

## **Penerapan Konsep *Sense of Place* Pada Akomodasi *Glamping* di Kintamani**

I Komang Diyo Pramana Putra<sup>1</sup>, I Ketut Sugihantara<sup>2</sup>, I Wayan Wirya Sastrawan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Arsitektur, Universitas Warmadewa, Jl. Terompong No. 24, Denpasar, Indonesia

e-mail: [diyogamingz129@gmail.com](mailto:diyogamingz129@gmail.com)<sup>1</sup>

### **How to cite (in APA style):**

Putra, I.K.D.P., Sugihantara, I.K., Sastrawan, I.W.W. (2023). Penerapan Konsep *Sense Of Place* Pada Akomodasi *Glamping* di Kintamani. *Undagi : Jurnal Ilmiah Arsitektur Universitas Warmadewa*. 11 (2), pp.279-286.

### **ABSTRACT**

*Seeing the importance of accommodation in the scope of tourism, glamping is one of the very supportive accommodations, especially in Kintamani by being an accommodation that is easily accessible to all levels of society, can elevate the local architecture of Kintamani, and is able to become a sustainable accommodation both in the social, cultural, economic fields, as well as the environment. However, from several glamping that already exist in Kintamani, there are still a few glamping that promote and introduce glamping in a local context, especially in terms of sustainable local Kintamani architecture. Therefore, this research was conducted to ensure that the design of glamping located in Kintamani is expected to provide an example of using nature to become a tourist accommodation that always pays attention to the surrounding environment, is sustainable in terms of natural, social, cultural and economic aspects, and is capable of introducing a glamping accommodation with the architectural context of the Kintamani locality itself so that local elements in the area are better known, not faded*

**Keywords:** accommodation; glamping; architecture; locality, sustainable

### **ABSTRAK**

*Melihat pentingnya akomodasi dalam lingkup pariwisata, glamping merupakan salah satu akomodasi yang sangat mendukung, khususnya di Kintamani dengan menjadi akomodasi yang mudah dijangkau oleh semua kalangan masyarakat, dapat mengangkat arsitektur lokalitas Kintamani, serta mampu menjadi akomodasi yang berkelanjutan baik di bidang sosial, budaya, ekonomi, maupun lingkungan. Walaupun demikian, dari beberapa glamping yang sudah ada di Kintamani, masih sedikit glamping yang mengangkat dan memperkenalkan glamping dengan konteks lokalitas khususnya dari segi arsitektur lokal Kintamani yang berkelanjutan. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan untuk Dengan demikian, adanya perancangan glamping yang berlokasi di Kintamani ini diharapkan dapat memberikan contoh pemanfaatan alam untuk menjadi akomodasi wisata yang selalu memerhatikan lingkungan sekitar, berkelanjutan dari segi aspek alam, sosial, budaya, dan ekonomi, serta mampu memperkenalkan sebuah akomodasi glamping dengan konteks arsitektur lokalitas Kintamani itu sendiri agar unsur-unsur lokal yang ada di daerah tersebut lebih dikenal, tidak meredup.*

**Kata kunci:** Akomodasi; Glamping, arsitektur; lokalitas, berkelanjutan

### **PENDAHULUAN**

Akomodasi merupakan suatu hal yang disajikan untuk mawadahi keperluan dari kegiatan berwisata ke suatu tempat wisata, seperti tempat menginap atau tempat tinggal sementara bagi orang yang bepergian Setzer Munavist (dalam Nunuk Supraptini, Andhi Supriyadi,

2020:122). *Glamping* sendiri terdiri dari dua buah kata, yaitu “*glamour*” dan “*camping*”. *Glamping* kini menjadi fenomena baru dalam tren arsitektur dan tren wisata luar ruangan yang menggabungkan potensi dari kemewahan fasilitas yang disediakan dan potensi dari alam serta menjaga ekosistem yang sudah ada secara

alami pada lingkungan yang mampu menciptakan sebuah urutan dan keunikan dalam menawarkan akomodasi (Andrey et al., 2014). Kini, seiring dengan perkembangan, glamping sudah dikenal ssebagai salah satu jenis akomodasi berkelanjutan dengan melestarikan dan menghormati daya tarik alam. Akomodasi *glamping* juga telah terdapat di beberapa area di Bali, seperti Kintamani-Bangli, Ubud-Gianyar, Uluwatu, Kuta/Tuban, Mengwi-Badung, Jatiluwih-Tabanan, Melaya-Negara, dan Gerokgak-Buleleng (Made Budiasa & Nurjaya, 2019).

Seiring dengan bertambahnya permintaan pariwisata, saat ini berkemah menjadi gaya hidup para tamu berkemah dengan menikmati keindahan alam. Hal ini ditandai dengan meningkatnya permintaan para wisatawan terkait kenyamanan dalam berkemah sekaligus dengan pelayanan berkualitas tinggi yang mencakup berbagai fasilitas menarik, termasuk makanan dan minuman yang lezat hingga kegiatan petualangan yang beragam. *Glamping* dapat menjadi sarana untuk melarikan diri dari kesibukan sehari-hari dan bersantai dengan cara yang ramah lingkungan Leci Sakacova (dalam Vrtođušić Hrgović et al., 2018b: 623).

Kintamani sebagai daerah wisata yang terkenal akan keindahan alamnya memiliki beberapa aspek besar yang sangat mendukung keindahannya tersebut, yaitu Gunung Batur, Danau Batur, dan beragam daya tarik wisata lainnya, yang dapat menjadi sebuah potensi untuk perkembangan akomodasi *glamping* (Mudana et al, 2018). Semakin meningkatnya para wisatawan yang melaksanakan kegiatan pendaki dan membutuhkan akomodasi untuk menginap serta mendapatkan sebuah fasilitas yang lebih terawat dan nyaman serta mampu memberikan pengalaman akomodasi yang lebih unik, *glamping* kini sebagai salah satu pilihan akomodasi menarik bagi wisatawan. Sejak beberapa tahun terakhir akomodasi *glamping* kini sudah mulai banyak bermunculan di

Kawasan Kintamani yang mana pengembangan akomodasi *glamping* harus memperhatikan pengelolaan yang mampu berinteraksi dengan lingkungan (Juniarta & Adi Saputra, 2022).

Melihat akan pentingnya akomodasi dalam dunia pariwisata di Bali khususnya Kintamani, *glamping* merupakan salah satu akomodasi yang sangat mendukung, dengan menjadi akomodasi *glamping* yang dapat dijangkau oleh semua kalangan, glamping menjadi salah satu alternatif akomodasi berkelanjutan yang sangat berhubungan erat dengan alam dan mampu memperkenalkan arsitektur lokalitas kintamani. Walaupun demikian, dari beberapa *glamping* yang sudah ada di Kintamani, masih sedikit akomodasi *glamping* yang mengangkat dan memperkenalkan *glamping* dengan konteks lokalitas khususnya dari segi arsitektur lokalitas Kintamani menuju jenjang yang lebih dikenal oleh masyarakat luas.

Dengan demikian, adanya perancangan *glamping* yang berlokasi di Kintamani ini diharapkan dapat memberikan contoh pemanfaatan alam untuk dijadikan akomodasi wisata yang selalu memperhatikan lingkungan sekitar, berkelanjutan dari segi aspek alam, sosial, budaya, dan ekonomi. Serta mampu memperkenalkan sebuah akomodasi *glamping* dengan konteks arsitektur lokalitas Kintamani sendiri agar lokalitas yang ada di daerah tersebut bisa lebih dikenal, tidak meredup

## **PENDEKATAN**

Dalam proses pencapaian konsep sense of place pada akomodasi glamping di kintamani ini, akan ada dua pendekatan yang akan diterapkan.

### **1. Arsitektur Lokalitas**

arsitektur lokalitas merupakan wujud perkembangan dari *post-modern* arsitektur di mana timbul suatu ketidakpuasan terhadap desain dianggap monoton dan biasa saja sehingga menimbulkan keinginan untuk

meleburkan langgam yang lama dengan langgam yang baru dimana muncul sebuah usaha untuk memunculkan kembali identitas atau ciri kedaerahan yang disebut lokalitas, yang memunculkan kembali unsur-unsur khusus untuk menunjukkan identitas karya-karya arsitektur.

Menurut Pangarsa, Prijotomo, dan Mumford, kelokalitas dibagi dalam berbagai kajian sebagai berikut :

1. Lokalitas tidak identik dengan sejarah/meng-copy sebuah konstruksi masa lalu, tetapi bagaimana kita harus mencoba mengerti, memahami, dan kemudian menyikapi secara kritis sehingga menghasilkan sebuah kreasi baru dengan jiwa setempat yang bernilai luhur
2. Lokalitas merupakan bagaimana melihat sebuah tempat yang seharusnya dimiliki oleh sentuhan khusus untuk sebuah keunikan yang tersembunyi.
3. Lokalitas dalam perkembangannya diharuskan untuk dapat menampilkan atau menunjukkan keberlanjutan terutama dalam hal material dan teknologi sehingga didapatkan hasil yang berkelanjutan
4. Lokalitas harus dapat memperlihatkan bagaimana hubungan bentuk dengan nilai-nilai modifikasi, tafsir ulang dalam pengintegrasian dalam arsitektur

## 2. Sustainable Architecture

*Sustainable architecture* (arsitektur berkelanjutan) memiliki tujuan untuk mencapai kesadaran lingkungan dan memanfaatkan sumber daya alam yang berlanjut kualitas dan daya dukungnya dalam rangka menjalankan proses pembangunan yang berkelanjutan, menciptakan arsitektur yang harmonis dengan lingkungan, serta menekankan pada prinsip meminimalkan kerusakan dan memaksimalkan pemanfaatan lingkungan alami

*Sustainable architecture* memiliki tiga komponen utama, yaitu keberlanjutan ekonomi, lingkungan, dan sosial



**Gambar 1**

Komponen Utama *Sustainable Architecture*  
(Sumber : *Planning and Design Strategies for Sustainable Architecture and Profit-Diolah Penulis 2023*)

### 1. Keberlanjutan Ekonomi

Permasalahan yang sering terjadi di kota-kota besar maupun kecil adalah pada sektor ekonomi. Keterbatasan dana menjadi salah satu kendala utama dalam keberlanjutan bangunan jangka panjang, baik dari segi fungsi maupun perawatan.

Strategi perencanaan dalam pembangunan berdasarkan buku *Planning and Design Strategies for Sustainability and Profit*, Adrian Pitts, 2004 adalah penggabungan beberapa fungsi tipologi bangunan yang dapat menciptakan keterkaitan sehingga dapat menghasilkan profit untuk keberlanjutan bangunan dari segi fungsi ataupun *maintenance* jangka panjang

Pemilihan penggunaan material dan konstruksi juga dapat menekan biaya pembangunan. Penggunaan material lokal dapat menekan biaya transportasi material dan mudah dalam perawatan jangka panjang. Selain untuk menekan biaya pembangunan, penggunaan material lokal juga dapat membantu mengembangkan perekonomian daerah

### 2. Keberlanjutan Sosial

Keberlanjutan sosial membahas detail bagaimana karakteristik eksternal bangunan dengan lingkungan sekitar, tata kota, sistem

transportasi, dan pola permukiman daerah. Dalam pembangunan lingkungan baru, perlu adanya tiga skala dasar pengembangan, yaitu *the region, the neighborhood, and the building*. Berikut merupakan paparan dari tiga aspek ini.

1. *The region* merupakan perbandingan antara kota, wilayah, dan masyarakat, dimana pembangunan masa depan harus mengerti pengembangan ruang yang akan dibangun dengan besaran kota lokasi dan hubungannya dengan kota. Prinsip spesifiknya, yaitu: Pada kota metropolitan mempunyai hal penting antara lain lingkungan hidup, ekonomi, hubungan budaya, lahan produktif, dan pemandangan yang ada
2. *Neighborhood* merupakan Bangunan utama pada suatu kawasan berhubungan dengan lingkungan sekitarnya. Umumnya, beberapa hal yang harus dipertimbangkan, yaitu area pejalan kaki yang baik, karakter dan identitas bangunan yang unik, mengembangkan fasilitas umum yang bisa digunakan Bersama
3. *Building* merupakan membangun sebuah lingkungan antara bangunan dengan lanskap. Prinsip yang spesifik, yaitu tugas utama pada seluruh arsitektur kota maupun lanskap adalah mendefinisikan fisik jalan dan ruang publik sebagai ruang bersama, Proyek arsitektur harus tanggap terhadap lingkungan mereka dan penyelesaian masalah harus melampaui gaya bangunan, Rumah terbuka hijau dan jalan harus aman, nyaman, dan bersahabat dengan pejalan kaki. Melakukan konfigurasi dengan benar mendorong masyarakat untuk berjalan kaki dan memungkinkan interaksi antar tetangga untuk saling mengenal sehingga dapat melindungi komunitas mereka

## 2. Keberlanjutan Lingkungan

Desain bangunan juga dapat mempengaruhi keberlanjutan lingkungan yang sudah ada

dan mempengaruhi lingkungan baru yang akan dibuat. Berdasarkan buku *Energy & Environmental Issues for the Practicing Architect* Ian C. Ward, desain bangunan merupakan peran penting dalam efisiensi pemanfaatan energi yang ada di lingkungan terhadap bangunan yang akan di bangun. Beberapa hal yang dapat direncanakan, yaitu:

- a. *Plan form*  
Rencana bentuk menjadi sangat signifikan dalam efisiensi energi pada desain. Ketinggian bangunan akan mempengaruhi penggunaan cahaya maupun suhu buatan.
- b. *Orientation*  
Orientasi terhadap bangunan memengaruhi dalam penerimaan panas dan cahaya matahari yang masuk ke bangunan.
- c. *Glazing ratio*  
Rasio penggunaan kaca menjadi berpengaruh terhadap fasad bangunan. Jendela dan penggunaan kaca merupakan bagian dari pengaturan cahaya dan suhu di dalam ruangan.

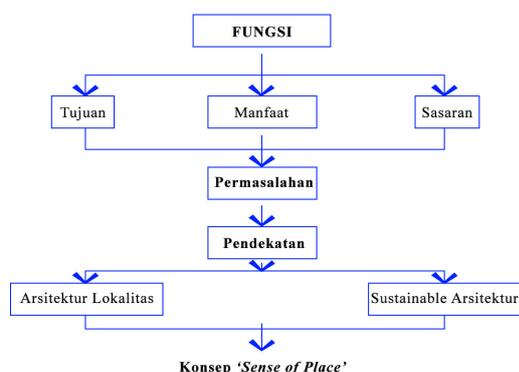
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Perumusan Konsep Sense of Place

Saat mendefinisikan konsep dasar, dua pendekatan diatas akan berkolaborasi dengan desain akomodasi *glamping* Kintamani, adapun beberapa pertimbangan lainnya antara lain:

1. Definisi fungsi: fasilitas akomodasi *glamping* berbasis rekreasi alam dengan unsur lokalitas,
2. Tujuan: memperkenalkan sebuah akomodasi *glamping* dengan unsur lokalitas arsitektur yang berkelanjutan.
3. Sasaran: menjadi alternatif akomodasi *glamping* dengan lokalitas arsitektur berkelanjutan yang lebih fungsional, berkualitas, dan unik.

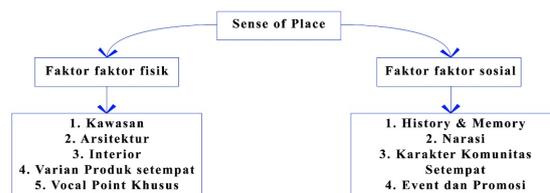
4. Manfaat: membantu mempertahankan dan melestarikan lokalitas arsitektur yang berkelanjutan dalam sektor ekonomi, sosial, budaya, dan lingkungan. Akomodasi ini juga menjadi referensi akomodasi *glamping* yang lebih atraktif, edukatif, dan kreatif yang lebih terdesain.
5. Permasalahan perancangan: bagaimana cara memilah dan memilih unsur lokalitas yang akan diangkat dan ditargetkan agar mampu menjadi akomodasi *glamping* dengan unsur lokalitas arsitektur yang berkelanjutan dan mampu memberikan dampak positif terhadap area sekitar *site*.
6. Pendekatan perancangan: mengkolaborasikan sebuah pendekatan yang mendukung dalam pemecahan masalah-masalah yang ada dalam mencapai tujuan, sasaran, dan manfaat dari fungsi proyek usulan ini.



**Gambar 2**  
Perumusan Konsep Dasar  
(Sumber : Analisa Penulis 2023)

### 1. Penjabaran Konsep Sense of Place

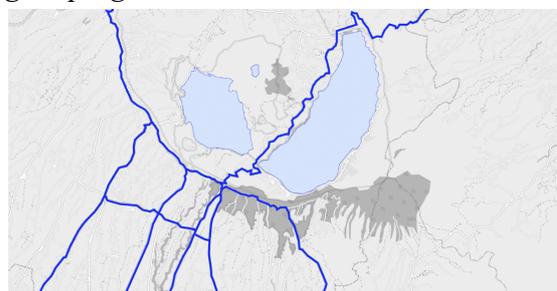
Dalam konsep *sense of place*, ada beberapa poin penting yang harus diperhatikan untuk mendapatkan esensi dari *sense of place* ini, yang mana faktor-faktor ini akan dijadikan acuan dalam proses penjabaran fungsi, ruang, bentuk, estetika, dan makna dari proyek usulan ini, yang akan dijabarkan sebagai berikut:



**Gambar 3**  
Faktor-Faktor Sense of Place  
(Sumber: Analisa Penulis 2023)

### A. Fungsi

Faktor fisik yang diambil pada fungsi akomodasi *glamping* di Kintamani ini adalah kawasan Kintamani sendiri dan juga pertumbuhan serta potensi alam yang ada di Kintamani yang akan dikolaborasikan dalam penerapan fungsi akomodasi *glamping* ini



**Gambar 4**  
Akses Utama dan Potensi Alam Kawasan Kintamani  
(Sumber: Google Street-diolah penulis 2023)

Faktor sosial yang diambil dalam penerapan *sense of place* ke dalam fungsi akomodasi *glamping* ini adalah narasi dan karakter komunitas setempat guna menciptakan sebuah akomodasi yang selalu mampu berkolaborasi dengan masyarakat/komunitas di sekitar *site* dan terbentuknya kawasan Kintamani yang mana dari pemaparan jalan utama dan potensi utama alam di Kintamani adalah Danau Batur dan juga Gunung Batur. Kemudian, dengan ditetapkannya jalan utama dan adanya potensi alam tersebut, maka pertumbuhan penduduk di daerah Kintamani secara organik mengikuti potensi-potensi tersebut dan aktivitas yang tercipta pun mengikuti potensi-potensi tersebut. Dengan demikian, nantinya, penerapan fungsi akomodasi *glamping* secara narasi akan

membawakan kembali pengalaman kawasan kintamani yang dimulai dari penetapan sirkulasi utama kemudian cara pengolahan *experience* pengolahan *view* yang sama rata.

## B. Ruang

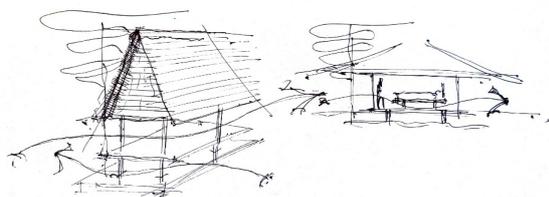
Faktor fisik yang diambil pada penerapan konsep *sense of place* pada ruang adalah arsitektur bangunan tradisional yang ada di kintamani sendiri, yang mana pengambilan arsitektur yang diambil adalah kesan ringan dari bangunan arsitektur tradisional kintamani, yang mana dari segi visualnya selalu terlihat bagian kaki dan badan bangunan yang ringkih dengan bagian kepala yang lebih berat dari badan dan kaki.



Gambar 5

Bangunan Tradisional di Bayung Gede Kintamani  
(Sumber: Google-diolah penulis 2023)

Dari gambar di atas maka akan dikreasikan ke dalam desain interior agar mampu menciptakan sebuah interior yang ringan, juga yang sesuai dengan tujuan dan fungsi akomodasi *glamping* ini.



Gambar 6

Pengambilan Sistem Arsitektur  
(Sumber: Sketsa Penulis 2023)

Faktor sosial yang diambil pada ruang perencanaan akomodasi *glamping* ini adalah narasi yang mana ruang – ruang yang tercipta pada akomodasi *glamping* ini akan beranjak dari representatif sebuah arsitektur lokal Kintamani yang sampai kini masih terjaga dan juga sangat membantu dalam sistem perencanaan ruang akomodasi *glamping* yang terkesan ringan.

## C. Bentuk

Faktor fisik konsep *sense of place* yang akan diambil adalah faktor *vocal point* khusus yang terdapat pada beberapa bangunan unik yang ada sebagai aksentuasi di Kintamani.



Gambar 7

Pengambilan Outline dan Proporsi Arsitektur  
(Sumber: Google-Diolah Penulis 2023)

Pada gambar di atas dapat dilihat bentuk yang dimainkan pada bangunan di Kintamani yang menerapkan beberapa varian geometri yang dimainkan sesuai dengan fungsi dan juga kebutuhan bangunan.

Faktor sosial yang diambil pada konsep *sense of place* pada penerapan bentuk adalah *history* dan *memory* yang ada di Kintamani, yang mana *history* yang diambil adalah *ari-ari megantung* yang ada di Kintamani. *History* ini memiliki makna tersendiri bagi masyarakat Kintamani khususnya Bayung Gede yang selalu melaksanakan budaya ini untuk anak yang baru lahir.



Gambar 8

Pengambilan Sistem dan Outline Ari-ari Megantung  
(Sumber: Google-Diolah Penulis 2023)

Dari kedua faktor diatas, bentuk dasar sistem yang dominan diterapkan adalah lingkaran guna untuk mendapatkan esensi dari sebuah *history* dan *memory* ke dalam sebuah desain akomodasi *glamping* di Kintamani ini.

## D. Estetika

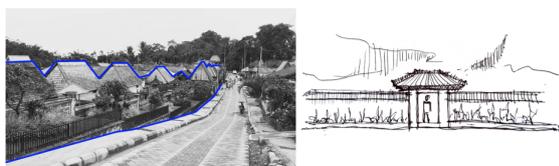
Faktor fisik yang diambil dari konsep *sense of place* ini adalah *vocal point* khusus yang terdapat pada bangunan tradisional yang ada di Kintamani baik dari segi proporsi maupun komposisi yang diterapkan, yang mempengaruhi desain akomodasi *glamping* ini.



**Gambar 9**

Pengambilan Vocal Point Arsitektur  
(Sumber: Google-Diolah Penulis 2023)

Dari pemaparan gambar di atas, maka beberapa poin penting yang diambil adalah permainan penempatan massa, irama material, dan juga masih banyak menerapkan material lokal yang mampu menggunakan kreativitas tukang lokal



**Gambar 10**

Pengambilan Vocal Point dan Outline Arsitektur  
(Sumber: Google-Diolah Penulis 2023)

Faktor sosial yang diambil pada penerapan *sense of place* untuk estetika akomodasi *glamping* ini adalah *history* dan *memory* dari *ari-ari megantung* yang ada di Kintamani.



**Gambar 11**

Sistem Ari-ari megantung  
(Sumber: Sketsa Penulis 2023)

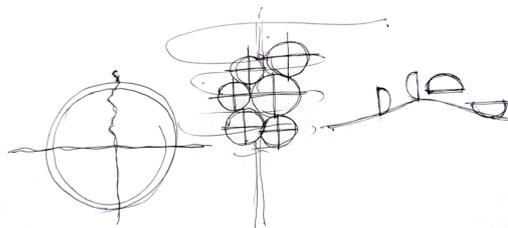
Dari sketsa gambar di atas, penerapan *history* pembuatan sampai penggantungan *ari-ari glamping* akan diambil pada bagian sistem pemasangan yang menerapkan sistem *coak* pada batok kelapa dan pada penggantungan ari ari yang mengikuti kekuatan dan kapasitas pohonnya yang menciptakan sebuah *layering* secara *organic* yang akan diterapkan pada permainan pada desain akomodasi *glamping* ini

### E. Makna

Faktor fisik yang diambil pada konsep *sense of place* adalah kawasan, arsitektur, produk setempat, dan *vocal point* khusus. Makna yang

dapat diambil dari lima poin di atas akan dibawakan kembali ke dalam sebuah desain yang membuat desain akomodasi ini dapat membawakan kembali beberapa park kawasan yang ada di Kintamani baik dari segi pembangunan mengikuti jalan utama dan potensi *view*, maupun kolaborasi dengan produk sekitar *site* yang membuat adanya interaksi penduduk lokal dengan desain akomodasi *glamping* ini.

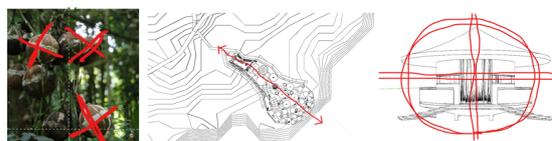
Faktor sosial yang diambil adalah *history* dan *memory*, narasi, karakter komunitas, *event*, serta promosi yang akan diterapkan pada desain akomodasi ini. Keempat poin tersebut akan dimaknai dengan pengambilan sebuah *history ari-ari megantung* yang memiliki *memory* bahwa semua orang dilahirkan dengan derajat yang sama, dimana di bagian batok kelapa selalu diisi dengan warna putih yang melingkari sisi batok kelapa ke arah vertikal dan horizontal. Konsep akomodasi ini juga akan mengikuti beberapa karakter komunitas seperti komunitas tambak yang mana para pengunjung juga dapat merasakan esensi melihat dan memancing secara langsung di Danau Batur.



**Gambar 12**

Pengambilan Makna dari Ari-ari Megantung  
(Sumber: Sketsa Penulis 2023)

Dari semua pemaparan faktor di atas maka akan berpengaruh pada bagian penataan akomodasi dan juga gubahan akomodasi *glamping* ini



**Gambar 13**

Penerapan Faktor-faktor *Sense of Place*  
(Sumber: Analisa Penulis 2023)

## **SIMPULAN**

Dari semua pemaparan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bagaimana cara membawakan kembali sebuah esensi di Kintamani dengan memanfaatkan faktor – faktor yang ada pada daerah tersebut, yang mana dari setiap faktor memiliki nilai dan karkternya masing – masing, jadi sense of place yang akan dirasakan oleh setiap individu akan berbeda-beda namun dengan penetapan faktor tersebut akan membantu untuk bergerak dari bagian mana dan sampai mana essensi yang akan dibawakan kembali dalam sebuah proses mendesain.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terimakasih penulis ucapkan kepada Universitas Warmadewa serta pihak-pihak terkait yang sudah memfasilitasi serta membantu penulis dalam proses penyusunan penelitian.

## **DAFTAR PUSTAKA**

729-Article Text-1456-1-10-20210127. (n.d.).

Andrey, C., Galera, H., Cabido, J., & Wu, W. (2014). *Module 713: Multi. + Tourist groups New trends in the outdoor hospitality industry HES-SO Valais Tourism Management.*

Juniarta, P. P., & Adi Saputra, K. W. (2022). *<title/>. Jurnal Ilmiah Pariwisata, 27(2), 145.*  
<https://doi.org/10.30647/jip.v27i2.1620>

Made Budiasa, I., & Nurjaya, W. (2019). *Implementation of Green Tourism Concept on Glamping Tourism in Bali.*

Vrtodušić Hrgović, A.-M., Cvelic-Bonifacic, J., & Licul, I. (2018). *GLAMPING-NEW OUTDOOR ACCOMMODATION.*  
<https://www.researchgate.net/publication/344202665>