

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Soundscape*

2.1.1 Pengertian dan Prinsip Soundscape

Ekologi akustik atau yang juga kita kenal dengan studi *soundscape*, studi yang mempelajari tentang hubungan antara suara, alam dan masyarakat, (Westerkamp, 2002) adalah topik yang akan dibahas secara lebih mendalam pada studi literatur ini. Istilah komposisi *soundscape* sendiri muncul pertama kali di pertengahan 1970-an. Pada periode 1970-an, Schafer (Droumeva & Jordan, 2019) menggunakan metafora musikal untuk menjelaskan idenya atas dunia *soundscape* sebagai makrokosmos komposisi musikal dengan setiap orang sebagai komposernya. *Soundscape* juga dibayangkan oleh Schafer sebagai hasil akhir dari *soundscape* yang bekerja dengan membangkitkan kembali indera serta mengkuadratkan keseimbangan antara rekaman, suara yang diperkuat pada satu akhiran, serta *soundscape quotidian* (yang terjadi setiap hari) dan insidental (terjadi atau dilakukan hanya pada kesempatan atau waktu tertentu saja).

Dengan membatasi model terbatas pada perspektif manusia, *soundscape* menurut Truax (Truax, 2019) adalah sebuah sistem yang kompleks di mana suara yang dihasilkan antara orang-orang dengan lingkungannya. Kemudian Truax bersama dengan grup peneliti *World Soundscape Project* (WSP) mengembangkan ide, kognitif, kualitatif dan aspek sosial dari *soundscape* dibandingkan dengan standar pendekatan kuantitatif terhadap lingkungan akustik yang masih dominan dalam industri pengurangan kebisingan.

(Davies et al., 2013) dalam penelitian yang bertajuk "*Perception of soundscapes: An interdisciplinary approach*" mengemukakan bahwa penelitian lapangan kualitatif (berupa *soundwalks* dan *focus group*) menemukan bahwa persepsi *soundscape* dipengaruhi oleh efek kognitif

seperti pengertian dan komponen dari *soundscape*, serta bagaimana informasi dapat disampaikan oleh sebuah *soundscape*, contohnya pada perilaku orang-orang di dalam *soundscape*. Pada umumnya tiga komponen berikut dipaparkan dalam upaya menggambarkan *soundscape*: sumber suara, deskriptor suara dan deskriptor *soundscape*. Konsep dari *soundscape* sendiri memungkinkan kita untuk melihat perbedaan mendasar antara suara dengan kebisingan adalah tingkat emosional. Di sisi lain, dua dimensi utama dari respon emosional terhadap *soundscape* tampaknya merupakan ketenangan dan getaran semangat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh terhadap 53 partisipan di Sheffield (Liu & Kang, 2016), ditemukan lima kategori untuk pemahaman subjektif terhadap *soundscape*. lima kategori tersebut antara lain: definisi *soundscape*, ingatan *soundscape*, sentimen *soundscape*, ekspektasi *soundscape*, dan estetika *soundscape*. Secara khusus, untuk beberapa batasan, nilai yang ditempatkan orang-orang pada suara, tidak bergantung pada suara itu sendiri maupun sifat fisiknya, akan tetapi pada perilaku baik positif maupun negatif yang terkait dengan suara-suara tersebut.

Rekaman *soundscape* yang diatur sebagai koleksi dengan kerangka kerja kurasi data jangka panjang memastikan pelestarian *soundscape* dan mempertahankan nilainya sebagai kenangan akustik. Rekaman *soundscape* sebaiknya dilihat sebagai bagian dari informasi ilmiah dan budaya dari suatu daerah yang berguna untuk pemahaman yang lebih baik tidak hanya bagi proses biologis namun juga bagi masyarakat. Pembentukan koleksi *soundscape* akan melestarikan kenangan akustik itu sendiri. (Marques & de Araújo, 2014)

Selain itu, dalam studi berkenaan dengan urban *soundscape*, *soundscape* sendiri diyakini memainkan peran penting dalam evaluasi kualitas lingkungan. Ini adalah kehidupan dari sebuah ruang yang dialami seseorang dengan mendengarkan. Namun keberadaan *soundscape* sendiri tidak terbatas sebagai isu pengendali kebisingan dan isu akustik saja sebagaimana dikemukakan dalam “*The Phonic Identity of The City Urban*

Soundscape” (Rehan, 2016). Pendekatan *soundscape* tidak hanya untuk memungkinkan komunitas untuk terlibat dengan *soundscape* lokal namun juga menyediakan diri untuk mendokumentasikan serta mengajukan protes terhadap perubahan yang menimpa mereka (Martin, 2018).

Prinsip-prinsip dari komposisi *soundscape* menurut (Truax, 1996) antara lain: kemampuan pendengar untuk mengenali sumber materi akan dipertahankan meskipun kemudian mengalami transformasi, pengetahuan pendengar mengenai konteks lingkungan dan psikologis dari materi *soundscape* mendorong kelengkapan jaringan makna yang berasal musik, pengetahuan komposer mengenai konteks lingkungan dan psikologis mungkin mempengaruhi bentuk dari komposisi pada level mana pun, dan pada akhirnya komposisi tersebut tidak dapat dipisahkan dari sebagian atau seluruh aspek realitas tersebut, dan idealnya, karya itu meningkatkan pemahaman kita terhadap dunia, dan hal tersebut memengaruhi kebiasaan dan persepsi sehari-hari.

Komposisi *soundscape* adalah praktik kreatif (Thorogood & Pasquier, 2013) dari memproses dan menggabungkan rekaman suara untuk membangkitkan asosiasi pendengaran dan ingatan dari pendengar. Inti dari komposisi *soundscape*, adalah memproses rekaman suara. Ada berbagai pendekatan untuk menggunakan rekaman suara. Salah satu pendekatan adalah untuk menggambarkan tempat dan waktu yang realistis dengan menggunakan rekaman audio yang tidak diolah, atau, rekaman dengan hanya sedikit pengeditan (seperti *cross-fade*). Cara lain adalah membangkitkan keadaan imajiner dengan menerapkan pemrosesan yang lebih intensif.

2.1.2 Pengaruh *Soundscape* terhadap kebugaran

Meskipun masih jarang kita temukan penelitian yang membahas secara langsung mengenai pengaruh *soundscape* pada kebugaran tubuh manusia, beberapa penelitian sudah lebih dulu secara terbuka membahas tentang pengaruh musik, yang merupakan bagian dari *soundscape* yang mudah ditemukan di kehidupan manusia, terhadap kesehatan. Secara

khusus, beberapa penelitian juga menelaah keterkaitan *soundscape* terhadap perubahan persepsi, juga emosi atau *mood* kita. Emosi individu sangat mempengaruhi interpretasi dari kualitas *soundscape*, maka, konteks lingkungan yang krusial dalam pembentukan respon emosional harus ditelaah lebih lanjut agar proses emosional dapat dimengerti. (Zhang & Kang, 2022).

Musik selama ini dideskripsikan sebagai “bentuk dari komunikasi emosional” dan sebagai “suara yang terorganisir”. Hal yang istimewa dari musik bukan hanya karena musik membuat seseorang merasakan ritme dan melodi, tapi juga karena musik membuat kita mengalami emosi dan ingatan, yang terkadang membuat kita merasa seperti sedang bergerak (Goldstein & Cacciamani, 2022). Dalam penelitian yang mengkaji implementasi *soundscape* terhadap kebugaran ini, emosi menjadi pertimbangan penting dalam persepsi pengunjung ketika mendengar musik gamelan karena emosi sendiri adalah hal yang memberikan kekuatan bagi musik itu sendiri, dan menjadi alasan utama manusia untuk membuat dan mendengarkan musik

Sama seperti suara lainnya, musik merupakan gelombang yang diproses oleh indera pendengaran kita, diubah menjadi impuls elektrik, kemudian saraf auditori mentransmisi impuls tersebut menuju ke otak dan diinterpretasi. Reseptor di otak akan bertanggung jawab terhadap dimensi dari musik seperti *pitch* (nada), *timbre* (warna nada), *rhythm* (irama dan harmoni), dan tempo (cepat atau lambat). Musik memengaruhi dimensi afek, kognisi dan perilaku kita. Musik dapat membuat kita merasa senang, sedih, bahkan marah (Shaleha, 2019).

Musik juga memiliki kekuatan untuk memperoleh ingatan sehingga kerap digunakan sebagai alat terapi bagi orang yang mengidap Alzheimer, yang biasanya menderita gangguan memori yang besar (Goldstein & Cacciamani, 2022). Bahkan pada beberapa fasilitas kesehatan dapat kita temukan juga terapi musik untuk menangani kasus penyakit fisik tertentu. Tidak hanya baik untuk fisik, suara-suara tertentu dapat pula dimanfaatkan untuk menyehatkan mental atau aspek spiritual manusia, bahkan ada istilah

sound healing. *Sound healing* atau suara penyembuh, yang kemudian disebut juga *sound bath* (mandi suara), terapi suara, atau meditasi suara, adalah teknik terapi pengobatan integratif khusus yang memanfaatkan getaran. *Sound healing* secara umum memanfaatkan instrument musik getar khusus serupa lonceng, antara lain, *singing bowls*, gong, dan instrumen getar lain. Uniknya, penyebutan *sound bath* merujuk pada sensasi unik yang digambarkan partisipan sebagai suara dan getaran yang “membasuh” seluruh tubuh. *Sound healing* atau *sound bath* dapat dianggap sebagai kombinasi beberapa aspek dari terapi musik dan meditasi. (Goldsby et al., 2017).

2.2 Wellness tourism

2.2.1 Pengertian Wellness tourism

Wellness tourism atau wisata kebugaran merupakan salah satu sektor pariwisata yang sedang berkembang dan diminati oleh wisatawan di Indonesia. Wisata (*tourism*) menurut UU No. 10 Tahun 2009 adalah sebuah perjalanan mengunjungi tempat dalam waktu tertentu dengan tujuan untuk rekreasi, mengembangkan diri, dan mempelajari daya tarik wisata yang dilakukan oleh individu atau kelompok. Sedangkan kebugaran (*wellness*) merupakan pendekatan kesehatan yang mencakup fisik, mental, sosial, budaya, spiritual dan mengarah pada kesehatan holistik dan meningkatkan kesehatan individu secara menyeluruh atau holistik termasuk fisik, mental, spiritual, intelektual, sosial, dan emosional (Yuwono & Astuti, 2021). *Wellness* berkaitan dengan *well-being* yang memanfaatkan lingkungannya untuk relaksasi jiwa, raga, dan pikiran tiap individu (Pujiastuti et al., 2018). *Wellness tourism* juga merupakan salah satu wisata dari hasil kerjasama antara Kementerian Kesehatan (Kemenkes) dengan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) pada tahun 2017 sesuai dengan Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor PM.07/HK.001/MPEK/2012.

2.2.2 Macam *Wellness tourism*

Global Wellness Institute (GWI) secara sederhana memberikan batasan wisata kebugaran (*wellness tourism*) sebagai suatu perjalanan yang terkait dengan berbagai upaya untuk mempertahankan dan/atau meningkatkan kualitas hidup seseorang. Terdapat beberapa macam dimensi *wellness tourism* berdasarkan motivasi wisatawan saat berkunjung sesuai dengan tujuan pribadi untuk berwisata. Menurut M. Smith & C. Kelly (2006), terdapat tujuh dimensi *wellness tourism* antara lain :

1. Medis/ Kosmetik; berkaitan dengan kesehatan atau kecantikan dengan tempat tujuan rumah sakit dan klinik.
2. Jasmani/ Fisik; tujuan kegiatan berupa spa, pijat, yoga, dan lain-lain untuk meningkatkan dan memperbaiki fisik secara langsung.
3. Relaksasi dan Pelarian; tujuan wisata dekat dengan alam seperti pegunungan, pantai, dan lain-lain agar keluar dari rutinitas.
4. Pengalaman; tujuan wisatawan untuk memperoleh pengalaman.
5. Eksistensial dan Psikologis; berkaitan dengan kesehatan secara psikis dengan berfokus pada pengelolaan diri.
6. Rohani; berhubungan dengan kegiatan secara rohani dan agama.
7. Komunitas; tujuan wisatawan untuk mempelajari hal baru.

2.3 *Sound level meter* (SLM)

Menurut (Mediastika, 2015) *sound level meter* (SLM) adalah alat untuk mengukur tingkat kekuatan atau kekerasan bunyi. Alat yang terdiri dari: mikrofon, *amplifier*, *weighting network* dan layar *display* dalam satuan dB. Layarnya dapat berupa layar manual yang ditunjukkan dengan jarum dan angka seperti halnya jam manual, ataupun berupa layar digital seperti halnya jam digital. SLM sederhana hanya dapat mengukur tingkat kekerasan bunyi dalam satuan dB, sedangkan SLM yang canggih sekaligus mampu menunjukkan frekuensi bunyi yang diukur.

2.4 Baku Tingkat kebisingan

Menurut Menteri Negara Lingkungan Hidup (1996), kebisingan adalah bunyi yang tidak diinginkan dari usaha atau kegiatan dalam tingkat dan waktu tertentu yang dapat menimbulkan gangguan kesehatan manusia dan kenyamanan lingkungan, sedangkan baku tingkat kebisingan adalah batas maksimal tingkat kebisingan yang diperbolehkan dibuang ke lingkungan dari usaha atau kegiatan sehingga tidak menimbulkan gangguan kesehatan manusia dan kenyamanan lingkungan. Tingkat kebisingan adalah ukuran energi bunyi yang dinyatakan dalam satuan Desibel disingkat dB. Baku tingkat kebisingan dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Baku Tingkat Kebisingan
(Sumber : KEP-48/MENLH/11/1996)

Peruntukan Kawasan/ Lingkungan Kegiatan	Tingkat kebisingan DB (A)
a. Peruntukan kawasan	
1. Perumahan dan pemukiman	55
2. Perdagangan dan Jasa	70
3. Perkantoran dan Perdagangan	65
4. Ruang Terbuka Hijau	50
5. Industri	70
6. Pemerintahan dan Fasilitas Umum	60
7. Rekreasi	70
8. Khusus:	
- Bandar udara *)	
- Stasiun Kereta Api *)	
- Pelabuhan Laut	70
- Cagar Budaya	60
b. Lingkungan Kegiatan	
1. Rumah Sakit atau sejenisnya	55
2. Sekolah atau sejenisnya	55
3. tempat ibadah atau sejenisnya	55

Keterangan :

*) disesuaikan dengan ketentuan Menteri Perhubungan

2.5 Sejarah Objek Penelitian

Surakarta atau lebih dikenal seluruh Indonesia dengan nama Solo adalah kota di Jawa Tengah, Indonesia, dengan penduduk 522.364 jiwa (Badan Pusat Statistik, 2020). Pura Mangkunegaran Surakarta berdiri pada tanggal 17 Maret 1757 di Kalicacing Salatiga dengan perjanjian Salatiga. Pendapa Ageng yang hingga kini menjadi pusat kegiatan seni yang berlangsung di Pura Mangkunegaran berdiri pada tahun 1804. Kegiatan di Pendapa Ageng tersebut diantaranya seperti latihan musik gamelan dan tari tradisional yang rutin dilakukan secara terbatas setiap hari Rabu dan Sabtu. Secara khusus beberapa perangkat alat musik gamelan hanya ditabuh pada saat kenaikan tahta, ulang tahun pangeran, dan upacara pernikahan keluarga kerajaan. Selain gamelan juga terdapat lampu di dalam Pendapa Ageng ini, yaitu lampu yang berasal dari Eropa. Dari Jalan Ronggowarsito di sisi selatan dapat dilihat sebuah bangunan Pendapa Joglo yang besar dan monumental, yang sejajar dengan permukaan jalan raya.

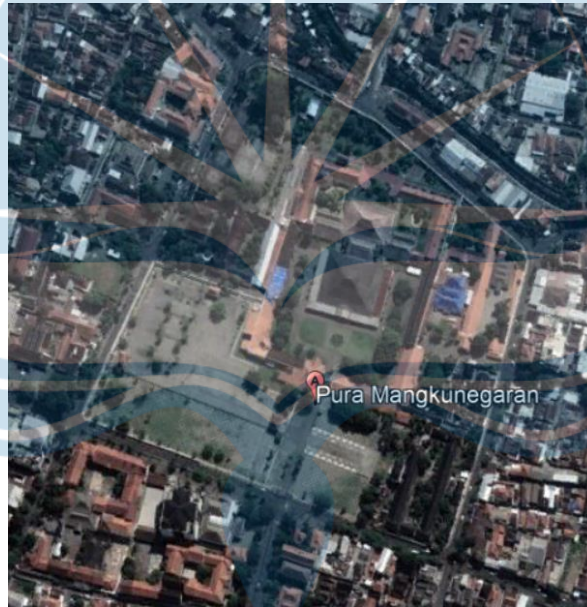
Pura Mangkunegaran merupakan salah satu peninggalan situs Bangunan / Benda Cagar Budaya (BCB) yang memiliki kaitan erat dengan sejarah berdirinya Kerajaan Mataram sehingga memerlukan penanganan dalam hal pelestarian kawasan peninggalan bersejarah. Kerajaan Mataram sendiri telah meninggalkan beberapa jejak – jejak bersejarah di kota Surakarta, diantaranya adalah Keraton Kasunanan Surakarta dan Pura Mangkunegaran. Pura Mangkunegaran awalnya terbentuk karena Perjanjian Salatiga pada tanggal 17 Maret 1757, yang menyebabkan Raden Mas Said diakui sebagai Pangeran merdeka dan menguasai suatu wilayah dengan status Kadipaten, sehingga wilayah Kasunanan Surakarta yang semakin berkurang. Wilayah Kadipaten ini yang kemudian hingga saat ini disebut sebagai Praja Mangkunegaran atau Pura Mangkunegaran.

Pemegang takhta Pura Mangkunegaran yang menggantikan Kanjeng Gusti Pangeran Adipati Arya (KGPA) Mangkunegara IX yang telah wafat pada tanggal 13 Agustus 2021 adalah Gusti Pangeran Haryo (GPH) Bhre Cakrahutomo Wira Sudjiwo. Beliau resmi dikukuhkan pada tanggal 12 Maret

2022 sebagai Kanjeng Gusti Pangeran Adipati Arya (KGPAA) Mangkunegara X.

2.6 Lokasi Objek Penelitian

Pura Mangkunegaran berlokasi di Jalan Ronggowarsito, Keprabon, Banjarsari, Surakarta, Jawa Tengah yang merupakan Kawasan Pusaka Keraton Mangkunegaran memiliki luas 93,396 m² dengan batas – batas sebagai berikut; sebelah utara Jalan RM. Said, sebelah selatan Jalan Ronggowarsito, Sebelah barat Jalan Kartini dan sebelah timur Jalan Teuku Umar. Lokasi Pura Mangkunegaran dapat dilihat pada gambar 2.1.

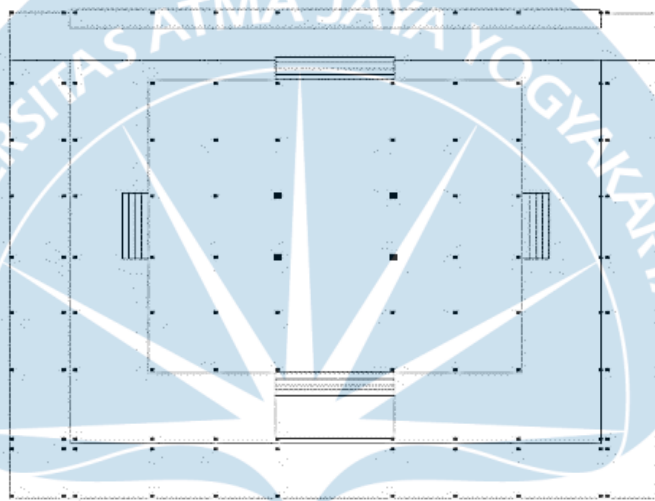


Gambar 2.1 Lokasi Pura Mangkunegaran
(Sumber : Google Earth)

Secara pekarangan Kawasan Pusaka Keraton Mangkunegaran dibagi menjadi tiga bagian ;

1. Bagian depan adalah halaman depan dan bangunan Pendapa Ageng
2. Bagian tengah adalah Pringgitan
3. Bagian belakang adalah Dalem Ageng dan keputren

Bangunan Pura Mangkunegaran memiliki ciri arsitektur yang sama dengan Keraton yang seluruhnya dikelilingi dinding pembatas. Pendapa Ageng berukuran 3.500 m². (Senasaputro et al., 2020). Dilansir dari situs resmi Pura Mangkunegaran, Pendapa Ageng merupakan pendapa terbesar di Indonesia. Penelitian ini berfokus pada sumber suara dari gamelan yang dimainkan tiap hari Rabu dan Sabtu berada di Pendapa Ageng. Gambar denah Pendopo Ageng dapat dilihat pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 Denah Pendapa Ageng
(Sumber : Penulis)

2.7 Lokasi Titik Pengukuran

Lokasi titik pengukuran *soundscape* dibagi menjadi enam titik guna untuk pengukuran Intensitas bunyi dalam satuan dBA. Pengukuran intensitas bunyi menggunakan alat *Sound level meter* (SLM) dengan posisi titik ukur menyebar di sekitar Pendapa Ageng (lihat gambar 2.3).






Gambar 2.1 Lokasi Titik Pengukuran *Soundscape*
(Sumber : Penulis)

Mengacu pada KEPMENLH No.48/MenLH/11/1996, pengukuran sederhana menggunakan *Sound level meter* ini difungsikan untuk menghubungkan intensitas bunyi dengan persepsi manusia sebagai pendengar. Titik lokasi pengukuran di perjelas dengan Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Lokasi Titik Pengukuran
(Sumber : Penulis)

TITIK LOKASI	FOTO LOKASI TITIK PENGUKURAN	DESKRIPSI TITIK LOKASI YANG AKAN DI UKUR
1		Pemilihan titik lokasi 1 berada di taman depan teras karena merupakan area keluar-masuknya pengunjung wisata, lokasi berada di sebelah selatan Pendapa Ageng pada hari Rabu.

2		<p>Pemilihan titik lokasi 2 berada di teras depan Pendapa Ageng karena banyak pengunjung yang sedang menikmati pertunjukan gamelan dan tarian pada hari Rabu.</p>
3		<p>Pemilihan titik lokasi 3 berada di teras depan Pendapa Ageng karena banyak pengunjung yang sedang menikmati pertunjukan gamelan dan tarian hari Rabu.</p>
4		<p>Pemilihan titik lokasi 4 berada di timur Pendopo Ageng banyak pengunjung berada di taman depan perpustakaan Reksa Pustaka pada hari Sabtu.</p>
5		<p>Pemilihan titik lokasi 5 berada di taman sebelah barat Kolam depan Pendopo Ageng karena pengunjung banyak berfoto dan duduk di taman pada hari Sabtu.</p>
6		<p>Pemilihan lokasi 6 berada di taman sebelah selatan pintu keluar karena pengunjung bersantai di dekat taman setelah selesai berkeliling di Dalem Ageng pada hari Sabtu.</p>

2.8 Fasilitas dan Aktivitas Objek Penelitian

Fasilitas yang tersedia di Pura Mangkunegaran antara lain area parkir, toilet, taman, museum, dan perpustakaan, sedangkan latihan atau pertunjukan

yang kerap ditawarkan adalah karawitan & tari tradisional. Jam operasional wisata di Pura Mangkunegaran dibuka pukul 08.00 – 15.00 WIB pada hari Senin-Minggu dan khusus pada hari Senin Wage & Kamis dibuka 08.00 – 14.30 WIB. Pada hari libur nasional / tanggal merah tempat wisata ini libur. Harga tiket masuk di Pura Mangkunegaran adalah Rp. 20.000,- (WNI) Rp. 40.000,- (WNA).

Aktivitas kebugaran (*wellness*) yang ditawarkan di Pura Mangkunegaran yaitu melihat bangunan bersejarah, melihat tarian tradisional, melihat permainan karawitan dan mendengar musik gamelan secara langsung. Terdapat pula beberapa acara khusus yang dapat melibatkan para wisatawan, diantaranya dapat belajar tarian tradisional yang diselenggarakan Kemantren Langenpraja sebagai lembaga kesenian Pura Mangkunegaran yaitu kelas tari gaya Mangkunegaran untuk putri (Gambyong Retno Kusumo) dan putra (Bondoboyo), workshop foto busana adat dan sajian apem khas Mangkunegaran. Akan tetapi, acara-acara ini diselenggarakan hanya pada momen tertentu seperti libur lebaran tahun 2022. Dokumentasi pertunjukan tarian yang diiringi dengan musik gamelan setiap hari Rabu dapat dilihat pada gambar 2.4.



Gambar 2.1 Gamelan dan Tarian di Pendapa Ageng

(Sumber : Penulis)

2.9 Alur Pengunjung saat berwisata di Pura Mangkunegaran

Pengunjung dapat memarkirkan kendaraan yang digunakan pada area parkir luas yang sudah disediakan dekat dengan bangunan kantor pendaftaran turis atau wisatawan. Biaya parkir Rp 2.000,00 yang kemudian diberikan karcis parkir oleh tukang parkir. Kemudian ketika pengunjung memasuki pintu masuk utama kawasan Pura Mangkunegaran akan disambut halaman yang luas yang disebut Pamedan. Halaman Pamedan sebagaimana dilansir dari laman *instagram* resmi Pura Mangkunegaran saat ini dipakai acara musik keroncong tiap hari Sabtu malam pukul 20.00 WIB-selesai. Di Pamedan terdapat gedung bergaya Belanda yang bertuliskan *Kavalerie-Artillerie*.

Untuk memasuki area kompleks Istana Pura Mangkunegaran, pengunjung masuk ke ruangan resepsionis kantor pendaftaran turis atau wisatawan, bertemu dengan abdi dalem yang menjaga area masuk wisata Pura Mangkunegaran yang sekaligus juga sebagai resepsionis. Aktivitas pengunjung yang ditawarkan ketika berwisata ke Pura Mangkunegaran adalah tur mengelilingi bangunan Pura Mangkunegaran. Pengunjung mengisi buku tamu dan melakukan pembayaran tiket masuk seharga Rp 20.000,00. Setelah itu pengunjung menunggu pemandu wisata yang akan mendampingi saat berwisata di Pura Mangkunegaran. Adapun biaya pemandu wisata bersifat sukarela. Terdapat juga peringatan atau aturan yang perlu diperhatikan sebelum memasuki kompleks istana Pura Mangkunegaran yaitu berpakaian rapi atau sopan (jika pengunjung mengenakan celana pendek akan dipinjamkan kain jarik), setiap kali memasuki tempat wisata pengunjung harus didampingi oleh pemandu wisata, melepaskan alas kaki terlebih dahulu sebelum masuk ke Pendapa Ageng Pringgitan dan Dalem Ageng.

Di ruangan pertama setelah resepsionis, pemandu wisata menjelaskan tentang foto-foto yang terpajang. Foto-foto yang ada di ruang ini adalah foto Kanjeng Gusti Pangeran Adipati Arya (KGPA) Mangkunegara X, foto saat pengukuhan Mangkunegara X, foto bersama Bapak Joko Widodo Presiden RI, dan foto bersama Sri Sultan Hamengkubuwono X, dan lain-lain.

Kemudian begitu pengunjung melangkah keluar ruangan dan memasuki area ruang terbuka berupa halaman kompleks Istana Pura Mangkunegaran, pengunjung dapat mendengar suara alami yaitu kicauan burung, hembusan angin, serta suara air mancur. Terdapat pemandangan pepohonan, taman berumput hijau, tanaman, dan jalan aspal untuk jalur kendaraan melintas. Pandangan kembali tertuju ke kolam ikan besar yang di tengahnya terdapat patung bidadari bercengkrama dengan angsa yang mengeluarkan air mancur. Pengunjung bisa berfoto terlebih dahulu di depan kolam ikan ini, pemandu juga bisa bertugas untuk mengabadikan foto pengunjung. Setelah berfoto pemandu kembali menjelaskan sejarah berdirinya Pura Mangkunegaran didirikan pada 17 Maret 1757 oleh Raden Mas Said yang mendapat julukan Pangeran Sambernyawa yang berarti tidak pernah terkalahkan disaat berperang.

Berjalan menuju Pendapa Ageng, pengunjung dan pemandu melepaskan alas kaki dan dimasukkan ke dalam tas yang diberikan oleh pemandu wisata sebelum naik memasuki Pendapa Ageng. Di Pendapa Ageng terdapat 3 Gamelan pusaka, yaitu Gamelan Kyai Kenyut Mesem, Kyai Seton, dan Kyai Lipur Sari. Setiap hari Rabu terdapat aktivitas latihan tari dan karawitan menggunakan Gamelan Kyai Lipur Sari. Gamelan Kyai Seton juga ditabuh setiap hari Sabtu.