

AGROWISATA GLAMPING GROUND TEMA: ARSITEKTUR TROPIS

Moh Rikzan Wagianto¹, Gaguk Sukowiyono², Bayu Teguh Ujianto³

¹Mahasiswa Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

^{2,3} Dosen Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

e-mail: ¹mohrikzanwagianto123@gmail.com, ²gaguk_sukowiyono@lecturer.itn.ac.id,

³bayu_teguh@lecturer.itn.ac.id

ABSTRAK

Desa Alas Rajah merupakan desa yang memiliki banyak potensi alam yang mendukung ekonomi desa diantaranya pertanian, peternakan, dan wisata. Desa Alas Rajah sudah memiliki wisata berupa penyewaan tempat dan alat berkemah namun tidak memiliki fasilitas yang memadai. berdasarkan hal tersebut maka dibutuhkannya perancangan Agrowisata untuk mewedahi sektor pertanian, sedangkan Glamping Ground untuk memaksimalkan potensi desa wisata. Kondisi iklim pada tapak yaitu tropis kering, agar merespon kondisi iklim di desa tersebut perancangan ini menggunakan konsep Arsitektur Tropis. Metode perancangan yang digunakan yaitu melakukan survey secara langsung, wawancara, dokumentasi, serta didukung dengan menggunakan data dari internet, e-jurnal, e-book arsitektur dan makalah arsitektur. Fungsi dan fasilitas berupa Agrowisata Glamping Ground diharapkan mampu membuat daya tarik tersendiri bagi warga sekitar maupun wisatawan dari luar pulau Madura.

Kata kunci : Wisata, Agrowisata, Glamping Ground, Madura.

ABSTRACT

Alas Rajah Village is a village that has a lot of natural potential that supports the village economy including agriculture, animal husbandry and tourism. Alas Rajah Village already has tours in the form of camping rentals and equipment but does not have adequate facilities. Based on this, it is necessary to design Agrotourism to accommodate the agricultural sector, while Glamping Ground is to maximize the potential of tourist villages. The climate conditions on the site are dry tropical, in order to respond to the climate conditions in the village this design uses the concept of Tropical Architecture. The design method used is conducting direct surveys, interviews, documentation, and is supported by using data from the internet, e-journals, architectural e-books and architectural papers. The functions and facilities in the form of Agrotourism Glamping Ground are expected to be able to create a special attraction for local residents and tourists from outside the island of Madura.

Keywords : Tourism, Agrotourism, Glamping Ground, Madura.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Salah satu keinginan pemerintah desa untuk memenuhi dan memwadhahi kebutuhan ekonomi mandiri adalah melalui program Desa Wisata, oleh sebab itu Desa Alas Rajah hendak membangun wisata berbasis alam yang bertujuan untuk meningkatkan ekonomi desa dan membuka lapangan pekerjaan baru di Kabupaten Bangkalan. Hal ini juga didukung dan diatur oleh Peraturan Menteri Pariwisata Kreatif (PMParekraf), dengan adanya fasilitas wisata yang dirancang diharapkan dapat memenuhi presentase statistik industri wisata di Kabupaten Bangkalan. Agrowisata di Desa Alas Rajah sendiri telah memiliki program kerja konservasi alam berupa penanaman seribu bibit buah, diantaranya pohon Mangga, pohon Jambu Air, dan pohon Srikaya. Berdasarkan hal tersebut, dalam rangka menjaga konservasi alamnya maka dirancang sebuah agrowisata dengan fungsi tambahan berupa *Glamping Ground* sebagai fungsi kedua dari perancangan wisata tersebut. Dengan mempertimbangkan keasrian alam serta keidahan pemandangannya, dimana tapak pada perancangan ini terletak di dataran tinggi.

Dari penjelasan di atas, sangat memungkinkan bahwa perancangan Agrowisata *Glamping Ground* ini akan menjadi kawasan yang dapat mendukung program kerja pemerintah desa maupun Kab. Bangkalan untuk menjadikan desa wisata yang mandiri, dan dapat menciptakan suasana wisata alami yang tidak merusak kebiasaan warga pada tapak, bahkan memwadhahi kegiatan dengan menambahkan fasilitas perancangan yang akan dikembangkan. Lokasi tapak terletak di Dusun Jing-injing, Desa Alas Rajah, Kab. Bangkalan, Madura. Desa ini berada di dataran tinggi Madura yang dikelilingi oleh perbukitan, hutan, persawahan dan juga perkebunan yang tersebar luas. Bukit Tambak Semar sudah dikenal sebagai tempat wisata berkemah oleh warga sekitar sebelumnya, dan sudah menyediakan penyewaan tenda serta peralatan berkemah lainnya.

Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan Agrowisata *Glamping Ground* ini adalah :

- a. Merancang Agrowisata *Glamping Ground* dengan prinsip Arsitektur Tropis dan memanfaatkan sumber energi matahari.
- b. Merancang Agrowisata *Glamping Ground* agar menjadi wisata yang memiliki kolerasi satu sama lain.

Rumusan Masalah

Perancangan Agrowisata *Glamping Ground* di Desa Alas Rajah, Madura memiliki beberapa rumusan masalah diantaranya :

- a. Bagaimana menerapkan prinsip Arsitektur Tropis pada perancangan Agrowisata *Glamping Ground* di Kawasan Madura yang panas dan memaksimalkan energi matahari?
- b. Bagaimana merancang Agrowisata *Glamping Ground* agar menjadi wisata yang saling berkolerasi?

TINJAUAN PERANCANGAN

Tinjauan Tema

Perencanaan dan perancangan Agrowisata *Glamping ground* di Wisata Tambak Semar Madura ini menggunakan tema Arsitektur Tropis. Penjelasan tema Arsitektur Tropis ialah sebagai berikut :

Tabel 1.
Pengertian Arsitektur Tropis

No	Definisi	Prinsip	Sumber
1	Arsitektur Tropis dapat diartikan sebagai suatu bentuk, Teknik, dan juga fungsi yang membentuk suatu tautan pada daerah garis <i>isotherm</i> 20°C	Kenyaman termal, suhu udara, kelembapan, radiasi matahari, pergerakan udara, curah hujan.	Aprita, Dita Rizkia., Anisa. 2020
2	Arsitektur Tropis merupakan respon dan jawaban dari iklim Tropis yang letaknya berada di garis khatulistiwa dengan permasalahan suhu panas.	Croos ventilation, penggunaan material lokal, atap miring dan tinggi, bukaan besar, dan penempatan massa sejajar.	Gozali, Romdoni., Yuniar, Erwin. 2022
3	Arsitektur tropis bangunan yang di adaptasi dari iklim suatu wilayah.	Cahaya atap, alur udara, tidak memakai <i>Air Conditioner</i>	Jamila, Annisa fitri., Satwikasari, Anggana fitri. 2020
4	Iklim tropis terdapat musim hujan dan musim panas	Atap segitiga, tritisan lebar, shading bangunan, penataan bangunan, sirkulasi silang.	Kusumo wardani, Dian. 2021

Sumber: Analisa, 2023

Dari data dan prinsip diatas banyak merespon dari kondisi iklim setempat dengan menggunakan ventilasi menyilang, penggunaan atap yang memiliki kemiringan dan tritisan, pemanfaatan shading terhadap bangunan, pemberian bukaan pada atap, dan pertimbangan arah rotasi bangunan.

Tinjauan Fungsi

Perancangan ini memiliki dua fungsi yaitu Agrowisata dan Glamping Ground berikut pengertian dari fuungsi tersbeut :

- Desa wisata adalah kegiatan wisata yang dipilih di lokasi desa dan jenis kegiatannya. (Teguh, frans., Ristanto, Hari., etc. 2017)

- Agrowisata adalah pemanfaatan usaha agribisnis untuk objek wisata bertujuan memperluas pengetahuan di bidang pertanian. (Saputra, Geri Barnas., Muksin., Muspita, Merry. 2018)
- *Glamping Ground* adalah jenis berkemah yang memiliki kemewahan dibandingkan dengan kemah tradisional yang di fasilitasi bakar-bakaran dan mendaki. (Utami, Ni Kadek Yuni. 2020), (Utami, Nadya Rechta. 2022), (Mustofa, Muhammad. 2022)

Tinjauan Tapak

Lokasi tapak berada di Desa Alas Rajah, Dusun Jing-injing, Kecamatan Blega, Kabupaten Bangkalan, Madura. Lokasi ini memiliki banyak Ruang Terbuka Hijau (RTH) yang tersisa. Desa ini berada di dataran tinggi Madura yang dikelilingi oleh perbukitan, hutan, persawahan dan juga perkebunan yang tersebar luas dengan ketinggian sekitar $\pm 30 - 132$ mdpl. Bukit Tambak Semar berjarak 6,9 km dari pasar blega yang merupakan pusat perbelanjaan di Kab. Bangkalan Kec. Blega, dengan lebar jalan 3,5 meter. Bukit ini dikelilingi oleh beberapa bukit diantaranya, bukit Rong-marong, Embilan, Lok-polok, dan Leng-guleng.



Gambar 1. Data Tapak
Sumber: Google maps, 2023

Adapun batas lingkungan pada tapak yaitu :

- a. Batas Utara : Jalan desa
- b. Batas Timur : Ladang warga dan bukit Rong-marong
- c. Batas Selatan : Sawah milik warga dan bukit Lok-polok
- d. Batas Barat : Ladang warga dan bukit leng-guleng.

Program Ruang

Dalam program ruang, terdapat tabel besaran ruang berdasarkan klasifikasi jenis fasilitas. Dalam pembagian ini memudahkan dalam perhitungan besaran ruang, maka berikut program ruang Agrowisata *Glamping Ground* ini diantaranya:

a. Fasilitas Utama

Tabel 2.
Fasilitas Utama

No	Fasilitas utama	Besaran m ²
1	Lahan Perkebunan (perkerasan)	2200
2	Tenda Glamping <i>type 1</i>	224
3	Tenda Glamping <i>type 2</i>	234
Total besaran		458

Sumber: Analisa, 2023

b. Fasilitas Penunjang

Tabel 3.
Fasilitas Penunjang

No	Fasilitas penunjang	Besaran m ²
1	Kios Buah	285
2	<i>Green House</i>	883
3	Kios Souvenir	211
4	Plaza	396
5	toilet	101
6	Musholla	376
7	peristirahatan	113
8	Menara pandang	91
9	Gazebo	223
10	<i>Atm Center</i>	30
11	<i>Play ground dan out bound</i>	324
12	Café and resto	1000
Total besaran		4033

Sumber: Analisa, 2023

c. Fasilitas Pengelola

Tabel 4.
Fasilitas pengelola

No	Fasilitas pengelola	Besaran m ²
1	Ruang pengelola Agrowisata	399
2	Ruang pengelola <i>Glamping Ground</i>	289
Total besaran		688

Sumber: Analisa, 2023

d. Fasilitas *Service*

Tabel 5.
Fasilitas Service

No	Fasilitas service	Besaran m ²
1	Ruang MEP	228
2	R.keamanan	90
3	R.kebersihan (TPS)	228
4	Toilet umum	58
5	Pengolahan sampah	285
Total besaran		889

Sumber: Analisa, 2023

e. Ruang Luar

Tabel 6.
Ruang luar

No	Fasilitas parkir	Besaran m ²
1	Parkir mobil	4500
2	Parkir sepeda motor	1800
Total besaran		6300

Sumber: Analisa, 2023

f. Total Luasan Ruang

Tabel 7.
Total luasan ruang

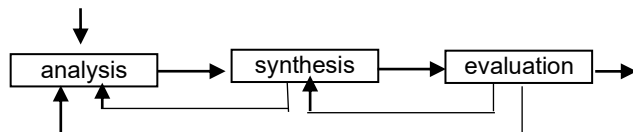
No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Ruang utama	458
2	Ruang penunjang	4033
3	Ruang pengelola	688
4	Ruang <i>service</i>	889
Total besaran		6068
Lahan parkir		6300

Sumber: Analisa, 2023

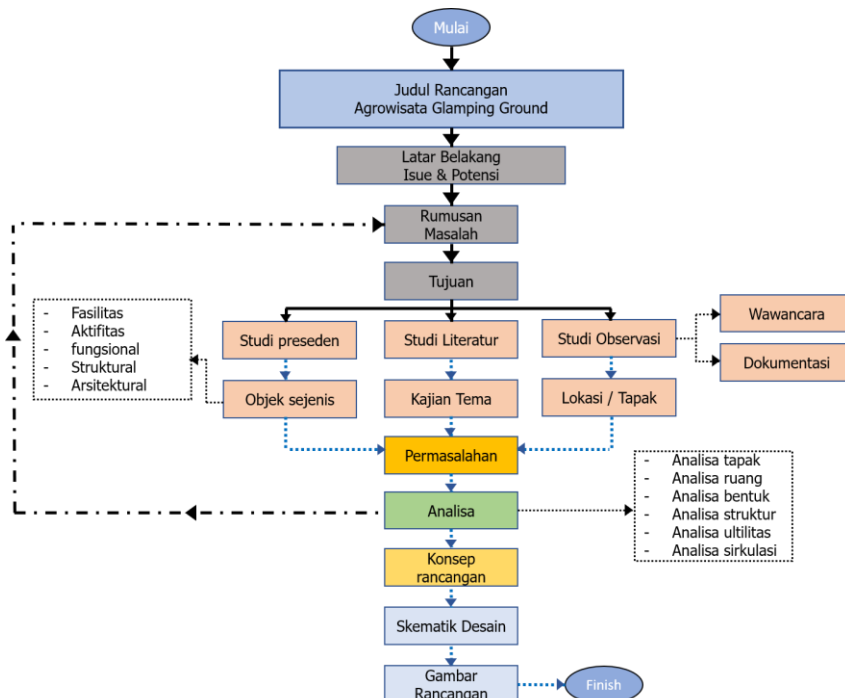
METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan yaitu menerapkan metode dari Tom Markus (1969) dan Tom Maver (1970) dalam bukunya yang berjudul "Howw Designers Think The Design Process Demystified, edisi 4" yang menggunakan empat tahapan yaitu *analysis, synthesis, appraisal, dan decision*. Dengan menggunakan data primer dan data sekunder yang mana data primer diperoleh dari observasi lapangan dan dokumentasi, sedangkan data sekunder diperoleh dari hasil studi literatur dan preseden melalui internet. Data terbagi menjadi 2 yaitu :

- a. Data primer meliputi :
- 1) Observasi lapangan dengan pengamatan atau survey dan wawancara secara langsung menggunakan : meteran roll, meteran 5 M, selang kontur.
 - 2) Dokumentasi semua hasil survey observasi secara langsung yang terdapat pada lokasi tapak. Menggunakan alat : kamera, *tape recorder*, *hand phone*, buku dan alat tulis lainnya.
- b. Data sekunder bersumber dari internet, e-jurnal, e-book arsitektur, dan makalah arsitektur.



Gambar 2. Metode Perancangan
Sumber :Bryan Lawson, edisi 4



Gambar 3. Proses Desain
Sumber : Analisa, 2023

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan ini berisikan konsep desain dari hasil tahap analisis, sehingga dari konsep ini hasilnya lebih mendetail mengenai perancangan Agrowisata *Glamping Gound*. Berikut adalah konsep yang di hasilkan :

Rancangan Tapak

Konsep tapak mengadopsi dari keadaan *existing* dimaksimalkan sebagai Agrowisata *Glamping Gound*, dengan mempertahankan kondisi alami tapak, yang mana terdapat kontur yang curam dan mempertahankan jalan desa yang melintas di tengah-tengah tapak sebagai jalan utama wisata.



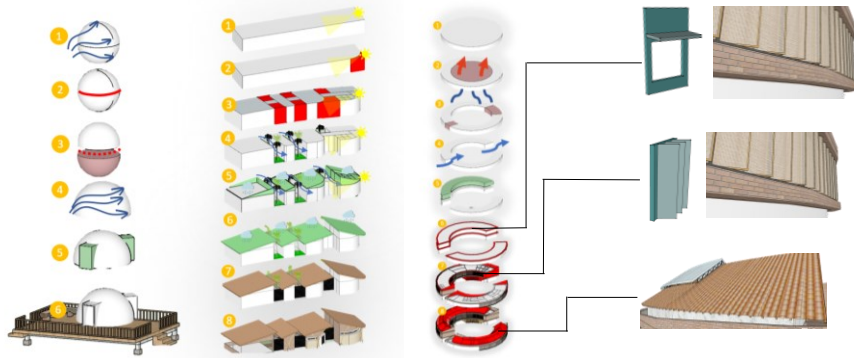
Gambar 4. Konsep Tapak

Sumber : Analisa, 2023

Penataan tapak bergantung pada aktifitas setiap kegiatan di dalamnya, yang mana terbagi menjadi area publik, semi privat, dan privat. Penempatan tersebut di aplikasikan pada tapak menyesuaikan aktifitas pengunjung dari datang hingga pulang dengan membedakan akses wisata petik dan menginap namun tetap saling berhubungan dengan memberikan alur pulang petik buah melewati area Glamping, sehingga pengunjung tertarik pada lain waktu Kembali mengunjungi wisata untuk menginap. Sedangkan fasilitas menginap diberikan paket khusus dapat menikmati wisata petik buah.

Rancangan Bentuk

Dalam konsep bentuk menggunakan teknik olah bentuk dengan menggunakan teknik menggabungkan dua bentuk dasar. Dimana Teknik ini akan terdapat pengurangan dan penambahan pola bentuk pada bangunan.

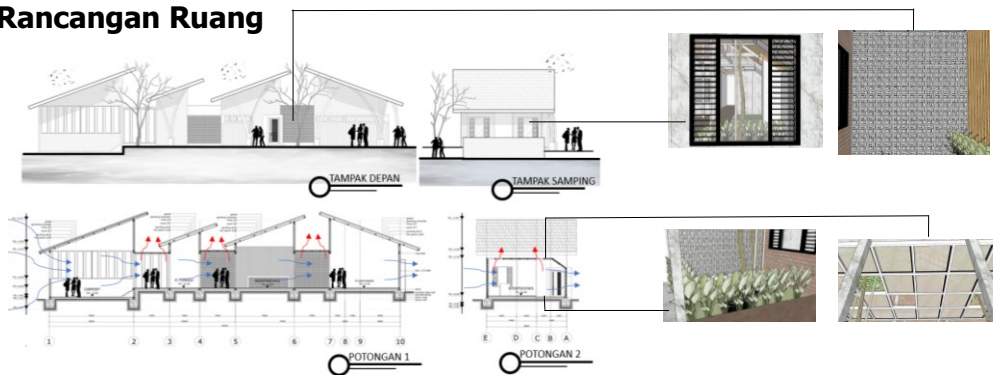


Gambar 5. Konsep Bentuk Bangunan

Sumber : Analisa, 2023

Pada konsep bentuk banyak mengadopsi dari bentuk segitiga dan persegi yang mana bentuk persegi sebagai fungsi ruang dan segitiga sebagai fungsi atap, bentuk segitiga pada iklim tropis wajib digunakan mengingat iklim hujan supaya tidak ada genangan pada area atap, selain itu juga bentuk segitiga memberikan ruang pada area atap sebagai ventilasi menyilang. Penyelesaian menggunakan *Horizontal Solid Overhang*, *Vertical Angeled Fins*, dan *Roof Ventilation* diterapkan pada bangunan.

Rancangan Ruang



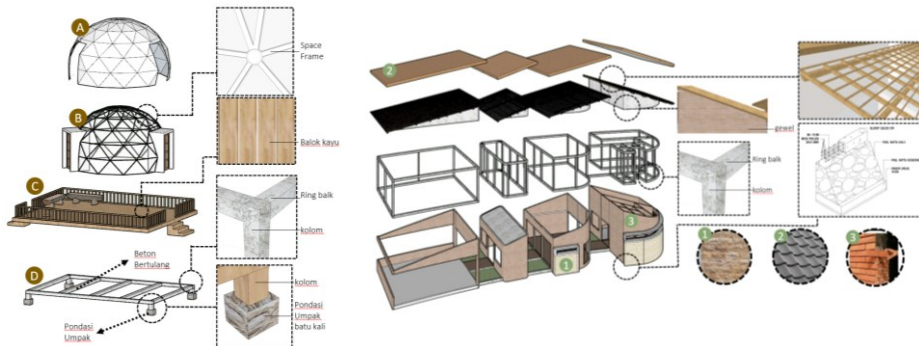
Gambar 6. Konsep Ruang

Sumber : Analisa, 2023

Konsep ruang memaksimalkan *Cross Ventilation* pada perancangan ini. Adapun hal yang dapat mendukung prinsip tema pada perancangan ini, yaitu mengurangi radiasi matahari menggunakan vegetasi, *Innercourt*, dan *sun shading*. Pada ornamen *Sun Shading* menggunakan bata roster yang terletak pada bagian taman untuk memaksimalkan udara menyilang. Bagian ruang luar pada bangunan juga terdapat tanaman sebagai pembayangan terhadap bangunan sehingga bangunan tidak terkena paparan sinar matahari langsung. Atap berbentuk setengah segitiga supaya menghindari genangan air pada atap.

Rancangan Struktur

Konsep struktur pada perancangan ini memiliki tiga konsep struktur yaitu struktur bawah, struktur tengah, dan struktur atas. Struktur bawah menggunakan struktur *foot plat* dan pondasi batu kali, sedangkan struktur tengah menggunakan struktur rangka kaku beton bertulang. Bagian atas menggunakan struktur rangka batang konstruksi kayu.



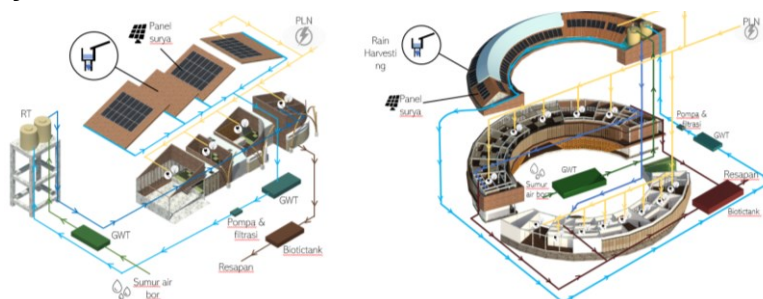
Gambar 7. Konsep Struktur

Sumber : Analisa, 2023

Konsep struktur ini mengadopsi dari keadaan tanah litosol, bentuk ruang, dan bentuk bangunan sehingga struktur tersebut sangat mudah diaplikasikan serta material yang digunakan mudah didapat. Keuntungan struktur ini juga berpengaruh terhadap iklim tapak sehingga struktur dapat bertahan lama.

Rancangan Utilitas

Konsep utilitas pada perancangan ini menggunakan beberapa sistem yaitu sistem penadah air hujan (*Rain Harvesting*), sistem pengolahan limbah sampah, dan sistem *plumbing* air kotor dan air bersih. Selain itu, pemberian bio pori juga di lakukan agar air hujan meresap maksimal ke tanah dan tidak mengakibatkan genangan pada tapak dan mengembalikan kadar sumber air tanah menjadi lebih baik.



Gambar 8. Konsep Utilitas

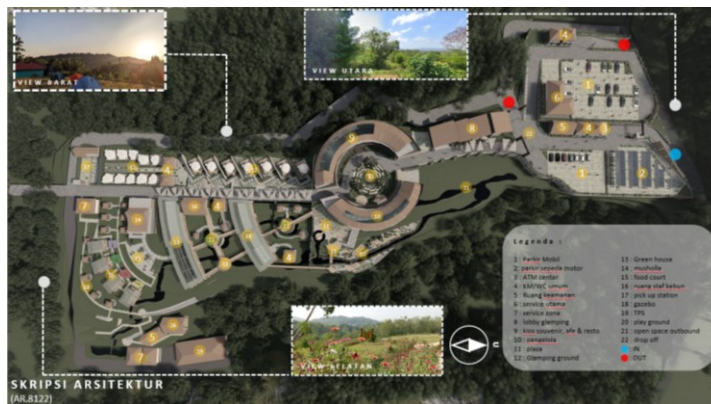
Sumber : Google, 2023

Pada gambar di atas, sistem penadah air hujan mengenai bangunan diterapkan dengan menggunakan penampung air hujan pada area atap dan digunakan sebagai penyiraman tanaman dan penyiraman kloset. Sedangkan air hujan yang mengenai tapak dialirkan ke drainase dan ke resapan untuk memaksimalkan kadar air tanah. Sistem limbah dan air kotor menggunakan sistem *biotic tank* dengan pemberian bak kontrol pada setiap titik agar mempermudah perawatannya, sedangkan sistem utilitas air bersih menggunakan sumur air bor, *Ground Water Tank* (GWT), dan *Roof Tank* (RT). Sistem aliran listrik menggunakan dua sistem yaitu pembangkit listrik negara (PLN), dan panel surya sebagai tenaga listrik pendukung.

Hasil Rancangan

a. Site plan

Pintu masuk menuju wisata berada pada area tertanda biru yang mana terdapat jalan utama di depan tapak sehingga respon zonasi perancangan bagian depan dimaksimalkan sebagai area parkir, sedangkan untuk keluar terdapat dua jalur yaitu tertanda merah yang mana dua jalur tersebut memiliki fungsi yang berbeda diantaranya sebagai *Drop Off* dan jalur keluar mobil.



Gambar 9. Site Plan

Sumber : Analisa, 2023

b. Lay out plan

Hubungan ruang luar dan ruang dalam pada tapak memiliki sistem sirkulasi Linear Konsentris, sirkulasi linear merespon dari existing tapak sedangkan konsentris dimanfaatkan sebagai tempat titik kumpul utama pengunjung (node), konsep sirkulasi ini mengadopsi dari respon pemandangan alam dari tapak keluar tapak, sehingga sirkulasi wisata akan disuguhkan pemandangan alam yang menarik.

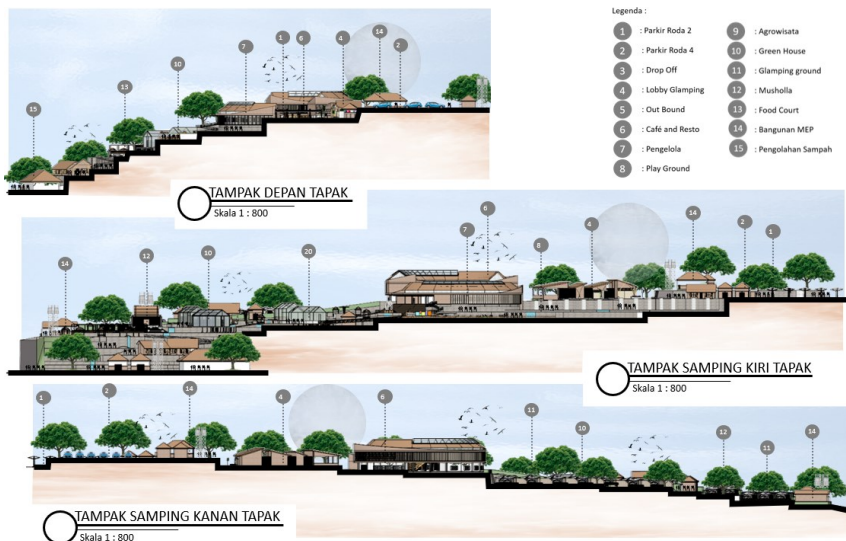


Gambar 10. Lay Out Plan

Sumber : Analisa, 2023

c. Tampak tapak

Dapat dilihat dari tampak tapak bentuk kontur menurun dari arah depan ke belakang tapak hal ini sangat mempengaruhi sirkulasi tapak yang meyuguhkan pemandangan alam yang asri dan sirkulasi yang baik, dengan memanfaatkan ketinggian kontur dan penempatan massa sesuai dengan sifat massanya sebagai contoh area public berada di depan, area semi public sebagai penunjang di area tengah dan area utama sebagai privat berada di beakang tapak. Pada belakang tapak juga terdapat perkebunan warga sehingga berpotensi sebagai pengembangan wisata.

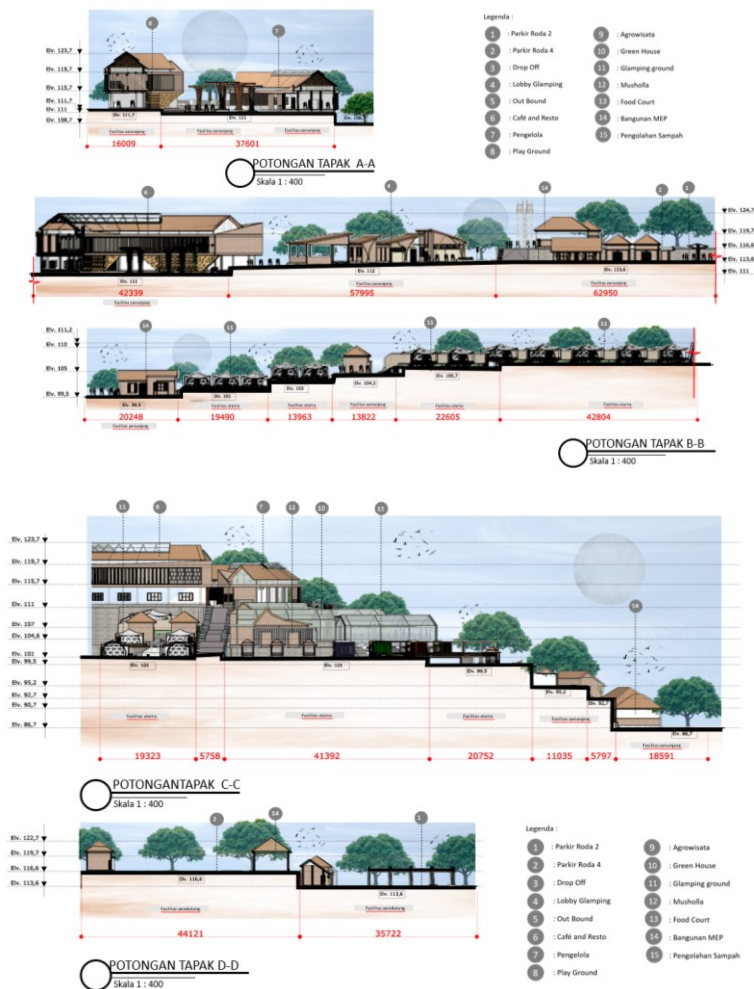


Gambar 11. Tampak Tapak

Sumber : Analisa, 2023

d. Potongan tapak

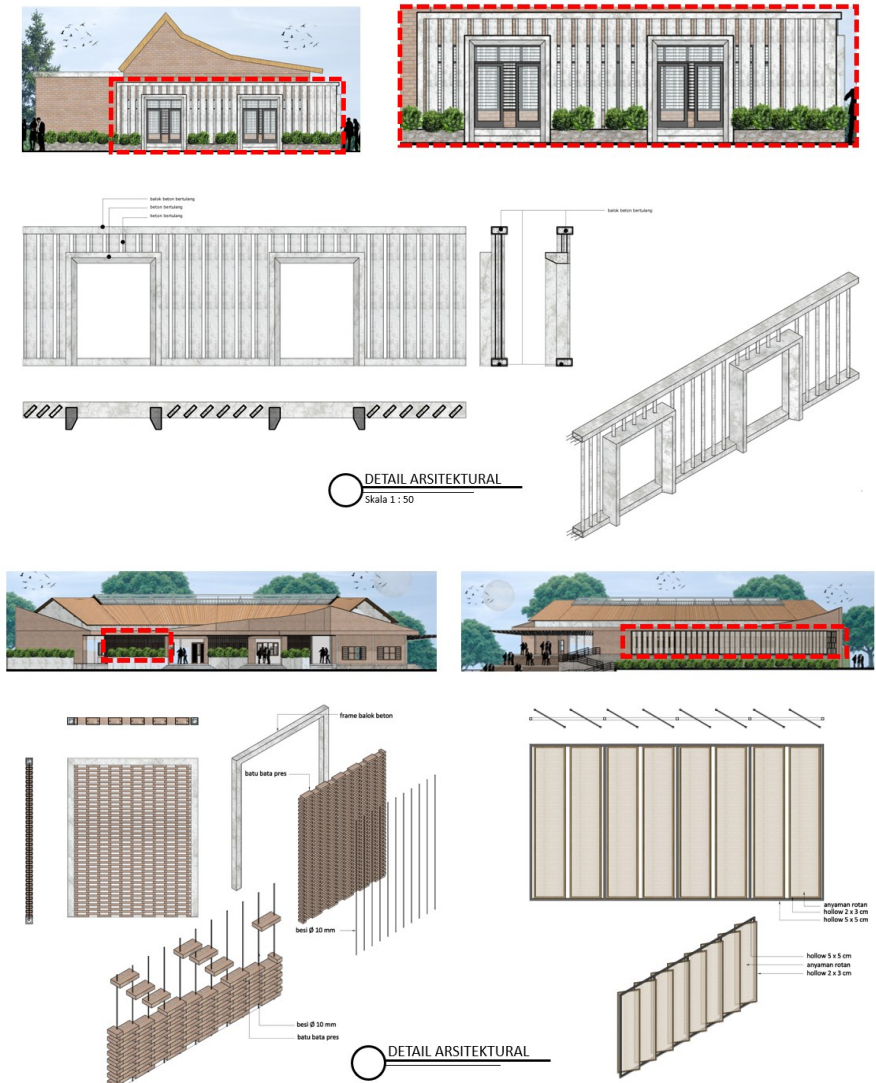
Pada potongan tapak dapat dilihat penyesuaian bangunan terhadap kontur tapak dengan memaksimalkan prinsip arsitektur tropis yang mana kontur tapak berotasi dari utara ke selatan, sedangkan pada prinsip arsitektur tropis bangunan harus berotasi dari timur ke barat, sehingga beberapa bangunan memotong kontur namun adanya penyelesaian berupa *Split Level* dan penggunaan struktur panggung menyiasati perataan kontur yang berlebihan. Karena konsep perancangan ini mempertahankan kontur aslinya tetapi perlu adanya penyesuaian kontur agar penempatan massa menjadi maksimal.



Gambar 12. Potongan Tapak
 Sumber : Analisa, 2023

e. Detail Arsitektur

Detail arsitektur yang digunakan pada bangunan banyak menerapkan sirkulasi udara silang dengan memanfaatkan taman dalam ruang dan bukaan yang lebar, namun di batasi oleh *Sun Shading* agar paparan sinar matahari tidak menerangi secara langsung ke ruangan yang akan mengakibatkan suhu thermal dalam ruang menjadi panas. Sistem yang diambil diantaranya Roof Ventilation, Innercourt, dan Sun Shading.



Gambar 13. Detail Arsitektur
Sumber : Analisa, 2023

f. 3D visual exterior

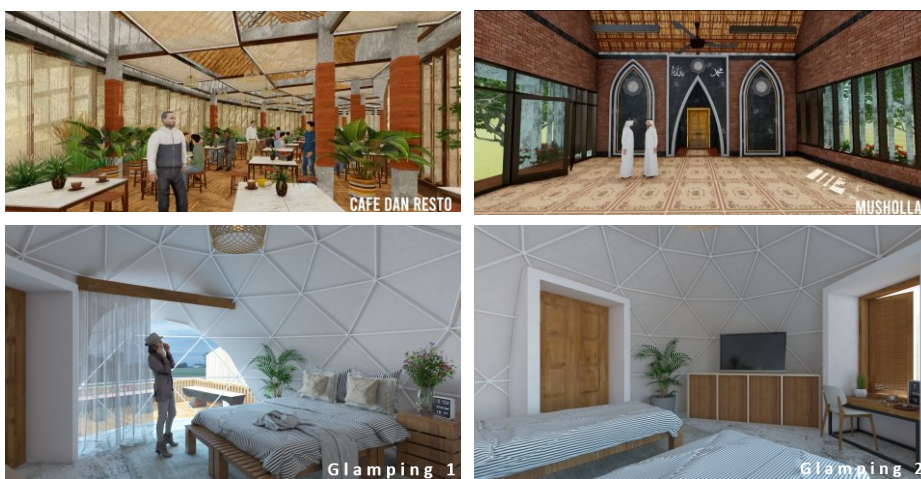
Bagian ruang luar pada visual exterior memaksimalkan banyaknya vegetasi perindang sebagai shading terhadap bangunan dan peneduh, hal ini agar menjaga tehрман penghawaan ruang luar pada tapak sehingga keadaan suhu di luar bangunan menjadi sejuk. Selain memaksimalkan shading dari vegetasi perindang terdapat juga vegetasi hias dan *Hard Scape* berupa tanaman hias, penanda arah bangunan, tempat duduk, dan lain sebagainya, pendukung tanaman hias dan *Hard Scape* menjadi pemanis ruang luar agar pengunjung dapat menikmati suasana pada wisata tersebut.



Gambar 14. 3D Visual Exterior
Sumber : Analisa, 2023

g. 3D visual interior

Nuansa interior pada perancangan ini memiliki konsep yang sama dengan exterior yaitu dengan memaksimalkan kesan alami, menggunakan material-material expose namun mementingkan thermal terhadap ruangnya, dengan menggunakan material yang tidak menyerap panas melainkan dapat mereduksi panas salah satu contohnya, penerapan batu bata tempel yang mana konstruksi dinding sendiri menggunakan pasangan batu bata, kemudian di plester dan di finishing dengan batu bata tempel hal ini menjadi lapisan utama dari dinding sehingga panas matahari menyerap pada batu bata tempel kemudian di reduksi oleh dinding utamanya, sehingga dinding dalam tidak menyerap panas.



Gambar 15. 3D Visual Interior

Sumber : Analisa, 2023

KESIMPULAN

Perancangan Agrowisata *Glamping Ground* memiliki dua fungsi fasilitas wisata, oleh sebab itu keterkaitan antara kedua wisata tersebut dapat berkesinambungan. Dengan cara memberikan konsep alur sirkulasi dan penataan yang menarik agar pengunjung dapat menikmati wisata yang disuguhkan. Perancangan ini banyak menyediakan fasilitas yang menarik salah satunya wisata petik buah yang didukung dengan wisata menginap berupa Glamping, fasilitas tersebut memperhatikan kondisi iklim dan mempertimbangkan potensi alam yang ada pada tapak. Prinsip Arsitektur Tropis diterapkan pada perancangan dikarenakan pulau Madura memiliki kondisi iklim yang panas. Pemanfaatan sinar matahari menggunakan panel surya diterapkan pada setiap bangunan sebagai bentuk pemanfaatan teknologi terbarukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprita, D. R., & Anisa, A. (2020). Arsitektur Tropis Pada tata Ruang Dan Permukiman di Kampung Pulo Garut. *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 3(3), 413–421. <https://doi.org/10.17509/jaz.v3i3.26692>
- Asisten Deputi Urusan Ketenagalistrikan dan Aneka Usaha, Buku Panduan Pengembangan Desa Wisata Hijau (2017). Jakarta; Asisten Deputi Urusan Ketenagalistrikan dan Aneka Usaha Kementerian Koperasi dan UKM Republik Indonesia.
- Gozali, R., & Yuniar, E. (2022). Penerapan Arsitektur Tropis Pada Perancangan Islamic Center menggunakan Komponen Fabrikasi Di Kab.Sambas Kalimantan Barat. *E-Proceeding*, Vol.2(No.2).
- Jamila, A. F., & Satwikasari, A. F. (2020). Konsep Arsitektur Tropis modern pada gading festival Sedayu City. *Jurnal Linears*, 3(2), 73–78. <https://doi.org/10.26618/j-linears.v3i2.4305>
- Kusumowardani, D. (2021). Penerapan Arsitektur Tropis Dalam era New normal. *Jurnal Desain Interior*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.12962/j12345678.v6i1.9640>
- Lawson, B. (2005). *How designers think: The design process demystified*. Elsevier/Architectural.
- Mustofa, M. (2022). Kawasan Wisata Glamping di Lereng Gunung Bismo Dengan Pendekatan Eco-Architecture. *Journal of Economic, Business and Engineering (JEBE)*, Vol. 4(No.1), 27–33.
- Saputra, G. B., Muksin, M., & Muspita, M. (2018). Pengembangan Agrowisata di Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember. *Jurnal Ekonomi Pertanian Dan Agribisnis*, 2(4), 325–331. <https://doi.org/10.21776/ub.jepa.2018.002.04.7>
- Utami, N. K. (2020). Glamping Sebagai Sebuah Perspektif Baru Dalam Akomodasi Berkemah. *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 3(3), 185–194. <https://doi.org/10.17509/jaz.v3i3.27854>

Utami, N. R. (2022). Lahan Perkebunan Citeko bogor sebagai camping ground dengan konsep ekowisata. *JURNAL MEKAR*, 1(1), 14–20. <https://doi.org/10.59193/jmr.v1i1.24>