



TUGAS AKHIR - DA.184801

KAMARAHAYU: ARSITEKTUR SEBAGAI SARANA KESEHATAN

JOSEPHIN DIAN AGAPRILIANIS MANAO
08111540000100

Dosen Pembimbing
Nur Endah Nuffida, S.T., M.T.

Departemen Arsitektur
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2019



TUGAS AKHIR - DA.184801

KAMARAHAYU: ARSITEKTUR SEBAGAI SARANA KESEHATAN

**JOSEPHIN DIAN AGAPRILIANIS MANAO
08111540000100**

**Dosen Pembimbing
Nur Endah Nuffida, S.T., M.T.**

**Departemen Arsitektur
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2019**

LEMBAR PENGESAHAN

**KAMARAHAYU: ARSITEKTUR SEBAGAI SARANA
KESEHATAN**



Disusun oleh:

JOSEPHIN DIAN AGAPRILIANIS MANAO

08111540000100

Telah dipertahankan dan diterima

oleh Tim penguji Tugas Akhir (DA184801)

Departemen Arsitektur FADP-ITS pada tanggal 3 Juli 2019

Dengan nilai: B

Mengetahui

Pembimbing

Nur Endah Nuffida, S.T., M.T.
NIP. 197610122003122001

Kaprodi Sarjana

Defry Agatha Ardianta, ST., MT.
NIP. 198008252006041004



Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D.
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
196804251992101001

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : JOSEPHIN DIAN AGAPRILIANIS MANAO

NRP : 08111540000100

Judul Tugas Akhir : *KAMARAHAYU*: ARSITEKTUR SEBAGAI SARANA KESEHATAN

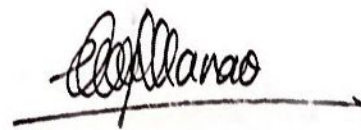
Periode : 2018/2019

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 FADP-ITS

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

Surabaya, 29 Juli 2019

Yang membuat pernyataan



Josephin Dian Agaprilianis M.

NRP. 08111540000100

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas selesainya penyusunan Tugas Akhir oleh Penulis dengan judul *Kamarahayu: Arsitektur Sebagai Sarana Kesehatan* pada mata kuliah Tugas Akhir tahun ajaran 2018/2019, program studi S-1 (strata satu) Jurusan Arsitektur, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. Penyusunan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan oleh Penulis dengan bantuan serta dukungan penuh dari banyak pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Nur Endah Nuffida, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing;
2. Bapak Defry Agatha Ardianta, S.T., M.T. selaku Dosen Koordinator mata kuliah Tugas Akhir; dan
3. Seluruh rekan dan teman yang telah membantu dengan memberikan bahan referensi serta dukungan yang berarti dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Semoga hasil dari Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca. Sangat disadari bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan, maka kritik dan saran yang membangun akan diterima oleh Penulis untuk menyempurnakan tulisan ini.

Surabaya, Juni 2019

Penulis

KAMARAHAYU: ARSITEKTUR SEBAGAI SARANA KESEHATAN

Nama Mahasiswa : Josephin Dian Agaprilianis Manao
NRP Mahasiswa : 08111540000100
Pembimbing : Nur Endah Nuffida, S.T., M.T.

ABSTRAK

Pola hidup sehat perlu dilakukan dengan pendekatan yang menarik untuk mempermudah masyarakat dalam memulainya. Salah satu cara yaitu dengan menerapkan pendekatan pola hidup sehat dalam suatu konsep wisata, berupa wisata minat khusus. Wisata minat khusus merupakan program yang tengah dikembangkan pemerintah, salah satunya berupa wisata kesehatan dan kebugaran (Kementerian Dalam Negeri Republik Indonesia, 2015). Wisata minat khusus berupa wisata kesehatan dan kebugaran dikenal pula dengan istilah *health tourism*. Istilah *health tourism* dicetuskan oleh *International Union of Tourist Organizations (IUTO)* untuk mendefinisikan kepariwisataan yang menyediakan fasilitas kesehatan dengan memanfaatkan sumber daya alam seperti mata air mineral dan iklim setempat (International Union of Tourist Organisations (IUTO), 1973). Respon arsitektur yang dihadirkan berupa *Hotel Resort and Spa* dengan pendekatan fenomenologi.

Hasil akhir dari perancangan ini diharapkan menjadi salah satu dasar pertimbangan dalam perencanaan tata ruang kawasan wisata yang mampu mendorong pengembangan wilayah sekaligus sebagai alat pemacu pertumbuhan wilayah dan peningkatan kesejahteraan sosial ekonomi masyarakat.

Kata Kunci: Kesehatan, Wisata Minat Khusus, Kebugaran, *Health Tourism*, Fenomenologi

KAMARAHAYU: ARCHITECTURE AS WELLNESS MEDIUM

Student Name : Josephin Dian Agaprilianis Manao
Student ID : 08111540000100
Supervisor : Nur Endah Nuffida, S.T., M.T.

ABSTRACT

A healthy lifestyle needs to be done with an interesting approach to make it easier for the community to start. One way is to apply a healthy lifestyle approach in a tourism concept, in the form of special interest tours. Special interest tourism is a program being developed by the government, one of which is health and fitness tourism (Ministry of Internal Affairs of the Republic of Indonesia, 2015). Special interest tours in the form of health and fitness tours are also known as health tourism. The term health tourism was initiated by the International Union of Tourist Organizations (IUTO) to define tourism that provides health facilities by utilizing natural resources such as mineral springs and local climate (International Union of Tourist Organizations (IUTO), 1973). The response of the architecture presented is in the form of Resort and Spa Hotels with a phenomenology approach.

The final results of this design are expected to be one of the basic considerations in spatial planning of tourism areas that are able to encourage regional development as well as a tool to support the regional growth and improving socio-economic welfare.

Keywords: *Health, Special Interest Tourism, Fitness, Wellness Tourism, Phenomenology*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Isu dan Konteks Desain	2
1.2.1. Pemenuhan Kebutuhan Manusia	2
1.2.2. Pariwisata Kesehatan/ <i>Wellness Tourism</i>	4
1.2.3. Ruang Lingkup Perancangan	5
1.2.4. Tujuan Perancangan	6
1.2.5. Tujuan Perancangan	6
1.3. Permasalahan Desain dan Kriteria Desain	6
BAB 2 PROGRAM DESAIN	9
2.1. Definisi Bangunan Rancang	9
2.2. Deskripsi Tapak	10
2.2.1. Kriteria Lokasi	10
2.2.2. Analisa Tapak	11
2.2.3. Data Statistik penghuni dalam Tapak	15
2.2.4. Peraturan Daerah Kabupaten Gianyar	16
BAB 3 LANDASAN DESAIN	19
3.1. Pendekatan Desain	19
3.2. Metoda Desain	20
3.3. Kajian Teori Pendukung	21
3.3.1. Hubungan Manusiawi	21
3.3.2. Teori Hambatan Perilaku	21
3.3.3. Teori Level Adaptasi	22
3.3.4. Teori Stres Lingkungan	23
3.4. Usulan Program	23
3.5. Program Aktivitas	23
3.6. Kebutuhan Jumlah dan Besaran Ruang	26
3.7. Persyaratan Aktivitas dan Ruang	28
BAB 4 KONSEP DESAIN	33
4.1. Eksplorasi Formal: <i>Atmospherical Architecture</i>	33
4.1.2. Zonasi	34
4.1.3. Sekuens	35
4.1.4. Bentuk	35
4.1.5. Situasi	36
4.2. Konsep Teknis	38
BAB 5 DESAIN	41
5.1. Eksplorasi Formal	41

5.2	Eksplorasi Teknis.....	48
BAB 6 KESIMPULAN		53
DAFTAR PUSTAKA.....		55

DAFTAR TABEL

Tabel 3.6 Kebutuhan Jumlah dan Besaran Ruang.....	30
---	----

(halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Posisi <i>Wellness Tourism</i> pada Pembagian <i>Tourism</i>	4
Gambar 2.1. Kawasan Pemukiman dan Pertanian Sebatu	11
Gambar 2.3. Peta Pola Ruang Kabupaten Gianyar	13
Gambar 2.4. Kawasan Persawahan di Tegallalang	14
Gambar 2.5. Salah Satu Objek Wisata di Kabupaten Gianyar	15
Gambar 2.6. Data Statistik Penghuni dalam Tapak	15
Gambar 3.1. Metoda Desain yang Dipakai dalam Merancang.....	20
Gambar 3.2. Program Aktivitas.....	25
Gambar 4.1. Konsep Asta Kosala Kosali dan Sanga Mandala pada Tapak.....	35
Gambar 4.2. Ilustrasi Konsep Situasi.....	37
Gambar 4.3. Sistem Struktur dan Sambungan yang Digunakan	39
Gambar 5.1. Perspektif Mata Burung.....	41
Gambar 5.2. Tapak	42
Gambar 5.3. Perspektif Suasana Ruang Spa	42
Gambar 5.4. Perspektif Suasana Ruang Terapi.....	43
Gambar 5.5. Kamar <i>Double Bed</i>	43
Gambar 5.6. Kamar <i>Single Bed</i>	44
Gambar 5.7. Gambar Perspektif pada Restoran	44
Gambar 5.8. Gambar Perspektif pada Tempat <i>Gym</i>	45
Gambar 5.9. Perspektif Suasana Ruang Yoga.....	45
Gambar 5.10. Potongan Sekuen Kegiatan Berdasarkan Perspektif Pengguna.....	46
Gambar 5.11. Gambar Salah Satu Villa	47
Gambar 5.12. Gambar Perspektif Tapak	47
Gambar 5.13. Akses Petani dan Pengunjung terhadap Tapak.....	48
Gambar 5.14. Akses untuk Servis	49
Gambar 5.15. Akses untuk Keselamatan	49
Gambar 5.16. Aksonometri Struktur Bangunan.....	50
Gambar 5.17. Sistem Struktur dan Konstruksi.....	50
Gambar 5.18. Sistem Air dan Sanitasi	51

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sebagian besar orang kini memiliki rutinitas pekerjaan yang berlangsung selama kurang lebih 8 jam, dengan berbagai macam aktivitas yang rentan untuk memicu munculnya stres. Stres berlebihan dapat mengurangi kadar mineral dalam tubuh. Kekurangan kadar mineral akan berdampak pada mental yang tidak stabil, kelelahan, dan siklus tidur yang terganggu.

Pola hidup sehat perlu dilakukan dengan pendekatan yang menarik untuk mempermudah masyarakat dalam memulainya. Salah satu cara yaitu dengan menerapkan pendekatan pola hidup sehat dalam suatu konsep wisata, berupa wisata minat khusus. Wisata minat khusus merupakan program yang tengah dikembangkan pemerintah, berupa: wisata budaya dan ekowisata; wisata olahraga rekreasi (menyelam, selancar, kapal layar, *trekking*, dan mendaki, golf, bersepeda, maraton, *hash*); wisata kapal pesiar; wisata kuliner dan belanja; wisata kesehatan dan kebugaran; serta wisata konvensi, insentif, pameran dan even (MICE) (Kementerian Dalam Negeri Republik Indonesia, 2015).

Wisata minat khusus berupa wisata kesehatan dan kebugaran dikenal pula dengan istilah *health tourism*. Istilah *health tourism* dicetuskan oleh *International Union of Tourist Organizations (IUTO)* untuk mendefinisikan kepariwisataan yang menyediakan fasilitas kesehatan dengan memanfaatkan sumber daya alam seperti mata air mineral dan iklim setempat (International Union of Tourist Organisations (IUTO), 1973). *Health tourism* merupakan bisnis yang menjual produk dan jasa wisata, dengan tujuan utama untuk memelihara dan meningkatkan kesehatan. *Health tourism* dapat memiliki tujuan tambahan lain seperti aktivitas *outdoor*, atraksi, budaya, hiburan, atau *event* lainnya. (Tooman, 2013) *Health tourism* adalah aktivitas wisata dengan motivasi utama untuk kesehatan dalam suasana yang santai dan menyenangkan (Goeldner, 1989). *Health tourism* adalah fenomena komersial dari komunitas industri yang melibatkan perjalanan seseorang di luar wilayah huninya sehari-hari untuk tujuan

pemeliharaan dan peningkatan kesehatan, serta fasilitas dan destinasi yang memenuhi kepentingan tersebut (Hall, 2003).

Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Mari Pangestu menyatakan pentingnya peran arsitektur dalam berbagai aspek kehidupan (2012). Selain menjadi bukti untuk menelusuri perjalanan sejarah dan modal pengembangan karakter bangsa, karya arsitektur juga melambangkan kreativitas yang merupakan suatu perpaduan dari seni, budaya dan teknologi. Semakin baik sebuah karya arsitektur terlihat sebagai bagian utama dalam sebuah obyek wisata, maka semakin banyak orang yang ingin menikmati keberadaannya dan juga semakin banyak orang yang akan merasa betapa pentingnya peranan arsitektur didalam kebersamaannya dengan obyek wisata yang mereka kunjungi.

Latar belakang di atas memunculkan sebuah pertanyaan, bagaimana cara membuat sebuah konsep *health tourism* dengan media arsitektur jika memang arsitektur berfungsi sebagai jawaban atas suatu permasalahan dalam konteks tertentu? Adakah kemungkinan untuk membuat arsitektur sebagai sarana kesehatan dengan memaksimalkan elemen arsitektur sebagai peran utama dalam menciptakan sebuah keadaan atau kondisi “sehat”? Apakah peran arsitek dan arsitekturnya dalam membuat bangunan yang tidak hanya tentang fisik, tetapi juga secara fungsi dan konteks?

1.2. Isu dan Konteks Desain

1.2.1. Pemenuhan Kebutuhan Manusia

Menurut teori kebutuhan Maslow, kebutuhan manusia lebih dari hanya sekedar kebutuhan dasar, namun manusia juga membutuhkan rasa aman, pengakuan sosial, merindukan sebuah penghargaan, menginginkan sebuah prestasi dan akhirnya ingin melakukan aktualisasi diri.

Jika sebagian besar manusia tidak dapat mewujudkan pemenuhan kebutuhan psikologisnya, itu semua karena keterpaksaan semata, bukan dari hati nurani seorang manusia. Artinya, kebutuhan manusia memang menjadi sebuah hasrat semua manusia di dunia ini. Pada segmen kebutuhan psikologis, *leisure activities* (kegiatan rekreasi) memegang peranan penting. Seperti hal yang dikatakan oleh Sir Laurens Van der Post (*quoted in 1994:99*), “*I have travelled so*

much because travel has enabled me to arrive at unknown places within my clouded self". Sejalan dengan pendapat Cohen tentang tipologi pelaku rekreasi (dalam Pitana: 2005) yang dapat dibedakan menjadi 5 kelompok utama, yaitu:

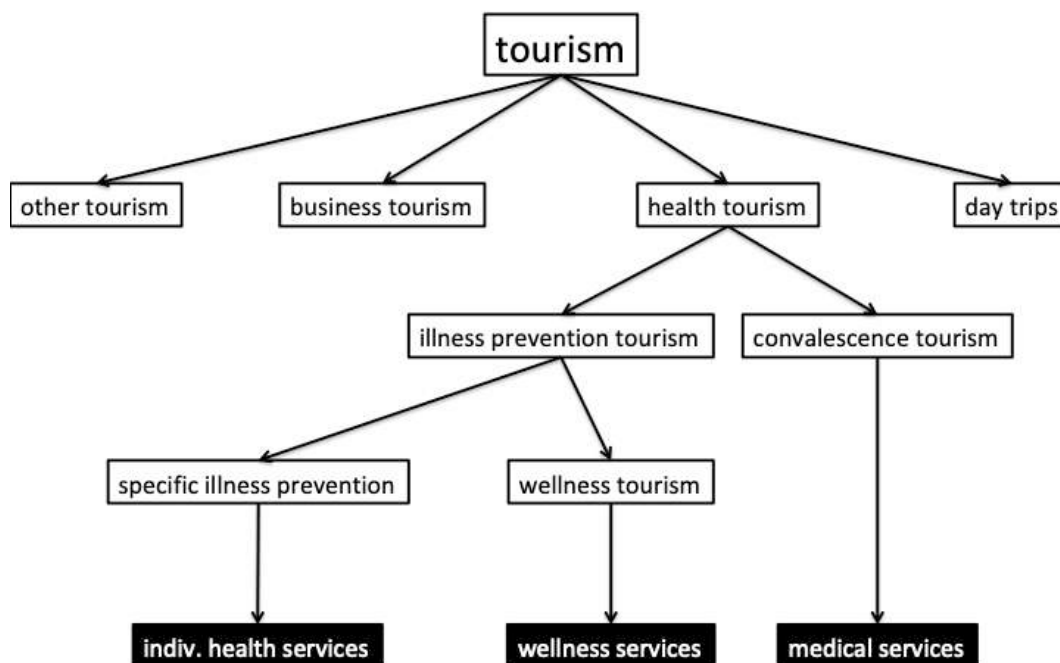
1. **Eksistensial**, pelarian dari rutinitas kehidupan sehari-hari, bergabung pada kelompok pencari kegiatan rekreasi yang bersifat spiritual.
2. **Eksperimental**, pencarian gaya hidup yang berbeda, dengan perbedaan yang ekstrim dibandingkan dengan kegiatan sehari-hari.
3. **Eksperiental**, pencarian dan perbandingan makna hidup dari komunitas yang berbeda, mencari sebuah pengalaman dari budaya yang berbeda.
4. **Diversiary**, pelarian dari rutinitas, mencari penyegaran tubuh maupun mental *refresh*.
5. **Rekreasional**, kegiatan rekreasi sebagai bagian untuk menghibur diri atau relaksasi.

Pendapat yang hampir sama mengacu pada teori motivasi seseorang melakukan kegiatan rekreasi. Jika dilihat dari motivasi seseorang untuk melakukan kegiatan rekreasi, McIntosh dan Murphy (dalam Pitana: 2005) membuat 4 pengelompokan, yaitu:

1. **Physical Motivation**, terdorong untuk rekreasi karena alasan fisik; relaksasi, kesehatan, kenyamanan, olahraga, bersantai dan sebagainya.
2. **Cultural Motivation**, keinginan untuk mengenang dan mengenal budaya lain, mereka seolah-olah akan berada di dunia lain dalam konteks waktu atau zaman.
3. **Social Motivation**, termotivasi oleh kegiatan sosial seperti mengunjungi keluarga di kampung halaman, mengunjungi teman maupun menjenguk orang sakit.
4. **Fantasy Motivation**, usaha untuk mewujudkan sesuatu yang telah atau sedang mereka khayalkan, melepas diri dari rutinitas.

1.2.2. *Wellness Tourism*/Pariwisata Kesehatan

Menurut Kaspar (dalam Mueller dan Kaufman, 2007), *wellness tourism* pada konsep bisnis pariwisata adalah sub bagian dari *health tourism*, sederajat dengan bisnis pariwisata lainnya. *Health tourism* dikategorikan menjadi *illness prevention tourism* dan *convalescence tourism*. *Health and wellness tourism* termasuk pada *illness prevention tourism* yang di dalamnya terkategori menjadi jasa kesehatan dan jasa kebugaran, lebih jelasnya dapat dilihat pada skema di bawah ini.



Gambar 1.1. Posisi *Wellness Tourism* pada Pembagian *Tourism*. (Dokumen pribadi)

Konsep di atas akan menjadi sangat penting jika *wellness tourism* dipahami sebagai sebuah konsep ilmiah yang akan digali untuk dipelajari dan dikembangkan menjadi konsep baru yang lebih relevan dari sisi permintaan maupun penawaran. Jika dilihat dari sisi penawaran, *wellness tourism* adalah sebuah produk berupa jasa pariwisata yang dapat dikembangkan atau dikreasikan

ragamnya sesuai dengan kondisi sebuah destinasi baik dari sisi sosial maupun lingkungan (Kaspar, 2007).

Dari sisi permintaan *health and wellness tourism* saat ini telah menjadi kecenderungan yang diminati oleh masyarakat dunia untuk mewujudkan kebugaran, kesehatan dan kepuasan diri. Konsumen *health and wellness tourism* tidak terbatas pada wisatawan asing saja, tetapi telah menjadi gaya hidup khususnya pada masyarakat perkotaan dalam negeri.

1.2.3. Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup substansial berisi tentang informasi lingkup perencanaan dan perancangan *health and wellness tourism* yang termasuk dalam kategori kawasan dengan bangunan gedung hunian yang umum digunakan sebagai tempat untuk bersinggah oleh sejumlah orang yang tidak memiliki hubungan tertentu, ditinjau dari disiplin ilmu arsitektur dengan menggunakan pendekatan terhadap aspek-aspek perencanaan dan perancangan arsitektur. Hal lainnya di luar ilmu arsitektur akan dibahas seperlunya, sepanjang masih berkaitan dan dapat mendukung pokok pembahasan.

Ruang lingkup perancangan meliputi satu kawasan terbuka dengan fasilitas-fasilitas pendukung, di mana kawasan tersebut dapat menjadi tempat perbaikan kesehatan dan kesejahteraan melalui kegiatan fisik dan spiritual. Program kesehatan bagi para pengunjung berupa relaksasi melalui beragam aktivitas termasuk yang berkaitan dengan alam, dengan tujuan untuk memperbaiki berbagai hal dalam diri baik fisik maupun mental. Faktor yang diperhatikan mengenai *health and wellness tourism* dalam kawasan ini meliputi:

1. Efektifitas kegiatan yang disediakan,
2. Penggunaan fasilitas yang berintegrasi dengan kawasan dan sekitarnya,
3. Elemen arsitektur apa saja yang dapat mendukung kesehatan fisik dan mental.

Tidak hanya memberikan ketenangan, ketika pengunjung selesai mengikuti program kesehatan, diharapkan kegiatan yang disediakan oleh fasilitas

ini dapat menghasilkan keseimbangan antara jiwa dan raga, dan menerapkan apa yang sudah dibekali selama mengikuti program tersebut.

Diharapkan dari kawasan ini, para pengunjung dapat mengetahui apa yang ada di dalam dirinya juga dapat mempelajari apa yang didapat dari alam. Selain itu juga menyadari mengenai pentingnya menjaga kesehatan dan bisa melakukan aktivitas atau ataupun *treatment* lebih lanjut yang dapat dilakukan di rumah.

1.2.4. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan yang diajukan adalah untuk memperoleh suatu rancangan bangunan yang memiliki keunggulan desain atau penekanan desain yang spesifik sesuai dengan karakter objek rancang, serta berupaya untuk memperoleh sebuah rancangan *health and wellness tourism* yang dapat digunakan sebagai sarana kesehatan, kebugaran, relaksasi, maupun liburan. Perancangan ini dibuat untuk menambah sebuah objek wisata kesehatan di Indonesia yang di dalamnya terakomodasi berbagai aktivitas yang dapat dinikmati, serta diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi pertumbuhan pariwisata di Indonesia.

1.3. Permasalahan Desain dan Kriteria Desain

Dari latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, didapatkan permasalahan dan persoalan sebagai berikut.

1. Bagaimana konsep perencanaan dan perancangan resor sebagai *health and wellness tourism* di Indonesia.
2. Bagaimana cara merancang fasilitas pada *health and wellness tourism* yang mampu memaksimalkan potensi pada wilayah wisata.
3. Bagaimana pola dan besaran ruang yang mampu mengakomodasi pengunjung resor melalui kegiatan rekreasi dan relaksasi.
4. Bagaimana pengolahan lahan yang ideal sehingga dapat menunjang kegiatan yang berada di dalamnya.
5. Bagaimana konsep lansekap yang sesuai dengan pengunjung *health and wellness tourism*.

6. Bagaimana penerapan konsep pada bentuk, tampilan dan interior bangunan.
7. Bagaimana konsep struktur dan utilitas yang digunakan untuk mendukung kawasan resor.

Sedangkan kriteria desain yang ditentukan secara umum adalah tentang bagaimana setiap langkah dan keputusan dalam perancangan ini didasarkan pada data, eksplorasi desain dan keputusan yang jelas.

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 2

PROGRAM DESAIN

2.1. Definisi Bangunan Rancang

Hotel *Resort* merupakan hotel yang lebih cenderung bernuansa rekreatif, baik yang menyajikan hiburan, sarana olahraga, ataupun tempat berbelanja. Adakalanya hotel *resort* ini dibangun pada tempat yang bisa dinikmati pemandangan alamnya, oleh karenanya banyak *resort* yang berlokasi di tempat yang memiliki potensi alam bagus dan indah.

Lain dari itu, hotel *resort* biasanya juga memfasilitasi diri dengan fasilitas khusus untuk kegiatan bersantai dan berolah raga, antara lain; *gym*, *ruang spa*, *jogging track* dan semacamnya.

Terdapat 4 karakteristik yang ada dalam jenis hotel *resort*, yaitu;

- Lokasi : Hotel *resort* biasanya berlokasi di tempat yang memiliki pemandangan indah ataupun alam yang natural, baik itu di area pegunungan, tepi pantai, perbukitan, dan lain sebagainya. Tempat ini biasanya jauh dan tidak terganggu oleh kebisingan kota.
- Fasilitas : Fasilitas yang disediakan pada hotel *resort* sejatinya mampu memotivasi pengunjung untuk bergembira baik di dalam ruangan ataupun di luar ruangan (*indoor* dan *outdoor*). Sebagai contoh adalah kolam renang, tempat bermeditasi dan semacamnya.
- *Atmosphere & Arsitektur* : Tamu yang berkunjung pada hotel *resort* kebanyakan adalah mereka yang cenderung mencari akomodasi bernuansa khusus, baik suasana maupun bentuk arsitekturnya. Hal ini diambil dengan alasan agar suasana liburannya juga terasa berbeda dengan aktivitas yang dilakukan setiap hari, sehingga tercipta kenyamanan yang tak mudah dilupakan. Oleh karenanya hotel *resort* akan lebih diminati ketika tersedia ruang sebagai area privasi dan juga penataan *landscape* yang beraroma seni.

- Sasaran Pasar : Pada hotel *resort*, sasaran yang hendak dicapai adalah mereka yang menghendaki berwisata dan bersenang-senang, yaitu mereka yang agendanya adalah menikmati jalan-jalan serta berliburan.

2.2.Deskripsi Tapak

2.2.1. Kriteria Lokasi

Objek rancang yang diusulkan adalah *Healing Resort* atau bisa juga disebut Resor Kesehatan. Kriteria lahan yang dibutuhkan adalah lahan yang luas dan memiliki lingkungan yang mendukung kegiatan-kegiatan holistik, salah satunya yaitu bersatu dengan alam. Resor ini merupakan wisata kesehatan yang sudah ada dan sedang berkembang dan memerlukan sentuhan cita rasa lokal untuk melestarikan kebudayaan Indonesia.

Lahan yang bertempat di Gianyar, Bali, terpilih dengan beberapa pertimbangan yaitu:

- Bali merupakan destinasi wisata yang sudah dikenal oleh seluruh dunia.
- Bali memiliki ciri khas kebudayaan dan spiritual yang kental, telah menjadi daya tarik tersendiri bagi para wisatawan.
- Kekayaan elemen alam yang tersedia sebagai pendukung salah satu tujuan perancangan, terutama hamparan sawah pada lokasi lahan ini.
- Lokasi lahan jauh dari kepadatan dan keramaian yang berada di bagian Pulau Bali yang lainnya, mewadahi *space of well-being* yang membutuhkan ketenangan.

2.2.2. Analisa Tapak

Analisa potensi dan kendala pada lahan menggunakan teori yang dikemukakan oleh Edward T. White (1985) dalam bukunya *Site Analysis*. Aspek-aspek pada lahan yang dianalisa antara lain:

- a. *Location* : peta dan uraian lokasi lahan
- b. *Neighborhood context* : penggambaran lingkungan sekitar
- c. *Site and zoning* : klasifikasi tata wilayah
- d. *Legal* : peraturan dan kebijakan pada lahan
- e. *Natural physical features* : kontur, drainase, vegetasi, dll.
- f. *Man-made features* : penggambaran bangunan sekitar

a. *Location*

Lokasi lahan terletak di Desa Sebatu, Kecamatan Tegallalang, Kabupaten Gianyar, Bali. Berbeda dengan sawah lain di kawasan Gianyar, sawah di desa ini berbentuk terasering yang tersusun dengan rapi.

b. *Neighborhood Context*





Gambar 2.1. Kawasan Pemukiman dan Pertanian Sebatu. (*Google Earth*)

Batas-batas lokasi tapak adalah sebagai berikut:

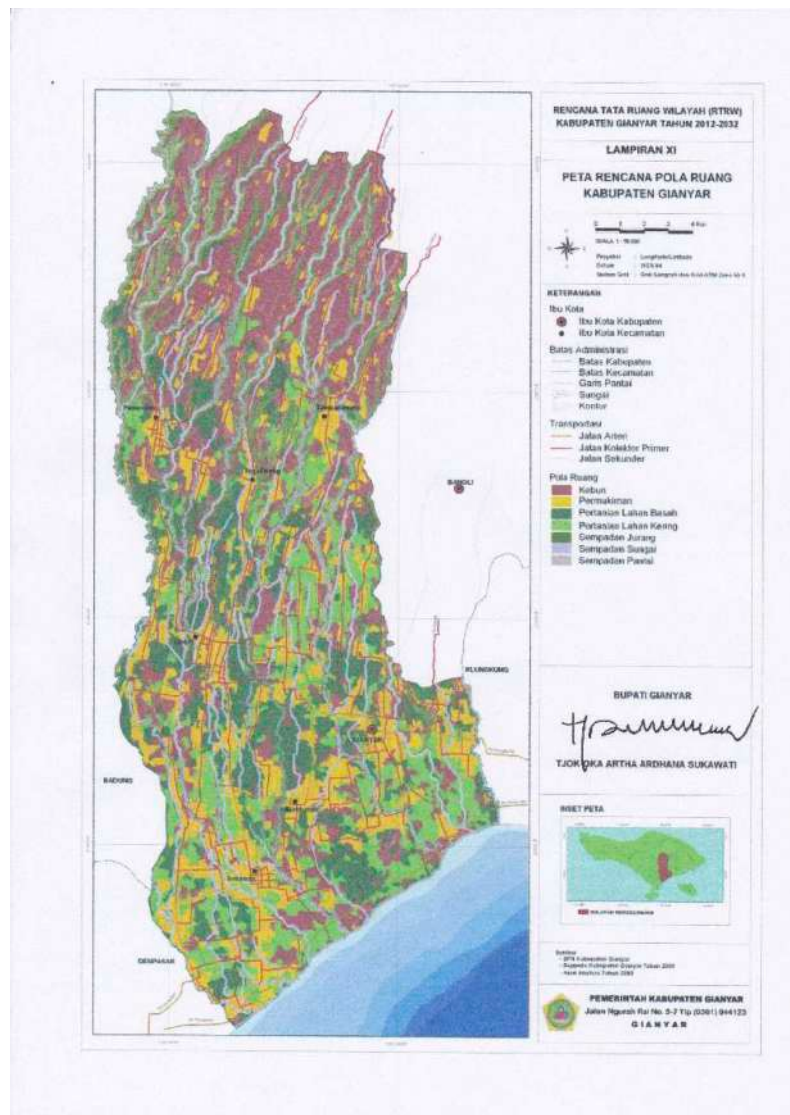
- Utara : Pemukiman warga
- Timur : Sedikit pemukiman warga dan pertanian
- Barat : Pertanian
- Selatan: Pertanian

c. Site and Zoning

Dimana luas kawasan persawahan di kecamatan ini yaitu 7,82 km², terdapat beberapa pemukiman warga dan hutan lindung.

d. Legal

Menurut Peta Pola Ruang Kabupaten Gianyar, wilayah ini merupakan kawasan permukiman dan pertanian lahan kering.



Gambar 2.2. Peta Pola Ruang Kabupaten Gianyar.
(bappeda.gianyarkab.go.id)

e. *Natural Physical Features*

Lahan di kawasan ini memiliki kondisi topografi yang cenderung berkontur. Daya dukung wilayah baik bagi pengembangan resor kesehatan. Karena dengan langsung terlibat dengan alam, maka para pengguna bisa lebih mudah mendapatkan relaksasi yang mendukung pemulihan, serta diharapkan dapat berintegrasi dengan baik dengan lingkungan sekitar.



Gambar 2.3. Kawasan Persawahan di Tegallalang. (*jalan2.com*)

f. *Man-Made Features*

Pada tanggal 11 September 2018, Kepala Dinas Pariwisata Gianyar, A.A. Bagus Ari Brahmanta, mengakui Kecamatan Tegallalang dengan nuansa pedesaan dan persawahan, kini menjadi bidikan investor vila. Namun peranan lokal dan pendirian akomodasi dianggap masih kurang. Para wisatawan dinilai memiliki minat dalam privasi, budaya, dan lingkungan yang murni asli pedesaan.



Gambar 2.4. Salah Satu Objek Wisata di Kabupaten Gianyar.
(*rentalmobilbali.net*)

2.2.3. Data Statistik Penghuni dalam Tapak



Gambar 2.5. Jumlah dan Distribusi Penduduk Kabupaten Gianyar. (2010, *sp2010.bps.go.id*)

2.2.4. Peraturan Daerah Kabupaten Gianyar

PERATURAN DAERAH KABUPATEN GIANYAR

NOMOR 16 TAHUN 2012

TENTANG

RENCANA TATA RUANG WILAYAH KABUPATEN GIANYAR

TAHUN 2012-2032

BAB II

TUJUAN, KEBIJAKAN DAN STRATEGI

PENATAAN RUANG WILAYAH KABUPATEN

Bagian Kedua

Kebijakan Penataan Ruang Wilayah Kabupaten

Pasal 5

Tujuan penataan ruang wilayah Kabupaten adalah untuk mewujudkan ruang wilayah Kabupaten yang berkualitas, aman, nyaman, produktif, berjatidiri budaya Bali, dan berkelanjutan terintegrasi dengan Kawasan Strategis Nasional Perkotaan Denpasar, Badung, Gianyar, dan Tabanan (Sarbagita) sebagai pusat pariwisata budaya yang didukung sektor pertanian, perdagangan/jasa dan industri kerajinan.

Pasal 7

Kebijakan penataan ruang wilayah Kabupaten sebagaimana dimaksud dalam pasal 5 terdiri atas:

- a. pengembangan wilayah-wilayah berdasarkan potensi dan karakter wilayah;
- b. penataan pusat-pusat pelayanan kawasan perkotaan yang merata, berhirarki dan terintegrasi dengan kawasan pedesaan;
- c. peningkatan pertumbuhan dan pengembangan wilayah dengan konsep agroindustri, agrobisnis, dan agrowisata;
- d. pengendalian pemanfaatan lahan pertanian;
- e. pengelolaan pemanfaatan lahan wilayah Kabupaten dengan memperhatikan peruntukan lahan, daya dukung, mitigasi bencana, dan aspek konservasi;

- f. pengembangan sistem jaringan prasarana utama wilayah dan sistem jaringan prasarana lainnya yang mendukung pengembangan dan peningkatan angkutan barang, pemasaran hasil pertanian, perikanan, industri kerajinan dan pariwisata;
- g. pengembangan industri kerajinan yang ramah lingkungan;
- h. pengembangan kawasan pariwisata yang berbasis potensi alam dan budaya; dan
- i. pengembangan kegiatan budidaya untuk menunjang aspek pertahanan dan keamanan negara.

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 3

LANDASAN DESAIN

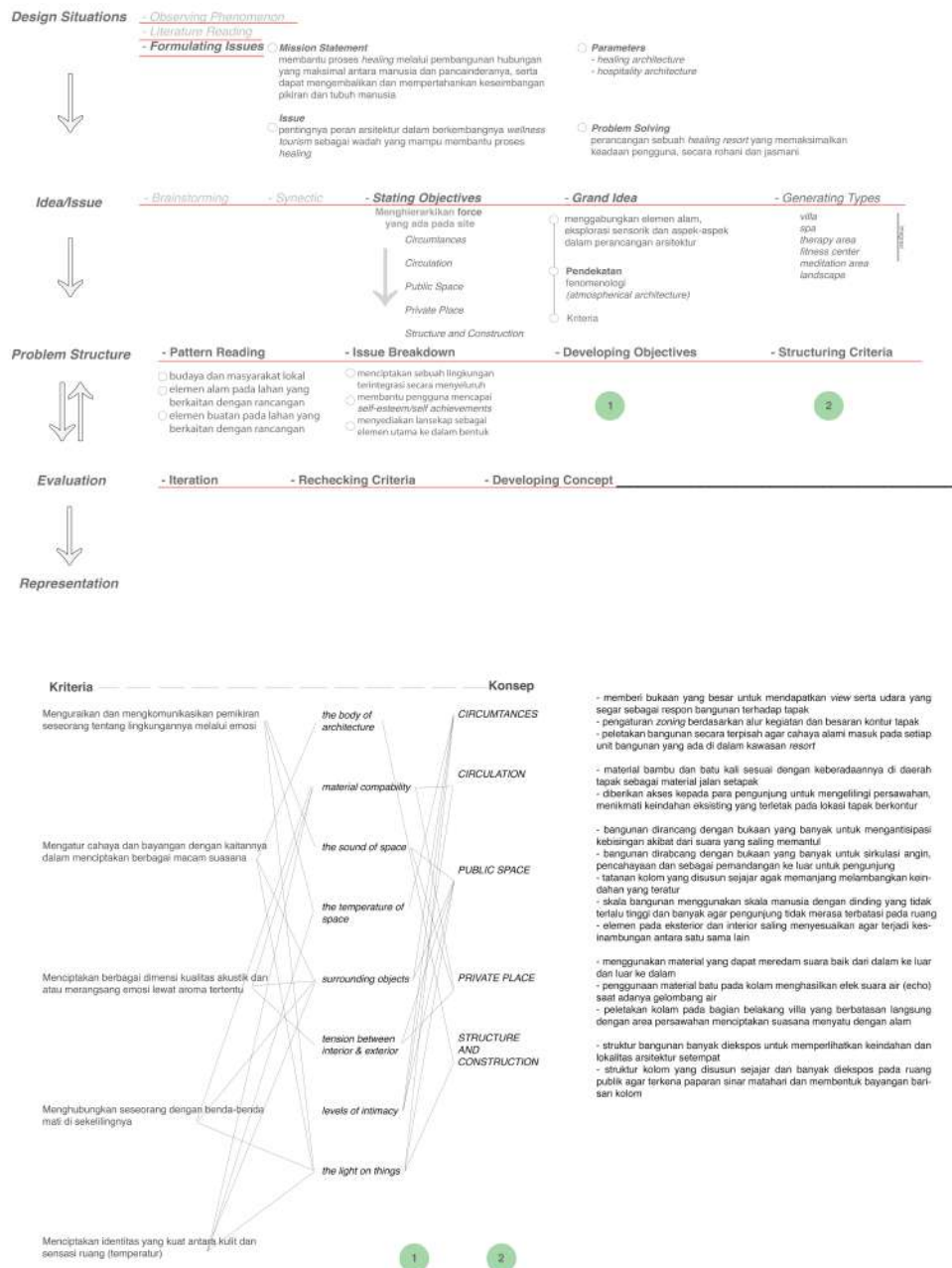
3.1. Pendekatan Desain

Ruang merupakan kata yang sering dibahas dalam dunia arsitektur. Menurut Meriam Webster, *Dictionary online*, ruang adalah area kosong atau rongga di antara objek-objek, baik antara manusia, benda, kalimat, maupun waktu. Sedangkan menurut DK Ching dalam bukunya *Architecture, Space and Order*; ruang terdefinisi melalui elemen-elemen pelingkupnya; elemen horisontal (atap/*plafond*), bawah (lantai) dan elemen-elemen vertikal (kolom/dinding/dll). Dengan demikian, ruang dalam arsitektur dapat dipahami sebagai rongga yang terdefinisi melalui elemen pelingkupnya.

Ruang dalam arsitektur dapat dipahami sebagai rongga yang terdefinisi melalui elemen pelingkupnya. Dalam pendekatan fenomenologi, ruang sebagai rongga terdapat dimana-mana, dan telah dialami oleh manusia secara langsung sejak bayi, tanpa pengetahuan (*science*) sebelumnya. Pengalaman ruang ini menurut Juhani Pallasmaa (2011) merupakan pengalaman multi-sensori, yang melampaui 5 indrawi (penciuman, perabaan, penglihatan, pendengaran dan pengecapan). Menurut Juhani Pallasmaa, Peter Zumthor dan Tonino Griffiero, karakter tempat (*genius loci*) dialami manusia melalui atmosfer ruangnya.

Dengan memahami atmosfer suatu ruang melalui tubuh, maka seorang arsitek dapat mempunyai persepsi (*mind*) tertentu yang terkait dengan karakter unik dari suatu tempat tertentu yang pada akhirnya akan membantu arsitek beralih fokus dari visual ke arah penciptaan atmosfer (Zumthor, 2005; Pallasmaa, 2011; MacKay Lyons, 2011; Havik, 2012). Menurut Pallasmaa (2011), “*understanding atmosphere will most likely teach us about the secret power of architecture and how it can guide societies but at the same time enables us to create our own individual existensial foothold.*”

3.2. Metoda Desain



Gambar 3.1. Metoda Desain yang Dipakai dalam Merancang. (Dokumen Pribadi)

3.3. Kajian Teori Pendukung

3.3.1 Hubungan Manusiawi (1930-1940)

Pelopornya adalah Hawthorn *studies*, Elton Mayo, Fritz Roethlisberger, dan Hugo Munsterberg. Teori hubungan manusia adalah teori yang menggambarkan cara-cara bagaimana manajer berhubungan dengan bawahannya. Aliran ini muncul karena manajer mendapati bahwa pendekatan klasik tidak dapat dicapai dengan keserasian sempurna. Masih terdapat kesulitan di mana bawahan tidak selalu mengikuti pola tingkah laku yang rasional dan dapat diduga. Perlu ada upaya untuk meningkatkan hubungan antar manusia agar organisasi lebih efektif. Aliran ini untuk memperkuat aliran klasik, yaitu dengan menambahkan wawasan sosial dan psikologi.

Penelitian ini menghasilkan tiga temuan yang penting sebagai berikut;

1. Pengaruh lingkungan fisik memengaruhi persepsi, keyakinan, preferensi, pengalaman, dan kepribadian.
2. Satu variabel lingkungan ternyata lebih penting daripada variasi yang lebih banyak.
3. Lingkungan fisik dapat mengubah dinamika sosial.

2.2.5. Teori Hambatan Perilaku (*Behaviour Constraints Theory*)

Premis dasar teori ini adalah stimulasi yang berlebih atau yang tidak diinginkan, mendorong terjadinya *arousal* atau hambatan dalam kapasitas pemrosesan informasi. Akibatnya, orang merasa kehilangan kontrol terhadap situasi yang sedang berlangsung (Fisher, 1984). Perasaan kehilangan kontrol merupakan langkah awal dari teori kendala perilaku.

Istilah “hambatan” berarti terdapat “sesuatu” dari lingkungan yang membatasi, apa yang menjadi harapan. Hambatan dapat muncul baik secara aktual dari lingkungan atau pun interpretasi kognitif. Averill (dalam Fisher, 1984) mengatakan bahwa ada beberapa tipe kontrol terhadap lingkungan yaitu kontrol perilaku, kontrol kognitif, dan kontrol lingkungan. Kontrol lingkungan mengarahkan perilaku untuk mengubah

lingkungan misalnya mengurangi suasana yang bising, membuat jalan tidak berkelok – kelok, membuat tulisan/angka dalam tiap lantai di gedung yang bertingkat atau membuat pagar hidup agar rumah ramah lingkungan. Kontrol kognitif dengan mengandalkan pusat kendali di dalam diri, artinya mengubah interpretasi situasi yang mengancam menjadi situasi penuh tantangan. Kontrol keputusan, dalam hal ini orang mempunyai kontrol terhadap alternatif pilihan yang ditawarkan. Semakin besar kontrol yang ditawarkan semakin besar kontrol yang dapat dilakukan, akan mampu membantu keberhasilan adaptasi.

3.3.3. Teori Level Adaptasi

Teori ini pada dasarnya sama dengan teori beban lingkungan. Menurut teori ini, stimulasi level yang rendah maupun level tinggi mempunyai akibat negatif bagi perilaku. Level stimulasi yang optimal adalah yang mampu mencapai perilaku optimal pula (Veitch & Arkkelin, 1995). Dengan demikian dalam teori ini dikenal perbedaan individu dalam level adaptasi. Adaptasi dilakukan ketika terjadi suatu disonansi di dalam suatu sistem, artinya ketidakseimbangan antara interaksi manusia dengan lingkungan, tuntutan lingkungan yang berlebih atau kebutuhan yang tidak sesuai dengan situasi lingkungan.

Salah satu teori beban lingkungan adalah teori adaptasi stimulasi yang optimal oleh Wohwill (dalam Fisher, 1984) menyatakan bahwa ada 3 dimensi hubungan perilaku lingkungan yaitu;

4. Intensitas. Terlalu banyak orang atau terlalu sedikit orang disekeliling kita, akan membuat gangguan psikologis. Terlalu banyak orang menyebabkan perasaan sesak (*crowding*) dan terlalu sedikit orang merasa terasing (*socialisolation*).
5. Keanekaragaman. Keanekaragaman benda atau manusia berakibat terhadap pemrosesan informasi. Terlalu beraneka membuat perasaan *overload* dan kekurangan keanekaragaman membuat perasaan monoton.

6. Keterpolaan. Keterpolaan berkaitan dengan kemampuan memprediksi. Jika *setting* dengan pola yang tidak jelas dan rumit menyebabkan beban dalam pemrosesan informasi sehingga stimulus sulit diprediksi, sedangkan pola – pola yang jelas menyebabkan stimulus mudah diprediksi.

3.3.4. Teori Stres Lingkungan (*Environment Stress Theory*)

Teori ini merupakan aplikasi teori stres dalam lingkungan. Stres terdiri atas 3 komponen *stressor*, proses dan respon. *Stressor* merupakan sumber atau stimulus yang mengancam kesejahteraan seseorang, misalnya suara bising, panas, atau kepadatan. Respon stres adalah reaksi yang melibatkan komponen emosional, pikiran, fisiologis dan perilaku. Proses merupakan proses transaksi antara *stressor* dengan kapasitas diri. Istilah stres tidak hanya merujuk pada sumber stres, respon terhadap sumber stres saja, tetapi saling terkait antara ketiganya.

3.4. Usulan Program

Usulan program untuk menjawab permasalahan rancangan secara umum setidaknya dapat dibagi menjadi 4, yaitu :

1. Area Penyegaran Kesehatan dan Kebugaran
2. Area Edukasi
3. Area Wisata
4. Area Persawahan

3.5. Program Aktivitas

Berdasarkan kondisi lahan serta kebutuhan kesehatan fisik dan psikis, edukasi, dan wisata, maka didapatkan program aktivitas pada objek rancang yakni sebagai berikut;

1. Area Kesehatan Psikis dan Fisik:
 - a. Kesehatan Psikis (Terapi)
 - *Stress Management*
 - *Healing Sanctuary*

b. Kesehatan Fisik (Kebugaran)

- *Detox*
- *Fitness*
- *Spa*

2. Area Edukasi:

c. Konsultasi Kesehatan

- Pembelajaran tentang kesehatan psikis dan fisik
- Pengenalan akan diri dan proses menuju sehat psikis dan jasmani

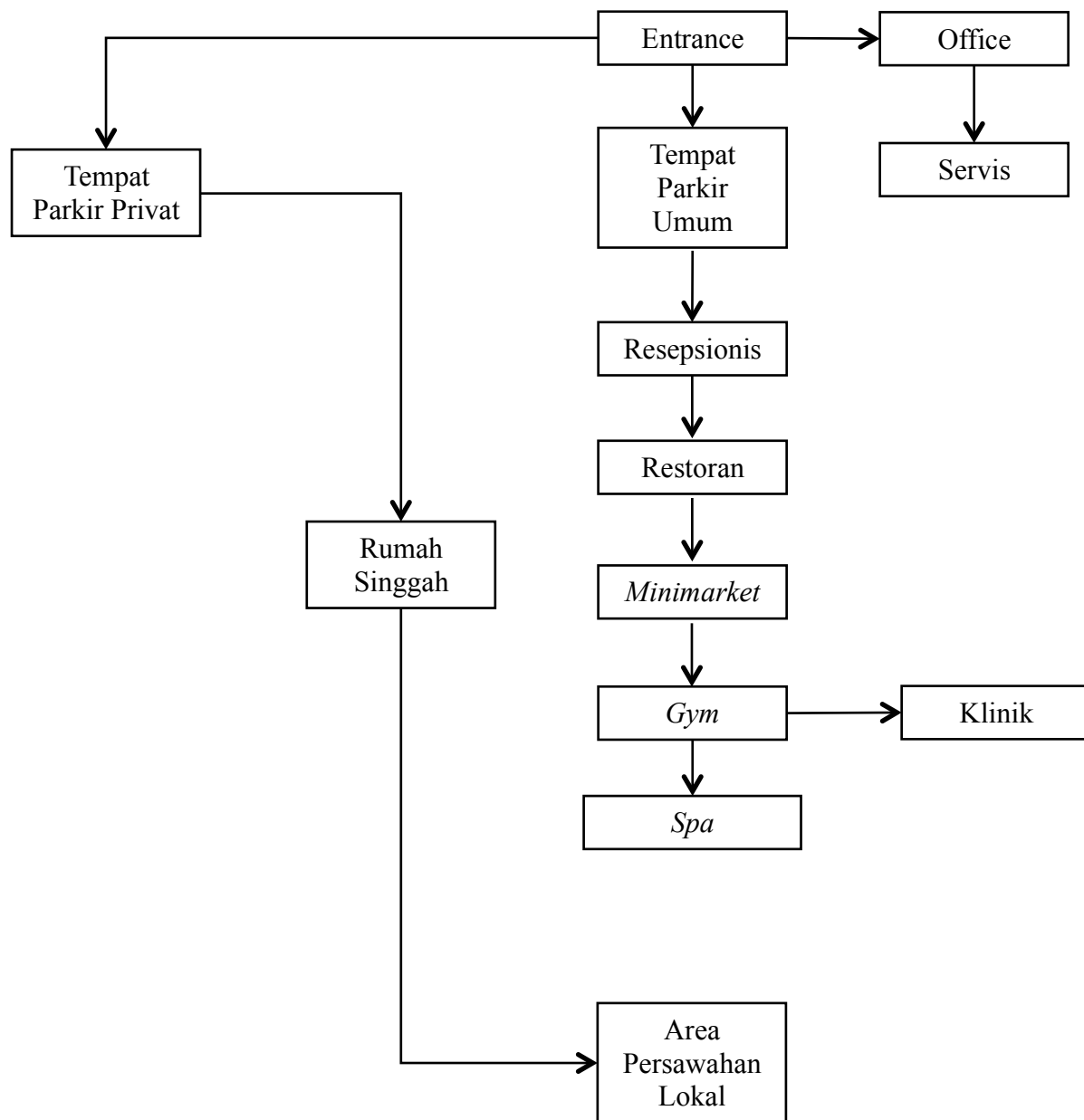
d. Pengembangan Kepribadian

3. Area Wisata:

- e. Berkeliling menyusuri alam
- f. Restoran dan Toko Souvenir
- g. Rumah Singgah

4. Area Persawahan:

- h. Sirkulasi pengunjung
- i. Sirkulasi kesehatan



Gambar 3.2. Program Aktivitas (Dokumen pribadi)

3.6. Kebutuhan Jumlah dan Besaran Ruang

Tabel 3.6. Kebutuhan Jumlah dan Besaran Ruang. (Dokumen pribadi)

Jenis Kegiatan	Kebutuhan	Kapasitas	Luas
Fasilitas Pokok			
Area Kesehatan Psikis dan Fisik			
1. Area Terapi	- Ruang Terapi Akupunktur	5 orang	15 m ²
	- Ruang Terapi	8 unit	16 m ² 8 unit × 16 m ² = 512 m ²
	- <i>Meditation Area</i>	25 orang	75 m ²
	- <i>Restroom</i>	6 unit	4 m ² 6 unit × 4 m ² = 24 m ²
2. Pusat Kebugaran (masing-masing sudah dengan ruang ganti/ <i>locker room</i> dan <i>lavatory</i>)	- Unit Senam & <i>Fitness</i>		300 m ²
	- Unit Jogging		2160 m ²
	- Unit Renang		528 m ²
	- Unit Tennis		1340 m ²
	- Ruang Instruktur/Pelatih		20 m ²
	- <i>Healthy Food Canteen</i>		50 m ²
Area Edukasi			
1. Area Konsultasi	- <i>Lobby & Waiting Room</i>	36 orang	108 m ²
	- <i>Information & Receptionist</i>		6 m ²
	- Ruang Psikolog	3 unit	15 m ²

			$3 \text{ unit} \times 15 \text{ m}^2$ $= 45 \text{ m}^2$
	- Ruang Dokter	2 unit	18 m^2 $2 \text{ unit} \times 18 \text{ m}^2$ $= 36 \text{ m}^2$
	- Perpustakaan Kesehatan		45 m^2
	- Restroom	6 unit	4 m^2 $6 \text{ unit} \times 4 \text{ m}^2$ $= 24 \text{ m}^2$
2. Development Center	- Ruang Pertemuan	17 orang	51 m^2
	- Teaching Staff Room	3 orang	36 m^2
Area Wisata			
1. Rumah Singgah	- Perumahan	56 unit	150 m^2 $28 \text{ unit} \times 150 \text{ m}^2$ $= 8400 \text{ m}^2$
	- Kantor Pengelola	3 orang	36 m^2
	- Lapangan Parkir	150 unit	$38,75 \text{ m}^2$ $150 \times 38,75 \text{ m}^2 =$ $5812,5 \text{ m}^2$
2. Restoran dan Toko Suvenir	- Buffet Area		180 m^2
	- Dining Area	100 orang	$25 \text{ meja} \times 1,125 \text{ m}^2 =$ $28,125 \text{ m}^2$
	- Restroom	6 unit	4 m^2 $6 \text{ unit} \times 4 \text{ m}^2$ $= 24 \text{ m}^2$
	- Dapur umum dan storage		$3 \text{ m} \times 4 \text{ m} = 12 \text{ m}^2$
	- Wash Up	5 unit	$5 \text{ unit} \times 0,675 \text{ m}^2 =$ $3,375 \text{ m}^2$

3. <i>Start</i> untuk berkeliling persawahan	- <i>Staff room</i>	3 orang	12 m ²
	- <i>Information & Ticketing</i>		9 m ²
	- <i>Restroom</i>	6 unit	4 m ² 6 unit × 4 m ² = 24 m ²
Fasilitas Penunjang			
Mushola		50 orang	42.5 m ² (Neufert Data Architect)
Toilet	<i>Restroom</i>	6 unit	4 m ² 6 unit × 4 m ² = 24 m ²
Area Pengelola	- Ruang Direksi	10 orang	128 m ²
	- Ruang Bidang Administrasi	14 orang	144 m ²
	- Ruang Bidang Operasional	12 orang	128 m ²
	- Ruang Pertemuan		60 m ²
	- Ruang Tamu		18 m ²
	- Kafetaria		48 m ²

3.7. Persyaratan Aktivitas dan Ruang

a. Ruang Terapi Individual Dewasa

Ruangan tempat terapis melakukan terapi secara individual/personal (hanya berdua), umumnya karena pasien membutuhkan pelayanan yang khusus.

b. Ruang Terapi Klasikal Dewasa

Ruangan tempat terapis melakukan terapi secara kelompok kepada pasien (umumnya lebih dari 3 orang pasien). Hal ini umumnya ditujukan agar para pasien dapat bersosialisasi dan berinteraksi antar sesama ataupun yang relatif sama.

c. Ruang Terapi Individual Anak

Ruangan tempat terapis melakukan terapi secara individual/personal (hanya berdua), umumnya karena pasien membutuhkan pelayanan yang khusus.

d. Ruang Terapi Klasikal Anak

Ruangan tempat terapis melakukan terapi secara kelompok kepada pasien (umumnya lebih dari 3 orang pasien). Hal ini umumnya ditujukan agar para pasien dapat bersosialisasi dan berinteraksi antar sesama ataupun yang relatif sama.

e. Ruang Sensori Integrasi (SI) Anak

Ruangan tempat terapis melakukan terapi secara (umumnya) kelompok kepada pasien anak untuk merangsang panca-indra serta gerak motorik halus dan kasar dalam bentuk suatu daerah bermain yang dilengkapi pelindung-pelindung khusus (misalnya: busa dilapis kulit sintetis) pada daerah-daerah yang keras (misalnya: tiang, dinding, dan lantai) serta daerah bersudut yang cukup tajam (misalnya: tepi meja, tepi ayunan, sudut-sudut dinding).

f. Ruang Relaksasi/Perangsangan Audio-Visual

Ruangan tempat terapis melakukan terapi perangsangan audio-visual (umumnya pada anak) dalam suatu ruangan tertutup yang dilengkapi dengan sarana audio-visual maupun benda-benda bercahaya (misalnya: lampu seratoptik berpelindung dan akuarium *flexyglass* yang

mampu mengeluarkan cahaya multi warna secara bergantian). Ruangan ini juga merupakan ruangan relaksasi bagi pasien.

g. Daerah Terapi Terbuka (*Outdoor Area*)

Berupa daerah terbuka hijau/taman yang juga digunakan sebagai daerah latihan berupa suatu jalur jalan (*walking track*) dengan benda-benda fasilitas terapi (misalnya: balok pegang sejajar (*parallel bars*) dengan variasi permukaan yang berbeda-beda (*multidimensional layer*) seperti batu-batuan, semen, pasir, dan ubin keramik untuk memberi rangsangan yang berbeda pada telapak kaki maupun daerah tangga datar untuk latihan pengguna kursi roda dan perancah bantu jalan, serta dapat dimanfaatkan oleh pasien untuk meningkatkan kemampuannya dalam beradaptasi di alam terbuka atau kehidupan kesehariannya.

Persyaratan Aktivitas dan Ruang Area Edukasi

a. Ruang Pemeriksaan dan Penilaian Dokter Spesialis

Ruangan tempat dokter spesialis melakukan pemeriksaan (antara lain: anamesa, pemeriksaan dan asesmen fisik) diagnosis maupun prognosis terhadap pasiennya, maupun tempat pasien melakukan konsultasi medis dengan konsultasi medis dengan dokter spesialis.

b. Ruang Pemeriksaan Diagnostik Rehabilitasi Medik

Pengembangan fungsi rehabilitasi medik di mana pada ruangan ini dilakukan pemeriksaan dengan alat diagnostik seperti EMG, EMG Biofeedback, dan lain-lain.

c. Ruang Pemeriksaan dan Penilaian Psikologi

Ruangan tempat psikolog melakukan pemeriksaan (antara lain: anamesa, pemeriksaan dan asesmen psikologis), diagnosis maupun prognosis terhadap pasiennya, maupun tempat pasien melakukan konsultasi psikologi dengan psikolog.

Persyaratan Aktivitas dan Ruang Area Wisata

a. Pengelolaan Destinasi Wisata

Pengelolaan destinasi pariwisata yang efektif mencakup kriteria:

1. Perencanaan;
2. Pengelolaan;
3. Pemantauan; dan
4. Evaluasi

b. Pemanfaatan Ekonomi untuk Masyarakat Lokal

Kriteria pemanfaatan ekonomi untuk masyarakat lokal meliputi:

1. Pemantauan ekonomi;
2. Peluang kerja untuk masyarakat lokal;
3. Partisipasi masyarakat;
4. Opini masyarakat lokal;
5. Akses bagi masyarakat lokal;
6. Fungsi edukasi sadar wisata;
7. Pencegahan eksploitasi;
8. Dukungan untuk Masyarakat; dan
9. Mendukung usaha lokal dan perdagangan yang adil.

c. Pelestarian Budaya bagi Masyarakat dan Pengunjung

Kriteria pelestarian budaya bagi masyarakat dan pengunjung meliputi:

1. Perlindungan atraksi wisata;
2. Pengelolaan pengunjung;
3. Perilaku pengunjung;
4. Perlindungan warisan budaya;
5. Interpretasi tapak; dan
6. Perlindungan kekayaan intelektual.

d. Pelestarian Lingkungan

Kriteria pelestarian lingkungan meliputi:

1. Risiko lingkungan;

2. Perlindungan lingkungan sensitif;
3. Perlindungan alam liar (flora dan fauna);
4. Emisi gas rumah kaca;
5. Konservasi energi;
6. Pengelolaan air;
7. Keamanan air;
8. Kualitas air;
9. Limbah cair;
10. Mengurangi limbah padat;
11. Polusi cahaya dan suara; dan
12. Transportasi ramah lingkungan.

BAB 4

KONSEP DESAIN

4.1. Formal: *Atmospherical Architecture*

Tujuan dari rancangan ini yaitu menciptakan sebuah lingkungan yang terintegrasi di mana kesehatan dapat disembuhkan secara menyeluruh, menggabungkan elemen alam ke dalam bentuk bangunan, membangun eksplorasi sensorik ke dalam bentuk bangunan, merancang sebuah lingkungan yang dapat membantu pengguna mencapai *self-esteem/self-achievements* dan menyediakan lansekap sebagai elemen utama ke dalam bentuk bangunan. Sesuai dengan tujuan ini, kriteria desain yang muncul berdasarkan pendekatan fenomenologi oleh Juhani Pallasmaa adalah sebagai berikut:

1. *Multi-Sensory Experience*

Desain mampu untuk menguraikan dan mengkomunikasikan pemikiran seseorang tentang lingkungannya melalui emosi yang diciptakan oleh inderanya sendiri. Elemen: pemandangan, material, ambang, warna, pencahayaan dan bukaan.

2. *The Significance of the Shadow*

Desain mampu untuk mengatur cahaya dan bayangan dengan kaitannya dalam menciptakan berbagai macam suasana, sesuai dengan fungsi masing-masing ruang. Elemen: bentuk, pencahayaan dan bukaan.

3. *Acoustic Intimacy*

Desain mampu untuk menciptakan berbagai dimensi kualitas akustik. Elemen: pemandangan, material, bukaan.

4. *Silence, Time and Solitude*

Desain mampu untuk menghubungkan seseorang dengan benda-benda mati di sekelilingnya, Elemen: material, warna, pencahayaan dan bukaan.

5. *Spaces of Scent*

Desain mampu untuk merangsang emosi seseorang lewat aroma tertentu. Elemen: pemandangan, material, ambang dan bukaan.

6. *The Shape of Touch*

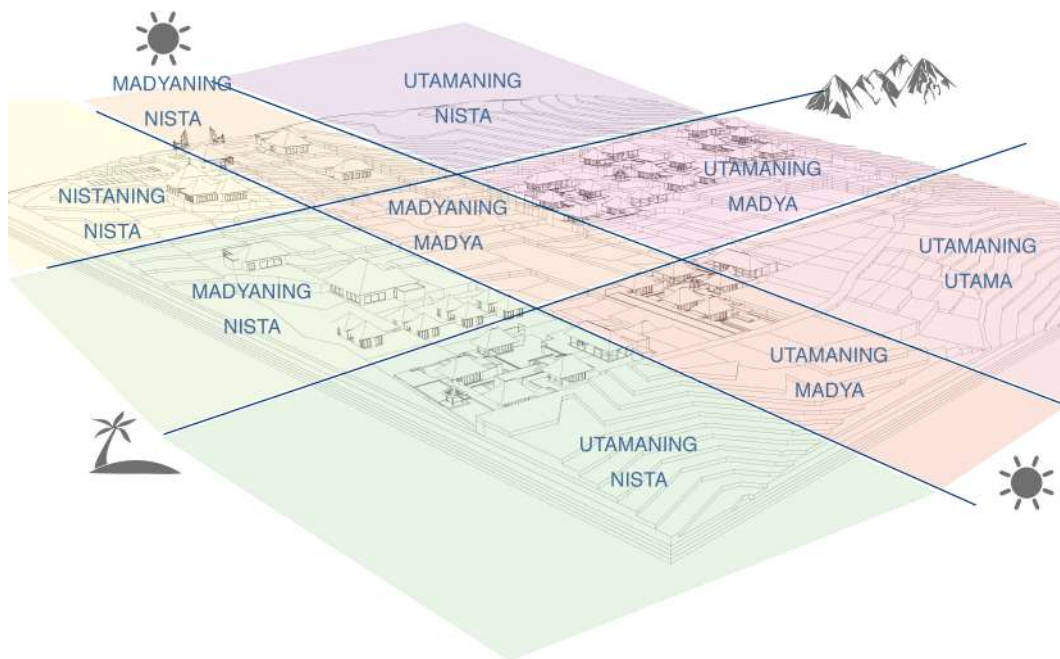
Desain mampu untuk menciptakan identitas yang kuat antara kulit dan sensasi ruang (temperatur). Elemen: material, pencahayaan dan tekstur.

4.1.2. Zonasi

Konsep Zonasi pada lahan menggunakan Asta Kosala Kosali dan *Sanga Mandala*. Asta Kosala Kosali merupakan sebuah cara penataan lahan untuk tempat tinggal dan bangunan suci. Penataan bangunan yang dimana di dasarnya oleh anatomi tubuh yang punya. Selain itu juga Konsep ini berpegang juga kepada mata angin, 9 mata angin (Nawa Sanga). Setiap bangunan itu memiliki tempat sendiri. seperti misalnya:

- Dapur, karena berhubungan dengan Api maka Dapur ditempatkan di Selatan,
- Tempat Sembahyang karena berhubungan dengan menyembah akan di tempatkan di Timur tempat matahari Terbit.
- Karena Sumur menjadi sumber Air maka ditempatkan di Utara dimana Gunung berada begitu seterusnya.

Konsep zonasi didasari oleh konsep pengaturan pola orientasi arsitektur tradisional Bali Kaja-Kelod, Kangin-Kauh dan *Sanga Mandala*. Untuk zona Utama menjadi zona privat villa, zona Madya menjadi zona semi publik (ruang terbuka) dan zona Nista menjadi zona servis.



Gambar 4.1. Konsep Asta Kosala Kosali dan Sanga Mandala pada Tapak.
(Dokumen pribadi)

4.1.3. Sekuens

Sekuens merupakan set kronologi pengalaman yang akan dirasakan oleh user disaat yang bersamaan juga berhubungan dengan koneksi dan susunan program.

4.1.4. Bentuk

Bentuk dalam perancangan ini diposisikan sebagai variasi rupa batasan volume kerja setelah melewati syarat – syarat seperti GSB, KDB, KLB, maksimal lantai dan seterusnya.

4.1.5. Situasi



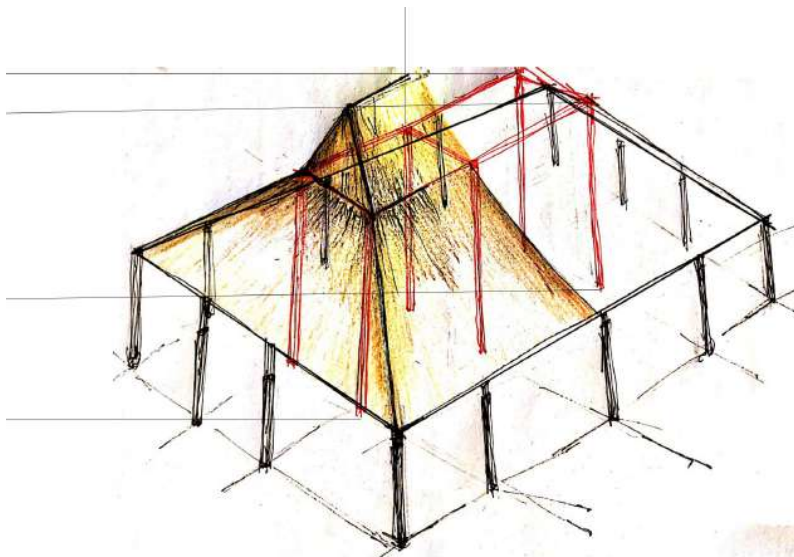


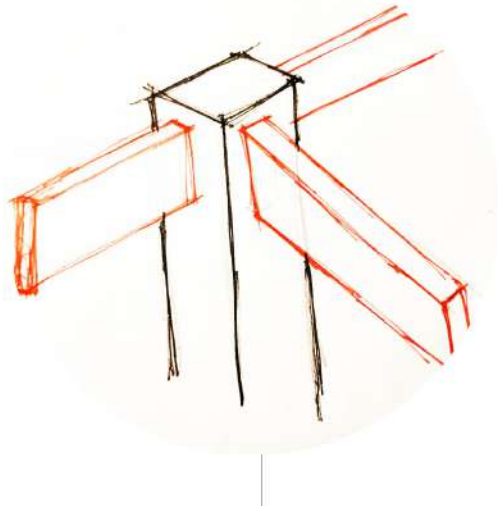
Gambar 4.2. Ilustrasi Konsep Situasi. (Dokumen Pribadi)

Gambar diatas menunjukkan bagaimana perancang berusaha menangkap dan melakukan studi situasi, *ambient*, dan *mood* yang sekiranya dapat mewakili konsep umum untuk diterapkan ke dalam rancangan.

4.1. Konsep Teknis

Konsep teknis mengacu pada struktur yang akan menjadi pembentuk bangunan. Adapun rencana struktur menggunakan struktur dan konstruksi Arsitektur Rumah Bali yang ditransformasikan dan disesuaikan dengan tipologi bangunan. Dengan konsep bangunan yang membentuk “rumah-rumah” kecil dan tidak bertingkat menjadikan struktur bangunan yang serupa antar satu bangunan dan bangunan yang lainnya. Bangunan tidak bertingkat pun berkaitan dengan peraturan pemerintah daerah setempat yang mengharuskan tinggi bangunan tidak melebihi tinggi pohon kelapa, dengan kisaran tinggi pohon kelapa pada tapak yaitu 10-15 meter. Adapun perbedaan ketinggian atap dipengaruhi oleh perbedaan luas tiap bangunan untuk mempertahankan rasio kemiringan atap 30/40 derajat dan 35/45 derajat.





Gambar 4.3. Sistem Struktur dan Sambungan yang Digunakan. (Dokumen Pribadi)

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 5

DESAIN

Manifestasi konsep *Phenomenology: Atmospheric Architecture* direpresentasikan dalam kumpulan set gambar rancang yang secara umum bertujuan untuk menjelaskan 2 aspek yaitu aspek formal desain dan aspek teknis desain. Aspek formal desain merupakan segala aspek rancang yang merepresentasikan konsep dan bagian – bagian konsep yang telah dijelaskan sebelumnya. Aspek teknis desain merupakan aspek perancangan yang menunjang dan berperan memastikan aspek formal dapat terealisasi untuk merepresentasikan konsep dan menjawab kriteria dan masalah desain.

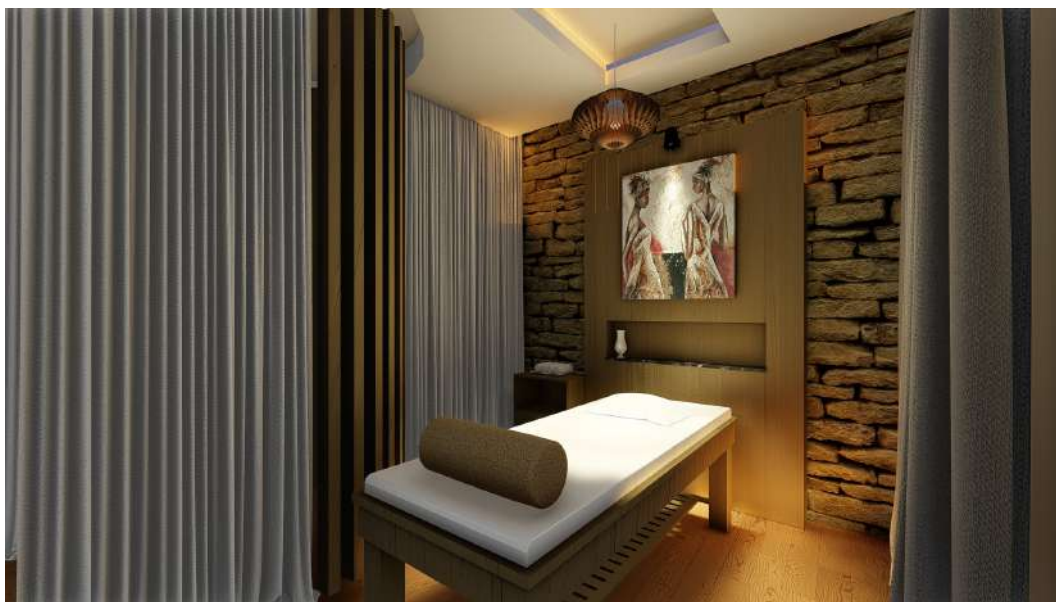
4.1. Eksplorasi Formal



Gambar 5.1. Perspektif Mata Burung (Dokumen pribadi)



Gambar 5.2. Tapak. (Dokumen pribadi)



Gambar 5.3. Perspektif Suasana Ruang Spa. (Dokumen pribadi)



Gambar 5.4. Perspektif Suasana Ruang Terapi (Dokumen pribadi)



Gambar 5.5. Kamar *Double Bed*. (Dokumen Pribadi)



Gambar 5.6. Kamar *Single Bed*. (Dokumen pribadi)



Gambar 5.7. Gambar Perspektif pada Restoran. (Dokumen pribadi)



Gambar 5.8. Gambar Perspektif pada Tempat *Gym*. (Dokumen pribadi)



Gambar 5.9. Perspektif Suasana Ruang Yoga. (Dokumen pribadi)

Beberapa gambar perspektif masing-masing ruang di atas menunjukkan perbedaan *mood* yang diciptakan oleh masing-masing ruang sesuai dengan kebutuhan dan fungsinya.



Gambar 5.10. Potongan Sekuen Kegiatan Berdasarkan Perspektif Pengguna.
(Dokumen pribadi)



Gambar 5.11. Gambar Salah Satu Villa. (Dokumen pribadi)

Gambar di atas menunjukkan salah satu bentuk kompleks villa yang berjumlah lima kompleks. Masing-masing memiliki perbedaan dari ketinggian dan ukuran, dikarenakan menyesuaikan lingkungan alam sekitarnya (kontur).



Gambar 5.12. Gambar Perpektif Tapak. (Dokumen pribadi)

4.2. Eksplorasi Teknis

JALUR PETANI DAN PENGUNJUNG 1:1000

LEGENDA	
1	GERBANG
2	PARKIR
3	RESEPSIONIS
4	RESTORAN
5	MINI MARKET
6	GYM
7	SPA
8	VILLA 1
9	VILLA 2
10	VILLA 3
11	VILLA 4
12	VILLA 5
13	KLINIK
14	KANTOR
15	SERVIS

JALUR PETANI
JALUR PENGUNJUNG



Gambar 5.13. Akses Petani dan Pengunjung terhadap Tapak. (Dokumen pribadi)

JALUR SERVIS
1:1000

LEGENDA	
1	GERBANG
2	PARKIR
3	RESEPSIONIS
4	RESTORAN
5	MINI MARKET
6	GYM
7	SPA
8	VILLA 1
9	VILLA 2
10	VILLA 3
11	VILLA 4
12	VILLA 5
13	KLINIK
14	KANTOR
15	SERVIS



Gambar 5.14. Akses untuk Servis. (Dokumen pribadi)

JALUR
EVAKUASI
1:1000

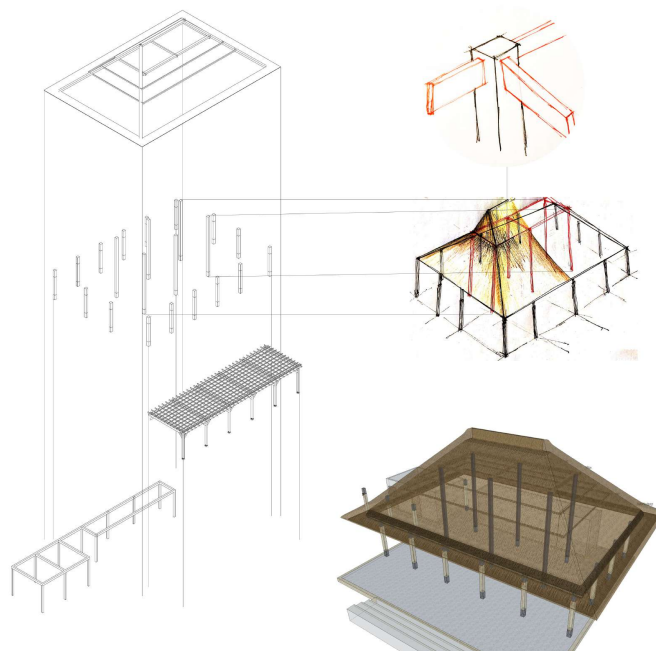
LEGENDA	
1	GERBANG
2	PARKIR
3	RESEPSIONIS
4	RESTORAN
5	MINI MARKET
6	GYM
7	SPA
8	VILLA 1
9	VILLA 2
10	VILLA 3
11	VILLA 4
12	VILLA 5
13	KLINIK
14	KANTOR
15	SERVIS

JALUR EVAKUASI
● TITIK KUMPUL

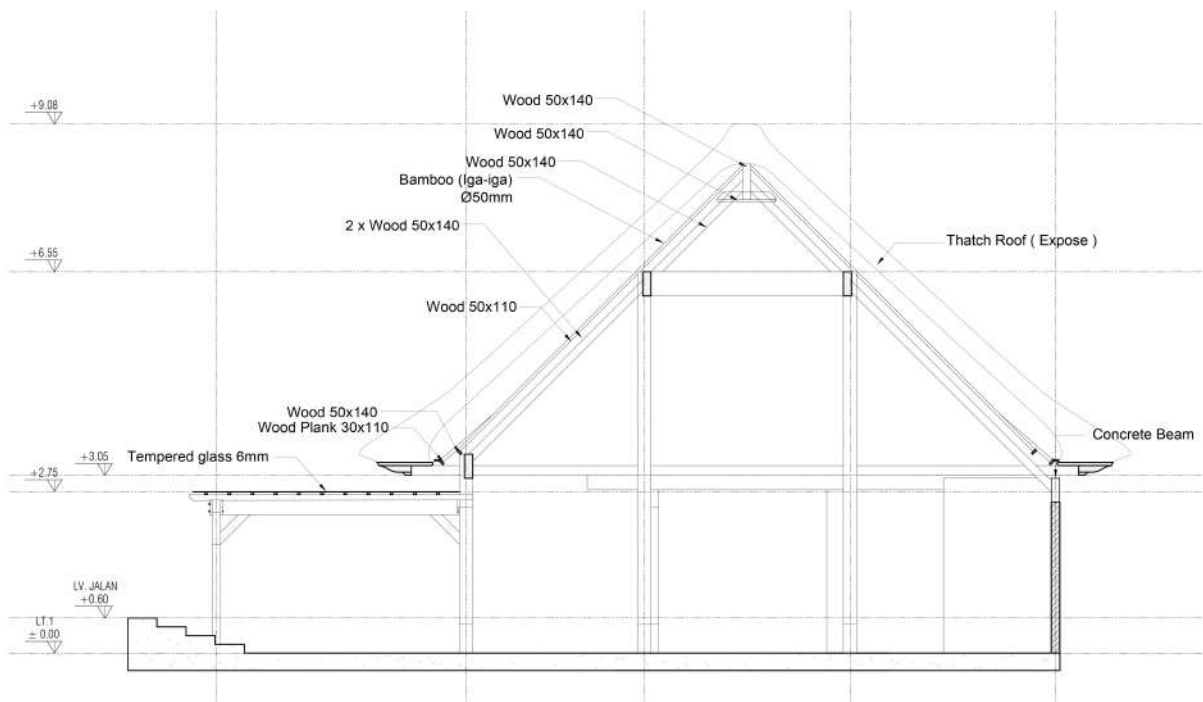


Gambar 5.15. Akses untuk Keselamatan. (Dokumen pribadi)

Gambar diatas menunjukan aspek keselamatan dan aspek sirkulasi lainnya dalam rancangan resor.



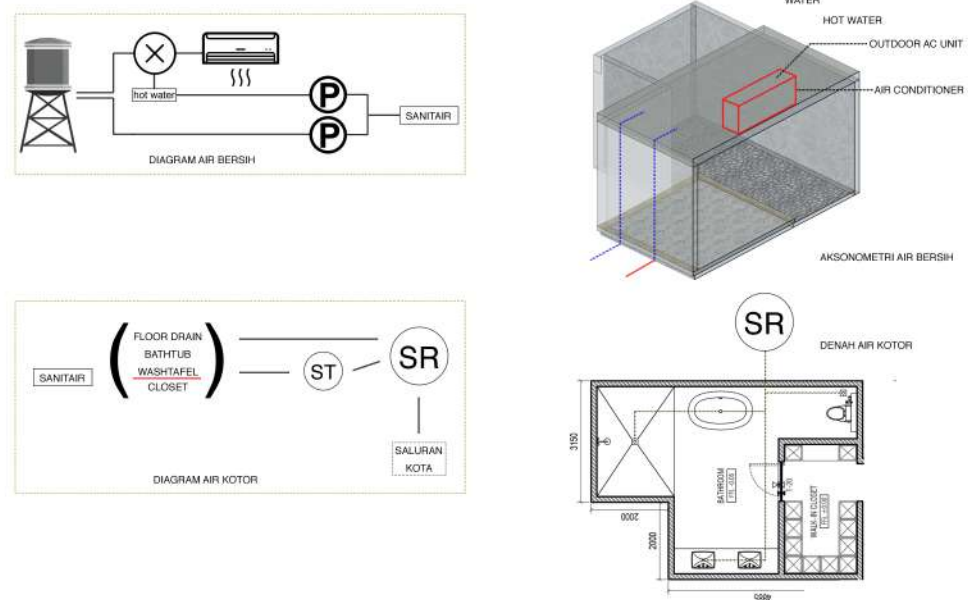
Gambar 5.16. Aksonometri Struktur Bangunan. (Dokumen pribadi)



Gambar 5.17. Sistem Struktur dan Konstruksi. (Dokumen pribadi)

Dua gambar diatas menunjukan bagian – bagian struktur bangunan secara umum dilengkapi dengan detail dari kolomnya dan kemudian

dilanjutkan dengan pembagian bagian – bagian sistem struktur dilengkapi dengan detail sambungan yang perancang anggap penting.



Gambar 5.18. Sitem Air dan Sanitasi (Dokumen pribadi)

Gambar – gambar diatas menunjukan skema kerja sistem penunjang aktivitas dalam bangunan, yaitu pengolahan air dan sanitasi yang terintegrasi dalam 4 buah struktur core bangunan.

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 6

KESIMPULAN

Pada riset ini objek resor hanya merupakan tipologi atau objek uji dari isu yang penulis angkat, yaitu tentang bagaimana sebuah arsitektur dapat memengaruhi penggunaannya dalam bidang kesehatan (*welness*). Titik berat riset ini terletak pada proses perancangan arsitekturnya, pengumpulan data, pengolahan dan pengambilan keputusan yang didasari oleh data yang ada. Melihat hasil akhir rancang *Kamarahayu* yang didasari oleh fenomenologi dan preferensi kebutuhan manusia berhasil ditransformasikan menjadi aspek formal dari rancangan dan hal ini membuktikan bahwa arsitektur memiliki peran penting dalam perancangan sebuah sarana kesehatan dan memperkuat pernyataan bahwa memang arsitektur sangat berperan bagi manusia dan kebutuhannya dalam segala aspek dan konteks terkait.

Keberhasilan rancangan juga diharap mampu meningkatkan kualitas pariwisata di Indonesia yang tidak hanya untuk kepentingan sebuah golongan, tetapi menjadi manfaat bagi pengguna maupun penduduk yang berada di sekitarnya. Selain itu diharapkan dari setiap pariwisata yang bermunculan di daerah dapat meningkatkan kualitas daerah tersebut baik secara sosial maupun ekonomi.

(halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR PUSTAKA

- Gifford, R. (1996). *Environmental Psychology :Principles & Practise*. Canada: Allyn & Bacon.
- Pallasmaa, Juhani. (1996). *The Eyes of the Skin*. New York: John Wiley & Sons.
- Pallasmaa, Juhani. (no date) *An architecture of seven senses*. Available at: https://marywoodthesisresearch.files.wordpress.com/2014/03/an-architecture-of-the-seven-senses_pallasmaa.pdf
- Zumthor, Peter. (2005). *Atmosphere: Architectural Environments – Surrounding Objects*. Berlin: Birkhauser
- www.bappeda.gianyarkab.go.id/index.php/baca-artikel/3/Gambaran-Umum-Kabupaten-Gianyar.html
- www.desasebatu.wordpress.com

