

BAGIAN 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Persoalan Perancangan

A. Sanggraloka atau Resort

Sanggraloka menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) adalah sebuah tempat untuk berlibur, beristirahat, dan berwisata. Resort adalah tempat untuk beristirahat sekaligus berwisata dan berlibur. Sanggraloka adalah sebutan untuk resort di Indonesia. Sanggraloka atau resor memiliki arti dan pengertian yang sama yaitu tempat untuk relaksasi atau menarik pengunjung untuk berlibur. Sanggraloka merupakan sebutan untuk resort dalam bahasa Indonesia. Resort sendiri menyediakan berbagai fasilitas untuk pengunjungnya, seperti penginapan, tempat untuk makan dan minum, ruang terbuka hijau, tempat olahraga, hingga kolam renang.¹

Hotel Resort merupakan hotel yang dibangun di tempat-tempat wisata. Tujuan pembangunan hotel semacam ini tentunya adalah sebagai fasilitas akomodasi dari suatu aktivitas wisata. Resort hotel memiliki karakteristik yang membedakannya dengan jenis hotel lain, yaitu :

a. Segmen pasar

Resort hotel merupakan fasilitas akomodasi yang terletak di daerah wisata. Sasaran pengunjung resort hotel adalah wisatawan yang bertujuan untuk berlibur, bersenang-senang, mengisi waktu luang, dan melupakan rutinitas kerja sehari-hari yang membosankan. Untuk tujuan tersebut, mereka membutuhkan hotel yang dilengkapi fasilitas yang bersifat rekreatif dan memberikan pola pelayanan yang memuaskan. Rancangan resort yang baik harus dapat merespons kebutuhan ini sehingga rancangan sebuah resort perlu dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang memungkinkan konsumen untuk bersenang-senang, refreshing, dan mendapatkan hiburan.

¹ http://resort.qa.web.id/id4/1748-1642/Resort_51630_resort-qa.html

Umumnya resort hotel berlokasi di tempat-tempat yang mempunyai potensi wisata yang baik, misalnya tempat-tempat dengan pemandangan alam yang indah seperti pantai, pegunungan, tepi sungai, tepi danau, ataupun tempat-tempat khusus yang tidak dirusak oleh keramaian kota sebagai daya tariknya.

c. Fasilitas

Secara umum fasilitas yang disediakan pada resort hotel terdiri dari 2 kategori utama, yaitu:

- Fasilitas umum, yaitu penyediaan kebutuhan umum seperti akomodasi, pelayanan, hiburan, relaksasi. Semua tipe resort menyediakan fasilitas ini.
- Fasilitas tambahan, yang disediakan pada lokasi khusus dengan memanfaatkan kekayaan alam yang ada pada tapak dan sekitarnya untuk kegiatan rekreasi yang lebih spesifik dan dapat menggambarkan kealamian resort. Contoh fasilitas ini adalah kondisi fisik di tepi laut, yaitu pasir pantai dan sinar matahari dimanfaatkan untuk berjemur atau bermain voli pantai. Lautnya yang luas dimanfaatkan untuk kegiatan berenang, selancar, dan menyelam.

d. Arsitektur dan suasana

Wisatawan yang berkunjung ke resort hotel cenderung mencari akomodasi dengan arsitektur dan suasana khusus, yang berbeda dengan jenis hotel lain. Arsitektur dan suasana alami merupakan pilihan mereka. Wisatawan pengunjung resort hotel lebih cenderung memilih penampilan bangunan dengan tema alami atau tradisional dengan motif dekorasi interior yang bersifat etnik dan atau ruang luar dengan sentuhan etnik. Rancangan bangunan lebih disukai yang mengutamakan pembentukan suasana khusus daripada efisiensi.

B. Rumah Pusaka dan Bangunan Tua Kotagede

Pusaka adalah sebuah warisan budaya. Rumah Pusaka Kotagede menurut beberapa referensi adalah rumah khas atau rumah yang memiliki unsur budaya kotagede. Berdasarkan gaya arsitekturnya, rumah di Kotagede dibedakan menjadi 3 (tiga) kategori, yaitu: rumah tradisional Jawa (sebelum gempa 550 rumah, setelah gempa kira-kira 450 rumah), rumah Kalang (12 rumah), dan rumah modern (non tradisional Jawa dan non Kalang).²

Peranan Pemerintah untuk mengelola kebudayaan, baik kebudayaan daerah (sukubangsa) maupun kebudayaan nasional harus terus-menerus ditingkatkan. Salah satu dari situs budaya Yogyakarta yang cukup penting adalah situs Kotagede.

Hampir semua bangunan tua di Kotagede ditetapkan oleh Pemerintah Daerah setempat sebagai Cagar Budaya. Kotagede menyimpan sekitar 170 bangunan kuno buatan tahun 1700 hingga 1930. Kotagede, kawasan permukiman padat yang merupakan perkembangan kontemporer dari lokasi pusat kerajaan Mataram Islam di paruh keempat abad 16, memiliki banyak pusaka, baik pusaka alam, pusaka budaya, maupun pusaka saujana. Mayoritas di antaranya merupakan pusaka rakyat, yakni pusaka yang dimiliki dan dilestarikan oleh masyarakat biasa secara turun-temurun. Pada tanggal 6 Juni 2007, *World Monuments Fund (WMF)* yang berada di *New York, Amerika Serikat* menetapkan kawasan budaya Kotagede yang berada di wilayah Kota Yogyakarta menjadi salah satu dari 100 situs budaya di dunia yang paling terancam mengalami kepunahan khususnya sebagai akibat dari gempa bumi 27 Mei 2006.³

C. Gempa Bumi Yogyakarta 2006 dan Renovasinya

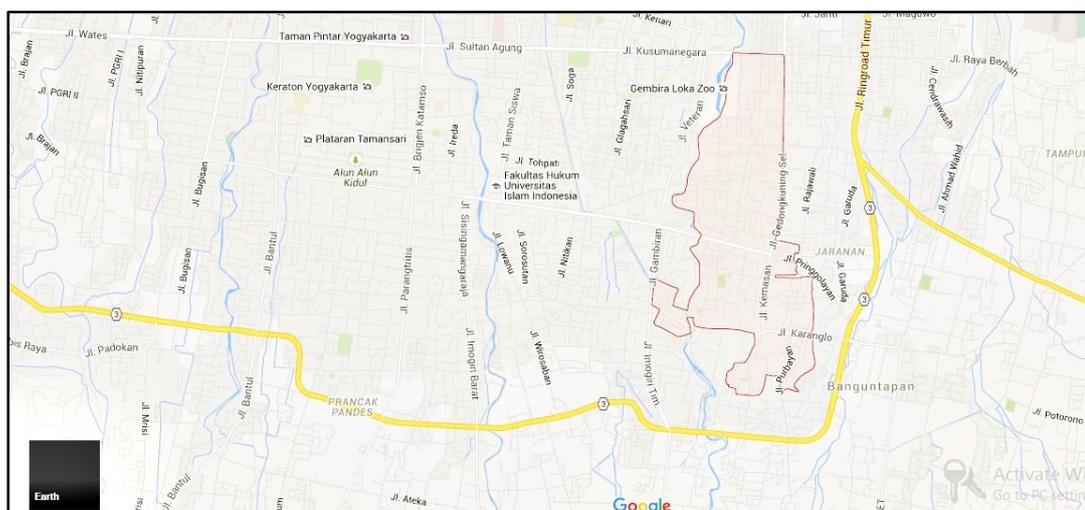
Yogyakarta merupakan salah satu wilayah yang terkena gempa bumi. Pada tahun 2006 dan Kotagede merupakan salah satu wilayah terparah yang mengalami kerusakan pada bangunan. Kotagede adalah salah satu kawasan permukiman yang melakukan rekonstruksi pembangunan pasca terjadinya gempa bumi. Namun, tidak semua masyarakat merekonstruksi rumah-rumah mereka pasca gempa bumi. Tidak sedikit rumah-rumah yang hanya dibiarkan begitu saja,

² Jogja Heritage Society. *Pelestarian Rumah Sebagai Pusaka Rakyat Di Kotagede*

³ Lingsir Wengi: *Sekilas Deskripsi Pusaka Yogyakarta*. Dikutip oleh Achmad Charris Zubair

Sehingga menjadi tidak terawat. Rumah-rumah tersebut ditinggalkan dengan berbagai alasan. Sangat disayangkan, mengingat rumah pusaka Kotagede adalah salah satu bangunan tradisional yang mempunyai nilai kebudayaan yang tinggi dan harus dijaga kelestariannya sebelum semua berganti dengan rumah-rumah bergaya eropa.

Ketika gempa bumi terjadi pada hari Sabtu, 27 Mei 2006 lalu, sebagian besar pusaka di Kotagede turut luluh lantak. Beberapa pusaka yang sudah termasuk dalam daftar cagar budaya segera mendapatkan penanganan dari pemerintah, seperti kompleks Masjid Gedhe Mataram dan kompleks makam kerajaan. Namun, di luar itu ada banyak pusaka rakyat yang masih belum tertangani. Banyak aset budaya berkelas dunia di Kotagede yang mengalami kerusakan akibat bencana gempa bumi 27 Mei 2006, dan jika tidak ada upaya untuk memulihkannya maka situs tersebut terancam punah. Bangunan tradisional seperti rumah joglo, rumah kampung, limasan, dan kalang merupakan beberapa contoh aset budaya yang mengalami kerusakan akibat gempa. Aset budaya yang harus dilestarikan tidak hanya yang berwujud fisik, namun juga berupa lingkungan, kesenian, makanan tradisional, dan kerajinan perak. Menurut para ahli, paling tidak dibutuhkan waktu 20 tahun untuk dapat memulihkan aset budaya Kotagede menjadi seperti sedia kala.



Gambar 1.1 Peta Kawasan Kotagede
Source : google maps (2015)

D. Adaptive Reuse

Pemanfaatan kembali rumah-rumah pusaka di kawasan Kotagede yang telah rusak atau tidak terpakai lagi khususnya rumah-rumah yang telah rusak pasca gempa merupakan salah satu cara untuk dapat tetap menjaga kelestarian bangunan dikawasan Kotagede. Adaptive Reuse merupakan proses penggunaan kembali situs tua atau bangunan untuk tujuan dibangun kembali atau dirancang kembali. Dengan kata lain, adaptive reuse merupakan revitalisasi atau redesign bangunan terdahulu untuk digunakan kembali. Namun adaptive reuse dapat menjadi kontroversial karena terkadang ada garis kabur antara renovasi, facadism dan penggunaan kembali adaptif.

Hal ini dapat dianggap sebagai kompromi antara pelestarian sejarah dan pembongkaran. *Adaptive reuse* datang dalam sebagai pilihan berkelanjutan untuk reklamasi situs. Dalam banyak situasi, jenis bangunan yang paling mungkin untuk menjadi subyek dari penggunaan kembali adaptif meliputi: bangunan industri, sebagai kota menjadi gentrified dan proses pembuatan bergerak jauh dari kota; bangunan politik, seperti istana dan bangunan yang tidak dapat mendukung pengunjung saat ini dan masa depan situs; dan bangunan masyarakat seperti gereja atau sekolah dimana penggunaan telah berubah dari waktu ke waktu.⁴

1.2 Pernyataan Persoalan Perancangan

1.2.1 Pembagian Wilayah Yogyakarta

Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta mempunyai lima Kabupaten dan satu Kotamadya, salah satu kabupaten tersebut adalah Kabupaten Bantul. Kabupaten Bantul secara administratif terdiri dari 17 kecamatan, 75 desa dan 933 pedukuhan (tabel 1). Desa-desa di Kabupaten Bantul dibagi lagi berdasarkan statusnya menjadi desa pedesaan (rural area) dan desa perkotaan (urban area). Kecamatan Dlingo mempunyai wilayah paling luas, yaitu 55,87 Km². Sedangkan jumlah desa dan pedukuhan yang terbanyak terdapat di Kecamatan Imogiri dengan delapan desa dan 72 pedukuhan (tabel 1). Berdasarkan RDTRK dan Perda mengenai batas wilayah kota, maka status desa dapat dipisahkan sebagai desa

⁴ en.wikipedia.org/wiki/Adaptive_reuse&prev=search

perdesaan dan perkotaan. Secara umum jumlah desa yang termasuk dalam wilayah perkotaan sebanyak 41 desa, sedangkan desa yang termasuk dalam kawasan perdesaan sebanyak 34 desa.⁵

1.2.2 Yogyakarta dan Wisata Kebudayaan

Yogyakarta disamping dikenal sebagai sebutan kota perjuangan, pusat kebudayaan dan pusat pendidikan juga dikenal dengan kekayaan potensi pesona alam dan budayanya sampai sekarang dan masih tetap merupakan daerah tujuan wisata yang terkenal di Indonesia dan Mancanegara. Dengan kesungguhan untuk menjaga kelestarian alam dan lingkungan yang berkelanjutan, maka keberadaan kemegahan candi Prambanan dan Ratu Boko, Keraton Kasultanan Yogyakarta Hadiningrat, Kota Tua Kota Gedhe, Makam Raja-raja Mataram Kota Gedhe, museum, dan adat-istiadat serta kesenian tradisionalnya dll, sampai sekarang masih terjaga/lestari. Begitu juga dengan potensi keindahan alam daerah Yogyakarta yang tidak kalah mempesona, seperti kawasan Kaliurang dan gunung Merapi, puncak Suroloyo/bukit Menoreh, gunung Gambar, pegunungan Karst, Gumuk Pasir, Desa Wisata, maupun keindahan pantai selatan (pantai Kukup, Baron, Krakal, Kukup, Siung, Parangtritis, Ngrehenan, Sundak, Sadeng dll). Daerah Yogyakarta yang relatif aman dan nyaman dengan keramah-tamahan masyarakatnya, menjadikan Yogyakarta banyak diminati orang/wisatawan untuk berkunjung ke daerah Yogyakarta. Tidak mengherankan bahwa jika setiap tahunnya jumlah kunjungan wisatawan baik wisatawan mancanegara (wisman) maupun wisatawan nusantara (wisnus) yang datang ke Yogyakarta terus meningkat. Hal ini menunjukkan semakin meningkatnya kepercayaan masyarakat/wisatawan dari luar Yogyakarta (Wisman maupun Wisnus) terhadap situasi dan kondisi Yogyakarta. Maka masyarakat Yogyakarta semakin dituntut untuk sadar wisata dan menerapkan Sapta Pesona, menjaga dan meningkatkan kepedulian kelestarian lingkungan. Dengan demikian diharapkan Yogyakarta semakin dikenal dan mantap menuju tahun 2025 Yogyakarta sebagai Daerah Tujuan Wisata Terkemuka di Indonesia maupun di Asia Tenggara.⁶

5 PEMKAB Bantul : <https://www.bantulkab.go.id>

6 Dinas Pariwisata DIY : <http://visitingjogja.web.id/>



Gambar 1.2 Grafik Jumlah Kunjungan Wisatawan Mancanegara
Source : Dinas Pariwisata DIY



Gambar 1.3 Grafik Jumlah Kunjungan Wisatawan Lokal
Source : Dinas Pariwisata DIY

No	Tahun	Jumlah Wisatawan	PAD
1	2012	2.356.578	8.640.795.150
2	2013	2.153.404	9.120.764.400

Tabel 1.1 Jumlah Wisatawan Yogyakarta
Source : Disbudpar (2014)

Dari table-table diatas telah diketahui bahwa tingkat wisatawan Yogyakarta cukup tinggi. Yogyakarta sebagai daerah dengan wisata kebudayaan banyak menarik minat para wisatawan baik local maupun mancanegara. Tingkat wisatawan yang cukup tinggi ini tentunya mempengaruhi jumlah tempat singgah atau beristirahat untuk para wisatawan.

1.2.3 Arsitektur Lokal sebagai warisan Kebudayaan

Kotagede merupakan kawasan di Yogyakarta yang masih sangat kental dengan warisan kebudayaan. Sampai saat ini masyarakat Kota Kotagede dalam kegiatan sosial sehari-harinya masih sangat solid dalam kesatuan itu. Kawasan kota Kotagede merupakan kota warisan "heritage" yang amat berpotensi bagi kemakmuran masyarakatnya. Suasana dengan nuansa yang tradisional masih sangat terasa di kota kotagede ini, misalnya saja terlihat di kompleks Masjid Besar Mataram yang masih sangat terasa seperti di lingkungan kraton, juga terdapat makam raja-raja Mataram yang bernama kompleks "Pasarean Mataram" dimana terdapat antara lain makam Panembahan Senopati.

Bangunan warisan budaya di Kotagede dapat dikatakan cukup banyak. Namun, ada bangunan yang sederhana namun ternyata menyimpan banyak ke khasan dan warisan kebudayaan didalamnya, adalah rumah pusaka Kotagede. Rumah dengan arsitektur khas Kotagede itu kini keadaannya semakin renta dimakan usia. Seperti seorang kakek tua bangunan yang satu ini rupanya membutuhkan perhatian khusus. Jika tidak, bukan tidak mungkin bangunan ini akan punah tergantikan dengan penggantinya yang tidak lagi mempertimbangkan nilai-nilai kebudayaan lokal.

1.3 Rumusan Masalah dan Tujuan

1.3.1 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pemanfaatan rumah pusaka kotagede yang tidak terpakai lagi agar dapat menjadi sebuah bangunan dengan fungsi yang baru (sanggraloka) dengan penekanan *adaptive reuse* ?
2. Bagaimana mengintegrasikan bangunan sanggraloka melalui penataan akses dan sirkulasi?

1.3.2 Tujuan

Membuat sebuah sanggraloka untuk tempat beristirahat sekaligus berwisata dengan memanfaatkan kembali rumah-rumah pusaka di kawasan Kotagede yang sudah tidak terpakai dan rusak pasca gempa.

1.3.3 Sasaran

Sebuah sanggraloka sebagai tempat peristirahatan bagi wisatawan yang ingin menikmati wisata kotagede. Wisatawan dapat menikmati sebuah sanggraloka dengan nuansa tradisional dan dapat berbaur dengan masyarakat.

1.3.4 Batasan

Batasan Lokasi penelitian dan perancangan mencakup kelurahan jagalan. Teletak tidak jauh dari wisata masjid kota gede \pm 500 meter. Kelurahan Jagalan memiliki luas 27 Ha atau sebesar 0,95 % dari luas seluruh wilayah Kecamatan Banguntapan sebesar 2.848 Ha.

1.4 Metoda Pemecahan Persoalan Perancangan yang Diajukan

1.4.1 Metode Perancangan

Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu dengan menggunakan data dan fakta yang didapat dari survey di lokasi.

Penelitian ini dilakukan dengan interpretasi secara kualitatif terhadap data dengan survey secara langsung ke lokasi studi kasus.

A. Pengumpulan Data

Kegiatan pengumpulan data diklasifikasikan sesuai dengan sumber data yang didapatkan, sebagai berikut :

- Studi Literatur

Lingkup studi literatur terkait dengan wilayah kotagede, rumah pusaka kotagede, dan bangunan khas yogyakarta. Bersumber dari buku-buku literatur yang berkaitan, jurnal, penelitian, media elektronik, serta makalah lainnya.

- Studi Kasus

Studi kasus didapatkan dengan mengkaji secara langsung maupun tidak langsung permasalahan di lokasi.

- Survey

Survey langsung ke lokasi dilakukan dengan cara menganalisis kawasan dan bangunan khas Yogyakarta khususnya Kotagede.

1. Observasi di lapangan
2. Pemilihan Rumah. Pemilihan rumah yang dilakukan ketika observasi merupakan rumah-rumah yang memiliki beberapa penilaian yaitu: keadaan fungsi rumah (kosong atau berfungsi sebagai apa), Keadaan Fisik bangunan, akses, sirkulasi antar rumah, dan lokasi.
3. Dokumentasi Keadaan Rumah. Hal ini dilakukan untuk memudahkan penulis dalam menentukan ekterior bangunan saat didesain nantinya.
4. Pengukuran

B. Analisis

Melakukan analisis secara kualitatif dan kuantitatif dari data-data yang sudah terkumpul, dengan membandingkan dan mengulas kembali dari studi kasus observasi yang diambil dan studi literatur berkaitan dengan teori yang telah ada, dengan variabel-variabel tentang penggunaan kembali

rumah-rumah pusaka dikawasan Kotagede yang telah rusak atau tidak terpakai.

C. Sintesis

Proses perwujudan dari hasil analisis data menjadi sebuah acuan rumusan rancangan sanggraloka dengan pemanfaatan rumah pusaka dikawasan Kotagede.

B. Design

Setelah melakukan metode penelitian, penulis kemudian melakukan rancangan berdasarkan data dan fakta yang sebelumnya telah didapatkan pada metode penelitian. Design dilakukan dengan menggunakan cara-cara atau langkah-langkah sebagai berikut :

1. Gambar Kerja

Dilakukan dengan menggunakan komputerisasi. Gambar kerja merupakan hal yang terpenting untuk menunjukkan detail bangunan dengan cara 2 dimensi (2D)

2. 3D Rendering

3D rendering menggunakan komputerisasi untuk menunjukkan bangunan dengan cara 3 dimensi

3. 3D Modeling (Maket)

Maket untuk menunjukkan bentuk bangunan secara nyata. Dibuat menyerupai bangunan dengan skala yang telah ditentukan.

1.5 Prediksi Pemecahan Persoalan Perancangan (*Design-Hypothesis*)

A. Permasalahan

Pada dasarnya rumah di daerah perkampungan Jagalan memang sebagai tempat tinggal. Namun, pasca gempa apakah rumah-rumah pusaka tersebut tetap berfungsi sebagaimana mestinya sebagai rumah tinggal?

Jawabannya adalah sebagian besar memang masih sebagai tempat tinggal namun sebagian lagi tidak. Menurut sebuah tanya jawab singkat dari salah seorang warga yang tinggal di daerah tersebut, pada saat gempa melanda Yogyakarta pada tahun 2006 silam, cukup banyak rumah-rumah di lokasi yang runtuh. Kemudian rumah-rumah tersebut di perbaiki kembali atau ditambah bagian yang hancur sehingga dapat berdiri kembali. Beberapa rumah-rumah tersebut kini ada yang masih berfungsi sebagai rumah tinggal dan ditinggali penghuninya. Ini terlihat dari keadaan bangunan yang masih dilalui orang-orang untuk keluar masuk bangunan tersebut. Bangunan atau rumah-rumah tersebut juga masih terawat dan masih bagus. Namun, nampaknya tidak semua rumah-rumah khas Kotagede itu seperti demikian. Beberapa rumah terlihat sudah tidak terawat dan ditumbuhi rerumputan. Menurut salah satu warga dengan tanya jawab singkat, rumah-rumah tersebut ada beberapa yang masih berkepemilikan namun tidak ditinggali lagi. Entah karena keadaan rumah yang tidak lagi kokoh pasca gempa atau adanya alasan lain. Rumah-rumah yang tak teurus lagi tersebut memang terlihat masih sangat khas tradisional dengan gaya rumah pusaka Kotagede. Dari kunjungan tersebut sepertinya memang perkampungan ini jika dikembangkan lebih lagi, memiliki potensi yang cukup bagus untuk dijadikan living museum. Rumah-rumah pusaka Kotagede tersebut memiliki nilai-nilai budaya yang sangat menarik. Ditambah lagi akan ada bangunan joglo yang akan semakin mendukung jika daerah tersebut dijadikan Living Museum sebagai potensi pariwisata dibidang kebudayaan.



*Gambar 1.4 Jagalan
kampung wisata
Source: Penulis (2015)*



*Gambar 1.5 Rumah yang masih terawat dan ditinggali
Source: Penulis (2015)*

Sebenarnya, perkampungan Jagalan sudah menjadikan Jagalan sebagai kampung wisata. Bisa dilihat dari palang-palang atau tulisan yang memang di sepertinya dikhususkan untuk para wisatawan. Namun, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, perkampungan ini kurang mendapatkan perhatian lebih dari warga atau pemerintah sebagai kampung wisata. Padahal, jika lebih dikembangkan bukan tidak mustahin untuk menjadikan daerah ini menjadi daerah wisata. Rumah-rumah yang tidak terpakai dibiarkan begitu saja, entah apa tujuannya. Yang jelas rerumputan atau kayu-kayu yang rusak cukup mengganggu pemandangan. Apalagi penulis mengunjungi daerah tersebut seolah-olah sebagai wisatawan.

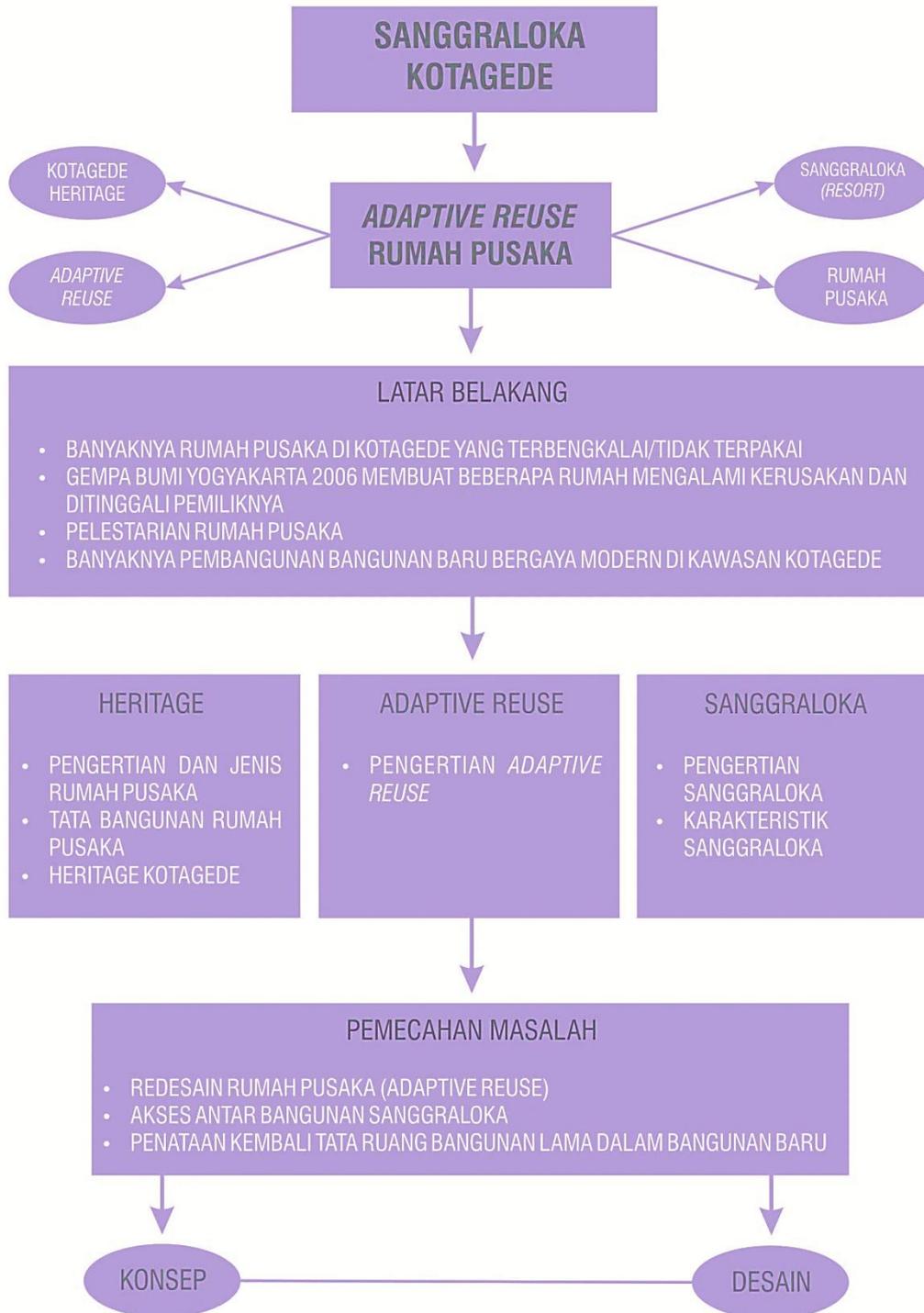
B. Pemecahan Persoalan

Pelestarian rumah pusaka kotagede bukan hanya menjadi tanggung jawab pribadi. Walau bagaimanapun pusaka peninggalan harusnya selalu dijaga dan dirawat agar dapat bertahan turun temurun. Untuk dapat mempertahankan dan mengurangi rumah pusaka yang terbengkalai atau tidak terpakai penulis melakukan diskusi kecil dengan dosen pembimbing. Maka, disimpulkan salah satu cara untuk mengurangi rumah pusaka yang tidak terpakai yaitu dengan cara revitalisasi rumah pusaka kotagede dengan penerapan *adaptive reuse*. Rumah pusaka ini kemudian dijadikan sebuah sanggraloka atau resort. Jadi, dalam hal ini

penulis mendesain kembali atau merevitalisasi rumah-rumah yang tidak terpakai tersebut untuk dibangun kembali menjadi fungsi baru yaitu sanggraloka.

Sanggraloka ini akan di letakkan sesuai dengan letak rumah-rumah pusaka yang terbengkalai tersebut. Kemudian akan diselaraskan dengan akses sehingga akan ada keterkaitan antar sanggraloka meskipun dengan lingkungan perumahan warga disekitarnya. Ini menarik, karena wisatawan akan menikmati tinggal di sanggraloka yang sangat terbuka. Maksudnya adalah jika sanggraloka atau resort identik dengan tempat tertutup dan sangat privat, namun di sanggraloka ini wisatawan akan tinggal berbaur dengan para warga.

1.6 Peta Pemecahan Persoalan (Kerangka Berfikir)



Gambar 1.6 Kerangka Berfikir
 Source: Penulis (2016)

1.7 KeaslianPenulisan

Beberapa tugas akhir dan makalah yang memiliki beberapa kesamaan, dalam segi judul, fungsi bangunan ataupun pendekatan desainnya.

1. Homestay pelangi di kampung jagalan, kotagede. Konservasi 5 Rumah Langgam dengan *Adaptive Reuse* dan *Infill Design* tahun 2012 merupakan karya M. Siswa Purnajati. Proyek tugas akhir ini memiliki penerapan yang sama yaitu *Adaptive Reuse* pada bangunan rumah pusaka kotagede yang telah terbengkalai atau tidak terpakai lagi. Perbedaan paling mencolok adalah karya beliau merupakan sebuah desain Homestay. Sedangkan pada karya penulis, merupakan sebuah Sanggraloka atau resort. Pada karya M. Siswa Purnajati, beliau menciptakan konsep perencanaan Homestay dalam konteks menyatu dan berbaur dengan warga berdasar perencanaan zona privat dan publik dengan pendekatan pada *Adaptive Reuse* dan *Infill Design*. Sedangkan karya Penulis, penulis ingin menciptakan sebuah sanggraloka dengan penekanan *Adaptive Reuse* yang dapat selaras dengan lingkungan perumahan warga dengan akses yang tetap saling berhubungan antar resort.
2. Proyek kedua berjudul Revitalisasi Bangunan Tradisional Rumah Tinggal Sebagai *Homestay* di Jagalan, Kotagede, Yogyakarta dengan Pendekatan *Adaptive Re-Use* merupakan karya dari W, Sisca Pramudya tahun 2014. Proyek ini juga memiliki penerapan yang sama yaitu *Adaptive Reuse* pada rumah pusaka kotagede. Perbedaannya adalah beliau karya beliau merupakan sebuah desain Homestay. Sedangkan pada karya penulis, merupakan sebuah Sanggraloka atau resort. Karya beliau lebih kepada Homestay sebagai pelestarian kebudayaan. Sedangkan penulis membuat sanggraloka untuk perbaikan kembali rumah pusaka yang telah terbengkalai atau tidak terpakai.

3. Analisis ruang terbuka publik bersejarah dalam rangka revitalisasi kota tua jakarta karya Euis Puspita Dewi. Pada karya ini beliau lebih berfokus pada arahan pelestarian dan pemanfaatan ruang terbuka publik bersejarah dalam rangka revitalisasi kawasan Kota Tua Jakarta.

4. Revitalisasi bangunan di kawasan kota tua (2014), karya Gadis Nathania jurusan arsitektur. Memiliki persamaan yaitu dengan menerapkan konsep *adaptive reuse*, perbedaannya adalah pada karya ini beliau sangat berfokus pada memperbaiki bagian bangunan yang mengalami kerusakan dengan menggabungkan nilai historis dengan aspek-aspek modern.