

GLAMPING RESORT di DANAU TONDANO

Back To Nature

Brinda H. Wuntu¹, Judy O. Waani², Esli D. Takumansang³

¹Mahasiswa Prodi S1 Arsitektur Unsrat, ^{2,3} Dosen PS S1 Arsitektur Unsrat

E-mail : brindahw@gmail.com

Abstrak

Perancangan objek Glamping Resort di Danau Tondano dilatarbelakangi oleh perkembangan potensi pariwisata lokal yang belum diimbangi dengan penyediaan akomodasi ramah lingkungan. Melalui pendekatan tematik Back To Nature, sehingga dapat menciptakan objek wisata yang mampu mewadahi kebutuhan wisatawan, dengan menerapkan prinsip Back To Nature melalui penggunaan material alami, serta memperhatikan pemilihan lokasi dan karakteristik tapak secara kontekstual. Metode perancangan yang digunakan adalah Image-Present-Test, yang menekankan eksplorasi visual dan pengujian ide secara bertahap. Proses desain didukung oleh studi literatur, kajian preseden, pendekatan pengguna, dan analisis tapak di sekitar Danau Tondano. Hasil rancangan difokuskan pada integrasi desain dengan landscape sekitar, kenyamanan pengguna, serta mendukung pengembangan pariwisata berbasis berkelanjutan.

Kata Kunci : *Glamping Resort, Back To Nature, Danau Tondano*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan arsitektur serta sektor pariwisata di Indonesia tidak hanya menampilkan pesona alam dan kekayaan budaya yang dimiliki, tetapi juga merepresentasikan perjalanan sejarah, nilai-nilai kearifan lokal, serta keragaman etnis yang memperkaya identitas negara. Pembangunan wilayah pariwisata senantiasa mengedepankan prinsip pembangunan yang berkelanjutan. Berdasarkan perkembangan jumlah kunjungan wisatawan dari data Badan Statistik Kabupaten Minahasa (2021-2023), terdapat 479.359 wisatawan domestik dan 37.438 wisatawan mancanegara berkunjung ke Kabupaten Minahasa pada tahun 2023. Tetapi, angka untuk tahun 2022 cukup mengesankan, yakni terdapat sekitar 379.718 wisatawan datang ke Minahasa. Hal tersebut akan terus menjadi faktor utama munculnya objek-objek wisata yang dapat memberikan keuntungan bagi para pelaku wisatawan dan meningkatnya pendapatan daerah Provinsi Sulawesi Utara, khususnya kota Tondano.

Berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Minahasa Nomor 1 tahun 2014 tentang RTRW Kabupaten Minahasa tahun 2014-2034, mengenai kebijakan penataan ruang di wilayah Kabupaten Minahasa dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pengelolaan dalam penataan ruang dan pemanfaatan ruang secara terarah dan berkelanjutan, termasuk didalamnya merupakan upaya peningkatan pengelolaan sektor pertanian dan pariwisata sebagai pendorong utama pertumbuhan ekonomi daerah, dengan penekanan pada pengembangan pariwisata yang berfokus pada potensi alam khususnya wisata danau, serta pelestarian dan pemanfaatan warisan budaya dan sejarah sebagai daya tarik.

Adanya Glamping Resort di Danau Tondano dengan tema *back to nature* bertujuan untuk meningkatkan popularitas Danau Tondano sebagai destinasi wisata dengan potensi besar dan peluang promosi yang baik.

Tujuan

1. Merancang objek dengan material alam yang merupakan prinsip-prinsip dasar penggunaan tema *Back To Nature*
2. Merancang objek *Glamping Resort di Danau Tondano* yang mampu memberikan fungsi dengan mewadahi pengunjung wisatawan
3. Memilih lokasi yang tepat dan bagaimana cara untuk melakukan kajian karakteristik lokasi di Tondano

Rumusan Masalah

1. Bagaimana strategi untuk merancang objek *Glamping Resort di Danau Tondano* yang mampu memberikan fungsinya serta fasilitas yang dapat diwadahi dan dapat menarik pengunjung atau wisatawan?
2. Dimana lokasi yang tepat dan strategis dan bagaimana cara untuk melakukan kajian karakteristik lokasi di area Danau Tondano ?
3. Bagaimana menerapkan pendekatan *Back To Nature* pada rancangan *Glamping Redort di Danau Tondano* ?

METODE PERANCANGAN

Pendekatan Perancangan

Dalam perancangan, digunakan tiga pendekatan utaman yang meliputi aspek tipologis, pendekatan lokasional dan pendekatan tematik yang menjadi sebagai dasar pertimbangan desain.

a) Pendekatan Tipologis

Pendekatan ini dibedakan menjadi dua proses kegiatan ini meliputi dua fase, yaitu tahap menidentifikasi tipologi objek serta tahap pengolahan tipologi objek. Pendekatan ini dilakukan melalui proses pengumpulan data, analisis, serta studi literatur ataupun studi preseden terhadap objek *Glamping Resort di Danau Tondano*. Pendekatan ini berfokus pada pengelompokan desain ke dalam kategori tertentu berdasarkan fungsi, bentuk, atau karakteristik lainnya.

b) Pendekatan Lokasional

Pendekatan ini mencakup pemilihan lokasi serta tapak yang sesuai dengan Peraturan RTRW Kabupaten Minahasa, serta menganalisis tapak dan lingkungan. Pendekatan ini adalah untuk mengolah tapak disesuaikan dengan tata letak bangunan berdasarkan analisis tapak yang akan dibuat.

c) Pendekatan Tematik

Metode dimana mengacu pada pendekatan tema yang digunakan yaitu *Back To Nature*. Dengan menggunakan pendekatan prinsip-prinsip dari Frank Lloyd Wright yang memiliki beberapa prinsip dasar yakni *building as nature*, *coninuous present*, *form follow flow*, *of the people*, *of the hill*, *of the material*, *youthful and unexpected*, dan *living music*. Pemilihan tema *back to nature* menjadi fondasi utama dalam perancangan *glamping resort di danau Tondano* ini.

Proses Perancangan

Dalam proses desain secara argumentatif, penulis akan menggunakan alternatif mekanisme *image-present-test* yang dikemukakan oleh John Zeisel. Pendekatan desain yang bersifat argumentatif ini melihat proses perancangan sebagai suatu kegiatan spiral yang berlangsung secara berulang, yang mengarah pada penyempurnaan bertahap. Perancangan dipahami sebagai upaya pemecahan masalah yang kompleks secara menerus melalui revisi dan pengembangan berulang-ulang terhadap konsep yang didapatkan (*image-present-tes*). Pada akhirnya, adanya keterbatasan waktu serta beberapa parameter lainnya akan menjadi faktor penentu dalam memutuskan *final output* yang dianggap sangat optimal.

KAJIAN OBJEK RANCANGAN

Deskripsi Objek Rancangan

Glamping merupakan kegiatan berkemah yang lebih luas praktis karena dilengkapi dengan fasilitas mewah. *Glamping* adalah perpaduan dari *glamour* dan *camping*, yang mengacu pada gaya berkemah dengan berbagai fasilitas mewah dan layanan. *Glamping Resort* muncul sebagai sumber daya wisata yang berlokasi di sekitar alam dengan menggabungkan resort yang merupakan sumber daya wisata dan *glamping*. *Glamping Resort* menawarkan akomodasi pada wisatawan yang ingin menikmati keindahan alam dengan bentuk seperti rumah pohon dan mobil van.

Karakteristik desain *glamping resort* merupakan faktor utama dalam perancangan, sebelum menentukan jenis akomodasi yang digunakan. Hal ini bertujuan untuk menarik pengunjung dan memenuhi kebutuhan pengguna. Karakteristik *glamping* yang menarik adalah memiliki potensi alam dan pemandangan yang bagus, memiliki desain akomodasi dan arsitektur interior yang unik dan

menarik, menyediakan fasilitas pendukung yang memadai dengan pelayanan yang baik, memiliki akses yang mudah. Berikut merupakan karakteristik tipologi bentuk dari Glamping :

Tabel 1. Strategi Implementasi Tema Rancangan

No.	Typologi	Bentuk/Struktur	Karakteristik	Kelebihan	Kesesuaian Lokasi
1	Tenda Safari	Persegi/Panjang, atap miring	Rangka kayu/baja ringan, ditutup kain kanvas	Ringan, mudah dibongkar-pasang, alami	Dataran terbuka, tepi danau
2	Geodesic Dome	Setengah bola/kubah	Rangka segitiga geodesik, penutup membran/transparan	Kuat terhadap angin, modern, estetis	Area berangin, spot panorama
3	A-Frame Cabin	Segitiga (huruf A)	Struktur simpel, atap menyatu ke tanah	Estetik, cocok untuk cuaca dingin, mudah dibangun	Lahan miring, area berhutan
4	Yurt	Lingkar, atap kubah	Berbasis tenda tradisional Mongolia, ruang terbuka	Nyaman untuk kelompok, mudah dirakit	Padang rumput, area datar luas
5	Modular Cabin / Pod	Kotak, persegi panjang, atau organik	Terbuat dari kayu atau bahan prefab	Privasi tinggi, modern, bisa permanen	Area semi-permanen, glamping kelas menengah
6	Treehouse	Bebas (tergantung pohon)	Terangkat di atas tanah, menyatu dengan pepohonan	View menarik, pengalaman unik	Hutan, lereng dengan pepohonan lebat
7	Bubble Tent	Bola/transparan	Bahan PVC transparan, tekanan udara	Visual terbuka 360°, cocok untuk lihat langit	Lokasi dengan view langit bersih dan aman
8	Vernakular Lokal	Menyesuaikan rumah adat	Mengadopsi bentuk arsitektur lokal seperti rumah panggung atau lumbung	Adaptif terhadap iklim dan budaya, identitas kuat	Konteks budaya lokal, edukasi wisata

Sumber : Analisis Penulis

Prospek dan Fisibilitas Proyek

• Prospek Proyek

Kabupaten Minahasa memiliki potensi wisata yang luas dan keindahan alam yang sangat indah. Potensi yang ada tersebut dapat dimanfaatkan bagi masyarakat untuk meningkatkan taraf perekonomian daerah setempat. Pada saat ini pemerintah yang ada di Kabupaten Minahasa sementara mengembangkan sektor pariwisata, terlebih khusus wisata Danau Tondano, yang dimana merupakan sektor pariwisata yang berpotensi tinggi dengan prospek pengembangan yang menjanjikan, bertujuan saling mendukung dan memperkaya pengalaman wisatawan. Danau ini memiliki peran penting dalam ekosistem lokal serta menjadi sumber daya mata pencaharian bagi penduduk setempat. Dengan menghadirkan fasilitas hunian dan fasilitas rekreasi seperti : hunian glamping, hot spring area, swimming pool, campfire area, kids playground, outdoor gym area. Dari segi area penunjang dalam objek yaitu : Disisi lain Danau Tondano serta merepresentasikan warisan budaya yang berharga bagi masyarakat

Maka proyek Glamping Resort di Danau Tondano sangat luas, dengan mengusung tema *back to nature* yang sangat baik dalam pengembangan resort dengan potensial yang dimiliki, mulai dari lokasi hingga dengan keindahan alam, pemandangan danau Tondano, serta udara sejuk di tapak.

• Fisibilitas Proyek

Dilihat dari aspek Fisibilitas lokasi yang ada di Danau Tondano yang merupakan lokasi yang strategis ditepi danau Tondano yang memiliki keberadaan kontur dan pemandangan yang mendukung untuk pembangunan resort alami seperti pegunungan ataupun danau itu sendiri, dimana destinasi wisata alam yang terus berkembang di Sulawesi Utara, maka dari segi potensi pasar sangat layak dengan strategi pemasaran digital dan kolaborasi dengan travel platform akan lebih mendukung. Selain itu, kelengkapan sarana dan prasarana infrastruktur mulai dari akses jalan

sirkulasi yang baik, serta infrastruktur dasar seperti listrik, air, dan jaringan internet. Pembangunan Glamping Resort di Danau Tondano ini memiliki tujuan untuk membuka potensi dan kemajuan pada kota ini. Proyek Glamping Resort di Danau Tondano layak secara pasar, teknis, dan sosial, serta berpotensi secara finansial dengan berkomitmen pada keberlanjutan lingkungan.

Kajian Tema Rancangan Secara Teoritis

Arsitektur “Back to Nature” merupakan arsitektur yang berusaha menghubungkan alam dan lingkungan. Arsitektur “Back to Nature” adalah arsitektur yang berdasarkan perkembangan dan pertumbuhan alam. Frank Lloyd Wright adalah salah satu arsitek yang mengintegrasikan alam dalam karyanya, seperti rumah Fallingwater di Pennsylvania. Pemilihan tema “Back to Nature” menjadi dasar pokok dalam perancangan Glamping Resort. Dengan penerapan Prinsip prinsip “Back to Nature” sehingga dapat menerapkan suasana alami dan menghadirkan pengalaman kembali ke alam. Maka untuk penerapan pada perancangan menggunakan prinsip-prinsip perancangan dari Frank Lloyd Wright yakni:

- The Earth Line / Horizontalisme, desain bangunan disesuaikan dengan keadaan kontur dan karakter tapak.
- Material konstruksi, dipilih dari sumber daya alam dan bahan lokal.
- Respon Terhadap Site, bangunan dirancang dengan minim intervensi terhadap kondisi lahan asli. Tapak dipertahankan sebisa mungkin agar tidak merusak ekosistem, dan mempertimbangkan keterkaitannya dengan lingkungan.
- The Destruction of Box, yaitu ruang luar dan ruang dalam dirancang dengan keterhubungan yang kuat, dan menyatu dengan alam.
- Human Scale, ukuran standar tubuh manusia menjadi penentu untuk dimensi ruang demi kenyamanan serta fungsi ruang yang optimal.

Objek dengan tema “Back to Nature” bertujuan untuk meningkatkan popularitas danau Tondano sebagai destinasi wisata karena berpotensi menjadi wadah atau sarana promosi yang baik. Glamping resort ini bukan hanya sebagai tempat akomodasi, namun juga sebagai destinasi wisata baru di area Danau Tondano yang bertema “Back to Nature” untuk menciptakan suasana alami yang memikat dan memberikan pengalaman kembali ke alam.

Lokasi dan Tapak

Pemilihan lokasi serta perancangan tapak mengacu pada proses identifikasi, evaluasi, dan pemilihan lokasi untuk objek perancangan yang akan dibangun karena lokasi perancangan tersebut belum ditentukan. Proses ini dilakukan dalam dua tahap, yaitu melalui pemilihan lokasi dan pemilihan tapak. Dalam pemilihan tapak ini mengacu pada RTRW Kabupaten Minahasa Tahun 2014 – 2034 dan dilihat dari beberapa pertimbangan, seperti aksesibilitas lokasi dan sarana pra-sarana penunjang.

Lokasi perancangan mengambail kawasan yang strategis pariwisata pada kawasan perkotaan Tondano, di JL. Raya Tondano – Remboken, Peleloan, Tondano Selatan, Kabupaten Minahasa.

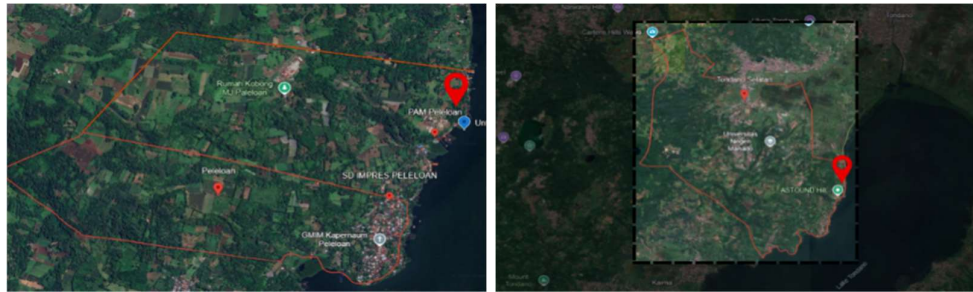


Peta Provinsi Sulawesi Utara

Peta Kabupaten Minahasa

Gambar 1. Lokasi Makro Tapak

Sumber : Google Earth

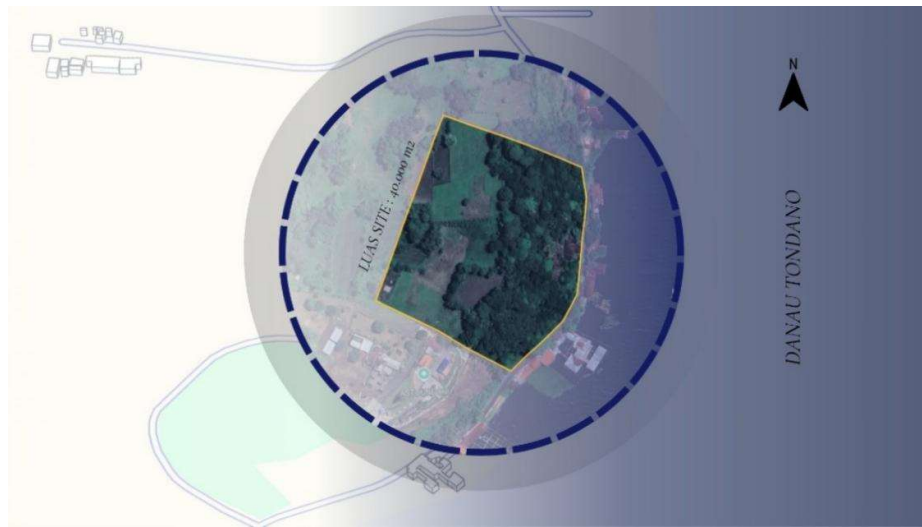


Peta Kecamatan Tondano Selatan

Peta Kelurahan Peleloan

Gambar 2. Lokasi Mikro Tapak

Sumber : Google Earth



Gambar 3. Lokasi Tapak Terpilih

Sumber : Google Earth, diunduh pada November 2024

Analisa Tapak

Berdasarkan kajian dari beberapa ketentuan dari peraturan RTRW Kabupaten Minahasa menyangkut perancangan tata tapak (Pasal 16 bagian 2.i), berikut aturan Tata Bangunan Kabupaten Minahasa untuk bangunan zona pariwisata :

KDB	: 40 – 40 %
KLB	: 1,2 sampai 0,4 %
KDH	: Paling Rendah 30%
GSB	: 1/2 Lebar Jalan + 1
RTNH	: 40 %

Maka untuk pengimplementasian pada tapak didapatkan hasil :

KDB (Koefisien Dasar Bangunan)	: Luas Lahan x KDB
	: 40.000 m ² x 40%
	: 16.000 m ²
KLB (Koefisien Lantai Bangunan)	: Luas Lahan x KLB / KDB
	: 40.000 m ² x 0,4 % / 16.000 m ²
	: 1 lt
KDH (Koefisien Dasar Hijau)	: Luas Lahan x KDH
	: 40.000 m ² x 40%
	: 16.000 m ²

$$\begin{aligned}
 \text{RTNH (Tuang Terbuka Non Hijau)} &: \text{Luas Lahan} \times \text{RTNH} \\
 &: 40.000 \text{ m}^2 \times 20\% \\
 &: 8.000 \text{ m}^2 \\
 \text{Garis Sempadan Jalan} &: \frac{1}{2} \times \text{Lebar Jalan} + 1 \\
 &: \frac{1}{2} \times 7 + 1 \\
 &: 4,5 \text{ m}
 \end{aligned}$$

KONSEP RANCANGAN

Strategi Implementasi Tema Rancangan

Tabel 2. Strategi Implementasi Tema Rancangan

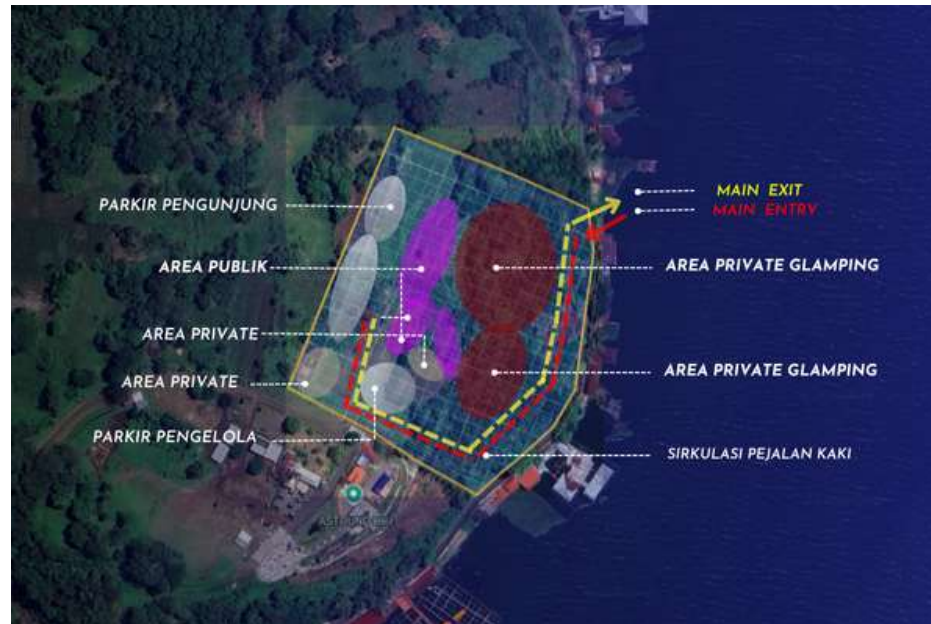
Prinsip – Prinsip Tematik	Aspek – Aspek Rancangan			
	Tapak	Bentuk dan Massa Bangunan	Sistem Struktur dan Material	Aspek Lingkungan
<i>Building as nature</i> (bersifat alami, alam menjadi pokok dan inspirasi)	Mengimplementasikan bentuk penataan perletakkan bangunan massa dari alam yaitu dengan penggunaan bentuk dari <i>air berputar</i>	Bentuk lingkaran yang mencerminkan keselarasan dengan lingkungan	Struktur dan grid shell bambu	
<i>Of the hill</i> (objek akan menunjukkan keunikan yang mencolok di lokasi)	Bangunan mengikuti bentuk dari kontur, khususnya area glamping	Bentuk atap berbentuk miring menyesuaikan dengan keberadaan kontur.	Penggunaan pondasi cakar ayam yang cocok untuk lahan yang berkontur, mampu menyalurkan beban ke tanah yang lebih stabil	Efisiensi energi, dan pengelolaan sumber daya seperti air hujan, serta limbah
<i>Of the material</i> (melibatkan penggunaan material alami)	Implementasi material batu alam sebagai <i>landmark</i> , serta kayu untuk penataan area taman sebagai tempat duduk		Massa bangunan menggunakan bambu, kayu, serta dinding kaca untuk menciptakan bangunan berkelanjutan	Dengan material alami maka dampak besar dalam site seperti keberlanjutan, efisiensi energi, dan memungkinkan bangunan menyatu dengan alam sekitar.
Continuous Present	Objek rancangan mencakup pemilihan material ramah lingkungan, yang dapat beradaptasi dengan perubahan iklim & kebutuhan pengguna. Pendekatan ini menciptakan hubungan yang berkelanjutan dengan alam seiring dengan berjalannya waktu.			

Sumber : Analisis Penulis

Konsep Tata Tapak

Rencana zonasi pemanfaatan lahan merujuk pada rencana bangunan dalam wujud blok pemanfaatan lahan yang dilakukan dengan mengklasifikasikan beberapa kelompok ruang untuk memudahkan dalam pengelolaan dan alokasi tapak yang ada dengan terencana, seperti antara lain:

- Ruang tertutup atau area publik didalamnya termasuk ruang kegiatan penerima, area penunjang, dan function room.
- Ruang tertutup atau area private didalamnya termasuk ruang pengelola dan ruang MEP & service.
- Ruang tertutup atau area semi private didalamnya termasuk area glamping yang memiliki tiga type glamping.
- Ruang Terbuka yang termasuk didalamnya yaitu area parkir pengunjung dan area parkir pengelola.



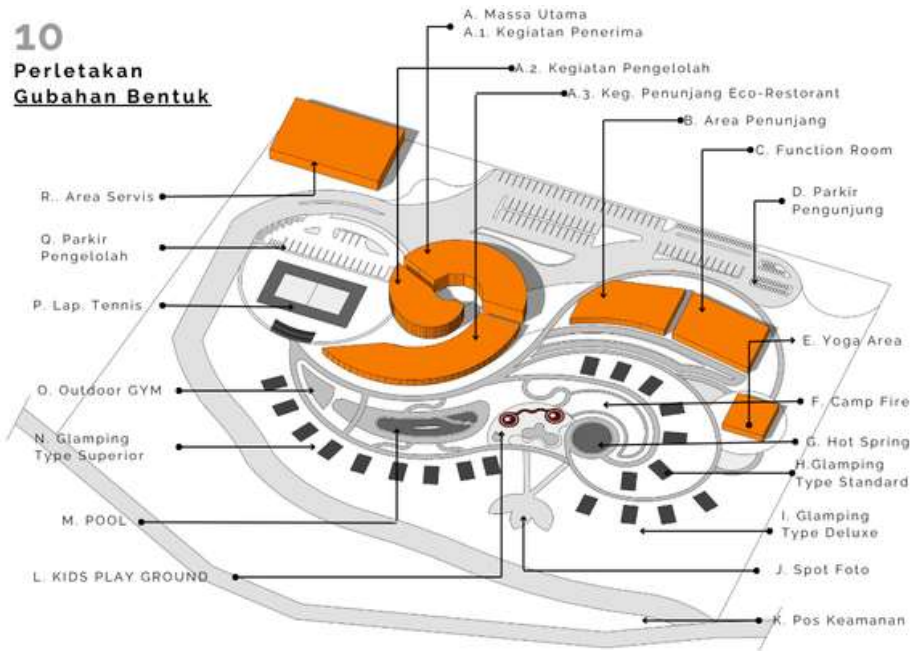
Gambar 4. Rencana Zonasi Pemanfaatan Tapak
Sumber : Anilisa Penulis

Gubahan Massa Bangunan

Analisa gubahan bentuk dan ruang didasarkan dari objek yang dirancang dan dapat menggambarkan kegiatan yang berhubungan dengan objek tersebut. Bentuk awal geometri dari massa bangunan berasal dari bentuk lingkaran, yang kemudian di potong pada bagian tengah lingkaran untuk dijadikan ruang terbuka hijau, dan dipotong menjadi beberapa bagian yang didalamnya terbagi atas massa bangunan kegiatan penerima, kegiatan pengelola, eco-restaurant, function room, dan ruang penunjang. Untuk bentuk massa dari area servis memiliki geometri dasar dari persegi.



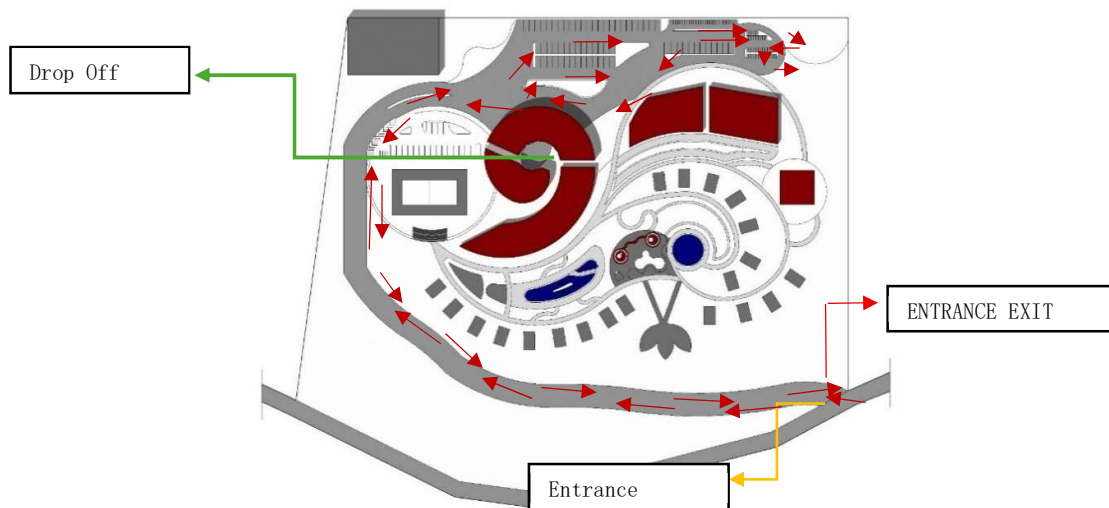
Gambar 5. Konfigurasi Geometri Gubahan Massa Bangunan
Sumber : Analisis Penulis



Gambar 6. Perletakkan Massa Bangunan Pada Tapak
Sumber : Analisis Penulis

Sirkulasi dan Aksesibilitas Tapak

Jalur pergerakan atau sirkulasi dalam tapak dibagi atas dua akses sirkulasi, yaitu akses bagi kendaraan dan akses bagi pejalan kaki. Sirkulasi Kendaraan hanya sampai pada area parkir, untuk sirkulasi ke dalam glamping resort hanya akses pejalan kaki atau pengunjung akan di jemput dengan fasilitas resort yaitu buggy car atau mobil.



Gambar 7. Rencana Sistem dan Jalur Pergerakan di Dalam Tapak
Sumber : Analisis Penulis

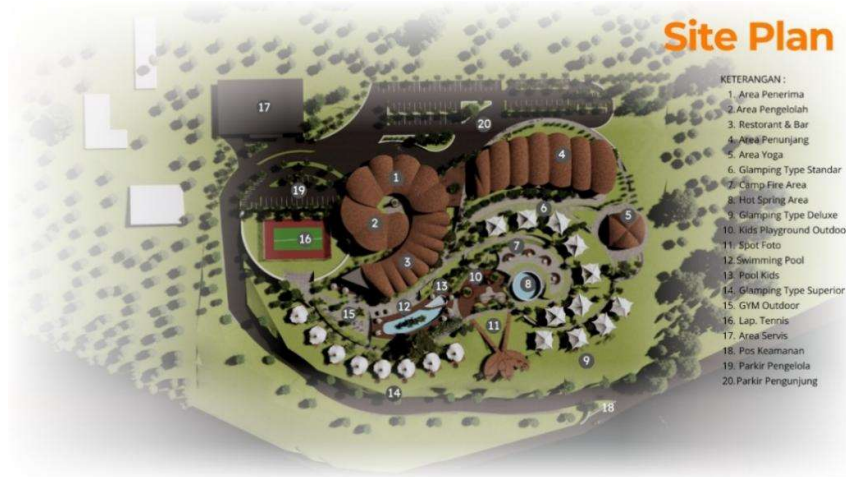
Tanggapan rancangan :

- Penempatan pintu masuk utama dan pintu keluar site berada di depan site yang merupakan satu-satunya bagian site yang menghadap jalan yang menjadi akses utama bagi para pengunjung.
- Akses masuk dan keluar site dijadikan satu jalur, karena meminimalisir keberadaan kontur yang terdapat pada tapak.

- Akses sirkulasi kendaraan hanya sampai di area parkir. Dan untuk memasuki resort hanya di khususkan untuk pejalan kaki, karena meminimalisir suara bising di sekitar Glamping yang merupakan tempat istirahat pengunjung yang menggunakan fasilitas yang ada.

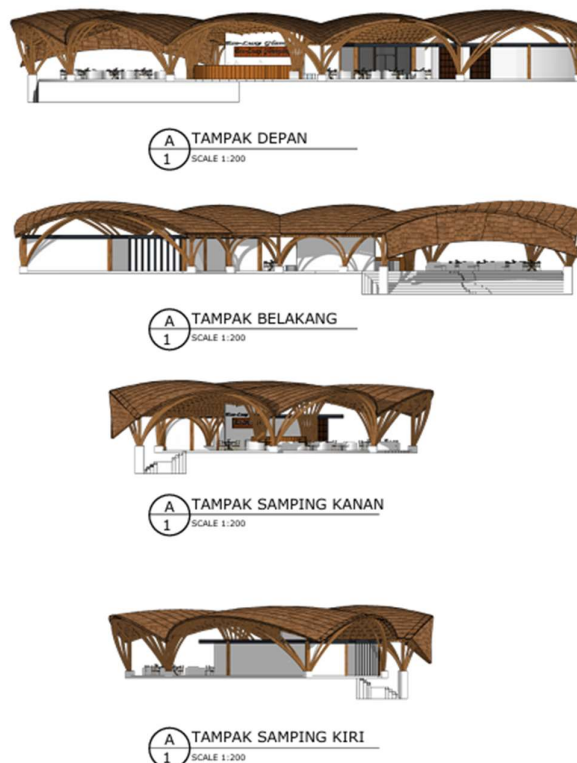
HASIL PERANCANGAN

Site Plan



Gambar 8. Site Plan
Sumber : Rancangan Penulis

Tampak Massa Bangunan



Gambar 9. Tampak Bangunan Penerima
Sumber : Rancangan Penulis

Spot Ruang Dalam dan Ruang Luar



Eksterior Swimming Pool



Eksterior Area Drop Off



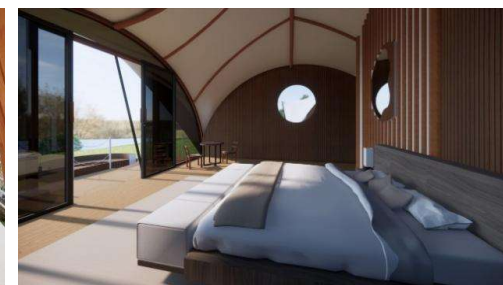
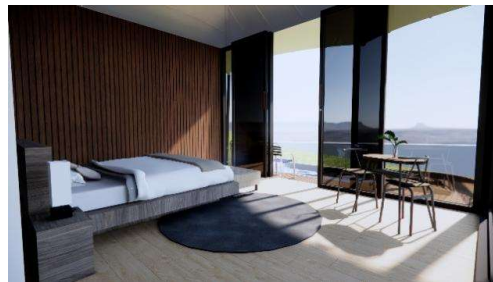
Eksterior Parkir Pengunjung



Eksterior Spot Foto

Gambar 10. Spot – Spot Eksterior

Sumber : Rancangan Penulis



Gambar 11. Spot – Spot Interior

Sumber : Rancangan Penulis

PENUTUP

Kesimpulan

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, yang berfokus pada perancangan *Glamping Resort di Danau Tondano*, dan sudah dilalui lewat dari beberapa proses dan tahapan. Meskipun proses perancangan telah melalui tahapan studi literatur, analisi tapak, penentuan konsep, hingga penyusunan

desain arsitektural, keterbatasan dalam penguasaan teknis, waktu yang terbatas, menyebabkan masih banyak kekurangan yang ada dalam tugas akhir ini. Strategi perancangan dilakukan dengan mengintegrasikan fungsi akomodasi, fasilitas pendukung, dan daya tarik alami, guna menciptakan pengalaman wisata yang nyaman, menarik, dan berkelanjutan bagi wisatawan.

Berdasarkan hasil kajian, lokasi yang tepat dan strategis di kawasan Danau Tondano maka ditentukan melalui analisis karakteristik tapak yang meliputi kondisi fisik, aksesibilitas, potensi pariwisata, serta aspek sosial budaya dan masyarakat yang ada disekitar lokasi. Proses kajian dilakukan melalui survei lapangan, analisa, serta telaah peraturan RTRW yang berlaku di lokasi perancangan. Pendekatan ini menghasilkan identifikasi lokasi yang mendukung pengembangan secara kontekstual dan berkelanjutan.

Melalui pendekatan *Back To Nature* pada objek perancangan diwujudkan melalui penggunaan material alami, desain yang menyatu dengan alam, serta sistem terbuka yang mendukung interaksi langsung dengan lingkungan sekitar secara berkelanjutan.

Saran

Perancangan *Glamping Resort di Danau Tondano* dengan pendekatan Back To Nature sebagai respon terhadap kebutuhan wisatawan berbasis pengalaman dan pelestarian lingkungan, maka *Glamping* yang menggabungkan kenyamanan akomodasi modern dengan nuansi alami dan sederhana dari kegiatan berkemah.

Dengan mempertimbangkan kritik dan saran, maka diharapkan rancangan ini dapat terus dikembangkan sebagai desain fasilitas wisata publik yang tidak hanya memenuhi kebutuhan rekreasi masyarakat sekitar danau Tondano dan wisatawan secara luas, tetapi juga menjadi contoh penerapan arsitektur berkelanjutan khususnya di wilayah Sulawesi Utara. Maka diperlukan kolaborasi antara masyarakat lokal dan pemerintah dalam mendukung pengembangan *Glamping Resort* yang berwawasan lingkungan, agar manfaat ekonomi dan pelestarian alam dapat berjalan seimbang dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa C.D., *"Family Glamping Resort : Arsitektur Hijau"*, Prosiding : Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumih Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, 2020.
- Azmar, F., Zainuddin, & Qadri, L. (2020). Penerapan tema back to nature pada wisata pemancingan di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Arsitektur dan Perencanaan*, 4(2), 38-40.
- BPS Kabupaten Minahasa, "Jumlah Wisatawan Mancanegara dan Domestik di Kabupaten Minahasa, 2022-2023".
- BPS Kabupaten Minahasa, "Kecamatan Tondano Selatan Dalam Angka Tondano Selatan Subdistrict In Figures 2021".
- D.K. Ching, Francis. "Arsitektur Bentuk, Ruang, Dan Tataan Edisi Ketiga", Erlangga, Jl. H. Boping Raya No. 100 Ciracas, Jakarta, 2008.
- Febriano, A, T. & Winarto, Y. "Konsep Back To Nature Pada Perancangan Visitor Center Di Lereng Gunung Wilis, Kabupaten Kediri", *Jurnal Senthong*, Vol. 7, No. 3, pp. Universitas Sebelas Maret Surakarta, Kediri, 2024.
- Indriani, M. K., dkk. "GLAMPING RESORT DI KABUPATEN BENGKAYANG", *JMARS: Jurnal Mosaik Arsitektur*, 11(2), pp. 24-38, ISSN 2746-5896, Universitas Tanjungpura, 2023.
- Irwanto, E. dkk. "Perancangan Hotel Resort Kawasan Wisata Alam Bukit Kelam Di Kabupaten Sintang", *Jurnal Mosaik Arsitektur*, Vol. 10, No. 2, pp. 628-629, ISSN 2746-5896, Universitas Tanjungpura, 2022.
- Kriya S. "Cara Membuat Sambungan Bambu dan Nilai Ekonomis Bambu Untuk Membuat Rumah Bambu", <https://rozisenirupa.blogspot.com/2018/03/sambungan-bambu-dan-nilai-ekonomis.html>, diakses pada (Minggu, 6, Oktober & 2024).
- Makila. "MAKILA , créateur de votre voyage sur-mesure", <https://www.makila.fr/hotels/681-nihiwatu-resort-sumba-island>, diakses pada (Senin, 7, Oktober & 2024).

- Mika A. "Explore Bali with Uluwatu's Karma Kandara", <https://theyakmag.com/explore-bali-with-uluwatus-karma-kandara/>, diakses pada (Senin, 7, Oktober & 2024).
- Neufert, E. "Data Arsitek Edisi 33, Jilid 2 (Alih Bahasa: Sunarto Tjahjadi, dkk., editor: Wibi Hardani)", Erlangga, Jakarta, 2002.
- Olson V. "Arsitektur Ramah Lingkungan (Back To Nature)", <https://archnejueol.blogspot.com/2019/08/arsitektur-ramah-lingkungan-back-to.html>, diakses pada (Senin, 7, Oktober & 2024).
- Parsika. "Sustainable Architecture atau Arsitektur Berkelanjutan", <https://www.arsitur.com/2019/08/sustainable-architecture-adalah.html>, diakses pada (Senin, 7, Oktober & 2024).
- Peraturan Daerah Provinsi Sulawesi Utara No.1 Tahun 2014 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Minahasa 2014-2034.
- Peraturan Menteri Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif/Kepala Badan Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif RI No.4 Tahun 2021 Tentang Standar Kegiatan Usaha Pada Penyelenggara Perizinan Berusaha Berbasis Risiko Sektor Pariwisata.
- Polakitan K.A. "Pariwisata Sulut Bangkit Usai Pandemi COVID-19", <https://www.antaranews.com/berita/3561078/pariwisata-sulut-bangkit-usai-pandemi-covid-19>, diakses pada (Rabu, 11, September & 2024).
- Primarini H.E. dkk, "Konsep Green Building: Disaster Research Integrated Book Vocational Education", PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, Perumahan Puncak Joyo Agung Residence Kav. B11 Merjosari Kecamatan Lowokwaru Kota Malang, 2023.
- Rencana Strategis (RENSTRA) Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Minahasa 2019-2023.
- Ridara, R. dkk. "Perancangan Hotel Bintang 4 di Meulaboh Dengan Pendekatan *Back To Nature*", Jurnal Ilmiah Mahasiswa Arsitektur dan Perencanaan, Vol. 7 No. 3, pp. 138-146, Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh, 2023.
- Rogi, O, "Tinjauan Otoritas Arsitek Dalam Teori Proses Desain", Media Matrasain, Vol. 11, No. 3, pp. 6-13, ISSN 1858 1137, Universitas Sam Ratulangi, Manado, 2014.
- SIWIJ, Devie, dkk. Peran Pemerintah Daerah dalam Memajukan Pariwisata di Kecamatan Tondano Barat Kabupaten Minahasa. *Jurnal Administro: Jurnal Kajian Kebijakan dan ilmu Administrasi Negara*, Vol.5 No. 2, pp. 116-122. Universitas Negeri Manado, Minahasa, 2023.
- Tumembouw, E.D.K. dkk., "*Hotel Resort Di Danau Tondano*", e-jurnal unsrat, Vol.6 No. 3, pp. 132-130, Universitas Sam Ratulangi, Manado, 2017.
- Wijaya, M, Y, A. & Soewarno, N. "Penerapan Prinsip *Building As Nature* Pada Parahyangan Indah Mall di Kota Baru Parahyangan", e-proceeding, Vol. 1, No. 1, pp. Institut Teknologi Nasional – Bandung, 2021.
- Wijayanti D.A., "*Konstruksi Bambu Pada Struktur Bangunan Bentang Lebar*", Prosiding : Program Magister Teknologi Departemen Arsitektur Universitas Indonesia, Depok, 2008.