STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

PERANCANGAN *GLAMPING RESORT* DENGAN PENDEKATAN *HUMAN-CENTERED* DESIGN DI KALIURANG, YOGYAKARTA

DISUSUN OLEH:

DENNIS MATTHEW KANSIL

220119139

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR

DEPARTEMEN ARSITEKTUR

FAKULITAS TEKNIK

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN
STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

PERANCANGAN *GLAMPING RESORT* DENGAN PENDEKATAN *HUMAN-CENTERED DESIGN* DI KALIURANG, YOGYAKARTA

Dipersiapkan dan disusun oleh :

DENNIS MATTHEW KANSIL
220119139

Telah diperiksa, dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam
Penyusunan Studio Tugas Akhir Arsitektur
Pada Program Studi Arsitektur – Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Yogyakarta, 06 Juli 2026
Pembimbing,

Prof. Ir. Prasasto Satwiko, M.Build.Sc., Ph.D.

Mengetahui,
Ketua Departemen Arsitektur

Dr. Ir. Anna Pudianti, M.Sc.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:

Perancangan *Glamping Resort* dengan Pendekatan *Human-Centered Design* di Kaliurang, Yogyakarta

benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan hasil plagiasi dari karya orang lain. Ide, data hasil penelitian maupun kutipan baik langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam Tugas Akhir ini. Apabila terbukti dikemudian hari bahwa Tugas Akhir ini merupakan hasil plagiasi, maka ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Rektor Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Yogyakarta, 06 Juli 2026

Yang membuat pernyataan,



Dennis Matthew Kansil

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan, penulis telah menyelesaikan proposal Tugas Akhir berjudul “Perancangan *Glamping Resort* dengan Pendekatan *Human-Centered Design* di Kaliurang, Yogyakarta’. sebagai syarat kelulusan Program Studi Arsitektur, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Perancangan *Glamping Resort* di Kaliurang dengan pendekatan *Human-Centered Design*. Fokus utamanya adalah menciptakan ruang yang tidak hanya estetis, tetapi juga solutif demi kenyamanan dan pengalaman istirahat terbaik bagi pengunjung.

Dalam proses penyusunan proposal ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dan dukungan yang sangat berarti. Oleh sebab itu, penulis ingin menghaturkan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Ir. Prasasto Satwiko, M.BSc., Ph.D., selaku dosen pembimbing, atas segala arahan dan masukannya yang sangat berharga dalam penyempurnaan proposal ini.
2. Orang tua dan keluarga, atas doa dan dukungan penuh yang selalu diberikan kepada penulis.
3. Sahabat dan rekan mahasiswa Arsitektur, atas kerjasama dan masukan positifnya selama ini.
4. Semua pihak yang telah membantu penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam menyelesaikan penulisan ini.

Penulis menyadari proposal ini belum sempurna, sehingga kritik dan saran membangun sangat diharapkan. Semoga karya ini bermanfaat bagi pembaca dan pengembangan arsitektur pariwisata di Yogyakarta.

Yogyakarta, September 2025

Penulis

ABSTRAK

Dinamika kehidupan kota yang padat saat ini meningkatkan kebutuhan masyarakat akan pariwisata yang menawarkan ketenangan dan pemulihan diri (*healing tourism*). Kawasan Kaliurang, Yogyakarta, dipilih sebagai lokasi perancangan pada tapak seluas 13.000 m² yang memiliki karakter alami hutan rimbun. Namun, pengembangan di area yang kaya vegetasi ini sering kali belum optimal dalam menjaga kelestarian alam dan privasi pengunjung. Tugas Akhir ini bertujuan merancang resor glamping dengan pendekatan *Human-Centered Design* (HCD) untuk menciptakan ruang yang responsif terhadap kenyamanan pengguna dan lingkungan. Berdasarkan data preferensi yang menunjukkan 76,9% responden mengutamakan suasana tenang, perancangan ini menerapkan strategi *Ultra-Low Density* dengan membatasi Koefisien Dasar Bangunan (KDB) hanya sebesar 9,90% dari total luas lahan. Hasil rancangan menghadirkan maksimal 22 unit hunian panggung (*elevated*) yang diletakkan secara adaptif di antara pepohonan untuk menjaga resapan air. Strategi material diterapkan secara selektif dengan menggunakan material non-kayu khusus pada bagian eksterior (*outdoor*) untuk menjamin durabilitas terhadap iklim hutan yang lembab, tanpa mengurangi kenyamanan ruang dalam. Dengan demikian, proyek ini membuktikan bahwa fasilitas wisata premium dapat dihadirkan selaras dengan upaya pelestarian tapak.

Kata kunci: Glamping Resort, Human-Centered Design, Healing Environment, Low Density, Eco-Architecture.

ABSTRACT

The dense dynamics of modern urban life have increased the demand for tourism that offers tranquility and personal restoration (*healing tourism*). The Kaliurang area in Yogyakarta was selected as the design location, featuring a 13,000 m² site characterized by dense forest vegetation. However, development in such nature-rich areas often falls short in balancing environmental preservation with guest privacy. This Final Project aims to design a glamping resort using a *Human-Centered Design* (HCD) approach to create spaces responsive to both user comfort and the environment. Based on preference data showing that 76.9% of respondents prioritize a serene atmosphere, the design implements an *Ultra-Low Density* strategy by strictly limiting the Building Coverage Ratio (KDB) to just 9.90% of the total site area. The resulting design features maximum 22 elevated residential units adaptively placed amidst trees to maintain water absorption. A selective material strategy is applied by utilizing non-wood materials specifically for the exterior to ensure durability against the humid forest climate, without compromising interior comfort. Thus, this project demonstrates that premium tourism facilities can be delivered in harmony with site conservation efforts.

Keywords: Glamping Resort, Human-Centered Design, Healing Environment, Low Density, Eco-Architectur

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ..... *II*

LEMBAR PERNYATAAN ..... *III*

KATA PENGANTAR ..... *iv*

ABSTRAK ..... *v*

ABSTRACT ..... *vi*

DAFTAR ISI ..... *vii*

DAFTAR GAMBAR ..... *xi*

DAFTAR TABEL ..... *xiii*

PENDAHULUAN *1*

1.1. Latar Belakang **1**

1.1.1. Fenomena Lapangan 1

1.1.2. Sudut Pandang Topik 2

1.2. Latar Belakang Penelusuran Masalah **4**

1.2.1. Ruang Lingkup 4

1.2.2. Permasalahan dan Esensi Proyek 6

1.3. Rencana Pendekatan Desain **7**

1.4. Rumusan Masalah **7**

1.5. Tujuan dan Sasaran **8**

1.5.1. Tujuan 8

1.5.2. Sasaran 8

1.6. Sistematika Penulisan **9**

1.6. Kerangka Berpikir **11**

1.7. Keaslian **12**

KAJIAN TEORI ***14***

2.1. Glamping (Glamorous camping) **14**

2.1.1 Karakteristik dan Elemen Utama Glamping 15

2.1.2 Tipe-tipe Tenda Glamping 15

2.1.3 Studi Preseden 17

2.2 Pengalaman Pengguna dalam Arsitektur **21**

2.2.1. Pengertian Pengalaman Pengguna 22

2.2.2. Aspek Psikologis dalam Pengalaman Ruang 22

2.3 Pendekatan *Human-Centered Design* dalam Perancangan Glamping **25**

2.3.1 Aspek Manusia dalam Desain Glamping 26

2.3.2 Metode dan Instrumen dalam Pendekatan Human-Centered Design 27

KASUS STUDI ***29***

3.1. Tinjauan Kawasan Kaliurang **29**

3.1.1 Potensi dan Aksesibilitas Kawasan 30

3.1.2 Kondisi Sosial dan Budaya 31

3.1.3 Isu dan Tantangan Kawasan 32

3.1.4 Kondisi dan Arah Pengembangan Pariwisata 32

3.1.5 Potensi Wisata Alam dan Lanskap 33

3.2. Tinjauan Tapak **33**

3.2.1 Profil Tapak 33

3.2.2 Kriteria Pemilihan Tapak 34

3.2.3 Penilaian Tapak 36

3.3. Analisis Makro & Mezzo **40**

3.3.1 Peta Kawasan Makro 40

3.3.3 Regulasi Tapak 41

METODE ***44***

4.1. Metode pengumpulan Data **44**

4.2. Data Primer **45**

4.2.1 Karakteristik Pengguna *Glamping* 45

4.2.1.1 Distribusi Usia dan Jenis Kelamin Pengguna *Glamping* 45

4.2.1.2 Tren *Glamping* pada Pengguna 45

4.2.2 Preferensi Pengguna *Glamping* 46
4.2.3 Ergonomi & Kenyamanan Ruang 47
4.2.4 Aksesibilitas 49
4.2.5 Interaksi Sosial & Aktivitas Komunal 50
4.2.6 Bentuk Bangunan & Gaya Desain 51
4.3. Evaluasi Implikasi Human-Centered Design 52
PEMBAHASAN 56
5.1. Analisis Tapak 56
5.1.1 Data Tapak 56
5.1.3 *View from Site* 58
5.1.4 *View to Site* 60
5.1.4 Arah Pencahayaan Matahari & Pembayangan *Site* 61
5.1.5 Penghawaan *Site* 62
5.1.6 Kebisingan *Site* 62
5.2. Programatik Ruang 68
5.2.1 Analisis Pelaku dan Aktivitas 68
5.2.2 Analisis Aktivitas & Kebutuhan Ruang 71
5.2.4 Besaran Ruang terhadap *Furniture* 76
5.2.5 Analisis Penggunaan Lahan (Land Use) *Glamping* 80
5.2.6 Matrix Hubungan Ruang 81
5.3. Rekomendasi Desain 82
KONSEP 84
6.1. Konsep Dasar dan Prinsip Respon Tapak 84
6.1.1 *Mori* 84
6.2. Konsep Zonasi 85
6.3. Konsep Block Plan 87
6.4. Konsep Sirkulasi 88
6.4.1 Sirkulasi *to Site* 88
6.4.2 Sirkulasi in Site 89
6.5. Konsep Tata Massa 90

6.5.1 Penempatan Bangunan 90
6.5.2 Transformasi Massa 91
6.6. Konsep Material 92
6.6.1 Material *Unit* 92
6.6.2 Pavement 93
6.7. Mood Board 94
6.7.1 Konsep *Interior Unit* 94
6.7.2 Konsep Area Komunal 98
6.8. Konsep Lanskap 101
6.8.1 Lanskap 101
6.8.2 Katalog Vegetasi 102
6.8.3 *Public Cubicle Tent* 103
6.9. Konsep Kawasan Rawan Bencana 104
6.10. Konsep Utilitas 104
6.10.1 Alur Listrik 104
6.10.2 Sistem Air Kotor & Air Bersih 105
6.11. Skematik Desain *Glamping* 106
6.11.1 *Site plan* 106
6.10.2 Tampak Keseluruhan 107
6.11.3 Perspektif 107
DAFTAR PUSTAKA 110
LAMPIRAN 113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data Wisatawan 2
Gambar 1. 2 Human-Centered Design Cycle 3
Gambar 1. 3 Amanwana Indonesia 4
Gambar 1. 4 Bagan Penelitian 11
Gambar 2. 1 Sandat Glamping 17
Gambar 2. 2 Natra Bintan Resort 18
Gambar 2. 3 Longitude 131° 19
Gambar 3. 1 Peta Kawasan Kaliurang 29
Gambar 3. 2 Temperature Avarage 30
Gambar 3. 3 Analisis Makro 40
Gambar 3. 4 Analisis Mezzo 41
Gambar 4. 1 Bagan Metode 44
Gambar 5. 1 Tapak 56
Gambar 5. 2 Regulasi Tapak 57
Gambar 5. 3 View from Site 58
Gambar 5. 4 View to Site 60
Gambar 5. 5 Arah Pencahayaan Matahari & Pembayangan Site 61
Gambar 5. 6 Penghawaan Site 62
Gambar 5. 7 Kebisingan Site 62
Gambar 5. 8 Vegetasi & Kontur Tanah 63
Gambar 5. 9 Analisis Sirkulasi Site 64
Gambar 5. 10 Sintesis Site 65
Gambar 5. 11 Analisis Aktivitas & Kebutuhan Ruang 71
Gambar 5. 12 Matrix Hubungan Ruang 81
Gambar 6. 1 Grand Concept 84
Gambar 6. 2 Konsep Zonasi 85
Gambar 6. 3 Konsep Block Plan 87
Gambar 6. 4 Sirkulasi to Site 88
Gambar 6. 5 Sirkulasi in Site 89
Gambar 6. 6 Penempatan Bangunan 90

Gambar 6. 7 Transformasi Desain 91
Gambar 6. 8 Material Unit 92
Gambar 6. 9 Material Pavement 93
Gambar 6. 10 Konsep Interior Unit 94
Gambar 6. 11 Konsep Interior Bathroom Unit 96
Gambar 6. 12 Konsep Unit Deck 97
Gambar 6. 13 Konsep Pool & Yoga 98
Gambar 6. 14 Konsep Spa Room 99
Gambar 6. 15 Konsep Cafe & Resto 100
Gambar 6. 16 Konsep Lanskap 101
Gambar 6. 17 Katalog Vegetasi 102
Gambar 6. 18 Sketsa Public Cubicle Tent 103
Gambar 6. 19 Alur Listrik 104
Gambar 6. 20 Sistem Air Kotor & Air Bersih 105
Gambar 6. 21 Site Plan 106
Gambar 6. 22 Tampak Keseluruhan 107
Gambar 6. 23 Gambar Perspektif 109

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Keaslian Penulis 12
Tabel 2. 1 Tipe-tipe Tenda 16
Tabel 2. 2 Perbandingan Studi Preseden 20
Tabel 3. 1 Pilihan Tapak 34
Tabel 3. 2 Kriteria Pilihan Tapak 34
Tabel 3. 3 Analisis Penilaian Tapak 36
Tabel 3. 4 KRB Tapak 37
Tabel 3. 5 Tapak Terpilih 38
Tabel 4. 1 Karakteristik Pengguna 45
Tabel 4. 2 Tren Glamping 46
Tabel 4. 3 Preferensi Pengguna 47
Tabel 4. 4 Ergonomi & Kenyamanan Ruang 48
Tabel 4. 5 Aksesibilitas 49
Tabel 4. 6 Interaksi Sosial & Aktivitas Komunal 50
Tabel 4. 7 Bentuk Bangunan & Gaya Desain 51
Tabel 4. 8 Implikasi HCD 52
Tabel 5. 1 View from Site 59
Tabel 5. 2 View to Site 61
Tabel 5. 3 Analisis Pelaku & Aktivitas 68
Tabel 5. 4 Analisis Pengguna 72
Tabel 5. 5 Besaran Ruang Terhadap Aktivitas 73
Tabel 5. 6 Besaran Ruang terhadap Furniture 76
Tabel 5. 7 Penggunaan Lahan 80
Tabel 5. 8 Rekomendasi Desain 82