

BAB II

TINJAUAN UMUM

II.1. Kajian Objek Studi

II.1.1. Definisi dari *Tourism Information*

'*Tourism Information*' merupakan istilah dari Bahasa Inggris. '*Tourism*' berarti pariwisata atau kepariwisataan, sedangkan '*Information*' berarti sebuah informasi atau pemberitahuan⁵. Secara etimologi, 'pariwisata' berasal dari bahasa Sansekerta yang terdiri dari kata '*pari*' yaitu banyak atau berkeliling, serta '*wisata*' yang berarti pergi atau bepergian. 'Pariwisata' dapat diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar, dari suatu tempat ke tempat lain⁶. Pariwisata merupakan berbagai kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, dan Pemerintah Daerah, sedangkan 'kepariwisataan' adalah keseluruhan kegiatan yang terkait dengan pariwisata dan bersifat multidimensi serta multidisiplin yang muncul sebagai wujud kebutuhan setiap orang dan negara serta interaksi antara wisatawan dan masyarakat setempat, sesama wisatawan, Pemerintah Daerah, dan pengusaha⁷. Pariwisata dapat dibagi menjadi (Nyoman S. Pendit, 1999):

- a. Wisata Budaya merupakan perjalanan wisata untuk mengetahui dan mempelajari keadaan, kebiasaan dan adat istiadat, cara hidup, budaya dan seni masyarakat di lokasi yang dituju.
- b. Wisata Kesehatan yaitu perjalanan seorang wisatawan demi kepentingan beristirahat secara jasmani dan rohani. Objek wisata dapat berupa tempat atau fasilitas kesehatan maupun tempat dengan iklim yang menyehatkan.
- c. Wisata Olahraga yaitu perjalanan yang bertujuan untuk olahraga atau mengambil bagian dalam kegiatan pesta olahraga pada tempat yang dituju.

⁵ <https://kbbi.web.id/>

⁶ Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata, 2017.

⁷ Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 13 Tahun 2016

- d. Wisata Komersial merupakan perjalanan dengan tujuan mengunjungi kegiatan-kegiatan komersial seperti pameran, *bussines expo* maupun pekan raya yang bersifat komersial.
- e. Wisata Industri merupakan kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh rombongan pelajar, mahasiswa, maupun orang awam ke suatu daerah perindustrian yang bertujuan untuk mengadakan peninjauan atau penelitian.
- f. Wisata Politik yaitu kegiatan perjalanan yang dilakukan untuk mengunjungi atau mengambil bagian aktif dalam peristiwa kegiatan politik, baik di dalam maupun luar negeri.
- g. Wisata Konvensi merupakan perjalanan ke suatu wilayah dengan tujuan menghadiri kegiatan-kegiatan konvensi seperti rapat, musyawarah nasional, dsb. Wisata konvensi juga dikenal dengan sebutan wisata MICE (*Meetings, Incentives, Conferences and Exhibitions*), yaitu wisata yang berhubungan dengan kegiatan-kegiatan yang mempertemukan banyak orang.
- h. Wisata Sosial dapat diartikan sebagai suatu perjalanan yang murah dan mudah kepada golongan masyarakat ekonomi lemah untuk berkesempatan mengadakan perjalanan.
- i. Wisata Pertanian merupakan perjalanan ke proyek pertanian, perkebunan, maupun ladang pembibitan dengan tujuan studi maupun riset.
- j. Wisata Maritim atau Bahari banyak dikaitkan dengan kegiatan di danau, pantai atau laut.
- k. Wisata Cagar Alam merupakan wisata yang mengkhususkan kunjungan ke daerah cagar alam, taman lindung, maupun hutan daerah pegunungan yang kelestariannya dilindungi oleh undang-undang.
- l. Wisata Buru merupakan wisata yang banyak dilakukan di negara yang memiliki tempat berburu yang dibenarkan oleh pemerintah dan digalakkan oleh agen atau biro perjalanan.

- m. Wisata Pilgrim (ziarah) banyak dikaitkan dengan agama, sejarah, adat istiadat dan kepercayaan umat atau kelompok masyarakat. Biasanya dilakukan ke tempat-tempat suci, makam-makam orang besar maupun pemimpin agama.
- n. Wisata bulan madu yaitu suatu penyelenggaraan perjalanan bagi pasangan pengantin baru yang sedang berbulan madu dengan fasilitas-fasilitas khusus demi kenikmatan perjalan.

Informasi merupakan data yang telah diolah ke dalam penyajian yang lebih berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan, baik saat ini maupun saat mendatang (Kadir, 2003:31). Sumber dari informasi berupa data yang dapat berbentuk huruf, simbol, alfabet, dan sebagainya. Informasi dapat menggambarkan kejadian-kejadian nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan⁸. Tempat atau bangunan yang menyediakan informasi destinasi wisata yang ada serta memberikan rekomendasi akomodasi yang dapat digunakan selama berada di wilayah tersebut biasanya disebut dengan *Tourist Information Center*.



Gambar 2.1 Ilustrasi pemberian informasi pariwisata kepada pengunjung
Sumber: Odakyu (diakses pada 23 Maret 2020 melalui <https://www.odakyu.jp/english/support/center/>)

Berdasarkan penjabaran sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa *Tourism Information* adalah suatu area yang menyediakan data yang telah diolah terkait dimana orang berada dan berkegiatan dalam suatu wilayah yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara. Informasi pariwisata yang disediakan dapat berupa destinasi yang sering dikunjungi, kuliner khas,

⁸ Departemen Agama RI Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam, Sistem Manajemen Data dan Informasi Pendidikan, 2003

lokasi atau denah dari tempat hiburan, bangunan bersejarah, pengetahuan mengenai sejarah atau budaya daerah yang dikunjungi, jam operasional, fasilitas hiburan dan akses untuk menuju ke destinasi wisata tersebut, informasi mengenai tempat penginapan ataupun tiket transportasi, referensi maupun info kontak untuk melakukan reservasi serta pemesanan.

II.1.2. Definisi dari *Park*

Secara etimologis, '*park*' atau 'taman' berasal dari Bahasa Ibrani '*gan*' yang berarti melindungi atau mempertahankan, serta '*oden*' atau '*eden*' yang berarti kesenangan atau kegembiraan. '*Gan*' secara tidak langsung menyatakan lahan berpagar atau suatu kawasan yang memiliki batas-batas fisik, sehingga gabungan dari dua kata tersebut berarti sebidang lahan berpagar yang digunakan untuk kesenangan dan kegembiraan (Laurie, 1986:9). Taman adalah kebun yang ditanami dengan bunga-bunga sebagai tempat bersenang-senang atau tempat yang menyenangkan (Poerwadaminta, 1991). Taman direncanakan dan dibuat oleh manusia sebagai tempat penyegar, baik di dalam maupun luar ruangan, yang umunya berisikan penataan komponen material keras (*hardscapes*) dan lunak (*softscapes*) yang saling mendukung satu sama lain.



Gambar 2.2 Taman Balaikota Bandung
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018

Taman merupakan salah satu bentuk ruang komunal, yaitu ruang yang menampung kegiatan sosial dan dapat digunakan oleh seluruh masyarakat maupun komunitas (Purwanto, Edi dan Wijayanti, 2012). Ruang komunal sebagai terbuka publik dapat menarik orang untuk datang bila memiliki katalisator seperti aktivitas yang dapat dilakukan atau dinikmati.

Ruang publik merupakan ruang terbuka yang bisa memuat berbagai macam aktivitas di dalamnya (Iswanto, 2006). Ruang publik dapat berupa ruang luar maupun ruang dalam yang memiliki akses bersifat terbuka serta mendukung keberagaman kegiatan. Akses yang terbuka berarti semua orang boleh memasuki ruang tersebut dan keberagaman kegiatan berarti aktivitas yang dilakukan di dalam ruang publik berbeda-beda sehingga mendukung terjadinya interaksi sosial. Ciri utama ruang publik yaitu bersifat terbuka, mudah dicapai oleh masyarakat, tidak selalu memiliki unsur hijau, dan bentuknya dapat berupa *mall*, *plaza*, maupun taman bermain (Carr, 1992).



Gambar 2.3 Alun-alun sebagai Ruang Terbuka Publik di Kota Bandung
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018

Ditinjau dari kondisi fisiknya, taman disebut sebagai *open space* atau ruang terbuka yang digunakan oleh orang banyak secara publik untuk beraktivitas di setiap waktu. Ruang terbuka terdiri dari Ruang Terbuka Hijau (RTH) publik dan Ruang Terbuka Non Hijau publik (RTNH). RTH publik merupakan area bersifat terbuka yang dapat menjadi tempat tumbuh tanaman dan digunakan untuk kepentingan masyarakat yang dimiliki dan dikelola oleh pemerintah daerah. RTNH publik merupakan ruang terbuka di wilayah perkotaan berupa lahan perkerasan maupun badan air yang dimiliki dan dikelola oleh pemerintah daerah. Area ini tidak termasuk kategori RTH dan digunakan untuk kepentingan masyarakat⁹. Fungsi utama RTNH sebagai fasilitas Sosial Budaya dapat berperan sebagai:

- a. Wadah aktivitas Sosial Budaya masyarakat dalam wilayah atau kawasan perkotaan yang terencana dengan baik
- b. Pengungkapan ekspresi budaya lokal;

⁹ Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 05/Prt/M/2008

- c. Media komunikasi warga kota;
- d. Tempat olahraga dan rekreasi;
- e. Wadah dan objek pendidikan, penelitian, dan pelatihan dalam mempelajari alam¹⁰.

II.1.3. Definisi *Tourism Information Park*

Berdasarkan penjabaran sebelumnya, '*Tourism Information*' merupakan suatu area yang menyediakan pemberitahuan atau informasi terkait lokasi dimana orang berada dan berkegiatan di suatu tempat yang dikunjungi untuk jangka waktu sementara, sedangkan '*Park*' adalah ruang publik bersifat terbuka berupa lahan dengan tatanan elemen lunak dan elemen keras sebagai tempat aktivitas yang beragam dan menyenangkan. Wisata budaya yaitu perjalanan yang dilakukan untuk memperluas pandangan hidup seseorang untuk mempelajari keadaan, kebiasaan dan adat istiadat, cara hidup, kebudayaan dan seni rakyat dari lokasi yang dikunjungi (Pendit, 1999).



Gambar 2.4 Keraton Kasunanan Surakarta Hadiningrat
Sumber: Lagilibur.com (diakses pada 23 Maret 2020 melalui www.lagilibur.com/2019/08/10-destinasi-wisata-menarik-di-solo.html)

Dapat disimpulkan bahwa definisi *Tourism Information Park* adalah suatu ruang publik dengan akses terbuka sebagai wadah yang menyediakan informasi destinasi wisata budaya yang ada, bagaimana cara mencapai ke sana, serta rekomendasi akomodasi yang dapat digunakan selama berada di wilayah tersebut. Secara makro, keberadaan *Tourism Information Park* berperan sebagai teras pariwisata kebudayaan Kota Surakarta untuk menyambut wisatawan dengan informasi terkait pariwisata budaya yang

¹⁰ Perda Surakarta Nomor 1 Tahun 2012

dapat dilakukan serta bagaimana akomodasi dan pemesanannya. Secara mikro, penataan ini berperan sebagai teras yang memperkuat keberadaan Benteng Vastenburg, lobi penerimaan area saat ada *event* di dalam benteng, sekaligus mengoptimalkan fungsi kawasan agar dapat berintegrasi dengan destinasi pariwisata budaya yang ada di sekitarnya. Keberadaan *Tourism Information Park* menjadi satu entitas baru yang saling mendukung dan melekat dengan keberadaan Kawasan Benteng Vastenburg sebagai salah satu Cagar Budaya di Kota Surakarta.

II.1.4. Pelaku dan Kegiatan di *Tourism Information Park*

Ruang publik dapat dikatakan baik bila dapat menampung keberagaman aktivitas sehingga mendukung terjadinya interaksi, baik melalui aktivitas yang sama maupun berbeda. Pelaku pada *Tourism Information Park* secara sederhana diklasifikasikan menjadi pengunjung dan pengelola yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Pengunjung

Pengunjung merupakan orang yang datang ke suatu wilayah untuk menjumpai, menengok, melawat, dan sebagainya¹¹. Berdasarkan Internasional Union of Official Travel Organization (IUOTO), *visitors* atau pengunjung adalah setiap orang yang mengunjungi suatu wilayah dimana ia memiliki tempat kediaman, untuk melakukan kegiatan yang diberikan oleh negara yang dikunjunginya. Keberagaman pengunjung *Tourism Information Park* sehingga dapat diklasifikasikan menjadi wisatawan dan masyarakat.

1) Wisatawan

Wisata merupakan suatu kegiatan perjalanan yang dilakukan secara sukarela untuk menikmati objek dan daya tarik wisata secara sementara; sedangkan wisatawan adalah orang yang melakukan kegiatan wisata¹². Wisatawan dapat diartikan sebagai orang yang bepergian untuk mengunjungi tempat lain yang bukan tempat tinggalnya serta menikmati perjalanan atau kunjungannya itu¹³. Seseorang dapat disebut sebagai wisatawan bila perjalanannya dilakukan lebih dari 24 jam; dilakukan untuk

¹¹ <https://kbbi.web.id>

¹² Undang-Undang Republik Indonesia No. 9

¹³ Instruksi Presiden No. 9 Tahun 1969

sementara waktu; dan orang yang melakukannya tidak mencari nafkah di tempat yang ia kunjungi.



Gambar 2.5 Ilustrasi Wisatawan

Sumber: Getty Images/iStockphoto (diakses pada 23 Maret 2020 melalui <https://tirto.id/cOrL>)

Tourism Information Park di kawasan Benteng Vastenburg Kota Surakarta merupakan fasilitas publik yang letaknya strategis dan mudah diakses untuk menyambut wisatawan yang datang ke Kota Surakarta dengan informasi pariwisata budaya yang ada. Wisatawan yang berkunjung dapat mencari tahu informasi tentang pariwisata kebudayaan di Kota Surakarta serta bagaimana cara mencapai destinasi tersebut, mempelajari sejarah dan kebudayaan yang ada, menikmati video maupun pemaparan secara berkelompok, membeli oleh-oleh khas di *merchandise shop*, naik *becak* berkeliling kawasan, maupun sekedar duduk santai di ruang terbuka sembari menikmati suasana pusat Kota Surakarta.

2) Masyarakat

Secara etimologis, ‘masyarakat’ berasal dari kata Arab ‘*musyarak*’ yang berarti hubungan atau interaksi serta ‘*syaraka*’ yang berarti ikut serta dan berpartisipasi. Masyarakat dapat diartikan sebagai sejumlah manusia yang terikat oleh suatu kebudayaan yang mereka anggap sama. Menurut Selo Soemardjan (Soerjono Soekanto, 2006), masyarakat adalah orang-orang yang hidup bersama dan menghasilkan kebudayaan, mereka mempunyai perasaan persatuan yang diikat oleh kesamaan wilayah, identitas, mempunyai kebiasaan, tradisi, maupun sikap.

Tourism Information Park merupakan ruang publik yang mewadahi aktivitas dan kegiatan kebudayaan masyarakat Kota Surakarta, sekaligus sebagai RTH dan RTNH di pusat kota. Masyarakat dapat melakukan aktualisasi diri melalui pertunjukan seni maupun kegiatan kebudayaan yang digelar di sekitar kawasan. Sebagai taman, *Tourism Information Park* menjadi titik temu (*meeting point*) dari berbagai destinasi wisata di sekitarnya, sarana untuk rekreasi, kontemplasi, bermain dan bersantai dengan keluarga, ruang singgah bagi pejalan kaki yang berkeliling kawasan maupun ruang transit bagi penumpang Bus Solo Trans (BST).

b. Pengelola

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, 'kelola' memiliki arti mengendalikan; menyelenggarakan (pemerintahan dan sebagainya); mengurus (perusahaan, proyek, dan sebagainya); atau menjalankan, sedangkan 'pengelola' merupakan orang yang mengelola. Pengelola dapat diartikan sebagai orang yang mengendalikan, menyelenggarakan, mengurus maupun menjalankan sistem yang ada. Pengelola di *Tourism Information Park* terdiri atas beberapa orang dengan pembagian jabatan dan tugas masing-masing, menyesuaikan kebutuhan yang ada.

II.2. Kriteria Penempatan Lokasi¹⁴

Pemerintah Daerah diijinkan memilih jenis *Tourism Information Center* (TIC) atau Pusat Informasi Wisata berdasarkan penempatan lokasi yang menyesuaikan kemampuan dan paling merepresentasikan daerahnya. Penempatan tersebut dapat terletak di:

- a. **Pusat Kota:** lokasi yang dipilih harus strategis, memiliki aksesibilitas tinggi, mudah dijangkau serta mudah dicapai, baik menggunakan transportasi umum maupun transportasi pribadi;
- b. **Tempat Kedatangan:** lokasi berada di tempat kedatangan seperti terminal bus, bandara, stasiun, maupun pelabuhan yang strategis, mudah dilihat, dan mudah dicapai oleh pengunjung;

¹⁴ Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018.

- c. **Daya Tarik Wisata:** lokasi berada di dalam Kawasan Daya Tarik Wisata yang strategis, mudah dilihat, dan mudah dicapai oleh pengunjung.

II.3. Ketentuan Teknis dan Kriteria Desain¹⁵

Tourism Information Park merupakan fasilitas publik baru di Kota Surakarta yang terdiri dari ruang *outdoor* berupa pengolahan lansekap dan *indoor* berupa bangunan informasi pariwisata. Berikut panduan desain *Tourism Information Center* (TIC) atau Pusat Informasi Pariwisata beserta fasilitas penunjangnya.

II.3.1. Pusat Informasi Pariwisata dan Perlengkapannya

a. Standar Dimensi

Bangunan TIC memiliki luasan tidak lebih dari 80 meter².

b. Pengelola

Pengelola terdiri dari Karyawan Manajerial; Staf yang mampu berkomunikasi dengan baik dan menguasai bahasa asing, minimal Bahasa Inggris; serta Pramur Ruang.

c. Sarana dan Prasarana

Telepon (*fixed line*); Faks; Internet; Komputer; *Printer*; *Scanner*; Meja; Kursi/Sofa; Materi Promosi Pariwisata; Peta; Peralatan Keamanan; Instalasi listrik; Peralatan Pertolongan Pertama pada Kecelakaan (P3K) dan Alat Pemadam Api Ringan (APAR).

d. Interior Design

1) Pintu Masuk dan Lobi

- Pintu masuk dan lobi sebaiknya memiliki luasan yang cukup untuk memberi ruang gerak lebih kepada pengunjung. Jenis pintu dua (*double doors*) mampu mengantisipasi banyaknya jumlah pengunjung yang ada.
- Desain ruangan dibuat nyaman dengan hiasan yang mencerminkan kearifan lokal.

¹⁵ *ibid.*

- Terdapat tulisan ‘Selamat Datang’ atau ‘welcome’; Papan rambu arah petunjuk ruangan dan fasilitas aksesibilitas bagi penyandang disabilitas dan lansia.

2) *Service Desk*

Area pelayanan informasi bagi pengunjung, sebaiknya memenuhi persyaratan berikut:

- Memiliki meja layanan minimal dua buah dengan masing-masing satu kursi untuk staf pengelola dan dua kursi untuk pengunjung, meja menghadap ke pintu masuk;
- Memiliki sarana pendukung seperti telepon dan komputer yang terhubung dengan internet;
- Interior ruang dirancang menggunakan komposisi warna hangat dan netral serta mencerminkan kearifan lokal.

3) Area Informasi

Pengunjung dapat mencari informasi melalui brosur dan materi cetak maupun elektronik secara mandiri. Area informasi dapat disatukan dengan ruang tunggu pengunjung dan sebaiknya:

- Memiliki rak untuk memasang dan meletakkan materi promosi cetak seperti peta dan brosur yang dipisahkan sesuai klasifikasinya, misalnya peta, informasi atraksi wisata, fasilitas wisata dan lainnya. Setiap bagian diberi penanda dan dibuat menggunakan Bahasa Indonesia serta Bahasa Inggris untuk memudahkan pengunjung memperoleh informasi serta mengantisipasi datangnya pengunjung asing;
- Memiliki *display* informasi elektronik, dapat berupa TV maupun komputer yang dilengkapi dengan petunjuk pemakaian tiap unitnya, serta materi promosi elektronik berupa CD atau DVD. Materi promosi elektronik dapat menggunakan data yang telah disimpan dalam memori komputer guna memudahkan pengunjung memperoleh informasi, sedangkan TV sebaiknya dilengkapi dengan pemutar CD atau DVD.

- Memiliki fasilitas akses internet berupa jaringan internet pita lebar berbasis *Asymmetric Digital Subscriber Line (ADSL)* atau 3G.

4) *Lounge* Pengunjung

Ruang tunggu bagi pengunjung untuk duduk, membaca, dan bersantai. Ruang ini sebaiknya tidak terlalu dekat dengan area yang dilalui banyak orang untuk mempermudah alur sirkulasi pengunjung. *Lounge* dapat disatukan dengan area informasi dan hendaknya memiliki minimal dua sofa dan satu meja; serta fasilitas dan akses internet.

5) Kantor Administrasi dan Ruang Penyimpanan

Kantor Administrasi merupakan kantor pengelola yang jumlahnya menyesuaikan kebutuhan dan jumlah staf dan dilengkapi fasilitas kantor seperti telepon, meja, kursi, komputer, dan internet. Ruang penyimpanan digunakan sebagai tempat penyimpanan persediaan brosur serta barang lainnya.

6) Toilet

Sebaiknya memenuhi ketentuan perundang-undangan dan dipisahkan sesuai jenis kelamin (pria dan wanita) serta penggunaannya (pengunjung dan pengelola).

7) Papan Petunjuk Lokasi TIC

Disarankan mencantumkan logo 'i' (Informasi), tulisan '*Tourism Information Center*' atau '*Tourist Information Center*' serta Logo Pesona Indonesia atau Wonderful Indonesia. Tulisan ditulis menggunakan huruf jelas dan mudah dibaca. Papan dibuat dengan ukuran proporsional, dapat menggunakan unsur tradisional yang menjadi ciri khas daerah, lokasi penempatannya menarik, mudah terlihat, dan tidak terhalang apapun.

e. Eksterior Design

1) Arsitektur

Desain eksterior TIC harus menggambarkan lingkungan dan kearifan lokal, misal di area pedesaan merefleksikan elemen-elemen

arsitektur lokal dan menggunakan bangunan rendah, sedangkan area perkotaan menerapkan ruang modern.

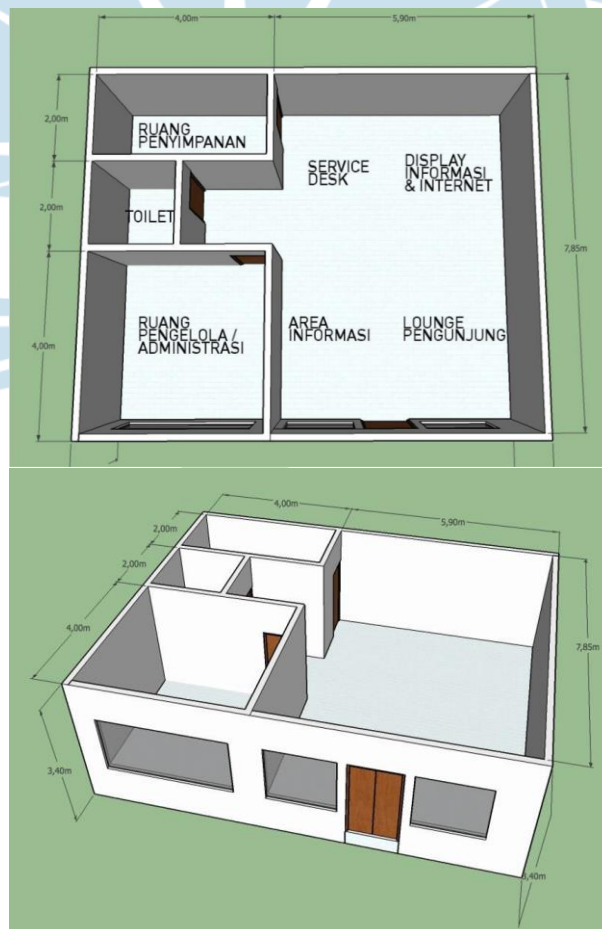
2) Konstruksi

Material yang digunakan untuk membangun bangunan TIC harus selaras dengan lingkungan sekitar. Area pedesaan lebih cocok menggunakan material alami seperti kayu dan batu, sedangkan perkotaan biasanya menggunakan material beton dan batu bata.

3) Aksesibilitas

Bangunan TIC harus mudah diakses pejalan kaki maupun kendaraan bermotor serta dilengkapi jalur pejalan kaki dan area parkir. Aksesibilitas harus mempertimbangkan kebutuhan penyandang disabilitas, seperti menyediakan jalan khusus bagi lansia dan pengguna kursi roda.

f. Panduan Perancangan TIC/Pusat Informasi Wisata



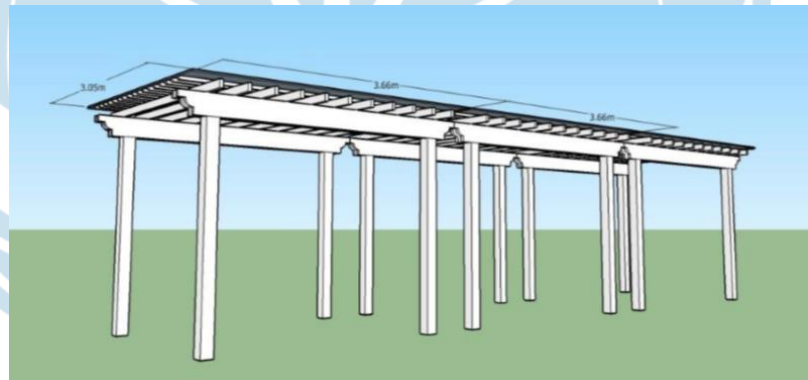
Gambar 2.6 Panduan Visual Perancangan TIC

Sumber: Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018

II.3.2 Penataan Taman Daya Tarik Wisata

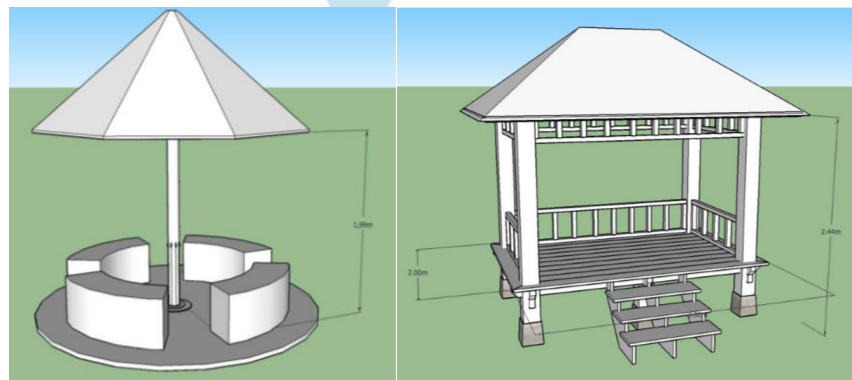
a. Perancangan Penutup Atap Pergola dan Gazebo

Pergola merupakan pelengkap taman berupa deretan kolom/tiang/pilar yang menopang balok melintang di atasnya dilengkapi dengan penutup atau penaung bersifat transparan maupun tanaman merambat. Pergola berfungsi sebagai peneduh pada jalur *pedestrian* dan gazebo untuk melindungi pengunjung dari air hujan maupun sinar matahari langsung. Pada jalur *pedestrian*, pergola berfungsi menghubungkan fasilitas atau area aktivitas di dalam taman. Sebagai gazebo, pergola berfungsi sebagai area duduk atau area berkumpul untuk beraktivitas maupun beristirahat. Desain pergola perlu memperhatikan estetika, menyesuaikan kearifan lokal atau arsitektur setempat, secara keseluruhan selaras dengan konsep perencanaan taman serta secara khusus selaras dengan desain elemen taman lainnya. Berikut panduan visual perancangan Pergola dan Gazebo.



Gambar 2.7 Panduan Visual Perancangan Pergola

Sumber: Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018



Gambar 2.8 Panduan Visual Perancangan Gazebo

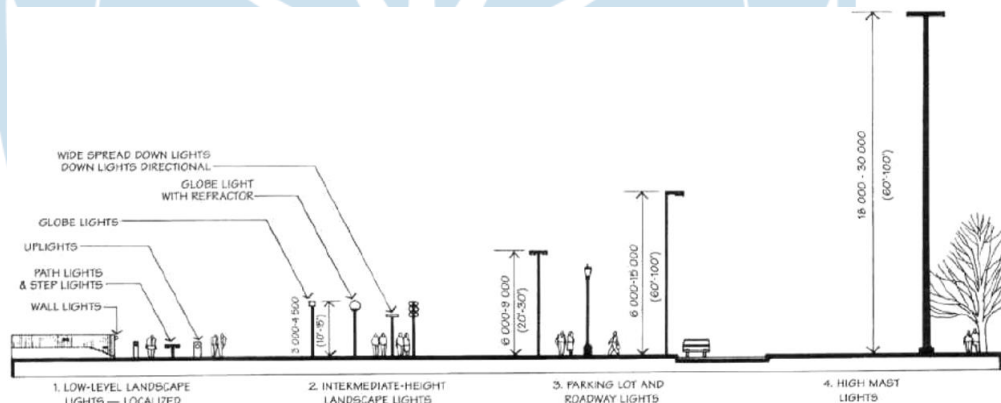
Sumber: Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018

b. Perancangan Pemasangan Lampu Taman

Lampu atau penerangan merupakan elemen pelengkap taman yang terkait dengan penciptaan suasana. Pemilihan lampu berwarna oranye/jingga sebagai penerangan taman dan area sekitarnya dapat menciptakan kesan hangat dan nyaman. Pencahayaan berwarna putih dapat digunakan pada titik utama yang membutuhkan tingkat keamanan lebih tinggi. Perawatan Lampu Taman (*solar cell*) merupakan tanggung jawab Pemerintah Daerah. Standar umum dan syarat teknis tiang lampu, antara lain:

- Lampu atau penerangan di dalam gazebo dapat dipasang terintegrasi dengan tiang-tiang penyangga dengan tinggi yang disesuaikan dengan ketinggian tiang penyangga gazebo;
- Tiang lampu atau penerangan di taman atau area luar sekitar gazebo sebaiknya diletakkan pada jarak minimal 0,8m hingga 1m dari tepi gazebo dan dipasang pada ketinggian 7m.

Berikut panduan visual perancangan lampu taman:



Gambar 2.9 Contoh Ilustrasi Sistem Penerangan Ruang Luar

Sumber: Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018



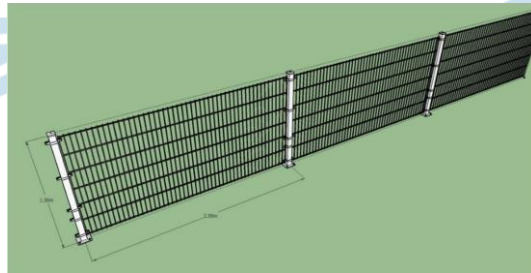
Gambar 2.10 Panduan Visual Perancangan Lampu Taman

Sumber: Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018

c. Panduan Perancangan Pagar Pembatas

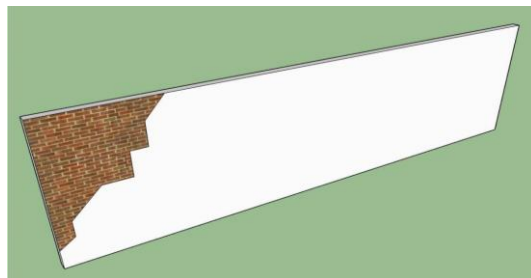
Pembuatan pagar pembatas dalam suatu kawasan wisata bertujuan memisahkan zona dengan tingkat intensitas maupun aktivitas yang berbeda serta mengarahkan sirkulasi atau pergerakan pengunjung untuk mengikuti pola tertentu, misalnya menghindari area berbahaya atau mengarahkan pada daya tarik wisata. Desain pembatas taman mengacu pada persyaratan fungsional maupun kualitas estetika dari lingkungan sekitarnya. Pagar pembatas taman merupakan pembatas bangunan sehingga desainnya harus jelas, memperhatikan faktor estetika, faktor keamanan dari lingkungan sekitarnya, serta sesuai dengan kearifan lokal atau arsitektur budaya setempat.

Pemilihan material dapat disesuaikan dengan potensi setempat, misalnya kayu, batu bata, batu, besi, dan lainnya. Pagar dapat ditanami tanaman rambat untuk memberikan kenyamanan pengunjung maupun berupa deretan pohon, perdu atau semak tanpa pemasangan material masif untuk memberi kesan menyatu dengan lingkungan di sekitarnya. Ketinggian maksimal pagar pembatas yang bersifat masif adalah 1,2 meter untuk menghindari kesan tertutup dan terpisah dari taman. Panduan visual perancangan pagar pembatas dapat dilihat pada ilustrasi berikut.



Gambar 2.11 Pagar Pembatas Besi

Sumber: Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018



Gambar 2.12 Pagar Pembatas Beton

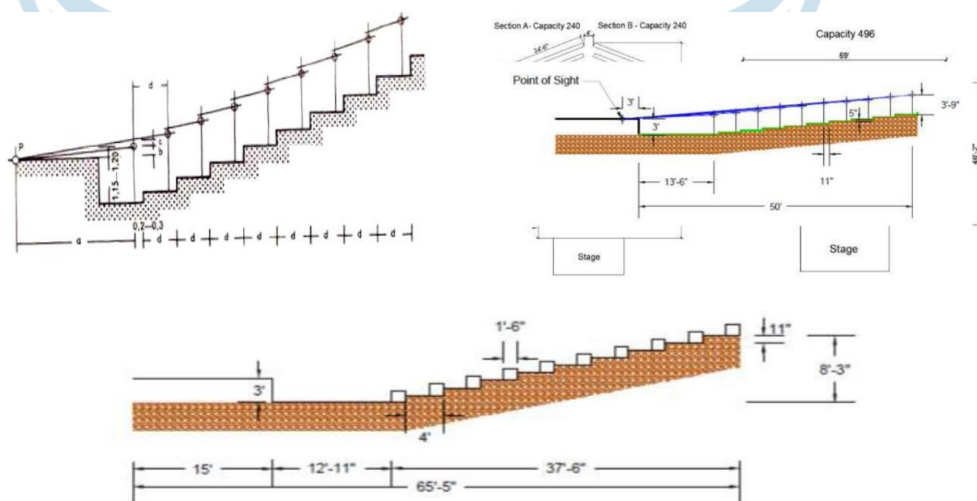
Sumber: Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018

II.3.3. Pembuatan Panggung Kesenian atau Pertunjukan

Panggung kesenian atau pertunjukan merupakan area panggung untuk pertunjukan maupun hiburan yang menyediakan tempat berkumpul atau tempat duduk dengan kapasitas besar untuk pengunjung. Panggung kesenian dapat digunakan untuk pertunjukan berbasis budaya masyarakat maupun kesenian tradisional. Pembuatan panggung diharapkan dapat memberi nilai tambah bagi destinasi pariwisata sebagai upaya peningkatan pengalaman wisata, lama tinggal serta distribusi wisatawan. Panduan perancangan panggung kesenian atau pertunjukan, antara lain:

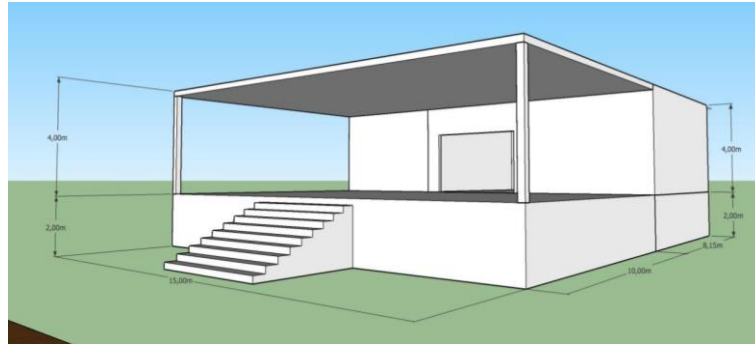
- Penonton dapat mendengar dengan baik hingga jarak terjauh maksimal sekitar 20,5m;
- Lebar minimal kebutuhan tempat duduk untuk satu orang sekitar 55cm.
- Aspek visibilitas atau kemudahan melihat obyek harus dipertimbangkan sehingga disarankan pembangunan tempat duduk yang berbentuk cekung.

Material yang dapat digunakan untuk membuat tempat duduk, antara lain kayu, besi, batu, maupun kombinasi material tersebut. Berikut panduan visual perancangan tempat duduk dan panggung kesenian atau pertunjukan.

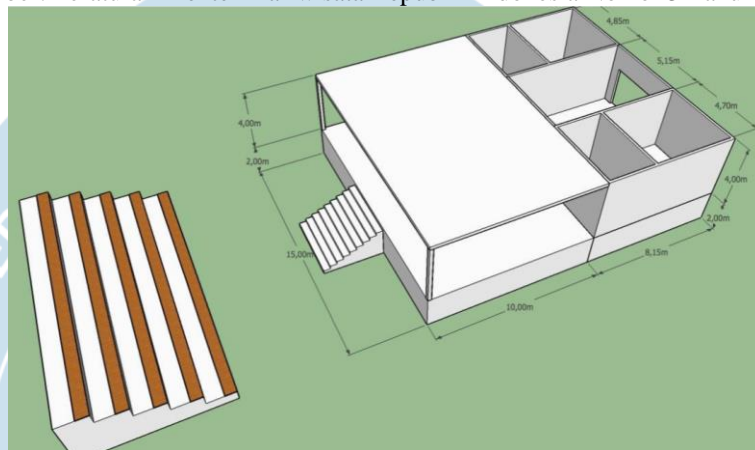


Gambar 2.13 Panduan Visual Bentuk Tempat Duduk

Sumber: Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018



Gambar 2.14 Panduan Visual Perancangan Panggung Pertunjukan
 Sumber: Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018



Gambar 2.15 Panduan Visual Perancangan Panggung Pertunjukan dan Tempat Duduk
 Sumber: Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018

II.3.4. Pembangunan Sarana Pendukung Daya Tarik Wisata

a. Pembangunan Kios Cenderamata

Cenderamata merupakan sesuatu yang dibawa oleh wisatawan ke tempat tinggalnya sebagai oleh-oleh, cenderamata, tanda mata, atau kenang-kenangan. Suatu destinasi wisata perlu memiliki ciri khas yang menunjukkan identitasnya agar berbeda dengan destinasi wisata lain.

1) Lokasi

- Mudah diakses dan dekat dengan destinasi wisata;
- Luas ruangan menyesuaikan kebutuhan jenis *souvenir*;
- Bentuk rak yang ideal untuk *souvenir* yaitu rak *single wall* minimarket dan rak *double* dengan ukuran panjang papan 30cm hingga 40cm;
- Jenis bahan yang ideal untuk *souvenir* adalah besi dengan ketebalan plat 0,5mm hingga 0,6mm dan mampu menahan beban barang 30kg hingga 50kg;

- Pintu menghadap ke ruang kosong, tidak boleh ada lemari, tirai atau perabot yang menghalangi akses masuk pengunjung;
- Panjang lemari dan meja dalam kios menyesuaikan sudut letak lemari;
- Tidak menempatkan lemari dan meja pada sisi tajam yang mengarah ke pintu masuk;
- Memiliki pencahayaan dan sirkulasi udara atau *air conditioner*, pintu masuk dan keluar harus sesuai standar atau ketentuan peraturan perundang-undangan;
- Petunjuk arah dan papan nama kios cenderamata memiliki tulisan yang terbaca dengan jelas dan mudah terlihat.

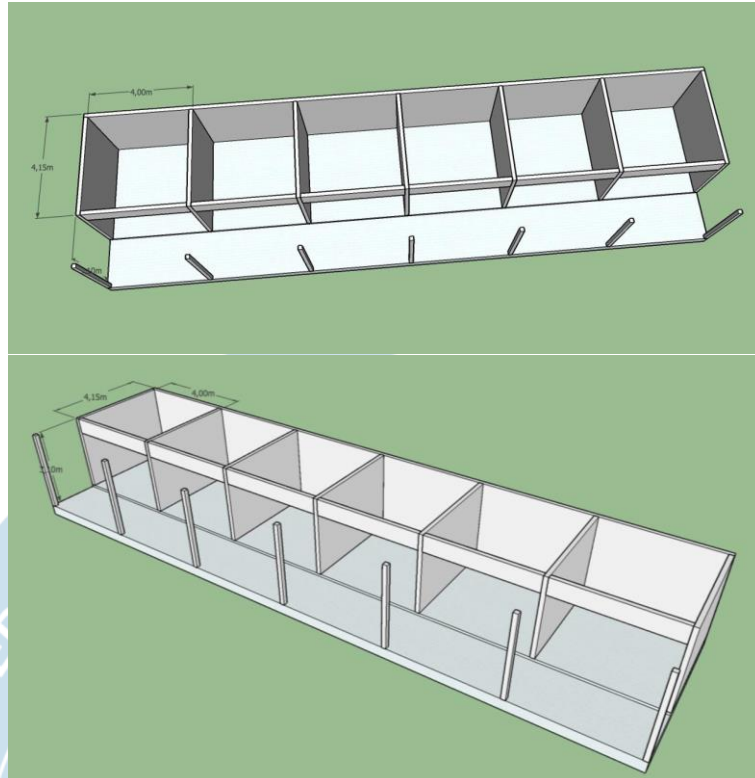
2) Desain Produk

Merepresentasikan destinasi wisata dan kekhasan budaya setempat atau kearifan lokal secara unik.

3) Fasilitas Penunjang serta Sarana dan Prasarana:

- Fasilitas parkir yang bersih, aman, dan terawat, dilengkapi dengan rambu-rambu;
- Toilet yang bersih, terawat dan terpisah untuk pengunjung pria dan wanita, termasuk bagi penyandang disabilitas. Masing-masing toilet dilengkapi papan nama yang jelas, air bersih yang cukup, tempat cuci tangan dan pengering, kloset, tempat sampah tertutup, tempat buang air kecil (*urinoir*) untuk toilet pria, dan sirkulasi udara serta pencahayaan yang baik;
- Tempat sampah tertutup terdiri atas tempat sampah organik dan tempat sampah non-organik;
- Instalasi listrik atau genset sesuai dengan peraturan perundang-undangan;
- Akses khusus darurat dan tempat berkumpul;
- Instalasi kamera pengawas (*closed circuit television/CCTV*) yang berfungsi dengan baik.

4) Panduan Perancangan Kios Cenderamata.



Gambar 2.16 Panduan Visual Perancangan Kios Cenderamata
 Sumber: Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018

b. Panduan Pembangunan Tempat Ibadah

Tempat ibadah adalah bangunan yang disediakan bagi wisatawan yang hendak menunaikan ibadah.

1) Lokasi

- Mudah diakses dan dekat dengan destinasi wisata;
- Ruang dapat menampung hingga kapasitas 30 orang;
- Memiliki sistem sirkulasi udara atau *air conditioner* (AC), pencahayaan, pintu masuk dan keluar sesuai standar;
- Penanda arah dengan tulisan yang terbaca, jelas dan mudah terlihat.

2) Desain Bangunan

Memenuhi unsur keunikan, merepresentasikan destinasi wisata, dan kekhasan budaya setempat.

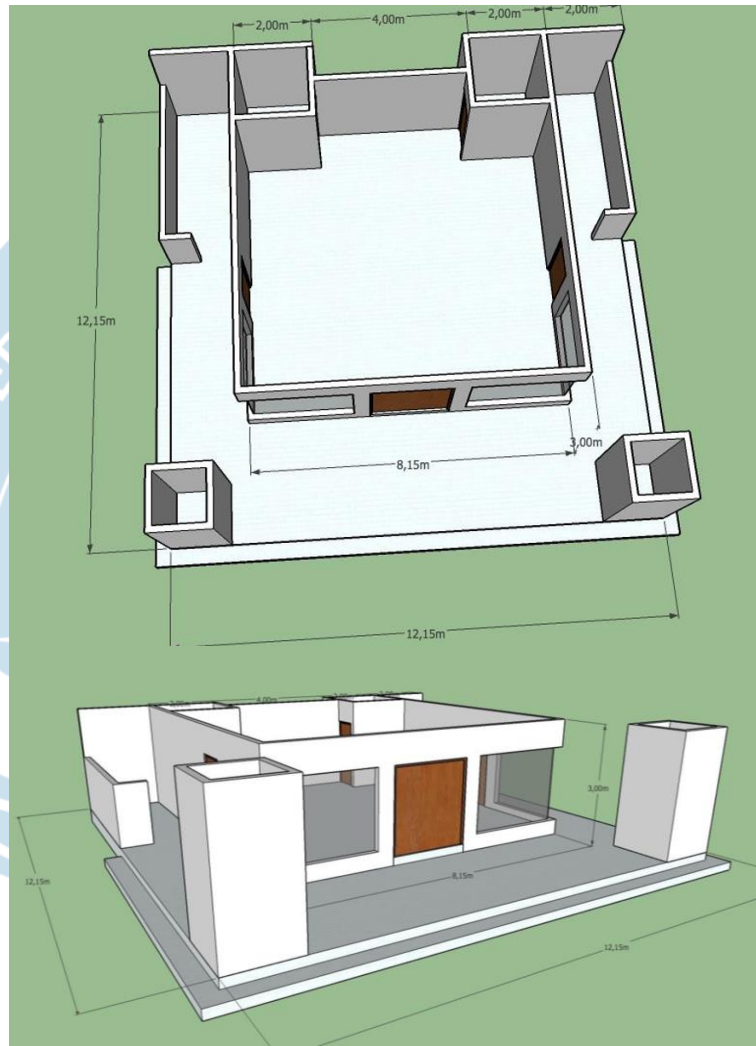
3) Fasilitas Penunjang

- Fasilitas membersihkan diri yang terpisah bagi pengunjung pria dan wanita, termasuk untuk penyandang disabilitas. Masing-

masing dilengkapi papan nama yang jelas, air bersih yang cukup, tempat cuci tangan dan pengering, serta sirkulasi udara dan pencahayaan yang baik;

- Alas kaki dan pendukung ritual ibadah yang bersih dan terawat.

4) Panduan Perancangan Tempat Ibadah



Gambar 2.17 Panduan Visual Perancangan Tempat Ibadah

Sumber: Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018

c. Panduan Pembangunan Menara Pandang

Menara pandang atau *viewing deck* merupakan suatu struktur bangunan tinggi sebagai lokasi untuk melihat area sekitar dengan cakupan yang luas. Bentuk menara pandang dapat dikembangkan dengan desain yang artistik dengan tetap memperhatikan manfaat dan fungsinya.

1) Manfaat Menara Pandang

- Sebagai pos penjagaan untuk menjaga keselamatan wisatawan;

- Sebagai fasilitas penunjang aktivitas wisatawan untuk menikmati kawasan dalam perspektif mata burung.

2) Fungsi Menara Pandang

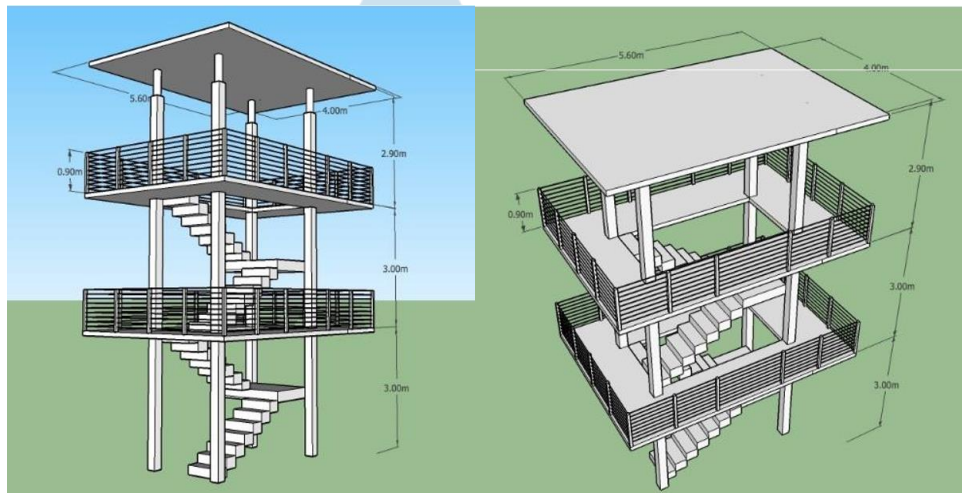
- Menjaga keamanan dan keselamatan wisatawan.
- Menciptakan pengalaman lebih kepada pengunjung melalui aktivitas *sightseeing* tanpa mengganggu aktivitas kehidupan di sekitarnya.



Gambar 2.18 Panduan Visual Perancangan Menara Pandang
Sumber: Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018

Pedoman dalam pembangunan dan pengelolaan Menara Pandang secara umum, antara lain:

- 1) Luas bangunan minimal 20m² dengan tinggi minimal 3m;
- 2) Dapat berupa bangunan semi permanen dengan pondasi.
- 3) Memiliki alat komunikasi.
- 4) Dapat dilengkapi dengan beberapa peralatan tambahan seperti teropong pandang, pengeras suara, dll.



Gambar 2.19 Panduan Visual Pembangunan Menara Pandang
Sumber: Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018

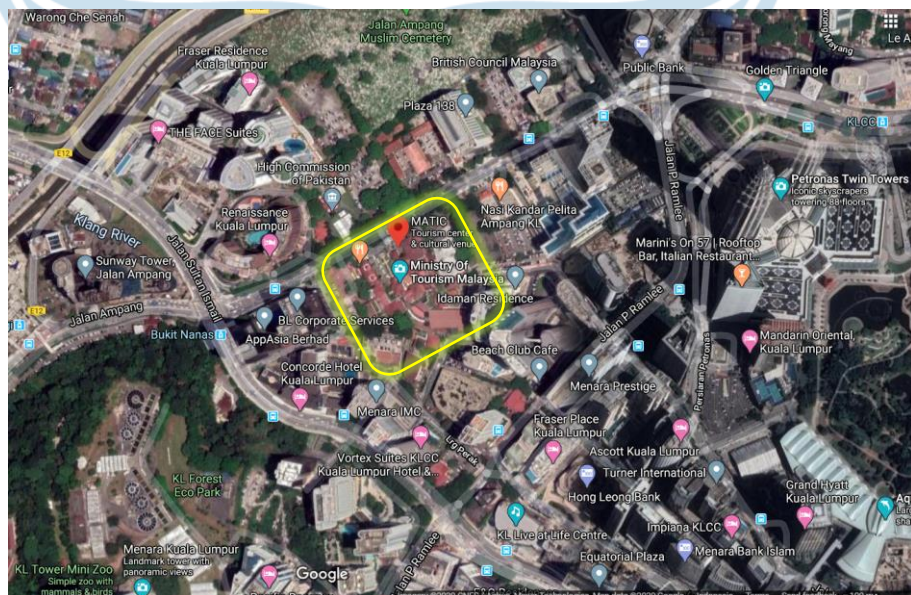
II.4. Studi Kasus terhadap Objek Sejenis

II.4.1. Studi Kasus 1: Malaysia Tourism Center

a. Informasi Proyek

Malaysia Tourism Centre (MaTiC) merupakan pusat informasi pariwisata Malaysia yang terletak di Jalan Ampang, Kuala Lumpur, dengan luas lahan sekitar 35.600m². Lokasinya berada di pusat kota yang strategis karena terhubung dengan *walkway*, pemberhentian bus, *monorail*, MRT, taksi, serta dikelilingi oleh berbagai bangunan komersial, hotel, restoran, kafe, pusat berbelanja dan destinasi wisata lainnya. MaTiC merupakan bagian dari Kementerian Pariwisata, Seni dan Budaya (MOTAC) yang keberadaannya berfungsi dalam:

- 1) Mempromosikan kegiatan pariwisata yang diselenggarakan oleh kementerian serta penyebaran informasi pariwisata negara melalui layanan gerai wisata, situs web serta media sosial;
- 2) Merencanakan, melaksanakan, dan mengelola program kegiatan terkait pariwisata, budaya, dan seni melalui koordinasi pertunjukan, pameran, *briefing*, dan demonstrasi bagi wisatawan lokal dan asing;
- 3) Menyediakan ruang dan bantuan teknis untuk kegiatan dan program seni budaya.



Gambar 2.20 Peta Lokasi MaTiC dan Kondisi Sekitarnya

Sumber: Google Maps (diakses pada 16 Maret 2020 melalui

<https://www.google.com/maps/place/MATIC>)



Gambar 2.21 Lokasi Strategis MaTiC di Pusat Kota Kuala Lumpur
 Sumber: MaTiC Corporate Video (diakses pada 16 Maret 2020 melalui <https://www.youtube.com/watch?v=C7R7DYnejtU>)

Tahun 1988, Kementerian Kebudayaan, Seni, dan Pariwisata memperbarui bangunan utama, menambahkan dua sayap ke bangunan yang ada dan menamainya menjadi Malaysia Tourist Information Complex (MATIC) dan dibuka untuk umum sejak pertengahan Agustus 1989. Pada 16 Februari 2001, namanya diubah dan Malaysia Tourism Centre (MaTiC) atau dikenal sebagai Pusat Pelancongan Malaysia. MaTiC menawarkan berbagai fasilitas dan layanan untuk membantu wisatawan dalam merencanakan liburan di Malaysia, pertunjukan budaya dan demonstrasi. MaTiC memiliki visi sebagai pusat wisata terpadu kelas dunia bagi wisatawan asing dan lokal melalui penawaran layanan dan fasilitas seperti gerai informasi wisata, aula modern dan lengkap, ruang pertemuan dan tempat acara, terminal dan fasilitas *E-portal*, kegiatan budaya, pusat kerajinan tangan dan layanan pariwisata lainnya.

b. Konsep Desain

Bangunan MaTiC memiliki gaya Arsitektur Kolonial, mencerminkan era saat dibangun yaitu pada 1935, yang kini telah menjadi *landmark* arsitektur dan sejarah. Bangunan ini sempat digunakan sebagai kantor perang Angkatan Darat Inggris pada 1941. Tahun 1945, Jepang menginvasi Malaya selama Perang Dunia Kedua sehingga bangunan ini menjadi markas Tentara Kekaisaran Jepang hingga akhir perang. Setelah itu, pemerintah baru Federasi Malaya (yang kini disebut Malaysia), mengklaim kepemilikan

gedung. Renovasi dan pengembangan kawasan, MaTiC mempertahankan gaya Arsitektur Kolonialnya sehingga kawasan ini menjadi unik dan *iconic* karena berada di antara bangunan pencakar langit.



Gambar 2.22 Lanskap dan Gaya Arsitektur Kolonial pada MaTiC
Sumber: MaTiC Corporate Video (diakses pada 16 Maret 2020 melalui <https://www.youtube.com/watch?v=C7R7DYnejtU>)

c. Analisis

Untuk mewujudkan visi sebagai pusat wisata terpadu kelas dunia, MaTiC menawarkan fasilitas dan layanan antara lain:

1) Gerai Informasi Pariwisata

Gerai ini beroperasi pukul 8.00 hingga 18.00, dijalankan oleh asisten turis terlatih untuk membantu dan memandu merencanakan perjalanan wisata yang menyenangkan dan berkesan selama di Malaysia. Staf menyediakan informasi terkait destinasi wisata, transportasi, akomodasi hotel dan layanan lokal yang tersedia.



Gambar 2.23 *Tourist Information Counter* pada MaTiC
Sumber: Website Resmi MaTiC (diakses pada 16 Maret 2020 melalui <http://www.matic.gov.my/>)

2) *Tourist Police Counter*

Tourist Police Counter buka selama 24 jam untuk memberikan informasi mengenai regulasi, bea cukai, maupun hal-hal yang dilarang di Malaysia. Polisi yang bertugas menginformasikan

tentang tindakan yang harus diambil jika paspor hilang atau dicuri yang dapat dihubungi selama 24 jam melalui *hotline*.



Gambar 2.24 *Tourist Police Counter* pada MaTiC
Sumber: Website Resmi MaTiC (diakses pada 16 Maret 2020 melalui <http://www.matic.gov.my/>)

3) Zona Internet Gratis

Terdapat tujuh unit komputer yang disediakan bagi wisatawan untuk mengakses situs web pariwisata yang terdaftar di *server* dan situs web MaTiC untuk memperoleh informasi terbaru tentang destinasi wisata yang menyenangkan, akomodasi, paket wisata, perayaan meriah, dan informasi pariwisata lain di Malaysia.



Gambar 2.25 *Free Internet Zone* pada MaTiC
Sumber: Website Resmi MaTiC (diakses pada 16 Maret 2020 melalui <http://www.matic.gov.my/>)

4) *Travel Business Counter*

Gerai ini dikelola oleh Malaysia Travel Business (MTB) untuk memberikan layanan seperti penerbangan tiket, pemesanan hotel, tiket bus dan menawarkan berbagai paket wisata untuk memenuhi kebutuhan wisatawan.



Gambar 2.26 Malaysia Travel Business pada MaTiC
 Sumber: Website Resmi MaTiC (diakses pada 16 Maret 2020 melalui <http://www.matic.gov.my/>)

5) Gerai Penukaran Mata Uang Asing

Layanan penukaran mata uang membantu wisatawan untuk menukar uang sesuai dengan kurs saat ini. Gerai ini buka jam 9 pagi hingga 6.30 sore.



Gambar 2.27 Tourist Information Counter pada MaTiC
 Sumber: Website Resmi MaTiC (diakses pada 16 Maret 2020 melalui <http://www.matic.gov.my/>)

6) Pertunjukan Budaya

Pertunjukan beragam Tarian Budaya Malaysia diadakan hari Senin, Selasa, Rabu, Kamis, Jumat & Sabtu pukul 15:00 hingga 16:00 setiap minggunya tanpa dipungut biaya tiket masuk.



Gambar 2.28 Pertunjukan Budaya di MaTiC
 Sumber: Website Resmi MaTiC (diakses pada 16 Maret 2020 melalui <http://www.matic.gov.my/>)

7) Gelanggang Gasing

Gasing adalah permainan tradisional Melayu yang terkenal, biasanya dimainkan setelah masa panen padi oleh penduduk. Area ini digunakan sebagai ruang untuk bermain dan lomba gasing.



Gambar 2.29 Gelanggang Gasing pada MaTiC

Sumber: Website Resmi MaTiC (diakses pada 16 Maret 2020 melalui <http://www.matic.gov.my/>)

8) *Karyaneka Shop*

Wisatawan maupun pengunjung dapat mampir dan membeli suvenir yang tersedia di toko suvenir MaTiC dengan harga terjangkau. Toko ini buka setiap hari pukul 9.00 hingga 17.00.



Gambar 2.30 *Karyaneka Shop* pada MaTiC

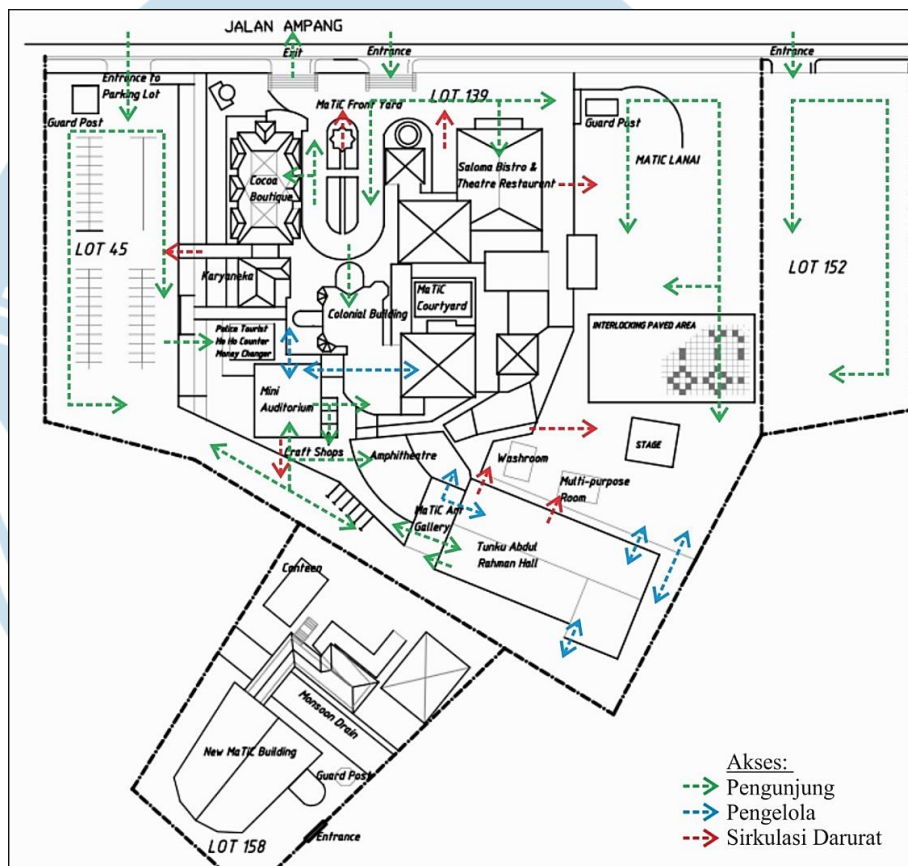
Sumber: Website Resmi MaTiC (diakses pada 16 Maret 2020 melalui <http://www.matic.gov.my/>)

9) *Hop On Hop Off Counter*

Pusat Layanan Pelanggan ini menyediakan informasi dan layanan pemesanan bus yang akan mengantar ke berbagai lokasi. Selain tersedia di MaTiC, gerai ini juga ada di Bukit Bintang, KL Sentral (aula kedatangan) dan Pasar Sentral. Pusat layanan pelanggan bebas pulsa ini bertujuan memberikan layanan yang lebih baik kepada wisatawan.



Gambar 2.31 Hop On Hop Off Counter pada MaTiC
 Sumber: Website Resmi MaTiC (diakses pada 16 Maret 2020 melalui <http://www.matic.gov.my/>)



Gambar 2.32 Peta Kawasan Skematik MaTiC dan Sirkulasi Pengguna nya
 Sumber: Website Resmi MaTiC dan Analisis Penulis, 2020

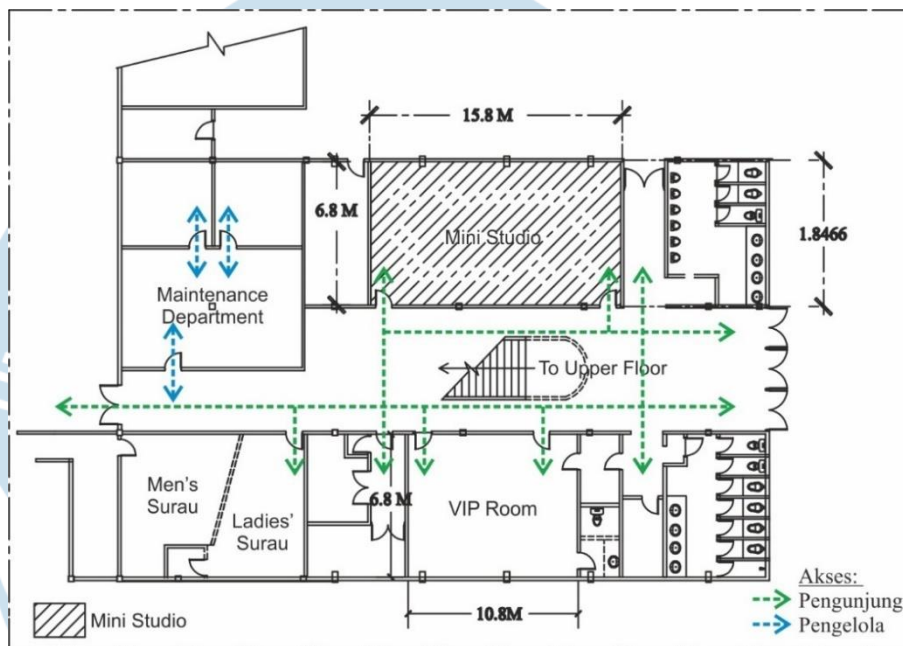
Selain fasilitas layanan pariwisata, MaTiC juga menyediakan ruang yang dapat disewa secara publik untuk acara tertentu. Ruang-ruang tersebut yaitu:

1) Mini Studio

Ruang studio adalah ruangan yang dilengkapi dengan cermin dinding dan 'barre' dengan pendingin ruangan untuk digunakan sebagai tempat latihan. Biaya sewa ruang ini sebesar RM50.00/jam.



Gambar 2.33 Perspektif Interior *Mini Studio* pada MaTiC
 Sumber: Website Resmi MaTiC (diakses pada 16 Maret 2020 melalui <http://www.matic.gov.my/>)



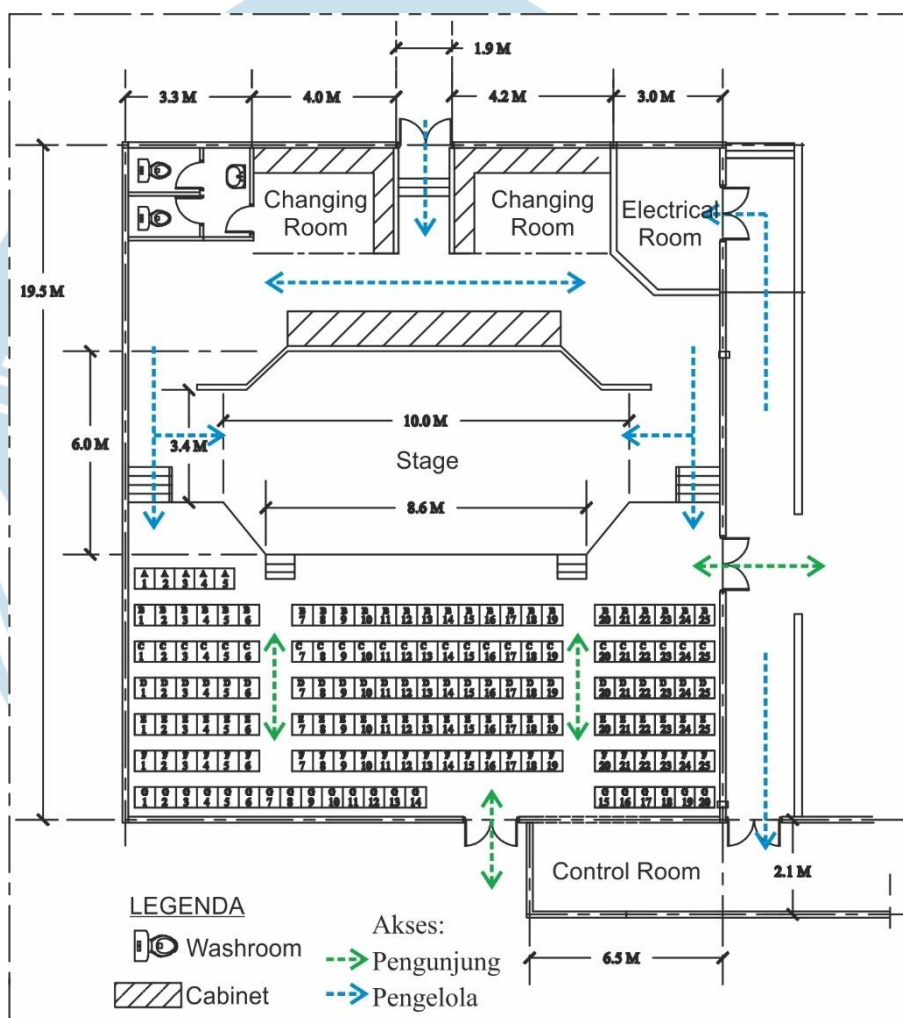
Gambar 2.34 Denah Skematik *Mini Studio* beserta sirkulasi penggunaanya
 Sumber: Website Resmi MaTiC dan Analisis Penulis, 2020

2) *Mini Auditorium Hall*

Aula ini digunakan untuk pertunjukan seni dan budaya seperti pertunjukan tari, teater, dan bangsawan yang dapat menampung hingga 150 orang. Disewakan secara umum dengan harga RM 350 per jam, dilengkapi dengan fasilitas dasar seperti AC, AV dan peralatan pencahayaan. Biaya sewa ruang ini sebesar RM350.00/jam, RM1100.00 selama 4 jam dan RM 2,300.00 untuk sehari.



Gambar 2.35 Perspektif Interior *Mini Auditorium Hall* pada MaTiC
 Sumber: Website Resmi MaTiC (diakses pada 16 Maret 2020 melalui <http://www.matic.gov.my/>)



Gambar 2.36 Denah Skematik *Mini Auditorium Hall* beserta sirkulasi penggunaanya
 Sumber: Website Resmi MaTiC dan Analisis Penulis, 2020

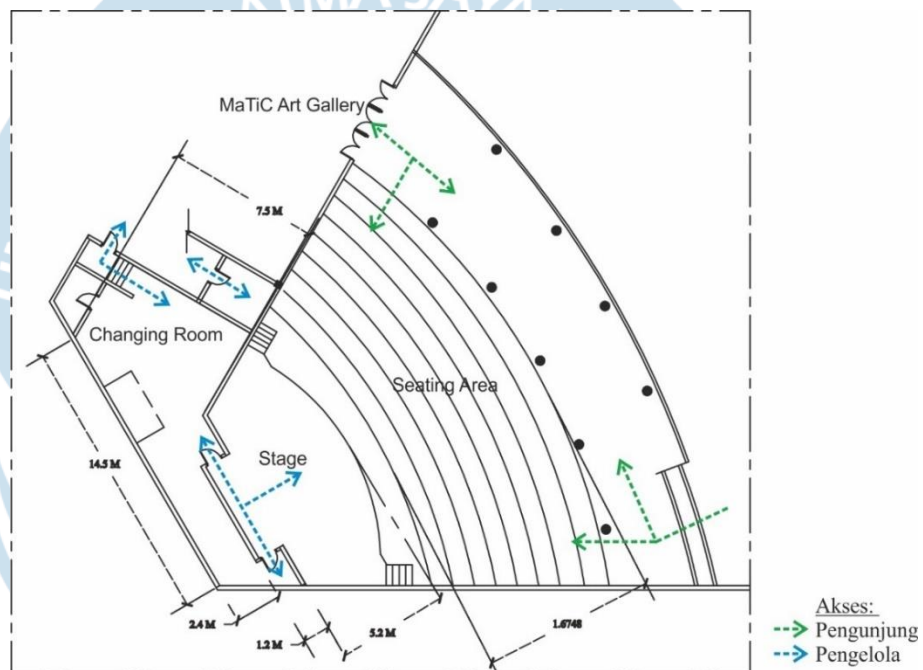
3) *Amphitheater*

Ruang ini dapat digunakan untuk latihan dan pertunjukan budaya yang disewakan secara terbuka untuk publik dengan tarif RM 250.00/jam. *Amphitheater* ini dilengkapi dengan fasilitas dasar

seperti tempat duduk teater, panggung, pencahayaan, speaker, toilet dan memiliki kapasitas penonton 200 hingga 300 orang.



Gambar 2.37 Perspektif Interior *Amphitheater* pada MaTiC
Sumber: Website Resmi MaTiC (diakses pada 16 Maret 2020 melalui <http://www.matic.gov.my/>)



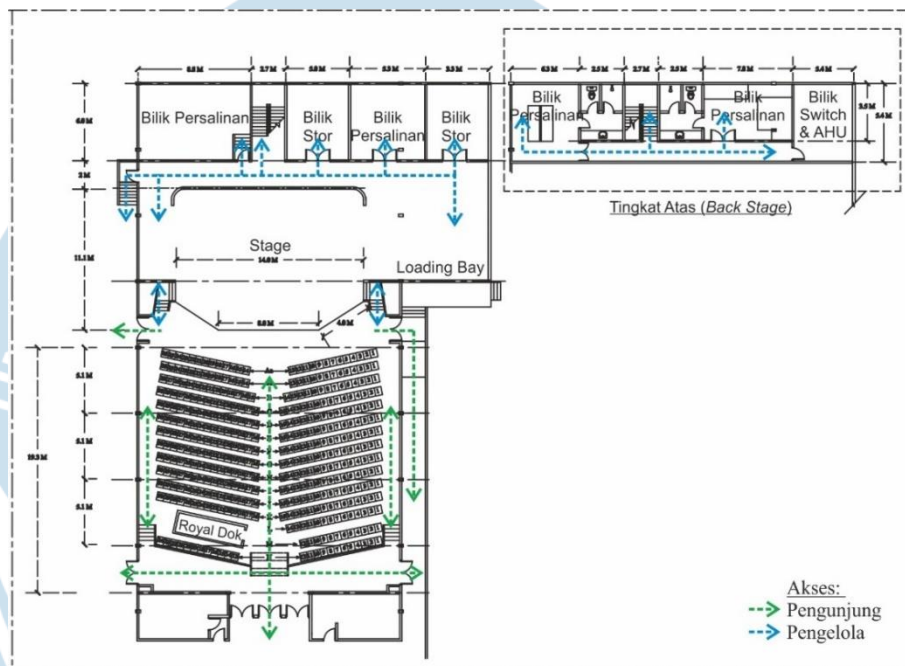
Gambar 2.38 Penataan Ruang *Amphiteater* beserta sirkulasi penggunaannya
Sumber: Website Resmi MaTiC dan Analisis Penulis, 2020

4) Tunku Abdul Rahman *Hall*

Penamaan aula ini untuk menghormati Perdana Menteri pertama di Malaysia yaitu YTM Tunku Abdul Rahman Putra Al Haj. Aula ini digunakan untuk mementaskan pertunjukan seni dan budaya yang dilengkapi dengan fasilitas untuk konferensi, seminar, *briefing* dan lainnya dengan kapasitas mencapai 400 orang. Tunku Abdul Rahman *Hall* dilengkapi dengan peralatan dan fasilitas dasar hingga ruang VIP dan disewakan dengan harga RM550.00/jam, RM2100.00 selama 4 jam dan RM 4300.00 untuk seharian.



Gambar 2.39. Perspektif Interior *Mini Studio* pada MaTiC
 Sumber: Website Resmi MaTiC (diakses pada 16 Maret 2020 melalui <http://www.matic.gov.my/>)



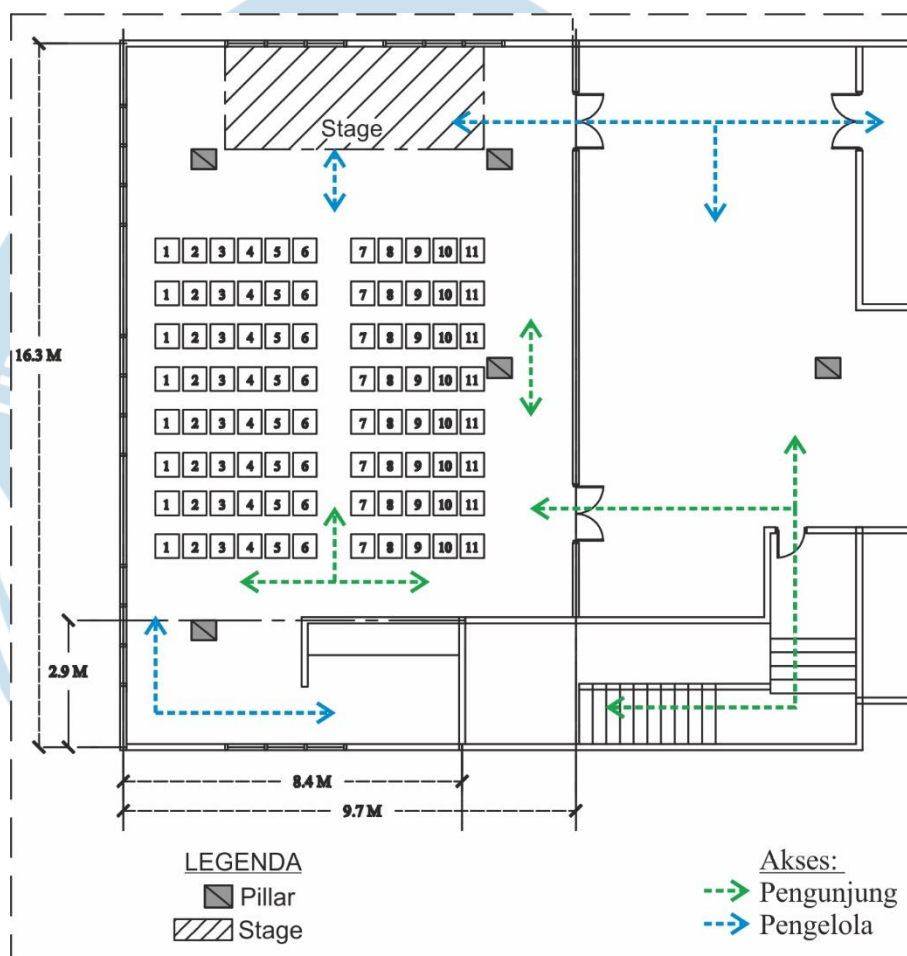
Gambar 3.40 Penataan Ruang Tunku Abdul Rahman *Hall* beserta sirkulasi pengunanya
 Sumber: Website Resmi MaTiC dan Analisis Penulis, 2020

5) Ruang Audio Visual

Ruangan ini cocok untuk keperluan konferensi pers, rapat, dan seminar yang dapat menampung 80 hingga 100 orang. Ruangan ini dilengkapi dengan peralatan audio visual, papan tulis, PA sistem, pencahayaan, speaker, sistem audio dan AC dan disewakan dengan harga RM250.00/jam.



Gambar 2.41 Perspektif Interior Ruang Audio Visual pada MaTiC
 Sumber: Website Resmi MaTiC (diakses pada 16 Maret 2020 melalui <http://www.matic.gov.my/>)



Gambar 3.42 Penataan Ruang Audio Visual beserta sirkulasi penggunaanya
 Sumber: Website Resmi MaTiC dan Analisis Penulis, 2020

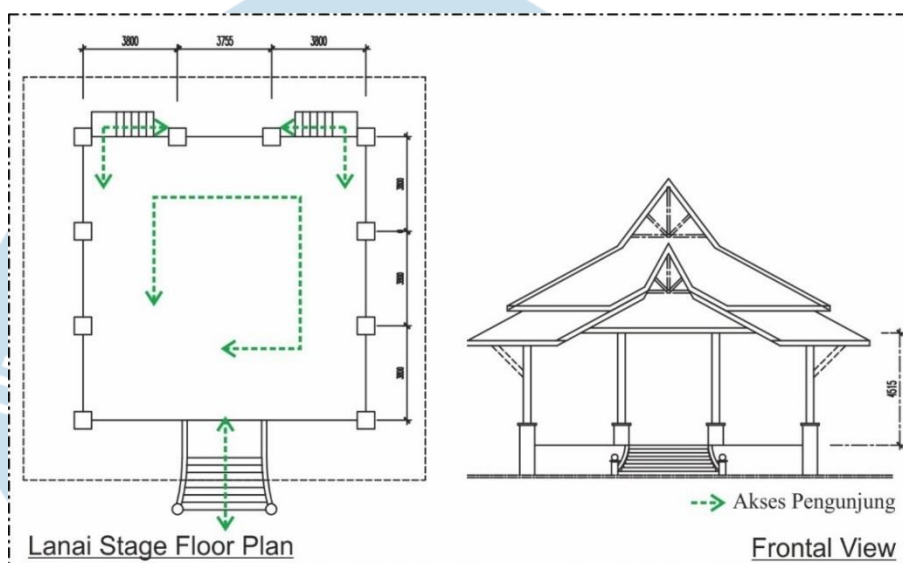
6) MaTiC Lanai

Area ini berada di ruang terbuka dengan panggung berupa Gazebo. Ruang ini cocok digunakan untuk berolahraga, pernikahan di taman, festival, dan kegiatan di udara terbuka lainnya. Lanai disewakan dengan harga RM360.00/jam, RM1340.00 selama 4 jam dan RM2800.00 untuk sehari.



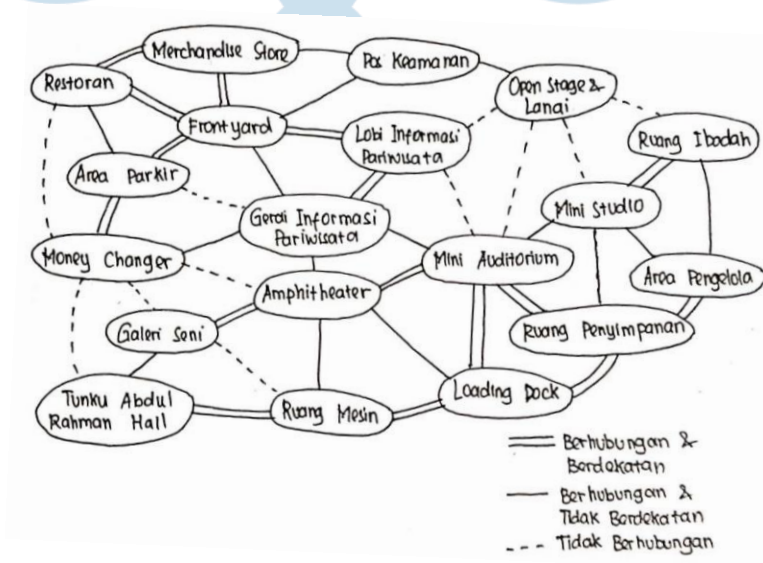
Gambar 2.43. Lanai pada MaTiC

Sumber: Website Resmi MaTiC (diakses pada 16 Maret 2020 melalui <http://www.matic.gov.my/>)



Gambar 2.44 Denah dan Tampak Depan *Lanai Stage* beserta sirkulasi penggunaanya
 Sumber: Website Resmi MaTiC dan Analisis Penulis, 2020

Hubungan antar ruang-ruang utama pada MaTiC dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.45 Hubungan Kedekatan Antar Ruang Utama pada MaTiC
 Sumber: Analisis Penulis, 2020

II.4.2. Studi Kasus 2: Asakusa Culture Tourist Information Center

a. Informasi Proyek

Asakusa Culture Tourist Information Center dibangun sejak tahun 2009 dan selesai pada 2012. Pusat informasi ini terletak di Tokyo dengan ukuran tapak seluas 326,23 m², area terbangun 234,13 m² dan total ruang lantai yang digunakan 2159,52 m². Bangunan ini memiliki fungsi jamak yang mencakup pusat informasi wisata, ruang konferensi, ruang serbaguna dan ruang pameran.



Gambar 2.46 Lokasi Asakusa Culture TIC dan Kondisi Sekitarnya.
Sumber: Taylor's University Project: Contextual Architecture Study, 2018

b. Konsep Desain

Berlokasi di sudut jalan dengan luasan terbatas, Kengo Kuma merancang sebuah bangunan bertingkat dengan geometri yang menciptakan perspektif asimetris dari tiap sudut pandang. Masa bangunan diputar kemiringan 45° dengan pintu masuk utama menghadap ke Kaminarimon dan Sensō-ji. Pintu masuk ditempatkan di sepanjang jalan Nakamise sebagai wujud penghormatan dari bangunan post-modern kepada sejarah dengan menjalin hubungan antara bangunan dengan konteksnya. Bangunan berada di area ramah pejalan kaki sehingga aksesibilitas dan sirkulasi dari eksterior menuju ke interior didesain tanpa mengganggu sirkulasi horizontal maupun vertikal pada tiap lantai.



Gambar 2.47 Perspektif Eksterior Asakusa Culture TIC

Sumber: Takeshi YAMAGISHI (diakses pada 20 Maret 2020 melalui Website Resmi KCAA <https://kkaa.co.jp/works/architecture>)

c. Analisis

Lantai pertama dan kedua adalah pusat informasi bersifat publik dengan memiliki atrium dan *mezzanine* untuk menciptakan sekuens untuk merasakan kemiringan atap. Pada lantai dasar [Gambar 2.48] terdapat lobi informasi, gerai penukaran mata uang asing, ruang penyimpanan, toilet. Pada lantai dua [Gambar 2.49 (kiri)] terdapat *charging corner* beberapa gerai informasi pariwisata seperti gerai origami, gerai majalah, *guides pamphlets* dan fasilitas komputer dengan internet gratis yang semuanya disediakan secara Multilingual, yaitu Bahasa Jepang, Inggris, Mandarin dan Korea. Lantai *Basement* [Gambar 2.49 (kanan)] berisi ruang penyimpanan, ruang mesin, utilitas dan toilet.

LEGENDA

Zona:

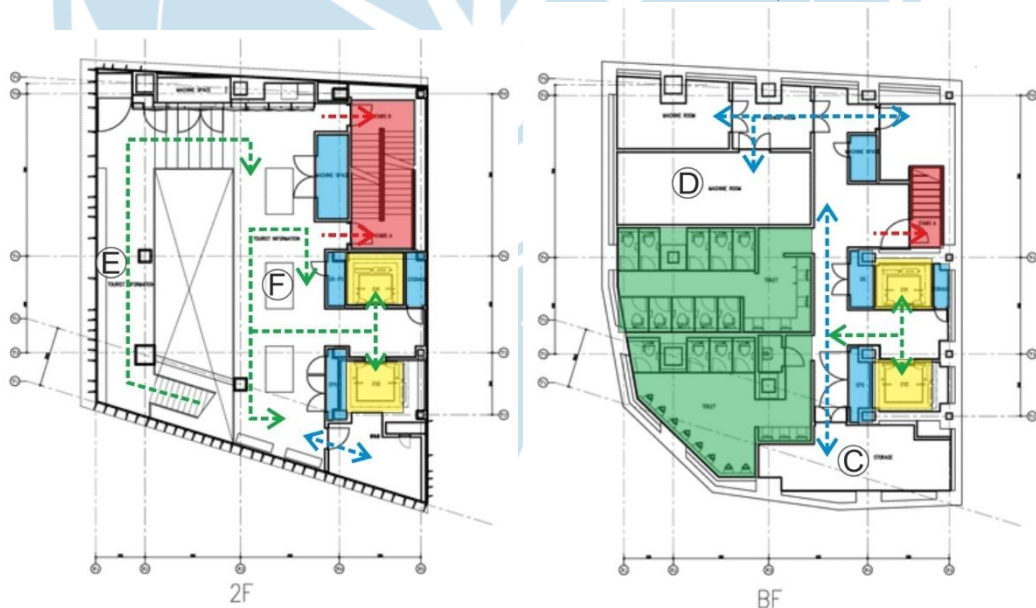
- Elevator
- Tangga Darurat
- Toilet
- Shaft

Akses:

- > Semua Pengunjung
- > Penyewa / peserta
- > Pengelola TIC
- > Sirkulasi Darurat



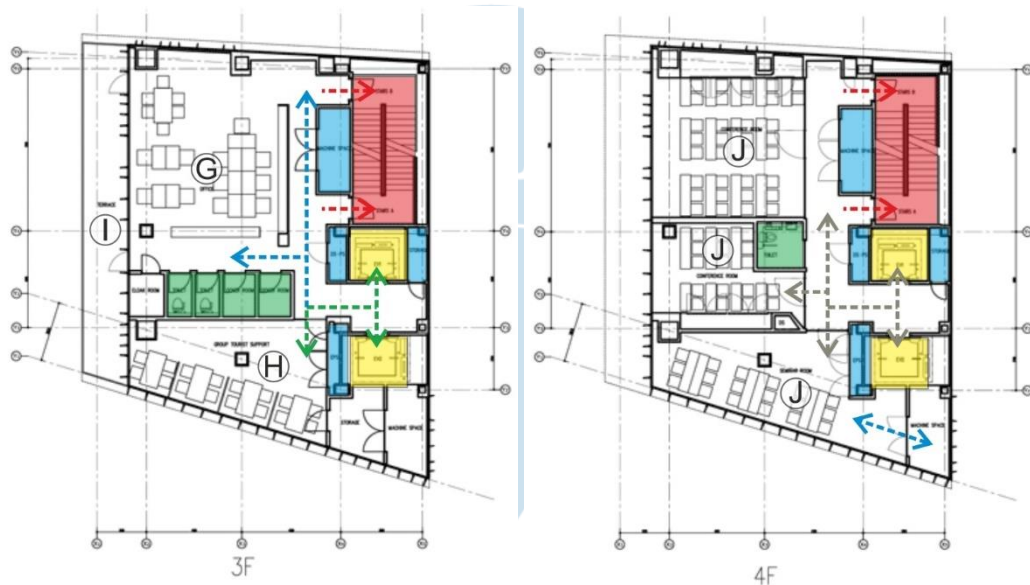
Gambar 2.48 Denah Lantai Dasar/1F beserta Analisisnya
Sumber: Website Resmi KKAA dan Analisis Penulis, 2020



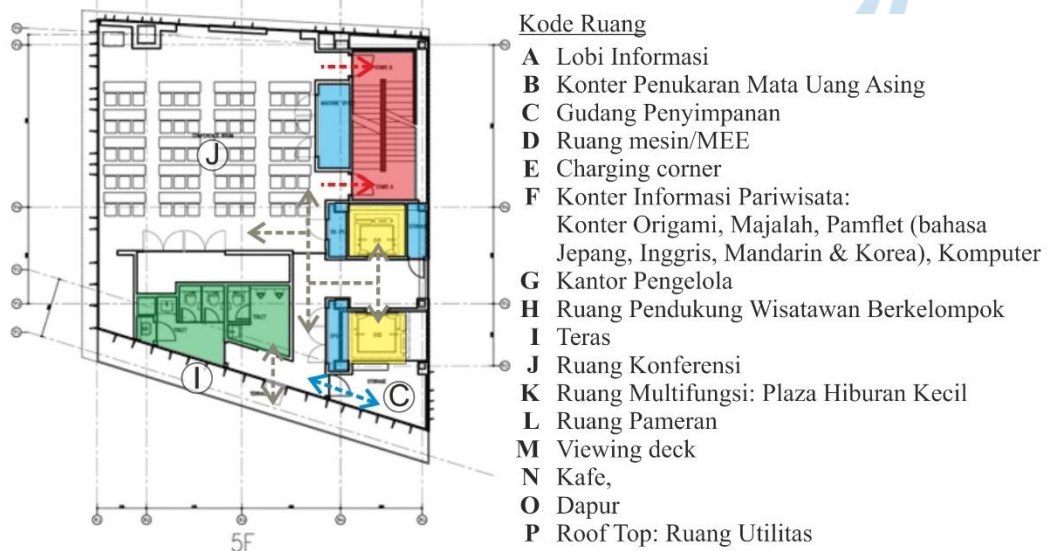
Gambar 2.49 Denah Lantai Dua/2F dan Lantai Basement/BF (Kanan) beserta Analisisnya
Sumber: Website Resmi KKAA dan Analisis Penulis, 2020

Lantai 3, 4 dan 5 dimanfaatkan sebagai kantor dan beberapa ruang penunjang yang dapat disewa untuk mendukung aktivitas pengunjung. Pada lantai 3 [Gambar 2.50 (kiri)] terdapat ruang pendukung kelompok wisatawan, kantor pengelola, teras, ruang penyimpanan dan toilet. Lantai 4

[Gambar 2.50 (kanan)] memiliki 3 ruang konferensi dengan kapasitas yang berbeda, sedangkan lantai 5 [Gambar 2.51] memiliki 1 ruang konferensi paling luas beserta dengan ruang penyimpanan dan toilet. Ruang-ruang tersebut dapat disewa untuk keperluan tertentu, misal menunjang kegiatan pariwisata berkelompok yang membutuhkan ruang diskusi, konferensi maupun seminar.



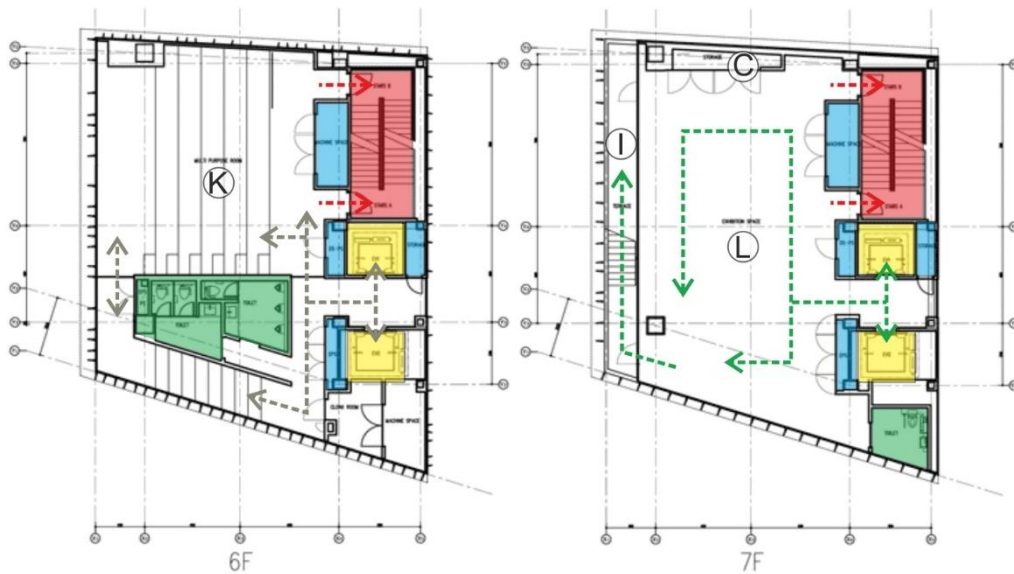
Gambar 2.50 Denah Lantai Tiga/3F dan Lantai Empat/4F beserta Analisisnya
 Sumber: Website Resmi KKAA dan Analisis Penulis, 2020



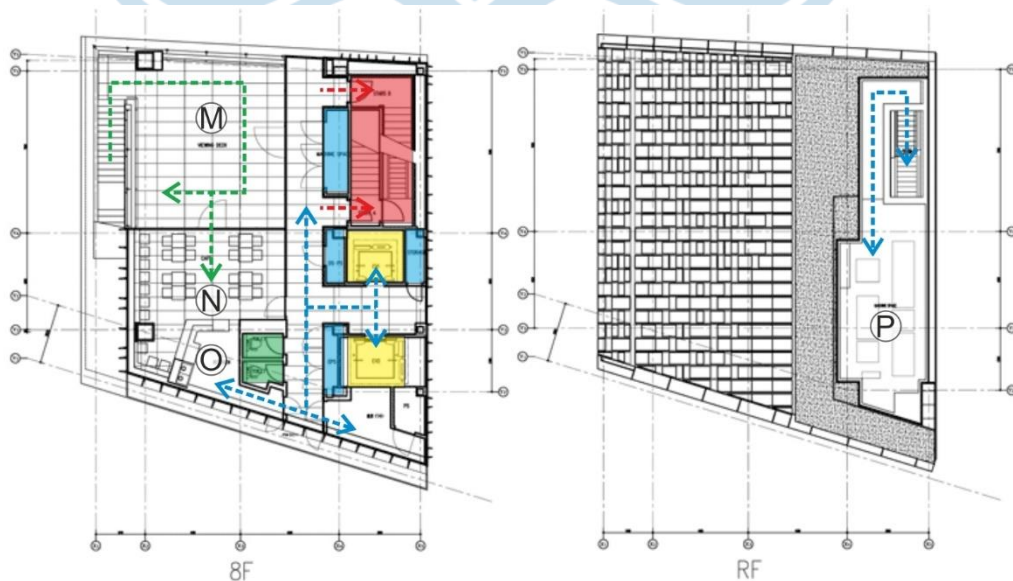
Gambar 2.51 Denah Lantai Lima/5F beserta Analisisnya
 Sumber: Website Resmi KKAA dan Analisis Penulis, 2020

Lantai 6 [Gambar 2.52 (kiri)] memanfaatkan kemiringan lantainya sebagai ruang multifungsi berupa tempat duduk berundak dengan

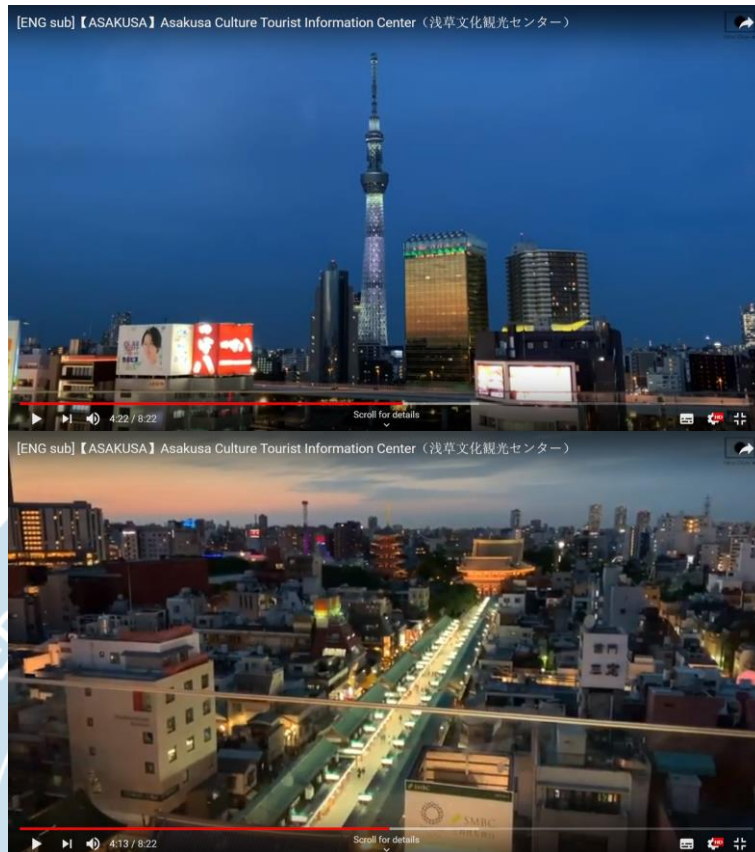
pemandangan ke arah Gerbang Kaminari. Lantai ini memiliki ruang hiburan kecil, ruang penyimpanan dan toilet. Pada lantai 7 [Gambar 2.52 (kanan)] terdapat ruang ruang pameran yang memiliki spot foto dan teras dengan tangga menuju ke *viewing deck* di lantai delapan. Lantai enam dan tujuh dapat diakses secara publik melalui *elevator*. Pada lantai delapan [Gambar 2.53 (kiri)] terdapat kafe dan *viewing deck* yang dapat diakses secara publik melalui *elevator*. Pengunjung dapat menuju ke sana untuk melihat pemandangan panorama kota, Tokyo Skytree dan Asakusa secara jelas.



Gambar 2.52 Denah Lantai Enam/6F dan Lantai Tujuh/7F beserta Analisisnya
 Sumber: Website Resmi KKAA dan Analisis Penulis, 2020

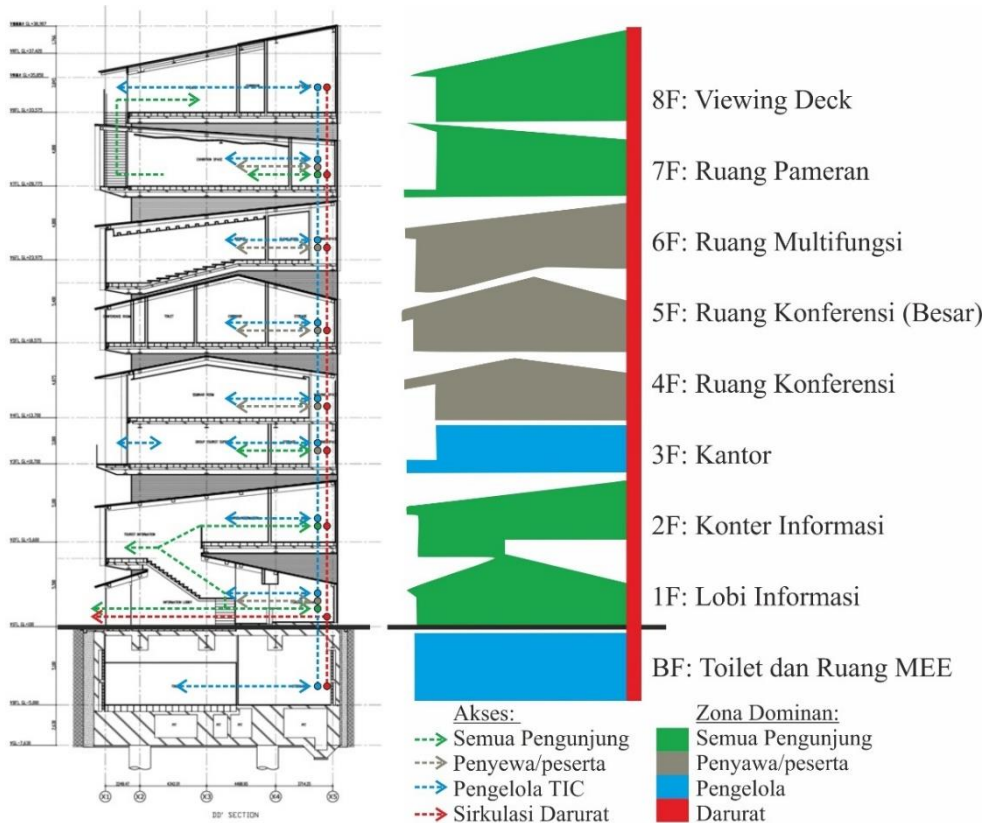


Gambar 2.53 Denah Lantai Delapan/8F dan Lantai Atap/RF beserta Analisisnya
 Sumber: Website Resmi KKAA dan Analisis Penulis, 2020



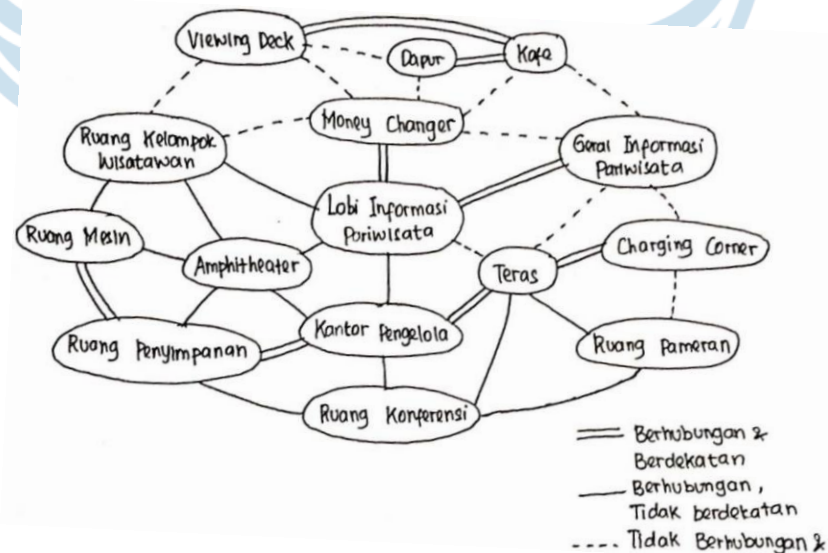
Gambar 2.54 Tokyo Skytree, Kaminarimon Gate dan Sensō-ji dari *Viewing Deck*
Sumber: Feel Japan (diakses pada 11 Jun 2019 melalui video
<https://www.youtube.com/watch?v=Zh6-LXNstfU>)

Ruang dan fasilitas yang disediakan pada Asakusa Culture Tourist Information Center memiliki penataan zonasi yang dominan secara vertikal. Hal itu dikarenakan keterbatasan area lahan yang berada di sudut jalan. Penataan secara vertikal dimanfaatkan untuk dapat mendukung destinasi wisata di sekitarnya dengan cara menjadi lokasi untuk menikmati pemandangan yang ada untuk mempromosikan keindahan yang ada di sekitarnya. Sirkulasi dan zonasi secara vertikal tersebut dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 2.55 Zonasi Ruang dan Sirkulasi secara Vertikal
 Sumber: Analisis Penulis, 2020

Hubungan antar ruang-ruang utama pada MaTiC dapat digambarkan sebagai berikut:



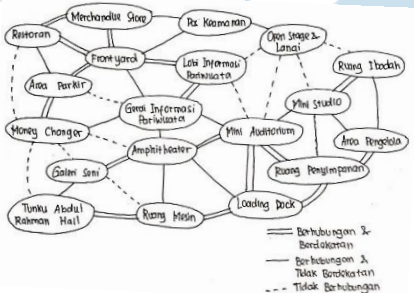
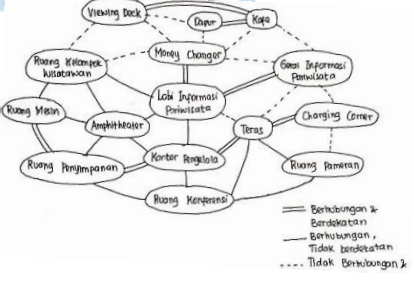
Gambar 2.56 Hubungan Kedekatan Antar Ruang Utama pada MaTiC
 Sumber: Analisis Penulis, 2020

II.4.3. Kesimpulan Studi Kasus

Berdasarkan analisis studi kasus terhadap objek sejenis, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Tabel 2.1 Perbandingan Tinjauan Studi Kasus terhadap Objek Sejenis

Kriteria	Malaysia Tourism Center (MaTiC)	Asakusa Culture Tourist Information Center
Informasi Proyek	Lokasi: Jalan Ampang, pusat kota Kuala Lumpur, Malaysia. Dibangun: 1935 Luas Tapak: sekitar 35.600m ²	Lokasi: di area destinasi wisata dan bangunan bersejarah Kota Tokyo, Jepang. Dibangun: 2009 - 2012 Luas Tapak: sekitar 326,23 m ²
Konsep Desain	Mempertahankan gaya Arsitektur Kolonial pada pengembangan desainnya untuk mencerminkan pembangunannya yang membuatnya menjadi <i>landmark</i> arsitektur dan sejarah.	Mendukung konteks dengan menjalin hubungan antara bangunan dengan konteks sejarah sebagai wujud penghormatan dari bangunan post-modern kepada sejarah yang ada.
Pembagian Ruang dan Pelakunya.	Area Publik (Fasilitas Pendukung Pariwisata) Pelaku: terbuka untuk semua pengunjung dan pengelola.	
	Area Parkir, Konter Penukaran Mata Uang Asing, <i>Police Counter</i> , <i>Zona Internet Gratis</i> , <i>Travel Business Counter</i> , <i>Craft Shop</i> , Restoran, Galeri Seni, <i>Frontyard</i> , <i>Lanai</i> , <i>Courtyard</i> , <i>Open Stage</i> .	Konter Penukaran Mata Uang Asing, <i>Charging Corner</i> , Teras, Kafe.
	Area Informasi (Fasilitas informasi pariwisata) Pelaku: wisatawan dan pengelola yang bertugas.	
	Lobi Informasi, Gerai Informasi Pariwisata, <i>Mini Studio</i> , <i>Mini Auditorium Hall</i> , <i>Tengku Abdurrahman Hall</i> , <i>Amphitheater</i> , Ruang Audio Visual, <i>Lounge</i> , <i>Meeting Room</i> ,.	Lobi Informasi, Ruang Konferensi, Ruang Pendukung Kelompok Wisatawan, <i>Amphitheater</i> Multifungsi, Plasa Hiburan Kecil, Gerai Informasi Pariwisata, Komputer dengan internet gratis, Ruang Pameran, <i>Viewing Deck</i> .
	Area Pengelola (Area kerja dan perawatan) Pelaku: hanya pengelola dan staf.	
Kantor Pengelola, Pos Keamanan, Ruang Perawatan, Ruang	Kantor Pengelola, Dapur, Ruang Penyimpanan, Ruang Mesin dan	

	Penyimpanan, Ruang Ganti, Ruang Utilitas, Ruang Kontrol, Ruang Mesin <i>Loading Dock</i> .	Panel, <i>Roof Top</i> , Ruang Utilitas.
	Area Servis (Fasilitas publik yang diakses tidak secara bersamaan) Pelaku: semua pengunjung yang memiliki kepentingan.	
	ATM <i>Counter</i> , Ruang Ibadah, Toilet, Ruang Laktasi.	Ruang Laktasi, Toilet.
Sirkulasi	Sirkulasi dipisahkan menjadi pengunjung, pengelola, penyewa dari ruang yang disewakan. Sirkulasi Pengunjung cenderung memiliki banyak alternatif sehingga pengunjung bebas ingin menuju ruang apa terlebih dahulu.	Sirkulasi dipisahkan menjadi pengunjung, pengelola, penyewa dari ruang yang disewakan. Sirkulasi cenderung terarah dan terbatas karena pembagian dan penataan ruang secara vertikal, sehingga pelaku tidak memiliki banyak alternatif akses ruang yang dituju.
Zonasi	Penataan zonasi ruang secara Horizontal dikarenakan area tapak cukup luas, penataan lansekap memiliki beberapa akses masuk dan bangunan bersifat mutimasa.	Penataan zonasi ruang secara Vertikal karena keterbatasan luasan tapak sehingga memerlukan beberapa tingkatan bangunan untuk memenuhi ruang yang dibutuhkan.
Hubungan Kedekatan Antar Ruang		

Sumber: Analisis Penulis, 2020

II.5. Tourism Information Park

Tourism Information Park merupakan fungsi baru berupa fasilitas publik di Kawasan Cagar Budaya Benteng Vastenburg sebagai wadah informasi pariwisata budaya Kota Surakarta disertai penataan lansekap sebagai ruang terbuka publik di pusat kota. Fasilitas pada *Tourism Information Park* berbeda dengan wadah informasi pariwisata pada umumnya karena tidak sekedar menyediakan informasi, namun juga ruang terbuka publik serta fasilitas penunjang yang dapat digunakan untuk

kegiatan formal wisatawan berkelompok. Ruang terbuka publik pada *Tourism Information Park* bertujuan mawadahi beragam aktivitas masyarakat, sebagai teras yang memperkuat keberadaan Cagar Budaya Benteng Vastenburg serta mendukung terintegrasinya fungsi lain pada kawasan.

Ruang-ruang yang ada di *Tourism Information Park* dikelompokkan menjadi Area Publik, Area Informasi, Area Pengelola dan Area Servis yang ditata pada ruang luar maupun ruang dalam dengan luasan dan jumlah menyesuaikan kebutuhan. Ruang luar ditata sebagai RTH dan RTNH dengan menyediakan taman, gazebo, pergola, *amphitheatre*, panggung, area *drop off*, area bermain area parkir kendaraan bermesin maupun sepeda dan pangkalan *becak*. Penataan ruang dalam sebagai fasilitas penunjang pariwisata budaya terdiri atas Area Informasi, Area Servis serta Area Pengelola. Ruang dalam yang disediakan antara lain lobi, gerai informasi, *lounge*, kios cenderamata, penukaran mata uang asing, menara pandang, ruang audio-visual, kantor pengelola, ruang penyimpanan, ruang mesin, ruang kontrol, ruang utilitas, toilet, ruang laktasi, tempat ibadah dan sebagainya. Melalui adanya *Tourism Information Park* di Kota Surakarta, diharapkan mampu bermanfaat bagi banyak pihak, diantaranya:

- a. Sebagai teras yang menyambut pengunjung, baik bagi Kota Surakarta maupun Kawasan Cagar Budaya Benteng Vastenburg.
 - 1) Secara makro, *Tourism Information Park* sebagai Teras Kota Surakarta untuk menyambut wisatawan dengan informasi pariwisata budaya yang dapat dilakukan serta bagaimana akomodasi dan pemesanannya
 - 2) Secara mikro, *Tourism Information Park* sebagai teras yang memperkuat keberadaan Benteng Vastenburg serta menjadi lobi penerimaan saat ada *event* di dalam benteng tanpa menyaingi skala Benteng Vastenburg sebagai ruang utama. Keberadaan *Tourism Information Park* menjadi satu entitas baru yang melekat dan memperkuat keberadaan Benteng Vastenburg.

- b. Mendatangkan pengunjung ke destinasi wisata melalui promosi dan pemberian informasi sebagai salah satu implementasi program pengembangan pemasaran pariwisata untuk membantu meningkatkan jumlah kunjungan wisata budaya di Kota Surakarta.
- c. *Travel Advice and Support* dengan memberikan informasi terkait atraksi, aksesibilitas, amenitas dan aktivitas wisata yang ada pada suatu destinasi.
- d. Memberikan wawasan dan edukasi kepada wisatawan tentang nilai historis, kebudayaan, kearifan lokal serta adat istiadat sebagai kekayaan Kota Surakarta.
- e. Menambah ruang terbuka publik sebagai wadah aktivitas komunal serta RTH di pusat Kota Surakarta yang didominasi oleh bangunan.
- f. Kerjasama yang terjalin antara pemilik lahan, Pemerintah Kota Surakarta dengan perusahaan dapat membantu memperbaiki kondisi Kawasan Cagar Budaya Benteng Vastenburg menjadi lebih tertata dan fungsinya menjadi terintegrasi satu sama lain.