

**PERANCANGAN KAWASAN RUMAH WISATA DENGAN
TEMA ARSITEKTUR BATAK TOBA DI KECAMATAN
SIMANINDO KABUPATEN SAMOSIR**

**Disusun dan Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Ujian Akhir Memperoleh
Gelar Sarjana Teknik Dari Fakultas Sains Dan Teknologi**

Universitas Pembangunan Panca Budi

SKRIPSI

OLEH

**NAMA : MARTUA REY E. PASARIBU
NPM : 1524310051
PROGRAM STUDI : ARSITEKTUR
PEMINATAN : ARSITEKTUR**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
MEDAN
2019**

Perancangan Kawasan Rumah Wisata di Kecamatan Simanindo Kabupaten Samosir Dengan Tema Arsitektur Batak Toba

Martua Rey Equardo Pasaribu*

Bhakti Alamsyah**

Sylviana Mirahayu Ifani**

Universitas Pembangunan Panca Budi

ABSTRAK

Perancangan Kawasan rumah wisata atau *homestay* yang berlokasi di Kecamatan Simanindo Kabupaten Samosir merupakan suatu destinasi wisata baru dimana tujuan dari konsep perancangan ini adalah untuk lebih mengeksplor budaya batak kepada halayak ramai. Konsep perancangan dengan tema arsitektur batak toba akan lebih mencerminkan budaya masyarakat sekitar. Proses perancangan menggunakan standarisasi yang sudah disepakati anggota ASEAN diterbitkan dalam buku *Homestay Standard ASEAN*. Perancangan ini dibuat untuk memenuhi kebutuhan wisatawan dengan tema pariwisata yang baru yang ada di Samosir

Kata Kunci : Rumah Wisata (*Homestay*), Samosir, Arsitektur Batak Toba, Pariwisata.

* Mahasiswa Program Studi Teknik Arsitektur : reypasaribu1902@yahoo.com

** Dosen Progam Studi Teknik Arsitektur

**The Design of a Homestay Area in Simanindo District, Samosir
Regency with the Batak Toba Architecture Theme**

Martua Rey Equardo Pasaribu*

Bhakti Alamsyah**

Sylviana Mirahayu Ifani**

Universitas Pembangunan Panca Budi

ABSTRACT

The design of a tourist home area or homestay located in Simanindo District, Samosir Regency is a new tourist destination where the purpose of this design concept is to further explore Batak culture to the public. The design concept with the theme of Batak Toba architecture will better reflect the culture of the surrounding community. The design process uses standardization agreed by ASEAN members published in the ASEAN Homestay Standard book. This design was made to meet the needs of tourists with a new tourism theme in Samosir

Keywords :*Homestay, Samosir, Batak Toba Architecture, Tourism*

* Mahasiswa Program Studi Teknik Arsitektur : reypasaribu1902@yahoo.com

** Dosen Progam Studi Teknik Arsitektur

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan.....	i
Pernyataan Orisinalitas.....	ii
Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah.....	iii
Abstrak.....	iv
Abstract.....	v
Kata Pengantar.....	vi
Daftar Isi.....	viii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Perancangan.....	5
1.4 Manfaat Perancangan.....	5
1.5 Metode Perancangan.....	6
1.5.1 Proses dan Metode Umum.....	6
1.5.2 Metode PengumpulanData.....	7
1.5.3 Metode Analisa.....	8
BAB 2 STUDI LITERATUR.....	9
2.1 Pariwisata.....	9
2.1.1 Pengertian Pariwisata.....	9
2.1.2 Pelaku Pariwisata.....	10
2.1.3 Potensi Pariwisata.....	13
2.1.4 Persyaratan Destinasi Pariwisata.....	16
2.1.5 Pariwisata Air.....	17
2.1.6 Transportasi Air.....	19
2.2 Arsitektur Pariwisata.....	20
2.3 Homestay.....	22
2.3.1 Pengertian Homestay.....	22
2.3.2 Perbedaan Homestay Dengan Bangunan Lainnya.....	22
2.3.3 Kelebihan Homestay.....	24

2.4	Arsitektur Batak Toba.....	25
2.4.1	Aspek-aspek Metafisik atau Spiritual yang menjadi Norma Utama Rumah Batak Toba.....	26
2.4.2	Bagian-bagian Rumah Batak Toba	27
2.4.3	Bentuk Arsitektur Rumah Batak Toba.....	27
2.4.4	Ornament (Gorga Batak).....	31
BAB 3	DESKRIPSI PROYEK.....	33
3.1	Deskripsi Lokasi Proyek	33
3.2	Rencana Pengembangan Kawasan Objek Wisata Simanindo Samosir.....	35
3.3	Kondisi Eksisting Lokasi Perancangan.....	35
3.4	Deskripsi Akses Darat Menuju Lokasi	37
3.5	Deskripsi Akses Pelabuhan Menuju Lokasi.....	41
3.6	Kondisi Demografi Kawasan Perancangan.....	42
BAB 4	ANALISA.....	43
4.1	Analisa Non Fisik.....	43
4.1.1	Analisa Kegiatan	43
4.1.2	Analisa Berdasarkan Standard Homestay ASEAN.....	47
4.2	Analisa Fisik.....	49
4.2.1	Analisa Bentuk Ruang.....	49
4.2.2	Gubahan massa.....	63
4.2.3	Analisa Sirkulasi Dalam Tapak.....	66
BAB 5	KONSEP	68
5.1	Konsep Rumah Wisata Bolon	68
5.2	Konsep Sopo	71
5.3	Konsep Balai Pertemuan	72
5.4	Konsep Ruang Pameran	74
5.5	Pelabuhan	75
5.5	Konsep Pengelolaan pertanian	75
5.6	Mushola.....	76
5.7	Konsep Site Plan	77
BAB 6	PENUTUP.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rumah Batak Toba.....	25
Gambar 2.2 Bentuk Atap Rumah Batak Toba.....	28
Gambar 2.3 Badan Rumah Batak Toba.....	29
Gambar 2.4 Pondasi Rumah Batak Toba.....	30
Gambar 2.5 Dinding Rumah Batak Toba.....	30
Gambar 2.6 Gorga Batak.....	31
Gambar 3.1 Peta Kabupaten Samosir.....	34
Gambar 3.2 Kecamatan Simanindo ± 198,20 km ² (13,72 persen)	34
Gambar 3.3 Kondisi Eksisting Site Perancangan.....	36
Gambar 3.4 Akses Menuju Lokasi.....	37
Gambar 3.5 Akses Medan-Parapat.....	38
Gambar 3.6 Akses Medan-Tele-Samosir.....	39
Gambar 3.7 Akses Siborong-borong- Balige.....	40
Gambar 3.8 Lokasi Site Perancangan.....	40
Gambar 3.9 Akses Pelabuhan Menuju Lokasi.....	41
Gambar 4.1 Daerah Wisata di Sekitar Lokasi Perancangan.....	48
Gambar 4. 2 Denah Rumah bolon.....	50
Gambar 4.3 Penambahan Sekat Untuk Kamar Pengunjung.....	51
Gambar 4.4 Denah Lokasi Kamar Mandi.....	52
Gambar 4.5 Foto Real Kamar Tidur Utama.....	52
Gambar 4.6 Gambar Rencana Kamar Tidur Rencana.....	53
Gambar 4.7 Lokasi Ruang Perapian.....	53
Gambar 4.8 Perspektif Rencana Ruang Makan.....	54
Gambar 4.9 Konsep Ruang Balai Pertemuan.....	55
Gambar 4.10 Kosep Denah.....	56

Gambar 4.11 Perspctive Rencana Denah.....	57
Gambar 4.12 Akses Pelabuhan.....	58
Gambar 4.13 Gambar Renacan Lokasi Pelabuhan.....	59
Gambar 4.14 Denah Lokasi Plaza.....	60
Gambar 4.15 Kawasan Pertanian dan Pengelolaan.....	61
Gambar 4.16Analisa Penzoningan.....	62
Gambar 4.17 Gubahan Massa Rumah Wisata Bolon.....	63
Gambar 4.18 Orientasi Bangunan Terhadap Matahari.....	64
Gambar 4.19 Konsep Bentuk Rumah Pameran.....	65
Gambar 4.20 Kosep Bentuk Balai Pertemuan.....	66
Gambar 4.21Analisa Sirkulasi Dalam Tapak.....	66
Gambar 4.22 Luasan Tapak Perancangan.....	67
Gambar 5.1 Bentuk Perspektif Dari Rumah Wisata Bolon.....	68
Gambar 5.2 Bentuk Perspektif EksteriorRumah Wisata Bolon Tipe 1.....	69
Gambar 5.3 Bentuk Perspektif EksteriorRumah Wisata Bolon Tipe II.....	70
Gambar 5.4KonsepDenah Sopo.....	71
Gambar 5.5 Konsep Bentuk Sopo.....	72
Gambar 5.6 KonsepDenah Balai Pertemuan.....	73
Gambar 5.7 KonsepBentuk Balai Pertemuan.....	73
Gambar 5.8 Konep Denah Ruang Pameran.....	74
Gambar 5.9 Konep Bentuk Pameran.....	74
Gambar 5.10 Konsep Bentuk Pelabuhan.....	75
Gambar 5.11 Konsep Bentuk Gedung Pengelolaan Pertanian.....	75
Gambar 5.12 Konsep Denah Mushola.....	76
Gambar 5.13 Konsep Bentuk Mushola.....	76
Gambar 5.14 Konsep Pembagian Site Perancangan.....	77
Gambar 5.15 Konsep Site 1.....	78
Gambar 5.16 Perspektif Site 1.....	78
Gambar 5.17 Konsep Site 2.....	79

Gambar 5.18 Perspektif Site 2.....79

DAFTAR TABEL

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berwisata sudah menjadi kebutuhan manusia, pikiran akan lebih *fresh* dan menambah pengalaman-pengalamanserusetelah melakukan kegiatan berwisata. Berwisata juga dapat memberikan stimulasi buat kesehatan, kegembiraan pada saat berwisata dan dapat mengurangi bahkan menghilangkan kejenuhan, terutama bagi masyarakat perkotaan yang hidup dengan penuh rutinitas dan hiruk pikuk perkotaan.

Banyaknya kebutuhan akan kepariwisataan mampu menciptakan peluang usaha bagi pemerintah maupun perorangan (swasta) untuk membuat atau menyediakan suatu tempat wisata untuk keperluan berlibur dengan fasilitas, pelayanan, daya tarik yang berbeda-beda pada setiap tempatnya, yang mana memiliki tujuan untuk menarik minat setiap orang untuk berkunjung. Selain wisata ilmu pengetahuan (mis; museum, kebun binatang, bangunan bersejarah, dan lain sebagainya), salah satu yang sangat berpeluang besar untuk menarik minat wisatawan adalah wisata alam.

Pengembangan daerah wisata sudah direncanakan pemerintah pada tahun 2016/2017, Pengembangan wisata sudah menjadi tujuan utama program pemerintah Republik Indonesia oleh Bapak Jokowi Widodo. Pengembangan pariwisata nasional menjadi salah agenda pembangunan prioritas pemerintah sampai dengan tahun 2019. Salah satu daerah wisata alam yang akan dikembangkan salah satunya daerah Danau Toba. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menjadikan Danau Toba menjadi tujuan wisata Nasional maupun Internasional. Program ini disambut positif dari

berbagai macam kalangan salah satunya masyarakat yang tinggal di daerah Pulau Samosir, karena keberhasilan dari program pemerintah ini akan mempengaruhi ekonomi masyarakat sekitar Danau Toba.

Kabupaten Samosir adalah kabupaten yang baru berdiri (sebelumnya daerah ini termasuk kedalam Kabupaten Toba Samosir). Hal ini sesuai dengan UU RI Nomor 36 Tahun 2003 pada tanggal 18 Desember 2003 tentang Pembentukan Kabupaten Samosir dan Kabupaten Serdang Bedagai. Terbentuknya Samosir sebagai kabupaten baru merupakan langkah awal untuk memulai percepatan pembangunan menuju masyarakat yang lebih sejahtera. Daerah kepulauan yang terbesar di daerah Danau Toba adalah Samosir, Samosir menjadi kepulauan tersendiri yang letaknya berada tepat ditengah Danau Toba, dengan batas wilayah dibagian Utara berbatasan dengan Kabupaten Karo dan Kabupaten Simalungun, dibagian Selatan berbatasan dengan Kabupaten Tapanuli Utara dan Kabupaten Humbang Hasundutan, bagian Barat berbatasan dengan Kabupaten Dairi dan Kabupaten Pakpak Barat, dan bagian Timur Samosir berbatasan dengan Kabupaten Toba Samosir

Dari berbagai daerah yang mengelilingi Danau Toba, pengembangan kawasan wisata daerah Samosir adalah suatu daerah yang tidak luput dari program pemerintah. Kabupaten Samosir sebenarnya merupakan salah satu kawasan wisata yang cukup lama dikenal oleh wisatawan nusantara maupun wisatawan mancanegara kerana memiliki keindahan alam yang memukau dari Danau Toba dan juga sejumlah situs budaya tradisional khas Batak. Lokasi Kabupaten Samosir yang strategis, ditengah-tengah Danau Toba, ditambah lagi dengan banyaknya daya tarik wisata alam dan budaya yang terhampar didalamnya akan menjadi daya tarik bagi wisatawan

Simanindo adalah nama kecamatan yang terletak di Kabupaten Samosir yang memiliki tempat-tempat wisata menarik yang masih pilihan tujuan wisata. Kawasan Simanindo berada persis di tepi Danau Toba, memiliki kekayaan wisata alam, budaya dan kearifan lokal adalah alasan mengapa wisatawan menetapkan hati untuk berlibur ke Danau Toba dengan memilih Simanindo. Tidak akan menjadi hal yang sulit untuk menemukan lokasi Simanindo karena akses kesana yang sangat mudah

Untuk menunjang kegiatan wisata di daerah Simanindo maka diperlukan tempat menginap atau tempat tinggal sementara oleh para wisatawan yang datang. Salah satu jenis tempat tinggal sementara yang menjadi konsep perancangan adalah HomeStay. Secara umum pengertian Rumah wisata (Homestay) belum banyak diketahui oleh masyarakat umum. Rumah wisata (Homestay) adalah suatu pelayanan penginapan yang disediakan oleh masyarakat sekitar, pengunjung akan tinggal sama dengan pemilik rumah serta melakukan kegiatan seperti yang dilakukan pemilik rumah. Tujuan dari Rumah Wisata adalah untuk memperkenalkan budaya adat istiadat daerah itu sendiri kepada setiap pengunjung.

Oleh karena itulah Perancangan Homestay di Simanindo Samosir Dengan Konsep Batak Toba dilakukan, yaitu untuk menunjang kebutuhan fasilitas wisata di Simanindo sekaligus memperkenalkan budaya Batak Toba melalui konsep dan bentuk desain arsitektur kontekstual batak toba yang akan diterapkan dalam desain.

Dengan mengambil bentuk desain Arsitektur yang lama (tradisional) dan menerapkannya ke bangunan yang baru tanpa mempelajari filosofi dari bangunan tersebut merupakan suatu desain yang gagal. Banyak kasus yang bisa ditemukan pada

beberapa konsep bangunan yang mengangkat suatu tema adat budaya sekitar tanpa mempelajari istilah pada setiap sisi bangunan sesuai tema adat budaya yang diterapkan.

Sejarah perkembangan Arsitektur dari tahun ketahunnya banyak mengalami perubahan, dan timbul istilah-istilah baru salah satunya arsitektur dalam bidang Kontekstual, awal timbulnya munculnya Arsitektur Konkstual pada tahun 1890 adalah adanya gerakan akan penentangan terhadap bangunan Modern. Bangunan Modern adalah bangunan yang pabrikan, bangunan yang tidak mempunyai roh karena bangunanya tidak memperlihatkan kondisi lokal lingkungan sekitar, atas dasar itulah timbul Kontekstual. Kontekktual berusaha mempertahankan bangunan yang lama.

Sejauh ini layanan wisata yang biasa dinikmati pengunjung hanyalah penginapan, dan wahana permainan dimana kegiatan ini sudah menjadi hal biasa. Layanan wisata dengan panorama alamnya sekaligus menikmati suatu lingkungan baru dengan tema lingkungan adat Batak Toba, konsep yang seperti ini akan menjadi daya tarik untuk pengunjung, dan pengunjung nantinya akan mendapat lebih banyak pengetahuan tentang adat istiadat Batak Toba. Atas dasar itulah penulis bermaksud untuk membuat Perancangan Kawasan Rumah Wisata di Simanindo Samosir dengan konsep Batak Toba, dengan maksud menciptakan sebuah objek wisata alternatif baru di Simanindo Samosir.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dikaji beberapa permasalahan yang menjadi pokok bahasan dalam skripsi ini adalah

- Bagaimana merancang kawasan Rumah Wisata di Simanindo Samosir dengan konsep Batak Toba?
- Bagaimana Menciptakan suatu desain dengan mengangkat salah satu budaya masyarakat sekitar
- Bagaimana mendesain bangunan berdasarkan konsep Arsitektur Kontekstual?

1.3 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari Perancangan Rumah Wisata di Simanindo Samosir dengan konsep Batak Toba ini adalah Menciptakan suatu Kawasan Homestay di Simanindo Samosir dengan konsep pengangkatan budaya tradisional batak toba tujuannya untuk lebih memperkenalkan budaya batak kepada halayak ramai

1.4 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat Perancangan Homestay di Simanindo Samosir dengan konsep Batak Toba ini adalah sebagai berikut :

- a) Menciptakan alternatif penginapan bagi wisatawan yang datang ke Simanindo Samosir
- b) Menciptakan suatu desain tanpa keluar dari konteks budaya batak toba
- c) Memperkenalkan budaya Batak Toba kepada wisatawan
- d) Menambah ekonomi masyarakat sekitar

1.5 Metode Perancangan

1.5.1 Proses dan Metode Umum

a) Merumuskan Masalah

Mencari dan mengemukakan masalah utama yang akan di selesaikan dalam perancangan.

b) Pengumpulan Data

Mengumpulkan data-data yang ada dilapangan, baik berupa data primer maupun data sekunder. Hal ini dilakukan baik untuk pertimbangan desain maupun demi memperkaya alternatif penyelesaian permasalahan. Data primer diperoleh dari hasil survei langsung dilapangan dengan mencari, melihat, dan mendengar informasi yang dibutuhkan mengenai kondisi yang sebenarnya pada obyek yang akan dirancang. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui pengamatan secara tidak langsung dan dari pihak-pihak terkait.

c) Analisa

Setelah semua data yang dibutuhkan terkumpul, maka tahap selanjutnya yang dilakukan adalah mengolah data dan menganalisa dalam suatu pemrograman sampai didapatkan beberapa alternatif konsep penyelesaian masalah.

d) Konsep

Tahapan ini merupakan tahapan penyimpulan dari berbagai alternatif pemecahan masalah yang telah dianalisa pada tahap sebelumnya. Pemecahan masalah ini diterjemahkan kedalam bentuk konsep-konsep

dalam bentuk verbal dan grafis. Dari konsep ini diharapkan kedepannya dapat ditransformasikan kedalam bentuk sketsa-sketsa ide perancangan yang dilanjutkan dengan gambar-gambar kerja.

e) Perancangan

Setelah melalui tahap sintesa, akan dihasilkan berbagai macam alternatif yang selanjutnya akan dipilih salah satu alternatif yang paling utama dalam penyelesaian permasalahan. Selanjutnya konsep penyelesaian permasalahan ini diterjemahkan dalam bentuk sketsa-sketsa ide awal perancangan untuk selanjutnya disajikan dalam bentuk gambar. Pada proses aktifitas perancangan, setiap tahapannya akan selalu mengalami perubahan-perubahan baik penambahan maupun pengurangan. Untuk mengantisipasi hal-hal tersebut, maka diperlukan umpan balik (*feed back*) pada setiap loncatan tahapan, sehingga hasil rancangan yang didapat akan lebih optimal.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dibagi kedalam dua kategori, antara lain :

- a) Data primer, diperoleh berdasarkan studi lapangan yang lebih menekankan pada pengamatan obyek melalui berbagai cara, antara lain: Observasi langsung (survei lokasi), interview maupun dokumentasi.
- b) Data sekunder, berupa (1) studi literatur sebagai referensi seperti buku, jurnal, artikel, disertasi, tesis, dan karya ilmiah lainnya (2) studi banding proyek sejenis.

1.5.3 Metode Analisa

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisa melalui pendekatan-pendekatan yang sesuai dengan lingkup analisa. Analisa-analisa yang dilakukan terdiri dari:

a) Analisa pelaku, aktivitas dan ruang

Manusia sebagai pelaku utama yang beraktifitas di dalamnya. Metode yang dilakukan adalah dengan metode analisa fungsional dengan menentukan kebutuhan ruang yang mempertimbangkan fungsi dan tuntutan pola aktifitas pelaku, serta metode kedekatan fungsi. Dari analisa pelaku dan aktifitas nantinya akan didapat besaran ruang yang dibutuhkan.

b) Analisis bangunan

Aspek bangunan merupakan obyek utama sebagai wadah aktifitas pelaku dan menjadi unsur fisik utama. Untuk memunculkan identitas bangunan yang mendukung perwujudan bangunan diperlukan analisis menggunakan metode analogi dan tipologi untuk mengkaji bentuk dan tampilan bangunan yang akan dirancang.

c) Analisa tapak dan lingkungan

Analisa tapak diperlukan guna mendapatkan data-data tentang lokasi tapak yang meliputi kondisi tapak, tata ruang luar, aspek utilitas serta kedudukannya dan hubungannya dengan lingkungan sekitarnya

BAB 2

STUDI LITERATUR

2.1 Pariwisata

2.1.1 Pengertian Pariwisata

Menurut Damanik dan Webber (2006), pariwisata adalah kegiatan rekreasi diluar domisili untuk melepaskan diri dari pekerjaan rutin atau mencari suasana lain. Sedangkan menurut Marpaung (2002), Pariwisata adalah perpindahan sementara yang dilakukan manusia dengan tujuan keluar dari pekerjaan-pekerjaan rutin, keluar dari tempat kediamannya. Aktivitas dilakukan selama mereka tinggal di tempat yang dituju dan fasilitas dibuat untuk memenuhi kebutuhan mereka. Undang- undang No. 10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan menyatakan bahwa pariwisata merupakan kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan untuk pengusaha, pemerintah, pemerintah daerah dan masyarakat. Dari definisi diatas penulis menyimpulkan bahwa pariwisata adalah kegiatan rekreasi yang dilakukan manusia untuk keluar dari kegiatan rutinitas mereka dan untuk memperoleh suasana baru dengan memanfaatkan fasilitas yang disediakan untuk menunjang kegiatan pariwisata tersebut.

2.1.2 Pelaku Pariwisata

Damanik dan Webber (2006) mengungkapkan bahwa di dalam pariwisata banyak pelaku yang terlibat, meskipun peran mereka berbeda-beda tetapi mutlak harus diperhitungkan dalam perencanaan pariwisata, antara lain :

a. Wisatawan

Wisatawan adalah konsumen atau pengguna produk dan layanan. Perubahan-perubahan yang terjadi dalam kehidupan mereka berdampak langsung pada kebutuhan wisata, yang dalam hal ini permintaan wisata.

b. Industri Pariwisata

Pelaku berikutnya adalah industri pariwisata atau penyedia jasa. Industri pariwisata artinya semua usaha yang menghasilkan barang dan jasa bagi pariwisata.

c. Pendukung Jasa Wisata

Pendukung jasa wisata adalah kelompok yang tidak secara khusus menawarkan produk dan jasa wisata tetapi seringkali bergantung pada wisatawan sebagai pengguna jasa dan produk itu. Termasuk didalamnya adalah penyedia jasa fotografi, olahraga, usaha bahan pangan dan sebagainya.

d. Pemerintah

Pemerintah mempunyai otoritas dalam pengaturan, penyediaan, dan peruntukan berbagai infrastruktur yang terkait dengan kebutuhan pariwisata. Tidak hanya itu, pemerintah bertanggung jawab dalam menentukan arah

yang dituju perjalanan pariwisata. Beberapa peran mutlak yang menjadi tanggung jawab pemerintah adalah sebagai berikut :

- Penegasan dan konsistensi tentang tataguna lahan untuk pengembangan kawasan wisata, termasuk kepastian kepemilikan , sistem persewaan dan sebagainya;
- Perlindungan lingkungan alam dan cagar budaya untuk mempertahankan daya tarik objek wisata, termasuk aturan pemanfaatan sumber daya lingkungan tersebut;
- Penyediaan infrastruktur (jalan, pelabuhan, bandara dan angkutan) pariwisata;
- Fasilitas fiskal, pajak, kredit dan izin usaha yang tidak rumit agar masyarakat lebih terdorong untuk melakukan wisata dan usaha-usaha pariwisata semakin cepat berkembang;
- Keamanan dan kenyamanan berwisata melalui penugasan polisi khusus pariwisata di kawasan-kawasan wisata dan uji kelayakan fasilitas wisata;
- Jaminan kesehatan di daerah tujuan wisata melalui sertifikasi kualitas lingkungan dan mutu barang yang digunakan wisatawan;
- Penguatan kelembagaan pariwisata dengan cara memfasilitasi dan memperluas jaringan kelompok dan organisasi kepariwisataan;
- Pendampingan dalam promosi wisata, yakni perluasan dan intensifikasi jejaring kegiatan promosi di dalam dan luar negeri;

- Regulasi persaingan usaha yang memungkinkan kesempatan yang sama bagi semua orang untuk berusaha di sektor pariwisata, melindungi UKM wisata, mencegah perang tarif dan sebagainya;
- Pengembangan sumberdaya manusia dengan menerapkan sistem sertifikasi kompetensi tenaga kerja pariwisata dan akreditasi lembaga pendidikan pariwisata.

e) Masyarakat Lokal

Masyarakat lokal, terutama penduduk asli yang bermukim di kawasan atau sekitar kawasan wisata, menjadi salah satu pemain kunci dalam pariwisata, karena sesungguhnya merekalah yang akan menyediakan sebahagian besar atraksi sekaligus menentukan kualitas produk wisata. Pengelolaan lahan pertanian secara tradisional seperti di Bali, upacara adat, kerajinan tangan dan kebersihan merupakan beberapa contoh peran yang memberikan daya tarik bagi pariwisata. Selain itu masyarakat lokal merupakan “pemilik” langsung atraksi wisata yang dikunjungi sekaligus dikonsumsi wisatawan. Air, tanah, hutan dan lanskap yang merupakan sumberdaya pariwisata yang dikonsumsi oleh wisatawan dan pelaku wisata lainnya ada di tangan mereka. Tidak jarang masyarakat lokal ini sudah lebih dulu terlibat dalam pengelolaan aktivitas pariwisata sebelum ada kegiatan perencanaan dan pengembangan. Oleh sebab itu peran mereka terutama tampak dalam bentuk penyediaan akomodasi dan jasa *guiding* dan penyediaan tenaga kerja. Selain itu masyarakat lokal juga biasanya mempunyai tradisi dan

kearifan lokal dalam pemeliharaan sumberdaya pariwisata lainnya. Pasar-pasar tradisional, seperti pasar terapung, pasar nelayan, pasar burung, dan lain-lain, hampir sepenuhnya dikelola masyarakat.

f) Lembaga Swadaya Masyarakat

Banyak LSM, baik lokal maupun regional, yang melakukan kegiatan di kawasan wisata. Bahkan jauh sebelum pariwisata berkembang, organisasi non-pemerintah ini sudah melakukan aktifitasnya baik secara partikuler maupun bekerjasama dengan masyarakat. Kadang-kadang fokus kegiatan mereka dapat menjadi salah satu daya tarik wisata, seperti proyek WWF untuk perlindungan Orang Utan di kawasan bahorok, Sumatera Utara atau di Tanjung Puting, Kalimantan Selatan.

2.1.3 Potensi Pariwisata

Dalam dunia kepariwisataan, potensi dapat diartikan sebagai kekuatan dan sumber daya yang dimiliki suatu wilayah/kawasan yang memungkinkan wilayah/kawasan tersebut untuk berkembang menjadi daerah tujuan wisata (*tourists destination area*). Menurut Pendit (2002), yang dimaksud dengan daerah tujuan wisata adalah kawasan yang menjadi obyek kebutuhan wisatawan karena atraksinya, kondisi lalu-lintasnya, dan fasilitas-fasilitas kepariwisataannya. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa ada tiga kebutuhan utama yang harus dipenuhi suatu daerah untuk menjadi tujuan wisata, yakni atraksi atau obyek yang menarik, kemudahan pencapaian dengan berbagai moda transportasi, dan ketersediaan fasilitas-fasilitas.

Hal ini sejalan dengan teori Medlik dan Middleton dalam Yoeti (1996) yang menyatakan bahwa produk industri pariwisata terdiri dari tiga unsur pokok, yaitu:

a) Daya Tarik Destinasi, yaitu segala sesuatu yang terdapat di daerah tujuan wisata yang membuat orang-orang mau datang berkunjung di antaranya adalah sebagai berikut:

- *Natural amenities*, yakni benda-benda yang terdapat di alam (iklim, bentuk/konfigurasi tanah dan pemandangan, hutan-hutan, flora, fauna, sumber air mineral atau sumber air panas)
- *Man-made supply*, yakni benda-benda buatan manusia yang bersifat *historical*, *cultural* dan *religious* (monumen bersejarah dan sisa peradaban masa lampau, museum, galeri seni, perpustakaan, kesenian rakyat, kerajinan tangan, acara tradisional, rumah-rumah ibadah)
- *The way of life*, yakni tata cara hidup masyarakat (gaya hidup, kebiasaan setempat, adat istiadat)

b) Aksesibilitas destinasi, mencakup transportasi yang menghubungkan negara asal wisatawan (*tourist generating countries*) dengan daerah tujuan wisatawan (*tourists destination area*) serta transportasi di tempat tujuan (transfer/transportasi lokal) ke obyek-obyek maupun fasilitas-fasilitas pariwisata yang tersedia.

c) Fasilitas-fasilitas yang terdapat di destinasi, mencakup prasarana (*infrastructure*) dan sarana kepariwisataan (*tourism superstructure*). Prasarana terdiri dari prasarana umum atau *general*

infrastructure (seperti jalan raya, jembatan, bandara, pelabuhan laut, telekomunikasi, pembangkit tenaga listrik, sumber air tawar, drainase) dan prasarana kebutuhan masyarakat banyak atau *basic needs of civilized life* (seperti rumah sakit, apotik, *shopping center*, bank, kantor pos, badan legislatif, kantor polisi, pengadilan, pom bensin, kantor pariwisata, *tourist information center*, dan sebagainya). Sarana kepariwisataan dibagi atas tiga bagian penting, yaitu:

- Sarana pokok kepariwisataan (*main tourism superstructure*), yaitu perusahaan-perusahaan yang menyediakan fasilitas dan pelayanan pokok bagi wisatawan, terdiri dari *travel agent* atau *tour operator*, *money changer*, *tourist transportation* (bus pariwisata, taksi, rental mobil), akomodasi, usaha makan-minum (*catering trades*).
- Sarana pelengkap kepariwisataan (*supplementing tourism superstructure*), yaitu perusahaan-perusahaan yang berfungsi melengkapi sarana pokok sekaligus membuat wisatawan lebih lama tinggal di daerah tujuan wisata. Sarana ini mencakup fasilitas rekreasi dan olahraga seperti berlayar (*boating facilities*), berkuda (*horse riding*), memancing (*fishing, sky resort, hunting safari, hunting camera and photograph*), kolam renang, lapangan tenis, lapangan golf, dan lain-lain.
- Sarana penunjang kepariwisataan (*supporting tourism superstructure*), yaitu perusahaan-perusahaan yang tidak hanya

menunjang sarana pokok dan memperpanjang lama tinggal wisatawan, tapi juga membuat wisatawan mengeluarkan uang lebih banyak di tempat yang dikunjungi. Yang termasuk dalam sarana ini antara lain *night club*, *casino*, *steambath*, bioskop/teater, pertokoan (*butik*, *jewelry*, *souvenir shop*), dan lain-lain.

2.1.4 Persyaratan Destinasi Pariwisata

Yang penting diperhatikan dalam pengembangan suatu kawasan untuk menjadi suatu destinasi atau daerah tujuan wisata adalah bagaimana caranya agar dapat menarik wisatawan untuk berkunjung. Oleh karena itu, Yoety (1996) menyatakan bahwa destinasi wisata harus memenuhi tiga syarat, yaitu:

- a) Harus mempunyai *something to see*: di destinasi tersebut harus ada yang obyek atau atraksi wisata yang berbeda dengan apa yang dimiliki tempat lain, berarti destinasi tersebut harus mempunyai daya tarik khusus yang dapat dijadikan sebagai *entertainment* bila wisatawan datang ke sana.
- b) Harus tersedia *something to do*: selain harus ada yang dapat dilihat dan disaksikan, harus pula disediakan *amusement* berupa fasilitas-fasilitas rekreasi/olahraga yang dapat membuat wisatawan betah tinggal lebih lama di destinasi tersebut.
- c) Harus tersedia *something to buy*: di destinasi tersebut harus tersedia fasilitas berbelanja (*shopping*), terutama barang-barang sovenir dan kerajinan rakyat

sebagai oleh-oleh untuk dibawa pulang oleh wisatawan ke tempat asal masing-masing.

2.1.5 Pariwisata Air

Pariwisata air adalah kegiatan berpergian dengan tujuan objek pemandangan alam maupun buatan berupa kawasan perairan. Pariwisata air merupakan kegiatan yang dilakukan diluar kegiatan sehari-hari misalnya dengan menikmati pemandangan kawasan perairan. Pariwisata air selalu dikaitkan dengan pengguna fasilitas-fasilitas wisata yang tersedia mendukung kegiatan air. Pariwisata air dikaitkan dengan kegiatan bersenang-senang atau hiburan menikmati pemandangan atau melakukan kegiatan atraksi wisata air.

Jenis pariwisata yang dapat dilakukan seperti :

- a) Berenang. Berenang merupakan wisata air yang paling murah dan mudah ditemui karna banyaknya ketersediaan tempat untuk berenang seperti kolam renang, danau, sungai, laut dan lain-lain. Berenang bukan hanya memberikan hiburan, namun juga bisa membuat tubuh menjadi lebih sehat.
- b) Rafting. Rafting atau yang biasa disebut dengan arung jeram adalah salah satu jenis wisata air yang cukup menantang. Umumnya dilakukan di aliran sungai yang deras, dengan menggunakan perahu karet dan dayung, Di dalam wisata air rafting, biasanya satu perahu terdiri dari 4 atau 5 orang peserta, ditambah satu orang instruktur yang bertugas memandu peserta agar bisa mengendalikan perahunya.

- c) Snorkeling. Snorkeling adalah kegiatan menyelam di air dangkal. Biasanya dilakukan di pantai atau danau yang kondisi airnya tenang dan dangkal. Bermain snorkeling tidak membutuhkan skil khusus, orang yang belum pernah melakukannya pun bisa melakukannya hanya dengan sekali instruksi. Dengan bermain snorkeling orang dapat melihat pemandangan bawah air seperti terumbu karang, ikan laut atau bahkan penyu dan bintang laut.
- d) Memancing. Memancing merupakan kegiatan menangkap ikan yang bisa merupakan pekerjaan, hobi, olahraga luar ruang (outdoor) atau kegiatan di pinggir atau di tengah danau, laut, sungai dan perairan lainnya dengan target seekor ikan.

Dalam mengolah suatu kawasan wisata air, terdapat beberapa elemen yang dapat diberikan penekanan dengan memberikan solusi desain yang spesifik, yang membedakan dengan olahan kawasan lainnya yang dapat memberikan kesan mendalam oleh pengunjungnya. Elemen-elemen tersebut diantaranya adalah:

- a) Tepian Air

Kawasan tanah atau pesisir yang landai atau datar dan langsung berbatasan dengan air. Merupakan tempat berjemur atau hanyasekedarduduk-duduk dibawah keteduhan pohon (kelapa atau jenis pohon pantai lainnya)

- b) Promenade/Esplanade

Perkerasan di sebuah kawasan tepian air untuk berjalan-jalan atau berkendara (sepeda atau kendaraan tidak bermotor lainnya) sambil menikmati

pemandangan perairan. Permukaan air disebut *promenade*, sedangkan perkerasan yang diangkat jauh tinggi dari permukaan (seperti balkon) disebut *esplanade*. Pada beberapa tempat dari *promenade* dapat dibuat tangga turun ke air, yang disebut “tangga pemandian” (baptismal steps).

c) Jembatan

Adalah penghubung antara dua bagian daratan yang terpotong oleh sungai atau kanal. Jembatan adalah sebuah elemen yang sangat populer gunamengekspresikan misi arsitektural tertentu, misalnya tradisional atau hightech, sehingga sering tampil sebagai sebuah sculpture.

d) Ruang Terbuka (*Open Space*)

Merupakan sebuah taman atau plaza yang dirangkaikan dalam satu jalinan ruang dengan kawasan tepi air.

e) Aktifitas

Dalam mendukung penataan fisik yang ada, perludirancangkegiatan untuk meramaikan atau memberi ciri khas pada kawasan pertemuan antara daratan dan perairan. Misalnya, suatu kegiatan di alam yang bertujuan untuk melestarikan alam tersebut. (Indrawan dkk, 2016)

2.1.6 Transportasi Air

Transportasi air adalah semua jenis alat transportasi yang digunakan di air untuk membawa atau mengangkut manusia atau barang. Pada umumnya alat transportasi air berupa kapal, perahu, sampan dan rakit.

2.2 Arsitektur Pariwisata

Arsitektur dan pariwisata memiliki keterkaitan yang erat. Salah satu cakupan arena pariwisata adalah aspek arsitektural dan perencanaan yang meliputi kawasan, tata ruang, daya tarik, strategi, kebijakan dan program. Dilihat dari sudut pandang keruangan, pariwisata merupakan bentuk kegiatan dari sebuah pergerakan manusia yang melakukan perjalanan lintas wilayah dan lintas nilai yang akhirnya bermuara pada penciptaan pola dan sistem aksesibilitas, akomodasi, sarana prasarana, dan berbagai fasilitas pendukung lainnya. Selain memfasilitasi aset-aset pariwisata dan mengorganisir aktivitas, arsitektur juga menciptakan identitas dan menghasilkan *imagery and iconography* yang berhubungan dengan *branding* pariwisata.

Seiring dengan meningkatnya kepedulian terhadap isu-isu keberlanjutan (*sustainability*), pelestarian lingkungan maupun warisan budaya (*heritage*), pariwisata telah mengalami pergeseran paradigma dari jenis wisata massal (*mass tourism*) yang bertumpu di sumbu 3S (*sun, sand, sea*) ke arah pariwisata yang lebih mengutamakan pengayaan pengalaman dan wawasan (*quality tourism*) yang bertumpu di sumbu 3E (*education, entertainment, environment*). Jenis wisata yang mengutamakan kualitas cenderung memiliki dampak negatif yang lebih kecil karena wisatawan memperlihatkan motivasi yang berorientasi pada pengayaan pengalaman batin yang mendalam, menghargai pelestarian dan kelokalan (*locality*). Oleh karena itu, pariwisata dengan sumber daya arsitektur warisan budaya (*heritage*) terus-menerus diprediksikan akan menjadi inspirasi dan tulang punggung perekonomian dunia, baik komponen berwujud (*tangible*) seperti bangunan historis, kawasan kota lama, struktur

desa tradisional, maupun komponen tak berwujud (*intangible*) seperti cara hidup, tradisi, seni pertunjukan adat, atau kerajinan tradisional.

Hal penting lainnya adalah kegiatan kepariwisataan sebagai suatu industri jasa yang bersifat ramah lingkungan di dalam proses pembangunannya dibatasi oleh persyaratan-persyaratan yang ketat bagi kegiatan eksploitasi dan alokasi sumber dayanya dibandingkan dengan sektor lain, sehingga pariwisata bisa dimanfaatkan sebagai alat yang sangat efektif untuk menggerakkan pembangunan yang berkelanjutan. Secara garis besar pembangunan berkelanjutan dapat diartikan sebagai pembangunan yang memenuhi kebutuhan sekarang tanpa mengancam atau memberi dampak negatif pada pemenuhan kebutuhan generasi mendatang. Terdapat tiga (3) pilar utama dalam konsep pembangunan keberlanjutan, yakni:

- a) Pilar Lingkungan: Aspek integritas ekosistem, aspek daya dukung lingkungan, aspek keanekaragaman hayati.
- b) Pilar Ekonomi: Aspek pertumbuhan ekonomi, aspek tingkat produktivitas ekonomi, aspek *trickle down effect* (efek menetes ke bawah atau pemerataan).
- c) Pilar Sosial-Masyarakat: Aspek pemberdayaan masyarakat, aspek aksesibilitas pada lingkungan masyarakat, aspek identitas budaya setempat, dan aspek kesetaraan sosial dalam masyarakat.

Arsitektur berkelanjutan merupakan konsekuensi dari komitmen internasional tentang pembangunan berkelanjutan karena arsitektur berkaitan erat dengan pembangunan dan fokus perhatiannya mengarah kepada faktor manusia dengan menitikberatkan pada pilar utama konsep pembangunan berkelanjutan yaitu aspek lingkungan binaan dengan pengembangan lingkungannya, di samping pilar

pembangunan ekonomi dan sosial. Berbagai konsep dalam arsitektur yang mendukung arsitektur berkelanjutan, antara lain dalam efisiensi penggunaan energi, efisiensi penggunaan lahan, efisiensi penggunaan material, penggunaan teknologi dan material baru, dan manajemen limbah. Konsep-konsep ini dapat diterapkan dalam merancang bangunan akomodasi, fasilitas, maupun aktivitas di kawasan atau daerah tujuan wisata.

2.3 Homestay

2.3.1 Pengertian Homestay

Homestay adalah sebuah rumah tinggal yang berada di dekat kawasan wisata yang berfungsi untuk penginapan sementara wisatawan, melihat dari dekat kehidupan sehari-hari masyarakat, melihat pemandangan, dan bahkan menjalani kehidupan seperti penduduk lokal. Homestay merupakan bentuk keramahan dan penginapan yang populer dimana pengunjung tinggal di rumah atau apartemen di daerah wisata yang mereka kunjungi. Panjang masa tinggal dapat bervariasi dari satu malam sampai satu tahun dan dapat bebas.

2.3.2 Perbedaan Homestay Dengan Bangunan Lainnya

- **Rumah**

Suatu tempat atau wadah berkumpulnya keluarga terjadi berbagai aktifitas dan kegiatan dalam keluarga tersebut.

- **Apartemen**

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, apartemen adalah :tempat tinggal (terdiri atas kamar duduk, kamar tidur, kamar mandi, dapur, dsb) yang berada pada 1 lantai bangunan bertingkat

- **Hotel**

Hotel adalah perusahaan yang dikelola oleh pemiliknya dengan menyediakan pelayanan makanan, minuman dan fasilitas kamar untuk tidur.

- **Hotel Resort**

Hotel resort adalah hotel yang terletak di kawasan wisata di mana sebagian besar tamu tidak melakukan kegiatan usaha (Sugiarto Endar pengantar akomodasi dan restoran :47)

- **Lodging (Pondokan)**

Lodging (Pondokan) adalah suatu kamar di rumah keluarga atau rumah yang dimiliki oleh perseorangan lain yang tinggal di dalam tempat itu; pemiliknya bisa siswa lain. *Lodging* bisa sama dengan *homestay* tapi hubungannya lebih komersil dan mungkin hanya sedikit atau tidak ada sama sekali pertukaran budaya.

2.3.3 Kelebihan Homestay

Berikut ini beberapa kelebihan homestay jika dibandingkan dengan jenis penginapan lainnya :

- Unik

Menginap di homestay memiliki cerita tersendiri jika dibandingkan dengan menginap di tempat lain, hotel misalnya. Menginap di hotel sudah tidak aneh dan cenderung biasa saja. Bandingkan dengan menginap di homestay, wisatawan pasti akan merasakan nuansa penginapan yang berbeda dari biasanya.

- Kekeluargaan

Wisatawan pasti lebih bisa merasakan nuansa kekeluargaan jika dibandingkan dengan penginapan lain seperti hotel. Hal ini dikarenakan pemilik homestay sendiri akan sering melakukan aktivitas di rumah tersebut seperti membereskan rumah, bersih-bersih, menyediakan sarapan dan sebagainya. Berbeda dengan di hotel yang tugas-tugas tersebut biasanya dilakukan oleh karyawan hotel yang berbeda-beda sesuai dengan tugas dan jam kerjanya masing-masing.

- Murah

Jika dibandingkan dengan tarif sewa hotel, apalagi sewa hotel berbintang, biaya penginapan homestay jauh lebih murah dan hemat. Meskipun murah tetapi tidak murahan, semua fasilitas yang ada di homestay bisa digunakan oleh wisatawan dengan gratis.

- Bisa Belajar Adat dan Kebiasaan Daerah Tersebut

Kelebihan lainnya dari homestay yaitu bisa belajar adat serta kebiasaan masyarakat setempat. Hal ini terjadi karena wisatawan dapat berkomunikasi langsung dengan pemilik homestay.

2.4 Arsitektur Batak Toba

Selama suku Batak tinggal di pesisir danau toba, mereka membentuk suatu daerah perkampungan yang cukup unik, dimana mereka memiliki 2 rumah, yaitu rumah jantan dan rumah betina. Rumah jantan terletak disebelah selatan, fungsinya sebagai rumah tinggal, sedangkan rumah betina terletak di sebelah utara, fungsinya sebagai tempat menyimpan padi. Nenek moyang bangsa Batak (Bangso Batak) menyebut Rumah Batak yaitu “jabu na marampang na marjual”. Ampang dan Jual adalah tempat mengukur padi atau biji bijian seperti beras/kacang dll. Jadi Ampang dan Jual adalah alat pengukur, makanya Rumah Gorga, Rumah Adat itu ada ukurannya, memiliki hukum hukum, aturan aturan, kriteria kriteria serta batas batas.



Gambar 2.1 Rumah Batak Toba

Sumber : Jackwood, 2014

2.4.1 Aspek-aspek Metafisik atau Spiritual yang menjadi Norma Utama

Rumah Batak Toba

Begitu banyak aspek-aspek spiritual yang menjadi norma utama dalam bangunan adat batak Toba ini. Salah satu contohnya adalah mengenai keharusan jumlah anak tangga yang berjumlah ganjil. Jika berjumlah genap, maka akan membawa kesialan bagi keluarga penghuni rumah tersebut. Rumah batak toba dihiasi dengan simbol – simbol yang diukir di hampir seluruh bangunan rumah bolon. Gorga gorga tersebut memiliki arti dan maknanya tersendiri. Dan teknik ragam hias untuk membuat gorga tersebut terdiri dari cara, yaitu dengan teknik ukir teknik lukis. Untuk mengukir digunakan pisau tajam dengan alat pemukulnya (pasak-pasak) dari kayu. Sedangkan teknik lukis bahannya diolah sendiri dari batu-batuan atau pun tanaga yang keras dan arang. Tiang yang berjumlah banyak mengandung filosofi kebersamaan dan kekokohan.

Ornamentasi dan dekorasi dari rumah adat Batak Toba mengandung nilai filosofi bagi keselamatan penghuni. Lokasi elemen rumah yang dihias berada pada gevel, pintu masuk, sudut-sudut rumah, bahkan ada yang sampai berada di keseluruhan dinding. Hiasan ini dapat berupa ukiran, dapat diberi warna, atau hanya berupa gambar saja. Tiga elemen warna yang penting adalah merah, putih dan hitam. Merah melambangkan pengetahuan atau kecerdasan, putih melambangkan kejujuran atau kesucian dan hitam melambangkan kewibawaan atau kepemimpinan.

2.4.2 Bagian-bagian Rumah Batak Toba

Menurut tingkatannya Ruma Batak dapat dibagi menjadi 3 bagian :

- Bagian Bawah (Tombara) yang terdiri dari batu pondasi atau ojahan tiang-tiang pendek, pasak (rancang) yang menusuk tiang, tangga (balatuk), berfungsi sebagai tempat ternak seperti kerbau, lembu dll
- Bagian Tengah (Tonga) yang terdiri dari dinding depan, dinding samping, dan belakang, berfungsi sebagai ruangan tempat hunian manusia
- Bagian Atas (Ginjang) yang terdiri dari atap (tarup) di bawah atap urur diatas urur membentang lais, ruma yang lama atapnya adalah ijuk (serat dari pohon enau), berfungsi sebagai tempat penyimpanan benda-benda keramat (ugasan homitan).

2.4.3 Bentuk Arsitektur Rumah Batak Toba

- Atap
Atap Rumah Bolon mengambil ide dasar dari punggung kerbau, bentuknya yang melengkung menambah nilai keaerodinamisannya dalam melawan angin danau yang kencang.

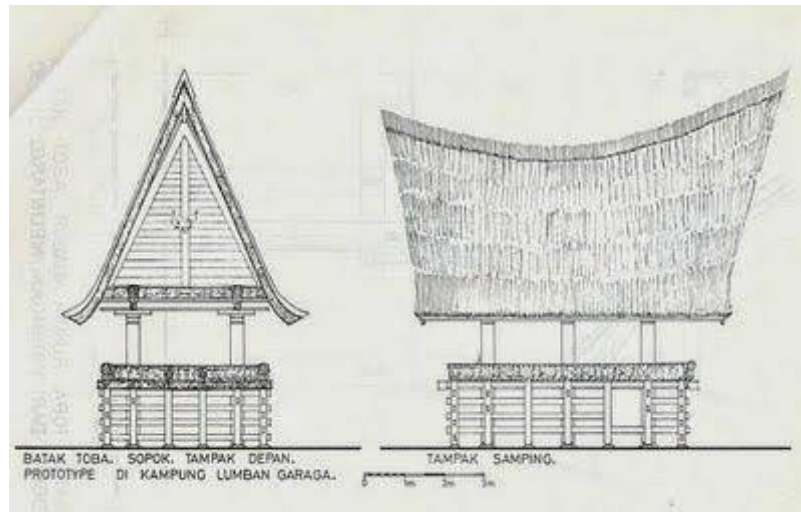


Gambar 2.2 Bentuk Atap Rumah Batak Toba
Sumber : Jackwood, 2014

Atap terbuat dari ijuk, yaitu bahan yang mudah didapat di daerah setempat. Suku batak menganggap Atap sebagai sesuatu yang suci, sehingga digunakan untuk menyimpan pusaka mereka.

- **Badan Rumah**

Badan rumah terletak dibagian tengah atau dalam mitologi batak disebut dunia tengah, dunia tengah melambangkan tempat aktivitas manusia seperti masak, tidur, bersenda gurau. Bagian badan rumah dilengkapi hiasan berupa ipon ipon untuk menolak bala.



Gambar 2.3 Badan Rumah Batak Toba

Sumber : Jackwood, 2014

- Pondasi

Pondasi rumah batak toba menggunakan jenis pondasi cincin, dimana batu sebagai tumpuan dari kolom kayu yang berdiri di atasnya. Tiang-tiang berdiameter 42 - 50 cm, berdiri di atas batu ojanan struktur yang fleksibel, sehingga tahan terhadap gempa

Tiang yang berjumlah 18 mengandung filosofi kebersamaan dan kekokohan serta memakai pondasi umpak karena pada waktu tersebut masih banyaknya batu ojanan dan kayu gelonggong dalam jumlah yang besar. Dan belum ditemukannya alat perekat seperti semen



Gambar 2.4 Pondasi Rumah Batak Toba

Sumber : Jackwood, 2014

- Dinding

Dinding pada rumah batak toba miring, agar angin mudah masuk Tali-tali pengikat dinding yang miring disebut tali ret-ret, terbuat dari ijuk atau rotan. Tali pengikat ini membentuk pola seperti cicak yang mempunyai 2 kepala saling bertolak belakang, maksudnya ialah cicak dikiaskan sebagai penjaga rumah, dan 2 kepala saling bertolak belakang melambangkan semua penghuni rumah mempunyai peranan yang sama dan saling menghormati.



Gambar 2.5 Dinding Rumah Batak Toba

Sumber : Jackwood, 2014

- Keseimbangan

Keseimbangan pada rumah batak toba adalah simetris, baik pada denah maupun fasade bangunan, hal ini dapat dilihat jika kita menarik garis lurus tepat pada as gambar denah dan fasad.

- Sirkulasi Ruang

Sirkulasi Ruang pada rumah batak toba adalah tersamar, karena harus melewati jalan lurus sebelum berbelok ke bangunan utamanya

- Pintu Masuk Bangunan

Pintu Utama Menjorok kedalam dengan lebar 80 cm dan tingginya 1,5 m, dikelilingi dengan ukiran, lukisan dan tulisan dan dengan dua kepala singa pada ambang pintu.

2.4.4 Ornament (Gorga Batak)

Gorga Batak adalah ukiran atau pahatan tradisional yang biasanya terdapat di dinding rumah bahagian luar dan bagian depan dari rumah-rumah adat Batak. Gorga ada dekorasi atau hiasan yang dibuat dengan cara memahat kayu (papan) dan kemudian mencatnya dengan tiga (3) macam warna yaitu : merah-hitam-putih. Warna yang tiga macam ini disebut tiga bolit.



Gambar 2.6 Gorga Batak
Sumber : Jackwood, 2014

Bahan-bahan untuk Gorga ini biasanya kayu lunak yaitu yang mudah dikorek/dipahat. Biasanya nenek-nenek orang Batak memilih kayu ungil atau ada juga orang menyebutnya kayu ingul. Kayu Ungil ini mempunyai sifat tertentu yaitu antara lain tahan terhadap sinar matahari langsung, begitu juga terhadap terpaan air hujan, yang berarti tidak cepat rusak/lapuk akibat kena sengatan terik matahari dan terpaan air hujan. Kayu Ungil ini juga biasa dipakai untuk pembuatan bahan-bahan kapal/ perahu di Danau Toba.

BAB 3

DESKRIPSI PROYEK

3.1 Deskripsi Lokasi Proyek

Secara geografis Kabupaten Samosir terletak di antara $2^{\circ}21'38''$ - $2^{\circ}49'48''$ LU dan $98^{\circ}24'00''$ - $99^{\circ}01'48''$ BT dengan ketinggian antara 904 - 2.157 meter di atas permukaan laut. Luas wilayahnya $\pm 2.069,05$ km², terdiri dari luas daratan $\pm 1.444,25$ km² (69,80 persen), yaitu seluruh Pulau Samosir yang dikelilingi oleh Danau Toba dan sebahagian wilayah daratan Pulau Sumatera, dan luas wilayah danau $\pm 624,80$ km² (30,2 persen). Kecamatan Simanindo $\pm 198,20$ km² (13,72 persen)

Batas-batas wilayah Kabupaten Samosir adalah, di sebelah utara berbatasan dengan Kabupaten Karo dan Kabupaten Simalungun, di sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Tapanuli Utara dan Kabupaten Humbang Hasundutan, di sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Dairi dan Kabupaten Pakpak Barat, dan di sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Toba Samosir. Keadaan topografi dan kontur tanahnya beraneka ragam, yaitu datar, landai, miring dan terjal. Struktur tanahnya labil dan berada pada jalur gempa tektonik dan vulkanik.

Daerah Kabupaten Samosir tergolong daerah beriklim tropis basah dengan suhu berkisar antara 17°C - 29°C dan rata-rata kelembaban udara sebesar 85,04 persen. Curah hujan di Kecamatan Simanindo 137,67 mm. Simanindo adalah sebuah kecamatan yang terletak di pulau Samosir, dengan curah hujan 11 hari dalam sebulan.



Gambar 3.1 Peta Kabupaten Samosir

Sumber : Penulis, 2018



Gambar 3.2 Kecamatan Simanindo ± 198,20 km² (13,72 persen)

Sumber : Penulis, 2018

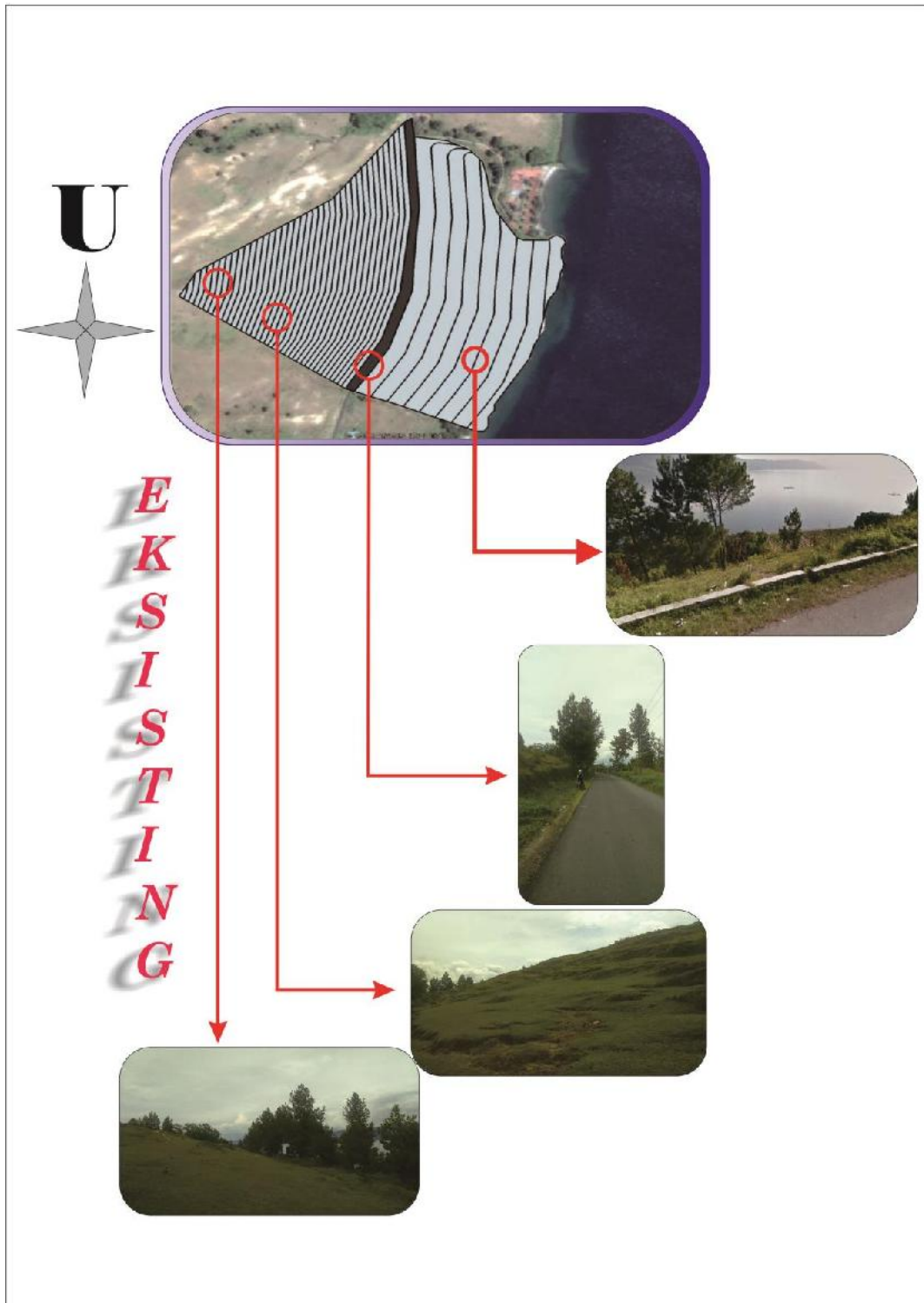
Pemilihan site lebih detailnya berada di Desa Ambarita Kecamatan Simanindo Kabupaten Samosir

3.2 Rencana Pengembangan Kawasan Objek Wisata Simanindo Samosir

Rencana pengembangan perancangan kawasan objek wisata Simanindo Samosir masuk kedalam rencana pengembangan kawasan wisata yang digagas oleh Presiden Republik Indonesia, dimana Danau Toba merupakan bagian dari 10 Kawasan Strategis Pariwisata Nasional yang diprioritaskan untuk dikembangkan oleh kementerian pariwisata.

3.3 Kondisi Eksisting Lokasi Perancangan

Kondisi eksisting pada site perancangan saat ini merupakan lahan kosong yang dilalui oleh jalan Tomok-Tele. Dari site perancangan bias memandang kearah danau toba dengan leluasa.

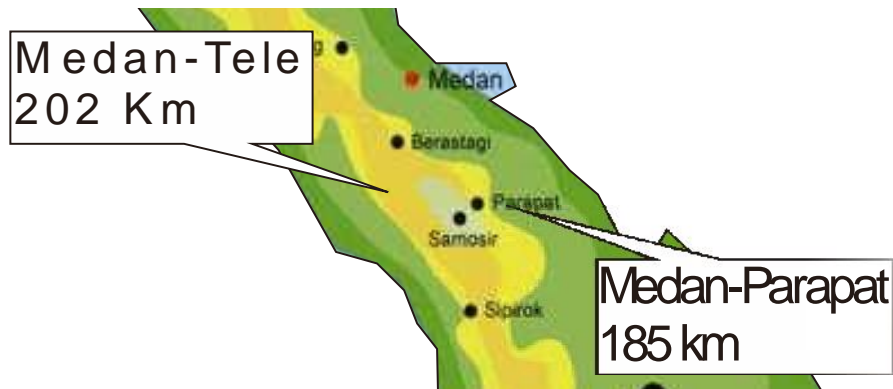


Gambar 3.3 Kondisi Eksisting Site Perancangan

Sumber : Penulis, 2018

3.4 Deskripsi Akses Darat Menuju Lokasi

Wisatawan yang menggunakan jalur penerbangan ke Bandara Kualanamu L.Pakam Medan, dapat meneruskan perjalanan ke Kab Samosir dengan memilih salah satu jalur dari dua jalur efisien yang bisa dicapai diantaranya jalur Tele dan jalur Parapat



Gambar 3.4 Akses Menuju Lokasi
Sumber : Google Peta Sumatera, 2018

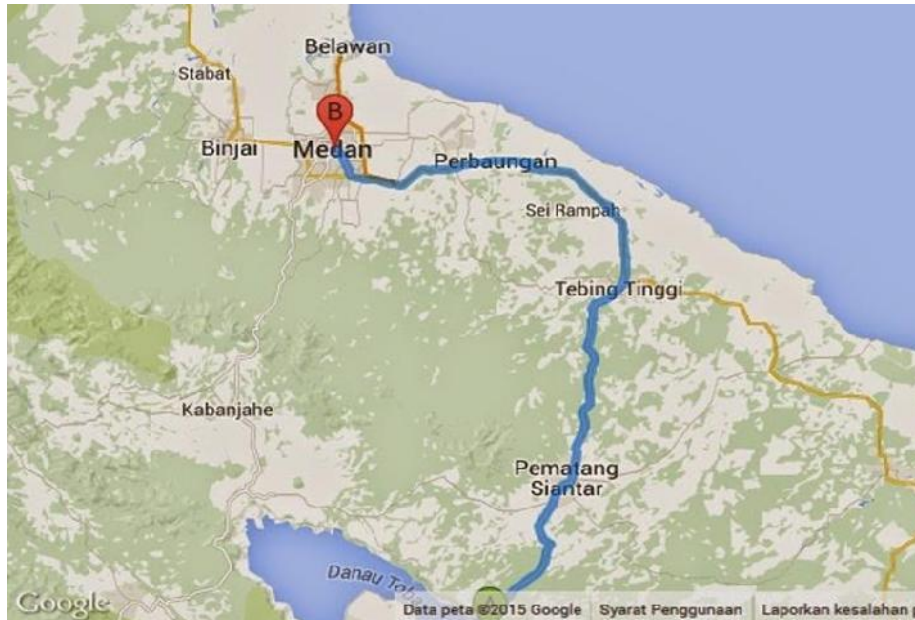
1. Melalui Bandara Kualanamu Medan Lubuk Pakkam-Parapat-Samosir

Yang melakukan perjalanan dari luar Pulau Sumatera dengan menggunakan transportasi udara, melalui Bandara Kualanamu Medan Lubuk Pakam, dapat melanjutkan perjalanan melalui; Lubuk Pakam, Serdang Bedagai, Tebing Tinggi, Siantar, Parapat, kemudian perjalanan dapat diteruskan dengan menyebrangi Danau Toba menggunakan kapal Fery dan sejenis Kapal kecil untuk sampai ke pelabuhan Tomok di Kabupaten Samosir

Transportasi ; 1. Bus Penumpang, Rp50,000-Rp80.000

2. Bus travel, Rp 150.000-Rp200.000

Lama Perjalanan membutuhkan waktu 4-5 jam supaya sampai di Parapat ditambah lama waktu penyebrangan dari Parapat sampai ke Samosir membutuhkan waktu 30 menit



Gambar 3.5 Akses Medan-Parapat

Sumber : Google Earth, 2018

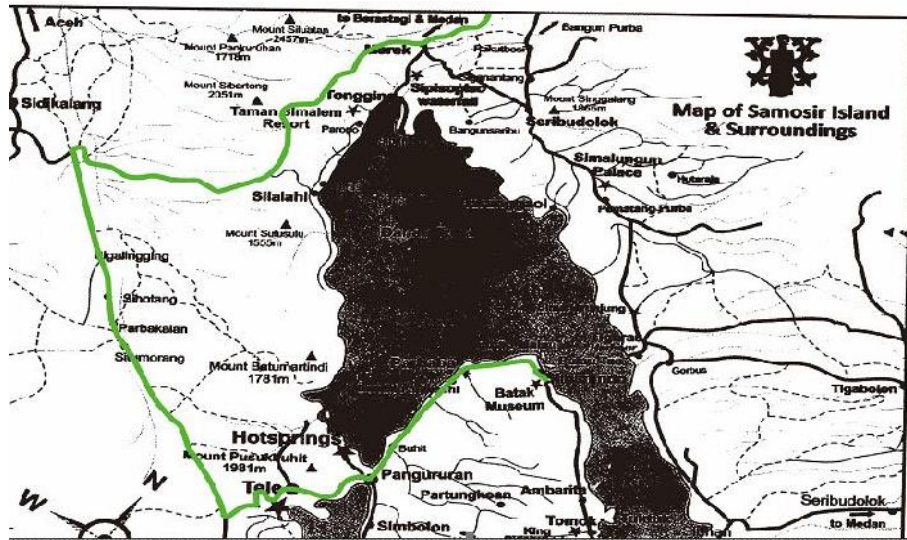
2. Melalui Bandara Kualanamu Medan Lubuk Pakkam-Tele-Samosir

Yang melakukan perjalanan dari luar Pulau Sumatera dengan menggunakan transportasi udara, melalui Bandara Kualanamu Medan Lubuk Pakam, dapat melanjutkan perjalanan melalui; Lubuk Pakam Medan, Berastagi, Merek, Kabanjahe, Sidingkalang, Tele, Samosir, Simanindo. Jalur Tele merupakan akses darat satu-satunya yang bisa digunakan jika hendak pergi ke Samosir

Transportasi ; 1. Bus Penumpang, Rp70.000-Rp100.000

2. Bus travel, Rp 150.000-Rp250.000

Lama Perjalanan membutuhkan waktu 5-6 jam untuk sampai ke Samosir



Gambar 3.6 Akses Medan-Tele-Samosir
Sumber : Penulis, 2018

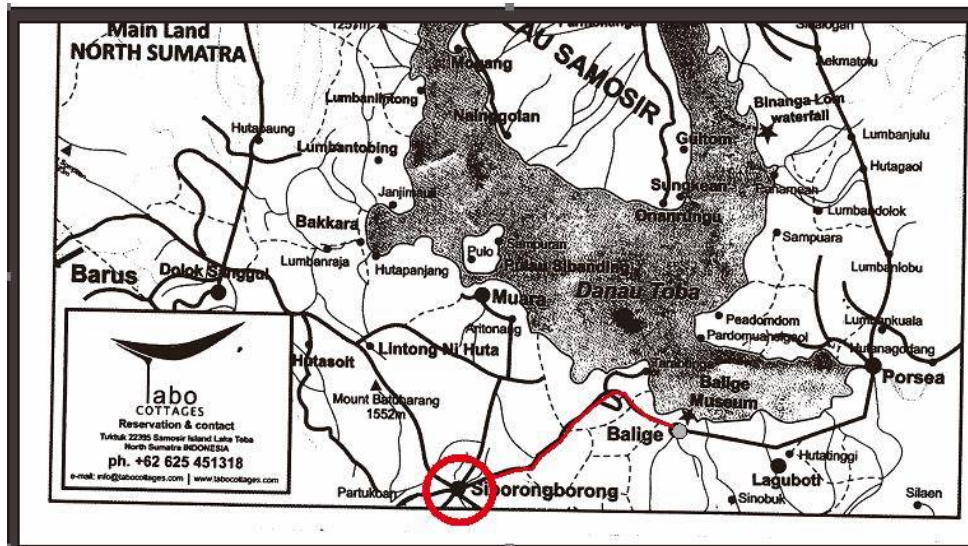
3. Melalui Bandara Silangit Siborong-borong

Pengunjung yang menggunakan penerbangan melalui Bandara Silangit Siborong-Borong Dapat meneruskan perjalanan ke Balige jarak 20Km,

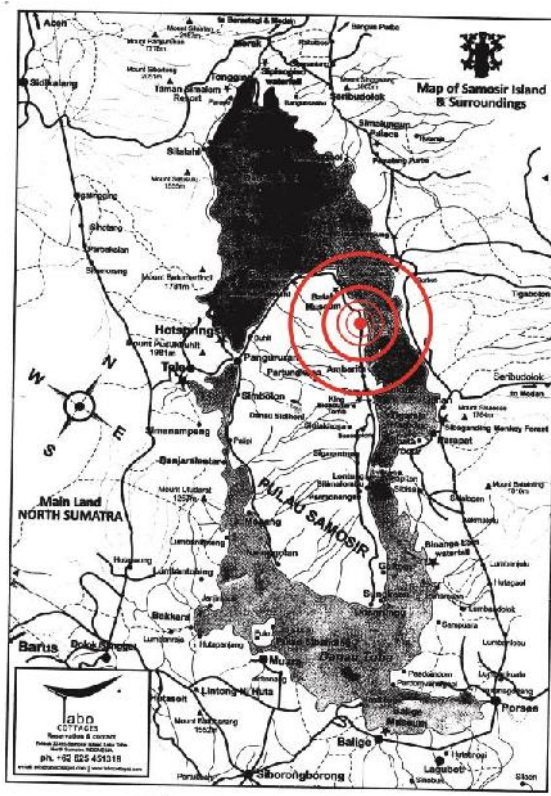
Mobil ; membutuhkan waktu 35 menit

Roda dua ; membutuhkan waktu 25 menit

kemudian dapat melanjutkan perjalanan menggunakan transportasi kapal dari Pelabuhan Balige ke Pelabuhan Onan Runggu



Gambar 3.7 Akses Siborong-borong- Balige
Sumber : Penulis, 2018

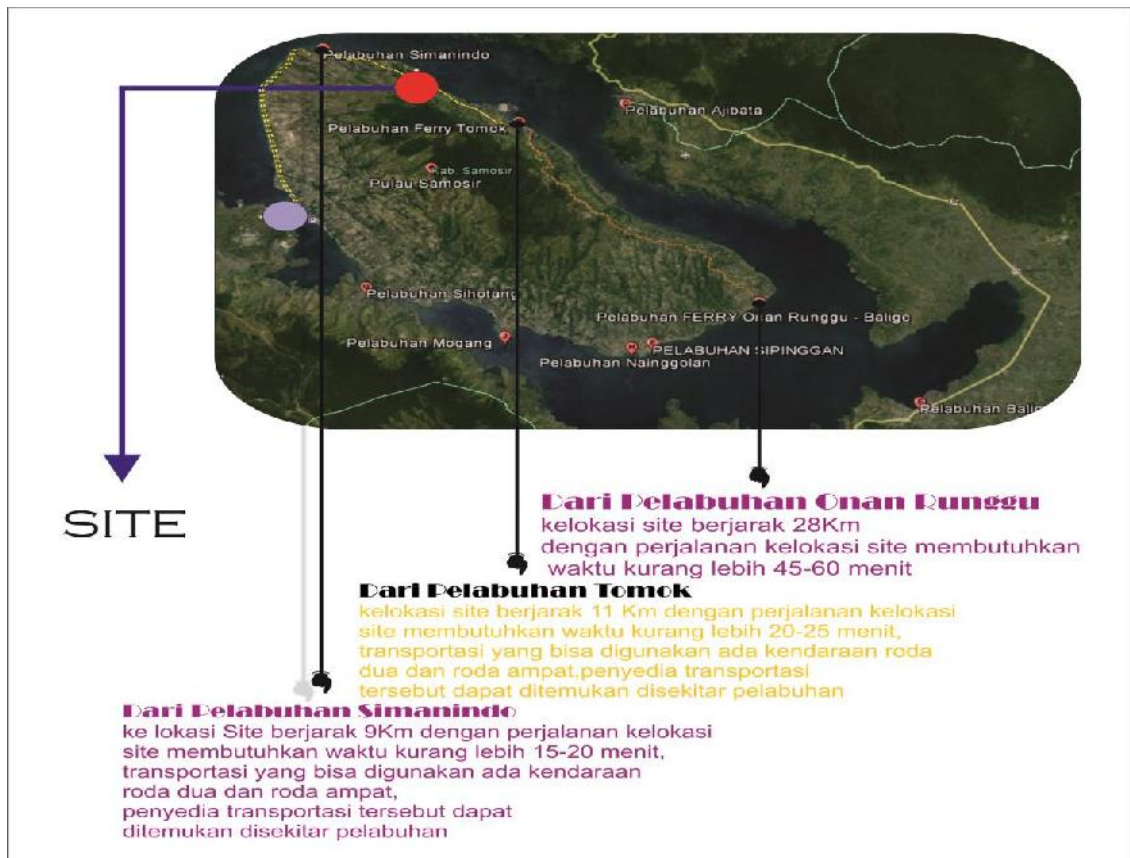


Gambar 3.8 Lokasi Site Perancangan
Sumber : Penulis, 2018

3.5 Deskripsi Akses Pelabuhan Menuju Lokasi

Sebagai daerah kepulauan, Akses pencapaian ke Simanindo Samosir dapat dilakukan dengan transportasi kapal diantaranya

1. Melalui tigras-Pelabuhan Simanindo
2. Melalui Balige-Pelabuhan Onan Runggu
3. Melalui Parapat-Pelabuhan Tomok



Gambar 3.9 Akses Pelabuhan Menuju Lokasi

Sumber : Penulis, 2018

3.6 Kondisi Demografi Kawasan Perancangan

Secara keseluruhan Simanindo Samosir memiliki luasan 198,20 km², dengan jumlah penduduk 19.814 data hasil ditahun 2012, kepadatan penduduk 99,97 jiwa/km². Simanindo adalah sebuah kecamatan di Kabupaten Samosir, Sumatra Utara, Indonesia, ibukota kecamatan ini adalah desa Ambarita

BAB 4

ANALISA

4.1 Analisa Non Fisik

4.1.1 Analisa Kegiatan

a. Pengguna

- Tuan rumah / Pemilik rumah wisata

Kegiatan berdasarkan kebiasaan masyarakat sekitar adalah bertani ketika pada pagi sampai sore hari rumah wisata akan dalam keadaan kosong, aktivitas yang terjadi pada rumah wisata hanyalah pada malam hari saja. Kegiatan yang ada dalam rumah wisata akan sama dengan kegiatan rumah pada umumnya, beberapa kegiatan diantaranya adalah;

- ✓ Menerima tamu => ruang tamu
- ✓ Tidur / Istirahat => kamar tidur
- ✓ Memasak => dapur
- ✓ Makan => ruang makan
- ✓ Mencuci => kamar mandi

4 dari 5 poin diatas sudah dimiliki Rumah Bolon, Konsep Rumah Bolon sendiri adalah tidak memiliki kamar mandi, dimana masyarakat sekitar pada saat itu untuk keperluan mandi, mencuci, buang air besar maupun kecil, dan keperluan lainnya adalah langsung ke sungai atau ke danau toba.

- **Pengunjung / Wisatawan**

Pengunjung atau wisatawan bisa dikategorikan dalam dua jenis, dalam kategori pertama, wisatawan ketika dalam kegiatan berwisata hanya ingin sekedar menginap di hotel mewah, menikmati pemandangan, dan hanya sekedar berjalan-jalan. Wisatawan dalam kategori yang kedua adalah wisatawan yang memang tidak mencari kemewahan ketika berwisata, wisatawan jenis ini mau berbaur dengan masyarakat sekitar. Pada konsep Rumah Wisata minat yang ditarik adalah wisatawan jenis yang kedua. Tidak akan terlalu banyak aktifitas yang bisa dilakukan pengunjung dalam rumah wisata sama seperti kebiasaan masyarakat sekitar. Pengunjung akan mengikuti kebiasaan masyarakat sekitar dimana pada saat jam kerja rumah akan kosong karena semua petani akan pergi berladang. Sehingga aktifitas dalam rumah wisata hanya berlangsung pada pagi dan pada malam hari saja. Berikut kegiatan wisatawan dalam Rumah Wisata diantaranya adalah

- ✓ Istirahat / tidur
- ✓ Mandi
- ✓ Makan
- ✓ Santai

Rencana konsep ruang untuk kamar pengunjung akan mewadahi kegiatan istirahat / tidur, mandi, santai, selebihnya kegiatan akan dilakukan diluar kamar seperti makan dan kumpul keluarga.

Dari segi penginapan dikarenakan view atau yang menjadi objek utama dari lokasi perancangan ini adalah danau toba, maka kamar tidur pengunjung akan didesain menghadap langsung ke arah danau toba

- **Masyarakat Sekitar**

Kebiasaan yang dilakukan masyarakat sekitar berdasarkan lingkungan adat batak toba dan berdasarkan kebiasaan masyarakat samosir diantaranya :

- dalam bidang pertanian adalah bercocok tanam dan panen dilakukan secara bersama-sama.
- Pada acara adat, beda di kota, di pedesaan acara adat diadakan atau dilaksanakan di depan rumah atau di halaman rumah si penyedia acara adat, contohnya pada acara Pernikahan adat batak toba.
- Batak toba lebih dominan dalam acara adat. Masyarakat batak dikenal sebagai masyarakat yang sering bersosialisasi, untuk keperluan ini diperlukan desain Plaza atau ruang terbuka untuk kumpul bersama dalam lingkungan tersebut
- Batak toba sendiri memiliki banyak seni kerajinan tangan seperti ulos, pahat, dan aneka kerajinan yang lainnya. Untuk menampung segala aktifitas tersebut diperlukan perancangan ruang pameran di area site

- **Massa Bangunan**

Dalam bentuk konsep kawasan beberapa bangunan tambahan akan diperlukan dalam memfasilitasi segala kegiatan pengunjung di area kawasan. Selain konsep rumah bolon konsep lain yang diperlukan diantaranya adalah :

- Sopo

Setiap Rumah bolon memiliki sopo tersendiri kedua bangunan ini selalu berada berdekatan, sopo sendiri memiliki fungsi sebagai lumbung padi, disamping itu adalah sebagai tempat berkumpul keluarga

- Balai pertemuan

Balai pertemuan lebih umum digunakan pada acara adat pernikahan, konsep denah yang sudah ada tidak akan mengalami perubahan denah akan tetap dipertahankan

- Ruang pameran

Ruang pameran untuk mewadahi segala kegiatan pameran seni dari masyarakat sekitar, dan penjualan souvenir

- Mosholah

Daerah lokasi perancangan yang dominan beragama Kristen tidak menutup kemungkinan wisatawan yang akan berkunjung beragama nonkristiani Fasilitas tambahan pada area site akan diperlukan musolah

- Pelabuhan

Daerah site yang berada dekat dengan Danau Toba, untuk efisiensi pencapaian akan memerlukan perancangan Pelabuhan tersendiri

- Plaza

Perancangan ruang terbuka untuk keperluan pertunjukan seni

- Konsep lahan pertanian dan pengelolaan

Mata pencaharian masyarakat sekitar adalah bertani, jenis pertanian masyarakat sekitar adalah sawah, kopi, dan bawang

- Gedung pengelola

Massa sebagai tempat penyedia segala informasi tentang kawasan homestay

4.1.2 Analisa Berdasarkan Standard Homestay ASEAN

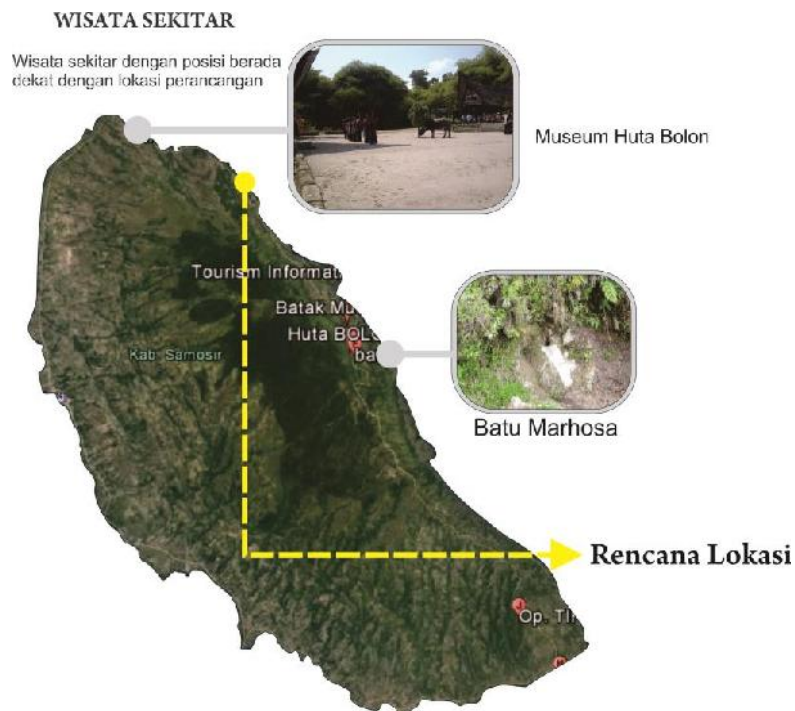
Tujuan standar ini adalah untuk mengembangkan standar homestay komprehensif yang dapat diadaptasi oleh Negara Anggota ASEAN. Untuk menciptakan pengalaman pengunjung yang berkualitas dengan menampilkan sumber daya pedesaan mereka di tempat yang layak, aman, dan cara yang menarik. Penetapan standar akan meningkatkan kualitas layanan, fasilitas dan sumber daya manusia dalam program homestay ASEAN dengan menyediakan jalur yang lebih terorganisir ke tingkat manajemen profesional, dengan mempertimbangkan kebutuhan, kemampuan dan budayakeragaman semua negara anggota ASEAN.

Dalam mengembangkan standar dan pedoman standar wisma yang ada yang digunakan oleh semua anggota ASEAN

Standar yang dihasilkan akan fokus pada sembilan kriteria, yaitu host, akomodasi, aktivitas, manajemen, lokasi, kebersihan, keselamatan & keamanan, prinsip pemasaran dan keberlanjutan

Alternatif perancangan berdasarkan standard Homestay ASEAN :

1. Harus ada jumlah minimal 5 penyedia homestay yang terdaftar di dalam desa untuk mencerminkan keterlibatan masyarakat dan kohesi
2. Homestay berlokasi dekat dengan wisata alam dan budaya atraksi di daerah sekitarnya.



Gambar 4.1 Daerah Wisata di Sekitar Lokasi Perancangan
Sumber : Penulis, 2018

3. Struktur rumah harus dalam kondisi yang baik, stabil dan aman seperti atap, dinding, pintu, lantai, dll.
4. Desain dan bahan bangunan harus mencerminkan arsitektur vernacular dan identitas lokal
5. Penyedia homestay harus menyediakan kamar tidur tamu yang terpisah dari kamar lain di rumah.
6. Akan ada minimal satu (1) kamar mandi / toilet untuk tamu juga di dalam ruang tamu atau di dalam rumah.
7. Rumah harus memiliki persediaan air bersih dan memadai yang tersedia sepanjang waktu di dalam rumah.
8. Kebersihan
9. Keamanan
10. Fasilitas kesehatan
11. kenyamanan

4.2 Analisa Fisik

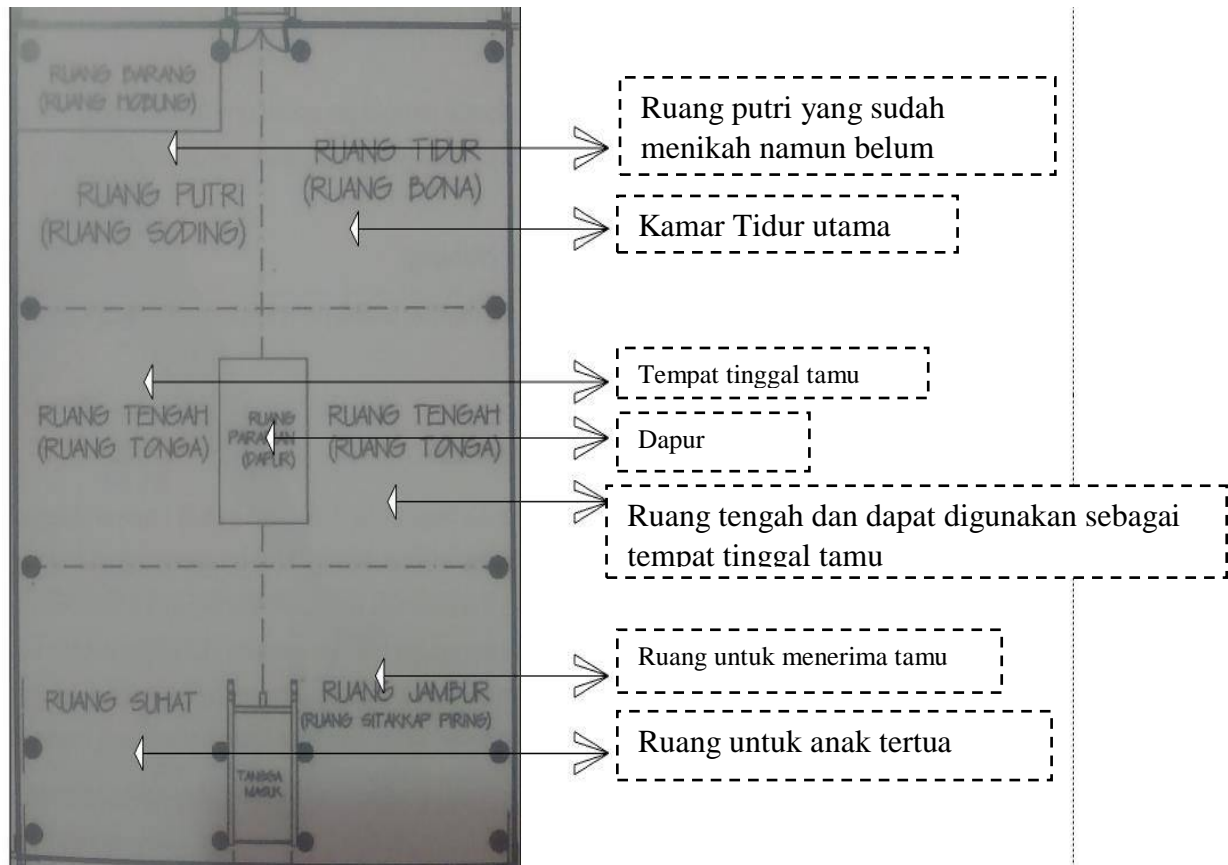
4.2.1 Analisa Bentuk Ruang

a. Rumah Wisata Bolon

Konsep perancangan dengan memperkenalkan budaya sekitar tentu bangunan yang sudah ada dirancang tidak akan mengalami banyak perubahan, yang mengalami perubahan diantaranya :

- ✓ kamar tidur pengunjung
- ✓ pengadaan kamar mandi

berikut adalah bentuk denah dari rumah bolon adat batak toba



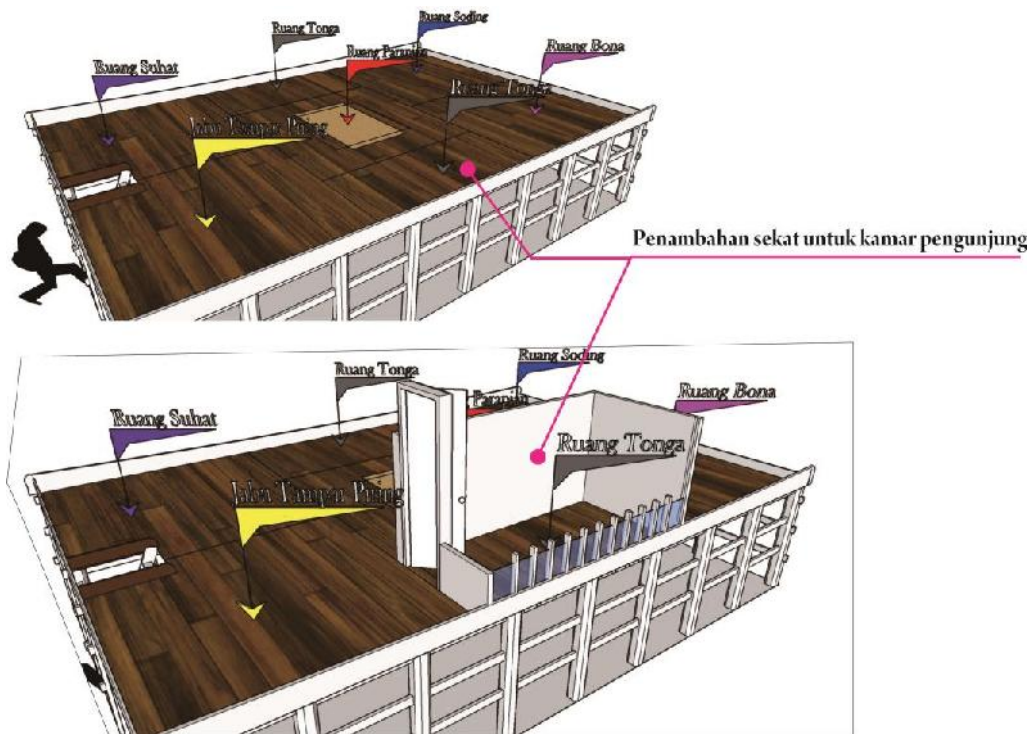
Gambar 4. 2 Denah Rumah bolon

Sumber : Penulis, 2018

Bentuk ruangan pada Rumah Bolon sama sekali tidak memiliki sekat atau pembatas antara ruangan yang satu dengan ruangan yang lainnya, konsep rumah yang beralih fungsi menjadi rumah wisata dimana rumah akan terbuka untuk setiap wisatawan maka akan diperlukan ruangan tersendiri untuk menjaga privasi pengunjung sesuai ketentuan *standard homestay ASEAN*,

Kamar pengunjung dirancang di ruang tongga atau ruang tengah, standard kamar untuk pengunjung berdasarkan standard homestay ASEAN

- ✓ Kamar tidur tersendiri
- ✓ Kamar mandi dan toilet sendiri
- ✓ Kebersihan
- ✓ Bebas dari nyamuk

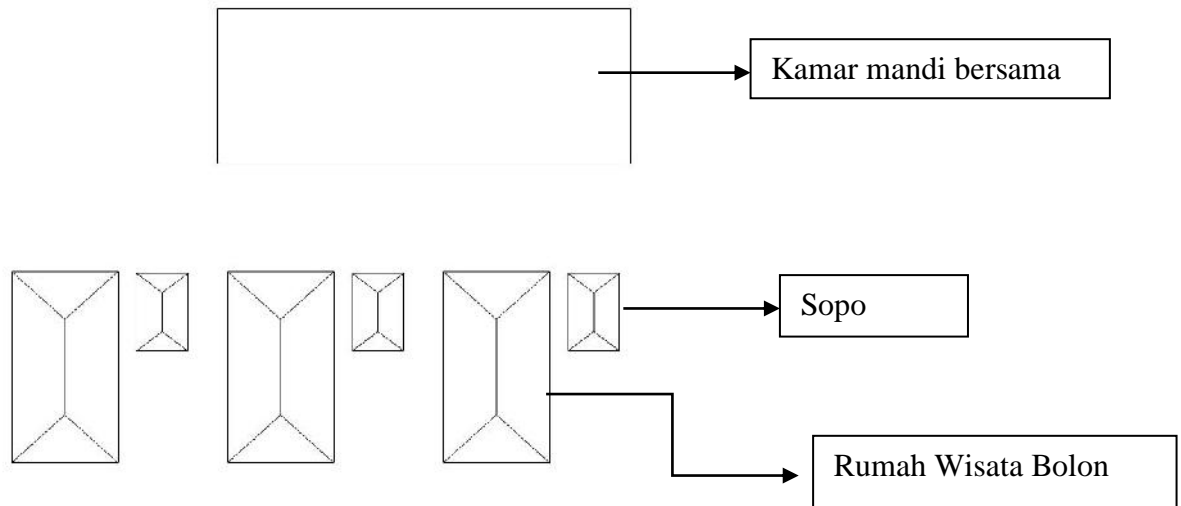


Gambar 4.3 Penambahan Sekat Untuk Kamar Pengunjung

Sumber : Penulis, 2018

- **Kamar mandi**

Pada konsep kamar mandi keluarga dirancang terpisah dengan rumah bolon atau ruangan kamar mandi akan memiliki massa sendiri, hal ini dilakukan untuk mempertahankan konsep rumah bolon yang sudah ada.



Gambar 4.4 Denah Lokasi Kamar Mandi

Sumber : Penulis, 2018

- **Kamar tidur**

Secara keseluruhan tidak terlalu banyak perbotan yang ada dalam rumah bolon adat batak toba salah satunya kamar tidur keluarga hanya memeralaskan tikar, untuk mempertahankan konsep yang sudah ada bentuk kamar tidur akan tetap dipertahankan.

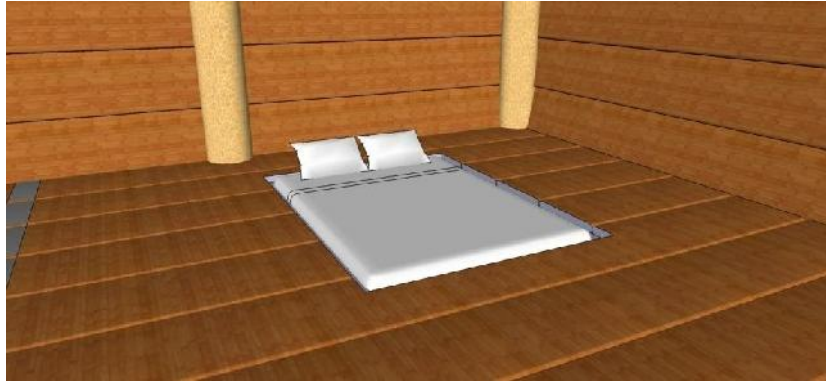
Berikut contoh gambar asli kamar tidur utama



Gambar 4.5 Foto Real Kamar Tidur Utama

Sumber : Penulis, 2018

Rencana bentuk kamar tidur,kamar tidur didesain rata dengan lantai guna mempertahankan bentuk ruang sesuai adat batak toba

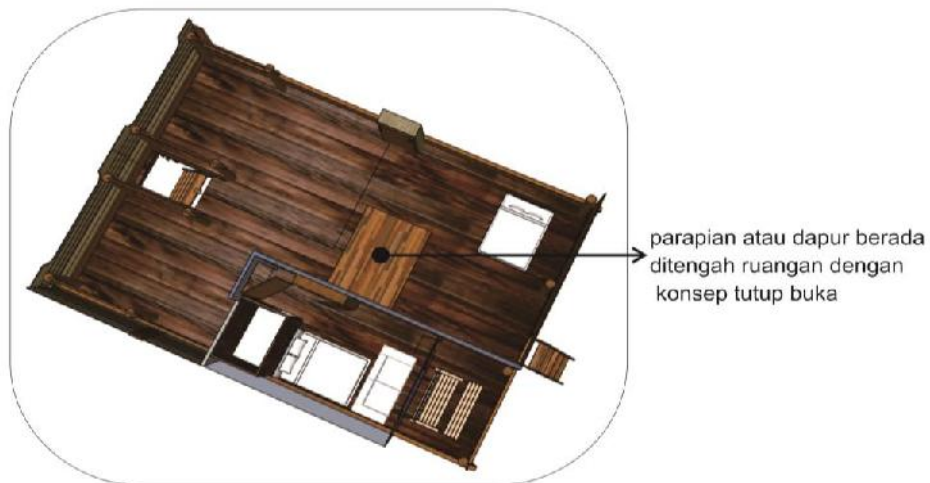


Gambar 4.6 Gambar Rencana Kamar Tidur Rencana

Sumber : Penulis, 2018

- **Parapian / dapur**

Tempat memasak atau dapur akan tetap berada ditengah ruangan, yang menjadi perubahan adalah seluruh peralatan memasak berada dibawah lantai, dapur dengan konsep buka tutup

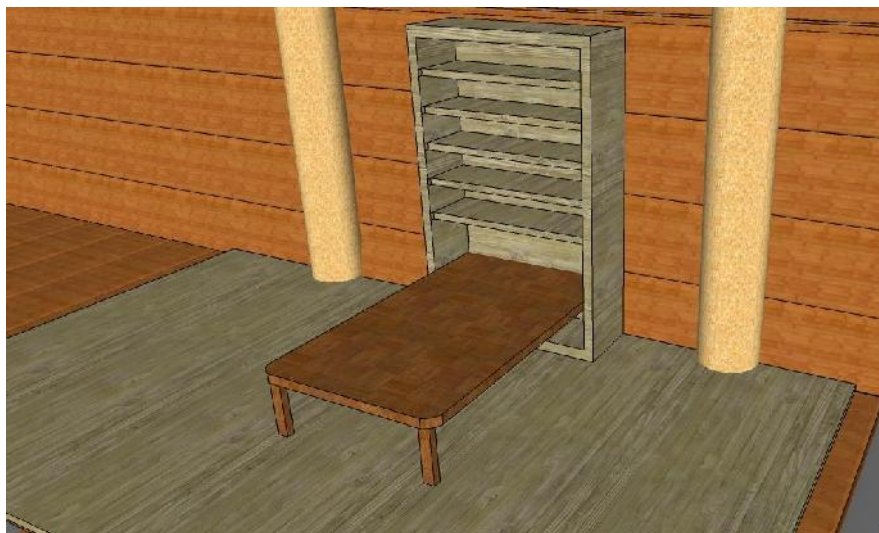


Gambar 4.7 Lokasi Ruang Perapian

Sumber : Penulis, 2018

- **Ruang makan**

Ruang makan dirancang berada diruang tengah, konsep bentuk akan lebih mengutamakan efisiensi ruangan dan mempertahankan bentuk ruang Rumah bolon sendiri yang tidak terlalu banyak perabotan



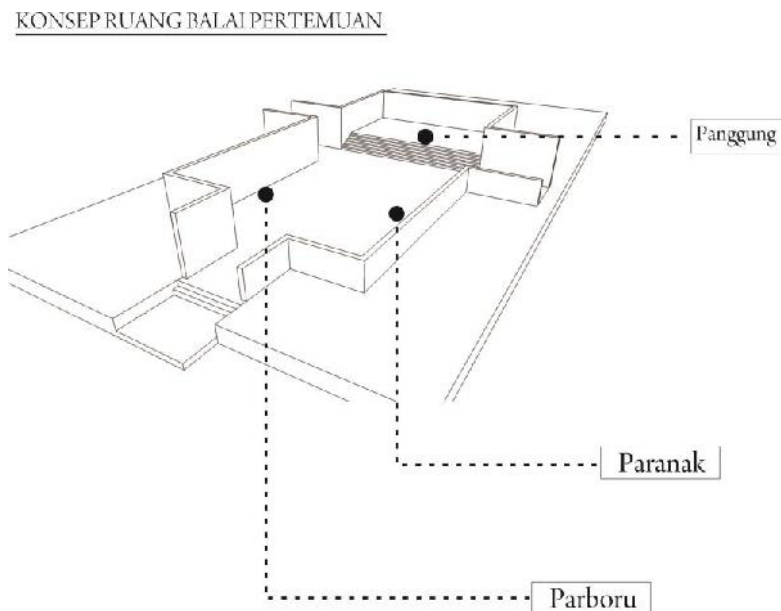
Gambar 4.8 Perspektif Rencana Ruang Makan
Sumber : Penulis, 2018

b. Sopo

Sopo dalam kebiasaan masyarakat sekitar digunakan hanya sebagai tempat lumbung padi dan juga digunakan sebagai tempat kumpul atau tempat bersantai keluarga, bentuk sopo tidak akan mengalami perubahan sama sekali dalam artian konsep sopo akan dijiblak secara utuh.

c. Balai Pertemuan

Berdasarkan tujuan Homestay itu sendiri adalah memperkenalkan Budaya dan Adat Istiadat masyarakat sekitar, sesuai kebiasaan masyarakat adat batak toba yang berada di daerah, upacara adat berlangsung di halaman rumah si penyedia acara dalam hal ini tentu akan hal yang sulit bagi wisatawan untuk menemukan acara adat yang sedang berlangsung di Kecamatan simanindo. Maka dari itu diperlukan perancangan Wisma atau balai pertemuan di area Homestay.



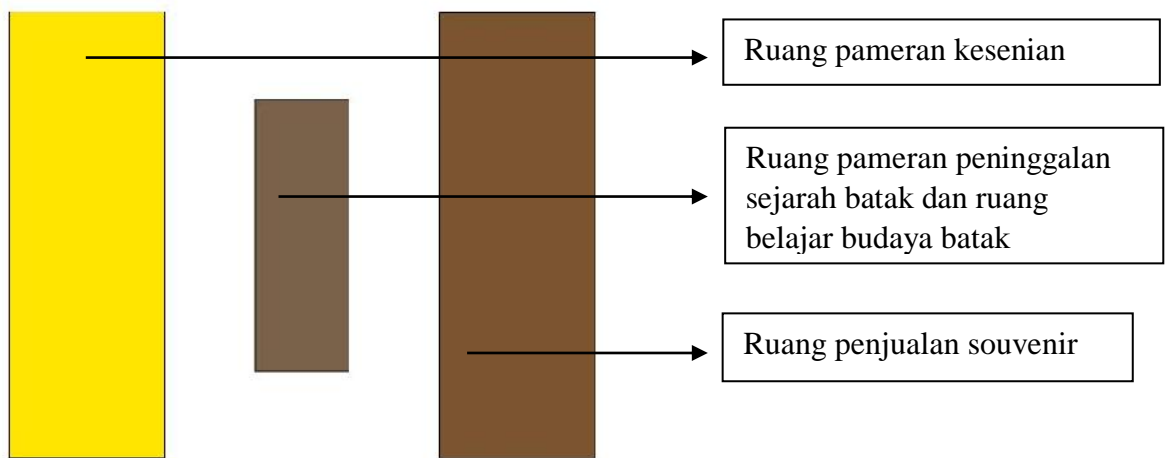
Gambar 4.9 Konsep Ruang Balai Pertemuan

Sumber : Penulis, 2018

Konsep ruang wisma untuk acara adat pernikahan ruangan hanya dibagi menjadi tiga ruangan, ruang *paranak* digunakan untuk keluarga mempelai pria, ruang *parboru* digunakan untuk keluarga mempelai perempuan

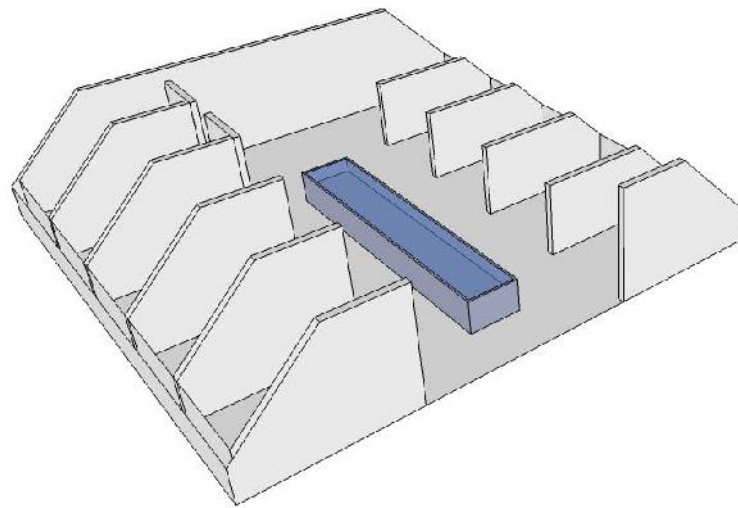
c. Rumah Pameran

Untuk menampung segala kerajinan tangan khas daerah batak toba, dengan cara ini juga lebih memperkenalkan budaya sekitar, kerajinan yang paling utama khas batak toba diantaranya kerajinan ulos, kerajinan pahat, konsep Rumah Pameran juga menyediakan pameran peninggalan sejarah khas batak toba dan rumah belajar adat budaya batak. Selain sebagai tempat pameran rumah pameran juga dirancang sebagai tempat penyedia souvenir, konsep denah akan dibagi menjadi tiga ruangan



Gambar 4.10 Kosep Denah

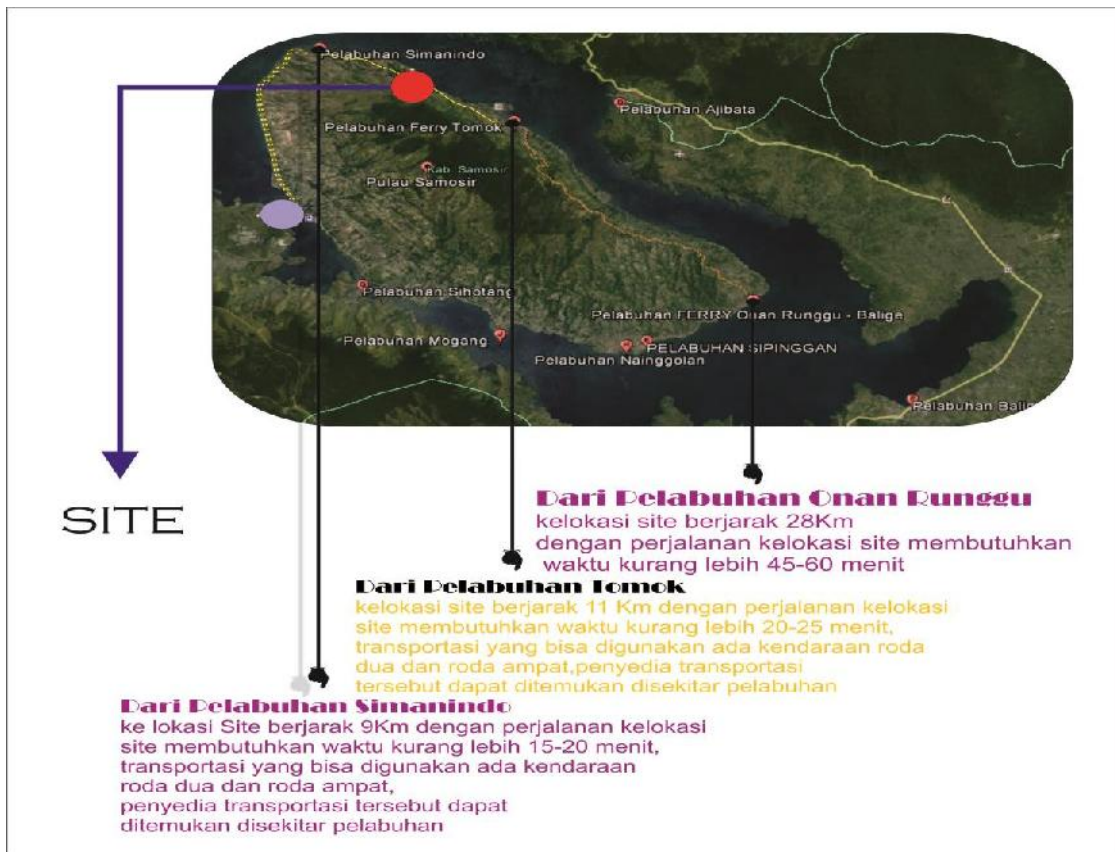
Sumber : Penulis, 2018



Gambar 4.11 Perspctive Rencana Denah
Sumber : Penulis, 2018

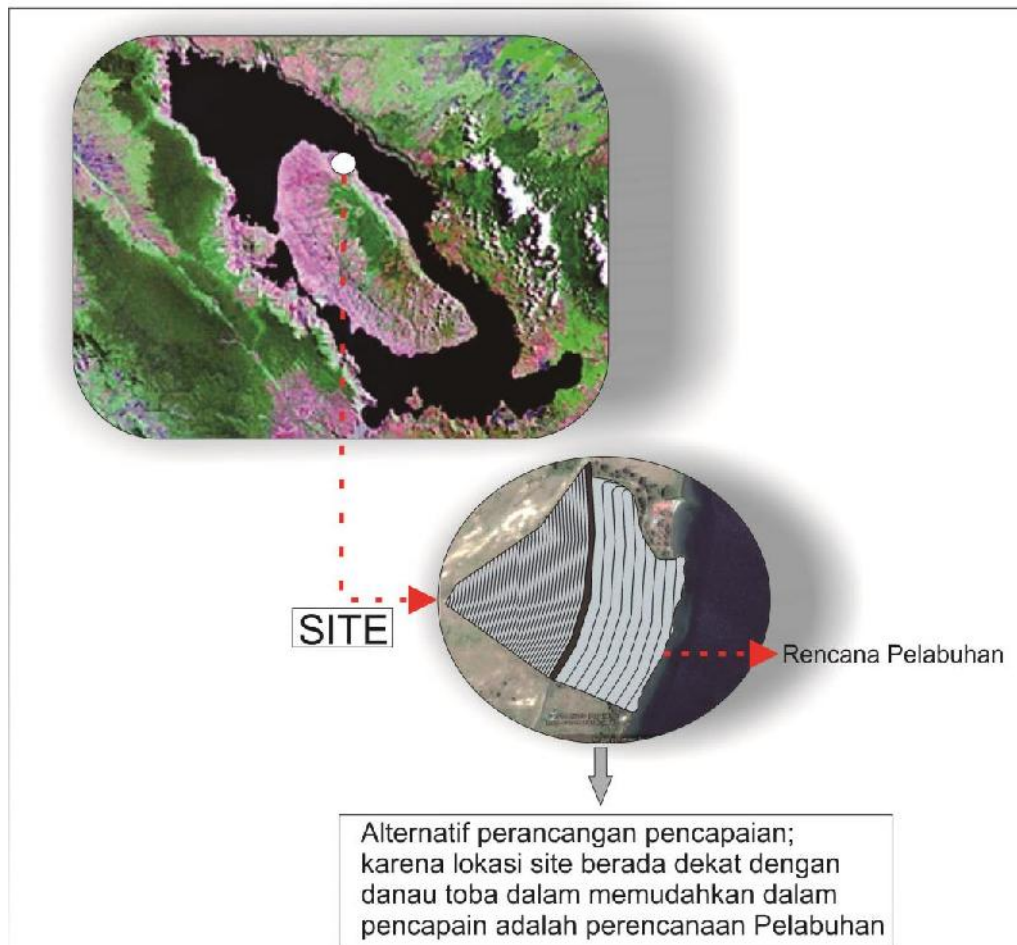
d. Pelabuhan

Daerah perancangan yang berada dekat dengan danau toba tentu sebagai efesiensi dalam pencapaian jalur danau akan diperlukan pengadaan perancangan pelabuhan tersendiri pada daerah site, perancangan pelabuhan juga dapat berfungsi sebagai wisata danau bagi pengunjung.



Gambar 4.12 Akses Pelabuhan

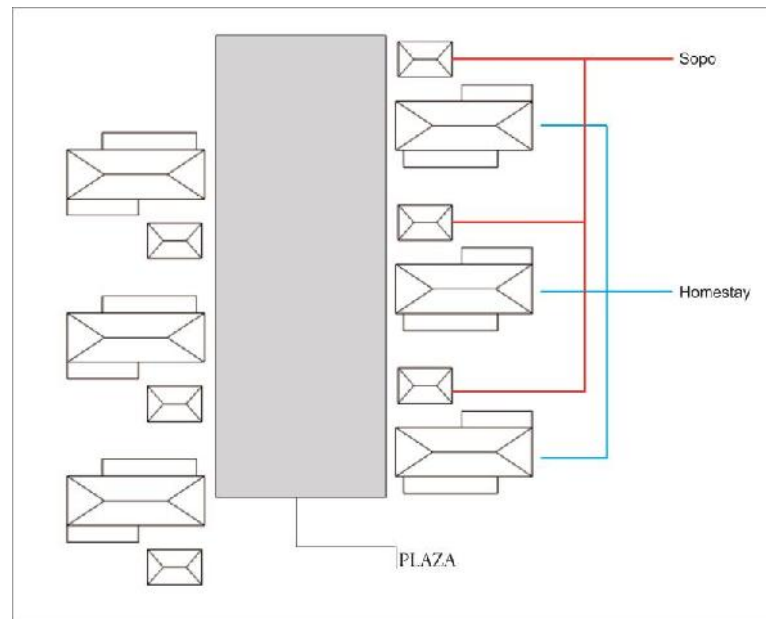
Sumber : Penulis, 2018



Gambar 4.13 Gambar Renacan Lokasi Pelabuhan
Sumber : Penulis, 2018

e. Plaza

Pengadaan plaza sebagai tempat pertunjukan seni daerah sekitar, desain plaza berada ditangah kawasan rumah wisata



Gambar 4.14 Denah Lokasi Plaza

Sumber : Penulis, 2018

f. Kawasan pertanian dan pengelolaan

Mata pencaharian utama masyarakat sekitar dan menjadi rutinitasnya adalah bertani, jenis dari pertanian masyarakat sekitar adalah kopi dan padi. Kegiatan bertani tidak akan lepas dari proses mentah sampai barang jadi untuk diproduksi, pada kegiatan ini diperlukan pengadaan kawasan untuk menjemur kopi mentah dan padi yang baru dipanen, dan pengadaan tempat untuk penggilingan kopi dan padi



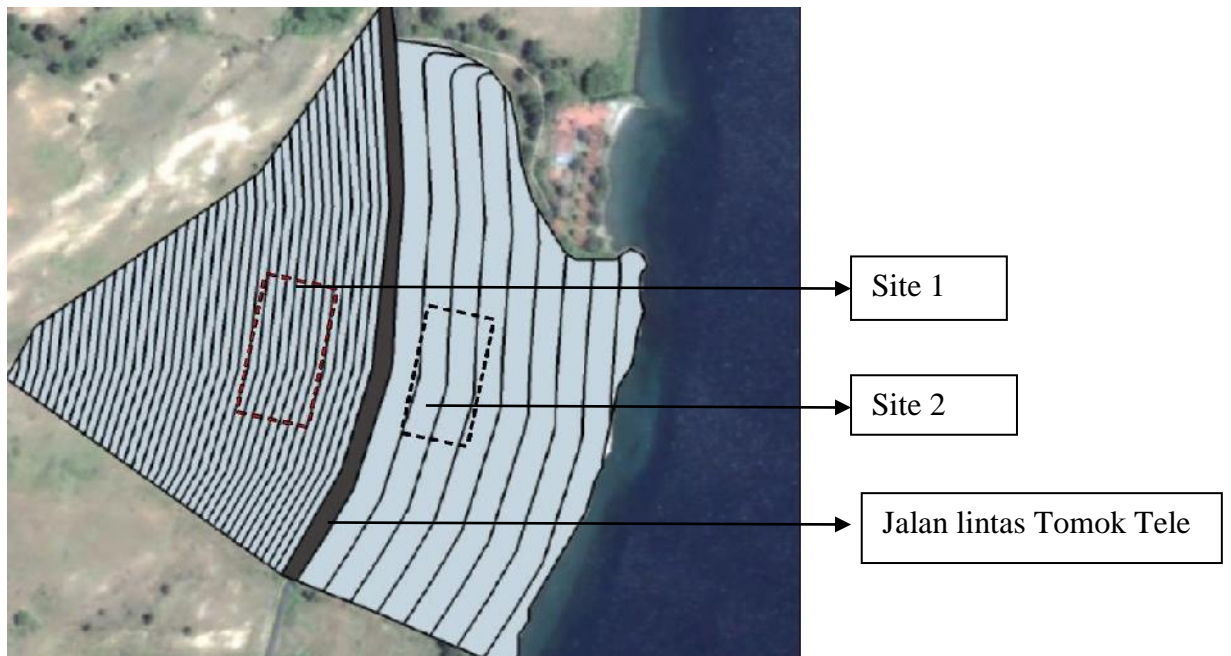
Gambar 4.15 Kawasan Pertanian dan Pengelolaan
Sumber : Penulis, 2018

g. Mushola

Konsep mushola tidak akan mengangkat bentuk dari rumah bolon adat istiadat batak toba, bentuk mushola akan didesain kembali dengan bentuk yang mengarah ke arsitektur minimalis

h. Penzoningan

Pada konsep perancangan kawasan rumah wisata bolon adat batak toba terdapat beberapa massa bangunan yang pada dasarnya tidak bisa dipisah, diantaranya rumah bolon, sopo, dan plaza atau ruang terbuka bersama. Kondisi site yang dipilih terbagi menjadi dua sebagai pembatasnya adalah jalan raya lintas Tomok Tele



Gambar 4.16Analisa Penzoningan

Sumber : Penulis, 2018

Massa bangunan pada site 1 adalah

- ✓ Kawasan Rumah Wisata Bolon
- ✓ Sopo
- ✓ Plaza
- ✓ Kamar mandi umum

Massa bangunan pada site 2 adalah

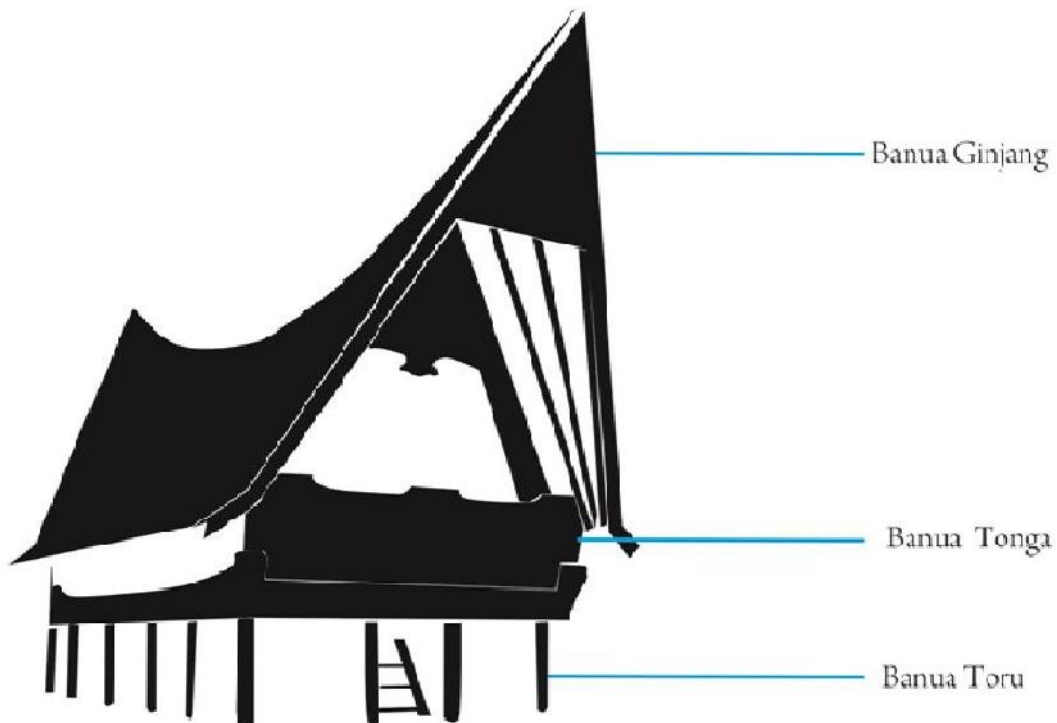
- ✓ Balai pertemuan
- ✓ Rumah pameran
- ✓ Mushola

- ✓ Kawasan pengelolaan pertanian
- ✓ Pelabuhan

4.2.2 Gubahan massa

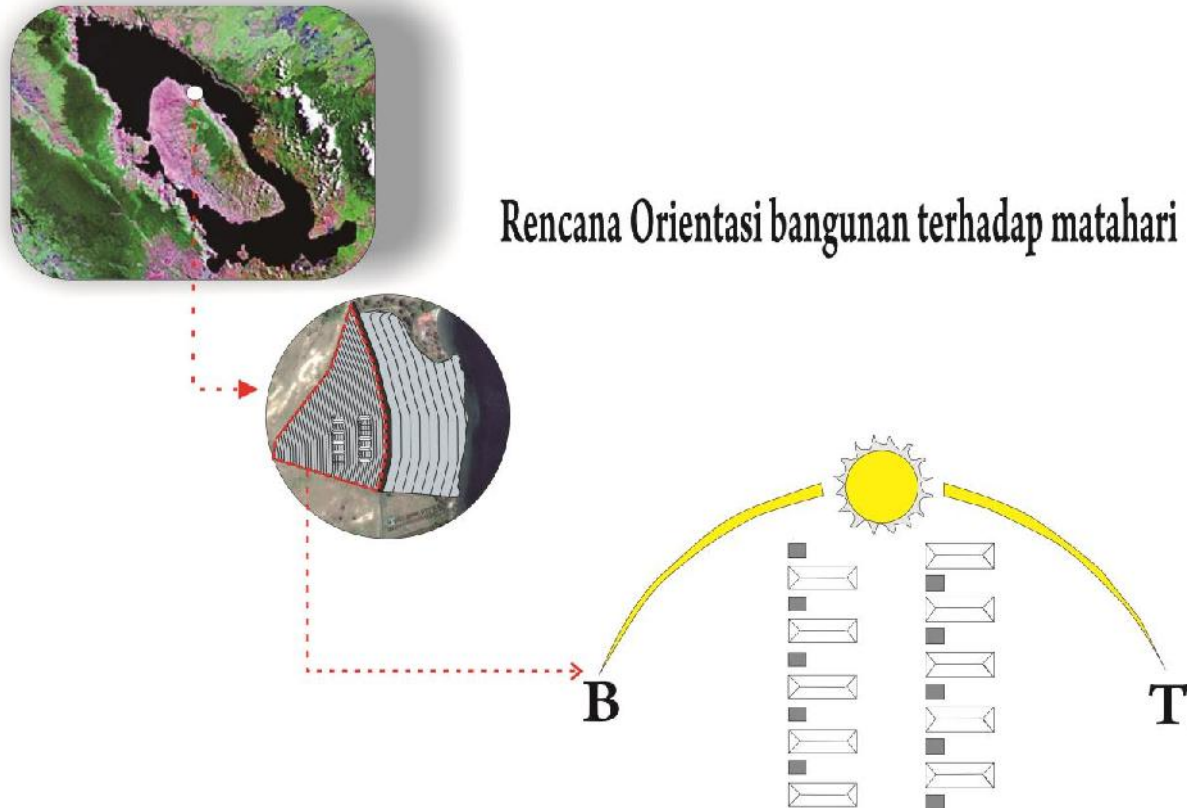
1. Rumah Wisata Bolon

Secara keseluruhan bentuk massa rumah wisata bolon tidak akan banyak mengalami perubahan mulai dari atap maupun bentuk strukturnya, perubahan yang signifikan adalah pada kamar pengunjung / wisatawan, Perubahan dari dinding yang pada dasarnya berbahan kayu akan mengalami perubahan dengan menggantikannya menggunakan bahan kaca. Bahan kaca akan lebih menguntungkan dalam kosep view dari dalam kamar wisatawan



Gambar 4.17 Gubahan Massa Rumah Wisata Bolon
Sumber : Penulis, 2018

Orientasi bangunan diletakkan antara lintasan matahari dan angin. Letak gedung yang paling menguntungkan apabila memilih arah dari timur ke barat. Bukaannya menghadap Selatan dan Utara agar tidak terpapar langsung sinar matahari.

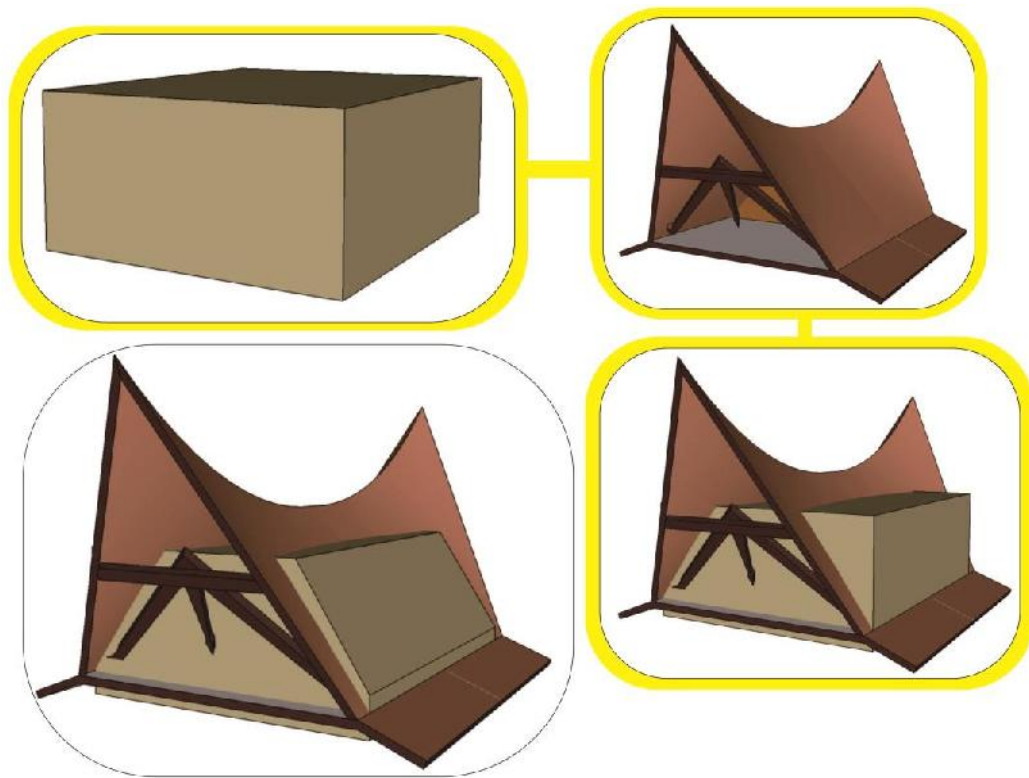


Gambar 4.18 Orientasi Bangunan Terhadap Matahari

Sumber : Penulis, 2018

2. Rumah pameran

Rencana Gubahan massa rumah pameran diambil dari konsep atap batak toba dan bentuk kubus,



Gambar 4.19 Konsep Bentuk Rumah Pameran

Sumber : Penulis, 2018

3. Balai pertemuan

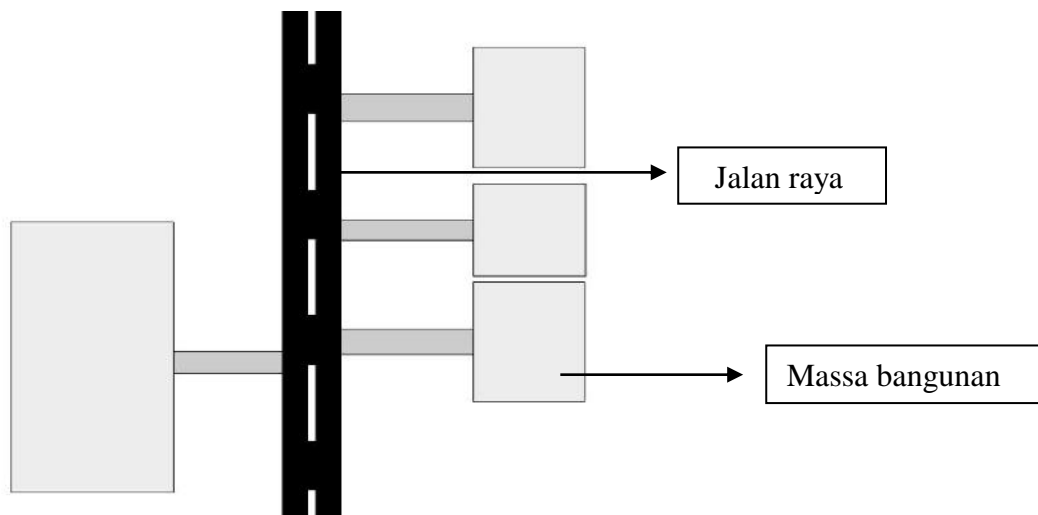
Konsep bentuk balai pertemuan akan menganalogikan bentuk dari *banua tonga* atau tiang pondasi dari rumah bolon batak toba.



Gambar 4.20 Kosep Bentuk Balai Pertemuan
Sumber : Penulis, 2018

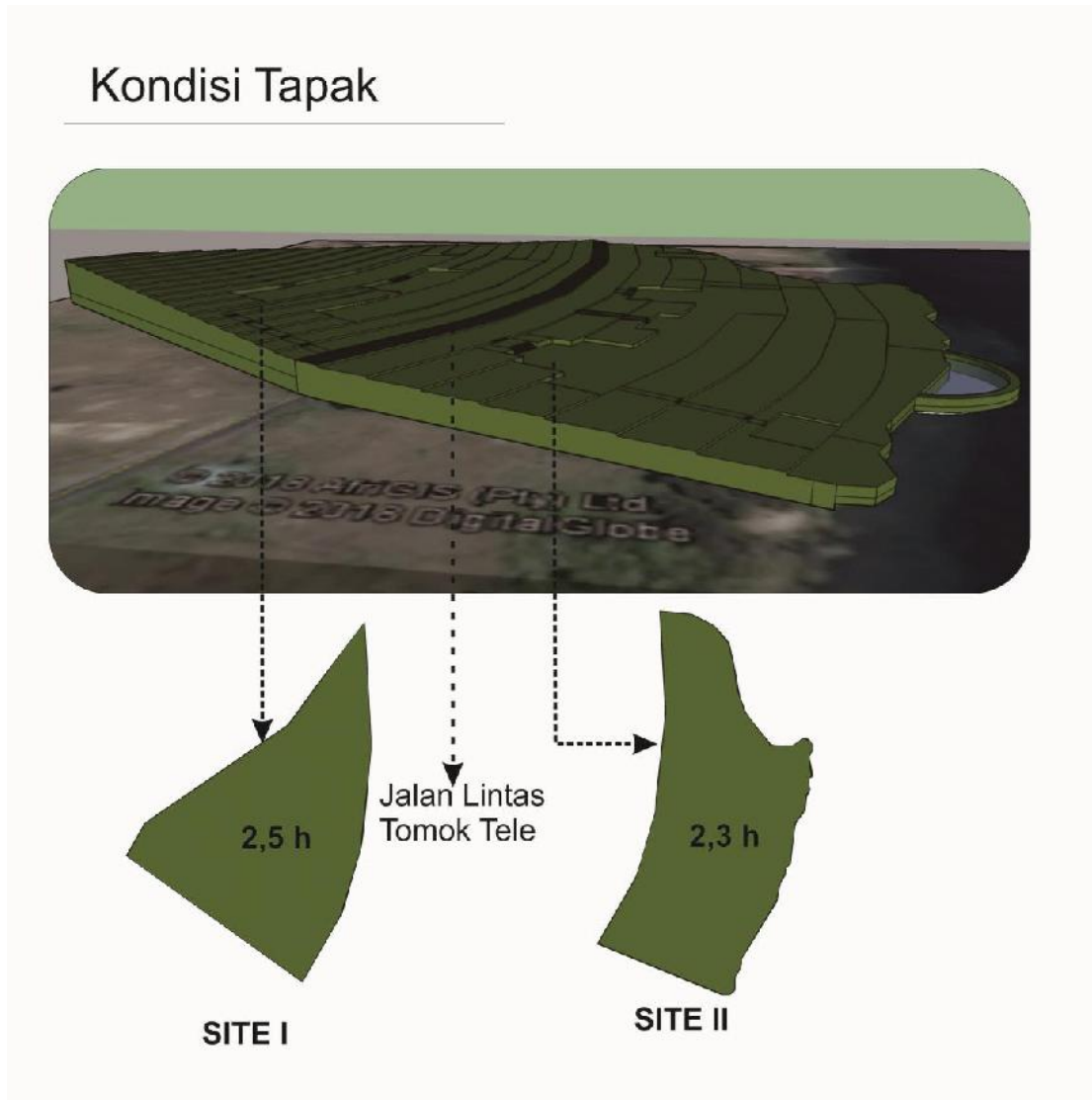
4.2.3 Analisa Sirkulasi Dalam Tapak

Lokasi site yang terbagi menjadi dua dengan pembatas antara kedua site adalah jalan lintas Tomok Tele, rencana sirkulasi dalam tapak adalah memiliki satu akses utama atau jalan penghubung antara massa yang satu ke massa yang lain



Gambar 4.21 Analisa Sirkulasi Dalam Tapak
Sumber : Penulis, 2018

Kondisi tapak pada area site memiliki kontur yang relatif bergelombang,site berada pada lahan kosong dimana area site tidak ada permukiman warga. Titik lokasi berada persis dipinggir jalan lintas Samosir sehingga memudahkan dalam pencapaian dalam menggunakan akses jalan darat



Gambar 4.22 Luasan Tapak Perancangan
Sumber : Penulis, 2018

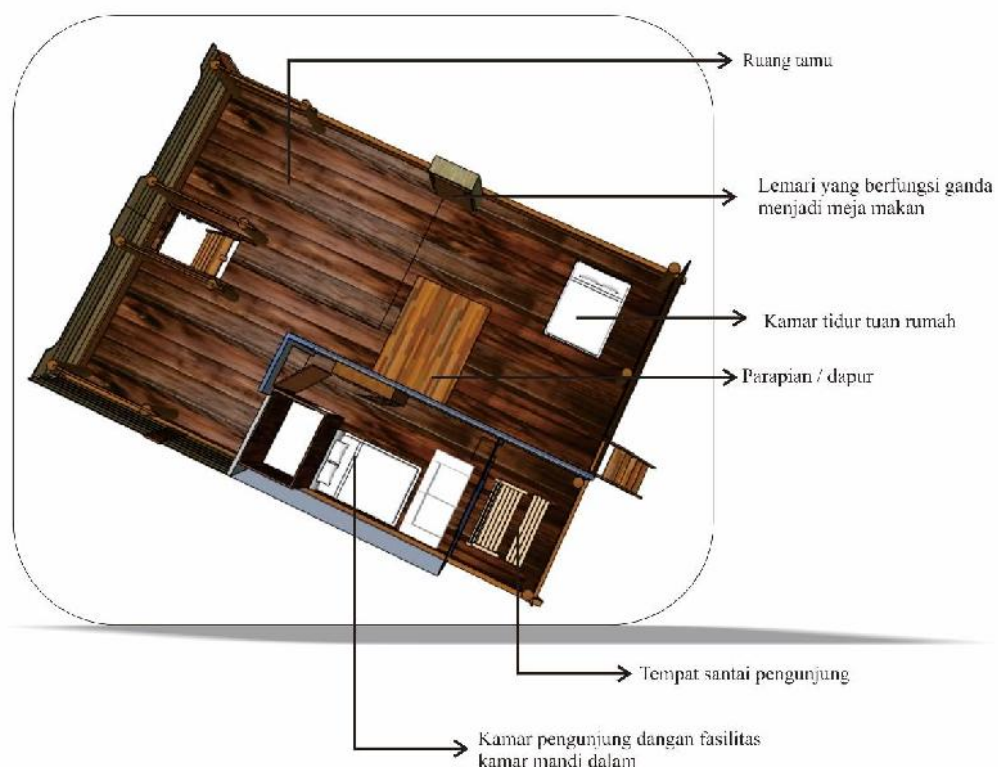
BAB 5

KONSEP

5.1 Konsep Rumah Wisata Bolon

Konsep bentuk denah akan mangadopsi bentuk ruang rumah bolon berdasarkan adat istiadat batak toba yang tidak terlalu banyak membutuhkan perabotan didalamnya

Konsep denah sirkulasi



Gambar 5.1 Bentuk Perspektif Dari Rumah Wisata Bolon
Sumber : Penulis, 2018



Perspektif I



Perspektif II

Perspektif III



Tampak Belakang

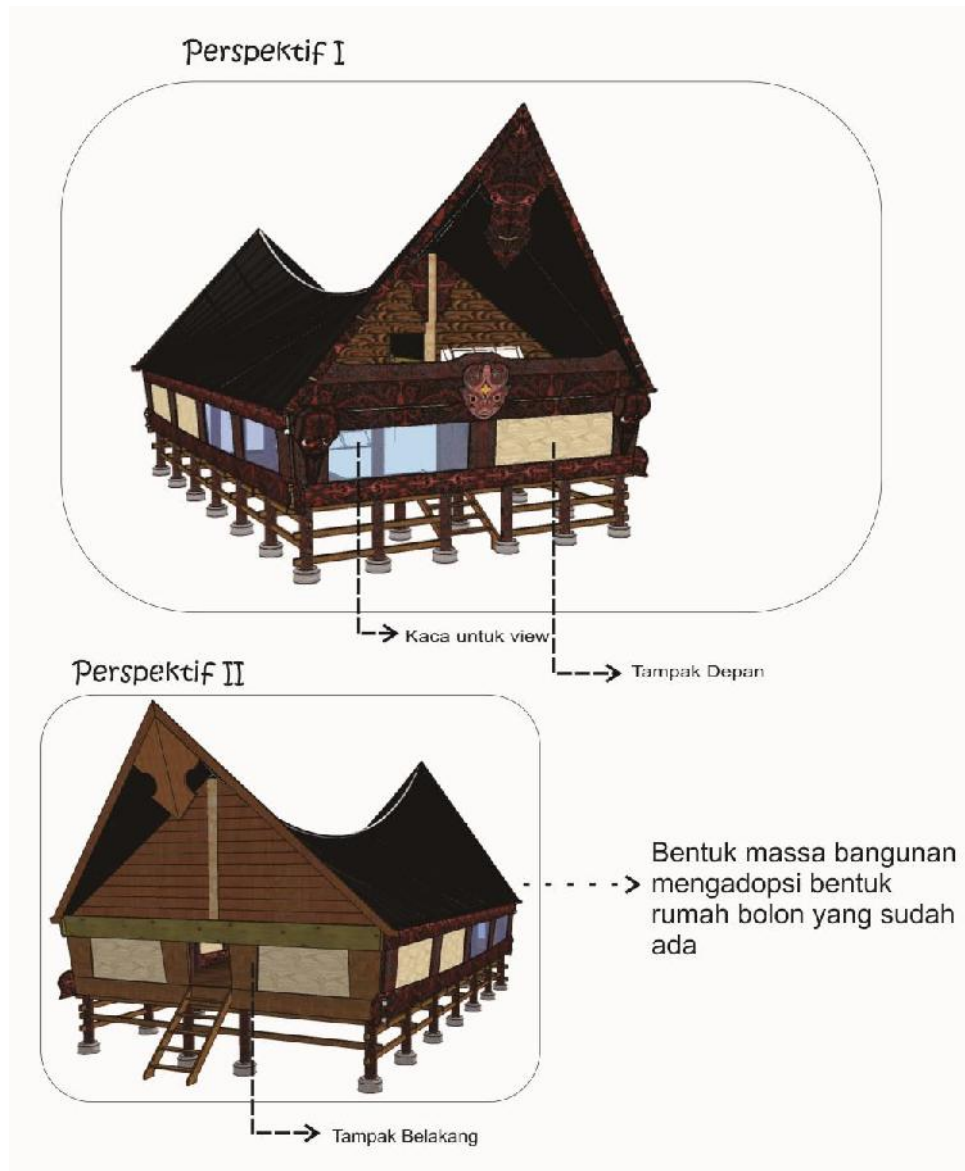
Kaca untuk view dari kamar pengunjung

Material bangunan menggunakan bahan kayu

Gambar 5.2 Bentuk Perspektif Eksterior Rumah Wisata Bolon Tipe 1

Sumber : Penulis, 2018

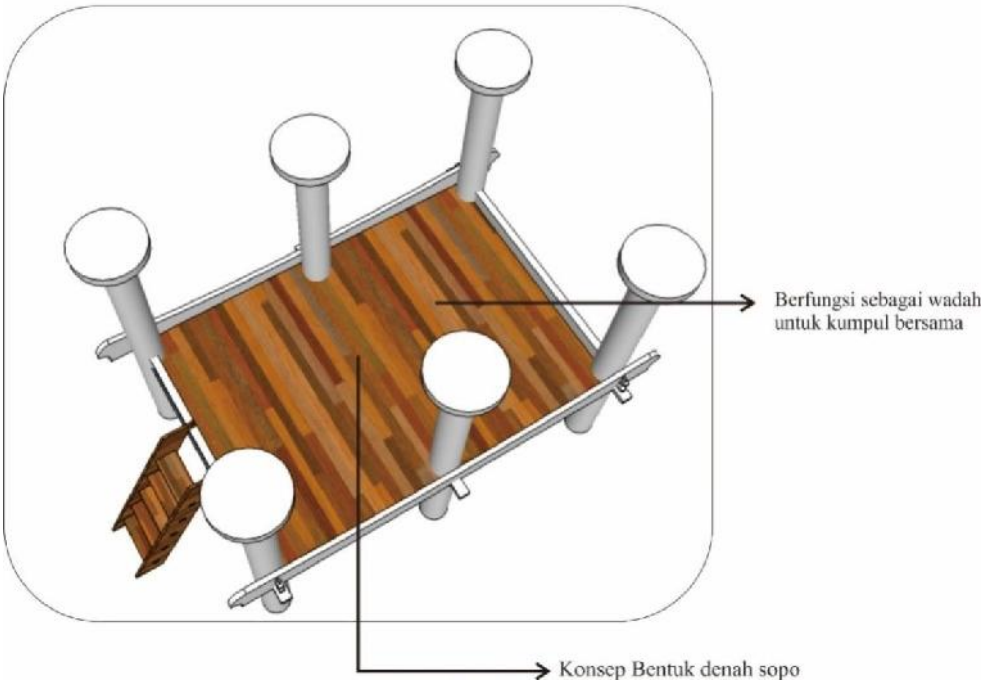
Penggunaan kaca pada kamar pengunjung berfungsi sebagai view yang mengarah langsung ke danau toba,kamar pengunjung dengan bentuk ruangan tersendiri demi menjaga privasi pengunjung dengan fasilitas kamar mandi di dalam ini berdasarkan sesuai *standard homestay ASEAN*



Gambar 5.3 Bentuk Perspektif Eksterior Rumah Wisata Bolon Tipe II

Sumber : Penulis, 2018

5.2 Konsep Sopo



Gambar 5.4 Konsep Denah Sopo
Sumber : Penulis, 2018

Konsep bentuk akan sama seperti sopo rumah bolon yang sudah ada

Perspektif Sopo

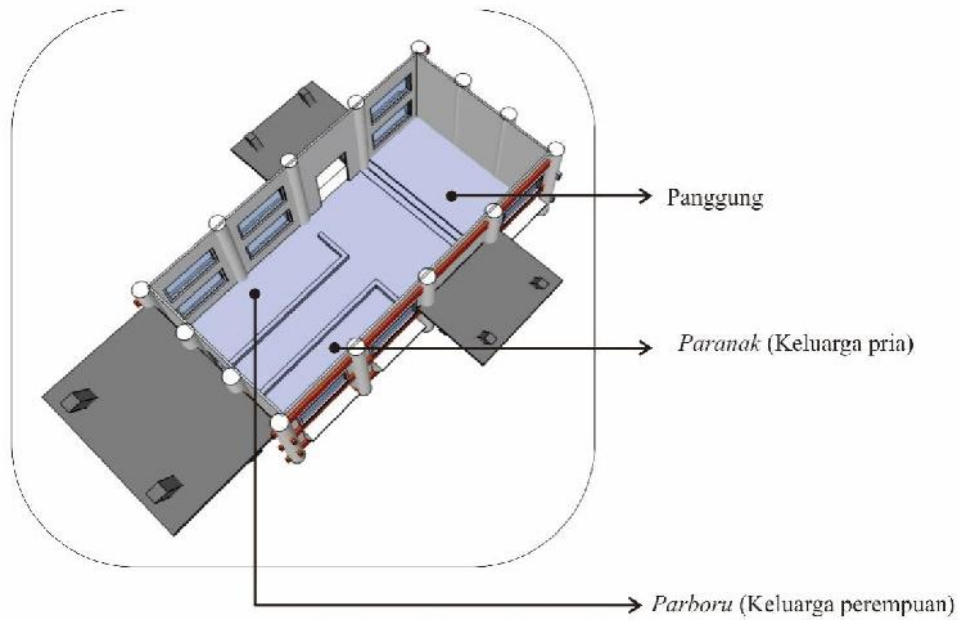


Gambar 5.5 Konsep Bentuk Sopo

Sumber : Penulis, 2018

5.3 Konsep Balai Pertemuan

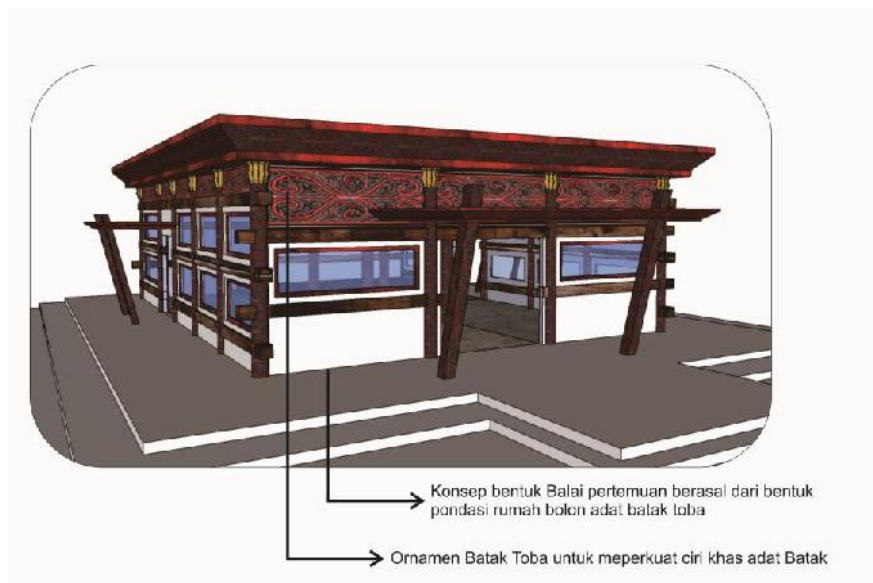
Konsep denah balai pertemuan pada konsep bangunan ini akan lebih mendominasi kegiatan acara adat pernikahan budaya batak toba dimana denah hanya dibagi menjadi tiga ruangan.



Gambar 5.6 Konsep Denah Balai Pertemuan

Sumber : Penulis, 2018

Bentuk perspektif dari balai pertemuan mengangkat konsep dari bentuk tiang pondasi rumah bolon adat batak toba

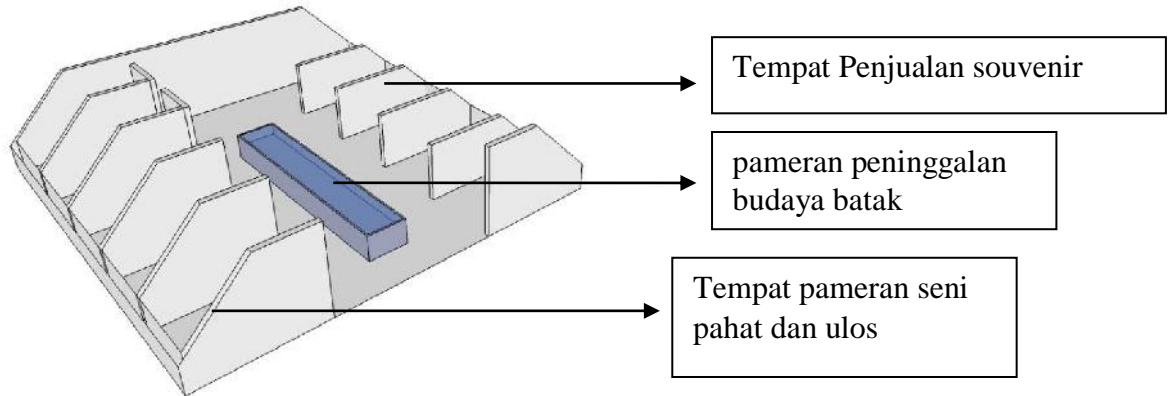


Gambar 5.7 Konsep Bentuk Balai Pertemuan

Sumber : Penulis, 2018

5.4 Konsep Ruang Pameran

Konsep bentuk denah pada ruang pameran



Gambar 5.8 Konep Denah Ruang Pameran

Sumber : Penulis, 2018

Konsep bentuk massa bangunan mengadopsi bentuk atap pada rumah bolon batak toba

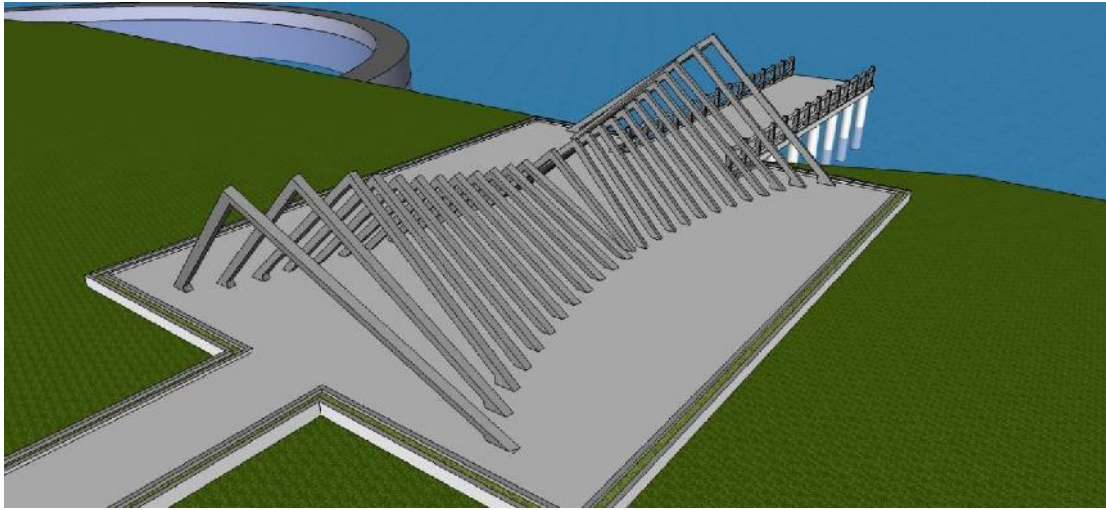


Gambar 5.9 Konep Bentuk Pameran

Sumber : Penulis, 2018

5.5 Pelabuhan

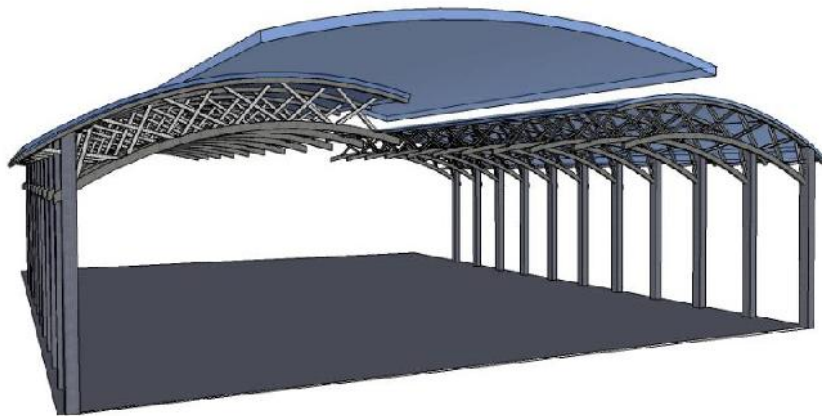
Berfungsi sebagai penyambutan pengunjung yang datang menggunakan jalur air



Gambar 5.10 Konsep Bentuk Pelabuhan

Sumber : Penulis, 2018

5.5 Konsep Pengelolaan pertanian

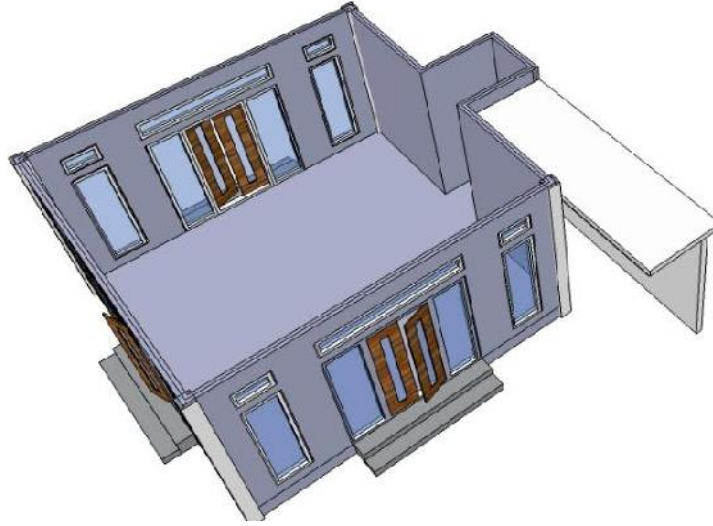


Gambar 5.11 Konsep Bentuk Gedung Pengelolaan Pertanian

Sumber : Penulis, 2018

Bentuk ruang terbuka untuk kemaksimalan ketika menjemur bahan pertanian, massa ini dapat juga berfungsi ganda sebagai tempat parkir

5.6 Mushola



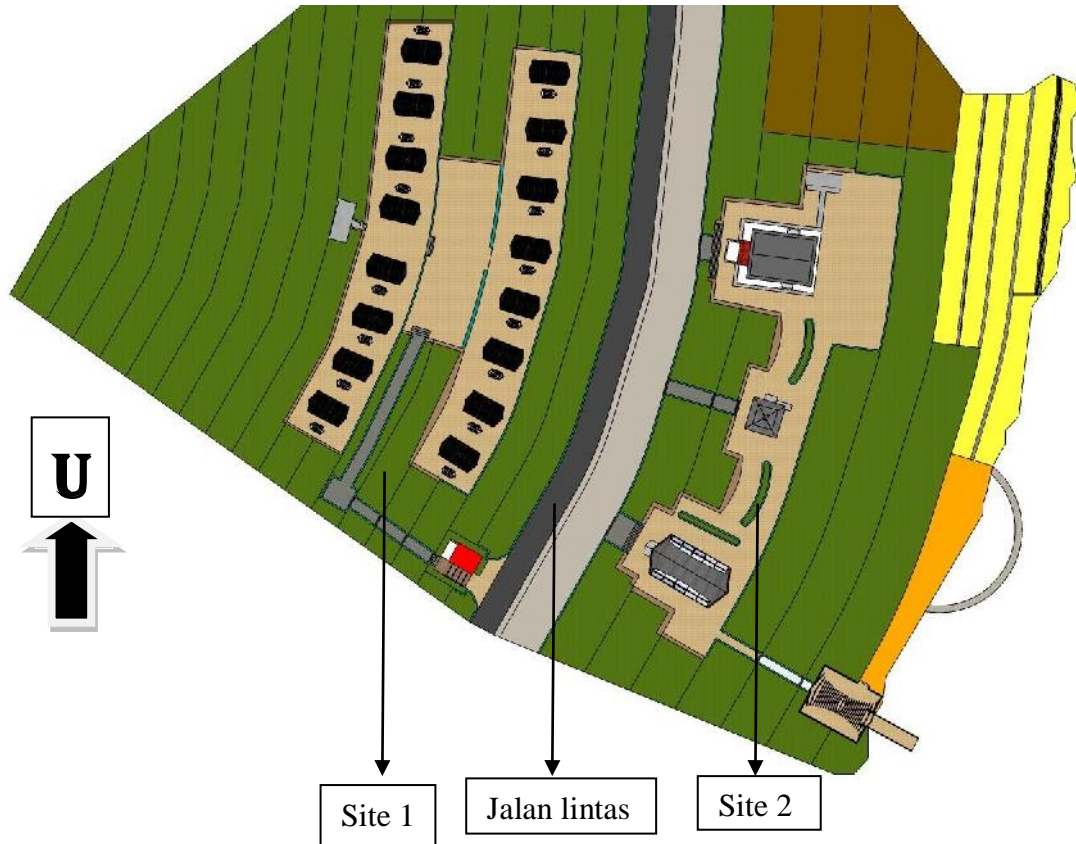
Gambar 5.12 Konsep Denah Mushola
Sumber : Penulis, 2018



Gambar 5.13 Konsep Bentuk Mushola
Sumber : Penulis, 2018

5.7 Konsep Site Plan

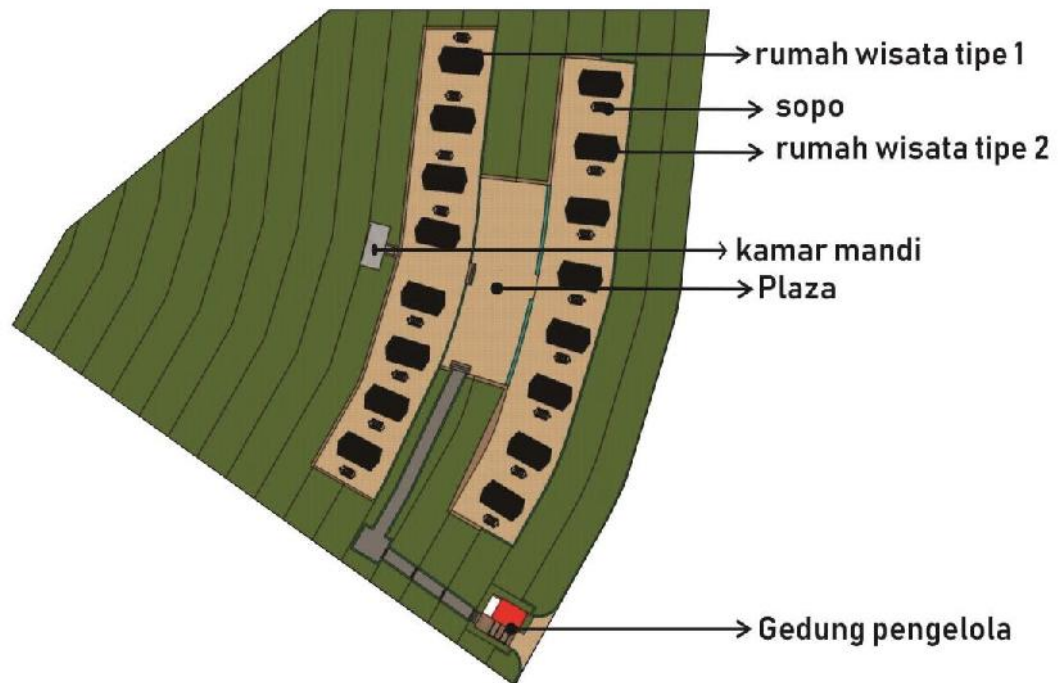
Site dibagi menjadi dua bagian site atas (site 1) dan site bawah (site 2)



Gambar 5.14 Konsep Pembagian Site Perancangan

Sumber : Penulis, 2018

Setiap rumah bolon memiliki sopo tersendiri dan penataan rumah wisata bolon yang tidak terlalu rapat bertujuan untuk view yang lebih luas dari kamar pengunjung.



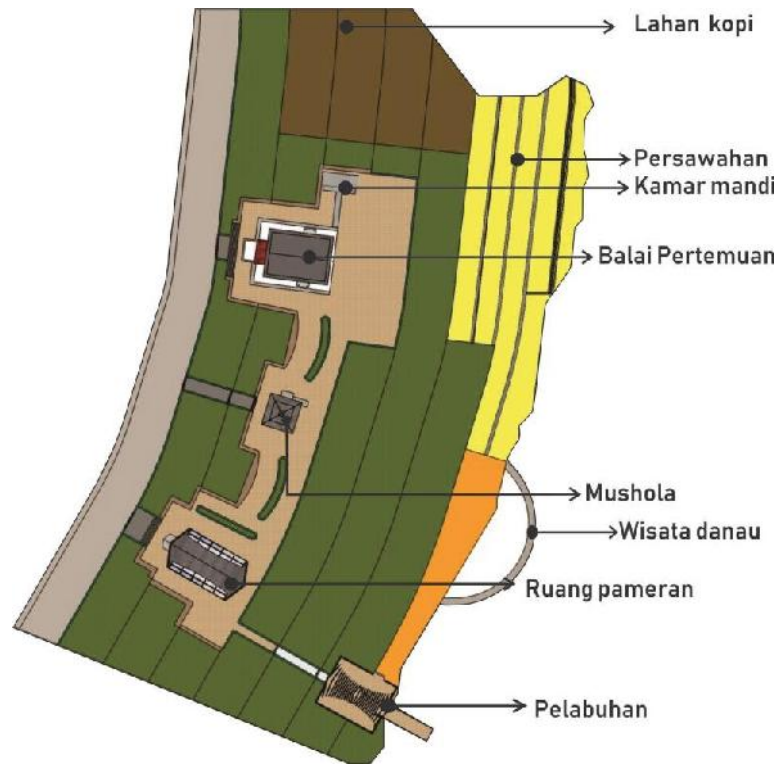
Gambar 5.15 Konsep Site 1
Sumber : Penulis, 2018

Pada site 1 hanya memiliki satu pintu masuk dari gedung pengelola



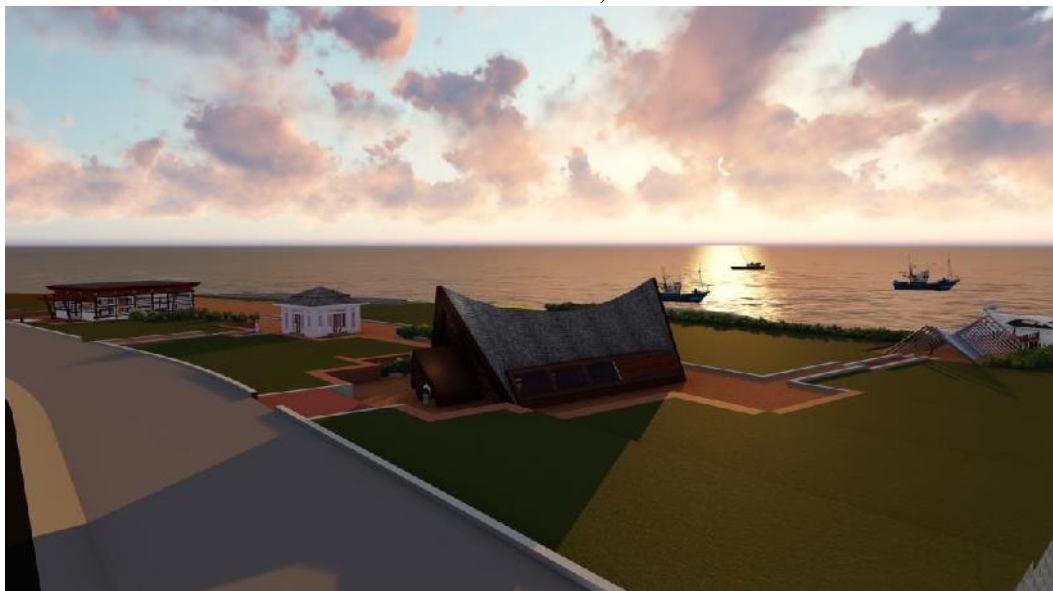
Gambar 5.16 Konsep Site 1
Sumber : Penulis, 2018

Konsep penataan massa bangunan pada site bawah atau site 2



Gambar 5.17 Konsep Site 2

Sumber : Penulis, 2018



Gambar 5.18 Konsep Site 2

Sumber : Penulis, 2018

BAB 6

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Perancangan kawasan rumah wisata yang berlokasi di Kecamatan Simanindo Kabupaten Samosir merupakan suatu bentuk pencapaian dari program pemerintah dalam meningkatkan kepariwisataan di seluruh daerah di Indonesia khususnya Kabupaten Samosir. Jenis wisata ini mempunyai tujuan untuk lebih mengenalkan budaya batak kepada halayak ramai khususnya pada setiap wisatawan yang berkunjung di kawasan rumah wisata. Dengan metode perancangan yang diterapkan dan dengan menyediakan wadah untuk setiap aktivitas yang dilakukan, maka perancangan ini diharapkan dapat berfungsi sesuai maksud yang ingin capai.

6.2 Saran

Selama proses pengerjaan laporan tugas akhir ini, penulis merasa kesulitan mencari data yang akurat mengenai pengunjung yang jumlah wisatawan yang datang berkunjung ke Kabupaten Samosir, maka untuk pengembangan perancangan lebih lanjut, penulis menyarankan perolehan data yang akurat karena akan sangat berpengaruh terhadap kuantitas fasilitas yang akan disediakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfania , 11 november 2015, *Ornament Batak Toba* .diambil dari <http://faninazara.blogspot.com/2015/11/kumpulan-gambar-ornamen-batak.html>
- Andriana, m., & tharo, z. (2018). Implementasi pemeliharaan bangunan tradisional rumah bolon di kabupaten samosir. Prosiding konferensi nasional pengabdian kepada masyarakat dan corporate social responsibility (pkm-csr), 1, 513-523.
- ASEAN Secretariat, January 2016 *ASEAN Homestay Standard Asean* Jakarta
- Bachtiar, r. (2018, october). Analysis a policies and praxis of land acquisition, use, and development in north sumatera. In *international conference of asean prespective and policy (icap)* (vol. 1, no. 1, pp. 344-352).
- Hadiwijoyo, SuryoSakti. 2012. *Perencanaan Pariwisata Perdesaan Berbasis Masyarakat* (Sebuah Pendekatan Konsep). Yogyakarta: Graha Ilmu
- Jackwood, 23 juli 2014, *Arsitektur Batak Toba* di ambil dari <http://auteurdelaction.blogspot.com/2014/07/arsitektur-tradisional-suku-batak.html>
- Lestari, k. (2018). Improving students' achievement in writing narrative text through field trip method in ten grade class of man 4 medan (doctoral dissertation, universitas islam negeri sumatera utara).
- Lubis, n. (2018). Pengabdian masyarakat pemanfaatan daun sukun (*artocarpus altilis*) sebagai minuman kesehatan di kelurahan tanjung selamat-kotamadya medan. *Jasa padi*, 3(1), 18-21.
- Marpaung, H (2002), *PengetahuanKepariwisataaan*, Bandung :Alfabeta
- Nurmala, Siti Ucu. *Arsitektur Nusantara Rumah Adat Batak Toba*. 2012. Universitas Borobudur Jakarta
- Pendit, NS (2002), *Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana*, Jakarta: PT.Pradnya
- Prasetyo, HY, (2004), *EksplorasiArsitekturSumatera*, Jakarta , PT Raja Grafindo Persada
- Puji, r. P. N., hidayah, b., rahmawati, i., lestari, d. A. Y., fachrizal, a., & novalinda, c. (2018). Increasing multi-business awareness through “prol papaya” innovation. *International journal of humanities social sciences and education*, 5(55), 2349-0381.

- Putra, k. E. (2018, march). The effect of residential choice on the travel distance and the implications for sustainable development. In *iop conference series: earth and environmental science* (vol. 126, no. 1, p. 012170). Iop publishing.
- Rahmadhani, f. (2018). Tempat pembuangan akhir (tpa) sebai ruang terbuka hijau (rth). Prosiding semnastek inovasi teknologi berkelanjutan uisu.
- Ritonga, h. M., setiawan, n., el fikri, m., pramono, c., ritonga, m., hakim, t., ... & nasution, m. D. T. P. (2018). Rural tourism marketing strategy and swot analysis: a case study of bandar pasirmandoge sub-district in north sumatera. *International journal of civil engineering and technology*, 9(9).
- Sanusi, a., rusiadi, m., fatmawati, i., novalina, a., samrin, a. P. U. S., sebayang, s., ... & taufik, a. (2018). Gravity model approach using vector autoregression in indonesian plywood exports. *Int. J. Civ. Eng. Technol*, 9(10), 409-421.
- Sigit, f. F. (2018). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi nilai properti pada perumahan berkonsep cluster (studi kasus perumahan j city).
- Siregar, m., & idris, a. H. (2018). The production of f0 oyster mushroom seeds (*pleurotus ostreatus*), the post-harvest handling, and the utilization of baglog waste into compost fertilizer. *Journal of saintech transfer*, 1(1), 58-68.
- Soeroto, Myrtha. 2003, *Dari Arsitektur Tradisional Menuju Arsitektur Indonesia*. Ghalia Indonesia: Jakarta
- Tarigan, r. R. A., & ismail, d. (2018). The utilization of yard with longan planting in klambir lima kebun village. *Journal of saintech transfer*, 1(1), 69-74.
- Wahid dan Alamsyah. 2013 *Arsitektur dan Sosial Budaya Sumatera Utaracetakan I*. Yogyakarta: Grraha Ilmu
- Yoeti, O (1996), *Pengantar Ilmu Pariwisata*, Bandung : Angkasa.