keterbatasan lahan yang ada.

#### **Tipe lanskap di pedalaman/pedesaan**

- Lahan masih sangat luas, lebih terbuka, bebas menyentuh alam.
- Kebebasan, dengan view terbuka. Langit, pepohonan adalah kualitas lanskap yang esensial.
- Unsur alam seperti air terjun, pepohon, aliran sungai dan pemandangan pegunungandimasukkan secara optimal kedalam site.
- Massa bangunan lebih dari satu dan letaknya bisa terpecah-pecah menikmati kondisi topografi yang ada, sedangkan bentuk struktur akan menghadapi kekuatan dinamis yang di miliki site.

Area yang luas dan terpecah, namun tiap-tiap elemen memiliki relasi terhadap keseluruhan topografi yang harmonis.

Tanah milik di pedesaan sangat fleksibel untuk melakukan perluasan. Aliran air/sungai, bukit yang jauh dan semua elemen

lanskap yang dapat dilihat atau dirasakan merupakan bagian dari luasan sebuah site.

- Penggunaan material alam yang di terapkan pada bangunan : pagar, jembatan atau dinding dapat membantu meningkatkan hubungan antara struktur dengan sekitarnya.

#### **Tipe/karakteristik site di lereng pegunungan :**

- Factor kontur adalah hal utama yang harus di perhatikan.
- Bentuk bangunan yang rendah dan sempit seperti bentuk jeruji atau pita akan lebih cocok di terapkan pada tipe ini.
- Bila di mungkinkan, pengerukan sisi lereng dapat membantu bangunan berdiri di dalam site.
- Kenaikan dan penurunan tanah menjadi essensi dari site di lereng. Penggunaan system teras, kantilever, dinding sangat di anjurkan. Pada site di daerah lereng, dataran permukaan dapat di capai dengan membuat berpetak/petak/bertingkat-tingkat, dengan dinding penguat, tiang penyangga, atau kantilever.

Menentukan struktur bisa juga dilakukan dengan menyusuri lereng/kelandaian.

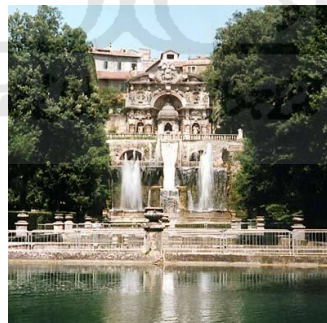
- Akses yang menyusuri kontur akan lebih mudah untuk alur kendaraan.
- Gaya gravitasi bumi mempunyai pengaruh besar pada bangunan di lereng, karena itu di perlukan strukutr yang stabil.
- Puncak lereng jarang di jadikan orientasi view, tetapi lebih di gunakan sebagai benteng penjaga dari angin dan badai.
- Orientasi biasanya lebih kearah lembah yang terhampar di bawah atau keluar lereng.

- Sebuah panggung, di letakkan di lereng, digunakan untuk tempat beristirahat dengan view ke bawah.
- Sebuah struktur menentukan pada site di lereng yang memberikan kekuatan ke bumi (tanah), sekaligus pandangan bebas kelangit.
- Problem terbesar adalah masalah drainasi. Air tanah dan longsor permukaan lereng harus bisa diantisipasi dan di biarkan melewati bawah struktur.

### 2.1.5.2 Kesatuan Struktur Tapak

Dalam mendesain sebuah elemen struktural, biasanya sangat bertolak pada bentuk lahan. Sebagai contoh : kesatuan unit sebuah deain Yacht Club, teras dan restaurant yang di rencanakan pada bentuk lahan yang alami dengan serambi yang menyatu pada view sebuah teluk.

Tampak dari serambi beberapa kapal kecil yang berlabuh di pinggir teluk, tenda-tenda kecil mengikuti bentukan “mangkuk alami” dari lanskap lembah.



Gambar 2.13 Villa d'Estate at Tivoli, Italy

Sumber : <http://d3lanskap.blogspot.com/2008/03/elemen-pembentuk-lanskap.html>.

Contoh lain adalah Villa d'Estate at Tivoli, Italy. Banguna villa ini memanfaatkan kondisi tapak alami yang ada.

Terletak pada sebuah bukit dengan mempertahankan potensi alam yang ada. Aliran air alami yang sedikit bergemuruh dengan penambahan elemen air mancur buatan yang menimbulkan suara percikan, aliran berbuih, penataan elemen-elemen vegetasi secara arsitektural sehingga tercipta sebuah unit yang terintegrasi antara arsitektur dan lanskapnya.

Sebuah lanskap bahkan dapat berkaitan lebih kuat lagi dengan struktur lewat orientasi ruang-ruang atau area ke beberapa rupa lanskap baik lewat *vista* ataupun *view*.

Dapat dilihat bahwa agar tercipta keselarasan, berskala, tercipta suasana dan karakter rupa lanskap yang dapat di nikmati, maka harus di cocokkan dengan fungsi area yang di observasi. (*Landscape Architecture; John orsmbee simond*).

Dari referensi lain menyebutkan bahwa cara untuk mengintegrasikan antara arsitektur dan tapaknya antara lain bisa di lakukan mempertahankan kondisi asli, seperti: keberadaan vegetasi, letak bebatuan, aliran air, dan sebagainya. Pemanfaatan elemen-elemen local juga bisa menjadikan sebuah bangunan dapat menyatu dengan lingkungannya.

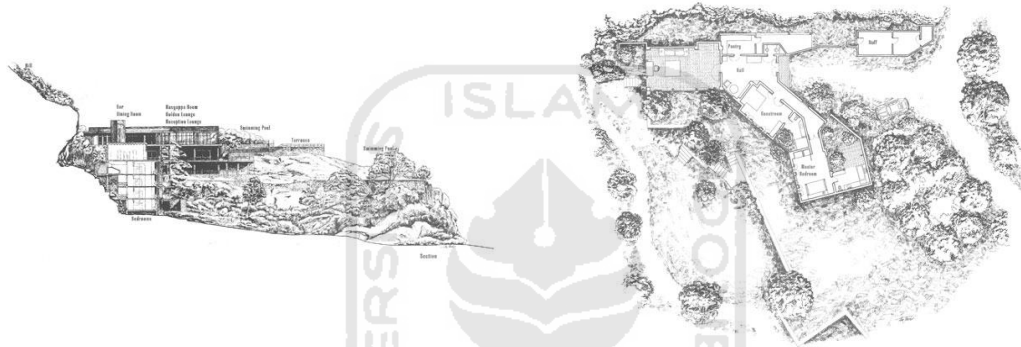


Gambar 2.14 Contoh Bangunan Menyatu dengan Lingkungannya  
(Sumber: <http://smartlandscape.blogspot.com/2007/09/bab-4-jobs-in-landscape-architecture14.html>.)

Agar tidak terkesan kontras antara ruang luar dan dalam, maka dibuat teras sebagai ruang perantara dengan menggunakan elemen-elemen alam sekitar sebagai bahan bangunan, seperti batu, kayu, pasir dan sebagainya.

Sekalipun tidak ada potensi view terdekat yang dapat “dimasukkan”, ini bisa di siasati dengan memasukkan view di kejauhan lewat bukaan-bukaan yang optimal (vista).

Pada lanskap yang berkontur, bangunan akan memiliki kualitas visual yang lebih apabila didirikan dengan mengikuti kontur.



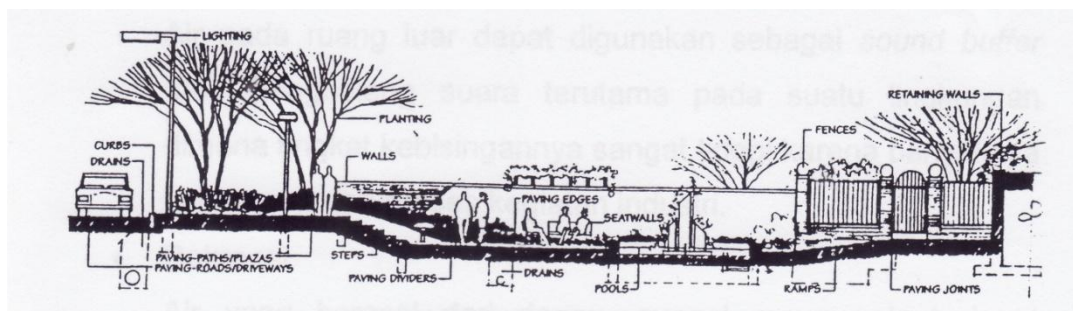
Gambar 2.15 Contoh Lanskap yang berkontur

(sumber : Geoffrey Bawa)

Dari uraian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk mengintegrasikan antara arsitektur dengan kondisi tapak dapat di capai melalui :

1. Tata massa bangunan mengikuti karakteristik kontur.
2. Memanfaatkan elemen alami (bebatuan, air, vegetasi dan sebagainya) kedalam bangunan.
3. Orientasi bangunan ke arah view dan vista.
4. Ruang ‘antara’ atau teras untuk menghubungkan ruang luar dan ruang dalam agar tidak terlihat kontras.
5. System struktur menyusuri lereng/kelandaian.

## 2.1.6 Tinjauan Landscape



Gambar 2.16 Contoh Landscape

(Sumber: Charles W. Harris dan Nicholas T. Dines, 1998)

Dalam merancang *landscape* perlu memperhatikan 5 elemen dasar yaitu:

### A. *Landform*/ Bentuk Muka Tanah (De Chiara, 1978)

Pemahaman terhadap tanah sangat penting dalam kaitannya dengan system sumber daya alam yang lain. Pemahaman ini akan membantu dalam menentukan kesesuaian tapak dalam menunjang bangunan gedung dan jalan. Pada pembangunan di sepanjang bantaran sungai/pantai memerlukan penguatan lebih untuk menghindari pengikisan tanah (erosi).

### B. Water/ Air

Air menurut Booth (1983) dapat di gunakan pada *landscape* sebagai:

#### - Konsumsi

Air merupakan elemen alam yang mendasar pada setiap kegiatan manusia. Dalam desain arsitektur, baik untuk fasilitas umum, *open space*, taman kota, dan lain-lain, unsure air sering digunakan sebagai elemen pendukung dari disain itu sendiri, yang pada akhirnya dapat “dikonsumsi”. Kata konsumsi di sin bukan berarti di makan atau di minum, melainkan dikonsumsi secara visual dan dirasakan secara psikis.

#### - Kontrol Iklim (*Climate Control*)

Air pada lingkungan luar bangunan dapat digunakan untuk mengurangi *temperature* area sekitarnya. Air dalam skala besar seperti sungai/laut dapat bersifat melambatkan panas, sehingga daerah yang lebih dekat dengannya menjadi lebih dingin.



- Kontrol Suara (*Sound Control*)

Air pada ruang luar dapat digunakan sebagai *sound buffer* atau penghalangsuara terutama pada suatu lingkungan dimana tingkat kebisingannya sangat tinggi karena banyaknya kendaraan dan proses kegiatan industry.

- Rekreasi

Air yang berasal dari danau, sungai maupun laut dapat di gunakan sebagai sarana rekreasi seperti untuk berenang, memancing, berperahu, atau hanya sekedar bermain-main dengan air.

Disain elemen air berdasarkan karakteristik air itu sendiri di bagi menjadi 3 (Lohrer, 2008), yaitu:

- *Jetting Watter*

Adalah air yang berasal dari sumber air itu sendiri, bisa berupa air hujan, mata air, *geyser*, air mancur atupun air terjun. Aspek yang mempengaruhi dalam konsep disain adalah :

1. Jumlah tekanan air
2. Volume dan air
3. Disain keluarnya air (bisa dari celah antar batu kecil atau pipa air mancur yang di disain)
4. Adanya interval



Gambar 2.17 *Jetting Watter*

Sumber : <http://waterpumpsz.com/589-water-jet-pump-parts.html>



- *Flowing Water*

Adalah air yang mengalir di sepanjang tempatnya (cekungan/ tangga batu/ saluran/ kanal). Aspek yang mempengaruhi konsep disain adalah :

1. Volume aliran air
2. Arah aliran dan elemen di sepanjang aliran
3. Panjang aliran yang di disain.

- *Still-Standing Water*

Adalah air yang memerlukan wadah seperti kolam dangkal, danau, ataupun mangkuk pada *landscape* yang terbuka.

Aspek yang mempengaruhi disain adalah :

1. Adanya batasan tempat air
2. Ada di gabungkan dengan vegetasi
3. Lebih atraktif bila ditambahkan pencahayaan dan kualitas reflektif.



Gambar 2.18 Contoh *Still-Standing Water*

Sumber : <http://a3online.wordpress.com/category/taman-landscape/>

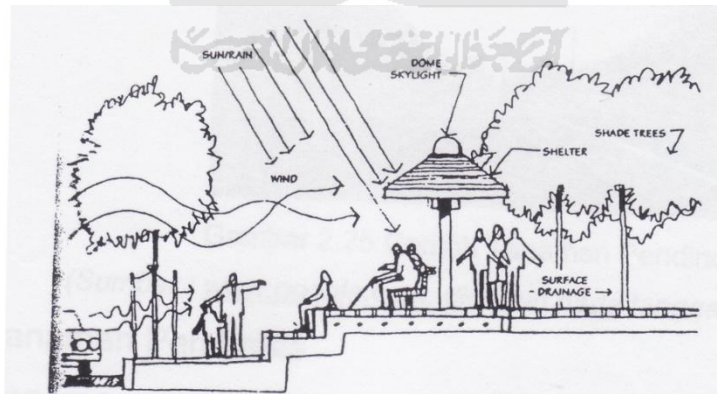
### C. Vegetasi/ Tanaman

Vegetasi merupakan material *landscape* yang hidup dan terus berkembang. Pertumbuhan tanaman akan mempengaruhi ukuran besar tanaman, bentuk tanaman, tekstur dan warna selama masa pertumbuhannya. Dengan demikian, kualitas dan kuantitas ruang terbuka akan terus berkembang dan berubah sesuai pertumbuhan tanaman. Pada Negara beriklim tropis, macam tanaman di tinjau dari massa daunnya (Sukawi, 2008), dapat di bagi menjadi :

- Tanaman yang menggugurkan daun (*deciduous plants*)
- Tanaman yang hijau sepanjang tahun (*evergreen conifers*)

Berdasarkan fungsinya dalam *landscape* secara umum, Sukawi (2008) membagi fungsi vegetasi menjadi :

- Pengontrol pemandangan (*visual control*)
- Penghalang secara fisik (*physical barrier*)
- Pengontrol Iklim (*climate control*)
- Pelindung dari erosi (*erosion control*)
- Memberikan nilai estetika (*aesthetics values*)



Gambar 2.19 Fungsi Vegetasi Pada Landscape

(Sumber: Charles W. Harris dan Nicholas T. Dines, 1998)

Berdasarkan aspek arsitektural, tanaman dapat berfungsi dalam konsep pembentukan *open space*. Fungsi tanaman ini dapat di kategorikan menjadi (Papilaya, 2007) :

- Tanaman Pelantai (*Ground Cover*)

Tanman ini tanaman penutup tanah setinggi sekitar mata kaki. Selain rumput, terdapat juga jenis herba berbunga.



Gambar 2.20 Contoh Ground Cover

Sumber : [http://rose\\_groundcover\\_suffolk\\_flower/.html](http://rose_groundcover_suffolk_flower/.html)

- Tanaman Pedinding

Tanaman dinding dapat berbentuk sebagai dinding rendah (setinggi mata kaki sampai lutut), dinding sedang (sampai setinggi badan dengan tanaman perdu atau semak yang sudah besar), serta dinding tinggi (tanaman perdu cemara atau bambu).



Gambar 2.21 Contoh Tanaman Pedinding

Sumber : <http://vegetasi/pendinding/article.php.htm>



- Tanaman Pembatas

Tanaman pembatas adalah jenis tanaman berbentuk pohon atau perdu yang berfungsi sebagai pembatas pemandangan yang kurang baik.

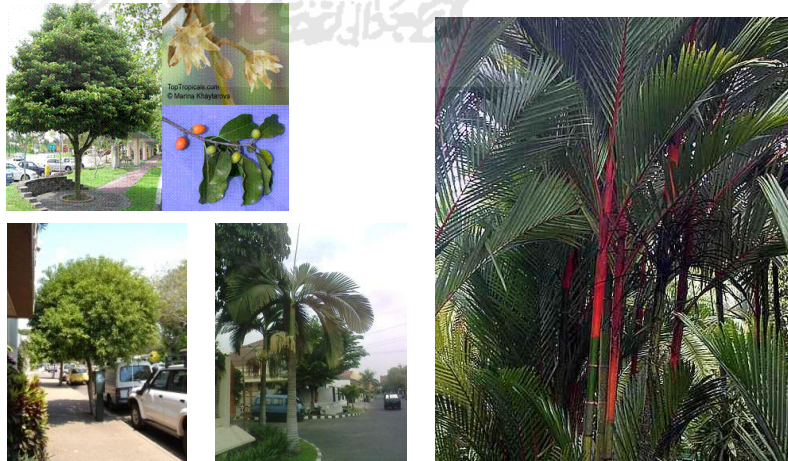


Gambar 2.22 Contoh tanaman Pembatas

Sumber : <http://vegetasi/pembatas/lindungi-rumah-dengan-tanaman-penyerap-polusi.htm>

- Tanaman Pengarah

Tanaman pengarah adalah jenis tanaman berbentuk pohon atau perdu yang berfungsi sebagai pengarah gerakan bagi pemakai jalan seperti lurus, berbelok atau menuju sesuatu.

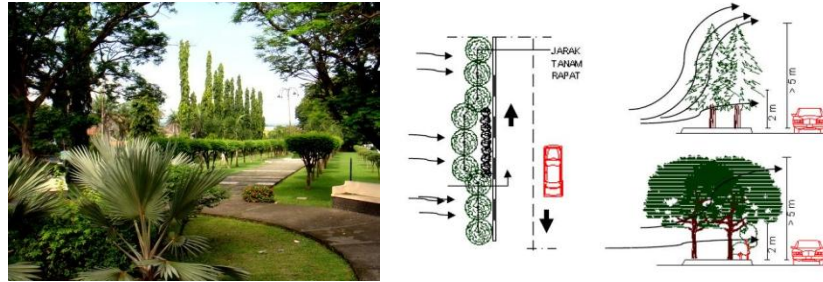


Gambar 2.23 Contoh Tanaman Pengarah

Sumber : <http://vegetasi/pengarah/Segalanya Tentang Tumbuhan...> » Blog Archive » Pinang Merah.htm

- Tanaman Pemecah Angin

Tanaman pemecah angin adalah jenis tanaman berbentuk pohon atau perdu yang berkelompok berfungsi sebagai penahan angin sehingga angin yang masuk menjadi kecil dan tidak mengganggu aktifitas di sampingnya.



Gambar 2.24 Contoh Tanaman Pemecah Angin

Sumber : <http://vegetasi/pemecahangin/.htm>

- Tanaman Peneduh

Tanaman peneduh adalah jenis tanaman berbentuk pohon dengan tinggi lebih dari 2 meter, mempunyai cabang yang lebih besar serta rindang sehingga berfungsi sebagai peneduh dan penahan silau cahaya matahari bagi pengguna jalan.

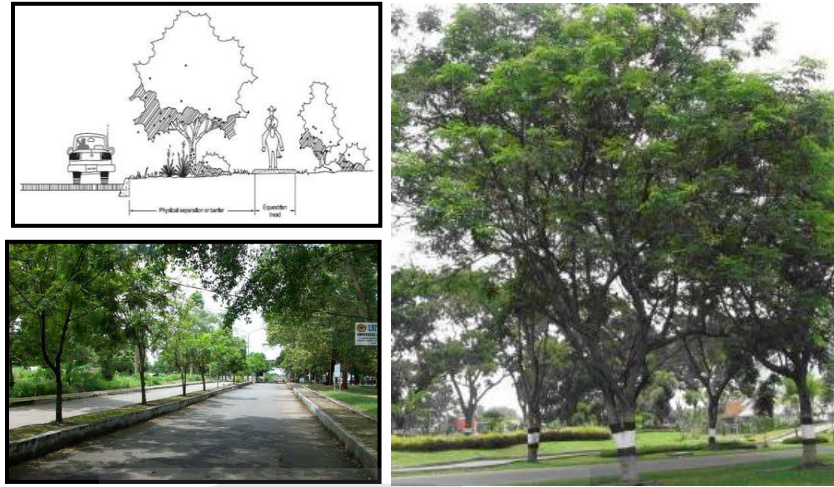


Gambar 2.25 Contoh Tanaman Peneduh

Sumber : <http://vegetasi/peneduh/blooming-flamboyant.html>

- Tanaman Barrier dan Penyerap Kebisingan

Jenis tanaman ini dapat mengurangi polusi udara dari kendaraan ataupun industri serta meredam kebisingan pada suatu kawasan.



Gambar 2.26 Contoh Tanaman Penyerap Kebisingan

Sumber : <http://simpangmahar.blogspot.com/2009/11/mengharap-median-jalan-lebih-hijau-lagi.html>

#### D. *Paving* / Perkerasan

Apabila suatu lahan di lokasi baru di kembangkan, rencana perkerasan pasti di perlukan. Perkerasan ini menghasilkan permukaan yang kuat untuk di pijak, menghindari terjadinya daerah berlumpur, dan membuat daerah ini dapat berfungsi dalam segala musim. Mungkin tidak salah kalau kita anggap bahwa perkerasan telah menjadi suatu kelengkapan standar dari suatu peradapan.

Salah satu kerugian yang bisa kita alami apabila kita mengembangkan perkerasan adalah meningkatnya aliran air keluar. Ini akan mengurangi jumlah air yang meresap ke lapisan tanah di bawahnya. Berdasarkan penelitian, permukaan perkerasan memerlukan pori-pori sehingga memberi jalan bagi air untuk menuju lapisan tanah di bawahnya. Beberapa yang termasuk dalam perkerasan antara lain beton, aspal, kerikil, dan conblok.

#### E. *Strukture / Struktur*

Struktur sangat penting perannya untuk keamanan dan keselamatan pengguna bangunan. Pada tanah normal, bangunan dapat menggunakan struktur beton bertulang, struktur kayu ataupun kombinasi dengan struktur tali (Papilaya, 2007).

Tetapi pada daerah tepian sungai/pantai, harus menggunakan turap untuk mencegah terjadinya abrasi. Turap merupakan struktur dinding pengaman dan penahan ombak, dapat menggunakan bahan batu, beton, kayu, baja, ataupun kantong yang berisi aspal/pasir (De Chiara, 1978).

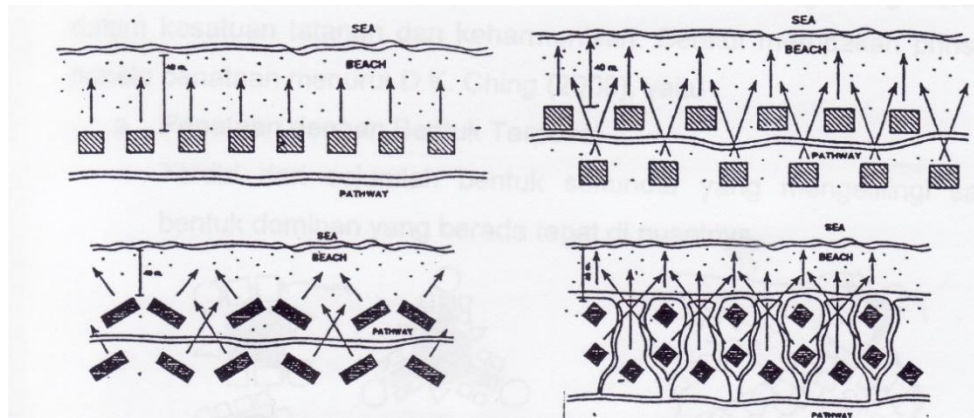
#### 2.1.7 Tinjauan View

Menurut Hill (1995), view merupakan batasan dari suatu ruang visual yang menjadi daya tarik dari suatu kawasan. View dapat berupa bingkai pemandangan untuk elemen alam (seperti air, langit, dan lain-lain) atau dapat berupa bingkai dengan elemen buatan (seperti jendela, patung, dan lain-lain).

Pengoptimalan penangkapan view dapat di pengaruhi dari penataan tata letak massa. Peletakan massa menurut Inskeep (1991) dapat dilakukan secara :

1. Linier lurus ke arah objek yang ingin di tangkap
2. Pola massa disusun zig-zag, dengan massa di depan menangkap view dengan lurus, dan massa di belakang menangkap view dengan sudut.
3. Massa disusun bersudut untuk mendapat view yang berbeda
4. Beberapa unit disusun berbasis di dalam suatu taman dengan penangkapan view yang berbeda.





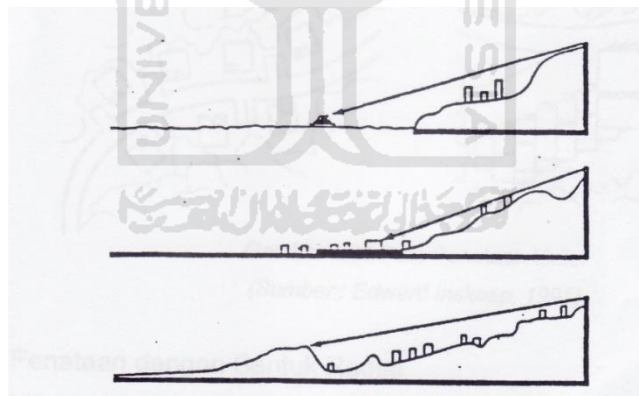
Gambar 2.27 Contoh Pengembangan View ke Arah Pantai

(Sumber : Edward Inskip, 1991)

Untuk mendapatkan view pemandangan secara luas dapat di lakukan dengan meletakkan spot-spot view dari ketinggian tertentu.

Inskip (1991) membagi view panorama menjadi :

1. *Sea View*, yaitu view untuk melihat lautan secara luas
2. *City View*, yaitu view untuk melihat suatu kota dari atas
3. *Hill View*, yaitu view untuk melihat perbukitan dari atas



Gambar 2.28 a)Sea view, b) City view, c) Hill view

(Sumber : Edward Inskip, 1991)

### 2.1.8 Tinjauan Pemintakatan

Pemintakatan atau disebut juga penzoningan adalah proses penataan yang tidak hanya berupa aturan geometric, tetapi lebih kepada suatu kondisi dimana setiap bagian dari seluruh komposisi saling berhubungan dengan bagian

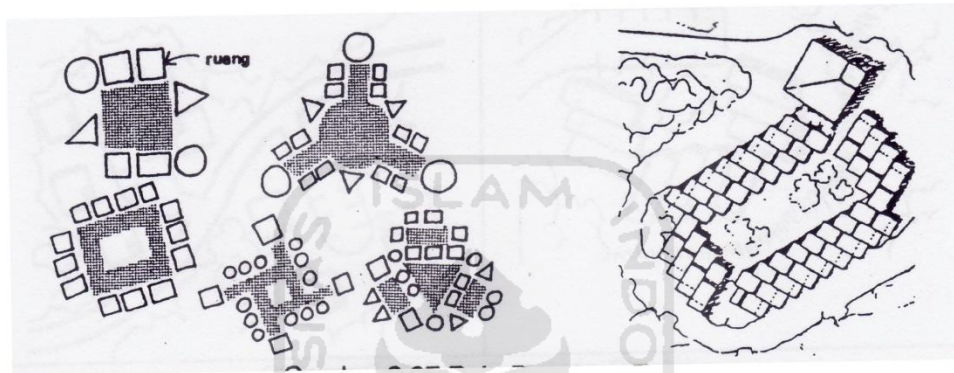


lain yang bertujuan untuk menghasilkan suatu susunan yang harmonis (D.K. Ching, 2000).

Prinsip-prinsip penataan akan menjadikan ruang-ruang berada dalam kesatuan tatanan dan keharmonisan. Berikut merupakan prinsip-prinsip penataan menurut D.K. Ching (2000), yaitu :

a. Penataan dengan Bentuk Terpusat

Terdiri dari sejumlah bentuk sekunder yang mengelilingi satu bentuk dominan yang berada tepat di pusatnya.

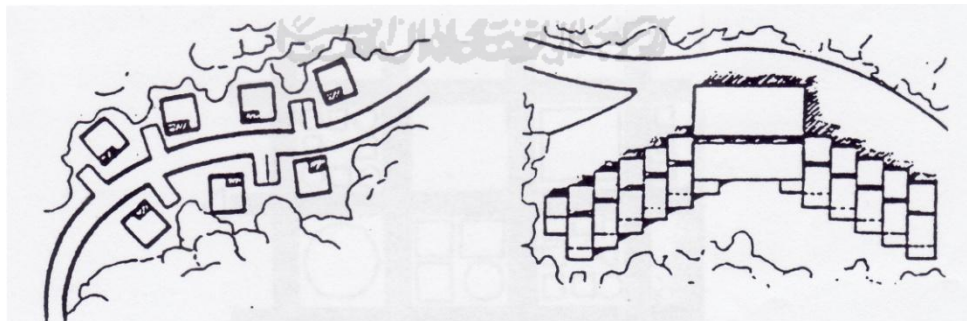


Gambar 2.29 Pola Penataan Terpusat

(Sumber: Edward T. White, 1986 dan Edward inskeep, 1991)

b. Penataan dengan Bentuk Linier

Terdiri dari bentuk-bentuk yang di atur berangkaian pada sebuah baris.

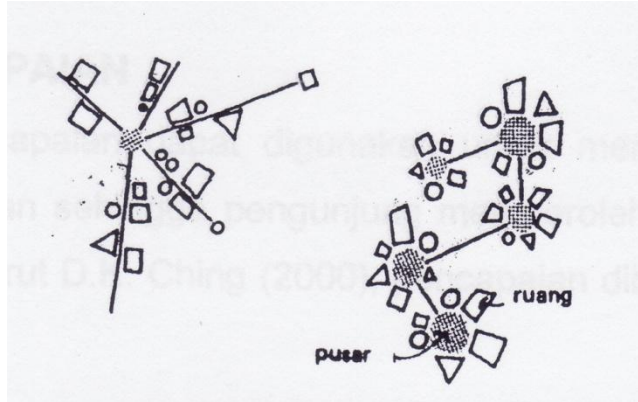


Gambar 2.30 Pola Penataan Linier

(Sumber : Edward Inskeep, 1991)

c. Penataan dengan Bentuk Radial

Merupakan suatu komposisi dari bentuk-bentuk linier yang berkembang ke arah luar dari bentuk terpusat dalam arah radial.

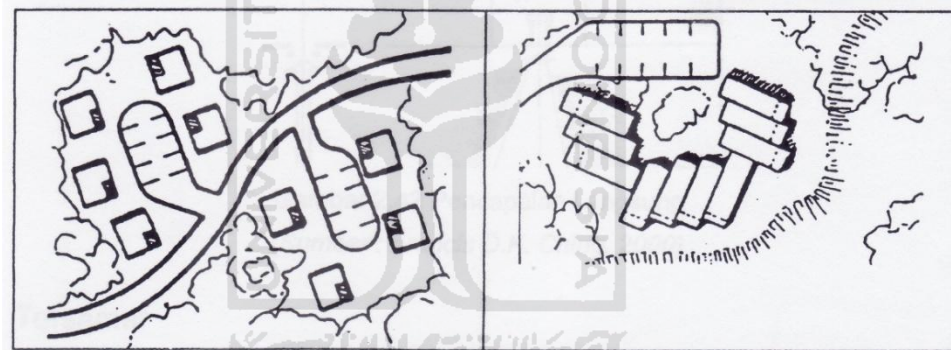


Gambar 2.31 Pola Penataan Radial

(Sumber : Edward T. White, 1986)

d. Penataan dengan Bentuk Cluster

Sekumpulan bentuk-bentuk yang tergabung bersama-sama karena saling berdekatan atau saling memberikan kesamaan sifat visual.

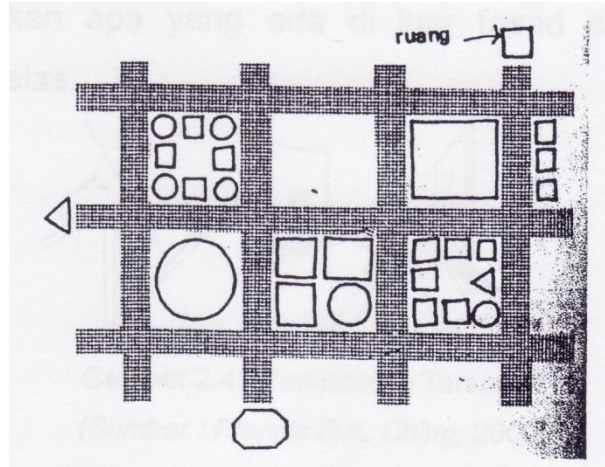


Gambar 2.32 Pola Penataan Cluster

(Sumber : Edward Inskip, 1991)

e. Penataan dengan Bentuk Grid

Merupakan bentuk-bentuk modular yang di hubungkan dan diatur oleh grid-grid tiga dimensi.



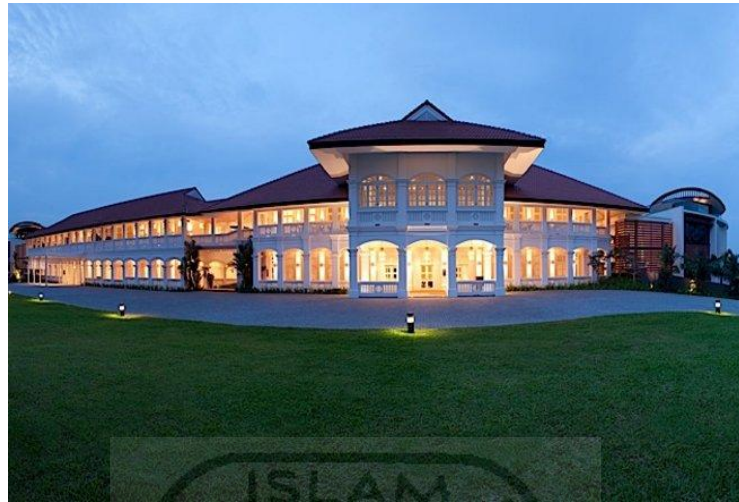
Gambar 2.33 Pola Penataan Grid

(Sumber : Edward T. White 1991)



## 2.1.9 Studi Kasus

### 2.1.9.1 Capella Singapura, Singapura



Gambar 2.34 Capella Singapore Hotel Resort

Sumber : [http://www.kayak.com/Singapore-Hotels.The\\_Sentosa\\_Resort\\_And\\_Spa-Photos.131792.p.ksp](http://www.kayak.com/Singapore-Hotels.The_Sentosa_Resort_And_Spa-Photos.131792.p.ksp)

Memiliki 112 kamar berlokasi di Pulau Sentosa. Meskipun mudah dicapai dengan mobil melalui jalan lintas dari pulau utama, suasananya cukup metropolis. Rumput yang subur di halaman, hiasan merak dan berseni. Setiap kamarnya memiliki tempat terbuka bak teras, sangat tepat melihat keindahan Laut Cina Selatan.

Setiap suite dan villa telah penuh perhatian dirancang oleh desainer interior terkemuka, dalam gaya kontemporer Asia nya. Setiap kamar menghadap dedaunan hijau hutan tropis, serta taman tropis yang rimbun yang ideal untuk kreativitas.

Seni rupa dan pencahayaan yang ditawarkan di setiap kamar untuk ketenangan pulau dan membantu menenangkan indera. Meja rias marmer di kamar mandi, lemari kayu alami, dan karpet mewah yang serius menambah sentuhan untuk memastikan bahwa setiap ruang terasa seperti rumah.



Setiap *suite* dilengkapi dengan fasilitas untuk memastikan anda tinggal berdua dengan nyaman dan menyenangkan. Fasilitas termasuk panel sentuh untuk mengontrol pencahayaan, AC dan tirai, televisi LCD, iPod docking station, sistem stereo Bose, internet nirkabel gratis, Fasilitas untuk membuat kopi & teh.

Premier Room



constellation rooms



sentosa suite



capella site



Villa



colonial manor



Gambar 2.35 View interior dan eksterior

(sumber : [http://www.kayak.com/Singapore-Hotels.The\\_Sentosa\\_Resort\\_And\\_Spa-Photos.131792.p.ksp](http://www.kayak.com/Singapore-Hotels.The_Sentosa_Resort_And_Spa-Photos.131792.p.ksp))

### **2.1.9.2 Istana Alhambra, Granada**

Air adalah material alam dengan identitas yang tidak pernah berubah. Penggunaannya dalam arsitektur menggambarkan sikap manusia, baik si perancang, pelaksana maupun penggunanya terhadap alam. Dan arsitek menyampaikan gagasannya tersebut melalui pengolahan material dan bentuk yang tertata dalam komposisi. Melalui komposisi inilah pengamat diajak mengerti mengenai penggunaan desain, makna personal maupun makna bersama yang dikandung komponennya.

#### **Komposisi Arsitektural**

Arsitektur adalah suatu intervensi ruang yang dilakukan arsitek terhadap alam. Dalam arsitektur terjadi negosiasi hubungan antara manusia dengan alam atau bahkan terjadi pemisahan antara manusia dengan alam. Intervensi terjadi melalui manipulasi bahan dan bentuk dalam suatu komposisi. Komposisi arsitektural adalah konsep yang berhubungan dengan gagasan-gagasan yang berasal dari arsitektur klasik, dan istilah komposisi sendiri tidak hanya menunjukkan prinsip-prinsip yang bersejarah saja, melainkan juga mengandung gagasan mengenai kebebasan pengolahan energi kreatif dan pertimbangan matang dari pemikiran yang terbentuk.

Komposisi arsitektural adalah tempat terjadinya integrasi berbagai pengetahuan untuk pada akhirnya menjadi suatu sintesis atau komposisi, sehingga dapat dikatakan bahwa semua pengetahuan mengenai desain arsitektur tersimpan dalam komposisi. Mengkajinya lebih dalam, akan memperluas makna komposisi sebagai suatu organisasi yang koheren dan dapat menggambarkan fenomena yang berperan dalam desain arsitektur pada jamannya, antara lain bagaimana relasi manusia dengan alam. Apakah suatu karya arsitektur yang memasukkan komponen air di dalamnya dapat menjadi sumber inspirasi yang menggairahkan, menenangkan atau menakutkan dan menantang? Apakah ada tanda yang sama yang dapat dipakai untuk mengerti makna sebuah taman, sebuah kolam, atau bahkan sebuah kota? Dari pengertian inilah istana Alhambra akan ditelaah. Desain

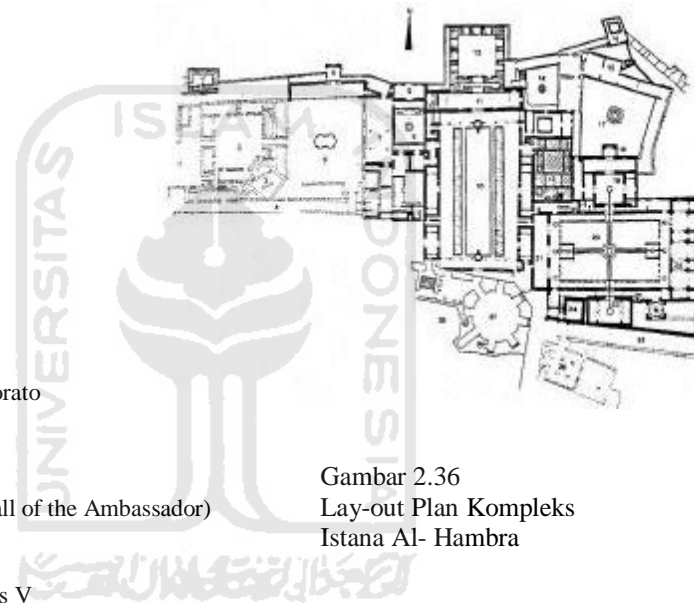
yang dikenal sebagai *locus classicus* dari penggunaan air dalam arsitektur tentu mengandung banyak pelajaran di dalamnya.

### Latar Belakang Istana Alhambra

Istana Alhambra yang juga disebut sebagai “*Red Castle*”, merupakan kompleks istana tempat tinggal dinasti Nasrid terletak di selatan pegunungan Andalucia, Granada, terbentang mulai dari selatan Guadalquivir hingga sungai Darro, di sebelah barat laut Sierra Nevada. Dipengaruhi oleh iklim panas, sepanjang tahun terdapat perbedaan suhu yang besar antara siang dan malam, kering dan curah hujan yang rendah.

#### Keterangan gambar :

1. Sungai Daro
2. Granada
3. Istana Alhambra
4. Generalife
5. Alcazaba (Citadel)
6. Palace of Charles V
7. Entrance
8. First Court
9. Ruins of the mosque
10. Road
11. Court of Machuca
12. Tower of Machuca
13. Mechouar Hall
14. Court of the Cuarto Dorato
15. Cuarto Dorato
16. Court of the Myrtles
17. Sala the la Barca
18. Tower of Comares (Hall of the Ambassador)
19. Royal Bath
20. Court of the Screen
21. Apartements of Charles V
22. Tower of the Queen’s Boudoir
23. Garden of Daraxa
24. Mirador of Daraxa
25. Hall of Two Sister
26. Court of the Lions
27. Hall of the Muqarnas
28. Hall of Justice (Hall of the Kings)
29. Hall of Abencerajes
30. Cistern
31. Ditch
32. Rauda (necropolis)
33. Chapel of the Palace of Charles V
34. Palace of Charles V
35. Garden of the Partal



Gambar 2.36  
Lay-out Plan Kompleks  
Istana Al- Hambra

Sumber : Hoag, John D., *Islamic Architecture*, Harry N. Abrams Inc., New York, 1977, h. 61

Sebagai sebuah kastil, menara-menara mengelilingi tapaknya di bukit Sabika, dan di luar benteng tersebut, di daerah yang lebih tinggi, pada bukit Cerro del Sol dibangun sebuah tempat retreat, villa musim panas bernama *Generalife* sebagai tempat relaksasi dan menyendiri. Keduanya terletak pada ketinggian 3.353 meter di atas permukaan laut dengan pemandangan puncak salju pegunungan Sierra Nevada. Selain terdiri atas kompleks istana yang memiliki banyak kamar, bagian terpenting di kompleks Alhambra ini adalah *court (patio, rhiad)* yang merupakan refleksi kehadiran taman firdaus, meliputi:

- *Court of the Myrtles* berupa kolam ikan yang dikelilingi oleh pagar bunga *myrtle* di sisi kiri dan kanannya. Kolam dibuat simetri, berbentuk persegi yang diakhiri pada kedua sisi pendeknya dengan air mancur yang berbentuk lingkaran rata dengan permukaan paving.



Gambar 2.37 Tampak *Court of the Myrtles* Dilihat dari Utara



Gambar 2.38 Tampak *Court of the Myrtles* dengan latar belakang *Sala de Barca*

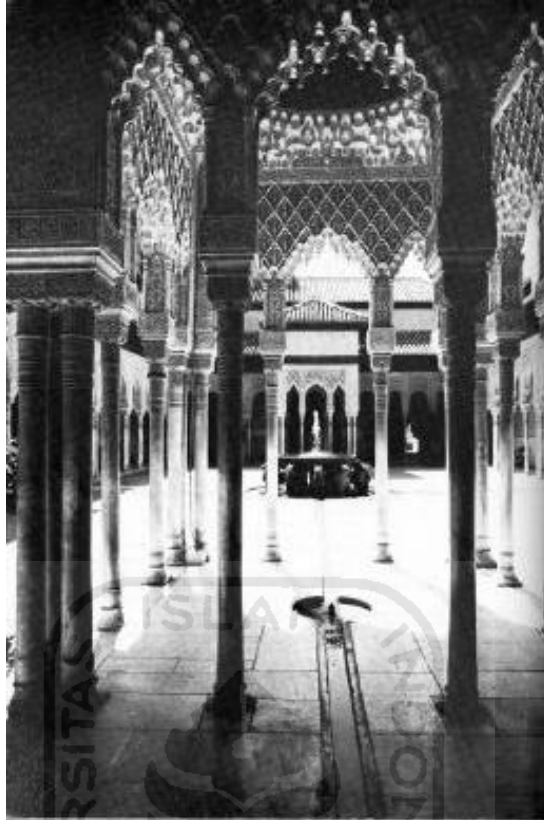
- *Court of the Cuarto Dorado* gerbang sebelah Barat menuju *Court of the Myrtles* setelah melalui tiga buah *entrance court*, air dihadirkan sebagai kanal kecil yang melingkari *court* dan arcade, berhenti di tengah-tengah air mancur rendah di mana airnya tertumpah pada kolam heksagonal (Gambar 3). Keberadaan kolam yang terletak pada level yang sama dengan permukaan tanah memberi penekanan pada patra keramik yang berwarna-warni.





Gambar 2.39 Tampak air mancur dengan kolam heksagonal pada *Court of the Cuarto Dorato*

- Dekat dengan *Court of the Myrtles* di sebelah timur terdapat *Royal Bath* (pemandian raja) dengan motif dan tekstur keramik yang didominasi warna emas, merah, hijau, biru yang memantulkan cahaya dari *stained glass* di atasnya.
- Di sebelah utaranya terdapat *court* yang lebih besar yang disebut *Tower of Comares* berupa menara dimana lantai dasarnya difungsikan sebagai *ceremonial hall* untuk menerima tamu-tamu penting sehingga disebut juga *Court of Ambassadors*.
- *Court* lainnya dengan *arcade* arsitektur Moor yang kental dimana kolom-kolomnya sangat langsing kontras dengan kolom-kolom Yunani dan Romawi yang berat, adalah *Court of the Lions* diberi nama demikian karena di tengah-tengah *court* terdapat kolam air mancur berbentuk heksagonal yang dijaga oleh 12 patung singa (Gambar 4a dan 4b). Kelompok kolom yang mengelilingi air mancur berpasangan menggambarkan 124 buah pohon palem. Menjalar keluar meninggalkan air mancur, membelah lantai *court* ke empat arah yang berbeda, masing-masing berhenti pada kolam kecil yang menghubungkan ruang *court* yang satu dengan yang lain, terdapat kanal sempit dan memanjang melukiskan empat buah sungai di Taman Firdaus. Refleksi kolam air tempat berakhirnya kanal terpantul pada plafond dengan sudut pandang yang menakjubkan.



Gambar 2.40 Tampak Court of the Lions dilihat dari Hall of Abencerajes

### **Peran Air Dalam Komposisi Arsitektur Alhambra**

Air yang berada dalam kompleks istana Alhambra merupakan inti, mata rantai dari desain arsitektur yang tak bisa dilepaskan satu sama lain, memberi jiwa bagi arsitektur-ruang dan manusia (*spirit of place*). Di sini alam tidak dipisahkan dari arsitektur, dan air berperan bukan hanya sebagai obyek pemenuh kebutuhan fisik manusia saja, melainkan menjadi subyek penting dalam tatanan komposisi arsitekturalnya. Sesuai dengan budaya bangsa Moor, air selalu dihadirkan walaupun hanya dalam jumlah kecil namun dapat memberikan keuntungan yang besar. Keberadaan serial air disini terasa bagai puisi alam.

#### **Fungsi Fisik**

##### **Air sebagai Pengendali Thermal**

Tak lepas dari iklim panas kering dimana sepanjang tahun, siang hari suhu begitu tinggi, maka air disini berperan sebagai pengendali thermal.

Energi yang berasal dari panas matahari dipakai untuk mengubah fase dari cairan menjadi uap sehingga suhu udara di sekitarnya menjadi lebih dingin. Di malam hari, terutama di musim panas, ketika permukaan tanah mulai melepaskan panas yang disimpan, air yang terletak di tengah-tengah *courtyard* menyerap energi panas tersebut sehingga suhu pada malam hari menjadi lebih nyaman.

Percikan air mancur di tengah-tengah *courtyard* menambah kadar uap air sehingga udara menjadi lembab, penguapan berkurang. Semburan air dari *jets spray* dapat memperluas bidang permukaan, sehingga energi yang diserap serta kadar kelembabannya dapat lebih maksimal. Selain itu kanal sempit yang melewati ruang-ruang berlantai pualam menjadikan lantai tetap dingin.

### **Air sebagai Sarana Pemandian dan Terapi Fisik**

Area pemandian (*royal Bath*) dipengaruhi oleh kebudayaan Romawi, dilengkapi dengan pemandian air dingin, air panas maupun uap (*frigidarium, tepidarium, dan calvarium*). Pemandian tersebut memiliki pemanas tembaga yang besar, dan mendistribusikan air panas dan uap air melalui pipa tembaga di bawah lantai dan dinding dalam empat arah. Lantainya terbuat dari batu pualam putih dengan saluran drainase sentral. Selain sebagai sarana pemandian, air juga bermanfaat untuk terapi fisik.

### **Fungsi Abstrak**

#### **Sebagai Pemberi Jiwa (*Spirit of Place*) dalam desain Arsitektur**

Dalam desain komposisi arsitektural Alhambra, air berperan sebagai pemersatu, yang menjembatani pemisahan-pemisahan oleh dinding-dinding bangunan arsitektur, pemersatu antara ruang yang satu dengan ruang yang lain ataupun antar massa yang berbeda bentuknya. Kontras antara dinding *enclosure* yang remangremang dan suasana terang pada *courtyard* terbuka, dikurangi oleh lengkungan *arcade* pada sekeliling massa bangunan, dimana air masih dapat dinikmati di sela-selanya. Air berperan melembutkan dinding-dinding arsitektur yang masif.

Ketika cahaya, bayangan dan air dihadirkan dalam waktu yang sama, maka ruang yang terjadi memiliki efek yang sensual. Air disini tidak lagi menjadi obyek bangunan tapi telah ditempatkan sebagai subyek sesuai dengan kesadaran nilai-nilai budaya bangsa Moor.

Keterbatasan jumlah air di daerah panas kering menjadikannya sebagai tantangan desain. Dari keadaan ini muncul teknik untuk menghadirkan air dalam jumlah yang terbatas namun dapat memberikan efek visual berlimpah bahkan memberikan banyak keuntungan. Air tidak disembunyikan, tetapi selalu dihadirkan walaupun dalam wujud kanal yang sempit atau kolam kecil. Kolam air mancur diisi penuh dengan air, dimana luberan air dari tepi kolam mengalir ke kanal. Kolam air mancur seringkali dirancang dalam bentuk bunga teratai, untuk memberikan efek jumlah air yang berlimpah. Di sini air dihadirkan sebagai :

- Sebagai refleksi. Permukaan landsekap yang terjadi menjadi lebih luas, menciptakan dimensi yang misterius; memberi penekanan baik pada massa bangunan arsitektur maupun alam di sekitarnya.
- Sebagai gerakan. Kekuatan air dalam gerak memberikan efek dramatik, menjadi pusat perhatian dari *inner court*.
- Sebagai simetri. Menghadirkan bentuk yang formal, harmoni dengan sekitarnya.

Meskipun ekspresi air pada *Court of the Myrtles* berkesan berlimpah namun pada *Court of the Lions* mengilustrasikan kesadaran bangsa Moor bahwa air adalah sesuatu yang berharga, didasarkan pada pengalaman hidup nomaden dengan jumlah air yang terbatas.

### **Sebagai Kepuasan Estetika**

Di sini terlihat air selain bernilai fungsional berperan pula sebagai pembentuk kepuasan estetika dan relaksasi. Keberadaan air sangat esensial, tidak hanya melayani kebutuhan arsitektural tetapi juga merupakan simbolisasi kehidupan masa kini. Air sebagai inti dari *court* diwujudkan dalam bentuk yang beraneka ragam, baik dalam jumlah maupun dalam karakternya; ketenangan permukaannya, sekaligus kedinamisannya seperti

kolam, air mancur, irigasi dan kanal sempit untuk mendapatkan nuansa yang berbeda sehingga dapat meningkatkan nilai hidup manusia.

### **Sebagai Simbolisasi Metafisik**

Air juga dihadirkan sebagai simbolisasi metafisik, bagian dari budaya Islami yakni sebagai ruang sakral, ruang yang disucikan, yang merupakan refleksi kehadiran konsep Taman Firdaus. Air dalam taman tidak dihadirkan sekedar sebagai hiburan, tetapi sebagai wadah bagi aneka kekayaan alam, sebagai tempat meditasi dimana dapat diperoleh suasana penuh kedamaian, berbeda dengan konsep taman klasikal Itali maupun Aristokrat Perancis yang menghadirkan kemegahan dan kemewahan. Konsep arsitektur dan taman yang berakar dari budaya Islam (Persia kuno) adalah sebagai tempat peristirahatan setelah perjalanan jauh (perlindungan dari daerah gurun yang tandus dan berdebu) dimana orang mendapatkan kesejukan, pembayangan dari terik matahari, dan privasi, sehingga taman dihadirkan sebagai firdaus di bumi.

### **Sebagai Pembangkit Efek Psikologis**

Yang paling mendasar dari fungsi abstrak air dalam desain komposisi arsitektur adalah tak hanya dihadirkan sebagai elemen estetika saja, yang hanya dapat dinikmati oleh mata, tetapi juga sebagai elemen yang dapat dirasakan oleh berbagai indera lain, dapat diraba dan dirasakan dinginnya yang mencekam, atau didengar gemericik bunyinya atau debur gelombangnya. Air juga dihadirkan untuk membangkitkan kontak emosional, dihayati secara psikologis. Suara aliran air dapat meningkatkan rasa lebih sejuk (efek psikologis) terhadap suhu yang panas di daerah panas-kering.

Ketika suara gemericik percikan air atau suara pancuran air bertemu dengan cahaya dan hangatnya sinar matahari, maka akan tercipta suasana yang berkesan melankolis, hipnotis dan puitis. Karakter reflektif dari air yang bertemu dengan efek audiovisual gerakan air menawarkan media bagi arsitek untuk menciptakan energi dan ruang. Banyak orang dapat terbuai

oleh fenomena ini. Disini air benar-benar dirasakan oleh segenap jiwa manusia tak hanya sekedar dilihat dari luar saja.

### 2.1.9.3 The Seminyak Beach Resort

Terletak di pantai Seminyak, semi-butik Resor Seminyak Resort & Spa hanya 30 menit dari Bandara Internasional Ngurah Rai dan pusat kota dan hanya 15 menit dari pusat hiburan pantai Kuta.



Gambar 2.41 Tampak perspektif mata burung dan tampak interior kamar

Sumber : <http://www.theseminyak.com/>

Kamar yang bergaya Bali di kain halus dan ukiran tradisional untuk membawa budaya lokal ke dalam ruangan. Resor ini memiliki taman, dua kolam renang udara terbuka, ruang permainan, spa kesehatan, salon kecantikan, dan ruang fungsi dan pertemuan.

Pemanfaatan elemen-elemen alam pada ruang yang di tunjukkan gambar memiliki pencitraan tersendiri bagi penggunanya, dengan adanya



bukaan yang besar yang menyuguhkan pemandangan alam laut lepas membuat kesan alam dapat menyatu dengan ruangan.



Gambar 2.42 Tampak perspektif dan tampak eksterior restoran  
Sumber : <http://www.theseminyak.com/>

Letak restoran yang langsung berbatasan dengan bibir pantai menambah suasana alami ketika melakukan kegiatan bersantap makanan, di tambah lagi dengan suasana pencahayaan yang tidak terlalu menyilaukan mata menciptakan suasana tenang, nyaman dan romantis.



Gambar 2.43 Tampak Taman  
Sumber : <http://www.theseminyak.com/>

Kondisi taman dihiasi oleh rimbunnya berbagai jenis vegetasi dan di tambah oleh adanya gazebo yang di letakkan sesuai dengan potensi view yang akan menambah suasana terasa menyatu dengan alam.

#### **2.1.9.4 Rama Beach Resort & Villas**

Resort penuh pesona ini terletak sangat dekat dengan pantai Kuta dan hanya perjalanan kaki singkat dari pusat Kuta. Rama Beach Resort dan Villas hanya di pisahkan dari pantai Kuta dengan jalan dan perjalanan kaki selama dua menit akan membawa anda tepat di tepi pantai Kuta yang berpasir Keemasan. Rama Beach Resort dan Villas juga merupakan tempat bermalam yang tepat bagi para pengunjung yang transit untuk waktu singkat, mengingat resort ini terletak hanya lima menit berkendara dari Ngurah Rai International Airport.





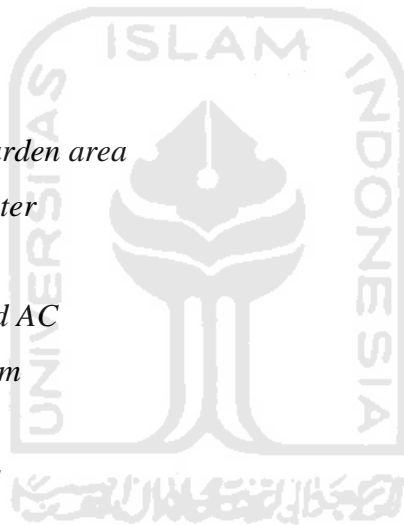
Gambar 2.44 Tampak Taman  
Sumber : <http://hotelku.co.id/hotel/detail/76.html>

***Hotel facilities :***

- *Doctor on call*
- *Beauty Salon/ SPA & WELLNESS*
- *Money changer, postal & photo service*
- *Car & limousine service*
- *Conference facilities with modern equipment*
- *Butler service*
- *Restaurant & bar, room service and childrens' menu*
- *All laundry services*
- *Baby sitting service*
- *Stylish & spacious pool area*
- *Childrens' pool*
- *Tennis court*
- *Spacious tropical garden area*
- *Wood carver & painter*

***Facilities in the Room :***

- *Individual controlled AC*
- *Special security sytem*
- *IDD telephone*
- *TV & movie channel*
- *Private balcony*
- *Spacious wardrobe*
- *Writing desk*
- *Bathroom with shower & bathtub*
- *Hair dryer*
- *Well-stocked mini bar*
- *Coffee & tea maker*
- *Complimentary bottled mineral water*



### 2.1.10. Kesimpulan Kajian Pustaka

Bagian ini merupakan hasil kesimpulan dari kajian pustaka yang berisi variable – variable yang berkaitan dengan penekanan atau tujuan, indikator yang di gunakan untuk menguji variable dan tolok ukur untuk menguji suatu permasalahan (studi kasus).

Tabel 2.1 Kesimpulan Kajian Pustaka

INSTRUMEN	ANALISIS
<b>Elemen-Elemen Alam</b>	Mengidentifikasi elemen-elemen alam yang berada di sekitar pantai sundak agar dapat menciptakan suasana ruang dalam dan ruang luar yang <i>romantis</i> .
<b>Suasana Romantis</b>	Untuk mengembangkan dan mengeksplorasi potensi pantai sundak yang masih alami serta untuk memenuhi tuntutan masyarakat urban yang jauh dari nilai-nilai romantis.

Tabel 2.2 Pengujian Desain

No		Variabel	Indikator	Tolok Ukur	Cara Pengujian
		Elemen-elemen alam	Suasana Romantis		
1	Ruang Dalam	Cahaya (matahari) (Mangunwijaya 1988)	mengkondisikan cahaya seperti di saat senja hari.	cahaya atau sinar lampu yang redup dan kekuningan.	Grafis/Fisual
		View (Menurut Darmasetiawan dan Puspakesuma (1991))	view ke arah lautan lepas.	jendela mengarah ke potensi alam (lautan).	Grafis/Fisual
		Angin,	Pergerakan angin yang tenang.	terdapat barrier atau penghalang terpaan angin laut.	Grafis/Fisual
		Warna, (Menurut Darmasetiawan dan Puspakesuma (1991))	warna yang lembut dan menyatu.	tidak terlalu terang / kontras, dan tidak membosankan.	Grafis/Fisual
2	Ruang Luar	Pencahayaan, (Menurut Darmasetiawan dan Puspakesuma (1991))	di bantu dengan pencahayaan lilin dan lampion.	menciptakan suasana dengan pencahayaan yang remang.	Grafis/Fisual
		Vegetasi, Sukawi (2008)	memilih vegetasi yang berwarna warni dan tidak terlalu tinggi.	jenis dan ukuran vegetasi yang di gunakan.	Grafis/Fisual
		Perkerasan, De Chiara, 1978	bertekstur tidak membosankan dan layout yang atraktif.	pola perkerasan, proporsi, bentuk dan layout.	Grafis/Fisual
		Air, Booth (1983)	Kolam-kolam air yang di rancang di sekitar ruang.	tenang, tidak beriak, memberikan kesan relaks.	Grafis/Fisual

## **BAB III**

### **ANALISIS**

#### **3.1 Tinjauan Kota Wonosari**

Kabupaten Gunungkidul adalah salah satu kabupaten yang ada di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, dengan Ibukotanya Wonosari. Luas wilayah Kabupaten Gunungkidul 1.485,36 km<sup>2</sup> atau sekitar 46,63 % dari luas wilayah Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Kota Wonosari terletak di sebelah tenggara kota Yogyakarta (Ibukota Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta), dengan jarak ± 39 km. Wilayah Kabupaten Gunungkidul dibagi menjadi 18 Kecamatan dan 144 desa.

##### **1. Letak geografi :**

110°21'sampai 110°50' Bujur Timur.

07°46' sampai 08°09' Lintang Selatan.

##### **2. Batas Wilayah Kabupaten Gunungkidul:**

Sebelah Barat : Kabupaten Bantul dan Sleman (Propinsi DIY).

Sebelah Utara : Kabupaten Klaten dan Sukoharjo (Propinsi Jawa Tengah).

Sebelah Timur :Kabupaten Wonogiri (Propinsi Jawa Tengah).

Sebelah Selatan : Samudera Hindia atau Samudera Indonesia.

##### **3. Iklim**

Curah hujan rata-rata Kabupaten Gunungkidul pada tahun 2007 sebesar 1720,86 mm/tahun dengan jumlah hari hujan rata-rata 115 hari per tahun. Bulan basah 4 – 6 bulan, sedangkan bulan kering berkisar antara 4 – 5 bulan. Musim hujan dimulai pada bulan Oktober – Nopember dan berakhir pada bulan Mei-Juni setiap tahunnya. Puncak curah hujan dicapai pada bulan Desember – Pebruari. Wilayah Kabupaten Gunungkidul Utara merupakan wilayah yang memiliki curah hujan paling tinggi dibanding

wilayah tengah dan selatan, sedangkan wilayah Gunungkidul selatan mempunyai awal hujan paling akhir.

Suhu udara Kabupaten Gunungkidul untuk suhu rata-rata harian 27,7° C, Suhu minimum 23,2°C dan suhu maksimum 32,4° C. Kelembaban nisbi di Kabupaten Gunungkidul berkisar antara 80 % - 85 %. Kelembaban nisbi ini bagi wilayah Kabupaten Gunungkidul tidak terlalu dipengaruhi oleh tinggi tempat, tetapi lebih dipengaruhi oleh musim. Kelembaban tertinggi terjadi pada bulan Januari – Maret, sedangkan terendah pada bulan September.

#### **4. Pemerintahan**

Kabupaten Gunungkidul terdiri dari 18 kecamatan, 144 desa, 1416 dusun, 1583 RW, dan 6844 RT. Kecamatan yang ada di Gunungkidul antara lain : Kecamatan Panggang, Purwosari, Paliyan, Saptosari, Tepus, Tanjungsari, Rongkop, Girisubo, Semanu, Ponjong, KarangMojo, Wonosari, Playen, Patuk, Gedangsari, Nglipar, Ngawen, dan Semin. Dari 144 desa, 141 desa masuk klasifikasi Swadaya dan 3 desa termasuk desa Swasembada.

Sedangkan jumlah Lembaga Pemberdayaan Masyarakat Desa (LPMD) tahun 2007 adalah 144, dengan 95 LPMD klasifikasi tumbuh dan 49 LPMD termasuk klasifikasi berkembang.

#### **5. Potensi**

Kabupaten Gunung Kidul mempunyai beragam potensi perekonomian mulai dari pertanian, perikanan dan peternakan, hutan, flora dan fauna, industri, tambang serta potensi pariwisata.

Pertanian yang dimiliki Kabupaten Gunungkidul sebagian besar adalah lahan kering tadah hujan ( $\pm 90$  %) yang tergantung pada daur iklim khususnya curah hujan. Lahan sawah beririgasi relatif sempit dan sebagian besar sawah tadah hujan. Sumberdaya alam tambang yang termasuk golongan C berupa : batu kapur, batu apung, kalsit, zeolit, bentonit, tras, kaolin dan pasir kuarsa.

Kabupaten Gunungkidul juga mempunyai panjang pantai yang cukup luas terletak di sebelah selatan berbatasan dengan Samudera Hindia, membentang sepanjang sekitar 65 Km dari Kecamatan Purwosari sampai Kecamatan Girisubo. Potensi hasil laut dan wisata sangat besar dan terbuka untuk dikembangkan.

Potensi lainnya adalah industri kerajinan, makanan, pengolahan hasil pertanian yang semuanya sangat potensial untuk dikembangkan.

## **6. Sosial Budaya**

Pada tahun 2007 di Kabupaten Gunungkidul hanya terdapat 1 RSU Pemerintah, 1 RS swasta dan 140 puskesmas. Dari 140 Puskesmas dapat dikategorikan 13 Puskesmas Perawatan, 16 Puskesmas Non Perawatan dan 111 Puskesmas Pembantu. Dalam kaitannya dengan pelaksanaan program KB jumlah akseptor aktif di Kabupaten Gunungkidul pada tahun 2007 mencapai 107.307 orang. Pada umumnya akseptor tersebut memilih menggunakan alat kontrasepsi suntik, IUD dan pil, masing-masing 45.298, 25.262 dan 20.291 orang atau ketiga kontrasepsi tersebut dipilih oleh sekitar 84,66 % dari seluruh akseptor aktif.

Untuk sektor budaya, Kondisi kehidupan dan aktivitas budaya dan kesenian di Kabupaten Gunungkidul secara umum masih berjalan baik, terlihat dari upaya dan kegiatan masyarakat untuk mempertahankan dan mengembangkan budaya dan kesenian yang ada. Bahkan juga tampak adanya upaya untuk menggali kembali budaya dan kesenian yang hampir punah, serta upaya kaderisasi kepada generasi muda

Perkembangan pembangunan di bidang spiritual dapat dilihat dari banyaknya sarana peribadatan masing-masing agama. Tempat peribadatan umat Islam, Kristen, Kholik, Hindu dan Budha masing-masing 2.541 unit, 96 unit, 28 unit, 14 unit dan 8 unit. Ditinjau dari jumlah pemeluk agama, pada tahun 2007 di Kabupaten Gunungkidul tercatat 732.701 umat Islam, 12.795 umat Kristen, 10.142 umat Katholik, 2.776 umat Hindu, dan 626 umat Budha.



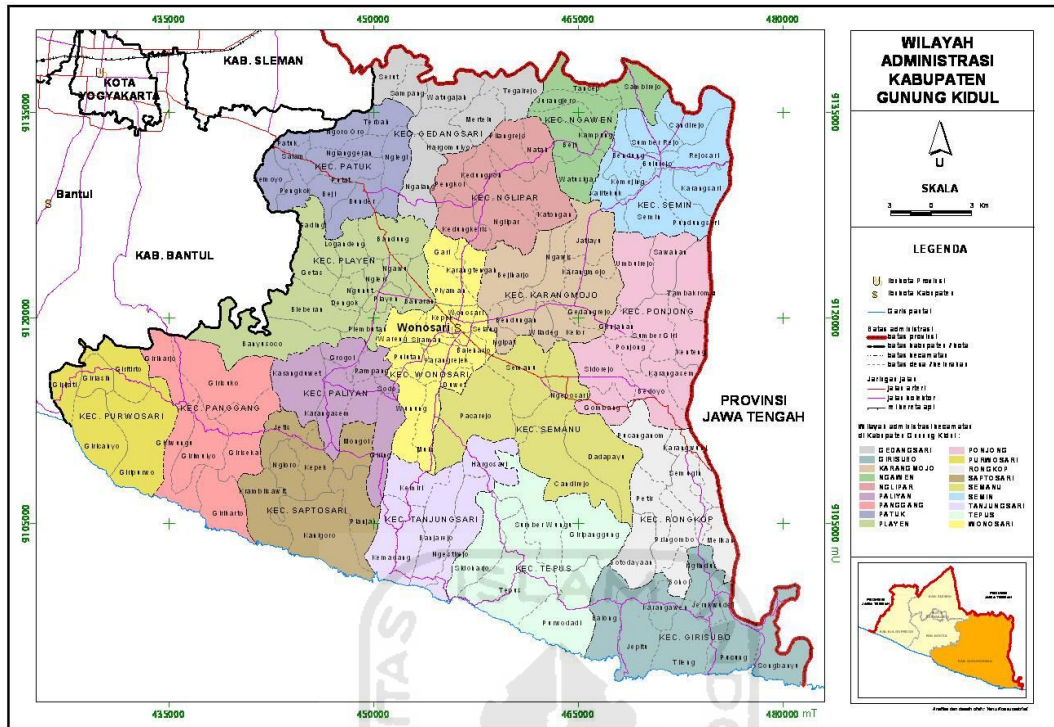
## 7. Kependudukan

Penduduk Kabupaten Gunungkidul berdasarkan hasil proyeksi Sensus Penduduk 2000 dan Sensus Penduduk Antar Sensus 2005 tahun 2007 berjumlah 685.210 jiwa yang tersebar di 18 kecamatan dan 144 desa, dengan jumlah penduduk terbanyak yaitu Kecamatan Wonosari dengan 75.517 jiwa. Secara keseluruhan jumlah penduduk perempuan lebih banyak daripada penduduk laki-laki, yaitu 349.799 perempuan dan 335.411 laki-laki.

Dilihat dari status pekerjaan utama, sebagian besar penduduk Kabupaten Gunungkidul bekerja sebagai pekerja keluarga sekitar 36,56% dari jumlah penduduk yang bekerja. Sedangkan yang berusaha dengan dibantu buruh tetap, masih sangat sedikit yaitu sekitar 0,80 %.

Untuk penduduk berdasarkan usia tahun 2007 sesuai dengan proyeksi SP 2000 - SUPAS2005 & Proporsi Susesnas 2006 adalah sebagai berikut Usia 0-4 Tahun (balita) sebanyak 41.935 orang, 5-9 Tahun sebanyak 46.041 orang , Usia 10-14Tahun adalah sebanyak 53.143 Jiwa sedangkan usia 15-19Tahun sebanyak 49.730 jiwa, usia 20-24 tahun sebanyak 32.508 Jiwa, usia 25-29 sebanyak 40.984 jiiwa, usia 30-34 sebanyak 46.246 jiwa, usia 35-39 sebanyak 52.502 jiwa, usia 40-44 yaitu 49.255 jiwa, 44.398 jiwa usia 45-49, 44.409 jiwa usia 50-54 tahun, dan 44.984 jiwa berusia 55-59 tahun, sedangkan usia 60+ sebanyak 139.075 jiwa.





Gambar 3.1 Peta Wilayah Kabupaten Gunungkidul  
Sumber : BAPEDA Gunungkidul 2010

## 3.2 Tinjauan Lokasi Perencanaan Hotel Resort

### 3.2.1 Analisis Site

Lokasi Site yang di pilih berada di jalan Sapto Sari, Kec Tepus, Wonosari. Ada pun batas-batas site yaitu:

## SITE



Gambar 3.2 Site Lokasi Pantai Sundak

Sumber : Analisis Penulis

1. Sebelah utara : Perkebunan masyarakat kecamatan Tepus
2. Sebelah timur : Tambak udang
3. Sebelah selatan : Pantai Sundak
4. Sebelah barat : Perkebunan masyarakat kecamatan Tepus.



Gambar 3.3 Perkebunan masyarakat  
Sumber : Survey Pribadi



Gambar 3.4 Perkebunan masyarakat  
Sumber: Survey Pribadi



Gambar 3.5 Tambak udang  
Sumber : Survey Pribadi



Gambar 3.6 Pantai Sundak  
Sumber : Survey Pribadi

Lokasi site berada di dekat kawasan wisata pantai sundak. Pantai Sundak berada dalam satu area dengan sebagian obyek wisata pantai di Kabupaten Gunungkidul. Beberapa pantai lain yang letaknya berdekatan dengan Pantai Sundak ialah: Pantai Baron, Pantai Krakal, Pantai Kukup, Pantai Drini, dan Pantai Sepanjang. Pantai yang lingkungannya cukup bersih dan terawat dengan baik ini masih dikelola oleh warga sekitar. Pantai Sundak masuk di wilayah Desa Sidoharjo, Kecamatan Tepus, Kabupaten Gunungkidul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Pantai ini dapat dijangkau dengan kendaraan darat dari Yogyakarta Gunungkidul, Wonosari selama 1 jam.

### 3.2.2 Analisa Tapak

- Segi lokasi yang strategis, yaitu lokasi yang dekat dengan daerah wisata pantai sundak dan memiliki pemandangan alam yang mengagumkan sebagai atraksi andalannya, pantai pasir putih dan laut selatan.
- Pencapaiannya mudah, dalam pencapaian ke lokasi dapat dijangkau dengan mudah, karena dapat di capai dari arah Wonosari, menuju kearah pantai selatan Gunungkidul.
- Berada jauh dari pusat kota, sehingga jauh dari kebisingan, polusi dan hiruk-pikuk kota, karena sesungguhnya yang di cari adalah daerah yang tenang dan sejuk dengan tingkat privasi yang tinggi.
- Memiliki banyak sumber air bersih, sumber air bersih pada kawasan perbukitan daerah pantai sundak banyak berasal dari mata ier buatan yang di tamping dalam tangki-tangki air. Keberadaan air bersih sangat dibutuhkan pada pembangunan hotel resort yang bernuansa romantis.

#### 1. View

View merupakan salah satu aspek yang sangat penting. Dalam fasilitas hotel resort selain kegiatan aktif juga terdapat kegiatan pasif misalnya, tidur, bercakap-cakap atau menikmati pemandangan. Oleh karena itu orientasi ruang semaksimal mungkin diarahkan ke view yang bagus agar tercipta pengalaman yang bersifat visual sehingga tidak merasa bosan bila tidak aktif melakukan kegiatan. Untuk menciptakan pengalaman terhadap view diperlukan penataan massa dan ruang terhadap orientasinya, ketinggian ruang dan luas bidang bukaan. Atraksi yang dapat di nikmati di kawasan seperti pada umumnya pantai yaitu deburan ombak yang tenang, hamparan laut luas, pasir putih pantai, matahari terbenam serta keanekaragaman budaya yang timbul karena factor alam pantai. Tapak memiliki view yang menarik yaitu :

- View utama mengarah ke arah barat merupakan hamparan laut luas dengan pertunjukan sunset yang indah.



- Arah selatan mengarah ke laut dengan aktifitas para nelayan dan kapal-kapalnya.
- Arah utara dan timur merupakan perbukitan dengan pepohonan yang hijau.

## VIEW



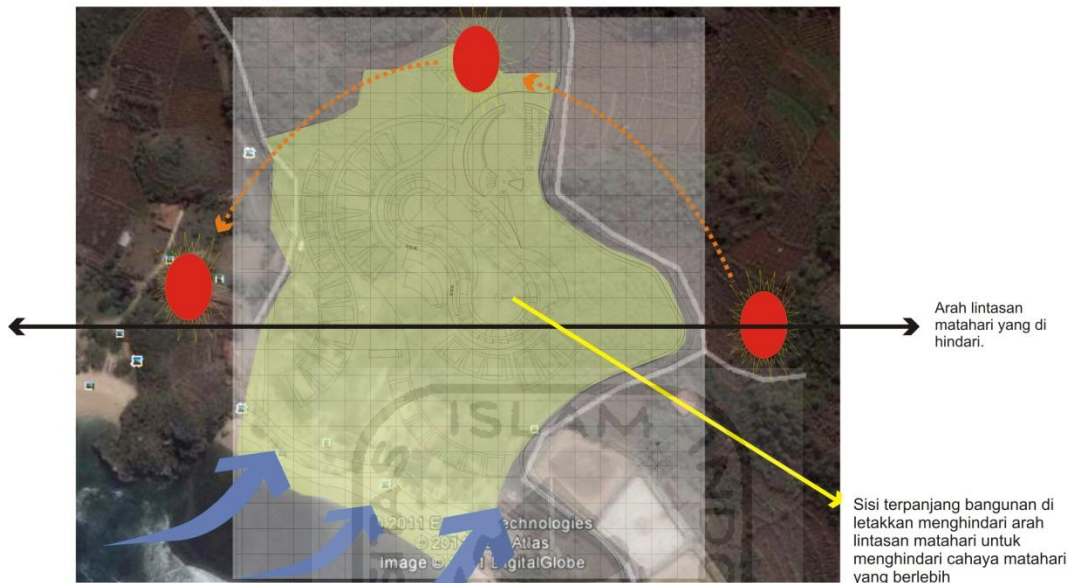
Gambar 3.7 Analisis View Pantai Sundak

Sumber : (Analisis Penulis 2011)

## 2. Arah Angin dan Matahari

Bukaan atau jendela penempatannya harus memanfaatkan potensi angin, sehingga pemecahan masalah pada suhu dalam bangunan di buat dengan system cross ventilasi sehingga sirkulasi udara dalam bangunan dapat berjalan dengan berjalan dengan lancar dan dapat mengurangi pencahayaan buatan. Bukaan di optimalkan ke arah barat, selatan dan timur. Hal ini di karenakan lokasi site berada di tepi pantai, sehingga angin laut dan angin darat dapat menjadi pertimbangan dalam perancangan.

## Arah Angin & Matahari



Angin yang cukup kencang yang datang dari sisi selatan (dari laut) dapat diatasi dengan memberi barrier berupa vegetasi dsb untuk area-area tertentu. dan dapat juga di manfaatkan karna membawa angin sejuk.

Gambar 3.8 Analisis arah angin & Matahari

(Sumber : Analisis Penulis 2011)

Pergerakan matahari dari timur ke barat menjadi pertimbangan dalam perancangan. Ini dilakukan karena arah potensi site menghadap barat maka sebagian cahaya matahari akan masuk secara berlebihan kedalam bangunan pada saat sore hari. Agar cahaya matahari yang masuk tidak berlebihan khususnya sinar matahari di saat sore hari maka bukaan di buat sesuai dengan kebutuhan bangunan dan digunakan shading atau sirip untuk mengatur cahaya matahari dengan tetap mempertimbangkan intensitas cahaya yang masuk ke dalam bangunan.

### 3. Kontur

Secara umum lokasi site berada pada daerah perbukitan dengan kemiringan 10-25<sup>0</sup> dan memilikipantai yang landai. Dengan terdaptnya kontur yang

bervariasi maka keberadaan bangunan dan fasilitas akan di tempatkan sesuai dengan fungsi fasilitas pada kondisi tersebut.

#### 4. Tata massa dan Orientasi Bangunan

Konsep massa bangunan merupakan perpaduan antara convention dan cottage. Merupakan kombinasi antara massa vertical dan horizontal yang mana terdapat satu masa pengikat. Massa bangunan di orientasikan ke arah selatan agar view ke laut dapat di capai secara maksimal. Tetapi tetap memperhatikan aspek bukaan karena angin yang cukup kencang yang datang dari sisi selatan (pantai).

### Tata Massa & Orientasi Bangunan



Gambar 3.9 Tata massa dan Orientasi Bangunan

(Sumber : Analisis Penulis 2011)



### 3.2.3 Tinjauan Persyaratan Bangunan di Pantai Sundak

Tabel 3.1 Persyaratan Bangunan Pantai Sundak

No.	Parameter	Ketentuan
1	Sempadan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Samping jalan min. 15.5 m</li><li>• Batas lain min 8.5 m</li></ul>
2	Intensitas Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"><li>• BCR 80%</li><li>• Guna Lahan 60%</li></ul>
3	Ketinggian Bangunan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Max. 2 Lantai samping pantai</li><li>• Max. 4 Lantai bagian utara</li></ul>

Tabel 3.1 RUTRK Gunungkidul DIY

### 3.2.4 Pelaku Resort

Para pelaku kegiatan pada Beach Resort ini antara lain :

- **Tamu (*Guest*)**, para pengguna yang datang, mengunjungi, menginap dan memanfaatkan fasilitas yang tersedia.
- **Pelayan Tamu (*Service*)**, pegawai resort yang berhubungan langsung dengan tamu dan melayani secara aktif keperluan yang di butuhkan tamu atau pengunjung resort.
- **Pengelola (*Management*)**, pegawai resort yang mengelola kegiatan yang ada didalam resort baik secara intern maupun ekstern.

### 3.2.5 Pola Aktifitas Penghuni Resort

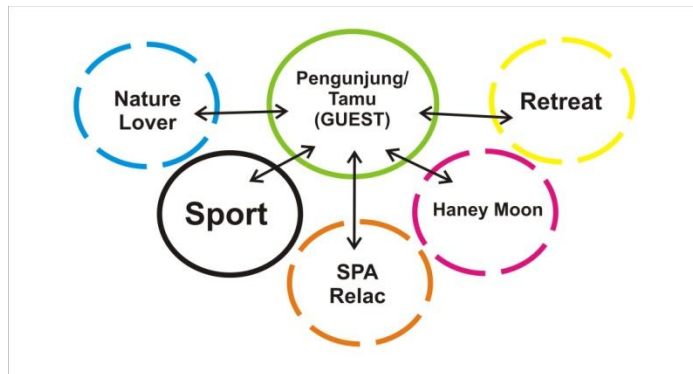
Dari skematik di samping dapat terlihat jelas bahwa aktifitas pengunjung dalam memasuki sebuah resort akan memilih paket yang akan di tawarkan oleh pihak resort.



Gambar 3.10 Pola Aktivitas Penghuni Resort

(Sumber : Analisis Penulis 2011)

1. Menginap (*Lodging*): dalam hal ini pengunjung (*Guest*) akan menginap tanpa memilih system paket tambahan yang ditawarkan. Segala kegiatan di atur mandiri oleh pengunjung.
2. Berwisata (*Tour*): selain menginap pengunjung juga di berikan paket khusus yang di tawarkan oleh pihak resort. Harga yang di tawarkan akan lebih mahal karena fasilitas yang akan di berikan juga lebih banyak.
3. Kegiatan *Tours* masih terbagi menjadi beberapa menu alternatif yang diadaptasi dengan keinginan pengunjung untuk menikmati kualitas terbaik resort. Berbagai menu-menu kegiatan tersebut diantaranya adalah:

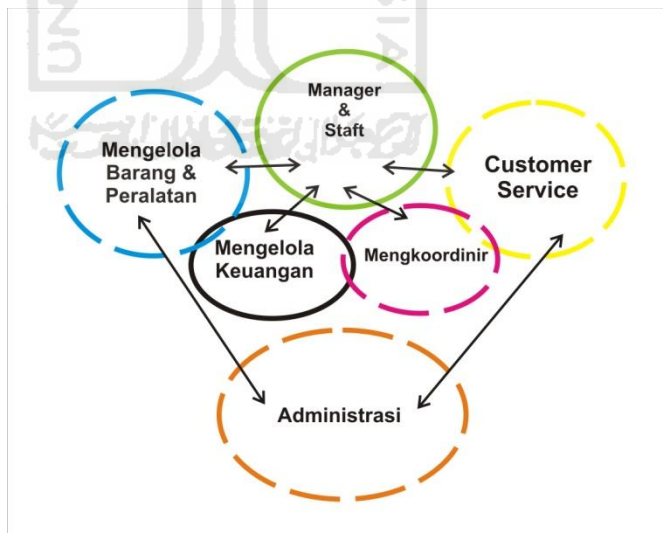


Gambar 3.11 Guest Tours

(Sumber : Analisis Penulis 2011)

Setelah selesai melakukan proses registrasi maka pihak resort juga menyediakan fasilitas-fasilitas pendukung untuk menikmati konsep romantic di dalam resort di luar kegiatan menginap. Kegiatan alternative tersebut disesuaikan dengan keinginan pengunjung (Keshatan, olahraga, rekreasi, belanja, hiburan, dan makan). Seluruh aktivitas tidak akan terlepas dari konsep awal resort sebagai media meditasi.

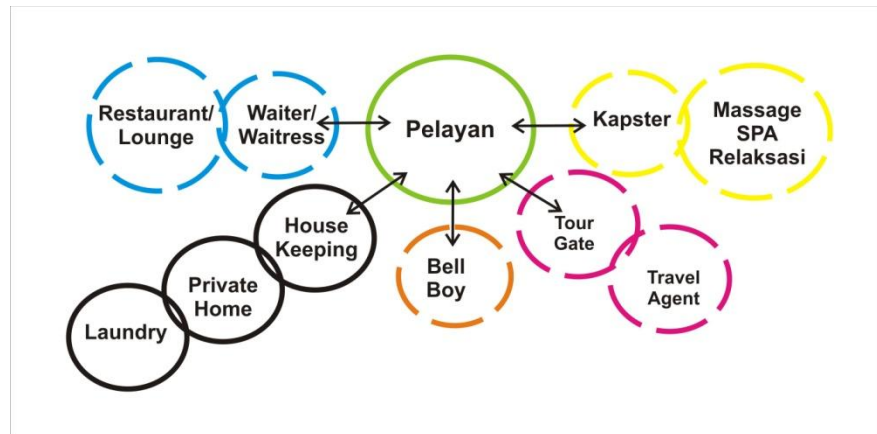
- Macam Kegiatan Pengelola



Gambar 3.12 Kegiatan Pengelola

(Sumber : Analisis Penulis 2011)

- Macam Kegiatan Pelayan



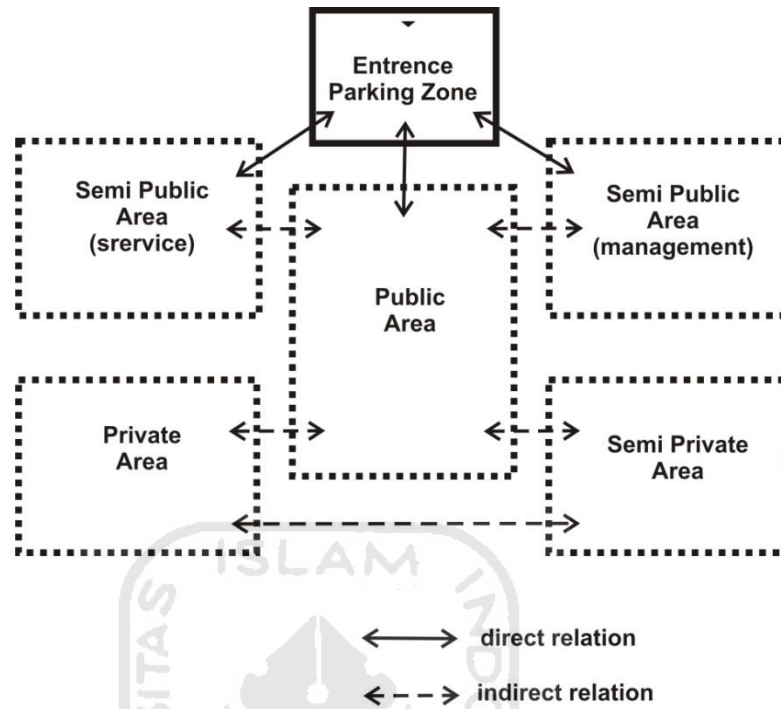
Gambar 3.13 Kegiatan Pelayanan

(Sumber : Analisis Penulis 2011)

### 3.2.6 Analisis Program Ruang

#### 3.2.6.1 Hubungan Ruang

Area blok ini secara pusat terpisah satu dengan yang lainnya akan tetapi tetap memiliki keterkaitan satu dengan yang lain missal dalam penggunaan ruang plaza dalam *public area*, setiap block memiliki kepentingan bersama untuk menggunakan baik dalam waktu yang bersama ataupun berbeda, hal ini akan membuat peletakan fasilitas/ruangan-ruangan yang memiliki sifat tersebut dalam satu pusat agar mudah terjangkau oleh setiap blok.



Gambar 3.14 Pola Hubungan Ruang  
(Sumber : Analisis Penulis 2011)

Dari segi kualitas ruangan, kegiatan yang berorientasi ke public yang bersifat komersial maupun bersifat umum diletakkan pada area depan agar mudah dijangkau, selain itu menjadi barrier pasif menuju area *private home* dan sarana pendukung suasana romantic di lokasi ini. Oleh karena itu letak posisi bangunan yang harus terhindar dari sumber kebisingan di posisikan di area yang sulit terjangkau oleh publik.

Setelah kegiatan parkir kendaraan, pengguna juga akan melewati lobby untuk proses registrasi. Setelah melalui proses tersebut, memilih sesuai paket-paket yang ditawarkan di dalam resort. Kemudian kegiatan selanjutnya melewati plaza utama pusat segala pilihan kegiatan sebagai penghubung utama ke bangunan, sehingga peletakan ruang-ruang multifungsi harus memiliki hubungan dekat plaza dan di letakkan di tempat strategis agar mudah di capai dari

semua blok-blok kegiatan yang ada. Kegiatan pengelola, seluruh aktivitas pengguna resort, *private home*, kegiatan pendukung di letakkan radial, tingkat efisien dan kontroling maupun pencapaian yang cepat, tetapi tetap mempertahankan kesan privasi yang terbangun.

- **Area Publik**

Area publik : parker, lobby, *restaurant* dan *coffe shop*, *souvenir shop*, *money changer*, biro travel, meeting room dan mushola. Zona ini digunakan sebagai sirkulasi utama dan area service pada hotel resort di pantai sundak. Berupa parker (pengunjung dan pengelola) dan service untuk landasan bongkar muat kebutuhan resort.

- **Area Semi-Private**

Area semi-private: sarana penunjang dan fitness, digunakan sebagai area untuk fasilitas penunjang aktivitas dalam resort. Dengan adanya fasilitas pendukung resort ini, diharapkan dapat mendukung adanya kegiatan yang telah terprogram dalam paket-paket resort.

- **Area Private**

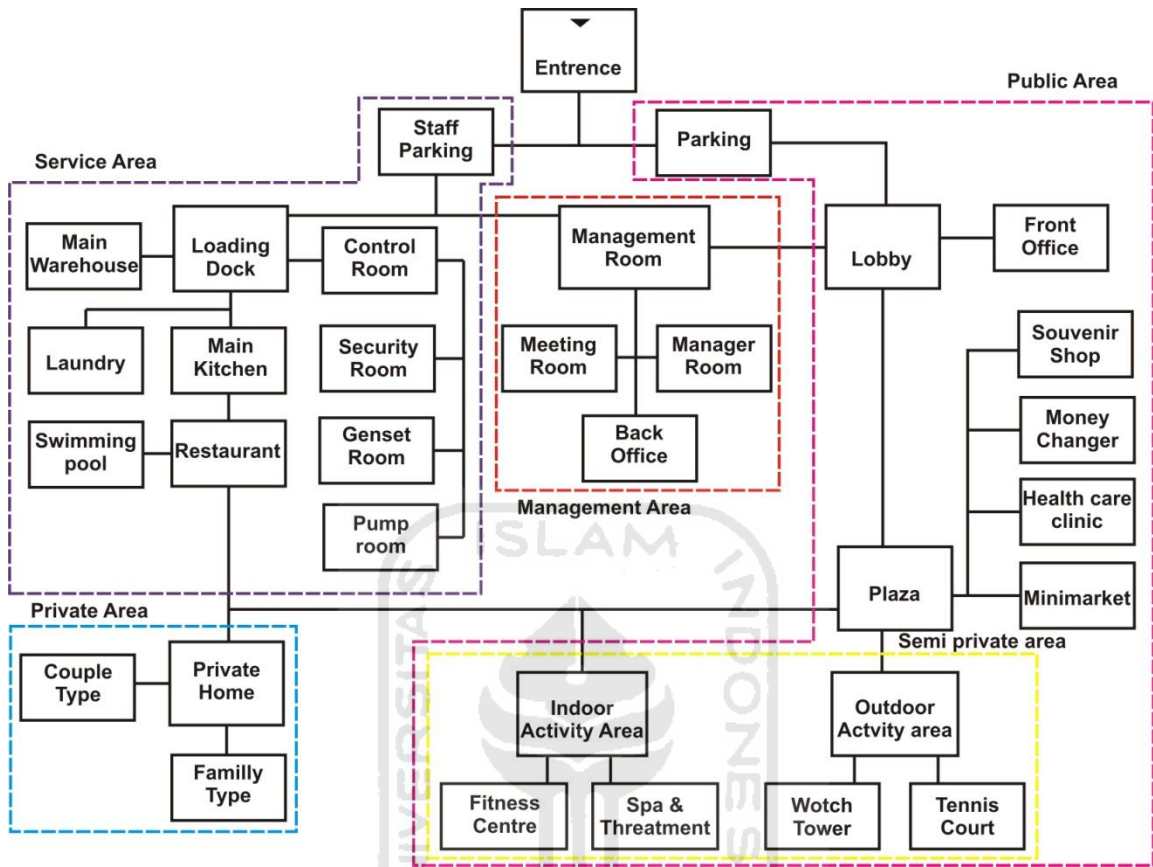
Merupakan area yang mewadahi kegiatan utama yaitu *private home*, di bagi menjadi dua tipe yaitu couple dan family karena terbagi menurut kebutuhan dan membutuhkan tingkat privasi yang sangat tinggi.

- **Area Service/Semi-Publik**

Area semi-publik: merupakan area khusus bagi karyawan di bagian pelayanan hotel resort.

- **Area Manajemen**

Area manajemen : fasilitas berupa kantor pengelola, mengatur dan memberikan kebijakan dan peraturan tetap untuk meningkatkan kualitas resort.



Gambar 3.15 Hubungan Ruang dalam Resort  
 (Sumber : Analisis Penulis 2011)



### 3.2.6.2 Organisasi Ruang

Diagram



### 3.2.6.3 Besaran Ruang

Berdasarkan standard besaran ruang pada resort hotel, maka besaran ruang-ruang adalah sebagai berikut :

Pada *private home* berdasarkan keputusan Dirjen Pariwisata No. 14/11/1988, yaitu :

- Standard : 24 m<sup>2</sup> – 28 m<sup>2</sup> (*single bed dan double bed*)
- Deluxe : 24 m<sup>2</sup> – 28 m<sup>2</sup> (*single bed dan double bed*)
- Suite : 28 m<sup>2</sup>

#### 1. Unit-unit Private Home (Hunian)

Adapun pembagian unit-unitnya didasarkan pada banyaknya view yang di terima dari unit penginapan, semakin tinggi kualitas fasilitas dan view yang di dapat maka semakin tinggi harga unit tersebut. Selain itu tingkat kenyamanan juga sangat mempengaruhi di tinjau dari besaran ruang dan isi unit tersebut :

##### a. Couple Garden Type

**Tipe** : *Single Bed room Suite Type*, 1 Lantai

**Luasan** : 100 m<sup>2</sup>

**Fasilitas** : *Bed room, Jaquzzi, Bath Room, Dressing Areas + Twin Vanities, Pantry, Private Bale, Living Room (Ruang Duduk), Teras, Private Pool.*

**Sirkulasi** : 30% Kebutuhan ruang.

##### b. Family Beach Type

**Tipe** : *Two Bed room + 1 Small Bed Room Suite*, 1 Lantai.

**Luasan** : 180 m<sup>2</sup>

**Fasilitas** : *Adult Bed Room, Children Bed Room, Beth Room (2), Dressing Areas + Twin Vanities, Pantry, Private Bale (ruang Duduk), Living Room (Ruang Duduk), Teras, Private Pool.*

**Sirkulasi** : 30% Kebutuhan ruang.

**c. Family Garden Type**

**Tipe** : *Two Bed room + 1 Small Bed Room Suite Type*, 1 Lantai.

**Luasan** : 180 m<sup>2</sup>

**Fasilitas** : *Adult Bed Room, Children Bed Room, Beth Room (2), Dressing Areas + Twin Vanities, Pantry, Private Bale (ruang Duduk), Living Room (Ruang Duduk), Teras, Private Pool.*

**Sirkulasi** : 30% Kebutuhan ruang.

2. Area Publik

**a. Lobby & Front Office**

Standard : 1,35 m/guest room

Fasilitas lobby :

- Meja *bell caption* : 5 m<sup>2</sup>
- Meja *conciierge* : 5 m<sup>2</sup>
- Meja untuk valet parking : 5 m<sup>2</sup>

**Meja Receptionist**

- Meja *Travel agent* : 5 m<sup>2</sup>
- *Manager's desk* : 5 m<sup>2</sup>
- Tangga / ram (termasuk dalam sirkulasi & utilitas)
- Tempat duduk tamu (termasuk dalam main lobby)
- *Public telephones* : 5 m<sup>2</sup>

**b. Hall**

- Modul 1 orang : 1.5 m<sup>2</sup>  
Menampung 100 orang, maka 1.5 m<sup>2</sup> x 100 = 150 m<sup>2</sup>
- Sirkulasi 30% kebutuhan ruang

**c. Plaza**

- Modul 1 orang : 1.5 m<sup>2</sup>  
Menampung 150 orang, maka 1.5 m<sup>2</sup> x 150 = 225 m<sup>2</sup>
- Sirkulasi 30% Kebutuhan ruang

#### d. Parking Area

- Modul 1 Mobil :  $15 \text{ m}^2$  (*guest*)  
Menampung 15 mobil, maka  $15 \text{ m}^2 \times 15 = 225 \text{ m}^2$
- Modul 1 Motor :  $1.5 \text{ m}^2$  (*guest*)  
Menampung 40 motor, maka  $1.5 \text{ m}^2 \times 40 = 60 \text{ m}^2$
- Mobil bus kecil/mini bus :  $30 \text{ m}^2$   
Menampung 5 bus, maka  $30 \text{ m}^2 \times 5 = 150 \text{ m}^2$
- Sirkulasi 100% Kebutuhan ruang

#### e. Relaxation Area

- Indoor : Modul 1 orang :  $4 \text{ m}^2$   
Menampung 6 orang, maka  $4 \text{ m}^2 \times 6 = 24 \text{ m}^2$
- Sirkulasi 20% kebutuhan ruang
- Outdoor : Modul 1 orang :  $9 \text{ m}^2$   
Menampung 8 orang, maka  $9 \text{ m}^2 \times 8 = 72 \text{ m}^2$
- Sirkulasi 30% kebutuhan ruang
- Besaran pada ruang-ruang lainnya mengalami modifikasi / pengembangan, dari mulai bentuk dan ukuran furniture/property sehingga tidak ada standard ukuran yang di gunakan.

### 3.2.6.4 Standard Besaran Ruang Fasilitas Akomodasi

#### 1. Unit Private Home (Hunian)

##### a. Family Beach Type

No	Pelaku/Kegiatan	Kapasitas	Besaran Ruang/	Jumlah	Luas
		(Orang)	(m <sup>2</sup> /orang)	(Unit)	(m <sup>2</sup> )
1.a	Private Home			6	
	Family Beach Type			2	
	· Ruang Tidur	2	12	1	48
	· Ruang Duduk	4	8	1	32
	· Pantry	3	3	1	9
	· Teras	4	4	3	16
	· Lavatory	1	6	1	18
	· Ruang Tidur anak	2	7.5	1	15
	· Kolam Renang Pribadi	4	8	1	32
	· Jacuzzi	4	2.5		10
Besaran Ruang					1800
Sirkulasi 30%					540
Sub Total					2340

Tabel 3.2 Besaran Ruang Private Home Family Beach Type

##### b. Family Garden Type

No	Pelaku/Kegiatan	Kapasitas	Besaran Ruang/	Jumlah	Luas
		(Orang)	(m <sup>2</sup> /orang)	(Unit)	(m <sup>2</sup> )
1.b	Private Home				
	Family Garden Type			6	
	· Ruang Tidur	2	24	1	48
	· Ruang Duduk	4	8	1	32
	· Pantry	3	3	1	9
	· Teras	4	4	1	16
	· Lavatory	1	6	3	18
	· Ruang Tidur anak	2	7.5	1	15
	· Kolam Renang Pribadi	4	8	1	32
	· Jacuzzi	4	2.5	1	10
Besaran Ruang					1800
Sirkulasi 30%					540
Sub Total					2340

Tabel 3.3 Besaran Ruang Private Home Family Garden Type

### c. Couple Beach Type

No	Pelaku/Kegiatan	Kapasitas	Besaran Ruang/	Jumlah	Luas
		(Orang)	(m2/orang)	(Unit)	(m2)
1.c	Private Home				
	Couple Beach Type			10	
	· Ruang Tidur	2	12	1	24
	· Ruang Duduk	2	8	1	16
	· Pantry	2	3	1	6
	· Teras	2	6	1	12
	· Lavatory	1	6	2	12
	· Kolam Renang Pribadi	2	8	1	16
	· Jaquzzi	2	2.5	1	5
Besaran Ruang					910
Sirkulasi 30%					273
Sub Total					1183

Tabel 3.4 Besaran Ruang Private Home Couple Beach Type

### d. Couple Garden Type

No	Pelaku/Kegiatan	Kapasitas	Besaran Ruang/	Jumlah	Luas
		(Orang)	(m2/orang)	(Unit)	(m2)
1.d	Private Home				
	Couple Garden Type			10	
	· Ruang Tidur	2	12	1	24
	· Ruang Duduk	2	8	1	16
	· Pantry	2	3	1	6
	· Teras	2	6	1	12
	· Lavatory	1	6	2	12
	· Kolam Renang Pribadi	2	8	1	16
	· Jaquzzi	2	2.5	1	5
Besaran Ruang					910
Sirkulasi 30%					273
Sub Total					1183

Tabel 3.5 Besaran Ruang Private Home Couple Garden Type

## 2. Area Parkir dan Multifungsi

No	Pelaku/Kegiatan	Kapasitas	Besaran Ruang/	Jumlah	Luas
		(Orang)	(m <sup>2</sup> /orang)	(Unit)	(m <sup>2</sup> )
2	<b>Pintu Gerbang dan Parkir</b>				
	<b>Pintu Gerbang</b>				
	· Gerbang masuk & keluar	·	min 3.5		8
	· Toilet	1	3	2	6
	· Tempat istirahat	2	4.5	1	9
	<b>Pusat Informasi</b>	·			
	· Ruang reseptionis	4	3	1	12
	· Counter informasi	2	4.5	1	9
	· Ruang administrasi	2	4	1	8
	· Toilet	2	3	1	6
	<b>Parkir</b>	·			
	· Motor	1	1.5	300	450
	· Mobil	1	15	150	2250
	· Bus	1	27.3	5	140
Besaran Ruang					2898
Sirkulasi 100%					2898
Sub Total					5796

Tabel 3.6 Besaran Ruang Area Parkir dan Multifungsi

## 3. Area Olahraga

No	Pelaku/Kegiatan	Kapasitas	Besaran Ruang/	Jumlah	Luas
		(Orang)	(m <sup>2</sup> /orang)	(Unit)	(m <sup>2</sup> )
3	<b>Fasilitas Olahraga</b>				
	· Lapangan Tenis	·	18 x 6	2	216
	<b>Kolam Renang</b>				
	· Kolam Renang Dewasa	·	30 x 20	1	600
	· Kolam renang anak-anak	·	10 x 5	1	50
	· Fitness	15	1.25	1	19
	· Lapangan Volly	2	18 x 9	1	324
	· Jogging Track	n/a	L: 1.2	1	n/a
Besaran Ruang					1209
Sirkulasi 30%					362.7
Sub Total					1571.7

Tabel 3.7 Besaran Ruang Area Olahraga



#### 4. Fasilitas Penunjang

No	Pelaku/Kegiatan	Kapasitas	Besaran Ruang/	Jumlah	Luas
		(Orang)	(m <sup>2</sup> /orang)	(Unit)	(m <sup>2</sup> )
4	<b>Fasilitas Penunjang</b>				
	<b>Ruang Pertemuan</b>				
	· Hall Penerima	20	1.5	1	30
	· Renang serba guna	150	1.6	1	240
	· Ruang rapat	20	4	1	80
	· Ruang administrasi	3	9	1	27
	· Toilet	1	3	8	24
	· Pantry	3	4	1	12
	· Gudang	2	10	1	42
	<b>Restaurant</b>				
	· Dinning room	40	1.7	1	68
	· Bar	25	1.5	1	37.5
	· Cafeteria	25	1.3	1	32.5
	· Dapur & pantry	15	30% ruang makan	1	21
	· Toilet	1	3	8	24
	· Gudang kering & basah	2	3	2	12
	· Gudang peralatan	2	3	2	12
	· Biro travel	10	1.5	1	15
	· Money changer	10	1.2	1	20
	· Minimarket	12	4	1	48
	· Klinik	10	3	1	30
	· Warpostel	4	2.3	1	12
	· Salon	6	2	1	12
	· Mushola				
	· Ruang sholat	12	36	1	36
	· Ruang wudhu	1	2	6	12
	<b>Gardu pandang</b>	2	1.2	6	14.4
	<b>Main plaza</b>	100	1.5	1	100
Besaran Ruang					961.4
Sirkulasi 30%					288.42
Sub Total					1249.82

Tabel 3.8 Besaran Ruang Fasilitas Penunjang

## 5. Ruang Pengelola

No	Pelaku/Kegiatan	Kapasitas	Besaran Ruang/	Jumlah	Luas
		(Orang)	(m <sup>2</sup> /orang)	(Unit)	(m <sup>2</sup> )
5	<b>Kantor pengelola</b>				
	<b>Bangunan Kantor</b>				
	· Ruang tunggu	4	3	1	12
	· Ruang kepala Pengelola	1	9	1	18
	· Ruang kepala bagian	1	9	4	12
	· Ruang kerja	10	4	1	40
	· Gudang	2	3	1	6
	· Toilet	1	3	4	12
	<b>Bangunan Manajemen</b>			1	
	· Ruang tunggu	10	1.5	1	15
	· Ruang Pengelola	15	4	1	60
	· Gudang	2	4.5	1	9
	· Toilet	1	3	4	12
Besaran Ruang					196
Sirkulasi 30%					58.8
Sub Total					254.8

Tabel 3.9 Besaran Ruang Pengelola

## 6. Fasilitas Rekreasi Anak

No	Pelaku/Kegiatan	Kapasitas	Besaran Ruang/	Jumlah	Luas
		(Orang)	(m <sup>2</sup> /orang)	(Unit)	(m <sup>2</sup> )
6	<b>Area Rekreasi</b>				
	· Lobby	20	4	1	80
	· Area bermain	10	4	1	40
	· Plaza utama	10	10% total	1	15
	· Kios souvenir	4	1	4	16
Besaran Ruang					151
Sirkulasi 30%					45.3
Sub Total					196.3

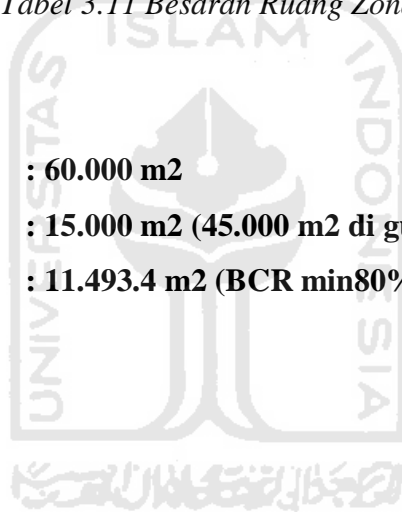
Tabel 3.10 Besaran Ruang Fasilitas Rekreasi Anak

## 7. Besaran Zona Service

No	Pelaku/Kegiatan	Kapasitas	Besaran Ruang/	Jumlah	Luas
		(Orang)	(m2/orang)	(Unit)	(m2)
7	· Ruang Genset	2	20	1	20
	· Ruang MEE	2	20	1	20
	· Ground Water tank	2	20	1	10
	· Ruang AHU	2	24	1	24
	· Ruang Laundry	2	20	1	20
	· Ruang Security OP	4	20	1	20
	· Main Warehouse	10	60	1	60
Besaran Ruang					174
Sirkulasi 30%					34.8
Sub Total					208.8

Tabel 3.11 Besaran Ruang Zona Service

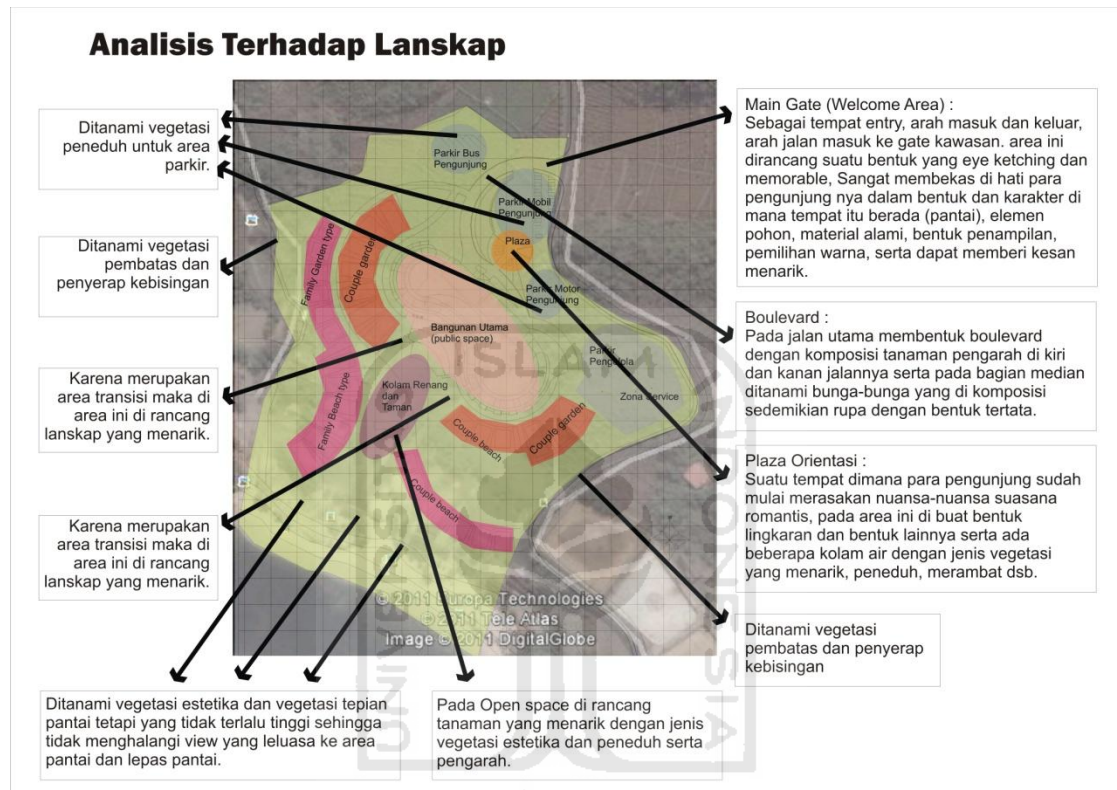
**Total Luas Site : 60.000 m<sup>2</sup>**  
**Luas Site diolah : 15.000 m<sup>2</sup> (45.000 m<sup>2</sup> di gunakan zona hijau)**  
**Luas Besaran Ruang : 11.493.4 m<sup>2</sup> (BCR min80%)**



### 3.2.7 Analisis Terhadap Vegetasi

Karena site merupakan lahan perkebunan masyarakat setempat untuk bercocok tanam sesuai dengan musim. Sebagian lagi di Tanam pohon jati.

Analisis vegetasi di lakukan berdasarkan kesimpulan terhadap beberapa analisis yang sudah di lakukan yaitu :



Gambar 3.16 Analisis Vegetasi

(Sumber : Analisis Penulis 2011)

Vegetasi merupakan elemen penting dalam perencanaan *landscape* di daerah tropis. Vegetasi dapat menjadiperlindungan terhadap panasnya terik matahari, memproduksi O<sub>2</sub>, mengurangi debu akibat polusi kendaraan dan industri, dan mengurangi panas lingkungan (vegetasi dalam melakukan fotosintesis dapat menyerap panas matahari 1% sedangkan pohon yang berdaun lebat dapat merefleksikan panas matahari sampai 75%). Dalam kaitannya dalam ruang public, vegetasi memiliki berbagai fungsi antara lain untuk keindahan dan kenyamanan (Papilaya, 2007).

Berikut adalah beberapa jenis vegetasi dan analisis kriteria pemilihannya:

A. Vegetasi Sebagai pembentuk suasana romantic

Cirri-ciri vegetasi pembentuk suasana romantic

- Mampu meredam angin pantai
- Dapat menaungi aktifitas santai dari terik matahari
- Sesuai dengan kondisi alam pantai

Tabel 3.12 Vegetasi Sebagai Pembentuk Suasana Romantis

No	Kriteria Pemilihan	Macam				
		Kelapa ( <i>Cocos nucivera</i> )	Gamal ( <i>Gliricidia maculata</i> )	Angsana ( <i>Pterocarpus indicus</i> )	Bambu Gombong ( <i>Gigantochloa vericilata</i> )	Kasia Bunga Pink ( <i>Cassia Javanica</i> )
1	Warna bunga menarik	3	3	4	3	4
2	Kekuatan akar	3	4	3	4	4
3	Tingkat pertumbuhan	3	2	4	4	4
4	Tahan iklim	4	2	3	4	3
Jumlah		13	11	14	15	15

( Sumber : Analisis Penulis 2011)

4 - Sangat Baik	3 - Baik	2 - Kurang	1 - Sangat Kurang
-----------------	----------	------------	-------------------

Dari data di atas maka vegetasi yang akan digunakan adalah

- Angsana (*Pterocarpus indicus*)
- Bambu Gombong (*Gigantochloa vericilata*)
- Kasia Bunga Pink (*Cassia Javanica*)

B. Vegetasi Sebagai Pengarah

Ciri-ciri vegetasi pengarah, adalah :

- Cabang pohon sedikit
- Tanaman berbatang tunggal
- Lebar tanaman kurang dari 2 meter

Tabel

Tabel 3.13 Vegetasi Sebagai Pengarah

No	Kriteria Pemilihan	Macam				
		Palem Raja ( <i>Archontop hoenix alexandrae</i> )	Pinang Merah ( <i>Chrtostac hyalakka</i> )	Tanjung ( <i>Mimusops elengi</i> )	Kayu putih ( <i>Eucalyptus daglupta</i> )	Mahoni ( <i>Swietenia macrophyll a</i> )
1	Cabang Sedikit	3	3	2	2	2
2	Perawatan Mudah	4	4	4	4	3
3	Ketahanan Terhadap Iklim	2	4	4	4	4
4	Daya Tarik	3	4	3	2	3
Jumlah		12	15	13	12	12

( Sumber : Analisis Penulis 2011)

4 - Sangat Baik	3 - Baik	2 - Kurang	1 - Sangat Kurang
-----------------	----------	------------	-------------------

Dari data di atas maka vegetasi yang akan digunakan adalah :

- Pinang Merah (*Cyrtostachya lakka*)
- Tanjung (*Mimusopus elengi*)
- Palem Raja (*Archontophoenix alexandrae*)

C. Vegetasi Sebagai Peneduh

Ciri-ciri vegetasi peneduh, adalah :

- Memiliki tajuk yang lebar
- Tahan terhadap hembusan angin yang kencang
- Tahan terhadap hama penyakit

Tabel 3.14 Vegetasi Sebagai Peneduh

No	Kriteria Pemilihan	Macam				
		Angsana ( <i>Pterocarpus indicus</i> )	Kiara Payung ( <i>Filicum decipiens</i> )	Tanjung ( <i>Mimusops elengi</i> )	Akasia Jawa ( <i>Cassia Javanica</i> )	Flamboyan ( <i>Delonix regia</i> )
1	Tajuk Lebar	4	3	3	3	4
2	Kekuatan Pohon	4	4	3	4	3
3	Ketahanan Terhadap Hama	4	4	4	4	4
4	Daya Tarik	4	4	3	4	3
Jumlah		16	15	13	15	14

( Sumber : Analisis Penulis 2011)

4 - Sangat Baik	3 - Baik	2 - Kurang	1 - Sangat Kurang
-----------------	----------	------------	-------------------

Dari data di atas maka vegetasi yang akan digunakan adalah :

- Angsana (*Pterocarpus indicus*)
- Kiara Payung (*Filicum decipiens*)
- Flamboyan (*Delonix regia*)

D. Vegetasi Sebagai Pembatas, penyerap polusi, dan kebisingan

Cirri-ciri vegetasinya, adalah :

- Bermassa daun padat
- Dapat ditanam berjarak rapat
- Tanaman tinggi



Tabel 3.15 Vegetasi Sebagai Pembatas dan Penyerap Kebisingan

No	Kriteria Pemilihan	Macam				
		Bambu Gombang ( <i>Gigantochloa vericillata</i> )	The-tehan ( <i>Acalypha sp</i> )	Tanjung ( <i>Mimusops elengi</i> )	Kembang Sepatu ( <i>Hibiscus rosasinensis</i> )	Bougenville ( <i>Bougenville sp</i> )
1	Massa Daun Padat	4	4	3	2	4
2	Tanaman Tinggi	4	4	4	4	3
3	Mudah Perawatan	4	4	4	4	4
4	Daya Tarik	4	4	3	3	4
Jumlah		16	16	14	13	15

( Sumber : Analisis Penulis 2011)

4 - Sangat Baik	3 - Baik	2 - Kurang	1 - Sangat Kurang
-----------------	----------	------------	-------------------

Dari data di atas maka vegetasi yang akan digunakan adalah :

- Bambu Gombang (*Gigantochloa vericillata*)
- The-tehan (*Acalypha sp*)
- Bougenville (*Bougenville sp*)

#### E. Vegetasi Sebagai Estetika

Ciri-ciri vegetasi estetika, adalah :

- Memiliki daun yang cantik dan berbunga
- Perawatan mudah
- Tumbuh sepanjang tahun

Tabel 3.16 Vegetasi Sebagai Estetika

No	Kriteria Pemilihan	Macam				
		Lidah Kucing ( <i>Turnera ulmifolia</i> )	Kembang Lilin ( <i>Pachystachys lutea</i> )	Kenikir ( <i>Cosmos caudatus</i> )	Anyelir ( <i>Dianthus sp</i> )	Bougenville ( <i>Bougenville sp</i> )
1	Tumbuh Sepanjang Tahun	4	3	2	4	4
2	Perawatan Mudah	4	3	4	4	4
3	Tahan Banjir	3	3	4	4	3
4	Daya Tarik	4	4	3	4	4
Jumlah		15	13	13	16	15

( Sumber : Analisis Penulis 2011)

4 - Sangat Baik	3 - Baik	2 - Kurang	1 - Sangat Kurang
-----------------	----------	------------	-------------------

Dari data di atas maka vegetasi yang akan digunakan adalah :

- Anyelir (*Dianthus sp*)
- Lidah kucing (*Turnera ulmifolia*)
- Bougenville (*Bougenville sp*)

#### F. Vegetasi Perambat

Ciri-ciri vegetasi perambat, adalah :

- Dapat menutupi pergola atau dinding kosong
- Daya tumbuh relatif cepat dan menyebar
- Memiliki daun yang indah, berbunga indah dan tidak mengeluarkan wangi yang tidak enak

Tabel3.17 Vegetasi Perambat

No	Kriteria Pemilihan	Macam				
		Jade Vine ( <i>Strongylo don macrobotr ys</i> )	Flame of Irian ( <i>Macuna novaeguln ensis</i> )	Lathyrus ( <i>Lathyrus odorata</i> )	Clematis ( <i>Clematis alpina</i> )	Brazillian Jasmine ( <i>Mandevilla boliviensis</i> )
1	Daya Tumbuh Cepat	4	4	4	3	4
2	Perawatan Mudah	4	4	4	4	3
3	Berbunga Kontinyu	4	4	4	4	4
4	Daya Tarik	4	4	3	3	3
Jumlah		16	16	15	14	14

( Sumber : Analisis Penulis 2011)

4 - Sangat Baik	3 - Baik	2 - Kurang	1 - Sangat Kurang
-----------------	----------	------------	-------------------

Dari tabel di atas maka vegetasi yang digunakan adalah :

- Jade Vine (*Strongylo don macrobotrys*)
- Flame of Irian (*Mucuna novaeguineensis*)
- Lathyrus (*Lathyrus odorata*)

### 3.2.8 Analisis Terhadap Potensi air

Beberapa aktifitas di dalam site yang berkaitan dengan air dan menggunakan air untuk pembentuk suasana dalam kawasan objek wisata adalah sebagai berikut :

#### A. Air Sebagai Konsomsi Visual

Air merupakan suatu elemen *landscape* yang baik dan unik, dapat memiliki suara, memiliki gerak, mudah di bentuk mengikuti wadah / alur dan dapat dibuat beragam. Sehingga air menjadi objek visual yang tidak membosankan.

- Air Sebagai Pusat Perhatian

Air dapat menjadi pusat perhatian apabila :

1. Bentuknya berbeda dengan elemen sekitar
2. Memiliki skala / proporsi yang menonjol
3. Ada ruang terbuka yang luas sehingga mudah untuk melihat sekeliling kawasan
4. Ada tempat untuk berkumpul

Dari kriteria diatas, maka di dapat disain *landscape* berupa peletakan kolom di tengah-tengah *open space* dengan dapat menambahkan atraksi *free falling water* atau *spouting water*. Selain itu penggabungan *sculpture*, permainan warna dan lain-lain dapat di tambahkan agar semakin menarik.



Gambar 3.17 Air Sebagai Pusat perhatian

Sumber : <http://skynet-landscape.blogspot.com/p/air-mancur.html>

- Air Sebagai Penanda Sirkulasi

Air dapat mengurangi kesan monoton pada jalur sirkulasi. Dengan unsur air dapat memberikan *view* yang menarik dan kesegaran ketika berjalan. Air dapat menjadi penanda sirkulasi apabila :

1. Keberadaan air tidak mengganggu jalur sirkulasi
2. Letaknya berdampingan dengan jalur sirkulasi
3. Mengalir sampai berujung pada suatu tempat

Dari kriteria di atas, maka di dapat disain *landscape* berupa perletakan kanal-kanal di sepanjang jalur-jalur sirkulasi, dapat menambah atraksi air seperti *free falling water* atau *cascading water* untuk menghilangkan kesan monoton.



Gambar 3.18 Air Sebagai Penanda Sirkulasi

Sumber : <http://skynet-landscape.blogspot.com/p/air-mancur.html>

- Air Sebagai Penghalang *View* yang tidak diinginkan

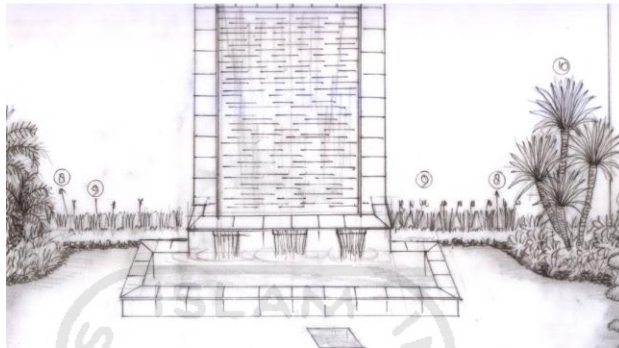
Atraksi air dapat dikombinasikan dengan vegetasi ataupun unsur-unsur dalam bangunan (seperti dinding, jendela dan lain-lain) sebagai pembatas pandangan yang tidak diinginkan.



Gambar 3.19 Air sebagai penghalang *View*

Sumber : <http://skynet-landscape.blogspot.com/p/air-mancur.html>

*Free falling water* dapat di aplikasikan menjadi dinding pembatas antara 2 ruang dengan kegiatan yang berbeda. Missal pada bangunan kuliner, memisahkan antara ruang makan dengan ruang service seperti ruang *washtafel*. Elemen air disini dapat juga memberikan suasana sejuk dan tenang pada ruangan serta dekor interior yang menarik.



Gambar 3.20 *Cascading water* sebagai pembatas view

Sumber : <http://abata-architect.blogspot.com/2011/11/membuat-kolam-di-taman.html>

*Cascading water* dapat dikombinasi dengan pagar menjadi pembatas. Pengaplikasian air ini dapat memberikan view yang menari dan jauh dari kesan membosankan.

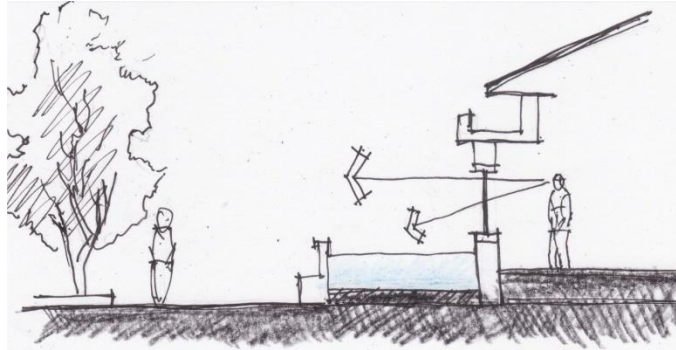


Gambar 3.21 Sebagai Pembatas View

Sumber : <http://www.emancipationpark.org.jm/about-us/expression-of-freedom.php>



*Spouting water* dapat diaplikasikan sebagai pembatas view jika penggunaannya tidak tunggal (berkelompok). Semakin tinggi semburan air maka semakin tinggi batasan pandangan yang di halanginya.

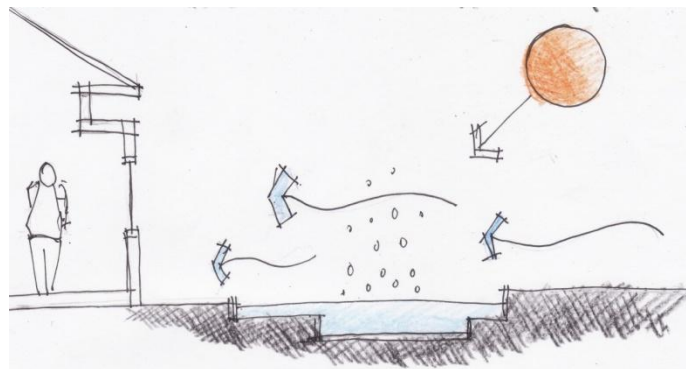


Gambar 3.22 *Still Water* Tidak Dapat Menjadi Pembatas View  
(Sumber : Analisis Penulis 2011)

*Still water* tidak bisa dijadikan pembatas view karena biasanya ketinggiannya hanya sebatas mata kaki.

#### B. Air Sebagai Kontrol Iklim

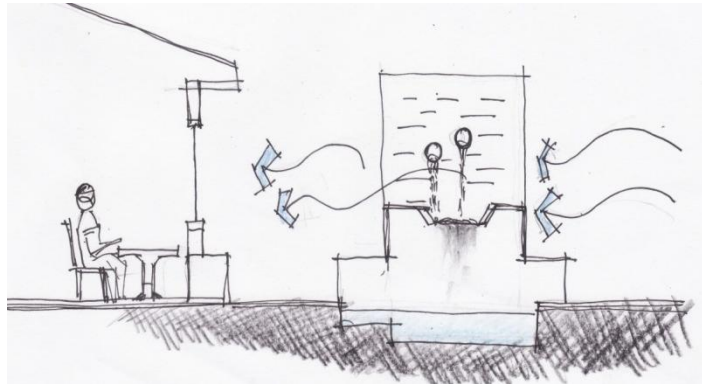
Udara panas di siang hari di Gunungkidul dapat menjadi sejuk kawasan rancangan ini jika penempatan unsure air dalam *landscape* tepat. Air dapat menjadi penurun suhu mikro karena air bersifat melambatkan panas.



Gambar 3.23 *Still Water* Sebagai Pengontrol Iklim Mikro  
(Sumber : Analisis Penulis 2011)



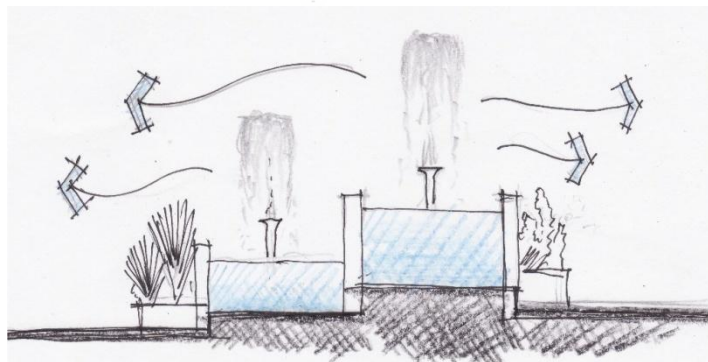
Angin yang melewati kolam atau kanal (*still water*) dapat membawa angin sejuk karena angin mengenai tetesan-tetesan atau bulir-bulir air hasil dari penguapan.



Gambar 3.24 Free Falling Water Sebagai Pengontrol Iklim Mikro

(Sumber : Analisis Penulis 2011)

Penggunaan *free falling water* sebagai tirai atau di kombinasikan sebagai dinding pada bangunan dapat mendinginkan ruangan di dalamnya, sehingga penempatannya diletakkan menghadap barat laut (arah angin berhembus). Pemakaian unsur air pada dinding dapat menyebabkan jamur sehingga perlu adanya penambahan bahan pelapis dinding yang kedap air.

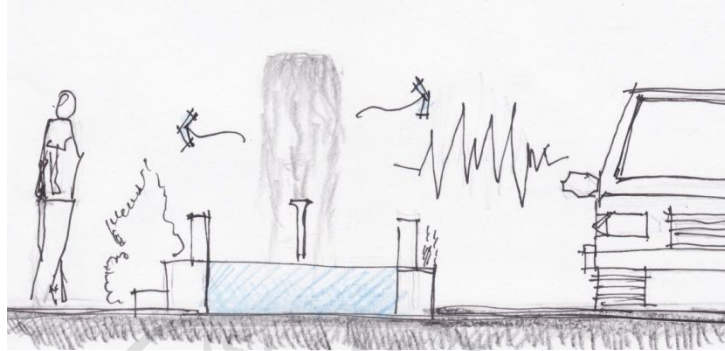


Gambar 3.25 Spouting Water Sebagai Pengontrol Iklim Mikro

(Sumber : Analisis Penulis 2011)

Percikan air pada *spouting water* dapat menyejukkan pengunjung disekitarnya serta mengurangi penguapan yang berlebihan di kawasan.

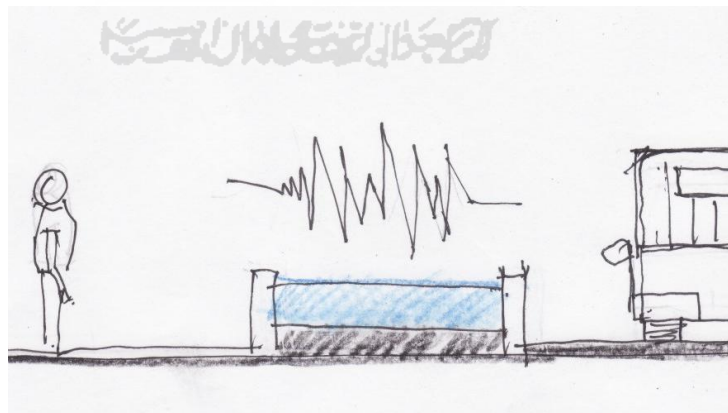
### C. Air Sebagai Kontrol Suara



Gambar 3.26 Air Sebagai Pengontrol Suara

(Sumber : Analisis Penulis 2011)

Air dapat menjadi pengontrol suara yang baik pada suatu kawasan karena air mampu meredamkan kebisingan dengan menciptakan beragam suara tergantung dari atraksi air yang di pakai. Tetapi pemakaian *still water* tidak disarankan karena tidak ada suara yang di timbulkan oleh pergerakan airnya.



Gambar 3.27 Still Water Tidak Dapat Menjadi Pengontrol Suara yang Baik

(Sumber : Analisis Penulis 2011)

### 3.2.9 Analisis Tabel Studi Kasus



## HASIL SURVEY KLIMATOLOGI

Jenis Data	Tingkatan/waktu	13:15 wib	13:30 wib	13:45 wib	13:55 wib
Kecepatan Angin	Min	0.9 m/s	2.06 m/s	0.86 m/s	1.6 m/s
	Max	1.5 m/s	1.62 m/s	1.38 m/s	0.5 m/s
Cahaya	Min	0.01 lux	0.01 lux	0.01 lux	0.01 lux
	Max	0.02 lux	0.02 lux	0.02 lux	0.02 lux
Temperatur	Min	31.1 c	33.2 c	36.3 c	36.2 c
	Max	35.2 c	37 c	36.5 c	36.3 c
Kelembapan	Min	49.8 RH	52.5 RH	47 RH	56.3 RH
	Max	54.3 RH	53.6 RH	48 RH	56.5 RH
Kebisingan	Min	50.6 db	47.2 db	37.2 db	46.3 db
	Max	55.1 db	48.3 db	47 db	50.3 db

(Sumber : Survey Prbadi 2011)

Nilai yang dihitung dibandingkan dengan nilai baku tingkat kebisingan yang ditetapkan dengan toleransi +3 dB(A). Baku mutu tingkat kebisingan yang dipergunakan adalah Keputusan Menteri LH No. 48 Tahun 1996, yaitu: 55 dBA (untuk pemukiman), 55 dBA (untuk rumah sakit), 55 dBA (untuk sekolah), 55 dBA (untuk ruang terbuka hijau) dan 65 dBA (untuk daerah perkantoran/perdagangan; serta 70 dBA (untuk tempat-tempat umum).

Untuk lokasi pengukuran pada kawasan perdagangan/jasa dan fasilitas umum ( pasar, terminal, dan pantai) tingkat kebisingan yang terukur masih dibawah standar baku mutu lingkungan yang diperbolehkan yaitu sebesar 70 dBA.

## BAB IV

### PENDEKATAN DAN KONSEP PERANCANGAN

#### 4.1 Pemahaman Terhadap Alam

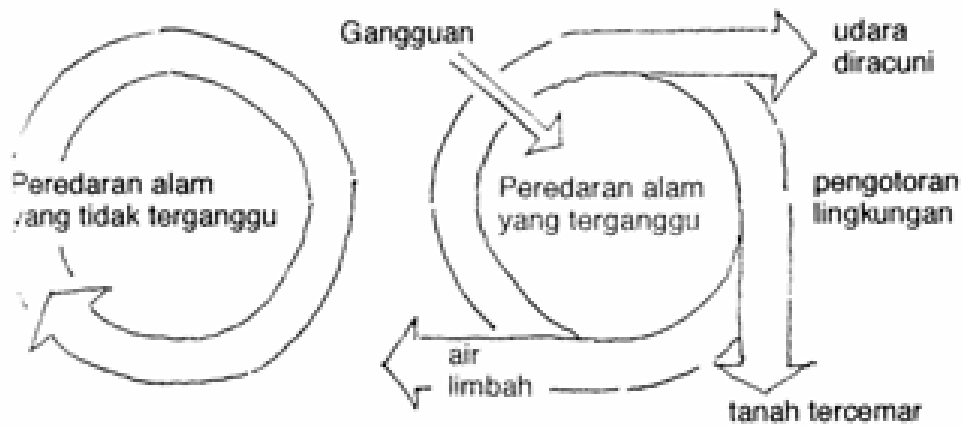
Dalam lingkungan alam, terdapat berbagai ekosistem dengan masing-masing siklus hidupnya, dimana siklus hidup setiap makhluk hidup mempunyai hubungan timbal balik dengan yang organik dan anorganik, demikian juga dengan manusia. Manusia untuk kelangsungan hidupnya juga membutuhkan penunjang kehidupan yang organik dan anorganik. Yang organik adalah semua yang berasal dari alam dan dapat kembali ke alam, tetapi yang menjadi masalah adalah yang anorganik, yaitu penunjang dalam bentuk fisik, seringkali tidak selaras dengan sistem alamiah. Ketidakselarasan dengan sistem yang alamiah dapat memicu berbagai macam perubahan di alam. Oleh karena itu perlu adanya suatu sikap memahami perilaku alam yaitu memperhatikan bagaimana ekosistem-ekosistem di alam bersukses. Sistem-sistem di alam pada umumnya mempunyai siklus tertutup dan apabila dari siklus tersebut mengalami gangguan sampai batas tertentu masih mampu untuk beradaptasi. Tetapi bila sudah melampaui batas kemampuan adaptasi, maka akan terjadi perubahan-perubahan, transformasi dan sebagainya. Perubahan siklus di alam akan berdampak pada kualitas hidup manusia.



Sistem di alam

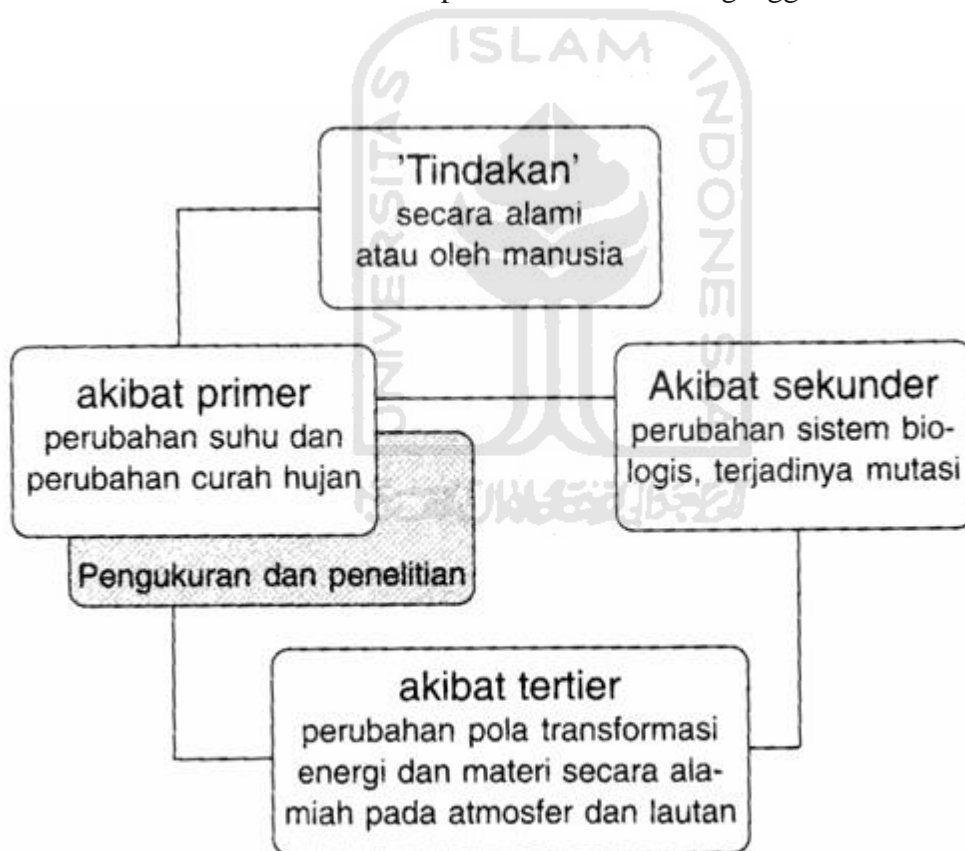


Sistem buatan manusia



Peredaran alam yang utuh dan peredaran yang terganggu

Siklus tertutup dialam dan bila ada gangguan



Rangkaian akibat kegiatan manusia pada alam  
Sumber : Heinz Frick

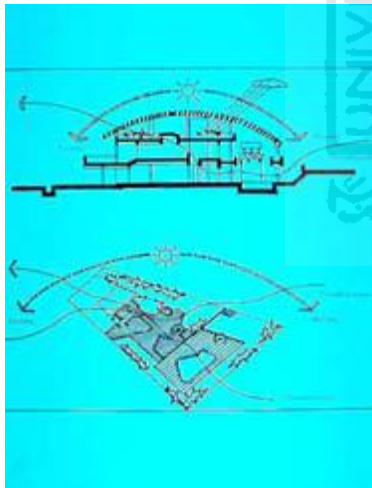
Kebutuhan hidup manusia dalam bentuk fisik seringkali memanfaatkan sumber daya alam, seperti energi dan bahan bangunan tetapi juga memberikan dampak yang seringkali tidak dapat diterima oleh alam. Apalagi dengan jumlah populasi manusia yang berkembang pesat dan kemajuan teknologi yang makin canggih. Hal ini mempercepat turunya kualitas alam dan rusaknya siklus ekosistem didalamnya. Dari sekian banyak kebutuhan manusia dalam bentuk fisik salah satunya adalah bangunan serta sarana dan prasarana sebagai wadah berlindung dan beraktivitas.

Bangunan didirikan berdasarkan rancangan yang dibuat oleh manusia yang seringkali lebih menekankan pada kebutuhan manusia tanpa memperhatikan dampaknya terhadap alam sekitarnya. Seharusnya manusia sadar betapa pentingnya kualitas alam sebagai penunjang kehidupan, maka setiap kegiatan manusia seharusnya didasarkan pada pemahaman terhadap alam termasuk pada perancangan arsitektur. Pemahaman terhadap alam pada rancangan arsitektur adalah upaya untuk menyelaraskan rancangan dengan alam, yaitu melalui memahami perilaku alam, ramah dan selaras terhadap alam. Keselarasan dengan alam merupakan upaya pengelolaan dan menjaga kualitas tanah, air dan udara dari berbagai kegiatan manusia, agar siklus-siklus tertutup yang ada pada setiap ekosistem, kecuali energi tetap berjalan untuk menghasilkan sumber daya alam. Manusia harus dapat bersikap transenden dalam mengelola alam, dan menyadari bahwa hidupnya berada secara imanen di alam. Akibat kegiatan atau perubahan pada kondisi alamiah akan berdampak pada siklus-siklus di alam. Hal ini dimungkinkan adanya perubahan dan transformasi pada sumber daya alam yang dapat berdampak pada kelangsungan hidup manusia. Pemikiran rancangan arsitektur yang menekankan pada ekologi, ramah terhadap alam, tidak boleh menghasilkan bangunan fisik yang membahayakan siklus-siklus tertutup dari ekosistem sebagai sumber daya yang ada di tanah, air dan udara.



## 4.2 Pendekatan Konsep Ekologi Pada Perancangan Arsitektur

Ada berbagai cara yang dilakukan dari pendekatan ekologi pada perancangan arsitektur, tetapi pada umumnya mempunyai inti yang sama, menekankan pada : integrasi kondisi ekologi setempat, iklim makro dan mikro, kondisi tapak, program bangunan, konsep design dan sistem yang tanggap pada iklim, penggunaan energi yang rendah, diawali dengan upaya perancangan secara pasif dengan mempertimbangkan bentuk, konfigurasi, façade, orientasi bangunan, vegetasi, ventilasi alami, warna. Integrasi tersebut dapat tercapai dengan mulus dan ramah, melalui 3 tingkatan; yaitu yang pertama integrasi fisik dengan karakter fisik ekologi setempat, meliputi keadaan tanah, topografi, air tanah, vegetasi, iklim dan sebagainya. Kedua, integrasi sistem-sistem dengan proses alam, meliputi: cara penggunaan air, pengolahan dan pembuangan limbah cair, sistem pembuangan dari bangunan dan pelepasan panas dari bangunan dan sebagainya. Yang ketiga adalah, integrasi penggunaan sumber daya yang mencakup penggunaan sumber daya alam yang berkelanjutan.



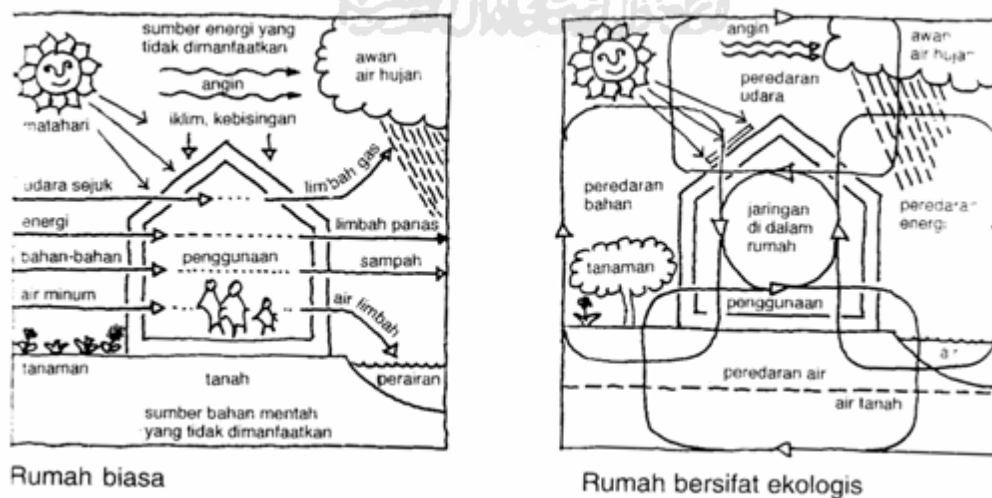
Orientasi bangunan



Pencegah radiasi matahari dan Atap ganda

Menurut Metallinou (2006), bahwa pendekatan ekologi pada rancangan arsitektur atau eko arsitektur bukan merupakan konsep rancangan bangunan hi-tech yang spesifik, tetapi konsep rancangan bangunan yang menekankan pada suatu kesadaran dan keberanian sikap untuk memutuskan konsep rancangan bangunan yang menghargai pentingnya keberlangsungan ekosistem di alam. Pendekatan dan konsep rancangan arsitektur seperti ini diharapkan mampu melindungi alam dan ekosistem didalamnya dari kerusakan yang lebih parah, dan juga dapat menciptakan kenyamanan bagi penghuninya secara fisik, sosial dan ekonomi.

Pendekatan ekologi pada perancangan arsitektur, Heinz Frick (1998), berpendapat bahwa, eko-arsitektur tidak menentukan apa yang seharusnya terjadi dalam arsitektur, karena tidak ada sifat khas yang mengikat sebagai standar atau ukuran baku. Namun mencakup keselarasan antara manusia dan alam. Eko arsitektur mengandung juga dimensi waktu, alam, sosio-kultural, ruang dan teknik bangunan. Ini menunjukkan bahwa eko arsitektur bersifat kompleks, padat dan vital. Eko-arsitektur mengandung bagianbagian arsitektur biologis (kemanusiaan dan kesehatan), arsitektur surya, arsitektur bionic (teknik sipil dan konstruksi bagi kesehatan), serta biologi pembangunan. Oleh karena itu eko arsitektur adalah istilah holistik yang sangat luas dan mengandung semua bidang.

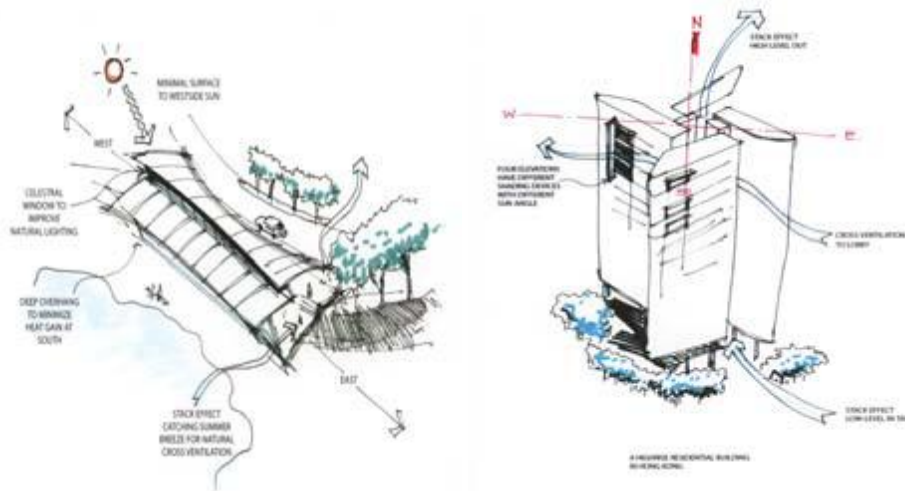


Perbandingan siklus energi, materi pada rumah biasa dan rumah ekologis

Mendekati masalah perancangan arsitektur dengan konsep ekologi, berarti ditujukan pada pengelolaan tanah, air dan udara untuk keberlangsungan ekosistem. Efisiensi penggunaan sumber daya alam tak terbarui (energi) dengan mengupayakan energy alternatif (*solar*, angin, air, bio). Menggunakan sumber daya alam terbarui dengan konsep siklus tertutup, daur ulang dan hemat energi mulai pengambilan dari alam sampai pada penggunaan kembali, penyesuaian terhadap lingkungan sekitar, iklim, sosialbudaya, dan ekonomi. Keselarasan dengan perilaku alam, dapat dicapai dengan konsep perancangan arsitektur yang kontekstual, yaitu pengolahan perancangan tapak dan bangunan yang sesuai potensi setempat. termasuk topografi, vegetasi dan kondisi alam lainnya.

Material yang dipilih harus dipertimbangkan hemat energi mulai dari pemanfaatan sebagai sumber daya alam sampai pada penggunaan di bangunan dan memungkinkan daur ulang (berkelanjutan) dan limbah yang dapat sesuai dengan siklus di alam. Konservasi sumberdaya alam dan keberlangsungan siklus-siklus ekosistem di alam, pemilihan dan pemanfaatan bahan bangunan dengan menekankan pada daur ulang, kesehatan penghuni dan dampak pada alam sekitarnya, energi yang efisien, dan mempertahankan potensi setempat. Keselarasan rancangan arsitektur dengan alam juga harus dapat menjaga kelestarian alam, baik vegetasi setempat maupun makhluk hidup lainnya, dengan memperluas area hijau yang diharapkan dapat meningkatkan penyerapan CO<sub>2</sub> yang dihasilkan kegiatan manusia, dan melestarikan habitat makhluk hidup lain.

Ukuran kenyamanan penghuni secara fisik, sosial dan ekonomi, dicapai melalui : penggunaan sistem-sistem dalam bangunan yang alamiah, ditekankan pada sistem-sistem pasif, pengendalian iklim dan keselarasan dengan lingkungannya. Bentuk dan orientasi bangunan didasarkan pada selaras dengan alam sekitarnya, kebutuhan penghuni dan iklim, tidak mengarah pada bentuk bangunan atau *style* tertentu, tetapi mencapai keselarasan dengan alam dan kenyamanan penghuni dipecahkan secara teknis dan ilmiah.



### Integrasi sistim di alam dan sistim bangunan

Dari berbagai pendapat pada perancangan arsitektur dengan pendekatan ekologi, pada intinya adalah, mendekati masalah perancangan arsitektur dengan menekankan pada keselarasan bangunan dengan perilaku alam, mulai dari tahap pendirian sampai usia bangunan habis. Bangunan sebagai pelindung manusia yang ketiga harus nyaman bagi penghuni, selaras dengan perilaku alam, efisien dalam memanfaatkan sumber daya alam, ramah terhadap alam. Sehingga perencanaannya perlu memprediksi kemungkinan-kemungkinan ketidak selarasan dengan alam yang akan timbul dimasa bangunan didirikan, beroperasi sampai tidak digunakan, terutama dari penggunaan energi, pembuangan limbah dari sistim-sistim yang digunakan dalam bangunan. Semua keputusan yang diambil harus melalui pertimbangan secara teknis dan ilmiah yang holistik dan interdisipliner. Tujuan perancangan arsitektur melalui pendekatan arsitektur adalah upaya ikut menjaga keselarasan bangunan rancangan manusia dengan alam untuk jangka waktu yang panjang. Keselarasan ini tercapai melalui kaitan dan kesatuan antara kondisi alam, waktu, ruang dan kegiatan manusia yang menuntut perkembangan teknologi yang mempertimbangkan nilai-nilai ekologi, dan merupakan suatu upaya yang berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bawa, Geoffrey. 1996. Thames & Hudson Publisher. the complete works. London.
- Betsky, Aaron, “*Take Me to the Water, Dipping in the History of Water in Architecture*”, dalam *Architecture Design Profile*, Special issue: *Water in Architecture*, vol.65 Januari-Februari 1993:10-15.
- Bharata Dwiartayuda, 2002. Hotel Resort di Pantai Baron Yogyakarta. Karakter Alam Pantai Sebagai Penentu Perancangan. Tugas Akhir, tidak di publikasikan. Yogyakarta : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
- Bintarto, R. 1989. *Interaksi Desa-Kota dan Permasalahannya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Booth, Norman K. 1983. *Basic Elements of Landscape Arsitektural Design*. Newyork : Waveland Press.
- Broadbent G, Brebia CA, (ed) (2006), *Eco-Architecture, harmonization between architecture and nature*, WIT Press, Southampton, UK.
- Calloway, Stephen., and Jones, Stephen. 1990. *Recreating Period Interiors*. New York : Rizzoli International Publications.
- Chambell, Craig S, “*Water in Landscape Architecture*”, Van Nostrand Reinhold Company, New York, 1978: 9-29.
- Ching Francis DK, “*Arsitektur : Bentuk, Ruang, dan Sesungguhnya*”, terjemahan oleh Ir. Paulus Hanoto Adjie, Erlangga Jakarta, 1993.
- Ching, F.DK., 1979. *Architecture: Form, Space and Order*. Inc-USA: Van Nostrand Reinhold Company.
- Darmasetiawan, Christian dan Puspakesuma, Lestari, 1991. *Teknik Pencahayaan dan Tata Letak Lampu*.
- De Chiara, Joseph dan Koppelman, Lee E. 1978. *Standard perencanaan Tapak*. Jakarta : Penerbit Erlangga.  
di unduh pada tanggal 21 September 2011.

- Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Gunungkidul, “PEDOMAN PENYELENGGARAAN PEMBANGUNAN, PEMBINAAN, DAN KEPARIWISATAAN”, Diparta Gunungkidul, Tahun 2011.
  - f. Lawson & M. Baud Bovy, *Tourism and recreation development* hal 23. 1977
  - Frick H, FX Bambang Suskiyanto, (1998), *Dasar-dasar Eko-arsitektur*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta.
  - Frishman, Martin dan Hasan Uddin Khan, *The Mosque; History, Architectural Development and Regional Diversity*, Thames and Hudson, London, 1994.
  - Hall, Edward, T. 1984. *The Silent Language*. New York: Anchor Press, Double Day.
  - Harris, Charles W, and Dines, Nicholas T. 1998. *Time-Saver Standard For Landscape Architecture : Design and Construction Data*. New York : McGraw-Hill Publishing Company.
  - Hicks, Roger and Schultz, Frances, 1995. *Pro-Lighting, Interior shots, A guide to Professional Lighting Techniques*. New York: Watson-Guption Publications.
  - Hill, William Frank. 1995. *Landscape Handbooks for the tropics*. USA : Garden Art Press.
  - Hilliard, Elizabeth. 1990. *Finishing Touches : The Simple Details that Make all the Difference*. New York : Crown Publishers.
  - Hoag, John D., “*Islamic Architecture*”, Harry N. Abrams Inc. Publisher, New York, 1977.
- <http://d3lanskap.blogspot.com/2008/03/elemen-pembentuk-lanskap.html>.  
Diunduh pada tanggal 31 Maret 2011.
- <http://dracaenanursery.blogspot.com/2011/08/> lampu taman nan romantis. Diunduh pada tanggal 21 September 2011
  - <http://smartlandscape.blogspot.com/2007/09/bab-4-jobs-in-landscape-architecture14.html>. di unduh pada tanggal 31 maret 2011.
  - <http://static.rnw.nl/migratie/www.ranesi.nl/zonapelajar/11294617/roma241006-redirected> Midleton, Robin, “ *Encyclopedia in Architecture* ”, London,
  - <http://waterpumpsz.com/589-water-jet-pump-parts.html> Diunduh pada tanggal 3 januari 2012.



- <http://www.amanresort.com/>. 2011. romantic luxury resorts in the most beautiful destinations in the world. Di unduh pada tanggal 14 September 2011.
- <http://www.ideaonline.co.id/> Menciptakan Suasana Romantis dengan Paduan Warna. Di unduh pada tanggal 21 September 2011.
- <http://www.ideaonline.co.id/iDEA/Tips/Dekorasi-ruang/Mencipta-Suasana-Romantis-dengan-Pencahayaan-Kinetik> di unduh pada tanggal 21 September 2011.
- <http://www.tasteofjogja.com/>. 2011. Pariwisata Yogyakarta. Di unduh pada tanggal 14 September 2011.
- <http://www.wisatagunungkidul.com>. Diunduh pada tanggal 19 Agustus 2011
- Huffadine Margaret. *Resort Design*, 2000 McGraw-Hill Professional; 1 edition (Oct 26 1999).
- Inskip, Edward. 1991. *Tourism Planning : An integrated and sustainable Development Approach*. New York : Van Nostrand Reinhold.
- Joyce M. Laurens. *Desember 2002. Air Sebagai Subyek Dalam Desain Arsitektur*. Staf Pengajar Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan - Universitas Kristen Petra Surabaya.
- Krasner, L. & Ullmann, P. 1983. *Behavior Influence and Personality*. New York: Holt- Rinehart & Winston.
- Keputusan Menteri LH No. 48 Tahun 1996
- Mangunwijaya, Y.B., 1988. *Wastu Citra*, Jakarta: PT. Gramedia.
- Mayer, Barbara. 1992. *The Complete Book of Interior Design*. Sydney, Australia : Simon and Schuster Ltd.
- Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek*. Jakarta : Erlangga.
- Niesewand, Nonie, 1999. *Lighting*. London: Octopus Publishing Group Limited.
- Nimpoeno, John, S. 1983. *Ruang Sebagai Penunjang Kegiatan*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Papilaya, John F. September 2007. *Teori Arsitektur Landscape*.



- S. Pendit, 1996, pariwisata. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 1996.
- Santen, van Christa & Hansen, A.J., 1985. *Licht in de Architectuur*. Amsterdam: J.H. De Bussy bv.
- Sarwono, Sarlito, *Teori-teori Psikologi Sosial* (1984), Jakarta: CV.Rajawali.
- Simpson. 1976. *Theory of Social Exchange*. Holt-Rinehart and Winston Inc.
- Sukawi. Maret 2008. *Elemen Pembentuk Lanscape*.
- *Surat Keputusan Menteri Perhubungan RI No. PM 10/PW-. 301.Phb. 77*, tanggal 12 Desember 1977
- *Surat Keputusan Menteri Perhubungan RI No. SK 241/H/70 1970*.
- Tubbs, Stewart, L. & Moss, Sylvia. 1996. *Human Communication*. Bandung: Penerbit P.T. Remaja Rosda Karya.
- Ven, van de, 1991. *Ruang dalam Arsitektur*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGAJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR.....	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	xi
MOTTO PERSEMBAHAN.....	xii
PERNYATAAN.....	xiii
DESAIN PREMIS .....	xiv
DAFTAR ISI .....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR TABEL.....	xx
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN</b>	
1.1 Judul .....	1
1.2 Pengertian Judul.....	1
1.3 Latar Belakang.....	2
1.3.1 Latar Belakang Proyek.....	2
1.3.1.1 Jumlah Kunjungan Wisatawan di GK.....	3
1.3.1.2 Belum Adanya Fasilitas Hotel Resort.....	4
1.3.1.3 Karakteristik Wisatawan Berkunjung ke Resort.....	8
1.3.2 Latar Belakang Permasalahan .....	9
1.3.2.1 Potensi Wisata Pantai Sundak.....	9
1.3.2.2 Kondisi Masyarakat Urban .....	11
1.4 Rumusan Masalah.....	14
1.5 Tujuan dan Sasaran .....	14
1.6 Metode Pembahasan.....	14
1.7 Keaslian Penulisan .....	16
1.8 Kerangka Pola Pikir .....	17
<b>BAB II</b>	
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Tinjauan Teoritis dan Faktual Hotel .....	18

2.1.1 Tinjauan Hotel Resort .....	18
2.1.2 Tinjauan Elemen Natural Arsitektur .....	20
2.1.3 Tinjauan Suasana Ruang .....	36
2.1.4 Tinjauan Romantis .....	49
2.1.4.1 Menciptakan suasana Romantis .....	59
2.1.5 Tinjauan Integrasi Arsitektur dengan Tapak .....	53
2.1.5.1 Contoh Tipe lansekap .....	53
2.1.5.2 Kesatuan Struktur Tapak.....	56
2.1.6 Tinjauan Landscape .....	59
2.1.7 Tinjauan View .....	67
2.1.8 Tinjauan Pemintakatan.....	68
2.1.9 Studi Kasus.....	72
2.1.10 Kesimpulan Kajian Pustaka.....	87

### **BAB III**

#### **TINJAUAN LOKASI DAN PEMECAHAN PERSOALAN DISAIN**

3.1 Tinjauan Kota Wonosari .....	89
3.2 Tinjauan Lokasi Perencanaan Hotel Resort .....	94
3.2.1 Analisis Site .....	94
3.2.2 Analisis Tapak .....	96
3.2.3 Tinjauan Persyaratan Bangunan di Pantai Sundak .....	100
3.2.4 Pelaku Resort .....	100
3.2.5 Pola Aktifitas Penghuni Resort.....	100
3.2.6 Analisis Program Ruang.....	103
3.2.7 Analisis Terhadap Vegetasi .....	117
3.2.8 Analisi Terhadap potensi Air .....	123
3.2.9 Analisis Study Kasus.....	130

### **BAB IV**

#### **PENDEKATAN DAN KONSEP PERANCANGAN**

4.1 Pemahaman Terhadap Alam.....	131
4.2 Pendekatan Konsep Ekologi.....	134

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>138</b>
-----------------------------	------------

#### **LAMPIRAN**

## DAFTAR PUSTAKA

- Bawa, Geoffrey. 1996. Thames & Hudson Publisher. the complete works. London.
- Betsky, Aaron, “*Take Me to the Water, Dipping in the History of Water in Architecture*”, dalam *Architecture Design Profile*, Special issue: *Water in Architecture*, vol.65 Januari-Februari 1993:10-15.
- Bharata Dwiartayuda, 2002. Hotel Resort di Pantai Baron Yogyakarta. Karakter Alam Pantai Sebagai Penentu Perancangan. Tugas Akhir, tidak di publikasikan. Yogyakarta : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
- Bintarto, R. 1989. *Interaksi Desa-Kota dan Permasalahannya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Booth, Norman K. 1983. *Basic Elements of Landscape Arsitektural Design*. Newyork : Waveland Press.
- Broadbent G, Brebia CA, (ed) (2006), *Eco-Architecture, harmonization between architecture and nature*, WIT Press, Southampton, UK.
- Calloway, Stephen., and Jones, Stephen. 1990. *Recreating Period Interiors*. New York : Rizzoli International Publications.
- Chambell, Craig S, “*Water in Landscape Architecture*”, Van Nostrand Reinhold Company, New York, 1978: 9-29.
- Ching Francis DK, “*Arsitektur : Bentuk, Ruang, dan Sesungguhnya*”, terjemahan oleh Ir. Paulus Hanoto Adjie, Erlangga Jakarta, 1993.
- Ching, F.DK., 1979. *Architecture: Form, Space and Order*. Inc-USA: Van Nostrand Reinhold Company.
- Darmasetiawan, Christian dan Puspakesuma, Lestari, 1991. *Teknik Pencahayaan dan Tata Letak Lampu*.
- De Chiara, Joseph dan Koppelman, Lee E. 1978. *Standard perencanaan Tapak*. Jakarta : Penerbit Erlangga.  
di unduh pada tanggal 21 September 2011.

- Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Gunungkidul, “PEDOMAN PENYELENGGARAAN PEMBANGUNAN, PEMBINAAN, DAN KEPARIWISATAAN”, Diparta Gunungkidul, Tahun 2011.
  - f. Lawson & M. Baud Bovy, *Tourism and recreation development* hal 23. 1977
  - Frick H, FX Bambang Suskiyanto, (1998), *Dasar-dasar Eko-arsitektur*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta.
  - Frishman, Martin dan Hasan Uddin Khan, *The Mosque; History, Architectural Development and Regional Diversity*, Thames and Hudson, London, 1994.
  - Hall, Edward ,T. 1984. *The Silent Language*. New York: Anchor Press, Double Day.
  - Harris, Charles W, and Dines, Nicholas T. 1998. *Time-Saver Standard For Landscape Architecture : Design and Construction Data*. New York : McGraw-Hill Publishing Company.
  - Hicks, Roger and Schultz, Frances, 1995. *Pro-Lighting, Interior shots, A guide to Professional Lighting Techniques*. New York: Watson-Guption Publications.
  - Hill, William Frank. 1995. *Landscape Handbooks for the tropics*. USA : Garden Art Press.
  - Hilliard, Elizabeth. 1990. *Finishing Touches : The Simple Details that Make all the Difference*. New York : Crown Publishers.
  - Hoag, John D., “*Islamic Architecture*”, Harry N. Abrams Inc. Publisher, New York, 1977.
- <http://d3lanskap.blogspot.com/2008/03/elemen-pembentuk-lanskap.html>.  
Diunduh pada tanggal 31 Maret 2011.
- <http://dracaenanursery.blogspot.com/2011/08/> lampu taman nan romantis. Di unduh pada tanggal 21 September 2011
  - <http://smartlandscape.blogspot.com/2007/09/bab-4-jobs-in-landscape-architecture14.html>. di unduh pada tanggal 31 maret 2011.
  - <http://static.rnw.nl/migratie/www.ranesi.nl/zonapelajar/11294617/roma241006-redirected> Midleton, Robin , “ *Encyclopedia in Architecture* ”, London,
  - <http://waterpumpsz.com/589-water-jet-pump-parts.html> Diunduh pada tanggal 3 januari 2012.

- <http://www.amanresort.com/>. 2011. romantic luxury resorts in the most beautiful destinations in the world. Di unduh pada tanggal 14 September 2011.
- <http://www.ideaonline.co.id/> Menciptakan Suasana Romantis dengan Paduan Warna. Di unduh pada tanggal 21 September 2011.
- <http://www.ideaonline.co.id/iDEA/Tips/Dekorasi-ruang/Mencipta-Suasana-Romantis-dengan-Pencahayaan-Kinetik> di unduh pada tanggal 21 September 2011.
- <http://www.tasteofjogja.com/>. 2011. Pariwisata Yogyakarta. Di unduh pada tanggal 14 September 2011.
- <http://www.wisatagunungkidul.com>. Diunduh pada tanggal 19 Agustus 2011
- Huffadine Margaret. *Resort Design*, 2000 McGraw-Hill Professional; 1 edition (Oct 26 1999).
- Inskip, Edward. 1991. *Tourism Planning : An integrated and sustainable Development Approach*. New York : Van Nostrand Reinhold.
- Joyce M. Laurens. *Desember 2002. Air Sebagai Subyek Dalam Desain Arsitektur*. Staf Pengajar Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan - Universitas Kristen Petra Surabaya.
- Krasner, L. & Ullmann, P. 1983. *Behavior Influence and Personality*. New York: Holt- Rinehart & Winston.
- Keputusan Menteri LH No. 48 Tahun 1996
- Mangunwijaya, Y.B., 1988. *Wastu Citra*, Jakarta: PT. Gramedia.
- Mayer, Barbara. 1992. *The Complete Book of Interior Design*. Sydney, Australia : Simon and Schuster Ltd.
- Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek*. Jakarta : Erlangga.
- Niesewand, Nonie, 1999. *Lighting*. London: Octopus Publishing Group Limited.
- Nimpoeno, John, S. 1983. *Ruang Sebagai Penunjang Kegiatan*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Papilaya, John F. September 2007. *Teori Arsitektur Landscape*.

- S. Pendit, 1996, pariwisata. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 1996.
- Santen, van Christa & Hansen, A.J., 1985. *Licht in de Architectuur*. Amsterdam: J.H. De Bussy bv.
- Sarwono, Sarlito, *Teori-teori Psikologi Sosial* (1984), Jakarta: CV.Rajawali.
- Simpson. 1976. *Theory of Social Exchange*. Holt-Rinehart and Winston Inc.
- Sukawi. Maret 2008. *Elemen Pembentuk Lanscape*.
- *Surat Keputusan Menteri Perhubungan RI No. PM 10/PW-. 301.Phb. 77*, tanggal 12 Desember 1977
- *Surat Keputusan Menteri Perhubungan RI No. SK 241/H/70 1970*.
- Tubbs, Stewart, L. & Moss, Sylvia. 1996. *Human Communication*. Bandung: Penerbit P.T. Remaja Rosda Karya.
- Ven, van de, 1991. *Ruang dalam Arsitektur*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

