

## BAB II

### TINJAUAN UMUM PUSAT INFORMASI PARIWISATA DAN WISATA BUDAYA JAWA

#### 2.1. PUSAT INFORMASI PARIWISATA

##### 2.1.1. Tinjauan Teori Informasi

Kesalahpahaman sering terjadi dengan pengertian data dan informasi yang dianggap serupa, kenyataan yang ada keduanya sangat berlainan namun saling berkaitan. terlebih dahulu dijelaskan mengenai definisi data.

Kadir (2003:29), data adalah deskripsi tentang benda, kejadian, aktivitas, dan transaksi yang tidak mempunyai makna atau tidak berpengaruh secara langsung kepada pemakai. <sup>(1)</sup>

Data adalah kumpulan fakta yang masih memerlukan adanya suatu pengolahan. Data bisa berwujud suatu keadaan, gambar, suara, huruf, angka, , bahasa ataupun simbol lainnya yang bisa kita gunakan sebagai bahan untuk melihat lingkungan, obyek, kejadian ataupun suatu konsep.

Kata informasi berasal dari kata Perancis kuno *informacion* yang diambil dari bahasa Latin *informationem* yang berarti “garis besar, konsep, ide”. Informasi merupakan kata benda dari *informare* yang berarti aktivitas dalam “pengetahuan yang dikomunikasikan”. <sup>(2)</sup>

Menurut Anton M. Meliono (1990: 331), “Informasi adalah data yang telah diproses untuk suatu tujuan tertentu. Tujuan tersebut adalah untuk menghasilkan sebuah keputusan”. <sup>(3)</sup>

Pengertian Informasi Menurut Gordon B. Davis (1991: 28), “Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau mendatang”<sup>(4)</sup>.

(1) Abdul Kadir, Pengenalan Sistem Informasi, Penerbit Andi Yogyakarta, Yogyakarta: 2003, hal 29.

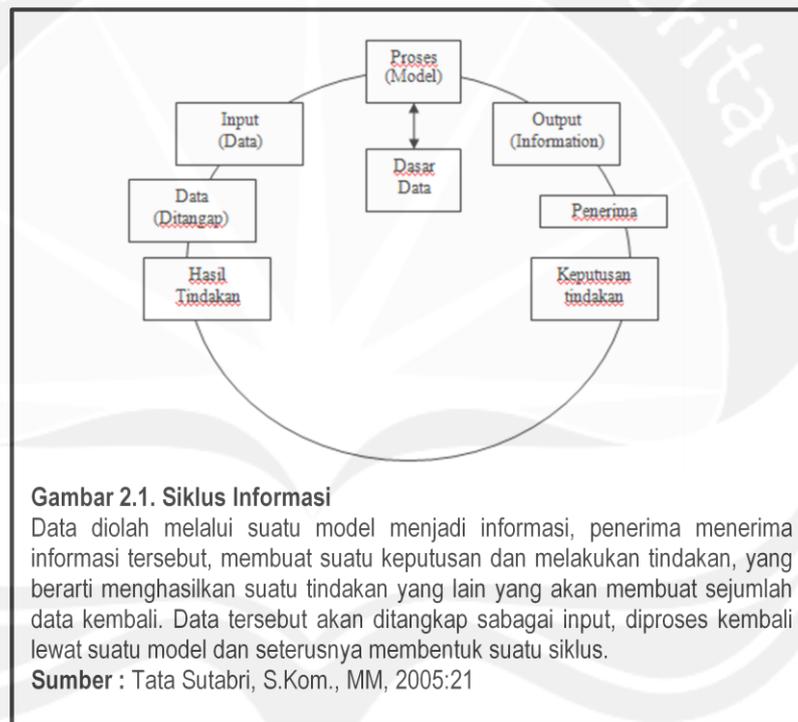
(2) <http://id.wikipedia.org>

(3) Anton M. Meliono, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Penerbit Balai Pustaka, Jakarta: 1990, hal331.

(4) Gordon B. Davis, Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen Bagian 1, PT Pustaka Binamas Pressindo, Jakarta: 1991,hal 28.

Berdasarkan Wikipedia, Informasi adalah hasil pemrosesan, pengorganisasian dan penataan dari sekelompok data yang dikumpulkan dengan metode ataupun cara – cara tertentu yang mempunyai nilai pengetahuan bagi penggunanya. <sup>(5)</sup>

Secara umum pengertian Informasi adalah hasil pemrosesan, pengorganisasian dan penataan dari sekelompok data menjadi bentuk yang berguna untuk membuat keputusan. Informasi berguna untuk pembuat keputusan karena informasi menurunkan ketidakpastian dengan meningkatkan pengetahuan. Informasi tersebut merupakan hasil pengolahan data atau fakta.



Informasi berperan dalam melibatkan semua pihak untuk berinteraksi bersama dalam sebuah pikiran, perasaan dan kegiatan tertentu sehingga dapat mengurangi keraguan dalam mengambil sebuah keputusan.

### 2.1.1.1. Prinsip Dasar dalam Proses Informasi

Menurut Dwi Wahono proses informasi harus memperhatikan prinsip dasar informasi <sup>(6)</sup>, prinsip-prinsip tersebut adalah :

(5) <http://id.wikipedia.org>

(6) <http://lib.uin-malang.ac.id>

- A. Informasi yang berwujud pola alamiah atau berupa simbol yang kompleks. Ditafsirkan dengan jalan menggunakan konsep yang sudah dimiliki dari pengalaman sebelumnya atau kombinasi baru dari konsep yang sudah ada.
- B. Informasi memiliki makna yang serupa bagi berlainan orang, selama mereka memiliki konsep dan pengalaman hidup yang serupa.
- C. Informasi harus mampu menciptakan pola pada objek data dengan kemampuan merekam atau menerima dua keadaan yang berlainan.
- D. Proses informasi merupakan proses yang bersifat memilih, yang memerlukan pengamatan, perharian dan penafsiran yang selektif terhadap informasi yang digunakan bersama.

#### 2.1.1.2. Kualitas Informasi

Menurut Jogiyanto (2005:10) , kualitas suatu informasi tergantung dari tiga hal <sup>(7)</sup>, yaitu :

- A. Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya.
- B. Tepat pada waktunya, berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi.
- C. Relevan, berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakaiannya. Relevansi informasi untuk tiap orang satu dengan lainnya berbeda.
- D. Mudah diperoleh, berarti informasi yang penting dan sangat dibutuhkan menjadi tidak bernilai jika sulit diperoleh.
- E. Kejelasan, informasi yang jelas akan meningkatkan kesempurnaan nilai informasi, kejelasan informasi dipengaruhi oleh bentuk dan format informasi.

(7) Jogiyanto. 2005. Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis. Yogyakarta : Penerbit Andi, hal 10.

F. Luas dan lengkap, informasi yang hanya sepotong menjadi tidak bernilai karena tidak dapat digunakan dengan baik.

#### **2.1.1.3. Bentuk Informasi**

Yang dimaksud dengan bentuk-bentuk informasi adalah penyampaian informasi dari satu ke yang lainnya atau sebaliknya, adapun bentuknya adalah sebagai berikut :

- A. Informasi Lisan, yaitu Penyampaian informasi melalui pembicaraan baik mulut kemulut, wawancara, diskusi, pidato, radio, televisi dan lainnya
- B. Informasi Tertulis, yaitu bentuk informasi melalui tulisan dapat berupa majalah, brosur, katalog, laporan, tesis atau selebaran.
- C. Informasi Pandangan, yaitu bentuk informasi melalui peragaan, televisi, *slide*, foto.

#### **2.1.1.4. Sifat Informasi**

- A. Informasi Pasif, yaitu pelayanan langsung melalui permintaan data pelayanan, pameran atau papan informasi.
- B. Informasi Aktif, yaitu informasi yang diperoleh melalui peragaan, diskusi, training atau seminar.

#### **2.1.1.5. Manfaat Informasi**

Menurut Sutanta (2003:11) , Informasi dapat dikatakan bernilai apabila dapat memberikan manfaat kepada para pengguna. <sup>(8)</sup>

Manfaat informasi adalah :

- A. Menambah pengetahuan, dengan adanya informasi akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan yang mendukung proses pengambilan keputusan.
- B. Mengurangi resiko kegagalan, karena apa yang akan terjadi dapat diantisipasi.
- C. Mengurangi ketidakpastian pemakai informasi, karena apa yang akan terjadi dapat diketahui sebelumnya, sehingga menghindari keraguan pada saat pengambilan keputusan.

(8) Edhy Sutanta. 2003. Sistem Informasi Manajemen. Graha Ilmu. Yogyakarta., hal 11.

D. Mengurangi keragaman yang tidak diperlukan sehingga dapat menghasilkan keputusan yang lebih terarah.

E. Memberikan standar, aturan, ukuran dan keputusan untuk menentukan pencapaian, sasaran dan tujuan.

## 2.1.2. Tinjauan Teori Pariwisata

### 2.2.1.1. Pengertian Pariwisata

Istilah pariwisata berasal dari dua suku kata, yaitu *pari* dan *wisata*. *Pari* berarti banyak, berkali-kali atau berputar-putar. *Wisata* berarti perjalanan atau bepergian, Jadi pariwisata adalah perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar dari suatu tempat ke tempat yang lain.

Kepariwisataan menurut Purwowibowo (1998:4) memiliki arti yang sangat luas, dan bukan hanya sekedar bepergian saja, namun juga berkaitan dengan obyek dan daya tarik wisata yang dikunjungi, sarana, pelayanan, akomodasi, restoran dan rumah makan, hiburan, interaksi sosial antara wisatawan dengan penduduk setempat serta usaha pariwisata. Karena itu pariwisata dapat dipandang sebagai suatu lembaga dengan berbagai interaksi, budaya dengan sejarahnya, kumpulan pengetahuan dan jutaan orang yang merasa dirinya sebagai bagian dari kelembagaan ini. sehingga pariwisata sebagai konsep dipandang dari berbagai perspektif berbeda<sup>(9)</sup>

Menurut Soekadijo (2000:3) pariwisata berarti perpindahan orang untuk sementara (dan) dalam jangka waktu pendek ke tujuan-tujuan di luar tempat dimana mereka biasanya hidup dan bekerja, dan kegiatan-kegiatan mereka selama tinggal di tempat-tempat tujuan tersebut.<sup>(10)</sup>

Menurut Undang Undang No. 10/2009 tentang Kepariwisataan, yang dimaksud dengan pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, Pemerintah dan Pemerintah Daerah.

(9) <http://www.scribd.com/doc/56378567/Teori-Dan-Konsep-Pariwisata>

(10) Soekadijo, R.G, 2000, Anatomi Pariwisata : Memahami Pariwisata Sebagai "System Linkage", PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta., hal 3.

Menurut Dwi Wahono (2004) kepariwisataan adalah seluruh gejala yang ditimbulkan oleh perjalanan dan pendiaman orang-orang asing serta penyediaan tempat tinggal sementara, asalkan pendiaman itu tida tinggal menetap dan tidak memperoleh hasil dari aktivitas sementara. <sup>(11)</sup>

#### **2.2.1.2. Bentuk Pariwisata**

Bentuk – bentuk pariwisata dapat dibagi menurut katagori sebagai berikut ini :

A. Menurut asal wisatawan

Dibedakan menjadi pariwisata domestik apabila kunjungan berasal dari wisatawan nusantara dan pariwisata internasional apabila kegiatan pariwisata dilakukan oleh wisata mancanegara.

B. Menurut akibatnya terhadap neraca pembayaran

Kedatangan wisatawan dari luar negeri adalah membawa mata uang asing. Pemasukan valuta asing ini berarti memberi efek positif terhadap neraca pembayaran luar negeri suatu negara yang dikunjungi wisatawan, ini disebut pariwisata aktif. Sedangkan kepergian seorang warganegara ke luar negeri memberikan efek negatif terhadap neraca pembayaran luar negri negaranya.

C. Menurut jangka waktu

Dibedakan menjadi pariwisata jangka pendek dan pariwisata jangka panjang, yang mana tergantung pada ketentuan – ketentuan yang diberlakukan oleh suatu negara untuk mengukur panjang atau pendeknya waktu kunjungan yang dimaksud.

D. Menurut Jumlah Wisatawan

Perbedaan ini diperhitungkan atas jumlah wisatwan yang datang. Maka timbullah istilah pariwisata tunggal dan pariwisata rombongan.

E. Menurut alat angkut yang dipergunakan

Kategori ini dapat dibagi menjadi pariwisata udara, pariwisata laut, pariwisata kereta api dan mobil, tergantung apakah sang wisatwan tiba dengan pesawat udara, kapal laut, kereta api, atau mobil.

(11) <http://lib.uin-malang.ac.id>

Terdapat berbagai macam perjalanan wisata ditinjau dari berbagai segi, antara lain :

**Tabel 2.1. Kategori Perjalanan Wisata**

No.	Letaknya	Tujuan	Waktu Kunjungan
1.	<p><b>Lokal</b> Ruang lingkup relatif dekat dan terbatas dalam tempat tertentu saja. <b>Contoh :</b> Bandung ke Jakarta</p>	<p><b>Bisnis</b> Pariwisata yang berhubungan dengan dinas, seminar, kongres, atau simposium</p>	<p><b>Seasonal</b> kegiatan perjalanan wisata yang dilakukan pada musim-musim tertentu. <b>Contoh :</b> waktu musim panas untuk kegiatan olahraga.</p>  <p>London saat Olympic 2012</p>
2.	<p><b>Regional</b> Ruang lingkupnya dari pariwisata lokal, tetapi lebih sempit dari pariwisata nasional, <b>Contoh :</b> sumatera utara ke sumatera barat</p>	<p><b>Vokasional</b> Pariwisata yang berkenaan dengan orang yang liburan atau cuti.</p>	<p><b>Occasional</b> kegiatan perjalanan wisata yang dilakukan karena adanya event tertentu. <b>Contoh :</b> Adanya kuningan di Bali</p>  <p>Kegiatan Kuningan penutup Hari Raya Galungan</p>
3.	<p><b>Nasional</b> Pariwisata yang berkembang dalam suatu negara yang dilakukan warganegara sendiri yang berdomisili dalam negara tersebut</p>	<p><b>Pendidikan</b> Pariwisata yang bertujuan untuk studi atau belajar tentang suatu bidang</p>	 <p>Candi Borobudur salah satu tujuan wisata nasional</p>
4.	<p><b>Regional-Internasional</b> Pariwisata antar negara yang masih beradadalam satu kawasan regional. <b>Contoh :</b> kepariwisataan ASEAN.</p>		<p>Contoh barang: ASEAN</p>  <p>Bendera negara ASEAN</p>

No.	Letaknya	Tujuan	Waktu Kunjungan
5.	<b>Internasional</b> Pariwisata antar negara yang mencakup seluruh dunia		 Pariwisata dunia

Sumber : <http://lib.uin-malang.ac.id>.

### 2.2.1.3. Kegiatan wisata

Menurut ketentuan WATA (*World Association of Travel Agent* = Perhimpunan Agen Perjalanan Sedunia), wisata adalah perjalanan keliling selama lebih dari tiga hari, yang diselenggarakan oleh suatu kantor perjalanan di dalam kota dan acaranya antara lain melihat-lihat di berbagai tempat atau kota baik di dalam maupun di luar negeri.<sup>(12)</sup>

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia no 9 tentang kepariwisataan, Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 ayat 1 dan 2 dirumuskan.

- A. Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata.
- B. Wisatawan adalah orang yang melakukan kegiatan wisata.

#### A. Bentuk Kegiatan Wisata

Sebagai inti dari pariwisata, kegiatan wisata dilihat dari beberapa sisi dibedakan dalam bentuk dan jenis sebagai berikut :

Tabel 2.2. Berbagai Bentuk Kegiatan Wisata

No.	Segi	Bentuk	Pengertian
1.	Pengaturannya	Wisata Berencana	Perjalanan wisata yang jauh hari sudah diatur segala sesuatunya. Biasanya diatur oleh lembaga perjalanan wisata
		Paket wisata	Produk perjalanan wisata merupakan suatu komposisi perjalanan yang disusun dari berbagai pemenuhan kebutuhan kunjungan wisatawan dan dijual guna memberikan kemudahan dalam perjalanan wisata.
		Wisata terpimpin	Paket perjalanan eksursi yang dijual oleh biro perjalanan yang dipimpin oleh seorang pemandu wisata dan merupakan perjalanan wisata yang diselenggarakan secara rutin dalam waktu yang sudah ditetapkan dan rute perjalanan yang tertentu pula.

(12) <http://linggadb.blog.fisip.uns.ac.id>

No.	Segi	Bentuk	Pengertian
		Wisata khusus	Perjalanan wisata yang disusun secara khusus untuk memenuhi permintaan seorang pelanggan.
		Wisata tambahan	Perjalanan wisata diluar pengaturan yang telah disusun, dilakukan atas dasar permintaan pelanggan.
2.	Jumlah Peserta Wisata	Wisata perorangan	Perjalanan wisata yang dilakukan oleh satu orang atau sepasang suami istri.
		Wisata keluarga	Perjalanan wisata yang dilakukan oleh serombongan keluarga yang masih memiliki hubungan kekerabatan.
		Wisata rombongan	Perjalanan wisata yang dilakukan bersama-sama dengan dipimpin oleh seseorang yang bertanggung jawab atas keselamatan dan kebutuhan seluruh anggotanya. Biasanya paling sedikit diikuti oleh 10 orang.
3.	Penyelenggaraan	Ekskursi	Perjalanan wisata jarak pendek yang ditempuh kurang dari 24 jam guna mengunjungi satu atau lebih obyek wisata.
		Safari tour	Perjalanan wisata yang diselenggarakan yang tujuan amupun obyeknya bukan obyek kunjungan wisata pada umumnya.
		Cruise tour	Perjalanan wisata menggunakan kapal sebagai basis pemberangkatan.
		Marine tour	Perjalanan wisata khusus mengenai keindahan laut.

**Sumber :** Soekadijo, R.G. 2000. Anatomi Pariwisata, Memahami Pariwisata sebagai "Systemic Linkage". PT. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta. Karyono, A.H. 1997. Kepariwisataaan. PT. Grasindo. Jakarta.

Menurut Pendit, kegiatan pariwisata dapat diuraikan dalam jenis wisata sebagai berikut :

**Tabel 2.3. Berbagai Bentuk Wisata Menurut Pendit**

No.	Bentuk	Pengertian
1.	Wisata Budaya	Perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan memperluas pandangan hidup seseorang dengan mengadakan kunjungan atau peninjauan ke tempat lain atau ke luar negeri, mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan, dan adat istiadat mereka, cara hidup mereka budaya, dan seni mereka. Sering perjalanan seperti ini disatukan dengan mengambil bagian dalam kegiatan budaya, seperti eksposisi seni (seni tari, drama, musik, dan seni suara) atau kegiatan yang bermotif kesejarahan dan sebagainya.
2.	Wisata Kesehatan	Hal ini dimaksudkan dengan perjalanan seorang wisatawan ke tempat – tempat yang menyediakan fasilitas – fasilitas kesehatan lainnya.demi kepentingan beristirahat dalam arti jasmani dan rohani
3.	Wisata Olahraga	Perjalanan dengan tujuan berolah raga atau menghadiri pesta olahraga di suatu tempat atau suatu negara.
4.	Wisata Komersial	Yang termasuk dalam wisata ini adalah mengunjungi pameran – pameran dan pekan raya yang bersifat komersial seperti pameran industri, pameran dagang, dan sebagainya.

No.	Bentuk	Pengertian
5.	Wisata Industri	Perjalanan yang dilakukan oleh rombongan pelajar atau mahasiswa, ke daerah perindustrian dimana dengan maksud dan tujuan untuk mengadakan penelitian atau peninjauan.
6.	Wisata Politik	Jenis wisata ini meliputi perjalanan yang dilakukan untuk mengunjungi atau mengambil bagian dalam peristiwa kegiatan politik.
7.	Wisata konvensi	Wisata dengan tujuan untuk mengikuti konferensi, musyawarah, konvensi, atau pertemuan lainnya baik yang bersifat nasional maupun Internasional.
8.	Wisata Pertanian	Seperti halnya wisata industri, wisata pertanian ini adalah pengorganisasian perjalanan yang dilakukan ke proyek – proyek pertanian, perkebunan, ladang pembibitan, dan sebagainya.
9.	Wisata Maritim (bahari)	Jenis wisata ini biasanya dikaitkan dengan kegiatan oleh raga di air, danau, pantai, teluk, dan laut. pemandangan yang indah.
10.	Wisata Cagar Alam	perjalanan wisata ke tempat atau daerah cagar alam, taman lindung, hutan daerah pegunungan, dan sebagainya yang kelestariannya dilindungi oleh undang – undang.
11.	Wisata Buru	Wisata buru ini diatur dalam bentuk safari buru ke daerah hutan yang telah ditetapkan oleh pemerintah.
12.	Wisata Pilgrim	Jenis wisata ini sedikit banyak dikaitkan dengan agama, sejarah, adat istiadat dan kepercayaan umat atau kelompok dalam masyarakat. Wisata pilgrim banyak dilakukan oleh perorangan atau rombongan ke tempat – tempat suci, ke makam orang besar atau pemimpin yang diagungkan, ke bukit atau pegunungan yang dianggap keramat.
13.	Wisata Bulan Madu	Wisata bulan madu adalah suatu penyelenggaraan perjalanan bagi pasangan pengantin baru yang sedang berbulan madu.

**Sumber :** Pedit, N.S, 1999, Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana, Penerbit, PT. Anem Kosong Anem. Halm 38.

Jenis – jenis wisata ini dapat berkembang lebih banyak tergantung pada kondisi dan situasi perkembangan dunia kepariwisataan di suatu daerah atau suatu negara. Makin kreatif dan banyak gagasan yang dimiliki oleh mereka yang mendedikasikan hidup mereka bagi perkembangan dunia kepariwisataan ,makin bertambah pula bentuk dan jenis wisata yang dapat diciptakan bagi kemajuan industri ini.

### **B. Wisata Budaya**

Yang dimaksud dengan Wisata budaya adalah Wisata berupa hasil olah cipta, rasa dan karsa manusia sebagai makhluk budaya. Daya Tarik Wisata budaya selanjutnya dapat dijabarkan sebagai berikut : <sup>(13)</sup>

(13) Pedit, N.S, 1999, Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana, Penerbit, PT. Anem Kosong Anem. Halm 38.

1) Daya Tarik Wisata budaya yang bersifat berwujud (*tangible*), yang berupa antara lain:

- Cagar budaya, yang meliputi:
  - Benda cagar budaya adalah benda alam atau benda buatan manusia, baik bergerak maupun tidak bergerak, berupa kesatuan atau kelompok, atau bagian-bagiannya, atau sisa-sisanya yang memiliki hubungan erat dengan kebudayaan dan sejarah perkembangan manusia, contoh: keris, gamelan, dan sebagainya.
  - Bangunan cagar budaya adalah susunan binaan yang terbuat dari benda alam atau benda buatan manusia untuk memenuhi kebutuhan ruang berdinding atau tidak berdinding, dan beratap.
  - Struktur cagar budaya adalah susunan binaan yang terbuat dari benda alam atau benda buatan manusia untuk memenuhi kebutuhan ruang kegiatan yang menyatu dengan alam, sarana, dan prasarana untuk menampung kebutuhan manusia.
  - Situs cagar budaya adalah lokasi yang berada di darat dan/atau di air yang mengandung benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, atau struktur cagar budaya sebagai hasil kegiatan manusia atau bukti kejadian pada masa lalu.
  - Kawasan cagar budaya adalah satuan ruang geografis yang memiliki 2 (dua) situs cagar budaya atau lebih yang letaknya berdekatan dan/atau memperlihatkan ciri tata ruang yang khas.
- Perkampungan tradisional dengan adat dan tradisi budaya masyarakat yang khas, contoh: Kampung Kotagede dan sebagainya.
- Museum, contoh: Museum Perjuangan, Museum Ulen Sentalu dan sebagainya.

2) Daya Tarik Wisata bersifat tidak berwujud (*intangible*), yang berupa antara lain:

- Kehidupan adat dan tradisi masyarakat dan aktivitas budaya masyarakat yang khas di suatu area, contoh: *Sekaten, Bekakak*, dan sebagainya.
- Kesenian, contoh: Tari *Gambyong* dan sebagainya.

#### 2.2.1.4. Fasilitas Kepariwisataan

##### A. Sarana Pariwisata

Sarana Pariwisata adalah perusahaan-perusahaan yang memberikan pelayanan kepada wisatawan baik secara langsung maupun tidak langsung dan kehidupannya tergantung kepada kedatangan wisatawannya.

Sarana kepariwisataan ini harus tetap dijaga dan ditingkatkan baik dari segi kualitas dan kuantitasnya sesuai dengan perkembangan kebutuhan wisatawan. Untuk mendukung pencapaian yang lebih baik perlu adanya kemampuan pengelolaan yang memadai sesuai dengan kondisi objek dan kebutuhan pengunjung.

3 (tiga) bagian penting dalam sarana kepariwisataan, yaitu : <sup>(14)</sup>

##### 1) Sarana Pokok Kepariwisataan (*Main Tourism Suprastructure*)

Yaitu perusahaan yang hidup dan kehidupannya sangat tergantung kepada kedatangan orang yang melakukan perjalanan wisata, yang termasuk di dalamnya adalah :

- *Travel Agent & Tour Operator*.
- Perusahaan Transportasi.
- Restoran, Bar, objek dan atraksi wisata.

##### 2) Sarana Pelengkap Kepariwisataan (*Supplementing Tourism Suprastructure*)

Yaitu perusahaan yang menyediakan fasilitas untuk rekreasi yang fungsinya tidak hanya melengkapi sarana pokok

(14) Yoeti, Oka A. 1996. Pengantar Ilmu Pariwisata. Bandung: Angkasa, hal 34.

kepariwisataan, tetapi yang terpenting adalah untuk membuat agar para wisatawan dapat lebih lama tinggal, di tempat atau daerah yang dikunjunginya. Yang termasuk dikelompok ini adalah :

- Lapangan tenis.
- Lapangan golf.
- Lapangan bola, kolam renang, bilyar, dan lain-sebagainya.

3) Sarana Penunjang Kepariwisata (Supporting Tourism Suprastructure)

Adalah perusahaan yang menunjang sarana pokok dan sarana pelengkap yakni fasilitas-fasilitas yang diperlukan wisatawan agar lebih banyak mengeluarkan atau membelanjakan uangnya di daerah tersebut. Sarana ini meliputi kasino dan klab malam.

**B. Prasarana Kepariwisata**

Prasarana kepariwisataan sesungguhnya merupakan *tourist supply* yang perlu dipersiapkan bila akan mengembangkan industri pariwisata, karena kegiatan pariwisata pada hakekatnya tidak lain adalah salah satu kegiatan dari sektor perekonomian juga.

Yang dimaksud prasarana adalah semua fasilitas yang memungkinkan proses perekonomian dapat berjalan dengan lancar sedemikian rupa sehingga dapat memudahkan manusia memenuhi kebutuhannya. Jadi fungsi dari prasarana adalah untuk melengkapi sarana kepariwisataan sehingga dapat memberikan pelayanan sebagai mana mestinya.

Adapun beberapa prasarana yang dapat menunjang pelayanan dan kemudahan bagi wisatawan, meliputi : <sup>(15)</sup>

- 1) Pelayanan makan dan minum, yang dapat menyajikan makanan dan minuman yang khas setempat.
- 2) Pelayanan tenaga kerja, salah satu kunci keberhasilan pembangunan objek wisata adalah kemampuan para tenaga kerja untuk mengelola suatu objek wisata.

(15) Yoeti, Oka A. 1996. Pengantar Ilmu Pariwisata. Bandung: Angkasa, hal 40.

3) Pelayanan informasi, Untuk menghindari hal-hal yang dapat merusak unsur objek wisata yang dikunjungi, maupun yang dapat mengganggu ketenangan pengunjung itu sendiri.

## 2.2. BUDAYA JAWA

### 2.2.1. Teori tentang Kebudayaan

Kebudayaan berasal dari bahasa Sansekerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. <sup>(16)</sup>

Herskovits memandang kebudayaan sebagai sesuatu yang turun temurun dari generasi ke generasi, yang kemudian disebut sebagai *superorganik*. <sup>(17)</sup>

Menurut Andreas Eppink, kebudayaan mengandung keseluruhan pengertian nilai sosial, norma sosial, ilmu pengetahuan serta keseluruhan struktur-struktur sosial, religius, dan lain-lain, tambahan lagi segala pernyataan intelektual dan artistik yang menjadi ciri khas suatu masyarakat. <sup>(18)</sup>

Menurut Selo Soemardjan dan Soelaiman Soemardi, kebudayaan adalah sarana hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat. <sup>(19)</sup>

Dari berbagai definisi tersebut, dapat diperoleh pengertian **Budaya** adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi dan **Kebudayaan** sebagai sesuatu yang akan memengaruhi tingkat pengetahuan dan meliputi sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia, sehingga dalam kehidupan sehari-hari, kebudayaan itu bersifat abstrak.

Sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan lain-lain, yang ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat.

(16) <http://id.wikipedia.org>

(17) Alan P. Merriam, *Melville Jean Herskovits, 1895-1963, American Anthropologist*, Vol. 66, No. 1, 1964, p. 83-109

(18) <http://id.wikipedia.org>

(19) Selo Soemardjan & Soelaeman Soemardi *Setangkai Bunga Sosiologi*, 1964 universitas Indonesia : Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Jakarta.

### 2.2.1.1. Unsur Kebudayaan

Menurut pendapat ahli komponen atau unsur kebudayaan dapat dibagi menjadi beberapa bentuk. Melville J. Herskovits menyebutkan kebudayaan memiliki 4 unsur pokok <sup>(20)</sup>, yaitu :

- 1) alat-alat teknologi.
- 2) sistem ekonomi.
- 3) keluarga.
- 4) kekuasaan politik.

### 2.2.1.2. Wujud Kebudayaan

Wujud kebudayaan dibedakan menjadi : <sup>(21)</sup>

#### A. Gagasan (wujud ideal)

Wujud ideal kebudayaan adalah kebudayaan yang berbentuk kumpulan ide, gagasan, nilai, norma, peraturan, dan sebagainya yang sifatnya abstrak; tidak dapat diraba atau disentuh. Wujud kebudayaan ini terletak dalam di alam pemikiran warga masyarakat.

#### B. Aktivitas (tindakan)

Aktivitas adalah wujud kebudayaan sebagai suatu tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat itu. Wujud ini sering pula disebut dengan sistem sosial. Sistem sosial ini terdiri dari aktivitas manusia yang saling berinteraksi, mengadakan kontak sosialisasi dengan manusia lainnya menurut pola tertentu yang berdasarkan adat tata kelakuan. Sifatnya konkret, terjadi dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat diamati dan didokumentasikan.

#### C. Artefak (karya)

Artefak adalah wujud kebudayaan fisik yang berupa hasil dari aktivitas, perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat, dan didokumentasikan. Sifatnya paling konkret di antara ketiga wujud kebudayaan.

(20) Alan P. Merriam, *Melville Jean Herskovits, 1895-1963, American Anthropologist*, Vol. 66, No. 1, 1964., 83-109

(21) Elly M. Setiadi dkk dalam *Buku Ilmu Sosial dan Budaya Dasar* (2007:29-30)

Dalam kenyataan kehidupan bermasyarakat, antara wujud kebudayaan yang satu tidak bisa dipisahkan dari wujud kebudayaan yang lain. Sebagai contoh: wujud kebudayaan ideal mengatur dan memberi arah kepada tindakan (aktivitas) dan karya manusia.

### **2.2.1.3. Komponen Kebudayaan**

Berdasarkan wujudnya tersebut, Budaya memiliki beberapa elemen atau komponen yaitu : <sup>(22)</sup>

#### **A. Kebudayaan Material**

Kebudayaan material mengacu pada semua ciptaan masyarakat yang nyata, konkret. Termasuk dalam kebudayaan material ini adalah temuan-temuan yang dihasilkan dari suatu penggalian arkeologi: mangkuk tanah liat, perhiasan, senjata, dan seterusnya. Kebudayaan material juga mencakup barang-barang, seperti televisi, pesawat terbang, stadion olahraga, pakaian dan lainnya.

#### **B. Kebudayaan Non Material**

Kebudayaan nonmaterial adalah ciptaan abstrak yang diwariskan dari generasi ke generasi, misalnya berupa dongeng, lagu, atau tarian tradisional.

#### **C. Lembaga Sosial**

Sistem sosial yang terbantuk dalam suatu Negara akan menjadi dasar dan konsep yang berlaku pada tatanan sosial masyarakat.

- 1) Sistem kekerabatan
- 2) Sistem kesatuan hidup setempat
- 3) Asosiasi dan perkumpulan-perkumpulan
- 4) Sistem kenegaraan

#### **D. Sistem Kepercayaan**

Sistem keyakinan ini akan mempengaruhi dalam kebiasaan, bagaimana memandang hidup dan kehidupan, cara mereka berkonsumsi, sampai dengan cara bagaimana berkomunikasi.

(22) Koentjaraningrat. 2000. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta : Radar Jaya Offset.

- 1) Sistem kepercayaan dan kesusastraan suci
- 2) Sistem upacara keagamaan, kelompok keagamaan dan ilmu gaib
- 3) Sistem nilai dan pandangan hidup.

#### **E. Estetika**

Berhubungan dengan seni dan kesenian, musik, cerita, dongeng, hikayat, drama dan tari –tarian, yang berlaku dan berkembang dalam masyarakat. Nilai estetika ini perlu dipahami dalam segala peran, agar pesan yang akan kita sampaikan dapat mencapai tujuan dan efektif. Kesenian mengacu pada nilai keindahan atau estetika yang berasal dari ekspresi hasrat manusia akan keindahan yang dinikmati dengan mata ataupun telinga. Terbagi kedalam dua bagian, yaitu :

- 1) Seni patung, seni relief, seni lukis dan gambar
- 2) Seni rias, seni vokal, seni instrumen, seni kesustraan dan seni drama

#### **F. Bahasa**

Dalam ilmu komunikasi bahasa merupakan komponen komunikasi yang sulit dipahami. Bahasa memiliki sifat yang hanya dapat dimengerti oleh pengguna bahasa tersebut. Jadi keunikan dan kekomplekan bahasa ini harus dipelajari dan dipahami agar komunikasi lebih baik dan efektif.

- 1) Bahasa lisan
- 2) Bahasa tertulis

#### **2.2.2. Kebudayaan Jawa**

Kebudayaan Jawa adalah berbagai keseluruhan sistem gagasan hasil dari karya, rasa, dan cipta masyarakat Jawa dalam rangka kehidupan bermasyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar.

Wujud dari produk dari karya, rasa, dan cipta kebudayaan Kebudayaan Jawa dapat dibagi dalam berbagai jenis dilihat dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 2.4. Objek Kebudayaan Jawa menurut penggolongan jenis seni

No.	Jenis Seni	Macam Kesenian Jawa	Objek Kesenian Jawa
1.	Lukis	Lukisan	Jenis-jenis lukisan, biografi pelukis orang Yogyakarta.
2.	Musik	Gamelan	Jenis-jenis gamelan, perlengkapan gamelan, bagian-bagian gamelan dan pengaturan gamelan.
3.	Kerajinan dan pahat	Wayang	Jenis wayang, perlengkapan wayang, alat-alat pembuat wayang, material wayang, sejarah dan biografi dalang, biografi wayang.
		Keris	Jenis-jenis keris, material keris, cara pembuatan keris, alat-alat pembuatan keris, sejarah dan biografi mpu keris.
		Arca dan patung	Jenis-jenis arca, alat pembuat patung, material patung dan arca
		Tekstil	Jenis-jenis batik, alat untuk membatik, material batik, pembatik terkenal.
4.	Tari	Tarian	Perlengkapan pagelaran tari, jenis- jenis tarian jawa.
5.	Sastra	Tembang, Geguritan dan macapat	Jenis-jenis tembang, geguritan dan macapat Jawa, biografi sastrawan Jawa, macam-macam dongeng Jawa.
6.	Drama	Wayang	Tata pertunjukan wayang dan perlengkapannya, jenis cerita wayang.
		Ketoprak	Perlengkapan ketoprak, jenis cerita ketoprak.
7.	Film	Perfilman	Sejarah dan perkembangan kesenian Jawa.
		Foto	Gambar-gambar yang berhubungan dengan kebudayaan Jawa.
8.	Arsitektur	Jenis bangunan	Miniatur macam-macam rumah Jawa, material yang digunakan, ornamen dan simbol pada bangunan Jawa.

Sumber : Priyo Wibowo, Yoyo, Museum Kesenian Jawa, UAJY, 2005.

Jenis seni budaya Jawa yang ada menuntut kebutuhan ruang yang berlainan untuk mewadahnya aktivitasnya agar dapat berjalan dengan baik, ruang yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

Tabel 2.5. Hubungan Jenis Kesenian dengan Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

No.	Jenis Seni	Bentuk	Kegiatan	Ruang
1.	Lukis Kerajinan dan pahat	<i>tangible</i>	Pameran produk & praktek	R. <i>Display</i> R. <i>workshop</i>
2.	Musik Tari Sastra Drama Film	<i>Tangible &amp; intangible</i>	Pameran produk & praktek dan pertunjukan	R. pameran R. audio visual

Sumber : Penulis

Budaya bukan sesuatu yang statis, budaya selalu berkembang dipengaruhi dari luar dan kemudian diakomodasikan dalam lingkungannya seperti halnya kebudayaan Jawa. Budaya Jawa berkembang sesuai dengan perubahan jaman, dalam perwujudannya perubahan kebudayaan dibagi menjadi tahapan sebagai berikut :

Tabel 2.6. Tahapan Perkembangan Kebudayaan

Jenis Kesenian	Ciri	Wujud
<b>TRADISIONAL</b>	Kesenian yang menjadi bagian hidup masyarakat dalam suatu suku/bangsa tertentu.	
	Penciptaannya berdasarkan pada filosofi aktivitas dalam suatu budaya, bisa berupa aktivitas religius maupun seremonial Terikat dengan pakem tertentu.	Wayang kulit, wayang <i>golek</i> , wayang <i>beber</i> , batik, <i>songket</i> , dan lain-lain.
<b>Tarian</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pola gerak sudah ditentukan.</li> <li>• Memiliki nilai estetika yang tinggi.</li> <li>• Gerak yang diciptakan melampaui</li> </ul>	<i>Bedhaya</i> dan <i>Srimpi</i> (Jawa Tengah)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kebutuhan minimal.</li> </ul> Tumbuh dan berkembang di kalangan bangsawan	
<b>Wayang Beber</b> Wayang yang menggunakan gulungan gambar sebagai objek pertunjukan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentuk Wayang <i>Beber</i> masih berupa gambar-gambar pada daun siwalan atau rontal atau lontar.</li> <li>• Menggunakan iringan alat musik kendang, rebab, demong, kempul dan paron.</li> </ul>	
<b>MODERN</b>	Seni rupa yang tidak terbatas pada kebudayaan suatu adat atau daerah, namun tetap berdasarkan sebuah filosofi dan aliran-aliran seni rupa.	
	Konsep penciptaannya tetap berbasis pada sebuah filosofi, tetapi jangkauan penjabaran visualisasinya tidak terbatas. Tidak terikat pada pakem-pakem tertentu.	Lukisan-lukisan karya Basuki Abdullah, Affandi, dan pelukis era modern lainnya.
<b>Tarian</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pola gerak lebih bebas tanpa mengurangi nilai keindahan</li> <li>• Ciri gerak masih berakar pada gerak tradisional</li> <li>• Masih dalam estetika tradisi suku bangsa tertentu</li> </ul>	Tari Merak (Jawa Barat)
<b>Wayang Beber</b>	<i>Gawang</i> kelir digunakan untuk membentangkan gulungan kain bergambar wayang beber memberikan perspektif baru secara visual pada bentuk pertunjukan Wayang <i>Beber</i> . Instrumendan gendhing iringannya berbeda, karena menggunakan seperangkat gamelan <i>Ageng</i> berlaras pelog dan slendro seperti dalam pertunjukan Wayang Kulit ditambah dengan keyboard. Demikian pula tata lampunya seperti seni pertunjukan di panggung.	
<b>KONTEMPORER</b>	Seni yang terpengaruh dampak modernisasi. Kontemporer itu artinya kekinian, atau lebih tepatnya adalah sesuatu yang sama dengan kondisi waktu yang sama atau saat ini.	
	Tidak terikat oleh aturan zaman dulu dan berkembang sesuai zaman Tidak adanya sekat antara berbagai seni, alias meleburnya batas antara seni lukis, tari, musik, hingga politik.	Karya <i>happening art</i> , karya-karya Christo dan berbagai karya environmental art.

Jenis Kesenian	Ciri	Wujud
Tarian	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pola gerak lebih bebas dari tari modern.</li> <li>• Gerakan inovatif, tidak lagi berakar pada gerakan tradisi.</li> <li>• Penataan tari cenderung diciptakan sesuai dengan situasi.</li> </ul>	
Wayang <i>Beber</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cerita yang dibawakan dalam pementasan tidak lagi menggunakan Panji itu sebagai sebuah narasi penceritaan, tapi hanya spirit Panji itu masih melekat dalam bentuk gambar dan penceritaannya.</li> <li>• Pengembangan dari wayang beber modern, dengan konsep yang lebih metropolis.</li> </ul>	

Sumber : Penulis.

## 2.3. PUSAT INFORMASI WISATA BUDAYA JAWA DI YOGYAKARTA

### 2.3.1. Pengertian Pusat Informasi Wisata Budaya Jawa

**Pusat** adalah titik yang tepat berada di tengah ( dalam bulatan bola, lingkaran), pokok pangkal atau yang menjadi pempunan berbagai hal. <sup>(23)</sup>

Pengertian **Informasi** adalah hasil pemrosesan, pengorganisasian dan penataan dari sekelompok data menjadi bentuk yang berguna untuk membuat keputusan.

Pengertian **Wisata Budaya** adalah perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup seseorang dengan jalan mengadakan kunjungan atau peninjauan ke pusat kebudayaan Jawa, dalam hal ini adalah Yogyakarta mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan, dan adat istiadat, cara hidup budaya, dan seni Jawa yang ada.

Sering perjalanan seperti ini disatukan dengan kesempatan mengambil bagian dalam kegiatan budaya, seperti eksposisi seni (seni tari, drama, musik, dan seni suara) atau kegiatan yang bermotif kesejarahan dan sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa **Pusat Informasi Wisata Budaya Jawa** adalah suatu wadah mewedahi berbagai data yang telah diolah untuk digunakan dalam memperlancar perjalanan kunjungan

(23) <http://id.wikipedia.org>

wisatawan ke pusat kebudayaan Jawa dalam rangka mempelajari kebudayaan yang ada.

PIWBJ merupakan bentuk fasilitas terpadu yang menampung kegiatan pelayanan informasi dari data yang sudah diolah untuk memberikan pengetahuan mengenai objek wisata Budaya Jawa bagi para wisatawan baik wisatawan nusantara mancanegara, sehingga mempermudah untuk mengambil keputusan dalam merencanakan perjalanan wisata di Yogyakarta.

### **2.3.2. Tinjauan Pusat Informasi Wisata Budaya Jawa**

Sebagai pusat informasi dengan aktivitas yang berjalan sesuai dengan siklus alur informasi, PIWBJ dituntut untuk mewadahi berbagai kegiatan sebagai berikut :

#### **A. Pengolahan data**

Informasi adalah kumpulan data yang sudah diolah, ditata dan diorganisir sedemikian rupa. Pengkajian data menjadi informasi dilakukan di laboratorium Budaya Jawa.

#### **B. Penyampaian/presentasi data**

Informasi yang ada dikomunikasikan kepada para pengunjung sehingga dapat memberikan manfaat. Pengkomunikasian Informasi dilakukan dalam bentuk sebagai berikut :

- 1) Informasi tertulis dengan buku, selebaran, majalah yang ditampung dalam ruang perpustakaan.
- 2) Informasi Pandangan dilakukan dalam ruang pameran yang memamerkan berbagai objek wisata budaya Jawa, baik berupa foto, benda produk budaya maupun peragaan.
- 3) Informasi Lisan dilakukan dengan perantara yang menyampaikan pengetahuan kepada wisatawan melalui kegiatan tour ke ruang *display*, seminar dan peragaan kesenian yang dilakukan dalam ruang audio visual.

#### **C. Pendiskusian data**

Informasi yang didapatkan melalui kegiatan presentasi data menjadi bahan pertimbangan para wisatawan dalam merencanakan perjalanan wisata,

melalui proses diskusi, bahan tersebut ditinjau dan dikaji. Proses ini mengacu terbentuknya ruang :

- 1) Ruang diskusi yaitu ruang publik bagi para wisatawan untuk secara mandiri merencanakan perjalanan mereka.
- 2) Ruang *tourism planning* yaitu sebuah ruang yang dilengkapi dengan guide yang berpengalaman ditujukan untuk membimbing para wisatawan dan membantu untuk merencanakan perjalanan.

D. Pengambilan Keputusan

Bentuk keputusan yang diambil adalah rancangan perjalanan, dilengkapi dengan kios tourism tour dan travel agent untuk melayani dalam pengaturan jadwal dan tiket.

E. Kegiatan penunjang membutuhkan ruang sebagai berikut

- 1) Ruang lobi sebagai area penyambutan sebagai tempat registrasi dan memberikan informasi awal agar kunjungan wisatawan lebih terarah.
- 2) Ruang penitipan barang sebagai tempat untuk menyimpan tas pengunjung yang hendak memasuki PIWBJ.
- 3) Kantor, yang terdiri dari dua bagian yaitu ruang staf dan ruang pimpinan. Ruang staff berfungsi untuk menampung aktivitas karyawan administrasi
- 4) Area kafetaria sebagai sarana relaksasi setelah tujuan utama dari kunjungan tersebut terlaksana.
- 5) Ruang souvenir

Tabel 2.7. Kebutuhan Ruang Berdasarkan Aktivitas yang diwadahi

No.	Klasifikasi	Pengertian	Fungsi	Wujud
1.	Laboratorium Budaya Jawa	Merupakan fasilitas yang digunakan untuk pencarian fakta untuk diubah menjadi informasi yang layak ditampilkan dalam PIWBJ	Pengolahan informasi	Laboratorium Wisata Budaya Jawa
2.	Informasi Wisata Budaya Jawa	Fasilitas berupa pelayanan informasi wisata yang disediakan untuk menarik minat wisatawan datang ke lokasi/kawasan wisata	Penyampaian informasi	Ruang Informasi
3.	Pameran Informasi	Menyajikan display produk Budaya Jawa bagi	Penyampaian informasi	Ruang pameran Budaya Jawa

No.	Klasifikasi	Pengertian	Fungsi	Wujud
	Budaya Jawa	wisatawan mengenai Wisata Budaya Jawa yang sifatnya <i>educative</i> dimana Diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mempelajari hal-hal yang bersangkutan		orisinil dan kontemporer. Ruang audio visual, perpustakaan
4.	Ruang diskusi dan <i>tourism planning</i>	Ruang untuk diskusi perencanaan kunjungan dengan pemandu.	Pendiskusan informasi dan pengambilan keputusan	Ruang diskusi Ruang <i>tourism planning</i>
5.	Penunjang	Fasilitas yang memberi dukungan dalam penyelenggaraan aktivitas dalam PIWBJ		Ruang lobi Ruang penitipan Kantor Area kafetaria Ruang souvenir Ruang servis

Sumber : Penulis.

### 2.3.3. Teori perancangan

#### 2.3.3.1. Tinjauan Laboratorium Informasi Budaya Jawa

Sebagai tempat pengolahan kumpulan data mengenai budaya Jawa menjadi informasi dalam berbagai bentuk yang tertata, terorganisir dan mudah dimengerti oleh penggunanya. Laboratorium biasanya dibuat untuk memungkinkan dilakukannya kegiatan-kegiatan tersebut secara terkendali. Laboratorium Budaya Jawa memiliki kriteria yang harus dipenuhi :

- A. Kelompok pengguna, berkaitan dengan jumlah pengguna dan hubungan kerja.
- B. Kriteria ruang berhubungan dengan dimensi, fleksibilitas, pengkondisian khusus, keamanan, privasi.
- C. Penunjang berhubungan dengan alat, bahan dan fasilitas khusus.

Persyaratan ruang bagi laboratorium Informasi Budaya Jawa adalah sebagai berikut :

#### A. Lingkungan kerja

Untuk mendapat hasil yang maksimal, maka dibutuhkan kondisi lingkungan kerja yang baik, adapun beberapa kriteria yang harus dipenuhi adalah :

- Sistem ventilasi yang baik.

- Sistem pencahayaan buatan dan alami.
- Sistem pengendali kebisingan.

#### **B. Perancangan ruang kerja**

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam perancangan ruang kerja adalah

- Nilai ergonomi  
Hubungan timbal balik antara manusia dan alat untuk meningkatkan efisiensi kerja.
- Sistem organisasi kerja  
Pengelompokan sesuai tugas dan aktivitasnya, untuk memperlancar komunikasi dan mendapatkan hasil yang baik.
- Ruang penunjang  
Yang termasuk ruang pelengkap.

#### **2.3.3.2. Tinjauan Ruang Informasi Kebudayaan Jawa**

Ruang pameran adalah sebuah ruang yang berfungsi untuk mempertunjukkan sesuatu, dalam hal ini berkaitan dengan wisata budaya Jawa dengan tujuan untuk memamerkan benda kepada para pengunjung untuk menonjolkan keberadaan objek pameran tersebut.

Ruang pameran, berfungsi sebagai ruang untuk memamerkan miniatur objek wisata. Selain itu, berdasarkan hasil survei, dibutuhkan sebuah ruang pameran untuk kegiatan-kegiatan pameran yang diadakan dalam setiap periode tertentu. Karena itu kebutuhan ruang pameran dapat diklasifikasi menjadi ruang pameran tetap dan ruang pameran temporer.

Ruang pameran tetap akan digunakan untuk tempat memamerkan miniatur dalam jangka waktu panjang. Ruang pameran tersebut berupa kios-kios objek wisata budaya yang telah dikelompokkan. Sedangkan ruang pameran temporer akan mewadahi kegiatan pameran yang relatif singkat, sehingga mudah untuk dibongkar pasang dengan objek pameran yang lain.

Dalam merencanakan suatu ruang pameran yang baik, beberapa hal berikut harus dipertimbangkan :

- A. Keamanan
- B. Pencahayaan
- C. Sirkulasi yang mudah dan jelas.

#### **2.3.3.3. Tinjauan Informasi Wisata Budaya Jawa**

Ruang Informasi budaya Jawa menyajikan tempat bagi para wisatawan untuk mengadakan diskusi mengolah informasi yang diperoleh dari Ruang Informasi Wisata Budaya Jawa dan mendiskusikannya dengan pemandu serta perencanaan kunjungan wisata (*Tourism Planning*), dibagi dalam beberapa kelompok dengan seorang pemandu, setelah dihasilkan rancangan perjalanan, direalisasikan dengan pengaturan jadwal oleh *travel agent* dan *tour guide* ruangan ini menuntut beberapa hal sebagai berikut :

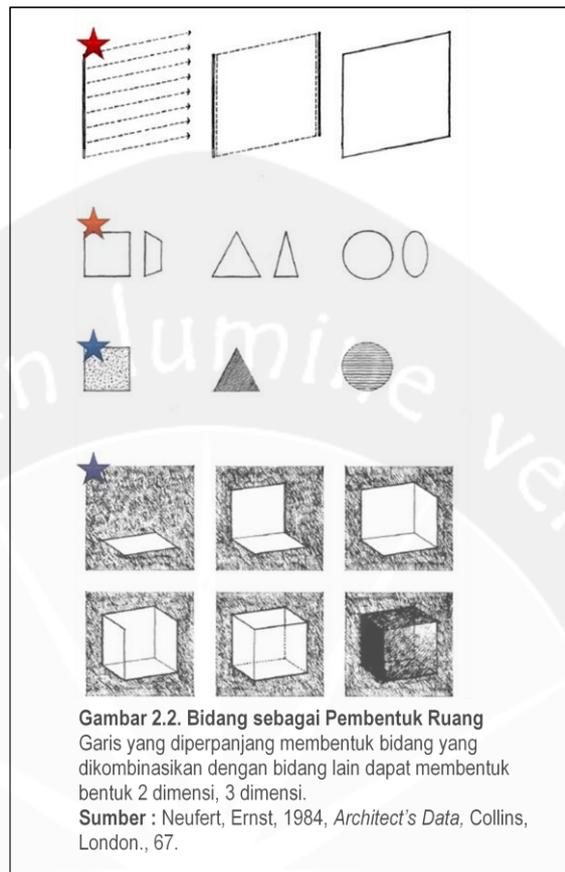
- A. Kemudahan komunikasi dan akses antara pemandu, wisatawan dan data yang dibutuhkan.
- B. Ruang yang kondusif dalam proses diskusi, terkait dengan pencahayaan yang cukup, ketenangan dan sirkulasi yang teratur.

#### **2.4. ELEMEN PEMBENTUK RUANG DALAM**

Sebuah garis yang diteruskan ke arah yang berbeda dengan arah asalnya akan menjadi sebuah bidang. Pada dasarnya sebuah bidang memiliki panjang dan lebar, tetapi tidak memiliki tinggi.

Dalam komposisi suatu konstruksi visual, suatu bidang berfungsi untuk membentuk batas-batas sebuah volume. Bila arsitektur sebagai seni visual menguraikan secara spesifik tentang formasi volume massa dan ruang 3-dimensi, maka bidang seharusnya dipandang sebagai unsur kunci dalam pembendaharaan perancangan arsitektur.

Sebuah bidang memiliki sifat-sifat ukuran, wujud, warna, dan tekstur. Sifat-sifat suatu bidang dan hubungan antara satu dengan lainnya akan menentukan ciri-ciri visual dan mutu ruang yang terbentuk di dalamnya. Bentuk adalah ciri utama yang menunjukkan suatu volume. Hal ini ditentukan oleh wujud dan hubungan antara bidang-bidang yang menggambarkan batas-batas dan volume tersebut.



Elemen pembentuk ruang terdiri dari elemen horizontal dan elemen vertikal. Bidang-bidang dalam arsitektur membentuk volume masa dan ruang tiga dimensi.

Dalam perancangan arsitektur terdapat tiga jenis bidang yaitu bidang atas, dinding, dan dasar.

#### A. Bidang Atas

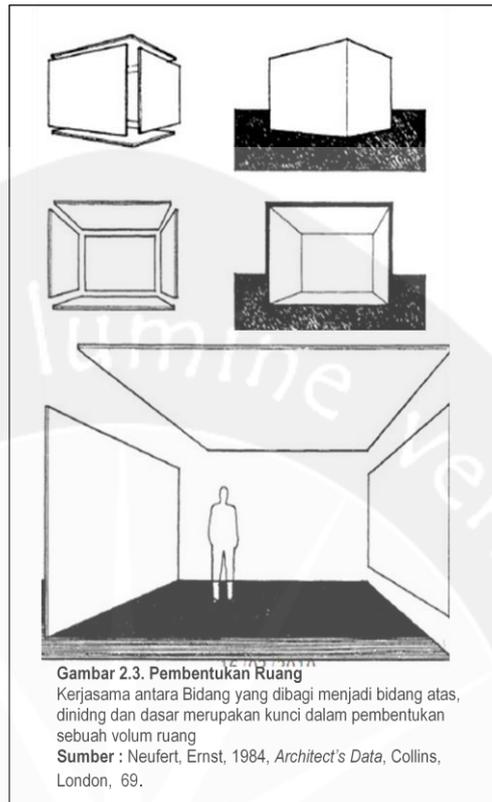
Bidang atas dapat berupa bidang atap yang melindungi ruang interior terhadap unsur-unsur iklim, atau bidang langit-langit yang menjadi penutup atas suatu ruang.

#### B. Bidang Dinding

Bidang dinding memiliki orientasi vertikal, sangat menentukan dalam pembentukan dan membatasi ruang arsitektural.

#### C. Bidang Dasar

Bidang permukaan tanah yang berfungsi sebagai dasar pondasi dan dasar visual bentuk bangunan dan Bidang lantai yang membentuk permukaan tutupan bawah suatu ruang dan menjadi dasar untuk berpijak.



## 2.5. TRANSFORMASI BENTUK DALAM ARSITEKTUR

Menurut Broadbent (1974) Moda transformasi dapat dilaksanakan untuk memenuhi maksud tujuan arsitektur dalam menyampaikan makna (*deep structure*) kedalam tampilan karya arsitektur (*surface structure*) dengan melalui saluran-saluran kreativitas. <sup>(24)</sup>

Transformasi dapat disepadankan dengan kata pemalihan, yang artinya perubahan dari benda asal menjadi benda jadiannya. Baik perubahan yang sudah tidak memiliki atau memperlihatkan kesamaan atau keserupaan dengan benda asalnya, maupun perubahan yang benda jadiannya masih menunjukan petunjuk benda asalnya.

Moda transformasi adalah penggolongan umum mengetahui makna yang disalurkan dalam arsitektur. Sedangkan saluran transformasi lebih merupakan saluran kreatifitas untuk mencapai wujud karya arsitektur yang termuat oleh makna yang dimaksud.

(24) Broadbent, Geoffrey. (1974), *The Deep Structure of Architecture*, dalam Broadbent, Bunt, Jencks,(1980) *Sign, Symbols and Architecture*, John Wiley & Son, New York. Halm 37.

Moda transformasi dapat dilaksanakan untuk memenuhi maksud tujuannya dalam menyampaikan makna (*deep structure*) ke dalam tampilan karya arsitektur (*surface structure*) dengan memulai saluran-saluran transformasi yang kriterianya tergolong dalam moda tersebut.

**Tabel 2.8. Moda dan Saluran Transformasi Menurut Broadbent**

No.	Kategori	Jenis	Pengertian
1	Moda Transformasi	Pragmatik	Memiliki kriteria dengan menggunakan bahan material sebagai dasar pengolahan bentuk desainnya atau sebagai raw materialnya. <b>Saluran</b> : geometri
		Tipologi	Memiliki kaitan budaya suatu daerah, memberikan image tentang daerah atau budaya tertentu. <b>Saluran</b> : pemalihan, eksotik dan multikultural, kompleksitas dan kontradiksi
		Analogi	Memiliki kriteria penggambaran tentang sesuatu hal. Hal ini dapat berupa benda, watak atau kejadian. <b>Saluran</b> : Sejarah dan preseden, imajinasi, <i>mimesis dan literality</i> , metafora, paradoks, <i>poetry dan literature</i>
		Kanonik	Menggunakan pendekatan geometrical sebagai raw materialnya baik itu dalam sistem konvensional maupun sistem komputasi. <b>Saluran</b> : geometri
2	Saluran Transformasi	Pemalihan	Bertema fungsi dan bentuk, transformasi yang digunakan evolusi tradisional seperti pemecahan pengirisan pembagian penambahan penggeseran pengumpulan penumpukan begitu juga dengan peminjaman, pemindahan rupa, dan dekonstruksi
		Eksotik dan Multikultural	Bertema keganjilan fenomena, pertautan budaya dan sejarah, transformasinya berupa peniruan atau perpaduan, alat yang digunakan adalah site, material, detail. Tampilan visual yang dihasilkan adalah suasana dan simbol.
		Kompleksitas dan kontradiksi	Bertema elemen bangunan sejarah atau seni populer, transformasinya berupa pembauran atau pengironian. Alat yang digunakan adalah elemen elemen bangunan konvensional atau elemen yang telah biasa dikenal. Tampilan visual yang dihasilkan adalah simbolik.
		Metaphor	Bertema apa saja, transformasinya pengkiasan ( <i>metaphora</i> ). Alat yang digunakan berkemungkinan tidak dapat diraba ( <i>ide, konsep, kondisi manusia</i> ), yang dapat diraba berupa tampilan visual dan material atau dapat kombinasi keduanya. Tampilan visual yang dihasilkan adalah kemiripan visual dan simbolik.
		Paradoks	Bertema pemikiran atau prasangka, transformasinya berupa pembalikan, pembelokan, atau dekonstruksi. Alat yang digunakan adalah massa, tampak, dan denah. Tampilan visual yang dihasilkan di luar pandangan umum manusia.
		<i>Poetry dan Literatur</i>	Bertema cerita, struktur, bahasa suatu <i>poetry</i> atau <i>literature</i> , transformasinya berupa penggambaran dan pengkiasan. Alat yang digunakan tampak, massa, situasi. Tampilan visual yang dihasilkan adalah penekanan wujud dan bentuk.

**Sumber** : Broadbent, Geoffrey. (1974), *The Deep Structure of Architecture*, dalam Broadbent, Bunt, Jencks, (1980) *Sign, Symbols and Architecture*, John Wiley & Son, New York. 42.

Berdasarkan uraian Tabel 2.8. dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut ini :

- A. Sebagaimana dengan yang dinyatakan oleh Broadbent bahwa dari moda-moda transformasi Pragmatik, Tipologi, Analogi, dan kanonik, penyampaian makna cenderung dapat dilakukan melalui moda **Analogi**. Karena penyampaian makna tersebut dapat terjadi karena dalam moda Tipologi dan Analogi bukan lagi kegiatan *trial and error* sebagaimana yang dilakukan dalam moda Pragmatik. Sedangkan moda kanonik digunakan hanya cenderung untuk memudahkan perancang dengan sistem proporsi.
- B. Rancangan dengan moda Tipologi dengan jelas mengabadikan serentetan nilai yang dapat dipahami oleh setiap keanggotaan budaya atau subbudaya yang membangunnya. Sedangkan rancangan dengan moda Analogi selalu menggunakan bahasa visual dalam memecahkan permasalahan, sehingga orang atau pengamat akan lebih mudah membaca karya arsitektur tersebut.

## **2.6. PRINSIP KOMUNIKATIF DALAM ARSITEKTUR**

Manusia sebagai makhluk sosial akan selalu berinteraksi antara individu satu dengan lainnya, dalam berinteraksi digunakan bahasa sebagai sarana komunikasi.

Pengertian komunikasi menurut Wikipedia adalah pesan yang disampaikan kepada komunikan (penerima) dari komunikator (sumber) melalui saluran-saluran tertentu baik simbol, kata-kata, angka, gambar, grafis dan sebagainya, secara langsung/tidak langsung dengan maksud memberikan dampak kepada komunikan sesuai dengan yang diinginkan komunikator. <sup>(25)</sup>

Bangunan sebagai suatu hasil karya manusia juga merupakan bentuk komunikasi seperti halnya bahasa. Peranan komunikasi dalam arsitektur adalah :

- A. Menjelaskan agar hasil rancangan dimengerti.
- B. Mengatur agar bangunan berfungsi seperti yang diharapkan.
- C. Memberi arahan bagi para pengguna bangunan.

### **2.6.1. Semiotika sebagai Bentuk Komunikasi**

Semiotik berasal dari kata Yunani “Semion” berarti “Tanda”. Tanda itu sendiri diartikan sebagai sesuatu yang dapat mewakili sesuatu yang lain. <sup>(26)</sup>

(25) <http://id.wikipedia.org>

(26) <http://id.wikipedia.org>

Tanda-tanda tersebut menyampaikan suatu informasi sehingga bersifat komunikatif, mampu menggantikan suatu yang lain yang dapat dipikirkan atau dibayangkan. Pertama, tanda harus dapat diamati, dalam arti tanda itu dapat ditangkap. Kedua, tanda harus menunjuk pada sesuatu yang lain. Artinya bisa menggantikan, mewakili dan menyajikan.

### 2.6.2. Semiotika dalam Arsitektur

Semiotika dalam arsitektur mengajak pengguna untuk merenungkan berbagai hal yang terkait kedalam bentuk arsitektur dan tata ruang. ruang adalah esensi yang sangat fundamental dan universal dalam proses komunikasi, karena ruang mampu menyatukan dan memisahkan hubungan manusia. Jika demikian halnya maka ruang adalah juga sebuah tanda karena komunikasi adalah proses pertukaran tanda.

Berdasarkan semiotika, arsitektur dapat dianggap sebagai “teks”. Pengertian teks secara sederhana adalah kombinasi tanda-tanda (Piliang, 2003), dalam pemahaman semua prosuk arsitektur dianggap sebagai sebuah teks, karena produk desain tersebut merupakan kombinasi elemen tanda-tanda dengan kode dan aturan tertentu, sehingga menghasilkan makna dan fungsi. Sebagai teks, arsitektur dapat disusun sebagai “tata bahasa” (gramatika) sebagai berikut : (27)

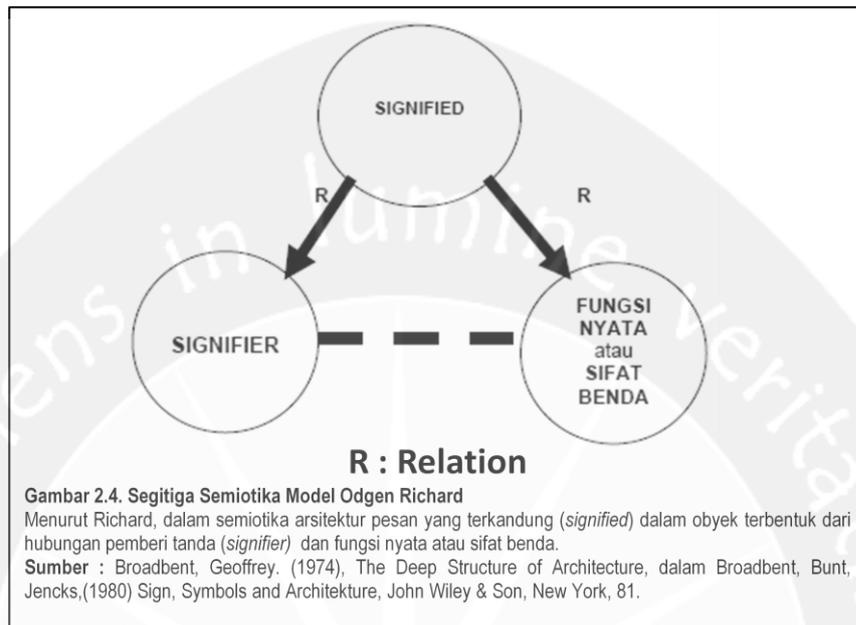
Tabel 2.9. Sistem Tanda dalam Arsitektur

No.	Jenis	Pengertian	Bentuk	Contoh
1.	Sintaksis	Tanda-tanda tata ruang dan kerjasama antara tanda tersebut.	Sistem Tanda: Skala Proporsi Jarak antar bagian Bahan Warna Pencahayaannya Tekstur	 Skala, proporsi, pencahayaan, Jarak antar bagian yang dikombinasikan,
2.	Sematik	Hubungan antara tanda dan arti dari bentuk arsitektur.	Diartikan	Skala dan proporsi yang besar, pencahayaan menggunakan warna kuning
3.	Pragmatik	Pengaruh bentuk arsitektur terhadap pemakai.	Arti Tanda	Monumental, keagungan

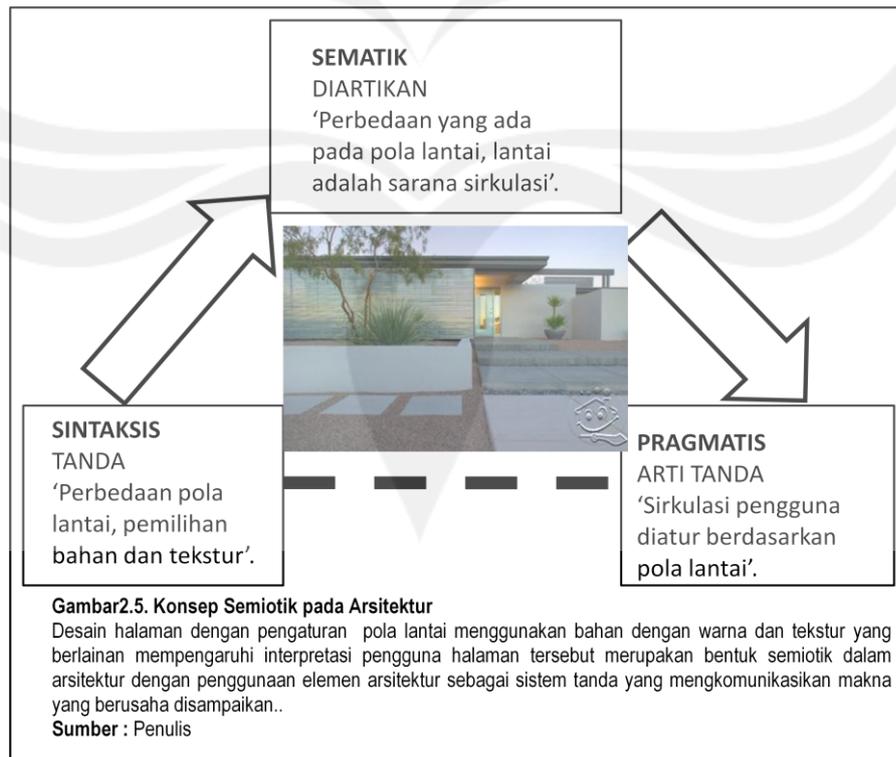
Sumber : Penulis.

(27) Amir, Tasraf Piliang, Hipersemiotika tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna Yogyakarta : Jalasutra, 2003.

Ogden Richards mengilustrasikan hubungan tersebut sebagai segitiga semiotika sebagai berikut :



Sistem tanda dalam arsitektur seperti bentuk fisik dan bagian-bagiannya terutama pada penataan ruang semuanya dapat di interpretasikan (mempunyai arti dan nilai) dan memancing reaksi tertentu (pragmatis).



Pemanfaatan semiotika dalam arsitektur merupakan upaya arsitek menggunakan unsur-unsur arsitektural dengan bahan, warna, proporsi, skala dan sebagainya untuk mengkomunikasikan makna, fungsi dan pengaturan yang dikehendaki, sehingga pengguna dapat menangkap dan memahami karyanya. Selain memiliki denotasi yaitu fungsi, karya arsitektur juga dianggap memiliki konotasi yaitu makna yang terkandung.

Tanda-tanda yang digunakan sebagai sarana menyampaikan pesan dibedakan sebagai berikut:

**Tabel 2.10. Perwujudan Tanda Semiotika pada Arsitektur**

No.	Klasifikasi	Jenis	Pengertian	Contoh
1.	Bentuk tanda	Ikon	Hubungan tanda dengan acuannya yang berupa hubungan kemiripan	peta geografis, logo,
		Indeks	Hubungan tanda karena ada kedekatan eksistensi (keterkaitan).	Panah menunjukkan arah atau sirkulasi
		Simbol	Hubungan yang sudah terbentuk secara konvensional (perjanjian).	Pintu bentuk lengkung menyatakan perwakilan fungsi keagamaan
2.	Pengelompokan tanda	Qualisign	Tanda yang berdasarkan sifatnya.	Warna merah sebagai warna larangan
		Sinsign	Tanda berdasarkan ciri khas	Bentuk rumah tongkongan yang seperti perahu
		Legisign	Tanda yang terjadi atas sesuatu yang berlaku umum, merupakan konvens.	Tanda pada sistem struktur bangunan

Sumber: Zoest, A.J.A.Van (1978) : *Semiotic: Over Taken*. Baarn, Ambo, 23.

### 2.6.3. Contoh Penerapan Semiotika Arsitektur

Penggunaan sistem tanda untuk mewakili fungsi dan makna yang dituju oleh arsitek bangunan, dapat dilihat dalam beberapa contoh penataan ruang dalam, di beberapa bangunan sebagai berikut:



Semiotik dapat dilihat dalam bentuk arsitektur tradisional Jawa, seperti yang digambarkan dalam penjelasan mengenai desain bentuk bangunan tradisional Jawa, yaitu joglo, sebagai berikut :



## 2.7. TINJAUAN GUNUNGAN WAYANG YOGYAKARTA

### 2.7.1. Pengertian Gunungan

Gunungan adalah wayang berbentuk gambar gunung beserta isinya. Disebut gunung karena bentuknya seperti gunung yang ujung atasnya meruncing. Gunungan ini dalam legendanya berisi mitos *sangkan paraning dumadi*, yaitu asal mulanya kehidupan ini dan disebut juga kayon. Dalam setiap babak kehidupan mulai dari lahir sampai mati para leluhur mengingatkan perlunya kesadaan untuk memahami sangkan paraning dumadi, asal muasal kehidupan. Manusia ini asalnya dari *Gusti Kang Murbeng Gesang*, Yang Maha Pemberi Kehidupan, melalui lima unsur alami dan akhirnya kembali juga kepada lima unsur alami dan bersatu dengan Yang Maha Kuasa. Itulah mengapa setiap babak selalu diawali dan diakhiri dengan dimainkannya Gunungan oleh sang Dalang. Segala sesuatu diawali dengan kelahiran, kemudian jagad gumelar, dunia berkembang dan diakhiri dengan jagad ginulung, dunia tergulung dan musnah. Di dunia ini tidak ada yang abadi. <sup>(28)</sup>

Gunungan juga melambangkan jalan hidup manusia. Masa kanak-kanak yg belum mengerti kebenaran, (selama bagian *patet nem*) dilambangkan dengan letak gunungan miring ke kiri. Masa dewasa yang sudah mempunyai kesadaran berbuat benar dan salah, (selama bagian *patet sanga*) dilambangkan letak gunungan tegak di tengah. Sedangkan masa tua yang mempunyai kemauan kuat untuk bertindak benar, (selama bagian *patet manyura*) dilambangkan letak gunungan miring ke kanan. <sup>(29)</sup>

Gunungan merupakan simbol kehidupan, jadi setiap gambar yang berada di dalamnya melambangkan seluruh alam raya beserta isinya mulai dari manusia sampai dengan hewan serta hutan dan perlengkapannya. <sup>(30)</sup>

- A. Dipergunakan dalam pembukaan dan penutupan, seperti halnya layar yang dibuka dan ditutup pada pentas sandiwara.
- B. Sebagai tanda untuk pergantian jejeran (adegan/babak).

(28) SENA WANGI, *Ensiklopedi Wayang Indonesia*, PT Sakanindo Printama, Jakarta, 1999.

(29) Dr. Hazim Amir, M.A., *Nilai-nilai Etis dalam Wayang*, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta, 1991.

(30) <http://wayangprabu.com/galeri-wayang/kayongunungan/>

C. Digunakan untuk menggambarkan pohon, angin, samudera, gunung, guruh, halilintar, membantu menciptakan efek tertentu (menghilang/berubah bentuk).

### 2.7.2. Gunungan sebagai Lambang Kebudayaan Kota Yogyakarta

Berdasarkan Ketetapan DPRD Nomor 2 Tahun 1952 tentang Lambang Kota Praja Yogyakarta Gunungan digunakan sebagai lambang kebudayaan di Kota Yogyakarta. Lambang kebudayaan kota Yogyakarta mengambil bentuk Gunungan dikarenakan filosofi gunung sebagai perwujudan nilai budaya yang dipercayai masyarakat Jawa. Terinspirasi oleh bentuk Gunungan Wayang Yogyakarta dengan modifikasi motif lain sehingga membentuk kesatuan utuh logo Kota Yogyakarta.<sup>(31)</sup>



**Gambar 2.8. Lambang Kota Yogyakarta**

Gunungan sebagai Lambang Kebudayaan berada tepat di tengah gambar lambang budaya Jawa sebagai inti dari kota Yogyakarta.

Sumber : <http://www.jogjakota.go.id/index/extra.detail/1503>

Gunungan terletak ditengah, dengan gambar banteng keris dan pohon beringin didalamnya, gambar tersebut memiliki makna, yaitu :

- A. Pohon Beringin Kurung melambangkan Kerakyatan.
- B. Banteng melambangkan keberanian.
- C. Keris sebagai lambang perjuangan.

(31) : <http://www.jogjakota.go.id/index/extra.detail/1503>

Gunungan pada logo Kota Yogyakarta merupakan dikombinasi dengan motif banteng, pohon beringin dan keris untuk membentuk suatu kesatuan menyampaikan bahwa kebudayaan merupakan suatu nilai yang mewakili identitas masyarakat Yogyakarta dengan tekad kuat dan perjuangan dalam membentuk dan melestarikannya. Bentuk Gunungan diambil dari bentuk Gunungan wayang Gapuran khas Yogyakarta.

### 2.7.3. Filosofi Gunungan



Gunungan Gapuran disebut juga Gunungan Lanang. Ciri utama Gunungan Gapuran adalah bentuk kerucutnya yang ramping dan ukurannya lebih tinggi daripada Gunungan Blumbangan (Wedok), dengan penggambaran gapura atau pintu gerbang istana pada bagian bawah gunungan yang ditunggui dua raksasa yang membawa gada dan tameng.<sup>(32)</sup>

(32) <http://www.wayangpedia.com>



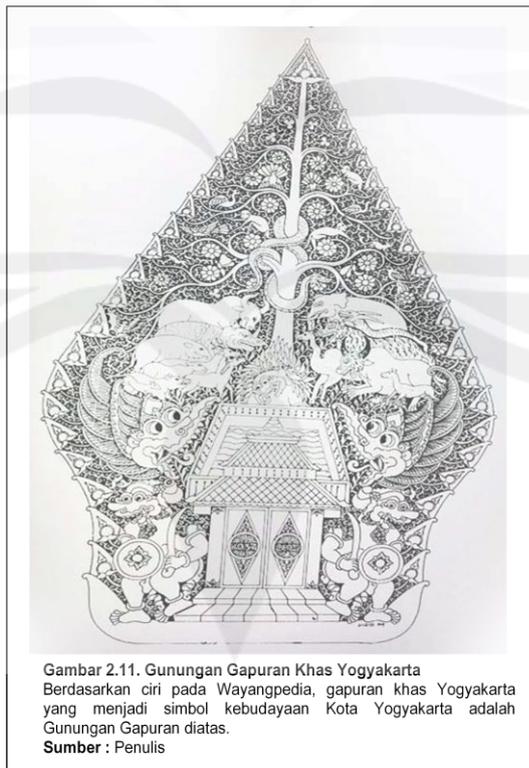
Gapuran khas Yogyakarta memiliki bentuk yang sama, hanya ornamen didalamnya yang bervariasi tergantung dari nilai yang berusaha disampaikan. Namun berdasarkan Wayangpedia, Ciri Gunungan Gapuran khas Yogyakarta adalah :<sup>(33)</sup>

- A. *Banaspati* (kepala raja hutan) terletak tepat diujung bawah pohon dan diatas kolam atau rumah pintu gerbang.
- B. Bentuk cabang digambarkan dengan bentuk relung, tidak menjalar.
- C. Tidak terdapat bidang di tepi bentuk gunung yang berfungsi sebagai kontur atau tidak ada lis luar. Pembentukan bentuk kerucut terjadi dari penataan kuncup bunga atau daun yang disusun semakin atas semakin mengecil, sehingga membentuk sebuah kerucut.
- D. Sunggingan pada bunga atau buah pada pohon itu dinamakan sunggingan pancawarna.
- E. Bagian bawah Gunungan terdapat lemahan yang berwarna merah.

(33) <http://www.wayangpedia.com>

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suwarna dalam "Penerapan Motif Gunungan di Kota Yogyakarta"<sup>(34)</sup>, dengan pertimbangan dari pakar budaya Jawa Doktor Suharti dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta (UNY), pakar Seni Rupa Edi Sunaryo M. Sn Fakultas Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dan Iswahyudi, M. Hum. dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS, UN Y (dalang), dihasilkan kesimpulan bahwa untuk lambang Kota Yogyakarta, menggunakan bentuk gunungan dengan penerapan motif gunungan dipadukan dengan motif-motif yang lain sehingga membentuk satu kesatuan yang utuh sebagai lambang Kota Yogyakarta.

Dalam lambang Kota Yogyakarta juga terdapat gambar ornamen banteng, seperti dalam bentuk Gunungan Gapuran. Berdasarkan pendekatan bentuk tersebut gunungan Yogyakarta yang memiliki kemiripan dengan gunungan pada Lambang Kota Yogyakarta. Maka, bentuk Gunungan Gapuran khas Yogyakarta yang paling tepat ada pada gambar sebagai berikut :



Gambar 2.11. Gunungan Gapuran Khas Yogyakarta  
 Berdasarkan ciri pada Wayangpedia, gapuran khas Yogyakarta yang menjadi simbol kebudayaan Kota Yogyakarta adalah Gunungan Gapuran diatas.  
 Sumber : Penulis

(34) Suwarna, Penerapan Motif Gunungan di Kota Yogyakarta, Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS, UN Y, 2012



**Gambar 2.12. Gunungan Gapuran/ lanang (Kiri) dan Blumbangan/ wedok (Kanan)**

Perbedaan bentuk gunungan, Gunungan gapuran berbentuk ramping dan pada bagian bawah bergambar gapura yang pada sisi sebelah kiri maupun kanan di jaga oleh raksasa Cingkarabala dan Balaupata. Sedangkan pada bagian belakang terdapat lukisan api merah membara.

Gunungan blumbangan, bentuknya agak gemuk dan lebih pendek bila dibanding dengan kayon gapuran, Pada bagian bawah terdapat lukisan kolam dengan air yang jernih yang ditengahnya terdapat lukisan sepasang ikan berhadapan. Sedangkan pada bagian belakang berambar lautan atau langit yang berwarna biru gradasi.

Sumber : <http://www.wayangpedia.com>

Disebut gunungan karena bentuknya seperti gunung yang berisi mitos *sangkan paraning dumadi*, yaitu asal mulanya kehidupan ini dan disebut juga KAYON. kata kayon melambangkan semua kehidupan yang terdapat di dalam jagad raya yang mengalami tiga tingkatan<sup>(35)</sup> yakni :

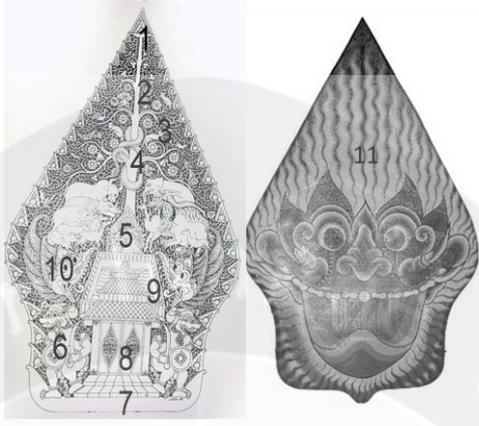
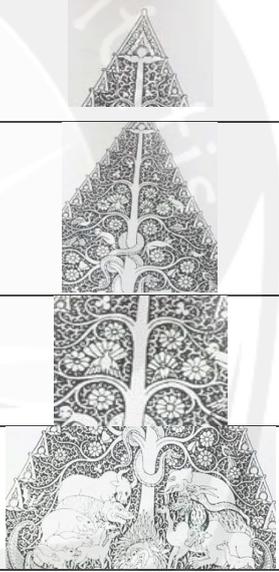
- A. Tanam tuwuh (pepohonan) yang terdapat di dalam gunungan, yang orang mengartikan pohon Kalpataru, yang mempunyai makna pohon hidup.
- B. Lukisan hewan yang terdapat di dalam gunungan ini menggambarkan hewan- hewan yang terdapat di tanah Jawa.
- C. Kehidupan manusia yang dulu digambarkan pada kaca pintu gapura pada kayon.

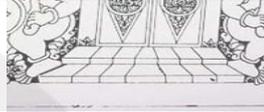
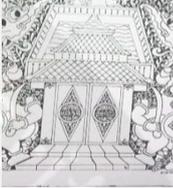
Gunungan Gapuran Yogyakarta memiliki makna nilai kepercayaan dan tuntunan hidup manusia Jawa yang tersimpan dalam setiap bentuk yang tergambar di dalam gunungan tersebut. Pemaknaan wujud Gunungan Gapuran Yogyakarta dapat terlihat dalam tabel sebagai berikut : <sup>(36)</sup>

(35) <http://primbondonit.blogspot.com/2012/06/makna-kayon-atau-gunungan.html>

(36) Raditya Harogoen, Aspek-Aspek Simbolik dalam Wayang Kulit, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia, 2009, hal 30.

Tabel 2.11. Makna Ornamen pada Gunungan Wayang

No.	Wujud	Makna	Bentuk
			
1.	Mustika	Lambang tujuan akhir	
2.	Pohon yang tumbuh menjalar	Lambang kehidupan bahwa Tuhan telah memberi pengayoman dan perlindungan bagi manusia yang hidup di dunia ini.	
3.	Bunga dan buah	Lambang kegembiraan, kesedihan	
4.	Hutan (pohon) dan binatang	Berbagai sifat dan tabiat manusia.	
	Ular	Lambang kesabaran	
	Burung	Merak : Simbol kemakmuran Merpati: Simbol kedamaian, kebebasan	
	Kera	manusia harus mampu memilih dan memilah antara baik-buruk	
	Ayam Jago	Simbol kewaspadaan	
	Banteng	manusia harus kuat, lincah, ulet dan tangguh.	
	Harimau	manusia harus menjadi Pemimpin bagi dirinya sendiri (punya jati diri)	
5.	Kepala raksasa	Melambangkan manusia harus hati-hati dalam menempuh jalan kesempurnaan. manusia dalam kehidupan sehari-hari mempunyai sifat rakus, jahat seperti setan.	

No.	Wujud	Makna	Bentuk
6.	Gapura dan dua penjaga <i>Cingkoro Bolo</i> dan <i>Bolo Upoto</i>	Gapura lambang batas antara baik dan buruk, sedangkan penjaga berarti Lambang hati manusia ada dua hal yaitu baik dan buruk, Tameng dan godho yang mereka pegang dapat di intrepertasikan sebagai penjaga alam gelap dan terang.	
7.	7 anak tangga	Tujuan atau PITUtur (pemberitahuan) bahwa kita semua yang bernama hidup pasti mati, penggambaran perjalanan menuju tujuan.	
8.	Rumah joglo	Rumah atau negara yang didalamnya ada kehidupan yang aman, tenteram, dan bahagia.	
9.	Air	Sumber kesucian, pengetahuan bagi pikiran manusia.	
10	Dua sayap	Bentuk stilasi dari lidah api, lambang matahari dan angin	
11.	<i>Ilu-ilu Banaspati</i>	Hidup di dunia ini banyak godaan, cobaan, tantangan dan mara bahaya yang setiap saat dapat mengancam keselamatan manusia.	

Sumber : Penulis

### 2.7.3.1. Gunung sebagai Penggambaran Mikro-Makrokosmos

Seperti bentuk candi, Bentuk gunung dapat dilihat secara stuktur menjadi tiga bagian, yakni bagian puncak, tengah dan bagian paling bawah yang disebut palemahan (tanah, bumi). Bagian puncak berbentuk meruncing ke atas, yang dimulai dari bagian tengah yang disebut genukan (menyembul) dan lengkeh (ceruk).<sup>(37)</sup>

Pada struktur bagian gunung wayang yang paling bawah adalah palemahan yang memiliki konsep atau filosofi yaitu merupakan hubungan antara dunia manusia dalam hidup yang nyata ini, seperti hubungan antara manusia dengan manusia, manusia dengan lingkungan. dunia yang masih dikuasai oleh kama atau nafsu, keinginan yang rendah, yaitu dunia manusia biasa.

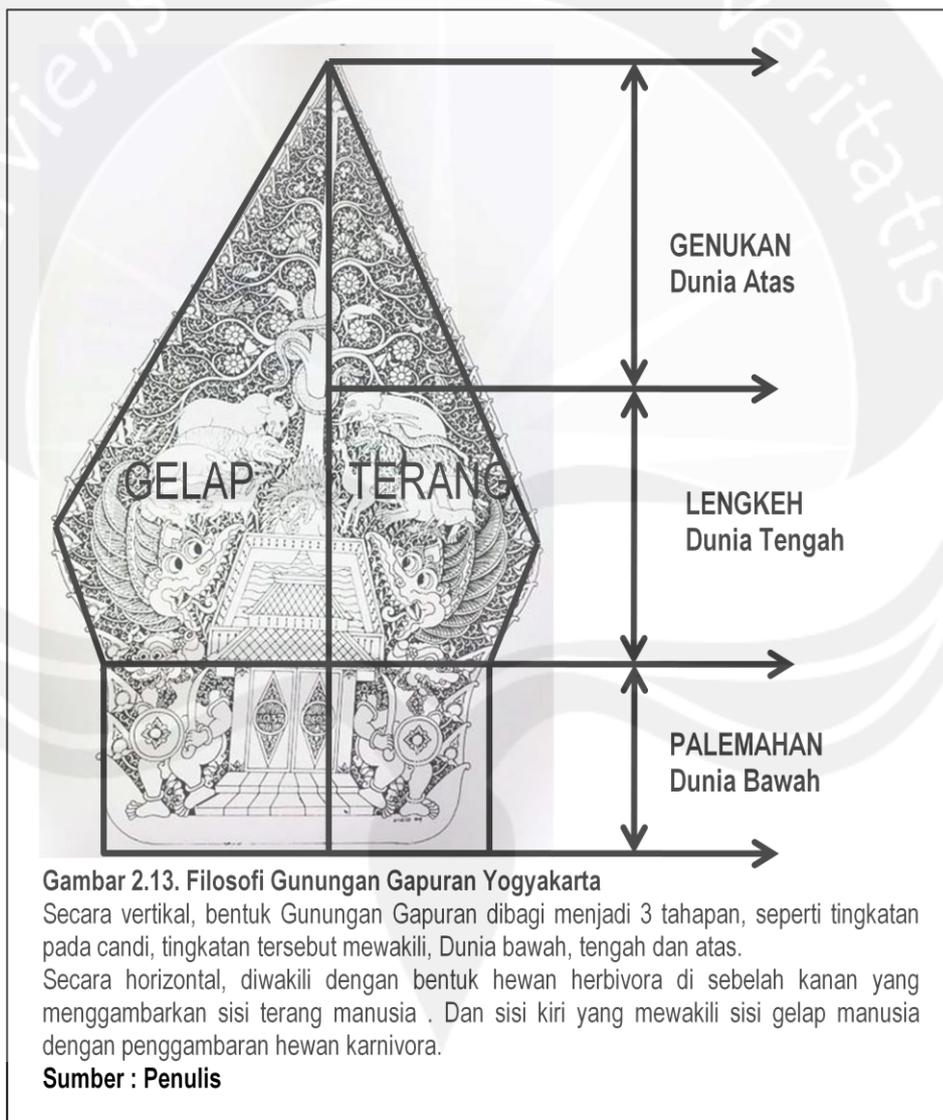
(37) <http://mimpiadalahnyata.blogspot.com/p/gunungan-kayon.html>

Yang pada bagian ini digambarkan secara datar dan amat tipis bahkan hanya digambarkan sangat terbatas tepat ditengah – tengah bagian dasar gunung.

Secara garis besar dapat dijelaskan bahwa struktur tengah gunung adalah struktur dunia tengah dunia yang sudah dapat membebaskan diri dari ikatan nafsu, tetapi masih terikat oleh rupa dan bentuk, manusia dengan roh. Ini adalah merupakan dunia perantara atau dunia medium, dunia tampak dan dunia yang tidak tampak. Setiap gunung akan mengisi struktur tengah ini dengan gambaran – gambaran yang sesuai dengan konsep medium mistik masing – masing pencipta atau perupanya.

Bagian atas dimulai dari batas teratas sayap garuda sampai dengan puncaknya yang meruncing dan berupa kuncup bunga. Struktur dunia atas ini ada tingkatannya, pada bagian bawah biasanya terdapat gambar antara banteng dengan macan. Ini merupakan unsur antagonistik atau konflik dalam jiwa manusia. Ini memaknai bahwa harus ada keselarasan pada jiwa manusia untuk mencapai harmoni rohaniyah. Setelah selaras maka akan meningkat lagi yang lebih tinggi. Dan pada bagian atas dahan pada pohon kehidupan terdapat monyet pada kanan dan kiri dahan. Dalam tingkatan ini telah lepas dari konflik dan dan rohani telah selaras dengan prinsip – prinsip dunia atas rohani itu. dan pada dahan berikutnya yang lebih tinggi lagi adalah terdapat gambar burung – burung yang serupa yang harmonis dan tak ada konflik lagi. Inilah tingkat lebih halus, lebih tinggi daripada tingkat kerohanian manusia. Dan pada puncaknya terdapat gambar tunas bunga yang meruncing. Gambar tunas merupakan representasi dari awal dan akhir kehidupan. Disebut awal kehidupan karena pada tingkat ini manusia akan memasuki hidup baru yang abadi, yang mutlak yang sama sekali abstrak. Sedangkan tunas bunga sebagai akhir dari kehidupan, karena terdapat dibagian paling ujung dari gunung, sedangkan gunung itu sendiri dimulai dari palemahan yang ada pada bagian paling bawah. Bagian atas menggambarkan kebebasan mutlak telah tercapai, bebas dari keinginan dan bebas dari ikatan bentuk dan rupa.

Bentuk Gunung Gapuran umumnya digambarkan dengan membagi menjadi dua bidang kanan dan kiri dibatasi oleh sebuah pohon, hal ini sebagai simbolisasi dari perbuatan baik dan buruk dari manusia itu sendiri. Pada bagian kanan digambarkan hal-hal yang menuju kebajikan dan kebenaran. Simbol yang digambarkan pada sisi kanan adalah binatang herbivora seperti banteng sebagai simbol kemauan baik manusia. Pada bagian kiri digambarkan dengan binatang buas atau herbivora merupakan simbol angkara murka manusia. <sup>(38)</sup>



(38) <http://www.wayangpedia.com>

### 2.7.3.2. Gunung sebagai Lambang Pancer

Subagyo (1981:118) menjelaskan tentang pandangan masyarakat Jawa dalam menjaga keseimbangan secara vertikal dan horisontal yang dikenal dengan keblat papat kelima pancer, juga disebut “dunia waktu” atau penggolongan keempat dimensi ruang yang berpola empat mata angin dengan satu pusat. <sup>(39)</sup>

Masyarakat Jawa mengenal sistem waktu dalam ruang kosmos, dalam hal ini Simuh (1988) menyatakan bahwa pembagian kosmos terutama untuk menentukan keberadaan manusia dalam sistem waktu dan ruang kosmos, dan hubungan yang tak terpisahkan antara dirinya dengan alam semesta.

Dalam pandangan keblat papat kelima pancer, bumi (tanah) dengan warna hitam lambang arah utara menunjukkan nafsu aluwamah. Nafsu aluwamah berarti angansa (serakah), menimbulkan dahaga, kantuk, lapar dan sebagainya, bertempat dalam perut, lahirnya dari mulut, diibaratkan sebagai hati yang bersinar hitam (Simuh1988:340). <sup>(40)</sup>

Kemudian api dengan warna merah lambang arah selatan bersifat nafsu amarah. Nafsu amarah artinya garang memiliki watak angkara murka, iri, pemaarah, dan sebagainya. Nafsu ini bersumber di empedu, timbul dari telinga, ibarat hati yang bersinar merah. Angin dilambangkan warna kuning dan di arah barat menunjukkan nafsu supiah; artinya birahi, menimbulkan watak rindu, membangkitkan keinginan, kesenangan, dan sebagainya yang timbul dari mata, ibarat hati yang bersinar kuning. Air dilambangkan warna putih terletak di arah timur bersifat mutmainah (jujur) artinya ketenteraman, punya watak loba akan kebaikan, tanpa mengenal batas kemampuan, sumbernya dari tulang, timbul dari hidung, ibarat hati yang bersinar putih. Pusat bumi dengan posisi tengah bersifat kama (budi), merupakan penggambaran subyek dari nafsu batin manusia.

(39) Subagyo, R. 1981. *Agama Asli Indonesia*. Jakarta: Sinar Harapan dan Yayasan Cipta Loka Caraka

(40) Simuh. 1988. *Mistik Islam Kejawan Raden Ngabehi Ranggawarsita, Suatu Studi terhadap Wirit Hidayat Jati*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia (UI-Press).

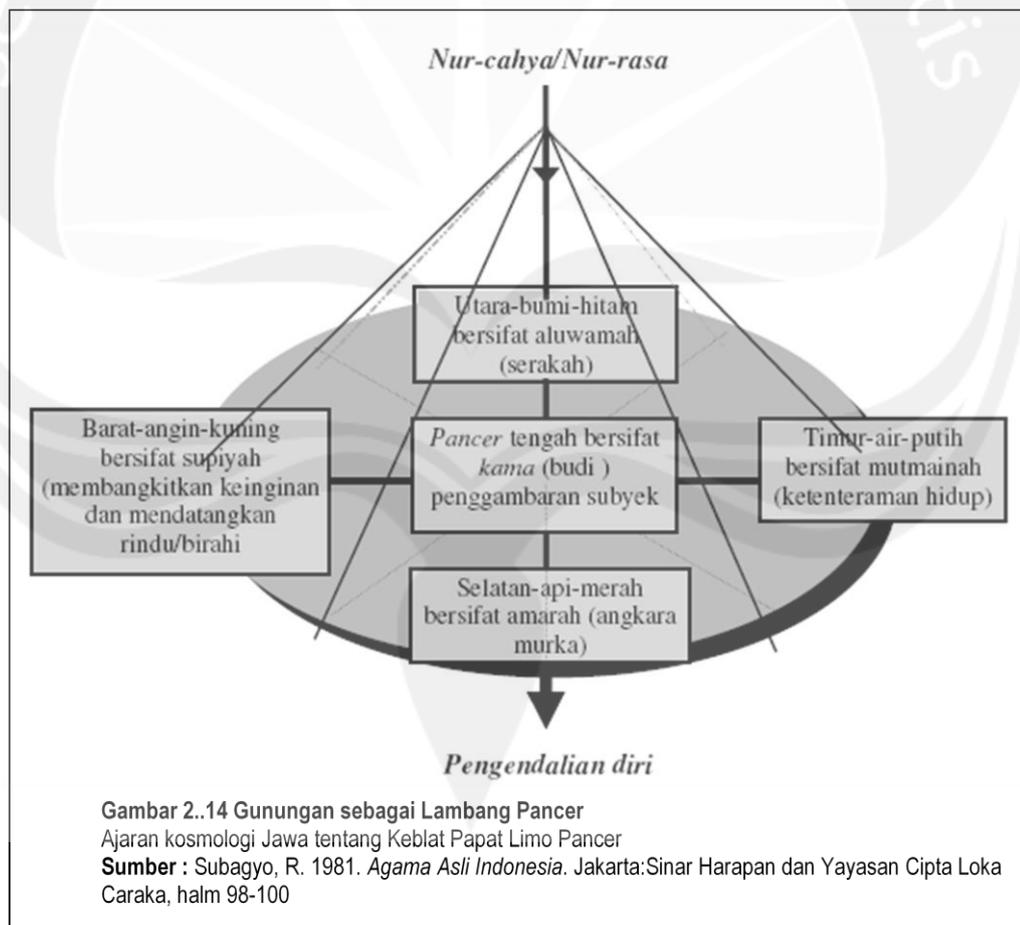
Kelima sifat tersebut ada pada setiap diri manusia, karena itu tergantung pada diri kita bagaimana menjaga keseimbangan atau mengendalikan diri (Subagyo 1981:98-100) <sup>(41)</sup> . Gunungan bisa diartikan lambang Pancer, yaitu jiwa atau sukma, sedang bentuknya yang segitiga mengandung arti bahwa manusia terdiri dari unsur cipta, rasa dan karsa. Sedangkan lambang gambar segi empat lambing sedulur papat dari anasir tanah, api , air, udara.

Banteng : lambang roh tanah dengan sifat napsu Aluwamah / Serakah.

Harimau : lambang roh api dengan sifat napsu sifat kekuatan nafsu amarah, emosional, pemaarah.

Burung : lambang roh udara dengan sifat napsu Mutmainah / Keutamaan.

Kera : lambang roh air dengan sifat napsu Supiyah / Keindahan.

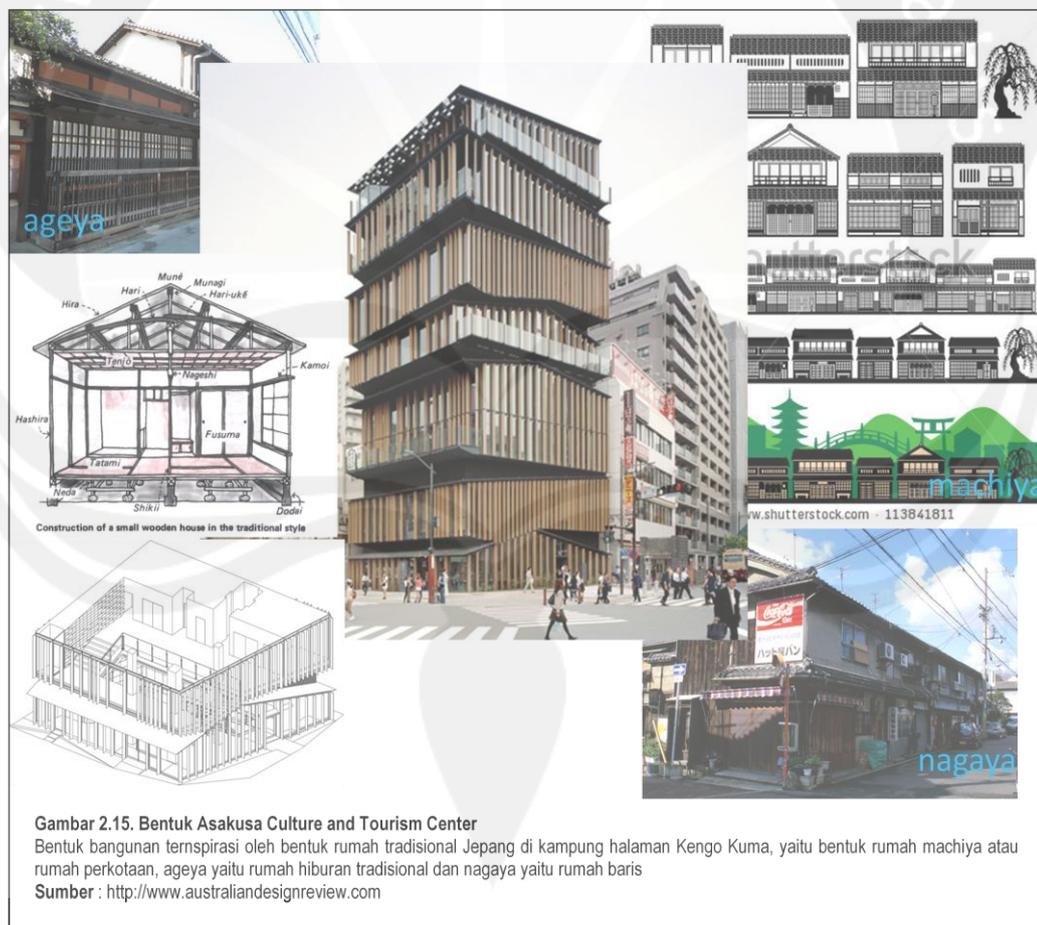


(41) Subagyo, R. 1981. *Agama Asli Indonesia*. Jakarta:Sinar Harapan dan Yayasan Cipta Loka Caraka, hal 98-100.

## 2.6. REFERENSI BANGUNAN

### 2.6.1. Asakusa Culture and Tourism Center

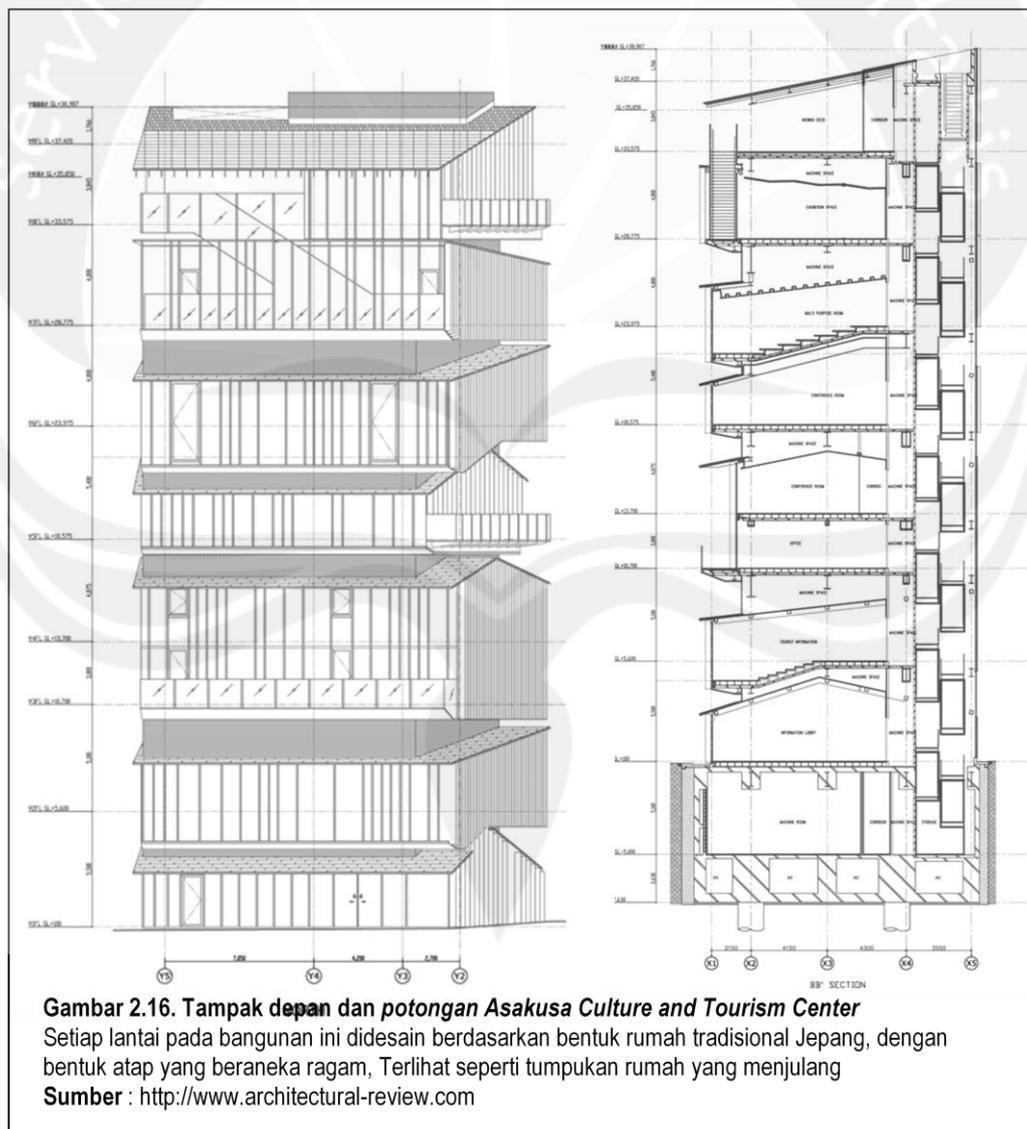
Asakusa Culture and Tourism Center ( Pusat Budaya dan Pariwisata Asakusa) terletak di Kaminarimon, Tokyo, Japan. Dirancang oleh arsitek Kengo Kuma, bangunan ini berfungsi sebagai fasilitas pelayanan bagi para turis yang menyediakan berbagai informasi mengenai kebudayaan dan pariwisata di Jepang, sehingga dapat membantu memberikan pengetahuan yang dibutuhkan oleh para wisatawan untuk bekal kunjungan pariwisata di Jepang dan mengenalkan budaya Jepang ke masyarakat luas. Di dalamnya terdapat fasilitas *tourist information center, conference room, multi-purpose hall* dan *exhibition space*.



Asakusa Culture and Tourism Center memiliki desain yang unik, Kengo Kuma berusaha untuk menjaga nilai lokal Jepang dan memadukannya dengan perkembangan jaman sehingga menghasilkan bentuk baru. Nilai lama dan baru

pada distrik tempat *Asakusa Culture and Tourism Center* dibangun salah satunya diwakili oleh perubahan bentuk rumah tradisional Jepang, dengan *machiya* (rumah perkotaan), *ageya* (rumah hiburan) dan *Nagaya* (rumah baris), bangunan ini mewakili produk perubahan bentuk kebudayaan Jepang yang selalu dinamis mengikuti perubahan dan perkembangan yang ada.

Bentuk bangunan merupakan penggabungan dari bentuk rumah tradisional Jepang yang ditata menumpuk secara vertikal seperti saling bertindihan, dengan ornamen kayu yang dijejer secara horisontal yang menjadi ciri khas rumah Jepang.

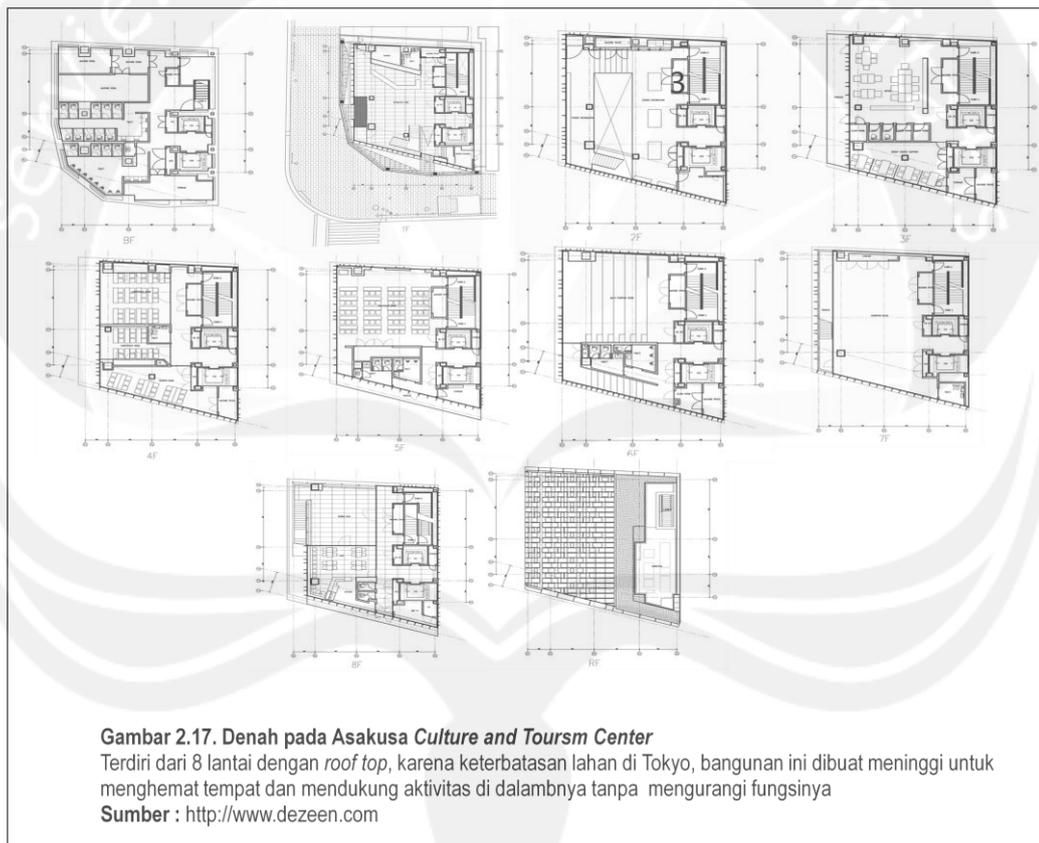


Berdasarkan fungsinya, kedelapan lantai pada bangunan Asakusa *Culture and Tourism Center* dibagi menjadi berikut :

**Tabel 2.12. Fungsi Asakusa *Culture and Tourism Center* per lantai**

No.	Lantai	Fungsi
1.	Basement	Rest room
2.	1	Lobby, information center dan Foreign Exchange
3.	2	Informasi Pariwisata,
4.	3	Kantor, R.diskusi, Group Tour Support
5.	4	R. seminar, R. konverensi kecil dan menengah
6.	5	R. Konverensi besar, R.Audio-visual, R. theater
7.	6	R. serba guna
8.	7	R. Pamer
9.	8	Coffee shop dan Observation deck

Sumber : <http://www.architectural-review.com>



### 2.6.2. Bandara Internasional Adi Sumarmo

Bandar Udara Adisumarmo (SOC/WRSQ) adalah bandara internasional yang melayani kota Surakarta (Solo). Desain bandara bedasarkan bentuk Gunung Gapuran (lanang) khas Surakarta.

Gunungan ini pada bagian muka menyajikan lukisan bumi, gapura dengan dua raksasa, halilintar, hawa atau udara, dan yang asli ada gambar pria

dan wanita. Tempat kunci atau umpak gapura bergambarkan bunga teratai, sedangkan diatas gapura digambarkan pepohonan yang banyak cabangnya dengan dedaunan dan buah- buahan. Di kanan-kiri pepohonan terlihat gambar harimau, banteng, kera, burung merak, dan burung lainnya. Di tengah-tengah pepohonan terdapat gambar makara atau banaspati ( wajah raksasa dari depan). Sedangkan di balik gunung terlihat sunggingan yang menggambarkan api yang sedang menyala. ben-ni.blogspot

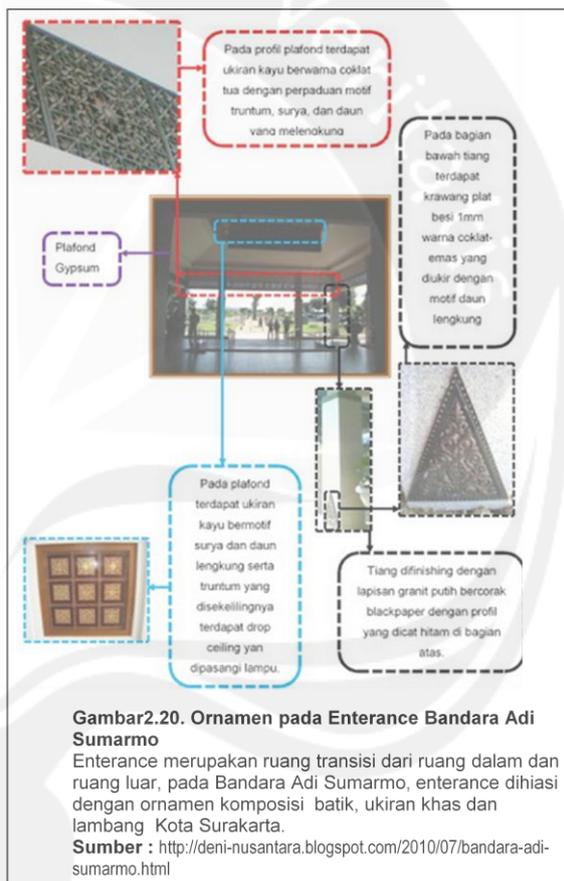
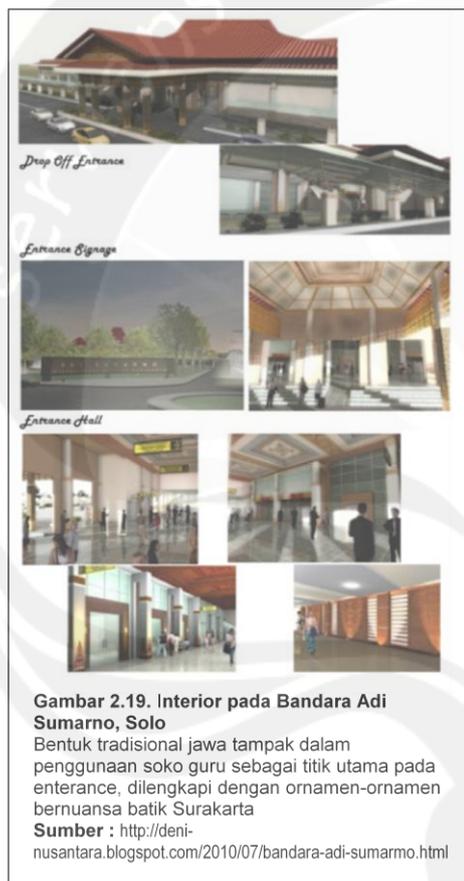


Perwujudan bentuk gunungan terlihat dalam pengaruhnya terhadap penataan ruang dalam dan luar dari bangunan Bandara Adi Sumarmo

- A. Bangunan utama Bandara terletak di sisi bawah Gunungan. Tepat simana bentuk joglo pada Gunungan berada.
- B. Terdapat 2 *enterance* di bagian enterance Bandara, mewakili 2 raksasa yang menjaga pintu masuk ke dalam istana.

C. Penerbangan internasional dan likal diletakkan persis berseberangan mewakili wujud banteng dan harimau yang salaing berhadapan pada Gunungan Gapuran Surakarta menggambarkan tata dunia yang terdiri dari dua bagian yang tidak dapat dipisahkan.

D. Landasan terletak pada bagian pohon kalpataru dengan alur yang mewakili bentukan ranting-ranting pohon kehidupan Kalpataru pada Gunungan Gapuran, hal ini menggambarkan bahwa sirkulasi lalu lintas penerbangan menjadi denyut nadi kegiatan di pada bandara.



Konsep dasar interior Bandara Adi Sumarmo merupakan perpaduan antara motif batik khas keraton, lambang keraton Surakarta dan ukiran Surakarta yang sarat akan makna dan filosofi. Pada interior banyak terdapat ukiran dengan warna coklat khas batik Surakarta, sedangkan pada lantai dan plafond didominasi warna merah dan putih yang merupakan warna lambang Keraton Surakarta.

### 2.6.3. Monumen Jogja Kembali

Monumen Yogya Kembali yang sering disingkat menjadi Monjali mulai dibangun pada tanggal 29 Juni 1985. Monumen ini berisi sejarah perjuangan tentara dan rakyat Yogyakarta melawan Belanda, khususnya perang gerilya merebut kembali kota Yogyakarta pada tanggal 1 Maret 1949 yang dipimpin oleh Letnan Kolonel Soeharto dan Sri Sultan Hamengku Buwono IX. Monumen berbentuk tumpeng ini memiliki tinggi 31,8 meter, berdiri di lahan seluas 5,6 hektar. Halaman monumen ini merupakan plasa yang luas, yang kerap digunakan sebagai tempat pelaksanaan berbagai acara. Beberapa senjata militer yang pernah digunakan TNI pada masa lalu diletakkan di halaman depan monumen, sebagai bagian dari benda bersejarah.

Monumen memiliki dua pintu masuk. Pintu barat dan pintu timur menuju ke museum yang berada di lantai satu. Di dalam museum ini tersimpan lebih dari 1.000 koleksi yang berkaitan dengan Serangan umum 1 Maret 1949. Pintu selatan dan pintu utara menuju ke lantai dua yang berisi relief dan diorama. Adapun lantai tiga yang merupakan lantai teratas merupakan ruang hening untuk bermeditasi. Bentuk kerucutnya melambangkan bentuk gunung yang menjadi perlambang kesuburan selain memiliki makna melestarikan budaya nenek moyang pra-sejarah.



Bahkan sementara orang menyebut Monumen Yogya Kembali sebagai tumpeng raksasa bertutup warna putih mengkilat, dalam tradisi Jawa tumpeng seolah-olah sebagai bentuk gunung yang dapat dihubungkan dengan kakayon atau gunung dalam wayang kulit, yang melambangkan kebahagiaan / kekayaan kesucian dan sebagai penutup setiap episode perjuangan bangsa. <sup>(42)</sup>

Pemilihan lokasi Monumen Yogya Kembali juga memiliki alasan berlatarkan budaya Yogya, yaitu monumen terletak pada sumbu atau poros imajiner yang menghubungkan Gunung Merapi, Tugu, Kraton, Panggung Krapyak dan pantai Parang Tritis. Sumbu imajiner ini sering disebut dengan Poros Makrokosmos atau Sumbu Besar Kehidupan.

#### 2.6.4. Solo Paragon Mall

Solo Paragon adalah sebuah kawasan *superblock* di Kota Solo yang konsepnya sendiri sudah direncanakan beberapa tahun lalu, dan merupakan bangunan tertinggi di Jawa Tengah dan DIY. Bangunan ini terdiri dari fungsi apartemen dan Mall.

Solo Paragon mall adalah bagian dari *superblock* ini, mengadirkan konsep “The Pride of Java” Solo Paragon Mall mengambil bentuk pertunjukan wayang pada tampilan fasadnya. Wayang kulit dibanggakan sebagai hasil karya kesenian asli khas Jawa, dengan filosofi nilai kebudayaan Jawa yang kental, hal ini menjadi pertimbangan dalam mengadirkan bentuk pertunjukan wayang kulit mewakili konsep yang sudah ada.



(42) <http://blog.re.or.id/sejarah-singkat-monumen-yogya-kembali.htm>