

STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR

Perancangan Resort dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik di *Kulon Progo Yogyakarta*

Vanesya Amalia Kusuma Wardani

18512122

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



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE



한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD

FINAL ARCHITECTURE DESIGN STUDIO

Resort Design with a Biophilic Architectural Approach in Kulon Progo Yogyakarta

Vanesya Amalia Kusuma Wardani

18512122

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



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

UNGRADUATE PROGRAM IN ARCHITECTURE



DEPARTMENT *of*
ARCHITECTURE



한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE



한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD



STUDO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR

Department of Architecture

2022/2023

Perancangan Resort dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik di
Kulon Progo Yogyakarta

Vanesya Amalia Kusuma Wardani

18512122

Dosen Pembimbing

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



Department of Architecture
Islamic University of Indonesia
Faculty of Civil Engineering and Planning



LEMBAR PENGESAHAN

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :

Final Architecture Design Studio Entitled :

Perancangan Resort dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik di Kulon Progo Yogyakarta

Resort Design with a Biophilic Architectural Approach in Kulon Progo Yogyakarta

Nama Lengkap Mahasiswa : Vanesya Amalia Kusumawardani

Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 18512122

Students Identification

Telah Diuji dan Disetujui pada : **2 Desember 2022**

Has been evaluated and agreed on

December 2nd 2022

Pembimbing
Supervisor

Penguji 1
Jury

Penguji 2
Jury

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

**Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T.,
IAI, AA**

**Arif Budi Sholihah, S.T., M.Sc.,
Ph.D.**

Diketahui oleh / Acknowledge by
Ketua Program Studi S1 Arsitektur
Head Of Undergraduate Program in Architecture

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



CATATAN PEMBIMBING

Berikut ini adalah penilaian produk penulisan Studio Akhir Desain Arsitektur

Nama : Vanesya Amalia Kusumawardani

NIM : 18512122

Judul :

Perancangan Resort dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik di Kulon Progo Yogyakarta

Resort Design with a Biophilic Architectural Approach in Kulon Progo Yogyakarta

Kualitas dari produk penulisan Studio Akhir Desain Arsitektur

Sedang*) Baik*) Baik Sekali*)

Sehingga

Direkomendasikan*) Tidak Direkomendasikan*)

Untuk menjadi acuan Studio Akhir Desain Arsitektur

Yogyakarta, 08 Desember 2022

Dosen Pembimbing

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

**Beri lingkaran pada pilihan / coret yang tidak perlu*



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Vanesya Amalia Kusumawardani
NIM : 18512122
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Teknik Sipil dan Perencanaan
Judul Studio Akhir Desain Arsitektur : **Perancangan Resort dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik di Kulon Progo Yogyakarta**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan Studio Akhir Desain Arsitektur yang saya tulis ini benar merupakan pekerjaan saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau hasil pemikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan Studio Akhir Desain Arsitektur ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, 20 Oktober 2022
Yang membuat pernyataan,



Vanesya Amalia Kusumawardani
18512122

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Studio Akhir Desain Arsitektur dengan maksimal. Shalawat serta salam tercurah kepada junjungan kami Nabi Muhammad SAW yang memberi syafa'at pada umatnya kelak di Yaumul Akhir.

Selesainya SADA ini tidak terlepas dari adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Sehingga pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati mengucapkan terima kasih dengan penuh rasa hormat atas segala bantuan baik moril maupun materil secara langsung atau tidak langsung. Ucapan ditujukan kepada :

1. Allah SWT, atas karunia-Nya penulis dapat mengerjakan dengan lancar dan menyelesaikan SADA tepat waktu dengan halangan yang dapat terlewati.
2. Keluarga tercinta. Terima kasih atas doa dan dukungan yang tidak terhingga.
3. Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D. selaku dosen pembimbing Studio Akhir Desain Arsitektur yang selalu memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan dalam proses, sehingga penulis dapat menyelesaikan dan mendapat pelajaran yang akan bermanfaat kedepan.
4. Bapak Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA selaku dosen penguji 1 dan Ibu Arif Budi Sholihah, S.T., M.Sc., Ph.D. selaku dosen penguji 2 yang telah membantu, membimbing serta menguji SADA dengan harapan agar rancangan menjadi lebih baik

Ucapan terima kasih tak lupa diberikan kepada :

1. Teman dekat saya Hanung yang sudah memberikan support dan bantuan selama menjalani perkuliahan dan tugas akhir.
2. Teman-teman saya semasa perkuliahan yang sudah memberikan cerita dan mendukung saya selama perkuliahan.
3. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for, for never quitting*

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu. Penulis berharap semoga Studio Akhir Desain Akhir Arsitektur ini bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan bagi dunia pendidikan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

ABSTRAK

Perancangan Resort dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik di Kulon Progo Yogyakarta

Banyaknya wisata yang ditawarkan di Yogyakarta mengundang banyak wisatawan yang datang dari berbagai daerah dalam dan luar negeri. Dari berbagai tempat wisata yang ditawarkan di Yogyakarta seperti Kabupaten Kulonprogo, Gunung Kidul, Sleman dan Bantul merupakan daerah dengan daya tarik wisata yang beragam. Salah satu tempat wisata di Kulonprogo adalah pantai. Perancangan ini digunakan sebagai fasilitas penunjang atraksi wisata bagi wisatawan. Perancangan resort dengan pendekatan biophilic sesuai dengan atraksi alam bertujuan untuk melindungi lingkungan dari kerusakan.

Resort ini merupakan pengembangan dari konsep kawasan baru yang mengutamakan penggunaan komersial dan meningkatkan nilai jual kembali atau nilai sewa. Pemanfaatan fungsi lahan di kawasan tersebut dapat meningkatkan nilai jual. Menciptakan suasana baru dimana kawasan resort juga mengembangkan atau meningkatkan pariwisata di kota Yogyakarta. Dengan penggunaan lahan yang baik dan nilai jual, yaitu dengan Arsitektur Biofilik.

Kata Kunci: Resort, Biofilik, Kenyaman, Yogyakarta

ABSTRACT

Resort Design with a Biophilic Architectural Approach in Kulon Progo Yogyakarta

The number of tours offered in Yogyakarta invites many tourists who come from various regions at home and abroad. Of the various tourist attractions offered in Yogyakarta, such as Kulonprogo, Gunung Kidul, Sleman and Bantul districts are areas with various tourist attractions. One of the tourist attractions in Kulonprogo is the beach. This design is used as a supporting facility for tourist attractions for tourists. Resort design with a biophilic approach in accordance with natural attractions aims to protect the environment from damage.

This resort is the development of a new area concept that prioritizes commercial use and increases the resale value or rental value. The use of land functions in the area can increase the selling value. Creating a new atmosphere where the resort area also develops or enhances tourism in the city of Yogyakarta. With good land use and selling points, that is. with Biophilic Architecture.

Keywords: Resort, Biophilic, Comfort, Yogyakarta



Table **OF**
CON
TENT

1	Pendahuluan	
	1.1 Judul	2
	1.2 Pengertian Judul	3
	1.3 Premis Perancangan	4
	1.4 Latar Belakang	
	1.4.1 Fungsi	
	- Pengembangan Pariwisata di Kota Yogyakarta	5
	- Akomodasi Sebagai Pendukung Pariwisata di Kulonprogo	6
	1.4.2 Lokasi	
	- Lokasi Makro	7
	- Lokasi Mikro	8
	1.4.3 Permasalahan	
	- Bandara Internasional Yogyakarta	10
	- Penambangan Batu Pasir	11
	- Lahan Kurang Produktif	12
	1.5 Rumusan Masalah	
	1.5.1 Permasalahan Umum	13
	1.5.2 Permasalahan Khusus	
	1.5.3 Tujuan	
	1.5.4 Sasaran	
	1.5.5 Lingkup dan Batasan	
	1.6 Metode Perancangan	14
	1.7 Kerangka Berfikir	15
2	Kajian Perancangan	
	2.1 Kajian Lokasi	
	2.1.1 Data Lokasi	17
	2.1.2 Makro Site	18
	2.2 Site Perancangan	
	2.2.1 Lokasi	19
	2.2.2 Ukuran dan Regulasi Site	20
	2.2.3 Kondisi Lingkungan Site	21
	2.3 Kajian Resort	23
	2.4 Kajian Biofilik	30
	2.5 Kajian Konsep Fungsi Bangunan	42
	2.6 Kajian Preseden	
	2.6.1 Alila Villas Uluwatu	43
	2.6.2 Kasiiya Papagayo	44
	2.7 Originalitas dan Kebaruan	45
	2.8 Peta Persoalan	46

3	Konsep Perancangan	
	3.1 Persoalan Desain Terhadap Tata Ruang Bangunan	
	3.1.1 Pelaku dan Kebutuhan Ruang	49
	3.1.2 Analisis dan Kebutuhan Ruang	51
	3.1.3 Alur Aktivitas Pelaku	55
	3.1.4 Hubungan Ruang	57
	3.1.5 Analisis Kebutuhan Ruang Pengguna dan Aktivitas	61
	3.2 Persoalan Desain Terhadap Tata Massa Bangunan	
	3.2.1 Konsep Zona Massa Bangunan Sesuai Pola Hubungan Ruang	66
	3.2.2 Konsep Zona Massa Bangunan Ke Dalam Site	67
	3.2.2 Konsep Zona Massa Bangunan Terhadap View	68
	3.2.3 Konsep Zonasi Massa Terhadap Orientasi Matahari	69
	3.2.4 Konsep Zonasi Massa Terhadap Tipe Resort	70
	3.3 Persoalan Desain Terhadap Tata Landscape	
	3.3.1 Konsep Sirkulasi Pengguna Bangunan	70
4	Hasil Perancangan	
	4.1 Hasil Rancangan	72
	4.1.1 Property Size	73
	4.2 Tabel Kelayakan Bisnis	
	4.2.1 Estimasi Biaya Konstruksi	74
	4.3 Siteplan	75
	4.4 Public Facilities	
	4.4.1 Lobby	76
	4.4.2 Restaurant	77
	4.5 Resort Unit	
	4.5.1 Tipe Standar	78
	4.5.2 Tipe Deluxe	79
	4.5.3 Tipe Suite	80
	4.6 SPA	81
	4.7 Tampak Kawasan	82
	4.8 Potongan Kawasan	82
	4.9 Detail Arsitektural	
	4.9.1 Dinding Roster Ruang Tipe Standart	83
	4.9.2 Dinding Vegetasi	
	4.9.3 Dinding Roster SPA	84
	4.10 Infrastruktur	
	4.10.1 Jaringan Air	85
	4.10.2 Ramp Barrier Free	86
	4.10.3 Keselamatan Bangunan	87
	4.11 Suasana Eksterior	88
	4.11 Suasana Interior	89

4.12 Checklist Elemen Biofilik

4.12.1 Visual Connection with Nature / Koneksi visual dengan alam	90
4.12.2 Non- Visual Connection with Nature / Koneksi non-visual dengan alam	91
4.12.3 Non-Rhythmic Sensory Stimuli / Koneksi visual dengan alam Rangsangan sensorik nonritmik	
4.12.4 Thermal & Airflow Variability / Variabilitas termal & aliran udara	92
4.12.5 Presence of Water / Kehadiran air	
4.12.6 Material Connection with Nature / Koneksi material dengan alam	93
4.12.7 Prospect / Prospek	94

5 Evaluasi Perancangan

5.1 Segmen Pasar	96
5.2 Deskripsi dan Desain Variabel Biofilik	97
5.3 Siteplan	98

6 Lampiran Perancangan

6.1 Apreb	100
6.2 Cek Plagiasi	102
6.3 Daftar Pustaka	103

DAFTAR GAMBAR.

- Gambar 1.1 Tabel data Jumlah rata-rata lama menginap tamu pada hotel
Gambar 1.2 Tabel data Jumlah akomodasi hotel dan kategori akomodasi di Kabupaten Kulonprogo
Gambar 1.3 Peta Kabupaten Kulon Progo
Gambar 1.4 Tabel data Jumlah akomodasi hotel dan kategori akomodasi di Kabupaten Kulonprogo
Gambar 1.5 Peta Site Kabupaten Kulonprogo
Gambar 1.6 Rata-rata suhu di Kabupaten Kulonprogo
Gambar 1.7 Rata-rata curah hujan di Kabupaten Kulonprogo
Gambar 1.8 Rata-rata kecepatan angin bulanan di Kabupaten Kulonprogo
Gambar 1.9 Rata-rata kecepatan angin bulanan di Kabupaten Kulonprogo
Gambar 1.10 Rata-rata kecepatan angin di Kabupaten Kulonprogo
Gambar 1.11 Rata-rata suhu air di Kabupaten Kulonprogo
Gambar 1.12 Arah matahari di Kabupaten Kulonprogo
Gambar 1.13 Rata-rata ketinggian level wilayah di Kabupaten Kulonprogo
Gambar 1.14 Referensi Pemandangan Bukit
Gambar 1.15 Referensi Pemandangan Kulon Progo
Gambar 1.16 Kerangka Berpikir
Gambar 2.1 Peta Indonesia
Gambar 2.2 Peta Kota Yogyakarta
Gambar 2.3 Peta Kabupaten Kulonprogo
Gambar 2.4 Peta Kawasan Kulonprogo
Gambar 2.5 Detail Lokasi Site
Gambar 2.6 Detail Lokasi Site
Gambar 2.7 Detail Lokasi Site
Gambar 2.8 Peta Akses Menuju Site
Gambar 2.9 Peta Akses Menuju Site
Gambar 2.10 Peta Akses Menuju Site
Gambar 2.11 View Site
Gambar 2.12 View Site
Gambar 2.13 Struktur Organisasi Resort
Gambar 2.14 Referensi: Amanjiwo Resort, Magelang
Gambar 2.15 Referensi: Amanjiwo Resort, Magelang
Gambar 2.16 14 Pola dalam mendesain dengan biofilik

Tabel 1.1 70 Atribut desain biofilik

Tabel 1.2 unsur desain biofilik

1

Pendahuluan.

Judul

: "Perancangan Resort dengan Pendekatan Arsitektur
Biofilik di Kulon Progo Yogyakarta"



1.2 Pengertian Judul

Perancangan

Menurut KBBI, Perancangan berasal dari kata rancang yang berarti desain

Resort

Resort hotel adalah perpindahan tempat tinggal sementara bagi seseorang di luar tempat tinggalnya dengan tujuan antara lain untuk mendapatkan kesegaran jiwa dan raga serta keinginan untuk mengetahui sesuatu. Bisa juga terkait dengan minat yang berkaitan dengan kegiatan olahraga, kesehatan, konvensi keagamaan dan kebutuhan bisnis lainnya. (Direktorat Jenderal Pariwisata, 1988)

Pendekatan

Menurut KBBI, Pendekatan merupakan upaya dalam bentuk kegiatan riset guna melangsungkan ikatan dengan orang yang diteliti, tata cara untuk menggapai penafsiran mengenai permasalahan riset perancangan

Arsitektur

Arsitektur sebagai vastuvidya (wastuwidya) yang berarti ilmu bangunan. Dalam pengertian wastu terhitung pula tata bumi, tata gedung, tata lalu lintas (dhara, harsya, yana). Seni ini adalah ilmu dalam merancang bangunan. Arsitektur juga dapat merujuk kepada hasil proses perancangan tersebut (J.B. Mangunwijaya, 1992).

Biofilik

Cara baru untuk merasionalisasi mengapa hubungan dengan lingkungan itu penting, bahkan sangat penting, berkaitan dengan bagaimana menerapkan prinsip-prinsip tertentu untuk menciptakan tempat tinggal manusia yang lebih etis dengan sukses (Kellert, 2008).

Kulon Progo

Wilayah Administratif Kabupaten dimana tempat bangunan akan direncanakan.

1.3 Premis Perancangan

Banyaknya wisata yang ditawarkan di Yogyakarta mengundang banyak wisatawan yang datang dari berbagai daerah dalam dan luar negeri. Dari berbagai tempat wisata yang ditawarkan di Yogyakarta seperti Kabupaten Kulonprogo, Gunung Kidul, Sleman dan Bantul merupakan daerah dengan daya tarik wisata yang beragam. Salah satu tempat wisata di Kulonprogo adalah pantai. Perancangan ini digunakan sebagai fasilitas penunjang atraksi wisata bagi wisatawan. Perancangan resort dengan pendekatan biophilic sesuai dengan atraksi alam bertujuan untuk melindungi lingkungan dari kerusakan.

Resort ini merupakan pengembangan dari konsep kawasan baru yang mengutamakan penggunaan komersial dan meningkatkan nilai jual kembali atau nilai sewa. Pemanfaatan fungsi lahan di kawasan tersebut dapat meningkatkan nilai jual. Menciptakan suasana baru dimana kawasan resort juga mengembangkan atau meningkatkan pariwisata di kota Yogyakarta. Dengan penggunaan lahan yang baik dan nilai jual, yaitu dengan Arsitektur Biofilik.

1.4 Latar Belakang

1.4.1 Fungsi

A. Pengembangan Pariwisata di Kota Yogyakarta

Yogyakarta menjadi salah satu tempat tujuan bagi para wisatawan baik dari dalam negeri maupun luar negeri untuk menikmati hari libur atau sekedar beristirahat dari hiruk pikuk kehidupan. Terdapat berbagai macam pilihan destinasi wisata di Yogyakarta, seperti di Gunung Kidul, Kabupaten Sleman, Bantul, Kota, dan Kulon Progo. Dinas Pariwisata DIY mengungkapkan dalam catatan dokumen bahwa sejarah berdirinya DIY sebagai fase krusial pada perkembangan Yogyakarta menerima banyak sekali julukan, seperti kota perjuangan, pendidikan, dan kebudayaan. Pada aspek destinasi pariwisata, Yogyakarta dikenal mempunyai berbagai macam destinasi pariwisata yang ada.

Dari banyaknya pariwisata yang menarik di Yogyakarta, dengan keindahan alam yang ditawarkan Kulon Progo membuat kawasan ini sangat berpotensi sebagai salah satu destinasi wisata yang menarik untuk dikunjungi. Terdapat beragam destinasi wisata yang ada di Kulon Progo. Seperti desa wisata, wisata alam, wisata budaya, kuliner, dan kerajinan.

Seperti yang disebutkan dalam Peraturan Daerah Kulon Progo Nomor 1 tahun 2012 tentang RTRW Kab. Kulon Progo tahun 2012 - 2032, Pasal 66 ayat 7 dalam mewujudkan kawasan pariwisata:

1. Mengembangkan jejaring promosi pariwisata dengan daerah lain
2. Menetapkan kawasan unggulan, andalan, dan potensial pengembangan pariwisata
3. Mengembangkan nama daerah
4. Meningkatkan akses menuju obyek wisata
5. Meningkatkan fasilitas pendukung obyek wisata
6. Memvariasikan produk pendukung pariwisata
7. Melindungi situs peninggalan kebudayaan masa lampau
8. Meningkatkan peran serta masyarakat pelaku pariwisata

Sepanjang Januari tahun 2022, berdasarkan catatan Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta, Yogyakarta mendapat kunjungan wisatawan yang tinggi. Jumlahnya mencapai 780 ribu orang (Januari 2022, Wisatawan yang Datang ke Yogyakarta Capai 780 ribu Orang, 2022). Berdasarkan data BPS D.I. Yogyakarta, jumlah kunjungan wisatawan mancanegara pada tahun 2020 dapat mencapai 8ribu kunjungan.

Berdasarkan data BPSDIY, wisatawan mancanegara yang berkunjung ke D.I. Yogyakarta menginap rata-rata selama 2,73 hari, lebih panjang dibandingkan tahun sebelumnya yang selama 2,33 hari. Sedangkan tamu domestik rata-rata menginap selama 1,47 hari, sama dengan tahun sebelumnya yang juga selama 1,47 hari.

1.4 Latar Belakang

1.4.1 Fungsi

B. Akomodasi Sebagai Pendukung Pariwisata di Kulonprogo

Menurut Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2013 tentang Kepariwisataan, kepariwisataan adalah rangkaian kegiatan kepariwisataan yang didukung oleh berbagai fasilitas dan pelayanan yang disediakan oleh pemerintah kota, pengusaha, pemerintah dan pemerintah daerah. Disisi lain, pariwisata mencakup semua kegiatan yang terkait dengan pariwisata, dan bersifat multifaset yang timbul dari pertukaran antar individu, kebutuhan masing-masing negara, wisatawan dan komunitas lokal, wisatawan diantara mereka sendiri, administrasi, pemerintah daerah, dan bisnis. Ciri keberadaan resort sebagai sarana penunjang atau penunjang industri pariwisata juga membuka peluang bagi pengusaha dan investor untuk membangun resort.

Banyak wisatawan yang menggunakan resort sebagai alternatif penginapan. Terutama wisatawan domestik dan mancanegara lebih memilih resort sebagai tempat peristirahatan daripada menginap di hotel-hotel mewah. Mereka memilih resort bukan hanya karena menawarkan layanan dan layanan yang lebih personal, tetapi juga karena resort menawarkan tingkat keamanan lebih tinggi untuk menghindari ancaman dan tindakan kriminal yang biasanya ditunjukkan pada kelompok wisatawan tertentu, untuk memberikan kenyamanan dan keamanan.

Kabupaten Kulonprogo memiliki fungsi sebagai kawasan pengembangan pariwisata. Hal ini berimplikasi

pada berubahnya fungsi kawasan menjadi tempat wisata. Semakin banyak wisata yang menyadari potensi alam Kulonprogo yang indah. Jumlah akomodasi dan penginapan di Kabupaten Kulonprogo masih sangat rendah dan mengalami penurunan akibat dampak COVID-19, yang tidak hanya berdampak pada sektor pariwisata tetapi juga sektor global. Dengan penamabahan akomodasi, resort ini membawa sektor pariwisata jauh lebih baik. Resort ini merupakan salah satu pilihan penginapan baru di Kabupaten Kulonprogo karena peminatnya yang tinggi dan menarik lebih banyak wisatawan karena akses langsung ke kawasan wisata.

No	Bidang Urusan	Elemen	Tahun					Satuan	Sifat Data	Sumber Data
			2018	2019	2020	2021	2022			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	Pariwisata	Jumlah Hotel	5,00	4,00	4,00	9,00 *	0,00	Unit	Tahunan	-
1.1	Pariwisata	Jumlah Hotel Bintang Lima	0,00	0,00	0,00	1,00 *	-	Unit	Tahunan	Dinas Pariwisata Kabupaten Kulon Progo
1.2	Pariwisata	Jumlah Hotel Bintang empat	0,00	0,00	0,00	n/a	-	Unit	Tahunan	Dinas Pariwisata Kabupaten Kulon Progo
1.3	Pariwisata	Jumlah Hotel Bintang Tiga	0,00	0,00	0,00	n/a	-	Unit	Tahunan	Dinas Pariwisata Kabupaten Kulon Progo
1.4	Pariwisata	Jumlah Hotel Bintang Dua	0,00	0,00	0,00	n/a	-	Unit	Tahunan	Dinas Pariwisata Kabupaten Kulon Progo
1.5	Pariwisata	Jumlah Hotel Bintang Satu	0,00	0,00	0,00	n/a	-	Unit	Tahunan	Dinas Pariwisata Kabupaten Kulon Progo
1.6	Pariwisata	Jumlah Hotel Non Bintang	5,00	4,00	4,00 *	8,00 *	-	Unit	Tahunan	Dinas Pariwisata Kabupaten Kulon Progo

● Tetap ●*) Sementara ● Sangat Sementara n/a Tidak ada

Gambar 1.2 Tabel data Jumlah akomodasi hotel dan kategori akomodasi di Kabupaten Kulonprogo
Sumber: Aplikasi Dataku Kota Yogyakarta

1.4 Latar Belakang

1.4.2 Lokasi

A. Lokasi Makro



Kota Yogyakarta terletak di ibu kota provinsi DIY dan merupakan salah satu daerah tingkat II yang berstatus kota, bersama empat daerah Tingkat II lainnya yang berstatus Kabupaten. Secara umum, Kota Yogyakarta merupakan dataran rendah, relatif datar dari barat ke timur, dengan kemiringan utara-selatan ± 1 derajat. Kota Yogyakarta merupakan wilayah yang paling kecil dibandingkan dengan wilayah Tingkat II lainnya yaitu sebesar 32,5 km² atau 1,025% dari total luas provinsi DIY.

Dengan luas wilayah 3.250 hektar, terbagi menjadi 14 kecamatan dengan 45 kelurahan, 617 RW dan 2.531 RT, berpenduduk 428.282 jiwa (Sumber: SIAK, 28 Februari

2013), dengan kepadatan penduduk rata-rata 13.177 jiwa/km². Kulonprogo adalah sebuah kabupaten di Daerah Istimewa Yogyakarta. Ibu kota negaranya adalah Wates. Kabupaten Kulonprogo terdiri dari 12 Kapanewon, selanjutnya dibagi lagi menjadi 87 kecamatan dan satu kelurahan, terdiri dari 930 dusun. Pusat pemerintahan terletak di Kecamatan Wates, sekitar 25 km barat daya Kota Yogyakarta. Di jalur utama lintas Pulau Jawa Selatan (Surabaya-Yogyakarta-Bandung). Wates juga bersinggungan dengan jalur kereta api selatan Jawa. Bagian barat laut kabupaten ini adalah pegunungan (Perbukitan Menoreh) dengan puncak Sulo Royo (1019 m) di perbatasan.

1.4 Latar Belakang

1.4.2 Lokasi

B. Lokasi Mikro



Gambar 1.3 Peta Kabupaten Kulon Progo
Sumber: Inkatlas

- Tata Guna Lahan

Letak site yang berada di Drangkal Banyuroto Nanggulan Kulon Progo Yogyakarta, dan site berbatasan bagian:

Utara : Lahan kosong

Selatan : Lahan kosong

Timur : Lahan kosong

Barat : Rumah- rumah

Jarak untuk menuju ke lokasi dari Bandara YIA membutuhkan waktu ± 35 menit sedangkan dari pusat Kota Yogyakarta (Tugu) yaitu ± 1 jam. Lokasi yang terletak tidak terlalu di perkotaan dan tidak terlalu sepi. Hal ini menjadi potensi dari perancangan dan membantu dalam pengembangan sektor pariwisata dan perekonomian daerah tersebut.

- Topografi Site

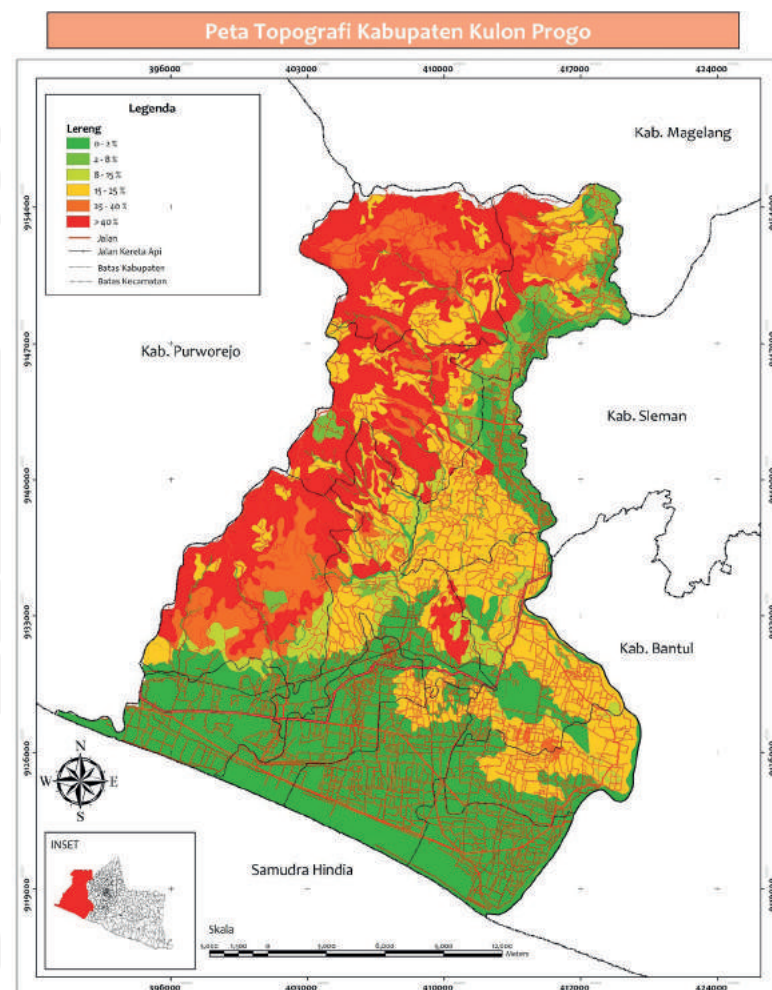
Kabupaten Kulon Progo memiliki topografi yang bervariasi dengan ketinggian antara 0 - 1000 meter di atas permukaan air laut, yang terbagi menjadi 3 wilayah meliputi :

1. Zona Utara Merupakan dataran tinggi/ perbukitan Menoreh dengan ketinggian antara 500-1000 meter di atas permukaan air laut, meliputi Kecamatan Girimulyo, Kokap, Kalibawang dan Samigaluh. Wilayah ini penggunaan tanah diperuntukkan sebagai kawasan budidaya konservasi dan merupakan kawasan rawan bencana tanah longsor.

2. Zona Tengah Merupakan daerah perbukitan dengan ketinggian antara 100-500 meter di atas permukaan air laut, meliputi Kecamatan Nanggulan, Sentolo, Pengasih, dan sebagian Lendah, wilayah dengan lereng antara 2-15%, tergolong berombak dan bergelombang merupakan peralihan dataran rendah dan perbukitan.

3. Zona Selatan Merupakan dataran rendah dengan ketinggian 0-100 meter di atas permukaan air laut, meliputi Kecamatan Temon, Wates, Panjatan, Galur, dan sebagian Lendah. Berdasarkan kemiringan lahan, memiliki lereng 0-2%, merupakan wilayah pantai sepanjang 24,9 km, apabila musim penghujan merupakan kawasan rawan bencana banjir.

Luas wilayah Kabupaten Kulon Progo yaitu 58.627,54 hektar, secara administratif menjadi 12 kecamatan yang meliputi 88 desa dan 930 dusun.



Gambar 1.3 Peta Kabupaten Kulon Progo
Sumber: Inkatlas

Penggunaan tanah di Kabupaten Kulon Progo, meliputi sawah 10.732,04 Ha (18,30%); tegalan 7.145,42 Ha (12,19%); kebun campuran 31.131,81 Ha (53,20%); perkampungan seluas 3.337,73 Ha (5,69%); hutan 1.025 Ha (1,75%); perkebunan rakyat 486 Ha (0,80%); tanah tandus 1.225 Ha (2,09%); waduk 197 Ha (0,34%); tambak 50 Ha (0,09%); dan tanah lain-lain seluas 3.315 Ha (5,65%).

1.4 Latar Belakang

1.4.3 Permasalahan

A. Bandara Internasional Yogyakarta

Berwisata sudah merupakan trend bagi masyarakat. Masyarakat cenderung akan menyisihkan sebagian waktunya untuk melakukan kegiatan wisata menghilangkan kejenuhannya. Di sela-sela melakukan kegiatan wisata, wisatawan pasti akan menyempatkan untuk berburu makanan dan minuman khas daerah yang dituju tersebut (Widyaningsih, 2013). Tujuan pengembangan destinasi pariwisata adalah mengembangkan destinasi pariwisata yang berdaya saing serta dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perekonomian nasional dan kesejahteraan masyarakat (UU kepariwisataan no 10 tahun 2009).

Bandar udara merupakan salah satu fasilitas penting di bidang transportasi, khususnya transportasi udara. Menurut Annex 14 dari ICAO (Internasional Civil Aviation Organization), bandar udara adalah area tertentu di daratan atau perairan (termasuk bangunan, instalasi dan peralatan) yang diperuntukan baik secara keseluruhan atau sebagian untuk kedatangan, keberangkatan dan pergerakan pesawat.

Untuk mengatasi masalah ini, pada tahun 2018 pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta mulai membangun sebuah bandara baru berkelas internasional, yang terletak di Kecamatan Temon, Kabupaten Kulon Progo dengan nama Yogyakarta International Airport. Pembangunan bandara ini terdiri dari 2 tahap. Tahap I ditargetkan untuk dapat menampung 14 juta penumpang tiap tahunnya dan tahap II 20 juta penumpang tiap tahun.

Dengan adanya bandara baru di daerah Kab. Kulon Progo membuat Kab. tersebut sebagai pintu gerbang utama untuk para wisatawan yang ingin berwisata. Namun dengan adanya bandara baru terdapat juga sisi negatif dari bandara tersebut yaitu suara yang berasal dari bandara yang dapat mengganggu warga sekitar.

1.4 Latar Belakang

1.4.3 Permasalahan

B. Penambangan Pasir Besi

Daerah istimewa Yogyakarta (DIY) adalah salah satu daerah yang terkenal dan memiliki berbagai kekayaan lingkungan dan alam yang sangat berlimpah. Kekayaan lingkungan tersebut dimanfaatkan masyarakat sekitar dan pemerintah untuk membangun berbagai wisata. Selain itu Yogyakarta terkenal dengan keindahan alamnya, namun seiring berjalannya waktu kekayaan dan keindahan di DIY akan semakin teriris dan beralih fungsi menjadi pusat perekonomian bagi kaum investor - investor, baik lokal maupun luar. Perubahan tersebut bisa dikarenakan oleh para pengusaha yang ingin memanfaatkannya dengan mencari keuntungan belaka.

Salah satu kawasan yang di perhatikan para investor adalah kawasan pantai selatan, kawasan ini terkenal dengan kandungan pasirnya yang mengandung besi yang berlimpah. Lebih sempitnya adalah Pantai Glagah yang terletak di desa Temon, Kulon Progo menjadi

salah satu lokasi yang terancam akan ekosistem lingkungannya karena banyak pihak yang akan mengambil alih keuntungan dari kandungan pasir besi tersebut. Dampak yang terjadi akibat aktifitas pengolahan tambang pasir besi yaitu:

1. Air disekitar pesisir pantai dan sekitarnya menjadi keruh dan mengandung racun, apabila pengolahan dilakukan dengan terus menerus dengan mengalirkan limbah air tambang langsung ke sungai maka ekosistem akan mati. Selain itu juga akan berdampak dengan kesehatan masyarakat sekitarnya karena pengolahan limbah air tersebut.
2. Polusi udara yang menyebabkan debu pada jalanan dan ditambah dengan area kulon progo yang kering dan panas yang dapat merusak kesehatan masyarakat sekitar. Berikut adalah lokasi penambangan pasir (Gambar dibawah)



1.4 Latar Belakang

1.4.3 Permasalahan

C. Pekarangan Tidak Produktif

Kabupaten Kulon Progo terutama daerah wates dan sekitar pantai selatan memiliki lahan yang kurang berfungsi namun sejak dibangunnya Bandara Internasional Yogyakarta, pemanfaatan lahan mulai meningkat. Dengan adanya peningkatan lahan yang produktif dapat membantu perekonomian kabupaten Kulon Progo khususnya daerah Wates dan sekitar pantai selatan karena adanya YIA yang sebagai pintu gerbang para wisatawan yang ingin mengunjungi DIY.



Gambar 1.3 Peta Kabupaten Kulon Progo
Sumber: Inkatlas

1.5 Rumusan Masalah

1.5.1 Masalah Umum

Bagaimana merancang bangunan dengan pendekatan Arsitektur Biofilik tanpa merusak lingkungan sekitar dan meningkatkan nilai ekonomi di Kulonprogo?

1.5.2 Masalah Khusus

1. Bagaimana merancang resort dengan konsep Arsitektur Biofilik tanpa merusak lingkungan alam sekitar?
2. Bagaimana mengoptimalkan tata letak dan ruang massa yang dapat merespon iklim/ lingkungan dan juga merespon kebutuhan pengguna?
3. Bagaimana merancang bangunan resort yang sesuai dengan konsep desain biophilic, sekaligus memiliki tampilan arsitektural yang menarik?

1.5.3 Tujuan

Perancangan resort yang tepat dalam pengembangan Kawasan Wates, Kulon Progo sehingga dapat meningkatkan ekonomi yang berkelanjutan bagi masyarakat menggunakan pendekatan Arsitektur Biofilik.

1.5.4 Sasaran

1. Perancangan resort yang memperhatikan konsep Biofilik.
2. Pengoptimalan penataan massa dan ruang resort dalam merespon iklim lingkungan.

1.5.5 Lingkup Batasan

Dalam Proyek Akhir Arsitektur batasan perancangan yang diterapkan hanya sebatas aspek arsitektural saja. Terdapat 2 batasan yang akan dikaji dan diselesaikan yaitu:

1. Tipologi bangunan Resort adalah akomodasi pariwisata yang menyediakan penginapan dan fasilitas penunjang lainnya. Batasan fungsi tipologi yaitu penginapan, area fasilitas.
2. Tema yang digunakan dalam perancangan ini yaitu Arsitektur Biofilik gerakan kreatif dalam arsitektur dan interior, yang berfokus pada keberlanjutan dan menghubungkan kembali manusia dengan lingkungan alam. Batasan dalam merespon tema ini yaitu pada kriteria bangunan Biofilik dan pertimbangan kenyamanan ruang.

1.6 Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan tahapan atau cara yang dilakukan dalam mengembangkan ide untuk memecahkan permasalahan yang ada. Metode perancangan yang digunakan pada perancangan resort ini dilakukan dengan tahapan:

1. Pengumpulan Data

a. Observasi, pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan langsung apabila memungkinkan, apabila tidak maka mencari data melalui internet dengan lokasi tebing di Pantai Parangtritis.

b. Studi literatur, pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari informasi dari buku, jurnal, website, dsb, yang berkaitan dengan konteks judul.

2. Penemuan Masalah, Mengidentifikasi permasalahan yang didapatkan dari latar belakang.

3. Penentuan Variabel, Berdasarkan tema perancangan yang dipilih yaitu arsitektur biofilik, variabel-variabel desain ditentukan sebagai solusi dari permasalahan-permasalahan dan menjadi patokan dalam perancangan.

4. Analisis, Tahap analisis dilakukan untuk mendapatkan gagasan awal perancangan yang terkait dengan konteks site, tema, dan tipologi.

Analisis yang dilakukan terhadap:

- a. Analisis pengguna
- b. Analisis kegiatan dan kebutuhan ruang
- c. Analisis iklim
- d. Analisis tata massa

e. Analisis tata ruang

f. Analisis lansekap

g. Analisis material yang digunakan

Pada tahapan ini, setelah dilakukannya kajian dan analisis akan berlanjut kepada beberapa sintesis atau konsep untuk menyelesaikan

persoalan desain yang sebelumnya telah didapat.

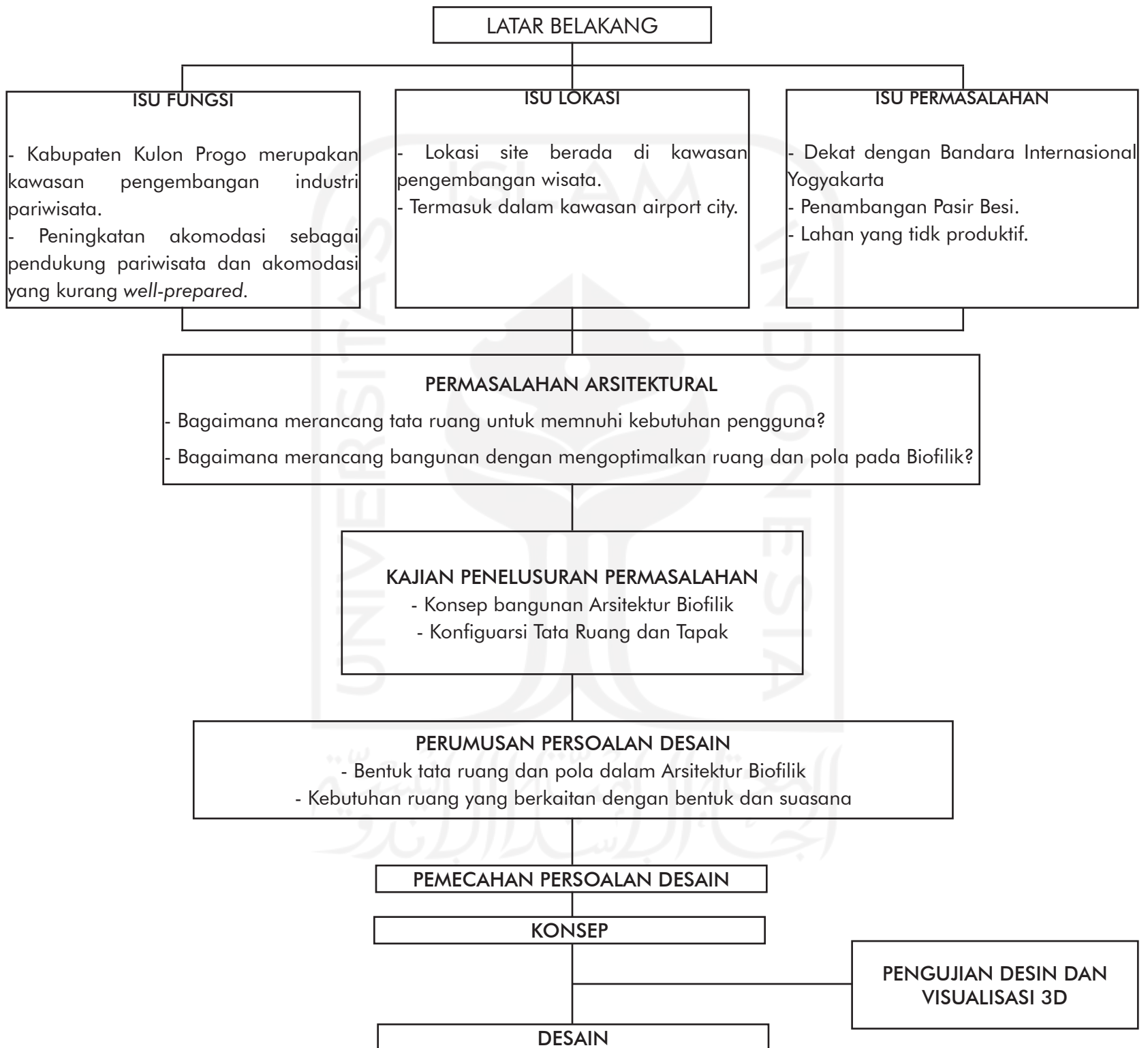
6. Rancangan Awal, Hasil rancangan ini merupakan desain yang telah dikembangkan dari tahap sintesis sebelumnya, berupa sketsa atau model 3D.

7. Uji Desain, Pada tahapan ini, hasil rancangan awal dievaluasi untuk mengetahui apakah rancangan sudah baik dan menjawab permasalahan yang ada.

8. Desain Final, Tahap ini merupakan tahapan terakhir dalam merancang, setelah menguji rancangan sebelumnya, hasil dari uji desain

tersebut dikembangkan lebih lanjut dan detail sehingga hasil rancangan dapat ditampilkan

1.7 Kerangka Berfikir





2

Kajian Perancangan.

2.1 Kajian Lokasi

2.1.1 Data Lokasi

Kondisi fisik dasar pada tapak ditinjau dari 2 sisi, yaitu sisi Makro dan sisi Mikro. Tinjauan Makro diarahkan pada tinjauan wilayah Kabupaten Kulonprogo dengan menguraikan berbagai kondisi geografis, batas wilayah, serta pencapaian lokasi. Untuk tinjauan Mikro diarahkan pada tapak site.



Gambar 2.1 Peta Daerah Wilayah Indonesia
(Sumber: PNGitem)



Gambar 2.2 Peta Daerah Kota Yogyakarta
(Sumber: GADM)



Gambar 2.3 Peta Daerah Kabupaten Kulonprogo
(Sumber: GADM)



Gambar 2.5 Detail Lokasi Site
(Sumber: Google Earth)



Gambar 2.4 Peta Kawasan Kulonprogo
(Sumber: Google Maps)

Lokasi berada di Kabupaten Kulon Progo, yang berada pada $7^{\circ}54'59.0''S$ $110^{\circ}06'43.8''E$. Letak site yang berada di Jl. Sogan- Karangwuni, Wates, Kulon Progo, Yogyakarta, dan site berbatasan bagian:

- Utara : Lahan kosong
- Selatan : Lahan kosong
- Timur : Lahan kosong
- Barat : Lahan kosong

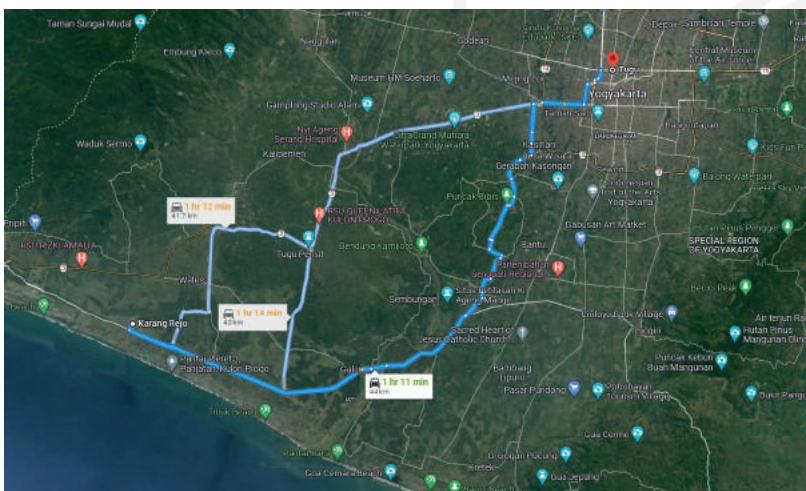
2.1.2 Makro Site



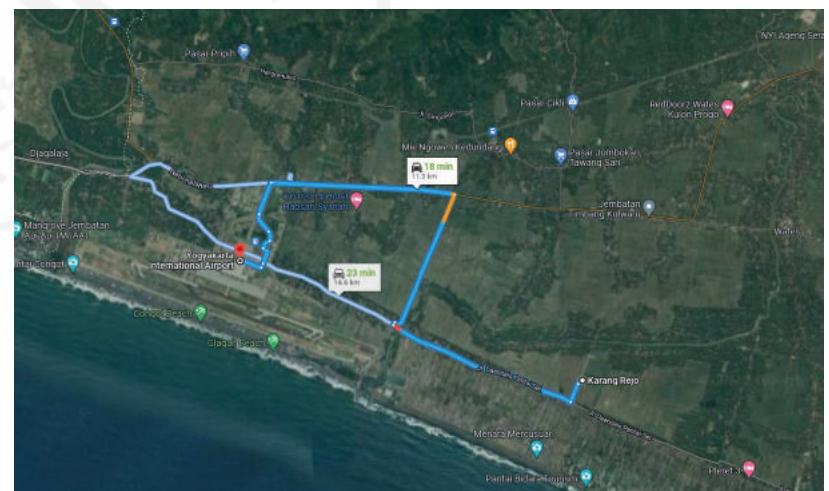
- Lokasi site termasuk kedalam Kawasan Minapolitan (aktivitas pembangunan yang terkonsentrasi di wilayah desa).
- Lokasi site berada di jalur Kolektor Sekunder.

Akses menuju lokasi site melewati 2 jalur yaitu:

1. Akses dari Kota Yogyakarta menuju lokasi dapat melalui 3 jalan : Jl. Yogyakarta - Wates (1 jam 14 menit), Jl. Wates - Pahlawan (1 jam 12 menit), dan Jl. Daendels (1 jam 11 menit). (Gambar
2. Akses dari Bandara YIA menuju lokasi dapat melalui 3 jalan : Jl. Daendels - Wates purworejo (18 menit). (Gambar



Gambar 2.8 Peta Akses Menuju Site
(Sumber: Google Earth)



Gambar 2.9 Peta Akses Menuju Site
(Sumber: Google Earth)

2.2 Site Perancangan

2.2.1 Lokasi



Gambar 2.10 Peta Akses Menuju Site
Sumber: Penulis (2022)

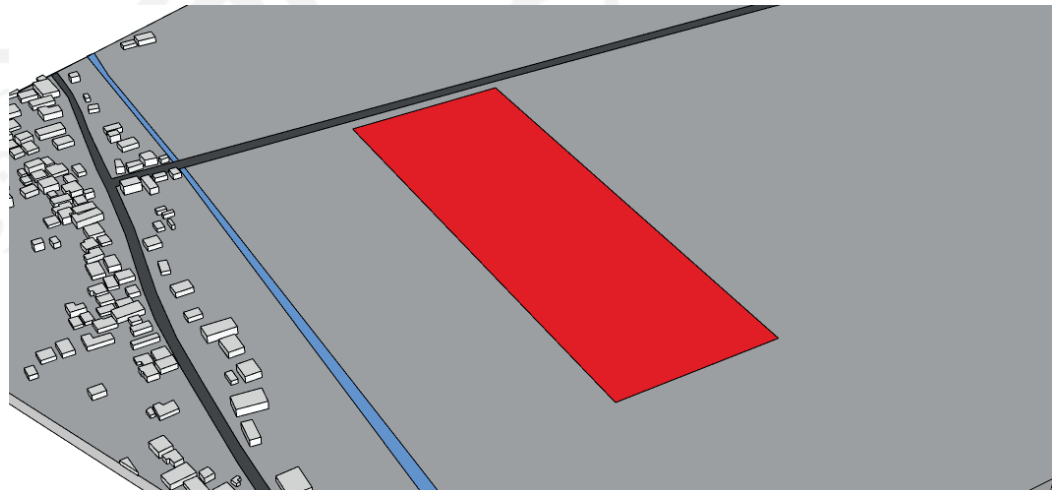


Gambar 2.10 Peta Akses Menuju Site
Sumber: Penulis (2022)



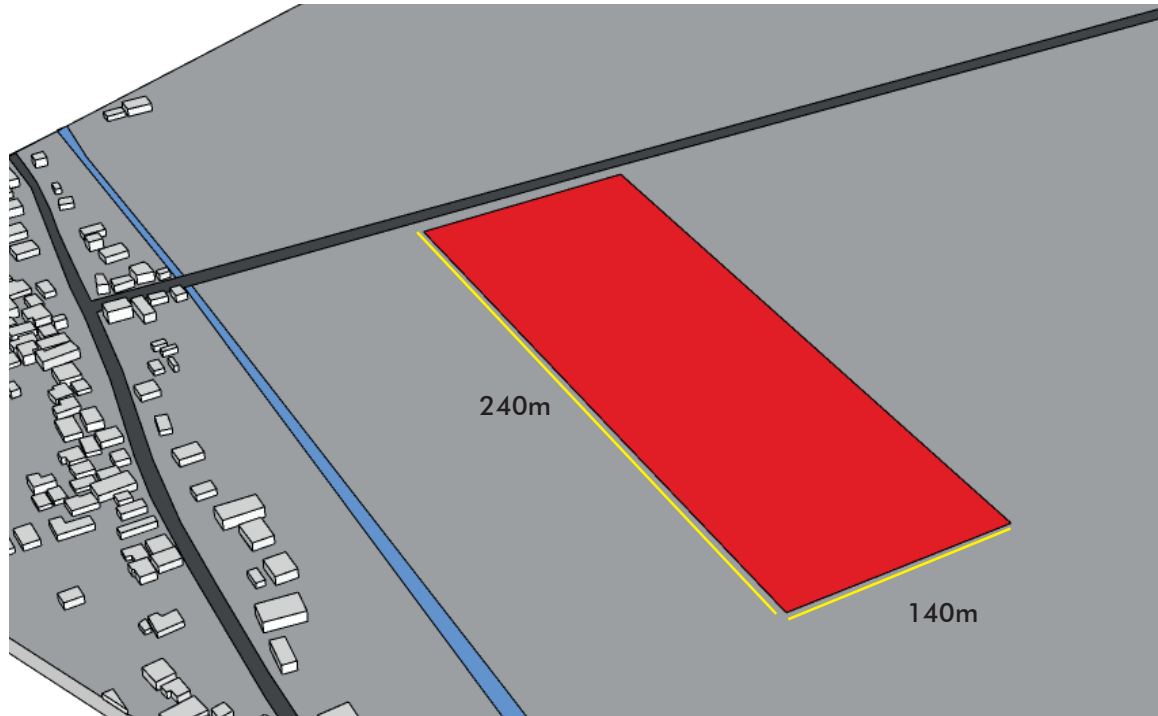
Gambar 2.10 Peta Akses Menuju Site
Sumber: Penulis (2022)

Lokasi perancangan berada di kawasan Bandara Internasional Yogyakarta yang lokasinya terletak di Jalan Sogan-Karangwuni, Wates, Kulon Progo, Yogyakarta. Kondisi lahan/topografi site termasuk dalam zona selatan dengan ketinggian 0-100 m dengan kemiringan 0-2%.



Gambar 2.10 Peta Akses Menuju Site
Sumber: Penulis (2022)

2.2.2 Ukuran dan Regulasi Site



Gambar 2.7 Detail Lokasi Site
(Sumber: Google Earth)

Peraturan Zonasi

Pada Peraturan di Daerah Kabupaten Kulon Progo No. 1 Tahun 2012 Tentang RTRW Kab. Kulon Progo Tahun 2012 sampai 2032 menjelaskan bahwa diwilayah Wates memiliki :

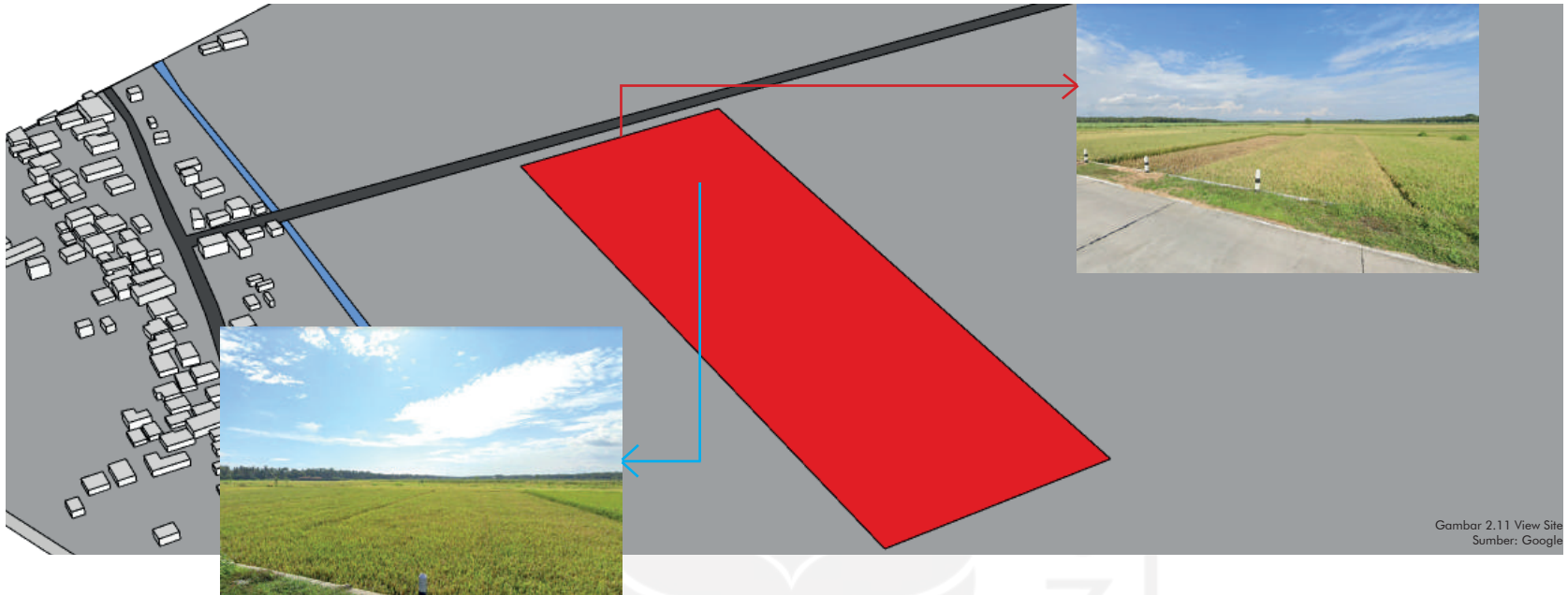
GSB : 14,5m dari ruas jalan

KDB : 30%-60%

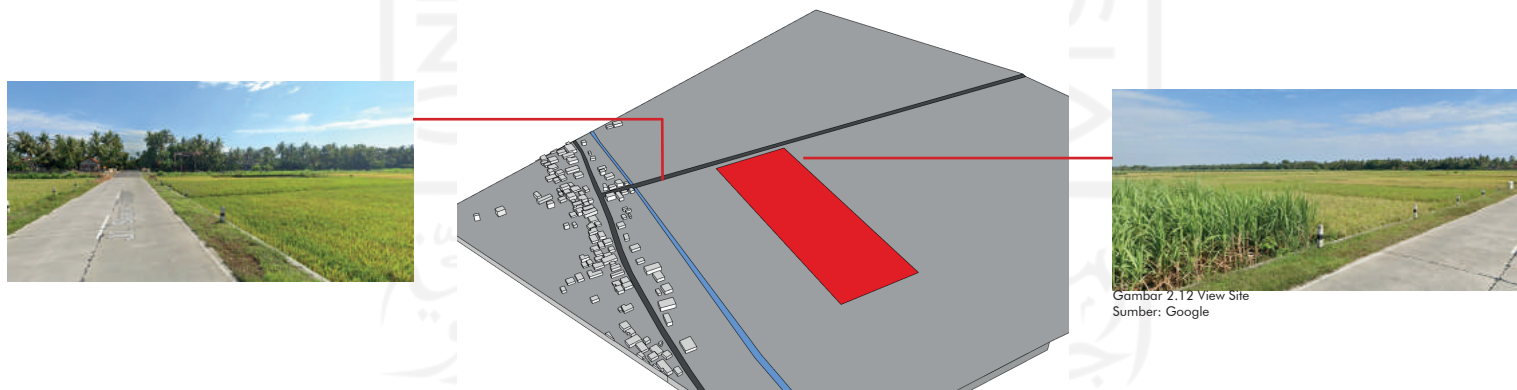
KLB : 0,6.

2.2.3 Kondisi Lingkungan Site

1. View

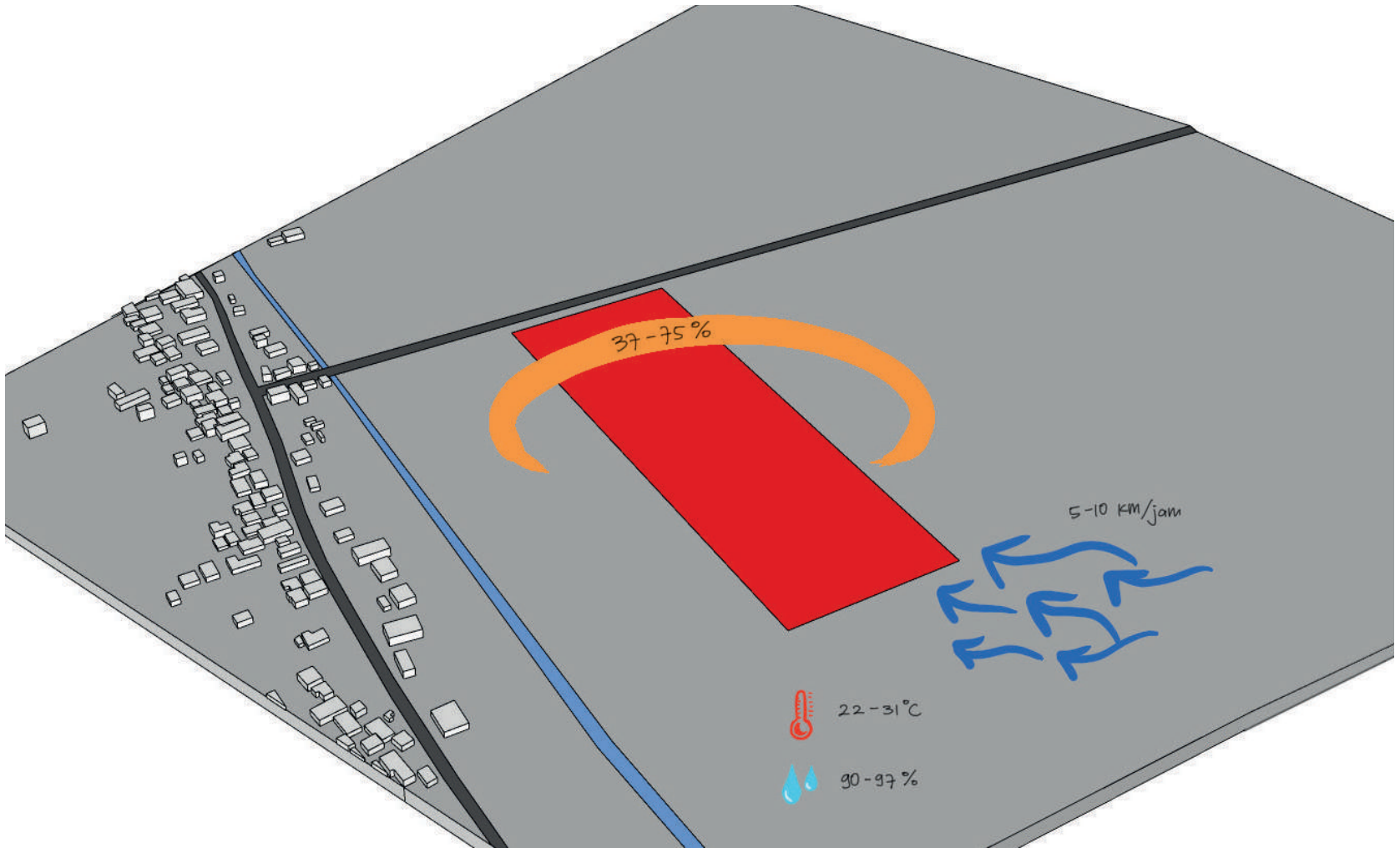


View dari site adalah pemandangan lahan pertanian yang luas dimana area yang masih hijau tidak banyak penduduk sedangkan vista dari site yaitu area hijau yang tidak memiliki bangunan.



Ketinggian permukaan tanah di Wates khususnya di Kecamatan Nanggulan berada di zona utara, ketinggian permukaan 500 -1000 meter di atas permukaan air laut, kemudian Kecamatan Nanggulan yang terletak di dekat Sungai Nagung dimana sungai mengalir ke Pantai Glagah. Kemudian tapak tersebut berbatasan langsung dengan sungai kecil atau parit yang kemudian memerlukan penanganan khusus agar sempadan sungai dapat dimanfaatkan sebagai unsur alam.

2. Iklim



Gambar 2.6 Detail Lokasi Site
(Sumber: Google Earth)

البعثة الإسلامية الأندلسية

Suhu udara rata-rata di Karangwuni, Wates mencapai 22–31 C dengan kelembaban udara berkisar 90%-97% dan lama penyinaran matahari 37–75%. Besarnya curah hujan berkisar 213,56mm/tahun dengan kecepatan angin rata-rata 5-10 knot per jam. Sisi kanan situs akan terkena sinar matahari pagi dari timur sedangkan bagian belakang dan kiri situs akan terkena sinar matahari sore dari barat.

2.3 Kajian Resort

2.3.1 Definisi

Dilansir dari (Wikipedia, 2019) resort atau resor adalah tempat untuk bersantai atau berekreasi, menarik pengunjung untuk berlibur. Resort juga dikatakan sebagai tempat, kota, atau terkadang bangunan komersial yang dioperasikan oleh sebuah perusahaan. Resor ini sendiri menyediakan banyak keinginan pengunjung, seperti makanan, minuman, penginapan, olahraga, hiburan, dan belanja. Jadi, hotel adalah salah satu fitur utama dari sebuah resor.

Resort hotel adalah perpindahan tempat tinggal sementara bagi seseorang di luar tempat tinggalnya dengan tujuan antara lain untuk mendapatkan kesegaran jiwa dan raga serta keinginan untuk mengetahui sesuatu. Bisa juga terkait dengan minat yang berkaitan dengan kegiatan olahraga, kesehatan, konvensi keagamaan dan kebutuhan bisnis lainnya. (Direktorat Jenderal Pariwisata, 1988)

Klasifikasi Hotel

Berdasarkan Keputusan Dirjen Pariwisata No. 14/U/II/1988 tentang Perusahaan dan Pengelolaan Hotel, dijelaskan bahwa klasifikasi hotel menggunakan penanda bintang. Pernyataan penetapan kelas hotel ini dinyatakan oleh Dirjen Pariwisata dengan sertifikat yang diterbitkan dan dilaksanakan setiap tiga tahun sekali dengan tata

cara pelaksanaan yang ditetapkan oleh Dirjen Pariwisata. Dari kelas terendah, penilaian dasar diberikan digunakan meliputi:

1. Persyaratan fisik, termasuk lokasi hotel dan kondisi bangunan
2. Jumlah kamar yang tersedia
3. Bentuk pelayanan yang diberikan
4. Kualifikasi tenaga kerja, termasuk pendidikan dan kesejahteraan karyawan
5. Sarana olah raga dan rekreasi lainnya yang tersedia seperti kolam renang, lapangan tenis dan diskotek bintang satu, hingga kelas tertinggi adalah hotel bintang lima.

Berikut ini adalah garis besar klasifikasi hotel bintang lima adalah sebagai berikut:

1. Hotel bintang satu
sebuah. Jumlah kamar standar minimal 15 kamar dan semua kamar dilengkapi dengan kamar mandi dalam
- b. Luas kamar standar minimum adalah 20m² untuk kamar double dan 18m² untuk kamar single
- c. Luas ruang publik 3m² x jumlah kamar tidur, minimal terdiri dari lobby, ruang makan (>30m²) dan bar
- d. Pelayanan akomodasi berupa penitipan barang berharga.

2. Hotel bintang dua

- Jumlah kamar standar minimal 20 kamar dan minimal 1 kamar suite, semua kamar dilengkapi dengan kamar mandi dalam.

- Luas kamar standar minimal 22m² untuk kamar double, 18m² untuk kamar single dan minimal 44m².

- Luas ruang publik 3m² x jumlah kamar tidur, minimal terdiri dari lobby, ruang makan (>75m²) dan bar

- Jasa akomodasi berupa penitipan barang berharga, penukaran mata uang asing, jasa portal dan jasa antar jemput.

3. Hotel bintang tiga

- Jumlah kamar standar minimal 30 kamar dan minimal 2 kamar suite, semua kamar dilengkapi dengan kamar mandi dalam

- Luas kamar standar minimal 26m² untuk kamar double, 22m² untuk kamar single dan minimal 48m² untuk kamar suite

- Luas ruang publik 3m² x jumlah kamar tidur, minimal terdiri dari lobby, ruang makan (>75m²) dan bar

- Jasa akomodasi berupa penitipan barang berharga, penukaran mata uang asing, jasa portal dan jasa antar jemput.

4. Hotel bintang empat

- Jumlah kamar standar minimal 50 kamar dan minimal 3 kamar suite, semua kamar dilengkapi kamar mandi dalam

- Jasa akomodasi berupa penitipan barang berharga, penukaran valuta asing, jasa portal dan jasa antar jemput

- Fasilitas penunjang meliputi ruang linen (>0,5m² x jumlah kamar), ruang binatu (40m²), dry cleaning (>20m²), dapur (>60% dari total luas lantai ruang makan)

- Fasilitas tambahan termasuk toko, kantor agen perjalanan, maskapai perjalanan, toko obat, salon, ruang serbaguna, ruang perjamuan, serta fasilitas olahraga dan sauna.

5. Hotel bintang lima

- Jumlah kamar standar minimal 100 kamar dan minimal 4 suite, semua kamar dilengkapi dengan kamar mandi dalam

- Luas kamar standar minimal 32m² untuk kamar double, 26m² untuk kamar single dan minimal 58m² untuk kamar suite

- Luas ruang publik 3m² x jumlah kamar tidur, minimal terdiri dari lobby, ruang makan (>135m²) dan bar (>75m²)

- Pelayanan akomodasi berupa penitipan barang berharga, valuta asing, layanan portal, dan penjemputan

- Fasilitas penunjang antara lain ruang linen (>0,5m² x jumlah kamar), ruang binatu (40m²), dry cleaning (>30m²), dapur (>60% dari total luas lantai kamar).

2.3.2 Struktur Organisasi Resort

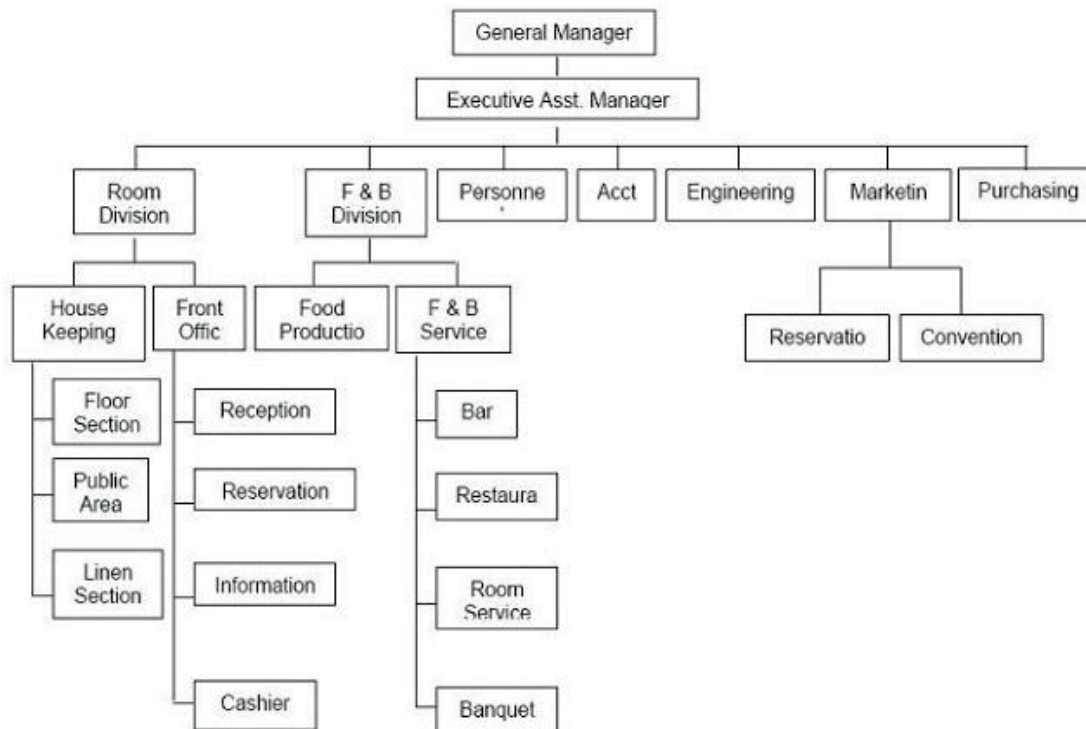
- Fasilitas tambahan termasuk toko, kantor agen perjalanan, maskapai perjalanan, toko obat, salon, ruang serbaguna, perjamuan aula, serta fasilitas olahraga dan sauna.

Tujuan umum dari klasifikasi kelas hotel adalah:

1. Menjadi pedoman teknis bagi calon investor (investor modal) di bidang usaha.
2. Agar calon penghuni hotel dapat mengetahui fasilitas dan pelayanan yang akan didapatkan di sebuah resort, sesuai dengan kelasnya.
3. Agar tercipta persaingan (kompetisi) yang sehat antar pelaku usaha resort.
4. Agar tercipta keseimbangan antara permintaan (demand) dan pasokan dalam bisnis akomodasi resor.

Struktur Organisasi Hotel Resort

Struktur organisasi dalam sebuah hotel merupakan kerangka tugas dan tanggung jawab dalam sebuah organisasi. Dalam manajemen resort, pemegang kerangka organisasi tertinggi adalah direktur yang membawahi beberapa bidang.



Gambar 2.13 Struktur Organisasi Resort
Sumber: Google

2.3.3 Faktor Adanya Resort

Sesuai dengan tujuan dari keberadaan resort yaitu selain untuk menginap juga sebagai sarana rekreasi. Oleh sebab itu timbulnya resort disebabkan oleh faktor-faktor berikut :

1. Berkurangnya waktu untuk beristirahat Bagi masyarakat diperkotaan kesibukan mereka akan pekerjaan selalu menyita waktu mereka, sehingga mereka membutuhkan tempat untuk dapat beristirahat dengan tenang dan nyaman.

2. Kebutuhan manusia akan rekreasi Manusia pada umumnya cenderung membutuhkan rekreasi untuk dapat bersantai dan menghilangkan kejenuhan yang diakibatkan oleh aktivitas mereka.

3. Kesehatan, Gejala-gejala stres dapat timbul akibat pekerjaan yang melelahkan sehingga dapat mempengaruhi kesehatan tubuh manusia. Untuk dapat memulihkan kesehatan baik para pekerja maupun para manula membutuhkan kesegaran jiwa dan raga yang dapat diperoleh di tempat berhawa sejuk dan berpemandangan indah yang disertai dengan akomodasi penginapan sebagai sarana peristirahatan.

4. Keinginan menikmati potensi alam, Keberadaan potensi alam yang indah dan sejuk sangat sulit didapatkan di daerah perkotaan yang penuh sesak dan polusi udara. Dengan demikian keinginan masyarakat perkotaan untuk menikmati potensi alam menjadi permasalahan, oleh sebab itu resort menawarkan pemandangan alam yang indah dan sejuk sehingga dapat dinikmati oleh pengunjung ataupun pengguna hotel tersebut.

2.3.4 Karakteristik Resort

Menurut (Kurniasih, 2009) Karakteristik khusus yang dimiliki oleh jenis resort, yaitu:

a. Lokasi

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

b. Fasilitas

Fasilitas rekreasi indoor dapat berupa ruangan-ruangan publik dalam ruang, seperti restoran, Lounge, dan fasilitas lainnya. Fasilitas rekreasi outdoor merupakan fasilitas rekreasi luar ruangan, misalnya kolam renang, area resort, lapangan, dan lansekap. Secara umum, fasilitas yang disediakan pada resort hotel terdiri dari dua kategori utama, yaitu:

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

2. Fasilitas tambahan, yang disediakan pada lokasi khusus dengan memanfaatkan kekayaan alam yang ada pada area sekitar untuk kegiatan rekreasi yang lebih spesifik dan dapat menggambarkan kealamian resort.

Contoh fasilitas ini adalah kondisi fisik di tepi laut, yaitu pasir pantai dan sinar matahari yang berlimbah. Kondisi tersebut dimanfaatkan untuk kegiatan berenang, selancar, menyelam, dan berjemur.

c. Arsitektur dan Suasana

Wisatawan yang berkunjung ke resort cenderung mencari akomodasi dengan arsitektur dan suasana khusus, yang berbeda dengan jenis hotel yang lainnya. Arsitektur dan suasana alami merupakan pilihan mereka. Wisatawan pengunjung resort hotel lebih cenderung memilih penampilan bangunan dengan tema alam dengan motif dekorasi interior yang bersifat etnik atau luar ruangan yang bersifat etnik.

d. Segmen Pasar

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

Sebuah resort yang baik pada dasarnya harus bisa memiliki respon kebutuhan seperti ini. Sehingga rancangan sebuah resort perlu dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang memungkinkan untuk bersenang-senang, refreshing, dan mendapatkan hiburan yang dibutuhkan.

Rancangan sebuah resort perlu dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang memungkinkan untuk bersenang-senang, refreshing, dan mendapatkan hiburan yang dibutuhkan. Segmen pasar yang dibidik oleh resort hotel adalah :

a. Socio ekonomi dan demographic segmentation

Segmen pasar ini mempertimbangkan variabel demografi ekonomi dan sosial ekonomi. Umumnya yang dibidik adalah wisatawan berusia muda, wisatawan dengan pendapatan relatif tinggi dan wisatawan keluarga muda dengan anaknya.

b. Geographic segmentation, mempertimbangkan asumsi kebutuhan dan pilihan wisatawan yang berbeda-beda berdasarkan asalnya. Resort hotel pada segmen pasar ini harus memperhatikan kebutuhan yang biasa wisatawan dapatkan serta menyediakan hal-hal yang menyenangkan, tetapi berbeda dengan daerah asal wisatawan.

c. Psyc segmentation, Segmen pasar ini didasarkan pada kelas sosial, gaya hidup dan sifat pengunjung. Segmen ini sangat penting untuk mengetahui pilihan berdasarkan gaya hidup dan aktivitas yang biasa dilakukan sesuai sifat dan kelas mereka.

d. Behavioral segmentation, Segmen pasar ini memberikan sebuah pengalaman baru dan kepuasan wisatawan, biasanya diwujudkan dalam perjalanan, tinggal di suatu tempat yang menjauhkan mereka dari lingkungan dan rutinitas sehari-hari, menikmati tradisi atau sejarah dan melakukan kegiatan yang menyenangkan.

2.3.5 Jenis Resort

Berdasarkan letak dan fasilitasnya (Lawson, 1995), resort dapat dibedakan sebagai berikut :

1. *Mountain resort hotel*

Resort hotel ini terletak di daerah pegunungan. Pemandangan khas daerah pegunungan yang indah menjadi komoditi utama yang di jadikan sebagai daya tarik. Fasilitas yang disediakan lebih ditekankan pada hal-hal yang berkaitan dengan lingkungan alam pegunungan dan rekreasi yang bersifat kultural dan natural seperti mendaki gunung, hiking, dan aktivitas lainnya yang berhubungan dengan aktivitas wisata yang ada di gunung.

Resort hotel ini dibangun di daerah pegunungan dan memanfaatkan pemandangan dan iklim sejuk pegunungan sebagai daya tarik utamanya. Untuk menambah daya tarik pengunjung, biasanya resort semacam ini dilengkapi dengan fasilitas kolam renang di luar ruangan agar pengunjung dapat sekaligus menikmati pemandangan alam yang ada disekitar sambil berenang.

2. *Health resort and spa*

Resort jenis ini biasanya dibangun pada daerah yang memiliki potensi alam yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyehatan, misalnya melalui aktivitas spa. Rancangan bangunan resort semacam ini harus dilengkapi dengan fasilitas untuk pemulihan kesegaran, baik jasmani (fisik) maupun rohani (batin) dengan kegiatan yang berhubungan dengan kebugaran dan pemandangan yang juga mendukung dalam proses relaksasi.

Contoh resort jenis ini adalah Kamalaya Koh Samui Spa and Resort. Resort ini berada di Negara Thailand. Hotel ini menarik penunjang dengan fasilitas spa, yoga, dan meditasi budha sebagai sarana dalam mencapai kesegaran jasmani dan kesegaran rohani.

3. *Beach Resort Hotel*

Resort jenis ini terletak di daerah pantai, mengutamakan potensi alam dan pemandangan khas pantai dan laut sebagai daya tarik utamanya. Pemandangan lepas menuju ke arah lautan, keindahan pantai, dan fasilitas olah raga air yang lengkap dan terbaru, seringkali dimanfaatkan sebagai pertimbangan utama perancangan bangunan. Contoh Beach resort hotel adalah The Seminyak Beach Resort, Bali.

4. *Marina resort hotel*

Resort hotel jenis ini terletak dikawasan marina (pelabuhan laut). Karena terletak di kawasan marina, rancangan resort ini memanfaatkan potensi utama kawasan tersebut sebagai kawasan perairan. Biasanya melengkapi fasilitas berupa dermaga serta mengutamakan penyediaan fasilitas yang berhubungan dengan kegiatan air, pemandangan tepi pantai dan fasilitas untuk menikmati sinar matahari yang berlimpah. Contoh resort hotel ini adalah Maritim Resort and Spa Mauritius.

2.3.6 Prinsip Resort

Prinsip desain resor menurut (Lawson, 1995) adalah tahap desain awal yang berupaya menggabungkan fasilitas resor standar dengan kondisi dan lokasi resor. Prinsip yang harus dibutuhkan. Yang dipertimbangkan dalam desain awal resor adalah:

1. Tingkat privasi tamu, Privasi tamu merupakan hal utama yang mempengaruhi keberlangsungan sebuah resort. Untuk menjaga tingkat privasi tamu di resort, dapat diwujudkan dalam pola tata ruang luar resort yang meliputi:

a. Lokasi, Memanfaatkan potensi alam yang ada dan menjadikannya hal utama dari pola tata ruang luar resort. Potensi alam yang ada di resort hotel merupakan sesuatu yang akan dijual kepada tamu atau wisatawan.

b. Pencapaian

Pola pencapaian situs dapat dengan pola pencapaian langsung untuk memberikan citra keadaan resor hotel dan menghindari zona privat milik tamu, sedangkan pencapaian tidak langsung bertujuan untuk menekankan bentuk resor hotel kepada tamu.

c. Sirkulasi

Pola sirkulasi didesain rekreatif dan dinamis tanpa mengganggu privasi tamu lain.

d. Lanskap

Lanskap sangat mendukung citra hotel resor. Hotel resor diupayakan untuk memaksimalkan penggunaan elemen di sekitar lokasi dan memberikan kesan alami. Adanya penataan landscape yang baik dan alami dapat menunjang atau meningkatkan rasa privasi tamu.

e. Orientasi bangunan, orientasi bangunan resor mempengaruhi tingkat kenyamanan di hotel resor.

f. Perencanaan massa bangunan, perlunya menjaga jarak antar bangunan dengan mempertimbangkan tingkat privasi dan aktivitas setiap kamar di resort.

g. Territory, Territory merupakan unit atau detail terkecil yang harus diperhatikan karena setiap ruang berdampak pada mass layout yang pada gilirannya akan berdampak pada outer layout resort.

2.3.7 Persyaratan Resort

Rekreasi diartikan sebagai kegiatan rekreasi, terutama yang menimbulkan rasa senang, gembira, dan segar, untuk beristirahat dan melepas lelah. Tren yang diminta oleh resor adalah:

1. Penyediaan jenis rekreasi di luar/di dalam bangunan sesuai dengan kondisi/potensi kawasan wisata dan tujuan kedatangannya.

2. Dalam jarak dekat, cukup dekat dari objek rekreasi/wisata lainnya (kontinuitas objek wisata).

3. Tersedianya media kontak antar wisatawan.

4. Menjamin keamanan, privasi, kenyamanan, dan air bersih.

5. Ketentuan untuk setiap fasilitas yang diberikan sudah termasuk dalam tarif resor.

6. Sifat operasi, layanan, dan pengawasan di kamar/bangunan dan lokasi yang lengkap dengan prosedur informal.

2.4 Kajian Biofilik

2.4.1 Definisi

Kata 'biophilia' pertama kali muncul dalam tulisan psikolog kelahiran Jerman Erich Fromm pada tahun 1964. Edward O Wilson, seorang ahli biologi Amerika pada tahun 1984 mengambil konsep tersebut dan mulai membuat hipotesis ilmiah yang diperkenalkan dan dipopulerkan dalam sebuah buku berjudul "Biophilia". Biophilia telah menyebabkan peningkatan popularitas desain biofilik.

Desain ini merupakan gerakan kreatif dalam arsitektur dan interior, yang berfokus pada keberlanjutan dan menghubungkan kembali manusia dengan lingkungan alam. Wilson kemudian bergabung dengan orang lain, terutama Stephen Kellert yang sekarang banyak menulis tentang pentingnya desain biofilik di lingkungan binaan.

Biophilia adalah kecenderungan manusia yang melekat untuk berafiliasi dengan sistem dan proses alam, biophilia adalah hubungan antara lingkungan alam, tubuh manusia dan pikiran. Biophilia adalah cara baru untuk merasionalisasi mengapa hubungan dengan lingkungan itu penting, bahkan sangat penting, berkaitan dengan bagaimana menerapkan prinsip-prinsip tertentu untuk menciptakan tempat tinggal manusia yang lebih etis dengan sukses (Kellert, 2008). Selanjutnya Ryan, et al (2014) telah memvalidasi relevansi desain biofilik bagi manusia, untuk penelitian dalam ilmu saraf, endokrinologi, dan bidang lain untuk memvalidasi secara ilmiah manfaat psikofisiologis dan kognitif positif yang diberikan oleh biophilia dalam intervensi desain di

lingkungan binaan. Biophilic adalah konsep yang menumbuhkan hubungan positif antara manusia dan alam dengan arsitektur. Perancangan biofilik memiliki tujuan untuk menghasilkan suatu ruang yang dapat berpartisipasi dalam meningkatkan kesejahteraan hidup manusia secara fisik dan mental.

2.4.2 Desain Biofilik

Sementara biophilia adalah teorinya, desain biofilik melibatkan proses yang menawarkan strategi desain berkelanjutan, dengan menggabungkan dan menghubungkan kembali orang dengan lingkungan alam (Downton, et al, 2017).

Biophilic design adalah desain yang didasarkan pada prinsip biophilia dimana tujuan dasarnya adalah mengajak manusia kembali untuk mencintai lingkungan. Pada intinya, desain biofilik menekankan bahwa manusia dan alam saling berhubungan dan saling menguntungkan. Tujuan lain dari desain biofilik adalah untuk menghasilkan ruang yang dapat berpartisipasi dalam meningkatkan kesejahteraan manusia secara fisik dan mental dengan menjalin hubungan yang berdampak positif bagi manusia dan alam.

Biophilic Design adalah pendekatan yang berpusat pada manusia, yang bertujuan untuk meningkatkan hubungan manusia dengan alam dan proses alami dalam bangunan yang merupakan tempat bekerja dan tempat tinggal. Koneksi yang ditingkatkan ini dapat bermanfaat bagi kesejahteraan kita dengan mengurangi stres dan

meningkatkan kesehatan, membantu memangkas biaya dan meningkatkan hasil di lingkungan binaan (Heath, et al, 2018).

Desain biofilik dapat mengurangi stres, meningkatkan kreativitas dan kejernihan pikiran, meningkatkan kesejahteraan kita dan mempercepat penyembuhan; karena populasi dunia terus bergerak menuju urbanisasi, kualitas-kualitas ini semakin penting. Para ahli teori, ilmuwan penelitian, dan praktisi desain telah bekerja selama beberapa dekade untuk mendefinisikan aspek-aspek alam yang paling memengaruhi kepuasan kita terhadap lingkungan binaan (Browning, et al, 2014).

Penerapan desain biofilik telah menghasilkan banyak manfaat di beberapa bangunan publik seperti rumah sakit, sekolah, kantor, dan hotel. Di hotel itu sendiri, menggunakan pendekatan desain biofilik dalam desainnya terbukti berpotensi meningkatkan pembayaran hingga 23%. (Wahyu, 2017) Kelebihan Aspek lain dari penerapan desain biofilik di hotel adalah target pengguna objek desain sebagai pihak yang menerima manfaat dari penerapan tema yang lebih kompleks ini, yaitu semua tamu dari berbagai kelompok umur, pendidikan, pekerjaan, status ekonomi dan sebagainya.

Kellert dan Calabrese (2015) mengidentifikasi kondisi mendasar untuk praktik desain biofilik yang efektif, yang terdiri dari:

- Desain biofilik membutuhkan keterlibatan berulang dan berkelanjutan dengan alam

- Desain biofilik berfokus pada adaptasi manusia terhadap alam yang melampaui evolusi waktu dan telah memajukan kesehatan, kesejahteraan, dan kesejahteraan manusia

- Desain biofilik mendorong keterikatan emosional dengan pengaturan dan tempat tertentu

- Desain biofilik mempromosikan interaksi positif antara manusia dan alam yang mendorong rasa hubungan dan tanggung jawab yang lebih luas untuk komunitas manusia dan alam

- Desain biofilik mendorong saling memperkuat, salingterkait, dan solusi terintegrasi.

Sebuah studi yang dilakukan oleh British Mental Health Charity "MIND" membandingkan efek mood dari jalan-jalan di luar ruangan dengan jalan-jalan di dalam ruangan. Beda hasilnya jalan-jalan di alam bisa meningkatkan kepercayaan harga diri dan meningkatkan mood (faktor yang diukur: depresi, kemarahan, ketegangan, kebingungan, kelelahan, dan kekuatan) terutama dalam mengurangi ketegangan. (PIKIRAN, 2007).

2.4.3 Elemen Biofilik

Stephen Kellert menjelaskan 70 atribut desain biofilik menjadi enam elemen dalam tabel di bawah ini:

Natural Patterns and Processes	Environmental Features	Natural Shapes and Forms
Sensory variability Information richness Age, change, and the patina of time Growth and efflorescence Central focal point Patterned wholes, Bounded spaces Transitional spaces Linked series and chains Integration of parts to wholes Complementary contrast Dynamic balance and tension Fractals, Hierarchially organized ratios and scales	Color Water Air Sunlight Plants Animals Natural Materials Views and vistas Façade greening Geology and landscape Habitats and ecosystem Fire	Botanical motifs Tree and coloumnar support Animal (mainly vertebrate) motifs Shells and spirals Egg, oval, and tubular form Arches, vaults, domes Shapes resisting straight lines and right angles Simulation of natural features Biomorphy Geomorphology Biomimicry
Light and Space	Place-based Relationships	Evolved human-nature relationship
Natural lights Filtered and diffused light Light and shadow Reflected light Light pools Warm light Light as shape and form Spatial harmony Inside-outside spaces	Geographic connection to place Historic connection to place Ecological connection to place Cultural connection to place Indigenous materials Landscape orientation Landscape features that define building form Landscape ecology Integration of culture and ecology Spirit of place, Avoiding placelessness	Prospect and refuge, Order and complexity Curiosity and enticement Change and metamorphosis Security and protection Mastery and control Affection and attachment Attraction and beauty Exploration and discovery Information and cogniton Fear and awe, Reverence and spirituality

Tabel 1.1 70 Atribut desain biofilik
Sumber: (Kellert, Heerwagen, & Mador, Biophilic Design: The Theory, Science and Practice of Bringing Buildings to Life, 2008)

2.4.4 Unsur Desain Biofilik

Desain biofilik dalam penerapannya mengandung enam elemen utama yang dapat digunakan untuk mengintegrasikan biofilik ke dalam desain, termasuk desain interior. Selanjutnya, enam elemen desain biofilik mengandung 70 atribut desain yang merupakan contoh praktis seberapa besar elemen diterapkan dalam lingkungan binaan (Kellert et al., 2009).

Fitur Lingkungan	Bentuk – bentuk alami	Pola – pola dan proses alami
<ul style="list-style-type: none"> -Warna - Air - Udara - Cahaya matahari - Tanaman - Binatang - Bahan – bahan alam -Pandangan dekat dan jauh - Fasad bangunan 	<ul style="list-style-type: none"> - Motif – motif botanis - Penopang pohon dan kolom - Motif hewan (terutama hewan bertulang belakang) - Kerang dan spiral - Telur, oval, dan bentuktabung - Lengkung, vault, kubah 	<ul style="list-style-type: none"> - Variabilitas inderawi - Kekayaan informasi - Umur, perubahan, dan ciri umur - Pertumbuhan dan persuburan - Titik perhatian pusat - Keseluruhan yang berpola - Ruang ruang yang saling bersinergi
Cahaya dan ruang	Hubungan yang didasarkan pada ruang	Hubungan evolusi manusia-alam
<ul style="list-style-type: none"> - Cahaya alami - Cahaya tereduksi - Cahaya dan pembayangan - Pantulan cahaya - Cahaya hangat - Cahaya sebagai bentuk - Ukuran ruang - Keselarasan ruang 	<ul style="list-style-type: none"> - Hubungan geografi terhadap tempat - Hubungan sejarah terhadap tempat - Material lokal - Fitur lansekap yang menentukan bentuk bangunan 	<ul style="list-style-type: none"> - Keselamatan yang memberi ketenangan psikologis. - Aturan dan kompleksitas - Atraksi dan keindahan - Eksplorasi dan penemuan

2.4.5 Kajian 14 Pola Desain Biofilik

Menurut Amjad Almusaed, penerapan konsep biophilic design tidak hanya sebatas membuat sebuah bangunan menjadi bangunan yang “hijau” dengan hanya memberikan konsep tanaman pada bangunan tersebut. Konsep ini meminimalkan dampak negatif kehidupan perkotaan dalam skala mikro lokal sehingga manusia dapat meningkatkan kenyamanan dan kesehatannya. Desain biofilik memfasilitasi interaksi timbal balik antara manusia dan alam dan sistem kehidupan.

Tujuan dari desain biofilik termasuk menciptakan ruang restoratif yang dapat memulihkan kesejahteraan fisik dan psikologis manusia, memelihara sistem saraf dan menampilkan kekuatan hidup estetik. Berikut penjelasan penerapan 14 pola desain biofilik dalam ruang lingkup desain interior.



Gambar 2.16 14 Pola dalam mendesain dengan biofilik
Sumber: Penulis, 2022

2.4.5 Kajian 14 Pola Desain Biofilik

A. Pola alam dalam ruang Pola ini memerlukan hubungan langsung dengan berbagai unsur alam, terutama melalui keanekaragaman alam, gerak, dan interaksi beberapa indera.

1. Hubungan visual dengan alam (visual connection with nature) Interaksi manusia dan alam melalui pandangan langsung terhadap unsur alam, sistem kehidupan dan proses alam. Contoh Aplikasi atau Objek Desain:

- Terjadi secara alami seperti adanya vegetasi, hewan dan tanah.
- Yang dibangun adalah adanya aliran air buatan seperti kolam, taman vertikal, lansekap dibangun secara kompleks.

b. Pertimbangan Desain:

- Mengutamakan keberadaan alam nyata daripada buatan.
- Merancang tata letak tanpa menghalangi visual atau pandangan.

2. Hubungan non-visual dengan alam Interaksi antara manusia dan alam melalui rangsangan pendengaran, sentuhan, penciuman, atau rasa yang menciptakan ketenangan dan menjadi acuan positif terhadap alam, sistem kehidupan atau proses alam.

sebuah. Contoh Aplikasi atau Objek Desain:

- Terjadi secara alami seperti suara kicau burung, aliran air, adanya sinar matahari.
- Yang dibangun adalah adanya suara alam buatan

Contoh Aplikasi atau Objek Desain:

- Terjadi secara alami seperti suara kicau burung, aliran air, adanya sinar matahari.
 - Yang dibangun adalah adanya suara alam buatan seperti suara air mancur, lalu ada wewangian.
- Pertimbangan Desain:

- Memberikan suara seperti di alam alami dibandingkan dengan kebisingan.
- Merancang elemen visual dan non-visual untuk dinikmati secara bersamaan.

3. Stimulus sensorik non-ritmik (stimulus sensorik tidak berirama) Indikator dan hubungan dengan alam yang berlangsung dalam waktu singkat yang dapat dianalisis secara statistik tetapi tidak dapat diprediksi dengan akurat. Tujuan dari pola ini adalah untuk mendorong penggunaan rangsangan sensorik alami yang menarik perhatian seperti gerakan awan, angin sepoi-sepoi, gerakan tanaman, percikan air, kicau burung, aroma bunga, dll.

sebuah. Contoh Aplikasi atau Objek Desain:

- Terjadi secara alami seperti air yang mengalir, bau pohon atau tanah, kehadiran suara tanaman yang tertiuip angin.
- Buatan/buatan yaitu Pantulan air di permukaan, bayangan atau cahaya berubah dengan gerakan atau waktu.

b. Pertimbangan Desain:

Pemilihan jenis tumbuhan yang dapat mewujudkan rangsangan tidak berirama.

4. Termal & variabilitas aliran udara Menciptakan perubahan halus pada suhu udara, kelembaban relatif, aliran udara di seluruh kulit dan suhu permukaan yang meniru lingkungan alami. Contoh Aplikasi atau Objek Desain:

- Terjadi secara alami seperti Harness panas atau sinar matahari, bayangan/ naungan, orientasi ruang, dan vegetasi.

- Dibangun/diproduksi, yaitu HVAC, penempatan jendela.

b. Pertimbangan Desain:

Menggabungkan aliran udara dan kondisi termal ke dalam material, pencahayaan alami, ventilasi mekanis akan membantu mendistribusikan variabilitas ruang dan waktu.

5. keberadaan air

Suatu kondisi yang meningkatkan pengalaman suatu tempat melalui melihat, mendengar atau menyentuh air.

sebuah. Contoh Aplikasi atau Objek Desain:

Terjadi secara alami:

- Sungai, sungai, laut, kolam, lahan basah
- Akses visual ke curah hujan

Palsu:

- Dinding air
- Air terjun buatan
- Akuarium
- Air mancur

b. Pertimbangan Desain:

- Akustik yang dihasilkan oleh air harus ideal
- Gunakan air dengan bijak

6. Pencahayaan dinamis dan difus Memanfaatkan berbagai intensitas cahaya dan bayangan yang berubah dari waktu ke waktu untuk menciptakan kondisi yang terjadi di alam.

sebuah. Contoh Aplikasi atau Objek Desain:

Terjadi secara alami:

- Siang hari dari berbagai sudut
- Cahaya matahari langsung
- Cahaya bulan dan cahaya bintang

Palsu:

- Beberapa sumber cahaya listrik silau rendah
- penerangan
- Distribusi cahaya
- Pencahayaan difus ambien di dinding dan langit-langit langit
- Jendela siang hari
- Pencahayaan pribadi
- Pencahayaan aksen

b. Pertimbangan Desain

- Menyediakan kondisi pencahayaan dinamis yang dapat membantu transisi antara ruang dalam dan luar ruangan.
- Kondisi pencahayaan yang dinamis secara drastis, seperti dengan gerakan terus-menerus, perubahan warna, penetrasi sinar matahari langsung, dan kontras tinggi, mungkin tidak cocok untuk ruang di mana aktivitas perhatian terarah sedang berlangsung.

7. Hubungan dengan sistem alam Kesadaran akan proses alam, terutama perubahan musiman dan temporal yang menjadi ciri ekosistem yang sehat.

sebuah. Contoh Aplikasi atau Objek Desain:

Terjadi secara alami:

- Pola iklim dan cuaca
- Hidrologi
- Geologi
- Perilaku hewan
- Penyerbukan, pertumbuhan, penuaan dan penguraian
- Langit malam
- Pola musiman

Palsu:

- Simulasi sistem pencahayaan alami
- Habitat satwa liar buatan
- Paparan terhadap infrastruktur air
- Sumur untuk penyimpanan air hujan musiman

b. Pertimbangan Desain

- Integrasi penangkapan dan pengolahan air hujan ke dalam desain lansekap.
- Menyediakan akses visual ke sistem alami.

B. Analogi Alami

Sebuah strategi desain yang menggunakan referensi, atau representasi, alam.

8. Bentuk dan pola biomorfik Sebuah strategi desain yang menggunakan referensi, atau representasi, alam.

sebuah. Contoh Aplikasi atau Objek Desain:

Dekorasi:

- Kain, karpet, desain wallpaper
- Detail jendela: trim dan moulding, warna kaca, tekstur, desain tiang jendela, detail tampilan jendela

- Detail furnitur
- Pertukangan, pemasangan bata
- Stiker dinding, gaya cat, atau tekstur

Bentuk atau Fungsi:

- Bentuk bangunan
- Bentuk furnitur
- Detail jendela: frit, rak ringan, sirip
- Bentuk jalan dan lorong

b. Pertimbangan Desain

- Berlaku untuk dua atau tiga dimensi (misarea lantai dan dinding; furnitur jendela).
- Hindari penggunaan bentuk dan pola yang terlalu banyak dapat menyebabkan toksisitas
- Intervensi yang lebih komprehensif di awal proses desain akan menghemat lebih banyak biaya.

9. Hubungan Material dengan Alam Menggunakan material atau unsur alam dengan meminimalkan proses pengolahan sehingga tetap mencerminkan ekologi dan geologi alam setempat.

sebuah. Contoh Aplikasi atau Objek Desain:

Dekorasi

- Detail aksan (butiran kayu alami; kulit; batu, tekstur

- Permukaan interior (veneer, countertops)
- Pekerjaan kayu, pekerjaan batu
- Palet warna alami, terutama hijau
- Bentuk atau fungsi
- Konstruksi dinding (kayu, batu)
- Bahan fasad
- Bentuk furnitur

b. Pertimbangan Desain

- Jumlah bahan dan warna (alami) harus ditentukan berdasarkan fungsi ruang yang dimaksud
- Bahan asli lebih disukai daripada variasi sintetis karena reseptor manusia dapat membedakan antara nyata dan sintetis, sehingga bahan-bahan yang diproses minimal dari alam nyata lebih banyak disukai bila memungkinkan.

10. Kompleksitas dan keteraturan (Complexity and order)

Berbagai informasi sensorik yang mengikuti hierarki spasial yang serupa dengan yang ada di alam.

sebuah. Contoh Aplikasi atau Objek Desain:

Dekorasi

- Wallpaper dan desain karpet
- Tekstur dan kontur bahan
- Detail jendela: trim dan moulding, warna kaca.
- Variasi dan penempatan pemilihan tanaman
- Aroma minyak tumbuhan yang kompleks

Bentuk atau fungsi

- Struktur terbuka/bingkai luar
- Sistem mekanis terbuka
- Bahan fasad

b. Pertimbangan Desain

Prioritaskan karya seni dan pemilihan material, ekspresi arsitektur, dan lanskap dan skema perencanaan induk yang mengungkapkan geometri dan hierarki fraktal.

C. Alam Angkasa

Meniru kualitas spasial lingkungan alam untuk meningkatkan respons manusia.

11. Prospek

Rancang ruang dengan pemandangan tak terhalang yang luas, terbuka, dan lapang. Pandangan terhalang dari kejauhan, untuk pengawasan dan perencanaan. sebuah. Contoh Aplikasi atau Objek Desain:

Dekorasi

- Panjang fokus 20 kaki (6 meter)
- Tinggi partisi 42 inci (pagar; partisi tempat kerja mengaburkan)

Bentuk atau fungsi

- Bahan transparan
- Balkon, catwalk, tangga pendaratan
- Denah lantai terbuka
- Lantai terangkat
- Pemandangan termasuk pohon peneduh, badan air atau bukti tempat tinggal manusia

b. Pertimbangan Desain

Orientasi bangunan, koridor dan stasiun kerja akan membantu mengoptimalkan akses visual ke tampilan dalam atau luar ruangan, pusat aktivitas, atau tujuan.

12. Refuge (Tempat Tinggal) Memberikan rasa aman dan perlindungan kepada pengguna baik dari belakang maupun atas. Contoh Deployment atau Objek Desain:

- Ruang dengan perlindungan cuaca/iklim, atau privasi
- Ruang disediakan untuk refleksi, meditasi, istirahat, relaksasi, membaca, atau tugas kognitif yang kompleks.

Fungsi Umum:

- Perlindungan cuaca atau iklim
- Pidato atau privasi visual
- Refleksi atau meditasi
- Istirahat atau relaksasi
- Membaca
- Lakukan tugas kognitif yang kompleks
- Perlindungan dari bahaya fisik

Pertimbangan Desain:

- Melakukan variasi ketinggian ruangan akan memberikan suasana perlindungan.
- Perbedaan ketinggian langit-langit yang sangat drastis yang berada di antara bagian luar dan bagian dalam.

13. Misteri

Menciptakan suasana yang menarik dan menyediakan untuk dieksplorasi lebih dalam. Contoh Aplikasi atau Objek Desain:

Fitur Umum:

- Cahaya dan bayangan
- Suara atau getaran
- Aktivitas atau gerakan

- Karya seni atau instalasi
- Bentuk dan aliran
- Bahan tembus pandang

Pertimbangan Desain

Membawa sensasi dramatis misteri melalui permainan cahaya dan bayangan.

14. Risk & Peril (Risiko dan Bahaya) Memberi ciri-ciri rasa bahaya atau ancaman dalam tetapi memiliki perlindungan yang aman. Contoh Aplikasi atau Objek Desain:

Atribut Spasial:

- Ketinggian
- Gravitasi
- Air
- Pembalikan peran mangsa predator.

Risiko yang dirasakan:

- Jatuh
- Basah
- Terluka
- Kehilangan kendali

Fitur Umum:

- Atrium double-height dengan balkon atau catwalk
- Kantilever arsitektural
- Tepi tak terbatas
- Fasad dengan transparansi dari lantai ke langit-langit

Pertimbangan Desain langit

Intervensi desain yang disengaja untuk kelompok atau tempat pengguna tertentu.

2.4.6 Kenyamanan Desain Biofilik

Dari faktor-faktor yang dapat mempengaruhi tingkat kenyamanan, dibuat tabel variabel dan subvariabel untuk menilai kualitas kenyamanan:

ASPEK	VARIABEL	SUB-VARIABEL	DESKRIPSI & TINGKAT KENYAMANAN
Kenyamanan ruang	Ruang gerak	Dimensi ruang	
	Hubungan antar ruang	Jenis sirkulasi	Horizontal – ramp dan tangga yang landai dan tanpa rintangan
		Materiality	Material perkerasan bertekstur dan tidak licin meskipun terkena air sehingga aman untuk digunakan
Kenyamanan udara	Temperatur udara	Suhu udara	Iklim Kab. Kulonprogo yang panas membuat pengguna merasa kurang nyaman dalam beraktivitas di area resort
		Penghawaan buatan	
Kenyamanan visual	Pencahayaan alami	Kualitas pencahayaan	Pencahayaan alami cukup di ruang luar Bukaan pada bangunan cukup menyediakan akses cahaya masuk
	Pencahayaan buatan	Tingkat luminasi ruang	Cukup terang di luar ruangan, namun kurang di dalamruang*
	Tekstur & Warna	Materiality	Penggunaan batu alam sebagai perkerasan dan pembatas jalan baik
	View & vista	Visibilitas	Pemandangan menuju lahan dan dari lahan hanya sawah
Kenyamanan Audio	Kebisingan	Tingkat kebisingan	Suara kendaraan yang lewat tidak tergolong dalam kategori bising sehingga tidak mengganggu aktivitas di dalam lahan Keramaian di dalam lahan bersumber dari aktivitas di area lobby dan restaurant
		Soundscape	Penggunaan pohon sebagai noise-barrier Menciptakan suara dari dalam lahan dengan pengadaan water feature

Sumber: (White, Site Analysis, 1983) (Astried Kusumaningrum, 2017)

2.4.7 Fungsi Arsitektur Biofilik

Penggunaan pendekatan arsitektur biophilic dalam sebuah bangunan dikatakan dapat mengurangi stres pada pengguna, meningkatkan kesejahteraan, meningkatkan kreativitas dan kejernihan berpikir, serta mempercepat proses penyembuhan.

Perancangan dalam arsitektur biofilik dapat memfasilitasi interaksi timbal balik antara manusia dan alam, sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup manusia secara fisiologis dan psikologis. Pemenuhan kebutuhan fisiologis manusia (kenyamanan) dilakukan melalui pendekatan desain bioklimatik, sedangkan pemenuhan kebutuhan psikologis manusia (kesehatan dan ketenangan) dilakukan melalui pendekatan desain biofilik. Arsitektur biofilik dapat diterapkan dengan berbagai cara pada lingkungan buatan, karena arsitektur biofilik dapat menghubungkan pengguna baik secara langsung, tidak langsung, maupun dengan menggunakan elemen arsitektur seperti eksterior, interior, ornamen, dan lanskap. (Priatman, 2012).

2.4.8 Manfaat dan Tujuan Desain Biofilik

Desain biofilik berupaya menciptakan habitat yang baik bagi manusia sebagai organisme biologis dalam lingkungan modern yang mengutamakan kesehatan, kebugaran, dan kesejahteraan. Menurut buku *The Practice Of Biophilic*, 2018 menjelaskan prinsip dasar dan manfaat desain biophilic, antara lain:

1. Desain biofilik terlibat berulang kali dan berkelanjutan dengan alam.

2. Desain biofilik berfokus pada adaptasi manusia terhadap alam karena pada masa evolusi ia telah mempromosikan kesehatan, kebugaran, dan kesejahteraan.

3. Desain biofilik mendorong keterikatan emosional dengan latar dan tempat tertentu.

4. Desain biofilik mempromosikan interaksi positif antara manusia dan alam yang mendorong rasa mengembangkan hubungan dan tanggung jawab bagi manusia dan komunitas alam.

5. Desain biofilik mendorong solusi arsitektur yang saling memperkuat, saling berhubungan dan terintegrasi.

Tujuan dari desain biofilik adalah untuk memfasilitasi interaksi timbal balik antara manusia dengan alam dan sistem kehidupan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia baik secara fisiologis maupun psikologis.

Masyarakat khususnya kalangan menengah ke atas, tetapi juga fasilitas akomodasi lainnya yang menginginkan pengalaman berbeda dari resort lainnya dengan memenuhi kebutuhan dan fasilitas penggunaannya, seperti privasi dan suasana. Akomodasi untuk memenuhi gaya hidup pengguna untuk mendukung aktivitas pribadi dan bisnis.

Alasan pemilihan desain biofilik sebagai pendekatan adalah karena:

1. Sesuai dengan konteks resor dan kenyamanan dalam perilaku manusia.

2. Dapat memberikan kenyamanan termal, visual, dan audial (Satwiko, 2009).

2.5 Kajian Konsep Fungsi Bangunan

- Airport City

Pemerintah berencana mengembangkan 3 bandara di Indonesia dengan konsep Aerotropolis (kota bandara) atau airport city. Ketiga bandara tersebut adalah Bandara Soekarno-Hatta di Jakarta, Bandara Internasional Yogyakarta (YIA) di Kulon Progo dan Bandara Ngurah Rai di Bali.

Yogyakarta yang termasuk dalam empat destinasi wisataterbesarselainBali,JakartadanBatamtidakdidukung oleh infrastruktur bandara berstandar internasional. Kulon Progo menjadi pusat pertumbuhan baru dan juga akan meningkatkan konektivitas dengan pusat pertumbuhan lainnya di Asia Tenggara. Dari sisi budaya dan pariwisata, keberadaan bandara baru memberikan peluang bagi Kulon Progo untuk mempromosikan budaya lokal sebagai ciri khasnya. Bandara baru serta kawasan sekitarnya diarahkan sebagai pusat bisnis dan pelayanan kegiatan transit (Transit Oriented Development).

Mengantisipasi perkembangan pesat di sekitar bandara baru, konsep dan visi “airport city & aerotropolis” akan diterapkan untuk mengintegrasikan bandara dengan program kota yang relevan dan kompatibel seperti industri, logistik, perdagangan, perumahan, dan program terkait bandara lainnya untuk mewujudkan kemandirian dan bandara yang lebih efisien. berkelanjutan. Airport city yang sangat terkenal ini akan menjadi airport city dan proyek aerotropolis pertama di Indonesia.

Mengantisipasi perkembangan pesat di sekitar bandara baru, konsep dan visi “airport city & aerotropolis” akan diterapkan untuk mengintegrasikan bandara dengan program kota yang relevan dan kompatibel seperti industri, logistik, perdagangan, perumahan, dan program terkait bandara lainnya untuk mewujudkan kemandirian dan bandara yang lebih efisien. berkelanjutan. Airport city yang sangat terkenal ini akan menjadi airport city dan proyek aerotropolis pertama di Indonesia.

Kulonprogo dicita-citakan menjadi kota baru yang terintegrasi dan mengakomodasi tidak hanya kebutuhan program terkait bandara tetapi juga menciptakan Tempat baru untuk live-work-play di Barat Daya Kota Yogyakarta, airport city ini akan meningkatkan service level Angkasa Pura 1 di Wilayah Indonesia Tengah dan akan mengangkat profil kota tersebut.

Konsep bangunan yang akan dikembangkan menggunakan konsep airport city dan aerotropolis. Airport City merupakan pengembangan bandara yang tidak hanya menyediakan layanan penerbangan tetapi juga menjalankan fungsi komersial non-penerbangan yang didukung oleh penyediaan fasilitas seperti perkantoran, hotel, MICE, hotel, fasilitas kesehatan, zona perdagangan bebas, bahkan taman hiburan.

2.6 Kajian Preseden

2.6.1 Alila Villas Uluwatu



Gambar Stable House / Sibling Architecture

Sumber: https://images.opumo.com/wordpress/wp-content/uploads/2021/11/opumo-green-buildings_0018_05-Studioinedots_REBEL_MIR-HR-1200x1600-1.jpg

Terletak di dataran tinggi tebing di sepanjang garis pantai selatan Bali, Alila Villas Uluwatu dikelilingi oleh pemandangan pantai. Resort ini berada di dekat Pura Uluwatu, yang bertengger di atas tebing curam dan memberikan para tamu bagian budaya Bali yang indah.

Memadukan dengan lingkungan alam, desain interior sepenuhnya terintegrasi dengan arsitektur resor dan memberikan transisi yang mulus dari dalam ke luar. Dengan maksud untuk meminimalkan dampak lingkungan, Alila Villas Uluwatu menerapkan keberlanjutan dalam semua kegiatannya termasuk penggunaan batuan lava untuk menyerap panas Bali dan menjaga konsumsi energi AC seminimal mungkin dan penggantian fasilitas berbasis plastik dengan biodegradable dan opsi yang dapat dikomposkan.

Arsitek	: WOHA
Lokasi	: Bali, Indonesia.
Kontraktor Utama	: PT.Hutama K
Luas Site	: 44.642 m ²
Luas Bangunan	: 58.635 m ²
Tahun Proyek	: 2009



Gambar Stable House / Sibling Architecture

Sumber: https://images.opumo.com/wordpress/wp-content/uploads/2021/11/opumo-green-buildings_0018_05-Studioinedots_REBEL_MIR-HR-1200x1600-1.jpg



Sumber: https://images.opumo.com/wordpress/wp-content/uploads/2021/11/opumo-green-buildings_0018_05-Studioinedots_REBEL_MIR-HR-1200x1600-1.jpg

LESSON LEARNED

- Memanfaatkan alam sekitar tanpa mengubah site existing.
- Penggunaan biodegradable untuk mengurangi pencemaran lingkungan.
- Bahan Material lokal dan mendukung ketrampilan pengerajin lokal.

2.6 Kajian Preseden

2.6.2 Kasiya Papagayo

Arsitek : AW²
Lokasi : Guanacaste,
Costa Rica

Kontraktor Utama : LCM
Luas Site : 2000 m²
Luas Bangunan : 200 m²

Tahun Proyek : 2018
Resort ramah lingkungan seluas 2.000 m² dan berisi kamar, bar pantai, restoran, spa, dan ruang komunal. Dibangun dari bahan-bahan alami lokal, setiap tenda menawarkan kenyamanan

total bagi para tamunya. Dengan bentuk atap seperti tenda. Dirancang oleh AW². Resort ini beroperasi dengan 100% tenaga surya dan mengusulkan intervensi kecil untuk mengurangi energi operasionalnya lebih lanjut. Desainnya Dapat dinilai dari jalur pribadi, setiap meminimalkan peralatan listrik di dalam tenda dan menggantinya dengan kamar diorientasikan dengan baik dan kotak pendingin khusus yang dirancang oleh AW². Sebagian besar area built-up efisien untuk terhubung kembali dengan alam. Di dalam tenda, pola pikir penggunaan AC terbatas pada area tidur di dalam tenda. Resort ini membuat berkemah terus berlanjut.

Dibangun di atas platform kayu dari bahan alami, tidak merubah site existingnya. Melindungi area konservasi hutan tropis. Desainnya meniru tatanan desa, terdiri dari tenda-tenda, dibangun tanpa menebang satu pun. Desain tenda menggunakan struktur kayu yang dipasang di atas sekrup tanah, tanpa fondasi beton. Teknik konstruksi ini tidak memerlukan penggalian tanah, dan topografi alami tetap tak tersentuh.



Gambar Stable House / Sibling Architecture
Sumber: https://images.opumo.com/wordpress/wp-content/uploads/2021/11/opumo-green-buildings_0018_05-Studioinedots_REBEL_MIR-HR-1200x1600-1.jpg



Gambar Stable House / Sibling Architecture
Sumber: https://images.opumo.com/wordpress/wp-content/uploads/2021/11/opumo-green-buildings_0018_05-Studioinedots_REBEL_MIR-HR-1200x1600-1.jpg

LESSON LEARNED

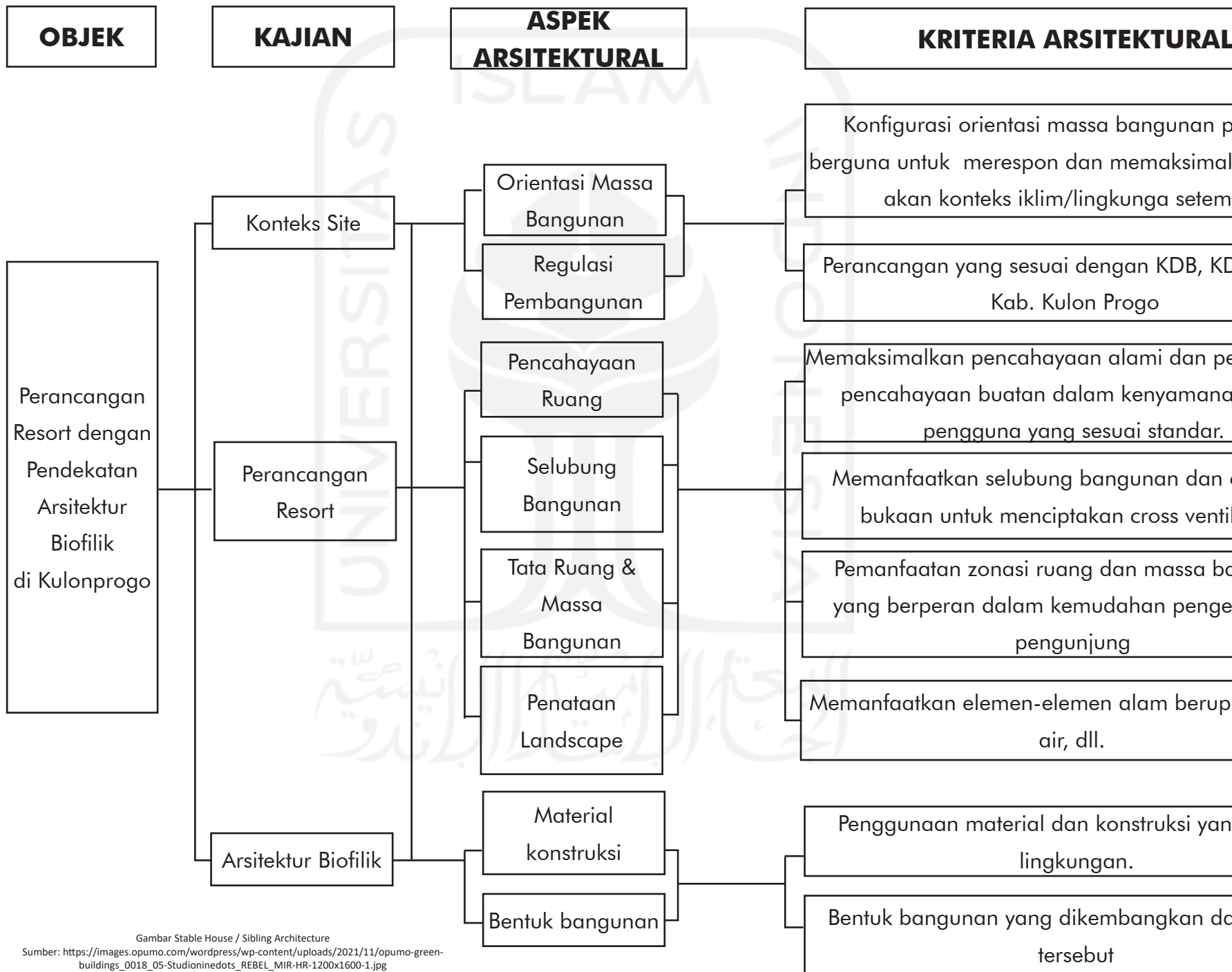
- Merancang tanpa merusak alam sekitar
- Penggunaan material lokal dan penggunaan struktur yang mudah.
- Sangat eco-friendly dsan terbuka dengan alam tanpa adanya batasan.

2.7 Originalitas dan Kebaruan

no	judul	penulis	persamaan	perbedaan
1	Penerapan Arsitektur Biofilik pada Taman Wisata Botani di Kota Bandung	Adanthi Maudy Adwitya P. (2020)	Pendekatan konsep Arsitektur Biofilik	- Lokasi - Kajian bangunan
2	Konsep Resort yang Berkelanjutan (Kasus Resort Indonesia)	Darsiharjo Darsiharjo (2014)	Obyek resort	- Lokasi - Pendekatan konsep
3	Penerapan Ekowisata Pada Perancangan Hotel Resort Bintang Tiga di Pacet	Vicky Alyah, Desrina Ratriningsih (2020)	Obyek resort	- Lokasi - Pendekatan konsep
4	Penerapan Desain Biofilik di Masa Pandemi COVID-19	I Putu Udiyana Wasista (2020)	Pendekatan konsep Arsitektur Biofilik	- Lokasi
5	Desain Biofilik pada Gedung Sekretariat dan Laboratorium Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Ngurah Rai	Ida Bagus Idedhyana, Made Mariada Rijasa, Agus Wiryadhi Saidi (2021)	Pendekatan konsep Arsitektur Biofilik	- Lokasi

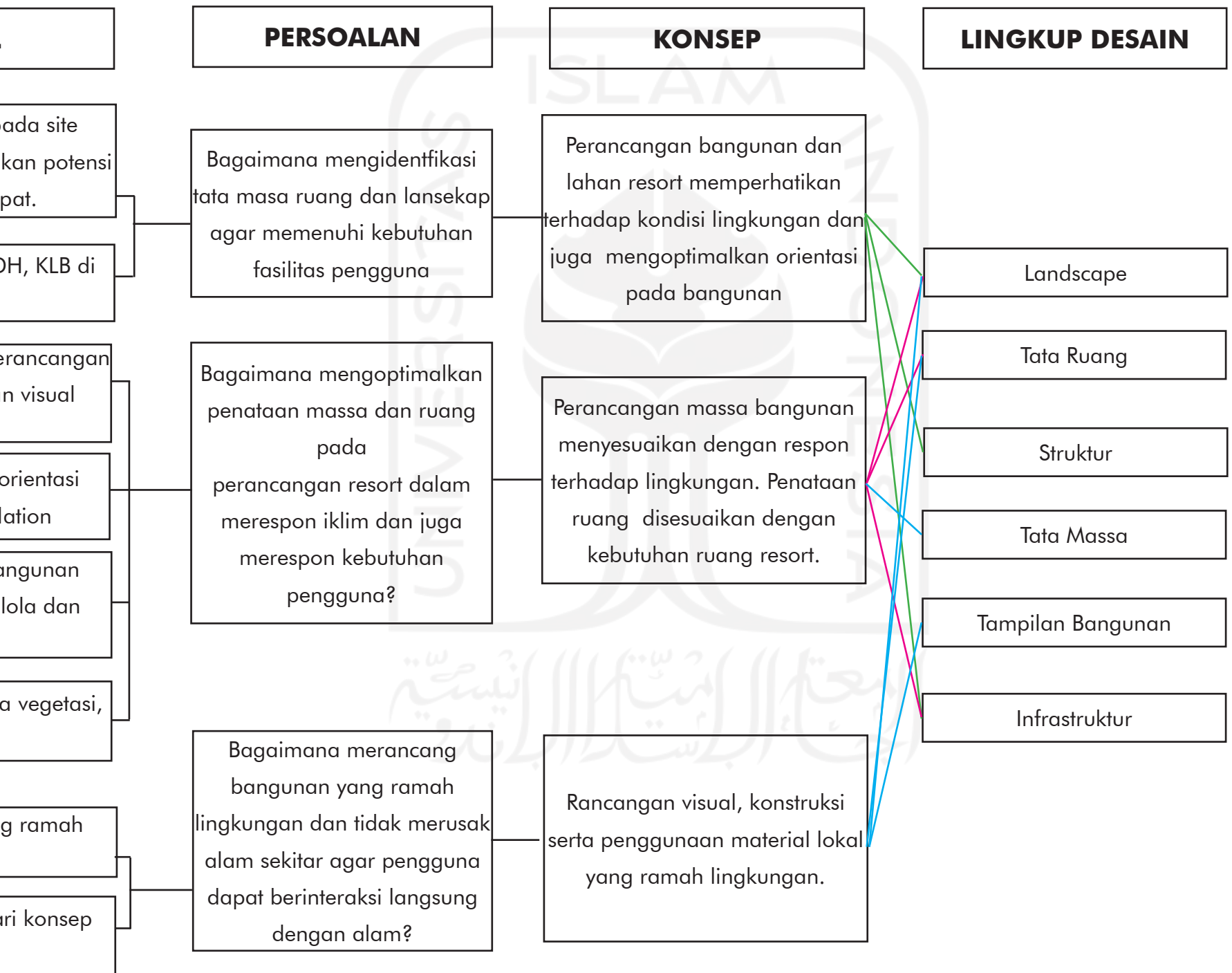
Gambar Stable House / Sibling Architecture
 Sumber: https://images.opumo.com/wordpress/wp-content/uploads/2021/11/opumo-green-buildings_0018_05-Studioninedots_REBEL_MIR-HR-1200x1600-1.jpg

2.8 Peta Persoalan



Gambar Stable House / Sibling Architecture

Sumber: https://images.opumo.com/wordpress/wp-content/uploads/2021/11/opumo-green-buildings_0018_05-Studioninedots_REBEL_MIR-HR-1200x1600-1.jpg





3

Konsep Perancangan.

3.1 Persoalan Desain Terhadap Tata Ruang Bangunan

3.1.1 Pelaku dan Kebutuhan Ruang

Secara umum pengguna yang menggunakan resort adalah :

A. Pengunjung

1. Pengunjung Menginap (domestik dan mancanegara) : pengunjung menginap minimal menyewa sebuah ruangan untuk bermalam maupun singgah sementara didalam resort. Pengunjung yang menginap dapat memanfaatkan semua fasilitas yang disediakan oleh pengelola seperti kolam renang, lapangan tenis, restoran, tempat untuk berkumpul dan fasilitas pendukung lainnya.
2. Pengunjung Tidak Menginap : pengunjung yang datang hanya untuk menikmati fasilitas yang disediakan oleh resort seperti restoran maupun tempat untuk berkumpul, tetapi pengunjung tidak menyewa kamar untuk menginap.

B. Pengelola, Karyawan dan Staf Resort

1. Pemilik Resort : Pemilik merupakan pemilik modal yang biasanya tidak selalu berada di lokasi resort. Pemilik datang hanya untuk berkunjung ataupun memeriksa keadaan resort yang dimilikinya.
2. General Manager dan Wakil General Manager : GM dan wakilnya merupakan pengelola yang diberi kepercayaan oleh sang pemilik untuk mengoprasikan resort.
3. Sekertaris : Sekertaris memiliki tugas untuk pencatatan kegiatan serta janji yang dimiliki oleh GM atau wakil GM. Sekertaris juga memiliki tanggung jawab untuk membantu kelangsungan pengelola resort.
4. Manager : Manager bertugas untuk tugas pada bidangnya dalam pengoprasian resort dan bertanggung jawab menjalankan kebijakan yang telah ada agar kegiatan yang sedang dilakukan.
5. Staf Administrasi : Staf yang bertanggungjawab untuk menyusun laporan kegiatan dan keuangan dalam semua kegiatan.

PELAKU	JMLH
Owner	1
General Manager	1
Asisten Gen. Manager	1
HRD	1
Marketing	1
Accounting	1
Engineering	1
Kepala Front Office	1
Kepala Housekeeping	1
Resepsionis	2
Reservation	2
Kasir	1
Koki restoran	1
Pelayan restoran	2
Staff koki restoran	2
Pelayan bar	1
CS restoran dan bar	2
Staff laundry	2
Bellboy	1
Housekeeping	3
Staff sampah	1
Staff taman	1
Staff keamanan	2
Staff MEE	1
Total	33

Gambar Stable House / Sibling Architecture
Sumber: https://images.opumo.com/wordpress/wp-content/uploads/2021/11/opumo-green-buildings_0018_05-Studioinedots_REBEL_MIR-HR-1200x1600-1.jpg

6. Staf Marketing : Staf yang bertanggung jawab untuk memasarkan atau mempromosikan layanan yang disediakan oleh resort ini baik bertemu klien maupun secara online.
7. Staf accounting : staf yang mengatur dan menganalisis keluar dan masuk keuangan.
8. Resepsionis : Resepsionis merupakan staf yang memberikan informasi dan melayani pemesanan dan pembayaran kamar yang dilakukan oleh pengunjung baik melalui telepon maupun secara langsung.
9. Staf Dapur : staf yang memastikan ketersediaan makanan pada saat makan pagi maupun pada saat ada pengunjung yang memesan.
10. Staf Kamar (roomboy) : staf yang bertugas untuk mempersiapkan kamar atau membantu pengunjung untuk mengarahkan ke kamar yang dipesan oleh pengunjung.
11. Staf Laundry : staf yang memiliki tugas untuk mencuci seperti seprai dan handuk yang telah selesai digunakan oleh pengunjung. Staf ini juga dapat menerima pesanan khusus untuk mencuci pakaian pengunjung bila diperlukan.
12. Staf Keamanan : staf yang bertugas untuk mengawasi keamanan baik di dalam maupun di luar bangunan dan sekitar lokasi dengan mendapat bantuan dari kamera pengawas yang dapat berjalan selama 24 jam.
13. Staf Kebersihan : staf yang memiliki tugas untuk menjaga kebersihan didalam maupun di luar bangunan, di dalam maupun di luar tapak yang digunakan resort.
14. Staf MEP : staf yang memonitor dan menjaga pendistribusian atau fasilitas mechanical electrical dan plumbing agar tidak terjadi kesalahan.
15. Staf Taman : staf yang memiliki tugas untuk merawat dan menjaga taman – taman yang ada pada resort.

3.1.2 Analisis dan Kebutuhan Ruang

Aktivitas Pelaku terbagi menjadi 4 bagian yaitu:

- A. Kelompok Aktifitas Utama
- B. Kelompok Aktifitas Penunjang
- C. Kelompok Aktifitas Pengelola
- D. Kelompok Aktifitas Servis

A. KELOMPOK AKTIFITAS UTAMA

PELAKU	KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	SIFAT
Pengunjung menginap	Menginap	- Standard Room - Suite Room	Private
	Makan dan minum	Restoran	Public
	- Check-in room - Mencari Informasi	Resepsionis	Public
	Memarkirkan Kendaraan	Tempat parkir	Public
	Beristirahat dan menunggu	Lobby	Public
	BAK dan BAB	Toilet Umum	Service
	Bersantai	Outdoor Landscape	Public
	Berenang	Outdoor Swimmingpool	Public

B. KELOMPOK AKTIFITAS PENUNJANG

PELAKU	KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	SIFAT
Pengunjung Tidak Menginap	Memarkirkan Kendaraan	Tempat parkir	Public
	Makan dan minum	Restoran	Public
	Mencari Informasi	Resepsionis	Public
	Jalan-jalan	Outdoor Landscape	Public
	Beristirahat dan menunggu	Lobby	Public
	BAK dan BAB	Toilet Umum	Service
	Bersantai	Outdoor Landscape	Public
	Berenang	Outdoor Swimmingpool	Public

C. KELOMPOK AKTIFITAS PENGELOLA

PELAKU	KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	SIFAT
Pemilik	Memarkirkan Kendaraan	Owner parking	Public
	Makan dan minum	Direct room	Private
	Mengecek data		
	Beristirahat		
	BAK dan BAB	Toilet	Service
	Rapat	Meeting room	Private

PELAKU	KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	SIFAT
General Manager	Memarkirkan Kendaraan	Staff Parking	Public
	Mengecek data	GM room	Private
	Melaporkan data		
	Mengecek kinerja karyawan		
	Makan dan minum	Staff dining room	Private
	Beristirahat	Meeting room	Private
	BAK dan BAB		
	Rapat		
	Briefing		

PELAKU	KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	SIFAT
General Manager Assistant	Memarkirkan kendaraan	Parkir staff	Private
	Melakukan Briefing	Meeting room	Private
	Rapat		
	Mengecek kinerja manager tiap bagian	Asst. GM room	Private
	Melaporkan data		
	Memantau kegiatan yang berjalan		
	Menerima tamu	Guest room	Semi Public
	Makan dan minum	Staff dining room	Private
	BAK dan BAB	Staff toilet	Service

C. KELOMPOK AKTIFITAS PENGELOLA

PELAKU	KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	SIFAT
Engineering	Memarkirkan Kendaraan	Parkir Staff	Private
	Memeriksa MEE resort	Engineering room	Private
	Istirahat		
	Melakukan Briefing	Meeting room	Private
	Rapat		
	Makan dan minum	Staff dining room	Private
	BAK dan BAB	Staff toilet	Service

PELAKU	KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	SIFAT
Bagian Restoran	Memarkirkan Kendaraan	Parkir Staff	Private
	Mengecek kinerja bawahan	Resto room	Private
	Mengelola dan mengatur bagian restoran		
	Melaporkan data		
	Istirahat		
	Melakukan Briefing		
	Makan dan minum	Staff dining room	Private
	BAK dan BAB	Staff toilet	Service

PELAKU	KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	SIFAT
Bagian Hoosekeeping	Memarkirkan Kendaraan	Parkir Staff	Private
	Mengecek kinerja bawahan	Housekeeping room	Private
	Mengelola dan mengatur bagian housekeeping		
	Istirahat		
	Melakukan Briefing		
	Makan dan minum	Staff dining room	Private
	BAK dan BAB	Staff toilet	Service

D. KELOMPOK AKTIFITAS SERVIS

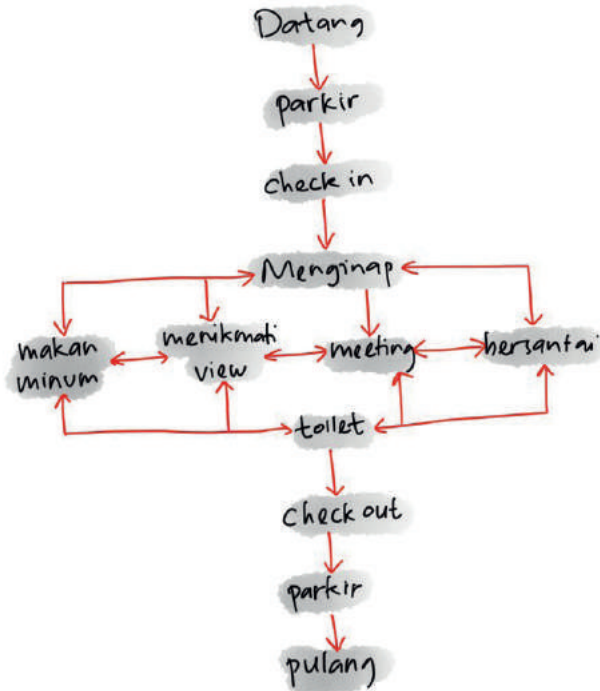
PELAKU	KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	SIFAT
Resepsionis Reservasi Kasir	Memarkirkan Kendaraan	Parkir karyawan	Private
	Memberikan Informasi	Lobby Resepsi	Public
	Melayani check-in dan check-out		
	Transaksi		
	Melayani by telepon		
	Makan dan minum	Ruang makan karyawan	Private
BAK dan BAB	Toilet karyawan	Service	

PELAKU	KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	SIFAT
Koki Pelayan resto Kasir resto Cleaning resto Servis resto	Memarkirkan Kendaraan	Parkir karyawan	Private
	Memasak	Dapur	Service
	Melayani Pengunjung	Restoran	Semi Public
	Mengantar makan minum		
	Mencuci piring dll	Pantry	Service
	Menerima transaksi		
	Membuang limbah resto		
	Makan dan minum	Ruang makan karyawan	Private
	BAK dan BAB	Toilet karyawan	Service

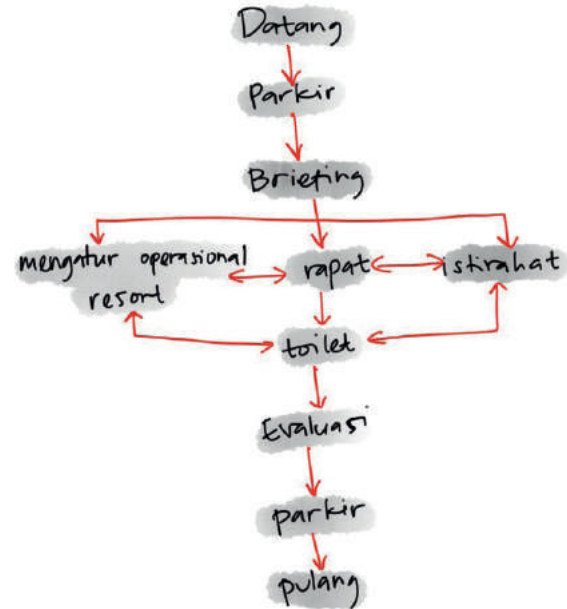
PELAKU	KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	SIFAT
Bellboy - OB - Security	Memarkirkan Kendaraan	Parkir karyawan	Private
Bellboy	Mengantar tamu	Lobby resepsionis	Public
	Membawakan barang tamu		
	Memberikan pelayanan tamu	Kamar tamu	Private
	Menunjukkan kamar tamu		
OB	Membersihkan lingkungan resort	Outdoor landscape	Public
	Memeriksa pelayanan laundry	Ruang laundry	Service
Security	Menjaga keamanan	Security room	Private
	Menjaga parkir	Tempat parkir	Public
Bellboy - OB - Security	Makan dan minum	Ruang makan karyawan	Private
	BAK dan BAB	Toilet karyawan	Service

3.1.3 Alur Aktivitas Pelaku

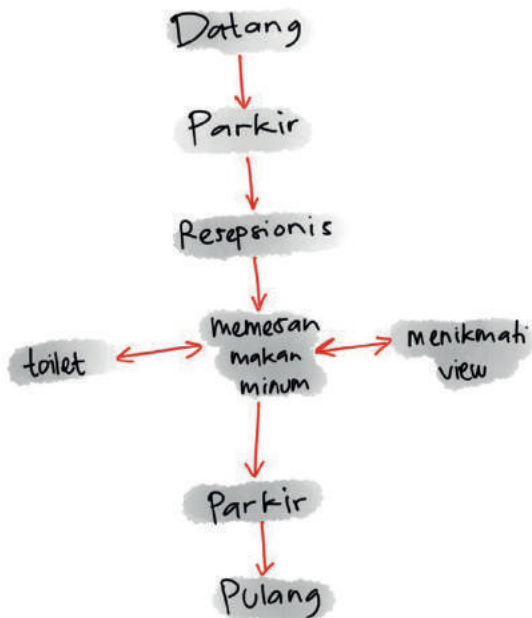
Alur aktifitas tamu menginap



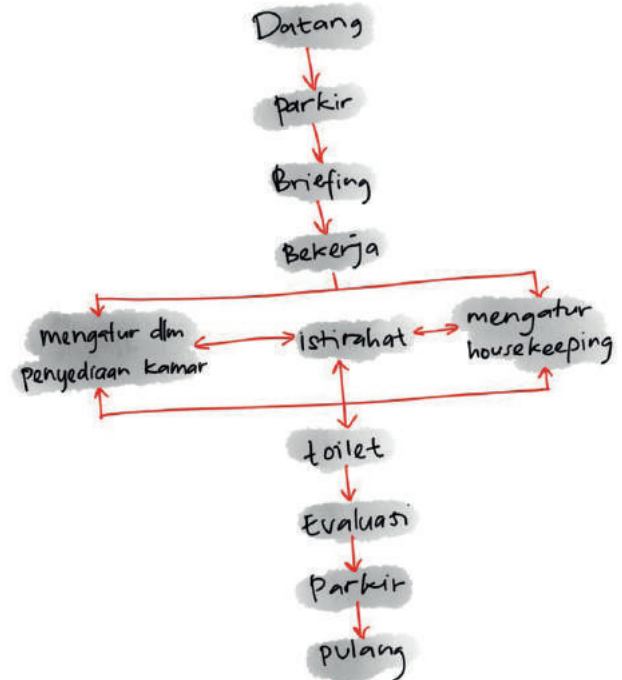
Alur aktifitas Gen. Manager



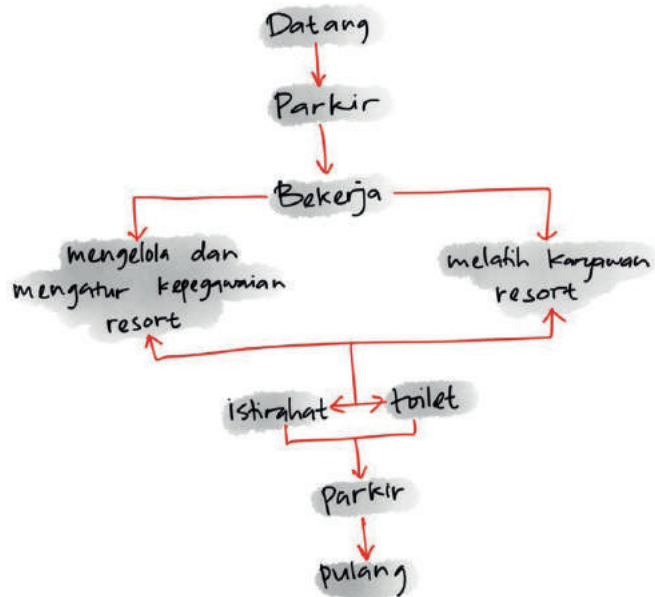
Alur aktifitas tamu tidak menginap



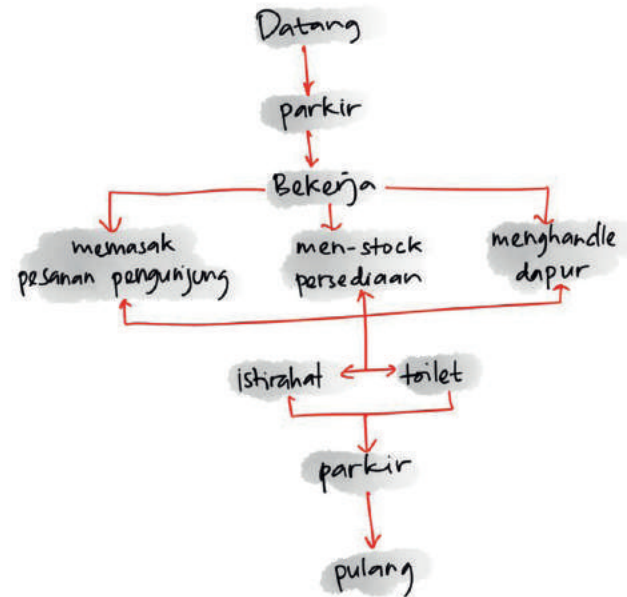
Alur aktifitas asisten Gen. Manager



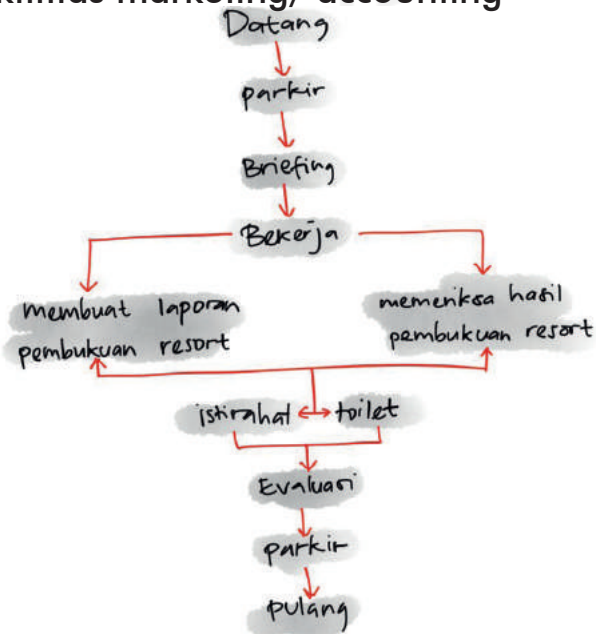
Alur aktifitas HRD



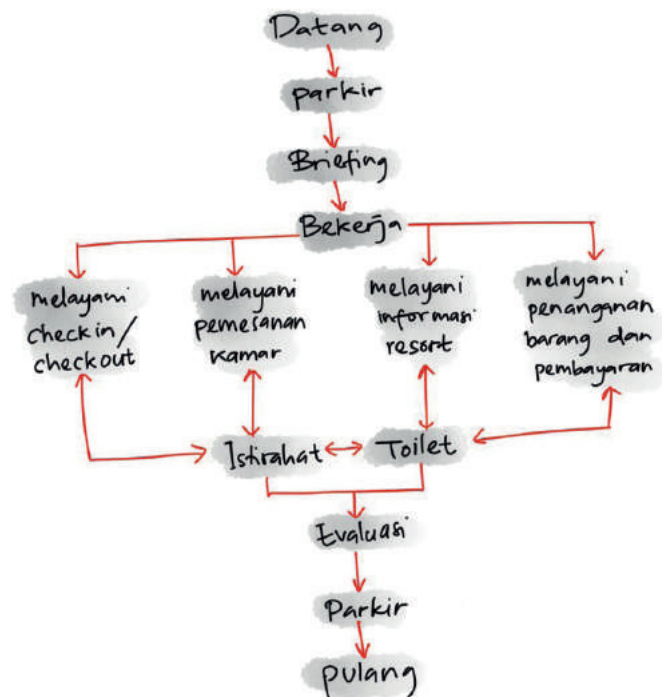
Alur aktifitas F&B



Alur aktifitas marketing/ accounting

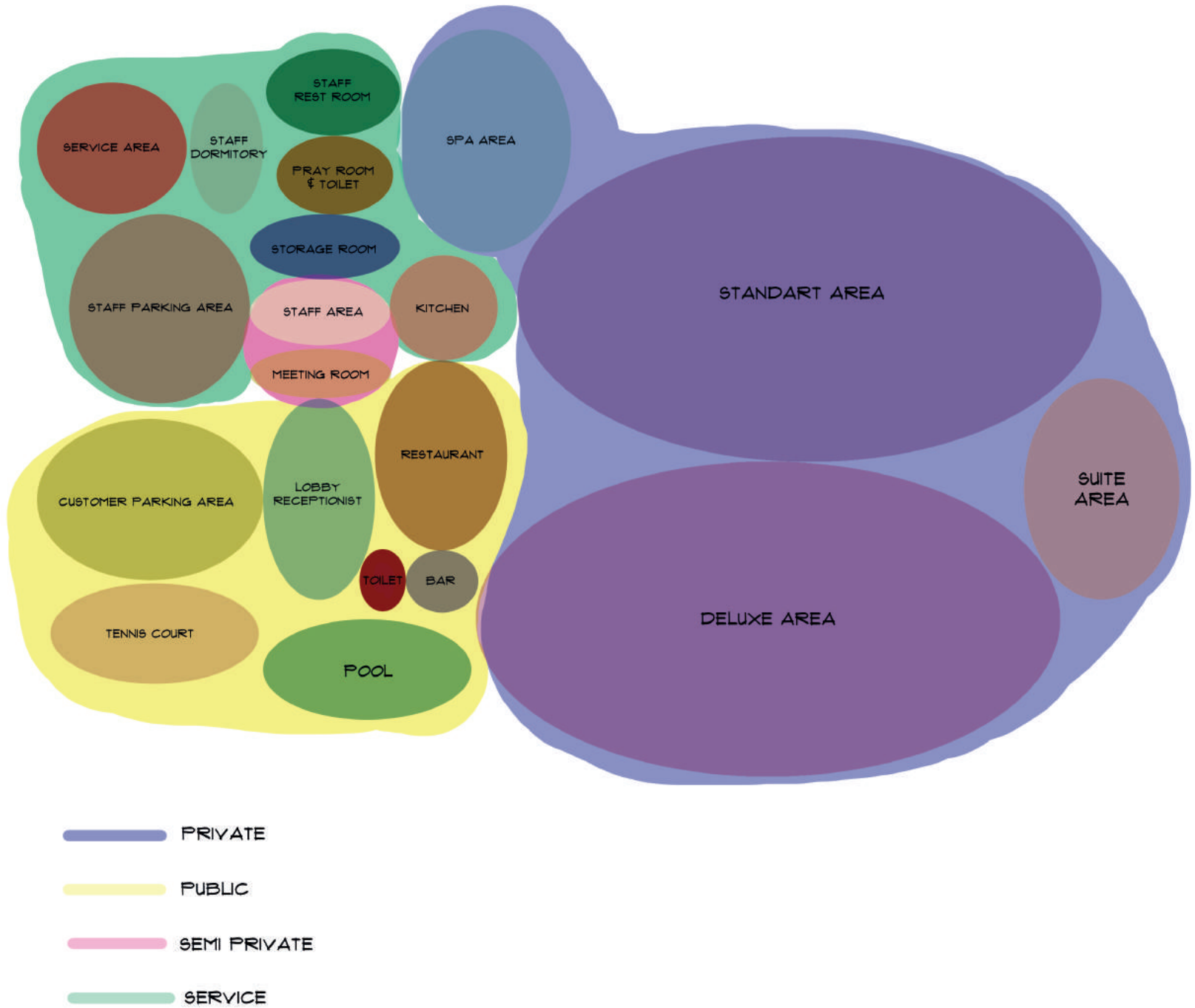


Alur aktifitas front office

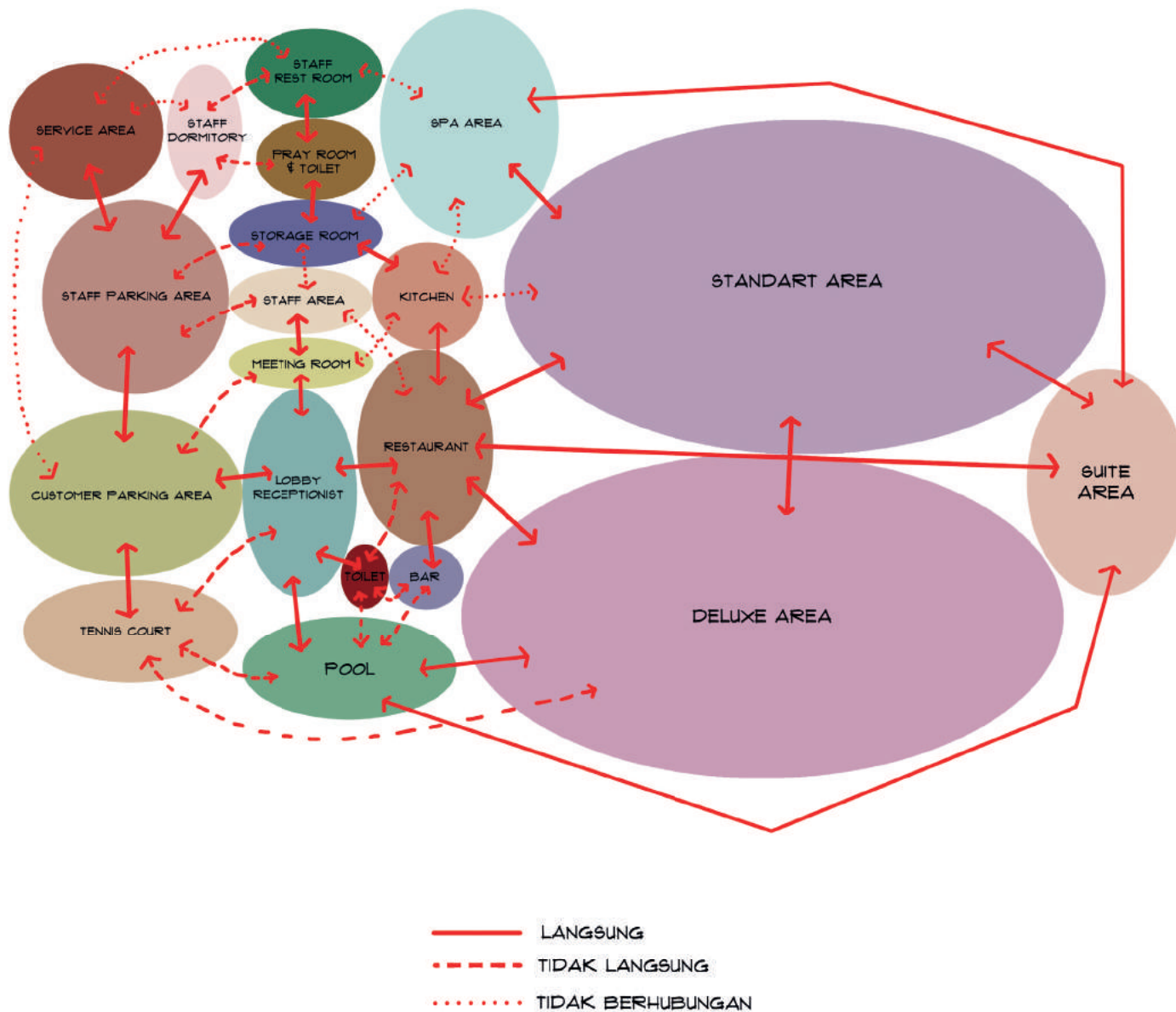


3.1.4 Hubungan Ruang

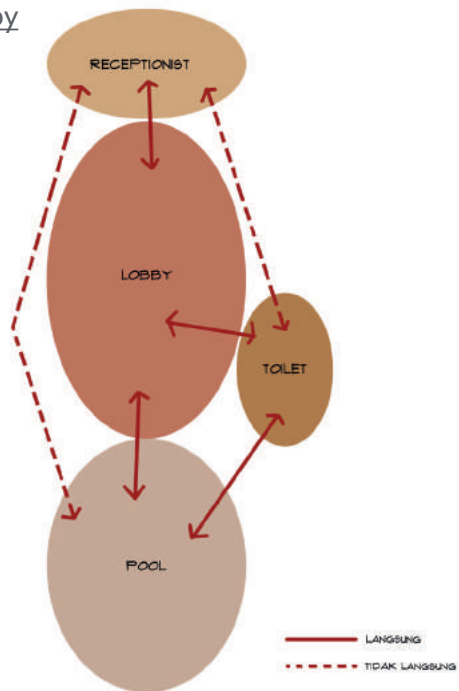
Berikut dibawah adalah organisasi dan hubungan antar ruang yang ada di resort.



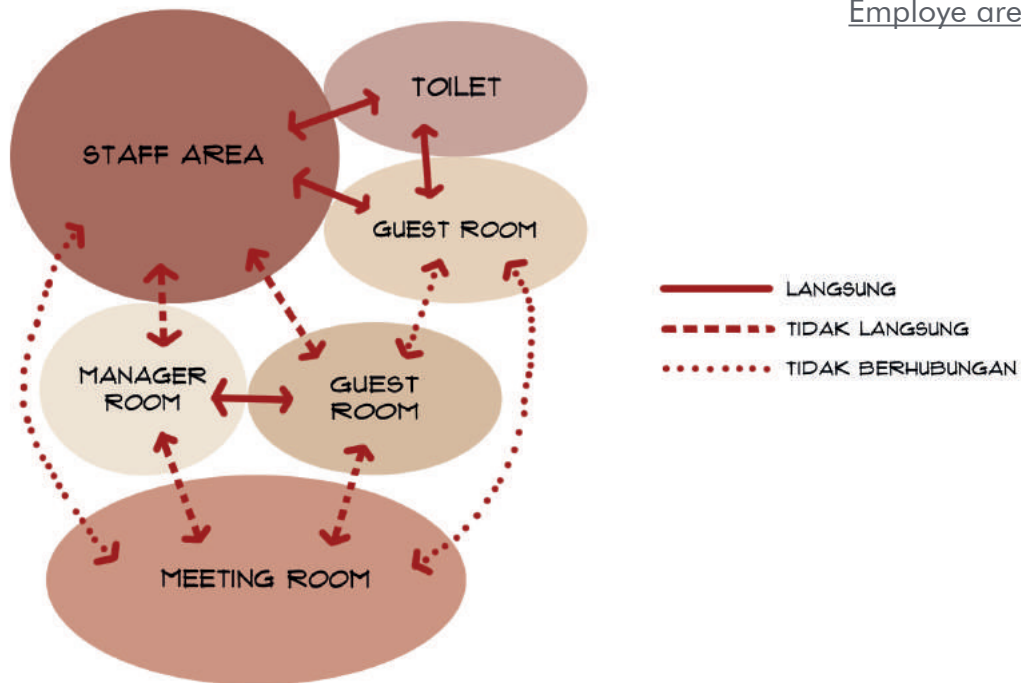
Perancangan hubungan ruang resort yang telah dibuat mengikuti kajian di BAB II tentang standart ruang depan dan belakang menurut WTO (World Tourism Organisation) dalam buku Neufert. Dimana perletakan ruang mengikuti terhadap pembeda akses/jalur, aktivitas pengelola dan penyewa serta sifat ruang untuk memberikan kenyamanan gerak dan aktivitas. Fungsi dari hubungan ruang untuk memperhatikan terhadap besaran dan visual area. Dimana pada analisis rancangan terdapat 2 lajur masuk berbeda untuk service dan public. Lajur service diletakkan pada area yang tidak dapat dilihat oleh para tamu.



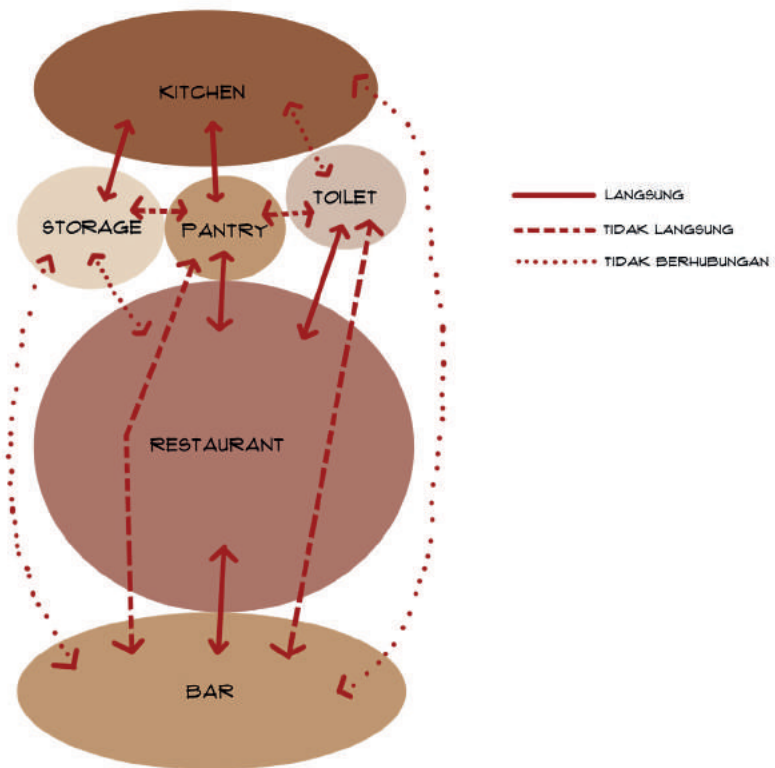
Lobby



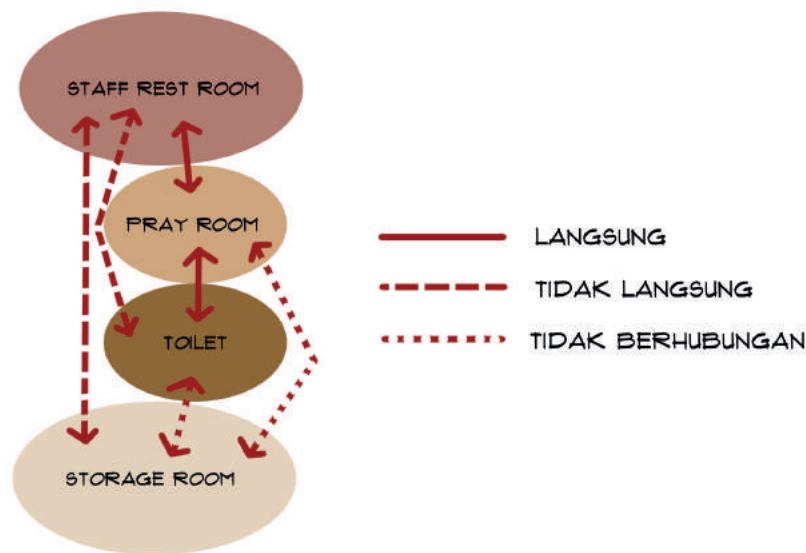
Employee area



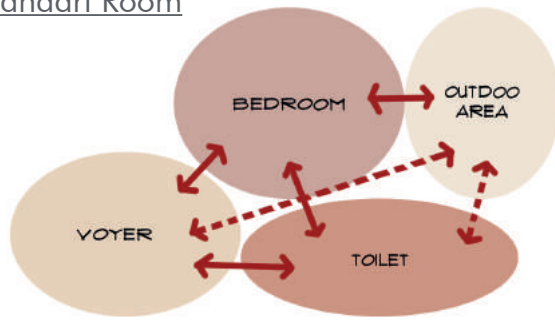
Restaurant and Bar



Service 1

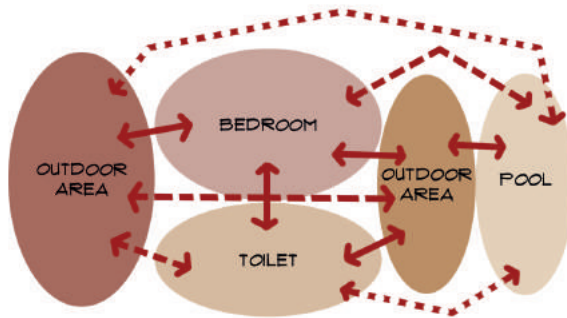


Standart Room



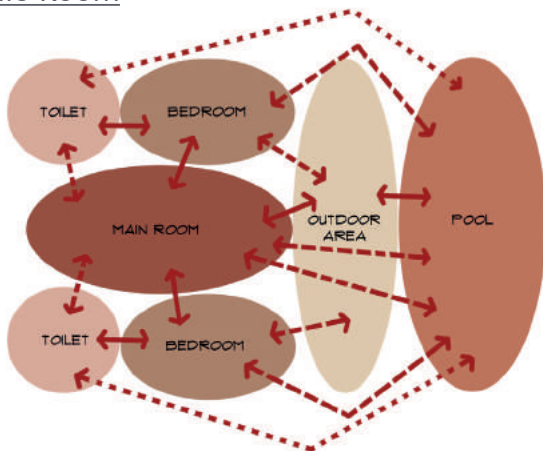
— LANGSUNG
 - - - TIDAK LANGSUNG

Deluxe Room



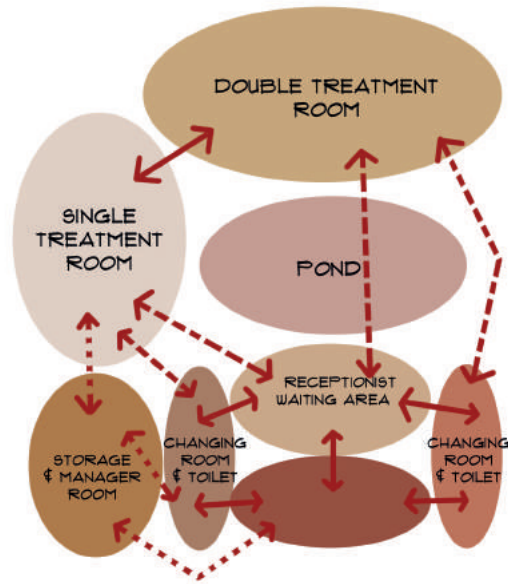
— LANGSUNG
 - - - TIDAK LANGSUNG
 ···· TIDAK BERHUBUNGAN

Suite Room



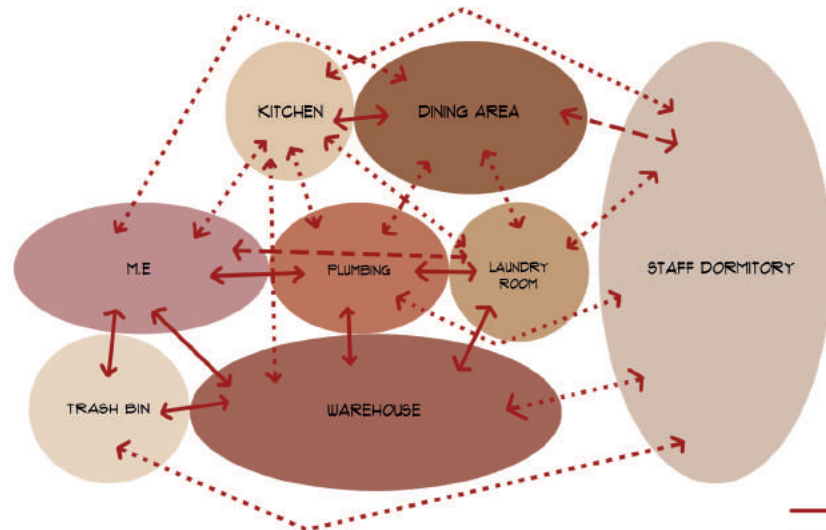
— LANGSUNG
 - - - TIDAK LANGSUNG
 ···· TIDAK BERHUBUNGAN

SPA



— LANGSUNG
 - - - TIDAK LANGSUNG
 ···· TIDAK BERHUBUNGAN

Service 2



— LANGSUNG
 - - - TIDAK LANGSUNG
 ···· TIDAK BERHUBUNGAN

3.1.5 Analisis Kebutuhan Ruang Pengguna dan Aktivitas

Standar besaran ruang pada pembahasan kali ini menggunakan standar yang di peroleh dari:

- a. Surat keputusan Dinas Pariwisata No : 14/U/II/1988 tentang pelaksanaan ketentuan usaha dan pengelolaan hotel (P)
- b. Time Saver Standards for Building Types (TS)
- c. Data Arsitek, Ernest Neufert (DA)
- d. Hotel Planning and Design (HPD)
- e. Studi Banding (SB)
- f. Penentuan angka flow:
 - 10% untuk standart flow gerak minimum
 - 20% untuk kebutuhan keleluasaan gerak
 - 30% untuk tuntutan kenyamanan fisik
 - 40% untuk tuntutan kenyamanan psikis
 - 50% untuk tuntutan persyaratan spesifikasi kegiatan
 - 60% untuk keterlibatan terhadap service kegiatan
 - 100-200% untuk ruang umum dan hall

A

NO	JENIS RUANG	KAPASITAS	BESARAN	J U M L A H RUANG	TOTAL LUAS	SUMBER
1	Standard room	2	48 m ² /unit	20	960	HPD
2	Deluxe room	2	60 m ² /unit	20	1200	DA
3	Suite room	4	205 m ² /unit	1	205	HPD
				JUMLAH	1,332	
				SIRKULASI (30%)	399.6	
				Total	1,731.6	

B

NO	JENIS RUANG	JUMLAH RUANG	STANDAR	U K U R A N RUANG	TOTAL LUAS RUANG	SUMBER
1	Lobby	1 unit	1,1 m ² x 12 x jumlah kamar atau minimal 100m ²	31 kamar	145.2	P
2	Lounge a. Lobby Lounge b. Exclusive Lounge	1 unit 1 unit	0,5 m ² x jumlah kamar	5.5 5.5	11	P
3	Front Office	1 unit	0,9 m ² x jumlah kamar	9.9	9.9	TS
4	Lavatory : a. Pria b. Wanita	3 unit 3 unit	3 m ² /unit 3 m ² /unit	9 9	9 9	TS
				JUMLAH	184.1	
				SIRKULASI (30%)	55.23	
				Total	239.33	

NO	JENIS RUANG	JUMLAH RUANG	STANDAR	U K U R A N RUANG	TOTAL LUAS RUANG	SUMBER
1	Swimming pool	1 unit	15 m x 30 m	450	450	DA
2	Lapangan Tenis	1 unit	18.27 m x 36.57 m	668.1	668.1	DA
				JUMLAH	1,118	
				SIRKULASI (40%)	447.2	
				Total	1,565.2	

NO	JENIS RUANG	JUMLAH RUANG	STANDAR	U K U R A N RUANG	TOTAL LUAS RUANG	SUMBER
1	General Manager - Meja - Kursi - Lemari - Computer - Telepon - Dispenser	1 unit	0,15 m ² x jml kamar 0.15 X 11 = 1.65	(4m x 1m) + (0.8m x 0.8m) + (1m x 0.8m) = 5.44m ² 5.44 x 1.65	8.97	P
2	Assistant General Manager - Meja - Kursi - Lemari - Computer - Telepon	1 unit	0,12 m ² x jml kamar 0.12 x 11 = 1.32	(2m x 1m) + (0.8m x 0.8m) + (1m x 0.8m) = 3.44 m ² 3.44 x 1.32	4.54	P
3	Ruang HRD - Meja - Kursi - Lemari - Computer - Telepon	1 unit	0,12 m ² x jml kamar 0.12 x 11 = 1.32	(2m x 1m) + (0.8m x 0.8m) + (1m x 0.8m) = 3.44 m ² 3.44 x 1.32	4.54	P
4	R. Marketing	1 unit	0,12 m ² x jml kamar 0.12 x 11 = 1.32	(2m x 1m) + (0.8m x 0.8m) + (1m x 0.8m) = 3.44 m ² 3.44 x 1.32	4.54	P
				JUMLAH	22.59	
				SIRKULASI (30%)	6.77	
				Total	29.36	

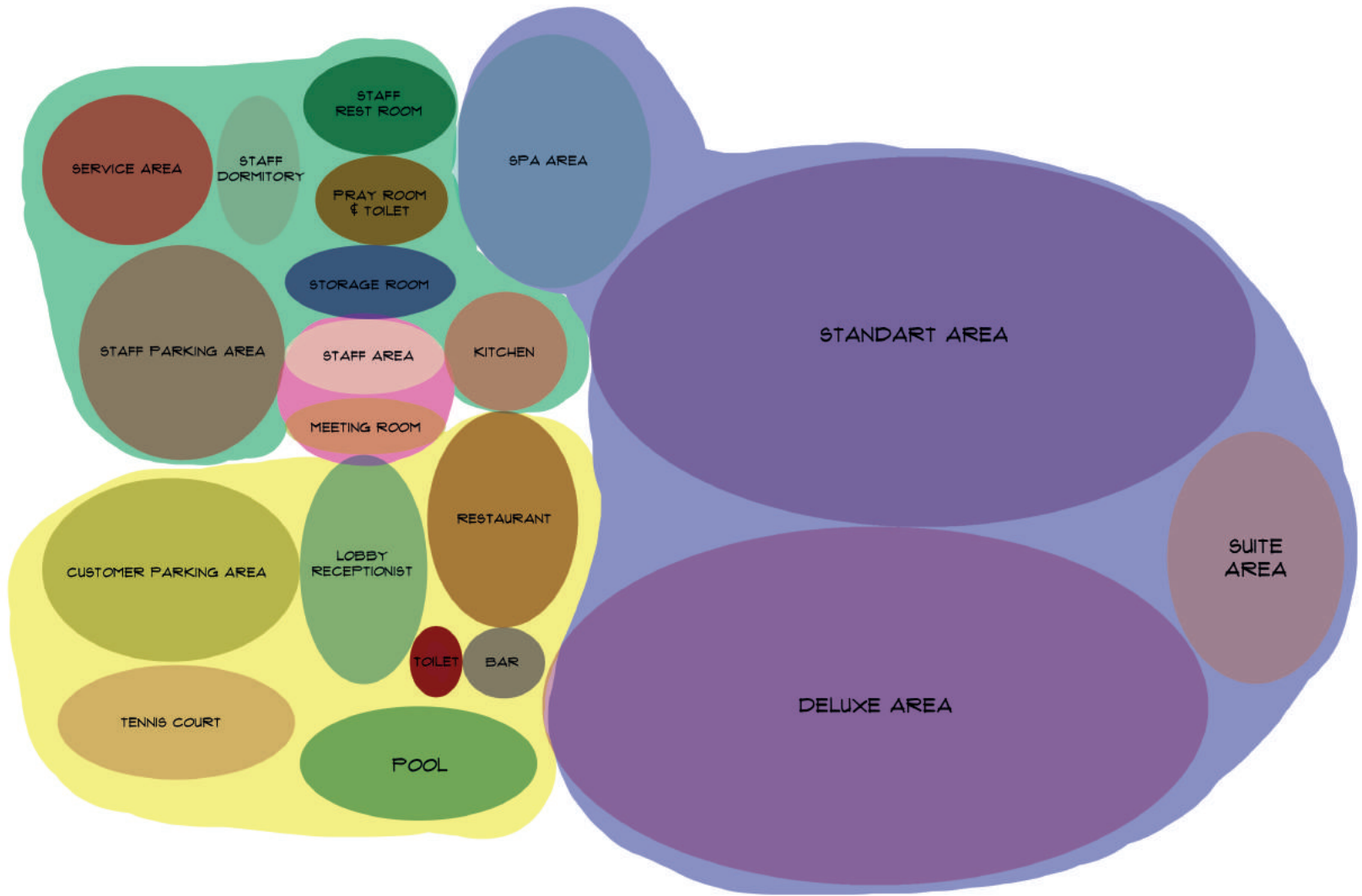
NO	JENIS RUANG	JUMLAH RUANG	STANDAR	UKURAN RUANG	TOTAL LUAS RUANG	SUMBER
1	R. Engineering - R.Genset - R. Panel listrik - R. Pompa - R. Shaft	1 unit	25m ² / unit 16m ² / unit 25m ² / unit 20m ² /unit	25m ² / unit 16m ² / unit 25m ² / unit 20m ² / unit	86	P
2	R. Front office - Meja - Kursi - Lemari - Computer - Telepon	1 unit	0,12 m2 x jml kamar 0.12 x 11 =1.32	(2m x 1m) + (0.8m x 0.8m) + (1m x 0.8m) = 3.44 m2 3.44 x 1.32	4.54	P
3	R. Rapat - Meja - Kursi - Lcd - Proyektor	1 unit	2 m2/orang	2 m2/orang x 15 orang	30	P
4	Musholla - Ruang Shalat - Ruang Wudhu	1 unit 4 unit	1 m2/orang 0,8 m2/unit	1 x 10 = 10 0.8 x 4 =3.2	13.2	
5	Pantry	1 unit	25 m2/unit		25	TS
6	Lavatory - Toilet Wanita - Wastafel	2 unit 1 unit	1,7 m2 /orang 1,3 m2 /unit	1.72 x 10 = 17.2 1.3 x 1 = 1.3	18.5	DA
7	Lavatory - Toilet Pria - Urinoir - Wastafel	2 unit 2 unit 1 unit	1,7 m2 /orang 0,7 m2 /unit 1,3 m2 /unit	1.72 x 6 = 17.2 0,7 x 2 = 1.4 1.3 x 1 = 1.3	19.9	DA
				JUMLAH	111.14	
				SIRKULASI (30%)	33.34	
				Total	144.48	

NO	JENIS RUANG	JUMLAH RUANG	STANDAR	UKURAN RUANG	TOTAL LUAS RUANG	SUMBER
1	Housekeeping	1 unit	0,7 m ² x jumlah kamar	0.7 x 11	7.7	DA
2	Laundry and dry cleaning	1 unit	0,63 m ² x jml kamar	0.63 x 11	6.93	DA
3	Ruang karyawan	1 unit	2 m ² /orang	2 m ² /orang x 15 orang	30	P
4	Musholla	1 unit	1 m ² /orang	1 x 10 = 10	13.2	
	- Ruang Shalat - Ruang Wudhu	4 unit	0,8 m ² /unit	0.8 x 4 = 3.2		
5	Pantry	1 unit	25 m ² /unit		25	TS
6	Lavatory	2 unit	1,7 m ² /orang	1.72 x 10 = 17.2	18.5	DA
	- Toilet Wanita - Wastafel	1 unit	1,3 m ² /unit	1.3 x 1 = 1.3		
7	Lavatory	2 unit	1,7 m ² /orang	1.72 x 6 = 17.2	19.9	DA
	- Toilet Pria	2 unit	0,7 m ² /unit	0,7 x 2 = 1.4		
	- Urinoir	1 unit	1,3 m ² /unit	1.3 x 1 = 1.3		
	- Wastafel					
				JUMLAH	137.23	
				SIRKULASI (30%)	41.16	
				Total	178.39	

NO	JENIS RUANG	JUMLAH RUANG	STANDAR	UKURAN RUANG	TOTAL LUAS RUANG	SUMBER
1	Parkir Motor Karyawan dan Pengelola	1 unit	1m x 2m = 2m ²	2 m ² x 30	60	DA
2	Parkir Mobil Pengunjung	1 unit	2.5m x 5m = 12.5m ²	12.5 m ² x 35	437.5	DA
3	Parkir Mobil Pemilik dan Pengelola	1 unit	2.5m x 5m = 12.5m ²	12.5 m ² x 3	37.5	DA
				JUMLAH	535	
				SIRKULASI (100%)	535	
				Total	1,070	

Total besaran ruang dari A sampai H yaitu 5.221,25 m².

3.2.2 Konsep Zona Massa Bangunan Ke Dalam Site

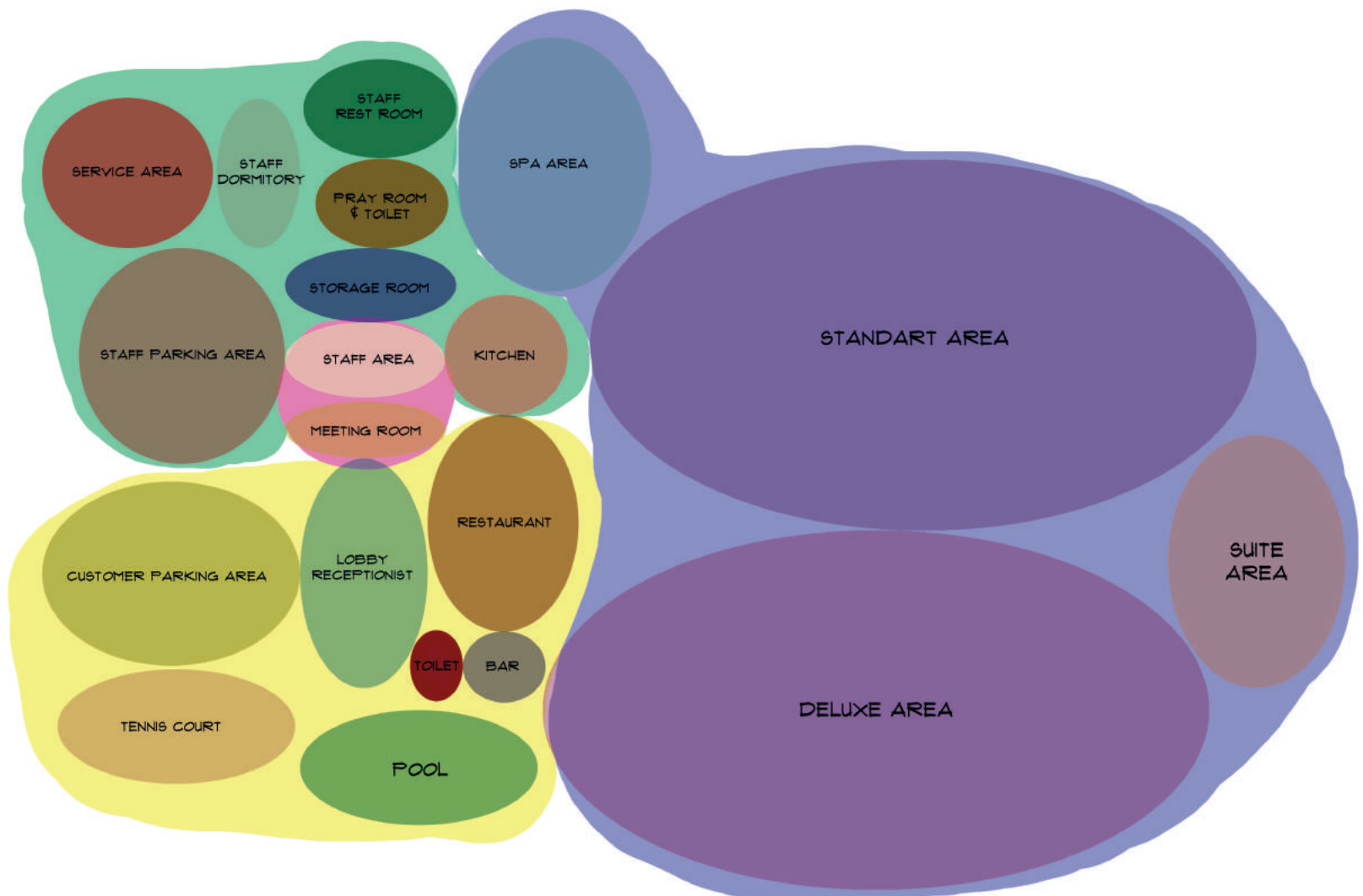


- PRIVATE
- PUBLIC
- SEMI PRIVATE
- SERVICE

Pada konsep tersebut, perletakan massa bangunan dicapai dengan merespon perletakan zona yaitu zona public, private dan service. Pada massa bangunan (gambar dibawah) pada bangunan public diletakkan dekat dengan jalan bertujuan untuk memudahkan jalur masuk pengguna kedalam site, sedangkan sisi utara sebagai jalur service yang terpisah. Hal ini untuk memberikan kenyamanan gerak kepada pengunjung dan pengelola resort. Area barat site diletakkan area hunian, hal tersebut untuk memberikan privasi kepada tamu karena tidak terlihat dari jalan raya. Pada sisi selatan terdapat area public pengunjung.

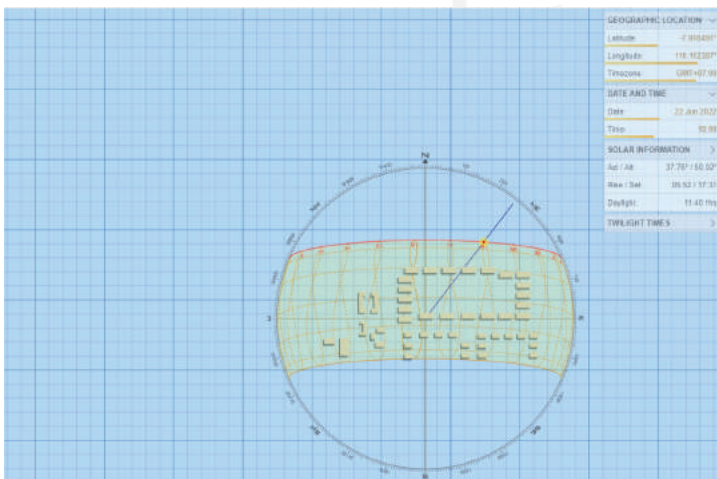
3.2.2 Konsep Zona Massa Bangunan Terhadap View

Dalam perancangan resort view orientasi massa bangunan utama diletakkan di sisi barat site. Akan tetapi, perletakan site yang berada di pinggir jalan raya menutupi view langsung sehingga diperlukan penerapan ketinggian elevasi bangunan pada area publik. Untuk memaksimalkan view yang baik. Sedangkan pada area private yang tertutupi oleh massa bangunan dapat ditambahkan view buatan dengan pemanfaatan elemen alam berupa danau, kolam renang, taman, dll.



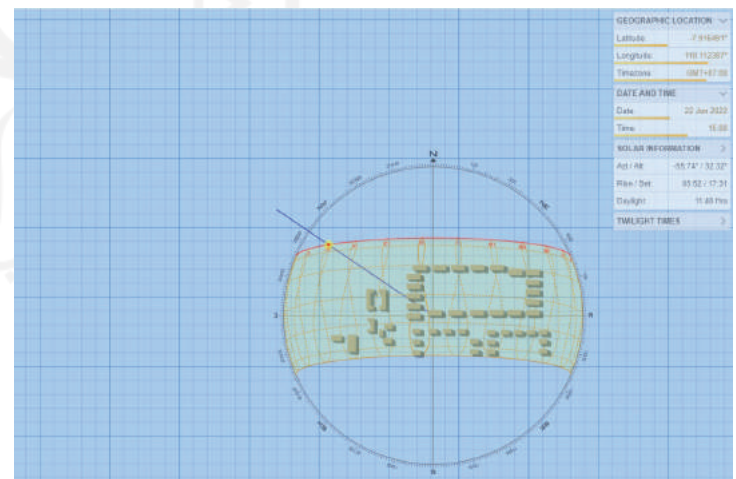
3.2.3 Konsep Zonasi Massa Terhadap Orientasi Matahari

Dalam menerapkan zonasi massa diperlukan analisis kondisi orientasi matahari, waktu yang ditetapkan yaitu pada waktu kritis pada tanggal 22 Juni dan 22 Desember jam 10.00 dan 15.00. Lokasi perancangan berada pada Jl. Sogan-Karangwuni, Wates, Kulon Progo, Yogyakarta dengan koordinat $7^{\circ}54'59.0''S$ $110^{\circ}06'43.8''E$. Penentuan nilai azimuth dan altitude dilakukan dengan menggunakan 3D alternatif massa bangunan, analisis ini bersumber dari website andrewmarsh.com

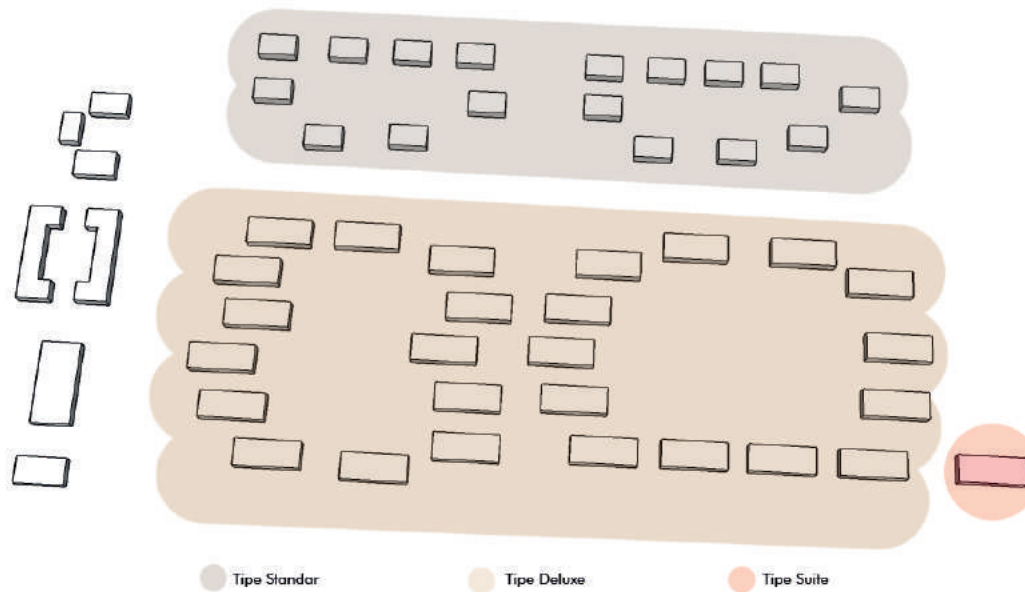


Hasil analisis yang diperoleh pada tanggal 22 Juni pukul 10.00 pergerakan orientasi matahari condong kearah timur laut site, dimana model 3d massa bangunan berorientasi pada sisi utara. Sehingga penyinaran terhadap massa bangunan berasal dari arah samping dan membelakangi massa bangunan kecil.

Sedangkan hasil analisis yang diperoleh pada tanggal 22 Juni pukul 15.00 pergerakan orientasi matahari condong kearah barat laut, dimana model 3d massa bangunan berorientasi pada sisi utara mendapatkan hasil penyinaran dari arah barat atau samping bangunan dengan intensitas yang cukup tinggi.



3.2.4 Konsep Zonasi Massa Terhadap Tipe Resort



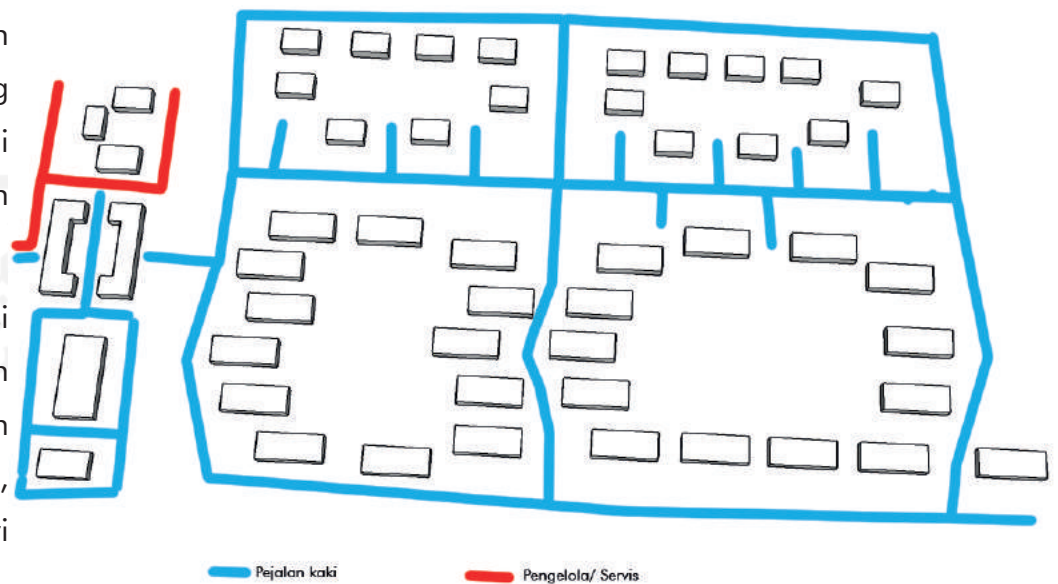
Dimana implementasi analisa penataan massa public diletakan pada area depan kawasan untuk kemudahan dalam mobilisasi semua orang. Sedangkan hierarki area private berada disekelilingnya. Massa bangunan private diatur berdasarkan tipe resort yang disesuaikan dengan kelas kamar.

3.3 Persoalan Desain Terhadap Tata Landscape

3.3.1 Konsep Sirkulasi Pengguna Bangunan

Dari gambar disamping merupakan analisis tata massa dan landscape yang telah dilakukan sebelumnya. Berbagai macam pertimbangan untuk pengaturan aspek massa dan landscape.

Pada area hunian terletak di sisi timur site karena dengan pertimbangan sebelumnya pada analisis program ruang, pengunjung harus memiliki privasi, sehingga meletakkan diarea yang jauh dari jalan raya.





4

Hasil Perancangan.

4.1 Hasil Rancangan

Royal Loch Resort dirancang untuk memwadhahi akan kebutuhan wisatawan lokal maupun mancanegara yang datang Kulon Progo dengan menggunakan pendekatan Biofilik dimana bangunan yang dibuat untuk memberikan kesan terbaik dengan menghasilkan koneksi manusia dengan alam. Dengan adanya perancangan resort ini diharapkan dapat membantu mengembangkan citra kawasan dan ekonomi warga setempat.



4.1 Hasil Rancangan

4.1.1 Property Size

Lahan
35.660
m²

KDB
21.396
(maks m²)

KDH
7.132
(min m²)

GSB
14.5
m

no.	Ruang fungsional pada bangunan	Property Size		
		luas (m2)	jumlah (unit)	total luas (m2)
1.	Lobby	165	1	165
2.	Resepsionis	22	1	22
3.	Meeting room	26	1	26
4.	R. Manager	13	1	13
5.	R. Ast. Manager	11	1	11
6.	R. Akuntan	9	1	9
7.	R. HRD	11	1	11
8.	R. Sekretaris	9	1	9
9.	R. administrasi	9	1	9
10.	R. Marketing	9	1	9
11.	R. Istirahat Staff	13,2	1	13,2
12.	R. Tamu	9,25	1	9,25
13.	Toilet Pengunjung	2	6	12
14.	Toilet Difabel	4,8	1	4,8
15.	Toilet Staff	2	3	6
Total				329,25

no.	Ruang fungsional pada bangunan	Property Size		
		luas (m2)	jumlah (unit)	total luas (m2)
1.	R. Tidur	35	1	35
2.	Toilet	16	1	16
3.	R. Santai	13	1	13
4.	Lobby	14	1	14
Total				78

no.	Ruang fungsional pada bangunan	Property Size		
		luas (m2)	jumlah (unit)	total luas (m2)
1.	Restoran	266	1	266
2.	Bar	96	1	96
3.	Toilet	5	1	5
4.	Dapur	59	1	59
5.	Pantry	7,5	1	7,5
6.	R. Bahan Makanan	20	1	20
Total				453,5

no.	Ruang fungsional pada bangunan	Property Size		
		luas (m2)	jumlah (unit)	total luas (m2)
1.	Resepsionis	18,75	1	18,75
2.	R. tunggu	18,75	1	18,75
3.	R. ganti	2	4	8
4.	R. penyimpanan	8,26	1	8,26
5.	Toilet	2	4	8
6.	R. single treatment	20,7	2	41,4
7.	R. double treatment	27,5	3	82,5
8.	R. Manager	8,26	1	8,26
Total				193,92

no.	Ruang fungsional pada bangunan	Property Size		
		luas (m2)	jumlah (unit)	total luas (m2)
1.	R. Istirahat karyawan dan loker	25,5	1	25,5
2.	Musholla	8,75	1	8,75
3.	Toilet	11	1	11
4.	R. penyimpanan	12,75	2	25,5
5.	R. tidur karyawan dan toilet	19	4	76
Total				146,75

no.	Ruang fungsional pada bangunan	Property Size		
		luas (m2)	jumlah (unit)	total luas (m2)
1.	R. ME	15	1	15
2.	R. plumbing	18,65	1	36
3.	Gudang	36	1	36
4.	R. laundry	11,3	1	11,3
5.	Bak Sampah	9	1	9
Total				107,3

no.	Ruang fungsional pada bangunan	Property Size		
		luas (m2)	jumlah (unit)	total luas (m2)
1.	R. Tidur	28,5	1	28,5
2.	Toilet	16	1	16
3.	R. Santai	18,7	1	18,7
4.	Kolam renang	17,8	1	17,8
Total				81

no.	Ruang fungsional pada bangunan	Property Size		
		luas (m2)	jumlah (unit)	total luas (m2)
1.	R. Tidur	31,5	2	63
2.	Toilet	18,2	2	36,4
3.	R. Santai Outdoor	58,6	1	58,6
4.	R. Santai Indoor	36	1	36
5.	Kolam renang	39,5	1	39,5
Total				233,5

no.	Ruang fungsional pada tapak	Property Size		
		luas (m2)	jumlah (unit)	total luas (m2)
1.	Tenis	568	1	568
2.	Kolam renang publik	279	1	279
Total				847

Hasil rancangan memiliki total luas 11.523,96 m² jauh dibawah nilai KLB maks yang telah ditentukan sebesar 21.396 m²

4.2 Tabel Kelayakan Bisnis

4.2.1 Estimasi Biaya Konstruksi

NO	PEKERJAAAN	VOLUME	HARGA SATUAN	HARGA JUMLAH
A PEKERJAAN PERSIAPAN & BONGKAR				
1	Akuisisi Lahan (Beli)	35.700,0 m2	Rp 1.500.000	Rp 53.550.000.000,0
2	Pekerjaan Persiapan	35.700,0 m2	Rp 100.000	Rp 3.570.000.000,0
Sub Jumlah				Rp 57.120.000.000,0
B BIAYA KONSTRUKSI BANGUNAN				
1	Pekerjaan Arsitektur	13.140,0	Rp 4.500.000	Rp 59.130.000.000
2	Pekerjaan Interior	13.140,0	Rp 3.500.000	Rp 45.990.000.000
3	Pekerjaan Landscape	35.700,0	Rp 600.000	Rp 21.420.000.000
Sub Jumlah				Rp 126.540.000.000
C BIAYA INFRASTRUKTUR & UTILITAS				
1	Pekerjaan MEP	100 m2	Rp 1.500.000	Rp 150.000.000
2	Instalasi Utilitas	3 unit	Rp 1.500.000	Rp 4.500.000
Sub Jumlah				Rp 154.500.000
D BIAYA PERIZINAN				
1	Perizinan Lahan & Lingkungan	33.600,0 m2	Rp 50.000	Rp 1.680.000.000
2	Perizinan Membangun Bangunan	13.140,0 m2	Rp 100.000	Rp 1.314.000.000
Sub Jumlah				Rp 2.994.000.000
E BIAYA PEMASARAN				
1	Manajemen Pemasaran	1,5 %	Rp 126.540.000.000,0	Rp 1.898.100.000
				Rp 1.898.100.000
				Rp 188.706.600.000
Biaya Per Meter 2 (RP/M2)		13.140,0 m2	Rp 188.706.600.000	Rp 14.361.233

	Kapasitas	Perbulan	Pertahun	sub jumlah
Pendapatan Sewa Ruang				
Sewa ruang kamar (standar)	20	Rp 288.000.000	Rp 3.456.000.000	Rp 3.456.000.000,00
Sewa ruang kamar (deluxe)	20	Rp 504.000.000	Rp 6.048.000.000	Rp 6.048.000.000,00
Sewa ruang kamar (suite)	1	Rp 50.400.000	Rp 604.800.000	Rp 604.800.000,00
Restaurant	100	Rp 600.000.000	Rp 7.200.000.000	Rp 7.200.000.000,00
Bar	30	Rp 108.000.000	Rp 1.296.000.000	Rp 1.296.000.000,00
Kolam renang	50	Rp 180.000.000	Rp 2.160.000.000	Rp 2.160.000.000,00
SPA	10	Rp 90.000.000	Rp 1.080.000.000	Rp 1.080.000.000,00
Tenis	50	Rp 120.000.000	Rp 1.440.000.000	Rp 1.440.000.000,00
Total Pendapatan per tahun				Rp 23.284.800.000,00
Biaya Pengelolaan Properti	40 unit	Rp 1.000.000	Rp 12.000.000	Rp 480.000.000,00
Pendapatan kotor penyewaan				Rp 22.804.800.000,00
Biaya manajemen				
biaya energi dan air	5%			Rp 1.140.240.000,00
pengelola	5%			Rp 1.140.240.000,00
Keuntungan kotor				Rp 20.524.320.000,00
asuransi	0%		Rp 20.524.320,00	Rp 23.565.600,00
pajak	1%		Rp 116.424.000	Rp 116.424.000,00
keuntungan setelah pajak				Rp 20.384.330.400,00
Total Investasi				Rp 188.706.600.000,00
Waktu return				Rp 9

KET:

Rata-rata tamu lama menginap: 2- 4 hari

Tingkat hunian kamar hotel 2018-2021: 60%

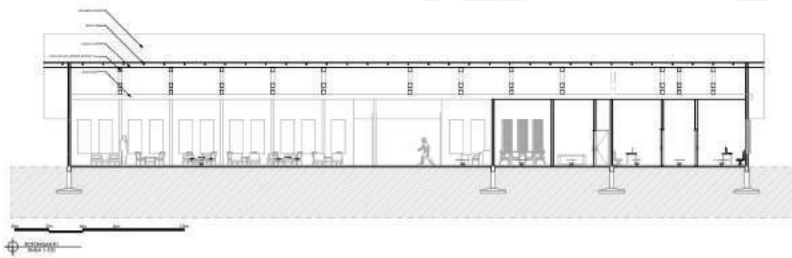
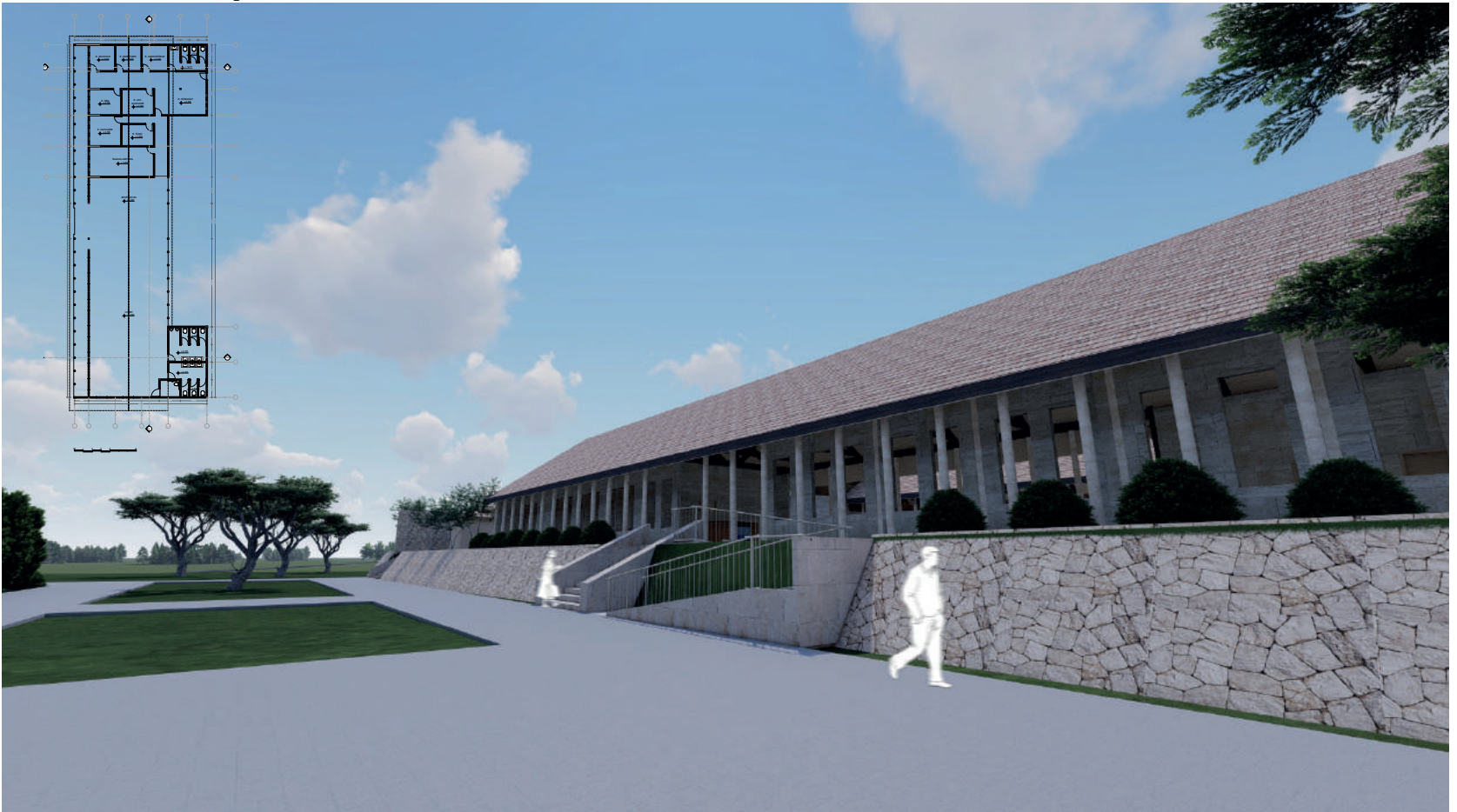
4.3 Siteplan



Untuk menciptakan kesan natural pada site, Maka penggunaan vegetasi peneduh akasia memberikan kesan alami terutama pada area unit resort. Selain itu pemanfaatan elemen air, berupa kolam renang dan danau pada landscape untuk memberikan konsep biofilik. Konfigurasi penataan massa landscape mengikuti bentuk site.

4.4 Public Facilities

4.4.1 Lobby

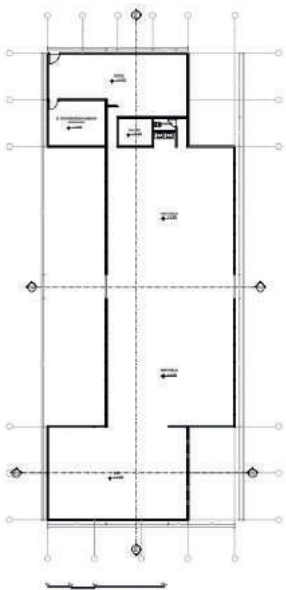


Bangunan utama merupakan bangunan fasilitas unit resort dimana fungsi utama bangunan publik berupa Lobby, Resepsionis, R. Meeting, R. Staff. Memaksimalkan view kearah timur dan barat. Penggunaan material lokal yakni batu alam, batu kali dan atap menggunakan sirap kayu.



4.4 Public Facilities

4.4.2 Restaurant

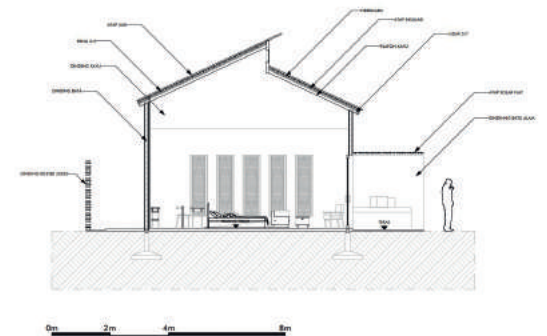
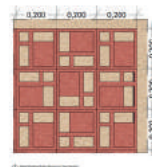
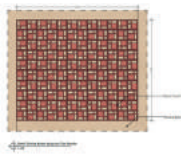
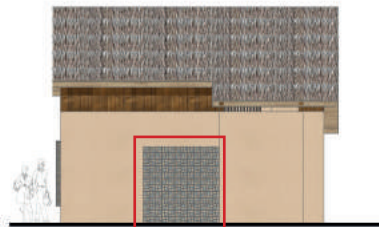
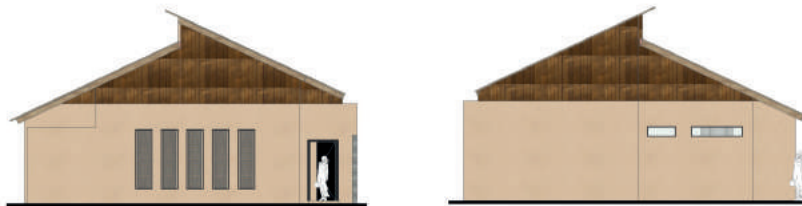
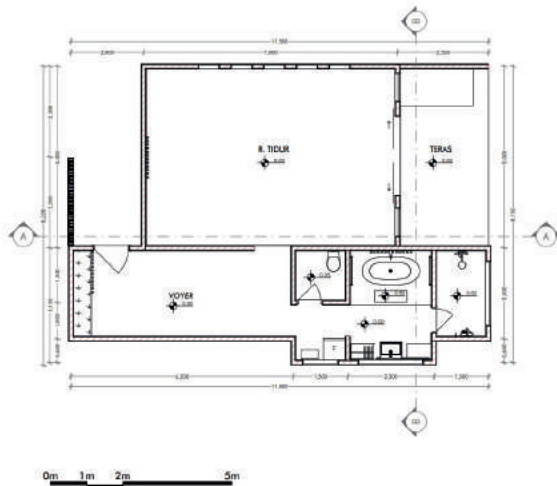


Massa ke-2 terbesar yakni Restoran dengan Memaksimalkan view kearah timur dan barat, serta sebagai pembatas antara area publik lobby dengan area penginapan. Penggunaan material lokal yakni batu ala dan atap menggunakan sirap kayu dengan kuda-kuda kayu ekspos.



4.5 Resort Unit

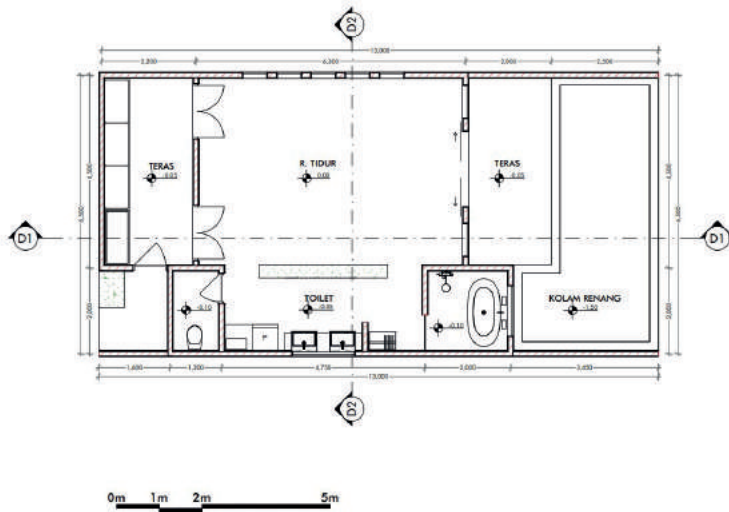
4.5.1 Tipe Standar



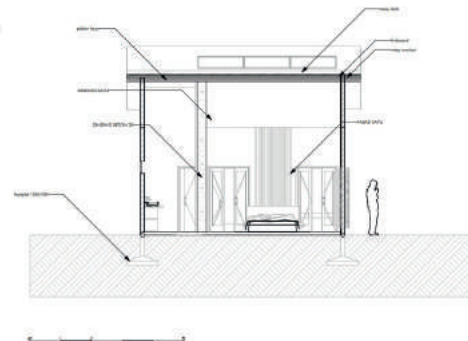
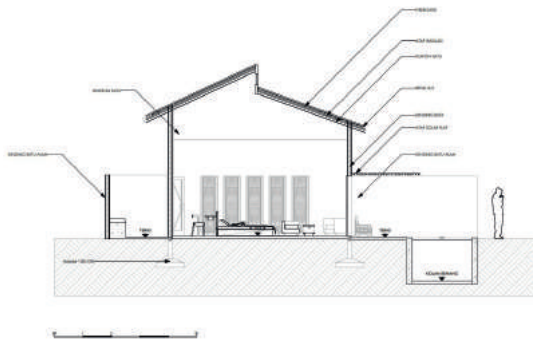
Unit Standar merupakan unit terkecil dan termurah dengan besar 78m². Unit ini dapat menampung kapasitas hingga 2 org. Dilengkapi dengan ruang kerja, minibar, teras dan wardrobe. Bentuk unit standar hampir mirip dengan unit deluxe dimana terdapat perbedaan pada besar bukaan pada area tempat tidur yang lebih kecil dan tidak ada kolam renang. Pada tampak unit standar ditambahkan atap kayu dengan kaca pvc yang berguna sebagai penghalang masuknya sinar matahari berlebih ke dalam ruang. Serta menggunakan atap miring dengan ditambahkan bukaan pada atap agar cahaya tetap masuk ke seluruh ruangan.

4.5 Resort Unit

4.5.2 Tipe Deluxe



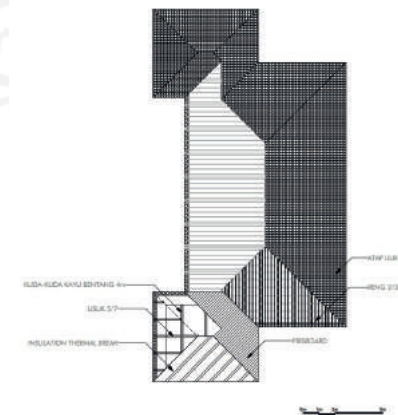
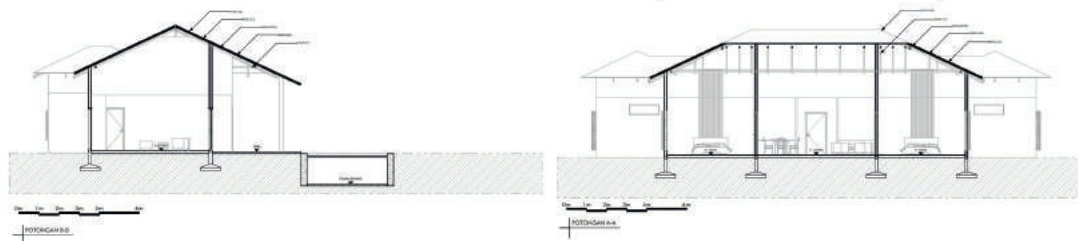
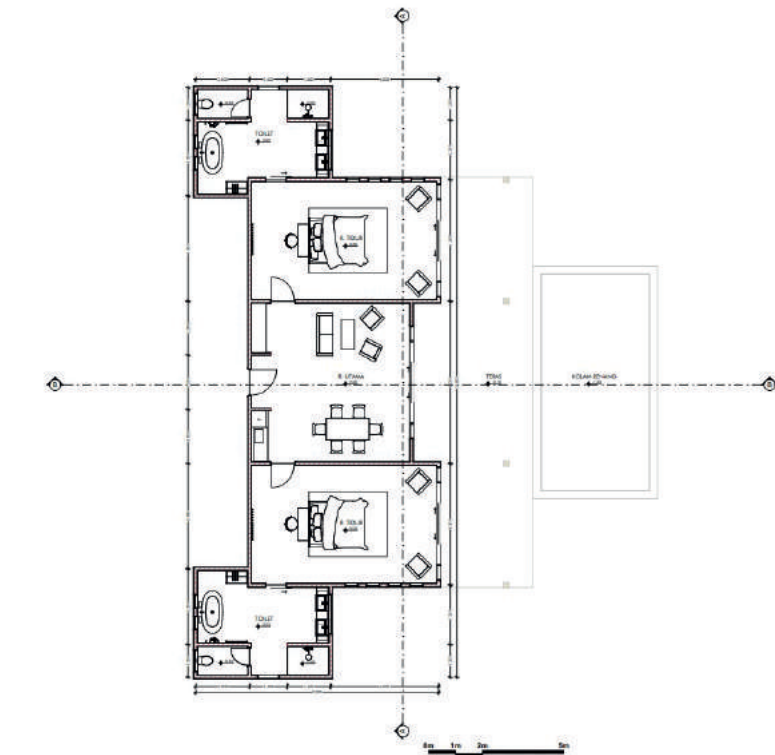
Unit Deluxe merupakan unit tengah atau ke-2 dengan besar 81 m². Unit ini dapat menampung kapasitas hingga 2 org. Dilengkapi dengan ruang kerja, minibar, teras dan wardrobe dan Kolam renang. Pada tampak unit standar ditambahkan atap kayu dengan kaca pvc yang berguna sebagai penghalang masuknya sinar matahari berlebih kedalam ruang. Serta menggunakan atap miring dengan material atap ijuk ditambahkan bukaan pada atap agar cahaya tetap masuk ke seluruh ruangan.



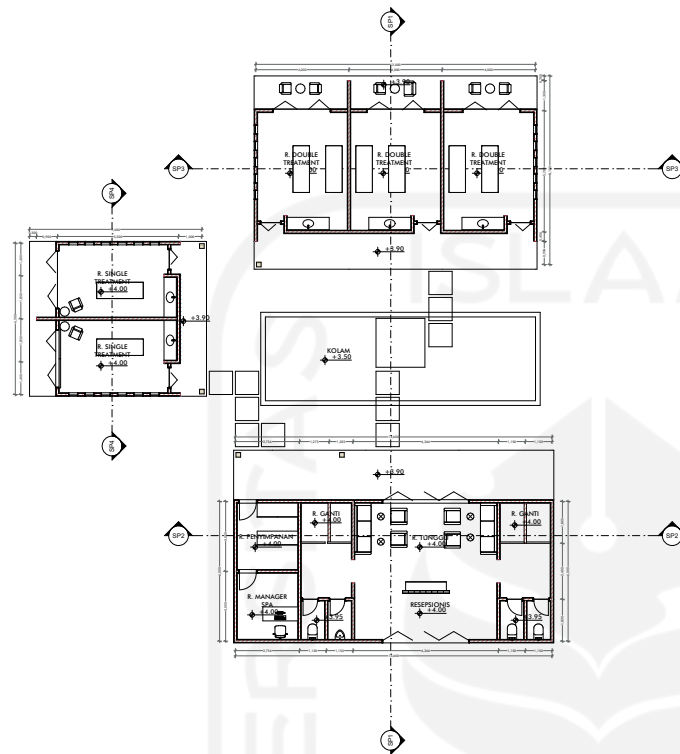
4.5 Resort Unit

4.5.3 Tipe Suite

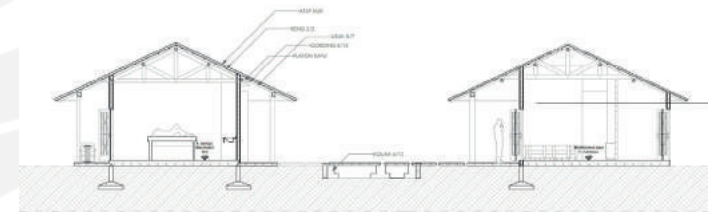
Unit Standar merupakan unit terbesar dan termahal dengan besar 233 m². Unit ini ini dapat menampung kapasitas hingga 6 org. Dilengkapi dengan ruang kerja, minibar, ruang makan, ruang tamu, teras, wardrobe dan Kolam renang. Serta menggunakan atap khas jogja dengan material atap ijuk ditambahkan bukaan pada atap agar cahaya tetap masuk ke seluruh ruangan.



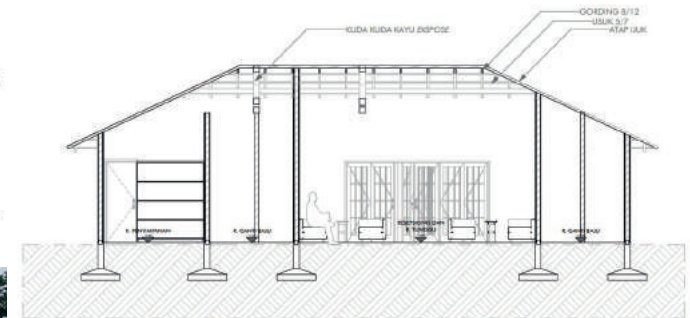
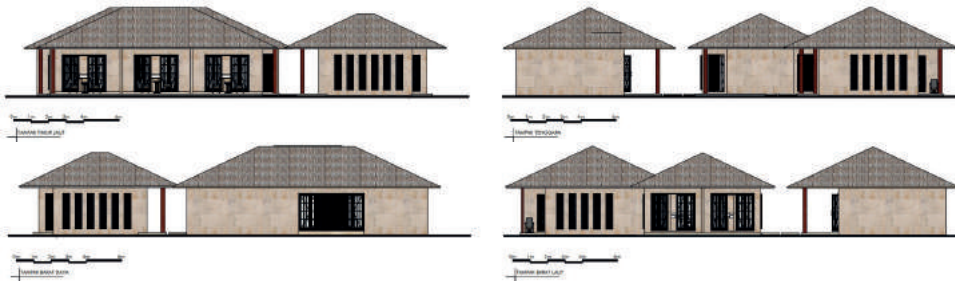
4.6 SPA



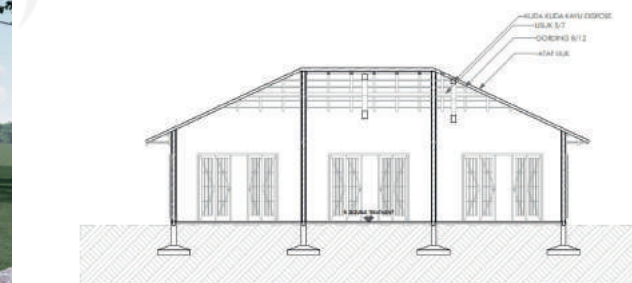
Menggunakan bentuk atap tradisional jogja SPA sebagai pembeda dengan atap unit resort lainnya. Selain itu memberikan bukaan besar pada bagian SPA untuk mendapatkan pengalaman dengan view tatanan landscape menarik bagian depannya. Menambahkan tanaman rambat pada fasad depan untuk menghindari masuknya cahaya berlebih tetapi tidak menghalangi jarak pandang pengguna bangunan dan menghasilkan kesan alami.



0m 1m 2m 4m 6m 8m



0m 2m 4m 8m



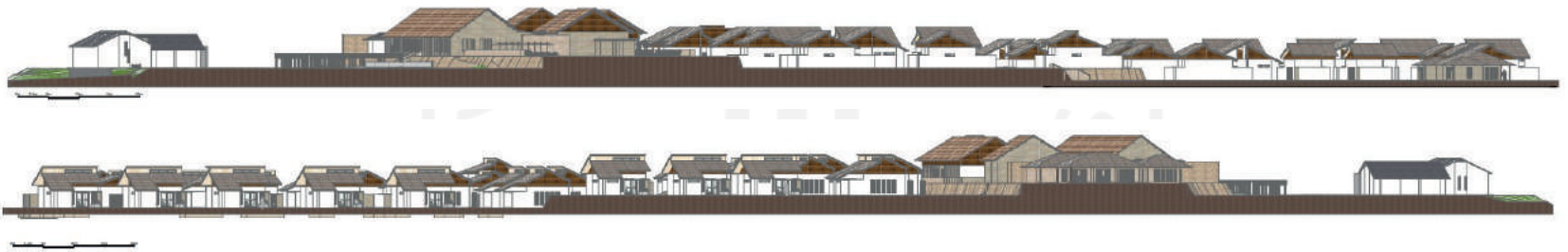
0m 2m 4m 8m

4.7 Tampak Kawasan

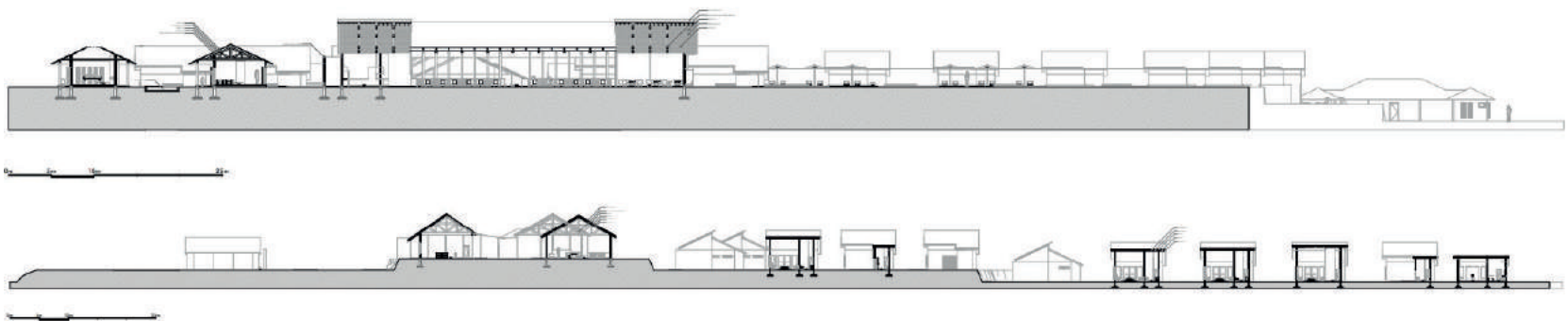


Memunculkan karakter bangunan resort horizontal yang tersebar diseluruh site.

Karakter bangunan utama yang kuat sebagai area penyambutan dengan menerapkan tipologi atap tropis. Penggunaan material lokal batu alam, batu kali, dan juga dinding batu alam dengan tone warna beige ke coklat.



4.8 Potongan Kawasan



4.9 Detail Arsitektural

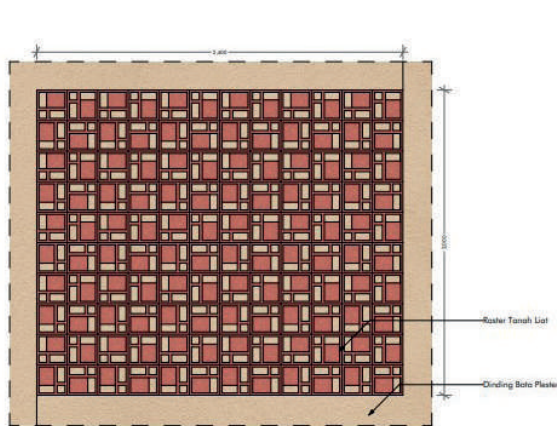
4.9.1 Dinding Roster Ruang Tipe Standart



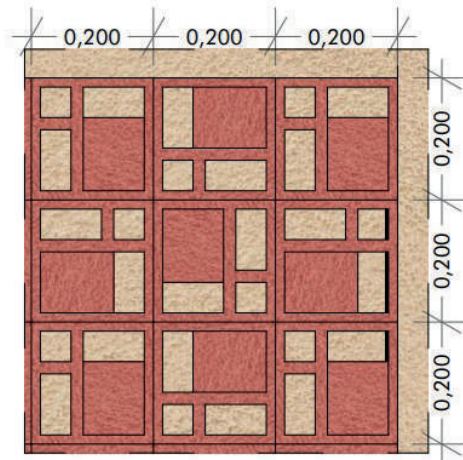
Tempak Borak Doya Bangunan Tipe Standart
1:100

Penggunaan dinding roster sederhana pada bangunan tipe standar juga digunakan pada selubung fasad unit yang berperan sebagai kisi-kisi dalam mengurangi panas.

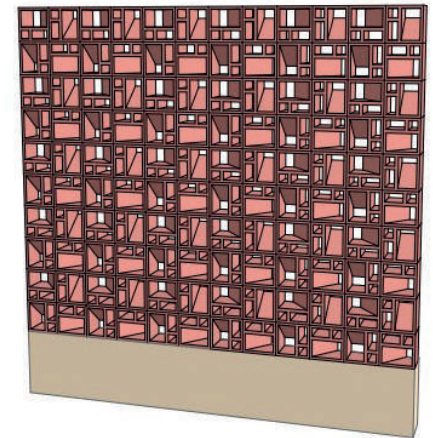
Material yang digunakan berupa tanah liat.



Detail Dinding Roster Bangunan Tipe Standart
1:20



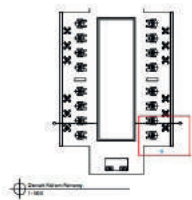
Detail Dinding Roster Bangunan Tipe Standart
1:5



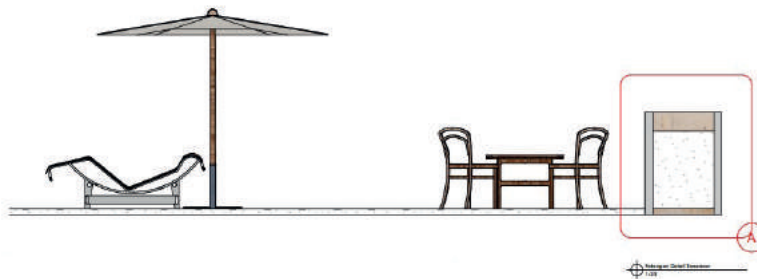
Prespektif Dinding Roster Bangunan Tipe Standart
1:100

4.9 Detail Arsitektural

4.9.2 Dinding Vegetasi

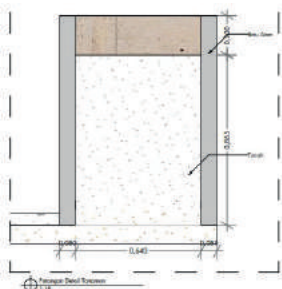


Tempak Borak Doya Bangunan Tipe Standart
1:100



Tempak Borak Doya Bangunan Tipe Standart
1:100

Penggunaan dinding vegetasi di area Kolam Renang publik selain sebagai penyejuk juga menjadi penghalang visual atau pandangan dari luar seperti dari parkir ataupun area penginapan.



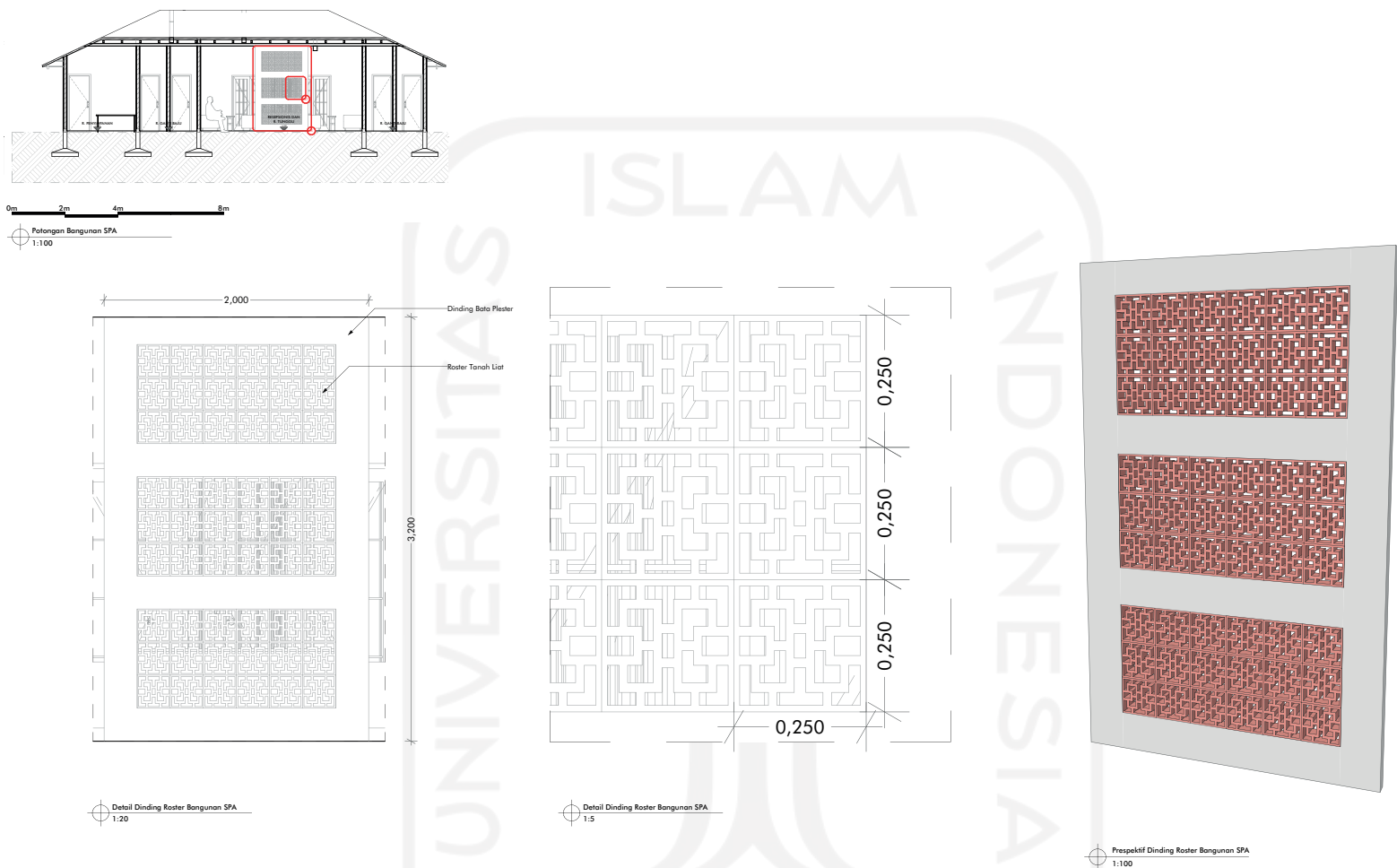
Detail Dinding Vegetasi
1:20



Prespektif Dinding Vegetasi
1:100

4.9 Detail Arsitektural

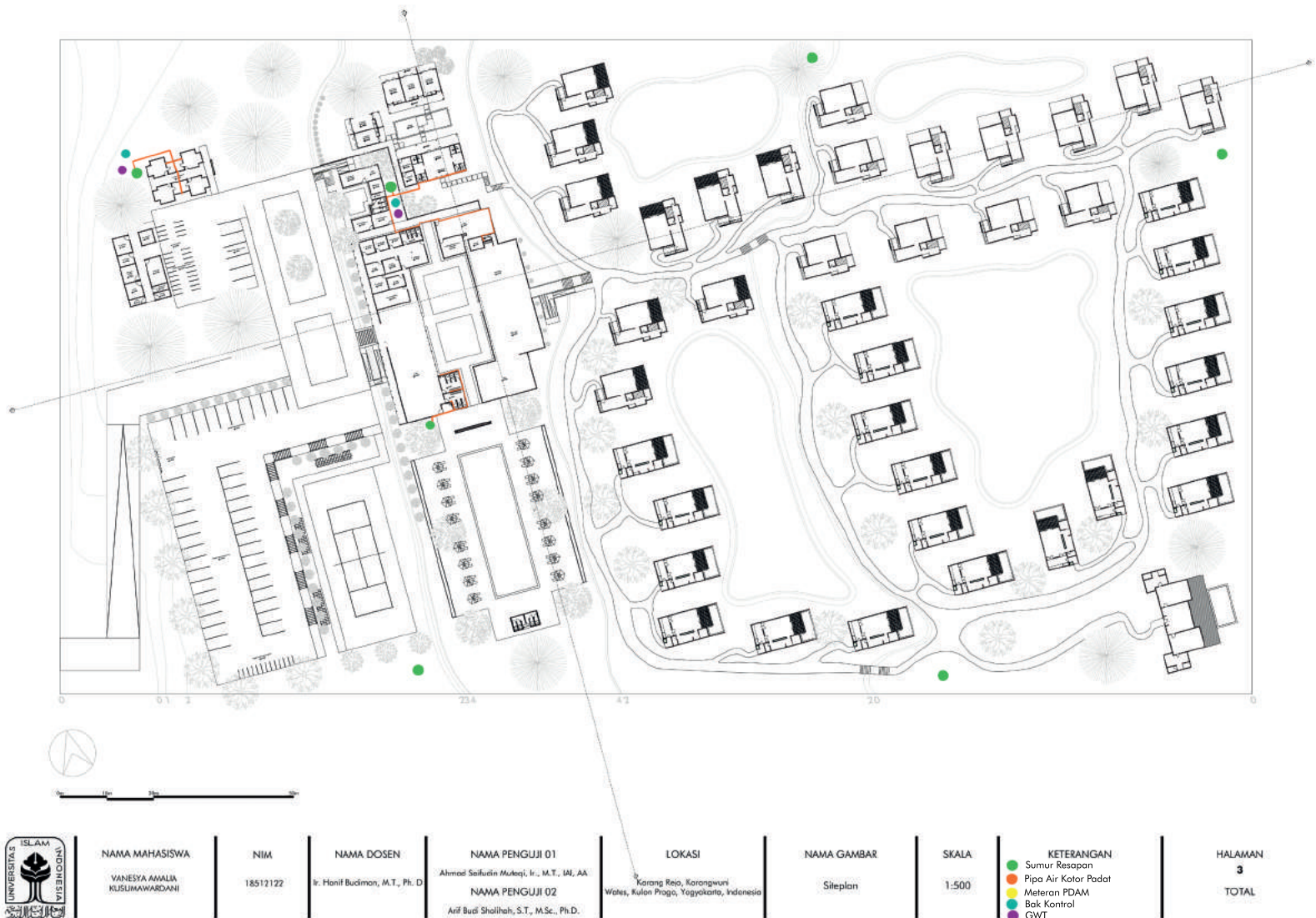
4.9.3 Dinding Roster SPA



Penggunaan dinding roster sederhana pada bangunan SPA juga digunakan pada selubung fasad unit yang berperan sebagai kisi-kisi dalam mengurangi panas, dan sebagai estetik ruangan. Material yang digunakan berupa tanah liat.

4.10 Infrastruktur

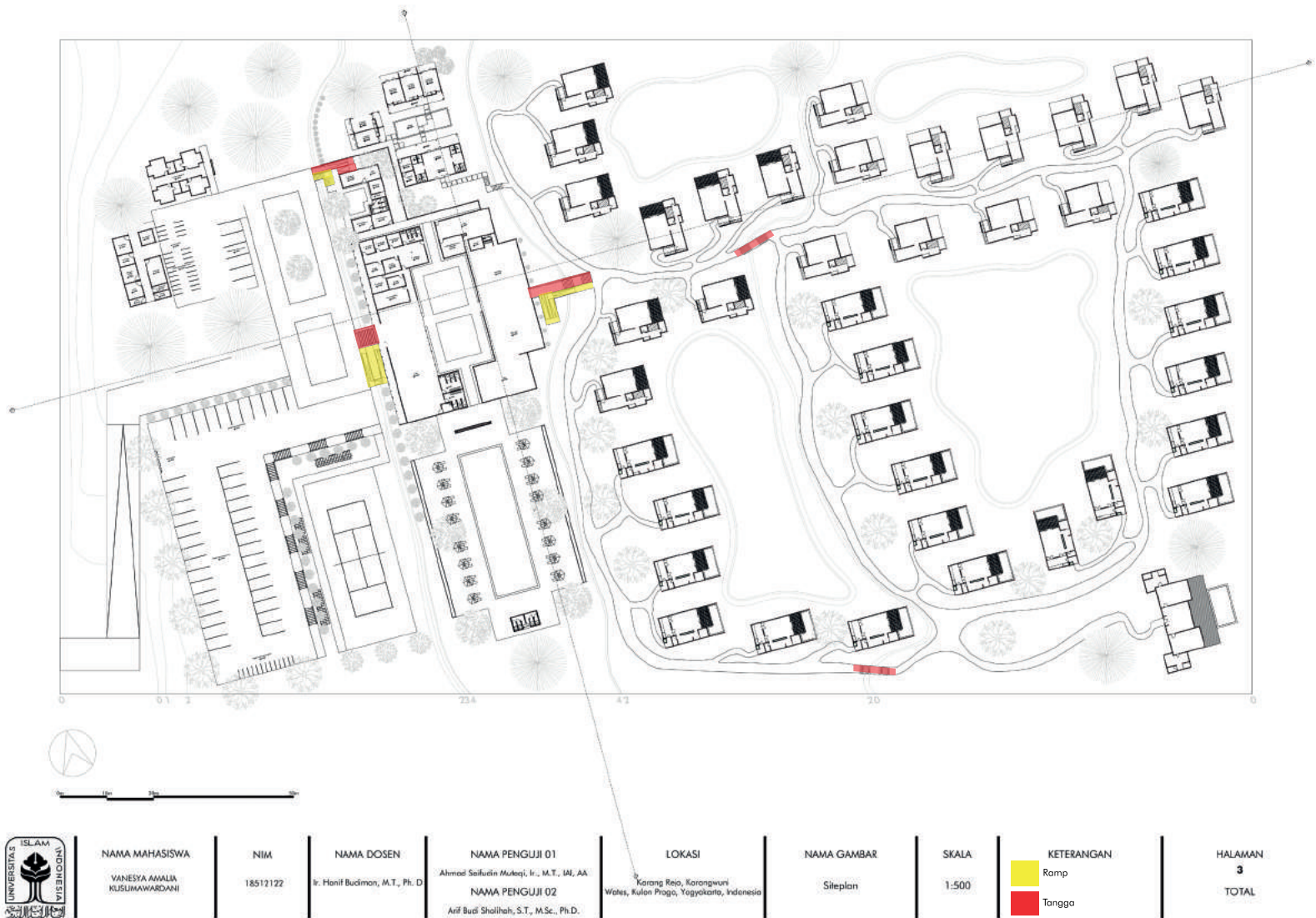
4.10.1 Jaringan Air



Penyediaan air bersih berasal dari PDAM dimana air akan ditampung terlebih dahulu pada Ground Water Tank dan kemudian disebarakan menuju Clean Water Tank yang tersebar didalam site. Pada perancangan unit resort terdapat satu CWT untuk beberapa unit. Sistem yang digunakan yaitu downfeed.

4.10 Infrastruktur

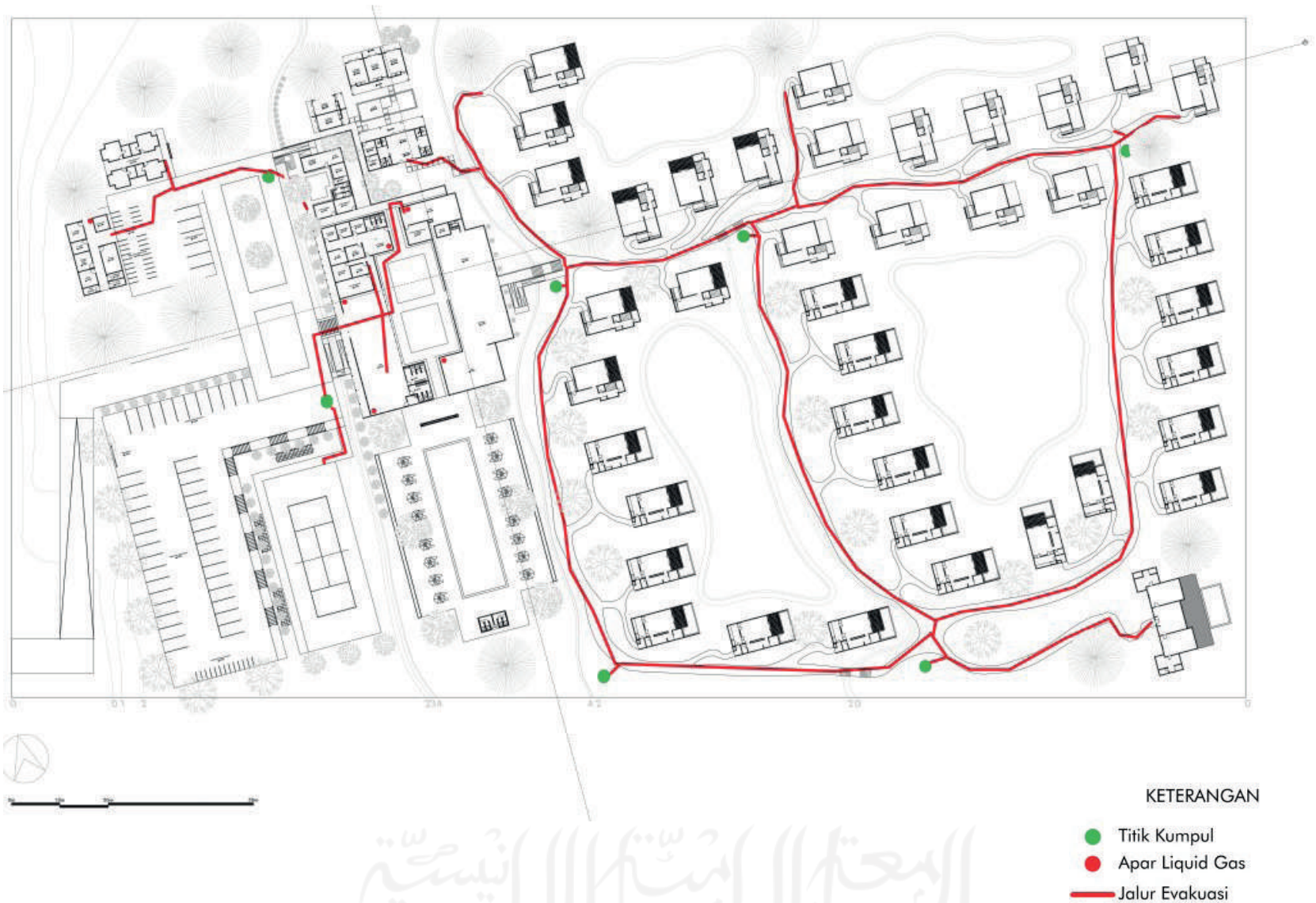
4.10.2 Ramp Barrier Free



Pada perancangan bangunan unit resort maupun bangunan publik memiliki antar elevasi kurang lebih 2m sehingga diperlukan transportasi vertikal bagi penyandang disabilitas. Sehingga terdapat ramp dan tangga pada bangunan publik. Untuk bangunan privat disediakan beberapa unit yang memiliki ramp disetiap tipe unit. Menyediakan beberapa parkir khusus yang dekat dengan area drop off serta akses pejalan khaki yang dilengkapi dengan pathway sebagai pengarah jalan.

4.10 Infrastruktur

4.10.3 Keselamatan Bangunan



Dalam penanggulangan kebakaran maka rancangan terdapat sistem proteksi pasif dan aktif. Proteksi pasif berupa penyediaan tangga, Serta terdapat titik kumpul. Sistem proteksi aktif yaitu terdapat sprinkler, hydrant, apar dan heat detector. Dengan jarak maksimal antar sprinkler tidak lebih dari 3.5 m dan heat detector 5m.

4.11 Suasana Eksterior



4.11 Suasana Interior



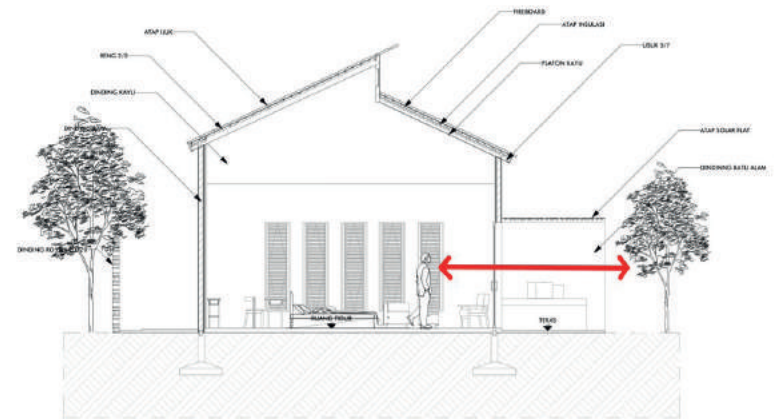
4.12 Checklist Elemen Biofilik

4.12.1 Visual Connection with Nature / Koneksi visual dengan alam

Visual Connection with Nature	<ul style="list-style-type: none">* Lowered blood pressure and heart rate (Brown, Barton & Gladwell, 2013; van den Berg, Hartig, & Staats, 2007; Tsunetsugu & Miyazaki, 2005)	Improved mental engagement/ attentiveness (Biederman & Vessel, 2006)	Positively impacted attitude and overall happiness (Barton & Pretty, 2010)
--------------------------------------	---	---	---

- Aplikasi unsur alam pada letak entrance Kawasan dan pedestrian berupa media tanam ataupun pepohonan rimbun, karena dapat meningkatkan kognitif fisik maupun psikologis apabila melihat tanaman dan pepohonan.

- Pada setiap bukaan yang menghadap pada arah timur dan barat akan diberi pohon yang berguna untuk memfiltrasi cahaya matahari langsung dan juga sebagai view dari pengguna dalam ruangan, oleh karena itu penempatan pohon pada view luar ruangan dapat membantu mengkoneksikan pengguna dengan alam.



4.12 Checklist Elemen Biofilik

4.12.2 Non- Visual Connection with Nature / Koneksi non-visual dengan alam

Non-Visual Connection with Nature	* Reduced systolic blood pressure and stress hormones (Park et al., 2009; Hartig, Evans, Jamner et al., 2003; Orsega-Smith et al., 2004; Ulrich et al., 1991)	Positively impacted cognitive performance (Mehta, Zhu & Cheema, 2012; Ljungberg, Neely, & Lundström, 2004)	Perceived improvements in mental health and tranquility (Li et al., 2012; Jahncke, et al., 2011; Tsunetsugu, Park, & Miyazaki, 2010; Kim, Ren, & Fielding, 2007; Stigsdotter & Grahn, 2003)
--	---	--	---

Untuk menghadirkan pola Non Visual Koneksi dan Non Ritmik maka dirancangan sebuah kolam yang berada di area SPA dan danau di area penginapan agar suara dari air itu dapat memberikan evok non visual dan non ritmik kepada pengguna.

4.12.3 Non-Rhythmic Sensory Stimuli / Koneksi visual dengan alam Rangsangan sensorik nonritmik

Non-Rhythmic Sensory Stimuli	* Positively impacted heart rate, systolic blood pressure and sympathetic nervous system activity (Li, 2010; Park et al., 2008; Kahn et al., 2008; Beauchamp, et al., 2003; Ulrich et al., 1991)	Observed and quantified behavioral measures of attention and exploration (Windhager et al., 2011)	
-------------------------------------	--	--	--

Dengan adanya danau dan kolam dapat menciptakan bau/ aroma itu sendiri pada ruang dapat memberikan rangsangan sensorik alami .

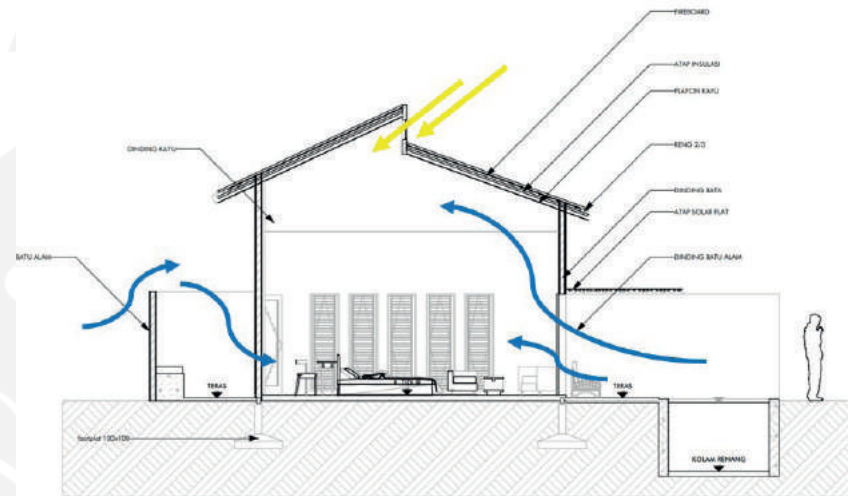


4.12 Checklist Elemen Biofilik

4.12.4 Thermal & Airflow Variability / Variabilitas termal & aliran udara

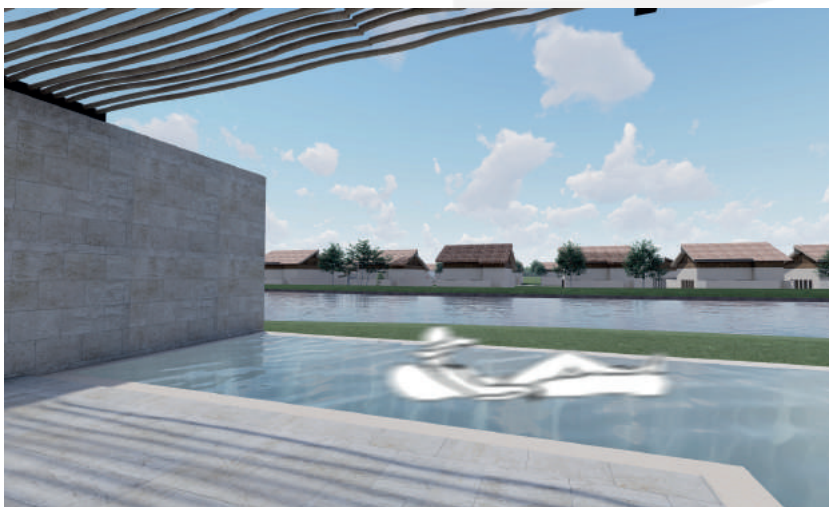
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">RE IN THE SPA</p> <p>Thermal & Airflow Variability</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Positively impacted comfort, well-being and productivity (Heerwagen, 2006; Tham & Willem, 2005; Wigö, 2005) 	<p>Positively impacted concentration (Hartig et al., 2003; Hartig et al., 1991; R. Kaplan & Kaplan, 1989)</p>	<p>Improved perception of temporal and spatial pleasure (alliesthesia) (Parkinson, de Dear & Candido, 2012; Zhang, Arens, Huizenga & Han, 2010; Arens, Zhang & Huizenga, 2006; Zhang, 2003; de Dear & Brager, 2002; Heschong, 1979)</p>
--	--	--	--

Atap yang cukup tinggi dan miring membuat terdapat bantalan udara dibawahnya, serta udara panas juga dapat keluar melalui sela-sela dari kuda-kuda dan kemudian udara dingin naik dari bawah yang mengakibatkan terjadinya sirkulasi udara yang baik untuk pengguna



4.12.5 Presence of Water / Kehadiran air

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">NATUR</p> <p>Presence of Water</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reduced stress, increased feelings of tranquility, lower heart rate and blood pressure (Alvarsson, Wiens, & Nilsson, 2010; Pheasant et al., 2010; Biederman & Vessel, 2006) <p>Positively impacted circadian</p>	<p>Improved concentration and memory restoration (Alvarsson et al., 2010; Biederman & Vessel, 2006)</p> <p>Enhanced perception and psychological responsiveness (Alvarsson et al., 2010; Hunter et al., 2010)</p>	<p>Observed preferences and positive emotional responses (Windhager, 2011; Barton & Pretty, 2010; White et al., 2010; Karmanov & Hamel, 2008; Biederman & Vessel, 2006; Heerwagen & Orans, 1993; Ruso & Atzwanger, 2003; Ulrich, 1983)</p>
--	--	---	---



Untuk menghadirkan elemen air pada site yang dapat mempengaruhi pengguna adalah dengan membuat danau dimana dapat memberikan ketenangan dan menenangkan pikiran.

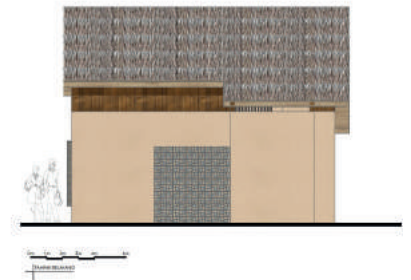
4.12 Checklist Elemen Biofilik

4.12.6 Material Connection with Nature / Koneksi material dengan alam

AL ANALO	Material Connection with Nature	Decreased diastolic blood pressure (Tsunetsugu, Miyazaki & Sato, 2007) Improved creative performance (Lichtenfeld et al., 2012)	Improved comfort (Tsunetsugu, Miyazaki & Sato 2007)
----------	---------------------------------	--	--

- Penggunaan material alam berupa papan kayu dan batu alam
- penggunaan warna alami (earth tone)
- Bentuk furniture yang simple
- Konstruksi atap menggunakan kuda-kuda kayu.
- Penggunaan dinding roster dari tanah liat.
- Penggunaan atap ijuk

Penggunaan material-material alami tersebut dapat menimbulkan kesan nyaman, memberi keyakinan dan rasa aman, menciptakan suasana yang hangat, akrab, dapat memberikan efek Kesehatan pada tubuh serta mendapatkan pencerahan/ide kreatifitas.



4.12 Checklist Elemen Biofilik

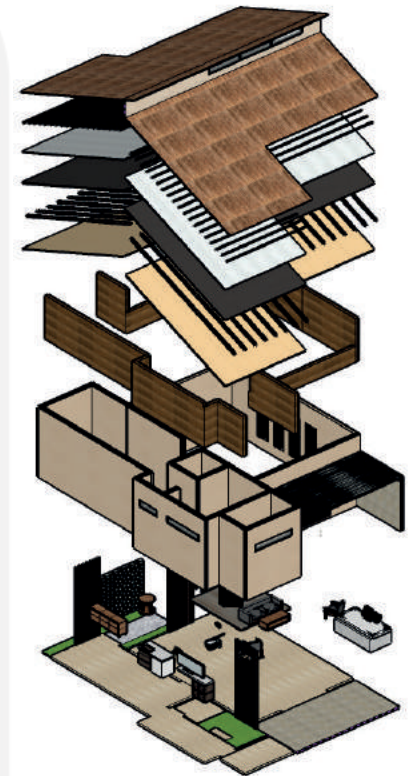
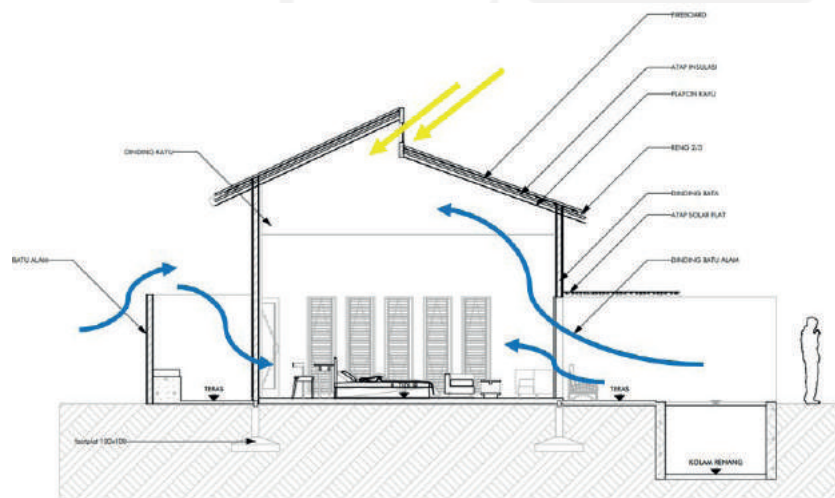
4.12.7 Prospect / Prospek

Prospect	<ul style="list-style-type: none">* Reduced stress (Grahn & Stigsdotter, 2010)* Reduced boredom, irritation, fatigue (Clearwater & Coss, 1991)	Improved comfort and perceived safety (Herzog & Bryce, 2007; Wang & Taylor, 2006; Petherick, 2000)
-----------------	---	---

Orientasi bangunan menghadap ke arah timur dengan view sawah yang tanpa batas dan memberikan kesan keterbukaan.

Ketika langit-langit tinggi hadir, perimeter atau ruang interior ditinggikan 12-18" akan meningkatkan kondisi Prospek.

Dengan menerapkan prospek dalam bangunan dapat meredakan kejenuhan dengan pandangan yang terbatas.





5

Evaluasi Perancangan.

5.1 Segmen Pasar

Dalam perancangan resort nantinya terdapat 2 analisis, segment pasar berupa segmenting dan targeting yaitu:

Variabel Segmen Pasar	Deskripsi Segmenting	Deskripsi Targeting
Geografi (Kawasan)	Mengutamakan tamu luar negeri/ mancanegarayang ingin mencari suasana dan ketenangan yang nyaman juga ingin mendapatkan pengetahuan.	Tamu dari mancanegara dan domestik.
Demografi (Usia)	<ul style="list-style-type: none"> • Usia 20-30 tahun mencari tempat untuk rekreasi dan wisata alam untuk berpetualang dan mencari suasana baru • Usia 30-40 tahun melakukan kegiatan bisnis dan juga bersantai dari kegiatan sehari-hari 	Resort yang dibuat menargetkan konsumen muda dengan usia 20-35 tahun.
Demografi (Jenis Kelamin)	<ul style="list-style-type: none"> • Laki-laki memiliki minat dalam berpetualang/ rekreasi, meeting/ perjalanan bisnis • Perempuan memiliki minat bersantai/ memanjakan diri dengan spa 	Resort yang dirancang dapat mengakomodasi fasilitas keinginan pengunjung laki-laki maupun perempuan
Demografi (Pendapatan)	<ul style="list-style-type: none"> • Tamu kelas atas: Ingin mencoba berbagai fasilitas yang ditawarkan oleh resort 	Menargetkan terhadap tamu kelas atas dimana perancangan memberikan fasilitas hunian, rekreasi, wisata, f&b.
Psikografik (kepribadian/kebutuhan gaya hidup)	<ul style="list-style-type: none"> • Tamu untuk berekreasi/Leisure: kenyamanan dan fasilitas hunian maupun fasilitas tambahan berupa spa & wisata pengetahuan budaya. 	Resort yang dirancang menargetkan terhadap tamu yang akan melakukan rekreasi/leisure.
Demografi (Kelompok)	<ul style="list-style-type: none"> • Individu (single): menginginkan ketenangan dan suasana alam yang disajikan di resort • Pasangan (couple): memberikan privasi pada tiap hunian agar tidak merasa terganggu dan menikmati akan wisata/rekreasi yang ada • Keluarga/rombongan (families): menikmati waktu bersama keluarga dalam hunian yang besar 	Resort yang dibuat akan dibagi menjadi beberapa jenis kamar/hunian untuk mengakomodasi terhadap kebutuhan kelompok pengunjung/wisatawan yang datang
Perilaku	Tamu yang datang dikelompokkan menjadi: tamu untuk bersenang – senang akan mencari area rekreasi, sedangkan tamu untuk menikmati suasana resort	Tamu yang datang untuk bersenang-senang menikmati wisata pengetahuan budaya atau relaksasi yang disajikan oleh resort.

5.2 Deskripsi dan Desain Variabel Biofilik

- untuk penggunaan material pada bangunan batu gamping Biasanya kita menyebutnya dengan batu kapur, meskipun namanya batu kapur akan tetapi ketahanannya dalam cuaca ekstrim dan ketahanannya pada suhu ekstrim. untuk pemilihan warna yang diambil yaitu bewarna coklat/beige.



- Untuk area penginapan menggunakan material Batu paras yang berasal dari Jogja. pemilihan materail tersebut karena terhindar dari lumut dan juga lebih dingin.



5.3 Siteplan

Vegetasi, Pola Massa, Orientasi



- Untuk pemilihan vegetasi yang digunakan pada site yaitu Pohon Akasia, Cemara, Angsana, Pucuk merah, dan Asoka.
- Pada pola masa dan orientasi bangunan terdapat pertimbangan dengan menambahkan dari variable biofilik yaitu presence of water dimana menambahkan danau pada sisi bagian paling timur (warna merah), dengan mempergeser bangunan lebih kebarat sedikit.
- Alasan dengan penambahan danau dibanding dengan mengubah orientasi bangunan (warna biru) karena agar tetap mendapatkan privasi lebih karena apabila orientasi diputar kebarat posisi kolam renang akan lebih dapat terlihat jelas dengan bangunan yang menghadap ke arah timur (warna kuning).



6

Lampiran Perancangan.

6.1 APREB

Halaman 1-2



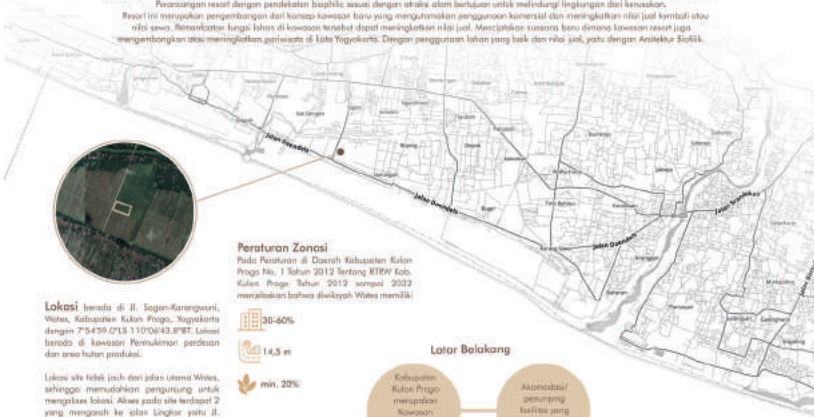
Perancangan Resort dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik di Kulon Progo

Royal & Loch

Resort and SPA

Banyaknya wisata yang ditawarkan di Yogyakarta mengundang banyak wisatawan yang datang dari berbagai daerah dalam dan luar negeri. Dari berbagai tempat wisata yang dikawirkan di Yogyakarta seperti Kulonprogo, Gunung Kidul, Sleman dan Bantul merupakan daerah dengan daya tarik wisata yang beragam. Salah satu tempat wisata di Kulonprogo adalah pantai. Perancangan ini digunakan sebagai fasilitas penunjang atraksi wisata bagi wisatawan.

Perancangan resort dengan pendekatan biofilik sesuai dengan atraksi alam sekitarnya untuk melindungi lingkungan dari kerusakan. Resort ini merupakan pengembangan dari konsep kawasan baru yang mengutamakan penggunaan komersial dan meningkatkan nilai jual kembali atau nilai sewa. Menekankan fungsi lahan di kawasan tersebut dapat meningkatkan nilai jual. Menciptakan suasana baru dimana kawasan resort juga mengembangkan atau meningkatkan pariwisata di lake Yogyakarta. Dengan penggambaran lahan yang baik dan nilai jual, yaitu dengan Arsitektur Biofilik.



Peraturan Zonasi
Paku Perikanan di Daerah Kabupaten Kulon Progo No. 1 Tahun 2013 tentang RTW Kab. Kulon Progo Tahun 2013 sampai 2022 menyatakan bahwa di wilayah Wates memiliki:

- 30-60% (green space)
- 14,5 m (width)
- min. 20% (green space)

Lokasi berada di Jl. Sragen-Karanganyu, Wates, Kabupaten Kulon Progo, Yogyakarta dengan 7°54'59.0713" 110°06'43.8781". Lokasi berada di kawasan Pemukiman pedesaan dan area hutan produksi.

Lokasi site tidak jauh dari jalan utama Wates, sehingga memudahkan pengunjung untuk mengakses lokasi. Akses pada site terdapat 2 yang mengarah ke situs Inggris yaitu Jl. Darmahati dan Jalan Nasional yaitu Jl. Panarejo-Jogja.

Untuk akses dari Kota Yogyakarta menuju lokasi site dan Bandara yaitu:

1. Akses dari Kota Yogyakarta menuju lokasi dapat melalui 3 jalan: Jl. Yogyakarta-Wates (1 jam 14 menit), Jl. Wates - Pakhalwan (1 jam 12 menit), dan Jl. Darmahati (1 jam 11 menit).
2. Akses dari Bandara YIA menuju lokasi dapat melalui 3 jalan: Jl. Darmahati - Wates perantara (16 menit)

Latar Belakang



Isu Permasalahan



PENYELESAIAN DESAIN - BIOFIKLIK



Visual Connection with Nature
Apliasi unsur alam pada fasad entrance Kawasan dan pedesaan berupa media lamp ataupun pepohonan rimbun.

Non-Visual Connection with Nature
dirancangan sebuah kolam yang berada di area SPA dan diarea di area-pengembangan agar suara dari air itu dapat memberikan efek non visual dan non ritmik kepada pengunjung.

Non-Biophilic Sensory Stimuli
Dengan adanya daratan dan kolam dapat menjadikan lahar/ arus air sendiri pada ruang dapat memberikan rangsangan sensorik alam.

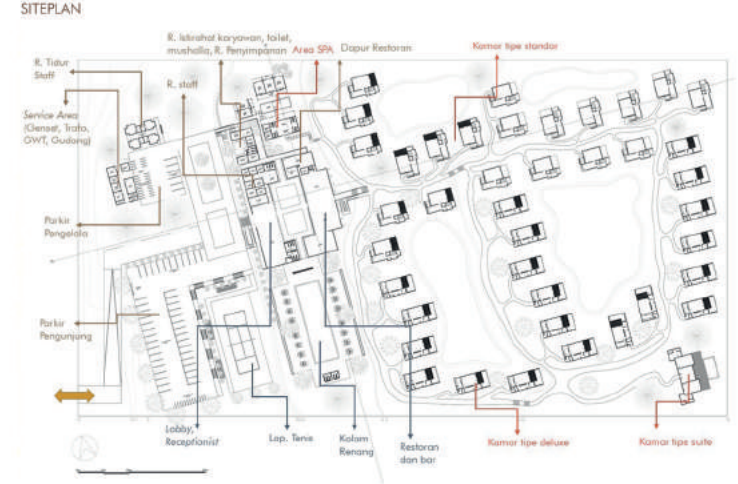
Presence of Water
Untuk menghadirkan elemen air pada site yang dapat mempengaruhi pengunjung adalah dengan membuat daratan dimana dapat memberikan kelengkapan dan menyenangkan pikiran.

Thermal & Airflow Variability
Atas yang cukup tinggi dan miring membuat terdapat kebocoran udara dibawahnya, serta udara panas juga dapat keluar melalui ventilasi dan kudo-kudo dan kemudian udara dingin naik dari bawah yang mengakibatkan sirkulasi udara yang baik untuk pengunjung.

Material Connection with Nature
Penggunaan material-material alam tersebut dapat memberikan kesan nyaman, memberi kelegian dan rasa aman, menciptakan suasana yang hangat, akrab, dapat memberikan efek kesehatan pada tubuh serta mendapatkan pencerahan/ide kreatifitas.

Privacy
Orientasi bangunan menghadap ke arah timur dengan viewarah yang terpa batus dan memberikan kesan keterbukaan. Dengan menerapkan konsep dalam bangunan dapat meredakan ketegangan dengan pandangan yang terbatas.

GAMBAR PERANCANGAN

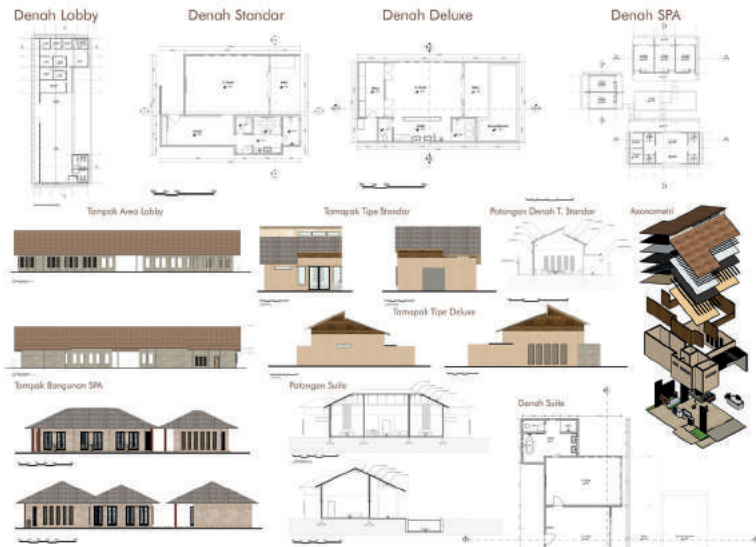


6.1 APREB

Halaman 3-4

GAMBAR PERANCANGAN

TAMPAK SITEPLAN



INTERIOR



Ruang tidur tipe deluxe dengan view kolam renang dan dasar.



Ruang Toilet dengan bathtub berada di luar



Ruang tunggu pada area SPA yang dapat menikmati view kolam



Ruang utama tipe suite sebagai ruang santai dan ruang makan dengan view kolam renang



Area restoran dan bar



Ruang tidur tipe standar dengan teras view danau

EKSTERIOR



6.2 CEK PLAGIASI



Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uui.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 1931176339/Perpus./10/Dir.Perpus/X/2022

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Vanesha Amalia Kusuma Wardani
Nomor Mahasiswa : 18512122
Pembimbing : Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Resort dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik di Kulon Progo Yogyakarta

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **3 (Tiga) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 10/21/2022

Direktur



Muhammad Jamil, SIP.

6.3 DAFTAR PUSTAKA

- Adanthi Maudy Adwitya P. (2020). Penerapan Arsitektur Biofilik pada Taman Wisata Botani di Kota Bandung.
- Ahmad Cahyadi, Abdur Rofi dan Rika Harini. (2016). Pemetaan Potensi Air Tanah di Das Juwet Kabupaten Gunungkidul.
- Anisa Hapsari Kusumastuti dan Adjie Pamungkas. (2018). Identifikasi Potensi dan Permasalahan Daya Dukung Lingkungan berdasarkan Aspek Daya Dukung Fisik, Daya Dukung Ekologis, dan Daya Dukung Sosial pada Pantai Baron, Kabupaten Gunungkidul, Yogyakarta.
- Darsiharjo Darsiharjo. (2014). Konsep Resort yang Berkelanjutan (Kasus Resort Indonesia).
- Fajri Ramadhan, Indra Agus Riyanto, Ahmad Cahyadi, Muhammad Naufal, M Widyastuti, Tjahyo Nugroho Adji. (2021). Dampak Siklon Tropis Savannah terhadap Karakteristik Hidrogeokimia Aliran pada Mata Air Guntur, Kawasan Karst Gunungsewu.
- Hana Muthiara Sari dan Asri Dinapradipta. (2019). Pendekatan Biofilik untuk Mengurangi Faktor Lingkungan Pemicu Asma pada Apartemen.
- Heri Sudarsono & Indah Susantun. (2019). Pengembangan Potensi Wisata di Kawasan Pantai Selatan Kabupaten Gunung Kidul, Yogyakarta.
- <https://globalwindatlas.info/>
- <https://mapcorner.wg.ugm.ac.id/2017/02/mengurai-konflik-tambang-pasir-besi-kulon-progo/>
- <https://setwan.kulonprogokab.go.id/detil/69/kulon-progo-butuh-kebijakan-tak-normal>
- <https://dpmppt.kulonprogokab.go.id/detil/1382/realisasi-investasi-2021-di-kulonprogo-lampaui-target>
- <https://dlh.kulonprogokab.go.id/detil/558/tantangan-pembangunan-mega-proyek-di-kabupaten-kulon-progo-terhadap-lingkungan-hidup>
- <https://gunungkidulkab.bps.go.id/statictable/2021/03/04/82/tinggi-wilayah.html>
- <http://etheses.uin-malang.ac.id/1174/8/BAB%20II%20revisi.pdf/> Ida Bagus Idedhyana, Made Mariada Rijasa, Agus Wiryadhi Saidi. (2021). Desain Biofilik pada Gedung Sekretariat dan Laboratorium Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Ngurah Rai.
- https://www.google.comsearch?q=batu+alam+yang+digunakan+di+amanjiwo&ei=o3KRY62mG9yj3LUPmLGjuAs&ved=0ahUKEwjtgrboen7AhXcEbcAHZjYCLcQ4dUDCA8&uact=5&oq=batu+alam+yang+digunakan+di+amanjiwo&gs_
- I Gede Ramsa Wahyu Alam Sari, I Wayan Runa, Ni Wayan Meidayanti Mustika. (2020). Konsep Desain Hotel Resort Beridentitas Bali di Pantai Bugbug, Karangasem - Bali.

- I Putu Udiyana Wasista. (2020). Penerapan Desain Biofilik di Masa Pandemi COVID-19.
- Pickard, Q. (2008). *The Architect's Handbook*. New York: Wiley.
- Putri Dwi Yuliyana. (2018). Pemanfaatan Airtanah dalam Urgensi Kebutuhan Air Daerah Karst Gunungsewu di Gunungkidul, Yogyakarta.
- Rizqi Muhammad M, Paramitha Tedja T, dan Joko Sungkono. (2019). Distribusi Aliran Airtanah dan Model Aquifer di Kabupaten Gunungkidul Utara, Yogyakarta.
- Stephen R. Kellert, J. H. (2011). *Biophilic Design : The Theory, Science and Practice of Bringing Buildings to Life*. New Jersey: Wiley.
- Sustaination. (2015, March 15). Apa itu Recycle? Pahami Arti dan Cara Melakukannya.
- Terramai. (2021). HERE'S HOW RETAIL SPACES CAN BENEFIT FROM BIOPHILIC DESIGN. White City: Terramai
- Terrapin. (2014). 14 Pattenrs of Biophilic Design
- Vicky Alyah, Desrina Ratriningsih. (2020). Penerapan Ekowisata Pada Perancangan Hotel Resort Bintang Tiga di Pacet.
- Weatherspark: <https://weatherspark.com/map?id=121532&pageType=1>
- Wolverton, B. J. (1989). *Interior Landscape Plants for Indoor Air Pollution Abatemen*.



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR



DEPARTMENT *of*
ARCHITECTURE



한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



**CANBERRA
ACCORD**

**Perancangan Resort dengan Pendekatan
Arsitektur Biofilik di Kulon Progo Yogyakarta**

Vanesya Amalia Kusuma Wardani

18512122



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE