



TUGAS AKHIR - DA 184801

FAMILY GLAMPING RESORT : ARSITEKTUR HIJAU

**CYNTHIA DWI ANNISA
08111640000080**

**Dosen Pembimbing
COLLINTHIA ERWINDI, S.T., M.T.**

**Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumian
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020**



TUGAS AKHIR - DA 184801

FAMILY GLAMPING RESORT : ARSITEKTUR HIJAU

**CYNTHIA DWI ANNISA
08111640000080**

**Dosen Pembimbing
COLLINTHIA ERWINDI, S.T., M.T.**

**Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumian
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020**

LEMBAR PENGESAHAN

FAMILY GLAMPING RESORT : ARSITEKTUR HIJAU



Disusun oleh:

CYNTHIA DWI ANNISA

NRP : 08111640000080

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir (DA 184801)
Departemen Arsitektur FT-SPK ITS pada tanggal 10 Juli 2020
Dengan nilai :AB

Mengetahui

Pembimbing .

Collinthia Erwindi, S.T., M.T.
NIP. 19810924 200812 2 001

Koordinator Tugas Akhir

FX Teddy Bada Samodra, S.T., M.T., Ph.D.
NIP. 19800406 200801 1 008

Kepala Departemen Arsitektur FT-SPK ITS



Dr. Dewi Septanti, S.Pd., S.T., M.T.
NIP. 19690907 199702 2 001

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Cynthia Dwi Annisa

NRP : 08111640000080

Judul Tugas Akhir : *Family Glamping Resort* : Arsitektur Hijau

Periode : Semester Gasal/Genap Tahun 2019/2020

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinal), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FT-SPK ITS.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

Surabaya, 29 Juli 2020

Yang membuat pernyataan



CYNTHIA DWI ANNISA

NRP. 08111640000080

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya, Laporan Tugas Akhir yang berjudul “*Family Glamping Resort : Arsitektur Hijau*” ini dapat diselesaikan.

Tersusunnya Laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bimbingan, diskusi dan juga bantuan dari berbagai pihak, dan oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Dewi Septanti S.Pd. S.T., M.T ., selaku Kepala Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumian, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
2. Bapak FX Teddy Badai Samodra S.T., M.T. Ph.D ., selaku Dosen Koordinator Tugas Akhir, Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumian, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
3. Ibu Collinthia Erwindi S.T., M.T., selaku Dosen Pembimbing atas dorongan semangat, bimbingan, waktu dan sarannya.
4. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Arsitektur yang telah memberikan pengetahuan dan arahan selama perkuliahan.
5. Keluarga besar, Ayah, Ibu, Kakak, Saudara dan Kekasih yang telah memberikan banyak dukungan baik dari segi moril maupun materil.
6. Rekan-rekan saya khususnya di Arsitektur ITS dan Semua pihak yang telah banyak memberikan masukan ,motivasi dan semangat yang sangat berarti.
7. Fatima Zahra yang selalu setia menemani mengerjakan Tugas Akhir Setiap Malam, Nur Indah sari dan Larasanti tempat berbagi dan memerlukan dukungan moril.

8. Sabilah, Hafizh, Arie, Beryl, Mita, Khonza, Salik, Ucup, Elvina, Udin, Abdul dan Rizky sebagai Keluarga Safary 2016 memberikan dukungan moril.
9. Azka Zarfani Ahmad yang telah menemani mengerjakan Tugas Akhir dan memberikan dukungan moril.
10. Devi Sonia, Dhea Ananda dan Audrina yang telah memrikan dukungan moril.
11. Dhimas dwi dan Cholisil Muchlis yang selalu memberikan dorongan semnagat dan selalu tempat berbagi selama berjuang di Tugas Akhir.

Penulis menyadari Laporan Tugas Akhir ini masih perlu banyak penyempurnaan karena kesalahan dan kekurangan. Penulis terbuka terhadap kritik dan saran pembaca agar Laporan Tugas Akhir ini dapat lebih baik. Apabila terdapat banyak kesalahan pada makalah ini, baik terkait penulisan maupun konten, penulis mohon maaf karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT.

Demikian yang dapat penulis sampaikan. Akhir kata, semoga makalah ini dapat bermanfaat.

Wassalamualaikum wr.wb

Surabaya, Juni 2020

Penulis

FAMILY GLAMPING RESORT : ARSITEKTUR HIJAU

Nama Mahasiswa : Cynthia Dwi Annisa
NRP : 08111640000080
Pembimbing : Collinthia Erwindi, ST.,MT.

ABSTRAK

Kota Batu adalah sebuah kota di Provinsi Jawa Timur yang terletak di kaki dan lereng pegunungan. Banyaknya peninggalan sejarah, pemandangan alam, dan tempat wisata yang membuat Kota Batu memiliki potensi sangat besar untuk mengunjungi objek wisata yang terdapat disana. Tidak cukup satu hari bagi para wisatawan untuk menikmati destinasi wisata yang berada di Kota Batu ditambah dengan dinginnya Kota Batu membuat para wisatawan membutuhkan tempat peristirahatan berupa Resort, Home Stay, Villa, Hotel dan sejenisnya. Wisatawan pendatang paling banyak datang bersama keluarga, Dengan adanya resort dengan konsep Green Architecture di kawasan dataran tinggi di tambah dengan resort yang di fasilitasi *Family Friendly* di Kota Batu ini, di harapkan dapat memenuhi kebutuhan sarana prasarana, hunian sementara bagi wisatawan, dan bisa membantu menghijaukan kawasan Kota Batu.

Diperlukan sebuah lokasi yang tepat dari segi peruntukan lahan, lahan yang tepat adalah lahan yang memiliki view yang baik, alami (belum diolah) dan berada di daerah yang dekat dengan kawasan wisata Kota Batu. Aksebilitas yang mudah dijangkau dan juga jaringan infrastruktur juga sangat diperlukan dalam pemilihan lokasi guna untuk mendukung sarana yang terdapat di dalamnya.

Kawasan dataran tinggi di Kota Batu merupakan kawasan yang dapat memanfaatkan kondisi yang ada pada lahan dan kosisidi di kota Batu. Dengan melihat keadaan yang terdapat di Kota Batu sendiri menggunakan pendekatan *Green Architecture* sangat tepat.

Kata Kunci : Dataran Tinggi, Family Friendly, Green Architecture, Kota Batu, Resort

FAMILY GLAMPING RESORT : ARSITEKTUR

HIJAU

Nama Mahasiswa : Cynthia Dwi Annisa
NRP : 08111640000080
Pembimbing : Collinthia Erwindi, ST.,MT.

ABSTRACT

Batu City is a city in the province of East Java located at the foot and slope of the mountains. The many historical relics, natural landscapes, and tourist attractions that make Batu City have enormous potential to visit tourist objects contained there. One day is not enough for tourists to enjoy tourist destinations in Batu City coupled with the coldness of Batu City, making tourists need housing such as resorts, home stays, villas, hotels and the like. Most of the new arrivals come with family, the existence of the resort with the concept of Green Architecture in the highlands, plus the resort facilitated by Family Friendly in Batu, is expected to meet the needs of infrastructure, temporary shelter for tourists, and can help greening Batu City area. An exact location is needed in terms of land allotment, the right land is land that has a good view, natural (unprocessed) and is in an area close to the tourist area of Batu City. Accessibility that is easily accessible and also infrastructure networks are also very necessary in the selection of locations in order to support the facilities contained therein. The highland area in Batu City is an area that can take advantage of existing conditions in the land and occupation in Batu. By looking at the conditions contained in Batu City itself using the Green Architecture approach is very appropriate.

Keyword : Plateau, Family Friendly, Green Architecture, Batu City, Resort

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Isu dan Konteks Desain	2
1.2.1. Isu.....	2
1.2.2. Karakteristik Kawasan	5
1.2.3. Karakteristik Pengguna	6
1.3. Permasalahan dan Kriteria Desain	6
1.3.1 Permasalahan	6
1.3.2 Kriteria Desain	6
BAB 2	7
PROGRAM DESAIN	7
2.1. Rekapitulasi Program Ruang	7
2.1.1. Program Aktivitas	7
2.1.2. Program Ruang Entrance	10
2.1.3. Program Ruang Hunian.....	10
2.1.4. Program Ruang Hiburan dan Rekreasi.....	11
2.1.5. Program Ruang M.E.P	11
2.1.6. Program Restaurant, Bar dan Service	12
2.1.7. Program Ruang Service	12
2.1.8. Hubungan Antar Ruang	13
2.1.9. Persyaratan ruang.....	16

2.2. Deskripsi Tapak	20
2.2.1. Gambaran Umum Lokasi	22
2.2.2. Konteks lingkungan.....	23
2.2.3. Ukuran dan tata wilayah.....	23
2.2.4. Sirkulasi.....	23
2.2.5. Utilitas	24
2.2.6. View	24
2.3. Kajian peraturan dan data terkait	25
2.3.1. Peraturan Daerah Kota Peraturan Daerah Kota Batu Nomor 9 Tahun 2011 Tentang Retribusi Perizinan Tertentu.....	25
BAB 3.....	29
PENDEKATAN DAN METODE DESAIN	29
3.1. Pendekatan Desain	29
2.3.2. Pendekatan Green Architecture.....	29
3.2. Metode Desain	31
2.3.3. Metode Perancangan	31
BAB 4.....	33
KONSEP DESAIN	33
4.1. Eksplorasi Formal	33
4.1.1 Konsep Tapak & Ruang	33
.....	37
4.1.2 Pembentukan Ruang Luar	44
4.1.3 Penataan massa.....	44
4.1.4 Bentuk bangunan.....	45
4.1.5 Transformasi Desain	46
.....	46
4.2. Eksplorasi Teknis	46
4.2.1. Material	46
4.2.2. Persyaratan Penghawaan	50

4.2.3	Sistem Sanitasi	50
BAB 5		53
DESAIN		53
5.1	Eksplorasi Formal	53
5.2	Eksplorasi Teknis.....	65
5.2.1	Struktur	65
5.2.2	Material	65
5.2.3	Utilitas.....	66
BAB 6		69
KESIMPULAN		69
DAFTAR PUSAKA		70
		71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Site	5
Gambar 2.1 Hubungan Antar Ruang Entrance	13
Gambar 2.2 Hubungan Antar Ruang Hunian Resort.....	13
Gambar 2.3 Hubungan Antar Ruang Hunian C & D.....	14
Gambar 2.4 Hubungan Antar Ruang Hiburan dan Rekreasi	14
Gambar 2.5 Hubungan antar Ruang Servis MEP	15
Gambar 2.6 Hubungan antar Ruang Restaurant Service	15
Gambar 2.7 Gambaran Umum lokasi	22
Gambar 2.8 Sirkulasi jalan	23
Gambar 2.9 Utilitas	24
Gambar 2.10 View.....	24
Gambar 4.1 Konsep Tapak	33
Gambar 4.2 Konsep Arah angin	34
Gambar 4.3 Konsep Tapak Sirkulasi Kendaraan.....	34
Gambar 4.4 Konsep Tapak Sirkulasi Internal	35
Gambar 4.5 Konsep Tapak Centre Point	35
Gambar 4.6 Konsep Tapak Natural Cross ventilation.....	36
Gambar 4.7 Konsep Tapak Pemisahan.....	36
Gambar 4.8 Konsep Tapak Sinar Matahari	37
Gambar 4.9 Konsep Tapak Solid dan Void.....	37
Gambar 4.10 Konsep Tapak Vegetasi	37
Gambar 4.11 Pengelompokan Fungsi.....	38
Gambar 4.12 Entrance	39
Gambar 4.13 Receptionist	39
Gambar 4.14 Resort Glamping.....	40
Gambar 4.15 Resort Fasilitas Kids Suit	40
Gambar 4.16 Fasilitas Spa	41
Gambar 4.17 Spa Anak.....	41

Gambar 4.18 Kids Education	42
Gambar 4.19 Ruang Kids Club	42
Gambar 4.20 Mushola	46
Gambar 4.21 Restaurant	43
Gambar 4.22 Pentaan Ruang	44
Gambar 4.23 Transformasi Ruang	47
Gambar 4.24 Material Kayu	48
Gambar 4.25 Atap Sirap Bitumen	49
Gambar 5.1 Site Plan	52
Gambar 5.2 Layout	53
Gambar 5.3 Pengelola Lantai 1	54
Gambar 5.4 Pengelola Lantai 2	55
Gambar 5.5 Denah Resort A & B	55
Gambar 5.6 Denah Resort C & D	55
Gambar 5.7 Denah Restaurant	56
Gambar 5.8 Tampak Lobby Depan Dan Belakang	57
Gambar 5.9 Tampak Lobby kiri dan kanan	57
Gambar 5.10 Tampak Kanan Kiri Resort A & B	57
Gambar 5.11 Tampak Resort C&D	58
Gambar 5.12 Potongan A-A	59
Gambar 5.13 Potongan B-B	60
Gambar 5.14 Potongan C-C	60
Gambar 5.15 Potongan D-D	61
Gambar 5.16 Potongan E-E	61
Gambar 5.17 Potongan A-A Lobby Lantai 1	61
Gambar 5.18 Potongan B-B Lantai 2	62
Gambar 5.19 Potongan A-A Resort A&B	62
Gambar 5.20 Porongan B-B Resort A&B	62
Gambar 5.21 Potongan A-A resort C&D	62

Gambar 5.22 Potongan B-B Resrt C&D	62
Gambar 5.23 Potongan A-A Restaurant	63
Gambar 5.24 Potongan B-B restaurant.....	63
Gambar 5.25 Perspektif	63
Gambar 5.26 Struktur	64
Gambar 5.27 Material.....	65
Gambar 5.28 Listrik.....	65
Gambar 5.29 Distribusi Listrik.....	66
Gambar 5.30 Air Bersih	66

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jumlah Kunjungan Wisatawan Menurut Tempat Wisata dan Wisata Oleh-Oleh di Kota Batu ..	3
Tabel 2.1 Program Ruang Entrance	10
Tabel 2.2 Program Ruang Hunian.....	11
Tabel 2.3 Program Ruang Hiburan dan Rekreasi	11
Tabel 2.4 Program Ruang MEP	11
Tabel 2.5 Program Ruang Restaurant, Bar Service	11
Tabel 2.6 Program Ruang Servis	13
Tabel 2.7 Persyaratan Ruang	20

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Revels (2012) berpendapat bahwa, selama abad ke-21 lebih banyak keluarga yang terlibat dalam liburan keluarga sebagai waktu untuk menghabiskan waktu dengan anak-anak mereka untuk membangun hungan kembali dengan keluarga. Keluarga adalah agen sosialisasi utama bagi kaum muda untuk mendapatkan tujuan sosial dan memperkuat hubungan keluarga Lee et al., (2011). Meskipun bagian ini terus meningkat, beberapa hotel dan resor Amerika secara bertahap berpindah pada layanan terbaik dan menarik perhatian keluarga sehingga mereka menghabiskan lebih banyak hari di hotel atau resor (Bayes 2008). Namun refleksi ini masih belum di terapkan di negara-negara berkembang meskipun Shaw & Dawson (2010) dan Revels (2012) berpendapat bahwa orang tua menghargai sebagian besar waktu yang dihabiskan dengan anak-anak mereka menggunakan sebagian dalam layanan *Family Friendly* yang ditawarkan di resor.

Ketersediaan fasilitas *Family Friendly* selama liburan menjadi fokus utama fasilitas untuk mengurangi stres pada orang tua dan waktu untuk bersantai dan melarikan diri dari tekanan kehidupan rumah. Johanson (2008) menyimpulkan bahwa dibutuhkannya resor yang terus meningkatkan layanan yang sesuai dengan diharapkan oleh pelanggan sebagai cara untuk mengalahkan pesaing di milenium baru. Agate et al., (2008) berbicara soal dimensi yang berbeda dengan layanan Family Friendly di mana mereka dapat menilai religiusitas keluarga, waktu luang keluarga, dan fungsi keluarga. Agate et al., (2008) mengembangkan model untuk menggambarkan bahwa kebutuhan resor yang menawarkan fasilitas yang dibuat khusus untuk kebutuhan dan keinginan pelanggan. Ketersediaan fasilitas tersebut menghasilkan kepuasan pelanggan melalui kohesi dan kemampuan beradaptasi antara anggota dan kegiatan keluarga inti memberikan lingkungan yang aman dan nyaman di mana perasaan kedekatan dan ikatan dapat meningkat. Kenyamanan

dapat dilakukan melalui dua cara yaitu keseimbangan dan liburan inti keluarga. Pola waktu luang keluarga inti adalah jenis waktu luang yang sering dilakukan orang ketika mereka di rumah setiap hari dan biayanya sangat minim untuk jenis rekreasi ini (Agate et.al, 2008). Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan orang pada waktu luang keluarga inti adalah bermain di sekitar halaman, makan malam bersama semua anggota keluarga, menonton televisi bersama sebagai sebuah keluarga, hanya untuk menyebutkan beberapa saja.

1.2. Isu dan Konteks Desain

1.2.1. Isu

Menurut data Rencana Pembangunan jangka Menengah Daerah Kota Batu ahun 2012 -2017 mengatakan bahwa Kota Batu memiliki karakteristik kondisi geografis yang mendukung kepariwisataan berbasis alam, atau wisata alam. Pemandangan yang indah, hawa yang sejuk sumberdaya hutan yang melimpah merupakan potensi yang berpeluang untuk diberdayakan secara bijaksana menjadikan wisata alam yang menarik.

Dalam perencanaan pembangunan, data mengenai ketenagakerjaan memegang peranan penting. Berkembangnya sektor pariwisata mengakibatkan pergeseran lapangan usaha di kota Batu. Presentase terbesar adalah pada sector perdagangan, eceran, restoran, dan hotel yaitu 30,4%. Sementara presntase penduduk di lapangan usaha pertanian hanya 27,3%.

Pada tahun 2012, perekonomian Kota Batu menunjukan perkembangan yang cukup baik. Perkembangan tepat-tempat wisata yang baru memberikan efek berganda bagi sector-sektor lain. Perbaikan infrastruktur yang memadai membuat Kota Batu menjadi salah satu kota tujuan wisata di Jawa Timur.

Berdasarkan Badan Pusat Statistik Kota Batu jumlah kunjungan wisatawan menurut tempat wisata dan oleh-oleh di Kota Batu pada tahun

2017 terdapat peningkatan yang signifikan. Terhitung akhir bulan November 2018 tercatat kunjungan wisatawan sebanyak 5,6 juta wisatawan. Jumlah yang melebihi target kedatangan wisatawan tahun 2018 sebesar 5,2 juta wisatawan, dengan mengalami kenaikan dari tahun 2016 dengan jumlah wisatawan sebesar 4.188.910 juta wisatawan. Tempat wisata Selecta menyumbang jumlah wisatawan terbanyak pada tahun 2016 sebanyak 1.025.207 juta wisatawan. Pemerintahan Kota Batu menargetkan kenaikan di tahun 2019 sebanyak 5,8 juta wisatawan.

Meningkatnya jumlah wisatawan yang datang pada kawasan Dataran Tinggi Kota Batu setiap tahunnya, baik wisatawan lokal maupun wisatawan asing, membuat kawasan ini membutuhkan sarana dan prasarana. Berikut data statistik wisatawan pada tahun 2016 dengan hasil data setiap 2 bulan sekali, ditambah data akhir tahun untuk menampilkan data tiginya wisatawan pendatang di bulan Desember dan data statistik pada tahun 2017 yang tertera pada Tabel 1.1 :

No.	Wisatawan	2016							2017
		Jan	Mar	Mei	Jul	Sep	Nov	Des	
1.	Manca negara	173	485	275	187	292	119	209	4.622
2.	Domestik	264.8	197.7	314.	369.2	181.	196.5	506.	4.184
		80	56	683	00	341	75	374	.288
3.	Jumlah	264.0	198.2	313.	369.3	181.	196.6	506.	4.188
	Total	53	41	958	87	633	94	583	.910
		2,782,398							4.188 .910

Tabel 1.1 Jumlah Kunjungan Wisatawan Menurut Tempat Wisata dan Wisata Oleh-Oleh di Kota Batu.
(sumber : Badan Pusat Statistik Kota Batu.)

Dalam hal ini, sarana dan prasarana berupa home stay, resort dan sejenisnya untuk memenuhi kebutuhan wisatawan di kawasan Kota Batu tersebut.

Dilihat dari terus naiknya jumlah tempat wisata dan sarana akomodasi yang terdapat di Kota Batu, menurut data Statistik perhotelan Kota Batu Tahun 2017. Jumlah hotel dan akomodasi lainnya yang ada di kota batu pada tahun 2016 sebanyak 522 buah. Sedangkan jumlah kamar yang tersedia untuk memenuhi kebutuhan wisata baik domestik maupun asing sebanyak 6.066 unit dengan jumlah tempat tidur sebanyak 11.292 unit, membuat potensi besar untuk pengembangan sarana dan prasarana. Diharapkan Resort tersebut dapat menjadi oenyeimbang antara kebutuhan wisatawan yang dating di dataran tinggi Kota Batu, serta memiliki Resort yang professional sehingga fungsi dan tujuan dari resort ideal dapat tercapai.

Tempat wisata yang terdapat di Kota Batu sangat di dominasi oleh wisata edukasi yang di peruntukan anak anak dan keluarga. Dilihat dari kondisi ini Resort yang bertemakan Family Friendly sangat tepat untuk sarana dan prasarana pelengkap dengan di hadirkannya tempat bermain anak dan spa untuk keluarga.

Green Architecture ialah sebuah konsep arsitektur yang berusaha meminimalkan pengaruh buruk terhadap lingkungan alam maupun manusia dan menghasilkan tempat hidup yang lebih baik dan lebih sehat, yang dilakukan dengan cara memanfaatkan sumber energi dan sumber daya alam secara efisien dan optimal.

Menurut Jerry Yudelson dalam buku *Green Building A to Z, Understanding the Language of Green Building —Green buildings are part of a global response to increasing awareness of the role of human activity in causing global climate change*. Bangunan Hijau adalah

bagian dari respon global untuk meningkatkan kesadaran manusia akan aktifitasnya yang menyebabkan perubahan iklim global.

Dengan adanya Resort yang *family friendly* yang mensupport segala fasilitas yang di butuhkan keluarga, dengan konsep *Green Architecture* di kawasan Dataran Tinggi Kota Batu ini, di harapkan dapat memenuhi kebutuhan sarana prasarana, hunian sementara bagi wisatawan dan bisa membantu menghijaukan kawasan Dataran Tinggi Kota Batu.

1.2.2. Karakteristik Kawasan



Gambar 1.2 Site

(sumber : google earth, Ilustrasi penulis)

Site Lahan terletak di Jl. Raya Pandanrejo, Bumiaji, Kec. Bumiaji, Kota Batu, Jawa Timur 65332. Eksisting tapak merupakan daerah pariwisata dan penginapan. Berdekatan dengan Taman Rekreasi Kampoeng Kidz dan juga merupakan suatu tempat yang strategis untuk di bangun resort karena terdapat tidak jauh dari pariwisata alam. Selain dekat dengan beberapa tempat rekreasi, juga sangat dekat dengan akses jalan tol.

1.2.3. Karakteristik Pengguna

Sesuai dengan kondisi lahan yang terdapat di sekitar, yaitu terdapat banyak tempat wisata di kawasan tersebut. Dilihat dari pola wisatawan yang berdatangan ke Kawasan Wisata edukasi, maka dari itu banyak pedatang merupakan keluarga yang akan mengedukasi anak dan mengisi waktu libur sebaik mungkin dengan keluarga.

Karakteristik dari Wisatawan batu yang membawa keluarga yang sedang mencari liburan yang bisa menggunakan waktu luangnya di isi dengan kegiatan yang dapat *bonding* dengan anak, dan juga dapat memberikan edukasi kepada anak-anak tentang edukasi alam dan kemping.

1.3. Permasalahan dan Kriteria Desain

1.3.1 Permasalahan

- Bagaimana memanfaatkan kontur sebagai bentuk dan alur bangunan yang akan memiliki konsep cottage sehingga sangat mempengaruhi penempatan bangunan bangunan yang terpisah-pisah?
- Bagaimana resort menjadi pilihan keluarga sebagai tempat staycation?

1.3.2 Kriteria Desain

- Desain resort glamping dengan merasakan experience camping dengan baik
- Menerapkan konsep *green architecture respect to site* dengan meminimalisir *cut and fill* pada lahan

BAB 2

PROGRAM DESAIN

2.1. Rekapitulasi Program Ruang

2.1.1. Program Aktivitas

Sesuai dengan konsep yang menggunakan family friendly, banyak fasilitas yang mendukung banyaknya aktivitas keluarga yang dilakukan di dalamnya. Gaines et al., (2004) menyatakan bahwa dalam beberapa tahun terakhir banyak keluarga memilih untuk menghabiskan sebagian besar waktu dengan anak-anak mereka sehingga ada peningkatan permintaan untuk kegiatan dan layanan *family friendly* ini adalah alasan mengapa keramahtamahan ramah keluarga telah menjadi lebih baik.

Maka, dari kegiatan dan interaksi yang dilakukan oleh sebuah keluarga sangatlah penting dan dapat didukung dengan kosep resort yang *family friendly*.

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Sifat Ruang		
			Publik	Semi Publik	Privat
Pengunjung					
Tamu Resort	Memarkir kendaraan	Parkiran	√		
	Menunggu, Administrasi, Check In/Out	Lobby	√		
	Menginap, Menonton, Menerima Tamu	Hunian			√
	Menitip Barang	Loker/ Ruang penitipan barang	√		
	Makan, Minum, Bersantai, Menikmati suasana dan berkreasi	Café, restoran dan plaza	√		

	Mengadakan meeting dan berdiskusi	Ruang meeting		√	
	Bersantai dan berekreasi	Taman, Pool	√		
	Berolahraga	Jogging track	√		
<hr/>					
Pengelola					
General Manager	Mengelola Resort	Ruang General Manager			√
	Rapat dengan Karyawan	Meeting Room		√	
Asisten Maganer	Membantu Kegiatan Manager	Ruang Asisten			√
Manager Pengelola	Mengatur seluruh kegiatan karyawan yang ada didalam resort.	Ruang Manager pengelola			√
Staf Manager Pengelola	Membantu manager pengelola	Ruang staf pengelola		√	
Manager Keuangan	Mengelola keuangan	Ruang Manager keuangan			√
Staf Manager Keuangan	Membantu mengelola keuangan	Ruang staf keuangan		√	
Manager Pemasaran	Memanage pemasaran resort	Ruang Manager pemasaran			√
Staf Pemasaran	Melaksanakan tugas memasarkan resort	Ruang staf Pemasaran		√	
<hr/>					
Service					
Security	Menjaga keamanan	Ruang security		√	

Bagian Perlengkapan	Menyediakan perlengkapan	Ruang perlengkapan		√	
Koki dan Staf Dapur	Melayani tamu di restoran dan cafe	Dapur, ruang penyimpanan		√	

Karyawan	Berganti pakaian, istirahat, mandi, makan	Ruang karyawan, loker, pantry/kantin		√	
Penerima Tamu	Menerima tamu	Ruang tunggu		√	
<i>Receptionist</i>	Mengerjakan administratif	Ruang resepsionis		√	
<i>Book Keeper</i>	Mencatat tamu yang masuk dan keluar	Ruang resepsionis		√	
<i>Housekeeping</i>	Membersihkan kamar-kamar dan menjaga kebersihan resort	Gudang kebersihan dan ruang istirahat, wc		√	
<i>Engginer</i>	Memastikan MEP dalam bangunan berjalan dengan baik dan memperbaiki jika ada kerusakan	Ruang MEP		√	
Petugas maintenance	Merawat dan memperbaiki bangunan jika ada kerusakan	Ruang Perawatan gedung		√	
Petugas Parkir	Menjaga gerbang masuk, beristirahat, dan makan,	Ruang portal dan wc.		√	
Petugas kebersihan taman	Menjaga kebersihan taman di area hotel resort	Ruang istirahat dan gudang alat		√	
Petugas mobile	Mengantar pengunjung ke cottage/tenda	Ruang karyawan, Lobby, Wc dan pantry		√	
Petugas penjaga Fasilitas	Menjaga keamanan dan kenyamanan fasilitas	Ruang spa, Kolam renang, Games Corner, Kids Club, Fasilitas olahraga,		√	
		Tempat Berkuda, Ruang Sauna, Kolam Pancing, Kids Education, Ruang Istirahat,			

		Ruang Loker, WC dan pantri			
Seluruh pengelola hotel	Rapat, beristerahat makan, berganti pakaian , buang air	Ruang rapat, ruang loker, wc, dan pantri		√	
Seluruh Karyawan	Beristerahat, berganti pakain, buang air.	Ruang loker, Wc, dan pantri		√	
Semua pelaku kegiatan	Mandi, buang air, sholat, istirahat dan makan.	Wc, mushallah, ruang istirahat dan kantin.		√	

2.1.2. Program Ruang Entrance

Ruangan	Jumlah	Kapasitas	Standar	Luasan	Sumber
Entrance					
Ruang Lobby	1	30	0.9/Org	27	m2 NAD
Ruang Receptionist	1	4	10/Org	10	m2 NAD
Ruang Pengelola	1	15	2/Orng	30	m2 AP
Wastafel	4	1	0.64/Org	2.56	m2 NAD
Toilet	2	3	2.25/Orng	13.5	m2 NAD
<u>SUB TOTAL</u>				83.06	m2
<u>SIRKULASI 20%</u>				16.612	m2
TOTAL				99.672	m2

Tabel 2.1 Program Ruang Entrance

(sumber : NAD & Asumsi penulis)

2.1.3 Program Ruang Hunian

Ruangan	Jumlah	Kapasitas	Standar	Luasan	Sumber
Hunian Resort					
HUNIAN RESORT TYPE A & B	5				
Rg. Keluarga	1		9/ Unit	9	m2 AP
Kamar Tidur Utama	1		12/ Unit	12	m2 AP
Kamar Tidur Anak	1		9/ Unit	9	m2 AP
Rg. Pantri	1		5/ Unit	5	m2 AP
Wastafel	1		0.64/Org	0.64	m2 NAD
Km/Wc	1		2.25/Org	2.25	m2 NAD
<u>SUB TOTAL</u>				37.89	m2
<u>SIRKULASI 20%</u>				7.578	m2
TOTAL				45.468	m2

HUNIAN RESORT TYPE C & D	5					
Kamar Tidur Utama	1		20/ Unit	20	m2	AP
Km/Wc	1		2.25/Org	2.25	m2	NAD
SUB TOTAL				22.25	m2	
SIRKULASI 20%				4.45	m2	
TOTAL				26.7	m2	

Tabel 2.2 Program Ruang Hunian
(sumber : NAD & Asumsi penulis)

2.1.4 Program Ruang Hiburan dan Rekreasi

Ruangan	Jumlah	Kapasitas	Standar	Luasan	Sumber
Hiburan dan Rekreasi					
Ruang spa	2	2	10/Unit	40	m2 AP
Kolam renang Anak	1		200/ Unit	200	m2 AP
Kolam Renang Dewasa	1		500/ Unit	500	m2 AP
Taman Bermain	1		400/ Unit	400	m2 AP
Games Corner	1		12/Unit	12	m2 AP
Kids Club	1		12/Unit	12	m2 AP
Ruang Sauna	1		9/Unit	9	m2 AP
Kids Education	1		20/Unit	20	m2 AP
Toilet	10	1	2.25/Org	22.5	m2 NAD
Rg. Bilas	10	1	2.25/Org	22.5	m2 NAD
SUB TOTAL				6.288	m2
SIRKULASI 20%				1257.6	m2
TOTAL				7545.6	m2

Tabel 2.3 Program Ruang Hiburan dan Rekreasi
(sumber : NAD & Asumsi Pribadi)

2.1.5 Program Ruang M.E.P

Ruangan	Jumlah	Kapasitas	Standar	Luasan	Sumber
Karyawan M.E.P					
Ruang Elektrikal	1	3	1.5/Org	4.5	m2 AP
Ruang Mekanikal	1	3	0.8/Org	2.4	m2 AP
Ruang Plumbing	1	1	0.8/Org	2.4	m2 AP
Ruang Genset	1	1	36/Org	108	m2 AP
Toilet	2	1	2.25/Org	4.5	m2 NAD
SUB TOTAL				121.8	m2
SIRKULASI 20%				24.36	m2
TOTAL				146.16	m2

Tabel 2.4 Program Ruang M.E.P
(sumber : NAD & Asumsi Pribadi)

2.1.6 Program Restaurant, Bar dan Service

Ruangan	Jumlah	Kapasitas	Standar	Luasan	Sumber
Service					
Restaurant					
Bar					
Ruang karyawan	1	20	2.25/Org	45	m2
Ruang Dapur	1	10	4/Unit	40	m2
Ruang Dapur Cuci	2	4	0.2/Org	1.6	m2
Rg. Gudang Makanan	32	1	0.1/Org	3.2	m2
Rg. Gudang Minuman	2	1	0.18/Org	0.36	m2
Rg. Gudang Pendingin	1	3	0.1/Org	0.3	m2
Rg. Gudang Bahan	1	2	0.14/Org	0.28	m2
Ruang Saji	1	32	0.32/Org	10.24	m2
Kamar Mandi/WC	1	1	2.25/Org	2.25	m2
Wastafel	1	1	0.64/Org	0.64	m2
SUB TOTAL				457.93	m2
SIRKULASI 20%				91 .586	m2
TOTAL				549.516	m2

Tabel 2.5 Program Restaurant, Bar dan Service
(sumber : NAD dan Asumsi penulis)

2.1.7 Program Ruang Service

Ruangan	Jumlah	Kapasitas	Standar	Luasan	Sumber
Service					
Ruang Laundry	32	1	0.5/Org	16	m2
Rg. Gudang kebersihan	1		25/ Unit	25	m2
Rg. Perawatan Gedung	1		25/ Unit	25	m2
Rg. Gudang Alat	1		30/ Unit	30	m2
Rg. Istrirahat Petugas Parkir	1		20/ Unit	20	m2
Rg. Kebersihan Taman	1		20/ Unit	20	m2
Rg. Gudang Kebersihan Taman	1		20/ Unit	20	m2
Ruang Loker	1	10	0.882/Org	8.82	m2
Kamar Mandi/WC	1	1	2.25/Org	2.25	m2
Wastafel	1	1	0.64/Org	0.64	m2
SUB TOTAL				457.93	m2
SIRKULASI 20%				91 .586	m2

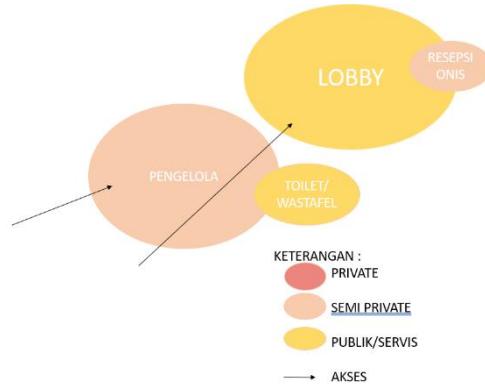
TOTAL				549.516	m ²	
-------	--	--	--	---------	----------------	--

Tabel 2.6 Program Ruang Servis
(sumber : NAD dan Asumsi penulis)

- **Total Luas Bangunan : 18.522,1 m²**

2.1.8 Hubungan Antar Ruang

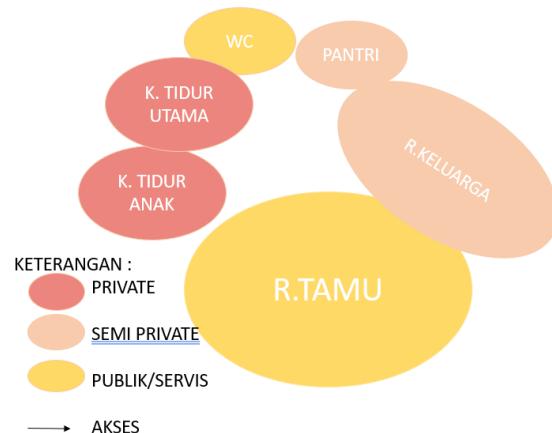
- Ruang Entrance



Gambar 2.1 Hubungan Antar Ruang Entrance

(sumber : Ilustrasi penulis)

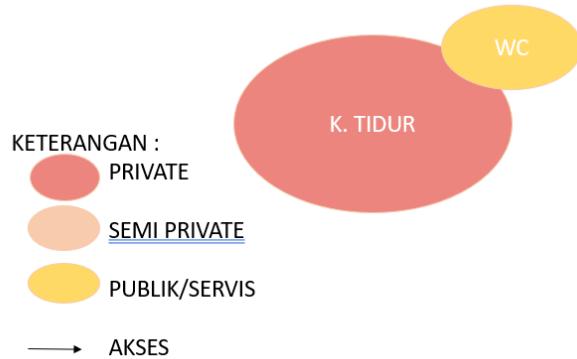
- Ruang Hunian Resort A & B



Gambar 2.2 Hubungan Antar Hunian Resort A & B

(sumber : Ilustrasi penulis)

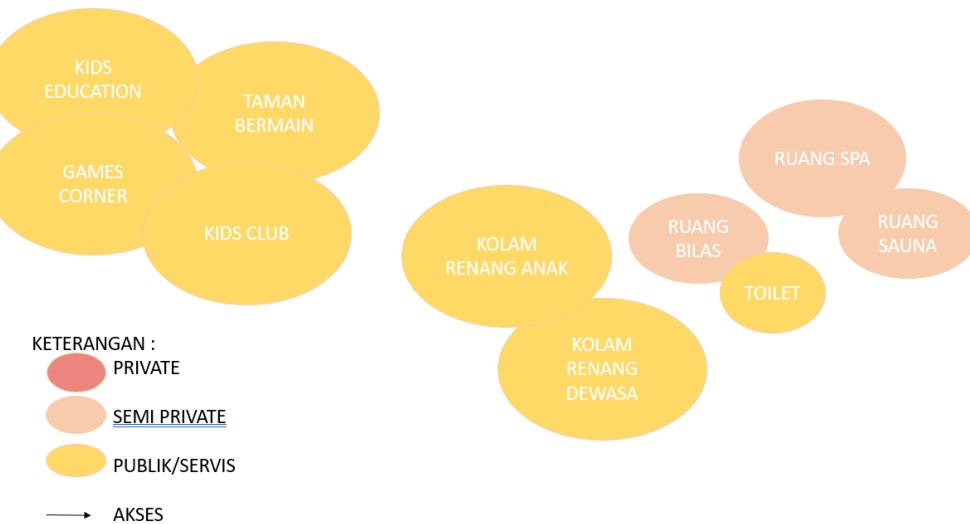
- Ruang Hunian Resort C & D



Gambar 2.3 Hubungan Hunian C & D

(sumber : Ilustrasi penulis)

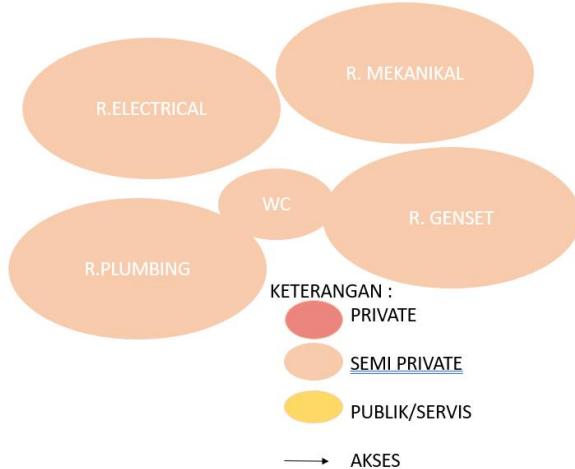
- Ruang Hiburan dan Rekreasi



Gambar 2.4 Hubungan Hiburan dan Rekreasi

(sumber : Ilustrasi penulis)

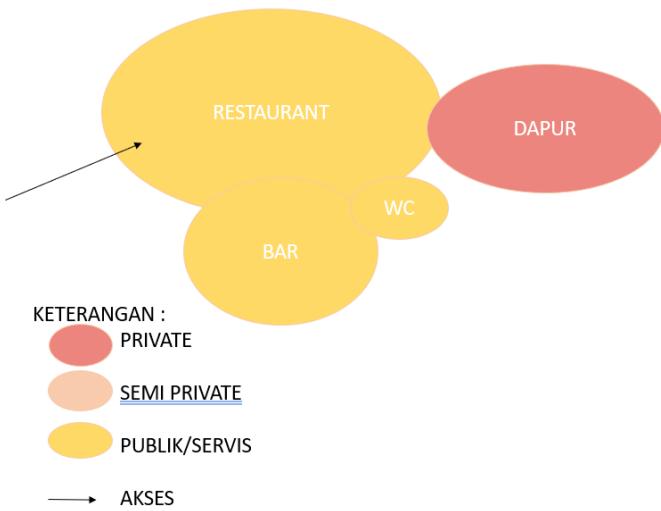
- Ruang M.E.P



Gambar 2.5 hubungan antar ruang servis

(sumber : Ilustrasi penulis)

- Ruang Restaurant, Bar, sevive



Gambar 2.6 hubungan antar ruang servis

(sumber : Ilustrasi penulis)

2.1.9 Persyaratan ruang

Nama ruang	Kegiatan fungsi	Persyaratan
<i>Entrance</i>	#1 Tempat pertama yang di kunjungi saat berjunjung dan akan memberikan kesan pertama pada wisatawan.	<ul style="list-style-type: none"> -Mudah dilihat dan dicapai baik dari tempat parkir dan pejalan kaki. -Bentuk yang yang tidak kaku serta memakai material transparan, agar memberikan kesan terbuka dan mengajak. -Terdapat ruang informasi agar pengunjung tidak kebingungan. - Memiliki ukuran yang luas agar memberikan kesan yang baik pada saat pertama berjunjung.
Penginapan	#2 Tempat istirahat dan bersantai untuk wisatawan.	<ul style="list-style-type: none"> -Mudah terlihat agar tidak membingungkan. - Mensupport beberapa kebutuhan anak secara detail dari fasilitas hingga service. - Dapat di tinggali untuk 5-2 orang (tergantung type kamar) - Bisa merasakan kemping yang mudah dan nyaman. - Bisa merasakan pengalaman menginap dekat dengan hutan dengan nyaman.

	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan penghawaan yang alami. - Menggunakan material alami seperti kayu dan kain. - Tinggi kamar minimum 2,60 m. - Kamar tidur kedap suara (noise 40 dB). - Jendela dengan tirai yang tidak tembus sinar dari luar. - Tersedia alat pengatur suhu kamar tidur dan ventilasi, atau <i>exhaust</i> di kamar mandi. - Letak tempat tidur tidak boleh di letakkan di depan pintu. - Jarak antara tempat tidur dengan dinding min. 0,50 m. - Jarak antara dua tempat tidur minimal 1,00 m. - Konstruksi tempat tidur : ringan dan mudah dipindahkan (agar mudah di bersihkan kolongnya) - Tidak banyak ukiran yang menyulitkan pembersihan sarang laba laba.
--	---

		<ul style="list-style-type: none"> - Tinggi tempat tidur dan Kasur max 0.75 m (MENKES, 2002)
Spa	#3 Area untuk melakukan treatment spa.	<ul style="list-style-type: none"> -Disediakan tempat untuk menunggu serta perabotan yang memadai seperti kursi. - Tempat spa juga menyediakan spa untuk anak. - Menggunakan perabot yang nyaman dan alami agar kesan natural dapat lebih dirasa dan pengunjung dapat lebih relax dan nyaman pada saat spa. -Memiliki private space agar pada saat spa lebih nyaman dan memiliki privasi. - Terdapat ruang bilas air panas dan bathup. - Terdapat ruang sauna.
Kids Education	#4 Tempat edukasi untuk anak.	<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat tempat edukasi anak berupa membuat kue, belajar menari, mengikat dll. - Di desain dengan semenarik mungkin untuk anak-anak ber kunjung. - Menggunakan warna-warna yang menarik perhatian anak.

Games Corner	#5 Tempat untuk anak-anak bermain.	<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat alat elektronik berupa Komputer, Play Station, Nitendo dll. - Membuat ruangan tidak dapat di tinggali lama oleh satu orang. - Posisi ruangan ini terletak didekat kids education dan kids club.
Kids Club	#6 Tempat Play Ground untuk anak-anak balita.	<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat arena bermain yang tidak membahayakan anak-anak dan masih dalam kawasan orang tua.
Musholla	#7 Tempat ibadah	<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat batasan laki-laki dan wanita. - Jauh dari auditorium utama.
<i>Restaurant</i>	#8 Tempat untuk sarapan dan makan siang atau bersantai.	<ul style="list-style-type: none"> - Ruangan yang nyaman dan bersih. - Gudang dan area karyawan dekat dengan dapur untuk memudahkan mobilisasi barang dan karyawan. - Kasir terdapat di dekat pintu keluar pengunjung dan dapur terletak dibelakang area saji dan pemesanan. - Menyajikan oemandangan yang sejuk pada saat makan.

Parkir	#9 Lahan parkir penonton dan pemain.	-Minimal 30% dari pengunjung. -Menjadikan parkiran sebagai perhitungan utama karena fungsi bangunan yang memerlukan orang banyak dan site terletak di jalan utama(arteri sekunder) agar tidak mengganggu sirkulasi jalan utama.
Area Outdoor	#10 Utuk melakukan aktifitas keluarga.	- Terdapat area lapang untuk melakukn berbagai aktifitas outdoor

Tabel 2.7 Persyaratan Ruang
(sumber : Analisa penulis)

2.2. Deskripsi Tapak

Analisa tapak untuk melakukan pengamatan atau penentuan kriteria-kriteria yang terkait dengan tapak, baik itu kriteria-kriteria yang ada di tapak untuk dipilih berdasarkan kesamaan fungsi atau alternatif-alternatif beserta solusi.

Dalam pemilihan tapak ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu sebagai berikut :

a) Kondisi geografis

Secara astronomis Kota Batu terletak pada posisi $112^{\circ}17'10,90'' - 122^{\circ}57'11''$ Bujur Timur dan $7^{\circ}44'55,11'' - 8^{\circ}26'35,45'$ Lintang Selatan. Batas administratif wilayahnya dapat digambarkan sebagai berikut:

- **Sebelah Utara** : Kecamatan Prigen, Kabupaten Mojokerto dan Kabupaten Pasuruan.
- **Sebelah Timur** : Kecamatan Karang Ploso dan Kecamatan Dau Kabupaten Malang
- **Sebelah Selatan** : Kecamatan Dau dan Kecamatan Wagir, Kabupaten Malang dan Kabupaten Blitar
- **Sebelah Barat** : Kecamatan Pujon, Kabupaten Malang.

b) Kondisi topografi

Kota Batu yang terletak 800 meter di atas permukaan air laut ini dikarunia keindahan alam yang memikat. Wilayah Kota Batu dibedakan menjadi enam kategori ketinggian yaitu mulai dari 600-3000 meter dari permukaan laut. Dari enam kategori tersebut wilayah yang paling luas berada pada ketinggian 1000-1500 meter dari permukaan laut yaitu seluas 6.493,64 ha. Kemiringan lahan (slope) di Kota Batu berdasarkan data dari peta kontur Bakosurtanal tahun 2001 diketahui bahwa sebagian besar wilayah Kota Batu mempunyai kemiringan sebesar 25-40 % dan kemiringan >40 %.

Gunung-gunung di sekitar Kota Batu adalah Gunung Panderman (2010 m), Gunung Welirang (3156 m), Gunung Arjuno (3339 m) dan masih banyak lagi lainnya. Keadaan topografi Kota Batu memiliki dua karakteristik yang berbeda. Karakteristik pertama yaitu bagian sebelah utara dan barat yang merupakan daerah ketinggian yang bergelombang dan berbukit. Kedua, yaitu daerah timur dan selatan merupakan daerah yang relatif datar meskipun berada pada ketinggian 800 – 3000 m dari permukaan laut.

c) Kondisi klimatologi

Dengan kondisi topografi pegunungan dan perbukitan tersebut menjadikan kota Batu terkenal sebagai daerah dingin. Kota Batu memiliki suhu minimum 18-24° C dan suhu maksimum 28-32° C dengan kelembaban udara sekitar 75 – 98 % dan curah hujan rata-rata 875 – 3000 mm per tahun. Temperatur rata-rata Kota Batu 21,5° C, dengan temperatur tertinggi 27,2° C dan terendah 14,9° C. Rata-rata kelembaban udara 86' % dan kecepatan angin 10,73 km/jam. Curah hujan tertinggi di Kecamatan Bumiaji sebesar 2471 mm dan hari hujan mencapai 134 hari. Karena keadaan tersebut, Kota Batu sangat cocok untuk pengembangan berbagai komoditi tanaman sub tropis pada tanaman holtikultura dan ternak.

2.2.1. Gambaran Umum Lokasi



Gambar 2.7 Gambaran umum lokasi
(sumber : google earth, Ilustrasi penulis)

Lahan terletak di Jalan Raya Selecta, Punten, Batu, Punten, Kec. Bumiaji, Kota Batu, Jawa Timur 65338. Eksisting tapak merupakan daerah pariwisata dan penginapan. Berdekatan dengan Taman Rekreasi

Selecta dan juga merupakan suatu tempat yang strategis untuk dibangun resort karena terdapat tidak jauh dari pariwisata alam.

2.2.2. Konteks lingkungan

Lahan ini berada di sekeliling wilayah komersial dan pariwisata. Objek arsitektural yang akan dirancang harus menyesuaikan kondisi sekitar tanpa meninggalkan aspek lingkungan dan faktor alam dalam proses merancang.

Adapun batas lahan adalah sebagai berikut :

- Batas utara : Jalan Raya Dieng
- Batas barat : Lahan Kosong
- Batas selatan : Sungai
- Batas timur : Lahan Kosong

2.2.3. Ukuran dan tata wilayah

Area lahan yang digunakan pada perancangan seluas \pm 27.000 m². Lebar jalan \pm 10 m digunakan untuk 2 jalur. Bangunan untuk kegiatan jasa komersial pada kawasan pusat kota ditentukan KDB = 90 – 100 %, KLB 0,9 – 3,00 dan TLB = 4 – 20 lantai, dan termasuk sistem parkir di dalam bangunan.

2.2.4. Sirkulasi



Gambar 2.8 Sirkulasi jalan
(sumber : google earth, olahan penulis)

Lahan terletak di jalan raya yang merupakan jalan arteri sekunder karena batas kecepatan yaitu 30 km/jam dan lebar jalan minimal 11 m. Jalan Jendral Sudirman jika belok ke kiri taman kota menuju jalan Arifin Ahmad. Sedangkan jalan sebrang lahan jika mengambil serong kanan akan ke bandara Sultan Syarif Kasim II akan tetapi jika lurus terus yaitu ke jalan Kaharuddin Nst merupakan jalan ke Universitas Islam Riau.

2.2.5. Utilitas



Gambar 2.9 Utilitas
(sumber : google earth)

Area Jalan Jendral Sudirman telah terdistribusi jaringan listrik, telepon, komunikasi, drainase, air bersih, dan juga rambu-rambu lalu lintas

2.2.6. View





Gambar 2.10 View
(sumber : google earth)

2.3. Kajian peraturan dan data terkait

2.3.1. Peraturan Daerah Kota Peraturan Daerah Kota Batu Nomor 9 Tahun 2011 Tentang Retribusi Perizinan Tertentu.

- Pasal 3

Dengan nama Retribusi Izin Mendirikan Bangunan dipungut retribusi sebagai pembayaran atas pelayanan pemberian izin mendirikan suatu bangunan.

- Pasal 4

(1) Obyek retribusi mendirikan bangunan adalah pemberian ijin untuk mendirikan suatu bangunan.

(2) Pemberian izin sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi :

- a. penyelenggaraan bangunan gedung terdiri atas :
 - i. pembangunan bangunan gedung baru;
 - ii. perubahan luas bangunan;
 - iii. bangunan gedung yang sudah dibangun akan tetapi belum punya IMB, yang terdiri:
 - a) bangunan yang sedang dibangun; dan
 - b) bangunan yang sudah jadi.
 - iv. pelestarian/pemugaran;
 - v. perubahan fungsi bangunan;
 - vi. perubahan Bentuk bangunan.

- b. Penyelenggara prasarana bangunan gedung;
- c. penyelenggaraan bangunan bukan gedung terdiri atas:
 - 1. tower dan atau menara telekomunikasi;
 - 2. reklame jenis billboard dan megatron;
 - 3. Anjungan Tunai Mandiri (ATM);
 - 4. sculpture/tugu, tiang bendera;
 - 5. accesoris jalan meliputi : shelter, jembatan penyeberangan, gapura
 - 6. jembatan dan atau talud;
 - 7. kolam renang;
 - 8. bangunan pengolah air;
 - 9. dinding penahan tanah dan/atau pagar; dan
 - 10. pelataran untuk parkir dan lapangan olahraga outdoor.

(3) Pemberian izin sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi:

- a. kegiatan peninjauan desain dan pemantauan pelaksanaan pembangunannya agar tetap sesuai dengan rencana teknis bangunan dan rencana tata ruang;
- b. koefisien dasar bangunan (KDB);
- c. koefisien luas bangunan (KLB);
- d. koefisien ketinggian bangunan (KKB); dan
- e. pengawasan penggunaan bangunan yang meliputi pemeriksaan dalam rangka memenuhi syarat keselamatan bagi yang menempati bangunan tersebut.

- (4) Dikecualikan objek Retribusi pemberian izin untuk bangunan milik Pemerintah, Pemerintah Daerah.

Halaman sengaja dikosongkan

BAB 3

PENDEKATAN DAN METODE DESAIN

3.1. Pendekatan Desain

2.3.2. Pendekatan Green Architecture

Green Architecture adalah sebuah proses perancangan dalam mengurangi dampak lingkungan yang kurang baik, meningkatkan kenyamanan manusia dengan meningkatkan Efisiensi, Pengurangan penggunaan sumberdaya energi, pemakaian lahan, dan pengolahan sampah efektif dalam tataran arsitektur. (Kwok, Alison G & Grondzik, Walter T. 2007.)

Green Architecture memiliki beberapa prinsip yang arus di terapkan di dalam bangunan, yaitu :

a. Conserving energy (hemat energi) :

Mengoperasikan bangunan secara ideal yaitu dengan menggunakan sumber energi yang langka dan membutuhkan waktu yang lama untuk menghasilkan kembali se-sedikit mungkin. Seperti : meminimalkan penggunaan pencahayaan buatan dengan memaksimalkan pencahayaan alami dari sinar matahari dengan banyak bukaan pada bangunan. Dan mengurangi penggunaan penyejuk ruangan dengan memaksimalkan fungsi bukaan pada bangunan, dll.

b. Working with climate (memanfaatkan kondisi iklim dan alam lingkungan) :

Melalui pendekatan green design, bangunan beradaptasi dengan lingkungan. Hal ini dilakukan dengan memanfaatkan kondisi alam, iklim, dan

lingkungan sekitar ke dalam bentuk serta pengoperasian bangunan. Misalnya dengan cara : orientasi bangunan terhadap sinar matahari, menggunakan jendela dan atap yang dapat dibuka-tutup untuk mendapatkan cahaya dan pengudaraan sesuai kebutuhan.

c. Respect for site (menanggapi tapak bangunan) :

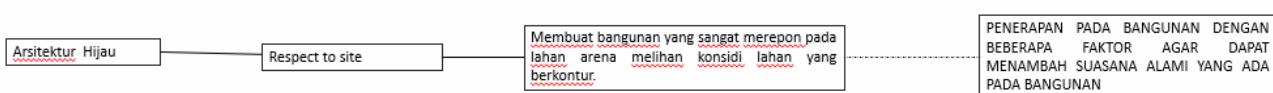
Perencanaan mengacu pada interaksi antara bangunan dan tapaknya. Hal ini dimaksudkan keberadaan bangunan baik dari segi konstruksi, bentuk dan pengoperasiannya tidak merusak lingkungan sekitar, dengan cara : desain bangunan dengan menggunakan tapak yang lama atau yang sudah ada, menggunakan material yang tidak merusak lingkungan, luas bangunan < luas lahan, hal ini dimaksud agar terdapat ruang terbuka hijau pada bangunan.

d. Respect for user (menanggapi pengguna bangunan) :

Pemakai dan green design mempunyai keterkaitan yang sangat erat. Kebutuhan akan arsitektur hijau harus memperhatikan kondisi pemakai yang didirikan di dalam perencanaan dan pengoperasiannya

e. Limiting new resources (meminimalkan penggunaan sumber daya baru) :

Suatu bangunan seharusnya dirancang dengan mengoptimalkan material yang sudah ada (lama) dan meminimalkan penggunaan meterial baru.



Gambar 3.6 Diagram Metode Forced Based Process
(sumber : Ilustrasi penulis)

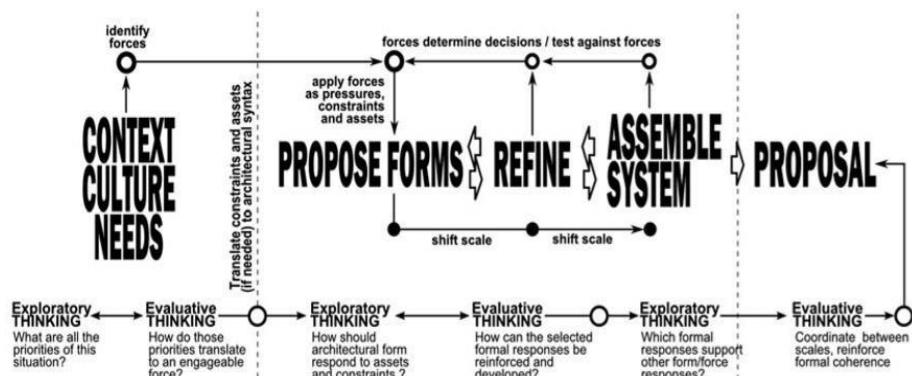
Dari beberapa prinsip green architecture, Respect to site merupakan aspek yang akan di terapkan pada proses mendesain. Lahan yang di gunakan memiliki kontur sehingga di olah sedemikian rupa dengan di bantu aspek aspek yang di miliki green architecture agar mengolah lahan semakin baik.

3.2. Metode Desain

2.3.3. Metode Perancangan

a. Metode *Forced Based Process*.

Metode yang berdasarkan *force* akan menerjemahkan *assets dan constraints* menjadi respon arsitektural, yang nantinya akan diterapkan pada bangunan yang dirancang, dan juga menggunakan pendekatan *Green Architecture* dapat mengisi metode perancangan *Forced Based*. Penggunaan metode ini akan sangat memperhatikan kondisi sekitar yang ada di *site*, kawasan dataran tinggi ini membuat bangunan menjadi sebuah tempat yang nyaman untuk dihuni karena menggunakan penghawaan alami, selain itu pemandangan yang hijau akan menambah kesan alam yang asri.



Gambar 3.2 Diagram Metode Forced Based Process

(sumber : Ilustrasi penulis)

b. Metode bentuk

- Transformasi Desain

Transformasi desain yang diterapkan adalah mengambil dari tipologi *resort cottage* dan di gabungkan dengan konsep *glamping*.

- Tatanan Massa

Terdapat area kantor, fasilitas pendukung, sarana olahraga dan 4 komplek *cottage resort*.

- Bentukan Massa

Bentuk bangunan yang menggabungkan unsur tenda kemping dan kenyamanan di resor berkelas yang bisa di sebut sebagai *glamping*.

- Detail Lansekap

Detail lansekap merupakan unsur-unsur estetika dalam perancangan untuk membuat lansekap terlihat lebih hidup seperti, lampu taman, bangku taman.

c. Metode ruang

- Tatanan Ruang Dalam

Ruang ruang pada cottage di buat seminimal mungkin agar konspe kemping akan terealisasikan dengan baik.

- Tatanan Ruang Luar

Memiliki lansekap yang mendukung dan mengarahkan ke tengah tenah site dan membuat bangunan yang sesuai prinsip *respect to site*, jadi harus mengikuti dar kontur tanah yang akan di gunakan.

BAB 4

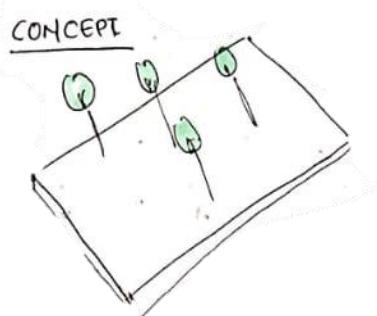
KONSEP DESAIN

4.1. Eksplorasi Formal

Ide awal rancangan ini adalah bagaimana menciptakan bangunan sebagai wadah bonding untuk keluarga dengan tema kemping yang nyaman tetapi tetap dapat merasakan bermalam di alam dengan meperhatikan prinsip prinsip green architecture kedalam bangunan.

Pada umumnya ide awal berhubungan dengan kata yang di inginkan dari hasil perancangan seperti natural, sunyi, dingin, dan hijau. Natural dalam hal ini adalah memakai material yang memberikan kesan natural serta warna yang terdapat pada eksterior maupun interior menggunakan warna-warna yang menyatu dengan alam. Sunyi berarti suasana di sana sangat terasa sedang di tenagh hutan dan waktu istirahat akan lebih bisa di nikmati karena suasanya yang sunyi. Dingin berarti yang letaknya berada di dataran tinggi akan merasakan hawa yang dingin dan memang serasa jauh dari kota. Hijau berarti semaksimal mungkin bangunan diberi lahan hijau dan site yang mendukung dekat dengan daerah yang memiliki banyak vegetasi agar pengunjung merasa nyaman sejuk.

4.1.1 Konsep Tapak & Ruang



Gambar 4.1 Konsep Tapak
(sumber : Ilustrasi penulis)

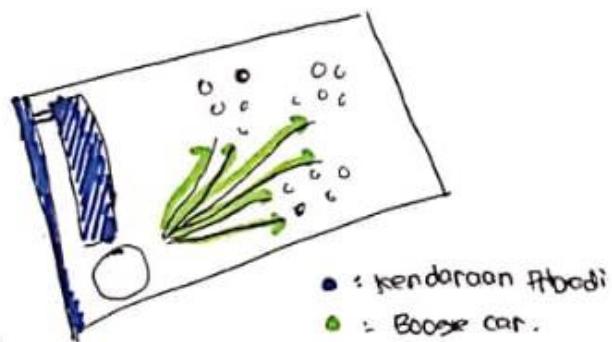
- Membuat alur yang berliku agar pengguna dapat merasakan experience jalan seperti pada hutan.



Gambar 4.2 Konsep Tapak arah angin
(sumber : Ilustrasi penulis)

- Sikulasi dengan tempat parkir terdapat di bagian depan, lalu dilanjut dengan monil boogie yang sudah menjadi fasilitas yang disediakan pihak resort.

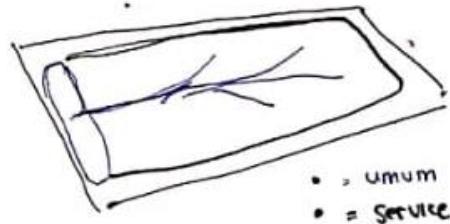
SIRKULASI KENDARAAN



Gambar 4.3 Konsep Tapak sirkulasi kendaraan
(sumber : Ilustrasi penulis)

- Analisis data cuaca Kota Batu menunjukkan angin dari arah utara dengan letak bangunan tegak lurus terhadap arah angin.

SIRKULASI INTERNAL

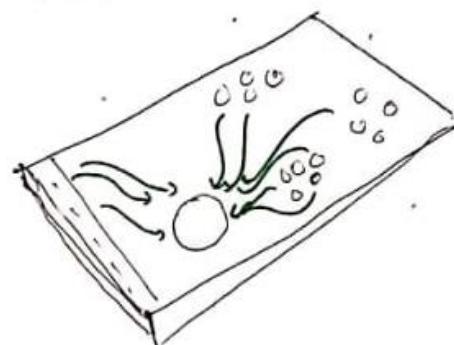


Gambar 4.4 Konsep Tapak sirkulasi Internal

(sumber : Ilustrasi penulis)

- Sirkulasi internal manusia terdapat jalur pejalan kaki pada sisi jalan boogie car dan terdapat jalan outer road untuk jalur service.

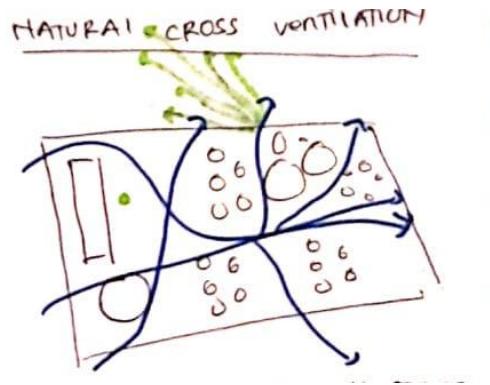
CENTRE POINT



Gambar 4.5 Konsep Tapak Centre Point

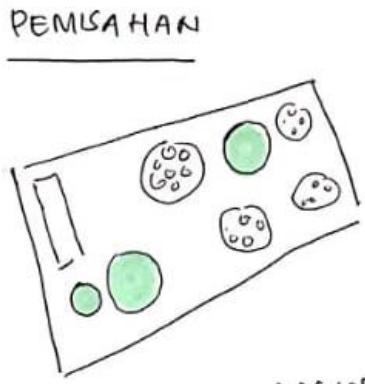
(sumber : Ilustrasi penulis)

- Centre point terdapat pada jalan utama dan merupakan gerbang utama yang terdapat lobby dan office room.



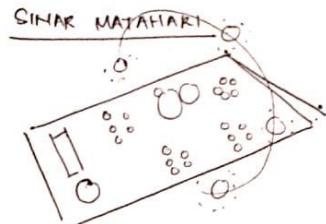
Gambar 4.6 Konsep Tapak Natrual Cross Ventilation
(sumber : Ilustrasi penulis)

- Angin mengaliri di setiap daerah terbuka dari arah utara.



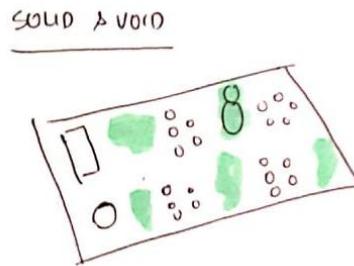
Gambar 4.7 Konsep Tapak pemisahan
(sumber : Ilustrasi penulis)

- Membagi beberapa fasilitas public menjadi beberapa bagian agar seluruh pendatang dapat merasakan fasilitas public yang ada dengan mudah dijangkau.



Gambar 4.8 Konsep Tapak Sinar Matahari
(sumber : Ilustrasi penulis)

- Bangunan dan ruang terbuka dibuat bergantian.



Gambar 4.9 Konsep Tapak solid & Void
(sumber : Ilustrasi penulis)

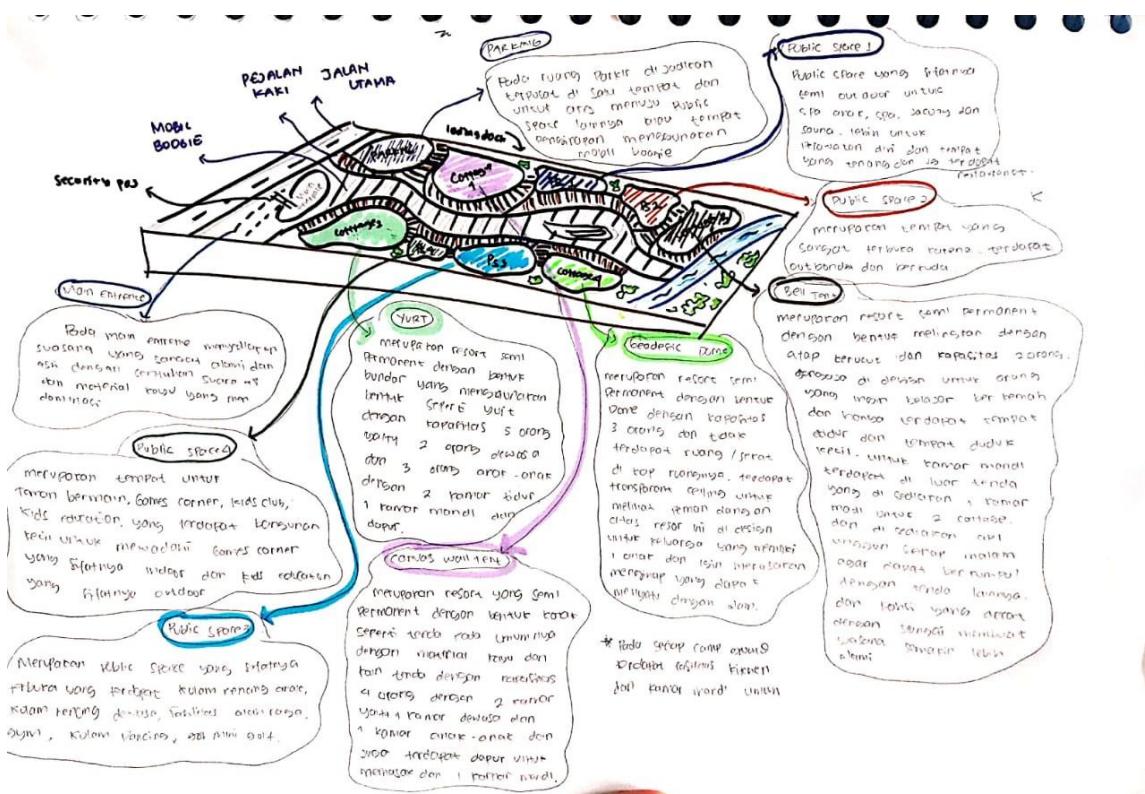
- Memanfaatkan matahari sebaik mungkin dengan mengurangi bukaan pada bagian barat dan timur.



Gambar 4.10 Konsep Tapak Vegetasi

(sumber : Ilustrasi penulis)

- Menggunakan vegetasi sebagai barrier dari panasnya matahari dan barrier antar cottage. Vegetasi yang memiliki tinggi lebih dari 10 meter di tempatkan di bagian barat dengan memperhitungkan panas matahari pada jam-jam tertentu.
- Pengelompokan fungsi



Gambar 4.11 Pengelompokan Fungsi

(sumber : Ilustrasi penulis)

Secara garis besar bangunan ini dikelompokkan menjadi 3 kelompok fungsi yaitu public, semi public dan privat. Pengelompokan secara garis besar ini dilakukan fungsi utama kawasan yaitu untuk bermalam (utama) berwisata (penunjang). Dari pengelompokan fungsi-fungsi tersebut sesuai kebutuhan ruang yang ada terbentuk fasilitas pertunjukan, fasilitas istirahat, fasilitas ruang luar, dan fasilitas servis.

Fasilitas penginapan terdapat di 4 type resort. Fasilitas anak terdapat Kids Club, Kids Education, Games Corner, Taman Bermain, Kolam Renang Anak. Fasilitas ruang luar terdapat taman, parkir , dan lansekap. Fasilitas servis terdiri dari fasilitas yang menunjang semua aktivitas.

- Konsep Ruang

#1 Entrance



Gambar 4.22 *Entrance*
(sumber : Pinterest)

- Memakai material kayu agar terkesan natural dan menyatu dengan alam.
- Memainkan skala pada ruangan agar terlihat luas karena merupakan ruangan pertama yang dimasuki pengunjung.

#2 Receptionist



Gambar 4.13 *Receptionist*
(sumber : Pinterest)

- Receptionist di buat terbuka agar telihat lebih luas
- Menggunakan material alami sehingga kesan dekat dengan alam lebih terasa.

#3 Pensiapan



Gambar 4.14 Resort Glamping
(sumber : Google)

- Memakai material yang menyatu dengan alam agar membangun kesan natural semakin dalam.



Gambar 4.15 Resort Fasilitas Kids Suite
(sumber : barunabali.holidayinnresorts)

- Untuk tipe resort keluarga terdapat kids suite yang di desain sesuai dengan anak.

#4 Spa



Gambar 4.16 Fasilitas Spa
(sumber : Pinterest)

- Pada ruang spa juga menerapkan banyak bukaan agar kesan hijau san alami akan semakin terasa.



Gambar 4.17 Spa Anak
(sumber : barunabali.holidayinnresorts)

- Spa juga bisa di nikmati oleh anak.

#5 Kids Education



Gambar 4.18. Fasilitas Kids Education
(sumber : barunabali.holidayinnresorts)

- Kids Education lebih banyak di habiskan di outdoor karena banyak kegiatan yang menggunakan tempat yang luas.

#6 Kids Club



Gambar 4.19. Ruang Kids Club
(sumber : barunabali.holidayinnresorts)

- Pada Kids Club mendesain dengan se aman mungkin untuk di dekati oleh anak-anak di bawah umur.

#7 Musholla



Gambar 4.20. Ruang Musholla

(sumber : Pinterest)

- Ruang Musholla di buat tertutup agar ibadah lebih khusyuk dan desain di buat minimalis dan menggunakan warna yang soft agar tetap dapat mendukung lingkungan.

#8 Restaurant



Gambar 4.21 Restaurant

(sumber : Pinterest)

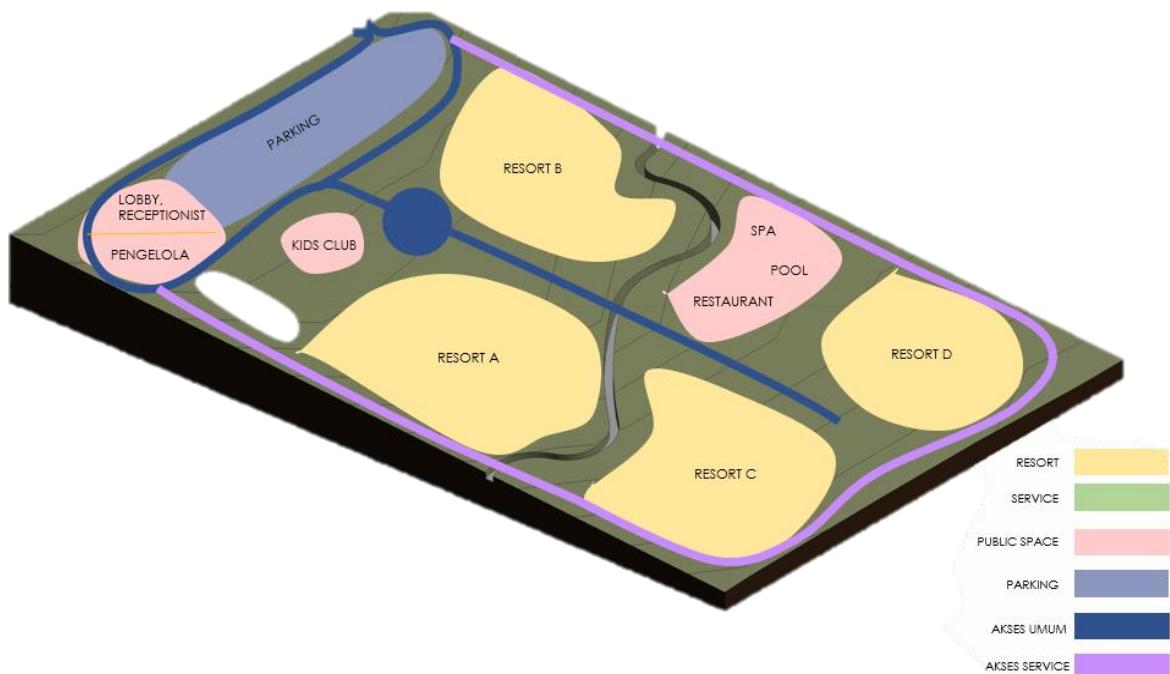
- Pada restaurant menggunakan bentuk yang mirip dengan tenda sehingga bentuk massa tidak banyak berbeda satu sama lain.

4.1.2 Pembentukan Ruang Luar

Memiliki lansekap yang mendukung dan mengarahkan ke bangunan utama. Terdapat berbagai fasilitas outdoor yang menjadi salah satu faktor pembentukan ruang luar. Lansekap terpusat pada bundaran yang terdapat di antara resort resort yang terletak di tengah tengah lahan. Terdapat bangku taman, lampu, dan estetika lainnya.

4.1.3 Penataan massa

Terdapat area *indoor* dan *outdoor* yang terdapat di resort ini. Ada beberapa massa yaitu lobby dan Receptionist, penginapan, dan Rekreasi. Massa utama yaitu lobby dan receptionist yang akan lebih



Gambar 4.22 Penataan Ruang
(sumber : Ilustrasi penulis)

menonjol dibanding dengan bangunan yang lain. Perletakan arah bangunan juga di pertimbangkan sesuai iklim di sekitar.

Massa utama sebagai gate dan wajah dari resort. Letaknya dapat di jangkau jalan kaki dari parkiran dan bentuknya harus menraik.

4.1.4 Bentuk bangunan

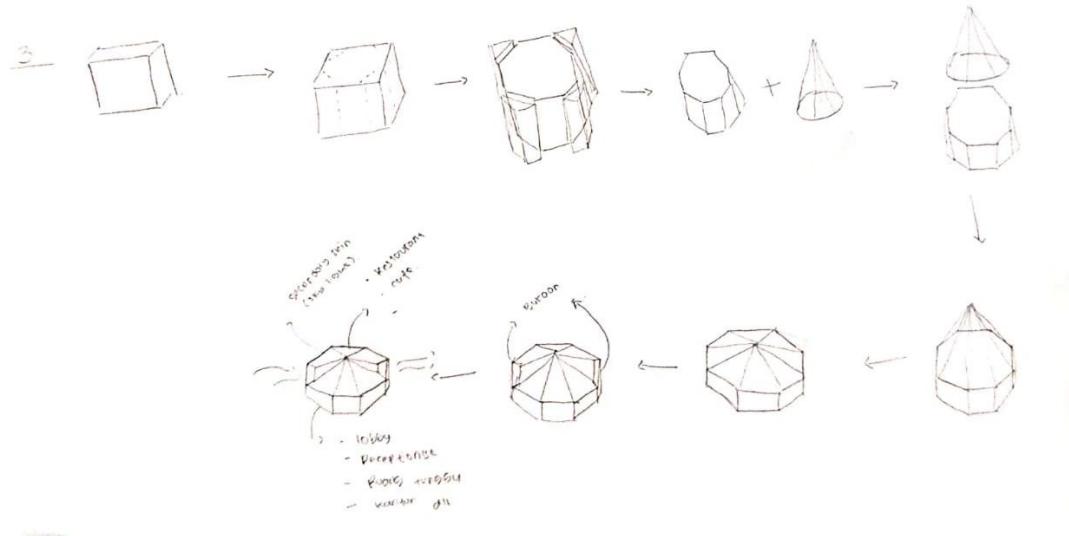
Bentuk bangunan yang menggabungkan unsur Green Architecture dan Glamping. Bentuk bangunan didapatkan dari *layouting* kebutuhan ruang dan aktivitas yang akan dimunculkan. Bangunan utama dibuat lebih menonjol sehingga terihat monumental tetapi tidak mengalahkan fungsi bangunan utama yaitu cottage resorost yang memiliki 4 type.

Ide awal rancangan ini adalah bagaimana menciptakan bangunan sebagai wadah manusia untuk berekspresi melalui seni pertunjukan sekaligus berfungsi sebagai ruang publik dengan memperhatikan standar-standar secara global.

Pada umumnya ide awal berhubungan dengan kata yang di inginkan dari hasil perancangan seperti natural, megah, ramai, dan hijau. Natural dalam hal ini adalah memakai material yang memberikan kesan natural serta warna yang terdapat pada eksterior maupun interior menggunakan warna-warna yang *soft*. Megah dapat diaplikasikan pada skala bangunan dan besaran ruang. Hijau berarti semaksimal mungkin bangunan diberi lahan hijau agar pengunjung merasa nyaman dan sejuk.

4.1.5 Transformasi Desain

Bentuk utama bangunan adalah kerucut dimana mengambil konsep bentuk tenda yang kerucut lalu di buat sedikit lebih tegas agar bangunan lebih terlihat glamour.



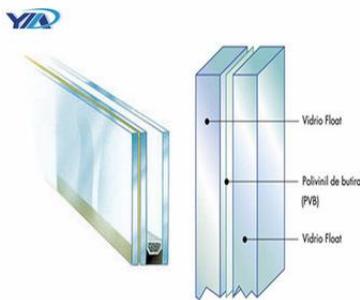
Gambar 4.23 Transformasi Ruang
(sumber : Ilustrasi penulis)

4.2. Eksplorasi Teknis

4.2.1. Material

Material yang digunakan untuk struktur yaitu beton sedangkan untuk fasad memakai material yang transparan seperti kaca sehingga dapat memaksimalkan cahaya matahari.

- Material Fasad bangunan



Gambar 4.6 Laminated Glass
(sumber : google)

Kaca laminasi (*Laminated Glass*) Kaca laminasi merupakan kaca yang terdiri dari 2 atau lebih lapisan dengan satu atau lebih lapisan transparan dengan penambahan bahan plastic Polyvinyl butiral [PVB] diantara kedua lapisannya. Sifat kaca diperkuat dengan adanya lapisan PVB. Kelebihan dari kaca laminasi ini antara lain :

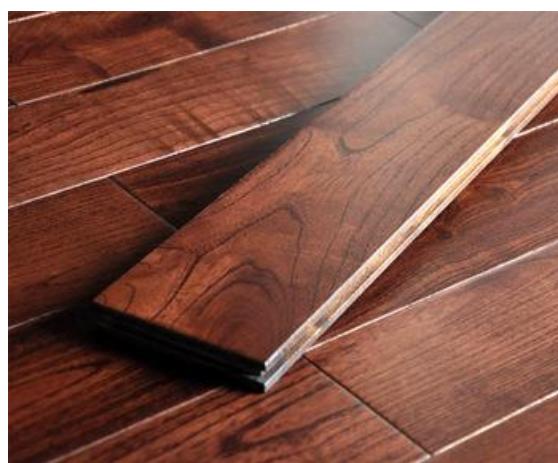
- Dapat mengurangi resiko retakan/pecah, bahkan dapat mengamankan gedung dari peluru, benda berat atau ledakan kecil.
- Penghalang yang baik terhadap kebisingan.
- Dapat mengurangi masuknya sinar ultraviolet ke dalam bangunan. Perlindungan terhadap sinar ultraviolet bahkan mencapai 99%.
- Mengurangi resiko pecahan puing akibat bencana seperti gempa, angin kencang , atau badai
- Mengurangi kerusakan akibat panas

Selain material kaca yang digunakan pada fasad, menggunakan material kayu agar menambah warna material yang alami dan diatur sedemikian rupa sehingga aksen kayu menambah kesan mewah pada bangunan.



Gambar 4.24 Material Kayu
(sumber : Google)

■ **Material Lantai**



Gambar 4.24 Material Kayu
(sumber : Google)

Material pada lnatai menggunakan balok kayu lalu di lapisi finishing kayu parkit.

▪ **Material Atap**



Gambar 4.25 Atap Sirap Bitumen
(sumber : Google)

Menggunakan atap sirap bitumen karena memudahkan mencari material sirap aseli, selai itu juga memiliki banyak kelebihan.

Keuntungan menggunakan Atap Sirap Bitumen adalah

1. Terdapat berbagai pilihan warna yang tahan terhadap sinar UV,dalam kurun waktu yang lama
2. Salah satu solusi untuk atap, baik untuk bangunan baru maupun renovasi
3. Cocok untuk atap bentuk apapun
4. Cocok untuk semua kemiringan atap (mulai 15? sampai 85?)
5. Tidak membutuhkan aksesoris yang special
6. Ringan dan tahan air
7. Cocok untuk semua cuaca, baik panas maupun dingin
8. Mudah untuk dibawa dan diaplikasikan
9. Dapat diinjak

10. Tanpa perawatan
11. Tahan terhadap segala cuaca
12. Pengaplikasiannya bisa menggunakan paku atau perekat

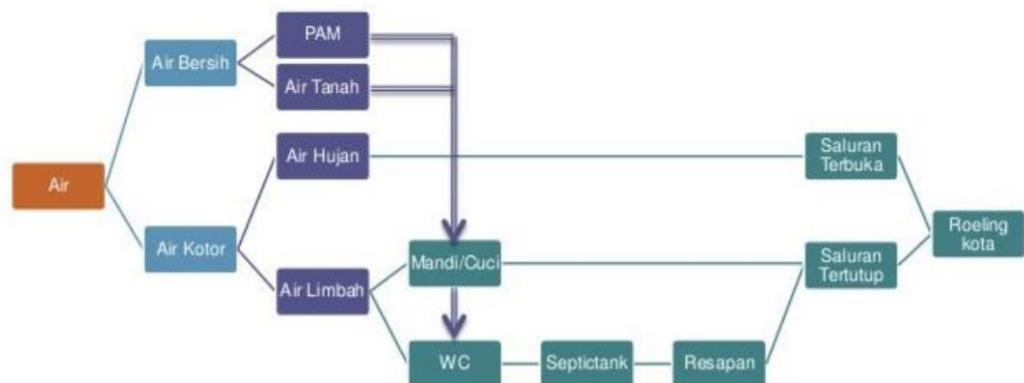
4.2.2 Persyaratan Penghawaan

Suhu di sekitar site cukup panas pada siang hari sehingga dibutuhkan penghawaan agar manusia yang ada di sekitar site tetap nyaman saat beraktivitas. Pada site di gunakan penghawaan alami.

Dalam mendapatkan penghawaan alami secara optimum ada berbagai cara yaitu :

- Memperbanyak penanaman tumbuhan hijau
- Penataan ruang yang tepat
- Mamakai konsep *secondary skin* pada fasad untuk meredam panas matahari.
- Mengatur agar air flow berputar dengan baik.
- Membuat bukaan agar tidak pengap.
- Penataan ruang yang tepat

4.2.3 Sistem Sanitasi



Air sumur merupakan kelompok air permukaan. Air sumur menjadi pilihan sumber air bersih rumah tangga yang kedalaman air permukaannya kurang dari 15 m, dan tidak tersedia sumber lain

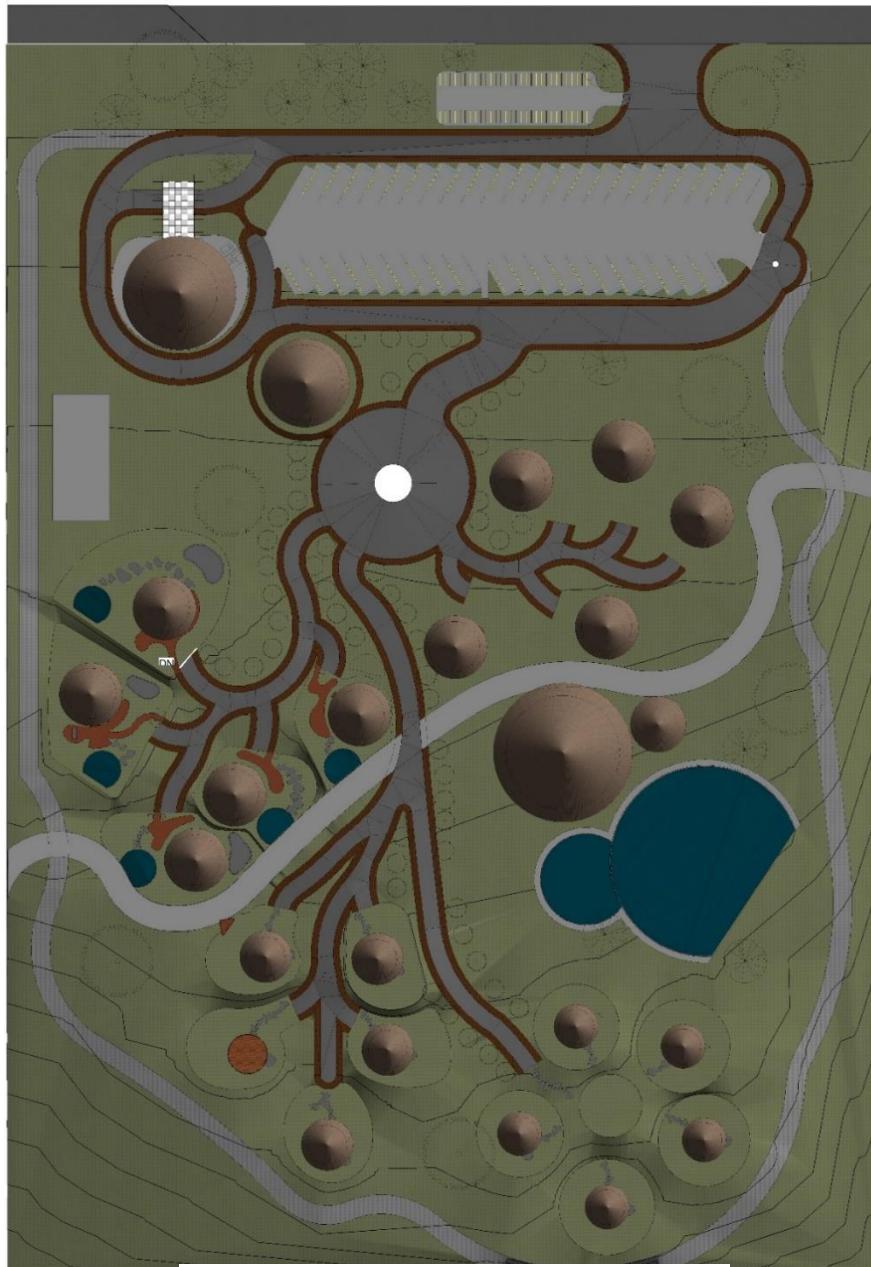
Halaman sengaja di kosongkan

BAB 5

DESAIN

5.1 Eksplorasi Formal

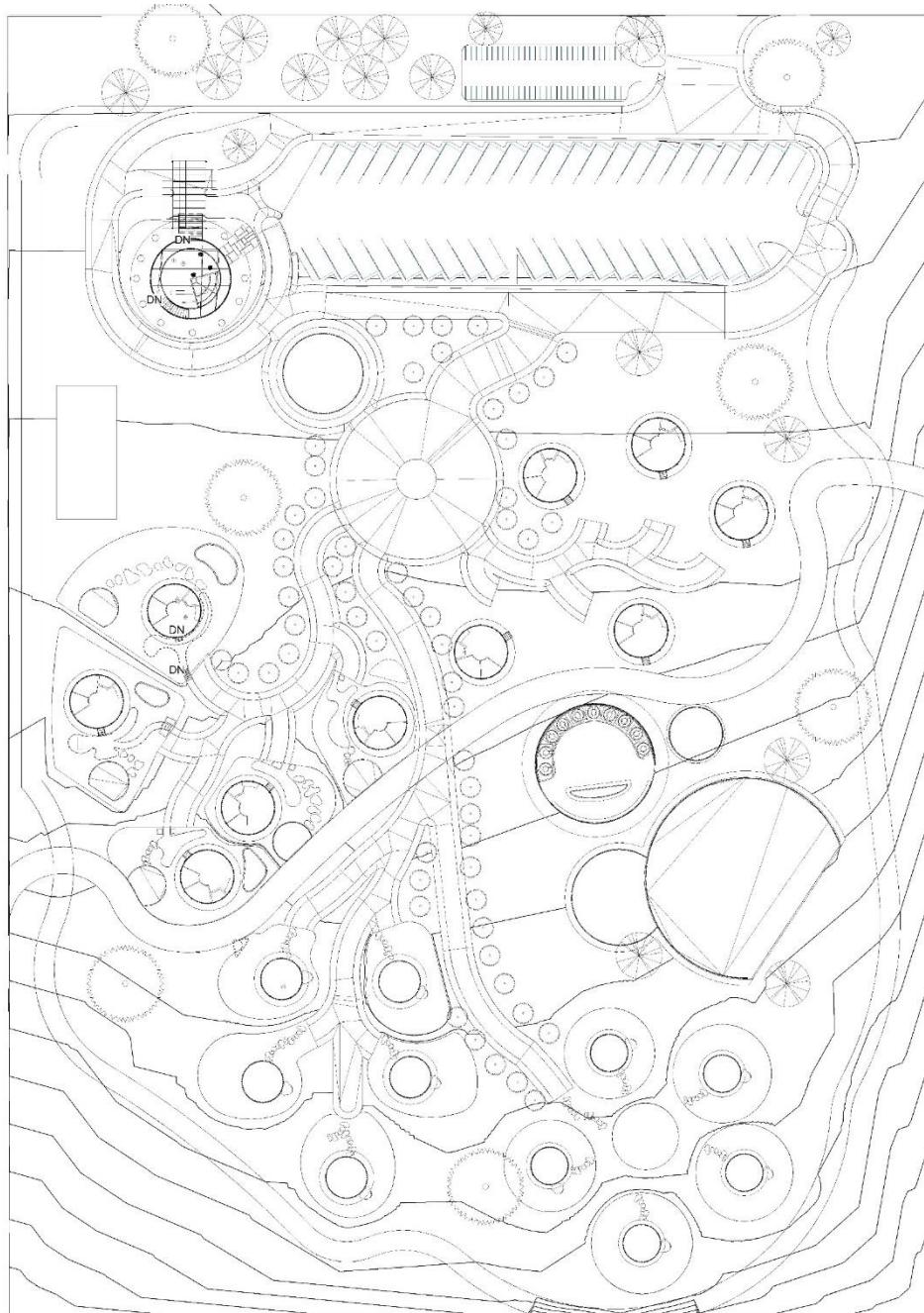
5.1.1 Site Plan



Gambar 5.1 Site Plan

sumber : Ilustrasi Penulis

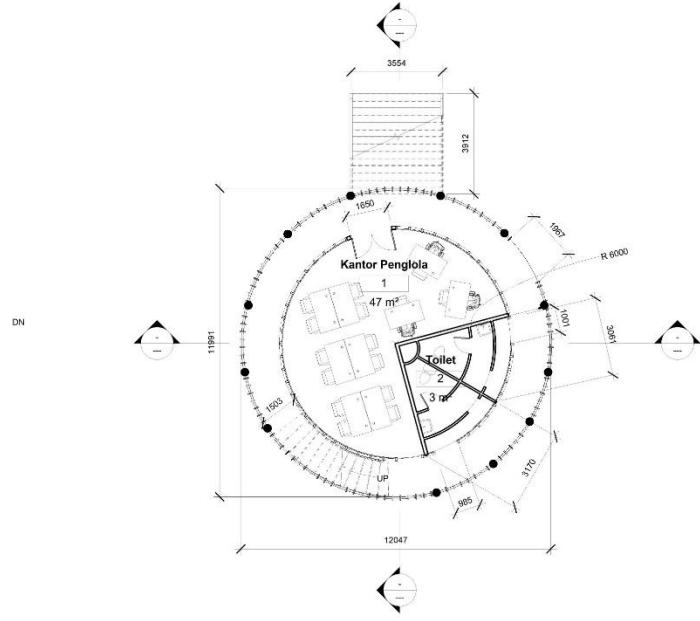
5.1.2 Layout



Gambar 5.2 Layout
sumber : Ilustrasi Penulis

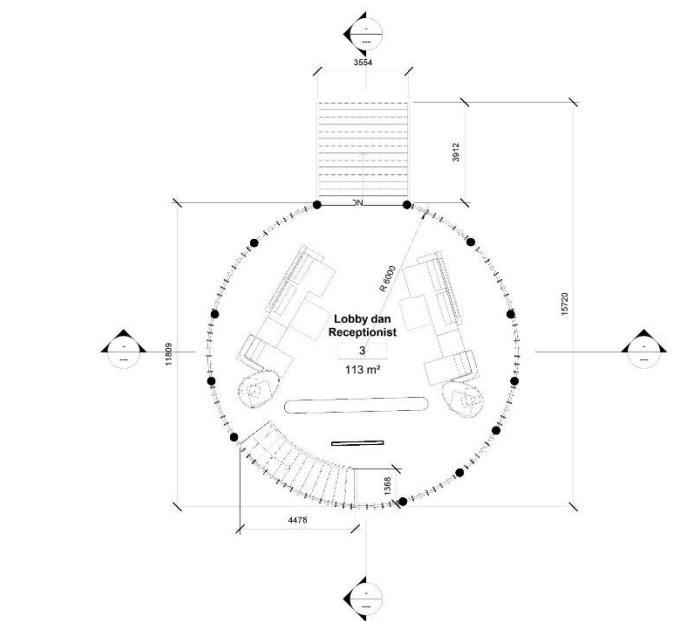
5.1.3 Layout

- Denah Pengelola



Gambar 5.3 Pengelola Lt. 1

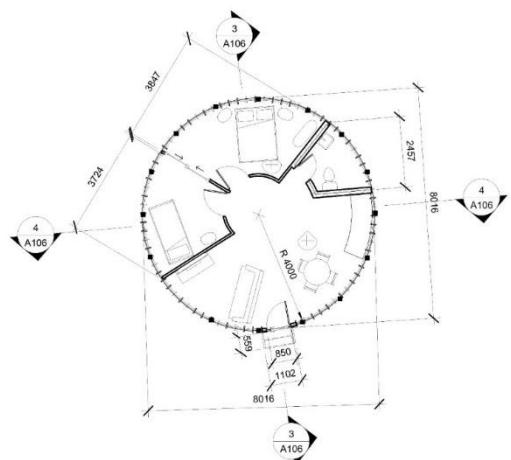
sumber : Ilustrasi Penulis



Gambar 5.4 Pengelola Lt. 2

sumber : Ilustrasi Penulis

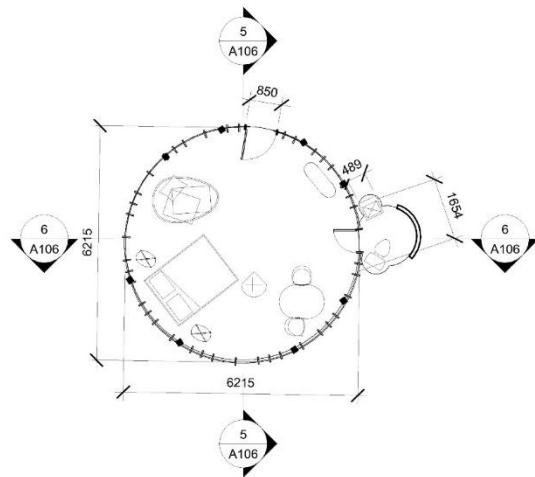
• Denah Resort



① Resort A & B
1 : 100

Gambar 5.5 Denah Resort A & B

sumber : Ilustrasi Penulis

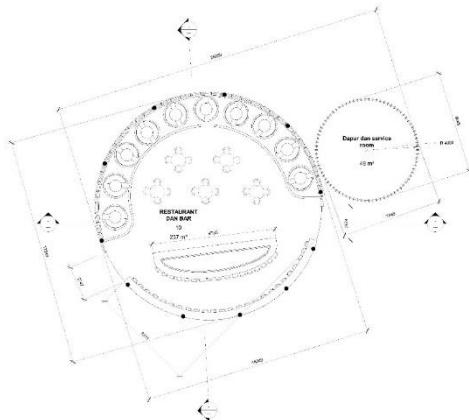


② Resort C & D
1 : 100

Gambar 5.6 Denah Resort C & D

sumber : Ilustrasi Penulis

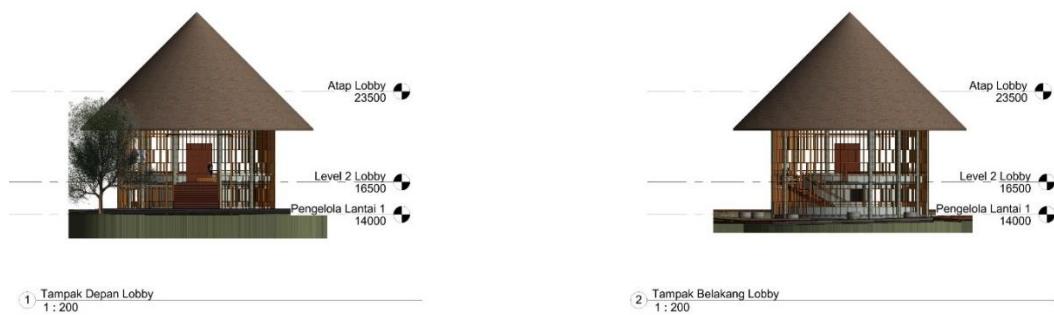
- Denah Restaurant



Gambar 5.7 Denah Restaurant
sumber : Ilustrasi Penulis

5.1.4 Tampak

- Tampak Loby

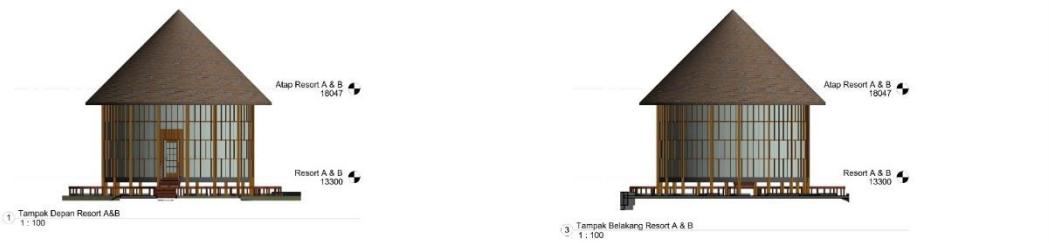


Gambar 5.8 Tampak Lobby Depan &
sumber : Ilustrasi Penulis



Gambar 5.8 Tampak Lobby Kiri & Kanan
sumber : Ilustrasi Penulis

- Tampak Resort



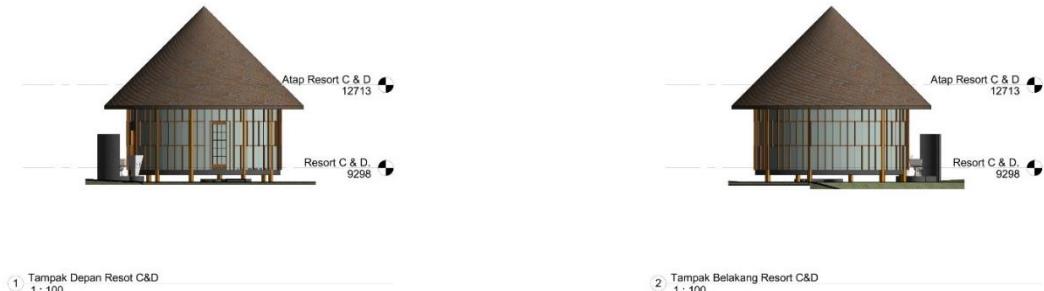
Gambar 5.9 Tampak Resort A & B Depan & Belakang
sumber : Ilustrasi Penulis



Gambar 5.10 Tampak Resort A & B Kanan & Kiri

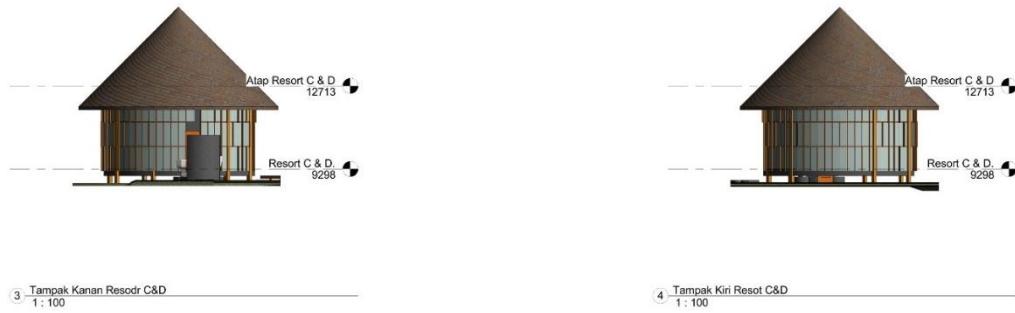
sumber : Ilustrasi Penulis

- Tampak Loby



Gambar 5.10 Tampak Resort C & D, Depan & Belakang

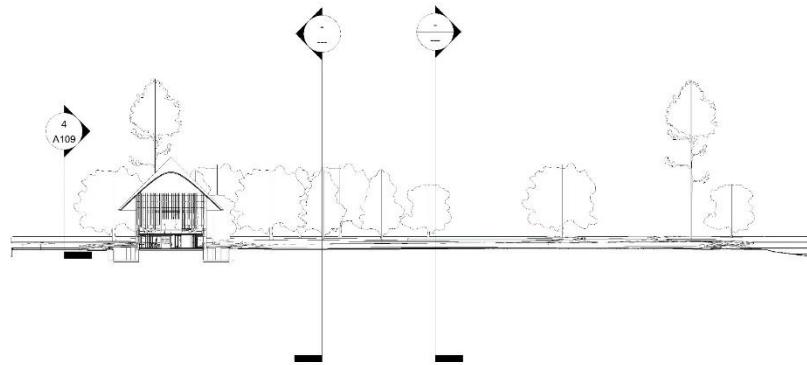
sumber : Ilustrasi Penulis



Gambar 5.11 Tampak Resort C & D, Kanan & Kiri
sumber : Ilustrasi Penulis

5.1.5 Potongan

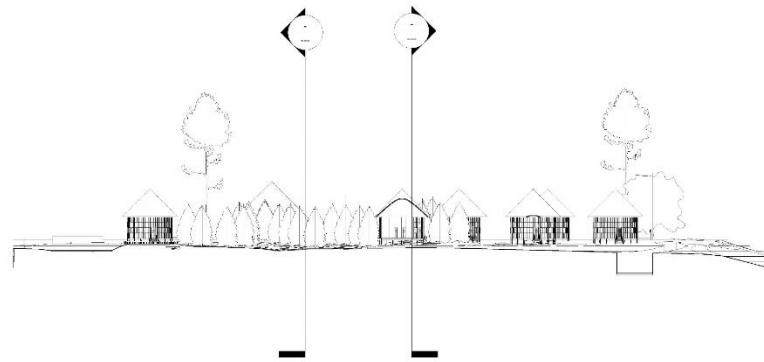
- Potongan A-A'



Gambar 5.12 Potongan A-A'

sumber : Ilustrasi Penulis

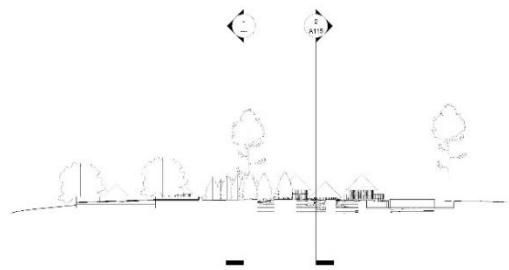
- Potongan B-B'



Gambar 5.13 Potongan B-B'

sumber : Ilustrasi Penulis

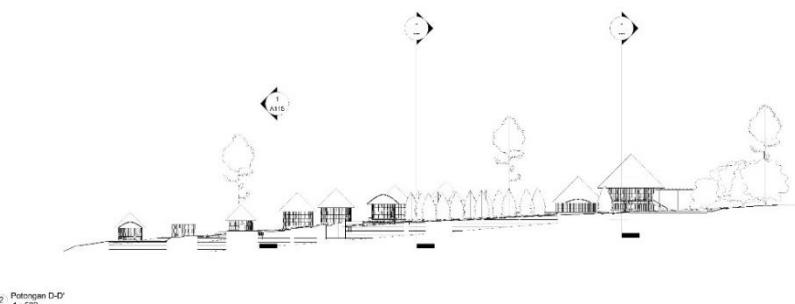
- Potongan C-C



Gambar 5.14 Potongan C-C

sumber : Ilustrasi Penulis

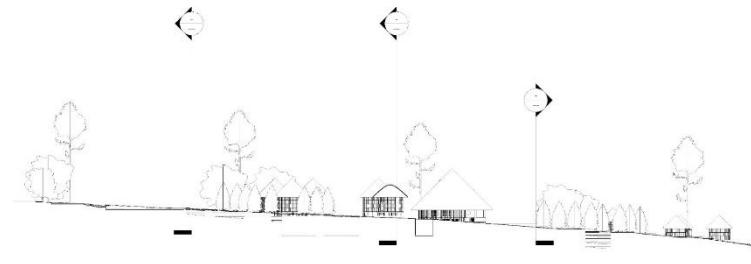
- Potongan D-D



Gambar 5.15 Potongan D-D'

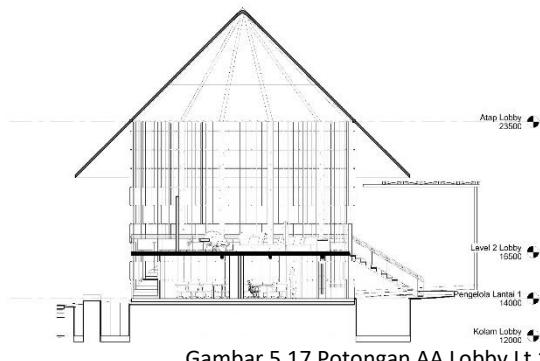
sumber : Ilustrasi Penulis

- Potongan E-E



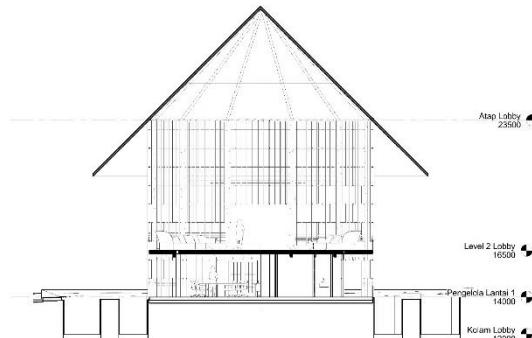
Gambar 5.16 Potongan E-E
sumber : Ilustrasi Penulis

- Potongan AA Loby Lt. 1



Gambar 5.17 Potongan AA Loby Lt 1

- Potongan BB Loby Lt. 1 sumber : Ilustrasi Penulis

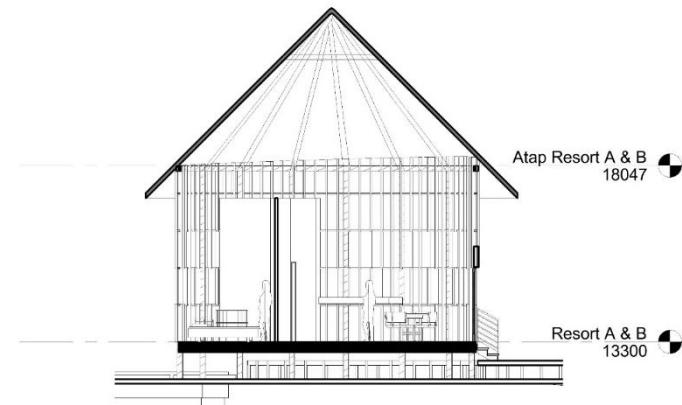


Gambar 5.18 Potongan BB Lobby Lt 2

sumber : Ilustrasi Penulis

(2) Potongan B-B Lobby Lt. 2
1:100

- Potongan AA Resort A & B

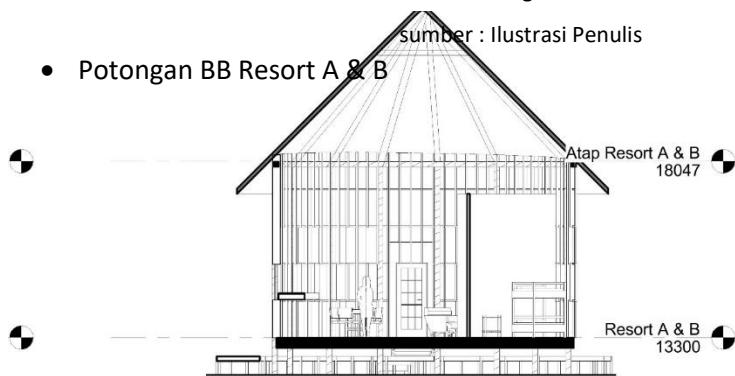


4 Potongan A-A Resort A & B

Gambar 5.19 Potongan AA Resort A&B

sumber : Ilustrasi Penulis

- Potongan BB Resort A & B

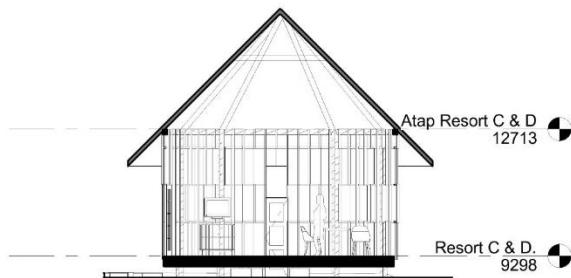


4 Potongan B-B Resort A & B
1 : 100

Gambar 5.20 Potongan BB Resort A&B

sumber : Ilustrasi Penulis

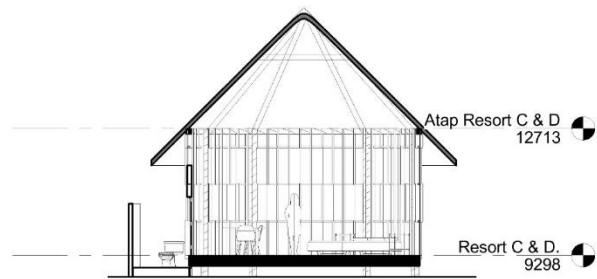
- Potongan AA Resort C&D



5 Potongan A-A Resort C & D
1 : 100

Gambar 5.21 Potongan AA Resort C&D

- sumber : Ilustrasi Penulis
- Potongan BB Resort C&D

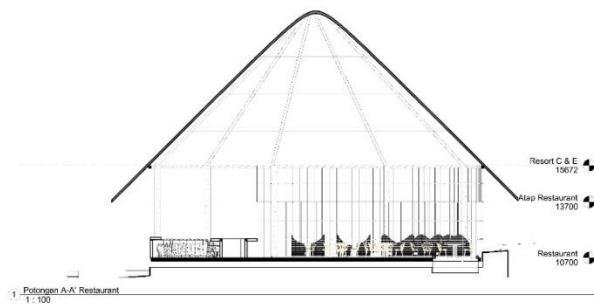


6 Potongan B-B Resort C & D
1 : 100

Gambar 5.22 Potongan BB Resort C&D

sumber : Ilustrasi Penulis

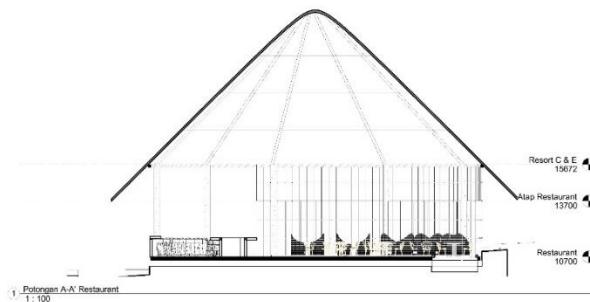
- Potongan AA Restaurant



Gambar 5.23 Potongan AA Restauran

sumber : Ilustrasi Penulis

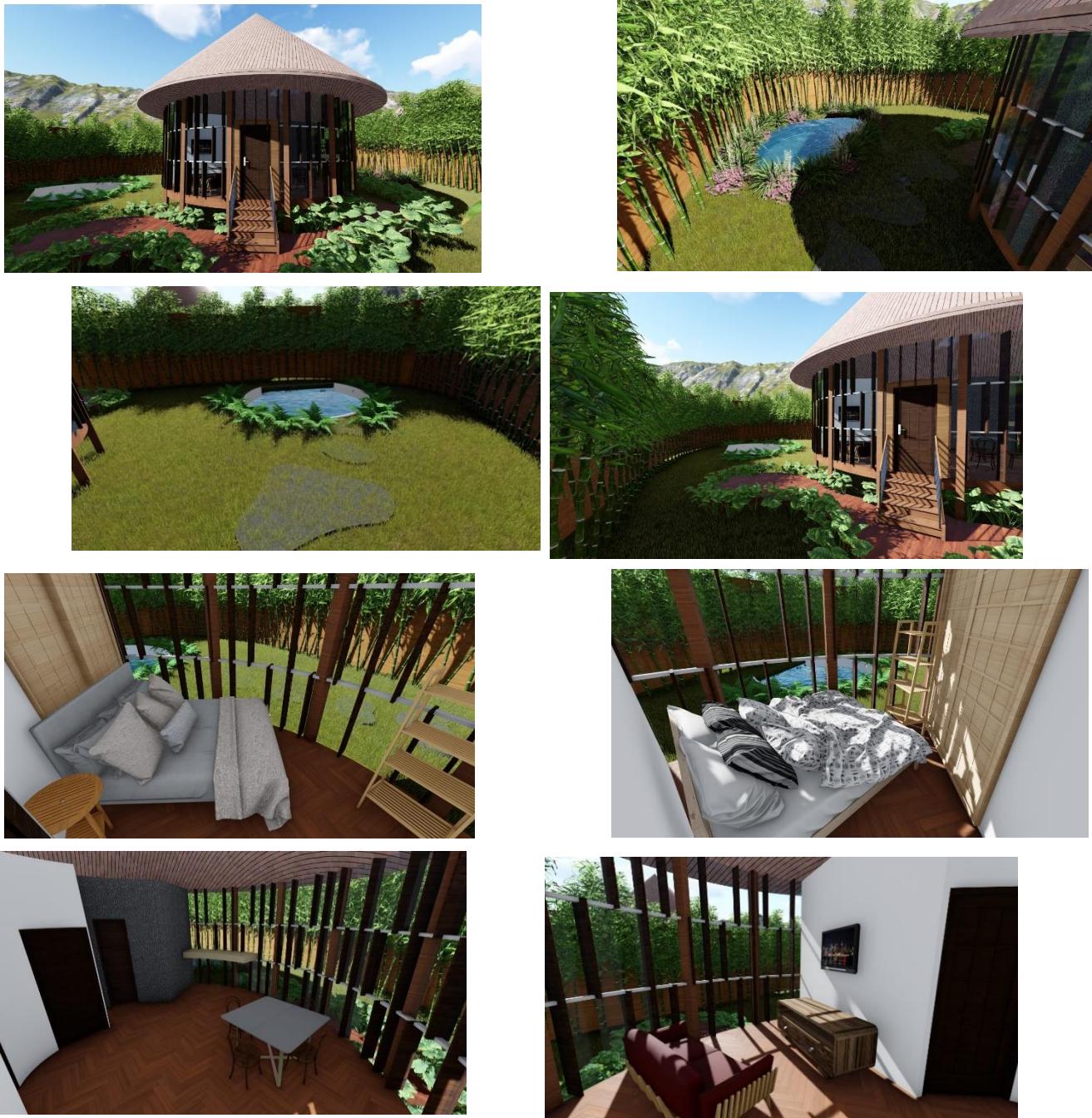
- Potongan BB Restaurant



Gambar 5.24 Potongan BB Restauran

sumber : Ilustrasi Penulis

5.1.6 Perspektif

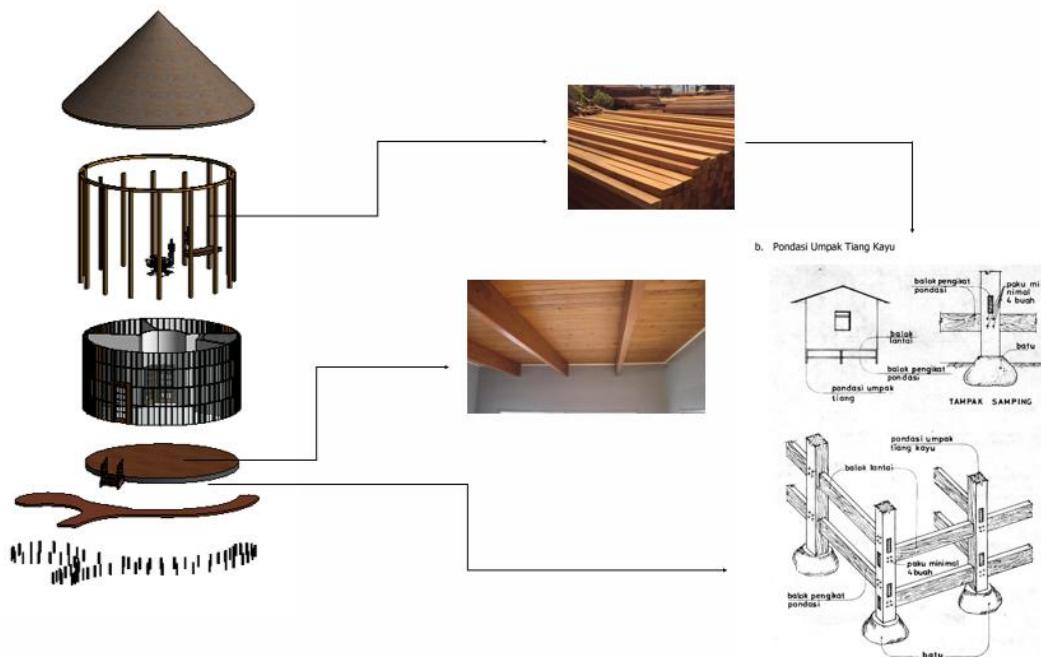


Gambar 5.25 Perspektif

sumber : Ilustrasi Penulis

5.2 Eksplorasi Teknis

5.2.1 Struktur

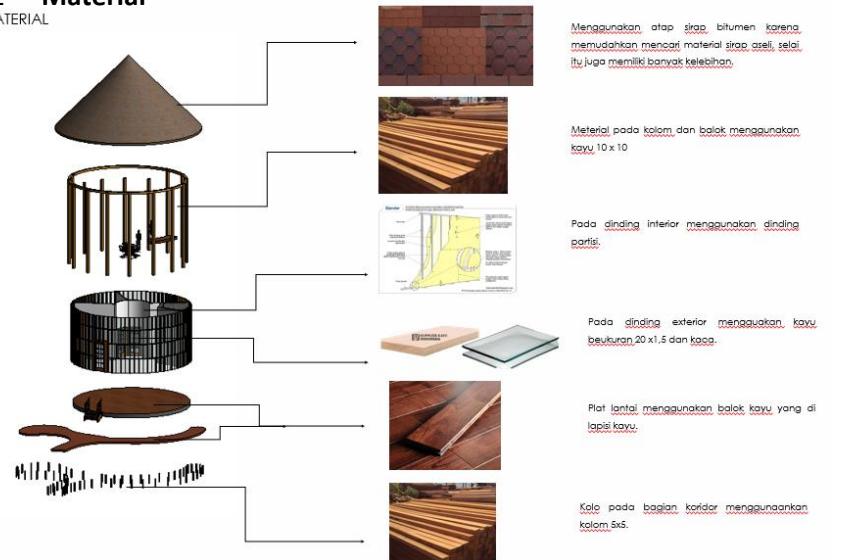


Gambar 5.25 Struktur Bangunan

sumber : Ilustrasi Penulis

5.2.2 Material

MATERIAL

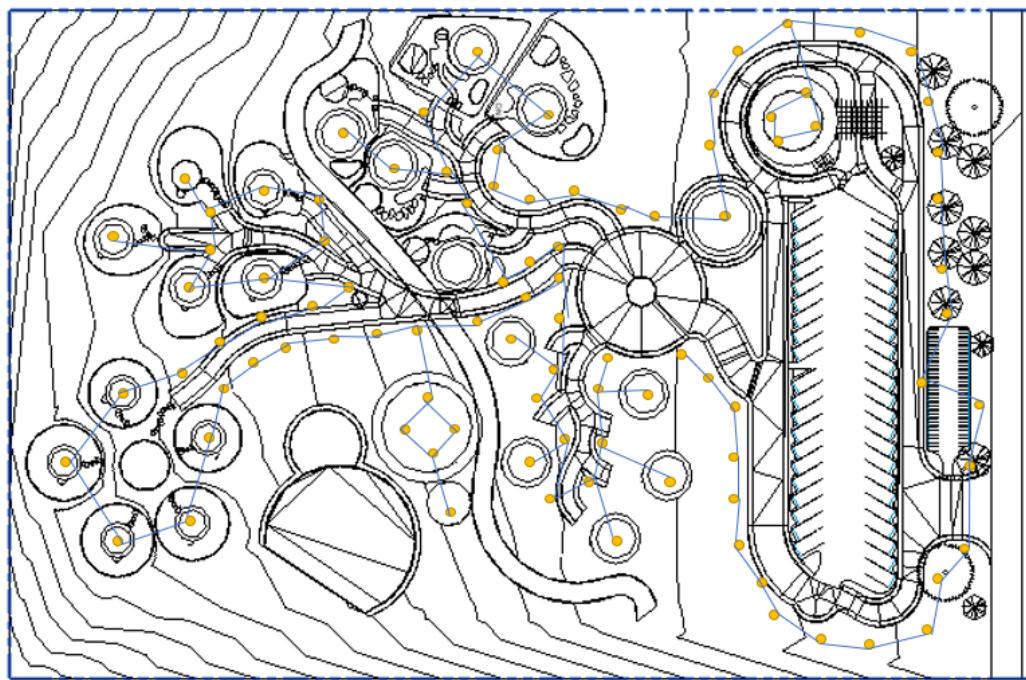


Gambar 5.26 Material

sumber : Ilustrasi Penulis

5.2.3 Utilitas

- Listrik

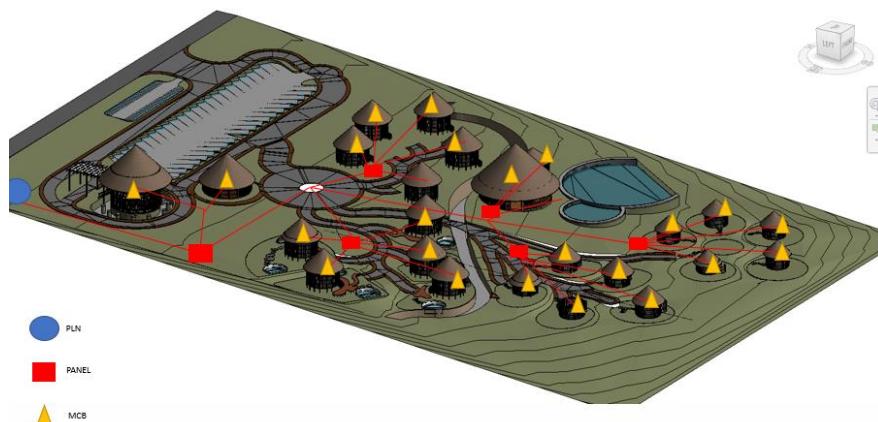


Gambar 5.27 Listrik

sumber : Ilustrasi Penulis

- Distribusi Listrik

DISTRIBUSI LISTRIK

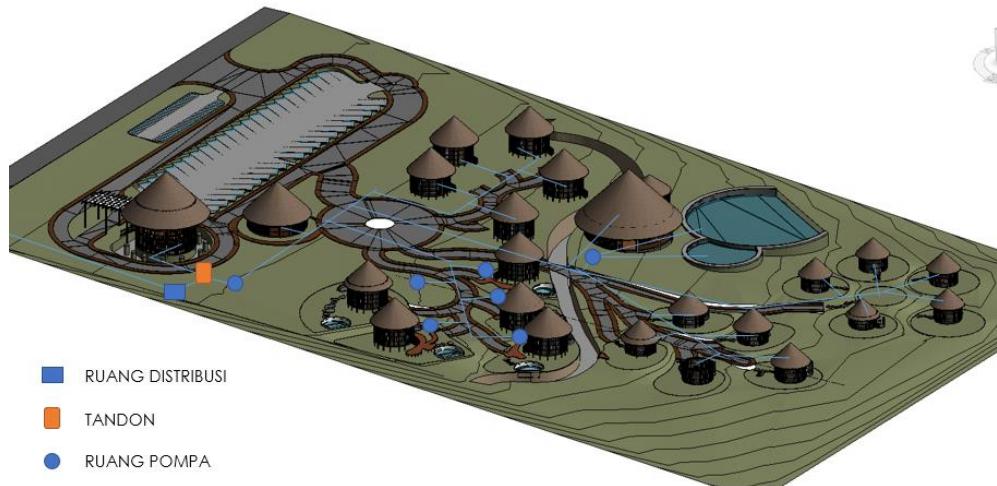


Gambar 5.28 Distribusi Listrik

sumber : Ilustrasi Penulis

- Air Bersih

SANITASI AIR BERSIH



Gambar 5.29 Air Bersih

sumber : Ilustrasi Penulis

BAB 6

KESIMPULAN

Membuat Resort sebagai wadah bonding untuk keluarga agar semakin mengenal dan semakin dekat antara anak dan orang tua sanat benrpengaruh dengn fasilitas yang memadai dari tiap liburan ke usrtu tempat. Bangunan ini bertujuan untuk dapat merasa lebih dekat dengan keluarga dengan cara menikmati berbagai fasilitas yang di sediakan unrtuk keluarga. Selain itu dapat merasakan bagaimana kemping dengan tempat yang nyaman dan glamour tidak seperti tenda kemping pada umumnya. Disana terdapat fasilitas edukasi anak dalam materi kemping dan survive.

Pada umumnya ide awal berhubungan dengan kata yang di inginkan dari hasil perancangan seperti natural, sunyi, dingin, dan hijau. Natural dalam hal ini adalah memakai material yang memberikan kesan natural serta warna yang terdapat pada eksterior maupun interior menggunakan warna-warna yang menyatu dengan alam. Sunyi berarti suasana di sana sangat terasa sedang di tenagh hutan dan waktu isturahat akan lebih bisa di nikmati karena susanya yang sunyi. Dingin berarti yang letaknya berada di dataran tinggi akan merasakan hawa yang dingin dan memang serasa jauh dari kota. Hijau berarti semaksimal mungkin bangunan diberi lahan hijau dan site yang mendukung dekat dengan daerah yang memiliki banyak vegetasi agar pengunjung merasa nyaman sejuk.

DAFTAR PUSAKA

- Kazembe, Clotildah. Mwando, Molline. Nyarota, Margaret. (2015). “African Journal of Hospitality, Tourism and Leisure Vol. 4 (2)”, Family friendly services and customer satisfaction in Zimbabwean resorts , Vol. 4 , No. 2. •
- Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Batu (2019), Jumlah Kunjungan Wisatawan Menurut Tempat Wisata dan Wisata OlehOleh di Kota Batu, 2017 , BPS , Batu. •
- Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Batu (2019), Jumlah Kunjungan Wisatawan Menurut Tempat Wisata dan Wisata OlehOleh di Kota Batu, 2016 , BPS , Batu •
- Indo, Benni. (2019, Oktober 4). Suryamalang.com. Retrieved from <https://suryamalang.tribunnews.com/2019/01/07/pemkot-batutarget-56-juta-wisatawan-pada-tahun-2019?page=2>
- Badan Pusat Statistik Kota Batu. (2017). Statistik Perhotelan Kota Batu Tahun 2017, BPS, Batu. •
- Trip Advisor. Review Holiday Inn Resort Baruna Bali. Retrieved from https://www.tripadvisor.com/Hotel_Review-g562690-d1197076Reviews-Holiday_Inn_Resort_Baruna_Bali_Tuban_Kuta_Kuta_District_Bali.html
- Wikipedia. Kota Batu. Retrieved from https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Batu
- Neufert, Ernst. 1996. Data Arsitek Edisi 33 Jilid 1. Jakarta. Erlangga.
- Neufert, Ernst. 1996. Data Arsitek Edisi 33 Jilid 2. Jakarta. Erlangga.
- Peraturan Daerah Kota Pekanbaru Nomor 02 Tahun 2014

