

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Permasalahan

1.1.1. Pariwisata Indonesia

Pariwisata merupakan sub sistem pembangunan. Hal ini terkait dengan pengembangan daerah yang ditujukan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Pariwisata telah dikenal sejak zaman kolonial, namun baru mendapat perhatian secara lebih serius dari pemerintah pada awal tahun 70-an. Ini terlihat dari dimuatnya sektor pariwisata dalam GBHN yang diatur dalam Tap. MPR II/MPR/1983 pada bab IV yang menyebutkan :

1. Pembangunan pariwisata perlu ditingkatkan untuk memperluas kesempatan kerja dan kesempatan berusaha, meningkatkan penerimaan devisa serta memperkenalkan alam dan kebudayaan Indonesia. Pembinaan serta pengembangan pariwisata dilakukan dengan tetap memperhatikan terpeliharanya kebudayaan dan kepribadian nasional serta kelestarian lingkungan hidup.
2. Dalam rangka pengembangan pariwisata perlu diambil langkah – langkah dan pengaturan yang lebih terarah berdasarkan kebijaksanaan terpadu, antara lain berupa peningkatan kegiatan promosi dan pendidikan kepariwisataan, penyediaan sarana dan prasara serta peningkatan mutu dan kelancaran pelayanan.

Pemerintah menaruh perhatian yang besar terhadap sektor pariwisata mengingat :

- a. Pariwisata merupakan kegiatan yang menyangkut mata rantai yang panjang dan dapat menggerakkan berbagai kegiatan ekonomi dalam masyarakat.
- b. Kegiatan kepariwisataan bersifat padat karya dan sekaligus menjadi penyebar pemerataan bangunan.
- c. Kedatangan wisatawan dari luar negeri mendatangkan devisa yang tidak kecil.
- d. Indonesia memiliki potensi dan peluang untuk meningkatkan kegiatan kepariwisataan.



Proses globalisasi yang dimotori oleh kemajuan dibidang “*Triple T*” : *Tourism*, *Telecommunication*, dan *Transportation* telah mendorong berbagai negara mengembangkan ketahanan budaya agar dapat bertahan dari terpaan globalisasi serta mengembangkan pariwisata sebagai usaha kemajuan ekonomi bangsanya. Upaya ini dilakukan di berbagai negara, tak terkecuali Indonesia untuk terus berupaya mengembangkan kebudayaan dan pariwisata sebagai salah satu andalan pemerintah dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakatnya. Pada sektor pariwisata, potensi dan peranannya sebagai salah satu sektor penghasil devisa negara terus ditingkatkan. Salah satu sasaran keberhasilan pengembangan pariwisata dinilai dari beberapa aspek yaitu :

- 1) Jumlah kunjungan wisatawan mancanegara
- 2) Pengeluaran wisatawan mancanegara per wisatawan, per hari dan per kunjungan.
- 3) Lama tinggal wisatawan mancanegara

Pada tahun 2002 penerimaan devisa dari pariwisata Indonesia sebesar USD 4,496 miliar dan mewakili 0,95 % dari pengeluaran wisatawan dunia. Seiring pulihnya perekonomian Indonesia serta semakin baiknya kondisi keamanan dan politik nasional, wisatawan internasional ke Indonesia diperkirakan akan mencapai 10 juta orang pada tahun 2010 dengan perolehan devisa mencapai lebih dari USD 10 miliar. Dengan angka sebesar itu diperkirakan jumlah wisatawan nusantara di akhir tahun 2010 akan menembus angka 218 juta orang dengan jumlah perjalanan wisata lebih dari 300 juta trips. Hal ini memberikan harapan terhadap peningkatan di bidang investasi, penyerapan tenaga kerja, peningkatan kontribusi kegiatan pariwisata terhadap pendapatan masyarakat dan pemerintah.

Sektor pariwisata merupakan sektor penyumbang terbesar ketiga devisa negara setelah sektor migas dan sektor pertanian kelapa sawit ditengah kondisi perekonomian dunia yang mengalami krisis dan resesi. Secara nasional, sektor pariwisata telah menyumbangkan devisa bagi Negara sebesar 76 triliun rupiah. Pada tahun 2008 sektor pariwisata menjadi lahan pekerjaan bagi 6,7 juta orang dan telah memberikan sumbangan pada peningkatan investasi di tanah air sebesar 5 persen, sehingga pada masa sekarang menggalakan sektor pariwisata untuk menjadi lebih maju merupakan langkah yang sangat tepat.

1.1.2. Potensi Pariwisata Pulau Lombok

Pulau Lombok sebagai salah satu daerah tujuan wisata di Indonesia memiliki potensi objek dan daya tarik wisata yang cukup banyak dan bervariasi, baik objek wisata alam maupun objek wisata budaya yang mempunyai ciri khas tersendiri, terutama adat istiadat etnis Sasak dan ini merupakan khasanah kekayaan budaya Lombok sebagai bagian dari pesona nusantara yang dapat dijadikan sebagai daya tarik wisata. Pulau Lombok disamping memiliki potensi obyek wisata alam dan budaya yang cukup banyak, juga terletak diantara segi tiga emas yaitu disebelah barat terdapat Pulau Bali, disebelah utara Tanah Toraja/Bunaken dan disebelah timur terdapat Pulau Komodo yang cukup dikenal oleh wisatawan mancanegara. Berdasarkan hal tersebut pemerintah NTB menetapkan pembangunan sektor kepariwisataan sebagai prioritas kedua setelah sektor pertanian dalam arti luas. Hal ini diperkuat dengan diterbitkannya PERDA Nomor : 9 tahun 1989 yang isinya antara lain menetapkan 9 kawasan pembangunan pariwisata di Pulau Lombok yaitu :

1. Kawasan Pariwisata Senggigi dan sekitarnya
2. Kawasan Gili Gede dan sekitarnya
3. Kawasan Suranadi dan sekitarnya
4. Kawasan Wisata Kuta dan sekitarnya
5. Kawasan Selong Belanak dan sekitarnya
6. Kawasan Dusun Sade dan sekitarnya
7. Kawasan Gili Indah dan sekitarnya
8. Kawasan Rinjani dan sekitarnya
9. Kawasan Gili Sulat dan sekitarnya

Potensi pariwisata dan kekayaan budaya yang dimiliki Pulau Lombok sangat diminati oleh wisatawan nusantara dan mancanegara. Hal ini terlihat dari perkembangan arus kunjungan wisatawan dari tahun ke tahun yang terus mengalami peningkatan. Berdasarkan analisa pasar dan data yang ada bahwa perkembangan wisatawan nusantara di Pulau Lombok akhir – akhir ini cukup meningkat dibandingkan dengan wisatawan mancanegara terutama dikalangan masyarakat menengah keatas dan pekerja sektor industri, perjalanan wisata keluarga (rekreasi dan belanja) maupun perjalanan yang dilakukan secara kelompok.

Perkembangan Jumlah Wisatawan ke Pulau Lombok Tahun 2003-2007

NO	TAHUN	WISMAN	WISNU	JUMLAH	PERKEMBANGAN (%)
1	2003	80,023	246,701	326,724	5,92
2	2004	148,167	240,570	388,737	18,98
3	2005	177,727	235,211	412,938	6,23
4	2006	179,666	246,911	426,577	8,30
5	2007	200,170	257,209	457,379	3,40

Tabel 1.1 Jumlah Kunjungan Wisatawan

Kontribusi Sektor Pariwisata Tahun 2009

NO	TAHUN	TARGET KUNJUNGAN			REALISASI KUNJUNGAN			%	KETERANGAN
		WISATAWAN			WISATAWAN				
		WISMAN	WISNUS	JUMLAH	WISMAN	WISNUS	JUMLAH		
1.	2008	220,179	285,311	505,490	213,926	330,575	544,501	107,7	Terjadi kenaikan sebesar 13,78 % pada tahun 2009 dibanding dengan realisasi kunjungan pada tahun 2008
2.	2009	242,197	313,842	556,039	232,525	386,845	619,370	111,4	

Sumber : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Propinsi NTB

Tabel 1.2 Jumlah Pengeluaran Wisatawan Tahun 2009

NO	JUMLAH WISATAWAN	RATA - RATA LAMA TINGGAL	RATA - RATA LAMA TINGGAL	JUMLAH PENGELUARAN
1.	Mancanegara (232.525 orang)	4	\$ US 80	US\$ 74.408.000 (US\$1 = Rp. 10.000,-) Rp. 744.080.000.000
2.	Nusantara (386.845 orang)	4,3	Rp. 375.000	Rp. 623.787.562.500
	Total			Rp. 1.367.867.562.500

Sumber : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Propinsi NTB

Sektor pariwisata diharapkan mampu menjadi salah satu penghasil devisa terbesar. Berdasarkan hal tersebut maka kebijakan pembangunan kepariwisataan diarahkan untuk meningkatkan efektivitas pemasaran melalui kegiatan promosi dan pengembangan produk – produk wisata serta meningkatkan sinergi dalam jasa pelayanan pariwisata.

Pemerintah daerah NTB sangat serius dalam memobilisasi sumber daya pariwisatanya, yang terlihat dengan terus menggeliatnya sektor pariwisata di kawasan ini. Potensi pariwisata di Pulau Lombok mengedepankan keindahan alam dan kekayaan budaya yang dikelola tanpa tujuan untuk melakukan komersialisasi terhadap kekayaan alam dan budaya bangsa Indonesia. Langkah nyata dari pemerintah NTB dalam menggalakan sektor pariwisata di Pulau Lombok dengan meluncurkan program Visit Lombok Sumbawa 2012 sebagai dasar komitmen pengembangan industri pariwisata di provinsi NTB dan pelaksanaan pembangunan dari bandara internasional Lombok sebagai pintu gerbang utama masuknya wisatawan ke Pulau Lombok yang diperkirakan akan dapat mulai beroperasi pada pertengahan tahun 2010. Kehadiran dari BIL dapat membuka peluang bagi kota – kota yang menjadi kantong wisatawan internasional dapat langsung menerbangkan wisatawan ke Lombok dan meningkatkan daftar kunjungan wisatawan.

Potensi Wisata Pulau Lombok yang merupakan salah satu daerah tujuan wisata di Indonesia memiliki keanekaragaman hayati yang sangat tinggi, keunikan dan keaslian budaya tradisional, peninggalan sejarah, bentang alam yang indah, gunung berapi, cagar alam, taman nasional dan pantai berpasir putih yang sangat berpotensi menarik minat dan keinginan wisatawan untuk berkunjung sehingga harus diketahui secara luas baik skala nasional maupun internasional. Pulau Lombok banyak memiliki potensi daerah wisata yang sangat melimpah dan seharusnya telah sejak lama menjadikan daerah ini sebagai destinasi wisata utama, sehingga perlu dilakukan suatu gebrakan untuk dapat mendorong Pulau Lombok berbenah menjadi daerah tujuan wisata utama yang berdaya saing internasional (Lalu Gita Aryadi, 2006). Potensi pariwisata di Pulau Lombok perlu diangkat, dikembangkan dan diperkenalkan kepada para pelaku wisata baik dalam skala internasional maupun nasional.

Salah satu sasaran untuk meningkatkan sector non migas adalah dengan meningkatkan kontribusi pariwisata dalam perolehan devisa. Berdasarkan hal tersebut maka kebijakan pembangunan kepariwisataan diarahkan untuk meningkatkan efektivitas pemasaran melalui kegiatan promosi dan pengembangan produk-produk wisata serta meningkatkan sinergi dalam jasa pelayanan pariwisata



Gambar 1.1 : Peta Wisata Pulau Lombok
 Sumber : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Propinsi NTB

1.1.3. Objek Wisata Buana Lombok

Potensi wisata dan kebudayaan yang dimiliki Pulau Lombok harus diperkenalkan secara luas. Promosi wisata dan budaya yang dilakukan dikemas dalam suatu objek wisata untuk dapat lebih menarik minat pengunjung, dalam hal ini wisatawan dan para pelaku industri pariwisata. Buana Lombok merupakan tempat rekreasi yang menyajikan potensi wisata dan kebudayaan yang dimiliki oleh Pulau Lombok dengan konsep kreatif, informatif, edukatif, dan atraktif. Buana Lombok yang berarti dunia Lombok merupakan objek wisata yang memasukkan segala potensi wisata dan kebudayaan Lombok ke dalam sebuah bangunan. Para pengunjung dibuat mengetahui pesona wisata dan kebudayaan yang dimiliki Pulau Lombok hanya melalui sebuah objek wisata Buana Lombok. Buana Lombok merupakan miniatur dari Pulau Lombok dalam aspek memperkenalkan potensi wisata dan kebudayaan Lombok. Buana Lombok merupakan media dalam mempromosikan potensi wisata dan kebudayaan Lombok, namun karena dikemas sebagai sebuah tempat rekreasi, para pengunjung akan lebih merasakan mereka tengah disuguhi oleh pesona wisata dan kebudayaan Lombok serta tanpa sadar bahwa mereka sebenarnya tengah menjadi objek dari kegiatan promosi yang dilakukan. *Kunjungi “objek wisata Buana Lombok”, dan lihatlah*

potensi wisata dan kebudayaan yang dimiliki oleh Pulau Lombok. Hal ini dapat menjadi cara promosi yang inovatif dan potensi wisata serta kebudayaan Lombok dapat lebih dikenal secara nasional maupun internasional, sehingga sektor pariwisata di Pulau Lombok dapat terus berkembang untuk dapat mewujudkan program Visit Lombok Sumbawa 2012 dengan target kunjungan sejuta wisatawan.

Perlu dipertimbangkan bentuk dari objek wisata Buana Lombok sebagai media promosi tersebut dan bagaimana pengelolaannya supaya bisa berjalan dengan baik. Jika pengelolanya Pemerintah (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi NTB) maka arah orientasinya adalah orientasi budaya yaitu melestarikan dan menyebarkan budaya beserta potensi wisatanya, sehingga kurang berkembang. Jika pengelolaan oleh swasta maka arah orientasi akan cenderung ke arah mencari keuntungan (*profit oriented*). Perkembangan dari Buana Lombok sebagai media promosi wisata akan menjadi lebih cepat namun promosi ke aspek pelestarian budaya akan berkurang. Aspek apapun yang dapat dikunjungi wisatawan dan memungkinkan untuk meraup keuntungan akan terus dikembangkan, sekalipun ke arah hiburan yang bersifat negatif (diskotik, kafe dan lain – lain). Agar pandangan dari wisatawan terhadap pariwisata di Pulau Lombok tidak menjadi negatif, maka dominasi dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata harus lebih besar dari pihak swasta.

Nilai strategis pariwisata sebagai sektor pembangunan yang handal dan agen pembangunan yang efektif. Pariwisata yang memiliki keterkaitan lintas sektor dan usaha mampu membangkitkan dampak ekonomi multi ganda (*multiplier effect*) yang sangat signifikan bagi tumbuhnya mata rantai usaha lintas skala, terutama UKM sehingga mampu menciptakan lapangan kerja dan peningkatan pendapatan masyarakat. Ketika sektor pariwisata berkembang, sektor lainnya juga akan terangkat sehingga akan sangat bermanfaat bagi peningkatan kualitas kehidupan masyarakat kecil. Oleh karena itu dibutuhkan suatu media promosi wisata Lombok yang dapat mempromosikan wisata dan budaya Lombok secara rekreatif kepada wisatawan, sehingga para wisatawan baik domestik maupun mancanegara dapat merasakan objek wisata beserta keunikan yang dimiliki tanpa harus terlebih dahulu berkunjung pada objek wisata yang dipromosikan. Media promosi itu dikemas dalam satu objek wisata, Buana Lombok. Promosi yang dilakukan secara rekreatif melalui sebuah objek wisata diharapkan dapat lebih menarik wisatawan untuk berkunjung ke Pulau Lombok.

1.1.4. Media Promosi Wisata dan Budaya

Promosi wisata dan budaya dapat dilakukan dengan berbagai cara, yang paling banyak digunakan adalah melalui media elektronik dan media cetak. Promosi wisata dan budaya umumnya dilakukan melalui situs internet, majalah, brosur dan media yang dapat menginformasikan potensi wisata dan budaya yang dimiliki oleh suatu daerah. Promosi wisata dan budaya melalui media ini akan menyampaikan informasi secara lengkap kepada para wisatawan, namun belum menjamin dapat menarik minat dari wisatawan untuk datang dan terbersit rasa ingin tahunya akan kebudayaan dari suatu daerah. Diperlukan suatu media promosi yang lebih atraktif, menggugah minat dan memberikan kesan yang lebih nyata akan objek wisata dan kebudayaan yang dipromosikan.

Untuk memberikan promosi wisata dan kebudayaan yang menarik dapat memanfaatkan media audio visual sebagai instrument pendukungnya. Promosi wisata dan budaya dengan pemanfaatan permainan cahaya dan suara dapat memberikan kesan yang lebih atraktif. Untuk memberikan kesan nyata kepada para wisatawan, dibuthkan media yang dapat menampilkan secara lebih nyata objek wisata dan budaya yang dimiliki suatu daerah, dalam hal ini adalah Pulau Lombok. Dalam hal ini dengan memunculkan keduanya dalam sebuah ruang dimana para wisatawan dapat menikmatinya. Sebuah ruang yang dapat menampilkan secara lebih nyata objek wisata alam (pantai, gunung, dan potensi alam lainnya) dan kebudayaan (desa budaya, tamann budaya, dan seni serta hasil kerajinan lokal) kepada para wisatawan. Sehingga promosi wisata dan kebudayaan dilakukan melalui media ruang pameran.

Melalui media ruang pameran dalam aspek promosi, diharapkan tidak hanya informasi mengenai objek wisata dan kebudayaan saja yang tersampaikan, tetapi juga para wisatawan dapat merasakan serta seolah berinteraksi langsung dengan objek wisata dan budaya yang dipromosikan. Melalui ruang pameran objek wisata dan budaya yang dipromosikan ditampilkan secara lebih nyata kepada para wisatawan. Promosi dengan media ini akan lebih efektif daripada hanya sekedar melalui media cetak dan elektronik. Pengalaman visual yang dihadirkan melalui tampilan tiga dimensional akan dirasakan memberikan kesan yang lebih menarik daripada hanya melalui pengalaman visual dua dimensional. Hal ini membuat promosi wisata melalui ruang pameran dirasakan lebih mendukung dari fungsi dan jenis aktivitas yang akan diwadahi pada objek wisata Buana Lombok.

1.1.5. Ruang Pamer Sebagai Media Promosi

Kegiatan promosi wisata dan budaya erat kaitannya dengan ruang pameran sebagai ruang yang mewadahnya. Ruang pameran menjadi media bagi pihak yang akan mempromosikan sesuatu kepada para pengunjung atau pengamat, dalam hal ini adalah para wisatawan serta pelaku industri pariwisata. Pada kenyataannya, para wisatawan terkadang kurang tertarik untuk mengunjungi lagi sebuah bangunan yang mewadahi kegiatan promosi jika telah pernah mengunjunginya. Bagi para wisatawan, sekedar cukup tahu bagi mereka sudah cukup. Untuk itu dibutuhkan inovasi dan perubahan yang dilakukan pada bangunan yang mewadahi kegiatan promosi agar dapat selalu menghadirkan sesuatu yang baru dan menarik minat dari para wisatawan. Ruang pameran menjadi esensial karena penataan pada ruangan ini akan menentukan berhasil tidaknya kegiatan promosi yang dilakukan dan seberapa besar dapat menarik minat dari wisatawan. Untuk dapat selalu memberikan tampilan dan penataan yang inovatif, ruang pameran harus bersifat fleksibel. Ruang pameran yang fleksibel akan memungkinkan terjadinya perubahan-perubahan pada penataan ruang dengan mudah yang disesuaikan dengan fungsi yang diwadahi serta jenis tampilan ruang yang diinginkan.

Ruang pameran yang fleksibel akan memungkinkan terjadinya perubahan pada fungsi ruang, pembatas ruang, kapasitas ruang dan pada penataan interior ruang dengan efektif dan efisien. Sehingga tampilan ruang pameran yang difungsikan sebagai media promosi wisata dan budaya dapat terus diubah-ubah. Hal ini akan membuat wisatawan yang datang tidak menjadi bosan dan tidak hanya cukup sekedar tau. Para wisatawan akan mendapatkan informasi mengenai objek wisata dan kebudayaan yang dipromosikan sekaligus dapat menikmati suasana dan tampilan ruang yang atraktif. Kegiatan promosi dapat dijalankan dengan optimal dan minat dari para wisatawan baik mancanegara maupun domestik untuk berkunjung menjadi lebih besar. Buana Lombok, objek wisata sebagai media promosi wisata dan budaya Lombok akan membutuhkan ruang pameran yang fleksibel agar selalu dapat menampilkan hal yang baru, inovatif dan atraktif kepada para wisatawan. Hal ini membuat para wisatawan menjadi lebih tertarik untuk berkunjung, sehingga potensi wisata dan kebudayaan Lombok yang dipromosikan menjadi lebih dikenal oleh para wisatawan mancanegara dan domestik. Buana Lombok mewadahi kegiatan promosi yang ditujukan utama kepada para wisatawan dalam kemasan yang rekreatif dengan menampilkan objek promosi yang dilakukan secara inovatif dan atraktif. Seluruh hal itu dapat dicapai dengan diawali oleh perancangan ruang pameran yang fleksibel.

1.1.6. Simbol Identitas Bangunan di Lombok

Pengaruh teknologi modern dan globalisasi dapat dengan mudah masuk ke Pulau Lombok, namun dibalik arus budaya dan gaya hidup global itu ternyata masyarakat Lombok masih dapat memperlihatkan keunikannya.. Kegiatan budaya dan adat istiadat bertemu dengan modernitas tetapi tidak saling menundukkan dan tetap mempertahankan identitas masing-masing. Lombok masih mampu memperlihatkan wajah tradisionalnya ditengah deru roda budaya dan gaya hidup global. Hal ini berimbas pada bangunan dan arsitektur tradisional Lombok. Bangunan-bangunan di Lombok masih tetap mencerminkan penggunaan arsitektur tradisional dalam bentuk dan tampilannya, walaupun telah berpadu dengan penggunaan teknologi modern. Sehingga tetap memperlihatkan simbol dan identitas kawasan tempat bangunan itu berada. Hal ini akan membuat bangunan dapat berkesesuaian dengan lingkungan dimana adat istiadat dan kebudayaan masyarakat lokal Lombok masih kental dirasakan.

Lombok mengenal empat jenis bangunan dalam arsitektur tradisionalnya, yaitu rumah, lumbung, berugaq dan kandang kerbau. Tetapi dalam perkembangannya hanya tiga jenis bangunan pertama yang diutamakan, karena kandang kerbau hanya merupakan tambahan dan belum lama dikenal dalam arsitektur tradisional desa di Lombok. Dalam perkembangannya, arsitektur Lombok dijadikan sebagai pelengkap yang mewakili simbol identitas kawasan akan keberadaan suatu bangunan. Bentuk bangunan dalam arsitektur tradisional Lombok yang paling sering diaplikasikan pada bangunan pemerintah dan bangunan publik (terutama untuk tujuan wisata) adalah lumbung padi. Hal ini dikarenakan arsitektur lumbung padi mewakili simbol lokal dari masyarakat Sasak yang menunjukkan kekhasan dan pelestarian kebudayaan fisik melalui bentuk pada atap.

Buana Lombok sebagai media promosi wisata dan budaya Lombok dapat mengaplikasikan arsitektur tradisional lombok pada bentuk dan tampilannya, karena selain menjadi simbol dan identitas kawasan, keunikan budaya dan adat istiadat masyarakat lokal yang ditampilkan dapat membuat para wisatawan takjub dan terbesit rasa ingin tahunya akan hal apa saja yang dapat ditawarkan oleh Buana Lombok sebagai objek wisata yang mempromosikan wisata dan kebudayaan Lombok ini. Penerapan Arsktektur Tradisional Lombok pada bangunan selain memperlihatkan simbol dan identitas kawasan, sekaligus melestarikan warisan budaya nenek moyang yang merupakan interpretasi peradaban dari zaman dahulu hingga saat ini.

1.2. Identifikasi Masalah

Pariwisata adalah sesuatu yang kompleks, pariwisata memiliki keterkaitan lintas sektor dan usaha mampu membangkitkan dampak ekonomi multi ganda (*multiplier effect*) yang sangat signifikan bagi tumbuhnya mata rantai usaha lintas skala. Pulau Lombok memiliki banyak potensi wisata untuk dikembangkan, namun dalam perjalanannya masih terdapat permasalahan dari aspek promosi wisata yang dilakukan. Adapun identifikasi masalah yang bersifat non-arsitektural dan arsitektural dari perancangan bangunan Buana Lombok sebagai media promosi wisata dan kebudayaan Lombok adalah sebagai berikut :

1. Pulau Lombok memiliki potensi wisata dan kebudayaan yang menyimpan keindahan serta keunikan tersendiri, namun belum semuanya dapat dikembangkan dari aspek promosi sehingga destinasi kunjungan para wisatawan hanya terkonsentrasi pada lokasi wisata yang telah mempunyai nama, baik skala nasional maupun internasional.
2. Pulau Lombok semakin berkembang dengan pembangunan di segala bidang, sektor pariwisata terus digiatkan perkembangannya untuk dapat meningkatkan pendapatan daerah dengan gencar mempromosikan objek-objek wisata di Pulau Lombok agar dipadati oleh para wisatawan domestik dan mancanegara.
3. Belum adanya bangunan sebagai media promosi pariwisata yang mempromosikan potensi wisata dan kebudayaan daerah secara inovatif dalam kemasan objek wisata yang rekreatif.
4. Belum adanya bangunan objek wisata sebagai media promosi wisata terpadu, dalam arti pusat promosi wisata yang didukung oleh hadirnya biro perjalanan, galery, art shop dan resto,
5. Belum terwujudnya pengkondisian ruang sebagai wadah kegiatan promosi wisata dengan konsep memindahkan suasana asli yang dirasakan jika berada pada objek wisata kedalam suatu ruang. Sehingga para wisatawan dapat merasakan suasana dari objek wisata tanpa harus terlebih dahulu berkunjung ke objek aslinya.
6. Belum terwujudnya ruang pameran sebagai wadah kegiatan promosi yang memberikan kenyamanan sirkulasi terhadap segala perubahan dengan memperhatikan tuntutan aktivitas dan kebutuhan ruang bangunan Buana Lombok ini.

1.3. Rumusan Masalah

Adapun masalah yang akan dirumuskan dalam perancangan bangunan objek wisata Buana Lombok ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang objek wisata Buana Lombok yang mewadahi fungsi sebagai media promosi wisata dan kebudayaan Lombok secara rekreatif dengan penekanan pembahasan pada desain ruang pameran dan bentuk serta tampilan bangunan ?

1.4. Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dari perancangan bangunan pusat promosi wisata NTB adalah sebagai berikut :

1. Promosi wisata yang diwadahi oleh objek wisata Buana Lombok adalah wisata alam dan budaya karena potensi kepariwisataan NTB yang menyimpan keindahan dan keunikan tersendiri adalah wisata alam dan wisata budaya.
2. Fungsi Buana Lombok disini secara garis besar adalah objek wisata pada tatanan menuju ke arah fungsional, yaitu sebagai wadah tempat melakukan kegiatan promosi yang rekreatif, dan pada tampilan bangunan dan penataan masa menuju kearah simbolik.
3. Perancangan diarahkan pada tuntutan utama, yaitu pembentukkan ruang sebagai wadah kegiatan promosi yang didukung oleh perangkat audio visual dan sirkulasi yang leluasa bagi kenyamanan bergerak dan beraktivitas, sehingga memungkinkan penggunaan elemen fleksibel dan elemen arsitektur pengarah sebagai pembentuk interior ruang pameran.
4. Perancangan ruang pameran yang fleksibel pada Buana Lombok ditekankan hanya pada pembentukkan fleksibilitas ruang dalam interior ruang pameran. Ruang pameran merupakan bangunan permanen, sehingga perubahan terjadi pada ruang dalamnya disesuaikan dengan fungsi yang akan diwadahi.
5. Perancangan bentuk dan tampilan bangunan yang memperhatikan kesesuaian dengan unsur-unsur arsitektur tradisional Lombok.
6. Simbol yang digunakan mengambil analogi arsitektur tradisional Lombok dalam hal penataan massa, bentuk dan tampilan bangunan.

1.5. Tujuan dan Kegunaan Kajian

1.5.1. Tujuan

Adapun tujuan dari perancangan Buana Lombok adalah :

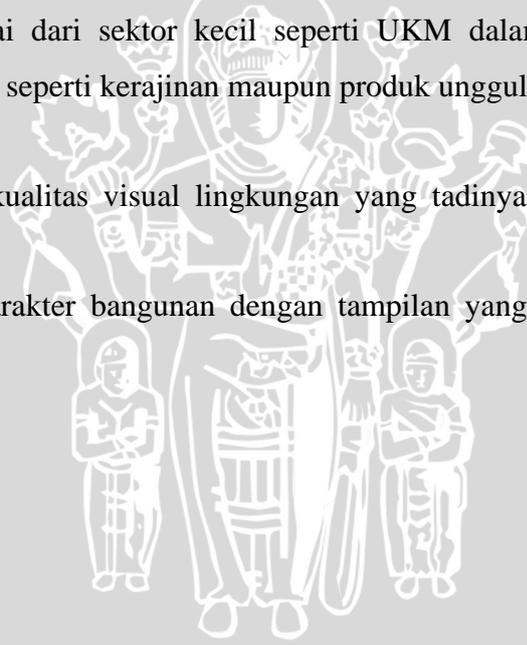
1. Mampu merancang objek wisata Buana Lombok yang mewadahi fungsi sebagai media promosi wisata dan kebudayaan Lombok secara rekreatif dengan penekanan pembahasan pada desain ruang pameran dan bentuk serta tampilan bangunan.

1.5.2. Kegunaan

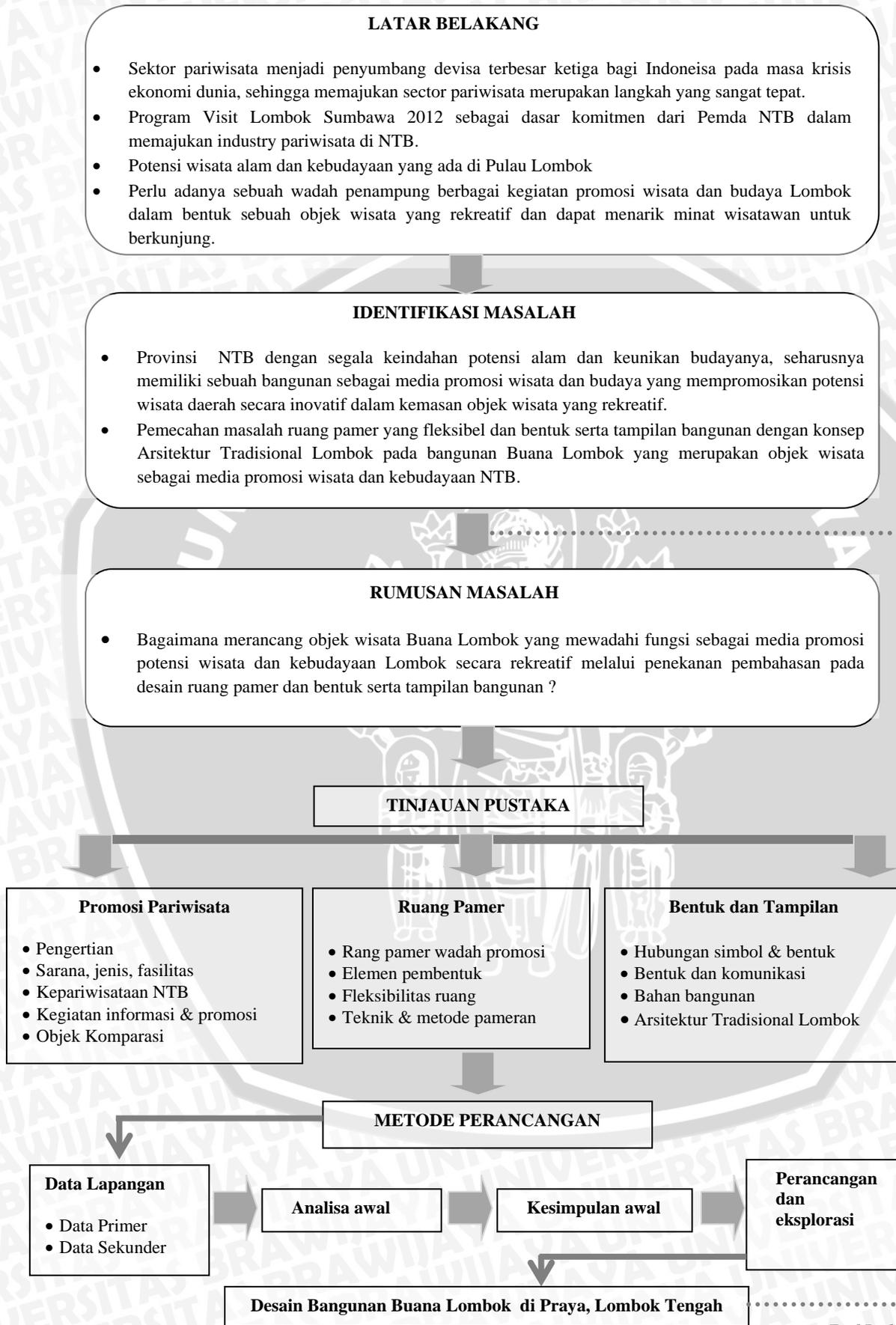
Adapun kegunaan dari perancangan bangunan Buana Lombok adalah :

1. Bagi Pemerintah :
 - a. Dengan adanya Buana Lombok sebagai media promosi wisata dan budaya Lombok akan menambah obyek kunjungan wisata yang sekaligus berperan dalam mengangkat potensi wisata dan budaya Lombok untuk dapat lebih dikenal oleh wisatawan domestik dan mancanegara. Hal ini dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan ke Lombok yang berimbas pada peningkatan pendapatan daerah.
 - b. Hadirnya bangunan Buana Lombok sebagai media promosi wisata dan budaya Lombok akan menjadi fasilitas di Lombok yang mempromosikan keindahan serta keunikan yang dimiliki oleh pesona alam Pulau Lombok dan kebudayaan lokal.
2. Bagi Akademik :
 - a. Dapat dijadikan sebagai objek kajian untuk menambah wawasan dalam mencari konsep perencanaan pembangunan bangunan sebagai media promosi wisata dan budaya Lombok.
 - b. Memudahkan dalam pencarian data dan informasi mengenai potensi wisata dan kebudayaan yang dimiliki oleh Pulau Lombok

3. Bagi Masyarakat :
 - a. Menjadi tempat wisata yang rekreatif dan menarik sekaligus mengetahui lebih dalam potensi wisata dan budaya yang dimiliki Pulau Lombok.
 - b. Dengan hadirnya Buana Lombok sebagai media promosi wisata dan budaya Pulau Lombok akan mempermudah masyarakat dalam mengambil keputusan ketika hendak berwisata di Lombok. Hal ini dikarenakan telah dijelaskannya pesona keindahan alam Lombok serta kekayaan budaya yang dimiliki.
4. Bagi Pengusaha/Investor :
 - a. Kehadiran dari Buana Lombok akan mempermudah para pengusaha untuk melakukan pertimbangan ketika hendak melakukan kerja sama dengan pemerintah daerah dalam bentuk investasi. Hal ini dikarenakan pengusaha dapat menilai langsung objek-objek wisata mana yang sangat potensial untuk dikembangkan dan memberikan profit bagi mereka. Akan mempermudah para pengusaha mulai dari sektor kecil seperti UKM dalam memasarkan hasil budaya Lombok seperti kerajinan maupun produk unggulan daerah.
5. Bagi Lingkungan :
 - a. Meningkatkan kualitas visual lingkungan yang tadinya hanya berupa lahan kosong.
 - b. Menciptakan karakter bangunan dengan tampilan yang mengangkat konsep arsitektur lokal.



1.6. Kerangka Pemikiran



Gambar 1.2 : Kerangka Pemikiran

Sumber : Hasil Analisa

1.7. Sistematika Penulisan

Bagian-bagian kajian ini adalah terdiri dari lima bab yang berurutan pembahasannya, sehingga akan dihasilkan kesimpulan pada bab terakhir. Sistematika kajian adalah sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan

Bagian pertama kajian, membahas latar belakang yang mendasari permasalahan, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan dari kajian, kerangka pemikiran serta sistematika penulisan.

Bab II : Tinjauan Pustaka

Bagian kedua kajian, merupakan bab yang berisi kajian-kajian teori yang berasal dari berbagai sumber yang sah, menjadi rangkuman argumentasi ilmiah yang akan digunakan dalam analisis hasil kajian.

Bab III : Metode Perancangan

Bagian ketiga kajian, membahas metode kajian yang terdiri dari teknik pengumpulan data, berupa data primer yaitu observasi di lapangan, data sekunder berupa studi literatur, selanjutnya teknik analisa data berupa klasifikasi dan interpretasi data, serta metode penelitian yang digunakan.

Bab IV : Hasil dan Pembahasan

Bab keempat kajian, berisi kondisi eksisting lokasi perencanaan, tinjauan komparasi, analisa fungsi bangunan, analisa pelaku dan aktivitas, analisa ruang, analisa bangunan, analisa tata massa dan ruang luar. Dari analisa yang dilakukan maka akan diperoleh konsep tapak, konsep ruang, konsep bangunan, konsep tata massa dan ruang luar.

Bab V : Kesimpulan dan Saran

Bab terakhir dari kajian, berisi simpulan yang merupakan uraian jawaban dari rumusan masalah dan saran yang berdasar pada hasil kajian yang dilakukan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Umum Pariwisata

Pariwisata adalah perjalanan dari satu tempat ke tempat lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan maupun kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup dalam dimensi sosial, budaya, alam dan ilmu, yang dapat diartikan sebagai kegiatan yang bersifat rekreatif.

Hal ini terdapat dalam undang – undang RI nomor 9 tahun 1990 tentang pariwisata :

1. Wisata adalah perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela yang bersifat sementara untuk menikmati obyek dan daya guna tarik wisata.
2. Usaha pariwisata adalah kegiatan yang bertujuan menyelenggarakan jasa pariwisata atau menyediakan/mengusahakan objek dan daya tarik wisata, usaha – usaha yang terkait di bidang tersebut.
3. Objek dan daya tarik pariwisata adalah segala sesuatu yang menjadi sasaran wisata

2.1.1. Pengertian Pariwisata

Pariwisata adalah suatu proses bepergian sementara dari seseorang atau lebih menuju tempat lain diluar tempat tinggalnya. Dorongan kepergiannya adalah karena berbagai kepentingan, baik karena kepentingan ekonomi, sosial, kebudayaan, politik, agama, kesehatan maupun kepentingan lain seperti sekedar ingin tahu, menambah pengalaman ataupun untuk belajar. *(Suswantoro,2001:3)*

Menurut F. Guyer Frevler, menyebutkan bahwa pariwisata dalam arti modern adalah merupakan fenomena dari zaman sekarang yang didasarkan atas kebutuhan akan kesehatan dan pergantian hawa, penilaian yang sadar akan menumbuhkan (cinta) terhadap keindahan alam dan pada khususnya disebabkan oleh bertambahnya pergaulan berbagai bangsa dan kelas masyarakat manusia sebagai hasil daripada perkembangan perniagaan, industri, perdagangan serta penyempurnaan dari alat-alat pengangkutan *(Yoeti O.A.,1987;105)*

Menurut Prof. Salah Wahab, pariwisata adalah suatu aktivitas manusia yang dilakukan secara sadar yang mendapat pelayanan serta bergantian diantara orang – orang dalam suatu negara itu sendiri (di luar negeri), meliputi pendiaman orang-orang dari daerah lain (daerah tertentu, suatu negara atau benua) untuk sementara waktu dalam mencapai kepuasan yang beraneka ragam dan berbeda dengan apa yang dialaminya dimana ia memperoleh pekerjaan tetap.

Pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok orang untuk sementara waktu yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat lain dengan maksud bukan untuk berusaha (bisnis) atau mencari nafkah di tempat yang dikunjungi, tetapi semata-mata untuk menikmati perjalanan atau untuk keinginan yang beraneka ragam. (*Yoeti O.A.,1987;105-109*)

Dari berbagai pengertian tentang pariwisata dapat disimpulkan bahwa pariwisata adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang berkali-kali dari suatu tempat ke tempat lain dengan tujuan mencari suatu kepuasan yang beraneka ragam, menambah pengalaman dan pergaulan , mendapat hiburan bersifat rekreatif serta mendapat pelayanan.

2.1.2. Tujuan dan Sasaran Pariwisata

2.1.2.1. Tujuan Pariwisata

- a. Meningkatkan pendapatan devisa khususnya dan pendapatan negara dan masyarakat umumnya, perluasan lapangan kerja dan mendorong kegiatan-kegiatan industri sampingan lainnya.
- b. Memperkenalkan dan mendayagunakan keindahan alam dan budaya Indonesia
- c. Meningkatkan persaudaraan dan persahabatan nasional internasional

2.1.2.2. Sasaran Pariwisata

- a. Memelihara, membina keindahan dan kekayaan alam serta kebudayaan masyarakat Indonesia sebagai daya tarik kepariwisataan.
- b. Menyediakan, membina fasilitas-fasilitas transportasi, akomodasi, entertainment dan pelayanan transportasi lainnya yang diperlukan termasuk pendidikan kader
- c. Menyelenggarakan promosi kepariwisataan secara aktif dan efektif di dalam maupun di luar negeri.

- d. Mengusahakan kelancaran formalitas-formalitas dan lalu lintas para wisatawan.
- e. Mengarahkan kebijakan dan kegiatan perhubungan, khususnya perhubungan udara sebagai sarana utama guna memperbesar jumlah dan melancarkan arus wisatawan.

2.1.3. Jenis Pariwisata

Jenis-jenis pariwisata dapat dibedakan menjadi :

- a. Wisata Budaya

Perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk mengetahui kebudayaan pada suatu negara atau tempat lain.

- b. Wisata Alam

Kegiatan rekreasi dan pariwisata yang memanfaatkan potensi sumberdaya alam, baik dalam keadaan alami maupun setelah ada usaha budidaya, sehingga memungkinkan wisatawan memperoleh kesegaran jasmaniah dan rohaniah, mendapatkan pengetahuan dan pengalaman serta menumbuhkan inspirasi dan cinta terhadap alam (Anonymous, 1982 dalam Saragih, 1993).

2.1.4. Sarana Kepariwisataaan

Sarana Fasilitas Kepariwisataaan adalah perusahaan yang hidupnya tergantung kepada arus kedatangan orang yang melakukan perjalanan wisata, yang termasuk adalah :

(Yoeti O.A.,1987;184)

1. Travel Agent dan Tour Operator
2. Perusahaan-perusahaan Angkutan Wisata
3. Hotel dan jenis Akomodasi lainnya
4. Bar dan Restoran, serta rumah makan lainnya
5. Obyek Wisata dan Atraksi Wisata

Fasilitas/sarana pelengkap kepariwisataan adalah perusahaan-perusahaan atau tempat-tempat yang menyediakan fasilitas untuk rekreasi yang fungsinya tidak hanya melengkapi sarana pokok kepariwisataan, tetapi yang terpenting adalah untuk membuat agar wisatawan mau tinggal lebih lama pada daerah tujuan wisata.

Dalam industri pariwisata ada tiga komponen utama yang saling berhubungan, saling mempengaruhi dan saling tergantung yang menjadi satu kesatuan. Seperti pada skema berikut :

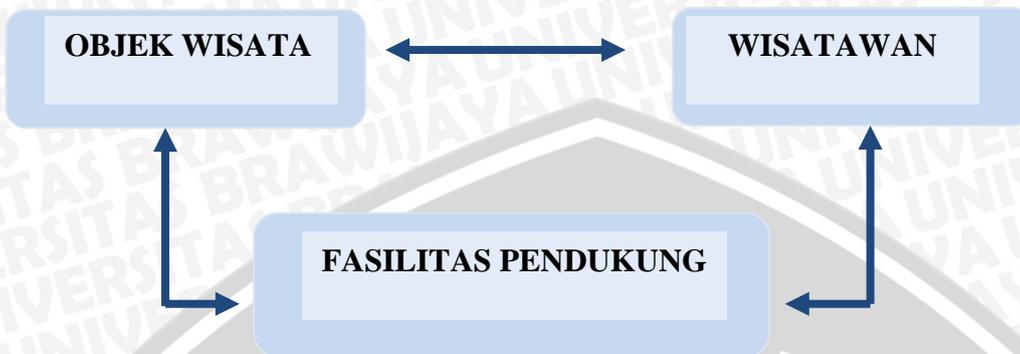


Diagram 2.1.

Skema Hubungan Komponen Pariwisata

Fasilitas Wisata

Adalah suatu sarana/fasilitas wisata yang dapat mendukung keberadaan wisatawan didalam berwisata dan mendapatkan pelayanan yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginannya untuk tinggal lebih lama pada daerah wisata yang dituju.

Fasilitas wisata yang dimaksud adalah :

- Fasilitas Transportasi, yang akan membawa dari dan ke daerah tujuan wisata yang dikunjungi.
- Fasilitas akomodasi, yaitu tempat yang disediakan untuk beristirahat/menginap di daerah/tujuan wisata yang dikunjungi.
- Fasilitas restaurant rumah makan, merupakan tempat yang disediakan untuk makan dan minum pada tempat wisata.
- Fasilitas art shop toko cenderamata, adalah suatu tempat yang disediakan untuk menjual dan membeli souvenir dari hasil kerajinan dari daerah setempat dimana tempat mereka berwisata.
- Objek dan atraksi wisata yang ada di daerah tujuan wisata, salah satunya seperti tempat kesenian yaitu suatu tempat yang disediakan untuk belajar/latihan kesenian dan sekaligus merupakan tempat pementasan.
- Fasilitas jasa pelayanan lainnya, seperti tempat penukaran mata uang (money changer) dan jasa pelayanan telekomunikasi (warnet/telepon umum).

2.1.5. Kepariwisataan di Pulau Lombok

2.1.5.1. Potensi Pariwisata

Potensi pariwisata adalah segala sesuatu yang dimiliki oleh Daerah Tujuan Wisata dan berguna untuk mengembangkan industry pariwisata di daerah tersebut. Potensi pariwisata yang dimiliki oleh Pulau Lombok adalah :

1. Sejumlah atraksi (objek) wisata yang memadai, bervariasi dan unik sehingga benar-benar menarik minat wisatawan.
2. Organisasi dan pelaku pariwisata mulai tingkat Internasional, Nasional dan Regional, baik yang merupakan sector pemerintah maupun profesional.
3. Tenaga kerja kepariwisataan yang terdidik dan terampil dalam bidang kepariwisataan.

2.1.5.2. Atraksi Pariwisata

Atraksi wisata atau objek wisata adalah segala sesuatu yang tersedia di daerah tujuan wisata yang dapat dilihat dan dinikmati oleh wisatawan dan memikat mereka untuk datang berwisata dan tinggal lebih lama di daerah tersebut.



Gambar 2.1 : Wisata alam Pulau Lombok
Sumber : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Propinsi NTB



Gambar 2.2 : Wisata budaya Pulau Lombok
Sumber : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Propinsi NTB

2.2. Tinjauan Kegiatan Informasi dan Promosi

Penyampaian informasi tidak lepas dari komunikasi sedangkan promosi merupakan salah satu bentuk sistem komunikasi. Penyampaian informasi dimaksudkan untuk menambah pengetahuan bagi penerimanya, dalam rangka promosi atau dengan kata lain promosi merupakan penyampaian informasi mengenai produk – produk yang ditawarkan. Komunikasi pemasaran atau disebut promosi terdiri dari sarana-sarana utama yaitu periklanan, *direct marketing*, promosi penjualan, hubungan masyarakat dan publisitas yang semuanya merupakan proses penyampaian informasi (Kotler, et al., 1996). Pusat promosi dapat didefinisikan sebagai fasilitas yang berupa wadah tetap kegiatan yang dibuat untuk menarik minat pada sebuah objek untuk menciptakan suasana.

2.2.1. Komunikasi Informasi Sebagai Proses Promosi

Komunikasi informasi menuju proses promosi yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman untuk menarik perhatian akan suatu objek, memerlukan suatu media dan cara penyampaian yang menarik dan mudah dimengerti. Promosi sebagai suatu proses komunikasi di suatu pihak ke pihak lain akan berhasil apabila dalam penyampaian terjadi komunikasi aktif dua arah. Hal tersebut sangat dipengaruhi oleh adanya daya tarik dalam penyampaian informasi. Bentuk informasi ditinjau dari cara penyampaian menurut Hakim (1987) dapat berupa informasi tertulis yang dapat dipublikasikan melalui buku, brosur, pamflet, kumpulan data, dan edaran informasi secara lisan dapat disampaikan dengan pengarahan/penjelasan dari satu orang ke beberapa orang melalui *guide* atau melalui wawancara dan tatap muka dari satu orang ke orang lain. Informasi pandangan atau visi disampaikan melalui televisi, pameran/peragaan, slide, foto-foto dan perangkat audio visual lainnya. Informasi sebagai objek penyampaian komunikasi dikatakan bersifat pasif jika informasi didapat langsung melalui data, papan informasi, perusahaan, dan pameran. Informasi aktif diperoleh jika melalui peragaan/demonstrasi, penerbitan brosur atau buku, dan seminar.

2.3. Tinjauan Terhadap Teori Arsitektur

2.3.1. Ruang Sebagai Pusat Pamer Akan Promosi Produk

Pameran adalah suatu kegiatan yang memperagakan, menyajikan, suatu objek tertentu secara temporer atau permanen. Tujuan utama dari pameran adalah untuk memperkenalkan

produk dari aneka industry dan objek wisata serta mempromosikan keunggulannya sehingga diharapkan dapat mempengaruhi pendapat masyarakat untuk menyukai produ atau objek itu.

Semua kegiatan promosi yang berupa pameran dilakukan di, pada, terhadap, atas, dalam “ruang”. Ruang telah menjadi “media” bagi seluruh kegiatan promosi yang diwujudkan berupa pameran. Honggowidjaja (2003), menyatakan bahwa ruang, dalam pengamatan fisik tidak teraba melainkan terasa. Keberadaan atau kehadiran ruang dapat dirasakan mengindera bentuk – bentuk dari elemen pembatas ruangnya yang salah satunya melalui indera pengelihatan dan pengamatan visual.

Ruang sebagai fasilitas untuk diselenggarakannya kegiatan promosi melalui pameran dilengkapi dengan ruangan berdimensi luas dan besar yang dimaksudkan untuk memperkenalkan maupun memamerkan benda – benda seperti : objek wisata, hasil kebudayaan berupa kerajinan serta produk lokal, dan sebagainya.

2.3.2. Elemen Pembentuk Ruang Pamer

Ching (1979), menyatakan bahwa bentuk adalah ciri utama yang menunjukkan suatu ruang. Ruang dibatasi dan dibentuk oleh dinding, lantai, dan langit – langit. Kehadiran dari ruang secara visual makin jelas terasa jika elemen – elemen pembatasnya dapat terlihat dengan jelas. Kehadiran dari batas – batas visual sebuah ruang diwujudkan dengan penggunaan cahaya. Bentuk sangat berperan sebagai pembatas, pembentuk dan pengisi ruang, bentuk – bentuk tersebut akan terlihat dengan hadirnya pencahayaan. Sehingga cahaya dan bayangan, unsur gelap terang menjadi sangat menentukan dalam pembentukkan suasana ruang.

Santen dan Hansen dalam Honggowidjaja (2003), menyatakan bahwa bentuk dan warna tidak dapat dipisahkan serta sangat terikat dengan cahaya, bekerja dengan bentuk berarti bekerja pula dengan cahaya. Warna dari elemen pembatas ruang dan cahaya memiliki peranan penting dalam sebuah ruang pamer. Untuk memahami bentuk tiga dimensional objek yang dipamerkan, dibutuhkan kehadiran cahaya dan bayangan, sehingga akan lebih mudah menyadari kondisi kontur/plastisitas dari sebuah bentuk. Dengan pengolahan ruang yang terdiri atas elemen – elemen vertikal dan horizontal disertai pengolahan cahaya, maka akan membentuk suasana ruang yang nyaman.

2.3.2.1. Tinjauan Elemen Lantai Sebagai Pembentuk Ruang Pamer

Lantai merupakan elemen horizontal pembentuk ruang. Pada ruang pameran, lantai dengan segala perubahannya sangat berperan dalam menciptakan suasana ruang. Menurut Ching (1979), elemen horizontal suatu ruang dapat dipertegas dengan cara meninggikan maupun menurunkan bidang lantai dari bidang dasar. Dengan demikian, akan terbentuk satu ruang terpisah.

Kesatuan ruang dan kesatuan visual pada ruang pameran yang ada akibat peninggian/penurunan elemen lantai terhadap keadaan sekelilingnya bergantung pada skala perbedaan ketinggian (Ching, 1979), yaitu sebagai berikut :

1. Sisi-sisi bidang tertentu tanpa batas, kesatuan hubungan ruang dan visual dipertahankan, pencapaian secara fisik dengan mudah diterapkan.
2. Beberapa hubungan visual dipertahankan, kesatuan ruang terputus, pencapaian secara fisik menuntut adanya tangga atau ramp.
3. Kebutuhan visual atau ruang terputus, daerah bidang yang ditinggikan diisolir dari tanah atau bidang lantai, bidang yang ditinggikan diubah menjadi unsur atap dari ruang dibawahnya.

Menurut Tregenza (1978), lapisan terluar lantai pada *exhibition hall* merupakan bahan dengan campuran komposisi dengan derajat fleksibilitas dan dapat diperbaiki sewaktu-waktu ketika terjadi kerusakan. Hal ini dikarenakan pada *exhibition hall* yang luas, diperlukan kendaraan berat/ pengangkut untuk membawa barang ke dalam ruangan.

2.3.2.2. Tinjauan Elemen Langit-Langit/Plafond Sebagai Pembentuk Ruang Pamer

Menurut Gardner (1960), langit-langit/plafond yang sesuai untuk ruang pameran (*exhibition hall*) adalah langit-langit yang sebagian dibiarkan terbuka untuk keperluan ekonomis serta memberikan kemudahan untuk akses terhadap peralatan yang digantung/dipasang pada langit-langit.

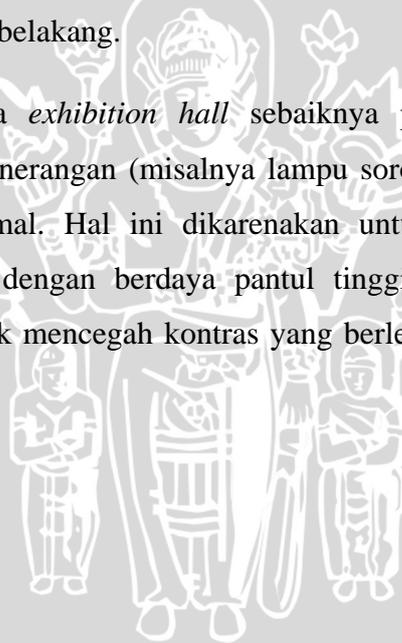
Langit-langit pada ruang pameran merupakan elemen non-struktural yang membatasi pandangan manusia, karena itu perlu menahan pengaruh-pengaruh cuaca maupun memikul beban. Di samping itu, langit-langit juga berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan komponen berkaitan dengan pencahayaan sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi kehadiran ruang pameran.

Tinggi rendah letak langit-langit sangat mempengaruhi kegiatan yang berlangsung yang dilingkupi oleh langit-langit. Disamping itu, elemen langit-langit yang diturunkan atau dinaikkan dapat mempertegas ruang yang dilingkupi, karena merubah skala ruang.

Langit-langit sebagai elemen pembentuk ruang pameran, maka bentuk, warna, tekstur dan pola langit-langit dapat diberi artikulasi untuk meningkatkan kualitas visual suatu ruang serta memberikan kualitas arah maupun orientasi (Ching, 1979).

Menurut Lawson (1998), tampilan dan fotometrik pada langit-langit menjadi sangat penting bila ketinggian ruangan berkurang, atau pada area yang luas seperti *hall*. Bertambahnya luasan ruang, maka nilai pantulan dari langit-langit akan memiliki penambahan efek pada iluminasi ruangan dan kebutuhan daya penerangan ruangan. Dalam *exhibition hall* yang luas, terdapat akses pada ruang kosong dilangit-langit, rongga langit-langit di atas bidang penerangan dapat digelapkan untuk memberikan efek pembayangan yang kuat untuk mengaburkan latar belakang.

Dekorasi langit-langit pada *exhibition hall* sebaiknya perlu diperhatikan untuk mencegah pantulan dari sumber penerangan (misalnya lampu sorot, penerangan panggung) dalam kondisi penerangan maksimal. Hal ini dikarenakan untuk sebagian besar ruang pertemuan dan hall, langit-langit dengan berdaya pantul tinggi menjadi hal baik yang mendukung difusi cahaya dan untuk mencegah kontras yang berlebihan dengan penerangan yang berpendar (Lawson, 1998).



2.3.3. Fleksibilitas Elemen Pembentuk Ruang Pamer

Keleluasaan/kelenturan/keluwesannya (fleksibilitas) merupakan kata yang paling tepat untuk memperlihatkan sebuah kedinamisan, sebagai karakteristik paling menonjol dalam sebuah ruang pameran. Sebuah rancangan yang bebas, serta dimensi-dimensi yang harmonis memungkinkan fleksibilitas yang lebih luas dalam penggunaannya pada sebuah ruang (Krier, 1996 : 11).

Fleksibel berarti mudah disesuaikan dengan kondisi yang baru. Elemen yang fleksibel merupakan elemen pembentuk ruang yang dapat diubah untuk menyesuaikan dengan kondisi yang berbeda, dengan tujuan kegiatan baru yang akan dilaksanakan dapat diwadahi dengan seoptimal mungkin pada ruangan yang sama.

Fleksibilitas pada ruang secara fisik, memiliki kriteria-kriterian tertentu, yaitu :

1. Segi teknik, yaitu kecepatan perubahan, kepraktisan, resiko rusak kecil, tidak banyak aturan, memenuhi persyaratan ruang.
2. Segi ekonomis, yaitu murah dari segi biaya pembuatan atau pemeliharaan.

Fleksibilitas ditekankan kepada konvertibilitas dan mencakup versatilitas. Konvertibilitas memungkinkan perubahan tata atur pada suatu ruang. Versatilitas adalah ruang yang dapat bersifat multi fungsi (diskontinuitas fungsi). Ruang-ruang tersebut dapat mengakomodasi perubahan yang terjadi pada suatu waktu.

Fleksibilitas ruang selain dapat menerima perubahan-perubahan terhadap fungsi, juga menerima perubahan pada pembatasan, kapasitas, dan pengisi ruangnya. Fleksibilitas ruang harus memperhatikan sistem struktur dan konstruksi, perletakan ruangan khusus (daerah basah), dimensi, kualitas bahan bangunan, penyelesaian (finishing), perletakan arah pintu dan jendela, perletakan elemen ruang (titik lampu, sistem penghawaan, sistem audio, dan sebagainya). Fleksibilitas ruang dari segi fungsi dapat dibedakan :

1. Ruang multi fungsi, adalah ruang yang dapat menampung fungsi-fungsi yang berlainan, baik dalam waktu bersamaan maupun dalam waktu yang berbeda.
2. Ruang yang dibagi untuk beberapa fungsi, dibagi dengan sistem partisi.
3. Ruang dengan pergantian fungsi, dengan fungsi baru yang belum diketahui selama proses perancangan.

Beberapa alternatif perubahan ruang (Axerod, 2000) :

1. Apakah akan membuat perubahan secara interior.
2. Menemukan ruang/space yang kurang dipergunakan.
3. Mengkombinasi ruangan dan menghilangkan dinding pembatas ruangan.
4. Membuat partisi dapat bergerak.
5. Menciptakan hall/foyer sebagai sebuah ruangan dengan akses ke beberapa fungsi yang berbeda.
6. Mengoptimalkan penggunaan volume (ruangan yang berada pada ketinggian di atas kepala kita, yang tertutup oleh langit-langit).
7. Menambah jumlah lantai/pengembangan ke arah vertikal.
8. Penambahan bukaan, misalnya jendela dan adanya penggunaan kaca.

Fleksibilitas dibentuk oleh modul sebagai unit dan satuan dasar dari bangunan. Modul ditentukan oleh unsur-unsur kebutuhan gerak manusia, kebutuhan dan tata letak perabot ruang, sistem struktur dan konstruksi serta bahan-bahan yang dipakai. Akibat adanya fleksibilitas ruang, dimana fungsi ruang dapat berubah, maka akan timbul perubahan dari identitas ruang. Identitas ruang dapat dibentuk dari tujuan simbolik dan identitasnya, yang akan dipengaruhi oleh skala dan proporsi ruang, bentuk ruang, warna ruang, dan penerangan ruang (Sutisna, 1983).

Fleksibilitas pada pembentukan ruang pameran dalam perencanaan memiliki unsur-unsur, yaitu :

1. Efisiensi

Efisiensi atau daya guna berarti kualitas dan kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan baik, cakap dan dengan sedikit usaha dan waktu. Dalam bidang arsitektur dapat berarti kualitas dan kemampuan elemen arsitektur untuk dapat dimanfaatkan seoptimal mungkin dengan sedikit atau tanpa berbagai kesulitan yang ditemui.

2. Efektifitas

Efektifitas atau tepat guna berarti kemampuan mencapai sasaran, tujuan, maksud secara proporsional. Dalam bidang arsitektur, pencapaian tujuan yang diinginkan adalah melalui pewardahan fasilitas berdasarkan karakteristik kegiatan dan kualitas yang diinginkan, sehingga fasilitas dapat dimanfaatkan secara optimal.

Penataan Objek Pamer

Penataan objek pamer pada ruang pamer perlu memperhatikan tiga hal :

a. Tingkat Kepentingan

Tingkat kepentingan berhubungan dengan nilai yang dikandung objek yang dipamerkan serta cara memamerkan nilai tersebut.

b. Fungsi

Fungsi berhubungan dengan penyajian objek pamer. Misalnya objek pamer yang membutuhkan adanya arus menerus tanpa terputus oleh arus pengunjung, serta tuntutan penggunaan struktur yang fleksibel, sehingga dapat mengakomodasi perubahan-perubahan dalam kegiatan pameran.

c. Tata Urutan

Tata urutan berhubungan dengan urutan penyajian dalam suatu urutan aktivitas. Objek yang dipamerkan perlu diatur sesuai dengan ruang yang tersedia, sehingga dapat menarik minat pengunjung.

Penataan dari sebuah ruang pamer akan disesuaikan dengan objek yang dipamerkan, dan diletakkan berdasarkan jenis dari objek yang dipamerkan, sehingga akan mendapatkan luasan ruang yang dibutuhkan untuk mengamati.

JENIS OBJEK	LUASAN M ²		
	KECIL	SEDANG	BESAR
Dua dimensi	4,31	8,18	25,94
Tiga dimensi	32,37	73,87	249,52

Menurut Neufert (1992), kebutuhan ruang pamer/*display* berdasarkan objek pamer adalah sebagai berikut :

- Ruang yang dibutuhkan untuk lukisan : 3-5 m² luas dinding
- Ruang yang dibutuhkan untuk patung : 6-10 m² luas dinding
- Ruang yang dibutuhkan/400 keping : 1 m² ruang lemari kabinet, yaitu sebuah lemari berukuran tebal 80 cm, tinggi 160 cm dengan panjang bebas sesuai ukuran ruang.

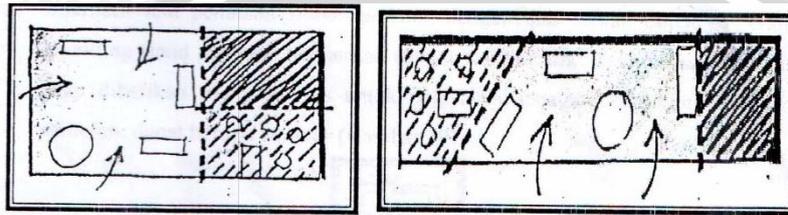
Menurut Lawson (1981), *standart* yang dibuat untuk pameran mempunyai beberapa ukuran :

- Stand* kecil berukuran lebar 3 m dan kedalaman 2,5-3 m (luas 9 m²)
- Stand* sedang berukuran 15 m²

2.3.4. Penataan Stand Pameran

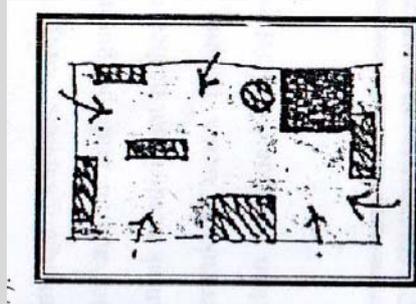
Beberapa alternative dalam penataan stand pameran menurut Lawson (1998) :

1. Pada stand pameran, sebagian besar objek yang dipamerkan bertujuan untuk diamati pengunjung, alternatif pertama dengan tamabahan area untuk diskusi dan kantor pribadi. Area tersebut dihubungkan dengan jalur sirkulasi dalam bentuk koridor-koridor. Pada tahap awal desain yang diprioritaskan adalah objek yang dipamerkan serta ruangan untuk mengamati.



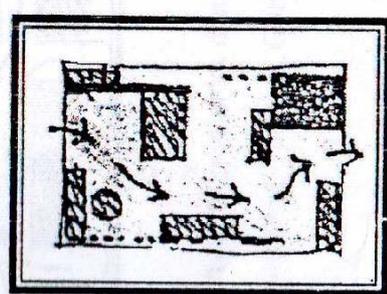
Gambar 2.3 : Penataan Stand Dilengkapi Display Objek Pamer, Area Diskusi, Kantor
Sumber : *Exhibition & Display, Gardner, 1960*

2. Stand pameran dapat didesain pada sebuah pola terbuka, sehingga memberikan sudut pandang objek pamer yang tidak terganggu kepada pengunjung.



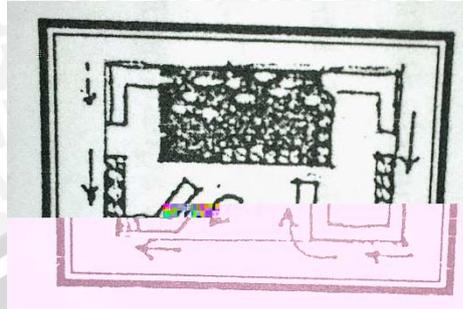
Gambar 2.4 : Penataan Stand Pameran Dengan Open Plan
Sumber : *Exhibition & Display, Gardner, 1960*

3. Stand pameran sebagai bagian dari ruangan tertutup, pengunjung diarahkan untuk mengamati objek pameran dalam beberapa tahap/sekuen tanpa terganggu oleh latar belakang.



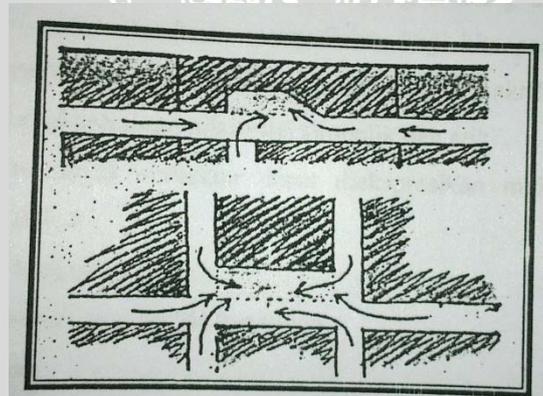
Gambar 2.5 : Penataan Stand Pameran Menutup Sebagian (partially enclosed)
Sumber : *Exhibition & Display, Gardner, 1960*

4. Alternatif lain penataan stand pameran dengan meletakkan objek pameran disekeliling stand pameran berbatasan dengan koridor sirkulasi. Stand pameran ini tetap diberikan ruang khusus untuk pelayanan sebagai pendukung dari stand pameran, dapat berupa counter.



Gambar 2.6 : Penataan Stand Pameran Dengan Counter
Sumber : *Exhibition & Display, Gardner, 1960*

Lawson (1998) mengungkapkan yang perlu dipertimbangkan dalam perencanaan dari sebuah ruang pamer adalah arah pengunjung untuk mencapai *stand* dan ruang khusus bagi pengunjung untuk berdiri saat berhenti untuk mengamati objek pamar. Sehingga diperlukan adanya sebuah ruang yang mencukupi bagi pengunjung sebelum memasuki *stand* pameran, dengan cara melebarkan koridor sirkulasi pada setiap stand sebagai ruang pandang.



Gambar 2.7 : Penataan Stand Pameran Dengan Ruang Pandang
Sumber : *Exhibition & Display, Gardner, 1960*

2.3.5. Sirkulasi Ruang Pamer

Sumadio (1986) menjelaskan bahwa sirkulasi ruang pameran dibedakan menjadi dua yaitu sirkulasi berliku dan sirkulasi spiral. Adapun hal-hal yang mempengaruhi pemilihan sistem sirkulasi adalah :

1. Suasana monoton dapat tercipta karena adanya hubungan antar ruang pameran satu dengan yang lainnya dalam satu garis lurus.
2. Fleksibilitas ruang pameran untuk mengantisipasi perubahan atau penambahan penyajian koleksi dalam batas dan jumlah tertentu.

Sirkulasi mengarahkan dan membimbing perjalanan atau tapak yang terjadi dalam ruang. Sirkulasi memberi kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda-tanda pada ruang sebagai petunjuk arah jalan tersendiri. (Suptandar, 1999).

Beberapa saran untuk perancangan sirkulasi dalam ruang :

- a. Kegiatan manusia sebagian besar dilakukan didalam ruang maka perancangan sirkulasi yang terjadi dalam ruang sangatlah penting.
- b. Fungsi ruang ditentukan oleh kegiatan manusia yang terjadi didalamnya sehingga mempengaruhi dimensi ruang, organisasi ruang, ukuran, sirkulasi, letak serta bukaan jendela dan pintu-pintu
- c. Dimensi ruang dalam selain ditentukan oleh aktivitas manusia juga dipengaruhi oleh skala dan proporsi manusia itu sendiri.
- d. Modul perancangan ruang dan bangunan merupakan faktor utama.
- e. Pencapaian ruang ke ruang hendaknya diberi identitas yang jelas, berhubungan erat dengan sistem organisasi ruang.

Sirkulasi dapat diartikan sebagai sebuah ruang khusus yang menghubungkan ruang-ruang dalam suatu bangunan atau sederetan ruang-ruang dalam maupun luar. Menurut Ching (1979), keterbukaan pada ruang sirkulasi akan memberikan kontinuitas visual maupun kontinuitas ruang dengan ruang-ruang yang dihubungkan.

Menurut Gardner (1960), hal paling utama yang perlu dihindarkan dalam perancangan sirkulasi ruang pameran adalah sudut buntu, yaitu jalur utama yang tidak diatur sehingga mengarahkan orang untuk kembali lagi pada titik awal. Pada permulaan pencapaian ruang pameran, orang memiliki kecenderungan untuk memperhatikan sebelum menuju pameran

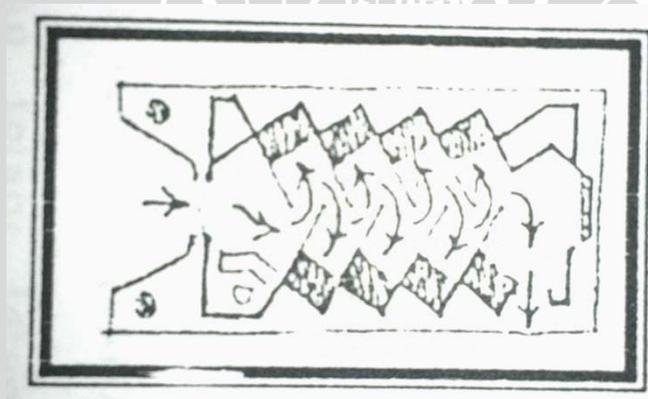
selanjutnya. Dibutuhkan ruang transisi sebagai pengawal pola sirkulasi, dengan tujuan memberikan kenyamanan pada pengunjung pameran untuk dapat merasakannya dahulu sebelum memperhatikan secara lebih mendetail (Gardner, 1960). Tujuan lain dari perencanaan pola sirkulasi pada ruang pameran adalah menghindarkan pengunjung pameran kelelahan, sehingga memberikan peristirahatan adalah hal yang penting.

Menurut Gardner (1960) sirkulasi ruang pameran dapat dispesifikasikan sebagai berikut :

1. Tinjauan Sirkulasi Terkontrol (controlled circulation)

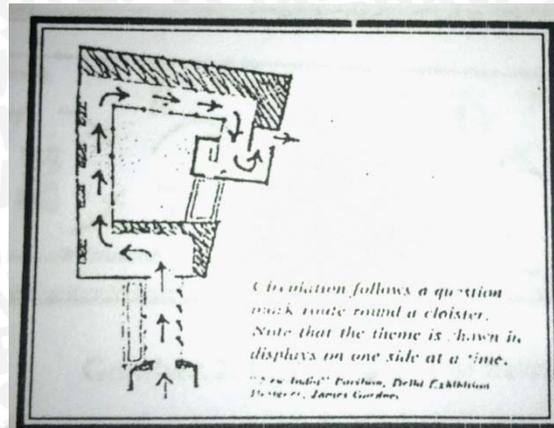
Sirkulasi terkontrol bertujuan agar setiap orang/pengunjung melihat dan memperhatikan seluruh pameran sesuai dengan perencanaan ruang pameran. Sirkulasi sebagai pengarah tidak memberikan pilihan kepada para pengunjung untuk menentukan arah pergerakannya. Pembentukan sirkulasi terkontrol dengan penataan objek yang dipamerkan, misalnya objek yang sejenis dan serangkaian dikelompokkan menjadi satu. Setiap objek yang dipamerkan yang berada pada jalur sirkulasi utama merupakan objek yang menarik dan haruslah dimengerti oleh semua pengunjung (Gardner, 1960).

- a) Sirkulasi diatur dengan penggunaan dinding partisi rendah. Perhatian pengunjung diarahkan pada delapan sekuen *stand* pameran yang berbeda.



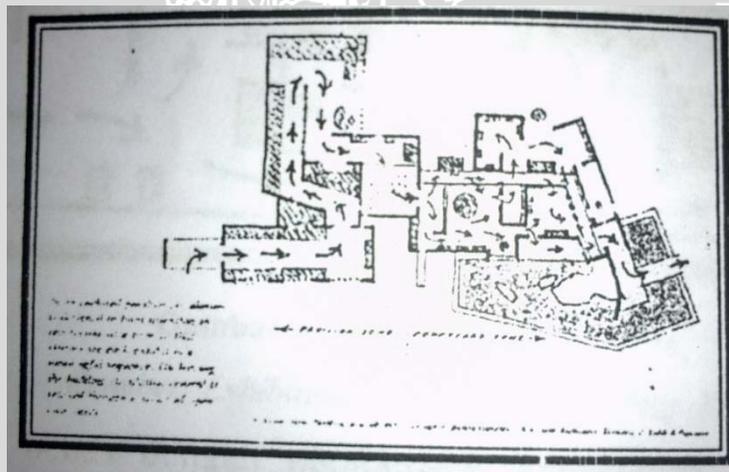
Gambar 2.8 : Pola Sirkulasi Pada *Stand Gas Council, London*
Sumber : *Exhibition & Display, Gardner, 1960*

- b) Pola sirkulasi terkontrol oleh bentuk cluster menyerupai "???" (baca tanda tanya). Pengaturan stand pameran hanya pada satu sisi jalur sirkulasi tujuannya untuk mempermudah perhatian pengunjung.



Gambar 2.9 : Pola Sirkulasi pada New Delhi Pavilion, Delhi Exhibition
Sumber : *Exhibition & Display, Gardner, 1960*

- c) Sirkulasi dirancang dengan perhatian terbatas pada satu sisi, dengan tujuan agar pengunjung dapat lebih memahami sekuen pameran. Untuk menghindari kemonotonan sirkulasi pada pameran diatur dengan beberapa pandangan ke arah taman terbuka.

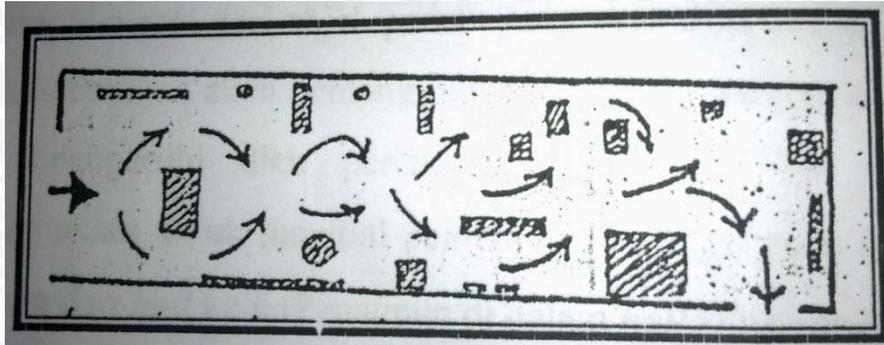


Gambar 2.10 : Pola Sirkulasi pada U.K. Government Pavilion, Brussel
Sumber : *Exhibition & Display, Gardner, 1960*

2. Tinjauan Sirkulasi Tak Terkontrol (Uncontrolled Circulation)

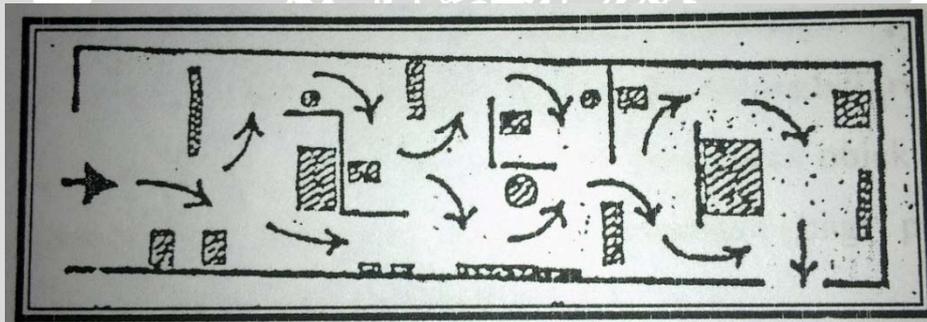
Sirkulasi tak terkontrol adalah sirkulasi yang memberikan pilihan pergerakan kepada pengunjung serta penonjolan masing-masing stand pameran tidak ditentukan. Point utama pada sirkulasi ini tak terkontrol adalah sirkulasi ini memberikan kebebasan untuk berkeliling tetapi tetap berada pada pola yang teratur. Pergerakan orang/pengunjung dengan points of view dan pada karakter ruang pameran serta latar belakangnya perlu mendapat perhatian (Gardner, 1960).

- a) Sirkulasi bebas tanpa penghalang. Sirkulasi diatur dengan cermat memperhatikan kesesuaian seta hubungan antara objek yang dipamerkan.



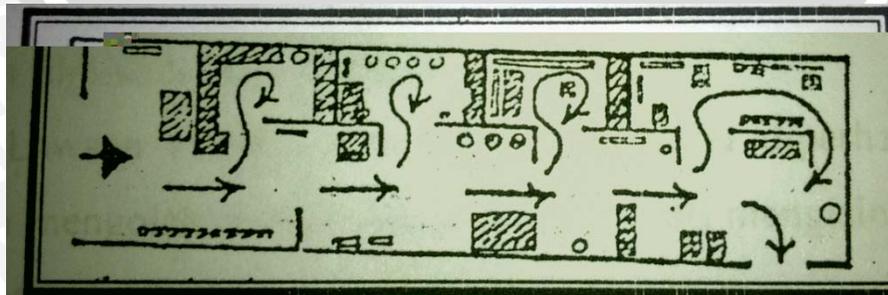
Gambar 2.11 : Pola Sirkulasi Bebas
Sumber : *Exhibition & Display, Gardner, 1960*

- b) Sirkulasi bebas dengan partisi pembatas sebagai background dan memberikan perasaan keingintahuan pada pengunjung. Area yang tertutupi oleh partisi diberikan beberapa hal baru yang dapat menarik pengunjung untuk mengamati lebih jauh.



Gambar 2.12 : Pola Sirkulasi Bebas
Sumber : *Exhibition & Display, Gardner, 1960*

- c) Sirkulasi bebas dengan pembedaan area objek yang dipamerkan. Pada sirkulasi utama ditampilkan objek yang mudah dikenal oleh pengunjung, sedangkan area pameran objek yang mendetail berada pada sisi yang belainan.



Gambar 2.13 : Pola Sirkulasi Bebas
Sumber : *Exhibition & Display, Gardner, 1960*

3. Tinjauan Hubungan Sirkulasi dan Tata Ruang Pamer

Bentuk dari exhibition hall adalah hampir selalu empat persegi dan ditentukan oleh ukuran/dimensi objek pameran yang akan ditampung, desain struktur grid termasuk kebutuhan akan bentang panjang. Pertimbangan penataan ruang pameran banyak dipengaruhi oleh perencanaan sirkulasi, hal tersebut melibatkan pengaturan akses untuk material pameran dan pengunjung (publik) dan sirkulasi pengunjung dari *hall* ke *hall* maupun di dalam *hall* (Lawson, 1998).

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penataan suatu pameran yang diungkapkan Udansyah (1978), adalah sebagai berikut :

1. Koleksi Pameran

Dalam memamerkan suatu objek tertentu diperlukan penyeleksian atau penyortiran terhadap objek tersebut, agar tidak memadati ruang pameran yang disediakan. Di samping itu, pengaturan jarak perletakkan objek yang dipamerkan perlu diperhitungkan, sehingga didapat keleluasaan bagi pengunjung untuk mengamati objek-objek yang dipamerkan.

2. Pengunjung Pameran

Pameran yang diselenggarakan mempunyai sasaran masyarakat sebagai pengunjung. Oleh karena itu, pola dan tata ruang perlu diarahkan dengan memperhatikan keleluasaan gerak bagi pengunjung.

3. Sarana Pameran

Sarana penunjang kegiatan pameran yang memadai akan memberikan suasana yang menarik dan menghindarkan kesan monoton, berupa alat peraga, ruang pemutaran film/slide, dan sebagainya.

2.4. Tinjauan Teknik Display dan Metoda Pameran

2.4.1. Teknik Display

Teknik display pada ruang pameran akan sangat mempengaruhi daya tarik pengamat terhadap obyek yang dipamerkan. Baik obyek dalam bentuk dua maupun tiga dimensi, pengolahan teknik display yang atraktif akan menambah nilai obyek yang dipamerkan.



Gambar 2.14: Teknik Display Diorama dan Display Dalam Vitrin
Sumber : Sumber : <http://www.robertfarrowworkshop.co.uk/page/dioramas>

Teknik display dalam bentuk diorama dapat memberikan kemudahan dalam penyampaian makna obyek yang dipamerkan dan dipromosikan agar lebih mudah ditangkap oleh pengamat secara tiga dimensi. Teknik vitrin dengan empat sudut pandang pengamat yang memungkinkan obyek pameran dapat dinikmati dari segala arah sudut pandang, sehingga pengamat dapat menangkap bentuk tiga dimensi yang disajikan secara keseluruhan, dari berbagai sisi.



Gambar 2.15: Teknik Display Dua Dimensi dan Teknik Display Multimedia
Sumber : Sumber : <http://www.robertfarrowworkshop.co.uk/page/dioramas>

Teknik gantung yang menyajikan koleksi dengan lebih menarik dan atraktif. Teknik gantung pada dinding ruang pameran yang datar dengan efek cahaya buatan yang menambah daya tarik obyek yang dipamerkan. Teknik multimedia digunakan untuk memberikan informasi ruang pada bangunan ini yang ditampilkan dengan gambar proyeksi pada dinding sebagai layar informasi.

2.4.2. Metode Pameran

Tiga jenis metode pameran :

1. Metode penyajian artistik, adalah metode yang mengutamakan objek pameran yang mengandung unsur keindahan.
2. Metode penyajian intelektual atau edukatif, adalah metode yang mengikutsertakan segala segi yang bersangkutan dengan objek pameran yang dipamerkan seperti urutan proses terjadinya objek pameran hingga sampai dengan cara penggunaan atau fungsinya.
3. Metode penyajian romantik atau evokatif, adalah metode yang menyertakan semua unsur lingkungan tempat asal objek pameran berada.

2.5. Tinjauan Bentuk dan Tampilan Bangunan

Ciri atau kekhasan yang mudah diamati adalah bentukan-bentukan fisik. Karena kesan dari suatu benda secara visual mudah untuk dicerna dan diserap oleh ingatan manusia (Dana, 1991). Desain bangunan yang baik akan selalu mengikut sertakan konteks lingkungan sehingga secara keseluruhan rancangan dapat menjamin adanya kontinuitas bentuk, ruang maupun sejarahnya perkembangan budaya arsitektur setempat (Sulistiono, 1990).

Bentuk ataupun tampilan arsitektur seringkali diekspresikan dalam sebuah anal seperti bahasa yang merupakan suatu bentuk komunikasi antara perancang dengan pengamat bangunan. Makna dari suatu obyek dapat dikenali oleh pengamat terutama melalui kesan visual yang ditangkapnya. Ekspresi memiliki arti suatu kemampuan atau kualitas dalam memancarkan atau mengisyaratkan seperti yang tertuang dalam pendapat Krier (Soyitno, 1998) : “arsitektur harus menyediakan bagi kita perlindungan fisik dari lingkungan kita, menciptakan kerangka kerja bagi aktifitas-aktifitas kita dan diatas semua itu mampu mengekspresikan nilai-nilai simbolik dan etik.

Karakter suatu obyek arsitektur dapat diekspresikan melalui elemen-elemen bangunan anatara lain dalam :

1. Sosok bentuk bangunan.
2. Pengolahan tampak atau fasade bangunan..
3. Pemilihan Bahan.
4. Lingkungan sekitar.
5. Elemen tambahan.

Identitas arsitektur tradisional dilatarbelakangi oleh :

- a. Adanya arsitektur tradisional yang merupakan sarana (wadah) bagi bermacam kegiatan kehidupan manusia tradisional yang kemungkinan memiliki unsur-unsur yang dapat diterapkan pada arsitektur masa kini atau masa depan.
- b. Bahwa ungkapan arsitektur tradisional menunjukkan identitas budayanya.
- c. Bahwa arsitektur tradisional di Indonesia dilatarbelakangi oleh budaya suku bangsa yang telah berkembang melewati berbagai kurun waktu

Faktor-faktor yang dapat ditemukan dalam arsitektur yang mempunyai identitas yang sedikit atau tidak dipengaruhi oleh perubahan norma tata nilai melalui ciri-ciri dalam arsitektur tradisional untuk diterapkan pada bangunan baru yaitu :

- a. Berkaitan dengan iklim panas misalnya, atap yang mempunyai lonjongan (verhang) yang panjang dan mempunyai sudut yang tidak terlalu landai.
- b. Ruang-ruang yang terbuka, dimana dindingnya tidak menutup rapat ke bidang bawah atas atau langit-langit memungkinkan ventilasi yang leluasa yang mana akan mempertinggi comfort dalam ruang. Serta secara fisiologis dan kultural telah mengadaptasikan diri dengan kondisi tropis tersebut.

Teori yang berkaitan dengan bentuk baru yang dapat memperkuat citra lingkungan kawasan antara lain yaitu :

1. *Architecture in context* (Berlin, 1980), mengemukakan : memfokuskan perhatian pada gaya-gaya arsitektur dan kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam menentukan pertalian keluarga antara bangunan-bangunan yang dibangun pada masa berbeda dan berdiri berdampingan satu sama lain. Menurut Berlin, hubungan ini dapat dilakukan melalui beberapa cara antara lain :
 - a. Mengambil motif-motif desain setempat
 - b. Menggunakan bentuk-bentuk dasar yang sama, tetapi mengaturnya kembali dalam tapak yang berbeda.
 - c. Melakukan bentuk-bentuk baru yang memiliki efek visual sama atau mendekati sama.
 - d. Mengabstraksikan bentuk-bentuk aslinya.

2. Konteks yang kontras (Hedman, 1984) mengemukakan bangunan baru selayaknya dapat memperkuat dan meningkatkan karakter lingkungan dengan memelihara pola-pola visual setempat.
3. Visual Appripiateness (Bentley dkk, 1985) memberikan langkah-langkah sebagai berikut :
 - a. Mencari tanda-tanda visual setempat dengan melakukan studi terhadap elemen-elemen setempat bangunan maupun lingkungan, ritme vertikal dan horizontal, garis langit, detail pada garis dinding, jendela dan pintu, detail pada skala lantai dasar.
 - b. Mencari tanda-tanda kontekstual dari bangunan yang bersebelahan. Dalam desain yang ideal, bentuk tidak dapat dipisahkan begitu saja dari unsur-unsur perancangan, dikarenakan bentuk dalam suatu perancangan mempunyai arti, makna atau kesan tersendiri. Seorang perancang harus hati-hati dalam merencanakan unsur-unsur bentuk bagi suatu rancangan agar objek tersebut sesuai dengan fungsinya.

Menurut Kevin Lynch (1969), mengemukakan citra kota terbentuk dari tiga komponen yaitu identitas objek, struktur atau pola saling berhubungan antara objek dan pengamatan serta makna yang diserap oleh pengamat baik secara fisik fungsional maupun psikis emosional. Karakteristik dari landmark menjadi lebih mudah teridentifikasi bila memiliki nilai spasial yang menonjol pada lokasi yang bersangkutan.

Menurut Morris (1957), tampilan bangunan agar dapat menjadi *point of interest* pada suatu kawasan perlu memperhatikan beberapa hal, yaitu :

- a. Pemilihan lokasi/site, berdasarkan kelayakan lokasi dan peruntukkan lahan.
- b. Studi ekonomi dan pembiayaan, khususnya bagi bangunan komersial, perniagaan dan bisnis.
- c. Studi lalu lintas
- d. Studi ruang dalam (interior)
- e. Studi bentuk dan ekspresi bangunan.

Tinjauan Penataan Massa Bangunan

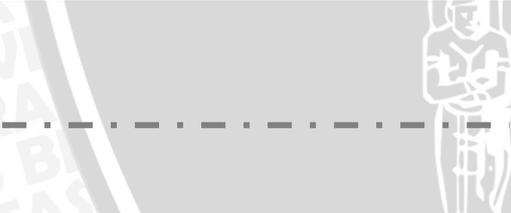
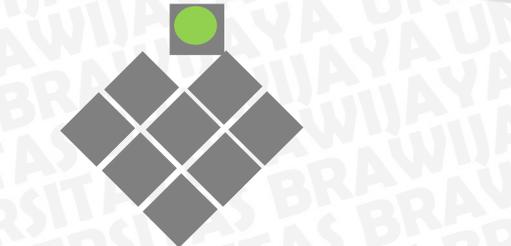
Tidak ada sesuatu yang dapat terjadi selain kerancuan apabila penataan dipertimbangkan sebagai suatu kualitas yang dapat sekaligus diterima atau ditolak, sesuatu yang dapat dibuang atau digantikan oleh sesuatu yang lain. Tatanan harus dimengerti sebagai sesuatu yang melekat pada fungsi setiap sistem yang terorganisir, apakah fungsi tersebut menyangkut fisik atau mental (Arnheim, 1977 dalam Ching, 2000).

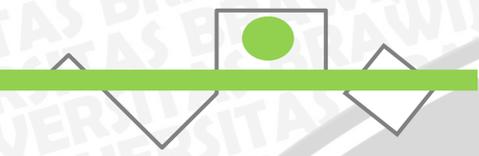
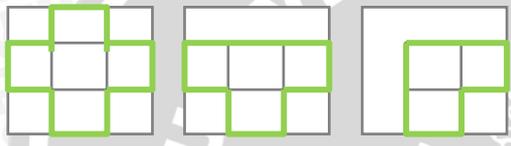
Ching (2000) menyatakan penataan tidak hanya berupa aturan geometrik tetapi lebih pada suatu kondisi di mana setiap bagian dari seluruh komposisi saling berhubungan dengan bagian lain dengan tujuan untuk menghasilkan suatu susunan yang harmonis.

Penataan tanpa variasi akan menimbulkan kebosanan, begitu pula sebaliknya variasi tanpa penataan akan menimbulkan kekacauan. Prinsip-prinsip penataan tampak sebagai alat visual yang memungkinkan bentuk-bentuk dan ruang-ruang yang bermacam-macam dari sebuah bangunan hadir bersama-sama secara konseptual dan perseptual di dalam keseluruhan tatanan, kesatuan dan keharmonisan.

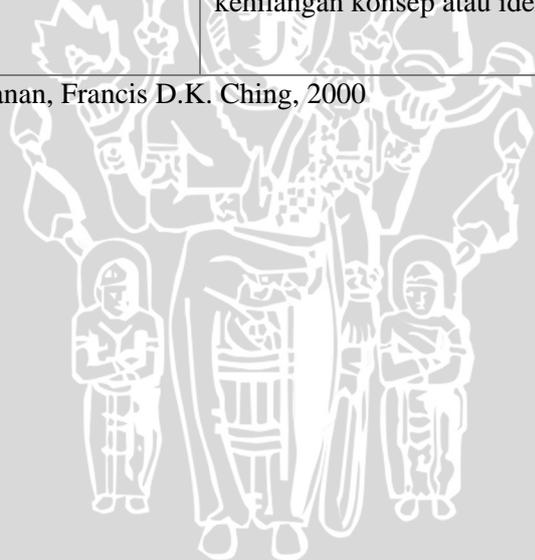
Tabel 2.1

Prinsip-Prinsip Penataan Massa Bangunan

BENTUK	KETERANGAN
	<p>SUMBU</p> <p>Sebuah garis yang terbentuk oleh dua buah titik di dalam ruang. Bentuk-bentuk dan ruang-ruang dapat disusun dalam sebuah pacuan yang simetri dan seimbang.</p>
	<p>SIMETRI</p> <p>Distribusi dan susunan yang seimbang dari bentuk-bentuk dan ruang yang sama pada sisi yang berlawanan terhadap suatu garis atau bidang pembagi dan titik pusat atau sumbu.</p>
	<p>HIRARKI</p> <p>Penekanan kepentingan atau keutamaan suatu bentuk atau ruang menurut ukuran, wujud atau penempatannya, relatif terhadap bentuk-bentuk atau ruang-ruang lain dari suatu organisasi.</p>

	<p>IRAMA</p> <p>Pergerakan yang mempersatukan, yang dicirikan dengan pengulangan berpola atau pergantian unsur atau motif formal dalam bentuk yang sama atau telah dimodifikasi.</p>
	<p>DATUM</p> <p>Semua garis, bidang atau volume yang oleh karena kesinambungan dan keteraturannya berguna untuk mengumpulkan, mengukur dan mengorganisir suatu pola bentuk-bentuk dan ruang-ruang.</p>
	<p>TRANSFORMASI</p> <p>Prinsip bahwa konsep arsitektur, struktur atau organisasi dapat diubah melalui serangkaian manipulasi dan permutasi dalam merespon suatu lingkup atau kondisi yang spesifik tanpa kehilangan konsep atau identitasnya.</p>

Sumber : Bentuk, Ruang, dan Tatanan, Francis D.K. Ching, 2000



2.5.1. Hubungan Antara Simbol dan Bentuk

Penilaian suatu bentuk dari bangunan arsitektur bukan pada keberhasilan bentuk bangunan itu berfungsi, tetapi lebih ditekankan pada arti yang dapat ditangkap ketika bangunan tersebut dilihat dan diamati. Sebuah bangunan menyajikan diri secara simbolis jika bangunan itu menunjukkan sesuatu yang lebih dari keadaan bentuk fisiknya. Bangunan tadi cenderung untuk mewujudkan sebuah prinsip pengakuan umum (*universal validity*). Bentuk simbolis digunakan untuk menyajikan pengalaman keindahan yang mendalam sesuai dengan daya bercitranya. Dalam dunia arsitektur juga dibutuhkan suatu penekanan kebutuhan symbol dalam perancangan.

Ada beberapa jenis symbol yang dikaitkan dengan peran symbol itu sendiri, kesan yang ditimbulkan oleh bentuk simbolis dan pesan yang langsung disampaikan oleh symbol, yang semuanya ditampilkan pada bentuk-bentuk tertentu.

1. Simbol Metaphor

Masyarakat dapat mempunyai pandangan tertentu terhadap bentuk bangunan yang dilihat dan diamatinya, entah terhadap bentuk keseluruhan bangunan atau terhadap bagian dari bentuk bangunan. Pandangan yang timbul tergantung dari latar belakang masyarakat, yaitu tingkat kecerdasan dan pengalaman, sebab mereka selalu cenderung untuk membandingkan bangunan yang diamati dengan bangunan atau benda lain.

2. Simbol Sebagai Unsur Pengenal (Secara fungsional dan lambang)

Ada bentuk-bentuk yang telah dikenal secara umum oleh masyarakat sebagai suatu cirri fungsi suatu bangunan. Jadi bentuk-bentuk tersebut merupakan symbol bagi bangunan-bangunan tertentu.

2.5.2. Bentuk dan Komunikasi

Kata-kata dalam bahasa arsitektur lebih elastis dan mempunyai banyak bentuk dibandingkan dengan kata-kata dalam bahasa lisan/tulisan, dan menjadi lebih berarti di dalam hubungan fisik dengan satu sama lain yang ada disekitarnya. Bagian dari suatu bentuk kurang begitu menyampaikan dan mengandung arti bila berdiri sendiri, mereka dapat berubah mempunyai arti yang lebih kuat bila berada di dalam suatu gabungan/susunan.

Jalur-jalur untuk berkomunikasi dari bentuk arsitektur yang paling kuat adalah melalui hasil penyajian oleh hubungan tiga dimensi di dalam ruang yang tampak oleh pengamat yang bergerak. Pada bentuk bagian-bagian dan hubungan keseluruhannya terdapat unsur-unsur skala, proporsi, irama, tekstur dan warna, yang dapat membantu bentuk untuk

membangkitkan emosi dengan lebih tajam dan menyampaikan pesan keseluruhan secara tepat dan semestinya. Setiap orang membaca perbendaharaan kata arsitektur, terutama dalam hubungan antara masa dan ruang, menggunakan pengalaman keadaan fisik dan pergerakan badannya sebagai rujukan, juga menggunakan jalur komunikasi yang sudah dirasakannya dalam kebiasaan sehari-hari dan pengalamannya selama hidup.

Kesimpulan akhir atau pesan akhir yang didapat dari komunikasi dapat jauh berbeda satu sama lainnya, menurut pengalaman, prasangka, pendirian keyakinan dan kepekaan dari pribadi-pribadi yang terlibat. Memang bentuk arsitektur merupakan suatu keajaiban karena dapat mempunyai begitu banyak berarti dan kesan dalam permainan emosi.

2.6. Tinjauan Bahan Bangunan

Setiap ekspresi dari material yang digunakan secara langsung akan berhubungan dengan persepsi seseorang, dan menghasilkan asosiasi yang berbeda.

Tabel 2.2 : Pengenalan Sifat Bahan

MATERIAL	SIFAT	KESAN PENAMPILAN	CONTOH PEMAKAIAN
Kayu	Mudah dibentuk, juga untuk konstruksi-konstruksi yang kecil; bentuk-bentuk lengkung	Hangat, lunak, alamiah, menyegarkan	Untuk bangunan rumah tinggal dan tempat masyarakat membutuhkan kontak langsung dengan bangunan.
Batu bata	Fleksibel, terutama pada detail dapat untuk macam-macam struktur, bahkan struktur-struktur besar.	Praktis	Banyak digunakan untuk bangunan perumahan, monumental, komersial.
Semen	Dapat untuk eksterior interior, cocok untuk diberikan segala macam warna, mudah rata dan mudah dibentuk.	Dekoratif	Bangunan-bangunan di daerah mediterania, untuk elemen-elemen dekorasi.
Batu alam	Tak membutuhkan proses, dapat dibentuk (diolah).	Berat, kasar, alamiah, sederhana, informil	Dinding dekoratif pada bangunan rumah tinggal maupun bangunan komersial.
Beton	Banyak menahan gaya tekan	Formil, keras, kaku, kokoh	Bangunan-bangunan monumental, bangunan pemerintahan

Sumber : Hendraningsih (1982). Peran, Kesan, Dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur

Sifat-Sifat Bahan :

1. Kayu, terletak pada titik yang mempunyai sifat ornamented (mudah dibentuk bahkan untuk membuat ornament sekalipun), complicated (sifatnya cukup sulit karena harus memperhatikan sifat utama kayu dan arah serat dan sebagainya), feminim (mempunyai kesan lembut dan hangat).
2. Baja, terletak pada titik yang mempunyai sifat maskulin (mempunyai kesan yang keras, kokoh, kasar), ornamented, complicated.
3. Beton, terletak pada titik yang mempunyai sifat maskulin (lebih kuat dari baja), simple (sederhana), straightforward (dapat disajikan langsung begitu saja).

Terkadang sifat dari bahan-bahan tersebut tidak berdiri sendiri, artinya dapat diperhalus atau diperlunak dengan bantuan bahan lain yang sifatnya lebih lunak. Demikian pula sebaliknya.

2.7. Tinjauan Arsitektur Tradisional Lombok

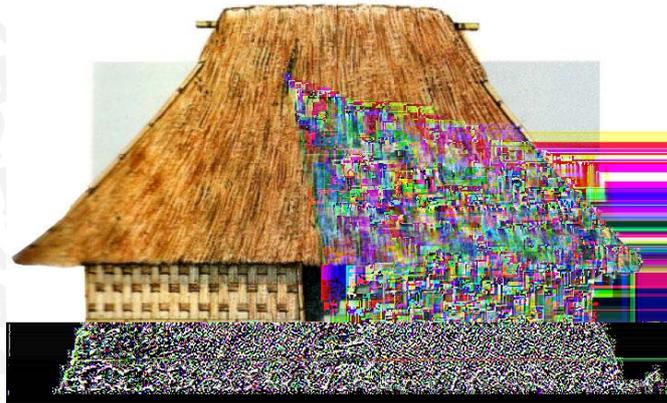
2.7.1. Bangunan Rumah Adat Sasak

Orang Sasak mengenal beberapa jenis bangunan adat yang dijadikan sebagai tempat tinggal dan juga tempat penyelenggaraan ritual adat dan ritual keagamaan. Atap rumah Sasak terbuat dari jerami dan berdinding anyaman bambu (*bedek*). Lantainya dibuat dari tanah liat yang dicampur dengan kotoran kerbau dan abu jerami.



Gambar 2.16: Bangunan Rumah Adat Suku Sasak
Sumber : <http://www.lombokhouses.com>

Rumah adat Sasak pada bagian atapnya berbentuk seperti gunung, menukik kebawah dengan jarak sekitar 1,5-2 meter dari permukaan tanah (fondasi). Atap dan bubungannya (*bungus*) terbuat dari alang-alang, dindingnya dari anyaman bambu (*bedek*), hanya mempunyai satu berukuran kecil dan tidak ada jendelanya. Ruangnya (*rong*) dibagi menjadi *inan bale* (ruang induk) meliputi *bale* luar (ruang tidur) dan *bale* alem berupa tempat menyimpan harta benda, ruang ibu melahirkan sekaligus ruang disemayakannya jenazah sebelum dimakamkan.



Gambar 2.17: Rumah Tradisional di Desa Sade, Lombok Tengah
Sumber : Tjahjono, 2002

Dalam kaitannya dengan daya tarik wisata, terdapat beberapa hal yang menjadi esensi yang khas dalam budaya arsitektur Sasak yaitu :

- Gunung, dikaitkan dengan kepercayaan tradisional bahwa gunung dan dataran tinggi menjadikan "hubungan komunikasi" manusia dengan Sang Pencipta "lebih dekat".
- Rumah yang menghadap timur secara simbolis bermakna bahwa yang tua lebih dulu menerima/menikmati kehangatan matahari pagi ketimbang yang muda yang secara fisik lebih kuat. Juga bisa berarti, begitu keluar rumah untuk bekerja dan mencari nafkah, manusia berharap mendapat rida Allah di antaranya melalui shalat, dan hal itu sudah diingatkan bahwa pintu rumahnya menghadap timur atau berlawanan dengan arah matahari terbenam (barat/kiblat). Tamu pun harus merunduk bila memasuki pintu rumah yang relatif pendek. Mungkin posisi membungkuk itu secara tidak langsung mengisyaratkan sebuah etika atau wujud penghormatan kepada tuan rumah dari sang tamu.
- Desain atap rumah berupa sistem jurai yang atapnya terbuat dari alang-alang dimana ujung atap bagian serambi (sesangkok) sangat rendah sebatas kening pada ketinggian orang berdiri, hal ini dimaksud agar siapapun yang datang dan hendak duduk diserambi rumah tersebut maka dia akan merunduk, sikap tunduk ini diartikan saling menghormati dan saling menghargai antara tamu dengan tuan rumah.

2.7.2. Lumbung Padi Masyarakat Sasak

Salah satu bangunan yang menjadi simbol masyarakat Sasak yaitu lumbung. Lumbung digunakan untuk menyimpan bahan pangan (biasanya padi). Lumbung padi menjadi ciri pembeda arsitektur Sasak. Bangunan itu dinaikkan pada tiang-tiang dengan cara khas Austronesia dan memakai atap berbentuk “topi” yang tak lazim, ditutup dengan

ilalang. Empat tiang dasar menyangga sepasang balok melintang di bagian atas, tempat kerangka, atap penopang, dengan kaso bambu bersandar. Satu-satunya bukaan adalah sebuah lubang persegi kecil yang terletak tinggi di atas ujung sopi-sopi, yang merupakan tempat penyimpanan padi hasil panen



Gambar 2.18: Struktur dan Bangunan Lumbung Khas Lombok
Sumber : Tjahjono, 2002

2.7.3. Bangunan Beruga'

Bangunan tradisional Sasak semuanya bersifat “terbuka” dan dibuat dengan peninggian lantai. Yang dimaksud dengan “terbuka” yaitu semua bangunan untuk aktivitas publik bukan merupakan bangunan tertutup dinding masif seperti kebanyakan bangunan saat ini. Sifat “terbuka” ini mengandung filosofi masyarakat Sasak yang *Lombok* (halus;lurus),jujur dan sederhana dalam menyampaikan pendapatnya, lugas dan mudah bergaul dengan siapa saja. Perwujudan dari bangunan yang bersifat terbuka ini dapat dijumpai pada bangunan beruga. Beruga'. Di Lombok, fungsi beruga' ialah untuk memwadahi pertemuan antarwarga komunitas, baik dalam fungsi sakral maupun profan, misalnya untuk persembahyangan. *Beruga'* yang ada di depan rumah, disamping merupakan penghormatan terhadap rezeki yang diberikan Tuhan, juga berfungsi sebagai ruang keluarga, menerima tamu, juga menjadi alat kontrol bagi warga sekitar, misalnya kegiatan atau aktifitas yang dilakukan warga saat siang hari dan saat waktu bekerja.



Gambar 2.19: Bangunan Beruga'
Sumber : <http://www.lombokhouses.com>

2.8. Tinjauan Struktur Bangunan

Struktur bangunan dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian, yaitu :

1. Struktur pemikul beban bangunan, terdiri dari pondasi dengan segala perlengkapannya.
2. Rangka bangunan terdiri dari tiang, lantai, atap dan bagian bangunan – bangunan lainnya.

A. Struktur dasar bangunan (Sub Structure)

1. Footplat atau pelat beton bertulang, merupakan struktur yang mampu menahan beban berat dan kekuatannya besar, murah, mudah dalam pelaksanaan tidak bising, digunakan pada kondisi tanah rawa atau gembur tetapi bahan boros.
2. Tiang pancang, merupakan struktur bawah yang biasa diterapkan pada bangunan tinggi atau pada kekokohan landasan yang jelek (kondisi tanah padat datar), beban berat, mudah pelaksanaannya, prefabrikasi sehingga kualitas terjaga. Ekonomis dalam penggunaan lahan, tetapi ada jenis tiang pancang yang pelaksanaannya bising dan menimbulkan getaran, memerlukan alat berat sehingga ruang kerja yang diperlukan besar.

B. Struktur Atas Bangunan (upper structure), meliputi :

1. Badan Bangunan

1. Struktur rangka, struktur rangka merupakan struktur bangunan yang bertumpu pada tiang dan balok. Balok merupakan bagian pertama yang menerima beban – beban bangunan dari lantai yang bersangkutan, kemudian beban tersebut diteruskan ke bawah melalui tiang – tiang.
2. dinding pemikul, (Bearing wall) berupa dinding masif untuk memperkaku, hanya dapat mengatasi beban vertical. Kebutuhan ruang besar, bukan sedikit, dapat digunakan dalam system bangunan karena dapat memperluas ruang.
3. dinding geser (shear wall), merupakan dinding pemikul yang dapat menahan gaya geser karena gaya lateral (dapat mengatasi beban vertical dan horizontal). Digunakan dalam system struktur bangunan tinggi.
4. kantilever, semakin panjang kantilever semakin besar beban yang ditanggung bangunan, bila memperpanjang harus diperhitungkan teknik balok (instability / ketidaksatbilan), rawan terhadap ayunan (deformasi).

2. Atap bangunan

- a. *Grid Frame work (simple monolithic grid)*, adalah rangkaian rangka batang yang simetris pada arah longitudinal dan trasversal, secara simultan memikul beban sebagai satu kesatuan system.
- b. *Space Frame (double layer grid)*, adalah perpotongan bidang – bidang rangka batang dalam bentuk tiga dimensi, secara simultan memikul semua beban yang terjadi.
- c. *Domes (kubah)*, dome atau kubah adalah bagian dari coplanar system yaitu simple monolotic grid yang dikembangkan menjadi bentuk kubah.
- d. *Suspension Structure (struktur gantung)*. Dari pelbagai metode untuk memperoleh bentangan yang lebar system struktur gantung (*suspension structures*) mempunyai penampilan yang khas karena memiliki potensi efisiensi dalam penggunaan material, kaitannya dengan bentang lebar.
- e. *Presressed stell (baja prategang)*, prinsip kerja Prestressed steel (baja prategang) hampir mirip dengan beton prategang. Komponen yang diprategang biasanya adalah balok atau kuda – kuda rangka batang.
- f. *Arches*, bentuk arches yang terbuat dari konstruksi baja jauh lebih efiseien dibandingkan bila menggunakan konstruksi beton tulang sebab baja lebih mudah dalam pengerjaan pabrikasi maupun ereksinya, sedangkan beton selain berat juga sulit pembuatannya, karena memerlukan banyak acuan dan penyangga sehingga biayannya akan tinggi

2.9. Tinjauan Tentang Akustik

Dalam setiap situasi akusti terdapat tiga elemen yang harus diperhatikan yaitu :

1. Sumber bunyi (yang diinginkan atau tak diinginkan)
2. Jejak (untuk perambatan bunyi)
3. Penerimaan (yang ingin atau tak ingin mendengar bunyi tersebut)

Jika bunyi tersebut diinginkan (pembicaraan atau musik) kondisi yang menguntungkan harus disediakan untuk produksi, perambatan dan penerimaannya. Sumber bunyi harus diperkuat dalam jumlah yang cukup untuk pendengar, dan jejak perambatan harus dibuat lebih efektif dengan menguatkan pemantulan bunyi dan dengan menempatkan pendengat sedekat pengalihan perhatian yang mengganggu, yaitu bising dari dalam maupun dari luar.sebaliknya, bila bunyi tak diinginkan (bosong lalu lintas atau lainnya) , kondisi yang tidak

menggantungkan harus disediakan untuk produksi, perambatan dan penerimaan gangguan tersebut. Langkah – langkah harus diambil untuk menekan intensitas bising pada sumbernya.; usaha harus diadakan untu memindahkan sumber bising sejauh mungkin dari penerima. Kedaya gunaan jejak perambatan harus dikurangi sebanyak mungkin, dengan penggunaan penghalang yang tahan bunyi atau tahan getaran dan penerima harus dilindungi atau dibuat bertoleransi terhadap gangguan tersebut dengan menggunakan bising penyelubung (masking noise) atau musik latar belakang (background musik) (*Leslie L., Akustik lingkungan, hal : 6*).

2.9.1. Tinjauan Tentang Akustik

Jika tekanan gelombang bunyi yang berubah mencapai telinga luar, getaran yang diterima gendang telinga diperbesar oleh tulang – tulang kecil di telinga tengah dan diteruskan lewat cairan ujung – ujung syaraf yang berada ditelinga dalam. Saraf akhirnya meneruskan impuls ini ke otak, dimana proses mendengar tahap akhir terjadi dan sensasi bunyi tercipta. Kepekaan telinga berubah bila bunyi berbeda frekuensinya. Pada frekuensi 1000Hz tingkat tekanan bunyi minimum sekitar 4 dB diperlukan untuk hampir tak didengar telinga, sedangkan pada 63 Hz telinga tak akan bereaksi terhadap bunyi apapun kecuali tekanannya mencapai tingkat minimum kira – kira 35 dB. Telinga manusia peka terhadap bunyi dalam jangkauan sekitar 400 sampai 5000 Hz. Hal tersebut sangat menguntungkan karena frekuensi tersebut adalah penting inteligibilitas pembicarraan dan kenikmatan musik sempurna. (*Leslie L., akustik lingkungan, hal : 19*).

Bunyi – bunyi frekuensi rendah menyebabkan penyelubungan yang cukup besar pada frekuensi tinggi, terutama jika bunyi frekuensi rendah sangat keras. Eliminasi bising berfrekuensi rendah adalah sasaran yang penting dalam perancangan akustik auditorium. Gejala penyuluhan dimanfaatkan dengan baik dalam pengendalian bising lingkungan. Bila bising selubung tidak terputus dan terlapau keras, serta tidak mengandung suatu informasi,maka ia menjadi bising latar belakang yang dapat diterima dan akan menekan bising pengganggu lainnya yang tak disukai, sehingga secara psikologis menjadi bunyi yang lebih tenang, seperti : bising ventilasi dan pendingin ruangan, suara air mancur, suara lalu lintas yang tidak terputus.

Difusi bunyi (penyebaran gelombang bunyi) dan difraksi bunyi (pembelokan gelombang bunyi) sangat penting diperhatikan untuk penyebaran gelombang bunyi ke segenap sudut ruangan untuk menciptakan kenyamanan dengar. Permukaan pemantul cembung cenderung menyebarkan gelombang bunyi dan permukaan cekung cenderung mengumpulkan gelombang bunyi pantul dalam ruang. Untuk pengendalian akustik bangunan yang baik membutuhkan penggunaan bahan – bahan dengan tingkat penyerapan bunyi yang tinggi. Unsur – unsur yang dapat menunjang penyerapan bunyi antara lain : lapisan permukaan (dinding, lantai dan atap) isi ruangan (penonton, bahan tirai, tempat duduk dengan lapisan lunak, karpet) , udara dalam ruang. Penyerapan bunyi ini sangat perlu untuk mengendalikan bunyi dengan yang berkepanjangan sebagai akibat pemantulan yang berturut – turut dalam ruang tertutup setelah sumber bunyi.

Syarat syarat kondisi mendengar yang baik dalam suatu auditorium adalah :

1. Harus ada kekerasan (loudness) yang cukup dalam tiap bagian auditorium terutama di tempat – tempat duduk yang jauh.
2. Energi bunyi harus didistribusi secara merata (terdifusi) dalam ruang.
3. Karakteristik dengung optimum harus disediakan dalam auditorium untuk memungkinkan penerimaan secara paling efisien oleh pengguna / peserta.
4. Ruang harus bebas dari cacat akustik seperti gema, gaung, pemusatan bunyi, distorsi, bayangan bunyi dan resonansi.
5. Bising dan getaran yang akan mengganggu pendengar harus dihindari/dikurangi cukup banyak dalam tiap bagian ruang.

2.10. Tinjauan Pencahayaan dan Penghawaan

Indonesia adalah Negara yang berada didaerah tropika, dengan kata lain berada di dekat katulistiwa, maka sudut jatuh sinar matahari ke bumi dapat disebut tegak lurus. Maka jumlah sinar per satuan luas (m^2, cm^2) mencapai angka yang besar. Pada tanggal 20 maret dan 23 maret September jumlah itu mencapai maksimum, karena pada hari itu matahari sedang melintasi katulistiwa. Dan pada tanggal 21 juni (diutara) dan 22 desember (diselatan) jumlah tersebut mencapai minimum.

Gangguan matahari pertama datang dari silau cahayanya, dan yang kedua dari sengat sinarnya. Manusia membutuhkan sinar cahaya dan cahaya penerangan sangat penting dalam penghayatan ruang dan bangunan. Tetapi bila sinar matahari terlalu banyak (dan di daerah

tropical Indonesia jelas terlalu banyak) untuk ukuran kenikmatan manusia normal, maka sinar langsung matahari terasa sebagai gangguan, menyengat mata dan kulit. Dengan demikian bangunan dan penghuni / pemakai bangunan sangat perlu perlindungan dari sengatan langsung sinar matahari dengan tetap memandaaatkan secara maksimal energi cahaya matahari untuk penerangan alami manusia (Adhimastra, 1998:25).

Sifat – sifat cahaya :

1. Memantulkan (refleksi) ada dua tipe yaitu : cara bercermin dan cara berpancar.
2. Menembus (trasmisi)
3. Membias (to drift of)
4. Menyerap (absorpsi)

Sifat – sifat diatas adalah tergantung dari sifat material yang dilalui oleh cahaya. Oleh karena itu dangat diajurkan untuk menggunakan bahan yang mempunyai sifat memantulkan panas untuk bangunan, dan diutamakan penggunaan bahan yang menyerap dan mempertahankan kalor untuk bahan site/lingkungan agar bisa diteruskan ketanah dan tidak dipantulkan kedalam bangunan, sehingga yang dimanfaatkan adalah energi cahaya matahari saja untuk penerangan alami bangunan. (Adhimastra, 1998:36).

Kenyamanan suatu ruangan untuk sebagian tergantung dari suhu yang terdapat di dalam runagan yang dimaksud. Suhu didalam hal ini ditentukan oleh beberapa factor, yaitu :

1. Suhu udara. Suhu harus memiliki suatu nilai tertentu dan diukur pada ketinggian berbeda(0,5m dan 1,5 m diatas lantai). Selisih ukur suhu ini tidak boleh lebih tinggi dari 2 C (untuk ruang tingga biasanya 18 C dan 20 C)
2. Suhu pancaran. Ditentukan oelh suhu dinding. Bila suhu dinding lebih rendah dari suhu udara akan terasa tidak menyenangkan.
3. gerakan udara. Udara didalam ruangan harus diusahakan mengalami pergerakan agar terjadi penyegaran udara, tapi pergerakan udara tidak boleh terlalu ccepat agar suhu udara tidak terlalu rendah. Pergerakan yang menandai terdapat di antara 0,15 sampai 0,25 m per detik.
4. kelembapan udara. Hal ini berpengaruh pada pelepasan panas oleh badan. Kelembaban lingkungan yang tinggi akan menghambat penguapan yang dilakukan oleh badan.
5. kemurnian udara. Hal in tergantung kepada zat –zat yang membahayakan kesehatan(diantaranya monoksida arang/ gas Co) dan juga Co2 yang kita lepaskan. Untuk

menjaga agar kadar asam arang tidak melampaui batas dan untuk menjamin beredarnya zat asam dalam jumlah yang mencukupi, tiap manusia harus menyegarkan 20 – 50 m³ udara tergantung luas ruangan. Oleh karena itu sirkulasi udara harus di perhitungkan agar ruangan cukup mendapat udara bersih yang mencukupi pengguna ruang.

Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan yang berkaitan dengan pemetaan obyek pameran adalah pencahayaan buatan. Untuk menentukan tata cara pencahayaan, terlebih dahulu harus memahami tuntutan tiap obyek. Untuk produk dua dimensional tuntutannya adalah bidang secara maksimal sehingga pemberian cahaya secara merata dan bebas bayangan. Sedangkan produk tiga dimensional tuntutannya adalah tampilan bentuk memungkinkan menampilkan rincian detail (Ching, 1985). Aspek – aspek pencahayaan yang mempengaruhi penataan obyek pameran adalah :

1. Sistem pancaran

pada pencahayaan obyek dua dimensional digunakan system pancaran merata sedangkan untuk obyek tiga dimensional digunakan pencahayaan terarah, setempat dan system pencahayaan pencahayaan pancaran untuk mendapatkan efek khusus pencahayaan ruang pameran.

2. Kuat Cahaya

Kuat cahaya perlu dipertimbangkan terhadap luas permukaan bidang yang akan dipancarkan cahaya. Kuat cahaya menyangkut kepekaan dan ketahanan obyek pameran terhadap radiasi yang dipancarkan oleh cahaya (lampu TL mengandung ultra violet sedangkan lampu pijar mengandung infra merah) serta kepekaan mata minimal dalam melihat obyek batas tingkat 10 cadle/m².

3. Tata letak cahaya

Tata letak cahaya dibedakan sesuai dengan system pencahayaan yang digunakan sehingga dapat membantu penampilan menarik interest konsumen dengan, pertimbangan :

- a. pencahayaan langsung dan pencahayaan tak langsung (pantulan)
- b. pencahayaan yang berfungsi untuk cahaya utama, cahaya pengisi atau yang melatarbelakangi.

- c. Cahaya yang diletakan dibelakang, didepan, diatas, dibawah ay=tau pada obyek.
- d. Cahaya dari satu, dua atau tiga dimensional.

Tata cahaya juga harus menghindarkan terjadinya pemantulan langsung yang menyilaukan dan terjadi bayangan pada obyek pamer yang akan mengganggu proses pencermatan obyek pamer. Kehadiran cahaya pada lingkungan ruang dalam bertujuan menyinari berbagai bentuk elemen – elemen yang ada dalam ruang, sedemikian rupa sehingga ruang menjadi teramati dirasakan secara visual suasananya (Honggowijaya, 2003). Disamping itu, cahaya juga diharapkan dapat membantu pemakai ruang untuk dapat melakukan kegiatan dengan baik dan terasa nyaman.

Menurut Darmasetiawan & Puspakesuma (1992) terdapat tiga hal dalam penataan cahaya yang mampu merubah suasana ruangan serta dapat berdampak bagi langsung bagi pemakainya, yakni warna cahaya, refleksi warna dan cara penyinaran. System pencahayaan didalam sebuah ruang pamer harus memenuhi fungsi untuk dapat menerangi ruang dalam (interior) pamer, serta dapat menerangi hal – hal khusus seperti pencahayaan untuk dapat melihat dengan jelas obyek yang dipamerkan pada ruang pamer. Pencahayaan pada hal - hal khusus memerlukan intensitas cahaya yang cukup tinggi dengan jangkauan cukup luas, sehingga mendukung mekanisme visual pada efisiensi tinggi (neufert, 1992).

Sistem pencahayaan yang mendukung sebuah ruang pamer berdasarkan sumber serta fungsinya efisiensi dibedakan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut :

1. Pencahayaan alami

pencahayaan alami bersal dari sinar matahari. Sebagai salah satu sumber pencahayaan, sinar matahari memiliki berbagai kualitas pencahayaan langsung yang baik. Pencahayaan alami dapat diperoleh dengan memberikan bukaan - bukaan pada sebuah ruangan berupa jendela, ventilasi, pintu. Melalui bukaan memungkinkan sinar matahari untuk membantu aktivitas terutama visual pada sebuah ruangan. Penggunaan sinar matahari sebagai sumber pencahayaan alami akan mengurangi biaya operasional. Pencahayaan langsung dari matahari didapat melalui bukaan pada ruang, berupa bukaan pada bidang, sudut diantara bidang – bidang. Bukaan – bukaan ini dapat diletakan pada dinding maupun langit – langit

2. Pencahayaan merata buatan

Pencahayaan buatan merupakan pencahayaan yang berasal dari tenaga listrik. Suatu ruangan cukup mendapatkan sinar alami pada siang hari, masi diperlukan penggunaan cahaya buatan terutama pada saat malam hari. Kebutuhan pencahayaan buatan ini disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas akan intensitas cahaya serta luasan ruang. Pencahayaan merata buatan berupa lampu pijar atau lampu halogen yang dipang menghadap ke dinding untuk penerangan dinding merata.

3. Pencahayaan terfokus buatan

Pencahayaan terfokus buatan (artificial lighting) merupakan cahaya yang berasal dari tenaga listrik. Pencahayaan terfokus dimaksudkan untuk memberikan penerangan pada objek tertentu yang menjadi spesifikasi khusus atau pada tempat dengan dekorasi sebagai pusat perhatian dalam suatu ruang, berupa lampu sorot yang dipasang pada dinding, partisi, maupun langit – langit.



2.11. Tinjauan Objek Komparasi

2.11.1. Taman Mini Indonesia Indah

Taman Mini “Indonesia Indah” (TMII) merupakan tempat rekreasi yang sangat populer dan akrab bagi warga kota Jakarta serta kota-kota lain di Indonesia, bahkan mancanegara. Konsepnya menyajikan wahana dan fasilitas secara rekreatif, informatif, edukatif, komunikatif, dan atraktif (RIEKA). Miniatur Indonesia secara lengkap, baik bentang darat, kekayaan alam, aneka warna seni dan budaya daerah, maupun perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta berbagai bentuk seni dan budaya masa kini tersajikan di sini. Paparannya diwujudkan dalam bentuk Miniatur Arsipel Indonesia yang merupakan danau buatan dengan tiruan kepulauan Indonesia berikut penampang daratnya beserta anjungan-anjungan daerah. Tiap anjungan tersebut menampilkan rumah adat bercorak arsitektur tradisional berikut penyajian benda-benda budaya, pentas seni, upacara adat, keragaman kuliner, dan berbagai seluk beluk yang berkaitan dengan daerah bersangkutan, yang secara nyata menunjukkan ke-Bhinneka Tunggal Ika-an Indonesia.

Wahana rekreasi berupa 11 unit taman, antara lain Taman Burung, Taman Akuarium Air Tawar, dan Taman Bunga Keong Emas; berbagai wahana inovatif, seperti Istana Anak Anak Indonesia, Teater Imax Keong Emas, Teater 4D Motion, Kereta Gantung (skylift), “monorel” Aeromovel; serta Taman Budaya Tionghoa Indonesia dan TMII Waterpark yang kini sedang dibangun, juga menawarkan nuansa yang menarik. Berbagai jenis wahana dan fasilitas tersebut semuanya mempunyai dimensi rekreasi, pendidikan, pelestarian, sekaligus pemerayaan cakrawala pengetahuan dan pewarisan nilai-nilai budaya bangsa Indonesia, khususnya bagi generasi muda. Kunjungi Taman Mini “Indonesia Indah”, lihat pesona Indonesia.

Venue Taman Mini Indonesia Indah :

1. Anjungan Daerah

Di Indonesia, hampir setiap suku bangsa memiliki bentuk dan corak bangunan yang berbeda, bahkan tidak jarang satu suku bangsa memiliki lebih dari satu jenis bangunan tradisional. Bangunan atau arsitektur tradisional yang mereka buat selalu dilatarbetakangi oleh kondisi lingkungan dan kebudayaan yang dimiliki. Di TMII, gambaran tersebut diwujudkan melalui Anjungan Daerah, yang mewakili suku-suku bangsa yang berada di 33 propinsi Indonesia.



2. Sarana Rekreasi

a. Istana Anak-Anak Indonesia

Bangunan utama Istana Anak Anak Indonesia dinamai Graha Widya Tama, berbentuk istana mirip dalam dongeng Cinderella ciptaan Hans Christian Andersen



b. Teater Imax. Keong Emas

Teater Imax Keong Emas berbentuk keong raksasa, merupakan tempat pemutaran dan pertunjukan film khusus dengan teknologi canggih, didirikan atas prakarsa Ibu Tien Soeharto, dan mulai dioperasikan pada tanggal 20 April



c. Perahu Angsa

Danau Miniatur Aripel Indonesia adalah sebuah danau luas yang di tengahnya terdapat pulau-pulau yang dibuat sesuai dengan kepulauan Indonesia yang sebenarnya. Bagi pengunjung, terutama anak-anak, yang ingin berkeliling disediakan perahu angsa.



d. Teater Tanah Airku

Teater Tanah Airku merupakan gedung pementasan seni yang menggunakan teknologi multimedia dengan peralatan teknologi maju berstandar internasional. Teater yang diresmikan pada 20 April 1998 bertepatan dengan ulang tahun TMII ke-23.



3. Taman

Di TMII terdapat berbagai macam taman yang menunjukkan keindahan flora dan fauna Indonesia seperti taman angrek, taman melati, kolam akuarium air tawar dan taman burung.

4. Museum

Museum yang ada diperuntukkan untuk memamerkan sejarah, budaya dan teknologi seperti Museum Indonesia, Museum Pusaka, Museum Transportasi, dan Pusat Peragaan IPTEK.

Zona kawasan wisata pada Taman Mini Indonesia Indah



Akomodasi

a. Restoran Caping Gunung



Di seberang Miniatur Arsipel Indonesia terdapat bangunan dengan bentuk caping. Bangunan ini ialah Restoran Caping Gunung. Selain makanan, pengunjung rumah makan ini dapat menikmati pemandangan arsipel melalui jendela kaca yang terdapat sepanjang sisi bangunan. Rumah makan ini selain untuk umum, juga sering digunakan untuk menjamu tamu-tamu yang dihormati. Arsitektur bangunan menunjukkan sikap hemat energi dengan penerangan yang berasal dari matahari langsung melalui atap di puncak caping yang terbuat dari bahan tembus cahaya. Karena ketinggian bagian atap, ruangan pun menjadi sejuk.

b. Desa Wisata



Pengunjung TMII bukan saja berasal dari Jakarta dan sekitarnya yang dapat kembali dalam sehari. Tidak sedikit yang datang dari luar kota, bahkan luar Jawa. Untuk keperluan menginap di TMII, disediakan penginapan dengan lingkungan bersih dan alami serta biaya inap yang ringan. Desa Wisata ini mengutamakan para pemuda yang tergabung dalam perhimpunan atau dalam kelompok. Pada kenyataannya, Desa Wisata ini telah melayani bukan hanya pemuda dan pelajar, tetapi juga pelaksanaan pertemuan ilmiah,

sosial, agama dan lain-lainnya, sehingga perannya sebagai penyedia akomodasi sangat tepat dan bermanfaat. Untuk menampung kebutuhan penyelenggaraan pertemuan dan sarasehan atau seminar, di kompleks ini tersedia aula yang cukup besar, yang dapat menampung paling sedikit 400 orang, disertai panggung dan perlengkapan lainnya. Secara keseluruhan Desa Wisata memiliki 31 pondok yang dapat menampung 416 tamu. Ruang makan juga tersedia dengan hidangan yang dapat dipesan. Selain itu, ada pula teater terbuka yang dapat digunakan untuk pentas seni drama tari dan pertunjukan kesenian lainnya.

c. Sasana Kriya



Gedung Sasana Kriya merupakan pusat pengenalan, perdagangan, dan pemasaran hasil-hasil industri kerajinan dari seluruh daerah di Indonesia diresmikan pada tanggal 20 April 1975. Setelah direnovasi total pada tahun 1996, bangunan ini ditingkatkan fungsinya menjadi pusat pengembangan desain dan promosi industri aneka.

Berdasarkan dari objek komparasi Taman Mini Indoneisa Indah dapat diamati mengenai fasilitas wisata yang dimiliki yang memiliki kemiripan fungsi dengan fasilitas wisata yang dimiliki objek wisata Buana Lombok. Seperti fasilitas wisata yang memamerkan anjungan dari setiap daerah di Indonesia dengan skala yang sebenarnya, sehingga pengunjung dapat merasakan langsung suasana dan pengenalan budaya dalam hal ini rumah adat tanpa harus terlebih dahulu berkunjung ke setiap daerah di Indonesia. Hal seperti ini akan diterapkan pada ruang pameran Buana Lombok yang akan memperlihatkan pesona objek wisata dan kebudayaan dari Pulau Lombok. Hal lain yang diamati pada TMII adalah adanya fasilitas pendukung dari fungsi utama objek wisata, dalam hal ini berupa akomodasi, sarana rekreasi dan pendukung lainnya. Fasilitas pendukung yang dapat diterapkan pada objek wisata Buana Lombok seperti restoran, sarana penginapan, area pementasan, dan fasilitas pertemuan. TMII mewadahi fungsi wisata yang rekreatif dan edukatif, hal ini dapat diterapkan pada Buana Lombok sebagai objek wisata media promosi wisata dan kebudayaan secara rekreatif.

2.11.2. Pasar Seni Senggigi

Pasar seni senggigi beserta fasilitasnya pada awal pendiriannya bertujuan untuk mendukung aktivitas pariwisata di objek wisata pantai Senggigi. Pasar seni senggigi menjadi sentra menjual barang-barang kerajinan khas pulau Lombok yang menjadi buah tangan bagi para wisatawan yang berkunjung ke Lombok khususnya objek wisata pantai Senggigi. Pasar seni senggigi tidak hanya menjadi sebuah tempat berjualan, tetapi juga menjadi sarana rekreasi bagi para wisatawan. Selain kios-kios yang menjual hasil kerajinan, pasar seni senggigi juga memiliki area pentas kesenian dan restoran. Hal ini untuk menarik wisatawan agar mau berkunjung, seringnya diadakan pagelaran seni dan kebudayaan dilokasi ini, membuat wisatawan banyak berkunjung dan memberikan keuntungan bagi para pedagang. Sambil membeli hasil kerajinan Lombok, para wisatawan dapat menyaksikan pagelaran maupun pameran seni yang diadakan di pasar seni Senggigi ini.



Gambar 2.20: Kios-kios yang Menjual Kerajinan Khas Lombok
Sumber : Dokumentasi pribadi.



Gambar 2.21: Fasilitas Penunjang dan Bangunan Pengelola
Sumber : Dokumentasi pribadi.



Gambar 2.22 : Plaza Area
 Sumber : Dokumentasi pribadi.



Gambar 2.23 : Area Pagelaran, Pertunjukkan dan Pameran
 Sumber : Dokumentasi pribadi.

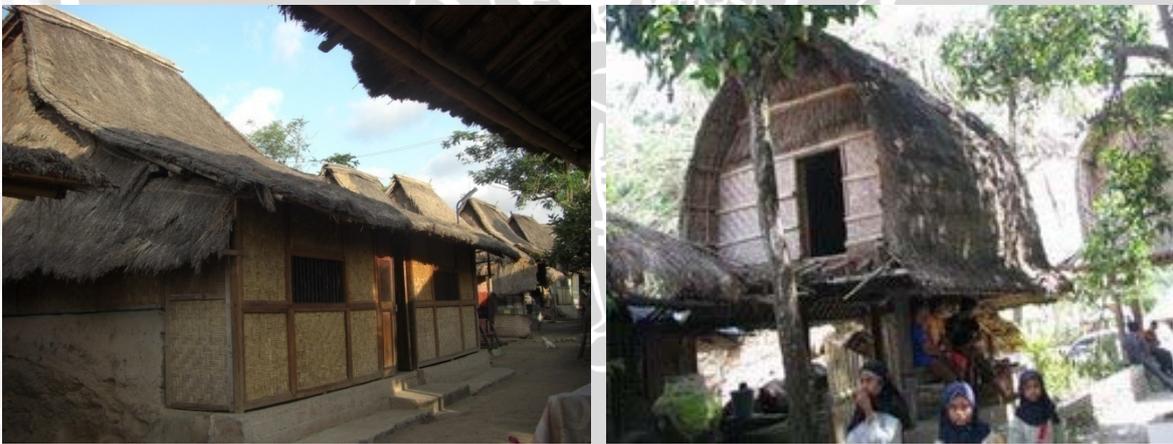
Berdasarkan dari objek komparasi pasar seni senggigi ini dapat diamati mengenai fasilitas penunjang yang disediakan dalam menunjang fungsi utamanya yaitu sebagai tempat menjual barang kerajinan khas Lombok. Dapat diamati pula mengenai kemasan dari pasar seni ini yang tetap mengedepankan unsur rekreatif, sehingga wisatawan yang datang tidak hanya sekedar mendapati kios-kios yang menjual hasil kerajinan lokal, tetapi juga mendapatkan suguhan hiburan yang tetap berkaitan erat dengan kebudayaan lokal. Sehingga keberadaan dari pasar seni senggigi dapat menjadi objek wisata pendamping bagi kawasan objek wisata utama pantai Senggigi.

2.11.3. Desa Wisata Sade

Dusun Sade terletak di Kecamatan Pujut, Kabupaten Lombok Tengah, Pulau Lombok, Provinsi Nusa Tenggara Barat, berjarak kurang lebih 30 kilometer dari kota Mataram. Untuk menemukan dusun ini tidak lah sulit karena berada tepat di tepi jalan raya Praya – Kuta. Dusun Sade merupakan salah satu perkampungan suku sasak yang merupakan suku asli masyarakat Lombok, bangunan di dusun Sade ini masih sangat tradisional setiap bangunan terbuat dari kayu dan bilik bambu pada dindingnya serta beratapkan ijuk jerami.



Gambar 2.24 : Perumahan Masyarakat Sasak di Desa Sade
Sumber : Dokumentasi pribadi.



Gambar 2.25 : Perumahan Masyarakat Sasak di Desa Sade
Sumber : Dokumentasi pribadi.

Bentuk rumah penduduk sangat unik yaitu terdiri dari 2 ruang, ruang pertama bagian depan ruang yang terdapat setelah kita memasuki pintu utama rumah setelah itu terdapat ruang dalam yang letak lantainya lebih tinggi 2 anak tangga dari lantai ruang depan, untuk memasuki ruang dalam kita harus melewati pintu kayu yang berukuran kecil dengan tinggi sekitar 150 cm dan berbentuk oval. Di ruang dalam ini terdapat 2 tungku untuk memasak

yang terbuat dari tanah dan menyatu dengan lantainya. Masyarakat Sade memasak menggunakan kayu sebagai bahan bakarnya, tidak jauh dari tungku terdapat ruang dengan dinding bilik bambu yang merupakan ruang tidur. Jarak antara lantai dengan atap sangat tinggi sehingga udara di dalamnya terasa sejuk. Rumah-rumah berjajar rapi dengan tinggi yang hampir sama antara satu rumah dengan rumah yang lainnya sehingga terkesan sangat rapih.

Pada bagian luar rumah tepatnya di depan rumah terdapat bangunan lumbung padi yang bentuknya sangat khas, pada bagian bawah lumbung terdapat bale-bale tempat penduduk berinteraksi sekaligus menjaga lumbung. Jalan penghubung antara rumah masih terbuat dari tanah tetapi ada beberapa bagian jalan yang sudah dibuat dengan semen dan ubin. Dusun Sade barangkali cukup mewakili untuk disebut sebagai Desa Wisata layaknya Desa Wisata di daerah lain. Sebab, masyarakat yang tinggal di dusun tersebut semuanya adalah Suku Sasak. Mereka hingga kini masih memegang teguh adat tradisi. Bahkan, rumah adat khas Sasak juga masih terlihat berdiri kokoh dan terawat di kawasan ini. Kebudayaan Suku Sasak itu diantaranya terekam dalam rumah adat Suku Sasak. Alasannya, rumah memiliki posisi penting dalam kehidupan manusia, tidak hanya sebagai tempat secara individu dan keluarga secara jasmani, tetapi juga dalam pemenuhan kebutuhan jiwa atau spiritual.



Gambar 2.26 : Interior Perumahan Masyarakat Sasak di Desa Sade
Sumber : Dokumentasi pribadi.

Rumah adat Suku Sasak, jika diperhatikan dibangun berdasarkan nilai estetika dan kearifan lokal. Orang sasak mengenal beberapa jenis bangunan adat yang menjadi tempat tinggal dan juga tempat ritual adat dan ritual keagamaan. Rumah adat suku Sasak terbuat dari jerami dan berdinding anyaman bambu (bedek). Lantai dari tanah liat yang dicampur kotoran kerbau dan abu jerami. Campuran tanah liat dan kotoran kerbau membuat lantai tanah

mengeras, sekeras semen. Cara membuat lantai seperti itu sudah diwarisi sejak nenek moyang mereka. Dalam masyarakat Sasak, rumah memiliki dimensi kesakralan dan keduniawian. Rumah adat Sasak selain sebagai tempat berlindung dan berkumpulnya anggota keluarga juga menjadi tempat ritual sakral sebagai manifestasi keyakinan kepada Tuhan, arwah nenek moyang, penunggu rumah dan sebagainya.

Rumah adat Sasak pada atapnya berbentuk gunungan, menukik ke bawah dengan jarak sekitar 1,5-2 meter dari permukaan tanah (pondasi). Atap dan bubungannya (bungus) terbuat dari alang-alang, dinding dari bedek, hanya mempunyai satu ukuran kecil dan tidak ada jendela. Ruangannya (rong) dibagi menjadi inak bale (ruang induk) meliputi bale luar (ruang tidur) dan bale dalam berupa tempat menyimpan harta benda, ruang ibu melahirkan sekaligus disemayamkannya jenazah sebelum dimakamkan. Ruang bale dalam dilengkapi amben, dapur dan sempare (tempat menyimpan makanan dan peralatan rumah tangga lainnya) terbuat dari bambu ukuran 2X2 meter persegi atau empat persegi panjang. Sempare diletakkan diatas, posisi menggantung di langit-langit atap. Ada sesangkok (ruang tamu) dan pintu masuk dengan sistem sorong (geser). Diantara bale luar dan bale dalam ada pintu dan tangga (tiga anak tangga) dan lantainya berupa campuran tanah dengan kotoran kerbau/kuda, getah dan abu jerami.

Bangunan rumah dalam kompleks perumahan Sasak terdiri dari berbagai macam diantaranya Bale Tani, Bale Jajar, Barugag/Secepat, Sekenam, Bale Bonder, Bale Beleq Bencingah dan Bale Tajuk. Nama bangunan disesuaikan dengan fungsi masing-masing.

Bale Tani adalah bangunan rumah untuk tempat tinggal masyarakat Sasak yang berprofesi sebagai petani. Bale Jajar merupakan bangunan rumah tinggal orang Sasak golongan ekonomi menengah keatas. Bentuk bale jajar hampir sama dengan bale tani, yang membedakan adalah jumlah dalam balenya.

Barugag/secepat berbentuk segi empat sama sisi (bujur sangkar) tanpa dinding, penyangganya dari kayu, bambu dan alang-alang sebagai atapnya. Barugag biasanya terdapat di depan samping kiri atau kanan bale jajar atau bale tani.

Barugag berfungsi tempat menerima tamu, karena menurut kebiasaan orang Sasak, tidak semua orang boleh masuk rumah. Barugag juga digunakan pemilik rumah yang memiliki gadis untuk menerima pemuda yang datang midang (melamar/pacaran).

Sedangkan **sekenam** bentuknya sama dengan barugaq, hanya sekenam mempunyai tiang sebanyak enam buah dan berada di bagian belakang rumah. Sekenam biasanya digunakan sebagai tempat kegiatan belajar mengajar tata krama, penanaman nilai-nilai budaya dan sebagai tempat pertemuan internal keluarga.

Bale Bonder adalah bangunan tradisional Sasak yang umumnya dimiliki para pejabar desa, dusun/kampung. Bale bonder biasanya dibangun di tengah pemukiman atau di pusat pemerintahan desa/kampung. Bale bonder digunakan sebagai tempat pasangkepan/persidangan atas, seperti tempat penyelesaian masalah pelanggaran hukum adat dan sebagainya.

Bale Tajuk merupakan salah satu sarana pendukung bagi bangunan rumah tinggal yang memiliki keluarga besar. Bale Tajuk berbentuk segilima dengan tiang berjumlah lima buah dan biasanya berada di tengah lingkungan keluarga santana. Selain bangunan itu, ada bangunan pendukung yakni Sambi, Alang dan Lumbung.

Sambi, tempat menyimpan hasil pertanian. Alang sama dengan lumbung berfungsi untuk menyimpan hasil pertanian, hanya alang bentuknya khas, beratapkan alang-alang dengan lengkungan $3/4$ lingkaran namun lonjong dan ujungnya tajam ke atas.

Lumbung, tempat untuk menyimpan berbagai kebutuhan. Lumbung tidak sama dengan sambi dan alang sebab lumbung biasanya diletakkan di dalam rumah/kamar atau di tempat khusus diluar bangunan rumah.



Gambar 2.27 : Interior Rumah Sasak di Desa Sade
Sumber : Dokumentasi pribadi.

Menenun merupakan pekerjaan sambilan kaum wanita di sini, setelah tidak ada pekerjaan di sawah. Hasil tenunan ini kemudian dikumpulkan untuk dijual di art shop koperasi. Hasil tenunan warga Sade berupa taplak meja, kain sarung, kain sal, kain songket, selendang dan lain-lain. Tenunan tersebut dipajang di emperan-emperan rumah mereka atau di gasebo yang ada di sekitar rumah. Sedangkan para wisatawan bisa berkeliling menyusuri lorong kecil dari rumah ke rumah warga Sade. Selain melihat hasil tenunan, wisatawan juga bisa melihat tentang rumah adat suku Sasak yang disebut Bale Tani. Rumah adat ini terbuat dari kayu, bambu dan daun rumbia sebagai atapnya.

Bale Tani ini terdiri dari dua bagian yaitu emperan dan ruang dalam. Ruangan ini dipisahkan dengan pintu yang cukup kuat. Emperan tempat bapak, ibu dan anak laki-laki tidur. Sedangkan ruang dalam dipergunakan untuk anak gadis dan ibu melahirkan. Emperan ini dibuat tinggi di atas lutut orang dewasa. Kemudian ruang dalam dihubungkan dengan tiga trap untuk menuju pintu masuk. Di emperan ada tempat tidur dan tikar sebagai alas tidur. Bale Tani yang masih asli, lantainya terbuat dari tanah liat. Setiap seminggu sekali lantai tersebut diolesi dengan kotoran sapi atau kerbau. Maksudnya agar nyamuk tidak suka berada di rumah tersebut. Sedangkan untuk kesejahteraan warga, Desa Sade juga mempunyai lumbung padi yang dibuat terpisah dari Bale Tani. Lumbung padi ini dibuat tinggi, sehingga di bawahnya bisa digunakan untuk aktivitas warga atau sebagai art shop.



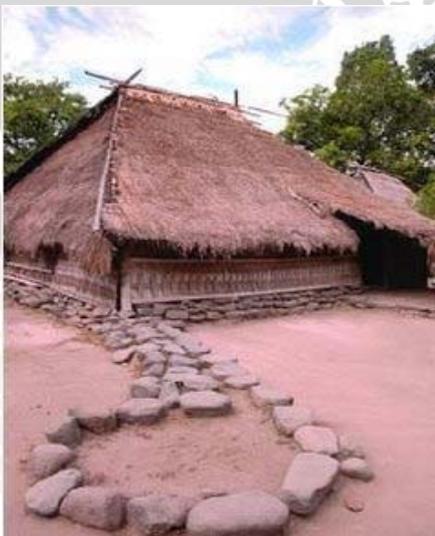
Gambar 2.28 : Kegiatan Menenun Wanita Sade
Sumber : Dokumentasi pribadi.

Penataan massa bangunan pada desa sade menerapkan penataan grid dengan pola sistem linear (sistem berjejer) dengan pola penataan bangunan yang teratur. Hal ini memiliki makna bahwa pola kehidupan masyarakat tradisional Sasak di desa sade diharapkan sangat teratur dan selalu berdampingan dengan alam serta lingkungan. Bangunan pada desa sade berorientasi ke arah timur dan barat, hal ini didasari oleh keyakinan bahwarumah tidak boleh menghadap ke arah utara dan selatan karena akan menyamai arah kuburan.

2.11.4. Desa Adat Bayan Lombok

Bayan adalah sebuah desa di sekitar hutan yang terletak di sisi barat daya Pulau Lombok, berada di kaki Gunung Rinjani. Desa yang dikenal dengan penduduk asli suku sasak ini memiliki loyalitas terhadap adat istiadat dalam banyak hal, pola dan tata cara bermukim. Arsitekturnya bisa dikatakan sangat relevan dan mengajarkan bagaimana menghargai suatu tempat dan wilayah. Desa yang memiliki luas 2.600 hektar ini merupakan salah satu dari enam desa yang ada didalam wilayah kecamatan Bayan, kabupaten Lombok Barat. Mayoritas penduduknya memeluk agama Islam, dikenal dengan sebutan Islam wetu telu.

Secara administratif, Desa Bayan berada di wilayah Kecamatan Bayan, Lombok Barat NTB. Wilayah desa ini memanjang mulai dari kaki Gunung Rinjani sampai ke tepi laut utara. Lokasinya merupakan salah satu jalur pendakian ke gunung tersebut. Dari segi topografi, daerah Bayan dan dusun-dusun sekitarnya tersebar dari yang berbatasan langsung dengan laut hingga ke dusun yang memiliki ketinggian 700 m dpl. Mata pencaharian penduduk di wilayah ini sebagian besar adalah bertani. Hasil pertanian berupa padi, sayur-sayuran, kelapa, buah-buahan serta bawang merah dan bawang putih yang menjadi hasil andalan. Kebiasaan masyarakat bermukim sangat erat kaitanya dengan prinsip yang diatur dalam adat istiadat.

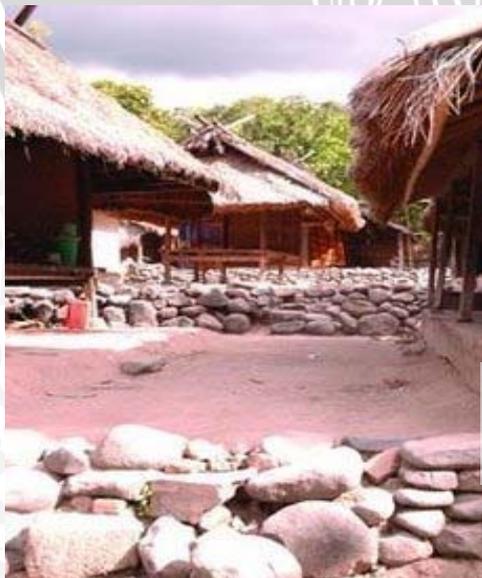


Gambar 2.29 : Rumah Desa Adat Dayan
Sumber : Majalah Indonesia Arsitektur Edisi 01 2006

Dalam sebuah desa memiliki berbagai jenis rumah adat dan wilayah yang membedakan antara yang umum dan khusus. Dalam wilayah dalam kampu (wilayah yang diperuntukan bagi pemangku-pemangku adat) terdapat beberapa rumah adat yang dibagi dan dinamai sesuai dengan fungsi atau sifat dari profesi pemangku atau maloka. Wilayah dalam kampu adalah wilayah suci, secara hukum adat tidak sembarangan orang dapat masuk di wilayah ini, untuk itu wilayah ini diisolasi oleh pagar bambu yang mengelilinginya.

Pola penataan massa-massa bangunan secara umum di desa ini memiliki tipologi linier. Memanjang dan selalu berpasangan, berhadapan dan saling membelakangi, seluruh rumah yang ada terpola menghadap barat dan timur. Ini mengacu pada petunjuk dan adat istiadat yang berlaku. Dalam hal menentukan letak dan pengaturan massa bangunan, memiliki persyaratan mutlak dalam penempatannya. Bagi rumah yang menempati posisi paling selatan dimana bagian depan rumah menghadap barat (kiblat) menjadi keharusan untuk di tempati oleh saudara tertua, mengikuti garis keturunan, Di sisi yang berhadapan dengan rumah paling selatan menghadap ke timur ditempati oleh saudara berikutnya. Secara adat pola tatanan massa ini menyimbolkan saudara tertua yang dapat mengayomi, Menjaga dan melindungi saudara-saudara lainnya.

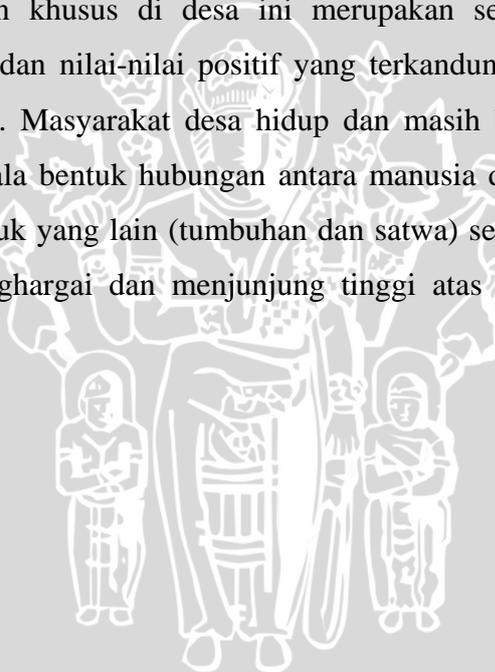
Dalam susunan tata massa selalu juga ditandai dengan adanya baruga (tempat pertemuan) pada titik-titik yang sudah ditentukan, menempati posisi ditengah dari pola susunan masa yang linier. Posisi ini menandakan pentingnya fungsi dari baruga itu sendiri. Baruga adalah tempat penerima bagi siapa saja tamu yang datang, sekaligus berfungsi sebagai tempat melaksanakan upacara adat. Ukuran baruga tidak terlampau besar, berukuran kecil tetapi tersebar di beberapa tempat dalam satu desa. Baruga kurang lebih dapat menampung 15 orang. Penutup atap baruga terbuat dari alang-alang dan re (ijuk) dengan struktur yang ditopang oleh enam tiang utama (tiang saka enam). Tiang ini pada bagian kepala bangunan masing-masing diikat dengan 3 balok yang disebut apit saka sebagai balok dan dua balok tembok yang disebut aton dengan diikat oleh pasak (pen). Kedua jenis balok ini yang memikul beban tunjang langit (kuda-kuda) yang pada ujung kuda-kuda terdapat senggoko (balok bubungan). Struktur bagian bawah tiang menerus ketanah yang berupa cendi (umpak) batu.



Gambar 2.30 : Rumah Desa Adat Dayan
Sumber : Majalah Indonesia Arsitektur Edisi 01
2006

Rumah-rumah adat (bale) yang ada di desa ini ber dinding bambu yang dianyam, berlantai tanah, beratap alang-alang, dengan rangka konstruksi campuran kayu dan bambu. Didalam bangunan terdapat wilayah yang dibagi dan dinamai inan bale (induk rumah) dan juga terdiri dari enam tiang. Fungsi inan bale itu sendiri sebagai tempat untuk menyimpan nilai-nilai yang sifatnya tidak boleh diketahui oleh orang banyak selain orang rumah. Seperti harta, benda berharga lainnya dan beras yang disimpan dalam gentong (temberasan atau kemeras), juga tempat menyimpan nenog (sesaji bagi arwah leluhur dan roh penghuni rumah), dan saat tertentu dijadikan tempat meditasi keluarga. Di wilayah dalam rumah juga terdapat tempat yang dikhususkan bagi kaum perempuan apabila bertamu, amben bleh.

Secara keseluruhan, ruang yang ada di dalam rumah mencerminkan suatu kesatuan yang utuh dalam pola tatanan ruang. Dan uniknya masing masing rumah yang ada didesa ini memiliki sistem pengorganisasian ruang yang sama antara satu dengan lainnya. Pembagian wilayah umum dan khusus di desa ini merupakan sebuah gambaran akan pentingnya menghargai makna dan nilai-nilai positif yang terkandung, untuk selalu dijaga dan dihormati tanpa berlebihan. Masyarakat desa hidup dan masih berpegang teguh pada aturan adat yang mengatur segala bentuk hubungan antara manusia dengan Tuhan, sesama manusia maupun dengan makhluk yang lain (tumbuhan dan satwa) serta lingkungan sekitar. Dan disisi lainnya sangat menghargai dan menjunjung tinggi atas nilai kehidupan suatu tatanan desa dalam bermukim.



2.12. Kerangka Teori

RUMUSAN MASALAH

- Bagaimana merancang objek wisata Buana Lombok yang mawadahi fungsi sebagai media promosi potensi wisata dan kebudayaan Lombok secara rekreatif melalui penekanan pembahasan pada desain ruang pameran dan bentuk serta tampilan bangunan ?

TINJAUAN PUSTAKA

Promosi Pariwisata

- Pengertian
- Sarana, jenis, fasilitas
- Kepariwisataan NTB
- Kegiatan informasi & promosi

Ruang Pamer

- Rang pameran wadah promosi
- Elemen pembentuk
- Fleksibilitas ruang
- Teknik & metode pameran

Bentuk dan Tampilan

- Hubungan simbol & bentuk
- Bentuk dan komunikasi
- Bahan bangunan
- Arsitektur Tradisional Lombok

Konsep desain yang sesuai dan dapat diterapkan serta dapat menyelesaikan permasalahan pada perancangan :

Buana Lombok di Praya, Lombok Tengah

(Objek wisata sebagai media promosi wisata dan kebudayaan Lombok)

Gambar 2.31 : Kerangka Teori
Sumber : Hasil analisa

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1. Metode Umum dan Tahapan Desain

3.1.1. Metode Umum

Metode dalam proses perancangan Buana Lombok, objek wisata sebagai media promosi wisata dan kebudayaan Lombok ini muncul dengan adanya gagasan untuk terus mengembangkan sektor kepariwisataan dengan melihat potensi yang dimiliki oleh Pulau Lombok untuk menjadi destinasi utama dari wisatawan internasional. Sesuai dengan program dari pemerintah daerah NTB untuk mengangkat pamor pariwisata lokal di dunia internasional dan nasional melalui komitmen program Visit Lombok Sumbawa 2012. Hal ini diwujudkan dengan mewadahi kegiatan promosi wisata dan kebudayaan Lombok melalui sebuah bangunan yang dikemas dengan unsur rekreatif sebagai objek wisata.

Metode desain yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode ini tertuju pada pemecahan masalah yang ada dengan memperhatikan kebutuhan saat ini, kondisi tapak, serta ekspresi yang dimunculkan dengan cara mendata, menganalisis, menyimpulkan sementara, memunculkan solusi desain, dan mengevaluasi melalui observasi lapangan maupun studi literatur dan komparatif. Metode deskriptif lebih ke arah penggambaran kondisi yang terjadi di lapangan sesuai fakta, permasalahan yang muncul hingga pemecahan masalah yang muncul. Perancangan dari Buana Lombok, objek wisata sebagai media promosi wisata dan kebudayaan Lombok lebih menekankan permasalahan pada pengolahan ruang dalam yang fleksibel dan bentuk serta tampilan bangunan dengan ekspresi penggunaan arsitektur tradisional Lombok.

3.1.2. Tahapan Desain

Pendekatan desain dilakukan melalui observasi yang terfokus pada permasalahan desain dengan banyak mengambil referensi dan berbagai informasi yang relevan dengan permasalahan desain. Dengan menangkap potensi dan peristiwa-peristiwa logis yang terjadi untuk kemudian menghubungkannya ke dalam sesuatu yang general sehingga diharapkan dapat ditemukan solusi dari permasalahan yang muncul melalui pengolahan desain, dalam hal ini meliputi pengolahan ruang serta bentuk dan tampilan bangunan.

Tahapan desain hingga mencapai konsep rancangan yaitu :

1. Perumusan Gagasan

Tahap perumusan gagasan ini merupakan proses berfikir yang dilakukan secara berurutan dan sistematis, sebagai berikut :

- a. Pencarian ide dengan memperhatikan isu yang berkembang saat ini, dan melakukan observasi terhadap lokasi serta data-data yang relevan.
- b. Pemantapan ide perencanaan melalui penelusuran informasi data-data yang bersifat arsitekturan maupun non arsitektural dari berbagai pustaka dan media untuk membantu penyelesaian masalah.
- c. Transformasi dari ide gagasan yang untuk kemudian dituangkan dalam makalah tertulis.

2. Pengumpulan dan Pengolahan Data

Merupakan kumpulan dari data-data yang berguna bagi perencanaan dan perancangan yang meliputi :

- a. Data primer berupa survei lapangan, wawancara, dan dokumentasi.
- b. Data sekunder, berupa studi literature dan studi komparasi obyek.

Data tersebut untuk selanjutnya diolah dan dianalisa hingga diperoleh alternative konsep dalam proses kesimpulan awal atau kesimpulan sementara.

3. Eksplorasi Desain

Eksplorasi-eksplorasi yang dilakukan dalam desain antara lain meliputi :

- a. Eksplorasi Ruang, aspek-aspek yang dieksplorasi meliputi kebutuhan ruang, luasan ruang, hubungan, dan pencapaian ruang, terutama bagi ruang-ruang yang difungsikan sebagai ruang pameran untuk mempromosikan wisata dan kebudayaan Lombok.
- b. Eksplorasi Tapak dan Lingkungan Luar, aspek-aspek yang dieksplorasi meliputi lokasi tapak, batas dan ukuran tapak, pencapaian. Sirkulasi pada tapak, potensi tapak, fasilitas penunjang disekitar tapak, orientasi masa, pola tata masa, tautan, kontekstual kawasan, dan penataan/perancangan ruang luar (*landscaping*).
- c. Eksplorasi Bentuk dan Tampilan Bangunan, aspek yang dieksplorasi meliputi penggunaan bahan bangunan, hubungan bentuk dan simbolis, dan penggunaan arsitektur tradisional Lombok sebagai ide desain dari bentuk dan tampilan bangunan yang akan dihasilkan.

Hasil dari proses eksplorasi desain tersebut kemudian dikumpulkan untuk menjadi sebuah sintesa untuk menuju pada sebuah kesimpulan awal.



4. Pertimbangan Penyelesaian Masalah

Merupakan alternatif-alternatif jawaban terhadap permasalahan untuk memperoleh konsep perancangan. Alternatif pemecahan tersebut untuk selanjutnya diklasifikasikan sesuai dengan kriteria-kriteria yang telah disusun untuk memperoleh keputusan perancangan. Dari analisa yang dilakukan akan diperoleh alternative konsep yang meliputi :

- a. Alternatif konsep ruang : kebutuhan ruang, luasan ruang, pencapaian ruang, terutama pada ruang pameran yang digunakan sebagai media promosi.
- b. Alternatif konsep tapak dan lingkungan ruang luar : penataan ruang luar (*landscaping*), pengolahan masa (orientasi masa, pola tata masa), sirkulasi tapak, view, orientasi dan lain-lain.
- c. Alternatif konsep bentuk dan tampilan : bentuk dasar dan tampilan bangunan dengan pengaplikasian arsitektur tradisional Lombok.

5. Konsep Rancangan

Mengambil alternatif pemecahan masalah sebagai dasar penentuan konsep terpilih yang dianalisa dengan menggunakan kriteria-kriteria yang telah disusun untuk mendapatkan keputusan konsep perancangan.

6. Hasil Desain

Merupakan hasil desain dari keseluruhan proses pra desain yang kemudian dituangkan dalam bentuk gambar-gambar skematik desain.

7. Evaluasi

Setelah mendapatkan konsep dan hasil desain, maka dilakukan analisa ulang terhadap permasalahan dan batasan-batasan permasalahan.

3.2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dipakai sebagai penunjang Buana Lombok, Objek Wisata Sebagai Media Promosi Wisata dan Kebudayaan Lombok adalah sebagai berikut:

3.2.1. Data Primer

Yaitu data yang diperoleh dari lapangan, baik data kuantitatif dan kualitatif yang meliputi :

1. Survei Lapangan

Peninjauan secara langsung ke lokasi tapak untuk mendapatkan data-data faktual yang menyangkut tentang permasalahan. Data yang diperoleh berupa data fisik, yaitu

keadaan tapak berupa penggunaan lahan dan rencana pengembangannya serta kondisi lingkungan sekitar serta potensi-potensi yang dapat dikembangkan.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data yang lebih spesifik dan detail mengenai kebutuhan, aktivitas pemakai, kondisi eksisting dan masalah-masalah yang ada, dengan tujuan untuk memperjelas data-data yang akan digunakan dalam analisa. Wawancara tersebut dilakukan secara spontanitas kepada pihak yang berkaitan dengan objek perancangan, antara lain :

- a. BAPPEDA Kota Praya untuk mengetahui rencana pengembangan dan peruntukkan lahan tempat mendirikan objek perancangan Buana Lombok dan Bandara Internasional Lombok sebagai gerbang masuk ke Pulau Lombok dari wisatawan internasional yang juga berlokasi di Kota Praya, Lombok Tengah.
- b. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan NTB untuk mengetahui sejauh mana objek perancangan Buana Lombok dibutuhkan dan fungsi kepariwisataan apa saja yang belum dikelola dengan baik.
- c. Dinas PU Kota Praya untuk mengetahui program pengembangan infrastruktur dasar seperti pengadaan fasilitas jalan yang berkaitan dengan akses pencapaian menuju lokasi objek perancangan.
- d. Beberapa orang Pramuwisata yang ditemui di objek wisata untuk mengetahui kebiasaan mereka memandu wisatawan dan kendala yang dihadapi.

3. Dokumentasi

Pengumpulan data berupa foto-foto yang diperlukan untuk memberi gambaran tentang obyek dan lokasi penelitian. Data-data tersebut digunakan dalam penyusunan fungsi-fungsi yang dibutuhkan serta bagaimana mengolah desain bangunan dan tapak agar dapat beradaptasi dengan lingkungan.

3.2.2. Data Sekunder

Yaitu data yang tidak berhubungan langsung dengan obyek, namun tetap mendukung proses perencanaan dan perancangan, meliputi :

1. Studi Literatur

Data diperoleh dari dasar teori, pendapat ahli, peraturan dan kebijakan pemerintah, serta data statistik sebagai masukan untuk memperdalam analisa yang ada. Data-data tersebut diperoleh dari buku, majalah, aturan kebijakan pemerintah maupun data internet, yang meliputi:

- a. Literatur tentang kawasan dan tapak terpilih berupa peta wilayah dan data-data mengenai potensi-potensi yang terdapat pada tapak, terutama data-data mengenai iklim setempat. Data tersebut digunakan untuk menganalisa tapak dan bangunan.
- b. Literatur mengenai peraturan-peraturan yang dikeluarkan oleh pemerintah tentang pembangunan sarana dan prasarana pariwisata
- c. Literatur mengenai kegiatan pameran dan promosi, faktor-faktor yang mempengaruhi ruang pameran, ruang pameran yang fleksibel, elemen pembentuk ruang pameran (interior) dan pola sirkulasi pada ruang pameran.
- d. Literatur mengenai Arsitektur Tradisional Lombok. Data tersebut digunakan untuk menganalisa bentuk dan tampilan, tata massa, dan masalah elemen-elemen desain arsitektural lainnya

2. Studi Komparasi

Studi komparasi dilakukan kepada salah satu atau beberapa obyek sejenis dengan permasalahan yang sama atau hampir sama guna memperoleh informasi sebagai pembandingan dalam pembahasan. Dengan melakukan studi banding, akan diperoleh masukan-masukan yang berguna dalam perancangan.

Studi komparasi dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai pola sirkulasi dalam ruang pameran, fleksibilitas ruang pameran yang terbentuk oleh elemen-elemen pembentuk ruang serta suasana pada masa bangunan yang mewadahi fungsi yang sama dengan objek rancangan. Untuk mendapatkan gambaran dari bentuk dan tampilan bangunan yang mengaplikasikan Arsitektur Tradisional Lombok.

Objek yang dijadikan sebagai komparasi adalah :

- a. Unsur rekreatif Pasar Seni Senggigi Lombok
- b. Taman Mini Indonesia Indah. Informasi yang diperoleh berupa sejarah taman mini, cara pengoperasiannya, fasilitas yang tersedia, dan kebutuhan ruangnya.
- c. Desa Wisata Sade Lombok Tengah, untuk mendapatkan informasi mengenai penerapan Arsitektur Tradisional Lombok pada bentuk dan tampilan bangunan serta pola penataan masa bangunan.
- d. Desa Adat Bayan Lombok, untuk mendapatkan informasi mengenai penerapan Arsitektur Tradisional Lombok pada bentuk dan tampilan bangunan serta pola penataan masa bangunan.

3.3. Perancangan dan Eksplorasi Desain

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisa melalui pendekatan perancangan untuk ruang, yaitu dengan menggunakan teori-teori perancangan arsitektur yang berkaitan dengan perancangan Buana Lombok, objek wisata sebagai media promosi wisata dan kebudayaan Lombok sebagai objek perancangan.

Untuk mendapatkan keterpaduan penyelesaian masalah secara keseluruhan dan mempermudah proses perancangan maka dilakukan dengan metode analisa, yaitu :

1. Data-data berupa keadaan fisik dan non fisik kawasan, baik berupa potensi dan keadaan alami kawasan, luas dan persyaratan bangunan dalam tapak, pencapaian dan sirkulasi dalam tapak, analisa lingkungan ruang luar, berupa orientasi massa, pola tata massa, dan penataan/perancangan ruang luar (landscaping), serta pelaku yang berkaitan dengan fungsi dan aktivitas yang akan diwadahi pada Buana Lombok.
2. Eksplorasi kebutuhan ruang. Metode eksplorasi yang digunakan adalah metode programatik untuk menganalisa faktor-faktor fisik yang mendukung perwujudan bangunan yang sesuai dengan pendekatan masalah, yang mempertimbangkan fungsi dan tuntutan aktifitas yang diwadahi oleh ruang, luasan ruang, hubungan ruang serta hubungan dan pencapaian ruang, baik ruang dalam maupun ruang luar.
3. Eksplorasi arsitektural yang berupa bentuk dan tampilan bangunan melalui pengaplikasian Arsitektur Tradisional Lombok.

Setelah data-data dianalisa kemudian dilanjutkan dengan proses sintesa yang menggabungkan analisa-analisa menjadi sebuah kesimpulan awal yang nantinya dipergunakan sebagai pedoman untuk menyusun konsep perencanaan dan perancangan.

3.4. Metode Perancangan

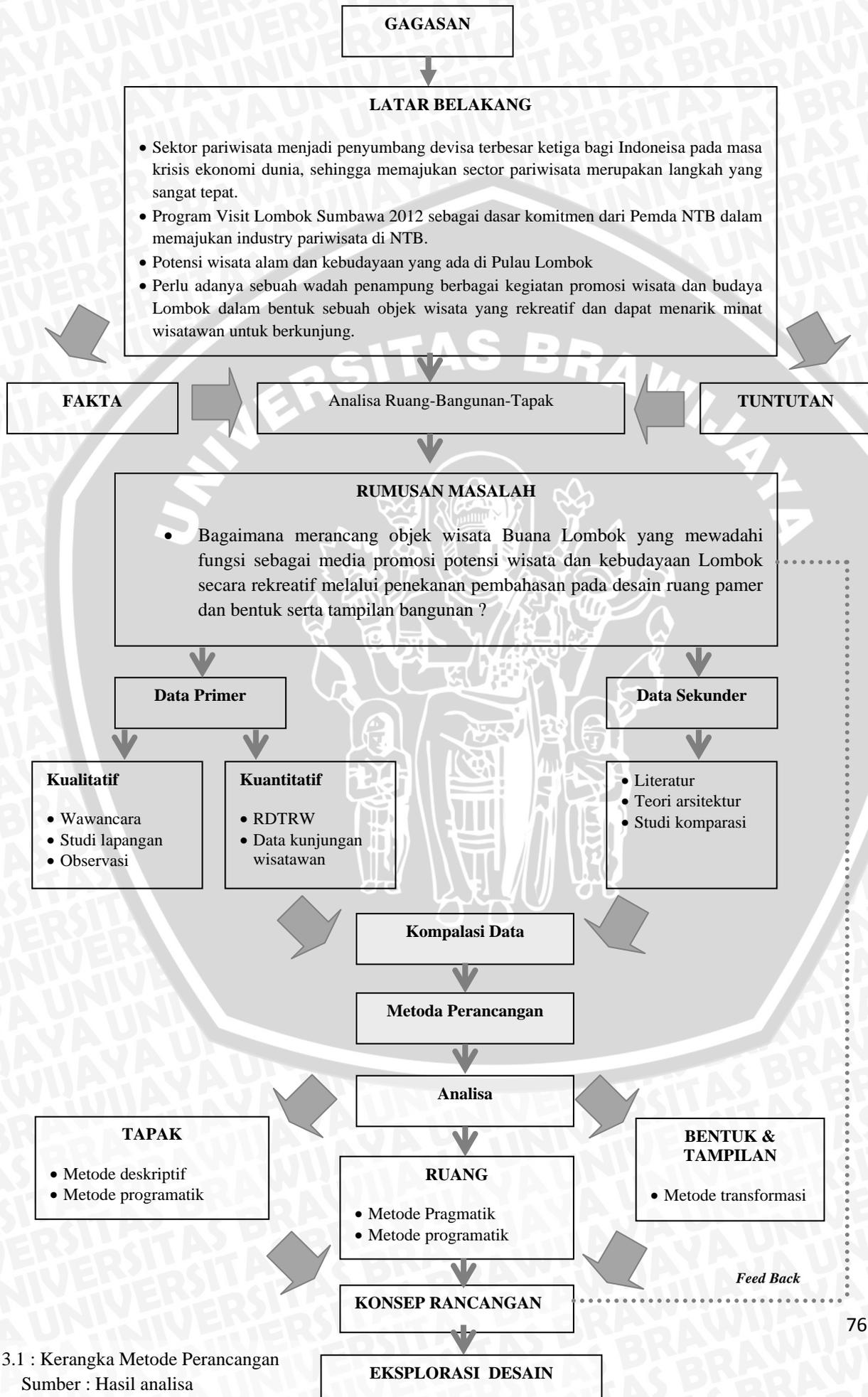
a. Metode Transformasi

Metode transformasi digunakan untuk bentuk dan tampilan bangunan yang dicapai melalui ekspresi simbol-simbol dan identitas bangunan Arsitektur Tradisional Lombok.

b. Metode Pragmatik

Metode ini dilakukan dengan cara mencoba segala kemungkinan, metode ini digunakan pada setiap tahap proses perolehan desain terakhir, setelah itu dilakukan eksplorasi desain. Metode ini diterapkan para perancangan ruang pameran yang fleksibel untuk menemukan yang terbaik.

3.5. Kerangka Metode Perancangan



Gambar 3.1 : Kerangka Metode Perancangan
Sumber : Hasil analisa