

**PERANCANGAN *TOURISM CENTRE*
DI SINGOSARI
(TEMA: SIMBIOSIS ARSITEKTUR)**

TUGAS AKHIR

Oleh:

ADI IRAWAN

NIM 09660051



**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2016**

PERANCANGAN TOURISM CENTRE DI SINGOSARI

(TEMA: SIMBIOSIS ARSITEKTUR)

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada:

**Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Arsitektur (S.T)**

Oleh:

ADI IRAWAN

NIM. 09660051

**JURUSAN TEKNIK ARISTEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2016**



DEPARTEMEN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adi Irawan
NIM : 09660051
Jurusan : Teknik Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul : Perancangan Tourism Centre di Singosari

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa saya bertanggung jawab atas orisinalitas karya ini. Saya bersedia bertanggung jawab dan sanggup menerima sanksi yang ditentukan apabila dikemudian hari ditemukan berbagai bentuk kecurangan, tindakan plagiatisme dan indikasi ketidakjujuran di dalam karya ini.

Malang, 27 Juni 2016

Pembuat pernyataan,



Adi Irawan
NIM. 09660014

PERANCANGAN TOURISM CENTRE DI SINGOSARI

(TEMA: SIMBIOSIS ARSITEKTUR)

TUGAS AKHIR

Oleh:
ADI IRAWAN
NIM. 09660051

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diuji:

Tanggal: 27 Juni 2016

Pembimbing I,



Luluk Maslucha, Msc

NIP. 19800917.200501.2.003

Pembimbing II,

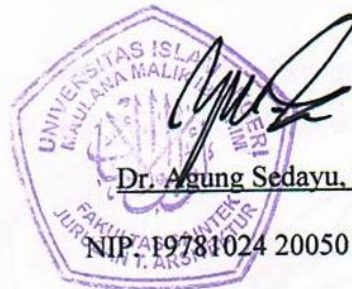


Ernaning Setiyowati, M.T

NIP. 19810519 200501 2 005

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur



Dr. Agung Sedayu, M.T

NIP. 19781024 200501 1 003

**PERANCANGAN TOURISM CENTRE
DI SINGOSARI**

TUGAS AKHIR

Oleh :

**Adi Irawan
09660051**

**Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Tugas Akhir dan
Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Teknik (ST)**

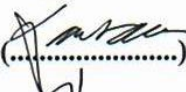
Malang, 27 Juni 2016

Susunan Dewan Penguji

- | | |
|-------------------------|---|
| 1. Penguji Utama | : Agus Subaqin, MT
NIP : 19740825.200901.1.006 |
| 2. Ketua Penguji | : Achmad Gat Gautama, MT
NIP : 19760418.200801.1.009 |
| 3. Sekretaris | : Luluk Maslucha, Msc
NIP : 19800917.200501.2.003 |
| 4. Anggota | : Sukmayati Rahmah, MT
NIP : 19780128.200912.2.002 |

Tanda Tangan



(.....)


(.....)


(.....)


(.....)

**Mengetahui dan Mengesahkan
Ketua Jurusan Teknik Arsitektur**


**Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP : 19781024.200501.1.003**



.....Kerendahan hati membawamu pada level yang lebih tinggi.....

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas berkat dan rahmatNya, penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir dengan judul **“Perancangan Tourism Center di Singosari”**.

Laporan tugas akhir ini tidak mungkin dapat selesai dengan baik tanpa adanya bantuan semangat, dukungan maupun materi dari berbagai pihak. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan limpahan karunia, memberikan kesabaran, ketabahan dan kemudahan pada setiap kesulitan dalam perjalanan hidup.
2. Sayyidina Muhammad SAW sebagai wasilah penunjuk jalan yang haq, dan yang selalu dinanti-nanti barokah dan syafa'atnya oleh para pendawam sholat.
3. Ayah dan Ibu tercinta (Bpk. H.M.Nur Sholeh dan Ibu Hj.SitiAminah) yang telah memberikan dukungan moral, materi, doa dan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Terimakasih atas do'a - do'a yang setiap waktu dipanjatkan, sujud-sujud panjangnya yang selalu dilakukan, penempatan dan pembelajaran kerasnya hidup hingga membuat penulis menjadi lebih tegar dan lebih kuat, dukungan berupa materil, moril, semoga Allah swt. Membalas segala kebaikan beliau dengan balasan yang berlipat-lipat lebih baik.
4. Bapak Dr. Agung Sedayu. selaku kepala Jurusan Teknik Arsitektur UIN MALIKI Malang yang memberikan bimbingan, pengarahan, diskusi

pemikiran, kritik, dan saran, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

5. Ibu Luluk Maslucha, MT. selaku pembimbing 1, yang memberikan bimbingan, pengarahan, diskusi pemikiran, kritik, dan saran, yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
6. Ibu ErnaningSetiyowati, MT. selaku pembimbing 2, yang memberikan bimbingan, pengarahan, diskusi pemikiran, kritik, dan saran, yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
7. Segenap anggota tim penanggung jawab tugas akhir Teknik Arsitektur UIN MALIKI Malang, atas bantuannya.
8. Seluruh teman-teman arsitektur 09 yang telah membantu kelancaran dalam menyelesaikan laporan tugas akhir.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas ini dan telah mendoakan suksesnya laporan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis sangat mengharapkan saran dan kritik demi perkembangan laporan tugas akhir ini guna menempuh jenjang selanjutnya. Akhirnya semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis serta menambah wawasan bagi pembaca. Aamin.

Malang, 23 Desember 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xxiii
ABSTRAK.....	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Latar Belakang Pemilihan Objek	1
1.1.2 Latar Belakang Pemilihan Tema	6
1.2. Rumusan Masalah.....	7
1.3. Tujuan	7
1.4. Manfaat	8
1.5. Batasan	9
1. Lokasi.....	9
2. Fungsi Objek	9
3. Tema.....	9

4. Pengguna	10
5. Ruang Lingkup Skala Layanan	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Kajian Objek	11
2.1.1 Kajian Definisi Objek Rancangan.....	11
2.1.1.1 Definisi Tourism Centre.....	11
2.1.2 Pengertian Dan Jenis Usaha Pariwisata	12
2.1.3 Jenis-Jenis Pariwisata.....	14
2.1.4 Bentuk Perjalanan wisata	18
A. Bentuk perjalanan wisata berdasarkan waktu	13
B. Bentuk Perjalanan Wisata berdasarkan Jumlah Peserta	21
C. Bentuk Perjalanan wisata berdasarkan wilayah	23
D. Bentuk Perjalanan Wisata Berdasarkan Tujuan	23
E. Bentuk Perjalanan Wisata Berdasarkan Penyiapan	26
F. Bentuk Perjalanan berdasarkan Kelas.....	27
G. Bentuk Perjalanan Wisata Berdasarkan Minat Wisatawan	27
2.1.5 Akomodasi	28
2.1.5.1 Pengertian Akomodasi	28
2.1.5.2 Jenis-Jenis Akomodasi	28
2.1.6 Daftar Objek Wisata Di Malang Raya	33
2.1.7 Kajian Arsitektural Objek Rancangan	38
2.1.7.1 Fungsi Gedung Tourism Centre	38

2.1.7.2	Kebutuhan Ruang Tourism Centre.....	39
2.1.7.3	Struktur.....	54
2.1.7.4	Utilitas	57
2.2	Kajian Tema	62
2.2.1	Definisi Simbiosis Arsitektur.....	62
2.2.2	Teori Simbiosis Arsitektur.....	63
2.2.3	Prinsip Simbiosis Arsitektur.....	63
2.2.4	Konsep Simbiosis.....	64
2.2.5	Metode Penerapan Konsep Simbiosis.....	68
2.2.6	Kesimpulan	70
2.3	Kajian Integrasi.....	71
2.3.1	Kajian Integrasi Objek	71
2.3.2	Kajian Integrasi Tema.....	72
2.4	Penerapan Prinsip Simbiosis dalam Perancangan	73
2.5	Studi Komparasi	75
2.5.1	Studi Banding Objek.....	75
2.5.2	Studi Banding Tema.....	83
2.6	Gambaran Umum Lokasi	84
BAB III	METODE PERANCANGAN.....	86
3.1	Proses Perancangan	86
3.1.1	Ide Perancangan	86
3.1.2	Identifikasi Perancangan	86

3.2 Metode Perancangan	87
3.2.1 Pengumpulan Data	87
3.2.1.1 Data Sekunder	88
3.2.2 Analisis.....	88
3.2.2.1 Analisis Tapak.....	89
3.2.2.2 Analisis Fungsi.....	89
3.2.2.3 Analisis Aktifitas dan Pengguna.....	89
3.2.2.4 Analisis Ruang	89
3.2.2.5 Analisis Bentuk	90
3.2.2.6 Analisis Struktur	90
3.2.2.7 Analisis Utilitas.....	90
3.2.3 Konsep	90
3.3 Kerangka Pemikiran.....	91
BAB IV ANALISIS PERANCANGAN.....	92
4.1 Analisis Fungsi.....	92
4.2 Analisis Aktifitas	93
4.3 Analisis Pengguna	96
4.4 Analisis Ruang.....	100
4.4.1 Analisis Besaran Ruang	102
4.4.2 Diagram Matriks Ruang.....	111
4.4.3 Analisis Persyaratan Ruang.....	112
4.4.4 Programatik Ruang.....	115

4.5 Tema Perancangan sebagai Dasar Analisis	116
4.6 Data Eksisting Tapak.....	117
4.6.1 Gambaran Umum Lokasi Tapak	117
4.7 Analisis Tapak	119
4.7.1 Analisis SWOT Pemilihan Lokasi	120
4.7.2 Analisis Batas dan Zonasi	122
4.7.3 Analisis Bentuk	125
4.7.4 Analisis Entrance dan Sirkulasi	127
4.7.5 Analisis Kebisingan	130
4.7.6 Analisis View	133
4.7.7 Analisis Iklim	136
4.7.8 Analisis Utilitas	143
BAB V KONSEP PERANCANGAN	145
5.1 Konsep Dasar Perancangan	145
5.2 Konsep Bentuk dan Tampilan	146
5.3 Konsep Tapak.....	148
5.4 Konsep Ruang	149
5.5 Konsep Struktur.....	150
5.6 Konsep Utilitas	152
5.6.1 Sistem Elektrikal	152
5.6.2 Sistem Plumbing	153

BAB VI HASIL RANCANGAN	155
6.1 Dasar Perancangan	105
6.2 Perancangan Tapak	159
6.2.1 Perletakan Massa.....	159
6.2.2 Aksesibilitas	162
6.3 Perancangan Bentuk Bangunan	163
6.4 Perancangan Ruang	167
6.4.1 Information Centre	168
6.4.2 Hostel	172
6.5 Sistem Struktur	175
6.6 Sistem Utilitas	180
BAB VII PENUTUP.....	184
7.1 Kesimpulan	185
7.2 Saran	186
DAFTAR PUSTAKA	187
DAFTAR LAMPIRAN	188
Lampiran 1 pernyataan kelayakan cetak karya	
Lampiran 2 Gambar	

DAFTAR GAMBAR

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Gambar 2.1 Akomodasi Hotel.....	28
Gambar 2.2 Standart Meja Komputer	39
Gambar 2.3 Standart Ruang Receptionis and circulation	40
Gambar 2.4 Standart Ruang Audio Visual dan sirkulasi	40
Gambar 2.5 Standar Ruang Tidur	41
Gambar 2.6 Jarak pengamat dan sudut pandang - koleksi	42
Gambar 2.7 Standart Penataan Ruang Pameran.....	42
Gambar 2.8 Standart Penataan Perabot Pada bangunan Administrasi	43
Gambar 2.9 Contoh Penataan Parkir Pada Bangunan.....	43
Gambar 2.10 Ukuran Minimum Ruang Kantor	44
Gambar 2.11 Kantor dengan Meja Pelanggan	44
Gambar 2.12 Detail Ukuran Perabot Ruang Kantor	44
Gambar 2.13 Detail Ukuran Tempat Makan.....	45
Gambar 2.14 Jenis Susunan Meja Makan.....	45
Gambar 2.15 Detail Ukuran Mobil	46
Gambar 2.16 Jenis Susunan Parkir	46
Gambar 2.17 Jenis Jalur Parkir	47
Gambar 2.18 Tata Letak Toilet	49
Gambar 2.19 Ukuran Toilet dengan Urinoir	49
Gambar 2.20 Toilet Berdasarkan Arah Bukaannya	49

Gambar 2.21 Ukuran Kloset dan Wastafel	50
Gambar 2.22 Food Court	51
Gambar 2.23 Dimensi Meja Food Court.....	52
Gambar 2.24 Dimensi Meja Food Court.....	53
Gambar 2.25 Struktur Rangka Batang	54
Gambar 2.26 Struktur Rangka Ruang	55
Gambar 2.27 Struktur Cangkang.....	55
Gambar 2.28 Pondasi Tiang Pancang	56
Gambar 2.29 Struktur Rangka Kaku.....	56
Gambar 2.30 Jenis Ukuran Lebar Tangga.....	57
Gambar 2.31 Jenis Bentuk Tangga	57
Gambar 2.32 Ukuran Rise dan Going.....	58
Gambar 2.33 Detail Ukuran Ramp.....	58
Gambar 2.34 Detail Ukuran Eskalator	58
Gambar 2.35 Jenis Ukuran Lebar Eskalator	59
Gambar 2.36 Saluran Air Bersih dan Air Kotor	59
Gambar 2.37 Saluran Telepon dan Listrik	60
Gambar 2.38 Generator Set.....	61
Gambar 2.39 Distribusi Perpipaan Hydrant	62
Gambar 2.40 Lokasi Asakusa Culture Tourist Information Center	75
Gambar 2.41 Lokasi Asakusa Culture Tourist Information Center	76
Gambar 2.42 Potongan ruang Asakusa Culture Tourist Information Center.....	77
Gambar 2.43 Denah Dan Interior Informasi Wisata	78

Gambar2.44 Denah Dan Interior Workshop	78
Gambar2.45 Ruang Office padaAsakusa Culture Tourist Information	79
Gambar 2.46 RuangKonferensiAsakusa Culture Tourist Information Center.....	80
Gambar2.47 RuangSerbagunaAsakusa Culture Tourist Information Center.....	81
Gambar2.48 RuangSerbagunaAsakusa Culture Tourist Information Center.....	81
Gambar2.49 EntranceAsakusa Culture Tourist Information Center.....	82
Gambar 2.50 Denah New Wing of the Van Gogh Museum.....	83
Gambar 2.51 LokasiRancangan	85
Gambar 2.52 LokasiRancangan	85
BAB III METODE PERANCANGAN	
Gambar 3.1 Bagan Kerangka Pikiran.....	91
BAB IV ANALISIS PERANCANGAN	
Gambar 4.1 : Diagram Matriks Ruang Utama	111
Gambar 4.2 : Diagram Matriks Ruang Pendukung.....	111
Gambar4.3 : Program Ruang Informasi dan Promosi Wisata.....	115
Gambar4.4 : Program Ruang Kantor Pengurus.....	115
Gambar4.5 : Program Ruang Makro.....	116
Gambar 4.6: Lokasi Tapak.....	117
Gambar4.7 Batas Batas Tapak	118
Gambar4.8: Bentuk dan Ukuran Tapak	119
Gambar4.9.Analisis SWOT Tapak	121
Gambar4.10: Batas Batas Tapak	122
Gambar4.11: Atrnatif 1 Anaisis Zonasi	122

Gambar4.12: Alternatif 2 Analisis Zonasi	124
Gambar4.13: Analisis Bentuk	126
Gambar4.14: Aksesibilitas Tapak	127
Gambar4.15: Alternatif 1 Analisis Sirkulasi	128
Gambar4.16: Alternatif 2 Analisis Sirkulasi	129
Gambar4.17: Sumber Kebisingan Tapak	130
Gambar4.18: Alternatif 1 Analisis Kebisingan Tapak	131
Gambar4.19: Alternatif 2 Analisis Kebisingan Tapak	132
Gambar4.20: Potensi View Tapak	133
Gambar4.21: Alternatif 1 Analisis View	134
Gambar4.22: Alternatif 2 Analisis View	135
Gambar4.23: Pola Penyinaran Tapak	136
Gambar4.24: Alternatif 1 Analisis Matahari	137
Gambar4.24: Alternatif 2 Analisis Matahari	138
Gambar4.25: Aliran Angin di Tapak	139
Gambar4.26: Analisis 1 Angin di Tapak	140
Gambar4.27: Analisis 2 Angin di Tapak	141
Gambar4.28: Sistem Jaringan Listrik	142
Gambar4.29: Sistem plumbing	144
 BAB V KONSEP	
Gambar 5.1 : Konsep Bentuk	147
Gambar 5.2 : Konsep Tapak	148
Gambar 5.3 : Konsep Ruang	149

Gambar 5.4 : Struktur rigid frame.....	150
Gambar 5.5 : Struktur rigid frame.....	150
Gambar 5.6 : Konsep Pondasi.....	151
Gambar 5.7 :Konsep Atap.....	151
Gambar 5.8 : Konsep Elektrikal.....	152
Gambar 5.9 : Konsep Plumbing.....	153
Gambar 5.9 : Sistem Plumbing.....	154
BAB VI HASIL PERANCANGAN	
Gambar 6.1 : Taman pada gedung Tourism Centre.....	156
Gambar 6.2 : Hostel.....	157
Gambar 6.3 : Lay Out Plan.....	158
Gambar 6.4 : Lay Out Plan.....	159
Gambar 6.5 : Site Plan.....	160
Gambar 6.6 : Tampak Depan Kawasan.....	161
Gambar 6.7 : Tampak Samping Kawasan.....	161
Gambar 6.8 : Perspektif Kawasan.....	161
Gambar 6.9 : Akses Tapak.....	162
Gambar 6.10: Akses Pejalan Kaki.....	163
Gambar 6.11 : Konsep Bentuk.....	164
Gambar 6.12 : Tampak Depan Tourism Centre.....	164
Gambar 6.13 : Tampak Samping Tourism Centre.....	164
Gambar 6.14 :Perspektif Tourism Centre.....	165
Gambar 6.15 : Tampak Depan Hostel.....	165

Gambar 6.17 : Tampak Samping Hostel	165
Gambar 6.18: Tampak Depan Masjid	165
Gambar 6.19: Tampak Samping Masjid	166
Gambar 6.23: Perspektif Masjid	166
Gambar 6.24: Lay Out Plan	167
Gambar 6.25: Denah Informasi dan Promosi Wisata	168
Gambar 6.26: Denah dan Promosi Wisata Lt2.....	169
Gambar 6.27: Denah dan Promosi Wisata Lt3.....	170
Gambar 6.28: Interior <i>Information Centre</i>	170
Gambar 6.29: Denah Lantai sati Hostel.....	171
Gambar 6.30: Denah Lt2 Hostel	172
Gambar 6.31: Denah Lt3 Hostel	172
Gambar 6.32: Denah Lt4 Hostel	173
Gambar 6.33: Denah Lt5 Hostel	173
Gambar 6.34: Detail Pondasi Tiang Pancang	174
Gambar 6.35: Detail Pondasi Plat	174
Gambar 6.36: Rencana Pondasi dan Pembalokan Tourism Centre.....	175
Gambar 6.37: Rencana Pondsidi dan Pembalokan Tourism Centre	176
Gambar 6.38: Rencana Pondasi dan Pembalokan Hostel	177
Gambar 6.39: Rencana Pondasi dan Pembalokan Hostel	177
Gambar 6.40: Rencana Pondasi dan Pembalokan Hostel	178
Gambar 6.41: Utilitas Air Kawasan	179

Gambar 6.42: Mekanikal dan Elektrikal Kawasan.....	180
Gambar 6.43: Elektrikal Information Centre	181
Gambar 6.44: Elektrikal Information Centre Lt1.....	181
Gambar 6.45: Elektrikal Information Centre Lt.....	182



DAFTAR TABEL

BAB I PENDAHULUAN

Tabel 1.1 Tabel Jumlah Kunjungan Wisatawan ke Kab. Malang.....	3
--	---

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tabel 2.1 Tabel Jenis dan Standart Kamar Hostel.....	41
Tabel 2.2 Standar Jumlah Parkir.....	48
Tabel 2.3 Jumlah Toilet Berdasarkan Jumlah Kesibukan.....	50
Tabel 2.4 Penjabaran Tema Simbiosis Kuroawa.....	71
Tabel 2.5 Tabel Aplikatif Prinsip Tema Pada Tourism Centre.....	74
Tabel 2.6 Penerapan Tema Simbiosis Terhadap <i>Van Gogh Museum</i>	84

BAB IV ANALISIS PERANCANGAN

Tabel 4.1 Analisis Aktifitas.....	93
Tabel 4.2 Analisis Pengguna.....	98
Tabel 4.3 Fasilitas Utama.....	102
Tabel 4.4 Hostel.....	103
Tabel 4.5 Tempat Ibadah/Mushola.....	104
Tabel 4.6 Fasilitas Perbelanjaan.....	105
Tabel 4.7 Tour guide dan penyewaan perlengkapan wisata.....	105
Tabel 4.8 Fasilitas Pengelola.....	106
Tabel 4.9 Tempat Makan Dan Minum.....	107
Tabel 4.10 Fasilitas Parkir.....	108
Tabel 4.11 Fasilitas Keamanan.....	108

Tabel 4.12 Total Luas Bangunan	109
Tabel 4.13 Analisis Persyaratan Ruang	112
Tabel 4.14 Aternatif 1 Analisis Zonasi	123
Tabel 4.15 Aternatif 2 Analisis Zonasi	124
Tabel 4.16 Aternatif 1 Analisis Sirkulasi.....	130
Tabel 4.17 Aternatif 2 Analisis Sirkulasi.....	131
Tabel 4.18 Analisis Kebisingan 1	131
Tabel 4.19 Analisis Kebisingan 2	132
Tabel 4.20 Aternatif 1 Analisis View	134
Tabel 4.21 Aternatif 2 Analisis View	135
Tabel 4.22 Aternatif 1 Analisis Matahari.....	136
Tabel 4.23 Aternatif 2 Analisis Matahari.....	137
Tabel4.24 Analisis Angin 1.....	138
Tabel 4.25 Analisis Angin 2.....	140
BAB V KONSEP PERANCANGAN	
Tabel 5.1 Tabel Aplikatif prinsip Tema Pada Tourism Centre.....	146
BAB VI HASIL PERANCANGAN	
Tabel 5.1 Tabel Aplikatif Prinsip Tema Pada Tourism Centre.....	155

ABSTRAK

Irawan, Adi. 2016. **Perancangan Tourism Center di Singosari**. Dosen Pembimbing: LulukMaslucha, MT. dan Ernaning Setyowati, M.T.

Kata kunci: Pariwisata, Tourism center, *Symbiosis Arsitektur*

Seperti yang kita ketahui Malang Raya merupakan salah satu lokasi tujuan wisata di Indonesia, dengan didukung keunggulan daya tarik wisata yang beragam. Malang Raya sendiri terbagi menjadi tiga wilayah, yaitu Kota Malang, Kota Batu, dan Kabupaten Malang. Secara geografis Malang terdiri dari wilayah pegunungan dan dataran atau lembah serta perairan pantai. Dengan di dukung letak geografis di atas, membuat Malang memiliki kekayaan wisata alam yang beragam. Hal ini memungkinkan sekali dipacunya pertumbuhan dan pengembangan wilayah Malang berbasis pada pariwisata. Selanjutnya dengan adanya pemanfaatan potensi pariwisata secara optimal, maka dapat dipastikan pendapatan asli daerah dan kesejahteraan masyarakat akan meningkat.

Namun pada kenyataannya potensi pariwisata yang ada di Malang Raya masih belum dikelola secara optimal, hal ini berdampak pada kunjungan wisatawan ke Malang yang mengalami fluktuasi, sedangkan tingkat kunjungan wisatawan mancanegara masih tergolong sedikit. Majunya industri pariwisata di Malaysia dan Singapura tidak lepas dari kemudahan akses menuju objek wisata yang dapat diakses dengan menggunakan transportasi umum dan adanya sarana informasi wisata yang ditunjang dengan sarana akomodasi wisata. Hal ini berbanding terbalik dengan kondisi pariwisata yang ada di Malang Raya, yaitu hanya menyediakan fasilitas informasi wisata saja, sedangkan untuk sarana yang dapat menunjang kegiatan wisatawan masih belum tersedia, seperti transportasi menuju objek wisata, sarana akomodasi penginapan, *tour gaet*, dan *travel adventure*.

Oleh karena itu, diperlukan Perancangan Tourism Centre di Singosari Kabupaten Malang. Keberadaan Tourism Centre akan difungsikan sebagai sarana

promosi dan informasi wisata yang ditunjang dengan fungsi akomodasi dan promosi wisata. Tidak hanya informasi mengenai informasi kepariwisataan saja, melainkan menyediakan data tentang kebudayaan dan statistik hingga data potensi sumberdaya alam (SDA) yang ada di Kabupaten Malang. Tourism Center ini juga nantinya menjadi wadah kerjasama antar ketiga daerah (Kabupaten Malang, Kota Malang dan Kota Batu) dengan melakukan kesepahaman paket regulasi dan program kegiatan untuk pengembangan objek dan dayatarik wisata (ODTW). Untuk mendukung keberadaan Tourism Centre yang berfungsi sebagai sarana informasi dan promosi wisata maka diperlukan lokasi yang mudah di jangkau wisatawan baik domestik maupun mancanegara, oleh Karena itu di pilihlah lokasi Tourism Centre di Singosari.

Dalam perancangan objek Arsitektur tidak lepas darihal yang bersifat kontradiktif antara objek Arsitektur dengan lingkungan sosial, alam, dan budaya sekitar tapak objek arsitektur yang akan dibangun. Berangkat dari uraian tersebut, maka dipiihlah tema Simbiosis Arsitektur sebagai landasan perancangan Tourism Centre di Singosari.Tema Arsitektur Simbiosis sangat cocok untuk diterapkan pada rancangan tourism centre guna menunjang fungsi promosi dan memberi dampak positif bagi lingkungan sekitar tapak, baik secara ekonomi, sosial, budaya dan alam.

ABSTRACT

Irawan, Adi. 2016. **Designing Tourism Center in Singosari**. Supervisor: Luluk Maslucha, MT. and Ernaning Setyowati, M.T.

Keywords: Tourism, Tourism center, ArchitectureSymbiosis.

As we know, Great Malang is one of the many tourist destinations in Indonesia, supported with the superiority of various tourist attractions. Malang itself is divided into three areas, namely Malang City, Batu City and Malang Regency. Geographically, Malang consists of mountainous areas and plains or valleys and coastal waters. With the support of geographical location above, making Malang possesses various natural tourism richness. This allows to spur the growth and development of Malang, based on tourism. Furthermore, with the optimal utilization of tourism potential, it is certain that the local revenue and public welfare will increase.

But in fact the potential of tourism in Malang is still not optimally managed; this has an impact on the fluctuated tourist visits to Malang, while the level of foreign tourists visit is still relatively small. The Advancement of tourism industry in Malaysia and Singapore cannot be separated from the easy access to the tourist attractions using public transportation and their means of travel information supported by means of tourist accommodation. It is in contrary to the condition of tourism in Great Malang, which only provides travel information, while the means to support tourism activity is still unavailable, such as transportation to the tourist attractions, means of lodging accommodations, tour guides, travel agents and adventure shop.

Therefore, it is necessary to design Tourism Centre in Singosari, Malang Regency. The existence of Tourism Centre will function as a means of promotion and travel information, supported by the function of accommodation and tourism promotion. Not only information about tourism, but also the statistical data on cultural and natural resources in Malang Regency. The Tourism Center will be the

forum of cooperation among the three regions (Malang, Malang and Batu) as well, by making an understanding regulatory package and program of activities for the object development and tourist attractions. To support the existence Tourism Centre which serves as a means of travel information and promotion, easy access for both domestic and foreign tourists is required, Therefore Singosari is selected as the location of Tourism Centre.

In the design architecture project, it cannot be separated from the architecture that is contradictory between the architectural object and the environment of social, natural, and cultural around the site to be built. Departing from the above description, then theme of Symbiosis Architecture is chosen as the basis for designing Tourism Centre in Singosari.

The theme of Symbiosis Architecture is suitable to apply for the design of the Tourism Center to support the function of tourism promotion and give positive impact for the environment around the site, either economic, social, cultural and natural.

المخلص

إروان، عادي. 2016. **تصميم مركز السياحة في سينجاساري**. المشرف: لولو مصلوحة الماجيستر. و أيرمانينغ ستيواتي الماجيستر.

كلمات البحث: السياحة، مركز السياحة، التكافل العمارة.

كما يعلم أنّ مالانج هو أحد المواقع لوجهة سياحية في إندونيسيا، بدعم المناشدة السياحية التي هي متنوعة. ينقسم مالانج نفسها إلى ثلاث مناطق، وهي مدينة مالانج، مدينة باتو و محافظة مالانج. تتكون جغرافيا مالانج المناطق الجبلية والسهول أو الوديان والمياه الساحلية. مع دعم الموقع الجغرافي في الجزء العلوي، مما يجعل مالانج لديها الثروة الطبيعية المتنوعة. هذا يتيح شجاعة النمو والتنمية القائمة على السياحة مالانج. علاوة على ذلك، مع الاستفادة للإمكانات السياحية أمثل، فمن المؤكد أن الإيرادات المحلية والمصالح العام سوف تزيد.

ولكن في الواقع إمكانات السياحة في مالانج لا يزال لا تدار على النحو الأمثل، وهذا له تأثير على الزيارات السياحية إلى مالانج يتقلب، في حين أن مستوى السياح الأجنبية لا تزال صغيرة نسبيا. تقدم صناعة السياحة في ماليزيا وسنغافورة لا يمكن فصلها عن سهولة الوصول إلى مناطق السياحة التي يمكن الوصول إليها باستخدام وسائل النقل العام و وجود وسائل معلومات السفر معتمدا من قبل وسائل الإيواء السياحي. فمن هذا يتناسب عكسيا مع حالة السياحة في مالانج، التي لا تقدم سوى معلومات السفر فقط، في حين أن وسائل لدعم النشاط السياحي لا تزال غير متوفرة، مثل النقل إلى الأماكن السياحية ووسائل الإقامة والسكن، والسنانير الرحلات ووكلاء السفر والمغامرة و التسوق.

وبالتالي، فمن الضروري لتصميم مركز السياحة في سينجاساري بمحافظة مالانج. وجود مركز للسياحة سوف تعمل كوسيلة لتعزيز ومعلومات السفر الذي تدعمه وظيفة للسكن والسياحة الترويج. ليس معلومات عن المعلومات السياحية فقط، وإنما لتوفير بيانات إحصائية عن الموارد الثقافية والبيانات و الموارد الطبيعية (SDA) في محافظة مالانج. مركز السياحة أيضا سوف يكون مكانا للتعاون بين المناطق الثلاث (مدينة مالانج، مدينة باتو و محافظة مالانج) من خلال فهم حزمة تنظيمية وبرنامج أنشطة لتنمية وجذب من المناطق السياحية (ODTW). لدعم وجود مركز للسياحة التي هي بمثابة وسيلة للمعلومات وتعزيز السفر فالمطلوبة للوصول إلى موقع مناسب في عدد السياح المحليين والأجانب، فمن ذلك، في مواقع مختارة لمركز السياحة هي في سينجاساري.

في تصميم الكائن العمارة لا يمكن فصلها من الذي يتنافى بين موقع العمارة مع البيئة الاجتماعية، الطبيعية والثقافية حول المعمارية في جميع أنحاء الموقع المراد بناؤها. المغادر من ذلك

الوصف، ثم اختار موضوع التكافل العمارة كأساس لتصميم مركز السياحة في سينجاساري. موضوع العمارة التكافل مناسبة جدا لتطبيقه على تصميم مركز السياحة لدعم وظائف التعزيز وأعضاء تأثير إيجابي على البيئة في جميع أنحاء الموقع، سواء كان الاقتصادية أو الاجتماعية أو الثقافية والطبيعية.



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Pemilihan Objek

Kegiatan pariwisata telah menjadi salah satu kebutuhan pokok manusia pada umumnya. Hal ini dapat dilihat dengan tingkat pendapatan masing-masing individu yang semakin hari semakin meningkat. Teori yang dulu menyatakan bahwa pendapatan digunakan untuk pemenuhan konsumsi primer saja, saat ini telah bertambah menjadi pemenuhan kebutuhan sekunder. Kebutuhan sekunder yang dulunya kurang di prioritaskan saat ini mulai mendapatkan tempat sendiri dikalangan individu. Salah satu kebutuhan sekunder yang saat ini sedang diminati cukup banyak incividu adalah sektor pariwisata. Menurut Prof. DR. A. Rahman Lubis, M.Sc diperkirakan bahwa pariwisata menjadi industri terbesar pada abad ke dua puluh satu, berdasarkan hasil riset dan penelitian yang dilakukan terhadap 400 orang pemimpin perusahaan terbesar di dunia dan perkembangan wisatawan diperkirakan bertambah 10% per tahun.

Industri pariwisata telah membuktikan dirinya sebagai sebuah alternatif kegiatan ekonomi yang dapat diandalkan sebagai salah satu upaya meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Sektor pariwisata telah menarik perhatian masyarakat, dengan kemampuannya menghasilkan devisa yang besar pada Negara dan menyerap 7.36 juta tenaga kerja pada tahun 2001. Oleh karenanya diperkirakan 12 juta penduduk Indonesia tergantung pada kegiatan pariwisata nasional (Marpaung,

2000:1). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pembangunan pariwisata mempunyai peranan penting dalam roda perekonomian pemerintah daerah, disamping sebagai penggerak perekonomian juga diharapkan dapat meningkatkan perekonomian dan kesejahteraan masyarakat.

Seperti yang kita ketahui Malang Raya merupakan salah satu lokasi tujuan wisata di Indonesia, dengan didukung keunggulan daya tarik wisata yang beragam. Malang Raya sendiri terbagi menjadi tiga wilayah, yaitu Kota Malang, Kota Batu, dan Kabupaten Malang. Secara geografis Malang terdiri dari wilayah pegunungan dan dataran atau lembah serta perairan pantai. Dengan di dukung letak geografis di atas, membuat Malang memiliki kekayaan wisata alam yang beragam. Hal ini memungkinkan sekali dipacunya pertumbuhan dan pengembangan wilayah Malang berbasis pada pariwisata. Selanjutnya dengan adanya pemanfaatan potensi pariwisata secara optimal, maka dapat dipastikan pendapatan asli daerah dan kesejahteraan masyarakat akan meningkat.

Namun pada kenyataannya potensi pariwisata yang ada di Malang Raya masih belum dikelola secara optimal, hal ini berdampak pada kunjungan wisatawan ke Malang yang mengalami fluktuasi. Berikut data kunjungan wisatawan ke Malang tahun 2001 sampai 2014:

Tabel 1.1 Tabel Jumlah Kunjungan Wisatawan ke Kab. Malang

TAHUN	WISATAWAN LOKAL	WISATAWAN ASING	JUMLAH
2001	2.351.266	882	2.352.148
2002	2.258.639	4.084	2.262.723
2003	2.242.529	4.186	2.246.715
2004	2.130.403	3.977	2.134.380
2005	2.174.134	4.311	2.178.445
2006	1.267.948	4.312	1.272.260
2007	1.265.102	3.872	1.268.974
2008	2.371.099	4.633	2.375.732
2009	1.887.144	3.752	1.890.896
2010	2.564.300	4.678	2.568.978
2011	2.034.970	19.318	2.044.288
2012	2.177.560	33.226	2.210.786
2013	2.517.248	32.134	2.549.382
2014	2.900.000	36.559	2.936.559

Sumber: www.Disbudpar Kabupaten Malang.com; 2013

Dari tabel diatas, nampak kunjungan wisatawan ke Malang mengalami fluktuasi, sedangkan tingkat kunjungan wisatawan mancanegara masih tergolong sedikit. Menurut ketua Program studi bisnis pariwisata UB, Djahur Hamid, potensalnya bisnis pariwisata di Malang raya tidak sebanding dengan jumlah kunjungan wisatawan yang masih sangat kecil dibandingkan negara tetangga seperti Singapura dan Malaysia. Majunya industri pariwisata di Malaysia dan Singapura tidak lepas dari kemudahan akses menuju objek wisata yang dapat diakses dengan menggunakan transportasi umum dan adanya sarana informasi wisata yang ditunjang dengan sarana akomodasi wisata. Hal ini berbanding terbalik dengan kondisi pariwisata yang ada di Malang, yaitu hanya menyediakan fasilitas informasi wisata saja, sedangkan untuk sarana yang dapat menunjang kegiatan wisatawan masih belum tersedia, seperti transportasi menuju objek wisata, penginapan, gaet, dan travel adventure. Menurut DISBUDPAR (dinas kebudayaan dan pariwisata) Kabupaten Malang dalam *website* resminya, masih

rendahnya tingkat kunjungan wisatawan ke Malang raya tidak lepas dari permasalahan yang ada disektor pariwisata, permasalahan tersebut antara lain (www.Disbudpar Kabupaten Malang.com: 2013) :

1. Sarana dan prasarana transportasi untuk menjangkau obyek wisata masih mengalami kesulitan terutama kondisi jalan yang rusak.
2. Kurangnya keterpaduan perencanaan antar obyek wisata.
3. Kurangnya peran serta masyarakat dalam mengembangkan obyek pariwisata.
4. Masih langkanya cinderamata khas di tiap-tiap obyek wisata.
5. Obyek wisata di kawasan pantai selatan seperti di Kecamatan Donomulyo, Bantur, Gedangan, Sumbermanjing Wetan, Dampit, Ampelgading dan Tirtoyudo belum dikembangkan dan masih alami.
6. Promosi tentang keunikan obyek sangat terbatas.
7. Sarana dan prasarana penunjang atraksi wisata masih terbatas.
8. Sarana dan prasarana penginapan terbatas.

Dari uraian permasalahan di atas, dapat di simpulkan bahwa untuk meningkatkan kunjungan wisatawan ke Malang, dapat ditempuh melalui peningkatan promosi wisata, pengadaan *regulasi* paket wisata dan pengadaan sarana yang dapat mengakomodir kegiatan wisatawan. Hal ini juga didukung oleh PERDA (peraturan daerah) Kabupaten Malang tentang Pengembangan kawasan pariwisata, dengan strategi sebagai berikut (Perda Kabupaten Malang 2010) :

1. Mengembangkan daya tarik wisata andalan prioritas
2. Mengkaitkan kalender wisata dalam skala nasional

3. Membentuk zona wisata dengan disertai pengembangan paket wisata
4. Peningkatan promosi wisata
5. Pengadaan kegiatan festival wisata atau gelar seni budaya.

Untuk mendukung program di atas, maka diperlukan Perancangan *Tourism Centre*. Keberadaan *Tourism Centre* akan difungsikan sebagai sarana promosi dan informasi wisata yang ditunjang dengan fungsi akomodasi. Tak hanya informasi mengenai dunia kepariwisataan saja, melainkan menyediakan data tentang kebudayaan, statistik hingga data potensi sumber daya alam (SDA) yang ada di Kabupaten Malang. *Tourism Center* ini juga nantinya menjadi wadah kerjasama antar ketiga daerah (Kabupaten Malang, Kota Malang dan Kota Batu) dengan melakukan kesepakatan paket regulasi dan program kegiatan untuk pengembangan objek dan daya tarik wisata (ODTW).

Untuk mendukung keberadaan *Tourism Centre* yang berfungsi sebagai sarana informasi dan promosi wisata maka diperlukan lokasi yang mudah di jangkau wisatawan baik domestik maupun mancanegara, oleh karena itu di pilihlah lokasi *Tourism Centre* di Singosari. Adapun pertimbangan pemilihan lokasi *Tourism Centre* di Singosari, antara lain :

1. Singosari sebagai pintu gerbang menuju Malang, yaitu jalur utama Malang – Suabaya.
2. Dekat dengan Kantor Dinas Pariwisata Kabupaten Malang.
3. Dekat dengan stasiun kereta.
4. Perjalanan dari bandara Abdul Rahman saleh ke Singosari dapat di tempuh selama lima belas menit.

5. Singosari memiliki histori sejarah dan kebudayaan yang kental.

Guna meningkatkan kunjungan wisatawan ke Malang, perlu di rancang Tourism Centre di Singosari. Seiring dengan peningkatan kunjungan wisatawan ke Malang, pertumbuhan perekonomian masyarakat di sekitar objek wisata akan meningkat, dan industri pariwisata dapat menjadi komoditi utama pendapatan pemerintah daerah.

1.1.2 Latar Belakang Pemilihan Tema

Simbiosis, secara filosofi menurut Kisho Kurokawa dalam bukunya the filosofi of symbiosis (2000:7) merupakan dua hal yang berlawanan yang saling membutuhkan dan mencoba menciptakan sesuatu yang lebih mendasar, bahkan walau hubungan mereka bersifat berlawanan, persaingan, atau kontraditif. Simbiosis sifatnya lebih kearah hubungan yang positif dimana pihak pihak yang terlibat mencoba untuk saling mengerti satu sama lain walaupun saling berlawanan, dan sifatnya lebih kearah hubungan yang saling memberi dan menerima. Filsafat simbiosis meliputi, simbiosis antara alam dan manusia, simbiosis antara budaya yang berbeda, dan simbiosis antara ekonomi dan budaya.

Dalam perancangan objek Arsitektur tidak lepas dari hal yang bersifat kontradiktif antara objek Arsitektur dengan lingkungan sosial, alam, dan budaya, dengan adanya hubungan timbal balik tersebut hendaknya manusia mampu menjaga lingkungan alam di sekitarnya. Mengenai prinsip tersebut Allah berfirman dalam surat Hud ayat 61 :

“Dia (Allah) telah menciptakan kamu dari bumi (tanah) dan memerintahkan kalian memakmurkannya (mengurusnya)”.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa manusia berkewajiban menggali dan mengelola alam dengan segala kekayaannya, manusia sebagai pengelola alam tidak diperkenankan merusak lingkungan, karena pada akhirnya hal itu akan merusak kehidupan umat manusia itu sendiri (Islamic Concept Hubungan Manusia dengan Alam.com :2014).

Berangkat dari uraian tersebut maka, dipilihlah tema simbiosis arsitektur sebagai landasan perancangan Tourism Centre di Singosari, tema Arsitektur Simbiosis sangat cocok untuk diterapkan pada rancangan tourism centre guna menunjang fungsi promosi dan memberi dampak positif bagi lingkungan sekitar tapak, baik secara ekonomi, sosial, budaya dan alam.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diuraikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan Tourism Centre di Singosari yang dapat berfungsi sebagai sarana informasi dan promosi wisata Malang Raya?
2. Bagaimana rancangan Tourism Centre di Singosari dengan pendekatan tema Simbiosis Arsitektur?

1.3 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan yang hendak dicapai yaitu:

1. Menghasilkan rancangan Tourism Centre di Singosari sebagai sarana informasi dan promosi wisata Malang Raya?
2. Menghasilkan rancangan Tourism Centre di Singosari dengan pendekatan Tema Simbiosis Arsitektur.

1.4 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat Tourism Centre di Singosari. Berikut beberapa manfaat perancangan yang akan didapatkan oleh pihak-pihak di bawah ini :

1. Bagi Masyarakat

- Memberikan fasilitas bagi masyarakat untuk memudahkan dalam melakukan kegiatan wisata.
- Memberikan informasi *up date* kepada masyarakat tentang perkembangan pariwisata di Malang Raya.
- Membuka lapangan kerja baru, sarana rekreasi dan memberikan edukasi bagi masyarakat.

2. Bagi Pemerintah Kota

- Membantu pemerintah dalam perencanaan perancangan bangunan sejenis.
- Membantu pemerintah dalam memajukan industri pariwisata serta meningkatkan pendapatan daerah.

3. Bagi Akademisi

- Mengembangkan paradigma arsitektur melalui perancangan yang menitik beratkan masalah-masalah kontekstual lingkungan sekitar tapak sebagai upaya meningkatkan peran akademisi dalam menyelesaikan problem dampak lingkungan dari perancangan objek arsitektur di era modern ini.
- Menambah wawasan mengenai tema Arsitektur Simbiosis dalam perancangan arsitektur.

- Menambah wawasan mengenai integrasi keislaman dalam perancangan arsitektur.

1.5 Batasan Perancangan

Batasan dalam perancangan sangat dibutuhkan guna mempersempit ruang lingkup perancangan. Batasan ini digunakan agar suatu perancangan menghasilkan *output* yang tepat dan sesuai dengan keinginan. Berikut merupakan batasan-batasan dalam Perancangan Tourism Centre di Singosari :

1. Lokasi

Melihat kondisi bangunan yang akan didirikan sangatlah memerlukan lokasi yang strategis, sehingga mudah dijangkau oleh masyarakat, maka lokasi Perancangan Tourism Centre tersebut akan didirikan di jalan raya Mondoroko Kabupaten Malang.

2. Fungsi Objek

a) Fungsi Primer

Sebagai sarana informasi dan promosi wisata Malang Raya.

b) Fungsi sekunder

- Sarana akomodir kegiatan wisata.
- Sebagai ruang publik bagi masyarakat sekitar Tourism Centre yang dapat menampung aktifitas sosial.
- Sebagai area ruang terbuka hijau.

3. Tema

Tema yang digunakan pada perancangan Tourism Centre yaitu Simbiosis Arsitektur.

4. Pengguna

- Pengelola Tourism Centre
- Wisatawan
- Masyarakat sekitar

5. Ruang Lingkup Skala Layanan

Ruang lingkup skala layanan pada Tourism Centre ini mengakomodir wisatawan domestik, wisatawan asing dan masyarakat sekitar tapak.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Objek

2.1.1 Kajian Definisi Objek Rancangan

Objek rancangan pada penulisan ini adalah Tourism Centre di Singosari. Berikut merupakan definisi objek rancangan yang dijelaskan secara etimologi kemudian ditarik sebuah kesimpulan mengenai definisi objek keseluruhan.

2.1.1.1 Definisi Tourism Centre

Secara etimologi, terdapat beberapa definisi *Tourism Centre* yaitu :

- a. Menurut *World Travel Organisation* (W.T.O) definisi Tourism/Kepariwisata adalah suatu kegiatan perjalanan/bepergiaan dan menetap disuatu tempat tertentu yang dilakukan oleh seseorang diluar dari tempat-tempat atau lingkungan yang biasa mereka datangi dalam kegiatan sehari-hari.
- b. Tourism/kepariwisataan menurut Tap MPRS Tahun 1990 adalah kegiatan untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam memberikan hiburan rohani dan jasmani.
- c. Center dalam kamus bahasa inggris-indonesia “Center” yang berarti “Pusat, bagian tengah, atau pokok” (John. M. Echol & Hasan Shadily, 2005:104).

Beberapa definisi diatas dapat ditarik sebuah garis besar tentang definisi Tourism Centre, yaitu pusat kegiatan untuk melakukan rencana

perjalanan/bepergian disuatu tempat tertentu dalam memberikan hiburan rohani dan jasmani.

Pemaknaan *Tourism Centre* dilihat dari fungsi *Tourism Centre* adalah wadah penyedia informasi wisata, sarana akomodasi wisata meliputi jasa *tour wisata*, penginapan dan kegiatan *event event* pariwisata yang terletak dalam satu kompleks guna memudahkan wisatawan dalam merencanakan dan melakukan kegiatan wisata.

2.1.2 Pengertian Dan Jenis Usaha Pariwisata

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1990 tentang Kepariwisataan, wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata. Wisatawan adalah orang yang melakukan kegiatan wisata. Pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk pengusahaan objek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha lain yang terkait dengan bidang tersebut. Kepariwisataan adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan penyelenggaraan pariwisata. Usaha pariwisata adalah kegiatan yang bertujuan menyelenggarakan jasa pariwisata atau menyediakan/mengusahakan objek wisata dan daya tarik wisata, usaha sarana pariwisata dan usaha lain yang terkait dengan bidang tersebut. Objek dan daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang menjadi sasaran wisata. Kawasan wisata adalah kawasan dengan luas tertentu yang dibangun atau disediakan untuk memenuhi kebutuhan pariwisata.

Soekadijo (2000) mendefinisikan pariwisata sebagai segala kegiatan dalam masyarakat yang berhubungan dengan wisatawan. Pariwisata memberikan peluang kepada masyarakat untuk berusaha atau berwirausaha, jenis-jenis usaha yang ada kaitannya dengan pariwisata tergantung dari kreativitas para pengusaha swasta baik yang bermodal kecil maupun besar untuk memberikan jasa atau menawarkan produk yang sekiranya diperlukan oleh wisatawan. Usaha pariwisata secara menyeluruh dapat dikatakan sebagai industri pariwisata, tetapi tidak diibaratkan sebagai pabrik yang mengolah barang mentah menjadi barang jadi, serta ada produknya. Industri pariwisata adalah keseluruhan usaha-usaha yang dapat dinikmati wisatawan semenjak awal mula proses ketertarikan untuk berwisata, menikmati lokasi daerah tujuan wisata sampai pada proses akhir wisatawan tersebut pulang menginjakkan kakinya sampai di rumah, kemudian mengenangnya.

Damardjati (1992) dalam Karyono (1997) mendefinisikan industri pariwisata sebagai rangkuman dari berbagai macam bidang usaha, yang secara bersama-sama menghasilkan produk-produk maupun jasa-jasa/layanan-layanan atau services, yang nantinya baik secara langsung maupun tidak langsung akan dibutuhkan oleh para wisatawan selama perlawatannya. Usaha-usaha pariwisata, dapat dikelompokkan menjadi 4 (empat) golongan besar, sebagai berikut:

a. Transportasi

- 1) Dengan kapal.
- 2) Dengan kereta api.
- 3) Dengan mobil dan bus.

4) Dengan pesawat terbang.

b. Akomodasi dan Perusahaan Pangan

1) Jenis akomodasi: hotel, apartemen, sanatorium, bungalow, pondok, perkemahan, pusat peristirahatan, dan sebagainya.

2) Jenis perusahaan pangan: restoran, rumah makan, cafe, warung, kantin, dan sebagainya.

c. Perusahaan Jasa Khusus

Dapat berupa biro perjalanan, agen perjalanan, pelayanan wisata, pramuwisata, pelayanan angkutan barang atau porter, perusahaan hiburan, penukaran uang, asuransi wisata dan lain sebagainya.

d. Penyediaan Barang

Barang disini adalah sesuatu benda ataupun hasil bumi yang dapat ditawarkan atau dijual kepada wisatawan yang mempunyai keterkaitan dengan lokasi daerah tujuan wisata. Barang tersebut dapat berupa souvenir, kerajinan tangan, patung seni dari kayu dan batu, soeseki, papan selancar, buah-buahan dan sebagainya.

2.1.3 Jenis Jenis Pariwisata

Menurut Pendit (1994), pariwisata dapat dibedakan menurut motif wisatawan untuk mengunjungi suatu tempat. Jenis-jenis pariwisata tersebut adalah sebagai berikut:

- Wisata Budaya

Yaitu perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup seseorang dengan jalan mengadakan kunjungan atau

peninjauan ketempat lain atau ke luar negeri, mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan adat istiadat mereka, cara hidup mereka, budaya dan seni mereka. Seiring perjalanan serupa ini disatukan dengan kesempatan–kesempatan mengambil bagian dalam kegiatan–kegiatan budaya, seperti eksposisi seni (seni tari, seni drama, seni musik, dan seni suara), atau kegiatan yang bermotif kesejarahan dan sebagainya.

- Wisata Maritim atau Bahari

Jenis wisata ini banyak dikaitkan dengan kegiatan olah raga di air, lebih–lebih di danau, pantai, teluk, atau laut seperti memancing, berlayar, menyelam sambil melakukan pemotretan, kompetisi berselancar, balapan mendayung, melihat–lihat taman laut dengan pemandangan indah di bawah permukaan air serta berbagai rekreasi perairan yang banyak dilakukan didaerah–daerah atau negara–negara maritim, di Laut Karibia, Hawaii, Tahiti, Fiji dan sebagainya. Di Indonesia banyak tempat dan daerah yang memiliki potensi wisata maritim ini, seperti misalnya Pulau–pulau Seribu di Teluk Jakarta, Danau Toba, pantai Pulau Bali dan pulau–pulau kecil disekitarnya, taman laut di Kepulauan Maluku dan sebagainya. Jenis ini disebut pula wisata tirta.

- Wisata Cagar Alam (Taman Konservasi)

Untuk jenis wisata ini biasanya banyak diselenggarakan oleh agen atau biro perjalanan yang mengkhususkan usaha–usaha dengan jalan mengatur wisata ke tempat atau daerah cagar alam, taman lindung, hutan daerah pegunungan dan sebagainya yang kelestariannya dilindungi oleh undang–undang. Wisata cagar alam ini banyak dilakukan oleh para penggemar dan

pecinta alam dalam kaitannya dengan kegemaran memotret binatang atau marga satwa serta pepohonan kembang beraneka warna yang memang mendapat perlindungan dari pemerintah dan masyarakat. Wisata ini banyak dikaitkan dengan kegemaran akan keindahan alam, kesegaran hawa udara di pegunungan, keajaiban hidup binatang dan marga satwa yang langka serta tumbuh-tumbuhan yang jarang terdapat di tempat-tempat lain. Di Bali wisata Cagar Alam yang telah berkembang seperti Taman Nasional Bali Barat dan Kebun Raya Eka Karya

- Wisata Konvensi

Yang dekat dengan wisata jenis politik adalah apa yang dinamakan wisata konvensi. Berbagai negara pada dewasa ini membangun wisata konvensi ini dengan menyediakan fasilitas bangunan dengan ruangan-ruangan tempat bersidang bagi para peserta suatu konferensi, musyawarah, konvensi atau pertemuan lainnya baik yang bersifat nasional maupun internasional. Jerman Barat misalnya memiliki Pusat Kongres Internasional (International Convention Center) di Berlin, Philipina mempunyai PICC (Philippine International Convention Center) di Manila dan Indonesia mempunyai Balai Sidang Senayan di Jakarta untuk tempat penyelenggaraan sidang-sidang pertemuan besar dengan perlengkapan modern. Biro konvensi, baik yang ada di Berlin, Manila, atau Jakarta berusaha dengan keras untuk menarik organisasi atau badan-badan nasional maupun internasional untuk mengadakan persidangan mereka di pusat konvensi ini dengan menyediakan

fasilitas akomodasi dan sarana pengangkutan dengan harga reduksi yang menarik serta menyajikan program-program atraksi yang menggiurkan.

- Wisata Pertanian (Agrowisata)

Sebagai halnya wisata industri, wisata pertanian ini adalah pengorganisasian perjalanan yang dilakukan ke proyek-proyek pertanian, perkebunan, ladang pembibitan dan sebagainya dimana wisatawan rombongan dapat mengadakan kunjungan dan peninjauan untuk tujuan studi maupun melihat-lihat keliling sambil menikmati segarnya tanaman beraneka warna dan suburnya pembibitan berbagai jenis sayur-mayur dan palawija di sekitar perkebunan yang dikunjungi.

- Wisata Buru

Jenis ini banyak dilakukan di negeri-negeri yang memang memiliki daerah atau hutan tempat berburu yang dibenarkan oleh pemerintah dan digalakan oleh berbagai agen atau biro perjalanan. Wisata buru ini diatur dalam bentuk safari buru ke daerah atau hutan yang telah ditetapkan oleh pemerintah negara yang bersangkutan, seperti berbagai negeri di Afrika untuk berburu gajah, singa, ziraf, dan sebagainya. Di India, ada daerah-daerah yang memang disediakan untuk berburu macan, badak dan sebagainya, sedangkan di Indonesia, pemerintah membuka wisata buru untuk daerah Baluran di Jawa Timur dimana wisatawan boleh menembak banteng atau babi hutan.

- Wisata Ziarah

Jenis wisata ini sedikit banyak dikaitkan dengan agama, sejarah, adat istiadat dan kepercayaan umat atau kelompok dalam masyarakat. Wisata ziarah banyak dilakukan oleh perorangan atau rombongan ke tempat-tempat suci, ke makam-makam orang besar atau pemimpin yang diagungkan, ke bukit atau gunung yang dianggap keramat, tempat pemakaman tokoh atau pemimpin sebagai manusia ajaib penuh legenda. Wisata ziarah ini banyak dihubungkan dengan niat atau hasrat sang wisatawan untuk memperoleh restu, kekuatan batin, keteguhan iman dan tidak jarang pula untuk tujuan memperoleh berkah dan kekayaan melimpah. Dalam hubungan ini, orang-orang Khatolik misalnya melakukan wisata ziarah ini ke Istana Vatikan di Roma, orang-orang Islam ke tanah suci, orang-orang Budha ke tempat-tempat suci agama Budha di India, Nepal, Tibet dan sebagainya. Di Indonesia banyak tempat-tempat suci atau keramat yang dikunjungi oleh umat-umat beragama tertentu, misalnya seperti Candi Borobudur, Prambanan, Pura Basakih di Bali, Sendangsono di Jawa Tengah, makam Wali Songo, Gunung Kawi, makam Bung Karno di Blitar dan sebagainya.

2.1.4 Bentuk Perjalanan wisata

Perjalanan wisata ini mempunyai bermacam-macam bentuk yang disesuaikan dengan obyek wisata yang ingin dicapai oleh penyusun produk berdasarkan pertimbangan orientasi kepada konsumen. Bentuk-bentuk perjalanan wisata tersebut memberi gambaran yang khas sesuai dengan bentuknya. Beberapa bentuk perjalanan wisata dapat dilihat dari uraian berikut ini :

A. Bentuk perjalanan wisata berdasarkan waktu ada 3 macam, yaitu sebagai berikut :

1. Tour Setengah Hari

Untuk tour setengah hari ini ditempuh dalam waktu 3 – 5 jam. Yang termasuk dalam kelompok tour ini adalah :

- Tour Pagi Hari (*Morning Tour*)

Tour ini dilaksanakan pada pagi hari yang dimulai setelah makan pagi dan berakhir sebelum makan siang. Obyek wisata yang dikunjungi adalah obyek wisata yang mempunyai kegiatan pada pagi hari. Misalnya Jakarta Morning Tour mengunjungi Museum Nasional dan pelabuhan Sunda Kelapa.

- Tour Siang Hari (*Afternoon tour*)

Tour ini dilaksanakan pada siang hari yang dimulai setelah makan siang dan berakhir sebelum senja. Obyek Wisata yang dikunjungi adalah obyek wisata yang mempunyai kegiatan pada siang hari. Misalnya Jakarta *Afternoon tour* mengunjungi TMII dan Keong Mas dengan Teater IMEX nya.

- Tour Senja Hari (*evening Tour*)

Tour ini dilaksanakan pada senja hari dengan obyek kunjungan daya tarik keremangan senja (siluet) dan gemerlapnya lampu-lampu kota. Tour ini bisa atau dapat berakhir dengan makan malam, misalnya Palembang *evening tour*, perjalanan berkeliling kota melihat matahari terbenam dari

jembatan Ampera dilanjutkan dengan bersampan di sungai Musi menikmati gemerlapnya lampu kota Palembang dan Pabrik Pusri.

- Tour Malam Hari (*Night Tour*)

Tour ini dilaksanakan pada malam hari, setelah atau termasuk waktu makan malam dan berakhir di tempat kegiatan kehidupan malam (night life). Ada juga yang menyebut tour malam hari ini dengan sebutan After dark tour. Misalnya Yogyakarta Nite tour, perjalanan dimulai setelah malam tiba, makan malam lesehan di Malioboro dan berakhir di Karaoke Club. Spesifikasi tour ini tidak berakhir di hotel, tetapi para peserta bebas untuk menentukan waktu berakhirnya tour tersebut dan pulang sendiri-sendiri.

2. Tour Lebih dari /setengah hari

Lama perjalanan tour ini antara 6-7 jam termasuk waktu makan siang, biasanya tour ini dilakukan setelah makan pagi. Obyek wisata yang dikunjungi adalah obyek wisata yang mempunyai kegiatan pada pagi hari dan siang hari. Misalnya, Bandung Tangkuban Perahu –Ciater tour, perjalanan yang diadakan umpamanya mengunjungi Kawah Tangkuban Perahu berikut Sumber air panas ciater dengan makan siang di Grand Hotel Lembang.

3. Tour Satu Hari (One day/full day tour)

Lama perjalanan tour ini sekitar 8-10 jam, termasuk waktu untuk makan siang. Pada umumnya tour ini dilaksanakan setelah makan pagi

dan berakhir sebelum hari gelap. Obyek wisata yang dikunjungi adalah obyek wisata dengan kegiatan yang dapat dilihat pada pagi dan siang hari. Misalnya Yogyakarta *Full day Tour* mengunjungi Museum Sono Budoyo, Keraton Yogyakarta dan dilanjutkan ke candi borobudur atau mendut, serta makan siang di Restoran Dagi Borobudur.

B. Bentuk Perjalanan Wisata berdasarkan Jumlah Peserta

Bentuk perjalanan wisata berdasarkan jumlah peserta ini ada tiga macam sebagai berikut :

- Tour Perorangan (*Individual Tour*)

Jumlah peserta tour tidak menjadi ukuran tetapi ciri utamanya adalah tidak adanya pimpinan rombongan di antara peserta, misalnya Simon & Party Bali Tour.

- Tour Rombongan (*Group Tour*)

Pada bentuk tour ini sebenarnya tidak ada batasan yang pasti untuk menentukan kapan sekumpulan wisatawan itu dinyatakan rombongan, akan tetapi karena perusahaan penerbangan menetapkan 15 orang sebagai rombongan (orang ke 16 bebas pembayaran), maka banyak tour operator mengambil 15 orang peserta tour sebagai batas rombongan itu. Ciri utama dari tour rombongan ini adalah di dalam kelompok tersebut terdapat seorang atau lebih pimpinan rombongan perjalanan wisata (tour leader). Misalnya, Holland International Group Java Tour.

- Tour Massa (*Mass Tour*)

Bila tour rombongan berkembang menjadi rombongan dengan peserta yang banyak sekali maka terbentuklah tour masa. Hal ini timbul oleh adanya perkembangan dari tour dengan kapal pesiar (cruise adventure tour) yang jumlah pesertanya banyak sekali. Selain dari itu dengan adanya perkembangan alatangkutan udara yang berbadan lebar, yang dapat mengangkut penumpang sampai lebih kurang 554 penumpang, umpamanya pesawat B. Mengenai berapa jumlah yang disebut sebagai ukuran masa ini tidak ditentukan, tetapi sebetulnya yang penting adalah bagaimana pengurusannya karena menyangkut jumlah peserta yang banyak sekali. Misalnya Prinsendam Cruise Surabaya Yogyakarta Overland Tour.

Ada beberapa sifat yang dapat membedakan ketiga jenis perjalanan berdasarkan jumlah peserta yaitu sebagai berikut :

a. Ukuran kepuasan

Tentang kepuasan wisatawan yang dirasakan paling tinggi adalah pada individual tour, sedangkan pada group dan mass tour dirasakan kurang memuaskan.

b. Ukuran Harga

Tentang ukuran harga, individual tour mempunyai harga yang paling mahal bila dibandingkan dengan harga group tour. Sedangkan harga group tour lebih mahal dari mass tour. Namun harga individual tour masih dibawah dari harga cruise adventure tour. Hal ini

disebabkan karena pelayanan yang diberikan kepada peserta cruise adventure itu sangat mewah.

c. Ukuran kepastian pengurusan

Kepastian pengurusan untuk mass tour merupakan pengurusan yang berkepastian tinggi, persiapannya memakan waktu yang lama dan memerlukan ketelitian yang tinggi. Yang dimaksud dengan kepastian itu adalah kepastian memperoleh fasilitas perjalanan. Mengenai kepastian pengurusan group, tidak memakan waktu yang lama sebagaimana halnya pengurusan mass tour. Pada individual tour kepastian pengurusannya tetap mempunyai syarat yang harus dipenuhi, akan tetapi mengenai waktu dan kebutuhan mencari fasilitas tidak sesulit seperti pada mass tour dan group tour.

C. Bentuk Perjalanan wisata berdasarkan wilayah

Bentuk perjalanan wisata berdasarkan wilayah sebenarnya hanya mengenai wilayah dalam negeri dan wilayah di luar negeri sebagai tempat berlangsungnya perjalanan wisata itu berlangsung, akan tetapi dikaitkan dengan jenis wisatawannya, jenis perjalanan wisatanya sebagai berikut :

1. Domestic Tour
2. Inbound Tour
3. Outbound tour / overseas tour

D. Bentuk Perjalanan Wisata Berdasarkan Tujuan

Wisatawan mengadakan perjalanan wisata selain mempunyai tujuan untuk berlibur, juga mempunyai tujuan-tujuan lainnya, antara lain sebagai berikut :

1. Bentuk Perjalanan Wisata Berdasarkan Tujuan Bisnis

Orang mengadakan perjalanan wisata selain untuk tujuan berlibur, juga bertujuan untuk bisnis. Perjalanan wisata yang termasuk dalam kelompok tersebut di atas adalah sebagai berikut :

- *Trade Fair Tour / Expo Tour*

Acara perjalanannya mengunjungi kegiatan pameran dagang yang ada kaitannya dengan kegiatan dengan kegiatan usaha dari wisatawan. Diharapkan setelah mengikuti tour usaha dagangnya akan lebih meningkat. Kunjungan kepada fair itu dimanfaatkan sebagai ajang promosi atau penjualan.

- *Incentive Tour*

Perjalanan wisata yang diadakan oleh perusahaan bagi para karyawannya sebagai insentif untuk meningkatkan produktivitas kerja para karyawan agar hasil produksi dapat ditingkatkan. Misalnya para karyawan pabrik gula setelah selesai menggiling tebu mengadakan tour atas biaya perusahaan. Hal ini dilaksanakan dengan harapan setelah tour para karyawan mampu meningkatkan produksi. Dengan adanya perjalanan wisata seperti itu para karyawan akan mempunyai perasaan senang atau bahagia bekerja pada perusahaan tadi. Mereka tanpa mengeluarkan biaya sendiri dapat menikmati suatu perjalanan.

Sebenarnya karyawan sendiri kurang mempunyai motivasi untuk mengadakan perjalanannya, motivasinya lebih besar dari perusahaan tersebut. Dalam hal ini, perusahaan mengharapkan adanya dampak yaitu meningkatnya produksi.

- *Familirization tour*

Perjalanan khusus bagi para tour operator atau perusahaan perjalanan yang dirancang untuk lebih mengenal berbagai tujuan wisata beserta fasilitas yang tersedia yang merupakan produk terbaru dari tour operator setempat, dengan harapan agar produk tersebut dapat dibeli atau dipromosikan kepada wisatawan di negara peserta tour.

2. Bentuk perjalanan wisata berdasarkan tujuan kesehatan

Perjalanan wisata dengan tujuan kesehatan dampaknya dapat diperoleh setelah mengadakan perjalanan, yaitu kesehatan bagi para peserta tour. Misalnya, tradisi orang Inggris mencari pantai atau orang eropa belahan utara mencari panas di Mediterania. Contoh lain, orang Jakarta jalan-jalan ke Puncak yang berudara sejuk, semuanya mempunyai harapan akan berdampak yang baik bagi kesehatan mereka. Banyak orang mengadakan perjalanan untuk berendam di sumber air panas alam untuk tujuan kesehatan, karena selain air yang bersuhu panas juga air tersebut mengandung unsur yang sangat baik bagi kesehatan.

3. Bentuk perjalanan wisata berdasarkan tujuan olahraga

Ada dua bentuk perjalanan wisata dengan tujuan olah raga, yaitu :

- a. Menjadi pemain olah raga.

b Menjadi penonton olahraga.

Kegiatan perjalanan dengan tujuan olahraga merupakan aktivitas tour yang ramai pada saat ini, terutama pada saat puncak event olahraga yang berskala internasional. Para peminat olahraga berbondong-bondong menyaksikan idola mereka bertanding.

4. Bentuk perjalanan wisata berdasarkan tujuan Pendidikan

Belajar merupakan motif yang cukup tinggi bagi kebanyakan orang untuk melakukan perjalanan. Banyak perjalanan yang dirancang oleh perusahaan perjalanan dengan mengaitkan masalah pendidikan untuk meningkatkan kemampuan peserta tour dalam bidang tertentu. Di Indonesia pada saat sekarang ini, bentuk perjalanan wisata ini banyak sekali ditawarkan. Misalnya perjalanan ke Inggris untuk belajar bahasa Inggris di Oxford, perjalanan ke Hongkong untuk belajar masakan Cina, perjalanan ke Jepang untuk belajar Origami (seni melipat kertas), dan lain-lain.

5. Bentuk Perjalanan wisata berdasarkan tujuan Ziarah

Wisata ziarah atau pilgrimage tour ini tujuannya berkaitan dengan agama tertentu dari para peserta. Bentuk perjalanan ini merupakan perjalanan yang mempunyai motivasi yang tinggi. Spesifikasi dari tour ini adalah kepasrahan dari peserta selama mengikuti perjalanan bila perlu fasilitas tidak menjadi masalah karena tujuan pokoknya adalah mencapai sesuatu menurut keyakinan agama atau kepercayaan mereka.

E. Bentuk Perjalanan Wisata Berdasarkan Penyiapan

Yang menjadi ukuran dari bentuk perjalanan kelompok ini adalah dasar penyiapan dari bentuk perjalanan yang akan dihasilkan. Terdapat tiga bentuk dalam kelompok ini yaitu sebagai berikut :

- Tour yang telah disiapkan dan tour yang disiapkan atas permintaan (Ready Made tour dan Tailor Made tour).
- Tour yang disiapkan secara Reguler dan tour yang disiapkan secara tidak reguler (Reguler dan Irregular tour).
- Tour yang disiapkan secara paket dan tour yang disiapkan secara bebas (Package dan Independent tour).

F. Bentuk Perjalanan berdasarkan Kelas

Seperti diketahui bahwa tour sebagai produk ditentukan oleh factor profil wisatawan sebagai konsumen, baik lamanya fasilitas yang digunakan sebagai komponen perjalanan ataupun kemampuan biaya yang tersedia.

Berdasarkan pertimbangan hal tersebut diatas, ada beberapa kelas tour, yaitu sebagai berikut :

- Kelas Deluxe
- Kelas Standar
- Kelas Ekonomi
- Kelas budget

G. Bentuk Perjalanan Wisata Berdasarkan Minat Wisatawan

Wisatawan sebagai peserta perjalanan merupakan kelompok manusia yang mempunyai minat yang berbeda sesuai dengan kegemaran, profesi,

pengetahuan yang dimiliki. Tour dapat disiapkan sesuai dengan kelompok wisatawan yang mempunyai minat yang sama. Bagi kelompok wisatawan ini yang menjadi tujuan adalah tercapainya minat yang diinginkan wisatawan, jadi hal fasilitas bukan persyaratan pokok. Bentuk perjalanan wisata ini disebut tour minat khusus.

2.1.5 Akomodasi

2.1.5.1 Pengertian Akomodasi

Akomodasi adalah suatu yang disediakan untuk memenuhi kebutuhan, misalnya tempat menginap atau tempat tinggal sementara bagi orang yang bepergian. Dalam kepariwisataan akomodasi merupakan suatu industri, jadi pengertian industri akomodasi adalah suatu komponen industri pariwisata, karena akomodasi dapat berupa suatu tempat atau kamar dimana pengunjung atau wisatawan dapat beristirahat, menginap, tidur, mandi, makan dan minum serta menikmati jasa pelayanan dan hiburan yang tersedia.



Gambar 2.1 Akomodasi Hotel

(Sumber : www.Pariwisatadanteknologi.blogspot.com)

2.1.5.2 Jenis Jenis Akomodasi

Secara umum jenis jenis akomodasi dapat dibedakan menjadi tiga jenis (setzer munavizt: 2014) :

a. Akomodasi Komersil

Akomodasi komersil adalah akomodasi yang dibangun dan dioperasikan semata-mata untuk mencari keuntungan (profit) yang sebesar-besarnya, jenisnya antara lain :

- *Hotel*, suatu bentuk akomodasi yang dikelola secara komersial, disediakan bagi setiap orang untuk memperoleh pelayanan dan penginapan berikut makan dan minum (SK. Menteri perhubungan No. PM.10/ Pw. 301/ Phb.77).
- *Motel*, dalam bahasa inggris, *motel, motor hotel, and motor court are designed to serve the needs of motorists and, as a necessity, must provide facilities for car parking (private garage), car services, and easy access from the highway*. Motel pertama kali timbul di Amerika Serikat atas dasar permintaan pasar yaitu kenyataan adanya kebutuhan akan penginapan sementara bagi orang-orang yang bepergian dengan kendaraan sendiri sebelum mereka melanjutkan perjalanannya kembali.
- *Hostel (Youth Hostel)*, adalah bentuk hotel yang disediakan bagi remaja atau pelajar dengan tarif relatif lebih murah (youth hostel di Indonesia dikenal dengan istilah pondok wisata remaja).
- *Cotagge*, sejenis akomodasi yang berlokasi disekitar pantai atau danau dengan bentuk bangunannya terpisah-pisah atau berpondok-pondok, serta dilengkapi dengan fasilitas rekreasi pantai atau laut.

- *Bungalow*, sejenis akomodasi yang berbentuk rumah-rumah berlokasi di daerah pegunungan, yang disewakan untuk keluarga/rombongan karyawan untuk seminar /lokakarya, dan sebagai tempat peristirahatan padawaktu liburan.
- *Inn*, sejenis akomodasi yang berlokasi di daerah peristirahatan menghubungkan dua buah kota, menyediakan penginapan, makan dan minum, serta pelayanan umum lainnya, serta disewakan untuk umum bagi orang-orang yang mengadakan perjalanan dan singgah (beristirahat) untuk sementara waktu (kurang dari 24 jam dan jarang sampai 2 / 3 hari).
- *Guest House*, sejenis akomodasi yang dimiliki oleh perusahaan, instansi pemerintah / swasta yang diperuntukan bagi para tamu-tamunya yang menginap dan mendapatkan fasilitas makan, minum serta pelayanan lainnya yang disediakan secara sederhana dan gratis atau ditanggung perusahaan / instansi yang mengundangnya, tetapi bila *guest house* ini dimiliki oleh perusahaan swasta yang dibuka untuk umum maka sifatnya sama dengan hotel yaitu bertujuan untuk mencari keuntungan hanya pelayanannya yang secara sederhana.
- *Apartment House*, sejenis akomodasi yang disewakan untuk ditempati sebagai rumah tinggal (dalam jangka waktu lama) untuk 2, 3 atau 4 keluarga secara terpisah.
- *Logement (Losmen)*, sejenis akomodasi yang menggunakan sebagian atau keseluruhan bangunan rumah untuk penginapan dengan atau tanpa

makan dan minum bagi setiap orang yang datang untuk beristirahat sementara waktu. (saat ini kebanyakan losmen menjadi hotel melati), dengan fasilitas dan tarif yang lebih rendah dari hotel berbintang.

- *Floating Hotel*, sejenis akomodasi yang berada di atas kapal-kapal pesiar yang menyediakan fasilitas kamar, makan dan minum serta fasilitas pelayanan dan hiburan seperti hotel, namun berfungsi pula sebagai alat transportasi laut.
- *Pension*, sejenis akomodasi berupa hotel kecil yang menyediakan pelayanan penginapan, makan dan minum tamu-tamunya dengan tarif relatif rendah.
- *Mansion House*, sejenis akomodasi berbentuk rumah-rumah besar yang ditempati/disewakan kepada beberapa keluarga atau satu keluarga besar, ataupun kelompok karyawan yang ditanggung oleh suatu perusahaan.
- *Ryokan*, akomodasi khas Jepang, yang memiliki sarana dan fasilitas serta pelayanan khas sesuai dengan kebiasaan orang-orang Jepang.
- *Marina Boatel*, Nautel, sejenis akomodasi yang dibangun/berada di atas sungai, danau atau laut yang dapat berfungsi juga sebagai penambatan/bersandarnya kapal-kapal pribadi dan kapal-kapal kecil yang melayani wisata bahari.
- *Holiday Flatlets*, sejenis akomodasi yang dilengkapi dengan peralatan rumah tangga, peralatan rekreasi, dan peralatan olahraga yang

disewakan secara mingguan / pada hari-hari libur dengan pelayanan / pemeliharaan dan pembersihan ruangan secara minimal.

- *Lodging House*, sejenis rumah yang menyediakan tempat menginap untuk satu malam saja atau untuk waktu kurang dari 1 minggu sekali datang menginap.
- *Boarding House*, yaitu suatu bangunan atau bagian dari bangunan yang menyediakan tempat menginap untuk waktu singkat seperti *lodging house*, hanya ditambah dengan makan dan minum.
- *Condominium Hotel*, suatu kompleks bangunan yang dimiliki oleh beberapa orang pengusaha, atau bangunan tersebut dapat dijual untuk beberapa pengusaha dengan perusahaan yang berbeda jenis usahanya.

b. Akomodasi Semi Komersil

Akomodasi semi komersial adalah akomodasi yang dibangun dan dioperasikan bukan semata-mata untuk tujuan komersil, tetapi juga untuk tujuan sosial (masyarakat yang kurang mampu), jenisnya antara lain :

- Graha Wisata Remaja
- Asrama Mahasiswa/Pelajar
- Pondok Pesantren
- Rumah Sakit
- Home-Stay
- Rooming House
- Holiday Camp
- Camping Ground/Camping Site

- Wisma
- Penginapan

c. Akomodasi Non Komersil

Akomodasi Non Komersil, yaitu akomodasi yang dibangun dan dioperasikan semata-mata untuk tujuan non komersil, yaitu tidak mencari keuntungan atau semata-mata untuk tujuan sosial atau bantuan secara cuma-cuma, namun khusus untuk golongan/kalangan tertentu dan juga untuk tujuan tertentu, jenisnya antara lain :

- Mess (yang dimiliki instansi pemerintah/departemen)
- Guest House (dilingkungan Istana,khusus bagi tamu negar)
- Rumah Panti Asuhan
- Pemdokan
- Villa (yang dimiliki secara pribadi)

2.1.6 Daftar Objek Wisata Di Malang Raya

Berikut ini adalah daftar Objek wisata Malang Raya sesuai dengan kategori dan letak objek wisata yang dapatdikunjungi:

a. Taman Kota & Ruang Terbuka Hijau di Kota Malang

- Tarekot (Taman Rekreasi Kota), terletak di belakang kantor Walikota/
Balai kota
- Alun-Alun Kota (depan Masjid Jami' Kota Malang & Gedung Pemkab
Malang)
- Alun-Alun Tugu (depan Balai Kota Malang)

- Hutan Kota Malabar
 - Museum & Perpustakaan di Kota Malang
 - Museum Brawijaya Malang
 - Museum Bentoel
 - Museum Mpu Purwa
 - Museum zoologi Frater Vianney
 - Perpustakaan Kota Malang (Jalan Ijen)
 - Taman Rekreasi & Pasar Wisata di Kota Malang
 - Taman Rekreasi Senaputra
 - Taman Wisata Tlogomas
 - Pasar Minggu Semeru (Jalan Semeru)
 - Pasar Minggu Vellodrome (lingkar luar arena Velodrome Sawojajar)
 - Wisata Kuliner Pulosari
 - Taman Kridha Budaya Jawa Timur
 - Taman Rekreasi Lembah Dieng
 - Malang Tempoe Doeloe 1 tahun sekali dan di adakan saat pertengahan tahun.
 - Taman Rekreasi Selecta - Kota Batu
- b. Daftar Objek Pariwisata Kabupaten Malang :
- Tempat Wisata gunung di Kabupaten Malang
 - Gunung Kawi, terletak di wilayah Kecamatan Wonosari. Terkenal sebagai tempat wisata spiritual.

- Gunung Arjuno-Welirang, sering dipakai untuk pendakian dengan rute Junggo, Cangar, Singosari, Lawang, Purwosari, atau Pandaan.
 - Bromo lewat Desa Tumpang (Kecamatan Tumpang), Desa Gubuk Klakah - Kecamatan Poncokusumo.
 - Gunung Semeru lewat desa Ngadas kecamatan Poncokusumo
 - Gunung Anjasmoro lewat Kecamatan Pujon
- c. Tempat Wisata Air di Kabupaten Malang
- Waduk Selorejo, terletak di Kecamatan Ngantang (di tepi jalan raya Malang-Kediri)
 - Kasembon Rafting, merupakan obyek wisata bagi pencinta olahraga arung jeram, terletak di Kasembon (70 km barat kota Malang).
 - Bendungan Sutami, terletak di Kecamatan Sumberpucung.
 - Bendungan Lahor, terletak di sebelah barat Bendungan Ir.Sutami (Sumberpucung, kab.Malang)
 - Taman Ria Sengkaling, terletak di tepi jalan raya Malang-Batu, terdapat kolam renang dan taman bermain.
 - Wendit Water Park, terletak di jalan raya Mangliawan Pakis. Sebuah tempat wisata yang baru saja di renovasi. Obyek wisata ini terkenal dengan sumber airnya dan kera-nya.
 - Pemandian Umbulan, merupakan pemandian bernuansa pegunungan terletak di Kecamatan Dampit tepatnya di Desa Ubalan 2 Km dari pusat kota.

- Pemandian Dewi Sri, terletak di Kecamatan Pujon, menyajikan wisata pemandian air pegunungan. Wisata ini berada di dekat Pasar Pujon sebagai sentra pemasaran buah dan sayur mayur (Terminal Agribisnis Mantung).
 - Pemandian Ken Dedes, terletak di Kecamatan Singosari
 - Pemandian air panas Cangar, menyajikan kolam renang air panas di tengah hutan dan puncak gunung Arjuna. Kolam cukup luas, dan pemandangan menarik (banyak kera bergelayutan di dahan pohon hutan)
 - Tempat Wisata air terjun di Kabupaten Malang
 - Air terjun Coban Rondo, terletak di Kecamatan Pujon.
 - Air terjun Parang Teja di Desa Gading Kulon kecamatan Dau
 - Air terjun Coban Pelangi, terletak di Kecamatan Poncokusumo.
 - Air terjun Coban Glothak, terletak di Kecamatan Wagir.
- d. Tempat Wisata Sejarah di Kabupaten Malang
- Candi Singosari dan arca Dwarapala, terletak di Kecamatan Singosari,
 - Candi Jago (Jayaghu) di Kecamatan Tumpang, merupakan makam Ranggawuni
 - Candi Kidal di kecamatan Tumpang, merupakan makam Anusapati, perlu diketahui dimana semua candi di kabupaten Malang sebagian besar adalah peninggalan sejarah kerajaan Singhasari, kecuali beberapa situs purbakala di sekitar wilayah Dau, Wagir dan Turen merupakan peninggalan kerajaan Kanjuruhan.
- e. Tempat Wisata Pantai di Kabupaten Malang

- Donomulyo: Modangan (Sekitar 70 km dari Kota Malang), Ngliyep 62 km, Jonggring Saloko (Sekitar 69 km dari Kota Malang), Kondang Bandung, Kondang Iwak, Bantol, Nglurung, Ngebros
 - Gedangan: Bajul Mati (58 km dari Kota Malang), Wonogoro (55 km dari Kota Malang), Nganteb, Goa Cina
 - Bantur: Balekambang (57 km dari Kota Malang), Kondang Merak (59 km dari Kota Malang), Kipas
 - Sumbermanjing Wetan: Tamban (68 km dari Kota Malang , Rawa Indah, Tambak Asri (60 km dari Kota Malang , Sendangbiru (Segoro Anakan) (69 km dari Kota Malang),
 - Tirtoyudo: Sipelot, Lenggoksono, Tanger (70 km dari Kota Malang)
 - Ampelgading: Licin (64 km dari Kota Malang)
- f. Tempat Wisata agro di Kabupaten Malang
- Kebun Teh PTPN Wonosari di kecamatan Lawang, terdapat agrowisata serta cottage yang dapat disewa jika ingin berlibur.
 - Wisata petik jeruk, di desa Selorejo kecamatan Dau
 - PWEC (Petungsewu Wildlife Ecosystem Conservation) di desa Petungsewu Dau
 - Wisata durian, disepanjang jalan raya Ngantang - Kasembon tepatnya di desa Pait.
- g. Tempat Wisata religi di Kabupaten Malang
- Masjid Ajaib, berada di Sananrejo, Turen, Malang
 - Pesarean Gunung Kawi kecamatan Wagir.

2.1.7 Kajian Arsitektural Objek Rancangan

2.1.7.1 Fungsi Gedung Tourism Centre

Gedung Tourism Centre dalam penulisan ini mempunyai beberapa fungsi, yaitu :

a. Sebagai Sarana Informasi

Keberadaan Tourism Centre, ke depan akan difungsikan menjadi penyedia database berbagai informasi tentang seputar Malang, data tentang kebudayaan, statistik hingga data potensi sumber daya alam (SDA) yang ada di Malang.

b. Sebagai Sarana Promosi Budaya dan Wisata

Keberadaan Gedung Tourism Centre difungsikan sebagai wadah untuk menampung kegiatan pameran dan *event event* yang berkaitan dengan promosi budaya dan wisata di Malang Raya.

c. Sebagai Sarana Akomodasi

Gedung Tourism Centre ini di lengkapi dengan fasilitas penginapan sebagai tempat tinggal sementara, selama beristirahat wisatawan dapat menikmati fasilitas penunjang yang ada seperti restaurant dan sarana hiburan.

d. Sebagai Sarana Penyuluhan dan Pengembangan Pariwisata

Gedung Tourism Centre ini menyediakan fasilitas auditorium untuk mewadahi kegiatan penyuluhan dan Pertunjukan seni dan budaya.

e. Sebagai Sarana *Tour* wisata

Tourism Centre di lengkapi dengan fasilitas *Tour*wisata guna memudahkan wisatawan dalam mengakses objek wisata yang ada di Malang

Raya, diharapkan dengan adanya fasilitas tour wisata minat masyarakat untuk berkunjung ke Tourism Centre akan semakin meningkat, sehingga industri pariwisata di kabupaten Malang akan semakin maju.

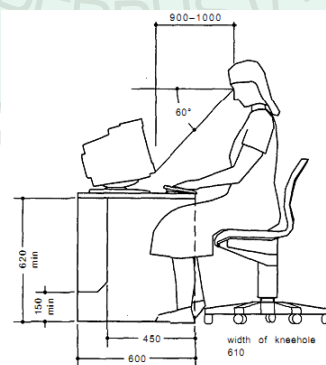
2.1.7.2 Kebutuhan Ruang Tourism Centre

a. Ruang Utama

Dalam gedung Tourism Centre terdapat beberapa ruang yang berfungsi sebagai ruang utama, yaitu ruang yang menampung fungsi utama gedung Tourism Centre, meliputi ruang informasi, *tour office*, ruang galeri, *convention hall* dan hotel.

- Ruang informasi

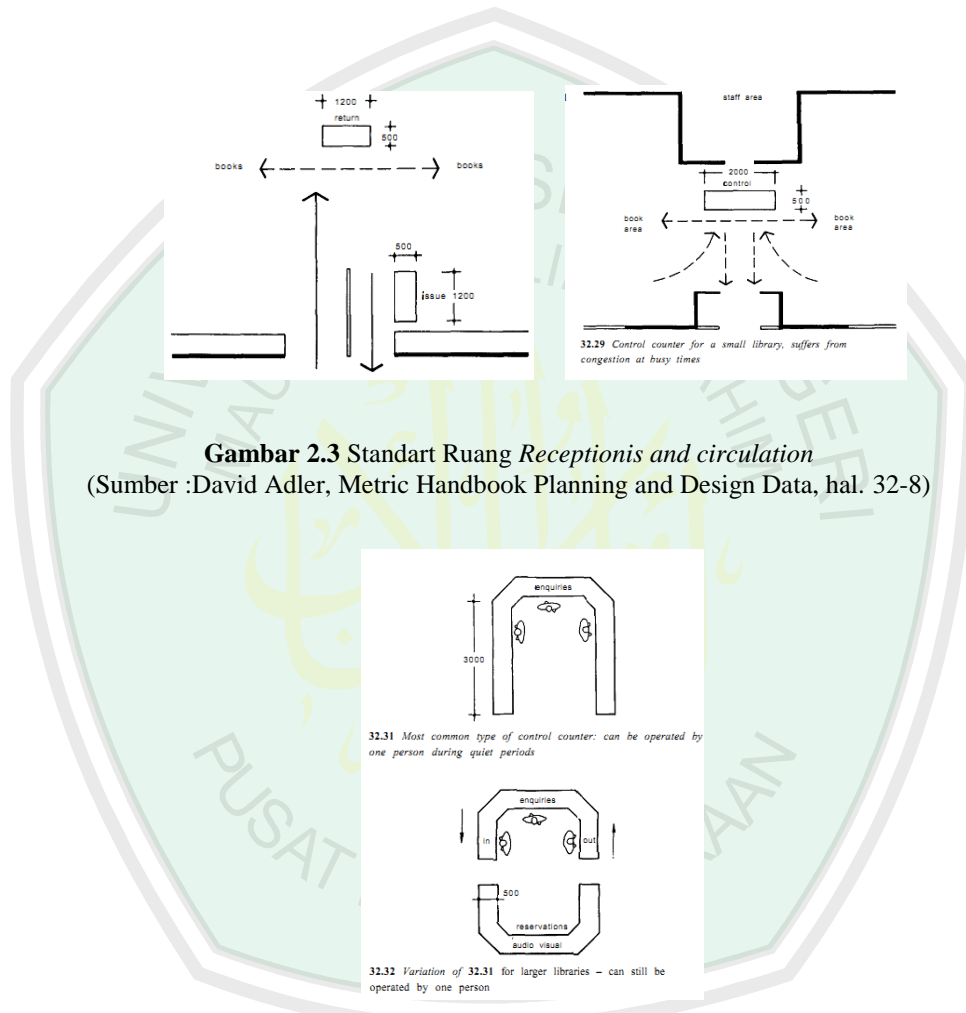
Ruang pusat informasi digunakan sebagai tempat mengakses informasi oleh pengunjung, baik bertatap muka langsung, maupun mengakses melalui perangkat komputer yang disediakan dalam ruangan.



32.1 A workstation with keyboard and standard monitor suitable for a library

Gambar 2.2 Standart Meja Komputer

(Sumber :David Adler, Metric Handbook Planning and Design Data, hal. 32-2)



Gambar 2.3 Standart Ruang *Receptionis and circulation*
(Sumber :David Adler, Metric Handbook Planning and Design Data, hal. 32-8)

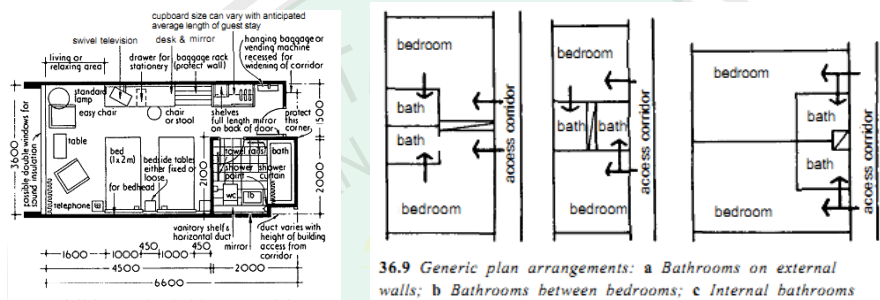
Gambar 2.4 Standart Ruang Audio Visual dan sirkulasi
(Sumber David Adler, Metric Handbook Planning and Design Data, hal. 32-9)

- *Hostel*

Dengan banyaknya potensi wisata yang ada di Kabupaten Malang tidak menutup kemungkinan para wisatawan akan menghabiskan hiburannya hingga sehari-hari, untuk itu Gedung Tourism Centre dilengkapi dengan fasilitas pendukung akomodasi berupa *Pension*. *Pension* merupakan sejenis akomodasi

berupa hotel kecil yang menyediakan pelayanan penginapan, makan dan minum bagi tamu-tamunya dengan tarif relatif rendah. Berikut merupakan standar ruang pada *Pension* :

- Standar Ruang Tidur



Gambar 2.5 Standar Ruang Tidur

(Sumber David Adler, Metric Handbook Planning and Design Data, hal. 36.9)

- Jenis dan Standar Ruang Kamar *Hostel*

Jenis kamar	Koefisien terhadap kamar standar
Junior Suite	1.50 x
Standard Suite	2.00 x
Deluxe Suite	4.00 x
Super Delux Suite	4.00 x
Presidential Suite	6.00 x

Tabel 2.1 Tabel Jenis dan Standart Kamar Hostel

Sumber : Juwana, Sistem Bangunan Tinggi, hal. 215

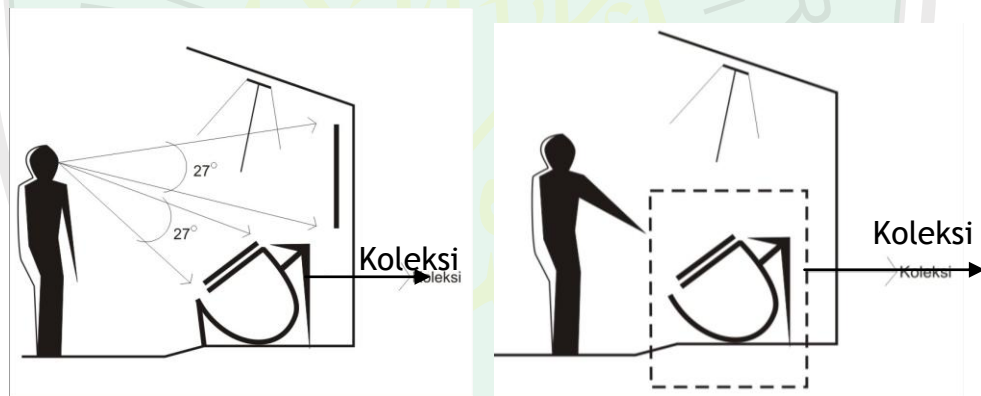
• Ruang Galeri

Pada Tourism Centre memiliki ruang utama yang difungsikan sebagai galeri, Ruang ini digunakan sebagai ruang pameran wisata berupa gambar atau lukisan, miniatur objek wisata dan budaya Malang. Pengertian dari galeri adalah

ruang atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni (Badudu, 1996: 42).

Dari pengertian tersebut, dapat ditarik sebuah pengertian bahwa galeri adalah tempat/ruang yang digunakan sebagai memamerkan karya dan budaya dalam bentuk dan penataan secara estetik. Galeri bukan saja digunakan sebagai pusat hiburan, melainkan sebagai pengembang wawasan dan edukasi setiap pengunjung. Berikut merupakan standart ruang galeri.

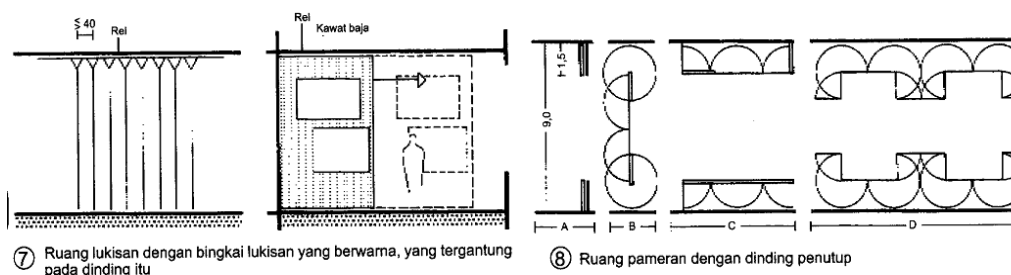
- Standart Jarak Pengamat dan Sudut Pandang Terhadap Koleksi.



Gambar 2.6 Jarak pengamat dan sudut pandang - koleksi

Sumber : Neufert 2002, 250)

- Standart Penataan Ruang Pameran Pada Ruang Galeri

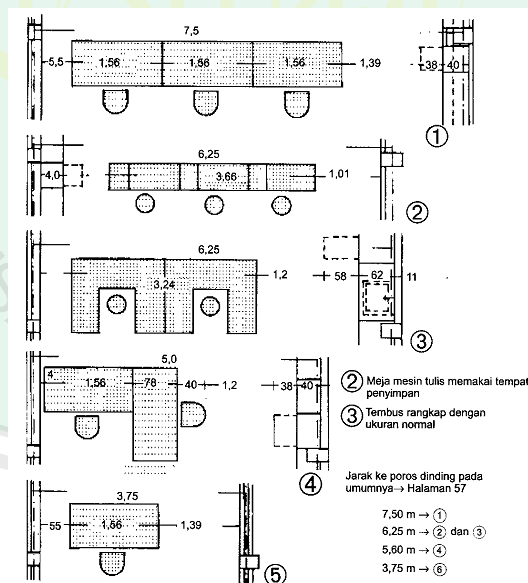


(Gambar 2.7 Standart Penataan Ruang Pameran)

Sumber : Data arsitek jilid dua, hal. 250)

- *Tour Office*

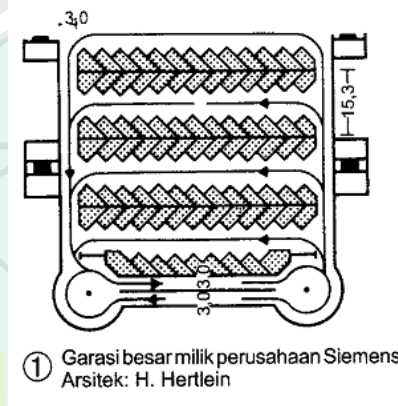
Tour Office digunakan sebagai tempat untuk melayani wisatawan dalam melakukan kegiatan dan perencanaan *tour* wisata. Untuk itu *Tour Office* dilengkapi dengan ruang administrasi berupa ruang receptionis , ruang tunggu dan kantor. Selain itu tempat ini juga dilengkapi dengan parkir kendaraan atau armada untuk kegiatan *tour* wisata.



(Gambar 2.8 Standart Penataan Perabot Pada bangunan Administrasi)

Sumber : Data arsitek jilid dua, hal. 250)

Untuk mendukung kegiatan tour wisata, maka Tourism Centre di lengkapi dengan parkir Armada kendaraan tour weisata. Berikut merupakan standart parkir kendaraan pada bangunan.



(Gambar 2.9 Contoh Penataan Parkir Pada Bangunan

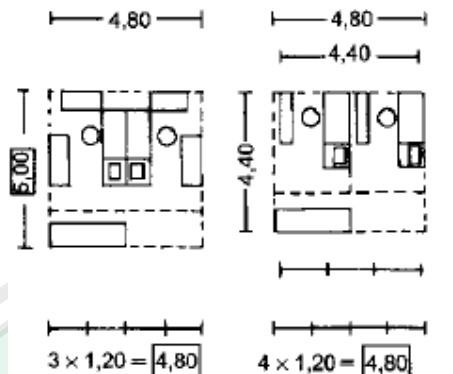
Sumber : Data arsitek jilid dua, hal. 110)

b. Ruang Penunjang

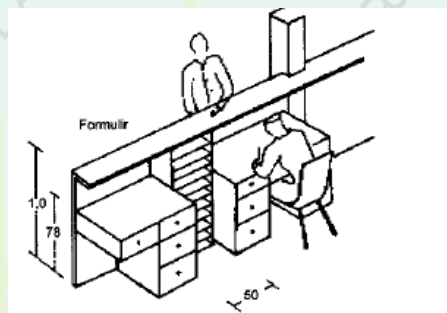
Pada Tourism Centre terdapat ruang penunjang yang berfungsi sebagai penunjang fungsi utama Tourism Centre. Terdapat beberapa ruang penunjang, yaitu ruang kantor, tempat makan pengunjung, dan tempat parkir.

- Ruang Kantor

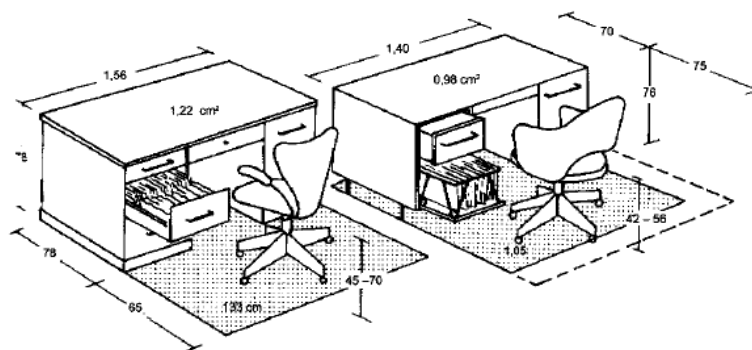
Ruang kantor merupakan ruang penunjang yang digunakan sebagai tempat para pengelola gedung untuk mengelola administrasi gedung.



Gambar 2.10 Ukuran Minimum Ruang Kantor
(Sumber : Neufert, Data Arsitek 2, hal. 13)



Gambar 2.11 Kantor dengan Meja Pelanggan
(Sumber : Neufert, Data Arsitek 2, hal. 21)

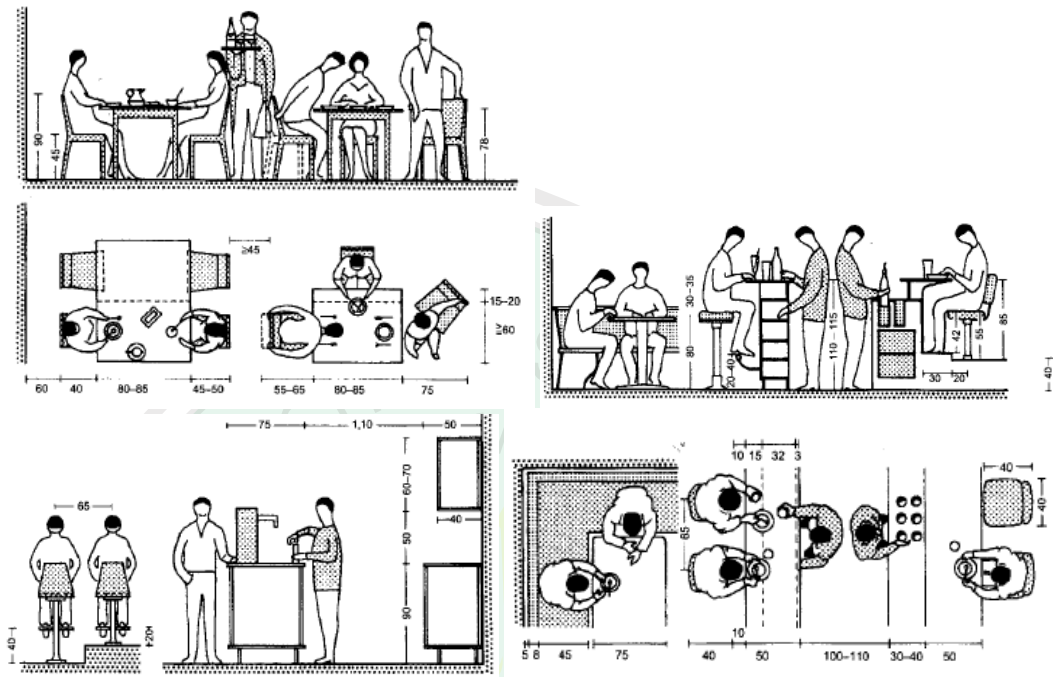


Gambar 2.12 Detail Ukuran Perabot Ruang Kantor

(Sumber : Neufert, Data Arsitek 2, hal. 21)

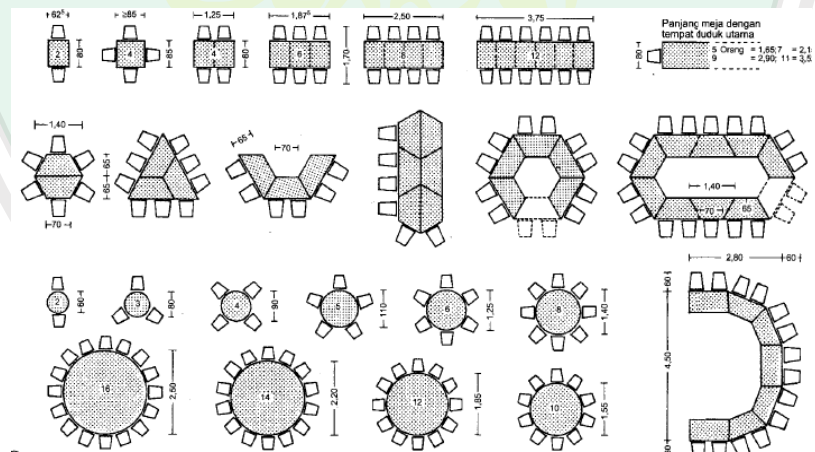
- Tempat Makan Pengunjung

Berikut adalah detail ukuran pada tempat makan pengunjung dan beberapa variasi bentuk susunan mejanya :



Gambar 2.13 Detail Ukuran Tempat Makan

(Sumber : Neufert, Data Arsitek 2, hal. 119)

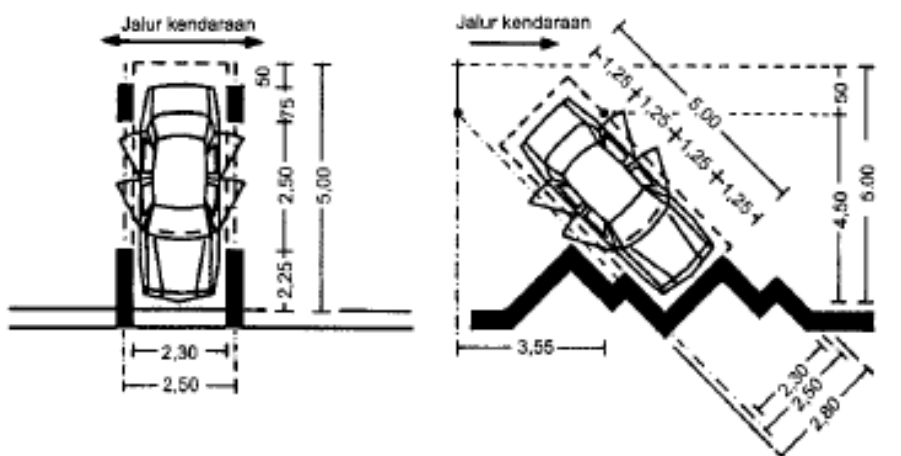


Gambar 2.14 Jenis Susunan Meja Makan

(Sumber : Neufert, Data Arsitek 2, hal. 119)

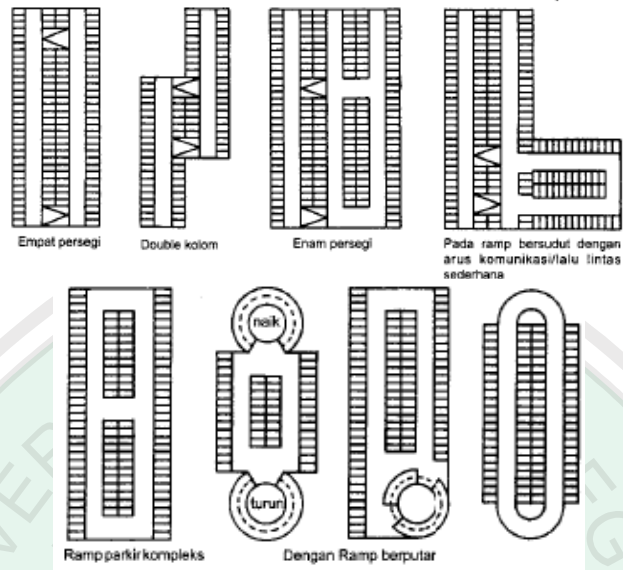
- Tempat Parkir

Pada bangunan-banguna publik atau fasilitas-fasilitas publik, termasuk gedung robotika, tempat parkir untuk kendaraan tentu sangat dibutuhkan. Berikut merupakan standar ukuran parkir kendaraan :



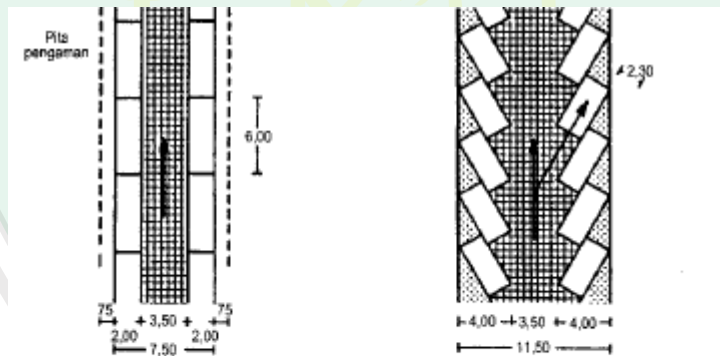
Gambar 2.15 Detail Ukuran Mobil

(Sumber : Neufert, Data Arsitek 2, hal. 109)



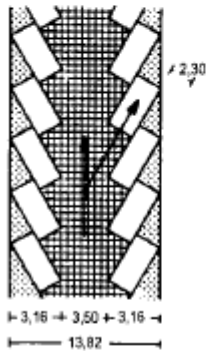
Gambar 2.16 Jenis Susunan Parkir

(Sumber : Neufert, Data Arsitek 2, hal. 109)

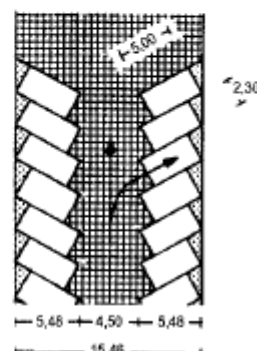


① Parkir paralel pada jalur kendaraan

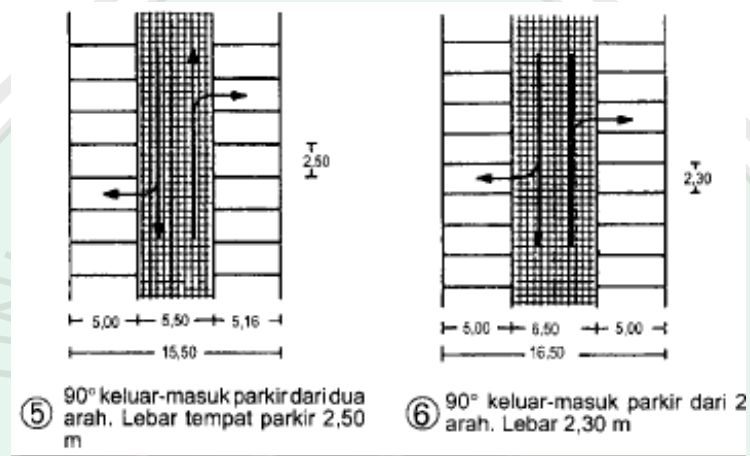
② 30° keluar-masuk parkir lebih mudah, namun hanya satu arah



③ Parkir dengan sudut 45° hanya dari satu arah



④ Parkir dengan sudut 60° hanya dari satu arah



Gambar 2.17 Jenis Jalur Parkir

(Sumber : Neufert, Data Arsitek 2, hal. 105)

Tabel 2.2 Standar Jumlah Parkir

Penggunaan	Predikat	Standar Parkir 1 (satu) mobil
Apartemen		Setiap satu unit
Bangunan Olahraga		Setiap 15 penonton/kursi
Bioskop	Kelas A-I	Setiap 7 kursi
	Kelas A-II	Setiap 10 kursi
	Kelas A-III	Setiap 15 kursi
Gedung pertemuan/konvensi	Padat	Setiap 4 m ² lantai bruto
	Tidak Padat	Setiap 10 m ² lantai bruto

Hotel	Bintang 4-5	Setiap unit kamar
	Bintang 2-3	Setiap 7 unit kamar
	Bintang 1 ke bawah	Setiap 10 unit kamar
Pasar	Tingkat kota	Setiap 100 m ² lantai bruto
	Tingkat wilayah	Setiap 200 m ² lantai bruto
	Tingkat lingkungan	Setiap 300 m ² lantai bruto

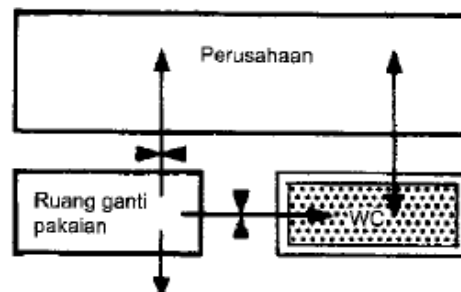
(Sumber : Juwana, Sistem Bangunan Tinggi, hal. 19)

c. Ruang Servis

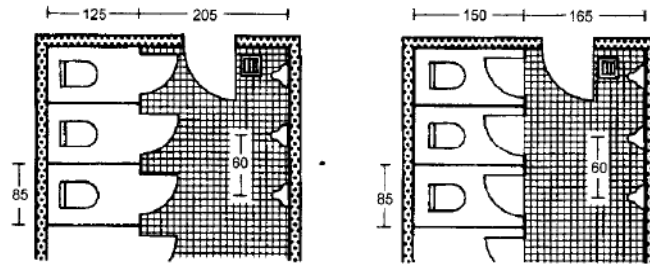
Ruang servis merupakan ruang yang digunakan sebagai tempat pelayanan untuk pengunjung, misalnya toilet, musholla, dan lain-lain. Pada gedung Robotika ini terdapat dua ruang servis, yaitu toilet dan musholla.

- Toilet

Berikut merupakan detail ukuran toilet beserta perabot di dalamnya, yaitu kloset dan wastafel :

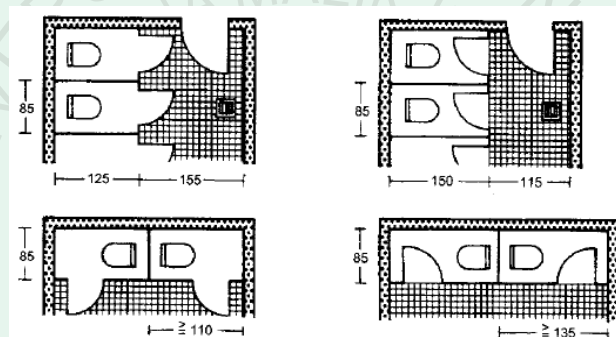


Gambar 2.18 Tata Letak Toilet
 (Sumber : Neufert, Data Arsitek 2, hal. 67)



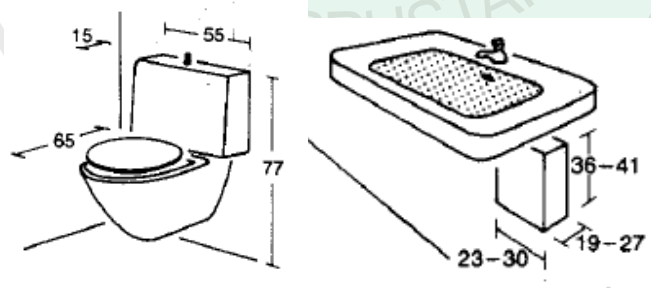
Gambar 2.19 Ukuran Toilet dengan Urinoir

(Sumber : Neufert, Data Arsitek 2, hal. 67)



Gambar 2.20 Toilet Berdasarkan Arah Bukaan

(Sumber : Neufert, Data Arsitek 2, hal. 67)



Gambar 2.21 Ukuran Kloset dan Wastafel

(Sumber : Neufert, Data Arsitek 1, hal. 221)

Tabel 2.3 Jumlah Toilet Berdasarkan Jumlah Kesibukan

Pria							Wanita					
Jumlah kesibukan	Kloset duduk	Tempat bak ¹⁾	Alliran air ¹⁾	Wastafel	Kloset ekstra	Tempat bak ekstra	Jumlah kesibukan	Kloset duduk	Wastafel	Kloset ekstra	Tempat sampah	Bak cuci
10 ⁴⁾	1	1	0,6	1	1	1	10 ⁴⁾	1	1	1	1	1
25	2	2	1,2	1	1	1	20	2	1	1	1	1
50	3	3	1,8	1	1	1	35	3	1	1	1	1
75	4	4	2,4	1	1	2	50	4	2	2	1	1
100	5	5	3,0	2	1	2	65	5	2	2	1	1
130	6	6	3,6	2	2	2	80	6	2	2	1	1
160	7	7	4,2	2	2	2	100	7	2	3	1	1
190	8	8	4,8	2	2	3	120	8	3	3	1	1
220	9	9	5,4	3	3	3	140	9	3	4	1	1
250 ⁵⁾	10	10	6,0	3	3	4	160 ⁵⁾	10	3	4	1	1

Sumber : Neufert, Data Arsitek 2, hal. 67

- Food Court

Food Court merupakan salah satu fasilitas penunjang yang ada pada Pusat Dokumentasi Arsitektur Nusantara. Untuk dapat makan dengan nyaman, seseorang membutuhkan meja dengan lebar rata-rata 60cm dan ketinggian antara 40cm untuk jenis meja lesehan, dan sekitar 70-80cm untuk jenis meja seperti biasanya. Lebar keseluruhan untuk sebuah meja yang ideal adalah 80-85 cm. Jarak antara meja dengan dinding kurang lebih 75 cm, karena satu kursi membutuhkan 50 cm ruang gerak,

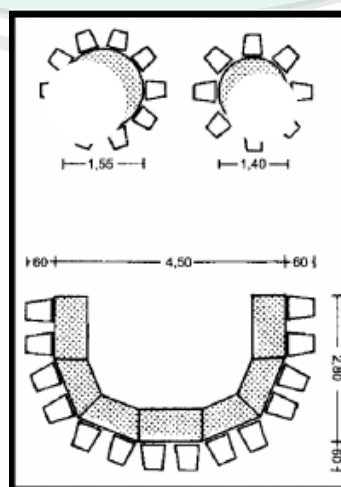
pengaturan ruangan antara meja dan dinding sebagai area untuk sirkulasi 100cm. Berikut gambaran mengenai food court.



Gambar 2.21 Food Court

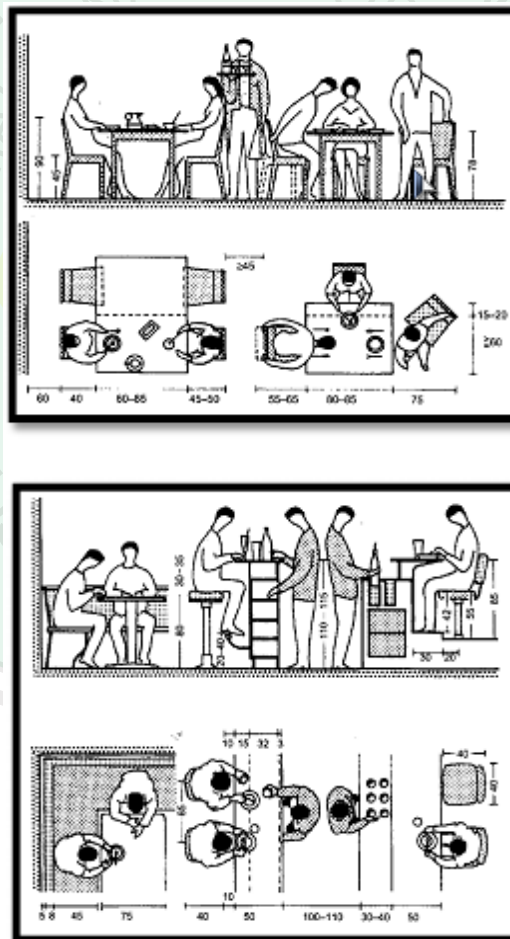
(Sumber :<http://milestone-arts.blogspot.com/2011/01/food-court-design-food-court-design-for.html>)

Gambaran di atas merupakan gambaran interior food court dengan pola pengaturan tempat duduk melingkar baik itu tepat duduk dengan kapasitas banyak maupun hanya dengan kapasitas 2-4 orang. Berikut standar penerapan pola tempat duduk yang nantinya akan diterapkan pada rancangan Tourism Center



Gambar 2.23 Dimensi Meja Food Court
(Sumber: Neufert, 1996: 119)

Gambaran di atas merupakan gambaran mengenai standar tempat duduk pada food court Tourism Centre. Selain gambaran standar gambaran pola tempat duduk, yang perlu diperhatikan lagi jarak antara tempat duduk dan sirkulasi pejalan kaki agar nantinya pengunjung tidak saling bertabrakan atau berdesakan. Berikut gambaran mengenai standar sirkulasi berdasarkan besaran modulmeja dan penggunaanya



Gambar 2.24 Dimensi Meja Food Court
(Sumber: Neufert, 1996: 119)

Media utama sebuah tempat makan adalah ruang duduk. Jumlah meja atau kursi sebaiknya dikelompokkan secara teratur. Bentuk dan ukuran meja-

meja dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Ketinggian lampu di ruang pengunjung adalah 5 m²= 2,50 m, lebih dari 50 m²= 2,75 m, lebih dari 100 m²= 3,00 m di atas atau di bawah balkon 2,50 m.

2.1.7.3 Struktur

Terdapat dua jenis struktur yang digunakan pada perancangan Tourism Centre, yaitu struktur bentang lebar dan struktur bentang sempit. Struktur bentang lebar digunakan pada ruang berukuran sangat luas yang tidak boleh terdapat kolom di tengah-tengah ruangnya, yaitu ruang galeri. Sedangkan struktur bentang sempit digunakan pada ruang-ruang lain yang tidak membutuhkan ukuran yang sangat luas.

- Struktur Bentang Lebar

- Struktur Rangka Batang (*truss*)

Struktur Rangka Batang adalah struktur yang terdiri dari elemen-elemen batang dimana ujung-ujungnya dihubungkan pada satu titik dengan hubungan sendi, dan direncanakan untuk menerima beban yang cukup besar (dibandingkan berat sendirinya) yang bekerja pada titik-titik hubungannya (*staffsite.gunadarma.ac.id*).



Gambar 2.25 Struktur Rangka Batang

(Sumber : <http://labstruktur.petra.ac.id>)

- Struktur Rangka Ruang (*space frame*)

Sistem rangka ruang dikembangkan dari sistem struktur rangka batang dengan penambahan rangka batang kearah tiga dimensinya. Struktur rangka ruang adalah komposisi dari batang-batang yang masing-masing berdiri sendiri, memikul gaya tekan atau gaya tarik yang sentris dan dikaitkan satu sama lain dengan sistem tiga dimensi atau ruang (*rianputra84.wordpress.com*)



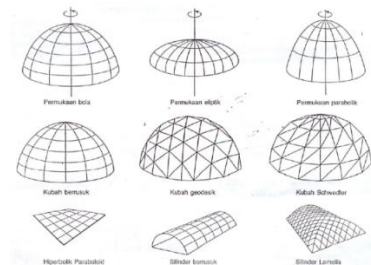
Gambar 2.26 Struktur Rangka Ruang

(Sumber :<http://fibowhanson.en.made-in-china.com>)

- Struktur Cangkang (*shell*)

Cangkang adalah bentuk struktural berdimensi tiga yang kaku dan tipis serta yang mempunyai permukaan lengkung (*sanggapramana.wordpress.com*).

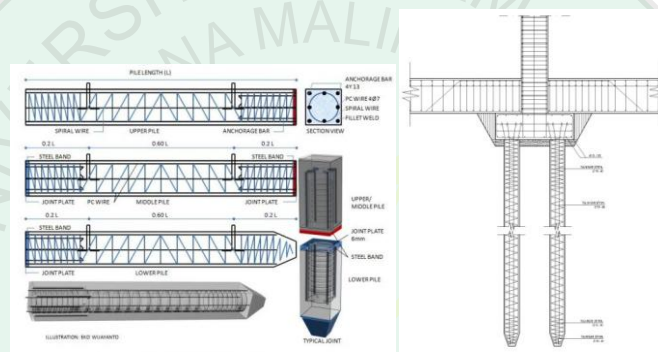
Berikut adalah beberapa variasi bentuk struktur cangkang :



Gambar 2.27 Struktur Cangkang

(Sumber :sanggapramana.wordpress.com)

Pada struktur bentang lebar sering kali menggunakan pondasi tiang pancang, hal ini disebabkan oleh beban yang ditanggung oleh struktur bentang lebar cukup besar dibandingkan dengan struktur bentang sempit. Berikut merupakan bentuk pondasi tiang pancang :

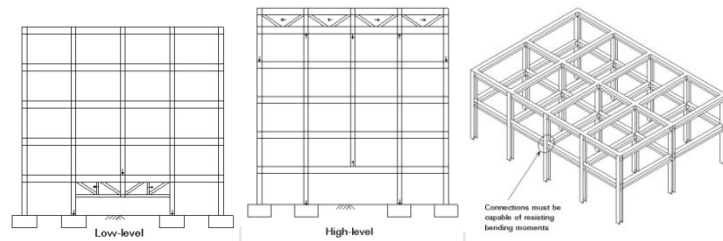


Gambar 2.28 Pondasi Tiang Pancang

(Sumber :<http://19design.wordpress.com>)

- Struktur Bentang Sempit
 - Struktur *Rigid Frame*

Struktur *rigid frame* (rangka kaku) adalah struktur yang terdiri atas elemen-elemen kiber, umumnya balok dan kolom, yang saling dihubungkan pada ujung-ujungnya oleh *joints* (titik hubung) yang dapat mencegah rotasi relatif antara elemen struktur yang dihubungkannya. Dengan demikian, elemen struktur itu menerus pada titik hubung tersebut (<http://www.scribd.com>).



Gambar 2.29 Struktur Rangka Kaku

(Sumber : <http://www.fgg.uni-lj.si/kmk>)

Struktur rigid frame biasanya menggunakan pondasi sepatu (footplat) karena beban yang ditanggung tidak terlalu besar.

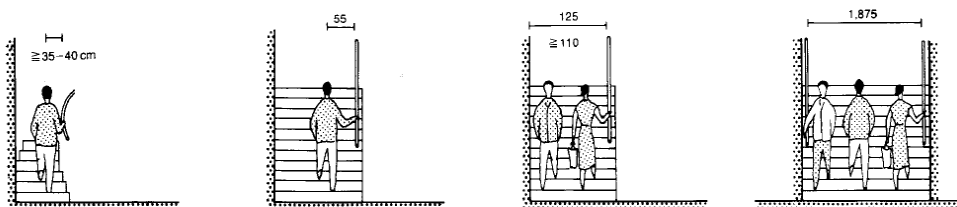
2.1.7.4 Utilitas

- Transportasi

Sistem transportasi bangunan merupakan system yang digunakan *user* dalam mengakses satu ruang menuju ruang lainnya atau mengakses satu tingkat lantai ke tingkat lantai lainnya. Dalam perancangan Tourism Centre terdapat kemungkinan hanya dua jenis sistem transportasi yang digunakan, yaitu tangga dan eskalator karena gedung ini tidak tergolong bangunan tinggi.

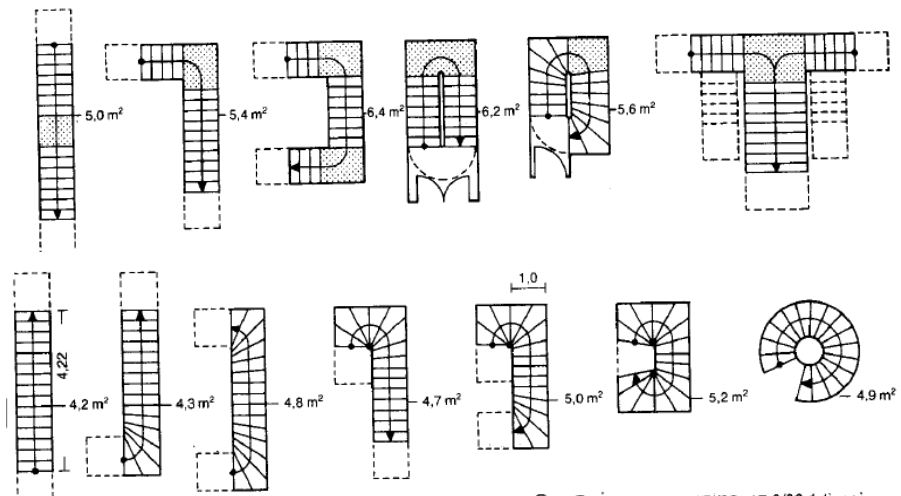
- Tangga

Berikut adalah ukuran detail tangga serta beberapa variasi bentuk tangga :



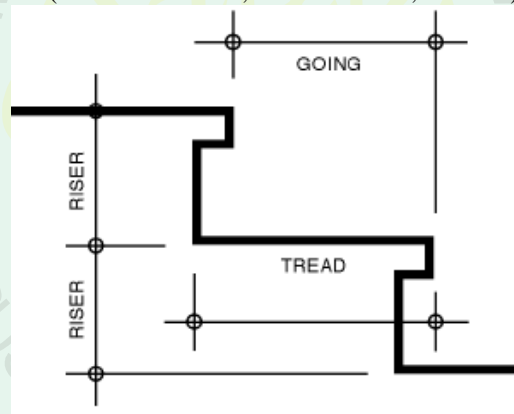
Gambar 2.30 Jenis Ukuran Lebar Tangga

(Sumber : Neufert, Data Arsitek 1, hal. 175)



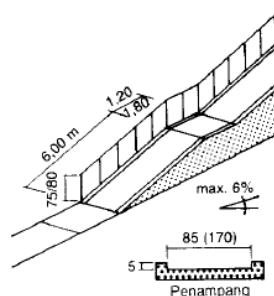
Gambar 2.31 Jenis Bentuk Tangga

(Sumber : Neufert, Data Arsitek 1, hal. 176)



Gambar 2.32 Ukuran Rise dan Going

(Sumber : Watson dkk, Time-Saver Standard, hal. C2.1)

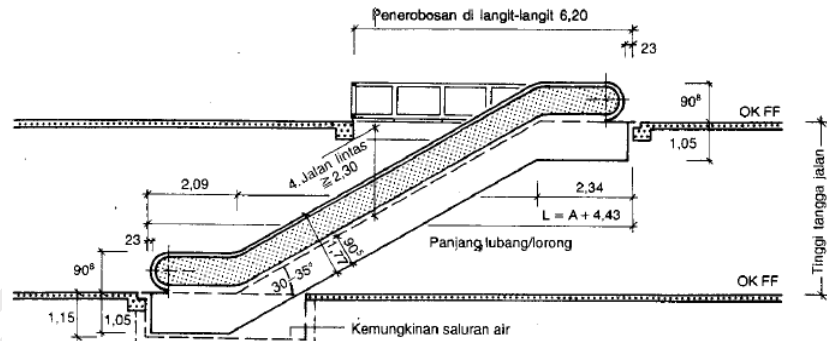


Gambar 2.33 Detail Ukuran Ramp

(Sumber : Neufert, Data Arsitek 1, hal. 178)

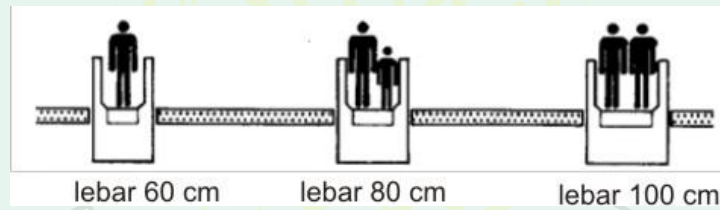
- Eskalator

Berikut adalah detail ukuran eskalator :



Gambar 2.34 Detail Ukuran Eskalator

(Sumber : Neufert, Data Arsitek 1, hal. 179)



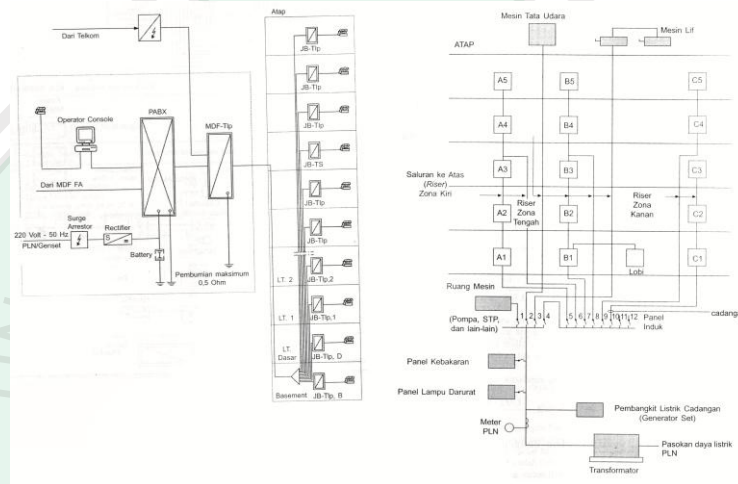
Gambar 2.35 Jenis Ukuran Lebar Eskalator

(Sumber : Neufert, Data Arsitek 1, hal. 179)

• Air Bersih dan Air Kotor

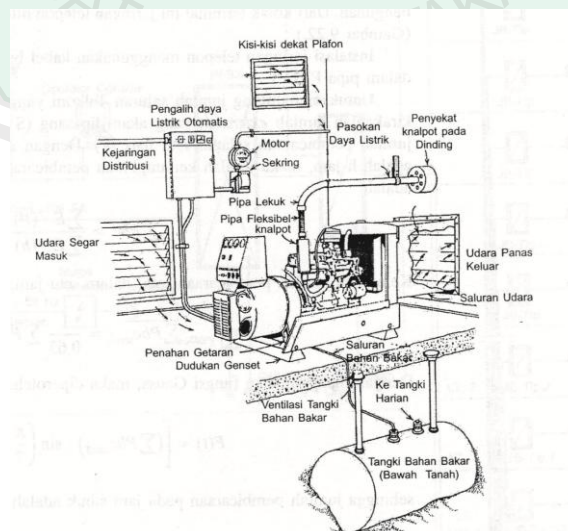
Pasokan utama air bersih dapat berasal dari air PDAM ataupun sumur bor kemudian ditampung di bak penampungan kemudian dipompa dan disebarakan ke seluruh bangunan. Sedangkan pada saluran air kotor, air kotor dari berbagai sumber, seperti kamar mandi, wastafel, tempat cuci dan lain-lain, disalurkan ke bak control untuk diendapkan terlebih dahulu kemudian dibuang ke riol kota.

kotak hubung induk (MDF- *Main Distribution Frame*).Melalui kabel distribusi (DC-*Distribution Cable*), jaringan telepon disebarakan ke kotak terminal (JB-*Junction Box*) yang ada pada tiap-tiap lantai bangunan.Dari kotak terminal ini jaringan telepon diteruskan ke setiap pesawat telepon.



Gambar 2.37Saluran Telepon dan Listrik

(Sumber : Juwana, Sistem Bangunan Tinggi, hal. 220dan 223)

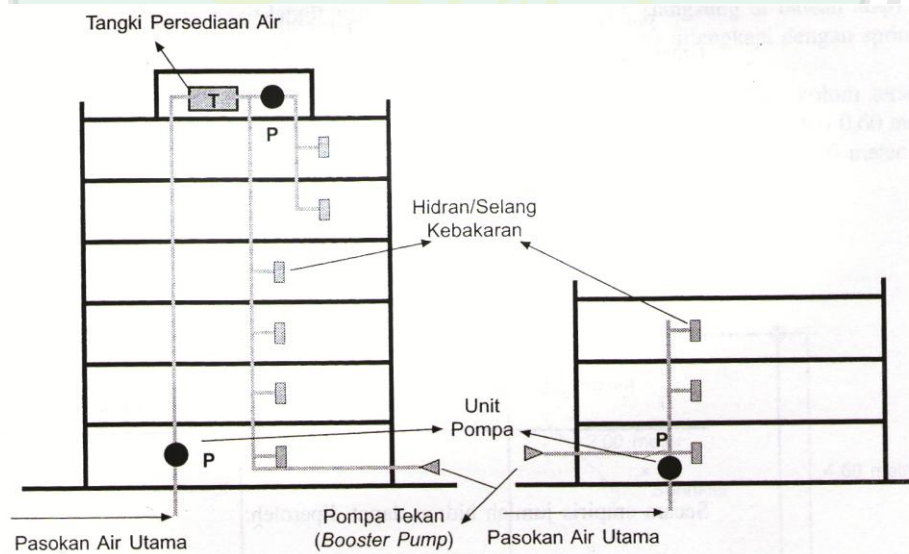


Gambar 2.38Generator Set

(Sumber : Juwana, Sistem Bangunan Tinggi, hal. 221)

- Penanggulangan Bahaya Kebakaran

Bahaya kebakaran merupakan salah satu resiko dalam perancangan bangunan. Untuk menanggulangnya, biasanya terdapat dua cara, yaitu menggunakan *hydrant* dan *sprinkler* (penyembur gas/air). Berdasarkan buku Sistem Bangunan Tinggi, bangunan yang tidak tergolong bangunan tinggi tidak diharuskan menggunakan sprinkler dalam menanggulangi bencana kebakaran, yang diharuskan ada adalah *hydrant*. Pada sistem perpipaan *hydrant*, pasokan air utama ditampung di tangki air kemudian dihubungkan dengan pompa bertekanan tinggi (*booster pump*), selanjutnya dihubungkan ke *hydrant*.



Gambar 2.39 Distribusi Perpipaan Hydrant

(Sumber : Juwana, Sistem Bangunan Tinggi, hal. 157)

2.2 Kajian Tema

2.2.1 Definisi Simbiosis Arsitektur

Simbiosis merupakan suatu istilah yang biasa dipakai dalam dunia biologis. berasal dari bahasa Yunani sym yang berarti dengan dan biosis yang berarti kehidupan. Secara teoritis kata simbiosis biasa dipakai sebagai istilah untuk menjelaskan suatu interaksi antar organisme yang hidup berdampingan.

Simbiosis, secara filosofi menurut kisho kurokawa dalam bukunya the filosofi of symbiosis (2000:7) merupakan dua hal yang berlawanan yang saling membutuhkan dan mencoba menciptakan sesuatu yang lebih mendasar, bahkan walau hubungan mereka bersifat berlawanan, persaingan, atau kontraditif. Simbiosis sifatnya lebih kearah hubungan yang positif dimana pihak pihak yang terlibat mencoba untuk saling mengerti satu sama lain walaupun saling berlawanan, dan sifatnya lebih kearah hubungan yang saling memberi dan menerima.

2.2.2 Teori Simbiosis Arsitektur

Teori Simbiosis bukanlah sebuah teori dominasi, dimana yang terkuat dari dua elemen bertentangan memimpin yang lemah. Sebaliknya adalah sebuah percobaan untuk menemukan elemen-elemen dasar yang mampu saling melengkapi dan lebih kearah yang positif.

Menurut Kurokawa , Simbiosis pada hakikatnya merupakan dua hal yang berlawanan yang saling membutuhkan dan mencoba untuk sesuatu yang lebih mendasar, bahkan walau hubungan mereka bersifat berlawanan, persaingan, atau

kontraditif. Simbiosis sifatnya lebih kearah hubungan yang positif dimana pihak pihak yang terlibat mencoba untuk saling mengerti satu sama lain walaupun saling berlawanan, dan sifatnya lebih kearah hubungan yang saling memberi dan menerima.

Menurut peneliti, saat ini kita sudah bisa mulai merasakan bahwa kita sedang hidup diawal abad simbiosis, dimana kita akan mengakui perbedaan personalitas dan budaya satu sama lain didalam persaingan dimana kita akan bekerjasama sambil kita menentang dan mengkritik satu sama lainnya. Ketika keberadaan atau standar nilai budaya tidak dalam persetujuan, tidak perlu untuk salah satu pihak menyerang pihak yang lain dan memaksakan nilai budayanya kepada yang lainnya. Suksesnya pendekatan ini tergantung kepada apakah salah satu memiliki hasrat untuk memahami saingannya. Dalam abad simbiosis seperti ini, pluralitas menghargai adanya sifat personal individu dan penciptaan identitas yang unik. Hal ini memungkinkan banyak individu individu yang unik bisa berkembang dalam dalam simbiosis, kita akan bisa melihat lahirnya masyarakat simbiosis yang peduli setiap perbedaan budaya.

2.2.3 Prinsip Simbiosis Arsitektur

Kurokawa mendeskripsikan prinsip prinsip simbiosis berdasarkan makna filosofi mendasar Simbiosis yaitu dua hal yang berlawanan yang saling membutuhkan dan mencoba menciptakan sesuatu yang lebih mendasar, bahkan walau hubungan mereka bersifat berlawanan, persaingan, atau kontraditif. Simbiosis sifatnya lebih kearah hubungan yang positif dimana pihak pihak yang

terlibat mencoba untuk saling mengerti satu sama lain walaupun saling berlawanan, dan sifatnya lebih kearah hubungan yang saling memberi dan menerima.

Lebih lanjut kurokawa menjabarkan prinsip prinsip mendasar Simbiosis sebagai berikut:

1. Simbiosis sejarah dan masa kini
2. Simbiosis tradisi dan teknologi masa kini
3. Simbiosis alam dan manusia
4. Simbiosis seni dan ilmu pengetahuan
5. Simbiosis regionalisme dan universalisme.

2.2.4 Konsep Simbiosis

Konsep (Inggris: concept, idea, conception, notion, thought, impression) diartikan sebagai pokok pertama yang mendasari keseluruhan (Natalisa, 2002 dalam Ikhwanuddin, 2005). Snyder (1997) menyatakan konsep adalah gagasan yang memadukan berbagai unsur kedalam suatu kesatuan. Suatu konsep mengandung kelayakan yang mendukung maksud dan cita cita suatu proyek. Konsep mengidentifikasi bagaimana berbagai persyaratan bangunan dapat dipersatukan dalam pemikiran yang spesifik yang secara langsung mempengaruhi rancangan dan konfigurasinya (Ikhwanuddin, 2005:85).

Berdasarkan pemikiran dan karya karya teoritis Kurokawa, ditemukan beberapa konsep perancangansimbiosis yang penting. Berikut adalah penjelasan dan penjabaran dari konsep konsep simbosis Kurokawa:

a. *Super Domino*

Super domino, digambarkan sebagai suatu prototype “Mega-Architecture” yang tersusun dari kombinasi antara “core” dan “super slab” (WWW.Kisho .co.jp). Perpaduan Antara kedua komponen tersebut menghasilkan sebuah ruang yang fleksibel. Contoh bangunan yang menerapkan konsep “super domino” antara lain adalah: *Sagae City Hall*, *Nakagin Capsule Tower*, *Osaka International Convention Centre* dan *Nationanl Art Centre*.

b. *Intermediary Space*

Intermediary Space, digambarkan sebagai ruang yang berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara ruang luar dan ruang dalam. *Intermediary Space* menciptakan hubungan antara dua hal yang berbeda. *Intermediary Space* begitu penting karena bisa menggandeng elemen elemen dualisme yang berlawanan untuk menaati peraturan yang berlaku, untuk mencapai kesepahaman bersama. Secara fisik, dalam dunia Arsitektur dan Tata Kota, *Intermediary Space* bentuknya berupa: beranda, ruang jalan, plaza, taman, *waterfront*, pandangan jalan, dinding dinding kota, gerbang kota, sungai, *landmark*, dan infrastruktur kota (Kurokawa,1995).

c. *Ambiguity*

Ambiguity digambarkan sebagai sebuah penciptaan makna dengan memperlawankan identitas, melalui penguatan dan sekaligus penolakan pada taataran konsep (Kurokawa, 1991:46). Perhitungan ekspresi

ambiguitas atas kebingungan pengalaman yang direfleksikan didalam program arsitektural. Ambiguitas menawarkan kekayaan makna mengatasi kebersihan makna. Pencarian “ambiguitas” ditunjukkan oleh kata sambung ‘atau’ dalam kalimat Tanya. Kata ‘atau’ menggambarkan hubungan yang ambigu (bermakna dua). Penerapannya seperti , “Apakah ruang yang berada dibawah atap pada *Head Office of Fukuoka Bank* adalah ruang privat atau publi?”. Epton (1930), dalam Kurokawa (1991:82), menjelaskan cara mencapai ambiguitas dalam bidang bahasa, yang dapat diterapkan didalam bidang seni dan budaya, yang antara lain sebagai berikut: a) jika dua makna atau lebih diubah jadi satu. b) jika makna yang tampaknya tidak berhubungan diletakkan serempak, c) kombinasi makna alternatif makin menampakkan kerumitan pikiran pencipta, dan d) jika penuh dengan kontradiksi.

d. *Hybrid Style*

Hybrid style, digambarkan sebagai pencampuran atau penggabungan berbagai unsur terbaik dari budaya yang berbeda, baik antara budaya masa kini dengan masa lalu, atau antar budaya masa kini. Menurut Kurokawa, *hybrid* berarti menerima penggunaan referensi majemuk (*plural reference*) yang lintas budaya dan sejarah. Sedangkan menurut Jencks, *hybrid* adalah penciptaan sesuatu dengan pola pola lama (sejarah), namun dengan bahan dengan teknik baru, atau dengan kata lain , menggabungkan bentuk bentuk tradisional dengan teknik modern.

e. *Simularca*

Simularca, digambarkan sebagai sebuah simbol yang di jelaskan tanpa menentukan artinya terlebih dahulu. Dengan kata lain, *simularca* adalah sebuah tanda, dimana pembacanya secara bebas untuk menginterpretasikan arti dari tanda yang dilihat dan dibacanya. Kurokawa (1991:151-152) menjelaskan bahwa abad ini adalah abad pertukaran simbol. Kata kunci didalam abad pertukaran simbol adalah *simularca*. Pada masa yang akan datang kita akan hidup dalam sebuah dunia yang dikelilingi oleh *simularca*. Sesuatu yang mirip sesuatu yang yang lain.

f. *Whole and Part*

Whole and Part, digambarkan sebagai bentuk upaya menyatukan pecahan dari kepingan elemen yang terpisah menjadi satu kesatuan serial yang menerus. Contoh: elemen elemen kapsul pada Nakagin *Capsule Tower* disatukan menjadi satu kesatuan yang utuh dengan menempelkannya ke bidang core.

2.2.5 Metode Penerapan Konsep Simbiosis

Metode perancangan adalah metode yang digunakan untuk menciptakan bentuk bentuk dalam karya arsitektur dengan menggunakan metode dasar kombinasi dan penggabungan.

Berdasarkan konsep simbiosis yang telah dipaparkan oleh Kurokawa pada tingkat praksis, ditemukan lima metode, yaitu: *core columand superlab*,

intermediation, hybridation, symbolization, dan fractal. Selanjutnya dari kelima metode tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1. *Core-column and super-slab*

Core-column and super-slab diartikan sebagai suatu teknik atau cara yang bertujuan untuk mewujudkan pemenuhan akan ruang yang dapat diatur sesuai dengan kebutuhan. Jika dikaitkan dengan metafora arsitektural, maka makna *Core-column and super-slab* dapat berarti batang dan cabang dari sebuah tanaman atau sebuah sel yang tumbuh dan berkembang (Kurokawa,1977). Contoh: *Nakagin Capsul Tower* (1972) yang menggunakan dua *core-column* yang tidak selalu bermakna struktur yang kokoh dan stabil tapi dapat pula bermakna sebuah batang (*core*) dan tempat melekatnya unit unit ruang (cabang).

2. *Intermediation*

Intermediation, merujuk pada artinya interrelation atau yang menghubungkan antara dua dimensi yang berbeda. *Intermediation* merupakan metode dalam mencapai sebuah simbiosis antara ruang dalam dan ruang luar dan menjadikannya sebagai “ruang ketiga (*third space*)”, serta menciptakan makna ganda (*ambiguity*) yang ditolak dalam dunia barat (Kurokawa,1995:14).

3. *Hybridization*

Hybridization diartikan sebagai kombinasi elemen elemen antar budaya yang berbeda dan kombinasi elemen dari unsur unsur sejarah dan budaya. Metode ini dilakukan dengan cara pemecahan unsur unsur sejarah dan budaya

(*fragmentation*), pengambilan elemen dari berbagai budaya (*quotation*), pencampuran antara budaya yang berbeda (*collision*), dan manipulasi elemen elemen dari berbagai budaya tersebut (*interduce noise*), *introduce noise* dilakukan dengan cara *differences* (mengubah material yang dilakukan sebelumnya). Kurokawa mencontohkan aplikasi metode ini pada *National Bunraku Theatre*. Kurokawa mengfragmentasikan *Edo-Period* dengan mengambil elemen elemen seperti *yagurawatchtower*, model jendela dari kura *storehouse*, dan bentuk *noon-shaped* gagang pintu dari *Katsura Detached Palace*. Elemen elemen ini kemudian dimanipulasi kedalam bentuk yang lebih modern (material dan warna). Dengan metode ini simbol simbol fisik dari sejarah dapat disejajarkan dengan arsitektur moderennya (Kurokawa, 1988:23).

4. *Symbolization*

Symbolization diartikan sebagai sesuatu berdiri atau mempresentasikan sesuatu yang lain dengan cara asosiasi, kemiripan, atau konvensi, yang diturunkan maknanya terutama dari struktur yang tampak (Burden,1998). Menurut Kurokawa (1991:147) simbolisasi dapat diwujudkan dengan teknik asosiasi dan bisosiasi. Asosiasi adalah menghubungkan antara dua hal dengan beberapa hubungan, sedangkan bisosiasi adalah menghubungkan dua hal yang tidak berhubungan sama sekali.

5. *Fractal*

Fractal diartikan sebagai pecahan pecahan dari suatu kesatuan yang tersusun dengan aturan gerakan geometris tertentu hingga membentuk sesuatu

yang baru yang biasanya muncul dari ide alam atau matematika (Jencks, 1997:10-13 dan 43-45). *Fractal* merupakan struktur yang memiliki substruktur yang masing masing substruktur memiliki substruktur lagi dan seterusnya. Setiap substruktur adalah replika kecil dari struktur besar yang memuatnya. Contoh *fractal* dalam arsitektur adalah penerapan permainan perulangan bentuk geometris dengan keragaman dimensi dan peletakan sebagai bagian struktur, atau juga denah dengan bentuk dasar lingkaran dengan dua ukuran yang berbeda bertumpu pada gerakan spiral pada susunan tangga. *Fractal* bisa membentuk *Self-similarity* bagi arsiteknya karena menjadi ciri pada desainnya. Contoh: *National Art Tokyo* yang merupakan perwujudan dari proses geometri *fractal kurva* dalam bentuk tiga dimensi.

2.2.5 Kesimpulan

Hasil pembahasan mengenai teori tema Simbiosis dari pemikiran Kurokawa secara lebih jelas dan sistematis yang secara runtut dimulai dari teori, konsep hingga metode dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.4 Penjabaran tema Simbiosis Kuroawa

TEORI	KONSEP	METODE
Simbiosis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Super domino 2. Intermediary space 3. Ambiguity 4. Hybrid style 5. Simularca 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Core-column and super-slap 2. Intermediation 3. Hybridization 4. Symbolization

	6. Whole and part	5. Fractal
--	-------------------	------------

(Sumber: Mashuri, MT. 2009)

Pada tataran praksis, lima metode yang telah dirumuskan dan dijabarkan pada tabel diatas merupakan cara yang dipakai pada tahapan perancangan dalam menerjemahkan keenam konsep teori Simbosis atau dapat ditemukan pada bangunan sebagai karya arsitektur melalui gambar rencana atau elemen elemen fisik yang digunakan. Kelima metode tersebut mempunyai penekanan yang berbeda terhadap konteks arsitekturalnya, dan secara garis besar dirumuskan ada tiga item penekanan, yakni: ruang, makna, dan bentuk.

2.3 Kajian Integrasi

2.3.1 Kajian Integrasi Objek

Pembangunan pariwisata mempunyai peranan penting dalam roda perekonomian pemerintah daerah, disamping sebagai penggerak perekonomian juga diharapkan meningkatkan lapangan pekerjaan. Selain itu pariwisata juga merupakan salah satu bentuk pemenuhan kebutuhan masyarakat akan kepuasan terhadap hal-hal yang bersifat batiniah. ALLAH SWT berfirman dalam surat Ali ‘Imran ayat 190-191:

“Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal, (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau dalam keadaan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata): Ya Tuhan kami, tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia. Maha Suci Engkau, maka peliharalah kami dari siksa neraka.”

Menurut ayat ini, orang yang beriman setelah mentafakuri alam semesta langsung berdzikir dan meyakini bahwa segala yang ada itu mengandung manfaat. Dengan demikian ketika mereka berwisata dalam lingkup wisata alam, maka rasa iman kepada ALLAH akan semakin bertambah. Dari uraian ayat di atas maka dianjurkan bagi hamba Allah untuk melakukan kegiatan wisata khususnya berwisata alam, oleh karena itu perlu sekali untuk dibangun Tourism Centre guna memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi pariwisata yang ada di Malang raya khususnya informasi mengenai wisata alam, selain itu dengan adanya Tourism Centre nantinya masyarakat dapat dengan mudah melakukan perjalanan menuju objek wisata dengan memanfaatkan fasilitas akomodasi berupa armada *tour and travel* pada bangunan Tourism Centre.

2.3.2 Kajian Integrasi Tema

Kegiatan pariwisata tidak lepas dari interaksi antara manusia dan alam, perbuatan manusia akan berdampak pada alam dan alam akan memberikan dampak bagi kehidupan manusia. Dengan adanya hubungan timbal balik

tersebut hendaknya manusia mampu menjaga lingkungan alam di sekitarnya.

Mengenai prinsip tersebut Allah berfirman dalam surat Hud ayat 61 :

“Dia(Allah) telah menciptakan kamu dari bumi (tanah) dan memerintahkan kalian memakmurkannya (mengurusnya)”.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa manusia berkewajiban menggali dan mengelola alam dengan segala kekayaannya, manusia sebagai pengelola alam tidak diperkenankan merusak lingkungan, karena pada akhirnya hal itu akan merusak kehidupan umat manusia itu sendiri (Islamic Concept Hubungan Manusia dengan Alam.com :2014).

Dari uraian di atas, maka di pilihlah tema Arsitektur Simbiosis. Secara teoritis kata simbiosis biasa dipakai sebagai istilah untuk menjelaskan suatu interaksi antar organisme yang hidup berdampingan dalam hubungan fisik yang dekat (www.wikipedia.com: 2014).Semua bagian dalam kehidupan saling berhubungan, hanya tergantung bagaimana usaha kita menciptakan dunia yang baik.Ini adalah kebenaran dari simbiosis di mana hubungan memberi dan diberi dalam kehidupan adalah hubungan simbiosis. Dengan dipilihnya tema Arsitektur Simbiosis diharapkan hasil rancangan nanti mampu memberikan hubungan timbal balik yang positif antara Tourism Centre dengan lingkungan sekitarnya.

2.4 Penerapan Prinsip Simbiosis dalam Perancangan

Setelah prinsip prinsip di atas mengalami integrasi, kemudian prinsip prinsip tersebut akan diseleksi kembali berdasarkan kebutuhan terhadap obyek

rancangan. Objek rancangan adalah Tourism Centre di Singosari yang berfungsi sebagai pusat informasi dan promosi pariwisata. Kedepannya keberadaan Tourism Centre diharapkan mampu memberikan dampak positif bagi lingkungan sekitar baik lingkungan masyarakat, alam, dan budaya. Berangkat dari tujuan dan pengkajian ayat Alquran, maka penerapan prinsip pada tema Simbiosis yang cocok untuk diterapkan pada Tourism Centre adalah prinsip sibiosis antara alam dan manusia, dan prinsip simbiosis antara budaya yang berbeda. Penerapan prinsip prinsip pada rancangan secara lebih jelas akan dijabarkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 2.5 Tabel aplikatif prinsip tema paada Tourism Centre

PRINSIP	KONSEP	METODE	APLIKATIF
Simbiosis antara alam dan manusia.	Intermediary space	Intermediation	-Memberi zona transisi antara bangunan dan lingkungan sekitar berupa taman. - Menerapan zona transisi pada area loby pada masing masing zoning ruang yang bersifat sama.
Simbiosis antara budaya yang berbeda	Hybrid Style	Hybridisation	Menerapkan Zoning Ruang candi singosari pada lay out Tourism Centre

(Sumber: Mashuri, MT. 2009)

2.5 Studi Komparasi

2.5.1 Studi Banding Objek

1. *Asakusa Culture Tourist Information Center* by Kengo Kuma

Perancangan *Tourism Centre* mengambil satu obyek yang dijadikan perbandingan. *Asakusa Culture Tourist Information Center* merupakan salah satu objek yang memiliki fungsi utama yang sama dengan *Tourism Centre*, yaitu sebagai sarana informasi dan promosi wisata. Berikut uraian terperinci mengenai kajian arsitektural yang ada pada *Asakusa Culture Tourist Information Center*.



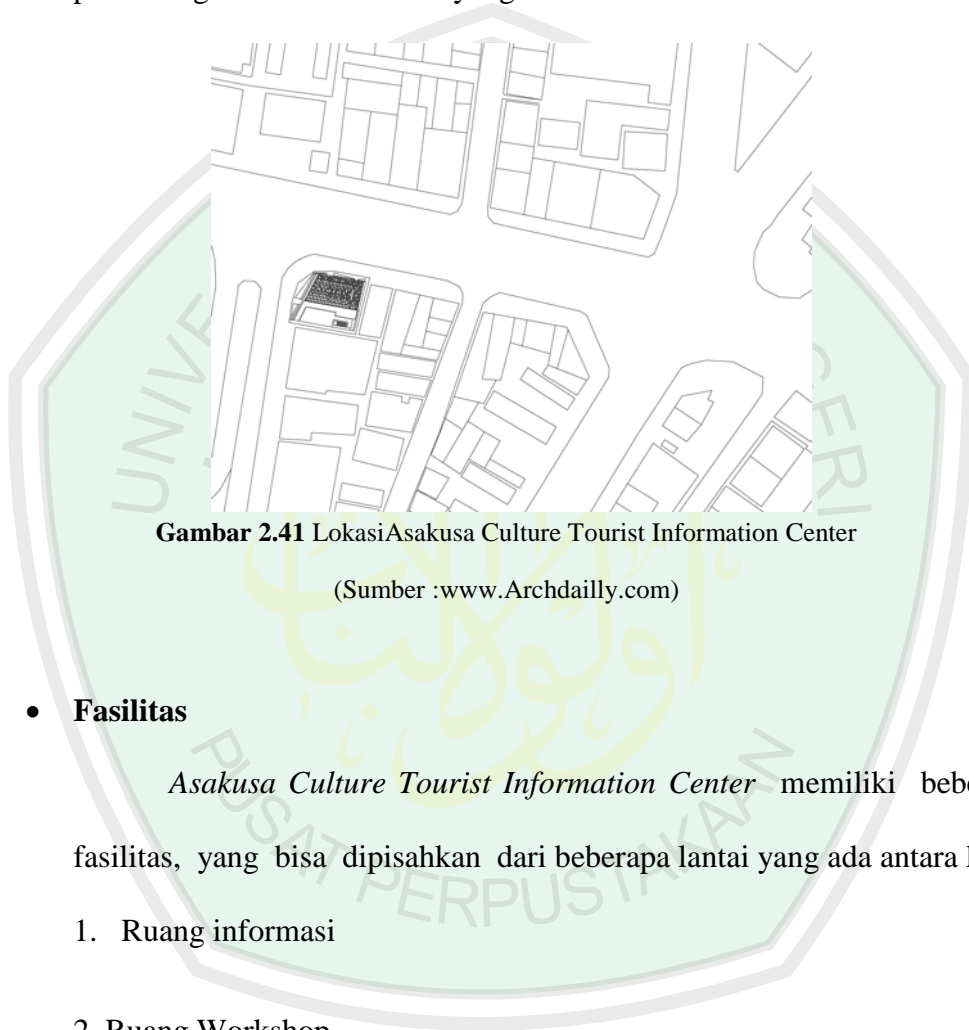
Gambar 2.40 Lokasi *Asakusa Culture Tourist Information Center*

(Sumber :www.Archdailly.com)

- **Lokasi**

Asakusa Culture Tourist Information Center terletak di Asakusa, Taito, Tokyo, Jepang. Bangunan ini dirancang oleh arsitek Kengo Kuma, dan proyek bangunan ini mulai berjalan pada tahun 2012. Gedung ini menerapkan pola ruang yang *vertikal* guna menampung kegiatan yang

berbeda di setiap lantainya, dengan adanya pola ruang yang *vertikal* permasalahan keterbatasan lahan pada tapak dapat terselesaikan. Penerapan pola ruang *vertika* adalah hal yang baru dalam arsitektur *konvensional*.



Gambar 2.41 Lokasi Asakusa Culture Tourist Information Center

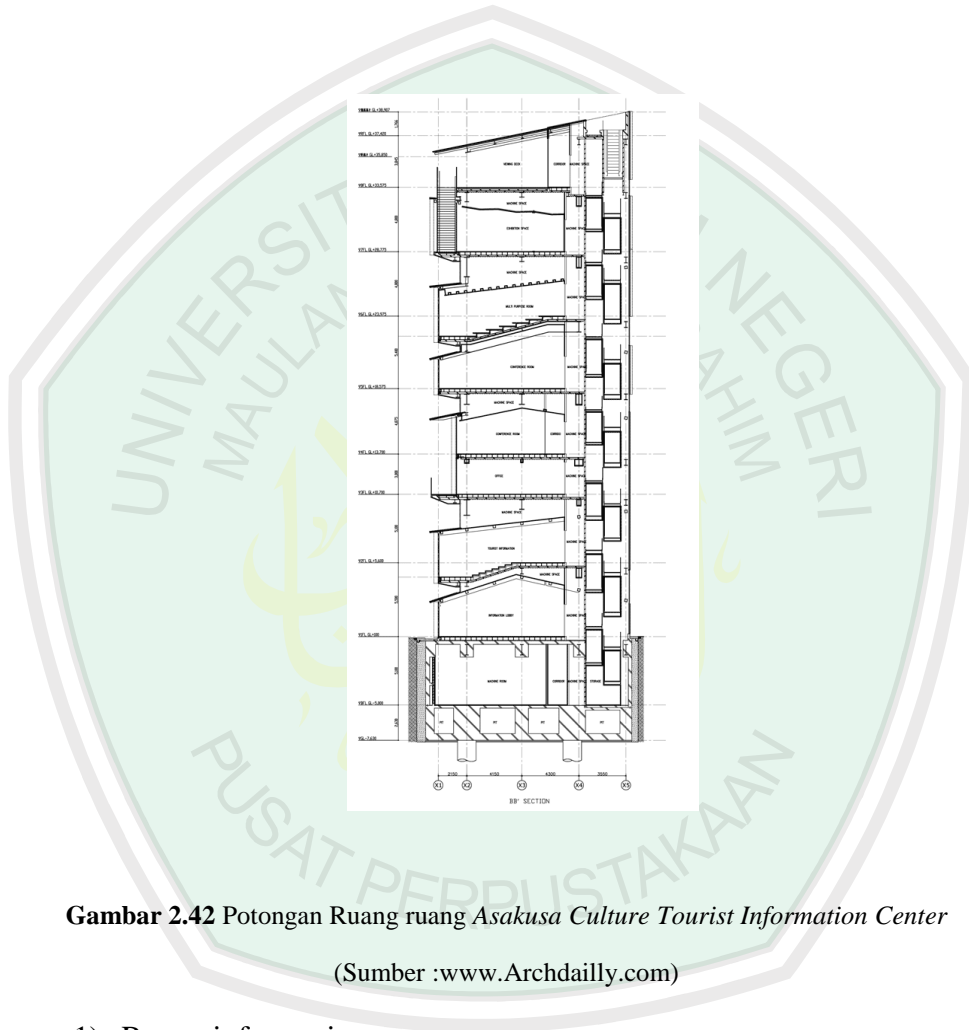
(Sumber : www.Archdailly.com)

- **Fasilitas**

Asakusa Culture Tourist Information Center memiliki beberapa fasilitas, yang bisa dipisahkan dari beberapa lantai yang ada antara lain:

1. Ruang informasi
2. Ruang Workshop
3. Office
4. Ruang Konferensi
5. Ruang Serbaguna
6. Ruang Teater

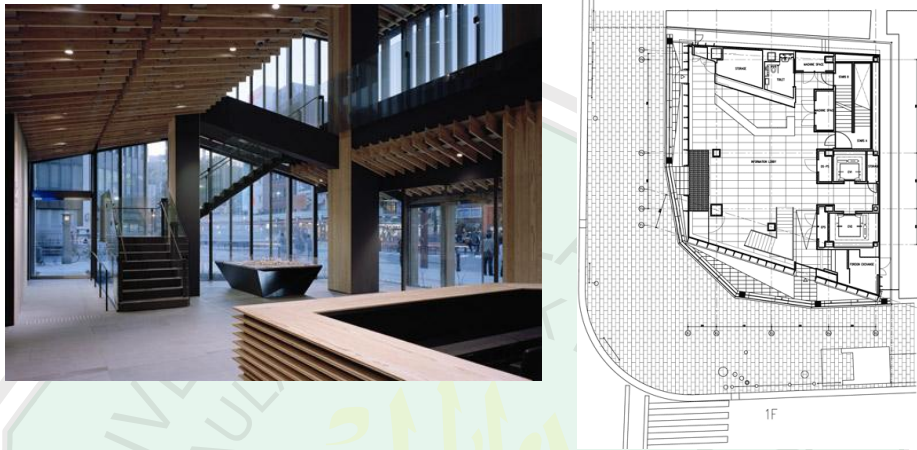
Berikut uraian pembagian ruang *Asakusa Culture Tourist Information Center* yang terlihat dari potongan berikut:



Gambar 2.42 Potongan Ruang ruang *Asakusa Culture Tourist Information Center*
(Sumber :www.Archdailly.com)

1) Ruang informasi

Ruang informasi pada gedung *Asakusa Culture Tourist Information Center* merupakan ruang yang mempunyai fungsi utama, yaitu sebagai ruang penyedia informasi wisata. Berikut gambaran denah *Asakusa Culture Tourist Information Center*:



Gambar 2.43 Denah Dan Interior Informasi Wisata

(Sumber :www.Archdailly.com)

2) Ruang Workshop

Workshop Merupakan salah satu fasilitas yang digunakan sebagai ruang berkumpul atau pertemuan. Berikut gambar uraian lokasi ruangan Workshop.

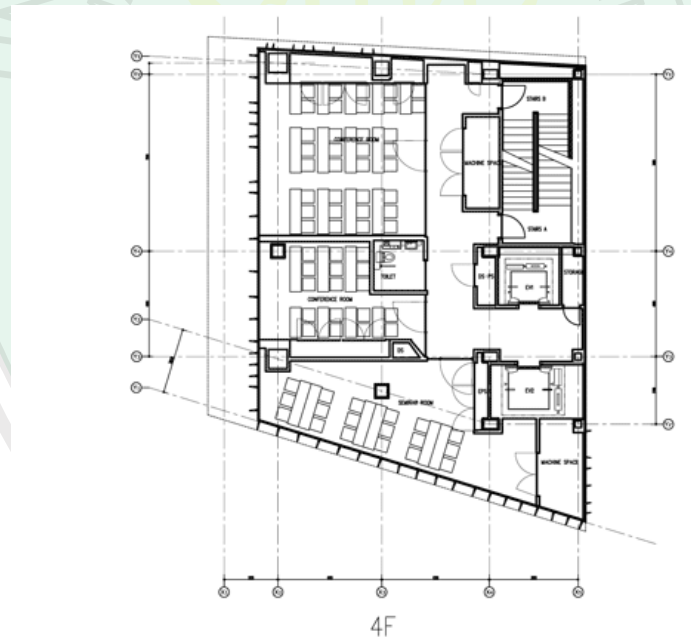


Gambar 2.44 Denah Dan Interior Workshop

(Sumber :www.Archdailly.com)

3) Office

Office memiliki arti kantor, ruang kantor digunakan untuk mendukung aktifitas tata usaha. Penatan ruang yang berhubungan pada *Asakusa Culture Tourist Information Center* ini bisa dimanfaatkan sebagai area berkumpul atau pertemuan kedua setelah workshop yang ada di lantai satu dan dua. Berikut letak dari Ruang *office* *Asakusa Culture Tourist Information* , tunjukkan pada gambar:

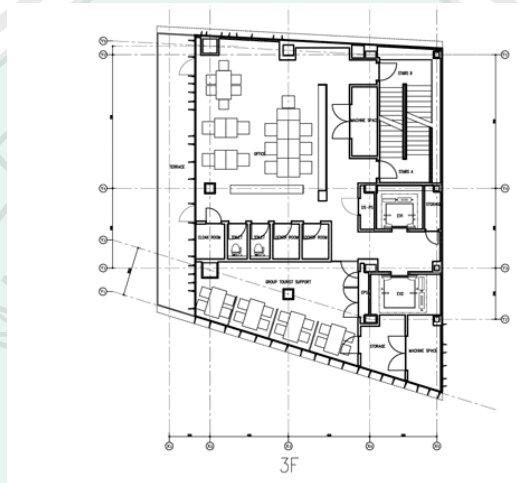


Gambar 2.45 Ruang Office pada *Asakusa Culture Tourist Information*

(Sumber :www.Archdailly.com)

4) Ruang Konferensi

Ruang konferensi atau ruang rapat pada gedung *Asakusa Culture Tourist Information* difungsikan untuk menunjang kegiatan perkantoran. Berikut denah dari ruang Konferensi:

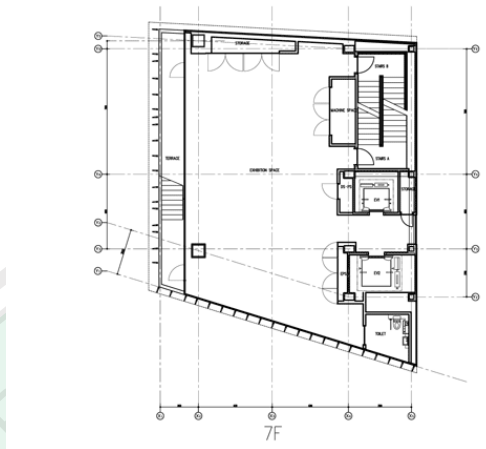


Gambar 2.46 Ruang Konferensi *Asakusa Culture Tourist Information Center*

(Sumber : www.Archdailly.com)

5) Ruang serbaguna

Ruang serbaguna pada gedung *Asakusa Culture Tourist Information Center* lebih difungsikan untuk menunjang kegiatan pameran. Berikut gambar denah ruang serbaguna *Asakusa Culture Tourist Information Center*:

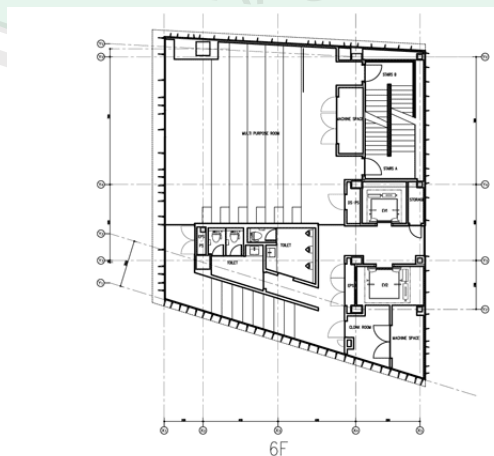


Gambar 2.47 Ruang Serbaguna Asakusa Culture Tourist Information Center

(Sumber :www.Archdailly.com)

6) Ruang teater

Ruang teater pada lantai enam memanfaatkan kemiringan lantai lima sebagai ruang pertunjukan, sehingga hal ini membuat rancangan Asakusa Culture Tourist Information Center lebih efisien pada penerapan desain setiap lantainya. Berikut merupakan gambar denah ruang teater:



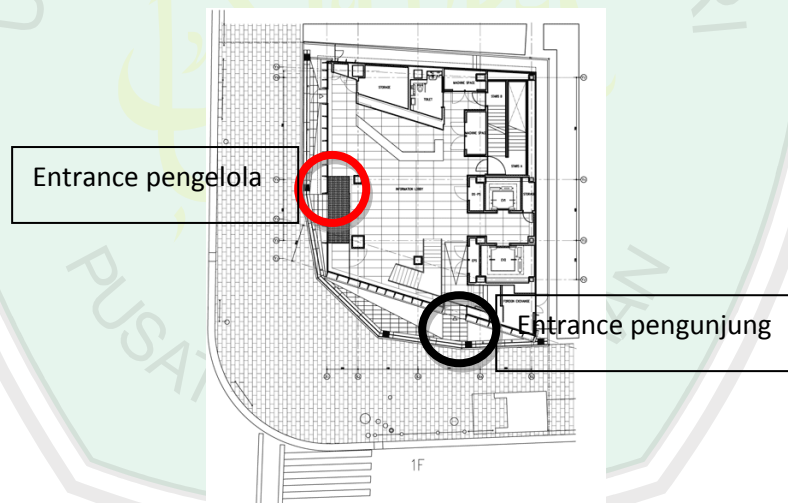
Gambar 2.48 Ruang Serbaguna Asakusa Culture Tourist Information Center

(Sumber :www.Archdailly.com)

- **Sirkulasi Bangunan**

Sirkulasi pada *Asakusa Culture Tourist Information Center* dikatakan cukup baik dikarenakan memiliki beberapa *entrance* yang masing masing *entrance* dibedakan antara pengunjung dan pengelola, sehingga mempermudah pengunjung dan pengelola untuk memasuki *Asakusa Culture Tourist Information Center*. Berikut gambaran perletakan atau posisi Entrance pada gambar denah lantai satu *Asakusa Culture Tourist Information*

:



Gambar 2.49 Entrance *Asakusa Culture Tourist Information Center*

(Sumber : www.Archdailly.com)

Dilihat pada gambar di atas dapat diketahui posisi atau perletakan *entrance* pada *Asakusa Culture Tourist Information Center*. *Entrance* tersebut hanya pada dua sisi bangunan, dua *entrance* yang utama terletak pada ruang *Information Center* dan *entrance* pengelola berdekatan dengan *reception*.

2.5.2 Studi Banding Tema

2.5.2.1 New Wing of the Van Gogh Museum

New Wing of the Van Gogh Museum merupakan karya terakhir arsitek Belanda Modern, Rietveld. Museum ini berlokasi di Amsterdam, Belanda. 75% dari bangunan ini terletak di bawah tanah (tidak termasuk ruang pameran). Bangunan baru dan bangunan lama dihubungkan oleh lorong bawah tanah. Bangunan baru ini sangat berbeda dengan karya Rietveld yang geometris. Kisho Kurokawa menggunakan bentukan lengkung yang dipadukan dengan garis, mencerminkan budaya tradisional Jepang.



Gambar 2.50 Denah New Wing of the Van Gogh Museum

(Sumber: www.Archdailly.com)

Konsep yang digunakan pada New Wing of the Van Gogh Museum adalah simbiosis antara masa lalu dan masa sekarang, serta simbiosis antara budaya Jepang dan modern yang dapat dilihat dari pemilihan bentuk dan material, dekat dengan bangunan lamanya, oleh karena itu, 75% bangunannya terletak di

bawah tanah. Untuk lebih jelasnya tentang penerapan tema simbiosis pada New Wing of the Van Gogh Museum aan dijelaskan pada table dibawah ini:

Tabel 2.6 Penerapan Tema Simbiosis Terhadap New Wing of the Van Gogh Museum

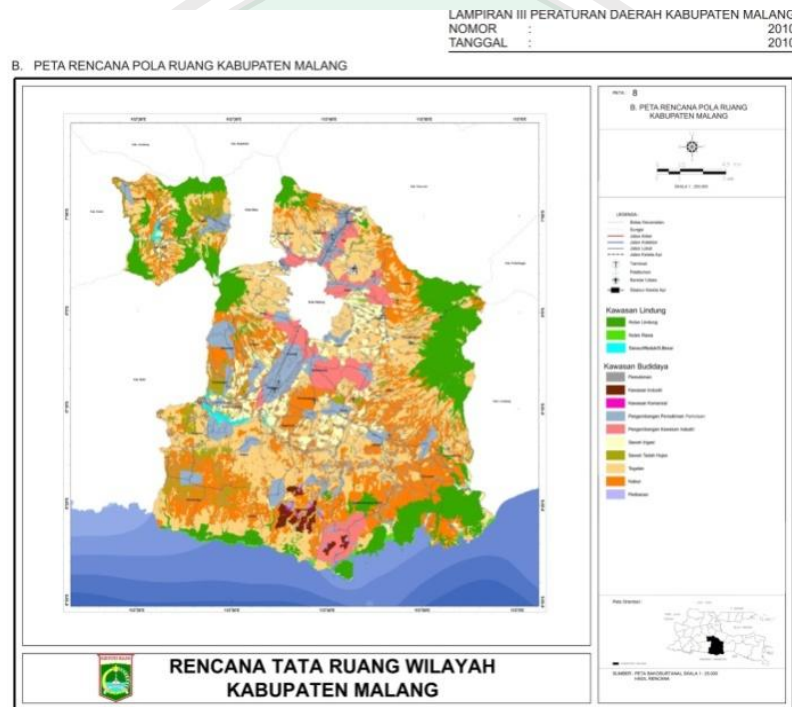
Prinsip	Konsep	Metode	Aplikasi
Simbiosis antara masa lalu dan masa sekarang, serta simbiosis antara budaya Jepang dan modern	Hybrid style	<i>Hybridization</i> (kombinasi elemen elemen antar budaya yang berbeda dan kombinasi elemen dari unsur unsur sejarah dan budaya)	bentuk dan material  penggunaan bentuk lengkung dan garis sebagai simbol budaya jepang yang di padukan dengan penggunaan material modern

(Sumber: analisis pribadi: 2015)

2.6 Gambaran Umum Lokasi

Melihat kondisi bangunan yang akan didirikan sangatlah memerlukan lokasi yang strategis, sehingga mudah dijangkau oleh masyarakat, maka lokasi Perancangan Tourism Centre tersebut akan didirikan di Singosari, jalan Raya mondoroko. Terdapat beberapa faktor yang menentukan pemilihan lokasi tapak

tersebut, yaitu peraturan RTRW yang sesuai, kondisi fisik tapak, akses menuju tapak, kondisi lingkungan, dan sarana prasarana. Berikut merupakan gambar RTRW tentang peraturan wilayah komersial pada tapak rancangan Tourism Center di Singosari:

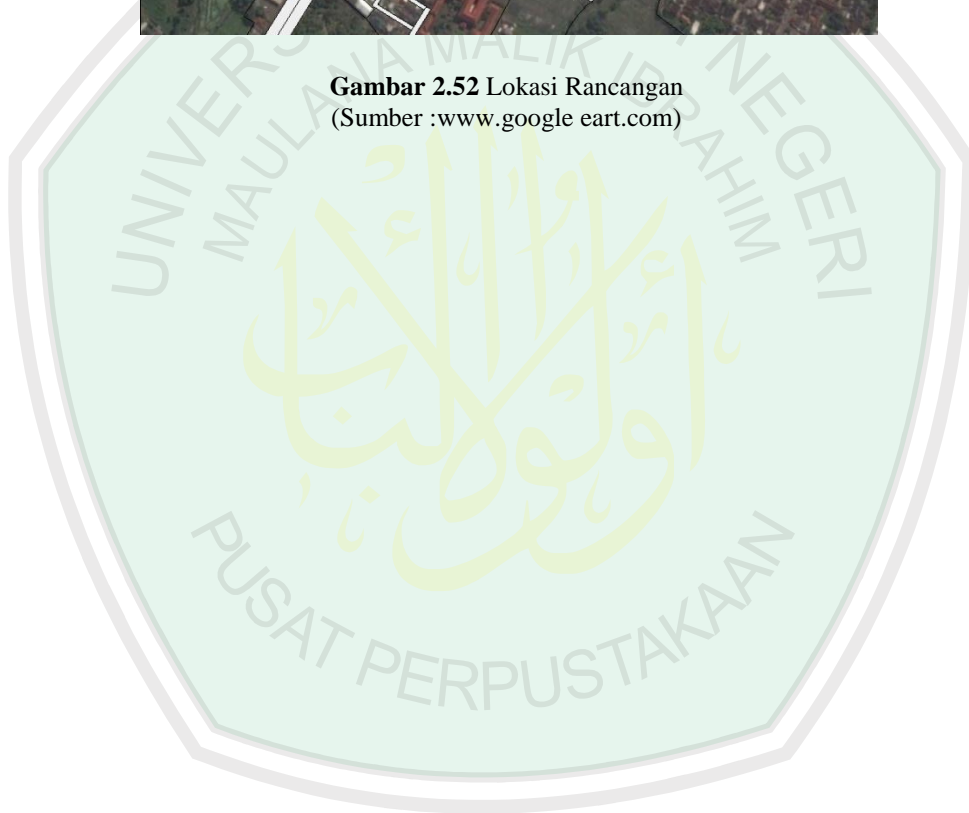


Gambar 2.51 Lokasi Rancangan
(Sumber :peraturan daerah kabupaten malang Nomor 3 tahun 2010 Tentang Rencana tata ruang wilayah kabupaten malang)

Dari penjelasan peraturan RTRW diatas maka dipilihlah lokasi perancangan Tourism Center di jalan Mondoroko Singosari Malang.



Gambar 2.52 Lokasi Rancangan
(Sumber :www.google.com)



BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 Proses Perancangan

Pada perncangan Tourism Centre di Singosari dibutuhkan sebuah metode perancangan sebagai kerangka kajian yang terbagi jadi beberapa tahap. Keseluruhan proses ini yang akan dikerjakan dalam perancangan Tourism Centre di Singosari.

3.1.1 Ide Perancangan

Perancangan Tourism Centre di Singosari berawal dari munculnya permasalahan tentang pariwisata di Malang. Permasalahan itu meliputi kurangnya promosi pariwisata, sarana penginapan terbatas, dan belum adanya sarana untuk menunjang *event event* pariwisata dan budaya di Kabupaten Malang. Sebagaimana permasalahan tersebut tercantum dalam rencana strategis (DISBUDPAR) Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Malang Pemkab Malang.

3.1.2 Identifikasi Permasalahan

Beberapa permasalahan yang timbul dengan kondisi pariwisata yang ada di Kabupaten Malang saat ini adalah :

9. Kurangnya keterpaduan perencanaan antar obyek wisata.
10. Kurangnya peran serta masyarakat dalam mengembangkan obyek pariwisata.
11. Masih langkanya cinderamata khas di tiap-tiap obyek wisata.

12. Obyek wisata di kawasan pantai selatan seperti di Kecamatan Donomulyo Bantur Gedangan Sumbermanjing Wetan Dampit Ampelgading dan Tirtoyudo belum dikembangkan dan masih alami.
13. Promosi tentang keunikan obyek sangat terbatas.
14. Sarana dan prasarana penginapan terbatas

Dari permasalahan diatas dampak yang muncul salah satunya adalah berkurangnya kunjungan wisatawan ke Kabupaten Malang. Untuk itu judul perancangan Tourism Centre ini dibuat agar meningkatkan kunjungan wisatawan ke Malang terutama kawasan wisata pantai selatan. Sehingga industri pariwisata mampu menjadi komoditi utama dalam meningkatkan pendapatan daerah Kabupaten Malang.

3.2 Metode Perancangan

3.2.1 Pengumpulan Data

Pencarian dan pengolahan data dapat digolongkan dalam dua kategori, yaitu: data primer dan data skunder. Data Primer yaitu data yang diperoleh langsung dari sumbernya, diamati dan dicatat. Sedangkan data sekunder yaitu data yang bukan diusahakan sendiri pengumpulannya, atau data yang diperoleh dari bahan bahan kepustakaan (Marzuki, 2000:56).

Dalam proses pencarian data merupakan tahap dalam mencari berbagai informasi yang terkait dengan perancangan. Dalam proses ini data dan informasi dapat diperoleh beberapa sumber seperti data sekunder dan data primer. Data sekunder diperoleh dari kajian pustaka dan studi lainya yang mendukung.

Sedangkan data primer adalah data yang langsung didapat dari fakta dan pengamatan di lapangan.

3.2.1.1 Data Sekunder

- Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan proses pengumpulan data yang melakukan studi literatur terhadap buku buku yang nantinya terdapat informasi teori, pendapat ahli, dan peraturan kebijakan pemerintah.

Informasi terkait dapat diakses melalui beberapa sumber seperti internet, buku dan majalah. Dari itu akan ditemukan teori tentang perancangan Tourism Centre serta standart hubungan antar ruang dan organisasi ruang yang dapat digunakan pada analisis ruang.

- Studi Komparasi

Studi ini dilakukan untuk mendapat informasi data dari bangunan yang sama. Objek yang dijadikan sebagai studi komparasi dalam perancangan Tourism Centre adalah Asakusa Culture Tourist Information Center dan Stonehenge Visitor Centre.

3.2.2 Analisis

Analisis data adalah sebuah proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang mudah dibaca dan diinterpretasikan (Singarimbun, 1995). Metode analisis merupakan proses yang sangat penting dalam proses perancangan arsitektur. Dalam proses ini ada banyak yang perlu dipertimbangkan terkait tapak dan bangunan yang akan dirancang. Analisis terbagi menjadi delapan bagian. Berikut penjelasan delapan analisis.

3.2.2.1 Analisis Tapak

Analisis tapak merupakan pengamatan terhadap kondisi lokasi terkait permasalahan dan potensi lokasi. Untuk mempermudah proses perancangan dan dalam hal kesesuaian terhadap tema rancangan.

3.2.2.2 Analisis Fungsi

Analisis fungsi dilakukan untuk menentukan ruang yang dibutuhkan dengan pertimbangan aktifitas dan perilaku pengguna serta kegunaannya. Analisis fungsi juga dapat menghasilkan kebutuhan besaran ruang dan organisasi, khususnya bangunan bermasa banyak seperti Tourism Centre. Analisis fungsi juga digunakan untuk memasukkan prinsip tema dengan ukuran nilai keislaman yang masuk pada rancangan Tourism Centre di Kabupaten Malang.

3.2.2.3 Analisis aktifitas dan Pengguna

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui aktifitas apa saja yang akan dilakukan, nantinya dari analisis ini akan diketahui kebutuhan ruang dalam rancangan serta sirkulasi pada objek yang sesuai dengan fungsinya. Sesuai dengan kondisi Tourism Centre yang sangat memperhatikan dan memperhitungkan. Sirkulasi baik kendaraan dan manusia. Maka sirkulasi sangat penting dalam penataannya didalam tapak, dengan kesesuaian pengguna dengan aktivitas yang berbeda.

3.2.2.4 Analisis Ruang

Dalam analisis ini akan diperoleh standart, kebutuhan serta besaran ruang yang sesuai dengan kenyamanan pengguna untuk digunakan kedepannya. Dengan mengetahui iklim lokasi tapak, maka pertimbangan kenyamanan sangat

dibutuhkan pengguna dan pengunjung untuk kelancaran kegiatan operasional dalam Tourism Centre.

3.2.2.5 Analisis Bentuk

Analisis bentuk juga dapat di sebut analisis fisik, yaitu analisis yang digunakan untuk memunculkan karakter bangunan yang serasi dan saling mendukung. Dalam analisis bentuk ini merupakan perpaduan dari konsep dan tema dalam suatu bentuk yang sesuai dengan konsep dan tema, yang menjadikan bangunan ini memiliki karakter. Dalam analisis bentuk Tourism Centre ini nantinya akan menyesuaikan prinsip tema simbiosis dalam perancangan.

3.2.2.6 Analisis Struktur

Analisis struktur ini meliputi *system* struktur dan material yang akan digunakan. Mengingat Tourism Centre adalah bangunan publik yang digunakan oleh banyak orang , maka pertimbangan kontruksi perlu di perhatikan guna keamanan dan kenyamanan pengguna terjamin.

3.2.2.7 Analisis Utilitas

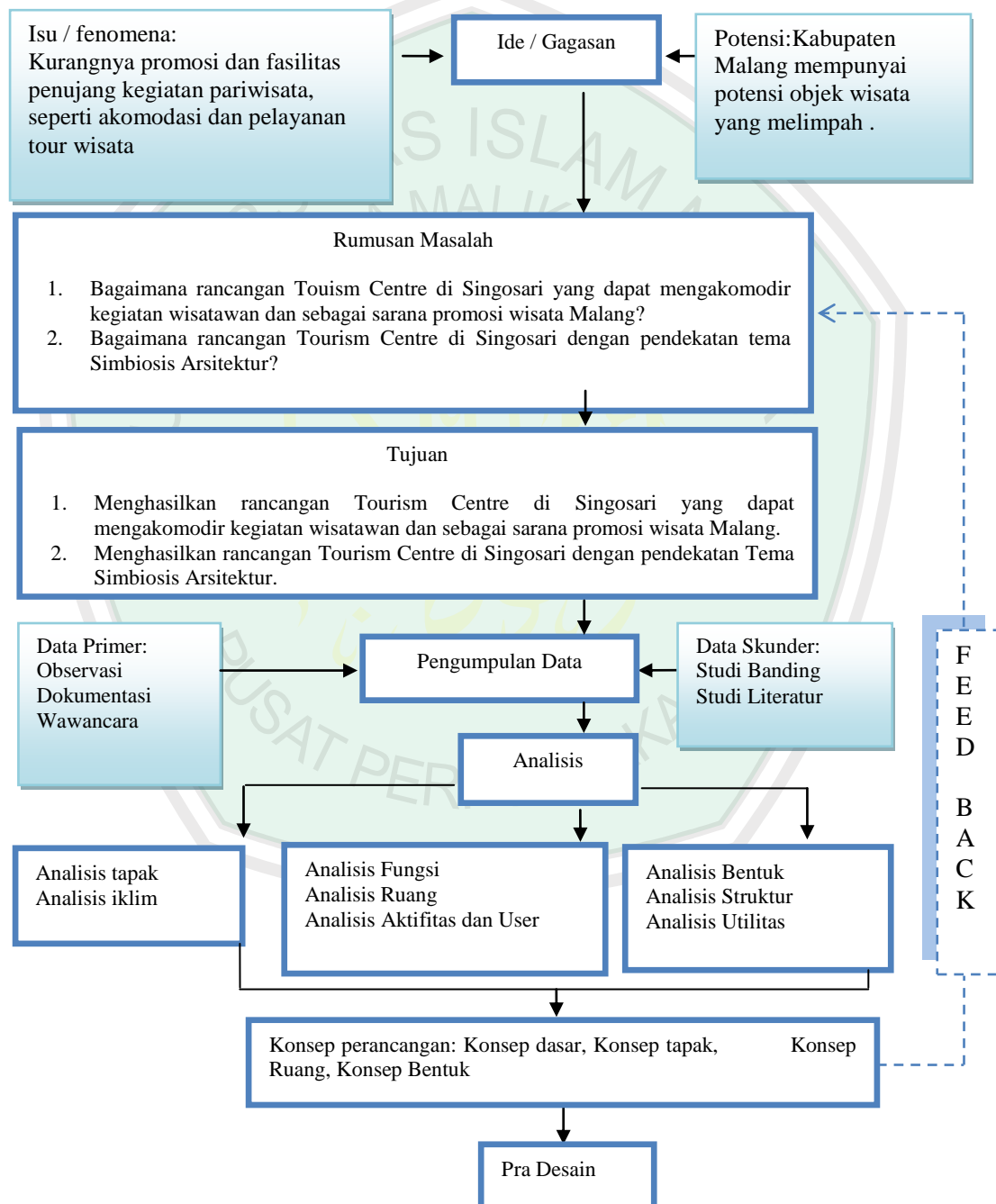
Analisis ini nantinya akan memberi gambaran utilitas objek pada rancangan yang meliputi distribusi air bersih, pembuangan air kotor, sampah, elektrik, mekanikal, serta fasilitas keamanan dari musibah dan lain lain.

3.2.3 Konsep

Setelah proses analisis akan muncul konsep yang akan dijadikan pedoman dalam proses perancangan selanjutnya. Konsep muncul dari pemilihan alternatif terbaik didalam proses analisis. Alternatif yang terpilih mengandung prinsip

desain yang muncul setelah integrasi, untuk menjadi suatu karakter atau identitas pada Perancangan Tourism Centre di Kabupaten Malang.

3.3 Kerangka Pemikiran



Gambar 1.3 Bagan Kerangka Pikiran
 (Sumber: Hasil Analisis, 2015)

BAB IV

ANALISIS PERANCANGAN

4.1 Analisis Fungsi

Analisis fungsi digunakan untuk mengetahui fungsi-fungsi apa saja yang terdapat pada Tourism Centre sehingga dapat ditemukan kebutuhan dan fasilitas penunjangnya. Dalam menentukan fungsi primer, sekunder dan penunjang harus sesuai dengan fungsi obyek dan tujuan utama dalam perancangan Tourism Centre, sehingga tujuan perancangan tepat sasaran. Analisis fungsi Tourism Centre ini memiliki beberapa kelompok kebutuhan ruang yang dibedakan berdasarkan kepentingannya, yaitu:

- a. Fungsi Primer, merupakan fungsi utama dari Tourism Centre. Fungsi primer dari objek rancangan ini sebagai sarana informasi dan promosi wisata.
- b. Fungsi Sekunder, merupakan fungsi yang muncul karena adanya aktifitas yang berkenaan dengan fungsi primer. Fungsi sekunder dapat diklasifikasikan sebagai berikut, sarana akomodir kegiatan wisata sebagai penyedia jasa perjalanan tour wisata (penginapan, penyewaan perlengkapan wisata dan tour gaet), sebagai ruang publik bagi masyarakat sekitar Tourism Centre yang dapat menampung aktifitas sosial.

- c. Fungsi Penunjang, merupakan fungsi yang mendukung terlaksananya fungsi primer maupun fungsi sekunder. Termasuk di dalamnya fungsi servis seperti tempat parkir, tempat ibadah, rekreatif dan tempat komersil.

4.2 Analisis Aktifitas

Analisis aktivitas pada obyek ini merupakan analisis untuk mengidentifikasi semua kemungkinan aktivitas yang ada. Analisis ini berawal dari klasifikasi fungsi obyek yang kemudian akan menghasilkan gambaran semua aktivitas yang ada di dalam obyek.

Tabel 4.1 : Analisis Aktifitas

FUNGSI		AKTIVITAS		
		JENIS	SIFAT	PERILAKU
PRIMER	Tempat informasi wisata	Mencari informasi pariwisata	<ul style="list-style-type: none"> • Rutin, setiap hari • Publik 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengelola memberikan informasi wisata • Pengunjung melakukan pencarian informasi baik secara media maupun bertanya langsung pada pengelola.

	<p>Tempat promosi wisata</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengunjungi galeri wisata dan budaya, baik berupa display tiga dimensi maupun secara video audio visual. • Mengunjungi pertunjukan budaya. • Pengelola mempromosikan wisata budaya pada public. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rutin, setiap hari • Publik 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengelola menyediakan display berkaitan dengan galeri wisata dan budaya. • Pengunjung menikmati pertunjukan wisata dan budaya. • Pengola mempromosikan pariwisata dan budaya melalui media internet maupun media massa.
<p>SEKUNDER</p>	<p>Penginapan</p>	<p>Melakukan aktifitas harian</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rutin, setiap hari • Privat 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung beristirahat (tidur, duduk-duduk,

			menonton tv) <ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung menikmati sajian makan dan hiburan.
	Melakukan kegiatan pariwisata dengan menggunakan armada kendaraan tour wisata.	<ul style="list-style-type: none"> • Rutin • Publik 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelatih memberi instruksi • Pemain melakukan latihan fisik (berlari, pemanasan, senam, dll) • Pemain berlatih ketangkasan
	Melakukan pendampingan kegiatan tour wisata.	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak tentu • Semi public 	<ul style="list-style-type: none"> • Pemandu wisata melakukan pendampingan kegiatan wisata bagi para wisatawan.
Penyewaan barang	Pengunjung meminjam barang perlengkapan	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak tentu 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung memakai

	kebutuhan berwisata	kebutuhan wisata.	<ul style="list-style-type: none"> • Publik 	fasilitas barang sewaan guna menunjang aktifitas berwisata.
PENUNJANG	Tempat parkir	Tempat memarkir kendaraan. Baik pengelola maupun pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak tentu • Publik 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengendara mengendarai dan kemudian memarkir kendaraannya di tempat yang telah disediakan
	Tempat rekreatif (taman dan plaza)	Pengunjung menikmati pertunjukan dan taman umum.	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap hari • Publik 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengguna duduk dan menikmati pertunjukan. • Pengguna duduk membaca buku.
	FUNGSI	AKTIVITAS		
		JENIS	SIFAT	PERILAKU
	Tempat ibadah	Melakukan kegiatan keagamaan	<ul style="list-style-type: none"> • Rutin, setiap 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengguna berdiri

			<p>hari</p> <ul style="list-style-type: none"> • Privat/ publik 	<p>melakukan gerakan- gerakan sholat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengguna duduk membaca Al-Qur'an • Pengguna mensucikan diri dengan berwudhu
--	--	--	--	---

Sumber: Analisis, 2015

4.3 Analisis Pengguna

Analisis pengguna dalam Perancangan Tourism Centre ini dikelompokkan dalam beberapa kelompok yaitu:

1. Pengunjung

Pengunjung sendiri di bagi dalam beberapa macam yaitu:

- a. Wisatawan yang datang dengan tujuan mencari informasi wisata, merencanakan kegiatan wisata, mencari jasa tour guide, dan menginap.
- b. Masyarakat umum sekitar yang datang dengan tujuan membeli souvenir atau cinderamata, rekreasi, mencari informasi seputar wisata dan budaya Malang.
- c. Pelajar yang datang dengan tujuan belajar dengan mengunjungi informasi dan galeri wisata seputar wisata Malang, dan melihat

pertunjukan budaya malang. Selain mndapatkan pengetahuan pelajar juga melakukan kegiatan rekreasi.

2. Pengelola

Mempunyai aktivitas di bidang perkantoran/administrasi, mengontrol pemeliharaan gedung, ruang, dan taman yang ada.

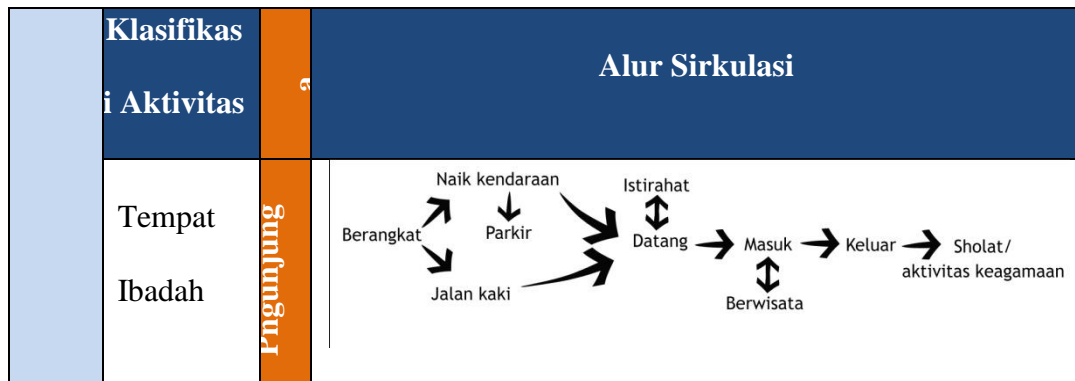
3. Pedagang

Mempunyai aktivitas menjual barang dagangan baik berupa barang ataupun makanan dan minuman.

Tabel 4.2 : Analisis Pengguna

Klasifikasi		a	Alur Sirkulasi
Aktivitas			
PRIMER	Tempat Informasi	Pengelola	
	Wisata	Pengunjung	
	Tempat promosi	Pengelola	
	wisata	Pengunjung	

SEKUNDER	Tempat Penginapan	Pengelola	
		Pengunjung	
	Klasifikasi Aktivitas	Alur Sirkulasi	
	Tour gaet	Gaet	
Penyewaan barang kebutuhan berwisata	Pengelola		
	Wisatawan		
PENUNJANG	Tempat parkir	Pengunjung	



Sumber: Analisis, 2013

4.4 Analisis Ruang

Perancangan Tourism Centre diharapkan mampu memberikan kelayakan dan kenyamanan untuk menunjang kegiatan promosi dan informasi wisata, serta memberikan edukasi mengenai wisata dan budaya Malang. Berikut fasilitas dan kebutuhan ruang yang ada di Tourism Centre:

1. Kelompok fasilitas primer

- a. Tempat informasi wisata, terdapat ruang informasi, resepsionis, ruang internet, ruang tunggu.
- b. Tempat promosi, terdapat ruang galeri *in door* atau *out door* untuk kegiatan pameran dan plaza untuk kegiatan pertunjukan.

2. Kelompok fasilitas sekunder

- a. *Hostel* yaitu fasilitas penginapan, terdiri dari ruang:
 - Ruang resepsionis
 - Loby
 - Ruang tidur
 - Toilet
- b. Tempat ibadah berupa Mushola

Sebagai fasilitas beribadah baik melakukan sholat, maupun kegiatan keagamaan lainnya. Terdiri dari ruang :

- Ruang sholat/kegiatan keagamaan
 - Ruang wudhu
 - Toilet
 - Gudang
- c. Tempat menjual oleh-oleh, terdiri dari ruang:
- Kios-kios
 - Toilet
- d. Tour guide dan penyewaan perlengkapan wisata, terdiri dari:
- Ruang staf pegawai
 - Ruang display
 - Resepsionis
 - Lobby
 - Toilet
 - Gudang

3. Kelompok fasilitas tersier

Mempunyai fasilitas untuk melengkapi fasilitas-fasilitas yang ada dan bersifat memberikan pelayanan kepada semua pemakai bangunan. Fasilitas-fasilitas tersebut antara lain:


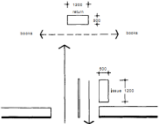
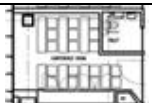
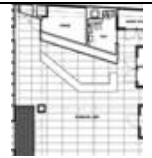
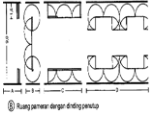
1. Ruang pengelola
2. Ruang keamanan
3. Tempat makan dan minum

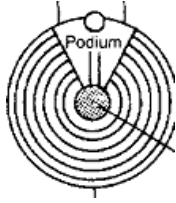

4. Fasilitas parkir
5. Klinik kesehatan
6. Gudang
7. Gazebo
8. Toilet.

4.4.1 Analisis Besaran Ruang

RUANG PRIMER

Tabel 4.3 : Fasilitas Utama

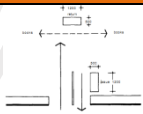
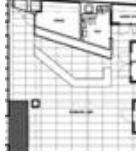

No.	Ruang	Kapasitas	Standar Luasan	Luas Total	Layout Ruang
1	Ruang informasi	1	580 m ² /unit	580 m ²	
2	Resepsionis	1	25 m ² /unit	25m ²	
3	Ruang internet	1	80 m ² / unit	80m ²	
4	Loby	1	100 m ² / unit	100m ²	
5	Galeri	1	200m ² / unit	200m ²	


6	Plaza	1	300m ² / unit	300m ²	
7	Toilet	20 org	2 m ² /org	40 m ²	
Total (sirkulasi 20%)				2736 m ²	

Sumber: Neufert Architect Data, asumsi

RUANG SEKUNDER


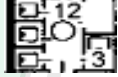

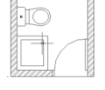
Tabel 4.4 : Hostel

No.	Ruang	Kapasitas	Standar Luasan	Luas Total	Layout Ruang
1	Ruang resepsionis	1	25 m ²	25 m ²	
2	Loby	1	100 m ²	100m ²	
3	Ruang tidur	300	16m ² /unit	4800m ²	

4	Toilet	10	2 m ² /unit	20m ²	
Total (sirkulasi 20%)				215,6 m ²	

Sumber: Neufert Architect Data, asumsi



Tabel 4.5 : Tempat Ibadah/Mushola

No.	Ruang	Kapasitas	Standar Luasan	Luas Total	Layout Ruang
1	Ruang sholat	-	60 m	60 m ²	
2	Tempat wudhu	10 org	1.5 m ² / org	15 m ²	
3	Gudang	-	16 m ²	16 m ²	
4	Toilet	10 org	2 m ² / org	20 m ²	
Total (sirkulasi 20%)				133,2 m ²	

Sumber: Neufert Architect Data, asumsi

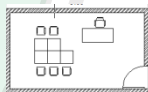
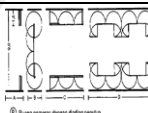
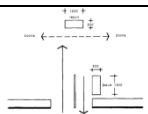

Tabel 4.6 : Fasilitas Perbelanjaan



No.	Ruang	Kapasitas	Standar	Luas	Layout
-----	-------	-----------	---------	------	--------

			Luasan	Total	Ruang
1	Kios penjual	30 unit	12 m ² / unit	360 m ²	
2	Gudang	2 unit	12 m ²	24 m ²	
3	Toilet	20 org	2 m ² / org	40 m ²	
Total (sirkulasi 20%)				508,8 m ²	

Sumber: Neufert Architect Data, asumsi

Tabel 4.7 : Tour guide dan penyewaan perlengkapan wisata

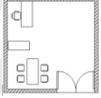
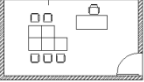
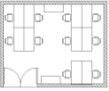


No.	Ruang	Kapasitas	Standar Luasan	Luas Total	Layout Ruang
1	Ruang staf pegawai	5 org/unit	25 m ² /unit	750 m ²	
2	Ruang display	20 org	3 m ² /org	60 m ²	
3	Resepsionis	20 org	2 m ² /org	40 m ²	
4	Loby	50 org/unit	75 m ² /unit	225 m ²	



6	Toilet	5 org	2 m ² / org	10 m ²	
	Gudang	1	10 m ² / unit	10m ²	
Total (sirkulasi 20%)				1362 m ²	

Sumber: Neufert Architect Data, asumsi

PENUNJANG

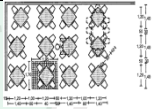
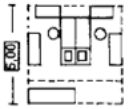

Tabel 4.8 : Fasilitas Pengelola

No.	Ruang	Kapasitas	Standar Luasan	Luas Total	Layout Ruang
1	R. Kepala Pengelola	1 org	20 m ² / org	20 m ²	
2	R. Staff Pengelola	10 org	1.5 m ² / org	15 m ²	
3	R. Karyawan	20 org	1 m ² / org	20 m ²	
4	R. Ganti Karyawan	20 org	1.5 m ² / org	30 m ²	
5	Gudang	-	40 m ² / org	40 m ²	

6	Toilet	5 org	2 m ² /org	10 m ²	
7	Pantry	2 org	1.44 m ² /org	2.88 m ²	
Total (sirkulasi 20%)				165,5 m ²	

Sumber: Neufert Architect Data, asumsi

Tabel 4.9 : Tempat Makan Dan Minum

No.	Ruang	Kapasitas	Standar Luasan	Luas Total	Layout Ruang
1	Caffe	100 org	0.78 m ² /org	78 m ²	
2	Kasir	2 org/unit	2.4 m ² /unit	24 m ²	
3	Toilet	20 org	2 m ² /org	20 m ²	
Total (sirkulasi 20%)				146,4 m ²	

Sumber: Neufert Architect Data, asumsi

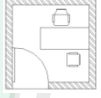
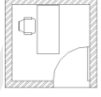
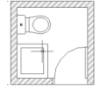
Tabel 4.10 : Fasilitas Parkir

No.	Ruang	Kapasitas	Standar Luasan	Luas Total
1	Parkir Mobil	50 unit	15 m ² /unit	750 m ²

2	Parkir Motor	500 unit	2 m ² /unit	1000 m ²
3	Parkir Bus	10 unit	30 m ² /unit	300 m ²
4	Parkir Sepeda	20 unit	1 m ² /unit	20 m ²
Total (sirkulasi 20%)				2484 m ²

Sumber: Neufert Architect Data, asumsi

Tabel 4.11 : Fasilitas Keamanan

No.	Ruang	Kapasitas	Standar Luasan	Luas Total	Layout Ruang
1	R. Kepala Keamanan	1 org	15 m ² / org	15 m ²	
2	R. Petugas Keamanan	5 org	2 m ² / org	10 m ²	
3	R. Ganti Petugas	6 org	1.5 m ² / org	9 m ²	
4	Toilet	3 org	2 m ² / org	6 m ²	
5	Pantry	2 org	1.44 m ² / org	2.88 m ²	
Total (sirkulasi 20%)				51,46 m ²	

Sumber: Neufert Architect Data, asumsi

Tabel 4.12 : Total Luas Bangunan

No	Fasilitas	Luas
1	Fasilitas utama	2736 m ²
2	Tour guide dan penyewaan perlengkapan wisata	215,6 m ²
3	Tempat Ibadah	133,2 m ²
4	Fasilitas Perbelanjaan	508,8 m ²
5	<i>Hostel</i>	1362 m ²
6	Ruang Pengelola	165,5 m ²
7	Tempat Makan Dan Minum	146,4 m ²
8	Klinik Kesehatan	166 m ²
9	Fasilitas Parkir	2484 m ²
10	Fasilitas Keamanan	51,46 m ²
Total Luas Terbangun		7.968,96 m²

Sumber: Hasil Analisis, 2015

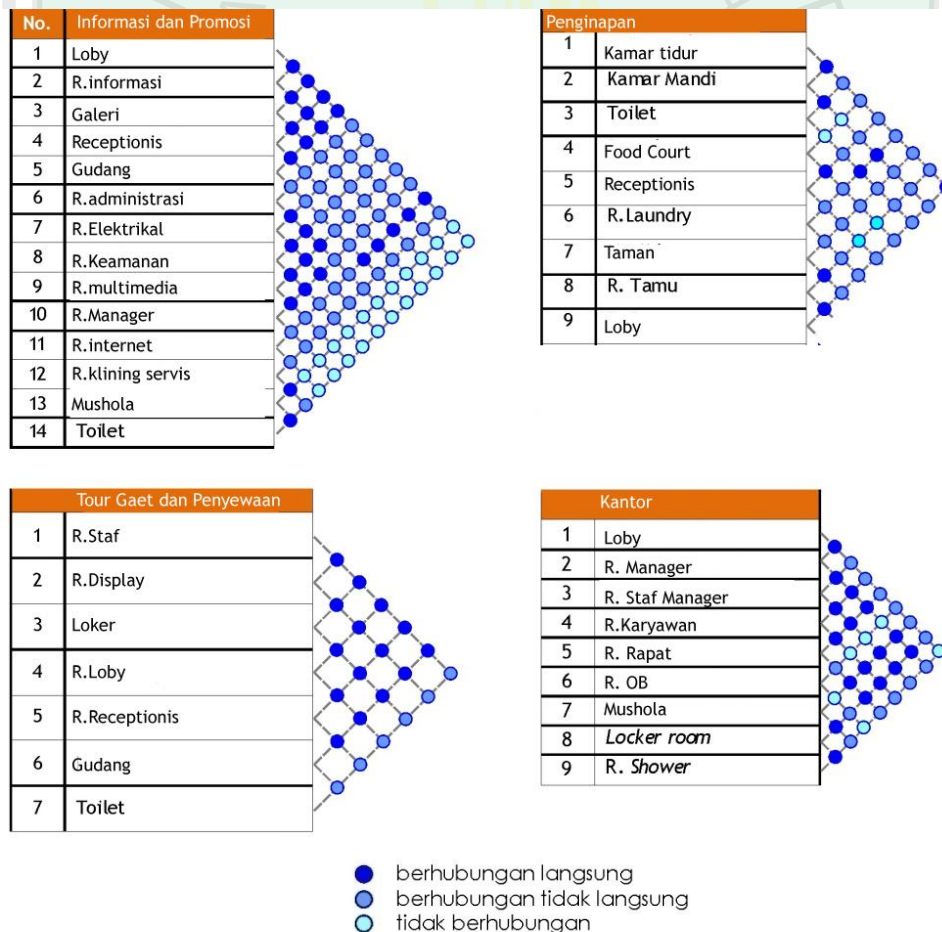
Presentase lahan = luas terbangun : luas lahan x 100%

Presentase lahan = 7.968,96 : 43.400 x 100%

Presentase lahan = 46%

Perbandingan antara luas lahan terbangun dan lahan tidak terbangun adalah 46% : 54%. Hasil tersebut dapat dikatakan sangat memenuhi standar karena luas lahan tidak terbangun lebih luas dibandingkan dengan luas lahan terbangun.

4.4.2 Diagram Matriks



Gambar 4.1 : Diagram Matriks Ruang Utama
 Sumber: Analisis, 2013



Gambar 4.2 : Diagram Matriks Ruang Pendukung
 Sumber: Analisis, 2013

4.4.3 Analisis Persyaratan Ruang

Tabel 4.13 : Analisis Persyaratan Ruang

No	Ruang	Pencahaya an		Pengahawa an		Akustik	Sirkulasi	View	
		Alami	n	Alami	n			dalam	luar
1	R. Kepala Pengelola	■	■	■	■	■	■	■	■
2	R. Staff Pengelola	■	■	■	■	■	■	■	■
3	R. Karyawan	■	■	■	■	■	■	■	■
4	R. Ganti Karyawan	■	■	■	■	■	■	■	■
5	Gudang	■	■	■	■	■	■	■	■
6	Toilet	■	■	■	■	■	■	■	■

7	Pantry								
8	R. Manager								
9	R. Staf Manager								
10	R. OB								
11	R. Receptionis								
No	Ruang	Pencahaya an		Penghawaan		Akustik	Sirkulasi	View	
		Alami	n	Alami	n			dalam	luar
12	Loby								
13	R. Tamu								
14	R. Keamanan								
15	<i>Locker room</i>								
16	R. <i>Shower</i>								
17	R. <i>Guide</i>								
18	R. Maintenance								
19	R. Internet								
20	Toilet								
21	R. Multimedia								
22	Toilet								
23	Kamar Tidur								
24	Kamar Mandi								

25	Toilet								
26	Food Court								
No	Ruang	Pencahaya an		Penghawaan		Akustik	Sirkulasi	View	
		Alami	n	Alami	n			dalam	luar
27	Café								
28	R.Laundry								
29	Mushola								
30	R. Tamu								
31	Galeri								
32	Taman								
33	Toilet								
34	Plaza								
35	Parkir Mobil								
36	Parkir Motor								
37	Parkir Bus								
No	Ruang	Pencahaya an		Penghawaan		Akustik	Sirkulasi	View	
		Alami	n	Alami	n			dalam	luar
39	Joging Track								
40	Ruang ganti								

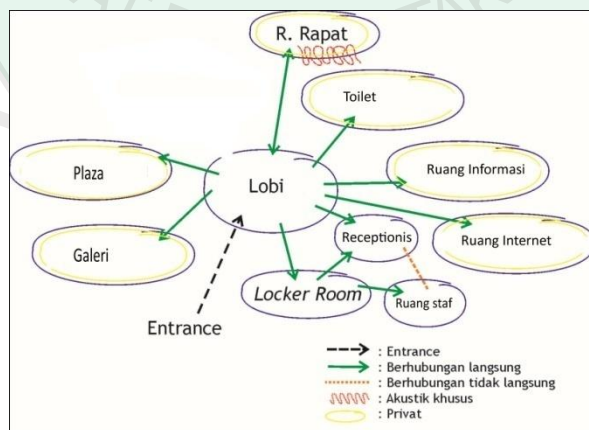
41	Shower	■	■	■	■	■	■	■	■
42	Toilet	■	■	■	■	■	■	■	■
43	R. Kepala Keamanan	■	■	■	■	■	■	■	■
44	R. Petugas Keamanan	■	■	■	■	■	■	■	■
45	R. Ganti Petugas	■	■	■	■	■	■	■	■
46	Toilet	■	■	■	■	■	■	■	■
47	Pantry	■	■	■	■	■	■	■	■

Sumber: Analisis, 2013

Keterangan : ■ Sangat penting ■ Penting ■ Tidak penting

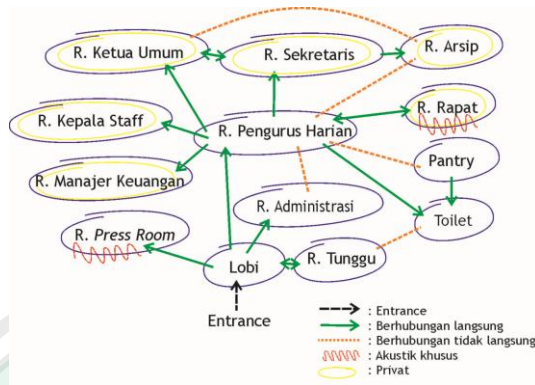
4.4.4 Programatik Ruang

4.4.4.1 Program Ruang Informasi dan Promosi wisata



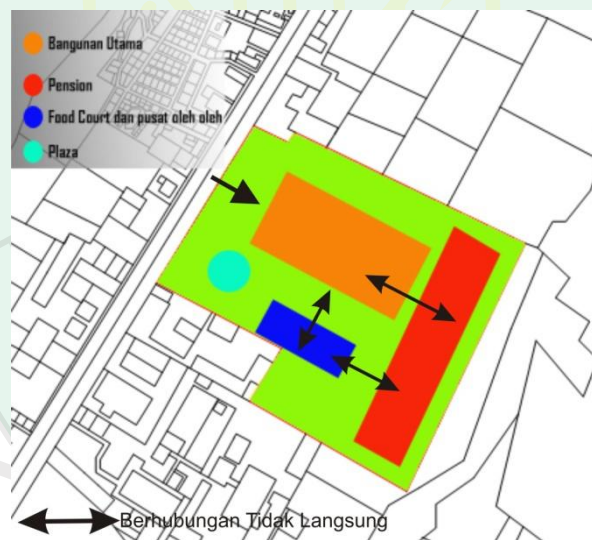
Gambar 4.3 : Program Ruang Infomasi dan Promosi Wisata
 Sumber : Analisis, 2015

4.4.4.2 Program Ruang Kantor Pengurus



Gambar 4.4 : Program Ruang Kantor Pengurus
Sumber : Analisis, 2015

4.4.4.3 Program Ruang Makro



Gambar 4.5 : Program Ruang Makro
Sumber : Analisis, 2015

4.5 Tema Perancangan sebagai Dasar Analisis

4.5.1 Penjelasan Umum Tema Perancangan

Tema perancangan Simbiosis Arsitektur, seperti yang telah diuraikan sebelumnya, Dalam perancangan objek Arsitektur tidak lepas dari hal yang bersifat kontradiktif antara objek Arsitektur dengan lingkungan sosial, alam, dan

budaya. Berangkat dari uraian tersebut maka, dipiihlah tema simbiosis arsitektur sebagai landasan perancangan Tourism Centre di Singosari.

Tema Arsitektur Simbiosis sangat cocok untuk diterapkan pada rancangan tourism centre guna menunjang fungsi Tourism Centre dan diharapkan dapat menyelesaikan problem dampak lingkungan dari prancangan objek arsitektur di era modern ini.

Berangkat dari fungsi dan isu yang diangkat pada objek rancangan, maka penerapan prinsip pada tema Simbiosis yang cocok untuk diterapkan pada Tourism Centre adalah prinsip simbiosis antara alam dan manusia, dan prinsip simbiosis antara budaya yang berbeda.

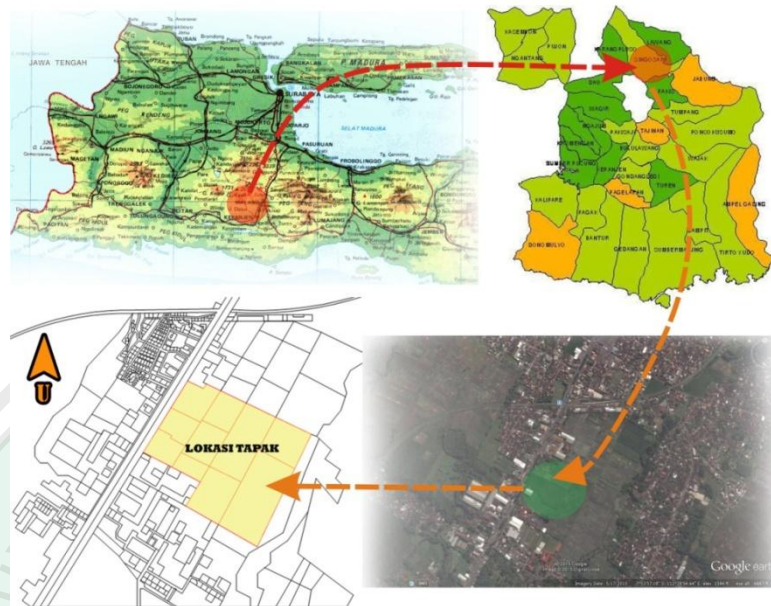
4.6 Data Eksisting Tapak

Data eksisting tapak bertujuan untuk mengetahui keadaan kondisi fisik tapak, batas-batas tapak, keadaan lingkungan pada tapak, dan potensi yang ada pada tapak. Data eksisting pada tapak ini landasan utama untuk membuat sebuah analisis tapak.

4.6.1`Gambaran Umum Lokasi Tapak

a. Lokasi, Bentuk, dan Ukuran Tapak

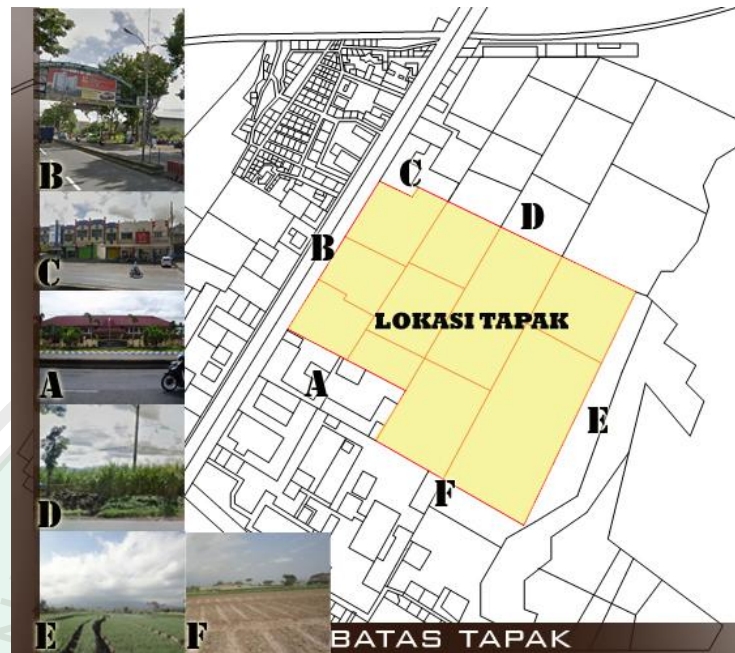
Lokasi tapak terletak di Singosari, Kabupaten Malang, Jawa Timur, tepatnya di Jalan raya Mondoroko.



Gambar 4.6 Lokasi Tapak
(Sumber: Data Pribadi, 2015)

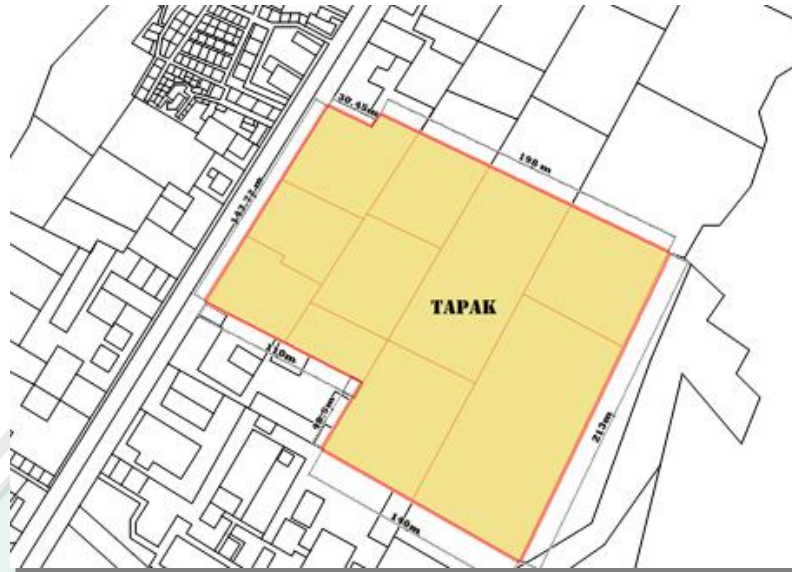
Batasan-batasan tapak, yaitu:

1. Sebelah Timur : Sawah
2. Sebelah Barat : Jalan raya mondoroko
3. Sebelah Selatan : Kantor Satpas dan sawah
4. Sebelah Utara : Ruko dan sawah.



Gambar 4.7 Batas-Batas Tapak
(Sumber: Hasil Analisis Dan Domuntasi Pribadi, 2015)

Melihat kondisi bangunan yang akan didirikan sangatlah memerlukan lokasi yang strategis, sehingga mudah dijangkau oleh masyarakat, maka lokasi Perancangan Tourism Centre tersebut akan didirikan di Singosari, jalan raya mondoroko. Terdapat beberapa faktor yang menentukan pemilihan lokasi tapak tersebut, yaitu peraturan RTRW yang sesuai, kondisi fisik tapak, akses menuju tapak, kondisi lingkungan, dan sarana prasarana. Tapak perancangan Tourism Centre memiliki luasan kurang lebih 43.945 m² atau sekitar 4.3 hektar. Dengan bentuk dan ukuran sebagai berikut:



Gambar 4.8 Bentuk Dan Ukuran Tapak
(Sumber: Data Pribadi, 2015)

Dengan ketentuan pada RDTRK Kabupaten Malang menetapkan bahwa peraturan untuk bangunan pada lokasi Tourism Centre di Singosari, tepatnya jalan raya mondoroko. Jalan raya mondoroko merupakan jalan primer Malang-Surabaya. Peraturan untuk bangunan adalah sebagai berikut:

Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 60-80%

Koefisien Luas Bangunan (KLB) : 0,6-0,8

Garis Sempadan Bangunan (GSB) : 5 meter

4.7 Analisis Tapak

Dalam pemilihan tapak perancangan bangunan Tourism Centre yang berfungsi sebagai pusat informasi dan promosi wisata Maalang Raya, maka harus dipertimbangkan beberapa hal tentang pemilihan lokasi tapak, antara lain:

1. Berada di lokasi yang strategis

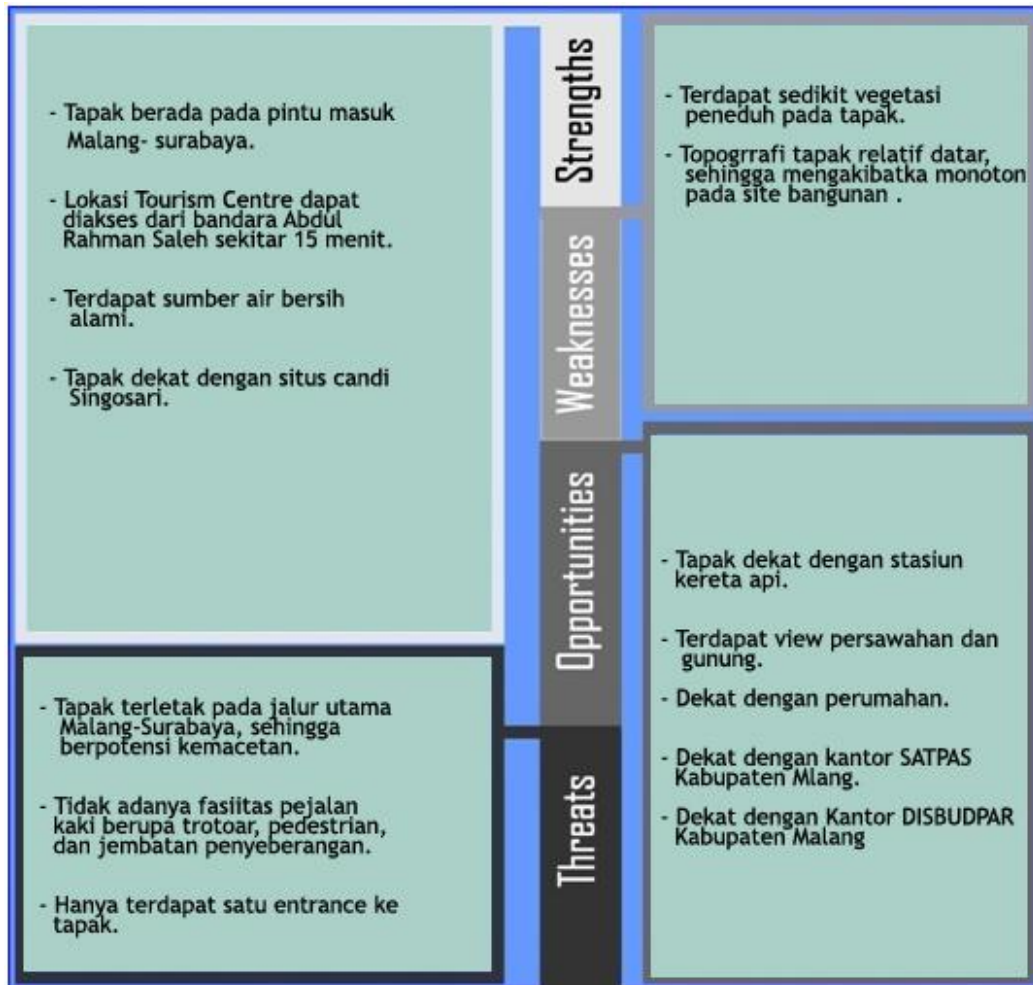
Tourism Centre di Singosari adalah sarana informasi dan promosi wisata Malang Raya, maka dari itu keberadaan Tourism Centre harus mudah diakses baik dari dalam maupun luar kota. Dan sesuai dengan fungsinya sebagai sarana informasi dan promosi wisata, lokasi harus mudah diakses oleh wisatawan domestik dan mancanegara.

2. Memenuhi persyaratan teknis dan fisik lokasi

Dalam menentukan pemilihan lokasi tapak perancangan, perlu mengetahui peraturan tentang peruntukan lahan yang sesuai dengan objek perancangan. Berdasarkan peraturan daerah kabupaten malang Nomor 3 tahun 2010 Tentang Rencana tata ruang wilayah kabupaten malang, lokasi perancangan yang berada di Singosari, Jalan raya Mondoroko, termasuk ke dalam kawasan komersial.

4.7.1 Analisis SWOT Pemilihan Lokasi

Pemilihan lokasi di Jalan Raya Mondoroko Singosari ini berdasarkan analisis dari beberapa aspek. Yaitu *strength* (kekuatan), *weakness* (kelemahan), *opportunity* (peluang), dan *threat* (ancaman). Biasa disebut dengan analisis SWOT dengan rincian sebagai berikut:



Gambar 4.9 : Analisis SWOT Tapak
Sumber : Analisis, 2015

Dari uraian analisis SWOT di atas, terlihat bahwa lokasi mempunyai potensi lebih banyak daripada kelemahannya. Tidak tertutup kemungkinan kelemahan-kelemahan di beberapa aspek tersebut bisa menjadi potensi apabila ditanggapi dengan desain yang tepat. Sehingga, lokasi ini layak untuk lokasi perencanaan Tourism Centre di Singosari.

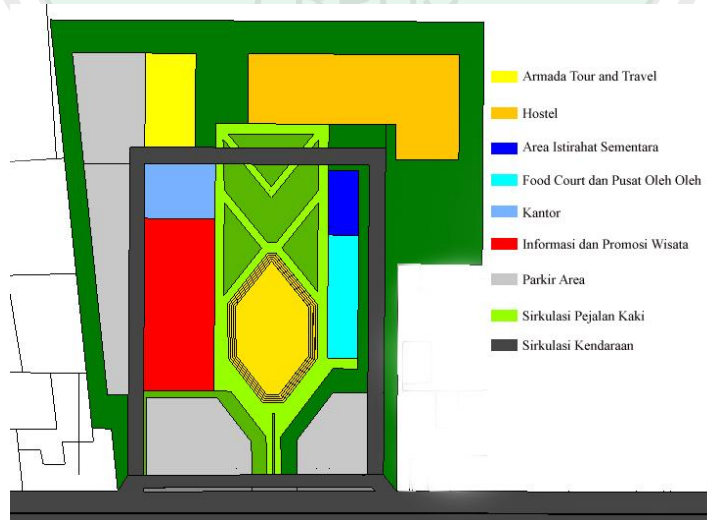
4.7.2 Analisis Batas dan Zonasi



Gambar 4.10 : Batas-Batas Tapak
Sumber : Analisis, 2015

Kondisi tapak berbatasan langsung dengan area persawahan pada sebelah timur, selatan dan utara. Sedangkan pada sepanjang sisi Barat berbatasan dengan jalan dan ruko. Sementara di sebelah selatan sbagian tapak berbatasan dengan kantor SATPAS. Bagian utara site sebagian berbatasan dengan ruko.

alternatif 1



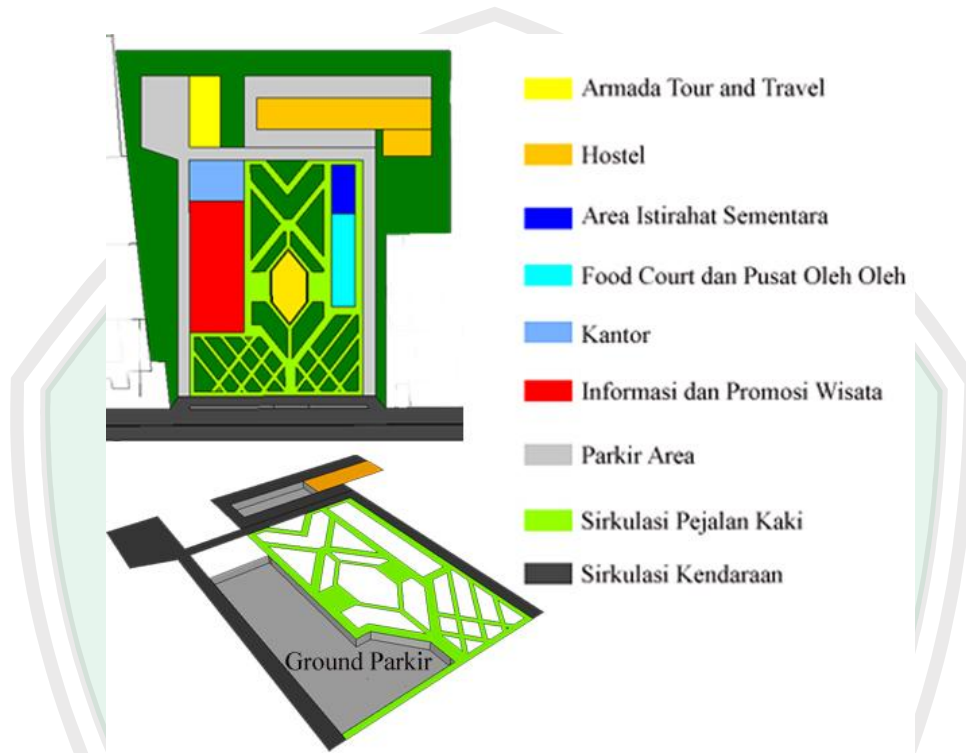
Gambar 4.11 : Alternatif 1 Analisis Zonasi
Sumber : Analisis, 2015

Tabel 4.13 : Aternatif 1 Analisis Zonasi

Deskripsi	Tinjauan Objek	Tinjauan Tema
Zonasi tapak mengikuti pola <i>grid</i> . Zona-zona yang dekat dengan akses atau jalan utama berfungsi sebagai zona publik. Zona privat berada di area timur tapak.	Fasilitas untuk zona publik (taman umum) dekat dengan akses masuk. Selain itu, memungkinkan adanya akses penunjang menuju zona privat.	Zona publik terletak pada bagian akses utama menuju tapak , hal ini memungkinkan menjadi zona transisi antara tapak dan lingkungan. Sehingga zona publik dapat diterapkan pada objek rancangan dengan konsep <i>intermediary space</i> .

Sumber: Analisis, 2015

alternatif 2



Gambar 4.12 : Alternatif 2 Analisis Zonasi
 Sumber : Analisis, 2015

Tabel 4.14 : Aternatif 2 Analisis Zonasi

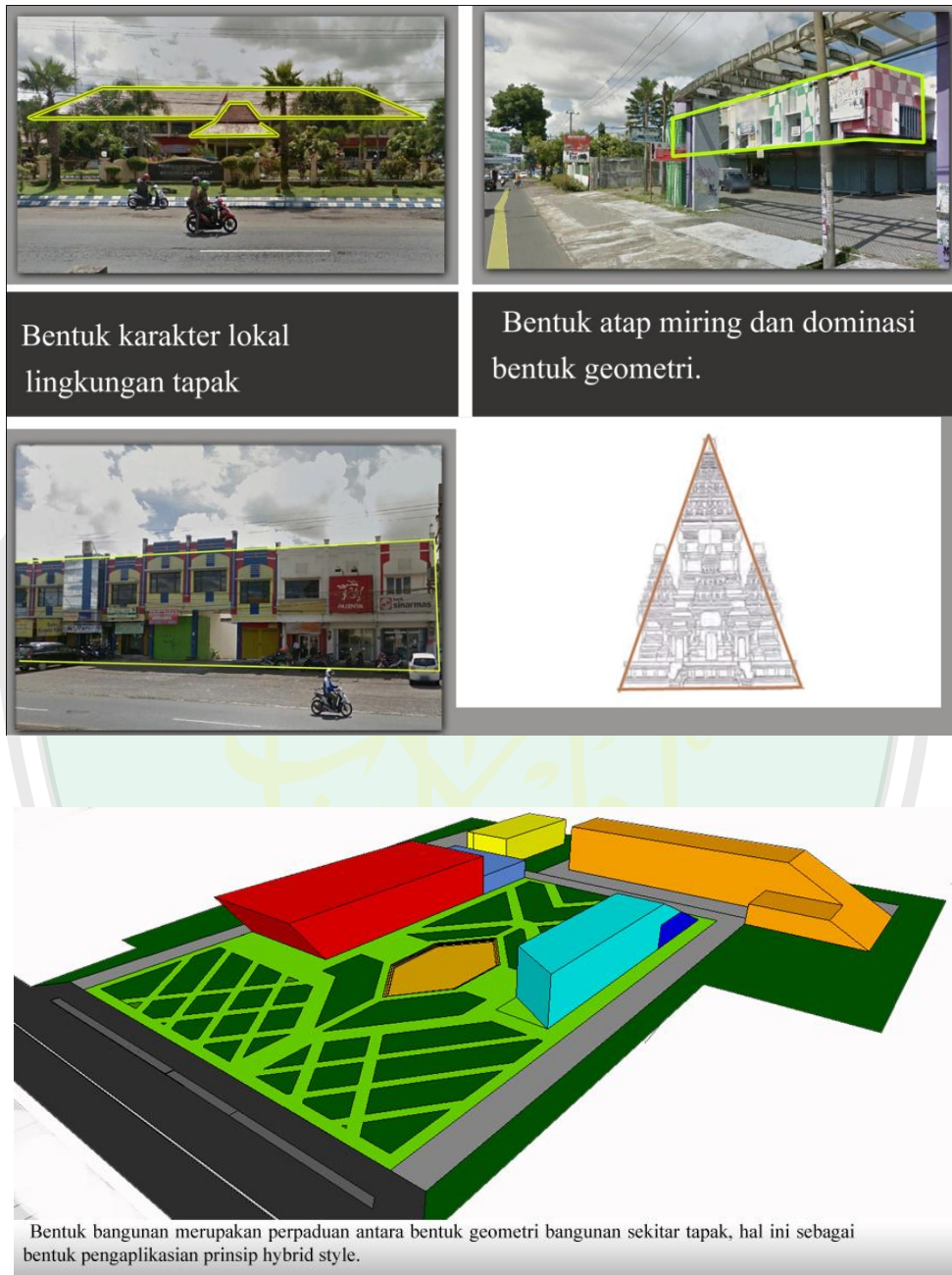
Deskripsi	Tinjauan Objek	Tinjauan Tema
Zonasi tapak semakin ke dalam semakin privat. Zona-zona yang mempunyai akses dengan jalan utama berfungsi sebagai zona publik dan semi.	Membuat zona publik dan zona semi mudah dijangkau oleh zona privat.	Mendukung konsep <i>intermediary space</i> pada ketiga zona tersebut.

Sumber: Analisis, 2015

Alternatif 2 dipilih karena sangat mendukung konsep *intermediary space*, yaitu dengan Plaza sebagai zona perantara antara bangunan.

4.7.3 Analisis Bentuk

Bentuk fisik dalam sebuah karya arsitektur merupakan satu bagian proses berarsitektur dan menjadi salah satu hal penting dalam arsitektur. Bentuk dalam arsitektur merupakan hasil dari pertimbangan dalam merespon kebutuhan ruang pengaru konteks lingkungan dan selera estetika. Tourism Centre sebagai ruang publik sudah selayaknya memiliki kualitas bentuk yang dapat memberikan pengaruh visual secara positif bagi lingkungan sekitar, hal ini tidak lepas dari prinsip tema simbiosis yang di terapkan dalam rancangan, yaitu prinsip simbiosis antara objek arsitektur dengan lingkungan. Bentuk tapak juga merupakan faktor pembentuk fisik pada bangunan. Berdasarkan prinsip rancangan, maka diterapkan sebuah bentuk bangunan yang memiliki karakter lokal yang dikemas dalam bentukan modern. Selain itu diharapkan dengan penerapan prinsip tersebut, objek rancangan mampu menciptakan tatanan masa yang mampu mengakomodasi aktivitas publik dan ruang sosial.



Gambar 4.12 : Analisis Bentuk
Sumber : Analisis, 2015

4.7.4 Analisis Entrance dan Sirkulasi

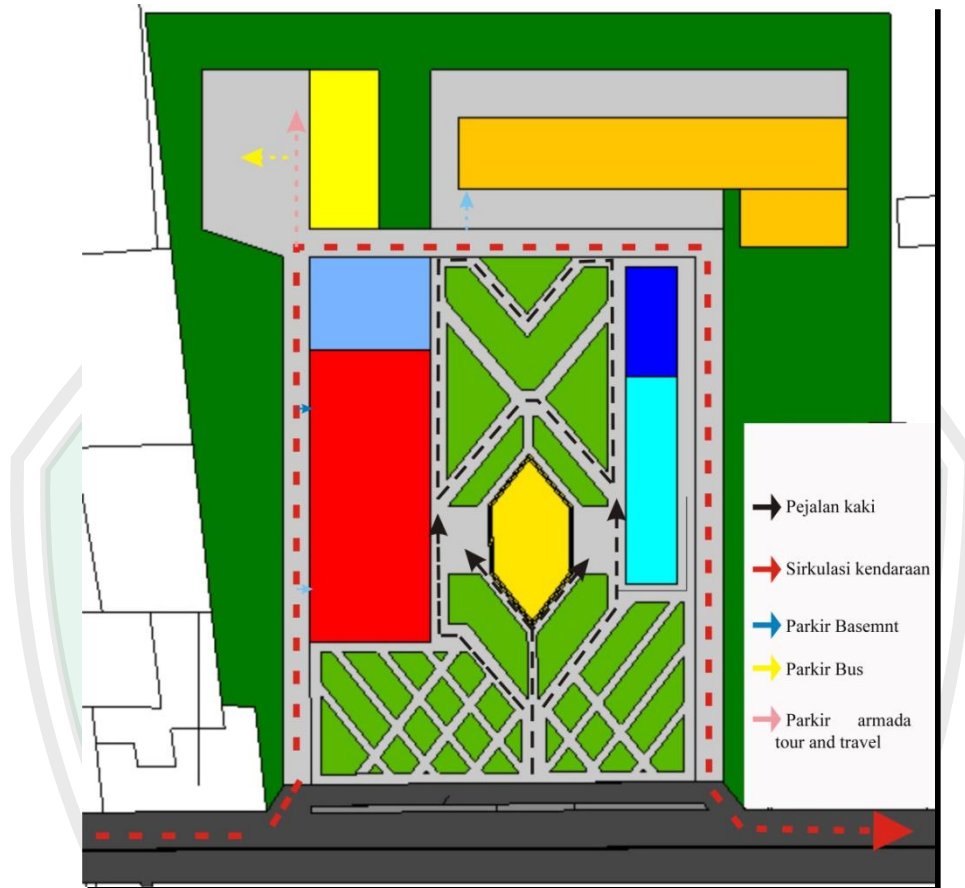


Gambar 4.13 : Aksesibilitas Tapak

Sumber : Analisis, 2015

Lokasi tapak mudah di akses dari arah Malang – Surabaya, yaitu pada Jalan Mondoroo Singosari. Hanya terdapat satu akses menuju tapak dengan lebar jalan 14m.

alternatif 1



Gambar 4.14 : Alternatif 1 Analisis Sirkulasi
 Sumber : Analisis, 2015

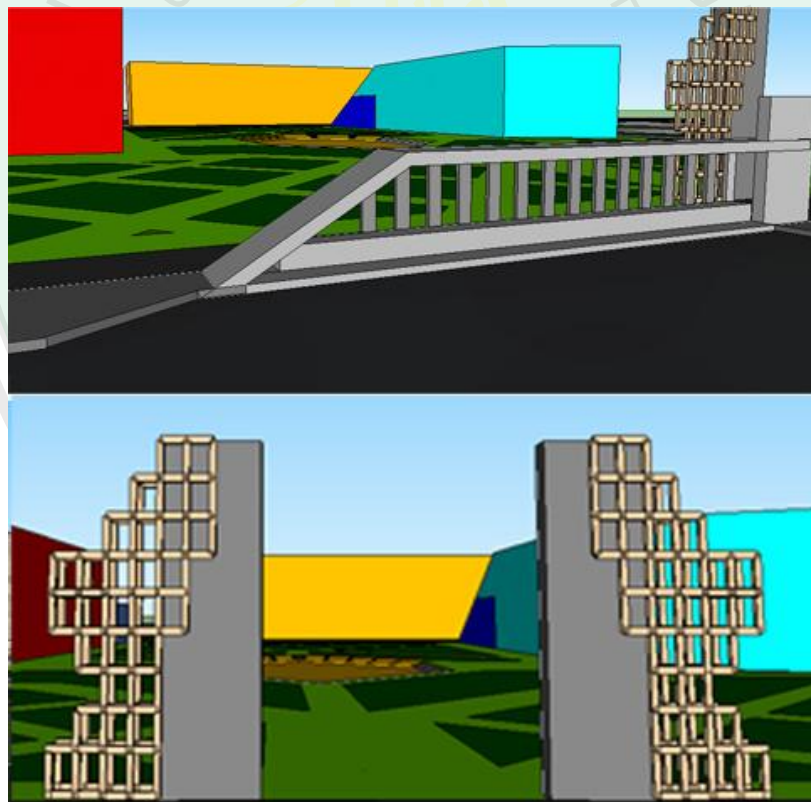
Tabel 4.15 : Aternatif 1 Analisis Sirkulasi

Deskripsi	Tinjauan Objek	Tinjauan Tema
Akses menuju tapak membedakan antara sirkulasi kendaraan pengunjung dan pengelola dengan penembatan zoning	Akses mnjuju tapa dapat tratur, sehingga kenamanan pngunjung dapat trpenuhi.	Simbiosis asitektur dengan lingkungan.

<p>parkir semakin kedalam sebagai parkir pengelola, Selain itu juga memberikan entrance tersendiri khusus pejalan kaki.</p>		
---	--	--

Sumber: Analisis, 2015

alternatif 2



Gambar 4.15 : Alternatif 2 Analisis Sirkulasi
Sumber : Analisis, 2015

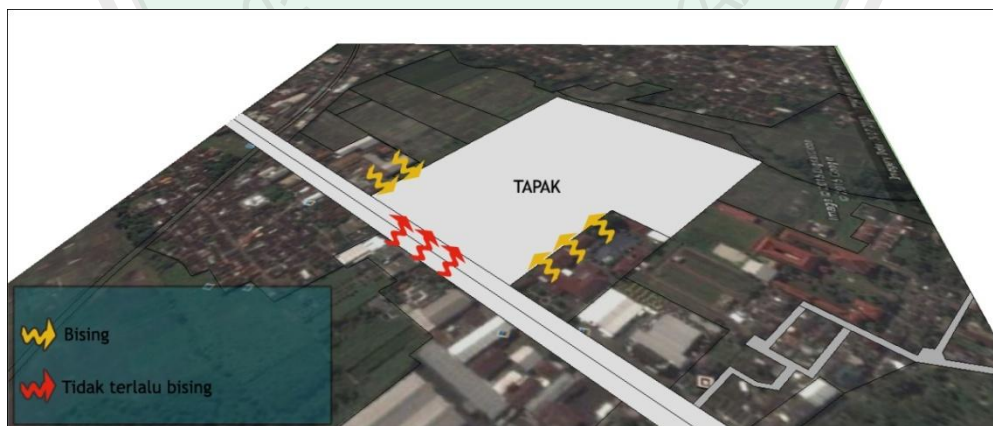
Tabel 4.16 : Aternatif 2 Analisis Sirkulasi

Deskripsi	Tinjauan Objek	Tinjauan Tema
Memberikan halte, dan gapura pada objek rancangan.	Halte untuk memfasilitasi pengunjung yang menggunakan angkutan umum, dan gapura sebagai penanda entrance utama.	Memberikan kesan bahwa eksistensi rancang bangunan bisa bersimbiosis mutualisme dengan lingkungan sekitar.

Sumber: Analisis, 2015

Sintesis : Alternatif 1 dan 2 diambil, hal ini untuk mewedahi mobilitas wisatawan dan untuk meminimalisir resiko kemacetan akibat mobilitas kendaraan dari dan ke dalam tapak objek rancangan.

4.7.5 Analisis Kebisingan



Gambar 4.16 : Sumber Kebisingan Tapak
 Sumber : Analisis, 2015

Sumber kebisingan terbesar terletak pada sebelah utara tapak, yaitu dari Jalan Raya Mondoroko. Sedangkan kebisingan yang ditimbulkan oleh antor

SATPAS dan ruo sebelah utara terbilang tidak terlalu tinggi dan masih dalam level yang tidak mengganggu kenyamanan akustik.

alternatif 1



Gambar 4.17 : Analisis 1 Kebisingan Tapak
 Sumber : Analisis, 2015

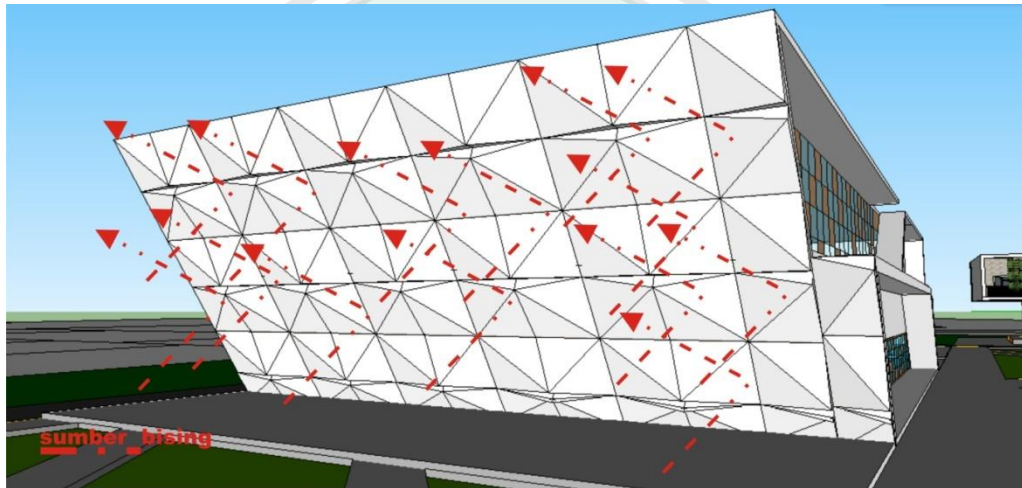
Tabel 4.17 : Analisis Kebisingan 1

Deskripsi	Tinjauan Objek	Tinjauan Tema
Membuat <i>barier</i> akustik dengan memberikan ruang terbuka hijau pada tapak yang berbatasan langsung dengan sumber kebisingan.	Untuk menanggapi isu lingkungan berupa global warming, penggunaan taman berupa ruang terbuka hijau sangat tepat sekali, dengan adanya taman diharapkan mampu mengurangi polusi suara maupun udara yang ditimbulkan oleh	Simbiosis Asitektur dengan Lingkungan.

	kendaraan .	
--	-------------	--

Sumber: Analisis, 2015

alternatif 2



Gambar 4.18 : Analisis 2 Kebisingan Tapak
 Sumber : Analisis, 2015

Tabel 4.18 : Analisis Kebisingan 2

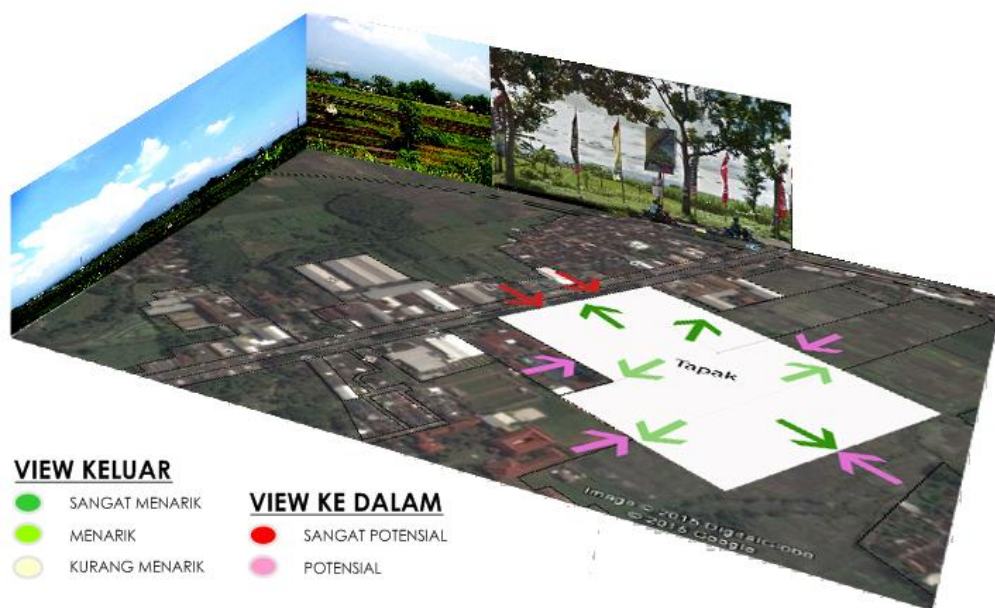
Deskripsi	Tinjauan Objek	Tinjauan Tema
Memberikan dinding dengan tekstur yang dapat memantulkan bunyi, dinding diaplikasikan pada area dengan tingkat kebisingan yang tinggi.	Dengan dinding yang masif polusi suara dapat terpantul, sehingga kenyamanan dalam bangunan dapat terpenuhi .	Simbiosis Arsitektur dengan Lingkungan.

Sumber: Analisis, 2015

Sintesis:

Kombinasi antara alternatif 1 dan 2 dipilih karena keduanya memiliki nilai guna yang tidak sedikit serta memungkinkan untuk digabungkan pada desain lansekap.

4.7.6 Analisis View

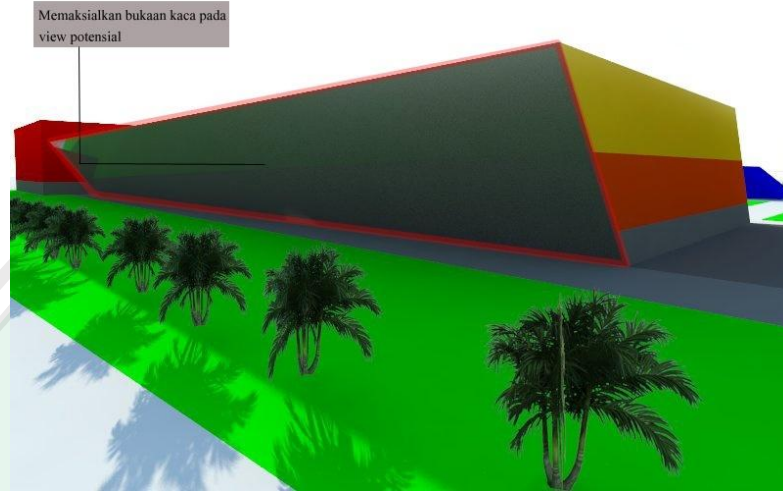


Gambar 4.19 : Potensi View Tapak
Sumber : Analisis, 2015

Kondisi tapak yang berada di area terbuka membuat view menjadi nilai tambah tersendiri. Dari dalam tapak, pemain bisa melihat pemandangan pegunungan di sebelah barat dan barat laut.

Untuk view ke dalam, tapak bisa dengan mudah dilihat dari permukiman penduduk dan area kampus ITN II. Hal itu disebabkan oleh elevasi tapak lebih tinggi dari lingkungan sekitarnya.

alternatif 1



Gambar 4.20 : Alternatif 1 Analisis View
 Sumber : Analisis, 2015

Tabel 4.19 : Aternatif 1 Analisis View

Deskripsi	Tinjauan Objek	Tinjauan Tema
Memberi area bukaan lebar pada view potensial.	Dengan pemanfaatan view potensial diharapkan memberi kenyamanan pada pengunjung maupun pengelola.	Dengan menghadapkan view kwearah alammaka secara tidak langsung bangunan ini mendukung prinsip simbiosis antara alam dan manusia

Sumber: Analisis, 2015

alternatif 2



Gambar 4.21 : Alternatif 2 Analisis View
 Sumber : Analisis, 2015

Tabel 4.20 : Aternatif 2 Analisis View

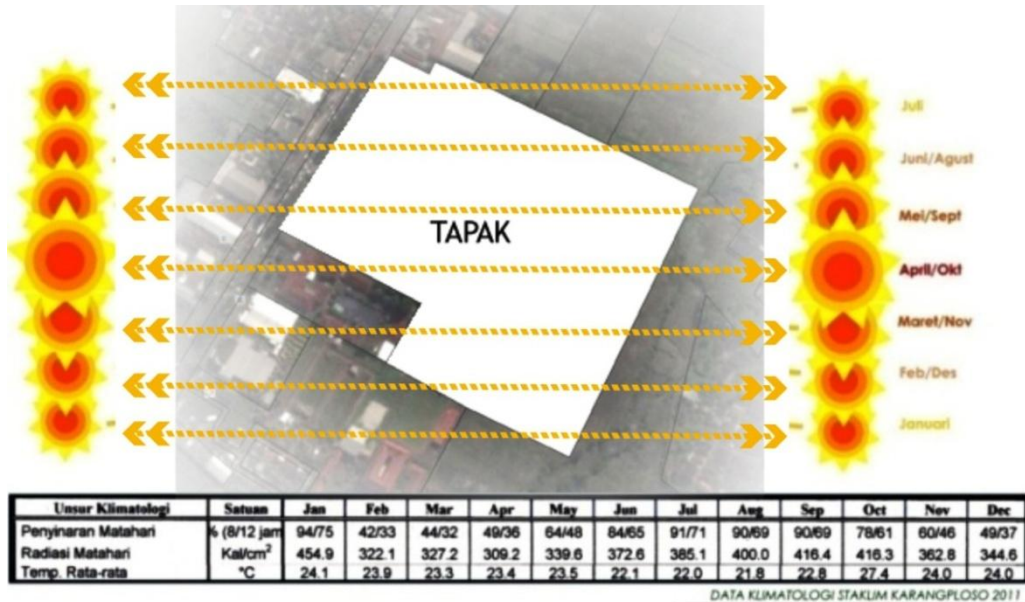
Deskripsi	Tinjauan Objek	Tinjauan Tema
Memanfaatkan atap roof garden untuk menikmati view sekitar tapak sebagai kebutuhan rekreasi.	Roof garden dapat diembangkan sebagai taman maupun caffe semi out door.	Bangunan mampu bersimbiosis mutualisme dengan lingkungan.

Sumber: Analisis, 2015

Sintesis : Alternatif 1 dan 2 dipakai, hal ini memberi nilai lebih pada bangunan dan adanya vocal point membuat Tourism Centre mendapat identitas tersendiri dari masyarakat.

4.7.7 Analisis Iklim

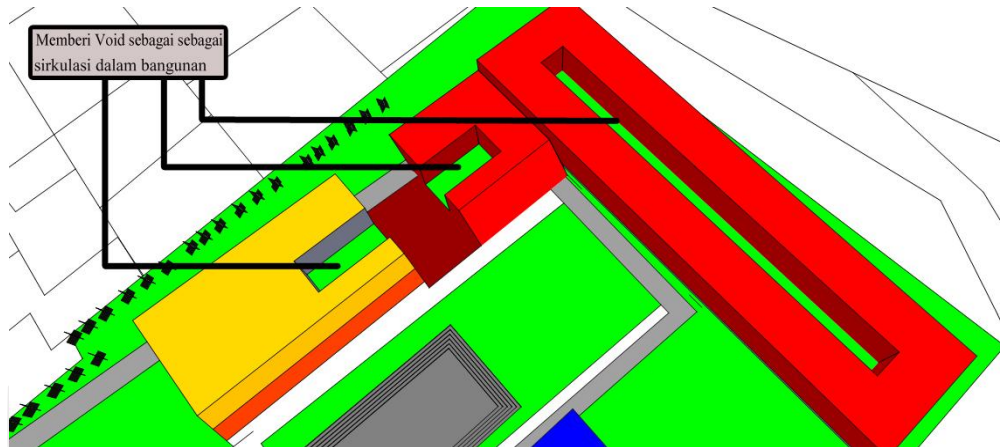
4.7.7.1 Analisis Matahari



Gambar 4.22: Pola Penyinaran Tapak
 Sumber : Analisis, 2015

Tapak memiliki potensi penyinaran matahari dengan intensitas tinggi, karena tidak ada vegetasi di tengah tapak. Namun hal ini merupakan potensi mengingat permukaan lapangan merupakan vegetasi rumput yang membutuhkan sinar matahari sepanjang hari untuk bertahan hidup.

alternatif 1



Gambar 4.23 : Alternatif 1 Analisis Matahari
 Sumber : Analisis, 2015

Tabel 4.21 : Aternatif 1 Analisis Matahari

Deskripsi	Tinjauan Objek	Tinjauan Tema
Pembagian masa bangunan menjadi masa yang terpecah-pecah dan menghasilkan void-void ruang terbuka menjadikannya sebagai celah sinar matahari memasuki bagian ruang ruang dalam bangunan.	Void-void ruang terbuka menjadikan interaksi Tourism Centre dengan ruang terbuka semakin kuat. Void sebagai jalannya sinar matahari tersebar secara merata di seluruh bangunan akan mengurangi konsumsi	Dengan pencahayaan maksimal bangunan mampu bersimbiosis mutualisme dengan lingkungan.

	energi listrik pada siang hari.	
--	---------------------------------	--

Sumber: Analisis, 2015

alternatif 2



Gambar 4.24: Alternatif 2 Analisis Matahari
 Sumber : Analisis, 2015

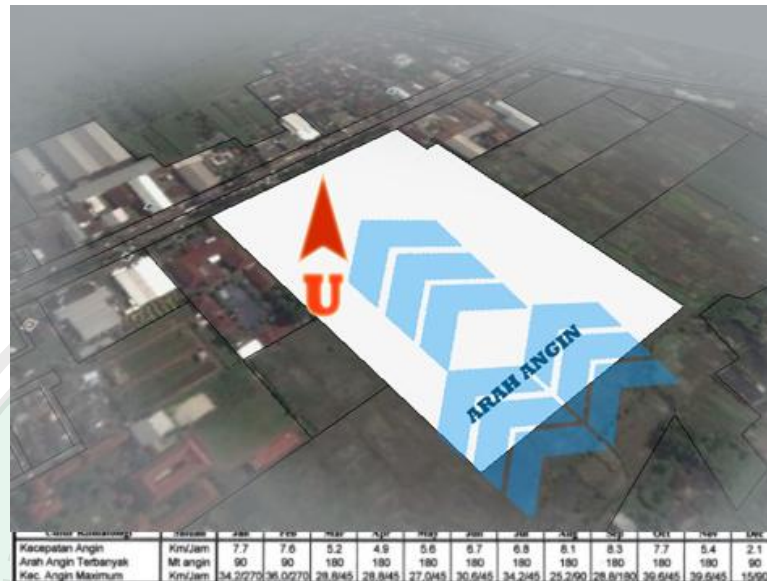
Tabel 4.22 : Aternatif 2 Analisis Matahari

Deskripsi	Tinjauan Objek	Tinjauan Tema
Memberi shading device berupa tanamanambat.	Pencahayaan matahari dapat masuk ke bangunan tanpa mengurangi kenyamanan pengguna.	Bangunan mampu bersimbiosis mutualisme dengan lingkungan.

Sumber: Analisis, 2015

Sintesis : Kedua alternatif 1 dan 2 bisa diaplikasikan pada perancangan mengingat bangunan-bangunan memiliki fungsi dan kebutuhan tersendiri. Sehingga, pemakaian kedua alternatif ini mampu mengakomodasi potensi-potensi mengenai paparan sinar matahari.

4.7.7.2 Analisis Angin



Gambar 4.25 : Aliran Angin di Tapak
 Sumber : Analisis, 2015

Berada di dataran tinggi membuat tapak mendapat limpahan angin dengan kecepatan di atas rata-rata kecepatan angin di Singosari. Pada saat siang hari, arah angin berasal dari selatan (lembah).

alternatif 1



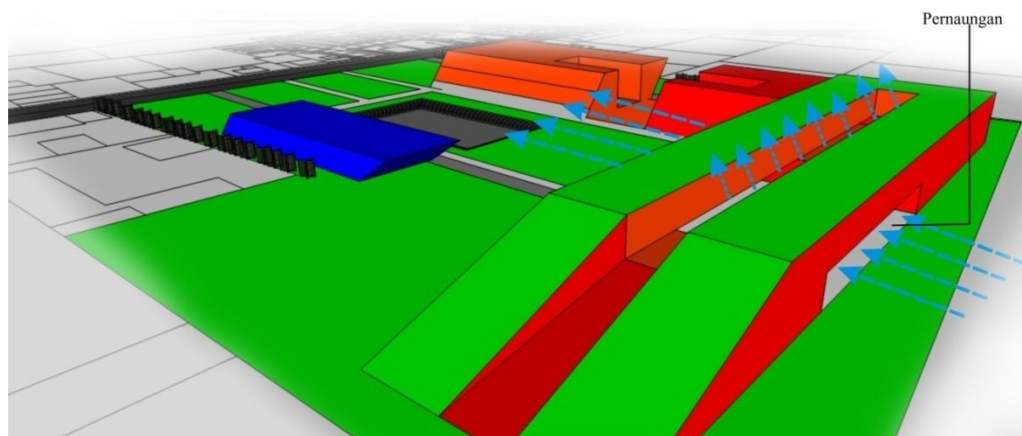
Gambar 4.26 : Analisis 1 Angin di Tapak
 Sumber : Analisis, 2015

Tabel 4.23 : Analisis Angin 1

Deskripsi	Tinjauan Objek	Tinjauan Tema
Memadukan kaca dan kisi kisi sebagai bukaan bangunan	Cahaa matahari dan angin dapat masuk dalam ruangan secara optimal dan nyaman.	Simbiosis antara Arsitektur dengan Iklim.

Sumber: Analisis, 2015

alternatif 2



Gambar 4.27 : Analisis 2 Angin di Tapak
 Sumber : Analisis, 2015

Tabel 4.24 : Analisis Angin 2

Deskripsi	Tinjauan Objek	Tinjauan Tema
Dengan adanya pernaungan, sirkulasi udara yang masuk keruangan dapat dimaksimalkan,. Kekurangan dari	Dengan menerapkan pernaungan dan void pada bangunan, membuat seluruh ruangan memungkinkan mendapat suplai udara	Pernaungan merupakan karakter lokal arsitektur nusantara, seinggaa dengan menerapkan pada bngunan ini secara tidak langsung

penerapan pernaungan ini adalah pembengkakan biaya.	yang cukup, dan dapat mengalirkan udaa pada area bangunan di sekitarnya.	bangunan bersimbiosis dengan karakter lokal.
---	--	--

Sumber: Analisis, 2015

4.8 Analisis Utilitas

4.8.1 Sistem Elektrikal

1. Jaringan Komunikasi

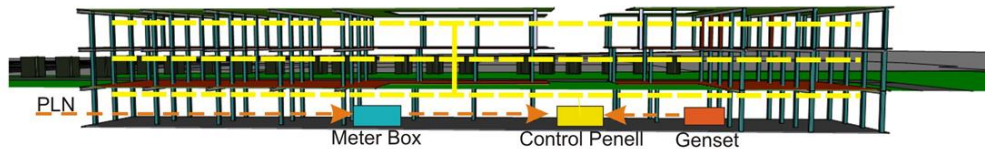
Jaringan komunikasi pada kawasan berupa tower jaringan telepon yang banyak tersebar di kawasan ini. Adanya potensi tapak tersebut dapat menunjang proses aktivitas dalam hal komunikasi Tourism Centre. Dalam hal ini memanfaatkan jaringan komunikasi yang telah ada sebagai sarana jaringan komunikasi dalam bangunan.

2. Jaringan Listrik

Jaringan listrik pada kawasan ini menggunakan saluran dari PLN sebagai pusat jaringan utama listrik. Adanya potensi tapak tersebut dapat menunjang proses aktifitas dalam hal kelistrikan Tourism Centre. Dalam hal ini memanfaatkan jaringan listrik yang telah ada sebagai sarana jaringan komunikasi dalam bangunan dan sumber listrik cadangan dari generator listrik atau genset yang berfungsi secara otomatis apabila listrik dari PLN mengalami pemadaman.



ELEKTRIKAL



Gambar 4.28 : Sistem Jaringan Listrik
Sumber : Analisis, 2015

4.8.2 Sistem Plumbing

Sistem plumbing yaitu terkait dengan penyediaan dan pengolahan siklus air pada bangunan.

1. Sistem Penyediaan Air Bersih (SPAB)

Perlu adanya suatu sistem penyediaan air bersih yang nantinya akan digunakan untuk mengatur sesuai dengan standar penyediaan kualitas air bersih. Adapun sistem penyediaan air bersih pada kawasan lokasi Tourism Centre didapat dari dua sumber, yaitu:

- Air tanah (sumur bor)
- PDAM dimana jaringannya mencakup seluruh jalan seluruh jalan utama (saluran primer) dan jalan lingkungan.

Terdapat beberapa alternatif penyediaan air bersih yang dapat diperoleh pada area Tourism Centre, yaitu sebagai berikut:

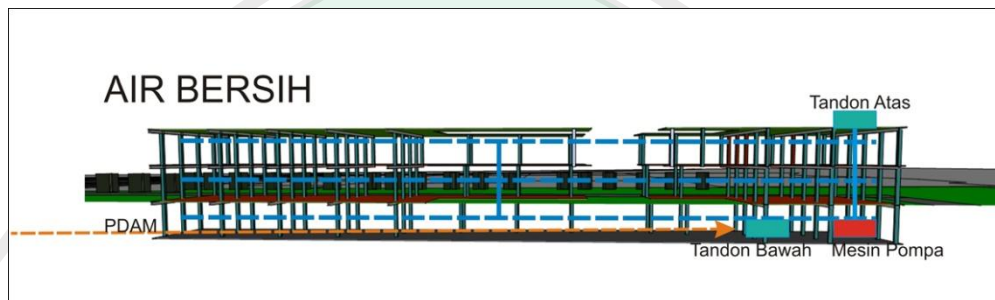
a. Membuat sumber mata air baru atau sumur bor baru dengan menggali tanah pada tapak.

- Kelebihan :

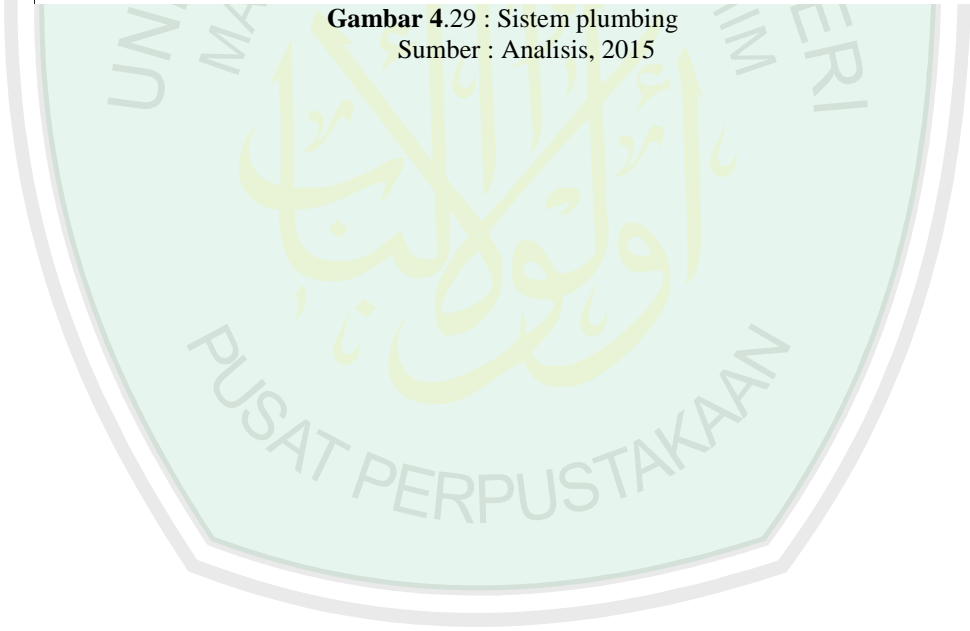
- Proses pembuatannya tidak membutuhkan biaya yang mahal.
- Kekurangan :
 - Rawan kekeringan di musim kemarau.
 - Perlu adanya pengecekan rutin.
- b. Memanfaatkan sistem penyediaan air bersih dari PDAM.
 - Kelebihan :
 - Penggunaan air langsung dari PDAM sangat praktis dan efisien karena ketersediaan saluran PDAM memang sudah ada sebelumnya.
 - Kekurangan :
 - Harus mengganti biaya retribusi kepada pihak PDAM setiap bulannya, dan apabila tidak terduga akan mengakibatkan pembengkakan biaya.

2. Sistem Pembuangan Air Kotor (SPAK)

Sistem Pembuangan Air Buangan, merupakan sistem instalasi untuk mengalirkan air buangan yang berasal dari peralatan saniter maupun hasil buangan dapur. Air kotor yang akan dibuang dari Tourism Centre nantinya seperti air kotor dari KM/WC, dapur kantin dan air hujan. Adapun potensi tapak yang dapat mempengaruhi sistem pembuangan air kotor adalah dengan adanya saluran irigasi.



Gambar 4.29 : Sistem plumbing
Sumber : Analisis, 2015



BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Dasar Perancangan

Tema perancangan pada Tourism Centre adalah Simbiosis Arsitektur. Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, dalam perancangan objek Arsitektur tidak lepas dari hal yang bersifat kontradiktif antara objek Arsitektur dengan lingkungan sosial, alam, dan budaya. Berangkat dari uraian tersebut maka, dipilihlah tema simbiosis arsitektur sebagai landasan perancangan Tourism Centre di Singosari.

Tema Arsitektur Simbiosis sangat cocok untuk diterapkan pada rancangan tourism centre guna menunjang fungsi Tourism Centre dan diharapkan dapat menyelesaikan problem dampak lingkungan dari prancangan objek arsitektur di era modern ini.

Berangkat dari fungsi dan isu yang diangkat pada objek rancangan, maka penerapan prinsip pada tema Simbiosis yang cocok untuk diterapkan pada Tourism Centre adalah prinsip simbiosis antara arsitektur dan lingkungan. Berikut merupakan tabel penjabaran dari konsep simbiosis arsitektur yang diterapkan pada Tourism Centre.

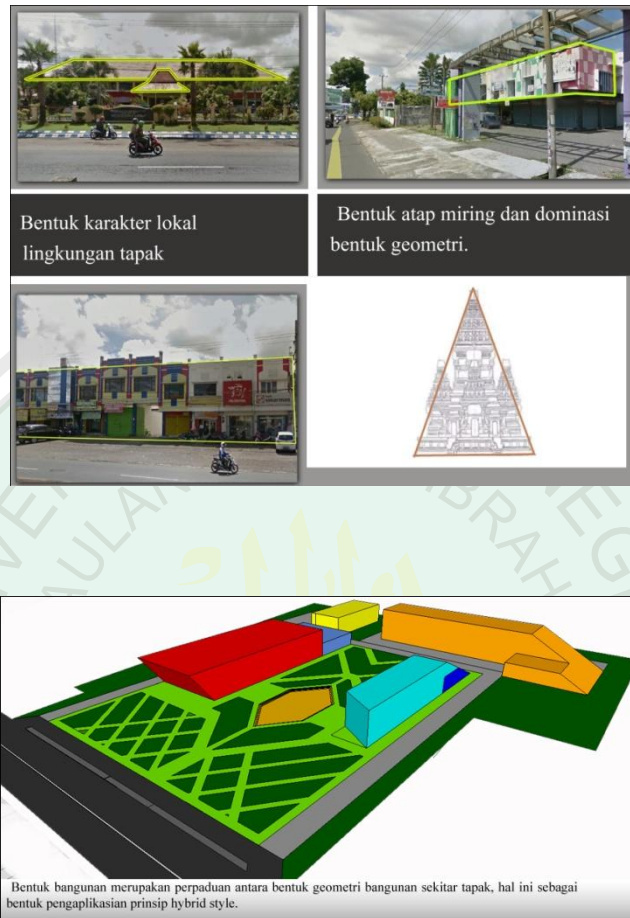
Tabel 5.1 : Tabel aplikatif prinsip tema paada Tourism Centre

PRINSIP	INTEG RASI	METODE	KONSEP	APLIKATIF
Simbiosis antara Asitetur dengan Lingkungan	surat Ali 'Imran ayat 190-191	<i>Intermediery space</i>	Simbiosis dengan Alam	Desaign bangunan yang tidak merusak alam.
			Ekonomi	Mmberikan zona berdagang bagi masyarakat sekitar tapak
			Simbiosis dengan Masyarakat Sekitar	Memberikan zona transisi antara bangunan dengan masyarakat sekitar berupa sarana rekreasi (taman, dan plaza), yang dekelilingi area jogging track.
			Rekreatif	

Sumber : Analisis, 2016

5.2 Konsep Bentuk dan Tampilan

Tema simbiosis yang di terapkan dalam rancangan, yaitu prinsip simbiosis antara objek arsitektur dengan lingkungan. Bentuk tapak juga merupakan faktor pembentuk fisik pada bangunan. Berdasarkan prinsip rancangan, maka diterapkan sebuah bentuk bangunan yang memiliki karater lokal yang dikemas dalam bentukan modern. Selain itu diharapkan dengan penerapan prinsip tersebut, objek rancangan mampu menciptakan tatanan masa yang mampu mengakomodasi aktivitas publik dan ruang sosial. Penerapam konsep pada bentuk bangunan dapat di lihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 5.1 : Konsep Bentuk
Sumber : Analisis, 2016

Gambar di atas menjelaskan bagaimana proses pengambilan bentuk dasar bangunan pada Tourism Centre , dimana bentuk dasar bangunan diambil dari bentuk geometri bangunan sekitar tapak dengan karakter lokal geometri Candi Singosari yang di kemas secara modern. Pengambilan bentuk dasar yang mengacu pada lokalitas sekitar tapak merupakan penerapan prinsip simbiosis arsitektur dengan lingkungan, di harapkan dengan adanya penerapan prinsip tersebut bangunan Tourism Centre dapat selaras dengan lingkungan sekitar.

5.3 Konsep Tapak

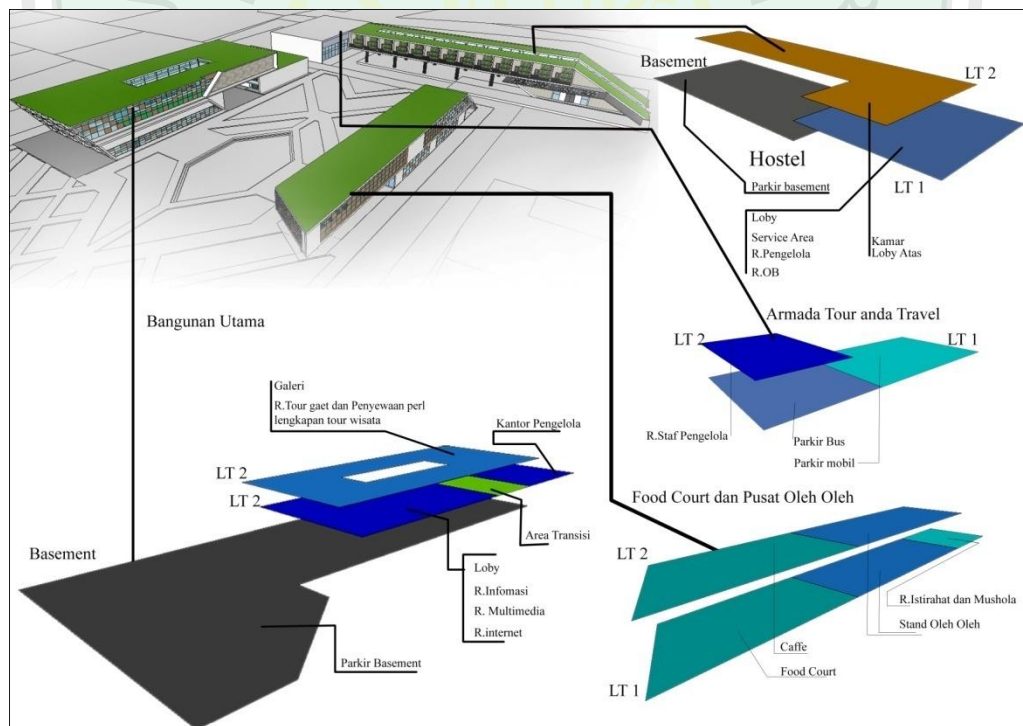
Konsep tapak pada rancangan Tourism Centre mengacu pada penerapan prinsip simbiosis antara arsitektur dengan lingkungan. Prinsip simbiosis tersebut diterapkan pada tapak dengan metode zona perantara (intermediary space). Konsep yang diterapkan pada tapak yaitu konsep simbiosis arsitektur dengan alam dan konsep simbiosis arsitektur dengan lingkungan masyarakat. Konsep simbiosis dengan alam diterapkan pada rancangan berupa *vertical garden*, *roof garden* dan menerapkan zona transisi antara objek arsitektur dengan lingkungan berupa taman. Sedangkan konsep simbiosis antara arsitektur dan lingkungan masyarakat menerapkan zona transisi berupa tempat berdagang (PKL) dan memberikan fasilitas ruang hiburan berupa plaza sebagai sarana hiburan bagi masyarakat. Dengan adanya penerapan konsep simbiosis arsitektur dengan lingkungan diharapkan akan menarik minat masyarakat untuk berkunjung ke Tourism Centre. Berikut merupakan penjabaran penerapan konsep simbiosis arsitektur dengan lingkungan pada tapak.



Gambar 5.2 : Konep Tapak
Sumber : Analisis, 2016

5.4 Konsep Ruang

Konsep pada ruang didasarkan pada kemudahan akses antar fungsi ruang, serta upaya memasukkan zona transisi (*Intermediary space*) berupa ruang public yang memiliki fungsi ganda, dimana fungsi ganda pada ruang penerapannya berupa zona istirahat atau santai, yang sekaligus dapat di manfaatkan sebagai ruang pameran yang bersifat komunal. Selain itu hubungan simbiosis antara objek arsitektur dengan lingkungan penerapannya berupa pemakaian material kaca, dengan adanya bukaan yang lebar pengunjung dapat menikmati potensi *view* yang baik pada tapak. Berikut gambar penerapan zoning ruang pada tapak:



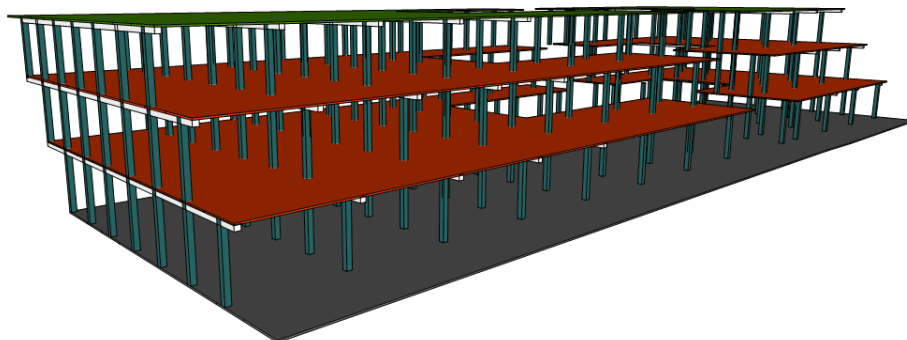
Gambar 5.3: Zoning Ruang
Sumber : Analisis, 2016



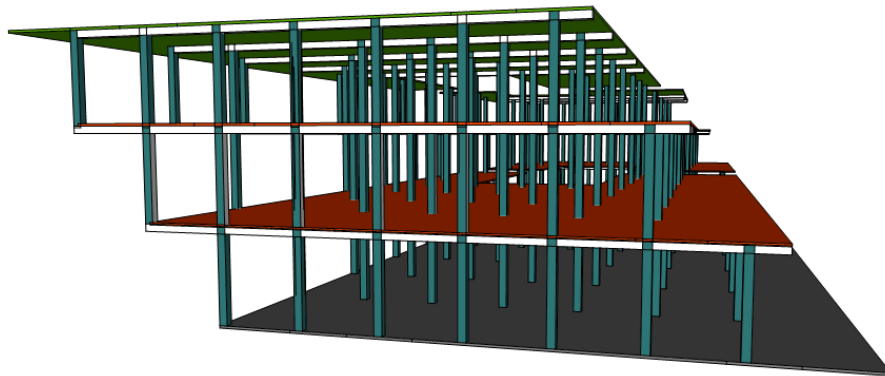
Gambar 5.4: Suasana Ruang
Sumber : Analisis, 2016

5.5 Konsep Struktur

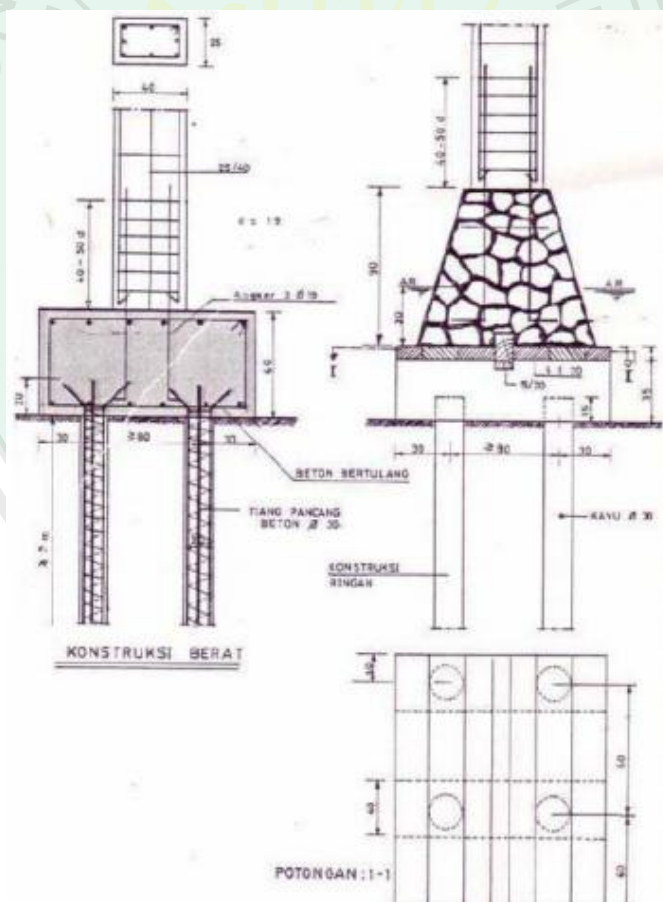
Pada perancangan Tourism Centre menggunakan system struktur *rigid frame*. Pemilihan struktur ini didasarkan untuk menopang beban atap berupa dag beton yang difungsikan sebagai roof garden. Untuk podasi menggunakan pondasi plat setempat, hal ini dikarenakan pondasi plat cukup kuat untuk menopang beban aksial dari bangunan yang memiliki tiga lantai.



Gambar 5.5 : Struktur rigid frame
Sumber : Analisis, 2016



Gambar 5.6 : Struktur rigid frame
Sumber : Analisis, 2016



Gambar 5.7: Konsep Pondasi
Sumber : Analisis, 2016



Gambar 5.8: konsep atap
Sumber : Analisis, 2016

5.6 Konsep Utilitas

5.6.1 Sistem Elektrikal

3. Jaringan Komunikasi

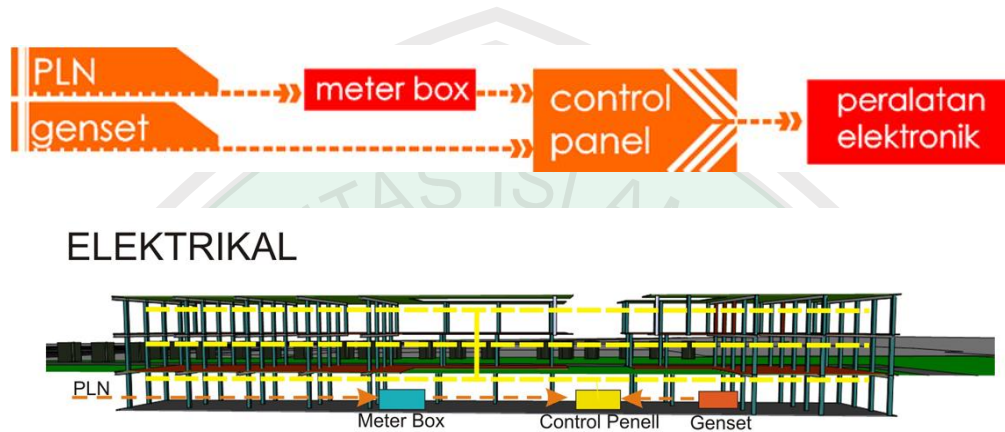
Jaringan komunikasi pada kawasan berupa tower jaringan telepon yang banyak tersebar di kawasan ini.

Adanya potensi tapak tersebut dapat menunjang proses aktivitas dalam hal komunikasi Tourism Centre. Dalam hal ini memanfaatkan jaringan komunikasi yang telah ada sebagai sarana jaringan komunikasi dalam bangunan.

4. Jaringan Listrik

Jaringan listrik pada kawasan ini menggunakan saluran dari PLN sebagai pusat jaringan utama listrik. Adanya potensi tapak tersebut dapat menunjang proses aktifitas dalam hal kelistrikan Tourism Centre. Dalam hal ini memanfaatkan jaringan listrik yang telah ada sebagai sarana jaringan komunikasi

dalam bangunan dan sumber listrik cadangan dari generator listrik atau genset yang berfungsi secara otomatis apabila listrik dari PLN mengalami pemadaman.



Gambar 5.9: Konsep Elektrikal
Sumber : Analisis, 2016

5.6.2 Sistem Plumbing

Sistem plumbing yaitu terkait dengan penyediaan dan pengolahan siklus air pada bangunan.

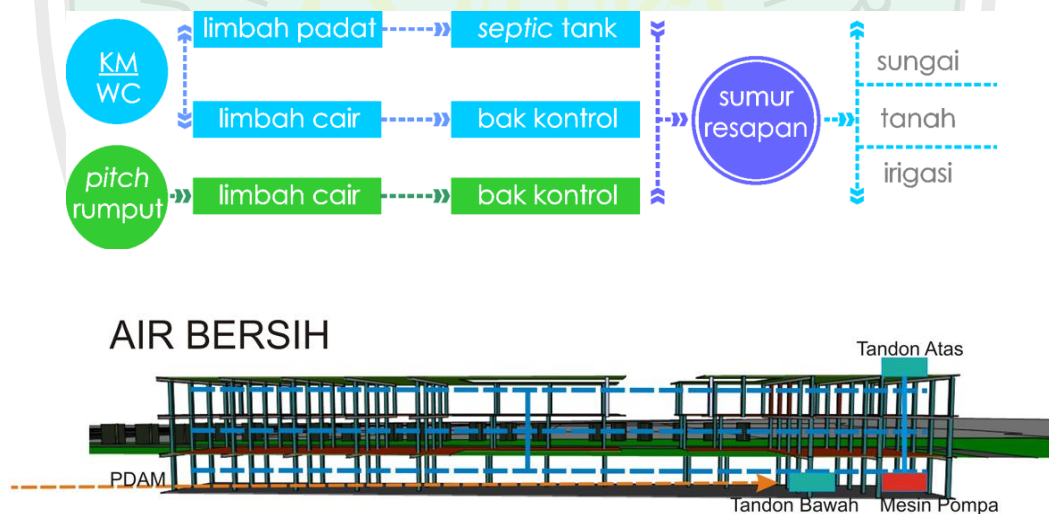
3. Sistem Penyediaan Air Bersih (SPAB)

Pada perancangan ini, digunakan beberapa sumber air bersih. Hal ini untuk menutupi kekurangan air pada bangunan. Selain itu juga untuk meminimalisir resiko berkurangnya air untuk irigasi sawah. Adapun sistem penyediaan air bersih pada kawasan didapat dari dua sumber, yaitu:

- Air tanah (sumur bor)
- Air sungai
- PDAM dimana jaringannya mencakup seluruh jalan seluruh jalan utama (saluran primer) dan jalan lingkungan.

4. Sistem Pembuangan Air Kotor (SPAK)

Sistem Pembuangan Air Buangan, merupakan sistem instalasi untuk mengalirkan air buangan yang berasal dari peralatan saniter maupun hasil buangan dapur. Air kotor yang akan dibuang dari Akademi Sepak Bola Nasional nantinya seperti air kotor dari KM/WC, dapur kantin dan air hujan. Air kotor cair yang akan dibuang, ditampung di bak penampungan air untuk menetralkan air. Kemudian air akan diresapkan lagi ke tanah. Hal ini dikarenakan tidak adanya saluran riol kota di tapak. Berikut merupakan gambar penjabaran alur distribusi air bersih pada rancangan Tourism Centre.



Gambar 5.10 : Sistem Plumbing
Sumber : Analisis, 2016

BAB VII

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Perancangan Tourism Centre di Singosari ini mencoba untuk menyatukan dua fungsi utama, yaitu selain sebagai informasi, juga berfungsi sebagai tempat promosi wisata Malang Raya. Di samping itu, untuk memperlengkap dan mengoptimalkan fungsi Tourism Centre, ditambahkan fungsi sekunder, yaitu sebagai sarana akomodir kegiatan wisata, ruang publik bagi masyarakat sekitar Tourism Centre yang dapat menampung aktifitas sosial, dan sebagai area ruang terbuka hijau.

Dalam perancangan objek Arsitektur tidak lepas dari hal yang bersifat kontradiktif antara objek Arsitektur dengan lingkungan sosial, alam, dan budaya, maka daripada itu dipilihlah tema simbiosis arsitektur sebagai landasan perancangan Tourism Centre di Singosari. Tema Arsitektur Simbiosis sangat cocok untuk diterapkan pada rancangan tourism centre guna menunjang fungsi promosi dan memberi dampak positif bagi lingkungan sekitar tapak, baik secara ekonomi, sosial, budaya dan alam.

7.2 Saran

Saran merupakan sebuah penutup lubang kesalahan, agar tidak terulang kembali di masa depan. Saran dibutuhkan oleh segala hal yang ingin berintrospeksi. Pada bagian ini, terdapat beberapa saran untuk penulis sendiri dan orang lain, baik terkait dengan penulisan ini, maupun dengan cara berpikir, yaitu :

1. Dalam mendesain, berpikir secara global sangat diperlukan. Berpikir secara global kemudian dipecah-pecah menjadi suatu bagian-bagian untuk dianalisis lebih lanjut guna memperoleh desain yang terbaik. Analisis harus mempertimbangkan tema, obyek, dan tapak, tidak boleh terlepas dari ketiga hal tersebut.
2. Memahami tema secara mendalam merupakan modal utama dalam mendesain agar desain tetap terarah satu arah sehingga tercipta desain yang sesuai dengan harapan. Aplikasi tema harus tersampaikan dengan baik dalam setiap mili demi mili sebuah perancangan.
3. Sumber inspirasi bukan hanya diam merenung, sumber inspirasi adalah banyak-banyak “melihat”, tangan banyak-banyak “bergerak”. Apabila sudah memperolehnya, simpan kemudian sesuaikan kembali dengan obyek, tema, dan tapak. Intuisi adalah sumber inspirasi terbaik yang berasal dari Allah. Dengan maksiat, hati akan tertutup, intuisi akan terhenti.
4. Setiap perancangan merupakan suatu percobaan. Setiap perancangan memiliki batas waktu dan keterbatasan waktu. Jangan berhenti pada satu percobaan saja, terus-meneruslah melakukan percobaan hingga

menemukan pilihan yang terbaik tetapi dengan tetap memperhatikan batas waktu.

5. Menunda pekerjaan merupakan hal yang merugi. Manfaatkanlah waktu luangmu sebelum datang waktu sempitmu. Pekerjaan yang dikerjakan dalam waktu semalam bisa terselesaikan tetapi tidak mungkin maksimal.
6. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber acuan dalam perancangan obyek sejenis pada masa akan datang.
7. Perancangan ini juga dapat membantu program pemerintah terkait dengan pembangunan obyek sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

Nuefert, Ernst. 1936. *Data Arsitek Jilid 2*. Terjemahan oleh Sunarto Tjahjadi.2002. Jakarta : Erlangga

Nuefert, Ernst. 1936. *Neufret Architec's Data Third Edition*.Diedit oleh Bousmaha Baiche dan Nicholas Walliman.UK: Blackwell Science

DK, Ching, Francis. 2008. *Bentuk, Ruang, dan Tataan*. Jakarta : Erlangga

<https://azkiarsitek.wordpress.com/2012/04/10/kisho-kurokawa/>, diakses tanggal 12 agustus 2014.

<http://www.kisho.co.jp/page/292.html>, diakses tanggal 25 maret 2014.

<http://www.arcspace.com/features/kisho-kurokawa/>, diakses tanggal 30 juli 2015.

<http://disbudpar.malangkab.go.id/>, diakses tanggal 24 juli 2015.

<http://budpar.malangkota.go.id/>, diakses tanggal 19 mei 2014.

<https://rizaldp.wordpress.com/2011/01/26/urgensi-melakukan-perjalanan-menurut-al-quran/>, diakses tanggal 7 otoberr 2015.

Mashuri, MT. (2009). Kisho Kurokawa: Kajian Teori, Metode,dan Aplikasi. Disertasi Program Paska Sarjana UGM. Jogja: tidak diterbitkan.

DAFTAR LAMPIRAN

lampiran 1 pernyataan kelayakan cetak karya.

Lampiran 2 Gambar Rancangan.

