

SKRIPSI

***SALOPI BEACH RESORT VILLAGE* DI LEMBANG KABUPATEN
PINRANG DENGAN KONSEP ARSITEKTUR BIOMIMIKRI**

Disusun dan diajukan oleh:

Winda

D051171015



DEPARTEMAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS HASANUDDIN

GOWA

2023

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

“Salopi Beach Resort Village di Lembang Kabupaten Pinrang dengan Konsep Arsitektur Biomimikri”

Disusun dan diajukan oleh

Winda
D051171015

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka Penyelesaian Studi Program Sarjana Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin pada tanggal 16 Oktober 2023

UNIVERSITAS HASANUDDIN
Menyetujui

Pembimbing I



Dr. Ir. Syahriana Syam, ST.,MT
NIP. 19751124 200604 2 032

Pembimbing II



Dr. Ir. Mohammad Mochsen Sir, ST., MT
NIP. 19690407 199603 1 003

Mengetahui



Ar. Dr. Ir. H. Edward Syarif, ST.,MT., IAI.
NIP. 19690612 199802 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini ;

Nama : Winda
NIM : D051171015
Program Studi : Arsitektur
Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya berjudul;

(Salopi Beach Resort Village di Lembang Kabupaten Pinrang dengan Konsep Arsitektur Biomimikri)

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan alihan tulisan orang lain dan bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Semua informasi yang ditulis dalam skripsi yang berasal dari penulis lain telah diberi penghargaan, yakni dengan mengutip sumber dan tahun penerbitannya. Oleh karena itu semua tulisan dalam skripsi ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis. Apabila ada pihak manapun yang merasa ada kesamaan judul dan atau hasil temuan dalam skripsi ini, maka penulis siap untuk diklarifikasi dan mempertanggungjawabkan segala resiko.

Segala data dan informasi yang diperoleh selama proses pembuatan skripsi, yang akan dipublikasi oleh Penulis di masa depan harus mendapat persetujuan dari Dosen Pembimbing.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan isi skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Gowa, 25 Oktober 2023

Yang Menyatakan



ABSTRAK

WINDA. *Salopi Beach Resort Village di Lembang Kabupaten Pinrang dengan Konsep Arsitektur Biomimikri* (dibimbing oleh Syahriana Syam dan Mohammad Mochsen Sir)

Tingkat stres yang terjadi belakangan ini telah menambah banyaknya kebutuhan akan rekreasi dan hiburan untuk merileksasikan diri. Sementara, Indonesia memiliki cukup banyak keindahan alam yang dapat menjadi tempat wisata, salah satunya pantai Salopi di Lembang, Kabupaten Pinrang. Demikian *Salopi Resort* dibangun untuk mewadahi kebutuhan sarana dan prasarana orang-orang yang ingin berwisata, sekaligus mengekspos pantai Salopi yang indah. Dalam hal ini, metode desain yang digunakan ialah melalui pendekatan arsitektur biomimikri. Biomimikri atau *biomimies* merupakan istilah yang dipakai untuk mendeskripsikan mekanisme, material, atau sistem yang dibuat manusia dengan meniru desain makhluk hidup yang ada di alam. Pada desain resort ini, pengaplikasian dalam bentuk biomimikri mengacu pada peniruan bentuk makhluk hidup yang ada di sekitar pantai Salopi yang banyak ditemukan yaitu Umang-Umang atau Kalomang. Dengan pendekatan ini diharapkan mampu menyelaraskan lokasi resort dengan bentuk bangunan.

Kata Kunci : *Resort*, Biomimikri, Salopi.

ABSTRACT

WINDA. *Salopi Beach Resort Village in Lembang, Pinrang Regency with Biomimicry Architecture Concept* (supervised by Syahriana Syam and Mohammad Mochsen Sir).

Recent stress levels have increased the need for recreation and entertainment to relax the soul. Meanwhile, Indonesia has quite a lot of natural beauty that can be a tourist spot, one of them is Salopi beach in Lembang, Pinrang Regency. Therefore, Salopi Resort was built to accommodate the needs of facilities and infrastructure for people who want to travel and also exposes the beautiful Salopi beach. In this case, the design method used is through the biomimicry architectural approach. Biomimicry or biomimies is a term that is used to describe mechanisms, materials, or systems made by humans by imitating the design of living things in nature. In this resort design, the application in the form of biomimicry is referring to the imitation of the form of living creatures around Salopi beach which are found in abundance, namely Umang-Umang or Kalomang. This approach is expected to harmonize the location of the resort with the shape of the building.

Keywords: Resort, Biomimicry, Salopi.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, serta salam dan salawat senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW atas sunnah dan petunjuknya, sehingga Tugas Akhir Perancangan Arsitektur yang berjudul “***Salopi Beach Resort Village di Lembang Kabupaten Pinrang dengan Konsep Arsitektur Biomimikri***” ini dapat diselesaikan dengan sebagai mana mestinya.

Banyak kendala yang penulis hadapi dalam rangka penyusunan tugas akhir ini, dan hanya berkat bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihaklah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini sebagaimana mestinya. Dalam kesempatan ini, penulis dengan tulus menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ketua Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin, Dr. H. Edward Syarif, S.T., M.T.
2. Kepala Laboratorium Perancangan Afifah Harisah, ST., MT., Ph.D.
3. Ibu Dr. Ir. Syahriana Syam, ST., MT selaku Pembimbing I dan Bapak Dr. Ir. Mohammad Mochsen Sir, ST., MT selaku Pembimbing II atas segala bantuan dan bimbingan yang diberikan.
4. Ibu Ir. Ria Wikantari R., M.Arch., Ph.D selaku Penguji I dan Bapak Ar. Abdul Mufti Radja, ST., MT., Ph.D., IAI selaku Penguji II atas segala masukan yang diberikan.
5. Kedua orang tua penulis, Ayahanda Gala Lauseng dan Ibunda Raisa yang telah mendidik, membesarkan dan mendoakan penulis.
6. Saudara, keluarga dan teman-teman terkhusus Babu Icha serta kawan seperjuangan Arsitektur 2017 FT-UH yang senantiasa memberikan semangat.

Penulis menyadari jika dalam penyusunan tugas akhir ini masih terdapat beberapa kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan tugas akhir perancangan ini. Semoga penyusunan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat untuk kalangan akademisi serta pembaca kedepannya.

Akhir kata, penulis mengucapkan permohonan maaf apabila dalam penyusunan tugas akhir ini terdapat kesalahan.

Makassar, 25 Oktober 2023

Penyusun,

Winda

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	viii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	viii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	3
1.2.1 Non-Arsitektural	3
1.2.2 Arsitektural	3
1.3 TUJUAN DAN SASARAN.....	4
1.3.1 Tujuan	4
1.3.2 Sasaran Perancangan.....	4
1.4 MANFAAT PERANCANGAN.....	5
1.4.1 Ranah Ilmu Arsitektur	5
1.4.2 Ranah Praktisi Arsitektur.....	5
1.4.3 Ranah Kebijakan Tata Ruang Bangunan dan Lingkungan.....	5
1.5 LINGKUP PEMBAHASAN.....	5
1.6 SISTEMATIKA PEMBAHASAN	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 KAJIAN OBJEK PERANCANGAN.....	8
2.2 PENGERTIAN JUDUL	8
2.2.1 <i>Salopi Beach</i> (Pantai Salopi)	8
2.2.2 <i>Resort</i>	8
2.2.3 <i>Village</i>	9
2.2.4 <i>Biomimicry Architectur</i>	9

2.3	TINJAUAN UMUM TENTANG PARIWISATA.....	10
2.3.1	Pengertian Pariwisata.....	10
2.3.2	Pengertian Wisata pantai	13
2.4	TINJAUAN UMUM TENTANG RESORT.....	14
2.4.1	Defenisi Resort	14
2.4.2	Faktor Penyebab Adanya Resort.....	15
2.4.3	Jenis-Jenis Resort.....	16
2.4.4	Karakteristik Resort	19
2.5	TINJAUAN UMUM PENDEKATAN BIOMIMIKRI.....	28
2.5.1	Pengertian Biomimikri (<i>Biomimikry</i>).....	28
2.5.2	Kategori Biomimikri.....	36
2.5.3	Arsitektur Biomimikri (<i>Biomimicry Architecture</i>)	37
2.5.4	Proses Mimikri pada Arsitektur	38
2.5.5	Prinsip-Prinsip Biomimikri.....	39
2.5.6	Studi Literatur tentang Resort.....	43
	BAB III TINJAUAN KHUSUS.....	48
3.1	TINJAUAN KHUSUS KABUPATEN PINRANG.....	48
3.1.1	Kondisi Fisisk Kabupaten Pinrang	48
3.2	KONDISI DEMOGRAFIS WILAYAH KABUPATEN PINRANG	54
3.2.1	Kondisi Non-Fisik Kabupaten Pinrang	54
3.3	TINJAUAN KHUSUS DESA BINANGA KARAENG/SALOPI	54
3.3.1	Wilayah Desa Binanga Karaeng.....	54
3.3.2	Kondisi Umum	55
3.3.3	Kondisi Pemerintahan Desa	56
3.4	AKSESIBILITAS MENUJU LOKASI/SITE.....	57
	BAB IV PENDEKATAN KONSEP PERANCANGAN.....	58
4.1	PENDEKATAN KONSEP PERANCANGAN MAKRO	58
4.1.1	Pendekatan Pemilihan Tapak	58
4.1.2	Pendekatan Pengolahan Tapak	59
4.1.3	Lingkungan/Existing Condition	59
4.1.4	Ukuran Luas dan Garis Sempadan	59
4.1.5	Orientasi Terhadap Arah Angin dan Sinar Matahari.....	60

4.1.6 View/Pemandangan dari dan ke Tapak	60
4.1.7 Kebisingan-Kebisingan diatasi dengan Mempertimbangkan	60
4.1.8 Zoning-Zoning dalam Site Dipertimbangkan Terhadap (Nur, 2015).....	61
4.1.9 Penempatan Enterance.....	62
4.2 PENDEKATAN KONSEP PERANCANGAN MIKRO.....	62
4.2.1 Konsep Pelaku Kegiatan.....	63
4.2.2 Pengelola Aktifitas.....	64
4.2.3 Konsep Aktifitas Pelaku Kegiatan.....	63
4.2.4 Konsep Kebutuhan Ruang	65
4.2.5 Konsep Besaran Ruang.....	68
4.2.6 Konsep Kebutuhan Bentuk dan Penampilan	70
4.2.7 Perencanaan Ruang Luar	71
4.2.8 Tata Ruang Dalam	72
4.2.9 Konsep Struktur	73
4.2.10 Utilitas Bangunan	74
BAB V KONSEP PERANCANGAN.....	76
5.1 METODE PERANCANGAN.....	76
5.1.1 Sintesis Konsep Perancangan	76
5.1.2 Konsep Perancangan Makro	78
5.1.3 Konsep Perancangan Mikro.....	86
5.1.4 Fasilitas Hunian	88
5.1.5 Fasilitas Penujang	89
5.1.6 Fasilitas Pengelola	91
5.1.7 Konsep Kebutuhan Ruang	92
5.1.8 Perhitungan Jumlah Unit Resort.....	98
DAFTAR PUSTAKA	130-131

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1. Reflektor mata kucing pada marka jalan	30
Gambar II.2. Gambar cat yang terinspirasi dari teratai	30
Gambar II.3. Kereta cepat Jepang yang terinspirasi dari paruh burung.....	31
Gambar II.4. Gecko Tape yang terinspirasi dari tokek.....	32
Gambar II.5. Speedo Fast Skin yang terinspirasi dari sisik ikan hiu	32
Gambar II.6. Mobil Konsep Bionik Mercedes yang Terinspirasi dari Ikan Boxfish.....	33
Gambar II.7. The Eastgate Complex yang Terinspirasi dari Ventilasi Sarang Rayap.....	33
Gambar II.8. Velcro Terinspirasi dari Tanaman Burrs	34
Gambar II.9. Bilah Turbin yang Terinspirasi dari Ekor Paus	34
Gambar II.10. Lensa Kontak Masa Depan Terinspirasi dari Mata Tokek.....	36
Gambar II.11. Park Royal Hotel, Singapura	40
Gambar II.12. The Esplanade Theater	41
Gambar II.13. Sebuah Sistem Fotovoltaik Mengumpulkan Energi dari Matahari, yang Terinspirasi dari Panen Sinar Matahari sebagai bagian dari Fotosintesis.....	41
Gambar III.1. Peta Kabupaten Pinrang	48
Gambar III.2. Aksesibilitas menuju site.....	57
Gambar IV.1. Lokasi Pantai Salopi	59
Gambar V.1. Peta dan lokasi tapak terpilih.....	78
Gambar V.2. Rona awal tapak	80
Gambar V.3. View Dalam dan Luar Tapak	80
Gambar V.4. Kebisingan.....	81
Gambar V.5. Aksesibilitas menuju tapak.....	82
Gambar V.6. Orientasi matahari dan arah angin.....	82
Gambar V.7. Zonasi	83
Gambar V.8. Sirkulasi/site	84
Gambar V.9. Alternatif tapak 1.....	85
Gambar V.10. Alternatif tapak 2.....	85

Gambar V.11.	Grafik perkembangan kunjungan wisata tahun 2017-2019.....	98
Gambar V.12.	Grafik kontribusi sektor pariwisata terhadap PDRB tahun 2017-2019.....	98
Gambar V.13.	Skema pola hubungan ruang secara makro.....	101
Gambar V.14.	Skema pola hubungan ruang fasilitas hunian.....	101
Gambar V.15.	Skema pola hubungan ruang fasilitas penunjang.....	102
Gambar V.16.	Skema pola hubungan ruang fasilitas pengelola.....	102
Gambar V.17.	Skema pola hubungan ruang fasilitas pengelola.....	103
Gambar V.18.	Proses Pembentukan Gubahan Bentuk Bangunan Alternatif 1.....	104
Gambar V.19.	Proses Pembentukan Gubahan Bentuk Bangunan Alternatif 1.....	105
Gambar V.20.	Proses Pembentukan Gubahan Bentuk Bangunan Alternatif 2.....	108
Gambar V.21.	Proses Pembentukan Gubahan Bentuk Bangunan Alternatif 3.....	109
Gambar V.22.	Proses Pembentukan Gubahan Bentuk Bangunan Alternatif 3.....	110
Gambar V.23.	Bentuk Denah Resort Terpilih.....	110
Gambar V.24.	Bentuk Bangunan Terpilih.....	111
Gambar V.25.	Bentuk untuk Kantor Pengelola.....	112
Gambar V.26.	Pondasi umpak.....	114
Gambar V.27.	Material kayu.....	115
Gambar V.28.	Material beton.....	115
Gambar V.29.	Material Polikarbonat pengganti kaca.....	116
Gambar V.30.	Plafon.....	121
Gambar V.31.	Dinding Resort.....	121
Gambar V.32.	Lantai Resort.....	122
Gambar V.33.	Perabot di resort.....	122
Gambar V.34.	Skema Pengolahan Air bersih.....	124
Gambar V.35.	Skema Pengolahan Air Kotor.....	125
Gambar V.36.	Skema Instalasi Listrik.....	125

Gambar V.37. Skema Pengolahan Sampah.....	126
Gambar V.38. Detektor Asap.....	127
Gambar V.39. Detektor Panas.....	127
Gambar V.40. Detektor Api	127
Gambar V.41. Hydrant.....	128
Gambar V.42. Portable Extinguisher System	128
Gambar V.43. Alat Penyembur Gas Otomatis	129

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Jenis-jenis Kendaraan Pengunjung.....	23
Table II. 2 Standar Ruang-ruang Lobby.....	23
Table II. 3 Standar Ruang-ruang penunjang	24
Table II. 4 Standar Ruang-ruang penunjang	25
Table II. 5 Standar Ruang-ruang penunjang	25
Table II. 6 Standar Ruang-ruang penunjang tambahan.....	26
Table II. 7 Standar Ruang-ruang penunjang tambahan.....	26
Table II. 8 Standar Ruang-ruang penunjang tambahan.....	27
Table III.1 Ketinggian Wilayah Kabupaten Pinrang.....	50
Tabel III.2 Keadaan Wilayah Berdasarkan Kelerengan di Kabupaten Pinrang.....	51
Table III.3 Kawasan Pariwisata Kabupaten Pinrang.....	53
Table III.4 Jumlah Penduduk Kabupaten Pinrang Berdasarkan Kelompok Umur dan jenis Kelamin.....	53
Table III.5 Perbandingan Presentase Jenis Mata Pencaharian Penduduk.....	55
Table III.6 Nama Dusun dan Jumlah RK.....	56
Table IV.1 Aktivitas Pelaku Kegiatan	63
Table IV.2 Besaran Ruang	68
Table V.1 Kriteria Tapak	79
Table V.2 Konsep Kegiatan	86
Table V.3 Fasilitas Hunia.....	89
Table V.4 Fasilitas Penunjang	89
Table V.5 Fasilitas Pengelola.....	91
Table V.6 Konsep Kebutuhan Ruang.....	92
Table V.7 Elemen Lunak	116
Table V.8 Elemen Keras	118

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan salah satu negara kepulauan. Pulau-pulainya membentang dari Sabang sampai Merauke serta tidak terhitung berbagai pulau kecil yang tersebar di seluru Nusantara. Sementara itu, **Dr. Jimmy Oetomo** mengatakan bahwa Indonesia adalah tempat terbaik untuk hidup. Pernyataan ini berdasarkan pada geografis Indonesia yang tepat berada di garis khatulistiwa dan karena kekayaan alam yang dimiliki negara ini. Dan sebagai negara kepulauan tentunya Indonesia memiliki panorama yang menakjubkan baik dari segi daratan maupun perairannya. Pemandangan laut di Indonesia sendiri memiliki keindahan yang berbeda-beda tergantung pada kondisi iklim di wilayah masing-masing pulau, bahkan adat dan budaya bisa menjadi sebuah pertimbangan akan keindahan tersebut. Karena perbedaan-perbedaan itulah yang menjadikan pemandangan laut Indonesia memiliki keunikan tersendiri.

Karena keindahan lautnya, Indonesia menjadi sebagian besar negara yang memiliki potensi pariwisata bahari yang mumpuni. **Menurut Mutaqqin, Hadi. 2013:** wisata bahari diartikan sebagai sebuah wisata dimana tempat wisata tersebut didominasi perairan dan kelautan. Wisata bahari juga berarti sebuah kegiatan untuk menikmati keindahan dan keunikan pesisir pantai dan juga kelautan.

Selain karena itu pantai-pantai di Indonesia juga memiliki potensi dalam hal resort. **Menurut Coltmant (1895:95)** bahwa resort didesain untuk para wisatawan yang berekreasi. Resort ini dapat berupa resort yang sederhana maupun resort yang mewah, dan dapat mengakomodasikan berbagai kebutuhan, mulai keluarga bahkan sampai kebutuhan bisnis. Resort biasanya berada di tempat-tempat dengan latar belakang keadaan alam pantai atau lokasi tempat fasilitas seperti lapangan golf dan lapangan tenis disediakan.

Ketika dihubungkan dengan hal pariwisata resort, pulau Sulawesi tepatnya di Sulawesi Selatan merupakan salah satu yang menjadi perhatian besar dikalangan masyarakat daerah Sulawesi Selatan sendiri bahkan dari luar Sulawesi selatan. Karena pada dasarnya Sulawesi Selatan memiliki cukup banyak potensi wisata resort jika dilihat dari keadaan laut dan pantai atau bahkan pegunungannya yang indah. Hal ini bisa saja menjadi pertimbangan untuk dibangun lagi sebuah resort, misalnya saja adalah Pinrang. Pinrang merupakan salah satu kabupaten yang ada di Sulawesi Selatan yang cukup terkenal dengan pariwisatanya, misalnya Villa Puncak Karomba, Pemandian Lemosusu dan lainnya.

Tempat-tempat di atas cukup terkenal di kalangan masyarakat Pinrang bahkan dari luar daerah pinrang. Namun bukan hanya itu, masih banyak tempat-tempat yang indah di kabupaten tersebut misalnya saja di Kecamatan Lembang, tepatnya di Salopi Desa Binanga Karaeng. Salopi dikenal karena keindahan lautnya yang berwarna biru cerah dan pasirnya yang agak putih sedikit bercampur dengan warna-warna hitam sehingga pantai ini menjadi unik, selain itu rimbunan pohon kelapa menjadi daya tarik utamanya.

Salopi sendiri adalah sebuah Dusun di Desa Binanga Karaeng yang merupakan salah satu dari 14 desa dan 2 kelurahan di wilayah kecamatan lembang. Desa Binanga Karaeng mempunyai luas wilayah seluas $\pm 9,44$ km². Desa ini memiliki jarak ± 44 km dari ibu kota kabupaten. Berdasarkan Data Administrasi Pemerintahan Desa, jumlah penduduk yang tercatat secara administrasi Tahun 2016, berjumlah 2490 jiwa. Jumlah laki-laki sebanyak =1199 jiwa dan perempuan sebanyak 1291 jiwa. Secara umum kondisi perekonomian desa binanga karaeng termasuk di Dusun Salopi, ditopang oleh beberapa mata pencaharian warga masyarakat dan dapat teridentifikasi kedalam beberapa bidang mata pencaharian, seperti: petani, nelayan, buruh, PNS/TNI/Polri, karyawan swasta, pedagang, wirausaha, buruh bangunan/tukang, peternak, tukang dan jasa.

Poin utama yang menjadikan pantai di Salopi sebagai lokasi yang akan penulis angkat sebagai tempat perancangan sebuah resort adalah selain karena

pantai Salopi terkenal dengan keindahan pantainya yang memiliki pasir perpaduan warna putih dan abu-abu juga disertai rimbunnya pohon kelapa dengan laut biru yang cerah. Akan tetapi pantai ini masih sangat kurang dalam hal fasilitas-fasilitas yang dapat memwadhahi para pengunjung dari luar daerah, padahal pantai ini sangat sering dikunjungi oleh wisatawan luar daerah. Sehingga penulis berinisiatif memberikan solusi untuk memwadhahi adanya bentuk fasilitas dan sarana yang menarik serta memuaskan pengunjung, jadi dengan adanya rancangan ini selain untuk menarik lebih banyak pengunjung juga akan membantu perekonomian masyarakat di sana. Untuk pendekatan arsitekturnya menggunakan konsep *Biomimicry Architecture*.

Pendekatan konsep *Biomimicry Architecture* sendiri dianggap sangat cocok dalam penerapan resort ini nantinya, karena di pantai ini tentunya memiliki bentuk Fauna atau Flora yang dapat dijadikan sebagai acuan konsep perancangan, selain itu terdapat material-material yang berada disekitar lokasi yang dapat di kombinasikan dalam penerapan bangunan resort, misalnya pohon kelapa dan bambu, ataupun kayu yang tersedia di sana.

1.2 RUMUSAN MASALAH

1.2.1 Non Arsitektural

Masalah utama non-arsitektural yang dihadapi dalam perancangan *Salopi Beach Resort Village* adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana memberikan pemahaman pada masyarakat terkhususnya masyarakat sekitar lokasi perancangan mengenai seberapa penting adanya *Salopi Beach Resort Village* terhadap perekonomian mereka

1.2.2 Arsitektural

Selain masalah non-arsitektural, masalah utama yang dihadapi dalam perancangan *Salopi Beach Resort Village* berdasarkan permasalahan arsitekturnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah fasilitas yang mampu mewadahi pengunjung *Salopi Beach Resort Village* untuk memberikan perasaan nyaman, aman, dan kepuasan pariwisata?
2. Bagaimana merencanakan penataan lingkungan, vegetasi, dan sirkulasi dalam perancangan *Salopi Beach Resort Village*?
3. Bagaimana penerapan pendekatan *Biomimicry Architecture* ke dalam rancangan *Salopi Beach Resort Village* berdasarkan prinsip-prinsipnya?

1.3 TUJUAN DAN PERANCANGAN

1.3.1 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan dalam perancangan ini adalah:

1. Menghasilkan rancangan *Salopi Beach Resort Village* di Kab. Pinrang, Kec. Lembang sebagai sarana rekreasi, hiburan, maupun pariwisata untuk memberikan perasaan nyaman, aman, dan kepuasan rileksasi.
2. Menerapkan konsep *Biomimicry Architecture* ke dalam rancangan *Salopi Beach Resort Village* di Kab. Pinrang, Kec. Lembang.

1.3.2 Sasaran Perancangan

1. Mewujudkan tata massa bangunan pada rancangan *Salopi Beach Resort Village* berdasarkan fasilitas-fasilitas yang ada dalam sebuah resort, yang akan memperlihatkan karakter *Biomimicry Architecture* sebagai konsep yang akan di terapkan dalam rancangan ini.
2. Mewujudkan karakteristik desain fisik *Salopi Beach Resort Village*.

1.4 MANFAAT PERANCANGAN

Adapun manfaat dalam perancangan *Salopi Beach Resort Village* ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Ranah Ilmu Arsitektur

1. Mampu menjadi pedoman dan acuan dasar dalam melakukan perancangan sehingga rancangan selanjutnya menjadi lebih baik lagi.
2. Sebagai sarana edukasi perancangan resort yang mengambil konsep pendekatan *Biomimicry Architecture*.

1.4.2 Ranah Praktisi Arsitektur

1. Dengan menerapkan arsitektur *Biomimicry Architecture*, *Salopi Beach Resort Village* bisa digunakan sebagai sarana edukasi mengenai penerapan prinsip-prinsip *Biomimicry Architecture* yang bisa diterapkan pada rancangan arsitektur lainnya.
2. Menambah wawasan ilmu pengetahuan arsitektur khususnya penataan ruang dan massa bangunan, sehingga untuk kedepannya hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penelitian sejenisnya.

1.4.2 Ranah Kebijakan Tata Ruang Bangunan dan Lingkungan

1. Mampu meningkatkan citra Kab. Pinrang terkhususnya Kec. Lembang.

1.5 LINGKUP PEMBAHASAN

Pada pembahasan ini terfokus pada:

1. Perancangan *Salopi Beach Resort Village* di Kab. Pinrang, Kec. Lembang dengan konsep *Biomimicry Architecture*.
2. Membuat analisis berdasarkan teori dan data yang telah didapat lalu membuat konsep berdasarkan analisis data.
3. Cara mengaplikasikan konsep *Biomimicry Architecture* terhadap *Salopi Beach Resort Village* di Kab. Pinrang, Kec. Lembang.

1.6 SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika pembahasan dibagi dalam beberapa tahap pembahasan antara lain:

Bab I Pendahuluan

Merupakan tahap pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran pembahasan, manfaat, lingkup penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Menguraikan tentang tinjauan umum dan studi banding kutipan pustaka mengenai pembagian pengertian, fungsi, jenis, kegiatan pokok, dan studi banding dari beberapa resort sejenis yang mengambil konsep *Biomimicry Architecture*. Kemudian kutipan akan dikaji untuk memberi kesimpulan, batasan, dan anggapan.

BAB III Tinjauan Khusus Lokasi

Metode perancangan terdiri atas dua pokok pembahasan yaitu pertama menjelaskan pendekatan/tema spesifik perancangan berdasarkan tinjauan teoritis, kedua membahas tentang tinjauan kota Pinrang dan kebutuhan sesuai lokasi berupa data-data fisik dan non-fisik seperti letak geografi, luas wilayah, serta kebijakan RTRW Kab. Pinrang terkhususnya Kec. Lembang.

Bab IV Pendekatan Konsep Perancangan

Berisi analisis terhadap hal-hal yang berkaitan dengan perancangan *Salopi Beach Resort Village* dengan pendekatan *Biomimicry Architecture* di Kab. Pinrang terkhususnya Kec. Lembang yang mencakup analisis kegiatan dan ruang, analisa site dan analisa visual bentuk bangunan yang menjadi dasar konsep perancangan.

Bab V Konsep Perancangan

Merupakan kesimpulan mengenai hal-hal yang akan dijadikan sebagai konsep dasar acuan dalam merancang *Salopi Beach Resort*

Village. Pada bab ini akan menjelaskan mengenai konsep dasar mulai dari konsep bentuk, konsep tata massa, konsep *interior* dan *eksterior*, konsep lansekap, konsep struktur, hingga konsep utilitas dan kelengkapan bangunan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN OBJEK PERANCANGAN

Objek perancangan yang akan dilakukan adalah *Salopi Beach Resort Village* yang berfungsi sebagai tempat pariwisata sekaligus penginapan bagi para wisatawan baik yang berasal dari daerah Pinrang maupun dari luar daerah Pinrang terkhususnya masyarakat Kecamatan Lembang.

2.2 PENGERTIAN JUDUL

Salopi Beach Resort Village memiliki arti tersendiri melalui masing-masing katanya, adapun pengertiannya adalah sebagai berikut :

2.2.1 *Salopi Beach (Pantai Salopi)*

Salopi sendiri merupakan sebuah dusun yang berada di Kecamatan Lembang, Kabupaten Pinrang. Di Dusun itulah terdapat pantai yang indah dan sering di kunjungi oleh wisatawan luar daerah maupun masyarakat di sekitar lokasi. Pantai yang akan menjadi lokasi perancangan adalah pantai yang berada di Dusun Salopi tersebut, yang memiliki nama yang sama dengan Dusunnya yaitu Salopi itu sendiri.

2.2.2 *Resort*

Resort dikatakan sebagai penginapan atau akomodasi yang didirikan di tempat dengan pemandangan atau view yang indah, misalnya di pinggir pantai atau pegunungan (dataran tinggi). Penginapan tipe resort menghadirkan nuansa yang rekreatif, seperti fasilitas kolam renang, taman bermain, hingga pusat perbelanjaan. Dari sisi arsitektur, resort umumnya mengedepankan sisi seni dan tradisional.

Sedangkan menurut **Coltmant** (1895:95) menuturkan bahwa resort didesain untuk para wisatawan yang berekreasi. Resort ini dapat berupa resort yang sederhana maupun resort yang mewah, dan dapat mengakomodasi berbagai kebutuhan, mulai keluarga bahkan sampai kebutuhan bisnis. Resort biasanya berada di tempat-tempat dengan latar

belakang keadaan alam pantai atau lokasi tempat fasilitas seperti lapangan golf dan lapangan tenis disediakan.

2.2.3 *Village*

Dalam bahasa Inggris *Village* bisa di artikan sebagai sebuah desa/dusun atau dengan kata lain adalah kampung.

2.2.4 *Biomimicry Architecture*

Biomimicry atau Biomimikri secara istilah terdiri dari dua gabungan kata dari bahasa Yunani, yaitu Bios yang berarti makhluk hidup dan mimesis yang berarti mengimitasi. Sehingga Biomimikri dapat diartikan sebagai usaha untuk melakukan imitasi atau meniru benda dan makhluk hidup yang ada di alam. Terdapat berbagai pengertian yang dilakukan ilmuwan dan peneliti, yang mencoba mengartikan makna dari Biomimikri seperti **Benyus** (1997) menyebutkan bahwa Biomimikri merupakan teori yang menginterpretasikan nature sebagai sebuah model, mentor dan alat ukur dalam hal acuan mendesain atau menarik ilmu dari alam. Sejalan dengan yang dikatakan Benyus, **Rajshekhhar Rao** (2014) juga mengartikan Biomimikri merupakan ilmu yang sangat baik untuk melakukan peniruan desain dan proses sebagai sumber informasi dalam penyelesaian masalah manusia.

Pengaplikasian Biomimikri dalam dunia arsitektur menurut **Zari** (2007) dapat diwujudkan dalam bentuk (bentuk apa yang menjadi ide dari desain bangunan), material (dibuat dari apa bangunan tersebut), konstruksi (bagaimana cara bangunan tersebut dibuat), proses (bagaimana bangunan tersebut bekerja) dan fungsi (apa yang dapat dilakukan oleh bangunan tersebut). Aplikasi Arsitektur Biomimikri dalam mendukung keberlanjutan dapat diterapkan di setiap level biomimikri. Sehingga dengan sistematika tersebut memudahkan arsitek dalam mendefinisikan dan mengaplikasikan inspirasi alam yang digunakan pada bangunan.

2.3 TINJAUAN UMUM TENTANG PARIWISATA

2.3.1 Pengertian Pariwisata

Secara etimologis “pariwisata” berasal dari bahasa sansekerta yang terdiri dari dua suku kata yaitu “pari” yang berarti banyak, berkali-kali, berputar-putar, dan lengkap, dan “wisata” yang berarti perjalanan atau bepergian. Dengan demikian pengertian kata pariwisata dapat disimpulkan sebagai suatu perjalanan yang dilakukan secara berkali-kali atau berputar-putar dari suatu tempat ke tempat lain.

Menurut definisi yang luas, pariwisata adalah perjalanan dari suatu tempat ketempat lain, yang bersifat sementara dan dilakukan perorangan atau kelompok sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup dalam dimensi sosial, budaya, alam dan ilmu (Spillane, 1987: 21).

Dalam kegiatan kepariwisataan ada yang disebut subyek wisata yaitu orang-orang yang melakukan perjalanan wisata dan objek wisata yang merupakan tujuan wisatawan. Berbagai macam pendapat para ahli mengenai pengertian pariwisata diantaranya :

1. Menurut Gamal Suwartono, SH Kepariwisataan adalah suatu proses bepergian sementara dari seorang, lebih menuju ketempat lain diluar tempat tinggalnya. Dorongan kepergiannya adalah karena berbagai kepentingan baik karena kepentingan ekonomi, sosial, budaya, politik, agama, kesehatan maupun kepentingan lain.
2. BPS 1981. 1984, 1991 Pariwisata adalah seluruh rangkaian kegiatan yang berhubungan dengan gerakan manusia yang melakukan perjalanan atau persinggahan sementara dari tempat tinggal, kesuatu atau beberapa tujuan diluar lingkungan tempat tinggal yang didorong beberapa keperluan tanpa bermaksud mencari nafkah tetap.
3. UU RI No. 9 tahun 1990 pasal 7 tentang kepariwisataan Pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata termasuk

pengusaha obyek dan daya tarik wisata, usaha sarana pariwisata, dan usaha lain dibidang tersebut.

4. Dr.Hubert Gulden dalam Yoeti,1983: 108 Kepariwisataan adalah suatu seni dari lalu lintas orang, dlam mana manusia-manusia berdiam di suatu tempat asing untuk maks ud tertentu, tetapi dengan kediamannya tersebut tidak boleh dimaksudkan akan tinggal menetap untuk melakukan pekerjaan selama -lamanya atau meskipun sementara waktu, sifatnya masih berhubungan dengan pekerjaan
5. Salah Wahab dalam Yoeti, 1983: 106 Pariwisata ialah suatu aktifitas manusia yang dilakukan secara bergantian diantara orang-orang dalam suatu negara itu sendiri di luar negeri untuk sementara waktu dalam mencari kepuasan yang beraneka ragam dan berbeda-beda dengan apa yang dialaminya di mana ia memp eroleh pekerjaan tetap.
6. Guyer Freuler (1996) Pariwisata merupakan fenomena dari jaman sekarang yang didasarkan atas kebutuhan akan kesehatan dan pergantian hawa, penilaian yang sadar dan menumbuhkan cinta terhadap keindahan alam dan pada khususnya dise babkan oleh bertambahnya pergaulan berbagai bangsa dan kelas masyarakat manusia sebagai hasil dari pada perkembangan perniagaan, industri, perdagangan serta penyempurnaan dari pada alat-alat pengangkutan.

Definisi kepariwisataan ini sangat beragam, maka beragam pula definisi wisatawan. Beberapa ahli membatasi pengertian wisatawan sebagai seseorang yang melakukan perjalanan sejauh lebih dari 50 atau 100 mil (sekitar 80 atau 160 km) dari lokasi tempat tinggalnya. Sebagian definisi menyatakan bahwa hanya mereka yang menginap di luar rumah terhitung sebagai wisatawan. Definisi yang lebih sederhana menganggap bahwa setiap orang melakukan perjalanan untuk

kesenangan dapat dikategorikan wisatawan (The Dictionary of Tourism, 1981)

Berdasarkan Smith, & Stephen L.S. (1998), wisatawan dalam kepariwisataan dapat digolongkan kedalam 5 bagian yaitu :

- a. Domestik Tourism adalah pariwisata yang ditimbulkan oleh orang yang bertempat tinggal disuatu Negara yang mempunyai tempat di dalam Negara yang bersangkutan
- b. Inbound Tourism adalah pariwisata sebagai kunjungan orang – orang yang bukan penduduk di suatu Negara.
- c. Outbound tourism adalah pariwisata sebagai kunjungan penduduk suatu negara ke negara lain.
- d. Internal tourism adalah merupakan kombinasi antara domestik dan outbound tourism.
- e. Internasional tourism adalah merupakan kombinasi inbound dan outbound tourism. Wisatawan dapat dibedakan lagi menjadi wisatawan Internasional (mancanegara) adalah yang melakukan perjalanan wisata diluar negerinya, dan wisatawan didalam negerinya. Wisatawan Nasional menurut Biro Pusat Statistik adalah sebagai berikut :

Wisatawan Nasional (Domestik) adalah penduduk Indonesia yang melakukan perjalanan di wilayah Indonesia diluar tempatnya berdomisili, dalam jangka waktu sekurang-kurangnya 24 jam atau menginap untuk masuk apapun kecuali kegiatan yang mendatangkan nafkah ditempat yang dikunjungi (Direktorat Jendral Pariwisata,1985;17).

World Tourism Organization (WTO) mendefinisikan Wisatawan Nasional adalah sebagai berikut : “orang – orang yang bertempat tinggal dalam satu Negara, terlepas dari kebangsaannya, yang melakukan perjalanan kesatu tempat dalam Negara tersebut diluar tempat tinggalnya sekurang-

kurangnya selama 24 jam/semalam, untuk tujuan apapun. Selain untuk mendapatkan penghasilan ditempat yang dikunjunginya”.

2.3.2 Pengertian Wisata Pantai

Pengertian tentang wisata dapat dilihat dalam Undang -Undang Republik Indonesia No. 9 Tahun 1990 tentang Kepariwisataaan, yaitu kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela bersifat sementara. Pantai adalah perbatasan antara daratan dan laut, sedangkan laut adalah kumpulan air dalam jumlah banyak yang membagi daratan atas benuabenua dan pulau-pulau. Jadi, wisata pantai dapat diartikan sebagai wisata yang memanfaatkan potensi sumber daya alam pantai beserta komponen pendukungnya, baik alami maupun buatan atau gabungan keduanya itu (John O. Simond, 1978).

Obyek wisata pantai adalah elemen fisik dari pantai yang dapat dijadikan lokasi untuk melakukan kegiatan wisata, obyek tersebut yaitu (John O. Simond, 1978):

1. Pantai, merupakan daerah transisi antara daratan dan lautan. Pantai merupakan primadona obyek wisata dengan potensi pemanfaatan, mulai dari kegiatan yang pasif sampai aktif.
2. Permukaan laut, terdapatnya ombak dan angin sehi ngga permukaan tersebut memiliki potensi yang berguna dan bersifat rekreatif.
3. Daratan sekitar pantai, merupakan daerah pendukung terhadap keadaan pantai, yang berfungsi sebagai tempat rekreasi dan olah raga darat yang membuat para pengunjung akan lebih lama menikmatinya.

John O. Simond (1978) juga menyebutkan bahwa pantai dapat dibagi menjadi berbagai wilayah, yaitu:

1. Beach, yaitu batas antara daratan dan lautan. Biasanya berupa pantai berpasir dan landai.

2. Dune, yaitu daerah yang lebih tinggi dari beach. Bisa sanya berupa hamparan pasir yang permukaannya bergelombang atau berubah secara perlahan karena aliran laut.
3. Coastal, yaitu daerah yang secara periodik digenangi air yang merupakan gabungan antara beach dan dune.

2.4 TINJAUAN UMUM TENTANG RESORT

2.4.1 Defenisi Resort

Defenisi resort menurut para ahli adalah sebagai berikut ;

1. Menurut Dirjen Pariwisata, 1988. Resort adalah suatu perubahan tempat tinggal untuk sementara bagi seorang di luar tempat tinggalnya dengan tujuan atara lain untuk mendapatkan kesegaran jiwa dan raga serta hasrat ingin mengetahui sesuatu. Dapat juga dikaitkan dengan kepentingan yang berhubungan dengan kegiatan olah raga, kesehatan, konvensi, keagamaan serta keperluan usaha lainnya.
2. Menurut (Hornby, 1974). Resort adalah tempat wisata atau rekreasi yang sering dikunjungi orang dimana pengunjung datang untuk menikmati potensi alamnya.
3. Menurut Coltmant (1895:95). Resort yang banyak dijumpai pada daerah tujuan tidak lagi diperuntukan bagi orang-orang yang singgah untuk sementara. Resort didesain untuk para wisatawan yang berekreasi. Resort ini dapat berupa serort yang sederhana dan sampai resort mewah, dan dapat mengakomodir berbagai kebutuhan mulai dari keluarga bahkan sampai kebutuhan bisnis. Resort biasanya berada pada tempat-tempat yang dilatar belakanginya oleh keadaan alam pantai, atau dilokasi dimana fasilitas seperti lapangan golf dan lapangan tenis disediakan.
4. Menurut Nyoman S Pendit (1999). Resort adalah sebuah tempat menginap dimana mempunyai fasilitas khusus untuk kegiatan

bersantai dan berolah raga seperti tennis, golf, spa, tracking, dan jogging, bagian concierge berpengalaman dan mengetahui betul lingkungan resor, bila ada tamu yang mau hitch-hiking berkeliling sambil menikmati keindahan alam sekitar resort ini.

5. Resort adalah sebuah kawasan yang terencana, tidak hanya sekedar untuk menginap tetapi juga untuk istirahat dan rekreasi (Chuck, 1988).

2.4.2 Faktor Penyebab Adanya Resort

Sesuai dengan tujuan dari keberadaan Resort yaitu selain untuk menginap juga sebagai sarana rekreasi. Oleh sebab itu timbulnya resort disebabkan oleh faktor-faktor berikut (Nyoman S, 1999) :

1. Kebutuhan Manusia akan rekreasi Manusia pada umumnya cenderung membutuhkan rekreasi untuk dapat bersantai dan menghilangkan kejenuhan yang diakibatkan oleh aktivitas mereka.
2. Berkurangnya waktu untuk beristirahat bagi masyarakat di perkotaan kesibukan mereka akan pekerjaan selalu menyita waktu mereka, sehingga mereka membutuhkan tempat untuk dapat beristirahat dengan tenang dan nyaman.
3. Keinginan menikmati potensi alam keberadaan potensi alam yang indah dan sejuk sangat sulit didapatkan di daerah perkotaan yang penuh sesak dan polusi udara. Dengan demikian keinginan masyarakat perkotaan untuk menikmati potensi alam menjadi permasalahan, oleh sebab itu hotel resort menawarkan pemandangan alam yang indah dan sejuk sehingga dapat dinikmati oleh pengunjung ataupun pengguna hotel tersebut.
4. Kesehatan. Gejala-gejala stress dapat timbul akibat pekerjaan yang melelahkan sehingga dapat mempengaruhi kesehatan tubuh manusia. Untuk dapat memulihkan kesehatan baik para pekerja maupun para manula membutuhkan kesegaran jiwa dan raga yang dapat diperoleh di tempat berhawa sejuk dan berpemandangan

indah yang disertai dengan akomodasi penginapan sebagai sarana peristirahatan.

2.4.3 Jenis-Jenis Resort

Resort merupakan suatu bangunan akomodasi yang mempunyai fungsi dan fasilitas seperti bangunan hotel pada umumnya, dan mempunyai klasifikasi yang berdasar pada “Keputusan Menparpostel No. 1410/11/1988 tanggal 25 Februari 1988, tentang ketentuan usaha dan penggolongan hotel resort.

1. Penggolongan Resort berdasarkan kelas dan minimal kamar tidur yang harus tersedia :
 - a. Bintang 1, terdiri dari 15 kamar tidur standart dengan luas 20m².
 - b. Bintang 2, terdiri dari 20 kamar tidur standart dengan luas 22m², dan 1 kamar suite dengan luas 48m².
 - c. Bintang 3, terdiri 30 kamar tidur standart dengan luas 24m², dan 3 kamar suite dengan luas 48m².
 - d. Bintang 4, terdiri 50 kamar tidur standart dengan luas 24m², dan 3 kamar suite dengan luas 48m².
 - e. Bintang 5, terdiri 100 kamar tidur standart dengan luas 26m², dan 4 kamar suite dengan luas 52m².

2. Penggolongan Resort

Berdasarkan Lokasi Menurut Lawson (1995), berdasarkan lokasi berdirinya Resort dapat digolongkan menjadi :

- a. Tradisional Resort, merupakan suatu bentuk pengembangan dari fasilitas wisata dan lingkungan yang sudah ada sebagai upaya meningkatkan citra wisata disuatu kawasan atau daerah termasuk fasilitas didalamnya berupa fasilitas olah raga yang menantang dan fasilitas hiburan.

- b. Resort Terpadu, merupakan suatu bentuk resort yang dikembangkan secara terpadu dan terencana dengan kontrol dalam penzoningan. Contohnya seperti resort dengan tematema khusus seperti marina, resort pantai dan pegunungan.
- c. Desa Wisata, merupakan suatu bentuk Resort yang biasanya terletak di daerah terpencil dan mempunyai orientasi pelayanan untuk keluarga. Bentuk bangunan yang muncul biasanya bergaya arsitektur vernakular dengan menonjolkan bentuk penataan landscape dan fasilitas rekreasi.

3. Penggolongan

Resort Berdasar Pada Tipologi Massa Bangunan Menurut Rutes dan Penner (1985), berdasar pada bentuk bangunan resort dapat digolongkan menjadi 3 macam, antara lain :

- a. Convention Highrise Building, resort yang umumnya memiliki beberapa lantai, dengan pola penataan ruang secara vertikal.
- b. Bangunan Menyebar, merupakan resort yang terdiri dari sejumlah unit-unit bangunan. Pola penataan ruang tersusun secara horizontal.
- c. Kombinasi, merupakan bentukan massa bangunan yang merupakan gabungan dari dua bentuk diatas, dan mempunyai unit yang sebagian menyebarkan dan sebagian lainnya tersusun secara vertikal, sehingga membentuk suatu kombinasi penataan massa yang menarik.

4. Penggolongan resort berdasarkan jenis

Klasifikasi resort terbagi berdasarkan letak orientasi view dan lokasi dan kelengkapan atraksi wisata. (Marlina 2008). Jenis-jenis resort berdasarkan letak orientasi view, yaitu:

a. *Beach Resort*

Resort ini terletak di daerah pantai, mengutamakan potensi alam dan laut sebagai daya tariknya. Pemandangan yang lepas ke arah laut, keindahan pantai, dan fasilitas olahraga air seringkali dimanfaatkan 15 sebagai pertimbangan utama perancangan bangunan. Contoh beach resort hotel adalah Amari Trang Beach Resort Hotel. Hotel ini dilengkapi dengan fasilitas restoran yang memungkinkan untuk sekaligus bersantai baik di dalam maupun diluar ruangan agar dapat melakukan rekreasi berenang sambil menikmati pemandangan dan cuaca yang menarik.

b. *Mountain Resort*

Resort ini terletak di daerah pegunungan. Pemandangan daerah pegunungan yang indah merupakan kekuatan lokasi yang dimanfaatkan sebagai ciri rancangan resort ini. Fasilitas yang disediakan lebih ditekankan pada hal-hal yang berkaitan dengan lingkungan alam dan rekreasi yang bersifat kultural dan natural seperti mendaki gunung, hiking, dan aktivitas lainnya. Beberapa pegunungan kadang-kadang memiliki kondisi khusus yang merupakan daya tarik wisata di daerah tersebut, misalnya daerah pegunungan bersalju. Resort yang dibangun di daerah-daerah semacam ini dioperasikan dengan waktu menyesuaikan dengan waktu wisata di lokasi yang bersangkutan. Misalnya, resort di lokasi ski hanya dibuka pada saat musim dingin dan menyediakan fasilitas olahraga musim dingin yaitu ski.

c. *Marina Resort*

Resort ini terletak di kawasan Marina (pelabuhan laut). Oleh karena terletak di kawasan Marina, rancangan resort ini memanfaatkan potensi utama kawasan tersebut sebagai kawasan perairan. Biasanya respon rancangan resort ini

diwujudkan dengan melengkapi resort dengan fasilitas dermaga serta mengutamakan penyediaan fasilitas yang berhubungan dengan aktivitas olahraga air dan kegiatan yang berhubungan dengan air. Contoh resort ini adalah Mauritius Hotel yang dilengkapi fasilitas berenang dan berjemur di tepi perairan menikmati sinar matahari yang melimpah.

d. *Health Resorts and Spa*

Resort ini dibangun di daerah-daerah dengan potensi alam yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyehatan, misalnya melalui aktivitas spa. Rancangan resort semacam ini dilengkapi dengan fasilitas untuk pemulihan kesegaran jasmani, rohani, maupun mental serta kegiatan yang berhubungan dengan kebugaran. Contoh resort jenis ini adalah Thermal Hotel di Aquicium, Budapest; The Cangkringan Spa & Villas Hotel.

e. *Rural Resort and Country*

Resort Adalah resort yang dibangun di daerah pedesaan jauh dari area bisnis dan keramaian. Daya tarik resort ini adalah lokasinya yang masih alami, diperkuat dengan fasilitas olahraga dan rekreasi yang jarang ada di kota seperti berburu, bermain golf, tenis, berkuda, panjat tebing, memanah, atau aktivitas khusus lainnya. Contoh resort ini adalah Village Equestre de Pompadour, Correze, France.

2.4.4 Karakteristik Resort

Karakteristik hotel resort meliputi tiga aspek yaitu kategori pengunjung, segmentasi pasar, lokasi dan fasilitas yang disediakan. Ketiga aspek tersebutlah yang membedakan resort dengan hotel lainnya W.SHatrell and Partners (1962):

1. Kategori pengunjung Pengunjung atau wisatawan (tourism) adalah penghuni atau pengunjung sementara yang tinggal paling sedikit 24 jam (bermalam) ditempat yang dikunjungi. Pengunjung atau

wisatawan dibagi menjadi wisatawan domestik dan wisatawan asing dengan jenis-jenisnya meliputi:

- a. Wisatawan modern idealis Tujuan utamanya adalah menambah wawasan dan memperkaya pengalaman. Mereka sangat menaruh minat terhadap budaya multinasional baik dari segi arsitektur, menu, interior dan pelayanan. Mereka lebih menyukai eksplorasi alam secara individual.
- b. Wisatawan modern materialis Wisatawan ini terdiri dari dua golongan yaitu mereka yang hedonism (mencari kesenangan) dan materialism. Ciri khas wisatawan ini adalah: wisata yang berkarakter liar seperti night club, perjudian dan hiburan seksual. Mereka menyukai kegiatan wisata secara berkelompok.
- c. Wisatawan tradisional materialistik Wisatawan ini mempunyai ciri-ciri yang berperilaku berpola sangat standar dan mempunyai kecenderungan berpandang koinservatif. Keterjangkauan atraksi, kemurahan dan keamanan merupakan pertimbangan yang sangat penting.

2. Segmentasi pasar

Sebagai sarannya adalah wisatawan atau pengunjung yang ingin berlibur atau bersenang-senang untuk menikmati pemandangan alam sekitar pantai, pemandangan alam sekitar pegunungan atau tempat-tempat lain yang memiliki keindahan alam yang menarik.

- a. Socio ekonomi dan demographic segmentation Segmen pasar ini mempertimbangkan variabel demografi ekonomi dan sosial ekonomi. Umumnya yang dibidik adalah wisatawan berusia muda, wisatawan dengan pendapatan relatif tinggi dan wisatawan keluarga muda dengan anaknya.
- b. Geographic segmentation Segmen pasar ini mempertimbangkan asumsi kebutuhan dan pilihan

wisatawan yang berbeda-beda berdasarkan asalnya. Hotel resort pada segmen pasar ini harus memperhatikan kebutuhan yang biasa wisatawan dapatkan serta menyediakan hal-hal yang menyenangkan, tetapi berbeda dengan daerah asal wisatawan.

- c. Psyc segmentation Segmen pasar ini didasarkan pada kelas sosial, gaya hidup dan sifat pengunjung. Segmen ini sangat penting untuk mengetahui pilihan berdasarkan gaya hidup dan aktivitas yang biasa dilakukan sesuai sifat dan kelas mereka.
- d. Behavioral segmentation Segmen pasar ini memberikan sebuah pengalaman baru dan kepuasan wisatawan, biasanya diwujudkan dalam perjalanan, tinggal di suatu tempat yang menjauhkan mereka dari lingkungan dan rutinitas sehari-hari, menikmati tradisi atau sejarah dan melakukan kegiatan yang menyenangkan.

3. Lokasi

Resort banyak ditemui di tempat-tempat yang jauh dari keramaian kota dan padat lalu lintas. Hotel resort cenderung memilih tempat yang memiliki view yang indah seperti pemandangan alam pantai, gunung, pinggiran kota, tepi sungai, tepi danau, tepi rawa atau view lain yang menjadi daya tarik utama hotel resort.

4. Fasilitas

Fasilitas yang tersedia pada hotel resort berbeda dengan hotel lainnya. Hotel resort menuntut tersedianya fasilitas utama yang memenuhi kebutuhan wisatawan sehari-hari dan fasilitas pendukung fasilitas utama yang bisa dibedakan atas dasar privasinya.

a. Fasilitas-fasilitas yang Ada dalam Resort

Fasilitas-Fasilitas Resort dibagi menjadi tiga bagian yaitu, fasilitas utama, fasilitas penunjang, dan fasilitas penunjang tambahan.

1) Fasilitas Utama

Berdasarkan keputusan Dirjen Pariwisata No.14/U/11/88 tentang pelaksanaan ketentuan usaha dan penggolongan resort. Dapat dijelaskan pada klasifikasi standar dibawah ini:

- Resort bintang satu: minimal 20 kamar
- Resort bintang dua: minimal 20 kamar
- Resort bintang tiga: minimal 30 kamar
- Resort bintang empat: minimal 50 kamar
- Resort bintang lima: minimal 100 kamar
- Resort bintang lima+*diamond*. Resort dengan kualitas lebih baik dari resort bintang lima.

Secara umum fasilitas yang dapat dijumpai dalam sebuah resort berstandar yaitu:

a) Area Parkir

Area parkir berlokasi didepan pintu masuk lobby resort. Area ini harus mampu menampung kendaraan tamu sesuai kebutuhan. Para pengunjung yang datang ke tempat rekreasi pada umumnya menggunakan beberapa macam jenis kendaraan umum maupun pribadi.

Tabel II.1. Jenis-Jenis kendaraan pengunjung

Jenis Kendaraan	Panjang (m)	Lebar (m)	Tinggi (m)	Radius putaran berbentuk lingkaran
Sepeda motor	2,20	0,70	1,00	1,00
Mobil pribadi	4,70	1,75	1,50	5,75
Bus	11,00	2,50	3,95	10,25
Speedboat	3,70	1,50	1,50	2,50

(Sumber: Neufert, 2013:105)

b) Lobby Resort

Merupakan sebuah area dimana tamu yang datang akan melakukan registrasi, sebuah area dimana tamu resort satu bertemu dengan tamu resort lainnya dan dimana tamu melakukan proses keberangkatan (*check-out*) dari resort. Lobby resort juga biasa digunakan seperti area membaca pada umumnya.

Tabel II.2. Standar Ruang-Ruang Lobby

Ruang	Sumber	Standar
<i>Main lobby</i>	BPDS	0,65-0,9 m ² /orang
<i>Lounge area</i>	NAD	2,5 m ² /orang
<i>Receptionist</i>	BPDS	10 m ² /unit
<i>Ruang kasir</i>	NAD	2,75 m ² /orang
<i>Costumer service</i>	NMH	12 m ² /unit
<i>Toilet umum</i>	NAD	3,6 m ² /orang

(Sumber: <http://petrachristianuniversitylibrary-jiunkpe/sl/tmi/2000.html>)

c) Kamar Resort

Merupakan fasilitas utama untuk penjualan dan penyewaan kamar. Berbagai tipe kamar dan berbagai fasilitas yang terdapat di dalamnya. Jenis-jenis kamar resort, contoh-contoh kamar sesuai klasifikasinya

menurut Agustinus Darsono (2011:52) sebagai berikut:

- *Single room*: Jenis kamar tamu standar ekonomi yang dilengkapi satu tempat tidur untuk satu orang tamu.
- *Twin room*: Jenis kamar tamu standar ekonomi yang dilengkapi dua tempat tidur untuk dua orang tamu.
- *Triple room*: Jenis kamar tamu standar ekonomi yang dilengkapi dua tempat tidur atau satu tempat tidur *double jenis queen* dengan satu tempat tidur tambahan untuk tiga orang tamu.
- *Superior room*: Jenis kamar tamu yang cukup mewah dilengkapi satu *double bed jenis queen* atau *twiin bed*. Tempat tidur jenis *queen bed* digunakan dua orang tamu.
- *Suite room*: Jenis kamar tamu mewah yang dilengkapi beberapa kamar tamu, ruang makan, dapur kecil dan kamar tidur dengan sebuah *king bed*.
- *President suite room*: Jenis kamar resort yang terlengkap fasilitasnya dengan harga yang mahal.

d) Restoran

Merupakan tempat penjualan makanan atau minuman. Berbagai macam jenis restaurant disugukan untuk memenuhi kebutuhan tamu.

Tabel II.3. Standar Ruang-Ruang Penunjang

Ruang	Sumber	Standar
Restoran	NAD	2,5 m ² /orang
Cafe	NAD	2.5 m ² /orang
Gudang	NAD	250 x 0,24 m ²

(Sumber: Neufert, 2013:105).

e) Meeting Room atau Function Room

Adalah tempat yang disewakan untuk berbagai macam kebutuhan seperti meeting, rapat, seminar dan lain sebagainya. Ruang ini disebut juga sebagai banquet room.

Tabel II.4. Standar Ruang-Ruang Penunjang

Ruang	Sumber	Standar
Meeting room	HMC (Hotel, Motel and Condominium)	1,1-1,3 m ² /orang
Function room	HMC	1,8 m ² /orang

(Sumber: <http://petrachristianuniversitylibrary-/jiunkpe/sl/tmi/2000.html>)

f) Entertainment and Sport Area

Merupakan fasilitas yang ditawarkan kepada tamu yang ingin mendapatkan hiburan (music dan pertunjukan lainnya) dan pelatihan (tennis, golf, renang, dan lainnya). Untuk standar kolam renang terbuka yang bukan digunakan oleh perenang bidang air 500-1200 m² kedalaman air 0,50-1,35 m. (Sumber: Neufert, 2013:193)

g) Laundry dan Drycleaning

Merupakan fasilitas untuk mencuci, penengrangan dan penyetrikaan pakaian tamu. Fasilitas ini merupakan fasilitas penunjang untuk mendapatkan keuntungan tambahan.

Tabel II.5. Standar Ruang-Ruang Penunjang

Ruang	Sumber	Standar
Chief laundry	TSS	7,5-9,5 m ² /orang
Laundry	TSS	0,5 m ² /kamar
Gudang laundry	HPD (Hotel Planing and Design)	0,0023 m ² /kamar

(Sumber: <http://petrachristianuniversitylibrary-/jiunkpe/sl/tmi/2000.html>)

2) Fasilitas Penunjang

Tempat untuk karyawan seperti EDR (Employees Diningroom), locker, toilet, musholla, dan lain-lain.

Tabel II.6. Standar Ruang-Ruang Penunjang

Tambahan

Ruang	Sumber	Standar
Locker	NAD	0,882 m ² /orang
Toilet karyawan	NAD	0,5 m ² /kamar
Musholla	NAD	1,008 m ² /orang

(Sumber: Neufert, 2013:105)

- a) Ruang penyimpanan atau gudang material untuk operasional seperti makanan, minuman, perlengkapan gudang dan sebagainya.

Tabel II.7. Standar Ruang-Ruang Penunjang

Tambahan

Ruang	Sumber	Standar
Gudang makanan	HPD	0,1 m ² /kamar
Gudang minuman	NAD	0,18 m ² /kamar
Gudang pendingin	HPD	0,1 m ² /kamar
Gudang bahan	NAD	0,14 m ² /kamar
Ruang cuci	TSS	0,2 m ² /kamar

(Sumber: <http://petrachristianuniversitylibrary-/jiunkpe/sl/tmi/2000.html>)

- b) Office atau kantor untuk berbagai jenis aktifitas di dalam resort dimulai dari general manager, front office manager, F&B manager, chief accounting, personal manager, samapi bagian terbawah.

Tabel II .8. Standar Ruang-Ruang Penunjang

Tambahan

Ruang	Sumber	Standar
General manager	TSS	1,33 m ² /orang
Sekretaris	TSS	1,8-2,3 m ² /orang
F&B manager	HPD	7,5-9,5 m ² /orang
Staf admin	HPD	1,8-2,3 m ² /orang
Akuntan	HPD	7,5-9,5 m ² /orang
Arsip	HPD	0,02 m ² /orang
Rapat	HPD	1,5-2 m ² /orang

(Sumber: <http://petrachristianuniversitylibrary-/jiunkpe/sl/tmi/2000.html>)

- c) Ruang atau tempat lain yang digunakan untuk berbagai maksud seperti koridor, tangga, pos security, ruang perbaikan dan perawatan, dan sebagainya.

Berdasarkan dari penerapan di atas, disimpulkan bahwa operasi sebuah resor tidak akan berjalan baik apabila tidak didukung oleh adanya kelancaran aktifitas pemasarannya begitupun mengenai kelengkapan fasilitasnya.

3) Fasilitas penunjang utama

- a) Sumber air bersih berasal dari proses destilasi tenaga surya yaitu penyulingan dengan memanfaatkan tenaga panas matahari untuk mengolah air laut yang memiliki kadar garam sekitar 33.000 mg/lit menjadi air tawar layak konsumsi dengan kadar garam sampai dengan konsentrasi kurang dari 400 mg/lit.
- b) Tempat pembuangan dan pengolahan sampah portable dimanfaatkan untuk penanganan sampah organik dan anorganik yang dihasilkan oleh pengguna resort.

Disetiap cottage akan dilengkapi dengan tempat sampah yang kemudian secara rutin dipindahkan ke tempat pembuangan dan pengolahan sampah akhir.

- c) Sumber listrik utama berasal dari PTLIS dengan sistem *Solar Home System* (SHS) yaitu sistem pembangkit listrik dengan memanfaatkan komponen modul surya sebagai sumber utama untuk menghasilkan listrik. Siklus panas di Pulau Sembilan yang cukup tinggi sangat menguntungkan untuk proses pengumpulan energi yang akan diolah di SHS ini.

2.5 TINJAUAN UMUM PENDEKATAN BIOMIMIKRI

2.5.1 Pengertian Biomimikri (*Biomimicry*)

Biomimicry atau Biomimikri secara istilah terdiri dari dua gabungan kata dari bahasa Yunani, yaitu Bios yang berarti makhluk hidup dan mimesis yang berarti mengimitasi. Sehingga Biomimikri dapat diartikan sebagai usaha untuk melakukan imitasi atau meniru benda dan makhluk hidup yang ada di alam. Terdapat berbagai pengertian yang dilakukan ilmuwan dan peneliti, yang mencoba mengartikan makna dari Biomimikri seperti **Benyus** (1997) menyebutkan bahwa Biomimikri merupakan teori yang menginterpretasikan nature sebagai sebuah model, mentor dan alat ukur dalam hal acuan mendesain atau menarik ilmu dari alam. Sejalan dengan yang dikatakan Benyus, **Rajshekhhar Rao** (2014) juga mengartikan Biomimikri merupakan ilmu yang sangat baik untuk melakukan peniruan desain dan proses sebagai sumber informasi dalam penyelesaian masalah manusia.

Ide inti dari biomimikri, sebagaimana yang dikatakan **Janine Benyus**, adalah sebagai model, ukuran, dan mentor. Dengan menggunakan alam sebagai model, orang bisa mendapatkan ide-ide untuk memecahkan masalah dari organism-organisme. Apapun yang coba

dilakukan, biasanya ada organism-organisme yang telah mengembangkan strategi-strategi sukses untuk melakukannya. Menerapkan alam sebagai ukuran, sehingga seseorang bisa memandang pada dunia alam untuk melihat apa saja yang mungkin. Contohnya jaring laba-laba, lebih kuat dari baja dan lebih tangguh dari Kevlar (yang mengaku lima kali lebih kuat dari baja), tetapi “pabrik” yang memproduksinya—laba-laba—lebih kecil dari kelingking kita, dan tidak memerlukan asam belerang yang mendidih atau mesin bertekanan tinggi. Mengambil alam sebagai mentor, kita bisa mengenali bahwa kita adalah bagian dari sebuah system yang besar, dan kita memperlakukan alam sebagai partner/rekan dan guru daripada sebagai sebuah sumber untuk dieksploitasi.

Biomimikri dapat dicapai pada level-level yang berbeda: level *bentuk dan fungsi*, level *proses*, dan level *system*, menurut Benyus. *Bentuk dan fungsi* biomimikri, seperti Velcro, adalah perwujudan paling umum dari biomimikri. *Proses-proses* biomimetic membuat produk-produk sebagaimana yang dikehendaki alam. Pembuatan lapisan sendiri yang dikembangkan di laboratorium nasional *Department of Energy Sandia* adalah sebuah contoh dari proses biometric—mereka berkembang dari sebuah solusi cara kulit kerang tumbuh dalam air laut. Yang luar biasa kuat, pelapisan-pelapisan transparan, yang dapat dikembangkan dengan cepat didalam laboratorium, dapat merevolusionerkan segala jenis lapisan penutup untuk semua benda mulai dari mobil sampai ke lensa kontak. *Sistem-sistem* biomimetic menampilkan pengulangan siklus kehidupan yang tertutup (Industri Neobiological hal. 109) yang mendaur ulang output dan produk-produk dari salah satu proses sebagai input-input untuk yang lainnya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh William McDonough dan Michael Braungart dalam *Cradle to Cradle*, dalam system biomimetic “limbah sama dengan makanan”. Dan saat ini kita bisa menambahkan lagi Level keempat: level *desain*. Proses-proses desain biomimetic—dalam bentuk-bentuk seperti algoritma genetik dan desain

pengulangan—dapat memproduksi hasil-hasil yang murah dan hijau yang tidak pernah kita lihat di alam. Murid-murid alam belajar dengan cepat.

Beberapa penciptaan manusia yang terinspirasi dari alam sekitar:

1. Reflektor mata kucing

Marka jalan yang memantulkan cahaya digunakan untuk memberi batas jalan terinspirasi dari sel reflektor dari mata kucing, tapetum lucidum. Reflektor ini didesain oleh Percy Shaw pada tahun 1935.



Gambar.II.1. Reflektor mata kucing pada marka jalan.

Sumber : Googleimage.com

2. Cat Teratai

Daun teratai mempunyai kemampuan tidak dapat basah karena adanya lilin (wax) dan dinamakan efek teratai. Berdasarkan ini, Profesor dari Universitas Bonn, Jerman bernama Wilhem Barthlott menciptakan cat bernama Lotusan yaitu cat yang anti kotor dan anti air sehingga mempunyai kelebihan tahan terhadap cuaca, kapur dan sinar ultraviolet matahari.

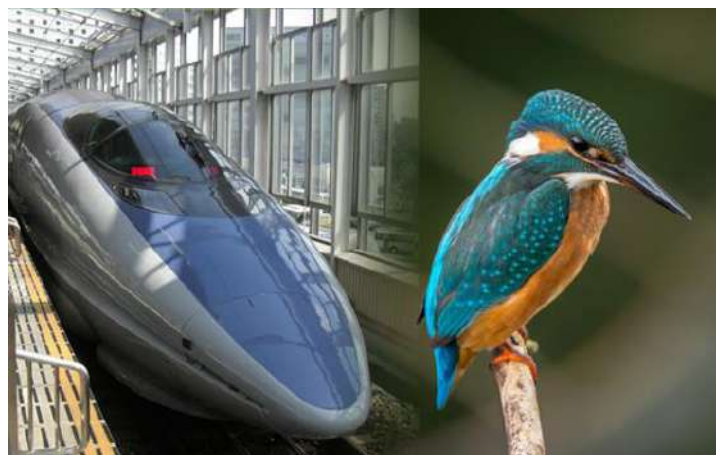


Gambar.II. 2. Gambar cat yang terinspirasi dari teratai.

Sumber : Googleimage.com

3. Kereta super cepat (Bullet Train)

Seri 500 kereta super cepat Jepang – Shinkansen yang melayani rute Tokyo dan Hakata merupakan salah satu kereta tercepat di dunia. Desain kereta tersebut terinspirasi dari bulu burung hantu untuk mengurangi tahanan udara dan hidung kereta yang meruncing terinspirasi dari paruh burung sesap madu (Kingfisher) yang sangat aerodinamik.



Gambar.II.3. Kereta cepat Jepang yang terinspirasi dari paruh burung.

Sumber : Googleimage.com

4. Selotip Tokek (Gecko Tape)

Produk ini merupakan salah satu produk hijau / ramah lingkungan. Selotip / perekat ini tidak mempunyai zat perekat kimia, diciptakan oleh ilmuwan dari Universitas Manchester. Desain perekat

ini terinspirasi dari kemampuan tokek untuk memanjat dinding dan berjalan di langit-langit. Rahasiannya berada pada kaki yang mempunyai struktur menyerupai rambut yang sangat kecil disebut setae.



Gambar.II.4. Gecko Tape yang terinspirasi dari tokek.

Sumber : Googleimage.com

5. Baju Hiu (Speedo Fast Skin)

Baju renang yang didesain oleh Speedo ini terinspirasi oleh sisik ikan hiu. Berdasarkan penelitian, kemampuan ikan hiu untuk berenang dengan sangat cepat dipengaruhi oleh desain sisiknya. Baju renang ini diciptakan untuk membantu perenang mengurangi gesekan air sehingga dapat berenang dengan lebih cepat.



Gambar.II.5. Speedo Fast Skin yang terinspirasi dari sisik ikan hiu.

Sumber : Googleimage.com

6. Mobil Konsep Bionik Mercedes

Mobil konsep yang didesain oleh Mercedes ini berdasarkan bentuk badan dari Boxfish. Mobil ini mempunyai bentuk badan hexagonal dan dibentuk dari bahan-bahan yang ringan sehingga sangat aerodinamis dan menghasilkan mobil yang hemat energi.



Gambar.II.6. Mobil Konsep Bionik Mercedes yang Terinspirasi dari Ikan Boxfish.

Sumber : Googleimage.com

7. The Eastgate Complex

Berlokasi di Harare, Zimbabwe, didesain oleh perusahaan Arup pimpinan Mick Pearce. Desainnya terinspirasi dari ventilasi sarang rayap. Rayap memerlukan sarang mereka memiliki suhu tepat $30,5^{\circ}\text{C}$ sepanjang hari walaupun suhu berkisar dari 1°C pada malam hari dan 40°C pada siang hari.



Gambar.II.7. The Eastgate Complex yang Terinspirasi dari Ventilasi Sarang Rayap.

Sumber : Googleimage.com

8. Velcro

Velcro merupakan merek terkenal digunakan sebagai pengganti resleting/zip yang sangat praktis, didesain oleh insinyur Swiss George de Mestral pada tahun 1940. Desain ini berdasarkan pengamatannya bagaimana tanaman Burrs menempel pada bulu anjing dan celananya. Pengamatan pada mikroskop memperlihatkan banyak kait kecil pada tanaman tersebut.



Gambar.II.8. Velcro Terinspirasi dari Tanaman Burrs.

Sumber : Googleimage.com

9. Bilah Turbin

Bilah dari kincir angin terinspirasi dari ekor paus humpback yang sangat efisien dan hidrodinamik. Kincir angin ini menghasilkan lebih banyak energi dan tidak berisik pada kecepatan rendah dibanding bilah sebelumnya.



Gambar.II.9. Bilah Turbin yang Terinspirasi dari Ekor Paus.

Sumber : Googleimage.com

10. Bahan baju pintar

Dikembangkan oleh peneliti dari Inggris, bahan kain ini dikembangkan berdasar mekanisme yang digunakan oleh buah cemara untuk menyebarkan bijinya. Bahan kain ini bertindak serupa, pada saat udara hangat akan membuka, dan menutup pada saat udara dingin.

11. Tengkorak burung menginspirasi material bangunan yang lebih ringan dan kuat.

Tengkorak pada umumnya merupakan struktur yang tahan benturan dan pada saat yang sama merupakan struktur yang sangat ringan. Meniru dari tengkorak burung, didapat struktur bangunan yang ringan tetapi sangat kuat.

12. Tongkat bernavigasi sonar

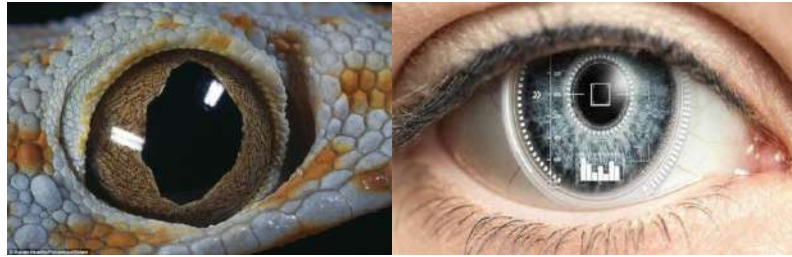
Terinspirasi dari kelelawar yang dapat terbang pada keadaan gelap gulita menggunakan sonar. Tongkat ini dapat menolong orang buta untuk menemukan halangan di sekitarnya dan menghindarinya.

13. Struktur tanduk menjangan sebagai basis material super kuat

Struktur tanduk menjangan walau sangat kering, yang biasanya material kering sangat rapuh, tetapi tanduk menjangan sangat kuat dan tidak mudah patah. Struktur ini yang berusaha ditiru oleh para ahli untuk membuat material yang superkuat.

14. Lensa kontak masa depan terinspirasi dari mata tokek

Selain kakinya, mata tokek juga membuat kagum peneliti. Mata tokek mempunyai kemampuan untuk melihat warna pada malam hari, yang makhluk lain tidak mampu. Mata tokek juga mempunyai sensitivitas 350 kali lebih daripada manusia.



Gambar.II.10. Lensa Kontak Masa Depan Terinspirasi dari Mata Tokek.

Sumber : Googleimage.com

2.5.2 Kategori Biomimikri

Kategori dalam dunia Biomimikri dikelompokkan berdasarkan tingkat kedalaman yang digunakan oleh peneliti untuk melihat atau mengambil inspirasi dari alam yang diaplikasikan dalam sebuah desain. Kategori yang dikenalkan secara luas adalah kategori dari Benyus yang menggunakan pendekatan Desain Spiral. Kategori tersebut membagi tingkat kedalaman menjadi tiga kategori yaitu:

1. Level Biomimikri Bentuk

Level biomimikri bentuk yaitu meniru bentuk dan tampilan alam mulai dari bentukan yang paling mikro hingga bentukan yang lebih besar yang dapat dilihat oleh mata tanpa bantuan alat khusus. Meniru bentukan alam untuk mendukung keberlanjutan dipercaya sebagian peneliti karena alam telah mengalami proses adaptasi yang cukup panjang dalam menghadapi lingkungan dimana ia tinggal. Sehingga proses adaptasi ini membuat sebagian elemen alam untuk berevolusi menyesuaikan perubahan lingkungan. Evolusi ini memberikan bentukan alam yang telah mampu menghadapi berbagai keadaan lingkungan dan iklim dengan cara dan model yang khusus.

2. Level Biomimikri Proses

Level Biomimikri Proses yaitu meniru dengan melihat bagaimana fungsi berjalannya elemen yang ada di alam atau kebiasaan dan

perilaku dari materi/organisme yang ada di alam yang dimaksudkan untuk tujuan tertentu sebagai respon dari lingkungan sekitar.

3. Level Biomimikri Sistem

Level Biomimikri Sistem meniru dengan cara melihat hubungan yang terjadi antara berbagai bentuk dan proses yang membentuk siklus kehidupan, sehingga di level ini upaya yang dilakukan lebih kompleks karena tidak hanya melihat bagian yang spesifik seperti bentuk atau proses, tetapi interaksi antar elemen yang membentuk ekosistem.

2.5.3 Arsitektur Biomimikri (*Biomimicry Architecture*)

Dalam dunia arsitektur, biomimikri dapat didefinisikan sebagai keutuhan inspirasi desain secara biologis atau sebagai dasar ide desain dengan cara melihat proses kelangsungan hidupnya, alam sekitar sebagai penelitian, model di alam dan kemudian manusia meniru mereka untuk memecahkan sebuah masalah desain. Pada biomimikri ini melibatkan pendekatan biomimitek untuk desain arsitektur yang menggabungkan tentang ekosistem, menciptakan lingkungan yang dibangun dengan mempertahankan kondisi saat ini untuk sebuah penelitian restoratif di mana lingkungan dibangun menjadi komponen vital dalam integrasi dan regenerasi ekosistem alam.

Sedangkan pengaplikasian biomimikri dalam dunia arsitektur menurut **Zari** (2007) dapat diwujudkan dalam bentuk (bentuk apa yang menjadi ide dari desain bangunan), material (dibuat dari apa bangunan tersebut), konstruksi (bagaimana cara bangunan tersebut dibuat), proses (bagaimana bangunan tersebut bekerja) dan fungsi (apa yang dapat dilakukan oleh bangunan tersebut). Aplikasi Arsitektur Biomimikri dalam mendukung keberlanjutan dapat diterapkan di setiap level biomimikri. Sehingga dengan sistematika tersebut memudahkan arsitek

dalam mendefinisikan dan mengaplikasikan inspirasi alam yang digunakan pada bangunan.

Dalam arsitektur inspirasi subjek dengan analogi tidak hanya alam, tetapi juga dipengaruhi oleh konsep-konsep konkret dan abstrak, seperti budaya, agama, gambar, kemanusiaan, dll. Biomimikri adalah analogi hidup di alam. Alam selalu menjadi inspirasi dalam bentuk arsitektur dan teori arsitektur. Banyak desain arsitektur telah dipengaruhi oleh hal-hal di alam (hidup atau tidak hidup). Menjadi semangat penuntun untuk semua ilmu pengetahuan saat ini dan membuat kemajuan sebagai hasil dari imitasi dan pengamatan alam, biomimikri juga mempengaruhi kita dalam domain arsitektur.

Efek biomimikri pada arsitek masa depan akan meningkat secara bertahap. Ini akan membantunya memahami fakta bahwa laba-laba sederhana yang dia temui bukan hanya laba-laba sederhana, tetapi juga penghasil bahan dan perancang, dan bahwa semut yang dia lihat bukan hanya semut, tetapi seekor semut yang membangun struktur yang mirip dengan istana pasir. Dalam konteks ini, biomimikri pada dasarnya menyoroti pentingnya memperhatikan dan memahami alam dari perspektif yang berbeda (Tavsan et al., 2015).

Pendekatan terhadap biomimikri sebagai proses desain biasanya terbagi dalam dua kategori, yakni mendefinisikan kebutuhan manusia atau merancang masalah dan mencari cara bagaimana organisme atau ekosistem lainnya menyelesaikannya, disebut di sini desain yang mencari biologi (pendekatan Top-Down). Mengidentifikasi karakteristik tertentu, perilaku atau fungsi dalam suatu organisme atau ekosistem dan menerjemahkannya ke dalam desain manusia, disebut sebagai desain yang mempengaruhi Biologi (pendekatan Bottom-Up) (Peters, 2011).

2.5.4 Proses Mimikri pada Arsitektur

Sesuai dengan kategori biomimikri yang terdiri dari tiga kategori, proses mimikri pada arsitekturpun terdiri dari tiga proses yaitu sebagai berikut:

1. Tingkat Organisme

Pada tingkat organisme, bangunan meniru hanya pada konteks organisme tersebut.

2. Tingkat Interaksi / perilaku

Pada tingkat perilaku, bangunan meniru organisme juga proses perilaku dari organisme.

3. Tingkat Ekosistem

Pada tingkat ekosistem, bangunan meniru proses alami dan siklus lingkungan yang lebih besar. Prinsip dari ekosistem mengikuti ekosistem itu sendiri yakni bergantung pada sinar matahari, mengoptimalkan sistem daripada aspek bentuknya, selaras dengan dan bergantung pada kondisi sekitar, beragam dalam komponen, hubungan dan informasi, menciptakan kondisi yang menguntungkan untuk hidup berkelanjutan, beradaptasi dan berkembang pada tingkat yang berbeda dan pada laju yang berbeda.

2.5.5 Prinsip-Prinsip Biomimikri

Adapun prinsip-prinsip biomimikri menurut (*Biomimicry Institute*) adalah:

The Biomimicry Institute mengatakan bahwa biomimikri adalah sebagai contoh ilmu seni yang meniru dari ide biologi yaitu ilmu alam untuk memecahkan sebuah masalah manusia. Dari beberapa contoh terdapat beberapa lagi mengenai Biomimicry beserta prinsip-prinsipnya. Adapun contoh-contoh tersebut adalah sebagai berikut:

1. **Inspirasi dari bentuk alam**, yaitu meniru bentukan dari alam sekitar, lalu diadopsi ke bentuk rancangan bangunan, misalnya *Park Royal Hotel, Singapura*, Negara Singapura menjadi tempat berdirinya Hotel Parkroyal karya dari perusahaan WOHA, yang membuat hotel ini sangat unik adalah desainnya yang

menggunakan *biomimetic style* sebagai bentuk pendekatan ke arah bangunan *eco friendly*.

Sekilas, tidak ada penampakan yang dekat dengan unsur-unsur alam. Tapi arsitek dan Manajemen Park Royal Hotel mengadaptasi formasi bebatuan yang menyusun sebuah gunung. Hal itu tampak pada kontur bangunan yang layoutnya tampak seperti formasi geologikal yang sangat alami.



Gambar II.11. *Park Royal Hotel, Singapura.*

Sumber : <https://www.99.co/blog/indonesia/5-karya-arsitektur-menakjubkan-yang-desainnya-terinspirasi-dari-alam/4/>

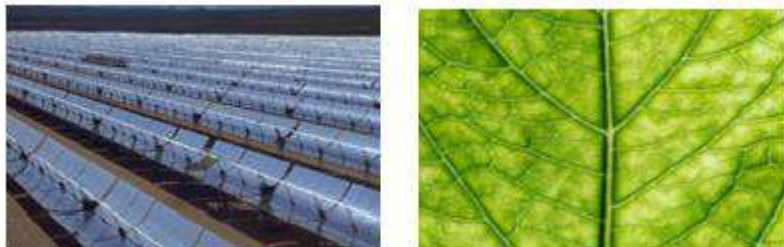
- 2. Inspirasi dari proses alam**, yaitu meniru proses berlangsungnya kehidupan pada alam, yang diaplikasikan sebagai inspirasi desain pada sistem teknologi untuk sebuah rancangan. Misalnya pada bangunan *The Esplanade Theater* dan komersial distrik di Singapura, yang dirancang oleh DP Architects dan Michael Wilford. Pada display fasad bangunan yang rumit mempengaruhi tampilan dan fungsi interior, bangunan ini terinspirasi dari kulit durian berlapis-lapis dengan ketebalan kulit duri yang tertutup. Durian menggunakan kulit setengah yang bertekanan kaku untuk melindungi benih dalam, seperti eksterior bangunan *The Esplanade Theater* adalah bagian dari sistem shading rumit yang menyesuaikan sepanjang hari untuk memungkinkan sinar matahari tetapi melindungi interior dari *over heating*.



Gambar II.12. *The Esplanade Theater*.

Sumber : Googleimage.com

3. **Inspirasi dari sistem alam berupa tumbuhan daun**, yaitu pada generasi berikutnya dari produk bangunan dan sistem serta desain seluruh bangunan. Sebagai contoh, sistem fotovoltaik, yang memanen energi surya. Dengan langkah pertama yaitu meniru energi pada daun. Penelitian ini dilakukan untuk membuat sel surya yang lebih mirip alam. Bahwa daun adalah tanaman klorofil dengan bahan karbon yang menghasilkan sel surya lebih fleksibel dan hemat biaya.




Gambar II.13. Sebuah Sistem Fotovoltaik Mengumpulkan Energi dari Matahari, yang Terinspirasi dari Panen Sinar Matahari sebagai bagian dari Fotosintesis.

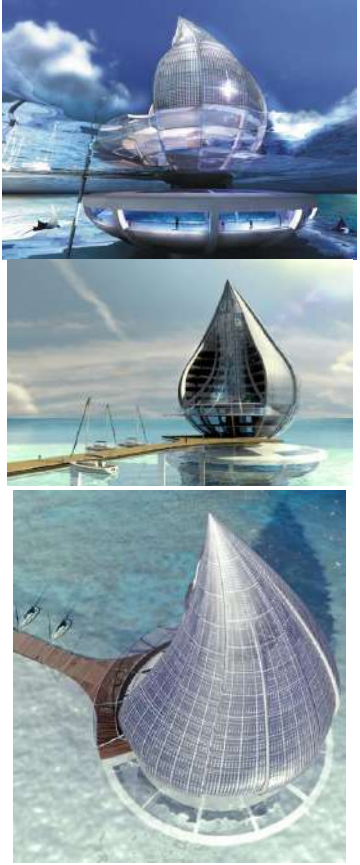
Sumber : Googleimage.com


Prinsip-prinsip biomimikri menurut (Pawlyn: 2002: 33), yaitu:


- a. Inspirasi dari bentuk alam (*Inspiration from Natural Form*), adalah alam sebagai ide dasar suatu rancangan, berupa hewan ataupun tumbuhan.
- b. Inspirasi dari sistem alam (*Inspiration from Natural Systems*), yaitu inspirasi dari biomimikri dapat diambil melalui proses hidupnya dari makhluk hidup, model, teknologi ataupun strukturnya.
- c. Inspirasi dari proses alam (*Inspiration from Natural Process*), yaitu dapat diambil dari bentuk alami, sistem alam dan proses alami.


b) Studi Literatur Tentang Resort

No	Judul	Lokasi	Pendekatan Arsitektur	Fasilitas	Bentuk/ gambar
1.	Resor Ekologis di Titik Nol Indonesia	Lokasi perancangan berada pantai Gapang, Pulau Weh, Sabang, Aceh.	<p>Metode yang digunakan dalam desain adalah metode biomimicry. Dalam penerapan konsep ini yang paling dominan digunakan adalah penerapan alam sebagai acuan, berarti biomimikri juga menggunakan standar lingkungan alam dalam menilai efisiensi pada inovasi bangunannya. Menggunakan alam sebagai pedoman dan mentor, berarti bahwa biomimikri tidak mencoba untuk mengeksploitasi alam dengan mengekstraksi barang-barang atau material alam itu, tetapi menghargai alam sebagai sesuatu yang manusia dapat pelajari. Dan hal itulah yang coba diterapkan dalam desain resor ini, yaitu rana ekologisnya.</p> <p>Prinsip Biomimikri pada bentuk Bangunan :</p> <ol style="list-style-type: none"> Pada bangunan di samping menerapkan konsep biomimikri pada proses alam itu bekerja. Jadi bentuk bangunannya menyesuaikan dengan kondisi iklim di lokasinya, yaitu iklim 	<ul style="list-style-type: none"> • Sarana pengelola • Sarana service • Room type standard • Room type suite • Restorant • Coffe Shop • Huose keeping • Area parkir. 	

No	Judul	Lokasi	hujan. Maka bentuk atapnya miring untuk menyesuaikan. Pendekatan Arsitektur	Fasilitas	Bentuk/ gambar
2.	<i>Water Building Resort</i>	Lokasi perancangan belum tersedia.	<p>Metode yang digunakan dalam desain adalah metode biomimicry. Resor bangunan air ini telah dirancang secara konseptual dan arsitektural dalam bentuk tetesan air dan bermaksud menjadi bangunan pertama di dunia yang dapat mengubah udara menjadi air dengan menggunakan energi matahari. Teknik tersebut tidak lain adalah kombinasi antara teknologi dan alam. Kaca fotovoltaik yang dibuat dari fasad menghadap selatan akan memanfaatkan energi matahari yang dibutuhkan dan membiarkan cahaya melewatinya.</p> <p>Prinsip Biomimikri pada bentuk Bangunan :</p> <p>e. Pada bangunan di samping penerapan konsep bentuk biomimikri pada bangunannya mengambil konsep alam yaitu air sehingga bentuk bangunan tersebut menyerupai setetes air.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sarana pengelola • Sarana service • Hotel spa • Water museum • Restorant • Atrium • Aguarium • Exhibition Hall • Generator of water teexmicron 	

No	Judul	Lokasi	Pendekatan Arsitektur	Fasilitas	Bentuk/ gambar
3 .	<i>Nautilus Eco-Resort</i>	Lokasi perancangan Palawan beach, Filipina.	<p>Metode yang digunakan dalam desain adalah metode biomimicry. Biomimicry arsitektur Eco-Resort ini terinspirasi oleh bentuk, struktur, kecerdasan material, dan putaran umpan balik yang ada pada makhluk hidup dan ekosistem endemik. Adapun bentuk-bentuk yang diambil adalah kerang hijau, kelopak bunga, batu karang, bentuk lipat origami dan keadaan ekologis lokasinya.</p> <p>Prinsip Biomimikri pada bentuk Bangunan :</p> <p>1. Pada bangunan disamping penerapan konsep biomimikri pada bangunannya di ambil dari sistem alam. Dimana bangunan tersebut menyerupai bentuk kerang. Warna yang digunakan pun diselaraskan dengan warna-warna yang identik dengan konsep lautan yaitu biru dan hijau.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sarana pengelola • Sarana service • Triskeles • Museum hotel • Paviliun • Restorant • Pusat penelitian ilmiah berbasis rekreasi • Pusat olahraga • Kolam renang • Laboratorium • Kolam rekreasi air laut 	

No	Judul	Lokasi	Pendekatan Arsitektur	Fasilitas	Bentuk/ gambar
4.	<i>Cocoon Hotel & Resort</i>	Lokasi perancangan Tulum, Meksiko.	<p>Metode yang digunakan dalam desain adalah metode biomimicry. Sebuah konsep baru ekowisata, dan peluang besar untuk berhubungan dengan Alam, Komunitas, Diri Sendiri, yang terinspirasi oleh laut dan hutan eksotis. Selain itu, resort ini mengambil konsep tumbuhan dan mikroorganismenya.</p> <p>Prinsip Biomimikri pada bentuk Bangunan :</p> <p>1. Pada bangunan di samping penempatan konsep biomimikri pada bentuk bangunannya diambil dari proses alam bekerja. Bentuk bangunan utamanya menyerupai bentuk mikroorganismenya, selain itu material pada dinding dan fasad bangunan menggunakan material alam seperti kayu. Hal ini bertujuan untuk membuat bangunan seolah dekat dengan alam itu sendiri.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sarana pengelola • Sarana service • Villa • Paviliun multiguna • Area rekreasi • Restoran • Sarang panorama • Apartemen • Hotel • Spa wellness • Sauna • Kolam renang 	

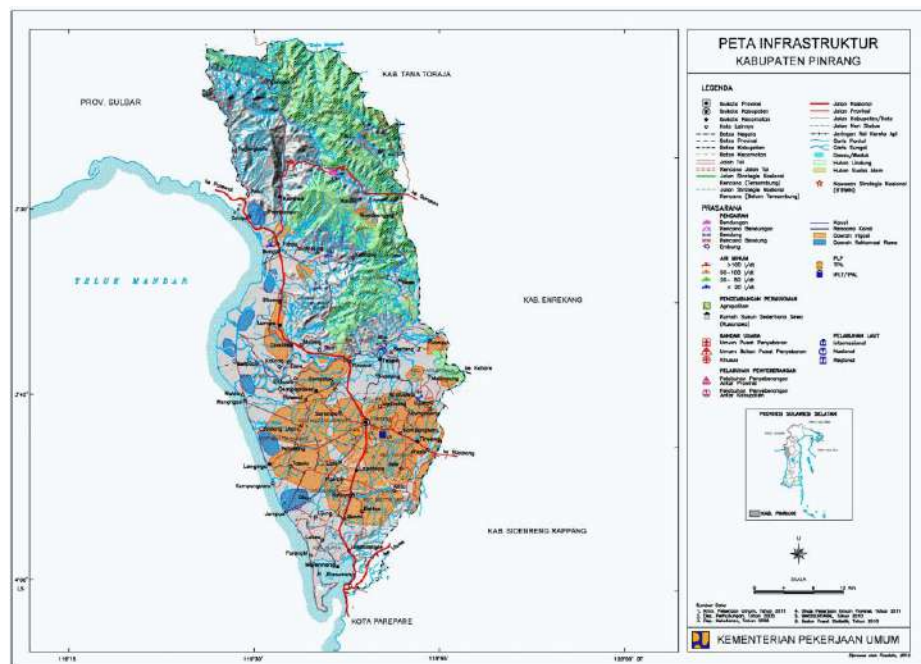
No	Judul	Lokasi	Pendekatan Arsitektur	Fasilitas	Bentuk/ gambar
5.	<i>Eco Resort, Misool</i>	Lokasi perancangan Pulau misool, Raja Ampat, Indonesia.	Metode yang digunakan dalam desain adalah metode Arsitektur Vernakular . Penarapan konsep ini dapat Penggunaan material alami seperti kayu, alang-alang, batu dan bamboo, serta konsep rumah panggung memberikan kesan tradisional pada villa. Misool memiliki bentuk atap yang segitiga disesuaikan dengan iklim tropis dengan curah hujan yang tinggi dan intensitas panas yang juga tinggi. Untuk memaksimalkan view pada villa, maka didesain dengan banyak bukaan.	<ul style="list-style-type: none"> • Sarana pengelola • Sarana service • Villa • Restoran • Open Lounge • Dive Centre • House reef • Swimming Hole • Diving • Windsurfing • Penanaman Terumbu Karang • Island Tour 	

BAB III TINJAUAN KHUSUS

3.1 TINJAUAN KHUSUS KABUPATEN PINRANG

3.1.1 Kondisi Fisik Kabupaten Pinrang

1. Letak Geografis



Gambar III.1. Peta Kabupaten Pinrang.

Sumber : Googleimage.com

Kabupaten Pinrang merupakan wilayah provinsi Sulawesi Selatan yang secara geografis terletak pada koordinat antara 4°10'30" sampai 3°19'13" Lintang Selatan dan 119°26'30" sampai 119°47'20" Bujur Timur. Daerah ini berada pada ketinggian 0-2.600 meter dari permukaan laut.

Kabupaten Pinrang berada ± 180 Km dari Kota Makassar, dengan memiliki luas ±1.961,77 Km², terdiri dari tiga dimensi kewilayahan meliputi dataran rendah, laut dan dataran tinggi. Kabupaten Pinrang

secara administratif pemerintahan terdiri dari 12 (dua belas) Kecamatan, 36 Kelurahan dan 68 Desa yang meliputi 81 Lingkungan dan 168 Dusun. Sebagian besar dari wilayah kecamatan merupakan daerah pesisir yang memiliki luas 1.457,19 Km² atau 74,27% dari luas keseluruhan Wilayah Kabupaten Pinrang dengan panjang garis pantai ± 101 Km.

Adapun batas wilayah Kabupaten Pinrang sebagai berikut :

- a. Sebelah Utara berbatasan dengan Kabupaten Tana Toraja.
- b. Sebelah Timur berbatasan dengan Kabupaten Enrekang dan Sidrap.
- c. Sebelah Barat berbatasan dengan Selat Makassar serta Kabupaten Polewali Mandar.
- d. Sebelah Selatan berbatasan dengan Kota Parepare.

2. Kondisi Tofografi

Kondisi topografi Kabupaten Pinrang memiliki rentang yang cukup lebar, mulai dari dataran dengan ketinggian 0 m di atas permukaan laut hingga dataran yang memiliki ketinggian di atas 1000 m di atas permukaan laut (dpl). Dataran yang terletak pada ketinggian 1000 m di atas permukaan laut sebagian besar terletak di bagian tengah hingga utara Kabupaten Pinrang terutama pada daerah yang berbatasan dengan Kabupaten Toraja. Klasifikasi ketinggian/ topografi di Kabupaten Pinrang dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- a. Ketinggian 0 – 100 m dpl

Wilayah yang termasuk ke dalam daerah ketinggian ini sebagian besar terletak di wilayah pesisir yang meliputi beberapa wilayah Kecamatan yakni Kecamatan Mattiro Sompe, Lanrisang, Watang Sawtito, Tiroang, Patampanua dan Kecamatan Cempa.

- b. Ketinggian 100 – 400 m dpl

Wilayah yang termasuk ke dalam daerah dengan ketinggian ini meliputi beberapa wilayah Kecamatan yakni Kecamatan Suppa, Mattiro Bulu, dan Kecamatan Paleteang.

c. Ketinggian 400 – 1000 m dpl

Wilayah yang termasuk ke dalam klasifikasi ketinggian ini sebagian kecil wilayah meliputi Kecamatan Duampanua.

d. Ketinggian di atas 1000 m dpl

Wilayah yang termasuk ke dalam klasifikasi ketinggian ini terdiri dari sebagian Kecamatan Lembang dan Batulappa. Untuk lebih jelasnya sebagaimana pada tabel berikut ini :

Tabel III.1.

Ketinggian Wilayah Kabupaten Pinrang

No	Kecamatan	Ketinggian Dari Permukaan Laut (M Dpl)
1	Suppa	2 – 265
2	Mattiro Sompe	2 – 12
3	Lanrisang	2 – 14
4	Mattiro Bulu	12 – 228
5	Watang Sawitto	6 – 14
6	Paleteang	14 – 157
7	Tiroang	13 – 23
8	Patampanua	13 – 86
9	Cempa	2 – 18
10	Duampanua	2 – 965
11	Batulappa	20 – 1007
12	Lembang	2 – 1908

Kondisi topografi Kabupaten Pinrang juga dapat dikelompokkan berdasarkan kemiringan lereng yang terdiri dari:

1) Kemiringan 0-3 %

Wilayah ini memiliki lahan yang relatif datar yang sebagian besar terletak di kawasan pesisir meliputi wilayah Kecamatan Mattiro Sompe, Lanrisang, Watang Sawitto, Tiroang, Patampanua dan Kecamatan Cempa.

2) Kemiringan 3 – 8 %

Wilayah ini memiliki permukaan datar yang relatif bergelombang. wilayah yang memiliki karakteristik topografi demikian terdiri dari Kecamatan, Suppa, Mattiro Bulu, Batulappa dan Kecamatan Paleteang.

3) Kemiringan 8 – 45 %

Wilayah ini memiliki permukaan yang bergelombang sampai agak curam. Wilayah yang memiliki karakteristik topografi seperti ini adalah Wilayah Kecamatan Duampanua.

4) Kemiringan > 45 %

Wilayah ini memiliki permukaan curam yang bergunung-gunung. Wilayah yang memiliki karakteristik topografi ini meliputi wilayah-wilayah kaki pegunungan seperti Kecamatan Lembang. Kondisi Topografi Wilayah Kabupaten Pinrang bervariasi dari kondisi datar hingga berbukit. Keadaan wilayah berdasarkan kelerengan disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel III.2. Keadaan Wilayah Berdasarkan Kelerengan di Kabupaten Pinrang

No	Lereng	Kriteria	Luas (Ha)	Presentase (%)
1	2	3	4	5
1	0 - 2	Datar	100.370,2	51,1
2	2 - 15	Landai	15.696,8	8,1
3	15 - 40	Berbukit	50.246	25,6
4	> 40	Berbukit	29.864	15,2
Jumlah			196.177	100,00

3. Kawasan Pariwisata

Kawasan peruntukan pariwisata memiliki fungsi utama antara lain :

Memperkenalkan, mendayagunakan, dan melestarikan nilai-nilai sejarah/budaya lokal dan keindahan alam, 2) mendukung upaya penyediaan lapangan kerja yang pada gilirannya dapat meningkatkan pendapatan masyarakat di wilayah dimana obyek wisata tersebut berada. Jenis obyek wisata yang diusahakan dan dikembangkan di Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kabupaten Pinrang Tahun 2014-2019 RPJMD Kabupaten Pinrang Tahun 2014 - 2019 Bab II Hal. 30 kawasan peruntukan pariwisata dapat berupa wisata alam ataupun wisata sejarah dan konservasi budaya.

Dalam UU/9/1990 tentang Kepariwisataan disebutkan bahwa pengusahaan obyek dan daya tarik wisata budaya merupakan usaha pemanfaatan seni bangsa untuk dijadikan sasaran wisata. Pengembangan pariwisata di suatu daerah harus direncanakan dan dikembangkan secara ramah lingkungan dengan tidak menghabiskan atau merusak sumber daya alam dan sosial, namun dipertahankan untuk pemanfaatan yang berkelanjutan.

Di wilayah Kabupaten Pinrang kegiatan kepariwisataan merupakan salah satu sektor yang perlu digenjot pertumbuhannya melalui pengembangan kawasan obyek wisata, mengingat sektor kepariwisataan akan mampu menumbuhkembangkan sektor-sektor terkait yang cukup luas (multiplier effect). Adapun rencana pengembangan sektor kepariwisataan di wilayah Kabupaten Pinrang terdiri atas pariwisata budaya, pariwisata alam, dan pariwisata buatan

Tabel III .3.

Kawasan Pariwisata Kabupaten Pinrang

NO	KAWASAN PERUNTUKAN PARIWISATA	LOKASI
1	Makam Tuan Fakki	Kecamatan Tiroang
2	Makam Pallipa Putee	Kecamatan Mattiro Sompe
3	Masjid Tua Tondo Bunga	Kecamatan Lembang
4	Makam Raja – Raja Kaballangan	Kecamatan Duampanua
5	Masjid Tua At Taqwa Jampue	Kecamatan Lanrisang
6	Saoraja Datu Lanrisang	Kecamatan Lanrisang
7	Pengrajin Sarung Sutra Mandar, Masjid Tua Ujung Lero , Istana Datu Suppa dan Makam Besse Kajuara	Kecamatan Suppa
8	Makam Lasinrang di Kelurahan Laleng Bata, Makam Petta Malae di Kelurahan Temmasarangnge, Arajang Sawitto dan Pusara Benteng Sawitto dan Makam Addatuang Sawitto Matinro Langkara'na	Kecamatan Paleteang
9	Saoraja Desa Liang Garessi, Monumen Lasinrang, Istana Addatuang Sawitto dan Kompleks Makam Raja-raja Sawitto	Kecamatan Watang Sawitto.
10	Sungai Lue dan Sumber Air Panas Rajang Balla , Permandian Air Panas Lemo Susu, Air Terjun Karawa, Kali Jodoh, Permandian Batu Pandan , Permandian Balaloang Permai , Goa Paniki , dan Pantai Kajuanging dan Pantai Kanipang	Kecamatan Lembang;
11	Goa Batu Lappa	Kecamatan Batulappa
12	Bukit Tirasa , Air Terjun Lamoro , Permandian Pasandorang , dan Pantai Kappe dan Pantai Maroneng	Kecamatan Duampanua
13	Bulu Paleteang Permandian Air Panas Sullii	Kecamatan Paleteang
14	Batu Moppangnge	Kecamatan Patampanua
15	Pantai Ammani , dan Pantai Ujung Tape	Kecamatan Mattiro Sompe
16	Pantai Wakka	Kecamatan Cempa
17	Pantai Wiring Tasi, Pantai Ujung Lero , Pantai Ujung Labuang , Pantai Sinar Bahari Sabbang Paru, Pantai Bonging Ponging Desa Lotang Salo , Pantai Pelabuhan Marabombang, dan Pulau Kamarrang	Kecamatan Suppa
18	Pantai Wae Tuwoe Desa Wae Tuwoe	Kecamatan Lanrisang
19	Danau Buatan PLTA Bakaru	Kecamatan Lembang
20	Bendungan Benteng di Kelurahan Benteng dan rumah makan terapung	Kecamatan Patampanua
21	Tempat pengasapan ikan, tempat pembuatan perahu tradisional, perkebunan kelapa dalam dan pelabuhan nelayan	Kecamatan Suppa

3.2 KONDISI DEMOGRAFIS WILAYAH KABUPATEN PINRANG

3.2.1 Kondisi Non-Fisik Kabupaten Pinrang

Jumlah penduduk Kabupaten Pinrang 361.293 jiwa pada Tahun 2013 (Data BPS 2014), terdiri dari laki-laki sebanyak 175.115 jiwa (48,47 %) dan perempuan sebanyak 186.178 jiwa (51,53 %). Jumlah ini meningkat 1,00 % dibandingkan Tahun 2012, di mana pada Tahun 2012 jumlah penduduk Kabupaten Pinrang mencapai lk 360.019 jiwa, terdiri atas : laki-laki 174.667 jiwa (48,52 %) dan perempuan 185.352 jiwa (51,48 %). Jika dilihat dari komposisi penduduk berdasarkan kelompok umur pada Tahun 2013, jumlah penduduk kelompok umur produktif (15-64 Tahun) mencapai 62,82 %, jumlah penduduk kelompok umur muda (0-14 Tahun) mencapai 30,81 % dan jumlah penduduk kelompok umur tua (65 Tahun ke atas) mencapai 6,37 %. Jumlah penduduk kelompok umur produktif (15-64 Tahun) mengalami peningkatan sebesar 1,86%, demikian pula dengan jumlah penduduk kelompok umur tua (65 Tahun ke atas) mengalami kenaikan 1,02, sedangkan jumlah penduduk kelompok umur muda (0-14 Tahun) menurun 2.88 %.

3.3 TINJAUAN KHUSUS DESA BINANGA KARAENG/SALOPI, KEC. LEMBANG

3.3.1 Wilayah Desa Binanga Karaeng

Desa Binanga Karaeng merupakan salah satu Desa dari empat belas (14) desa dan dua Kelurahan (2) yang ada di kecamatan Lembang kabupaten Pinrang. Desa Binanga Karaeng terdiri atas 2 Dusun yakni Dusun Pajalele dan Dusun Salopi. Desa Binanga Karaeng adalah desa dataran/pesisir yang memiliki sumber daya alam diantaranya pertanian, perkebunan dan kelautan, berikut gambaran tentang sejarah perkembangan Desa Binanga Karaeng.

3.3.2 Kondisi Umum

1. Keadaan geografis desa

a. Batas wilayah

- 1) Sebelah timur berbatasan langsung dengan desa Sabbangparu
- 2) Sebelah utara berbatasan langsung dengan desa Pangaparang
- 3) Sebelah barat berbatasan langsung dengan desa Paku
- 4) Sebelah selatan berbatasan dengan selat Makassar

b. Luas Wilayah Luas desa Binanga Karaeng sekitar 10,3km.

Sebagian besar lahan di desa Binanga Karaeng digunakan sebagai tempat pertanian dan perkebunan.

- 1) Keadaan Topografi Secara umum keadaan Topografi desa Binanga Karaeng adalah daerah dataran dengan dibagi 2 Dusun yaitu Dusun Pajalele dan Dusun Salopi.
- 2) Iklim Iklim desa Binanga Karaeng sebagai mana desa-desa lain di wilayah Indonesia beriklim tropis dengan 2 musim yaitu musim hujan dan musim kemarau.

c. Keadaan Ekonomi Penduduk

Desa Binanga Karaeng adalah salah satu desa sedang di wilayah kabupaten Pinrang. Karena infrastruktur di desa ini belum sepenuhnya permanen masih ada akses jalan desa ini masih jalan tanah sebagian besar penduduk di desa ini bekerja sebagai petani. Berikut perbandingan presentase jenis mata pencaharian penduduk.

Tabel III .5. Perbandingan presentase jenis mata pencaharian penduduk.

Mata Pencaharian	Presentase
Petani	85%
Wiraswasta	13%
PNS	2%

3.3.3 Kondisi Pemerintahan Desa

1. Pembagian Wilayah Desa Wilayah Administrasi Pemerintahan Desa Desa Binanga Karaeng terdiri atas dua(2) dusun yakni Dusun Pajalele dan Dusun Salopi dengan jumlah Rukun Keluarga (RK) Sebanyak lima(5). Berikut daftar nama dusun dan jumlah RK nya.

Tabel III .6. Nama dusun dan jumlah RK.

Nama Dusun	Jumlah RK
Pajalele	3
Salopi	2

3.4 AKSESIBILITAS MENUJU LOKASI/SITE



Gambar III.2. Aksesibilitas menuju *site*.

Sumber : Analisa Penulis, 2021.

Untuk akses jalan sendiri, pengunjung dapat mencapai lokasi di mana *site* berada cukup mudah dan jalanan menuju Pantai salopi pun telah dibenahi sehingga mudah di lalui. Para pengunjung yang ingin mengakses lokasi dapat melalui jalan besar yaitu Jl. Poros – Majene – Mamuju. Kemudian, dari arah Jl. Poros – Majene – Mamuju, pengunjung di arahkan untuk berbelok ke kiri yang mana akan mengarahkan pengunjung menuju pantai salopi. Tanda biru merupakan jalan Jl. Poros – Majene – Mamuju, tanda hijau merupakan jalan yang digunakan untuk mengakses pantai, serta tanda kuning sendiri merupakan lokasi *site* berada.

BAB IV

PENDEKATAN KONSEP PERANCANGAN

4.1 PENDEKATAN KONSEP PERANCANGAN MAKRO

4.1.1 Pendekatan Pemilihan Tapak

Dalam penentuan tapak Resort ini harus memiliki dasar pertimbangan, yaitu sebagai berikut:

1. Lahan dapat menampung aktifitas dan fasilitas bangunan sesuai dengan kebutuhan ruang.
2. Lokasi bagi bangunan dengan fungsi komersial idealnya berada di dalam atau dekat dengan tapak.
3. Perhatian terhadap budaya dan sejarah masyarakat.
4. Akseibilitas
5. Jaringan utilitas

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan di atas dapat disesuaikan dengan tapak yang akan digunakan dalam perancangan *Salopi Beach Resort village* ini. Adapun beberapa kriterianya :

- a. Pantai Salopi memiliki lahan yang besar dan memadai untuk menampung adanya pembuatan serta aktivitas Resort nantinya.
- b. Selain itu pantai Salopi memiliki view yang cukup baik serta banyak dikunjungi khususnya masyarakat sekitar maupun orang dari luar daerah.
- c. Pantai Salopi memiliki aksesibilitas yang baik sehingga mudah di capai oleh pengunjung.

4.1.2 Pendekatan Pengolahan Tapak

Dalam pengolahan tapak untuk *Salopi Beach Resort Village* terdapat beberapa hal yang harus dipertimbangkan, yaitu sebagai berikut :



Gambar IV.1. Lokasi Pantai Salopi.

Sumber : <https://www.google.com/earth/>

4.1.3 Lingkungan/Existing Condition

Site yang telah terpilih seharusnya mampu diolah sebagaimana mestinya. Dalam pengolahannya tentunya tidak mengabaikan atau mengesampingkan keadaan lingkungan sekitar site. Sehingga tidak terjadinya perusakan lingkungan atau hal-hal yang tidak diinginkan dapat terjadi di masa mendatang.

4.1.4 Ukuran Luas dan Garis sempadan

Site berada di Pantai, sehingga dalam menentukan garis sempadan pantai diperlukan pertimbangan-pertimbangan yang berasal dari peraturan yang ada, serta berasal dari sumber terpercaya.

4.1.5 Orientasi Terhadap Arah Angin dan Sinar Matahari

Orientasi bangunan pada site mempertimbangkan:

1. Kegiatan yang berlangsung pada site
2. View terbaik, yang mengarah ke laut
3. Persyaratan tata letak bangunan
4. Pengaruh sinar matahari dan angin
5. Kondisi site

4.1.6 View/Pemandangan dari dan ke Tapak

Dapat memberikan identitas sebagai bangunan Resort serta pengunjung dapat melihat view dari berbagai arah yang memungkinkan. Pemandangan dari dan ke tapak utama diarahkan ke jalan utama, demikian pula pemandangan dari luar ke dalam site, diutamakan pandangan ke arah bangunan untuk menarik pengunjung.

4.1.7 Kebisingan-Kebisingan diatasi dengan Mempertimbangkan:

1. Arah datangnya kebisingan
2. Tinggi rendahnya tingkat kebisingan
3. Jenis kegiatan yang membutuhkan tingkat kebisingan tertentu dipisahkan menurut tingkat kebisingan, polusi dan kegiatan. Untuk ruang-ruang yang membutuhkan ketenangan dijauhkan dari sumber bising dan menggunakan bahan/material yang dapat meredam kebisingan.
4. Pada daerah tapak ini, tingkat kebisingannya cukup minim mengingat jalan besar tidak tepat berada di lokasi/site. Jadi, untuk meredamnya bisa menggunakan pepohonan. Untuk area yang berdekatan dengan kegiatan yang berbeda diberi pembatas berupa pagar atau elemen ruang luar yang berfungsi mebatasi.

4.1.8 Zoning-Zoning dalam Site Dipertimbangkan Terhadap (Nur, 2015):

1. Pencapaian dan sirkulasi
2. Pola ruang luar
3. View terbaik
4. Orientasi dan sudut pandang
5. Keadaan site Pada dasarnya penentuan zoning dikelompokkan menurut:
 - a. Kegiatan dalam bangunan
 - b. Kegiatan luar bangunan
 - c. Ruang penerima dan ruang peralihan
 - d. Penataan zona bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan lahan guna menghindari rancangan yang tidak sesuai dengan tapak. Penataannya harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan, serta fungsi-fungsi yang memudahkan aktifitas pelaku kegiatan. Fungsi kegiatan pada tapak dikelompokkan kedalam beberapa zona yaitu:
 - 1) Zona publik (umum) Merupakan daerah yang dapat dicapai dengan bebas oleh publik dan letaknya harus mudah dicapai dari pintu utama, meliputi area parkir, ruang penerimaan/plaza, dan lainnya.
 - 2) Zona semi publik Merupakan zona peralihan antara publik dan privat yang menuntut suasana yang tenang dan nyaman. Termasuk dalam area ini adalah penginapan resort.
 - 3) Zona privat Merupakan zona yang meliputi seluruh bagian servis seperti gudang, dapur, mekanikal elektrik, dan lain-lain.

4.1.9 Penempatan Entrance

1. Main Entrance

Main entrance adalah pencapaian utama/umum bagi pengunjung yang difungsikan sebagai jalan masuk dari luar dan dalam tapak. Adapun persyaratan dari main entrance adalah sebagai berikut:

- a. Mudah terlihat oleh pengunjung dengan membuat ruang penerimaan.
 - b. Dekat dengan kemungkinan arah datangnya pengunjung.
 - c. Tidak mengganggu kelancaran arus lalu lintas di sekitarnya.
2. Side Entrance
- Side entrance merupakan alternatif pencapaian bagi pengunjung yang difungsikan sebagai jalan dari dalam untuk keluar site. Penentuan side entrance dipertimbangkan agar:
- a. Kejelasan dan kemudahan arus masuk/keluar site.
 - b. Menghindari terjadinya sirkulasi silang di dalam tapak.
 - c. Memudahkan pengawasan (dari segi keamanan)
3. Service Entrance
- Service entrance merupakan alternatif pencapaian bagi sirkulasi kegiatan servis, seperti kegiatan servis bangunan, persiapan keluar masuknya barang dan sebagainya. Servis entrance juga digunakan sebagai jalan keluar bagi pengelola/karyawan (staf).

4.2 PENDEKATAN KONSEP PERANCANGAN MIKRO

4.2.1 Konsep Pelaku Kegiatan

Berdasarkan analisa dan fungsi di atas maka dapat dikelompokkan jenis- jenis kegiatan dalam perancangan ini, hal ini dapat dilihat pada hubungan pelaku terhadap fungsi ruang dan aktivitas yang dilakukan, sehingga dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok yang meliputi :

1. Pengunjung adalah salah satu aspek terpenting bagi kemajuan pariwisata. Pengunjung dapat dibagi menjadi beberapa macam diantaranya :

- a. Pengunjung umum yang datang untuk menggunakan fasilitas umum yang disediakan, yaitu : restoran, gazebo, masjid, dll.
- b. Pengunjung khusus yang datang untuk menginap di resort dan menikmati fasilitas resort yang disediakan.

4.2.2 Pengelola aktivitas

Pengelola resort yang mencakup seluruh aspek-aspek di dalamnya salah satunya tata usaha.

- 1. Pengelola kamar resort yaitu mendata jumlah resort yang tersedia, mengecek fasilitas setiap kamar yang disesuaikan dengan tipe resort.
- 2. Pengelola fasilitas resort terbagi menjadi :
 - a. Restaurant
 - b. Dive center
 - c. Fasilitas olahraga
 - d. Kolam renang
 - e. Taman dll.

4.2.3 Konsep Aktifitas Pelaku Kegiatan

Tabel IV .1. Aktifitas pelaku kegiatan.

NO	PELAKU	AKTIFITAS	RUANG
1.	Pengunjung	Datang ke lokasi dengan kendaraan	Tempat Parkir
		Menunggu dan Mengantri untuk check-in/ check-out	Lobby, Reseptionis
		Beristirhat, menginap, menonton, membaca, bersantai	Resort
		Berolahraga	Dive center, jogging track, lapangan olahraga

		Makan, minum, bersantai, berbincang-bincang	Restaurant, Cafe
		Refleksi Tubuh	SPA

	Pengelola		
2	General Manager	Mengontrol, mengelola seluruh aktivitas pengunjung resort, Mengadakan Pertemuan/rapat	Ruang general manager, Ruang rapat
3	Sekretaris	Membantu general Manager	Ruang asisten general manager
4	Manager Personalia	Berhubungan dengan karyawan, mengawasi pekerjaan karyawan, meningkatkan kualitas dan kesejahteraan karyawan, menyediakan tenaga kerja	Ruang manager Personalia
5	Staff manager personalia	membantu manager personalia	Ruang Staff manager personalia
6	Manager keuangan (MK)	Mengatur dan mengelola keuangan	Ruang manager keuangan
7	Staff manager keuangan	Membantu manager keuangan	Ruang staff manager keuangan
8	Manager pemasaran	Mengatur promosi resort kepada masyarakat	Ruang manager pemasaran
9	Staff manager pemasaran	Membantu manager pemasaran	Ruang staff manager pemasaran

10	Bagian keamanan	Menjaga keamanan	Ruang security internal
11	Bagian Perlengkapan	Menyediakan berbagai perlengkapan	Ruang perlengkapan
12	Bagian pelayanan makanan dan minuman	Menyediakan kebutuhan makanan dan minuman	Restaurant, Cafe
13	Karyawan	Ganti pakaian, Istirahat, makan	Locker, ruang ganti
14	Ruang penerima barang	Menerima pengiriman barang keperluan resort	Ruang istirahat karyawan, gudang
15	Area tata graha	Melayani serta menyediakan jasa kebersihan	Laundry, dry cleaning/ pengering baju, ruang setrika
16	Ruang pelayanan umum	Shalat	Masjid
17	<i>Mechanical engenering</i>		Ruang genset, Ruang PABX, Ruang pompa, Ruang mesin AC, Ruang control panel,

(Sumber : Olah data literatur, 2022)

4.2.4 Konsep Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang yang dibutuhkan untuk pembangunan sebuah resort tentunya diperoleh dari adanya aktivitas pelaku kegiatan. Aktivitas dan pelaku itulah yang akan menimbulkan adanya kebutuhan akan ruangan.

Adapun penjabaran kebutuhan ruangnya adalah sebagai berikut :

1. Macam-macam unsur pelaku kegiatan
2. Macam dan sifat kegiatan yang terjadi
3. Kemungkinan pengelompokan kegiatan
4. Kemungkinan pengembangan pola kegiatan

Maka berdasarkan analisis di atas, maka kebutuhan dalam garis besarnya adalah sebagai berikut:

- a. Area Parkir dan Security
 - 1) Area Parkir
 - Parkir mobil
 - Parkir motor
 - 2) Kantor Security
- b. Ruang Penerima
 - 1) Plaza/Hall
 - 2) Lobby
 - 3) Lavatory
 - 4) Front Office
 - Front Counter Desk
 - Receptionist
 - Information
 - Reservation
 - Penitipan Barang
 - Kasir
- c. *Cottage*
 - 1) *Suite Room*
 - 2) *Deluxe Room*
 - 3) *Standart Room*
- d. *Function Room*
 - 1) R. Serba Guna
 - 2) Mini Stage
 - 3) R. Persiapan
 - 4) R. Operator
 - 5) *Pantry*
 - 6) *Lavatory*
- e. *Meeting Room*

- 1) R. Rapat
- f. Restoran
 - 1) R. Makan
 - 2) R. Saji
 - 3) Mini bar
 - 4) *Coffe Shop*
 - 5) Kasir
 - 6) Mini Stage
 - 7) *Lavatory*
- g. Sport Area
 - 1) Kolam Renang
 - 2) *Fitness Room*
 - 3) Loker
 - 4) Ruang Ganti
- h. Mushollah
- i. Office
 - 1) General Manager
 - 2) Asisten Manager
 - 3) *Food & Beverage*
 - 4) HRD
 - 5) *Marketing*
 - 6) *Accounting*
 - 7) *Engineering*
- j. Housekeeping
 - 1) *Laundry Room*
 - 2) *Counter*
- k. *Staff Room*
 - 1) *Training Room*
 - 2) Loker dan Ruang Ganti
 - 3) *Pantry*
 - 4) Mushola

- l. Dapur
 - 1) Dapur Utama
 - 2) Dapur Pembantu
 - 3) *Cold Storage*
 - 4) Gudang
- m. Gudang
 - 1) Gudang Barang
 - 2) Gudang Peralatan dan Perlengkapan
- n. *Engineering Room*
 - 1) R. Genset
 - 2) R. Panel Listrik
 - 3) R. Pompa Air
 - 4) Gudang

4.2.5 Konsep Besaran Ruang

Adapun sumber data dan studi besaran ruang untuk hotel resort di Pantai Salopi dengan klasifikasi bintang tiga ini di peroleh dari:

1. AD = *Architect Data*
2. TSS = *Time Saver Standart For building type*
3. HPD = *Hotel Palning Desing*
4. AP = Asumsi penulis

Tabel IV .2. Besaran Ruang.

KELOMPOK RUANG	KEBUTUHAN RUANG	STANDAR RUANG	SUMBER
FRONT OFFICE	- Lobby + Reseptionis	1,6m ² /org 9,5 – 11,5	NAD HPD
	- Security	m ² /org	HPD
	- Ruang General Manager	11,5 14 m ² /org 9,5 m ² /org	HPD NAD
	- Ruang Sekretaris	2 m ² /org	NAD
	- Ruang Tunggu	1,44 m ² /org	NAD
	- Toilet	1 m ² /org	
	- Wastafel		

GENERAL OFFICE	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang Administrasi - Ruang Keuangan - Ruang Pemasaran - Ruang Rapat - Ruang Istirahat - Toilet 	<ul style="list-style-type: none"> 2 m²/org 9,5 – 11,5 m²/org 9,5 – 11,5 m²/org 2 m²/org 2 m²/org 1,5 m²/org 1,44 m²/org 	<ul style="list-style-type: none"> NAD HPD HPD NAD AP NAD
KEGIATAN SERVICE	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang Laundry - Dry Cleaning - Ruang Setrika - Ruang Kain (Linen) - House Keeper - Gudang - Ruang Genset - Elektrikal 	<ul style="list-style-type: none"> 0,75 m² 0,75 m² 3 m² 2 m²/org 9,5 – 11,5 m² 24 m² - 1,5 m²/org 	<ul style="list-style-type: none"> NAD NAD SBT AP HPD NAD AP AP
FUNCTION ROOM	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang Serbaguna - Ruang Peralatan - Ruang Operator - Toilet - Wastafel 	<ul style="list-style-type: none"> 1,3 m²/org 25 m² 12 m² 1,44 m²/org 1 m²/org 	<ul style="list-style-type: none"> AP AP AP NAD NAD
HUNIAN TIPE VILLA	<ul style="list-style-type: none"> - Resort Tipe A - Resort Tipe B 	<ul style="list-style-type: none"> 90 m²/kamar 126 m²/kamar 	<ul style="list-style-type: none"> AP AP
HIBURAN DAN REKREASI	<ul style="list-style-type: none"> - Dive Center - Taman Bermain Anak - Lapangan Volli - Taman - Kamar Ganti - Ruang Bilas 	<ul style="list-style-type: none"> 30 cm² 279 m² 24m x 11m 2166 m² 1,25 m² 2,25 m² 	<ul style="list-style-type: none"> AP AP NAD AP NAD NAD
FASILITAS PENUNJANG	<ul style="list-style-type: none"> - Restaurant - Bar Pool - Gazebo - Spa 	<ul style="list-style-type: none"> 2 m²/org 2 m²/org 2 m²/org 115m² 	<ul style="list-style-type: none"> AP AP AP AP
MUSHOLLA	<ul style="list-style-type: none"> - Musholla - Toilet - Tempat Wudhu 	<ul style="list-style-type: none"> 1,2 m²/org 1,44 m²/org 1 m²/org 	<ul style="list-style-type: none"> NAD NAD AP
DERMAGA	<ul style="list-style-type: none"> - Dermaga 	<ul style="list-style-type: none"> 375 m² 	<ul style="list-style-type: none"> AP

4.2.6 Konsep Kebutuhan Bentuk dan Penampilan

1. Tujuan

Dengan adanya tinjauan terhadap kebutuhan bentuk dan penampilan akan membantu memperoleh bentuk dan penampilan bangunan yang sesuai dengan pendekatan konsep Arsitektur Biomimikri.

2. Dasar Pertimbangan

- a. Filosofi bentuk akan menunjang identitas bangunan
- b. Bentuk bangunan mempertimbangkan struktur dan efesiensi penataan ruang dan sirkulasi
- c. Mempertimbangkan aspek proporsi, keseimbangan dan pemilihan warna terhadap bangunan.

3. Kriteria

- a. Sesuai dengan Arsitektur Biomimikri
- b. Bentuk dan penampilan bangunan harus terkait dengan Arsitektur Biomimikri.
- c. Bentuk dan penampilan bangun sebaiknya terlihat menarik

4. Faktor yang mempengaruhi bentuk bangunan, yaitu:

- a. Adanya faktor fungsi dari unit kegiatan dalam bangunan
- b. Filosofi bangunan berkaitan erat dengan pembentukan bangunan
- c. Jelasnya orientasi bangunan
- d. Terdapat keserasian dalam bangunan dengan lingkungan sekitarnya.

Adapaun dasar filosofi bentuk yang terkait adalah :

Tabel IV .3. Filosofi Bentuk.

Bentuk	Dasar	Karakteristik
Hexagon	Alam, bentuk paling efisien, simetris.	<ul style="list-style-type: none"> • Penyesuaian terhadap tapak baik. • Ruang yang dihasilkan cukup efisien. • Dapat merangkum view pada enam sisinya.
Segitiga	Stabil, agung, beribawa, arah orientasi jelas.	<ul style="list-style-type: none"> • Penyesuaian terhadap tapak cukup baik. • Ruang yang dihasilkan kurang efisien • Dapat merangkum view pada tiga sisinya.
Persegi	Statis, dinamis, fleksibel, efisiensi tinggi, arah orientasi baik.	<ul style="list-style-type: none"> • Penyesuaian terhadap tapak baik • Pengaruh beban angin cukup kuat pada posisinya • Ruang yang di hasilkan sangat efisien • Dapat merangkum view pada empat sisinya

4.2.7 Perencanaan Ruang Luar

1. Tujuan

Tujuan dari adanya perencanaan lansekap adalah untuk merencanakan penataan ruang dan massa di alam terbuka dengan mengkomosisikan elemen-elemen lansekap baik alami maupun buatan sehingga terciptanya suatu keteraturan, keindahan, kenyamanan, keelarasan, dan keamanan lingkungan.

2. Dasar Pertimbangan

Dasar pertimbangan dalam perencanaan ruang luar yaitu:

a. Pola Tata Massa

Berdasarkan buku karya Francis D.K Ching, sebuah pola tata massa dilandaskan pada organisasi ruang, yaitu sebagai berikut:

- 1) Terpusat
 - 2) Linear
 - 3) Radial
 - 4) Cluster
 - 5) Grid
- b. Elemen lunak (softcape)
- c. Elemen Keras (hardcape)
- d. Sirkulasi dalam tapak

4.2.8 Tata Ruang Dalam

Tata ruang dalam (*interior*) merupakan perwujudan penampilan ruang dalam disesuaikan dengan karakter masing-masing agar dapat menunjang berbagai aktifitas yang berlangsung di dalamnya. Dasar pertimbangan yang digunakan yaitu :

1. Kesan yang ingin dicapai di dalam ruang
2. Sifat dan aktifitas masing-masing ruang
3. Volume kegiatan
4. Fungsi ruang
5. Efisiensi dan efektifitas penggunaan material *finishing interior*.

Aspek yang perlu diperhatikan dalam penataan ruang dalam yaitu :

- a. Pemilihan jenis prabot
- b. Pemilihan jenis penerangan
- c. Pemilihan jenis material

4.2.9 Konsep Struktur

Struktur merupakan bagian-bagian utama yang membentuk bangunan seperti pondasi, sloof, dinding, kolom, ring, kuda-kuda, dan

atap. Pada prinsipnya, elemen struktur berfungsi untuk mendukung keberadaan elemen nonstruktur yang meliputi elemen tampak, interior, dan detail arsitektur sehingga membentuk satu kesatuan. Setiap bagian struktur bangunan tersebut juga mempunyai fungsi dan perannya masing-masing. Kegunaan lain dari struktur bangunan yaitu meneruskan beban bangunan dari bagian bangunan atas menuju bagian bangunan bawah, lalu menyebarkannya ke tanah. Perancangan struktur harus memastikan bahwa bagian-bagian sistem struktur ini sanggup mengizinkan atau menanggung gaya gravitasi dan beban bangunan, kemudian menyokong dan menyalurkan ke tanah dengan aman.

Perencanaan struktur bangunan hotel resort ini mempertimbangkan berbagai hal yang terkait dengan sistem struktur dan konstruksi bangunan untuk bangunan hotel resort tapi pantai, jenis dan bahan struktur yang digunakan lahan terhadap pengaruh iklim, dan merupakan jenis struktur untuk daerah yang kondisi lahannya keras, kuat dan praktis dan ekonomis dalam pelaksanaannya dapat menahan beban angin dan gempa.

1. Sub Struktur

Sub struktur atau struktur bagian bawah pada bangunan (pondasi) yang berfungsi menyalurkan langsung beban bangunan ke tanah. Beberapa alternatif pondasi yang akan digunakan dalam perancangan bangunan :

- a. Pondasi tiang pancang
- b. Pondasi *bore pile*
- c. Pondasi rakit
- d. Pondasi poer
- e. Pondasi jalur/garis

2. Super Struktur

Super struktur merupakan bagian-bagian bangunan yang terletak di atas permukaan tanah dan di bawah atap, serta layak ditinggali oleh

manusia. Bagian dari super struktur di antaranya, dinding, core, kolom, dan balok.

3. Upper struktur

Merupakan struktur pada bagian atas bangunan, di antaranya yaitu dapat berupa rangka baja, rangka ruang, atau plat beton.

4.2.10 Utilitas Bangunan

Utilitas bangunan adalah suatu kelengkapan fasilitas bangunan yang digunakan untuk menunjang tercapainya unsur-unsur kenyamanan, kesehatan, keselamatan, kemudian komunikasi dan mobilitas dalam bangunan.

1. Instalasi Listrik

Dasar pertimbangan kebutuhan instalasi listrik untuk resort ini yaitu :

- a. Sistem pencahayaan dan pelaksanaannya harus berdasarkan Persyaratan Umum Instalasi Listrik (PUIL).
- b. Selain memiliki sumber listrik utama harus juga memiliki sumber listrik cadangan untuk mengantisipasi jika terputusnya aliran listrik dari sumber utama.
- c. Arus listrik harus terdistribusikan dengan baik ke semua titik yang telah direncanakan, dengan mempertimbangkan keamanan dalam penggunaan dan pemeliharannya.

2. Sistem Pencahayaan

Merencanakan sistem pencahayaan yang efektif dan efisien pada resort untuk menciptakan kenyamanan dalam beraktivitas dengan menggunakan sumber pencahayaan alami dan buatan.

3. Sistem Penghawaan

Merencanakan sistem penghawaan yang efektif dan efisien pada resort untuk menciptakan kenyamanan dalam beraktivitas dengan menggunakan sumber penghawaan alami dan buatan.

4. Sistem Plumbing

Merencanakan sistem jaringan air bersih dan sistem distribusi air kotor pada resort.

5. Sistem Komunikasi

Merencanakan sistem komunikasi pada resort untuk keberlangsungan berbagai aktivitas pada resort.

6. Sistem Transportasi Dalam Bangunan

Merencanakan sistem transportasi pada resort untuk keberlangsungan berbagai aktivitas di dalam resort.

7. Sistem pencegahan dan Penanggulangan Kebakaran

Merencanakan sistem pencegahan dan penanggulangan kebakaran pada resort untuk mengantisipasi dan mengatasi jika terjadi kebakaran.

8. Sistem Pembuangan Sampah

Merencanakan sistem pembuangan sampah pada resort agar terciptanya kenyamanan di dalam resort.

9. Sistem Keamanan

Merencanakan sistem keamanan pada resort untuk menjamin keamanan pengunjung dalam beraktivitas.