

LAPORAN TUGAS AKHIR

VILLAGE RESORT HOTEL DI KAWASAN WISATA WADUK DARMA
Setting Perkampungan Masyarakat Sunda Sebagai Dasar Perancangan
VILLAGE RESORT HOTEL IN THE TOURISM AREA OF DARMA BARSIN
Setting of The Sundanese Settlement As A Basic In Designing



Disusun Oleh:

VISA ZUMARESKA SEPTIANA

04512035

Dosen Pembimbing:

Ir. TONI KUNTO WIBISONO

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2008/2009

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

VILLAGE RESORT HOTEL DI KAWASAN WISATA WADUK DARMA

Setting Perkampungan Masyarakat Sunda Sebagai Dasar Perancangan

VILLAGE RESORT HOTEL IN THE TOURISM AREA OF DARMA BARSIN

Setting of The Sundanese Settlement As A Basic In Designing



Yogyakarta, Juni 2009



Ir. Hj. Hastuti Saptorini MA

Ketua Jurusan Arsitektur UII

Ir. Toni Kunto Wibisono

Dosen Pembimbing

*“Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk semua orang yang awalnya menyarankan, lalu kemudian memaksa namun pada akhirnya mendukung saya untuk segera lulus.
Terima kasih untuk apa yang telah kalian berikan....”*

KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan kenikmatan, keselamatan, kekuatan serta kesehatan sehingga saya dapat menyelesaikan tahapan demi tahapan dalam menempuh proses tugas akhir ini.

Shalawat serta salam tidak lupa saya ucapkan bagi junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menyampaikan risalah serta ajaran Islam kepada seluruh umat manusia di dunia ini.

Setelah melalui sebuah proses yang sangat panjang, Alhamdulillah tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar dan tepat waktu. Meski diakui masih terdapat banyak kekuarangan, namun saya berharap melalui tulisan mampu menjadikan jembatan bagi saya sebagai penghubung antara kehidupan dunia kampus menuju sebuah kehidupan realistis yang tidak hanya terpaku oleh sekedar teori.

Tugas akhir ini dapat terwujud berkat semua pihak yang telah membantu dan membimbing saya, untuk itu saya ucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Ir. Hj. Hastuti Saptorini, M. Arch selaku ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan UII.
2. Bapak Ir. Tony Kunto Wibisono, selaku dosen pembimbing tugas akhir ini yang telah banyak membantu dan membimbing saya dalam setiap proses tugas akhir ini. Terima kasih atas ilmu yang telah diberikan, serta banyak masukan yang saya terima, juga berbagai kritik yang membangun dari bapak. Semua apa yang telah bapak berikan dapat menjadi ilmu yang bermanfaat bagi saya pada khususnya dan tentunya bagi semuanya.
3. Bapak Bambang selaku dosen tamu yang telah banyak memberikan saran serta kritik yang membangun dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.
4. Bapak Ir. H. Revianto Budi Santosa, M. Arch selaku dosen pembimbing akademik saya selama kuliah. Terima kasih atas bimbingan dan bantuan

yang telah bapak berikan selama saya menempuh proses perkuliahan di Jurusan Arsitektur FTSP UII.

5. Seluruh dosen jurusan Arsitektur, terima kasih atas banyaknya ilmu yang telah kalian berikan kepada saya.
6. Mas Tutut dan Mas Sarjiman, terima kasih atas banyak bantuan yang telah kalian berikan selama proses tugas akhir ini berlangsung.
7. Mama dan Papa tercinta yang selalu memberikan dukungan dalam hampir setiap jalan yang anakmu ini tempuh. Semua halangan serta kesusahan yang dialami menjadi lebih mudah berkat doa yang selalu kalian panjatkan. Terima kasih atas banyak hal yang telah kalian berikan padaku sehingga anakmu ini pantas berbangga diri karena memiliki orang tua seperti kalian. Satu kalimat sederhana yang akan selalu ada didalam hati ini "Aku sayang Mama dan Papa" dan semua ini adalah hasil dari semangat yang terus kalian berikan.
8. Mas Aik, makasih banyak karena selama ini selalu memberikan banyak dukungan dan masukan buat adekkmu yang menyebalkan ini. Terima kasih untuk segalanya yang udah mas kasi bwt aku sehingga aku bahagia punya kakak seperti dirimu.
9. Keluarga besar Sastro Sugiman, Eyang Putri dan Eyang Kakung, Tante Tutik dan Om Supri, Tante Anik, Alma, Iwan, Ayas juga semuanya. Terima kasih atas doa-nya sehingga aku bias melewati semua ujian ini dengan tenang dan penuh kesabaran.
10. Keluarga Besar Sarbini, Eyang Kakung (Alm.) dan Eyang Putri, Om Herry dan Om Wawan. Terima kasih atas dukungan doanya.
11. Untuk hati dan jiwa ini yang selalu bersemangat dalam menciptakan segala hal yang indah dalam hidup ini. Demi kebebasan dalam berpikir dan berkereasi. Demi sebuah impian dan cita-cita. Terima kasih untuk gelora yang selalu timbul di dalam setiap langkah yang aku lakukan. Satu hal yang pasti aku tidak akan pernah berhenti untuk berkreasi.
12. Almira Taufiqi Zahra, terima kasih untuk wangi bunga yang selalu kamu berikan sehingga memberikan semangat dalam diri ini untuk berbuat lebih baik. Makasi buat waktu yang telah banyak kamu berikan untuk mendukungku selama proses tugas akhir ini berlangsung.

-
13. My Best Buddy, Fauzi (ozo) dan Rizal. Makasi buat semangat dan inspirasi kalian sehingga memacu semangatku untuk dapat menyelesaikan semuanya. Selamanya kita adalah sahabat.
 14. Riski Amelia, makasi buat doa dan dukungannya. Satu hal yang selalu aku ingat dari dirimu adalah banyaknya pelajaran berharga yang bisa aku ambil dari kehidupan yang kamu jalani. Terima kasih sahabat terindahku.
 15. Anak-anak kontrakan "The Twin House", Arif (Kibo), Dedi, Waming, Ridho (Jabrik), Fajar (Bajaj), Indo (Kokom), Bangun dan Arif (Mona). Meskipun kita sekarang terpisah tapi kebersamaan kita di rumah konyol yang menyenangkan tak akan pernah terlupakan.
 16. Buat teman-teman wanita teraneh dalam hidupku Putri, Maya, Ani, Kiki, Fifi, Luluk, Venia, Ella juga Vita. Makasi buat banyak warna yang kalian beri dalam kehidupanku.
 17. Buat sahabat-sahabat yang sedikit tidak waras, Toto, Nova (ade), Adit, juga Okta. Terima kasih buat kegilaan yang kalian berikan selama ini.
 18. Eko, Niza and Partners thanks banget buat maketnya yang telah banyak membantu aku menempuh ujian pendadaran. Buat padang tengkyu banget buat pinjaman sepatunya yang membuatku lebih percaya diri.
 19. Buat teman-teman seperjuangan Mas Tomo, Mas Adi dan Mas Punto makasi buat semangat saling mendukung selama proses TA ini berlangsung.
 20. Teman-teman di studio Asri, Deny, Tulus, Arif, Fajar, Ismi, Tere, Mba Ifa, dan semuanya. Buat Mas Ade makasih pinjaman buku KBG-nya.
 21. Buat semua anak arsitek 2004 yang tidak bisa disebutkan satu per satu. Makasi buat kalian semua yang selalu menyenangkan.
 22. Temen-temen KKN di Unit 121 angkatan 34, Azrai, Rani juga Fara terima kasih buat dukungannya.
 23. Buat semua teman yang pernah ada dalam hidupku, makasi buat kalian semua.
 24. Partner kerja terbaik komputerku My Blue Eyes, although u're not enough blue anymore. Makasi karena telah banyak membantuku selama ini, meskipun kau telah banyak mengalami evolusi sehingga menjadi seperti sekarang tapi yang aku tau, kaulah partner terbaikku.

-
25. My Black Smash. Terimakasih karena telah banyak mengantarku ke banyak tempat yang ingin kutuju. Maaf bila terkadang aku lupa untuk merawatmu.
26. Semua teman Gadget, Compaq hitamku, Ro'kr~One~Me dan Ro'kr~Two~Me yang membuatku dapat berhubungan dengan banyak orang, PSP silverku yang membuat perjalanan menjadi tidak membosankan. Makasi buat kalian semua.
27. Partner terbaruku My.A (My Sony Alpha 300), meski saat kebersamaan kita belum lama, tapi aku berjanji untuk menciptakan banyak foto yang indah bersamamu di tanganku. Let's Make the World More Beautiful on Frames.
28. Untuk semua musisi yang lagu-lagunya tersimpan di dalam komputerkmu. Terimakasih untuk semua lagu kalian yang telah banyak menemaniku dalam melembur tugas akhir ini.
29. Buat mas Barep terima kasih karena mau direpotkan olehku yang datang di pagi buta untuk ngeprint gambar.

Tulisan ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu kritik beserta saran dari anda semua sangat diharapkan untuk dapat memperkaya khasanah keilmuan saya dan membuka cakrawala berfikir saya yang mungkin masih salah dan kurang.

Wabillahirrafiq wal hidayah

Wassalammu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, Juni 2009

Penulis

Visa Zumareska Septiana

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	X
LEMBAR PENGESAHAN	XX
LEMBAR PERSEMBAHAN	XXX
KATA PENGANTAR	XXXX
DAFTAR ISI	i
ABSTRAKSI	vi
BAB I : PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.1.1. Latar Belakang Permasalahan	2
1.2. Permasalahan	4
1.2.1. Permasalahan Umum	4
1.2.2. Permasalahan Khusus	4
1.3. Spesifikasi Umum Proyek	4
1.3.1. Pengguna Resort	4
1.3.2. Lokasi Site	5
1.3.3. Karakteristik Umum Kawasan Wisata waduk Darma	6
1.4. Tujuan dan Sasaran	7
1.4.1. Tujuan	7
1.4.2. Sasaran	7
1.5. Lingkup Pembahasan	7
1.5.1. Lingkup Pembahasan Arsitektural	7
1.5.2. Lingkup Pembahasan Non Arsitektural	8
1.6. Strategi Perencanaan dan Perancangan	8
1.7. Keaslian Penulis	8
1.8. Sistematika Penulisan	9
1.9. Kerangka Pola Pikir	11
BAB II : SPESIFIKASI PROYEK DAN TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Spesifikasi Proyek	12
2.1.1. Pengertian, Hakekat, Fungsi dan Status Hotel	12
2.1.2. Karakteristik Hotel Resort	13
2.1.3. Bentuk Hotel Resort	15
2.1.4. Hotel Berdasarkan Klasifikasinya	17
2.1.5. Fungsi Village Resort	20
2.1.6. Jenis-Jenis Resort Hotel	21
2.1.7. Departement-departement Dalam Hotel	24
2.1.8. Village Resort Hotel di Kawasan Wisata Waduk Darma	26
2.2. Tinjauan Umum Konsep Arsitektur Sunda	39

2.3.	Arsitektur Sunda di Tiga Kampung	43
2.3.1.	Kampung Tonggoh	43
2.3.2.	Kampung Cigenclang	45
2.3.3.	Kampung Palastra	47
2.4.	Tinjauan Umum Konsep Wadah pada Bentuk Arsitektur Sunda	48
2.4.1.	Lemah-Cai	50
2.4.2.	Luhur-Handap	51
2.4.3.	Wadah-Eusi	51
2.4.4.	Kaca-Kaca	51
2.5.	Studi Banding	52
2.5.1.	Maya Ubud Hotel dan Spa	52
2.6.	Tinjauan Potensi Site	54
2.6.1.	Karakteristik Kawasan Wisata Waduk Darma	54
BAB III : ANALISA PERMASALAHAN		
3.1.	Persoalan Terkait Setting Perkampungan Sunda	58
3.1.1.	Elemen Lemah-Cai	58
3.1.2.	Orientasi Luhur-Handap	59
3.1.3.	Mitos Wadah-Eusi	60
3.1.4.	Mitos Kaca-kaca	60
3.2.	Persoalan Arsitektural	63
3.2.1.	Massa Bangunan	63
3.2.2.	Material	63
BAB IV : DESAIN SKEMATIK		65
BAB V : LAPORAN PERANCANGAN		86
DAFTAR PUSTAKA		107
LAMPIRAN GAMBAR		108

DAFTAR GAMBAR:

Gambar 1.1 Peta Kabupaten Kuningan	5
Gambar 1.2 Perbukitan di sekitar Waduk Darma	6
Gambar 1.3 Pemandangan dari Desa Jagara	6
Gambar 1.4 Bendungan dengan perlintasan jalan diatasnya	7
Gambar 2.1 Hotel dengan bentuk convention	13
Gambar 2.2 Cottge pada sebuah resort	14
Gambar 2.3 Resort dengan massa kombinasi	15
Gambar 2.4 Analisis program ruang	37
Gambar 2.6 Sketsa situasi kampung Tonggoh	42
Gambar 2.7 Sketsa perspektif kampung Tonggoh	43
Gambar 2.8 Sketsa situasi kampong Cigenclang	44
Gambar 2.9 Sketsa Perspektif kampong Cigenclang	44
Gambar 2.10 Sketsa situasi kampong Palastra	46
Gambar 2.11 Sketsa perspektif kampong Palastra	46
Gambar 2.12 Site Plan Maya Ubud Hotel	50
Gambar 2.13 Berbagai tampak Maya Ubud Hotel	50
Gambar 2.14 Pemandangan Maya Ubud Hotel	51
Gambar 2.15 Waduk Darma yang luas	53
Gambar 2.16 Perbukitan di sekitar Waduk Darma	53
Gambar 2.17 Indahnya senja di Waduk Darma	53
Gambar 2.18 Pemandangan desa Jagara yang terbentang di utara	54
Gambar 2.19 Bendungan dengan perlintasan jalan provinsi	54
Gambar 2.20 Pulau Munulgoong yang terletak di tengah waduk	55
Gambar 3.1 Orientasi Luhur-handap di kampong Tonggoh	57
Gambar 3.2 Kaca-kaca yang menjadi acuan di kampong Tonggoh	59

Gambar 3.3 Kaca-kaca pada denah rumah di kampung Cigenclang	60
Gambar 3.4 Bentuk rumah di kampung Cigenclang	60
Gambar 5.1 Siteplan dan elemen yang mempengaruhinya	88
Gambar 5.2 Siteplan berdasarkan orientasi luhur-handap	89
Gambar 5.3 Siteplan berdasarkan mitos wadah eusi	90
Gambar 5.4 Siteplan berdasarkan mitos kaca-kaca	91
Gambar 5.5 Denah front office area	92
Gambar 5.6 Tampak front office area	93
Gambar 5.7 Potongan front office area	94
Gambar 5.8 Denah family suite	95
Gambar 5.9 Tampak family suite	97
Gambar 5.10 Potongan A-A	97
Gambar 5.11 Denah superior suite	98
Gambar 5.12 Tampak superior suite	99
Gambar 5.13 Potongan A-A	99
Gambar 5.14 Denah standar room	100
Gambar 5.15 Tampak standar room	101
Gambar 5.16 Potongan standar room	101
Gambar 5.17 Amphitheatre	102
Gambar 5.18 Denah Gallery	103
Gambar 5.19 Tampak depan Gallery	103
Gambar 5.20 Denah Bale Patemon	104
Gambar 5.21 Tampak Bale Patemon	104
Gambar 5.22 Denah Mushola	105
Gambar 5.23 Tampak Mushola	105
Gambar 5.24 Denah Restaurant	106
Gambar 5.25 Tampak Restaurant	106

DAFTAR TABEL:

Tabel 2.1 Klasifikasi Hotel berdasarkan kelas bintang	15
Tabel 2.2 Ketentuan klasifikasi hotel	16
Tabel 2.3 Analisis wadah bentuk	47
Tabel 2.4 Analisis wadah bentuk	48

DAFTAR SKEMA:

Skema 1.1 Kerangka Pola Pikir	10
-------------------------------	----

ABSTRAKSI

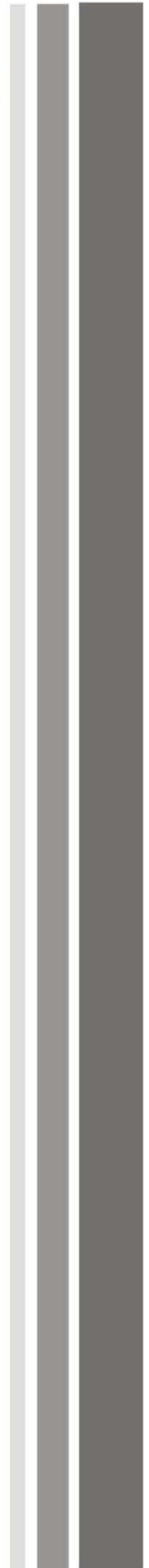
Permasalahan yang diketengahkan pada laporan ini adalah tentang bagaimana mewujudkan sebuah bangunan komersial yang dalam hal ini berupa resort hotel berbintang ** (dua), dengan pendekatan terhadap setting perkampungan masyarakat sunda. Sehingga pada perencanaan dan perancangan bangunan menggunakan konsep masyarakat sunda dalam membangun kampungnya. Tujuan yang ingin dicapai adalah untuk merancang bangunan resort hotel yang mampu menampilkan daya tarik perkampungan sunda pada kawasan waduk darma, sehingga dapat menjadi point of interest dari kawasan tersebut dan menjadi daya tarik wisatawan, sekaligus pengenalan budaya sunda.

Metoda pola pikir yang digunakan adalah dengan mengumpulkan data – data yang relevan dengan pokok permasalahan dan menganalisisnya berdasarkan teori yang ada. Sehingga dari analisis data tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan, dimana nantinya kesimpulan tersebut digunakan sebagai dasar pemikiran dalam perancangan.

Persoalan desain yang diketengahkan adalah bagaimana perencanaan dan perancangan resort ini dapat menggunakan konsep masyarakat sunda dalam membangun kampungnya. Bagaimana menerapkan konsep tersebut ke dalam perancangan sebuah resort tanpa mengabaikan fungsi resort sebagai fasilitas hunian sementara yang nyaman. Selain itu juga bagaimana agar konsep masyarakat sunda dalam membangun kampung yang diterapkan mampu menghadirkan suasana yang akrab antar bangunan, namun disisi lain tetap dapat memberikan privasi bagi penghuninya.

Pemecahan maslahnya adalah dengan menerapkan konsep masyarakat sunda dalam membangun kampungnya ke dalam bangunan dengan penyesuaian berdasarkan fungsi dan tingkat kepentingan setiap massa bangunan. Sehingga pada akhirnya dapat menggunakan konsep tersebut tanpa mengesampingkan fungsi utama sebuah resort.

BAB I: PENDAHULUAN



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Dipenghujung tahun 2000 ini merupakan awal dari dimulainya pasar bebas. Dimana akan terjadinya persaingan usaha antar negara di negeri ini. Dengan ada tuntutan untuk menghadapi persaingan usaha dalam pasar bebas tersebut, tentunya kompleksitas permasalahan yang dihadapi setiap individu diperkotaan semakin meningkat. Hal tersebut tentunya akan mengakibatkan meningkatnya tingkat kejenuhan terhadap rutinitas sehari-hari bagi warga perkotaan. Dengan keadaan masyarakat yang seperti itu, pariwisata dapat dijadikan salah satu alternatif untuk mengurangi tingkat kejenuhan masyarakat perkotaan. Dalam perkembangannya saat ini pariwisata telah mengalami kemajuan yang sangat pesat, dan telah berkembang menjadi sebuah industri yang cukup menjanjikan.

Indonesia merupakan sebuah negara yang berbentuk kepulauan yang terbentang dari sabang sampai merauke. Hal ini tentunya menciptakan keragaman seni dan kebudayaan, serta keindahan alam yang terdapat didalamnya sehingga menjadikan Indonesia sebagai negara yang memiliki aset pariwisata yang beragam. Salah satunya propinsi Jawa Barat yang memiliki potensi budaya dan alam yang khas dan menarik.

Kabupaten Kuningan yang merupakan bagian dari propinsi Jawa Barat memiliki ciri khas seni dan budaya, serta keindahan alam tersendiri. Kabupaten Kuningan yang secara geografis menempati posisi yang strategis dengan pusat Ibukota Propinsi dan juga Ibukota Negara. Hal ini merupakan potensi dan peluang yang akan sangat menguntungkan dalam menjaring wisatawan baik domestik maupun mancanegara.

Kawasan Waduk Darma merupakan salah satu objek wisata utama yang pada awal pembangunannya digunakan sebagai tempat penampungan air, irigasi dan air minum bagi warga kota Kuningan. Namun pada perkembangannya saat ini kawasan Waduk Darma menjelma menjadi salah satu objek pariwisata utama di kabupaten Kuningan. Untuk dapat menunjang kelangsungan hidup objek wisata waduk darma ini maka selain perlu diadakan promosi mengenai keindahan alam yang terdapat di kawasan ini

dibutuhkan juga fasilitas akomodasi yang menunjang seperti taman bermain, penginapan, toko cinderamata, restoran dan lain-lain. Dimana dengan tersedianya fasilitas tersebut diharapkan dapat meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke kawasan ini. Keberadaan fasilitas tersebut dapat menjadikan daya tarik tersendiri bagi wisatawan yang berkunjung ke kabupaten Kuningan.

Kehidupan masyarakat perkotaan yang sibuk, serta monoton dengan berbagai aktifitas kerja yang padat mengakibatkan meningkatnya tingkat kejenuhan dan kepenatan yang dialami oleh masyarakat perkotaan semakin tinggi. Untuk mengatasi hal tersebut maka masyarakat perkotaan membutuhkan proses relaksasi dan penenangan pikiran untuk dapat melanjutkan rutinitas yang menjemukan setiap harinya dengan pikiran yang lebih tenang. Mengunjungi sebuah tempat wisata alam yang tenang dapat dijadikan sebuah solusi bagi proses penenangan pikiran. Kondisi Alam yang masih sunyi dan jauh dari hiruk-pikuk perkotaan akan membantu mereka dalam menjernihkan pikiran dari berbagai macam persoalan yang mereka hadapi sehari-hari. Cara seperti ini dapat membantu mereka menemukan kembali jiwa dan pikiran mereka dalam keadaan yang lebih tenang. Sehingga ketika mereka kembali dengan rutinitas kehidupan mereka di perkotaan, mereka dapat memulai segala aktifitasnya dengan pikiran yang lebih jernih dan tenang.

1.1.1. Latar belakang permasalahan

A. Pentingnya keberadaan resort di kawasan wisata waduk darma

Resort merupakan sebuah akomodasi yang dapat mendukung keberadaan objek wisata waduk darma. Resort dapat berfungsi sebagai fasilitas penginapan bagi para wisatawan yang berkunjung ke objek wisata waduk darma. Sebuah resort diharapkan dapat mengakomodasi berbagai macam kebutuhan bagi wisatawan. Tidak hanya sebagai fasilitas penginapan bagi pengunjung, namun juga dapat dijadikan sebagai fasilitas yang rekreatif bagi pengunjungnya. Selain dapat menikmati keindahan alam yang tersaji di kawasan ini, pengunjung diharapkan juga dapat merasakan kenyamanan yang diberikan oleh resort ini. Keindahan alam yang ada dipadukan

dengan kenyamanan sebuah resort dapat membantu pengunjungnya untuk merasakan ketenangan jiwa dan dapat kembali menjalankan rutinitas pekerjaan sehari-hari. Sehingga keberadaan sebuah resort di kawasan wisata ini menjadi penting.

B. Pentingnya melestarikan arsitektur tradisional Sunda

Perubahan selalu terjadi pada manusia di muka bumi manapun. Proses ini sangat ilmiah. Perubahan cepat disegala bidang akibat pesatnya kemajuan teknologi dan informasi mendorong terjadinya transformasi dari masyarakat industri menjadi masyarakat informasi dan ilmu pengetahuan. Proses ini tidak hanya dialami oleh suatu Negara, tetapi cenderung merebak di seluruh Negara. Fenomena ini dikenal sebagai globalisasi; segala yang terjadi di suatu tempat akan mempengaruhi belahan dunia lain secara signifikan. Dunia seolah kampung besar, jarak (ruang) dan waktu terkompresi secara dramatis oleh media elektronik.

Jauh sebelum gelombang globalisasi melanda, sejarah menunjukkan bahwa arsitektur di Nusantara telah membuka diri terhadap pengaruh budaya lain melalui proses adaptasi dan akulturasi yang relative berlangsung lama. Dalam prosesnya, globalisasi memberi tekanan perubahan dalam kurun waktu yang relative cepat. Gelombang yang tidak bias dihentikan ini mulai terasa dampaknya pada seluruh tatanan ekonomi, politik dan budaya masyarakat Indonesia.

Sejauh ini dapat dinyatakan bentuk arsitektur masyarakat sunda yang otentik dan abadi tidak ada. Konsep bentuk arsitektur sunda selalu adaptif terhadap budaya dan kehidupan masyarakatnya. 'purisme kesundaan' atau keyakinan adanya budaya atau arsitektur sunda otentik dan harus dijaga keasliannya merupakan mitos yang harus dipertanyakan relevansinya.

Saat ini bentuk arsitektur masyarakat sunda yang otentik memang tidak ada. Namun adanya konsep wadah pada bentuk arsitektur sunda dapat menggambarkan proses pembentukan kampung masyarakat sunda. Konsep wadah ini-lah yang dapat

menunjukkan eksistensi arsitektur masyarakat Sunda, yang saat ini mulai tersisihkan oleh kemajuan jaman.

1.2. Permasalahan

1.2.1. Permasalahan Umum

- Bagaimana merancang sebuah village resort hotel di kawasan wisata waduk darma yang sesuai dengan karakteristik lokal yang ada sehingga dapat tercipta sebuah kawasan yang mampu memenuhi kebutuhan rekreatif wisatawan

1.2.2. Permasalahan Khusus

- Bagaimana merancang sebuah village resort hotel yang dapat menampilkan setting perkampungan sunda sebagai dasar perancangannya.

1.3. Spesifikasi Umum Proyek

1.3.1. Pengguna Resort (users)

Para pengguna resort ini antara lain:

a. Pengunjung/ tamu, yang terbagi menjadi:

- Tamu menginap

Merupakan pengunjung resort yang datang dan bermalam di resort ini. Selain bermalam mereka juga dapat menikmati berbagai macam fasilitas yang disediakan oleh resort, sebagai cara untuk memenuhi kebutuhan rekreatif mereka.

- Tamu tidak menginap

Merupakan pengunjung yang datang hanya untuk menikmati berbagai macam fasilitas rekreatif yang disediakan oleh resort.

b. Karyawan resort

Karyawan resort adalah mereka yang bertugas untuk melayani kebutuhan dari para tamu. Baik melayani secara langsung maupun tidak langsung, yang semuanya bertujuan untuk memberikan kepuasan kepada tamu.

c. Pengelola resort

Pengelola merupakan mereka yang memiliki wewenang untuk mengelola resort dan berperan aktif baik secara intern maupun ekstern

d. Penyewa

Penyewa adalah mereka yang menyewa ritel-ritek yang terdapat di dalam resort sebagai fasilitas penunjang keberadaan resort.

1.3.2. Lokasi Site

a. Lokasi

Lokasi waterfront resort ini terletak di kawasan wisata waduk darma, atau tepatnya di desa Jagara, Kecamatan Darma, Kabupaten Kuningan Jawa Barat. Kawasan ini berjarak ± 12 km dari kota Kuningan dan ± 37 km dari kota Cirebon dan terletak diperlintasan jalan propinsi. Adapun batas-batas administrasinya:

Sebelah Utara : Kecamatan Cigugur

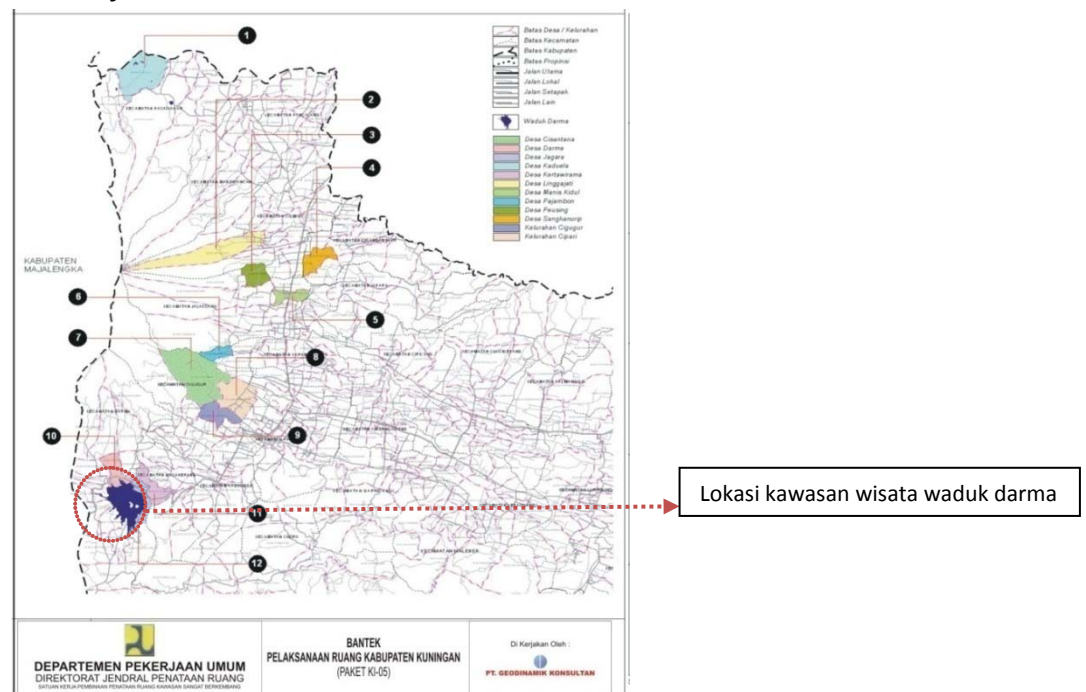
Sebelah Selatan : Kecamatan Hantara

Sebelah Barat : Wilayah Kabupaten Ciamis

Sebelah Timur : Kecamatan Nusaherang

Kawasan ini terletak di daerah perbukitan dan memiliki view langsung ke arah gunung ciremai

b. Site Proyek



Gambar 1.1

Peta Kabupaten Kuningan

(Sumber : Dirjen Penataan Ruang Departemen Pekerjaan Umum)

1.3.3. Karakteristik umum kawasan wisata waduk darma

Kawasan wisata waduk darma ini terletak di sebelah barat daya kota Kuningan atau tepatnya di desa Jagara, kecamatan Darma, atau berjarak sekitar 12km dari kota Kuningan dan 37km dari kota Cirebon. Waduk darma tidak hanya dikelilingi oleh perbukitan dan lembah yang indah, namun juga memiliki udara yang sejuk. Selain perbukitan yang mengelilinginya, dari kawasan waduk dapat terlihat suasana dari desa Jagara yang terbentang disebelah barat. Kawasan waduk darma memiliki karakteristik, antara lain:

- Di kelilingi oleh perbukitan dan lembah yang menawarkan panorama yang indah dengan udara yang sejuk



Gambar 1.2

Perbukitan di sekitar waduk darma

(Sumber :Dokumen pribadi)

- Selain perbukitan yang mengelilinginya, kawasan ini menyajikan pemandangan yang cukup indah dari suasana desa Jagara yang membentang di sebelah barat.



Gambar 1.3

Pemandangan dari desa Jagara

(Sumber :Dokumen pribadi)

- Terletak di perlintasan jalan raya yang menghubungkan 3 kota yaitu Cirebon-Kuningan-Ciamis. Hal ini menjadikan kawasan ini sangat mudah untuk diakses karena terdapat diperlintasan jalan arteri kabupaten Kuningan



Gambar 1.4

Bendungan dengan perlintasan jalan diatasnya

(Sumber :Dokumen pribadi)

1.4. Tujuan dan sasaran

1.4.1. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai adalah merumuskan konsep perancangan dan perencanaan hotel resort yang mampu menampilkan setting perkampungan masyarakat sunda

1.4.2. Sasaran

- Mendapatkan landasan konseptual perencanaan dan perancangan resort dapat yang menampilkan setting perkampungan masyarakat sunda.
- Dapat memanfaatkan kondisi tapak yang dapat mendukung terciptanya setting perkampungan masyarakat sunda.

1.5. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan akan dibagi kedalam 2 masalah terkait dengan disiplin ilmu arsitektur dengan non arsitektur.

1.5.1. Lingkup pembahasan arsitektural

- Pembahasan mengenai perancangan resort hotel yang memiliki fasilitas bintang tiga.
- Pembahasan mengenai tata ruang dan massa bangunan yang sesuai dengan konsep penataan kampung pada masyarakat sunda.
- Perancangan tata massa yang dapat menunjukkan setting perkampungan sunda
- Perancangan bangunan yang dapat menciptakan privasi bagi penghuninya, namun tetap sesuai dengan setting perkampungan.
- Pembahasan mengenai pengolahan tapak terpilih dalam penataan letak tata massa, sirkulasi, serta vegetasinya.

1.5.2. Lingkup pembahasan non arsitektural

- Pembahasan mengenai pengertian hotel pada umumnya serta perbedaannya dengan resort
- Pembahasan mengenai karakteristik lokal kawasan, gambaran kepariwisataan di kabupaten kuningan, serta prospeknya.

1.6. Strategi Perencanaan dan perancangan

Strategi yang digunakan adalah dengan cara mengkompilasikan data baik secara faktual maupun teoritikal, dimana pada tahap selanjutnya dianalisa dan diteruskan dengan perumusan masalah dan penyusunan konsep. Adapun konsep yang ditekankan adalah bangunan mampu menampilkan setting perkampungan masyarakat sunda.

Data faktual diperoleh dengan cara mengamati langsung ke lokasi. Pengambilan foto dan gambar, serta data yang didapat dari instansi atau pihak terkait. Secara teoritikal diperoleh dari literatur atau studi kepustakaan yang berhubungan dengan penataan kampung masyarakat sunda

1.7. Keaslian Penulis

- 1) Resort hotel di kawasan wisata watudodol banyuwangi
Oleh : Dimas Febriyanto (98.512.040)
Permasalahan : Merancang fasilitas resort hotel dikawasan wisata watudodol banyuwangi
Persamaan : Konsep perancangan kontekstual dengan kondisi fisik lingkungannya
Perbedaan : Penekanan konsep pada pelestarian alam dan lingkungan
- 2) Hotel resort waduk batu tegi di tanggamus
Oleh : Dewi Fadila Sari (98.512.075)
Permasalahan : Konsep perencanaan dan perancangan yang berbasis eko-arsitektur
Persamaan : Terletak di tepi waduk
Perbedaan : Penekanan konsep pada perancangan yang berbasis eko –arsitektur
- 3) Resort di pantai kukup
Oleh : Aji Farid Hardono (01.512.190)
Permasalahan : Intergrasi ruang dalam dan luar dengan optimalisasi pemanfaatan karakter alam
Persamaan : Pemanfaatan karakter alam sebagai dasar penentuan desain
Perbedaan : Terletak di tepi pantai

1.8. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan dikelompokkan berdasarkan keterkaitan antara pembahasan satu dengan lainnya. Adapun pengelompokkannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang pemilihan judul, latar belakang permasalahan, permasalahan yang diangkat, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, spesifikasi umum proyek, keaslian penulis, strategi perencanaan dan perancangan, dan kerangka pola pikir.

BAB II SPESIFIKASI PROYEK DAN TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang spesifikasi proyek yang akan dilaksanakan, kelas hotel, dan berbagai tinjauan pustaka yang mendukung permasalahan.

BAB III ANALISA PERMASALAHAN

Bab ini berisi analisa persoalan-persoalan desain yang harus dapat diselesaikan.

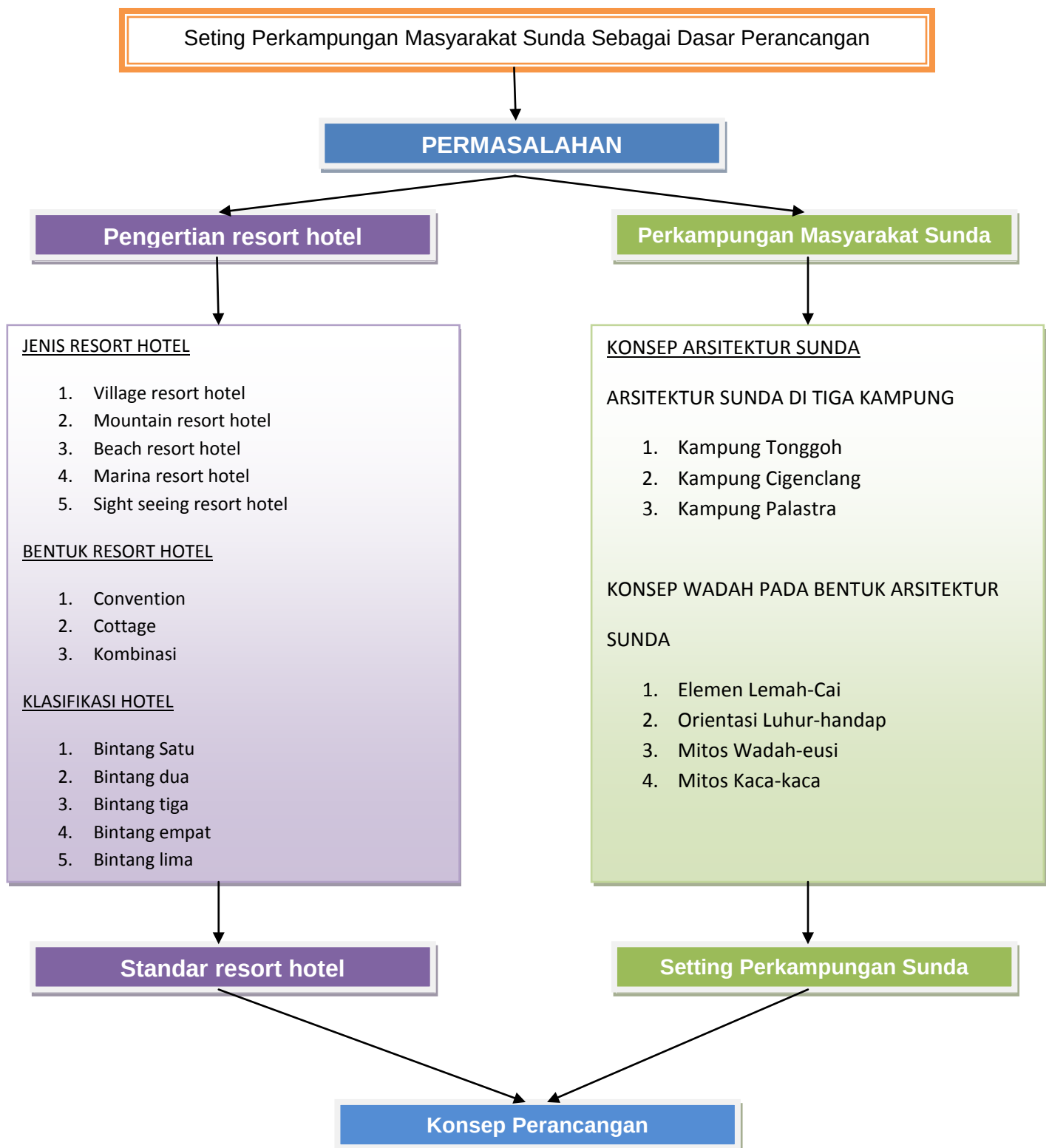
BAB IV DESAIN SKEMATIK

Bab ini berisi konsep perancangan yang bertujuan untuk menyelesaikan persoalan-persoalan desain di BAB Sebelumnya.

BAB V LAPORAN PERANCANGAN

Bab ini berisi laporan hasil rancangan berdasarkan konsep yang telah dikaji di desain skematik beserta perubahan yang terjadi pada hasil rancangan.

1.9. Kerangka Pola Pikir



BAB II: SPESIFIKASI PROYEK DAN TINJAUAN PUSTAKA



BAB II

SPEKIFIKASI PROYEK DAN TINJAUAN PUSTAKA

2. 1. Spesifikasi Proyek

2.1.1. Pengertian, Hakekat, Fungsi dan Status Hotel

a. Pengertian Hotel

Secara harfiah kata hotel dahulunya berasal dari kata *hospitium* (bahasa latin) yang berarti rungan tamu yang berada dalam suatu bangunan. Yang kemudian kata *hospitium* di Prancis dipadukan dengan *hospes*, lalu menjadi *hospice*. untuk beberapa waktu lamanya kata *hospice* tidak mengalami perubahan, dalam perkembangannya selanjutnya setelah melalui proses pengertian yang sangat lama. Untuk membedakan antara *Guest house* dengan *mansion house* (sebuah rumah besar) maka rumah tersebut disebut *hostel*. Setelah kata *hostel* ini terus menerus digunakan orang, lambat laun huruf “S” pada kata *hostel* hilang, kemudian berubah menjadi hotel.

Dalam perkembangannya saat ini ada beberapa pengertian mengenai hotel, antara lain adalah:

- 1) Hotel adalah perusahaan yang menyediakan jasa dalam bentuk penginapan (Accommodation) serta menyajikan aneka hidangan serta fasilitas lainnya yang memenuhi syarat syarat comfort (kenyamanan) dan bertujuan komersial. (R. G. Soekadjo, *Anatomi Pariwisata, Pt. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.1996. hal 88-91*)
- 2) Hotel adalah : suatu jenis Akomodasi yang menggunakan sebagian atau seluruh bangunan untuk menyediakan jasa penginapan, makan dan minum serta jasa lainnya bagi umum yang dikelola secara komersial. Serta memenuhi ketentuan persyaratan yang ditetapkan didalam ketentuan pemerintah. (Kep. Dirjen Pariwisata, No 14/U/III/88)
- 3) Hotel adalah suatu bangunan atau suatu lembaga yang menyediakan kamar untuk menginap, makan dan minum, serta pelayanan lainnya, untuk disewakan bagi para tamu atau orang –

orang yang tinggal sementara waktu. (AMHA : *American Hotel and Motel Association*)

4) Resort adalah suatu kawasan yang terencana dan tidak hanya sekedar untuk menginap tetapi juga untuk istirahat dan rekreasi.

(*Chuck Y. Gee, 1988, Resort Development and Management*)

5) Hotel resort adalah suatu bangunan tempat tamu/orang yang melakukan perjalanan (wisata), hotel ini terletak pada kawasan gunung, pantai, danau atau tempat – tempat rekreasi yang dapat digunakan untuk pengunjung berlibur. (*William Dudley Hunt Jr., Encyclopedia of American Architecture*)

b. Hakekat Hotel (*Agustinus Darsono, Front Office, Pt. Grasindo. Jakarta. 1993*)

Merupakan kompleks bangunan (*Building Complex*) sebagai tempat tinggal sementara (tidak untuk dimiliki) para tamu dengan sejumlah fasilitas yang memenuhi syarat – syarat kenyamanan (comfort).

c. Fungsi Hotel

Sebagai Fasilitas akomodasi (*Accommodation Facility*) kepada tamu yang dilakukan dengan profesionalisme.

d. Status Hotel

Jasa komersial dengan fasilitas – fasilitas yang ada dalam bangunan tersebut yang dapat dimanfaatkan oleh pengunjung atau tamu.

2.1.2. Karakteristik Hotel Resort

Hotel resort memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan jenis hotel lainnya, perbedaan tersebut antara lain:

a. Lokasi

Pada umumnya hotel resort terletak di daerah yang memiliki pemandangan alam yang sangat indah seperti pantai, pegunungan, pinggiran kota, tepi sungai, tepi danau yang jauh dari pusat kota sehingga terbebas dari keramaian kota kebisingan dan polusi.

Lokasi memegang peranan penting bagi suatu hotel resort dikaitkan dengan perjalanan dan waktu kedatangan. pada hotel resort, kedekatan pada atraksi utama dan hubungan dengan kegiatan rekreasi merupakan tuntutan utama pasar dan berpengaruh pada harganya. (*Boud-Bovy, Mnuai and Fred Awson, Tourism and Recreation Development, The Architecture Press Ltd. London. 1977*)

b. Fasilitas

Secara umum fasilitas yang disediakan pada sebuah hotel resort terdiri dari dua kategori yaitu fasilitas umum dan fasilitas yang disediakan dari aspek lokasi Khusus. (*Boud-Bovy, Mnuai and Fred Awson, Tourism and Recreation Development, The Architecture Press Ltd. London. 1977*)

Fasilitas umum sama dengan semua type hotel yaitu menyediakan kebutuhan umum seperti akomodasi, pelayanan, hiburan, relaksasi.

Fasilitas yang disediakan pada lokasi khusus memanfaatkan kekayaan alam yang terdapat pada lokasi site dan sekitarnya untuk kegiatan rekreasi yang lebih spesifik, yang menggambarkan kealamian resort. Dalam hal ini tamu hotel berusaha berpartisipasi dalam berbagai aktivitas hotel untuk mencari suatu pengalaman baru, penyediaan fasilitas yang unik pada hotel resort akan memberi kesan mendalam bagi para tamu yang berkunjung.

c. Segmen Pasar

Pengunjung hotel resort bertujuan untuk berlibur, bersenang-senang, mengisi waktu luang dan melupakan rutinitas kerja sehari-hari yang membosankan. Dan mereka mencari fasilitas hotel yang bersifat rekreatif dan memberi pola pelayanan yang memuaskan.

Pada hotel resort ini harus ada beberapa asset yang menjadi daya tarik bagi segmen pasar. asset tersebut antara lain dapat berupa lingkungan alam , kebudayaan dan heritage , iklim , pelayanan dan fasilitas. (*Huffadine. Margareth. Resort Design Planning Architecture and Interiors, Mc Graw-Hill Book Companies, USA.1999*)

d. **Arsitektur Dan Suasana**

Wisatawan berkunjung ke hotel resort cenderung mencari akomodasi dengan arsitektur dan suasana yang khusus , yang berbeda dengan jenis hotel lain, suasana yang khusus ini akan membentuk suatu image sehingga akan meninggalkan kesan mendalam bagi tamu hotel.

Kesimpulan :

Hotel merupakan fasilitas akomodasi yang disediakan sebagai jasa penginapan dan dikelola secara professional untuk memenuhi kebutuhan tamu akan kenyamanan. Perbedaan hotel dengan resort terletak pada spesifik lokasi, dimana resort terletak pada lokasi-lokasi yang memiliki keindahan alam dan keunikan tersendiri. Selain itu resort menggunakan potensi-potensi tersebut sebagai fasilitas yang spesifik berdasarkan kekayaan alam yang ada.

2.1.3. Bentuk Hotel Resort

a. **Bentuk Convention/Bangunan Bertingkat**

Hotel semacam ini terdiri dari massa bangunan yang besar dan terdiri dari beberapa lantai dalam satu massa atau sistem vertikal.



Gambar 2.1

Hotel dengan bentuk convention

(Sumber :Google Search)

Massa convention memiliki karakteristik, antara lain :

- 1) Secara visual membentuk massa bangunan yang utuh.

- 2) Tidak membutuhkan lahan yang luas.
- 3) Memberikan kesan yang enclosure sehingga tercipta sekat-sekat didalam ruangnya.

b. Bentuk Cottage/Massa bangunan menyebar

Bangunan dengan type ini terdiri dari beberapa massa bangunan yang menyebar, sehingga aktifitas secara horizontal. dan untuk menyatukannya biasanya dibuat satu massa yang dominan.



Gambar 2.2

Cottage pada sebuah resort

(Sumber :Google Search)

Massa cottage memiliki karakteristik, antara lain:

- 1) Secara visual terdiri dari beberapa bangunan yang membentuk suatu kawasan.
- 2) Membutuhkan lahan yang luas.
- 3) Privacy pengunjung lebih terjamin
- 4) Massa yang menyebar menyulitkan pencapaian terhadap area servis.

c. Bentuk kombinasi antara cottage dan convention

Bentuk ini merupakan gabungan dari kedua type diatas taitu terdapat bangunan yang menyebar dan bangunan yang tersusun secara vertikal.



Gambar 2.3

Resort dengan bentuk massa kombinasi

(Sumber :Google Search)

Kombinasi massa seperti ini memberikan karakteristik berupa:

- 1) Secara visual terdiri dari beberapa massa bangunan yang diikat dengan massa bangunan yang lebih dominan.
- 2) Membutuhkan lahan yang luas.
- 3) Terbentuknya sekat antara area yang bersifat publik dengan area yang lebih privat.

Kesimpulan:

Dari berbagai bentuk hotel yang ada, maka bentuk cottages akan dipilih sebagai bentuk dari waterfront resort ini. Hal ini karena bentuk ini membutuhkan lahan yang luas namun juga dapat mempertahankan kelestarian lingkungan. Selain itu bentuk seperti ini memberikan privasi yang lebih. Hal ini karena pola perencanaannya menyebar bukan menyatu pada satu buah massa yang besar.

2.1.4. Hotel Berdasarkan Klasifikasinya

Kriteria dan klasifikasi hotel dapat dibagi berdasarkan kelas bintangnya. Adapun klasifikasinya dapat dibagi sebagai berikut :

Kelas Bintang	Bintang I (*)	Bintang II (**)	Bintang III (***)	Bintang IV (****)	Bintang V (*****)
1. Jumlah minimum kamar standar	15	20	30	100	100
2. Dilengkapi kamar mandi dalam	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes

3. Jumlah minimum kamar suite	–	1	2	3	4
4. Luas Minimum kamar standar	20 m ²	22 m ²	24 m ²	24 m ²	26 m ²
5. Luas minimum kamar suite	–	44 m ²	48 m ²	48 m ²	56 m ²

Tabel 2.1

Klasifikasi hotel berdasarkan kelas bintang

(Sumber : Sk. Dirjen Pariwisata No: 14/ V/ III/ 88)

Tabel ketentuan klasifikasi hotel

Ketentuan	Klasifikasi Hotel
Jumlah Bintang	Bintang I : 25 – 50 Kamar Bintang II : 51 – 100 Kamar Bintang III : 100 – 350 Kamar Bintang IV : 350 – 600 Kamar Bintang V : ≥ 600 Kamar
Jumlah Kamar	Hotel kecil : 25 Kamar Hotel menengah : 25 – 100 Kamar Hotel sedang : 100 – 300 Kamar Hotel lebih besar : ≥ 300 Kamar
Jenis Tamu	• Keluarga • Pengusaha • Wisatawan
Lama tamu tinggal	• Transient hotel (Hanya beristirahat) • Resident Hotel (Min. 1 tahun) • Semi Resident
Lama buka (dalam setahun)	• Seasonal Hotel (6 atau 9 bulan) • Year Around Hotel (sepanjang

	tahun)
Lokasi	• City hotel (hotel yang terletak di pusat kota) • Beach hotel (hotel yang terletak di tepi pantai) • Mountain hotel (terletak di kawasan pegunungan) • Business hotel (terletak dipusat bisnis) • Urban hotel (hotel yang terletak dipinggiran kota) • Airport hotel (terletak di area bandara)
Tarif Kamar	• Duluxe hotel (harga tariff sangat mahal) • First class hotel (harga tariff mahal) • Economy class hotel (harga tariff relatif murah)
Sistem Pembayaran	• European system (Harga sewa belum termasuk harga makanan) • American System (Harga sewa sudah termasuk harga makanan)

Tabel 2.2

Ketentuan klasifikasi hotel

(Sumber : Agustinus Darsono, *Front Office, Pt. Grasindo. Jakarta.1993*)

Kesimpulan :

Village resort ini akan memiliki fasilitas setara dengan hotel bintang *** (tiga). Hal ini dikarenakan mayoritas wisatawan yang berkunjung ke kawasan wasuk darma merupakan wisatawan lokal. Namun dikarenakan adanya keinginan pemerintah daerah Kuningan untuk meningkatkan jumlah wisatawan yang datang, maka dibutuhkan hotel dengan klasifikasi yang menunjang.

Ketentuan spesifik dari perencanaan resort ini adalah hotel dengan kelas setara bintang ** (dua), dengan jumlah kamar antara 25-50 kamar. Segmen pasar yang diincar adalah keluarga dan wisatawan. Merupakan tempat tinggal sementara (transient hotel) bagi wisatawan. Buka sepanjang tahun (year around) sebagai bentuk dari pemenuhan kebutuhan bagi wisatawan. Merupakan hotel dengan ketentuan tarif first class (tarif hotel mahal) dan menggunakan European system (tarif belum termasuk makanan) sebagai sistem pembayarannya

2.1.5. Fungsi Village Resort

Resort hotel harus memiliki beberapa fungsi dalam menjalankan usahanya untuk memenuhi tuntutan rekreatif pengunjung. Adapun fungsi yang harus dipenuhi oleh resort hotel, antara lain:

a. Akomodasi

Village resort hotel dikawasan wisata waduk darma berfungsi sebagai fasilitas menginap bagi wisatawan yang berkunjung ke kawasan wisata waduk darma. Wisatawan selain berkunjung dan menikmati keindahan alam yang ditawarkan, dapat menikmati akomodasi dari resort. Oleh karena itu dibutuhkan fasilitas-fasilitas resort yang mampu memenuhi tuntutan kebutuhan pengunjung akan rasa nyaman dan rasa kedekatan dengan alam, sehingga pengunjung dapat beristirahat dengan nyaman dan melupakan sejenak rutinitas pekerjaan sehari-hari.

b. Rekreasi

Village resort hotel di kawasan wisata waduk darma selain digunakan sebagai akomodasi penginapan bagi para pengunjung, juga merupakan sebuah fasilitas yang rekreatif bagi wisatawan. Hal ini dikarenakan letak resort yang berada di sebuah kawasan wisata. Untuk itu resort ini harus mampu menyediakan akomodasi rekreatif, seperti:

- Menikmati keindahan alam
- Memancing
- Melihat atraksi budaya
- Water Skiing
- Water Tube
- Jet Skies
- Speed Boats

c. Kesehatan

Resort dapat difungsikan sebagai fasilitas olahraga. Adanya berbagai macam fasilitas olahraga seperti kolam renang, gym, dan berbagai macam olahraga air dapat mendukung resort sebagai sebuah fasilitas olahraga bagi wisatawan.

2.1.6. Jenis- Jenis Resort Hotel

a. Resort ditinjau dari tata letaknya:

- 1) Resort Hotel : Hotel yang berlokasi ditempat tempat pariwisata atau daerah peristirahatan.
- 2) Mountain Hotel : Hotel yang berlokasi didaerah pegunungan.
- 3) Beach Hotel : Hotel yang berlokasi didaerah pantai.
- 4) City Hotel : Hotel yang terletak di kawasan kota, menampung tamu dengan tujuan bisnis
- 5) Airport Hotel : Hotel yang terletak disekitar bandara.

b. Hotel ditinjau dari tuntutan tamu

- 1) Business Hotel : Hotel yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan akomodasi para tamu yang bertujuan bisnis.
- 2) Pleasure Hotel : Hotel yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan akomodasi para tamu yang bertujuan rekreasi.
- 3) Sport Hotel : Hotel yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan akomodasi para tamu yang bertujuan olah raga.

c. Hotel ditinjau dari Lamanya Tamu Menginap

1) Transit Hotel

Hotel yang diperuntukkan kepada para tamu yang akan menginap satu hari atau kurang, sehingga para tamu tidak perlu menandatangani perjanjian sewa untuk lama mereka tinggal dan menginap.

2) Residential Hotel

Hotel yang diperuntukkan kepada para tamu yang akan menginap dalam waktu lama (sekurang – kurangnya selama satu bulan), sehingga para tamu harus menandatangani sewa yang memuat secara detail tugas dan tanggung jawab dari kedua belah pihak.

3) Semi Residential Hotel

Hotel yang pada dasarnya merupakan kombinasi antara *transit Hotel* dengan *residential Hotel*.

d. Hotel ditinjau dari jumlah kamar (*Yayuk Sri Perwani, Teori dan Petunjuk Praktek Housekeeping. Pt. Gramedia Pustaka Utama*)

1) Small Hotel

Hotel dengan jumlah kamar terendah , maksimal 25 kamar.

2) Medium Hotel

Hotel dengan jumlah kamar antara hotel kecil dan hotel besar , misalnya antara 26 – 299 kamar.

3) Large Hotel

Hotel dengan jumlah kamar minimal 300 kamar.

e. Hotel ditinjau dari karakter kawasannya (*Setiawan, Teguh. , Resort Hotel Sebagai Fasilitas Akomodasi Pada Kawasan Wisata Pegunungan. 1995*)

- 1) Village resort Hotel. Hotel ini menekankan pada lokasi yang memiliki keunikan cultural dan etnik lokasi sebagai daya tarik. Menyelami kebudayaan masyarakat sekitar. Bergabung dengan berbagai kegiatan masyarakat, meninggalkan gaya hidup modern dan larut dalam kehidupan masyarakat pedesaan.
- 2) Mountain Resort Hotel. hotel ini terletak di daerah pegunungan yang mempunyai pemandangan indah dan potensi wisata alam. Fasilitas ditekankan pada hal – hal yang bersifat hiburan alam seperti mendaki gunung, hiking, sumber mata air panas dan lain sebagainya. Biasanya dilengkapi dengan berbagai fasilitas seperti lapangan tennis, golf atau ski.
- 3) Beach Hotel Resort . hotel ini memanfaatkan potensi alam pantai dan laut sebagai daya tarik. pemandangan yang lepas ke arah laut, keindahan pantai dan fasilitas olah raga (renang, layar, selancar air dan menyelam) menjadi pertimbangan utama. Hotel ini juga dapat dilengkapi dengan fasilitas tennis dan golf course.
- 4) Marina hotel resort . hotel ini hampir sama dengan beach hotel, tetapi ditujukan bagi wisatawan yang mempunyai minat terhadap olah raga dan kegiatan yang berhubungan dengan air. penyediaan fasilitas yang berhubungan dengan aktivitas tersebut sangat diutamakan.
- 5) Sight – seeing Resort Hotel. hotel ini terletak di daerah yang memiliki potensi khusus seperti tempat – tempat menarik, pusat perbelanjaan, kawasan bersejarah, tempat – tempat yang antik dan tempat – tempat hiburan.

Kesimpulan :

Berdasarkan keterangan diatas, resort ini dapat diklasifikasikan pada jenis Village resort. Hal ini dikarenakan lokasi site memiliki keunikan cultural dan etnik sebagai daya tarik. Selain itu resort ini dapat dikategorikan sebagai pleasure hotel yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan rekreatif para tamu yang berkunjung.

2.1.7. Departemen – departemen dalam hotel

Hotel sebagai suatu usaha pelayanan jasa menghasilkan, menyediakan dan melayani tamu dalam bentuk barang dan jasa. Dari segi wujudnya produk – produk industri hotel terdiri dari dua bagian, yaitu:

1) Tangiable Product (Produk yang berwujud)

Yang dimaksud adalah produk hotel yang secara nyata dapat dilihat, diraba atau secara langsung terlihat dalam wujud benda, seperti kamar atau tempat tidur. Yang rapi, makanan, minuman dan lain –lain.

2) Intangible Product (Produk yang tak berwujud benda)

Yang dimaksud adalah produk hotel yang secara nyata tidak terlihat secara nyata dalam wujud benda, tetapi sangat berpengaruh terhadap nilai atau mutu dari tangible product misalnya suasana lingkungan, ketenangan, keamanan, ketentraman, kehangatan, keramah- tamahan, jaminan kesehatan, kebersihan dan lain-lain.

Dalam penyelenggaraan kerjanya hotel terbagi dalam beberapa departemen utama atau bagian bagian pokok antara lain :

1) Front Office department (bagian kantor depan)

Yaitu bagian terdepan yang bertugas menerima pesanan, memberikan informasi, menerima dan mengakomodasi tamu, termasuk melaksanakan pembayaran dan menerima pembayaran dari tamu.

2) Housekeeping department (Bagian Tata Graha)

Yaitu bagian yang bertugas memelihara kebersihan, kerapian dan kelengkapan kamar – kamar tamu, restoran, bar, dan tempat – tempat umum lainnya dalam hotel, termasuk tempat – tempat karyawan, kecuali tempat – tempat yang menjadi tanggung jawab steward, misalnya kitchen area (dapur), washing area (area pencucian alat – alat) dan garbage area (tempat sampah).

3) Food and Beverage department (bagian Makanan dan Minuman)

Yaitu bagian yang bertugas menyediakan dan menyajikan makanan dan minuman .

4) Marketing Departement (bagian Pemasaran)

Yaitu bagian yang bertugas melaksanakan pemasaran produk hotel, termasuk didalamnya promosi atau penjualan produk hotel.

5) Purchasing Departement (Bagian Pembelian)

Yaitu bagian yang bertugas melaksanakan pembelian dan penerimaan barang / alat – alat perlengkapan.

6) Accounting Departement (bagian Keuangan)

Yaitu bagian yang bertugas mengelola keuangan, baik penerimaan uang maupun pengeluaran hotel.

7) Engineering Departemant (Bagian teknik)

Yaitu bagian yang bertugas melaksanakan perencanaan, pemasangan dan pemeliharaan gedung serta perlengkapan hotel lainnya.

8) Security Departement (Bagian Keamanan)

Yaitu bagian yang bertugas menjaga dan memelihara keamanan serta ketertiban gedung beserta perlengkapannya.

9) Personal Departemant

Yaitu bagian yang bertugas melaksanakan pemilihan dan pengadaan tenaga kerja hotel, termasuk didalamnya

pemeliharaan moral dan kesejahteraan tenaga kerja serta peningkatan pengetahuan dan keterampilan tenaga kerja hotel.

Didalam hotel – hotel besar terdapat beberapa bagian dari kelompok kerja yang sebenarnya satu bagian dari yang lainnya, tetapi karena luas dan besarnya tanggung jawab dari bagian kelompok tersebut. Maka kemudian dibentuk departemen – departemen sendiri. Departemen – departemen tersebut antara lain :

- Laundry departemen (bagian binatu dan dry cleaning) departemen ini untuk hotelhotel kecil berada dibawah housekeeping departemen.
- Cost control departemen (bagian pengendalian biaya) departemen ini untuk hotel – hotel kecil dibawah accounting departemen.

10) ODD (Other Operation Departement)

Yaitu bagian – bagian yang termasuk dalam kelompok – kelompok lain, misalnya:

- Secretarial service
- Sport club.
- Discotheque, steam bath, massage.

2.1.8. Village Resort di Kawasan Wisata Waduk Dharma

a. Pengertian village resort di kawasan wisata waduk dharma

village resort merupakan sebuah fasilitas akomodasi yang berfungsi sebagai fasilitas penginapan maupun rekreasi yang terletak di kawasan wisata waduk dharma. Fasilitas ini ditujukan untuk mendukung kawasan wisata waduk dharma guna meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke kabupaten kuningan khususnya kawasan wisata waduk dharma. Resort ini berfungsi untuk memberikan rasa nyaman bagi pengunjungnya dan dapat menenangkan pada pemenuhan kebutuhan

rekratif wisatawan dengan penekanan terhadap pemanfaatan kondisi fisik lokasi sehingga menjadikan resort ini memiliki ciri tersendiri.

Resort ini berjenis village resort, karena terletak dikawasan yang memiliki pemandangan yang indah dan unik. Berdasarkan tuntutan tamu resort ini berjenis pleasure hotel yang bertujuan untuk memenuhi tuntutan tamu akan kegiatan yang rekreatif. Resort ini digunakan sebagai tempat tinggal sementara (transient hotel) bagi wisatawan yang berkunjung ke kawasan waduk darma. Dalam rangka memenuhi kebutuhan wisatawan resort ini akan beroperasi sepanjang tahun (year around) dan menggunakan system pembayaran European system dimana harga sewa tidak termasuk dengan harga makanan. Resort ini akan memiliki klasifikasi kelas setara bintang ** (dua) dan merupakan first class hotel dengan tarif yang mahal. Kepemilikan resort ini berada di tangan pemerintah daerah Kabupaten Kuningan sebagai asset bagi peningkatan jumlah pendapatan asli daerah (PAD).

b. Persyaratan Village resort hotel

Secara umum perencanaan resort ini akan terbagi menjadi 4 (empat) kawasan pengembangan, yaitu:

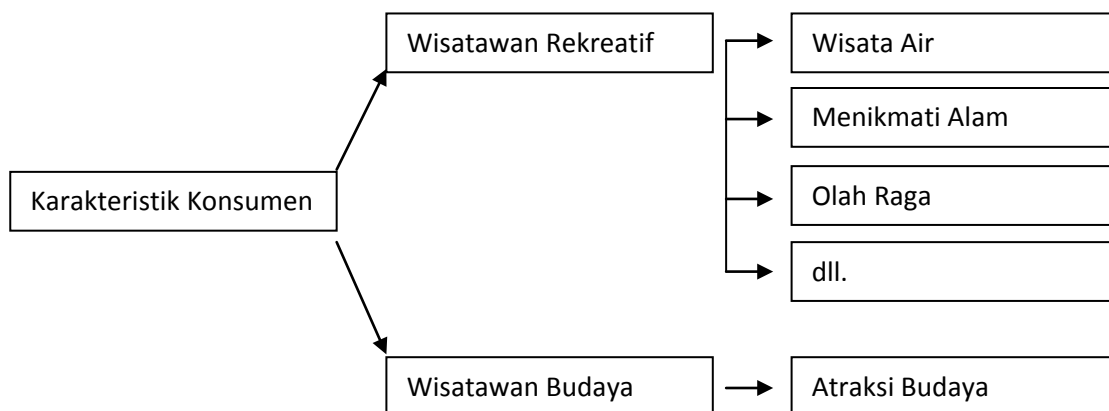
- 1) Area Privat : Merupakan area yang memiliki tingkat privasi yang tinggi. Area ini hanya akan diakses oleh wisatawan/tamu. Area privat dapat berupa area penginapan.
- 2) Area Publik : Merupakan area penunjang hotel, yang dapat diakses oleh semua wisatawan yang berkunjung ke resort ini. Bukan merupakan area dengan privasi yang tinggi. Area ini dapat meliputi: Lobby, restaurant, retail, berbagai fasilitas olah raga, dan lain-lain.
- 3) Area Semi publik : Merupakan area yang digunakan sebagai kantor pengelola resort. Ruang-ruang yang termasuk area ini meliputi: Ruang administrasi, ruang rapat dan lain-lain.
- 4) Area servis : Merupakan area pelengkap yang bertujuan untuk melayani kebutuhan resort. Area ini hanya akan diakses

oleh pengelola dan karyawan resort. Area ini meliputi dapur, MEE, keamanan, laundry, gudang dan sebagainya.

c. Profil konsumen village resort di kawasan wisata waduk darma

Konsumen merupakan pelaku utama dalam kegiatan perhotelan, karena pada dasarnya bisnis ini ada untuk memenuhi kebutuhan tamunya akan sebuah hunian yang bersifat sementara, namun dapat memberikan nilai-nilai lebih terutama dalam hal kenyamanan. Karakteristik kawasan waduk darma secara tidak langsung mempengaruhi karakteristik tamu yang datang ke kawasan ini. Karakteristik tersebut dibentuk oleh potensi alam yang tersedia, sehingga menjadikan tuntutan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh resort dalam rangka memberikan kenyamanan pada konsumen/tamu.

- 1) Karakteristik konsumen resort di kawasan wisata waduk darma menurut jenis kegiatan



➤ Wisatawan rekreatif

Wisatawan rekreatif merupakan wisatawan yang berkunjung untuk melakukan berbagai kegiatan yang rekreatif seperti melakukan wisata air, menikmati keindahan alam, berolah raga dan lain-lain. Wisatawan jenis ini membutuhkan akomodasi yang menunjang seperti ruang-ruang terbuka, berbagai fasilitas olah raga, dan lain-lain

➤ Wisatawan budaya

Wisatawan budaya bertujuan untuk melihat keunikan budaya yang terletak di suatu daerah. Jenis wisatawan seperti ini membutuhkan akomodasi berupa panggung budaya.

2) Prioritas konsumen resort di kawasan wisata waduk darma

a) Wisatawan Nusantara

Wisatawan nusantara menjadi prioritas utama sebagai konsumen resort ini. Hal ini didasarkan peningkatan jumlah kunjungan wisatawan dalam negeri sekitar 2.90 % per tahunnya. Secara umum wisatawan nusantara dapat di dibagi dalam dua kelompok, yaitu:

➤ Wisatawan Lokal

Merupakan wisatawan yang berasal dari kota kuningan sendiri. Wisatawan lokal di dominasi oleh penduduk berusia muda (15-25 tahun) serta keluarga muda.

➤ Wisatawan Regional

Merupakan wisatawan yang berasal dari luar kota kuningan, namun masih termasuk dalam wilayah Indonesia. Umumnya wisatawan regional yang berkunjung tidak hanya mengunjungi satu objek wisata saja, seperti waduk darma, namun berkunjung ke objek wisata lain yang terdapat di sekitar kota Kuningan.

b) Wisatawan Mancanegara

Wisatawan mancanegara merupakan wisatawan yang berkunjung ke kota Kuningan yang berasal dari Negara lain. Umumnya wisatawan mancanegara merupakan holiday travelers (wisatawan liburan) yang sengaja berkunjung untuk menikmati liburan. Karena tidak terjadi peningkatan yang signifikan maka jenis

wisatawan seperti ini mendapatkan prioritas kedua dalam target konsumen resort ini.

d. Karakteristik pengguna dan jenis kegiatan

Karakteristik pengguna dan jenis kegiatan dirumuskan untuk mengetahui kebutuhan ruang. Karakteristik pengguna dan jenis kegiatannya dapat dibedakan sebagai berikut:

I. Konsumen Resort

Konsumen merupakan pelaku utama dalam kegiatan sebuah resort. Berbagai macam kegiatan yang terjadi di sebuah resort bertumpu pada kebutuhan rekreatif yang mereka minati. Secara umum konsumen atau pengunjung resort dapat dibagi ke dalam dua jenis, yaitu:

➤ Tamu Menginap

Secara umum tamu menginap merupakan wisatawan yang berkunjung untuk menjalani berbagai aktifitas rekreatif yang disediakan oleh resort baik di dalam ruangan atau di luar ruangan. Tamu menginap cenderung akan menghabiskan waktunya untuk bersantai, melakukan kegiatan rekreatif, relaksasi pikiran, berolah-raga, dan sebagainya. Sehingga secara umum membutuhkan fasilitas yang mampu mengakomodasi berbagai macam kegiatan yang mereka butuhkan.

➤ Tamu Tidak Menginap

Tamu tidak menginap merupakan pengunjung resort yang hanya bertujuan untuk menyalurkan kebutuhan rekreatif mereka. Mereka cenderung datang untuk menikmati keindahan alam yang tersedia, atau sekedar menikmati sisi unik dari resort tersebut.

II. Pengelola Resort

Pengelola adalah mereka yang memiliki wewenang dalam mengelola resort serta membawahi seluruh karyawan dan bertanggung jawab atas semua kegiatan yang berlangsung.

Kegiatan pengelola resort untuk mengontrol stafnya membutuhkan sebuah ruang kantor dan administrasi yang digunakan untuk mengurus keperluan administrasi, ruangan rapat dibutuhkan untuk mengkoordinasikan berbagai macam kegiatan yang berlangsung di area resort, serta ruang istirahat. Keseluruhan ruangan tersebut dibutuhkan pengelola untuk mengontrol berbagai macam aktifitas yang terjadi di area resort.

III. Staf/Karyawan Resort

Karyawan adalah mereka yang bekerja dibawah pengelola resort. Secara umum staf/karyawan dapat dikelompokkan menjadi:

- Room Service : Memberikan pelayan terhadap kebersihan kamar tamu resort, mencuci baju dan istirahat. Sehingga dibutuhkan ruang laundry.
- Staf Dapur : Bertugas untuk memasak, memberikan pelayanan terhadap tamu saat di restoran. Sehingga dibutuhkan dapur dan pantry untuk mengakomodasinya.
- Front Office : Bertugas memberikan informasi kepada tamu dan menerima tamu. Oleh karena itu dibutuhkan ruang resepsionis.
- Kebersihan : Bertanggung jawab atas kebersihan di seluruh area resort baik di ruang dalam maupun ruang luar. Untuk mengakomodasikannya dibutuhkan gudang sebagai tempat penyimpanan alat kebersihan.

IV. Fasilitas Rekreatif

Keberadaan fasilitas yang rekreatif menjadi faktor penting terhadap keberadaan sebuah resort yang berada di kawasan wisata seperti

waduk darma. Adapun fasilitas yang dapat menunjang keberadaan resort ini, adalah:

- Docks/Dermaga : Docks/Dermaga berfungsi sebagai sebuah akomodasi bagi berbagai macam kegiatan wisata air, serta sebagai fasilitas transportasi di area site seperti:
 - Water Skiing
 - Water Tube
 - Jet Skis
 - Speed Boats
- Aquascape : Merupakan sebuah kawasan taman yang diolah berdasarkan air sebagai faktor dominannya. Hal ini diambil karena resort sendiri terletak dikawasan waduk sehingga air dijadikan sumber acuan penataan lansekapnya.
- Kolam Renang : Merupakan akomodasi yang disediakan sebagai fasilitas rekreatif dan olah raga bagi tamu.
- Amphitheatre : Merupakan fasilitas yang disediakan bagi pengunjung yang ingin menyaksikan berbagai pertunjukan seni dan atraksi budaya.

V. Pelengkap

Ruang Konferensi, banquet dan ruang serbaguna (*Walter Rutes, 1985*)

- Ballroom/Hall utama sebagai tempat pertemuan, jamuan makan, penerimaan dan pameran. Rekomendasi kapasitas kursi 0,5 - 1,5/kamar.
- Ballroom foyer sebagai tempat penerimaan, administrasi dan sirkulasi. Rekomendasi kapasitas kursi 0,25 x luas ballroom.
- Ruang rapat dan banquet sebagai tempat mengadakan rapat dan jamuan makan. Rekomendasi kursi 0,2 – 0,4 x luas ballroom.

- Area Parkir. Daya tampung yang direkomendasikan adalah 0,2 -0,4 mobil/kamar.

VI. Area Servis

Pembagian ruang-ruang servis antara lain:

- Dapur dan persiapan makan (*Walter Rutes, 1985*)
Dapur utama yang direkomendasikan berdasarkan jumlah kursi restoran adalah 0,6m² /kursi. Ballroom dan banquet hall adalah 0,2m², sedangkan per kursi koktail dan untuk kamar hotel adalah 0,1m².
- Keamanan
Fasilitas keamanan yang disediakan meliputi pos-pos yang diletakkan pada titik-titik strategis baik di ruang luar maupun ruang dalam.
- Laundry (*Walter Rutes, 1985*)
Area kerja laundry per kamar adalah 0,65 – 0,75m². Sedangkan untuk housekeeping adalah 0,33 – 0,46 m²/kamar.
- Gudang
Gudang merupakan sebuah ruangan yang digunakan untuk menyimpan berbagai peralatan yang menunjang kebutuhan resort.
- MEE
Merupakan ruangan yang berfungsi sebagai tempat penganturan distribusi aliran listrik, distribusi air, pendingin udara serta pelengkapan utilitas lainnya

VII. Kebutuhan Ruang

Adapun kebutuhan ruang yang diperlukan oleh resort dengan fasilitas bintang tiga (***) dengan jumlah kamar standar sebanyak 25 kamar dan 12 kamar suite ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Area Akomodasi

Ruang	Besaran Ruang	Jumlah Unit	Total Luas (M ²)
<u>Cottages</u>			
1. Superior Suite	7 unit suite		
➤ Km. Tidur dewasa + Km. Mandi	6 x 8 = 48 m ²		336 m ²
➤ R. Keluarga	3 x 3 = 9 m ²		63 m ²
➤ Teras	3 x 4 = 12 m ²		84 m ²
➤ Dapur/Pantry	2 x 3 = 6 m ²		42 m ²
➤ Sirkulasi	20% x Kebutuhan ruang		105 m ²
	<u>Total Luasan</u>		630m ²
2. Family Suite	4 Unit Suite		
➤ Km. Tidur Dewasa + Km. Mandi	6 x 8 = 48 m ²		192 m ²
➤ Km. Tidur anak + km. Mandi	6 x 4 = 24 m ²		96 m ²
➤ R. Keluarga	3 x 3 = 9 m ²		36 m ²
➤ Teras	3 x 4 = 12 m ²		48 m ²
➤ Dapur/Pantry	2 x 3 = 6 m ²		24 m ²
➤ Balkon	2 x 3 = 6 m ²		24 m ²
➤ Sirkulasi	20 % x Kebutuhan ruang		84 m ²
	<u>Total Luasan</u>		504 m ²
<u>Standard Room</u>			
1. Unit Double Standard	8 unit room		
➤ Km. Tidur + km. mandi	6 x 4 = 24 m ²		192 m ²
➤ Teras	2 x 3 = 6 m ²		48 m ²
➤ R. Duduk	3 x 3 = 9 m ²		78 m ²
➤ Sirkulasi	20% x Kebutuhan ruang		63.6 m ²
	<u>Total Luasan</u>		381.6 m ²
2. Unit Single Standard	8unit room		
➤ Km. Tidur + km. mandi	6 x 4 = 24 m ²		192 m ²
➤ Teras	2 x 3 = 6 m ²		48 m ²
➤ R. Duduk	3 x 3 = 9 m ²		78 m ²

➤ Sirkulasi	20% x kebutuhan ruang	63.6 m ²
	<u>Total Luasan</u>	381.6 m²
<u>TOTAL KEBUTUHAN RUANG</u>		1897.2 m²

Fasilitas Pendukung

Ruang	Besaran Ruang	Jumlah Unit	Total Luas (M ²)
1. Tempat Parkir	1 Unit area parkir		
➤ Mobil Pribadi	15 x 20 = 300 m ²		300 m ²
➤ Bus	42 x 2 = 84 m ²		84 m ²
➤ Motor	1.5 x 10 = 15 m ²		15 m ²
➤ Sirkulasi	100% x kebutuhan ruang		399 m ²
	<u>Total Luasan</u>		798 m²
2. Tempat parkir pengelola	1 unit area parkir pengelola		
➤ Mobil Pribadi	15 x 10 = 150 m ²		150 m ²
➤ Mobil Pick Up	15 x 2 = 30 m ²		30 m ²
➤ Motor	1.5 x 20 = 30 m ²		30 m ²
➤ Sirkulasi	100% x kebutuhan ruang		210 m ²
	<u>Total Luasan</u>		420 m²
3. Pos Keamanan	2 Unit Pos Keamanan		
	2 x 2 = 4 m ²		8 m ²
<u>TOTAL KEBUTUHAN RUANG</u>			1226 m²

Fasilitas Kegiatan

Ruang	Besaran Ruang	Jumlah Unit	Total Luas (M ²)
1. Ruang Penerima			
➤ Hall	0.25 x 200 orang = 50 m ²	1 unit	50 m ²
➤ Informasi	2 x 4 = 8 m ²	1 unit	8 m ²
➤ Front Office	4 x 6 = 24 m ²	1 unit	24 m ²
➤ Lobby	1.5 x 150 org = 150 m ²	1 unit	150 m ²
➤ Lounge	1.6 x 50 org = 80 m ²	1 unit	80 m ²
➤ Save Deposit	3 x 3 = 9 m ²	1 unit	9 m ²
➤ Warparpostel	3 x 3 = 9 m ²	1 unit	9 m ²

➤ Travel Agent	$3 \times 3 = 9 \text{ m}^2$	1 unit	9 m ²
➤ Lavatory Pria	$1.5 \times 2 = 3 \text{ m}^2$	2 unit	6 m ²
➤ Lavatory Wanita	$1.5 \times 2 = 3 \text{ m}^2$	2 unit	6 m ²
➤ Sirkulasi	30% x Kebutuhan ruang		105.3 m ²
	<u>Total Luasan</u>		456.3 m²
2. Ruang Administrasi			
➤ R. General Manager	$5 \times 5 = 25 \text{ m}^2$	1 unit	25 m ²
➤ Asisten GM	$4 \times 4 = 16 \text{ m}^2$	1 unit	16 m ²
➤ Sales Manager	$4 \times 4 = 16 \text{ m}^2$	1 unit	16 m ²
➤ Purchasing Manager	$4 \times 4 = 16 \text{ m}^2$	1 unit	16 m ²
➤ Enggineer Office	$3 \times 4 = 12 \text{ m}^2$	1 unit	12 m ²
➤ Food and beverage office	$4 \times 5 = 20 \text{ m}^2$	1 unit	20 m ²
➤ Personalia Manager	$4 \times 4 = 16 \text{ m}^2$	1 unit	16 m ²
➤ Accounting Officer	$3 \times 4 = 12 \text{ m}^2$	1 unit	12 m ²
➤ R. Administrasi	150 m ²	1 unit	150 m ²
➤ R. Asrama Karyawan	$3 \times 3 = 9 \text{ m}^2$	10 unit	90 m ²
➤ R. Karyawan	$3 \times 4 = 12 \text{ m}^2$	1 unit	12 m ²
➤ R. Tamu	$4 \times 5 = 20 \text{ m}^2$	1 unit	20 m ²
➤ R. Rapat	$10 \times 15 = 150 \text{ m}^2$	1 unit	150 m ²
➤ R. Makan	$6 \times 10 = 60 \text{ m}^2$	1 unit	60 m ²
➤ R. Keamanan	$3 \times 3 = 9 \text{ m}^2$	1 unit	9 m ²
➤ Lavatory Pria	$1.5 \times 2 = 3 \text{ m}^2$	2 unit	6 m ²
➤ Lavatory Wanita	$1.5 \times 2 = 3 \text{ m}^2$	2 unit	6 m ²
➤ Sirkulasi	30% x Kebutuhan ruang		190.8 m ²
	<u>Total Luasan</u>		826.8 m²
3. Ruang Servis			
➤ Housekeeping	$0.46 \times 37 \text{ kmr} = 17.02 \text{ m}^2$	1 unit	17.02 m ²
➤ Laundry	$0.75 \times 37 \text{ kmr} = 27.75 \text{ m}^2$	1 unit	27.75 m ²
➤ MEE	$3 \times 3 = 9 \text{ m}^2$	1 unit	9 m ²
➤ Lavatory Pria	$1.5 \times 2 = 3 \text{ m}^2$	1 unit	3 m ²
➤ Lavatory Wanita	$1.5 \times 2 = 3 \text{ m}^2$	1 unit	3 m ²
➤ Food and Beverage store	$0.4 \times 37 \text{ kmr} = 14.8 \text{ m}^2$	1 unit	14.8 m ²
➤ Gudang	$0.5 \times 37 \text{ kmr} = 18.5 \text{ m}^2$	1 unit	18.5 m ²
➤ R. Karyawan	$0.6 \times 10 \text{ km.kar} = 6 \text{ m}^2$	1 unit	6 m ²
➤ R. Makan Karyawan	$1.3 \times 37 \text{ kmr} = 48.1 \text{ m}^2$	1 unit	48.1 m ²

➤ Sirkulasi	30% x kebutuhan ruang	44.15 m ²
	<u>Total Luasan</u>	161.17 m ²
<u>TOTAL KEBUTUHAN RUANG</u>		1444.27 m ²

Fasilitas Pendukung rekreasi dan olah raga

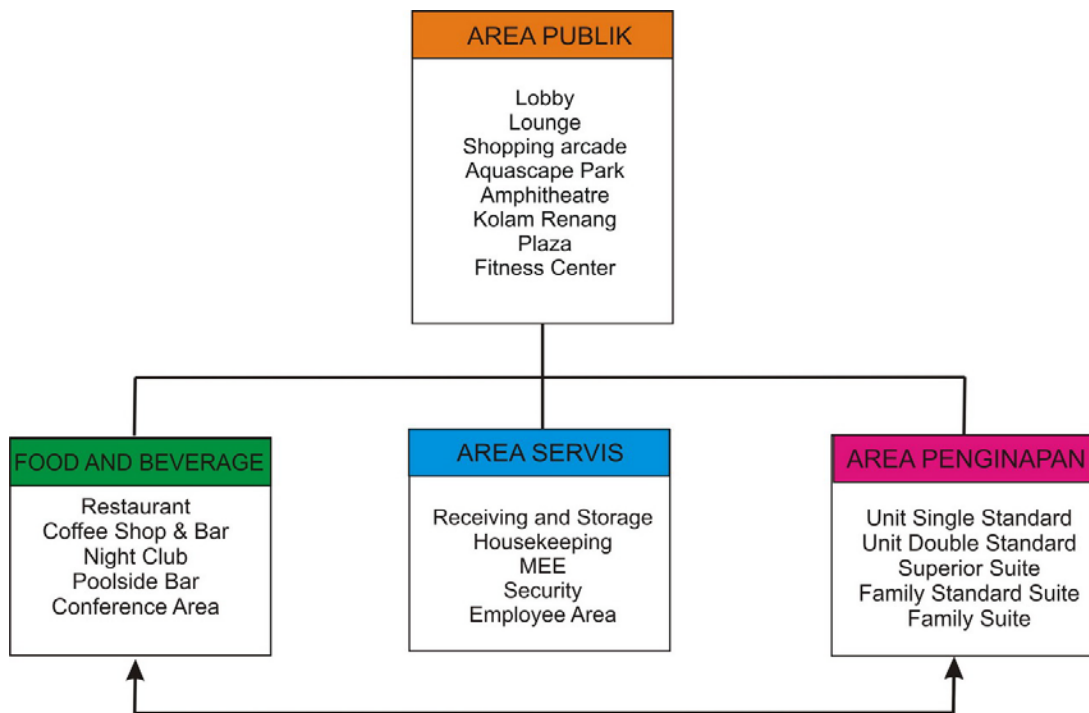
Ruang	Besaran	Jumlah Unit	Total Luas (M ²)
1. Kolam Renang			
➤ Kolam Utama	8 x 20 = 160 m ²	1 unit	160 m ²
➤ Kolam Anak	8 x 10 = 80 m ²	1 unit	80 m ²
➤ R. Ganti	0.5 x 37 kmr = 18.5 m ²	1 unit	18.5 m ²
➤ R. Bilas	0.5 x 37 kmr = 18.5 m ²	1 unit	18.5 m ²
➤ Locker Room	0.4 x 37 kmr = 14.8 m ²	1 unit	14.8 m ²
➤ Pool Bar	4 x 4 = 16 m ²	1 unit	16 m ²
➤ Lavatory Pria	0.15 x 37 kmr = 5.55 m ²	1 unit	5.55 m ²
➤ Lavatory Wanita	0.15 x 37 kmr = 5.55 m ²	1 unit	5.55 m ²
➤ Sauna	1.9 x 20 org = 38 m ²	1 unit	38 m ²
➤ Sirkulasi	30% x kebutuhan ruang		107.07 m ²
	<u>Total Luasan</u>		463.97 m ²
2. Taman Bermain			
➤ Taman Bermain	100 m ²	2 unit	200 m ²
➤ Lavatory	0.15 x 37 kmr = 5.55 m ²	1 unit	5.55 m ²
➤ Sirkulasi	30% x kebutuhan ruang		61.66 m ²
	<u>Total Luasan</u>		277.21 m ²
3. Fitness center			
➤ R. Fitnes	8 x 10 = 80 m ²	1 unit	80 m ²
➤ R. Ganti	0.5 x 37 kmr = 18.5 m ²	1 unit	18.5 m ²
➤ Locker	0.5 x 37 kmr = 18.5 m ²	1 unit	18.5 m ²
➤ Lavatory Pria	0.15 x 37 kmr = 5.55 m ²	1 unit	5.55 m ²
➤ Lavatory Wanita	0.25 x 37 kmr = 9.25 m ²	1 unit	9.25 m ²
➤ Gudang	0.5 x 37 kmr = 18.5 m ²	1 unit	18.5 m ²
➤ Sirkulasi	30% x kebutuhan ruang		45.09 m ²
	<u>Total Luasan</u>		195.39 m ²
4. Restaurant			
➤ Dining Room	1.5 x 37 kmr = 55.5 m ²	1 unit	55.5 m ²
➤ Bar & Cocktail	1.1 x 37 kmr = 40.7 m ²	1 unit	40.7 m ²
➤ Coffee shop	1.3 x 37 kmr = 48.1 m ²	1 unit	48.1 m ²

➤ Dapur Utama	$40\% \times 55.5 = 22.2 \text{ m}^2$	1 unit	22.2 m ²
➤ Dapur Tambahan	$40\% \times 48.1 = 19.24 \text{ m}^2$	1 unit	19.24 m ²
➤ Sirkulasi	30% x kebutuhan ruang		55.72 m ²
	<u>Total Luasan</u>		241.46 m²
5. Dock/Dermaga			
➤ Dock Area	$3 \times 15 = 45 \text{ m}^2$	2 unit	90 m ²
➤ R. Tunggu	$0.75 \times 20 \text{ org} = 15 \text{ m}^2$	2 unit	30 m ²
➤ R. Karyawan	$3 \times 3 = 9 \text{ m}^2$	2 unit	18 m ²
➤ Sirkulasi	30% x kebutuhan ruang		41.4 m ²
	<u>Total Luasan</u>		179.4 m²
6. Amphitheatre			
➤ Stage	$10 \times 10 = 100 \text{ m}^2$	1 unit	100 m ²
➤ Tempat duduk	$0.75 \times 300 = 112.5 \text{ m}^2$	1 unit	225 m ²
➤ Sirkulasi	30% x kebutuhan ruang		97.5 m ²
	<u>Total Luasan</u>		422.5 m²
7. Fasilitas Pendukung			
➤ Mushola	$6 \times 5 = 30 \text{ m}^2$	2 unit	60 m ²
➤ Souvenir Shop	$0.15 \times 37 \text{ kmr} = 5.5 \text{ m}^2$	5 unit	27.5 m ²
➤ Cake shop	$0.15 \times 37 \text{ kmr} = 5.5 \text{ m}^2$	1 unit	5.5 m ²
➤ Fruit Shop	$0.15 \times 37 \text{ kmr} = 5.5 \text{ m}^2$	1 unit	5.5 m ²
➤ Drug Shop	$0.15 \times 37 \text{ kmr} = 5.5 \text{ m}^2$	1 unit	5.5 m ²
➤ Flower Shop	$0.15 \times 37 \text{ kmr} = 5.5 \text{ m}^2$	1 unit	5.5 m ²
➤ Informasi	$0.15 \times 37 \text{ kmr} = 5.5 \text{ m}^2$	1 unit	5.5 m ²
➤ Money changer	$0.15 \times 37 \text{ kmr} = 5.5 \text{ m}^2$	1 unit	5.5 m ²
➤ poliklinik	$4 \times 6 = 24 \text{ m}^2$	1 unit	24 m ²
➤ Mini Market	$6 \times 5 = 30 \text{ m}^2$	1 unit	30 m ²
➤ Sirkulasi	30% x kebutuhan ruang		52.3 m ²
	<u>Total Luasan</u>		226.8 m²
<u>TOTAL KEBUTUHAN RUANG</u>			1956.73 m²

Total keseluruhan kebutuhan ruang

= 6524. 2 m²

VIII. Program Ruang



Gambar 2.4

Program Ruang

(Sumber :Analisa)

2.2. Tinjauan Umum Konsep Arsitektur Sunda

Dalam Sundanologi, arsitektur kerap terbukti hanya merupakan bagian kecil dari subjek besar yang pernah dikaji. Literatur tentang pengetahuan lokal arsitektur masyarakat sunda secara khusus belum ada. Beberapa literature yang tersedia dinilai riskan untuk dijadikan rujukan karena masih bersifat spekulatif. Meski begitu studi tentang arsitektur masyarakat sunda telah dilakukan secara sporadis, namun hasilnya tidak dipublikasikan secara meluas. Salah satu

diantaranya adalah studi Priangan yang dilakukan antara Universitas Katolik Parahyangan dan Katholieke Universiteit Leuven (*Unpar-PGCHS Asro KU leuven, 1987*). Studi tersebut menggunakan pendekatan tipo-morfologi yang telah diimplikasikan menjadi metode praktis untuk melakukan perekaman artefak yang ada; karenanya belum memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan pengetahuan arsitektur karena hasil akhirnya masih sebatas pengklasifikasian 'tipe bangunan'.

Fakta diatas menguatkan keyakinan bahwa konsep betuk dan makna arsitektur masyarakat sunda selalu berkembang dan tidak pernah statis; karena itu telaah dari perspektif perubahan memang sudah sewajarnya layak dilakukan.

Konsep wilayah masyarakat sunda berbentuk kampung yang dipengaruhi oleh konsep patempatan. Patempatan adalah konsep (norma) tentang tempat, sedangkan kampung terikat dengan batas wilayah penduduk adat istiadat (komunitas). Di pedesaan, pola kampung masyarakat sunda biasanya dipengaruhi oleh mata penceharian. Lokasi kampong selalu dekat dengan tempat kegiatan mata penceharian. Yudistira Gama mengutarakan bahwa proses awal pembentukan sebuah kampung biasanya terdiri dari satu samapai tiga rumah yanag disebut umbulan. Kemudian kumpulan beberapa umbulan akan membentuk suatau babakan yang umumnya terdiri dari lima samapai enam rumah. Kesatuan pemukiman disebut kampong yang terdiri dari puluhan rumah, ruang terbuka, bangunan ibadah, lumbung padi, kandang ternak, kebun sawah, serta sarana fisik lain disekelilingnya yang berkaitan errata dengan pemukiman.

Masyarakat sunda umumnya memeberikan penamaan pada kampung mereka berdasarkan pada fenomena seperti ukuran kampung, letak kampung menurut arah mata angin, tinggi rendah kontur, waktu pembentukan kampung, kedekatan dengan sungai atau gunung disekitarnya. Berdasarkan perbedaan ukuran kampung, didapat istilah kampung gede untuk pemukiman yang besar, kampung untuk pemukiman yang sedang, dan kampung leutik untuk pemukiman yang jumlah rumahnya relatif lebih sedikit (tetapi lebih besar dari babakan).

Tergantung kebiasaan setempat, istilah gede dan leutik bisa berganti menjadi ageung atau alit.

Berdasarkan arah atau letak mata angin, orang sunda mengenal istilah seperti kampung kulon yang ada di sebelah barat; kampung wetan yang ada di sebelah timur; kampung kaler yang ada disebelah utara; kampung kidul yang terletak di sebelah selatan. Berdasarkan tinggi rendah kontur, dikenal istilah kampung handap yang ada di bawah dan kampung luhur yang ada di daerah yang lebih atas. Berdasarkan sungai atau gunung yang ada disekitarnya, dikenal nama kampung berawalan ci (kependekan dari cai, yang artinya 'air'), lalu disambung dengan nama sungai atau gunung di dekatnya.

Kehidupan masyarakat dalam suatu kampung sunda pada dasarnya merupakan akumulasi aspek yang saling tumpang tindih, sehingga sulit bila terpisah-pisah.

Suwarsih Warnaen dan kawan-kawan menemukan lima kategori hubungan urnag sunda dengan lingkungannya, namun hanya empat yang signifikan dalam studi ini, yaitu: pertama, hubungan dengan Tuhan; kedua, hubungan dengan alam; ketiga, hubungan dengan masyarakat; keempat, hubungan dengan pribadi (termasuk didalamnya kepuasan lahiriah dan batiniah). Studi Suwarsih Warnaen dan kawan-kawan sangat bagus untuk memformulasikan orientasi kehidupan masyarakat sunda.

Kini terdapat empat kampung adat di daerah Priangan, yakni kampung pulo di leles, kampung naga di antara garut dan tasikmalaya, kampung kuta di ciamis, serta kampung tonggoh di selatan garut.

Kampung pulo hanya terdiri dari 6 buah rumah, demikian pula kampung kuta, populasinya hanya tertinggal beberapa belas rumah. Di kedua kampung tersebut, sebagian besar larangan budaya sunda yang umumnya diterapkan pada fisik bangunan sudah banyak dilanggar. Kampung naga masih memegang adat dengan cukup kuat. Kampung ini sering dikunjungi oleh wisatawan, karena lokasinya tidak terlalu jauh dari jalan besar antara Garit dan Tasikmalaya.

Di keempat kampung diatas, kampung tonggoh termasuk kampung yang paling kuat memegang adat, dan letaknya berada di pedalaman.

Daerah perkebunan peninggalan belanda yang ada di daeran Priangan saat ini adalah perkebunan pada lintasan Bandung-Subang-Jakarta, perkebunan daerah sebelah selatan Garut, dan perkebunan daerah Ciwideuy. Karena kedekatan lokasi dengan daerah Batavia, kekuasaan dan budaya Belanda relatif lebih kental memberikan pengaruh terhadap perkebunan yang terletak pada lintasan Bandung-Subang-Jakarta dibandingkan dengan perkebunan lainnya.

Oleh sebab itu, pemilihan kampung perkebunan yang signifikan dipengaruhi faktor keteknikan (craftmanship) Belanda dipilih pada kampung Cigenclang yang terletak di sebelah selatan kota Subang. Sedangkan kampung yang berbatasan dengan daerah pesisir yang secara signifikan dipengaruhi oleh budaya luar (Cina, Jawa) dipilih kampung Palastra yang terletak di sebelah utara Majalengka dan di sebelah selatan Cirebon.

Rumah di kampung masyarakat sunda umumnya terdiri dari dua jenis. Pertama, dilihat dari bentuk atap, mereka mengenal istilah: suhunan-jelopong, tagog (jogo) – anjing, Badak heuay, parahu kumureb, jubleg nangkub, dan julang ngapak. Kedua dilihat dari pintu masuk (entrance) muncul istilah buka-palayu dan buka pongpok.

Umumnya bangunan dan rumah masyarakat sunda menggunakan bahan yang mudah musnah oleh waktu, sehingga tidak banyak peninggalan fisik bangunan asli yang dapat dijadikan contoh bagi generasi berikut. Yang masih tertinggal adalah tradisi yang diteruskan melalui tukang-tukang dan kebiasaan yang diperkuat oleh system kepercayaan mereka. Material dasar yang dahulu umum digunakan pada rumah di kampung masyarakat sunda adalah bambu dan kayu untuk tiang konstruksi, anyaman bilik bambu untuk dinding, dan penutup atap daun hateup yang kemudian dilapisi ijuk. Seiring dengan zaman masyarakat sunda telah juga menggunakan batu bata untuk dinding, serta genteng tanah liat untuk atap.

2.3. Arsitektur Sunda di Tiga Kampung

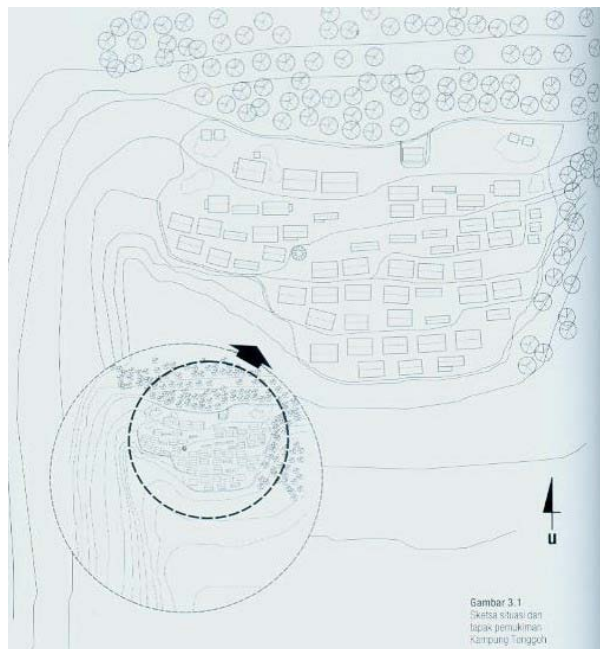
2.3.1. Kampung Tonggoh

Batas fisik kampung Tonggoh di bagian utara adalah area makam keramat yang ditumbuhi hutan lebat, di bagian selatan adalah kampung Tonggoh luar yang relatif baru tumbuh, sedangkan batas bagian timur dan barat adalah ladang. Luas lahan kampung Tonggoh yang merupakan tanah adat kurang lebih 18 hektar, terdiri dari: lahan karomah seluas kurang-lebih 4 hektar, kampung (pemukiman) Tonggoh, dan huma (lading). Karomah merupakan daerah keramat tempat area makam cikal-bakal dan tokoh kampung Tonggoh, hutan larangan, dan tempat cai-nyusu (sumber mata-air). Samapai sekarang karomah tetap dijaga kelestariannya.

Daerah pemukiman Tonggoh-dalam (derah dalam pagar bambu) terdiri dari: 54 buah rumah penduduk, 1 buah mushala pameget (laki-laki), 1 buah musahala istri (perempuan), 1 buah imah-panggung, 2 buah jamban (MCK) yang terletak diatas balong (kolam). Data pasti jumlah penduduk tonggoh tidak tersedia; sedangkan menurut perkiraan kuncen berjumlah 246 jiwa meliputi 143 laki-laki dan 103 perempuan. Bangunan terletak diatas tanah berundak-undak dengan perbedaan kontur beragam antara 1 sampai 2 meter menurun ke arah selatan. Batas undakan diperkuat dengan batu-batu besar yang banyak tersedia disekitar lokasi. Di tengah lahan perumahan penduduk terdapat sebuah batu berdiameter kurang-lebih 3 meter dengan tinggi 2,5 meter yang disebut batu hideung (batu hitam). Seluruh rumah di kampung itu memiliki bentuk serupa yaitu panggung dengan atap pelana berpenutu hateup (alang-alang dlapis ijuk), perbedaan hanya pada luas. Perbedaan musahla istri dengan mushala pameget adalah adanya mihrab yang diberi atap. Satu suhunan (rumah) umumnya dihuni umumnya dihuni satu keluarga inti. Dalam beberapa kasus ada satu suhunan yang terdiri lebih dari satu keluarga inti karena orang tuanya duda atau janda.

Kampung Tonggoh-dalam merupakan kampung awal yang memiliki peraturan jumlah pendduduknya (penghuni) dibatasi hanya 54 rumah. Karena

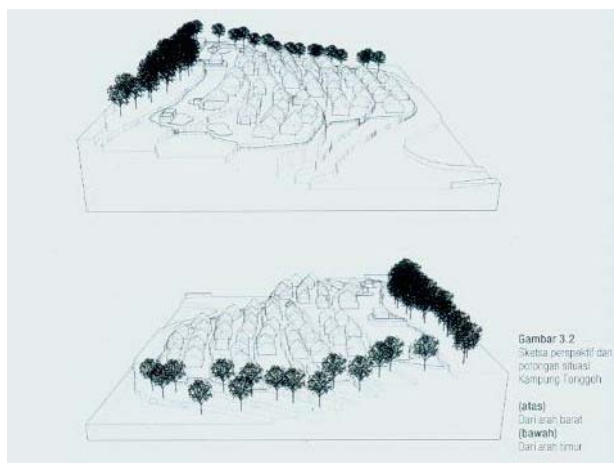
terus berkembang, berdasar pola aturan tertentu, penduduk membuat Tonggoh-luar. Penduduk harus pindah ke ke Tonggoh-luar atau tinggal di Tonggoh-dalam berdasarkan pertimbangan ketat. Yang khas di Tonggoh-dalam ialah atap bangunan harus menggunakan ijuk; sementara di tonggoh-luar relatif bebas. Tonggoh-dalam dikeramatkan, dan adat yang ditetapkan sepenuhnya berlaku hanya disana, tidak demikian dengan Tonggoh-luar. Adat itu antara lain penduduk dilarang menggunakan listrik, radio dan petromarks.



Gambar 2.6

Sketsa Situasi di kampung Tonggoh

(Sumber : Purnama Salura, *Menelusuri Arsitektur Masyarakat Sunda*, Pt.Cipta Sastra Salura.2007)



Gambar 2.7

Sketsa perspektif kampung Tonggoh

(Sumber : Purnama Salura, *Menelusuri Arsitektur Masyarakat Sunda, Pt.Cipta Sastra Salura.2007*)

2.3.2. Kampung Cigenclang

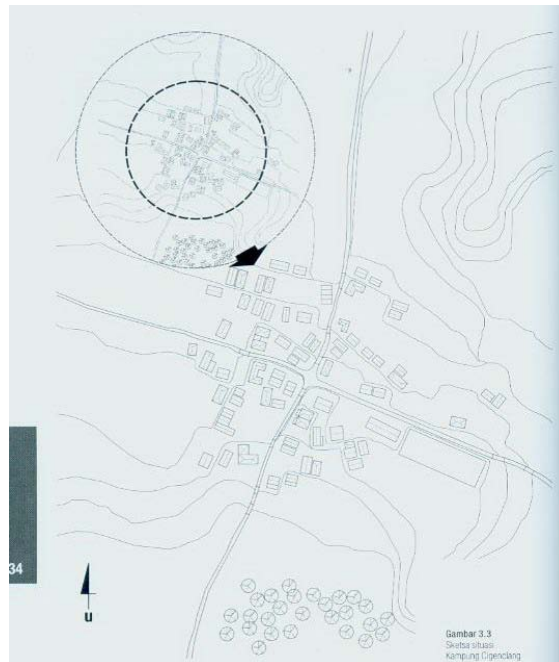
Secara fisik kampung ini dikelilingi sekaligus oleh perkebunan karet. Pada dataran yang lebih tinggi di sebelah selatan terdapat makam karuhun. Perumahan di kampung Cigenclang terletak pada lahan yang mempunyai perbedaan kontur beragam antar 0,75 sampai 1,25 meter, menurun ke arah utara.

Luas kampung Cigenclang yang sebagian merupakan tanah penduduk dan tanah perkebunan (PTP XIII) kurang-lebih seluas 4,5 hektar, terdiri dari: lahan makam karuhun seluar kurang-lebih 1 hektar, kampung (pemukiman) Cigenclang, serta tempat cai-nyusu (sumber mata air) yang pertama. Pendiri kampung ini diyakini adalah karuhun, dia dimkamkan di daerah makam eyang keramat yang terletak di sebelah selatan kampung.

Daerah pemukimam Cigenclang terdiri dari 63 buah rumah penduduk, 1 buah masjid, 2 buah jamban (MCK) dengan buangan air kotornya ke koko (rembesan). Jumlah penduduk menurut cacah jiwa terakhir adalah 315 orang, sedangkan data jumlah penduduk pria dan wanita tidak tersedia.

Gaya rumah di kampung Cigenclang saat ini sudah bervariasi, demikian pula penggunaan materialnya. Yang masih relatif asli adalah berupa rumah panggung dengan atap perisai ditutup genting dan dinding bilik (anyaman

bambu); sedangkan yang relative baru sudah bukan merupakan rumah panggung, dindingnya pun sudah menggunakan tembok sebagian atau tembok penuh dengan atap perisai dan penutup genteng. Walaupun gayanya bervariasi, semua rumah di sana mempunyai tipe hampir serupa; namun luas rumah serta penambahan yang dilakukan masing-masing penduduk sangatlah bervariasi.



Gambar 2.7

Sketsa situasi kampung Cigenclang

(Sumber : Purnama Salura, *Menelusuri Arsitektur Masyarakat Sunda, Pt.Cipta Sastra Salura.2007*)



Gambar 2.8

Sketsa Perspektif kampung Cigenclang

(Sumber : Purnama Salura, *Menelusuri Arsitektur Masyarakat Sunda, Pt.Cipta Sastra Salura.2007*)

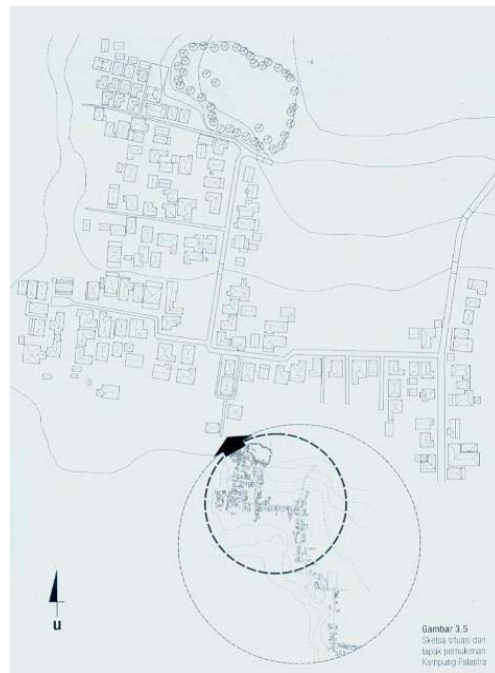
2.3.3. Kampung Palastra

Kampung ini memiliki jalan masuk dari tanah pasir diperkeras batu kerikil. Jalan terlebatnya 5 meter. Setiap blok dikelilingi oleh jalan seperti itu, sehingga hamper setiap rumah dapat dicapai oleh kendaraan beroda dua maupun mobil.

Luas keseluruhan kampung Palastra kurang-lebih 18 hektar. Kampung Palastra mempunyai luas 5,4 hektar terdiri dari: lahan makam karuhun, kampung (pemukiman) Palastra, dan Huma (ladang). Tanah kampung Palastra sebagian merupakan tanah penduduk dan sebagian merupakan tanah pemerintah Daerah Majalengka. Seperti pada kampung Tonggoh dan kampung Cigengclang, makam karuhun merupakan daerah keramat, tempat terletak makam cikal-bakal kampung Palastra, serta tempai cai-nyusu (sumber mata air) pertama. Di kampung ini juga terdapat makam yang diyakini sebagai karuhun pendiri kampung, terletak di sebelah utara kampung.

Daerah pemukiman blok Kamis terdiri dari 81 rumah penduduk, 1 buah masjid. Jumlah penduduk menurut cacah jiwa terakhir (2000) adalah 405 orang, sedangkan data mengenai jumlah penduduk pria dan wanita tidak diketahui.

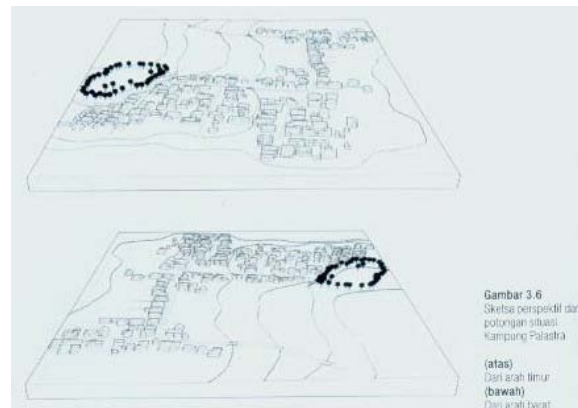
Seperti pada kampung Cigengclang, rumah di kampung Palastra sudah memiliki gaya beragam dan menggunakan material bervariasi. Seluruh rumah di kampung ini ngupuk (berdiri langsung diatas tanah). Di rumah yang masih relative asli (imah-kuncen) lantai dalam naik 35 cm dari tanah halaman. Lantai ini adalah tanah keras padat dan dapat disapu, sehingga permukaannya tampak bersih tidak berdebu, konstruksi atap limas an ditutup genteng, dinding bilik (anyaman bambu). Rumah relatif baru dibangun dengan menggunakan dinding tembok sebagian atau penuh dengan atap limas an atau konstruksi perisai dan penutup genteng. Walaupun gayanya bervariasi, semua rumah disana mempunyai tipe hamper serupa, sementara luas rumah serta penambahan yang dilakukan masing-masing penduduk sangat bervariasi.



Gambar 2.9

Sketsa situasi kampung Palastra

(Sumber : Purnama Salura, *Menelusuri Arsitektur Masyarakat Sunda, Pt.Cipta Sastra Salura.2007*)



Gambar 2.10

Sketsa perspektif kampung Palastra

(Sumber : Purnama Salura, *Menelusuri Arsitektur Masyarakat Sunda, Pt.Cipta Sastra Salura.2007*)

2.4. Tinjauan Umum Konsep Wadah pada Bentuk Arsitektur Sunda

Klasifikasi tiga tipe wadah fisik semata-mata berlandas pada data empiric, tanpa menyinggung konsep masyarakat Sunda tentang tempat (patempatan) yang mempengaruhi terciptanya wadah fisik tersebut. Sebagaimana diurai

secara diagramatik pada table analisis terhadap wadah fisik berjalan parallel dengan analisis terhadap pengaruh tempat atau konsep tempat yang berpengaruh pada proses penciptaan wadah fisik.

Sebagaimana dikaji tim Sukarsih Warnaen dan Rina Priyani, naskah Lutung Kasarung (era Hindu), Sanghyang Siksa Kandang Karesian (era Padjajaran), Mantri Jero (era Mataram Islam) menunjukkan adanya konsep yang berhubungan atau dapat dikatakan mendasari elemen, orientasi dan mitos (patempatan). Rinciannya adalah sebagai berikut:

Patempatan	Era Hindu Wawasan Lutung Kasarung	Era Padjajaran Sanghyang siksa Kandang	Era Mataram Islam Mantri Jero
ELEMEN	Gunung Sungai Hulu-Dayeuh Lemah	Cai-Nyusu Imah Pipir Buruan	Lemah-Cai Bali Geusan Ngajadi Banjar Karang Pamidangan
ORIENTASI	Bumi Nyungcung (Bumi Karuhun) Kidul-Kaler Wetan-Kidul	Sanghyang wuku Luhur Tengah Handap	Kiblat Kidul-Kaler Wetan-Kulon Luhur-Handap
MITOS	Jagat (Alam) Sebagai tempat manusia mengambil segala keperluannya Batas Manusia- Alam	Jagat (alam) dpadankan dengan badan Manusia Alam=Manusia yang mempunyai wadah dan jiwa	Tempat lahir sebagai wadah yang mempunyai jiwa Identifikasi Batas teritori tempat kelahiran

Tabel 2.3

Tabel analisis wadah bentuk

(Sumber : Purnama Salura, *Menelusuri Arsitektur Masyarakat Sunda*, Pt.Cipta Sastra Salura.2007)

Konsep patempatan dalam tiga era itu ditelusuri keberadaannya di ketiga kampung tempat studi ini dilakukan. Dari wawancara dengan setempat, ternyata konsep tempat masih dikenal dan secara sadar dijadikan acuan untuk menciptakan wadah fisik masih dapat diperoleh kembali. Konsep patempatan yang mendasari wujud fisik di tiga kampung itu terlihat pada table berikut:

Patempatan	Era Hindu Wawasan Lutung Kasarung	Era Padjajaran Sanghyang Siksa Kandang Karesian	Era Mataram Islam Mantri Jero	Sekarang Penelusuran di Tiga Kampung
ELEMEN	Gunung Sungai Hulu-Dayeuh Lemah	Cai-Nyusu Imah Pipir Buruan	Lemah-Cai Bali Geusan Ngajadi Banjar Karang Pamidangan	LEMAH-CAI
ORIENTASI	Bumi Nyungcung (Bumi Karuhun) Kidul-Kaler Wetan-Kidul	Sanghyang wuku Luhur Tengah Handap	Kiblat Kidul-Kaler Wetan-Kulon Luhur-Handap	LUHUR- HANDAP
MITOS	Jagat (Alam) Sebagai tempat manusia mengambil segala keperluannya Batas Manusia- Alam	Jagat (alam) dpadankan dengan badan Manusia Alam=Manusia yang mempunyai wadah dan jiwa	Tempat lahir sebagai wadah yang mempunyai jiwa Identifikasi Batas teritori tempat kelahiran	WADAH-EUSI KACA-KACA

Tabel 2.4

Tabel analisis wadah bentuk

(Sumber : Purnama Salura, *Menelusuri Arsitektur Masyarakat Sunda*, Pt.Cipta Sastra Salura.2007)

Konsep patempatan yang masih dikenal dan digunakan di ketiga kampung itu ialah: elemen lemah-cai;orientasi luhur-handap;mitos wadah-eusi dan kaca-kaca; dan tempat yang mendasari penciptaan wujud wadah fisik.

2.4.1. Lemah-Cai

Pemahaman konsep lemah-cai pada ketiga kampung relative sama, yaitu tempat kelahiran atau kampung halman. Lemah-cai mengandung arti

dibutuhkan dua elemen sebagai suatu syarat pemukiman, yaitu lemah (tanah) yang layak huni dan layak dijadikan lading, serta cai (air) yang tersedia misalkan mata air dan balong.

2.4.2. Luhur-Handap

Pemahaman terhadap konsep luhur-handap pada ketiga kampung ternyata berbeda-beda. Masyarakat kampung Tonggoh dan Cigenclang masih memegang teguh konsepsi ini mulai dari proses penataan kampung sama pada wadah fisik; sedangkan masyarakat kampung Palastra menggunakan konsep ini hanya sebagai acuan penataan wadah fisik. Luhur-handap merupakan salah satu ciri konsep orientasi pada patempatan. ialah keyakinan bahwa yang di luhur (di atas) dinilai tinggi nilainya. Contoh, kepala (ada di luhur) lebih tinggi nilainya daripada kaki (ada di handap); manifestasinya antara lain berupa rumah kuncen berada di area lebih tinggi. Di kampung Naga Bumi Ageung terletak di daerah tertinggi.

2.4.3. Wadah-Eusi

Masyarakat di ketiga kampung itu memahami konsep wadah-eusi relative sama. Wadah-eusi berarti bahwa setiap tempat selalu menjadi wadah sekaligus memiliki eusi atau kekuatan supranatural. Walaupun eusi selalu butuh wadah, ia dapat bertukar wadah. Proses pemilihan lokasi kampung, lading, juga hunian selalu berlandas pada konsepsi ini. Di kampung Tonggoh eusi adalah batu-hideung diletakkan di tengah kampung; di kampung Cigenclang berupa hutan keramat tempat ular besar bersarang; di kampung Palastra berupa kuburan yang telah ada.

2.4.4. Kaca-kaca

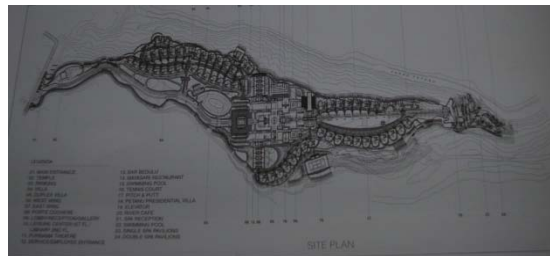
Konsep kaca-kaca dipahami sebagai batas dalam arti luas; ia dapat berarti batas antara ketinggian tempat, perbedaan material tempat, juga sesuatu benda yang diletakkan pada tempat tertentu sebagai symbol dari dua area berbeda. Area tertentu kampung sering diberi 'batas spasial' seperti kaca-kaca kulon dan kaca-kaca wetan. Konsep kaca-kaca ini juga dipahami sebagai cara melihat penciptaan wadah fisik. Bagaimana menyambung dua material baik

yang berbeda atau sama dalam suatu rumah lebih dipandang penting daripada material itu sendiri.

2.5. Studi Banding

2.5.1. Maya Ubud Hotel & Spa (Budiman Hendropurnomo IAI .Praja)

Hotel dan spa maya ubud bali merupakan salah satu karya arsitektur yang meraih penghargaan IAI Award pada tahun 2002 untuk kategori bangunan komersial. desainnya yang menyatu dengan alam dan mengadopsi konsep dari pedesaan tradisional bali lama. menghasilkan secara optimal pemanfaatan lokasi tanpa menghilangkan tuntutan kegiatannya sebagai fasilitas wisata dan hiburannya. yang berkonotasi modern.



Gambar 2.11

Site Plan Maya Ubud Hotel

(Sumber : Karya Arsitek Indonesia)



Gambar 2.12

Berbagai tampak bangunan

(Sumber : Karya Arsitek Indonesia)

Hotel ini terletak disuatu ketinggian diantara lembah sungai dan sisi kawasan mitologis sungai pakerisan yang dimitoskan dan sungai petanu yang sarat akan aktivitas penyucian penyucian religius. Serta peninggalan – peninggalan sejarah bali . distulah maya ubud berada disepanjang jarak 800 m semenanjung ini yang menggunakan lahan 12 Ha yang tadinya merupakan padang kering alang – alang yang membujur dari arah utara dan menurun perlahan kearah selatan.

Dalam rancangan yang menghargai ala mini garis utama (ceremonial walk) digurat sepanjang punggung bukit membentuk raung terbuka sebagai urat nadi kegiatan yang menghubungkan bagian arrival courtyard. Lobby hotel disisi utara dan kompleks spa diujung selatan disepanjang sisi as inilah ditempatkan unit – unit hunian berupa massa bangunan lepas.

Guratan yang dinamakan as kaja kelod ini secara simbolis menempatkan maya ubud seperti pada tradisi bali lama yang terinspirasi dari desa – desa kuno di bali aga.seperti ditenganan. Dalam hal ini as penghubung antara gunung agung berada dibali tengah dan laut sekitarnya dipakai sebagai ruang terbuka dipanggung bukit tempat bangunan berada¹.



Gambar 2.13

pemandangan

(Sumber : *Karya Arsitek Indonesia*)

Pada hotel ini orientasi bangunan menghadap kearah view berupa alam yang hijau.lokasinya berada diatas bukit dan memiliki vegetasi yang beragam.

Fasilitas yang dimiliki oleh maya ubud bali secara umum sama dengan fasilitas hotel yang sekelas dengannya. Di maya ubud bali fasilitas yang ditawarkan adalah toko , butik , restoran , kantor pengelola , back of house , kolam renang , restoran fine dining dan accommodation wings.dll.

Resort hotel ini dibangun dengan pendekatan alamiah dan pendekatan terhadap konsep – konsep bangunan pedesaan lam bali. Dimana kedua hal tersebut mendominasi bangunan ini.

Ada dua macam interior yang kontras. Yaitu modernist dan recycle..kamar tidur modern putih , menggunakan lantai ubin Pc hijau daun dan batu kali andesit dipoles sedangkan perabotannya menggunakan warna –warna dasar seperti kuning dan poleng bali. Hotel ini menggunakan rangka bamboo dan atap alang – alang serta kolom pohon kelapa dan dinding batu bata.

Pada bagian interior villa diupayakan menggunakan bahan – bahan daur ulang yaitu kayu daur ulang

2.6. Tinjauan Potensi Site

2.6.1. Karakteristik kawasan wisata waduk darma

Kawasan wisata waduk darma ini terletak di sebelah barat daya kota Kuningan atau tepatnya di desa Jagara, kecamatan Darma, atau berjarak sekitar 12km dari kota Kuningan dan 37km dari kota Cirebon. Waduk darma menempati area ± 425 Ha,tidak hanya dikelilingi oleh perbukitan dan lembah yang indah, namun juga memiliki udara yang sejuk. Selain perbukitan yang mengelilinginya, dari kawasan waduk dapat terlihat suasana dari desa Jagara yang terbentang disebelah utara. Kawasan waduk darma memiliki karakteristik, antara lain:

- Memiliki area yang luas ± 425 Ha dengan kapasitas genangan air maksimal $\pm 39.000.000 \text{ m}^3$ sangat berpotensi untuk digunakan sebagai kawasan wisata air.



Gambar 2.14

Waduk darma yang luas

(Sumber : Dokumen pribadi)

- Dikelilingi oleh perbukitan dengan panorama yang indah. Selain perbukitan waduk darma menawarkan udara yang sejuk dan suasana yang tenang.



Gambar 2.15

Perbukitan disekitar waduk darma

(Sumber : Dokumen pribadi)

- Menawarkan keindahan yang menakjubkan terutama saat matahari tenggelam



Gambar 2.16

Indahnya sunset di waduk darma

(Sumber : DISPARBUD Kab. Kuningan)

- Tidak hanya panorama indah yang ditawarkan dari perbukitan disekelilingnya, namun Waduk Darma juga menyajikan pemandangan alam pedesaan yang terbentang disekelilingnya.



Gambar 2.17

Pemandangan desa jagara yang terbentang di sebelah utara

(Sumber : Dokumen pribadi)

- Terletak diperlintasan jalan raya yang menghubungkan 3 kota, yaitu Cirebon – Kuningan – Ciamis. Hal ini menjadikan kawasan ini sangat mudah diakses karena terletak diperlintasan jalan propinsi.



Gambar 2.18

Bendungan dengan perlintasan jalan propinsi diatasnya

(Sumber : Dokumen pribadi)

- Adanya hutan pinus yang mengelilinginya, memberikan kesan pegunungan yang kuat bagi pengunjung.
- Terdapat dua buah pulau yang cukup luas yang terletak di tengah-tengah waduk. Memberi ciri khas tersendiri yang membedakan dengan waduk lain. Kedua pulau tersebut oleh warga sekitar diberi nama Munjul Goong dan Tarikolot.

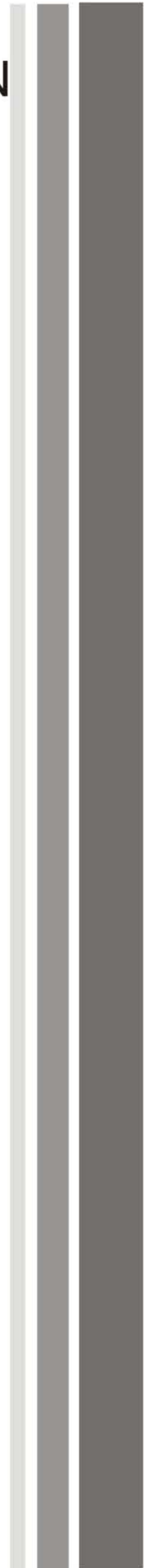


Gambar 2.19

Pulau munjulgoong yang terletak ditengah waduk

(Sumber : Dokumen pribadi)

BAB III: ANALISA PERMASALAHAN



BAB III

ANALISA PERMASALAHAN

3.1. Persoalan Terkait Setting Perkampungan Sunda

Dalam konsep arsitektur sunda, masyarakat sunda memiliki konsep wilayah berbentuk kampung yang dipengaruhi oleh konsep patempatan. Patempatan adalah konsep (norma) tentang tempat, sedangkan kampung terikat dengan batas wilayah penduduk adat istiadat (komunitas). Pola kampung masyarakat sunda biasanya dipengaruhi oleh mata penceharian. Lokasi kampung selalu dekat dengan tempat mata penceharian. Saat ini konsep petempatan yang masih di kenal dan digunakan adalah: elemen lemah-cai; orientasi luhur-handap; mitos wadah-eusi; dan kaca-kaca; keempatnya mendasari peciptaan wujud wadah fisik.

3.1.1. Elemen Lemah-Cai

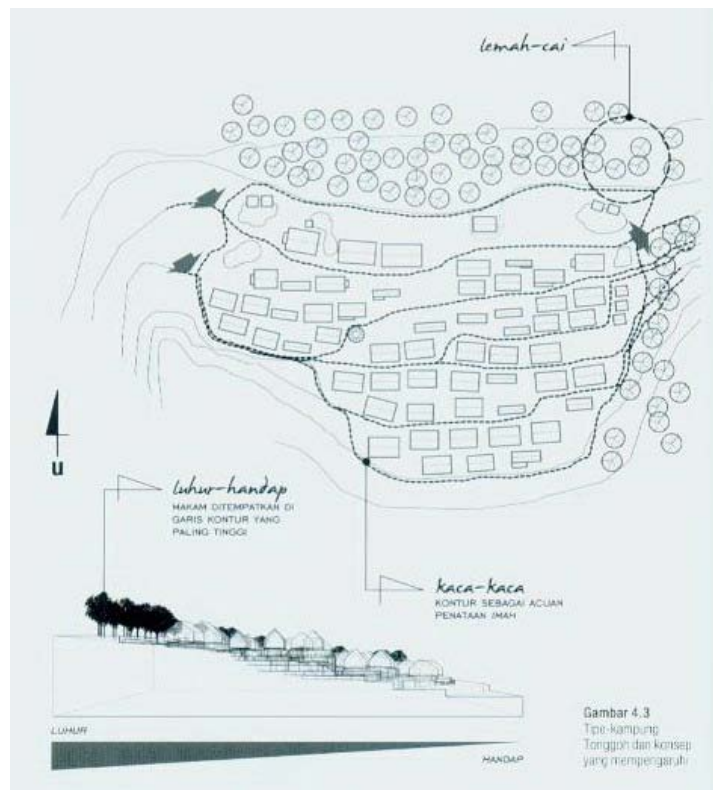
Lemah-cai mengandung arti dibutuhkan dua elemen komplementer sebagai syarat suatu pemukiman, yaitu lemah (tanah) yang layak huni dan layak dijadikan ladang, serta Cai (air) yang tersedia misalkan mata air dan balong untuk menghidupi tanah dan manusia.

Persoalan terkait elemen lemah-cai adalah penentuan letak lokasi site untuk digunakan sebagai resort. Persoalan tersebut terkait dalam menentukan letak site yang harus memiliki kedua buah elemen tersebut yaitu tanah dan air. Dimana site harus terletak pada posisi yang berdekatan dengan sumber mata air atau sumber air mengalir yang dapat diartikan secara simbolis sebagai mata air. Selain itu berdasarkan konsep tersebut maka bangunan yang berfungsi sebagai hunian harus diletakkan diatas tanah, sedangkan area servis yang dapat diartikan sebagai symbol dari mata penceharian dapat diletakkan dikawasan tepian air. Hal ini dikarenakan kawasan waduk darma digunakan oleh warga sekitar untuk area perikanan.

3.1.2. Orientasi Luhur-Handap

Luhur-handap merupakan konsep orientasi dalam tatanan masyarakat sunda. Luhur-handap merupakan salah satu ciri konsep pada patempatan, ialah keyakinan bahwa yang di luhur (atas) di nilai lebih tinggi nilainya. Contoh, kepala (ada di luhur) lebih tinggi nilainya daripada kaki (ada di handap); manifestasinya antara lain berupa rumah kuncen berada di area yang lebih tinggi.

Berdasarkan konsep ini lokasi site yang dipilih harus memiliki perbedaan kontur yang signifikan, sehingga dapat membedakan penempatan fasilitas penting dan kurang penting secara hierarkis. Pada kampung Tonggoh dan Cigenclang, fasilitas yang paling tinggi hiaerarkinya adalah makam selalu ditempatkan di tempat yang lebih tinggi dibandingkan dengan fasilitas permukiman. Tentunya hal ini tidak dapat diterapkan pada komplek resort sehingga perlu adanya pemikiran untuk menentukan bangunan yang memiliki nilai hierarki paling tinggi untuk ditempatkan pada kontur tertinggi pada site.



Gambar 3.1

Orientasi luhur-handap di kampung Tonggoh

(Sumber : Purnama Salura, *Menelusuri Arsitektur Masyarakat Sunda*, Pt.Cipta Sastra Salura.2007)

Konsep orientasi luhur-handap akan berpengaruh terhadap penataan zonasi setiap elemen bangunan, yang meliputi: area public, area hunian, dan area servis. Dimana semuanya harus ditata berdasarkan hierarki tingkat kepentingannya.

3.1.3. Mitos Wadah-Eusi

Wadah-eusi berarti bahwa setiap tempat selalu menjadi wadah sekaligus memiliki eusi atau kekuatan supranatural. Walaupun eusi selalu butuh wadah, ia dapat bertukar wadah. Proses pemilihan lokasi kampung, ladang, juga hunian selalu berlandas pada konsepsi ini.

Di ketiga kampung, umum ditemukan keyakinan bahwa rumah harus mengandung daerah tengah yang memisahkan daerah laki-laki (lalaki, pameget) dengan daerah perempuan (awewe,istri), masing-masing daerah bebas dan tidak saling mengganggu.

Pada perancangan resort ini mitos wadah-eusi dapat diaplikasikan sebagai sebuah area yang menjadi isi (trademark) dari kompleks resort sebagai wadahnya. Isi yang dimaksud dapat berupa sebuah area yang memisahkan antara area public dan area yang lebih privat dimana pada area tersebut merupakan area yang bebas dan tidak saling mengganggu. Area tersebut diharapkan menjadi pembatas masing-masing area dan merupakan point of interest dari kompleks resort ini.

3.1.4. Mitos Kaca-kaca

Konsep kaca-kaca dipahami sebagai batas dalam arti luas; ia dapat berarti batas antara ketinggian tempat, perbedaan material tempat, juga sesuatu benda yang diletakkan pada tempat tertentu sebagai symbol dari dua area berbeda. Area tertentu kampung sering diberi 'batas spasial' seperti kaca-kaca kulon dan kaca-kaca wetan. Konsep kaca-kaca ini juga dipahami sebagai cara melihat penciptaan wadah fisik. Bagaimana menyambung dua material baik yang berbeda atau sama dalam suatu rumah lebih dipandang penting daripada material itu sendiri.

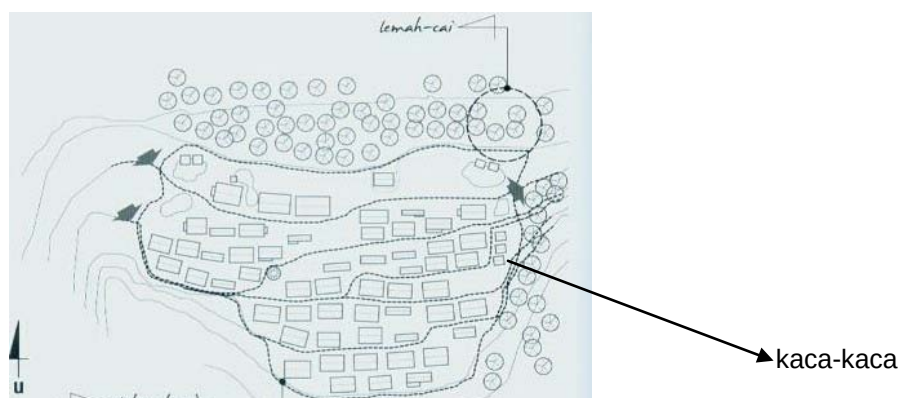
Di ketiga kampung, konsep kaca-kaca cukup signifikan mempengaruhi tata letak elemen dasar kampung (makam, pemukiman, ladang) serta 'batas antara'. Dalam penataan zonasi elemen dasar

kampung, besaran serta letak 'batas antara' ini selalu diusahakan sekecil mungkin. Hal ini mengakibatkan letak makam, pemukiman, dan ladan menajadi relatif dekat; dan saling terikat satu sama lain.

Secara umum di ketiga kampung yang dibahas sangat memperhatikan aspek 'batas'. Di kampung tonggoh dan kampung Cigenclang, perbedaan kontur dianggap sebagai batas antar rumah ke rumah dalam tatanan kampung. Jarak rumah tidak diukur antar rumah ke rumah, tetapi dari batas kontur ke masing-masing rumah. Tatanan rumah selalu dimulai dari daerah netral yang merupakan pertemuan dari daerah laki-laki dan daerah perempuan. Hal ini mengindikasikan daerah netral sebagai kaca-kaca yang penting.

Kaca-kaca merupakan daerah penyambung sekaligus pembatas yang selalu menjadi landasan bagi tatanan kampung. Pintu masuk laki-laki ke rumah dimulai dari area yang menyambungkan kegiatan lalu lintas dengan rumah.

Pada skala makro yaitu site, kaca-kaca pada resort ini dapat diartikan sebagai batas atau jarak antar bangunan. Selain itu kaca-kaca dapat berarti pola sirkulasi yang mampu mengikat bangunan satu dengan lainnya. Alur sirkulasi ini harus dipisahkan antara alur sirkulasi area public dengan area hunian yang bersifat lebih privat. Konsep kaca-kaca juga dapat diartikan sebagai konsep untuk menciptakan privasi pada bangunan dikarenakan adanya jarak dan perbedaan ketinggian kontur antar bangunan.

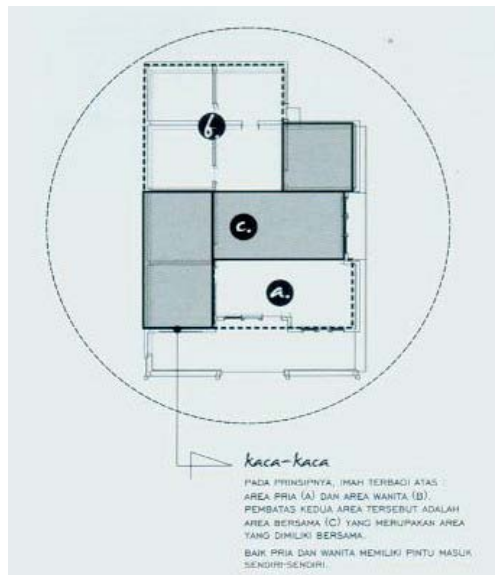


Gambar 3.2

Kaca-kaca, dimana kontur sebagai acuan penataan rumah di kampung tonggoh

(Sumber : Purnama Salura, *Menelusuri Arsitektur Masyarakat Sunda*, Pt.Cipta Sastra Salura.2007)

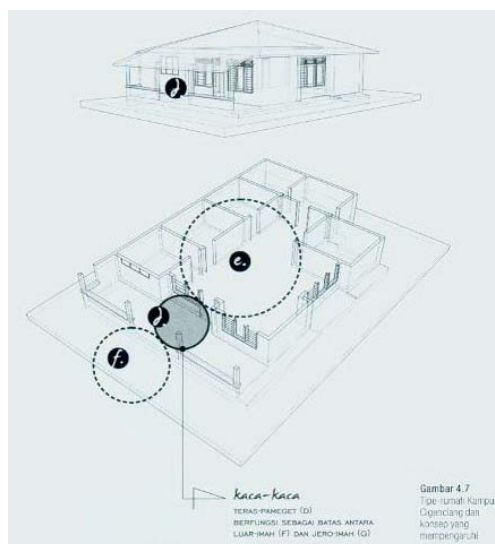
Pada skala yang lebih kecil yaitu cottages, konsep kaca-kaca dapat diartikan sebagai batas antar ruang yang memiliki perbedaan fungsi. Bila pada ketiga kampung, di dalam rumah harus memiliki dua area yang terpisah yaitu: area laki-laki (pameget); dan area perempuan (istri). Kaca-kaca dapat berupa area netral yang memisahkan antara area peristirahatan dengan area kegiatan di dalam cottages.



Gambar 3.3

Kaca-kaca pada denah rumah di kampung Cigenclang

(Sumber : Purnama Salura, *Menelusuri Arsitektur Masyarakat Sunda, Pt.Cipta Sastra Salura.2007*)



Gambar 3.4

Bentuk rumah di kampung Cigenclang beserta konsep yang mempengaruhinya

(Sumber : Purnama Salura, *Menelusuri Arsitektur Masyarakat Sunda, Pt.Cipta Sastra Salura.2007*)

3.2. Persoalan Arsitektural

3.2.1. Massa Bangunan

Seperti telah disebutkan di awal bahwa bentuk arsitektur masyarakat sunda yang otentik dan abadi tidak ada. Hal ini dikarenakan konsep bentuk arsitektur sunda selalu adaptif terhadap budaya dan kehidupan masyarakatnya.

Secara umum bangunan rumah di perkampungan masyarakat sunda terdiri dari dua jenis. Pertama dilihat dari atapnya, masyarakat sunda mengenal yang paling sederhana dan banyak dipakai adalah jolopong yang hanya memiliki dua bidang atap berbentuk sama (model pelana). Atap parahu kumureb adalah atap berbentuk trapesium. Beberapa yang unik adalah atap julang ngapak, berdasarkan bentuknya yang mirip seekor burung julang tengah merentangkan sayap seperti yang terdapat di kampung Naga dan desa Papandak Paseh Garut, Tagog anjing atau jogo anjing adalah atap bangunan yang bila dilihat dari samping tampak seperti anjing yang berbeda sedikit dengan bentuk badak heuay (badak menguap). Kedua dilihat dari pintu masuk (entrance) muncul istilah buka-palayu dan buka pongpok.

Persoalannya adalah bagaimana menerapkan cirri-ciri umum arsitektur sunda kedalam massa bangunan cottage. Dimana massa cottage harus mampu menampilkan cirri umum bentuk arsitektur sunda sehingga dapat menguatkan kesan perkampungan pada kompleks resort.

3.2.2. Material

Umumnya bangunan dan rumah masyarakat sunda menggunakan bahan yang mudah musnah oleh waktu, sehingga tidak banyak peninggalan fisik bangunan asli yang dapat dijadikan contoh bagi generasi berikut. Yang masih tertinggal adalah tradisi yang diteruskan melalui tukang-tukang dan kebiasaan yang diperkuat oleh system kepercayaan mereka. Material dasar yang dahulu umum digunakan pada rumah di kampung masyarakat sunda adalah bambu dan kayu untuk tiang konstruksi, anyaman bilik bambu untuk dinding, dan penutup atap daun hateup yang kemudian dilapisi ijuk.

Penggunaan material seperti diatas dalam sebuah bangunan resort tentu tidak dapat digunakan, hal ini terkait dengan sifat material yang mudah rusak oleh waktu. Selain itu penggunaan material seperti anyaman bamboo sebagai bahan penyekat dinding akan mengganggu kenyamanan privasi bagi tamu hotel. Persoalannya adalah jenis material apa yang dapat digunakan pada bangunan resort hotel yang mampu memberikan kenyamanan bagi pengunjungnya, namun tetap dapat menampilkan ciri bangunan masyarakat sunda.

BAB IV: DESAIN SKEMATIK



PERMASALAHAN

SETTING PERKAMPUNGAN MASYARAKAT SUNDA SEBAGAI DASAR PERANCANGAN

Persoalan terkait setting perkampungan

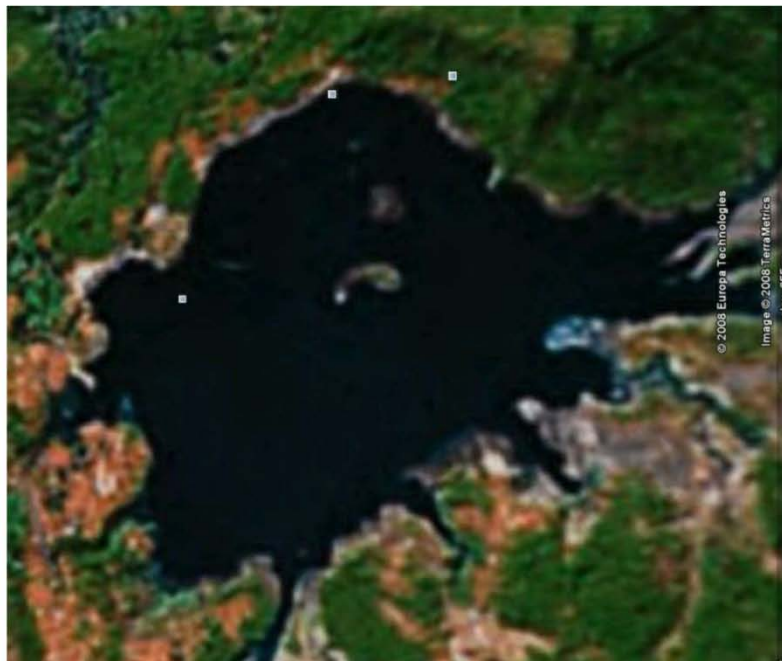
1. Elemen Lemah-Cai
Elemen Lemah-cai menentukan letak pemilihan site. Masyarakat sunda selalu memilih tempat yang mengandung elemen tanah dan air dalam membangun kampungnya.
 2. Orientasi Luhur-handap
Orientasi luhur-handap dapat diartikan sebagai zoning area vertikal yang ditentukan oleh tingkat kepentingan bangunan
 3. Mitos Wadah-Eusi
Mitos wadah-eusi dapat diartikan sebagai area yang dapat dijadikan ruh dari keberadaan wadahnya yaitu kompleks resort itu sendiri
 4. Mitos Kaca-kaca
Mitos kaca-kaca dapat diartikan sebagai konsep 'batas' atau dalam perancangan resort ini dapat disebut sebagai konsep privasi. Selain nilai privasi kaca-kaca dapat diartikan sebagai zoning secara horizontal yang didasarkan pada penentuan alur sirkulasi mengikuti pola kegiatannya.
- Persoalan arsitektural
1. Persoalan penampilan bangunan
Ketiadaan bentuk arsitektur sunda yang otentik saat ini tidak ada. Sehingga menyulitkan perancangan bentuk bangunan yang dapat menggambarkan bangunan khas sunda.
 2. Pemilihan Material
Masyarakat sunda biasa menggunakan material yang tidak tahan lama dalam bangunannya. Pemilihan material yang awet namun dapat menunjukkan ciri bangunan sunda mutlak diperlukan.

SCHEMATIC DESIGN

Village Resort Hotel di Kawasan Wisata Waduk Darma

ELEMEN LEMAH-CAI

Aplikasi Elemen Lemah-Cai terhadap Pemilihan Lokasi Site



Secara umum kawasan waduk darma memenuhi kebutuhan elemen lemah-cai. Hal ini dikarenakan kawasan ini memiliki sumber air yang besar dan merupakan sumber mata penceharian. Konsep lemah (tanah) cai (air) sebagai sarat penentuan lokasi pada konsep perkampungan sunda sudah terpenuhi di kawasan ini. Sehingga penentuan lokasi site lebih didasarkan pada kemudahan akses, kondisi kontur dan arah orientasi

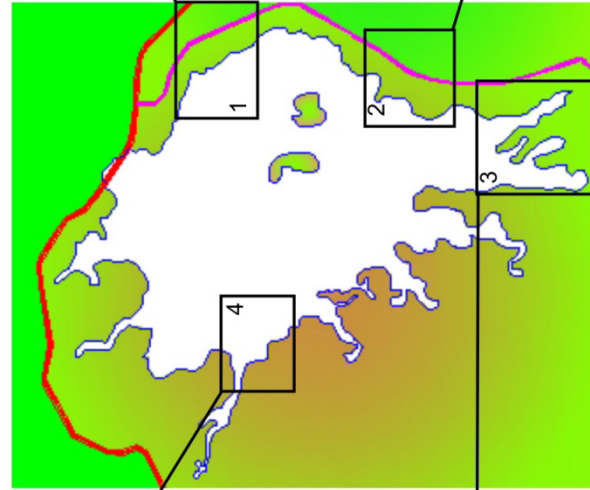
SCHEMATIC DESIGN

Village Resort Hotel di Kawasan Wisata Waduk Darma

ELEMEN LEMAH-CAI

Analisa Potensi Pemilihan Lokasi Site

Lokasi memiliki ketinggian kontur yang signifikan, view yang menarik, juga jauh dari pusat kebisingan, dan memiliki sumber air mengalir, sayangnya tidak memiliki akses jalan.



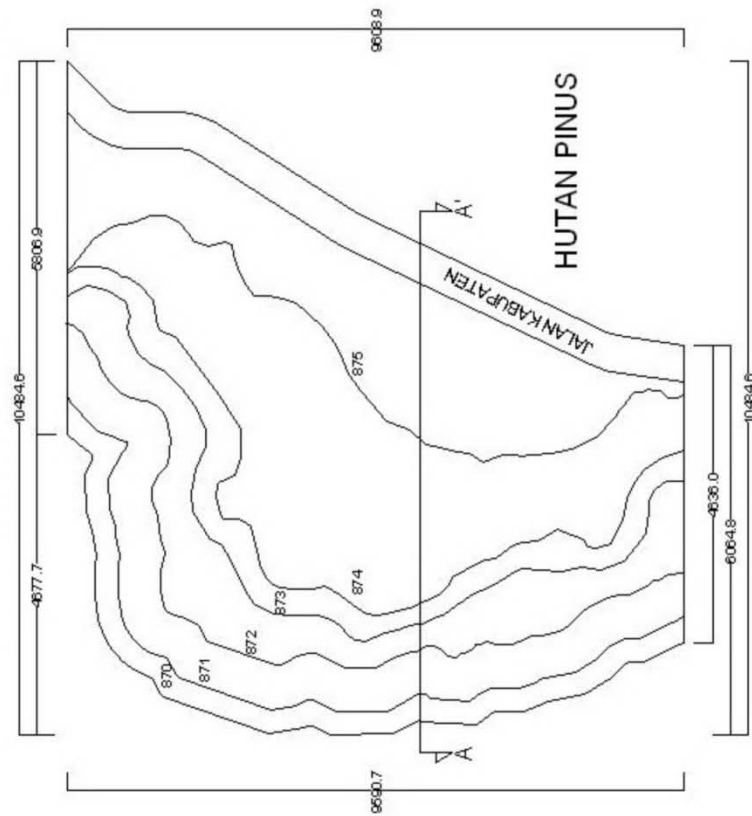
Lokasi mudah diakses, namun terlalu dekat dengan perlintasan jalan provinsi sehingga memiliki tingkat kebisingan yang tinggi, sehingga dapat mengganggu kenyamanan bagi tamu resort.

Lokasi memiliki view yang mengarah langsung ke gn. Ciremai, memiliki akses jalan yang baik, namun terletak dekat dengan perkampungan penduduk.

Lokasi memiliki akses yang baik, memiliki perbedaan kontur yang cukup signifikan, jauh dari pusat kebisingan karena terletak dekat di tepi hutan pinus, dan memiliki view yang luas.

ELEMEN LEMAH-CAI

Penentuan Lokasi Site



Lokasi no.2 dipilih dengan alasan:

- Memenuhi kebutuhan elemen lemah-cai karena terletak di tepi waduk
- Memiliki akses jalan yang baik dengan lebar 8m
- Terletak di tepi hutan pinus, jauh dari pusat kebisingan
- Luasan site terpilih kurang lebih 10000m²
- Memiliki view yg luas
- Memiliki perbedaan kontur, meski kurang begitu signifikan

ELEMEN LEMAH-CAI

Analisa View



Bendungan dg pertintasan jln Propinsi diatasnya



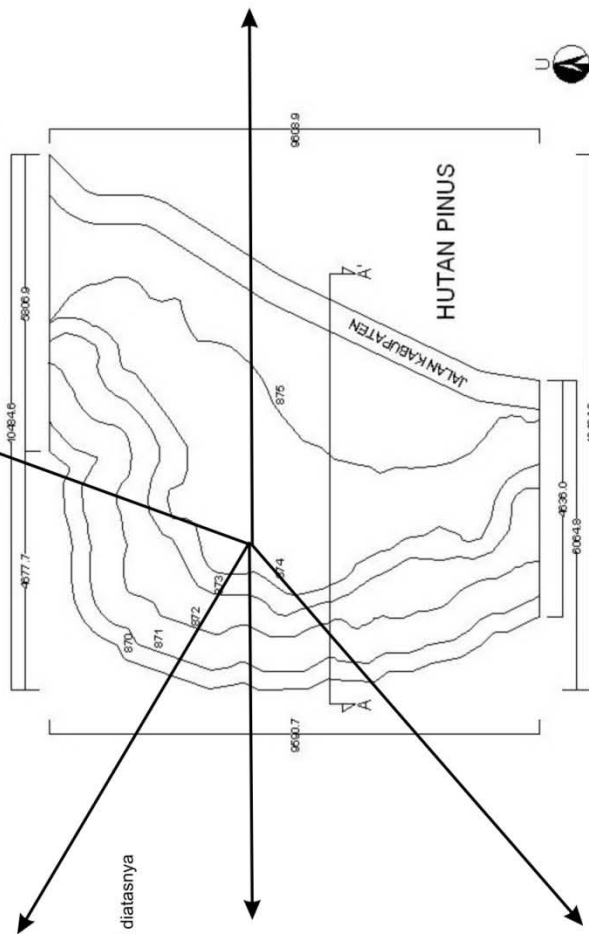
Perbukitan yang masih alami



Desa Jagara



Gunung Ciremai

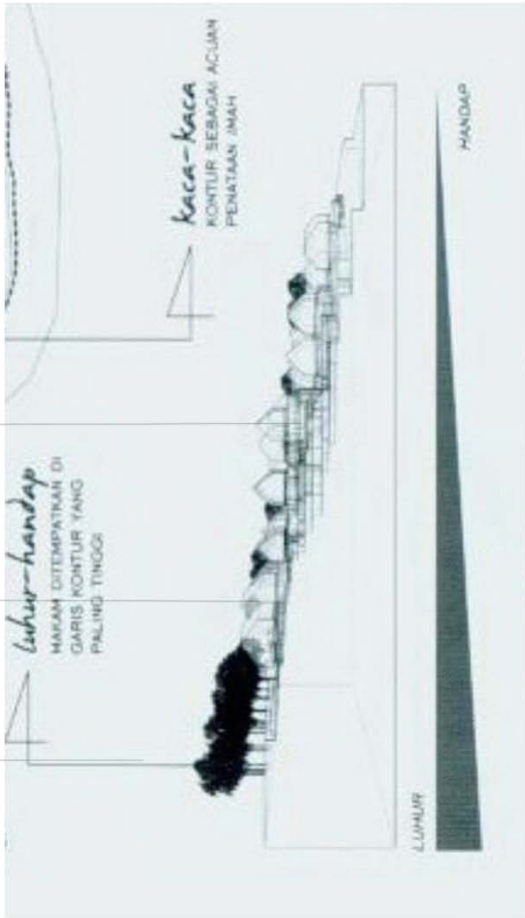


Hutan Pinus

Secara keseluruhan daerah ini memiliki view yang baik di semua arah. Hal ini akan memudahkan dalam menentukan arah orientasi bangunan

Orientasi Luhur-Handap
Orientasi luhur-handap di kampung Tonggoh

- Makam keramat terletak dikontur paling tinggi
- Rumah kuncen, mushola, dan bale patemon diletakkan di bawah makam keramat
- Rumah penduduk

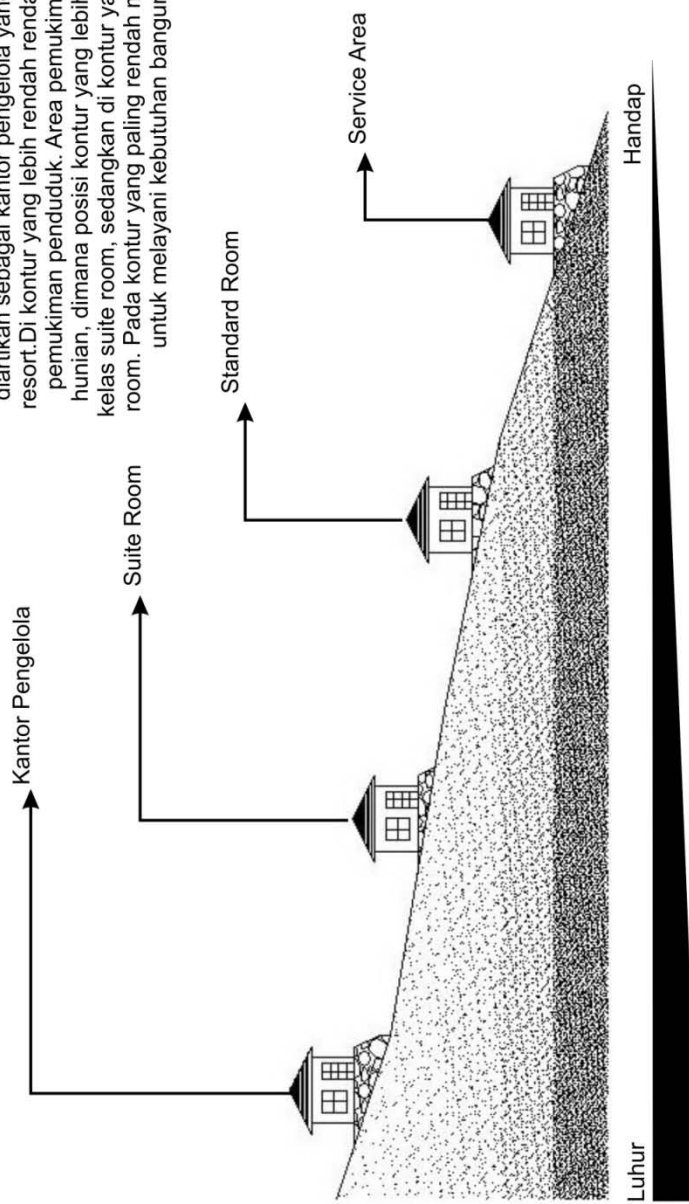


Kampung Tonggoh digunakan sebagai pilihan untuk menyelesaikan persoalan orientasi luhur-handap dikarenakan kampung ini masih memegang adat yang masih kuat. Sehingga nilai orientasi luhur-handap masih digunakan

Orientasi Luhur-Handap

Zoning vertikal berdasarkan orientasi luhur-handap

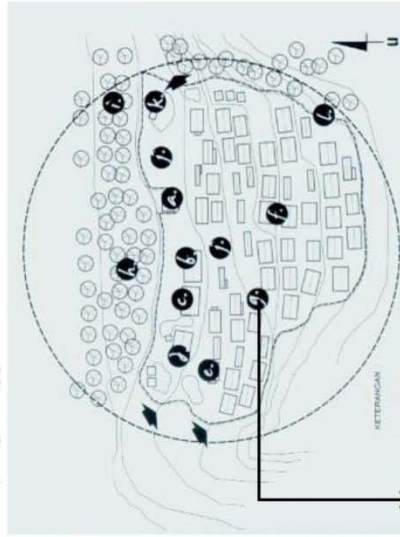
Pada kampung Tonggoh makam keramat terletak di kontur yang paling tinggi, karena dianggap sebagai makam leluhur. Pada Kontur yang lebih rendah dari makam terdapat Imah Kuncen (juru kunci) yang dapat diartikan sebagai rumah dari seseorang yang bertanggung jawab terhadap situasi kampung. Dalam perancangan resort imah kuncen dapat diartikan sebagai kantor pengelola yang bertanggung jawab atas pengelolaan resort. Di kontur yang lebih rendah dan dari imah kuncen, merupakan area pemukiman penduduk. Area pemukiman ini dapat diartikan sebagai cottage hunian, dimana posisi kontur yang lebih tinggi akan digunakan untuk cottage kelas suite room, sedangkan di kontur yang lebih rendah merupakan standard room. Pada kontur yang paling rendah merupakan area servis yang berfungsi untuk melayani kebutuhan bangunan yang ada di kontur yg lebih tinggi.



Mitos Wadah-Eusi

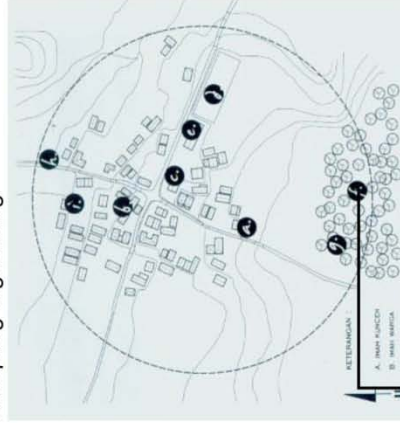
Pengertian mitos wadah-eusi

Kampung Tonggoh



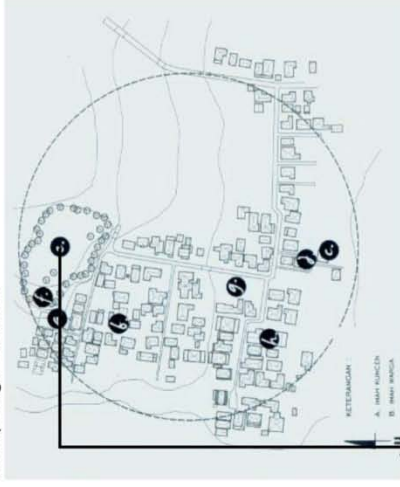
Kampung Tonggoh menganggap batu hideung sebagai eusi dari kampung.

Kampung Cigenciang



Masyarakat kampung cigenciang memiliki kepercayaan bahwa hutan keramat merupakan ruh dari kampung karena dihuni ular besar

Kampung Palastra



Makam leluhur merupakan eusi dari waduk kampung Palastra

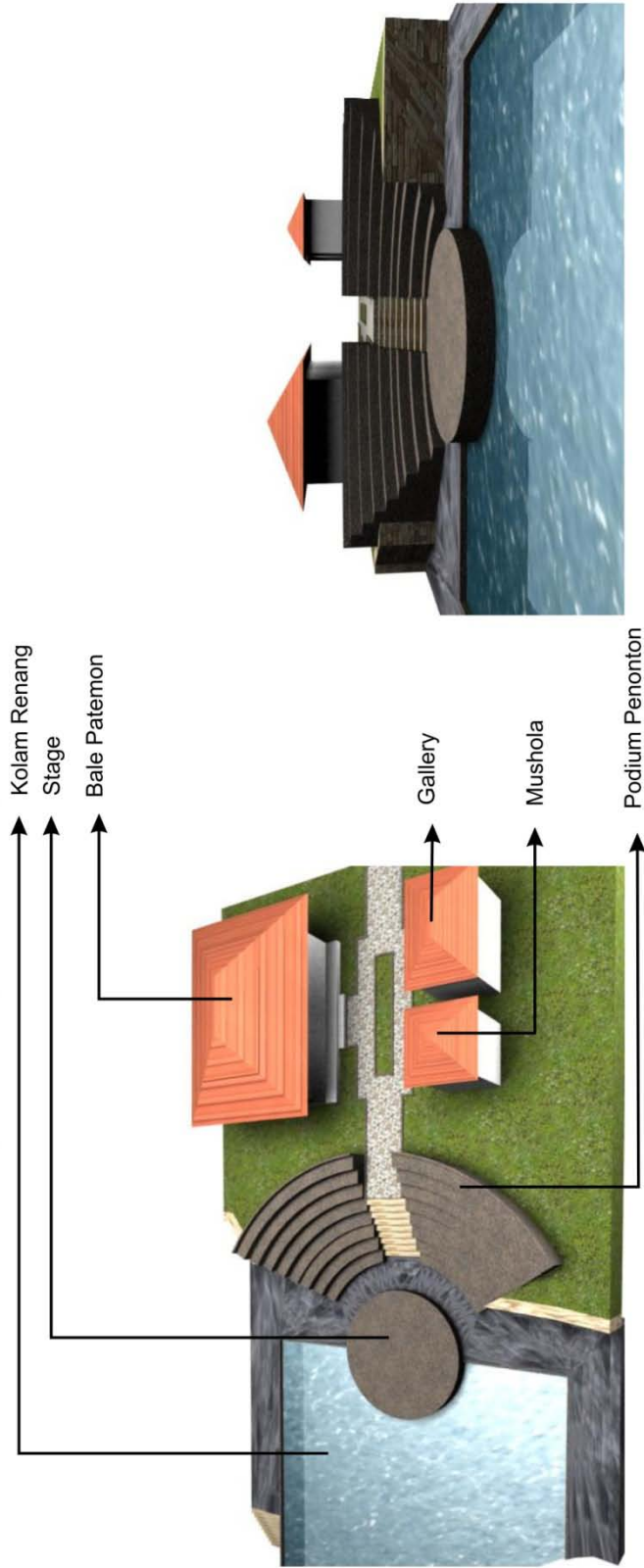
Mitos wadah-eusi memiliki pengertian bahwa suatu tempat selalu menjadi suatu waduk sekaligus mempunyai eusi. Dalam konsep kampung waduk merupakan Area perkampungan itu sendiri, sedangkan eusi merupakan sebuah area yang dianggap keramat atau area yang dianggapkan bagi warga kampung. Dalam perancangan resort waduk dapat diartikan sebagai kompleks resort itu sendiri, sedangkan eusi dapat diartikan sebagai area yang spesifik dan memiliki ciri khas yang dapat dijadikan sebagai point of interest dari resort itu sendiri.

Mitos Wadah-Eusi

Aplikasi mitos wadah-eusi pada kompleks resort

Pada sebuah perancangan village resort hotel yang didasarkan pada keunikan etnik dan budaya. Keunikan etnik dan budaya menjadikannya nilai jual. Bila Wadah merupakan bangunan resort itu sendiri, maka untuk eusi atau yang menjadi ruh keberadaan resort ini adalah semacam pusat kebudayaan. Kompleks ini akan menjadi point of interest dari resort yang didalamnya akan terdapat:

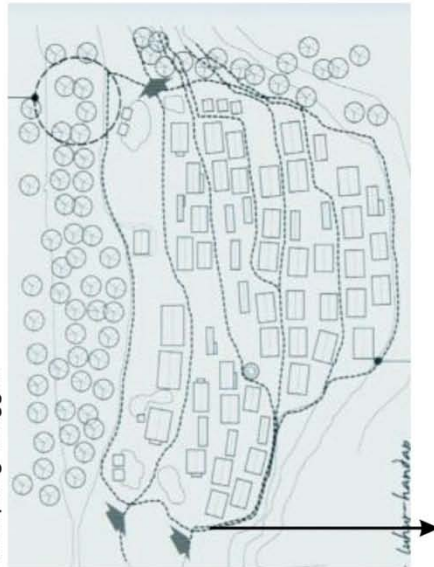
- Amphitheatre sebagai tempat pertunjukan seni
- Galeri sebagai tempat penyimpanan benda-benda seni
- Ruang pertemuan atau orang sunda menyebutna bale patemon
- Mushola, konsep eusi mengandung pengertian kepercayaan terhadap keagungan.



Mitos Kaca-kaca

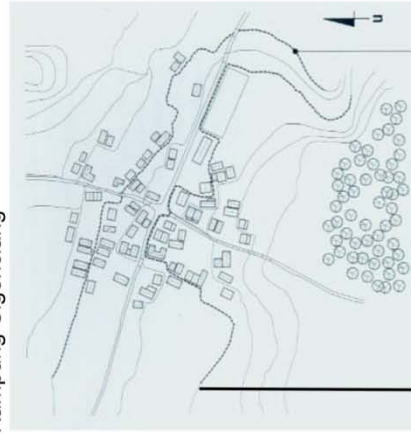
Pengertian mitos kaca-kaca

Kampung Tonggoh



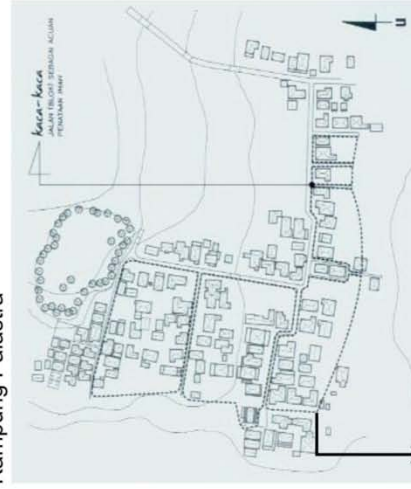
Kontur dijadikan batas alami oleh masyarakat kampung Tonggoh

Kampung Cigendang



Sama seperti di kampung Tonggoh, masyarakat kampung Cigendang menggunakan perbedaan kontur sebagai batas alami

Kampung Palastra



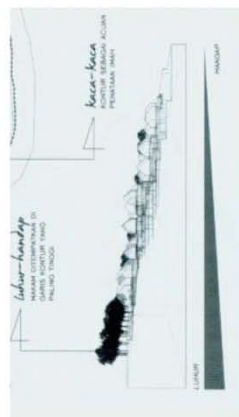
Kampung Palastra menggunakan sistem blok dalam menciptakan batas. Hal ini dikarenakan penataan kampung yang didasarkan pada akses jalan, serta tidak memiliki perbedaan kontur yang signifikan.

Konsep kaca-kaca dipahami sebagai batas dalam arti luas; ia dapat berarti batas antara ketinggian tempat, perbedaan material tempat, juga sesuatu benda yang diletakkan pada tempat tertentu sebagai simbol dari dua area berbeda. Area tertentu kampung sering diberi "batas spasial" seperti kaca-kaca kulon dan kaca-kaca wetan. Konsep kaca-kaca ini juga dipahami sebagai cara melihat penciptaan wadah fisik. Pada perancangan site, kaca-kaca pada resort ini dapat diartikan sebagai batas atau jarak antar bangunan. Selain itu kaca-kaca dapat berarti pola sirkulasi yang mampu mengikat bangunan satu dengan lainnya. Alur sirkulasi ini harus dipisahkan antara alur sirkulasi area public dengan area hunian yang bersifat lebih privat. Konsep kaca-kaca juga dapat diartikan sebagai konsep untuk menciptakan privasi pada bangunan dikarenakan adanya jarak dan perbedaan ketinggian kontur antar bangunan.

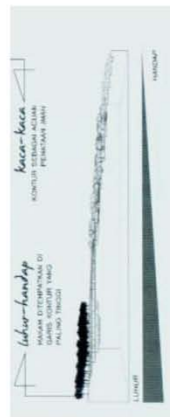
Mitos Kaca-kaca

Pemanfaatan kontur dalam menciptakan batas

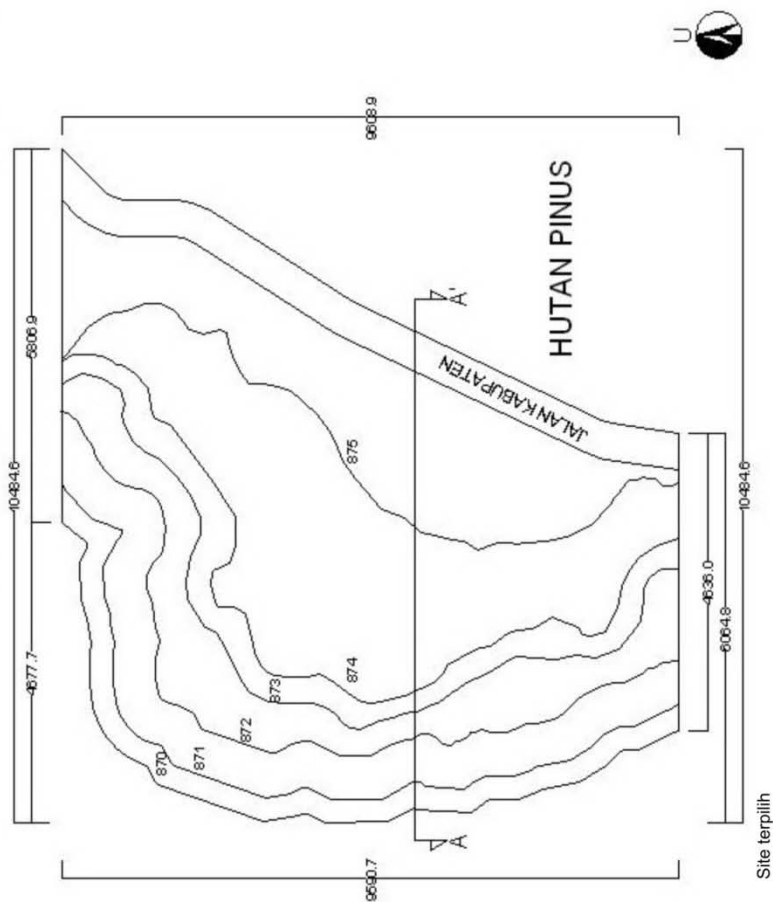
Kampung Tonggoh dan kampung Cigenglang memanfaatkan perbedaan ketinggian kontur dalam menata kampungnya, Hal itu jg yg akan diterapkan pd perancangan resort ini.



Pemanfaatan Kontur di Kampung Tonggoh



Pemanfaatan Kontur di Kampung Cigenglang



Pemanfaatan kontur dalam menciptakan batas

SCHEMATIC DESIGN

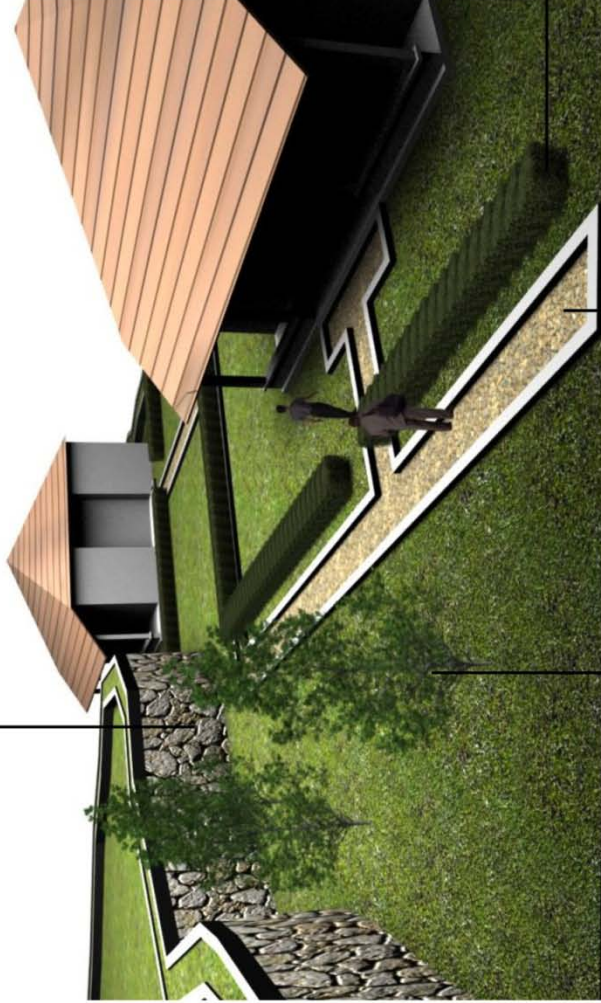
Village Resort Hotel di Kawasan Wisata Waduk Darma

Mitos Kaca-kaca

Pemilihan material untuk menciptakan batas

Selain perbedaan kontur, pemilihan jenis material juga dapat menciptakan batas.

Turap batu kali dapat menegaskan sebuah batas dari perbedaan ketinggian kontur. Selain itu batas yang tercipta oleh turap batu kali dapat juga menguatkan orientasi luhur-handap, sehingga perbedaan fungsi atau kelas dapat terlihat.

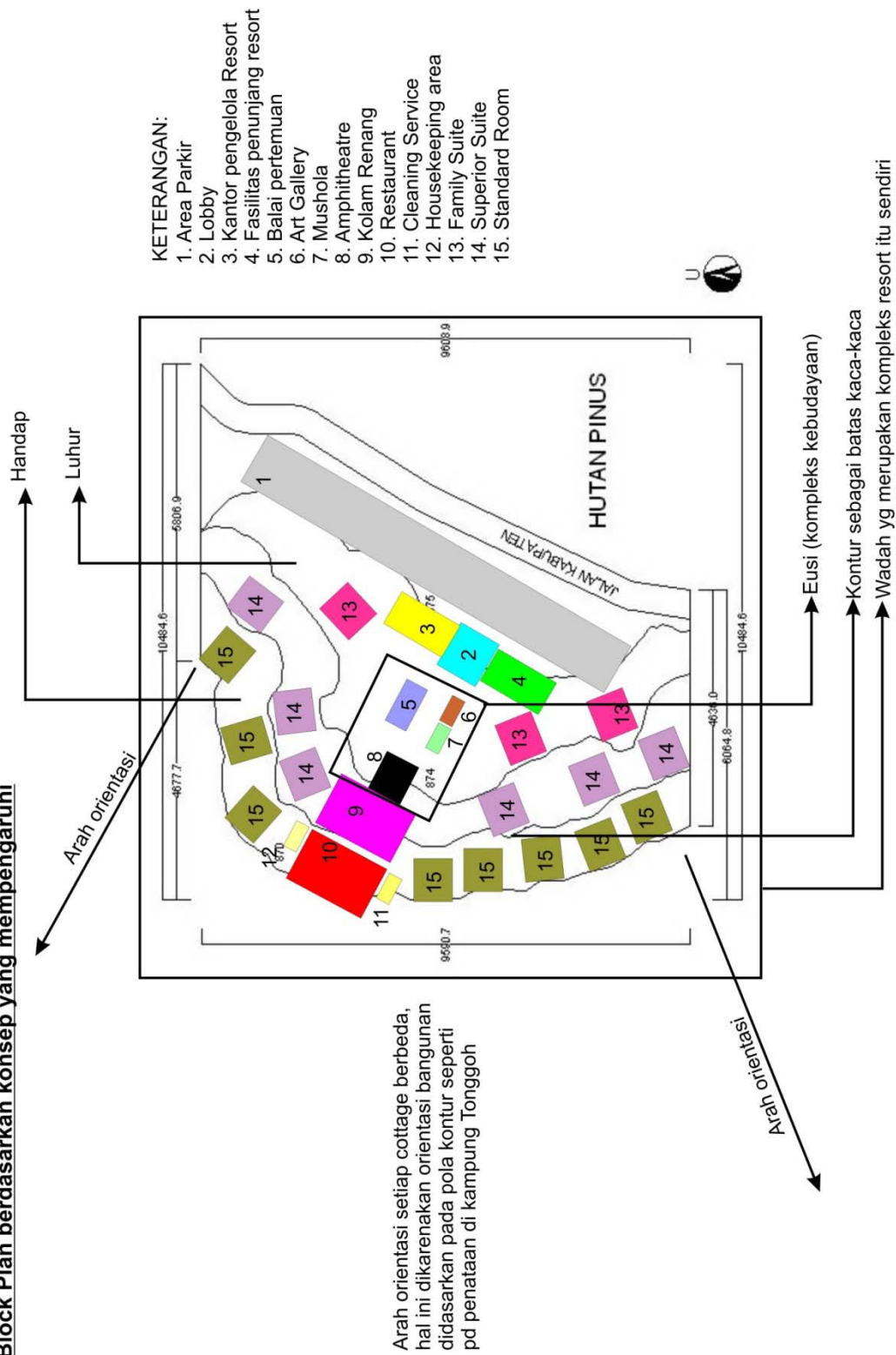


Tanaman seperti anak nakal dapat menciptakan batas bagi cottage. Dengan menggunakan tanaman kesan perkampungan dapat ditampilkan, namun tetap dapat menjaga privasi pd. Bangunan.

Alur sirkulasi yg bermaterialkan batu kerikil. Alur sirkulasi ini akan membantu mengarahkan tamu, sedangkan batu kerikil dipilih karena utk membantu menciptakan suasana perkampungan.

Pohon dpt membantu menciptakan privasi karena dapat membantu menghalangi pandangan

Block Plan berdasarkan konsep yang mempengaruhi



Penampilan Bangunan

Untuk menyelesaikan persoalan bangunan, maka desain dari imah kuncen dari ketiga kampung akan digunakan. Hal ini dikarenakan desain imah kuncen merupakan Rumah adat sehingga dapat mewakili setiap kampung. Desain imah kuncen akan diterapkan pada desain cottage sesuai dengan dengan kamarnya. Prosedur pembagiannya dilihat dari adat yang masih dipegang oleh setiap kampung, semakin tinggi kampung memegang adat maka akan digunakan pada kelas kamar yang tinggi pula.

Tipe kampung	Lemah-Cai	Luhur-handap	Wadah-eusi	Kaca-kaca
Kampung Tonggoh	X	X	X	X
Kampung Cigenciang		X		X
Kampung Palastra				X

Tabel tipe kampung dan konsep yang memberikan pengaruh

Sumber: Salura, Purnama. *Menelusuri Arsitektur Masyarakat Sunda, Pt. Cipta Sastra Salura, Bandung (2007)*

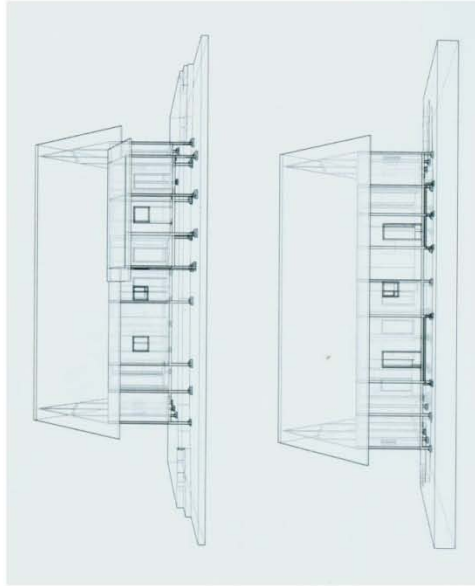
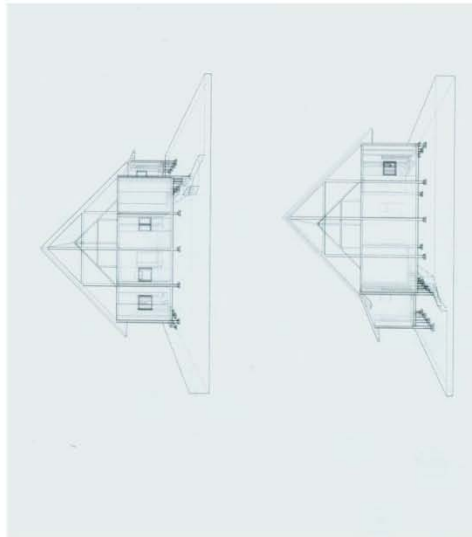
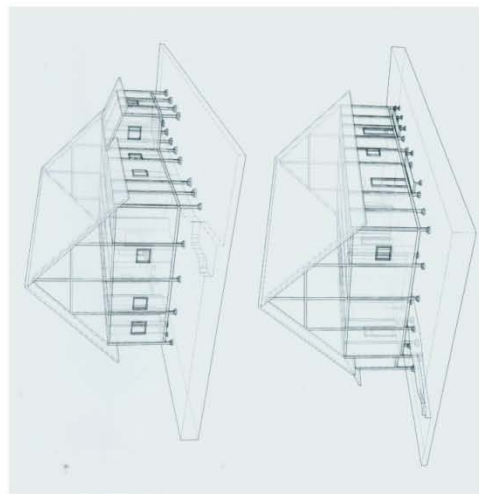
Berdasarkan tabel diatas, maka desain imah kuncen kampung Tonggoh akan digunakan pada cottage kelas Family Suite, sedangkan desain imah kuncen kampung Cigengcang akan digunakan untuk kelas superior suite, dan desain imah kuncen kampung Palastra pada kelas standard room.

SCHEMATIC DESIGN

Village Resort Hotel di Kawasan Wisata Waduk Darma

Penampilan Bangunan

Desain imah kunci kampung Tonggoh

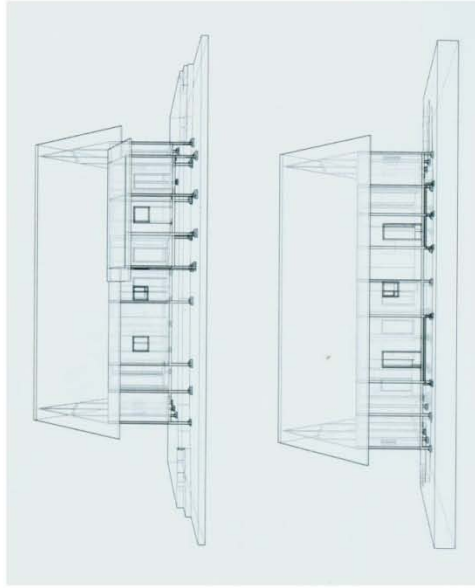
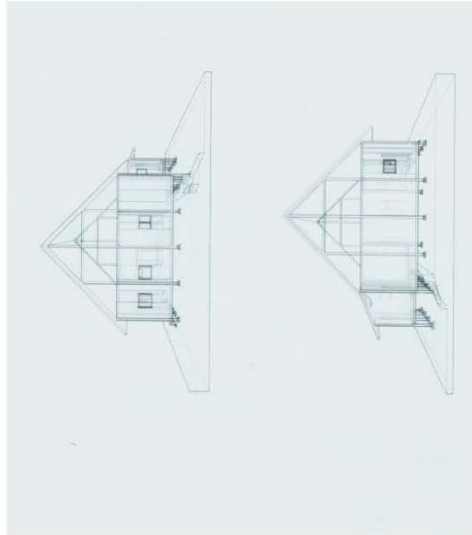
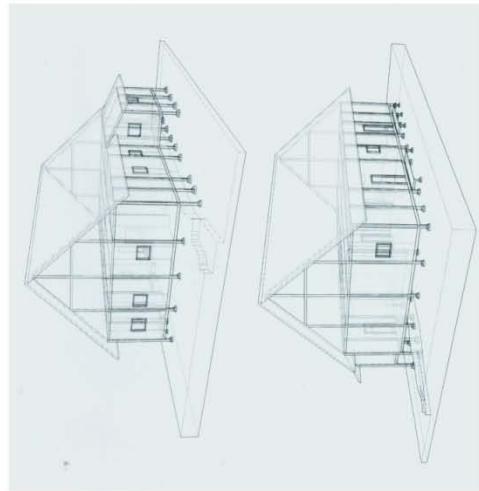


SCHEMATIC DESIGN

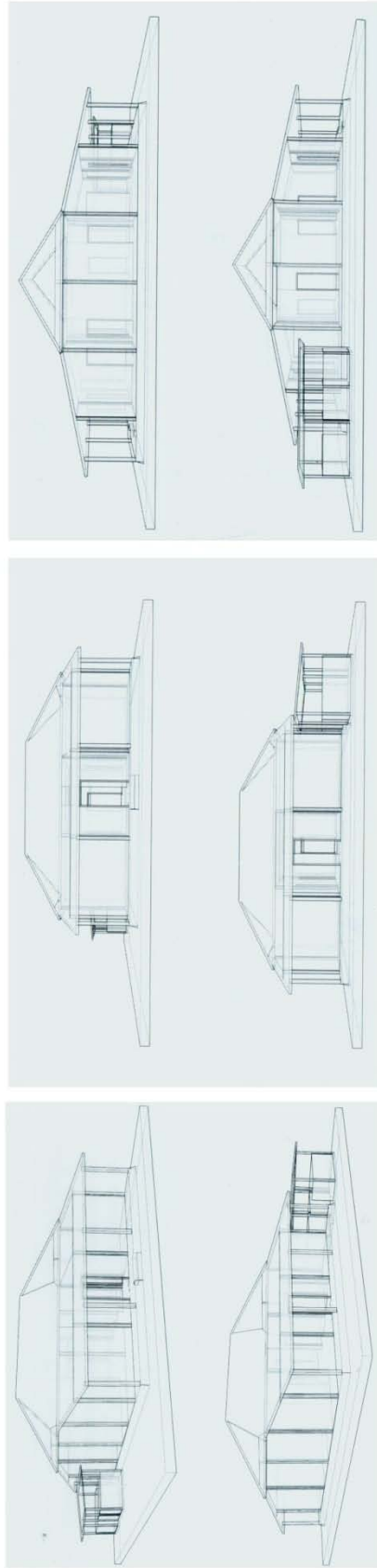
Village Resort Hotel di Kawasan Wisata Waduk Darma

Penampilan Bangunan

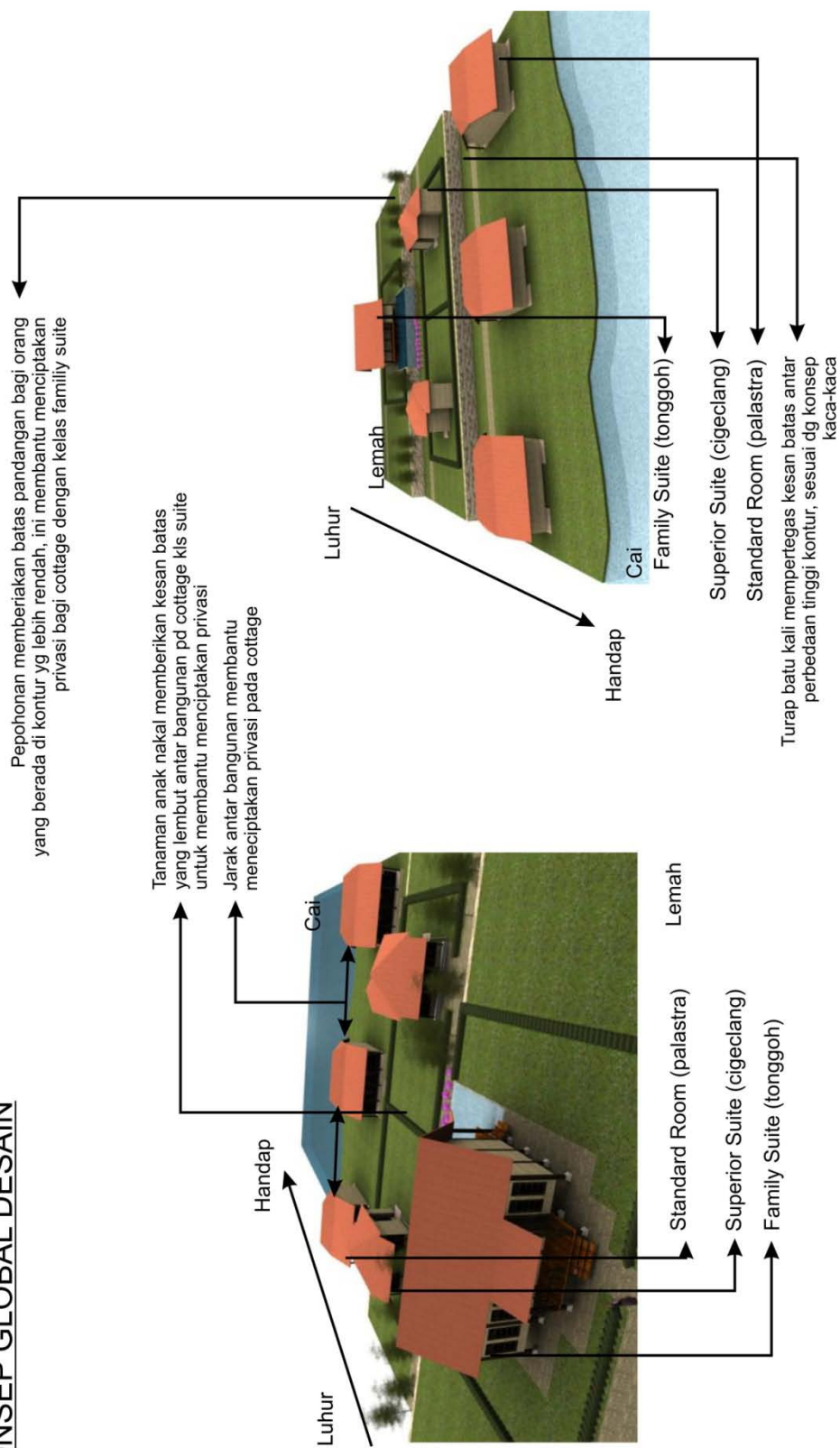
Desain imah kunci kampung Tonggoh



Penampilan Bangunan
Desain imah kunci kampung Palastra



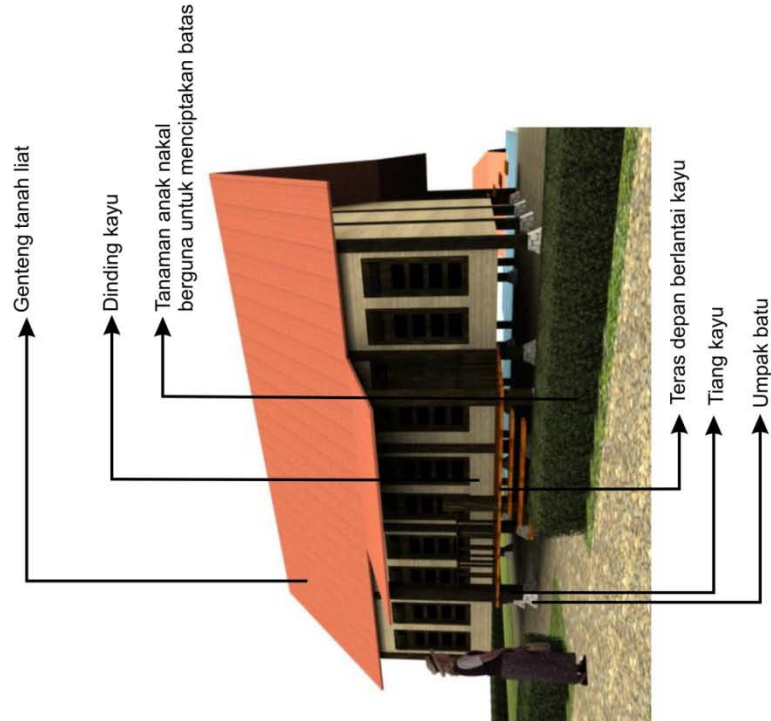
KONSEP GLOBAL DESAIN



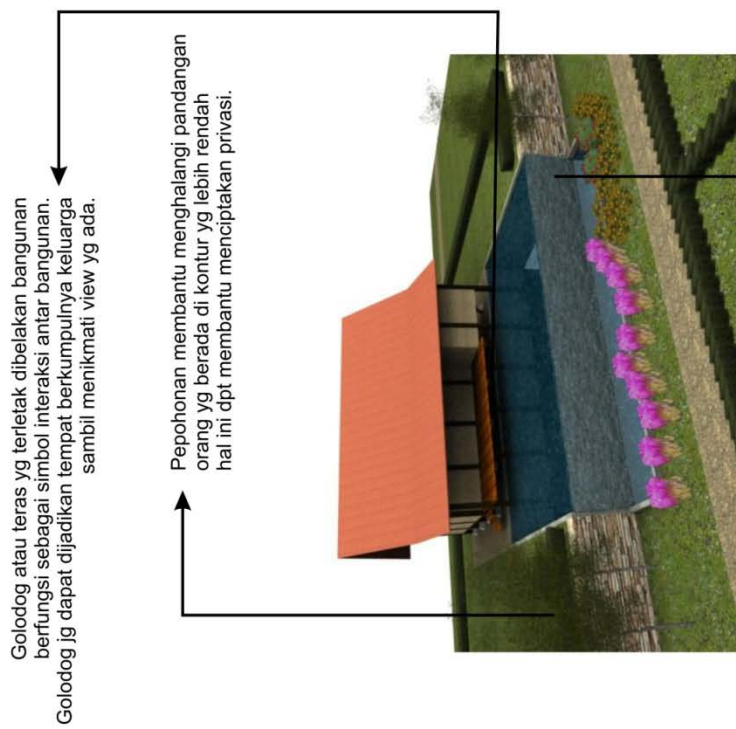
SCHEMATIC DESIGN

Village Resort Hotel di Kawasan Wisata Waduk Darma

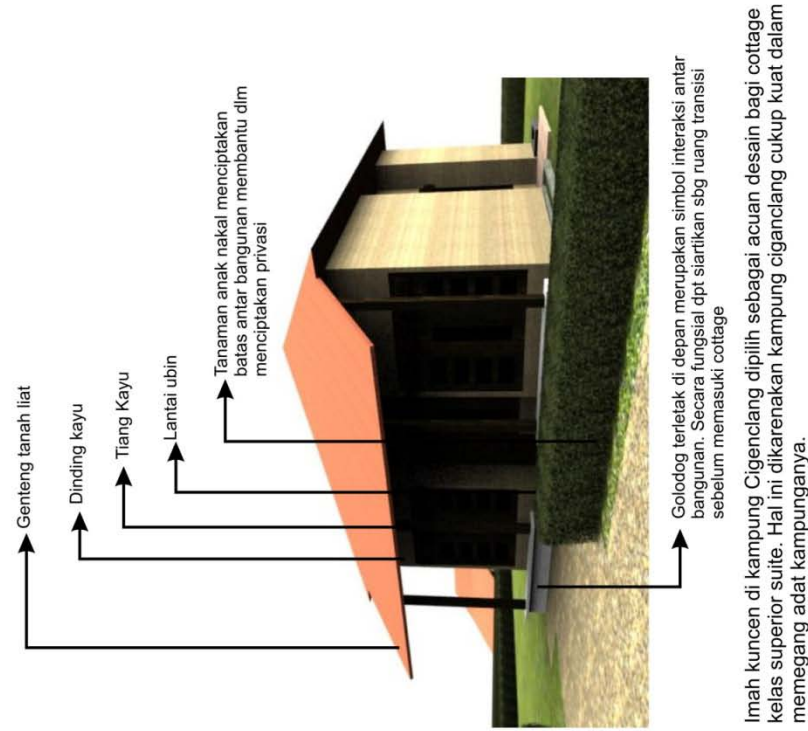
FAMILY SUITE (TONGGOH COTTAGE)



Secara keseluruhan desain family suite menggunakan desain rumah kampung tonggoh. Hal ini dikarenakan kampung tonggoh merupakan kampung yang memegang adat paling kuat. Ciri utama desain rumah kampung tonggoh adalah menggunakan atap limasan dengan kemiringan atap yang cukup tajam dan menggunakan struktur rumah panggung.

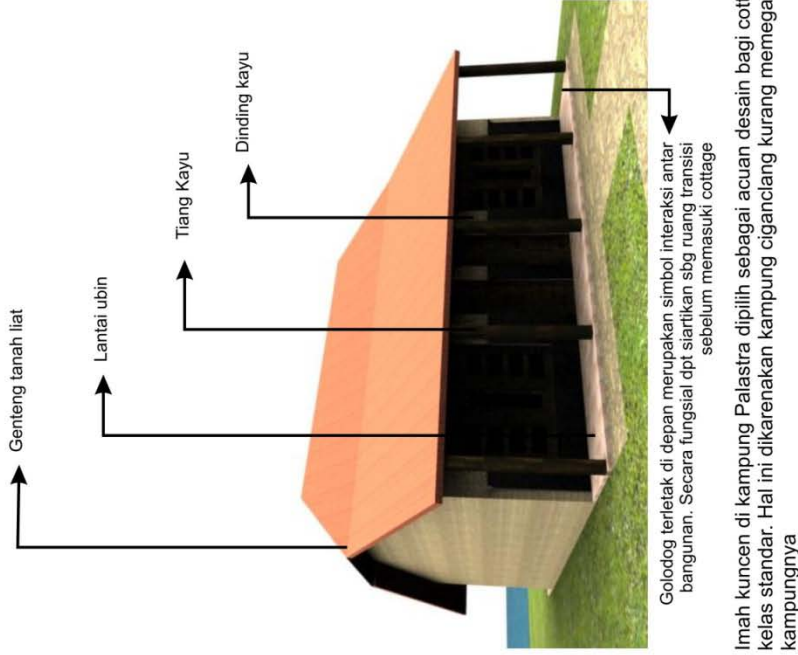


SUPERIOR SUITE (CIGENCLANG COTTAGE)



Secara keseluruhan untuk membantu menciptakan interaksi antar cottage, golodog yang berfungsi sebagai tempat kongkow yang ada ditiap rumah orang sunda dijadikan sebagai simbol interkasi pada kompleks resort ini. Selain itu pemilihan material kayu sebagai bahan penutup dinding dan genteng yang terbuat dari tanah liat membantu menguatkan kesan keterikatan antar satu bangunan dengan lainnya.

STANDARD ROOM (PALASTRA COTTAGE)



BAB V: LAPORAN PERANCANGAN



BAB V

LAPORAN PERANCANGAN

5. 1. Fungsi Resort Hotel

Bangunan Village Resort Hotel mempunyai fungsi sebagai fasilitas penginapan, peristirahatan dan rekreasi bagi wisatawan domestik dan mancanegara yang berbasis pada kekayaan kultural budaya sunda. Resort ini berperan sebagai sarana rekreasi keluarga ataupun perseorangan, sebuah sarana yang dapat memberikan ketenangan, kenyamanan bagi para pengguna setelah mereka disibukkan oleh berbagai kegiatan yang sangat melelahkan di kota. Resort ini dirancang dengan menggunakan konsep masyarakat sunda dalam membentuk kampungnya, hal ini bertujuan untuk memberikan sebuah suasana yang tenang khas perkampungan, selain juga dapat membantu mengenalkan budaya sunda kepada pengunjung dan tentunya membantu mengurangi tingkat kejenuhan pengunjung terhadap aktifitas sehari-hari. Untuk ini dalam perancangan resort ini dibutuhkan beberapa fasilitas yg menunjang untuk menciptakan suasana yg dituju, diantaranya berupa fasilitas hunian yang berupa cottage yang berkonsepkan bangunan sunda, serta penataan lansekap yang merupakan aplikasi dari cara penataan kampung masyarakat sunda. Selain itu berbagai fasilitas juga disediakan oleh resort ini seperti ruang lobby, retail belanja, dan front office yang diletakkan di main entrance. Lalu terdapat blok bangunan yang dikhususkan sebagai area pengelola hotel, selain itu juga terdapat fasilitas berupa fitness center, studio aerobik, salon dan spa di satu blok bangunan. Resort ini juga memiliki fasilitas penunjang untuk memperkuat kesan sebagai resort yang memiliki ciri budaya seperti adanya amphitheater sebagai media pertunjukkan, serta galeri sebagai area ruang pameran yang terletak di pusat site. Serta fasilitas penunjang lainnya seperti restaurant dan musholla. Semuanya ditata sesuai dengan konsep penataan kampung pada masyarakat sunda dan berdasarkan kenyamanan akses bagi pengunjung.

5. 2. Konsep Penataan Kampung Masyarakat Sunda

Konsep penataan kampung masyarakat sunda atau lebih dikenal dengan konsep patempatan yang saat ini masih digunakan antara lain:

5.2.1. Lemah Cai

Lemah-cai mengandung arti dibutuhkan dua elemen sebagai suatu syarat pemukiman, yaitu lemah (tanah) yang layak huni dan layak dijadikan lading, serta cai (air) yang tersedia misalkan mata air dan balong.

5.2.2. Luhur-Handap

Luhur-handap merupakan salah satu ciri konsep orientasi pada patempatan. ialah keyakinan bahwa yang di luhur (di atas) dinilai tinggi nilainya. Contoh, kepala (ada di luhur) lebih tinggi nilainya daripada kaki (ada di handap); manifestasinya antara lain berupa rumah kuncen berada di area lebih tinggi. Di kampung Naga Bumi Ageung terletak di daerah tertinggi.

5.2.3. Wadah-Eusi

Wadah-eusi berarti bahwa setiap tempat selalu menjadi wadah sekaligus memiliki eusi atau kekuatan supranatural. Walaupun eusi selalu butuh wadah, ia dapat bertukar wadah. Proses pemilihan lokasi kampung, lading, juga hunian selalu berlandas pada konsepsi ini. Di kampung Tonggoh eusi adalah batu-hideung diletakkan di tengah kampung; di kampung Cigenclang berupa hutan keramat tempat ular besar bersarang; di kampung Palastra berupa kuburan yang telah ada.

5.2.4. Kaca-Kaca

Konsep kaca-kaca dipahami sebagai batas dalam arti luas; ia dapat berarti batas antara ketinggian tempat, perbedaan material tempat, juga sesuatu benda yang diletakkan pada tempat tertentu sebagai symbol dari dua area berbeda. Area tertentu kampung sering diberi 'batas spasial' seperti kaca-kaca kulon dan kaca-kaca wetan. Konsep kaca-kaca ini juga dipahami sebagai cara melihat penciptaan wadah fisik. Bagaimana menyambung dua material baik yang berbeda atau sama dalam suatu rumah lebih dipandang penting daripada material itu sendiri.

5. 3. Aplikasi Konsep Penataan Kampung Masyarakat Sunda pada Site Plan

5.3.1. Elemen Lemah- Cai



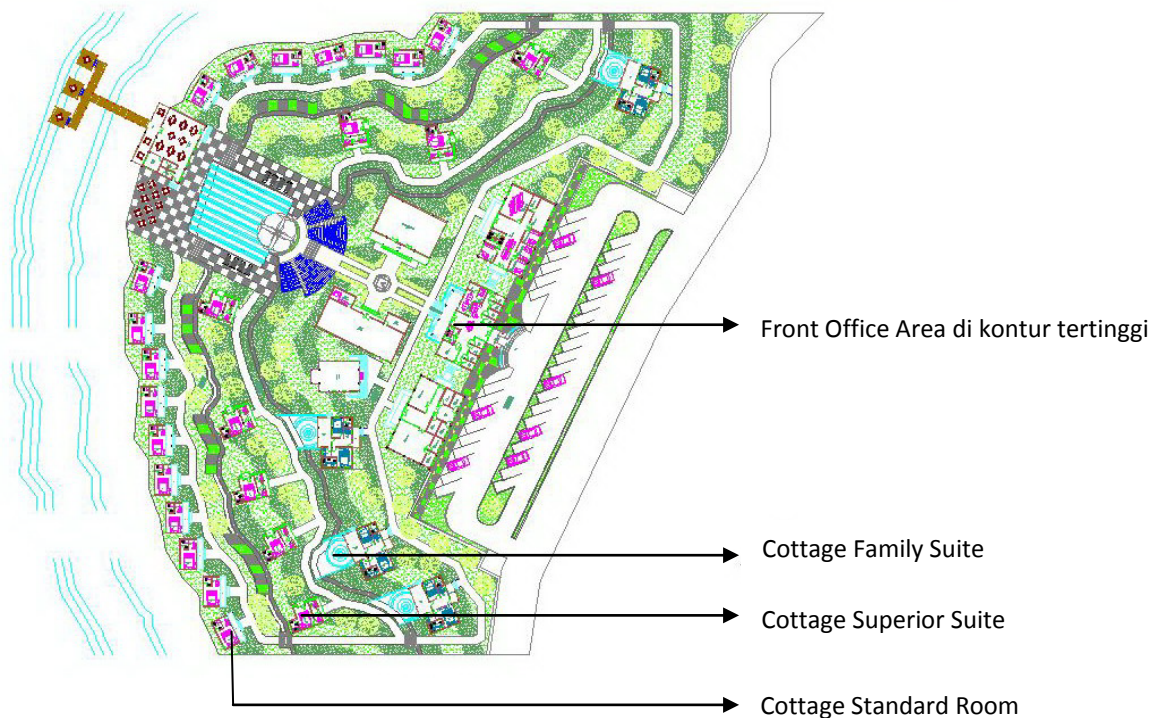
Gambar 5.1

Siteplan dan elemen yang mempengaruhinya

(Sumber : Hasil Rancangan)

Dalam aplikasinya pada site sebenarnya kebutuhan kedua elemen ini telah terpenuhi karena letak site yang terdapat pada pinggiran waduk. Namun untuk memberikan kesan bahwa dalam anggapan masyarakat sunda bahwa air merupakan elemen yang penting bagi mereka, pada perancangan site berusaha untuk menghadirkan elemen air di setiap tingkatan kontur yang terdapat pada site. Di kontur terendah yang merupakan area cottage kelas standar langsung berhadapan dengan waduk yang merupakan sumber air. Di kontur atasnya yang merupakan area cottage kelas superior suite ditempatkan kolam renang sebagai fasilitas penunjang yang rekreatif. Lalu di kontur berikutnya yang merupakan area bagi cottage kelas family suite diletakkan kolam pada setiap bangunan cottagenya. Selain itu pada main entrance terdapat kolam air mancur sebagai symbol bahwa keberadaan elemen air penting dalam penataan kampung di masyarakat sunda.

5.3.2. Orientasi Luhur-Handap



Gambar 5.2

Siteplan berdasarkan orientasi Luhur-Handap

(Sumber : Hasil Rancangan)

Berdasarkan konsep seperti itu, maka penataan massa bangunan di kompleks resort ini disesuaikan oleh perbedaan tingkat fungsi dari setiap bangunan. Pada kontur tertinggi diletakkan front office area yang merupakan manifestasi dari fungsi imah kuncen pada kampung masyaakat sunda. Di kontur yang lebih rendah terdapat cottage family suite atau cottage dengan kelas sewa tertinggi. Selain cottage family suite tedapat juga Mushola, Gallery dan Bale Patemon (Ruang pertemuan). Di tingkat kontur berikutnya terdapat cottage kelas superior suite yang merupakan kelas kedua, selain cottage superior suite di tingkatan ini juga terdapat kolam renang dan amphiteater sebagai tempat menggelar pertunjukkan sekaligus pusat orientasi dari resort ini. Lalu pada kontur paling rendah terdapat cottage kelas standara dan restaurant sebagai area servis bagi pengunjung.

5.3.3. Mitos Wadah-Eusi



Gambar 5.3

Siteplan berdasarkan mitos wadah-eusi yang mempengaruhinya

(Sumber : Hasil Rancangan)

Pada perancangan resort ini mitos wadah-eusi dapat diaplikasikan sebagai sebuah area yang menjadi isi (trademark) dari kompleks resort sebagai wadahnya. Yang dimaksud isi dari kompleks ini adalah sebuah area yang dapat menunjukkan ciri khas dari keberadaan resort ini. Dimana ciri itu dimunculkan dengan adanya sebuah pusat budaya berupa amphitheater, galeri dan bale patemon. Pada rancangan dapat dilihat bahwa amphitheater menjadi pusat dari orientasi resort. Hal ini dapat ditunjukkan melalui perletakkan amphitheater yang terdapat di tengah site. Selain itu dari entrance terdapat jalur sirkulasi yang lurus dan memusat pada amphitheater bertujuan untuk memberitahu kepada pengunjung bahwa ada sesuatu yang memberikan ciri khas di kompleks resort ini.

5.3.4. Mitos Kaca-Kaca



Gambar 5.4

Siteplan berdasarkan mitos Kaca-Kaca yang mempengaruhinya

(Sumber : Hasil Rancangan)

Konsep kaca-kaca dalam perancangan resort ini dapat diartikan sebagai konsep batas untuk menciptakan nilai privasi. Pada siteplan dapat dilihat batas kaca-kaca dibuat secara alami berdasarkan perbedaan tinggi kontur. Selain perbedaan tinggi kontur penggunaan jenis material yang berbeda juga mempertegas adanya batas antara tiap level massa bangunan.

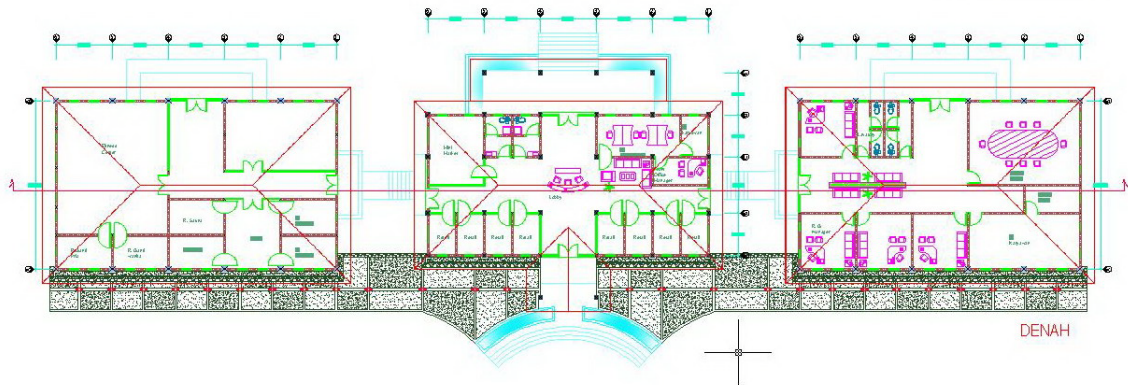
Selain perbedaan tinggi kontur jarak antar bangunan juga menjadi salah satu cara untuk menciptakan kaca-kaca. Dimana pada kelas cottage tertinggi yaitu family suite memiliki jarak antar bangunan yang cukup jauh antar satu dan lainnya, hal ini untuk menciptakan nilai privasi yang lebih bagi kelas cottage dengan tarif sewa tertinggi tersebut. Pada cottage kelas superior suite jarak antar bangunan semakin diperpendek, hal ini dilakukan untuk memenuhi tuntutan jumlah cottage yang diperlukan. Sedangkan untuk cottage kelas standar jarak antar bangunan

sangat dekat, hal ini menciptakan nilai privasi yang paling rendah antara kelas cottage yang lainnya, namun disisi lain kelas cottage ini yang dapat memperkuat kesan perkampungan yang akrab di kompleks resort ini.

5.4. Desain Setiap Bangunan

5.4.1. Front Office Area

a. Denah



Gambar 5.5

Denah Front Office Area

(Sumber : Hasil Rancangan)

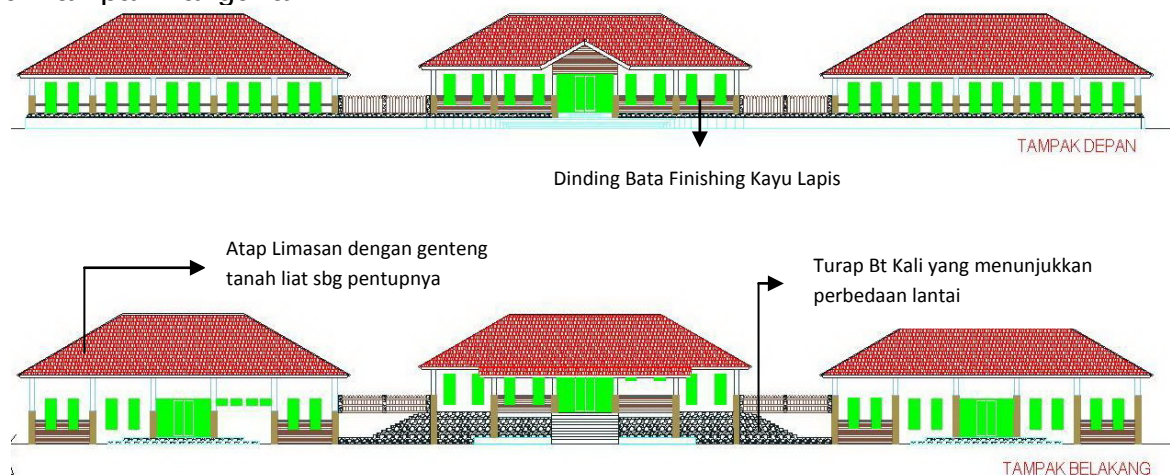
Denah pada area front office terbagi menjadi tiga blok bangunan, hal ini dilakukan untuk memisahkan setiap ruang sesuai dengan fungsinya. Pada blok pertama merupakan bangunan yang berfungsi sebagai lobby penerima. Blok bangunan ini diletakkan pada kontur paling tinggi, hal ini dilakukan karena fungsi blok ini sebagai penerima tamu, serta tempat untuk memberikan izin bagi pengunjung yang dalam istilah kampung sunda dapat diartikan sebagai imah kuncen. Blok bangunan ini memiliki luasan 236 m². Blok bangunan ini terdiri dari lobby, ruang duduk, front office, shopping arcade yang berupa retail dan mini market serta lavatory bagi pengunjung.

Disebelah kanan blok bangunan utama terdapat blok bangunan yang difungsikan sebagai kantor pengelola. Blok bangunan ini termasuk dalam area semi privat, dimana pada blok ini terdapat berbagai ruangan yang berhubungan dengan aktifitas pengelolaan resort. Bangunan yang memiliki luasan 240 m² ini terdiri dari: Ruang General Manager, Ruang

Sales Manager, Ruang Purchasing Manager, Ruang Personalia, Ruang Karyawan, Ruang Locker, Ruang Meeting, serta lavatory.

Disisi kiri bangunan utama terdapat blok yang berfungsi sebagai fasilitas penunjang resort. Blok ini teramsuk pada area public karena fungsinya dapat digunakan oleh umum. Akses masuk menuju bangunan ini hanya bisa dialalui melalui lobby yang terletak di bangunan utama. Bangunan ini memiliki luas 240 m² yang terbagi atas ruang: Fitness center berserta Ruang Ganti Pria dan Ruang Ganti Wanita, Salon yang dilengkapi Ruang Massage, serta Studio Aerobic.

b. Tampak Bangunan



Gambar 5.6

Tampak Front Office Area

(Sumber : Hasil Rancangan)

Pada perancangan tampak bangunan di area front office ini tidak menggunakan desain rumah dari kampung manapun. Namun tetap memperhatikan aspek kesederhanaan dalam bangunan. Hal ini di dapat diwujudkan dengan besran bangunan yang tidak terlalu besar dan cenderung memanjang sesuai horizon sehingga terkesan tidak melawan alam. Entrance terdapat pada bangunan utama yang merupakan area lobby, sehingga semua akses menuju resort dapat terkontrol. Bila melihat dari tampak depan ketiga blok bangunan ini terkesan bangunan ini sejajar, namun bila dilihat dari tampak belakang maka akan namapak

perbedaan ketinggian lantai dari bangunan utama. Hal ini untuk menunjukkan perbedaan fungsi dari setiap bangunan.

c. Potongan Bangunan



Gambar 5.7

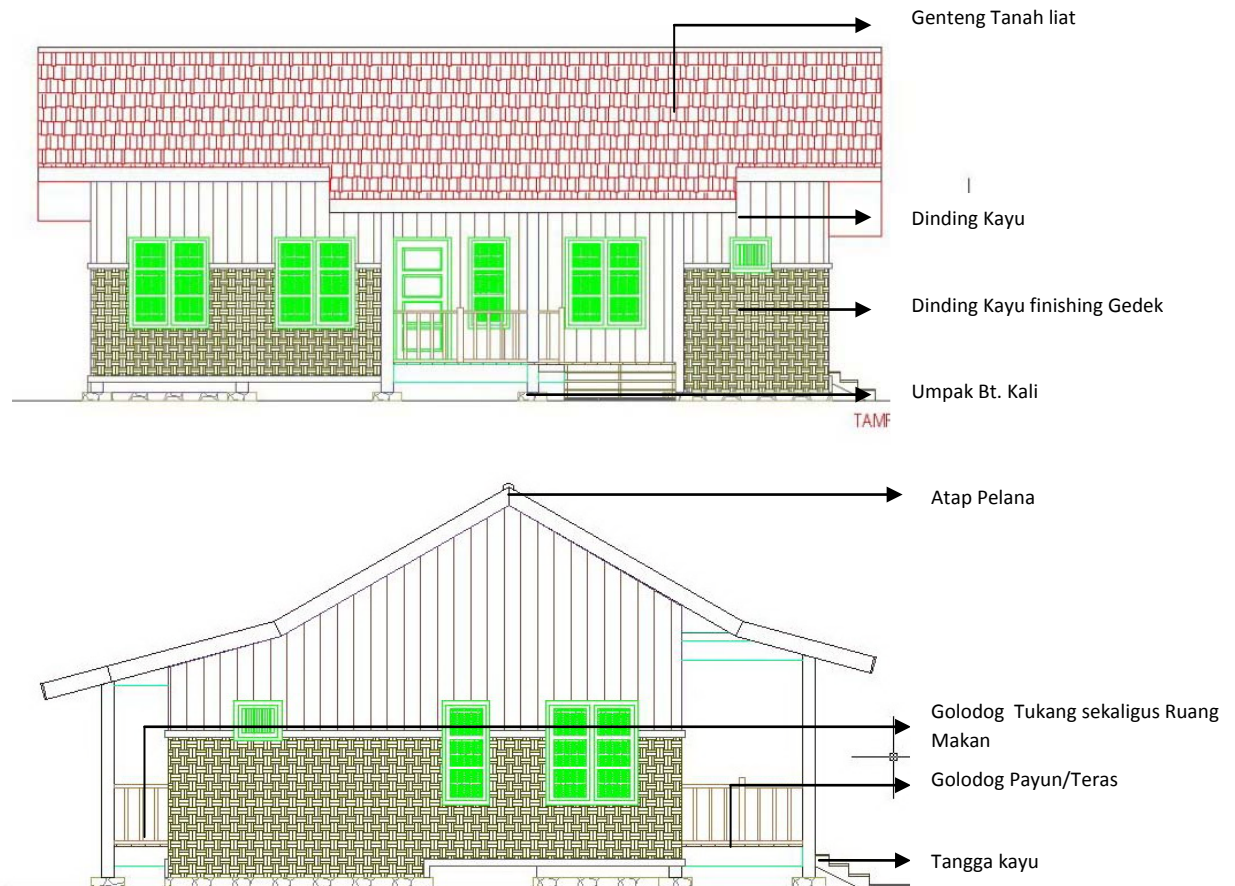
Potongan Front Office Area

(Sumber : Hasil Rancangan)

Bangunan ini menggunakan sistem struktur rangka. Sistem struktur atap menggunakan struktur atap pelana dengan menggunakan kuda-kuda berbahan kayu berbentuk 10m. Kolom-kolom strukturnya memiliki dimensi 30cmx30cm dengan ukuran balok 25cmx30cm dan terbuat dari beton bertulang. Pondasi bangunan menggunakan pondasi gabungan antara pondasi menerus yang berfungsi untuk menahan beban dinding serta pondasi titik yang berfungsi untuk menahan beban yang berasal dari atap. Untuk bahan selubung bangunan menggunakan dinding setengah bata finishing cat.

terdapat kolam ikan sebagai refleksi betapa pentingnya elemen air dalam kehidupan masyarakat sunda.

b. Tampak Bangunan



Gambar 5.8

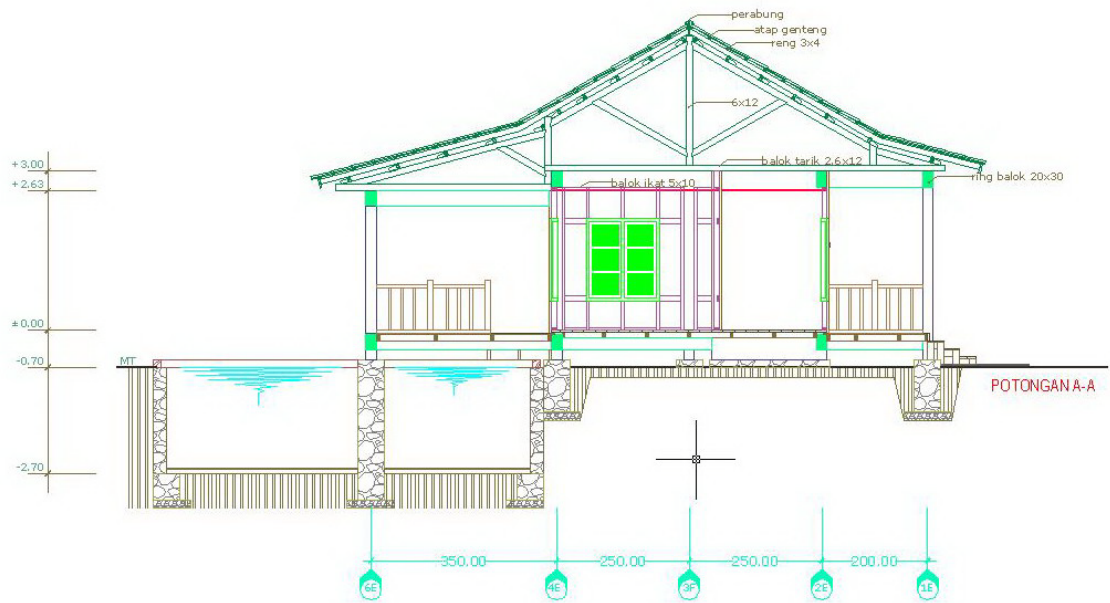
Tampak Depan dan Samping Family Suite

(Sumber : Hasil Rancangan)

Sesuai dengan konsep awal bahwa untuk penampilan bangunan cottage kelas family suite ini akan menggunakan desain dari tampak rumah di kampung Tonggoh, namun dengan beberapa penyesuaian. Penyesuaian itu antara lain: Bentuk dan ukuran jendela, dimana pada desain aslinya jendela di rumah kampung Tonggoh sangat sederhana dan kecil. Pada rancangan cottage ini dimensi jendela yang digunakan adalah 156cmx72cm. Selain perubahan tersebut, terdapat juga perubahan penggunaan material dinding, dimana pada desain rumah

kampung Tonggoh hanya menggunakan dinding kayu, sedangkan pada desain cottage ini menggunakan dinding kayu yang sebagian dindingnya dilapisi gedek (anyaman bambu). Pelapisan ini bertujuan untuk menguatkan kesan bangunan sunda dan digunakan pada seluruh bangunan cottage yang ada di resort ini.

c. Potongan Bangunan



Gambar 5.9

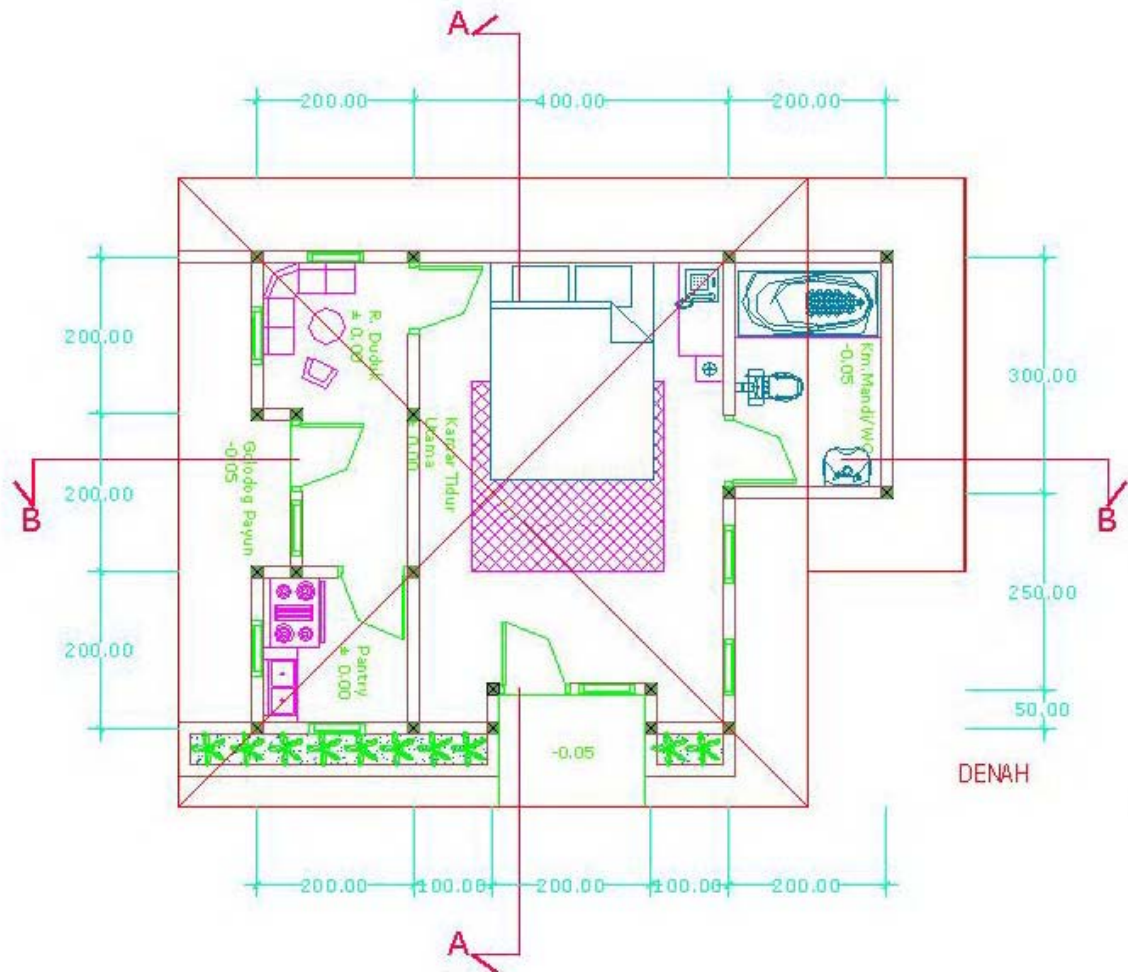
Potongan A-A Bangunan

(Sumber : Hasil Rancangan)

Bangunan ini memiliki sistem struktur rangka, dan mengikuti sistem struktur yang digunakan pada rumah di kampung Tonggoh berupa rumah panggung. Rangka pada bangunan ini menggunakan rangka bermaterialkan beton bertulang dengan dimensi 20cmx20cm. Bangunan ini menggunakan pondasi batu kali dengan dimensi 50cmx50cmx100cm dan sekaligus berfungsi sebagai umpak penahan kolom di atasnya. Bahan selubung bangunan sepenuhnya menggunakan kayu dengan ketebalan 3cm. Selain itu lantainya juga bermaterialkan papan kayu dengan ketebalan 3cm.

5.4.3. Cottage Superior Suite

a. Denah



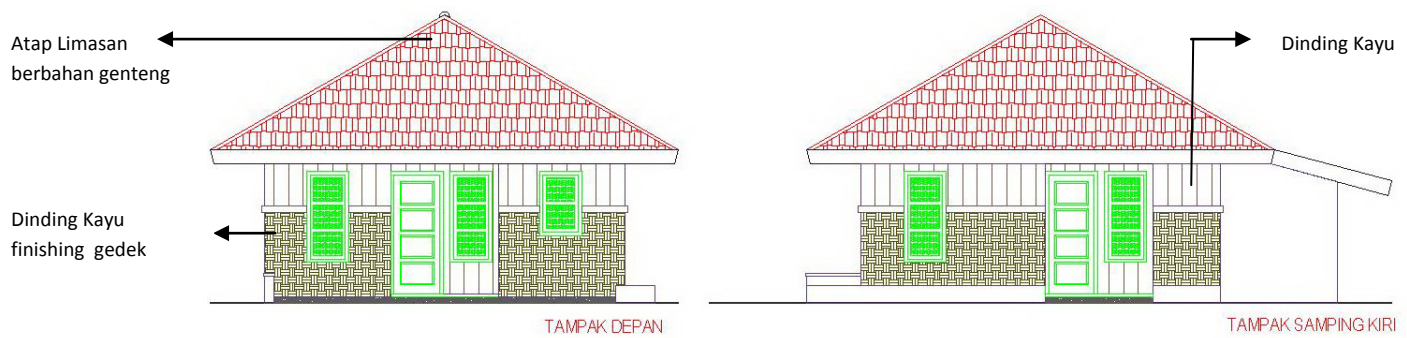
Gambar 5.10

Denah Superior Suite

(Sumber : Hasil Rancangan)

Cottage Superior Suite merupakan cottage yang diperuntukkan untuk perorangan atau pasangan dengan fasilitas tambahan. Cottage ini memiliki kamar tidur dengan luasan 24m² dengan fasilitas kamar mandi dalam seluas 6m². Selain itu cottage ini juga memiliki fasilitas ruang duduk dengan luasan 8m², dan ruang pantry sebesar 4m² sebagai fasilitas tambahannya.

b. Tampak Bangunan



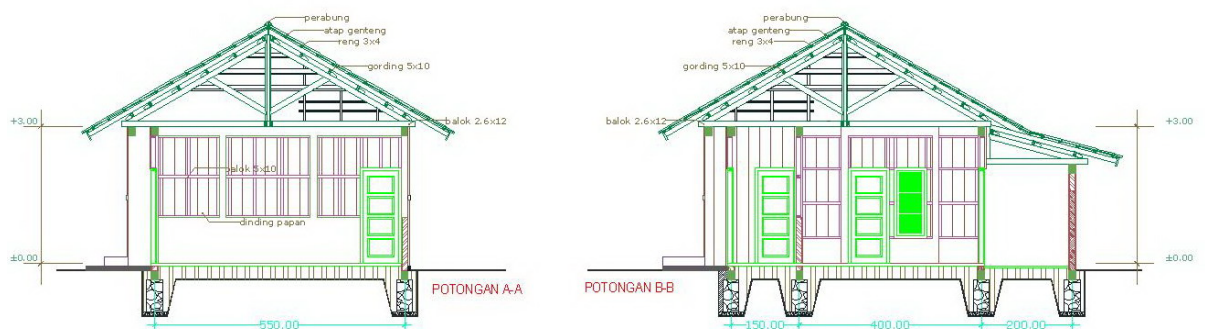
Gambar 5.11

Tampak Superior Suite

(Sumber : Hasil Rancangan)

Sesuai konsep awal desain cottage ini menggunakan desain rumah di kampung Cigenclang, namun dengan berbagai penyesuaian. Penyesuaian itu antara lain pada bahan selubung bangunan. Bila pada kampung Cigenclang telah menggunakan dinding pasangan bata, maka pada cottage ini dinding pasangan yang digunakan hanya 1m digabung dengan dinding berbahan kayu, serta di bagian eksterior sebagian difinishing oleh anyaman bambu (gedek).

c. Potongan Bangunan



Gambar 5.12

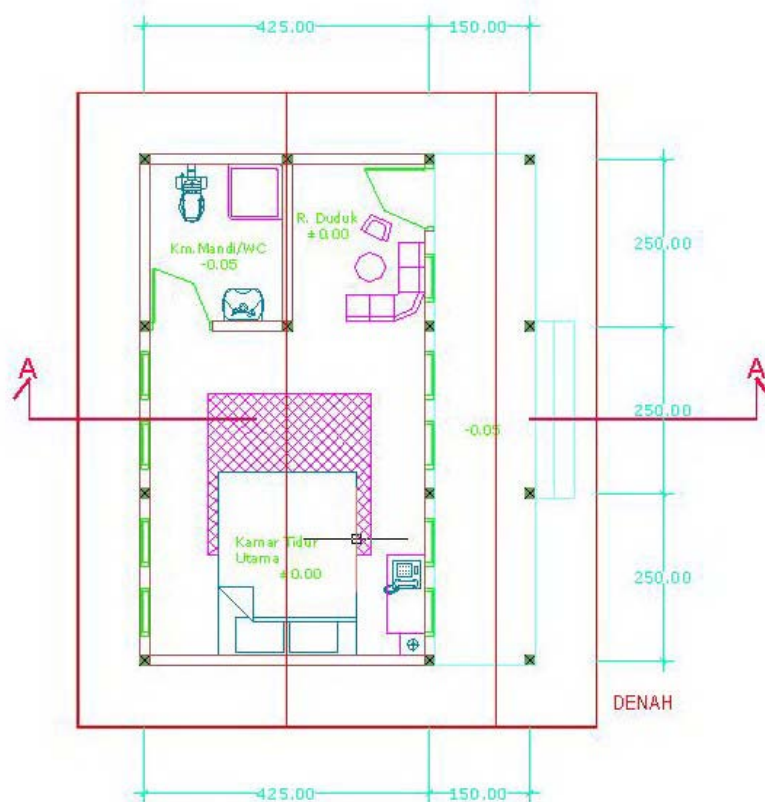
Potongan Superior Suite

(Sumber : Hasil Rancangan)

Cottage ini menggunakan sistem struktur rangka. Menggunakan pondasi terusan dengan bermaterialkan batu kali. Material dinding terbuat dari pasangan bata setinggi 1m digabungkan dengan dinding berbahan papan kayu dengan ketebalan 3cm. Rangka atap berbentuk limasan dengan menggunakan kuda-kuda berbahan kayu berbentuk 5,5m. Menggunakan lantai ubin berwarna abu-abu dengan dimensi 20cmx20cm.

5.4.4. Cottage Standard Room

a. Denah



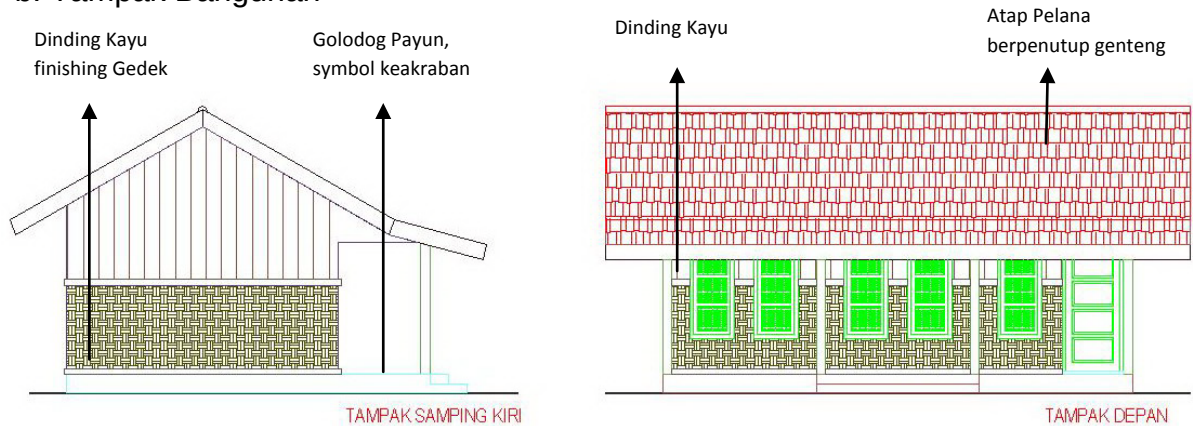
Gambar 5.13

Denah Standar Room

(Sumber : Hasil Rancangan)

Standar room merupakan kamar dengan kelas sewa terendah. Cottage ini hanya memiliki kamar tidur dengan luasan 21,25 m². Selain kamar terdapat kamar mandi dalam seluas 5 m², dan ruang duduk seluas 5m².

b. Tampak Bangunan



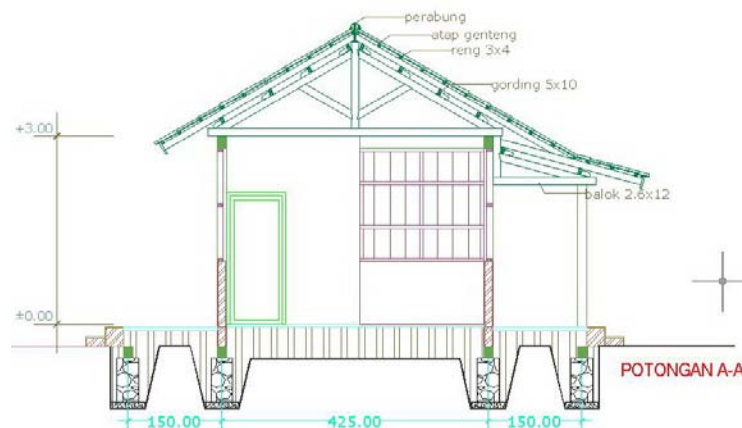
Gambar 5.14

Tampak Standar Room

(Sumber : Hasil Rancangan)

Sesuai dengan konsep awal bahwa desain cottage standar room sesuai dengan desain tampak rumah di kampung Palastra. Secara keseluruhan bahan selubung bangunan mengikuti bangunan cottage lain yang bermaterialkan dinding kayu, namun dipadukan dengan dinding pasangan bata setinggi 1m. Selain itu untuk bagian eksterior sebagian dindingnya dilapisi oleh anyaman bambu (gedek)

c. Potongan Bangunan



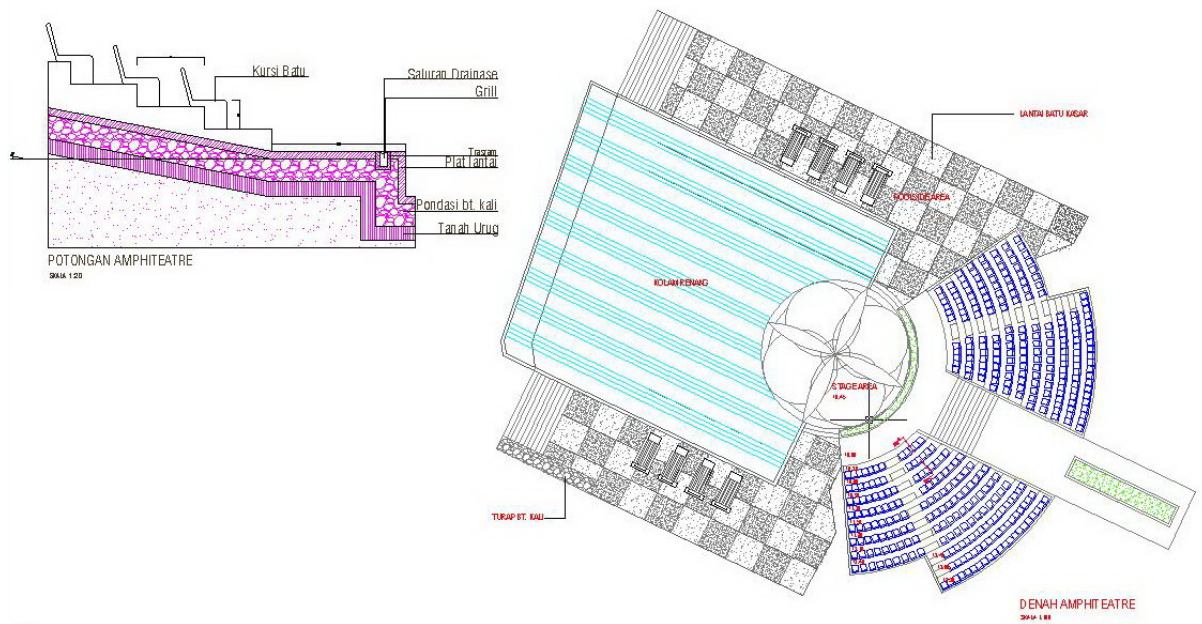
Gambar 5.15

Potongan Standar Room

(Sumber : Hasil Rancangan)

Coattge ini menggunakan pondasi menerus dengan bermaterialkan batu kali. Menggunakan atap pelana dengan rangka terbuat dari kuda-kuda kayu berbentuk 4,25 m dan berpenutup genteng dari tanah liat. Untuk rangka bangunan menggunakan kolom praktis yang terbuat dari beton dengan dimensi 15cmx15cm. Bahan selubung bangunannya terbuat dari dinding pasangan bata setinggi 1 m digabung dengan dinding kayu dan sebagian dinding eksteriornya dilapisi anyaman bambu (gedek).

5.4.5. Amphiteater



Gambar 5.16

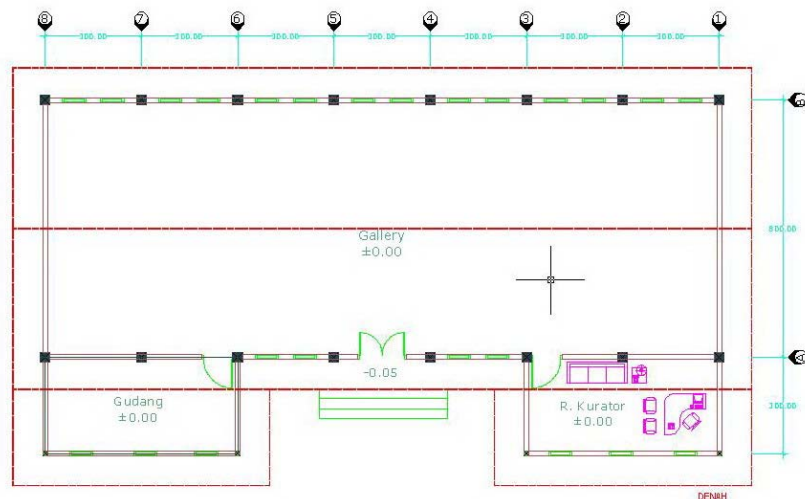
Amphiteater

(Sumber : Hasil Rancangan)

Bila kompleks resort merupakan wadahnya, maka area amphiteater ini merupakan isinya. Area amphiteater diharapkan menjadi pusat kegiatan budaya dari resort ini. Area ini terdiri dari podium penonton, stage dan kolam renang. Podium penonton terdiri dari 11 row dengan kapasitas penonton 376 orang. Perbedaan ketinggian antar row adalah 30 cm, dengan lebar per row adalah 90cm. Podium ini menghadap langsung ke arah waduk darma dengan background perbukitan. Stage memiliki diameter sebesar 10 m dan terletak di tengah-tengah antara

kolam renang dan podium penonton. Hal ini dimaksudkan agar stage dapat dilihat dari dua arah yang berbeda, baik dari penonton yang melihat di podium maupun dari mereka yang melihat sambil berenang. Sedangkan kolam renang memiliki luasan 380 m².

5.4.6. Gallery



Gambar 5.17

Denah Gallery



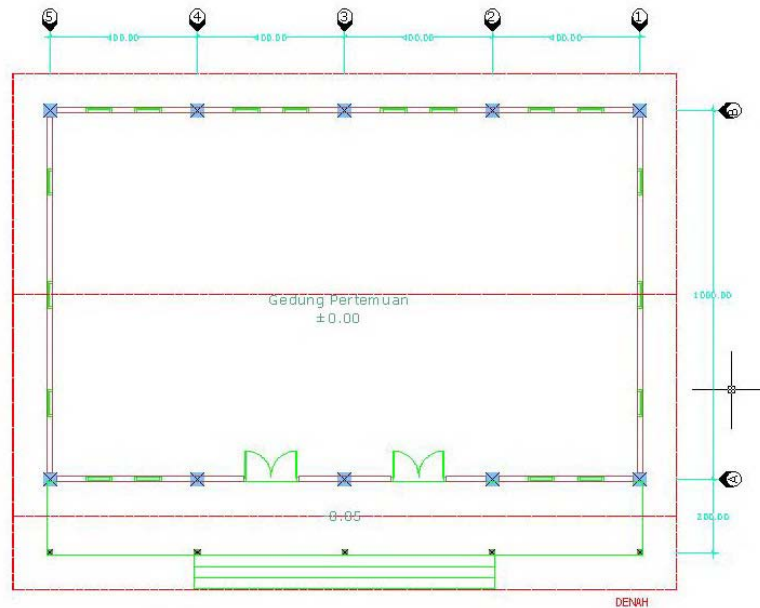
Gambar 5.18

Tampak Depan Galery

(Sumber : Hasil Rancangan)

Gallery termasuk kedalam area isi dari resort ini. Keberadaan gallery memperkuat kesan resort sebagai resort berbasis budaya. Gallery terdiri dari tiga ruangan yaitu ruang pameran dengan luas 168m², Ruang Kurator dengan luas 18 m², dan gudang dengan luas 18 m²

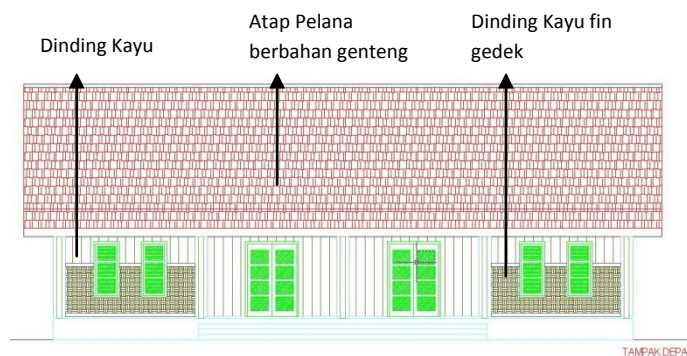
5.4.7. Bale Patemon



Gambar 5.19

Denah Bale Patemon

(Sumber : Hasil Rancangan)



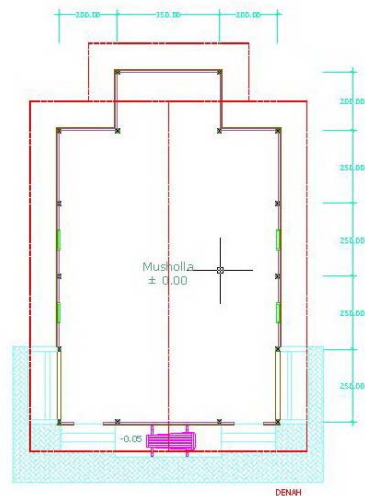
Gambar 5.20

Denah Bale Patemon

(Sumber : Hasil Rancangan)

Bale Patemon atau dalam bahasa Indonesianya dapat diartikan sebagai gedung pertemuan, merupakan fasilitas tambahan yang disediakan oleh resort ini. Gedung pertemuan ini memiliki luasan 240 m².

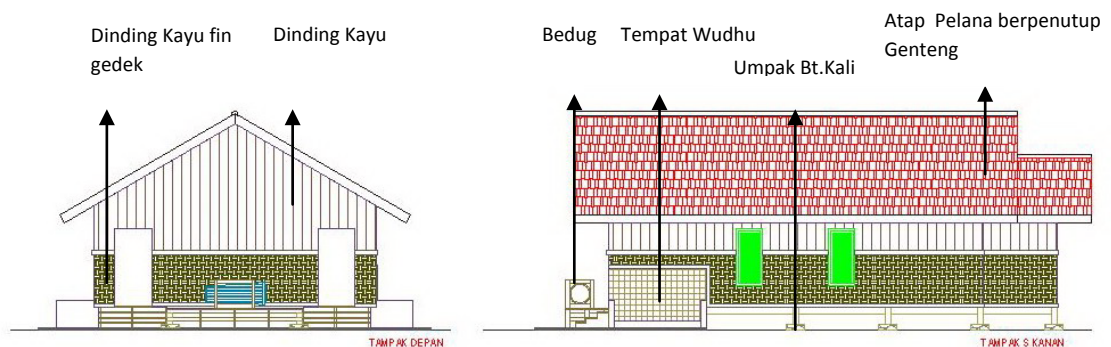
5.4.8. Musholla



Gambar 5.21

Denah Musholla

(Sumber : Hasil Rancangan)



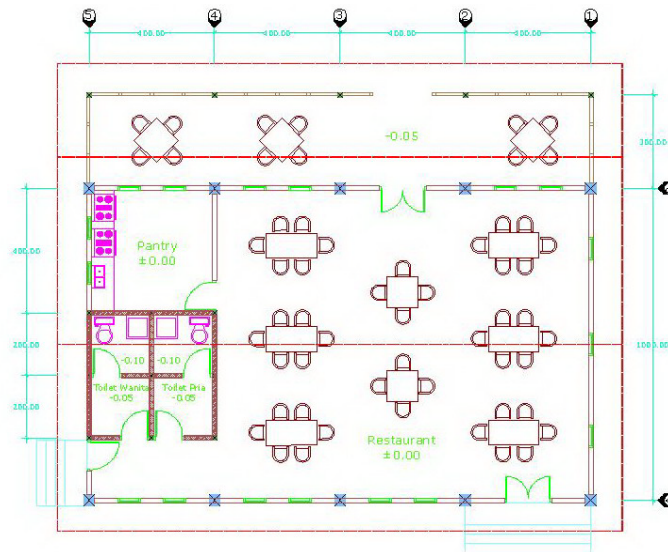
Gambar 5.22

Tampak Musholla

(Sumber : Hasil Rancangan)

Musholla merupakan sebuah fasilitas tambahan yang disediakan resort. Musholla terletak pada kontur yang setara dengan Cottage Family Suite, hal ini dikarenakan nilai dan fungsi dari sebuah musholla. Desainnya menggunakan desain musholla di kampung Tonggoh yang menggunakan struktur panggung. Luasan musholla sebesar 82 m².

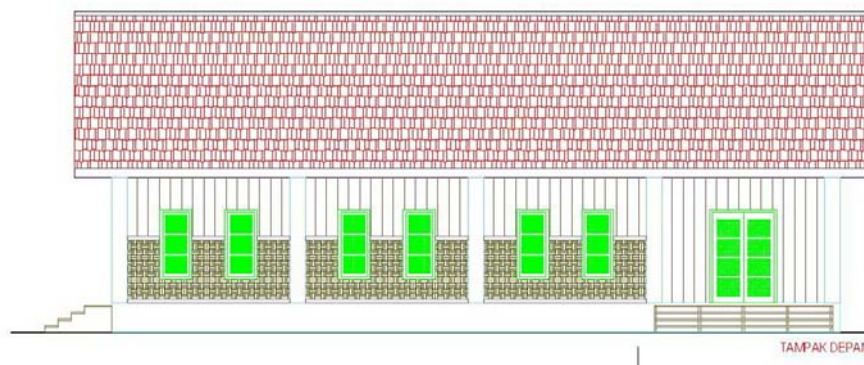
5.4.9. Restaurant



Gambar 5.23

Denah Restaurant

(Sumber : Hasil Rancangan)



Gambar 5.24

Tampak Restaurant

(Sumber : Hasil Rancangan)

Area restaurant diletakkan di kontur dibawah setara dengan area cottage kelas standar. Restaurant terdiri dari area ruang makan dengan luasan 168 m². Dilengkapi dengan dua buah lavatory dan pantry dengan ukuran 16 m²

DAFTAR PUSTAKA

1. **Salura, Purnama (2007)**, *Menelusuri Arsitektur Masyarakat Sunda*, Pt.Cipta Sastra Salura, Bandung.
2. **Ir. Rustam Hakim (1987)**, *Unsur Perancangan Arsitektur Lansekap*, Bina Aksara, Jakarta.
3. **Kim. W. Todd**, *Site, Space and Structure*, Intermata, Bandung.
4. **Simond, John Ormsbee (1983)**, *Landscape Architecture*, Mc-Graw Hill Book Company, New York.
5. **Frank, Orr (1987)**, *Scale in Architecture*, Abdi Widya, Bandung.
6. **Neufert, Ernst (1980)**, *Architect Data*, Granada Publishing, Great Britain.
7. **Teguh, Setiawan (1995)**, *Resort Hotel Sebagai Fasilitas Akomodasi Pada Wisata Pegunungan*.
8. **Sri Perwani, Yayuk (1993)**, *Teori dan Petunjuk Praktek Housekeeping*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta
9. **I Made Lastra (1992)**, *Pengantar Perhotelan*, Balai Pendidikan dan Latihan Pariwisata, Nusa Dua Bali.
10. **W. S. Watire and Partners (1962)**, *Hotel, Restaurant and Bars*.
11. **Boud-Bovy, Mnuar and Fred Awson (1977)**, *Tourism and Recreation Development*, The Architecture Press Ltd, London.
12. **Darsono, Agustinus (1993)**, *Front Office*, PT. Grasindo, Jakarta.
13. **Ir. Endar Sugiarto, BA dan Sri Sulastriningrum, BA (1996)**, *Pengantar Akomodasi dan Restoran*.
14. **Chuck Y, Gee (1988)**, *Resort Development and Management*.
15. **Cyvril, M. Harris**, *Dictionary of Architecture and Constuction*.
16. **Dudley Hunt Jr., William**, *Encyclopedia of American Architecture*.
17. **Lawson, Fred R.**, *Hotels and Resort Planning*.
18. **R. G. Soekadijo (1956)**, *Anatomi Pariwisata*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
19. Bappeda Kabupaten Kuningan, RUTR Kabupaten Kuningan Jawa Barat.
20. AMHA: American Hotel and Motel Association.
21. Kep. Dirjen Pariwisata. No 14/U/II/88
22. www.google.co.id

LAMPIRAN GAMBAR





TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
SEMESTER GENAP
TH. 2008/2009

VILLA GE RESORT HOTEL DI KAWASAN WISATA
WADUK DARMA

DOSEN PEMBIMBING

N. TONY KUNTO WIRISOWO

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA YISA ZULMA RESKA SEPTIANA
N.O. MHS 04512035
TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR

SITE PLAN

SKALA

1 : 400

NO. LBR

JML. LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
SEMESTER GENAP
TH. 2008/2009

VILLAGE RESORT HOTEL DI KAWASAN WISATA
WADUK DARMA

DOSEN PEMBIMBING

Dr. TONY KUNTO WUBSONO

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA WISA ZUMARE SKA SEPTIANA
NO. MHS 04512035
TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR

SITUASI

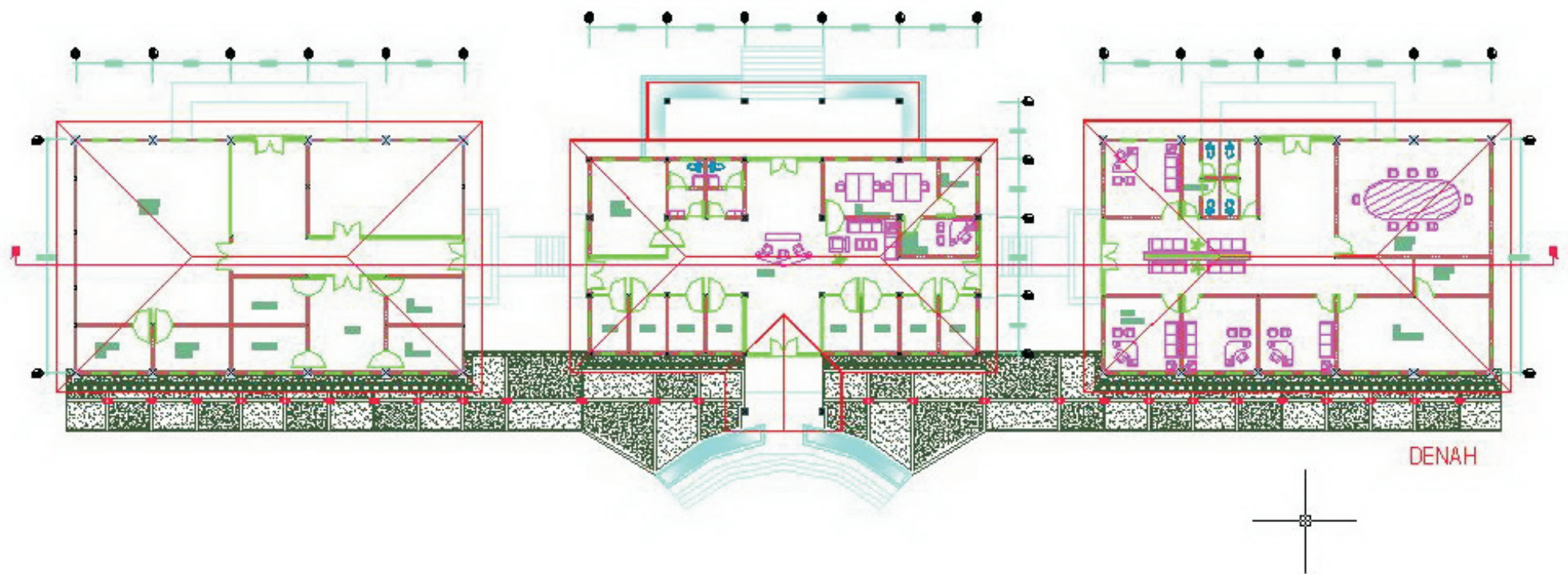
SKALA

1 : 400

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



DENAH



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
SEMESTER GENAP
TH. 2008/2009

VILLAGE RESORT HOTEL DI KAWASAN WISATA
WADUK DARMA

DOSEN PEMBIMBING

N. TONY KUNTO WIBISONO

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA VISA ZUMARESKA SEPTIANA
NO. RMIS 04512035
TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR

FRONT OFFICE:
I

SKALA

1 : 100

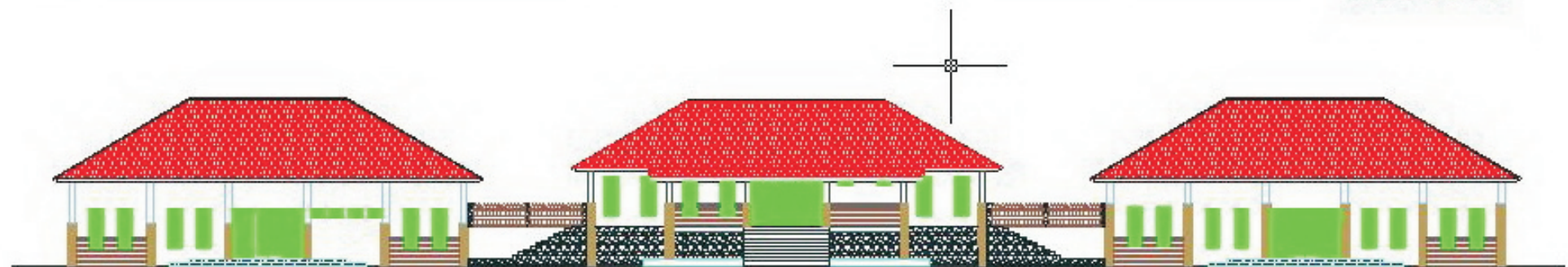
NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TAMPAK DEPAN



TAMPAK BELAKANG



TUGAS AKHIR

PERIODE III
SEMESTER GENAP
TH. 2008/2009

VILLAGE RESORT HOTEL DI KAWASAN WISATA
WADUK DARMA

DOSEN PEMBIMBING

DR. TONY KUNTO WISNARDI

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA: YSA ZUMARESKA SEPTIANA
NO. MHS: 04102035
TANDA TANGAN:

NAMA GAMBAR

FRONT OFFICE:

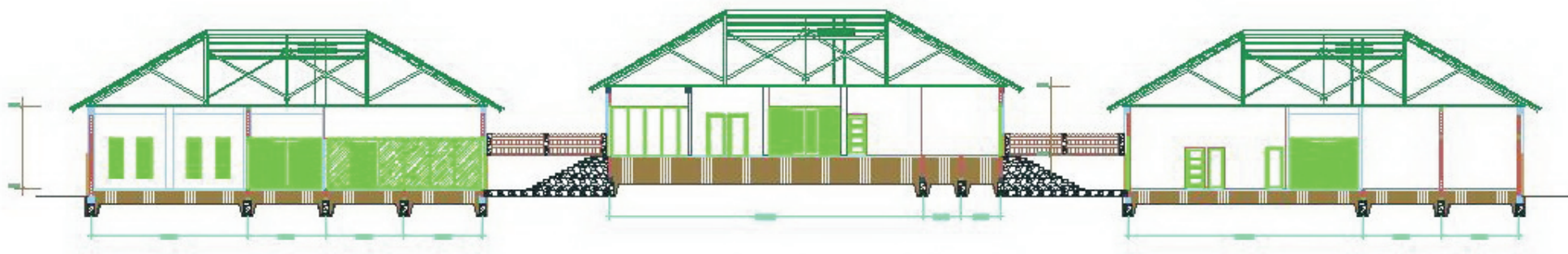
SKALA

1 : 100

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
SEMESTER GENAP
TH. 2008/2009

VILLA GE RESORT HOTEL DI KAWASAN WISATA
WADUK DARMA

DOSEN PEMBIMBING

Dr. TONY KUNTO WIBISONO

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	VISA ZUMARESKA SEPTIANA
NO. NIS	04512035
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

FRONT OFFICE
POTONGAN

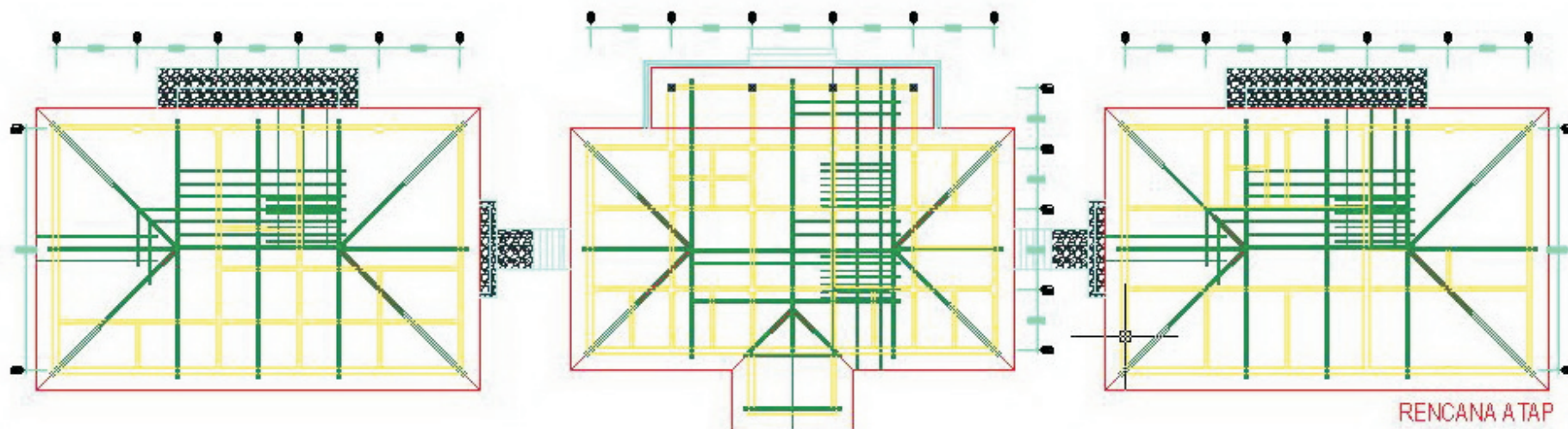
SKALA

1 : 100

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
SEMESTER GENAP
TH. 2008/2009

VILLAGE RESORT HOTEL DI KAWASAN WISATA
WADUK DARMA

Dosen Pembimbing

N. TONYKINTO WISOND

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	VISA ZUMARESKA SEPTIANA
NO. NIS	04512035
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

FRONT OFFICE
RENCANA ATAP

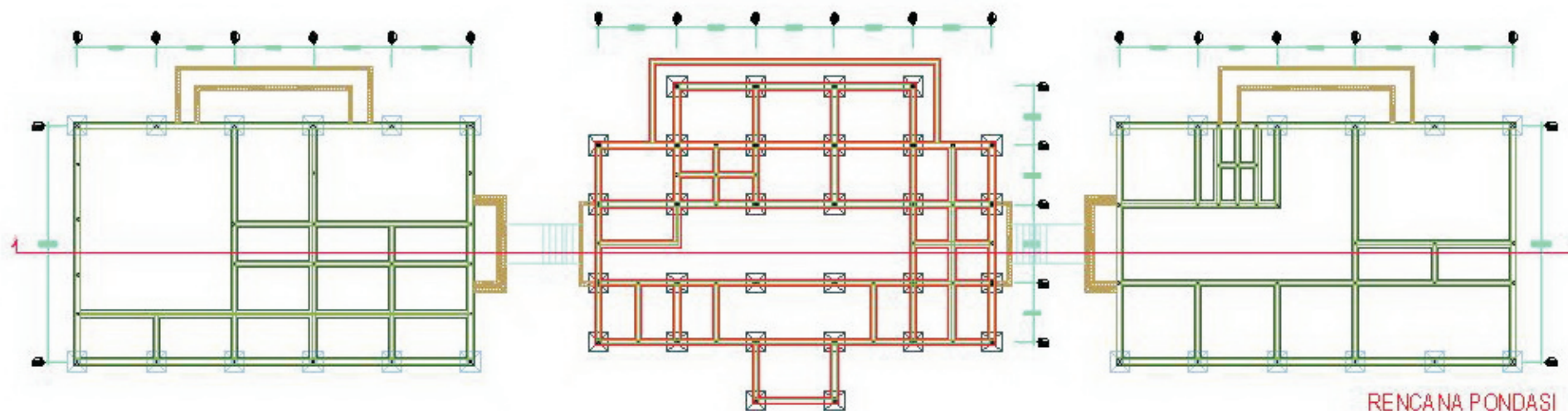
SKALA

1 : 100

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
SEMESTER GENAP
TH. 2008/2009

VILLAGE RESORT HOTEL DIKAWASAN WISATA
WADUK DARMA



DOSEN PEMBIMBING

N. TONY KUNTO WIRISONG

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA MSA ZUMARESKA SEPTIANA
NO. NIS 04512035
TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR

FRONT OFFICE:
RENC PONDASI

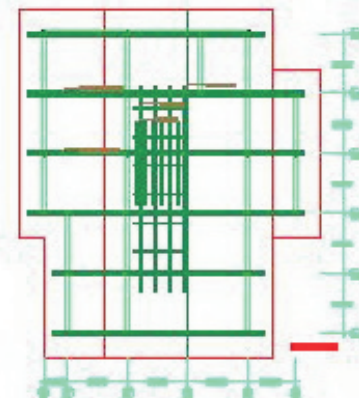
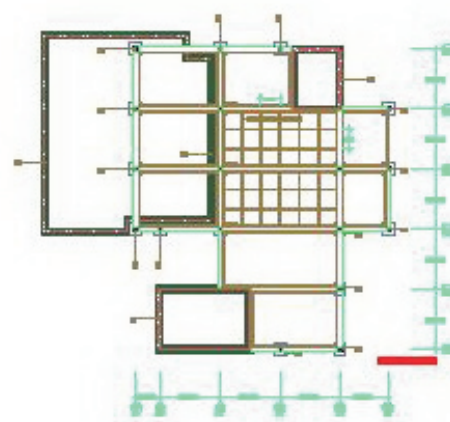
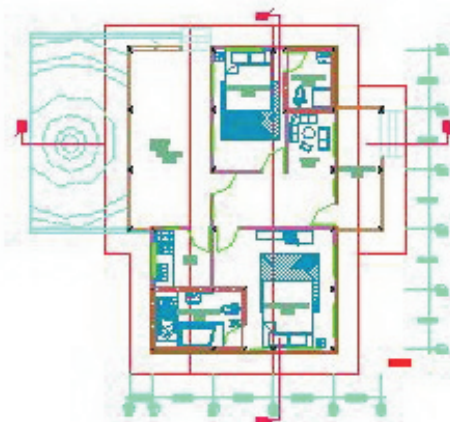
SKALA

1 : 100

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

PERIODE III
SEMESTER GENAP
T.M. 2008/2009

VILLAGE RESORT HOTEL DI KAWASAN WISATA
WADUK SARMA

DOSEN PEMBIMBING

Dr. TONY KUNTO RIBUDONO

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	VISA ZUMARESKA SEPTIANA
NO. MHS	04812035
PANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

FAMILY SUITE

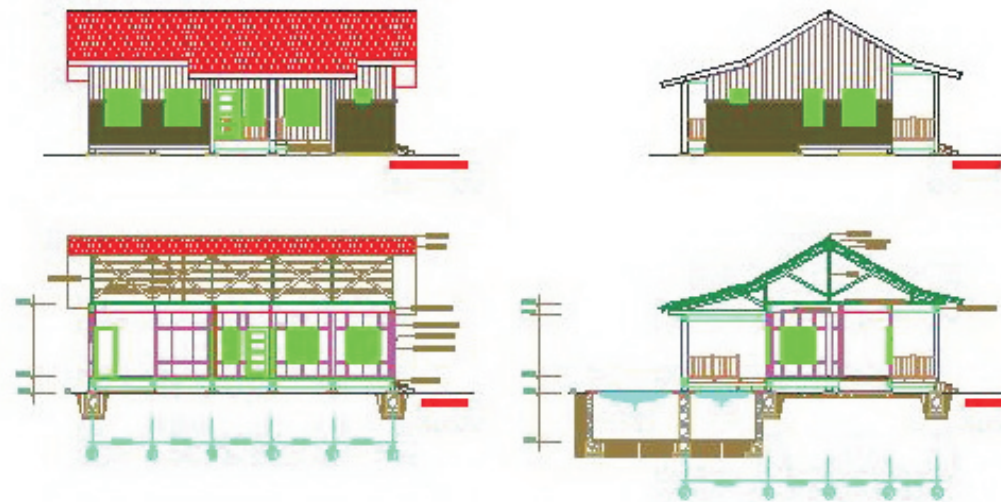
SKALA

1 : 100

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

KURSI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
SEMESTER GENAP
T.M. 2009/2009

VILLAGE RESORT HOTEL DI KAWASAN WISATA
WADUK DARMA



Dosen Pembimbing

Dr. TONY KUNTO WIBISONO

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA: WISA ZUMARESKA SEP RANA
NO. MHS: 04512035
TANDA TANGAN:

NAMA GAMBAR

FAMILY SUITE:

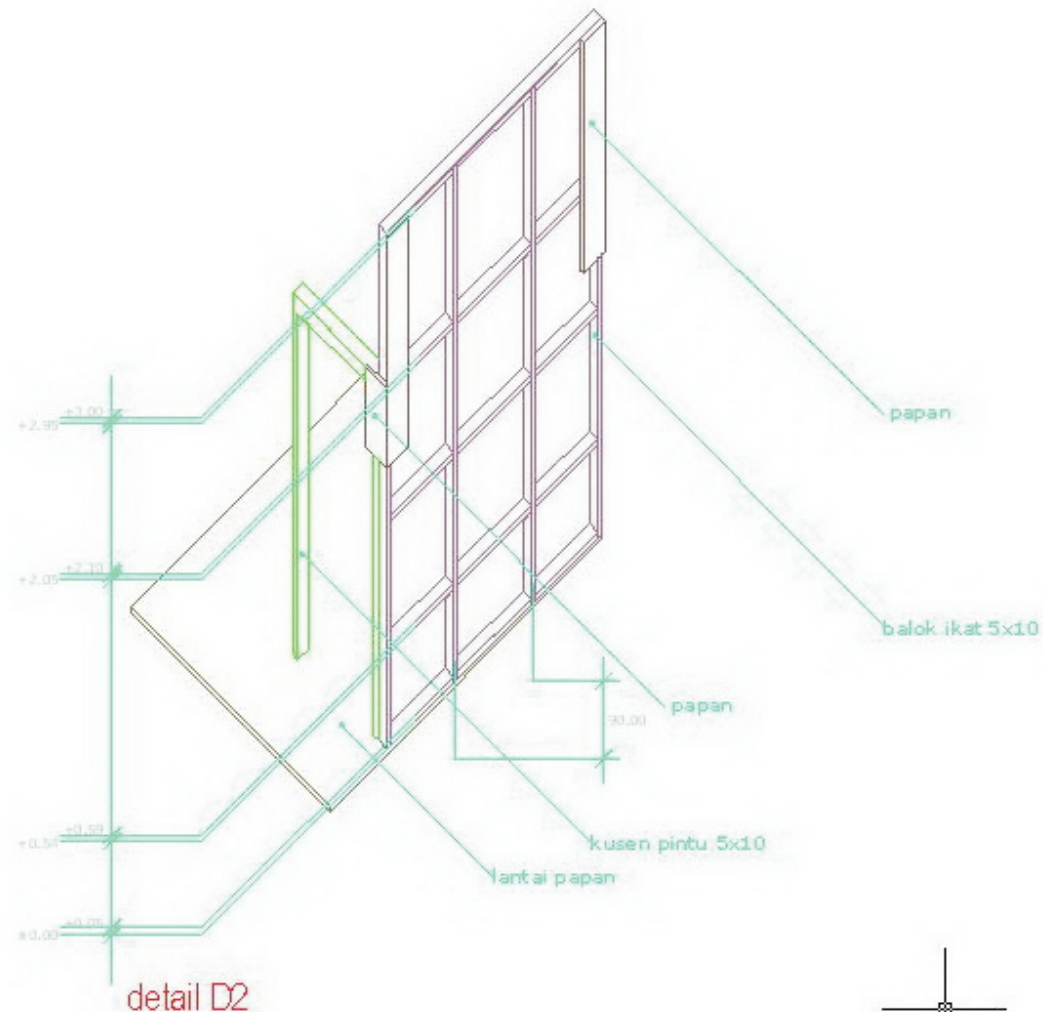
SKALA

1 : 100

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
SEMESTER GENAP
TH. 2008/2009

VILLAGE RESORT HOTEL DI KAWASAN WISATA
WADUK DARMA

DOSEN PEMBIMBING

Ir. TONY KUNTO WIRSONO

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	MSA ZUMARESKA SEPTIANA
NO. RMHS	04512035
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

DETAIL DINDING

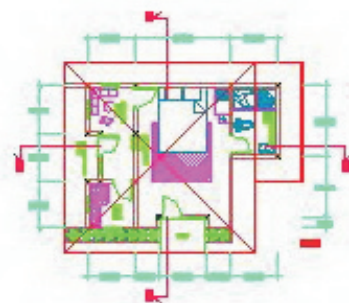
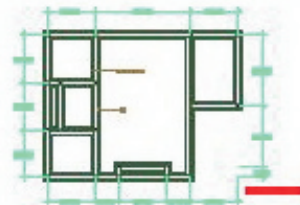
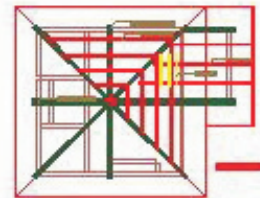
SKALA

1 : 20

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
SEMESTER GENAP
TH. 2008/2009

VILLAGE RESORT HOTEL DI KAWASAN WISATA
WADUK GARMA

DOSEN PEMBIMBING

Dr. TONY KUNTO WILSONO

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	NISA ZUMARESKA SEPTANA
NO. MHS	04512035
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

SUPERIOR SUITE :



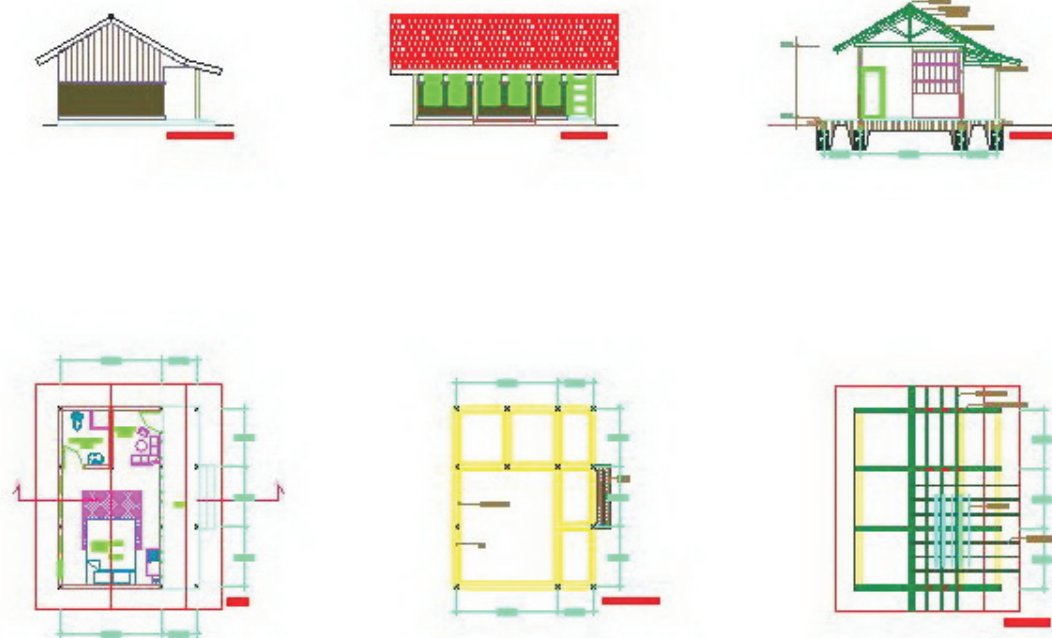
SKALA

1 : 100

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
SEMESTER GENAP
TH. 2008/2009

VILLA GE RESORT HOTEL DI KAWASAN WISATA
WADUK DARMA

DOSEN PEMBIMBING

Dr. TONY KUNTO WIBISONO

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	VISA ZUMARA SEPTA NARA
N.O. NMS	04512030
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

STANDARD ROOM:
DINAH
TAMARA
POTONGAN
RINC. PONDOK
RINC. ATAP

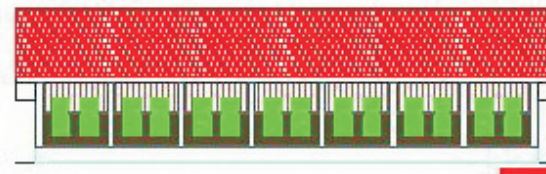
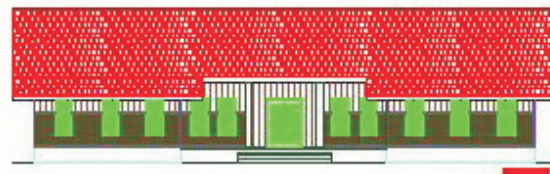
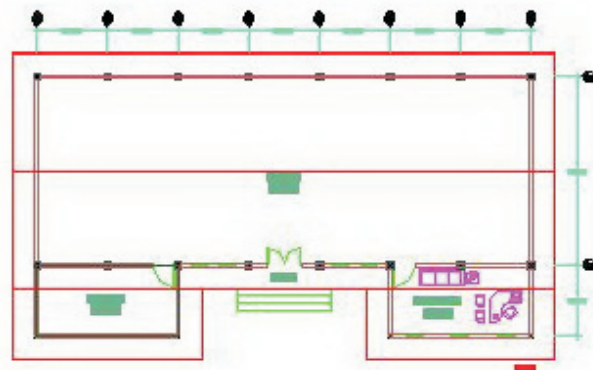
SKALA

1 : 100

NO. LBR

JML. LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
SEMESTER GENAP
TH. 2008/2009

VILLAGE RESORT HOTEL DI KAWASAN WISATA
WADUK DARMAS



DOSEN PEMBIMBING

Ir. TONGY KUNTO WIBISONO

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	MISA ZULMARESKA SEPTIANA
NO. NIS	04012095
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

GALLERY
1000/01

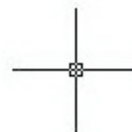
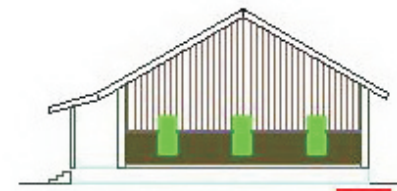
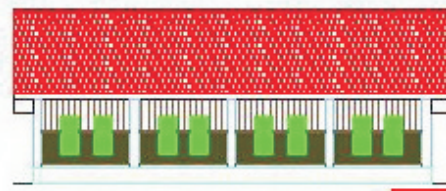
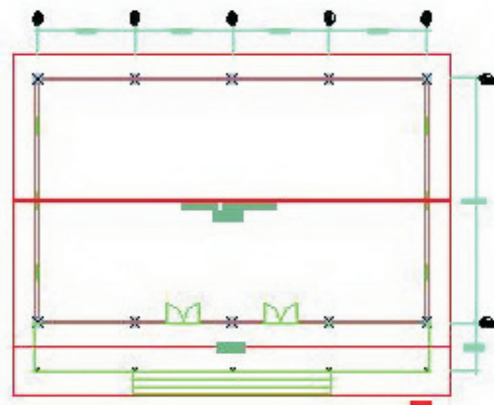
SKALA

1 : 100

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
SEMESTER GENAP
TH. 2008/2009

VILLAGE RESORT HOTEL DI KAWASAN WISATA
WADUK DARMAS

DOSEN PEMBIMBING

N. TONY KUNTO WISNOMO

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA: MISA ZUMARESKA SEPTIANA
NO. NIM: 04012035
TANDA TANGAN:

NAMA GAMBAR

GEDUNG PERTEMUAN:
DENAH

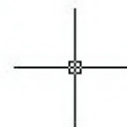
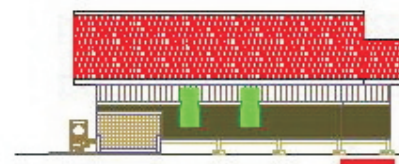
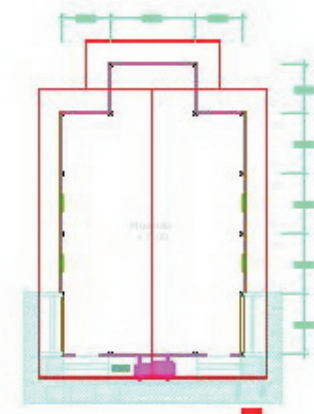
SKALA

1 : 100

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM Negeri

PERIODE III
SEMESTER GENAP
TH. 2008/2009

VILLAGE RESORT HOTEL DI KAWASAN WISATA
WADUK DARMA



DOSEN PEMBIMBING

dr. TONY KUNTO WIRISONO

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	MSA ZUMARESKA SEPTIANA
NO. MHS	04512035
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

MUSHOLA
DENAH
TAMPAK

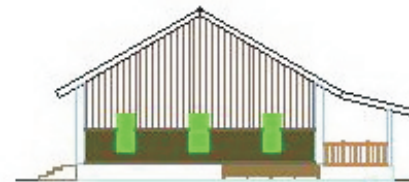
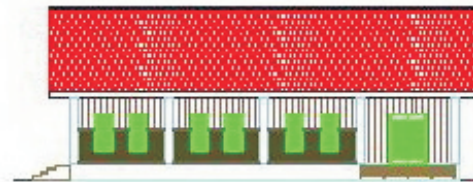
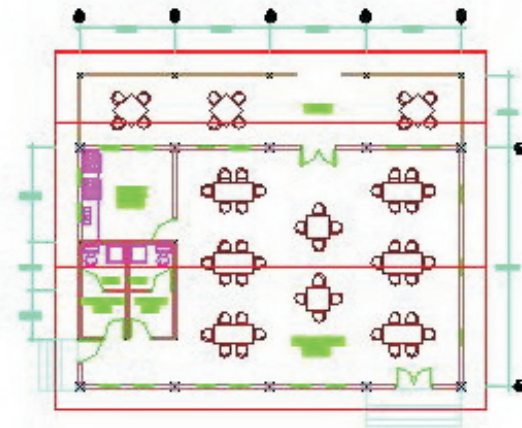
SKALA

1 : 100

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
SEMESTER GENAP
TH. 2008/2009

VILLAGE RESORT HOTEL DI KAWASAN WISATA
WAGUK DARMA



DOSEN PEMBIMBING

Dr. TONY KUNTOWIJONO

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	MISA ZUMARESKA SEPTIANA
N.O. NIS	04512035
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

MUSHOLA:

1 : 100

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
SEMESTER GENAP
TH. 2008/2009

VILLAGE RESORT HOTEL DI KAWASAN WISATA
WADUK DARMA

DOSEN PEMBIMBING

U. TONY KUNTO WIRISONO

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA : VISA ZUMARESKA SEPTIAN A
NO. MHS : 04512035
TANDA TANGAN :

NAMA GAMBAR

RENCANA LANSKAP

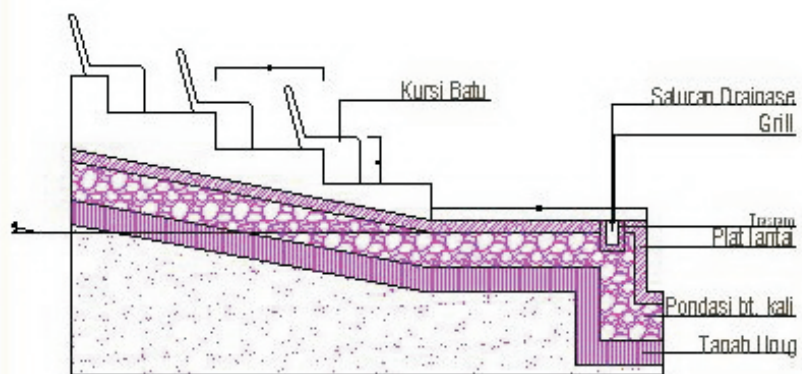
SKALA

1 : 400

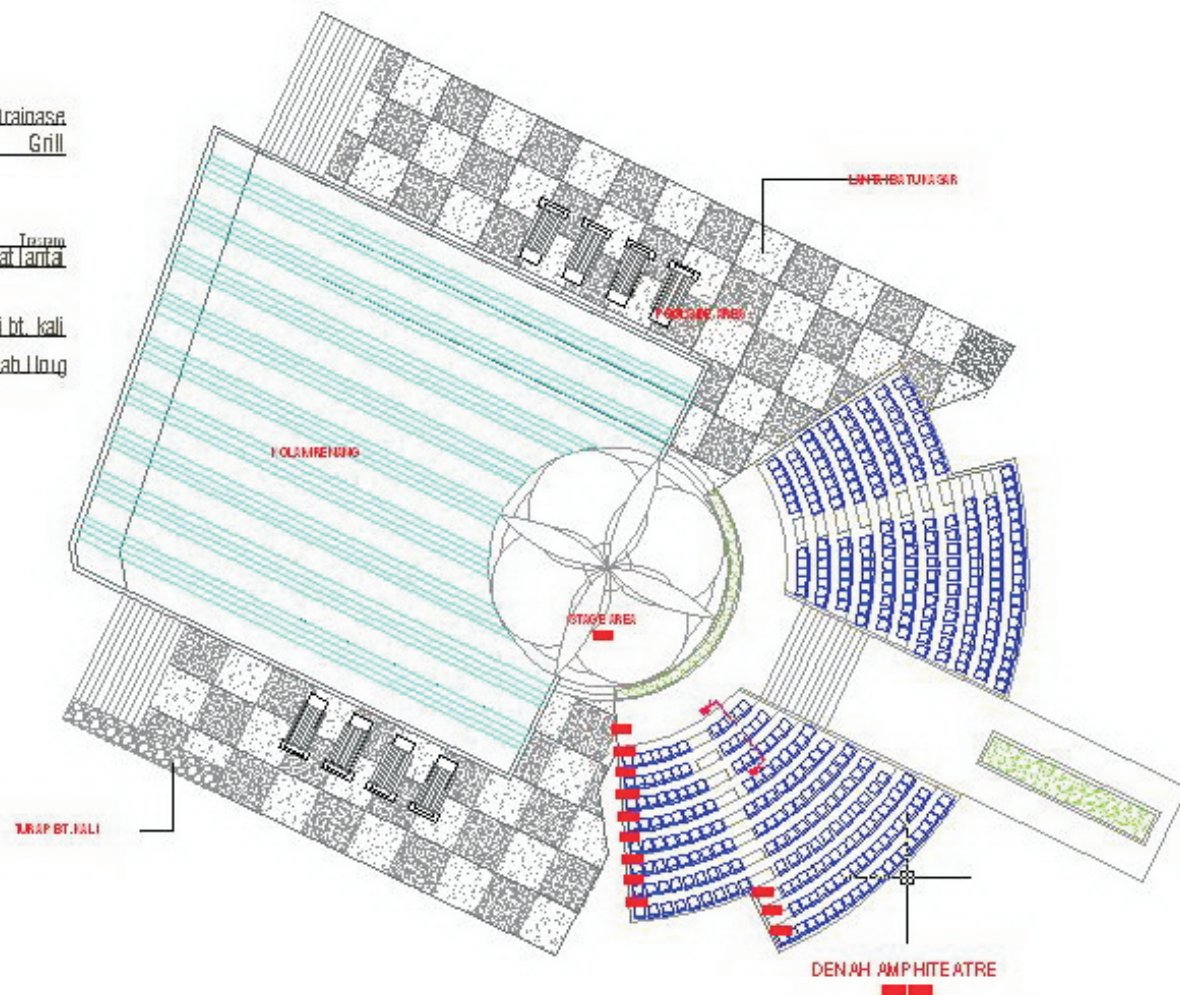
NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



POTONGAN AMPHITHEATRE
50-L-128



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
SEMESTER GENAP
TH. 2008/2009

VILLAGE RESORT HOTEL DI KAWASAN WISATA
WADUK DARMAS

DOSEN PEMBIMBING

Dr. TONY KUNTO WIBISONO

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA: MISA ZUMARESKA SEPTIANA
NO. AMS: 04512035
TANDA TANGAN:

NAMA GAMBAR

DETAIL LANDSCAP

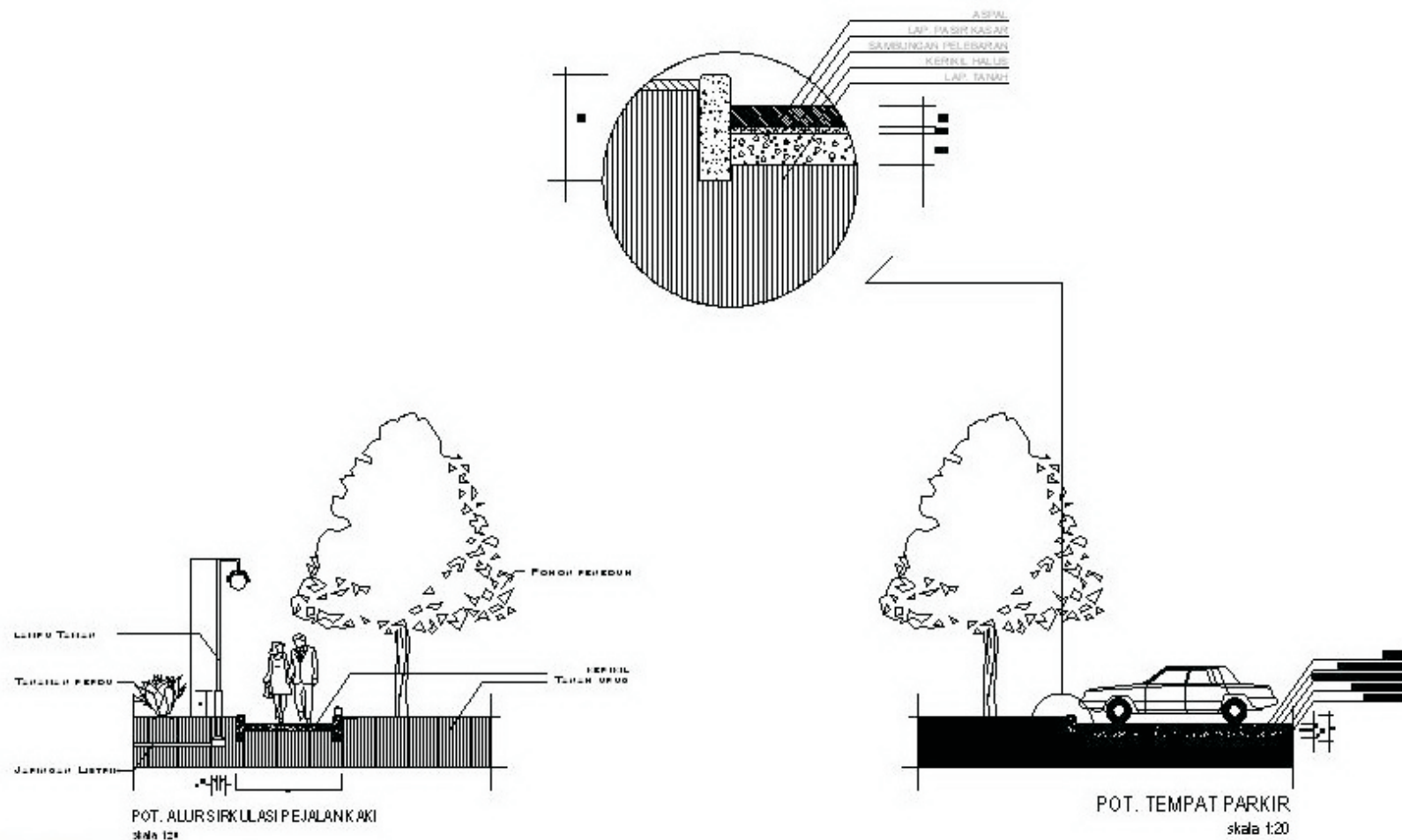
SKALA

1 : 100

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



DETAIL AREA SIRKULASI

SKALA 1:50



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
SEMESTER GENAP
TH. 2008/2009

VILLAGE RESORT HOTEL DI KAWASAN WISATA
WADUK DARNIA

DOSEN PEMBIMBING


DR. TONY KUNTO WIBISONO

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	VISA ZUMARESKA SEPTIANA
NO. NIS	04512035
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

DETAIL LANSEKAP

SKALA

1 : 20

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
SEMESTER GENAP
TH. 2008/2009

VILLAGE RESORT HOTEL DI KAWASAN WISATA
WADUK DARMA

DOSEN PEMBIMBING

Ir. TONY KUNTO WIBISONO

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA VISA ZUMARESKA SEPTIANA
NO. NIS 0512035
TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR

RENCANA DRAINASE

SKALA

1: 400

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



KETERANGAN:



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
SEMESTER GENAP
TH. 2008/2009

VILLAGE RESORT HOTEL DI KAWASAN WISATA
WADUK DARMA

DOSEN PEMBIMBING

Dr. TONY KUNTO WRISONO

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA MSA ZUMARESKA SEPTANA
NO. NIS 04012035
TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR

RENCANA UTILITAS

SKALA

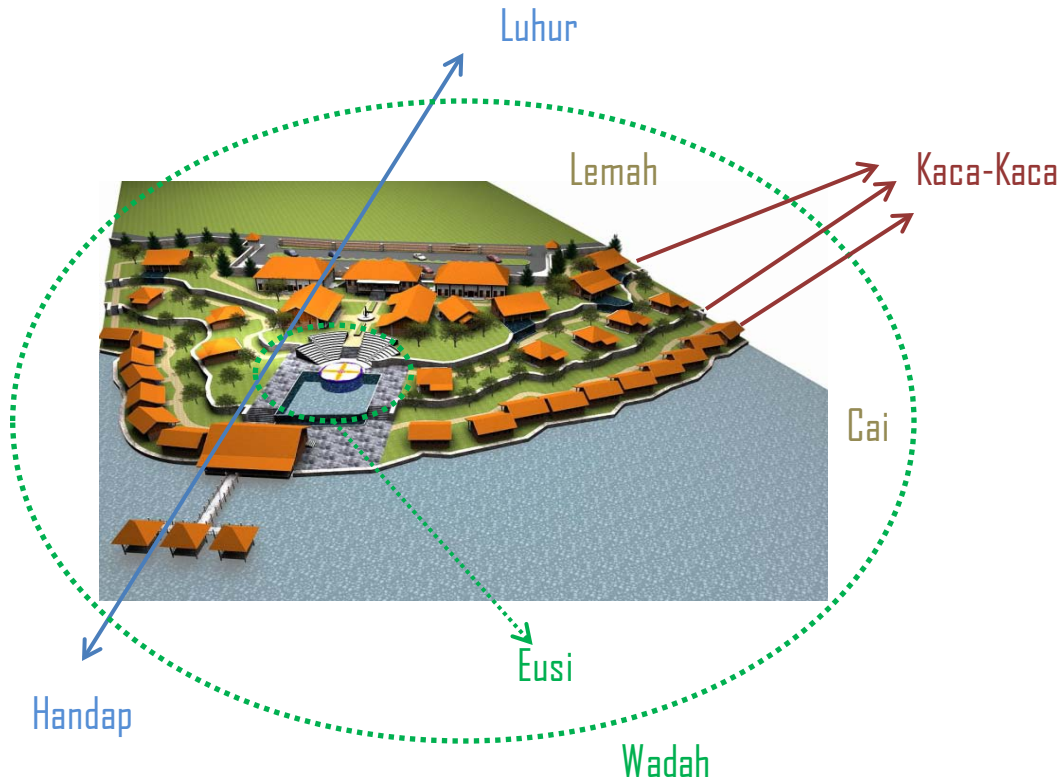
1 : 400

NO. LBR

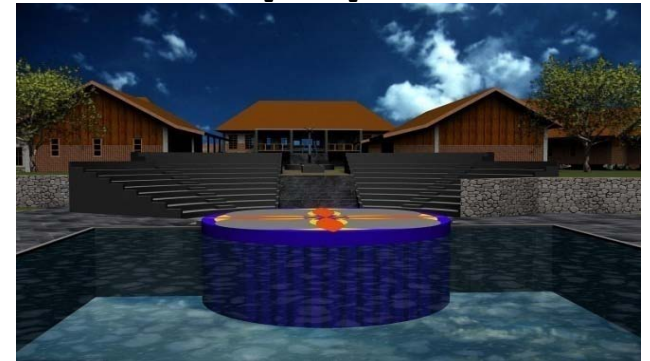
JML. LBR

PENGESAHAN

3D Eksterior



Area Front Office berfungsi sebagai imah kuncen



Amphiteater yg merupakan eusi dari resort



Bale Patemon sebagai fasilitas ruang pertemuan

3D Eksterior



Gambaran suasana perkampungan pada resort



Galeri tempat pameran benda2 khas sunda



Musholla denga desain seperti di kampung tonggoh



Restaurant yg terletak dekat dengan cottage kelas standar

VILLAGE RESORT HOTEL DI KAWASAN WISATA WADUK DARMA

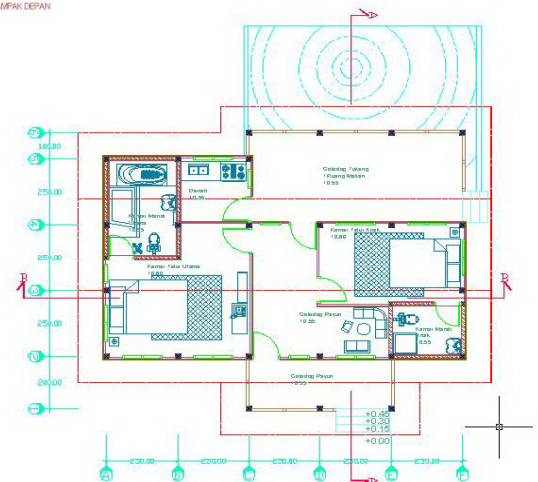
Desain Cottage kelas Family Suite

Desain penampilan bangunan cottage kelas family menggunakan desain imah kuncen di kampung Tonggoh. Hal ini didasarkan pada adat kampung Tonggoh yang masih dipegang paling kuat diantara ke dua kampung lainnya.



Meski menggunakan desain imah kuncen kampung Tonggoh, namun tetap ada penyesuaian desain. Seperti pada penggunaan jendela dimana pada imah Tonggoh, dimensi jendela sangatlah kecil, sedangkan pada cottage dibuat lebih lebar. Hal yg dipertahankan adlh penggunaan atap pelana dengan penutup atap berbahan genteng, bentuk rumah yang panggung, serta material dinding yg terbuat dari papan kayu. Pada cottage setengah bagian eksterior dindingnya di finishing anyaman bambu (gedek).

Pada penataan ruang dalam cottage family suite didasarkan pada kebutuhan ruang hunian sementara, bukan pada pentaan ruang seperti pada imah kuncen pada kampung Tonggoh. Cottage ini terdiri dari satu kamar tidur utama dengan fasilitas kamar mandi utama jg., serta satu kamar anak dengan kamar mandi dalam. Terdapat ruang duduk yang terletak di area depan cottage. Selain itu tedapat pantry dan r. makan yang berbentuk teras di belakang. Teras atau Golodog ini dapat diartikan sebagai simbol interaksi sosial dalam masyarakat sunda, dimana mereka biasa berkumpul di teras salah satu warga. Selain itu terdapat kolam di area belakang. Kolam ini berfungsi untuk memepkuat elemen air, diakranakan cottage ini terletak jcukup jauh dari kawasan waduk



3D Cottage kelas Family Suite



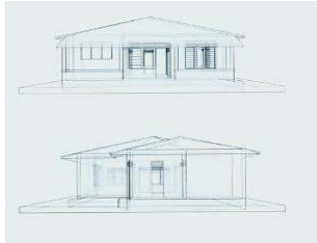
3D Eksterior Bangunan



3D Interior Kamar



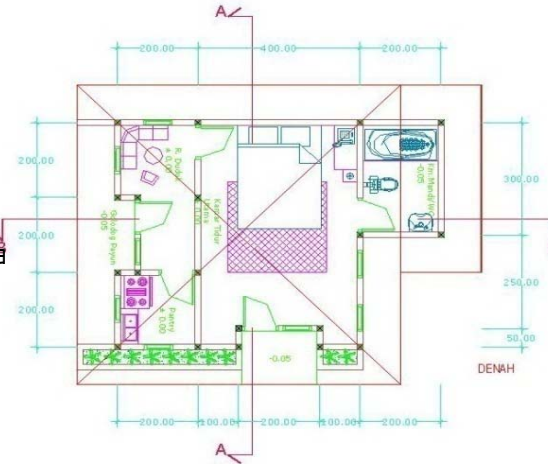
Desain Cottage kelas Superior Suite



Imah Kuncen kampung Cigenclang dijadikan dasar perancangan penampilan bangunan bagi cottage kelas superior suite, hal ini diakeranakan kampung ini cukup memegang adat dengan baik atau diantara Tonggoh dan Palastra



Penampilan bangunan cottage kelas superior suite juga memiliki penyesuaian terutama dalam hal material, dimana pada kampung Cigenclang telah menggunakan dinding bata. Sedangkan pada perancangan cottage ini menggunakan dinding bata digabung dengan dinding papan dg sebagian dididng luarnya difinshin gedek.



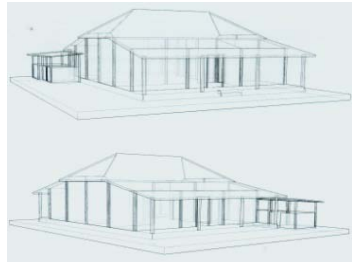
Cottage kelas superior memiliki fasilitas berupa kamar tidur dengan kamar mandi dalam. Ruang duduk serta pantry.

3D Interior Kamar

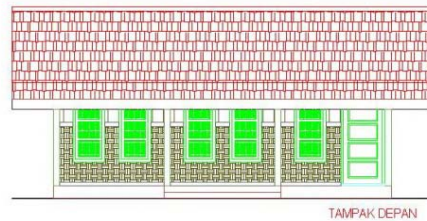
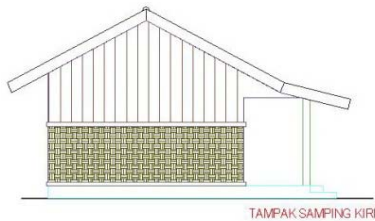


3D Eksterior Bangunan

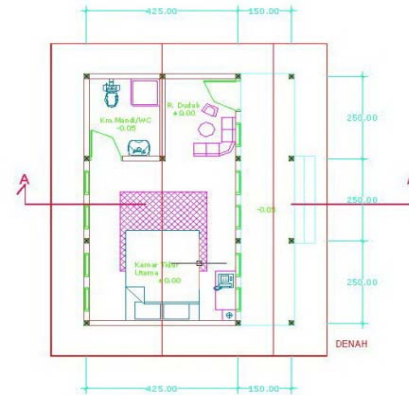
Desain Cottage kelas Standarad Room



Imah Kuncen kampung Pallatra diajadikan sebagai desain bi perancangan cottage kelas standard. Hal ini dikarenakan kampung palastra adalah kampung yg paling kurang kuat dalam memegang adat.



Desain cottage mengalami penyesuaian terutama pada bagian atap. Namun demikian ada bagian yg tetap dipertahankan seperti golodog payun(teras) sebagai simbo dari interaksi antar bangunan cottage. Menggunakan dinding bata digabung dengan kayu serta finishing gdek pada sebagian dindingnya.



Standar Room hanya terdiri dari sebuah kamar tidur dan kamar mandi dalam, serta ruang duduk sebagai area tambahan.



3D Suasana Cottage kelas Standard



3D Interior Kamar

