

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Pusat Komunitas

2.1.1. Pengertian Pusat Komunitas

Komunitas merupakan suatu kelompok sosial yang terbentuk dari individu-individu dengan berbagai latar belakang berbeda yang memiliki suatu tujuan tertentu. Dalam ilmu sosial, komunitas dapat diartikan sebagai suatu kelompok organisme yang terlibat dalam aktivitas sosial karena memiliki minat dan lingkungan yang serupa.

Komunitas bukanlah suatu objek yang tetap tetapi ia terus mengalami perubahan seiring berjalannya waktu sesuai dengan dinamika anggotanya. Sebuah komunitas juga berfungsi sebagai ruang vital untuk pembelajaran dan pembentukan identitas. Secara umum komunitas dibagi menjadi 3, yaitu :

1. Komunitas Berdasarkan Minat

Komunitas ini terbentuk karena anggotanya memiliki ketertarikan dan minat yang serupa dalam suatu bidang tertentu. Jumlah anggota dalam komunitas yang berbasis minat tergolong cukup banyak dikarenakan adanya ketertarikan dengan kesukaan atau hobi masing-masing individu.

2. Komunitas Berdasarkan Komuni

Komunitas ini terbentuk karena adanya tujuan berdasarkan ide-ide tertentu yang sama diantara anggotanya. Dengan kata lain, komunitas ini didirikan berdasarkan anggotanya karena memiliki pandangan atau suatu prinsip yang sama untuk menjadi landasan dan interaksi mereka.

3. Komunitas Berdasarkan Lokasi

Komunitas ini terbentuk karena adanya interaksi antara individu atau kelompok yang tinggal di area yang sama.

2.1.2. Pengertian Community Center

Menurut penjelasan di atas, komunitas merupakan suatu kelompok sosial yang terbentuk dari berbagai individu dengan latar belakang berbeda yang memiliki satu tujuan yang sama. Sedangkan pusat disini diartikan suatu tempat khusus untuk berkumpulnya anggota komunitas melakukan kegiatan kelompok, dukungan sosial, dan pertukaran informasi. Dengan demikian, *Community Center* merupakan suatu lokasi publik tempat berkumpulnya anggota komunitas untuk berbagai kegiatan kelompok, dukungan sosial, penyebaran informasi dan lainnya.

Selain itu, menurut Wellman dan Leighton (1979), *Community Center* sebagai ruang yang berfungsi memenuhi kebutuhan sosial, yaitu sebagai salah satu kebutuhan pokok individu dalam mengembangkan kehidupan bermasyarakat. Dapat berfungsi menjadi wadah yang mendukung penduduk setempat untuk mengembangkan idenya, *Community Center* juga berperan penting dalam kehidupan para pengunjungnya dikarenakan menjadi lokasi utama untuk berinteraksi dan membangun jaringan sosial. Dengan perannya sebagai tempat interaksi sosial, *Community Center* dapat membantu meningkatkan kohesi sosial di lingkungan sekitarnya (Urk, 2016)

2.1.3. Fungsi dan Tujuan Community Center

Menurut Carmona, et al (2008), *Community Center* memiliki beberapa fungsi, yaitu:

a. Fungsi Ekonomi:

- Memberikan nilai positif pada properti
- Mendorong performa ekonomi regional
- Berpeluang sebagai bisnis yang baik

b. Fungsi Kesehatan:

- Mendorong masyarakat agar lebih aktif melakukan gerakan fisik
- Menyediakan ruang untuk berolahraga yang sesuai standar
- Mengurangi stres bagi penggunanya

c. Fungsi Sosial:

- Menyediakan ruang sebagai tempat untuk berinteraksi atau berkumpul untuk bermacam aktivitas bagi segala usia
- Mengurangi resiko terjadinya kejahatan juga sikap anti-sosial
- Mendorong serta meningkatkan kehidupan berkomunitas
- Mendorong adanya interaksi antarbudaya

Community Center sebagai wadah pembelajaran bagi masyarakat berfungsi untuk memperkuat institusi sosial dalam membangun budaya atau perilaku belajar yang terstruktur dan sistematis. Fungsi ini dapat tercipta melalui kondisi ruang bersama oleh seluruh masyarakat dan pelaku pembangunan yang dibuat secara berkelanjutan. Selain itu, terdapat beberapa tujuan sebuah *Community Center* dibentuk, diantaranya :

1. menjadi sarana pembelajaran silang berbasis pengalaman
2. mendorong lahirnya inisiatif lokal dari Masyarakat
3. meningkatkan kesadaran masyarakat untuk berpartisipasi dalam Pembangunan
4. melestarikan dan mengembangkan berbagai institusi sosial, forum, serta kelompok berbasis masyarakat

Menurut Stephen Carr, dkk (1992), macam-macam tipologi ruang terbuka publik memiliki banyak jenis dan karakter antara lain:

- a. Taman publik (public park),
- b. Lapangan dan plaza (squares and plaza),
- c. Taman peringatan,
- d. Pasar (market),
- e. Jalan (street),
- f. Area bermain anak (playground),
- g. Ruang terbuka untuk masyarakat (community open space),
- h. Jalan hijau dan jalan taman (greenway and parkway),
- i. Atrium/pasar tertutup (atrium/indoor market),
- j. Tepi laut (waterfront).

Berdasarkan tipologi yang telah dijabarkan oleh Stephen Carr, dkk, dapat disimpulkan bahwa *Community Center* merupakan salah satu

bangunan yang termasuk dalam kategori yang berfungsi sebagai ruang terbuka publik. Secara umum, Community Center diklasifikasikan menjadi 4 jenis berdasarkan status kepemilikannya, yaitu:

1. Milik Masyarakat: *Community Center* yang dikelola oleh masyarakat setempat biasanya melalui lembaga yang terpisah dari lembaga pemerintah.
2. Milik Pemerintah: *Community Center* yang dimiliki oleh lembaga resmi pemerintah dapat digunakan untuk kegiatan masyarakat dan memungkinkan dikelola oleh masyarakat setempat.
3. Sponsor: *Community Center* yang dikelola oleh masyarakat dengan menanamkan investasi untuk berkelanjutan operasional dan memperoleh keuntungan.
4. Komersial: *Community Center* yang beroperasi secara komersial berfokus pada pencarian keuntungan melalui penyewaan fasilitasnya.

Berdasarkan fungsinya, Community Center dapat diklasifikasikan menjadi 3 jenis Community Center, yaitu:

1. Tempat Kegiatan Sosial: Sebuah wadah bagi suatu komunitas untuk menampung kegiatan sosial, seperti rumah baca dan pusat pelatihan.
2. Tempat Kegiatan Keagamaan: Sebuah wadah bagi suatu komunitas untuk menampung kegiatan keagamaan atau kerohanian, contohnya seperti masjid, gereja, ataupun rumah ibadah lainnya.
3. Tempat Kegiatan Hiburan dan Olahraga: Sebuah wadah bagi suatu komunitas untuk menampung kegiatan hiburan berupa taman serta kegiatan olahraga berupa lapangan indoor maupun outdoor.

2.1.4. Persyaratan Perencanaan *Community Center*

Menurut Peter Beacock dan Fiona Brettwood pada *The Architecture Handbook* (2002) dalam perancangan sebuah *Community Center* terdapat beberapa faktor yang harus diperhatikan, yaitu:

1. Tapak dan Lokasi

Idealnya, *Community Center* berada di pusat kota dan dekat dengan fasilitas umum lainnya seperti toko, perpustakaan dan sekolah, serta dengan mudah diakses oleh transportasi umum.

2. Organisasi Ruang

Bangunan yang dirancang harus memudahkan staf. Layout dan sirkulasi harus jelas dan terdapat ruang penyimpanan yang memadai. Organisasi ruang harus mempertimbangkan tingkat kebisingan. Area resepsionis di dekat pintu masuk dapat memudahkan staf dalam memantau pengunjung dan berfungsi sebagai titik fokus pada bagian informasi maupun organisasi ruang

3. Sirkulasi

Ruang sirkulasi harus mudah diawasi serta sirkulasi vertikal pada lantai bertingkat harus dapat terpantau dari staf untuk menghindari kemungkinan penyalahgunaan elevator, lift, dsb.

4. Aksesibilitas

Bangunan ini harus dilengkapi dengan fasilitas yang mudah diakses oleh penggunanya. Selain itu juga harus mempertimbangkan akses dari transportasi umum, area pengguna difabel, sampai warna pada interior bangunan.

5. Fleksibilitas

Community Center harus dirancang dengan fleksibilitas yang maksimal dikarenakan jajaran pengguna bangunan ini cukup luas. Selain itu, untuk memenuhi kebutuhan dalam jangka pendek maupun panjang karena kebutuhan akan berubah seiring berjalannya waktu.

6. Perawatan

Bangunan *Community Center* harus mempertimbangkan pemilihan material dengan cermat agar meminimalkan biaya pemeliharaan untuk jangka panjang. Pemilihan material yang berkualitas tinggi biasanya dapat mengurangi biaya maintenance.

7. Keamanan

Mendesain bangunan terlalu ‘terbuka’ dapat menimbulkan masalah dari segi keamanan, namun disisi lain dapat memudahkan pemantauan oleh sekitar.

8. Lingkungan dan Layanan

Bangunan harus dirancang agar efisien dalam penggunaan energi dan air, salah satunya dengan memanfaatkan sumber energi alternatif seperti pemanas air tenaga surya. Namun, teknologi inovatif tersebut sering kali perlu dihindari karena biaya perawatannya yang relatif tinggi.

2.1.5. Fasilitas Pada Community Center

Menurut Almesa Yuli Hasyiyati (2012), terdapat berbagai jenis fasilitas di dalam Community Center, yaitu:

2.1.5.1. Fasilitas Taman Kota

Taman kota berfungsi sebagai tempat rekreasi, olahraga, interaksi antar masyarakat, dan juga menjadi paru-paru kota. Beberapa fasilitas dan aspek penting yang perlu diperhatikan dalam merancang sebuah taman kota, meliputi:

- **Pohon**, berfungsi sebagai penyaring udara sekaligus peneduh bagi penggunanya.
- **Jalur pedestrian**, harus dirancang senyaman mungkin karena sebagian besar pengunjung taman kota beraktivitas dengan berjalan kaki.
- **Tempat duduk**, karena taman juga digunakan untuk bertemu dan berkumpul, maka diperlukan desain tempat duduk yang nyaman.

- **Playground**, sangat penting untuk menyediakan area bermain anak, karena taman kota sering dikunjungi orang tua yang membawa anaknya
- **Tempat parkir**, jarak tempat tinggal sering kali cukup jauh dengan keberadaan taman kota, membuat penyediaan area parkir menjadi hal yang penting
- **Toilet**, pengunjung taman memiliki durasi kunjungan yang beragam, baik dalam waktu singkat maupun lama sehingga fasilitas toilet sangat penting untuk kebutuhan pengunjung.
- **Pos jaga**, untuk meningkatkan keamanan dan kenyamanan bagi pengunjung.
- **Pusat informasi**, sebagai tempat untuk menerima dan menyampaikan informasi penting kepada pengunjung.
- **Mobilisasi ke taman**, taman yang ideal harus dapat diakses oleh semua orang termasuk penyandang disabilitas. oleh karena itu jalur pejalan kaki perlu dirancang dengan cermat.
- **Tempat sampah**, pentingnya menyediakan tempat sampah yang tersebar di seluruh area taman, karena kebersihan taman kota menjadi tanggung jawab seluruh pengunjung yang berada di taman kota.
- **Rumput**, aktivitas di taman kota sangat beragam, mencakup kegiatan yang memerlukan permukaan keras seperti bersepeda, serta aktivitas yang memanfaatkan rumput hijau untuk bersantai atau piknik.

2.1.5.2. Fasilitas *Playground*

Desain *playground* sebaiknya menyediakan akses terbuka untuk semua orang, termasuk penyandang disabilitas, karena anak-anak memerlukan pengawasan dari orang dewasa saat bermain. Selain itu *playground* juga harus dapat memenuhi kebutuhan bermain fisik, sosial, serta intelektual. Berdasarkan *Public Playground Safety Handbook* (2015), ada beberapa hal yang harus diperhatikan saat merancang sebuah *playground*, antara lain:

A. Aksesibilitas

Pemilihan peralatan, lokasi, dan jenis pelindung permukaan sangat penting untuk memastikan bahwa anak-anak dengan disabilitas dapat bermain dengan aman di taman bermain.

B. Pemisahan Area Sesuai Usia

Playground dirancang untuk anak-anak dari macam berbagai usia, sehingga diperlukan pemisah untuk memisahkan area sesuai kelompok usia. Hal ini bertujuan untuk mengurangi resiko kecelakaan antara anak kecil dan anak yang lebih tua.

C. Tata Letak Permainan

Playground dalam beberapa area harus diatur untuk mencegah kecelakaan akibat aktivitas yang bertentangan, seperti memisahkan kegiatan aktif dari yang pasif. Selain itu, peralatan bermain harus tersebar untuk menghindari keramaian di satu tempat. Berikut beberapa rekomendasi desain untuk penempatan peralatan di taman bermain:

- Peralatan yang dapat bergerak, seperti ayunan dan komidi putar harus ditempatkan di bagian sudut, samping, ataupun tepi playground.
- Pintu keluar perosotan harus ditempatkan di area playground yang tidak terlalu ramai (padat).

D. *Sight Line* (Garis Pandangan)

Playground harus dirancang agar orang tua atau pengasuh dapat memantau anak-anak dengan mudah. Minimalkan penghalang visual, seperti menempatkan permainan yang terlihat langsung dari bangku taman.

E. Signage

Diperlukan tanda yang jelas pada peralatan bermain untuk menunjukkan informasi seperti kesesuaian usia dan panduan penggunaan.

F. Aturan Peralatan *Playground*

Peralatan bermain pada *playground* di ruang terbuka harus memiliki aturan berikut:

- 10 m dari tepi bangunan atau struktur utama. 19
- 20 m dari garis properti perumahan, tepi jalan setiap lokal atau parkir mobil trotoar daerah (beberapa taman bermain yang ada mungkin lebih dekat).
- 30 m dari trotoar.
- 20 m dari area yang memiliki fungsi berbeda, seperti saluran air, trek sepeda, serta lapangan bermain.

2.1.5.3. Fasilitas Hiburan

A. Ampitheater

Amphitheater berasal dari bahasa Yunani, dimana "Amphi" berarti mengelilingi dan "Theatron" berarti tempat menonton, merupakan sebuah ruang terbuka untuk menyaksikan pertunjukan musik atau teater. Untuk tata letaknya, amphitheater bisa bersifat indoor maupun outdoor, biasanya berbentuk lingkaran atau setengah lingkaran seperti tangga dengan tempat duduk di sekeliling dan terdapat ruang kosong di tengah untuk sebuah pertunjukan.

B. Galeri

Menurut Amri Yahya (1989), galeri seni merupakan tempat untuk pemajangan benda seni atau kebudayaan yang telah diseleksi secara ketat oleh seorang ahlinya. Galeri berfungsi sebagai ruang untuk memperagakan karya seni dan harus memenuhi beberapa persyaratan tertentu, seperti terlindung dari cahaya matahari secara langsung, pencurian, kerusakan, kelembaban, kekeringan, dan debu (Ernst Neufert, Data Arsitek, Jilid 2, 1993). Karya seni dapat berupa 2 Dimensi seperti lukisan atau 3 Dimensi seperti pantung

2.1.5.4. Fasilitas FoodCourt

Food court adalah area yang menyediakan berbagai jenis makanan, di mana pelanggan dapat memilih dari berbagai kios penjual dan membawa makanan tersebut ke meja makan. Makanan yang dipilih bisa berasal dari lebih dari satu kios.

2.2. Tinjauan Resort

2.2.1. Pengertian Resort

Menurut Mill (2002:27) pengertian resort adalah tempat dimana orang-orang berpergian untuk melakukan kegiatan rekreasi. Resort juga mendukung berbagai aktivitas seperti olahraga, kesehatan, pertemuan, keagamaan, dan bisnis. Tempat ini menjadi destinasi wisata atau rekreasi yang diminati, di mana pengunjung dapat menikmati keindahan alam sekaligus memanfaatkan fasilitas yang tersedia. Coltman (1895:95) mengungkapkan resort biasanya terletak pada destinasi wisata dan dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan para pelancong yang mencari pengalaman rekreasi. Tempat ini tidak lagi sekadar menjadi persinggahan sementara, melainkan menawarkan fasilitas yang lengkap untuk mendukung aktivitas liburan.

Resort memiliki berbagai jenis variasi, mulai dari yang sederhana hingga mewah, lalu yang dirancang untuk memenuhi beragam kebutuhan, baik untuk liburan keluarga maupun keperluan bisnis. Lokasinya biasanya dipilih berdasarkan keindahan alam, seperti pantai, atau adanya fasilitas khusus seperti lapangan golf. Sebagai bagian dari industri pariwisata, resort umumnya menyediakan setidaknya lima jenis layanan utama, yaitu akomodasi, makanan dan minuman, hiburan, penjualan produk, serta fasilitas rekreasi (O'Shannessy et al., 2001:5). Beberapa pendapat dari para ahli mengungkapkan definisi yang serupa tentang resort, yaitu sebuah tempat yang mengoptimalkan keindahan alam sebagai daya tarik utama untuk aktivitas rekreasi, dilengkapi dengan berbagai fasilitas pendukung guna mendukung pengalaman tersebut.

2.2.2. Fungsi Resort

Menurut Mill (2002) dan Coltman (2002), fungsi resort dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. **Fungsi resort bagi pengguna**, berfungsi untuk memberikan kenyamanan selama kegiatan wisata, baik melalui penyediaan akomodasi yang nyaman maupun fasilitas rekreasi yang mendukung pengalaman menyenangkan.
- b. **Fungsi resort bagi pemerintah**, bertujuan untuk mendorong peningkatan pendapatan, baik pada tingkat daerah maupun nasional.
- c. Resort berkontribusi dalam menciptakan dan memperluas peluang kerja, mencakup berbagai sektor seperti jasa perhotelan, transportasi, industri makanan dan pakaian, pertanian, hiburan, serta penjualan cendera mata.
- d. Resort turut mendorong perkembangan industri kecil, termasuk destinasi wisata, restoran, tempat hiburan, serta berbagai fasilitas pendukung lainnya.
- e. Resort juga berkontribusi dalam mempererat hubungan antarbangsa dengan mendorong interaksi dan saling pengertian di antara individu dari berbagai latar belakang, sehingga memperkuat ikatan internasional.

2.2.3. Karakteristik Resort

Menurut Kurniasih (2009), resort memiliki ciri-ciri tersendiri untuk membedakannya dari beberapa jenis akomodasi lainnya, diantaranya :

1. Lokasi

Resort biasanya berlokasi di area yang menyuguhkan keindahan alam yang memukau, seperti pegunungan, pantai, atau tempat lainnya yang jauh dari hiruk-pikuk kota, kemacetan, dan polusi. Di resort, kemudahan akses ke atraksi utama serta kedekatan dengan aktivitas rekreasi menjadi aspek penting yang diminati oleh wisatawan dan turut memengaruhi nilai akomodasi.

2. Fasilitas

Motivasi pengunjung untuk mencari kesenangan dan mengisi waktu luang mereka mendorong kebutuhan akan fasilitas dasar serta rekreasi,

baik di dalam ruangan maupun luar ruangan. Fasilitas dasar mencakup ruang tidur sebagai area privasi utama. Sementara itu, fasilitas rekreasi luar ruangan dapat mencakup kolam renang, lapangan tenis, serta taman atau lanskap yang indah. Fasilitas luar ruangan ini biasanya disesuaikan dengan lokasi objek wisata; contohnya, jika resort terletak di pantai, fasilitas tersebut bisa meliputi olahraga air atau kegiatan menikmati matahari terbit dan terbenam. Di kota wisata, fasilitas rekreasi luar ruangan mungkin berupa tur untuk mengeksplorasi keindahan kota.

3. Arsitektur dan Suasana

Para pengunjung resort umumnya mencari akomodasi yang menawarkan desain dan atmosfer yang khas, berbeda dari jenis penginapan lainnya. Resort memberikan kesempatan bagi tamu untuk merasakan keunikan dan suasana lokal dengan bebas. Pengunjung resort biasanya lebih memilih suasana yang nyaman dengan arsitektur yang mengutamakan kenyamanan, sambil tetap mempertahankan sentuhan etnik yang autentik.

4. Segmentasi Pasar

Target utama adalah para pengunjung yang mencari liburan, rekreasi, dan kesempatan untuk menikmati keindahan alam, seperti pantai, pegunungan, atau lokasi lain yang menawarkan pemandangan yang memukau.

2.2.4. Jenis-Jenis Resort

Hotel resort dapat diklasifikasikan berdasarkan jenis-jenisnya sebagai berikut:

A. Resort Pantai (*Beach Resort*)

Resort pantai umumnya terletak di sepanjang garis pantai dan disesuaikan dengan karakteristik topografi lokasi tersebut. Tujuan utama penataan bangunan di resort pantai adalah untuk memaksimalkan pemandangan laut sebagai daya tarik utama, sehingga dapat dinikmati oleh wisatawan baik dari kamar-kamar penginapan maupun area umum resort.

B. Resort Pegunungan (*Mountain Resort*)

Resort tipe ini umumnya terletak di daerah perbukitan, lereng, atau pegunungan, dengan tujuan untuk menonjolkan keindahan alam pegunungan dan sekitarnya sebagai daya tarik utama. Lokasi yang berada di kawasan perbukitan atau pegunungan juga menawarkan udara yang lebih sejuk dibandingkan resort lainnya, menjadikannya pilihan populer bagi banyak orang, terutama sebagai alternatif dari hotel berbintang yang biasanya berada di pusat kota.

C. Resort Marina (*Marina Resort*)

Resort Marina adalah jenis resort yang terletak di sekitar pelabuhan, yang mendukung berbagai aktivitas wisata air. Karena lokasinya yang strategis, resort ini biasanya dilengkapi dengan fasilitas rekreasi air, seperti jet ski, banana boat, dan berbagai sarana hiburan lainnya untuk menyenangkan pengunjung.

D. Resort Kesehatan dan Spa (*Health Resort and Spa*)

Resort kesehatan dan spa biasanya terletak di daerah yang memiliki potensi alam untuk mendukung penyembuhan dan relaksasi psikologis bagi pengunjung. Jenis resort ini mengutamakan layanan dan fasilitas perawatan sebagai daya tarik utama, yang tidak hanya memberikan keuntungan finansial, tetapi juga berperan dalam proses penyembuhan bagi tamu yang mengikuti program terapi atau pemulihan.

E. Rural Resort and Country Resort

Resort pedesaan biasanya terletak di daerah terpencil, jauh dari keramaian kota. Daya tarik utama dari jenis resort ini adalah area yang luas dan berbagai fasilitas rekreasi, seperti lapangan golf, jalur jogging, panjat tebing, area berkuda, serta berbagai aktivitas khusus lainnya.

F. Resort Tematis (*Themed Resort*)

Resort ini dirancang dengan tema tertentu atau menonjolkan keunikan khas sebagai daya tarik utama.

G. Resort Hunian, Bagian Waktu, dan Pengembangan Perumahan (Condominium, time share, and residential development)

Resort ini memiliki sistem sewa kamar yang unik, di mana kamar disewakan melalui kontrak dengan durasi tertentu. Perjanjian ini mencakup penggunaan kamar, fasilitas, dan layanan khusus yang tersedia. Sistem sewa di resort ini berbeda dari resort lainnya, terutama dalam metode pembayaran yang disesuaikan dengan durasi kontrak, kelas akomodasi, dan jenis layanan yang ditawarkan.

2.2.5. Regulasi Resort

Menurut Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor PM.53/HM.001/MPEK/2013 tentang Standar Usaha Hotel, hotel atau resort diklasifikasikan berdasarkan tingkat dan fasilitasnya, menjadi kategori berikut:

A. Berdasarkan Persyaratan Minimum

Tabel 2.1 Klasifikasi Hotel atau Resort Berdasarkan Persyaratan Minimum

No	Kelas Hotel	Persyaratan
1.	Bintang Satu	• Terdiri dari 15 kamar tidur standart • Kamar mandi terletak di dalam kamar • Luas kamar standart $\geq 20\text{m}^2$
2.	Bintang Dua	• Terdiri dari 20 kamar tidur standart • Luas kamar standart $\geq 22\text{m}^2$ • Memiliki kamar suite ≥ 1 • Luas kamar suite $\geq 44\text{m}^2$
3.	Bintang Tiga	• Terdiri dari 30 kamar tidur standart • Luas kamar standart $\geq 24\text{m}^2$ • Memiliki kamar suite ≥ 3

		• Luas kamar suite $\geq 48\text{m}^2$
4.	Bintang Empat	• Terdiri dari 50 kamar tidur standart • Luas kamar standart $\geq 24\text{m}^2$ • Memiliki kamar suite ≥ 3 • Luas kamar suite $\geq 48\text{m}^2$
5.	Bintang Lima	• Terdiri dari 100 kamar tidur standart • Luas kamar standart $\geq 26\text{m}^2$ • Memiliki kamar suite ≥ 4 • Luas kamar suite $\geq 52\text{m}^2$

(Sumber : Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor PM.53/HM.001/MPEK/2013)

B. Berdasarkan Fasilitas Umum

Tabel 2.2 Klasifikasi Hotel atau Resort Berdasarkan Fasilitas Umum

No	Fasilitas	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
1.	Restorant/ Ruang Makan	Perlu ≥ 1	Perlu ≥ 1	Wajib ≥ 1	Wajib ≥ 1	Wajib ≥ 1
2.	Bar and Coffe Shop	Wajib Min 1	Wajib Min 1	Wajib Min 1	Wajib Min 2	Wajib Min 2
3.	multifunction	-	-	Wajib ≥ 1	Wajib ≥ 1	Wajib ≥ 1
4.	Rekreasi/ Olahraga	-	-	Perlu kolam renang	Perlu kolam renang	Perlu kolam renang
5.	Rent Room	-	-	Perlu 1Ruang	Perlu 1Ruang	Perlu 1Ruang
6.	Lounge	-	-	Wajib	Wajib	Wajib

7.	Taman	Perlu tapi tidak wajib	Perlu tapi tidak wajib	perlu	perlu	perlu
----	-------	---------------------------------	---------------------------------	-------	-------	-------

(Sumber : Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor PM.53/HM.001/MPEK/2013)

C. Berdasarkan Standar Mutlak dan Tidak Mutlak

Hotel Resort Bintang memiliki kriteria yang terbagi menjadi standar mutlak dan non-mutlak untuk memenuhi klasifikasi yang ditetapkan. Standar mutlak tersebut mencakup:

1. Aspek Produk: Terdiri atas 12 unsur utama dan 15 subunsur.
2. Aspek Pelayanan: Terdiri atas 5 unsur utama dan 5 subunsur.
3. Aspek Pengelolaan: Terdiri atas 3 unsur utama dan 5 subunsur.

Tabel 2.3 Klasifikasi Hotel atau Resort Berdasarkan Standar Mutlak

No	Aspek	Unsur	Sub Unsur
1.	Produk	Bangunan	Tersedia suatu bangunan hotel
		Penanda arah	Tersedia papan nama hotel
		Parkir	Tersedia tempat parker dan pengaturan lalu lintasnya
		Lobby	Tersedia lobby dengan sirkulasi dan pencahayaan
		Toilet umum	Tersedia toilet umum
		Front office	Tersedia gerai dan meja kursi

		Fasilitas makan dan minum	Tersedia ruang makan dan minum dengan sirkulasi baik
		Kamar tidur tamu	Tersedia kamar tidur dengan perlengkapannya termasuk kamar mandi
			Tersedia denah Lokasi kamar dan petunjuk penyelamatan diri
		Dapur/pantry	Tersedia dapur dengan perlengkapannya dan tata letak yang sesuai dengan kebutuhan
		Kantor	Tersedia ruang pimpinan hotel
			Tersedia ruang karyawan hotel
		Utilitas	Tersedia instalasi air bersih
		Pengelolaan limbah	Tempat penampungan sampah sementara
			Instalasi pengolahan air limbah (IPAL)

2.	Pelayanan	Kantor depan	Tersedia pelayanan pemesanan kamar, pendaftaran, penerimaan, dan pembayaran
		Tata graha	Pelayanan pembersihan fasilitas tamu, fasilitas public, dan fasilitas karyawan.
		Area makan dan minum	Tersedia pelayanan penyajian makanan dan minuman
		keamanan	Tersedia pelayanan keamanan
		kesehatan	Tersedia pelayanan kesehatan
3.	Pengelolaan	Organisasi	Hotel memiliki struktur organisasi
			Hotel memiliki oeraturan Perusahaan/PKB
		Manajemen	Hotel memiliki program pemeriksaan

			Kesehatan karyawan
			Pemeliharaan sanitasi, hygiene dan lingkungan
		SDM (Sumber Daya Masyarakat)	Hotel melaksanakan sertifikasi kompetensi karyawan
Jumlah Subunsur Aspek Produk			15
Jumlah Subunsur Aspek Pelayanan			5
Jumlah Subunsur Aspek Pengelolaan			5
JUMLAH TOTAL SUBUNSUR			25

(Sumber : Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor PM.53/HM.001/MPEK/2013)

2.2.6. Kriteria Umum Resort

Standar umum yang biasanya diharapkan dari hotel resort meliputi :

1. Penempatan atau orientasi bangunan harus memperhatikan arah pandang ke lingkungan sekitar seperti sungai, pantai, danau, gunung, atau bangunan bersejarah, tergantung pada jenis resort. Oleh karena itu, perencanaan tapak yang cermat dan pengendalian terhadap ketinggian bangunan diperlukan agar karakteristik hotel resort dapat ditekankan.
2. Pemeliharaan aspek lingkungan yang khas mencakup keberadaan elemen alam menarik seperti pepohonan besar, tanaman khas daerah, atau bentukan geologis seperti bukit dan kontur.
3. Pengelompokan fasilitas dan kegiatan wisata dilakukan berdasarkan fungsinya, seperti akomodasi, fasilitas rekreasi, dan fasilitas komersial. Hal ini bertujuan untuk memberikan kenyamanan bagi pengunjung dan memudahkan perencanaan infrastruktur, serta untuk menciptakan zona-zona yang jelas karena adanya perbedaan dalam tingkat kegiatan

(beberapa kegiatan bersifat tenang dan damai, sementara yang lain lebih sibuk dan dinamis).

4. Resort mudah diakses terutama melalui kendaraan darat seperti sepeda motor atau mobil. Akses laut melalui perahu atau kapal langsung menuju area hotel resort. Untuk menjaga lingkungan yang bersih, hotel resort harus dilindungi dari pencemaran yang berasal dari gangguan luar seperti kebisingan, bau tidak sedap, debu, asap, serangga, dan hewan pengerat.
5. Hotel resort harus mematuhi semua persyaratan perizinan yang berlaku. Tata letak ruang di hotel resort disusun sedemikian rupa sesuai dengan fungsinya untuk memfasilitasi aliran tamu, karyawan, dan barang atau kegiatan produksi hotel. Unsur-unsur dekorasi lokal harus tercermin dalam desain ruang lobi, restoran, kamar tidur, dan ruang fungsi lainnya.

2.2.7. Prinsip Perancangan Resort

Menurut Lawson (1995), prinsip dasar dalam merancang hotel resort adalah tahap awal perancangan yang bertujuan untuk mengintegrasikan fasilitas standar hotel resort dengan karakteristik dan situasi lokasi hotel resort. Prinsip-prinsip yang harus dipertimbangkan dalam tahap awal perancangan hotel resort termasuk:

A. Tingkat Privasi Tamu

Kepentingan privasi tamu memiliki dampak besar terhadap kesinambungan sebuah hotel resort. Untuk mempertahankan tingkat privasi tamu di hotel resort, dapat direalisasikan melalui pengaturan tata letak luar dari hotel resort, yang mencakup:

1. **Lokasi**, memanfaatkan potensi alam yang ada dan menjadikannya fokus utama dalam pengaturan ruang luar hotel resort. Potensi alam yang tersedia di hotel resort menjadi daya tarik yang ditawarkan kepada tamu atau wisatawan.
2. **Pencapaian**, pola pencapaian ke area hotel resort dapat dilakukan langsung untuk memberikan kesan tentang karakteristik hotel resort

dan menghindari zona privat tamu. Pencapaian tidak langsung bertujuan untuk memperkuat identitas hotel resort bagi tamu.

3. **Sirkulasi**, rancangan pola sirkulasi dirancang sedemikian rupa agar bersifat menyenangkan dan dinamis tanpa mengganggu privasi tamu lainnya.
4. **Tata landscape**, pemandangan alam sangat penting untuk citra hotel resort. Hotel resort berusaha memanfaatkan unsur alam di sekitarnya dan menciptakan lingkungan yang terasa alami. Tata letak landscape yang baik dapat meningkatkan rasa privasi tamu.
5. **Tata massa bangunan**, menjaga jarak antara bangunan untuk memperhitungkan tingkat privasi dan fungsi dari masing masing ruang di dalam hotel resort.
6. **Teritori**, setiap ruang memiliki dampak pada tata massa yang kemudian akan berdampak pada pengaturan ruang luar hotel resort.
7. **Orientasi bangunan**, arah bangunan hotel resort berpengaruh pada tingkat kenyamanan di dalamnya.

B. Kontak dengan Alam

Ada beberapa metode yang bisa diterapkan dalam merancang hotel resort untuk menciptakan kesan yang merespons alam dan menjalin hubungan dengan lingkungan sekitarnya. Salah satunya adalah :

1. Mengintegrasikan unsur-unsur alam ke dalam struktur bangunan.
2. Menghadirkan vegetasi dan elemen alam seperti air dan tanah ke dalam bangunan.
3. Tingkat keterbukaan ruangan, semakin besar keterbukaan ruang, semakin erat hubungannya dengan alam.
4. Penempatan bukaan ruangan yang tepat dapat meningkatkan rasa dekat dengan alam yang indah.
5. Menempatkan jendela yang luas yang menghadap langsung ke alam.

C. Menyuguhkan Sebuah Pengalaman yang Unik Kepada Tamu atau Wisatawan

Fasilitas, atmosfer, dan layanan yang ditawarkan oleh hotel resort kepada tamu atau wisatawan yang mengunjungi diharapkan dapat menciptakan pengalaman yang istimewa bagi mereka.

D. Image Bangunan Resort dan Kawasan Disekitarnya

Tampilan bangunan harus mencerminkan konsep yang ingin disampaikan oleh hotel resort kepada tamu dan wisatawan yang datang. Keyakinan, kesan, persepsi, ide, dan perasaan yang dirasakan oleh tamu atau wisatawan terhadap hotel resort menjadi penilaian utama keberhasilan perancangan hotel tersebut.

2.3. Tinjauan Glamping

2.3.1. Pengertian Glamping

Glamping adalah istilah yang berasal dari penggabungan kata "glamorous" dan "camping", yang menggambarkan gaya berkemah yang disertai fasilitas dan, dalam beberapa kasus, layanan yang mirip dengan resor, sering kali dikaitkan dengan berkemah "tradisional". Ini sangat populer di kalangan wisatawan abad ke-21 yang mencari pengalaman menginap mewah seperti di hotel sambil tetap menikmati kegiatan rekreasi dan petualangan berkemah. Menurut definisi dari Cambridge Dictionary tahun 2017, glamping adalah jenis berkemah yang lebih nyaman dan mewah daripada berkemah tradisional. Sementara menurut kamus Oxford tahun 2018, glamping diartikan sebagai salah satu bentuk berkemah yang menawarkan akomodasi, fasilitas, dan layanan yang lebih mewah daripada yang biasanya ditemui dalam berkemah tradisional.

2.3.2. Karakteristik dan tipologi Glamping

Ciri desain yang khas dari glamping menjadi faktor utama yang dipertimbangkan dalam proses perancangan, sebelum menentukan jenis akomodasi yang akan digunakan. Tujuannya adalah untuk menarik minat pengunjung dan memenuhi kebutuhan para pengguna glamping yang

diinginkan. Menurut penelitian oleh Brochado & Pereira (2017), pengalaman wisata glamping dilihat dari lima komponen utama, yaitu:

1. **Pengalaman Berbasis Alam (Nature-based experiences):** Komponen ini menawarkan pengalaman menginap yang berbasis pada alam dengan suasana yang tenang dan otentik.
2. **Fasilitas (Tangibles):** Komponen ini mencakup wujud dari konsep glamping yang mewah dengan menyediakan fasilitas fasilitas yang berkualitas.
3. **Aktivitas (Activities):** Aktivitas yang berada di luar ruangan harus memberikan peluang bagi pengunjung untuk belajar tentang alam dan menghargai ekosistemnya.
4. **Makanan (Food):** Makanan yang disediakan oleh pihak glamping harus memenuhi standar kualitas yang tinggi.
5. **Staf (Staff):** Staf ditugaskan untuk membantu dan memudahkan pengunjung dalam menikmati fasilitas glamping.

Ciri-ciri ini juga merupakan hal yang sama dalam pariwisata, di mana tujuannya adalah untuk memenuhi keinginan dan kebutuhan para wisatawan. Adapun mengenai tipologi arsitektur dalam glamping, terdapat 4 jenis yang umum digunakan:

1. Memiliki bentuk mirip pentagon seperti rumah mini.
2. Bentuk segitiga yang menyerupai karakter tenda.
3. Memiliki bentuk geometri yang tidak teratur.
4. Bentuk bulat yang menyerupai gelombang.

2.3.3. Faktor Dibutuhkan Glamping Resort

Secara umum, manusia sering membutuhkan hiburan dan rekreasi untuk menghilangkan kepenatan dari berbagai aktivitas mereka sehari-hari. Oleh karena itu, banyak orang melakukan perjalanan ke destinasi wisata alam yang menawarkan keindahan alam yang menakjubkan dan udara yang segar. Menurut Kurniasih (2009), terdapat beberapa faktor yang dapat menyebabkan munculnya kebutuhan akan akomodasi penginapan di kawasan wisata alam, antara lain:

1. Kesehatan
2. Kebutuhan manusia untuk berlibur dan berekreasi
3. Keinginan manusia untuk menikmati keindahan alam

2.4. Tinjauan Obyek Wisata

2.4.1. Pengertian Obyek Wisata

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian wisata adalah kegiatan bepergian bersama atau bertamasya dengan tujuan memperluas pengetahuan, bersenang-senang, dan sebagainya. Dalam Bab 1 ayat 1 Undang Undang Republik Indonesia No. 10 Tahun 2009 mendefinisikan wisata sebagai kegiatan perjalanan yang dilakukan sebagian orang atau kelompok dengan mengunjungi tempat tertentu untuk rekreasi, mengembangkan diri, atau mempelajari daya tarik wisata yang dikunjunginya dalam waktu tertentu.

Objek wisata adalah suatu tempat yang menjadi kunjungan pengunjung karena mempunyai sumberdaya, baik alami maupun buatan manusia, seperti keindahan alam atau pegunungan, pantai flora dan fauna, kebun binatang, bangunan kuno bersejarah, monumen-monumen, candi-candi, tari-tarian, atraksi dan kebudayaan khas lainnya (Ananto, 2018). Menurut Siregar (2017) objek wisata adalah segala sesuatu yang menjadi sasaran wisata, objek wisata sangat erat hubungannya dengan daya tarik wisata.

Kualitas sebuah objek wisata tidak hanya tergantung pada kondisi objek itu sendiri, tetapi juga tergantung pada fasilitas, layanan, pemasaran, aksesibilitas, dan berbagai faktor pendukung lainnya. Evaluasi yang dilakukan oleh pengunjung terhadap objek wisata dapat menjadi landasan untuk perbaikan dan pengembangan di masa depan. Dalam pengembangan sektor pariwisata, disarankan agar tujuan sesuai dengan preferensi pengunjung sehingga mereka merasa puas dengan pengalaman yang diberikan. Hal ini dapat berdampak positif dengan memperpanjang durasi kunjungan pengunjung dan meningkatkan kemungkinan kunjungan kembali ke lokasi tersebut (Murti, 2013).

Suatu objek wisata perlu meningkatkan kualitasnya untuk menciptakan persepsi positif. Persepsi terhadap kualitas objek wisata adalah faktor penting dalam menilai daya tariknya. Kualitas objek wisata, yang mencakup atraksi, fasilitas, infrastruktur, transportasi, dan layanan, memiliki peran utama dalam menentukan apakah objek tersebut layak untuk dikunjungi atau tidak. Hal ini tentu saja sangat menentukan apakah suatu objek tersebut layak dikunjungi atau tidak. Selain itu diperlukan pelengkap industri pariwisata yang dapat dikelompokkan menjadi (Yusuf, 2006) :

- a. Travel Agent atau Tour Operator
- b. Perusahaan Pengangkutan
- c. Akomodasi Perhotelan
- d. Bar dan Restoran
- e. Souvenir Shop
- f. Sarana terkait aktivitas wisata.

2.4.2. Unsur Penting Obyek Wisata

A. Daya Tarik

Daya tarik merupakan faktor utama yang mendorong wisatawan untuk mengunjungi suatu tempat, baik sebagai tujuan utama atau dalam perjalanan lainnya untuk mengalami dan menikmati daya tarik tersebut. Sedangkan daya tarik sendiri dapat diklasifikasikan ke dalam daya tarik lokasi yang merupakan daya tarik permanen.

B. Prasarana Wisata

Prasarana wisata penting dalam memberikan layanan kepada wisatawan selama perjalanan mereka. Fasilitas ini biasanya disesuaikan dengan daya tarik wisata di suatu lokasi dan harus ditempatkan dekat dengan objek wisata tersebut. Prasarana wisata cenderung mendukung perkembangan yang terjadi secara bersamaan. Prasarana wisata ini terdiri dari:

1. Prasarana akomodasi

Prasarana akomodasi adalah fasilitas utama yang sangat penting dalam pariwisata. Sebagian besar biaya yang dikeluarkan

oleh para wisatawan biasanya digunakan untuk menginap, makan, dan minum. Daerah tujuan wisata yang menyediakan tempat tinggal yang nyaman, memiliki nilai estetika yang baik. Selain itu dapat menawarkan menu yang sesuai, menarik, dan khas wilayah tersebut adalah faktor yang sangat memengaruhi kesuksesan pengelolaan destinasi wisata.

2. Prasarana pendukung

Prasarana pendukung harus dapat dijangkau dengan mudah oleh wisatawan. Untuk menentukan lokasi yang terbaik, kita perlu memperhatikan atau meramalkan pola pergerakan wisatawan, karena prasarana pendukung digunakan untuk melayani mereka para wisatawan. Jumlah dan jenis prasarana pendukung biasanya disesuaikan dengan kebutuhan wisatawan.

3. Sarana wisata

Sarana Wisata adalah fasilitas yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan wisatawan selama perjalanan. Pembangunan sarana wisata di area objek wisata tertentu harus disesuaikan dengan kebutuhan wisatawan, baik secara jumlah maupun kualitasnya. Preferensi pasar juga dapat mempengaruhi jenis berbagai fasilitas yang dibutuhkan. Ini termasuk berbagai layanan seperti agen perjalanan, transportasi, komunikasi, dan fasilitas pendukung lainnya. Tidak semua objek wisata memerlukan jenis fasilitas yang sama, jadi penyediaan sarana wisata harus disesuaikan dengan kebutuhan wisatawan.

4. Infrastruktur

Infrastruktur merujuk pada kondisi yang mendukung operasi dan fasilitas pariwisata, termasuk sistem pengaturan serta struktur fisik yang berada di atas maupun di bawah permukaan tanah. Contohnya meliputi sistem penyediaan air, pasokan listrik, sistem transportasi dan terminal, jaringan komunikasi, serta tindakan keamanan atau pemantauan. Keberadaan infrastruktur yang memadai dan beroperasi dengan baik di destinasi pariwisata dapat

membantu meningkatkan efisiensi fasilitas pariwisata serta juga meningkatkan kualitas hidup masyarakat setempat.

2.4.3. Jenis Obyek Wisata

Objek wisata merupakan hasil penciptaan manusia, tata hidup, seni budaya, sejarah, serta kondisi alam yang memiliki daya tarik bagi pengunjung. Daya tarik ini dapat berupa (Fadeli, 2001) :

- a. Daya tarik yang bersifat alamiah
- b. Daya tarik buatan manusia
- c. Daya tarik yang bersifat manusiawi

Menurut Oka A. Yoeti (1996: 115) yang dikutip dari buku Objek Wisata dan Pelaku Usaha, macam wisata dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

A. Menurut letak geografis, dimana obyek wisata berkembang.

1. Pariwisata Lokal (Local Tourism)

Jenis pariwisata ini adalah pariwisata lokal, yang cakupannya terbatas pada area tertentu, seperti pariwisata di Kota Bandung atau DKI Jakarta.

2. Pariwisata Regional (Regional Tourism)

Jenis pariwisata ini mencakup kegiatan yang berkembang di daerah dengan cakupan lebih luas daripada pariwisata lokal, namun lebih terbatas dibandingkan pariwisata nasional. Contohnya adalah pariwisata di Sumatera Utara, Bali, dan sejenisnya.

3. Kepariwisataan Nasional (National Tourism)

Jenis pariwisata ini mencakup kegiatan wisata yang berkembang di tingkat negara.

4. Pariwisata Regional-Internasional

Jenis pariwisata ini mencakup kegiatan wisata yang berkembang di wilayah internasional terbatas, melintasi dua negara atau lebih, seperti pariwisata ASEAN atau Asia. Sementara itu, pariwisata internasional mencakup kegiatan wisata di seluruh dunia, termasuk pariwisata regional dan nasional.

B. Menurut Alasan dan Tujuan Perjalanan

1. Bussines Tourism

Jenis pariwisata ini melibatkan pengunjung yang datang untuk tujuan dinas, bisnis, atau urusan pekerjaan.

2. Vacation Tourism

Jenis pariwisata ini melibatkan perjalanan oleh orang-orang yang sedang berlibur dan cuti.

3. Education Tourism

Jenis pariwisata ini melibatkan perjalanan untuk tujuan studi atau mempelajari bidang ilmu tertentu, termasuk dharma wisata (study tour).

C. Menurut waktu berkunjung

1. Seasonal Tourism

Jenis pariwisata ini berlangsung pada musim tertentu, seperti Summer atau Winter, biasanya ditandai dengan kegiatan olahraga musiman.

2. Occasional Tourism

Jenis pariwisata ini berfokus pada perjalanan yang terkait dengan acara atau peristiwa tertentu, seperti Galungan di Bali, Sekaten di Yogyakarta, Cherry Blossom Festival di Tokyo atau Washington, serta festival air di negara-negara Hindu seperti India dan Thailand.

D. Pembagian menurut obyeknya

1. Cultural Tourism

Jenis pariwisata ini didorong oleh daya tarik seni dan budaya suatu tempat, dengan fokus pada kunjungan ke situs sejarah, benda-benda kuno, dan partisipasi dalam kegiatan budaya setempat.

2. Recuperation Tourism

Jenis pariwisata ini, dikenal sebagai pariwisata kesehatan, melibatkan perjalanan untuk tujuan penyembuhan penyakit, seperti

berendam di air panas, mandi lulur, atau menggunakan terapi seperti mandi susu dan kopi untuk awet muda.

3. Commercial Tourism

Disebut pariwisata perdagangan karena perjalanan ini terkait dengan kegiatan perdagangan nasional atau internasional, seperti Expo, Fair, dan Exhibition.

4. Sport Tourism

Perjalanan yang bertujuan untuk menyaksikan atau berpartisipasi dalam acara olahraga, seperti Olimpiade, All England, pertandingan tinju, atau sepak bola.

5. Political Tourism

Disebut pariwisata politik, yaitu perjalanan untuk menyaksikan peristiwa atau acara kenegaraan, seperti Hari Angkatan Perang di Indonesia, Parade 1 Mei di Tiongkok, atau 1 Oktober di Rusia.

6. Social Tourism

Pariwisata sosial bukanlah peristiwa yang berdiri sendiri. Jenis ini dilihat dari segi penyelenggaraan yang tidak berorientasi pada keuntungan, seperti study tour, piknik, atau youth tourism (Pariwisata Remaja).

7. Religion Tourism

Pariwisata ini bertujuan untuk menyaksikan upacara keagamaan, seperti kunjungan ke Luordes bagi Katolik, Muntilan di Jawa Tengah bagi Kristen, Haji atau Umroh bagi Islam, dan upacara Hindu Sakenan di Bali.

E. Menurut Umur yang melakukan perjalanan

1. Youth Tourism

Pariwisata yang dikembangkan bagi remaja yang suka melakukan perjalanan wisata dengan harga yang relative murah.

2. Adult Tourism

Pariwisata yang diikuti oleh orang-orang yang berusia lanjut.

Selain itu, menurut Yulianda (2007) berdasarkan konsep pemanfaatannya, wisata dapat diklasifikasikan menjadi :

1. **Wisata alam** (nature tourism) adalah kegiatan wisata yang berfokus pada pengalaman menikmati keindahan dan daya tarik panorama alam.
2. **Wisata budaya** (cultural tourism) adalah jenis wisata yang menjadikan kekayaan budaya sebagai objek utamanya, dengan penekanan pada aspek edukasi.
3. **Ekowisata** (ecotourism, green tourism, atau alternative tourism) adalah wisata yang berfokus pada lingkungan, bertujuan untuk menjembatani kepentingan pelestarian sumber daya alam dan industri pariwisata.

2.5. Tinjauan Watersport

2.5.1. Pengertian Watersport

Olahraga air atau Watersport merupakan suatu kegiatan fisik yang dilakukan di dalam maupun di atas air dan memiliki sifat menyenangkan ataupun menyenangkan. Olahraga air sendiri terdiri dari berbagai macam jenisnya seperti polo air, surfing, snorkeling, dll. Berdasarkan Undang-Undang No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional (SKN) pasal 17, ruang lingkup olahraga dibagi menjadi tiga kegiatan yaitu olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, dan olahraga prestasi. Olahraga pendidikan merupakan kegiatan olahraga yang bersifat edukatif, baik melalui jalur formal maupun nonformal. Olahraga rekreasi adalah aktivitas fisik yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran dan memberikan kesenangan. Sementara itu, olahraga prestasi adalah kompetisi olahraga yang bertujuan untuk mengembangkan potensi atlet serta meningkatkan martabat bangsa (Dewi Ayu, 2015).

Seiring perkembangannya, muncul istilah baru dalam olahraga rekreasi atau wisata bahari (seperti selam, dayung, layar, ski air, dan selancar air) yang membuat jenis olahraga rekreasi semakin beragam. Tidak menutup kemungkinan, ke depannya jenis-jenis olahraga rekreasi ini akan terus berkembang. Secara umum olahraga air terdiri dari 40 jenis olahraga yaitu sebagai berikut:

1. Di atas air

- Skurting
- Barefoot water skiing
- Boating
- Kano
- Kayak
- Memancing
- Flowboarding
- Jetski
- Kite surfing
- Kite boating
- Parasailing
- Rafting
- Dayung
- Layar
- Sitdown hydrofoiling
- Skim boarding
- Stand up paddle surfing
- Selancar
- White water rafting
- Wake boarding
- Wake skating
- Wake surfing
- Water skiing
- Wind surfing
- Yachting

2. Di bawah air

- Underwater rugby
- Underwater photography

3. Di dalam air

- Renang

- Triation
- Modern pentathlon
- Rescue Swimming
- Polo air
- Renang indah
- water aerobic
- water gymnastic
- Snorkeling
- Diving
- Synchronized diving

Cabang olahraga rekreasi yang dilakukan di air dibagi menjadi beberapa kategori yaitu olahraga rekreasi laut, danau, sungai dan kolam. Berikut merupakan kategori-kategori olahraga rekreasi yang dilakukan di air, yaitu:

- a. Olahraga rekreasi di laut yaitu: layar, selam, ski air, dayung, dan renang.
- b. Olahraga rekreasi di danau yaitu: dayung, jet ski, dan renang.
- c. Olahraga rekreasi di sungai yaitu: arung jeram, dan kano
- d. Olahraga rekreasi di kolam yaitu: renang, loncat indah, dan polo air

2.5.2. Jenis-Jenis Watersport

Menurut Jayantara (2016), olahraga air meliputi berbagai aktivitas seperti scuba diving, snorkeling, jet ski, waterski, wake boarding, parasailing, flying board, dan dayung.

1. Diving

Menyelam atau diving adalah olahraga rekreasi untuk mengeksplorasi alam bawah laut yang memerlukan peralatan, pengetahuan, dan keterampilan khusus. Pada tahun 1943, J.J. Cousteau dan Emile Gagnan memperkenalkan alat selam bernama 'scuba,' yang kemudian membuat selam semakin diminati oleh masyarakat umum. Keterampilan dan pengetahuan khusus sangat penting bagi penyelam. Sebelum menyelam, pelatihan dengan instruktur berpengalaman diperlukan untuk menghindari risiko kecelakaan (Dewi Ayu, 2015).

Olahraga diving di Indonesia dikoordinasikan oleh POSSI (Persatuan Olahraga Selam Seluruh Indonesia) yang bekerja sama dengan CMAS (Confederation Mondiale des Activites Subaquatiques) dalam pelatihan dan sertifikasi penyelam. CMAS bermarkas di Prancis.

2. Snorkeling

Snorkeling adalah kegiatan berenang dengan menggunakan masker selam, snorkel, dan biasanya kaki katak (sirip selam) untuk meningkatkan daya dorong. Snorkel berbentuk seperti huruf "J" dan berfungsi sebagai alat bantu pernapasan saat wajah berada di bawah air. Penyelam dapat menikmati pemandangan bawah laut sambil berenang, bernapas melalui snorkel, atau mengambil napas dalam sebelum menyelam lebih dalam. Snorkel juga digunakan oleh penyelam scuba untuk menghemat udara di tabung saat berada di permukaan.

3. Jet Ski

Organisasi yang dikenal dalam olahraga jetski adalah Indonesia Jetspot Boating Association (IJBA). Jetski menggunakan boat bermotor dan membutuhkan konsentrasi tinggi untuk menjaga keseimbangan. Terdapat dua jenis motor boat: 1100 cc dengan bodi lebih kecil dan sulit diseimbangkan di laut, serta 1200 cc dengan bodi lebih besar yang lebih mudah dan nyaman digunakan.

4. Waterski

Water ski adalah olahraga meluncur di atas papan ski yang ditarik oleh perahu motor. Kegiatan ini melibatkan satu orang dengan perahu motor yang dikendalikan oleh pemandu, menggunakan papan ski, kapal motor penarik, dan helm keselamatan.

5. Wakeboarding

Wakeboarding adalah olahraga mengendarai papan bernama wakeboard di atas air, ditarik oleh perahu motor. Peralatan yang digunakan meliputi sepatu khusus mirip sepatu ski, wakeboard berbahan aluminium, tali penghubung antara atlet dan perahu motor, serta wetsuit dan celana pendek.

6. Parasailing

Parasailing atau paralayar adalah aktivitas rekreasi di mana seseorang melayang di udara menggunakan parasut khusus yang ditarik oleh kendaraan, biasanya kapal. Ketika kapal bergerak, orang tersebut akan terangkat ke udara. Peralatan yang digunakan meliputi kapal mesin, sabuk pengaman, jaket pelampung, dan parasut.

7. Flying Board

Flyboard adalah perangkat hidrofion yang digunakan untuk olahraga hydroflying. Pemain berdiri di papan yang terhubung ke perahu melalui selang panjang. Air bertekanan disalurkan melalui sepatu bot dengan nosel jet di bawahnya, memungkinkan pengendara terbang hingga 15 meter di udara atau menyelam hingga 2,5 meter di dalam air.

8. Dayung

Dayung adalah salah satu jenis olahraga aerobik yang menggunakan air sebagai media utama dan perahu beserta dayung sebagai alat bantu. Kegiatan ini bisa dilakukan secara individu maupun berkelompok, dengan menggabungkan gerakan tubuh dan dayung untuk melaju secara ritmis. Jenis-jenis olahraga dayung meliputi rowing, canoeing, dan traditional boat race. Setiap jenis memiliki induk organisasi masing-masing: FISA (Federation International Des Societes De Aviron) untuk rowing, ICF (International Canoe Federation) untuk canoeing, dan IDBF (International Dragon Boat Federation). Di Indonesia, semuanya berada di bawah PODSI (Persatuan Olahraga Dayung Seluruh Indonesia) (Rizal Reditiansyah, 2012).

1. Rowing adalah olahraga dayung dengan posisi mendayung menghadap ke buritan, menggunakan dayung yang ditempatkan di oarlocks. Terdapat dua nomor:

- **Dayung sweep:** Setiap pendayung memegang satu dayung di sisi kanan atau kiri. Tim terdiri dari 2, 4, atau 8 orang. Dayung sweep lebih besar dan panjang dibanding dayung sculling.

- **Dayung sculling:** Setiap pendayung memegang dua dayung, satu di setiap sisi. Tim terdiri dari 1, 2, 4, atau 8 orang. Ukuran dayung disesuaikan dengan tinggi atau panjang tangan pendayung.

2. Canoeing terbagi menjadi dua jenis: kayak (1, 2, atau 4 orang) dan kano (1 atau 2 orang).

Selain itu terdapat juga permainan olahraga rekreasi air sebagai berikut :

1. Rolling Donut

Permainan ini dilakukan dengan duduk di atas ban berbentuk donat yang ditarik oleh speedboat. Pemain harus memakai baju khusus dan pelampung selama permainan.

2. Flying Fish

Flying fish adalah permainan untuk 2 orang menggunakan perahu karet berbentuk ikan terbang yang ditarik oleh speedboat berkecepatan tinggi hingga terbang seperti layang-layang. Pemain harus mengenakan pakaian khusus dan pelampung demi keamanan.

3. Banana Boat

Banana boat adalah permainan meluncur di atas perahu karet berbentuk seperti pisang yang ditarik oleh speedboat. Peralatan yang digunakan meliputi jaket pelampung, speedboat penarik, dan banana boat itu sendiri.

4. Sea Walker

Berbeda dari snorkeling, sea walker memungkinkan penikmatnya berjalan di dasar laut dengan helm kedap air untuk melihat kehidupan bawah laut seperti ikan dan terumbu karang. Peralatan yang digunakan termasuk helm oksigen dan boat untuk mencapai lokasi di tengah lautan.

5. Glass Bottom Boat

Glass bottom boat adalah aktivitas menaiki kapal dengan lantai kaca yang memungkinkan penumpang melihat keindahan bawah laut tanpa harus menyelam.

2.5.3. Syarat Keamanan *Watersport*

Menurut Leisure and Cultural Services Department Hongkong Water Sport Centre, ada beberapa peraturan penting yang harus diikuti dalam olahraga air, termasuk hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan antara lain sebagai berikut :

1. Hal-hal yang harus dan boleh dilakukan

- Memiliki kemampuan berenang dasar minimal 50 meter dengan pakaian khusus.
- Mengikuti pelatihan dasar dan memahami penggunaan peralatan.
- Memeriksa perangkat apung sebelum digunakan.
- Menggunakan jaket pelampung, sepatu karet, pakaian renang, dan topi pelindung.
- Membawa alat darurat seperti peluit atau telepon.
- Waspada terhadap cuaca dan kondisi laut.
- Istirahat yang cukup, minum banyak air, dan menggunakan tabir surya.
- Menyadari kondisi setempat dan menginformasikan tujuan serta waktu pulang kepada orang terdekat.
- Menghindari jalur navigasi, area mooring, dan tempat memancing.

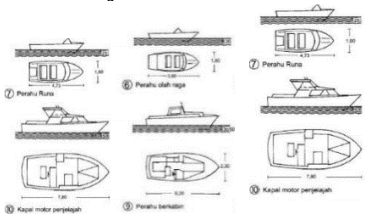
2. Hal-hal yang tidak boleh dilakukan

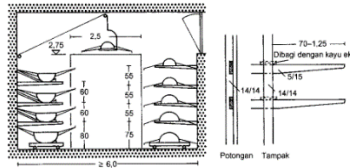
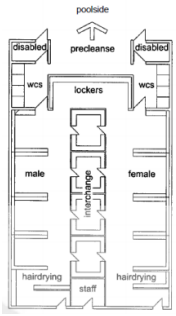
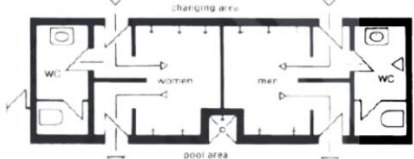
- Meninggalkan perahu dan berenang ke pantai.
- Panik saat menghadapi situasi tak terduga.
- Mengisi perahu melebihi kapasitas atau menentukan tempat duduk secara sembarangan.
- Menilai keterampilan dan kekuatan secara berlebihan.
- Beraktivitas saat visibilitas terbatas tanpa bantuan atau peralatan.
- Melakukan pelatihan di air tanpa mengetahui kedalamannya.

- Mengabaikan perubahan cuaca dan kondisi laut.
- Beraktivitas saat lapar, haus, sakit, atau lelah.
- Berangkat ke laut tanpa kepastian.

2.5.4. Persyaratan Watersport Center

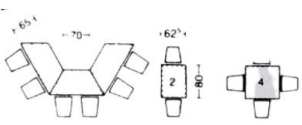
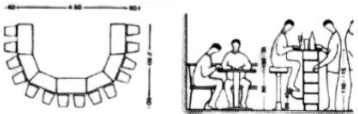
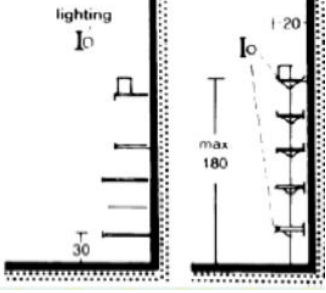
Tabel 2.4 Persyaratan Kebutuhan Ruang Utama Watersport

UTAMA			
NO	AKTIFITAS	KEBUTUHAN RUANG	STANDART
1	Jetski	Ruang penyimpanan Jetski	Perahu motor memiliki beberapa jenis berdasarkan fungsi dan besarnya  Gambar 2.1 Ukuran Perahu Motor Sumber : Neufert, 2001:16
2	Water ski	Ruang penyimpanan alat Water ski	
3	Flying Board	Ruang penyimpanan alat Flying Board	
4	Wake Boarding	Ruang penyimpanan peralatan Wake Boarding	Memiliki 4 jenis papan, yaitu : - Shortboard Memiliki ukuran 5'8" – 6'10" dengan papan yang ramping dikedua sisi dan ujung papan yang lancip. - LongBoard Memiliki ukuran 7'2" – 10' dengan ujung papan yang berbentuk bulat - The Fissh Memiliki ukuran 4'8" – 6'0" dengan ekor papan yang berbentuk mirip ikan - The Gun

			Memiliki ukuran 7'2" – 12", jenis ini sama dengan shortboard hanya saja memiliki ukuran yang lebih besar Tempat untuk penyimpanan papan adalah ruangan yang berisi gantungan khusus untuk papan seluncur  14 Gudang perahu dalam potongan penampang 15 Dengan sebuah kanal ke laut Gambar 2.2 Standart Ruang Penyimpanan Perahu Sumber : Neufert, 2001:166
5	Flying fish Rolling Donnut Banana Boat Sea Walker Parasailing	Ruang Ganti	 Gambar 2.3 Ruang Ganti Sumber : Metric Handbook Planning and Design Data Page: 375
		Ruang Mandi dan Toilet	 Gambar 2.4 Ruang Mandi & Toilet Sumber : Metric Handbook Planning and Design Data Page: 375

(Sumber : Analisa Pribadi,2024)

Tabel 2.5 Persyaratan Kebutuhan Ruang Penunjang Watersport

PENUNJANG			
NO	AKTIFITAS	KEBUTUHAN RUANG	STANDART
1	Makan minum	Restaurant	 Gambar 2.5 Meja dan Kursi Restorant Sumber : Neufert Architect Data
		Coffee Shop	 Gambar 2.6 Meja dan Kursi Coffee Shop Sumber : Neufert Architect Data
3	Membeli perlengkapan atau oleh-oleh	Toko minimarket	 Gambar 2.7 Display Minimarket Sumber : Neufert Architect Data

(Sumber : Analisa Pribadi,2024)

2.6. Studi Preseden

2.6.1. Aloha Pasir Putih

Aloha Pasir Putih 2 merupakan suatu destinasi wisata pantai yang baru dikembangkan di kawasan Pantai Indah Kapuk 2. Aloha dirancang untuk menghadirkan suasana tropis seperti pantai yang memadukan unsur alam. Selain itu, desain bangunan di kawasan ini terinspirasi oleh suasana Hawaii, sehingga area tersebut dipenuhi dengan ornamen dan dekorasi yang mencerminkan budaya Hawaii.



Gambar 2.8 Kawasan Aloha PIK 2
Sumber : Anonim, 2023

Pembagian zona di Aloha PIK 2 terdiri dari tujuh bagian, yaitu:

1. Area Pantai Pasir Putih

Area ini menjadi daya tarik utama bagi pengunjung karena menawarkan hamparan pasir putih luas dan pemandangan pantai yang indah, cocok untuk berfoto.

2. Area Resto

Area resto sering dikunjungi untuk pertemuan bisnis atau keluarga, memiliki pilihan ruang indoor dan outdoor dengan pemandangan pantai.

3. Area Tenant

Area ini menyediakan berbagai pilihan makanan dan minuman dengan konsep arsitektur tropis, lengkap dengan elemen kayu, jerami, rotan, bambu, dan balkon terbuka.

4. Area Patung

Area patung Aloha bergaya Hawaii menjadi ikon kawasan ini dan sering digunakan pengunjung sebagai latar berfoto, memberi kesan liburan di luar Jakarta.

5. Area Tempat Duduk Pasir

Area ini berlokasi di depan patung Aloha, didesain melingkar dan dilengkapi fasilitas tempat duduk serta pasir untuk bermain anak-anak.

6. Area Kolam Buatan

Area kolam buatan terletak di sekitar area tenant dan resto, memiliki kedalaman 20 cm dengan air mancur untuk menambah kesegaran.

7. Area Bermain Anak

Area bermain anak dilengkapi berbagai fasilitas seperti kolam renang dengan perosotan dan jembatan gantung, menjadi favorit keluarga yang membawa anak-anak.

2.6.2. Obelix Sea View

Obelix Sea View merupakan destinasi wisata yang berlokasi di kawasan Gunungkidul. Tempat ini mengusung konsep yang mengoptimalkan pemandangan lautnya. Selain itu, penggunaan kontur alami tanah dalam mendesain bangunannya. Desain Obelix Sea View kemungkinan besar menekankan integrasi ruang terbuka untuk menciptakan hubungan yang harmonis antara lingkungan buatan dan alam. Hal ini dapat diwujudkan melalui fitur-fitur seperti taman atap, sky deck atau area rekreasi yang mendukung relaksasi serta interaksi sosial di ruang terbuka, sehingga meningkatkan kesejahteraan para penghuni.

Area ini dilengkapi dengan berbagai fasilitas, seperti kafe dan restoran berkonsep open-air, amphitheater untuk pertunjukan, sky deck, serta area outdoor yang luas, sehingga memberikan kenyamanan bagi pengunjung yang akan datang. Penggunaan material seperti kayu lokal, batu bata, dan hiasan bambu dalam desain Obelix Sea View tidak hanya menambah daya tarik visual, tetapi juga menciptakan kesan alami dan menyatu dengan lingkungan sekitarnya.



Gambar 2.9 Kawasan Obelix Sea View
Sumber : Pinterest

Pengunjung umumnya datang ke tempat seperti ini untuk bersantai dari hiruk-pikuk kota, menikmati keindahan laut, dan merasakan suasana alam yang tenang. Tempat ini juga mudah diakses dari pusat kota Yogyakarta karena berada di kawasan Pantai Parangtritis, meskipun perjalanan mungkin memakan waktu sekitar 1-1,5 jam tergantung kondisi lalu lintas. Obelix Sea View pada dasarnya dirancang untuk memberikan pengalaman wisata yang menggabungkan keindahan alam pantai dengan kenyamanan fasilitas modern. Arsitekturnya mencerminkan keseimbangan antara fungsi, estetika, dan keberlanjutan, sambil tetap menghormati konteks budaya dan lingkungan Yogyakarta.

2.6.3. Menjangan Dynasty Resort, Beach Glamping and Dive Center

Menjangan Dynasty Resort, Beach Glamping and Dive Center adalah sebuah resor mewah bintang lima yang terletak di pulau menjangan, bagian barat laut dari Pulau Bali, Indonesia. Resor ini menawarkan pengalaman menginap yang unik dengan kombinasi antara fasilitas glamping (Glamorous Camping) di pantai yang indah dengan pusat kelas menyelam yang terkenal dalam skala internasional.

Resort ini menawarkan pengalaman glamping yang mewah dengan tenda-tenda yang nyaman dan dilengkapi dengan berbagai fasilitas modern. Tenda-tenda ini terletak di pantai atau tepi hutan, memberikan pengunjung

pengalaman menginap yang dekat dengan alam tanpa harus mengorbankan kenyamanan.



Gambar 2.10 Kawasan Menjangan Dynasty Resort, Beach, and Dive Center
(Sumber : tiket.com)

Sebagai salah satu daya tarik utama, resor ini memiliki pusat penyelaman yang lengkap dengan perlengkapan menyelam berkualitas tinggi, instruktur berpengalaman, dan panduan yang terampil. Para tamu dapat mengeksplorasi keindahan bawah laut 44 Pulau Menjangan yang kaya akan kehidupan laut, termasuk terumbu karang yang memukau dan berbagai spesies ikan tropis.

Selain fasilitas tersebut, terdapat fasilitas public lainnya yaitu kolam renang infinity di tepi tebing berukuran 158 m² dengan kedalaman 3,5 meter yang juga berfungsi sebagai kolam latihan menyelam. Pasir putih beach club menghadirkan konsep restoran dan bar dengan dapur terbuka. Terdapat pula kolam renang berukuran 32,5 m² di sebelah restaurant, dengan kabana dari bambu dan beanbags di pantai berpasir putih.



Gambar 2.11 Layout Menjangan Dynasty Resort, Beach, and Dive Center
(Sumber : Menjangan Dynasty resort, 2024)

Pasir Putih Spa memberikan pengalaman relaksasi unik dengan area reflexology dan spa yang menghadap langsung ke laut. Sambil menikmati perawatan spa, Anda bisa menikmati pemandangan matahari terbenam di Teluk Banyuwedang dan melihat siluet Gunung Raung di kejauhan. Ada juga paviliun multifungsi yang terbuat dari bambu, dikelilingi oleh taman pernikahan, yang sempurna untuk melakukan yoga atau kegiatan lainnya.

Terdapat juga fasilitas-fasilitas pendukung di resor ini diantaranya wentilan serbaguna seluas 162 m² dengan teras terbuka seluas 56 m², tour desk, ruang olahraga, buggy service, room service 24 jam, wifi di area public, laundry service, perpustakaan (buku dan DVDs), gift shop / convenience store 24 jam, layanan transportasi, dan lokasi pernikahan.

Tabel 2.6 Jenis Kamar Menjangan Dynasty Resort, Beach Glamping and Dive Center

Jenis Kamar	Luas	Kapasitas	View
	 		
	Gambar 2.12 Kawasan Menjangan Dynasty Resort, Beach CampTent (Sumber : Menjangan Dynasty Resort,2024)		
Beach Camp Tent	39,5 m ²	2 orang	Laut Sebagian dsri balkon
			
			
			
Gambar 2.13 Kawasan Menjangan Dynasty Resort 1 Bedroom Cliff tent Villa			

(Sumber : Menjangan Dynasty Resort,2024)			
1 Bedroom Cliff Tent Villa	61 m ²	2 Orang	Laut, Infinity pool
 <i>Gambar 2.14 Kawasan Menjangan Dynasty Resort 2 Bedroom Cliff tent Villa</i> (Sumber : Menjangan Dynasty Resort,2024)			
2 Bedroom Cliff Tent Villa	82 m ²	4 orang	Laut, Infinity Pool

(Sumber : Analisa Pribadi,2024)

2.6.4. Bali Beach Glamping Resort

Bali Beach Glamping merupakan tempat penginapan yang terletak di sekitar Candi Tanah Lot. Dengan rating bintang 3, hotel ini menawarkan 50 kamar yang menarik. Lokasinya dekat dengan One Bali Agrowisata yang berjarak sekitar 4,1 km, serta Belong Beach yang hanya berjarak kurang dari 1,4 km. Untuk memberikan pengalaman yang unik, Bali Beach Glamping bekerja sama dengan desainer tenda internasional. Tenda-tenda ini ramah

lingkungan dan multifungsi, dapat dibuka untuk merasakan keindahan alam sekitar, atau ditutup untuk menikmati fasilitas lengkap seperti hotel.



Gambar 2.15 Bali Beach Glamping
(Sumber : Bali Beach Glamping, 2024)

Bali Beach Glamping, terilhami oleh konsep menyatu dengan alam, menawarkan pengalaman menginap di tenda yang memungkinkan tamu untuk menikmati keindahan alam sekitar tanpa kehilangan sentuhan kemewahan dan kenyamanan. Di sini, Bali Beach Glamping dilengkapi dengan beragam fasilitas, termasuk kolam renang 180 derajat yang menghadap langsung ke laut, restoran dan bar di tepi pantai, ayunan, spa, gym, serta halaman taman pinggir pantai seluas 1.000 m² yang sempurna untuk acara pernikahan dan acara besar lainnya.

Selain menikmati panorama alam Bali dari tempat ini, tamu juga dapat mencoba berbagai aktivitas lainnya. Mulai dari pengalaman berkuda yang cocok untuk semua usia hingga berselancar di pantai Pigstone sembari menikmati keindahan matahari terbenam.



Gambar 2.16 Layout Bali Beach Glamping
(Sumer : Bali Beach Glamping, 2024)

Tabel 2.7 Jenis Kamar Bali Beach Glamping

Jenis Kamar	Luas	Kapasitas	View
			
	<i>Gambar 2.17 Bali Beach Glamping Deluxe Ocean View Tent</i> (Sumer : Bali Beach Glamping, 2024)		
Deluxe Ocean View tent	25 m ²	2 orang	Laut

Gambar 2.18 Bali Beach Glamping Deluxe Ocean View (Sumber : Bali Beach Glamping, 2024)			
Family Tent	38 m ²	4 Orang	Laut
Gambar 2.19 Bali Beach Glamping Deluxe Ocean View Tent (Sumber : Bali Beach Glamping, 2024)			
Deluxe Standart Tent	25 m ²	2 orang	Taman, Sawah

			
Gambar 2.20 Bali Beach Glamping Deluxe Ocean View Tent (Sumber : Bali Beach Glamping, 2024)			
Outpost Tent	14 m ²	2 orang	Taman
(Sumber : Analisa Pribadi,2024)			

2.7. Tinjauan Arsitektur Neo-Vernacular

2.7.1. Pengertian Arsitektur Neo-Vernacular

Neo adalah kata yang berasal dari bahasa Yunani yang mempunyai arti baru. Sedangkan arti dari Arsitektur *Neo–Vernakular* adalah suatu gaya arsitektur yang penerapannya menerapkan elemen arsitekuryang telah ada, baik itu fisik maupun non fisik yang bertujuan untuk melestarikan unsur-unsur lokal yang terbentuk oleh tradisi daerah setempat kemudian mengalami pembaruan karya yang lebih maju tanpa mengesampingkan nilai-nilai tradisi daerah setempat.

2.7.2. Perkembangan Arsitektur Neo-Vernacular

Arsitektur Neo vernakular adalah salah satu ciri arsitektur yang lahir pada zaman arsitektur *post modern* yang lebih tepatnya lahir pada pertengahan tahun 1960an. Aliran *post modern* sendiri lahir karena kritik yang berkembang karena banyaknya desain dengan pola monoton. Di masa itu ada 6 aliran yang lahir menurut Charles A. Jenck diantaranya, *Historicism*, *Straight Revivalism*, *Neo vernakular*, *Contextualism*, *Methapor* dan *Post Modern Space*. Dimana, menurut (Budi A Sukada, 1988) dari semua aliran yang berkembang pada Era *Post Modern* ini memiliki 10 (sepuluh) ciri-ciri arsitektur sebagai berikut :

1. Mengandung unsur komunikatif yang bersikap lokal atau populer.
2. Membangkitkan kembali kenangan historik.
3. Berkonteks urban.
4. Menerapkan kembali teknik ornamentasi.
5. Bersifat representasional (mewakili seluruhnya).
6. Berwujud metaforik (dapat berarti bentuk lain).
7. Dihasilkan dari partisipasi.
8. Mencerminkan aspirasi umum.
9. Bersifat plural.
10. Bersifat ekletik.

Charles Jenks seorang tokoh pencetus lahirnya *post modern* menyebutkan tiga alasan yang mendasari timbulnya era *post modern*, yaitu:

1. Kehidupan sudah berkembang dari dunia serba terbatas ke dunia tanpa batas, ini disebabkan oleh cepatnya komunikasi dan tingginya daya tiru manusia.
2. Canggihnya teknologi menghasilkan produk-produk yang bersifat pribadi.
3. Adanya kecenderungan untuk kembali kepada nilai-nilai tradisional atau daerah, sebuah kecenderungan manusia untuk menoleh ke belakang.
4. Aliran Neo vernakular sendiri dipengaruhi oleh perkembangan dari teknologi serta revolusi industri yang terjadi di Eropa pada saat itu. Pada masa tersebut, gaya dalam berarsitektur lebih megutamakan aspek dari aktivitas dan pelaku, sehingga aspek nilai – nilai seni dan budaya yang ada di daerah setempat jadi terabaikan dengan artian lebih mengutamakan aspek fungsional dan aspek rasional. Sehingga muncul gaya Arsitektur *Neo-Vernacular* yang bertujuan melestarikan unsur budaya lokal yang terbentuk secara empiris oleh tradisi yang selanjutnya mengalami pembaruan suatu karya atau bentuk yang lebih modern tanpa menghilangkan nilai tradisi atau nilai budaya lokal setempat.

Kriteria-kriteria yang mempengaruhi arsitektur *Neo-Vernacular* adalah sebagai berikut:

1. Bentuk masa bangunan yang diterapkan mengandung unsur budaya, lingkungan, dan iklim setempat yang nantinya akan diungkapkan kedalam bentuk fisik bangunan (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen).
2. Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen non-fisik yaitu budaya pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan.
3. Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular melainkan karya baru (mengutamakan penampilan visualnya).

Tabel 2.8 Perbandingan Arsitektur Tradisional, Vernakular, dan Neo-Vernakular

Perbandingan	Tradisional	Vernacular	Neo-Vernacular
Ideologi	Tercipta dan terwariskan dengan adanya tradisi yang sifatnya turun menurun dan berdasar pada kondisi lokal dan budayanya.	Tradisi yang telah mewariskan dan membentuk arsitektur secara turun-temurun. Dipengaruhi oleh perkembangan arsitektur tradisional dari luar, baik secara fisik maupun dalam aspek yang tidak bersifat fisik.	Penggunaan unsur-unsur arsitektur yang telah ada, yang kemudian mengalami sedikit atau banyak pembaruan menuju pembentukan karya arsitektur yang lebih modern.

Prinsip	Tidak berkembang sesuai dengan zaman. Hanya terfokus pada peraturan serta norma keagamaan yang menjadi sebuah budaya dari kedaerahan setempat.	Terus berkembang seiring waktu untuk mencerminkan konteks lingkungan, budaya, dan sejarah dari wilayah tempat arsitektur tersebut berada.	Arsitektur yang berusaha mempertahankan dan memperkaya unsur-unsur tradisional atau budaya lokal yang sudah ada, sambil mengadaptasikannya ke dalam gaya yang lebih kontemporer.
Ide Desain	Fasad dan bentuk menjadi sebuah hal yang terpenting, serta harus terdapat ornament.	Penggunaan ornamen sebagai tambahan estetis tanpa mengesampingkan pentingnya nilai-nilai tradisional lokal.	Desain yang lebih kontemporer dalam bentuk dan penampilan.

(Sumber : Sonny Susanto, Joko Triyono, Yulianto Sumalyo)

2.7.3. Ciri-Ciri Arsitektur Neo-Vernacular

Menurut Charles Jencks dalam bukunya “*Language of Post Modern Architecture* (1990)” dijelaskan mengenai ciri ciri Arsitektur Neo – Vernakular , yaitu:

- a. Biasanya menggunakan atap bumbungan. Atap bumbungan
- b. Menggunakan elemen konstruksi lokal.
- c. Model konvensional yang bersahabat dengan lingkungan dan memiliki proporsi yang menonjol secara vertikal.
- d. Memiliki desain interior yang terhubung dengan lingkungan luar bangunan melalui elemen modern yang terbuka.
- e. Memperlihatkan penggunaan warna yang intens dan perbedaan yang tajam antara warna-warna.

Dari sifat-sifat yang disebutkan di atas, terlihat bahwa Arsitektur Neo-Vernakular tidak mengadopsi arsitektur modern atau tradisional secara eksklusif, tetapi mencakup kedua pendekatan tersebut. Neo-Vernakular secara tepat menggabungkan dan merefleksikan hubungan antara arsitektur modern dan tradisional melalui tren rehabilitasi dan penyegaran, seperti;

- Penggunaan atap yang berbentuk miring
- Pemanfaatan batu bata sebagai unsur lokal
- Penataan massa yang indah dan harmonis

Mengintegrasikan unsur-unsur baru dapat dicapai melalui penggabungan antara elemen lokal dengan teknologi modern, namun tetap memperhatikan karakteristik elemen setempat, yang meliputi:

- Penampilan bentuk yang mengimplementasikan unsur-unsur budaya, lingkungan, termasuk kondisi iklim lokal, yang tercermin dalam aspek fisik arsitektural seperti tata letak, denah, detail, struktur, dan ornamen.
- Tidak hanya menerapkan elemen material dalam bentuk modern, tetapi juga memperhitungkan elemen non-material seperti budaya, pola pikir, kepercayaan, serta prinsip tata ruang yang terkait dengan aspek makrokosmos, religi, dan lainnya, menjadi konsep dan kriteria dalam perancangan.

- Bangunan ini tidak hanya mengadopsi prinsip-prinsip arsitektur vernakular secara langsung, tetapi juga menciptakan karya baru yang menekankan aspek visualnya.

2.7.4. Prinsip Desain Arsitektur *Neo-Vernacular*

Adapun prinsip-prinsip desain arsitektur Neo-Vernakular secara terperinci, yaitu :

- a. Hubungan Langsung ; merupakan pembangunan yang kreatif dan adaptif terhadap arsitektur setempat disesuaikan dengan nilai-nilai/fungsi dari bangunan sekarang.
- b. Hubungan Abstrak ; meliputi interpretasi ke dalam bentuk bangunan yang dapat dipakai melalui analisa tradisi budaya dan peninggalan arsitektur.
- c. Hubungan Lansekap; mencerminkan dan menginterpretasikan lingkungan seperti kondisi fisik termasuk topografi dan iklim.
- d. Hubungan Kontemporer ; meliputi pemilihan penggunaan teknologi, bentuk ide yang relevan dengan program konsep arsitektur
- e. Hubungan Masa Depan ; merupakan pertimbangan mengantisipasi kondisi yang akan datang.