

## FASILITAS GLAMPING DI BADUNG BALI

Prema Kresna Dianthi dan Rony Gunawan Sunaryo.  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 emadianthi@gmail.com ; ronygunawan@petra.ac.id



Gambar 1.1 Perspektif Aerial Tapak

### ABSTRAK

Berkemah merupakan salah satu kegiatan yang berinteraksi langsung dengan alam, selain itu berkemah dapat membangun keakraban dengan orang di sekitar kita. Berkemah dengan fasilitas yang nyaman atau biasa disebut *Glamour Camping* yaitu berkemah mewah yang menjadi kesukaan masyarakat dunia termasuk Indonesia. Kabupaten Badung khususnya Dusun Kiadan memiliki banyak potensi alam salah satunya adalah kopi, untuk membantu memperkenalkan produksi kopi sekaligus membangun hubungan yang harmonis antara wisatawan dan penduduk Dusun Kiadan, serta menumbuhkan rasa syukur kehadapanNya atas keberadaan sumber daya alam yang terawat dengan baik. Tujuan tersebut merupakan konsep yang diambil dengan menerapkan Tri Hita Karana di dalam Glamping, artinya fasilitas didesain untuk membangun hubungan yang harmonis antara alam, manusia, dan Tuhan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan vernakular. Pendekatan vernakular diterapkan pada desain melalui hirarki ruang, orientasi bangunan, tata letak

massa, sirkulasi, bentuk dan tampilan serta pemilihan material. Kemudian Pendalaman yang dipilih adalah pendalaman karakter ruang untuk menghadirkan suasana seperti di tengah alam, perasaan bebas, natural bagi siapa saja yang datang ke fasilitas ini. Keunikan Glamping ini adalah dari konsep berkemah mewah itu sendiri, dimana agar kesan berkemah itu tetap ada namun dengan penyesuaian terhadap material dan kondisi sekitar. Penggunaan material alami seperti bambu dipilih untuk memaksimalkan material lokal dan setiap massa yang menggunakan penghawaan alami secara aktif. Selain itu, untuk meminimalisir penggunaan *cut and fill* pada lahan kontur pada site menggunakan struktur panggung pada bangunan Glamping. Perkebunan kopi terletak dekat pada sisi selatan dan utara glamping untuk membangun interaksi wisatawan langsung dengan sumber alam tersebut.

Kata Kunci : Berkemah, Glamping, Pariwisata, Tri Hita Karana.

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Industri pariwisata adalah salah satu penyumbang devisa terbanyak bagi negara, sehingga pemerintah saat ini berusaha untuk meningkatkan sektor pariwisata dengan mengambil langkah-langkah kebijaksanaan pembangunan (Kemenpar.go.id, 2019). Pada situasi saat ini, wisata nomad (*nomadic tourism*) menjadi warna baru dalam dunia pariwisata di Indonesia (Kemenpar.go.id, 2018). Perjalanan wisata yang rentan berpindah-pindah dan mencoba pengalaman baru menjadi ciri khas dari para nomadic travelers, perlu diketahui adapun jenis dari akomodasi dari wisata nomad berbentuk glamping yang dicari oleh wisatawan yang berumur antara 33-55 tahun seperti *glampacker*, *luxpucker*, dan *flashpucker*.

Berdasarkan observasi di Banjar Adat Kiadan Desa Pelaga yang telah dilakukan, ditemukan bahwa pemanfaatan lahan yang telah digunakan untuk mendukung kegiatan pariwisata daerah tersebut sangat terbatas seperti akomodasi, restoran, penginapan, serta sarana pendukung pariwisata lainnya. Hanya saja, menurut Kepala Dusun Kiadan pada tahun 2013, sampai saat ini penerapan kegiatan ekowisata di Banjar Kiadan Desa Pelaga belum berjalan secara optimal.

Sementara, pemerintah Kabupaten Badung berupaya untuk menerapkan konsep Tri Hita Karana pada setiap pembangunan dan perkembangan seluruh desa adat di Bali, dari 3 hal yang termasuk dalam Tri Hita Karana diantaranya terdapat Pawongan yang berarti membangun hubungan yang harmonis, saling membantu antar sesama manusia, dan Palemahan yang berarti meningkatkan hubungan yang harmonis antara manusia dengan alam, tinggal di alam terbuka mampu menambah rasa syukur terhadap alam yang kita punya, mengembangkan rasa tanggung jawab akan alam yang kita punya, dan rasa untuk menjaga agar alam tersebut tetap lestari.

Glamor camping atau ‘Glamping’ menjadi salah satu pilihan akomodasi wisata dan daya tarik baru karena menawarkan pengalaman menginap seperti berkemah di alam terbuka dan mengajak kita untuk lebih dekat dengan alam. Keinginan untuk mengembangkan fasilitas glamor camping cocok bagi para glampackers dimana lokasi berada juga dekat dengan perkebunan kopi dan memiliki banyak potensi budaya yang perlu dikenalkan. Diharapkan fasilitas ini dapat mengakomodasikan wisatawan melalui menginap dengan suasana baru bagi wisatawan, menawarkan daya tarik wisata yang atraktif, dan mengenalkan keindahan alam Kiadan beserta potensinya.

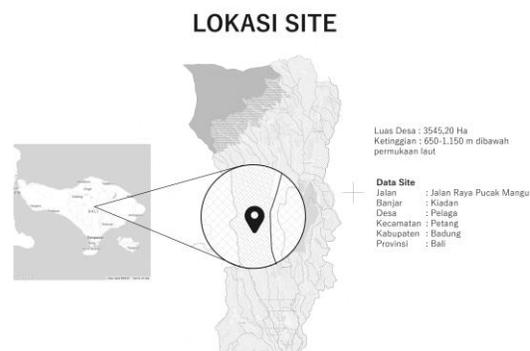
### 1.2 Masalah Perancangan

Masalah yang diangkat pada desain adalah bagaimana menerapkan konsep Tri Hita Karana pada fasilitas-fasilitas yang mewadahi kegiatan baik bagi masyarakat lokal Desa Kiadan dan pengunjung atau wisatawan agar terwujudnya hubungan yang harmonis antara alam, manusia, dan Tuhan.

### 1.3 Tujuan Perancangan

Menyediakan akomodasi penginapan yang membuat para wisatawan mempunyai hubungan yang harmonis dengan alam, manusia dan Tuhan

### 1.4 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.2 Lokasi Site

Site berlokasi di Jalan Raya Puncak Mangu, Desa Kiadan, Kabupaten Badung,

Provinsi Bali. (Gambar 1.2) Terletak di kawasan perkebunan, berdasarkan pada Peraturan Daerah Kabupaten Badung No.26 Tahun 2013, Desa Pelaga, Banjar Kiadan ditetapkan sebagai DTWKp (Daerah Tujuan Wisata Khusus promosi). Pada sekitar site dibatasi oleh perkebunan kopi milik warga dan akses menuju lokasi bisa melewati jalur provinsi dari Jalan Raya Puncak Mnggu yang bisa diakses kendaraan roda 4 dari 2 arah (Gambar 1.3). Luas site 30.000m<sup>2</sup> dengan penggunaan luas bangunan sebesar 5.100,6m<sup>2</sup> dikarenakan aturan koefisien dasar bangunan hanya maksimal 10%.

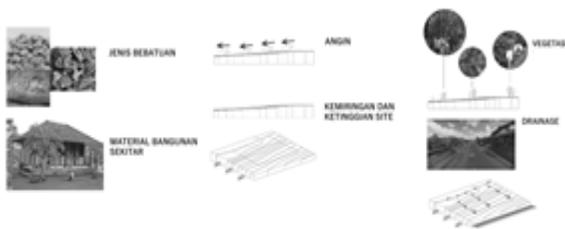


Gambar 1.3 Akses dan Hasil Kebun

## 2. DESAIN BANGUNAN

### 2.1 Analisa Tapak

Menurut analisa tapak yang sudah dilakukan, pada area site dikelilingi oleh perkebunan kopi milik warga. Potensi view terletak di sisi utara, timur, dan selatan. Selain itu, karena lokasi yang berada di dataran tinggi, angin bertiup dari tinggi ke rendah atau dari sisi barat ke timur. Vegetasi yang paling banyak tumbuh di sekitar site adalah tanaman bambu dan material lokal yang berasal dari site terdapat batu breksi dan batu pasir (Gambar 2.1).



Gambar 2.1 Vegetasi dan Sumber Alam

### 2.2 Konsep Desain

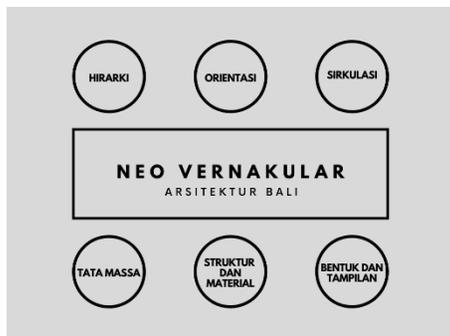
Desain perancangan fasilitas ini memilih konsep Tri Hita Karana in Glamping, arti dari konsep itu adalah mendesain fasilitas yang mampu menerapkan konsep Tri Hita Karana itu sendiri, dimana di dalamnya terdapat ruang-ruang yang diciptakan agar pengguna didalamnya memiliki hubungan harmonis antara alam, sesama manusia, dan Tuhan. Fasilitas dirancang agar didalamnya berisi kegiatan yang mampu menerapkan 3 aspek tersebut, seperti untuk area parahyangan diterapkan melalui adanya fasilitas snggah atau area rpiritual, area pawongan diterapkan melalui fasilitas glamping, restoran, lobby, galeri dan toko souvenir, area palemahan diterapkan melalui adanya fasilitas ruang terbuka seperti perkebunan kopi dan area api unggun.



Gambar 2.2 Konsep Desain

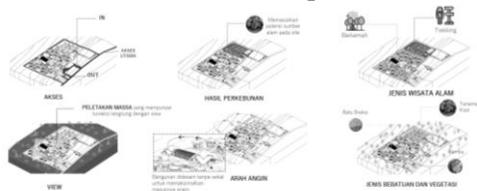
### 2.3 Pendekatan

Dilihat dari masalah perancangan tentang bagaimana menerapkan Tri Hita Karana di dalam fasilitas glamping dan lokasinya yang berada di Bali dengan konteks budaya dan kepercayaan yang sangat kental, pendekatan vernakular khususnya neo vernakular dengan mengangkat lokalitas dari Desa Kiadan namun tetap menyesuaikan dengan teknologi masa kini. Terlihat pada gambar 2.2 terdapat 6 elemen pada arsitektur bali jika diterapkan pada bangunan. 6 elemen tersebut terdapat pada Desa Kiadan lalu diterapkan pada pembagian ruang pada kawasan site dan tiap massa pada site.



Gambar 2.3 Elemen Arsitektur Bali

Respon desain terhadap analisa tapak dilihat dari penentuan akses pada site, bagaimana respon terhadap keberadaan kebun kopi, jenis wisata alam yang dipilih, bagaimana memanfaatkan potensi view, pengaruh angin terhadap bentukan desain, dan bagaimana memanfaatkan material lokal pada sekitar site.



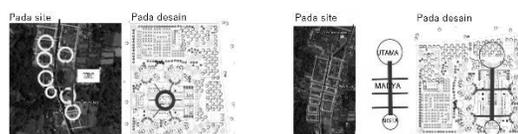
Gambar 2.4 Respon Desain Terhadap Site

Penerapan 6 elemen arsitektur bali juga diterapkan pada kawasan khususnya pada elemen hirarki, orientasi, sirkulasi, dan tata massa, sedangkan pada bangunan hanya penerapan elemen bentuk dan tampilan serta material. Terlihat pada gambar 2.4 peletakan massa dipengaruhi oleh elemen hirarki dimana terdapat konsep Tri Angga pada arsitektur bali yang diterapkan pada kawasan, dibagi menjadi 3, yaitu area Utama, Madya, dan Nista.



Gambar 2.5 Penerapan Arsitektur Bali

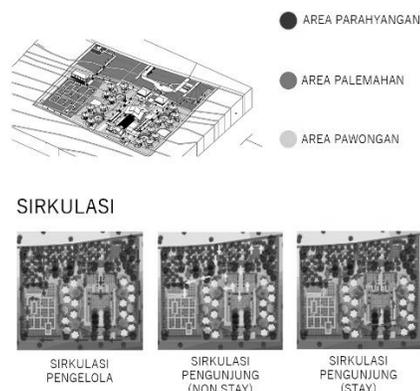
Sirkulasi pada site juga bercermin dari sirkulasi pada Desa Kiadan, dimana penghubung antar area Utama, Madya, dan Nista terbagi oleh garis aksis yang membagi rumah penduduk menjadi 2 bagian. Pada massa lobby mengambil filosofi wantilan yang berfungsi sebagai titik kumpul, titik kumpul juga memiliki fungsi yang sama pada elemen natah di dalam arsitektur bali. Pada tiap massa menggunakan material-material lokal dan ekspos seperti batu bata, bambu, alang-alang, dan batu alam.



Gambar 2.6 Penerapan Arsitektur Bali

### 2.4 Program Ruang dan Pengguna

Fasilitas ini lebih ditujukan untuk wisata keluarga dimana terdapat area berkumpul pada area api unggun, tiap massa pada site yang didesain agar terjadi interaksi yang bebas antara pengunjung dan masyarakat lokal atau pengelola. Pembagian zona dibagi menjadi 3 bagian, yaitu zona *parahyangan*, zona *pawongan*, dan zona *palemahan*, semua zona dibagi berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penerapan *Tri Hita Karana* dalam kawasan dan bangunan berjalan dengan maksimal.

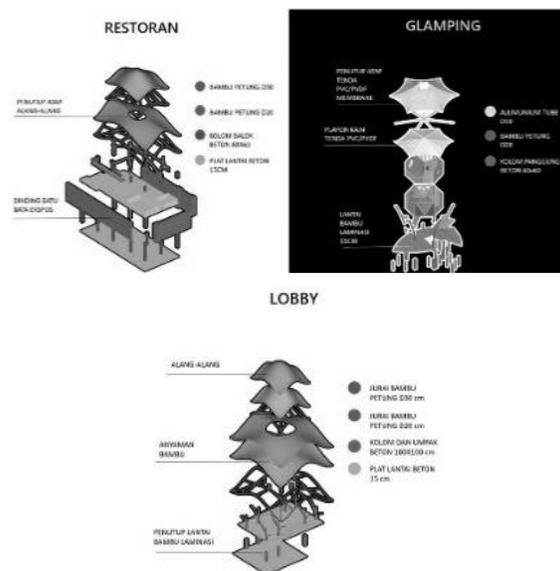


Gambar 2.7 Zoning

Sirkulasi pengunjung dan pengelola dibuat sama agar terjadi interaksi antara keduanya. Terdapat jalur servis dan evakuasi kebakaran yang mengelilingi area site agar memudahkan pemadam kebakaran dalam melakukan evakuasi.

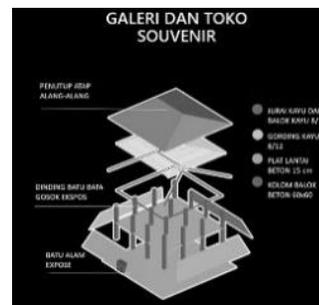
### 2.5 Sistem Struktur

Struktur bambu lebih mendominasi pada bangunan lobby, restoran, dan glamping dimana menggunakan jenis bambu yang digunakan adalah bambu petung dengan diameter 10-20cm untuk kolom, bamboo tutul dan bambu belah untuk dinding bambu (Gambar 2.7).



Gambar 2.8 Struktur Bambu

Penggunaan material beton dan batu alam ekspos juga digunakan pada struktur galeri dan toko souvenir, ukuran kolom yang digunakan 60x60 cm, pada atap menggunakan material kayu dengan dimensi kayu pada jurai 8/15 dan pada gording atap 8/12. Penutup atap yang digunakan pada seluruh massa adalah material alang-alang dan membrane tent.

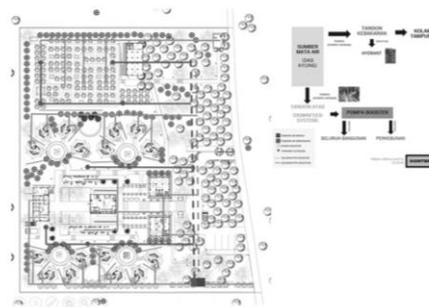


Gambar 2.9 Struktur Beton

### 2.6 Sistem Utilitas

#### 2.6.1. Sistem utilitas air bersih,

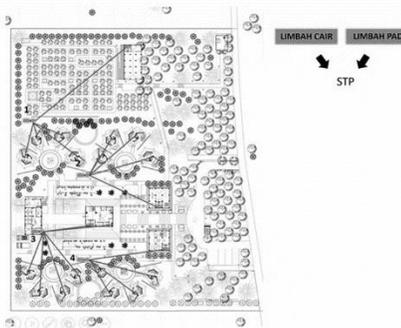
Menggunakan sistem downfeed dengan penggunaan pipa booster pada jalur air bersih secara horizontal, dan pipa gravitas pada jalur air secara vertikal. Menggunakan FRP Water Tank dengan kapasitas 24000L.



Gambar 2.10 Utilitas Air Bersih

#### 2.6.2. Sistem Utilitas Air Kotor

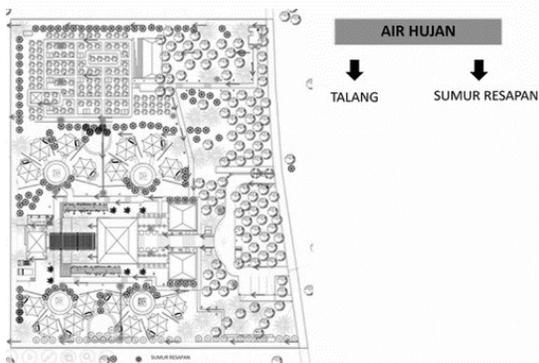
Segala jenis limbah langsung dialirkan menuju STP yang sudah berisi tempat penyaringan dan pengolahan limbah cair, terdapat 3 jenis BFH septic tank pada 4 titik yang tersebar di kawasan, pemilihan jenis septic tank berdasarkan jumlah orang yang menggunakan.



Gambar 2.11 Utilitas Air Kotor

2.6.3. Sistem Utilitas Air Hujan

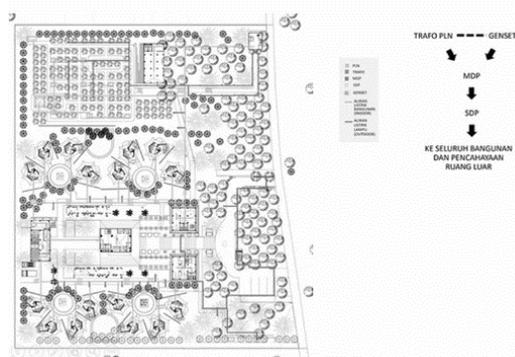
Untuk air hujan dialirkan menuju sumur resapan yang berukuran 2.94m<sup>3</sup> dan tersebar sejumlah 14 titik di area kawasan.



Gambar 2.12 Utilitas Air Hujan

2.6.4. Sistem Utilitas Listrik dan Cahaya

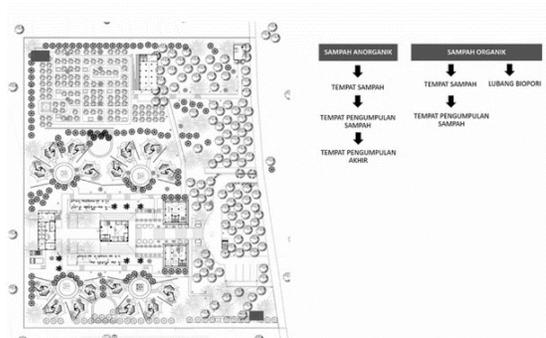
Listrik bersumber dari PLN lalu dialirkan menuju panel utama dan ke ruang genset untuk menyimpan cadangan listrik, lalu dari panel utama dialirkan menuju sub panel yang berada di area kawasan menjadi 5 titik sub panel untuk mempermudah mengetahui kerusakan jika listrik padam.



Gambar 2.13 Utilitas Listrik dan Cahaya

2.6.5. Sistem Utilitas Sampah

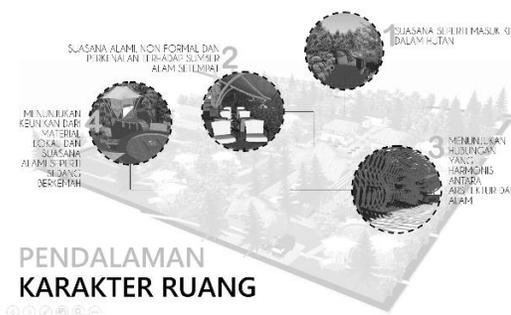
Terdapat 2 titik pembuangan sampah akhir dan dekat dengan jalur servis untuk mempermudah pengangkutan menggunakan mobil sampah.



Gambar 2.14 Utilitas Sampah

5.7. Pendalaman

Pendalaman Karakter Ruang dipilih karena pada proses desain terdapat kesan ruang yang diciptakan agar pengunjung merasakan karakter ruang tersebut. Terdapat 4 karakter ruang yang dipilih pada kawasan site. Pertama, pada area entrance memperlihatkan kesan di dalam hutan. Kedua, pada lobby bagaimana karakter bebas, alami dan tidak kaku serta elemen tanaman kopi sebagai pengenalan identitas dari kawasan sendiri. Ketiga, pada transisi menuju restoran melewati jembatan yang dinaungi oleh anyaman bambu. Keempat, pada glamping sendiri bagaimana membuat kesan menginap di tenda namun tetap alami dan interaksi dengan alam tetap terjadi.



Gambar 2.15 Pendalaman Karakter Ruang

Berdasarkan pemilihan karakter ruang yang lebih pada kesan alami dan menonjolkan potensi lokal, terdapat 5 unsur yang membentuk karakter ruang, seperti tekstur, warna, proporsi, irama, dan solid void. Pendetailan bangunan lebih ke sambungan-sambungan bambu ekspos yang dipakai dan cara pemasangan material



alam yang tetap mengutamakan kenyamanan serta fasilitas-fasilitas yang disediakan mampu memperkenalkan budidaya perkebunan kopi dan budaya yang ada di Banjar Kiadan, Desa Pelaga.

Perancangan ini telah mencoba menjawab permasalahan terkait dengan site, lingkungan, kebudayaan yang di lokasi, selain itu juga dilakukan analisa tapak dan memilih konsep desain agar mampu menanggapi tapak, iklim, budaya, dan kepercayaan masyarakat, sehingga hubungan harmonis yang menjadi tujuan utama dapat tercapai.

#### DAFTAR REFERENSI

- Muslikha, V., Amiuzza, C. B., & Suryokusumo, B. (2015). Pusat Fasilitas Wisata Tamblingan di Desa Wisata Munduk (Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular). *Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur*, 3(2).
- Kemenpar.go.id. (2018). Ada Nomadic Tourism di Rakornaspar Bali. Diakses tanggal 23 Desember 2019, dari <http://www.kemenpar.go.id/post/news/ada-nomadic-tourism-di-rakornaspar-bali>
- Kusuma, F. I., Sitinjak, R. H. I., & Suryanata, L. (2018). Implementasi Konsep Sistem Mobil pada Perancangan Interior Bengkel Mobil “Kusuma Motor” di Surabaya. *Intra*, 6(2), 444-452.
- Peraturan Daerah Kabupaten Badung Nomor 26 Tahun 2013 Tentang Rencana Tata

Ruang Wilayah Kabupaten Badung Tahun 2013-2033

Priyoga, I., & Sudarwani, M. M. (2018). Kajian Pola Ruang dan Rumah Adat Desa Penglipuran Bali. Prosiding Semarnusa IPLB