

Analisis Penataan Ruang Hunian Sewa berdasarkan Konsep Desain yang Adaptif: Studi Kasus Homestay Labuan Bajo

Sigit Hadi Laksono¹, Annisa Nur Ramadhani², Nareswaranandya³,

¹Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, email: sigitarci@itats.ac.id

²Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, email: annisanur@itats.ac.id

³Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, email: nareswaranandya@itats.ac.id

Abstract

The acceleration of development in Labuan Bajo is carried out because this city has a lot of tourism potential that can attract tourists to come. The tourism potential in Labuan Bajo is dominated by natural beauty, such as beaches, hills, and small islands around the city of Labuan Bajo. From this potential, it encourages the tourism sector in Labuan Bajo, as well as the need for accommodation is increasing and competing. The issue here is the existence of residents homestay who are starting to shift their interest compared to the existence of hotels and cottages which are starting to be built in Labuan Bajo. This study aim is to provide an alternative to the homestay floor plan design to be more optimal. An adaptive design concept as a reference in my redesign of this homestay plan, in order to compete with other tourist residences, the adaptive design concept used refers to the standard of hotel room facilities. For design purposes, the Cyclical Design Process method is used, with the aim of obtaining a more optimal design alternative. The final result that will be obtained is structuring a design plan that applied adaptive design concept.

Keywords: Labuan Bajo, Homestay, Hotel, desain adaptif

Abstrak

Percepatan Pembangunan di Labuan Bajo dilakukan karena kota ini memiliki banyak potensi wisata yang dapat menarik wisatawan untuk datang. Potensi wisata di Labuan bajo ini didominasi oleh keindahan alam, seperti pantai, bukit, dan pulau-pulau kecil yang ada di sekitar kota Labuan Bajo. Dari adanya potensi tersebut, maka semakin meningkatnya sektor wisata di kota Labuan Bajo. maka kebutuhan akan akomodasi juga semakin meningkat dan bersaing. Yang menjadi isu disini, pertama adalah keberadaan homestay warga yang mulai bergeser peminatnya dibandingkan dengan keberadaan hotel dan cottage yang mulai banyak dibangun di labuan Bajo. Sehingga pada penelitian ini memiliki tujuan untuk memberikan alternatif terhadap desain perencanaan denah homestay agar menjadi lebih optimal. Konsep desain yang adaptif sebagai acuan dalam me redesain denah homestay ini. Agar homestay ini dapat mampu bersaing dengan hunian wisata lainnya, maka konsep desain adaptif yang dipakai mengacu pada standart amenities ruang Hotel. Untuk metode perancangan yang digunakan adalah metode Cyclical design Process, dengan tujuan guna mendapatkan alternatif desain yang lebih optimal. Hasil akhir yang akan didapat adalah berupa usulan rancangan yang berupa penataan denah rancangan yang telah disesuaikan dengan konsep desain yang adaktif.

Kata-kunci : Labuan Bajo, Homestay, Hotel, desain adaptif

1. Pendahuluan

Labuan Bajo mulai ramai dikunjungi wisatawan setelah Pulau Komodo masuk dalam daftar Tujuh Keajaiban Dunia Baru (New 7 Wonder of the World). Labuan Bajo telah terpilih sebagai destinasi kelas dunia bersama dengan 3 destinasi wisata lainnya yaitu Danau Toba, Borobudur, dan Mandalika. Labuan Bajo sendiri telah ditetapkan menjadi Badan Otoritas Pariwisata (BOP). Bersamaan dengan terpilihnya pariwisata Labuan Bajo sebagai destinasi dunia, Maka beragam fasilitas ditambah dan dibangun untuk kenyamanan wisatawan dan sebagai daya Tarik wisatawan. Perkembangan jumlah wisatawan baik dari wisatawan asing dan domestik, dari tahun ke tahun mengalami peningkatan sejak Pulau Komodo termasuk dalam tujuh keajaiban dunia. Percepatan pembangunan ini dapat dilihat dari banyaknya pembangunan bangunan komersial, hotel, cottage, dan trotoar disepanjang area utama yang dilalui oleh wisatawan (Annisa Nur Ramadhani, 2016).

Pembangunan di kota ini juga mulai meningkat, dapat dilihat mulai dari adanya pembukaan jalur Jalan Raya baru, perbaikan Trotoar, banyaknya investor yang membangun Hotel, Resto, dan Cootage dengan berbagai macam bentuk desain serta beberapa penginapan lokal (Homestay) yang dibangun oleh masyarakat setempat, namun eksistensi hunian lokal ini kurang dapat bersaing dikarenakan bangunan

yang kurang terdesain baik dari tampang bangunan maupun fungsi ruang yang ada didalamnya. Oleh karena itu pada penelitian ini yang akan dibahas adalah bagaimana me re-desain hunian lokal dengan tujuan untuk meningkatkan daya saing dengan cottage dan penginapan lainnya, tanpa menghilangkan karakter bangunan sehingga nantinya akan dapat menaikkan taraf hidup masyarakat local (Jhohan Berd Oranye, 2015; F. A. Atika, 2015).

2. Tinjauan Pustaka

Hotel Amenities

Salah satu tipologi unit penginapan yang memiliki peraturan dan fasilitas terlengkap adalah hotel. Dalam persyaratan fungsionalnya, hotel memiliki beberapa zona ruang sebagai berikut (W. & Penner, 1992):

1. Area Publik (Ruang Konferensi, Pertemuan, dan lainnya), pada area ini diaplikasikan penggunaan struktur bentang lebar, ceiling tinggi, dan open space dalam menciptakan layout yang fleksibel dan luas
2. Area Tamu atau Lounge, pada area lounge ini dapat dimanfaatkan sebagai area tamu insidental untuk menemui tamu hotel, dengan karakteristik ruang-ruang kecil dengan privasi tinggi atau rendah
3. Area Servis atau layanan, pada area ini adalah area yang dapat diakses staff hotel yang berkaitan dengan pelayanan hotel

Sedangkan menurut Time Saver Standart, zona hotel dapat dibagi menjadi dua kelompok, yakni front house dan back house. Pada area front house meliputi area registrasi tamu atau lobby; area resepsionis dan registration desk; area kantor administrasi; area elevator atau sirkulasi vertical; dan guest room. Dalam hal ini, desain guest room memiliki dominasi dalam menentukan kenyamanan yang berkaitan dengan tingkat pelayanan hotel tersebut. Sedangkan pada area back house, terdapat berbagai fasilitas pelayanan meliputi area laundry; housekeeping department; gudang penyimpanan peralatan; area restoran dan dapur; serta ruang mekanikal (Joseph De Chiara, 1980).

Dalam pelayanannya, hotel memiliki klasifikasi bintang sesuai standart atau peraturan yang berlaku. Menurut Surat Keputusan Menteri Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi No.KM37/ PW.340/ MPPT-8, hotel diklasifikasikan sebagai berikut (*Surat Keputusan Menteri Pariwisata, Pos Dan Telekomunikasi No.KM37/ PW.340/ MPPT-8*, n.d.):

1. Hotel Bintang 3
Persyaratan hotel bintang tiga adalah memiliki lebih dari 30 kamar, termasuk 3 atau lebih suite berukuran 48 m²; ukuran kamar minimal termasuk kamar mandi pribadi 22 m² untuk kamar single dan 26 m² untuk kamar double; memiliki area bersama seluas 3m² x kamar tidur yang terdiri dari lobi, ruang makan minimal 75m², dan bar; tersedia penitipan bagasi, layanan pos, penukaran mata uang, dan penjemputan tamu; memiliki fasilitas rekreasi dan olahraga meliputi pusat kebugaran, kolam renang, dan area spa. B.
2. Hotel Bintang 4
Persyaratan hotel bintang empat adalah jumlah minimum kamar 50 unit, termasuk 3 atau lebih suite berukuran 48m²; ukuran kamar terkecil, termasuk kamar mandi pribadi, 24m² untuk kamar single dan 28m² untuk kamar double, dengan jumlah ruang publik 3m² dikali kamar tidur; terdiri dari kamar tidur, lobi, ruang makan lebih dari 100 m² dan area bar lebih dari 45 m²; akomodasi berupa penitipan bagasi, layanan email, penukaran mata uang, layanan antar jemput tamu; terdapat fasilitas tambahan berupa laundry, sport, sauna, minimarket, travel agent, banquet hall, tour airline; fasilitas rekreasi dan olahraga termasuk pusat kebugaran, kolam renang dan spa.
3. Hotel Bintang 5
Syarat hotel bintang lima adalah jumlah kamar minimal 100; terdapat 4 atau lebih suite berukuran 58 m² dan ukuran kamar minimum diperlukan, termasuk: kamar single ukuran 28m² dengan kamar mandi pribadi 54m² untuk kamar double; Memiliki 3,3m² ruang publik x jumlah kamar tidur; Lobi, ruang makan, minimal 135m²; Memiliki bar dengan luas minimal 75m²; terdapat penyimpanan bagasi, akomodasi dalam bentuk surat kayanan, penukaran mata uang, layanan antar-jemput pengunjung; Terdapat fasilitas tambahan berupa laundry, olahraga, sauna, minimarket, agen perjalanan, aula perjamuan dan perjalanan udara; tersedia fasilitas rekreasi dan olahraga, kolam renang, area spa

Homestay

Sebagai upaya dalam pengembangan pariwisata Indonesia berbasis kemasyarakatan, pengembangan

homestay menjadi salah satu dari sepuluh program Kementerian Pariwisata Indonesia. Dalam hal ini pembangunan homestay turut memiliki andil dalam ekonomi kerakyatan, pemberdayaan loka masyarakat dalam kegiatan wisata, dan secara langsung berdampak positif terhadap perekonomian.

Dalam hal ini, Kementerian Pariwisata telah memberikan peraturan dan standart yang jelas mengenai kriteria pembangunan area desa wisata, yakni dengan konsep 4A dan 1 C, antara lain (atraksi wisata), amenities (fasilitas pendukung), accessibility (infrastruktur), dan community involvement (keterlibatan masyarakat) (Kemenpar, 2019: 14; Fauzan Noor et al., n.d.). Salah satu amenities tersebut adalah homestay, dimana masyarakat dapat mengembangkan property mereka menjadi salah satu penunjang penginapan dalam pariwisata.

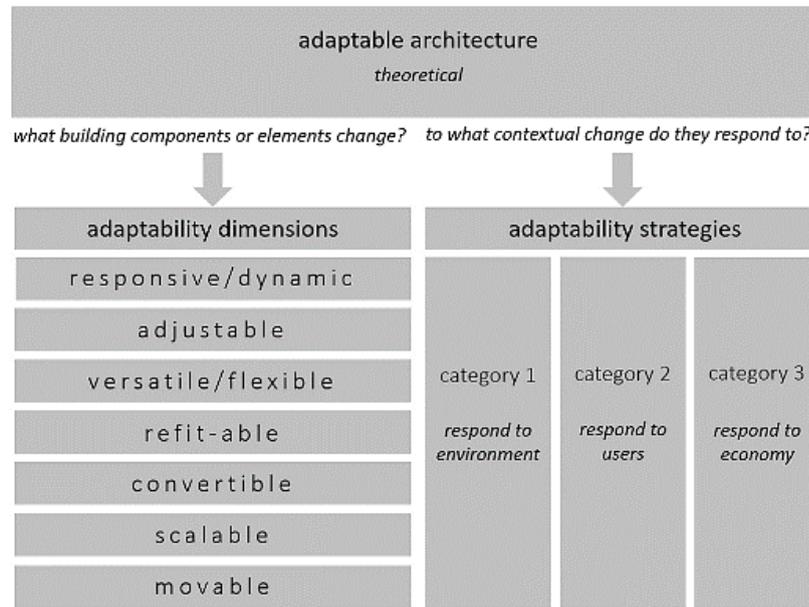
Dalam pembangunan homestay, ASEAN Tourism strategis rencana (ATSP 2011-2015) merekomendasikan bahwa homestay harus memiliki beberapa kriteria sebagai berikut (Lady, n.d.):

1. Struktur rumah yang baik, kondisi stabil dan aman seperti atap, dinding, pintu, lantai, dll.
2. Desain dan bahan bangunan mencerminkan arsitektur dan identitas lokal.
3. Penyedia homestay harus menyediakan kamar tidur tamu yang terisolasi dari kamar lain di rumah.
4. Setidaknya memiliki satu toilet / kamar mandi untuk tamu yang baik di kamar atau di rumah
5. Memiliki listrik
6. Rumah memiliki air bersih yang cukup dan tersedia 24 jam sehari
7. Pada area kamar tidur disediakan perlengkapan dasar di semua ruangan seperti kipas angin, meja, lemari mini, cermin, stop kontak, listrik, kelambu, kumpanan, dll.
8. Dapat memiliki hingga 4 kamar tidur dalam satu rumah
9. Penyediaan jenis tempat tidur yang standar dan sesuai seperti single bed dan double bed, kasur dan bantal yang nyaman.
10. Filter kawat atau filter kawat di jendela sesuai kebutuhan untuk mengusir nyamuk dan serangga lainnya.
11. Linen akan diganti sesuai kebutuhan.
12. WC/kamar mandi beserta toilet duduk atau jongkok di dalam atau di luar ruangan
13. Air bersih harus selalu tersedia.

Adaptive Design Concept

Adaptive design memiliki pengertian yakni desain ruang yang memiliki kemampuan beradaptasi, meliputi dimensi ruang, besaran, fungsi, sampai karakter ruang. Konsep ini diterapkan sebagai salah satu strategi untuk mensiasati keterbatasan lahan atau konteks lingkungan binaan (Reni Vitasurya, n.d.). Konsep adaptive design mengikuti ukuran layout atau tata letak tetap, dalam hal ini fixed element (seperti dinding, atap), sementara non fixed element seperti partisi, perabot yang ditata secara dinamis dan responsif. Dengan kata lain, desain adaptif menggunakan susunan layout tetap, lalu memilih tata letak terbaik untuk layout tersebut (Holstov et al., 2015). Arsitektur responsif sering dikutip dalam konsep adaptive design yang dapat disesuaikan sebagai tujuan atau goals dalam merancang, namun biasanya digunakan untuk menggambarkan perubahan atau pergerakan dalam komposisi atau struktur material (López et al., 2015; Nareswaranandya et al., 2021). Adaptive design dapat meliputi transformasi spasial, dimana dalam konteks ini dapat didefinisikan sebagai beberapa intervensi sebagai berikut: (1) perubahan atau *alteration*; (2) penambahan atau *addition*; (3) pelebaran atau *extension*; (4) modifikasi atau *modification* (Sen, 2014).

Salah satu framework kajian literatur terkait adaptable architecture, dimana mengusulkan beberapa kriteria aplikasi dari konsep adaptable architecture ke dalam desain, antara lain sebagai berikut pada diagram 1 (van Ellen et al., 2021).



Gambar 1. Kriteria Adaptable Architecture dalam Desain (van Ellen et al., 2021)

Dalam framework ini peneliti menggarisbawahi bahwa konteks lingkungan dan budaya memiliki pengaruh yang besar, hal ini juga dapat diidentifikasi menggunakan tiga pilar *sustainability* untuk memahami perubahan apa yang ditanggapi oleh strategi *adaptive design*. Dalam framework ini, peneliti memahami adaptable design sebagai "kapasitas bangunan untuk mengakomodasi secara efektif" tuntutan yang berkembang dari konteks lingkungan, sehingga memaksimalkan nilainya melalui design yang dikembangkan" (R. Schmidt III, 2016). Dimensi dari framework ini berfokus pada komponen dan elemen bangunan yang berubah dalam locus waktu tertentu. Dalam hal ini, kemampuan adaptive design dapat memiliki sifat yang responsive yakni kemampuan beradaptasi dimensi sebagai skala ukuran terkecil untuk menggambarkan perubahan material atau perabot. Aspek adjustable adalah kemampuan desain dalam penyesuaian terhadap perubahan fungsi atau kebutuhan pengguna. Sedangkan kemampuan flexibility adalah kemampuan beradaptasi yang fleksibel terhadap perubahan ruang dan lokasi layanan dan furniture. Aspek revitable adalah kemampuan beradaptasi setelah perubahan performance. Convertible adalah kemampuan desain untuk dapat dikonversi merupakan perubahan fungsi (ruang dan/atau jasa). Scalable merupakan kemampuan desain untuk beradaptasi dengan perubahan ukuran atau luasan, dan movable adalah kemampuan desain dalam beradaptasi Ketika terjadi perubahan lokasi, dalam hal ini berarti sebagian atau keseluruhan fasilitas (van Ellen et al., 2021).

3. Metode

Metode pengambilan data dalam penelitian ini adalah dengan observasi dan analisis desain arsitektur. Data primer diperoleh dari beberapa cara antara lain observasi (langsung) untuk mendapatkan data fisik tentang rumah yang akan dijadikan homestay, wawancara, dan diskusi dengan pemilik rumah. Metode desain dilakukan dengan strategi linier seperti yang dikemukakan oleh John Christopher Jones, dimana masalah desain dan solusi telah diidentifikasi. Proses penyusunannya dibagi menjadi beberapa langkah atau tahapan sesuai dengan strategi yang dipilih. Beberapa tahapan dilakukan secara rasional, dan beberapa dilakukan secara intuitif atau kreatif. Tahap suara dilakukan pada awal proses yaitu tahap pemrograman. Ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah perilaku yang memiliki implikasi untuk desain. Termasuk mengidentifikasi masalah dan tujuan desain dan merumuskan konsep desain yang diusulkan adalah pemecahan masalah. Selanjutnya adalah langkah yang dilakukan secara intuitif yaitu menggali ide atau gagasan desain yang dituangkan dalam skema desain. Yang terakhir adalah tahap pengembangan rencana.



Figure 3. Linear Strategy by John Christopher Jones

Dari metode-metode yang telah dijelaskan, maka dalam proses transformasi desain dapat dilihat pada gambar 4, dimana proses transformasi diperoleh dari penggabungan kebutuhan dan karakteristik wisatawan dan juga rumah adat Manggarai.

Teori adaptable design diterapkan sebagai kriteria desain utama dalam penelitian ini, dimana menerapkan kriteria antara lain sebagai berikut: (1) Kriteria *adaptable design* sebagai "kapasitas bangunan untuk mengakomodasi secara efektif" tuntutan yang berkembang dari konteks lingkungan, sehingga memaksimalkan nilainya melalui design yang dikembangkan; (2) Aspek *adjustable* adalah kemampuan desain dalam penyesuaian terhadap perubahan fungsi atau kebutuhan pengguna; (3) *flexibility* adalah kemampuan beradaptasi yang fleksibel terhadap perubahan ruang dan lokasi layanan dan furniture; (4) *Revitable* adalah kemampuan beradaptasi setelah perubahan performance; (5) *Convertible* adalah kemampuan desain untuk dapat dikonversi merupakan perubahan fungsi (ruang dan/atau jasa); (6) *Scalable* merupakan kemampuan desain untuk beradaptasi dengan perubahan ukuran atau luasan; (7) *Movable* adalah kemampuan desain dalam beradaptasi Ketika terjadi perubahan lokasi, dalam hal ini berarti sebagian atau keseluruhan fasilitas

4. Hasil dan Pembahasan

Kondisi Eksisting

Studi kasus sebagai bahan penelitian disini merupakan sebuah homestay milik Bapak Suyadi. Homestay ini terletak di Kawasan strategis labuan Bajo, Nusa Tenggara Timur, dimana pada daerah ini merupakan kawasan utama pengembangan pariwisata.



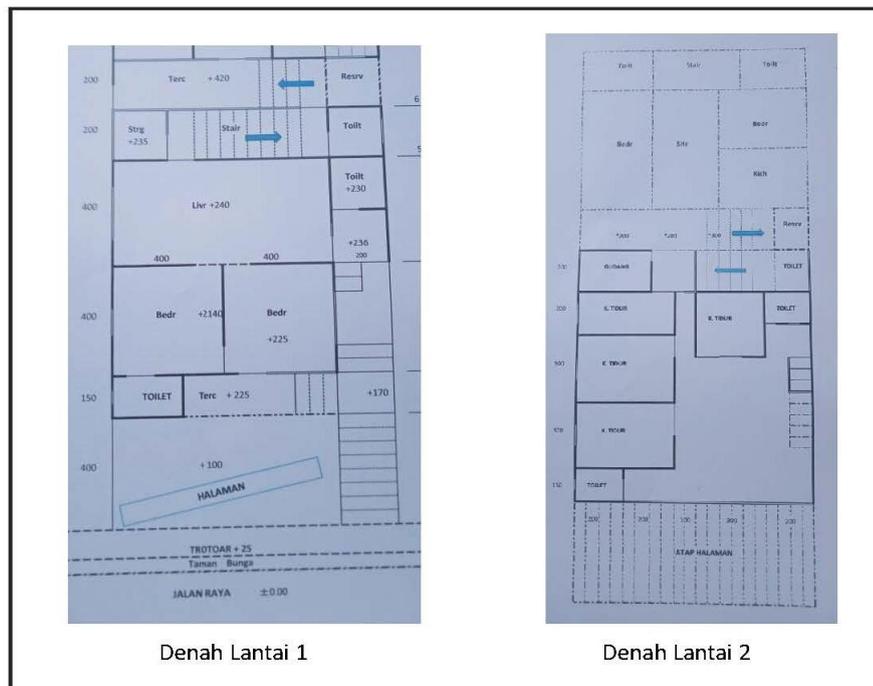
Gambar 2. Tampak depan Rumah Eksisting
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Adapun batas-batas area pada bangunan ini antara lain: (1) pada bagian utara terdapat pantai pede dan hotel Laprima, (2) pada bagian selatan terdapat bukit, (3) pada bagian barat dan timur adalah permukiman warga dan resto.



Gambar 3. Batas Area site
 (Sumber : Google Map, diakses 10 januari 2022)

Apabila ditinjau dari kondisi bangunan eksterior terlihat infrastruktur bangunan sudah terdesain dengan baik, namun eksistensi homestay ini kurang representative bila dibandingkan dengan café, resto dan hotel yang ada disekitar bangunan. Sedangkan bila dilihat dari program ruang yang ada, dapat dilihat bangunan ini memiliki ruang sebagai berikut:



Gambar 4. Denah homestay eksisting
 (Sumber : Dokumen pribadi)

Kondisi eksisting program ruang terlihat memaksimalkan lahan sebagai kamar sewa. Dalam desain eksisting tersebut belum terdapat ruang representatif sebagai area penerima tamu, dan kurang adanya daya tarik ruang sebagai pemikat wisatawan untuk menginap ke homestay tersebut.



Gambar 5. kondisi ruang eksisting
(Sumber : Dokumen pribadi)

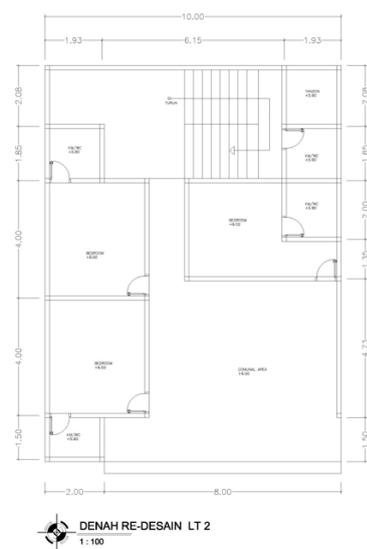
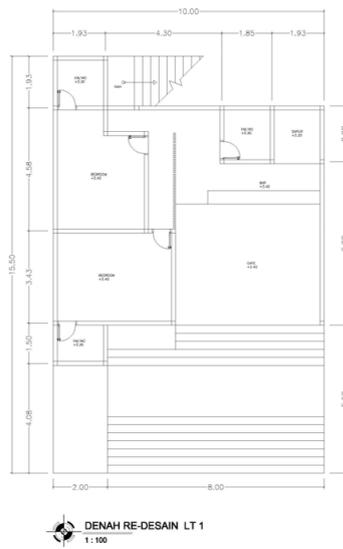
Penerapan Konsep *Adaptive Design* dan Penambahan Fasilitas pada Homestay

Berdasarkan kajian literatur terkait dengan kelengkapan fasilitas pada program ruang, pengembangan desain homestay ini menambahkan beberapa fasilitas dan penataan ulang pada denah, antara lain sebagai berikut:

- (1) Penambahan area penerima tamu/ resepsionis pada perancangan homestay, dikarenakan pada desain eksisting sebelumnya homestay ini tidak memiliki area penerima tamu.
- (2) Memberikan akses undangan dari jalan trotoar menuju ruang penerima untuk mempermudah pengunjung dalam mengakses homestay
- (3) Penambahan area publik pada homestay dengan perancangan fasilitas café pada bagian depan homestay. Mengingat terbatasnya ruang, maka pada café juga akan difungsikan sebagai ruang penerima dengan akses terpisah dengan kamar sewa
- (4) Penambahan area komunal yakni area lounge di lantai 2 sebagai tempat berkumpul yang lebih privat untuk tamu hotel, area meeting, maupun kegiatan insidental lainnya
- (5) Penambahan fasilitas toilet dalam untuk masing-masing kamar homestay. Dikarenakan pada desain eksisting beberapa kamar di homestay ini masih belum memiliki toilet dalam di masing masing kamar

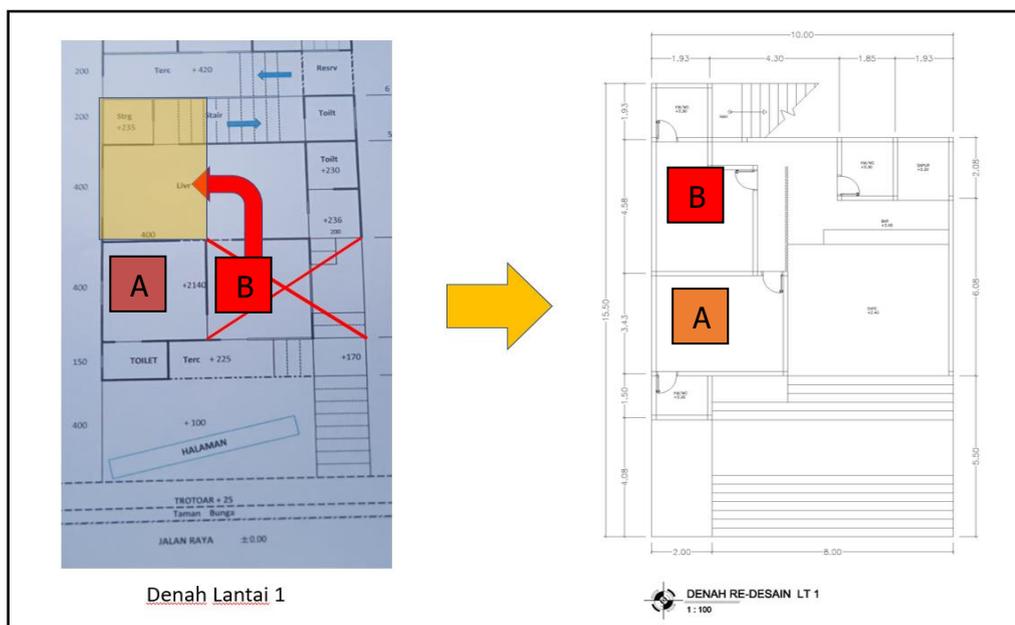
Sedangkan berdasarkan konsep penerapan adaptive design, terdapat beberapa penerapan kriteria desain sebagai berikut:

- (1) *Adaptable design* merupakan kemampuan bangunan untuk mengakomodasi secara efektif tuntutan yang berkembang dari konteks lingkungan, dimensi dari framework ini berfokus pada komponen dan elemen bangunan yang berubah dalam locus waktu tertentu. Sedangkan *Adjustable* adalah kemampuan desain dalam penyesuaian terhadap perubahan fungsi atau kebutuhan pengguna. Kedua prinsip desain ini, *adaptable* dan *adjustable design* diaplikasikan dalam perancangan homestay ini, dimana terdapat beberapa ruang yang didesain dengan konsep open plan yang dapat mengakomodasi kebutuhan pengguna atau tamu homestay. Ruang tersebut adalah ruang café atau penerima tamu (di lantai 1) dan ruang komunal (di lantai 2). Area café ini dapat digunakan sebagai area publik sekaligus sebagai area penerima tamu/ lounge serta acara insidental lainnya (semi public). Sedangkan area komunal di lantai 2 memiliki fungsi sebagai area semi private yang dapat dimanfaatkan untuk area berkumpul, area meeting, area makan, area menonton tv, ataupun area bersantai untuk tamu homestay.



Gambar 6. (1) Desain ruang penerima tamu dan café di lantai 1; (2) Desain ruang komunal lantai 2
 (Sumber : Dokumen pribadi)

(2) *Flexibility* adalah kemampuan beradaptasi yang fleksibel terhadap perubahan ruang dan lokasi layanan dan furniture. Dalam hal ini terdapat beberapa perubahan ruang dan fungsi dalam desain homestay ini untuk memenuhi standart kebutuhan pengunjung. Perubahan ini antara lain adalah penambahan area penerima tamu, area café, area komunal, dan masing masing kamar dikembangkan dengan fasilitas toilet dalam, yang mana pada desain eksisting belum ada.



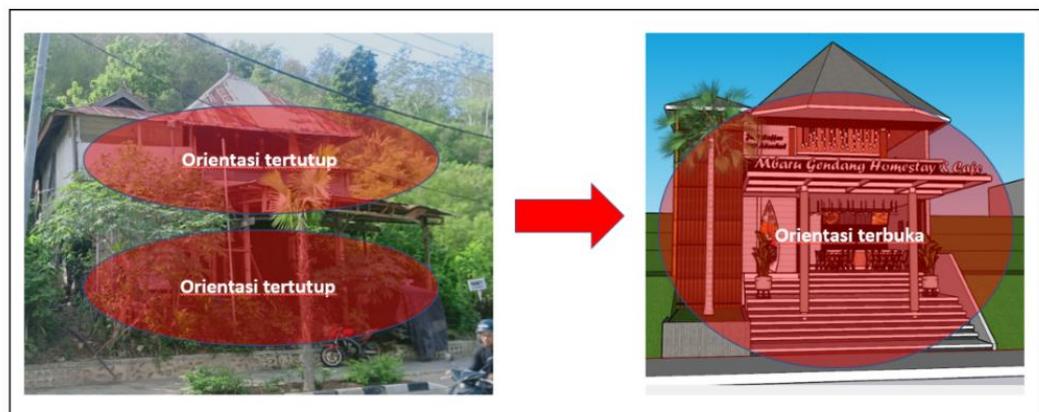
Gambar 7. Perubahan desain denah lantai 1 berdasarkan konsep
 (Sumber : Dokumen pribadi)

Pada denah lantai satu gambar 5.6, perubahan desain ruang dilakukan dengan beberapa Langkah antara lain : Pertama, memindahkan kamar A ke bagian belakang kamar tidur B. Kedua, merubah fungsi kamar bagian depan menjadi ruang penerima. Ketiga, mengingat terbatasnya ruang, maka pada ruang penerima juga akan difungsikan sebagai café dengan akses terpisah dengan kamar sewa seperti pada gambar 5.7. Keempat, memberikan akses undagan dari jalan trotoar menuju ruang penerima. Kelima, setiap kamar sewa akan memiliki kamar mandi pribadi.



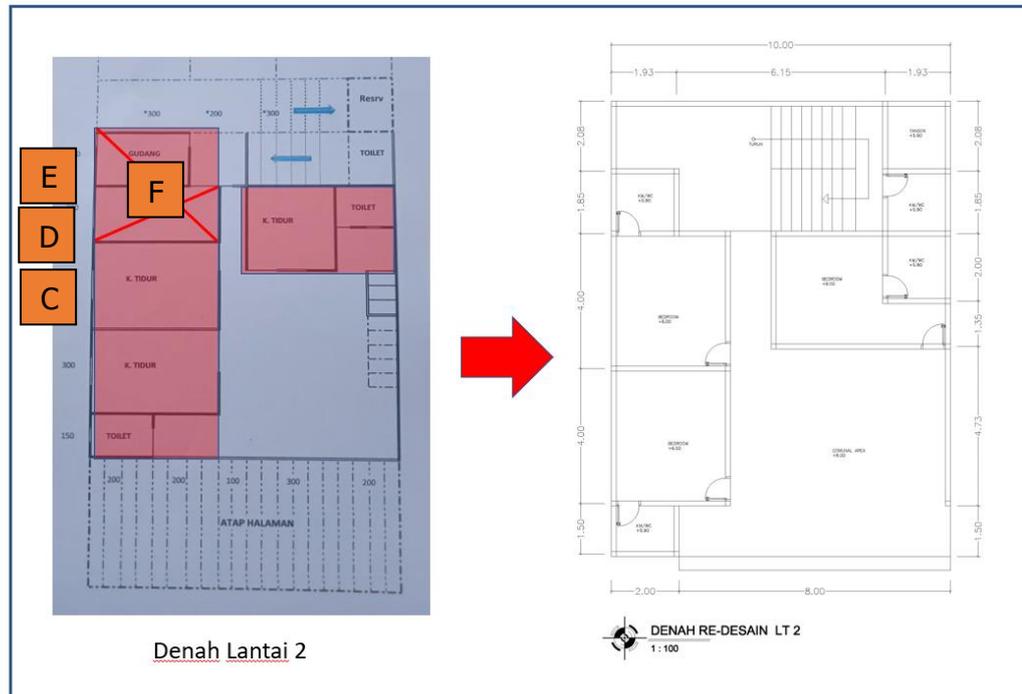
Gambar 8. (1) Usulan desain pada area penerima/ café; (2) Usulan desain pada area entrance
(Sumber : Dokumen pribadi)

- (3) *Rvitable* adalah kemampuan beradaptasi setelah perubahan performance. Sedangkan *convertible* adalah kemampuan desain untuk dapat dikonversi merupakan perubahan fungsi ruang atau tatanan. Kedua prinsip ini diaplikasikan dalam pengembangan desain homestay ini, yakni terdapat perubahan area penerima yang sebelumnya memiliki orientasi tertutup menjadi memiliki orientasi terbuka dengan penambahan desain undagan (tangga) yang mengarah langsung ke area penerima tamu dan café (area public homestay).



Gambar 9. Pengembangan desain yang convertible
(Sumber : Dokumen pribadi)

- (4) *Scalable* merupakan kemampuan desain untuk beradaptasi dengan perubahan ukuran atau luasan. Pada desain ini, aplikasi prinsip scalable diterapkan pada perubahan desain lantai 2. Pada denah Lantai dua, perubahan desain dilakukan dengan Langkah sebagai berikut : Pertama, menghilangkan kamar E dengan mengalihkan fungsi menjadi kamar mandi untuk kamar D. Kedua, merubah luasan kamar C dan D , dimana keduanya akan dibuat dengan ukuran yang sama yaitu 4x3. Ketiga, mempertahankan kamar F, namun akses untuk kamar mandi pada bagian F dihadapkan ke area dalam ruang F.



Gambar 10. Perubahan desain ruang berdasarkan konsep
(Sumber : Dokumen pribadi)

5. Kesimpulan dan Saran

Perencanaan homestay yang memenuhi persyaratan sarana hunian pariwisata dapat dilakukan dengan cara:

- (1) Mengikuti persyaratan ruang yang telah diatur dalam persyaratan
- (2) Se-efektif mungkin memenuhi kebutuhan pengguna homestay.
- (3) Ruang disusun berdasarkan kebutuhan perabot yang maksimal, sehingga setiap ruang berfungsi optimal.
- (4) Memanfaatkan view ke pemandangan kota wisata.
- (5) Penggunaan Orientasi terbuka pada bangunan akan dapat memaksimalkan aspek komersial pada bangunan.

Sedangkan penerapan adaptive design dapat diaplikasikan dengan pemenuhan kriteria (1) *adaptable design* sebagai "kapasitas bangunan untuk mengakomodasi secara efektif" tuntutan yang berkembang dari konteks lingkungan, sehingga memaksimalkan nilainya melalui design yang dikembangkan; (2) Aspek *adjustable* adalah kemampuan desain dalam penyesuaian terhadap perubahan fungsi atau kebutuhan pengguna; (3) *flexibility* adalah kemampuan beradaptasi yang fleksibel terhadap perubahan ruang dan lokasi layanan dan furniture; (4) *Revitable* adalah kemampuan beradaptasi setelah perubahan performance; (5) *Convertible* adalah kemampuan desain untuk dapat dikonversi merupakan perubahan fungsi (ruang dan/atau jasa); (6) *Scalable* merupakan kemampuan desain untuk beradaptasi dengan perubahan ukuran atau luasan; (7) *Movable* adalah kemampuan desain dalam beradaptasi Ketika terjadi perubahan lokasi, dalam hal ini berarti sebagian atau keseluruhan fasilitas.

6. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih penulis kepada LPPM Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya selaku penyedia pendanaan dalam pengerjaan penelitian dan publikasi ini, juga kepada pihak lain yang mendukung terwujud dan terselesaikannya penelitian ini.

Daftar Pustaka

Annis Nur Ramadhani. (2016). *Pendekatan vernakular kontemporer dalam desain pasar wisata apung Surabaya di area mangrove Wonorejo.*

- F. A. Atika, M. F. and M. R. (2015). "SUSTAINABLE HOUSING DEVELOPMENT IN SUPPORTING TOURISM OF SUNAN GIRI REGIONS. *Int. J. Educ. Res.*, 3(12).
- Fauzan Noor, M., Indriani, N., Sukmana, E., Pariwisata, J., & Samarinda, P. N. (n.d.). *PEMBANGUNAN HOMESTAY SEBAGAI FASILITAS PARIWISATA PENUNJANG KESEJAHTERAAN MASYARAKAT DESA BUDAYA PAMPANG, SAMARINDA*. www.indonesia-tourism.com
- Holstov, A., Bridgens, B., & Farmer, G. (2015). Hygromorphic materials for sustainable responsive architecture. *Construction and Building Materials*, 98, 570–582. <https://doi.org/10.1016/j.conbuildmat.2015.08.136>
- Jhohan Berd Oranye. (2015). COTTAGE RESORT DI PULAU TAGALAYA 'ARSITEKTUR REGIOALISME.' *Oranye / Jurnal Arsitektur DASENG - E-Journal UNSRAT*.
- Joseph De Chiara. (1980). *Time-saver standards for building types*.
- Lady, A. D. A. P. (n.d.). *Efektivitas ASEAN Tourism Strategic Plan 2011-2015 di Indonesia*.
- López, M., Rubio, R., Martín, S., Croxford, B., & Jackson, R. (2015). Active materials for adaptive architectural envelopes based on plant adaptation principles. *Journal of Facade Design and Engineering*, 3(1), 27–38. <https://doi.org/10.3233/fde-150026>
- Nareswaranandya, Laksono, S. H., Ramadhani, A. N., Budianto, A., Komara, I., & Syafiarti, A. I. D. (2021). The design concept of bamboo in micro housing as a sustainable self-building material. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1010(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/1010/1/012026>
- R. Schmidt III, S. A. (2016). *Adaptable Architecture: Theory and Practice*. Routledge.
- Reni Vitasurya, V. (n.d.). *ADAPTIVE HOMESTAY SEBAGAI BENTUK PARTISIPASI MASYARAKAT UNTUK MELESTARIKAN DESA WISATA PENTINGSARI-YOGYAKARTA*.
- Sen, S. (2014). Adaptive Environments: Spatial Adaptation By Reconfiguration Shreya Sen ADAPTIVE ENVIRONMENTS: SPATIAL ADAPTATION BY RECONFIGURATION. *International Journal of Research (IJR)*, 1(5).
- Surat Keputusan Menteri Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi No.KM37/PW.340/MPPT-8*. (n.d.).
- van Ellen, L. A., Bridgens, B. N., Burford, N., & Heidrich, O. (2021). Rhythmic Buildings- a framework for sustainable adaptable architecture. *Building and Environment*, 203. <https://doi.org/10.1016/j.buildenv.2021.108068>
- W. & Penner. (1992). *Hotel Planning and Design karya Rutes*.