Jurnal Teknik dan Teknologi Indonesia
Vol. 2 No. 2 Juni 2024
e-ISSN: 2988-7305
p-ISSN: 2988-7291

PERANCANGAN KAWASAN HOMESTAY DI HUTA TINGGI KABUPATEN SAMOSIR BERBASIS KEARIFAN LOKAL BATAK TOBA

Asido Martodi Simbolon[1], Novalinda[2]
[1,2]Universitas Pembangunan Panca Budi, Indonesia, asido.simbolon@gmail.com

***Korespondensi email:** asido.simbolon@gmail.com

***Abstract*:** *Indonesia is a country renowned for its rich natural resources and cultural heritage. The tourism sector, particularly in North Sumatra, includes the Batak Toba culture as one of its highlights. One aspect of Batak Toba culture reflects the potential for cultural tourism in Huta Tinggi, Samosir Regency. To develop and enhance the potential of the tourism sector in Huta Tinggi, and as an effort to preserve cultural heritage, it is necessary to establish a homestay building. A homestay plays an important role in the development of the Huta Tinggi area. The design of the homestay area adopts a local wisdom-based approach using the modern (Neo-Vernacular) Batak Toba architectural style. This is because Neo-Vernacular architecture represents a modern form that still retains the image or distinctive characteristics of the region, with a design that is adapted to contemporary contexts.*

***Keywords*:** *Tourism, Culture, Local Wisdom, and Neo-Vernacular Architecture.*

Abstrak: Indonesia adalah negara terkenal kaya akan sumber alam serta budayanya. Sektor pariwisata Khususnya Sumatera Utara salah satunya adalah kebudayaan Batak Toba. Dimana salah satu aspek kebudayaan yang ada di Batak Toba mencerminkan potensi wisata budaya yang berada di Huta Tinggi, Kabupaten Samosir. Untuk mengembangkan dan memajukan potensi dari sektor pariwista khususnya di Huta Tinggi Kabupaten Samosir, dan juga sebagai upaya pelestarian kebudayaan, diperlukan sebuah bangunan Homestay yang menjadi salah satu faktor penting dalam perkembangan kawasan Homestay di Huta Tinggi, Kabupaten Samosir dalam perancangan kawasan Homestay ini menggunakan pendekatan berbasis kearifan lokal dengan bentuk modern (Neo-Vernakular) Batak Toba. Hal ini dikarenakan Arsitektur Neo-Vernakular menunjukan suatu bentuk modern tetapi masih memiliki image atau ciri khas daerah itu, tetapi dengan sentuhan yang sesuai dengan konteks zaman sekarang.

Kata kunci: Pariwisata, Budaya, Kearifan Lokal, dan Arsitektur Neo-Vernakular.

PENDAHULUAN

Tingginya tingkat kegiatan kegiatan masyarakat baik dalam negeri maupun luar negeri untuk berbagai bidang seperti perkantoran, bisinis dan perdagangan, industri dan sebagainya, menuntut masyarakat untuk melakukan rutinitas dari waktu ke waktu hamper sama bahkan cenderung monoton serta menguras tenaga baik fisik maupun mental. Hal ini menyebabkan pelaku aktifitas tersebut mengalami kejenuhan, kelelahan dan kepenatan. Kebutuhan akan istrahat dan liburan pada waktu-waktu senggang sangat diperlukan untuk mengurangi kejenuhan tersebut. Hal ini membuat banyak orang untuk mencari suatu suasana atau situasi yang dapat memberikan ketenangan kesegaran serta kenyamanan untuk sementara waktu

Minat wisatawan sekarang ini cenderung memilih wisata yang bernuansa alam. Mereka lebih santai dengan menikmati pemandangan alam sekitar. Pemerintah sekarang lebih mengembangkan kegiatan pariwisata alam. Pariwisata tinggal bersama atau Homestay semakin popular sekarang ini. Bukan saja di kalangan rakyat setempat tetapi juga wisatawan mancanegara sehingga mampu mendorong jumlah wisatawan yang datang ke tempat wisata tersebut.

Pulau Samosir merupakan salah satu kabupaten yang berada di Provinsi

Sumatera Utara yang tergolong sebagai salah satu destinasi wisata menakjubkan di Indonesia karena dikelilingi oleh sebuah danau yaitu Danau toba. Pesona pulau ditengah danau ini dapat menjadi salah satu tempat kunjungan favorit bagi para wisatawan, baik domestik maupun mancanegara karena daerah ini menyimpan dan memiliki daya tarik yang bagus baik dari segi alam yang indah, sejarah, budaya dan kesenian, kuliner serta arsitektur. Suasana yang sejuk dan menyegarkan, hamparan air yang jernih, serta pemandangan yang memesona dengan pegunungan hijau adalah sebagian kecil saja dari deskripsi keindahan Danau Toba yang mengagumkan sehingga potensi pariwisata Samosir dengan Danau Tobanya ini sangat layak untuk dikembangkan menjadi Destinasi Pariwisata Nasional (DPN).

Dalam rangka pewujudan Visi Kabupaten Samosir "Terwujudnya Masyarakat Samosir yang Sejahtera, Mandiri, dan Berdaya Saing Berbasis pada Pariwisata dan Pertanian" maka untuk mencapainya pemerintah Kabupaten Samosir telah membuat delapan Misi yang dua diantaranya adalah; Pengembangan pariwisata lingkungan dan budaya serta pemberdayaan masyarakat sebagai pelaku utama bisnis pariwisata, dan meningkatkan pembangunan sarana dan prasarana publik yang mendukung industri pariwisata, kelancaran perkonomian dan memperlancar pelayanan publik yang salah satu unsur utamanya adalah pelestarian/konservasi semua situs dan obyek wisata yang terdapat di wilayah Kabupaten Samosir. Mengkaji dari keadaan tersebut, serta melihat keindahan alam yang dihasilkan oleh daerah ini, maka pemerintah pusat dalam Perpres Nomor 49 tahun 2016 telah membentuk Badan Otorita Pengelola Kawasan Pariwisata Danau Toba untuk melaksanakan pengembangan kawasan strategis pariwisata Nasional yang selanjutnya disebut Otorita Danau Toba. Badan ini memiliki tugas untuk menetapkan kebijakan umum menyusun rencana induk perencanaan, memberikan arahan dan pembinaan terhadap pelaksanaan kebijakan pengelolaan, pengembangan, dan pembangunan, kawasan pariwisata Danau Toba. Pemerintah akan membangun sejumlah infrastruktur pendukung wisata seperti perhotelan, ressort, lapangan golf, *convention center,* dan lapangan terbang yang akan didirikan di Kabupaten Samosir dan sekitarnya.

Menurut catatan Dinas Pariwisata Kabupaten Samosir, jumlah wisatawan yang berkunjung ke Pulau Samosir tiap tahunnya selalu mengalami peningkatan. Pada tahun 2017 jumlah wisatawan yang berkunjung tercatat mencapai 278.095 orang. Peningkatan jumlah wisatawan di kabupaten Samosir dapat dilihat pada gambar berikut ini.

Gambar 1. Jumlah Kunjungan Wisatawan Di Samosir Tahun 2005-2017

Berdasarkan dari data jumlah kunjungan wisatawan ke samosir yang tiap tahunnya semakin meningkat maka dapat dikatakan bahwa keberadaan beberapa penginapan maupun hotel yang ada di Samosir masih kurang untuk menampung jumlah wisatawan yang semakin tahun semakin meningkat. Akibatnya sarana dan prasarana terlebih akomodasi yang mengacu pada Homestay, Hotel, Villa, Cottage hingga losmen untuk kepentingan para wisatawan pastinya akan meningkat dan sangat

dibutuhkan.

Desa Huta Tinggi merupakan salah satu desa di kecamatan Pangururan, Samosir, yang terletak di pesisir Danau Toba. Pangururan merupakan salah satu pintu gerbang Pulau Samosir karena lokasinya yang terletak tepat di tepi danau toba dan memiliki jalur akses dari darat yaitu dari jembatan penghubung Tano ponggol yang dapat memudahkan para wisatawan mengunjungi tempat ini. Selain dari hal-hal diatas, kecamatan pangururan juga menjadi pilihan tempat peristrahatan yang digemari para wisatawan selama berlibur di Samosir. Namun, keberadaan tempat-tempat peristrahatan didaerah ini masih tergolong kurang baik terlebih dalam fasilitas-fasilitas dan bentuk bangunan yang masih terkesan monoton. Sebuah hunian yang dapat memuat dan mencerminkan kearifan lokal Samosir menjadi sebuah nilai tambah untuk para wisatawan tinggal dan menghabiskan liburannya.

Atas dasar itulah penulis bermaksud untuk membuat perancangan Homestay di Huta tinggi Kabupaten Samosir Berbasis Kearifan Lokal Batak Toba, dengan maksud bertujuan untuk dapat menjawab semua permasalahan diatas terlebih untuk menunjang kemajuan kepariwisataan Samosir dan Danau Toba yang didalamnya menyediakan berbagai fasilitas liburan dan hiburan bagi para wisatawan yang berkunjung. Selain dari fungsi sebagai hunian, Homestay ini juga dirancang untuk dapat menyediakan dan menampung berbagai acara yang bersifat Nasional maupun Internasional dengan berbagai fasilitas pendukung lainnya sehingga dapat menjadi salah satu ikon Kabupaten Samosir secara khususnya dan Provinsi Sumatera Utara secara umumnya.

TINJAUAN LITERATUR

1. 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 didaerah wisata yang mereka kunjungi. Panjang masa tinggal dapat bervariasi dari satu malam sampai satu tahun dan dapat bebas.

Pada mulanya homestay adalah rumah penduduk yang tidak ditempati. Selanjutnya, rumah tersebut disewakan ke tamu dengan waktu tinggal bervariasi.Mulai dari mingguan, bulanan, hingga tahunan. Menariknya, pada waktu itu penginapan ini masih gratis. Jadi, homestay bukan ditujukan untuk keperluan komersial lainnya.Sebagai imbalan, para tamu yang menginap harus ikut membersihkan rumah tersebut lengkap dengan propertinya. Hal ini juga sesuai dengan kesepakatan yang terjalin sejak awal.Seiring banyaknya permintaan, kini homestay beralih sebagai bisnis penginapan. Tentunya, bisnis penginapan ini ditemukan di daerah yang strategis, khususnya tempat wisata.

2. Perbedaan Homestay dan Bangunan Lainya

- **Rumah:** Suatu tempat atau wadah berkumpulnya keluarga terjadi berbagai aktifitas dan kegiatan dalam keluarga tersbut.
- **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 bertingkatHotel adalah perusahaan yang dikelola oleh pemiliknya dengan menyediakan pelayanan makanan, minumun dan fasilitas kamar untuk tidur.

- **Hotel Resort**
  Hotel resort adalah hotel yang terletak di kawasan wisata di mana sebagian besar tamu tidak melakukan kegitan 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.

Selain itu Homestay juga memiliki kelebihan sebagai berikut:

- Untuk 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.

3. Kearifan Lokal Batak Toba

Kearifan lokal merupakan bentuk warisan peradaban yang dilaksanakan secara terus menerus dari generasi ke generasi. Dianggap menjadi pengendali berbagai pengaruh dari luar, berhubungan dengan nilai dan moral pada masyarakat setempat. Kearifan lokal tidak tertuliskan tetapi tetap diakui sebagai kekayaan dalam berbagai segi pandangan hukum, bentuk sifat yang melekat pada seseorang menurut pada asalnya. Menurut Sibarani (2012) pengertian kearifan lokal adalah suatu bentuk pengetahuan asli dalam masyarakat yang berasal dari nilai luhur budaya masyarakat setempat untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakat atau dikatakan kearifan lokal. Batak Toba mempunyai beberapa kearifan lokal yakni: kearifan lokal dalam menggunakan bahasa daerah (bahasa batak toba) pada umumnya masyarakat yang berada dipesisir danau toba menggunakan bahasa batak toba sebagai bahasa ibu mereka baik itu anak kecil sampai lanjut usia. Kearifan lokal dalam tarian batak toba (tari tor-tor) batak toba terkenal dengan tor-tor. Tor-tor merupakan suatu perangkat budaya dalam kehidupan masyarakat batak toba. Kesederhanaan tergambar di dalamnya, mulai dari busana hingga gerakannya. Manortor ini memiliki nilai luhur budaya yang sarat akan makna kearifan lokal. Kearifan lokal batak toba mempunyai rumah adat (rumah bolon) yang biasanya terdiri dari dua bagian, rumah dan sopo

(lumbung padi).

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. Rumah Batak Toba

4. Ruang sebagai Hakikat Arsitektur-Interior

Ruang pada dasarnya adalah realitas tak teraba, tetapi dapat dirasakan kehadirannya oleh panca indera manusia. Jadi ruang selalu melingkupi keberadaan manusia. Mangunwijaya (2009: 13-20) mengungkapkan bahwa tubuh manusialah yang menghubungkan yang serba dalam batin dengan alam semesta yang berciri materi. Manusia melihat, mendengar, berpikir, bercita rasa secara manusiawi. Fungsi-fungsi fisik dan biologik manusia ber-satu-alam dan ber-satuhukum dengan dunia semesta fisik, bahkan dengan seluruh dunia materi angkasa raya. Tubuh dalam arti mulia adalah ruang yang mengungkapkan diri.

Oleh karena itu, berarsitektur artinya berbahasa dengan dengan ruang dan gatra, dengan garis dan bidang, dengan bahan material dan suasana tempat. Ruang menurut Ching (1999: 44) adalah pengembangan dari sebuah bidang. Ruang dalam konsep tiga dimensi memiliki panjang, lebar dan tinggi. Ruang terdiri atas titik (tempat beberapa bidang bertemu), garis (tempat dua bidang berpotongan) dan bidang (sebagai batas-batas ruang), sehingga terciptalah bentuk.

Bentuk sebagai ciri utama suatu ruang ditentukan oleh rupa dan hubungannya antara bidang-bidang yang menjelaskan batas-batas ruang tersebut. Suatu ruang dapat berbentuk padat (ruang memiliki massa) atau ruang kosong (ruang berada di dalam/ dibatasi bidang-bidang). Read (1972: 61) menyebutnya dengan bentuk arsitektural atau arsitektonik. Ching (1999:50-51) menyebutkan ciri-ciri visual bentuk arsitektural ini adalah: (1) wujud (hasil konfigurasi tertentu dari permukaan-permukaan dan sisi-sisi suatu bentuk), (2) dimensi (menentukan proporsi dan skala), (3) warna (mempengaruhi bobot visual suatu bentuk), (4) tekstur (mempengaruhi kualitas pemantulan cahaya pada permukaan bentuk), (5) posisi (letak relatif suatu bentuk

terhadap lingkungan), (6) orientasi (menentukan arah pandangan), dan (7) inersia visual (derajat konsentrasi dan stabilitas suatu bentuk, terhadap bidang dasar ataupun garis pandangan manusia). Ching (2003: 14) juga mengemukakan bahwa ruang interior merupakan ruang riil dimana kita dapat merasakan kehadirannya secara fisik karena terdapat unsur-unsur pembentuknya seperti lantai, dinding, juga langit-langit yang menaungi dan melindunginya. Bidang-bidang tersebut memagari ruang, menegaskan batas-batasnya dan memisahkannya antara ruang dalam (interior) dan ruang luar (eksterior). Menurut Friedman (1976: 37-69) desain interior suatu bangunan sebagai sebuah karya seni, bertujuan mencapai keindahan dengan mempertimbangkan aspek fungsionalnya. Keindahan atau keartistikan suatu desain interior memiliki lima unsur pokok di dalamnya yaitu: (1) bentuk, (2) proporsi, (3) tekstur, (4) warna dan (5) gaya.

5. Makna Arsitektur

Makna Suzzane K. Langer dalam Soemardjo (2010: 107) menyatakan makna arsitektur adalah sesuatu yang hadir bila simbol diungkapkan. Langer membagi simbol atas kata (discourse) atau gambar (presentation), dan ditambahkan oleh Paul Eduardo Muller-Ortega dalam The Triadic Heart of Siva, State University of New York Press, Albany, 1989, hal. 10, dengan simbol ketiga yaitu tertiary. Ortega meneruskan dengan klasifikasi simbol dari Clifford Greetz, yakni (1) makna simbol tingkat pertama, yakni arti yang jelas dan literal (makna konvensional); (2) makna simbol tingkat kedua, yakni arti yang tidak langsung dan analog (makna kedua); dan (3) makna simbol tingkat ketiga adalah arti "kedalaman yang tak terjelaskan" (makna resonan atau sugestif). Makna resonan ini dikaitkan dengan "yang sakral yang bersifat pretemporal dan pra-kosmik totalitas', yakni suatu kondisi yang tak terjelaskan. Pemaknaan seni tidak lepas dari wujud simbolnya meskipun secara teoretik terpisah darinya. Simbol (symbol) dapat muncul dari alam kesadaran manusia (realitas kesadaran/ konsep/ thought of reference) atau dari alam realitas (realitas faktual/ referen/ referent).

Referent adalah segala sesuatu, objek, fakta, kualitas pengalaman, denotasi, peristiwa, designatum, benda-benda, dan sebagainya. Konsep (Odgen dan Richards menyebutnya thought of reference) adalah konotasi, idea, pikiran, respon psikologis, dan sebagainya. Sedangkan simbol berupa kata atau gambar seperti yang dimaksud Langer (Soemardjo, 2010: 102). Simbol dalam peradaban modern, selalu mengacu kepada makna, konsep dan pengalaman, sedangkan dalam budaya Indonesia pra-modern simbol bukan sekedar mengacu pada konsep, tetapi sesuatu yang transenden, sesuatu yang lebih besar, sesuatu yang tertinggi, sesuatu yang absolut, "imanensi Allah". Acuan simbol bukan konotasi gagasan (rasio) dan pengalaman manusia (rasa), akan tetapi hadirnya daya-daya (power) atau energi adikodrati. Simbol adalah tanda kehadiran yang absolut/ transenden itu. Simbol-simbol pra-modern Indonesia ini umumnya jadi bersifat pola (Soemardjo, 2010: 102-106)

METODE PENELITIAN

Dalam sebuah perancangan, terdapat sebuah metodologi yang berisi tahap perancangan, yaitu sebagai berikut:

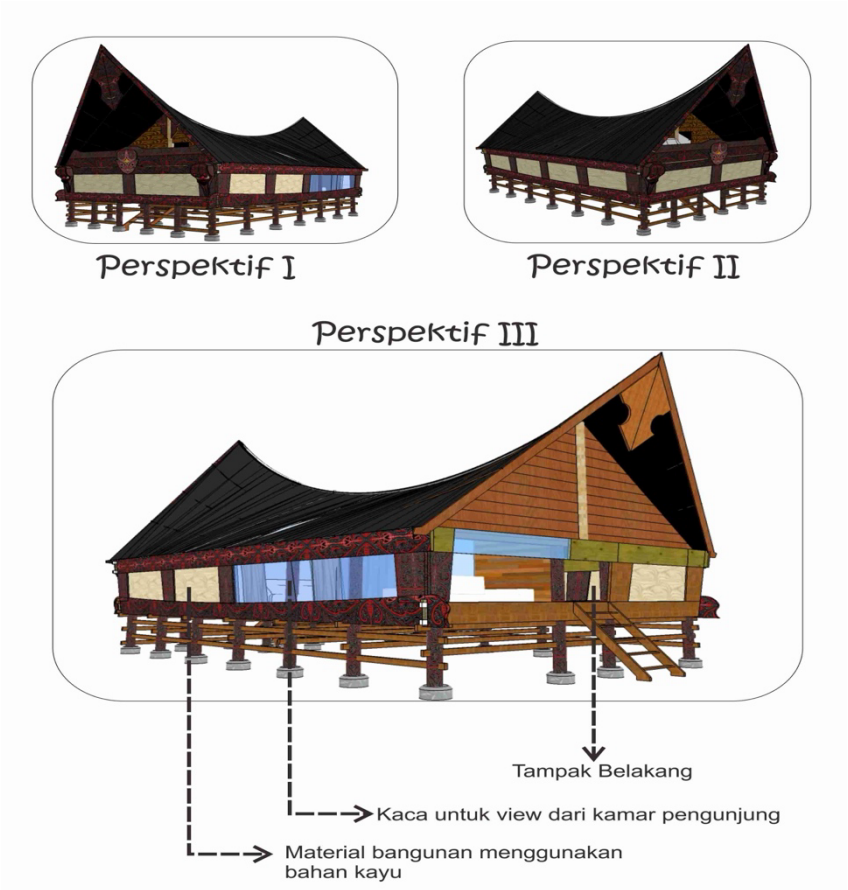
a. Menentukan Topik Menentukan topik perancangan, yang pada kasus ini adalah perancangan Perpustakaan di tarutung.
b. Pengumpulan Data
   Pengumpulan data primer dilakukan dengan survey langsung ke lapangan untuk mengambil data-data yang diperlukan dalam perancangan.
c. Kuesioner Berbagai pertanyaan seputar perpustakaan diberikan kepada pegawai

perpustakaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

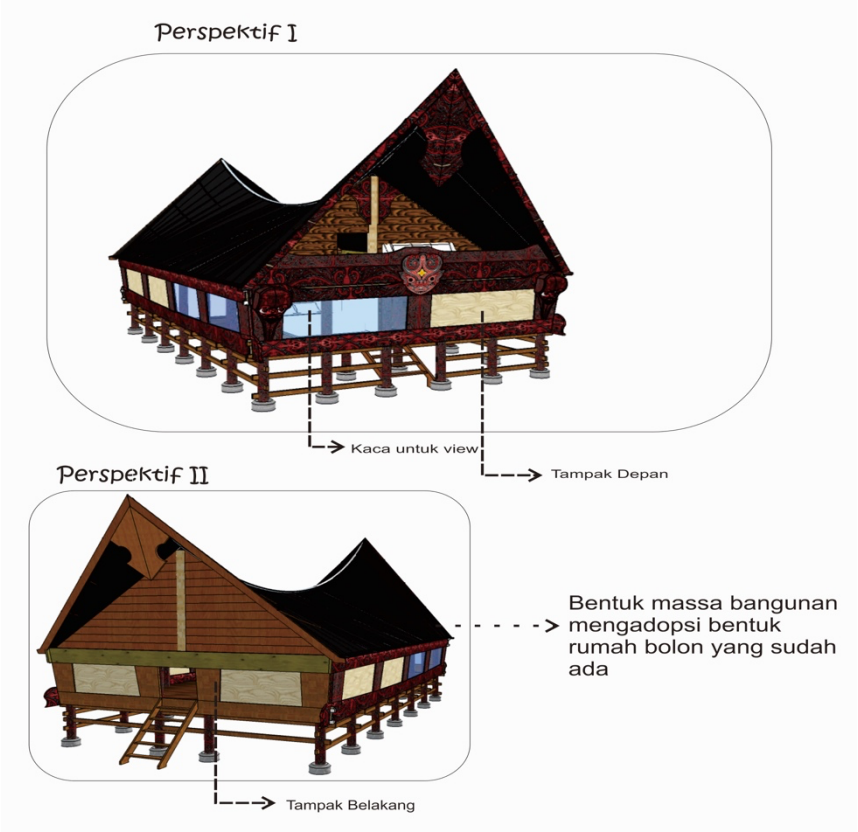
Konsep bentuk denah akan mangadopsi bentuk ruang rumah bolon berdasarkan adat istiadat batak toba yang tidak terlalu banyak membutuhkan perabotan didalamnya.

1. Konsep denah sirkulasi



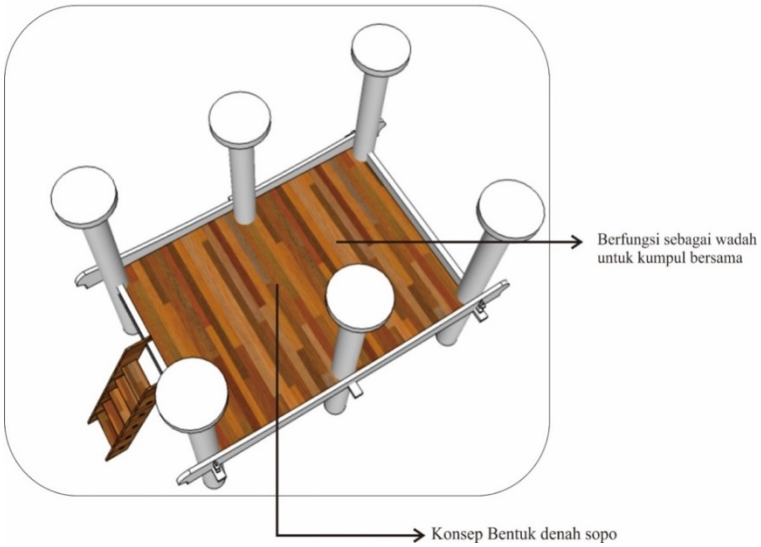
Gambar 3. Bentuk Perspektif Eksterior Rumah Wisata Bolon Tipe 1

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 4. Bentuk Perspektif EksteriorRumah Wisata Bolon Tipe II

2. Konsep Sopo



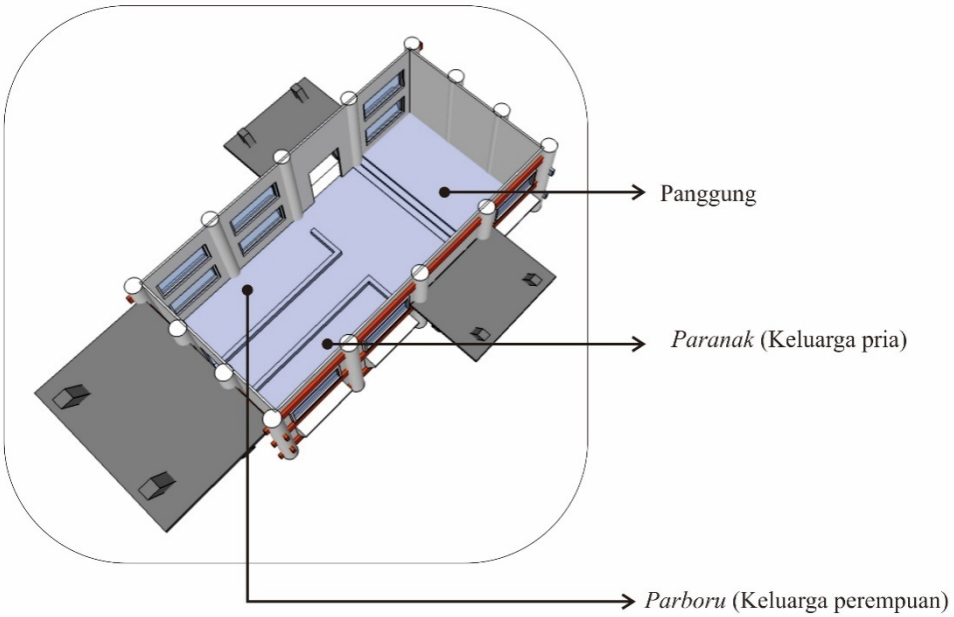
Gambar 5. Konsep Denah Sopo

Konsep bentuk akan sama seperti sopo rumah bolon yang sudah ada.

Gambar 6. Konsep Bentuk Sopo

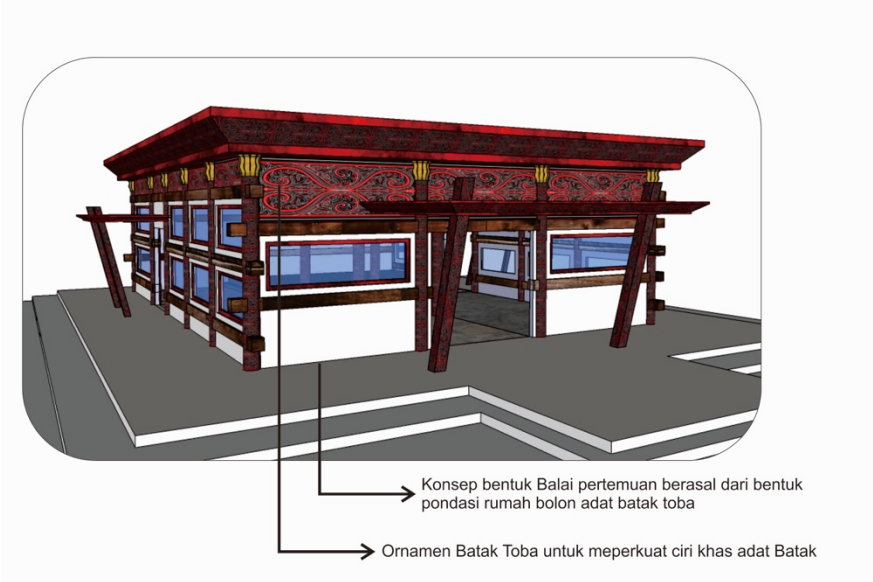
3. Konsep Balai Pertemuan

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



Gambar 7. Konsep Denah Balai Pertemuan

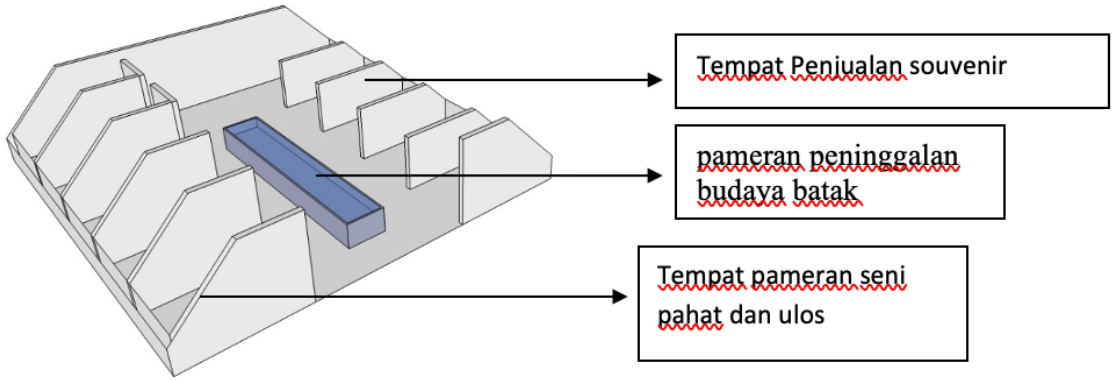
Bentuk perspektif dari balai pertemuan mengangkat konsep dari bentuk tiang pondasi rumah bolon adat batak toba



Gambar 8. Konsep Bentuk Balai Pertemuan

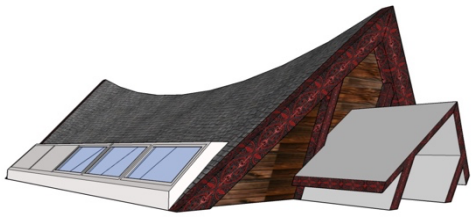
4. Konsep Ruang Pameran

Konsep bentuk denah pada ruang pameran



Gambar 9. Konep Denah Ruang Pameran

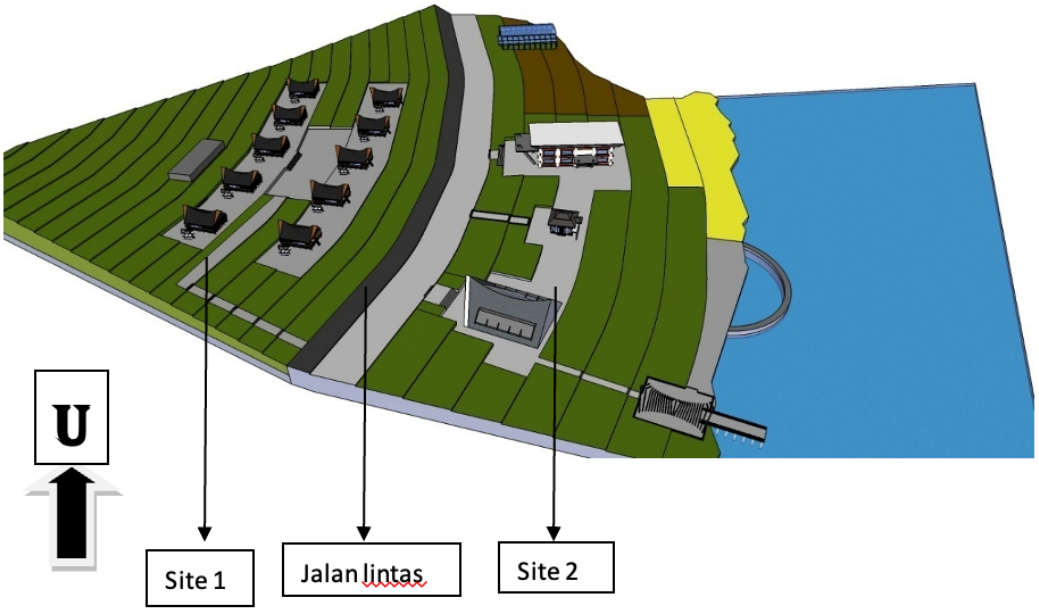
Konsep bentuk massa bangunan mengadopsi bentuk atap pada rumah bolon batak toba.



Gambar 10. Konep Bentuk Pameran

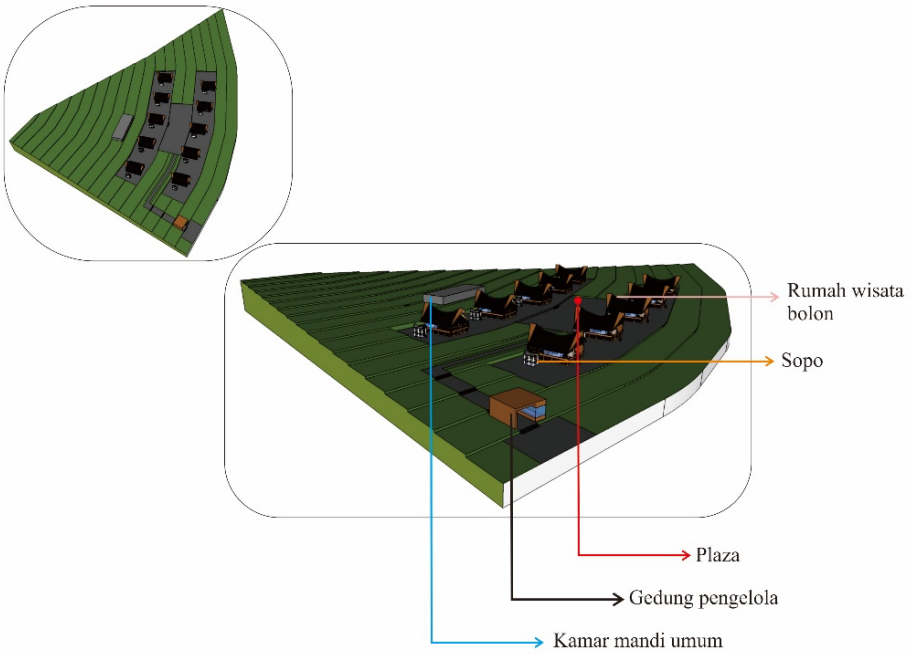
5. Konsep Site Plan

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



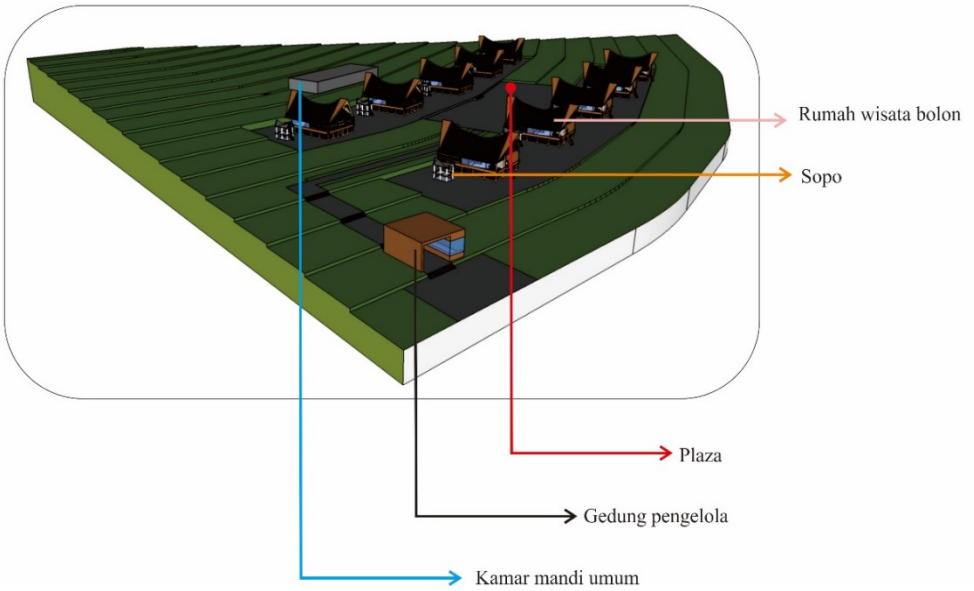
Gambar 11. Konsep Pembagian Site Perancangan

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



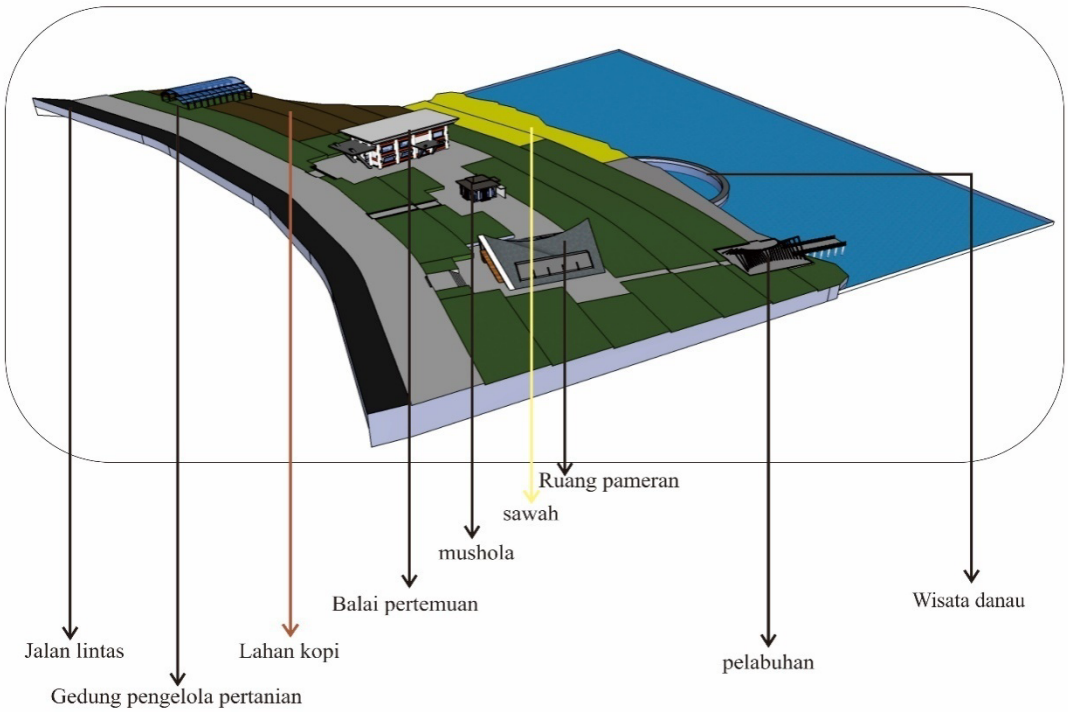
Gambar 12. Konsep Site 1

Pada site 1 hanya memiliki satu pintu masuk dari gedung pengelola.



Gambar 13. Konsep Site 1

Konsep penataan massa bangunan pada site bawah atau site 2.



Gambar 14. Konsep Site 2

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dari pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya objek rancangan Homestay di Huta tinggi, Kabupaten Samosir dapat memberikan wadah atau sarana rekreasi bagi masyarakat baik dikalangan anak-anak, remaja, dan

para orang dewasa, sehingga dapat meningkatkan pendapatan masyarakat yang berada di tempat itu, dan semakin dikenal dikalangan wisatawan domestic dan mancanegara. Dengan menerapkan konsep tema mimesis dalam arsitektur, bangunan Homestay di Huta Tinggi Kabupaten,Samosir ini mengandung cirri khas budaya Batak Toba yang kita kenal dengan rumah adat Tatak Toba (Rumah Bolon) beserta gorga batak yang menjadi daya tarik pengunjung dan dengan itu kita dapat memperkenalkan budaya kita ke wisatawan luar.Sehingga dapat terwujud suatu bangunan perpustakaan yang memiliki keunikan secara visual dan bersifat edukatif, informatif, rekreatif serta membuat para pengunjung tertarik dan nyaman ke perpustakaan.

DAFTAR PUSTAKA

Budi, S. (2016). "*Arsitektur Tradisional Nusantara"*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

C., J. Cooper. (1992). *"Dictionary of Symbolic & Mythological Animals"*.California : The Aquarian Press

Ching (2003:14). *"Ruang interior adalah ruangan riil dimana dapat merasakan kehadirannya secara fisik karena terdapat unsure-unsur pembentuknya"*.

Damanik, J. (2013). "*Pariwisata Indonesia: Antara Peluang dan Tantangan"*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ernst Neufert.(2002). *"Data Arsitek : Jilid 2".* Jakarta : Erlangga

Friedman (1976:37-69). *"Desain interior suatu bangunan sebagai sebuah karya se".*

Ginting, N. (2019). "*Rumah Adat Batak Toba Sebagai Identitas Budaya Lokal"*. Jurnal Arsitektur Nusantara, 7(2), 44–53.

Hasibuan, R. (2020). "*Kearifan Lokal Dalam Arsitektur Rumah Tradisional Batak Toba di Samosir"*. Jurnal Budaya Daerah, 5(1), 12–20.

Holdsworth, Anthony .(2005). *"Basic Color Theory"*

http://stellamariscollage.org/homestay

Hutapea, M. (2021). "*Pengembangan Homestay Berbasis Masyarakat di Kawasan Wisata Danau Toba"*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(2), 88–96.

Joseph de Chiara & John Callender. (1983). *"Time Saver Standars For Building Types 2nd E"*

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2020). "*Panduan Pengembangan Desa Wisata"*. Jakarta: Kemenparekraf RI.

Lubis, A. (2017)."*Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Masyarakat Batak Toba"*. Medan: CV. Pustaka Sinar Harapan.

Manurung, B. (2015). "*Makna Filosofis Arsitektur Rumah Bolon Batak Toba"*. Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, 4(3), 135–142.

Nababan, T. (2018)."*Strategi Pengembangan Kawasan Wisata Berbasis Budaya Lokal"*. Jurnal Perencanaan Wilayah, 9(1), 54–62.

Pasaribu, H. (2022). "*Peran Arsitektur Vernakular Dalam Desain Homestay Tradisional Batak Toba"*. Jurnal Arsitektur dan Lingkungan, 10(1), 25–33.

Pratap, M. Rao.(2006). *"Interior Design: Principles and Practice"*

Read (1972:61) *"Dengan bentuk arsitektural atau arsitektonik"*

Simanjuntak, M. (2019)."*Pelestarian Budaya Batak Melalui Pariwisata Berkelanjutan di Samosir"*. Jurnal Kebudayaan Indonesia, 8(2), 67–75.

Sirait, T. (2014). "*Kearifan Lokal Dalam Struktur Sosial Masyarakat Batak Toba"*. Jurnal Antropologi Indonesia, 35(1), 101–115.

Sitorus, D. (2020). "*Desain Kawasan Wisata yang Ramah Budaya dan Lingkungan di Danau Toba"*. Jurnal Arsitektur Tropis, 5(2), 49–58.

Suryawan, I. G. A. (2018). "*Homestay Sebagai Model Akomodasi Pariwisata Berbasis*

Kearifan Loka"l. Jurnal Pariwisata, 6(1), 34–42.

Suzzane .K Langer (2010:107) *"Makna arsitektur adalah suatu symbol yang hadir bila symbol diungkapkan"*

Yuliani, E. (2017). "*Partisipasi Masyarakat Dalam Pengembangan Pariwisata Berbasis Budaya*." Jurnal Pengembangan Wilayah, 11(3), 76–84.