

# **Pedoman Perancangan Pusat Informasi Wisata dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual**

## **Objek Studi: Kawasan Wisata Pantai Karang Hawu**

**Nabila Indah Pertiwi<sup>1</sup>, Dr. Ir. Y. Karyadi Kusliansjah, M.T.<sup>2</sup>, Dr. Ir. Rumiati Rosaline Tobing, M.T.<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Mahasiswa S-2 Program Studi Arsitektur Universitas Katolik Parahyangan  
<sup>2,3</sup> Dosen Pembimbing S-2 Program Studi Arsitektur Universitas Katolik Parahyangan  
Email: [indahnabila2@gmail.com](mailto:indahnabila2@gmail.com)

### **ABSTRAK**

*Sebagai salah satu destinasi wisata yang sudah lama dikenal oleh masyarakat dan wisatawan, Pantai Karang Hawu juga memiliki peran penting dalam upaya mengembangkan pariwisata di Kabupaten Sukabumi. Dengan adanya program-program yang dicanangkan oleh pemerintah untuk lebih mengembangkan sektor pariwisata maka diperlukan beberapa fasilitas penunjang wisata. Salah satunya adalah wadah untuk mencari informasi wisata yaitu dengan adanya Pusat Informasi Wisata pada objek wisata Pantai Karang Hawu. Perencanaan Pusat Informasi Wisata Pantai Karang Hawu ini hanya difokuskan pada objek wisata tersebut. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk menghasilkan pedoman atau kriteria rancangan sebuah Pusat Informasi Wisata yang ada pada suatu objek wisata. Adapun teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu (1) teori mengenai objek wisata, (2) teori mengenai pusat informasi wisata, dan (3) teori mengenai arsitektur kontekstual. Selain itu, metoda yang dipakai dalam penulisan ini berupa metoda kualitatif yang bersifat deskriptif untuk menguraikan narasi dengan jelas dan komparatif untuk membandingkan antara objek dan kasus studi. Kemudian hasil analisis dari studi preseden terhadap teori menghasilkan suatu pedoman preancangan. Manfaat dari dilakukannya penelitian ini adalah memberikan pedoman perancangan kepada praktisi dalam merencanakan bangunan pusat informasi dalam skala kecil sesuai dengan standar, juga memberikan kontribusi ba gi para akademisi dalam pengembangan ilmu arsitektur.*

**Kata kunci:** Pusat Informasi Wisata, arsitektur kontekstual, Pantai Karang Hawu

### **ABSTRACT**

*As a tourist destination that has long been known by the public and tourists, Karang Hawu Beach also has an important role in efforts to develop tourism in Sukabumi. With the programs launched by the government to further develop the tourism sector, several tourism supporting facilities are needed. One of them is a place to find tourist information, namely the existence of a Tourist Information Center at the Karang Hawu Beach tourist attraction. The planning of the Karang Hawu Beach Tourism Information Center is only focused on these attractions. The purpose of this research is to produce guidelines or criteria for the design of a tourist information center in a tourist attraction. The theories used in this study are (1) the theory of tourist objects, (2) the theory of tourist information centers, and (3) the theory of contextual architecture. In addition, the method used in this paper is a descriptive qualitative method to describe the narrative clearly and comparatively to compare the object and case study. Then the results of the analysis of the precedent studies on the theory produce a design guideline. The benefit of this research is to provide design guidelines to practitioners in planning small-scale information center buildings according to standards, as well as contributing to academics in the development of architectural science.*

**Keywords:** Tourist Information Center, contextual architecture, Karang Hawu Beach

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pantai Karang Hawu merupakan salah satu pantai dari banyaknya pantai yang ada di Teluk Pelabuhanratu, Kabupaten Sukabumi. Pantai ini memiliki pemandangan alam yang unik dengan ciri khas bukit karang yang menjorok ke laut dan banyaknya lubang-lubang pada batu karang karang yang tampak seperti tungku. Kata “hawu” dalam bahasa sunda memiliki arti tungku. Karena itulah pantai ini dinamai demikian. Masih menjadi primadona bagi para wisatawan membuat kawasan pantai ini selalu ramai dikunjungi terutama pada hari-hari tertentu seperti di hari libur nasional atau libur panjang. Selain terkenal karena pemandangannya, Pantai Karang Hawu juga terkenal dengan cerita mitosnya tentang Ratu Pantai Selatan atau populer dengan sebutan Nyi Roro Kidul. Sebagian besar pengunjung pun percaya akan mitos tersebut.

Sebagai upaya untuk mengedukasi masyarakat dan wisatawan serta untuk mempromosikan kawasan Pantai Karang Hawu diperlukan fasilitas pendukung untuk wisatawan menerima informasi yang tepat, akurat dan *up to date* seputar objek wisata terkait. Untuk itu dibutuhkan satu sumber yang dapat diandalkan keberadaannya, yaitu Pusat Informasi Wisata. Pusat Informasi Wisata ini harus berintegrasi dengan kebutuhan masyarakat secara umum, memberikan pelayanan terhadap wisatawan, memberikan edukasi untuk semua kalangan dan mampu memberikan respon yang baik bagi lingkungan. Selain untuk mengedukasi, Pusat Informasi Wisata ini juga merupakan upaya mendukung keberhasilan pelayanan dan pembangunan kepariwisataannya.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk menghasilkan pedoman atau kriteria rancangan sebuah Pusat Informasi Wisata yang ada di kawasan objek wisata. Selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan, memberi informasi dan literatur penunjang dalam penelitian sejenis.

### 1.2 Kajian Teori

#### 1.2.1 Objek Wisata Pantai

Undang-Undang Republik Indonesia No. 9 Tahun 1990 tentang Kepariwisata, objek dan daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang menjadi sasaran wisata. Objek dan daya Tarik wisata terdiri atas: (a) objek dan daya tarik wisata yang berwujud keadaan alam, serta flora dan fauna; (b) objek dan daya tarik wisata yang berwujud museum, peninggalan purbakala, peninggalan sejarah, seni budaya, wisata agro, wisata tirta, wisata buru, wisata petualangan alam, taman rekreasi, dan tempat hiburan. [1]

Objek dan daya tarik wisata ada berbagai macam, salah satunya adalah objek wisata pantai. Menurut John. O Simond (1978) objek wisata pantai adalah elemen fisik dari pantai yang dapat dijadikan lokasi untuk melakukan kegiatan wisata, obyek tersebut yaitu: [2]

- a. Pantai, merupakan daerah transisi antara daratan dan lautan. Pantai merupakan primadona obyek wisata dengan potensi pemanfaatan, mulai dari kegiatan yang pasif sampai aktif.
- b. Permukaan laut, terdapatnya ombak dan angin sehi ngga permukaan tersebut memiliki potensi yang berguna dan bersifat rekreatif.
- c. Daratan sekitar pantai, merupakan daerah pendukung terhadap keadaan pantai, yang berfungsi sebagai tempat rekreasi dan olah raga darat yang membuat para pengunjung akan lebih lama menikmatinya.

#### 1.2.2 Pusat Informasi Wisata

Pengembangan daya tarik wisata sebagai upaya peningkatan kualitas fasilitas objek dan daya tarik wisata salah satunya mencakup pembangunan Pusat Informasi. Menurut (Pearce, 2004), Pusat Informasi Wisata merupakan sebuah fasilitas wisata yang dirancang dalam rangka membina pariwisata pada suatu daerah setempat yang berkelanjutan [3]. Pengertian yang lain tentang Pusat Informasi Wisata adalah sebuah lokasi fisik yang menyediakan informasi seputar pariwisata kepada wisatawan yang ingin berpergian atau mengunjungi suatu daerah.

## **I. Konsep Dasar**

Konsep dasar pembangunan Pusat Informasi Wisata adalah menyediakan fasilitas layanan informasi pariwisata yang akurat dan terbaru (*update*) kepada siapa saja yang membutuhkan. Seiring dengan perkembangan kebutuhan dan kemajuan zaman, maka fungsi Pusat Informasi Wisata dapat menjadi tempat melakukan promosi bagi sebuah destinasi dalam meningkatkan jumlah kunjungan dan lama tinggal wisatawan yang berkunjung [4].

## **II. Fungsi dan Manfaat**

Adapun fungsi dan manfaat Pusat Informasi Wisata adalah antara lain:

- Promosi, Pusat Informasi Wisata berperan aktif dalam mendatangkan pengunjung ke sebuah destinasi dengan cara melakukan promosi, serta meningkatkan lama tinggal dan jumlah pengeluaran wisatawan;
- Travel Advice and Support*, Pusat Informasi Wisata berperan aktif dalam menyampaikan informasi yang terkait dengan pariwisata di sebuah destinasi, seperti: atraksi, amenitas, aksesibilitas, dan aktivitas wisata; dan
- Edukasi, Pusat Informasi Wisata berperan aktif mengedukasi wisatawan tentang nilai-nilai kearifan lokal dan adat istiadat yang berlaku di daerah tersebut.

## **III. Kriteria Penempatan Lokasi Pusat Informasi Wisata/TIC**

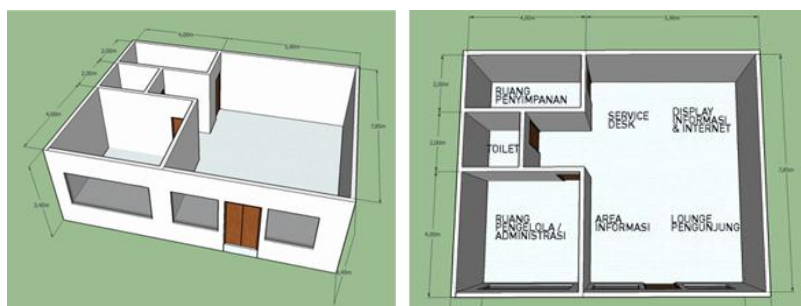
Berikut ini jenis Pusat Informasi Wisata berdasarkan penempatan lokasi bangunan. Pemerintah Daerah diperbolehkan memilih jenis Pusat Informasi Wisata yang sesuai dengan kemampuan dan yang paling merepresentasikan daerah masing-masing:

- Pusat Informasi Wisata yang terletak di pusat kota, lokasi yang dipilih harus strategis dan mudah dijangkau oleh pengunjung, disarankan dipilih lokasi yang aksesibilitasnya mudah dicapai, baik menggunakan transportasi umum maupun transportasi pribadi;
- Pusat Informasi Wisata yang terletak di tempat kedatangan, lokasi yang dipilih di tempat kedatangan seperti: terminal bus, bandara, stasiun, maupun pelabuhan, harus strategis, mudah dilihat, dan mudah dicapai oleh pengunjung; dan
- Pusat Informasi Wisata yang terletak di objek daya tarik wisata, lokasi yang dipilih di dalam Kawasan Daya Tarik Wisata harus strategis, mudah dilihat, dan mudah dicapai oleh pengunjung.

## **IV. Kriteria Desain Pusat Informasi Wisata**

Pada ruang dalam Pusat Informasi Wisata terdapat ruang sebagai berikut:

- Entrance* dan *lobby* yang merupakan area pintu masuk dan ruang tunggu;
- Service desk*, merupakan area pelayanan informasi;
- Area informasi, pengunjung mencari informasi melalui brosur, panel maupun digital;
- Lounge* pengunjung, tempat bagi pengunjung untuk duduk, membaca, dan bersantai;
- Kantor administrasi dan ruang penyimpanan bagi pengelola dan staf;
- Toilet, dipisahkan sesuai jenis kelamin serta pengguna (pengunjung dan pengelola); dan
- Papan petunjuk lokasi Pusat Informasi Wisata, disarankan mencantumkan logo "i" yang berarti informasi.



**Gambar 1. Panduan Visual Perancangan TIC**

Sumber: Peraturan Menteri Pariwisata RI No. 3 Tahun 2018 tentang Petunjuk Operasional Dana Alokasi Khusus (DAK) Fisik Bidang Pariwisata hal 18-24

### 1.2.3 Arsitektur kontekstual

Klasifikasi dari bidang konteks dalam arsitektur dapat berhubungan dengan site dari lingkungan, kondisi bangunan sekitar, masyarakat, budaya, dan material setempat. Kontekstual menurut Anthony merupakan suatu hubungan antara arsitektur dan sitenya, berkaitan dengan lingkungan sekitarnya dengan memperhatikan kondisi bangunan sekitar; dimana masyarakat, budaya, area, dan materialnya berasal dari tempat arsitektur itu akan dibangun [5].

Kontekstual memiliki arti berhubungan dengan konteks. Menurut Brent C Brolin dalam bukunya *Architecture in Context*, kontekstual adalah kemungkinan perluasan bangunan dan keinginan mengaitkan bangunan baru dengan lingkungan sekitarnya [6]. Adapun ciri-ciri kontekstual adalah:

- a. Adanya pengulangan motif dari desain bangunan sekitar;
- b. Pendekatan baik dari bentuk, pola atau irama, ornament, dan lain-lain terhadap bangunan sekitar lingkungan, hal ini untuk menjaga karakter suatu tempat; dan
- c. Meningkatkan kualitas lingkungan yang ada

Arsitektur kontekstual dibagi menjadi 2 kelompok yaitu:

1. *Contrast* (kontras/berbeda). Kontras dapat menciptakan lingkungan urban yang hidup dan menarik, namun dalam pengaplikasiannya diperlukan kehati-hatian hal ini agar tidak menimbulkan kekacaun. Hal ini sesuai dengan pendapat Brent C. Brolin, bahwasannya kontras bangunan modern dan kuno bisa merupakan sebuah harmosi, namun ia mengatakan bila terlalu banyak akan mengakibatkan "shock effect" yang timbul sebagai akibat kontas. Maka efektifitas yang dikehendaki akan menurun sehingga yang muncul adalah *chaos*.
2. *Harmony* (harmoni/selaras). Ada kalanya suatu lingkungan menuntut keserasian/keselarasan, hal tersebut dilakukan dalam rangka menjaga keselarasan dengan lingkungan yang sudah ada. Bangunan baru lebih menghargai dan memperhatikan konteks/lingkungan dimana bangunan itu berada. Sehingga kehadiran satu atau sekelompok bangunan baru lebih menunjang daripada menyaingi karakter bangunan yang sudah ada walupun terlihat dominan.

## 3. METODOLOGI

Metode penelitian yang dipilih dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang bersifat deskriptif dan komparatif [7]. Metode deskriptif digunakan dalam pembahasan di mana penjelasan narasi secara deskriptif yang mendetail mengenai data-data, baik data primer maupun data sekunder. Metode komparatif membandingkan antara objek studi dan preseden yang telah dipilih. Dari masalah-masalah yang telah ditemukan dan disinkronkan dengan data-data dan literatur yang diperoleh, kemudian dianalisa dengan hasil akhir berupa kesimpulan berupa pedoman atau kriteria rancangan.

Adapun Langkah-langkah dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Langkah awal yang dilakukan adalah mendeskripsikan secara garis besar latar belakang yang diangkat yaitu telah dilakukan penataan kembali sebagian kawasan objek wisata Pantai Karang Hawu membuat wisatawan semakin ramai menunjungi kawasan ini;
2. Langkah selanjutnya, dari latar belakang yang telah disebutkan menghasilkan fenomena yakni kurangnya upaya dalam mengedukasi wisatawan terkait objek wisata Pantai Karang Hawu. Padahal komponen sediaan pariwisata salah satunya terdiri atas informasi yang merupakan fasilitas yang ada di objek wisata;
3. Langkah ketiga, mengangkat isu pada penelitian ini yaitu perancangan fasilitas pariwisata berupa Pusat Informasi Wisata yang konteks terhadap lingkungan di sekitarnya;
4. Keempat, menjabarkan tujuan yang ingin dicapai dalam dibuatnya penelitian ini yakni menghasilkan pedoman atau rancangan Pusat Informasi Wisata di suatu objek wisata;
5. Langkah kelima menentukan kajian teori yang digunakan dan dua bangunan sebagai studi preseden yaitu *Tourist Information Center Rosenplatz* di Baiersbronn, Jerman dan *Tourist Information Center Postojna* di Postojna, Slovenia;

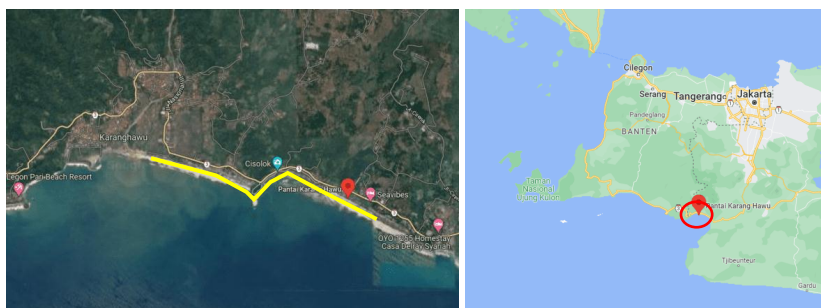
6. Langkah keenam, menerapkan kajian tersebut terhadap studi preseden yang dinilai memiliki nilai kontekstual dan kesamaan karakteristik sehingga dapat mencapai tujuan dari penelitian ini;
7. Langkah ketujuh, melakukan analisis dan sintesis arsitektural;
8. Kedelapan, menyimpulkan konsep perancangan yang selanjutnya digunakan menjadi pedoman rancangan; selanjutnya
9. Langkah terakhir, merumuskan simpulan dan saran yang didapat dari penelitian ini.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Analisis

#### 4.1.1 Pantai Karang Hawu

Pantai Karang Hawu yang berada di Kecamatan Cisolok, Kabupaten Sukabumi ini dekat dengan jalur subduksi atau pertemuan lempeng (Lempeng India-Australia dan Lempeng Euroasia), di mana pada jalur subduksi ini banyak terjadi gempa dan kemungkinan terjadi tsunami. Karakteristik oseanografi pantai selatan Jawa mirip seperti karakteristik Samudera Hindia, yaitu memiliki ombak yang besar, batimetri yang terjal dan tinggi gelombang dapat mencapai lebih dari 3 meter.



**Gambar 2. Peta Kawasan Pantai Karang Hawu**

Sumber: Google Maps

Objek wisata Pantai Karang Hawu merupakan objek wisata pantai yang sangat terkenal di Kabupaten Sukabumi. Memiliki pantai yang luas, pantai dengan karang, mitos legenda, pemandangan laut lepas, dan keunikan batu karang menjadi daya tarik tersendiri bagi Pantai Karang Hawu. Jarak Pantai Karang Hawu kurang lebih 15 menit dari pusat Kota Pekabuhanratu dengan kondisi jalan yang baik. Aksesibilitas wisatawan menuju pantai ini dapat ditempuh dengan menggunakan kendaraan pribadi ataupun transportasi umum. Ketersediaan penginapan, rumah makan, kamar mandi umum, musholla dan area parkir tersedia guna mendukung kebutuhan wisatawan selama berada di Kawasan tersebut.

Wisatawan dapat melakukan kegiatan wisata seperti berenang di laut, bermain pasir di tepi pantai, berselancar, menikmati pemandangan laut, memancing, dan kegiatan rekreasi lainnya. Pantai Karang Hawu memiliki pantai berbatu dan berpasir halus. Bagian pantai yang berbatu biasanya hanya digunakan sebagai tempat memancing yang banyak dilakukan oleh masyarakat setempat, sedangkan kegiatan wisata banyak dilakukan di daerah berpasir halus. Untuk menjaga wisatawan yang berenang di laut, terdapat beberapa pos pengawas dan juga pos kesehatan.

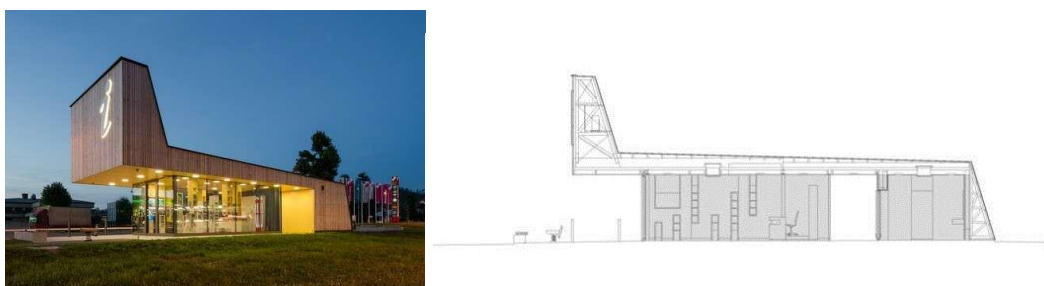
Pada penelitian ini dipilih dua studi preseden yaitu *Tourist Information Center* atau disebut juga *TIC* di Rosenplatz dan *TIC* Postonja. Studi preseden yang pertama digunakan dalam objek penelitian ini adalah *TIC Rosenplatz* di Baiersbronn, Jerman[8]. Bangunan ini dipilih sebagai studi preseden karena dinilai memiliki kesamaan karakteristik. Meskipun letaknya bukan berada di kawasan pantai, namun bangunan ini kontekstual dengan lingkungannya.



**Gambar 3. TIC Baiersbronn**

Sumber: Archdaily, *Tourist Information Baiersbronn*

Studi preseden yang kedua adalah *TIC Postojna* di Postojna, Slovenia [9]. Bangunan arsitektur ini dipilih karena dirancang sesuai dengan prinsip-prinsip pembangunan berkelanjutan baik dari segi bentuk maupun orientasinya. Meskipun kedua bangunan ini kontekstual dan berprinsip keberlanjutan, namun bentuk bangunan dikemas secara modern.



**Gambar 4. TIC Postojna, Slovenia**

Sumber: Archdaily. *TIC Postojna*

Pada kedua studi preseden ini dapat ditarik kesamaan yang merupakan indikator tercerminnya bangunan Pusat Informasi Wisata yang kontekstual bila ditinjau dari teori Pusat Informasi Wisata dan arsitektur kontekstual.

#### **4.1.2 Analisis *Tourist Information Rosenplatz***

*TIC Rosenplatz* memiliki luas 160m<sup>2</sup> dan dibangun sejak awal tahun 2013. Merupakan salah satu proyek dari PARTNERUNDPARTNER-architekten yang terletak di Baiersbronn, Jerman. Proyek ini diselesaikan dalam dua tahap pembangunan. Tahap pertama adalah mendesain ulang seluruhnya dan perluasan area pada area pelayanan public dan *back office* yang ada di pusat informasi. Ini diikuti dengan pembaruan toilet umum di lantai dasar yang terhubung dengan pusat informasi melalui pintu kaca.



**Gambar 5. Elemen kayu pada dinding interior**

Sumber: Archdaily. *TIC Rosenplatz*

Elemen informasi wisata yang menarik perhatian adalah tumpukan kayu-kayu di dinding, kayu ini menjadi ciri khas lanskap Black Forest. Setiap batang kayu dipotong menjadi bentuk persegi dan ditumpuk sempurna satu sama lain sehingga tumpukan kayu sepanjang 15.5m dan tinggi 2.4m

membentuk topografi lembah di sekitar Baiernsbronn. Para pengunjung dapat berjalan di sepanjang profil lanskap sambil menyentuh permukaan kayu-kayu tersebut. Material kayu ini diambil dari hutan sekitar yang dipotong oleh pabrik penggergajian yang bekerja sama dengan tukang kayu setempat.

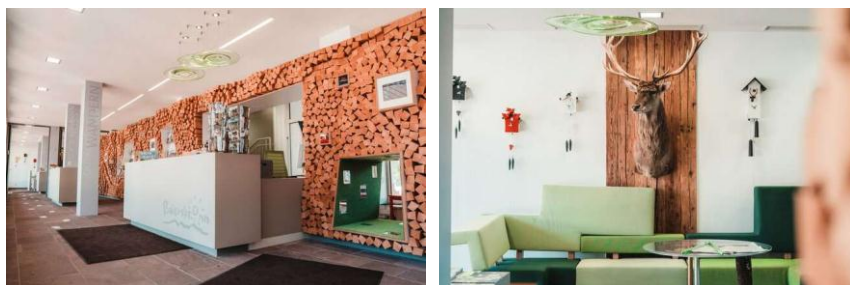


**Gambar 6. Eksterior bangunan TIC Rosenplatz**

Sumber: Archdaily. *TIC Rosenplatz*

Wisatawan dapat mencari, menelusuri dan menemukan informasi yang dapat diakses dengan bebas secara individual. Namun jika ingin petunjuk atau informasi lebih lanjut, dapat mengunjungi dua meja resepsionis yang terletak di depan struktur dinding kayu. Pada bagian belakang meja resepsionis pertama terdapat sebuah lubang besar pada dinding kayu dan memberikan akses menuju *back office* dengan tangga internal yang terhubung ke kantor di lantai atas. Disatu sisi dinding tumpukan kayu memberikan batas antara ruang public dan ruang privat, disisi lain sebagai latar untuk Pusat Informasi Wisata tersebut dengan lampu yang menyinari. Selain memanfaatkan material local berupa kayu, pada bangunan ini juga terdapat lampu yang dirancang oleh pengrajin kaca local. Lampu ini terdapat di atas meja resepsionis utama dan di ruang baca dengan bentuk berupa piringan kaca setebal 1.5cm yang menyala tergantung dari langit-langit bangunan.

Interior bangunan sangat terasa suasana alam, seperti adanya elemen kayu dan penggunaan aksesoris berwarna hijau pada furniture dirasa membuat ruangan terasa menenangkan. Serta penggunaan warna putih yang membuat ruangan terasa lebih luas dan besar. Meskipun warna putih sering kali membosankan namun dengan adanya warna dan elemen lain membuat ruangan ini tampak lebih menarik. Sementara itu, pada eksterior bangunan terdapat papan petunjuk lokasi Pusat Informasi Wisata dengan mencantumkan logo "i" yang berarti informasi.



**Gambar 7. Meja pelayanan wisatawan (kiri) dan area tempat duduk yang nyaman (kanan)**

Sumber: <https://www.schwarzwald-tourismus.info/attraktionen/baiersbronn-tourist-information-rosenplatz-540793d4c0>

Ruang-ruang yang ada di dalam *TIC Rosenplatz* adalah: area pelayanan, area informasi, area souvenir, ruang baca, kantor, dan toilet yang berada terpisah dari bangunan utama. Ruang-ruang ini selayaknya standar dari Pusat Informasi Wisata. Bangunan ini juga menjaga keselarasan dengan lingkungannya dengan lebih menghargai dan memperhatikan konteks/lingkungan dimana bangunan itu berada.

#### **4.1.3 Analisis TIC Postojna**

Konsep desain bangunan merefleksikan tata ruang dan lalu lintas saat ini di lokasi bekas SPBU di kota Postojna, Slovenia. Proyek dari Studio Stratum ini ada sejak tahun 2014 dan memiliki luas area 108m<sup>2</sup> yang memiliki area parkir untuk 10 buah mobil.



**Gambar 8. Eksterior bangunan TIC Postojna**

Sumber: Archdaily. *TIC Postojna*

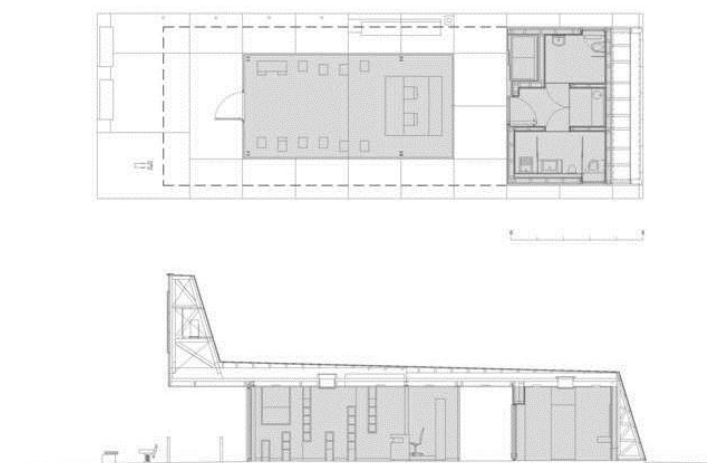
Penekanan area terpadu yang dimulai dari fasad ke atap, kanopi dan *landmark* adalah atraksi spasial, menggunakan bentuknya untuk menggabungkan secara ekonomis berbagai fungsi ke dalam prototipe arsitektur yang dapat dikenali. Bangunan ini dirancang sesuai dengan prinsip pembangunan berkelanjutan, baik itu dalam bentuk ataupun orientasinya. Selain itu, karakteristik dari Inner Carniola-Karst direpresentasikan oleh penggunaan material asli secara kontemporer.



**Gambar 9. Interior bangunan yang berisi pamflet dan brosur disimpan pada rak penyimpanan**

Sumber: Archdaily. *TIC Postojna*

Interior bangunan didominasi oleh warna kuning, yang mencolok di area tertentu, seperti ingin menegaskan menarik perhatian pengunjung. Hampir bagian dari seluruh bangunan ini diselubungi oleh kaca, sehingga dapat terlihat jelas bagaimana kondisi di dalam bangunan. Pada area galeri dibuat dengan fleksibel dan memungkinkan untuk bergerak disekitar elemen peralatan atau pameran. Adapun fasilitas sanitasi dan area minuman/*vending machine* yang melayani pengunjung luar maupun local. Sebagai penanda bahwa bangunan ini merupakan pusat informasi, diberi tanda huruf “i” dengan ukuran cukup besar pada muka depan bangunannya.



**Gambar 10. Gambar denah (atas) dan potongan (bawah) TIC Postojna**

Sumber: Archdaily. *TIC Postojna*



Ruang-ruang yang ada di dalam TIC Postojna adalah: area pelayanan, area informasi, kantor/ruang penyimpanan, dan toilet. Beberapa dari ruang-ruang ini sudah sesuai standar dari Pusat Informasi Wisata. Bangunan ini juga menjaga keselarasan dengan lingkungannya dengan merepresentasikan lingkungan di sekitarnya ke dalam bentuk dan material bangunan, namun diolah dengan gaya kontemporer.

Untuk mengetahui lebih jelas mengenai TIC Rosenplatz dan TIC Postojna dapat melihat tabel di bawah, sebagai berikut:

**Tabel 1. Analisis Perbandingan TIC Rosenplatz dan TIC Postojna**

TIC	Letak bangunan	Ruang							Kontekstual
		Lobby	Meja Pelayanan	Area Informasi	Lounge	Kantor Adm.	Area souvenir	Toilet	
Rosenplatz	Daya tarik wisata	*	*	*	*	*	*	*	*
Postojna	Pintu masuk wisata	*	*	*	*	*	-	*	*

Sumber: Analisis Penulis

Ket: tanda "\*" memiliki arti "ada", tanda "-" memiliki arti "tidak ada"

#### 4.2 Analisis Pedoman Perancangan Pusat Informasi Wisata di Pantai Karang Hawu

Bagian ini mengkaji bagaimana menerapkan hasil analisa terhadap pedoman perancangan yang akan disimpulkan, dimana kedepannya pedoman perancangan ini dapat dijadikan pegangan bagi peneliti dalam menghasilkan sebuah rancangan baru untuk Pusat Informasi Wisata. Adapun poin-poin yang akan menjadi patokan dalam menerapkan pedoman perancangan ini, yaitu identifikasi pada posisi letak bangunan, bentuk massa bangunan, susunan ruang, serta fasad dan material.

##### 1. Letak Bangunan

TIC Rosenplatz dan TIC Postojna memiliki perbedaan pada posisi letak bangunannya. Bangunan TIC Rosenplatz memiliki daya tarik wisata berupa *Black Forest* atau Hutan Hitam, disebut demikian karena pada siang hari hutan ini suasananya masih gelap. Sedangkan TIC Postojna terletak di pintu masuk Postojna di sepanjang jalan menuju daya tarik wisata utama wilayah ini, yaitu Gua Postojna dan Kastil Predjama.

Pedoman perancangan yang dapat disimpulkan, yaitu bangunan dapat terletak pada daya tarik wisata atau pintu masuk atraksi wisata.

##### 2. Bentuk Massa Bangunan



**Gambar 11. TIC Rosenplatz (kiri) menggunakan arsitektur lokal, sedangkan TIC Postojna (kanan) mengungus konsep modern**

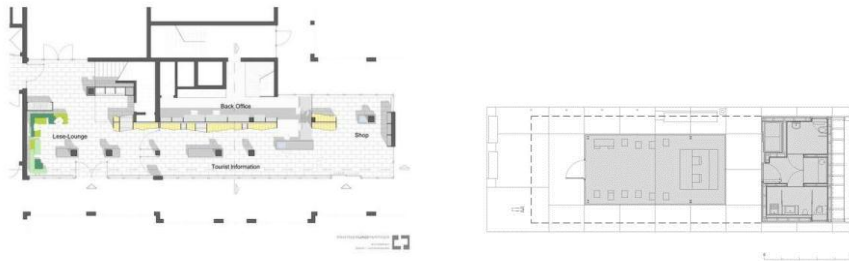
Sumber: Archdaily

Kedua bangunan hanya memiliki massa tunggal dengan fungsi utamanya yaitu area informasi. Perbedaan terlihat dari bentuk bangunannya, pada bangunan TIC Rosenplatz masih terasa bentuk massa arsitektur setempat, dilihat dari penggunaan atap pelana, bentuk jendela, elemen-elemen garis begitu selaras dengan bangunan disekitarnya. Berbeda dengan TIC Postojna, bangunan ini memiliki suasana modern yang sangat kental. Bangunan dengan bentuk massa bangunan persegi panjang dengan bentuk yang unik dikelilingi oleh material kaca.

Pedoman perancangan yang dapat disimpulkan, yaitu bentuk massa bangunan yang menjadi bentuk dasar merupakan hasil dari kajian tapak disekitarnya. Dapat berupa bentuk yang lokal tradisional ataupun modern atau kontemporer, serta memiliki satu gubahan massa.

### 3. Program Ruang

Setiap bangunan pada dasarnya terbentuk karena adanya alur kegiatan yang dilakukan oleh pengguna bangunan tersebut. Secara garis besar ruang dalam yang terdapat pada pusat informasi ini disesuaikan dengan kebutuhan standar pengguna. Adapun ruang utama pada pusat informasi adalah area informasi dan meja pelayanan, ruang penunjang berupa lounge, toko *souvenir*, kantor dan bagian servis. Bila dilihat lebih teliti, kedua bangunan ini memiliki alur sirkulasi yang menerus sehingga berpengaruh pada bentuk bangunan menjadi persegi panjang.



**Gambar 12. Gambar denah TIC Rosenplatz (kiri) dan TIC Postojna (kanan)**

Sumber: Archdaily

Pedoman perancangan yang dapat disimpulkan adalah:

- Susunan dan kebutuhan ruang mengacu pada alur kegiatan pengguna bangunan;
- Penempatan ruang harus jelas dan efektif, disertai dengan penentuan sirkulasi;
- Pada bangunan dominan area publik seperti *lobby*, area informasi, *lounge*, area *souvenir*, toilet pengunjung, dan lain sebagainya; dan
- Bangunan pusat informasi dengan skala kecil dibuat satu lantai.

### 4. Fasad dan Material

Secara keseluruhan konsep penggunaan material pada kedua gedung ini dapat dikatakan optimal dalam penerapan pendekatan arsitektur yang kontekstual dengan lingkungannya. Seperti pada penggunaan material interior TIC Rosenplatz, tumpukan kayu yang disusun dengan indah berwarna krem yang berasal dari pohon cemara di sekitarnya. Selain itu, penambahan lampu berbentuk kepingan bulat tampil elegan di atas meja pelayanan, lampu ini berasal dari pengrajin kaca lokal. Fasad bangunan didominasi oleh kaca dengan bangunan bergaya arsitektur lokal.



**Gambar 13. Memberikan kesan hutan, dinding interior menggunakan material kayu**

Sumber: Archdaily

Sedangkan bangunan *TIC Postojna* memiliki fasad bernuansa kayu, juga didominasi oleh kaca sehingga membuat tampilan bangunan ini seperti melayang, dan menggunakan *flat roof* jika sebelumnya pada bangunan *TIC Rosenplatz* menggunakan atap pelana. Jika dilihat dari fasadnya, kedua bangunan ini memberikan kesan yang berbeda. Pada kedua bangunan pusat informasi ini mencantumkan penanda informasi berupa logo huruf "i" sebagai tanda bagi wisatawan untuk mencari informasi.



**Gambar 13. Signage pada bangunan TIC**

Sumber: Archdaily

Pedoman perancangan yang dapat disimpulkan adalah (a) penggunaan material berasal dari lingkungan sekitar; (b) fasad bangunan dibuat transparan, dan (c) Mencantumkan penanda informasi berupa logo huruf "i".

## 5. KESIMPULAN

### 5.1 Kesimpulan

Pusat Informasi Wisata di Pantai Karang Hawu merupakan suatu fasilitas pendukung yang ada di sebuah objek wisata sebagai sarana pelayanan publik untuk mencari informasi wisata seputar Pantai Karang Hawu. Adapun konsep yang mendasari bangunan Pusat Informasi Wisata adalah sebagai berikut:

- Letak bangunan,
- Massa bangunan,
- Program ruang, serta
- Fasad dan material.

Konsep yang ditekankan dalam perancangan Pusat Informasi Wisata ini adalah arsitektur kontekstual. Dengan membandingkan dua studi preseden (*Tourist Information Rosenplatz* dan *Tourist Information Postojna*) dengan teori menghasilkan rumusan pedoman perancangan desain Pusat Informasi Wisata di Pantai Karang Hawu. Hasil dari perbandingan analisa ini kemudian diolah kembali dan menghasilkan konsep perancangan seperti yang telah disebutkan di atas. Pada pedoman perancangan terdapat beberapa konsep yang menjadi acuan, antara lain:

#### a. Letak Bangunan

Pedoman perancangan pada posisi letak bangunan dapat terletak pada daya tarik wisata atau pintu masuk atraksi wisata.

#### b. Massa Bangunan

Pedoman perancangan pada konsep massa bangunan yaitu dapat berupa bentuk yang lokal tradisional ataupun modern atau kontemporer. Bentuk dasar massa bangunan merupakan hasil dari kajian tapak disekitarnya

#### c. Program Ruang

Pedoman perancangan pada program ruang memiliki poin-poin seperti: (a) susunan dan kebutuhan ruang mengacu pada alur kegiatan pengguna bangunan; (b) penempatan ruang harus jelas dan efektif, disertai dengan penentuan sirkulasi; (c) pada bangunan dominan area publik seperti *lobby*, area informasi, *lounge*, area *souvenir*, toilet pengunjung, dan lain sebagainya; dan (d) bangunan pusat informasi dengan skala kecil dibuat satu lantai.

d. Fasad dan Material

Pedoman perancangan pada fasad dan material bangunan memiliki dua poin, yaitu: (a) penggunaan material berasal dari lingkungan sekitar; (b) fasad bangunan dibuat transparan, dan (c) Mencantumkan penanda informasi berupa logo huruf "i".

## 5.2 Saran

Tidak hanya sebagai wadah mencari informasi terkait objek wisata, namun bangunan ini juga dapat mengekspresikan ciri khas objek wisata tersebut dengan mengangkat nilai kontekstualitas terhadap lingkungan sekitar. Adapun manfaat dari dilakukannya penelitian ini adalah memberikan pedoman perancangan kepada praktisi dalam merencanakan bangunan pusat informasi dalam skala kecil sesuai dengan standar, juga memberikan kontribusi bagi para akademisi dalam pengembangan ilmu arsitektur.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Undang-Undang Republik Indonesia No. 9 Tahun 1990 tentang Kepariwisataaan.
- [2] Simond, John O, (1978). *Earthscapes*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- [3] Pearce, Philip L. (2004). *The Functions and Planning of Visitor Centres in Regional*. Journal of Tourism Studies.
- [4] Peraturan Menteri Pariwisata RI No. 3 Tahun 2018 tentang Petunjuk Operasional Dana Alokasi Khusus (DAK) Fisik Bidang Pariwisata.
- [5] Antoniades, Anthony C, (1992). *Poetics of Architecture: Theory of Design*, New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- [6] Brolint, Brent C, (1980). *Architecture in Context: Fitting New Buildings with Old*, New York: Van Nostrand Reinhold Company,
- [7] Walliman, Nicholas, (2011). *Research Methods: The Basic*. Oxford: Routledge.
- [8] Archdaily, (2015). TIC Postojna – Studio Stratum. Diakses pada 02 Juni 2022, dari [https://www.archdaily.com/605125/tourist-information-centre-postojna-studio-stratum?ad\\_source=search&ad\\_medium=projects\\_tab](https://www.archdaily.com/605125/tourist-information-centre-postojna-studio-stratum?ad_source=search&ad_medium=projects_tab)
- [9] Archdaily, (2013). Tourist Information Baiersbronn – PARTNERUNDPARTNER Architekten. Diakses pada 02 Juni 2022, dari [https://www.archdaily.com/605125/tourist-information-centre-postojna-studio-stratum?ad\\_source=search&ad\\_medium=projects\\_tab](https://www.archdaily.com/605125/tourist-information-centre-postojna-studio-stratum?ad_source=search&ad_medium=projects_tab)