

HOTEL RESORT di TAHUNA (ARSITEKTUR METAFORA)

Juneyver Lemeng¹
Esli D Takumansang²
Hendriek H Karongkong³

ABSTRAK

Tahuna Baraat merupakan salah satu kecamatan yang terletak di wilayah Kabupaten Kepulauan Sangihe Propinsi Sulawesi Utara. Pariwisata di Tahuna Barat mempunyai prospek yang baik dan masih dapat dikembangkan secara lebih optimal. Objek wisata yang beragam menjadi salah satu potensi dalam sektor pariwisata di Tahuna Barat sehingga tergolong primadona dalam menghasilkan devisa Negara. Keindahan yang menakjubkan dari pulaupulau dan pantai-pantai yang terdapat di Kabupaten Kepulauan Sangihe diprediksi akan semakin diminati wisatawan domestik maupun mancanegara. Penekanan desain pada hotel resort ini adalah arsitektur metafora yang mengambil ide-ide bentukan dari makhluk hidup di alam yang kemudian diterapkan pada denah, ornament, bentuk jendela atau pintu, bentuk atap, material dan warna. Kajian diawali dengan mempelajari pengertian dan hal-hal mendasar mengenai Hotel Resort, tipe dan syarat hotel, sejarah dan perkembangan hotel, pedoman perencanaan hotel resort dan tinjauan arsitektur metaforaa. Akhirnya, seluruh hasil kajian dituangkan dalam bentuk program ruang dan konsep-konsep perancangan yang diaplikasikan ke dalam desain yang dipresentasikan ke dalam bentuk gambar-gambar arsitektur.

Kata Kunci : Metafora , Hotel, Tahuna, Resort.

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kota Tahuna adalah Ibukota Kabupaten Kepulauan Sangihe yang terletak di ujung pulau Sulawesi dan merupakan kota pusat Pemerintahan, perekonomian, Pendidikan, Kesehatan Kota Budaya (Religius) dan sebagai kota Pelabuhan. Secara geografis Kota Tahuna terletak di antara 2^o 4' 13" – 4^o 44' 22" Lintang Utara dan 125^o 9' 28" – 125^o 56' 57" Bujur Timur 736,98 km² dan berpenduduk sebanyak 130.493 jiwa.

Berbagai usaha Pemerintah Kota Tahuna untuk dapat memperkenalkan Kota Tahuna terutama pada sektor bidang pariwisata & kebudayaan, industri, serta perdagangan dan jasa kepada investor lokal maupun investor asing, mulai dari penyempurnaan pelayanan perizinan investasi sampai kepada pemberian insentif atau tambahan penghasilan baik yang bersifat langsung maupun tidak langsung. Sehingga dengan adanya kebijakan baru yang dilakukan oleh Pemerintah Kabupaten Sangihe diharapkan akan dapat membuka peluang masuknya pengusaha-pengusaha dan wisatawan-wisatawan baik wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara yang bertujuan untuk berbisnis, berinvestasi serta berwisata di Kota Tahuna.

Pariwisata merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan nasional. Peranan pariwisata di Indonesia sangat dirasakan manfaatnya, karena pembangunan dalam sektor pariwisata serta sumber potensi keparawisatawan menjadi kegiatan ekonomi yang dapat di andalkan untuk memperbesar pendapatan Negara, memperluas lapangan pekerjaan dan kesempatan berusaha bagi masyarakat setempat, mendorong pembangunan daerah serta memperkenalkan alam, nilai budaya dan bangsa.

Kepariwisataan Kabupaten Kepulauan Sangihe ditunjang oleh potensi kondisi alam dan benda-benda peninggalan kebudayaan masa lalu seperti wisata budaya, wisata alam, dan wisata bahari yang dapat di kembangkan di Kepulauan Sangihe. Wisata alam meliputi wisata hutan, wisata bahari baik berupa wisata wisata pantai maupun wisata taman laut, wisata cagar alam, dan sebagainya. Adapun

¹ Mahasiswa Program Studi S1 Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

² Dosen PS S1 Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

³ Dosen PS S1 Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

wisata sejarah sebagian besar berupa benteng atau monumen peninggalan sejarah terdapat di sejumlah tempat di Kabupaten Kepulauan Sangihe.

Kabupaten Kepulauan Sangihe sebagai salah satu daerah tujuan wisata yang memiliki potensi wisata alam dan budaya yang sangat berpotensi untuk dikembangkan menjadi daya tarik bagi kunjungan wisatawan, baik wisatawan domestik maupun wisatawan asing (mancanegara). Potensi wisata yang dimiliki oleh Kabupaten Kepulauan Sangihe seperti misalnya keindahan bawa laut dengan kekayaan terumbu karangnya, pesona puing kapal perang yang tenggelam.

Sehubungan dengan hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang No. 10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan, Kabupaten Kepulauan Sangihe memiliki modal yang melimpah untuk dikembangkan sebagai destinasi wisata andalan. Begitu pula dengan peraturan yang melandasi tentang pariwisata melalui Peraturan Daerah (PERDA) Kabupaten Kepulauan Sangihe No. 04 Tahun 2014 tentang Rencana Tata ruang wilayah Kabupaten Kepulauan Sangihe khususnya pada pasal 5 : 3 huruf b yang berbunyi: Kawasan pantai meliputi kawasan pesisir pantai yang memiliki keindahan, nuansa daya tarik tertentu dan/atau keunikan panorama pantai yang tersebar diseluruh wilayah. Dalam hal ini perlu dirumuskan konsep pengembangan promosi yang tepat agar kelangsungan industry pariwisata yang masuk di Rencana Induk Pembangunan Pariwisata Daerah (RIPPARDA) di kabupaten Kepulauan Sangihe, sekiranya dimasa yang akan datang tidak hanya berorientasi pada keuntungan di bidang ekonomi, tetapi juga memperhatikan dari sisi keberlanjutannya, terutama terhadap aspek kepariwisataannya. Konsep ekowisata bahari (*marine ecotourism*) di anggap sebagai model yang tepat untuk basis pengembangan objek dan daya tarik wisata alam yang dimiliki oleh Kabupaten Kepulauan Sangihe. Hal ini didasari pada kondisi Kabupaten Kepulauan Sangihe yang kaya akan sumberdaya pariwisata alam yang berhubungan dengan sektor kelautan atau bahari.

Jumlah wisatawan yang datang ke Kota Tahuna menurut data dari Badan Pusat Statistik Kota Tahuna tahun 2013-2018, Wisatawan Mancanegara (WISMA) mengalami kenaikan 125% dengan jumlah kunjungan wisatawan 23.862 jiwa, sedangkan Wisatawan Nusantara (WISNU) mengalami kenaikan 118% dengan jumlah wisatawan 424.190 jiwa. Peningkatan kunjungan wisatawan dari tahun 2012-2018 adalah 448.052 jiwa, diprediksikan pada tahun 2022 akan mengalami kenaikan wisatawan sekitar 243 % dengan jumlah kunjungan wisatawan 878.284 jiwa.

Guna mengantisipasi kedatangan wisatawan lokal dan wisatawan asing dengan berbagai tujuan dan kepentingan yang berbeda seperti berwisata, berbisnis, menghadiri konferensi, dan sebagainya, maka Kota Tahuna memerlukan adanya fasilitas pendukung untuk tempat tinggal selama beberapa hari, yaitu Hotel Resort. Para pengunjung, khususnya dari mancanegara, membutuhkan pelayanan dan fasilitas yang lebih baik dan lengkap untuk memenuhi kebutuhan saat menginap dan terutama dapat melakukan kegiatan bisnis baik personal maupun berkelompok di dalam Hotel resort. Agar dapat mengakomodasi jumlah pengunjung yang berkunjung, khususnya di Kota Tahuna diperlukan sebuah penginapan/resort mengingat jumlah pendatang baik lokal maupun mancanegara yang datang cukup banyak. Sebuah Hotel Resort merupakan gagasan yang tepat untuk dibangun di Kota ini. Hotel Resort yang direncanakan ini akan memiliki fasilitas tambahan untuk mawadahi aktivitas bisnis dengan kapasitas besar dan jenis kegiatan yang beragam seperti meeting, seminar, *wedding party*, tempat rekreasi pantai dan lain-lain.

Dengan penerapan konsep *Metafora* diharapkan dapat mengoptimalkan desain pada bangunan yang beradaptasi dengan faktor-faktor lingkungan pada lokasi site, sehingga desain yang dirancang tidak hanya menjadi desain yang kaku dan monoton dengan kurang memperhatikan faktor-faktor lingkungan yang ada. Selain itu perancang ingin mengangkat citra Kota Tahuna sebagai kota yang memiliki banyak keberagaman budaya dan tempat wisata, dengan percangan Hotel Resort dengan penerapan konsep *Metafora* dapat menciptakan icon baru pada Kota Tahuna sebagai kota maju dan mempunyai identitas kota yang memiliki banyak keragaman budaya dan pariwisata.

Dari pandangan inilah yang mendasari ide untuk diangkat sebagai sebuah judul untuk tugas akhir perancangan Arsitektur, yaitu Penerapan Tema "*Metafota*" pada bangunan Hotel Resort sebagai ide untuk mengaplikasikan konsep kedalam perancangan desain bangunan.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya strategi promosi dan informasi serta tempat-tempat penginapan yang dapat memuaskan wisatawan untuk berlama-lama.
2. Kurangnya fasilitas dan sarana rekreasi wisata alam di kabupaten Kepulauan Sangihe.
3. Tempat potensi wisata yang banyak namun kurang dimanfaatkan dengan membangun bangunan Arsitektur *Metafora* sebagai tema acuannya.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang Resort yang aman dan nyaman dengan Tema Arsitektur Metafora sehingga para wisatawan bias belama-lama tinggal dan menikmati keindahan alam sekitarnya.
2. Bagaimana merancang Resort yang bisa memenuhi kebutuhan dan bisa menampung para wisatawan yang akan datang ?
3. Bagaimana menghadirkan sebuah objek rancangan pada lokasi alami tanpa merubah dan merusak keadaan sekitar ?

2. METODE PERANCANGAN

Strategi perancangan ditempuh dengan mengelolah data-data yang berkaitan dengan fungsi dan tema rancangan, kemudian dilakukan pengkajian tema rancangan yang berhubungan dengan estetika arsitektur, selain itu juga dilakukan pengkajian rancangan dari segi fungsi, penggunaan serta syarat-syarat dan besaran ruangnya. Kajian dari beberapa studi kasus dan studi pendukung dari objek dan tema rancangan yang dijadikan acuan dalam rancangan.

3. DESKRIPSI PERANCANGAN

A. Objek Perancangan

Hotel Resort adalah tempat rekreasi, hotel resort juga dikatakan sebagai tempat, kota, atau bangunan komersial yang dioperasikan oleh suatu perusahaan, ataupun resort juga dapat diartikan sebagai salah satu kawasan yang di dalamnya terdapat akomodasidan sarana hiburan sebagai penunjang kegiatan wisata.

Hotel Resort didefinisikan sebagai tempat yang terletak dikawasan wisata, dimana pengunjung yang menginap dapat menikmati suasana alam disekitarnya. Berdasarkan keputusan menteri kebudayaan dan pariwisata nomor KM/HK 001/MKP/02 untuk membangun suatu penginapan pada resort harus memperhatikan persyasaratan sebagai berikut :

B. Fungsi Hotel Resort

Sebagai salah satu akomodasi Hotel Resort juga mempunyai fungsi dan peranan dalam dunia pariwisata:

1. Sebagai tempat atau sarana akomodasi untuk memenuhi kebutuhan tamu sebagai tempat istirahat dan tempat tinggal sementara.
2. Sebagai tempat rekreasi, bersantai, dan liburan.
3. Sebagai tempat bertemu, bergaul bagi para pengunjung yang datang.
4. Sebagai sarana dalam perjalanan wisata.
5. Ikut dalam pengembangan wisata setempat.

C. Prospek dan Fisibilitas

) Prospek

1. Dapat mengakomodasi pengunjung yang datang dari dalam maupun luar negeri dengan tujuan wisata.
2. Memperkenalkan pada dunia potensi alam dan budaya di Kabupaten Kepulauan Sangihe.
3. Menjadi salah satu sumber pemasukan bagi pemerintah daerah dan masyarakat Kabupaten Kepulauan Sangihe.
4. Menjadi tempat untuk menikmati keindahan alam setempat serta pulau-pulau lainnya yang ada disekitarnya dengan menyediakan paket perjalanan wisata.

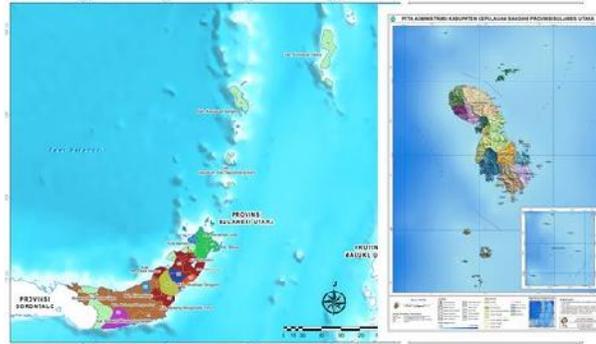
) Fisibilitas

1. Ditinjau dari aspek fisibilitas, perencanaan perancangan Hotel Resort di Kabupaten Kepulauan Sangihe memiliki tingkat fisibilitas yang besar, jika dilihat dari potensi wilayah yang ada, Kabupaten Kepulauan Sangihe memiliki nilai jual yang sangat tinggi dalam hal potensi alamnya.
2. Perancangan Hotel Resort di Kabupaten Kepulauan Sangihe ini diharapkan mampu menambah kunjungan wisatawan baik dari dalam negri maupun mancanegara dan tentu akan mengangkat citra Kabupaten Kepulauan Sangihe sebagai tujuan wisata di Indonesia.
3. Sarana transportasi mengenang peranan yang sangat strategis dalam memperlancar sektor perekonomian dengan tjuan untuk mewujudkan lalulintas angkutan jalan yang selamat, aman, cepat, lancer, tertib, teratur, nyaman dan efisien serta mampu untuk memadukan transportasi

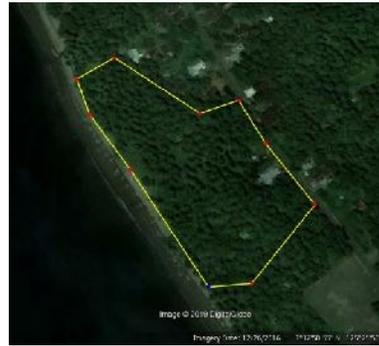
lainnya, menjangkau seluruh pelosok daratan guna menunjang pemerataan dan stabilitas sebagai pendorong, penggerak dan penunjang pembangunan nasional.

D. Lokasi dan Tapak

Secara makro Hotel Resort terletak di kecamatan Tahuna Barat Kabupaten Kepulauan Sangihe.



Gambar 3.1. Peta Lokasi Makro:Peta Prov. SULUT, Peta Kabupaten Kepulauan Sangihe,
(Sumber : Google image,W)



Gambar 3.2 Peta Lokasi Site Calon Perancangan Hotel Resort di Tahuna
(Sumber : Google Earth)

| | |
|---------------------------|--|
|) Total Luas Site | = 28.000 m² / 2,8 Ha |
|) BCR | = 40% |
|) FAR | = 200% |
|) Sepadan Pantai | = 15 m x Panjang tepi pantai = 15 m x 253 m = 3.795 m² |
|) Sepadan Jalan | = ½ lebar jalan + 1 = 5 + 1 = 6 m = 6 x panjang jalan = 792 m² |
|) Luas Lantai Dasar (LLD) | = BCR x Luas Site = 40% x 28.000 m ² = 11.200 m² |
|) Luas Site Efektif (LSE) | = TLS – Sepadan Pantai – Sepadan Jalan = 28.000 m ² – 3.795 m ² – 792 m ² = 23.413 m² |
|) Total Luas Lantai (TLL) | = FAR x TLSE = 200% x 23.413 m ² |

-) Total Jumlah Lantai = 46.826 m²
= TLL / LLD
= 46.826 m² / 11.200 m²
= 4 lantai
-) Ruang Terbuka Hijau = 60% x 28.000 m²
= 16.800 m²

4. TEMA PERANCANGAN

A. Asosiasi Logis Tema dan Kasus Perancangan

Tema sangat membantu mengarahkan kita dalam proses perancangan. Untuk itu, perlu ditentukan tema yang memiliki hubungan erat atau ketertarikan dengan objek perencanaan. Tema dianggap sebagai titik berangkat yang selalu hadir dalam setiap perwujudan ide – ide desain arsitektural dari perancang. Oleh karena itu, setiap perancangan lain dengan pemberian tema akan memberikan suatu identitas yang unik bila dibandingkan dengan rancangan – rancangan lainnya.

B. Kajian tema Secara Teoritis

Metafora merupakan bagian dari gaya bahasa yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu melalui persamaan dan perbandingan.

Metafora berasal dari bahasa latin yaitu “Methapherein” yang terdiri dari dua buah kata yaitu “metha” yang berarti : setelah, melewati dan “pherein” yang berarti membawa. Secara etimologis diartikan sebagai pemakaian kata – kata bukan perbandingan. Pada awal tahun 1970-an muncul ide untuk mengkaitkan arsitektur dengan bahasa, menurut **Charles Jenks** dalam bukunya “*The language of post Modern*” dimana Arsitektur dikaitkan dengan gaya bahasa, antara lain dengan cara metafora. Pengertian **Metafora dalam Arsitektur** adalah kiasan atau ungkapan bentuk, diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya.

Metafora mengidentifikasikan hubungan antara benda dimana hubungan tersebut lebih bersifat abstrak dari pada nyata serta mengidentifikasikan pola hubungan sejajar. Dengan metafora seorang perancang dapat berkreasi dan bermain –main dengan imajinasinya untuk diwujudkan dalam bentuk karya arsitektur.

Metafora dapat mendorong arsitek untuk memeriksa sekumpulan peranyaan yang muncul dari tema rancangan dan seiring dengan timbulnya interpretasi baru. Karya-karya arsitektur dari arsitek terkenal yang menggunakan metoda rancang metafora, hasil karyannya cenderung mempunyai langgam Postmodern.

Metafora atau kiasan pada dasarnya mirip dengan konsep analogi dalam aritektur, yaitu menghubungkan diantara benda-benda. Tetapi hubungan ini lebih bersifat abstrak ketimbang nyata yang biasanya terdapat dalam metode analogi dengan “bagikan” atau “seperti” untuk mengungkapkan suatu hubungan sejajar.

5. ANALISA PERANCANGAN

A. Pelaku Kegiatan dan Aktifitas Pemakai

Berikut tabel jenis pengguna dalam Pusat Kebugaran Atlit di Manado

| No | Kelompok Kegiatan | Uraian Kegiatan |
|----|-------------------|--|
| 1 | Utama |) Kegiatan menginap) Kegiatan wisata |
| 2 | Tambahan |) Makan dan minum) Pergudangan) Pemeliharaan dan infestasi) Bilas dan berganti pakaian |
| 3 | Pelayanan |) Mengabsensi kedatangan/kepulangan pengelola) Menerima kedatangan pengunjung) Pertolongan pertama pada kecelakaan |
| 4 | Pengelolaan |) Kegiatan administrasi) Kegiatan pengawasan) Kegiatan operasional |

| | | |
|---|-------------------|--|
| | |) Kegiatan keamanan |
| 5 | Teknisi |) Kegiatan pengawasan) Kegiatan pemeliharaan) Kegiatan perawatan dan kebersihan |
| 6 | Kelompok kegiatan |) Kegiatan plumbing dan sanitasi kegiatan ruangan terbuka (<i>out door</i>)) Kegiatan diruangan tertutup (<i>indoor</i>) |

Tabel 5.1 Kelompok Kegiatan Fasilitas Hotel Resort
Sumber : Analisis Pribadi

B. Besaran Ruang

Berikut ini adalah hasil total kapasitas ruang pada Pusat Kebugaran Atlit Manado :

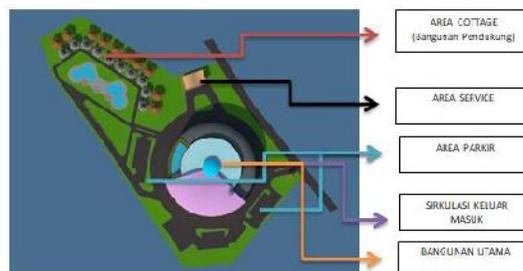
| Kelompok Ruang | Besaran m ² |
|--------------------------|-----------------------------|
| Zona penerima | 395m ² |
| Zona pengelola | 425m ² |
| Zona Servis | 855 |
| Zona Pelengkap | 603m ² |
| Zona Privat | 14689 m ² |
| Total Indoor | 11.200 m² |
| Total Outdoor | 12.213m² |
| Total Keseluruhan | 23.413 m² |

Tabel 5.2 Rekapitulasi Total Besaran Ruang
Sumber : Analisis Pribadi

6. KONSEP PERANCANGAN

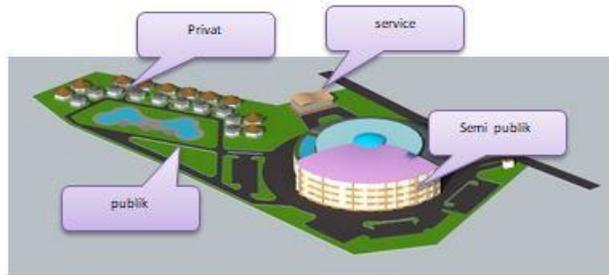
A. Sirkulasi dan Entrance

Pada entrance dibuat dua jalur masuk untuk pengunjung utama dan loading dock, selain berfungsi sebagai service bisa juga sebagai jalan masuk pengunjung luar yang tidak akan melakukan akses ke bangunan utama. Sedangkan entrance untuk pejalan kaki langsung menuju ke Gedung, berada di tengah bangunan utama.



Gambar 6.1 Tanggapan Sirkulasi dan Entrance
(Sumber: Analisa Pribadi)

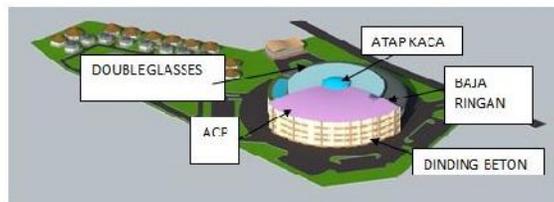
B. Konsep Zoning



Gambar 6.2 konsep zoning
(Sumber: Analisa Pribadi)

C. Konsep Selubung Bangunan

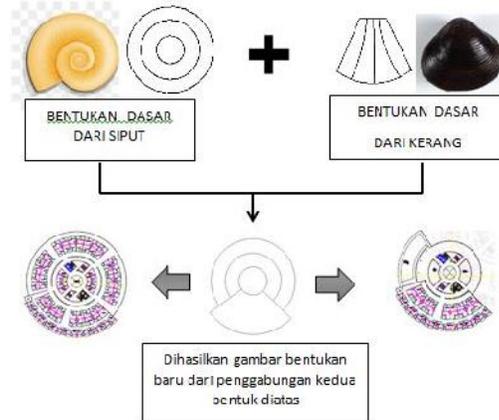
Menggunakan material ramah lingkungan dengan teknologi tinggi mampu mengurangi dampak polusi udara yang ditimbulkan kendaraan bermotor.



Gambar 6.3 Konsep selubung bangunan
(Sumber : Data pribadi)

D. konsep Gubahan Massa

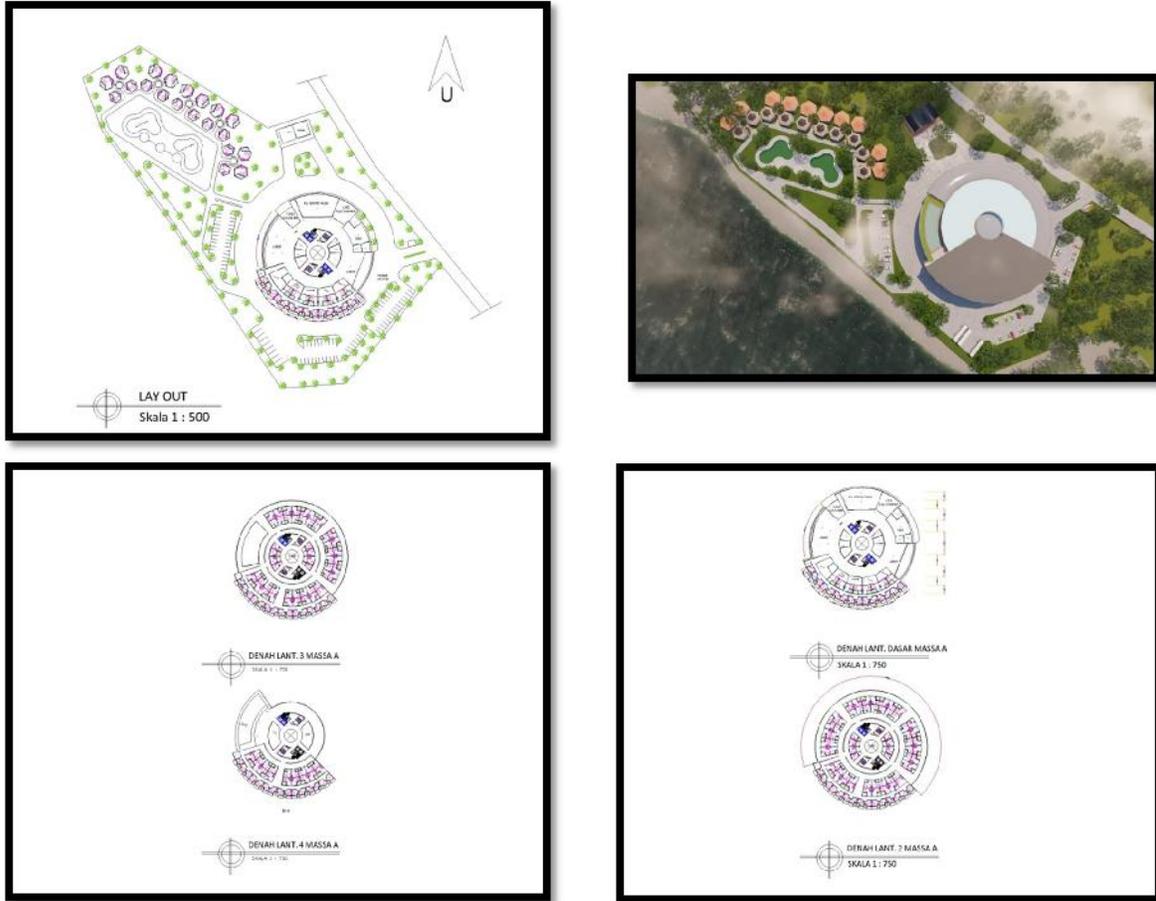
Pada perancangan Hotel Resort di Tahuna Kabupaten Kepulauan Sangihe ini menggunakan tema Arsitektur Metafora yang berdasarkan pada bentuk dari alam dan makhluk hidup. Oleh karena itu, konfigurasi massa bangunan yang direncanakan akan mempergunakan pendekatan bentuk dari rumah siput dan kerang



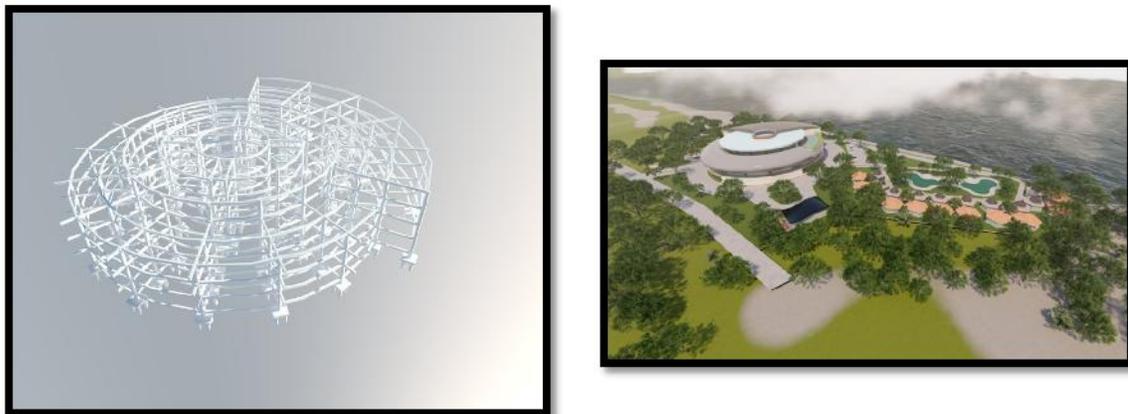
Gambar 6.4 Konsep gubahan massa
(Sumber : Data pribadi)

7. HASIL PERANCANGAN

Berikut adalah finalisasi desain dari hasil perancangan pada Pusat Kebugaran Atlit di Manado :



Gambar 7.1 SitePlan, Lay Out dan Denah
(Sumber: Penulis 2018)



Gambar 7.2, Eksterior, Isometri
(Sumber: Penulis 2018)

8. PENUTUP

A. Kesimpulan

Hotel Resort di Tahuna Kabupaten Kepulauan Sangihe adalah “Bangunan hotel yang menyediakan jasa pelayanan, penginapan, makan, minum, serta jasa lainnya juga sebagai tempat yang menyediakan sarana rekreasi sehingga dapat menarik minat para turis asing maupun lokal. Hotel Resort ini akan memberikan nilai keistimewaannya sehingga berbeda dengan hotel resort pada umumnya. Hotel Resort ini akan menyediakan fasilitas diving, snorkeling, bananaboat, untuk para pengunjung yang menginap. Dengan keunikan dari Hotel Resort tersebut, diharapkan bias menjadi objek desain yang baru.

Melalui Tema “ Arsitektur Metafora “ diharapkan bangunan akan membentuk suatukarya arsitektural yang nantinya membedakan hotel ini dengan hotel lain.

B. Saran

Dalam penyelesaian laporan dan desain tugas akhir ini, penulis menyadari banyaknya kekurangan dalam pengambilan dang pengolahan data bahkan dalam proses analisa serta penyusunan konsep, namun besar harapan penulis kiranya laporan tugas akhir ini dapat diterima sebagai penerapan ilmu dari penulis setelah melalui proses perkuliahan di Fakultas Teknik Jurusan Arsitektur Universitas Sam Ratulangi Manado serta dijadikan acuan / bahan literature dalam proses belajar / studi yang berkaitan dengan arsitektur, disamping itu tidak menutup kemungkinan hasil desain perancangan Hotel Resort di Tahuna ini akan menjadi real project.

Daftar Pustaka

- J Charles Jenks, *The Language of Post Modern*, Rizzoli, 1987
- J Ching, D.K. Francis *from, space, and Order* 1996
- J Yoety, Oka A. *Hotel Marketing* 1995
- J Panero, *Dimensi manusia dan ruang interior* 1979
- J Ir. Emdar Sugiarto, B.A dan Sri Sulatringrum. B.A. *Pengantar Akomodasi dan Restoran*. 2001
- J Chig, F.D.K 2000, *Arsitektur Bentuk Ruang dan Tatanan*. Erlangga Jakarta
- J Panero, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior* 1979
- J Hidyat, N. 2005, *Perlindungan dan Pengamanan Daerah Pantai Terhadap Kerusakan Daerah Pantai (Garis Pantai)*. Prosiding Seminar Nasional Teknik Sipil I-2005, Surabaya, pp. E-14-E-22.
- J Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata No. KM 3/HK 001/MKP 02 Tentang Penggolongan Kelas Hotel
- J PERATURAN MENTRI PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF REPUBLIC INDONESIA NOMOR PM.106/PW.006/2011 TENTANG SYSTEM MANAJEMEN PENGAMANAN HOTEL
- J PERATURAN PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA NOMOR 50 TAHUN 2011 TENTANG RENCANA INDUK PEMBANGUNAN (KEPARIWISATAAN NASIONAL TAHUN 2010 – 2015)
- J Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kepulauan Sangihe
- J BPS Kabupaten Kepulauan Sangihe
- J BAPPEDA Kabupaten Kepulauan Sangihe
- J <http://jurnal-sdm.com/2009/07/pengantar-perhotelan-definisi-resort.html>
- J <http://23tourism.blogspot.com/2015/01/definisi-pariwisata.html>
- J <http://www.traveluxion.web/pengertian-pariwisata.html>
- J <http://serabinfo.blogspot.com/2014/02/sejarah-singkat-resort-indonesia.html>