

**PERANCANGAN PUSAT INFORMASI PARIWISATA DAN PENATAAN
FASILITAS WISATA DI PUSAT LATIHAN GAJAH (PLG) TAMAN NASIONAL
WAY KAMBAS DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU**

(Skripsi)

Oleh

**NI PUTU MILLENIA NANTINI
NPM 1715012003**



**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PERANCANGAN PUSAT INFORMASI PARIWISATA DAN PENATAAN FASILITAS WISATA DI PUSAT LATIHAN GAJAH (PLG) TAMAN NASIONAL WAY KAMBAS DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU

Oleh

NI PUTU MILLENIA NANTINI

Taman Nasional Way Kambas merupakan tempat wisata dengan keaslian ekosistem alam yang sangat terjaga. Penerapan Pendekatan Arsitektur Perilaku merupakan konsep desain yang memperhatikan hubungan antara perilaku alam sekitar dengan pola perilaku pengguna. Oleh karena itu, penulis mengangkat penelitian yang berjudul “Perancangan Pusat Informasi Pariwisata dan Penataan Fasilitas Wisata di Pusat Latihan Gajah (PLG) Taman Nasional Way Kambas dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku”.

Metode pada penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif yaitu mengungkapkan keadaan atau situasi yang terjadi saat penelitian sedang berlangsung. Metode pengumpulan data terdiri dari observasi, survei, dan studi kasus dengan pengolahan data yang dilakukan secara bertahap yaitu, analisis dan sintesis yang terdiri dari analisis tapak, analisis fungsional, dan analisis spasial, lalu menghasilkan opsi konsep yang dapat digunakan sebagai konsep perancangan.

Berdasarkan hasil analisis dan konsep perancangan, dapat ditarik kesimpulan bahwa konsep dasar pada bangunan adalah menyelaraskan perilaku manusia dengan perilaku ekosistem sekitar melalui Pendekatan Arsitektur Perilaku. Bangunan Pusat Informasi Pariwisata serta penataan area fasilitas dirancang dalam beberapa massa bangunan yang tersebar dengan bentuk lingkaran serta penurunannya sehingga cukup dinamis dengan sirkulasi yang luas dan terarah.

Konsep Pendekatan Arsitektur Perilaku pada area membantu untuk lebih mengarahkan zonasi dan sirkulasi antara pengunjung maupun hewan yang ada disana sehingga lebih terorganisasi dan selaras tanpa saling mengganggu satu sama lain.

Kata kunci: arsitektur perilaku, penataan fasilitas, pusat informasi pariwisata, sirkulasi, ekosistem

ABSTRACT

DESIGN OF TOURISM INFORMATION CENTER AND STRUCTURE OF TOURISM FACILITIES IN ELEPHANT TRAINING CENTER (PLG) WAY KAMBAS NATIONAL PARK WITH BEHAVIORAL ARCHITECTURAL APPROACH

By

Ni Putu Millenia Nantini

Way Kambas National Park is a tourist spot with the authenticity of the natural ecosystem that is very well preserved. The application of the Behavioral Architecture Approach is a design concept that pays attention to the relationship between the behavior of the natural environment and the pattern of user behavior. Therefore, the author raised the research entitled "Design of a Tourism Information Center and Arrangement of Tourist Facilities at the Elephant Training Center (PLG) Way Kambas National Park with an Architectural Behavioral Approach".

The method in this study uses a descriptive approach, which is to reveal the circumstances or situations that occur when the research is in progress. Data collection methods consist of observation, survey, and case studies with data processing carried out in stages, namely, analysis and synthesis consisting of site analysis, functional analysis, and spatial analysis, then generate concept options that can be used as design concepts.

Based on the results of the analysis and design concepts, it can be concluded that the basic concept of the building is to harmonize human behavior with the behavior of the surrounding ecosystem through Behavioral Architecture Approach. The Tourism Information Center building as well as the arrangement of the facility area are designed in several building masses that are spread out in a circular shape and their descent so that it is quite dynamic with a broad and directed circulation.

The concept of the Behavioral Architecture Approach in the area helps to better direct the zoning and circulation between visitors and animals that are there so that they are more organized and aligned without disturbing each other.

Keywords: behavioral architecture, facility arrangement, tourism information center, circulation, ecosystem

**PUSAT INFORMASI PARIWISATA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR
PERILAKU DI TAMAN NASIONAL WAY KAMBAS**

Oleh

NI PUTU MILLENIA NANTINI

Skripsi

**Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar
SARJANA**

Pada

Jurusan Arsitektur



**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

Judul Skripsi : **PERANCANGAN PUSAT INFORMASI PARIWISATA
DAN PENATAAN FASILITAS WISATA DI PUSAT
LATIHAN GAJAH (PLG) TAMAN NASIONAL
WAY KAMBAS DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR PERILAKU**

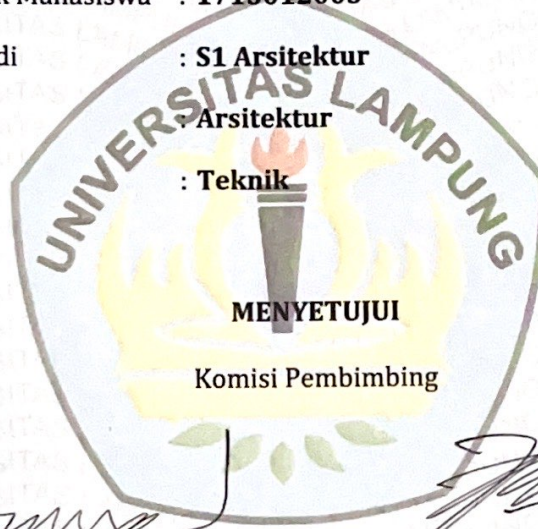
Nama Mahasiswa : **Ni Putu Millenia Nantini**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1715012003**

Program Studi : **S1 Arsitektur**

Jurusan : **Arsitektur**

Fakultas : **Teknik**



Komisi Pembimbing

M. Shubhi Yuda Wibawa, S.T., M.T.
NIP 19800206 200501 1 001

Nugroho Ifadianto S.T., M.Sc.
NIP 19831009 201903 1 002

MENGETAHUI

Ketua Program Studi S1 Arsitektur

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nandang'.

Drs. Nandang, M.T.
NIP 19570606 198503 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji


Pembimbing : M. Shubhi Yuda W, S.T., M.T.

Pembimbing : Nugroho Ifadianto, ST., M.Sc.

Penguji : Yunita Kesuma, S.T., M.Sc.

2. Dekan Fakultas Teknik



Dr. Eng. Ir. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc. 

NIP 19750928 200112 1 002

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 22 Juni 2022

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ni Putu Millenia Nantini

NPM : 1715012003

Jenjang : Strata 1


Jurusan : Arsitektur

Fakultas : Teknik

Universitas : Universitas Lampung

Dengan ini saya menyatakan, bahwa sesungguhnya Skripsi Tugas Akhir dibuat sendiri dengan data-data yang sudah diperoleh dari beberapa sumber literatur yang telah disebutkan referensinya dan bukan hasil plagiat sebagaimana diatur dalam Pasal 36 Ayat 2 Peraturan Akademik Universitas Lampung dengan Surat Keputusan Rektor Nomor 6 Tahun 2016.

Rendang Lampung, 12 Juni 2022
Ni Putu Millenia Nantini
NPM 1715012003



MOTTO

Kamu adalah apa yang kamu yakini. Kamu menjadi apa yang kamu yakini bisa kamu capai.

(Bhagavad Gita)

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Raman Utara Kabupaten Lampung Timur pada tanggal 12 Juni 1999, sebagai anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak I Ketut Budiase dan Ibu Ni Luh Putu Eka Yunistin.

Penulis menempuh pendidikan di Sekolah Dasar di SDN 2 Rajabasa Lama pada tahun 2011, Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Way Jepara dan selesai pada tahun 2014, Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Way Jepara dan lulus pada tahun 2017.

Setelah lulus SMA, penulis mendaftar di beberapa perguruan tinggi dan akhirnya penulis terdaftar menjadi mahasiswa di Universitas Lampung di Jurusan Teknik Arsitektur, Program Studi S1 Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Lampung. Selama menjadi mahasiswa, penulis bergabung dalam organisasi internal Arsitektur yaitu Himpunan Mahasiswa Arsitektur (HIMATUR) menjadi staff bidang kaderisasi dan beberapa organisasi eksternal. Pada tahun 2022 Penulis telah menyusun skripsi Tugas Akhir sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana.

SANWACANA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya Skripsi Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN PUSAT INFORMASI PARIWISATA DAN PENATAAN FASILITAS WISATA DI PUSAT LATIHAN GAJAH (PLG) TAMAN NASIONAL WAY KAMBAS DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Teknik Arsitektur di Universitas Lampung.

Pada penyusunan skripsi ini penulis mendapat banyak bantuan, dukungan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Drs. Ir. Suharno, Ph.D., IPU., ASEAN Eng. selaku Dekan Fakultas Teknik, Universitas Lampung.
2. Bapak Drs. Nandang, M.T. selaku Ketua Jurusan Arsitektur dan Ketua Program S1 Arsitektur yang dengan sabar melayani mahasiswa yang membutuhkan.
3. Bapak M. Shubhi Yuda Wibawa, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah meluangkan waktu dan sabar dalam membimbing penulis dalam menyusun skripsinya.
4. Bapak Nugroho Ifadianto, S.T., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah meluangkan waktu dan sabar dalam membimbing penulis dalam menyusun skripsinya.
5. Ibu Yunita Kesuma, S.T., M.Sc. selaku Dosen Penguji yang telah memberikan masukan serta perbaikan pada skripsi tugas akhir.

6. Keluargaku tercinta, terimakasih atas kasih sayang luar biasa dan telah memberikan dukungan, saran, semangat, yang tidak pernah lelah mendengarkan keluhan dan tak pernah berhenti berdoa agar penulis dapat menjalankan semuanya dengan sukacita dan tidak mengeluh.
7. Semua pihak yang terlibat dalam pengerjaan Skripsi Tugas Akhir yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terimakasih atas doa, motivasi dan dukungan yang selalu diberikan kepada penulis.

Sebagai penutup penulis menyadari dalam penyusunan Skripsi Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan. Oleh sebab itu, saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan datang sangat penulis perlukan dan berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat untuk semua pembaca.

Bandar Lampung, 12 Juni 2022
Penulis

Ni Putu Millenia Nantini
NPM 1715012003

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Keluarga saya tercinta, terutama Sarasurya tersayang serta teman-teman mahasiswa, bapak ibu dosen, dan seluruh karyawan Arsitektur Universitas Lampung.

Terimakasih untuk semuanya

DAFTAR ISI

	Halaman
SANWACANA.....	i
PERSEMBAHAN	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Tujuan.....	6
1.4 Manfaat.....	6
1.5 Batasan dan Ruang Lingkup.....	7
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
1.7 Kerangka Berpikir.....	9
II. LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Pengertian Judul.....	10
2.2 Tinjauan Umum Pariwisata	12
2.2.1 Fungsi Pusat Informasi Pariwisata.....	1
2.2.2 Pusat Informasi Pariwisata di Indonesia	14
2.2.3 Kebutuhan Ruang Pusat Informasi Pariwisata	20
2.3 Tinjauan Penataan Area.....	21
2.3.1 Prinsip Penataan Area	21
2.3.2 Komponen Penataan Area	22
2.4 Tinjauan Taman Nasional Way Kambas.....	23
2.4.1 Pusat Latihan Gajah (PLG) Way Kambas.....	24
2.4.2 Fasilitas pada Pusat Latihan Gajah (PLG) Way Kambas.....	25
2.5 Tinjauan Umum Arsitektur Perilaku	59
2.5.1 Pengertian Arsitektur Perilaku	31
2.5.2 Faktor yang Mempengaruhi Arsitektur Berwawasan Perilaku (<i>Behaviorisme</i>).....	33
2.5.3 Prinsip Arsitektur Perilaku	35
2.5.4 Faktor-faktor dalam Prinsip Arsitektur Perilaku	36
2.5.5 <i>Behaviorisme</i> dalam Kajian Arsitektur	38
2.5.6 Konsep Terapan Desain Arsitektur Perilaku	39
2.5.7 Era Pandemi Covid-19 dan <i>New Normal Life</i>	42

2.5.8	Perilaku Gajah Habitat Asli Pusat Latihan Gajah (PLG) Way Kambas	44
2.5.9	Integrasi Bangunan dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku	45
2.6	Studi Literatur	50
2.6.1	Guilin Wanda <i>Cultural Tourism Exhibition Center</i>	50
2.6.2	<i>Singapore Zoo</i> , Singapura	54
2.6.3	<i>Sumatran Rhino Sanctuary</i> , Way Kambas	58
III.	METODE PENELITIAN	62
3.1	Ide Perancangan	62
3.2	Pendekatan Perancangan	63
3.3	Metode Perancangan	63
3.4	Metode Pengumpulan Data	64
3.4.1	Sumber Data	64
3.4.2	Teknik Pengumpulan Data	65
3.5	Analisis Perancangan	67
3.6	Konsep Perancangan	67
IV.	ANALISIS PERANCANGAN	69
4.1	Gambaran Umum Taman Nasional Way Kambas	69
4.2	Gambaran Umum Pusat Latihan Gajah Way Kambas	70
4.3	Kondisi Fisik Pusat Latihan Gajah Way Kambas	71
4.3.1	Lokasi Pusat Latihan Gajah Way Kambas	71
4.3.2	Topografi Pusat Latihan Gajah Way Kambas	72
4.3.3	Klimatologi Pusat Latihan Gajah Way Kambas	72
4.4	Pemilihan Tapak	72
4.5	Analisis Makro Tapak	74
4.5.1	Data Umum Tapak	74
4.5.2	Analisis SWOT	75
4.5.3	Regulasi Persyaratan Bangunan	76
4.6	Analisis Mikro Tapak	77
4.6.1	Zonasi Tapak	77
4.6.2	<i>Land-Use</i>	78
4.6.3	Topografi	80
4.6.4	Sirkulasi dan Aksesibilitas	81
4.6.5	Vegetasi	83
4.6.6	Matahari	84
4.6.7	Angin	85
4.6.8	Utilitas dan Drainase	85
4.7	Analisa Fungsi	87
4.7.1	Fungsi Primer	87
4.7.2	Fungsi Sekunder	87
4.7.3	Fungsi Tersier	88
4.8	Analisis Pengguna	88
4.9	Analisis Ruang	90
4.9.1	Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang	92
4.9.2	Analisa Alur Sirkulasi Ruang	98
4.9.3	Analisa Jumlah Pengguna	99

4.9.4	Analisa Kebutuhan Ruang	100
4.9.5	Analisis Kebutuhan Lahan Parkir	104
4.9.6	Analisa Kebutuhan Ruang Total	107
4.9.7	Analisis Persyaratan Ruang	107
4.9.8	<i>Bubble</i> dan Matriks Hubungan Zonasi	110
4.9.9	<i>Bubble</i> dan Matriks Hubungan Ruang	110
V.	KONSEP PERANCANGAN	114
5.1	Konsep Dasar Perancangan	114
5.2	Konsep Rencana Tapak	117
5.2.1	Konsep Zonasi	117
5.2.2	Konsep <i>Land-Use</i>	119
5.2.3	Konsep Vegetasi	120
5.2.4	Konsep Sirkulasi	122
5.2.5	Konsep Potensi <i>View</i>	123
5.3	Konsep Bentuk dan Tampilan	124
5.4	Konsep Tapak	128
5.5	Konsep Ruang	129
5.6	Konsep Struktur	133
5.7	Konsep Utilitas	136
5.7.1	Sistem Elektrikal	136
5.7.2	Sistem Plumbing	136
5.7.3	Sistem Penyiraman	139
5.7.4	Sistem Proteksi Kebakaran	139
5.7.5	Sistem Keamanan	140
5.8	Hasil Perancangan	142
5.8.1	Site Plan	142
5.8.2	Tampak Bangunan	142
5.8.3	Denah Bangunan	149
5.8.4	Potongan Bangunan	151
5.8.5	Detil Arsitektur	157
5.8.6	Perspektif Impresi	158
VI.	PENUTUP	161
5.3	Kesimpulan	161
5.4	Saran	162
	DAFTAR PUSTAKA	163

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Data Fasilitas pada Pusat Latihan Gajah	27
Tabel 2.2 Klasifikasi Warna.....	34
Tabel 4.1 Analisis SWOT	75
Tabel 4.2 Sintesis Zonasi pada Tapak Terpilih.....	77
Tabel 4.3 Sintesis <i>Land-Use</i> pada Tapak Terpilih	79
Tabel 4.4 Sintesis Topografi	81
Tabel 4.5 Sintesis Sirkulasi pada Tapak.....	82
Tabel 4.6 Sintesis Vegetasi pada Tapak Terpilih.....	83
Tabel 4.7 Analisa Pengguna Pengelola	88
Tabel 4.8 Analisa Pengguna Pedagang	89
Tabel 4.9 Analisa Pengguna Pengunjung.....	89
Tabel 4.10 Analisa Aktivitas dan Kebutuhan Ruang	92
Tabel 4.11 Analisa Jumlah Pengguna.....	99
Tabel 4.12 Perhitungan Jumlah Pengguna	100
Tabel 4.13 Sumber Data Kebutuhan Ruang	100
Tabel 4.14 Persentase Sirkulasi Data Kebutuhan Ruang.....	100
Tabel 4.15 Analisa Perhitungan dan Kebutuhan Ruang.....	101
Tabel 4.16 Standar Ruang Parkir.....	105

Tabel 4.17 Standar Ruang Parkir Untuk Fungsi Rekreasi	105
Tabel 4.18 Perhitungan Luas Parkir	106
Tabel 4.19 Perhitungan Kebutuhan Ruang Total.....	107
Tabel 4.20 Analisa Persyaratan Ruang	108
Tabel 5.1 Penerapan Prinsip Arsitektur Perilaku	115
Tabel 5.2 Pembagian Zonasi Area.....	117
Tabel 5.3 Jenis Perencanaan Vegetasi	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1.1 Jumlah Kunjungan Pariwisata Indonesia Tahun 2015-2019.....	2
Gambar 1.2 Data Devisa Pariwisata Indonesia Tahun 2015-2019.....	2
Gambar 1.3 Peringkat Pariwisata Lampung Tahun 2017	4
Gambar 1.4 Data Kunjungan Pariwisata Lampung Tahun 2014-2019.....	5
Gambar 1.5 Diagram Alur Pikir Penelitian.....	9
Gambar 2.1 Retail TIC Bandara Soekarno Hatta	14
Gambar 2.2 Retail TIC Bandara Halim	15
Gambar 2.3 Retail TIC Bandara Ngurah Rai	16
Gambar 2.4 Bangunan PIP Bantul.....	17
Gambar 2.5 Bangunan PIP Kepahiang	18
Gambar 2.6 Desain Pemenang Sayembara Desain Arsitektur Nusantara.....	19
Gambar 2.7 Data Hasil Kuisioner Daya Tarik PLG Way Kambas, 2018.....	26
Gambar 2.8 Data Hasil Kuisioner Aksesibilitas PLG Way Kambas, 2018	26
Gambar 2.9 Data Hasil Kuisioner Fasilitas PLG Way Kambas, 2018	26
Gambar 2.10 Data Hasil Kuisioner Promosi PLG Way Kambas, 2018	27
Gambar 2.11 Data Hasil Kuisioner Infrastruktur PLG Way Kambas, 2018.....	27
Gambar 2.12 Data Statistik Penerapan Protokol Kesehatan Menurut Lokasi di Indonesia	43

Gambar 2.13 Perspektif Guilin Wanda <i>Cultural Tourism Exhibition Center</i>	50
Gambar 2.14 Konsep ShanSui Guilin Wanda <i>Cultural Tourism Exhibition Center</i>	51
Gambar 2.15 Konsep Guilin pada Guilin Wanda <i>Cultural Tourism Exhibition Center</i>	52
Gambar 2.16 Konsep Gradasi pada Guilin Wanda <i>Cultural Tourism Exhibition Center</i>	53
Gambar 2.17 Konsep Lansekap pada Guilin Wanda <i>Cultural Tourism Exhibition Center</i>	53
Gambar 2.18 Gerbang <i>Singapore Zoo</i>	54
Gambar 2.19 Ilustrasi Alur Sirkulasi Pengunjung dan Hewan pada <i>Singapore Zoo</i>	55
Gambar 2.20 Ilustrasi Alur Sirkulasi Pengunjung dan Hewan pada <i>River Safari Singapore Zoo</i>	55
Gambar 2.21 Kandang yang Mengikuti Habitat Asli pada <i>Singapore Zoo</i>	55
Gambar 2.22 Suasana Pertunjukan <i>Rainforest Lumina</i>	56
Gambar 2.23 Instalasi Lampu pada Sirkulasi Pertunjukan <i>Rainforest Lumina</i>	57
Gambar 2.24 Bangunan Gubuk Lantai 2 pada <i>Singapore Zoo</i>	57
Gambar 2.25 <i>Sumatran Rhino Sanctuary</i> , Way Kambas.....	58
Gambar 2.26 Kandang Eksebisi <i>Sumatran Rhino Sanctuary</i> , Way Kambas	60
Gambar 2.27 Jalur <i>Skywalk Sumatran Rhino Sanctuary</i> , Way Kambas	60
Gambar 2.28 Fasilitas Penunjang <i>Sumatran Rhino Sanctuary</i> , Way Kambas.....	61
Gambar 3.1 Metode Perancangan Menurut Gavin Ambrose and Paul Harris.....	64
Gambar 4.1 Peta Rute Taman Nasional Way Kambas	70
Gambar 4.2 Area Pusat Latihan Gajah Way Kambas.....	71
Gambar 4.3 Site Terpilih pada Pusat Latihan Gajah Way Kambas.....	74
Gambar 4.4 Kondisi Tapak Terpilih.....	75
Gambar 4.5 Zonasi pada Tapak.....	77

Gambar 4.6 <i>Land-Use</i> Sekitar pada Tapak	78
Gambar 4.7 <i>Land-Use</i> Sekitar pada Tapak	79
Gambar 4.8 <i>Land-Use</i> Sekitar pada Tapak Terpilih.....	79
Gambar 4.9 Analisis Topografi	80
Gambar 4.10 Analisis Sirkulasi.....	81
Gambar 4.11 Analisis Aksesibilitas.....	81
Gambar 4.12 Analisis Vegetasi	83
Gambar 4.13 Analisis Matahari	84
Gambar 4.14 Analisis Angin.....	85
Gambar 4.15 Analisis Utilitas	85
Gambar 4.16 Analisis Drainase.....	86
Gambar 4.17 <i>Seewage Treatmen Plan (STP)</i> dan <i>Rain Water Harvesting</i>	87
Gambar 4.18 Penggunaan Saringan Limbah Air	87
Gambar 4.19 Analisis Alur Sirkulasi Ruang Pengelola.....	98
Gambar 4.20 Analisis Alur Sirkulasi Ruang Pedagang.....	98
Gambar 4.21 Analisis Alur Sirkulasi Ruang Pengunjung	98
Gambar 4.22 Bubble dan Matriks Hubungan Zonasi.....	110
Gambar 4.23 <i>Bubble</i> dan Matriks Hubungan Ruang Tapak	110
Gambar 4.24 <i>Bubble</i> dan Matriks Hubungan Ruang PIP	111
Gambar 4.25 <i>Bubble</i> dan Matriks Hubungan Ruang Penginapan	112
Gambar 4.26 <i>Bubble</i> dan Matriks Hubungan Ruang <i>Cafe</i>	112
Gambar 4.27 <i>Bubble</i> dan Matriks Hubungan Ruang Pengelola.....	113
Gambar 4.28 <i>Bubble</i> dan Matriks Hubungan Ruang <i>Service</i>	113
Gambar 5.1 Pembagian Zonasi pada Tapak.....	117

Gambar 5.2 Perencanaan Zonasi pada Tapak	118
Gambar 5.3 Perencanaan <i>Land-Use</i> pada Tapak.....	119
Gambar 5.4 Perencanaan Penggunaan Vegetasi pada Tapak.....	120
Gambar 5.5 Perencanaan Sirkulasi pada Tapak	122
Gambar 5.6 Potensi <i>View</i> pada Perencanaan Tapak.....	123
Gambar 5.7 Penerapan Konsep Bentuk Massa Bangunan.....	124
Gambar 5.8 Penerapan Konsep Bentuk Massa Bangunan pada Tapak	124
Gambar 5.9 Penerapan Konsep Bentuk Massa Bangunan Zona Fasilitas	125
Gambar 5.10 Penerapan Konsep Bentuk Massa Bangunan Area Pengelola	125
Gambar 5.11 Penerapan Konsep Bentuk Massa Bangunan Zona Atraksi.....	125
Gambar 5.12 Penerapan Konsep Tampilan Bangunan pada Tapak	126
Gambar 5.13 Penerapan Konsep Tampilan pada Menara.....	127
Gambar 5.14 Material Fasad Bangunan.....	128
Gambar 5.15 Penerapan Konsep Bentuk Massa Bangunan pada Tapak	129
Gambar 5.16 Penerapan Konsep Ruang pada Area Fasilitas	130
Gambar 5.17 Penerapan Konsep Ruang pada Area Pengelola.....	131
Gambar 5.18 Penerapan Konsep Ruang pada Area Atraksi	131
Gambar 5.19 Penerapan Konsep Ruang pada Area Penginapan.....	132
Gambar 5.20 Konsep Pondasi Footplat	133
Gambar 5.21 Konsep <i>Rigid Frame</i>	134
Gambar 5.22 Konsep Struktur Atas.....	135
Gambar 5.23 Konsep Sistem Elektrikal.....	136
Gambar 5.24 Konsep Sistem Air Bersih.....	137
Gambar 5.25 Konsep Sistem Panen Air Hujan	137

Gambar 5.26 Konsep Sistem <i>Seewage Treatment Plant</i>	138
Gambar 5.27 Konsep Sistem Proteksi Kebakaran.....	139
Gambar 5.28 Konsep Sistem Penangkal Petir.....	140
Gambar 5.29 Konsep Sistem CCTV.....	141
Gambar 5.30 Konsep Sistem <i>Thermal Detection</i>	141
Gambar 5.31 Site Plan Bangunan.....	142
Gambar 5.32 Tampak Area Bangunan Utama TIC	142
Gambar 5.33 Tampak Area Cafe.....	143
Gambar 5.34 Tampak Area <i>Lavatory</i>	143
Gambar 5.35 Tampak Area Galeri	144
Gambar 5.36 Tampak Kantor <i>Entrance</i> Area PIP.....	144
Gambar 5.37 Tampak Area <i>Foodcourt</i>	145
Gambar 5.38 Tampak Area Toko Souvenir	145
Gambar 5.39 Tampak Kantor Pengelola.....	146
Gambar 5.40 Tampak Area Penerima & Dapur Penginapan	146
Gambar 5.41 Tampak Kamar Tidur Penginapan.....	147
Gambar 5.42 Tampak Area Komunal Penginapan.....	147
Gambar 5.43 Tampak Area Atraksi.....	148
Gambar 5.44 Tampak Menara.....	148
Gambar 5.45 Denah Area Pusat Informasi Pariwisata	149
Gambar 5.46 Denah Area Fasilitas Pusat Informasi Pariwisata	149
Gambar 5.47 Denah Area Fasilitas Pusat Informasi Pariwisata	150
Gambar 5.48 Denah Area Toko <i>Souvenir</i>	150
Gambar 5.49 Denah Area <i>Foodcourt</i>	150

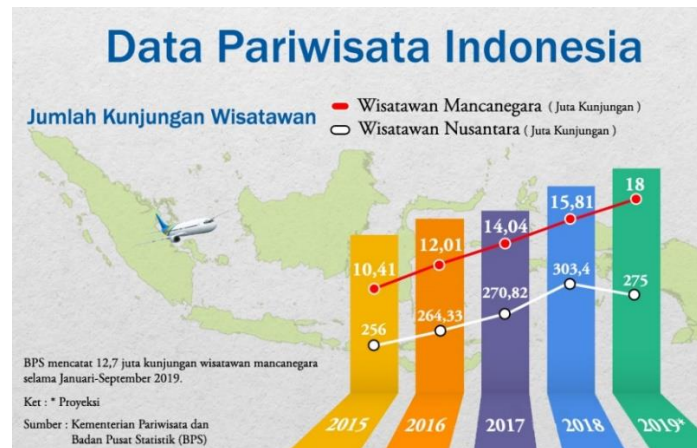
Gambar 5.50 Denah Area Penginapan	151
Gambar 5.51 Potongan Area Bangunan Utama TIC	151
Gambar 5.52 Potongan Area Cafe	152
Gambar 5.53 Potongan Area Lavatory	152
Gambar 5.54 Potongan Area Galeri	153
Gambar 5.55 Potongan Area Kantor <i>Entrance</i> Area PIP	153
Gambar 5.56 Potongan Area <i>Foodcourt</i>	154
Gambar 5.57 Potongan Area Toko <i>Souvenir</i>	154
Gambar 5.58 Potongan Kantor Pengelola	155
Gambar 5.59 Potongan Area Penerimaan & Dapur Penginapan	155
Gambar 5.60 Potongan Kamar Tidur Penginapan	156
Gambar 5.61 Potongan Area Komunal Penginapan	156
Gambar 5.62 Detil Arsitektur Kantor Pengelola	157
Gambar 5.63 Detil Arsitektur Kamar Tidur Penginapan	157
Gambar 5.64 Perspektif Penginapan, Menara, dan Kantor Pengelola	158
Gambar 5.65 Perspektif BEV Area Pusat Informasi Pariwisata	158
Gambar 5.66 Perspektif Area Pusat Informasi Pariwisata	159
Gambar 5.67 Perspektif Area Penginapan dan Area Menara	159
Gambar 5.68 Perspektif Area Atraksi Gajah	160

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri perjalanan adalah bagian dari pertukaran dunia. Hal ini berdasarkan tujuan UNWTO (United Nation World Tourism Organization) yakni memanfaatkan pariwisata sebagai komponen perdagangan internasional, strategi pembangunan ekonomi bagi negara-negara berkembang, kontributor bagi pembangunan ekonomi, saling pengertian internasional, perdamaian, kemakmuran universal, HAM, dan kebebasan dasar untuk semua tanpa memandang perbedaan ras, jenis kelamin, bahasa dan agama.

Pada tahun 2016, Badan Pusat Statistik menyatakan komitmen industri perjalanan terhadap PDB (Produk Domestik Bruto) sebesar 11,5%, khususnya Rp 184 triliun yang diperoleh dari 12 juta wisatawan. Hal ini menunjukkan bahwa kawasan industri perjalanan memegang peranan utama dan merupakan bidang penopang bagi tenaga kerja asing terbesar keempat (keempat) pada tahun 2015 di Indonesia dengan nilai 32.225,49 juta USD.



Gambar 1.1 Jumlah Kunjungan Pariwisata Indonesia Tahun 2015-2019

Sumber: Kementerian Pariwisata dan Badan Pusat Statistik (BPS)

Pada tahun 2019, Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat hanya 12,7 juta kunjungan wisman dari target 18 juta. Selain tujuan yang terlewatkan dari kunjungan wisatawan asing, target perdagangan asing sebesar US\$ 20 miliar juga kemungkinan tidak akan tercapai. Realita ini membuat dunia industri travel Indonesia tertinggal jauh di belakang negara-negara ASEAN, seperti Malaysia dan Thailand.



Gambar 1.2 Data Devisa Pariwisata Indonesia Tahun 2015-2019

Sumber: Kementerian Pariwisata dan Badan Pusat Statistik (BPS)

Untuk menunjang pengembangan kepariwisataan, Indonesia menjadikan pariwisata sebagai salah satu dari 5 (lima) sektor prioritas pembangunan 2017, yaitu Pangan, Energi, Maritim, Pariwisata, Kawasan Industri dan Kawasan Ekonomi Khusus (KEK), yang tercantum dalam Rencana Kerja Pemerintah (RKP) 2017. Dalam menjalankan prioritas tersebut Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pariwisata, mengalokasikan Dana Alokasi Khusus Fisik (DAK Fisik) yang diarahkan untuk menu kegiatan yang meliputi Penataan Kawasan Pariwisata dan Amenitas Pariwisata.¹

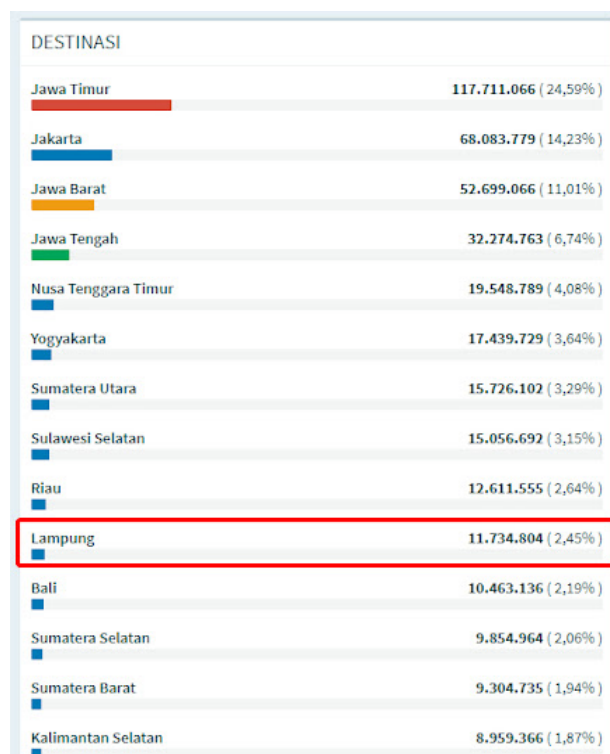
Menurut Peraturan Presiden Nomor 123 Tahun 2016, DAK Fisik Bidang Pariwisata memfokuskan pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center*. Berdasarkan menu DAK Fisik Bidang Pariwisata, Pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* menjadi hal pertama dan dasar bagi fasilitas kepariwisataan. Pemerintah telah menyusun rencana keuangan yang dapat digunakan untuk pengembangan Pusat Informasi Pariwisata senilai Rp. 11,7 triliun yang dibagi menjadi aset tambahan sebesar Rp. 6,5 triliun dan aset yang ada. Namun, hingga saat ini pembangunan Pusat Informasi Pariwisata masih belum berjalan dengan baik dikarenakan pemilihan lokasi yang kurang tepat untuk pembangunan TIC itu sendiri. Menteri Pariwisata Arief Yahya mengklaim bahwa TIC lebih diharapkan dapat dibangun pada area pariwisata. Poin-poin penting yang harus diperhatikan pada pembangunan TIC yaitu harus memiliki fasilitas pendukung seperti toko souvenir, tempat kuliner dan lain.

Saat ini Indonesia fokus mengembangkan lima destinasi wisata unggul, yakni Danau Toba di Sumatera Utara, Kawasan Joglosemar (Yogyakarta, Solo,

¹ Peraturan Menteri Pariwisata Nomor 3 Tahun 2018

Semarang), Mandalika di NTB, Labuan Bajo di NTT, dan Likupang di Sulawesi Utara. Pemerintah memprioritaskan pembangunan infrastruktur pariwisata di lima destinasi tersebut dan diharapkan selesai pada tahun 2021. Khusus untuk perbaikan kualitas sumber daya manusia di bidang pariwisata, pemerintah menetapkan target 15 juta tenaga kerja pada 2024.²

Provinsi Lampung adalah salah satu provinsi di Indonesia dengan banyak persebaran objek pariwisata dan destinasi kunjungan pariwisata di berbagai bidang. Lampung memiliki 351 destinasi wisata dengan desa wisata 131, kelompok sadar wisata (pokdarwis) 201, dan jumlah homestay 301. Destinasi wisata terdiri atas wisata alam, budaya, buatan. Untuk pelaku usaha wisata, Lampung memiliki 32 hotel bintang, 337 hotel non bintang, 131 usaha cinderamata, 1.513 rumah makan/resto, dan 129 biro perjalanan.³

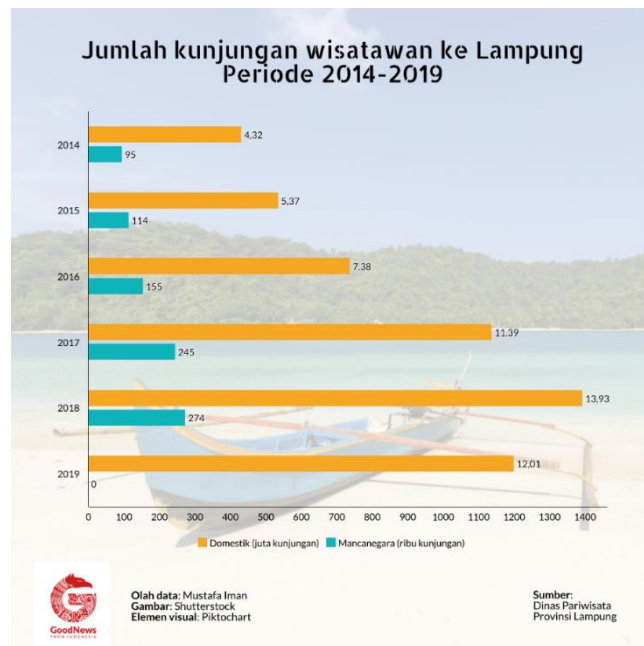


Gambar 1.3 Peringkat Pariwisata Lampung Tahun 2017
Sumber: Dinas Pariwisata Provinsi Lampung

² Chairul Fikri dan Markus Junianto Sihalohe, 2019, diakses dari <https://www.beritasatu.com/fokus/pemerintah-genjot-industri-pariwisata>

³ Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung

Berdasarkan data dari Kementerian Pariwisata RI, jumlah kunjungan wisatawan nusantara yang berkunjung ke Provinsi Lampung terus mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Kunjungan wisatawan nusantara ke Provinsi Lampung pada bulan desember 2017 berjumlah 11.734.804 kunjungan sehingga menempatkan Provinsi Lampung diposisi peringkat 10 nasional.



Gambar 1.4 Data Kunjungan Pariwisata Lampung Tahun 2014-2019
Sumber: Dinas Pariwisata Provinsi Lampung

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas dapat disimpulkan menjadi sebuah permasalahan, antara lain:

1. Alasan mendasar pembangunan Pusat Informasi Pariwisata serta penataan fasilitas wisata khususnya di Pusat Latihan Gajah, Way Kambas.
2. Bagaimana merancang Pusat Informasi Pariwisata dan penataan fasilitas wisata yang mampu menarik perhatian dan nyaman kepada wisatawan.
3. Bagaimana merancang Pusat Informasi Pariwisata dan penataan fasilitas

wisata yang dapat berfungsi secara optimal dengan menggunakan pendekatan konsep Arsitektur Perilaku.

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Menjadi tempat untuk meningkatkan kualitas pariwisata serta fasilitas pada Taman Nasional Way Kambas.
2. Menjadi sumber informasi untuk para wisatawan, khususnya pariwisata Taman Nasional Way Kambas dan daerah sekitar.
3. Menjadi Pusat Informasi Pariwisata yang memiliki fasilitas wisata tertata agar memberikan kenyamanan dan keamanan bagi pengunjung maupun ekosistem pada Taman Nasional Way Kambas.

1.4 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Menambah wawasan kepada penulis, mahasiswa lain maupun masyarakat mengenai perancangan Pusat Informasi Pariwisata yang baik serta menjawab permasalahan kurangnya fasilitas informasi pariwisata, khususnya daerah sekitar.
2. Menambah wawasan kepada penulis, mahasiswa lain maupun masyarakat mengenai pendekatan arsitektur perilaku.
3. Menambah wawasan kepada penulis, mahasiswa lain maupun masyarakat mengenai perencanaan Pusat Informasi Pariwisata dengan pendekatan arsitektur perilaku.

4. Menambah wawasan kepada penulis, mahasiswa lain maupun masyarakat mengenai perencanaan Pusat Informasi Pariwisata dengan mempertimbangkan perilaku manusia yang cenderung mengikuti perkembangan jaman dan memiliki kebutuhan fasilitas-fasilitas berteknologi maupun menjadi elemen-elemen arsitektural.

1.5 Batasan dan Ruang Lingkup

Berikut ini merupakan batasan permasalahan yang ada pada laporan seminar arsitektur ini adalah:

1. Pentingnya memiliki Pusat Informasi Pariwisata bagi Provinsi Lampung.
2. Perancangan Pusat Informasi Pariwisata dengan pendekatan arsitektur perilaku.
3. Fungsi bangunan Pusat Informasi Pariwisata dengan fasilitas-fasilitas penunjang lainnya seperti toko souvenir, tempat kuliner, dan lainnya.
4. Sasaran pengguna Pusat Informasi Pariwisata adalah wisatawan domestik dan mancanegara.
5. Pusat Informasi Pariwisata terletak pada Pusat Latihan Gajah yang terletak pada Taman Nasional Way Kambas yang berisi tentang informasi pariwisata Lampung, khususnya pariwisata unggulan dan pariwisata sekitar Way Kambas.

1.6 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN
Menguraikan dan menjelaskan tentang latar belakang, tujuan penelitian,

manfaat penelitian, identifikasi masalah, batasan dan ruang lingkup, sistematika penulisan, dan kerangka pikir dari penelitian.

2. **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Menguraikan pembahasan tentang Pusat Informasi Pariwisata dan Way Kambas serta pengertian keseluruhan tinjauan pustaka studi kasus.

3. **BAB III METODE PERANCANGAN**

Menjelaskan tentang tata cara analisa dari bangunan Pusat Informasi Pariwisata melalui teknik pengambilan data serta metode yang digunakan dalam penelitian.

4. **BAB IV ANALISIS PERANCANGAN**

Menguraikan analisa-analisa perancangan secara keseluruhan untuk menghasilkan analisa tapak dan bangunan, kebutuhan ruang serta konsep perancangan desain bangunan.

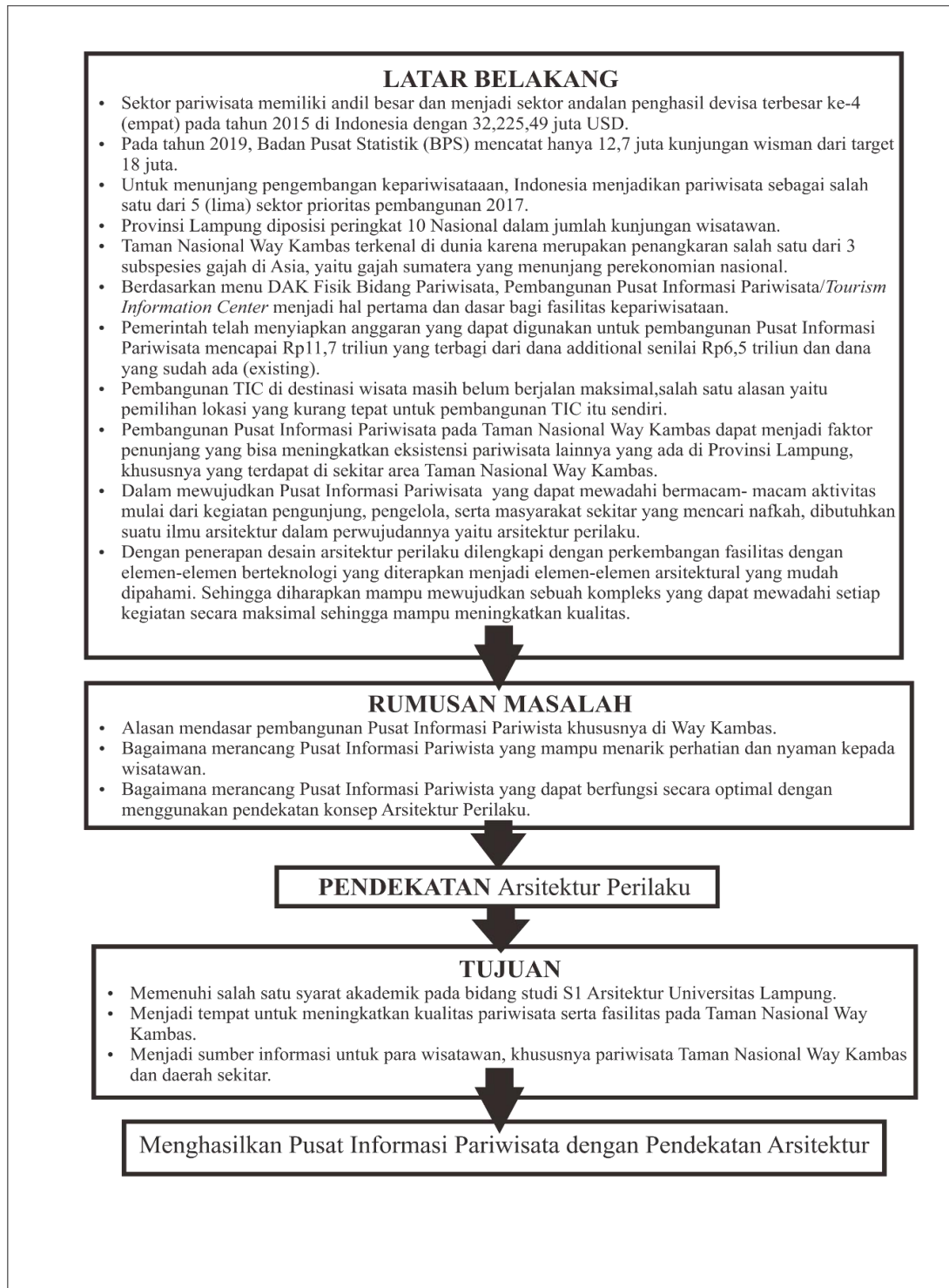
5. **BAB V KONSEP PERANCANGAN**

Membahas konsep perencanaan yang akan digunakan untuk merancang Pusat Informasi Pariwisata. Menguraikan tentang ide/gagasan/konsep perancangan tapak, perancangan arsitektur, perancangan struktur, konsep utilitas, serta konsep dari pendekatan arsitektur perilaku.

6. **BAB VI PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan dan saran setelah melakukan perancangan Pusat Informasi Pariwisata dengan pendekatan arsitektur perilaku pada Taman Nasional Way Kambas.

1.7 Kerangka Berpikir



Gambar 1.5 Diagram Alur Pikir Penelitian

Sumber: Dokumentasi Pribadi 2021

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Judul

Judul yaitu “PUSAT INFORMASI PARIWISATA DAN PENATAAN FASILITAS WISATA DI PUSAT LATIHAN GAJAH (PLG) TAMAN NASIONAL WAY KAMBAS DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU”. Berikut adalah arti setiap kata dari judul:

1. Pusat Informasi : merupakan lembaga, atau pusat dokumentasi yang memberikan pelayanan informasi mengenai buku atau subjek yang menjadi tugas dan tanggung jawab lembaga itu; dapat meliputi kegiatan perpustakaan khusus yang diperluas dengan kegiatan seperti penulisan teknis, tugas-tugas dengan bantuan mesin, dan penelusuran informasi untuk pemakai (Perpustakaan Nasional Republik Indonesia).
2. Pariwisata: merupakan kegiatan untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam memberikan hiburan secara jasmani atau rohani (TAP MPRS Tahun 1990). Pariwisata juga dirumuskan sebagai kepergian orang-orang untuk sementara dalam jangka waktu pendek ke tempat-tempat tujuan diluar tempat tinggal termasuk kegiatan mereka selama berada di tempat tujuan tersebut (Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, 2016).
3. Penataan Fasilitas: cara atau pengaturan yang menyusun kemudahan sarana

4. dalam melaksanakan fungsi (Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, 2016).
5. Taman Nasional: kawasan pelestarian alam yang dikelola, dimanfaatkan untuk kegiatan ilmu pengetahuan, pendidikan dan pelatihan, serta rekreasi dan pariwisata (Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, 2016).
6. Pusat Latihan Gajah (PLG) Way Kambas: tempat perlindungan gajah yang terletak di daerah Lampung tepatnya di Kecamatan Labuhan Ratu, Lampung Timur, Indonesia. Way Kambas berdiri pada tahun 1985 merupakan sekolah gajah pertama di Indonesia. Dengan nama awal Pusat Latihan Gajah (PLG) namun semenjak beberapa tahun terakhir ini namanya berubah menjadi Pusat Konservasi Gajah (PKG) yang diharapkan mampu menjadi pusat konservasi gajah dalam penjinakan, pelatihan, perkembangbiakan dan konservasi. Hingga sekarang PKG ini telah melatih sekitar 300 ekor gajah yang sudah disebar ke seluruh penjuru Tanah Air. Di Way Kambas juga terdapat International Rhino Foundation yang bertugas menjaga spesies badak agar tidak terancam punah (Wikipedia Indonesia).
7. Arsitektur Perilaku: merupakan arsitektur yang manusiawi, yang mampu mewadahi perilaku-perilaku manusia yang memiliki beragam jenis perilaku, baik dari segi perilaku pencipta, pengamat, maupun lingkungan sekitar. Dalam pengertian tersebut sehingga dapat dijelaskan bahwa arsitektur perilaku mempertimbangkan hubungan perilaku manusia dengan lingkungan sekitar sebagai pertimbangan desain (Mangunwijaya, 1988).

Arti keseluruhan dari judul “Perancangan Pusat Informasi Pariwisata dan Penataan Fasilitas Wisata di Pusat Latihan Gajah (PLG) Taman Nasional Way Kambas dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku” merupakan kompartemen yang digunakan

untuk memberikan data kepada orang-orang secara umum sehubungan dengan industri perjalanan serta penataan area guna pengembangan wisata yang berada di Taman Nasional Way Kambas. Dalam mewujudkan Pusat Informasi Pariwisata serta penataan fasilitas yang baik dibutuhkan ilmu arsitektur yaitu arsitektur perilaku. Penggunaan pola perilaku maupun kegiatan penunjang lainnya seperti berekreasi dan belanja, dapat dijadikan pertimbangan dalam penentuan *setting* lingkungan. Penggunaan pola aktivitas dapat memberi kemudahan dalam proses pengorganisasian ruang, suasana ruang, ukuran dan bentuk, fasilitas, hingga pencahayaan dan penghawaan yang disesuaikan pada setiap kegiatan dalam kompleks sehingga dapat menciptakan pemanfaatan ruang yang maksimal dan tidak menimbulkan perilaku negatif. Pola perilaku gajah sebagai ekosistem setempat juga dipertimbangkan dalam mengatur zonasi agar memberikan kenyamanan bagi gajah maupun pengunjung.

2.2 Tinjauan Umum Pusat Informasi Pariwisata

Pusat Informasi Pariwisata (*Tourism Information Center/TIC*) adalah kantor pendukung untuk membantu wisatawan mendapatkan data tentang lokasi yang perlu mereka kunjungi. Menurut *World Travel Association* (W.T.O) pengertian industri perjalanan adalah suatu tindakan perjalanan dan menetap di suatu tempat tertentu yang diselesaikan oleh seseorang di luar tempat atau iklim yang biasanya mereka kunjungi dalam kegiatan sehari-hari mereka.

2.2.1 Fungsi Pusat Informasi Pariwisata

Sebagai fasilitas dalam memberikan informasi pariwisata, bangunan pusat informasi pariwisata memiliki beberapa fungsi sebagai berikut.

a. Sebagai Sarana Informasi

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

b. Sebagai Sarana Promosi Budaya dan Wisata

Keberadaan gedung *Tourism Centre* difungsikan sebagai wadah untuk menampung kegiatan pameran dan *event-event* yang berkaitan dengan promosi budaya dan wisata di Lampung.

c. Sebagai Sarana Penyuluhan dan Pengembangan Pariwisata

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

d. Sebagai Sarana *Tour* wisata

Tourism Centre dilengkapi dengan fasilitas kunjungan wisatawan untuk mempermudah para wisatawan menuju ke objek-objek wisata yang ada di Lampung, khususnya di sekitar Way Kambas.

Tourist Information Centre adalah suatu tempat yang memberikan informasi destinasi wisata yang ada di suatu wilayah serta memberikan rekomendasi akomodasi yang dapat digunakan selama berada di wilayah tersebut.

1. Tempat yang sering dikunjungi, kuliner ciri khas, bangunan bersejarah (misalnya landmark, taman nasional, dan restaurant), dan juga memberikan informasi pengetahuan mengenai sejarah budaya dari daerah yang dikunjungi.
2. Informasi lokasi atau denah dari tempat hiburan yang akan dikunjungi. Memberikan info jam operasional, fasilitas hiburan yang ada, dan akses untuk menuju ke destinasi wisata.
3. Informasi mengenai tempat penginapan ataupun tiket transportasi. *Tourist Information Centre* memberikan referensi atau info kontak untuk dapat melakukan reservasi serta pemesanan tiket.

2.2.2 Pusat Informasi Pariwisata di Indonesia

a. Pusat Informasi Pariwisata di Indonesia dalam Bentuk Retail

1. TIC Bandara Soekarno Hatta



Gambar 2.1 Retail TIC Bandara Soekarno Hatta

Sumber: <http://jakarta-tourism.go.id>

Merupakan sebuah retail pada Bandara Soekarno Hatta yang terletak pada Terminal 2D Bandara Soekarno Hatta. Terminal 3 akan melayani semua

perjalanan global sehingga keberadaan TIC di terminal berperan penting dalam mempromosikan berbagai destinasi wisata di Indonesia serta memberikan kesan yang baik bagi wisatawan asing ketika mereka sampai di Indonesia.

2. TIC Bandara Internasional Yogyakarta



Gambar 2.2 Retail TIC Bandara Halim

Sumber: <https://visitingjogja.com/>

TIC Bandara YIA memberikan pelayanan informasi pariwisata dan pendidikan kepada wisatawan domestik maupun mancanegara.

TIC Bandara YIA memiliki kawasan yang penting yang menjadi titik kumpul antara wisatawan lokal dan asing. Ini adalah sinergi antara Angkasa Pura 1 dan Pemerintah Daerah DIY untuk mendorong jagat industri perjalanan.

Asosiasi pariwisata, Dinas Pariwisata Kab/Kota dapat memanfaatkan TIC Bandara YIA untuk ajang promosi bersama. Insan pariwisata memanfaatkan secara maksimal untuk memberikan informasi wisata kepada pengunjung. Layanan TIC Bandara YIA dalam bentuk fisik seperti brosur maupun melalui layanan digital melalui televisi touch screen yang bisa mengakses informasi di Kabupaten dan Kota di DIY dalam satu device. TIC akan menyediakan 2 layanan bahasa yaitu Bahasa

Indonesia dan Bahasa Inggris serta menyediakan staff yang *standby* untuk melayani Bahasa Perancis, Korea dan Jepang, jam operasional TIC menyesuaikan jam penerbangan di YIA.

3. TIC Bandara Internasional Ngurah Rai



Gambar 2.3 Retail TIC Bandara Ngurah Rai

Sumber: <https://bali-airport.com/>

Berlokasi di terminal kedatangan Internasional, *Tourist Information Center* (ITC) akan memberikan rekomendasi destinasi wisata menarik yang ada di Bali, transportasi dan berbagai macam informasi seputar pariwisata yang berada di Bali. Di TIC, perwakilan terminal Angkasa Pura Air siap memberikan data dan klarifikasi terkait keberatan traveler. Selain itu, TIC juga memberikan konten berbasis komputer tentang berbagai promosi industri perjalanan di Indonesia, kursi yang nyaman, dan kantor perjalanan web gratis. Di sini, para pengunjung juga bisa menikmati kopi Wamena gratis, salah satu espresso paling enak di Nusantara, yang merupakan hasil khas masyarakat Papua.

b. Pusat Informasi Pariwisata di Indonesia dalam Bentuk Bangunan

1. Pusat Informasi Pariwisata Bantul



Gambar 2.4 Bangunan PIP Bantul

Sumber: <https://bantul.sorot.co>

Tourist Information Center (TIC) di pinggir Jalan Jalur Lintas Selatan (JJLS) Padukuhan Grogol IX, Desa Parangtritis, Kecamatan Kretek. Bangunan yang berdiri di atas lahan Sultan Ground (SG) merupakan bantuan dari Dana Alokasi Khusus (DAK) 2019 dari Kementerian Pariwisata (Kemenpar) Republik Indonesia. Bangunan tersebut berdiri di atas lahan yang luasnya mencapai 2 hektare. Namun kini yang baru dimanfaatkan oleh Pemkab Bantul untuk membangun bangunan tersebut seluas 3.350 meter persegi. Sementara itu, sisanya seluas 16.650 hektar, rencananya akan digunakan untuk melengkapi layanan pendukung seperti untuk prasarana kesehatan serta menjajakan berbagai kuliner. *Tourist Information Center* (TIC) tidak hanya berfungsi sebagai pusat informasi wisata atau hanya sekadar sebagai tempat istirahat yang digunakan oleh para pelancong. Namun demikian, pihaknya sangat berharap hadirnya gadung di pinggir Jalur Jalan Lintas Selatan (JJLS) tersebut juga bisa memberikan manfaat bagi kehidupan ekonomi warga sekitar.

2. Pusat Informasi Pariwisata Kepahiang



Gambar 2.5 Bangunan PIP Kepahiang

Sumber: <https://radarkepahiang.wordpress.com>

Gedung TIC dibangun di atas lahan milik Kementerian Kehutanan RI seluas 8,631 M². Di dalamnya juga telah berdiri rumah adat berbudget Rp 1,97 miliar. Difungsikan sebagai pusat informasi pariwisata bagi pengunjung yang ingin mencari tahu potensi wisata apa saja di bumei sehasen. Terdapat 3 staf tengah yang beraktivitas di depan komputer. Di bagian depan, selain staf berjaga terdapat etalase yang di dalamnya berisi buku dengan jumlah tak seberapa. Literatur terkait potensi wisata daerah, sangat minim tersedia. Fasilitas pendukung lainnya guna mendukung pelayanan terhadap pengunjung, masih sangat kurang.

Selain pusat informasi pariwisata yang terdapat di Bantul dan Kepahiang, Indonesia sedang menjalankan program pembangunan pusat informasi pariwisata pada setiap objek wisata unggulan di Indonesia berdasarkan Peraturan Presiden Nomor 123 Tahun 2016 tentang Dana Alokasi Khusus Fisik (DAK Fisik) yang memfokuskan pada pembangunan pusat informasi pariwisata. Pemerintah telah menyusun rencana pengeluaran yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan Pusat Informasi Pariwisata mencapai Rp. 11,7 triliun yang dibagi menjadi aset tambahan sebesar

Rp. 6,5 triliun dan aset yang ada. Meski demikian, hingga saat ini pembangunan TIC masih belum berjalan dengan baik. Salah satu alasannya adalah pilihan area yang tidak tepat untuk pengembangan TIC. Seperti diketahui, hingga saat ini TIC hanya terdapat pada pintu masuk utama bagi wisatawan asing dan lokal, yaitu di bandara. Meski demikian, Menteri Pariwisata Arief Yahya memastikan TIC di bandara kemungkinan besar tidak diperlukan dan seharusnya berada di kawasan industri wisata. Beberapa hal penting yang harus diperhatikan dalam membangun TIC adalah memiliki fasilitas pendukung seperti toko oleh-oleh, tempat kuliner dan lain-lain. Kewenangan publik berpusat pada lima destinasi wisata unggulan, yaitu Danau Toba di Sumatera Utara, Joglosemar (Yogyakarta, Solo, Semarang), Mandalika di NTB, Labuan Bajo di NTT, dan Likupang di Sulawesi Utara. Pemerintah fokus pada kemajuan industri perjalanan dalam lima destinasi ini dan fokus untuk membuahkan hasil pada tahun 2021.



Gambar 2.6 Desain Pemenang Sayembara Desain Arsitektur Nusantara

Sumber: Situs Web Pesona Indonesia

2.2.3 Kebutuhan Ruang Pusat Informasi Pariwisata

Untuk memenuhi fungsi bangunan yang diharapkan, maka dibutuhkan ruang-ruang. Beberapa ruang ditujukan untuk fungsi utama bangunan dan beberapa ruang ditujukan sebagai fungsi penunjang dan servis guna memberikan kenyamanan dan memenuhi kebutuhan penggunanya.

a. Ruang Utama

Dalam bangunan *Tourism Center* terdapat ruang yang berfungsi sebagai ruang utama, yaitu ruang yang menjadi fungsi utama dari gedung *Tourism Centre*, meliputi ruang informasi, *tour office*, ruang galeri, museum mini, dan *convention hall*.

1. Ruang Informasi, digunakan sebagai tempat pengambilan data oleh pengunjung, baik secara umum maupun pribadi, atau akses melalui gadget yang terkomputerisasi.
2. Ruang Galeri, dimanfaatkan sebagai tempat pameran wisatawan seperti gambar atau kanvas, miniatur wisatawan dan barang-barang sosial.
3. *Tour Office*, digunakan sebagai tempat untuk melayani wisatawan dalam melakukan kegiatan dan perencanaan *tour* wisata.

b. Ruang Penunjang

Pada *Tourism Centre* terdapat ruangan yang berfungsi sebagai penunjang untuk kapasitas pokok. Terdapat beberapa ruang penunjang, yaitu ruang kantor, *foodcourt*, toko *souvenir*, ruang hiburan, dan tempat parkir.

c. Ruang Servis

Ruang servis merupakan ruang yang digunakan sebagai tempat pelayanan untuk

pengunjung, misalnya toilet.

2.3 Tinjauan Penataan Area

Penataan area merupakan salah satu upaya rekayasa sosial yang diselenggarakan di suatu wilayah dan dilakukan bersamaan dengan upaya menciptakan suatu sistem yang komprehensif terkait aktivitas yang berlangsung di area, dengan memperhatikan kualitas lingkungan hidup. Penataan area adalah hadirnya suatu tatanan baru yang dapat memberikan harapan kualitas kehidupan yang lebih meningkat. Penataan area bermaksud untuk mengembangkan kehidupan sosial masyarakat setempat, meningkatkan ekonomi masyarakat setempat, serta mengembangkan kualitas lingkungan dan menjaga kelestarian lingkungan. Hal ini sejalan dengan proses pembangunan berkelanjutan, yang mempertimbangkan aspek sosial, ekonomi, dan lingkungan.

2.3.1 Prinsip Penataan Area

Prinsip-prinsip dasar penataan area, yaitu:

a. Tujuan

Penataan area dilakukan bertujuan untuk mengembangkan kehidupan sosial masyarakat setempat, meningkatkan ekonomi masyarakat setempat, dan menjaga kelestarian lingkungan.

b. Lingkup

Lingkup penataan area meliputi pola sistem sosial, pengembangan ekonomi masyarakat, serta penanganan lingkungan.

c. Syarat

Penataan area memiliki syarat yang harus dipenuhi yaitu kesesuaian sumber daya dengan jenis area yang akan dikembangkan, adanya potensi pengguna kawasan, dan dukungan terhadap pengembangan kualitas lingkungan.

d. Perencanaan

Perencanaan yang baik hasil dari perencanaan harus memperlihatkan adanya jaminan keberhasilan ide penataan area yang direkomendasi.

2.3.2 Komponen Penataan Area

Menurut Sirvani (1985) bahwa elemen rancang area terbagi menjadi 8 (delapan) elemen atau komponen, yaitu tata guna lahan, bentuk dan tata massa bangunan, sirkulasi parkir, ruang terbuka, jalur pedestrian, pendukung aktifitas, tata informasi dan preservasi.

a. Tata Guna Lahan (*Land Use*)

Pada prinsipnya *land use* adalah pengaturan penggunaan lahan untuk menentukan pilihan yang terbaik dalam mengalokasikan fungsi tertentu, sehingga secara umum dapat memberikan gambaran keseluruhan bagaimana daerah pada suatu kawasan tersebut seharusnya berfungsi.

b. Bentuk dan Tata Massa Bangunan

Bentuk dan tata massa bangunan menyangkut aspek-aspek bentuk fisik yaitu *setting* spesifik yang meliputi ketinggian, pemunduran (*Set Back*), sempadan, dan *coverage* bangunan. Selanjutnya lebih luas menyangkut juga penampilan dan konfigurasi bangunan meliputi warna, bahan bangunan, tekstur, bentuk muka

(fasad), skala, dan gaya (Shirvani, 1985).

c. Sirkulasi

Jalur sirkulasi dapat diartikan sebagai tali yang terlihat menghubungkan ruang-ruang suatu bangunan atau deretan ruang-ruang dalam maupun luar ruangan (Ching, 1984). Sirkulasi terbagi menjadi sirkulasi kendaraan dan sirkulasi pejalan kaki yang menciptakan beberapa ruang seperti parkir dan jalur pedestrian.

d. Ruang Terbuka Hijau (RTH)

Salah satu komponen yang penting dalam konsep tata ruang adalah menetapkan dan mengaktifkan jalur hijau baik yang akan direncanakan maupun yang sudah ada namun kurang berfungsi. Kehadiran tanaman dapat mengendalikan kebisingan, temperatur, serta polusi udara melalui penghalangan, pengarahannya, pembiasan dan penyerapan.

2.4 Tinjauan Taman Nasional Way Kambas

Taman Nasional Way Kambas merupakan cagar oleh pemerintahan Belanda pada tahun 1937. Sayangnya, antara tahun 1954 dan 1974 itu sering terjadi penebangan. Pada tahun 1978, Taman Nasional Way Kambas diusulkan sebagai taman nasional, dengan deklarasi sementara pada tahun 1989, dan deklarasi akhir tahun 1997. Kawasan Taman Nasional Way Kambas dapat ditempuh melalui jalan darat dari Bandar Lampung melalui Kota Metro dengan lama perjalanan ± 3 jam. Pilihan lainnya adalah melewati Bandar Lampung-Sribawono-Way Jepara-Taman Nasional Way Kambas dengan jarak tempuh yang hampir sama, yaitu ± 3 jam

perjalanan.⁴

2.4.1 Pusat Latihan Gajah (PLG) Way Kambas

Pusat Latihan Gajah (PLG) didirikan pada tahun 1985 dan memiliki luas ± 400 ha di Karang Sari. Sekitar 200 ekor gajah sumatera (*Elephas maximus sumatranensis*) hidup di taman umum tersebut. Gajah Sumatera adalah salah satu dari tiga subspecies Gajah Asia, dan merupakan hewan lokal di pulau Sumatera. Pada umumnya, gajah Asia lebih sederhana daripada gajah Afrika dan memiliki titik tubuh paling tinggi di kepala. Di antara gajah Asia, gajah sumatera adalah yang terkecil, dengan tinggi bahu antara 2 meter dan 3,2 meter (6,6 kaki 10,5 kaki). Gajah liar Sumatera baru-baru ini terlacak di delapan wilayah Sumatera. Meskipun demikian, vegetasi lebat dan hutan hujan tropis yang lebat membuat sulit untuk mengukur jumlah mereka dengan cermat. Pusat Latihan Gajah, yang terletak 9 km dari pintu masuk taman Plang Ijo, merupakan sebuah yayasan yang diharapkan dapat menjaga keberadaan gajah dan sekaligus memberikan keuntungan bersama bagi kedua gajah dan manusia.⁵

Teknik yang telah dilakukan untuk menangani permasalahan gajah di Provinsi Lampung adalah dengan mengelompokkan dan mendapatkan gajah liar (Tata Liman), mempersiapkan gajah (Bina Liman), dan melibatkan gajah untuk kehidupan individu (Guna Liman). Ada ± 60 ekor gajah jinak yang telah disiapkan oleh pengelola Pusat Latihan Gajah Taman Nasional Way Kambas dan ± 300 ekor gajah liar yang sudah diamankan dan masih berada di hutan Taman Nasional Way Kambas. Jenis-jenis wisata gajah yang dimanfaatkan dari Pusat Latihan Gajah Way Kambas yaitu atraksi gajah yang dapat dilihat pada setiap kesempatan atau

^{4,5} Sulih Andoyo Murti, 2018, *Daya Tarik Taman Nasional Way Kambas sebagai Destinasi Wisata di Lampung*, Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo Yogyakarta

berdasarkan permintaan tamu, safari hutan belantara atau menunggang gajah langsung yang diarahkan oleh pengendali gajah di sekitar area atau melalui hutan.

Di sini, para tamu dapat melihat gajah melakukan tugas yang berbeda seperti menarik kayu gelondongan atau membuka ladang. Mereka juga bisa melakukan latihan seperti bermain sepak bola atau pertunjukan menarik lainnya.

2.4.2 Fasilitas pada Pusat Latihan Gajah (PLG) Way Kambas

Fasilitas di Obyek Wisata Pusat Latihan Gajah Taman Nasional Way Kambas masih kurang dibandingkan dengan tempat liburan lainnya di berbagai daerah. Hal ini terlihat dari fisik fasilitas yang dapat diakses di tempat tujuan liburan, tepatnya pesanggrahan 1 kondisi rusak, tempat bermain anak-anak rusak berat, hunian rusak berat, garasi parkir rusak parah, jalur gajah rusak parah, MCK 3 rusak ringan, serta pertokoan sejumlah 10 unit. (Jurnal Persepsi Wisatawan Terhadap Objek Wisata Pusat Latihan Gajah Taman Nasional Way Kambas, 2018).

Menurut data hasil kuesioner Jurnal Persepsi Wisatawan Terhadap Objek Wisata Pusat Latihan Gajah Taman Nasional Way Kambas pada tahun 2018 oleh Yeti Ratna Sari, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, menghasilkan tanggapan masyarakat sekitar tentang fasilitas yang ada di Pusat Latihan Gajah, Taman Nasional Way Kambas.

a. Daya Tarik

No.	Kategori	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Sangat menarik	11>	4	8,00
2.	Menarik	8-10	39	78,00
3.	Kurang menarik	5-7	7	14,00
Jumlah			50	100,00

Sumber : Data Hasil Analisis Kuesioner Tahun 2018

Gambar 2.7 Data Hasil Kuesioner Daya Tarik PLG Way Kambas, 2018

Sumber: Jurnal Persepsi Wisatawan Terhadap Objek Wisata Pusat Latihan Gajah Taman Nasional Way Kambas, 2018

b. Aksesibilitas

No.	Kategori	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Baik	11>	27	54,00
2.	Kurang Baik	8-10	20	40,00
3.	Tidak Baik	5-7	3	6,00
Jumlah			50	100,00

Sumber : Data Hasil Analisis Kuesioner Tahun 2018

Gambar 2.8 Data Hasil Kuesioner Aksesibilitas PLG Way Kambas, 2018

Sumber: Jurnal Persepsi Wisatawan Terhadap Objek Wisata Pusat Latihan Gajah Taman Nasional Way Kambas, 2018

c. Fasilitas

No.	Kategori	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Sangat Tersedia	24>	3	6,00
2.	Tersedia	17 – 23	28	56,00
3.	Kurang Tersedia	10 - 16	19	38,00
Jumlah			50	100,00

Sumber : Data Hasil Analisis Kuesioner Tahun 2018

Gambar 2.9 Data Hasil Kuesioner Fasilitas PLG Way Kambas, 2018

Sumber: Jurnal Persepsi Wisatawan Terhadap Objek Wisata Pusat Latihan Gajah Taman Nasional Way Kambas, 2018

d. Informasi dan Promosi

No.	Kategori	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Sering	7>	9	18,00
2.	Kadang-kadang	5 – 6	14	28,00
3.	Jarang	3- 4	27	54,00
Jumlah			50	100,00

Sumber : Data Hasil Analisis Kuesioner Tahun 2018

Gambar 2.10 Data Hasil Kuesioner Informasi dan Promosi PLG Way Kambas, 2018

Sumber: Jurnal Persepsi Wisatawan Terhadap Objek Wisata Pusat Latihan Gajah Taman Nasional Way Kambas, 2018

e. Infrastruktur


No.	Kategori	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Sangat Memadai	7>	3	6,00
2.	Memadai	5-6	24	48,00
3.	Kurang Memadai	3-4	23	46,00
Jumlah			50	100,00





Sumber : Data Hasil Analisis Kuesioner Tahun 2018





Gambar 2.11 Data Hasil Kuesioner Infrastruktur PLG Way Kambas, 2018





Sumber: Jurnal Persepsi Wisatawan Terhadap Objek Wisata Pusat Latihan Gajah Taman Nasional Way Kambas, 2018


Tabel 2.1 Data Fasilitas pada Pusat Latihan Gajah

Nama Objek	Fasilitas	Jumlah	Gambar
Pusat Latihan Gajah	Teater Gajah	1	

	Panggung Kesenian	1	
	Toilet Umum	1	
	Kantor	1	
	Toko Cinderamata	12	

	Toko Makanan	12	
	Parkir	1	
	Guest House	1	
	Saung	5	

	<i>Playground</i>	1	
	Rumah Sakit Gajah	1	
	Tangga Atraksi Naik Gajah	1	
	Museum	1	

	Musholla	1	
--	----------	---	------------------------------------------------------------------------------------

Sumber: Data Pengamatan Pribadi, 2022

2.5 Tinjauan Umum Arsitektur Perilaku

2.5.1 Pengertian Arsitektur Perilaku

Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang penerapannya mempertimbangkan aspek perilaku dalam perancangannya. Arsitektur perilaku mempelajari aktivitas fisik manusia dalam interaksinya dengan sesamanya atau lingkungan. Berikut ini penjelasan teori *behavior architecture* menurut para ahli:

1. Menurut Y.B. Mangun Wijaya dalam buku Wastu Citra: Arsitektur berwawasan perilaku adalah arsitektur yang manusiawi, yang mampu mewadahi perilaku-perilaku manusia yang memiliki beragam jenis perilaku, baik dari segi perilaku pencipta, pengamat, maupun lingkungan sekitar desain. Dalam hal ini arsitektur adalah penciptaan suasana, perpaduan antara guna dan citra. Guna berkaitan dengan manfaat yang timbul akibat hasil rancangan berupa peraturan fisik bangunan sesuai fungsinya sehingga meningkatkan kualitas hidup. Sedangkan citra merupakan suatu *image* yang ditampilkan oleh suatu karya arsitektur. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam mencapai guna dan citra tidak terlepas dari berbagai perilaku yang berpengaruh terhadap suatu karya, baik dari perilaku pencipta, perilaku pemakai, perilaku pengamat juga menyangkut perilaku alam dan sekitarnya.

2. Menurut Clovis Heimsath, AIA dalam buku *Behavioral Architecture*, menuju proses perencanaan yang bertanggung jawab. Dalam perencanaan struktur, khususnya dalam melakukan rekayasa, hal-hal yang harus dipikirkan sebagai pelayanan sosial dari perspektif yang luas maka komponen-komponen yang harus diperhatikan adalah:
 - Kegiatan sosial yang ditampung dalam bangunan.
 - Fleksibilitas yang dibutuhkan pada tiap kegiatan.
 - Kegiatan-kegiatan yang mempengaruhi atau dipengaruhi.
 - Latar belakang dan sasaran dari pengguna ruang (partisipan).

3. Menurut Garry T. More dalam buku *Introduction to Architecture*, pengkajian lingkungan perilaku sebagai berikut yaitu meliputi:
 - Sistematis tentang hubungan-hubungan antara lingkungan dan perilaku manusia.
 - Meliputi unsur-unsur keindahan estetika yang lebih dari sekedar fungsi perilaku dan kebutuhan orang.
 - Pengkajian lingkungan-lingkungan juga meluas ke teknologi, sehingga dapat memberikan penampilan kemantapan dan perlindungan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, arsitektur perilaku adalah studi tentang struktur perencanaan yang terhubung dengan bagian-bagian mendasar dari reaksi manusia terhadap lingkungan, yang berarti membuat ruang tertentu yang sesuai dengan cara manusia berperilaku dengan lingkungan dan budaya daerah setempat. Ada keterkaitan antara perilaku yang terbentang ke arah inovasi. Kelompok pengguna yang berbeda memiliki kebutuhan yang berbeda pula dan menggunakan pola yang

berbeda pula dalam menata lingkungan fisiknya (Heimsath., 1988).

2.5.2 Faktor yang Mempengaruhi Arsitektur Berwawasan Perilaku (*Behaviorisme*)

Perancangan fisik manusia mempengaruhi perilaku manusia yang berada di dalamnya. Manusia dan lingkungan memiliki hubungan atau ada interaksi yang proporsional antara setting tersebut dengan cara berperilaku manusia. Faktor yang mempengaruhi cara berperilaku manusia. (Setiawan, 1995).

1. Ruang

Ruang memiliki pengaruhnya terhadap fungsi dan pemakaian ruang tersebut.

2. Ukuran dan Bentuk

Ukuran dan bentuk ruang memberi pengaruh psikologis dan tingkah laku penggunaannya. Ukuran ruang disesuaikan dengan aktivitas dan kebutuhan pengguna dalam ruang. Bentuk ruang *lobby*, tempat ibadah, ruang rehabilitasi, dan auditorium mengambil bentuk-bentuk lengkung untuk memberi kesan dinamis dan riang serta memberi pengaruh gembira.

2. Warna.

Warna dalam suatu ruang memiliki mempengaruhi suasana psikologis yang dialami oleh pelaku kegiatan yang ada dalam ruangan. Warna memiliki peranan dalam meningkatkan kualitas ruang yang ada di dalamnya. Warna yang digunakan dalam ruangan harus memiliki nilai positif yang dapat merubah atau mempengaruhi perilaku negatif.

Tabel 2.2 Klasifikasi Warna

Warna	Kesan Dari Jarak	Kesan Dari Kehangatan	Rangsangan Mental
Biru	Sangat Jauh	Dingin	Penuh ketenangan
Hijau	Sangat Jauh	Dingin ke Netral	Sangat Tenang
Merah	Dekat	Hangat	Sangat Merangsang
Orange	Sangat Dekat	Sangat Hangat	Merangsang
Kuning	Dekat	Sangat Hangat	Merangsang
Coklat	Sangat Dekat	Netral	Merangsang
Ungu	Sangat Dekat	Dingin	Agerisif, Menekan

Sumber: (E., Anthonius N.T & I Pingkan P., 2011)

3. Fasilitas dan Perabot.

Fasilitas dan perabot dibuat dengan tujuan fungsional dan penataannya yang dapat mempengaruhi perilaku pengguna. *Furniture* harus diubah sesuai dengan bentuk ruang. Penataan yang seimbang memberikan kesan tidak fleksibel dan resmi, sedangkan penataan asimetris lebih berkesan dinamis dan kurang resmi.

4. Suara, Temperatur, dan Pencahayaan.

- Suara akan berpengaruh buruk bila terlalu keras. Suara yang terlalu keras juga akan mengganggu ketenangan.
- Temperature berpengaruh terhadap kenyamanan termal pengguna ruang, untuk wilayah Indonesia antara 25,4⁰C - 28,9⁰C.
- Pencahayaan dapat mempengaruhi kondisi mental seseorang. Sebagai contohnya dengan pencahayaan yang rendah akan mempengaruhi perilaku manusia menjadi lebih pemalas serta terlalu terang akan menyebabkan silau atau meyakiti mata (E., Anthonius N.T & I Pingkan P., 2011).

2.5.3 Prinsip Arsitektur Perilaku

Prinsip-prinsip yang seharusnya diperhatikan dalam penerapan arsitektur perilaku menurut Carol Simon Weisten dan Thomas G David antara lain:

1. Mampu Berkomunikasi dengan Manusia dan Lingkungan.

Rancangan hendaknya dipahami oleh pemakainya melalui penginderaan ataupun pengimajinasian pengguna bangunan. Bentuk yang disajikan agar dimengerti sepenuhnya oleh pengguna bangunan serta sebagai media komunikasi karena bentuk merupakan hal yang paling mudah ditangkap dan dimengerti oleh manusia. Dari bangunan yang diamati oleh manusia syarat-syarat yang harus dipenuhi adalah:

- a. Pencerminkan fungsi bangunan.

Simbol-simbol yang dapat menggambarkan tentang rupa bangunan yang nantinya akan dibandingkan dengan pengalaman yang sudah ada dan disimpan kembali sebagai pengalaman baru.

- b. Menunjukkan skala dan proporsi yang tepat serta dapat dinikmati.

- c. Menunjukkan bahan dan struktur yang akan digunakan dalam bangunan.

2. Mewadahi Aktivitas Penghuni dengan Nyaman dan Menyenangkan.

- a. Nyaman diartikan sebagai keadaan tubuh manusia yang nyaman secara fisik dan psikis seperti kenyamanan termal.

- b. Menyenangkan. Bisa timbul akibat pengolahan dari bentuk maupun ruang yang timbul dari adanya kenyamanan termal serta pemenuhan kebutuhan jiwa manusia seperti ruang terbuka.

3. Memenuhi Nilai Estetika, Komposisi dan Estetika Bentuk.

Keindahan dalam arsitektur memiliki beberapa unsur antara lain:

- a. Keterpaduan (*unity*): tersusunnya beberapa unsur menjadi satu kesatuan yang utuh dan serasi.
 - b. Keseimbangan: nilai pada suatu objek yang daya tarik visualnya seharusnya seimbang.
 - c. Proporsi: Perbandingan antara ukuran bagian terkecil dengan ukuran keseluruhan.
 - d. Skala: kesan yang ditimbulkan bangunan mengenai ukuran besarnya. Skala biasanya diperoleh dengan besarnya bangunan dibandingkan dengan unsur-unsur manusiawi yang ada disekitarnya.
 - e. Irama: pengulangan unsur-unsur dalam perancangan bangunan. Seperti pengulangan garis-garis lurus, lengkung, masif, perbedaan warna yang akan mempengaruhi kesan yang ditimbulkan dari perilaku pengguna.
4. Memperhatikan Kondisi dan Perilaku Pemakai.
- Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pemakai yaitu seperti usia, jenis kelamin, kondisi fisik, dan lain-lain.

2.5.4 Faktor-faktor dalam Prinsip Arsitektur Perilaku

Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam prinsip-prinsip arsitektur perilaku pengguna bangunan (Snyder, 1989) antara lain:

- a. Kebutuhan Dasar

Manusia mempunyai kebutuhan-kebutuhan dasar antara lain:

1. *Physicological need*: kebutuhan dasar manusia bersifat fisik seperti

makan, minum, berpakaian, dan lain-lain.

2. *Safety need*: kebutuhan akan rasa aman terhadap diri dan lingkungan seperti rasa aman terhadap hujan, panas, malu dan sebagainya.
3. *Afiliation need*: kebutuhan untuk bersosialisasi, berinteraksi dan berhubungan dengan orang lain.
4. *Cognitive/aesthetic need*: kebutuhan untuk berkreasi, berkembang dan menambah pengetahuan dalam menentukan keindahan yang dapat membentuk pola perilaku manusia.

b. Usia

Manusia sebagai pengguna memiliki tahapan usia yang akan sangat berpengaruh besar terhadap rancangan, antara lain:

1. Balita: belum mampu mengerti kondisi keberadaan diri sendiri, masih mengenal perilaku-perilaku sosial yang ada disekitarnya.
2. Anak-anak: memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan kreatif.
3. Remaja: kelompok ini sudah memiliki kepribadian yang lebih stabil dan mantap.
4. Dewasa: memiliki kepribadian yang lebih stabil dan mantap.
5. Manula : kemampuan fisiknya telah banyak berkurang.

c. Jenis Kelamin

Perbedaan jenis kelamin akan mempengaruhi perilaku manusia dan mempengaruhi dalam proses perancangan desain. Misalnya kebutuhan ruang antara pria dan wanita memiliki kebutuhan yang berbeda.

d. Kelompok Pengguna

Perbedaan kelompok pengguna dipertimbangkan dalam perancangan suatu desain, karena tiap bangunan memiliki fungsi dan pola yang berbeda karena faktor pengguna tersebut. Misalnya gedung *futsal* gedung tenis tidak dapat disamakan karena kelompok pengguna yang berbeda.

e. Kemampuan Fisik

Umumnya kemampuan fisik berkaitan dengan kondisi dan kesehatan tubuh manusia. Orang yang memiliki keterbatasan fisik atau cacat tubuh seperti berkursi roda, buta, tuli dan cacat tubuh lainnya menjadi pertimbangan dalam desain atau perancangan.

f. Antropometrik

Adanya proporsi atau dimensi tubuh manusia terhadap kegiatan manusia yang berbeda-beda. Misalnya tinggi meja dan lemari yang disesuaikan dengan pengguna.

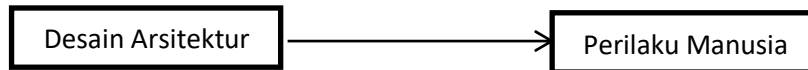
2.5.5 Behaviorisme dalam Kajian Arsitektur

Dalam hal ini arsitektur berwawasan perilaku berkaitan dengan psikologi. Psikologi merupakan suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku maupun psikis (jiwa) manusia. Jiwa manusia merupakan segala aktivitas yang berhubungan dengan perbuatan maupun penampilan diri sepanjang hidup. Manusia tinggal dalam suatu lingkungan yang saling memengaruhi satu sama lain. Arsitektur merupakan wujud dalam menanggapi kebutuhan manusia (Anthonius N. Tandal & I Pingkan P. Egam, 2011). Lingkungan dapat mempengaruhi perilaku – lingkungan fisik dapat

membatasi apa yang dilakukan manusia.

a Arsitektur Membentuk Perilaku Manusia.

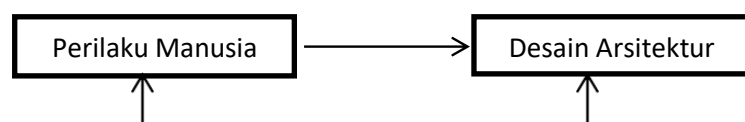
Lingkungan mengundang atau mendatangkan perilaku lingkungan fisik dapat



menentukan bagaimana harus bertindak. Manusia membangun bangunan demi pemenuhan kebutuhan hidup pengguna, sehingga memiliki peranannya dalam membentuk perilaku pengguna maupun membatasi dalam lingkup bergerak, berperilaku, maupun berinteraksi dengan sesama yang lainnya. Hanya ada hubungan satu arah yang mana yang terdapat dalam arsitektur suatu bangunan mempengaruhi perilaku pengguna didalamnya.

b Perilaku Manusia Membentuk Perilaku

Desain arsitektur dapat membentuk perilaku pengguna yang ada di dalamnya, tetapi juga akibat pemahaman mengenai arsitektur tersebut sehingga perilaku manusia membentuk kembali desain arsitektur yang baru.



2.5.6 Konsep Terapan Desain Arsitektur Perilaku

Terdapat tiga konsep terapan desain arsitektur perilaku yaitu:

a. *Behavior Setting*

Behavior setting adalah suatu kumpulan aktivitas tempat atau perilaku yang cenderung stabil (Barker 1998, 2005). Hal-hal yang berkaitan dalam hal ini sebagai berikut:

- Adanya aktivitas fisik yang berulang-ulang menjadi pola aktivitas atau perilaku.
- Lingkungan yang telah diatur sedemikian rupa.
- Adanya hubungan antara aktivitas dengan lingkungan.
- Dilakukan dalam periode waktu tertentu.

Behavior setting ini menjadi batas antara jenis kegiatan yang berbeda. Sistem kegiatan merupakan suatu aktivitas yang memiliki pola yang berbeda yang dilakukan oleh satu maupun sekelompok orang.

1. *Behavior setting* dilakukan dengan analisis mengelompokkan orang maupun sekelompok orang berdasarkan aktivitas sehari-hari maupun berkala dalam jangka waktu mingguan maupun musiman (Michelson dan Reed 1975, 2005)
2. *Behavior Mapping* digambarkan dalam bentuk sketsa atau diagram mengenai suatu area dimana manusia melakukan berbagai kegiatannya (Sommer 1980, 1995).

Aplikasi sifat ruang dalam arsitektur perilaku terdapat 2 istilah sifat ruang dasar yang terdefinisi dari pergerakan modern/ *modern movement* sebagai berikut:

1. Tata ruang *adaptable*: yaitu kemampuan ruang yang lebih dapat mengakomodir perilaku berdiri dari penghuni pada waktu berbeda namun tanpa menyebabkan perbedaan secara fisik pada komponen ruang. Lebih bersifat multifungsi, tergolong kedalam *semifixed feature space*, contohnya pada ruang *gymnasium* yang dapat diubah menjadi ruang dansa/ senam. Seperti yang terdapat pada catatan *Architect Modern* Robert Venturi. Terdapat pembenaran untuk bangunan yang multifungsi, sebuah ruang bisa

saja memiliki beberapa fungsi dalam waktu yang sama atau dalam waktu yang berbeda.

2. Tata ruang *flexible*: yaitu kemampuan ruang yang dapat dengan mudah diatur atau diubah konfigurasi pembentuknya menjadi berbeda sesuai dengan kebutuhannya. Contohnya juga seperti olahraga yang diubah menjadi ruang *convention*. Kedua sifat ruang ini merupakan salah satu kunci yang menjadikan kualitas dari sebuah perwujudan rancangan bangunan/ruang dapat tetap bertahan melebihi zamannya.

Tiga tipe dasar yang menjadi bentuk tata ruang (Bagus Wahyu Saputro, Musyawaroh, Kusumaningdyah Nurul Handayani, 2018):

1. Ruang dengan batas tetap (*fixedfeature space*), yaitu ruangan yang memiliki batas yang tetap, seperti dinding yang solid, lantai, pintu/ jendela, plafon.
2. Ruang dengan batas semi permanen (*semifixed-feature space*) yaitu ruangan dengan pembatas yang dapat dimodifikasi sesuai dengan keinginan.
3. Ruang informal yaitu ruang yang dibentuk dalam kurun waktu yang singkat. dalam ruang ini biasanya digunakan secara bebas dan berkomunal. Sebagai contohnya yaitu adanya taman hijau maupun pekerasan.

b. Penyelesaian Sirkulasi (*Spatial Cognition*)

Spatial cognition merupakan konsep arsitektur perilaku yang merupakan sekumpulan aktivitas maupun pengalaman yang dirumuskan pada peta mental. Hal ini berkaitan dengan respon terhadap objek yang dilihat (Laurens, 2004). Peta mental yang dimaksud berfungsi dalam mengarahkan pergerakan serta memudahkan mencari jalur akses. Tanda maupun pola yang ditinjau dalam

arsitektur perilaku adalah sebagai berikut:

1. Jalur continue (*continuity path*) yang digunakan sebagai jalu penghubung.
2. Titik pertemuan atau pemberhentian (*node*).
3. Pembatas area (*edges*)

c. Persepsi Lingkungan (*Environtment Perception*).

Persepsi merupakan tanggapan seseorang sebagai pengguna terhadap adanya suatu lingkungan. Konsep ini merujuk terhadap ragam kesamaan persepsi beberapa pengguna atau kelompok pengguna serta bagaimana persepsi itu dapat diarahkan (Setiawan, 2010). Pada proses penentuan desain elemen bentuk ini tidak terlepas dari kondisi citra bangunan eksisting yang ada.

2.5.7 Era Pandemi Covid-19 dan *New Normal Life*

Pandemi covid-19 sudah bertahan sekitar 2 tahun di Indonesia. Beberapa upaya yang telah dilakukan pemerintah antara lain Kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan Adaptasi Kebiasaan Baru (AKB). Kebijakan tersebut mendorong masyarakat untuk menyesuaikan perilaku sesuai dengan protokol kesehatan yang ditetapkan oleh pemerintah.

Beberapa protokol kesehatan yang dianjurkan pemerintah untuk ditaati yaitu:

- a. Wajib jaga jarak aman minimal 1 meter.
- b. Mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir.
- c. Menggunakan masker yang sesuai standar setiap keluar rumah.
- d. Pemeriksaan temperatur tubuh pada tempat-tempat yang akan dikunjungi.
- e. Tidak berkerumun saat berada diluar rumah.



Gambar 2.12 Data Statistik Penerapan Protokol Kesehatan Menurut Lokasi di Indonesia

Sumber: Badan Pusat Statistik Indonesia

Menurut Permenkes No: Hk.01.07/Menkes/328/2020 tentang Panduan Pencegahan dan Pengendalian *Corona Virus Disease* 2019 (Covid-19) di Tempat Kerja Perkantoran dan Industri, beberapa protokol yang harus dilaksanakan pada tempat kerja yaitu cuci tangan dengan sabun dan air mengalir, menggunakan siku untuk membuka pintu, tidak berkerumun, membersihkan area kerja secara berkala, mengurangi menyentuh fasilitas bersama, selalu menjaga kesehatan dan memakai masker, dsb.

Selain di tempat kerja, penerapan protokol kesehatan di area tempat umum juga diatur dalam Surat Edaran Menteri Kesehatan Nomor HK.02.01/MENKES/335/2020 tentang Protokol Pencegahan Penularan COVID-19 di Tempat Kerja Sektor Jasa dan Perdagangan dan Area Publik.

2.5.8 Perilaku Gajah Habitat Asli Pusat Latihan Gajah (PLG) Way Kambas

Selain pengguna dari sudut pandang manusia, perancangan pusat informasi pariwisata juga harus memperhatikan perilaku habitat yang ada di lingkungan tersebut karena akan dirancang pada konservasi hewan. Untuk hewan dominan yang terdapat pada Pusat Latihan Gajah (PLG) adalah gajah serta beberapa hewan lain seperti monyet, burung, kijang, dan babi hutan yang hidup secara liar pada area hutan.

a. Kehidupan Gajah

Gajah adalah binatang mamalia yang mempunyai belalai, hidup berkelompok dan mempunyai seorang ketua, mempunyai ukuran tinggi bahu dan berat badan yang bervariasi tergantung pada umur dan jenis kelamin. (Badan Konservasi Sumber Daya Alam TK II, Bandar Lampung).

- Jantan dewasa memiliki tinggi ; 2,4 meter - 3,9 meter dan berat badan 3.700 kg-4.500 kg.
- Betina dewasa memiliki tinggi ; 2,1 meter - 2,4 meter dan memiliki berat badan 2,300 kg-3,700 kg.
- Umur rata-rata 60 - 70 tahun dan dapat mencapai 77 tahun.
- Masa kehamilan 17-25 bulan, sekali dalam 4,5 tahun.

b. Perilaku Gajah

- Gajah merupakan satwa liar, secara kelompok mempunyai ketua yang berfungsi melindungi serta memimpin, mencari tempat makan dan tempat berlindung.
- Gajah tidak menyukai suara ribut atau gaduh.

- Gajah tidak menyukai jalur jalan dan gerakannya dipotong dengan cara apapun.
- Untuk menggiring gajah Soliter (yang menyendiri) harap hati-hati, tidak perlu memakai bunyi-bunyian ataupun sinar lampu, dengan menjaga jarak gajah dibawa dari depan.
- Apabila berjumpa dengan gajah liar harus pandai menjaga jarak.

2.5.9 Integrasi Bangunan dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

Desain merupakan Pusat Informasi Pariwisata (PIP) yang akan dibangun di kawasan wisata Taman Nasional Way Kambas. Aktivitas di dalam kawasan ini berkaitan dengan kegiatan rekreasi, makan, belanja, eduwisata, dan lainnya yang berbentuk mencari hiburan atau *refreshing*.

Dalam mewujudkan bangunan tersebut dibutuhkan ilmu arsitektur yaitu arsitektur perilaku. Penggunaan pola perilaku maupun kegiatan penunjang lainnya seperti berekreasi dan belanja, dapat dijadikan pertimbangan dalam penentuan setting lingkungan. Penggunaan pola aktivitas dapat memberi kemudahan dalam proses pengorganisasian ruang, suasana ruang, ukuran dan bentuk, fasilitas, hingga pencahayaan dan penghawaan yang disesuaikan pada setiap kegiatan dalam kompleks bangunan sehingga dapat menciptakan pemanfaatan ruang yang maksimal dan tidak menimbulkan perilaku negatif. Pola perilaku yang cenderung mengikuti perkembangan jaman juga ikut mempengaruhi keinginan mereka untuk mendapatkan fasilitas-fasilitas yang mendukung kenyamanan dan mempermudah aktifitas pengunjung.

Perencanaan Pusat Informasi Pariwisata menggunakan desain dengan pendekatan arsitektur perilaku. Arsitektur perilaku merupakan arsitektur yang mempertimbangkan tanggapan atau kebutuhan manusia terhadap lingkungan, bertujuan menciptakan ruang dan suasana tertentu yang sesuai dengan perilaku maupun aktivitas manusia dalam *setting* lingkungan dan budaya masyarakat. Aktivitas pengguna yang ada pada kawasan Pusat Informasi Pariwisata sendiri ini beragam, mulai dari aktivitas pengunjung, pedagang kaki lima hingga pengelola yang memiliki pola perilaku yang berbeda. Pola aktivitas dari pengguna yang berbeda juga memiliki kebutuhan ruang yang berbeda. Sehingga dibutuhkan penyesuaian aktivitas yang beragam dalam suatu kompleks sehingga seimbang satu sama lain.

Aktivitas pengunjung dalam mencari informasi ataupun sekedar melihat-lihat galeri cenderung membutuhkan ruang yang besar. Untuk mengatasi hal tersebut dapat diterapkan sistem ruang yang lapang dan pengaturan jarak yang tidak terlalu dekat pada setiap *display*. Pola peletakan *display* juga dapat berperan sebagai penunjuk arah dalam ruangan menuju ruangan-ruangan lainnya sehingga dalam hal ini terlihat bahwa perilaku manusia dan *setting* lingkungan memiliki keterkaitan. *Setting* lingkungan mempunyai peran mempengaruhi atau membatasi perilaku atau aktivitas manusia dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan desain arsitektur sehingga lebih tepat sasaran.

Selain terhadap perilaku manusia, perilaku hewan menjadi pertimbangan dalam perancangan pusat informasi pariwisata dikarenakan bangunan akan dirancang pada kawasan konservasi hewan. Pusat informasi pariwisata yang dibangun

diharapkan dapat berfungsi secara maksimal namun tidak mengganggu ekosistem dan cara hidup hewan disana. Penerapan sirkulasi dan peletakan tata ruang yang tidak mengganggu pergerakan hewan dapat dirancang dengan melihat alur sirkulasi hewan disana serta tidak mengubah zona kawasan yang sudah ada. Pengaplikasian pendekatan arsitektur perilaku dalam kawasan maupun dalam detail bangunan akan dirancang dengan mengutamakan *behavior setting* (sistem tempat atau ruang terjadinya kegiatan tertentu), *spatial cognition* (pergerakan kemudahan memahami jalur akses), serta *environment perception* (kesamaan persepsi beberapa pengguna atau kelompok pengguna untuk dapat diarahkan) sehingga menimbulkan rasa nyaman terhadap pengunjung, pengelola, maupun ekosistem lingkungan sekitar.

a. *Behavior Setting*

Behavior setting adalah suatu kumpulan aktivitas tempat atau perilaku yang cenderung stabil (Barker 1998, 2005). Hal-hal yang berkaitan dalam hal ini sebagai berikut:

- Adanya aktivitas fisik yang berulang-ulang menjadi pola aktivitas atau perilaku.
- Lingkungan yang telah diatur sedemikian rupa.
- Adanya hubungan antara aktivitas dengan lingkungan.
- Dilakukan dalam periode waktu tertentu.

Dalam kawasan Way Kambas, unsur *behavior setting* sangat memenuhi kriteria sehingga terbentuk dua buah wujud yaitu Perilaku Manusia Membentuk Perilaku Lingkungan dan Lingkungan Membentuk Perilaku Manusia. Perpaduan ini

digunakan untuk menimbulkan kenyamanan pada kawasan pusat informasi pariwisata tersebut.

1. Perilaku Manusia Membentuk Perilaku Lingkungan

Beberapa ruang akan dirancang dengan menerapkan sistem perilaku manusia yang akan membentuk perilaku lingkungan. Kebiasaan manusia seperti senang berfoto dan bergaya menciptakan lingkungan atau ruang-ruang yang *fotogenik* dan mengutamakan nilai estetika agar menarik perhatian pengunjung. Fungsi penunjang seperti pedagang souvenir maupun makanan juga dirancang untuk memenuhi perilaku manusia yang terbiasa pulang dengan membawa buah tangan selain karena salah satu syarat pemerintah dalam pembangunan PIP.

2. Lingkungan Membentuk Perilaku Manusia

Ruang juga akan dirancang dengan menerapkan sistem lingkungan yang akan membentuk perilaku manusia. Kawasan yang merupakan kawasan alami dengan banyak hewan dilindungi harus menjaga kealamian ekosistemnya sehingga akan mempengaruhi beberapa ruang. Parkir yang dirancang cukup jauh dari zona atau dekat dengan pintu masuk diharapkan tidak akan mengganggu cara hidup hewan disana, untuk mengurangi rasa lelah berjalan kaki bagi para wisatawan maka akan diberikan ruang penunjang seperti retail dan spot-spot hiburan. Sirkulasi juga akan dirancang untuk tidak mengganggu ekosistem yang ada namun tetap mendapat fungsi yang maksimal.

Berikut ini beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam mewujudkan kawasan pusat informasi pariwisata dengan menggunakan prinsip arsitektur perilaku :

- a. Dalam mewujudkan pusat informasi pariwisata, dibutuhkan pertimbangan aktivitas atau pola perilaku wisatawan dan juga pola perilaku pengguna kawasan Way Kambas. Pengguna tidak hanya para pengunjung maupun pengelola tetapi juga masyarakat sekitar dan ekosistem sekitar.
- b. Pola perilaku serta aktivitas tiap pengguna dijadikan pertimbangan desain sehingga mampu mewujudkan lingkungan yang seimbang yang sesuai dengan kebutuhan penggunaannya masing-masing. Hal ini dimaksudkan agar tidak timbul perilaku negatif akibat aktivitas yang tidak terwadahi.
- c. Untuk meningkatkan minat masyarakat umum, dibutuhkan desain yang *interaktif/high tech* dalam pengelolaan setting ruang, fasad maupun lingkungan namun tidak merusak ekosistem yang sudah ada. Hal ini sebagai respon perilaku manusia yang cenderung mengikuti perkembangan jaman berupa smart building.

Penerapan desain dengan 3 prinsip arsitektur perilaku sehingga mampu menyelaraskan aktivitas-aktivitas kawasan sebagai berikut:

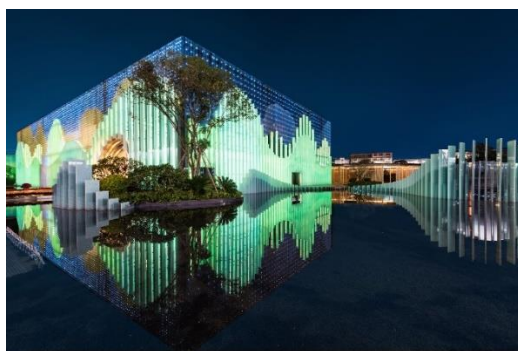
- a. *Behavior Setting* merupakan pembentukan ruang atau pengelompokan orang berdasarkan kumpulan aktivitas atau perilaku setting lingkungannya. Contohnya setting untuk masyarakat umum yang berwisata ataupun pengelola yang memantau bangunan. Bentuk dan ruang berdasarkan 7 (tujuh) prinsip dasar desain yaitu titik, garis, bidang,

bentuk, warna, tekstur, serta gelap terang untuk meningkatkan kenyamanan dan penyesuaian penerapan desain.

- b. Penyelesaian Sirkulasi (*Spatial Cognition*): mengarahkan pergerakan aktivitas dalam memudahkan pergerakan pengguna mulai dari pengelola, pengunjung, pedagang, dan ekosistem sekitar.
 1. Jalur continue (*continuity path*) mengarahkan pergerakan mulai dari masyarakat umum hingga disabilitas.
 2. Pembatas area (*edges*) yang digunakan pada area public, privat, serta service.
- c. Persepsi Lingkungan (*Environment Perception*): mengenai kesamaan persepsi beberapa pengguna atau kelompok pengguna, yang mana perilaku pengguna memiliki kecenderungan mengikuti perkembangan jaman sehingga mempengaruhi keinginan dalam mendapatkan fasilitas-fasilitas yang berteknologi tinggi (*High Tech*).

2.6 Studi Literatur

2.6.1 Guilin Wanda Cultural Tourism Exhibition Center



INTERPRETATION CENTER · GUILIN, CHINA

Architects: TengYuan Design Institute Co., Ltd. WAT Studio

Year: 2016

Gambar 2.13 Perspektif Guilin Wanda Cultural Tourism Exhibition Center

Sumber: ArchDaily.com

Hubungan konotatif antara arsitektur dan alam serta arsitektur dan budaya digunakan sebagai fokus utama. dari lansekap hingga arsitektur, bangunan ini dapat mengekspresikan pemandangan dan alam secara implisit, yang kompleks namun sedang, bebas namun berirama. Dengan demikian, manusia, alam, arsitektur, dan pemandangan saling terhubung.

a. ShanShui

"ShanShui" memiliki makna khusus dalam budaya tradisional Tiongkok. Misalnya, lukisan tradisional Tiongkok dibagi menjadi lukisan figur, lukisan burung dan bunga, dan lukisan gunung dan air. Dalam lukisan tradisional Tiongkok, lukisan pemandangan disebut lukisan gunung dan air, sedangkan dalam puisi dan lirik Tiongkok klasik, puisi pemandangan mengambil bagian penting yang sangat bagus. Tidak hanya pemandangan alam dalam puisi pemandangan, tetapi juga pemandangan, emosi dan perasaan, yang memanifestasikan hubungan simbiosis antara manusia dan alam dengan kesatuan pikiran serta keterkaitan nafas.



Gambar 2.14 Konsep ShanShui Guilin Wanda Cultural Tourism Exhibition Center

Sumber: ArchDaily.com

b. Guilin

Pemandangan Guilin disebut-sebut sebagai yang terbaik di bawah langit. Di sana, topografi yang khas merupakan pemandangan yang khas, gunung-gunung muncul dari permukaan tanah dalam berbagai pose dengan ekspresi yang berbeda; di Sungai Lijiang, air yang berkelok-kelok cerah dan bersih seperti cermin; selain itu ada juga banyak gua di pegunungan dengan puncak batu yang fantastis, membentuk "Empat Keajaiban Guilin" pegunungan hijau, air bersih, gua aneh, dan batu indah.

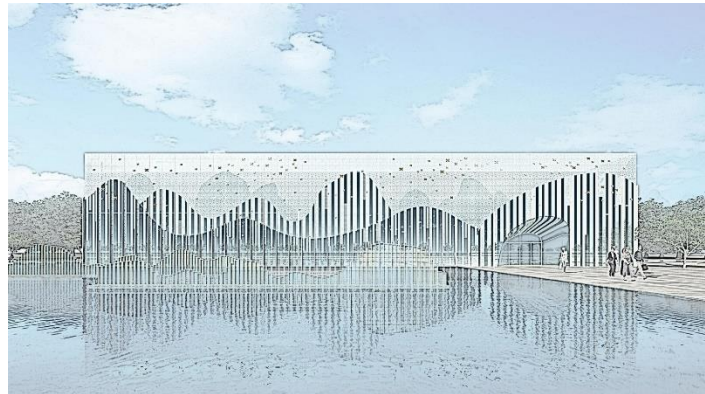


Gambar 2.15 Konsep Guilin pada Guilin Wanda Cultural Tourism Exhibition Center
Sumber: ArchDaily.com

Arsitektur dalam denah masih berupa kubus yang sangat sederhana tanpa perubahan bentuk atau gaya, yang menciptakan “kubus lanskap” melalui struktur dinding tirai.

Dibandingkan dengan proyek-proyek dengan volume besar dan fungsi yang rumit, pusat pameran ini adalah sketsa arsitektur yang simple. Selama proses pembuatan, bangunan dibuat sederhana dan santai. Bangunan lebih mempertimbangkan kemurnian konsep dan operabilitas implementasi. Pada saat itu, apa yang dipertimbangkan terutama bagaimana mewujudkan konotasi "lanskap" dalam budaya tradisional Tiongkok dengan bahasa arsitektur sederhana, bagaimana cara

mengungkapkan bentang alam dan kedalaman ruang dengan perlakuan permukaan, serta bagaimana membangun objek implisit dengan lapisan yang tumpang tindih menggunakan kinerja pantulan, pembiasan, dan transmisi kaca yang berbeda bersama-sama dengan kaca glasir berwarna digital untuk menciptakan lanskap alam yang menyelubungi.



Gambar 2.16 Konsep Gradasi pada Guilin Wanda Cultural Tourism Exhibition Center
Sumber: ArchDaily.com

Selain pantulan terbalik di atas air, gradasi yang kaya juga terbentuk. Arsitektur ini memanifestasikan bentuk bukit ke atas dan ke bawah melalui rusuk kaca vertikal yang naik dan turun dan menciptakan tiga tingkat bentuk bukit pada fasad melalui kepadatan dan skala yang berbeda dari rusuk kaca, yaitu “pemandangan dekat”, “pemandangan sedang” dan “pemandangan jauh”.



Gambar 2.17 Konsep Lansekap pada Guilin Wanda Cultural Tourism Exhibition Center
Sumber: ArchDaily.com

Desain lansekap dari Pusat Pameran melanjutkan tema lanskap dan mewujudkan keterkaitan dan skala ruang berdasarkan permukaan air berlapis, jalan berliku dan galeri bambu yang elegan, yang membentuk kontras yang menyenangkan dan membuat orang berjalan-jalan di dalamnya. Saat orang-orang bergerak, mereka akan melihat pemandangan yang berbeda dan pergi ke surga yang indah dari lanskap.

2.6.2 *Singapore Zoo, Singapura*



Gambar 2.18 Gerbang Singapore Zoo

Sumber: shutterstock.com

Singapore Zoo bukan hanya koleksi pameran satwa liar, tetapi memadukan habitat hewan ke dalam pengaturan alami atau membenamkan tamu dan hewan di lanskap yang sama. Hal ini memungkinkan orang untuk mengamati bagaimana hewan hidup di alam liar dan untuk membangun hubungan yang terbuka dan otentik dengan hewan, namun menawarkan manfaat keamanan yang sama dari kandang yang lebih tradisional. Memiliki sirkulasi dan ruang-ruang yang aman dan nyaman tetapi tidak mengganggu kenyamanan serta cara hidup hewan yang ada.



Gambar 2.19 Ilustrasi Alur Sirkulasi Pengunjung dan Hewan pada *Singapore Zoo*

Sumber: <https://clrdesign.com/project/wildlife-reserves-singapore-master-plan/>



Gambar 2.20 Ilustrasi Alur Sirkulasi Pengunjung dan Hewan pada *River Safari Singapore Zoo*

Sumber: <https://clrdesign.com/project/wildlife-reserves-singapore-master-plan/>



Gambar 2.21 Kandang yang mengikuti Habitat Asli pada *Singapore Zoo*

Sumber: <https://clrdesign.com/project/wildlife-reserves-singapore-master-plan/>

Memeringati hari jadinya yang ke-45, Wildlife Reserves Singapore sebagai pengelola mengenalkan atraksi unik 'Rainforest Lumina', di mana para pengunjung bisa berjalan di hutan hujan buatan sambil menikmati pertunjukan media spektakuler pada malam hari.

Bertajuk “We Are One”, hutan hujan buatan yang terletak di dalam Singapore Zoo ini bertujuan untuk menyampaikan pesan bahwa manusia, binatang, serta alam saling terhubung, dan masing-masing memiliki peran penting untuk menopang kehidupan di bumi.



Gambar 2.22 Suasana Pertunjukan *Rainforest Lumina*

Sumber: <https://www.herworld.co.id/article/2018/7/9935-Singapore-Zoo-Hadirkan-Atraksi-Unik-Rainforest-Lumina>

Instalasi lampu-lampu dramatis sepanjang 1 km di area kebun binatang Singapura dibuat oleh Moment Factory. Konsep dibuat sedemikian rupa sehingga hewan-hewan yang ada tidak terganggu kecuali Pelikan yang kerap terlihat berkeliaran dan memperlihatkan diri pada pengunjung.



Gambar 2.23 Instalasi Lampu pada Sirkulasi Pertunjukan *Rainforest Lumina*

Sumber: <https://www.herworld.co.id/article/2018/7/9935-Singapore-Zoo-Hadirkan-Atraksi-Unik-Rainforest-Lumina>

Bangunan terbagi atas tiga site dengan gerbang yang berbeda yaitu River Safari, Singapore Zoo, dan Jurong Bird Park. Pengunjung akan dipandu oleh jalan tertutup menuju pintu masuk alun-alun. Terdapat gubuk dua lantai di pintu masuk yang mengakomodasi layanan dan fasilitas termasuk toko souvenir, ruang perawatan dan restoran di lantai dua serta kantor, ruang serbaguna dan stasiun P3K di lantai pertama. Berfungsi sebagai 'desa', alun-alun pintu masuk dimaksudkan untuk bertemu, bersosialisasi, beristirahat dan bertukar sapa sebelum pengunjung berpindah ke tujuan lain.



Gambar 2.24 Bangunan Gubuk Lantai 2 pada *Singapore Zoo*

Sumber: <https://scholarbank.nus.edu.sg/handle/10635/182301>

2.6.3 *Sumatran Rhino Sanctuary, Way Kambas*



Gambar 2.25 *Sumatran Rhino Sanctuary, Way Kambas*

Sumber: www.google.com

Fungsi bangunan saat ini adalah sebagai tempat Konservasi untuk menjaga populasi badak smatera dan sebagai tempat penelitian untuk dapat menemukan cara pengembangbiakan Badak Sumatera yang optimal.

Merupakan sebuah rancangan redesain oleh Naufal Aditya Ramadhan dan Wahyu Setyawan. Alasan redesain adalah karena fasilitas ini memiliki rencana pengembangan kedepannya untuk dapat dijadikan sarana wisata yang berbasis lingkungan (ekowisata).

Dalam melakukan perancangan, semua mengacu pada kegiatan ekoturisme yaitu wisata edukasi berbasis lingkungan. Prinsip-prinsip pada kegiatan ekoturisme diterapkan pada elemen elemen desain bangunan.

a. Penggunaan Material

Material yang digunakan adalah material yang ramah lingkungan dan

mudah didapat di lingkungan sekitar.

b. Menghormati Site

Bangunan merespon site dengan meminimalkan permukaan tanah yang dipakai pada semua bangunan sehingga meminimalkan perubahan lingkungan.

c. Edukasi Material

Bangunan menggunakan material alternatif pengganti kayu yang bertujuan untuk mengedukasi wisatawan. Karena salah satu penyebab kepunahan populasi badak adalah karena penebangan liar untuk keperluan manusia.

d. Penghijauan Hutan Kembali

Agar bisa mengoptimalkan pepohonan yang dapat ditanam maka perlunya adanya penataan ulang bangunan yang terbangun.

e. Edukasi & Promosi lewat Arsitektur

Bangunan untuk kegiatan wisata mampu memberikan informasi dan mempromosikan mengenai konservasi.

f. Safari

Safari bertujuan untuk mengedukasi wisatawan secara langsung dengan cara melihat dan mengenal lingkungan hidup badak dan cara badak hidup di lingkungannya.

g. Arsitektur Kamuflase

Badak merupakan soliter sehingga tidak nyaman dengan keberadaan makhluk lain disekitarnya. Hal ini harus direspon dengan arsitektur yang

dapat bersifat sebagai kamuflase manusia agar manusia tetap dapat melihat badak dari dekat namun badak tidak terganggu dengan keberadaan manusia tersebut.

h. Dampak Sosial Ekonomi

Pengembangan SRS harus melibatkan pemerintah dan warga sekitar, agar dapat memberikan keuntungan langsung pada penduduk lokal.



Gambar 2.26 Kandang Eksebisi *Sumatran Rhino Sanctuary*, Way Kambas

Sumber: Jurnal Sains dan Seni ITS Vol. 7

Di kandang eksebisi wisatawan dapat melihat badak secara langsung ketika sedang dalam proses pengecakan harian oleh kepper badak.



Gambar 2.27 Jalur *Skywalk Sumatran Rhino Sanctuary*, Way Kambas

Sumber: Jurnal Sains dan Seni ITS Vol. 7

Jalur *skywalk* berbentuk zig zag dan digunakan metode *Behavior Mapping* yaitu penentuan titik pertemuan interaksi antara manusia dan Badak Sumatera. Kegiatan safari dibagi menjadi beberapa titik yang disesuaikan dengan perilaku badak yang akan diamati seperti area berkubang, area *salt licking*, area minum, dan area makan. *Skywalk* akan dilengkapi dengan barrier yang akan bersifat sebagai kamuflase dari badak. Barrier ini dapat ditanami tumbuhan sehingga badak hanya akan melihatnya sebagai pohon atau tumbuhan yang ada disekitarnya.



Gambar 2.28 Fasilitas Penunjang *Sumatran Rhino Sanctuary*, Way Kambas

Sumber: Jurnal Sains dan Seni ITS Vol. 7

III. METODE PERANCANGAN

3.1 Ide Perancangan

Sesuai dengan rancangan yang dibahas, yaitu Perancangan Pusat Informasi Pariwisata dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku Di Taman Nasional Way Kambas, maka fokus utama pada rancangan ini adalah dengan membangun pusat informasi pariwisata di suatu kawasan konservasi hewan. Bangunan ini tidak hanya berfungsi sebagai pusat informasi, namun juga sebagai penunjang ekonomi serta menambah fasilitas wisata yang sudah ada pada site. Ide perancangan tersebut diwujudkan melalui :

- a. Merencanakan fasilitas indoor dan outdoor sesuai dengan kebutuhan penggunaannya dan keadaan lingkungan.
- b. Merencanakan pusat informasi pariwisata dengan memperhatikan keamanan dan kenyamanan pengunjung maupun hewan yang terdapat pada konservasi tersebut.
- c. Merencanakan desain bangunan yang memperkenalkan budaya Lampung dan Pariwisata Lampung lainnya.

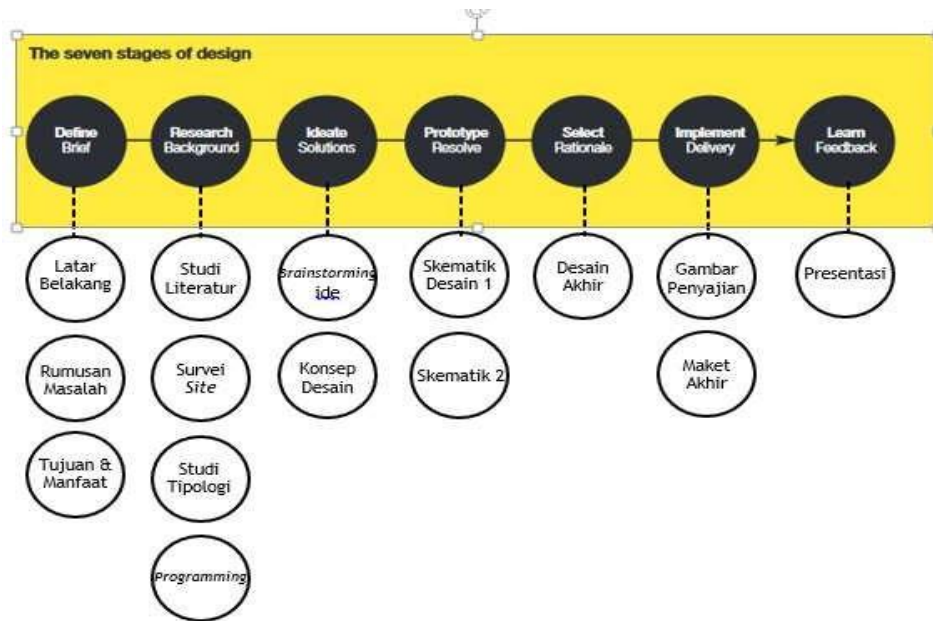
3.2 Pendekatan Perancangan

Dalam perancangan pusat informasi pariwisata ini menggunakan pendekatan arsitektur perilaku, dimana pendekatan ini diharapkan dapat memberikan solusi dalam perancangan bangunan pada kawasan konservasi hewan. Dalam pendekatan arsitektur perilaku, terdapat ilmu yang menggunakan hubungan perilaku lingkungan dan perilaku manusia sebagai inti perancangan. Hal tersebut sesuai dengan perancangan pada pusat konservasi hewan dimana subjek yang ada bukan hanya manusia namun juga hewan yang hidup disana.

Pencapaian rancangan pada bangunan ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk rancangan pusat informasi pariwisata kedepannya serta dapat menambah daya tarik wisatawan ke Way Kambas.

3.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang akan digunakan menurut Gavin Ambrose and Paul Harris (2009) pada perancangan ini akan melalui 7 tahapan, yaitu : *define, research, ideate, prototype, select, implement, learn*.



Gambar 3.1 Metode Perancangan Menurut Gavin Ambrose and Paul Harris

Sumber: google.com

3.4 Metode Pengumpulan Data

Identifikasi permasalahan pada Perancangan Pusat Informasi Pariwisata dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku di Taman Nasional Way Kambas ini merupakan tahapan untuk mendapatkan data yang diperlukan. Adapun tahapannya sebagai berikut.

3.4.1 Sumber Data

Berdasarkan sumbernya, data dibagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer ialah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya. Sedangkan data sekunder ialah data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada.

Teknik yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data primer antara lain observasi, wawancara, diskusi terfokus dan penyebaran kuesioner. Sedangkan data sekunder dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, laporan, jurnal, dan

lain-lain.

Berdasarkan sifatnya, data sendiri dibagi menjadi dua yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif yaitu data yang bersifat numerik atau data yang dipaparkan dalam bentuk angka-angka. Sedangkan data kualitatif adalah data yang disajikan dalam bentuk kata-kata yang mengandung makna. Dalam laporan ini berarti menggunakan data kualitatif.

3.4.2 Teknik Pengumpulan Data

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan sebuah penelitian yang digunakan dalam mengungkapkan permasalahan misalnya dalam kehidupan kerja organisasi pemerintahan, swasta, kemasyarakatan, kepemudaan, perempuan, olahraga, seni dan lain-lain (Sugiyono, 2006).

Beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif, antara lain:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dimana peneliti melakukan pengamatan terhadap objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Observasi mengamati objek, sehingga peneliti mampu mencatat dan menghimpun (Ulfatin, 2014). Jenis observasi yang dilakukan adalah observasi yang tidak terstruktur ialah pengamatan yang dilakukan tanpa menggunakan pedoman observasi, sehingga peneliti mengembangkan pengamatannya berdasarkan perkembangan yang terjadi di lapangan.

2. Wawancara

Pengertian wawancara menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah

tanya jawab dengan seseorang (pejabat dan sebagainya) yang diperlukan untuk dimintai keterangan atau pendapatnya mengenai suatu hal untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan tujuan mendapatkan data yang dapat menjelaskan permasalahan penelitian. Kegiatan tanya jawab ini terjadi dengan adanya komunikasi bolak-balik antara pewawancara dengan orang yang diwawancarai untuk mengeksplorasi topik-topik tertentu yang dibahas.

3. Studi literatur

Studi literatur dapat berupa sumber resmi yang terdapat dalam laporan/ kesimpulan seminar, catatan dan rekaman diskusi ilmiah, tulisan-tulisan resmi terbitan pemerintah dan lembaga-lembaga lain baik dalam bentuk buku maupun digital (Ir. Melfianora).

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah segala hal yang erat kaitannya dengan materi yang bisa dibicarakan untuk menjelaskan atau mengarahkan suatu hal. Dokumentasi tersebut terdiri dari dokumen yang mampu memberikan bukti atau catatan terkait hal yang penting.

5. Survei

Menurut Asmadi Alsa (2004) survei adalah prosedur dimana peneliti melaksanakan survey atau memberikan angket atau skala pada satu sampel untuk mendeskripsikan sikap, opini, perilaku, atau karakteristik responden. Dari hasil survei ini, peneliti membuat claim tentang kecenderungan yang ada dalam populasi.

3.5 Analisis Perancangan

Tahapan ini merupakan langkah-langkah penulis untuk merancang Pusat Informasi Pariwisata dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku di Taman Nasional Way Kambas. Adapun Langkah- langkahnya sebagai berikut :

1. Analisis Tapak, yaitu analisis makro dan mikro seperti batas, bentuk, kontur tapak, dan analisis terhadap kebisingan, matahari, angin, aksesibilitas, vegetasi, angin, dan utilitas, serta analisis SWOT (*Strengths, Opportunities, Weaknesses, dan Threats*) untuk tapak yang akan digunakan.
2. Analisis Fungsional, yaitu analisis yang meliputi fungsi, pengguna, analisis perilaku, dan pola kegiatan.
3. Analisis Spasial, yaitu berisi dimensi ruang, kebutuhan ruang, organisasi ruang serta besaran ruang.
4. Analisis Desain, yang berisi tentang konsep penerapan arsitektur perilaku pada perancangan Pusat Informasi Pariwisata di Taman Nasional Way Kambas.

3.6 Konsep Perancangan

Setelah analisis, kemudian melakukan konsep perancangan yang akan digagaskan. Konsep rancangan dengan pendekatan arsitektur perilaku yang digunakan pada perancangan Pusat Informasi Pariwisata adalah :

1. Konsep Perancangan Tapak, rencana berupa sirkulasi, aksesibilitas, tata letak bangunan dan tapak, serta tata kegunaan dan penataan lahan.
2. Konsep Perancangan Arsitektur, berisi rencana tampilan bangunan, seperti bentuk, warna, material interior maupun eksterior.

3. Konsep Perancangan Struktur, merupakan bagian yang membentuk bangunan, seperti kaki, badan dan kepala bangunan.
4. Konsep Perancangan Utilitas, perencanaan saluran yang ada pada bangunan, seperti listrik, air dan lainnya.

VI. PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Perancangan pusat informasi pariwisata ini mencoba untuk menyatukan dua fungsi utama, yaitu selain sebagai informasi, juga berfungsi sebagai tempat promosi wisata Lampung. Di samping itu, untuk memperlengkap dan mengoptimalkan fungsi pusat informasi pariwisata, ditambahkan fungsi sekunder, yaitu sebagai sarana akomodir kegiatan wisata, ruang publik bagi masyarakat sekitar yang dapat menampung aktifitas sosial, ruang istirahat dan menginap, ruang pembelajaran dan pengembangan minat, dan sebagai area ruang terbuka hijau. Fungsi sekunder mengoptimalkan fasilitas yang sudah ada untuk ditata kembali dan diperbaiki agar dapat selaras dengan pusat informasi pariwisata yang akan dirancang.

Dalam perancangan objek arsitektur tidak lepas dari hal yang bersifat kontradiktif antara objek arsitektur dengan lingkungan sekitar dikarenakan berada pada area konservasi hewan, maka daripada itu dipilih tema pendekatan arsitektur perilaku sebagai landasan perancangan Pusat Informasi Pariwisata . Konsep *behavior setting* merupakan konsep utama yang diterapkan pada perancangan dengan menerapkan dua cabang ilmu yaitu lingkungan membentuk perilaku dan perilaku yang membentuk

lingkungan. Konsep *spatial cognition* juga diterapkan dalam penerapan sirkulasi yang baik sehingga jalur sirkulasi antara manusia dengan ekosistem setempat tidak saling mengganggu dan menciptakan keselarasan terhadap bangunan yang akan dirancang. Prinsip dasar arsitektur perilaku juga diterapkan yaitu mewadahi aktivitas pengguna dengan nyaman, keselarasan antara manusia dengan lingkungan, serta penerapan estetika, komposisi, dan estetika bentuk sehingga bangunan diharapkan dapat memberikan fungsi yang maksimal.

6.2 Saran

Berdasarkan beberapa proses yang telah dilakukan selama penyusunan laporan, penulis memiliki saran sebagai berikut :

1. Dalam mendesain, berpikir secara global sangat diperlukan. Berpikir secara global kemudian dipecah-pecah menjadi bagian-bagian untuk dianalisis lebih lanjut guna memperoleh desain yang terbaik. Analisis harus mempertimbangkan tema, objek, dan tapak.
2. Memahami tema secara mendalam merupakan modal utama dalam mendesain agar tetap terarah sehingga tercipta desain yang sesuai dengan harapan. Aplikasi tema harus tersampaikan dengan baik dalam setiap bagian dalam perancangan.
3. Mempelajari lebih banyak sumber referensi agar dapat memperdalam ilmu yang dipelajari guna menghasilkan penelitian yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

Ratna Sari, Yeti. (2018). Persepsi Wisatawan Terhadap Objek Wisata Pusat Latihan Gajah Taman Nasional Way Kambas. Universitas Lampung: Bandar Lampung.

Rostiyati, Ani. (2013). Potensi Wisata di Lampung dan Pengembangannya. Bandar Lampung.

Inten, Arik, Rizki. (2016). Analisis Peran *Tourist Information Centre* (TIC) Terhadap Pengambilan Keputusan Wisatawan Mengunjungi Obyek dan Kawasan Wisata. Yogyakarta.

Istianah, Nurul. (2018). Usaha Pengembangan Objek Wisata Taman Nasional Way Kambas Terhadap Pendapatan Masyarakat. Metro.

Irawan, Adi. (2018). Perencanaan dan Perancangan Pusat Informasi Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan. Sumatera Selatan.

Sandika, Putra. (2016). Perancangan *Tourism Centre* di Singosari (Tema: Simbiosis Arsitektur). Malang.

Badan Pusat Statistik Indonesia. (2021). Katalog data, Perilaku Masyarakat di Masa Pandemi Covid-19. Jakarta.

Badan Pusat Statistik Provinsi Lampung. (2016). Katalog data, Ringkasan Eksekutif Indikator Strategis Provinsi Lampung 2016-2021. Lampung.

Badan Pusat Statistik Provinsi Lampung. (2021). Katalog data, Provinsi Lampung Dalam Angka 2021. Lampung.

Konsorsium YOSL/OIC-PILI. (2018). Rencana Pengelolaan Kolaboratif Taman Nasional Way Kambas Provinsi Lampung Tahun 2018 – 2023. Lampung.

“Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 Tentang Petunjuk Operasional Pengelolaan Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata”.

“Pacu Dunia Pariwisata” 17 November 2019. Diakses pada 27 September 2021. <<https://www.beritasatu.com/fokus/pemerintah-genjot-industri-pariwisata>>.

“Pemerintah Siapkan Rp. 11,7 Triliun untuk Pembangunan Pusat Informasi Pariwisata?” 05 Oktober 2019. Diakses pada 30 September 2021. <<https://travel.okezone.com/read/2019/10/05/406/2113205/pemerintah-siapkan-rp11-7-triliun-untuk-pembangunan-pusat-informasi-pariwisata?page=3>>.

“Pengertian Pariwisata: Jenis, Unsur, Tujuan, dan Manfaat Pariwisata” 16 Desember 2019. Diakses pada 10 Oktober 2021. <<https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-pariwisata.html>>.

“Kantor TIC Sudah Buka, Isinya?” 09 September 2019. Diakses pada 16 Desember 2021. <<https://radarkepahiang.wordpress.com/2019/08/09/kantor-tic-sudah-buka-isinya/>>.

“Pusat Informasi Pariwisata Bantul Diresmikan” 26 Maret 2015. Diakses pada 16 Desember 2021. <<https://bantul.sorot.co/berita-8145-punya-kantor-pusat-informasi-wisata-pemkab-diingatkan-agar-bisa-beri-manfaat-warga.html>>.

“Tourist Information Centre” Februari 2018. Diakses pada 28 Desember 2021. <<https://jakarta-tourism.go.id/visit/blog/2018/02/tourist-information-centre>>.

“Launching Tourism Information Center Bandara Yogyakarta International Airport”
22 Desember 2020. Diakses pada 28 Desember 2021.
<<https://visitingjogja.com/29691/louning-tourism-information-center-bandara-yogyakarta-international-airport/>>.

“Tourist Information Center (TIC)-Bali-Bandara I Gusti Ngurah Rai ” 16 Januari
2020. Diakses pada 19 Januari 2022. <<https://bali-airport.com/en/facilities/index/tourist-information-center-tic>>.