

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mengembangkan daerah wisata sama halnya dengan mengembangkan sebuah sistem. Artinya mengintegrasikan keindahan alam, infrastruktur, kondisi cuaca, keunikan, tradisi budaya, serta kearifan lokal secara serasi dan menarik. Semua poin-poin tersebut merupakan kriteria utama sebuah kawasan wisata yang ideal, sehingga diperlukan suatu rancangan apik untuk menjadikan kawasan wisata tersebut yang memiliki daya tarik luar biasa.

Penulis mengamati Boemisora, salah satu area yang berpotensi untuk wisata yang berada di sekitar Rawa Pening, Kabupaten Semarang. Rawa Pening merupakan poros segitiga emas Kota Semarang, Ambarawa, dan Salatiga yang dijuluki sebagai pusat JOGLOSEMAR. Melihat potensi yang besar tersebut, penulis merasa tertarik untuk merancang konsep untuk agro wisata Boemisora.

Agro wisata Boemisora merupakan agro wisata yang menyuguhkan keindahan alam. Tidak hanya keindahan alamnya saja yang menjadi fokus dari agro wisata ini, melainkan juga menjadi pusat edukasi, rekreasi dan relaksasi. Wahana Edukasi merupakan fasilitas pembelajaran mengajar untuk memperluas pengetahuan siswa sekolah tentang tanaman dan ternak. Wahana rekreasi dan relaksasi merupakan tempat bersantai, bermain, beristirahat, dengan suasana dan nuansa alami. Selain itu, Boemisora juga memiliki akomodasi yang berupa *resort* dengan tema *modern natural*.

Pada umumnya resort di Jawa Tengah lebih fokus pada konsep kesenian dan budaya lokal, dan jarang sekali terdapat *resort* yang menggunakan konsep *healing*. Mencermati hal tersebut, penulis menemukan ide desain untuk merancang konsep *resort* di agro wisata Boemisora berupa *healing*, dimana pengunjung dapat melepaskan penat dengan menikmati pemandangan sekitar, dan rehat sejenak dari hiruk pikuk perkotaan.

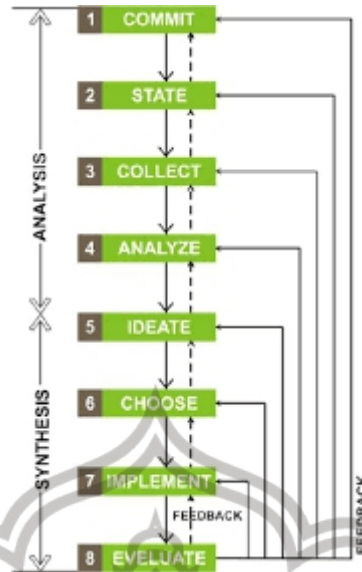
Resort Boemisora, terletak di sisi lembah dengan pemandangan utama danau Rawa Pening, dan pada bagian fasilitasnya memiliki pemandangan kebun bambu dan sungai. Lokasinya yang lumayan jauh dari jalan utama, membuat suasana nya tenang dari hiruk pikuk kendaraan. *Resort* tersebut menjadi salah satu akomodasi pilihan bagi orang-orang yang ingin rehat dari rutinitas sehari-hari, mendapatkan ketenangan, dengan bersantai dan menikmati pemandangan sekitar.

Tema *modern nartural resort* dipilih untuk merepresentasikan alam yang diterapkan pada desain ruang. Dimana ruang yang didesain terdiri dari *receptionist*, ruang serbaguna, semua tipe kamar, *healing room* dan *spa room*. Dengan pemilihan material alami beserta *finishing* alami, dan pemilihan warna alam. Ditambah aksesoris tanaman sebagai pelengkap unsur estetika pada ruang.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah analisis, masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah, dan dianalisis. Analisis bertujuan untuk menguraikan permasalahan yang kompleks dan diklasifikasikan agar mendapatkan pemahaman lebih dalam tentang situasi di lapangan. Dari tahap ini, desainer datang dengan proposal ide tentang bagaimana langkah dalam menyelesaikan masalah. Tahap kedua adalah sintesis, di mana bagian-bagian dikumpulkan untuk membentuk solusi yang kemudian diterapkan. Sintesis bertujuan menghasilkan ide-ide untuk memecahkan permasalahan. (Kilmer, 1992)



Gambar 1. Bagan Perancangan Pola Pikir Perancangan (sumber: Designing Interior, Rosemary Kilmer, 1992)

Gambar 1 menyajikan pola pikir perancangan yang digunakan adalah proses desain yang terdiri dari 2 bagian, yakni analisa merupakan langkah *programming* dan sintesis merupakan langkah *designing*.

Tahap pertama, *programming*, merupakan proses menganalisa permasalahan, dimana kita mengumpulkan semua data fisik, non fisik, literatur, serta berbagai data tambahan lainnya yang diperlukan. Kemudian setelah semua data terkumpul, masuk pada tahap *designing* yang merupakan proses sintesis dimana muncul beberapa alternatif ide atau solusi dari permasalahan yang telah diuraikan dalam proses *programming*. Beberapa alternatif solusi tersebut kemudian dipilih sebagai pemecahan yang paling relevan dengan permasalahan.

Dalam Pola Pikir Perancangan Proses Desain menurut Rosemary Kilmer (1992) ini, bagan yang terlihat adalah sebagai berikut (lihat pada Gambar 1):

1. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen terhadap masalah.
2. *State* adalah mendefinisikan masalah.
3. *Collect* adalah mengumpulkan fakta.
4. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.
5. *Ideate* adalah mengeluarkan ide-ide berupa skematik dan konsep.

6. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari seluruh ide yang terkumpul.
7. *Implement* adalah mengimplementasikan ide yang terpilih dalam bentuk ilustrasi serta presentasi yang mendukung.
8. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab *brief* serta memecahkan permasalahan.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran masalah

Menurut Rosemary Kilmer pada pengumpulan data, metode yang digunakan terdiri dari beberapa tahap.

- 1) *Commit* : Kompleksitas proyek perancangan *resort* Boemisora memasukan tema *modern natural* ke dalam bangunan ruang hotel.
- 2) *State* : Penulisan dalam suatu keadaan permasalahan dari rangkuman kondisi di lapangan.
- 3) *Collect* : Pengumpulan data lapangan (fisik dan non fisik), data literatur (teori umum dan teori khusus). Data lapangan didapatkan melalui *survey*.

PROJECT Dr. Smith's Clinic		PAGE 7 of 21	DATE 3.13	
SPACE Dr. Smith's office		USER Dr. Smith / Interview		
ACTIVITIES	FURNISHINGS AND EQUIPMENT	SPACE NEEDED	ADJACENCIES	COMMENTS
<ul style="list-style-type: none"> • Consults with patients • Meet with staff • Meet with doctors, other professionals 	<ul style="list-style-type: none"> • chair • Seating for 2 patients • Desk • Bookshelf • Coat Closet • Telephone • Computer Console 	<ul style="list-style-type: none"> • approx. 120 separate feet • view to the outside • acoustical privacy 	<ul style="list-style-type: none"> • exam rooms • nurse station • private entry (not thru patient area) • private toilet 	<ul style="list-style-type: none"> • wants low lighting except at work area • furniture sealed to make patients comfortable
GENERAL REMARKS wants to display some of his Kachina doll collection				

Gambar 2. Tabel Hasil Survey Perancangan
(Sumber: Designing Interior, Rosemary Killmer, 1992)

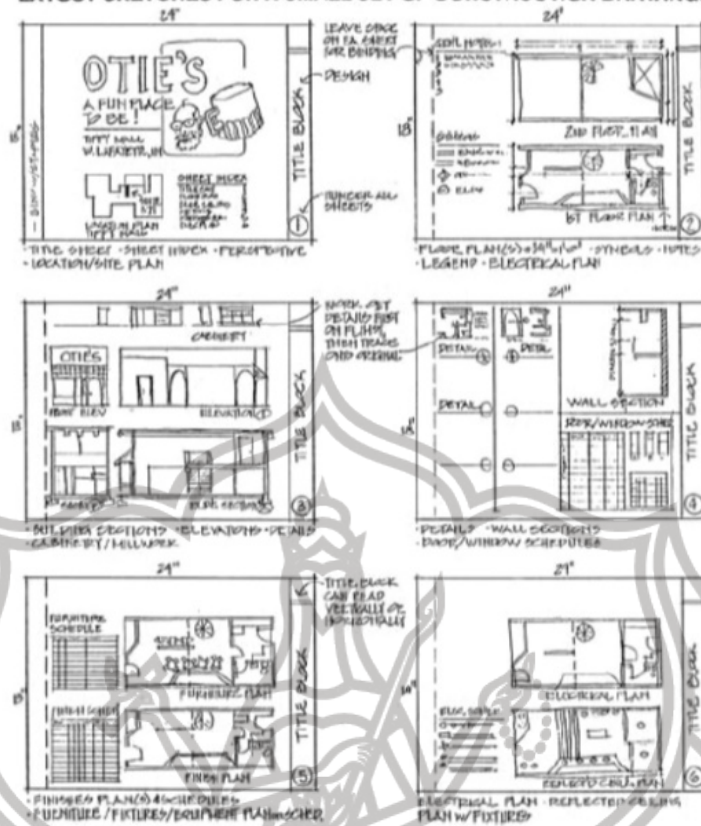
- 4) *Analyze* : Metode yang digunakan dalam teknik analisis dengan cara mengumpulkan data dan membahas hasil data yang didapatkan berdasarkan kajian literatur dan kajian eksisting proyek. Analisa keadaan di lapangan, dibandingkan dengan standar pada literatur dan keinginan klien. Pada tahap ini, analisa menggunakan *conceptual diagram* dan *parti diagram*.

b. Metode Sintesis (Pencarian Ide dan Pengembangan Desain)

Pada tahap pencarian ide terdiri dari dua tahap, yakni *brainstorming ideas* berupa skematik, dan *concept statement*.

- 1) *Ideate* : Pengumpulan ide sebanyak mungkin yang memungkinkan untuk tercapainya tujuan perancangan. Teknik *ideation* dan pengembangan desain dilakukan dengan *brainstorming* dan skematik berupa sketsa ide.
- 2) *Choose* : Pemilihan desain yang dianggap mampu menjawab persoalan yang ada di lapangan. Teknik yang digunakan berupa penyeleksian berdasarkan diagram matriks kriteria.
- 3) *Implement* : Proses implementasi ide yang dilakukan berdasarkan ide terpilih dengan ilustrasi berupa skematik, *3D modelling*, gambar kerja, pembiayaan, dan presentasi desain.

LAYOUT SKETCHES FOR A SMALL SET OF CONSTRUCTION DRAWINGS



Gambar 3. Teknik Implementasi Furnitur
(Sumber: Designing Interiors, Rosemary Killmer, 1992)

c. Metode Evaluasi

Evaluate : Tahap evaluasi berguna untuk meninjau ulang apakah desain telah mampu menjawab *brief* serta memecahkan masalah. Teknik yang digunakan adalah *Self Analysis*, *Solicited Opinions* dengan berkonsultasi dengan dosen, dan *studio criticism* (diskusi). Kriteria desain yang dijadikan evaluasi adalah :

1. Fungsional

Form follow function, desain yang mengutamakan fungsi. Pada beberapa furnitur, disesuaikan dengan kondisi di lapangan.

2. Ergonomis

Ergonomis sangat diperlukan pada aktivitas yang membutuhkan konsentrasi seperti belajar, membaca, dan *workshop* untuk kenyamanan dan optimalisasi selama kegiatan berlangsung.

3. Estetis

Estetis merupakan poin yang selalu dipertimbangkan untuk mendampingi fungsi. Tujuan estetis pada sebuah rancangan, untuk mencapai *ambience* ruang yang harmonis.

