

# PERANCANGAN PUSAT KUNJUNGAN DI KOTA BLITAR (*BLITAR VISITOR CENTER*)

**Pandu Panoto Gomo, Tito Haripradianto, Ali Soekirno**

*Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Brawijaya  
Jalan MT. Haryono 167, Malang 65145, Indonesia  
Email: pandupanotogomo@gmail.com*

## ABSTRAK

Kota Blitar sering dikaitkan dengan nama besar Bung Karno dan oleh karenanya Kota Blitar terkenal dengan nilai historisnya. Seiring dengan terus berkembangnya pembangunan, Kota Blitar memiliki visi dan misi menjadi kota pariwisata dan perdagangan jasa yang berwawasan kebangsaan dan lingkungan. Untuk itulah Kota Blitar harus dapat mewartakan sistem kepariwisataan nasional baik melalui sistem pariwisatanya maupun fasilitas yang menunjang pariwisata tersebut. Sistem kepariwisataan sendiri telah diatur dan ditetapkan oleh pemerintah, akan tetapi menjadi tanggung jawab tersendiri bagi suatu daerah untuk memfasilitasi pariwisatanya. Dalam ilmu kepariwisataan, banyak sekali aspek yang perlu dipenuhi untuk menunjang aktivitas pariwisata seperti upaya promosi, akomodasi, transportasi, dan lain sebagainya, serta kebutuhan Kota Blitar akan kualitas dan kuantitas untuk menampung wisatawannya. Agar dapat memenuhi kebutuhannya, Kota Blitar perlu menyediakan sebuah media yang dapat mengakomodasi kebutuhan tersebut. Untuk itu peran sebuah *Visitor Center* sangat dibutuhkan untuk mewartakan berbagai macam kebutuhan fungsi ruang yang ada. Pendekatan yang digunakan dalam perancangan ini adalah Arsitektur Hibrid, dengan tujuan untuk mengkerucutkan banyaknya kebutuhan ruang pada fasilitas *visitor center*. Hasil dari penggabungan fungsi ruang tersebut nantinya dapat menjadi ruang transisi antara fasilitas satu dengan yang lainnya.

Kata kunci: fasilitas penunjang, pariwisata, arsitektur hibrid

## ABSTRACT

Blitar city often linked to Bung Karno's name and because of that Blitar known with its historical signs. Along with the city development, Blitar have a vision to make it as tourism and trade-service city with nationality and environmentally sound. For that, Blitar must be able to accommodate the national tourism system either through system itself nor the facilities that support the tourism. Tourism system itself has been set and determined by the government, however it would be their own responsibility for each city to facilitate the tourism. In tourism education, it would be a lot of aspects that need to be met for supporting tourism activities like promotion, accommodation, transportation, and so forth, also Blitar city needs about quality and quantity to accommodate tourist. In order to meet their needs, Blitar need to provide a medium which can accommodate it. Therefore the role of a visitor center very needed to accommodate various kinds of function space that available. The methods used in this design is Hybrid Architecture, with the aim to condense the amount of space in the visitor center needs. The result of the merger from the function space, can later be transitional space between one another facility.

Keywords: support facilities, tourism, hybrid architecture

## 1. Pendahuluan

Pada jaman pendudukan kolonial belanda di Indonesia, pariwisata hanya dinikmati oleh kaum elit. Aktivitas pariwisata tersebut hanya terkonsentrasi pada kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Semarang, Yogyakarta, dan lainnya, tidak heran apabila saat sekarang ini pariwisata hanya berkembang pada kota-kota tersebut. Pemerintah telah mengupayakan suatu program promosi dengan menentukan tema pariwisata Indonesia dengan harapan seluruh daerah dapat menjadi daerah tujuan wisata. Dibantu oleh JKPI (Jaringan Kota Pusaka Indonesia) menjadikan 50 kota tergabung didalamnya memberikan kontribusi terhadap program promosi wisata tersebut.

Kota Blitar yang tergabung dalam keanggotaan JKPI memiliki pandangan yang serupa yaitu kota pariwisata dan pelayanan perdagangan jasa sebagai tujuan penataan ruang kota. Kota Blitar bukan lagi kota kecil namun juga belum bisa dikatakan sebagai kota besar, akan tetapi Kota Blitar diprediksi memiliki perkembangan yang signifikan berdasarkan arahan RTRW Jawa Timur. Maka dari itu, Kota Blitar dipilih menjadi objek kajian sebagai salah satu dari kota di Indonesia yang memiliki potensi pariwisata unik dan akan terus berkembang kedepannya.

Namun yang sering menjadi permasalahan dalam sistem pariwisata adalah bagaimana informasi lokasi pariwisata ini dapat diperoleh serta dimanakah para wisatawan harus singgah. Diungkapkan oleh Yoeti (1996:73) dalam ilmu pariwisata bahwa kepariwisataan sangat menyangkut aspek ruang mencari lokasi dengan hal yang menarik, mencari "titik" lelah di mana pelaku perjalanan butuh transit. Hal ini menunjukkan bahwa informasi serta pelayanan wisata sangat dibutuhkan untuk membentuk suatu sistem pariwisata yang terpadu. Maka dari itu peran VITO (*Visit Indonesia Tourism Office*) dan perusahaan *tour-travel* sangat membantu dalam upaya pengembangan pariwisata.

Salah satu fasilitas di Kota Blitar yang menyerupai fungsi tersebut adalah PIPP (Pusat Informasi Pariwisata dan Perdagangan Jasa) yang fungsinya sebagai penyambut wisatawan, memberikan informasi daerah tujuan wisata di Kota Blitar dan wilayah sekitarnya. Akan tetapi pada kondisinya yang saat ini, PIPP belum mampu menampung wisatawan baik dari segi kuantitas daya tampung wisatawan dan kualitas pelayanan serta kenyamanan fasilitas. Hal ini dapat dilihat dari kurang atau belum tersedianya jenis fasilitas yang dibutuhkan untuk menunjang aktivitas pariwisata Kota Blitar.

Banyaknya fungsi yang harus dipenuhi dalam menunjang aktivitas pariwisata juga menjadi permasalahan untuk mengembangkan fasilitas ini. Maka darinya sebuah strategi diperlukan dalam perancangan arsitektur untuk mempermudah dalam mengorganisasi fungsi-fungsi tersebut. Cara yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan menggunakan pendekatan arsitektur hibrid, yaitu dengan menggabungkan beberapa jenis fungsi fasilitas ke dalam satu fungsi ruang aktivitas, tujuannya juga untuk mengkerucutkan banyaknya kebutuhan fungsi ruang yang harus terpenuhi untuk menunjang aktivitas pariwisata. Hasil dari perancangan ini akan menjadikan fasilitas PIPP menjadi sebuah fasilitas baru yaitu *Visitor Center*.

## 2. Bahan dan Metode

### 2.1 Teori dan Ilmu Kepariwisataan

Alasan adanya sebuah pengembangan pada bidang kepariwisataan nasional karena pariwisata merupakan bidang pembangunan yang strategis dalam

pembangunan ekonomi nasional. Terdapat empat komponen penting yang perlu diperhatikan dalam pengembangan kepariwisataan, yaitu pasar, perjalanan, destinasi, dan pemasaran. Oleh karena itu potensi untuk pengembangan pariwisata tidak terbatas.

Dalam Undang-undang Kepariwisata No.9 tahun 1990 disebutkan bahwa usaha pariwisata adalah kegiatan yang bertujuan menyelenggarakan jasa pariwisata atau menyediakan atau mengusahakan objek dan daya tarik wisata, usaha barang wisata, dan usaha lain yang terkait di bidang tersebut. Industri pariwisata tidak homogen tetapi heterogen (Hadinoto, 1996:11).

### 2.1.1 Jenis dan Macam Pariwisata

Sebagai keperluan perencanaan dan pengembangan kepariwisataan perlu dibedakan antar pariwisata dengan jenis pariwisata lainnya, karena dengan demikian akan dapat ditentukan kebijaksanaan apa yang perlu mendukung pariwisata tersebut. Hingga sekarang jenis dan macam pariwisata yang sering dikenal (Yoeti, 1996:120) diantaranya adalah:

1. Menurut letak geografis, dimana kegiatan pariwisata berkembang  
Pariwisata ini dibedakan menjadi pariwisata lokal, pariwisata regional, pariwisata nasional, pariwisata regional-internasional, dan pariwisata internasional. Pariwisata ini ditentukan berdasarkan lingkup atau jangkauan perjalanan wisata yang dilakukan.
2. Menurut pengaruhnya terhadap neraca pembayaran  
Dibagi atas dua macam yaitu pariwisata aktif dan pariwisata pasif. Pariwisata aktif merupakan kegiatan pariwisata oleh wisatawan asing yang masuk ke suatu negara tertentu. Sedangkan pariwisata pasif adalah kegiatan pariwisata oleh suatu warga negara pergi ke luar negeri sebagai wisatawan.
3. Menurut alasan atau tujuan perjalanan  
Terdapat tiga macam pariwisata menurut tujuannya, yaitu *business tourism*, *vocational tourism*, dan *educational tourism*. Sangat jelas dari keperluan jenis pariwisata ini, yaitu untuk keperluan bisnis, liburan, dan darmawisata.
4. Menurut saat atau waktu berkunjung  
Dibagi atas dua macam pariwisata, yaitu *seasonal tourism* dan *occasional tourism*. *Seasonal tourism* adalah jenis pariwisata yang kegiatannya berlangsung pada musim-musim tertentu, seperti *summer tourism* atau *winter tourism*. *Occasional tourism* adalah jenis pariwisata dimana perjalanan wisatanya dihubungkan dengan kejadian maupun suatu *events*, seperti upacara adat atau hari perayaan.
5. Pembagian menurut objeknya  
Pariwisata yang termasuk didalamnya adalah pariwisata kebudayaan, pariwisata kesehatan, pariwisata perdagangan, pariwisata olahraga, pariwisata politik, pariwisata sosial, dan pariwisata religi. Jenis pariwisata ini juga didasarkan atas tujuan atau alasan wisatanya.

### 2.1.2 Pelaku Pariwisata (Wisatawan)

Wisatawan adalah setiap orang yang bepergian dari tempat tinggalnya untuk berkunjung ke tempat lain dengan menikmati perjalanan dan kunjungannya (Yoeti, 1996:142). Yoeti juga mengklasifikasikan wisatawan dengan melihat sifat perjalanan dan ruang lingkup dimana perjalanan wisata itu dilakukan, yaitu:

1. Wisatawan asing (*foreign tourist*)

- Adalah orang asing yang melakukan perjalanan wisata yang datang memasuki suatu negara lain yang bukan merupakan negara di mana ia bisa tinggal.
2. *Domestic foreign tourist*  
Orang asing yang berdiam atau bertempat tinggal pada suatu negara yang melakukan perjalanan wisata di wilayah negara di mana ia tinggal.
  3. *Domestic tourist*  
Seorang warga negara suatu negara yang melakukan perjalanan wisata dalam batas wilayah negaranya sendiri tanpa melewati perbatasan negaranya.
  4. *Indigenous foreign tourist*  
Warga negara suatu negara tertentu, yang tugasnya atau jabatannya di luar negeri, pulang ke negara asalnya dan melakukan perjalanan wisata di wilayah negaranya sendiri.
  5. *Transit tourist*  
Wisatawan yang sedang melakukan perjalanan wisata ke suatu negara tertentu, yang menumpang kapal udara atau kapal laut ataupun kereta api, yang terpaksa mampir atau singgah pada suatu pelabuhan/*airport*/stasiun bukan atas kemauannya sendiri.
  6. *Business tourist*  
Orang yang melakukan perjalanan yang mengadakan perjalanan untuk tujuan lain bukan wisata, tetapi perjalanan wisata akan dilakukannya setelah tujuannya yang utama selesai.

Berdasarkan jenis wisatawan diatas maka dapat dilelompokkan apa saja yang termasuk industri pariwisata (Yoeti, 1996:158), yaitu:

1. *Travel agent* atau *tour operator*  
Perusahaan yang telah memberi informasi dan advis melalui reservasi, mengurus tiket dan *vouchers*, serta melakukan dokumen sehubungan dengan perjalanannya.
2. Perusahaan pengangkutan  
Dapat berupa angkutan darat, laut, maupun udara yang akan membawanya ke daerah tujuan wisata.
3. Akomodasi perhotelan  
Tempat dimana wisatawan akan menginap untuk sementara waktu selama wisatawan berada di daerah tujuan wisata yang bersangkutan.
4. Bar dan restoran  
Tempat dimana wisatawan dapat memesan makanan dan minuman yang sesuai dengan seleraanya.
5. *Travel agent* atau *tour operator* lokal  
Perusahaan yang akan menyelenggarakan *sightseeing* atau *tour*, *entertainment* dan atraksi wisata lainnya.
6. *Souvenir shop* dan *handicraft*  
Tempat dimana wisatawan dapat berbelanja untuk membeli oleh-oleh sebagai kenang-kenangan dibawa pulang.
7. Perusahaan-perusahaan yang terkait aktivitas wisatawan  
Perusahaan seperti tempat orang menjual dan mencetak film, kamera, *postcard*, kantor pos, *money changer*, bank, dan lain-lain.

### 2.1.3 Sarana dan Prasarana Pariwisata

Menurut Prof. Salah Wahab dalam bukunya *Tourism management* yang dikutip oleh Yoeti (1996) bahwa prasarana pariwisata dibagi atas tiga bagian yaitu:

1. Prasarana umum (*general infrastructure*)  
Yaitu prasarana yang menyangkut kebutuhan orang banyak (umum) yang pengadaannya bertujuan untuk membantu kelancaran roda perekonomian, seperti pembangkit tenaga listrik, penyediaan air bersih, sistem jaringan jalan raya, perhubungan, dan telekomunikasi.
2. Kebutuhan masyarakat banyak (*basic needs of civilized life*)  
Yaitu prasarana yang menyangkut kebutuhan orang banyak. Termasuk ke dalam kelompok ini adalah rumah sakit, apotik, bank, kantor pos, pompa bensin, administrasi pemerintahan.
3. Prasarana kepariwisataan
  - a. *Receptive tourist plant*  
Yaitu segala bentuk badan usaha atau organisasi yang kegiatannya khusus untuk mempersiapkan kedatangan wisatawan pada suatu daerah tujuan wisata seperti diantaranya adalah *travel agent*, *tour operator*, dan *tourist information center*.
  - b. *Residential tourist plant*  
Yaitu semua fasilitas yang dapat menampung kedatangan para wisatawan untuk menginap dan tinggal untuk sementara waktu di daerah tujuan wisata. Contohnya adalah hotel, motel, apartemen hotel, pension, wisma, *homestay*, rumah makan, restoran, *self-service*, cafeteria, dan lain sebagainya.
  - c. *Recreative and sportive plant*  
Yaitu semua fasilitas yang dapat digunakan untuk tujuan rekreasi dan olah raga seperti fasilitas main golf, kolam renang, memancing, lapangan tenis, dan lain sebagainya.

## 2.2 Teori Penataan Ruang dan Massa

### 2.2.1 Perancangan Tapak

Perencanaan tapak (*site planning*) adalah seni menata lingkungan buatan manusia dan lingkungan alamiah guna menunjang kegiatan manusia. Pengkajian perencanaan tapak sering tersusun dalam dua komponen yang berhubungan (Yusuf et al., 2012:8), yaitu faktor lingkungan alam dan faktor lingkungan buatan manusia.

Faktor lingkungan alam merupakan suatu sistem ekologi dari air, udara, energi, tanah, tumbuhan, dan bentuk-bentuk kehidupan yang saling mempengaruhi dan membentuk komunitas yang saling menyesuaikan diri dan berkembang bila lingkungan berubah. Sedangkan faktor lingkungan buatan manusia terdiri dari bentuk elemen dan struktur kota yang dibangun, meliputi hubungan dengan sistem alam maupun dengan sistem buatan manusia, di perkotaan maupun di area yang jauh dari perkotaan.

### 2.2.2 Penataan Massa

Tatanan massa adalah peletakan massa bangunan majemuk pada suatu *site* yang ditata berdasarkan zona dan tuntutan lain yang menunjang. Tata letak massa bangunan ini disamping berdasarkan zonasi juga harus dibuat berdasarkan alur sirkulasi yang saling terkait. Massa sebagai elemen *site* dapat tersusun dari massa berbentuk bangunan dan vegetasi, keduanya baik secara individual maupun kelompok menjadi unsur pembentuk ruang *out door*.

- a. Konfigurasi massa
  1. Bentuk terpusat

Terdiri dari sejumlah bentuk sekunder yang mengelilingi satu bentuk dominan yang berada tepat di pusatnya. Bentuk-bentuk terpusat menuntut adanya dominasi visual dalam keteraturan geometris, bentuk yang harus ditempatkan terpusat, misalnya bola, kerucut, ataupun silinder.

2. Bentuk linier

Terdiri atas bentuk-bentuk yang diatur berangkaian pada sebuah baris. Bentuk garis lurus atau linier diperoleh dari perubahan secara proporsional dalam dimensi suatu bentuk melalui pengaturan sederet bentuk bentuk sepanjang garis.

3. Bentuk radial

Merupakan suatu komposisi dari bentuk-bentuk linier yang berkembang ke arah luar dari bentuk terpusat dalam arah radial. Suatu bentuk radial terdiri atas bentuk-bentuk linier yang berkembang dari suatu unsur inti terpusat ke arah luar menurut jari-jarinya. Bentuk ini menggabungkan aspek-aspek pusat linier menjadi satu komposisi.

4. Bentuk cluster

Sekumpulan bentuk-bentuk yang tergabung bersama-sama karena saling berdekatan atau saling memberikan kesamaan sifat visual. Jika organisasi terpusat memiliki dasar geometrik yang kuat dalam penataan bentuk-bentuknya, maka organisasi kelompok dibentuk berdasarkan persyaratan fungsional seperti ukuran wujud, ataupun jarak letak.

5. Bentuk grid

Merupakan bentuk-bentuk modular yang dihubungkan dan diatur oleh grid-grid tiga dimensi. Grid adalah sistem perpotongan dua garis-garis sejajar atau lebih yang berjarak teratur. Grid membentuk suatu pola geometrik dari titik-titik yang berjarak teratur pada perpotongan garis-garis grid dan bidang-bidang beraturan yang dibentuk oleh garis-garis grid itu sendiri.

b. Ruang luar

Ruang luar adalah sebuah ruang yang terbentuk oleh batas horizontal bawah dan batas vertikal. Ruang luar ialah ruang terjadi dengan membatasi alam, dengan memberi kerangka atau bingkai disebut juga arsitektur tanpa atap tetapi dibatasi oleh dua bidang, lantai dan dinding.

1. Ruang luar berdasarkan kegiatan yang ada

Dibagi atas dua jenis yaitu ruang aktif dan ruang pasif. Ruang aktif adalah ruang-ruang yang dibentuk untuk difungsikan sebagai ruang untuk aktivitas olahraga, jalan, dan bermain. Ruang pasif adalah ruang-ruang yang dibentuk bukan untuk difungsikan sebagai tempat manusia berkegiatan seperti taman pasif atau area hijau.

2. Ruang luar berdasarkan fungsinya

Dibagi atas dua macam yaitu fungsional dan ekologis. Fungsional artinya ruang luar dibentuk adanya fungsi atau guna tertentu seperti tempat peralihan atau menunggu, penghubung antar bangunan, pembatas antar bangunan, dan pengatur jarak antar bangunan. Sedangkan ekologis adalah ruang luar dibentuk dengan pertimbangan fungsi ekologisnya seperti pengendali ekosistem tertentu, sebagai pelunak atau pelembut massa bangunan ruang luar.

c. Orientasi

Penempatan bangunan pada tapaknya atau kaitannya terhadap bangunan lain sangat penting. Orientasi merupakan suatu posisi relatif suatu bentuk terhadap bidang dasar, arah mata angin, atau terhadap pandangan seseorang yang melihatnya. Dengan berorientasi dan kemudian mengadaptasikan situasi dan kondisi setempat, bangunan akan menjadi milik setempat (Soetiadji, 1988). Jenis orientasi menurut Soetiadji (1988) adalah:

1. Orientasi terhadap garis edar matahari yang merupakan suatu bagian yang elemen penerangan alami.
2. Orientasi pada potensi-potensi terdekat, merupakan suatu orientasi yang lebih bernilai pada sesuatu, bangunan dapat mengarah pada suatu tempat atau bangunan tertentu atau cukup dengan suatu nilai orientasi positif yang cukup membuat hubungan filosofinya saja.
3. Orientasi pada arah pandangan tertentu, yang biasanya mengarah pada potensi-potensi yang relatif jauh, misalnya arah laut, atau pemandangan alam.

### 2.3 Teori Pengolahan Informasi

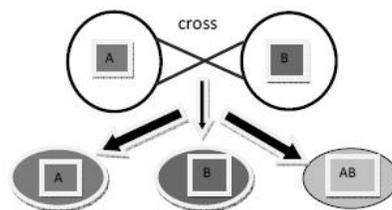
Pengolahan informasi menjelaskan tentang hakikat sistem memori manusia dan cara bagaimana pengetahuan digambarkan dan disimpan dalam memori. Memori semata-mata hanya tempat penyimpanan untuk menyimpan informasi dalam waktu yang lama. Dengan cara demikian itu memori mengkoleksi potongan-potongan kecil informasi yang terlepas-lepas atau saling tidak ada kaitannya (Ela, 2012).

Penyajian informasi sangat bervariasi seperti yang diungkapkan Tulving (1972) bahwa informasi bisa disajikan melalui peristiwa-peristiwa, representasi imajinal, mengambil bentuk kesan-kesan dalam wujud yang seragam. Namun informasi juga dapat disalurkan melalui sebuah skema (Bartlett, 1932) yaitu memberikan suatu format tempat data baru yang cocok disitu agar bisa dipahami. Pedoman untuk mengarahkan perhatian dan untuk melakukan pencarian yang tertuju pada lingkungan mengisi kekurangan informasi yang diperoleh dari lingkungan. Oleh karena itu, informasi dapat diterjemahkan ke dalam bahasa arsitektur dalam bentuk sebuah media tertentu.

### 2.4 Teori Arsitektur Hibrid

Hibrid merupakan salah satu metode perancangan dalam sebuah karya arsitektur yang muncul di era posmodern. Secara etimologis hibrid merupakan penggabungan beberapa aspek yang berbeda, tentunya dalam bidang arsitektur. Metode ini dikemukakan oleh Charles Jencks yang dikutip oleh Ningsar (2012) dalam artikelnya mengenai arsitektur hibrid dan arsitektur simbiosis. Arti kata hibrid meliputi:

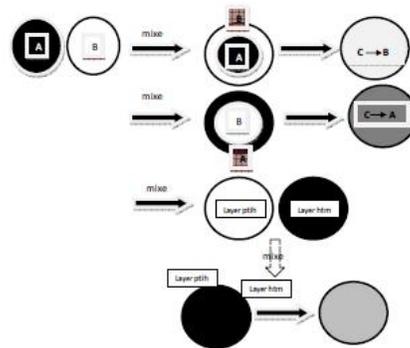
- a. Persilangan dua hal yang bertentangan



Gambar 1. Persilangan pada Hibrid  
(Sumber: Ningsar, 2012)

Persilangan metode hibrid dapat didukung dengan metode penggabungan lainnya yaitu metode dekonstruksi program “crossprograming”. Contohnya adalah penggabungan arsitektur *mall* dan apartemen. Jika salah elemen *mall* lebih dominan, maka bangunan yang dihasilkan adalah *mall*, begitu juga sebaliknya. Jika tidak ada elemen yang dominan pada keduanya, maka dihasilkan bangunan baru yang didalamnya terdapat *mall* dan apartemen.

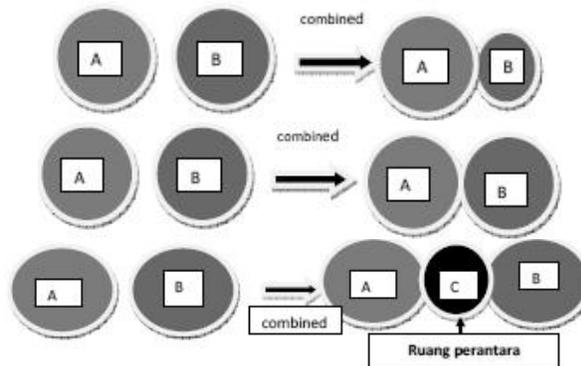
b. Pencampuran



Gambar 2. Pencampuran pada Hibrid  
(Sumber: Ningsar, 2012)

Pencampuran dapat didukung dengan metode penggabungan lainnya yaitu metode dekonstruksi program “dissprograming”. Antara kedua elemen saling mengkontaminasi. Contoh dalam arsitektural misalnya ruang yang ada pada bangunan *mall* mengkontaminasi ruang yang ada pada bangunan apartemen.

c. Penggabungan



Gambar 3. Penggabungan pada Hibrid  
(Sumber: Ningsar, 2012)

Hibrid disini berperan sebagai penggabung, penyatu ataupun pencampuran dari perbedaan yang ada pada objek. Baik itu perbedaan mengenai aspek-aspek keterkaitan objek dengan lingkungannya maupun dengan aspek arsitekturalnya secara umum.

2.5 Metode Perancangan

Dalam tahapan perancangan bangunan *visitor center* ini dimulai dari menguraikan permasalahan yang ada mulai dari makro hingga mikro, mengidentifikasi permasalahan yang telah diuraikan, kemudian menentukan batasan-batasan masalah agar nantinya masalah tersebut dapat lebih fokus dan terarah. Pengumpulan data

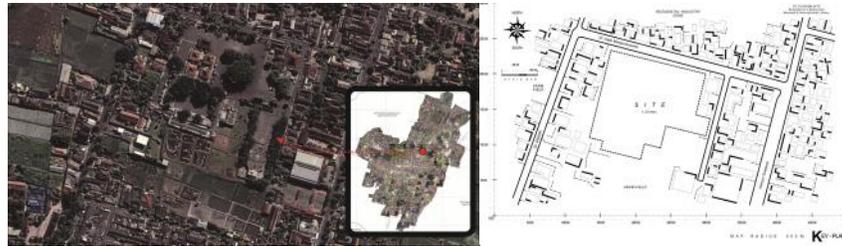
diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Data yang dicari menyesuaikan dengan kebutuhan dalam mengkaji permasalahan dan selanjutnya diolah dan dianalisis. Tahap berikutnya adalah memasukkan beberapa metode perancangan dan pendekatan seperti arsitektur hibrid yang sesuai dengan kajian perancangan sehingga nantinya dapat diterjemahkan dalam tahapan konsep organisasi ruang dan skematik yang menjadi konsep dasar perancangan bangunan *visitor center*.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Deskripsi Tapak

Tapak berlokasi di Desa Sentul Kecamatan Kepanjen Kidul, yang berada di daerah pusat Kota Blitar yaitu tepatnya berada pada fasilitas PIPP (Pusat Informasi Pariwisata dan Perdagangan Jasa) di Jalan Dr. Cipto. Lokasi ini dipilih karena satu-satunya fasilitas penunjang pariwisata di Kota Blitar dan termasuk ke dalam rencana pengembangan kawasan pariwisata dan perdagangan jasa yang tercantum pada RPJP Kota Blitar tahun 2005-2025. Luas PIPP adalah  $\pm 1.8$  Ha, dan pada rencana pengembangan yang dikeluarkan oleh pemerintah adalah penambahan sampai 2.1 Ha.

Berikut gambar peta lokasi tapak dan kondisi eksisting pada tapak:



Gambar 4. Peta Lokasi Tapak



Gambar 5. Kondisi Eksisting Tapak

#### 3.2 Analisis – POE (Post-Occupancy Evaluation)

POE merupakan proses evaluasi bangunan baik secara sistematis ataupun pengaruhnya setelah bangunan tersebut didirikan dan difungsikan dalam jangka waktu tertentu. Tapak pada kondisinya merupakan lahan yang sudah terbangun. Fungsi dari POE ini adalah untuk mengambil sebuah pertimbangan apakah bangunan layak dipertahankan atau diperbarui.

Terdapat tiga faktor yang digunakan dalam penggunaan POE yaitu:

a. Faktor teknis bangunan

Faktor teknis digunakan untuk mengetahui kondisi bangunan dari segi regulasi pembangunannya serta kesesuaian besar penggunaan lahannya.

**Tabel 1. Penggunaan Lahan pada Kawasan PIPP**

PENGUNAAN LAHAN	EKSISTING	KETENTUAN	KETERANGAN
Lahan terbangun	20 %	60 %	Sesuai
Lantai bangunan	1 lantai	5 lantai	Sesuai
Lahan hijau	6 %	20 %	Tidak sesuai
Infrastruktur pendukung	74 %	20 %	Tidak sesuai

b. Faktor fungsional bangunan

Faktor fungsional digunakan untuk mengetahui fungsi ruang yang diperlukan, serta membandingkan fungsi ruang yang telah tersedia pada PIPP dengan standar kebutuhan yang menurut pustaka atau referensi pada bangunan lain. Pada analisis ini didapatkan hasil bahwa dari 34 fungsi yang harus tersedia pada fasilitas penunjang pariwisata hanya 13 diantaranya terpenuhi, 6 diantaranya berada disekitar PIPP, 3 diantaranya berada dalam jarak 100-300 meter dari PIPP, dan 12 fungsi belum terpenuhi pada fasilitas PIPP.

c. Faktor perilaku pada kawasan

Faktor perilaku juga menjadi pertimbangan dalam menentukan kondisi suatu bangunan. Salah satu hal yang sangat mempengaruhi aktivitas pariwisata pada suatu kawasan adalah upaya yang berhubungan dengan aktivitas masyarakat. Pada kalender *event* pariwisata kota Blitar, terhitung ada 9 *event* yang diselenggarakan setiap tahunnya. *Event* ini berfungsi sebagai upaya promosi wisata untuk menarik lebih banyak wisatawan yang berkunjung ke Kota Blitar.

### 3.3 Analisis Kebutuhan Ruang

Tahap ini merupakan tahap dimana rekomendasi dibutuhkan sebagai aksi untuk memberikan suatu penyelesaian masalah yang terjadi melalui hasil analisis POE sebelumnya.

Hasil dari analisis POE sebelumnya menunjukkan bahwa masih kurangnya fasilitas yang disediakan oleh PIPP. Untuk menjadikannya sebuah fasilitas penunjang pariwisata yang dapat mewadahi sistem pariwisata nasional hingga internasional, maka perlu adanya sebuah rekomendasi *re-design* pada bangunan. Alasan pemilihan keputusan *re-design* juga dikarenakan luas kebutuhan ruang untuk menampung wisatawan masih kurang serta kondisi penggunaan lahan yang sudah tidak teratur.

Melihat kebutuhan ruang yang begitu banyak yaitu selain sebagai pusat informasi pariwisata, maka fungsi bangunan PIPP ini dirubah menjadi bangunan *visitor center*. Pada dasarnya fungsi bangunan *visitor center* hampir sama dengan PIPP yaitu bangunan yang berfungsi menerima wisatawan, memberikan informasi, dan pelayanan pariwisata. Akan tetapi yang menjadikannya sebagai *visitor center* adalah penggabungan fungsi ruang diluar fungsi pelayanan dengan fungsi hiburan.

Berikut ini kebutuhan ruang pada *visitor center*:

**Tabel 2. Kebutuhan Ruang pada Visitor Center**

MACAM FASILITAS	FUNGSI RUANG	JENIS ZONA
Fasilitas layanan wisata	Pusat informasi pengunjung	Zona inti
	Tour operator office	Zona inti
	Travel agent office	Zona inti
Fasilitas perbankan	Bank center	Zona penunjang
Fasilitas hiburan pengunjung	Café	Zona penunjang

	Pasar malam	Zona tambahan
	Galeri	Zona penunjang
	Area pameran	Zona tambahan
Fasilitas makan	Food Court	Zona inti
Fasilitas istirahat	Indoor break area	Zona penunjang
	Outdoor rest area	Zona penunjang
Fasilitas kesehatan	klินิก	Zona penunjang
Fasilitas keamanan	Police center	Zona servis
Fasilitas ibadah	Masjid	Zona penunjang
Fasilitas pengelola	Kantor pengelola	Zona penunjang
Fasilitas servis bangunan	Ruang cleaning service & OB	Zona servis
	Ruang MEE	Zona servis
Fasilitas penunjang lainnya	Area parkir	Zona inti
	Areal pedagan kaki lima	Zona tambahan
	Gift shop	Zona penunjang
	Open hall/public space	Zona penunjang
	Gate area	Zona penunjang
	minimarket	Zona penunjang

(Sumber: Hasil analisis, 2014)

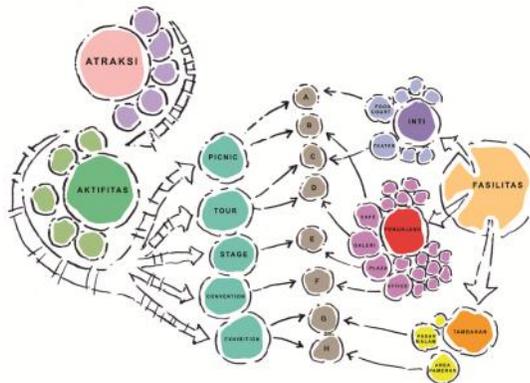
Menyambung dari teori pengolahan informasi sebelumnya, maka terdapat penambahan fungsi ruang pada fungsi pelayanan informasi pengunjung/wisatawan.

**Tabel 3. Tambah Fungsi Ruang Berdasarkan Teori Pengolahan Informasi**

MACAM FASILITAS	FUNGSI RUANG	JENIS ZONA
Fasilitas layanan wisata	Ruang Teater	Zona inti
	Self-service area	Zona penunjang
Fasilitas penunjang lainnya	plaza	Zona penunjang

(Sumber: Hasil analisis, 2014)

Pada tahap selanjutnya, pendekatan arsitektur hibrid digunakan untuk menggabungkan beberapa fungsi menjadi satu fungsi yang sama. Arsitektur hibrid ini juga digunakan untuk mencari fungsi baru yang bisa berfungsi sebagai ruang transisi antar fungsi pada fasilitas.



Gambar 6. Hibrid Antara Aktivitas dan Fasilitas

Dari proses hibrid tersebut dihasilkan ruang-ruang sebagai berikut:

**Tabel 4. Hibrid antara Aktivitas dan Fasilitas**

AKTIVITAS		FASILITAS	HASIL PENGGABUNGAN
Picnic	X	Food Court	Dining Hall
Picnic	X	Café	Visitor Break Room
Tour	X	Teater	Screening Room

Tour	X	Galeri	Show Room
Stage	X	Plaza	Open Hall
Convention	X	Office	Conference Room
Exhibition	X	Pasar Malam	Tent Market
Exhibition	X	Area Pameran	Display Corridor

(Sumber: Hasil analisis, 2014)

Dari hasil analisis kebutuhan ruang yang telah dilakukan didapatkan total kebutuhan ruang pada fasilitas *visitor center* ini:

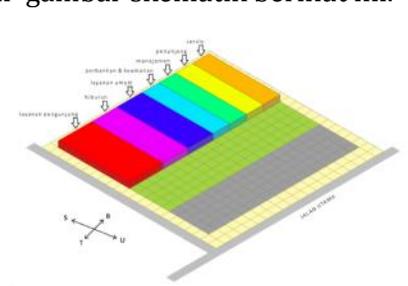
**Tabel 5. Total Kebutuhan Ruang yang Dibutuhkan pada Fasilitas BVC**

FASILITAS	FUNGSI	RUANG	ZONA
<b>Layanan Pengunjung</b>	Layanan Wisata	Ruang konsultasi & informasi	Inti
		Screening room	Inti
		Area self-service	Penunjang
	Layanan Perjalanan	Kantor pelayanan tour guide	Inti
		Kantor pelayanan travel & paket perjalanan	Inti
<b>Perbankan &amp; Keamanan</b>	Bank center	Money changer	Penunjang
		ATM center	Penunjang
	Keamanan	Police center	Penunjang
		Ruang penitipan barang	Penunjang
<b>Hiburan</b>	Rest Area	Break Room	Inti
		Dining Hall	Inti
		Open Hall	Penunjang
	Pameran	Show room	Inti
		Display Corridor	Tambahan
		Tent Market	Tambahan
<b>Layanan Umum</b>	Kesehatan	Klinik dan ruang konsultasi kesehatan	Penunjang
<b>Penunjang</b>	Ibadah	Masjid	Penunjang
	Parkir kendaraan	Area parkir pengunjung	Penunjang
		Area parkir pekerja	Penunjang
		Pangkalan Becak & Delman	Penunjang
		Minimarket	Penunjang
	Komersial	Area pedagang kaki lima	Tambahan
		Koridor Suvenir	Inti
<b>Manajemen</b>	Pengelola	Kantor pengelola fasilitas	Inti
	Pertemuan Kerja	Conference room	Inti
<b>Servis</b>	Pemeliharaan	Ruang cleaning service dan OB	Servis
		Ruang MEE	Servis

(Sumber: Hasil analisis, 2014)

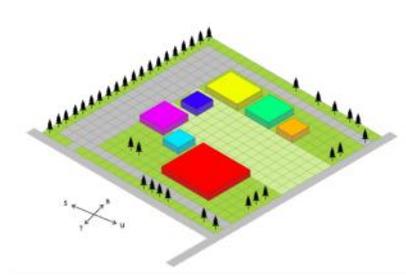
### 3.4 Konsep Skematik Perancangan Bangunan

Tahap analisis yang telah dilakukan kemudian diolah menjadi konsep-konsep yang dijabarkan melalui gambar-gambar skematik berikut ini.



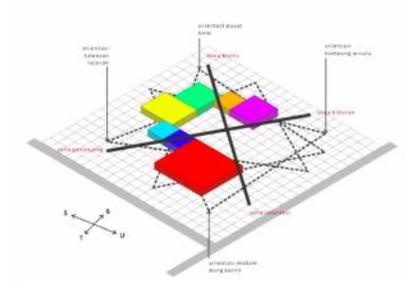
Gambar 7. Fungsi Ruang dan Penggunaan Lahan

Pada gambar di atas menunjukkan perbandingan penggunaan lahan terbangun, lahan hijau, dan perkerasan. Zona terbangun sendiri dibagi atas 7 macam yaitu layanan pengunjung (merah), hiburan (ungu), layanan umum (biru tua), perbankan dan keamanan (biru muda) manajemen (hijau), penunjang (kuning), dan servis (oranye).



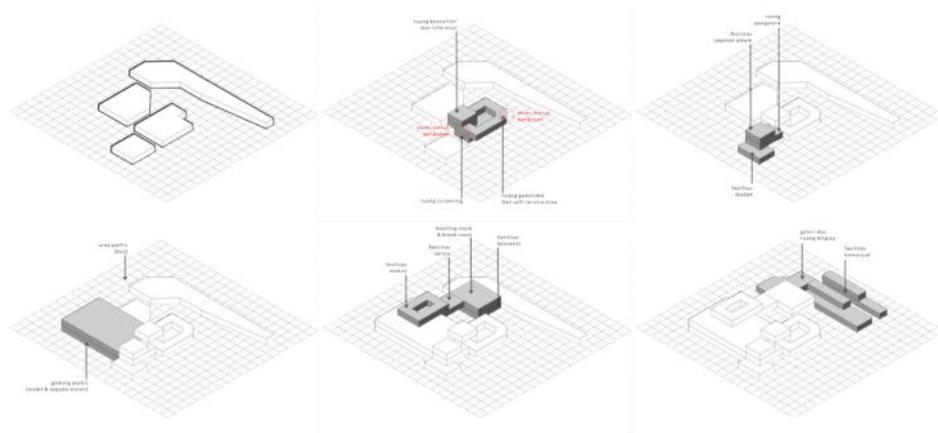
Gambar 8. Perbandingan Luas Zona Fungsi

Luas zona fungsi disesuaikan dengan kebutuhan ruang yang ada dan peletakan diatur secara radial dengan fungsi *open space* sebagai pusat. Orientasi masuk menghadap arah jalan utama.



Gambar 9. Penerapan Konsep Orientasi Kawasan

Konsep orientasi kawasan diterapkan sebagai konsep peletakan massa bangunan. Orientasi yang digunakan sebagian besar adalah posisi objek-objek wisata populer di Kota Blitar. Selain itu konsep orientasi ini juga sebagai miniatur dari pola tata ruang Kota Blitar.



Gambar 10. Pengolahan Bentuk Dasar Bangunan

Pada gambar 10 menjelaskan proses perubahan bentuk dasar massa hingga bentuk akhir yang keseluruhannya menyesuaikan kondisi tapak seperti orientasi

aktivitas masyarakat, arah datang pengunjung, kemudahan akses bangunan, sirkulasi kendaraan berdasarkan jenisnya, serta fungsi yang berdiri disekitar bangunan.

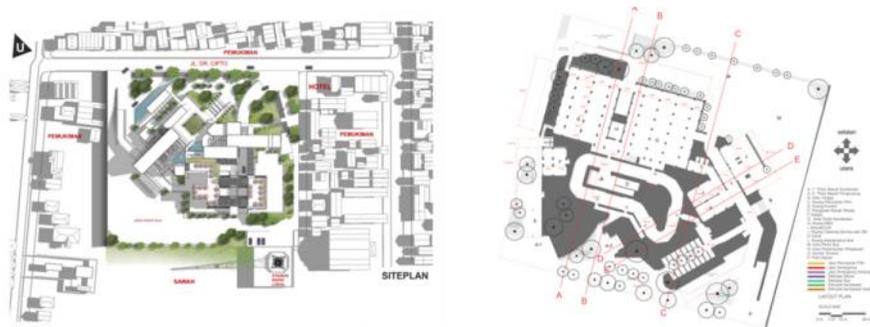
### 3.5 Hasil Desain

Pada tahapan ini, konsep dan proses desain yang sudah dilakukan akan dijabarkan secara terperinci melalui visualisasi hasil desain baik secara dua dimensi maupun tiga dimensi.

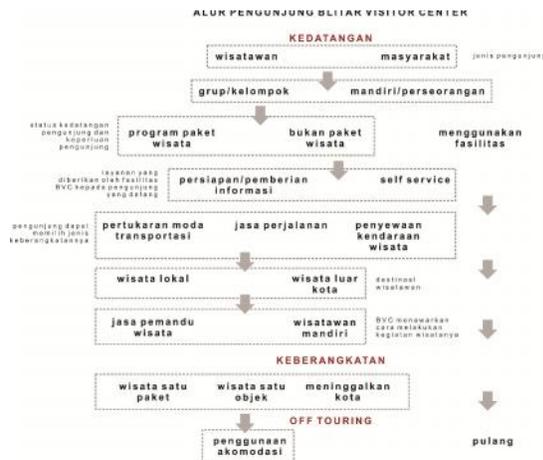


Gambar 11. Tampilan Bangunan Secara Tiga Dimensi

Bentuk dan tampilan bangunan mengadaptasi dari beberapa objek yang paling populer di Kota Blitar. Salah satu diantaranya yang diterapkan pada tampilan dan bentuk bangunan BVC ini adalah bangunan perpustakaan Bung Karno. Karakter bangunan lebih kearah tampilan modern, simpel, dan bersudut.



Gambar 12. Siteplan (Kiri) dan Layoutplan (Kanan) Bangunan BVC



Gambar 13. Diagram Alur Aktivitas Pengunjung Pada Bangunan BVC

Gambar 13 menunjukkan alur kegiatan pengunjung pada fasilitas BVC hingga aktivitas wisata di Kota Blitar. Kesenambungan antar fungsi dan aktivitasnya sangat

penting diperhatikan agar setiap fasilitas yang disediakan dapat digunakan oleh pengunjung.



Gambar 14. Tampilan Interior pada Bangunan BVC



Gambar 15. Tampilan Eksterior Bangunan BVC

#### 4. Kesimpulan

Potensi pariwisata Kota Blitar dapat diolah dan dikembangkan secara maksimal dengan upaya-upaya promosi dan peningkatan sistem kerja pelayanannya. Dengan memenuhi kebutuhan tersebut melalui BVC ini, sistem pelayanan pariwisata di Kota Blitar dapat diatur secara terpadu dan terintegrasi. Terutama pada pengolahan penyampaian informasi pengunjung, pewadahan *event* pariwisata, serta penyediaan kapasitas akomodasi pengunjung.

Melalui pendekatan arsitektur hibrid pula dapat membantu pengaturan kebutuhan ruang yang cukup banyak, sehingga kesinambungan antar fungsi masih terjaga. Konsep orientasi dapat diterapkan sebagai nilai tambah untuk menarik perhatian pengunjung yang datang.

#### Daftar Pustaka

- Bartlett, F. 1932. *Remembering: A Study in Experimental and Social Psychology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ela, R. 2012. *Teori Pengolah Informasi*. Bekasi: Universitas Islam Assyafi'iyah.
- Hadinoto, Kusudianto. 1996. *Perencanaan Pengembangan Destinasi Pariwisata*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia (UI-Press).
- Ningsar, Deddy E. 2012. *Komparasi Konsep Arsitektur Hibrid dan Arsitektur Simbiosis*. Manado. Penulisan Karya Ilmiah Jurusan Arsitektur Universitas Sam Ratulangi.
- Soetiadji, Setyo. 1988. *Mengenal Garis dan Bidang*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Tulving, Endel. 1972. *Episodic and Semantic Memory*. London: MIT Media Lab.
- Undang-Undang RI No 9 Tahun 1990 Tentang Kepariwisataaan. Bandung: Citra Umbara.
- Yoeti, Oka A. 1996. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Angkasa.
- Yusuf, Annas, et al. 2012. *Kajian Tatahan Massa dan Bentuk Bangunan terhadap Konsep Ekologi di Griyo Tawang, Solo*. Laporan Penelitian Jurusan Teknik Arsitektur Institut Teknologi Nasional, Bandung.