

DESAIN CANDI RESOR DAN SPA DI SLEMAN DENGAN KONSEP BIOFILIK

Kharisma Bayu Noor Rochmad, Maya Andria Nirawati, Kusumaningdyah Nurul Handayani
Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta
kharismabayu26@student.uns.ac.id

Abstrak

Yogyakarta dan sekitarnya memiliki daya tarik yang kuat bagi wisatawan, baik wisatawan dalam negeri maupun luar negeri. Hal ini didukung dengan adanya keberagaman tujuan wisata yang terdapat di Yogyakarta. Keberagaman tersebut membuktikan bahwa Yogyakarta merupakan tujuan wisata yang menarik untuk dikunjungi. Persebaran kegiatan wisatawan di Yogyakarta tidak hanya terfokus pada kota Yogyakarta melainkan juga terdistribusi di Kabupaten lainnya. Kabupaten yang paling banyak dikunjungi oleh wisatawan adalah kabupaten Sleman. Dengan banyaknya jumlah wisatawan yang berkunjung ke Yogyakarta dan Sleman tersebut tentunya membutuhkan fasilitas penginapan atau resor yang dilengkapi dengan fasilitas spa. Desain dengan pendekatan Biofilik dipilih untuk memanfaatkan potensi yang ada di sekitar lokasi resor serta untuk menciptakan pengalaman yang unik yang dirasakan oleh pengunjungnya. Desain Biofilik adalah desain yang berlandaskan pada prinsip biophilia, yaitu mengembalikan kedekatan manusia dengan alam, sehingga yang menjadi aspek utama adalah unsur alam. Metode perancangan meliputi identifikasi proyek, studi literatur dan preseden, kriteria desain, analisis, konsep, dan pengembangan desain. Hasil penerapan konsep desain berupa : pengolahan tapak, perancangan, massa dan tampilan, material, struktur, dan utilitas.

Kata kunci: penginapan, resort, biofilik, Sleman, yogyakarta.

1. PENDAHULUAN

Yogyakarta memiliki daya tarik yang kuat bagi wisatawan, banyak wisatawan-wisatawan dari dalam negeri maupun luar negeri yang berkunjung ke Yogyakarta. Yang menjadi daya tarik yaitu banyaknya kekayaan alam mulai dari kawasan pantai, kebun buah, dataran tinggi hingga hutan. Sudah tidak terhitung lagi berapa banyaknya jumlah tempat wisata alam di Yogyakarta dengan panorama indah yang memanjakan mata. Selain itu Yogyakarta juga menawarkan wisata-wisata lain yang tidak kalah menarik meliputi wisata budaya yang terkenal akan sentuhan adat Jawanya yang masih sangat kental, seperti Keraton Jogja, museum dan desa batik merupakan beberapa tujuan wisata budaya yang terkenal di seluruh nusantara. Jumlah dan keberagaman tempat wisata yang berada di Yogyakarta tersebut mengakibatkan jumlah kunjungan wisatawan semakin naik dari tahun ketahun.

Persebaran kegiatan wisatawan tidak hanya terfokus pada kota Yogyakarta melainkan juga terdistribusi di Kabupaten lainnya meliputi kabupaten Sleman, Gunung Kidul, Kulon Progo dan Bantul. Dari setiap daerah tersebut memiliki destinasi wisata yang berbeda-beda. Data yang diperoleh dari statistik Kepariwisataaan DIY Tahun 2020, kunjungan wisatawan di Kabupaten Sleman menduduki peringkat pertama, kemudian disusul Bantul, Gunung Kidul, Kota Yogyakarta dan Kulon Progo. Berdasarkan data yang diperoleh dari Statistik Kepariwisataaan DIY tahun 2020, obyek wisata yang banyak dikunjungi di Sleman adalah Candi Prambanan Tebing Breksi, dan Wisata Event. Candi Prambanan merupakan destinasi wisata yang paling diminati oleh wisatawan dibandingkan dengan candi-candi lainnya. Jumlah wisatawan yang berkunjung ke Candi Prambanan selama tahun 2020 sebanyak 668.328 wisatawan, yang terdiri dari 21.425 wisatawan mancanegara dan 666.903

wisatawan nusantara. Lokasi Candi Prambanan dan Tebing Breksi juga sangat berdekatan dengan obyek wisata lainnya.

Sinergi dengan banyaknya jumlah wisatawan yang berkunjung ke Yogyakarta tentunya membutuhkan akomodasi pendukung berupa penginapan. Lokasi penginapan banyak tersebar di dekat maupun yang jauh dari tempat wisata. Tingkat hunian dari keseluruhan hotel di Yogyakarta sangat baik, rata-rata yaitu di atas 50% dan biasanya mengalami kenaikan hingga mencapai 70-90% saat akhir pekan atau hari libur nasional.

Selain obyek wisata tersebut Kabupaten Sleman terpilih sebagai pilot proyek pembangunan pariwisata berkelanjutan, hal ini semakin meningkatkan motivasi jajaran Pemkab Sleman dalam mengelola berbagai potensi kepariwisataan dan fasilitas pendukungnya. Ditambah lagi Prambanan-Kalasan dan sekitarnya masuk kedalam Rencana Induk dan Rencana Detail Kawasan Strategis Pariwisata Nasional (KSPN). Dalam perencanaan KSPN, disebutkan bahwa lokasi tersebut masih sangat terbatas atas ketersediaan dan dukungan fasilitas kepariwisataan guna mendukung kemudahan dan kenyamanan kunjungan wisatawan yang memenuhi standar kualitas pelayanan dan daya saing produk yang berskala internasional.

Faktor positif lainnya yang mendukung perencanaan KSPN Prambanan-Kalasan adalah Rencana Pembangunan Jalan Tol Solo-Jogja, ditinjau dari tata letaknya maka trase jalan yang ada dalam perencanaan jalan tol Solo-Jogja memiliki kaitan yang erat dengan keberadaan obyek pariwisata di Prambanan-Kalasan sehingga dengan adanya rencana tersebut hendaknya dapat diperhitungkan sebagai salah satu kemudahan untuk menuju kawasan tersebut. Dari data yang telah dijabarkan di atas dapat disimpulkan bahwa di Kabupaten Sleman khususnya di daerah Prambanan-Kalasan diperlukan adanya sarana akomodasi pendukung kegiatan wisata berupa penginapan. Site yang akan dipilih berada di sekitar Candi Prambanan karena Candi Prambanan merupakan destinasi wisata yang paling banyak dikunjungi wisatawan daripada obyek wisata lainnya.

Tujuan utama dalam penyusunan konsep ini adalah merencanakan dan merancang Candi Resor dan Spa di Sleman dengan pendekatan Konsep Desain Biofilik yang memanfaatkan Candi Prambanan sebagai *view* utama sehingga dapat menciptakan keharmonisan antara bangunan dengan alam sekitar.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam proses perancangan Candi Resor dan Spa di Sleman Dengan Konsep Desain Biofilik dibagi menjadi empat tahapan. Tahap pertama identifikasi permasalahan dan persoalan dengan melakukan riset melalui internet. Tahap kedua merupakan tahap pengumpulan data untuk mendapatkan data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data terkait dengan kondisi eksisting tapak dan informasi terkait Kawasan wisata Prambanan. Dan data sekunder yaitu merupakan data dari sumber kepustakaan terkait objek rancangan.

Tahap ketiga merupakan analisis data terkait data primer dan sekunder yang telah dikumpulkan sehingga dapat menjawab permasalahan dan persoalan dari perencanaan dan perancangan Candi Resor dan Spa di Sleman Dengan Konsep Desain Biofilik yang berupa kriteria desain. Tahap keempat merupakan penggabungan kriteria desain yang telah dihasilkan dari analisis data. Penggabungan kriteria desain ini akan didapatkan konsep Candi Resor dan Spa di Sleman Dengan Konsep Desain Biofilik. Konsep yang didapatkan ini menjadi acuan desain dalam perencanaan dan perancangan. Tahap terakhir yaitu tranformasi desain perubahan konsep perencanaan dan perancangan menjadi desain yang divisualisasikan berupa gambar skematik, gambar kerja, dan 3D *modelling*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi

Lokasi tapak berada di Jl. Taman Prambanan Kulon, Klurak, Tamanmartani, Kecamatan Kalasan, Kabupaten Sleman. Tapak merupakan lahan kosong dengan luas lahan 74.526 m² yang berbatasan dengan jalan lokal di sisi utara dan barat, Jalan Karangmojo di sisi selatan dan jalan Taman Prambanan Kulon di sisi timurnya. Sesuai dengan Peraturan Koefisien Dasar Bangunan, Kawasan Prambanan dan sekitarnya memiliki Koefisien Dasar Bangunan sebesar 50-60% dari luas lahan. Dasar pertimbangan pemilihan tapak adalah sesuai dengan rencana KSPN Prambanan-Kalasan; dekat dengan obyek wisata Candi Prambanan, Sendratari Ramayana, Ratu Boko, dan Tebing Breksi; Akses nasional yang mudah dengan rencana dibangunnya tol Solo-Jogja; akses *site* yang mudah dan strategis; memiliki potensi *view* yang baik sebagai sarana akomodasi yaitu *view* Candi Prambanan dan *view* Gunung Merapi.



Gambar 1
Lokasi Tapak

Sumber: <https://earth.google.com/web/@-7.75067165,110.48777038,150.11696557a,888.6464963d,35y,0h,0t,0r>

Tinjauan Umum Konsep Desain Biofilik

Desain arsitektur biofilik bertujuan untuk menguatkan hubungan antara alam dan lingkungan buatan manusia, sehingga yang menjadi aspek utama adalah unsur alam (Ardiyanto, 2017). Menurut Kellert (2005) desain Biofilik adalah desain yang berlandaskan pada prinsip *biophilia*, hal itu bertujuan agar menghasilkan sebuah ruang yang dapat berpengaruh dalam peningkatan kesejahteraan hidup manusia baik secara fisiknya maupun mentalnya dengan menumbuhkan hubungan positif antara manusia sendiri dengan alam di tempat yang memiliki makna dalam segi budaya maupun ekologi.

Fokus dalam desain biofilik adalah menciptakan suatu interaksi antar komposisi arsitektur yang ada dengan perilaku manusia sebagai pengguna serta lingkungan alam. Menurut Bowning, Ryan, dan Clancy (2014), desain biofilik dapat diatur ke dalam tiga kerangka kerja dan kemudian dari kerangka kerja tersebut dijabarkan ke dalam 14 prinsip, meliputi:

1. *Nature in the space (Pola Alam Dalam Ruang)*

Dalam kerangka ini, ruang memerlukan koneksi secara langsung terhadap berbagai elemen natural terutama melalui keragaman, gerakan dan interaksi multi-indra, seperti: kehidupan, tumbuhan, air, hewan, angin, suara, aroma dan elemen alam lainnya

a. *Visual connection with nature* (Koneksi Visual dengan Alam)

Koneksi Visual dengan Alam adalah interaksi manusia dengan alam melalui pandangan secara langsung terhadap unsur-unsur alam, sistem kehidupan dan proses alami.

b. *Non-Visual Connection with Nature* (Koneksi Non-Visual dengan Alam)

Interaksi manusia dan alam melalui pendengaran, sentuhan, penciuman, atau rangsangan pengecap yang menimbulkan referensi positif pada alam dan sistem kehidupan.

c. *Non-Rhythmic Sensory Stimuli* (Sensor Stimulus Tanpa Irama)

Sebuah indikator dan hubungan dengan alam yang berlangsung sebentar yang dapat dianalisa secara statistik namun tidak dapat diprediksi dengan tepat. Tujuan dari pola ini adalah untuk mendorong penggunaan rangsangan sensorik alam yang menarik perhatian seperti pergerakan awan, angin yang sepoi-sepoi, pergerakan tanaman, gemericik air, kicau burung, aroma bunga

d. *Thermal & Airflow Variability* (Variasi Perubahan Panas dan Aliran Udara)

Dapat diciptakan melalui perubahan pada suhu udara, kelembapan, aliran udara dan suhu permukaan yang meniru lingkungan alami.

e. *Presence of Water* (Kehadiran Air)

Menciptakan pengalaman pada bangunan melalui melihat, mendengar atau menyentuh air. Kehadiran air pada ruang terasa menarik dan menawan, fluiditas, suara, pencahayaan, kedekatan, dan aksesibilitas masing-masing berkontribusi pada penciptaan ruang yang menenangkan

f. *Dynamic & Diffuse Light* (Cahaya yang Dinamis dan Menyebar)

Menciptakan pengalaman pada bangunan dengan memanfaatkan berbagai intensitas cahaya dan bayangan yang berubah dari waktu ke waktu untuk menciptakan kondisi yang terjadi di alam dan membangkitkan perasaan tenang.

g. *Connection with natural systems* (Hubungan dengan system alam)

Diwujudkan dengan membangkitkan hubungan dengan keseluruhan ekosistem yang lebih besar, membuat seseorang sadar akan perubahan musim dan siklus kehidupan. Membuat pengalaman santai, nostalgia, mendalam dan mencerahkan.

2. *Natural Analogues (Analog Alami)*

Analogi alami membahas tentang kehadiran alam secara organik, tidak hidup, dan tidak langsung dari alam. Benda, bahan, warna, bentuk, urutan, dan pola yang ditemukan di alam, bermanifestasi sebagai karya seni, ornamen, furnitur, dekorasi, dan tekstil di lingkungan binaan.

a. *Biomorphic Forms & Patterns* (Bentuk & Pola Biomorfik)

Diwujudkan dengan referensi simbolis untuk berkontur, pengaturan berpola, bertekstur atau numerik yang bertahan di alam. Pada dasarnya ada dua pendekatan untuk menerapkan Bentuk & Pola *Biomorfik*, baik sebagai komponen dekoratif dari desain yang lebih besar, atau sebagai bagian integral dari desain struktural atau fungsional

b. *Material Connection with Nature* (Hubungan Material dengan Alam)

Bahan dan elemen dari alam yang dikelola secara minimal, akan mencerminkan ekologi atau geologi lokal dan menciptakan rasa tempat yang berbeda. Tujuannya adalah untuk mengeksplorasi karakteristik dan jumlah bahan alami yang optimal untuk menciptakan respon kognitif atau fisiologis positif.

c. *Complexity & Order* (Kompleksitas & Keteraturan)

Informasi yang didapat dari kemampuan sensorik yang kompleks, yang melekat pada spasial serupa dengan yang dapat ditemui di alam. Tujuannya adalah untuk memberikan simetri dan geometri fraktal, yang dikonfigurasi dengan hierarki spasial yang koheren.

3. Nature of the Space (Pola sifat ruang)

a. Prospect (Prospek)

Ruang dengan Prospek memiliki kesan terbuka dan bebas, namun tetap memberikan rasa aman dan kontrol, terutama ketika sendirian atau di lingkungan yang tidak dikenal.

b. Refuge (Tempat Perlindungan)

Tempat untuk menarik diri dari kondisi lingkungan atau aktivitas utama, dimana individu akan terlindungi dari segala sisi. Ruang perlindungan yang baik terasa terpisah atau unik dari lingkungan sekitarnya, karakteristik ruangnya dapat terasa kontemplatif, merangkul dan melindungi, tanpa harus melepaskan diri.

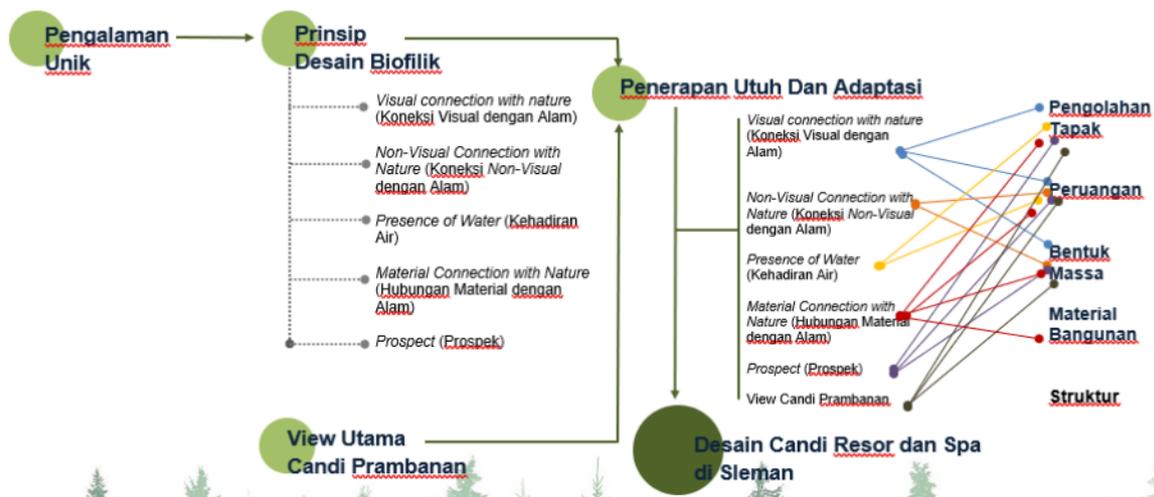
c. Mystery (Misteri)

Lebih banyak informasi, yang dicapai melalui hubungan informasi dengan pola lain. Ruang dengan kondisi misteri yang baik dapat diungkapkan melalui pengaburan batas dari subjek fokus (yaitu, ruangan, bangunan, ruang luar, atau sumber informasi lainnya), sehingga menarik pengguna untuk mengantisipasi sepenuhnya subjek dan mengeksplorasi ruang lebih jauh

d. Risk/Peril (Risiko/bahaya)

Pengalaman Ruang dengan pola Risk/Peril terasa menyenangkan, dan tersirat ancaman, bahkan mungkin sedikit nakal atau sesat. Tujuan dari pola ini adalah untuk membangkitkan perhatian dan rasa ingin tahu, dan menyegarkan ingatan dan keterampilan pemecahan masalah.

Kriteria Desain

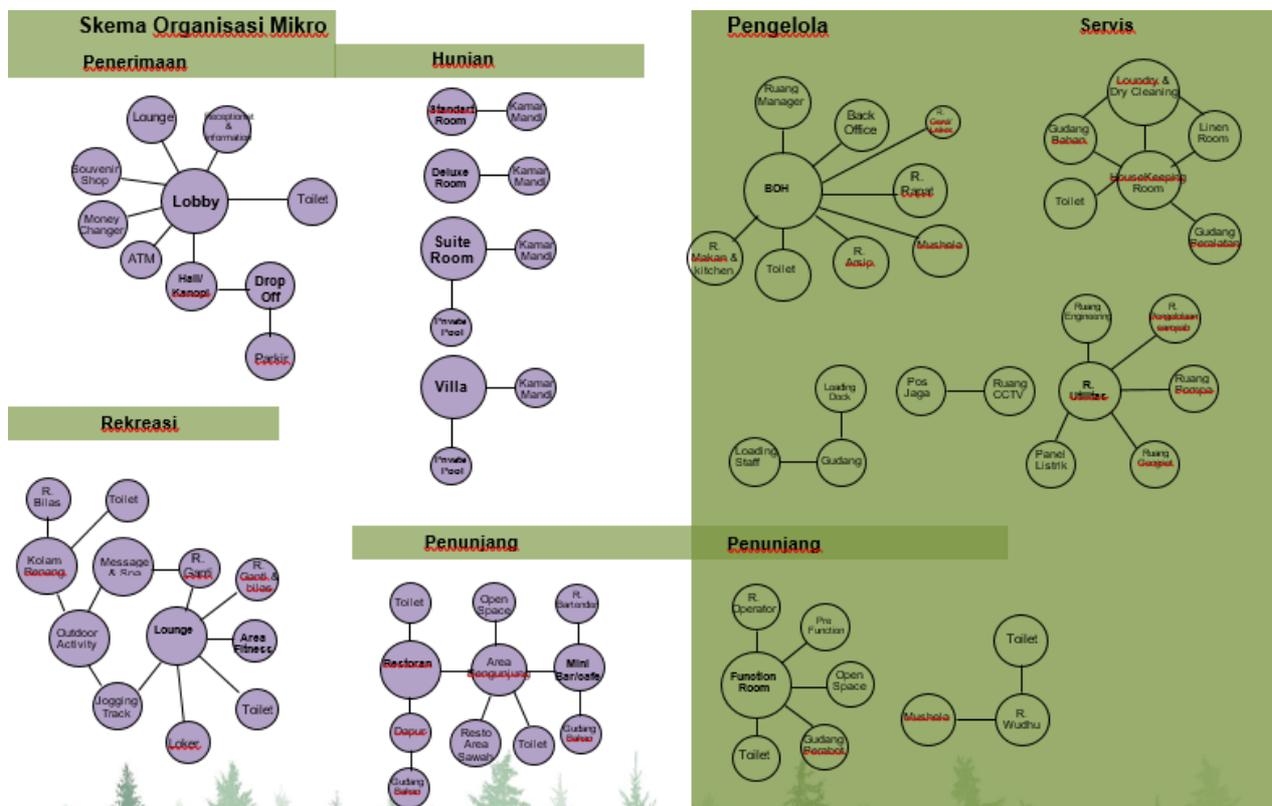


Gambar 2
Kriteria Desain

Untuk menciptakan pengalaman unik, perancangan Candi Resor dan Spa di Sleman menggunakan strategi desain yang dihadirkan melalui prinsip desain Biofilik (Koneksi Visual dengan Alam, Koneksi Non-Visual dengan Alam, Kehadiran Air, Hubungan Material dengan Alam, Prospek) dengan berusaha menghubungkan manusia dan alam dengan menyediakan semua jenis manfaat pada perilaku, mental, dan fisik. Serta memanfaatkan view utama Candi Prambanan dan view pendukung Gunung Merapi dan area sawah. Penerapan dan adaptasi koneksi Visual dengan Alam diwujudkan dalam pengolahan tapak, peruangan dan bentuk massa. Penerapan dan adaptasi koneksi non-visual dengan alam diwujudkan dalam peruangan dan bentuk massa. Penerapan dan adaptasi kehadiran air diwujudkan dalam pengolahan tapak dan peruangan. Penerapan dan adaptasi hubungan material dengan alam diwujudkan dalam pengolahan tapak, peruangan, bentuk massa dan material bangunan. Dan penerapan dan adaptasi prospek diwujudkan dalam pengolahan tapak, peruangan dan bentuk Massa.

Analisis Konsep Desain

Dalam perancangan Candi Resort dan Spa di Sleman Dengan Konsep Desain Biofilik, pengguna dibagi menjadi dua kelompok meliputi Wisatawan yaitu merupakan orang yang mengunjungi Candi Resort dan Spa, baik pengunjung yang menginap maupun tidak menginap; dan Pengelola yaitu Orang yang berperan dan bertanggung jawab atas segala kegiatan yang berlangsung di Candi Resort dan Spa. Kelompok kegiatan dibagi menjadi enam kelompok meliputi: Kegiatan penerimaan yaitu kegiatan yang mengawali semua kegiatan dalam Candi Resort dan Spa, bersifat menyambut; Kegiatan pengelola yaitu kegiatan pengaturan dan pemeliharaan demi keberlangsungan Candi Resort dan Spa; Kegiatan rekreasi yaitu kegiatan yang bersifat rekreatif (menghibur), seperti rekreasi *outdoor* (kolam renang, *open space*, wisata sawah) dan *indoor* (spa). Kegiatan penunjang yang berperan sebagai pendukung meliputi spa, kolam renang, *rentable space*, pelayanan, resto, dan mushola. Kegiatan hunian yaitu merupakan kegiatan utama pada hotel berupa sarana singgah bagi pengunjung. Kegiatan servis yang berperan dalam menjamin keamanan, kenyamanan, dan penggunaan bangunan.



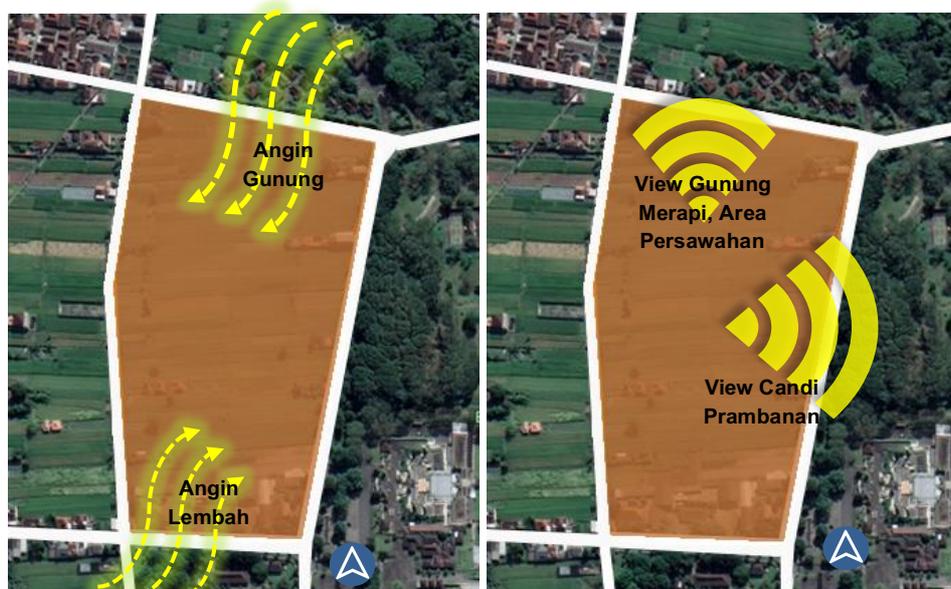
Gambar 3
Skema Organisasi Ruang

Pencapaian menuju tapak yang dipilih dapat di akses melalui jalan Taman Prambanan Kulon. Jalan ini merupakan jalan lokal dengan lebar jalan 10 m. *Main Entrance* (ME) direncanakan berada di jalan sisi selatan tapak dengan pertimbangan sirkulasi lalu lintas yang tidak terlalu padat. *Site Entrance* (SE) yang dipilih yaitu di jalan sisi barat dengan pertimbangan jalan ini tidak terlalu ramai karena lokasinya adalah area persawahan. Sirkulasi in dan out dibuat terpisah untuk menghindari cross circulation. Analisis cahaya matahari pada lokasi yaitu potensi cahaya matahari dioptimalkan sebagai penerangan alami pada bangunan. Cahaya matahari sisi timur dimanfaatkan untuk daylighting, sisi Barat memperoleh cahaya siang dan sore yang panas dan menyilaukan, diperlukan barrier berupa tanaman dan shading untuk meredusi panas dan silau.



Gambar 4
Analisis Pencapaian dan Analisi Matahari

Tapak dilalui angin gunung dari arah utara dan angin lembah dari arah selatan. Potensi angin tersebut dapat dimanfaatkan untuk sirkulasi udara pada bangunan. Bukan dioptimalkan pada sisi utara dan selatan bangunan. Pada tepian tapak diberikan vegetasi sebagai penyaring udara luar. Lokasi tapak dekat dengan Candi Prambanan, sehingga *view* utama bangunan akan memanfaatkan posisi ini yaitu *view* dengan Candi Prambanan. Candi Prambanan berada di sisi timur tapak, sehingga dalam perancangan sisi timur tapak akan dibuat area terbuka agar dapat melihat Candi Prambanan. Selain itu sisi utara tapak mendapatkan *view* alami Gunung Merapi, hal ini juga dapat dimanfaatkan sebagai *view* pendukung bangunan, dengan mengoptimalkan bukaan pada sisi ini. Kondisi tapak sebagian besar merupakan area persawahan, area persawahan ini dapat dimanfaatkan sebagai *view* buatanya yang dapat menambah daya tarik tersendiri bagi pengunjung dan menguatkan konsep biofilik.



Gambar 5
Analisis Angin dan Analisis View

Penerapan Desain Biofilik

Dalam perencanaan Candi Resort dan Spa di Sleman ini menggunakan 5 prinsip desain biofilik yang diterapkan pada tata ruang dan site, bentuk, tampilan, pemilihan bahan bangunan, dan utilitas.

a. *Visual connection with nature* (Koneksi Visual dengan Alam)

Penerapan konsep ini menitikberatkan pada interaksi pengunjung dengan alam melalui pandangan secara langsung terhadap unsur-unsur alam. Diaplikasikan ke dalam bangunan dengan:

- Memberikan bukaan luas melalui jendela kaca untuk menikmati pemandangan alam (*view* tumbuhan, *view* sawah, Gunung Merapi dan Candi Prambanan). Ini dapat diterapkan di *lobby*, *lounge*, kamar, restoran, kolam renang dan Spa.



Gambar 8
Desain Drop Off



Gambar 9
Desain Bangunan Lobby



Gambar 7
Tata Site dan Tata Ruang

- 1. Main Entrance
- 2. Parkir Motor
- 3. Parkir Mobil
- 4. Drop Off
- 5. Lobby
- 6. Main Entrance
- 7. Resor 1
- 8. Resor 2
- 9. Resor 3
- 10. Restoran
- 11. Kantor
- 12. Villa
- 13. Spa
- 14. Kolam Renang
- 15. Villa
- 16. Spa
- 17. Spa



Gambar 10
Desain Lounge Spa



Gambar 11
Desain Spa



Gambar 12
Desain Kolam Renang



Gambar 13
Desain Resto

- Menghadirkan interaksi pengunjung dengan alam melalui, pembuatan *open space* untuk menikmati *view* Candi Prambanan, Gunung Merapi dan lingkungan sekitar; wisata sawah, *jogging track outdoor*, pengalaman bersantap yang unik (*picnic lunch*, makan malam, *barberque* di area persawahan dan *open space*).



Gambar 14
Situasi dan Site Plan



Gambar 15
Bird Eye View 1



Gambar 16
Bird Eye View 2



Gambar 17
Desain Jogging Track



Gambar 18
Desain Villa

b. Non-Visual Connection with Nature (Koneksi Non-Visual dengan Alam)

Penerapan konsep ini menitikberatkan pada interaksi manusia dan alam melalui pendengaran, sentuhan, penciuman, atau rangsangan pengecap. Desain untuk koneksi *visual* dan *non-visual* dapat diterapkan secara bersamaan untuk memaksimalkan potensi desain dan utilitas. Diaplikasikan ke dalam konsep bangunan dengan:

- Menghadirkan suara gemericik air ke dalam bangunan
- Menggunakan backsound suara-suara alam pada ruangan (area publik)
- Penggunaan tanaman berbunga yang menghasilkan aroma harum atau menambah pengharum ruangan/aroma terapi dengan aroma *natural* (*floral, ocean, dll*)

c. Presence of Water (Kehadiran Air)

Penerapan konsep ini menitikberatkan pada menciptakan pengalaman bangunan melalui melihat, mendengar atau menyentuh air. Dapat diaplikasikan ke dalam konsep bangunan dengan:

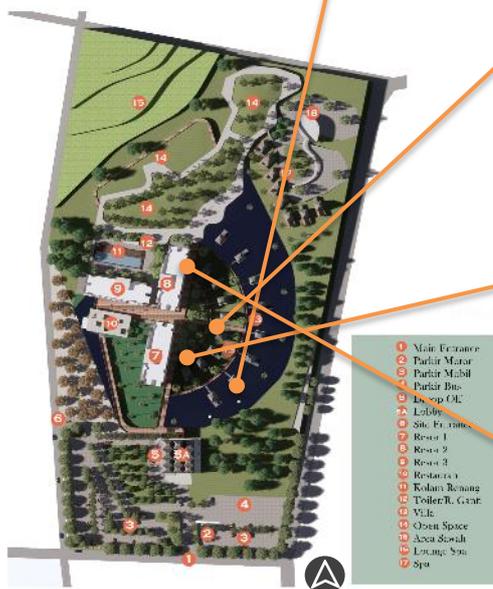
- Peletakkan unsur air ke dalam bangunan, seperti kamar yang balkonnnya langsung mengakses ke kolam renang.
- Penghadiran aliran air seperti sungai buatan di sekitar bangunan atau di area publik atau di sekitar persawahan.



Gambar 19
Tampilan Desain Villa



Gambar 20
Tampilan Desain Villa



Gambar 21
Tampilan Desain Villa



Gambar 22
Tampilan Desain Resort

d. Material Connection with Nature (Hubungan Material dengan Alam)

Penerapan konsep ini menitikberatkan pada penggunaan material alami dengan melakukan eksplorasi karakteristik material alam, misalnya menggunakan kayu, batu, rotan, maupun jerami/daun kering. Bahan alami dapat dimanfaatkan untuk dijadikan dekoratif atau fungsional, dan biasanya diproses atau diubah secara ekstensif.



Gambar 23
Penggunaan Material Pada Resto



Gambar 24
Penggunaan Material Pada Interior Villa

e. Prospect (Prospek)

Penerapan konsep ini menitikberatkan pada orientasi bangunan dengan mengoptimalkan akses pandangan yang luas dan terbuka ke pemandangan dalam atau luar ruangan. Dapat diaplikasikan ke dalam konsep bangunan dengan membuat massa bangunan dengan *view* dan orientasi terpusat yang terbuka dan bebas halangan ke arah Candi Prambanan, Gunung Merapi, dan area persawahan.



Gambar 24
Bird Eye View 3



Gambar 25
Bird Eye View 4

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Candi Resor dan Spa di Sleman merupakan sebuah gagasan konsep desain sarana akomodasi yang menerapkan konsep desain biofilik. Candi Resor dan Spa ini memiliki tujuan menciptakan pengalaman yang unik yang dirasakan oleh pengunjungnya dengan memanfaatkan *view* utama Candi Prambanan dan perancangan yang memenuhi prinsip desain Biofilik. Penerapan prinsip desain biofilik pada perancangan Candi Resor dan Spa di Sleman sudah dijelaskan diatas yaitu menggunakan 5 prinsip desain biofilik, meliputi:

- a. *Visual connection with nature (Koneksi Visual dengan Alam)*
- b. *Non-Visual Connection with Nature (Koneksi Non-Visual dengan Alam)*
- c. *Presence of Water (Kehadiran Air)*
- d. *Material Connection with Nature (Hubungan Material dengan Alam)*
- e. *Prospect (Prospek)*

Saran

Saran dalam penelitian ini adalah diperlukan mapping terhadap vegetasi eksisting dalam tapak dan potensi lainnya dalam tapak maupun luar tapak yang dapat mendukung konsep desain biofilik. Perwujudan konsep desain biofilik dalam perancangan dapat diwujudkan dengan menerapkan batasan terhadap prinsip desain biofilik yang akan dipilih, tidak harus semua prinsip desain biofilik diwujudkan dalam satu konsep perencanaan melainkan focus terhadap beberapa prinsip desain yang dipilih dengan tetap mempertimbangkan potensi yang ada pada Kawasan eksisting.

REFERENSI

- Ardiyanto, W. (2017). Diambil dari: <https://www.rumah.com/berita-properti/2017/10/162397/yuk-mengenal-desain-biophilic-yang-ramah-lingkungan>
- Kellert, S. (2005). *Building for Life: Designing and Understanding the Human-Nature Connection*. Bibliovault OAI Repository, the University of Chicago Press.
- Browning, W.D., Ryan, C.O., & Clancy, J.O. (2014). *14 Patterns of Biophilic Design*. New York: Terrapin Bright Green, LLC. p. 3-4, p. 47.
- BPS Kota Yogyakarta. (2020). *Kota Yogyakarta Dalam Angka 2020*. Yogyakarta : BPS Kota Yogyakarta