

BAB I

PENDAHULUAN

1. Pengertian Dan Batasan Judul

- **Pusat**, adalah tempat yang terutama untuk melakukan kegiatan tertentu.
- **Informasi**, adalah penerangan kabar, atau pemberitahuan
- **Promosi**, adalah usaha perusahaan untuk memberitahukan, membujuk, atau mengingatkan konsumen tentang perusahaannya, produknya, atau idenya agar tujuan perusahaan dapat tercapai.
- **Pariwisata**, adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu, yang diselenggarakan dari suatu tempat ketempat lain, dengan maksud bukan untuk berusaha atau mencari nafkah ditempat yang dikunjungi, tetapi semata-mata untuk menikmati perjalanan tersebut.
- **Penampilan Bangunan** adalah ekspresi atau perwujudan material/ bentuk suatu Bangunan yang dapat di nikmati secara visual
- **Kontekstual** adalah Interaksi atau adanya suatu bangunan, baik secara langsung ataupun tidak langsung antara satu obyek dengan objek lainnya.
- **Lingkungan alam Pantai** adalah Keadaan atau tempat sekitar daerah alam atau lingkungan Pantai.
- **Faktor penentu** adalah Hal-hal atau sebab utama yang dijadikan patokan dalam mengambil keputusan.
- **Citra arsitek bangunan** adalah Hal yang menunjuk pada kebudayaan, suatu gambaran, penghayatan dalam membuat bangunan.

Sumber : Kamus Besar Bahasa Indonesia

II. Latar Belakang

2.1 Kondisi Pariwisata Di Indonesia

Keberadaan jasa pariwisata merupakan suatu alat yang penting dalam pembangunan, untuk menciptakan lapangan kerja, meningkatkan pendapatan bagi masyarakat, memperkenalkan keindahan alam, melestarikan seni budaya, dan memupuk rasa cinta terhadap tanah air dan bangsa. Pembangunan pariwisata di Indonesia dimaksudkan pula sebagai salah satu sumber penghasil devisa negara.

Perkembangan arus pariwisata di Indonesia dari tahun ketahun menunjukkan kenaikan, walau dalam prosentase yang tidak begitu besar, hanya saja pada tahun 1997-1998 dunia pariwisata di Indonesia mengalami kemerosotan yang sangat tajam dikarenakan bergejolaknya dunia politik indonesia sehingga berpengaruh terhadap dunia kepariwisataan, tetapi indonesia sebagai kepulauan nusantara yang merupakan tempat potensial sebagai tempat pariwisata. Dimana daerah yang satu dengan daerah yang lain memiliki ciri khas seni budaya tersendiri, serta ditunjang dengan keramahatan penduduknya yang memiliki daya pikat bagi para wisatatawan yang akan berkunjung di Indonesia. Selain keramahatan penduduk sebagai daya pikat bagi para wisatawan, kelebihan lain dari kawasan wisata yang ada di Indonesia guna menarik para wisatawan seperti, keindahan wisata alam maupun wisata budaya. Dengan peningkatan jumlah wisatawan sekitar 31,8% setiap tahunnya, apalagi dengan dibukanya kawasan wisata disekitar pantai sangat potensial dalam peningkatan arus wisatawan. Pendukung didalam peningkatan arus wisatawan tersebut yaitu dengan meningkatkan fasilitas akomodasi, transportasi dan fasilitas akomodasi dan fasilitas-fasilitas pendukung lainnya.

Dengan adanya para wisatawan yang tertarik mengunjungi tempat pariwisata di Lampung terutama obyek-obyek wisata Pantai Batu Granit Indah dan keinginan yang kuat serta kecenderungan para wisatawan untuk menikmati keindahan panorama alam, maka guna meningkatkan Rata-rata Lama Tinggal bagi para wisatawan yang juga akan membantu

didalam meningkatkan penghasilan bagi para penduduk, Maka guna mendukung hal tersebut dibutuhkan adanya suatu fasilitas akomodasi yang lebih menunjang bagi kegiatan kepariwisataan.

2.2. Perencanaan Pariwisata

Perencanaan pariwisata pada dasarnya merupakan bagian dari suatu perencanaan yang menyeluruh. Dalam perencanaan pariwisata perlu diungkapkan mengenal aspek kepariwisataan yang menyangkut objek-objek wisata serta berbagai informasi khusus mengenai kepariwisataan. Dalam hubungan ini setiap usaha pengembangan pariwisata perlu ditunjang oleh berbagai sarana dan prasarana yang sesuai dengan kebutuhan dari setiap fungsi kepariwisataan tersebut.

Sumber : Rencana Induk Pengembangan Pariwisata (RIPPDA) Kabupaten Tingkat II bandar lampung)

Untuk menindak lanjuti akan hal itu pemerintah Indonesia mencanangkan pada tahun 1998 sebagai tahun seni dan budaya. Dengan langkah ini diharapkan bisa meningkatkan kunjungan wisatawan yang masuk keindonesia, investasi dan menangkis citra buruk yang akhir-akhir ini melanda bangsa indonesia. Selain langkah tersebut diatas, Pemerintah juga berupaya mendirikan Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata di beberapa wilayah tujuan wisata salah satunya di Daerah Bandar Lampung yang mempunyai potensi untuk mendirikan Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata karena daerahnya aman, banyak terdapat potensi wisata. Untuk dapat mewujudkan suatu pelayanan informasi dan promosi pariwisata yang terpadu perlu adanya lembaga/wadah yang dapat mengatur dan menata secara optimal pelayanan terhadap wisatawan, sehingga diharapkan kunjungan wisatawan akan merata didaerah-daerah tujuan wisata diindonesia dan khususnya di Bandar Lampung. Untuk itu diperlukan Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata sebagai fasilitas pengembangan pariwisata yang mampu memwadahi berbagai jenis kegiatan dalam usaha memasarkan pariwisata di wilayah Bandar lampung.

2.3. Pariwisata Merupakan Produk Yang mempunyai Nilai Jual

Sebagaimana produk industri lainnya pariwisata merupakan produk yang dapat dijual dan mendatangkan keuntungan sehingga perlu dipasarkan kepada konsumen (wisatawan), maksud diadakan pemasaran adalah untuk mengenalkan suatu produk baru sehingga orang mau membelinya. Demikian pula dengan produk lama perlu juga adanya suatu penyegaran supaya tidak hilang dalam ingatan konsumen. Pemasaran juga akan menentukan sedikit banyaknya pembeli, materi pariwisata yang perlu diperkenalkan antara lain beberapa objek wisata, atraksi seni dan budaya, paket wisata dan sebagainya.

Adapun cara yang tepat untuk mencapai pemasaran yang efektif dan efisien yaitu perlu adanya suatu usaha bersama yang terpadu harus ditata sedemikian rupa, sehingga komunikasi antara produsen dan konsumen dapat berjalan dengan baik sehingga menghasilkan suatu transaksi mengenai produk pariwisata.

2.4. Perkembangan Pariwisata di Bandar Lampung

Seiring dengan kebijaksanaan pemerintah untuk menjadikan pariwisata sebagai sektor andalan penerimaan devisa dari sektor nonmigas, maka perkembangan kegiatan pariwisata di daerah-daerah terlihat semakin meningkat dengan pesatnya. Tiap daerah terpacu untuk menggali potensi-potensi wisata di wilayahnya seoptimal mungkin. Hal ini memang sudah menjadi salah satu ketetapan pemerintah untuk meningkatkan peran daerah dalam membangun potensi kepariwisataan sebagai bagian penting sumber daya lokal.

Daerah Bandar Lampung yang kaya akan obyek wisata (baik alam maupun budaya), dalam perkembangannya cukup berhasil menggali dan meningkatkan peranan sektor pariwisata terhadap perekonomian daerah. Sebagai gambaran (*berdasarkan data dari Dinas Pariwisata propinsi Bandar Lampung dan Qlahan data untuk Pusat Penelitian Perencanaan Pembangunan nasional UNILA*).

Jumlah wisatawan yang berkunjung di obyek-obyek wisata di Bandar Lampung dari data tahun 2000 berjumlah 46.970 orang,

sedangkan pada tahun 2002 / 2003 berjumlah 67.500 orang dimana hal tersebut mengalami peningkatan sekitar 26.16 % setiap tahunnya.

Sumber : Dinas Pariwisata TK I Lampung ,2003

Dari fenomena tersebut, sesungguhnya kedudukan Daerah Bandar Lampung adalah dalam skala pariwisata nasional. Atas dasar kunjungan wisatawan mancanegara ke hotel Berbintang dan nonbintang, tingkat penghunian, rata-rata lama tinggal, dan banyaknya komunikasi yang dilakukan didalam negeri dan luar negeri, maka dalam rangka pengembangan pariwisata nasional telah ditetapkan 12 DTW utama dengan urutan seperti yang terlihat dalam tabel 1.1 berikut ini.

TABEL 1.1. URUTAN 12 DTW UTAMA DALAM RANGKA PENGEMBANGAN PARIWISATA NASIONAL

NO	DTW UTAMA	URUTAN
01	JAWA BARAT	I
02	JAWA TIMUR	II
03	SUMATERA (LAMPUNG }	III
04	JAWA TENGAH	IV
05	SULAWESI	V
06	BALI DAN NUSA TENGGARA	VI
07	DKI JAKARTA	VII
08	KALIMANTAN	VIII
09	DI YOGYAKARTA	IX
10	IRIAN JAYA	X
11	MALUKU	XI
12	NANGROE ACEH	XII

Sumber : Dinas Pariwisata TK I Lampung ,2003

2.5. Objek Wisata dan Daya Tarik Wisata Di Bandar Lampung

Yang dimaksud dengan objek dan daya tarik wisata adalah semua sumber baik itu alam, sosial, seni budaya yang menimbulkan daya tarik sebagai sasaran wisata.

Propinsi Lampung yang kaya akan objek dan daya tarik wisata serta bervariasi. Untuk menginventaris objek yang dibagi atas :

- a. Objek dan daya tarik wisata alam : meliputi hutan alam/wisata, suaka alam, lembah/gua, dataran tinggi, gunung berapi, taman nasional,

sumber air panas, sungai, danau, air terjun, taman laut, pantai, kepulauan.

b. Objek dan daya tarik budaya meliputi :

- Wisata sejarah meliputi : museum sejarah, bangunan kerajaan, lokasi/bangunan keagamaan, lokasi bangunan sejarah, lokasi arkeologis.
- Wisata seni budaya meliputi : festival budaya, museum, kerajinan/seni dan budaya, pertunjukan tarian, pusat – pusat seni dan kerajinan.
- Wisata kehidupan masyarakat/etnik meliputi : bentuk fisik perkampungan tradional, upacara khusus/adat istiadat, kehidupan harian masyarakat pedalaman.

Objek wisata andalan diprovinsi Lampung adalah Taman Nasional Way Kambas dengan atraksi gajahnya di Pusat Latihan gajah (PLG) Way Kambas dan Gunung Krakatau di Kepulauan Krakatau. Kedua objek wisata ini merupakan tujuan utama wisatawan kedaerah Lampung. Atraksi gajah di Way Kambas terutama menarik bagi wisatawan nusantara, sedangkan Gunung Krakatau lebih terbatas bagi wisatawan khusus baik wisman maupun wisnus.

Dari inventaris objek wisata yang ada, berikut ini dikelompokan sebaran dan jenis atraksi menurut pembagian daerah kabupaten. Komposisi jumlah atau Prosentasi Objek dan daya tarik Wisata di Provinsi lampung adalah Untuk objek wisata buatan 24 %, wisata budaya 34%, dan Wisata alam 42%.

Tabel 1.2 Profil obyek dan Daya Tarik Wisata di beberapa Kabupaten Bandar Lampung.

NO	Daerah Objek Wisata	Nama objek Wisata
1	Kotamadya Bandar Lampung	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Alam : Rukun Pantai, Tahura Gunung Betung, Hutan Reg.19G G.Betung, Pulau Kubur, Pantai LKMD, Pantai Padasukaria, Sukadanahan. ▪ Budaya : Museum Ruwai Jurai, Pasar Seni, Pasar Tradisional Banbu Kuning, Monumen Krakatau, Pura way Lunik, Pelabuhan Panjang, Desa Negeri Olok Gading. ▪ Buatan : Lap.Golf Sukarame, Plaza Tanjung Karang, Rumah makan bukit randu, Pasar Bawah Plaza
2	Kabupaten Lampung Selatan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Alam : Gugusan Kep. Karakatau, Kalianda wisata alam Petualangan, Pantai Canti, Pulau Sebuku, Pulau Sebesi, Pulau Tangkil, Pantai Wartawan, Merak Belatung Beach Resort, Pantai Kresna, Pulau setiga, Gunung Rajabasa, Pantai Way urang, Pula tega, Way blerang, Bukit tarahan, Pantai Gerabag, Pantai tanjung selaki, Panatai selabang, Pantai Condong laut, Pantai Marina, Pantai Batu Granit Indah ▪ Budaya : Prasasti, goa maja, makam ratu darah putih, Desa rangai,
3	Kabupaten Lampng Tengah	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Alam : danau Tlogo Rejo, danau tirta, Danau Bakeri Permai, Air terjun Curup tujuh, Pemancingan alam way putih ▪ Budaya : Desa tradisional Ternbanggi, Rekraesi Bandar jaya, Panggung kesenian bali seputih raman. ▪ Buatan : Pabrik gula, Perkebunan dan pekalengan nanas humas jaya.
4	Kabupaten Lapung Timur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Alam : taman Nasionala Way Kambas, Danau Jepara, Danau Kemuning, Eco

		<p>Taurism Suaka, Singkapan batuan beku basalt</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Budaya : Desa tradisional wana, Komplek megalith, taman purbakala pugung raharjo, ▪ Buatan : Perkebunan (Lada, coklat, vanili, kopi) Danau Beringin, Pelabuhan Meringai
5	Kabupaten Lampung utara	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Alam : Air terjun selampung, Air terjun Indah Gunung, Air terjun fajar, air terjun gadung, Air terjun marai, Air terjun sukemi, Bumi perkemahan Way Abung ▪ Buatan : danau Buatan way rarem, danau Buatan Way abung, Danau Buatan Way Tulung mas,
6	Kabupaten Lampung barat	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Alam : Sumber air panas, danau ranau, Pugung tapak, Wisata alam pegunungan, pulau pisang, pantai maghnai ▪ Budaya : situs purbakala, makam gajah mada, taman purbakala mas, makam raja selalau, wisata budaya pesisir tengah, Kebun damar, Batu ketapang ▪ Buatan : Perkebunan kopi dan sayuran ,PLTA Way besai

Sumber : Dinas Pariwisata TK I Lampung ,2003

2.6. Fasilitas Informasi wisata yang Ada di Bandar Lampung

Saat ini di Bandar Lampung belum terdapat Tourist Information Centre (TIC), akan tetapi fasilitas Informasi dan Promosi saat ini masih dikelola oleh badan pemerintahan (Dinas Pariwisata) dimana dalam menyampaikan informasi terbatas secara lisan, dan untuk kegiatan promosi kurang menonjol. Selain itu keberadaannya dilokasi sekarang dapat dikatakan kurang menguntungkan, di samping sempitnya lahan juga penampilannya "tertutup" oleh bangunan-bangunan disekitarnya. Sehingga keberadaannya kurang dapat berkembang, Padahal, untuk kepentingan pengembangan pariwisata daerah, TIC ini mempunyai

peranan yang sangat besar. Hal ini terlihat dari meningkatnya jumlah wisatawan yang datang di Bandar Lampung khususnya di Pantai Batu Granit Indah yang rencananya akan dibuat

▪ **Wisatawan Mancanegara**

Pada tahun 2000 memperkirakan pertumbuhan jumlah wisatawan dunia sebagai berikut :

- ✦ Amerika serikat sebanyak 128 juta (20,1 %) dengan tingkat pertumbuhan 4,4 % pertahun.
- ✦ Eropa sebanyak 337 juta (52,9 %) dengan tingkat pertumbuhan 2,8 % pertahun.
- ✦ Afrika sebanyak 32 juta (5%) dengan tingkat pertumbuhan 6,8 % pertahun.
- ✦ Asia selatan sebanyak 26 juta (4,1 %) dengan tingkat pertumbuhan 6,1 % pertahun.
- ✦ Asia Pasifik sebanyak 114 juta (12,0 %) dengan tingkat pertumbuhan 8,6 % pertahun.
- ✦ Asean sebanyak 43,5 juta (5,9 %) dengan tingkat pertumbuhan 8,7 % pertahun.

Dari data tersebut terlihat bahwa pasar Amerika Serikat dan Eropa secara jumlah adalah paling besar, tetapi tingkat pertumbuhan sudah berada dibawah negara-negara lainnya. Tingkat pertumbuhan terbesar saat itu adalah Asia pasifik dan Asean.

▪ **Wisatawan Nusantara**

Dari data dinas Pariwisata peningkatan jumlah wisatawan nusantara yang mengunjungi Pantai batu granit Indah pada tahun 1998/1999 sebanyak 415.000 orang. Kemudian pada tahun 2002/2003 sebanyak 490.500 orang

Sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan jumlah kunjungan wisatawan di Lampung tersebut dikarenakan adanya keberadaan dari obyek-obyek wisata yang sangat potensial yang merupakan kawasan

kepulauan dengan memiliki obyek wisata yang mengandalkan potensi alamnya sebagai daya tarik utama bagi wisatawan, serta obyek-obyek budaya dan obyek khusus yang terdapat didalamnya.

Sumber : Dinas Pariwisata TK I Lampung ,2003

2.7.Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata di Bandar Lampung

Dalam perwujudannya, pusat informasi dan promosi pariwisata ini hendaknya dapat memenuhi tuntutan-tuntutan yang ada, Baik yang menyangkut sistem pelayanan yang merupakan kegiatan utama, maupun fisik bangunan sebagai wadah aktivitas. Selain itu faktor lokasi juga akan menentukan keberhasilan fasilitas tersebut sebagai pusat pelayanan. Dalam penentuan tapak (site) nantinya, perlu diperhatikan bahwa lokasi tersebut harus mudah diketahui, mudah dicapai, dan terletak pada tempat yang banyak yang banyak dikenal serta banyak didatangi wisatawan.

Fisik bangunan yang mencakup tata ruang dan perlengkapan akan sangat mempengaruhi kelancaran dan keberhasilan sistem pelayanan yang dilakukan. Sebagaimana diketahui, para wisatawan pada umumnya sangat memperhitungkan waktu yang mereka miliki. Seoptimal mungkin waktu yang ada dipergunakan untuk kepentingan wisata. Disamping itu juga sesuai dengan sifat dasar manusia yang selalu menginginkan adanya suatu sistem pelayanan informasi yang efektif, dimana hanya dengan datang difasilitas tersebut mereka akan mendapatkan informasi yang diinginkan (tentang objek wisata, akomodasi, kesenian daerah, dan sebagainya) secara lengkap dan jelas. Dengan pertimbangan arsitektural yang menekankan pada perwadahan kegiatan, maka usaha menuju efektivitas sistem pelayanan ini adalah dengan mengefektifkan fungsi ruang, yang meliputi kebutuhan ruang, penataan ruang, serta sistem sirkulasi yang diterapkan.

III. Rumusan Permasalahan

3.1. Permasalahan terdiri dari 2 bagian, Yaitu :

3.1.1. Permasalahan Umum

Bagaimana merancang suatu bangunan Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata yang dapat menginformasikan pesona pariwisata yang ada di Propinsi Bandar Lampung secara jelas dan lengkap.

3.1.2. Permasalahan Khusus

- Bagaimana merancang bangunan yang kontekstual dengan lingkungan alam Pantai sebagai faktor penentu citra arsitektur bangunan.
- Bagaimana merancang bangunan yang menarik, rekreatif, dan berkesan mengundang sehingga pengunjung tertarik untuk masuk dan mengetahui apa yang diwadahi dan pada gilirannya diharapkan terjadinya proses transaksi pariwisata.

3.2. Tujuan

3.2.1. Tujuan Umum

Merancang bangunan Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata yang dapat menginformasikan pesona pariwisata yang ada di propinsi Lampung dengan penekanan pada penampilan bangunan yang kontekstual dengan lingkungan alam Pantai sebagai penentu citra arsitektur bangunan.

3.2.2 Tujuan Khusus

Merancang bangunan Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata yang dirancang berdasarkan penekanan pada penampilan bangunan yang kontekstual dengan lingkungan alam Pantai sebagai penentu citra arsitektur bangunan.

Merancang bangunan Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata dengan merancang bangunan yang menarik, rekreatif, dan berkesan mengundang sehingga pengunjung tertarik untuk masuk dan mengetahui apa yang diwadahi dan pada gilirannya diharapkan terjadinya proses transaksi pariwisata.

3.3.Sasaran Pembahasan

3.3.1. Sasaran Umum

Sasaran Umum dari pembahasan adalah tuntutan kebutuhan sarana Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata, yang meliputi :

1. pemilihan lokasi dan tapak terpilih yang mempunyai prospek dan potensial yang sesuai sebagai lokasi Pusat Informasi Dan Promosi Pariwisata.
2. Karakteristik kegiatan Pusat Informasi Dan Promosi Pariwisata
3. standar ruang kegiatan Pusat Informasi Dan Promosi Pariwisata
4. Kebutuhan jenis, jumlah, dan besaran ruang
5. perencanaan utilitas bangunan.

3.3.2.Sasaran khusus

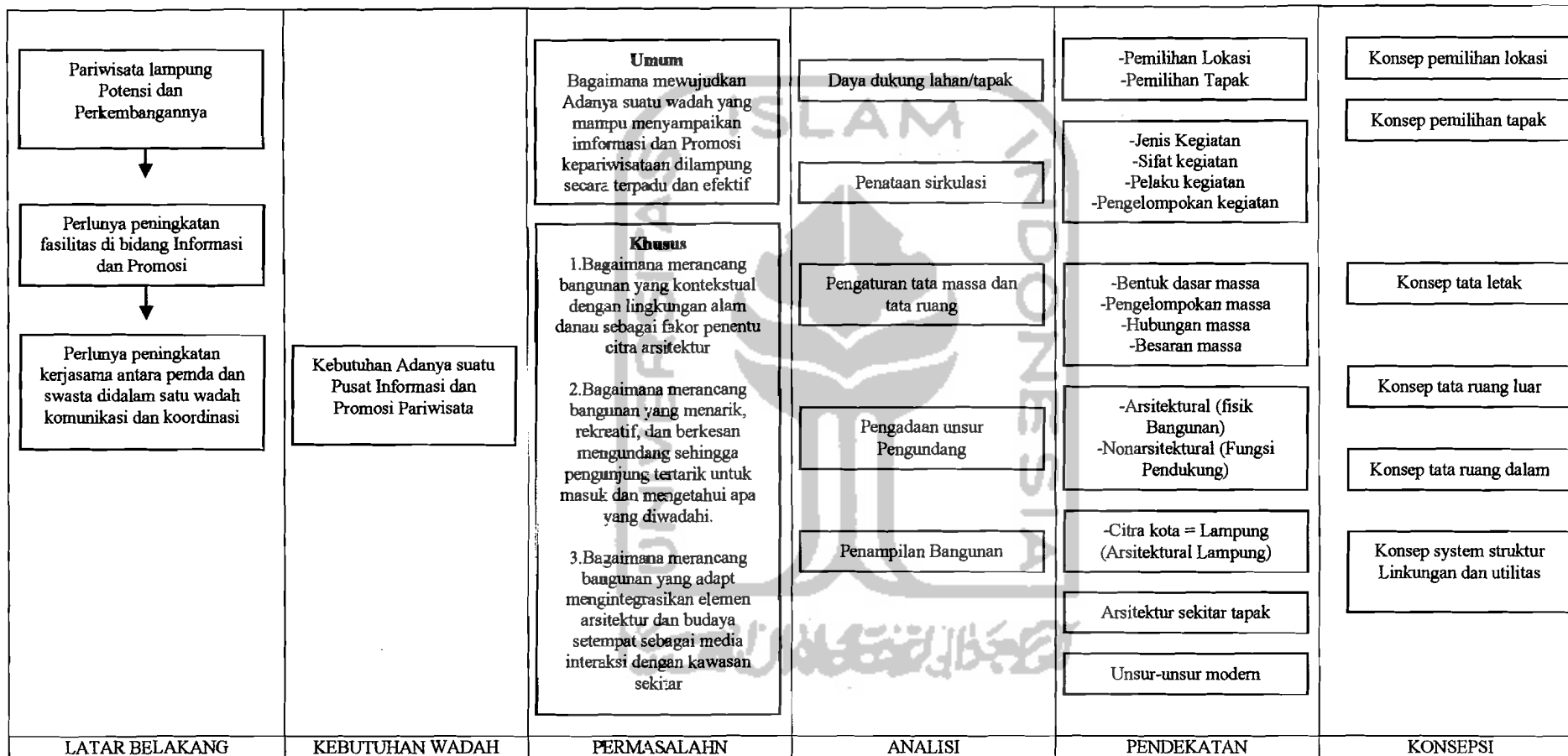
Sasaran Khusus dari Pembahasan adalah penekanan pada penampilan bangunan yang kontekstual dengan lingkungan alam danau sebagai citra arsitektur bangunan, meliputi :

1. pemanfaatan potensi alam Pantai
2. pemamfaatan elemen alami/lokasi pada bangunan
3. pemanfaatan view sebagai keutamaan arah pandang bangunan
4. hubungan antara bangunan utama dengan fasilitas penunjang lainnya.

4.Keaslian Penulisan

- Dinas Pariwisata Pemerintah Daerah Provinsi Lampung 2002, Rencana Pengembangan Pariwisata Lampung
- E,Neufert,1996, edisi 33 jilid 1, Data Arsitek (terjemahan), penerbit Erlangga
- Francis. Dk ching 1996, Bentuk Ruang Dan Susunannya (terjemahan) Penerbit Erlangga
- Mangun wijaya Y.B, 1980, Pengantar fisika bangunan, Gramedia, Jakarta
- Krier.R,2002, Architecture Compotition (terjemahan), Penerbit Erlangga
- Pemda Kab.TK II.Kep.Lampung ,1998
- Nurgianto,200,world trade cebter semarang, Simboisis Dengan Kawasan,PRPP, JUTA UGM.
- Isanaini, 1998, Pusat Promosi Pariwisata Yogyakarta, Tinjauan Pada Ruang Dalam, JUTA UGM
- Toni Sukma Sugema, Pusat Pertunjukan seni di yogyakarta, Penekanan air sebagai Tema, JUTA UGM 2002
- Anita, Gedung Pameran Seni Rupa, Tinajauan Khusus Ruang Interval, Juta UGM 1990

**POLA PEMIKIRAN PERANCANGAN
PUSAT INFORMASI DAN PROMOSI PARIWISATA
DI BANDAR LAMPUNG**



3.6. Lingkup Dan metode

3.6.1. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan dalam hal perencanaan dan perancangan sebuah bangunan Pusat Informasi dan Promosi pariwisata dikawasan wisata Pantai Batu Granit Indah dengan mencakup dari segi :

Arsitektur.

- Pembahasan mengenai perencanaan dan perancangan bangunan Pusat Informasi
- Informasi dan Promosi Pariwisata dikawasan wisata Pantai Batu Granit Indah dengan tata ruang dan tata massanya.
- Pembahasan mengenai perancangan penampilan bangunan secara fisik.
- Pembahasan mengenai bentuk bangunan mengacu kontekstual lingkungan alam Pantai sebagai arahan dalam mewujudkan perancangan sebuah desain Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata dikawasan wisata Danau

Non Arsitektural

- Keindahan panorama alam Pantai dan keindahan Batu granit indah yang keberadannya sangat menonjol dan artistik sebagai view yang merupakan daya tarik utama bagi para wisatawan.

3.6.2. Metode pembahasan

Metode pembahasan yang digunakan yaitu menganalisa variabel masalah dan dilakukan suatu pendekatan untuk mendapatkan pemecahan, sehingga dapat menganalisa suatu kesimpulan sebagai dasar penyusunan konsep, yang dibagi dalam 3 tahap, yaitu :

1. Tahap mencari data, yang meliputi :

- a. Issue : Para wisatawan yang berkunjung pada kawasan wisata Pantai Batu Granit Indah tertarik pada keindahan Batu Granit Indah yang keberadaannya sangat menonjol dan artistik sehingga perlu dijaga kelestariannya. Tiap Group (kelompok) batuan merupakan

pemandangan yang khas dengan ukuran yang besar hingga yang kecil.

b. Aspek kawasan sebagai tempat pariwisata

* Pengamatan fisik terhadap lokasi yang dapat mencakup segala obyek wisata yang terdapat pada kawasan

* Pengamatan data kunjungan para wisatawan

2. Tahap pengolahan data, Meliputi :

a. Studi Literatur

* Keberadaan Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata sebagai sarana mendapatkan informasi secara jelas dan lengkap.

* Keberadaan pemukiman penduduk

* Keberadaan obyek wisata dalam mendukung terwujudnya bangunan Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata.

b. Pengamatan

* Pengamatan fisik

Pengamatan yang dilakukan pada segala sesuatu yang terdapat pada

kawasan wisata Batu Granit Indah dengan mengkaji lebih dalam terhadap pengamatan melalui foto-foto sebagai data.

* Pengamatan non fisik (tidak langsung)

Kajian data yang diperoleh dari dinas pariwisata Kab. Kalianda dan kajian

Obyek wisata yang terdapat disekitar kawasan Pantai Batu Granit Indah

3. Tahap Analisa dan Kesimpulan yang merupakan tahapan mencari penyelesaian antara masalah dengan analisa pemecahan dalam merumuskan konsep perencanaan dan perancangan yang berisi :

a. Analisa dalam penampilan bangunan Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata berdasarkan jumlah kunjungan wisata serta menganalisa jumlah wisatawan yang ingin tinggal lebih lama di Kab. Lampung selatan.

- b. Analisa pada pola penyatuan tata ruangnya yang disesuaikan terhadap kondisi lingkungan seperti angin, sinar matahari, hujan, pasir, dan vegetasi.

IV. Spesifikasi Umum Proyek

4.1. Program ruang dan kegiatan Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata

Hal – hal yang diharapkan dari sebuah Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata adalah terpenuhinya keinginan pengunjung yang ingin mendapatkan informasi yang jelas serta memberikan suatu tontonan pertunjukan dan pameran tentang pariwisata yang ada di Lampung. Tuntutan tersebut dapat dipenuhi dengan penyelesaian desain, dengan penekanan suasana khas yang berbeda dengan tempat lain. Sehingga perlu adanya pemisahan antara kegiatan-kegiatan yang ada di pusat Informasi dan Promosi pariwisata ini. Sehingga hubungan antar ruang dibuat sesuai dengan sifat kegiatan yang berbeda tingkat hubungan antar satu dengan lainnya.

Kegiatan-kegiatan yang berlangsung dalam Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata meliputi :

4.1.1..Kantor pengelola terdiri - dari beberapa kegiatan yaitu :

Kegiatan utama terdiri dari 3 bagian yaitu :

- a. Kegiatan pengadaan materi meliputi :
 - Merencanakan dan penentuan materi.
 - Pengumpulan informasi tentang kepariwisataan, khususnya kepariwisataan pantai batu granit indah.
 - Pengumpulan materi.
- b. Kegiatan pengolahan data meliputi :
 - Menyeleksi informasi dan materi.
 - Mempersiapkan materi.
 - Menyimpan sementara materi.
 - Menata materi.

c. Penyampaian informasi meliputi :

- Memberi publikasi : pengumuman pada masyarakat melalui mas media.
- Memberikan pelayanan pengunjung : Penyediaan bahan informasi, pelayanan lisan.
- Mengadakan pameran
- Mengadakan ceramah diskusi
- Menyelenggarakan pentas seni/pertunjukan lain
- Mengadakan workshop atau peragaan
- Menyelenggarakan even-even tertentu untuk mengundang pengunjung.

Kegiatan Pengelolaan gedung dan servis meliputi :

a. Pengelolaan gedung

- Menerima tamu
- Administrasi
- Menyimpan arsip
- Menyimpan peralatan
- Menyimpan materi

b. Servis

- Mekanikal-elektrikal
- Pemeliharaan bangunan
- Parkir
- Lavatory

Kegiatan pendukung dan penunjang meliputi :

a. Kegiatan pendukung, berupa tambahan fasilitas :

- Biro perjalanan.
- Penjualan souvenir
- Warpostel
- Money changer
- Kafetaria

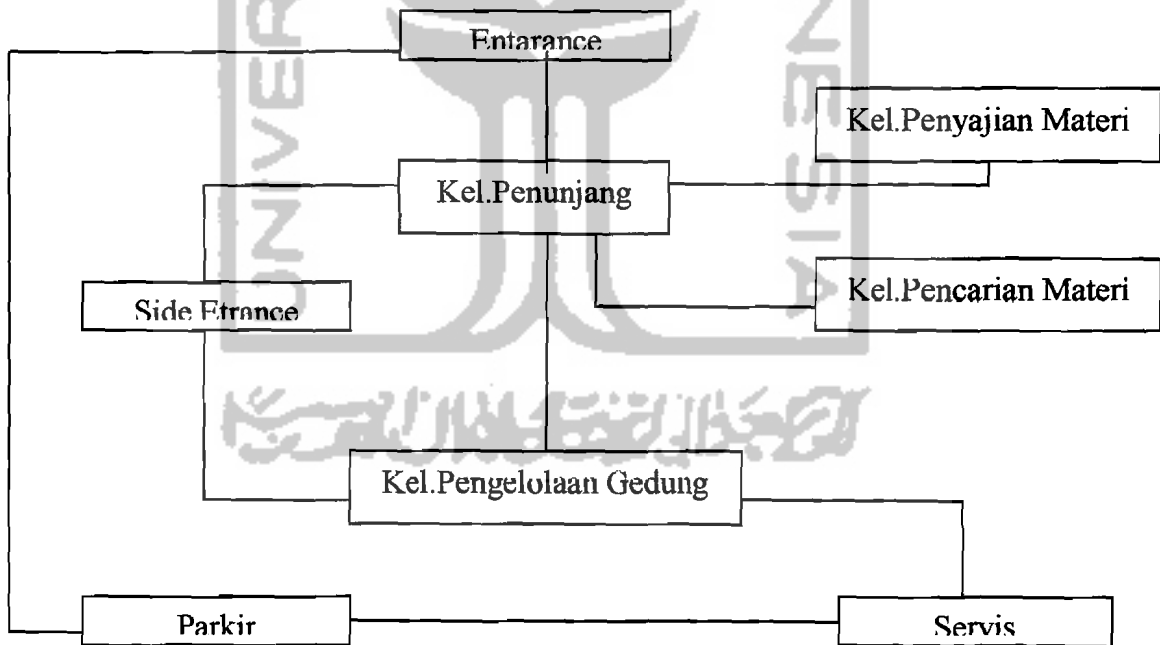
- Pelayanan pemandu wisata
- Fasilitas lain yang sifatnya mengundang massa

Ruang perkantoran

tuntutan utama dari pihak pengelola terhadap bangunan adalah efektifitas dan efisien dalam melakukan tugas-tugasnya yang besumber pada kemudahan dan kecepatan bergerak, kedekatan ruang-ruang yang harus dilayani, serta klengkapan sarana yang diperlukan dalam melakukan aktifitasnya, serta kenyamanan ruang (visual, termal, audial) luas yng dibuthkan $4m^2/orang + 15\%$ sarana penunjang.

(Sumber : Neufert, 1992)

Organisasi Ruang



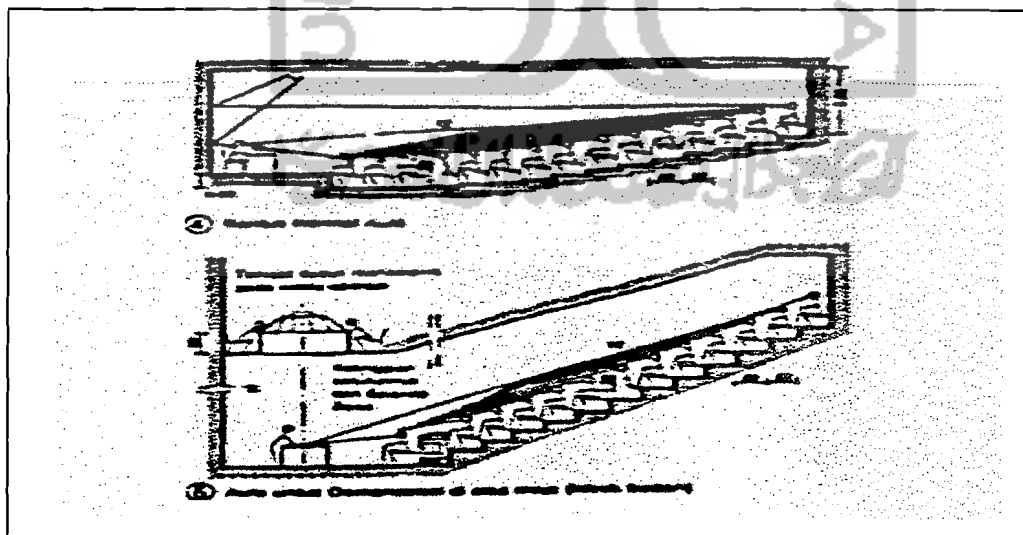
Tabel 4.1 Organisasi ruang, sumber : Pemikiran

4.1.2. Gedung pertunjukan

- a. Kegiatannya berupa :
 - Pengadaan pentas seni dan pertunjukan
 - Pengadaan pemutaran film
- b. Ruang – ruang pada bangunan pertunjukan dapat ditata menurut fungsi, urutan kegiatan, dan relasi antar ruang. Organisasi ruang tersebut dapat dikelompokkan menjadi 3 bagian yaitu :
 - Comunal space ; berupa ruang publik seperti : lobby, ticket box, foyer.
 - Performance space ; berupa ruangan pertunjukan, meliputi : panggung dan ruang penonton
 - Support space ; berupa ruang pendukung, seperti : ruang ganti dan ruang rias pemain

Contoh Ruang pertunjukan

Sudut kenyamanan orang sewaktu melihat pembicara maksimal 30 derajat keatas dari garis pandang horizontal, dan untuk orang yang duduk dibalkon mempunyai sudut nyaman maksimal 35 derajat kebawah dari sudut pandang horizontal.



Gambar : Potongan ruang pertunjukan

Sumber : Neufert, 1996

Beberapa hal yang mendasar yang perlu diperhatikan didalam merancang ruang pertunjukan adalah : berupa standar kesehatan (ventilasi, pencahayaan, kebersihan dan sanitasi), standar keamanan bahaya kebakaran, syarat lain yang perlu diperhatikan adalah kenyamanan pemakai dan penampilan.

Ukuran standar

Untuk ruang tipe kelas = 1.8 m²/orang

Untuk ruang tipe teater = 0.9 m²/orang

Ditambah ruang sirkulasi dan lorong

(Sumber : Fred lewson, 1997)

Jika daya tampung lebih dari 500 orang yang perlu diperhatikan adalah :

- Dibedakan pintu masuk peserta dan penyelenggara
- Penyedian speaker
- Pintu keluar langsung menuju ruang parkir atau setidaknya mempunyai akses langsung keparkir.

4.1.3.Ruang Pameran

a. Kegiatannya berupa :

- Pengadaan pameran lukisan yang menyangkut masalah kepariwisataan di Bandar Lampung.
- Pengadaan dokumentasi berupa foto – foto objek wisata yang ada di Bandar Lampung.

Standard kebutuhan ruang

Objek 2 dimensi

Ruang panjang = 3 – 5 m²/buah

Ruang sirkulasi = 1,2 m

Jarak pengamatan = 3,6 m

Lebar panel = 80-160 cm

(sumber : neufert, 1992)

Objek 3 dimensi

Ruang panjang = 6 – 10 m²/buah

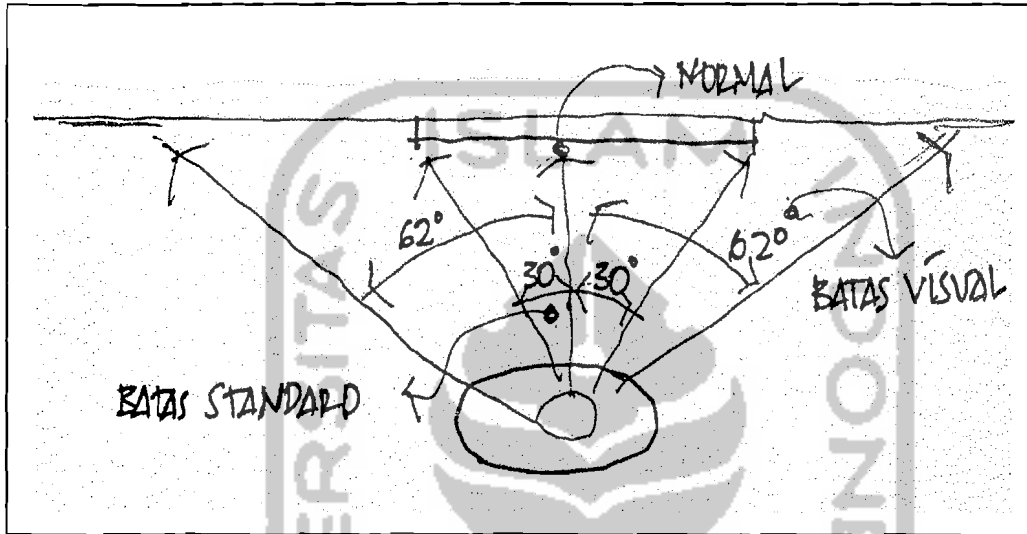
- **Kenyamanan pengamatan**

Penataan objek pada ukuran tinggi dan lebar objek didasarkan pada kemampuan pandang horizontal dan kemampuan pandang vertikal.

Kenyamanan horizontal

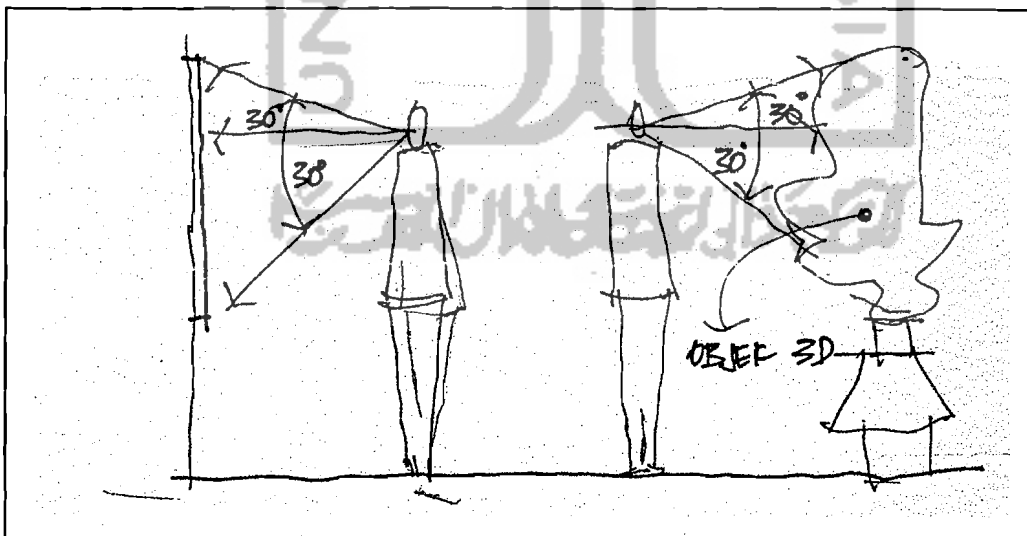
Batas standard = 30-30 derajat kiri dan kanan

Batas visual = 62 derajat kiri dan kanan



- **Kenyamanan Vertikal**

Batas standard = 30 derajat keatas dan kebawah



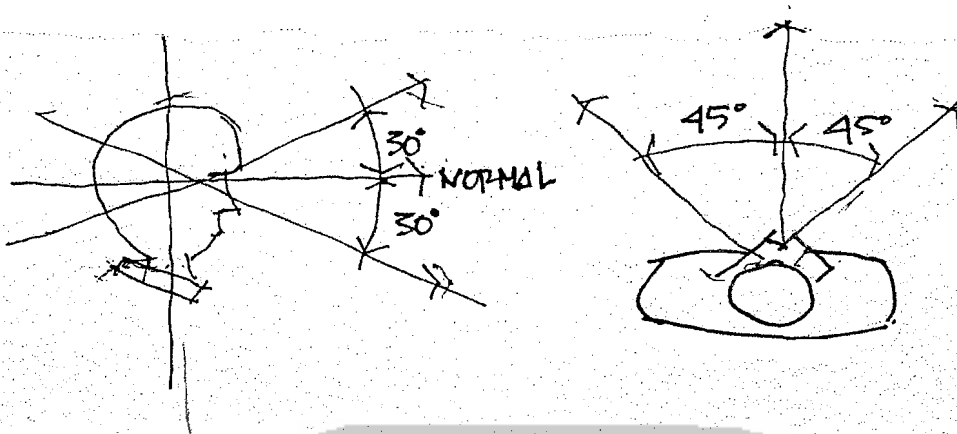
Gambar : Kenyamanan vertikal

Sumber : Anita ,1990

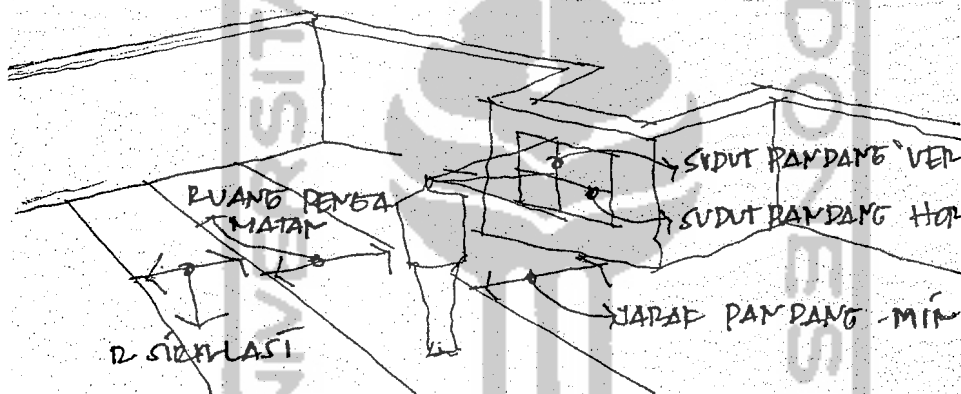
Kenyamanan gerak

Horizontal = 45 – 46 derajat

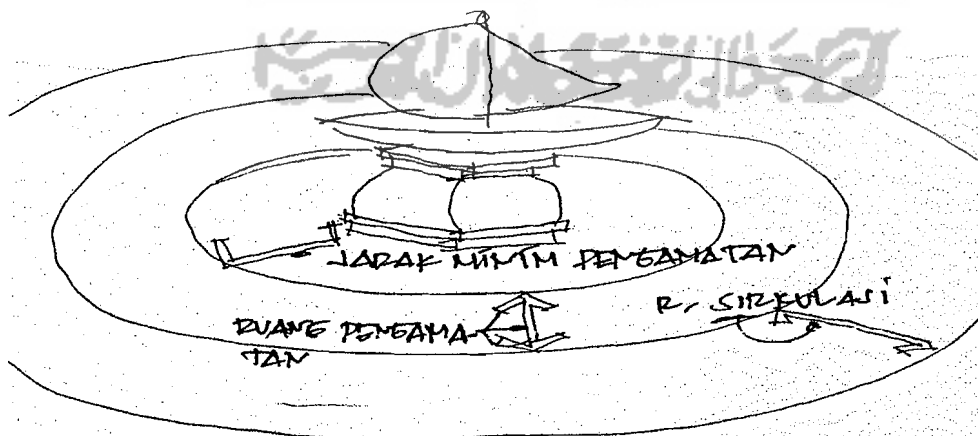
Vertikal = 30 derajat



Gambar : Kenyamanan gerak
 Sumber : Anita ,1990,Neufert, 1992



Gambar : Pola gerak 2 dimensi
 Sumber : Anita ,1990, Neufert, 1992

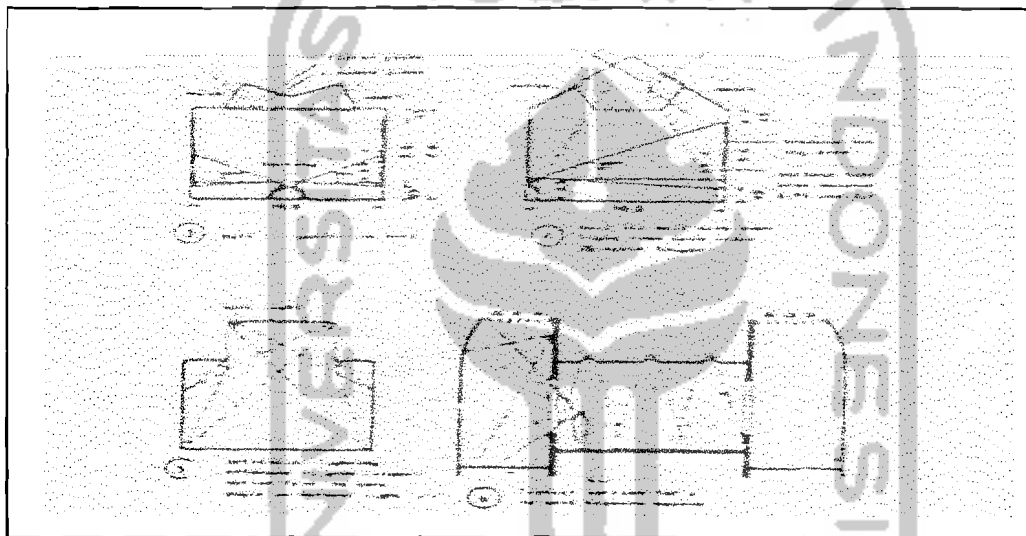


Gambar : Pola gerak 3 dimensi
 Sumber : Anita ,1990, Neufert, 1992

Pencahayaan

Tujuan sistem pencahayaan untuk mencapai kenyamanan dan kejelasan dalam melakukan pengamatan , Sumber cahaya dari sinar matahari (alami) dan pencahayaan buatan.

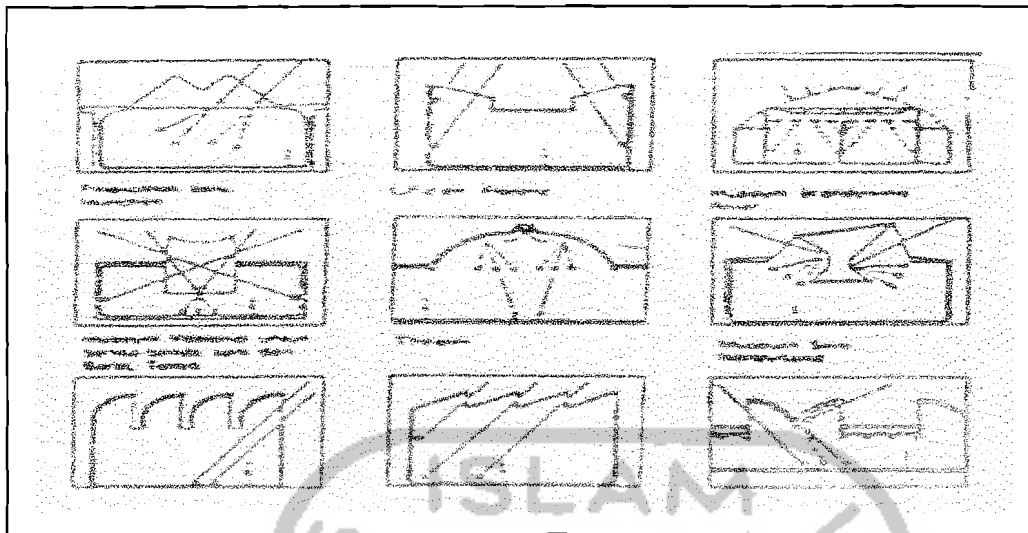
Untuk pencahayaan alami dapat secara langsung artinya sinar matahari yang masuk langsung mengenai objek pameran dan secara tidak langsung artinya sinar matahari yang masuk dipantulkan atau reduksi. Hal yang harus diperhatikan adalah akibat dari penyinaran tersebut terhadap objek yang dipamerkan.



Gambar : Pencahayaan alami

Sumber : Neufert, 1992

Sedangkan pencahayaan buatan berupa penyinaran dari lampu yang bersumber pada listrik. Umumnya untuk runag pameran digunakan lampu dengan penyinaran memusat dan kedudukan lampu dapat diubah-ubah dan digerakan sesuai dengan kebutuhan. Pada perletakan lampu perlu diperhatikan sudut penyinaran lampu dapat disesuaikan dengan penyinaran alami.



Gambar : Pencahayaan pada ruang pameran

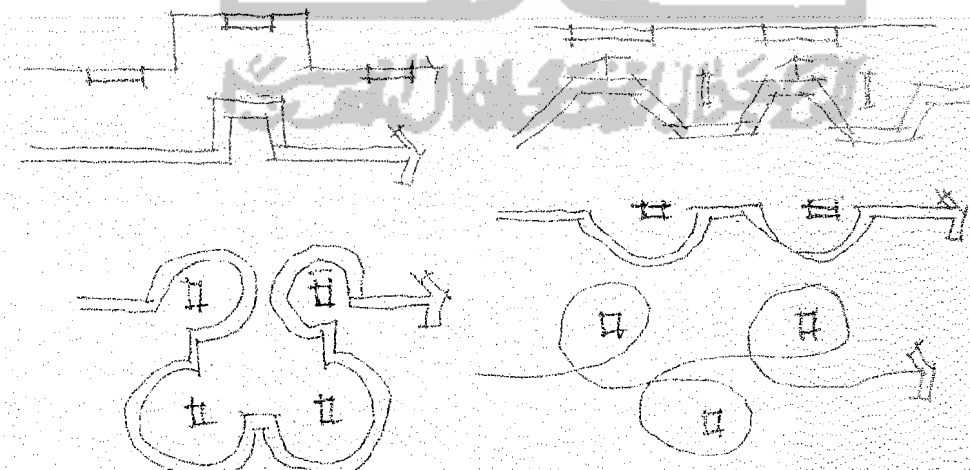
Sumber : Neufert, 1992

- **Tata letak objek**

Tata letak objek menentukan pola sirkulasi didalam ruang pameran dengan tujuan utama menciptakan kemudahan gerak pengamatan.

Tata letak objek dan pola sirkulasi pengamatan pada ruang 2 dimensi dan pada ruang 3 dimensi memiliki perbedaan pokok yang disebabkan oleh pengamatan kedua objek tersebut. Perbedaan ini akan memberikan pola sirkulasi dan pola ruang yang diciptakan.

Beberapa sistem perletakan dan pola sirkulasi sebagai berikut :

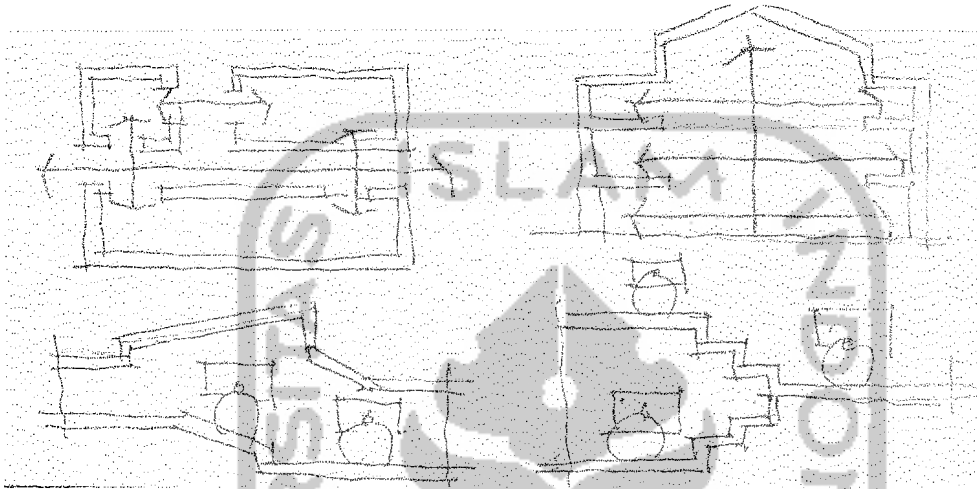


Gambar : Perletakan objek pada ruang pameran

Sumber : Edwin, 1982

- **Pola sirkulasi**

Dalam ruang pameran dimungkinkan terdapat lebih dari satu ruang pameran. Objek yang dipamerkan dapat mempengaruhi perbedaan ruang tersebut dapat dipisahkan dengan partisi dinding pembatas, dibatasi ruang lain ataupun dibatasi dengan ruang sirkulasi.



Gambar : Pola sirkulasi dan hubungan dengan ruang lain

Sumber : Edwin, 1982

Sumber : Anita ,1990

4.1.4.Ruang Pertemuan

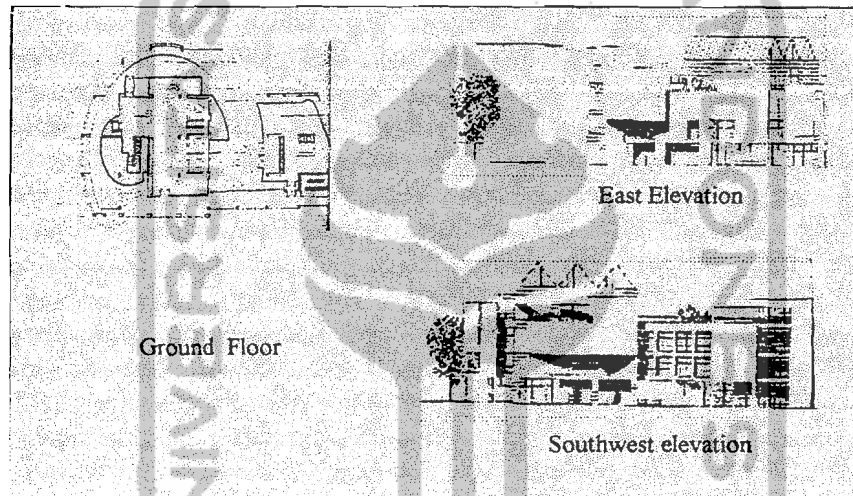
a. Kegiatannya berupa :

- Pengadaan rapat masalah objek pariwisata dengan pengelola Pusat Informasi Dan Promosi Pariwisata.
- Seminar masalah objek wisata yang ada dilampung
- Pertemuan dengan para wisatawan baik wisatawan nusantara ataupun mancanegara membicarakan masalah objek wisata yang ada di bandar lampung.

4.1.5. Contoh bangunan

A. ULM Exhibition and Asembly Building

Bangunan ini didesain layaknya tumpukan kertas perak dan sebuah pelengkap untuk "Munsterpazz". Desain ini juga didasarkan pada rencana pelingkup 9 persegi. Ketika memasuki ruang tunggu ada sebuah pelayanan pariwisata yang didalamnya terdapat beberapa fasilitas ruang pertemuan, ruang pameran peragaan sedangkan jembatan yang terdapat pada bangunan tersebut berfungsi menghubungkan lantai dasar dengan fasilitas lain seperti restoran dan lobby.



Gambar 1.7 ULM Exhibition and Assembly Building. Sumber :R.Meir Architect

B. Weisthaupt Forum

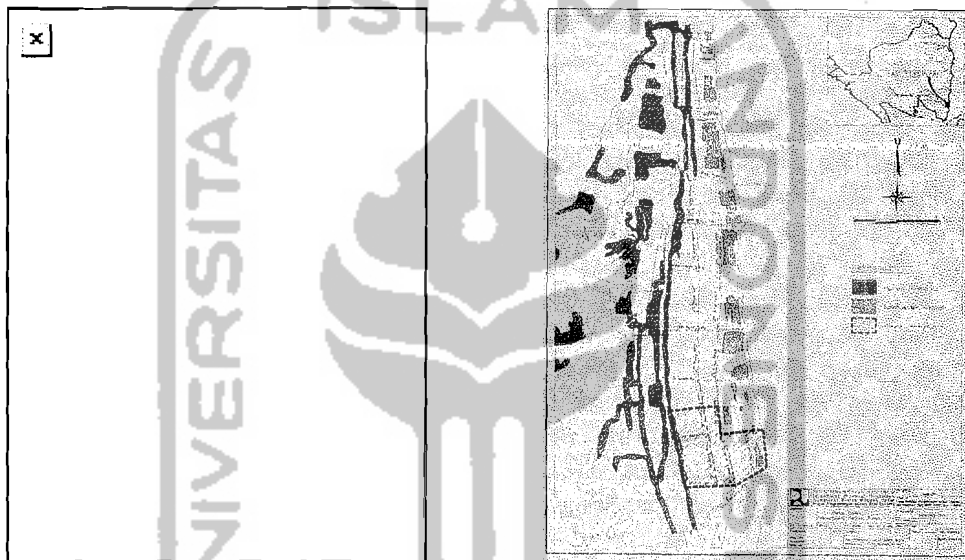
Bangunan ini merupakan pintu gerbang dari sebuah pabrik yang bergerak dibidang "Manufacture boiler" terletak didaerah tepian sebuah kota kecil dipedalaman yang indah. Fasilitas yang ada didalamnya meliputi ruang pameran, seminar, fasilitas galery, kantin dan sebuah pusat pelatihan. Bangunan ini juga menyediakan ruang pameran produk yang dihasilkan oleh industri tersebut dan sebuah aula dengan kapasitas 50 tempat duduk yang terletak dilantai dasar dan sebuah galery pribadi berupa lukisan-lukisan diatas abad 20. Ruang ini dihubungkan keruang-ruang pelatihan kantin dan sebagainya.

4.2 . Lokasi

4.2.1 Persyaratan Lokasi

Pusat informasi dan promosi Pariwisata sebagai bangunan publik mempunyai persyaratan lokasi sebagai berikut:

- Merupakan pusat kegiatan masyarakat perkotaan/pusat kota
- Mempunyai akses langsung dengan sistem transportasi perkotaan
- Berdekatan dengan fasilitas-fasilitas penunjang yang dibutuhkan seperti fasilitas akomodasi, perhotelan.

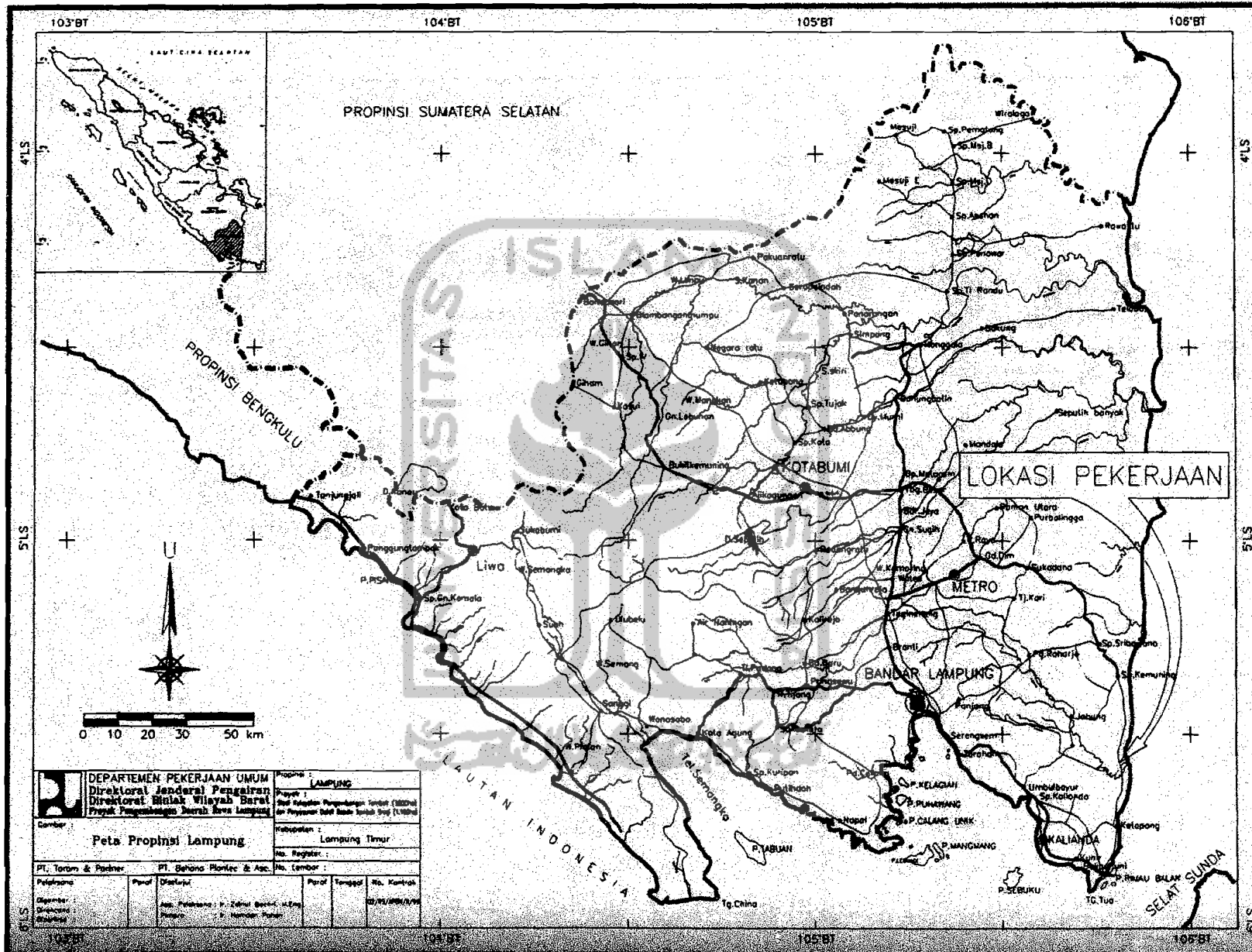


Gambar 1.1 Lokasi site

2.2 Lokasi site

Taman Wisata Alam “Granit Indah” terletak di Desa Purwodadi Dalam, sebuah perkampungan yang luasnya 639,3 ha, dikelilingi perkebunan karet yang dikelola oleh PTPN VII unit usaha Bergen. Perkampungan ini terdiri dari beberapa dusun ; Dusun I, Dusun II, Dusun III, Dusun IV dan Dusun V Alam Raya.

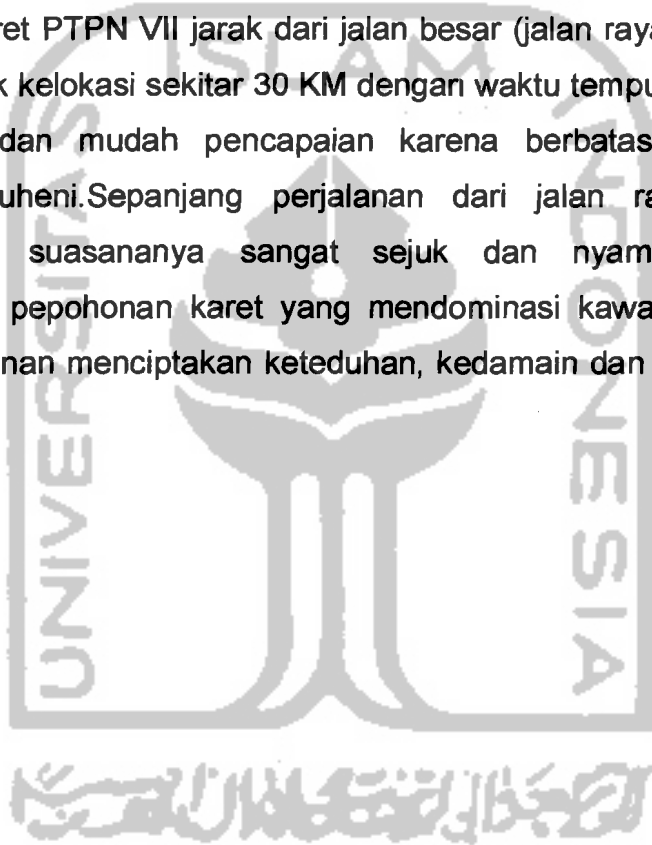
Lokasi Pengerjaan



Secara administratif Desa Purwodadi Dalam termasuk kedalam wilayah Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan, Yang berbatasan dengan :

- Sebelah Utara berbatasan dengan Desa Kartosari dan Wonodadi
- Sebelah selatan Berbatasan dengan Desa Jati Indah
- Sebelah Timur berbatasan dengan Desa Sido Mukti
- Sebelah Barat berbatasan dengan Desa Purwodadi Simpang

Letak Taman Wisata Alam “Pantai Batu Granit Indah” ini berada diperkebunan Karet PTPN VII jarak dari jalan besar (jalan raya panjang – sribawono) masuk kelokasi sekitar 30 KM dengan waktu tempuh setengah jam perjalanan dan mudah pencapaian karena berbatasan dengan pelabuhan Bakauheni. Sepanjang perjalanan dari jalan raya hingga kelokasi taman, suasananya sangat sejuk dan nyaman karena kerindangan dari pepohonan karet yang mendominasi kawasan taman. Suasana perkebunan menciptakan keteduhan, kedamaian dan udara yang segar.



4.2.3.Potensi Dikawasan Pantai Batu Granit Indah

Kawasan Pantai Batu Granit Indah merupakan bentukan alam dalam kepadatan tanaman Monokultur karet, yang sejak setahun terakhir mulai dibuka dan dikembangkan. Adapun Potensi dasar yang bisa dijadikan view antara lain :

1. Genangan air yang merupakan Pantai, dimana air tersebut mengalir sungai-sungai kecil yang ada disekitar Pantai. Air Pantai ini dibendung dan dialirkan kearah sungai. Bebatuan besar yang mengelilingi kawasan pantai sebelah Utara hingga melintasi daerah bagian Timur kearah Desa Sido Mukti.



1.2.Gambar View pantai



1.3.Gambar View pantai

2. Batu Granit, yang secara alamiah menepati daerah ketinggian disebelah selatan (batu teras) menyebar diarah barat dan timur. Sedangkan sebagian lagi berada disepanjang aliran sungai.Batu Granit keberadaannya sangat menonjol dan artistik sehingga perlu dijaga kelestariannya. Tiap goup (kelompok) batuan merupakan pemandangan yang khas dengan ukuran yang besar hingga yang kecil.

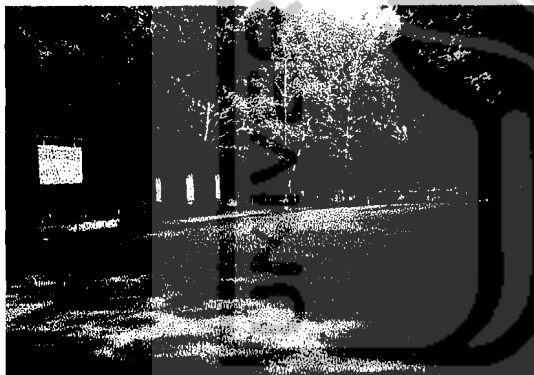


1.3 Gambar View Batu Granit

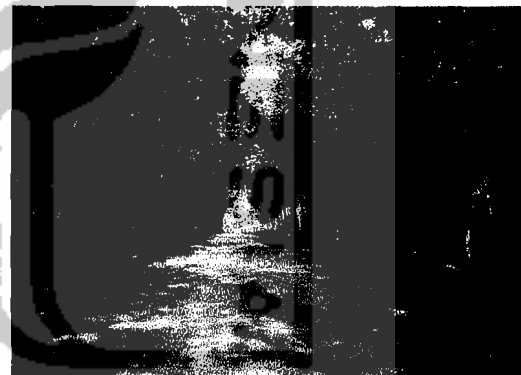


1.4. Gambar View Batu Granit

3. Kebun Karet, merupakan kebun induk yang dominan menutupi seluruh kawasan, membentuk pemandangan hijau, teratur dan sejuk. Keterpaduan antara kebun karet dan taman batu merupakan keserasian alami yang menjadi potensi andalan kawasan ini.



1.5. Gambar View Kebun karet



1.6. Gambar Kebun karet

4.2.4. Prasarana dan Sarana

- Prasarana jalan menuju kawasan Pantai Batu Granit Indah sebagian bebatuan 2 Km, badan jalan lebar 8 m dengan parit kanan kiri jalan selebar 80 - 100 cm.
- Prasarana lain seperti listrik sudah masuk kedesa purwodadi dalam, sedangkan dikawasan belum dilalui jaringan listrik. Dari Desa terdekat (Purwodadi dalam) kekawasan 1 KM.

- Prasarana komunikasi belum masuk kawasan, akan tetapi Telepon Genggam (Handphone) dapat berkomunikasi (terdapat signal) sehingga dalam keadaan darurat akses komunikasi HP dapat dimanfaatkan.
- Sarana umum seperti angkutan umum, halte sudah ada yang khusus menuju kawasan tetapi bila kawasan berkembang dan prasarana jalan cukup baik, maka akan diharapkan akses angkutan umum segera terwujud.
- Sementara itu sarana umum dikawasan mulai disediakan seperti : tempat bermain shelter (peneduh) panggung hiburan, tempat parkir



1.5. Gambar Fasilitas wisata



1.6. Gambar Fasilitas wisata

4.2.5. Tinjauan tapak terpilih

Dalam pemilihan mengenai tapak terpilih untuk Pusat Informasi dan Promosi pariwisata yaitu :

- Tapak memiliki view yang menarik kearah pantai
- Pada tapak memiliki kontour yang bervariasi
- Pada tapak mempermudah dalam tututan mendapatkan informasi
- Dekat dengan jalur penyeberangan laut (Pelabuhan Bakauheni)

4.2.6. Tinjauan site

Dalam analisa site Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata adanya pertimbangan terhadap beberapa hal yaitu :

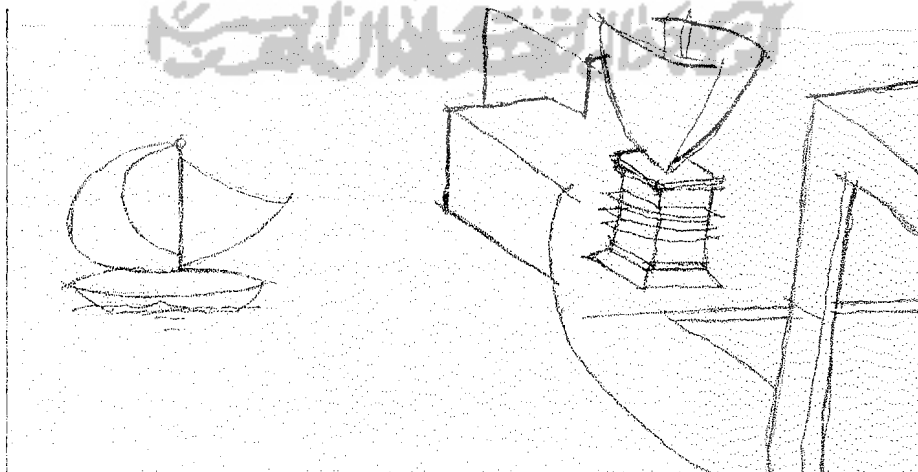
- Keberadaan site jauh dari pemukiman penduduk
- Pada site memiliki kondisi tanah yang baik dan mendukung
- Site merupakan kawasan yang potensial dengan kondisi alam, budaya, maupun khusus
- Merupakan sentral untuk menuju pada obyek-obyek wisata lainnya.

Maka dengan pertimbangan-pertimbangan tersebut seperti view kearah Pantai, serta pemanfaatan unsur alam yang mendukung site sehingga sangat potensial terhadap keberadaan suatu Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata.

4.3. Transformasi Desain

4.3.1. Tinjauan penampilan bangunan

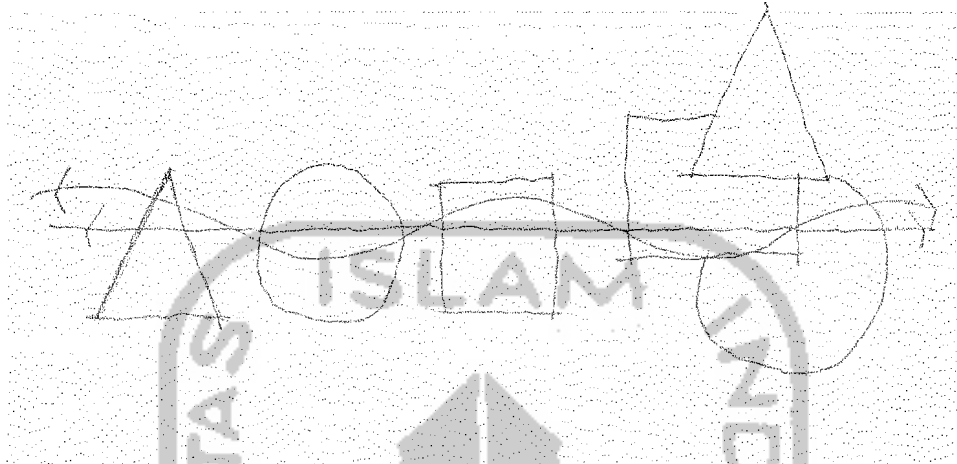
- Dalam analisa penampilan bangunan Pusat Promosi dan Promosi Pariwisata dikaitkan dengan pengungkapan citra bangunan dari segi kepariwisataan Lampung dikenal sebagai daerah bahari karena mempunyai banyak pulau dan pantai. Sehingga pada penerepan elemen pada puncak bangunan sebagai titik tangkap dan dibuat berdasarkan analogi "Layar" yang merupakan perwujudan dari obyek wisata andalan pariwisata lampung.



Gambar 1.9 Pengungkapan citra arsitektur, Sumber : pemikiran

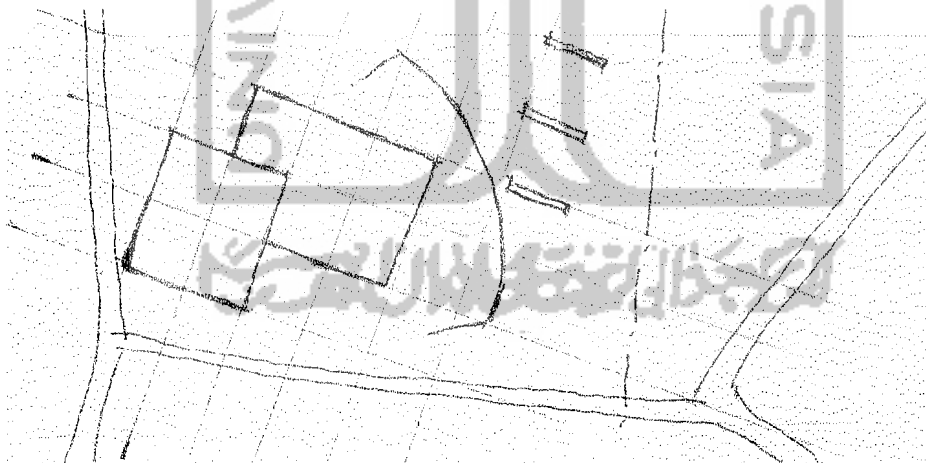
4.3.2. Tinjauan bentuk massa

Menggunakan bentuk-bentuk dasar, segi empat, lingkaran, dan segitiga, bentuk dasar tersebut dikombinasikan sebagai penekanan tertentu untuk menimbulkan kesan menarik



Gambar 1.9 Transformasi bentuk, Sumber : pemikiran

Komposisi gubahan masa terbentuk melalui interaksi bentuk-bentuk masa geometris dan transformatif dalam perputaran masa terukur melalui garis desain sehingga komposisi masa keseluruhan terlihat dinamis dan menarik.



Gambar 1.9 Komposisi gubahan massa

4.3.3. Analisa sirkulasi

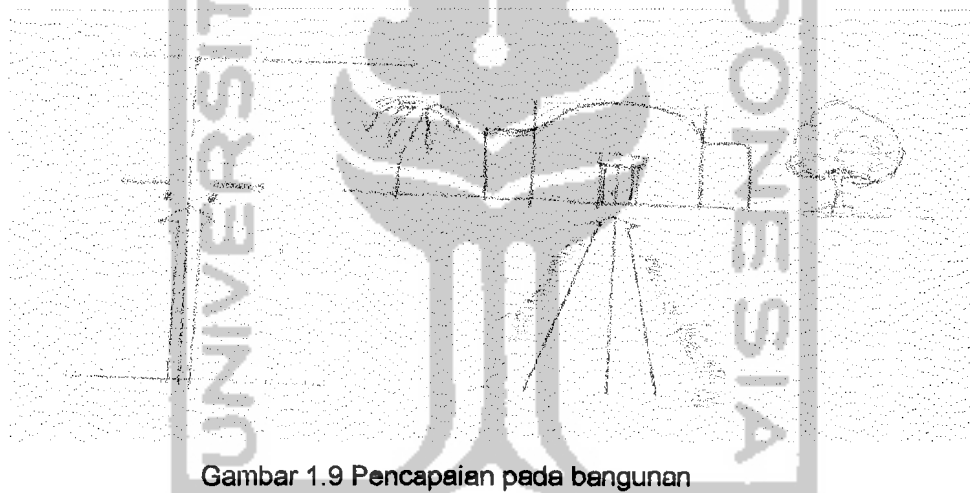
Dalam analisa sistem sirkulasi adanya unsur-unsur yang mempengaruhi pada pusat Informasi dan Promosi Pariwisata :

4.3.4. Pencapaian pada bangunan

Pada saat kita memasuki sebuah kawasan kita akan melalui jalan masuk dalam hal ini sebuah jalur, dimana pencapaian tersebut dapat berupa:

1. Pencapaian langsung

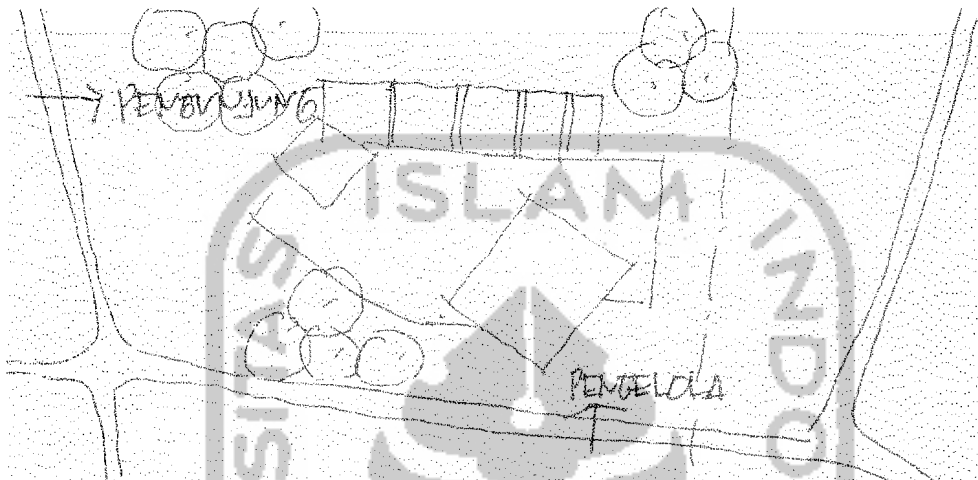
- Suatu pencapaian yang mengarah langsung kesuatu tempat melalui sebuah jalan yang sejaris dengan sumbu bangunan yang tujuan visual dalam pencapaian ini terlihat jelas, dapat merupakan fasade sebuah bangunan atau tempat masuk dalam hal ini main entrance yang dipertegas.



Gambar 1.9 Pencapaian pada bangunan

3.5. Sirkulasi luar bangunan

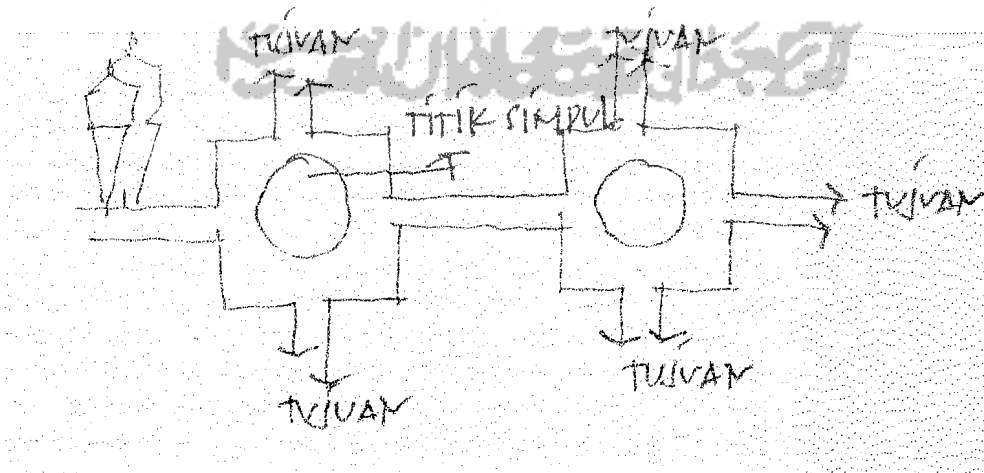
sirkulasi masuk ke bangunan dipisahkan antara pengelola dan pengunjung sehingga tidak terjadi Crossing diantara keduanya. Demi efisiensi dan efektifitas dalam pencapaian maka pintu utama 'Main entrance' dibuat terpisah



Gambar : Sirkulasi Luar bangunan Sumber : Pemikiran

4.3.6. Sirkulasi Dalam bangunan

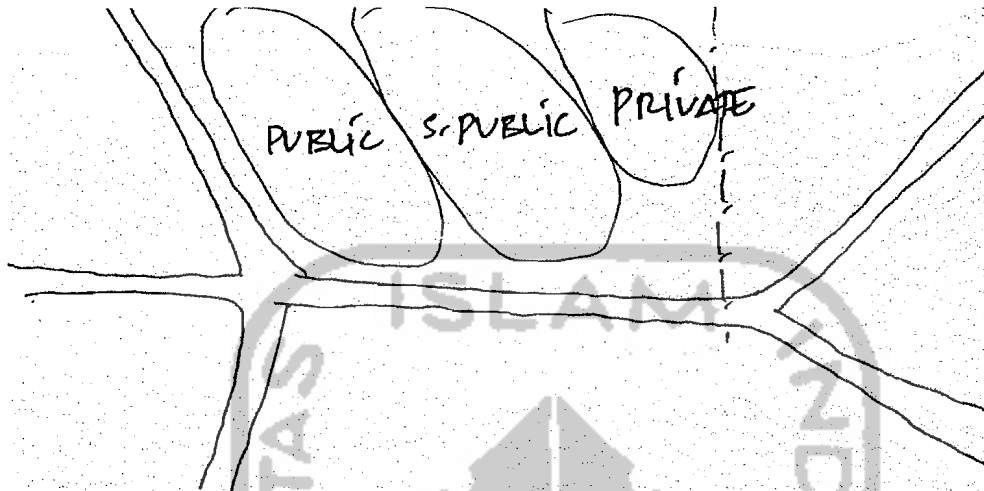
Sirkulasi dalam bangunan selalu memperhatikan faktor efisien dan cepat, titik simpul dibuat sebagai tempat persinggahan, pengarahannya sirkulasi pengguna bangunan.



Gambar : Sirkulasi dalam bangunan Sumber : Pemikiran

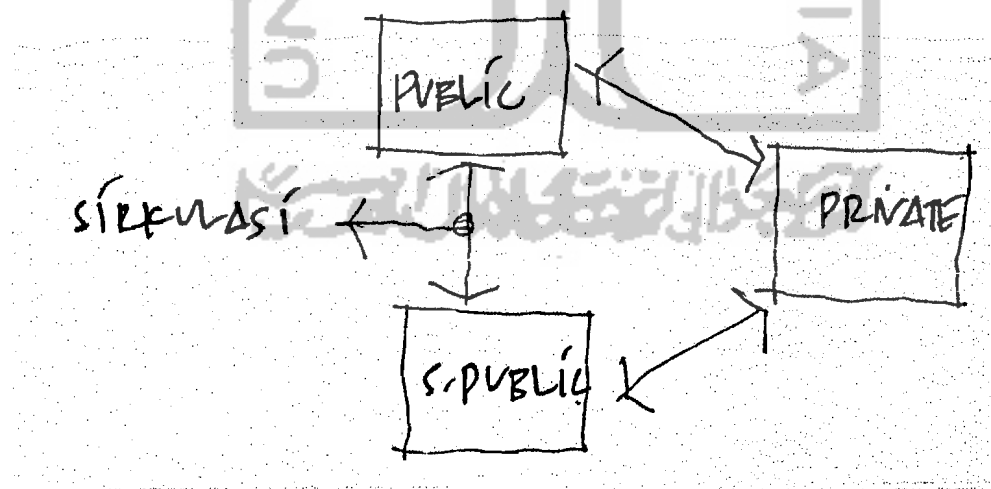
4.3.7. Organisasi Ruang

Organisasi didasarkan akan kebutuhan fasilitas dan dikaitkan dengan kondisi keadaan dari site, disini dibagi tiga zone, publik, semi publik, privat



Gambar : Organisasi ruang kaitannya dengan kondisi eksisting. Sumber : pemikiran

Organisasi ruang dituntut adanya keterkaitan antara fungsi yang satu dengan yang lain sebagai upaya memudahkan pencapaian, dan memperhatikan segi efisiensi dan efektifitas.



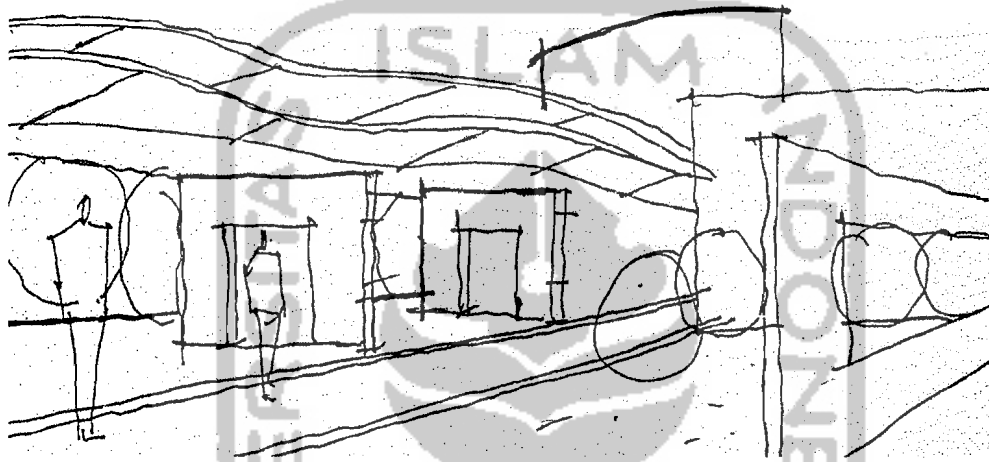
Gambar : Organisasi ruang kaitannya dengan efisiensi dan efektifitas. Sumber : pemikiran

4.3.8. Transformasi Tema

Wisata bahari yang menjadi primadona pariwisata ditransformasikan pada elemen arsitektur ruang dalam dan luar bangunan. Elemen-elemen utama itu adalah ; Ombak, perahu, layar, dan bebatuan dipantai.

1. Ombak

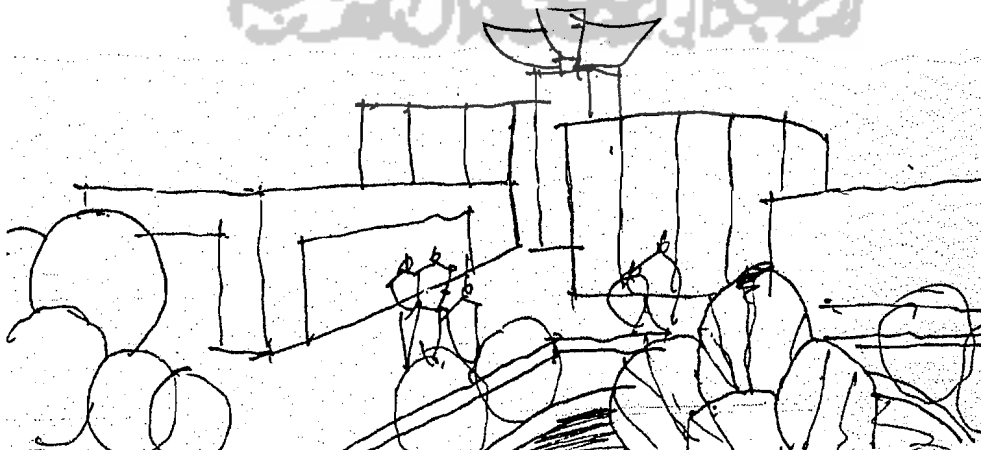
Ditransformasikan pada sebagian atap dan selasar bangunan yang langsung berhadapan dengan jalan, upaya untuk menarik minat pengunjung agar masuk kedalam bangunan.



Gambar : transformasi Ombak. Sumber : pemikiran

2. Bebatuan Pantai

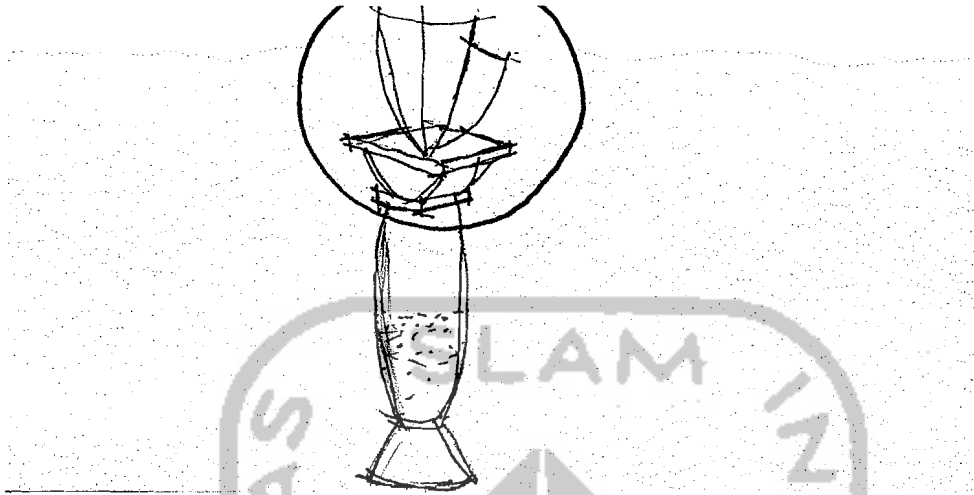
Pantai di Batu Granit Indah yang sebagian besar bebatuan, ditransformasikan pada salah satu sudut ruang luar bangunan upaya untuk menginformasikan keindahan obyek wisata pantai yang ada di Pantai Batu granit indah



Gambar : transformasi bebatuan pantai. Sumber : pemikiran

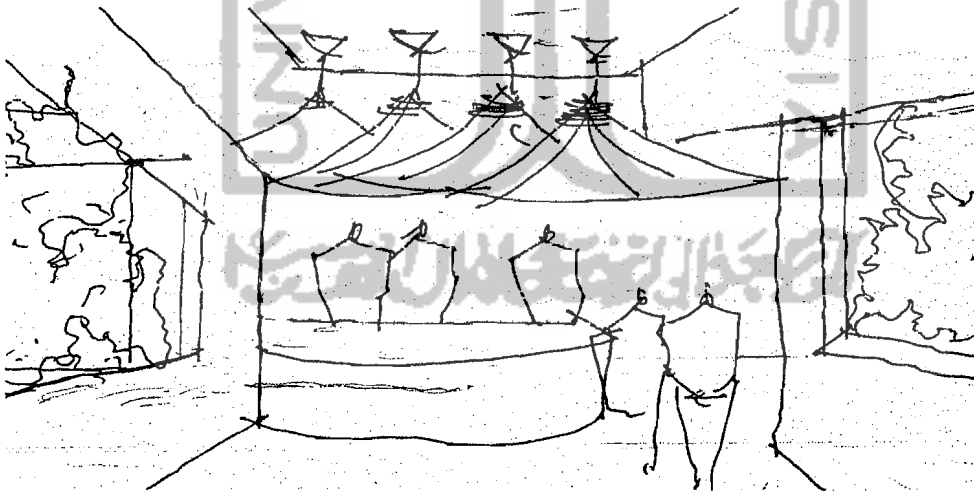
3. Perahu layar

Layar ditranformasikan pada puncak kolom pada selasar bangunan



Gambar : Transformasi layar pada puncak kolom besar. Sumber : pemikiran

Pada ruang lobby elemen layar ditransformasikan pada atap ruang resepsionis dan informasi dengan pemilihan warna-warna alami untuk menimbulkan suasana akrab.



Gambar : transformasi Layar pada lobby. Sumber : pemikiran

4. Kesimpulan

4.4.1. Organisasi Ruang

1. Kebutuhan ruangan didasari tuntutan pewadahan aktivitas yang berlangsung dan mendukung kegiatan Pusat Informasi Dan promosi Pariwisata
2. Penzanaan atau penempatan ruang- ruang dipengaruhi oleh fungsi ruang dan hubungan antar ruang.
3. Besaran atau dimensi ruangan dipengaruhi estimasi jumlah pelaku kegiatan.
4. Pemilihan bentuk ruangan disesuaikan dengan perhitungan efisiensi strategis

4.4.2. Tempat Duduk dan Pandangan

Pada ruang pertunjukan :

1. Pengaturan area penonton pada ruangan pertunjukan didasari macam pertunjukan dan estimasi jumlah penonton
2. Penempatan balkon penonton tergantung kebutuhan
3. Kemiringan area penonton ditentukan berdasarkan sudut pandang optimal penonton terhadap panggung, hal ini berhubungan dengan kenyamanan penonton.

Pada ruang Display/pameran :

1. Penataan objek pada ukuran tinggi dan lebar objek didasarkan pada kemampuan pandang horizontal dan kemampuan pandang vertikal.

4.4.3. Sirkulasi

1. Pengaturan dan penempatan jalur sirkulasi disesuaikan dengan hubungan ruang dan urutan kegiatan pengunjung atau pelaku kegiatan lainnya.
2. sirkulasi dirancang sedemikian rupa sehingga pengunjung dapat menikmati perjalannya menuju ruangan yang diwadahi pada Pusat Informasi dan Promosi pariwisata

4.4.4.Eстетика

1. Perancangan bentukan bangunan baik fasade maupun massa memperhatikan transformasi terhadap alam pantai yang diwadahi.
2. pengolahan estetika bangunan erat kaitannya dengan fungsi bangunan publik.

4.4.5.Sistem Akustik

1. Sistem akustik pada ruangan pertunjukan diterapkan guna memperoleh kesempurnaan penyampaian suara pada pendengar
2. Sistem akustik pada lingkup bangunan ditunjukan untuk menghindari gangguan suara dari sumber-sumber yang tidak diharapkan.
3. Pemilihan material penyusun bangunan sangat berpengaruh pada penciptaan akustik bangunan.
4. Vegetasi dapat berperan sebagai penahan terhadap bising yang berasal dari lingkungan, misal : kebisingan lalu lintas.

4.4.6.Sistem Pencahayaan

1. pengolahan pencahayaan dapat bersumber dari pencahayaan alami dan pencahayaan buatan dengan keuntungan dan kekurangan masing-masing.
2. Penciptaan karakter ruangan pertunjukan dipengaruhi penerapan sistem pencahayaan ruangan. Hal ini berkaitan erat dengan penguatan impresi penonton terhadap pertunjukan yang tengah berlangsung.

4.4.7.Struktur dan Kontruksi

1. Ruang pertunjukan mensyaratkan dimensi yang lapng, tinggi, dan bebas kolom untuk menghindari gangguan kenyamanan pandangan penonton.

2. Penerapan jenis-jenis struktur yang sesuai sangat diperlukan, misalnya : skelaton and bearing wall, space frame, shell structure, cantilever (pada Balkon), dan cable and masted structure.

4.4.8.Tata Lanskap

1. Pengolahan Lanskap ditunjukkan untuk menciptakan keterikatan bangunan dengan lingkungan maupun antara elemen bangunan yang kompleks.
2. Elemen lanskap, seperti ; Taman, dapat menjadi pengantar ketujuan sekaligus ajang relaksasi and interaksi.

4.4.9.Sistem Utilitas

1. Pengadaan Sisitem Utilitas diperlukan untuk menambah kenyamanan pengunjung maupun untuk menanggulangi berbagai masalah teknis.
2. Jenis-jenis utilitas bangunan : sistem penghawaan, sistem transportasi, sistem penggulangan kebakaran, sistem telekomunikasi, sistem air.