

# FASILITAS INFORMASI KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA DI BANYUWANGI

Ferryanto Agustinus dan Dr. Ir. Maria I Hidayatun, M.A  
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
[ferry.aug16@gmail.com](mailto:ferry.aug16@gmail.com) ; [mariaih@petra.ac.id](mailto:mariaih@petra.ac.id)



Gambar 1. Perspektif bangunan Fasilitas Informasi Kebudayaan & Pariwisata di Banyuwangi

## ABSTRAK

Desain “Fasilitas Informasi Kebudayaan dan Pariwisata di Banyuwangi” di dasari oleh perkembangan Banyuwangi di sektor pariwisata dan kebudayaan yang mengalami peningkatan wisatawan domestik dan mancanegara sehingga Pemerintah Banyuwangi menerapkan 3 Strategi *Banyuwangi Go Internasional* salah satunya memperkuat di bidang Atraksi Budaya. Fasilitas ini ditujukan untuk membantu wisatawan domestik dan mancanegara lebih mengenal kebudayaan dan pariwisata yang ada di Banyuwangi.

Dalam mendesain fasilitas ini terdapat beberapa rumusan masalah yang sebagian besar diambil melalui Konsep Pembangunan Infrastruktur Kabupaten Banyuwangi. Melalui permasalahan desain yang ada salah satunya bagaimana mendesain fasilitas yang dapat mengekspresikan Kebudayaan dan Arsitektur Lokal yang ada, maka konsep desain diambil melalui kebudayaan Suku Osing yang merupakan suku asli Banyuwangi, dan menggunakan pendekatan Neo – Vernakular yang memiliki hubungan erat dengan unsur budaya Egaliter dan mengutamakan Penampilan Visual. Desain dikembangkan melalui interpretasi ulang dari tradisi dan budaya arsitektur setempat lalu disesuaikan dengan kebutuhan yang ada.

Kata Kunci:

Kebudayaan, Pariwisata, Osing, Neo- Vernakular

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Banyuwangi merupakan sebuah wilayah yang sedang mengalami perkembangan di sektor Pariwisata dan Kebudayaan. Perkembangan ini dilakukan oleh Bupati Abdullah Azwar Anas sejak tahun 2010. Seperti yang dituliskan oleh Wikipedia (2019), pada tahun 2016 Banyuwangi mendapat penghargaan dari *World Tourism Organization*. Banyuwangi sendiri mengalami peningkatan wisatawan secara signifikan dari angka 467,000 pertahun meningkat 4.6 juta pada tahun 2017.



Gambar 1.2 Kunjungan Wisatawan ke Banyuwangi

Sumber: [www.banyuwangikab.go.id/profil/pariwisata.html](http://www.banyuwangikab.go.id/profil/pariwisata.html)

Menurut Andika Primasiwi dari Suara Merdeka (2019) Banyuwangi sendiri sedang menyiapkan diri untuk *go International* ada 3 strategi yang dilakukan untuk mengembangkan Banyuwangi supaya *go international*. Pertama yaitu menguatkan dalam bidang atraksi

kebudayaan Kota. Terdapat 99 acara (B-Fest) yang telah diselenggarakan setiap tahun beberapa acara yang cukup dikenal adalah Tour de Ijen. Banyuwangi Ethno Carnival (BEC), Festival lembah ijen yang diadakan tiap bulan, acara kuliner, seni, musik, tarian seperti gandrung sewu. Kedua, menjadikan bandara banyuwangi international dan pada 19 desember 2018 bandara ini sudah ditetapkan menjadi bandara internasional. Ketiga, banyuwangi masuk dalam UNESCO Global Geopark (UGG) dan diperkirakan pada tahun 2021 Banyuwangi sudah menjadi bagian dari UGG. Bidang atraksi kebudayaan Kota menjadi topik yang diambil dalam merencanakan desain dan karena B-Fest yang diselenggarakan oleh pemerintah tersebar di setiap area kabupaten banyuwangi. Dengan mempelajari informasi dan gejala yang terjadi maka, ketersediaan fasilitas informasi kebudayaan yang dapat mengekspresikan budaya dan arsitektur setempat menjadi hal yang perlu diperhatikan untuk mendukung pengembangan Banyuwangi *Go International*.

**1.2. RUMUSAN MASALAH**

Rumusan masalah Utama adalah bagaimana mendesain Fasilitas Informasi Budaya dan Pariwisata yang dapat mencerminkan kebudayaan dan kearifan lokal Banyuwangi sehingga bisa menarik perhatian baik lokal maupun wisatawan domestik dan mancanegara

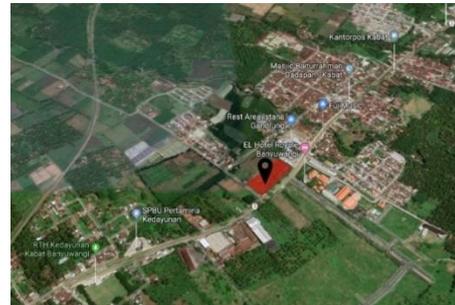
**1.3. TUJUAN PERANCANGAN**

Tujuan dari perancangan ini yaitu mendesain Fasilitas yang mendukung Banyuwangi *Go International* serta menciptakan Fasilitas Informasi Kebudayaan dan Pariwisata yang dapat mengekspresikan kebudayaan dan Arsitektur Lokal

**1.4. DATA DAN LOKASI TAPAK**

Terletak di Dusun Krajan, Dadapan,, Kec. Kabat, Kab. Banyuwangi Site ini terletak diantara Banyuwangi Pusat - Bandara Internasional Banyuwangi. Merupakan area yang diperkirakan akan berkembang karena merupakan Jalan nasional dan dengan adanya Bandara Internasional Banyuwangi dan adanya rencana perkembangan rencana pembuatan

Jatim-Park serta Lippo Mall di area ini. Sehingga sangat memungkinkan untuk wisatawan domestik dan mancanegara untuk berkunjung ke daerah ini.



Gambar 1.2 Site Kabat - Banyuwangi

Sumber: [Google Maps](#)

Selain itu terletak di jalan utama memungkinkan wisatawan menemukan tempat ini dengan mudah sehingga perencanaan desain fasilitas informasi kebudayaan dan pariwisata sangat memungkinkan untuk diciptakan di area ini.



Gambar 1.3 Akses Eksisting Kabat-Banyuwangi

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berikut data lokasi dan batas administratif site eksisting yang mengelilingi sekitar site

DATA TAPAK		BATAS TAPAK	
Jalan	: Dusun Krajan, Dadapan, Kec. Kabat, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur 68461, Indonesia	Darat Daya	Persawahan / KTH
Keturahan	: Dadapan	Barat Laut	Perumahan
Kecamatan	: Kabat	Tenggara	Hotel El Royal
Kabupaten	: Banyuwangi	Timur Laut	Rest Area & Minimarket
PERATURAN PEMERINTAH			
Luas Lahan	: 13,350m <sup>2</sup>		
KDB maksimal	: 50%		
KLB maksimal	: 120%		
KDH minimal	: 50%		
KTB	: 16m (4ft)		
GSD	: 10m jln nasional, 7m jln kabupaten		
Lebar Jalan	: 15m		

Gambar 1.4 Data, Peraturan, Batas Site

Sumber: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Banyuwangi

**2. DESAIN BANGUNAN**

**2.1. Program Fasilitas Bangunan**

Fasilitas Informasi Kebudayaan dan Pariwisata ini dibagi menjadi 4 Fasilitas sesuai dengan jenis Fasilitas yaitu:

**2.1.1. Fasilitas Informasi dan Pendidikan:**

Hologram, Galeri Kesenian Tari, Lokal, Galeri Kebudayaan Tari, Musik, Galeri Wisata Alam, Buatan, Religi, Pantai, Air Terjun, Gunung, Workshop Seni, Tari, Musik, Perpustakaan, Peminjaman Baju Tradisional, R, Galeri Temporer, R. Serbaguna

**2.1.2. Fasilitas Pengelola**

Biro Travel, Hall Ruang Tunggu, Receptionist, R pelayanan Wisata & Budaya, R Komputer, R. Rapat, R. TU

**2.1.3. Fasilitas Penunjang dan Rekreasi**

Mini Theater, Area Makan, Kasir, Souvenir, R Preparasi Makanan, Main Hall, Sitting Lobby, Front Desk, Communication Board

**2.1.4. Fasilitas Service**

R. Pemeliharaan Kebersihan dan Keamanan, Genset, Pln, Trafo, MDP, SDP, STP, TPS

**2.2. Waktu & Jumlah Asumsi Pengunjung**

Perhitungan Asumsi pengunjung diambil melalui data BPS dan setelah dihitung secara pribadi Asumsi Perhitungan yang sudah dilakukan terdapat 2013 jiwa/hari yang berkunjung ke area Banyuwangi Pusat dan setelah dihitung melalui jam operasional kerja diharapkan terdapat 155 pengunjung/jam. Dan berikut adalah perkiraan waktu operasional fasilitas.

JADWAL KEGIATAN	
Aktivitas Informasi	08.30-21.30
Galeri Kebudayaan	08.30-21.30
Galeri Pariwisata	08.30-21.30
Aktivitas Pameran	08.30-21.30
Aktivitas Teater	09.30-21.30 / 4jam 1x
Aktivitas Workshop	08.30-21.30 / 2jam 1x
Aktivitas Pengelola	08.30-16.30
Stand Biro Perjalanan	08.30-20.00
Stand Akomodasi Peminjaman	08.30-20.30
Cafeteria / Restoran	08.30-21.30
Perpustakaan	08.30-21.30
Hologram	08.30-21.30
Auditorium	08.30-20.00

Gambar 2.1 Jadwal Kegiatan Fasilitas  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

**2.3. Pendekatan dan Konsep Desain**

Konsep desain yang diambil untuk menanggapi rumusan masalah yang ada (Budiyanto, 2016; Sitorus) diambil melalui kebudayaan suku osing yang dibagi menjadi 3 yaitu:

**2.3.1. Arsitektur :**

diambil melalui Bentuk Atap Rumah Osing ada 3 jenis yaitu Atap Tikel Balung, Cerogogan, dan

Baresan yang masing masing memiliki karakteristik dan keunikan masing masing (Indiarti, 2015; Suprijanto, 2002; Senjaya, 2014)

**2.3.2. Kebudayaan / Kesenian :**

Diambil melalui Tarian yang sudah ada sejak awal Sebelum Tercipta Blambangan Banyuwangi, dalam sejarah di Taman Belambangan tarian ini merupakan salah satu identitas Banyuwangi yang sudah masuk kancah internasional (Anoegrajekti, 2011; Raharjo, 2015)

**2.3.3. Pariwisata :**

Diambil melalui kesenian yang turun temurun dilakukan suku osing asli yaitu dari Pertanian / Agraris masyarakat di Banyuwangi ini merupakan area yang cukup indah dalam pertaniannya serta keunikan alat pikul jaman dulu disebut cingkre (Indiarti, 2015)

**2.4. Data Kebudayaan dan Pariwisata di Banyuwangi**

Banyuwangi sangat kaya akan kebudayaan yang terbagi menjadi kebudayaan / kesenian tari, musik, dan lokal. Selain kaya akan kebudayaan banyuwangi juga memiliki banyak pariwisata yang banyak dikunjungi maupun masih jarang dikunjungi oleh penduduk lokal, wisatawan lokal, dan mancanegara, karena minimnya informasi mengenai pariwisata yang ada. Sampai saat ini terdapat 18 kebudayaan, dan 144 Pariwisata lokal banyuwangi yang tercatat oleh pemerintah lokal.

PERANCANGAN DATA KEBUDAYAAN & PARIWISATA			
	JUMLAH	KARAKTERISTIK RUANG	KATEGORI KEDEKATAN
KEBUDAYAAN TARI	6	LOKAL, BERSAMA-SAMA MELAKUKAKAN KEGIATAN TARI	TIDAK ADA KEBUDUDAYAAN KIR, R/S
KEBUDAYAAN LOKAL	7	BERBAGI-BERAGI UNTUK MENAMPILKAN KEBUDUDAYAAN LOKAL	TIDAK ADA KEBUDUDAYAAN KIR, R/S
KEBUDAYAAN MUSIK	5	BERBAGI-BERAGI MELAKUKAKAN KEGIATAN MUSIK	TIDAK ADA KEBUDUDAYAAN KIR, R/S
PARIWISATA RELIGI	7	MENYERAIKAN KEGIATAN RELIGI	TIDAK ADA KEBUDUDAYAAN KIR, R/S
PARIWISATA GUNUNG	4	KEMUNGKINAN MELAKUKAKAN KEGIATAN BERKAMPUNG	BUKTIK
PARIWISATA AIR TERJUN	9	BERBAGI-BERAGI MELAKUKAKAN KEGIATAN BERKAMPUNG	BUKTIK
PARIWISATA PANTAI	32	BERBAGI-BERAGI MELAKUKAKAN KEGIATAN BERKAMPUNG	BUKTIK
PARIWISATA BUKIT	32	BERBAGI-BERAGI MELAKUKAKAN KEGIATAN BERKAMPUNG	TIDAK ADA KEBUDUDAYAAN KIR, R/S

Gambar 2.2 Data Kebudayaan dan Pariwisata

Sumber: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Banyuwangi

**2.5. Analisa Tapak & Transformasi Bentuk**

Pemilihan Site dipilih memanjang mengikuti alur Sirkulasi jalan Nasional yang terletak di antara Banyuwangi Pusat dengan Bandara

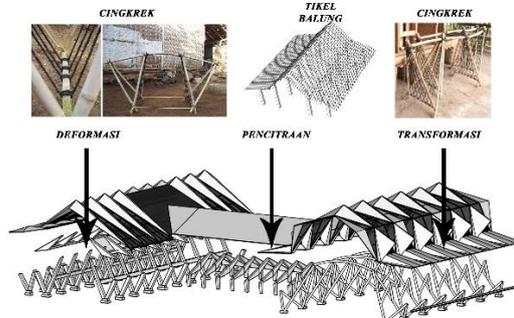


biasanya menggunakan kayu bendo atau jati untuk membangun sebuah rumah, kesan kayu sendiri adalah kesan natural, ringan, namun kokoh. Dan penggunaan bamboo pada bagian drop in / off, dan bagian dinding lantai 3 lebih memperkuat kesan banyuwangi karena masyarakat osing dulu menggunakan anyaman bambu untuk dinding bangunan.



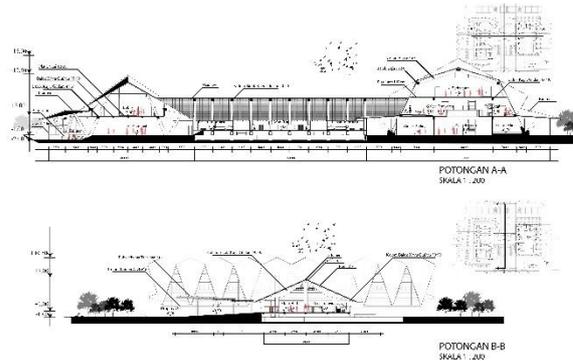
Gambar 2.7 Tampak Timur Laut & Barat Daya  
Sumber: Data Pribadi

Bentuk Struktur yang didasari konsep dari cingkek yang merupakan alat pikul hasil pertanian jaman dulu melalui faktor transformasi dan deformasi pada bangunan serta menggunakan bentuk atap tikel balung di massa bagian tengah yang merupakan main hall.



Gambar 2.8 Penerapan konsep dalam desain  
Sumber: Data Pribadi

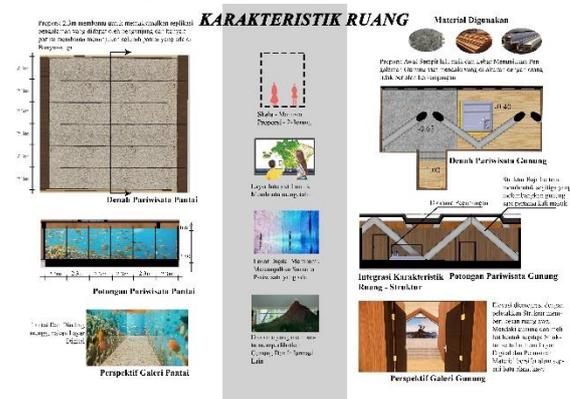
Gambar 2.9 dapat dilihat pada potongan A-A menunjukkan salah satu identitas masyarakat osing kemiren yang penduduknya masih bermata pencaharian sebagai petani dengan. Pada potongan B-B terlihat bentuk atap baresan yang di kombinasikan dengan bentuk dari atap tikel balung pada bagian struktur atap,



Gambar 2.9 Potongan A-A & B-B  
Sumber: Data Pribadi

**2.7. Pendalaman desain**

Pendalaman desain yang diambil adalah karakteristik ruang. Pendalaman ini diambil karena mampu menyelesaikan masalah desain dan fungsi utama dari fasilitas ini yaitu fasilitas informasi kebudayaan dan pariwisata sehingga harus bisa menciptakan ruang yang bisa menampilkan kebudayaan dan pariwisata sesuai dengan yang diperlukan karakteristik ruang ini juga diintegrasikan dengan struktur bangunan yang masuk menjadi konsep dari fasilitas ini. Karakteristik ruang ini juga mampu menjawab masalah atas penggunaan material lokal serta bagaimana informasi ini disajikan sesuai dengan konsep masing masing ruang.



Gambar 2.10 Karakteristik ruang galeri pariwisata  
Sumber: Data Pribadi

Untuk karakteristik ruang gambar 2.10 di bagian galeri pariwisata misalnya didesain sesuai dengan jumlah skala proporsi yang sesuai dengan kebutuhan tinggi dan lebar masing masing ruang, seperti area pantai, disini menginginkan untuk mereplikasi suasana pantai yang banyak sehingga ruang dibuat dengan skala 2-3 orang dengan ruang penuh layar digital yang membantu dalam mereplikasi suasana pantai itu

sendisi, sedangkan area galeri gunung misalnya, diintegrasikan dengan struktur yang sudah ada dan sempit, luas, dan tinggi ruang masing masing ditujukan sesuai dengan pengalaman yang ada saat mendaki gunung misalnya, dengan penggunaan material yang sesuai juga.

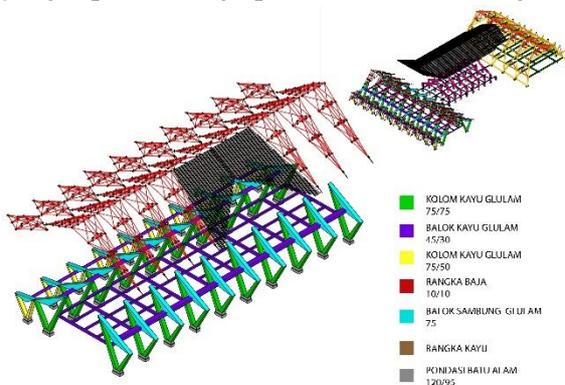
Sedangkan untuk karakteristik ruang gambar 2.11 area mini teater dan perpustakaan didesain dengan skala dan proporsi manusia untuk banyak orang karena merupakan area publik. Desain ini ditujukan untuk menggunakan penghawaan dan pencahayaan alami sebanyak mungkin sehingga ruang dapat beroperasi dengan baik khususnya di pagi- siang menjelang sore. Karakteristik ruang dengan menggunakan material lokal utama yaitu kayu dan bambu.



Gambar 2.11 Karakteristik ruang penunjang  
Sumber: Data Pribadi

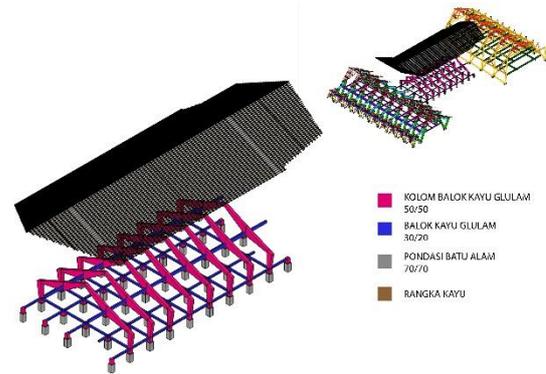
**2.8. Sistem Struktur**

Sistem Struktur yang digunakan untuk Fasilitas Informasi Kebudayaan & Pariwisata di Banyuwangi ini menggunakan Sistem Struktur Kolom Balok kayu glulam serta penggunaan Rangka Baja dibagian atap supaya bentuk atap yang seperti bidang lipat lebih kaku dan ringan,



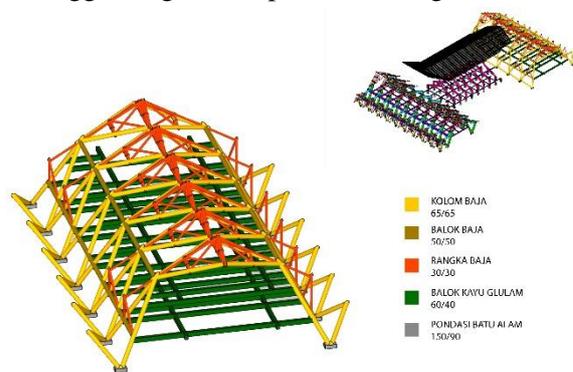
Gambar 2.13 Isometri Struktur Baresan  
Sumber: Data Pribadi

Gambar 2.13 isometri struktur cerogogan menggunakan struktur kolom balok kayu glulam dan rangka atap baja.



Gambar 2.14 Isometri Struktur Cerogogan  
Sumber: Data Pribadi

Gambar 2.14 Bangunan diangkat 1m dari ketinggian tanah menggunakan sistem panggung dengan menggunakan pondasi batu alam serta permainan air di bawah bangunan. Menunjukkan penghawaan alami serta pencahayaan yang baik karena seluruh bangunan dibuka, menggunakan material kayu glulam yang dibentuk menyerupai atap tikel balung dan mengekspos material rangka atap yang menggunakan kayu untuk kesan estetis dan menunjukkan kejujuran material sehingga bangunan dapat terasa dengan baik.



Gambar 2.15 Isometri Struktur Tikel Balung  
Sumber: Data Pribadi

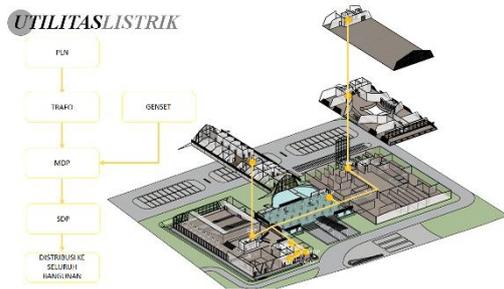
Gambar 2.15 Isometri ini menunjukkan penggunaan material yang baja sebagai pengganti material bambu pada penggunaan material cingkreng, penyaluran beban utama menggunakan baja yang berdiameter 60cm dan untuk balok menggunakan penggunaan material kayu glulam yang dibantu dengan sistem baja untuk menyatukan join join yang ada.

**2.9. Sistem Utilitas**

Sistem utilitas yang pokok dalam fasilitas ini dibagi menjadi 4 yaitu sistem listrik, air bersih, air kotor dan hujan, serta sistem penghawaan alami. Berikut adalah deskripsi dari masing masing sistem:

**1. Sistem Listrik**

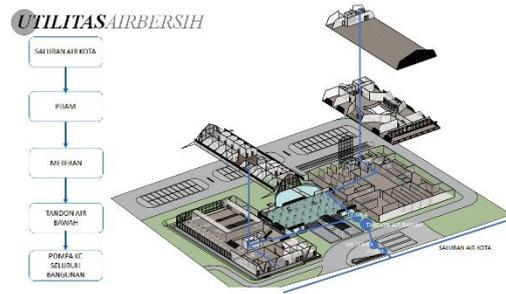
Listrik dari PLN diteruskan menuju ruang trafo untuk menurunkan tegangan listrik. Genset terletak didekat ruang Main Distribution Panel Bersama dengan trafo supaya lebih mudah untuk menyalurkan listrik jika sewaktu waktu mati lampu. Lalu kemudian dari Ruang Trafo dan Genset menuju ke Main Distribution Panel lalu kemudian di distribusikan ke seluruh bangunan. Untuk setiap bangunan dan lantai masing masing memiliki Sub Distribution Panel yang berfungsi untuk menjadi area kontrol saat terjadi arus pendek yang menyebabkan listrik di bangunan mati sehingga saat arus sudah mulai stabil maka tiap lantai bisa dengan mudah mengontrol arus listrik yang ada.



Gambar 2.16 Sistem Utilitas Listrik  
Sumber: Data Pribadi

**2. Sistem Air Bersih**

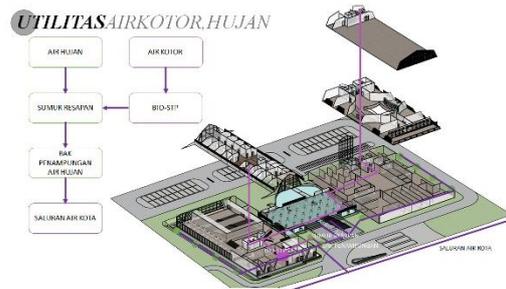
Air Bersih Berasal dari PDAM kota lalu saat memasuki area tapak akan diukur menggunakan meteran yang terletak dekat dan mudah untuk diakses bagi petugas PDAM yang ada di kota kemudian dipompa menuju ke tandon air bawah yang disediakan di area tapak bangunan yang terletak di dalam tanah dekat dengan pintu masuk kemudian dari tandon air bawah di pompa menuju ke seluruh bangunan yang membutuhkan aliran air bersih.



Gambar 2.17 Sistem Utilitas air bersih  
Sumber: Data Pribadi

**3. Sistem Air Kotor dan Air Hujan**

Sistem pembuangan air kotor dari toilet dan dapur akan dialirkan melalui pipa yang ada, terdapat beberapa shaft yang membantu supaya pipa bisa langsung vertikal menuju ke lantai dasar lalu setelah sampai di lantai dasar air kotor kemudian diarahkan menuju bio-STP untuk menguraikan air kotor yang ada dalam bangunan dengan bantuan bakteri setelah diuraikan maka air kotor bisa dialirkan menuju ke sumur resapan. Air Hujan akan diresap oleh area terbuka hijau dan bantuan beberapa talang untuk menurunkan air hujan menuju ke area pipa pipa yang akan meneruskan air hujan ini menuju ke sumur resapan dari sumur resapan kemudian air hujan akan dialirkan menuju bak penampungan air hujan supaya tidak terjadi kelebihan air hujan sebelum disalurkan menuju ke saluran air kota

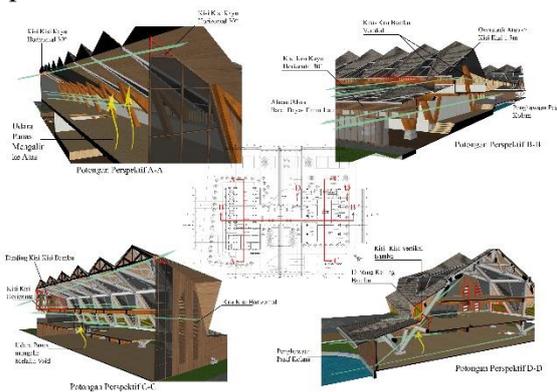


Gambar 2.18 Sistem Utilitas Air kotor dan Hujan  
Sumber: Data Pribadi

**4. Sistem Penghawaan Alami**

Fasilitas ini menggunakan penghawaan alami sebagai penghawaan utama dalam bangunan karena menurut data yang tersedia area ini bisa atau mampu menggunakan penghawaan alami untuk operasional dengan bantuan desain yang mendukung untuk penghawaan alami secara baik, cross ventilation serta penggunaan pendinginan pasif kolam dan pohon sangat

membantu dalam membantu penghawaan alami pada fasilitas ini,



Gambar 2.19 Sistem penghawaan alami

Sumber: Data Pribadi

### KESIMPULAN

Fasilitas Informasi Kebudayaan dan Pariwisata di Banyuwangi ini diharapkan mampu memperkuat Banyuwangi di bidang Atraksi dan budaya serta berfungsi sesuai dengan tujuan dan sasaran desain yaitu memberi informasi mengenai kebudayaan dan pariwisata yang ada di Banyuwangi dengan cukup baik kepada warga lokal wisatawan domestik, maupun mancanegara. Fasilitas ini juga mampu meningkatkan apresiasi dan kesadaran masyarakat secara luas akan banyak dan beragamnya kebudayaan dan pariwisata lokal yang tidak kalah menarik dengan luar negeri. Sehingga kedepannya kebudayaan dan pariwisata dapat menjadi asset utama untuk masing masing daerah.

Perancangan Fasilitas Informasi Kebudayaan dan Pariwisata di Banyuwangi menggunakan konsep kebudayaan Suku Osing yang kemudian dibagi lagi menjadi 3 yaitu dari teknik Arsitektur, Kesenian, dan Pariwisata yang masing masing memiliki kaitan dengan budaya osing dan pendekatan Neo – Vernakular yang mampu mengekspresikan kebudayaan dan pariwisata lokal yang ada dengan desain yang mengutamakan penampilan visual yang telah di interpretasi ulang dari tradisi dan budaya arsitektur setempat sehingga Arsitektur dapat beradaptasi sesuai dengan zaman.

### DAFTAR PUSTAKA

Anoegrakjkti, N. (2011). Gandrung Banyuwangi: Kontestasi dan Representasi

Identitas Using. *Jurnal Humaniora*, 23(1), 1-15.

Budiyanto, F. N. (2016). LANDASAN TEORI DAN PROGRAM, MUSEUM ARSITEKTUR DI KOTA SEMARANG (Doctoral dissertation, Fakultas Arsitektur dan Desain Unika Soegijapranata).

Indiarti, W. (2015). Kajian mengenai Desa Kemiren sebagai Penyangga Tradisi dan Kearifan Lokal Masyarakat Osing. *dalam Jagat osing: Seni, Tradisi Dan Kearifan Lokal osing. Banyuwangi: Lembaga Masyarakat Adat Osing, Rumah Budaya Osing.*

Irawan, D. (2017). *Resort Hotel Danau Singkarak Sumatera Barat (Penekanan Arsitektur Neo Vernakular)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Neufert, E. (1989). *Data arsitek* (Jilid 1). (Dr. Ing Sunarto Tjahjadi, Trans.) Jakarta: Penerbit Erlangga

Primasiwi, A. (2019, Juni 19). Suaramerdeka. Retrieved 19 Desember 2019 from Suaramerdeka:

<https://www.suaramerdeka.com/travel/baca/164390/tiga-strategi-dilakukan-pemerintah-untuk-percepat-destinasi-banyuwangi-go-international>

Raharjo, B., & Raharjo, B. (2015). Dinamika Kesenian Gandrung di Banyuwangi 1950-2013. *Abstrak skripsi, Program Studi Ilmu Sejarah, Fakultas Sastra dan Budaya, Universitas Udayana, Denpasar.*

Senjaya, L. (2014). Fasilitas Wisata Budaya Osing di Desa Kemiren Banyuwangi. *eDimensi Arsitektur Petra*, 2(1), 343-350.

Sitorus, C. D. Interpretasi Arsitektur Neo Vernakular Pada Gereja HKBP Parapat, Sumatera Utara.

Suprijanto, I. (2002). Rumah tradisional osing konsep ruang dan bentuk. *Dimensi (journal of architecture and built environment)*, 30(1).