



# Resor Hijau di Pantai Mandalika, Lombok

Robert Hartono dan Ir. Markus Ignatio Aditijpto, M.Arch.

Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
imroberthartono@gmail.com; adicipto@petra.ac.id



## ABSTRAK

Desain Resor Hijau di Pantai Mandalika, Lombok dilatar belakangi oleh rencana Pemerintah Indonesia untuk memajukan sektor infrastruktur dan pariwisata di Kawasan Mandalika, Lombok dengan membangun dua proyek besar, yaitu Bandara Internasional Lombok dan Sirkuit Internasional Mandalika. Dengan ini dibutuhkan fasilitas penunjang berupa fasilitas penginapan, yaitu resor. Untuk mengembangkan perekonomian dan memperkenalkan keindahan alam di Mandalika, maka desain ini ditujukan untuk mawadahi aktivitas wisatawan di Kawasan Mandalika. Fasilitas resor ini diusulkan untuk berdiri di atas sebidang tanah luas yang berlokasi di pesisir Pantai Mandalika dan berdekatan dengan fasilitas wisata di Mandalika, Kuta, Pujut, Lombok, Nusa Tenggara Barat 83573.

Perancangan ini diharapkan untuk bisa menjadi fasilitas yang dapat memperkenalkan keindahan alam Lombok dan dapat menjadi fasilitas penunjang bagi fasilitas pariwisata di area wisata Mandalika. Untuk mawadahi aktivitas para wisatawan dengan melakukan pendekatan ekologis mengenai *biophilic architecture* dan pendalaman *sequence* yang focus terhadap alur sirkulasi bagi penginap resor dan menciptakan alur sirkulasi yang menarik bagi pengguna bangunan sebagai penyelesaian masalah

desain. Hasil dari pendekatan dan pendalaman ini adalah desain yang dapat mawadahi kegiatan wisata di Mandalika dan sebagai tempat untuk mengenalkan keindahan alam Lombok.

Kata Kunci: *biophilic*, ekologis, resor

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pulau Lombok adalah salah satu destinasi wisata yang banyak diminati. Pemerintah Indonesia mengupayakan beberapa hal untuk mengembangkan Kawasan wisata di Indonesia dan pada tahun 2016 kawasan wisata Mandalika masuk menjadi salah satu urutan teratas Kawasan wisata bertaraf internasional yang direncanakan untuk mendorong *brand* 'Wonderful Indonesia'. Rencana pemerintah adalah untuk membangun dua proyek besar, yaitu Bandara Internasional Lombok dan Sirkuit Internasional Mandalika yang dapat menampung *event* berstandar internasional.

Potensi wisata Pulau Lombok sangatlah besar terutama dalam aspek alam dan budayanya, sehingga pemerintah berupaya untuk

mengangkat nilai tersebut dengan merencanakan beberapa proyek yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pariwisata di Mandalika. Selain membangun sektor pariwisata yang baru, pemerintah juga menambah beberapa akses masuk, yaitu Bandara Internasional Lombok sebagai akses utama yang sudah beroperasi, Pelabuhan Lembar yang merupakan pintu masuk dari Pua Bali, Pelabuhan Kayangan yang merupakan pintu masuk dari Pulau Sumbawa, dan Pelabuhan Pemenang yang merupakan pintu masuk bagi wisatawan mancanegara.

Dengan dibangunnya beberapa tempat pariwisata dan juga beberapa infrastruktur baru untuk memajukan sektor pariwisata di Lombok, sehingga dibutuhkan fasilitas penunjang berupa fasilitas penginapan berupa resor. Resor merupakan fasilitas penginapan yang berdiri di atas sebidang tanah luas dengan kualitas alam yang baik. Objek perancangan ini merupakan salah satu cara untuk memperkenalkan kepada para wisatawan pada keindahan alam di Lombok dan juga sebagai fasilitas peristirahatan dan rekreasi bagi para wisatawan. Dengan dibangunnya objek perancangan ini diharapkan dapat menarik perhatian para wisatawan dan juga mewadahi kegiantan mereka.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara mendesain sebuah resor yang dapat memperlihatkan keindahan alam Lombok?
2. Bagaimana fasilitas ini dapat mewadahi kegiatan para wisatawan?

1.3 Tujuan Perancangan

1. Sebagai fasilitas penunjang bagi fasilitas pariwisata di area wisata Mandalika
2. Menyumbang devisa bagi keberadaan kegiatan ekoomi Lombok, sehingga pendapatan nasional dapat meningkat

1.4 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.1. Lokasi tapak

Tapak diperuntukkan sebagai zona pariwisata dan berdekatan dengan fasilitas pariwisata lainnya yang membuat daerah ini ramai dikunjungi wisatawan.



Gambar 1.2. Lokasi tapak eksisting

Data Tapak

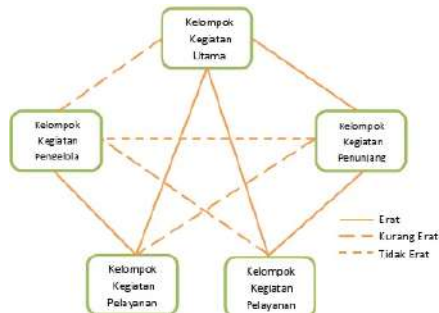
Nama jalan	: Jalan Mandalika Resort Pantai Putri Nyale, Kuta, Pujut, Lombok, Nusa Tenggara Barat 83573
Status lahan	: Tanah kosong
Luas lahan	: 39.400 m <sup>2</sup>
Tata guna lahan	: Pariwisata
Garis sepadan pantai (GSP)	: 100 meter
Garis sepadan bangunan (GSB)	: 15 meter
Koefisien dasar bangunan (KDB)	: 60%
Koefisien dasar hijau (KDH)	: 30%
Koefisien luas bangunan (KLB)	: 1.5
Tinggi bangunan	: 15 meter

(Sumber: LD Perda no 7 Tahun 2011 Tentang RTRW Kabupaten Loteng)



## 2. DESAIN BANGUNAN

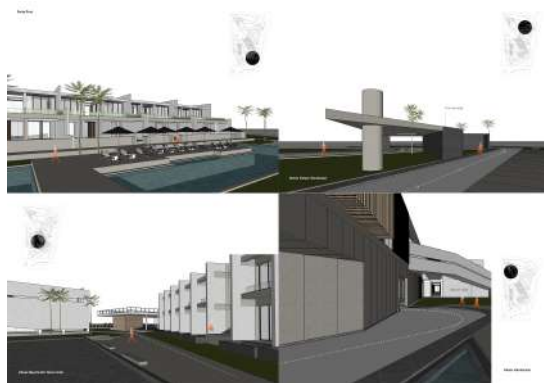
### 2.1 Program dan Luas Ruang



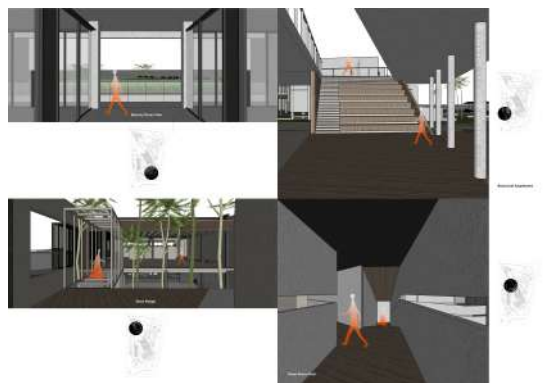
Gambar 2.1. SK Dinas Pariwisata No. 14/U/1988 (SK)

Berdasarkan SK Dinas Pariwisata No. 14/U/1988 (SK), kebutuhan sarana di dalamnya dibagi menjadi :

- Kelompok Kegiatan Penerima (Lobby, Hall, dsb.)
- Kelompok Kegiatan Utama (Kamar)
- Kelompok Kegiatan Penunjang (R. Serbaguna, Gym, dsb.)
- Kelompok Kegiatan Pengelola (Kantor Pengelola)
- Kelompok Kegiatan Pelayanan (Housekeeping, dapur, dsb.)



Gambar 2.2. Perspektif suasana ruang luar



Gambar 2.3. Perspektif suasana ruang dalam

### 2.2 Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2.4. Legenda tapak

Lokasi tapak sangat cocok sebagai resor untuk menikmati pemandangan sekitar. Lokasi tapak berdekatan dengan tempat wisata, seperti Sirkuit Internasional Mandalika, Bukit Seger, Patung Putri Nyale, dan sebagainya

Tapak berlokasi di jalan utama dua arah, sehingga dapat mudah diakses oleh kendaraan. Sedangkan untuk pejalan kaki dapat mengakses tapak dengan adanya trotoar eksisting di depan tapak. Tapak diapit oleh dua buah fasilitas penginapan lainnya, sehingga *view* terbaik ada pada barat daya tapak, yaitu pemandangan panoramik laut lepas.

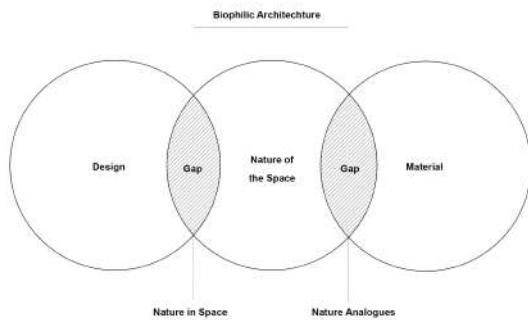


Gambar 2.5. Kondisi tapak

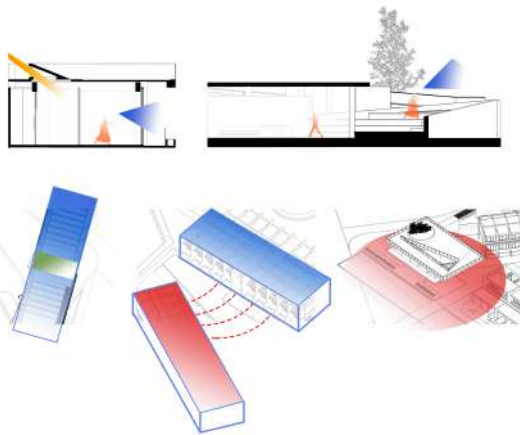
### 2.3 Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain yang ada, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan ekologis berupa *biophilic architecture*, dimana pendekatan ini memiliki 3 prinsip utama, yaitu *Nature in the Space* (alam yang terdesain di dalam bangunan), *Nature Analogues* (pemilihan material yang dapat mendorong psikologis pengguna bangunan), dan *Nature of the Space* (potensi alam pada tapak). Dengan ini munculah konsep *nature layering* yang mendesain *nature space* dengan skala yang berbeda-beda. Dengan

adanya skala yang berbeda-beda alam yang muncul ke dalam bangunan, seperti hewan dan tumbuhan menjadi lebih variatif.

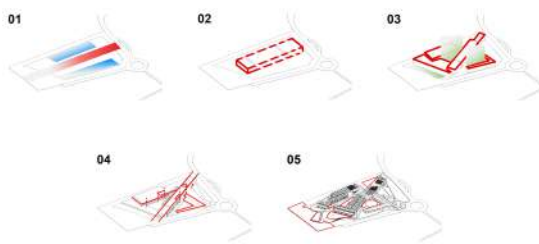


Gambar 2.6. Diagram konsep pendekatan perancangan



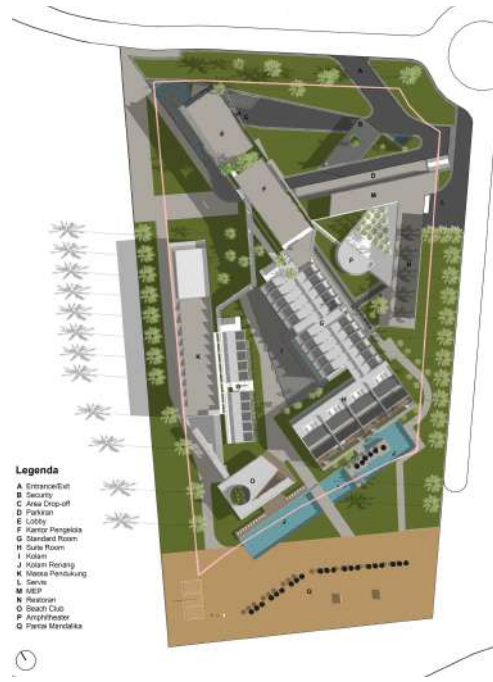
Gambar 2.7. Ilustrasi skala nature layering

### 2.4 Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2.8. Transformasi bentuk

Pada tahap pertama menarik aksis yang berpusat terhadap view laut, lalu dilakukan blok *massing* yang sesuai dengan kebutuhan ruang, lalu blok *massing* dipecah untuk menciptakan *barrier* sebagai elemen eksklusifitas dan ditambahkan *courtyard landscape*, lalu dinding dan fasad ditarik keluar agar cahaya dapat masuk ke dalam bangunan.



Gambar 2.9. Site plan



Gambar 2.10. Tampak bangunan

### 3. Pendalaman Desain

Pendalaman *sequence* dipilih untuk menciptakan sirkulasi pada bangunan yang menarik dan dapat menjadi pengalaman yang menarik bagi para pengunjung. Sirkulasi diawali dengan *main entrance* yang bersifat terbuka menuju ke Lobby yang bersifat tertutup, dan diakhiri oleh klimaks berupa *view panoramik* laut lepas

#### 3.1 Main Entrance

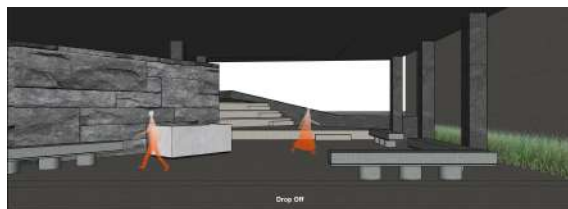
Sirkulasi diawali dengan *main entrance* yang bersifat terbuka dan menuntun pengguna dari ruang yang bersifat terbuka menuju ke ruang yang lebih tertutup.



Gambar 3.1. Main entrance

### 3.2 Area Drop-off

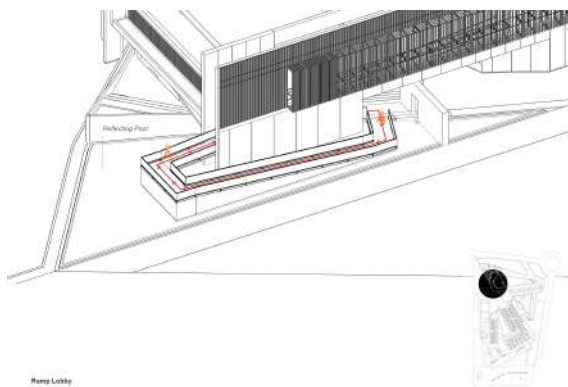
Pengunjung akan turun dari kendaraan di Area Drop-off yang berada di bawah bangunan untuk menciptakan kesan eksklusifitas pada resor.



Gambar 3.2. Area drop-off

### 3.3 Ramp Menuju Lobby

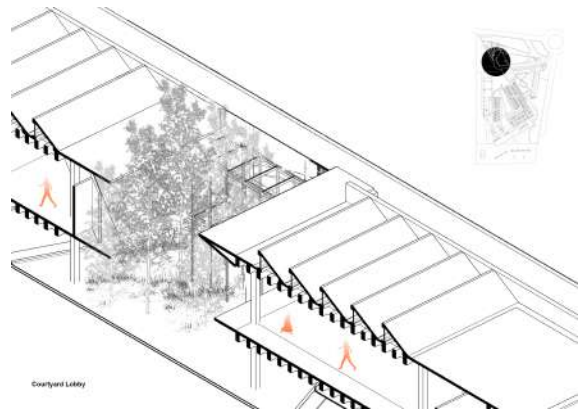
Untuk mengakses Lobby pada lantai 2 dapat menggunakan ramp yang dikelilingi oleh kolam air untuk menciptakan kesan floating dan menambah ambience percikkan air.



Gambar 3.3. Suasana sekitar ramp

### 3.4 Glass Bridge

Penginap akan melakukan *check-in* di Lobby dan akan menuju ke kamar masing-masing melalui *Glass Bridge* sebagai transisi dari ruang yang bersifat publik ke ruang yang bersifat privat. *Glass Bridge* dikelilingi dengan vegetasi sebagai *nature layering* berskala besar.



Gambar 3.4. Suasana sekitar glass bridge

### 3.5 Jembatan Ramp

Pada jembatan *Ramp* terdapat celah horizontal untuk memberikan *sneak peek* kepada penginap untuk menimbulkan rasa penasaran bagi mereka.

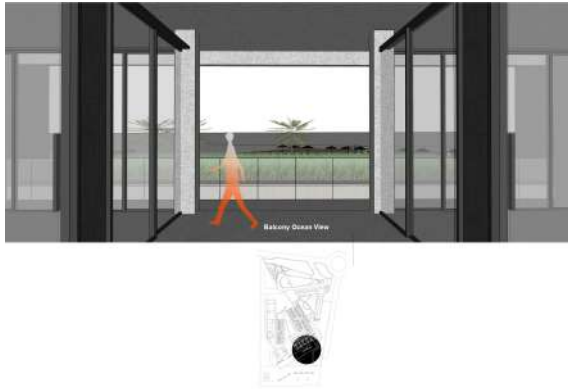


Gambar 3.5. Jembatan ramp

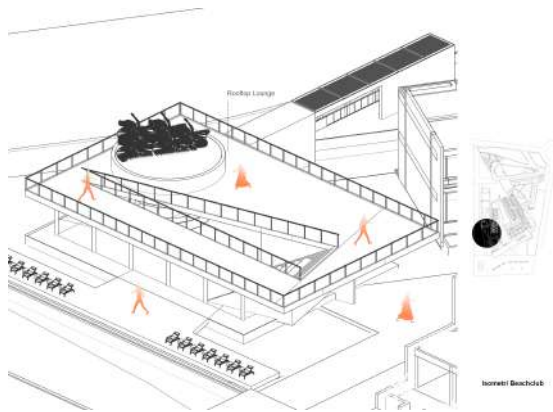
### 3.5 Klimaks

Klimaks pengguna *Suite Room* berada di kamar dengan *view* panoramik laut lepas, sedangkan untuk pengguna *Standard Room* dan pengunjung fasilitas lainnya berada di Area *Beachclub* yang bersifat terbuka untuk makan, minum dan menikmati *view* laut lepas yang indah.



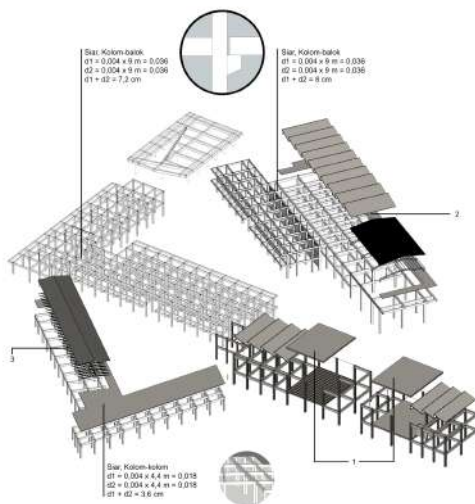


Gambar 3.6. Suite room balcony



Gambar 3.7. Isometri beachclub

#### 4. Sistem Struktur



Gambar 4.1. Isometri struktur

Sistem struktur resor menggunakan sistem struktur *rigid frame*, dengan kolom dan balok bermaterialkan beton.

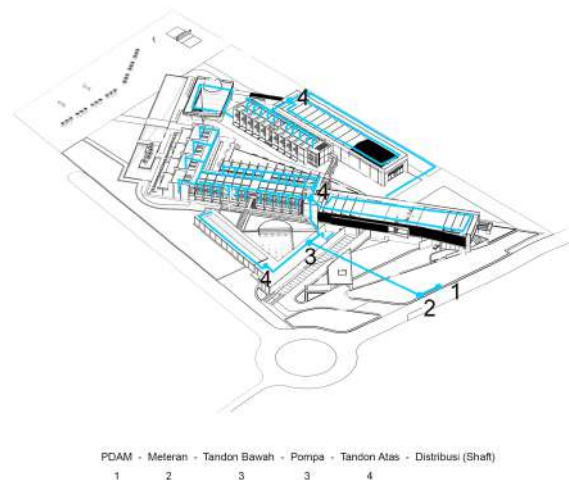
Pada massa utama terdapat sistem struktur *waffle slab*, agar menciptakan ruang yang terkesan luas dan agar sirkulasi kendaraan yang berada di bawah massa utama menjadi bebas kolom. Pada massa utama juga digunakan atap berbentuk *sawtooth* dengan kaca untuk memasukkan cahaya ke dalam bangunan sebagai *nature layering* berskala kecil.

Sedangkan pada massa pendukung menggunakan atap dengan konstruksi baja untuk menciptakan Ruang Serbagunan yang bebas kolom dan atap *sawtooth* untuk memasukkan cahaya.

Pada beberapa titik terdapat beberapa titik denah yang berlingan, sehingga struktur bangunan disiar untuk menghindari torsi pada bangunan.

#### 5. Sistem Utilitas

##### 5.1 Sistem Utilitas Air Bersih, Air Kotor, dan Kotoran

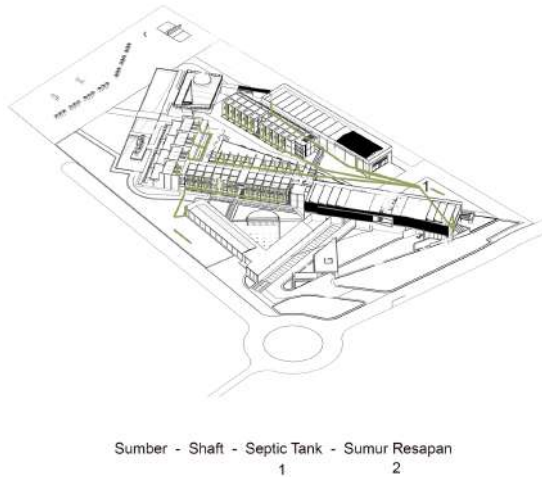


Gambar 5.1. Isometri utilitas air bersih

Sistem utilitas air bersih pada bangunan dan menggunakan sisten *down feed*. Tandon atas terletak di masing-masing massa bangunan. Air bersih dari PDAM akan ditampung di tandon bawah, kemudian akan dipompa menuju ke masing-masing tandon atas dan didistribusikan ke masing-masing ruang yang membutuhkan.

Sedangkan untuk sistem utilitas air kotor dan kotoran ditampung di sumur resapan dan *septic*

*tank* yang akan dikuras secara berkala untuk menghindari penimbunan kotoran. Air kotor dan kotoran akan dialirkan melalui *shaft* pada masing-masing kamar dan ruang-ruang yang menghasilkan air kotor dan kotoran menuju ke sumur resapan dan *septic tank*.



Gambar 5.2. Isometri utilitas air kotor dan kotoran

5.2 Sistem Listrik

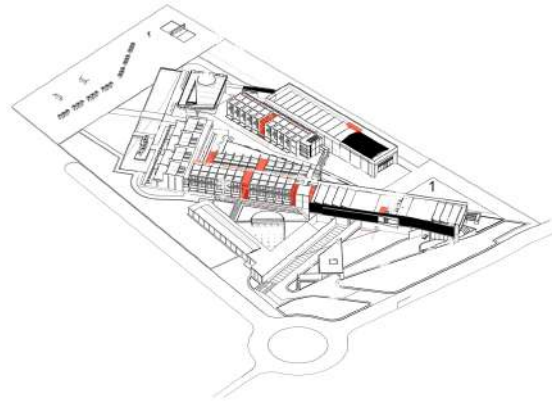
Sistem listrik pada resor disuplai oleh PLN sebagai sumber listrik utama dan genset sebagai sumber listrik cadangan jika sewaktu-waktu terjadi pemadalam listrik dari PLN. Listrik akan melalui Ruang PLN yang dapat diakses dengan mudah oleh pegawai PLN, kemudian didistribusikan melalui trafo, MDP, dan SDP. Utilitas listrik (Ruang PLN, Trafo, Genset, dan MDP) ini berdekatan dan berada di satu área yang sama.



Gambar 5.3. Isometri sistem listrik

5.3 Jalur Evakuasi

Fasilitas ini menempatkan delapan jalur evakuasi yang bisa diakses melalui tangga kebakaran dan digunakan juga sebagai akses vertikal pada bangunan yang berjarak tempuh tidak lebih dari 45 meter (maksimal 45 meter, SNI 03-1746-2000).



Gambar 5.4. Isometri jalur evakuasi

6. KESIMPULAN

Perancangan Resor Hijau di Pantai Mandalika, Lombok ini diharapkan dapat memajukan sektor pariwisata di Lombok dan juga dapat mengenalkan keindahan alam Lombok kepada para wisatawan. Dalam perancangan ini telah mnenjawab permasalahan desain, yaitu bagaimana fasilitas ini dapat menjadi wadah kegiatan bagi para wisatawan dan juga memperlihatkan keindahan alam bagi Lombok kepada para wisatawan, sehingga dapat dapat mendukung pembangunan infrastruktur yang memajukan ekonomi Lombok.

Dengan adanya pendekatan ekologis berupa *biophilic architecture*, hasil perancangan dapat lebih maksimal dalam menentukan pentingnya menjaga alam eksisting, mengembangkan alam eksisting untuk dapat dinikmati oleh semua pengguna bangunan, dan menciptakan sirkulasi dalam bangunan yang dapat menarik perhatian pengguna bangunan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- 14 *Patterns of Biophilic Design*. (n.d.).  
<https://www.terrapinbrightgreen.com/reports/14-patterns/#references>
- AS, H. (1982). Oxford Learner's Dictionary of Current English.
- Damardjati, R. S. (1981). *Istilah-istilah dunia pariwisata*. Pradnya Paramita.
- Dirjen Pariwisata, (No.14/U/11/88). Tentang Pelaksanaan Ketentuan Usaha dan Penggolongan Hotel, Indonesia
- Gee, C. Y. (1981). Resort development and management. *Resort development and management*.
- Kando, BDS (2014). Persyaratan dan Kriteria Hotel Resort Bintang 4. Diakses Oktober 3, 2021, dari <http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/60329/Appendix.pdf?sequence=1>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2016). 10 Destinasi Pariwisata Prioritas 2016. Diakses Oktober 28, 2021, dari <https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/7513/10-destinasi-pariwisata-prioritas-2016/0/infografis>
- Michael M.Colltmant, (1895:95) Coltman, Michael M. (1989), "Resort Hotel Is A Tourism Area In Which There Are Accomodation Facilities," Van Nostrand Reinhold, New York
- Pendit. (1999). Ilmu Pariwisata, Akademi Pariwisata Trisakti, Jakarta
- Thoha, Muhammad (2015). Pendekatan Program Perencanaan dan Perancangan Resort Hotel di Kecamatan Borobudur. Diakses Oktober 17, 2021, dari <https://docplayer.info/35323372-Bab-iv-pendekatan-program-perencanaan-dan-perancangan-resort-hotel-di-kecamatan-borobudur.html>