TESIS PERANCANGAN RA142561

TRANSFORMASI ARSITEKTUR BUTON DAN BAJO DALAM DESAIN RESORT MASA KINI DI WAKATOBI

Sudiarty Syarif
3213207002

DOSEN PEMBIMBING:
Dr. Ir. Vincentius Totok Noerwasito, MT
Prof. Dr. Ir. Josep Prijotomo, M.arch

PROGRAM MAGISTER
BIDANG KEAHLIAN PERANCANGAN ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2016

DESIGN THESIS RA142561

TRANSFORMATION OF ARCHITECTURE BUTON AND BAJO IN DESIGN RESORT CONTEMPORARY IN WAKATOBI

Sudiarty Syarif
3213207002

SUPERVISOR:
Dr. Ir. Vincentius Totok Noerwasito, MT
Prof. Dr. Ir. Josep Prijotomo, M.arch

MASTER DEGREE PROGRAM
ARCHITECTURE DESIGN
DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2016

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Arsitektur (M.Ars)
di
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

oleh:
Sudiarty Syarif
Nrp. 3213207002

Tanggal Ujian : 7 Januari 2016
Periode Wisuda : Maret 2016

Disetujui oleh:

1. Dr. Ir. V. Totok Noerwasito, MT (Pembimbing I)
NIP. 195512011981031003

2. Prof. Dr. Ir. Josep Prijotomo, M.arch (Pembimbing II)
NIP. 194803121977031001

3. Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, PhD (Penguji)
NIP. 196804251992210100

4. Ir. Hari Purnomo, M.Bdg.Sc, IAI (Penguji)
NIP. 195211191979031001

Direktur Program Pascasarjana,

Prof. Ir. Djauhar Manfaat, M.Sc, Ph.D
NIP. 196012021987011001

TRANSFORMASI ARSITEKTUR BUTON DAN BAJO DALAM DESAIN RESORT MASA KINI DI WAKATOBI

Nama mahasiswa	: Sudiarty Syarif
NRP	: 3213207002
Pembimbing	: Dr. Ir. Vincentius Totok Noerwasito, MT
Co-Pembimbing	: Prof. Dr. Ir. Josep Prijotomo, M.arch

ABSTRAK

Wakatobi merupakan sebuah kabupaten yang terbentuk dari empat gugusan pulau kecil yaitu Wanci, Kaledupa, Tomia dan Binongko yang berada di Sulawesi Tenggara (Buton), kawasan ini 97% wilayahnya merupakan lautan sehingga dikenal dengan destinasi wisata yang menampilkan surga bawah laut yang indah. Selain wisata lautnya budaya dan kearifan lokal menjadi daya tarik tersendiri dimana Wakatobi memiliki dua arsitektur yang berbeda yaitu Arsitektur Buton sebagai arsitektur yang berasal dari Wakatobi sendiri dan arsitektur Bajo sebagai arsitektur yang selalu mendiami wilayah perairan Indonesia dan diantaranya Wakatobi. Keberadaan arsitektur Bajo menambah daya tarik tersendiri bagi Wakatobi, sehingga Wakatobi terkenal dengan arsitektur Bajonya.

Namun citra arsitektur Bajo ini lebih mendominasi keberadaannya di Wakatobi daripada arsitektur Buton sebagai arsitektur Wakatobi sendiri. Sehingga permasalahan yang muncul, yakni hilangnya citra arsitektur Buton dan tidak dikenali sebagai arsitektur Wakatobi lagi.

Untuk itu perlu adanya cara agar keduanya tidak saling interfensi dan mempertahankan identitasnya serta bersama-sama menciptakan suatu bentuk baru. Cara ini akan diwujudkan dalam sebuah desain *resort* sebagai obyek pemalihan yang dapat menerjemahkan arsitektur Buton dan Bajo meng-kini. Perancangan *resort* ini menggunakan dua bentuk metode, yakni metode "*Hybrid*" sebagai proses penggabungan dari unsur arsitektur rumah Buton dan Bajo serta metode transformasi yang dijelaskan di dalam buku *"Eksplorasi Desain Arsitektur Nusantara"* tentang teknik yang lazim digunakan dalam memalih atau menggubah unsur-unsur bentuk dan rupa dalam konteks arsitektur nusantara. Dalam metode ini penggubahan bentuk misalnya diperkecil, dipergemuk,dipecah sehingga menghasilkan bentuk baru yang meng-kini.

Dari penelitian ini menghasilkan karakteristik dari arsitektur Buton dan Bajo yang dijadikan acuan dalam merancang sebuah *resort*, yakni mengeksplorasi arsitektur Buton dan Bajo dengan proses transformasi untuk menemukan bentuk varian baru pada desain *resort* di Wakatobi.

Kata Kunci: Arsitektur Buton dan Bajo, Transformasi, *Hybrid*, Desain *Resort*, meng-Kini.

TRANSFORMATION OF ARCHITECTURE BUTON AND BAJO IN DESIGN RESORT CONTEMPORARY IN WAKATOBI

By : Sudiarty Syarif
Student Identity Number : 3213207002
Supervisor : Dr. Ir. Vincentius Totok Noerwasito, MT
Co-Supervisor : Prof. Dr. Ir. Josep Prijotomo, M.arch

ABSTRACT

Wakatobi is a district that formed of four cluster of small being Wanci , Kaledupa, Tomia and Binongko in Southeast (Buton). This area 97 % of the region is the sea so known as a tourist destination featuring garden underwater beautiful sea. Besides tourism reservoir culture local wisdom and be attraction, Wakatobi having two architecture different namely architecture Buton as architecture that originated in Wakatobi own and architecture Bajo as architecture always inhabiting the region Indonesian waters and others Wakatobi. Architecture Bajo add attraction for Wakatobi, so that Wakatobi famous for architecture Bajo.

But the image of this architecture Bajo is more dominant its existence in Wakatobi than architecture Buton as architecture Wakatobi own. So that the problems that arise, namely the loss of architecture buton image and not identified as architecture Wakatobi again.

Therefore, it needed way that they did not quite interfensi and maintain his identity and together created a new form. Will be in a design resorts as an object that can be represented architecture buton and Bajo that contemporary. Design resorts it uses two forms method is a method of "hybrid" as the process of combining of elements architecture house Buton and Bajo and a method of a transformation that described in the book "Eksplorasi Desain Arsitektur Nusantara" About technique that customarily used in compose the elements of form and a manner in the context of the architecture of the archipelago. In this method the epic forms such as minimized, fattened, broken down, so as to produce a new form.

From the study produce characteristic of architecture Buton and Bajo that referred to in designing a resort is explore buton architecture and bajo with transforming to find a new variant about design resorts in Wakatobi.

Key Words: Architecture Buton and Bajo, Transformation, Hybrid, Resort design, Contemporary

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga Tesis Perancangan berjudul "Transformasi Arsitektur Buton dan Bajo dalam Desain Resort Masa Kini Di Wakatobi" ini dapat diselesaikan sedemikian rupa untuk memenuhi salah satu persyaratan menyelesaikan studi Magister Perancangan Arsitektur di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. Selain itu, banyak ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah mendukung terselesaikannya karya tulis ini, antara lain:

1. Ibu Dr. Ir. Murni Rachmawati, MT selaku Ketua Pascasarjana Jurusan Arsitektur yang memberikan motivasi untuk tetap semangat;
2. Bapak Dr. Ir. Totok Noerwasito selaku pembimbing utama yang telah bersedia menyisihkan waktu dalam kesibuknya untuk membimbing, memupuk kreatifitas serta memberikan motivasi untuk tetap percaya diri dan semangat tinggi dalam menyelesaikan tesis;
3. Bapak Prof. Dr. Ir Josep Prijotomo, M.arch selaku pembimbing kedua yang telah menyisikan waktu dalam kesibukannya untuk membimbing dan memberikan masukan dan membagi ilmu mengenai Arsitektur Nusantara;
4. Bapak Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, PhD dan Bapak Ir. Hari Purnomo, M.Bdg.Sc, IAI selaku penguji yang telah banyak memberikan saran, kritik, dan koreksi;
5. Bapak dan Ibu dosen semua yang telah banyak membantu memperdalam pemahaman;
6. Para karyawan Jurusan Arsitektur khususnya, dan Institut Teknologi Sepuluh Nopember umumnya, yang telah membantu kelancaran studi;
7. Orang tua penulis yang telah banyak berdoa dan memberi dukungan;
8. Saudara penulis Heny Syarif, Adnan Syarif, Sofyan Syarif dan ponakan kecil gemesin terima kasih atas dukungan yang begitu hangat dan selalu berada dibelakang untuk mendorong dan memotivasi;
9. Saudara, sahabat, teman–teman, serta banyak pihak lain yang telah banyak memberikan dukungan, motivasi, saran maupun kritik;

Penulis menyadari akan keterbasan kemampuannya sehingga memohon maaf yang sebesar-besarnya atas ketidak-sempurnaan karya tulis ini. Oleh karena itu, segala saran, kritik, dan umpan balik yang bersifat membangun dari pembaca guna menyempurnakan keterbatasan ini sangat lah diharapkan. Semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, maupun pihak lain yang bersangkutan.

Surabaya, Januari 2016

penulis

DAFTAR ISI

Hal
HALAMAN JUDUL i
LEMBAR PENGESAHAN TESIS iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS v
ABSTRAK vii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI xi
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR TABEL xv

BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 6
1.3 TujuanPerancangan 6
1.4 ManfaatPerancangan 7
1.5 Batasan Penelitian dan Perancanan 7

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI 9
2.1 KajianObyek 9
2.1.1 Arsitektur Nusantara Rumah Buton 7
2.1.2 Arsitektur Nusantara Etnik Bajo 16
2.2 TinjauanTerhadap Resort 21
2.2.1 Pengertian Resort 21
2.2.2 Persyaratan dan Klasifikasi Resort 22
2.2.3 Kriteria Resort 23
2.2.4 Kebutuhan Ruang pada Resort 24
2.3 Arsitektur Nusantara Mengkini 25
2.3.1 Meng-kini 26
2.4 Kajian Teori Transformasi 28
2.4.1 Definisi Transformasi dalam Arsitektur 30
2.4.2 Unsur-unsur Pengubahan Arsitektur Nusantara 26
2.5 Kajian Teori *Hybrid* 31
2.5.1 Pengertian *Hybrid* 31
2.5.2 Teknik Olah Geometri 32
2.5.3 Teknik Olah Bentuk 35
2.6 Studi Kasus 36
2.6.1 Resort 36
2.6.2 Transformasi dan Penggabungan 42
2.7 Dasa Teori 48
2.7.1 Hasil Sintesa Kajian Pustaka 48
2.7.2 Sintesa Studi Kasus 49
2.7.3 Kriteria Rancangan 50
2.7.2 Sintesa Studi Kasus 51

BAB 3 METODE PERANCANGAN 53
3.1 Proses Perancangan 53
3.2 Metode Perancangan 54
3.3 Alur Pikir 55

BAB 4 ANALISA DAN KONSEP PERANCANGAN 59
4.1 Kondisi Umum Wilayah Perencanaan 59
4.1.1 Kondisi Eksisting Kawasan Perancangan 60
4.1.2 Potensi Fisik dan Kendala Kawasan Pantai Patuno 61
4.2 Data Tapak 63
4.2.1 Potensi View 63
4.2.2 Sirkulasi dan Pencapaian Tapak 64
4.2.3 Vegetasi 66
4.2.5 *Building Form and Massing* (Bentuk dan Massa Bangunan) 66
4.3 Pelaku dan Kegiatan 69
4.4 Analisa Kebutuhan Ruang 70
4.5 Analisa Terhadap Karakteristik Bentk Arsitektur Buton dan Bajo 74
4.5.1 Analisa Sampel Rumah Buton dan Bajo sebagai Batasan dalam Transformasi 81
4.5.2 Analisa Penggabungan Elemen Arsitektur Rumah Buton dan Bajo 87
4.5.3 Strategi Penelesaian entuk Arsitektur Buton dan Bajo 93
4.6 Aplikasi Perancangan 107
4.6.1 Ide Rancang 107
4.6.2 Rancangan Tapak dan Tata Massa Bangunan 108
4.6.3 Rancangan Denah dan Interior 112
4.6.4 Racangan Bentuk dan Fasade 115
4.6.5 Rancangan Bentuk Struktur Resort 116
4.6.6 Aplikasi Material pada Bangunan Resort 116

BAB 5 KESIMPULAN 119
5.1 Kesimpulan 119

DAFTAR PUSTAKA .....

DAFTAR GAMBAR

Hal
Gambar 1.1 Arsitektur Rumah Buton Daerah Pesisir, Arsitektur Rumah Bajo... 2
Gambar 1.2 Peta Populasi Suku Bajo dan Wakatobi. ... 3
Gambar 1.3 Arsitektur Nusantara Bajo Lebih Mendominasi Arsitektur Nusantara Buton. ... 4
Gambar 2.1 Pondasi (Sandi). ... 11
Gambar 2.2 Susunan Tada pada Bangunan Rumah Adat Buton. ... 11
Gambar 2.3 Susunan Lantai Rumah Buton. ... 12
Gambar 2.4 Kerangka Atap Rumah Buton ... 13
Gambar 2.5 Sistem Kunci pada Rumah Buton untuk Jendela dan Pintu. ... 14
Gambar 2.6 Ornamen Nanas pada Atap Rumah Buton. ... 15
Gambar 2.7 Ragam Hias Bosu-bosu pada Rumah Buton ... 15
Gambar 2.8 Ragam Hias Ake pada Rumah Buton ... 16
Gambar 2.9 Elemen Naga pada Rumah Buton ... 16
Gambar 2.10 Prinsip pada Rumah Bajo ... 18
Gambar 2.11 Elemen Rumah Bajo ... 18
Gambar 2.12 Konstruksi Tiang Rumah Bajo ... 19
Gambar 2.13 Konstruksi Atap Rumah Bajo ... 20
Gambar 2.14 Konstruksi Dinding Rumah Bajo ... 20
Gambar 2.15 Detail Dinding Rumah Bajo ... 20
Gambar 2.16 Konstruksi Lantai Rumah Bajo ... 21
Gambar 2.17 Detail Lantai Rumah Suku Bajo ... 21
Gambar 2.18 Dua Tuntutan dalam Meng-Kinikan ... 26
Gambar 2.19 Strategi Bentuk dan Ruang ... 27
Gambar 2.20 Strategi Bentuk dan Ruang ... 27
Gambar 2.21 Bagan Fundamental Classicism ... 28
Gambar 2.22 Penembusan Bidang dan Bentuk Geometri ... 33
Gambar 2.23 Pencakupan Bidang dan Bentuk Geometri ... 33
Gambar 2.24 Penjepitan Bidang dan Bentuk Geometri ... 33
Gambar 2.25 Penggabungan Bidang dan Bentuk Geometri ... 34
Gambar 2.26 Bantalan Bidang dan Bentuk Geometri ... 34
Gambar 2.27 Penjalinan Bidang dan Bentuk Geometri ... 35
Gambar 2.28 Kombinasi Jepit dan Penembusan Bidang dan Bentuk Geometri.. 35
Gambar 2.29 Penggabungan Garis, Bidang Persegi dan Bentuk ... 36
Gambar 2.30 Garis , Bidang Persegi dan Bentuk ... 36
Gambar 2.31 Garis, Bidang Persegi dan Bentuk ... 36
Gambar 2.32 Garis, Bidang Persegi dan Bentuk ... 37
Gambar 2.33 Pemandangan Resort Amankilla ... 37
Gambar 2.34 Siteplan Resort Amankilla ... 38
Gambar 2.35 Fasilitas Tur Budaya dengan Menggunakan Perahu ... 39
Gambar 2.36 Eksterior Amankilla. ... 39
Gambar 2.37 Interior Guset Room Amankilla ... 39
Gambar 2.38 Suasana Eksterior pada Shew Inn Tha Floating Restoran ... 40
Gambar 2.39 Suasana Interior dari Beberapa Kamar Bungalow ... 41
Gambar 2.40 Suasana Interior pada Restoran ... 41

Gambar 2.41 Fasilitas Pendukung Kolam Renang dan Spa 41
Gambar 2.42 Transportasi untuk Penyebrangan di Kawasan Resort 42
Gambar 2.43 Ragam hias pada Interior Phaung Da Woo Paya yang Diterapkan pada Dinding Bungalow. 42
Gambar 2.44 Bentuk Bukaan Kaca pada Bungalow. 42
Gambar 2.45 Struktur Bawah pada Bungalow yang Menggunakan Kayu. 43
Gambar 3.1 Proses Desain 53
Gambar 3.2 Proses Desain, Generasi II, Metode Zeizel. 53
Gambar 3.3 Skema Alur Penelitian 54
Gambar 3.4 Diagram Rancangan Penelitian 55
Gambar 3.5 Alur Pikir Rancangan 57
Gambar 4.1 Peta Administrasi Kabupaten Wakatobi 59
Gambar 4.2 Situasi Site 60
Gambar 4.3 Bentuk Kontur Tapak 61
Gambar 4.4 Potensi Tapak 63
Gambar 4.5 View Luar Tapak 64
Gambar 4.6 Sirkulasi Lokasi Tapak 64
Gambar 4.7 Sirkulasi Tapak *Main Entrance* dan *Side Entrance* 65
Gambar 4.8 Sirkulasi Dari Pintu Masuk Menuju Tapak 65
Gambar 4.9 Vegetasi di Kawasan Pesisir Tapak 66
Gambar 4.10 Tapak dan Permukiman Suku Bajo 67
Gambar 4.11 Posisi/Orientasi Rumah Bajo 68
Gambar 4.12 Tata Massa Pola Linear 73
Gambar 4.13 Rumah Buton dan Bajo yang Belum Mengalami Perubahan 81
Gambar 4.15 Transportasi untuk Penyebrangan di Kawasan Resort 85
Gambar 4.16 Suasana Interior pada Restoran 100
Gambar 4.17 Eksplorasi Desain Hasil dari Transformasi 102
Gambar 4.18 Tampilan Bangunan 108
Gambar 4.19 Tapak perancangan *resort* 109
Gambar 4.20 View bangunan *resort* yang mengarah pada lautan sebagai view terbaik pada tapak. 109
Gambar 4.21 Tapak dan Tata Masa Bangunan *Resort* 110
Gambar 4.22 Organisasi Antar Ruang 110
Gambar 4.23 Akses Masuk Ke Dalam Tapak 111
Gambar 4.24 Penzoningan pada tapak 111
Gambar 4.25 Area parkir *resort* 111
Gambar 4.26 Denah *Cottage* dan denah pola *mezzanine cottage* 112
Gambar 4.27 Denah restoran dan area kolam renang 113
Gambar 4.28 Interior restoran dan area kolam renang 113
Gambar 4.29 Denah *Wedding chapel* dan *ballroom*/ruang rapat 113
Gambar 4.30 Interior *Wedding chapel* 114
Gambar 4.31 Denah Lobby dan pengelola 114
Gambar 4.32 Interior Lobby dan Pengelola 115
Gambar 4.33 Wujud Bangunan *Cottage* 115
Gambar 4.34 Tampilan bangunan pada dinding bangunan *resort* 115
Gambar 4.35 Struktur kaki Bajo yang diaplikasikan pada struktur *Resort* 116
Gambar 4.36 Penerapan material pada bangunan 116

DAFTAR TABEL

Hal

Tabel 2.1 Perbedaan Rumah Tempat Tinggal Pejabat/Kaum Bangsawan dengan Rumah Tempat Orang Biasa 9
Tabel 2.2 Tipe Rumah Bajo di Wakatobi 17
Tabel 2.3 Kebutuhan Ruang Menurut *Architecture Data* 24
Tabel 2.4 Sintesa Kajian Pustaka. 48
Tabel 4.1 Analisa Sirkulasi pada Tapak 65
Tabel 4.2 Identifikasi Kegiatan Resort 69
Tabel 4.3 Kebutuhan Unit Cottage 71
Tabel 4.4 Kebutuhan Unit Penerima dan Pengelolah 71
Tabel 4.5 Kebutuhan Unit Restoran 72
Tabel 4.6 Kebutuhan Unit Hiburan/Rekreasi 72
Tabel 4.7 Kebutuhan Unit Fasilitas Sewa 72
Tabel 4.8 Kebutuhan Unit Fasilitas Service 73
Tabel 4.9 Perbandingan Sifat antara Rumah Buton-Bajo dengan Resort 74
Tabel 4.10 Perbandingan Aktivitas antara Rumah Buton-Bajo dengan Resort 74
Tabel 4.11 Karakteristik Arsitektur Nusantara Etnik Buton dan Bajo 75
Tabel 4.12 Penggabungan Arsitektur Buton dan Bajo 87
Tabel 4.13 Hasil Penggabungan Arsitektur Buton dan Bajo 90
Tabel 4.14 Kriteria dan Konsep Aspek Perancangan 103
Tabel 4.15 Kriteria Hasil Transformasi 101

BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

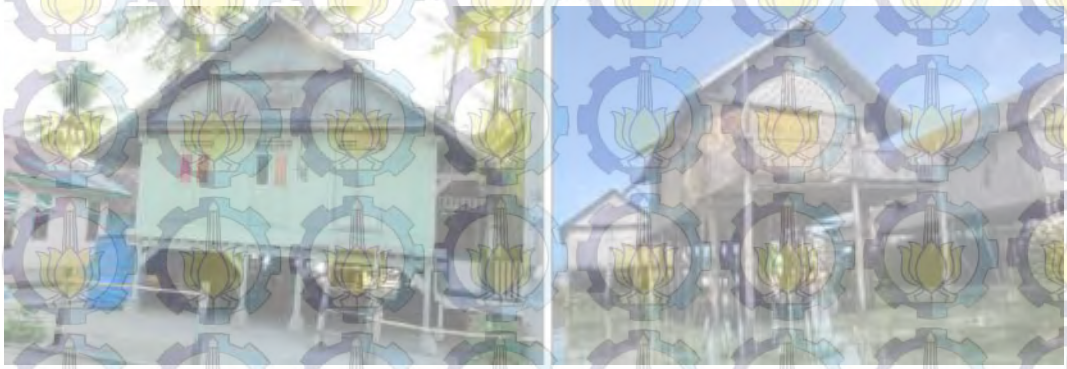
Indonesia memiliki keragaman arsitektur Nusantara yang dapat menjadi identitas tersendiri, namun berkembangnya arsitektur modern (identitas budaya barat) menjadikan arsitektur Nusantara mulai mengalami pergeseran. Dibuktikan dengan pemahaman dan kebanggaan pada potensi arsitektur di Indonesia yang makin minim.

Menurut Josep Prijotomo dalam orasi ilmiahnya (Rabu, 16 Maret 2008), *"tidak digunakannya arsitektur Nusantara selama ini alasannya sama persis dengan gaya pakaian wanita yang saat ini jarang memakai kebaya dan kain batik"*, menurutnya *"arsitektur seharusnya mampu berlaku layaknya desainer pakaian yang bisa membuat baju-baju yang up to date dengan bahan batik, itulah yang seharusnya dilakukan arsitek"*. Masyarakat sudah terlanjur dijejali dengan arsitektur barat, sehingga arsitektur Nusantara terkesan kuno dan tidak up to date. Pola pikir dan pola desain seperti desainer pakaian tadilah yang harus di gali, sehingga arsitektur Nusantara tidak hanya lestari namun juga mengalami perkembangan. (Prijotomo, 2008).

Pengaruh modernitas yang sering dijumpai menjadi tantangan untuk keberlanjutan arsitektur Nusantara. Mengingat perubahan adalah sesuatu yang tidak dapat kita hindari, maka sangat mustahil jika karya arsitektur Nusantara mampu bertahan seperti dahulu. Melakukan perubahan arsitektur Nusantara ke bentuk masa kini, sah-sah saja. Namun bagaimana kita mencoba memahami dan kemudian menyikapinya secara kritis sehingga menghasilkan sebuah kreatifitas baru dan masih dapat dikenali wujudnya. Menghadirkan disinipun tidak sekedar menempelkan arsitektur Nusantara pada bangunan tetapi mampu mengkombinasikan antara pemahaman arsitektur Nusantara dengan pengetahuan modern yang berkembang saat ini. Salah satu upayanya adalah dengan mengangkat kembali potensi arsitektur Nusantara pada sebuah karya arsitektur dengan menggunakan inovasi berbasis potensi arsitektur lokal melalui

transformasi. Dengan bentuk dasar atau prinsip yang akan dijadikan acuan sehingga dihasilkan suatu kreatifitas baru/bangunan baru yang bercitra kekinian. Mengkinikan adalah kombinasi dua unsur arsitektur atau lebih.

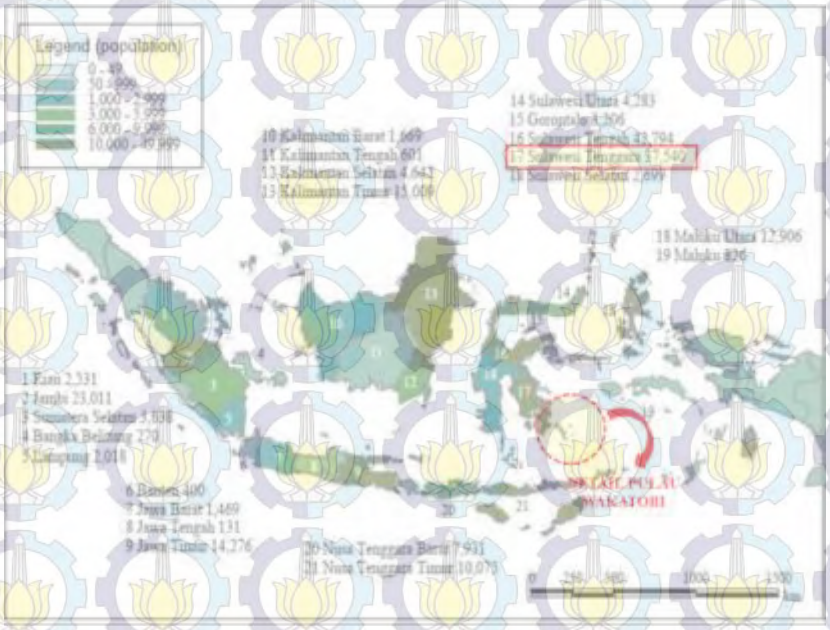
Arsitektur Nusantara dalam masing-masing daerah di Indonesia berbeda-beda, sehingga arsitektur Nusantara merupakan identitas dan penunjang tiap daerah. Perbedaan arsitektur Nusantara disesuaikan dengan posisi geografisnya, sehingga dalam penyelesaian kebutuhan bernaung, diselesaikan dengan jawaban yang berbeda-beda. Namun berbeda dengan dua arsitektur Buton dan Bajo yang berada pada posisi wilayah yang sama di Wakatobi. Dengan penjelasan bahwa kedua bangunan ini sama-sama menyesuaikan iklim daerah pesisir pantai/lautan. Ilustrasinya dapat dijelaskan pada gambar berikut :

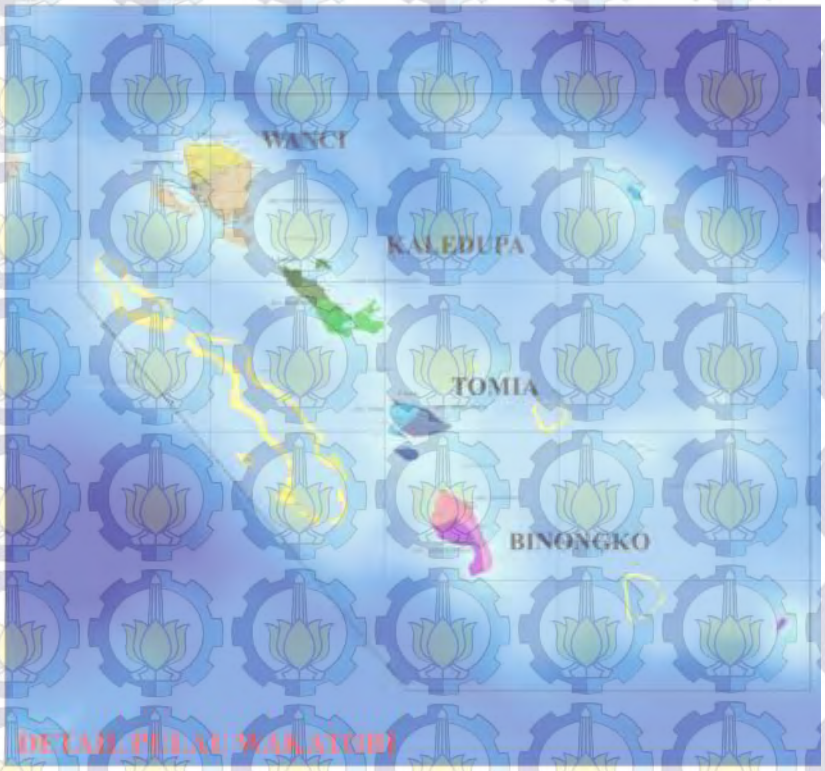


Gambar 1. 1 Arsitektur rumah Buton daerah pesisir (kiri), arsitektur rumah Bajo (kanan)

Berkembangnya masyarakat Bajo dan bermukiman di perairan Wakatobi menjadi daya tarik tersendiri dari pulau Wakatobi. Arsitektur nusantara etnik Bajo menambah identitas/karakteristik baru di Wakatobi selain arsitektur Nusantara etnik Buton.

Wakatobi merupakan singkatan dari empat pulau yaitu Wanci, Kaledupa, Tomia dan Binongko, di perairan pulau ini suku Bajo tersebar untuk bermukim. Sehingga jumlah populasi terbanyak kedua di Indonesia berada di perairan Wakatobi yang mencapai 37,540 jiwa. Dengan adanya jumlah populasi ini, membuat citra arsitektur Nusantara Bajo di Wakatobi tidak dapat dipisahkan lagi. Oleh sebab itu, pemerintah kabupaten Wakatobi memiliki "*affirmative policy*" yang kuat untuk pengelolahan kebudayaan Bajo dan mendukung pelestarian kebudayaan Bajo di Wakatobi.

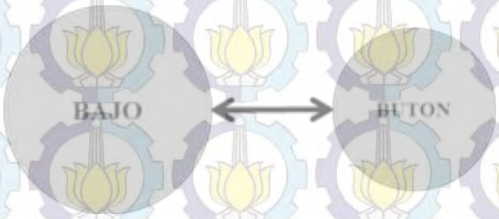




Gambar 1. 2 Peta populasi suku Bajo dan Wakatobi (Sumber : tata kota Wakatobi)

Arsitektur Nusantara Bajo sebagai mayoritas telah mengadaptasikan unsur-unsur budayanya ke dalam unsur-unsur budaya minoritas (Buton). Oleh sebab itu tidak mengherankan apabila Wakatobi lebih dikenali dengan keberadan suku Bajo dibandingkan suku Buton yang merupakan kebudayaan asli dari

Wakatobi. Alasan lain, potensi Wakatobi yang merupakan pulau yang dikelilingi oleh lautan sangat mendukung keberadaan arsitektur Nusantara etnik Bajo.



Gambar 1. 3 Arsitektur Nusantara Bajo lebih mendominasi arsitektur Nusantara Buton.

Jika arsitektur etnik Bajo lebih mendominasi arsitektur Buton sebagai arsitektur asli dari Wakatobi, maka arsitektur Buton tidak dapat dikenali lagi sebagai wujud arsitektur Nusantara yang berasal dari Wakatobi. Selain mengacu pada peranan rumah Buton dan Bajo sebagai wujud arsitektur yang Indonesia. Maka sangat penting untuk menggali kekayaan yang terdapat di dalamnya, kemudian melakukan penghadiran yang mengkini, sehingga dapat memunculkan Nusantara mengkini yang dapat diterima serta mengikuti perkembangan saat ini. Dalam proses mengkinikan kedua arsitektur Buton dan Bajo, dibutuhkan sebuah

proses penggubahan yakni melalui transformasi dengan objek yang dapat menerjemahkan kekiniannya melalui desain *resort* yang menghadirkan sebuah fungsi baru dari fungsi sebelumnya (rumah tinggal).

Karakteristik arsitektur rumah Buton dan Bajo sebagai potensi pengembangan, yakni wujud rumah Buton dan Bajo terbentuk dari proses penyesuaian terhadap iklim. Dimana Buton dapat menyesuaikan dengan keadaan pegunungan, daratan dan daerah pesisir pantai sedang rumah Bajo dengan penyesuaian bangunan di atas laut yang memiliki iklim ekstrim. Pengembangan kedua arsitektur ini dalam proses pengkinian aspek-aspek yang telah disebutkan mampu menjadi potensi pendukung dalam hal transformasi.

Mengeksplorasi arsitektur nusantara dapat memberikan konteks kekinian agar memiliki fungsi yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Penelitian ini menggunakan beberapa pembentuk elemen dalam proses eksplorasi dari rumah Buton dan Bajo antara lain bentuk atap, badan bangunan (program ruang, pola lantai, ornamen), prinsip-prinsip yang dapat menjadi acuan dalam perancangan seperti; penerapan struktur ruang (hubungan antara tiang-tiang dengan balok horizontal), konsep beranda serta pola tapak rumah Bajo.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan mengenai upaya mengkinikan arsitektur nusantara dengan proses transformasi. Diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Marine (2015) melakukan pengkinian terhadap rumah Niang untuk menghasilkan varian dari bentuk dan rupa rumah Niang yang diaplikasikan pada hotel *resort*. Penelitian tersebut juga, dalam proses pemalihannya, dipilih konsep ikonik sebagai acuan dalam perancangannya.

Penelitian yang berbeda dilakukan oleh Nurfahmi (2014) untuk mengeksplorasi desain arsitektur nusantara etnik Bugis dengan metode algoritma generatif.

Secara umum, dalam proses pengkinian dan pemalihan arsitektur nusantara masih menghadirkan satu varian arsitektur nusantara sebagai acuan dalam penelitian. Maka, penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan dua 9Buton dan Bajo) varian arsitektur nusantara ke dalam satu desain baru. Konsep penggabungan ini juga berdasarkan oleh pulau Wakatobi identik dengan dua

budaya Buton dan Bajo, yang dimana kedua aspek tersebut merupakan identitas dari Wakatobi.

1.2 Rumusan Masalah

Dari paparan pada latar belakang dapat dirangkum bahwa menggabungkan arsitektur rumah Bajo dan Buton dengan wujud masa kini perlu adanya konsep yang dapat dipakai untuk menggabungkan serta mengkinikan .

Untuk mencari penyelesaian dalam desain, dapat dirumuskan beberapa masalah, yaitu :

a. Bagaimana merancang arsitektur rumah Buton dan Bajo dengan wujud mengkini yang diterapkan pada fungsi *resort* sebagai obyek penerjemah kekinian?
b. Bagaimana proses penggubahan arsitektur mengkini dengan metode transformasi arsitektur nusantara?

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan yang mendasari penelitian dan perancangan ini, dapat dijelaskan dibawah ini :

a. *Resort* sebagai arsitektur Buton dan Bajo mengkini.
   - Menemukan karakteristik rumah Buton dan Bajo yang dapat dijadikan acuan dalam merancang *resort*.
   - Mengeksplorasi arsitektur rumah Buton dan Bajo untuk menemukan varian yang baru dari kedua arsitektur Buton dan Bajo.
b. Penggubahan dengan proses transformasi.
   - Melakukan proses identifikasi terhadap elemen pembentuk rumah Buton dan Bajo berdasarkan objek geometri pembentuknya.
   - Mengolah elemen geometri pembentuk rumah Buton dan Bajo dengan proses transformasi dengan mengacu pada *range* rumah Buton dan Bajo.

1.4 Manfaat Perancangan

Seluruh hasil yang didapat dari studi penelitian dan perancangan ini baik berupa rumusan-rumusan, pembuktian teori ataupun temuan tertentu di harapkan :

a. Dapat memberikan masukan teknis dalam perencangan bangunan *resort* dengan pendekatan dalam menggabungkan dua arsitektur Nusantara yang ditransformasikan menjadi bentuk masa kini.

b. Dapat menjadi suatu pelestarian bentuk arsitektur yang terarah pada masa yang akan datang sehingga hasil desain dari bentuk transformasi kedua arsitektur ini menjadi salah satu sumber potensi kearsitekturan di Indonesia.

1.5 Batasan Penelitian dan Perancangan

Dengan memberikan batasan perancangan untuk memfokuskan perancangan dan pemecahan permasalahan dari penelitian, adapun batasannya adalah :

a. *Resort* yang akan direncanakan merupakan *beach resort,* sehingga dari aspek dari sebuah desain *beach resort* dapat membatasi proses perancangan.

b. Aspek yang dikaji yakni menguraikan karakteristik arsitektur Buton dan Bajo serta menetapkan *range* dalam penggubahan melalui sampel-sampel arsitektur rumah Buton dan Bajo.

c. Melakukan eksplorasi dari wujud/bentuk arsitektur Buton dan Bajo sesuai sampel yang telah dibuat sebagai acuan penggubahan untuk mendapatkan varian baru dan diterapkan pada desain *resort*.

d. Memadukan karakteristik *resort* dalam desain yang mengkini rumah Buton dan Bajo.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Obyek

2.1.1 Arsitektur Nusantara Rumah Buton

Semua bangunan arsitektur Nusantara di Buton berbentuk rumah panggung yang berdiri di daratan dan persegi empat panjang. Namun Secara umum bangunan di daerah ini dapat digolongkan dalam empat macam yakni rumah tinggal, rumah tempat ibadah, rumah tempat musyawarah dan rumah tempat penyimpanan. Untuk rumah tempat tinggal pun di Buton dapat dibagi dalam 2 jenis, yakni seperti pada tabel di berikut ini:

Tabel 2.1 perbedaan rumah tempat tinggal pejabat/kaum bangsawan dengan rumah tempat orang biasa.

Rumah tempat tinggal pejabat/kaum bangsawan (*kamali*)	**Rumah tempat orang biasa**
Rumah tempat tinggal pejabat/kaum bangsawan.	Rumah orang biasa.
Atap : Bentuknya yang lebih kompleks dan terdiri dari dua pelana yang ditumpuk dan memiliki dua sosoran. Pembagian tingkat mengandung makna ketinggian derajat penghuninya.	**Atap** : Terdiri dari satu pelana yang sederhana.
Dinding : Pada umumnya berdiri tegak.	**Dinding** : Pada umumnya berdiri tegak.
Tiang : Berbentuk persegi empat panjang.	**Tiang** : Menggunakan bentuk tiang yakni tiang berbentuk persegi empat panjang.

Lantai : Bertingkat-tingkat, yaitu ruang pertama sampai dengan ketiga rata (dari teras, ruang tamu, ruang tidur sampai ruang tengah), untuk ruang suo/singku lebih rendah satu siku (hasta). Keterangan : I. Bamba/melala II. Ruang depan sebagai ruang tamu laki-laki dan tempat tidur laki-laki. III. Ruang tengah sebagai ruang tamu perempuan dan tempat tidur perempuan. IV. Ruang belakang berfungsi sebagai tempat tidur anak-anak perempuan dan dapur.	**Lantai** : Bertingkat-tingkat yaitu ruang ruang tamu dan kamar tidur rata,untuk suo/singku rendah satu siku (hasta). Keterangan : I. Ruang Tamu II. Area kamar tidur III. Suo/singku
Tangga : Bentuk segi empat panjang dengan anak tangga yang selalu ganjil jumlahnya.	**Tangga** : Bentuk segi empat panjang dengan anak tangga yang selalu ganjil jumlahnya.

1. Material Bangunan

a. Kayu digunakan untuk membuat tiang, dinding, pasak, gelegar, tangga, maupun bahan untuk membuat kerangka atap rumah. Jenis-jenis kayu yang dianggap berkualitas untuk dujadikan bahan bangunan diantaranya adalah kayu pohon nangka, jati dan bayem.

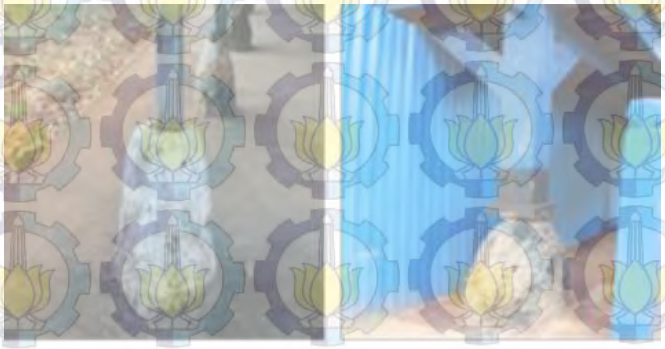
b. Bambu atau kayu. Bambu pada umumnya digunakan sebagai lantai rumah. Jenis bambu yang dipilih adalah bambu yang sudah tua dan kemudian diawetkan dengan cara direndam di dalam air laut selama beberapa waktu sebelum dipasang agar dapat bertahan hingga ratusan tahun.

c. Daun rumbia atau nipa. Daun ini digunakkan untuk membuat atap rumah.

2. Struktur Bangunan

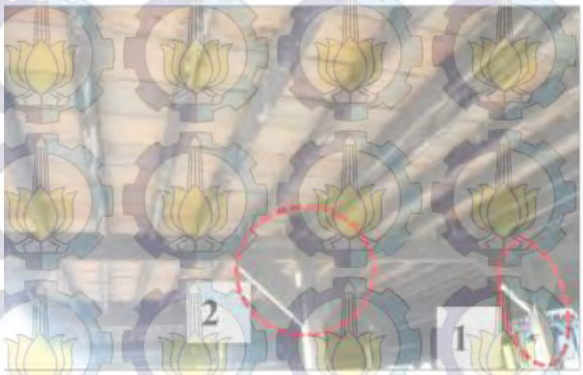
Berikut fungsi dan cara pembuatan beberapa bagian rumah adat orang Buton :

a. Sandi (sendi), yaitu tiang rumah yang terbuat dari batu kali (sungai) atau batu gunung yang berbentuk pipih. Sandi ini hanya diletakkan pada tanah sebagao sepatu tiang. Bagian ini berfungsi untuk mengatur keseimbangana bangunan ketika saat terjadi gempa bumi.



Gambar 2. 1 Pondasi (Sandi)

b. Tiang, yaitu bagian rumah yang berfungsi menopang bagian-bagian rumah lainnya.



Ket :
1. Tiang
2. Tada

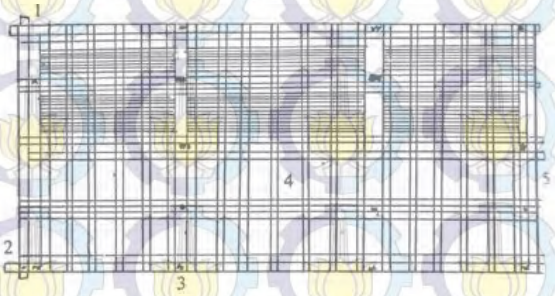
Gambar 2. 2 Susunan Tada Pada bangunan Rumah Buton

c. Kayu atau balok penyambung, yaitu bagian rumah yang berbentuk balok pipih dengan ukuran tebal sekitar 6-7 cm dan lebar 12-15 cm. Panjang balok pipih ini disesuaikan dengan panjang rumah. Kayi berfungsi sebagai penghubung antara satu tiang yang lain. Kayi dibuat dengan cara menghaluskan kayu yang telah dibentuk menjadi balok pipih. Penghalusan ini dilakukan dengan menggunakan serut.
d. Tumbu tada, yaitu balok pipih panjang yang berfungsi untuk mengikat atau menyambung deretan tiang yang berjejer ke samping. Tumbu tada berukuran tebal sekitar 6 cm, lebar 12 cm, dan panjangnya disesuaikan dengan lebar rumah.

e. Galaga (gelegar), yaitu balok pipih yang diletakkan di antara tumbu tada. Ukuran tebal dan lebarnya sama dengan ukuran tumbu tada sedangkan panjangnya disesuaikan dengan panjang masing-masing ruang. Galaga berfungsi sebagai landasan ataupun penyangga papan lantai.

f. Garage, yaitu belahan-belahan bamboo yang dipasang secara melintang di atas galaga. Garage ini hanya digunakan jika lantai sebuah rumah terbuat dari bamboo. Jika lantai rumah menggunakan papan kayu seperti pada bangunan malige, maka cukup digunakan galaga saja.

g. Lantai, yaitu bagian bawah atau alas (dasar) suatu ruangan atau bangunan yang berfungsi sebagai tempat melakukan segala kegiatan di dalam rumah tempat tinggal raja biasanya terbuat dari kayu jati yang dilambangkan status sosial sang sultan. Lantai bamboo untuk kalangan menengah ke bawah, bamboo tersebut dipotong-potong sesuai dengan panjang kamar di dalam rumah, lalu dibelah dan diraut hingga halus. Selanjutnya, belahan-belahan bamboo halus tersebut dijalin menjadi satu kesatuan dengan tali penjalin yang disebut woll sehingga tampak lebih indah.



Gambar 2. 3 Susunan Lantai Rumah Buton (Debdikbud, 1986)

Keterangan :

1. Ariy : Tiang rumah dari bawah - atas
2. Konta : Kayu yang menghubungkan dari ariy ke ariy yang lain.
3. Tumbu tada
4. Galaga : Jelaja atau bambu
5. Kayi :Kayu yang menghubungkan kontaa sati dengan konta yang lain.

h. Rindi atau dinding, yaitu tengah rumah yang berfungsi sebagai penutup semua kerangka bagian tengah bangunan (badan) rumah. Dinding rumah adat Buton umumnya terbuat dari papan kayu. Dinding ini dibuat dengan cara memasang papan kayu bakal dinding pada tuorana rindi (rangka dinding) yang telah disiapkan sebelumnya.

i. Kerangka atap yaitu bagian atas rumah yang berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan atap rumah yang terbuat dari daun rumbia atau nipah. Kerangka atap ini terdiri dari beberapa bagian yang dirangkai menjadi satu kesatuan sehingga membentuk piramida. Bagian-bagian kerangka tersebut adalah tutumbu (tiang bubung), kasolaki, pana-pana, kumboho (bubungan), lelea, tadana tutumbu atau sule ngalu, dan tora-tora. Jika bangunan rumah terdiri 4 tingkat seperti bangunan malige, maka bangunan tersebut juga membutuhkan 4 set kerangka atap. Susunan kerangka atap dan istilah-istilah yang digunakan dapat dipahami dengan melihat gambar berikut.

Gambar 2. 4 Kerangka Atap Rumah Buton (Debdikbud, 1986)

Keterangan :

1. Tutumbu
2. Tutumbu
3. Kasolaki
4. Pana-pana
5. Kumbowu
6. Tadana tutumbu
7. Lelea
8. Tora-tora

3. Interior bangunan

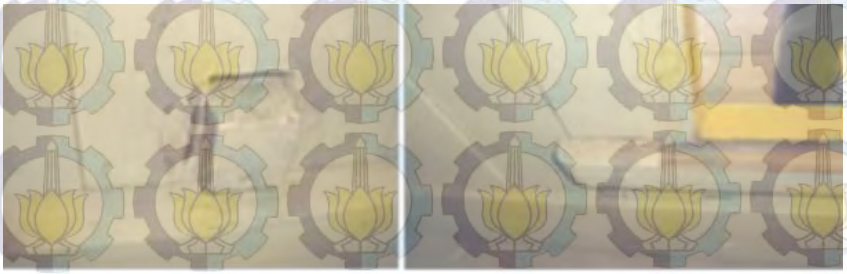
Rumah adat Buton terbagi atas 3 ruangan, yakni :

a. Depan (Bamba), pada bagian ruangan ini sering digunakan tempat bermusyawarah dengan para-para sultan. Ruangan ini juga dapat terpisah dari bangunan utama tergantung dari penghuni rumahnya. Jika tingkat privasi ingin dijaga maka ruangan ini akan di pisahkan.

b. Tengah (Tanga), ruangan ini biasa disebut ruangan untuk para ibu-ibu.

c. Belakang (Suo), ruang belakang untuk gadis-gadis atau untuk orang posuo (pingit).

Jika bangunan ini berlantai dua, biasanya pada lantai dua akan digunakan sebagai ruang belajar tenunan para anak gadis dan pada lantai dua ini untuk para pria dilarang naik.



Gambar 2. 5 Sistem kunci pada rumah Buton untuk jendela dan pintu

4. Ragam Hias

Ragam hias pada rumah adat suku Wolio atau orang Buton secara garis besar terdiri dari dua macam bentuknya, yaitu :

a. Ragam hias dalam bentuk seni pahat (tiga dimensi)

b. Ragam hias dalam bentuk seni pahat (dua dimensi)

Ragam hias dalam bentuk pahat dan seni ukir tersebut biasanya ditempatkan pada bingkai-bingkai pintu atau jendela, pada dinding dan ujung depan atau belakang bumbungan atap rumah. Dari segi motif, ragam hias yang paling menonjol pada rumah Buton adalah motif flora dan fauna. Tiap-tiap motif memiliki makna simbolis dan nilai falsafah hidup yang tinggi. Kedua jenis motif tersebut adalah sebagai berikut.

a. Motif Flora

i. Nanas, yaitu hiasan yang berbentuk buah nanas. Motif yang biasanya ditempatkan pada ujung atap rumah bagian depan dan belakang ini melambangkan keuletan dan kesejahteraan. Tanaman nanas menurut mereka merupakan tanaman yang mudah tumbuh dan tidak mudah layu walaupun ditanam di tanah yang kering. Simbol nenas ini menyisaratkan bahwa di mana pun orang Buton berada atau mencari nafkah, dia harus ulet dalam menghadapi segala tantangan alam.

Gambar 2. 6 Ornamen nanas pada atap rumah Buton

ii. Bosu-bosu atau buah pohon butun (baringtonia asiatica), yaitu sejenis buah yang menyerupai buah delima. Motif yang biasa ditempatkan pada tengkebala atau bate (yaitu bagian atap rumah yang berada di bawah cucuran atap) merupakan symbol keselamatan, keteguhan dan kebahagiaan.

Gambar 2. 7 Ragam hias Bosu-bosu pada rumah Buton

iii. Ake, yaitu motif yang bentuknya seperti patra (daun). Motif ini melambangkan kesempurnaan. Motif ini juga terdapat pada bangunan malige. Ake

Gambar 2. 8 Ragam hias Ake pada rumah Buton

iv. Kambang, yaitu sejenis kembang berbentuk kelopak teratai atau matahari yang melambangkan kesucian, karena bentuknya seperti matahari.

b. Motif Fauna

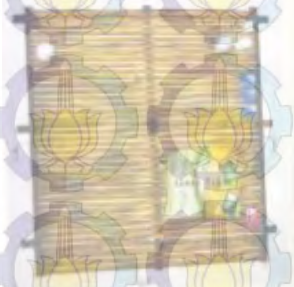
Motif fauna yang paling menonjol pada bangunan rumah adat Buton adalah motif naga. Motif ini biasanya ditempatkan pada ujung bubungan atap muka dan belakang rumah, memanjang berbelakangan sepanjang kurang lebih 2 meter dengan kepala menonjol keluar. Selain pada bubungan atap rumah, motif ini juga biasa dipasang pada pintu depan dan belakang (Lakebo, 1986:118).

Gambar 2. 9 Elemen Naga pada rumah Buton

2.1.2 Arsitektur Nusantara Etnik Bajo

Suku Bajo adalah merupakan salah satu etnis yang banyak bermukim di kepulauan Indonesia, salah satunya adalah etnis Bajo yang bermukim di Sulawesi Tenggara pada pulau Wakatobi. Arsitektur Suku Bajo memiliki keunikan utamanya pada sistem struktur bangunan, yang permukimannya berada di atas Laut pada daerah pesisir pantai, hal tersebut dipengaruhi oleh kebiasaan dan mata pencaharian utama suku tersebut yang sangat terikat dengan laut secara histori, budaya, dan keahlian utama mereka. Dalam Buku "Tanah Airku, Air Tanahku (Ekskursi Wakatobi,2013) oleh Ikatan Mahasiswa Arsitektur UI, menjabarkan tiga tipe rumah Bajo di Wakatobi, sebagai berikut :

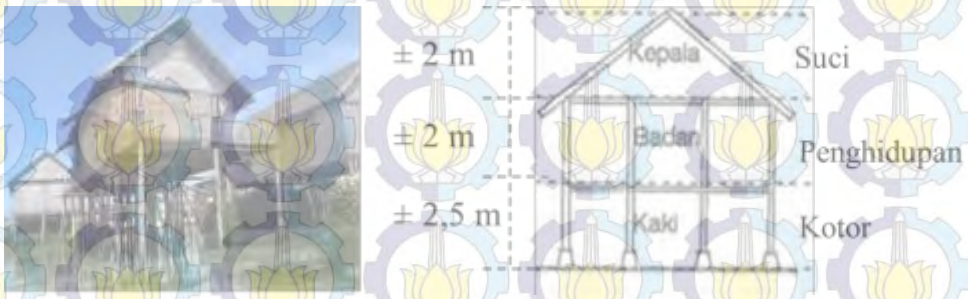
Tabel 2.2 Tipe Rumah Suku Bajo di Wakatobi

Tipe Rumah A (Rumah Tancap)	Tipe Rumah B (Rumah Karang)	Tipe Rumah C (Rumah Panggung)
Gambar rumah tancap	Gambar rumah karang	Gambar rumah panggung diatas karang
Denah :  Gambar denah rumah Tancap (Ekskursi Arsitektur UI, 2013)	**Denah** : Gambar denah Rumah Karang (Ekskursi Arsitektur UI, 2013)	**Denah** : Gambar denah Rumah Karang (Ekskursi Arsitektur UI, 2013)
Pada prinsipnya ketiga rumah ini sama, yang membedakan terletak pada struktur penopang rumah. Adanya tumpukan batu kali ini difungsikan sebagai tumpuan tiang-tiang (kolom) untuk mengatasi terpaan gelombang, yang dinamakan *pallangga*.		

Terciptanya bentuk arsitektur rumah suku bajo dilatar belakangi oleh budaya, yaitu **Budaya Appabolang.** Dimana dalam budaya ini, terdapat prinsip-prinsip yang harus dipenuhi dalam pembuatan rumah suku Bajo sebagai berikut :

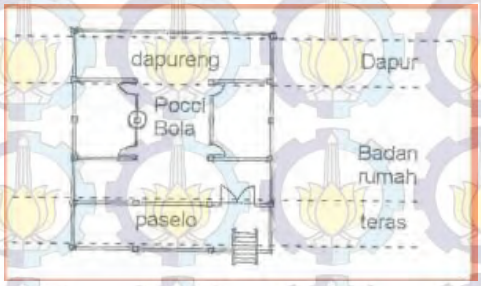
a. *Ulu,* berarti kepala. Sebagai tempat yang teratas karena melambangkan kesucian.
b. *Watang,* yang berarti badan. Melambangkan suatu penghidupan sejati yang harus dilindungi.

c. *Aje*, yang berarti kaki. Merupakan tempat kotor yang dipenuhi oleh roh jahat yang berfungsi untuk melindungi watang.



Gambar 2.10 Prinsip pada rumah suku Bajo

Arah horizontal ditandai dengan ***Lego-Lego*** atau ***Paselo***, yang berarti teras; ***Watangpola*** yang berarti badan rumah; dan ***Dapureng***, yang berarti dapur. Badan rumah sebagai penghidupan sejati harus dilindungi dan ditempatkan di tengah. Pada badan rumah harus ada ***Pocci Bola***, yang berarti pusar rumah, yang berfungsi sebagai tempat berkumpul keluarga.



Gambar 2.11 Elemen rumah Bajo (Ekskursi Arsitektur UI, 2013)

Pada rumah suku Bajo terdapat empat unsur penting, yang terdiri atas :

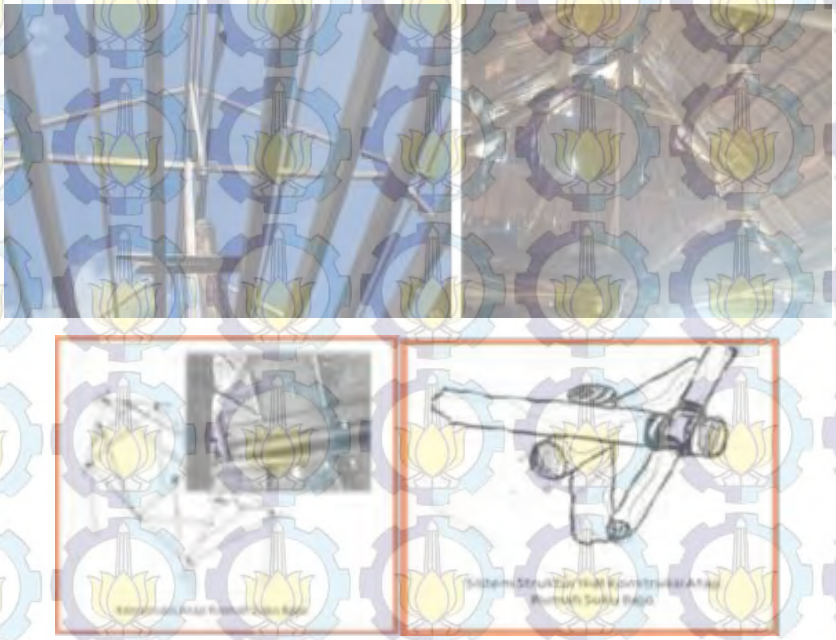
1. Tiang

Gambar 2.12 Konstruksi Tiang Rumah Bajo (Ekskursi Arsitektur UI, 2013)

Tiang yang merupakan struktur utama bangunan, ditancapkan langsung ke dalam pasir sedalam ± 50 centimeter. Pola tiang rumah berbentuk grid kubus dengan jarak bentang 5 x 6 meter. Bangunan ini memiliki dua macam tiang yaitu tiang yang menjadi penyangga kuda-kuda atap (biasa berukuran panjang ±4m) dan tiang yang menjadi menjadi penyangga tiang lantai.

Semua tiang yang digunakan berbahan kayu (kayu posi-posi sejenis kayu bakau yang tahan terhadap air laut). Kayu Posi-posi merupakan kayu lokal yang banyak terdapat di daerah tersebut, diameter kayu yang digunakan untuk tiang adalah sekitar 15-20 cm. Kayu batangan tersebut langsung digunakan utuh karena jenis kayu tersebut tumbuh lurus tegak sehingga sangat ideal digunakan sebagai tiang bangunan.

2. Atap



Gambar 2.13 Konstruksi Atap Rumah Bajo (Ekskursi Arsitektur UI, 2013)

Bentuk atap yang digunakan masih berupa atap pelana dengan struktur yang menggunakan sambungan ikat. Penutup atap menggunakan material rumbia (atap nipah).

3. Dinding

Gambar 2.14 Konstruksi Dinding rumah Bajo

Struktur dinding menggunakan batangan kayu nibong sebagai bahannya dan menggunakan sambungan ikat. Bahan dinding terus mengalami perubahan, dan sebagai alternatif bahan, digunakan papan kayu dengan menggunakan paku sebagai alat sambungannya.

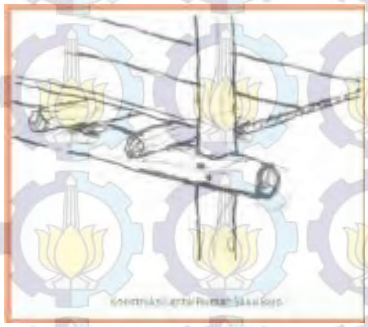
Gambar 2.15 Detail Dinding Rumah Bajo (Ekskursi Arsitektur UI, 2013)

4. Lantai

Gambar 2.16 Konstruksi Lantai rumah suku Bajo

Lantai tidak memiliki pola khusus. Memiliki struktur yang terdiri atas batangan kayu utuh sebagai penyangga atau balok lantai. Papan kayu digunakan sebagai penutup bahan lantai.

Balok lantai pertama ditakik dan di pakukan ke tiang. Balok lantai kedua disusun dengan rapat berjarak ± 40 cm dan dipakukan ke tiang pertama. Lalu ditutup dengan papan yang di pakukan ke balok kedua.



Gambar 2.17 Detail Lantai rumah suku Bajo (Ekskursi Arsitektur UI, 2013)

2.2 Tinjauan Terhadap Resort

Aplikasi bentuk arsitektur Nusantara pada desain sebuah rumah sangat berbeda jika diaplikasikan pada sebuah desain *resort*. Karena desain *resort* pada umunya selalu identik dengan desain yang modern entah dari bangunan maupun dari pengguna yang akan menempati *resort*. Maka untuk obyek dari penelitian ini yakni *resort* yang akan diterapkan menggunakan dua arsitektur Nusantara, yang telah mengalami proses transformasi kebentuk masa kini.

2.2.1 Pengertian *Resort*

Resort adalah suatu perubahan tempat tinggal untuk sementara bagi seseorang di luar tempat tinggalnya dengan tujuan antara lain untuk mendapatkan kesegaran jiwa dan raga serta hasrat ingin mengetahui sesuatu. Dapat juga dikaitkan dengan kepentingan yang berhubungan dengan kegiatan olahraga, kesehatan, konvensi, keagamaan serta keperluan usaha lainnya. (Dirjen Pariwisata, 1988).

Sebuah hotel *resort* sebaiknya mempunyai lahan yang ada kaitannya dengan obyek wisata, oleh sebab itu sebuah hotel *resort* berada pada

perbukitan, pegunungan, lembah, pulau kecil dan juga pinggiran pantai. (Nyoman S. Pendit, 1999).

Resort berbeda dengan hotel-hotel yang berada di pusat-pusat kota *(city hotel)*, yang terutama menekankan pentingnya suasana lingkungan interior, sedangkan *resort* ini lebih mementingkan suasana lingkungan di sekitar lokasinya, baru kemudian menciptakan suasana yang menarik melalui visual bangunan yang mentransformasikan dua etnik (Buton dan Bajo) yang memberikan kesan berbeda dari *resort-resort* yang ada pada saat ini.

2.2.2 Persyaratan dan Klasifikasi *Resort*

Walaupun aktifitas yang diwadahi dalam sebuah *resort* adalah sama, tetapi setiap *resort* memiliki keunikan rancangan yang berbeda-beda. Baik dari kalangan ruang, layanan, penampilan bangunan, dan suasana yang dirancang. Maka, proses perancangan sebuah *resort* perlu memperhatikan beberapa pengelompokkan *resort* yang dapat ditinjau dari berbagai sudut pandang.

Menurut Fred Lawson dalam buku *Hotel and Resort, planning, Design and Refubishmen*, prinsip desain dalam mendesain *resort* adalah :

1. Kebutuhan dan persyaratan individu dalam melakukan kegiatan wisata
   - Suasana yang tenang untuk istrahat, selain fasilitas olahraga dan hiburan.
   - *Aloneness* (kesendirian) dan privasi, tetapi juga adanya kesempatan untuk berinterasi dengan orang lain berpartisipasi dalam aktivitas kelompok.
   - Berinterasi dengan lingkungan, budaya baru, negara baru dengan standar kenyamanan rumah sendiri.
2. Pengalaman unik bagi wisatawan
   - Ketenangan, perubahan gaya hidup dan kesempatan untuk relaksasi.
   - Kedekatan dengan alam (matahari, laut, hutan, gunung, danau dan sebagainya). Memiliki skala yang manusiawi.
   - Dapat melakukan aktivitas yang berbeda seperti olahraga dan rekreasi.
   - Keakraban dalam hubungan dengan orang lain diluar lingkungan kerja.

- Pengenalan terhadap budaya dan cara hidup yang berbeda.

3. Menciptakan suatu citra wisata yang menarik
   - Memanfaatkan sumber daya alam dan kekhasan suatu tempat sebaik mungkin.
   - Menyesuaikan fisik bangunan terhadap karakter lingkungan setempat.
   - Pengolahan terhadap fasilitas yang sesuai dengan tapak dan iklim setempat.

Perancangan *resort* yang akan dirancang diklasifikasikan berdasarkan letak/lokasi fasilitas dan aktivitasnya sebagai *beach resort*, sebab perencanaan desainnya terletak di daerah pantai. *Beach resort* ini mengutamakan potensi alam dan laut sebagai daya tariknya. Pemandangan yang lepas ke arah laut, keindahan pantai, dan fasilitas olahraga air seringkali dimanfaatkan sebagai pertimbangan utama perancangan bangunan.

2.2.3 Kriteria *Resort*

Dalam mendesain resort ada beberapa karakterisitik yang harus di tonjolkan yakni :

1. Lokasi umumnya berlokasi di tempat-tempat berpemandangan indah, pegunungan, tepi pantai dan tempat lainnya yang belum dirusak oleh keramaian kota, lalu lintas yang padat dan bising dan polusi perkotaan. Selain itu lokasi *resort* mudah dicapai terutama; motor, mobil dan perahu.
2. Fasilitas motivasi pengunjung untuk bersenang-senang dengan mengisi waktu luang menuntut ketersediaanya fasilitas pokok serta fasilitas rekreatif *indoor* dan *outdoor*. Fasilitas pokok adalah ruang tidur sebagai area privasi. Fasilitas rekreasi *outdoor* meliputi kolam renang, lapangan tennis dan penataan *landscape*.
3. Arsitektur dan suasana wisatawan yang berkunjung ke hotel *resort* cenderung mencari akomodasi dengan arsitektur dan suasana yang khusus dan berbeda dengan jenis hotel lainnya. Wisatawan pengguna hotel *resort* cenderung memilih suasana yang nyaman dengan arsitektur yang mendukung tingkat kenyamanan dengan tidak meninggalkan citra yang bernuansa etnik.

4. Standarisasi luasan kamar mengacu pada standar internasional dengan konsep desain ruang budaya tradisional.
5. Terdapat zona pembatas resort.

2.2.4 Kebutuhan Ruang pada *Resort*

Aktivitas di dalam tapak *resort* sangat beragam sehingga perlu adanya kebutuhan terhadap jenis ruang yang berbeda-beda sesuai dengan kegiatan yang diwadahi sebuah *resort*.

Kebutuhan ruang *resort* bukan hanya sekedar untuk wisatawan domestik melainkan mancanegara, sehingga kebutuhan ruang disesuaikan dengan standar Internasional. Kebutuhan ruang *resort* bersumber dari *Architects Data* (Neufert, 1980) sebagai referensi luasan ruang yang sesuai stadart Internasional, antara lain:

Tabel 2.3 Kebutuhan Ruang Menurut *Architects Data*

Kebutuhan Ruang Architect's Data	Jumlah Ruang	Kapasitas	Luasan (m²)	Luasan Total (m²)
Main lobby	1 asumsi	100 orang	1,6 m²/room	160 m²
Reseptionis, Reservation	1 asumsi	100 orang	0,4 m²/room	40 m²
Manager room	1 asumsi	1 orang	4 m²/room	4 m²
Staff room	2 asumsi	4 orang	4 m²/room	8 m²
Housekeeper room	2 asumsi	10 orang	0,3-0,4 m²/room	60 m²
Maid room	2 asumsi	10 orang	0,3-0,4 m²/room	60 m²
Deluxe room	10 asumsi	King size bed	40 m²/room	400 m²
Standart room	30 asumsi	Twin size bed	48 m²/room	1440 m²
Indoor resto	1 asumsi	60-70 orang	1,9 m²/room	114 m²
Cafetaria	1 asumsi	30 orang	1,4 m²/room	100 m²
Spa & massage	1 asumsi	10 orang	3 m²/room	30 m²
Lounge	1 asumsi	20 orang	0,5 m²/room	10 m²
Coffeshop	1 asumsi	10 orang	0,6 m²/room	60 m²
Coffeshop kitchen	1 asumsi	-	-	16 m²
Storage	1 asumsi	-	12 m²/room	12 m²
Main kitchen	1 asumsi	-	1,4 m²/room	140 m²

Loundry	1 asumsi	-	40 m²/room	40 m²
Art souvenir shop	1 asumsi	-	0,2 m²/room	20 m²
Workshop	1 asumsi	-	0,3 m²/room	30 m²
Swimming pool	1 asumsi	100 orang	1,5 m²/room	150 m²
Man locker	10 asumsi	30 orang	0,5 m²/room	15 m²
Woman locker	10 asumsi	30 orang	0,5 m²/room	15 m²
Toilet	8 asumsi	8 orang	0,4 m²/room	25,6 m²
Lift	2 asumsi	7 orang/unit	3,2 m²/room	6,4 m²
Main Stair	1 asumsi	-	15 m²/room	15 m²

2.3 Arsitektur Nusantara Mengkini

Menurut Romo Mangun arsitektur nusantara merupakan Guna dan Citra yakni bukan sekedar fungsi namun mengandung citra, nilai-nilai, status, pesan, dan emosi yang disampaikannya.

Pengaruh arsitektur modern (identitas budaya asing) membuat arsitektur Nusantara seakan tak berwarna lagi, sulit membedakan elemen-elemen arsitektur Nusantara yang melekat pada hunian maupun banguna lokal pada umumnya. Entah melalui kajian yang mendalam tentang lingkungan dan kebudayaan lokal atau tidak, yang jelas warna arsitektur Nusantara lambat laun tak ada beda dengan warna arsitektur di daerah lain.

Ada beberapa komponen yang menjadikan bangunan itu sebagai tempat untuk dapat melakukan aktivitas kehidupan dengan sebaik-baiknya. Adapun komponen-komponen tersebut adalah : bentuk, struktur , fungsi, ragam hias serta cara pembuatan yang diwariskan secara turun temurun.

Ada beberapa karakteristik yang dapat jadikan patokan atau kecendrungan dalam hal perubahan arsitektur Nusantara :

1. Menekankan pada aspek estetik, history, desain dan teknologi yang sederhana.
2. Bangunan dapat dilihat bernuansa nusantara, walaupun bangunan itu merupakan bagian dari rancangan dan teknologi terkini.
3. Pengembangannya berasal dari arsitektur Nusantara.
4. Tanggap terhadap iklim.

2.3.1 Meng-kini

Menurut Prijotomo, meng-kini memiliki dua tuntutan yakni :

1. Meng-Kini yakni dituntut untuk menghadirkan rancangan yang masa kini namun tetap me-Nusantara.
2. Meng-Global yakni dituntut menghadirkan rancangan yang telah menggunakan teknologi, material modern serta tidak menghadirkan lagi rancangan yang tradisional.

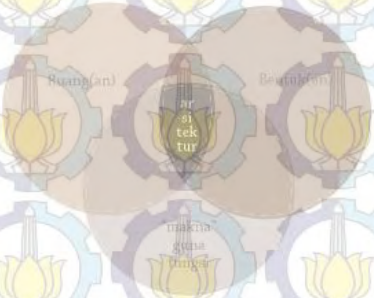
Gambar 2.18 Dua tuntutan dalam meng-Kinikan (Sumber : Prijotomo, 2015)

Jika meng-Global telah banyak kita pelajari sebelumnya, maka kita dituntut untuk memenuhi bagaimana kita dapat memenuhi tuntutan untuk meng-Indonesiakan. Prijotomo mengemukakan strategi atau teknik yang dapat menghadirkan rancangan yang meng-Indonesia yang akan dijelaskan sebagai berikut.

Rancangan yang meng-Kini membuat kita dituntut untuk melakukan perpaduan, kombinasi, antara yang Indonesia dengan yang global. Membuat paduan atau kombinasi sebenarnya bukan masalah yang sulit bagi para calon arsitek mengingat sejauh ini sudah banyak dilatih dalam studi perancangan. Oleh karena itu, disini hanya akan disuguhkan dua strategi pemaduan, pengkombinasian.

1. **Strategi bentuk(an)-ruang(an)**

   Strategi ini dimungkinkan karena kita meyakini bahwa arsitektur itu adalah gubahan ruang(an) dan bentuk(an) serta guna, fungsi dan/atau "makna".



Gambar 2.19 Strategi bentuk dan ruang (Sumber : Prijotomo, 2015)

Pada pokoknya, strategi ini memberi peluang untuk melakukan paduan atau kombinasi sebagai berikut :

a. Bentuk(an) Indonesia sedangkan ruang(an) global
b. Bentuk(an) Global sedangkan ruang(an) Indonesia dapat saja dikatakan.
c. Rupa Indonesia sedangkan pola global.
d. Rupa Global sedangkan pola Indonesia.

Dengan menggunakan strategi ini kita bisa melihat tampilan yang kesannya Indonesia namun suasananya global; atau sebaliknya terlihat global tetapi bersuasana Indonesia.(di sini, kesan menunjukan pada reaksi terhadap yang terlihat; sedangkan suasana menunjuk pada reaksi pada yang teralami atau terasakan).

Gambar 2.20 Strategi bentuk dan ruang (Sumber : Prijotomo, 2015)

Strategi di atas dipandang perlu untuk disampaikan mengingat hingga sekarang masih banyak yang dalam berarsitektur masih memegang fungsionalisme sebagai pegangannya.

2. Model Stern

Untuk kepentingan Arsitektur meng-Kini, pengelompokan ini dapat dikatakan sebagai didasarkan pada intesitas atau prosentasi keterlihatan unsur arsitektur klasik di arsitektur masa kini. Pada titik ekstrimnya, ada yang terlalu dominan keklasikannya dan oleh karena itu menjadi sangat kabur kemodernannya. Kelompok ini disebutnya canonic classicism. Dalam kutub ekstrim lainnya, kerelihatannya sangat dominan modern sedangkan keklasikannya hanya pada pola dan abstrak saja. Kelompok ini disebutnya fundamental classicism. Selengkapnya dapat disaksikan dari bagan berikut ini.

Gambar 2.21 Bagan Fundamental Classicism (Sumber : Prijotomo, 2015)

Dari bagan ini dapat dilihat bahwa semakin ke atas adalah semakin mengglobal (makin rendah ke Indonesiaannya), sedang makin ke bawah adalah makin meng-Indonesia (makin rendah keglobalannya).

2.4 Kajian Teori Transformasi

2.4.1 Definisi Transformasi Dalam Arsitektur

Menurut *Josef Prijotomo*, dalam buku eksplorasi desain arsitektur Nusantara apabila di indonesiakan kata transformasi dapat disepadankan dengan kata pemalihan, yang artinya perubahan dari benda asal menjadi benda jadiannya. Baik perubahan yang sudah tidak memiliki atau memperlihatkan kesamaan atau keserupaan dengan benda asalnya, maupun perubahan yang benda jadiannya masih menunjukan petunjuk benda asalnya.

Dalam transformasi ada beberapa hal yang harus dilakukan (Antoniades, 1990), antara lain:

1. Skala.

   Pembesaran atau pengurangan suatu bentuk kadangkala menghasilkan sesuatu yang sama sekali berbeda.

2. Bagian dan keseluruhan bentuk.

   Pembagian satu bagian dari keseluruhan bentuk tidak dapat diterapkan begitu saja pada bentuk lain. Perlu diilih komposisi yang dapat disamakan, diharmonisasikan dengan bentuk lain.

3. Faktor-faktor eksternal.

   Hal ini dapat menyebabkan proses-proses transformasi memerlukan strategi desain tertentu untuk menyelesaikan masalah yang terjadi.

4. Semantik (bentuk).

   Masalah yang cukup penting karena transformasi berkaitan dengan semantik (bentuk).

Suatu rupa atau unsur rupa (misalnya ornamen) dapat digubah dengan melakukan pemalihan (transformasi) atau pengubah-suaian (modifikasi) terhadap rupa asal. Di arsitektur Nusantara juga dapat disaksikan penggarapan pemalihan ini. Ini berarti bahwa dalam mengkinikan Nusantara kita juga sah-sah saja melakukan pemalihan atau pengubahsuaian. Berikut ini adalah beberapa teknik penggubahan arsitektur menurut Prijotomo yang dijelaskan di dalam buku eksplorasi desain arsitektur, yang lazim digunakan dalam memalih atau mengubahsuai unsur rupa.

Diperpanjang	Diperpendek
Diperkasar	Diperhalus
2-Matra → 3-Matra	3-Matra → 2-Matra
Latar-Belakang → Latar-Depan	Latar-Depan → Latar-Belakang
Dibengkokkan	Diluruskan
Diganti Bahan	
Diganti Warna	
Dijungkir (Dibalik)	
Dipecah (Dibelah)	
Dipindah letak/porsi	

2.4.2 Unsur-unsur pengubahan Arsitektur Nusantara

Transformasi arsitektur Nusantara berarti berubuahnya suatu fungsi, struktur, dan elemen-elemen dari arsitektur Nusantara tersebut agar dapat menciptakan bentuk yang baru. Transformasi ini dilakukan dengan mengambil unsur-unsur yang dimiliki arsitektur Nusantara untuk diterapkan pada bangunan baru dengan menghasilkan fungsi baru pada rancangan yang disesuaikan dengan kebutuhan, keadaan dan batasan serta kemajuan yang ada saat ini.

Ada beberapa unsur yang dapat dijadikan patokan atau acuan dalam mentransformasikan bangun dan rupan (Prijotomo, 2000) :

1. Penaung, yang memiliki tiga aspek yakni bentuk elemen penaungan sebagai sebuah konfigurasi geometri, posisi konfigurasi terhadap elemen lain dan skala dan proporsi konfigurasi.
2. Lepas dari bumi, bangunan yang didirikan diatas umpak yang tidak merusak keseimbangan ekologis karena tidak merusak bumi yang diakibatkan oleh penanaman pondasi. Konsep ini disebut kontekstual terhadap arsitektur yang adaptif dalam menerima gaya-gaya agar tetap stabil. Konsep yang diterapkan pada sistem konstruksi rumah panggung berupa proporsi, repetitive dan konfigurasi terhadap elemen-elemen.
3. Ornamen, sebagai teknik penambahan kesan estetik dari arsitektur. Ornament dapat menjadi unsur pada bangunan, dimana elemen ornament memiliki beberapa atribut yakni skala terhadap bidang perletakan, Repetitif dan Konfigurasi letak terhadap fasad.
4. Regionalitas, Kepemimpinan, yang memiliki konsep :
   a. Titik pusat
   b. Sumbu simetris
   c. Keterkaitan program ruangan horisontal
   d. Keterkaitan program ruangan vertikal
   e. Konfigurasi massa terhadap unsur lain
   f. Proporsi massa

2.5 Kajian Teori *Hybrid*

2.5.1 Pengertian *hybrid*

Hybrid pernah dikemukakan oleh teoritis arsitektur Charles Jencks (1984) dan Kisho Kurokawa (1991). Selain mengemukakan konsep *hybrid*, Kisho Kurokawa mengembangkan lebih lanjut pemikiran lain berdasarkan konsep *hybrid* yang bernama simbiosis.

Charles Jencks mengatakan bahwa *hybrid* merupakan sebuah metode untuk menciptakan sesuatu dengan pola-pola lama (sejarah), namun dengan bahan dan teknik baru.

Menurut Jencks (1984), *hybrid* dapat diuraikan berdasarkan maknanya sebagai berikut;

a. *Produced from the mixture of two species; as, plants of hybrid nature*

- *To bring into a state of unity; merge.*
- *To join (two or more substances) to make a single substace, such as a chemical compound; mix.*

Dua hal atau lebih yang digabung untuk membentuk satu kesatuan.

b. *Produces by crossbreeding*

- *Genetics. The offspring of genetically dissimilar parents or stock, especially the offspring produced by breeding plants or animals of different varieties, species, or races.*

Perkawinan/keturunan dari dua jenis yang berbeda baik varitas, rasa tau spesis yang berbeda. Dalam analisa bahwa perbedaan varitas bisa saja masih menjadi satu spesis, perbedaan ras bisa saja masih dalam satu spesis, perbedaan ras bisa saja masih dalam satu sepsis sebaliknya beda spesis bisa saja masih dalam satu ras dan varitas.

Dari pengertian diatas *hybrid* yang merupakan penggabungan dari sesuatu yang memiliki perbedaan atau hasil persilangan antara sesuatu yang berbeda dengan adanya dominasi dari salah satu kutub yang berbeda.

Dalam penjelasan penelitian Ruly Pujantara (2014) *Hybrid* adalah teori yang menggabungkan serta mempersenyawakan (adaptif blending) dua atau lebih teori, fungsi dan bentuk yang berbeda menjadi suatu fungsi serta bentuk baru.

Metode ini berupa penembusan (*penetration*), pencakupan (*embracing*), penjepitan (*clamping*), penjalinan (*Interlacing*).

Karakter inti dari sebuah *hybrid* adalah pola geometri, garis atau bidang lempengan geometri yang berpotongan dan tidak teratur dengan ukuran, arah, orientasi dan bentuk geometrinya berbeda. Garis vertikal dan horizontal yang dinamis.

2.5.2 Teknik Olah Geometri

Ada beberapa teknik yang digunakan dalam olah geometri dalam menggabungkan dua unsur yang berbeda, antara lain sebagai berikut :

1. Teknik yang dipakai dalam konstruksi sambungan (*joint*)

   a. Teknik penetrasi/penembusan

   Ini adalah cara yang paling gampang dalam menggabungkan bentuk, dimana salah satu bentuk dapat dimasukkan ke dalam bentuk yang lain.

Gambar 2.22 Penembusan Bidang dan Bentuk Geometri (Sumber : www.geocities.com)

   b. Pencakupan (*embracing*)

   Hal ini sangat komplikasi, sebab bentuk ini merupakan suatu gabungan yang hanya dapat dibentuk dengan mencakup atau dengan kata lain bentuk yang satu merangkul/memeluk bentuk yang lainnya.

Gambar 2.23 Pencakupan Bidang dan Bentuk Geometri (Sumber : www.geocities.com)

c. Perapitas (*clamping*)

Apabila salah satu bentuk nampak mencekram atau mengapit bentuk yang lain.

Gambar 2.24 Penjepitan Bidang dan Bentuk Geometri (Sumber : www.geocities.com)

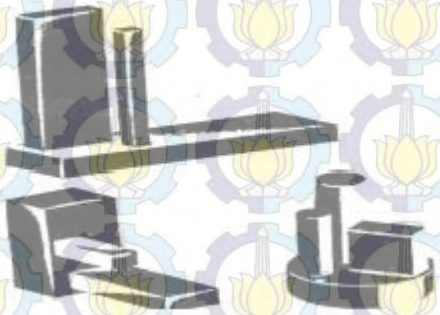
d. Penggabungan (*integration*)

Ini terjadi bila salah satu alat dipadukan menjadi satu dengan alat yang lain (salah satu seri dimasukkan kedalam seri yang lain), dan menghasilkan suatu fungsi atau sistem kerja dalam sebuah mesin.

Gambar 2.25 Penggabungan Bidang dan Bentuk geometri (Sumber : www.geocities.com)

e. Bantalan (*mounting*)

Dimana salah satu seri dalam sejumlah alat disusun bersama-sama dalam satu bagian.



Gambar 2.26 Bantalan Bidang dan Bentuk Geometri (Sumber : www.geocities.com)

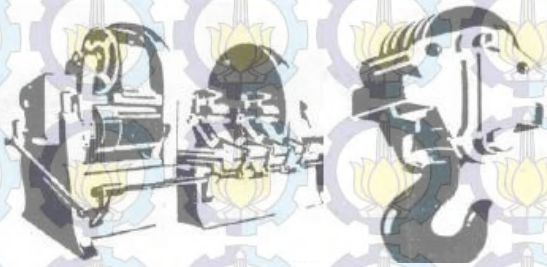
f. Penjalinan (*interlacing*)

Penjalinan merupakan suatu sintesa dinamika dan sifat konstruksinya memiliki visual yang kuat dan mempunyai pengaruh psikologi. Penjalinan bentuk dibagi dalam dua kategori, pertama bodi yang belum komplit dimana konstruksi dan sifatnya dinamis, kaitannya memiliki bodi yang unggul atau besar.

Gambar 2.27 Penjalinan Bidang dan Bentuk Geometri (Sumber : www.geocities.com)

g. Kopling (*coupling*)

Ketika dua elemen mendesak kedalam satu kesatuan hubungan, bagian yang bergandengan mencakup satu jepitan atau tembus melalui suatu baut.



Gambar 2.28 Kombinasi Jepit dan Penembusan Bidang dan Bentuk Geometri (Sumber : www.geocities.com)

2.5.3 Teknik Olah Bentuk

Bentuk pada umumnya merupakan kombinasi unsur-unsur yang berbeda-beda dengan berbagai macam teknik pengolahannya. Selain teknik olah tersebut di atas, dapat pula kita memberikan beberapa solusi dalam teknik mengolah sebuah bangunan menurut penguasaan sifat umum. Kita dapat melakukannya dengan 4 cara yaitu :

1. Dengan cara penggabungan/gabungan (*amalgamation*).

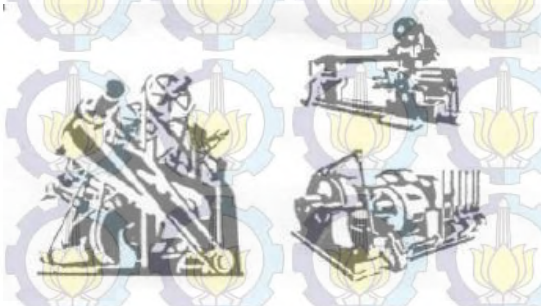
Gambar 2.29 Penggabungan garis, bidang persegi dan bentuk (Sumber : www.geocities.com)

2. Dengan cara kombinasi (*combination*).

Gambar 2.30 Garis, bidang persegi dan bentuk (Sumber : www.geocities.com)

3. Dengan cara pertemuan/pemasangan (*assemblag*e).

   Sifat pemasangan bangunan tampak menimbulkan celaan khusus dalam struktur. Pemalihan elemen memiliki anggota dalam satu jumlah. Prinsip pemasangan sebuah kombinasi khusus dari sebuah spesifik, kemampuan pembuatannya memerlukan teknik atau solusi sebagai suatu hasil struktur komposisi visual yang jelas.



Gambar 2.31 Garis, bidang persegi dan bentuk (Sumber : www.geocities.com)

4. Dengan cara konjugasi (*conjugation*).

   Konjugasi adalah fenomena pengizinan dari suatu kondisi bentuk ke bentuk lain atau dari satu variasi bentuk ke dalam bentuk lain. Elemen konjugasi adalah satu alat kekuatan yang memiliki desainer atau perancang sejak diijinkan mencapai transformasi kompleks kapasitas daya cipta. Konjugasi bebas dari satu konfigurasi.

Gambar 2.32 Garis, bidang persegi dan bentuk (Sumber : www.geocities.com)

2.6 Studi Kasus

2.6.1 *Resort*

1. Amankila *Resort*, Desa Manggis, Bali

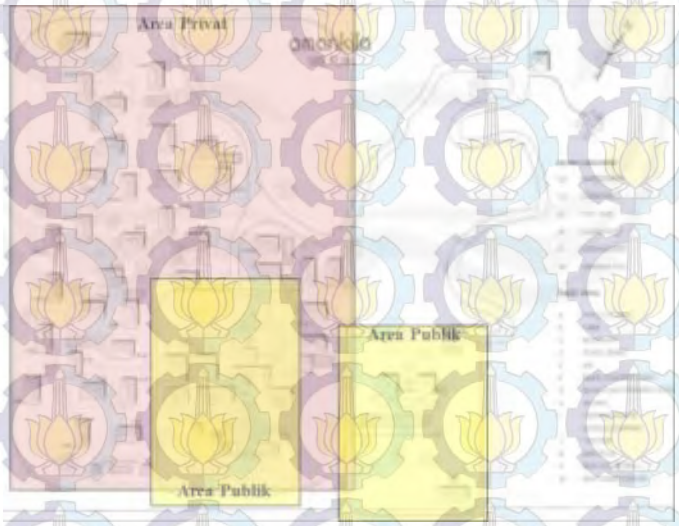
Amanresort adalah *resort* yang memanfaatkan keindahan alam, makna arsitektur setempat dan keindahan budaya sebagai salah satu bagian dari konsep desain perencanaan. Eksotisme alami dan budaya sangat

ditampilkan dalam ruang, juga mengkolaborasikan unsur-unsur lokal yang dikemas secara kontemporer. Setiap rancangan resortnya adalah bagaimana mengarahkan *view*nya kea rah pantai, gunung serta segala *view* yang sangat memiliki potensi.

Gambar 2.33 Pemandangan *Resort* Amankilla (Sumber : http//www.amanresort.com)

Kondisi *site* berada pada tepi tebing ini sangat menarik dalam pembagian zoningnya. Semakin ke bawah demakin dimanfaatkan sebagai fasilitas publik, misalnya *public pool* dan restoran. Pencoakan atau cut and fill tanah pada *site* untuk menghasilkan ruang yang dinginkan diperhitungkan karena juga mempertimbangkan privasi ruang. Untuk *guest house* karena sifatnya paling diutamakan untuk kenyamanan tamu maka diarahkan pada *view* laut.

Dibawah ini adalah penzoningan Amankila resort, zona privat ditunjukkan pada warna merah untuk zona publik ditandai warna kuning.



Gambar 2.34 Siteplan *Resort* Amankilla (Sumber: http//www.amanresort.com)

Fasilitas-fasilitas rekreasi yang tersedia di Amankila antara lain :

1. Restoran
2. *Beach Club* seperti olahraha dan olahraga air
3. Perpustakaan
4. Butik
5. *Spa Treatments*
6. Yoga
7. Kolam Renang

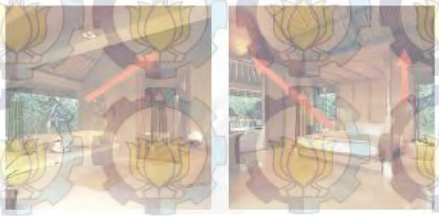
Selain rekreasi yang telah disebutkan diatas Aminkala juga mempriyoritaskan unsur kebudayaan. Tujuannya agar para pengunjung selain mendapat fasilitas kenyamanan *resort* juga mendapat pengenalan budaya setempat. Dimana dapat berkunjung ke istana Klungkung dan karangsem. Selain daripada itu desa-desa yang berada disekitaran *resort* yang masih kental dengan budaya Hindu Bali, dua candi yakni candi Luhur Lempuyang dan besakih.

Gambar 2.35 Fasilitas Tur Budaya dengan Menggunakan Perahu (Sumber : http//www.amanresort.com)

Konsep yang telah dibahas pada awal tentang nuansa Bali terlihat dengan kasat mata pada material yang digunakan dengan penggunaan bahan-bahan lokal.

Gambar 2.36 Eksterior Amankila (Sumber : http//www.amanresort.com)

Atap	Ijuk dari pohon kelapa atau daun aren yang sangat mudah ditemukan di Bali.
Dinding	Kayu, untuk memberikan kesan arsitektur nusantara.
Lantai	Granit, tujuannya untuk memberi kesan mewah namun masih menggunakan pola kayu.

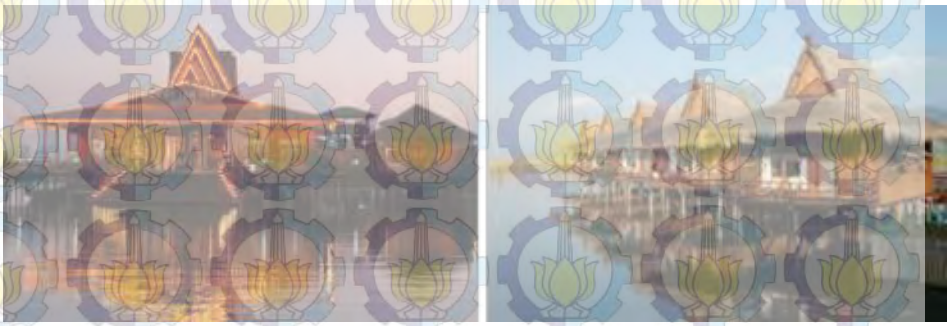


Gambar 2.37 Interior *Guest Room* Amankilla (Sumber : http//www.amanresort.com)

2. Shwe Inn Tha, Myanmar

a. Deskripsi Studi Kasus

Inle Lake adalah tempat yang magis di Myanmar (dahulu Burma), di mana desa-desa dan biara bangkit dari air di tengah kebun, suku bukit mendiami garis pantai, dan satu-satunya cara untuk berkeliling adalah dengan *longboat*. Ini perahu tradisional dengan tukang perahu menggunakan teknik mendayung unik untuk mengangkut barang dan penumpang, menangkap ikan dan pergi ke pasar.



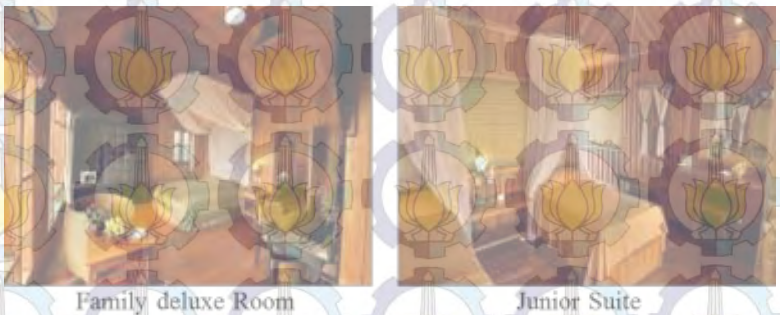
Gambar 2.38 Suasana Eksterior pada Shwe Inn Tha Floating Restoran (Sumber : www.hotel.com)

Shwe Inn Tha dibangun dengan konsep ekologi dan arsitektur nusantara setempat serta melestarikan keindahan alam dan sumber daya

lingkungan danau sambal. tujuan dari pembangunan dengan konsep ini agar tamu mendapatkan pengalaman berwisata bukan sekedar menginap.

b. Fasilitas

Shwe Inn Tha menyediakan 32 buah deluxe room, 4 buah family deluxe room, dan 4 junior suite. Tiap kamar disediakan telepon, mini bar, dan pemanas air. Shwe Inn Tha juga dilengkapi dengan dining room dengan hiburan spesial seperti tarian tradisional atau musik, *coffe and bakery shop* yang dilengkapi dengan TV satelit, dan untuk transportasi dari *airport* ke penginapan serta boat rentals dan *trekking tours*.



Gambar 2.39 Suasana Interior dari Beberapa Kamar Bungalow (Sumber : www.etawau.com)

Pada area restoran dibuat terbuka agar dapat menikmati pemandangan serta dapat menikmati udara segar. Interior dari restoran memberikan kesan arsitektur setempat dengan pola-pola ukiran yang dibentuk melalui material alami (kayu).

Gambar 2.40 Suasana *Interior* pada Restoran (Sumber : www.Agoda.com)

Resort ini juga memiliki kolam renang terapung. Kolam renang diisi dan diperlakukan secara alami dengan penyaringan air, dikelilingi

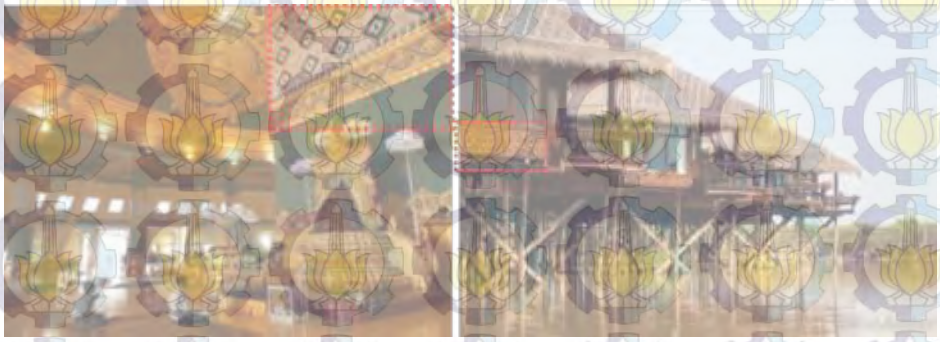
oleh dek tempat tidur besar untuk bersantai. Layanan spa, seperti kolam renang, layanan spa wajah dan lainnya disediakan sendiri di udara terbuka, dengan pavilium terapung.

Gambar 2.41 Fasilitas Pendukung Kolam Renang dan Spa (Sumber : www.airasiago.co.id)

c. Analisa Konsep

Kawasan *resort* mengikuti ritual atau bentuk dari bangunan phaung daw oo paya yang berada di sekitaran danau. Untuk pencapaiannya pun harus menggunakan trasnportasi laut yakni perahu kecil yang biasa disebut sampan.

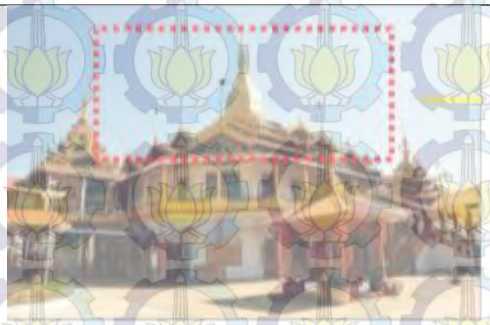
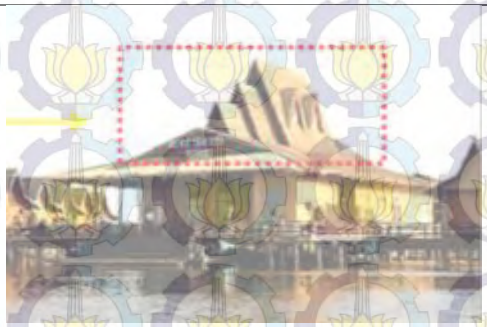
Gambar 2.42 Transportasi untuk penyebrangan di kawasan *resort* (Sumber: http://www.wildjunket.com)



Gambar 2.43 Ragam hias pada *interior* Phaung da woo paya (kiri) yang diterapkan pada dinding bungalow (kanan) (Sumber : http://www.wildjunket.com)

Pada fasad bangunan yakni penerapan ragam hias dinding yang menggambarkan interior pada ruang phaung da woo paya.

Gambar 2.44 Bentuk Bukaan Kaca pada Bungalow (Sumber : www. Agoda.com)

Bangunan phaung daw oo paya	Restoran
	
Merupakan komplek biara dan pagoda yang luas dan dikelilingi oleh danau. Pada atap banguanan ini bertingkat lima yang membentuk pagoda. Konsep ini agak berbeda kareana biasanya pagoda merupakan bangunan tunggal yang dibangun diatas tanah dan dikelilingi bangunan lainnya baik pagoda yang lebih kecil maupun ruang ibadah.	Pada atap restaurant pada *resort* menerapkan prinsip dari pagoda yang bertingkat-tingkat serta bidang wajah yang ditampilkan oleh sebuah konfigurasi, baik dari sisi depan, samping dan belakang.

Bentuk jendela menggunakan kaca sebagai bukaan yang membebaskan pandangan dari ruang dalam keluar.

Gambar 2.45 Struktur Bawah pada Bungalow yang Menggunakan Kayu (Sumber : www. visitmyanmar.co.nz)

Badan memiliki ketinggian agak rendah dibandingkan dengan kaki yang tinggi serta menggunakaan diameter kolom ± 10cm. Dengan palang yang membentuk segitiga untuk penguat struktur bawah. Bentuk kakinya menyesuaikan tapaknya yang berada di danau.

2.6.2 Transformasi dan Penggabungan

1. Gereja Puhsarang,

	Arsitek : Mclain Pont Fungsi : Tempat Beribadah Lokasi : Desa Pohsarang, Kecamatan Semen, tepatnya berada di kaki gunung Wilis.

a. Deskripsi Studi Kasus

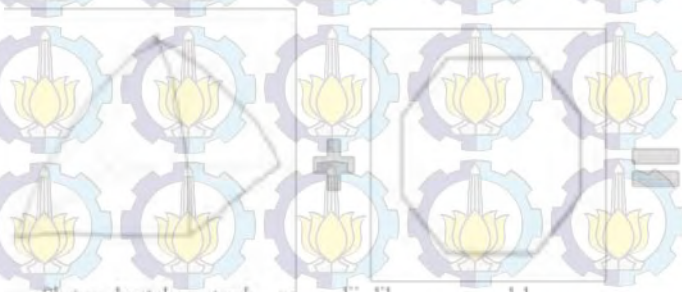
Adanya pengaruh pengetahuan lokal yang mempengaruhi bentuk bangunan utama gereja Puhsarang adalah gunung Meru, yang secara massif berbentuk piramida segi empat. Bentukan ini (disebut juga gunung Mahameru yang diasumsikan sebagai susunan dasar semesta raya atau gunung Semeru, yang merupakan gunung tertinggi di pulau jawa).

Masyarakat jawa pada masa lalu menganggap bahwa semakin tinggi letak kita berpijak, dan semakin mendekati pusat kita berada, maka kita akan semakin dekat dengan sang pencipta. Hal ini mengakibatkan dalam tradisi Jawa, bentuk ini dianggap sebagai bentukan yang suci. Hal ini kemudian diadopsi oleh pont sebagai bentukan yang paling mendominasi dan menjadi emphasis pada bangunan utama gereja puhsarang.

Ditinjau dari elemen pembentuknya, massa pada bangunan utama adalah masa yang atektonis (tidak tertutup). Hal ini mengadopsi konsep padepokan Jawa, dimana sekolah bukan dalam sebuah konsep massa tertutup, melainkan massa yang terbuka.

b. Konsep Transformasi Bentuk

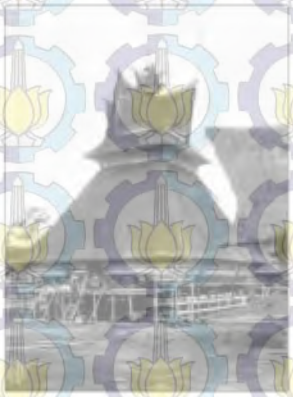
i. Bentuk Atap



Sketsa bentukan tenda yang dijadikan acuan dalam mendesain bentukan atap bangunan utama bersenyawa dengan *oktahedron* (geometri dengan delapan buah sisi).

Bentukkan atap pada bangunan utama yang mendominasi (menjadi emphasis)

Rumah Karo



Rumah Karo

ii. Wujud Bangunan

Tampak Bangunan (Fasade)

Tampak Utara Bangunan

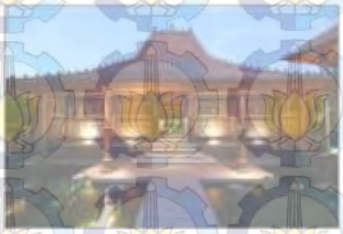
Tampak Selatan Bangunan

Tampak Barat Bangunan

Tampak Keseluruhan Bangunan

Tampilan Gereja Puhsarang menyiratkan 4 hal, yaitu perpaduan antara :

Konsep Candi yang menunjukkan adanya citra rasa arsitektur yang hinggi semenjak jaman keemasan Hindia dan Budha di tanah Nusantara



Material yang digunakan serta langgam pada gereja mengadopsi dari arsitektur Jawa.

Ragam, langgam dan bentuk konstruksi yang ddalam hal ini banyak diwakili oleh konsep bangunan tradisional Jawa.

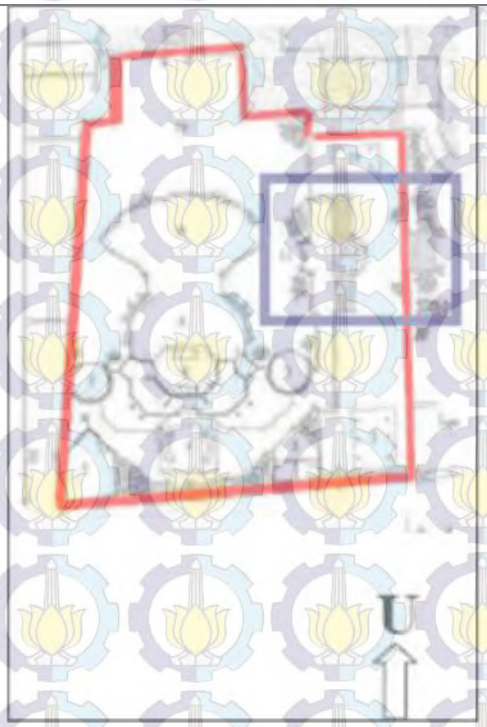
Dapat diilustrasikan dari pintu masuk sampai kebelakang menggunakan prinsip arsitektur Jawa.

Interior arsitektur nusantara Jawa

Interior Gereja Puhsarang

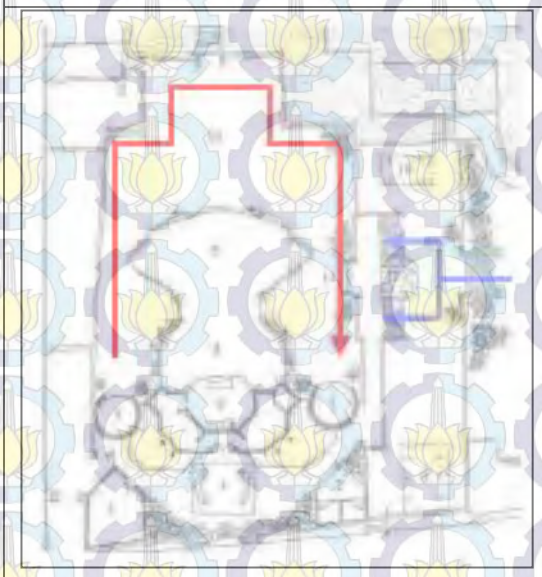
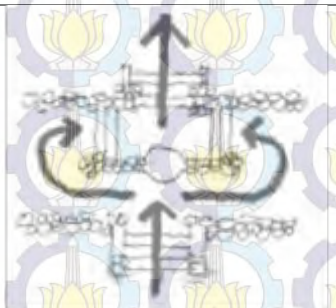
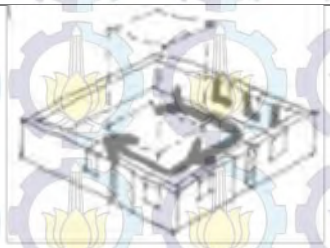
Konsep Wayang, yang mempengaruhi konsep mikrokosmos, makrokosmos, serta gunungan (dilambangkan sebagai pohon dalam pewayangan), yang dianggap sebagai pusat kosmis, sehingga kerap diidentikan sebagai tempat bersemedi dan mengheningkan cipta untuk merasakan kesatuan antara ciptaan dan sang pencipta.
Aspek teologis gereja, spritual, dan liturgis yang diturunkan secara nyata dalam bentukan arsitektural.

iii. Tapak Bangunan

Bentuk Tapak	**Pengolahan tapak dan letak bangunan (Soejono, 1998) :**
 Bentukan tapak yang telah diolah, dimana pada bagian bangunan utama, tapak diurug sedemikian rupa, sehingga mempunyai hirarki yang paling tinggi.	1. berundak-undak (bertingkat) Penerjemahan filsafat hidup orang Jawa berpengaruh kuat sekali pada perancangan gereja Puhsarang. Manusia Indonesia umumnya bersifat ekletik (suka campuran), hal ini menyebabkan pengaruh Hindu dan Budha nampak kuat sekali pada aplikasi pembagian tingkatan kehidupan dalam tiga tahapan (Gandasubrata, 1984, hal. 78-81) : ▪ Kamadhatu (Tahap duniawi) ▪ Rupadhatu (Tahap transisi) ▪ Arupadhatu (Kesempurnaan dan kesucian)
	2. Pada bagian pintu masuk ada penegasan (gapura)/regol dalam istilah arsitektur Jawa. Adanya gapura utama sebagai gapura masuk ke lokasi gereja sebagai bangunan utama, sebagaimana dalam arsitektur tradisional kita mengenal istilah candi bentar sebagai penegasan gapura masuk.
	3. Orientasi yang spesifik meminjam falsafah bangunan tradisional Jawa. Dalam pengetahuan Jawa, arah selatan

	dipercaya sebagai arah yang suci, sebab orientasi arah selatan merupakan tempat bermukimnya Nyi Roro Kidul. Berpegang pada pengetahuan tersebut maka Pont meletakkan Gereja pada arah selatan dan makan pada arah utara pada tata letak tapak.

iv. Sirkulasi Bangunan

Bentuk Tapak	**Pengolahan tapak dan letak bangunan memperhatikan aspek pakem arsitektur sebagai berikut :**
	 Orientasi utara selatan yang merupakan orientasi suci dalam kejawen. Orientasi menjadi titik awal dalam menerapkan konsep sirkulasi kedalam bangunan, yaitu menerapkan integrasi tradisi gereja dan orientasi suci kejawen (utara-selatan) sebagai pengetahuan lokal.
	 Prosesi pendeta Hindu keliling candi. Prosesi jalan salib yang memperhatikan prosesi pendeta Hindu keliling candi (dari kanan ke kiri).

	 Hirarki perletakkan candi Jawa timur yang berundak-undak. Pencapaian ke titik atau area yang sakral dengan menempuh jalan yang sulit yaitu memutar serta berundak-undak.

2.7 Dasar Teori

2.7.1 Hasil Sintesa Kajian Pustaka

Beberapa kesimpulan sementara diperoleh dari kegiatan kajian pustaka, akan dijadikan landasan teori untuk kegiatan penelitian dan perancangan.

Tabel 2.4 Sintesa kajian pustaka

NO	Sintesa
1	**Arsitektur rumah Buton** - Menggunakan pola *mezzanine* pada ruang yang tewujud dalam fasad bangunannya. - Menggunakan pola vertikal pada ornamen bangunan. - Memiliki bentuk sisi atap yang melindungi sisi bangunan serta sisi depan atap dengan membentuk pola segitiga dan trapesium dengan posisi yang tidak sejajar. **Arsitektur rumah Bajo** - Bangunan di atas laut dengan menampilkan bentuk yang tertutup namun dapat menyesuaikan kondisi laut. - Memiliki struktur kaki yang unik, yakni membentuk struktur ruang (hubungan antara tiang-tiang dengan balok horizontal).
2	**Perancangan *resort*** - Memiliki bukaan yang optimal. - Penambahan fasilitas-fasilitas penunjang. - Luas ruang mengacu pada standar Internasional. - Menghadirkan arsitektur nusantara sebagai pengenalan budaya setempat. - Penggunaan arsitektur nusantara sebagai penyatuan antara fungsi rumah

	dengan sebuah *cottage* sehingga penghuni dapat mencapai kenyamanan dalam menghuni.
3	**Arsitektur Nusantara mengkini** - Berkarakteristik Indonesia. - Menekankan pada aspek estetik, history, desain dan teknologi yang sederhana. - Bangunan dapat dilihat bernuansa nusantara, walaupun bangunan itu merupakan bagian dari rancangan dan teknologi terkini. - Pengembangannya berasal dari arsitektur Nusantara. - Tanggap terhadap iklim. - Fungsi lebih diutamakan dalam menentukan bentuk, ukuran dan bahan - Penyesuaian terhadap bahan bangunan dengan teknologi terkini. - Penggunaan bukaan berukuran lebar atau tinggi. - Bentuk(an) Indonesia sedangkan ruang global. - Rupa Indonesia sedangkan pola global
4	**Kajian teori transformasi** Beberapa teknik yang lazim digunakan dalam memalih atau mengubahsuai unsur rupa arsitektur nusantara yakni : - Diperpanjang - Diperkasar - 2-Matra → 3-Matra - Latar-Belakang → Latar-Depan - Dibengkokkan - Diganti Warna - Dijungkir (Dibalik) - Dipecah (Dibelah) - Dipindah letak/porsi - Diperpendek - Diperhalus - 3-Matra → 2-Matra - Latar-Depan → Latar-Belakang - Diluruskan - Diganti Bahan
5	**Kajian teori *Hybrid*** Metode dengan olah geometri bentuk yang digunakan yakni tekni penetrasi/penembusan cara yang paling gampang dalam menggabungkan bentuk, dimana salah satu bentuk dapat dimasukkan ke dalam bentuk yang lain.

2.7.2 Sintesa Studi Kasus

1. Amankila Resort, Desa Manggis, Bali

Rancangan menekankan pada aspek memanfaatan ekosistem alami dan arsitektur serta budaya yang ditampilkan pada setiap elemen bangunan baik

interior maupun eksterior bangunan. Selain itu penggunaan material baru yang di padukan dengan material setempat, bukan hanya menghasilkan sebuah tampilan yang tradisional namun dalam tahap mengkinikan melalui pemanfaatan material baru.

2. Shwe Inn Tha, Myanmar

Rancangan ini menekankan pada bangunan *resort* yang didesain di atas laut yang terinspirasi dari sebuah desain arsitektur phaung daw oo paya. Dimana penerapan dari phaung da woo paya yang diterapkan yakni pengaplikasian elemen-elemen bangunan kepala bangunan (bentuk pagoda yang bertingkat-tingkat), badan bangunan (ornament-ornamen interior). Penggunaan material masa kini yang terlihat pada penggunaan kaca pada bukaan (jendela) selain itu material setempat.

3. Gereja Puhsarang

Rancangan ini menekankan pada penggabungan arsitektur Jawa dari segi material, langgam, bentuk konstruksi, serta pola penataan ruang. arsitektur Karo, pada bentuk atap yang ditransformasikan dari bentuk segitiga menjadi bentuk tenda. Konsep wayang diterapkan pada suasana yang diciptakan pada gereja ini untuk merasakan kesatuan antara ciptaan dan sang pencipta, konsep candi yang menunjukkan adanya citra rasa arsitektur yang tinggi sehingga diterapkan pada beberapa elemen interior dan eksterior bangunan. Selain itu tapak, sirkulasi mengacu pada hirarki sebuah candi.

2.7.3 Kriteria Rancangan

Studi literatur dan studi preseden, yang dihasilkan dijadikan sebagai kriteria dalam perancangan desain *resort* dengan pendekatan arsitektur Nusantara Buton dan Bajo yang meng-kini adalah sebagai berikut :

1. Orientasi bangunan *resor*t khususnya *cottage* menghadap ke arah *bestview*. Sehingga bukaan pada bangunan dioptimalkan untuk menghadap pada *view*.

2. Rancangan bangunan menggunakan teknologi, material terkini, material yang terdapat di Wakatobi sebagai wujud lokalitas setempat.
3. Rancangan luasan ruang pada *resort* mengacu pada standar Internasional.
4. Bentuk bangunan yang tanggap terhadap dampak iklim pada tapak.
5. Fleksibel dalam perubahan.
6. Rancangan terhadap fasilitas-fasilitas penunjang seperti *Swimming pool*, restoran, dan lainnya.
7. Menghadirkan fungsi baru dari arsitektur rumah Buton dan Bajo.
8. Pengolahan tapak yang baik, dimana pembagian zoning antara yang privat dan publik.

BAB 3

METODE PERANCANGAN

3.1 Proses Perancangan

Proses perancangan penelitian ini menggunakan suatu metode secara umum. Arti metode (*method*) adalah cara untuk mencapai sesuatu. Dalam Kamus Besar Indonesia (KBBI), metode adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki; yaitu cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.

Gambar 3.1 Proses desain

Gambar 3.2 Proses Desain, Generasi II, Metoda Zeizel, 1993) (Sumber :Syder, James C. & Anthony J 1979, Halaman 225)

Dalam proses perancangan ini sering terjadi proses perulangan sehingga sintesa yang telah dihasilkan dianalisa lagi kemudian dievaluasi untuk mendapatkan hasil sintesa yang sempurna dan benar. Adanya perulangan ini sebagai pemecahan dari masalah perancangan.

Terdapat tiga tahapan dasar dalam proses perancangan berdasarkan model *Cyclical design process* (*Duerk.P, 1993*) yaitu :

1. Analisa, yaitu menganalisa obyek rumah Buton dan Bajo untuk mendapatkan karakteristik serta batasan-batasan dalam proses penggabungan keduanya.

2. Sintesa, yaitu menggunakan strategi metode yakni metode penggabungan transformasi sebagai parameter perancangan sehingga menjawab permasalahan penelitian.
3. Evaluasi, yaitu dari kriteria akan menghasilkan suatu konsep yang akan diterapkan dalam desain selain itu dari preseden dan penelitian-penelitian sebelumnya.

Gambar 3.3 Skema Alur Penelitian

3.2 Metode Perancangan

Tahap yang harus dilalui untuk menghasilkan dalam eksplorasi arsitektur Nusantara Buton dan Bajo yang meng-kini. Tahapnya dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Menemukan karakteristik dari rumah Buton dan Bajo.
   Tahap ini mengenali bentuk dan rupa dari keduanya agar memudahkan dalam pengolahan ke bentuk baru.
2. Mengenali perubahan yang telah terjadi untuk mengetahui batasan dalam mengeksplorasi bentuk dan rupa rumah Buton dan Bajo. Menentukan

batasan perubahan setiap elemen dengan memperhatikan ambang batas perubahan melalui parameter rumah yang belum mengalami perubahan.

3. Menemukan elemen-elemen bangunan.

Dalam mentransformasikan arsitektur Nusantara berarti kita mendefinisikan sebagai perubahan fungsi, struktur, dan elemen-elemen dari arsitektur Nusantara untuk menciptakan bentukan baru yang sesuai dengan keadaan saat ini. Hal ini dilakukan secara sederhana dengan mengambil elemen-elemen yang terdapat pada arsitektur Nusantara Buton dan Bajo untuk diterapkan pada bangunan dengan fungsi baru yang dirancang dengan penyesuaian terhadap kebutuhan, keadaan dan juga batasan serta kemajuan yang ada saat ini.

Setiap elemen banguanan dijabarkan untuk mendapatkan bentuk geometri dan rupa pada rumah Buton dan Bajo. Bentuk dan rupa yang akan diteliti merupakan konfigurasi atas, tengah dan bawah.

Gambar 3.4 Diagram Rancangan Penelitian.

4. Menemukan bentuk dan rupa geometri untuk digabungkan.

Pada tahap ini sebelum mengalami proses penggabungan akan dibedakan dua kategori untuk memudahkan dalam proses penggabungannya yakni :

a. Bentuk yang dimiliki rumah Buton dan Bajo yakni segitiga pada atap, persegi pada badan bangunannya.
b. Rupa yang dimaksud disini adalah ornamen, namun dari kedua bangunan ini tidak banyak mengaplikasikan ornamen bangunan selain pola vertikal yang ditunjukkan pada pola dinding bangunan serta penggunaan pola *mezzanine* yang digunakan pada rumah Buton.

Tahap selanjutnya yang dilakukan pada metode penggabungan. Metode penggabungan yang digunakan di dalam menggabungkan arsitektur rumah Buton dan Bajo yakni dengan teknik olah geometri penetrasi/penembusan. Dimana di dalam teknik penetrasi ini yang dilakukan yakni menggabungkan bentuk, dimana salah satu bentuk dapat dimasukkan ke dalam bentuk yang lain.

Untuk mengubah bentuk Buton dan Bajo yang telah mengalami penggabungan (*Hybrid*) diperlukan sebuah penggubahan ke masa kini melalui proses pemalihan atau penggubahsuaian agar meghasilkan bentuk varian baru yang diaplikasikan pada desain *resort*. Adapun metode yang digunakan dalam penggubahan yakni metode yang dapat mentransformasikan bentuk/wujud arsitektur Nusantara menjadi bentuk yang mengkini, antara lain :

- Diperpanjang
- Diperkasar
- 2-Matra → 3-Matra
- Latar-Belakang → Latar-Depan
- Dibengkokkan
- Diganti Warna
- Dijungkir (Dibalik)
- Dipecah (Dibelah)
- Dipindah letak/porsi
- Diperpendek
- Diperhalus
- 3-Matra → 2-Matra
- Latar-Depan → Latar-Belakang
- Diluruskan
- Diganti Bahan

5. Merumuskan kriteria perancangan ke dalam hasil desain.

Setelah melakukan eksplorasi bentuk geometri dan rupa dengan proses penggubahan, maka selanjutnya akan dilakukan perumusan dari proses untuk menemukan konsep perancangan.

3.3 Alur Pikir

Gambar 3.5 Alur Pikir Rancangan

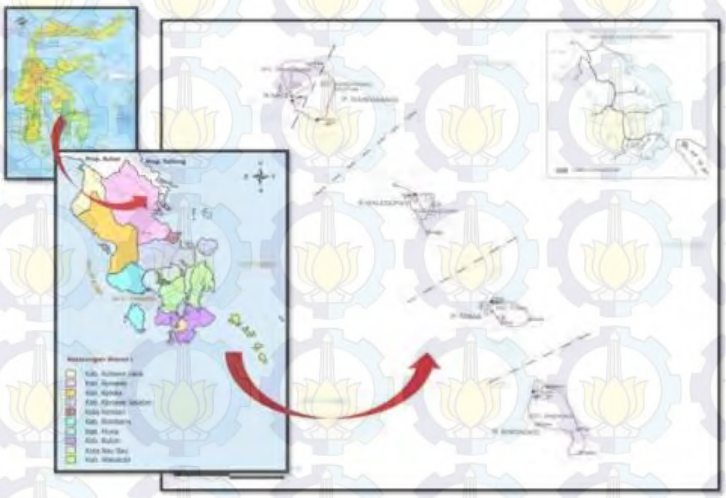
BAB 4
ANALISA DAN KONSEP PERANCANGAN

4.1 Kondisi Umum Wilayah Perencanaan

Wilayah perencanaan tapak ini berada di desa Patuno kecamatan wangi-wangi di kabupaten Wakatobi. Kabupaten Wakatobi terletak pada posisi sangat strategis karena perairan laut kabupaten Wakatobi dilalui oleh jalur pelayaran kawasan timur dan barat Indonesia. Ditinjau dari sisi *bioregion*, letak geografis Kabupaten Wakatobi sangat penting karena berada pada kawasan yang sangat potensial yakni diapit oleh Laut Banda dan Laut Flores yang memiliki potensi sumberdaya keragaman hayati kelautan dan perikanan yang cukup besar serta berada pada Pusat Kawasan Segi Tiga Karang Dunia (*Coral Tri-angle Center*).

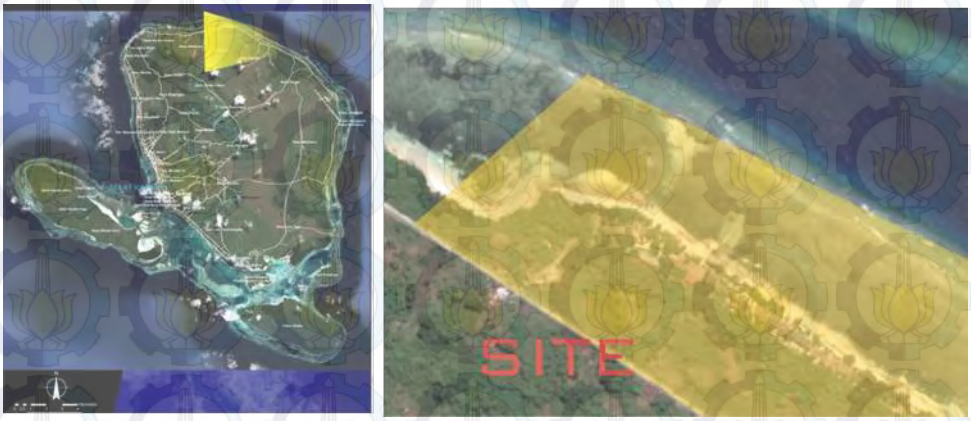
Wilayah Kabupaten Wakatobi diapit oleh perairan laut Buton, laut Banda dan laut Flores. Dengan demikian, maka batas-batas administratif daerah Kabupaten Wakatobi berada pada wilayah perairan laut, sebagai berikut :

	Berbatasan
Utara	Wilayah perairan laut Kabupaten Buton dan Buton Utara
Timur	Laut Banda
Selatan	Laut Flores
Barat	Wilayah perairan laut Kabupaten Buton



Gambar 4. 1 Peta Administrasi Kabupaten Wakatobi (Sumber : BPS, 2015)

4.1.1 Kondisi Eksisting kawasan perancangan



Gambar 4. 2 Situasi Site (Sumber : Tata Ruang Wilayah Kota, 2015)

Menurut kriterianya kawasan *resort* ini dapat dikategorikan sebagai *cottage* dikarenakan potensi nuansa pantai wakatobi yang masih membentang luas sebagai daya Tarik utamanya. Selain itu Pantai Patuno memiliki potensi sangat besar namun belum didukung akomodasi wisata yang baik. Pantai Patuno ini juga memiliki keindahan underwater, pantai dengan view yang sangat baik menghadap kearah utara, selain itu akses yang baik.

Batasan kawasan pantai Patuno, secara khusus :

Arah	Berbatasan
Utara	Laut
Timur	Hutan
Selatan	Jalan Ir. Soekarno
Barat	Hutan

Lokasi ini memenuhi persyaratan sebagai resort karena :

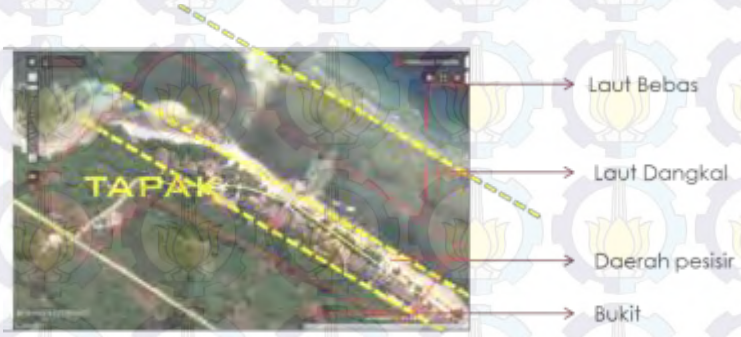
1. Indah
2. Aman
3. Mudah diakses
4. Berada Jauh dari keramaian kota kurang lebih 300 km
5. Pencapaiannya mudah
6. Mempunyai *double visual* yang menarik ke arah laut dan hutannya

Pantai Patuno berlokasi di desa Patuno kecamatan Wangi-wangi. Untuk menuju ke tempat ini menggunakan kenderaan pribadi yang dapat dicapai ±60 menit dari ibu kota kecamatan. Aktivitas yang dapat dilakukan di tempat ini seperti menikmati pemandangan pantai, snorkeling dan juga terdapat keunikan dari pantai Patuno ini yaitu terdapat mata air tawar yang keluar dari celah-celah batu maupun pasir.

4.1.2 Potensi Fisik dan Kendala Kawasan Pantai Patuno

Kondisi fisik dan peraturan pada tapak, untuk membatasi dalam proses pengolahan pada tapak, antara lain sebagai berikut :

1. Dalam pencapaian dari jalan Ir. Soekarno ke dalam tapak pantai Patuno sangat berkontur. Adanya bentuk lahan yang berkontur ini dapat meredam kebisingan kenderaan sebab jarak jalan utama ke tapak memiliki jarak yang jauh. Sehingga sangat tepat jika sebuah akomodasi seperti resort yang membutuhkan kenyamanan yang tinggi berada di daerah ini.



Gambar 4. 3 Bentuk Kontur Tapak

2. Peruntukan tata guna lahan unit pengembangan Bagian Wilayah Kota (BWK) untuk area tersebut adalah sebagai kawasan wisata dan permukiman.
3. Luas kawasan perencanaan dengan perincian masing-masing antara lain :
   a. Pantai Patuno memiliki luas 5 hektar
   b. Dengan kondisi berkontur (untuk kawasan arah jalan menuju pantai Patuno, Jalan Ir. Soekarno) dan kondisi datar (kawasan pantai).
4. Untuk peraturan tapak pada kawasan perencanaan objek wisata di kawasan pantai antara lain :

a. Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 50 %
b. Koefisien Tinggi Bangunan (KLB) :
   - Bangunan rumah tinggal di air maksimum satu lantai (KLB 1) dengan tinggi maksimum 5 meter.
   - Bangunan rumah tinggal di darat maksimum dua lantai (KLB 2) dengan ketinggian bangunan 10 meter.
c. Garis Sepadan Bangunan (GSB) : 9 meter (dari jalan raya)
d. Koefisien Daerah Hijau (KDH) : 30 % dari luas lahan yang dikuasai.
e. Arsitektur bangunan : untuk bangunan menggunakan arsitektur kontekstual yaitu mengikuti pola lingkungan sekitar.

5. Pencapaian lokasi dengan menggunakan 2 jalur utama yakni darat dan laut.
6. Peraturan yang berlaku pada wilayah wakatobi tentang pemanfaatan pulau-pulau kecil dan perairannya diperioritaskan untuk salah satu atau lebih kepentingan berikut :
   a. Konservasi
   b. Pendidikan dan pelatihan
   c. Penelitian dan pengembangan
   d. Budidaya laut
   e. Pariwisata
   f. Usaha perikanan dan kelautan serta industry perikanan secara lestari
   g. Pertanian organik dan peternakan.

Setelah menganalisa secara langsung pada tapak ada beberapa point yang harus di perhatikan yakni potensi dapat di jadikan sebuah nilai tambah pada pengolahan tapak dan kendala yang memerlukan perhatian khusus agar tidak mengganggu proses desain nantinya. Berikut ini penjabaran dari potensi dan kendala tapak :

1. Potensi Tapak
   a. Memiliki keindahan bawah laut yang dapat dijadikan nilai plus yang tinggi untuk daya tarik pengunjung salah satu contohnya snorkeling.

b. Keaslian dan keunikan panorama pantai yakni jarak antara bibir pantai ke laut dapat dicapai kira-kira 17 meter karena air laut yang sangat rendah.
c. Area yang sesuai dengan penggunaan pariwisata sehingga sesuai dengan pembangunan resort.
d. *View* yang menyenangkan yang mengarah pada laut lepas dan terdapat batu karang raksasa yang memiliki keunikan yang menambah keunikan pantai Patuno. Ini bisa disebut sebagai formasi yang sangat menarik karena membatasi air dangkal dengan laut lepas.

Gambar 4. 4 Potensi Tapak

2. Kendala Tapak
   a. Sistem utilitas yang belum memadai dikarenakan kawasan pantai Patuno dalam tahap pengembangan.
   b. Belum adanya fasilitas kenderaan umum, sehingga pencapaian ke pantai Patuno hanya dapat dicapai dengan kenderaan pribadi.

4.2 Data Tapak

4.2.1 Potensi *View*

Untuk view tapak disesuaikan dengan perencanaan sebuah resort yakni mengutamakan nuansa kawasan sekitar seperti pantai. Keunggulan tapak ini adalah potensi view dari tapak dapat melihat batu karang raksasa yang memiliki keunikan seperti jendela, view laut yang menyenangkan, sehingga :

1. *View* sedapat mungkin dioptimalkan kearah laut.
2. *View* dari luar tapak diutamakan pandangan ke arah bangunan atau elemen yang memiliki daya tarik bagi pengunjung.

3. *View* yang kurang baik dapat diatasi dengan penataan lansekap.
4. Memiliki pamandangan *Sunrise* yang sangat indah.

Gambar 4. 5 View ke luar tapak

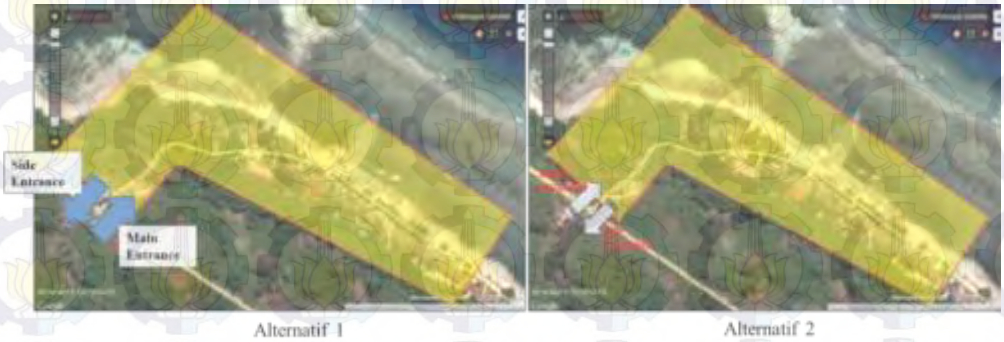
4.2.2 Sirkulasi dan Pencapaian Tapak

Lingkungan luar disekitar hotel resort termasuk dalam aspek perencanaan yang turut diperhatikan. Jalan masuk merupakan fase awal dari sistem sirkulasi, atau disebut *approach.* Pada Tapak yang direncanakan berada di posisi jalan arteri (Jalan Ir. Soekarno) yang menghubungkan pusat kota dengan bandara sehingga memudahkan dalam pencapaian.

Gambar 4. 6 Sirkulasi Lokasi Tapak

Tabel 4.1 Analisa Sirkulasi pada Tapak :

Sirkulasi	
Alternatif 1	Alternatif 2
• Pencapaian ke tapak lebih cepat dan mudah dari kawasan pusat perkotaan. • Tidak terjadi *"cross"* karena sejajar dengan arah datang kenderaan. • Berada pada jalan utama. • Memungkinkan sirkulasi kenderaan pada tapak "satu arah".	• Pencapaian ke tapak dari arah kawasan bandara cukup dekat dibandingkan dari arah pusat kota. • Terjadi *"cross"* karena berlawanan dengan arah kedatangan kenderaan. • Berada pada jalan utama • Memungkinkan sirkulasi kenderaan pada tapak "satu arah"
Dari analisa diatas, maka untuk *main-entrance* kenderaan dipilih alternatif 1. Alasan alternatif 2 tidak digunakan adalah karena dapat menyebabkan *"cross"* kenderaan yang masuk dan keluar tapak maupun terhadap kenderaan yang lewat di tapak dan dapat menyebabkan macet berkepanjangan jika digunakan terus sebagai *main entrance*.	



Gambar 4. 7 Sirkulasi Tapak *Main entrance* dan *Side entrance*

Pola sirkulasi kenderaan tamu dalam tapak akan menggunakan pola dua arah dimana pintu masuk dengan pintu keluar akan bertemu disatu tempat, ini dikarenakan akses ke tapak hanya memiliki satu arah jalan.

Gambar 4. 8 Sirkulasi dari pintu masuk menuju tapak

Tapak ini juga memiliki salah satu *approach* dengan bentuk *oblique. Oblique* adalah pencapaian tidak langsung menuju pintu masuk yang menimbulkan efek perspektif pada pandangan lingkungan hotel resort (Ching, 1996:231). Pintu masuk terletak di pinggir jalan.

4.2.3 Vegetasi

Pola vegetasi akan mempengaruhi pergerakan udara, radiasi, kelembaban. Vegetasi dapat memberikan pembayangan dan mengurangi panas yang didapat. Selain itu dapat menambah dan mengurangi kecepatan angina, atau mengarahkan angin ke dalam bangunan.

Pada kawasan pantai Patuno terdapat vegetasi yang memiliki cabang tinggi dan rendah. Vegetasi selain sebagai kenyamanan visual juga harus dibedakan menurut tipenya, agar dalam pengolahan tata masa pada tapak dapat berjalan sesuai fungsinya. Pohon yang membayangi seharusnya memiliki cabang yang tinggi agar tidak mengganggu aliran angina. Vegetasi yang rendah harus dijauhkan dari rumah agar tidak menghalangi jalannya udara.

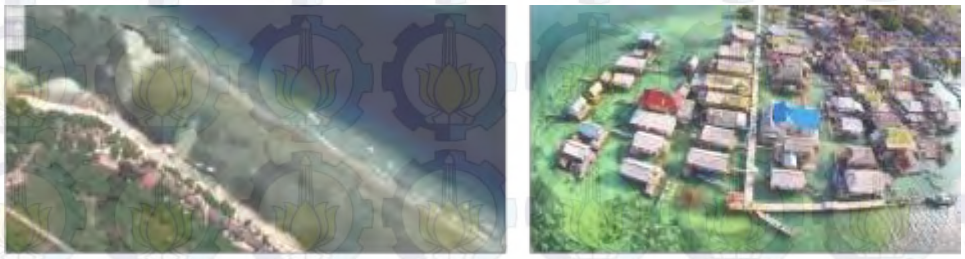
Vegetasi diupayakan masuk ke dalam lingkungan bangunan, dengan melihat kondisi daerah pesisir memiliki angin sifat baik dan buruk yang akan berdampak pada bangunan.

Gambar 4. 9 Vegetasi di Kawasan Pesisir Tapak

4.2.4 Building Form and Massing (Bentuk dan Massa Bangunan)

Analisa bentuk dan massa bangunan merupakan proses transformasi ide dan konsep yang bertujuan untuk menghasilkan bentuk yang sesuai dengan fungsinya serta mempertimbangkan lokasi dan lingkungan.

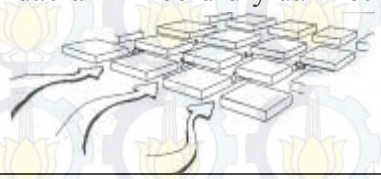
Untuk pengolahan tapak dan penataan massa bangunan akan disesuaikan dengan pengolahan tapak pada permukiman rumah Bajo sebab penataan bangunan *cottage* akan direncanakan di lautan. Karena karakteristik permukiman rumah Bajo terbentuk oleh konsep *"sama di lao"* yang sangat menghormati dan memelihara ruang laut sebagai tempat para leluhur dan isinya. Jadi, antara pola penataan permukiman rumah Bajo dengan laut sangat selaras dan harmonis untuk dijadikan sebagai konsep pengolahan tapak dan penataan massa bangunan. Setelah mengidentifikaskan pola tapak dan arah hadap pada permukiman suku Bajo, selanjutnya akan ditelusuri karakteristik resort dalam kaitannya dengan pola dan penataan massa serta arah hadap pada rumah Bajo.



Gambar 4. 10 Tapak dan Permukiman Suku Bajo (Sumber : Google earth (kiri), 2015)

Pola tata masa bangunan dibagi menjadi dua tipe yakni untuk *guest room* dan *public build.* Proses transformasi bentuk dan massa bangunan diperoleh dari kondisi permukiman suku Bajo, sebab kondisi tapak berada pada kawasan pesisir laut yang memiliki banyak fenomena alam seperti pasang surut, gelombang laut, suhu air dan angin yang bertiup dari laut maupun dari darat dapat merubah suhu udara menjadi dingin.

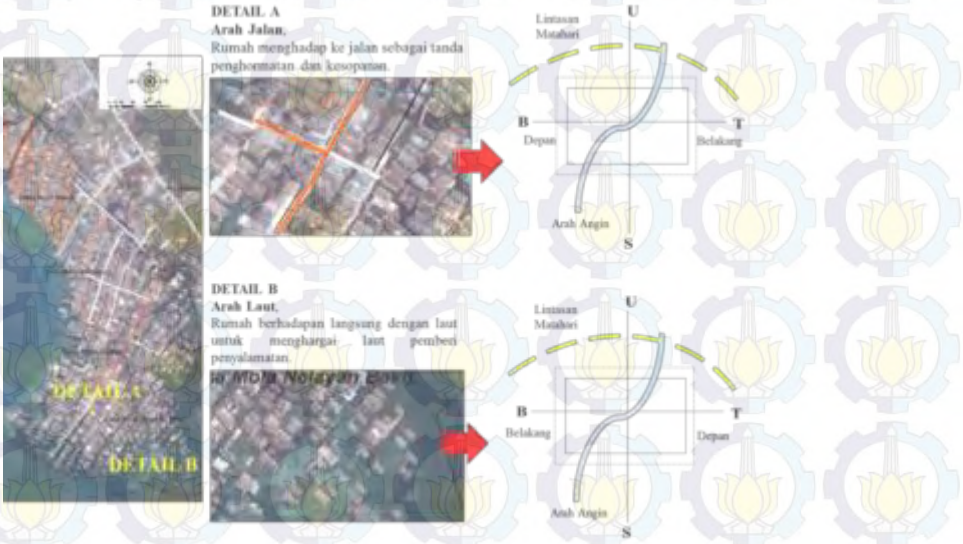
Pertimbangan ini diperkuat dengan beberapa teori yang dikemukakan oleh Gideon S. Golany (1995), yakni sebagai berikut :

Desain pola bangunan yang memanfaatkan pergerakan angin untuk ventilasi di dalam bangunan.	Desain pola bangunan yang membloking pergerakan udara, cocok untuk daerah ikli cold-dry dan hot-dry. 

1. Untuk daerah panas-lembab 2. Pola penataan bangunan seperti ini akan menambah hembusan angin yang dapat dimanfaatkan untuk ventilasi di dalam bangunan dan diharapkan menjadi lancar.	1. Cocok untuk daerah beriklim *cold-dry* dan *hot-dry*, karena pola tersebut dipertimbangkan untuk menghambat pengaruh hembusan angina dingin maupun angina yang membawa debu, khususnya di malam hari. 2. Pola penataan bangunan mengakibatkan *blocking* pergerakan udara karena adanya bidang penghambat, sehingga kurang sesuai untuk iklim panas-lembab.

Dari teori diatas sebagai alasan ilmiah, jika pola penataan permukman suku Bajo bukan sekedar kepercayaan mereka terhadap hal-hal mistis namun menyesuaikan dengan kondisi alam yakni berdiri diatas laut.

Pola letak rumah penduduk cukup teratur dengan pola pola "grid", yang memiliki aturan menurut kepercayaan suku Bajo yakni menghadap kearah jalan atau laut. Maka penelitian ini menghadirkan pola tata masa yang mengacu pada prinsip pola permukiman suku Bajo.



Gambar 4. 11 Posisi/Orientasi Rumah Bajo

Arah angin terbanyak untuk daerah pantai datang dari arah utara. Sehingga rumah suku Bajo sisi panjang bangunan menghadap ke arah utara-selatan, agar mendapatkan ventilasi silang dengan baik serta melindungi bangunan dari sinar matahari langsung.

4.3 Pelaku dan Kegiatan

1. Pendekatan pelaku kegiatan

Analisa pelaku dan kegiatan merupakan proses menentukan pelaku pada *resort* dan kegiatan yang dilakukan pada *resort*. Analisis pelaku dan kegiatan meliputi identifikasi pelaku dan identifikasi kegiatan. Berikut analisis pelaku dan kegiatan pada *resort*. Berdasarkan aktivitas yang dilakukan di resort, pelaku pada bangunan hotel *resort* dibedakan menjadi 4, yaitu :

a. Tamu, adalah orang yang datang sebagai pengguna jasa penginapan dan fasilitas-fasilitas yang disediakan.
b. Pengunjung, adalah orang yang datang untuk menggunakan fasilitas rekreasi dan fasilitas publik, tanpa melakukan aktivitas menginap.
c. Pengelola, adalah orang yang mengatur dan mengelola misalnya manajer , asisten manajer, dan lain-lain.
d. Pegawai, orang yang memberikan pelayanan kepada tamu dan pengunjung. Seperti; resepsionis, *office boy*, pegawai utilitas (mekanikal elektrikal), dan lain-lain.

2. Pendekatan Kegiatan

Tabel 4.2 Identifikasi Kegiatan *Resort*

Pelaku	Kegiatan Utama
Tamu	Menginap, menikmati fasilitas rekreasi, menikmati fasilitas penunjang resort seperti gedung pertemuan, restoran.
Pengunjung	Menikmati fasilitas penunjang hotel resort, melakukan kegiatan pertemuan (rapat, meeting, seminar dan acara yang dihadiri banyak orang).
Pengelolah	Mengatur berjalannya resort secara keseluruhan.
Pegawai	Melayani kebutuhan tamu dan pengunjung.

4.4 Analisa Kebutuhan Ruang

Tiap-tiap area mewakili kegiatan dengan fungsi masing-masing. Area hunian mewakili fungsi penginapan. Area public mewakili fungsi public. Area pengunjung mewakili kegiatan pengunjung. Area pengelola mewakili kegiatan pengelola. Dan area servis mewakili kegiatan servis atau pelayanan. Secara sistematis kebutuhan ruang pada resort tersusun dalam table sebagai berikut :

1. Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang resort diperoleh dari kegiatan pendekatan dari aktivitas dan kegiatan yang terjadi.

a. Kelompok kegiatan umum
   - *Front office*
   - *Lobby*
   - Ruang Serba guna
   - *Lavatory*
   - Area parker

b. Kelompok kegiatan makan dan minum
   - *Coffe Shop*
   - *Restaurant*

c. Kelompok kegiatan hiburan/rekreasi
   - Kolam renang
   - *Jogging Track*
   - *Lavatory*

d. Kelompok tamu yang menginap
   - Ruang tidur dengan tipe:
   - *Standart room*
   - *Suit room*
   - Kamar mandi dan wc

e. Kelompok kegiatan tamu yang tidak menginap
   - *Restaurant* dan *coffe shop*
   - Kolam renang
   - Snorkling

f. Kelompok kegiatan pengelola

- Ruang manager
- Ruang security & Ruang Informasi
- Ruang Karyawan
- Lavatory

g. Kelompok kegiatan pelayanan

Housekeeping yang terdiri dari:

- *Linen room*
- Ruang laundry

Ruang karyawan terdiri dari :

- Ruang karyawan, ruang istirahat, ruang ibadah dan loker
- Lavatory untuk pria dan wanita

Tabel 4.3 Kebutuhan Unit *Cottage*

No	Jenis Bangunan	Rincian Ruang	Unit	Kapasitas	Standar	Luasan Total (m²)
1	*Standart* Resort	Teras, Kamar, Toilet	30	*Twin size bed*	24 m²	720 m²
2	*Suit* Resort	Teras, Kamar, Living, Toilet	20	*King size bed*	48 m²	960 m²
	Total Luas Ruang					**1,680 m²**

Tabel 4. 4 Kebutuhan Unit Penerima dan Pengelolah

No	Jenis Bangunan	Rincian Ruang	Unit	Kapasitas	Standar	Luasan Total (m²)
1	Ruang Penerima Tamu	Lobby Receptionist Toilet Reservasi	50	50 Unit	1,6 m²/Unit	80 m²
2	Ruang Pengelola	Rg. Manager Rg. Staff Rg. Pelayan Engineer Toilet Laki2 dan Perempuan	1 1 2 1 4	1 Orang 6 Orang 20 Orang 1 Orang 2 laki-laki 2 perempuan	10 m² 4 m² 50 m² 50 m² 3 m²	10 m² 48 m² 50 m² 50 m² 12 m²
						302 m²
	Sirkulasi 30 %					90,6 m²
	Total Luas Ruang					**392,6 m²**

Tabel 4. 5 Kebutuhan Unit Restoran

No	Jenis Bangunan	Rincian Ruang	Unit	Kapasitas	Standar	Luasan Total (m²)
1	*Restorant*	*Indoor and outdoor Resto*	1	100 Orang	1,9 m²	190 m²
		Cafetaria	1	100 Orang	1,4 m²	140 m²
		Dapur Hotel		10 Orang		
		Gudang Basah dan Kering	1	10 Orang	1,4 m²	140 m²
		Toilet	1	2 Orang	1,8 m²	18 m²
					16 m²	16 m²
			8	4 laki-laki dan 4 perempuan	3 m²	24 m²
						528 m²
	Sirkulasi 30 %					158,4 m²
	Total Luas Ruang					**686,4 m²**

Tabel 4. 6 Kebutuhan Unit Hiburan/Rekreasi

No	Jenis Bangunan	Rincian Ruang	Unit	Kapasitas	Standar	Luasan Total (m²)
1	Fasilitas hiburan dan rekreasi	Kolam renang		100 Orang	1,5 m²/person	
		Loker pria dan wanita	2	20 Orang	0,5 m²/orang	150 m²
		Rg. ganti pria dan wanita	2	5 pria 5 perempuan		5 m²
		Rg. Bilas pria dan wanita	2		1,25 m²/orang	12,5 m²
					1,4 m²/orang	14 m²
						27 m²
	Sirkulasi 30 %					8,1 m²
	Total Luas Ruang					**35,1 m²**

Tabel 4. 7 Kebutuhan Unit Fasilitas Sewa

No	Jenis Bangunan	Rincian Ruang	Unit	Kapasitas	Standar	Luasan Total (m²)
1	Fasilitas Sewa	Ruang Serba guna	1	300 Orang	1,25 m²	375 m²
	Sirkulasi 30 %					
	Total Luas Ruang					

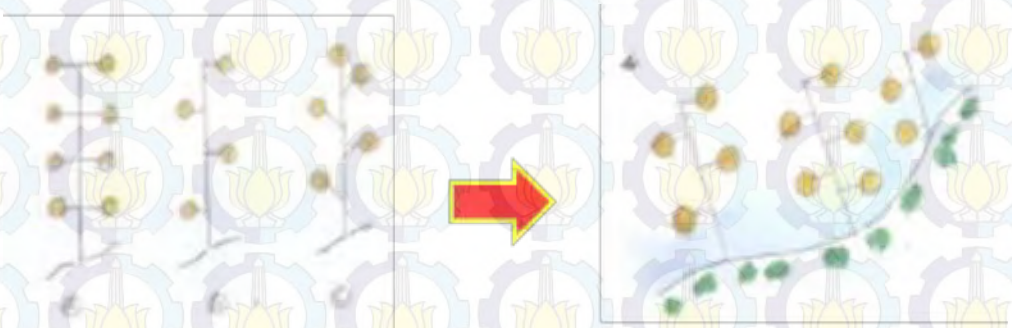
Tabel 4. 8 Kebutuhan Unit Fasilitas *Service*

No	Jenis Bangunan	Rincian Ruang	Unit	Kapasitas	Standar	Luasan Total (m^2)
1	Fasilitas Ruang Service	Loundry	1	2 orang	40 m^2	80 m^2
		Linen Room	1	2 orang	30 m^2	60 m^2
						180 m^2
	Sirkulasi 30 %					66 m^2
	Total Luas Ruang					**286 m^2**

Total Luasan Bangunan 3080.1 m^2 = 3080 m^2

2. Hubungan Ruang

Berdasarkan analisa, organisasi linear paling sesuai karena penataan massa linier membutuhkan ruang yang kecil dibanding jenis penataaan massa yang lain. Penataan ini sesuai dengan kondisi tapak yang hanya memanfaatkan area air dengan sedikit.



Gambar 4. 12 Tata Massa Pola Linear

3. Perbandingan sifat dan perbedaan aktivitas pada rumah Buton-Bajo dengan *resort*

Penerapan dua dari arsitektur rumah Buton dan Bajo ke bangunan *resort*, memiliki beberapa kesamaan yang dapat dijadikan acuan dalam perancangan resort nantinya sehingga dari aspek persamaan ini dapat menghasilkan sebuah desain yang mengkini bukan pada penerapan aspek rumah tinggal semata. Adapun persamaan dari keduanya dapat dijelaskan sebagai berikut :

Tabel 4. 9 Perbandingan Sifat antara Rumah Buton-Bajo dengan *Resort*

No	Rumah Buton-Bajo	*Resort*	Kesamaan
1	Tempat tinggal tetap.	Tempat tinggal yang sifatnya sesaat.	Mewadahi aktifitas yang sama.
2	Ruang tidur, ruang keluarga, ruang tamu, ruang makan, teras, toilet.	Ruang tidur, *living room*, ruang makan, café, resotrant, swimming pool dan lain-lain.	Hampir memiliki jenis ruang yang sama.
3	Memiliki bukaan yang menyesuaikan fungsi ruang.	Bukaan yang ideal.	Bukaan untuk mendapatkan sirkulasi, penghawaan dan pencahayaan sebagai faktor kenyamanan dalam ruang.
4	Kenyamanan.	Kenyamanan, Kepuasan.	Sama-sama menghadirkan sebuah kenyamanan bagi penghuni.

Tabel 4. 10 Perbandingan Aktivitas antara Rumah Buton-Bajo dengan *Resort*

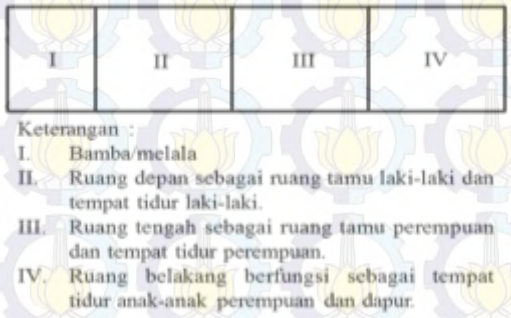
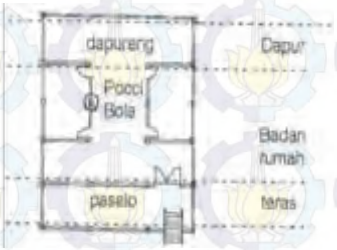
No	Aktivitas	Rumah Buton dan Bajo	*Resort*
1	Berkumpul (duduk, belajar)	Di lantai.	Dikursi.
2	Tidur	Di tempat tidur.	Ditempat tidur.
3	Makan	Di ruang belakang bersamaan dapur.	Di restaurant, ruang *living room.*
4	Mandi	Di sungai, toilet yang terpisah dengan area bangunan induk.	Toilet kamar.
5	Memasak	Di dapur	Area *service* (Dapur) *resort* yang terpisah dari bangunan.
6	Mencuci	Sungai, Toilet	Loundry.

4.5 Analisa Terhadap Karakteristik Bentuk Arsitektur Rumah Buton dan Bajo

Sebelum masuk dalam perancangan *resort* ada beberapa yang perlu dianalisa yang bertujuan untuk memaparkan penerapan kaidah dasar arsitektur rumah Buton dan Bajo yang nantinya akan menampilkan citra arsitektur rumah

Buton dan Bajo pada desain *resort* yang diangkat sebagai kasus dalam penelitian ini. Untuk memudahkan proses ini, maka identifikasi dari setiap analisa dipaparkan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.11 Karakteristik Arsitektur Nusantara rumah Buton dan Bajo

Buton	Bajo
Bentuk rumah panggung, dengan bentuk bangunan rumah berupa persegi panjang.  	Mampu beradaptasi di lingkungan yang ekstrim (ombak, arus laut dan angin). Bentuk bangunan rumah berupa persegi panjang. Membangun hunian/rumah di atas air. Rumah dengan bentuk dan tampilan fasad yang relatif tertutup disebabkan faktor angin. Tinggi kepala + badan bangunan (k+b) < kaki bangunan. 
   Atap, membentuk segitiga memanjang kebelakang/pelana dengan bentuk yang sederhana. Pada sisi depan atap, dibagi menjadi dua sisi yakni segitiga dan trapezium, yang difungsikan sebagai ventilasi sehingga panas tidak terkurung	 **Atap** rumah Bajo berbentuk pelana. Dengan menggunakan material sesuai

dan udara yang memasuki ruang atap cukup banyak. Atap yang disusun sebagai analogi susunan atau letaknya posisi kedua tangan dalam shalat, tangan kanan berada di atas tangan kiri. Pada sisi kanan kiri atap terdapat kotak memanjang berfungsi bilik atau gudang. Bentuk pembagian atap segitiga dan trapesium untuk membentuk ventilasi	dengan sumber daya alam setempat adalah dedaunan yang di anyam seperti atap ilalang. Kemiringan ataop rata-rata 30º sampai 40º.
Dinding, membentuk pola vertikal yang memberikan kesan tinggi. Dinding sebagai penutup atau batas visual maupun akuistis melambangkan kerahasian ibarat alam kehidupan dan alam kematian. Dinding dipasang rapat sebagai upaya untuk mengokohkan. 	**Dinding** bagian sisi dalam dinding bangunan menggunkan pola vertikal untuk penopang agar tidak mudah goyah saat angin kencang. Untuk material dinding menggunakan anyaman bambu yang menyesuaikan keadaan lingkungan. Dinding bagian dalam bangunan Dinding bagian luar bangunan.
Lantai, bertingkat-tingkat yaitu ruang depan sampai ruang tengah memiliki ketinggian lantai	**Lantai**, level ditiap ruangnya sama dengan menggunakan material bambu

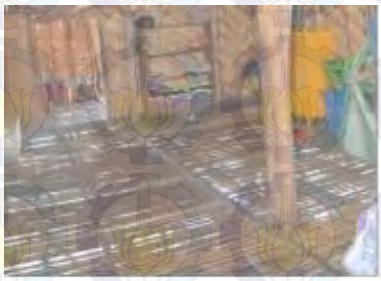
yang sama. Namun pada area belakang lebih rendah satu siku atau hasta (dalam hitungan orang Buton). Bangunan dapur dan kakus secara simbolis dimaknai sebagai dunia luar yang keberadaannya jika dianalogikan pada tubuh manusia adalah pembuangan sehingga antara ruang tengah dengan belakang dibatasi oleh tangga lagi.

Setiap rumah Buton memilki model *mezzanine* pada badan bangunan sebagai salah satu ciri fisik pada bangunan ini.

Bangunan dengan model *mazzanine* ke samping

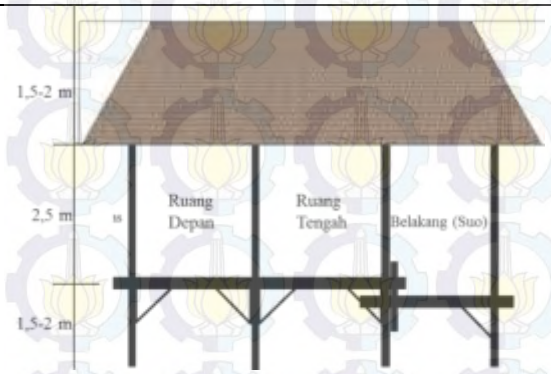
Bangunan dengan model *mazzanine* ke belakang

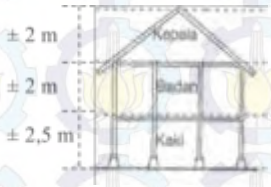
yang dibuat memanjang/horizontal dengan potongan diameter 2 cm. Luas bangunan bervariasi tetapi luas rata ± 5 x 11 meter.



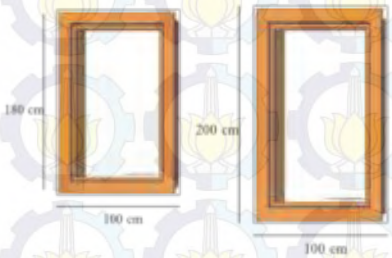
View lantai dari dalam bangunan

View lantai dari bawah bangunan

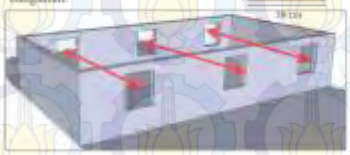




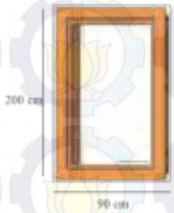
Untuk jendela tampak depan terdapat satu buah jendela geser dengan ukuran 180x100cm dan satu pintu utama dengan ukuran 200x100cm.

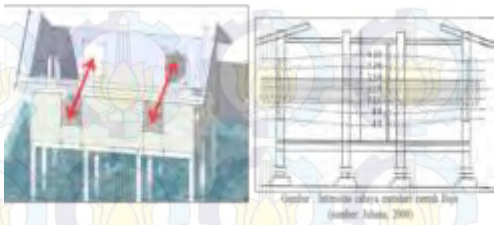


Untuk bagian samping bangunan terdapat tiga buah jendela geser berukuran 170x80cm, yang saling sejajar antara samping kanan dan kiri bangunan.



Untuk bagian belakang hanya terdapat satu pintu geser dengan ukuran 90x200cm.





Memiliki lontar atau **jendela** pada sisi kiri dan kanan sejajar. Bentuk jendela pada rumah Bajo menyatu dengan dinding yang memberi kesan tertutup. Prinsip ini menyesuaikan keberadaan bangunan yakni di lautan.

Jendela Dari sisi Luar Jendela Dari sisi Dalam

Pintu bagian depan selalu diletakkan tidak sejajar dengan perletakkan pintu belakang.

Tangga, pada bentuk rumah panggung , tangga memegang peranan penting, bentuknya juga segi empat panjang dengan anak tangga yang selalu ganjil jumlahnya.

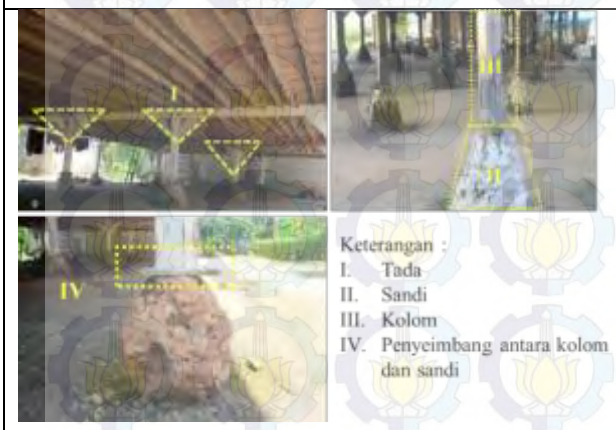
Tangga depan berkaitan dengan posisi pintu depan, sebagai arah hadap bangunan yang berorientasi timur-barat.

Tangga, anak tangga selalu ganjil dengan bentuk pipih yang menyesuaikan struktur bawah bangunan.

Galaga, memanjang dari depan sampai belakang bangunan. Serta panjangnya diusahakan sepanjang badan rumah. *Galaga* untuk bagian depan dan belakang dilebihkan ±5cm yang berfungsi sebagai topangan dari beban lantai yang berada diatas *galaga*.

Posisi galaga yang terlihat dari bawah.

Untuk interior rumah Bajo, antara badan dan atap rumah dibuat memiliki kesan yang menyatu tanpa adanya suatu perantara, ini disebabkan oleh faktor sirkulasi udara untuk lebih banyak ruang sirkulasi udara yang menyesuaikan kondisi iklim keberadaan bangunan.



Diameter kolom bangunan ±15 cm dengan bentuk persegi empat panjang. Untuk rumah Buton biasa mempunyai tiang/kolom samping 4 (empat) buah berarti rumahnya terdiri dari tiga petak.

Struktur bawah, rumah Buton menggunakan *sandi* (II) yakni dalam filsafah orang Buton, rumah Buton ini tidak boleh bersentuhan langsung dengan tanah. Posisi antara kolom dan *sandi* (II)

Rumah suku Bajo menggunakan pondasi tiang pancang kayu berbentuk bulat dengan jumlah 12 kolom yang memiliki ukuran dan tinggi sama. Jika dilihat sepintas menyerupai kaki bangau yang berada diatas air.

Kolom pada bangunan Bajo terdiri dari dua jenis yakni kolom sebagai tiang pusat dengan diameter 30 cm dan diameter kolom sangat kecil antara 15-25 cm, kolom linear ini juga bila diperhatikan tidak tegak lurus tetapi membentuk bengkokkan yang menghasilkan struktur yang kokoh.

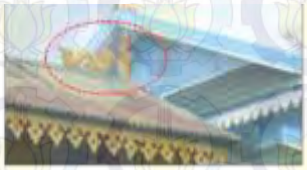
terdapat satu atau dua papan alas yang ukurannya disesuaikan dengan diameter tiang dan sandi untuk menstabilkan bangunan secara keseluruhan atau adanya pergeseran kolom dengan *sandi*, sistemnya tanpa direkatkan antara kolom dan *sandi* (II). Selain itu untuk menghasilkan struktur yang kuat rumah ini memiliki *tada* atau siku (I) yang membentuk pola segi tiga.

Ragam Hias, rumah Buton terbagi dua yakni yang berbentuk hiasan flora dan fauna. Yang dapat di lihat sebagai berikut :

Bosu-bosu adalah buah dari pohon Butun (baringtonia asiatica) merupakan simbol keselamatan, keteguhan dan kebahagiaan.

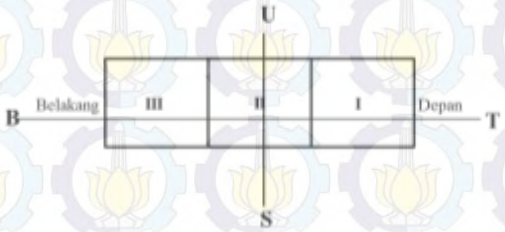
Nenas merupakan simbol kesejahteraan yang ditumbuhkan dari rakyat.

Ake merupakan hiasan pinggir atap yang bentuknya seperti patra (daun).



Naga adalah Binatang Mitos yang berada di Langit. Keberadaan Naga di khasanah simbolisasi Buton, mengisahkan pula asal-usul bangsa Wolio yang di yakini datang dari daratan Cina.-Mongol.

Orientasi,



Orientasi atau arah hadap bangunan suku Bajo berada pada orientasi timur dan barat, sisi panjang bangunan tegak lurus dengan arah angin.

Alasan suku Bajo berorientasi pada laut (*lao*) karena suku Bajo sangat menghormati dan memelihara ruang *lao* sebagai tempat para leluhur dan isinya agar tetap hidup selaras dan harmonis dengan alam. Sedangkan pada orientasi/arah hadap jalan yakni sikap menghargai/kesopanan.

Arah Laut,
Rumah berhadapan langsung dengan laut untuk menghargai laut pemberi penyalamatan.

Arah Jalan,
Rumah menghadap ke jalan sebagai tanda penghormatan dan kesopanan.

4.5.1 Analisa Sampel Rumah Buton dan Bajo sebagai Batasan dalam Transformasi

Dalam proses transformasi harus memiliki batasan agar desain yang dihasilkan tidak mengalami proses desain yang bebas dan menjadi bentuk/wujud arsitektur lain selain Buton dan Bajo. Untuk membatasi penelitian di dalam proses transformasinya, menggunakan beberapa sampel rumah Buton dan Bajo yang nanti perubahan-perubahan yang terjadi sebagai penentu nilai parameter yang dapat dipakai. Sebagai alat pengecekkan untuk sampel-sampel digunakan bangunan Buton dan Bajo yang belum mengalami perubahan sama sekali.

Formula rumah Buton

Formula rumah Bajo

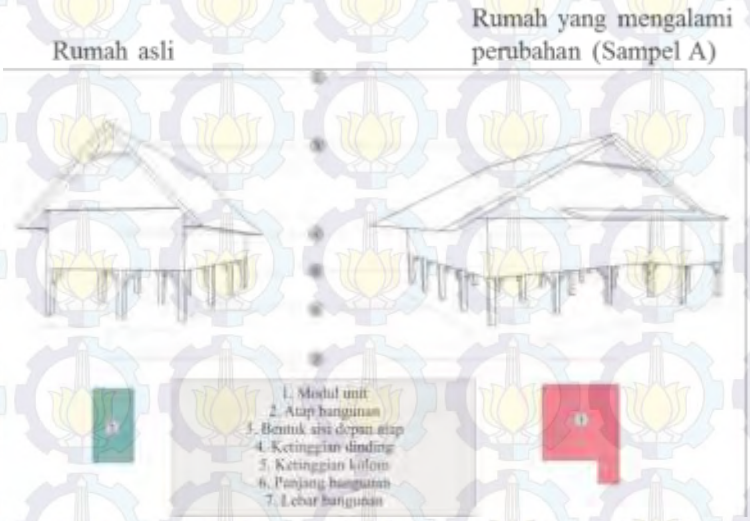
Gambar 4. 13 Rumah Buton dan Bajo yang belum mengalami perubahan.

Bangunan lama ini dapat disebut sebagai formula, sehingga formula ini dapat berfungsi sebagai *range* transformasi pada perubahan sampel-sampel. Untuk penyandingannya dapat dilihat pada penjelasan berikut yang terdiri lima sampel untuk rumah Buton dan tiga sampel untuk rumah Bajo.

Penyandingan formula dengan sampel-sampel rumah Buton, antara lain :

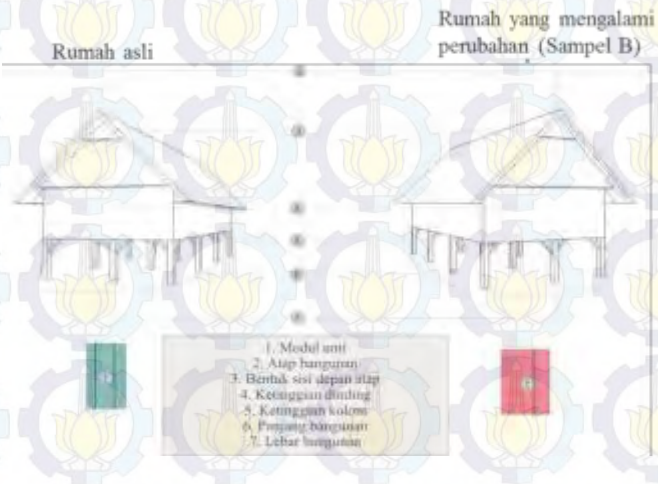
1. **Sampel rumah Buton A**
   a. Modul unit sampel A mengalami perubahan dimensi pada lebar dan penambahan modul pada sisi depan. Modul tidak lagi membentuk persegi panjang, sehingga mengalami perubahan.
   b. Atap bangunan sampel mengalami perubahan kemiringan agak landai. Dengan kemiringan 45˚
   c. Sisi depan atap sampel menjadi lebih rendah. Sudut yang dibentuk memiliki selisih 10˚.

d. Lebar bangunan sampel A memiliki dimensi dua kali lipat.



2. **Sampel rumah Buton B**

a. Modul unit sampel B mengalami perubahan dimensi pada lebarnya dengan penambahan 1/3 dari modul unit. Modul masih membentuk persegi panjang, namun mengalami perubahan rasio pada sisi depan.



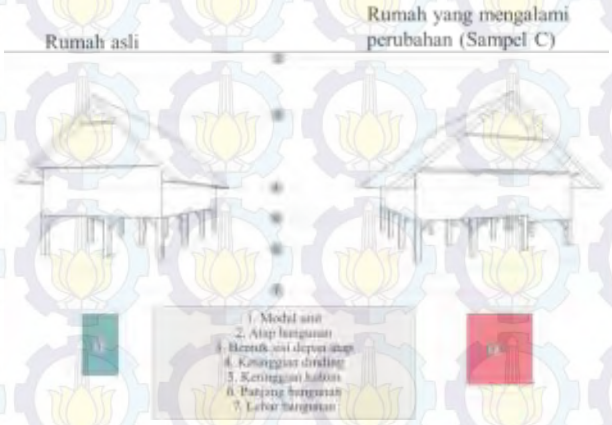
3. **Sampel rumah Buton C**

a. Modul unit sampel C mengalami perubahan dimensi pada lebarnya dengan penambahan ½ modul. Modul masih memperlihatkan bentuk persegi panjang, namun mengalami perubahan rasio pada sisi depan. Penambahan ½ modul unit sampel pada sisi ini memiliki pola *mezzanine* agak rendah dari modul unit induk sampel.

b. Atap bangunan sampel mengalami perubahan kemiringan agak landai dengan kemiringan 45˚.

c. Sisi depan atap sampel menggunakan pemodelan penghawaan dengan variasi estetika. Sudut yang dibentuk memiliki selisih 10˚.

d. Lebar bangunan sampel C memiliki dimensi 1 ½ kali lipat. Perubahan ini hanya bersifat proporsi.



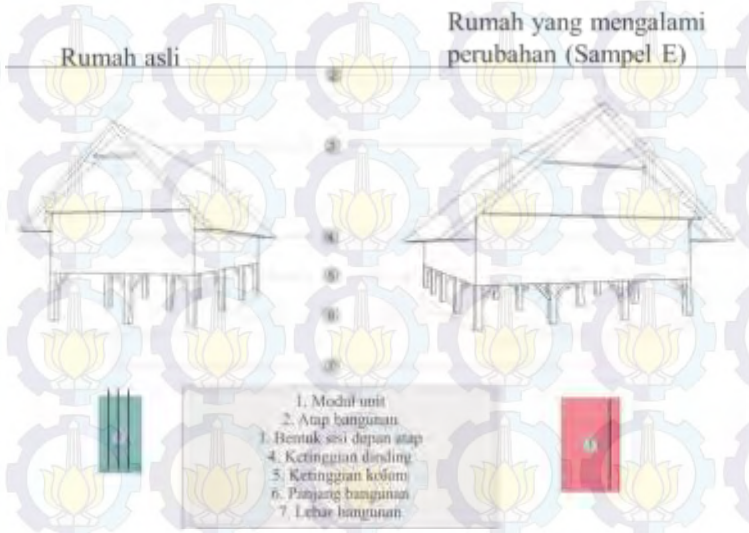
4. Sampel rumah Buton D

a. Modul unit sampel D mengalami perubahan dengan penambahan lantai pada sisi depan. Modul masih memperlihatkan bentuk persegi panjang, namun mengalami perubahan rasio pada sisi dan depan

b. Atap bangunan sampel menjorok ke depan.

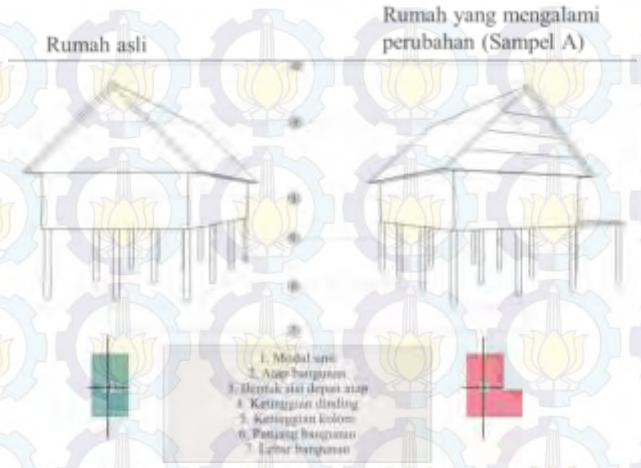
c. Perubahan pada sisi depan atap yakni pada bangunan asli terdii atas dua susun namun pada sampel mengalami perubahan dengan satu bidang segitiga.

5. **Sampel rumah Buton E**
   a. Modul unit sampel E mengalami perubahan dimensi pada lebarnya dengan penambahan 1/4 dari modul unit . Modul masih membentuk persegi panjang, namun mengalami perubahan rasio pada sisinya.
   b. Atap bangunan sampel mengalami perubahan kemiringan agak landai dengan kemiringan 45°.
   c. Sisi depan atap sampel lebih rendah. Sudut yang dibentuk memiliki selisih 10°. Sisi depan atap sampel mengalami kemiringan 10°.
   d. Tinggi tiang sampel E mengalami perubahan ukuran menjadi lebih pendek.
   e. Panjang dan lebar pada sampel E mengalami perubahan dengan adanya penambahan modul tiang.



Penyandingan formula dengan sampel-sampel rumah Bajo, antara lain :

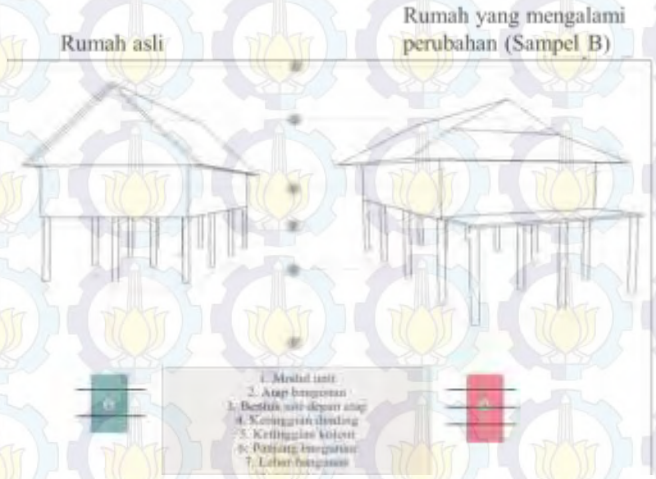
1. **Sampel rumah Bajo A**
   a. Modul unit sampel A mengalami penambahan lantai dan kaki pada sisinya dengan ¼ dari modul unit sampel.
   b. Atap bangunan sampel mengalami perubahan penambahan pada sisi bangunan dengan kemiringan 15 derajat.
   c. Sisi depan atap sampel menggunakan bidang bersusun-susun.
   d. Lebar bangunan sampel A memiliki dimensi 1 ½ kali. Perubahan ini hanya bersifat proporsi.



2. Sampel rumah Bajo B

a. Modul unit sampel B mengalami penambahan lantai dan kaki pada sisi depan.

b. Atap bangunan sampel mengalami perubahan dengan penambahan atap pada sisi depan atap induk dengan kemiringan 15°.

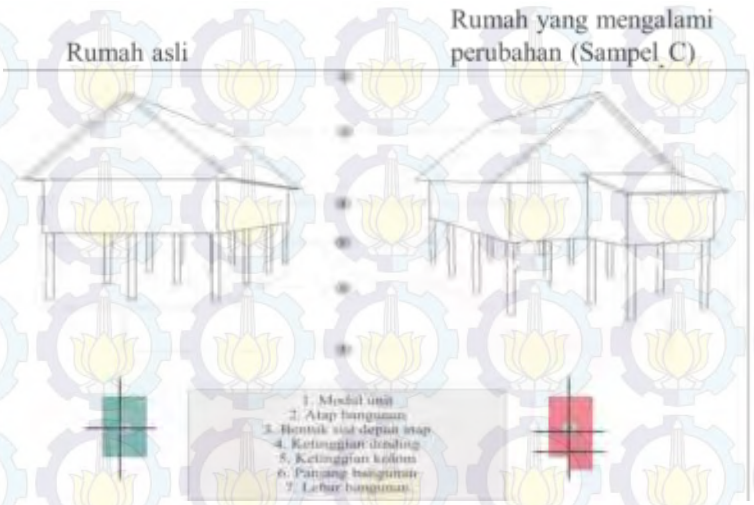


3. Sampel rumah Bajo C

a. Modul unit sampel C mengalami penambahan pada sisi depan dengan porsi ¼ dari modul unit sampel.

b. Atap bangunan sampel mengalami perubahan penambahan pada sisi kiri bangunan dengan kemiringan 15°.

c. Sisi depan atap sampel menggunakan satu bidang tertutup.

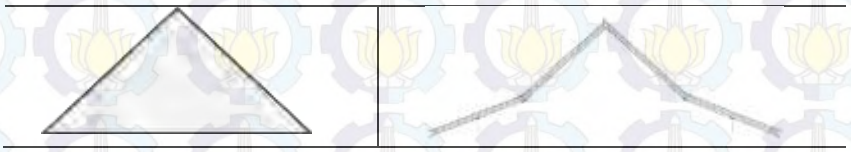


Dari hasil analisa yang dilakukan maka rumah asli Buton dan Bajo dapat dinyatakan ke dalam jumlah nilai yang menandai nilai maksimum dan minimum untuk perubahan dari dimensi bangunan elemen bangunan. Nilai ini berasal dari berapa kelipatan/penambahan dari rumah aslinya.

- Atap

Fase perubahan atap rumah Buton dari sampel

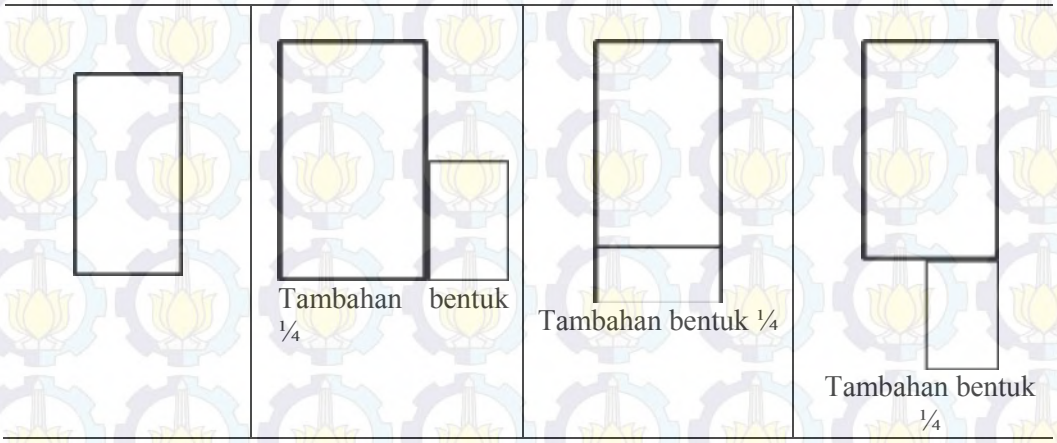
Fase perubahan atap rumah Bajo dari sampel



- Badan

Fase perubahan badan rumah Buton dari sampel

Fase perubahan badan rumah Bajo dari sampel



- Kaki

Fase perubahan kaki rumah Buton dari sampel

Sedang fase perubahan kaki rumah Bajo dari sampel tidak ada tanda-tanda perubahan.

4.5.2 Analisa Penggabungan Elemen Arsitektur Rumah Buton dan Bajo

Tahap analisa ini untuk menemukan elemen yang dijadikan sebagai elemen dalam proses penggabungan maka digunakan teknik olah geometri penetrasi/penembusan. Dimana di dalam teknik penetrasi ini yang dilakukan yakni menggabungkan bentuk, dimana salah satu bentuk dapat dimasukkan ke dalam bentuk yang lain.

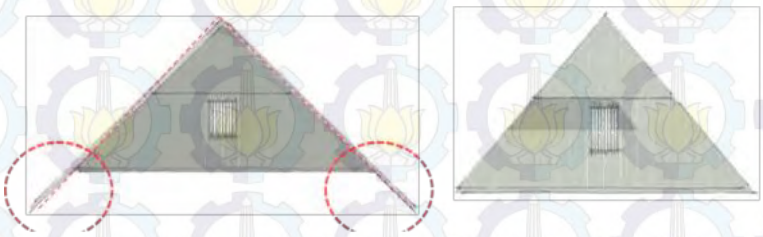
Untuk mengetahui konsep yang akan dimasukkan ke dalam penggabungan kedua arsitektur Buton dan Bajo, maka perlu di analisis bentukan untuk melihat keragaman yang ada pada keduanya. Bangunan diidentifikasi melalui rangkaian elemen bangunan. Sehingga pada proses penggabungannya dilakukan melalui analisa *form* pada batasan bentuk dan rupa. Adapun karakteristik bentuk dan rupa rumah Buton dan Bajo yang dapat dipakai sebagai acuan dalam penggabungannya yakni sebagai berikut :

Tabel 4.12 Penggabungan Arsitektur Buton dan Bajo

	Rumah Buton	Rumah Bajo	Hasil Penggabungan yang dapat dijadikan acuan transformasi.
Atap	Bentuk geometri atap berbentuk segitiga dengan bentuk sisi depan atap yang menunjukkan dua penyusunan bentuk (segitiga dan trapesium). Skala atap lebih dominan dari elemen lainnya.	Bentuk geometri atap berbentuk segitiga.	Jika kedua bentuk geometri ini digabungkan menghasilkan sebuah bentuk segitiga dengan susunan atap pada sisi depan.
Badan	Rumah Buton memiliki dua tipe bentuk badan bangunan, yakni : - Rumah tipe 1, bentuk	- Bentuk geometri persegi. - Menggunakan ornamen garis	- Bentuk persegi dengan bidang tinggi yang tidak sejajar. - Badan bangunan hampir

	geometri pada sisi depan berbentuk persegi sedang pada sisi samping berbentuk persegi dengan ketinggian yang tidak beraturan. - Rumah tipe 2, bentuk geometri pada sisi depan berbentuk persegi dengan ketinggian yang tidak beraturan sedang pada sisi samping berbentuk persegi panjang. - Ornamen garis vertikal pada dinding yakni ornamen garis vertikal yang rapat disamping berfungsi estetis juga menghasilkan irama yang memberikan kesan vertikalitas.	vertikal dinding dengan jarak yang berjauhan sehingga irama yang dihasilkan memberikan kesan estetis.	memiliki kemiripan sehingga elemen yang dihasilkan dari keduanya yakni menggunakan ornamen garis vertikal dinding dengan jarak sedang.
Kaki	Ukuran kaki yang pendek dari badan dan kepala bangunan, dengan menggunakan pola grid yang beraturan.	Ukuran kaki yang tinggi dibanding elemen lainnya dengan menggunakan pola grid yang tidak beraturan.	Elemen kaki yang dihasilkan yakni ukuran ketinggian yang sedang serta menggunakan pola grid dengan bentuk sedikit tidak beraturan.

Tabel 4.13 Hasil penggabungan arsitektur Buton dan Bajo

Uraian Aplikasi
Dari uraian penggabungan diatas maka bentuk dan elemen arsitektur yang paling potensial dari arsitektur Buton dan Bajo jika di ubah ke bentuk baru, sebagai berikut : **Atas (Atap)** - Atap bangunan, yang dianalisa yakni bentuk geometri dari atap (termaksud tinggi, kemiringan dan penutup sisi depan atap)   Rumah Buton   Rumah Bajo - **Bentuk atap** yang membentuk karakteristik dari rumah Buton bentuk penutup sisi depan atap yang terbagi atas dua bentuk yakni segitiga dan trapezium dengan posisi yang saling bersilang. Selain itu bentuk atap yang memiliki sisi yang simetris dan bembentuk sosoran sehingga memiliki dua fungsi sebagai penaung dan sosoran untuk mengurangi pencahayaan langsung pada bukaan.  Buton   Bajo

Tengah (Badan)

- Badan bangunan, terdiri dari empat elemen yang dianalisa yakni ornamen dinding, lantai, program ruang dan dinding.

Rumah Buton

Dinding bagian dalam bangunan

Dinding bagian luar bangunan

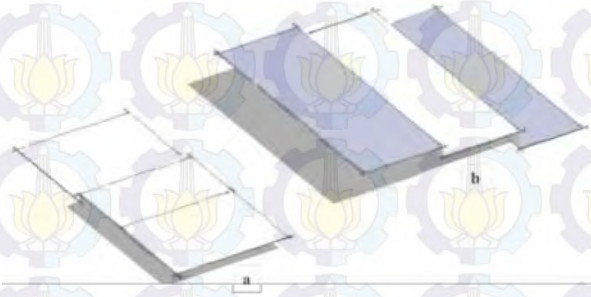
Rumah Bajo

- **Badan Bangunan**, untuk rumah Buton, bentuk *mezzanine* yang diterapkan pada pola lantai sangat mempengaruhi bentuk tampilan. Pola *mezzanine* ini juga sangat berperan pada peruangannya untuk membedakan zona kering dan basah (kamar mandi). Pola ornamen dari rumah Buton dan Bajo bangunan hampir menyerupai yakni membentuk pola vertikal yang berulang-ulang.

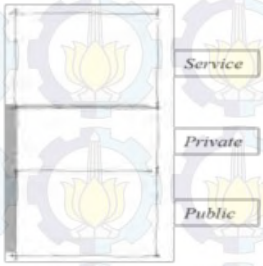
  Pola lantai rumah Buton menggunakan dua model bentuk *mezzanine* yang terlihat pada gambar berikut :

  a. Bentuk *mezannine* dengan arah ruang yang tersusun ke belakang, sehingga pola ruangnya akan terlihat pada tampang samping bangunan.

  b. Bentuk *mezannine* dengan arah ruang yang tersusun ke samping , sehingga pola ruangnya akan terlihat pada tampang depan bangunan.

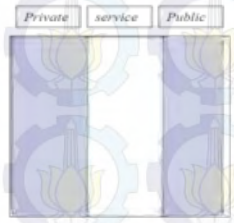


Program ruang arsitektur Buton :



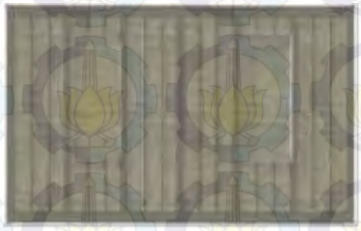
Pola ruang *mezzanine* horizontal

Atau

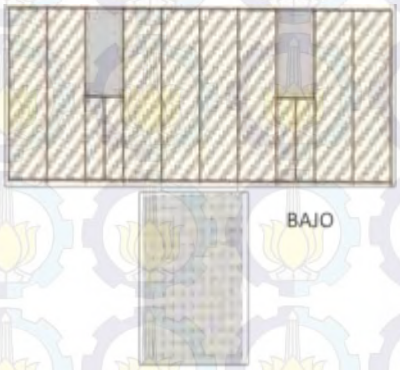


Pola ruang *mezzanine* vertikal

Ornamen :



BUTON



BAJO

Bawah (Kaki)

- Kaki bangunan, akan dianalisa yakni kolom dan balok.

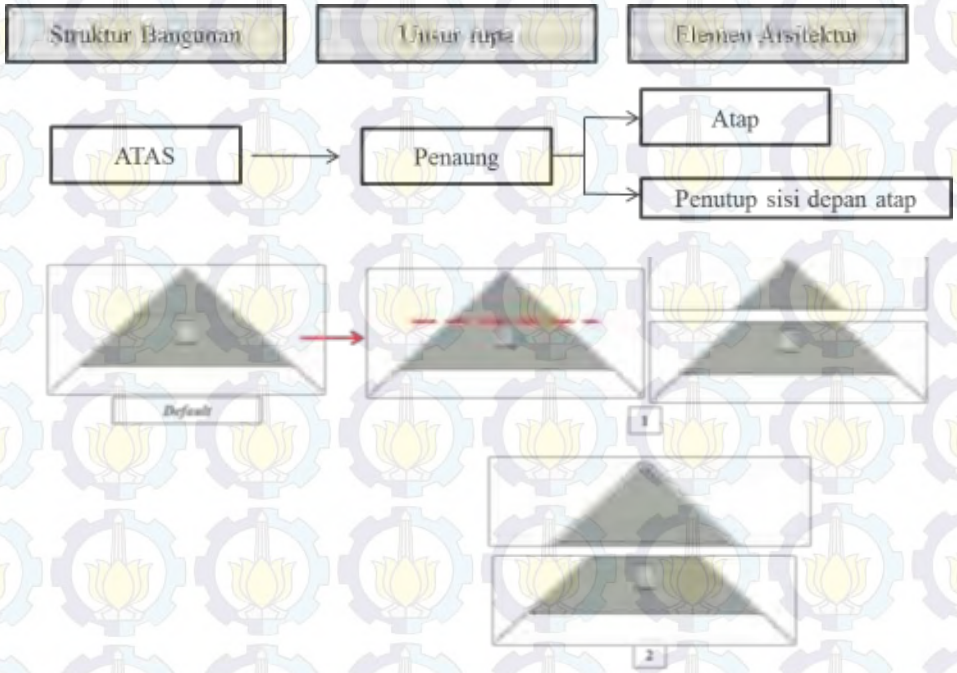
Kolom membentuk pola grid dan memiliki ukuran diameter yang sama dan sebagian kolom lainnya membuat acuan orientasi dengan bentuk tidak beraturan yang menghasilkan struktur yang kaku. Kolom tunggal pada rumah Bajo dapat ditransformasikan dengan rotasi kesegala arah.

4.5.3 Strategi Penyelesaian Bentuk Arsitektur Buton dan Bajo

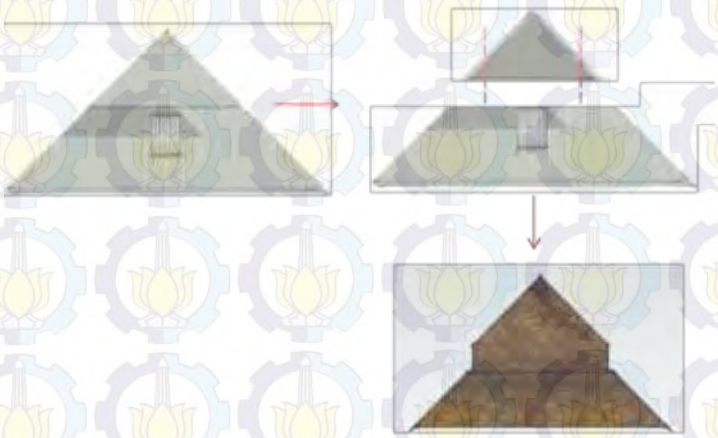
Bentuk yang ditransformasikan merupakan bentuk dasar rumah Bajo yang menghasilkan varian baru yang bentuk dan rupanya mendekati karakter resort dan secara persepsi visualisasi, terdapat kemiripan terhadap rumah Bajo.

1. **Eksplorasi dengan transformasi**

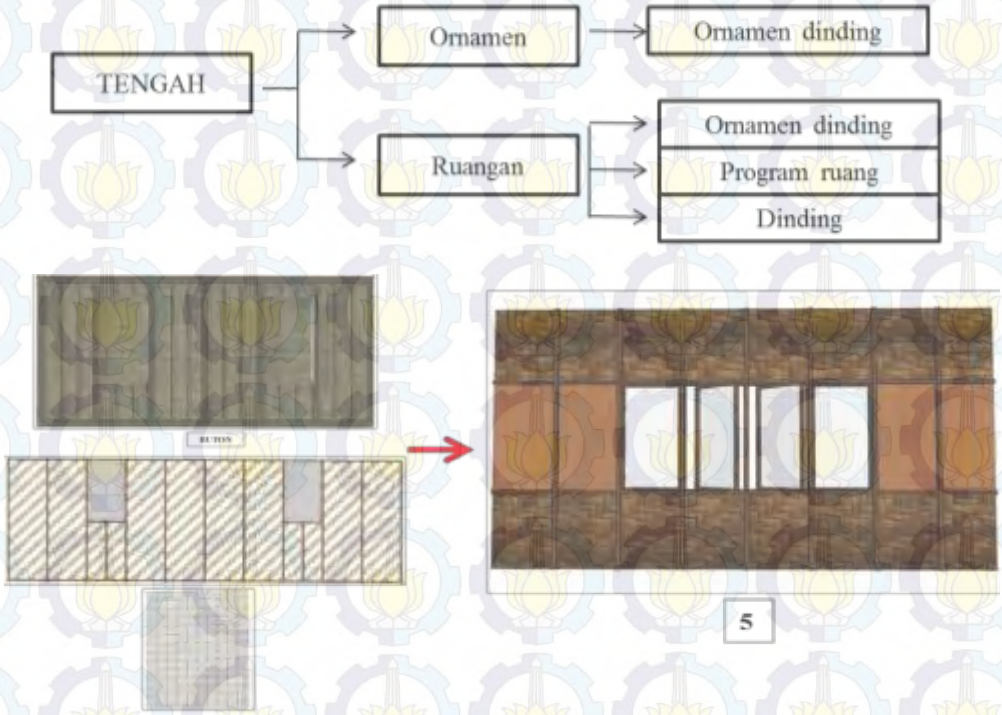
   a. Ekplorasi 1



Bentuk atap bangunan dibelah/dipecah dengan cara dipotong secara horizontal pada bagian tengah, sehingga bentuk menjadi dua massa yang terpisah yakni atas (segitiga) dan bawah (trapesium). Pada bagian bentuk segitiga diperbesar sehingga memiliki komposisi yang sama. Dari kedua bentuk (segitiga dan trapesium) ditumpuk menjadi satu komponen.

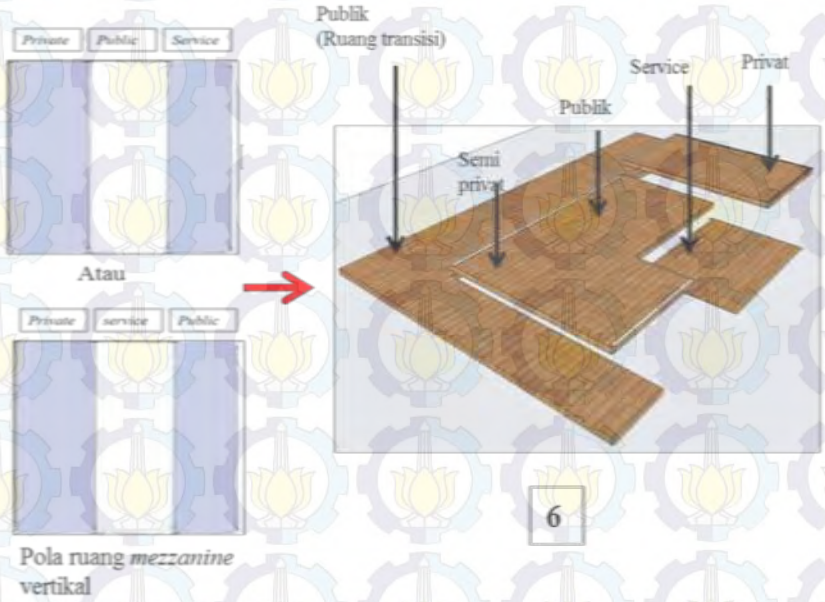


Dari bentuk atap yang dihasilkan membentuk sisi depan atap terdiri atas dua bentuk superposisi yakni bentuk sisi depan segitiga berada pada posisi maju ke depan dan trapesium berada pada posisi belakang.



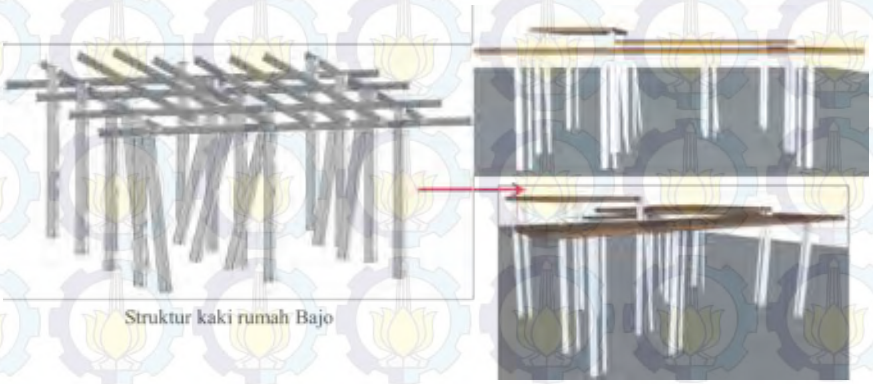
5

Ornamen pada rumah Buton dan Bajo memliki ornamen garis vertikal pada dinding sehingga diaplikasikan pada pola dinding bangunan baru dengan bentuk jendela geser.



6

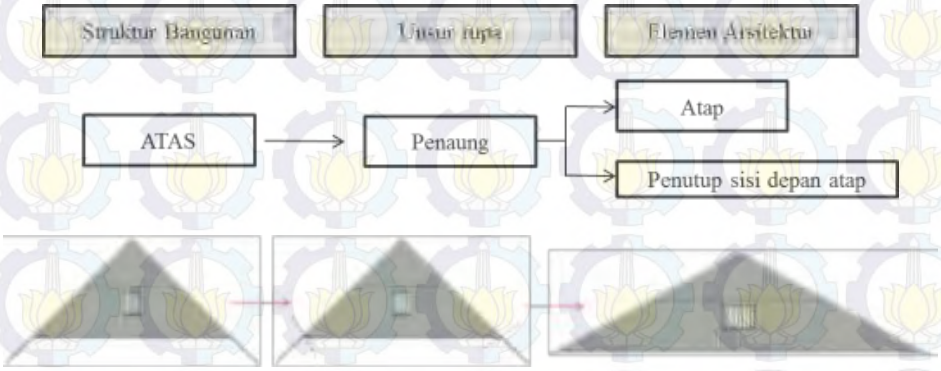
Pada pola *mezannine* secara vertikal di rumah Buton diaplikasikan melalui pembeda fungsi ruang. Pada arsitektur rumah Buton ini, ruang yang sifatnya *service* diposisikan pada area yang terpisah dari area privat dan publik. Pada transformasi ruang bangunan baru ini akan dibuat ruang tambahan yakni semi privat dan ruang transisi yakni balkon.


Struktur kaki rumah Bajo

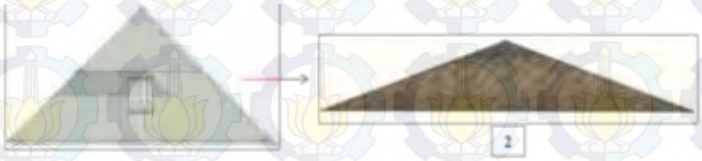
Pada struktur bawah rumah Bajo menggunakan struktur ruang sehingga struktur bawah dan badan bangunan memiliki struktur yang terpisah. Untuk pengaplikasiannya digunakan bahan material Baja sebagai material yang mengkini. Baja yang diaplikasikan membentuk segitiga sama halnya pada eksplorasi pertama, namun diatur tidak beraturan untuk menciptakan pola ruang selain itu wujud yang dihasilkan lebih menerapkan arsitektur Bajo.

Berikut hasil eksplorasi dari proses penggubahan menggunakan; diperbesar, dibengkokkan, diganti bahan, serta dipecah.

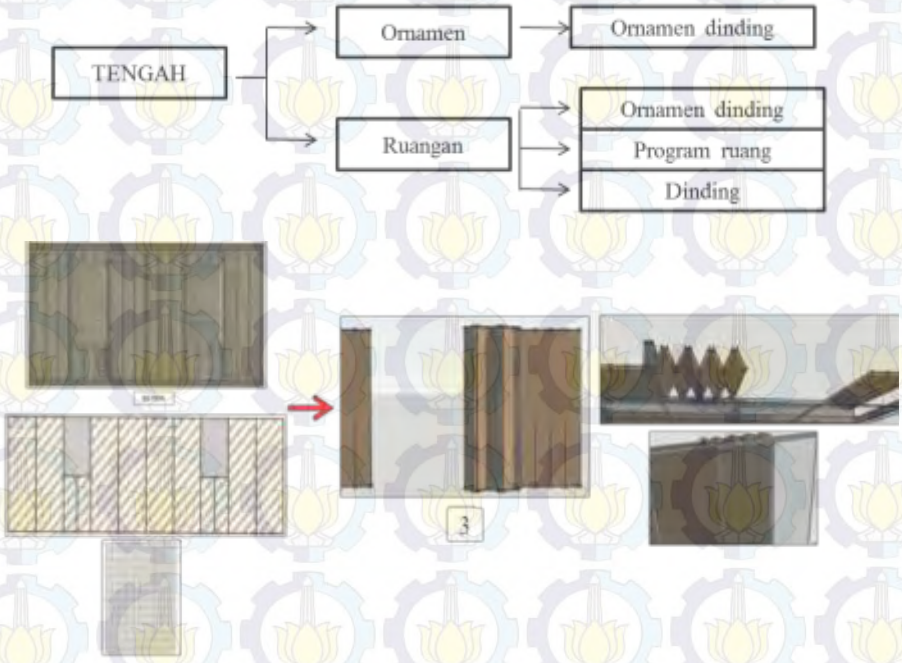
b. Ekplorasi 2



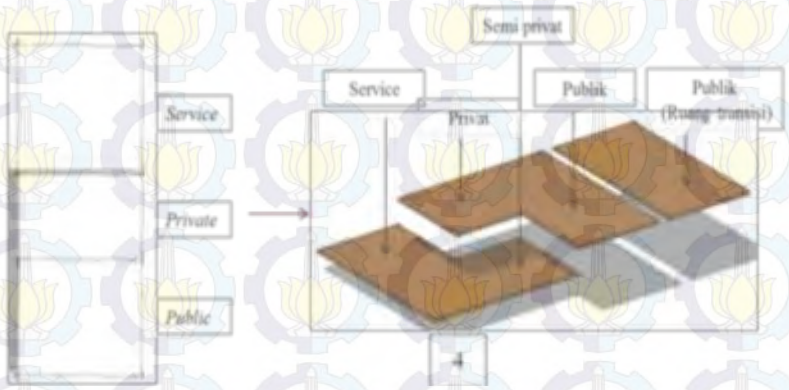
Bentuk atap bangunan mengalami distorsi perpendekkan dan pada sisi kanan dan kiri atap mengalami pengurangan sehingga terjadi bentuk segitiga yang mengalami perpanjangan pada sisi bawah atap dengan menghasilkan naungan yang lebih besar dibanding bentuk awal.



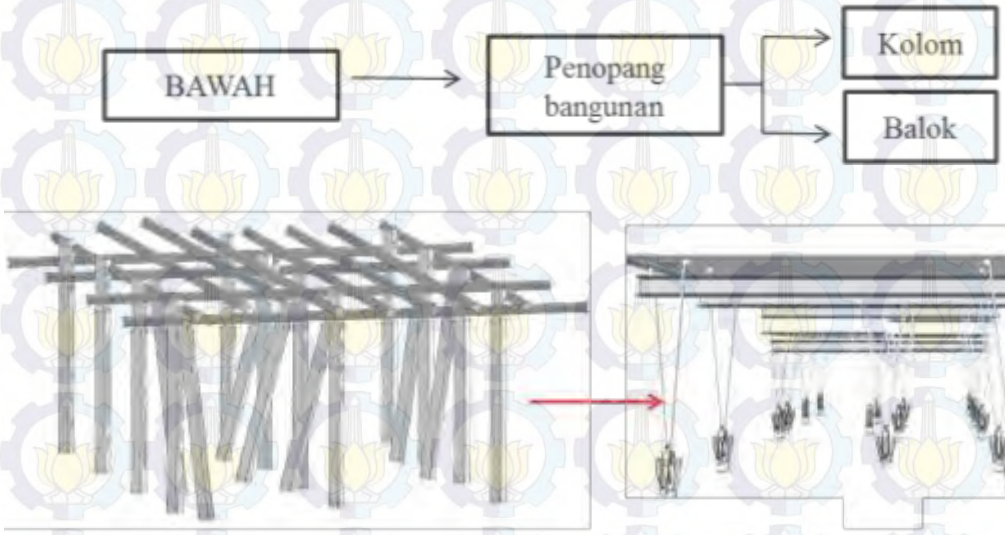
Bentuk sisi depan atap mengalami proses perpanjangan dengan cara sisi kanan dan kiri ditarik untuk menghasilkan bentuk yang pendek dan panjang. Dari kedua masa bentuk segitiga dan trapesium disatukan menjadi satu massa bentuk segitiga.



Pola dinding vertikal pada rumah Buton dan Bajo diaplikasikan pada pola dinding bangunan baru dengan model sliding yang dapat dibuka. Pada bangunan dibuat menjadi dua lapis dinding untuk menciptakan kesan yang tertutup pada rumah Bajo namun masih tetap menikmati *view* yang diaplikasikan pada bidang dinding dalam dengan menggunakan material kaca.



Pada pola *mezannine* horizontal dari rumah Buton diaplikasikan melalui pembeda fungsi ruang. Pada arsitektur rumah Buton yang mengkini ini, pada ruang yang sifatnya *service* diposisikan pada area yang terpisah dari area privat dan publik sehingga ketinggian paling rendah dibanding ruangan lainnya. Pada transformasi ruang bangunan baru ini akan dibuat ruang tambahan yakni semi privat dan ruang transisi (balkon).

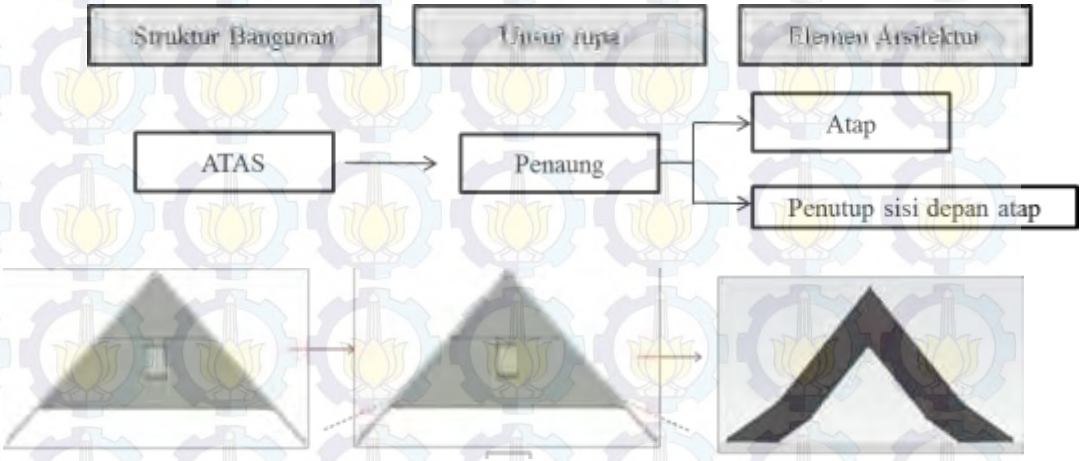


Struktur kaki rumah Bajo

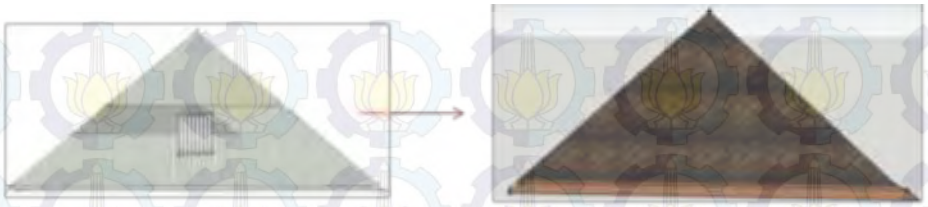
Struktur tiang digandakan dan dirotasi pada pondasi dasar sehingga membentuk geometri segitiga dan kekakuan sambungan badan dan kaki/tiang.

Berikut hasil eksplorasi dari proses penggubahan menggunakan; diperpendek, pengurangan, diganti bahan.

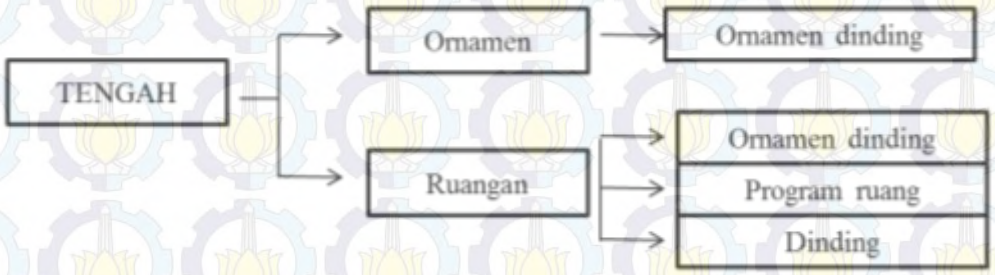
c. Ekplorasi 3

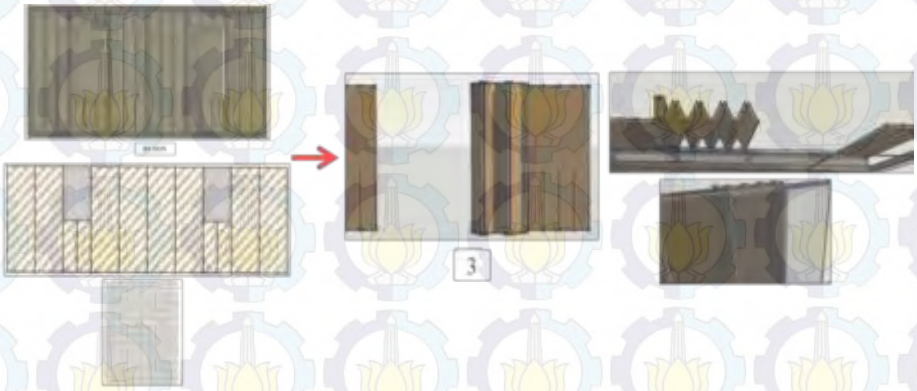


Bentuk atap mengalami pembengkokan pada sisi kiri dan kanan sehingga terkesan terlihat seolah naungan bukaan terhadap bukaan atau sisi bangunan.

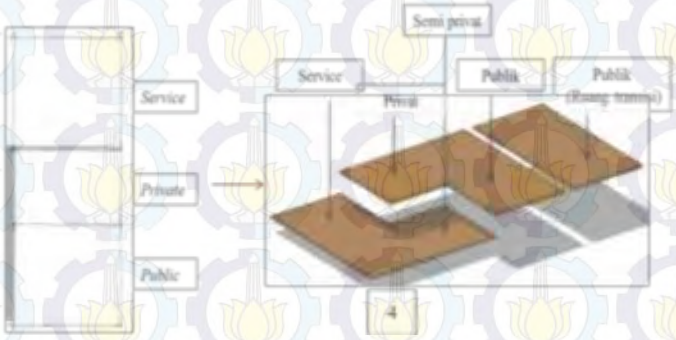


Bentuk sisi depan atap mengalami penyatuan yakni pola segitiga dan trapesium menjadi satu kesatuan segitiga.

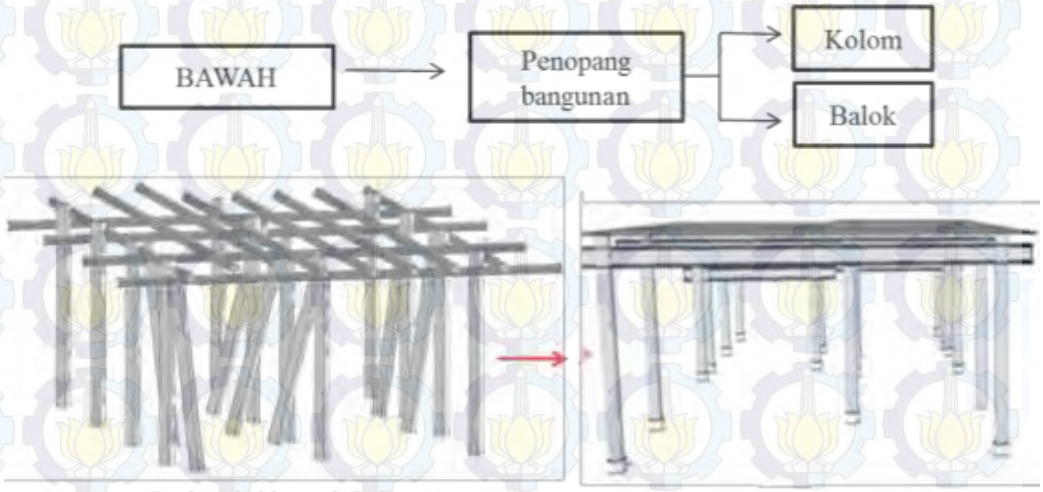




Ornamen garis vertikal pada dinding rumah Buton dan rumah Bajo diaplikasikan pada ornamen dinding bangunan baru yang ditransformasikan menjadi sebuah jendela geser. Lapisan dinding bangunan dibuat menjadi dua lapis yakni pada sisi terluar diaplikasikan dinding dengan material kayu yang berbentuk geser. Sedangkan pada dinding terdalam bangunan menggunakan kaca untuk mendapatkan *view*.

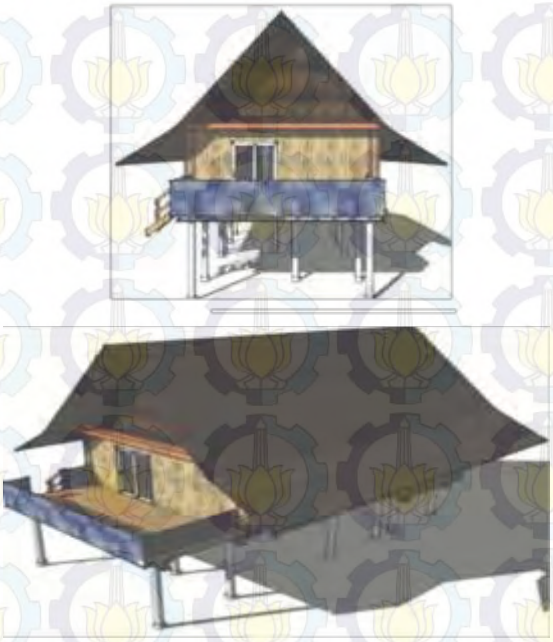


Pada pola *mezannine* secara horizontal pada rumah Buton diaplikasikan melalui pembeda fungsi ruang. Pada arsitektur rumah Buton ini pada ruang yang sifatnya *service* diposisikan pada area yang terpisah dari area privat dan publik. Pada transformasi ruang bangunan baru ini akan dibuat ruang tambahan yakni semi privat dan ruang transisi yakni balkon sebagai salah satu karakter sebuah *resort*.



Struktur kaki rumah Bajo

Pada struktur bangunan ini menggunakan struktur linear yang sangat kaku dengan material baja. Berikut hasil eksplorasi dari proses penggubahan menggunakan; pembengkokan pada bentuk geometri segitiga atap.



Tabel 4.15 Kriteria Hasil Transformasi

KRITERIA		
	- View kesegala arah - Menggunakan material baja digunakan sebagai struktur kaki *resort* dengan pola modul yang tidak beraturan. Material kayu yang diaplikasikan pada dinding, bambu untuk lantai dan kaca pada setiap bukaan. - Pola ruang yang mengglobal akibat perubahan fungsi. - Pengaplikasian pola *mezzanine* pada semua ruang (ruang tidur, toilet, ruang publik/semi privat, ruang transisi(teras) sehingga terwujud pada tampilan bangunan. - Luas ruang mengacu pada standar Internasional.	- View ke segala arah. - Menggunakan material baja pada struktur bawah/kaki dengan pengelompokan. Material kayu pada dinding dan lantai, serta kaca pada bukaan. - Pola ruang yang mengglobal akibat perubahan fungsi. - Pengaplikasian pola *mezzanine* yang diaplikasikan pada ruang *service* saja. - Luasan ruang sesuai standar Internasional.
Kemiripan	Tingkat kemiripan : cukup mirip (80%). Bentuk masih dapat dikenali dari elemen-elemen pembentuknya.	Tingkat kemiripan : cukup mirip (80%). Bentuk masih dapat dikenali dari elemen badan dan kaki bangunan namun bentuk atap yang landai membuat sulit dikenali.
KRITERIA		
	- View ke segala arah. - Menggunakan material baja pada	

	struktur bawah/kaki. Material kayu pada dinding dan lantai, serta kaca pada bukaan serta beberapa fasad yakni pada trali balkon. - Pola ruang yang mengglobal akibat perubahan fungsi. - Pengaplikasian pola *mezzanine* yang diaplikasikan pada ruang *service* saja. - Luasan ruang sesuai standar Internasional.	
Kemiripan	Tingkat kemiripan : kurang (50%); karena bentuk mengalami perubahan maksimal.	

2. Hasil Ekplorasi

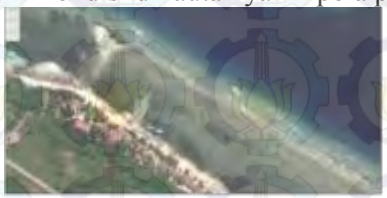
Dari hasil analisa dan eksplorasi terhadap wujud/bentuk pada rumah Buton dan Bajo, maka dipilih sebuah hasil eksplorasi yang memenuhi kriteria sebagai rumah Buton dan Bajo yang mengkini dengan fungsi *resort*.

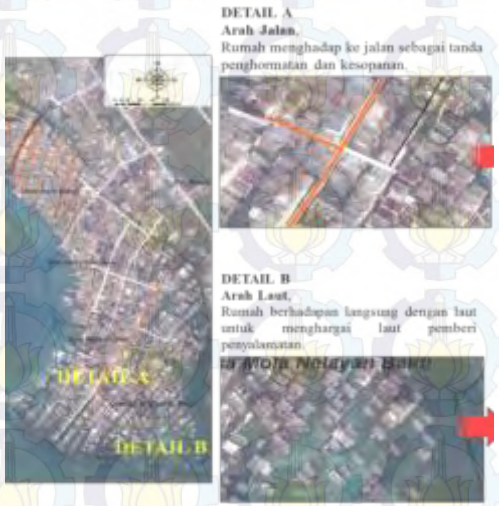
Gambar 4.17 Eksplorasi desain hasil dari transformasi

4.5.4 Analisa Terhadap Kriteria dan Konsep Terhadap Aspek Perancangan

Tabel 4.14 Kriteria dan Konsep Aspek Perancangan

Aspek Perancangan	Kriteria Desain *Resort* Masa Kini dengan Pendekatan Arsitektur Nusantara Buton dan Bajo	Analisa	Konsep Perancangan *Resort* Masa Kini dengan Pendekatan Arsitektur Nusantara Buton dan Bajo
Bentuk dan Rupa	1. Wujud mengacu pada arsitektur rumah Buton dan Bajo. 2. Bentuk dasar yang dominan dari hasil analisa rumah Buton dan Bajo.	1. Hasil akhir desain merupakan sebuah gabungan 2 arsitektur yang berbeda dalam artian bangunan yang diwujudkan adalah mewakili tampilan Buton serta Bajo juga. 2. Sistem fisik/wujud dapat dibagi menjadi 3 bagian, yakni kepala (atap), badan bangunan (dinding dan bukaan) dan kaki bangunan. Sehingga dari tiga aspek ini harus di analisis dari masing arsitektur rumah Buton dan Bajo yang merupakan paling dominan dari 3 bagian fisiknya.	1. Wujud bangunan *resort* yang didesain, tampilan wujudnya dapat mewakili kedua wujud arsitektur ini (Buton dan Bajo). 2. Seperti wujud yang digunakan pada dua arsitektur ini, yakni : a. Rumah Buton : menggunakan sistem *mezzanine* pada badan rumahnya, memiliki bentuk atap dengan pola bersusun, ornamen garis vertikal dinding. b. Rumah Bajo : kesan yang tertutup namun dinding bangunannya tetap bernapas (berpori), memiliki struktur bengkok pada kaki bangunan, pola bukaan yang menerapkan *cross ventilation,* penerapan-penerapan yang konteks akan iklim di lautan.
Ruang	1. Tipe *cottage* berdasarkan: *standard cottage* dan *Family cottage*. 2. Disediakan ruang transisi untuk menikmati pemandangan.	1. Di dalam program ruang untuk melengkapi kebutuhan pendatang dapat kita bedakan menjadi dua kategori yakni perorangan/*couple* dan dalam bentuk kelompok/keluarga. Dari kebutuhan maka *cottage* yang disediakan harus dapat mengakomodasinya.	1. Untuk membedakan dua tipe bangunan antara *standard cottage* dan *family cottage*, ini dapat kita bedakan melalui pola ruang, ukuran. 2. Menghadirkan balkon, sebagai ruang yang

	3. Transformasi bentuk sesuai dengan penerapan prinsip Buton dan Bajo. 4. Ruang yang bebas mengalir sehingga terjadi kesatuan antara alam, ruang luar hingga ke ruang luar.	2. Sebagai salah satu elemen estetik dan kriteria dari sebuah resort yakni menghasilkan sebuah ruang outdoor yang dapat menikmati potensi tapak yakni harus memiliki sebuah balkon. 3. Penerapan *mezzanine* adalah sebuah pembeda ruang antara yang sifatnya *service* dengan privat. 4. Dengan bentuk bukaan pada tiap ruang memberi kesan menyatu terhadap ruang dalam dengan kondisi luar ruang.	fungsional. Selain itu, balkon menambah nilai elemen bangunan *resort*. 3. Pola ruang yang menerapkan *mezzanine*, untuk menghasilkan wujud dari ciri khsas rumah Buton. 4. Ruang yang bersifat fleksibel, dinamis dan luas.
Tapak dan Pola Tata Masa Bangunan.	1. Penataannya mengikuti bentuk tapak dan mengarah pada *view* yang terbaik. 2. Lokasi *resort* mudah dicapai kenderaan umum/pribadi. Selain itu terhindar dari gangguan luar yang berasal dari suasana bising, bau tidak enak dan debu asap. 3. Koefisen Tinggi Bangunan (KLB) : a. Bangunan rumah tinggal di air maksimum satu lantai (KLB 1) dengan tinggi maksimum 5 m. b. Bangunan rumah tinggal di darat maksimum dua lantai (KLB 2) dengan ketinggian bangunan 10 m.	1. Tata masa bangunan *cottage* akan direncanakan di lautan makan pola penataan yang sangat memenuhi kaidah kondisi di lautan yakni pola permukiman suku Bajo.  TAPAK PERMUKIMAN SUKU BAJO	1. Menghadap ke arah laut sebagai penerapan *view* terbaik dari tapak. Selain itu penerapan yang digunakan yakni menyesuaikan permukiman suku Bajo. 2. Berada di kawasan pesisir pantai Patuno yang memiliki dua akses yakni dari pusat kota Wakatobi dan jalur bandara. Posisi tapak sangat jauh dari kebisingan sebab akses jalan utama ke tapak sangat jauh. 3. Konsep desain dari acuan peraturan : a. Untuk bangunan di laut didesain atas pertimbangan mengenai hitungan antara tinggi pada saat pasang dan pada saat surut serta modul dengan standar internasional. b. Untuk bangunan disekitar daratan akan disesuaikan dengan tinggi yang telah ditentukan.

		 2. Untuk memenuhi konsep ini, dapat dilihat dari sifat sebuah *resort* yakni menjaga privasi wisatawan yang sedang menginap dengan menciptakan sebuah lingkungan yang jauh dari kebisingan maka lokasi di pantai Patuno ini sangat sesuai. Akses ke tapak harus dapat dijangkau agar wisatawan dengan mudah mengunjungi *resort*. 3. Adanya peraturan sebuah tapak perlu ditaati agar tidak merusak kondisi tapak.	
Struktur	1. Struktur yang kuat dan dapat menyesuaikan kondisi di laut dan daerah pesisir. Struktur yang dapat mereprentasikan dari tampilan struktur arsitektur Buton/Bajo.	1. Ada beberapa hal yang menjadi kriteria dari bentuk strukturnya : a. Kesan yang didapat sederhana dan praktis. b. Mempunyai sifat lentur terhadap gempa. c. Fleksibel dalam memenuhi bentangan.	1. Konsep bentuk struktur rangka pada *resort* didasari oleh bentuk struktur kaki rumah Bajo sebab dapat menyesuaikan keadaan iklim di daerah lautan selain itu memiliki bentuk struktur kaki yang unik dengan bentuk yang bengkok untuk membentuk struktur yang kaku.

Material	1. Material yang digunakan memenuhi unsur lokalitas Wakatobi, berkelanjutan, memiliki durabilitas yang baik serta material yang dapat mewakili kekinian. Material perlu diperhatikan dalam pengampliakasiannya, antara lain : a. Atap, dinding, lantai yang dapat memperlihatkan wujud/citra arsitektur Nusantara namun tetap menggunakan teknik meng-kini. b. Struktur, yang kokoh dan stabil.	Material merupakan salah satu pemberi penekanan pada arsitektur yang mengkini dan menggunakan teknologi. a. Atap daun, Alang-alang yang berongga mengakibatkan mudah mengundang lumut, serangga dan lain-lain sehingga untuk diatasi dengan cara pengawetan atau difusi dengan macam-macam bahan kimia. Atap daun yang digunakan selain mencirikan lokalitas harus menggunakan teknik baru agar tampilan yang dihasilkan bukan sekedar tradisional namun meng-kini. Dinding, lantai untuk material dinding dalam hal ini yang memiliki spesifikasi yang baik dan dapat menunjukkan kelokalitasan serta dapat menerapkan kekiniannya. b. Struktur, perencanaan desain *cottage* direncanakan berada di atas laut maka material yang mampu bertahan lama yakni material Baja yang memiliki daya tahan akan air.	1. Beberapa material di bawah ini adalah lokalitas yang banyak terdapat di Wakatobi serta material modern: a. Atap daun seperti alang-alang yang dilapisi dengan aluminium foil sebagai penggunaan teknologi baru. Dinding bangunann menggunakan bahan yang memiliki permukaan licin seperti (papan kayu, multipleks dari bambu) sebab tingginya curah hujan dan paparan sinar matahari. Lantai, menggunakan material parket yang terbuat dari bambu. b. Struktur,menggunakan material baja. Karena sangat cocok dengan sifat struktur Bajo yang memerlukan struktur dengan daya lentur dan memiliki durabilitas lama di lautan.

4.6 Aplikasi Rancangan

4.6.1 Ide Rancang

Permasalahan perancangan pada perancangan *resort* dengan konsep penggabungan dua arsitektur Buton dan Bajo untuk menghasilkan bentuk varian baru. Dalam melakukan eksplorasi rancangan, dilakukan dengan menggunakan kriteria rancang untuk menghasilkan desain yang baik. Oleh karena itu, pemecahan masalah perancangan tersebut dapat dilakukan dengan pengolahan bentuk geometri dan rupa arsitektur rumah Buton dan Bajo untuk menghasilkan wujud dari penggabungan keduanya ke dalam sebuah desain *resort*.

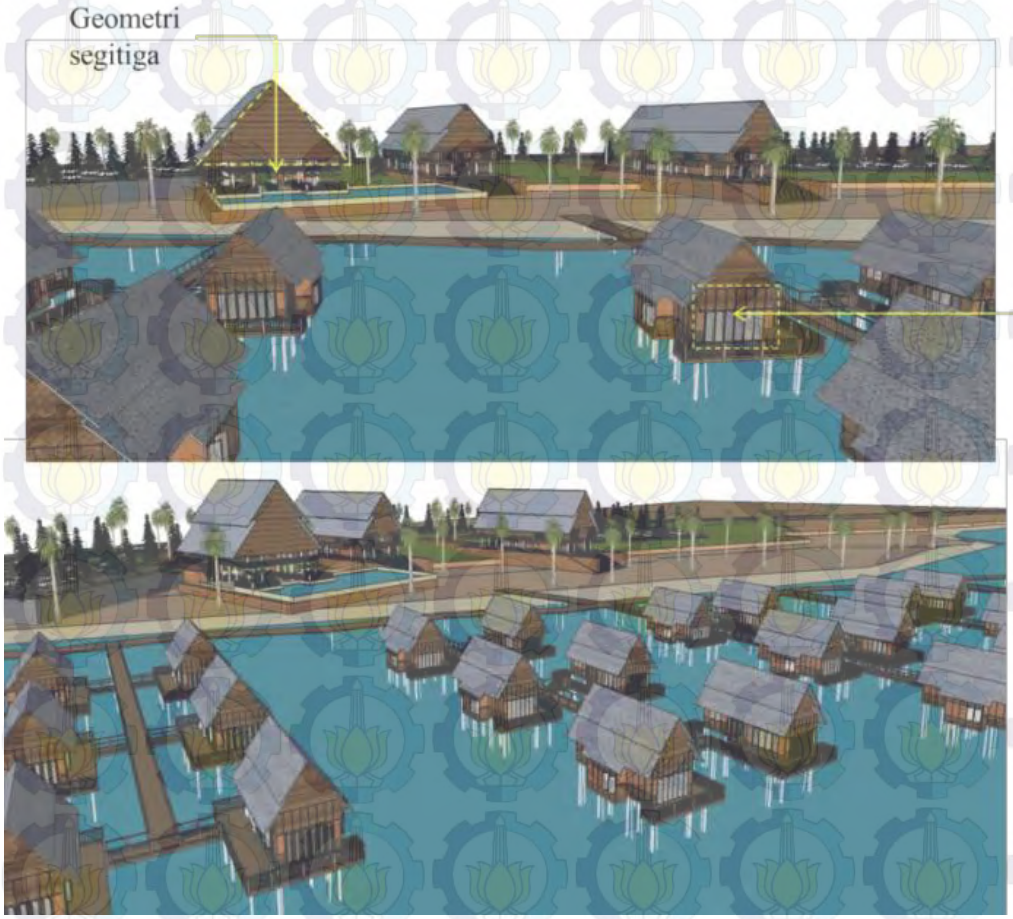
Berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan sebelumnya, pemecahan permasalahan perancangan dilakukan dengan :

1. Orientasi bangunan *resor*t khususnya *cottage* menghadap ke arah *bestview*. Sehingga bukaan pada bangunan dioptimalkan untuk menghadap pada *view*.
2. Rancangan bangunan menggunakan teknologi, material terkini, material yang terdapat di Wakatobi sebagai wujud lokalitas setempat.
3. Rancangan luasan ruang pada *resort* mengacu pada standar Internasional.
4. Bentuk bangunan yang tanggap terhadap tapak.
5. Fleksibel dalam perubahan.
6. Rancangan terhadap fasilitas-fasilitas penunjang seperti *Swimming pool*, restoran, dan lainnya.
7. Menghadirkan fungsi baru dari arsitektur rumah Buton dan Bajo.
8. Pengolahan tapak yang baik, dimana pembagian zoning antara yang privat dan publik.

Dalam pengembangan rancangan pada perancangan *resort* dapat dilakukan dengan pengolahan bentuk tata massa bangunan, bentuk , rupa dari Buton dan Bajo, fungsi bangunan Buton dan Bajo ke bentuk bangunan *resort*.

Dalam pengembangan rancangan pada desain *resort* dengan penggabungan arsitektur Buton dan Bajo, pengolahan bentuk geometri serta rupa mempertimbangkan komposisi, skala, proporsi, keseimbangan, irama , ornamen,

kontras sehingga menghasilkan sebuah desain *resort* yang dapat menghadirkan wujud Buton dan Bajo ke dalam bangunan yang baru/meng-kini.

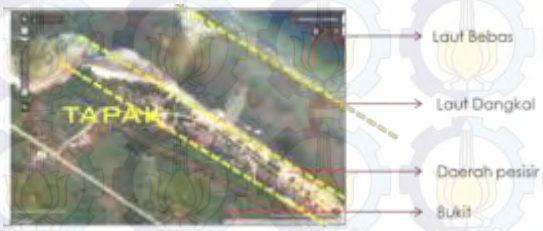


Gambar 4.18 Tampilan bangunan

4.6.2 Rancangan Tapak dan Tata Massa Bangunan

Jenis *resort* yang akan dirancang yaitu *beach resort*, sehingga salah satu kriteria pemilihan tapak *resort* berada harus berada di daerah yang memiliki potensi laut yang indah. Analisa tapak dilakukan dengan survei langsung ke tapak dan pengumpulan informasi data-data tapak melalui peraturan RTRW.

Lokasi tapak pada analisa perancangan terletak di jalan Ir. Soekarno dengan pertimbangan lokasi yang strategis, keberadaannya yang berada jauh dari keramaian yang dapat mengganggu aktivitas pada tapak serta berada pada kawasan wisata yang sangat sesuai untuk perancangan sebuah *resort* serta aksesbilitas yang mudah.

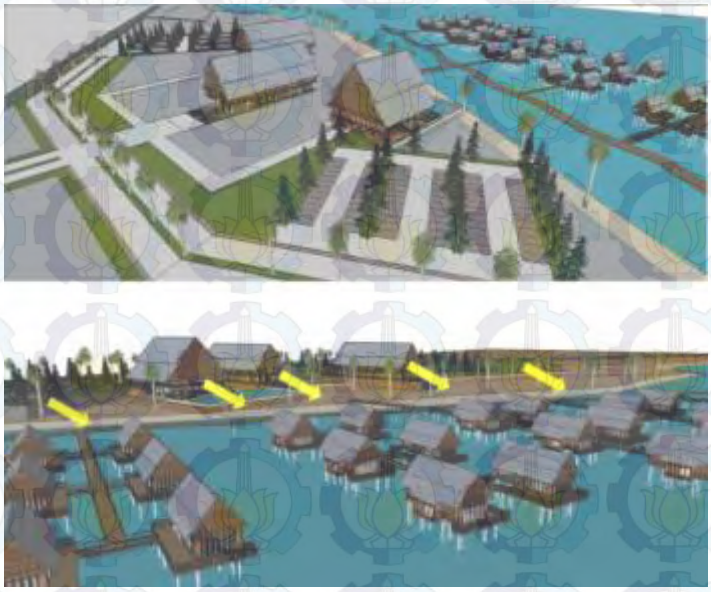


Batasan kawasan pantai patuno, secara khusus :

Utara	: Laut
Timur	: Hutan
Selatan	: Jalan Ir. Soekarno
Barat	: Hutan

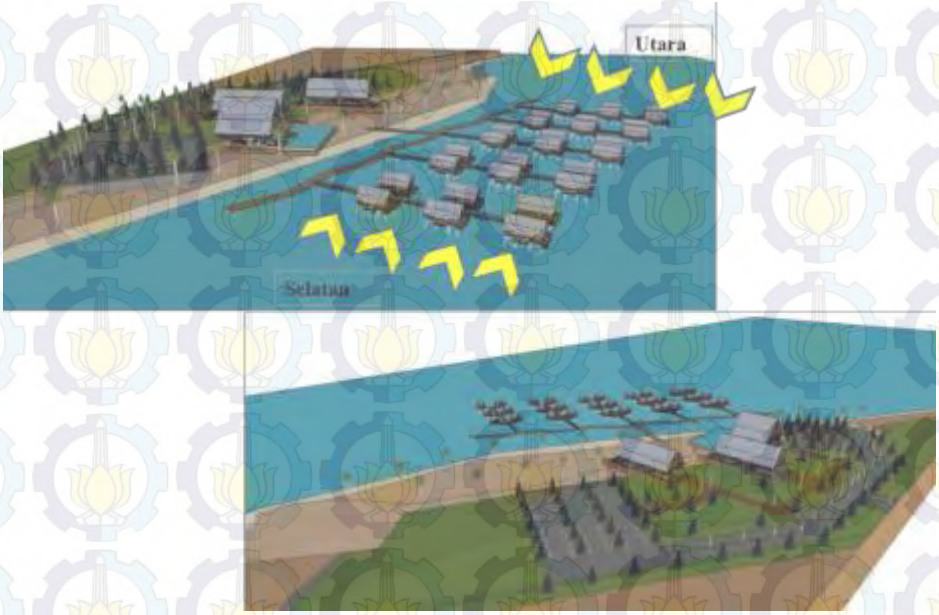
Gambar 4.19 Tapak perancangan *resort*

Rancangan tapak merupakan solusi pemecahan permasalahan rancangan yang berhubungan dengan kondisi eksisting tapak. Dalam rancangan tapak akan dijelaskan dan diuraikan tanggapan rancangan terhadap permasalahan yang ada di tapak. Proses pengembangan dan eksplorasi pada rancangan tapak dilakukan dengan merespon bentuk tapak, potensi view, iklim, kebisingan, sirkulasi bangunan, lansekap dan bentuk tata masa bangunan. Hasil rancangan tapak pada perancangan *resort* dengan konsep penggabungan dua arsitektur ini akan dievaluasi menggunakan kriteria permukiman pada rumah Bajo yang berada di lautan serta mengacu pada *view* terbaik sebagai salah satu kriteria umum untuk sebuah *resort*.



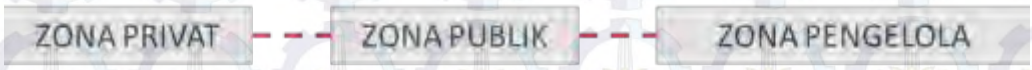
Gambar 4.20 View bangunan *resort* yang mengarah pada lautan sebagai view terbaik pada tapak.

Pola tata massa bangunan pada *resort* mengadopsi pola permukiman rumah Bajo di lautan yakni membentuk pola grid untuk pengolahan udara yang baik sehingga semua *cottage* dapat teraliri udara dengan baik. *Bestview* pada tapak menghadap pada laut. Pola penataan dalam arah hadap ini mengacu pada arah mata angin yakni memposisikan bidang terpanjang pada arah utara-selatan yang memiliki udara terbanyak. Sehingga *cottage* akan membentuk pola grid dan memposisikan bidang terpanjang pada arah utara-selatan.

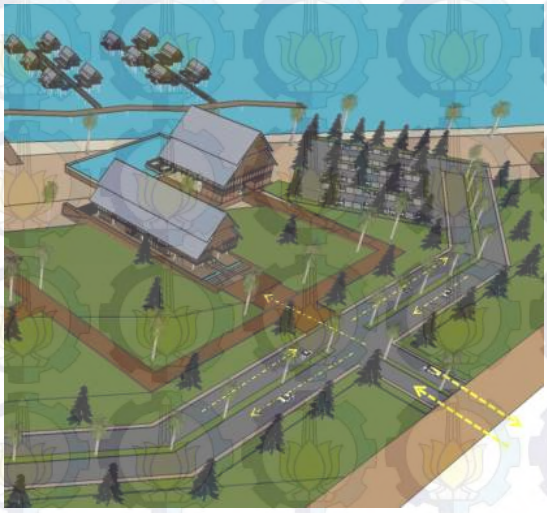


Gambar 4.21 Tapak dan tata masa bangunan *resort*

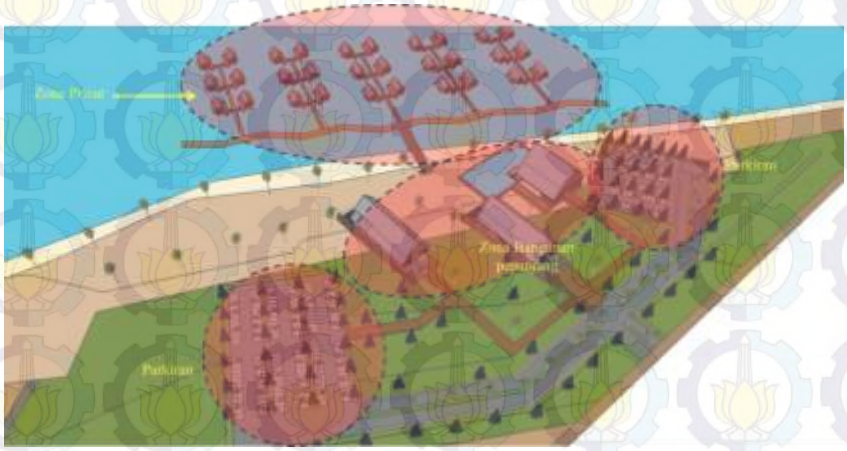
Zona publik di letakkan pada area depan tapak agar dengan mudah diakses setiap pengunjung yang datang. *Resort* juga menyediakan fasilitas jasa akomodasi yang dapat mengakomodir wisatawan berkunjung ke area wisata. Area privat di tempatkan pada zona yang memberikan kenyamanan view yakni berada di lautan. Tahap selanjutnya menentukan perbedaan *front and back of the house*. Untuk pengunjung tidak dapat beraktifitas di dalam area *back of the house* namun sebaliknya karyawan dan *staff* dapat melalui semua area dengan adanya keperluan.



Gambar 4.22 Organisasi antar ruang



Gambar 4.23 Akses masuk ke dalam tapak



Gambar 4.24 Penzoningan pada tapak

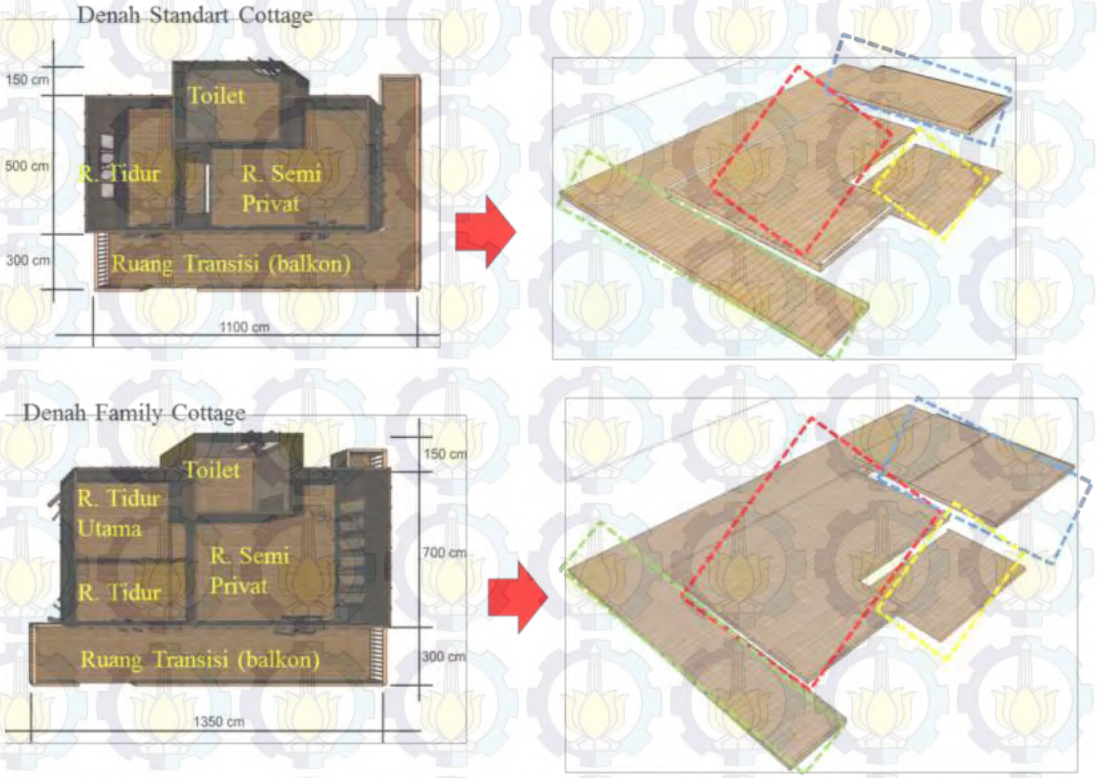
Memberikan penataan pada lahan parkir serta mengelompokkan lahan parkir antara untuk pengunjung, pengelolah.

Gambar 4.25 Area parkir *resort*

4.6.3 Rancangan Denah dan Interior

Jumlah dan fungsi ruang pada rumah Buton dan Bajo disesuaikan dengan kebutuhan dan aktivitas penghuni, demikian pun dalam wujudnya yang mengkini, penyesuaian terhadap kebutuhan ruang menjadi hal utama dalam representasi kekiniannya sebagai *resort*. Selain itu, kegiatan di tapak juga ditunjang oleh ruang publik sebagai aktifitas tambahan bagi penghuni. berikut merupakan pembagian zona ruang dalam perancangan *resort* :

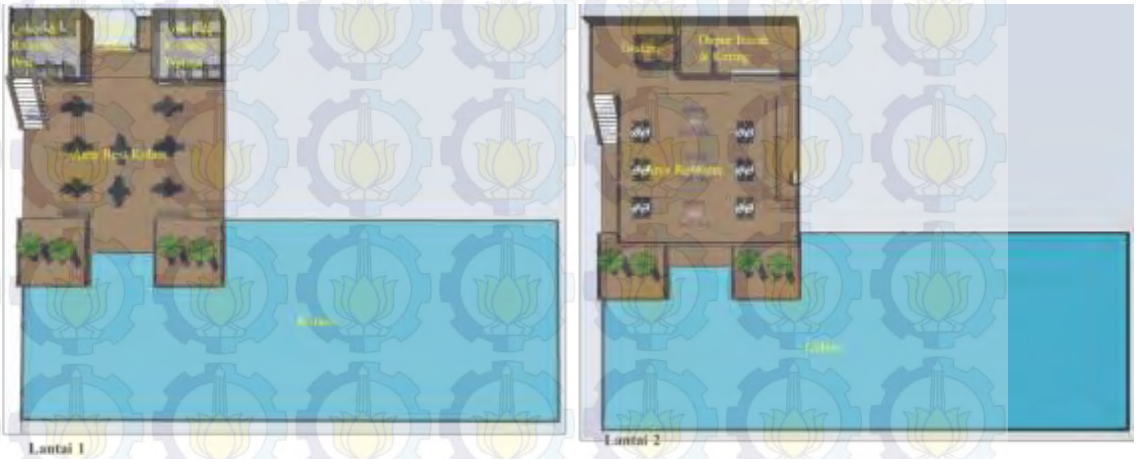
1. Guestroom yang merupakan area *cottage* dengan memaksimalkan view terbaik, tingkat kebisingan yang rendah agar menghasilkan tempat peristirahatan yang baik. Pola ruang pada *cottage* digunakan pola *mezzanine* sebagai representasi rumah Buton namun telah mengalami perubahan dari segi pola dan aktifitas menjadi sebuah fungsi *resort*. Perbedaan tinggi lantai ini disesuaikan dengan fungsi tiap ruang misalnya ruang tidur berada pada zona yang paling tinggi dari ruang lainnya sebab ruang ini memiliki sifat privasi yang sangat tinggi.



Gambar 4.26 Denah *Cottage* dan denah pola *mezzanine cottage*

2. Area publik pada hotel meliputi; restoran, area kolam renang, wedding chapel, ruang rapat

   a. Restoran dan area kolam renang



Gambar 4.27 Denah restoran dan area kolam renang

Gambar 4.28 Interior restoran dan area kolam renang

   b. *Wedding chapel* dan *ballroom*/ruang rapat

Gambar 4.29 Denah *Wedding chapel* dan *ballroom*/ruang rapat

Gambar 4.30 Interior *Wedding chapel*

3. Area Pengelola pada front office dan *receptionist*, *hall, back office*; manager dan staff, ruang server, ruang ME, dan ruang *laundry*

Gambar 4.31 Denah Lobby dan pengelola

Gambar 4.32 Interior Lobby dan Pengelola

4.6.4 Rancangan Bentuk dan *Fasade*

Gambar 4.33 Wujud Bangunan *Cottage*

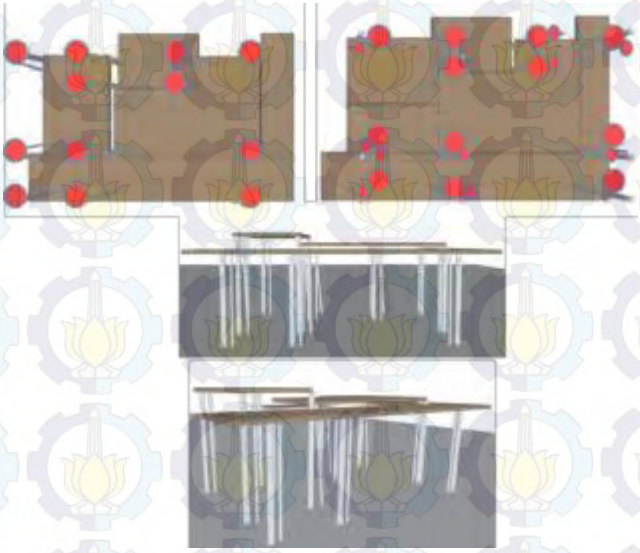
Bentuk dasar bangunan disesuaikan dengan penggabungan dan mengalami penggubahan dari arsitektur Buton dan Bajo meng-kini. Bentuk bangunan dibuat dengan tampilan yang sederhana sebagai wujud yang meng-kini selain itu menonjolkan adanya permainan pola tinggi pada *fasade* bangunan yang merupakan wujud dari pola *mezzanine* di dalam ruang.

Gambar 4.34 Tampilan bangunan pada dinding bangunan *resort*

Elemen serta ornamen yang dihadirkan yakni penerapan elemen garis vertikal pada fasad yang di desain menjadi sebuah tampilan yang inovasi dengan penambahan material kaca dan bentuk sederhana yang selalu diterapkan pada sebuah desain yang modern.

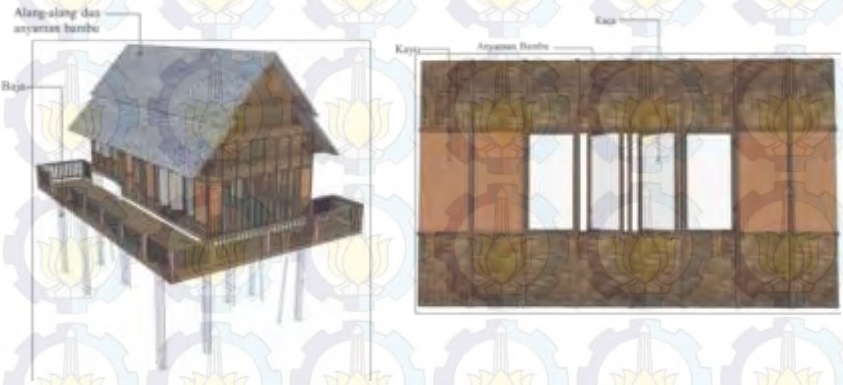
4.6.5 Rancangan Bentuk Struktur *Resort*

Konsep bentuk struktur ruang pada *resort* didasari oleh bentuk struktur kaki rumah Bajo, dimana struktur yang dipakai adalah struktur dengan pola grid namun membuat komposisi gugusnya menjadi acak melalui kombinasi transformasi.



Gambar 4.35 Struktur kaki Bajo yang diaplikasikan pada struktur *resort*

4.6.6 Aplikasi Material pada Bangunan *resort*



Gambar 4.36 Penerapan material pada bangunan

Aplikasi material pada bangunan *resort* dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Untuk atap bangunan dengan penekanan material yang tanggap terhadap iklim daerah pesisir pantai maka digunakan alang-alang yang dikomposisikan dengan material penambah yakni bambu yang dibuat diagonal sebagai pemberi kesan estetika dan mencegah kerasnya angin yang dapat mengangkat alang-alang lalu pada bawah alang-alang akan diaplikasikan aluminium foil sebagai isolator panas.
2. Dinding luar bangunan menggunakan kayu dan anyaman bambu yang diberi pola vertikal yang didesain dengan pengaplikasin kaca.
3. Pada struktur bawah bangunan menggunakan material baja karena mampu menyesuaikan kondisi laut yang dapat membuat struktur bawah mengalami korosi.

BAB 5
KESIMPULAN

Dari seluruh analisa pustaka dan eksplorasi yang dilakukan, pada bab ini akan dipaparkan kesimpulan untuk menjawab dari beberapa permasalahan penelitian.

5.1 Kesimpulan

Perancangan bangunan *resort* yang berada di Wakatobi, dengan penerapan arsitektur Nusantara setempat memiliki permasalahan desain terhadap penerapannya sebagai identitas arsitektur Nusantara Wakatobi. Sebab Wakatobi memiliki dua arsitektur nusantara yang berbeda sebagai identitasnya. Selain permasalahan penggabungan arsitektur rumah Buton dan Bajo, permasalahan dalam hal penggubahan kedua arsitektur menjadi hal yang perlu diperhatikan untuk menghasilkan rancangan yang mengkini. Hal yang perlu ditinjau yakni perbandingan sifat dimana rumah Buton dan Bajo merupakan tempat tinggal tetap sedang *resort* tempat tinggal yang sementara. Perbandingan lain yakni pada aktivitas rumah Buton, Bajo dengan *resort* dimana terletak pada ruang *service* seperti memasak dan mencuci. Oleh karena itu untuk mencapai kenyamanan pada sebuah *resort* menjadi hal yang perlu diperhatikan. Rancangan pada penelitian ini menjadi kompleks karena memiliki dua metode yang harus digunakan dalam penyelesaiannya untuk mendapatkan hasil desain yang diinginkan.

Perancangan ini menekankan pada bagaimana menggabungkan dua unsur arsitektur Nusantara yang berbeda yakni Buton dan Bajo sehingga dalam penyelesaiannya menggunakan metode penggabungannya yakni dengan teknik olah geometri penetrasi/penembusan. Dimana di dalam teknik penetrasi ini yang dilakukan yakni menggabungkan bentuk, dimana salah satu bentuk dapat dimasukkan ke dalam bentuk yang lain.

. Hasil penggabungan melalui metode penetrasi/penembusan untuk menghasilkan satu wujud/bentuk yang paling dominan dari Buton dan Bajo untuk menjadi acuan dalam proses pengkinian. Untuk mengkinian di perlukan sebuah

metode yang dapat mengubah satu elemen tadi menjadi wujud/bentuk baru yakni melalui metode transformasi.

Prinsip dalam sebuah *resort* sebagai bangunan umum memperngaruhi perubahan yang terjadi pada tampilan bentuk/wujudnya. Aspek-aspek kekinian yang dihasilkan dari rancangan *resort*, antara lain tampilan bangunannya, jenis ruangan dengan fungsi yang mengikuti kebutuhan wisatawan, pola ruang pada *cottage*, Skala ruang. Selain konsep yang dihasilkan dari perubahan arsitektur rumah Buton dan Bajo, pemilihan material dalam rancangan merupakan aspek yang paling berperan dalam menghadirkan kekiniannya. Beberapa aplikasi material yang digunakan pada rancangan disesuaikan dengan kondisi dimana bangunan *resort* di desain. Karena sebagian desain *resort* seperti *cottage* yang di tempatkan pada area lautan makan pemilihan material untuk konstruksi *cottage* yang cocok yakni baja yang dipilih berdasarkan kekuatan, praktis dan dapat bertahan lebih lama di lautan dibanding material kayu atau bambu. Selain itu penggunaan teknik baru yang mengaplikasikan gabungan beton dengan bambu untuk area basah seperti toilet, kaca pada bukaan-bukaan *resort* dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

Antoniades, Anthony. 1990. *Poetics of Architecture, Van Nostrand Reinhold*, New York

Budiharjo, Eko. 1991. *Jati Diri Arsitektur Indonesia*, Penerbit Alumni, Jakarta.

Ching, Francis D.K. 2007. *Architecture : From, Space dan Order, edisi 3,* John Wiley & Sons., London.

Dirjen Pariwisata. 1988. *Pariwisata Tanah Air Indonesia*, Jakarta.

Duerk, Donna p. 1993. *Architectural Programming Information Management For Design*, Van Nor Stand Reinhold, New York.

Galony S, Gidion. 1995. Ethic and Urban Design, Jhon Willey and Sons, New York.

Ikhwanuddin. 2005. Menggali Pemikiran Postmodernisme dalam Arsitektur. Gadjahmada University Press. Yogyakarta.

Indrawati Kairupan, Theresia. 2003. *Transformasi Bentuk Arsitektur Bali pada Tampilan Arsitektur Resort*, Tesis Pascasarjana, Program Studi Arsitektur, Bidang Keahlian Perancangan Dan Kritik Arsitektur, Institut Teknologi Sepuluh November, Surabaya.

Istanto, Freddy H. 2003. *Semangat Admiral Chenghoo dan Ekspresi Toleransi Masjid Muhammad Cheng Hoo Indonesia,* Journal Architecture, Universitas Kristen Petra, Surabaya.

James C, Snyder dkk. 1984. *Pengantar Arsitektur*, Penerbit Erlangga, Jakarta.

Jenkcs, Charles. 1960. *The Languange of Post Modern Architecture.* London: Academy Editions and New York: Rizzoli.

Juhana. 2000. Pengaruh Bentukan Arsitektur dan Iklim Terhadap Kenyamanan Thermal Rumah Tinggal Suku Bajo di Wilayah Pesisir Bajoe Kabupaten Bone Sulawesi Selatan, Thesis. Universitas Diponorogo. Semarang.

Koesariani, dkk. 2002. *Transformasi Arsitektur Nusantara*, Kuliah Seminar AR-490, Institut Teknologi Bandung, Bandung.

Kurokawa, K. 1991. *The Philosophy of Symbiosis*, Academy Group Ltd and Kisho Kurokawa, London.

Krier, R. 1988. *Architectural composition*, Rizolli international publication., New York.

Lakebo, Berthyn dkk. 1986. *Arsitektur Tradisional Daerah Sulawesi Tenggara*, Depdikbud, Jakarta.

Lawson R, Fred. *Hotels and Resorts (planning, Design and Refurbishment)*,

Nasution, s. 2011. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*, Bumi Aksara, Jakarta.

Neufert, Ernst. 1980. *Architects Data*, Granada, London.

Ningsar, & Erdiono, D. (2012). Komparasi Konsep Arsitektur Hibrid dan Arsitektur Simbiosis. *Daseng Unsrat vol. 1 no. 1* , 7-14.

Mangunwijaya, Y.B. 1995. *Wastu Citra*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.

Marlina, Endy. 2008. Panduan Perancangan Bangunan Komersial, Yogyakarta: ANDI.

Muin, Musrizal,dkk. 2011. *Dekorasi Kayu pda Bangunan Rumah Tradisional Suku Bajo*. Paper, Makassar.

Pendit S, Nyoman. 1999. *Ilmu Parawisata*, Akademi parawisata Trisakti, Jakarta.

Antoniades, Anthony C. (1992). Poetics of Architecture, Van Nostrand Reinhold, New York.

Prijotomo, josef. 1988. *Pasang Surut Arsitektur di Indonesia edisi 1,* CV. Ardjun., Surabaya.

Prijotomo, Josef. (2000), *Pasang Surut Arsitektur Indonesia*, edisi ke-2, Wastu Lanas Grafika, Surabaya.

Prijotomo, josef. 2014. *Eksplorasi Desain Arsitektur Nusantara,* PT Propan Raya, Jakarta.

Pujantara, Ruly. 2014. *Tata Letak Konfigurasi dan Interaksi Ruang Pada Rancangan Arsitektur dengan Konsep Superimposisi dan Hibrid dalam*

Teori Follow Function Follow Form, Jurnal Forum Bangunan Volume 12 No.1, Universitas Negeri Makassar.

Steven, g. 1990. *The reasoning architect : mathematics and science in design*.,Songapore. Mcg raw-hill book co.

Sudiarty syarif. 2012. *Museum kebudayaan wolio di BauBau hal 35*, Skripsi., Univesitas Muslim Indonesia, Makassar.

www.webbaviation.co.uk

http://hikmatyarabdulaziz.blogspot.com/2013/06/napak-solo-5.html

http://destiasoewoyo.wordpress.com/2014/03/12/romo-mangun-dan-sebagian-karyanya

file:/seminarpreview/transformasi/bangun/dan/rupa/terhadap/etnik/nusantara/teori-transformasi.html

http://rumah nias/RUMAH TRADISIONAL NIAS UTARA.htm

http://demaya.blog.com/2011/05/16/prof-josef-prijotomo-tampilan-arsitektur

BIOGRAFI PENULIS

Sudiarty Syarif merupakan anak bungsu dari pasangan Bapak Syarifuddin, Udu dan Waode Surya yang lahir pada tanggal 04 Mei 1989 di Waha yakni salah satu pulau yang bernama Wakatobi.

Penulis menyelesaian pendidikan dasar di SDN 4 Katobengke-Baubau (Buton). Kemudian melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMPN 4 Baubau hingga tahun 2005 dan pendidikan menengah atas di SMAN 4 Baubau hingga tahun 2008. Kemudian penulis menempuh program S1 Teknik Arsitektur di Universitas Muslim Indonesia-Makassar hingga tahun 2012 dengan mengambil judul tugas akhir "Museum Kebudayaan Wolio (Penekanan pada Arsitektur Buton). Kemudian melanjutkan program S2 Arsitektur di Institut Teknologi Sepuluh Nopember dengan bidang keahlian Perancangan Arsitektur mulai 2013.

Penulis tertarik dengan arsitektur Nusantara Buton sehingga penulis mengembangkan konsep arsitektur Buton di dalam sebuah desain.