

## **PERENCANAAN RESORT BUDAYA JEPANG DI BERASTAGI DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO VERNAKULER**

**Fiona Melinda, Darwin Sinabariba dan Indra Kesuma Hadi**

<sup>1)</sup>Mahasiswa Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Institut Sains dan Teknologi TD.Pardede  
Jl. DR. TD.Pardede No. 8, Medan 20153, Sumatera Utara, Indonesia

<sup>2)</sup>Dosen Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Institut Sains dan Teknologi T. D. Pardede, Jl. DR.TD Pardede No. 8, Medan 20153, Sumatera Utara

<sup>3)</sup>Dosen Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Institut Sains dan Teknologi T. D. Pardede, Jl. DR.TD Pardede No. 8, Medan 20153, Sumatera Utara

[fionamelinda13@gmail.com](mailto:fionamelinda13@gmail.com); [darwinsinabariba@istp.ac.id](mailto:darwinsinabariba@istp.ac.id), [indrakesuma@istp.ac.id](mailto:indrakesuma@istp.ac.id)

### **ABSTRAK**

Resort Budaya Jepang di Berastagi merupakan suatu perencanaan bangunan fasilitas penginapan dan wisata di Brastagi, Kabupaten Karo dengan memanfaatkan keindahan alam di pegunungan. Resort ini berfungsi memberikan akomodasi penginapan yang bernuansa budaya Jepang, selain penginapan resort ini juga menyediakan fasilitas seperti pemandian air panas sebagai karakteristik resort, taman bernuansa Jepang yang terdapat gazebo, retail yang menjual barang identik dengan Jepang, restoran, dan juga spa.

Perencanaan dan perancangan Resort Budaya Jepang di Berastagi ini menggunakan tema Arsitektur Neo Vernakular dengan pendekatan Arsitektur Jepang, yaitu bangunan dirancang secara modern tanpa menghilangkan nilai tradisionalnya. Dengan tema Arsitektur Neo Vernakular resort ini akan terlihat lebih alami seperti bangunan khas Jepang, dengan begitu masyarakat akan lebih tertarik untuk datang dan beraktivitas pada bangunannya.

**Kata Kunci :** arsitektur, arsitektur Neo Vernakular, resort, penginapan, pemandian air panas, onsen

### **ABSTRACT**

*Japanese Cultural Resort in Berastagi is a planning of building lodging facilities and tours in Brastagi, Karo District by taking advantage of the natural beauty in the mountains. This resort serves to provide cultural accommodation in Japanese style, as well as residences such as thermal baths as characteristic of the resort, a Japanese style park with gazebo, retail products selling identical Japanese goods, restaurants, and spas.*

*The planning and designing of Japanese Cultural Resorts in Berastagi is using the theme of Neo Vernacular Architecture with Japan's Architectural approach, which is modern designed without losing its traditional value. With the theme of Neo Vernacular Architecture this resort will look more naturally like typical Japanese building, so the public will be more interested in coming and going around the buildings.*

**Keywords:** *architecture, Neo Vernacular architecture, resort, lodging, hot spring, onsen*

## 1. Pendahuluan

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan zaman pada era modern saat ini menimbulkan dampak yang banyak ke berbagai bidang tak terkecuali bidang pariwisata. Sektor pariwisata sendiri tidak terlepas dari adanya rasa penat dalam menjalani kehidupan dan rutinitas sehari-hari membuat rasa tenang dan bebas dari letihnya kehidupan sehari-hari. Hal ini membuat manusia ingin beristirahat dan bersantai sejenak serta menikmati indahnya alam ciptaan Sang Pencipta.

Arus wisatawan mancanegara yang datang ke Indonesia terus meningkat, begitu pula dengan wisatawan nusantara. Peningkatan arus wisatawan ini perlu diimbangi dengan peningkatan penyediaan akomodasi sebagai fasilitas penginapan yang memadai, karena selain sebagai sarana pengembangan pariwisata, fasilitas penginapan juga diharapkan mampu menjadi sarana pemasukan devisa dan membuka lapangan pekerjaan.

Sumatera Utara sendiri memiliki banyak destinasi wisata yang dapat menarik banyak wisatawan berkunjung kesini salah satunya yaitu Kota Berastagi, Kabupaten Karo, Sumatera Utara. Keindahan dan panorama alam Kota Berastagi merupakan hal yang menjadi pemicat wisatawan berkunjung ke daerah sini karena terdapat banyak destinasi wisata yang dapat di kunjungi yaitu Gunung Sibayak, Gundaling, Pemandian alam air panas Sidebuk-debuk, Taman Alam Lumbini, Kebun Strowbery Tahura, dan lain-lain.

Di era globalisasi ini juga banyak budaya yang masuk ke Indonesia terutama budaya Jepang yang sudah banyak dikenal masyarakat, seperti gaya hidup masyarakat Jepang yang minimalis. Budaya Jepang sangat kuat terungkap dalam ciri arsitektur Jepang antara lain dalam bentuk kepolosan bidang-bidang, tanpa hiasan selain garis-garis tegak datar terbentuk oleh rangka, kolom dan balok yang menjadi kerangka dari bidang. Sistem konstruksi bangunan dibuat ringan dan halus. Bangunan di Jepang berbentuk simetris dengan sistem sliding door pada pintu, lantai dari tatami penggunaan kertas pada dinding bangunan menjadikan bangunan tersebut terkesan ringan. Atap dominan dengan bentuk lengkung yang bersifat sederhana. Umumnya bangunan Jepang tidak memakai cat melainkan bersifat alami.

Hal ini dapat dijadikan peluang untuk membangun resort yang menyediakan fasilitas untuk berlibur dan rekreasi dengan nuansa budaya Jepang yang terletak di daerah pegunungan dikarenakan konsep design Jepang pada umumnya memiliki kesan menyatu dengan alam sekitar. Umumnya diperuntukkan bagi tamu yang ingin beristirahat pada hari libur untuk *long-stay* atau yang sedang datang untuk berekreasi dan menginginkan perubahan dari

kegiatan sehari-hari yang terletak cukup jauh dari pusat kota. Resort ini menyediakan fasilitas-fasilitas seperti penginapan yang bernuansa Jepang, Restoran khas Jepang seperti sushi, cafe-cafe dengan nuansa Jepang, toko-toko untuk menyewa kimono (pakaian tradisional Jepang), pemandian air panas, toko untuk menjual souvenir – souvenir khas Jepang serta terdapat juga toko yang menjual jajanan khas Jepang seperti takoyaki. Disediakan pula transportasi seperti bus atau rickshaw untuk mengelilingi resort ini.

Dengan di rancangannya resort ini diharapkan dapat memberikan keamanan dan kenyamanan dalam beraktivitas baik di dalam ruang maupun di luar ruang bagi pengguna menurut arsitektur.

### 1.2. Rumusan Masalah

Masalah-masalah yang mungkin akan dihadapi penulis dalam perencanaan dan perancangan “Resort Budaya Jepang di Berastagi” ini antara lain:

1. Bagaimana merancang sebuah resort yang bernuansa Jepang agar wisatawan dapat merasakan nuansa Jepang tanpa harus berpergian jauh ke negara Jepang.
2. Bagaimana mewujudkan fasilitas-fasilitas sesuai dengan kaidah-kaidah arsitektural.
3. Bagaimana merancang Resort Budaya Jepang dengan pendekatan tema Arsitektur Neo Vernakular.

### 1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari perencanaan “Resort Budaya Jepang di Berastagi” ini, adalah :

1. Merencanakan sebuah resort yang bernuansa Jepang agar wisatawan dapat merasakan nuansa Jepang tanpa harus berpergian jauh ke negara Jepang.
2. Menyediakan fasilitas-fasilitas sesuai dengan kaidah-kaidah arsitektural agar memiliki suasana Jepang yang menyenangkan dan nyaman.
3. Mewujudkan rancangan Resort Budaya Jepang dengan pendekatan tema Arsitektur Neo Vernakular sehingga menjadi tempat wisata dan mendukung berkembangnya resort itu sendiri.

## 2. Metodologi Penelitian

### 2.1. Metoda Analisis Data

Pendekatan ini dilakukan untuk menganalisis keseluruhan data untuk mengetahui kekurangan, kelebihan serta pemecahan masalah yang akan digunakan saat perancangan desain.

### 2.2. Teknik Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka, Metode pengumpulan data ini dilakukan dengan studi pustaka dari buku-buku referensi, jurnal maupun internet untuk melengkapi data-data yang dibutuhkan.

2. Studi Banding, Metode pengumpulan data ini dilakukan dengan mengambil data sejenis dari proyek sejenis sebelumnya sebagai perbandingan saat perancangan desain.
3. Bimbingan langsung dari dosen pembimbing, Metode ini dilakukan dengan mengasistensikan keseluruhan laporan kepada dosen pembimbing untuk mengetahui dan mengoreksi kesalahan maupun kekurangan pada pembuatan laporan.

## **2.3. Materi Penelitian**

### **2.3.1 Terminologi Judul**

Judul dari proyek ini adalah “Resort Budaya Jepang di Berastagi” yang berada di Kabupaten Karo. Berikut penjelasan terhadap judul kasus proyek, yaitu :

- Resort yang berasal dari Bahasa Inggris yang artinya resor atau sanggraloka, dan menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah tempat orang untuk berlibur, beristirahat, atau berwisata.
- Budaya, menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah adat istiadat, pikiran / akal budi, atau sesuatu mengenai kebudayaan yang sudah berkembang (beradab, maju).
- Jepang, menurut wikipedia adalah negara kepulauan di Asia Timur.
- Berastagi, menurut wikipedia adalah sebuah kecamatan di Kabupaten Karo.

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Resort Budaya Jepang di Berastagi merupakan suatu tempat beristirahat dan berwisata berlokasi di Kabupaten Karo yang memiliki bangunan bergaya Jepang dan bernuansa seperti kebudayaan Jepang yang sudah berkembang.

### **2.3.2 Faktor Penyebab Timbulnya Resort**

Faktor-faktor yang menyebabkan timbulnya Resort menurut Kurniasih (2006) ialah:

1. Berkurangnya waktu untuk beristirahat.  
Bagi masyarakat kota khususnya di Kabupaten Karo yang mayoritas memiliki kesibukan akan pekerjaan serta kesibukan yang menyita waktu untuk dapat beristirahat dengan tenang dan nyaman.
2. Kebutuhan manusia akan rekreasi.  
Manusia pada umumnya cenderung membutuhkan rekreasi untuk bersantai, relaksasi, menenangkan pikiran serta menghilangkan kejenuhan yang diakibatkan oleh aktivitas mereka sehari-hari.
3. Keinginan menikmati potensi alam.  
Di daerah perkotaan yang hampir tiap harinya dipenuhi lalu lalang kegiatan manusia serta polusi udara akan menyebabkan manusia kesulitan

mendapatkan udara bersih yang sejuk. Oleh sebab itu, resort menawarkan pemandangan alam yang indah dan sejuk sehingga dapat dinikmati oleh pengunjung ataupun pengguna hotel tersebut.

### **4. Kesehatan**

Sebuah resort biasanya memiliki kelebihan yang tergantung pada jenis dan lokasinya, misalnya seperti udara yang sejuk, pemandangan yang indah, tenang dan jauh dari kebisingan. Hal tersebut diharapkan dapat membantu memulihkan kesehatan tamu yang membutuhkan kesegaran jiwa dan raga sehingga dapat kembali bugur.

### **2.3.3 Karakteristik Resort**

Ada 4 (empat) karakteristik utama sebuah resort, yaitu:

#### **1. Lokasi**

Pada umumnya lokasi resort dekat dengan tempat – tempat wisata seperti tempat dengan pemandangan yang indah, pantai, pegunungan, sungai, alam, dan lainnya. Lokasi resort yang dekat dengan alam memberikan nuansa relaksasi kepada pengunjung.

#### **2. Fasilitas**

Fasilitas yang disediakan oleh resort bertujuan memotivasi pengunjung untuk bersenang-senang dan melakukan kegiatan di dalam ruang maupun di luar ruang. Fasilitas utama resort adalah ruang tidur untuk aktivitas dalam ruang, kolam renang, taman, dan area olahraga sebagai fasilitas luar ruang.

Secara umum fasilitas yang disediakan pada resort terdiri dari 2 kategori utama, yaitu:

1) Fasilitas umum, yaitu penyediaan kebutuhan umum seperti akomodasi, pelayanan, hiburan, relaksasi. Semua tipe resort menyediakan fasilitas ini.

2) Fasilitas tambahan, yang disediakan pada lokasi khusus dengan memanfaatkan kekayaan alam yang ada pada tapak dan sekitarnya untuk kegiatan rekreasi yang lebih spesifik dan dapat menggambarkan kealamian resort.

#### **3. Arsitektur dan Suasana**

Wisatawan yang berkunjung ke Resort cenderung mencari akomodasi dengan arsitektur dan suasana yang khusus dan berbeda dengan jenis resort lainnya. Wisatawan pengguna resort cenderung memilih suasana yang nyaman dengan arsitektur yang mendukung tingkat kenyamanan dengan tidak meninggalkan citra yang bernuansa etnik.

#### **4. Segmen Pasar**

Sasaran yang ingin dijangkau adalah wisatawan atau pengunjung yang ingin berlibur, bersenang-senang, menikmati pemandangan alam, pantai, gunung dan tempat-tempat lainnya yang memiliki panorama yang indah.

### 2.3.4 Jenis-Jenis Resort

1. Jenis – jenis resort berdasarkan lokasi menurut Lawson (1995), dapat digolongkan menjadi :
  - a. Tradisional Resort, merupakan suatu bentuk pengembangan dari fasilitas wisata dan lingkungan yang sudah ada sebagai upaya meningkatkan citra wisata disuatu kawasan atau daerah termasuk fasilitas di dalamnya berupa fasilitas olahraga yang menantang dan fasilitas hiburan.
  - b. Resort Terpadu, merupakan suatu bentuk resort yang dikembangkan secara terpadu dan terencana dengan control dalam perzoningan. Contohnya seperti resort dengan tema khusus seperti marina, resort pantai, dan pegunungan.
  - c. Desa Wisata, merupakan suatu bentuk resort yang biasanya terletak di daerah terpencil dan mempunyai orientasi pelayanan untuk keluarga. Bentuk bangunan yang muncul biasanya bergaya arsitektur vernacular dengan menonjolkan bentuk penataan landscape dan fasilitas rekreasi.
2. Klasifikasi resort berdasarkan bintang : Berdasarkan keputusan dirjen pariwisata No. 14/U/11/88 tentang pelaksanaan ketentuan usaha dan penggolongan resort. Dapat dijelaskan pada klasifikasi standar dibawah ini :
  - a. Resort Bintang 1 (minimal 20 kamar)
  - b. Resort Bintang 2 (minimal 20 kamar dengan fasilitas yang lebih baik dari bintang 1)
  - c. Resort Bintang 3 (minimal 30 kamar)
  - d. Resort Bintang 4 (minimal 50 kamar)
  - e. Resort Bintang 5 (minimal 100 kamar)
  - f. Resort Bintang 5+Diamond (kualitas lebih baik dari bintang 5)
3. Jenis resort berdasarkan pada arsitektur dan suasana menurut Rutes dan Penner (1985) :
  - a. Convention Highrise Building, resort yang umumnya memiliki beberapa lantai, dengan pola penataan ruang secara vertical.
  - b. Bangunan Menyebarkan, merupakan resort yang terdiri dari sejumlah unit-unit bangunan. Pola penataan ruang tersusun secara horizontal.
  - c. Kombinasi, merupakan bentukan massa bangunan yang merupakan gabungan dari bentuk diatas, dan mempunyai unit yang sebagian menyebarkan dan sebagian lainnya tersusun secara vertical, sehingga membentuk suatu kombinasi penataan massa yang menarik.
4. Jenis – jenis resort berdasarkan segmen pasar dan fasilitasnya :
  - a. *Rural Resort*  
Resort yang dibangun di daerah pedesaan jauh dari area bisnis dan keramaian. Daya tarik utamanya yaitu lokasinya yang masih alami, diperkuat dengan fasilitas olahraga dan rekreasi yang jarang ada di kota seperti bermain golf, tenis, berkuda, panjat tebing, dll.
  - b. *Beach Resort*  
Terletak di daerah pantai, mengutamakan potensi alam dan pemandangan khas pantai dan laut sebagai daya tarik utamanya. Pemandangan lepas menuju ke arah lautan, keindahan pantai, dan fasilitas olah raga air yang lengkap dan terbaru, seringkali dimanfaatkan sebagai pertimbangan utama perancangan bangunan.
  - c. *Marina Resort*  
Terletak dikawasan *marina* (pelabuhan laut). Karena terletak di kawasan *marina*, rancangan resort ini memanfaatkan potensi utama sebagai kawasan perairan. Biasanya rancangan resort semacam ini diwujudkan dengan melengkapi fasilitas berupa dermaga serta mengutamakan penyediaan fasilitas yang berhubungan dengan kegiatan air, pemandangan tepi pantai dan fasilitas untuk menikmati sinar matahari yang berlimpah.
  - d. *Mountain Resort*  
Resort ini berada di daerah pegunungan dengan pemandangan khas pegunungan yang indah menjadi daya tarik resort ini. Fasilitas yang disediakan lebih ditekankan pada hal-hal yang berkaitan dengan lingkungan alam pegunungan dan rekreasi yang bersifat kultural dan natural seperti mendaki gunung, hiking dan aktifitas lainnya yang berhubungan dengan aktifitas wisata yang ada di gunung. Resort ini memanfaatkan pemandangan dan iklim yang sejuk pegunungan sebagai daya tarik utamanya. Untuk menambah daya tarik pengunjung, biasanya dilengkapi dengan fasilitas kolam renang di luar ruangan agar pengunjung dapat sekaligus menikmati pemandangan alam yang ada disekitar sambil berenang.
  - e. *Health Resort and Spa*  
Umumnya berada di daerah yang memiliki potensi alam yang dapat dimanfaatkan sebagai media penyehatan, seperti aktivitas spa. Rancangan resort ini dilengkapi dengan fasilitas pemulihan baik jasmani maupun rohani, serta kegiatan yang berhubungan dengan kebugaran dan pemandangan yang mendukung dalam proses relaksasi.
  - f. *Gradonna Resort*  
Resort yang dibangun di daerah pedesaan jauh dari area bisnis dan keramaian. Daya tarik utamanya adalah lokasinya yang masih alami, dengan fasilitas olahraga dan rekreasi yang jarang ada di kota kota seperti berburu, bermain golf, tenis, berkuda, panjat tebing, memanah, atau aktivitas khusus lainnya.

### 2.3.5 Elaborasi Tema

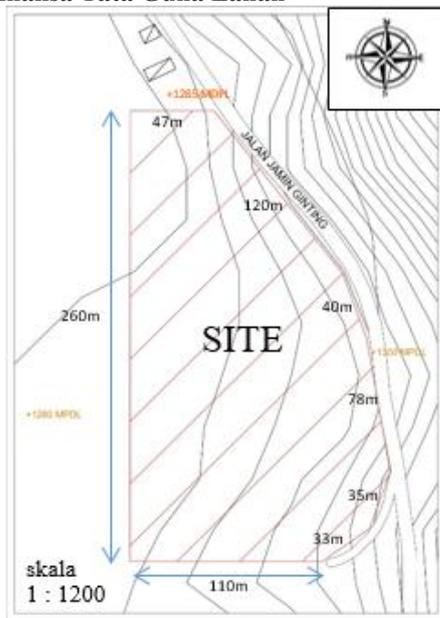
Tema yang digunakan dalam perancangan “Resort Budaya Jepang di Berastagi” adalah Arsitektur Neo Vernakular.

- Arsitektur menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah seni dan ilmu merancang serta membuat konstruksi bangunan, jembatan, dan sebagainya.
- Neo menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah awalan
- yang berarti baru atau mutakhir.
- Vernakular menurut bahasa Latin merupakan istilah yang berasal dari kata *vernaculus* yang memiliki arti asli, pribumi, atau domestik.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Resort Budaya Jepang di Berastagi bertema Arsitektur Neo Vernakular yaitu seni merancang serta membuat konstruksi bangunan yang baru tanpa menghilangkan nilai – nilai asli dari bangunan tradisionalnya.

## 3. Pembahasan (landasan teori dan Analisis)

### 3.1. Analisa Tata Guna Lahan



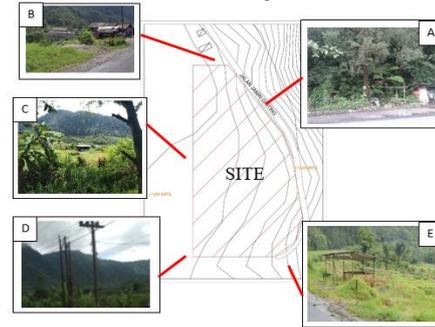
**Gambar 1.** Lokasi Proyek

Sumber : Peta Cad

Berdasarkan RTRW Kabupaten Karo, peraturan-peraturan setempat yang ada di kawasan ini adalah sebagai berikut:

- Luas Tapak : 30.000 m<sup>2</sup> (3 Ha)
  - Lebar Jalan : 8 m
  - KDB : 40% (RTRW Kabupaten Karo)
  - KDH : 30% (RTRW Kabupaten Karo)
  - KLB : 0,6 (RTRW Kabupaten Karo)
  - GSB : 4 m (RTRW Kabupaten Karo)
- Peruntukan Lahan: beristirahat dan objek wisata

### 3.2. Analisa View ke luar Tapak



**Gambar 2.** Analisa View ke luar Tapak  
Sumber : Peta Cad dan Survey Pribadi

- View A menghadap jalan dan pepohonan
- View B menghadap kios
- View C menghadap pepohonan, dan gunung Sibayak
- View D menghadap perkebunan dan gunung Sibayak
- View E menghadap perkebunan.

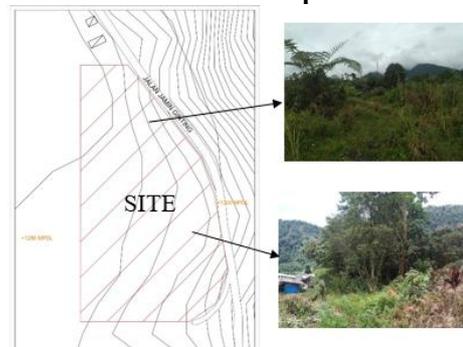
Untuk view yang tidak menarik dapat di atasi dengan:

- Menghias dengan menggunakan tanaman hias untuk mempercantik view.
- Membuat pagar untuk membatasi pandangan.

#### Kesimpulan:

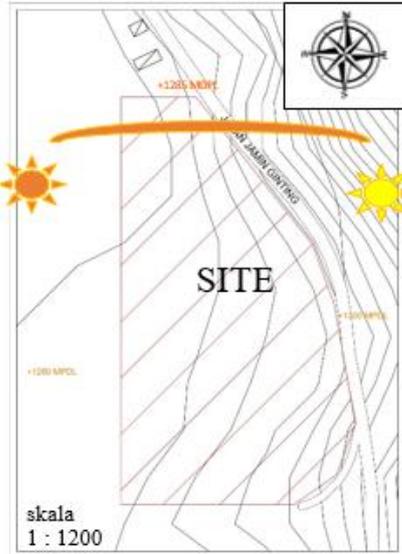
- View A merupakan view dari jalan yang bagus maka tidak diberikan penghalang apapun.
- View B menghadap ke kios, untuk membatasi pemandangan maka dibuat pagar.
- View C menghadap ke pepohonan serta pegunungan Sibayak, view tanpa penghalang karena merupakan view paling bagus.
- View D menghadap ke perkebunan dan gunung sibayak, view tanpa penghalang karena merupakan view yang paling bagus.
- View E menghadap ke perkebunan, untuk memperindah view pada area tersebut ditanam taman hias agar terlihat lebih indah.

### 3.3. Analisa View ke dalam Tapak



**Gambar 3.** Analisa View ke dalam Tapak  
Sumber : Peta Cad dan Survey Pribadi

### 3.4. Analisa Matahari



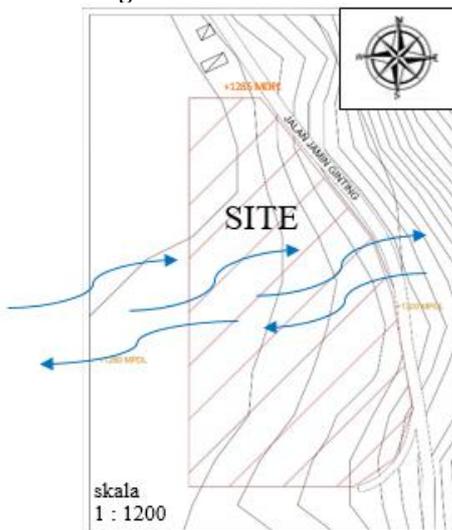
**Gambar 4.** Analisa Matahari  
Sumber : Peta Cad dan Survey Pribadi

Iklm di Berastagi merupakan iklim tropis basah, dimana pada siang dan sore hari suhu iklim cukup panas dan hujan cukup deras.

Kesimpulan :

- Menempatkan sisi bangunan yang panjang menghadap utara – selatan.
- Menggunakan tritisan untuk menahan panas matahari.
- Memanfaatkan sunshading.
- Untuk mengatasi area yang terkena matahari panas akan diberi tanaman peneduh pada view yang tidak terlalu prioritas untuk view ke dalam.

### 3.5. Analisa Angin



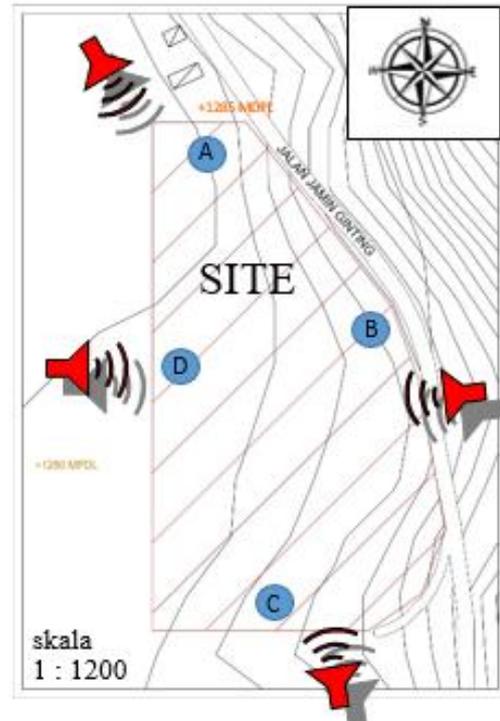
**Gambar 5.** Analisa Angin  
Sumber : Peta Cad dan Survey Pribadi

Arah angin pada lokasi perancangan bergerak dari lembah menuju ke gunung pada siang hari dikarenakan tekanan udara di lembah rendah, sedangkan arah angin bergerak dari gunung ke lembah pada saat malam hari.

Kesimpulan :

Menanam vegetasi yang dapat menyaring udara pada area yang kemungkinan berangin kencang.

### 3.6. Analisa Kebisingan



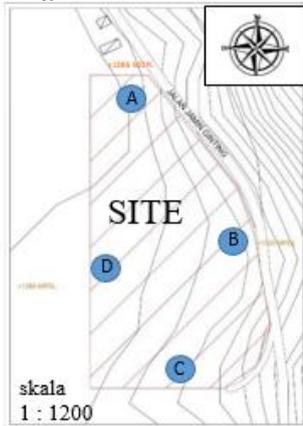
**Gambar 6.** Analisa Kebisingan  
Sumber : Peta Cad dan Survey Pribadi

- Pada sumber A kebisingan berasal dari aktivitas di kios.
- Pada sumber B kebisingan berasal jalan utama.
- Pada sumber C kebisingan berasal dari kegiatan di kebun.
- Pada sumber D tidak terdapat kebisingan yang mengganggu.

Kesimpulan :

- Mengatur jarak sumber kebisingan dan debu dengan bangunan, dengan memanfaatkan jarak tersebut sebagai taman.
- Membuat peninggian pada lahan.

### 3.7. Analisa Vegetasi



**Gambar 7.** Analisa Vegetasi

Sumber : Peta Cad dan Survey Pribadi

Kesimpulan :

- Pada sisi A menggunakan tanaman penghalang pandang, untuk membatasi view ke luar.
- Pada sisi B, C dan D menggunakan menggunakan tanaman penanda batas agar tidak menghalangi view keluar dan ke dalam.

### 3.8. Analisa Topografi

Topografi tapak merupakan lahan berkontur dengan sudut kemiringan rata-rata 5-8°. Titik terendah berada pada ketinggian 1.284 mdpl dan titik tertinggi berada pada ketinggian 1.300 mdpl, sehingga antara titik terendah ke titik tertinggi terdapat perbedaan ketinggian setinggi 16 meter.

### 3.9. Analisa Parkir

Area parkir untuk satuan ruang parkir 90° parkir bus agar lebih menghemat lahan, 90° untuk sepeda motor, dan 45° dan 90° untuk mobil.

### 3.10. Analisa Bentuk Massa Bangunan

Bentuk massa yang paling tepat digunakan untuk proyek ini dengan mempertimbangkan tema “Arsitektur Neo Vernakular” adalah bentuk persegi yang dibuat lebih dinamis, pola massa majemuk serta gubahan massa yang disesuaikan dengan fungsi bangunan dan ketinggian bangunan yang disesuaikan.

### 3.11. Analisa Bahan Bangunan

Faktor – faktor yang diperhatikan dalam pemakaian bahan dan finishing pada bangunan resort antara lain :

- Kemudahan pemasangan dan pemakaian
  - Kemudahan perawatan
  - Aspek estetika dan kesan yang ditimbulkan
- Selain itu juga pemakaian bahan bangunan harus memperhatikan kesan dan karakter yang ingin ditampilkan dalam tampilan bangunan karena pemilihan bahan bangunan secara langsung akan

memperlihatkan tekstur dari tampilan bangunan tersebut.

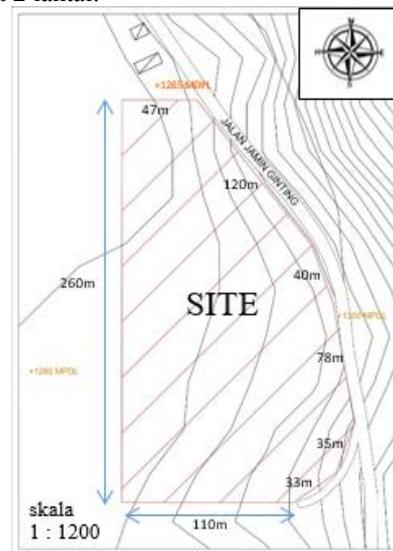
## 4. Hasil Desain (Penerapan Konsep ke Desain)

### 4.1. Konsep

#### 4.1.1 Deskripsi Lokasi Proyek

Proyek Resort Budaya Jepang di Berastagi merupakan proyek fiktif yang terletak di Jalan Jamin Ginting, Kec. Berastagi, Kab. Karo, Sumatera Utara, Indonesia dengan luasan ± 3Ha yang dekat dengan Lau Sidebuk-debuk, air terjun Sikulikap, Mikie Holiday, Gundaling, dan Gunung Sibayak.

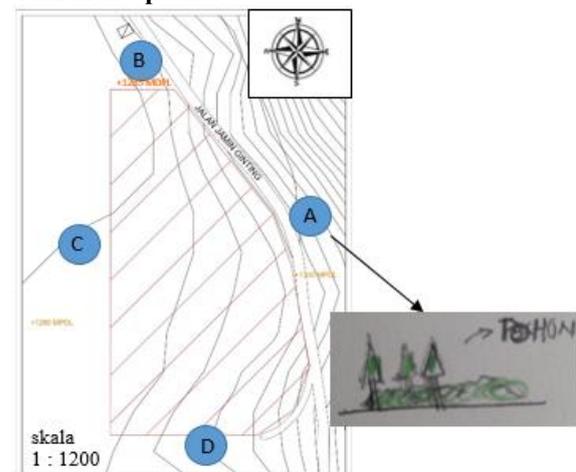
Batasan Utara tapak yaitu kios, Timur berbatasan dengan Jalan Jamin Ginting, Selatan berbatasan dengan perkebunan, dan Barat berbatasan dengan pohon. KDB yang berlaku 40%, KDH yang berlaku 30%, serta ketinggian maksimal yaitu 2 lantai.



**Gambar 1.** Lokasi Proyek

Sumber : Peta Cad

#### 4.1.2 Konsep View



**Gambar 2.** Konsep View

Sumber : Pribadi

Konsep view A dan D

- Penanaman tanaman pengarah pandang pada view A ke bangunan penerima.
- Bangunan utama dibuat lebih jauh agar pandangan ke penerima dapat lebih jelas.

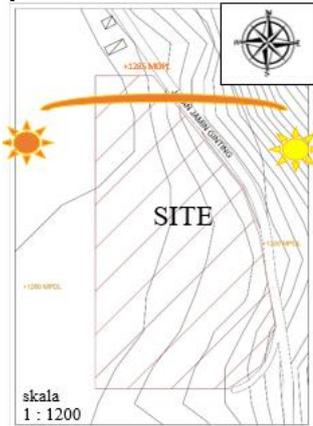
Konsep view B

- Pada bagian depan diberikan vegetasi peneduh dan penghalang dengan jarak sedang, agar dapat menghalangi view yang tidak bagus

Konsep view C

- Semua bangunan di orientasikan menghadap ke view C tanpa ada penghalang pandangan, bangunan kamar dibuat berjarak agar view setiap kamar dapat maksimal.

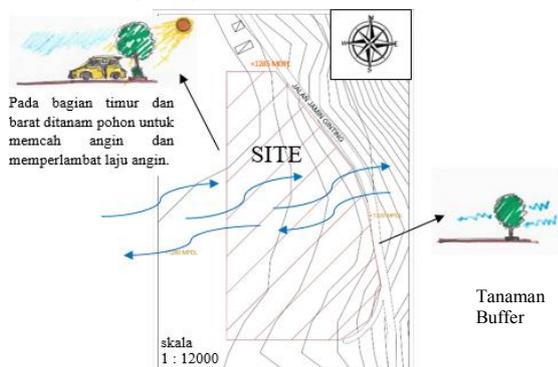
#### 4.1.3 Konsep Matahari



**Gambar 3.** Konsep Matahari  
Sumber : Pribadi

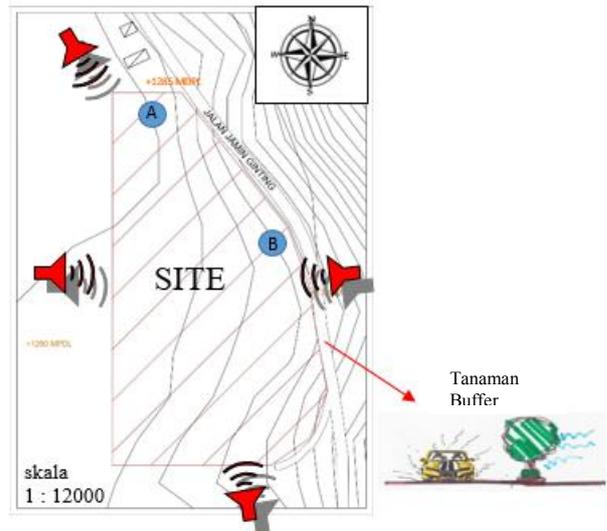
- Mengorientasikan bangunan dengan sisi yang panjang lebih mengarah ke utara dan selatan.
- Menerapkan tritisan yang panjang untuk menghalangi matahari langsung, dan menerapkan pantulan cahaya ke dalam bangunan.
- Menggunakan sunshading.
- Menggunakan kisi-kisi pada jendela penghalang untuk mengurangi cahaya matahari langsung yang masuk.

#### 4.1.4 Konsep Angin



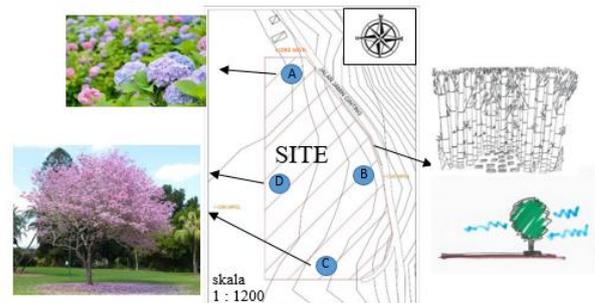
**Gambar 4.** Konsep Angin  
Sumber : Pribadi

#### 4.1.5 Konsep Kebisingan



**Gambar 5.** Konsep Kebisingan  
Sumber : Pribadi

#### 4.1.6 Konsep Vegetasi



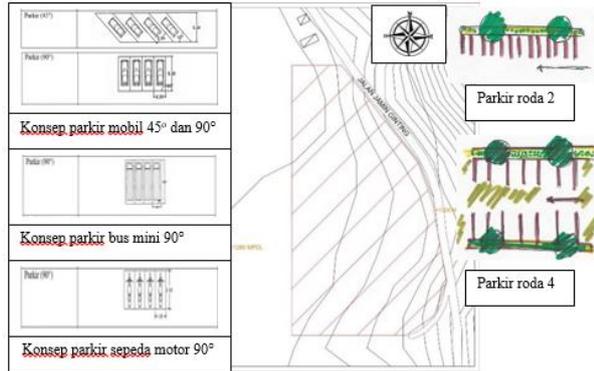
**Gambar 6.** Konsep Vegetasi  
Sumber : Pribadi

- Sisi A  
Menggunakan tanaman berupa tanaman hydrangea.
- Sisi B  
Menggunakan bambu untuk menghalangi pemandangan, serta beberapa pohon bougainvillea untuk meredam kebisingan.
- Sisi C dan D  
Menggunakan beberapa pohon tatebuya dan bonsai.

#### 4.1.7 Konsep Topografi

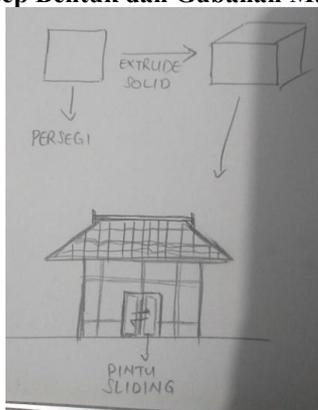
Berdasarkan hasil analisa, tapak yang digunakan memiliki kontur miring dengan tanah paling tinggi 1300mpdl dan terendah 1284 mpdl, jarak antar yang tertinggi dan terendah pada tapak adalah 16m.

#### 4.1.8 Konsep Parkir



**Gambar 7.** Konsep Parkir  
Sumber : Pribadi

#### 4.1.9 Konsep Bentuk dan Gubahan Massa



**Gambar 8.** Konsep Bentuk Bangunan  
Sumber : Pribadi

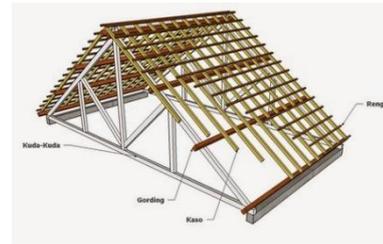
Konsep gubahan massa bangunan menggunakan sistem pola massa majemuk, dimana konsep perencanaan dan perancangan dengan mengikuti bentuk lahan dan kontur sehingga terlihat lebih alami.

#### 4.1.10 Konsep Bahan Bangunan

Konsep bahan yang digunakan pada bangunan Jepang umumnya didominasi oleh bahan kayu karena memiliki celah – celah pori, sehingga bangunan masih dapat bernafas. Kayu menyerap kelembaban pada musim penghujan dan melepas uap air saat udara panas. Untuk interior digunakan pintu geser serta pada bagian lantai menggunakan tatami.

#### 4.1.11 Konsep Struktur Konstruksi

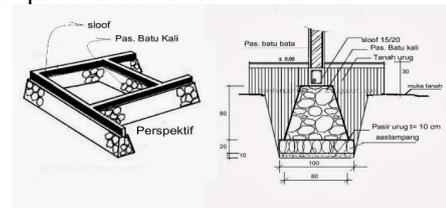
Konsep struktur atas pada bangunan Resort Budaya Jepang di Berastagi menggunakan konsep struktur atap rangka kayu, karena harga murah, tidak memerlukan tenaga ahli, cukup kuat dan elastis.



**Gambar 9.** Struktur Atap Kayu  
Sumber : Google

Konsep Struktur badan menggunakan struktur kolom beton dan balok beton, karena struktur lebih tahan lama dan kuat.

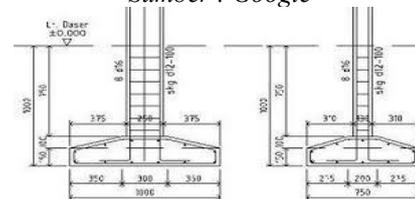
Konsep struktur bawah menggunakan struktur pondasi tapak, struktur pondasi umpak, dan struktur pondasi menerus.



**Gambar 10.** Pondasi Menerus  
Sumber : Google



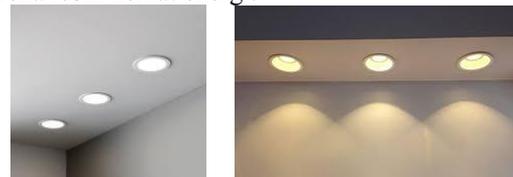
**Gambar 11.** Pondasi Umpak  
Sumber : Google



**Gambar 12.** Pondasi Setapak  
Sumber : Google

#### 4.1.12 Konsep Sistem Pencahayaan

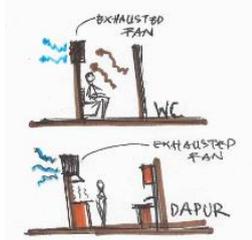
Sistem pencahayaan pada siang hari menggunakan pencahayaan alami, pada malam hari menggunakan pencahayaan buatan. Interior menggunakan lampu *down light* dan *spot light*, karena lebih hemat energi.



**Gambar 13.** Down Light & Spot Light  
Sumber : Google

**4.1.13 Konsep Sistem Penghawaan Udara**

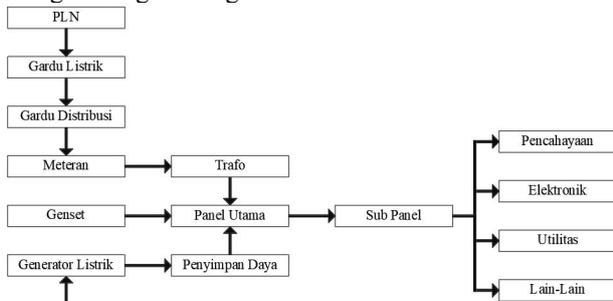
Konsep sistem penghawaan menggunakan penghawaan alami, yaitu dengan membuka bukaan yang cukup besar dan menggunakan dinding untuk mengarahkan angin. Untuk memaksimalkan penghawaan menggunakan kipas angin. Sedangkan untuk kamar mandi dan dapur akan menggunakan exhausted fan untuk menyerap udara kotor keluar.



**Gambar 14.** Konsep Penghawaan

**4.1.14 Konsep Sistem Instalasi Listrik**

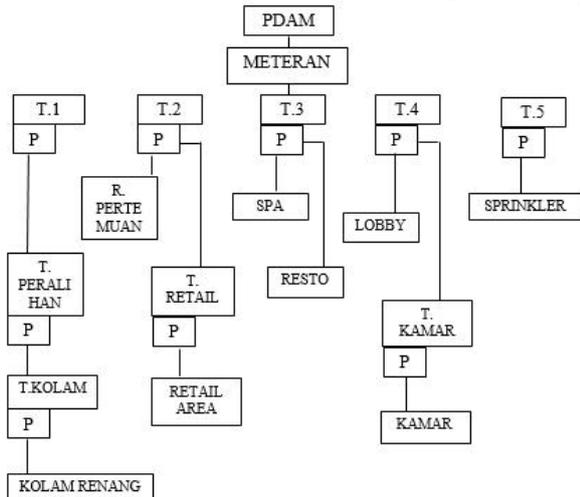
Resort menggunakan sumber listrik, dimana PLN sebagai sumber listrik utama dan generator sebagai energi cadangan.



**Gambar 15.** Konsep Instalasi Listrik

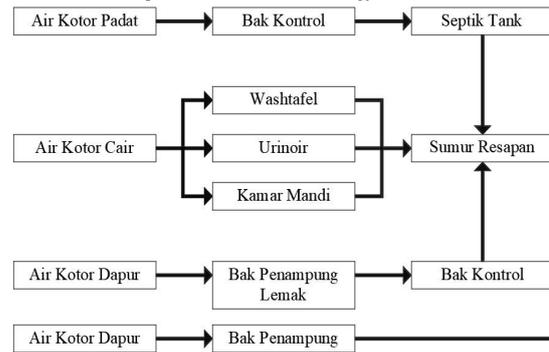
**4.1.15 Konsep Distribusi Air Bersih**

Menggunakan sistem penyaluran air dari bawah ke atas dirasa lebih efisien dan fungsional.



**Gambar 16.** Konsep Distribusi Air Bersih

**4.1.16 Konsep Sistem Pembuangan Air Kotor**



**Gambar 17.** Konsep Pembuangan Air Kotor

**4.1.17 Konsep Sistem Pencegahan Kebakaran**

Konsep pencegahan kebakaran yang digunakan ada 2 yaitu aktif dan pasif:

- Pencegahan aktif menggunakan sprinkler pada tiap bangunan, dan hidran.
- Pencegahan pasif dengan membuat area evakuasi.

**4.1.18 Konsep Komunikasi**

Pada bangunan resort ini akan menggunakan :

- Sistem komunikasi intern, yaitu : Intercom, telepon khusus untuk lokasi tertentu dan loudspeaker.
- Sistem komunikasi keluar dengan sistem PABX dan PMBX.
- Sistem komunikasi jaringan computer LAN.
- Dan Wi-Fi.

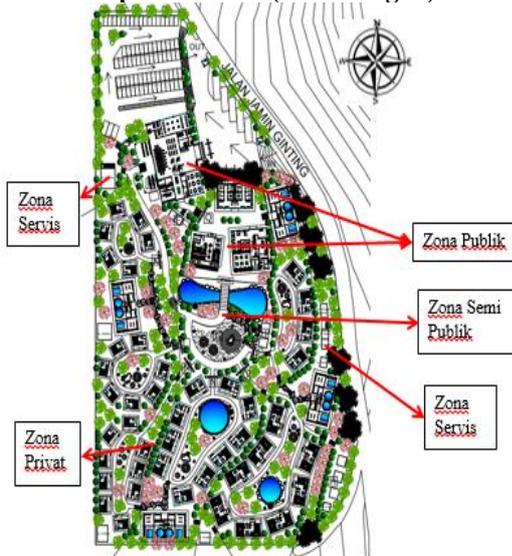
**4.1.19 Konsep Keamanan**

Konsep sistem keamanan menggunakan CCTV untuk memantau area public, dan untuk mendukung sistem keamanan menggunakan sistem penjagaan 24 jam oleh petugas keamanan, agar keamanan resort lebih maksimal.

**4.1.20 Konsep Sistem Pembuangan Sampah**

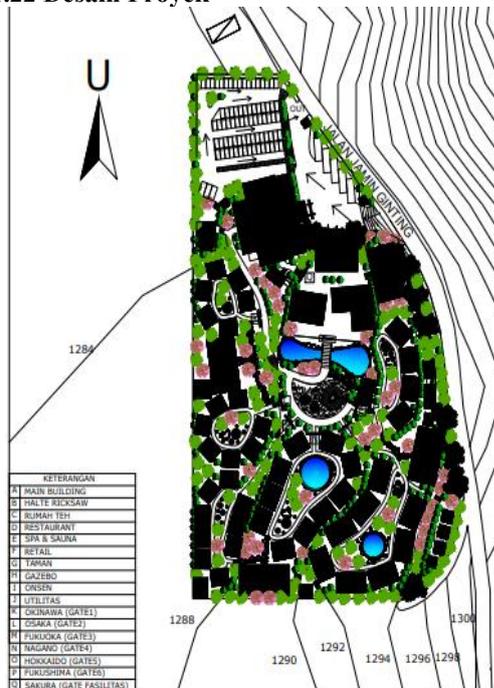
Sistem pembuangan sampah pada resort ini adalah dengan pengumpulan terlebih dahulu dari setiap tempat dan kemudian di kumpulkan ke bak sampah lalu diangkut oleh truk sampah ketempat penampungan sampah (TPS). Selain menggunakan truk sampah, sampah pada resort ini juga dapat dibakar.

4.1.21 Konsep Pemitakan (Penzoning)



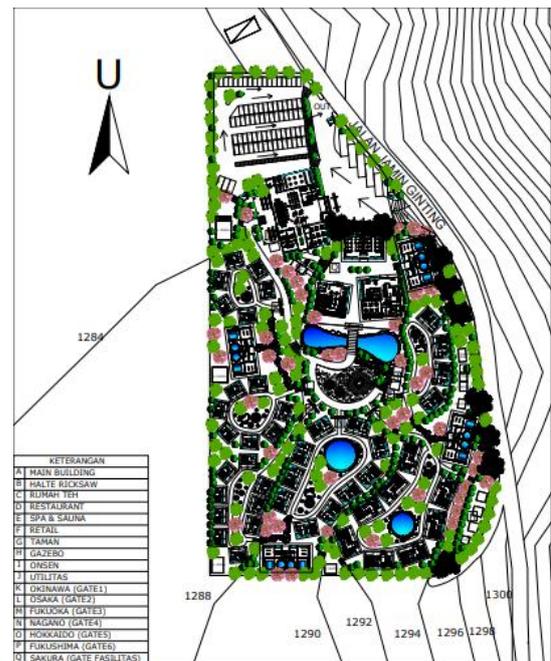
Gambar 20. Konsep Penzoningan

4.1.22 Desain Proyek



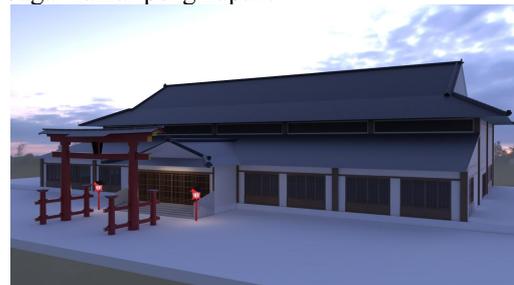
Gambar 21. Site Plan

Pada rencana site plan konsep desain yang dibuat adalah menggunakan atap genteng khas Jepang (*sangawara dan yakugawara*) sehingga memberikan kesan tradisional Jepang dalam bangunan.



Gambar 22. Ground Plan

Pada rencana ground plan konsep desain menggunakan massa banyak dengan cottage-cottage sebagai kamar penginapan.



Gambar 23. Perspektif Gedung Utama

Pada bangunan menggunakan material utamanya kayu serta warna-warna natural dan atap tradisional Jepang agar mencerminkan judul serta tema yang digunakan.



Gambar 24. Perspektif Lanscape

Penggunaan pohon Tatebuya (pohon mirip Sakura) untuk mendapatkan suasana Jepang, penggunaan gapura, taman Zen, serta penyusunan tata letak bangunan agar mendapatkan pengudaraan

yang baik. Sehingga pengunjung yang datang dapat menikmati suasana Jepang.

## **5. Kesimpulan dan Saran**

### **5.1. Kesimpulan**

Meningkatnya jumlah wisatawan yang datang ke Indonesia, namun penyediaan akomodasi fasilitas penginapan yang kurang melatarbelakangi perancangan “Resort Budaya Jepang di Berastagi”. Dengan pencarian data serta analisis terhadap lokasi, peraturan pembangunan dan tema Arsitektur Neo Vernakular, maka perancangan “Resort Budaya Jepang di Berastagi” berhasil dibuat.

### **5.2. Saran**

Saran yang dapat diberikan kepada yang melanjutkan judul dan tema yang sama yaitu menerapkan budaya Jepang yang lebih pekat, agar pengunjung dapat menikmati suasana budaya Jepang secara maksimal.

## **Daftar Pustaka**

### **• Buku**

Alwi, Hasan (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta.

Foster, Dennis L (2003). *Sales & Marketing Hotel, Motel and Resort*. Worldwide, Inc. Jakarta.

Lawson, Fred (1995). *Hotel & Resort : Planning, Design and Refurbishment*. Bath Press. Avon.

Yoeti, Oka A. 1985. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Penerbit Angkasa. Bandung.

### **• Peraturan**

Peraturan Daerah Kabupaten Karo Tahun 2013 tentang RTRW Kabupaten Karo Tahun 2012-2032.

Surat Keputusan Menteri Perhubungan RI No. 241/4/70 tanggal 15 Agustus 1970.