

2

VOLUME 18 NO.02, DESEMBER 2023

JURNAL PERSPEKTIF ARSITEKTUR



JURUSAN / PRODI ARSITEKTUR UPR



jpa@arch.upr.ac.id



<http://e-journal.upr.ac.id/index.php/JTA>



INFO JURNAL

DEWAN REDAKSI

Penanggung Jawab / Chairman :

Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya

Pemimpin Redaksi / Editor in Chief :

Dr. Noor Hamidah, ST., MUP.

Editor Bagian I

Fredyantoni F. Adji, S.T, M.Sc

Penyunting :

Theo Fransisco, S.T, M.Sc

Sekretariat :

Ferdinan, S.Pd

Alamat Redaksi/ Editor's Address

**Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya. Jl. H Timang
Kampus Tunjung Nyaho UPR. Palangka Raya 73112. Telp / Fax (0536) 3226487**

Penerbit / Publisher :

Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya

Dekan :

Frieda, S.T., M.T.

Ketua Jurusan/ Prodi :

Alderina Rosalia, S.T., M.T.

Jurnal Perspektif Arsitektur diterbitkan sebanyak 2 edisi dan 1 volume dalam 1 tahun pada bulan Juni dan Desember setiap tahunnya. Masing-masing edisi berisi 5 naskah/artikel dengan total 10 artikel dalam setahun.



JPA@ARCH.UPR.AC.ID



[HTTP://E-JOURNAL.UPR.AC.ID/INDEX.PHP/JTA](http://E-JOURNAL.UPR.AC.ID/INDEX.PHP/JTA)

KRITERIA RUMAH SUSUN BERDASARKAN PREFERENSI PENDUDUK DI TEPIAN SUNGAI KAHAYAN KELURAHAN PAHANDUT

Vinalia Efer¹, Indrabakti Sangalang²

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Palangka Raya, Kota
Palangka Raya

*Correspondent Author :

vinaliaefer09@gmail.com¹ Sangalangindrabakti@gmail.com²

Abstraksi : Perkembangan permukiman di sepanjang tepian Sungai Kahayan Kota Palangka Raya saat ini menghadapi dilema perkembangan permukiman organik dan tidak terkendali. Permukiman di bantaran Sungai Kahayan merupakan permukiman awal dengan pola permukiman unik yang menerus mengikuti arah dan bentuk sungai. Meskipun begitu, pada saat ini penduduk di tepian sungai Kahayan khususnya di daerah Pahandut tidak hanya tergolong oleh masyarakat awal saja (Dayak Ngaju) namun juga banyak masyarakat-masyarakat pendatang yang bersama-sama mengadu nasib di Kota Palangka Raya. Pertumbuhan warga yang sangat tinggi dan cepat membuat daerah ini menjadi tidak terkendali, permukiman yang padat dan kumuh menjadi akibat dari padatnya penduduk di kawasan ini. Hal ini yang kemudian menjadi permasalahan untuk pembahasan ini. Dengan bantuan beberapa arahan, Direktorat Jenderal Pelayanan Perumahan menerapkan beberapa langkah untuk memastikan perumahan yang layak bagi setiap warga negara, salah satunya dengan penyediaan Rumah Susun. Menggali preferensi dari calon penghuni untuk mengetahui kriteria hunian seperti apa rumah susun yang diinginkan agar pembangunan menjadi lebih efisien dan tepat sasaran dan menambah tingkat ketebatan penghuni yang mendukung keberhasilan rancangan.

Kata Kunci : Kriteria, Kriteria Rumah Susun, Preferensi, Pahandut

Abstract : *The development of settlements along the banks of the Kahayan River, Palangka Raya City, is currently facing the dilemma of developing organic and uncontrolled settlements. Settlements on the banks of the Kahayan River are early settlements with a unique settlement pattern that continues to follow the direction and shape of the river. Even so, at present the residents on the banks of the Kahayan river, especially in the Pahandut area, are not only classified as early people (Dayak Ngaju) but also many immigrant communities who jointly try their luck in Palangka Raya City. The very high and fast population growth has made this area uncontrollable, dense and slum settlements are the result of the dense population in this area. This then becomes the problem for this discussion. With the help of several directives, the Directorate General of Housing Services has implemented several steps to ensure adequate housing for every citizen, one of which is by providing flats. Exploring the preferences of the prospective occupants to find out the occupancy criteria of what kind of flats they want so that development becomes more efficient and on target and increases the level of occupant comfort that supports the success of the design.*

Keywords : *Criteria, Criteria for flats, Preferences, Pahandut.*

PENDAHULUAN

Penduduk yang berpindah dari desa ke kota biasa disebut urbanisasi dan sangat parah di negara-negara berkembang, dimana terjadi kesenjangan yang sangat besar antara pertumbuhan pembangunan kota dengan kondisi desa [1]. Aspek perkembangan lingkungan perkotaan merupakan hasil dari gelombang urbanisasi yang didorong oleh perkembangan fisik ruang dan infrastruktur kota yang menarik dan menggerakkan penduduk yang menginginkan kehidupan yang lebih baik. Kecepatan pembangunan juga membuat pembangunan perkotaan terkesan serampangan atau biasa dikenal dengan istilah *urban sprawl* [2]. Akibat pertumbuhan penduduk ini, permukiman telah membentuk kantong, yang selalu terlihat kumuh di seluruh bagian kota, penuh dan padat.

Pemanfaatan lahan khususnya di bantaran sungai di Indonesia, sangat penting untuk diperhatikan karena permukiman padat saat ini tumbuh di daerah aliran sungai yang sama dengan tumbuhnya pohon peneduh di sepanjang bantaran sungai. Hal yang sama juga terjadi di kota Palangka Raya yang berada di tepi sungai Kahayan. Di kawasan sepanjang Sungai Kahayan tepatnya di Kecamatan Pahandut, Desa Pahandut yang merupakan cikal bakal Kota Palangka Raya turut memengaruhi pesatnya perkembangan Kota Palangka Raya, mulai dari pembangunan dan pengembangannya. Perkembangan permukiman di tepian Sungai Kahayan di Kota Palangka Raya saat ini sedang menghadapi dilema dalam pembangunan permukiman yang bersifat organik dan tidak terkendali. Pertumbuhan warga yang sangat tinggi dan cepat membuat daerah ini menjadi tidak terkendali, permukiman yang padat dan kumuh menjadi akibat dari padatnya penduduk di kawasan ini.

Rumah Susun dalam beberapa tahun belakangan ini banyak menjadi alternatif pemerintah khususnya pada kota-kota yang tingkat kepadatan penduduknya tinggi. Selain itu, masih terdapat kesamaan sosial/budaya pada rumah tinggal yang penghuninya berasal dari lingkungan sekitar. Jadi penghuni tinggal membiasakan diri tinggal di bangunan vertikal saja. Mengenai rumah susun yang penghuninya berasal dari berbagai daerah; adanya perbedaan dimensi sosial/budaya; Oleh karena itu, penghuni harus menyesuaikan dengan berbagai cara, termasuk keuangan mereka (termasuk transportasi ke tempat kerja asalnya, dll). Tujuan pemerintah mengadakan program rumah susun adalah untuk “memenuhi kebutuhan sosial dan ekonomi yang menunjang kehidupan penghuni dan masyarakat dengan selalu mengutamakan tujuan pemenuhan kebutuhan perumahan dan permukiman yang layak, terutama bagi masyarakat berpenghasilan rendah,” (UU RI No. 20, Tahun 2011, Tentang Rumah Susun).” [3]

Adanya penggalan preferensi dari calon penghuni untuk mengetahui seperti apa rumah susun yang diinginkan agar pembangunan menjadi lebih efisien dan tepat sasaran dan menambah tingkat kebetahan penghuni yang mendukung keberhasilan rancangan. Faktor fisik, lingkungan, sosial, budaya dan ekonomi dapat mempengaruhi preferensi MBR dalam penggunaan hunian. Boumeester [4] menyatakan bahwa preferensi masyarakat merupakan sebuah sikap memilih dari sejumlah kecenderungan yang dilangsungkan oleh masyarakat itu sendiri dan searah dengan keinginan mereka.

KAJIAN PUSTAKA

Rumah susun ialah bangunan berlantai banyak yang dapat ditemukan baik di satu hunian maupun bangunan terstruktur fungsional lainnya dengan arah melintang dan vertikal, dan merupakan beberapa satuan yang unitnya dapat dimiliki dan digunakan secara terpisah, terutama sebagai tempat hunian, yang dilengkapi dengan bagian bersama, dan tanah bersama (Undang-undang No. 1 tahun 2011) [5]. Tujuan diadakannya rumah susun adalah untuk memenuhi kebutuhan sosial dan ekonomi guna menunjang kebutuhan hidup penduduk dengan mengutamakan perumahan yang layak huni dan terwujudnya perumahan, terutama bagi masyarakat berpenghasilan rendah. Ada beberapa kategori rumah susun di Indonesia, yakni yang pertama rumah susun negara, rumah susun umum, rumah susun khusus, dan rumah susun komersial. Jika berdasarkan status kepemilikan rumah susun dibagi menjadi dua, yakni rumah susun sederhana sewa dan rumah susun sederhana milik.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) preferensi merupakan suatu pilihan, kecenderungan, minat ataupun kesukaan. Preferensi mengandung arti sebagai suatu pilihan dan atau tindakan memilih. Preferensi dapat diartikan sebagai suatu pilihan suka atau tidak suka oleh seseorang terhadap suatu produk, barang, atau jasa yang dikonsumsi [6] menjelaskan bahwa preferensi konsumen mempengaruhi berapa banyak mereka membayar untuk produk atau layanan. Salah satu preferensi masyarakat adalah masyarakat ingin mencari tempat tinggal. Karena setiap individu pasti memiliki tujuan yang berbeda dalam memilih tempat tinggal yang sesuai dengan kebutuhannya dan dilengkapi dengan infrastruktur yang memadai di lingkungan tempat tinggal yang nyaman. Objek dari penelitian ini adalah yang masyarakat dengan penghasilan rendah. Selain itu, ada sejumlah faktor yang mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap situasi saat ini, seperti produktivitas pasar secara keseluruhan, yang sedang menurun, dan kegigihan penduduk sebagai akibat dari kegagalan proses untuk mencapainya.

METODE

Metode yang akan digunakan dalam artikel ini adalah deskriptif kualitatif. Istilah "penulisan kualitatif" [7] mengacu pada metode penulisan yang menggunakan data deskriptif dalam satu atau lebih kategori. yang tertulis atau lisan dari orang tertentu dan perilakunya yang diamati. Selain itu, jenis penelitian ini dilakukan selama periode waktu yang secara holistik difokuskan untuk mengemukakan individu sebagai alat atau objek penelitian dan melakukan analisis data yang mendalam. Penelitian ini pun berfokus pada fenomena sosial, pemberian suara pada perasaan dan preferensi dari objek atau partisipan.

Sesuai dengan objek penelitian yang menjadi fokus dalam penelitian yaitu kriteria rumah susun bagi penduduk di tepian sungai Kahayan, Kelurahan Pahandut, Kota Palangka Raya, maka penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan informasi yang peneliti peroleh dan hasil penelitian. Dengan metode ini, maka peneliti akan mendapatkan data sesuai dengan data yang ada di lapangan. Peneliti melakukan penelitian berlokasi di Kelurahan Pahandut RT IV kota Palangka Raya. Peneliti memilih tempat strategis ini untuk mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan penelitian yang sedang penulis teliti. Sedangkan untuk waktunya sendiri penelitian ini dilakukan pada bulan Desember 2022. Sugiyono (2018) [8] berpendapat istilah Istilah "populasi" mengacu pada generalisasi berdasarkan karakteristik dan kualitas individu yang diterapkan oleh

peneliti untuk mengulas data yang nantinya dapat digunakan untuk menarik kesimpulan.

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik pengambilan sampel dari seluruh populasi yang ada, dan diambil beberapa sampel yang diharapkan dapat mewakili populasi yang sesungguhnya. Dalam hal ini, metode acak sederhana digunakan untuk sampel (simple random sampling) karena kumpulan objek yang terkait relatif identik. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa terdapat kelompok masyarakat berpenghasilan rendah yang bermukim di lingkungan sekitar lokasi penelitian. Dari populasi di lokasi penelitian yang berjumlah 40.435 jiwa dan sampel yang akan diterapkan dalam analisis ini akan mencakup dua puluh responden.



Gambar 1. Peta Perbatasan Desa Pahandut, Kecamatan Pahandut, Kota Palangka Raya [9]

ANALISIS PREFERENSI MASYARAKAT BERPENDHASILAN RENDAH DI KELURAHAN PAHANDUT TERHADAP RUMAH SUSUN

Analisis preferensi masyarakat di Kelurahan Pahandut ini meliputi empat hal penting, yakni jarak, harga, kondisi bangunan, dan kondisi lingkungan. Sebelumnya penelitian ini mengikut sertakan 20 responden yang merupakan masyarakat yang tinggal di pinggiran sungai Kahayan seperti yang telah terlampir pada lokasi penelitian di atas dan MBR yang diwawancarai ini Sebagian besar masih tinggal ditempat tinggal sewaan atau yang biasa disebut Barak.



Gambar 2. Diagram ketertarikan masyarakat terhadap rumah susun (Sumber: Penulis, 2022)

Terdapat dua macam Rumah Susun yang berdasarkan kepemilikan: Rumah Susun Sewa dan Milik. 70% masyarakat berpenghasilan rendah memilih Rusunami karena tidak ada tagihan di kemudian hari. 30% masyarakat berpenghasilan rendah lainnya memilih Rusunawa agar harga sewa dapat disesuaikan dengan pendapatan keluarga per bulannya.

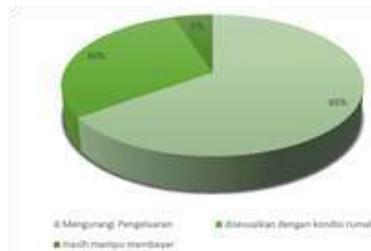
Preferensi MBR dalam Pemilihan Fasilitas Hunian Berdasarkan Jarak Tempat Tinggal ke Tempat Kerja



Gambar 3. Diagram pemilihan tempat tinggal berdasarkan jarak ke lokasi kerja (Sumber: analisa Penulis, 2022)

Berdasarkan hasil penelitian, sebanyak 6,30% responden tempat kerja yang cukup dekat dengan huniannya saat ini, dan sebanyak 7.35% responden dengan tempat kerja yang dekat dengan huniannya saat ini. Hal ini tentunya memiliki pengaruh terhadap preferensi MBR terhadap Rumah Susun terutama dalam pemilihan dan penentuan lokasi pembangunan.

Preferensi MBR dalam Pemilihan Fasilitas Hunian Berdasarkan Harga/Sewa Bangunan



Gambar 4. Diagram pemilihan tempat tinggal berdasarkan harga sewa (Sumber: analisa Penulis, 2022)

Hal ini dapat dilihat dari tanggapan pentingnya mempertimbangkan sewa/kontrak tempat tinggal murah dan terjangkau kurang lebih 30% dari penghasilan per bulan dikarenakan bagi masyarakat berpenghasilan rendah hal ini dapat mengurangi pengeluaran mereka tiap bulannya. 65% MBR menyatakan hal ini akan mampu mengurangi pengeluaran mereka tiap bulannya. 30% masyarakat berpenghasilan rendah menyatakan hal ini dapat disesuaikan dengan kondisi hunian yang mereka dapat, dan 5% diantaranya masih mampu mengeluarkan biaya untuk hal sewa hunian.

Preferensi MBR dalam Pemilihan Fasilitas Hunian Berdasarkan Kondisi Bangunan



Gambar 4. Diagram pemilihan tempat tinggal berdasarkan kondisi bangunan

(Sumber: analisa Penulis, 2022)

30% responden menyatakan hunian dengan kondisi bangunan dengan fasilitas ruang yang lengkap dan luas untuk keeluasaan dalam hunian. 25% menyatakan hunian dengan kriteria ini dapat mendukung jumlah keluarga, dan 25% lainnya mendukung kegiatan keseharian, serta 20% diantaranya dapat menyesuaikan dengan kondisi pendapatan atau terjangkau.

Preferensi MBR dalam Pemilihan Fasilitas Hunian Berdasarkan Kondisi Lingkungan



Gambar 4. Diagram pemilihan tempat tinggal berdasarkan kondisi bangunan (Sumber: analisa Penulis, 2022)

Preferensi masyarakat berpenghasilan rendah terhadap kondisi lingkungan yang tidak kumuh, tidak banjir, dan tidak padat menyatakan bahwa bagi mereka sangat penting untuk mempertimbangkannya. 45% mementingkan hal ini demi keselamatan dan Kesehatan keluarga, 20% menyatakan penting demi kenyamanan hunian, dan 35% mementingkan kondisi lingkungan agar jauh dari resiko bencana seperti kebakaran.

Tabel 1. Kriteria Rumah Susun Berdasarkan Preferensi Penduduk di Tepian Sungai Kahayan Kelurahan Pahandut

No	Variabel	Kriteria	Keterangan
1	Jarak tempat tinggal ke tempat bekerja	Waktu tempuh tidak lebih dari 30 menit dari tempat tinggal menuju tempat bekerja.	Sebanyak 65% dari responden saat ini tinggal dengan waktu perjalanan ke tempat bekerja kurang dari 30 menit.
2	Harga sewa bulanan	Harga sewa bulanan tidak melebihi jumlah pendapatan MBR per bulannya.	Dengan sasaran penelitian adalah MBR dengan rata-rata pendapatan per bulan Rp 1.500.000;
3	Kondisi Bangunan	Kecukupan ruang dalam hunian dapat meningkatkan kenyamanan tinggal serta keeluasaan dalam beraktivitas sehari-hari.	Fasilitas kebutuhan ruang seperti: 2 kamar tidur, mushola, ruang tamu dan keluarga, dapur, serta toilet dan kamar mandi yang dipisah. Fasilitas pendukung seperti ruang komunal antara tetangga, lapangan bermain anak, dan lapangan olah raga.

			 <p>Contoh kebutuhan ruang.</p>
4	Kondisi Lingkungan	Tidak kumuh, tidak padat, bersih, bebas banjir, dan keamanan yang terjamin.	Situasi lingkungan yang dapat mendukung kesejahteraan para penghuni. Selain itu, daya dukung lingkungan seperti lingkungan yang bersih untuk mendukung kesehatan keluarga penghuni dan lingkungan yang dapat meningkatkan kenyamanan dan ketahannya para penghuni.

KESIMPULAN

Tujuan diadakannya program rumah susun yakni sebagai penjamin terwujudnya rumah susun yang layak huni dan murah pada lingkungan yang sehat, dengan keamanan yang tinggi dan berkelanjutan demi terciptanya ruang hidup yang terintegrasi sebagai upaya berfokus pada pengembangan ekonomi, sosial, dan budaya dalam skala yang sederhana. Dalam proses perancangan perlu melibatkan masyarakat yang menjadi sasaran, dalam hal ini adalah preferensi mereka.

Berdasarkan analisa preferensi, ada empat kriteria penting menurut masyarakat tepian sungai Kahayan, yakni: 1) Pemilihan lokasi tempat tinggal yang tidak jauh dari tempat bekerja. 2) Memilih tempat tinggal dengan harga sewa per bulan yang terjangkau, 3) Memilih tempat tinggal dengan kebutuhan ruang yang cukup, dan 4) Memilih tempat tinggal kondisi lingkungan yang aman, jauh dari kepadatan dan banjir, serta tidak kumuh.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. Sumodiningrat, *Pemberdayaan sosial: kajian ringkas tentang pembangunan manusia Indonesia*. Penerbit Buku Kompas, 2007.
- [2] T. J. Nechyba and R. P. Walsh, "Urban sprawl," *J. Econ. Perspect.*, vol. 18, no. 4, pp. 177–200, 2002.
- [3] TEU Pemerintah Pusat Indonesia, "Undang-undang (UU) Nomor 20 Tahun 2011 tentang Rumah Susun." p. 20, 2011.
- [4] T. Bouwmeester *et al.*, "A physical and functional map of the human TNF- α /NF- κ B signal transduction pathway," *Nat. Cell Biol.*, vol. 6, no. 2, pp. 97–105, 2004.
- [5] P. P. T.E.U. Indonesia, "Undang-undang (UU) Nomor 1 Tahun 2011 tentang Perumahan dan Kawasan Permukiman." Jakarta Pusat, p. 20, 2011.
- [6] Sutoyo, "KEANEKARAGAMAN HAYATI INDONESIA Suatu Tinjauan : Masalah dan Pemecahannya," *bUANA sAINS vOL 10 nO.2 101 - 106*, vol. 10, pp. 101–106, 2010.
- [7] L. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Edisi revi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.

- [8] R. Fitriani and S. Sugiyono, "Perilaku Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Yogyakarta," *J. Culin. Educ. Technol.*, vol. 7, no. 2, 2018.
- [9] U. Abrar, "RUMAH SUSUN DI KAWASAN SUNGAI KAHAYAN KOTA PALANGKARAYA DENGAN PENDEKATAN FLEKSIBILITAS," 2019.

PERANCANGAN AGROWISATA IKAN JELAWAT DI KOTA SAMPIT

Dewina Maharani Lesmana¹, Herwin Sutrisno², Theresia Susi³

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Palangka Raya,
Palangka Raya

Correspondent Author :

dedewina130@gmail.com

Abstraksi : Kota Sampit memiliki posisi yang strategis dalam jalur perdagangan yang dialiri dengan sungai besar yakni Sungai Mentaya, memiliki banyak keragaman fauna air tawar salah satunya yaitu Ikan Jelawat. Ikan Jelawat yang banyak ditemui di Sungai Mentaya menjadikan Ikan Jelawat ini sebagai Ikon Kota Sampit yang dapat dilihat pada sepanjang koridor jalan Tjilik Riwut sepanjang 2 km dan tugu Ikan Jelawat pada ruang terbuka di dekat dermaga Pelabuhan Kota Sampit. Tujuan rancangan agrowisata Ikan Jelawat ialah mengoptimalkan potensi eksisting site dengan pendekatan arsitektur simbolik. Metode yang digunakan metode perancangan *Linier Basic*. Hasil perancangan terlihat bahwa kawasan agrowisata Ikan Jelawat di Kota Sampit dapat memwadahi kegiatan yang berhubungan dengan Ikan Jelawat sebagai kegiatan edukasi pengenalan jenis-jenis fauna air tawar di Sungai Mentaya dan olahan Ikan Jelawat menjadi kuliner atau oleh-oleh, dan berinteraksi sesama pengunjung dan hewan-hewan pada kawasan. Bangunan yang desain dengan pendekatan arsitektur simbolik dimaksud agar dapat menjadi ikon dari kawasan di Kota Sampit yang berhubungan dengan Ikan Jelawat.

Kata Kunci : Agrowisata, Ikan Jelawat, Kota Sampit, Arsitektur Simbolik

Abstract : *Sampit city has a strategic position in the trade route that is flowed by a large river, the Mentaya River, has a lot of diversity of freshwater fauna, one of which is the Jelawat fish. Jelawat fish that are found in the Mentaya River make this Jelawat Fish an icon of Sampit city that can be seen along the 2 km jalan Tjilik Riwut corridor and Jelawat fish monument in an open space near the Sampit City Port Dock. The purpose of Jelawat fish agrotourism design is to optimize the potential of the existing site with a symbolic architectural approach. The method used basic linear design method. The design results show that the Jelawat fish agro-tourism area in Sampit City can accommodate activities related to Jelawat fish as educational activities for the introduction of types of freshwater fauna in the Mentaya River and processed Jelawat fish into culinary or souvenirs, and interacting with fellow visitors and animals in the area. The building, which is designed with a symbolic architectural approach, is intended to be an icon of the area in Sampit city related to Jelawat fish..*

Keywords : Agrotourism, Jelawat Fish, Sampit City, Symbolic Architecture

PENDAHULUAN

Kota Sampit menjadi daerah yang relatif maju berkat posisinya yang strategis di jalur perdagangan, terutama karena potensinya dalam bidang kelautan dan perikanan. Potensi yang dimiliki Kota Sampit tidak terlepas dari jalur sungai yang terdapat pada Kota Sampit yaitu Sungai Mentaya, yang memiliki Panjang 400 kilometer dengan lebar 350 meter dan kedalamannya 6 meter. Selain berfungsi sebagai jalur air yang menghubungkan berbagai wilayah, Sungai Mentaya juga kaya akan fauna air tawar, termasuk Ikan Jelawat yang hanya ada di pulau Kalimantan dan Sumatera. Karena banyaknya Ikan Jelawat di Sungai Mentaya, Sebagian nelayan Sampit sejak abad ke-14 bergantung pada Ikan Jelawat sebagai sumber pendapatan mereka. Pada akhirnya, pemerintah Kota Sampit menetapkan Ikan Jelawat sebagai simbol kota.

Untuk meningkatkan produksi Ikan Jelawat agar tidak mengalami penurunan produksi. Salah satu cara untuk mengatasinya ialah meningkatkan bibit benih dari Ikan Jelawat itu sendiri. Dalam pembibitan Ikan Jelawat ini dapat diiringi dengan produksi dari panennya Ikan Jelawat yang dapat dikonsumsi atau dimanfaatkan oleh masyarakat dan kegiatan produksi ini menjadikan daya tarik wisata tersendiri bagi masyarakat, hal ini ditunjang dengan kunjungan wisatawan yang tiap tahun meningkat.

Dalam segi bangunan yang direncanakan, belum terdapat wadah kegiatan yang menampung kegiatan jual beli dan rekreasi untuk aktivitas interaksi publik antara masyarakat umum dengan yang berkaitan dengan Ikan Jelawat. Penggunaan konsep kawasan atraksi untuk penataan ruang dalam pada restoran, market atau oleh-oleh, dan area atraksi Ikan Jelawat dari pencapaian, organisasi ruang, sirkulasi, hubungan ruang untuk menunjang fungsi bangunan selain sebagai kawasan edukasi atraksi juga sebagai tanda pengenalan bagi masyarakat yang berkaitan dengan Ikan Jelawat.

Menurut uraian tersebut, penting untuk memiliki lokasi yang dapat menampung kegiatan yang terkait dengan perikanan Ikan Jelawat, termasuk kegiatan pendidikan untuk edukasi berbagai jenis fauna air tawar di sungai-sungai Kalimantan, kuliner dan market untuk penjualan hasil produksi dalam satu massa bangunan untuk menunjang fungsi bangunan selain sebagai kawasan edukasi atraksi juga sebagai tanda pengenalan bagi masyarakat yang berkaitan dengan Ikan Jelawat di Kota Sampit, Kalimantan Tengah.

KAJIAN PUSTAKA

Agrowisata

Agrowisata merupakan jenis kegiatan wisata yang menggunakan agrobisnis sebagai objek wisata dalam rangka meningkatkan pengetahuan, perjalanan, rekreasi, dan hubungan dagang di bidang pertanian [1]. Menurut Spillane [2] untuk mengembangkan suatu kawasan menjadi kawasan wisata (termasuk juga agrowisata), harus dipenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

a) *Attractions*

Daya Tarik yang dimaksud dalam rangka pembangunan agrowisata adalah hamparan kebun/lahan pertanian, keindahan alam, keindahan taman, budaya petani dan segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan pertanian tersebut.

b) *Facilities*

Pembangunan fasilitas umum, telepon umum, pemberhentian angkutan umum, dan restoran pada pusat pasar.

c) *Infrastructure*

Sistem irigasi, Jaringan komunikasi, fasilitas kesehatan, terminal transportasi,

sumber listrik dan energi, sistem pembuangan limbah/air, jalan raya dan sistem keamanan menjadi salah satu syarat dalam infrastruktur.

d) *Transportation*

Transportasi umum, terminal bus, sistem keamanan penumpang, sistem Informasi perjalanan, tenaga Kerja, kepastian tarif, peta kota/objek wisata menjadi salah satu syarat dalam transportasi.

Ikan Jelawat

Ikan Jelawat memiliki bentuk tubuh yang agak membulat dan memanjang, menandakan bahwa Ikan Jelawat merupakan perenang yang cepat. Bagian atas kepala rata, mulutnya berukuran sedang, garis literal terus menerus, punggung hijau keperakan dan putih keperakan di bagian perut, sirip dada dan perut berwarna merah, gurat sisi melengkung sedikit ke bawah dan diakhiri bagian ekor bawah yang kemerah-merahan, memiliki dua pasang sungut. Posisi perut terhadap sirip pada abnormal dan sirip ekor bentuknya bercagak, gurat sisi berada di atas sirip dada memanjang mulai dari belakang overculum sampai pangkal sirip ekor [3].



Gambar 1 Ikan Jelawat [4]

Arsitektur Simbolik

Arsitektur Simbolis adalah seni dan ilmu Teknik desain dan perencanaan bangunan yang didasarkan pada perwujudan langsung dari tanda dan simbol. Simbol adalah preskripsi buatan manusia yang digunakan tidak hanya untuk mengidentifikasi tetapi juga untuk menyajikan suatu objek [5]. *Simbol* digunakan untuk melambangkan konsep, nilai atau maksud tertentu dengan menyederhanakan pemikiran, gagasan atau fenomena yang berkembang di sekitar lingkungan alam manusia. Ciri pembeda simbol ialah bahwa ada beberapa cara untuk menafsirkan maknanya.

Ada beberapa jenis simbol, masing-masing terkait dengan simbol itu sendiri, kesan yang dibuat oleh bentuk simbol dan pesan langsung yang disampaikan oleh simbol yang semuanya digambarkan dengan cara yang berbeda. Seperti simbolis yang agak tersamar atau tidak langsung dan simbolis langsung atau metafora. Tetapi pada pemakaian simbolis metafora dapat terbagi menjadi dua pemakaian seperti:

a. Pemakaian metafora secara lugu dan langsung

Merupakan penggunaan metafora secara lugu dan langsung serafit terang-terangan. Bentuk ini biasanya menentukan penggunaan bangunan untuk tujuan tertentu. Ditinjau dari bentuk penggunaannya, tampilannya tidak memiliki arti selain bentuk

aslinya yang menyiratkan bahwa bangunan tersebut tidak memiliki makna filosofis yang mendalam.

b. Pemakaian secara tidak langsung

Suatu bentuk penerapan yang tidak secara langsung mengambil bentuk apa pun melainkan melalui tahap transformasi. Akibatnya, reaksi setiap pengamat terhadap bangunan itu unik. Ada kiasan metafisik yang menggambarkan alam seperti binatang dan tumbuhan. Nilai dan sentiment dicampur dengan keinginan dan perasaan bawah sadar untuk imajinasi dan pencapaian teknis.

Arsitektur simbolik memiliki beberapa prinsip yaitu :

- a. Mencoba memindahkan keterangan dari suatu subjek ke subjek lain.
- b. Mencoba untuk melihat atau merasakan suatu subjek seolah-olah itu merupakan sesuatu yang lain.
- c. Menggeser penekanan pemeriksaan dari satu area konsentrasi ke area konsentrasi lainnya (dengan harapan bahwa dengan membandingkan atau melampaui ekstensi, dapat melampaui menginterpretasikan masalah yang sedang didiskusikan dengan cara baru).

Dapat dilihat dari uraian di atas bahwa banyak desain yang bersifat simbolis untuk memperoleh pengakuan luas dari para pengamat. Manusia membutuhkan konsep dan bentuk yang dapat mengubah sesuatu dalam kehidupannya menjadi situasi yang bermakna.

METODE

Pada perancangan ini menggunakan metode perancangan dengan studi literatur untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai objek rancangan desain dan tema yang dipilih, dilanjutkan dengan studi banding untuk mengamati objek kajian. Dalam perancangan agrowisata Ikan Jelawat menggunakan lima cara dalam metode perancangan ini, antara lain:

- 1) *Brief*, menguraikan tinjauan umum, studi preseden, tinjauan teknis objek desain, kriteria desain.
- 2) *Analysis*, menguraikan analisis tapak, ruang dalam, ruang luar, bentuk bangunan, bentuk tapak, struktur bangunan, interior dan eksterior.
- 3) *Synthesis*, skematik desain tapak, ruang dalam, ruang luar, struktur, bangunan, dan tapak.
- 4) *Implementation*, konsep desain dalam perancangan.
- 5) *Communication*, paparan tentang penjelasan desain perancangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi Tapak

Menurut Peraturan Daerah Kabupaten Kotawaringin Timur Nomor 2 Tahun 2016 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Kabupaten Kotawaringin Timur Tahun 2016-2025 [6] dan Rencana Detail Tata Ruang kawasan perkotaan Kota Sampit menyatakan bahwa area pada Jalan H.M Arsyad diperuntukan untuk kawasan pariwisata. Dalam hal ini Kawasan agrowisata merupakan bagian dari pariwisata yang pada dasarnya adalah bentuk pembangunan ekonomi berbasis sumber daya alam.



Gambar 2 Lokasi Tapak / site

Pemilihan Lokasi Untuk Perancangan Agrowisata Ikan Jelawat di Kota Sampit berada di Jalan H.M Arsyad, Kota Sampit, Kabupaten Kotawaringin Timur, Kota Sampit, Kalimantan Tengah dengan luasan 3,5 Ha dan berada di kawasan pariwisata. Memiliki lebar jalan 8 meter dengan Garis Sempadan Bangunan (GSB) seluas 4 meter, Koefisien Dasar Bangunan (KDB) memiliki nilai maksimal 60%, Koefisien Lantai Bangunan (KLB) memiliki nilai maksimal 2,4, Koefisien Daerah Hijau (KDH) memiliki nilai maksimal 20%.

Berdasarkan besaran ruang yang dibutuhkan oleh fasilitas agrowisata Ikan Jelawat ini dapat ditentukan kebutuhan luasan tapak yang sesuai dengan fungsi fasilitas perencanaan agrowisata Ikan Jelawat ini: (a) Market total 1.858; (b) Restoran dengan total 1.331; (c) Rumah Edukasi dengan total 533; (d) Bangunan Service dengan total 149; (e) Bangunan Penunjang Kawasan dengan total 3.495.

Konsep Dasar

Konsep dasar Agrowisata Ikan Jelawat di Kota Sampit ini melingkupi rancangan pada fasilitas yang dapat memwadahi kegiatan edukasi wisata tentang cara pengolahan dengan bahan dasar Ikan Jelawat dan market yang menjual-beli hasil olahan Ikan Jelawat. Bangunan fasilitas edukasi dan market Ikan Jelawat memenuhi kriteria desain berdasarkan prinsip pada pengkondisian ruang. Sedangkan untuk fasad bangunan memenuhi kriteria desain berdasarkan pendekatan arsitektur simbolik. Penataan massa pada elemen kawasan tersusun dari massa bangunan dengan memanfaatkan eksisting site dengan mengkonversi air yang dapat dimanfaatkan bagi lingkungan. Penggunaan material terbarukan ataupun material lokal sehingga memberikan kenyamanan bagi pengguna. Variabel dan kriteria desain dapat diperoleh sebagai berikut:

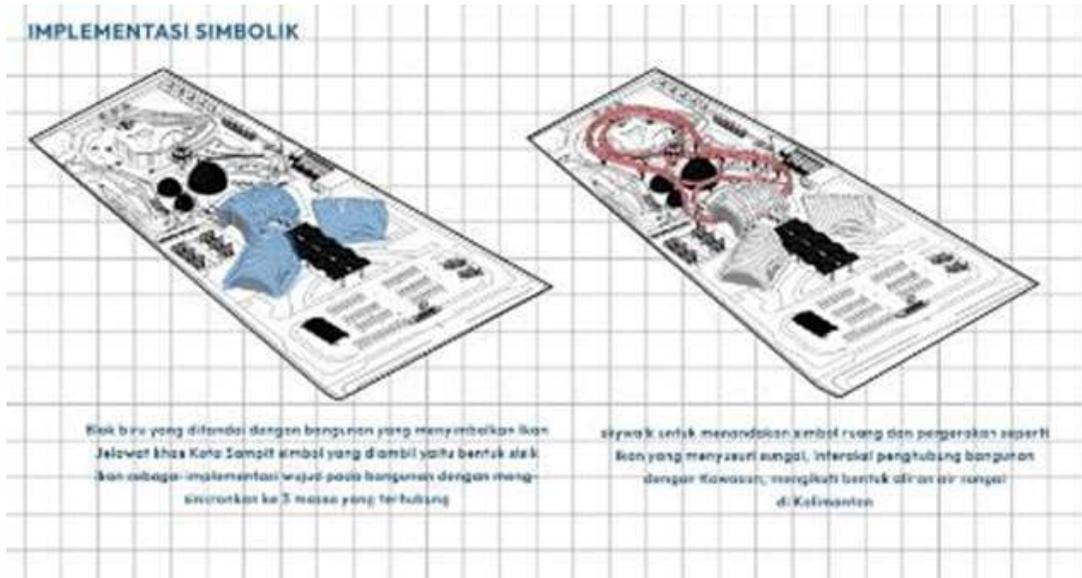
Tabel 1 Rumusan Variabel dan Kriteria Desain Perancangan Agrowisata Ikan Jelawat

Aspek	Variabel	Kriteria
Agrowisata Ikan Jelawat	Lokasi	Dekat dengan sungai yang menjadi focal point utama dari agrowisata. Akses mudah dicapai dari kota oleh kendaraan, terutama kendaraan roda empat. Memiliki struktur tanah yang tidak terlalu landai dan terbilang datar, memungkinkan dibangun tanpa memberikan dampak negative terhadap kelestarian lingkungan.
	Fasilitas	Fasilitas sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan pada

		agrowisata
	Bangunan	Tersedia sarana dan prasarana agrowisata berupa ruang tertutup (aquarium dan market, ruang terbuka (taman lansekap), kombinasi antar keduanya (tempat pemancingan).
	Sirkulasi	Didominasi oleh pengunjung agrowisata Untuk pengelola atau karyawan dibedakan dengan pengunjung
	Ruang Dalam dan Ruang Luar	Penataan massa pada elemen kawasan tersusun dari massa bangunan dan vegetasi dengan membentuk ruang terbuka sebagai fokusnya. Pembagian zona ruang menyesuaikan fungsi dan pelaku kegiatan Organisasi ruang yang berorientasi pada massa yang dianggap paling bernilai dengan tetap menghasilkan pola yang dinamis secara visual. Pola sirkulasi yang mengkombinasi memberikan kesempatan untuk berhenti sejenak, beristirahat dan melakukan orientasi ulang. Jalur yang membedakan arah pencapaian ke bangunan berdasarkan pengunjung dan pelaku servis atau angkutan muatan barang.
Arsitektur Simbolik	Kawasan / Tapak	Site memperlihatkan keserasian /keselarasan dengan lingkungan yang sudah ada sebelumnya
	Rupa Bangunan	Menggunakan motif-motif desain bangunan sekitar seperti bentuk pola irama bukaan dan juga ornamen
	Bentuk Bangunan	Bentuk yang tidak secara langsung menggambarkan fungsi dari bangunan dengan maksud tertentu
	Ruang	Alokasi dan orientasi elemen-elemen ruangan dengan persyaratan kondisi sosial dan fisik tertentu Zona ruang dan ruang lantai tidak tergantung pada persyaratan formal mereka sendiri serta fasad bangunan utama terkait.

Konsep Kawasan

Kegiatan Agrowisata Ikan Jelawat digambarkan dengan kegiatan edukasi yang mencakup rekreasi di dalamnya sehingga zonasi ruang luar berhubungan dengan sirkulasi. Pemahaman tentang Ikan Jelawat dan fauna ikan air tawar lainnya memberikan edukasi dan pengalaman baru bagi pengunjung. Gagasan Agrowisata kemudian menjadi landasan untuk menghubungkan kegiatan-kegiatan ini ke setiap zona melalui kombinasi *softscape* dan *hardscape* yang sesuai dengan iklim.



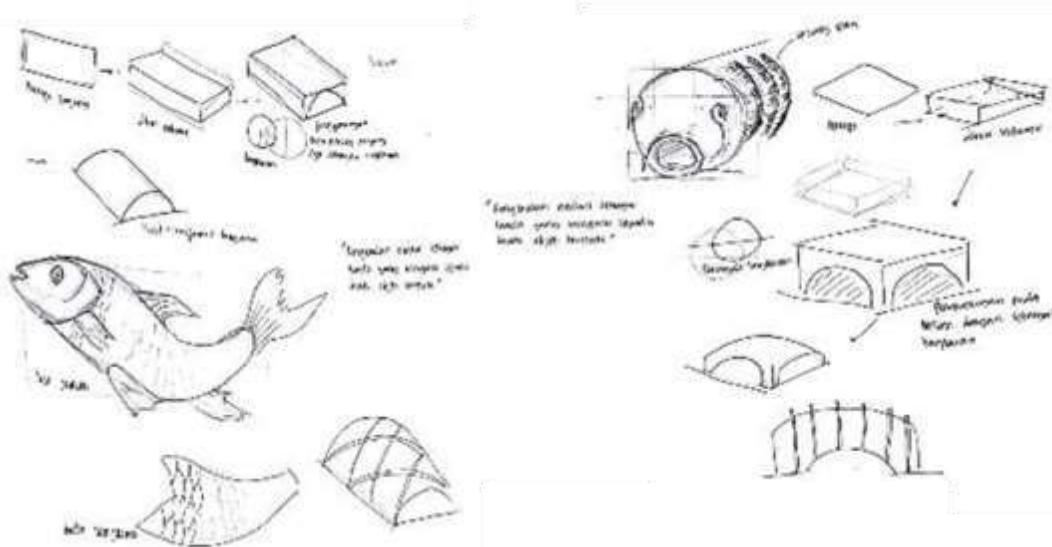
Gambar 3 Rencana Konsep Kawasan



Gambar 4 Desain Perancangan Kawasan (Perspektif)

Konsep Desain Bangunan

Ikan Jelawat yang menjadi identitas ikan khas Kota Sampit yang akan diterapkan pada perancangan bentuk bangunan pada agrowisata Ikan Jelawat. Konsep diterapkan pada bentuk bangunan mengambil bentuk kepala dan badan Ikan Jelawat, yang mana makna dari kepala lebih mendetail ialah insang Ikan Jelawat ini sendiri sebagai kehidupan pada agrowisata ini, adanya kepala ataupun insang Ikan Jelawat sebagai salah satu sumber kehidupan pada agrowisata Ikan Jelawat.



Gambar 5 . Konsep Desain Bangunan

Konsep Struktur

Sistem struktur menggunakan struktur bangunan dan pondasi yang berkombinasi menyesuaikan kondisi tanah, lingkungan dan fungsi bangunan. Struktur konstruksi yang dipilih ialah jenis kerangka yang efisiensi dan memiliki kekuatan dengan elemen struktur yang besar. Struktur pada bangunan dibagi menjadi tiga, sebagai berikut:

1. Struktur Bawah

Pondasi yang digunakan adalah pondasi tiang pancang untuk bangunan market, restoran dan rumah edukasi, dengan pertimbangan bangunan menggunakan struktur atap *space frame*.

2. Struktur Badan

Struktur konstruksi badan bangunan Sebagian besar tersusun atas kolom dan balok yang bermaterial dari beton bertulang. Selain itu, material baja dengan struktur bentang lebar digunakan pada bangunan rumah edukasi, market, dan restoran, karena dibutuhkan ruangan yang tidak mengganggu kegiatan banyak manusia.

3. Struktur Atap

Struktur atap bangunan merupakan struktur *space frame* yang digunakan pada bangunan rumah edukasi, bangunan market, dan bangunan restoran. Sedangkan, atap pada bangunan kecil-kecil pada kawasan seperti snack bar, toilet umum, dan loket tiket menggunakan atap dak dicor beton.

Fasilitas Agrowisata

a. Market

Market pada agrowisata Ikan Jelawat menjadikan wadah yang dapat memfasilitasi jual beli yang mana produk yang diperoleh dari hasil olahan Ikan Jelawat maupun produk-produk yang dijadikan sebagai oleh-oleh khas Kalimantan.



Gambar 6 Desain Perancangan Market Argrowisata Ikan Jelawat

b. Restoran

Restoran pada kawasan agrowisata Ikan Jelawat yang memiliki bentuk fasad bangunan sebagai badan ikan yang merupakan salah satu bagian kehidupan bagi Ikan Jelawat ataupun kawasan agrowisata ini memiliki fungsi bangunan sebagai wadah untuk pengunjung yang dapat menikmati sajian makanan olahan dari Ikan Jelawat maupun makanan khas dari Kalimantan.



Gambar 7 Tampak Bangunan Restoran

c. Rumah Edukasi

Rumah Edukasi yang menjadikan bangunan utama pada agrowisata ini merupakan wadah untuk memberikan edukasi kepada pengunjung seperti edukasi tentang fauna-fauna air tawar yang ada di Kalimantan dan juga wadah seperti *workshop* mengenai edukasi tentang olahan apa saja yang dapat diperoleh dari bahan dasar Ikan Jelawat.



Gambar 8 Desain Bangunan Rumah Edukasi

Selain menyajikan edukasi tentang Ikan Jelawat pada bangunan ini pengunjung dapat mengakses *Skywalk* yang menjadi salah satu interaksi antara pengunjung dengan kawasan agrowisata. *Skywalk* pada kawasan juga merupakan salah satu sirkulasi yang dapat menghidupkan suasana pada kawasan, agar sirkulasi pada kawasan agrowisata terus mengalir.



Gambar 9 Desain Sky Walk

d. Atraksi Interaksi Hewan



Gambar 10 Desain Kolam Ikan Jelawat



Gambar 11 Desain Kolam Bebek dan Soang



Gambar 12 Desain Kandang Burung Enggang



Gambar 13 Desain Kandang Buaya



Gambar 14 Desain Kolam Pemancingan

Gambar 15 Desain Kandang Monyet dan Orang Utan

e. Fasilitas Penunjang



Gambar 16 Desain Area ATV

Gambar 17 Desain Fun Archery



Gambar 18 Desain Gazebo

Gambar 19 Desain Toilet Umum



Gambar 20 Desain area Susur Sungai

Gambar 21 Desain Area *Snack Bar*

KESIMPULAN

Agrowisata Ikan Jelawat di Kota Sampit merupakan wisata alternatif baru sekaligus menjadi wadah baru dalam memperkenalkan Ikan Jelawat kepada masyarakat melalui

edukasi dan interaksi dari Ikan Jelawat mengenai kehidupan dan manfaatnya di Kota Sampit dengan adanya suatu tempat yang mampu mewadahi kegiatan jual beli, olahan Ikan Jelawat menjadi kuliner atau oleh-oleh dan rekreasi untuk aktivitas interaksi publik sesama pengunjung dan hewan-hewan pada kawasan Agrowisata Ikan Jelawat. Agrowisata Ikan Jelawat ini menjadi implementasi simbolik sebagai tema perancangan yang didasarkan pada berbagai potensi tapak maupun wilayah. Secara arsitektural, arsitektur simbolik yang dihadirkan pada ragam hias ruang luar bangunan, interior khususnya pada bagian ceiling serta motif sisik Jelawat pada beberapa area bangunan dan ruang. Simbol ini diharapkan dapat menjadikan wujud implementasi yang dapat dikenal banyak masyarakat sebagai ciri khas dari Kota Sampit itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Tirtawinata, "Reza Fakhruddin, Lisdiana, 1996," *Daya Tarik dan Pengelolaan Agrowisata*.
- [2] J. J. Spillane, *Pariwisata Indonesia: siasat ekonomi dan rekayasa kebudayaan*, vol. 5. Kanisius, 1994.
- [3] A. Hardjamulia, "Beberapa Aspek Pengaruh Penundaan dan Frekuensi Pemijahan terhadap Potensi Produksi Induk Ikan Mas (*Cyprinus Carpio L.*)," 1987.
- [4] Tsania, "Ikan Jelawat," 2022. <https://nakamaaquatics.id/jelawat-ikan-endemik-yang-berjuang-untuk-bangkit/> (accessed Jan. 10, 2023).
- [5] S. K. Langer, "Philosophy in a New Key Cambridge," *Mass.: Harvard*, 1942.
- [6] "PERDA Kab. Kotawaringin Timur No. 2 Tahun 2016," 2016.

DESAIN PERANCANGAN RUMAH SAKIT JIWA DI KOTA SAMPIT DENGAN PENDEKATAN TERAPEUTIK

Isra Bilhairini¹, Herwin Sutrisno², Theresia Susi³

Program Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Palangka Raya

*Correspondent Author :
israbilhairini291@gmail.com ¹

Abstraksi : Kesehatan mental adalah salah satu aspek terpenting dalam mewujudkan kesehatan fisik rohani maupun jasmani secara menyeluruh. Penderita gangguan mental memerlukan penanganan dan fasilitas tempat rehabilitasi yang sesuai dan mampu menyediakan tempat untuk proses penyembuhan, dengan adanya rumah sakit jiwa diharapkan mampu membantu penyembuhan gangguan mental baik secara fisik, sosial dan spiritual sebagai tempat untuk para Orang Dalam Gangguan Jiwa (ODGJ) dan pecandu napza ini untuk siap kembali secara sehat serta produktif di dalam lingkungan masyarakat. Berdasarkan Riset kesehatan Dasar (Riskesdas) yang dilakukan pada tahun 2018 di Kalimantan Tengah, Kabupaten Kotawaringin Timur (Kotim) menjadi wilayah yang memiliki indeks nilai tertimbang tertinggi dibanding wilayah lain di Kalimantan Tengah dalam permasalahan gangguan jiwa. Selaras dengan hal tersebut membuat Kabupaten Kotim mendesak memiliki rumah sakit jiwa untuk menampung orang-orang dengan gangguan mental dan pecandu narkoba. Desain rumah sakit jiwa ini mengedepankan faktor keamanan dan kenyamanan dalam perancangannya. Adapun keamanan terkait standar perancangan rumah sakit jiwa serta kenyamanan pasien di dalamnya yang berkaitan dengan unsur panca indra yaitu visual, tekstur, suara dan aroma yaitu dengan menggunakan pendekatan arsitektur terapeutik, melalui manipulasi arsitektur dengan struktur dan ruang yang dapat memungkinkan faktor lingkungan seperti suara, warna, pandangan, bau dan cahaya berkontribusi terhadap lingkungan terapeutik yang membuatnya menjadi menonjol untuk tujuan penyembuhan. Metode perancangan ini menggunakan metode kualitatif deksriptif meliputi pengumpulan data dengan cara survei, wawancara, serta tinjauan pustaka mengenai rumah sakit jiwa dan arsitektur terapeutik. Hasil perancangan adalah menghasilkan rancangan Rumah Sakit Jiwa di Kota Sampit yang dapat mengakomodir keamanan dan kenyamanan psikologis melalui unsur panca indra dengan pendekatan Arsitektur Terapeutik.

Kata Kunci : Arsitektur Terapeutik, Kesehatan Mental, Rumah Sakit Jiwa, Sampit

Abstract : Mental health is one of the most important aspects in realizing overall physical, spiritual and physical health. Patients with mental disorders need appropriate treatment and rehabilitation facilities and are able to provide a place for the healing process, with the existence of a mental hospital is expected to be able to help cure mental disorders both physically, socially and spiritually as a place for mental disorders and drug addicts to be ready to return healthily and productively in the community. Based on Basic Health Research (Riskesdas) conducted in 2018 in Central Kalimantan, East Kotawaringin Regency (Kotim) is the region that has the highest weighted value index compared to other regions in Central Kalimantan in mental disorders. In line with this, Kotim

Regency urges to have a mental hospital to accommodate people with mental disorders and drug addicts. The design of this mental hospital prioritizes safety and comfort factors in its design. As for security, it is related to mental hospital design standards and the comfort of patients in it which is related to the five sensory elements, namely visual, texture, sound and aroma, namely by using a therapeutic architectural approach, through architectural manipulation with structures and spaces that can allow for environmental factors such as sound, color. , sights, smells and light contribute to a therapeutic environment that makes it stand out for healing purposes. This design method uses descriptive qualitative methods including data collection by means of surveys, interviews, and literature reviews regarding mental hospitals and therapeutic architecture. The result of the design is to produce a design for a Mental Hospital in Sampit City which can accommodate psychological security and comfort through the elements of the five senses with the Therapeutic Architecture approach.

Keywords : *Architecture Therapeutic, Mental Health, Psychiatric Hospitals, Sampit*

PENDAHULUAN

Dalam mewujudkan kesehatan fisik rohani dan juga jasmani secara menyeluruh faktor kesehatan mental yang baik sangat berpengaruh. Penderita gangguan mental memerlukan penanganan dan fasilitas tempat rehabilitasi yang sesuai dan mampu menyediakan tempat untuk proses penyembuhan, dengan adanya rumah sakit jiwa diharapkan mampu membantu penyembuhan gangguan mental baik secara fisik, sosial dan spiritual sehingga para ODGJ dan pecandu napza ini untuk siap kembali secara sehat serta produktif di dalam lingkungan masyarakat. Berdasarkan Riset kesehatan Dasar (Risesdas) yang dilakukan pada tahun 2018 di Kalimantan Tengah, Kabupaten Kotawaringin Timur (Kotim) menjadi wilayah yang memiliki indeks nilai tertimbang tertinggi dibanding wilayah lain di Kalimantan Tengah dalam permasalahan gangguan jiwa [1]. Selaras dengan hal tersebut membuat Kotim mendesak memiliki rumah sakit jiwa sendiri untuk menampung orang-orang gangguan mental dan pecandu narkoba. Berdasarkan Kementrian Kesehatan RI Permenkes Nomor 56 Tahun 2014 mengenai Peraturan Menteri Kesehatan tentang Klasifikasi dan Perizinan Rumah Sakit, Pasal 13 ayat (2) mengenai tata bangunan dan lingkungan [2] menyebutkan persyaratan mengenai perancangan pembangunan rumah sakit jiwa. Rancangan rumah sakit jiwa mengedepankan keamanan dan kenyamanan secara psikologis keterkaitan tersebut diharapkan bisa memberikan dampak yang baik untuk membantu kesembuhan psikologis penghuninya serta keseimbangan sehingga terbentuknya suatu bangunan atau massa yang sesuai.

Metode arsitektur yang digunakan yaitu Arsitektur Terapeutik, Chrysikou dalam "Architectre for psychiatric Environments and Therapeutic Spaces" [3] konsep dari arsitektur terapeutik sendiri yaitu mengutamakan lingkungan yang berpusat pada manusia yang berbasis fakta dan bertujuan untuk meningkatkan proses interaksi dengan psikologis maupun fisiologis pengguna. Dalam hal tersebut kualitas lingkungan perlu diperhatikan melalui konsep perencanaan berwawasan lingkungan merupakan suatu pendekatan perencanaan yang dapat digunakan agar menjaga kualitas ruangan. Adapun caranya adalah dengan mengatur lingkungan sedemikian rupa sehingga ruang terbuka dapat tercipta. Sehingga pada akhirnya ruang terbuka yang tercipta tidak hanya meningkatkan dan menjaga kualitas lingkungan, tetapi juga menciptakan kawasan yang lebih baik [4]. Permasalahan yang ingin diselesaikan dalam penulisan yaitu bagaimana merancang rumah

sakit jiwa di Kota Sampit yang mengakomodir keamanan dan kenyamanan psikologis melalui unsur panca indra dengan pendekatan Arsitektur Terapeutik. Berdasarkan permasalahan tersebut didapatkan tujuan dari perancangan yaitu memperoleh rancangan Rumah Sakit Jiwa di Kota Sampit yang mengakomodir keamanan dan kenyamanan psikologis melalui unsur panca indra dengan pendekatan Arsitektur Terapeutik.

METODE

Metode perancangan ini menggunakan metode deskriptif kualitatif [5] sedangkan metode analisis yang dilakukan yakni dengan melihat kebutuhan umum untuk mewadahi pengguna (pasien) ODGJ didukung dengan tinjauan pustaka mengenai rumah sakit jiwa dan arsitektur terapeutik . Teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan informasi atau data-data dari studi literatur, studi banding serta studi preseden yang kemudian melakukan tahapan analisis atau pengolahan data primer dan sekunder untuk memunculkan konsep desain yang mana konsep desain tersebut yang digunakan untuk merancang sebagai standar dan prinsip dalam perancangan arsitektur yang selanjutnya diimplementasikan ke dalam rancangan rumah sakit jiwa di Kota Sampit dalam menyelesaikan permasalahan desain rumah sakit jiwa di Kota Sampit dengan penerapan konsep arsitektur terapeutik.

TINJAUAN LITERATUR

Rumah sakit jiwa adalah tempat untuk merawat orang dengan masalah gangguan mental. Adapun fungsi dari rumah sakit jiwa sendiri yaitu fungsi pelayanan medis, fungsi pendidikan atau pelatihan, fungsi sebagai kegiatan informasi, fungsi sebagai wadah penelitian, dan kegiatan penunjang lainnya yang disediakan oleh pemerintah maupun masyarakat bagi penderita gangguan mental untuk dapat menjadi manusia yang berdaya guna serta mampu dalam meningkatkan kualitas kehidupannya [6].

Konsep dari arsitektur terapeutik [7] sendiri yaitu mengutamakan lingkungan yang berpusat pada manusia yang berbasis fakta dan bertujuan untuk meningkatkan proses interaksi dengan psikologis maupun fisiologis pengguna [3]. Adapun kriteria dan variabel dari rumah sakit jiwa dan arsitektur terapeutik adalah sebagai berikut :

1. Standar Perancangan Rumah Sakit Jiwa

a. Lokasi

Lokasi yang dipilih adalah lokasi yang memiliki faktor pendukung untuk penyembuhan seperti :

- a) Jaraknya tidak terlalu jauh dari pusat kota, setidaknya kurang lebih 15 km.
- b) Terdapat fasilitas penunjang seperti kemudahan aksesibilitas, ketersediaan utilitas dan kawasan yang memadai.
- c) Lahan yang luas
- d) Bertemperatur sejuk
- e) Lokasi yang tenang dan jauh dari kebisingan

b. Persyaratan Fisik

Persyaratan fisik mengacu pada persyaratan umum dari rumah sakit jiwa seperti:

1. Lantai
2. Dinding

3. Langit-langit
4. Pintu
5. Jendela
6. Tampilan massa bangunan

c. Sistem Pencahayaan

Penggunaan sistem pencahayaan pada pusat rehabilitasi ada dua yaitu pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami berasal dari matahari dengan adanya bukaan sirkulasi masuknya cahaya dan pencahayaan buatan berasal dari sumber energi listrik dari PLN.

d. Sistem Penghawaan

Terdapat dua sistem penghawaan yaitu penghawaan alami dan buatan. Sistem penghawaan alami berasal dari bukaan sirkulasi seperti jendela dan ventilasi sedangkan penghawaan buatan berasal dari pendingin ruangan (AC).

e. Sirkulasi

Menggunakan organisasi ruang linear dalam penerapannya karena perlu dibuat pengawasan dari pengelola dan medis kepada pasien rawat inap dan pasien tetap dapat mengakses kepada tempat terapi dan pasien dapat terawasi.

f. Sistem Keamanan

Penggunaan sistem keamanan berupa CCTV untuk mengawasi para penghuni bangunan secara 24 jam dan sistem pemadam kebakaran seperti fire estinguisher dan pemanfaatan hasil pengolahan air kotor. Persyaratan keamanan secara umum dari rumah sakit adapun sebagai berikut :

1. Menghindari bentuk – bentuk yang tajam serta bersudut.
2. Alat pemanas ruangan, pendingin ruangan, ventilasi diletakkan pada plafond atau bagian dinding yang tinggi.
3. Menghindari desain yang memiliki detail yang mudah dirusak
4. Pemakaian pintu dengan dua arah

2. Konsep Terapeutik

a. Interaksi Sosial

Desain yang dibuat dapat memberikan sarana serta meningkatkan proses interaksi sosial untuk membantu pasien pulih dalam konteks sosialnya.

- a) Adanya tempat untuk berkumpul (sosialisasi) dan menyendiri (privasi).
- b) Adanya ruang untuk pergerakan fisik.
- c) Memperbanyak bukaan untuk menstimulasi interaksi sosial.
- d) Menghindari sirkulasi yang panjang yang menyebabkan minimnya interaksi sosial.

b. Kenyamanan Psikologis

Desain yang dibuat memberikan kesan suasana seperti dalam rumah sendiri sehingga pengguna merasa nyaman di dalamnya. Penerapannya ke dalam bangunan yaitu:

- a) Penggunaan warna yang hangat dan memberikan emosi positif
- b) Memperbanyak pencahayaan dan penghawaan alami
- c) Kenyamanan suara
- d) Tekstur
- e) Aroma

- c. Privasi dan Keamanan
 - Rancangan harus dapat menjaga privasi dan keamanan pengguna ruang.
 - a) Mengatur letak zonasi ruang untuk membatasi ruang privasi dan sosial.
 - b) Memiliki satu akses utama yang dapat diawasi
- d. Keterkaitan Dengan Lingkungan
 - Rancangan yang dapat memanfaatkan dan memaksimalkan unsur alam pada tapak dan lingkungan sekitarnya.
 - a) Memanfaatkan pemandangan disekitar tapak
 - b) Bangunan bersifat alami dengan penggunaan material-material alami
 - c) Memperbanyak taman

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Lokasi Perancangan

Lokasi eksisting site yang terpilih berada di Jl. H.M. Arsyad, Mentawa Baru Hilir, Kecamatan Mentawa Baru Ketapang, Sampit. Pada bagian utara, timur dan selatan berbatasan dengan lahan kosong serta pada bagian barat berbatasan dengan jalan transportasi lintas kota Sampit-Samuda. Lokasi site ini berjarak ±14 km dari pusat kota dengan estimasi waktu tempuh 21 menit. Lokasi dipilih karena memiliki kelebihan seperti :

1. Lokasi tidak terlalu jauh dari pusat kota ± 14 Km
2. Lokasi tenang dan berada jauh dari kebisingan atau permukiman penduduk
3. Lahan yang memiliki kontur datar
4. Aksesibilitas yang memadai dengan terdapat jalur transportasi lintas kota
5. Tidak berada disekitar kawasan PLTD atau SUTET
6. Ketersediaan utilitas yang cukup baik



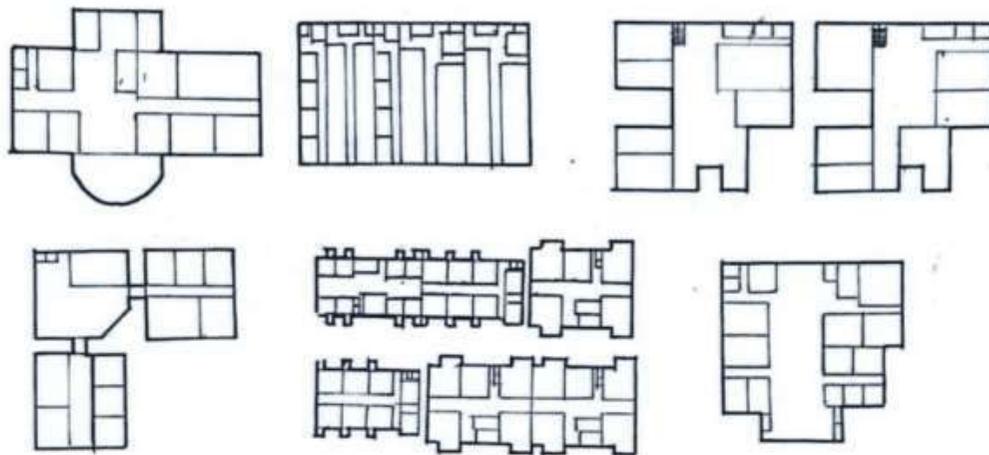
Gambar 1 Inventarisasi Tapak
Sumber : Penulis 2023



Gambar 2 Inventaris Tapak
Sumber : Penulis 2023

B. Ide Bentuk Desain

Ide bentuk desain bangunan rumah sakit jiwa ini menggunakan konsep efisiensi terhadap ruang yang memengaruhi fungsionalitasnya. Rumah sakit jiwa merupakan bangunan yang mengutamakan fungsi dan kebergunaannya, bangunan ini dibentuk berdasarkan kebutuhan ruang pengguna dan efektivitas kegiatan yang berlangsung. Prinsip ini dibuat melalui perencanaan fungsi dari masing-masing area yang akan dibangun, kemudian dari itu terbentuk bangunan yang memiliki bentuk mengikuti fungsionalitas ruang-ruang yang telah direncanakan.



Gambar 3 Ide bentuk desain
Sumber : Penulis 2023

C. **Konsep Tapak**

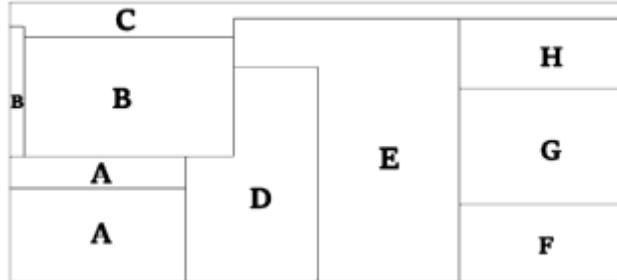
Konsep Tapak yang akan direncanakan yaitu keteraturan susunan ruang satu dengan yang lain di dalam tapak dan menghadirkan kenyamanan psikologis berupa empat panca indera yaitu visual, suara, aroma, tekstur di dalam lanskap tapak sebagai wadah terapi lingkungan menggunakan taman di luar ruangan. Tapak yang diolah sedemikian rupa untuk menghadirkan lingkungan terapi guna membantu dan menjaga kesehatan baik fisik maupun mental menggunakan unsur terapeutik berupa kenyamanan psikologis dengan tetap memperhatikan keamanannya. Tapak ditata sebagai media terapi penyembuhan rumah sakit jiwa untuk membantu proses penyembuhan.



Gambar 4 Konsep Perancangan Tapak
Sumber : Penulis 2023

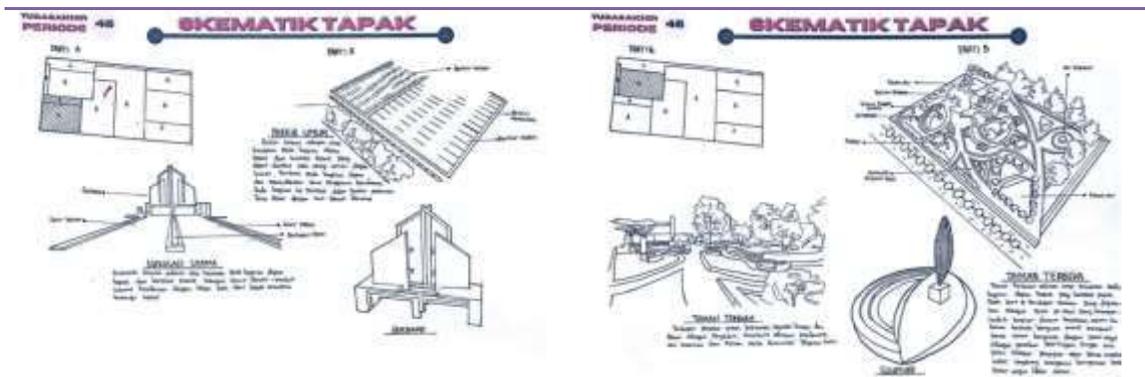
D. Sintesa Skematik Tapak

Sintesa skematik tapak terbagi menjadi 8 bagian dengan sebutan parti berdasarkan zonasi publik, semi publik dan privat selain itu disesuaikan dengan alur penanganan pasien. Adapun pembagian parti tersebut yakni :



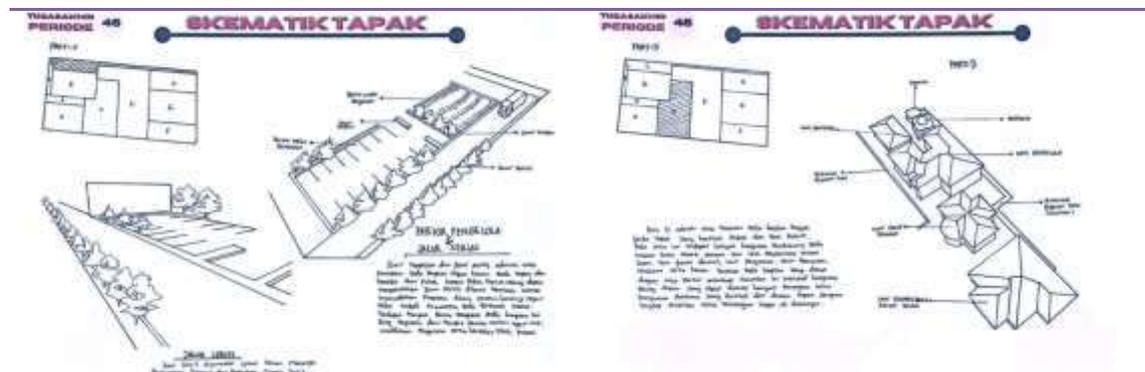
Gambar 5 Pembagian Parti
Sumber : Penulis 2023

1. Parti A dan B



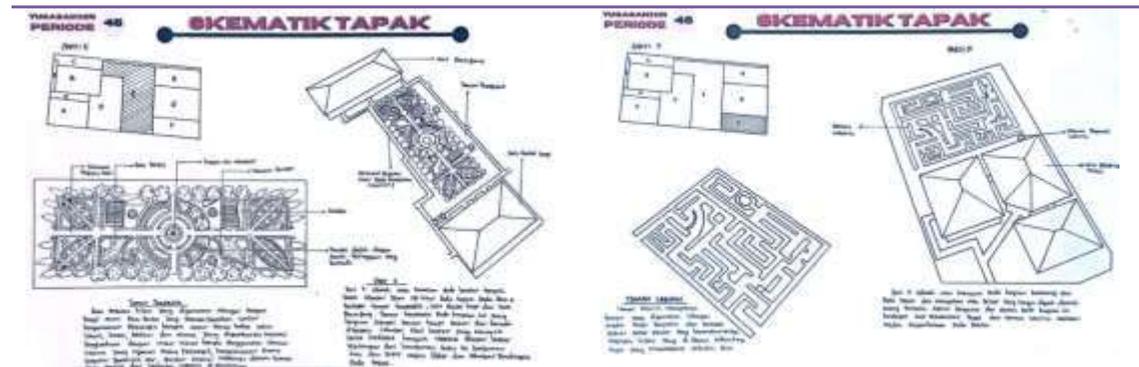
Gambar 6 Parti A(kiri), B (kanan)
Sumber : Penulis 2023

2. Parti C dan D



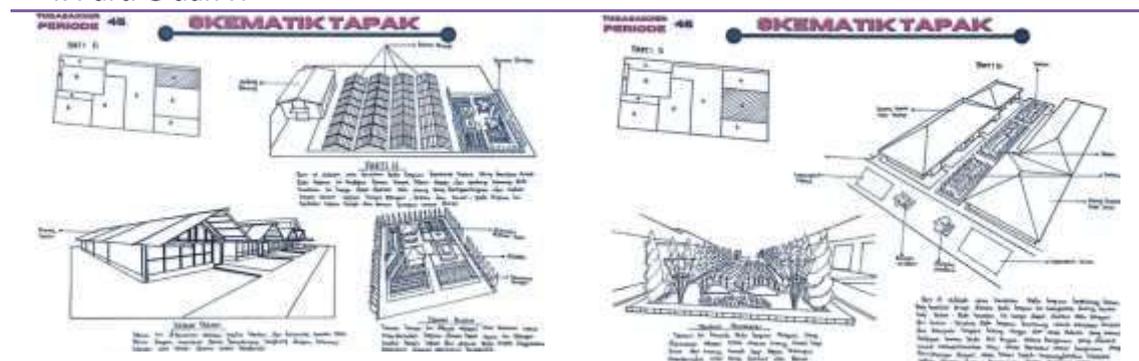
Gambar 7 Parti C (kiri) dan Parti D (Kanan)
Sumber : Penulis 2023

3. Parti E dan F



Gambar 8 Parti E (Kiri) dan Parti F (Kanan)
Sumber : Penulis 2023

4. Parti G dan H



Gambar 9 Parti G (Kiri) dan Parti H (Kanan)
Sumber : Penulis 2023

E. Hasil Perancangan

Rancangan desain rumah sakit jiwa di Kota Sampit ini menggunakan konsep arsitektur terapeutik yang diharapkan bangunan ini dapat menunjang serta membantu proses pemulihan pasien dan sebagai sarana terapi untuk kesembuhan pasien di dalamnya. Bangunan pada tapak dibagi berdasarkan zonasi serta alur penanganan pada pasien rumah sakit jiwa.

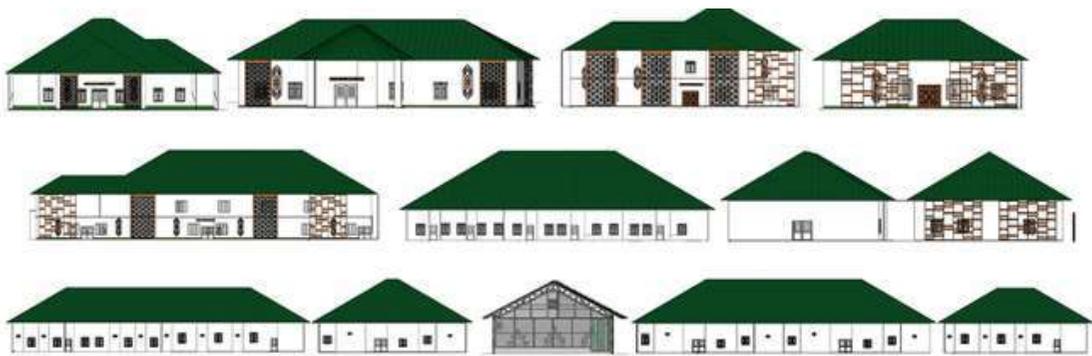


Gambar 10. Site Plan
Sumber : Analisa Pribadi, 2023



Gambar 11. Lay Out Plan
Sumber : Analisa Pribadi, 2023

Pada bagian struktur menggunakan pondasi *footplat* dan struktur atap baja ringan serta atap berbentuk limas. Terdapat beberapa bangunan di dalam kawasan yaitu unit rehabilitasi rawat jalan, unit gawat darurat, unit pengelola, unit pameran, unit penunjang/servis, unit rawat inap, unit rehabilitasi terapi, kamar rawat inap (Jiwa), kebun terapi, kamar rawat inap (Napza).



Gambar 12. Tampak Bangunan
Sumber : Analisa Pribadi, 2023

• **Faktor keamanan**

1. Kamar Tidur



Gambar 13. Kamar Tidur
Sumber : Dokumen Penulis, 2023



Gambar 14. Kamar Mandi
Sumber : Dokumen Penulis, 2023

2. Ruang Komunal



Gambar 15. Ruang Bersama
Sumber : Dokumen Penulis, 2023

3. Ruang Tengah



Gambar 16. Ruang Bersama
Sumber : Dokumen Penulis, 2023

8. Keamanan di dalam tapak

Membuat sirkulasi yang tidak terlalu panjang dengan jarak terpanjang kurang dari 100 meter untuk meminimalisir kemungkinan pasien bertindak agresif dan melarikan diri saat akan dipindahkan keruangan lain.

Membatasi akses keluar masuk pasien dari ruang inap apabila akan keluar bangunan dengan membuat hanya satu akses keluar masuk yang dapat diawasi pengawas

Penciptaan alur yang urut pada bangunan berdasarkan tingkat penanganan mempermudah dalam pengawasan dan mempersempit kemungkinan pasien untuk kabur



Alur penanganan pasien :
UGD
Ruang Intensif 1,2,3
Ruang Tenang
Ruang Isolasi
Kamar Rawat Inap
Ruang Akut
Unit Rehabilitasi
Kebun Terapi

Gambar 17. Keamanan Di Dalam Tapak
Sumber : *Analisa Pribadi, 2023*

• Faktor Kenyamanan Psikologis



Penggunaan warna yang dapat memberikan efek psikologis positif di dalam ruangan seperti warna putih memberikan kesan luas dan cerah pada bangunan, warna hijau memberikan kesan segar dan ringan pada ruangan, warna biru yang menenangkan, serta kuning yang menggambarkan kehangatan



Di dalam bangunan kenyamanan suara bisa didapat melalui pemutaran music dengan irama pelan untuk merangsang sensitifitas pendengaran pasien apabila di luar ruangan dapat membuat kolam atau air mancur untuk suara gemericik air yang menenangkan



Memperbanyak bukaan dan pencahayaan alami seperti jendela dengan menghadap view taman sehingga tercipta view yang menarik dari dalam site



Penerapan unsur kenyamanan psikologis dari aroma dengan membuat taman pada bagian depan kamar inap pasien. Taman ini di dominasi dengan bunga mawar yang dipilih karena aromanya lebih harum semerbak dan efek psikologis relaksasi dan meredakan sakit kepala sehingga dengan terbawanya hembusan angin akan mengantarkan aroma ini kepada pasien.

Gambar 18. Kenyamanan Psikologis
Sumber : *Analisa Pribadi, 2023*

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini adalah rancangan bangunan rumah sakit jiwa yang dibuat untuk mengakomodir keamanan berdasarkan standar persyaratan bangunan rumah sakit serta kenyamanan psikologis melalui empat panca indera yaitu visual, suara, tekstur dan aroma diambil dari konsep arsitektur terapeutic. Bangunan rumah sakit jiwa ini memiliki alur dan susunan ruang berdasarkan tingkat penanganan pasien serta perletakan bangunan sesuai zonasi. Standar kewanaman pada bangunan rumah sakit juga dibuat berdasarkan persyaratan keandalan bangunan dan prasarana rumah sakit untuk memastikan keamanannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kementerian Kesehatan RI, "Laporan Nasional RISKESDAS 2018," Jakarta, 2019. [Online]. Available: <https://www.kemkes.go.id/article/view/19093000001/penyakit-jantung-penyebab-kematian-terbanyak-ke-2-di-indonesia.html>.
- [2] M. K. R. INDONESIA, *Permenkes Nomor 56 Tahun 2014 mengenai Peraturan Menteri Kesehatan tentang Klasifikasi dan Perizinan Rumah Sakit*. Indonesia, 2014.
- [3] E. Chrysikou, *Architecture for psychiatric environments and therapeutic spaces*. Los Press, 2014.
- [4] H. Sutrisno, "Riverwalk sebagai ruang terbuka alternatif di kawasan flamboyan bawah kota palangkaraya," *J. Perspekt. Arsit.*, pp. 2–3, 2011.
- [5] T. Soendari, "Metode penelitian deskriptif," *Bandung, UPI. Stuss, Magdal. Herdan, Agnieszka*, vol. 17, 2012.
- [6] I. Yoseph, N. L. N. S. Puspowati, and A. Sriati, "Pengalaman traumatik penyebab gangguan jiwa (skizofrenia) pasien di Rumah Sakit Jiwa Cimahi," *Maj. Kedokt. Bandung*, vol. 41, no. 4, 2009.
- [7] S. Liddicoat, "Perceptions of Spatiality: Supramodal Meanings and Metaphors in Therapeutic Environments," *Interiority*, vol. 1, no. 2, pp. 91–111, 2018, doi: 10.7454/in.v1i2.17.

PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF DI KABUPATEN SAMOSIR

Desna Ambarita¹, Noor Hamidah², Ave Harysakti³, Anna
Rusdanisari⁴

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Palangka Raya, Kota Palangka Raya

Correspondent author:

noor.hamidah@arch.upr.ac.id ; desnaamambarita9@gmail.com :

rusdanisari.anna@gmail.com

Abstrak : Tujuan dari perancangan pusat industri kreatif di kabupaten samosir adalah untuk menghasilkan rancangan rancangan pusat industri kreatif dengan dengan pendekatan arsitektur neo vernakular batak toba. Pusat industri kreatif merupakan wadah dimana produk industri kreatif dapat dikembangkan dan dijual. Industri kreatif memerlukan sebuah bangunan yang fungsional menampilkan gambaran kebudayaan sekitar sebagai salah satu strategi promosi dunia industri kreatif. Tampilan bangunan merupakan wajah bangunan yang menjadi elemen penting dalam penyampaian fungsi dan makna dari bangunan. Kabupaten samosir memiliki hunian khas rumah panggung dengan struktur atap pelana, penunjuk arah dua arah, dan penggunaan struktur pasak, yang menggambarkan refleksi sosial masyarakat sekitar danau toba. Metode perancangan yang digunakan adalah metode kualitatif. Metode kualitatif adalah metode yang melakukan secara rasional dan logis. Hasil perancangan pada pusat industri kreatif di kabupaten samosir dengan pendekatan arsitektur neo vernakular adalah dicerminkan oleh jabu ereng sebagai gambaran arsitektur vernakular. Desain menggunakan atap bubungan dan dinding yang miring pada bangunan dengan material bangunan modern seperti kaca, baja dan beton.

Kata Kunci : *Museum Budaya, Suku Batak, Parapat Kabupaten Simalungu, Pusat Industri Kreatif*

Abstract : *The people in Parapat Village do not yet have a place to accommodate Batak art and culture. The design of the Cultural Museum was designed as a place to accommodate curiosity about Batak culture, and to find out about the richness of Batak culture. The interest from the public and tourists to the cultural heritage in North Sumatra is an effort to maintain and preserve the culture of the Batak tribe. The Batak Culture Museum in Parapat, Simalungun Regency, is a facility used for the preservation of Batak culture, and a means of educating Batak culture as well as a means of developing arts and culture. The Batak Culture Museum provides facilities for the public in the form of an entertainment room design that provides information on various kinds of culture of the Batak people, educational space for the public/tourists to study Batak culture. The design method used is the qualitative method. The qualitative method is a method that performs rationally and logically. The results of the design for the center of creative industries in Samosir district with a neo vernacular architectural approach are reflected by Jabu Ereng as a picture of vernacular architecture. The design uses a sloping roof and walls in buildings with modern building materials such as glass, steel and concrete.*

Keywords: *Cultural Museum, Batak Tribe, Parapat Simalungun Regency, Creative Industry Centre*

PENDAHULUAN

Industri kreatif adalah jenis usaha yang sedang berkembang pesat. Apalagi di era milenium seperti saat ini. Banyak anak muda yang sangat tertarik dengan industri kreatif, dan tipe kreatif yang sangat unik dan menjanjikan. Indonesia memiliki 16 industri kreatif, antara lain: arsitektur, periklanan, film / fotografi / video, musik, penerbitan, pasar seni dan budaya, kerajinan tangan, fashion, desain, permainan interaktif, desain web, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, penelitian dan pengembangan. Dalam rangka mengembangkan industri kreatif, pemerintah telah melakukan kajian awal untuk memetakan kontribusi ekonomi industri kreatif. Industri kreatif merupakan bagian dari ekonomi kreatif [1]. Ekonomi kreatif ini mengambil kreativitas sebagai salah satu bentuk daya saing dan menjadikan negara kita ekonomi yang maju. Kabupaten Samosir berupaya menjadikan Pulau Samosir sebagai destinasi wisata kelas dunia [2]. Suhisui adalah lokasi pembangunan Jembatan Tano Ponggol, dan Air Terjun Efrata sebagai wisata alam [2]. Direktur Badan Perencanaan. Pembangunan Daerah mengatakan, Dinas Koordinasi Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Samosir (2020) berkomitmen membangun sentra industri kreatif di Pantai Indah Situngkir, yang diharapkan bisa menjadi sarana penunjang kegiatan ekonomi kreatif di kawasan Danau Toba [3].

Dalam rangka mewujudkan pengembangan industri kreatif di Kabupaten Samosir, diperlukan pusat yang menjadi tempat berkumpul para pelaku industri kreatif di Kabupaten Samosir [4]. Selain sebagai tempat bertemunya pelaku industri kreatif, tempat ini juga dapat digunakan sebagai wadah sinergi berbagai pemangku kepentingan, antara lain pemerintah, akademisi, pemberi modal, asosiasi pengusaha dan peserta industri kreatif, yang dapat membantu pengembangan industri kreatif di Kabupaten Samosir [5]. Industri kreatif di Samosir memiliki potensi yang besar untuk pengembangan industri kreatif, karena di daerahnya terdapat berbagai produk dari industri kreatif sebelumnya, seperti: tenun, ulos, diversifikasi produk tenun, pandan dan eceng gondok, ukiran, pahat batu, gerabah, bambu kerajinan tangan, sablon, makanan khas Samosir (seperti biji rodin, kopi lausanne dan kreativitas musik lokal). Secara umum kerajinan tangan ini berasal dari kearifan budaya lokal dan memiliki nilai budaya yang tinggi, sehingga Warisan budaya nenek moyang Bangsa Batak perlu dilestarikan dan dikembangkan [6].

Pusat industri kreatif Kabupaten Samosir diharapkan dapat meningkatkan jumlah inovator dan kreator Kabupaten Samosir sehingga mampu menunjang perekonomian masyarakat dan menyerap tenaga kerja Kabupaten Samosir. Pusat industri kreatif Kabupaten Samosir dirancang dengan metode pendekatan yang dapat menampilkan citra kebudayaan yang ada di Kabupaten Samosir yang menarik untuk semua masyarakat. Berdasarkan dari latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka tujuan penulisan ini adalah mendapatkan rancangan pusat industri kreatif dengan dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular Batak Toba [7]. Manfaat yang dapat diberikan melalui perancangan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Samosir ini, antara lain: (a) Mengumpulkan dan mempelajari pengertian, karakteristik, jenis persyaratan dari Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Samosir. (b) Mempelajari arsitektur Neo Vernakular, (b) Menentukan kriteria variabel ruang untuk bangunan Pusat Industri Kreatif dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular. (c) Menganalisa kebutuhan ruang (ruang luar dan ruang dalam) pada pusat industri kreatif. (d) Menghasilkan pendekatan konsep dan konsep rancangan desain pusat industri kreatif.

METODE

Metode yang digunakan metode kualitatif dalam penulisan ini sebagai berikut [8]: (1) metode pengumpulan data, diperoleh melalui: (a) Data Primer merupakan data secara langsung dan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Pengumpulan data primer ini dilakukan dengan cara studi banding, melakukan pengamatan dan peninjauan secara langsung pada objek lokasi studi banding namun berhubung ada pandemi Covid-19 sebelum melakukan studi banding langsung ke lokasi yang berada di Bandung, maka hanya melakukan studi banding literatur. Data Sekunder merupakan data dari hasil studi pustaka atau literatur, yang digunakan untuk mempelajari referensi yang berkaitan dengan masalah dan subyek yang akan dibahas [9]. Literatur di dapatkan melalui buku, jurnal dan media lainnya. Literatur dalam hal ini berupa literatur tentang karakteristik Pusat Industri Kreatif dan studi banding literaturnya, serta teori pendekatan *arsitektur Neo Vernakular* dan studi preseden penerapannya, sehingga didapatkan sebuah kesimpulan untuk menerapkan ke proses rancangan, (2) Analisis metode perancangan, adalah suatu cara atau tahapan yang dilakukan dalam sebuah proses perancangan, metode ini dibutuhkan untuk memudahkan dalam mengembangkan ide rancangan pusat industri kreatif di Kabupaten Samosir [7].

Metode perancangan yang di gunakan adalah metode kualitatif dengan pengumpulan data-data antara lain: studi literatur, studi preseden, dan studi banding [10]. Analisa potensi kawasan antara lain: (1) dasar pertimbangan pemilihan lokasi (2) standar luasan rencana bangunan dan lahan (3) analisa lingkungan dan site (4) identifikasi keunggulan lokasi [11].

Analisa perancangan melalui tahap berikut: a. Analisa dalam merancang dilakukan dengan lengkap, bahkan bisa sampai melalui tahap pengujian. b. Bukan rancangan yang dilakukan dengan coba- coba, namun rancangannya penuh dengan makna serta logis. (3) Sintesis, Sintesis merupakan tahapan kelanjutan dari tahap analisis, yaitu dengan memutuskan hasil dari alternatif-alternatif yang muncul pada tahap analisis. (4) Kesimpulan, merupakan hasil akhir yang menyimpulkan penerapan desain pada Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Samosir yang berdasarkan hasil analisis [12].

Berdasarkan kriteria dan hasil penilaian dari kedua alternatif Lokasi tersebut, maka lokasi yang terpilih adalah alternatif 1 terletak di kawasan Pantai Situngkir, Jalan Raya Simanindo Kecamatan Simanindo Kabupaten Samosir dengan batas-batas wilayah lokasi antara lain Utara : lahan hijau dan pantai situngkir; Barat : Lahan Hijau / lahan Kosong; Selatan: jalan pantai situngkir; Timur : Jalan lintas kecamatan simanindo. Kawasan Pantai Situngkir memiliki kelebihan dari kriteria yang di tentukan dalam pemilihan lokasi seperti tertera pada Gambar 1 [7].



Gambar 1. lokasi site
sumber: google maps (2021)

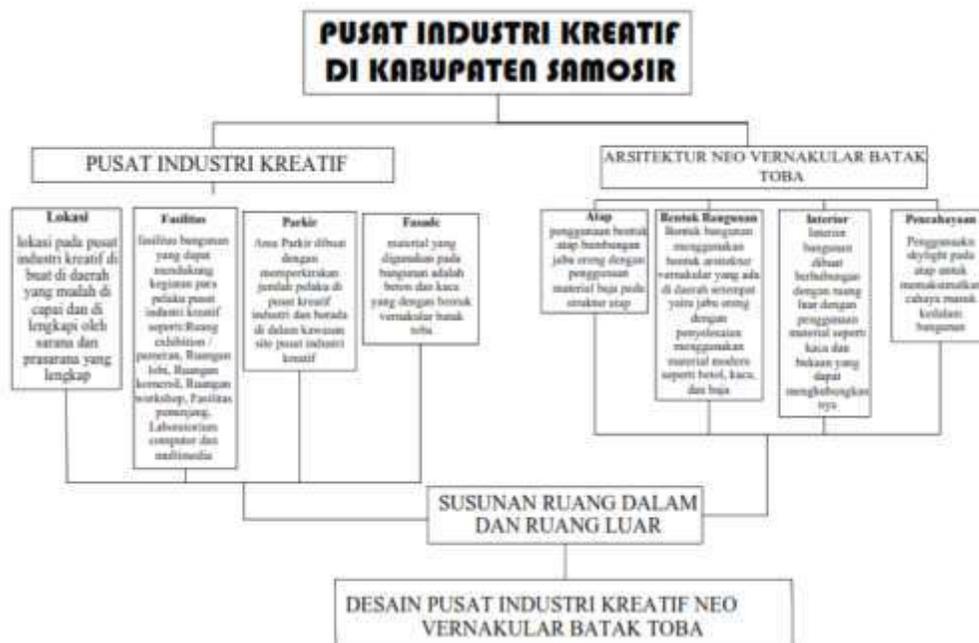
Eksisting lokasi terpilih pertimbangan antara lain: (1) Lokasi ini tidak berkontur dan juga

merupakan lahan kosong; (2) Aksesibilitas sangat mudah dijangkau, tidak ada kemacetan Kondisi jalan yang baik; (3) Luas lahan sebesar 2.3 Ha; (4) Kelengkapan sarana dan prasarana pada lokasi cukup memadai bangunan pusat industri kreatif dan utilitas yang cukup lengkap, seperti sumber daya listrik, telekomunikasi, dan sumber air bersih; (5) Kondisi lingkungan yang sangat mendukung, karena lokasi ini dekat dengan area wisata Pantai Situngkir dan Pantai Parbaba yang menjadi tempat wisata yang banyak diminati oleh masyarakat [10].

HASIL DAN PEMBAHASAN

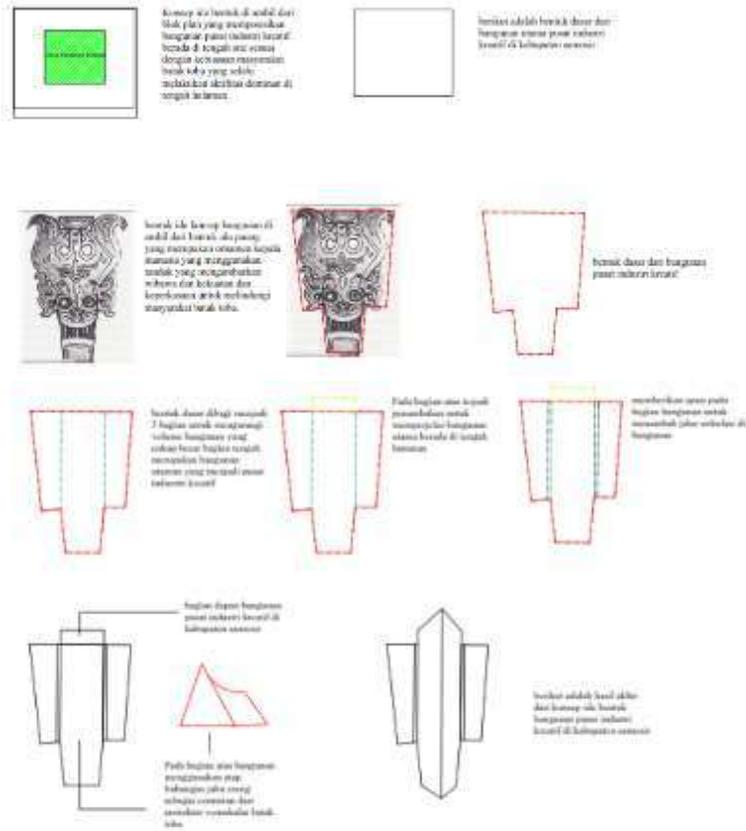
Ide bentuk

Ide desain dari rancangan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten samosir berdasarkan kerangka pikir penulis seperti tertera di Gambar 2 [7].



Gambar 2. Konsep Dasar [7]

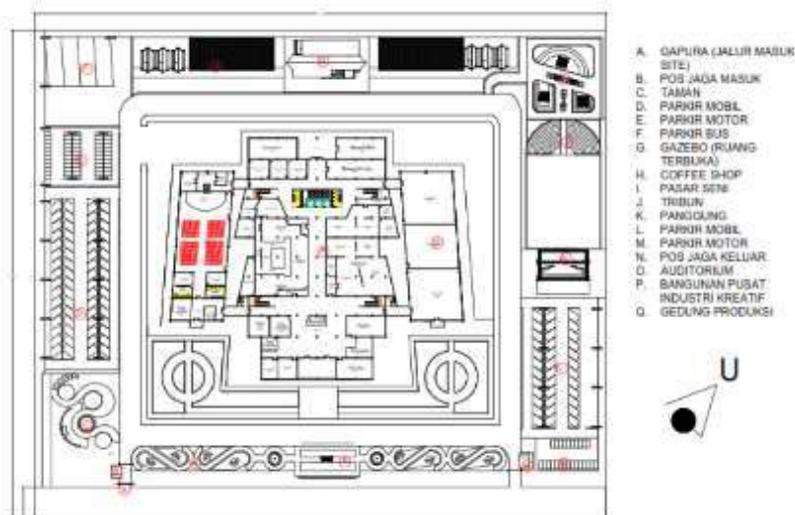
Pendekatan arsitektur pusat industri kreatif di Kabupaten menggunakan pendekatan neo vernakular Batak Toba seperti tertera pada Gambar 3.



Gambar 3. ide bentuk [7]

Layout plan

Layout plan kawasan pusat industri kreatif di Kabupaten Samosir dapat dilihat pada Gambar 4 berikut



Gambar 4. layout plan [7]



Gambar 7. Perspektif lingkungan [7]

Perspektif Bangunan

Perspektif bangunan di pusat industri kreatif di Kabupaten Samosir menggunakan arsitektur neo vernakuler seperti terlihat pada gambar 8 dan 9.



Gambar 8. Perspektif bangunan [7]



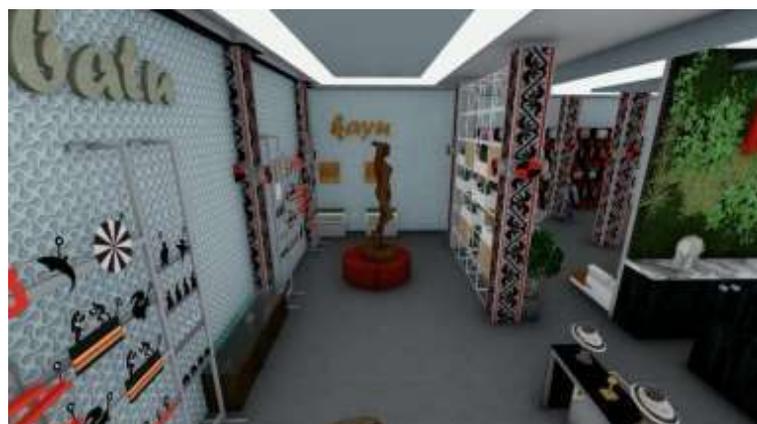
Gambar 9. Perspektif bangunan [7]

Perspektif Interior

Perspektif interior pusat industri kreatif di Kabupaten Samosir dapat dilihat pada gambar 10 dan 11



Gambar 10. Perspektif interior galeri kriya [7]



Gambar 11. Perspektif interior galeri kriya [7]



Gambar 12. Perspektif interior galeri fashion [7]

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dan hasil pembahasan perancangan diperoleh kesimpulan bahwa untuk menyelesaikan permasalahan bentuk dan tatanan pola massa bangunan dapat dipertimbangkan konsep pencahayaan dan sirkulasi udara di ruang dalam museum, bukaan pada *fasade* dengan menentukan besaran pencahayaan alami dan sirkulasi udara dalam museum. Sirkulasi udara pada ruang dalam dipengaruhi oleh arah angin yang membentuk pola bukaan pada bangunan untuk mengalirkan udara dan angin ke dalam bangunan. Secara umum pola bukaan pada bangunan memberikan sirkulasi udara dan penghawaan yang baik bagi ruang dalam yaitu pengunjung museum dan pengelola museum, juga memperindah estetika bangunan Museum Budaya Batak. Dari analisa pencahayaan dan sirkulasi udara alami, dapat disimpulkan bahwa tatanan massa, letak bangunan, bukaan pada museum memiliki pengaruh yang sangat besar untuk menentukan kualitas pencahayaan dan penghawaan alami di ruang dalam sebagai perawatan barang-barang di Museum Budaya Batak di Parapat Kabupaten Simalungun.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Geertz, Hildred. 1981. Aneka Budaya dan Komunitas di Indonesia. *Internasional Council of Museum (ICOM), Tahun 2008*.
- [2] Wiyono E. 2001. Desain pada konteks Kebudayaan. *Gestalt: Jurnal Desain Komunikasi Visual Volume 3 Nomor 1 Tahun 2021*
- [3] Budiharjo E.1997. *Arsitektur Sebagai Warisan Budaya*. Penerbit Djambatan.
- [4] Sutedjo S., B., 1980. *Arsitektur adalah Cermin Kebudayaan*
- [5] Rambe S, Yunita. 2019. Analisis Arsitektur pada Rumah Tradisional Batak Toba di Kabupaten Toba Samosir, Balige. *JAUR (Journal of Architecture and Urbanism Research) Volume 3 Nomor 1 Tahun 2019 hal. 47-60*
- [6] Regita, R. 2018. Kajian Bentuk, Fungsi Dan Makna Ragam Hias Rumah Bolon Simalungun Berdasarkan Tatanan Sosial Budaya Masyarakat Simalungun. *Jurnal ARTic Volume 2, Tahun*
- [7] Ambarita D., 2020. Perancangan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Samosir. *Tugas Akhir tidak dipublikasikan hal 1-120*. Jurusan/ Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya.
- [8] Groat Wang and Linda. 2001. *Research Method*.
- [9] Hamidah N., dkk. 2014. Kajian Transportasi Sungai untuk Menghidupkan Kawasan

Tepian Sungai Kahayan Kota Palangka Raya. *Jurnal Tata Loka* Volume 16 Nomor 1, Februari 2014, 1-17

- [10] Hamidah N., dkk. 2021. Merancang Museum Sejarah Kota Seribu Sungai di Kota Banjarmasin. *Jurnal Teknik*, Volume 15, Nomor 2, Oktober 2021, hal : 120-129.
- [11] Hamidah N., dkk. 2022. Resort Berbasis Perkampungan Tradisional Batak Toba Di Kabupaten Humbang Hasundutan. *Jurnal Perspektif Arsitektur*, Volume 14, Nomor 2, Desember 2022, hal : 75-86.
- [12] Malber J, C. 2021. Museum Budaya Batak di Parapat Kabupaten Simalungun, *Tugas Akhir di Jurusan Arsitektur FT-UPR, Tidak Dipublikasikan.*

Submission : 08/12/2023 | Review 1 : 20/12/2023 | Publish Des 2023

PERANCANGAN RESORT DI PANTAI SERUYAN DENGAN TEMA *THE ART OF DOING NOTHING*

Esterliani¹, Titiani Widati², Amiany³

Jurusan/Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya

Correspondent author:
esterliani25@gmail.com

Abstraksi : Indonesia dikenal sebagai negara maritim dan kepulauan yang memiliki lepas pantai yang luas, hal ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu pengembangan sektor pariwisata. Salah satu pantai yang belum terjamah adalah pantai di kabupaten Seruyan Kalimantan Tengah. Pemanfaatan lahan pantai seruyan dengan memperhatikan potensinya yang sangat tenang dan jauh dari keramaian, sehingga pantai seruyan merupakan pantai yang cocok untuk dijadikan tempat peristirahatan berupa *Resort* untuk melepas penat dari jenuhnya pekerjaan di kota dengan menggunakan tema *The Art of Doing Nothing*. *The Art of Doing Nothing* adalah metode relaksasi yang menjadikan kesederhanaan dari alam maupun lingkungan sekitar sebagai hal-hal paling berharga dari hidup. Untuk menyelesaikan masalah tersebut Arsitektur Organik digunakan sebagai dengan menggunakan karakteristiknya yaitu berupa kesederhanaan dan ketenangan. Hal ini bisa diwujudkan dengan pengolahan tata ruang, pola kawasan dan fasilitas yang mewadahi kegiatan sehingga mampu menjawab kebutuhan dengan tema *The Art of Doing Nothing* yang digunakan.

Kata Kunci : *Resort, The Art Of Doing Nothing, Arsitektur Organik, Kabupaten Seruyan, Kesederhanaan*

Abstract : *Indonesia is known as a maritime and archipelagic country that has extensive off shore areas, this can be utilized as one of the developments in the tourism sector. One of the unspoiled beaches is the beach in Seruyan district, Central Kalimantan. Utilization of Seruyan Beach land by paying attention to its potential which is very quiet and far from the crowds, so it is very suitable to be used as a resort in the form of a resort to unwind from the boredom of work in the city using the theme The Art of Doing Nothing. The Art of Doing Nothing is a relaxation method that makes the simplicity of nature and the surrounding environment the most valuable things in life. To solve this problem, Organic Architecture is used as a solution to the problem by using its characteristics, namely simplicity and serenity. This can be realized by processing spatial planning, area patterns and facilities that provide appropriate activities so that they are able to answer needs with the theme The Art of Doing Nothing used.*

Keywords: *Resort, The Art of Doing Nothing, Architecture Organic, Seruyan Regency, Simplicity.*

PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai negara maritim, kepulauan dan agraris ini dikarenakan wilayah Indonesia terdiri dari tujuh puluh persen lautan juga tiga puluh persen daratan, selain itu

Indonesia juga kaya akan pulau, berdasarkan fakta tersebut tentunya ada banyak potensi yang dapat digunakan bagi Indonesia salah satunya adalah menjadikan pantai sebagai tempat pariwisata.

Berdasarkan data dari Direktorat Jendral Penguat Daya Saing Kelautan dan Perikanan Kementerian Kelautan dan Perikanan [1] pantai Seruyan merupakan salah satu Kabupaten di Kalimantan Tengah yang memiliki garis pantai dengan panjang garis pantai 130km. Dengan garis pantai sepanjang 130km ini, Kabupaten Seruyan tentunya dapat memanfaatkannya sebagai salah satu potensi wisata. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat sebuah tempat wisata selain lokasi adalah komponen-komponen pembentuk wisata. Menurut Cooper dalam Sudiarta [2] Destinasi sebuah tempat pariwisata dapat digambarkan dengan 4A, yaitu *Attraction, Amenities, Access dan Ancillary services*. Untuk menyajikan atraksi dalam sebuah wisata diperlukan kegiatan dan pengalaman yang dapat diingat atau menjadi daya tarik bagi pengunjung. Kegiatan yang disajikan yang maksud bisa berupa kegiatan yang hingar-bingar maupun kegiatan yang tenang.

Area pantai di Kabupaten Seruyan masih sangat sepi dan jauh dari permukiman penduduk. Menurut data dari Badan Pusat Statistik Seruyan, terhitung jumlah tempat wisata di Pantai Seruyan sampai dengan tahun 2022 hanya memiliki dua tempat wisata lokal yang hanya dikunjungi oleh penduduk lokal. Pantai Seruyan yang sunyi dan jauh dari permukiman warga dapat dimanfaatkan sebagai potensi guna menghasilkan sebuah kegiatan yang cocok bagi tempat wisata yang memerlukan tempat sunyi. Selain itu, kebutuhan lain yang diperlukan dalam membuat sebuah tempat wisata adalah tersedianya tempat penginapan yang memadai agar pengunjung yang datang dapat berasal dari beragam wilayah dan bukan hanya pengunjung lokal saja. Sampai saat ini Kabupaten Seruyan masih belum memiliki tempat bermalam atau penginapan yang memadai untuk para calon wisatawan, hingga terkesan bahwa wisata lokal hanya disediakan bagi mereka yang memiliki transportasi pribadi.

Berdasarkan hal-hal tersebut maka diperlukan suatu upaya untuk membangun sebuah tempat wisata yang mampu menarik pengunjung luar yang juga menyediakan tempat penginapan di area yang sama. Dengan hal itu maka dirancang sebuah *Resort* yang menjadi tempat penginapan dan sekaligus tempat wisata bagi para pengunjung. Berdasarkan potensi yang dimiliki pantai Seruyan dalam keperluan komponen wisata dan keperluan penginapan yang memadai bagi pengunjung yang ingin berkunjung ke wisata tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa tempat wisata penginapan yang dirancang merupakan tempat wisata yang menyajikan suasana sunyi dan dapat menikmati suasana alam tanpa merasakan hiruk-pikuk ramai dari luar kawasan. Untuk itu tema yang diangkat dalam perancangan wisata *resort* ini adalah *The Art of Doing Nothing*.

The Art of Doing Nothing merupakan sebuah metode relaksasi yang memerlukan tempat yang sunyi dalam melaksanakan metodenya. Hal ini berkesinambungan dengan potensi yang dimiliki oleh pantai Seruyan yang sepi. Metode relaksasi dari *The Art of Doing Nothing* adalah kegiatan yang menjadi atraksi yang ditawarkan dalam wisata *resort* ini. Wisata *resort* dibuat untuk masyarakat perkotaan yang ingin menghilangkan penat dengan cara menajuh dari padatnya perkotaan dapat berkunjung ke *Resort* untuk berelaksasi dan menenangkan diri. Ini adalah kegiatan wisata yang ditawarkan di dalam *Resort*.

Tema relaksasi yang diangkat untuk *Resort* pantai Seruyan adalah *The Art of Doing Nothing*. *The Art of Doing Nothing* adalah metode relaksasi yang berasal dari Bahasa Belanda yaitu Niksen yang secara harafiah memiliki arti yang sama yaitu tidak melakukan apa-apa. *The Art of Doing Nothing* ada untuk memberi jeda dalam kehidupan, dengan memberikan jeda pada otak dan

tubuh dari segala kegiatan dan memberikan keseimbangan untuk memerangi segala kesibukan yang ada. *The Art of Doing Nothing* menekankan pada kegiatan yang menikmati hal-hal paling sederhana dalam hidup atau hal-hal yang terjadi saat itu. Kesederhanaan yang dimaksud adalah seperti alam yang asri, suasana tenang, lingkungan sekitar yang ditampilkan merupakan alami apa adanya dan tidak berada di keramaian atau tempat-tempat hiburan olahan lainnya.

Konsep kesederhanaan dalam *The Art of Doing Nothing* memiliki beberapa kesamaan dengan Arsitektur Organik yang merupakan pendekatan arsitektur yang memiliki karakteristik kesederhanaan dan ketenangan. Kesederhanaan dan ketenangan yang dimaksud adalah bentuk-bentuk keterbukaan yang dimasukkan dalam struktur sehingga menjadi dekorasi alami dan tenang, tidak memiliki banyak ornamen yang memenuhi bangunan dan lebih menunjukkan bentuk asli dari alam atau menjadi bagian dari alam itu sendiri. Kesederhanaan dalam dua hal ini sama-sama mengacu pada kealamian tanpa ada yang ditambah-tambahkan atau hanya menampilkan wujud aslinya saja. Dengan kesamaan yang dimiliki oleh Arsitektur Organik pada penekanan kesederhanaan dalam *The Art of Doing Nothing* ini, maka pendekatan Arsitektur Organik digunakan dalam perancangan dengan menelaah bagian-bagian yang dapat mendukung tema wisata dalam *resort* pantai seruyan, yaitu *The Art of Doing Nothing*.

KAJIAN PUSTAKA

Resort

Resort dapat diartikan sebagai tempat dimana pengunjung datang dan menikmati suasana atau potensi dari alam untuk berekreasi [3]. *Resort* dapat berupa sebuah wadah untuk tinggal sementara dan dilengkapi fasilitas-fasilitas khusus untuk berkegiatan seperti jogging, spa, tenis dan golf juga aktivitas bersantai lainnya [4]. *Resort* merupakan suatu wilayah yang tersusun atau terencana, yang disediakan tidak hanya untuk bermalam namun juga diperuntukan sebagai tempat rekreasi dan istirahat. Daerah atau kawasan yang memiliki pemandangan alam yang asri dan memanjakan mata atau daerah-daerah tempat untuk berlibur biasanya menjadi letak dari Hotel *Resort* disediakan fasilitas beragam, yang lebih rileks dan informal juga menyenangkan [5].

Jenis-Jenis *Resort*

Jenis *resort* dapat diklasifikasikan menurut fasilitas dan letaknya [6] yaitu:

a. *Mountain Resort Hotel Resort*

Daya tarik yang digunakan komoditi dari *resort* jenis ini adalah pemandangan khas daerah pegunungan yang memanjakan mata karena hotel *resort* ini dibangun di daerah pegunungan. Pada hotel jenis ini kegiatan dan fasilitas wajib menekankan hal-hal yang berkaitan pada pegunungan atau kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan alam sekitarnya yang masih alami. Kondisi khusus yang dimiliki beberapa pegunungan juga dapat menjadi daya tarik wisata yang khas dari daerah tersebut.

b. *Health Resort and Spas Resort*

Aktivitas pada *resort* diolah dengan memanfaatkan potensi dari alam yang ada pada kawasan atau daerah yang bisa digunakan sebagai sarana-sarana kegiatan penyehatan seperti melalui kegiatan spa. Fasilitas-fasilitas yang digunakan untuk pemulihan kesegaran jasmani dan juga rohani harus tersedia pada *resort* ini, dengan kegiatan seperti kebugaran atau tempat relaksiasi dengan pemandangan alam yang mendukung.

c. *Beach Resort Hotel*

Dibangun pada daerah pantai, memiliki daya tarik utama yang menggunakan potensi-potensi dari alam juga pemandangan pantai dan laut. Potensi pantai seperti pemandangan alam, ombak laut yang bisa digunakan sebagai olahraga air dan lainnya menjadi daya tarik utama dalam perancangan *resort*.

d. *Marina Resort Hotel*

Berada dikawasan pelabuhan laut (marina). *Resort* ini menggunakan kawasan marina sebagai potensi utamanya, seperti kegiatan-kegiatan di air maupun dermaga.

e. *Rural Resort and Country Hotels*

Berada pada daerah-daerah yang pedesaan yang tenang, masih kental akan aktivitas-aktivitas yang belum modern dan yang terpenting terletak jauh dari area keramaian juga bisnis. Pada masa kini pariwisata banyak dilakukan pada aktifitas wisata yang ada pada daerah-daerah alami atau belum tersentuh era modern seperti area perkotaan dengan potensi alamnya yang menarik, sehingga *resort* memiliki peluang bila dibangun pada area-area tersebut. Fasilitas olahraga dan rekreasi yang sulit ditemui diperkotaan seperti panjat tebing, berburu, berkuda atau aktifitas khusus lainnya juga lokasinya yang masih alami menjadi daya tarik utama *resort* jenis ini.

Fungsi Resort

Resort menjadi tempat untuk pengunjung bermalam dan menikmati fasilitas khusus yang telah disediakan untuk kegiatan bersantai dan relaksasi dengan pemandangan atau suasana alam yang mendukung. Tempat-tempat seperti pegunungan, tepi pantai, perbukitan, lembah, dan palung kecil atau tempat lainnya yang mempunyai potensi sebagai objek wisata sebaiknya dipilih sebagai ahan dibangunnya sebuah hotel *resort* [7].

Karakteristik Resort

Resort hotel memiliki beberapa karakteristik khusus yaitu:

- a. Lokasi Hotel
Lokasi menentukan potensi alam apa yang akan dijadikan atraksi utama suatu *resort*, dengan kata lain lokasi memiliki peranan penting dalam pemabngunan suatu *resort*, hal ini berhubungan dengan segmen pasar dan harga dari kamar *resort*.
- b. Fasilitas Motivasi
Ada dua hal utama dalam fasilitas yang diberikan oleh pada *resort* hotel, yaitu:
 1. Fasilitas umum. Berupa fasilitas yang seperti penyediaan keperluan umum pengunjung seperti rekreasi, pelayanan, relaksasi dan juga hiburan.
 2. Fasilitas tambahan, berupa fasilitas yang wajib disediakan untuk keperluan tambahan rekreasi yang sesuai dengan lokasi *resort*
- c. Arsitektur dan Suasana
Akomodasi dengan arsitektur dan suasana khusus seperti suansana alami cenderung dicari oleh wisatawan.
- d. Segmen Pasar Hotel
Merupakan suatu sasaran kepada pengunjung. Dengan menilik kegiatan atau dengan tujuan apa pengunjung datang ke *resort*. Sehingga *resort* dapat menyediakan dan memehuni kebutuhan dari kegiatan-kegiatan rekreasi tersebut.

Klasifikasi Resort dan Hotel Kriteria

Pemerintah pusat secara resmi mengatur klasifikasi hotel yang ada di Indonesia. Menurut Surat Keputusan Direktorat Jendral Pariwisata, Pos, dan Telekomunikasi No-22/U/VI/1978 tertanggal 12 Juni 1978 [8], sebuah hotel dinilai dari bintangnya. Klasifikasi ini bertujuan untuk menampilkan kualitas dari hotel-hotel yang dibangun dan telah diberi peniaian setiap tiga tahun sekali. Klasifikasi hotel yaitu:

- a. Sistem pembayaran atau harga kamar
 1. *European Plan Hotel*, pembayaran hanya harga kamar
 2. *American Plan Hotel* pembayaran digabung dengan harga. Jenis ini ada dua yaitu: *Modified American Plan (MAP)* dan *Full American Plan (FAP)*
 3. *Continental Plan Hotel*, pembayaran sudah terhitung dengan *continental breakfast*.
 4. *Bermuda Plan Hotel*, pembayaran sudah terhitung dengan *american breakfast*.

- b. Lokasi dan kapasitas hotel
Ada lima jenis hotel dari segi lokasi, yaitu: City hotel, Urban hotel, Suburb hotel, *Resort* hotel dan Airport hotel,
- c. Dari segi jumlah kamar (kapasitas)
1. *Small hotel*, hotel ini biasanya berada di daerah-daerah yang angka kunjungannya rendah, hotel hanya berkapasitas paling banyak 25 kamar.
 2. *Medium hotel*, berada pada daerah tingkat kunjungan yang sedikit lebih banyak dari pada small hotel dengan kamar maksimal dikisaran 29-299.
 3. *Large hotel*, berada di kawasan yang angka kunjungannya tinggi, kawasan ini biasanya merupakan kawasan dengan potensi wisata, dengan kamar minimal berjumlah 300.

Persyaratan dan Tingkatan Hotel *Resort*

Menurut Surat Keputusan Direktorat Jendral Pariwisata, Pos, dan Telekomunikasi No-22/U/VI/1978 berikut merupakan tingkat hotel *resort* [8] :

Tabel 1: Persyaratan dan Tingkatan Hotel *Resort*

Kelas Hotel <i>Resort</i>	Persyaratan Hotel
Hotel Bintang Satu (*)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Minimal 15 kamar standar 2. Kamar mandi harus berada langsung dalam kamar 3. Luas minimal berkisar di 20 m²
Hotel Bintang Dua (**)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Minimal 20 kamar standar 2. Kamar mandi wajib berada di dalam kamar 3. Mempunyai minimal satu kamar suite 4. Luas minimal berkisar di 44 m²
Hotel Bintang Tiga (***)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Minimal 30 kamar standar 2. Kamar mandi wajib berada di dalam kamar 3. Luas minimal berkisar di 24 m² 4. Mempunyai minimal dua kamar suite 5. Luas minimal berkisar di 48m² pada kamar suite
Hotel Bintang Empat (****)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Minimal 50 kamar standar 2. Kamar mandi wajib berada di dalam kamar 3. Luas kamar standar minimal berkisar di 24 m² 4. Memiliki kamar suite minimal tiga kamar 5. Luas kamar suite minimal berkisar di 48 m²
Hotel Bintang Lima (*****)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Minimal 100 kamar standar 2. Kamar mandi wajib berada di dalam kamar 3. Luas minimal berkisar di 26 m² pada kamar standar 4. Mempunyai minimal empat kamar suite 5. Luas minimal berkisar di 52 m² pada kamar suite

Sumber : Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor PM.53/HM.001/MPEK/2013 [9]

The Art of Doing Nothing

The Art of Doing Nothing merupakan suatu ungkapan yang berasal dari bahasa Belanda yaitu *niksen* yang secara harfiah berarti tidak melakukan apa-apa. *Niksen* muncul berawal masyarakat yang terus sibuk bekerja dan tidak memberikan istirahat bagi tubuh dan pikiran mereka. *Niksen* kemudian dikembangkan sebagai salah satu metode dalam merelaksasi tubuh dan pikiran.

Menurut Maartje Willems dan Lona Aalders dalam buku mereka yang berjudul “*The Lost Art of Doing Nothing*” masyarakat sekarang dituntut terus menerus dalam suatu pencapaian, seperti menjadi kebiasaan atau budaya dengan pola pikir apalagi yang bisa dilakukan, apalagi yang bisa dicapai, karena dengan pencapaian dapat menaikkan status sosial atau sebagai simbol kesuksesan, tentu saja ini adalah hal yang baik namun juga dapat berdampak negatif bila tidak diberi keseimbangan. Dengan mengulang pola hidup yang sama terus menerus, bekerja keras untuk mendapatkan pencapaian tanpa ada jeda seperti siklus yang sulit dihentikan, hal ini dapat meningkatkan stres lebih tinggi. Untuk itu seni dari tidak melakukan apa-apa atau disebut *The Art of Doing Nothing* tercipta untuk memberikan tubuh keseimbangan antara jiwa dan raga untuk memerangi kesibukan.

Konsep *The Art of Doing Nothing* sendiri mungkin bertentangan dengan banyak pemikiran karena dianggap sebagai bermalas-malasan atau tidak produktif, hal ini membuat orang semakin menjauh dari beristirahat, namun sebenarnya *niksen* tidak dapat diartikan sebagai pemalas karena *niksen* merupakan sebuah pekerjaan atau usaha dalam mencapai sesuatu dengan sebuah metode yaitu memberikan rehat pada tubuh dan pikiran sehingga kita dapat kembali produktif dan kreatif.

Eve Ekhman [10] yang merupakan seorang direktur pelatihan di Greater Good Science Center di University of California, Berkeley menyatakan bahwa seni relaksasi ini memiliki banyak manfaat bagi tubuh, *Niksen* memiliki banyak khasiat bagi tubuh, seperti dapat mengurangi kecemasan dan memperlambat emosional juga dianggap bisa memperlambat penuaan dan meningkatkan imun tubuh.

Prinsip *The Art of Doing Nothing*

Adapun prinsip-prinsip relaksasi dengan metode *The Art of Doing Nothing* sebagai berikut:

1. Mengosongkan pikiran dari hal-hal luar
2. Fokus pada ketenangan diri sendiri
3. Menikmati waktu bersama hal-hal sederhana dari alam
4. Memberi tubuh waktu untuk beristirahat
5. Menjaga keseimbangan kesehatan tubuh dan pikiran

Kebutuhan Ruang

Menurut Willems dan Aalders hal utama yang diperlukan selama melakukan *The Art of Doing Nothing* adalah meditasi, disarankan untuk melakukannya setidaknya 10 menit dalam sehari. Selain meditasi dapat juga dengan melakukan yoga, pilates, jalan-jalan di alam, duduk santai di teras atau menhadap jendela sambil menikmati suasana sekitar atau duduk santai sambil mendengarkan musik favorit.

Berdasarkan hal di atas, ruang yang diperlukan selama melakukan *The Art of Doing Nothing* yaitu : (a) Ruang Meditasi, (b) Ruang Yoga, (c) Ruang Pilates, (d) Area Jalan di Alam, dan (e) Area Duduk Atau Bersantai.

Arsitektur Organik

Berdasarkan pengertian dari Frank Lloyd Wright sebagai bapak Arsitektur Organik, lalu Hugo Haring, juga para arsitek lainnya tentang arsitektur organik bahwa arsitektur organik merupakan arsitektur yang menyatu dengan tapak, arsitektur organik memiliki harmonisasi yang dapat dirasakan secara visual dengan tapak, ini dikarenakan arsitektur organik terintegrasi dengan tapak, arsitektur ini menunjukkan kepedulian arsitek pada proses dan juga bentuk alam.

Desain dari bentuk hingga struktur bangunan Arsitektur Organik disesuaikan pada keperluan dan juga kenyamanan dari pengguna bangunan nantinya. Frank Lloyd Wright membuat esai mengenai subjek ini pada esai miliknya yang berjudul *organic In the Cause of*

Architecture [10] [11] pada tahun 1914 ia menjelaskan apa yang di maksud dengan arsitektur organik, “...by organic architecture I mean an architecture that develops from within outward in harmony with the conditions of its being as distinguished from one that is applied from without”.

Konsep Dasar Arsitektur Organik

Menurut Pearson dalam Sujanra [11] berikut merupakan konsep-konsep dasar dan penjelasannya:

a. *Building as nature*

Bangunan-bangunan Arsitektur Organik memiliki bentuk yang berasal dari alam atau menjadikan alam sebagai inspirasinya, inspirasi ini membuat bangunan Arsitektur Organik memiliki bentuk ketidak lurusan alam disekirarnya.

b. *Continuous present*

Arsitektur Organik meskipun selalu membawa hal-hal atau unsur keaslian alam dalam desainya tapi juga memiliki desain yang tetap dalam keadaan dinamis.

c. *Form follows flow*

Dalam arsitektur organik bentuk dari bangunan mengikuti aliran energi, berarti bentuk aliran atau pola dari alam tidak boleh dirubah atau dilawan, arsitektur organik akan mengikuti atau meniru pola dari aliran engergi yang ada di alam sehingga bentuknya dinamis dengan alam. Pola energi bisa berupa apa saja, bisa berupa aliran air, aliran sungai, cahaya matahari, pola tanah dan lainnya.

d. *Of the people*

Keperluan, kebutuhan ruang atau kegiatan pengguna dapat mempengaruhi Arsitektur Organik. Hubungan antar pengguna dan arsitektur organik bertujuan untuk memenuhi semua kebutuhan dari pengguna sehingga dapat tercapai kenyamanan. Selain kenyamanan, keinginan-keinginan tertentu pengguna juga bisa menjadi pengaruh dalam Arsitektur Organik.

e. *Of the hill*

Bangunan dan tapaknya lebih elok bila terhubung secara ‘of the hill’ dan bukan secara ‘on the hill’. Artinya, bangunan lebih baik menjadi bagian dari tapak disbanding hanya sekedar berdiri diatas tapak sehingga tampak sebagai tambahan dan bukan dari alam.

f. *Of the materials*

Arsitek dari Arsitektur organik menggunakan material sebagai alat atau mengekspresikan arsitektur organik. Material lokal yang berasal dari site dan dapat memproduksi bentuk-bentuk yang lebih ekspresif akan lebih dipilih. Material yang dapat berfungsi lebih dari satu kegunaan yaitu sebagai ornament, interior dan juga eksterior sangat diperlukan dalam arsitektur organik, selain kategori pemakaian material pada arsitektur organik adalah material yang berbasis alam. Penggunaan material sebagai interior dan eksterior sangatlah diperlukan karena bangunan arsitektur organik memiliki konsep of the hill, material sebagai eksterior tanpa ada ornament tambahan dapat mendukung bangunan menjadi dinamis dengan alam.

g. *Youthful and unexpected*

Arsitektur Organik adalah jenis arsitektur yang unik karena mengandung hal-hal yang tidak terduga dan mempunyai karakteristik yang profokatif, inkonvensional, menarik dan terlihat muda. Pergerakan fisik dari komponen-komponen bangunan arsitektur organik seperti, ruang yang terbuka dan beragam, kontinuitas dari struktur dan tampak bangunan juga denah dengan grid menjadi unsur-unsur komponen tidak terduga dan yang dapat ditemukan pada bangunan Arsitektur Organik.

Karakteristik Arsitektur Organik

Frank Lloyd Wright menyatakan dalam Aminoto [10] bahwa ada beberapa karakteristik Arsitektur Organik, yaitu:

- a. Kesederhanaan dan ketenangan.
Keterbukaan dalam struktur dapat terolah menjadi bentuk yang tenang dan dinamis, selain itu juga dapat menjadi bentuk dekorasi dengan prinsip yang berada di belakang seni.
- b. Ada banyak gaya rumah.
Arsitektur organik memberikan banyak bentuk gaya rumah yang bisa dieksplor sesuai dengan keingan dan ragam macam ekspresi dari kepribadian pengguna.
- c. Korelasi alam, topografi dengan arsitektur.
Bangunan dibangun tanpa merusak pola alamnya dan menjadi seirama dengan alam lingkungan sekitarnya.
- d. Warna alam.
Penggunaan material akan lebih baik bila menggunakan material yang berasal dari tapak atau senada dengan tapak sehingga bangunan memiliki warna yang seirama dengan warna tapaknya.
- e. Sifat bahan.
Tidak ada yang boleh dirubah dari material selain untuk keperluan pembangunan, sifat-sifat dari material harus tetap seperti aslinya. Contohnya kayu harus tetap seperti kayu, warna dan teksturnya tidak boleh dirubah
- f. Integritas rohani dalam arsitektur.
Sebuah bangunan yang memiliki kualitas baik harus bisa membawa sukacita, kenyamanan dan juga suasana yang layak bagi pengguna. Dapat disimpulkan bahwa bangunan haruslah memiliki kualitas yang sama searahnya dengan pengguna bangunan.

Prinsip-Prinsip Arsitektur Organik

Frank Lloyd dalam Handayani [10] menyatakan ada terdapat beberapa prinsip-prinsip dasar arsitektur organik, yaitu:

- a. Bangunan dan site (*Building and Site*)
Hubungan antara suatu bangunan dan juga tapak sangatlah istimewa hal ini karena bangunan wajib meningkatkan potensi dari site dan memperoleh bentuknya dari alam pada site. Bentuk bangunan bisa berupa kontras alam seperti air terjun dan hutan lembah atau bentuk harmonis dari landscapenya.
- b. Material
Bentuk dari sebuah bangunan Arsitektur Organik haruslah mengekspresikan unsur alam dari material yang digunakannya. Material dipakai untuk mengoptimalkan masing-masing warna tekstur dan kekuatan juga meningkatkan karakter dalam bangunan yang diciptakan. Pada arsitektur organik adda material-material tertentu digunakan baik pada luar maupun dalam bangunan, material yang umum digunakan dalam bangunan untuk mengekspresikan alamnya, material ini. Berikut ini merupakan material yang umum dipakai dalam arsitektur organik: Batu bata (*Brick*), Cahaya (*Light*), Kaca (*Glass*), Beton (*Concrete*), dan Kayu (*Wood*)
- c. Hunian (*Shelter*)
Bangunan yang dirancang diharuskan untuk dapat memberikan perasaan aman dan nyaman bagi pengguna, pengguna juga diberikan privasinya sendiri dalam bangunan. Bangunan Arsitektur Organic harus memberikan rasa aman dan nyaman.
- d. Ruang (*Space*)
Suatu ruangan dalam bangunan arsitektur organik harus bisa mewakili yang lain, ruang-ruang harus terus mengalir sehingga interiornya tidak dikemas dalam dimensi yang bernama ruang.
- e. Proporsi dan Skala (*Proportion and scale*)
Menurut Frank Lloyd Wright tubuh badan manusia adalah tolak ukur dari suatu bangunan agar tataan dari perabot dapat diterima secara detail dan mendapat keselarasan integral hal ini bertujuan agar dapat membangun kenyamanan yang tercipta antara manusia dan arsitektur sehingga bangunan menjadi lebih menarik.

- f. Alam (*Nature*)
Alam menjadi wadah dari inspirasi berbagai bentuk kekreatifan bagi bangunan, selain itu, tekstur, warna proporsi bahkan ritme dan juga pertumbuhan semua menjadi inspirasi yang berasal dari alam.
- g. Kesederhanaan (*Simplicity*)
Kesederhanaan yang dimaksud adalah arsitektur organik memiliki pedoman dan desain yang jelas, menunjukkan bukti dari suatu pikiran dan banyak rencana yang dapat ditemukan dalam kekayaan detail bangunan. Kesederhanaan ini merupakan hal yang positif dalam seni karena memberi rasa kelengkapan atas jelasnya pedoman, sumber pikiran dan kekayaan detail yang diberikan bangunan.

METODE

Metodologi ada sebuah tahapan atau cara dalam melakukan sesuatu yang dilakukan dengan cara memakai pikiran dengan saksama demi mencapai suatu tujuan sehingga tercapai tujuan dalam perancangan. Metode Kualitatif Deskriptif adalah metode yang digunakan dalam penyusunan karya ilmiah ini.

Merumuskan Masalah

Merumuskan masalah adalah upaya dalam menjelaskan masalah yang harus diselesaikan sesuai dengan pendekatan rancang yang paling tepat pada perancangan *Resort* di Pantai Seruyan Dengan Tema *The Art of Doing Nothing*.

Mengumpulkan Data

Teknik dari pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan *Resort* di Pantai Seruyan Dengan tema *The Art of Doing Nothing*, yaitu:

- Data primer merupakan sebuah kegiatan dengan pemusatan terhadap suatu objek dengan langkah-langka pengamatan langsung atau disebut juga dengan observasi.
- Data sekunder merupakan informasi data atau yang didapat dari literatur buku, jurnal maupun internet. Data ini bisa tidak berkaitan secara langsung terhadap objek yang dirancang namun sangat dapat sangat membantu dalam perancangan, contohnya studi banding dan studi pustaka.

Analisa Data

Analisa data merupakan tahap penguraian dari suatu masalah menjadi bagian-bagian yang sederhana untuk menemukan jawaban atau memahami fenomena yang terjadi pada perancangan.

Menyajikan Data

Terdapat dua tahap penyajian data:

- Sintesa
Sintesa adalah tahap penyimpulan data dari berbagai alternatif pemecah masalah yang telah dibahas di tahap analisa yang sudah dilakukan pada tahap sebelumnya. Berupa penjelasan yang disertai sketsa alternatif penyelesaian masalah
- Tahap Desain
Tahap desain adalah penyajian data dalam bentuk proses menemukan ide bentuk dan merubah hasil sintesa menjadi objek desain.

Menarik Kesimpulan

Memuat obyek desain gambar kawasan *Resort* di Pantai Seruyan Dengan Tema *The Art of Doing Nothing*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Dasar

The Art of Doing Nothing

- Relaksasi dengan cara merasakan / menikmati hal paling sederhana dalam hidup (kesederhanaan dari alam yang apa adanya)
- Relaksasi dengan cara menjauhkan diri dari hiruk pikuk perkotaan
- Relaksasi dengan metode meditasi
- Relaksasi dengan berkegiatan SPA, Yoga dan Pilates, Jalan-jalan santai dan duduk santai.

Arsitektur Organik

- Mencapai kesederhanaan dan ketenangan yang di inginkan dari *The Art of Doing Nothing*
- Bangunan dan kawasan yang menjadi bagian dari alam apa adanya (*Of The Hill*)
- Bangunan memenuhi segala kebutuhan / kegiatan dari *The Art of Doing Nothing (Of the people)*
- Bangunan menjadikan alam sebagai inspirasi bentuk sebagai upaya mencapai kesederhanaan (*Building as Nature*)

Resort di Pantai Seruyan Dengan Tema The Art of Doing Nothing

- Sebuah penginapan *Resort* yang bertemakan *The Art of Doing Nothing*
- *Resort* yang memberikan fasilitas meditasi melalui *The Art of Doing Nothing*
- *Resort* yang terinspirasi dari bentuk alam sekitarnya dan mengganggu keberadaan alam aslinya atau menjadi bagian dari alam itu sendiri.
- *Resort* yang memanfaatkan alam sebagai bagiannya untuk melaksanakan metode relaksasi *The Art of Doing Nothing*.

Tabel 2: Variabel dan Kriteria Resort

NO	Variabel	Kriteria
1	Health Resort and Spas <i>Resort</i>	Sarana penyehatan jasmani maupun rohani, menyediakan fasilitas seperti meditasi, spa dan sara penyehatan lainnya
2	Fasilitas	Fasilitas umum : a. Akomodasi dan b. Relaksasi Fasilitas Tambahan (Memanfaatkan kondisi alam): a. Pantai sebagai area jalan santai b. Lingkungan sebagai area santai
3	Arsitektur dan Suasana	<i>Resort</i> menyediakan suasana dengan Arsitektur dan Tema
4	Jumlah Kamar Medium	45 kamar
5	Hotel Bintang 4(****)	a. Minimal 50 kamar standar b. Kamar mandi wajib berada di dalam kamar c. Luas kamar standar minimal berkisar di 24 m ² d. Memiliki kamar suite minimal tiga kamar e. Luas kamar suite minimal berkisar di 48 m ² f. berkisar minimal 48 m ²

Sumber: Penulis, 2023

Tabel 3: Variabel dan Kriteria *The Art of Doing Nothing*

NO	Variabel	Kriteria
1	Prinsip	Menyeimbangkan kesehatan tubuh dan pikiran dengan memberi waktu tubuh istirahat dengan cara fokus pada ketenangan diri sendiri dan menikmati waktu bersama alam.
2	Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Bermeditasi • Yoga • Pilates • Spa • Jalan-jalan alam • Duduk Atau Bersantai
3	Kebutuhan Ruang	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Meditasi • Ruang Yoga • Ruang Pilates • Spa • Area jalan di alam • Area duduk

Sumber: Penulis, 2023

Tabel 4: Variabel dan Kriteria Arsitektur Organik

NO	Variabel	Kriteria
1	Konsep Dasar	<ol style="list-style-type: none"> a. <i>Building as nature</i> b. <i>Continuous present</i> c. <i>Form follows flow</i> d. <i>Of the people</i> e. <i>Of the hill</i> f. <i>Of the materials</i> g. <i>Youthful and unexpected</i>
2	Karakteristik	<ol style="list-style-type: none"> a. Kesederhanaan dan ketenangan. b. Ada banyak gaya rumah c. Korelasi alam, topografi dengan arsitektur. d. Sifat Bahan e. Integritas rohani dalam arsitektur.
3	Prinsip-prinsip	<ol style="list-style-type: none"> a. Bangunan dan site (<i>Building and Site</i>) b. Material c. Hunian (<i>Shelter</i>) d. Ruang (<i>Space</i>) e. Proporsi dan Skala (<i>Proportion and scale</i>) f. Alam (<i>Nature</i>) g. Kesederhanaan(<i>Simplicity</i>)

Sumber: Penulis, 2023

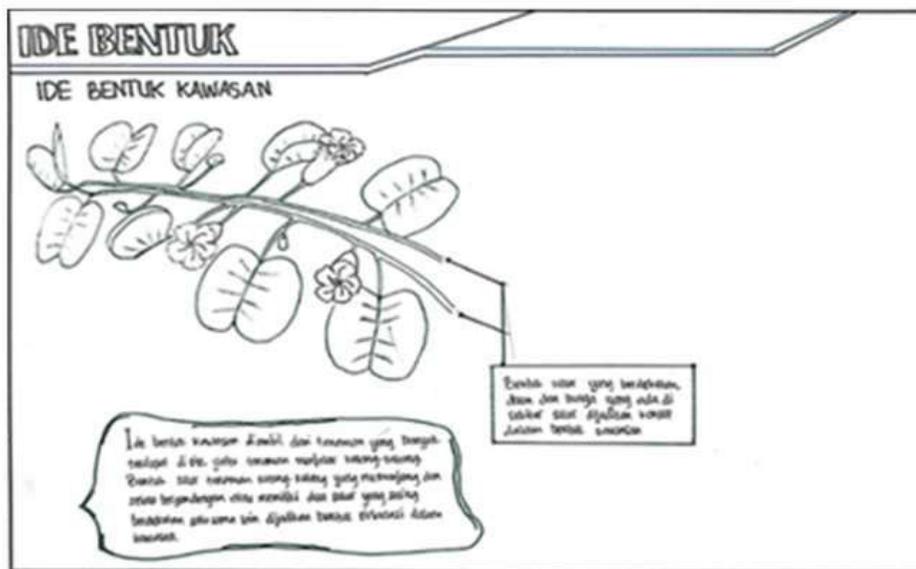
HASIL PENELITIAN*Konsep Ide*

Konsep ide berasal dari konsep dasar arsitektur *organic building as nature* yang menjadikan alam sebagai inspirasi bentuknya. *Resort* ini memilih tanaman katang-katang yang merupakan

tanaman mangrove pada site sebagai inspirasi dari bentuk bangunan dan kawasan. Bentuk daun katang-katang yang disederhanakan menjadi bentuk paling sederhananya dan sulur tanaman katang-katang menjadi inspirasi bentuk sirkulasi kawasan.

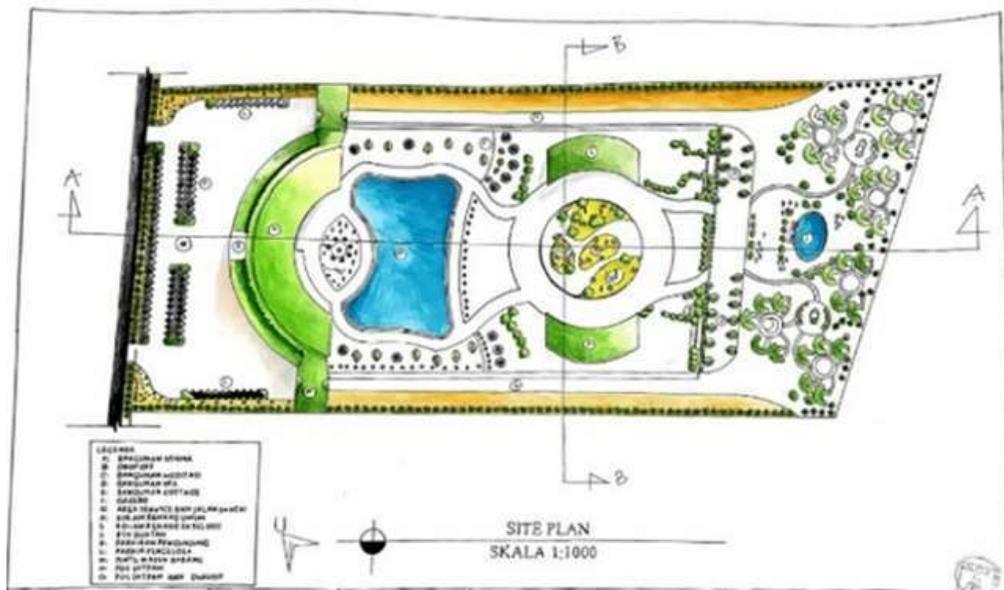


Gambar 6: Ide Bentuk Bangunan
Sumber: Penulis, 2023



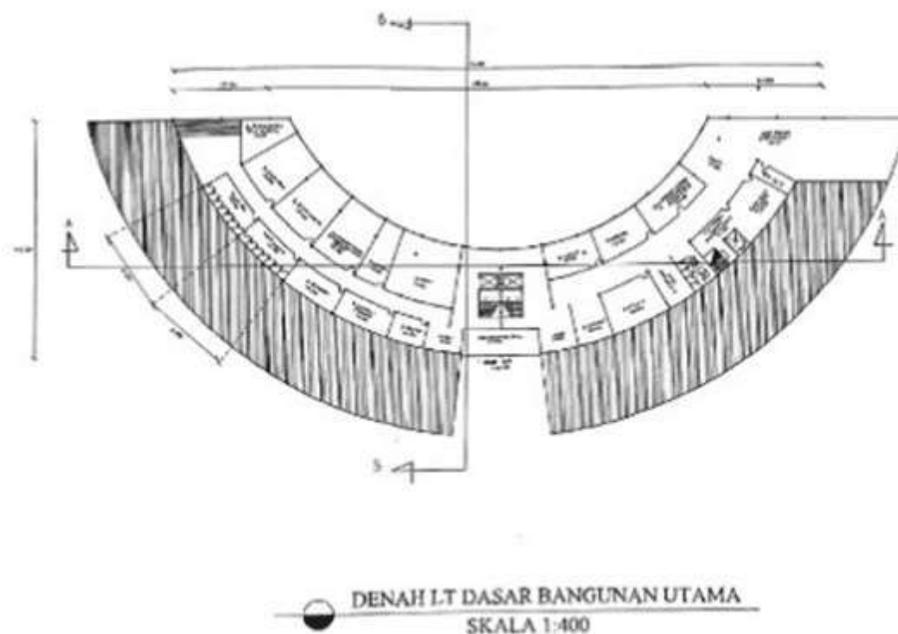
Gambar 7: Ide Bentuk Kawasan
Sumber: Penulis, 2023

Hasil perancangan menghasilkan bentuk site plan yang dapat dilihat pada gambar 8.

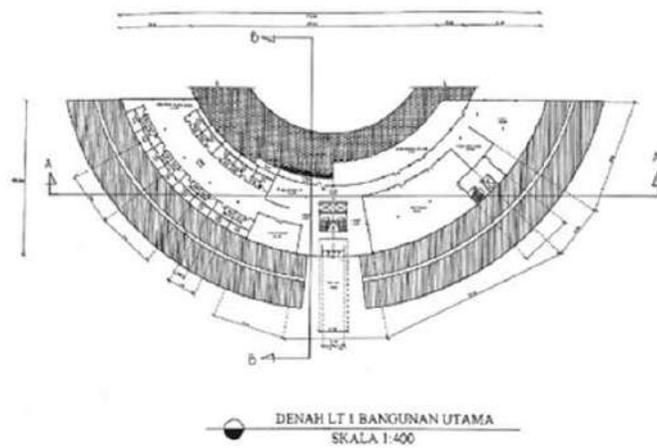


Gambar 8: Site Plan
Sumber: Penulis,2023

Denah bangunan utama yang menjadi bangunan utama dan pengelola dapat dilihat pada gambar 9 dan 10.



Gambar 9: Denah It Dasar Bangunan Utama
Sumber: Penulis,2023



Gambar 10:Denah Lt 1 Bangunan Utama
Sumber: Penulis,2023

Tampak bangunan utama dapat dilihat pada gambar 11



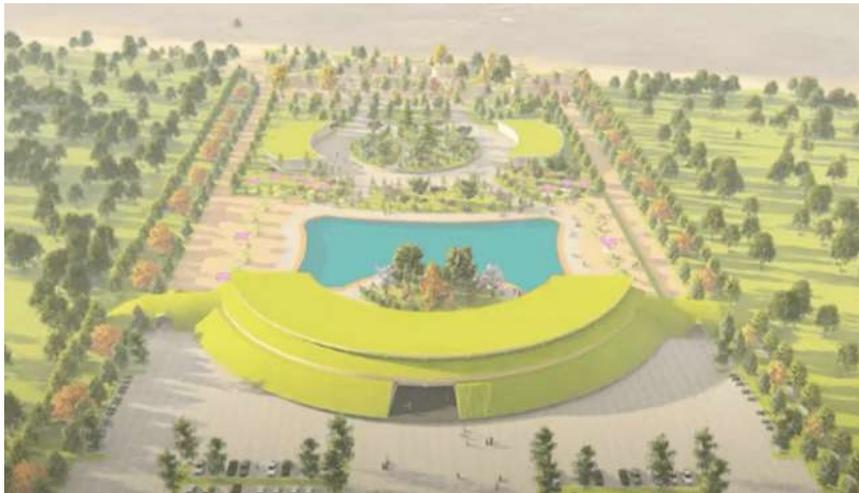
Gambar 11:Tampak Bangunan Utama
Sumber: Penulis,2023

Interior bangunan utama dapat dilihat pada gambar 12



Gambar 12: Interior Bangunan Utama
Sumber: Penulis,2023

Perspektif lingkungan kawasan dapat dilihat pada gambar 13 dan 14.



Gambar 13: Perspektif Lingkungan Kawasan

Sumber: Penulis,2023



Gambar 14: Perspektif Lingkungan Kawasan

Sumber: Penulis,2023

KESIMPULAN

Meningkatkan potensi pantai seruyan yang sepi sebagai tempat penginapan dan wisata dengan menggunakan tema *The Art of Doing Nothing* dan Arsitektur Organik ternyata berhasil. Dua komponen ini mampu mengingatkan kualitas dan potensi dari pantai seruyan sebagai sebuah tempat relaksasi yang menggunakan unsur-unsur kesederhanaan dari komponen *The Art of Doing Nothing* dan Arsitektur Organik. Segala kegiatan meditasi dari *The Art of Doing Nothing* mampu terlaksana dengan ditunjang oleh bangunan arsitektur organik yang memadai segala kebutuhannya. Dengan perencanaan pembangunan dengan mengutamakan potensi alam yang tidak boleh dirusak dan harus tetap alami ini semoga dapat membantu perencanaan bangunan yang lebih mementingkan kealamian dari alam sekitar dan tidak merusaknya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. Kelautan, "Potensi Usaha dan Peluang Investasi Kelautan dan Perikanan Provinsi Bengkulu," *Direktorat Jenderal Penguatan Daya Saing Prod. Kelaut. dan Perikanan, KKP RI, Jakarta*, vol. 92, 2018.
- [2] I. N. Sudiarta, I. W. Suardana, and N. Ariana, "Persaingan Daya Tarik Pariwisata Bali Suatu

- Kajian Konseptual Dan Empiris,” *J. Perhotelan dan Pariwisata*, vol. 4, no. 1, pp. 1–13, 2014.
- [3] A. Edikusuma, S. Ramadhani, and A. Mukmin, “Penerapan Tema Arsitektur Bioklimatik pada Perencanaan Beach Resort di Pantai Tanjung Papuma Jember,” *Tekstur (Jurnal Arsitektur)*, vol. 2, no. 1, pp. 23–30, 2021.
- [4] D. Darman, “Resort Pantai Pulau Datok di Kabupaten Kayong Utara,” *JMARS J. Mosaik Arsit.*, vol. 3, no. 2.
- [5] A. Kharisma, “PERANCANGAN GREEN RESORT DI PANTAI JUNGWOK GUNUNGKIDUL, YOGYAKARTA Dengan Pendekatan Arsitektur Hijau.” 2020.
- [6] H. Kurniawan, “Resort Di Kawasan Hutan Mangrove Rembang dengan Penekanan Arsitektur Neo-Vernakular.” Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2016.
- [7] F. R. Anggraeni, “Perancangan hotel resort di pantai lenggoksono kabupaten malang dengan pendekatan arsitektur ekologi.” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2018.
- [8] dan T. Dirjen Pariwisata, Pos, “Surat Keputusan Dirjen Pariwisata, Pos, dan Telekomunikasi No. 22/U/VI/78. (1978).” Jakarta, 1978.
- [9] “Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor PM.53/HM.001/MPEK/2013.” 2013.
- [10] E. Ekhman, “Greater Good Scence Centre,” 2022. https://greatergood.berkeley.edu/profile/eve_ekman (accessed Sep. 08, 2023).
- [11] F. L. Wright, *In the cause of architecture*. Architectural record New York, 1975.



Jurusan/Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik,
Universitas Palangka Raya, Kampus UPR Tunjung Nyaho
Jalan Hendrik Timang, Palangka Raya (73111), Kalimantan
Tengah

ISSN 2988-120X



9 772988 120001



<http://e-journal.upr.ac.id/index.php/JTA>



jpa@arch.upr.ac.id