

DAFTAR PUSTAKA

Peraturan Perundang-undangan

Indonesia, *Undang-Undang Dasar 1945*.

_____, *Undang-Undang tentang cagar budaya*, UU No. 11 Tahun 2010.

_____, *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia tentang prasarana dan lalu lintas jalan*, PP No. 43 Tahun 1993.

_____, *Undang-undang Republik Indonesia tentang kepariwisataan*. UU No. 10 Tahun 2009.

Buku dan Jurnal

Arundina, Deptya. 2013. *Pusat Informasi Wisata Budaya Jawa Di Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

Alistair Mathieson and Goffrey Wall, *Tourism Economics, Physical and Social Impacts*, Longman Group Limited, 1982.

Abdul Kadir. (2003). *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta : Penerbit Andi.

Anton M. Moeliono Dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka Jakarta 1990. Hal. 1980.

BPS Provinsi Sulawesi. 2018. *Statistik Pariwisata Sulawesi Selatan Tahun 2017*. Makassar: BPS Provinsi Sulawesi Selatan

BPS Provinsi Sulawesi. 2019. *Statistik Pariwisata Sulawesi Selatan Tahun 2018*. Makassar: BPS Provinsi Sulawesi Selatan

Budiharjo, Eko. 1985. *Arsitektur kota di Indonesia, Djambatan*, Bandung.

Chusna, Nur Lina. 2009. "Tata Letak Pecinan di Bogor". Skripsi. Program Studi Arkeologi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia, Depok.

Danisworo, Muhammad, 1991, *Perancangan Urban, Perancangan Arsitek*, Bandung, Pasca Sarjana ITB.

Direktorat Jenderal Penataan Ruang Departemen Pemukiman dan Prasarana Wilayah, 2003, *Aturan Pola Pemanfaatan Ruang (Zoning Regulation) Kawasan Perkotaan*, Jakarta.

Firmansyah Z, Alifin. 2011. "Peranan Tourist Information Centre Dalam Penyediaan Layanan Informasi Berbahasa Cina Di Bandara Internasional Adi Soemarmo". Surakarta: Universitas Sebelas Maret

- Gordon, B. Davis. 1991. *Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen Bagian 1*, PT. Pustaka Binamas Pressindo. Jakarta.
- Jencks, Charles. 1980. *Late-Modern Architecture and Other Essays*. New Yorks: Rizolli
- Jogiyanto, H.M., 2005, *Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*, ANDI, Yogyakarta
- Khol, David G. 1984. *Chinese Architecture in the Straits Settlements and Western Malaya: Temples, Kongsis, and Houses*. Heinemann Asia: Kuala Lumpur.
- Krier, Rob. 2001. *Komposisi Arsitektur*. Jakarta : Erlangga.
- Lupitasari, L. 2016. "Pusat Informasi dan Pengembangan Pariwisata Kabupaten Kebumen (Pendekatan Arsitektur Tropis)". Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Laurence, G Liu (1989). *Chinese Architecture*. London : Academy Editions.
- Ling Yu, Feng (2001). *A Glimpse Of The Chinese Culture*. Beijing : China Intercontinental Press.
- Nyoman.S. Pendit. 1999. *Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana*. Jakarta : Pradya Paramita
- _____. 2002. *Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana*. Jakarta : Pradya Paramita
- Oka A. Yoeti. 1992. *Pengantar Ilmu Pariwisata*, Jakarta : Pradnya Paramita.
- Oka A. Yoeti. 2008. *Ekonomi Pariwisata: Introduksi, Informasi, dan Implementasi*. Penerbit Kompas. Jakarta
- Pendit, Nyoman S. 1986. *Ilmu Pariwisata: Sebuah Pengantar Perdana*. Jakarta: Pradnya Paramita
- Paeni, Muchlis, dkk. 1984. *Sejarah Sosial Daerah Sulawesi Selatan: Mobilitas Sosial kota Makassar 1900-1950*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Pelras, Christian. 2005. *Manusia Bugis*. Jakarta: Penerbit Nalar.
- Pratiwo (2010:208). 2010. *Arsitektur Tradisional Thionghoa Dan Perkembangan Kota 2010*. Yogyakarta: Perpustakaan Nasional :Katalog Dalam Terbitan, Penerbit Ombak
- Pitana, I. Gede dan Gayatri, Putu G. 2005. *Sosiologi Pariwisata*. Yogyakarta: Andi.

- P. Roess, Roger and William R. Mc Shane. 1990. *Traffic Engineering*. New Jersey: Prentice-Hall, inc.
- Purwowibowo, 1998. *Pariwisata dan Prospek Ekowisata di Karesidenan Besuki*, Makalah Seminar Pariwisata, Unej, Jember
- Pratiwo. 2010. *Arsitektur Tradisional Tionghoa dan Perkembangan Kota*. Penerbit Ombak. Yogyakarta.
- Pitana, I. Gede dan Gayatri, Putu G. 2005. *Sosiologi Pariwisata*. Yogyakarta: Andi.
- Richardson, John and Martin Fluker, *Understanding and Managing Tourism*, Sydney: Pearson Hospitality Press, 2004.
- R.P. Lilananda. 1998. *Penelitian: Inventarisasi Karya Arsitektur Cina di Kawasan Pecinan Surabaya*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Soekadijo, R. G. (2000). *Anatomi Pariwisata*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sutabri, Tata .2005. *Sistem Informasi Manajemen*.2005. Jakarta.
- Sutanta, Edhy 2003, *Sistem Informasi Manajemen*, Graha Ilmu, Jakarta.
- Soekadijo, R. G. 2000. *Anatomi Pariwisata Memahami Pariwisata Sebagai Systematic Linkage*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sutedjo, Suwondo B. (1986). *Arsitektur, Manusia dan Pengamatannya*, Djambatan, Jakarta.
- Sutedjo Suwondo B. 1982. *Peran dan Kesan dan Bentuk-bentuk Arsitektur*, Laporan Seminar Djambatan, Jakarta.
- Too, Lillian (1995). *Feng Shui*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Widiastuti, Kurnia dan Anna. 2012. “Karakteristik Arsitektur Klenteng SoetjiNurani Banjarmasin”. *LANTING Journal of Architecture*, 1(1): 20-29.
- William, C.A.S. (2006). *Chinese Symbolism And Art Motifs*. Singapore : Tuttle Publishing.
- Wardani, Laksmi Kusuma. 2009. *Gaya Desain Kolonial Belanda Pada Interior Gereja Katolik Hati Kudus Yesus Surabaya*. Universitas Kristen Petra. Surabaya.

Internet

- “Bali Tourist Information”,
<http://balitouristinformations.blogspot.com/p/home.html>. Diakses Tanggal 14 November, 2019.
- “Benteng Rotterdam Makassar”, <http://adyah2011.blogspot.com/2013/11/benteng-rotterdam-makassar.html>. Diakses Tanggal 14 November, 2019.
- “Indahnya Arsitektur Luar Benteng”,
<http://desaininteriorklasik.blogspot.com/2015/03/indahnyarsitektur-luar-benteng.html>. Diakses Tanggal 14 November, 2019.
- “Benteng”, <http://id.wikipedia.org/wiki/Benteng>. Diakses Tanggal 14 November, 2019.
- “Sejarah Kota Tua Jakarta dan Perkembangannya”,
<https://sejarahlengkap.com/bangunan/sejarah-kota-tua-jakarta>. Diakses Tanggal 15 November, 2019.
- “Jejak-Jejak Tionghoa di Makassar”,
<https://daenggassing.com/kota/makassar/jejak-jejak-tionghoa-di-makassar/>. Diakses Tanggal 15 November, 2019.
- “Tahun-Tahun Penting Dalam Sejarah Arsitektur Kota Makassar”,
<https://daenggassing.com/kota/sejarah-kota-makassar/>. Diakses Tanggal 15 November, 2019.
- “Mengenal Gaya Arsitektur (10): Arsitektur Cina”,
<http://kontemporer2013.blogspot.com/2013/09/gaya-arsitektur-cina.html>. Diakses Tanggal 15 November, 2019.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Konsep dasar Bangunan Pusat Informasi Pariwisata

A. Konsep Dasar Bangunan Pusat Informasi Pariwisata

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

1. Fungsi dan Manfaat

Fungsi dan Manfaat Pusat Informasi Wisata/TIC adalah antara lain:

- a. Promosi, Pusat Informasi Wisata/TIC berperan aktif dalam mendatangkan pengunjung ke sebuah destinasi dengan cara melakukan promosi, serta meningkatkan lama tinggal dan jumlah pengeluaran wisatawan;
- b. *Travel Advice and Support*, Pusat Informasi Wisata/TIC berperan aktif dalam menyampaikan informasi yang terkait dengan pariwisata di sebuah destinasi, seperti: Atraksi, Amenitas, Aksesibilitas, dan Aktivitas Wisata; dan
- c. Edukasi, Pusat Informasi Wisata/TIC berperan aktif mengedukasi wisatawan tentang nilai-nilai kearifan lokal dan adat istiadat yang berlaku di daerah tersebut.

2. Kriteria Penempatan Lokasi Pusat Informasi Wisata/TIC

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

- a. Pusat Informasi Wisata/TIC yang terletak di Pusat Kota, lokasi yang dipilih harus strategis dan mudah dijangkau oleh pengunjung,

- disarankan dipilih lokasi yang aksesibilitasnya mudah dicapai, baik menggunakan transportasi umum maupun transportasi pribadi;
- b. Pusat Informasi Wisata/TIC yang terletak di Tempat Kedatangan, lokasi yang dipilih di tempat kedatangan seperti: terminal bus, bandara, stasiun, maupun pelabuhan, harus strategis, mudah dilihat, dan mudah dicapai oleh pengunjung; dan
 - c. Pusat Informasi Wisata/TIC yang terletak di Daya Tarik Wisata, lokasi yang dipilih di dalam Kawasan Daya Tarik Wisata harus strategis, mudah dilihat, dan mudah dicapai oleh pengunjung.
3. Ketentuan Teknis dan Kriteria Desain Pusat Informasi Wisata/TIC
- 1) Standar Dimensi Pusat Informasi Wisata/TIC, luas bangunan tidak lebih dari 80 (delapan puluh) meter².
 - b. Pengelola
 1. Manajerial;
 2. Staf, yang mampu berkomunikasi dengan baik dan memiliki kemampuan berbahasa asing, minimal Bahasa Inggris; dan
 3. Pramur ruang.
 - c. Sarana dan Prasarana
 1. Telepon (*fixed line*);
 2. Faks;
 3. Internet;
 4. Komputer;
 5. *Printer*;
 6. *Scanner*;
 7. Meja;
 8. Kursi/Sofa;
 9. Materi Promosi Pariwisata;
 10. Peta;
 11. Peralatan Keamanan;
 12. Instalasi listrik; dan

13. Peralatan Pertolongan Pertama pada Kecelakaan (P3K) dan Alat Pemadam Api Ringan (APAR).

d. Interior Design

1. *Entrance* dan *Lobby*, merupakan area pintu masuk dan ruang tunggu pengunjung hendaknya memenuhi persyaratan antara lain sebagai berikut:

1. Memiliki 2 (dua) pintu masuk (*double doors*)
2. Pintu masuk dan *lobby* hendaknya memiliki ukuran yang cukup luas untuk memberi ruang gerak lebih kepada pengunjung. Apabila memungkinkan hendaknya pintu yang digunakan adalah jenis pintu dua (*double doors*), hal ini untuk mengantisipasi banyaknya jumlah pengunjung yang datang. Desain ruangan dibuat nyaman dengan hiasan yang mencerminkan kearifan lokal.

c) Terdapat tulisan Selamat Datang (*welcome*);

d) Papan rambu arah petunjuk ruangan; dan

e) Fasilitas aksesibilitas bagi penyandang disabilitas dan lansia.

2. *Service Desk*, merupakan area pelayanan informasi bagi pengunjung hendaknya memenuhi persyaratan antara lain sebagai berikut:

a) Memiliki meja layanan yang menghadap ke arah pintu masuk, paling sedikit 2 (dua) buah dengan 1 (satu) buah kursi untuk staf pengelola dan 2 (dua) buah kursi untuk pengunjung;

b) Memiliki sarana pendukung seperti telepon dan komputer yang terhubung dengan internet.

c) Interior ruangan dirancang dengan komposisi warna yang hangat dan netral serta mencerminkan kearifan lokal.

3. Area Informasi, pada area ini pengunjung dapat mencari informasi melalui brosur dan materi cetak maupun elektronik secara mandiri. Area informasi dapat disatukan dengan ruang tunggu pengunjung, hendaknya memenuhi persyaratan antara lain sebagai berikut:

a) memiliki rak untuk memasang dan meletakkan peta, brosur, dan

materi promosi cetak yang jumlahnya sesuai dengan kebutuhan. Brosur atau materi cetak terpisah sesuai dengan klasifikasi masing-masing, misalnya hotel, transportasi, serta atraksi wisata dan aktivitas wisata. Setiap bagian diberi penanda sesuai dengan klasifikasinya masing-masing dan dibuat dalam 2 (dua) bahasa, Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, untuk memudahkan pengunjung memperoleh informasi dan mengantisipasi datangnya pengunjung asing;

- b) memiliki *display* informasi elektronik, dapat berupa TV ataupun komputer yang dilengkapi dengan petunjuk pemakaian untuk masing-masing unit. *Display* informasi ini bisa dilengkapi pula dengan kelengkapan materi promosi elektronik (CD dan/atau DVD mengenai atraksi wisata, peta, dan fasilitas wisata seperti hotel, transportasi, dan lain-lain). Jenis materi promosi elektronik bisa juga menggunakan data yang telah disimpan dalam memori komputer, untuk TV hendaknya dilengkapi dengan sarana pemutar CD dan/atau DVD guna memudahkan pengunjung untuk memperoleh informasi; dan.
- c) memiliki fasilitas dan akses internet berupa jaringan internet pita lebar berbasis *Asymmetric Digital Subscriber Line* (ADSL) atau 3G.

4. *Lounge* Pengunjung

Merupakan tempat bagi pengunjung untuk duduk, membaca, dan bersantai, didukung oleh kursi dengan sandaran tangan, bangku, dan/atau sofa, serta meja. Ruang tamu pengunjung disarankan tidak terlalu dekat dengan area yang banyak dilalui orang seperti pintu masuk utama atau meja pelayanan untuk mempermudah alur pengunjung yang melalui ruangan.

Area ini bisa disatukan dengan area informasi apabila diperlukan, hendaknya memenuhi persyaratan antara lain sebagai berikut:

- a) memiliki minimal 2 (dua) sofa dan 1 (satu) meja; dan

- b) memiliki fasilitas dan akses internet.
 - 5. Kantor Administrasi dan Ruang Penyimpanan

Kantor Administrasi merupakan kantor pengelola, yang jumlah dan besarnya menyesuaikan dengan kebutuhan dan jumlah staf pengelola disertai fasilitas kantor seperti telepon, meja, kursi, komputer, dan internet. Ruang penyimpanan digunakan sebagai tempat penyimpanan persediaan brosur serta barang lainnya.
 - 6. Toilet, disarankan memiliki toilet yang sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan dan dipisahkan sesuai jenis kelamin (pria dan wanita) serta pengguna (pengunjung dan pengelola).
 - 7. Papan Petunjuk Lokasi Pusat Informasi Wisata/TIC, disarankan mencantumkan logo “i” (Informasi) disertai tulisan “*Tourism Information Center*” atau “*Tourist Information Center*” dan Logo Pesona Indonesia/*Wonderful* Indonesia. Tulisan ditulis dengan huruf jelas dan mudah dibaca, papan penunjuk lokasi dapat pula dibuat menggunakan unsur tradisional yang menjadi ciri khas masing-masing daerah. Ukuran papan petunjuk disarankan proporsional dengan lokasi penempatan, menarik, mudah terlihat, dan tidak terhalang apapun.
- e. Eksterior Design
- 1. Arsitektur

Desain eksterior dari Pusat Informasi Wisata/TIC harus menggambarkan lingkungan dan kearifan lokal. Contohnya, di area perkotaan menggunakan ruang modern, sedangkan di area pedesaan didesain dengan bangunan rendah yang merefleksikan elemen-elemen arsitektur masyarakat lokal.
 - 2. Konstruksi

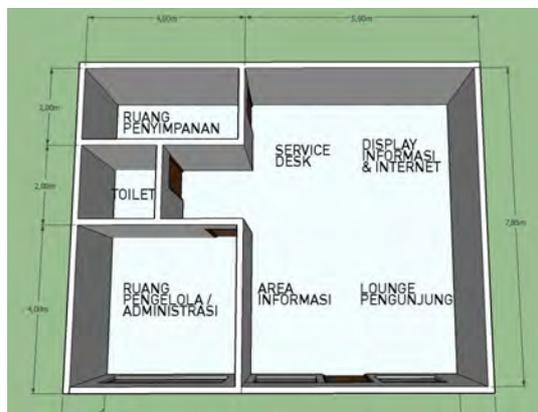
Material yang digunakan untuk membangun bangunan Pusat Informasi Wisata/TIC harus selaras dengan lingkungan sekitar. Untuk area perkotaan lebih cocok menggunakan bangunan beton dan batu bata sedangkan di area pedesaan lebih cocok menggunakan

material alami seperti kayu dan batu.

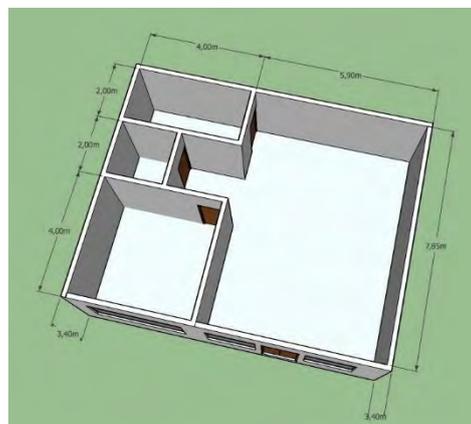
3. Aksesibilitas

Bangunan Pusat Informasi Wisata/TIC harus mudah diakses untuk lalu lintas pejalan kaki dan kendaraan bermotor (mobil, bus atau sepeda motor) dengan dilengkapi jalan akses bagi pejalan kaki dan area parkir. Aksesibilitas harus mempertimbangkan kebutuhan bagi penyandang disabilitas, seperti menyediakan jalan khusus bagi lansia dan pengguna kursi roda.

- d Panduan Perancangan Pusat Informasi Wisata/TIC Berikut ini adalah panduan visual perancangan TIC:



Gambar 5.36 Panduan Visual Perancangan TIC (1)
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018



Gambar 5.22 Panduan Visual Perancangan TIC (2)
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018



Gambar 5.23 Panduan Visual Perancangan TIC (3)
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

c. Ruang Ganti dan atau Toilet

Ruang ganti dan/atau toilet sangat diperlukan oleh wisatawan untuk mencuci tangan, membasuh wajah, membuang hajat atau untuk berganti pakaian ketika sedang beraktivitas dalam suatu daya tarik wisata. Kebutuhan tersebut perlu menjadi perhatian bagi pengelola pariwisata karena sangat terkait dengan kenyamanan wisatawan pada saat berwisata. Oleh sebab itu, ketersediaan ruang ganti dan/atau toilet pada sebuah kawasan pariwisata adalah hal yang mutlak diperlukan.

1) Konsep Dasar

Telah diuraikan sebelumnya bahwa kebutuhan ruang ganti dan/atau toilet dalam sebuah daya tarik wisata merupakan hal yang sangat penting karena keberadaannya berfungsi untuk memenuhi kebutuhan wisatawan. Tidak terpenuhinya kebutuhan tersebut akan berakibat pada ketidaknyamanan wisatawan selama melakukan kegiatan wisata, yang akhirnya juga mempengaruhi tingkat kepuasan.

Adapun wisatawan yang perlu dipenuhi kebutuhannya secara khusus yaitu wisatawan berkebutuhan khusus (memiliki spesifikasi khusus), ibu menyusui dan bayi (ruang menyusui). Selain itu, ruang ganti dan/atau toilet pengelola dapat menerapkan prinsip ramah lingkungan

dalam membangun fasilitas ruang ganti dan/atau toilet. Sehingga pengelola harus memperhatikan desain, pemilihan material bangunan, lokasi, dan cara pemeliharaan fasilitas ruang ganti dan/atau toilet yang optimal.

Konsep dasar dalam pembangunan ruang ganti dan/atau toilet pada sebuah kawasan pariwisata antara lain:

- a. aspek fisik dari ruang ganti dan/atau toilet;
- b. aspek kebutuhan wisatawan terhadap ruang ganti dan/atau toilet;
- c. aspek ramah lingkungan dari ruang ganti dan/atau toilet;
- d. aspek perancangan dari ruang ganti dan/atau toilet; dan
- e. aspek pemeliharaan dari ruang ganti dan/atau toilet.

b. Prinsip dan Kaidah Ruang Ganti dan atau Toilet di Kawasan Pariwisata

Dalam merancang ruang ganti dan/atau toilet bagi sebuah kawasan pariwisata terdapat beberapa prinsip dan kaidah yang perlu dijadikan pertimbangan antara lain:

i. Global

Prinsip global mengacu kepada kebutuhan ruang ganti dan/atau toilet yang sesuai dengan standar internasional dan mengacu kepada aspek ramah lingkungan, seperti penggunaan teknologi yang dapat membantu penghematan air (kran sensor).

ii. Gender

Dalam perancangan pembangunan fasilitas ruang ganti dan/atau toilet harus memperhatikan aspek gender, dimana jumlah fasilitas yang diperlukan untuk wanita adalah 3 (tiga) kali lebih banyak daripada pria. Hal ini mengacu kepada data bahwa wanita menggunakan toilet 3 (tiga) kali lebih lama daripada pria.

iii. Budaya

Prinsip budaya sangat memengaruhi perancangan pembangunan fasilitas ruang ganti dan/atau toilet yang disesuaikan dengan budaya suatu negara. Contohnya budaya pada masyarakat di Indonesia adalah menggunakan air untuk membersihkan diri setelah membuang hajat.

Oleh sebab itu, pengelola kawasan pariwisata harus menyediakan air dan tisu.

iv. Higienis

Prinsip higienis sangat penting untuk diperhatikan dalam pembangunan ruang ganti dan/atau toilet karena kerentanan penyebaran penyakit melalui fasilitas ini sangat tinggi. Penyakit yang menyebar melalui udara dapat bertahan hingga satu jam lamanya. Oleh sebab itu, fasilitas ruang ganti dan/atau toilet harus bersih, sehat, kering, dan higienis.

v. Fungsi dan Manfaat

Adapun fungsi dan manfaat ruang ganti dan/atau toilet adalah sebagai berikut:

1. Fungsi dari ruang ganti dan/atau toilet adalah:

- a) Sebagai tempat wisatawan untuk buang air besar;
- b) Sebagai tempat bagi wisatawan untuk buang air kecil;
- c) Sebagai tempat bagi wisatawan yang membawa bayi (menyusui, memompa ASI dan mengganti popok bayi)
- d) Sebagai tempat bagi wisatawan untuk mencuci tangan, membasuh wajah, atau aktivitas lain yang membutuhkan air;
- e) Sebagai tempat untuk mengganti pakaian;

2. Manfaat dari toilet adalah:

Memberikan rasa aman dan nyaman bagi wisatawan secara psikologis, ketika mereka mengetahui bahwa jika sewaktu-waktu mereka perlu untuk buang air kecil maupun besar sudah tersedia toilet yang memadai dalam sebuah kawasan pariwisata.

c. Ketentuan Teknis Standar Ruang Ganti dan atau Toilet di Kawasan Pariwisata

i. Besaran Ruang

Luas ruang ganti dan/atau toilet pada kawasan pariwisata terdiri dari lantai, dinding dan atap.

1. Lantai harus tahan terhadap gesekan, tidak licin, tidak menyerap air,

dan mudah dibersihkan.

2. Dinding pembatas antara ruang toilet satu dengan lainnya harus tahan air dan menggantung 20 cm (dua puluh centimeter) dari atas lantai.
3. Atap terletak pada posisi ketinggian dinding dengan penentuan besaran minimal yang harus menutupi luasan ruang.

ii. Sirkulasi Udara

Sirkulasi udara yang baik sangat diperlukan pada area ruang ganti dan/atau toilet. Ruang toilet yang basah mempunyai kelembaban yang sangat tinggi mencapai 40–50%, karena itu sirkulasi udara yang baik dibutuhkan untuk mengatasi kelembaban tersebut. Untuk mengatasi kelembaban tersebut, beberapa alternatif yang digunakan antara lain dengan menggunakan *exhaust fan* atau kipas pengering di atas *washtafel* yang dapat membantu proses pengeringan lantai di sekitarnya. Sirkulasi udara sangat penting untuk menjaga udara ruang ganti dan/atau toilet bebas dari bau, jamur dan bakteri serta zat kimia berbahaya lainnya.

iii. Pencahayaan

Standar pencahayaan pada ruang ganti dan atau toilet adalah 200 lumen (TOTO). Pencahayaan dapat dilakukan dengan memanfaatkan pencahayaan buatan maupun pencahayaan alami. Pencahayaan alami yang baik, selain dapat menghemat energi juga dapat memberikan kesan positif, sedangkan pencahayaan yang buruk akan memberikan kesan kusam, gelap, dan kotor pada ruang ganti dan/atau toilet.

iv. Pintu

Pintu yang digunakan menggunakan material tahan air seperti bahan fiber yang dilaminasi dengan bahan tahan air maupun terbuat dari aluminium.

v. Langit-langit

Bentuk langit-langit atau plafon dapat berupa datar atau mengikuti kemiringan atap dan harus tahan air agar tidak terjadi kebocoran saat hujan.

vi. *Washtafel*

Fasilitas *washtafel* di area ruang ganti dan/atau toilet harus menyediakan sabun cair, cermin, dan kran, baik kran putar ataupun kran sensor (dapat dibuka tanpa disentuh untuk higienitas).

vii. Kran Air

Kran air yang dapat digunakan pada ruang ganti dan/atau toilet adalah kran otomatis (kran sensor) yang hemat air atau kran dengan menggunakan tuas putar (*lever handle*).

d. Standar Dimensi Ruang Ganti dan/atau Toilet di Kawasan Pariwisata

Dalam membangun ruang ganti dan/atau toilet terdapat pedoman yang harus dipenuhi. Kementerian Pariwisata telah menentukan fasilitas yang harus disediakan pada ruang ganti dan/atau toilet umum yang akan dibangun. Di bawah ini adalah tabel standar ketersediaan fasilitas pada ruang ganti dan/atau toilet.

Tabel 5.5 Standar Ketersediaan Fasilitas Pada Ruang Ganti dan/atau Toilet

Fasilitas	Standar Minimal	Standar Rekomendasi
Kloset (WC)	Jongkok	Duduk
Urinoir	Ada	Ada
Wastafel	Ada	Ada
Handicap	Satu untuk pria dan wanita	Dua untuk pria dan wanita
Toilet paper	Ada	Ada
Jetspray/ washlet	Disamakan	Disamakan
Pengering tangan/tisu	Ada	Ada
Cermin	Ada	Ada

Gayung dan tempat air	Ada	Ada
Tempat Sampah	Ada	Ada
Saluran Pembuangan	Ada	Ada
Penjaga toilet	Ada	Ada
Janitor	Disarankan	Ada

Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

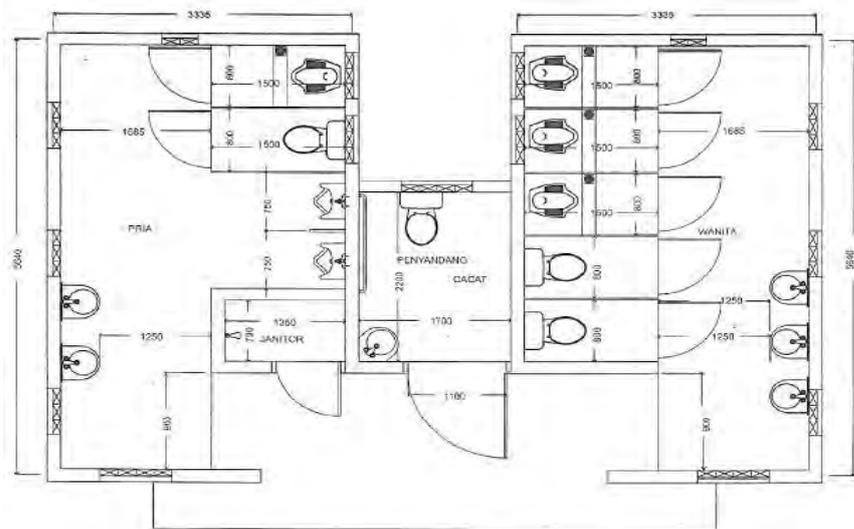
Ukuran standar juga menjadi hal yang perlu dipenuhi agar kebutuhan dan kenyamanan wisatawan dalam menggunakan ruang ganti dan/atau toilet menjadi maksimal. Berikut tabel standar ukuran fasilitas pada ruang ganti dan/atau toilet.

Tabel 5.6 Standar Ukuran Fasilitas Pada Ruang Ganti dan/atau Toilet

Fasilitas	Standar Minimal	Standar Rekomendasi
Pintu Masuk Utama	90 cm	110 – 120 cm
Kubikal	90 x 150 cm	90 x 150 cm
Jarak antara pintu dan tempat duduk toilet	60 cm	60 cm
Jarak dinding urinal	80 cm	80 cm
Pintu toilet untuk orang berkebutuhan khusus	100 – 120 cm	120 cm

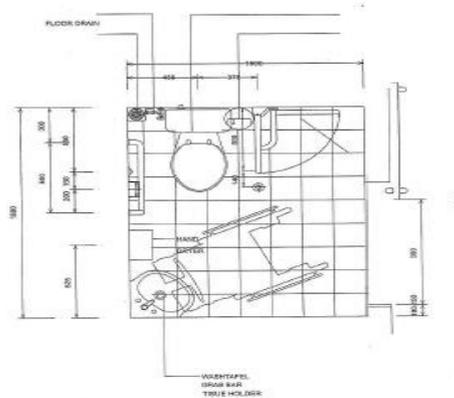
Sirkulasi untuk orang berkebutuhan khusus	180 cm	180 cm
Sirkulasi jarak antara kubikal ke dinding	70 cm	120 cm
Sirkulasi jarak antara kubikal dengan washtafel	120 cm	140 cm
Daya tampung dan luasan lantai	4.3 m ² dari luas lantai	

Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018



Gambar 5.24 Ilustrasi *Layout* Standar Minimal
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

Selain fasilitas regular standar, wisatawan berkebutuhan khusus juga harus menjadi pertimbangan dalam proses pembuatan ruang ganti dan/atau toilet di kawasan pariwisata. Berikut standar ukuran fasilitas ruang ganti dan/atau toilet bagi wisatawan berkebutuhan khusus.



Gambar 5.25 Ilustrasi *Layout* Ruang Ganti dan/ Toilet bagi Wisatawan Berkebutuhan Khusus
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

Dari gambar diatas, dapat dilihat terdapat dua fasilitas toilet bagi wisatawan berkebutuhan khusus di masing-masing ruang ganti dan/atau toilet pria dan wanita.

Tabel 5.7 Standar Ukuran Fasilitas Ruang Ganti dan/atau Toilet Bagi Wisatawan Berkebutuhan Khusus

Fasilitas	Ukuran	Keterangan
RUANG TOILET		
Ukuran ruangan	Minimal 167 cm x 185 cm	
Ukuran pintu	Lebar 81 cm	
Ruang bebas bergerak	122 cm x 142 cm	
Penerangan	Minimal 200 lumen	
Pintu	Pintu geser	

WASHTAFEL		
Ketinggian wastafel	76 cm	
Ketinggian keran	86 cm	
Ruang bebas bergerak	120 cm	
RUANG URINAL		
Tinggi urinal	Dewasa : maksimal 43 cm Anak : maksimal 35,6 cm	Setiap ruangan urinal harus menyediakan handrail untuk membantu pemakai.
Lain-lain		Tersedia tempat sampah untuk pembalut, tisu toilet dan sabun.
		Tombol alarm disamping toilet
		Lantai yang rata dan tidak licin

Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

Setiap fasilitas ruang ganti dan/atau toilet harus menggunakan desain yang mampu memberikan kenyamanan bagi wisatawan dengan menyesuaikan kondisi daerah dan kearifan lokal.

e. Ketentuan Teknis dan Kriteria Standar Penempatan Ruang Ganti dan/atau Toilet di Kawasan Pariwisata

Lokasi penempatan ruang ganti dan/atau toilet disesuaikan dengan luas kawasan pariwisata. Kawasan pariwisata sebaiknya menyediakan fasilitas ruang ganti dan/atau toilet setiap 500 (lima ratus) meter. Apabila

ruang ganti/toilet terletak di dalam bangunan, maka lokasi ruang ganti/toilet disarankan tidak mengganggu bangunan disekitarnya, sehingga mudah terlihat. Selain itu, ruang ganti dan/atau toilet dihiasi dengan tanaman untuk menambah nilai estetika. Pembangunan ruang ganti dan/atau toilet di kawasan pariwisata harus mengikuti pedoman konstruksi sesuai dengan standar toilet umum Indonesia (kering itu sehat).

i. Standar teknis ruang ganti dan/atau toilet dibagi menjadi:

1. Lantai

Kemiringan minimum lantai 1% (satu persen) dari panjang atau lebar lantai. Bahan pelapis lantai terbuat dari ubin keramik, semen plester/acian/batu alam yang kuat, tidak licin, dan mudah dibersihkan. Jenis lapisan lantai alternatif lainnya dapat menggunakan jenis *vinyl*.

2. Dinding

Dinding dengan warna terang memudahkan mengontrol kebersihan ruang ganti dan/atau toilet. Ubin keramik dapat dijadikan pilihan untuk melapisi dinding yang terbuat dari *gypsum* tahan air atau batu bata yang telah diberi lapisan tahan air. Untuk menghemat biaya, alternatif lain yang dapat digunakan adalah dinding dengan bahan batako yang dilapisi cat tahan air.

3. Langit-langit

Langit-langit atau plafon terbuat dari bahan yang cukup kaku dan rangka yang kuat, sehingga memudahkan dalam perawatan dan tidak mudah kotor. Apabila langit-langit toilet terdapat pipa-pipa air, maka disarankan membangun lubang (*man-hole*) untuk memudahkan petugas dalam melakukan perawatan dan perbaikan.

4. Kloset dan sanitari lainnya

Kloset maupun sanitari disarankan memiliki bentuk leher angsa untuk menghindari bau yang tidak sedap. Sanitari disarankan berwarna putih yang dapat membantu mendeteksi kotoran seperti air

seni atau tinja.

5. Pintu dan jendela ventilasi

Pintu dan jendela ventilasi pada ruang ganti/toilet harus terbuat dari bahan yang tahan terhadap air, agar ringan, tidak lapuk dan mudah dibersihkan. Untuk daun pintu kloset harus memiliki kunci yang dapat dikunci dari dalam. Daun pintu terpasang disebelah kanan dan membuka kearah dalam agar menghindari benturan dengan aktifitas di luar ruangan dan menyediakan gantungan pakaian atau tas yang diletakkan pada sisi dalam pintu.

6. Lampu

Lampu merupakan salah satu bentuk pencahayaan buatan pada ruang ganti/toilet di kawasan wisata yang sesuai dengan kebutuhan. Lampu diletakkan pada posisi strategis seperti di dekat cermin sehingga tidak menyilaukan.

ii. Utilitas Bangunan

Pipa saluran air (*plumbing*) merupakan utilitas utama dalam pembuatan toilet umum. Pemipaan yang termasuk kedalamnya adalah:

1. pemipaan air bersih;
2. pemipaan air kotor; dan
3. air kotor padat.

iii. Estetika

Estetika ruang ganti dan/atau toilet pada kawasan pariwisata dapat dibuat dengan berbagai variasi sesuai dengan lokasi keberadaannya. Apabila terletak di luar bangunan, ruang ganti dan/atau toilet dapat dibangun sesuai dengan fungsinya dan tidak terikat oleh bangunan disekitarnya. Aspek-aspek yang dapat membuat ruang ganti dan/atau toilet menjadi indah, unik, bersih dan sehat adalah:

1. Bentuk bangunan

Elemen-elemen bangunan dalam ruang ganti dan/atau toilet yang

dapat dirancang adalah bidang dinding dan atap.

2. Warna

Penggunaan warna-warna mencolok, eksentrik maupun lembut akan membuat kesan yang berbeda.

3. Elemen asesoris bangunan

Asesoris bangunan yang digunakan dapat berupa konsol atap, bingkai-bingkai pintu dan dapat menggunakan bahan- bahan alami, tradisional maupun modern.

Penataan interior bidang lantai, dinding dan atap dalam bangunan dilakukan untuk menambah estetika. Salah satu penataan interior yang membantu keindahan ruang adalah pencahayaan. Titik fokus cahaya dan permainan arah cahaya mampu menambah keindahan dan keunikan ruang ganti dan/atau toilet.

iv. Tata Ruang dan Bangunan

Rancangan lansekap sangat menentukan kualitas keindahan, dan kenyamanan sebuah kawasan pariwisata, yang mampu dirasakan oleh wisatawan dan dapat meningkatkan citra kawasan pariwisata tersebut. Lansekap ruang ganti dan/atau toilet harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. tidak merusak keindahan lingkungan;
2. mudah diketahui dan dicapai keberadaannya;
3. memberikan kenyamanan dan perasaan aman;
4. keadaan sekitar ruang ganti dan/atau toilet harus tertata indah, asri, bersih dan nyaman; dan
5. mudah dalam proses pemeliharaan kebersihan.

v. Lansekap

Pada penataan lansekap di sekitar ruang ganti dan/atau toilet yang terletak di luar bangunan maka bentuk fisik yang disarankan adalah:

1. Tidak menanam pohon yang rindang dengan jarak yang dekat

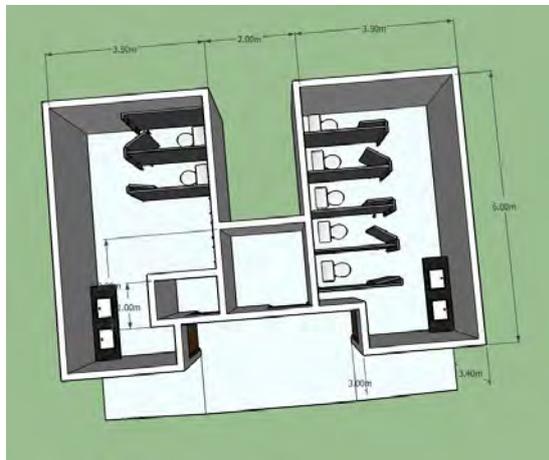
dengan ruang ganti dan/atau toilet. Hal ini membantu mengurangi kelembaban di dalam ruang ganti dan/atau toilet tersebut;

2. Menanam tanaman pohon semak dan rumput yang ditata di sekitar bangunan ruang ganti dan/atau toilet. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan asri pada ruang ganti dan/atau toilet tersebut; dan
3. Memiliki ruang luar yang terbuka yang bertujuan memberikan sirkulasi udara yang baik.

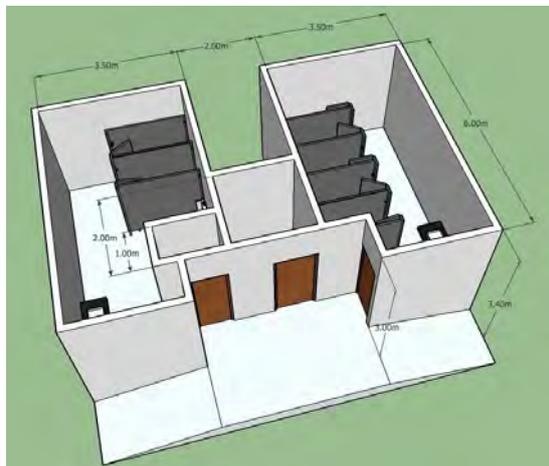
f. Panduan Perancangan Ruang Ganti dan/atau Toilet

Berikut ini adalah panduan visual perancangan ruang ganti dan/atau toilet:

Gambar 5.26 Panduan Visual Perancangan Ruang Ganti dan/atau Toilet(1)



Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018



Gambar 5.27 Panduan Visual Perancangan Ruang Ganti dan/atau Toilet(2)

Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

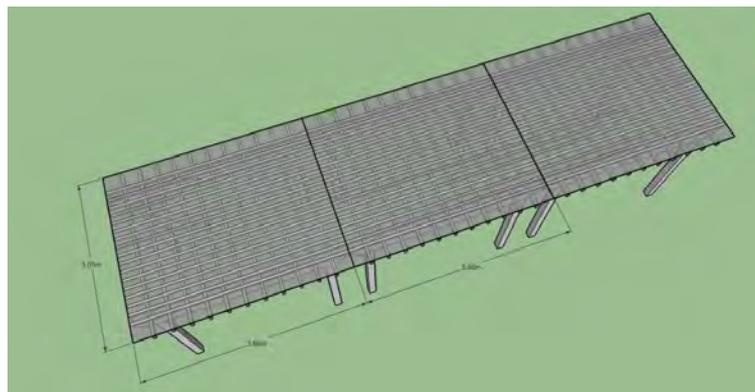
d. Penataan Taman Daya Tarik Wisata

Penataan taman daya tarik wisata terdiri dari pembuatan pergola dan gazebo, pembuatan pagar pembatas dan pemasangan lampu taman.

a. Panduan Detail Pergola/Penutup Atap Pergola/Gazebo

- Pergola adalah pelengkap taman yang membentuk peneduh pada jalur pedestrian, area duduk atau area berkumpul (gazebo). Pergola berupa deretan tiang/kolom/pilar yang umumnya menopang balok-balok melintang di atasnya yang dilengkapi dengan sejenis penutup atau penangung yang bersifat transparan, dan sering diberi tanaman merambat.
- Sebagai jalur pedestrian, pergola berfungsi menghubungkan antar fasilitas atau area aktivitas di dalam taman. Sebagai gazebo, pergola berfungsi sebagai area berkumpul untuk beraktivitas maupun beristirahat. Pada kedua fungsi tersebut, pergola bersifat memberikan perlindungan pada pengunjung dari sinar matahari langsung.
- Selain bersifat fungsional, desain pergola juga harus memperhatikan faktor estetika, yaitu sesuai dengan arsitektur budaya setempat atau kearifan lokal. Dalam kaitannya dengan taman dan fasilitas lainnya, desain pergola harus selaras dengan konsep perancangan taman secara keseluruhan, dan secara khusus.

a. Panduan Perancangan Pergola/Penutup Atap Pergola/Gazebo Berikut ini adalah panduan visual perancangan Pergola/Penutup Atap Pergola:

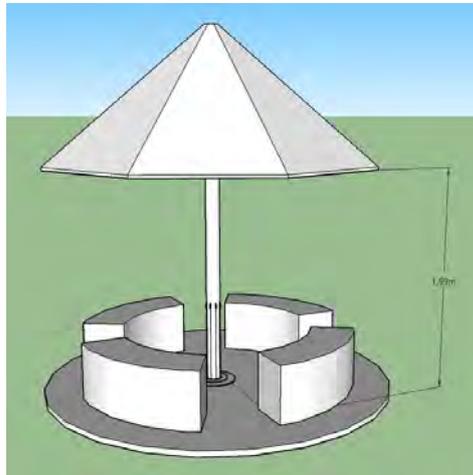


Gambar 5.28 Panduan visual perancangan Pergola/Penutup Atap Pergola (1)

Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018



Gambar 5.29 Panduan visual perancangan Pergola/Penutup Atap Pergola (2)
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018



Gambar 5.30 Panduan visual perancangan Gazebo (1)
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018



Gambar 5.31 Panduan visual perancangan Gazebo (2)

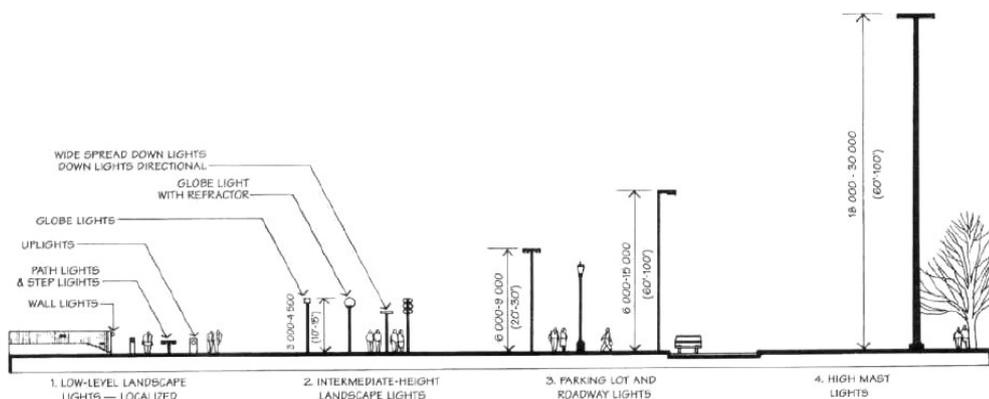
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

2. Panduan Detail Pemasangan Lampu Taman

Lampu atau penerangan merupakan elemen pelengkap taman yang terkait dengan penciptaan suasana. Terkait dengan syarat penerangan, maka untuk tujuan tersebut jenis pencahayaan yang dipilih untuk penerangan taman dan area sekitarnya adalah pencahayaan untuk memberikan kesan hangat dan nyaman, yaitu dengan pemilihan lampu berwarna *orange*/jingga. Pengecualian pada beberapa titik utama yang membutuhkan tingkat keamanan lebih tinggi sehingga dapat menggunakan lampu dengan cahaya berwarna putih.

Terkait syarat teknis tiang lampu, beberapa hal yang menjadi standar umum adalah, sebagai berikut:

- Lampu/penerangan di dalam gazebo dapat dipasang terintegrasi dengan tiang-tiang penyangga gazebo.
- Tiang lampu/penerangan area luar sekitar gazebo (taman) sebaiknya diletakkan pada jarak minimum 0,8 – 1 (nol koma delapan sampai satu) meter dari batas tepi gazebo.
- Lampu/penerangan dalam gazebo disesuaikan tingginya dengan ketinggian tiang penyangga gazebo.
- Lampu/penerangan area luar sekitar gazebo dipasang pada ketinggian 7 (tujuh) meter.



Gambar 5.32 Contoh ilustrasi Diagramatis Sistem Penerangan Ruang Luar
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018



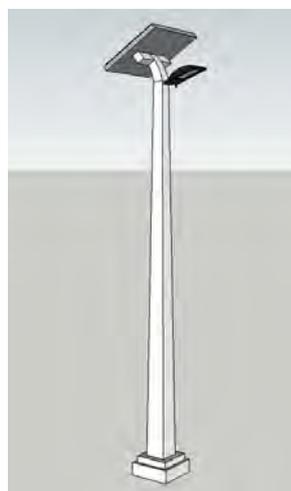
Gambar 5.33 *Contoh Ilustrasi Desain Lampu Taman*
 Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

a. Panduan Perancangan Lampu Taman

Berikut ini adalah panduan visual perancangan lampu taman:



Gambar 5.34 *Panduan Visual Perancangan Lampu Taman (1)*
 Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018



Gambar 5.35 *Panduan Visual Perancangan Lampu Taman (2)*
 Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

3. Panduan Detail Pagar Pembatas

Tujuan pembuatan pagar pembatas dalam suatu kawasan wisata adalah sebagai pemisahan zona aktivitas dengan zona tingkat intensitas yang berbeda. Pembuatan pagar pembatas taman bertujuan untuk mengarahkan sirkulasi dan pergerakan pengunjung mengikuti pola tertentu, seperti misalnya menghindari area berbahaya atau mengarahkan pada beragam titik-titik atraksi wisata dalam satu putaran.

Sesuai dengan tujuan di atas, maka desain pembatas taman mengacu pada persyaratan fungsional maupun kualitas estetika dari lingkungan di sekelilingnya. Secara prinsip pagar pembatas taman merupakan pembatas bangunan sehingga desainnya harus jelas dan memperhatikan faktor keamanan dari lingkungan sekitarnya. Selain bersifat fungsional, desain pagar juga harus memperhatikan faktor estetika, yaitu sesuai dengan arsitektur budaya setempat atau kearifan lokal.

Pemilihan material dapat disesuaikan dengan potensi lokal, misalnya: kayu, batu bata, batu, besi, dan lain-lain. Pagar juga dapat ditanami tanaman rambat agar memberikan kenyamanan pengunjung. Untuk memberikan kesan menyatu dengan lingkungan di sekitarnya, desain “pagar” dapat berbentuk deretan pohon, perdu atau semak tanpa pemasangan suatu batas dengan material yang bersifat masif.

Ketinggian pagar pembatas yang bersifat masif adalah maksimum 1,2 (satu koma dua) meter. Hal ini untuk menghindari kesan tertutup dan terpisah pada taman tersebut. Selain itu, untuk skala taman kota yang cukup luas, pembuatan pagar pembatas masif membutuhkan biaya yang cukup besar.

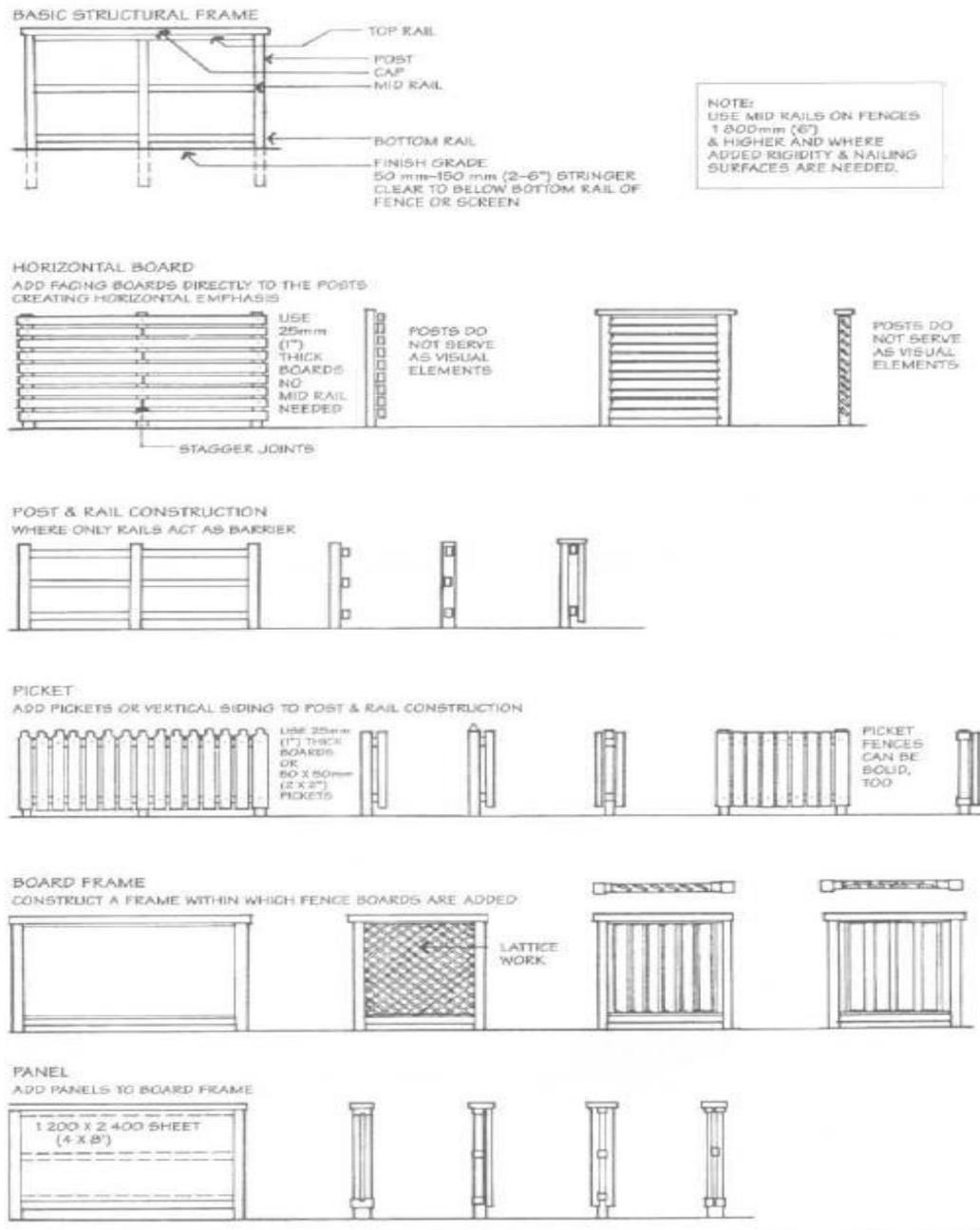
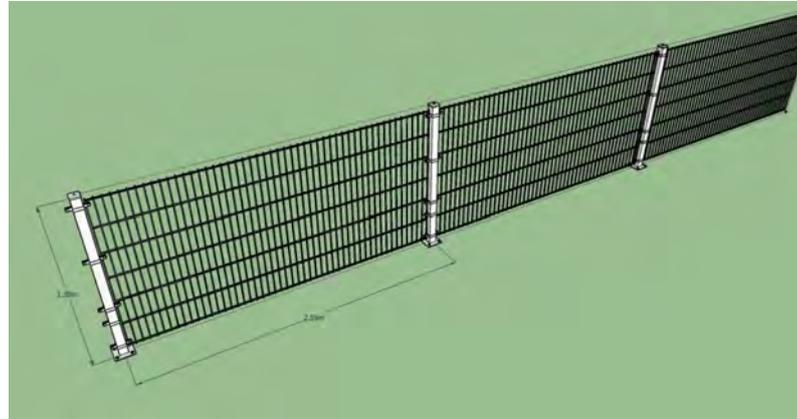


Figure 450-9. Various types of fence construction.

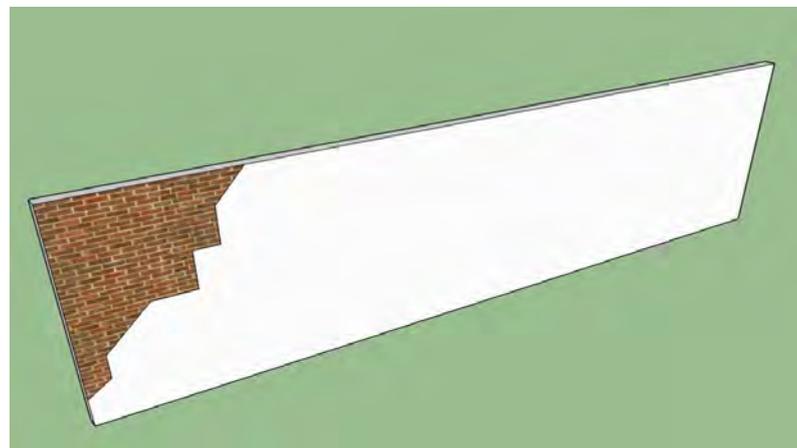
Gambar 5.36 Ilustrasi Contoh Diagramatis Desain Pagar Pembatas
 Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

a. Panduan Perancangan Pagar Pembatas

Berikut ini adalah panduan visual perancangan pagar pembatas:



Gambar 5.37 Pagar Pembatas Besi
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018



Gambar 5.38 Pagar Pembatas Beton
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

e. Pembuatan Panggung Kesenian/Pertunjukan

1. Definisi dan Pemahaman

Panggung kesenian/pertunjukan adalah bentuk dari tempat berkumpul yang di dalamnya tersedia tempat duduk dengan kapasitas besar serta area panggung untuk pertunjukan dan hiburan untuk pengunjung. Panggung kesenian dapat digunakan untuk pertunjukan- pertunjukan yang berbasis budaya masyarakat atau kesenian teradisonal. Selain itu pembangunan

panggung kesenian diharapkan dapat memberikan nilai tambah bagi pengembangan destinasi pariwisata sebagai upaya peningkatan pengalaman wisata, lama tinggal serta distribusi wisatawan. Faktor-faktor yang harus diperhitungkan serta diperhatikan dalam pembangunan panggung kesenian/pertunjukan antara lain:

- a. ukuran;
- b. orientasi;
- c. akustik;
- d. *stage*/panggung;
- e. tempat duduk; dan
- f. pencahayaan/*lighting*.

Theater harus dibuat menyesuaikan keterbatasan penglihatan penonton dan harus menyediakan ruang yang cukup untuk menampung penonton dalam jumlah yang banyak.

2. Standar Bentuk dan Ukuran Panggung Kesenian/Pertunjukan

Auditorium dari sebuah panggung kesenian/pertunjukan berbentuk semi lingkaran dengan sudut 180 derajat (gaya Romawi) dan sudut 220 derajat untuk panggung kesenian/pertunjukan (gaya Yunani). Bentuk tersebut dibuat agar secara visibilitas, penonton dapat melihat dengan baik panggung yang di letakkan di bagian tengah. Selain dari segi bentuk, ukuran panggung kesenian/pertunjukan harus di hitung sesuai batas penglihatan serta pendengaran yang dimiliki oleh manusia, hal tersebut dilakukan agar penonton yang mengunjungi panggung kesenian/pertunjukan dapat menikmati pertunjukan dengan nyaman.

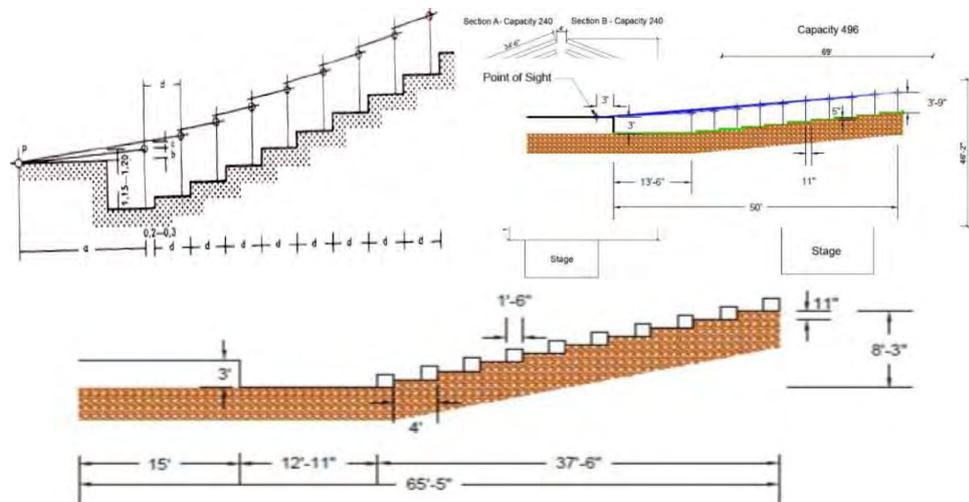
Panggung merupakan pusat dari aktivitas yang terdapat di panggung kesenian/pertunjukan. Dalam membuat sebuah *stage*/panggung, hal yang harus diperhatikan adalah aspek penyampaian bunyi kepada penonton.

Berikut ini adalah pedoman ukuran panggung kesenian/pertunjukan yang digunakan:

- a. batas maksimum terjauh agar penonton tetap bisa mendengar dengan baik adalah 65,62 ft (enam puluh lima koma enam puluh dua *feet*) atau sekitar 20,5 m (dua puluh koma lima meter); dan
- b. lebar minimum tempat duduk yang dibutuhkan untuk satu orang adalah 1,5 ft (satu koma lima *feet*) atau sekitar 55 cm (lima puluh lima centimeter).

3. Standar Bentuk Tempat Duduk

Aspek visibilitas atau kemudahan melihat obyek harus dipertimbangkan dalam membuat panggung kesenian/pertunjukan. Pembangunan tempat duduk panggung kesenian/pertunjukan adalah dengan berbentuk cekung.



Gambar 5.39 Panduan Visual Bentuk Tempat Duduk
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

4. Detail Desain untuk Tempat Duduk

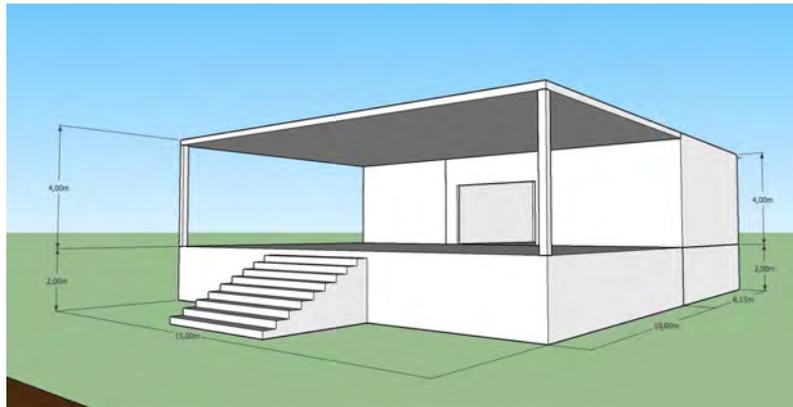
Ada beberapa pilihan yang bisa digunakan untuk membuat tempat duduk, antara lain:

- a. kayu;
- b. besi;
- c. batu; dan
- d. kombinasi.

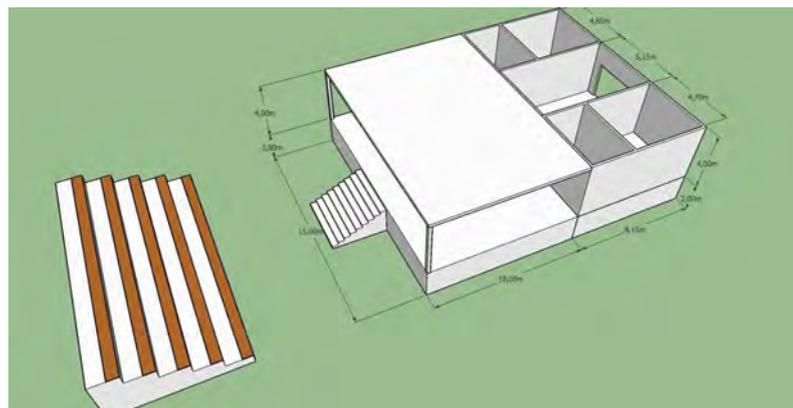
Pembuatan tempat duduk harus memperhatikan bahan yang digunakan dan drainasenya, karena hal tersebut sangat penting untuk kenyamanan penonton.

5. Panduan Perancangan Panggung Kesenian/Pertunjukan

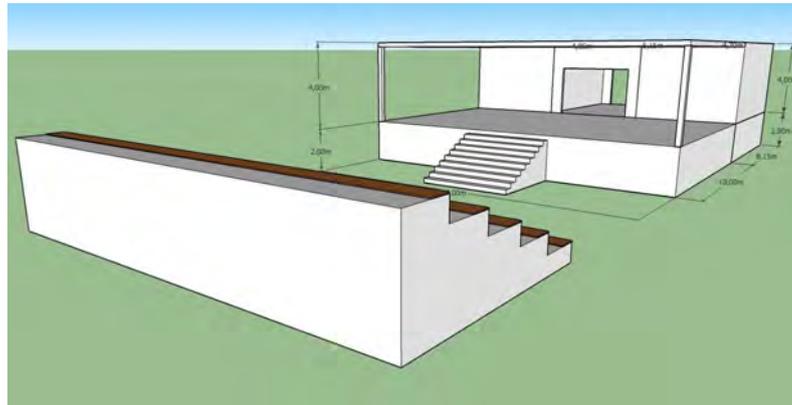
Berikutini adalah panduan visual perancangan panggung kesenian / pertunjukan:



Gambar 5.40 Panduan Visual Perancangan Panggung Kesenian/Pertunjukan (1)
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018



Gambar 5.41 Panduan Visual Perancangan Panggung Kesenian/Pertunjukan(2)
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018



Gambar 5.42 Panduan Visual Perancangan Panggung Kesenian/Pertunjukan(3)

Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

E. Pembangunan, Peningkatan / Revitalisasi Sarana Pendukung Daya Tarik Wisata

Pembangunan, peningkatan / revitalisasi sarana pendukung daya tarik wisata terdiri dari pembangunan / revitalisasi kios cenderamata, pembangunan / revitalisasi plaza pusat jajanan / kuliner, pembangunan / revitalisasi tempat ibadah, pembangunan menara pandang (*viewing deck*) dan pembangunan gapura identitas.

1. Pembangunan/Revitalisasi Kios Cenderamata

Cenderamata adalah sesuatu yang dibawa oleh wisatawan ke tempat tinggalnya sebagai oleh-oleh, *souvenir*, tanda mata, atau kenang-kenangan. Sebuah destinasi wisata perlu memiliki ciri khas tersendiri sehingga berbeda dengan destinasi wisata lainnya dan menunjukkan identitas dari destinasi wisata tersebut.

a. Tempat

- mudah diakses dan dekat dengan destinasi wisata;
- luas ruangan sesuai dengan kebutuhan jenis *souvenir*;
- bentuk rak yang ideal untuk *souvenir* adalah rak *single wall minimarket* dan rak *double* dengan ukuran panjang papan antara 30 cm – 40 cm (tiga puluh sampai empat puluh sentimeter);
- jenis bahan ideal untuk *souvenir* adalah besi dengan ketebalan plat antara 0.5 mm – 0.6 mm (nol koma lima sampai nol koma enam milimeter) dan mampu menahan berat barang sebesar 30 kg – 50 kg

(tiga puluh sampai lima puluh kilogram);

- pintu harus menghadap ke ruang kosong, tidak boleh ada lemari, tirai atau furnitur yang menghalangi pengunjung masuk;
- panjang lemari dan meja dalam kios harus sesuai dengan sudut letak lemari;
- tidak menempatkan lemari dan meja pada sisi tajam yang mengarah ke pintu masuk;
- memiliki sistem sirkulasi udara atau *air conditioner* (ac) dan pencahayaan, pintu masuk dan keluar harus sesuai standar dan/atau ketentuan peraturan perundang-undangan; dan
- petunjuk arah dan papan nama kios cenderamata memiliki tulisan yang terbaca dengan jelas dan mudah terlihat.

b. Design Produk

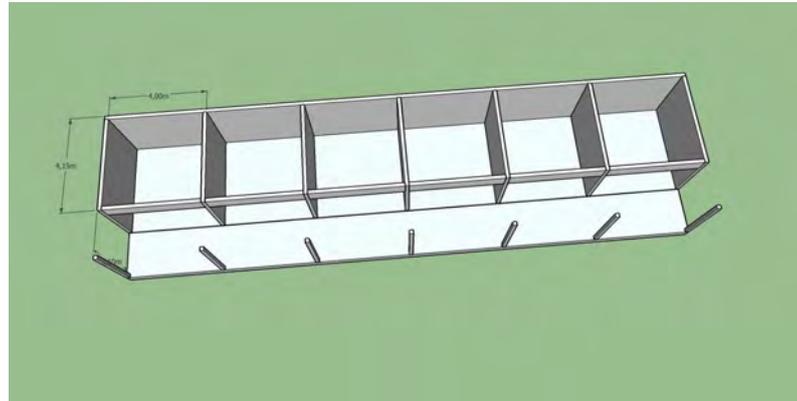
Memenuhi unsur keunikan, merepresentasikan tempat wisata, dan kekhasan budaya setempat atau kearifan lokal.

c. Fasilitas Penunjang serta Sarana dan Prasarana:

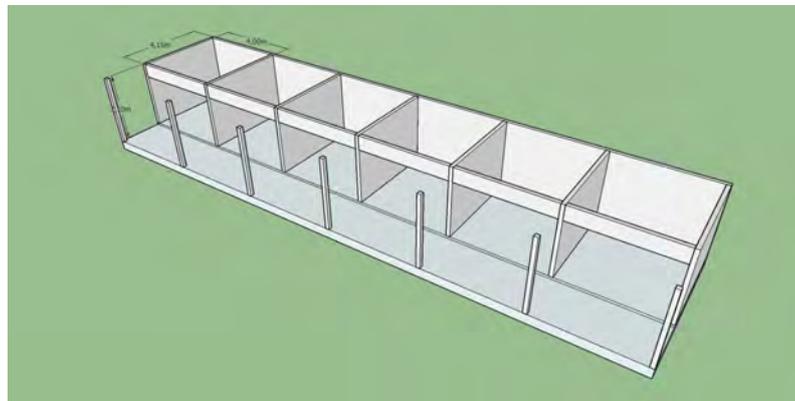
- fasilitas parkir yang bersih, aman, dan terawat, dilengkapi dengan rambu-rambu petunjuk;
- toilet yang bersih, terawat dan terpisah untuk pengunjung pria dan wanita, termasuk untuk penyandang disabilitas, yang masing-masing dilengkapi dengan: papan nama yang jelas; air bersih yang cukup; tempat cuci tangan dan pengering; kloset; tempat sampah tertutup; tempat buang air kecil (*urinoir*) untuk toilet pengunjung pria; dan sirkulasi udara serta pencahayaan yang baik;
- tempat sampah tertutup yang terdiri atas: tempat sampah organik dan tempat sampah non-organik;
- instalasi listrik/genset sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan;
- akses khusus darurat dan tempat berkumpul;
- instalasi kamera pengawas (*closed circuit television/CCTV*) yang berfungsi dengan baik.

d. Panduan Perancangan Kios Cenderamata

Berikut ini adalah panduan visual perancangan kios cenderamata:



Gambar 5.43 Panduan Visual Perancangan Kios Cenderamata (1)
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018



Gambar 5.44 Panduan Visual Perancangan Kios Cenderamata (2)
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

2. Pembangunan/Revitalisasi Plaza Pusat Jajanan/Kuliner

Plaza pusat jajanan/kuliner merupakan fasilitas dimana terdapat kegiatan layanan jual beli makanan dan minuman. Satuan dimensi ruang per pengunjung untuk kegiatan makan minum adalah 2 m² (dua meter persegi) per orang termasuk kursi meja dan sirkulasi pengunjung.

a. Tempat Terbuka Publik

- lokasi plaza pusat jajanan/kuliner harus mudah diakses dan tidak menimbulkan gangguan terhadap lalu lintas. lokasi pada atraksi wisata alam seperti tepi sungai, tepi danau, tepi hutan dapat dipertimbangkan sepanjang tidak menimbulkan tekanan atau

dampak negatif terhadap lingkungan;

- bekerja sama dengan pengembang (*developer*);
- memiliki sistem sirkulasi udara dan pencahayaan, pintu masuk dan keluar sesuai standar; dan
- petunjuk arah dan papan nama plaza pusat jajanan/kuliner cenderamata dengan tulisan yang terbaca jelas dan mudah terlihat.

b. Kriteria Dasar Plaza Pusat Jajanan/Kuliner

- untuk konsumsi masyarakat umum;
- menampilkan kuliner tradisional yang sudah diseleksi; dan
- minimum 5 (lima) jenis kuliner, maksimum 20 (dua puluh) jenis kuliner dan tidak boleh ada duplikasi.

c. Infrastruktur

- akses utama menuju plaza pusat jajanan/kuliner dari jalan umum dapat dilalui bus pariwisata medium dengan kapasitas 60 (enam puluh) orang;
- jalan utama bisa berpapasan 2 (dua) bus;
- area naik turun penumpang yang memadai;
- area parkir mobil 40 (empat puluh) unit mobil, 3 (tiga) unit bus pariwisata dan 100 (seratus) unit motor;
- *loading dock* dan area bongkar muatan (bahan makanan bersih);
- jalur truk sampah yang tidak boleh digabung dengan jalur bongkar muatan (bahan makanan bersih) agar tidak terkontaminasi bakteri;
- sumber air bersih panas dan dingin;
- drainase atau saluran pembuangan air lengkap dengan proses pemeliharaan sebelum dibuang ke saluran kota;
- drainase/saluran air hujan dan resapannya harus diperhatikan dengan baik untuk menghindari genangan air di halaman bangunan; dan
- fasilitas untuk penyandang disabilitas.

d. Bangunan

- tiap gerai dengan luas 4 x 5 (empat kali lima) meter, di dalamnya

ada dapur dengan ukuran minimum 2 x 3 (dua kali tiga) meter;

- kapasitas sentra, maksimal 300 (tiga ratus) orang;
- area makan minum;
- kursi: 300 (tiga ratus) kursi;
- meja: 50 – 60 (lima puluh sampai enam puluh) meja;
- tempat cuci tangan: 12 (dua belas) titik;
- area cuci piring dengan ukuran sebesar 36 m² (tiga puluh enam meter persegi), dengan 8 (delapan) titik bak cuci, lengkap dengan meja area pengering, dan rak simpan;
- area *lobby*.

e. Mekanikal elektrik

- *hydrant*, sumber air untuk keadaan darurat api;
- pemadam kebakaran *portable* ditiap gerai, dan di *common area* sesuai hitungan yang berlaku;
- listrik ditiap gerai 1200 (seribu dua ratus) watt;
- stop kontak atau *power* listrik 3 (tiga) titik ditiap gerai;
- titik gas apabila saluran gas kota tersedia; kecuali yang membutuhkan arang atau kegiatan *grill* maka ditempatkan di luar area makan minum, agar asap tidak masuk ke area tersebut;
- *exhaust fan*, kipas udara untuk sirkulasi;
- AC untuk ruang *non-smoking*;
- *ceiling fan*/kipas angin untuk area *smoking* – jika peraturan mengizinkan; dan
- saluran telepon dan data internet – terutama untuk pembayaran non tunai.

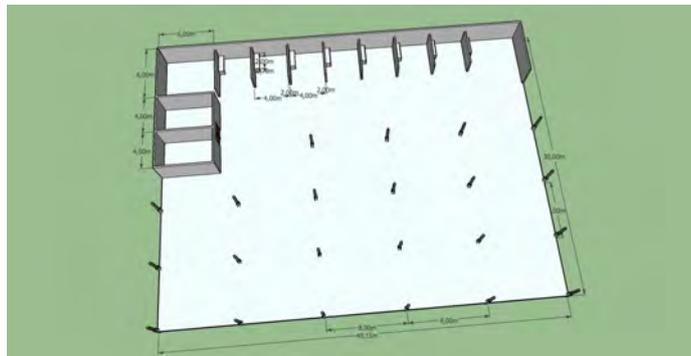
f. Tata Kelola Sampah

- Pembuangan sampah terpadu (tertutup)
Dipisahkan menjadi 4 (empat) bagian, yaitu organik; non organik; botol kaca; botol dan gelas plastik serta bahan plastik lainnya.
- Tempat sampah di setiap Gerai

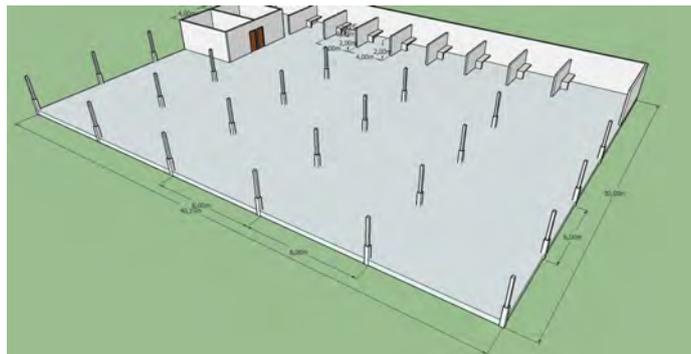
Pengolahan limbah buangan dan penampungan limbah minyak goreng.

g. Panduan Perancangan Plaza Pusat Jajanan/Kuliner

Berikut ini adalah panduan visual perancangan Plaza Pusat Jajanan/Kuliner:



Gambar 5.45 Panduan Visual Perancangan Plaza Pusat Jajanan/Kuliner(1)
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018



Gambar 5.46 Panduan Visual Perancangan Plaza Pusat Jajanan/Kuliner(2)
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

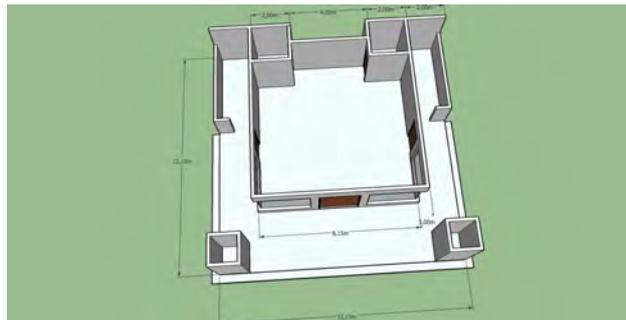
3. Panduan Pembangunan/Revitalisasi Tempat Ibadah

Tempat ibadah adalah bangunan yang disediakan untuk wisatawan yang hendak menunaikan kewajibannya.

a. Tempat

- Mudah diakses dan dekat dengan destinasi wisata;
- Luas ruangan dapat menampung maksimal 30 (tiga puluh) orang;

- Memiliki sistem sirkulasi udara atau *air conditioner* (AC) dan pencahayaan, pintu masuk dan keluar sesuai standar; dan
 - Penanda arah dengan tulisan yang terbaca jelas dan mudah terlihat.
- b. Desain Bangunan
- Memenuhi unsur keunikan, merepresentasikan tempat wisata, dan kekhasan budaya setempat.
- c. Fasilitas Penunjang
- Fasilitas membersihkan diri yang terawat dan terpisah untuk pengunjung pria dan wanita, termasuk untuk penyandang disabilitas, yang masing-masing dilengkapi dengan: papan nama yang jelas; air bersih yang cukup; tempat cuci tangan dan pengering; dan sirkulasi udara dan pencahayaan yang baik; dan
 - Alas kaki dan pendukung ritual ibadah yang bersih dan terawat.
- d. Panduan Perancangan Tempat Ibadah
- Berikut ini adalah panduan visual perancangan Tempat Ibadah:



Gambar 5.47 Panduan Visual Perancangan Tempat Ibadah (1)
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018



Gambar 5.48 Panduan Visual Perancangan Tempat Ibadah (2)
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

4. Panduan Pembangunan Gapura Identitas

a. Konsep Dasar Gapura Identitas

Konsep dasar pembangunan Gapura adalah menyediakan fasilitas layanan informasi lokasi atraksi wisata yang akurat kepada wisatawan yang datang berkunjung. Seiring dengan perkembangan kebutuhan dan kemajuan jaman, maka fungsi Gapura dapat ditambahkan menjadi tempat untuk memberikan layanan lain bagi wisatawan.

b. Prinsip dan Kaidah Pembangunan Gapura Identitas

- Kemanfaatan, kepatutan, keselamatan, keseimbangan serta keserasian/keselarasan bangunan dengan lingkungan dan budaya daerah lokal.
- Hemat, kewajaran, ekonomis tidak berlebihan, efektif, dan efisien, serta sesuai dengan kebutuhan dan ketentuan teknis yang disyaratkan.
- Terarah dan terkendali sesuai rencana, program/satuan kerja, serta fungsi setiap pengguna bangunan gedung.
- Informatif.
- Semaksimal mungkin menggunakan hasil produksi dalam negeri dengan memperhatikan kemampuan/potensi nasional.

c. Fungsi dan Manfaat Gapura Identitas

Fungsi dan Manfaat Gapura di Kawasan Pariwisata adalah antara lain:

- Sebagai penanda lokasi pintu masuk di kawasan Pariwisata, serta pemberi ucapan selamat datang kepada wisatawan yang datang berkunjung.
- Sebagai identitas/icon dari sebuah objek wisata/daerah.
- Sebagai tempat pemberian informasi kepada wisatawan yang datang berkunjung di kawasan Pariwisata, mengenai sarana dan prasarana umum serta fasilitas yang tersedia didalam dan aktivitas wisata yang dapat dilakukan. Termasuk memberikan informasi mengenai hal yang harus dipatuhi oleh wisatawan selama berada di kawasan

Pariwisata tersebut.

- Sebagai satu kesatuan fasilitas manajemen pengelolaan.

d. Standar Pembangunan Gapura Identitas

a) Standar Internasional dan Kebijakan Pembangunan Gapura Identitas

Gapura Utama, dapat terdiri dari beberapa bagian seperti:

- Bagian Atas/Melintang Jalan.
- Bagian Tengah.
- Bagian Bawah.

b) Ketentuan Teknis Dimensi Gapura Identitas Gapura Utama:

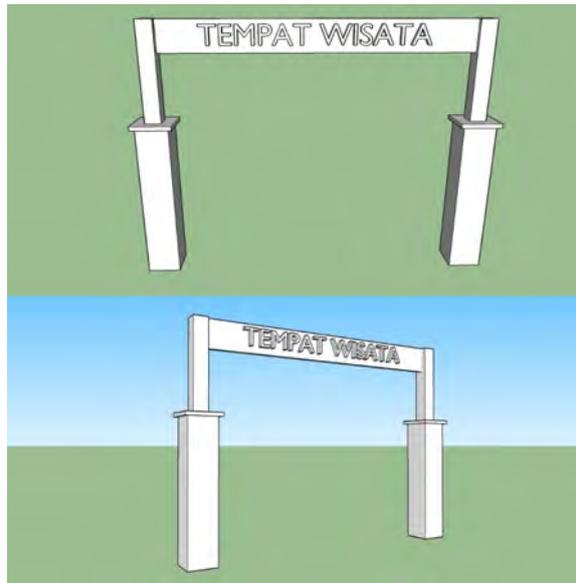
- Tinggi Gapura: proporsional dengan mempertimbangkan kenyamanan dan kemudahan aksesibilitas bagi kendaraan yang lewat, baik itu mobil, motor ataupun bis.
- Lebar Tiang Gapura: proporsional dengan dengan tinggi gapura.
- Jarak antar Tiang: menyesuaikan dengan kondisi jalan yang ada di kawasan tersebut serta lahan yang tersedia.

e. Kriteria Penempatan Lokasi Gapura Identitas

Penempatan Gapura di Kawasan Pariwisata hendaknya berada di lokasi masuk daya tarik wisata yang berhubungan dengan jalur lalu lintas utama. Lokasi penempatan Gapura Identitas hendaknya strategis, mudah terlihat dan sebagai identitas/penanda sebuah kawasan pariwisata atau daya tarik wisata.

f. Panduan Pembangunan Gapura Identitas

Berikut ini adalah panduan visual pembangunan gapura identitas:



Gambar 5.49 Panduan Visual Pembangunan Gapura Identitas
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

F. Pembuatan Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)/Jalan Setapak/Jalan Dalam Kawasan, *Boardwalk*, Dan Tempat Parkir

1. Pembuatan Boardwalk

Boardwalk (trotoar jamak) merupakan jalur untuk pejalan kaki, biasanya terbuat dari kayu. *Boardwalk* dapat dibangun di sepanjang sungai yang biasa disebut *riverwalk* atau pantai yang disebut *oceanway*. *Boardwalk* dapat digunakan pula untuk membantu pejalan kaki menempuh medan yang sulit seperti di kawasan hutan lindung.



Gambar: Ilustrasi *Boardwalk* pejalan kaki



Gambar: Ilustrasi *Boardwalk* di National Park Plitvice Lakes, Croatia



Gambar: Ilustrasi *Boardwalk* di Milford Track, New Zealand



Gambar: Ilustrasi *Boardwalk* di Pyhä Luosto National Park in Lapland, Finland



Gambar: *Boardwalk* di Horicon Marsh

Gambar 5.50 berbagai macam contoh boardwalk
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

a. Konsep Dasar

- Prinsip dan Kaidah Pembangunan *Boardwalk* di Kawasan Wisata:
 - Memenuhi fungsi dan kebutuhan;
 - Kenyamanan;
 - Lokasi yang strategis;
 - Ukuran *Boardwalk*;
 - Penggunaan material yang tepat; dan
 - Estetika.
- Fungsi dan Manfaat *Boardwalk* di Kawasan Wisata
 - Media untuk pejalan kaki;
 - Mempermudah akses ke tempat tujuan;
 - Menghadirkan suasana yang dinamis di kawasan wisata;
 - Dapat digunakan untuk kegiatan promosi, pameran, dan iklan; dan
 - Mengurangi pencemaran udara dengan adanya pepohonan yang

tumbuh di sekitar *boardwalk*.

b. Kriteria Desain *Boardwalk*

- Memperhatikan pola, warna, tekstur daya serap air;
- Lampu yang digunakan untuk *boardwalk* harus memiliki beberapa kriteria, antara lain untuk lampu konvensional memiliki ketinggian dibawah mata manusia, lampu khusus memiliki ketinggian antara 2-3 (dua sampai tiga) meter, sedangkan untuk lampu bertiang tinggi, ketinggian yang dibutuhkan antara 6-10 (enam sampai sepuluh) meter;
- *Sign* atau tanda yang memberikan informasi atau larangan. *Sign* harus mudah terlihat dan dipahami;
- Pagar pembatas yang berfungsi sebagai pembatas antara *boardwalk* dan lingkungan sekitar;
- Bangku yang digunakan sebagai tempat istirahat bagi para pengguna *boardwalk*;
- Tanaman peneduh untuk menyejukan area *boardwalk*; dan
- Fasilitas pendukung lainnya seperti tempat sampah atau jam.

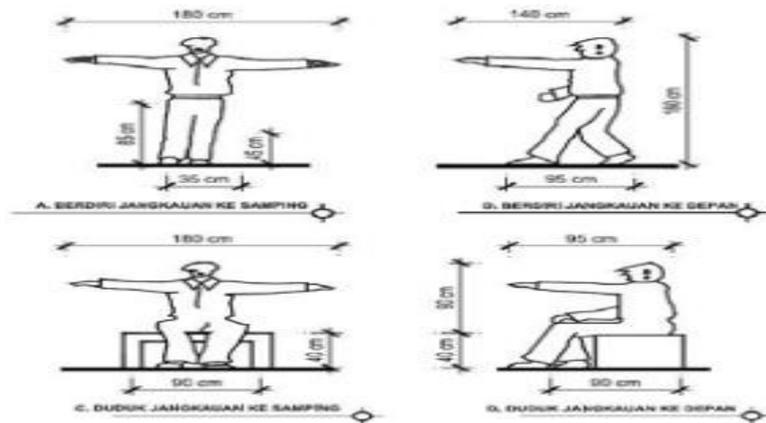
c. Ketentuan Teknis Standar Pembangunan Jalur *Boardwalk*

Dalam merancang *boardwalk* harus memperhatikan jenis material yang kuat, stabil, tidak licin, dan cepat kering. Ketentuan jenis material tersebut antara lain:

- Menggunakan jenis material seperti ubin, batu dan batu bata; dan
- Tidak menggunakan bahan yang licin karena akan mempersulit pengguna kursi roda.

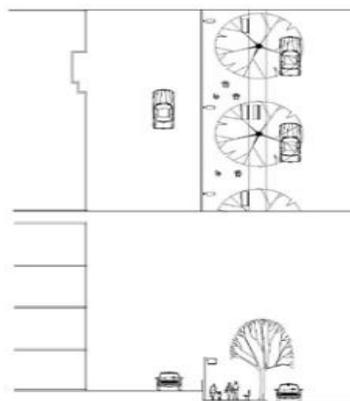
d. Standar Dimensi dan Desain

- Prinsip dan ukuran perancangan *Boardwalk*



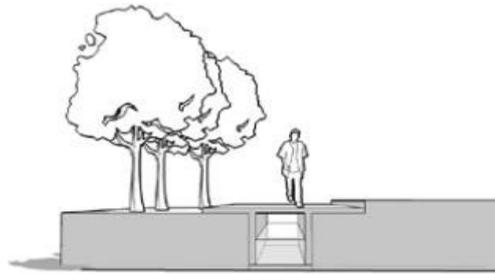
Gambar 5.51 Ilustrasi Ukuran Umum Ruang Gerak Untuk Orang Dewasa
 Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

Gambar di atas merupakan ketentuan secara umum untuk orang dewasa yang digunakan dalam perancangan pembuatan lebar jalan pada *Boardwalk*. Lebar efektif minimum untuk pejalan kaki berdasarkan kebutuhan adalah 60 cm (enam puluh centimeter) ditambah 15 cm (lima belas centimeter) untuk bergerak tanpa membawa barang, sedangkan kebutuhan minimal 2 (dua) orang pejalan kaki yang berpapasan adalah 150 cm (seratus lima puluh centimeter). Namun, untuk *arcade* dan *promenade* yang berada di kawasan pariwisata dan komersial harus tersedia area dengan ukuran minimal 2 (dua) meter.



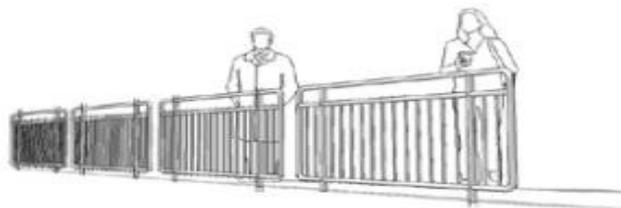
Gambar 5.52 Ilustrasi Tampak Atas dan Potongan *Sidewalk*
 Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

- Drainase terletak berdampingan atau dibawah ruang pejalan kaki untuk mencegah terjadinya genangan air pada saat hujan. Dimensi minimal yang digunakan adalah 50 cm (lima puluh centimeter) dan tinggi 50 cm (lima puluh centimeter).



Gambar 5.53 Ilustrasi Drainase
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

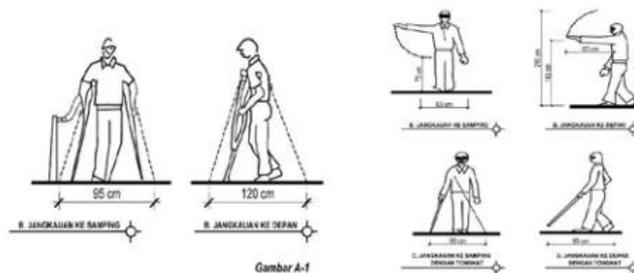
- Pagar pengaman, diletakan pada titik tertentu yang berbahaya dan memerlukan perlindungan dengan tinggi minimal 90 cm (sembilan puluh centimeter) dan disarankan pula untuk menggunakan bahan beton atau metal yang tahan terhadap cuaca, suhu dan murah perawatannya.



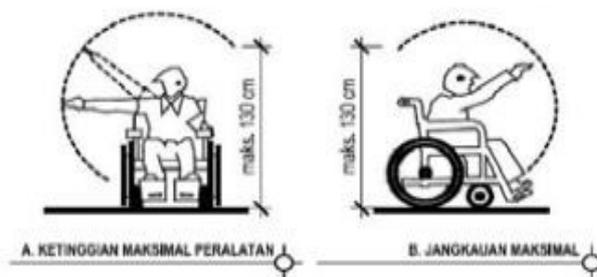
Gambar 5.54 Ilustrasi Fasilitas Pagar Sebagai Pelindung
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

- Ukuran lebar minimal jalur adalah 136 cm (seratus tiga puluh enam centimeter) untuk jalur satu arah dan 180 cm (seratus delapan puluh centimeter) untuk jalur 2 (dua) arah. Untuk penyandang disabilitas jalur harus bebas dari pohon, tiang atau benda yang dapat menghalangi.
- Kemiringan maksimum untuk *boardwalk* adalah 7 (tujuh) derajat.

- Pencahayaan berkisar antara 50-150 (lima puluh sampai seratus lima puluh) lux tergantung pada intensi pemakaian.
- Tepi pengaman (bagi wisatawan berkebutuhan khusus) disiapkan bagi penghentian roda kendaraan dan tongkat tuna netra dan dibuat dengan tinggi minimal 10 cm (sepuluh centimeter) dan lebar 15 cm (lima belas) sepanjang jalur.
- Ketentuan jalan bagi penyandang disabilitas:
 - Jalan tersebut memiliki lebar 1,5 (satu koma lima) meter dengan tingkat maksimal 5% (lima persen);



Gambar 5.55 Ilustrasi Ruang Gerak Pemakai Kruk dan Tuna Netra
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018



Gambar 5.56 Ilustrasi Ruang Gerak Pemakai Kursi Roda
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

- Pengguna harus mudah mengenal permukaan jalan yang lurus atau jalan yang curam;
- Dipastikan tidak ada lubang pada jalur *boardwalk*;
- Permukaan tidak licin;
- Tingkat kelandaian tidak melebihi 8,33 % (delapan koma tiga puluh tiga persen);

- Memiliki pegangan tangan untuk jalur yang landai; dan
- Pegangan tangan harus dibuat dengan tinggi 0,8 (nol koma delapan) meter diukur dari permukaan tanah.

e. Standar Penempatan

Penempatan *boardwalk* harus disesuaikan dengan jumlah pejalan kaki yang akan melalui jalur tersebut dengan volume minimal pejalan kaki sebanyak 300 (tiga ratus) orang per 12 (dua belas) jam. *Boardwalk* juga dibutuhkan pada kawasan wisata. Adapun beberapa contoh posisi *boardwalk* antara lain:

- *Boardwalk* di sisi jalan

Ruang pejalan kaki yang berada di tepi jalan raya.



Gambar 5.57 Ilustrasi Perspektif *Sidewalk*
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

- *Boardwalk* di sisi air

Ruang pejalan kaki yang pada salah satu sisinya berbatasan dengan badan air.



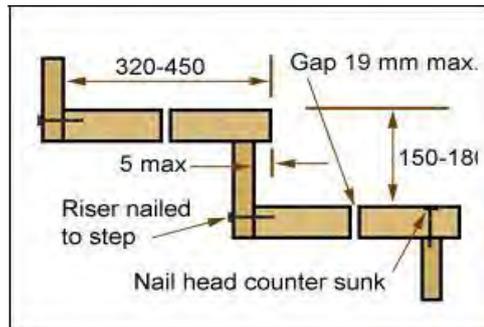
Gambar 5.58 Ilustrasi *Boardwalk* Di Sisi Air
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

- *Boardwalk* pada alam terbuka
Merupakan ruang pejalan kaki yang terletak antara ruang terbuka hijau. Area ini merupakan pembatas di antara ruang hijau dan sirkulasi pejalan kaki.



Gambar 5.59 Ilustrasi *Boardwalk* Pada Alam Terbuka Muara Angke
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

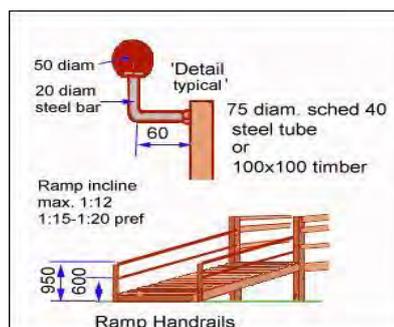
- f. Prosedur Pembangunan *Boardwalk* di Kawasan Wisata
- Anak tangga
Boardwalk yang terbuat dari bahan kayu harus memiliki anak tangga yang solid dan dipaku ke tapak.



Gambar 5.60 Ilustrasi Rancangan Anak Tangga Pada *Boardwalk*
 Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

- *Handrails*

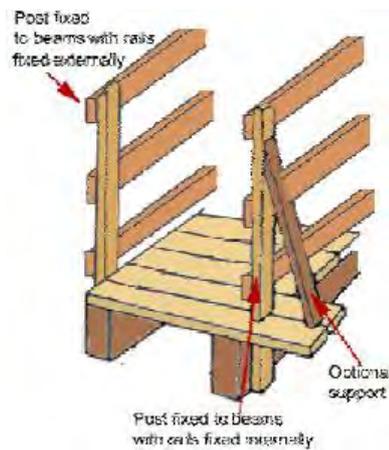
Ketinggian yang diperlukan pada *handrails* untuk *boardwalk* yang mempunyai kemiringan disarankan berukuran 600-950 mm (enam ratus sampai sembilan ratus lima puluh milimeter). Bagi orang dewasa, ketinggian yang disarankan antara 900-950 mm (sembilan ratus sampai sembilan ratus lima puluh milimeter), untuk pengguna kursi roda 780-800 mm (tujuh ratus delapan puluh sampai delapan ratus milimeter) dan 600 mm (enam ratus milimeter) untuk anak-anak. Pada daerah *Boardwalk* yang landai ketinggian yang diperlukan untuk *handrails* adalah 950-1000 mm (sembilan ratus lima puluh sampai seribu milimeter) untuk orang dewasa, 800-850 mm (delapan ratus sampai delapan ratus lima puluh milimeter) untuk pengguna kursi roda, dan 600 mm (enam ratus milimeter) untuk anak-anak.



Gambar 5.61 Ilustrasi Ukuran *Handrails*
 Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

- Tiang penyangga

Pagar harus disediakan untuk setiap penurunan lebih dari 600 mm (enam ratus milimeter) atau ditempat yang mempunyai kedalaman lebih dari 900 mm (sembilan ratus milimeter), di mana orang-orang cacat dan orang tua cenderung akan menggunakan tiang penyangga untuk berpegangan. Selain itu pagar juga harus dirancang untuk mencegah pendakian oleh anak-anak.



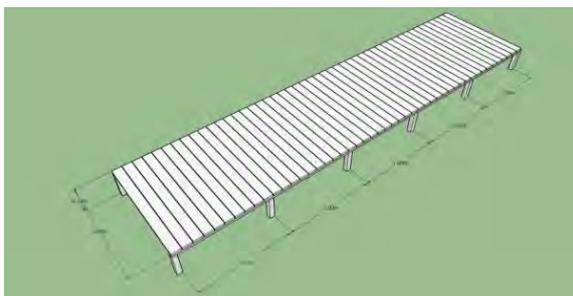
Gambar 5.62 Ilustrasi Tiang Penyangga Pada *Boardwalk*
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

- Pondasi

Dasar bagi *deck* harus mengatasi berbagai macam kondisi tanah dan permukaan air tanah. Desain pilar dapat memuat 35 (tiga puluh lima) kN untuk setiap 2000 (dua ribu) luasan *deck*. Pondasi tiang pancang digunakan untuk tanah lunak dan permukaan air tanah yang tinggi. Pondasi *bore pile* digunakan untuk tanah yang kaku (*cement encased*).

g. Panduan Perancangan *Boardwalk*

Berikut ini adalah panduan visual perancangan *Boardwalk*:



Gambar 5.63 Panduan Visual Perancangan *Boardwalk*
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

2. Jalur Pejalan Kaki/Jalan Setapak

a. Prinsip Dasar

Prinsip perancangan jaringan jalur pejalan kaki/jalan setapak / pedestrian dapat diuraikan sebagai berikut:

- memudahkan pejalan kaki mencapai tujuan dengan jarak sedekat mungkin;
- menghubungkan satu tempat ke tempat lain dengan adanya konektivitas dan kontinuitas;
- menjamin keterpaduan, baik dari aspek penataan bangunan dan lingkungan, aksesibilitas antar lingkungan dan kawasan, maupun sistem transportasi;
- mempunyai sarana ruang pejalan kaki untuk seluruh pengguna termasuk pejalan kaki dengan berbagai keterbatasan fisik;
- mempunyai kemiringan yang cukup landai dan permukaan jalan rata tidak naik turun;
- memberikan kondisi aman, nyaman, ramah lingkungan, dan mudah untuk digunakan secara mandiri;
- mempunyai nilai tambah baik secara ekonomi, sosial, maupun lingkungan bagi pejalan kaki;
- mendorong terciptanya ruang publik yang mendukung aktivitas sosial, seperti olahraga, interaksi sosial, dan rekreasi;
- menyesuaikan karakter fisik dengan kondisi sosial dan budaya

setempat, seperti kebiasaan dan gaya hidup, kepadatan penduduk, serta warisan dan nilai yang dianut terhadap lingkungan; dan

- Prinsip perancangan prasarana jalur pejalan kaki tersebut menekankan aspek kontekstual dengan kawasan yang direncanakan yang dapat berbeda antara satu kota dengan kota lainnya.

b. Panduan Umum

Tipe jalur pejalan kaki/jalan setapak/pedestrian di kawasan pariwisata antara lain:

- Jalur pedestrian terbuka (tanpa penaung), dilengkapi dengan jalur hijau peneduh di salah satu atau kedua sisinya; dan
- Jalur pedestrian dengan penaung, baik berupa atap maupun dengan tanaman rambat.

c. Skala dan Dimensi Kebutuhan Ruang Pejalan Kaki Berdasarkan Dimensi Tubuh Manusia

- Dimensi tubuh manusia yang lengkap berpakaian adalah 45 cm (empat puluh lima centimeter) untuk tebal tubuh sebagai sisi pendeknya dan 60 cm (enam puluh centimeter) untuk lebar bahu sebagai sisi panjangnya.

- Kebutuhan ruang minimum pejalan kaki:

- tanpa membawa barang dan keadaan diam yaitu $0,27 \text{ m}^2$ (nol koma dua puluh tujuh meter persegi);
- tanpa membawa barang dan keadaan bergerak yaitu $1,08 \text{ m}^2$ (satu koma nol delapan meter persegi); dan
- membawa barang dan keadaan bergerak yaitu antara $1,35 \text{ m}^2$ - $1,6 \text{ m}^2$ (satu koma tiga puluh lima sampai satu koma enam meter persegi).

d. Ruang jalur pejalan kaki/jalan setapak/pedestrian Berkebutuhan Khusus

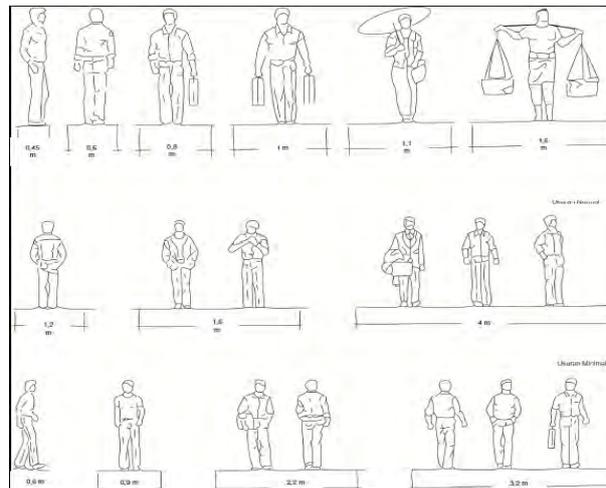
- Jalur pejalan kaki memiliki lebar minimum 1,5 m (satu koma lima meter) dan luas minimum $2,25 \text{ m}^2$ (dua koma dua puluh lima meter persegi);
- Tingkat kelandaian tidak melebihi dari 8% (delapan persen) atau 1

(satu) banding 12 (dua belas); dan

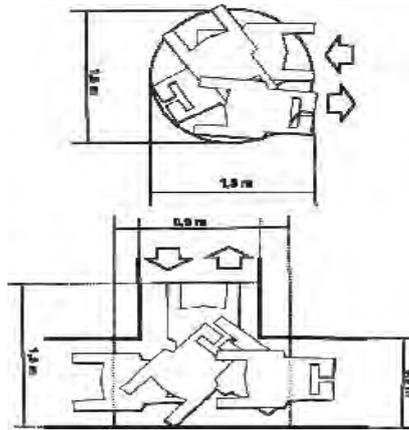
- Jalur yang landai harus memiliki pegangan tangan setidaknya untuk satu sisi (disarankan untuk kedua sisi).

Posisi	Kebutuhan Ruang	
	Lebar	Luas
1. Diam		0,27 m ²
2. Bergerak		1,08 m ²
3. Bergerak membawa Barang		1,35 - 1,62 m ²

Gambar 5.64 Ilustrasi Kebutuhan Ruang Gerak Minimum Pejalan Kaki
 Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018



Gambar 5.65 Ilustrasi Kebutuhan Ruang Per Orang secara Individu Membawa Barang dan Kegiatan Berjalan Bersama
 Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018



Gambar 5.66 Ilustrasi Kebutuhan Ruang Gerak Minimum Pejalan Kaki Berkebutuhan Khusus
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

e. Kemiringan Jalur Pejalan Kaki

- Kemiringan memanjang, kriterianya ditentukan berdasarkan kemampuan berjalan kaki dan tujuan desain; kemiringan maksimal sebesar 8% (delapan persen) dan disediakan bagian yang mendatar dengan panjang minimal 1,2 (satu koma dua) meter pada setiap jarak maksimal 9 (sembilan) meter;
- Kemiringan melintang, kriterianya ditentukan berdasarkan kebutuhan untuk drainase serta material yang digunakan pada jalur pejalan kaki; kemiringan minimal sebesar 2% (dua persen) dan kemiringan maksimal sebesar 4% (empat persen); dan
- Dalam kondisi tidak memungkinkan untuk menyediakan kemiringan memanjang, kemiringan dimaksud dapat digantikan dengan penyediaan anak tangga.



Gambar 5.67 Ilustrasi Kemiringan Jalur Pejalan Kaki
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

f. Aksesibilitas

- Sistem jaringan sirkulasi pejalan kaki harus direncanakan terintegrasi dengan perancangan zona kegiatan wisata untuk optimalisasi akses antar fasilitas maupun akses dari dan menuju lokasi kawasan wisata; dan
- Lokasi fasilitas berada dalam cakupan jarak pejalan kaki, yaitu antara 300 – 400 meter. Apabila jarak lebih dari 400 meter, harus diberikan jeda atau tempat istirahat pejalan kaki.

g. Furnitur Pelengkap

- Furnitur pelengkap jalur pedestrian sebaiknya diletakkan sepanjang jalur pedestrian pada titik-titik amenities / fasilitas atau area istirahat yang berlokasi di setiap jarak kurang lebih 400 (empat ratus) meter;
- Furnitur pelengkap jalur pedestrian terdiri dari:
 - Material Perkerasan Jalur Pedestrian;
 - Tanaman / Vegetasi di Sekitar Jalur Pedestrian;
 - Penaung / Penutup Atap Jalur Pedestrian;
 - Lampu / Penerangan;
 - Sistem Tata Informasi Umum;
 - Sistem Tata Informasi Kawasan Wisata;
 - Bangku dan Tempat Sampah; dan
 - Toilet Umum (dapat merupakan bagian terpisah dari titik amenities, namun berlokasi dekat serta mudah diakses).
 - Warna furnitur pelengkap jalur pedestrian dapat bersifat selaras maupun kontras dengan warna latar belakang atau warna jalur pedestrian.

h. Panduan Detail Material Perkerasan Jalur Pedestrian

- Material dipilih sesuai dengan potensi lokal, misalnya: semen, batu, kayu, besi, dan lain-lain; dan
- Permukaan material harus anti slip, tidak licin, serta rata dan datar.

i. Panduan Detail Tanaman/ Vegetasi di Sekitar Jalur Pedestrian

- Tipe tanaman yang dapat digunakan dalam perancangan jalur pedestrian adalah sebagai berikut:
 - Pohon besar yang rimbun dan dapat berfungsi sebagai pengarah untuk digunakan dalam perancangan jalur pedestrian tanpa penutup atau pergola;
 - Tanaman rambat digunakan dalam perancangan jalur pedestrian dengan penutup pergola (untuk meneduhkan pejalan kaki di bawahnya); dan
 - Perdu/*shrubs*, rumput dan penutup tanah/*ground cover* digunakan dalam perancangan jalur pedestrian secara umum.
 - Tipe tanaman dapat dipilih bervariasi dengan urutan penanaman/layer dari batas tepi jalur pedestrian: rumput atau *ground cover* – perdu atau *shrubs* – pohon besar; dan
 - Tanaman dipilih jenis natif atau sesuai dengan kondisi ekosistem lokal.
- j. Panduan Penutup Atap (Penaung) Jalur Pejalan Kaki / Jalan Setapak / Pedestrian
- Sebagai jalur pedestrian, penaung berfungsi menghubungkan antar fasilitas atau area aktivitas di dalam taman. Sebagai gazebo, berfungsi sebagai area berkumpul untuk beraktivitas maupun beristirahat. Pada kedua fungsi tersebut, penaung bersifat memberikan perlindungan pada pengunjung dari sinar matahari langsung, tanpa menghalangi lewatnya angin sepoi atau cahaya matahari yang tidak terlalu terik; dan
 - Selain bersifat fungsional, desain penaung juga harus memperhatikan faktor estetika, yaitu sesuai dengan arsitektur budaya setempat atau transformasi dari arsitektur lokal. Dalam kaitannya dengan taman dan fasilitas lain di dalamnya, desain penaung harus selaras dengan konsep perancangan taman secara keseluruhan, dan secara khusus misalnya selaras dengan desain gazebo atau elemen taman lainnya.



Gambar 5.68 Contoh Ilustrasi Penaung pada Jalur Pedestrian
 Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

k. Panduan Detail Lampu/Penerangan

- Lampu atau penerangan jalan merupakan fitur elemen pelengkap jalur pedestrian yang berkaitan erat dengan aspek keamanan, khususnya pada malam hari. Berikut tujuan pemasangan lampu taman antara lain:
 - Meningkatkan kejelasan visual;
 - Memberikan rasa aman bagi para pengguna jalur pedestrian, serta mengurangi potensi kerusakan atau kerugian properti; dan
 - Meningkatkan potensi penggunaan fitur-fitur jalur pedestrian yang menonjol, khususnya di malam hari, yang membutuhkan suatu intensitas cahaya tertentu.
- Terkait syarat penerangan, dengan pertimbangan terhadap faktor keamanan, pencahayaan yang dipilih untuk penerangan jalur pedestrian adalah jenis pencahayaan yang bersifat terang dengan warna cahaya lampu putih;
- Terkait syarat teknis tiang lampu, beberapa hal yang menjadi standar umum adalah:
 - Lampu/penerangan dapat dipasang terintegrasi dengan elemen lainnya yang berbentuk tiang, seperti tiang penaung, dengan menyesuaikan tingginya;
 - Tiang lampu/penerangan yang berdiri sendiri sebaiknya

diletakkan dengan jarak minimum 6 – 7 (enam sampai tujuh) meter antar lampu;

- Lampu/penerangan dipasang pada ketinggian bervariasi sesuai dengan fungsinya, sebagai berikut:

- 1) Ketinggian tiang di bawah 1,8 (satu koma delapan) meter >> penerangan rendah;
- 2) Ketinggian tiang 3 – 4,5 (tiga sampai empat koma lima) meter >> penerangan menengah, umumnya digunakan untuk penerangan sepanjang jalur pedestrian;
- 3) Ketinggian tiang antara 6 – 15 (enam sampai lima belas) meter >> umumnya digunakan untuk penerangan area parkir, area rekreasi dan jalan raya; dan
- 4) Ketinggian tiang antara 18 – 30 (delapan belas sampai tiga puluh) meter >> penerangan tinggi, umumnya digunakan untuk penerangan area parkir, area rekreasi dan jalan bebas hambatan.

i. Panduan Perancangan Jalur Pejalan Kaki / Jalan Setapak / Pedestrian

Berikut ini adalah panduan visual perancangan Jalur Pejalan Kaki/Jalan Setapak/Pedestrian:



Gambar 5.69 Panduan Visual Perancangan Jalur Pejalan Kaki / Jalan Setapak / Pedestrian (1)

Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018



Gambar 5.70 Panduan Visual Perancangan Jalur Pejalan Kaki / Jalan Setapak / Pedestrian (2)

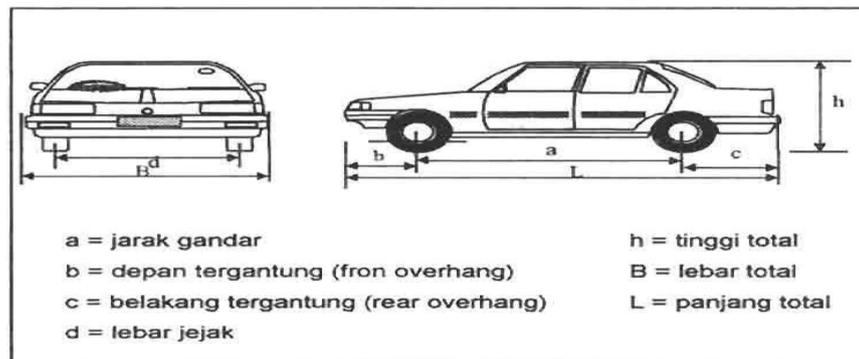
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

3. Panduan Detail Pembangunan Tempat Parkir

a. Satuan Ruang Parkir (SRP)

Satuan Ruang Parkir (SRP) digunakan untuk mengukur kebutuhan ruang parkir. Untuk menentukan SRP tidak terlepas dari pertimbangan-pertimbangan berikut:

- Dimensi Kendaraan Standar untuk Mobil Penumpang



Gambar 5.71 Ilustrasi Dimensi Kendaraan Standar Untuk Mobil Penumpang

Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

- Ruang Bebas Kendaraan Parkir

Ruang bebas kendaraan parkir diberikan pada arah lateral dan *longitudinal* kendaraan. Ruang bebas arah lateral ditetapkan pada posisi pintu kendaraan terbuka, yang diukur dari ujung paling luar pintu ke badan kendaraan parkir yang ada di sampingnya.

Ruang bebas ini diberikan agar tidak terjadi benturan antara pintu kendaraan dan kendaraan yang parkir di sampingnya pada saat

penumpang turun dari kendaraan. Ruang bebas arah memanjang diberikan di depan kendaraan untuk menghindari benturan dengan dinding atau kendaraan yang lewat jalur gang (*aisle*). Jarak bebas arah lateral diambil sebesar 5 cm (lima centimeter) dan jarak bebas arah longitudinal sebesar 30 cm (tiga puluh centimeter).

- Lebar Bukaannya Pintu Kendaraan

Ukuran lebar bukaan pintu merupakan fungsi karakteristik pemakai kendaraan yang memanfaatkan fasilitas parkir. Sebagai contoh untuk pengunjung pusat hiburan, hotel, swalayan, rumah sakit, atau bioskop lebar bukaan depan dan belakang adalah 75 cm (tujuh puluh lima centimeter).

b. Penentuan Satuan Ruang Parkir

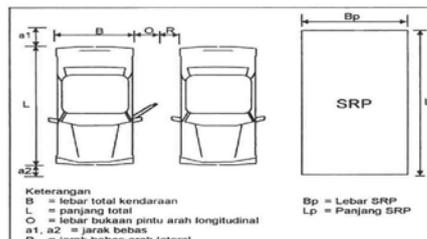
Penentuan SRP untuk kendaraan penumpang dibagi tiga jenis antara lain:

Tabel 5.8 Jenis kendaraan pembagian satuan ruang parkir

JENIS KENDARAAN	SRP (m ²)
a. Mobil penumpang untuk golongan I	2,30 x 5,00
b. Mobil penumpang untuk golongan II	2,50 x 5,00
c. Mobil penumpang untuk golongan III	3,00 x 5,00
2. Bus/Truk	3,40 x 12,50
3. Sepeda Motor	0,75 x 2,00

Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

Satuan Ruang Parkir untuk Mobil Penumpang Satuan Ruang Parkir (SRP) untuk mobil penumpang ditunjukkan dalam gambar berikut:

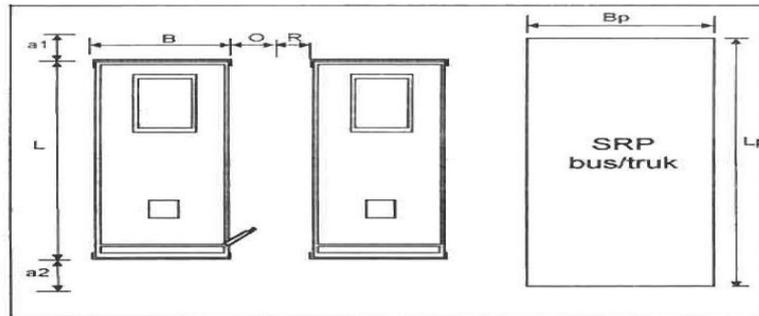


Gambar 5.72 Ilustrasi SRP untuk Mobil Penumpang (dalam cm)

Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

- Satuan Ruang Parkir untuk Bus/Truk

Satuan Ruang Parkir (SRP) untuk bus atau truk besarnya dipengaruhi oleh besarnya kendaraan yang akan parkir, baik ukuran kecil, sedang, ataupun besar.



Gambar 5.73 SRP untuk Bus/Truk (dalam cm)

Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

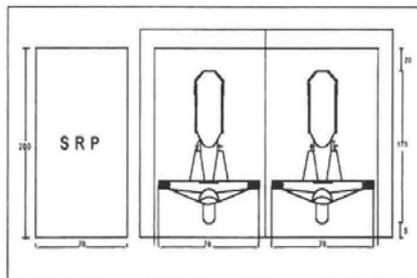
<u>Gol I</u>	: B = 170	a1 = 10	<u>Bp</u> = 230 = B + O + R
	O = 55	L = 470	<u>Lp</u> = 500 = L + a1 + a2
	R = 5	a2 = 20	
<u>Gol II</u>	: B = 170	a1 = 10	<u>Bp</u> = 250 = B + O + R
	O = 75	L = 470	<u>Lp</u> = 500 = L + a1 + a2
	R = 5	a2 = 20	
<u>Gol III</u>	: B = 170	a1 = 10	<u>Bp</u> = 300 = B + O + R
	O = 80	L = 470	<u>Lp</u> = 500 = L + a1 + a2
	R = 50	a2 = 20	

Gambar 5.74 Ilustrasi Konsep Sebagai Acuan Penetapan SRP

Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

- Satuan Ruang Parkir untuk Sepeda Motor

Satuan Ruang Parkir (SRP) untuk sepeda motor ditunjukkan dalam hal berikut:



Gambar 5.75 Ilustrasi Satuan Ruang Parkir (SRP) Untuk Sepeda Motor

Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

c. Kriteria Taman Parkir

Kriteria yang digunakan sebagai dasar dalam merancang tempat atau pelataran parkir adalah sebagai berikut:

- Rencana Umum Tata Ruang Daerah (RUTRD);
- Keselamatan dan kelancaran lalu lintas;
- Kelestarian lingkungan;
- Kemudahan bagi pengguna jasa;
- Tersedianya tata guna lahan; dan
- Letak antara jalan akses utama dan daerah yang dilayani.

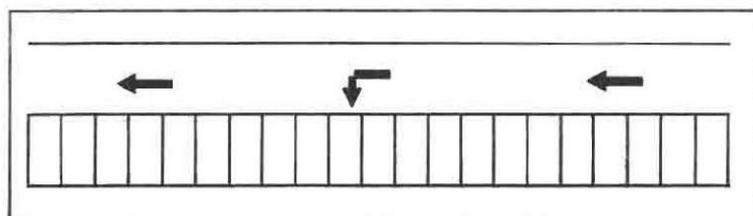
d. Pola Parkir Mobil Penumpang

- Parkir kendaraan satu sisi

Pola parkir ini diterapkan apabila ketersediaan ruang sempit di suatu tempat kegiatan.

- Membentuk sudut 90°

Pola parkir ini mempunyai daya tampung lebih banyak jika dibandingkan dengan pola parkir paralel, tetapi kemudahan dan kenyamanann pengemudi melakukan manuver masuk dan keluar ke ruangan parkir lebih sedikit jika dibandingkan dengan pola parkir dengan sudut yang lebih kecil dari 90° (sembilan puluh derajat).



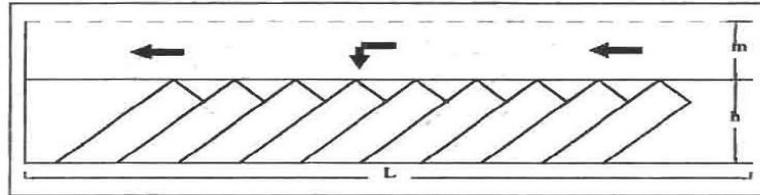
Gambar 5.76 Ilustrasi Pola Parkir Tegak Lurus

Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

- Membentuk sudut 30° , 45° , 60°

Pola parkir ini mempunyai daya tampung lebih banyak jika dibandingkan dengan pola parkir paralel, dan kemudahan, dan kenyamanan pengemudi melakukan manuver masuk dan keluar

ke ruangan parkir lebih besar jika dibandingkan dengan pola parkir dengan sudut 90° (sembilan puluh derajat).



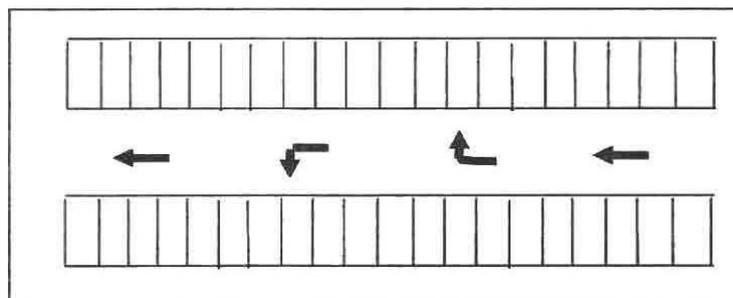
Gambar 5.77 Ilustrasi Pola Parkir Sudut
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

- Parkir kendaraan dua sisi

Pola parkir ini diterapkan apabila ketersediaan ruang cukup memadai.

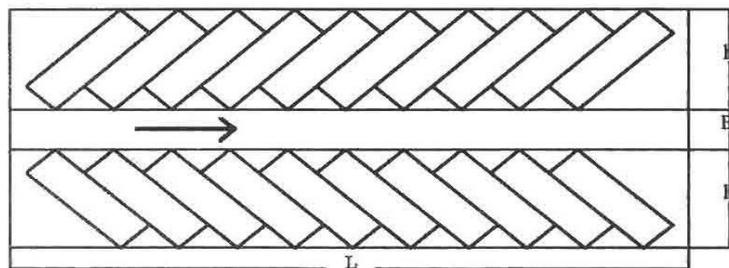
- Membentuk sudut 90°

Pada pola parkir ini, arah gerakan lalu lintas kendaraan dapat satu arah atau dua arah.



Gambar 5.78 Ilustrasi Parkir Tegak Lurus Yang Berhadapan
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

- Membentuk sudut 30° , 45° , 60°

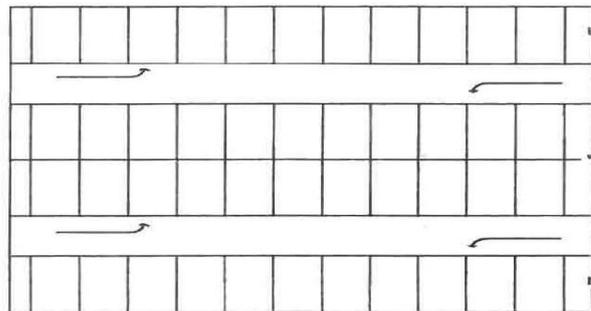


Gambar 5.79 Ilustrasi Parkir sudut yang berhadapan
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

- Pola Parkir Pulau

Pola parkir ini diterapkan apabila ketersediaan ruang cukup luas.

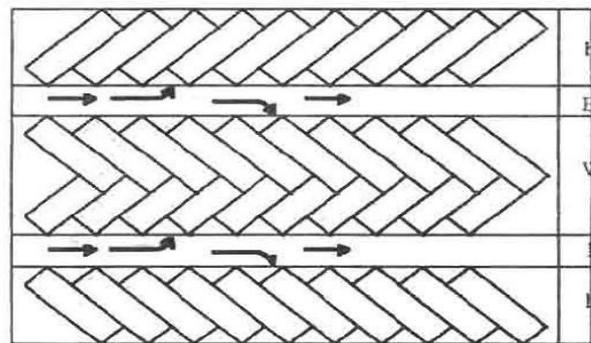
- Membentuk sudut 90°



Gambar 5.80 Ilustrasi Taman Parkir Tegak Lurus Dengan 2 Gang
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

- Membentuk sudut 45°

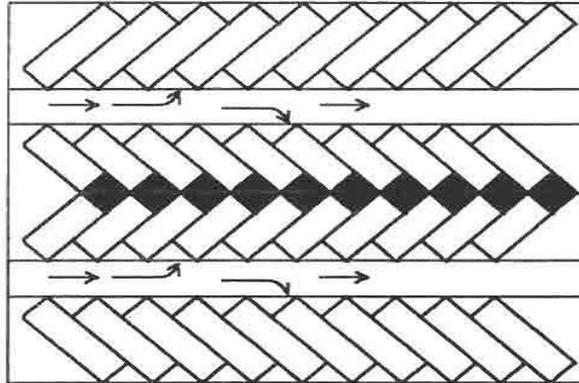
- 1) Bentuk tulang ikan tipe A



Gambar 5.81 Ilustrasi Taman Parkir Sudut Dengan 2 Gang Tipe A
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

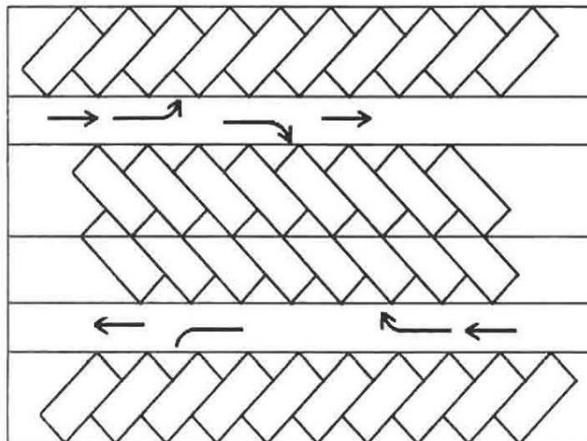
2) Bentuk tulang ikan tipe B

Gambar 5.82 Ilustrasi Taman Parkir Sudut Dengan 2 Gang Tipe B



Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

3) Bentuk tulang ikan tipe C



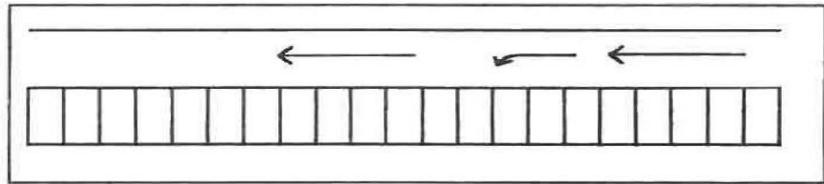
Gambar 5.83 Ilustrasi Taman Parkir Sudut Dengan 2 Gang Tipe C

Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

- Pola Parkir Bus/Truk

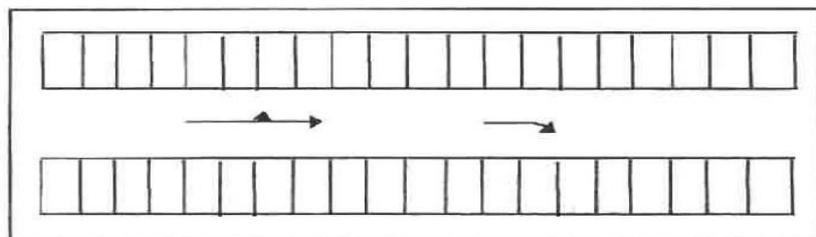
Posisi kendaraan dapat dibuat menyudut 60° (enam puluh derajat) ataupun 90° (sembilan puluh derajat) tergantung dari luas areal parkir. Dari segi efektivitas ruang, posisi sudut 90° (sembilan puluh derajat) lebih menguntungkan.

- Pola Parkir Satu Sisi



Gambar 5.84 Ilustrasi Pola Parkir Satu Sisi
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

- Pola Parkir Dua Sisi



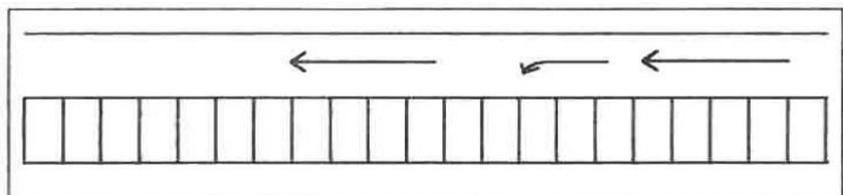
Gambar 5.85 Ilustrasi Pola Parkir Dua Sisi
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

- Pola Parkir Sepeda Motor

Pada umumnya posisi kendaraan adalah 90° (sembilan puluh derajat). Dari segi efektivitas ruang, posisi sudut 90° (sembilan puluh) paling menguntungkan.

- Pola Parkir Satu Sisi

Pola ini diterapkan apabila ketersediaan ruang sempit.

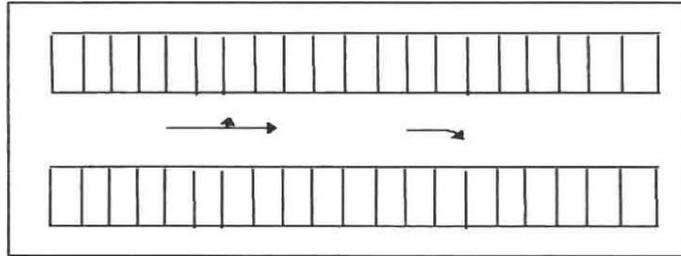


Gambar 5.86 Ilustrasi Pola Parkir Satu Sisi
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

- Pola Parkir Dua Sisi

Pola ini diterapkan apabila ketersediaan ruang cukup memadai

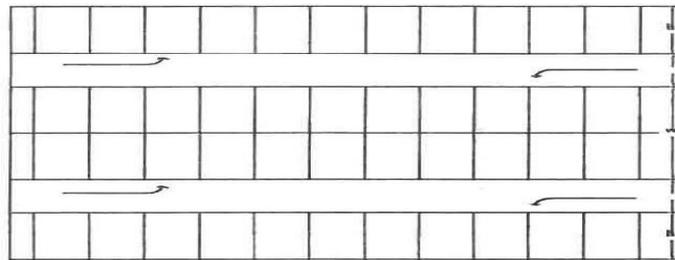
(lebar ruas $\geq 5,6$ meter).



Gambar 5.87 Pola Parkir Dua Sisi
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

- Pola Parkir Pulau

Pola ini diterapkan apabila ketersediaan ruang cukup luas.



Gambar 5.88 Ilustrasi Pola Parkir Pulau
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

G. Pembuatan Rambu-Rambu PetunjukArah

1. Instrumen Internasional Rambu-Rambu PetunjukArah

Contoh rambu petunjuk arah yang ditetapkan secara internasional antara lain sebagai berikut:

a. Rambu Panduan dan Informasi

Rambu panduan merupakan jenis tanda yang umum dipergunakan, seperti rambu lalu lintas di jalan raya sebagai panduan menuju suatu tujuan. Pada umumnya, standar warna yang digunakan adalah berlatar belakang hijau dengan tulisan berwarna putih (dipergunakan di Inggris), sedangkan di Indonesia, menggunakan latar belakang berwarna putih

dengan tulisan berwarna merah.



Gambar 5.89 Ilustrasi Contoh Rambu Panduan Informasi
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

b. Rambu Atraksi dan Layanan Pariwisata

Rambu atraksi dan layanan pariwisata dimaksudkan untuk memberikan informasi terkait arah dan daya tarik wisata di destinasi pariwisata. Selain itu, rambu ini juga digunakan untuk mengidentifikasi fasilitas pariwisata yang tersedia di destinasi pariwisata dengan dilengkapi nama perusahaan penyedia, arah, sekaligus jarak yang harus ditempuh. Fungsi dari rambu atraksi dan layanan pariwisata ini antara lain:

- Menunjukkan lokasi dan arah;
- Menunjukkan pesan sekaligus memberikan opsi terhadap atraksi dan layanan pariwisata; dan
- Mengarahkan wisatawan mulai dari jalan raya sampai menuju destinasi pariwisata.



Gambar 5.90 Ilustrasi Contoh Rambu Atraksi Layanan Pariwisata
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

c. *Tourism Orientation Directional Sign (TODS)*

Tourism Orientation Directional Sign (TODS) merupakan rambu-rambu yang berisi petunjuk layanan kepariwisataan. TODS tersedia dalam berbagai ukuran dan jenis, misalnya TODS yang khusus berfungsi untuk menunjukkan arah harus disertai dengan informasi yang lengkap terkait jarak dari satu lokasi ke lokasi lainnya, sedangkan TODS yang lainnya mencakup informasi mengenai tanda-tanda yang diakui secara nasional. Pada umumnya, rambu-rambu dibuat dengan latar belakang berwarna biru dan tulisan berwarna putih, kecuali tanda untuk rumah sakit dan bandara yang berlatar belakang hijau. Rambu-rambu jenis TODS ini biasanya hanya digunakan untuk menunjukkan arah dan jarak serta tidak diperuntukkan bagi sarana promosi pelayanan maupun atraksi wisata.



Gambar 5.91 Ilustrasi Contoh TODS
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

d. Rambu-Rambu Berlogo

Rambu berlogo berfungsi untuk menunjukkan arah terhadap layanan penting seperti gas, tempat makan dan minum, serta penginapan yang tersedia di sepanjang jalan maupun di dalam destinasi pariwisata. Yang membedakan rambu ini dengan TODS adalah bahwa rambu-rambu ini dilengkapi dengan nama/logo/symbol penyedia layanan tersebut.

e. Rambu Intepretasi

Rambu intepretasi pada umumnya ditempatkan pada taman- taman

alam, di jalan atau pada situs–situs sejarah budaya maupun alam. Fungsi utama rambu ini adalah sebagai sarana pendidik dan komunikasi interaktif kepada wisatawan terkait dengan lokasi wisata yang dikunjungi.

Menurut jenisnya, rambu ini terbagi menjadi *Interpretative signs* dan *wayside exhibits*, dimana *wayside exhibits* merupakan rambu kombinasi antara kata-kata dengan gambar dalam dua dimensi.

Jenis-jenis rambu-rambu penunjuk arah yang umum terdapat pada destinasi pariwisata antara lain:

- Rambu pelayanan pariwisata, meliputi rambu petunjuk fasilitas akomodasi, layanan kendaraan, letak pusat kota dan area bisnis lokal, pusat penyedia layanan informasi seperti *booth information*, dan pelabuhan udara.
- Rambu atraksi wisata, meliputi rambu petunjuk keberadaan taman nasional, atraksi wisata nasional, pusat pelayanan wisata, situs dan kota sejarah, *scenic look-out*, *heritage trail*.

Rambu-rambu ini pada umumnya dilengkapi dengan peta guna memberikan kemudahan kepada wisatawan dalam mencapai tujuannya. Hal lain yang melengkapinya adalah tanda bahaya, tanda posisi, tanda *interseksi*, tanda *fingerboard*. Pada umumnya rambu-rambu penunjuk arah ini ditempatkan di tempat-tempat publik/umum (bandara, pelabuhan, terminal, stasiun kereta api), di jalan (jalan raya, jalan setapak, dll) dan pada gedung-gedung.

2. Standar Internasional dan Kebijakan Pembangunan Rambu-Rambu Penunjuk arah

Prinsip dasar dalam pembangunan rambu-rambu penunjuk arah, sebagai berikut:

- a. Pengembangan rambu penunjuk arah pada konteks kepariwisataan harus memiliki bentuk maupun format yang berbeda dari rambu lalu

lintas pada umumnya. Rambu tersebut harus memiliki format yang konsisten yang ditetapkan secara resmi. Secara idealnya, rambu-rambu ini tidak berbahasa namun menggunakan simbol yang standar dan mudah dikenali oleh semua wisatawan;

- b. Rambu harus meliputi semua fasilitas wisata yang dibutuhkan oleh wisatawan. Hal ini termasuk didalamnya rambu keberadaan bandara, pelabuhan, fasilitas informasi, atraksi dan aktivitas rekreasi, akomodasi dan lain-lain;
- c. Fasilitas yang harus ditempatkan pada rambu-rambu tersebut harus memenuhi kriteria yang ditetapkan seperti jenis fasilitas, kapasitas, kualitas, waktu operasional, dll. Jenis aksesibilitas akan membedakan jenis rambu, sebagai contoh pada jalan utama hanya fasilitas utama yang akan diinformasikan;
- d. Skema arahan yang ditunjukkan di rambu-rambu penunjuk harus mudah diikuti dan dimengerti oleh wisatawan. Misalnya rambu penunjuk masuk dan keluar dari lapangan parkir;
- e. Autorisasi pengelolaan rambu-rambu penunjuk arah akan berbeda dari di setiap negara/wilayah/destinasi pariwisata. Pengelola perhubungan, pada umumnya merupakan pengelola rambu-rambu penunjuk arah. Dalam hal ini pengelola perhubungan diharapkan dapat berkordinasi dan bekerjasama dalam menetapkan kebutuhan maupun pengelolaan terhadap rambu-rambu penunjuk arah pada destinasi pariwisata;
- f. Skema pengelolaan dapat merupakan bagian dari perhubungan atau secara mandiri, dimana pengelola fasilitas atau atraksi wisata dapat membiayai terhadap pembuatan, pemasangan dan pengelolaan rambu-rambu penunjuk arah pada destinasi pariwisata.

Standar maupun kebijakan terkait dengan pemasangan rambu-rambu penunjuk arah sebagai berikut:

- a. Warna dan bentuk dari rambu-rambu harus konsisten untuk memberikan kemudahan kepada wisatawan;

- b. Ukuran legenda harus optimal agar mudah dipahami secara cepat oleh pengendara pada kecepatan berkendara;
- c. Penggunaan jumlah kata-kata dan simbol harus seminimal dan seoptimal mungkin sehingga secara mudah dan cepat dipahami oleh pengendara/wisatawan;
- d. Pemasangan rambu-rambu penunjuk arah tidak menimbulkan bahaya.

Pembangunan dan pemasangan rambu-rambu penunjuk arah harus memberikan kontribusi kepada citra dari destinasi serta pengalaman berwisata bagi wisatawan. Adapun standar kebijakannya adalah sebagai berikut:

a. Tampilan Rambu (*Sign Faces*)

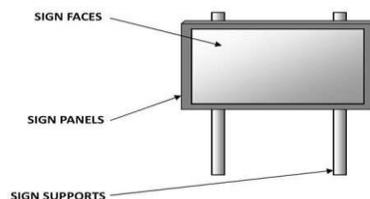
Menyapa pengunjung dan mengekspresikan identitas dari destinasi. Permukaan merupakan hiasan yang terbagi atas warna, jenis huruf dan simbol yang diterapkan untuk efek maksimum.

b. Panel Rambu (*Sign Panel*)

Dibuat dari bahan logam, *fibre glass*, kayu, beton atau plastik. Bahan-bahan ini akan membuat rambu-rambu penunjuk arah lebih menarik dan terlihat hidup dengan mengkombinasikan dengan warna, pencahayaan, tekstur dan bentuk.

c. Tiang Penyangga (*Sign Support*)

Perlu dikembangkan lebih dari sebuah tanda. Rambu harus dapat menginterpretasikan sebuah destinasi dengan memberikan fitur yang unik dari ciri khas sebuah destinasi.



Gambar 5.92 Ilustrasi Komponen Standar Penunjuk Arah
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

3. Ketentuan Teknis Standar Rambu-Rambu Penunjuk Arah

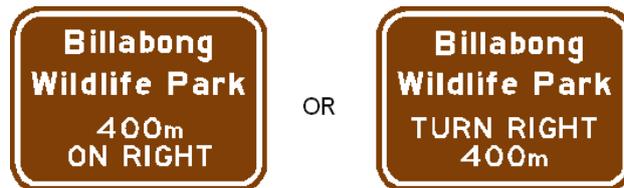
Dalam ketentuan teknis dan standar dalam rambu-rambu penunjuk arah, telah ditetapkan yaitu latar belakang coklat dan tulisan putih. Bentukkan seperti ini akan mampu mengekspresikan daya tarik yang bersifat rekreatif maupun budaya. Berbagai standar yang bersifat teknis dapat disebutkan sebagai berikut:

- a. *Gateway Signs* (Huruf putih dengan latar belakang coklat) Tujuan: *Gateway Sign* ditempatkan di dekat pintu masuk dari kota atau wilayah geografis yang dapat memberikan informasi terkait dengan tema utama dari destinasi pariwisata. *Gateway Sign* juga dapat termasuk deretan putih pada simbol biru untuk menunjukkan ketersediaan layanan termasuk informasi pengunjung.



Gambar 5.93 Ilustrasi Contoh *Gateway Sign*
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

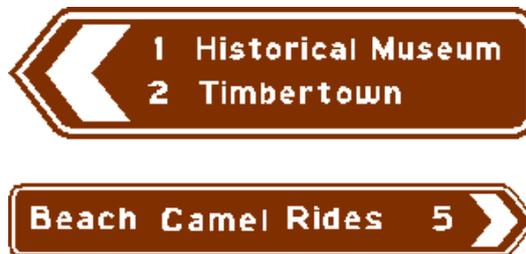
- b. *Advance Sign* (Huruf putih dengan latar belakang coklat)
Tujuan: *advance sign* menyediakan informasi terkait dengan pemberitahuan terlebih dahulu dari daya tarik wisata atau layanan pariwisata.



Gambar 5.94 Ilustrasi Contoh *Advance Sign*
 Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

- c. *Intersection Sign* (Rambu Persimpangan, huruf putih dengan latar belakang coklat)

Tujuan: rambu persimpangan ditempatkan di persimpangan untuk menunjukkan arah belokan atau arah berputar untuk satu atau lebih atraksi wisata atau pelayanan wisata.



Gambar 5.95 Ilustrasi Contoh *Intersection Sign*
 Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

- d. *Position Sign* (Rambu Tanda Masuk, huruf putih dengan latar belakang coklat)

Tujuan: adalah untuk menunjukkan posisi masuk menuju destinasi pariwisata atau pelayanan wisata.



Gambar 5.96 Ilustrasi Contoh *Position Sign*
 Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

- e. *Reassurance Sign* (Huruf putih dengan latar belakang coklat) Tujuan: adalah untuk memastikan tujuan kepada wisatawan/pengguna apabila destinasi atau pelayanan wisata masih pada jarak yang cukup jauh. Seringkali dipasang pada pada jalan persimpangan, sehingga memastikan wisatawan/pengguna pada arah yang tepat.



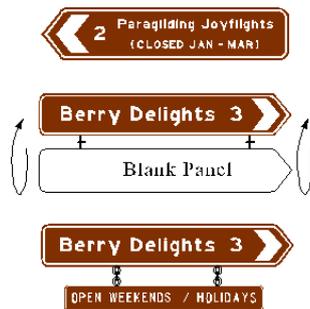
Gambar 5.97 Ilustrasi Contoh *Reassurance Sign*
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

- f. *Routes Marker* (Huruf putih dengan latar belakang coklat)
Tujuan: *Routes Marker* dapat ditempatkan guna menggantikan *intersaction sign* yang pada umumnya lebih mahal, karena *routes marker* umumnya bentuknya lebih kecil. Rambu ini pada umumnya didukung oleh aktivitas pemasaran atau promosi dari pelayanan wisata.



Gambar5.98 Ilustrasi Contoh *Routes Marker*
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

- g. *Temporary Sign* (Huruf putih dengan latar belakang coklat) Tujuan: rambu penunjuk arah ini dipasang menuju destinasi pariwisata atau layanan pariwisata namun terbatas pada periode tertentu. Pada umumnya dipasang pada musim-musim atau *event* pada waktu-waktu tertentu.



Gambar 5.99 Ilustrasi Contoh *Temporary Sign*
 Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

4. Ketentuan Teknis Standar Dimensi Rambu-Rambu Penunjuk Arah
 Ketentuan teknis terkait dengan standar dimensi rambu-rambu penunjuk arah telah dikembangkan oleh beberapa pengelola perhubungan ataupun pengelola destinasi pariwisata yang dapat diuraikan sebagai berikut:
 - a. Tipe TODS (Utama)



Gambar 5.100 Ilustrasi Contoh TODS Tipe Utama
 Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

Rincian

Huruf (Utama)	: 200 mm
Huruf (Arah)	: 150 mm
Garis Pinggir	: 15 mm dari ujung
Warna	: Tulisan – putih
Garis Pinggir	: Putih
Latar Balakang	: Coklat
Bahan	: <i>Aluminum Panels</i>
Tampilan	: <i>Type III High Intensity Retro-Reflective Sheeting</i>

b. Type B (*Regular Signs*)

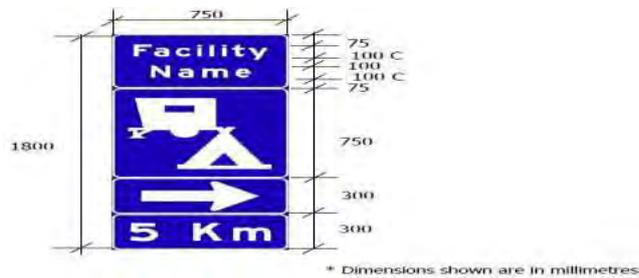


Gambar 5.101 Ilustrasi Contoh TODS Tipe B
 Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

Rincian

- Tulisan : 150 mm *Series D* – Putih
- Latar Belakang : Coklat
- Garis Pinggir luar : 15 mm *edge* – Putih
- Garis Dalam : 10 mm *line* – Putih
- Ukuran Simbol : 600 mm x 600 mm
- Bahan : *Panel Aluminium*

c. Type C (*Trail Blazers*)



Gambar 5.102 Ilustrasi Contoh TODS Tipe C
 Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018



Gambar 5.103 Ilustrasi Contoh *Tourist Area Boundaries Sign*
 Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

Rincian

Tulisan Utama	: 200 mm <i>Series D</i> – Putih
Tulisan Pendukung	: 150 mm <i>Series D</i> – Putih
Garis Horizontal	: Ketebalan 10 mm
Latar Belakang	: Coklat
Garis Pinggir	: 38 mm <i>edge</i> – Putih
Sudut	: 25 mm radius
Bahan	: Aluminium

d. *Logo Sign – Food* (6 Panel)



Gambar 5.104 Ilustrasi Contoh *Reassurance Sign*
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

Rincian Panel Atas:

Legenda	: 800 mm Simbol -Putih
Background	: Coklat
Garis Pinggir	: 38 mm <i>edge</i> – <i>White</i>
Sudut	: 25 mm radius

Panel Tengah

Legenda	: 800 mm x 1200 mm- Putih
Background	: Coklat
Garis Pinggir	: 38 mm <i>edge</i> - <i>White</i>
Sudut	: 25 mm radius
Bahan	: Aluminium

5. Panduan standar terkait dengan jenis-jenis rambu

Tabel 5.9 Ukuran Ketinggian Penunjuk Arah

Jenis Rambu	Lokasi	Tinggi Legenda (mm) (f)		Maksimum Baris Tulisan
		Nama Kota/ Wilayah	Nama Destinasi /Pelayanan	
Gateway Signs	Jalan Arteri Primer	320	240	3
	Jalan Arteri Sekunder 90 – 100 km/h	180	140	5
	Jalan Kolektor 60 – 80 km/h	160	120	5
Advance Signs	Jalan Arteri Sekunder 90 – 100 km/h	n/a	140 to 160	3
	Jalan Kolektor 60 – 80 km/h	n/a	120 to 140	3
Intersection Signs	Jalan Arteri Sekunder 90 – 100 km/h	n/a	140 to 160	3
	Jalan Kolektor 60 – 80 km/h	n/a	120 to 140	3
	Fingerboard	n/a	100 to 120	1
Position signs	Jalan Arteri Sekunder 90 – 100 km/h	n/a	140 to 160	3
	Jalan Kolektor 60 – 80 km/h	n/a	120 to 140	3
	fingerboard	n/a	100 to 120	1
Streetblade Signs	40 – 60 km/h	n/a	70 to 120 (3)	2
Reassurance Signs	Jalan Lokal	n/a	140 to 180	1 heading + 4 Destinations
Route Marker Signs		n/a	140 to 180 (4)	n/a

Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

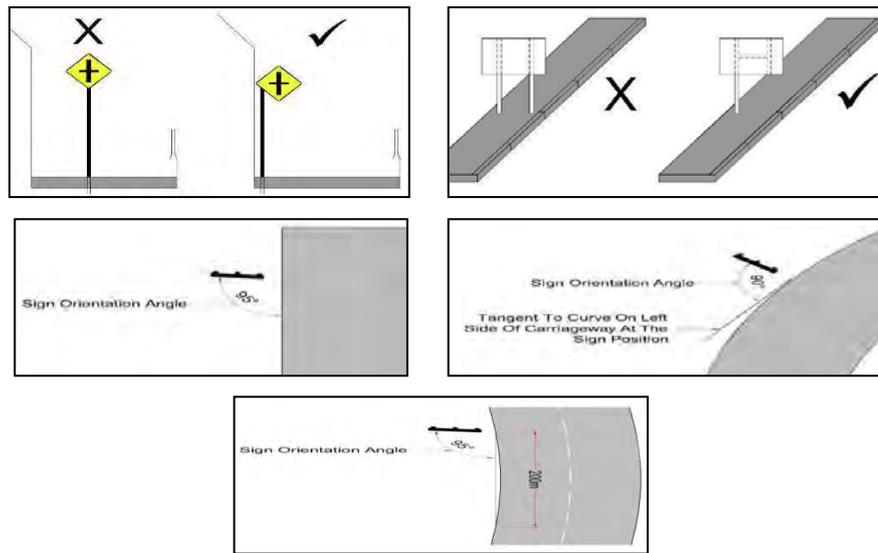
6. Ketentuan Teknis Standar Penempatan Rambu-Rambu Penunjuk Arah

Standar penempatan rambu-rambu penunjuk arah merupakan hal yang sangat essensial, sehingga pengendara/wisatawan dapat mengetahui arah yang benar pada lokasi yang tepat. Beberapa ketentuan terkait dengan penempatan rambu-rambu penunjuk arah dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- a. Aturan dalam penempatan rambu penunjuk arah dengan ketentuan sebagai berikut:
 - Penempatan rambu penunjuk arah adalah pada posisi persimpangan jalan. Rambu harus ditempatkan sebagai upaya dalam menjaga jarak antara tujuan dengan jalur menuju tujuan.
 - Jarak horizontal antara ujung jalan dan ujung rambu penunjuk arah adalah 1.200 (seribu dua ratus) milimeter. Namun terdapat keterbatasan lahan, maka jaraknya dapat 450 milimeter (perkotaan) dan 600 milimeter (pedesaan).

- Pada wilayah perkotaan, maka penempatan rambu penunjuk arah jangan sampai mengganggu pejalan kaki. Setiap upaya harus dilakukan untuk memastikan bahwa rambu tidak menghalangi kebebasan pejalan kaki atau terhadap visibilitas.

b. Design terhadap papan petunjuk arah, diupayakan sesuai dengan gambar berikut:



Gambar 5.105 Ilustrasi Contoh Penempatan Papan Penunjuk Arah
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

c. Ilustrasi penempatan rambu penunjuk arah yang dilakukan secara terintergrasi. Ilustrasi tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

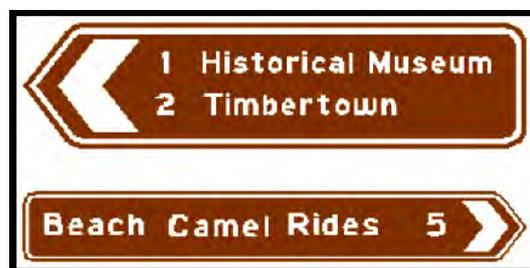


Gambar 5.106 Ilustrasi Contoh Penempatan Penunjuk Arah
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

7. Standar Papan Gambar/*Sign Faces*

Papan gambar merupakan bagian dari papan penunjuk arah yang berisikan tulisan/keterangan mengenai tujuan tertentu. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam desain penunjuk arah adalah sebagai berikut:

- a. Papan gambar berbentuk persegi empat dengan keempat sudut dibentuk melengkung;
- b. Warna latar belakang untuk penunjuk arah wisata coklat;
- c. Warna tulisan putih;
- d. Terdiri dari maksimal 2 (dua) baris tulisan penunjuk arah;
- e. Ukuran tulisan menyesuaikan ukuran papan gambar;
- f. Membubuhkan tanda panah;
- g. Menuliskan jarak dalam angka (kilometer dan atau meter dengan pembulatan, misal 6,5 km menjadi 7 km) untuk penunjuk arah yang menginformasikan jarak tempat wisata;
- h. Menggunakan simbol wisata yang sudah ditentukan;
- i. Tidak menggunakan simbol yang berbentuk *brand* / logo / atau yang menyatakan merek suatu produk; dan
- j. Menggunakan cat yang bercahaya saat malam *hari* “*glow in the dark*”.



Gambar 5.107 Ilustrasi Contoh Penunjuk Arah dengan Jarak
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

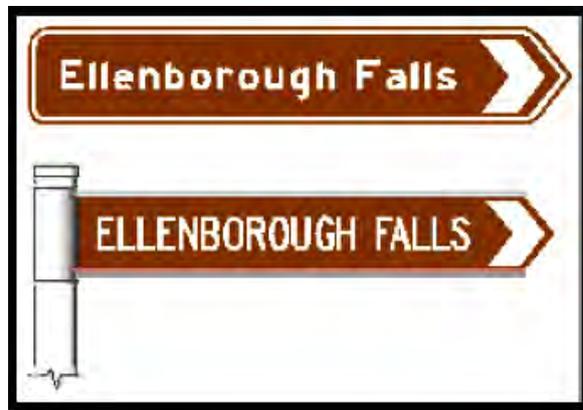
8. Standar Tiang Penyangga

Tiang penyangga merupakan bagian yang menentukan kekuatan dari sebuah papan penunjuk arah. Selain untuk menopang papan gambar penunjuk arah tiang bisa dijadikan sebagai hiasan untuk memperindah

tampilan dari sebuah papan penunjuk arah.

Adapun desain tiang penyangga secara lebih rinci dijelaskan pada bagian berikut:

- a. Bahan yang digunakan adalah bahan yang kokoh (besi);
- b. Cat yang digunakan adalah *silver* (tidak perlu memantulkan cahaya saat terkena cahaya kendaraan di malam hari);
- c. Di puncak tiang penyangga dapat diberi ornamen tertentu yang melambangkan daerah setempat; dan
- d. Posisi papan gambar diletakan sedikit lebih dibawah ujung tiang penyangga.



Gambar 5.108 Ilustrasi Contoh Bentuk Pemasangan Papan Gambar ke Tiang Penyangga

Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

Selain syarat fisik yang harus dipenuhi dalam penyediaan rambu-rambu di dalam destinasi pariwisata, aspek-aspek lain yang harus diperhatikan meliputi:

- a. Papan petunjuk arah dari atau menuju atraksi wisata yang biasanya ditempatkan pada jalan atau jalan setapak;
- b. Membantu pengunjung menentukan arah ketika berada di dalam lokasi atraksi wisata dan menyediakan informasi untuk membantu mereka bagaimana menghabiskan waktu luang mereka di dalam lokasi. Hal ini

berarti menyediakan papan informasi yang informatif sebagaimana halnya dengan brosur atau *leaflet*;

- c. Kemudahan mengikuti jalur didalam atraksi wisata yang menunjukkan pengunjung bagian terbaik dari atraksi dengan usaha yang minimum (tidak perlu berjalan berjam-jam); dan
- d. Memudahkan pengunjung ketika ingin meninggalkan lokasi dan menemukan pintu keluar dengan cepat.

9. Kriteria Desain Rambu-Rambu Penunjuk Arah

a. Papan penunjuk arah

- Rambu petunjuk jurusan kawasan dan objek wisata dinyatakan dengan warna dasar hijau/coklat dengan lambang dan atau tulisan warna putih.
- Penempatan rambu petunjuk ditempatkan pada sisi jalan, pemisah jalan atau diatas daerah manfaat jalan sebelum tempat, daerah atau lokasi yang ditunjuk.
- Rambu petunjuk jurusan menggunakan huruf kapital pada huruf pertama, dan selanjutnya menggunakan huruf kapital dan atau huruf kecil.
- Rambu ditempatkan disebelah kiri menurut arah lalu lintas, di luar jarak tertentu dari tepi luar bahu jalan atau jalur lalu lintas kendaraan dan tidak merintang lalu lintas kendaraan atau pejalan kaki.
- Memiliki luas tidak lebih dari 4,5 (empat koma lima) meter dan diletakan minimal 3 (tiga) meter diatas permukaan tanah.

b. Dimensi dan Ukuran

- Ukuran

Tabel 5.10 Ukuran papan berdasarkan tempatnya

Tempat papan penunjuk	Tinggi	Lebar
Destinasi perkotaan (urban)	7m	2m
Destinasi alam (nature)	10m	3m

Destinasi pedesaan (rural)	20m	5m

Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

- Bentuk trapesium.
 - Maksimum hanya 2 (dua) baris tulisan dan menggunakan simbol-simbol khusus atau generik sebagai penjelasan jenis fasilitas wisata.
 - Tulisan berwarna putih dengan latar belakang coklat.
 - Minimal tulisan 150 mm (seratus lima puluh atau 6 (enam) inch).
- c. Penunjuk Fasilitas Umum
- Rambu petunjuk adalah rambu yang digunakan untuk menyatakan petunjuk mengenai jurusan, jalan, situasi, kota, tempat, pengaturan fasilitas dan lain-lain bagi pemakai jalan.
 - Menggunakan bahan-bahan yang dominan pada lingkungan sekitar destinasi pariwisata seperti papan kayu/bambu atau bahan-bahan alamiah lainnya yang dapat meningkatkan estetika lingkungan. Bahan lain yang dapat digunakan adalah pelat aluminium atau bahan logam lainnya.
 - Tiang rambu dalam konteks estetika lingkungan dapat menggunakan bahan kayu/bambu atau bahan alamiah lainnya. Sedangkan alternatif tiang rambu adalah batang logam atau bahan lainnya untuk menempelkan atau melekatkan daun rambu.
 - Jarak penempatan antara rambu yang terdekat dengan bagian tepi paling luar bahu jalan atau jalur lalu lintas kendaraan minimal 0,60 (nol koma enam) meter.
 - Ketinggian penempatan rambu pada sisi jalan minimum 1,75 (satu koma tujuh puluh lima) meter dan maksimum 2,65 (dua koma enam puluh lima) meter diukur dari permukaan jalan sampai dengan sisi daun rambu bagian bawah, atau papan tambahan bagian bawah apabila rambu dilengkapi dengan papan tambahan.

d. Tambahan Kriteria

- Memiliki ukuran yang sesuai yaitu jarak minimal dalam radius 3 (tiga) meter dapat terlihat oleh pengelihatan mata.
- Tulisan dapat dibaca dengan jelas.
- Rambu atau tanda dapat terlihat dengan jelas dan mudah dipahami.
- Ditempatkan di tempat strategis dan mudah terlihat oleh pandangan mata.
- Warna dan material bahan disesuaikan dengan tema kawasan dapat terbuat dari kayu, triplek, alumunium, fiber glass, batu, ataupun bahan plastik dan besi.

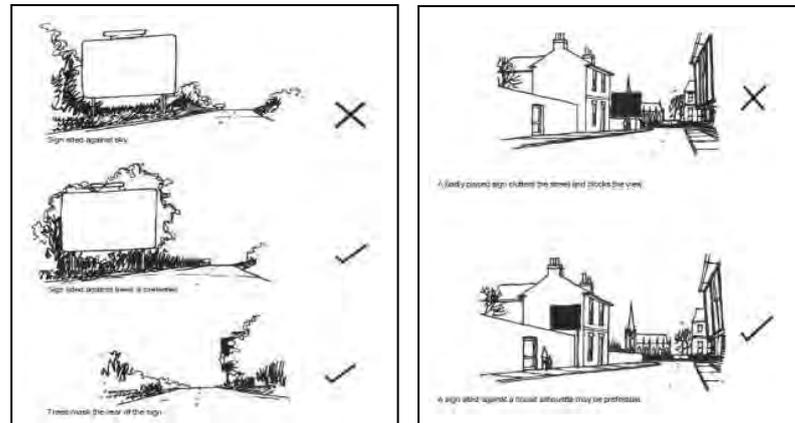
10. Kriteria Penempatan Lokasi Pembangunan Rambu-Rambu Penunjuk Arah

Dalam penempatan papan penunjuk perlu membuat beberapa pertimbangan diantaranya faktor keamanan, kekuatan, mudah dilihat oleh pengguna jalan, keindahan dan faktor-faktor lainnya.

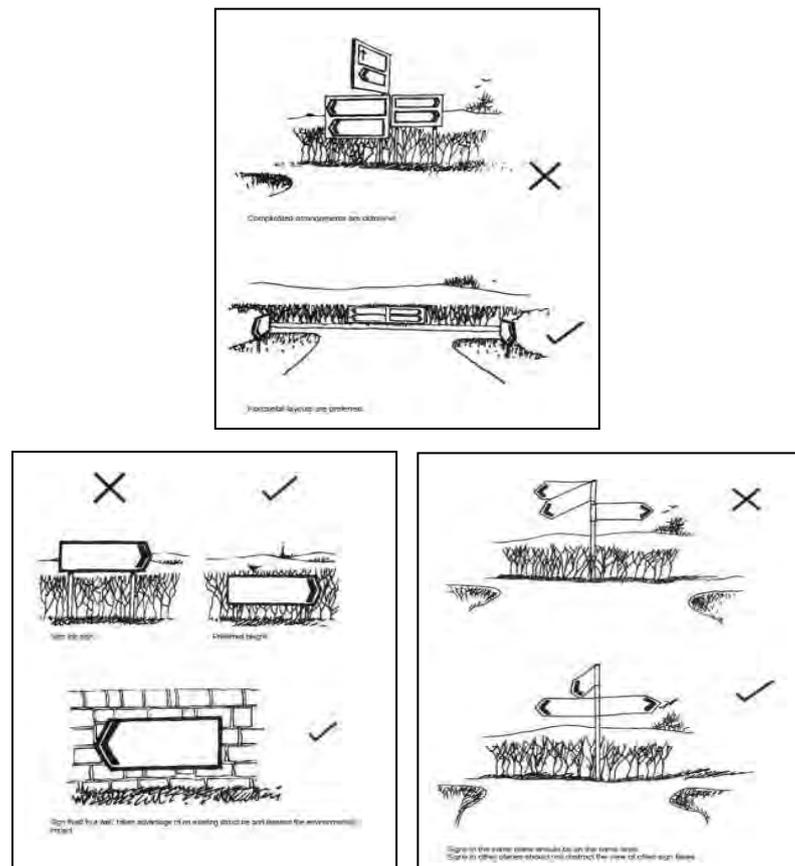
Untuk lebih detail mengenai kriteria penempatan papan penunjuk arah dapat dilihat pada bagian berikut:

- a. Penempatan papan penunjuk arah bersih dari hambatan tumbuh-tumbuhan;
- b. Minimal 3 (tiga) meter di atas permukaan jalan;
- c. Berada di tempat yang mudah dilihat dari kejauhan;
- d. Tidak menghalangi pengguna jalan;
- e. Aman dari gangguan;
- f. Menghadap kearah yang tepat;
- g. Mempertimbangkan jarak tujuan dengan posisi penempatan papan penunjuk arah;
- h. Mempertimbangkan keindahan lingkungan setempat; dan
- i. Beberapa ilustrasi tentang penempatan yang benar dan yang salah dari

rambu penunjuk arah.

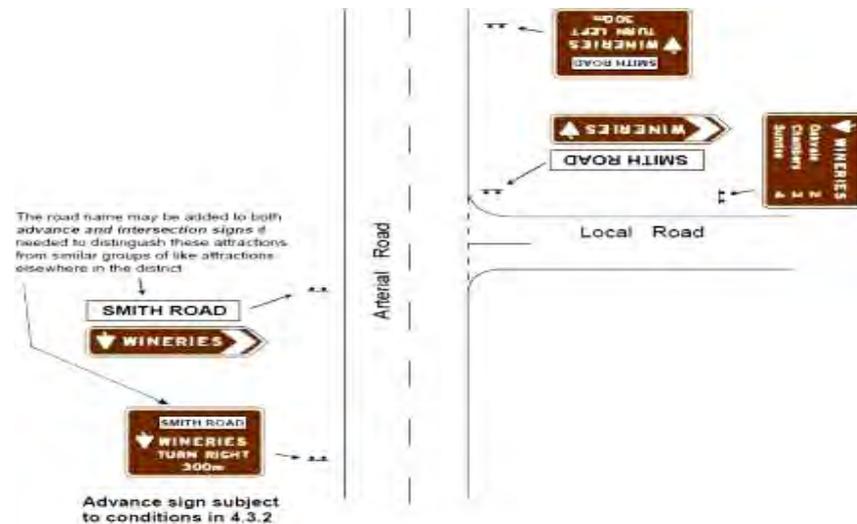


Gambar 5.109 Ilustrasi Lokasi Penempatan Rambu-Rambu Penunjuk Arah
(Nature)
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018



Gambar 5.110 Ilustrasi Contoh Lokasi Penempatan Rambu-Rambu Penunjuk

Arah
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018



Gambar 5.111 Contoh Lokasi Penempatan Rambu-Rambu Penunjuk Arah (Persimpangan)
Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

11. Panduan Detail Sistem Tata Informasi Umum Kawasan Wisata

- a. Tata Informasi Umum Kawasan Wisata ini berupa media informasi umum pada sebuah kawasan wisata untuk kepentingan wisatawan, antara lain terdiri dari:
 - Peta Kawasan Wisata, merupakan media informasi yang berfungsi sebagai petunjuk bagi wisatawan untuk dapat mengetahui lokasi daya tarik/zona wisata dan fasilitas lainnya yang menarik untuk dikunjungi.
 - Penanda Zona Wisata, berfungsi sebagai papan informasi zona wisata tertentu yang terdapat di dalam kawasan. Penanda ini diletakkan di jalur masuk menuju zona wisata tertentu tersebut, termasuk jalur pedestrian.
 - Petunjuk Arah Zona Wisata, untuk membantu wisatawan mencapai lokasi daya tarik/zona wisata dan fasilitas lain yang ingin dikunjunginya,

- Panel Interpretasi Wisata, menampilkan informasi penting mengenai suatu obyek wisata dalam sebuah media informasi berukuran besar.
- b. Panduan teknis desain sistem tata informasi
- Terlihat dengan baik dan jelas;
 - Warna yang menarik;
 - Visual grafis yang menarik;
 - Material yang ekonomis dan tahan lama;
 - Selaras dengan lingkungan sekitar / konsep bangunan dan interior; dan
 - Mengadopsi unsur etnis lokal untuk menarik perhatian wisatawan.



Gambar 5.112 Ilustrasi Sistem Tata Informasi Umum Kawasan Wisata
(*wayfinding*)

Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018



Gambar 5.113 Ilustrasi Sistem Tata Informasi Umum Kawasan Wisata
(*interpretive signage*)

Sumber: PERMENPAR No. 3 tahun 2018

KONSEP PERANCANGAN

SKEMATIK DESAIN

LABORATORIUM PERANCANGAN

RUMUSAN MASALAH



TIDAK TERSEDIA NYA WADAH INFORMASI



KURANG NYA WISATA SEJARAH DI MAKASSAR



PECINAN TIDAK DIMANFAATKAN



MENGANGKAT TOKOH MAYOR THEONG

PENGGUNA



MASYARAKAT PECINAN

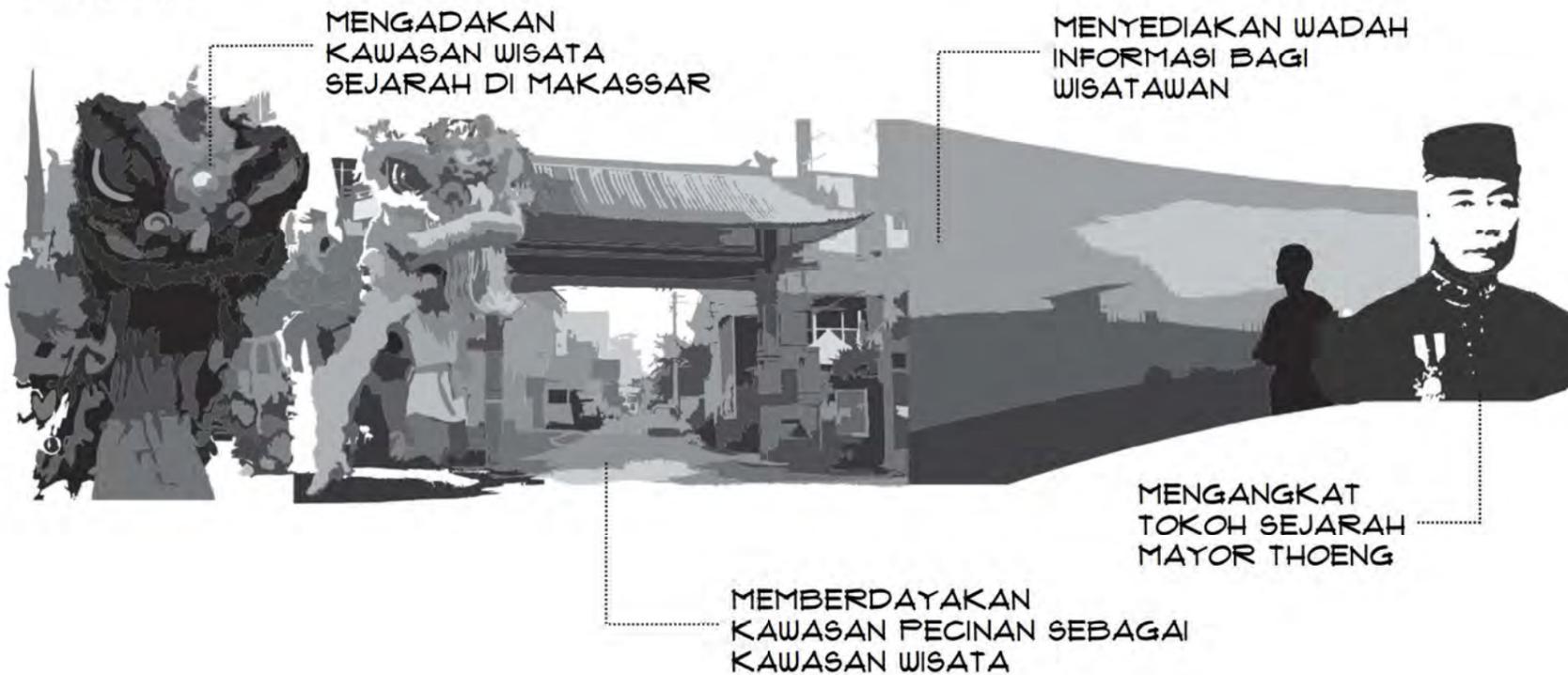


PENGELOLA



WISATAWAN LOKAL & MANCANEGERA

TUJUAN



MENGADAKAN KAWASAN WISATA SEJARAH DI MAKASSAR

MENYEDIAKAN WADAH INFORMASI BAGI WISATAWAN

MENGANGKAT TOKOH SEJARAH MAYOR THOENG

MEMBERDAYAKAN KAWASAN PECINAN SEBAGAI KAWASAN WISATA

PUSAT INFORMASI PARIWISATA

PUSAT INFORMASI PARIWISATA MERUPAKAN SUATU WADAH YANG DIBENTUK PEMERINTAH, KHUSUSNYA DINAS PARIWISATA YANG BERTUJUAN UNTUK MEMBERIKAN PELAYANAN SECARA LANGSUNG KEPADA WISATAWAN MAUPUN MASYARAKAT SETEMPAT. PUSAT INFORMASI PARIWISATA MEMILIKI TUGAS MEMBERIKAN PELAYANAN KEPADA WISATAWAN, MEMPROMOSIKAN WISATA YANG ADA, SERTA MELAKSANAKAN EVENT ATAU KEGIATAN YANG DILAKSANAKAN DINAS PARIWISATA KOTA TERSEBUT.

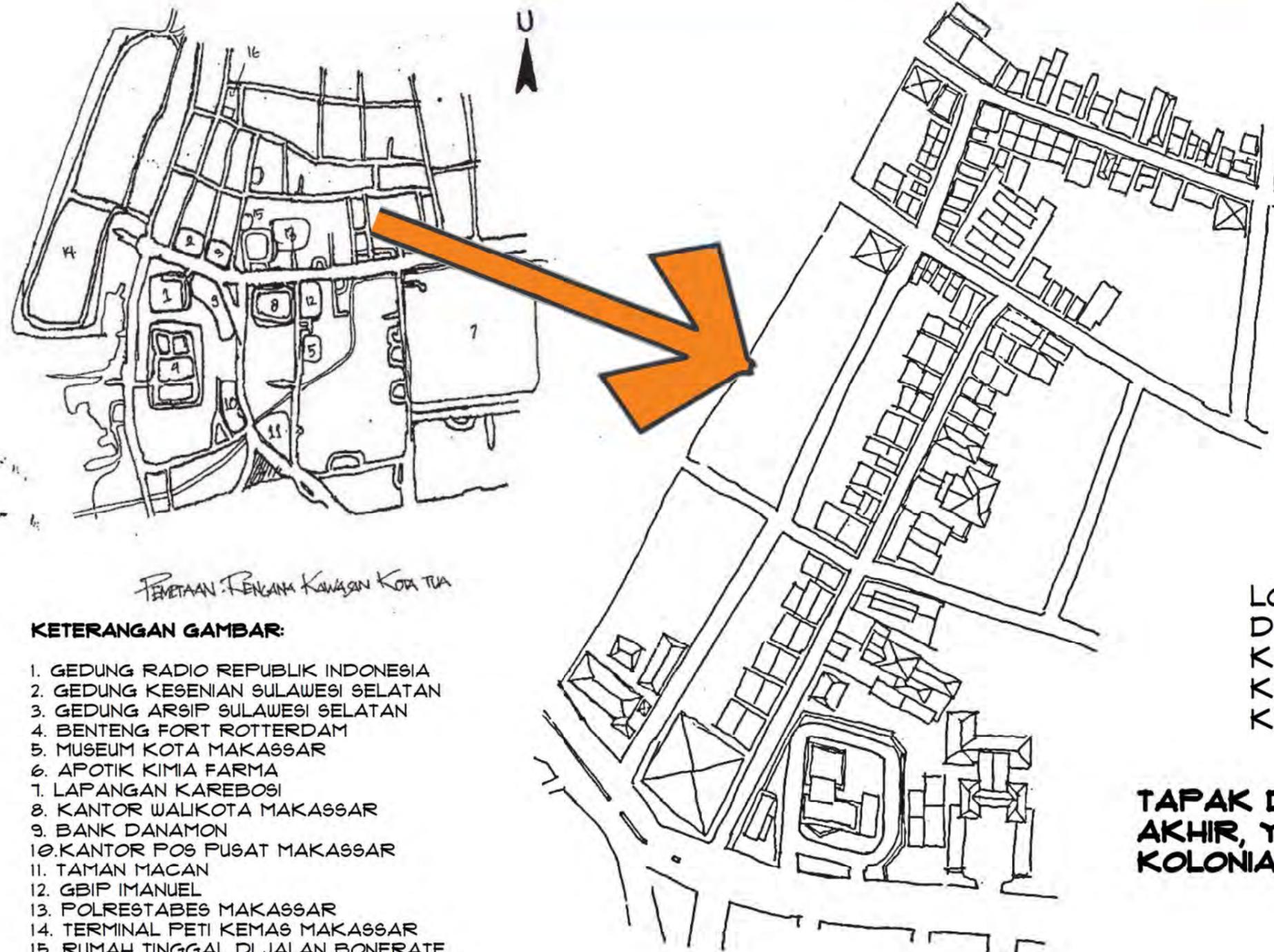
LATAR BELAKANG

		JUDUL TUGAS AKHIR	NAMA DOSEN	NAMA DAN STAMBUK	NAMA GAMBAR	SKALA	NO. GAMBAR	NO. HALAMAN	PARAF
 DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS HASANUDDIN	TUGAS AKHIR LABORATORIUM PERANCANGAN	PUSAT INFORMASI PARIWISATA KAWASAN PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR	- DR. IR. TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI - RAHMI AMIN ISHAK, ST., MT.	FIKRAN ASMAN D51115013					

KONSEP PERANCANGAN

SKEMATIK DESAIN

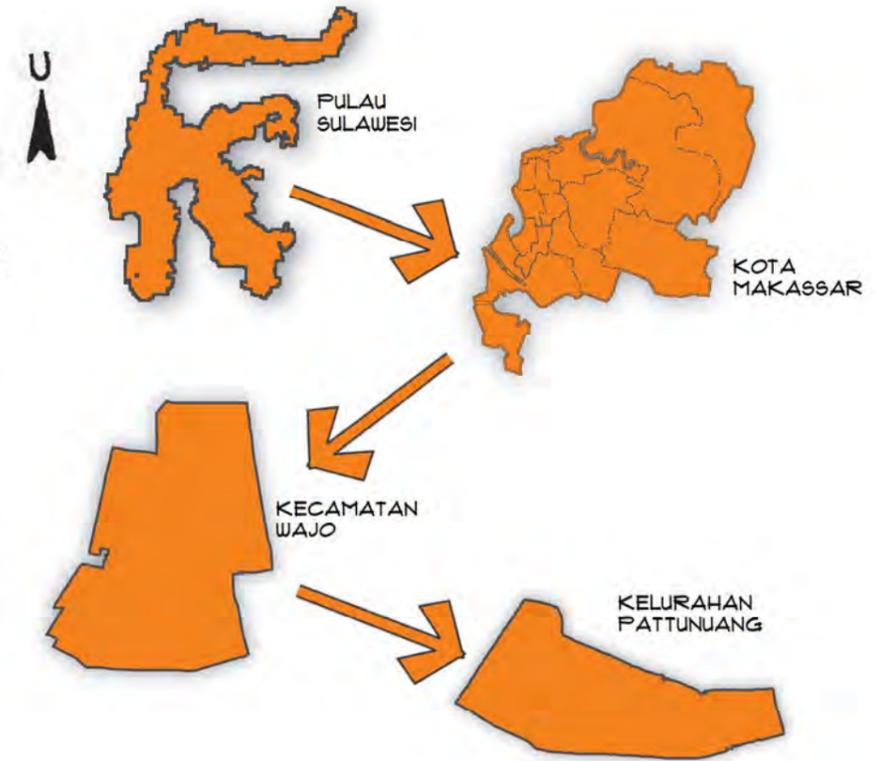
LABORATORIUM PERANCANGAN



REKREASI BERKAWAN KAWASAN KOTA TUA

KETERANGAN GAMBAR:

1. GEDUNG RADIO REPUBLIK INDONESIA
2. GEDUNG KESENIAN SULAWESI SELATAN
3. GEDUNG ARSIP SULAWESI SELATAN
4. BENTENG FORT ROTTERDAM
5. MUSEUM KOTA MAKASSAR
6. APOTIK KIMIA FARMA
7. LAPANGAN KAREBOSI
8. KANTOR WALIKOTA MAKASSAR
9. BANK DANAMON
10. KANTOR POS PUSAT MAKASSAR
11. TAMAN MACAN
12. GBIP IMANUEL
13. POLRESTABES MAKASSAR
14. TERMINAL PETI KEMAS MAKASSAR
15. RUMAH TINGGAL DI JALAN BONERATE
16. ISTANA NAGA SAKTI KLENTENG XIAN MA



LOKASI TAPAK BERADA
DI PROVINSI SULAWESI SELATAN,
KOTA MAKASSAR,
KECAMATAN WAJO,
KELURAHAN PATTUNUANG

**TAPAK DIPILIH BERDASARKAN JUDUL TUGAS
AKHIR, YAITU KAWASAN PARIWISATA PECINAN
KOLONIAL DI MAKASSAR**

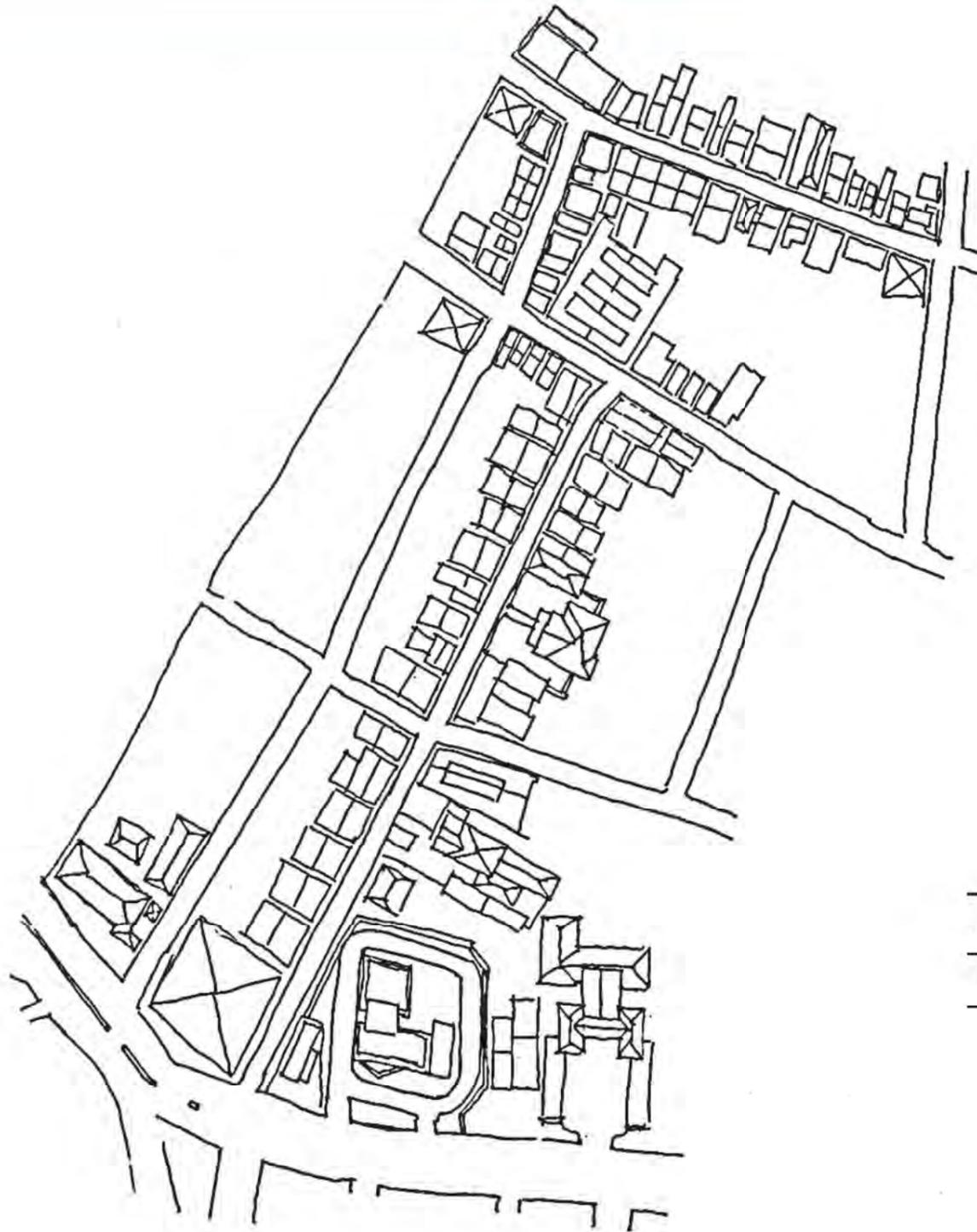
LOKASI DAN TAPAK

 DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS HASANUDDIN	TUGAS AKHIR LABORATORIUM PERANCANGAN	JUDUL TUGAS AKHIR	NAMA DOSEN	NAMA DAN STAMBUK	NAMA GAMBAR	SKALA	NO. GAMBAR	NO. HALAMAN	PARAF
		PUSAT INFORMASI PARIWISATA KAWASAN PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR	- DR. IR. TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI - RAHMI AMIN ISHAK, ST., MT.	FIKRAN ASMAN D51115013					

KONSEP PERANCANGAN

ANALISIS TAPAK

LABORATORIUM PERANCANGAN



LOKASI TAPAK BERADA DI JALAN AHMAD YANI,
KELURAHAN PATTUNUANG, KECAMATAN WAJO
KOTA MAKASSAR

AKSES KE PINTU MASUK KE KOTA MAKASSAR
SEBAGAI SARANA PENUNJANG DALAM
PENGADAAN PENGUNJUNG/WISATAWAN

BANDARA
SULTAN
HASANUDDIN

PELABUHAN
SOEKARNO
HATTA

TERMINAL
BUS
DAYA

TERMINAL
BUS
MALLENGKERI

JARAK	19.1 KM	1.8 KM	14.5 KM	9.3 KM
WAKTU	25 MENIT	6 MENIT	23 MENIT	20 MENIT

SUMBER GOOGLE MAPS @2020

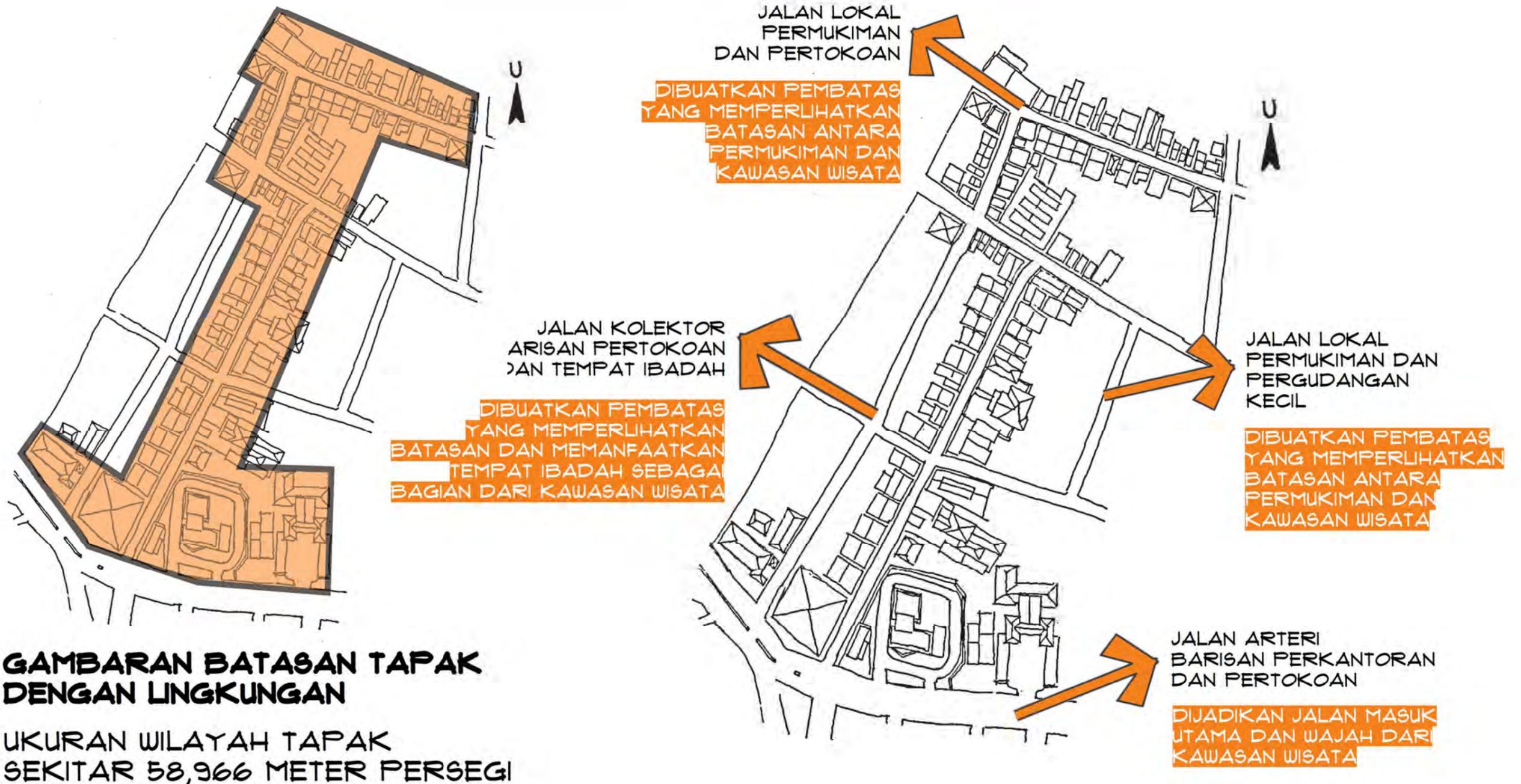
KEADAAN TAPAK

 DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS HASANUDDIN	TUGAS AKHIR LABORATORIUM PERANCANGAN	JUDUL TUGAS AKHIR	NAMA DOSEN	NAMA DAN STAMBUK	NAMA GAMBAR	SKALA	NO. GAMBAR	NO. HALAMAN	PARAF
		PUSAT INFORMASI PARIWISATA KAWASAN PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR	- DR. IR. TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI - RAHMI AMIN ISHAK, ST., MT.	FIKRAN ASMAN D51115013					

KONSEP PERANCANGAN

ANALISIS TAPAK

LABORATORIUM PERANCANGAN



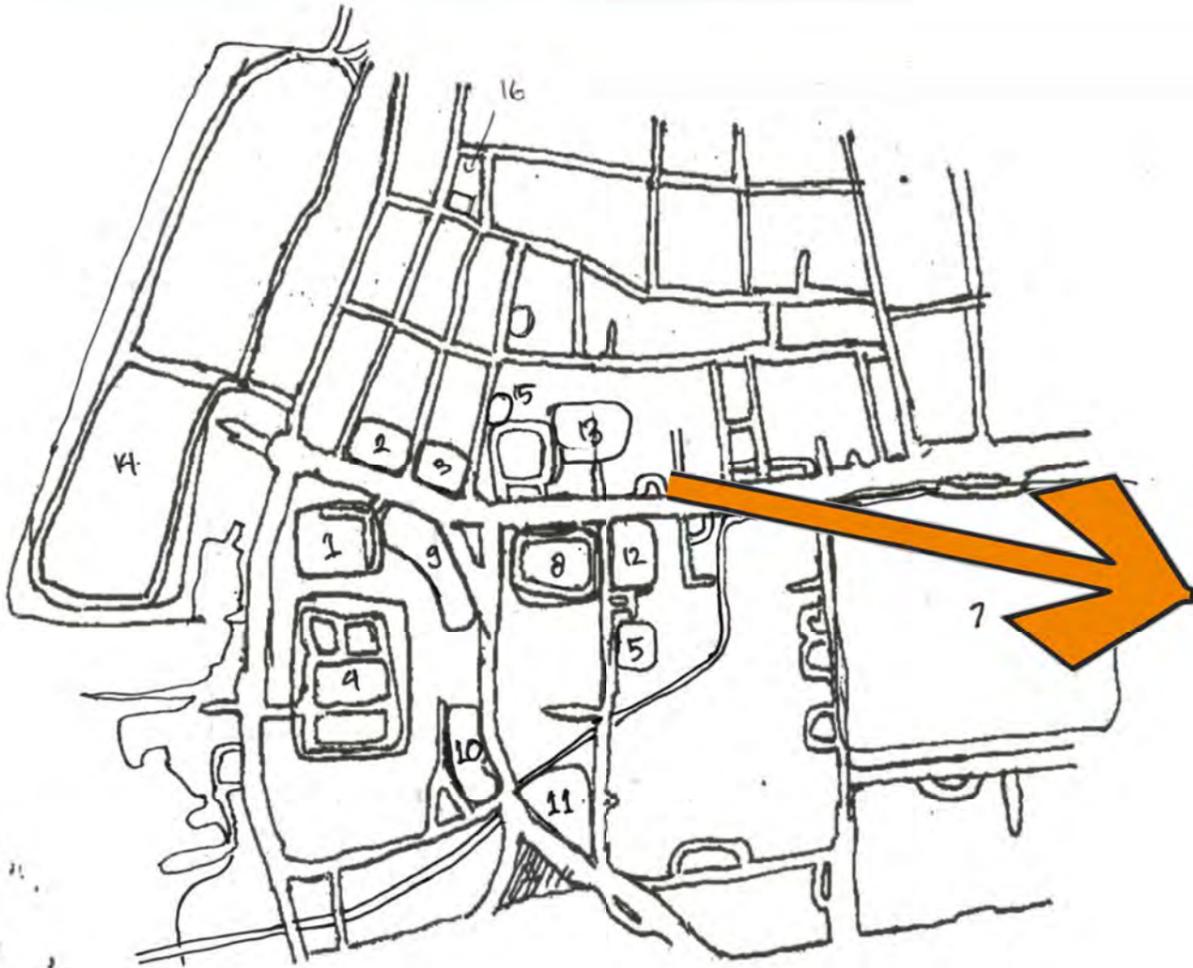
RONA AWAL

		JUDUL TUGAS AKHIR	NAMA DOSEN	NAMA DAN STAMBUK	NAMA GAMBAR	SKALA	NO. GAMBAR	NO. HALAMAN	PARAF
 DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS HASANUDDIN	TUGAS AKHIR LABORATORIUM PERANCANGAN	PUSAT INFORMASI PARIWISATA KAWASAN PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR	- DR. IR. TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI	FIKRAN ASMAN D51115013					
			- RAHMI AMIN ISHAK, ST., MT.						

KONSEP PERANCANGAN

ANALISIS TAPAK

LABORATORIUM PERANCANGAN



1. GEDUNG RADIO REPUBLIK INDONESIA MAKASSAR
2. GEDUNG FESENKAM SULAWESI SELATAN
3. GEDUNG ABSIP SULAWESI SELATAN
4. BENTENG FORT POTTERDAM
5. MUSEUM KOTA MAKASSAR
6. FIMIA FARMA
7. LAPANGAN KARFOSI
8. KANTOR WALIKOTA MAKASSAR
9. BANK DANAMON MAKASSAR
10. KANTOR POS PUSAT MAKASSAR
11. TAMBUK MALLAN
12. GEDIP MANUEL
13. PERESTASBI MAKASSAR
14. TERMINAL PETI KEMAS MAKASSAR
15. RUMAH TUA (TIDAK DIBETAHUI)
16. UTAMA NAGA SULTI KLENTENG XIAN MA

ANALISIS BANGUNAN BERDASARKAN PRINSIP KONSERVASI



- PRESERVASI
- RESTORASI
- REKONSTRUKSI
- DEMOLISH

DALAM KAWASAN SENDIRI TINDAKAN YANG DILAKUKAN UNTUK BANGUNAN-BANGUNANNYA ADA 3, YAITU PRESERVASI, RESTORASI DAN REKONSTRUKSI UNTUK LEBIH DETAILNYA BERIKUT GAMBARAN TINDAKAN YANG AKAN DI LAKUKAN PADA BANGUNAN YANG ADA DI DALAM KAWASAN.

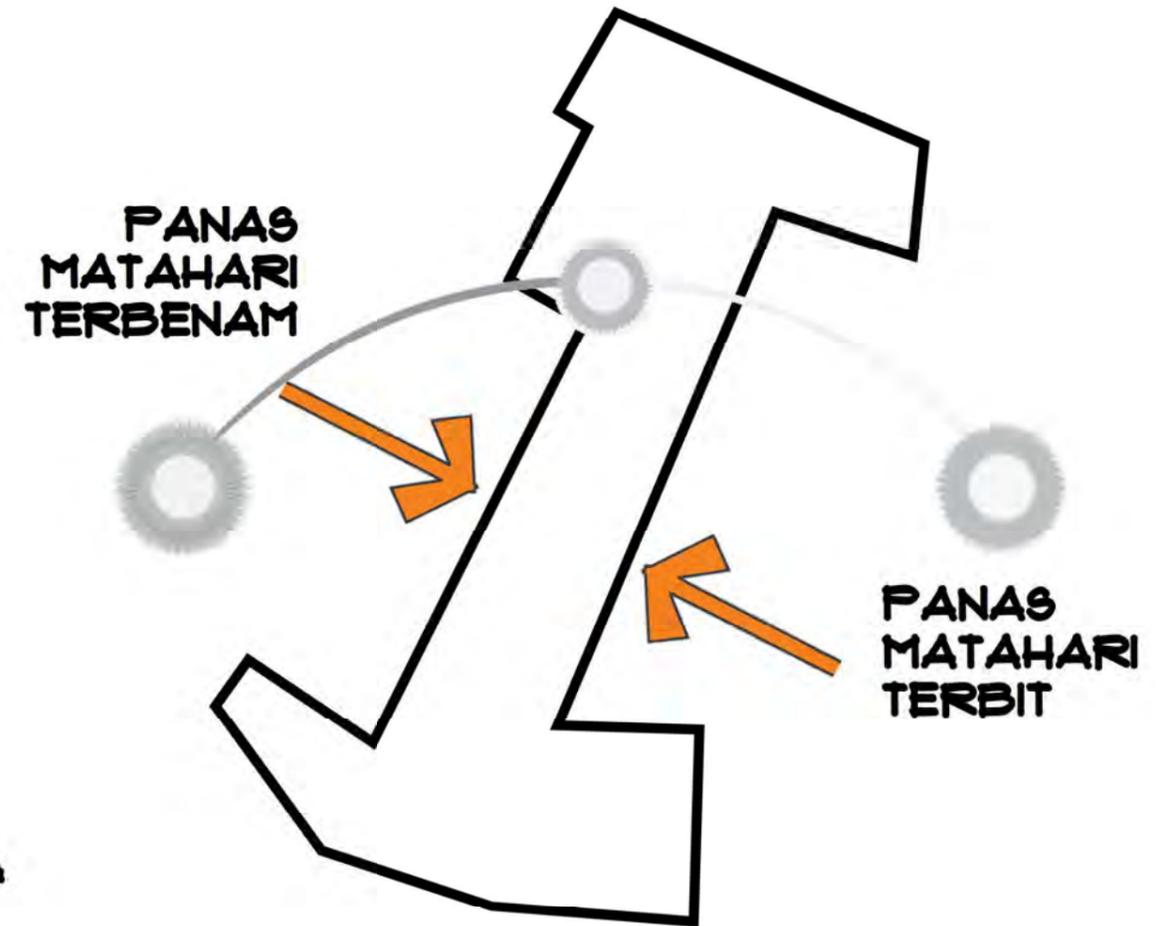
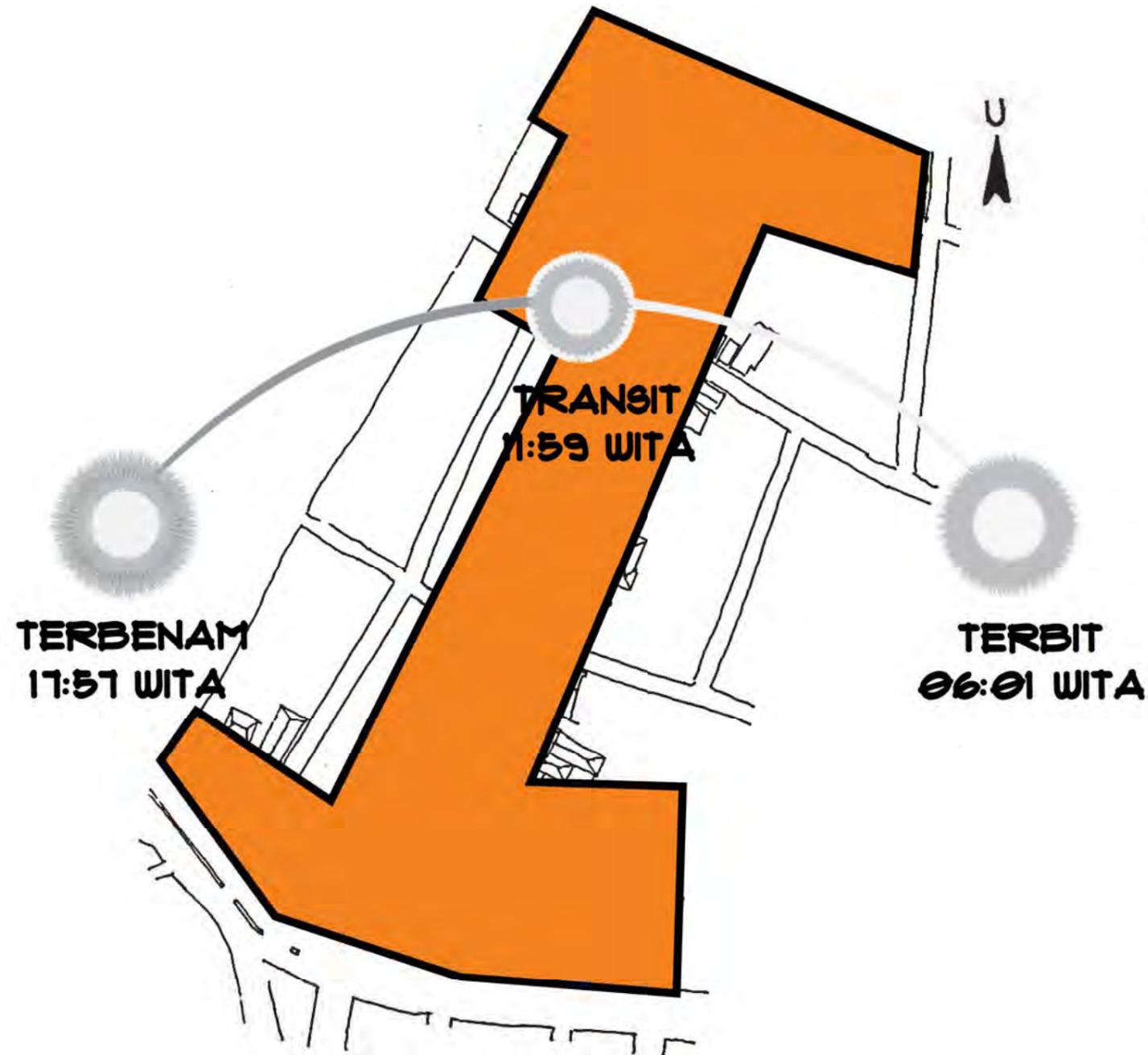
KONSERVASI BANGUNAN

 DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS HASANUDDIN	TUGAS AKHIR LABORATORIUM PERANCANGAN	JUDUL TUGAS AKHIR	NAMA DOSEN	NAMA DAN STAMBUK	NAMA GAMBAR	SKALA	NO. GAMBAR	NO. HALAMAN	PARAF
		PUSAT INFORMASI PARIWISATA KAWASAN PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR	- DR. IR. TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI - RAHMI AMIN ISHAK, ST., MT.	FIKRAN ASMAN D51115013					

KONSEP PERANCANGAN

ANALISIS TAPAK

LABORATORIUM PERANCANGAN



MENINGGAT PADA TAPAK TELAH MEMILIKI BANGUNAN, NANTINYA AKAN DI ADAKAN DESAIN RUANG LUAR MAUPUN FASAD PADA BANGUNAN TANGGAP PADA ORIENTASI MATAHARI. JUGA DENGAN MEMPERTIMBANGKAN PANAS MATAHARI TERBIT DAN TERBENAM

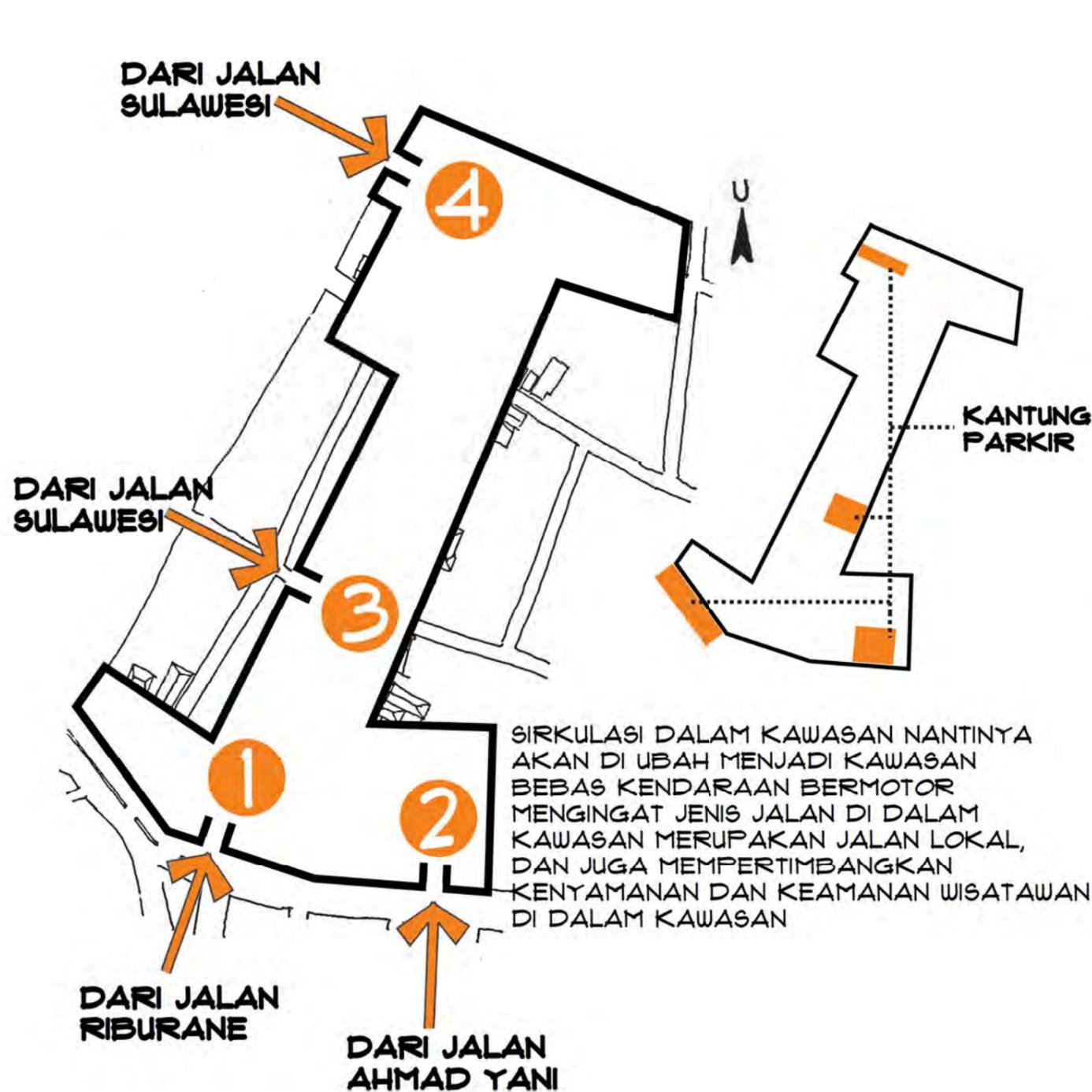
ORIENTASI MATAHARI

		JUDUL TUGAS AKHIR	NAMA DOSEN	NAMA DAN STAMBUK	NAMA GAMBAR	SKALA	NO. GAMBAR	NO. HALAMAN	PARAF
 DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS HASANUDDIN	TUGAS AKHIR LABORATORIUM PERANCANGAN	PUSAT INFORMASI PARIWISATA KAWASAN PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR	- DR. IR. TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI - RAHMI AMIN ISHAK, ST., MT.	FIKRAN ASMAN D51115013					

KONSEP PERANCANGAN

ANALISIS TAPAK

LABORATORIUM PERANCANGAN



1 DARI JALAN RIBURANE 
MERUPAKAN AKSES MASUK UTAMA DARI KAWASAN WISATA BAGI PENGUNJUNG, DIAKSES HANYA DENGAN BERJALAN KAKI

2 DARI JALAN AHMAD YANI 
MERUPAKAN AKSES MASUK KEDUA JUGA SEBAGAI AKSES MASUK KE BANGUNAN PUSAT INFORMASI PARIWISATA, DAPAT DIAKSES MENGGUNAKAN BUS, MOBIL, MOTOR MAUPUN BERJALAN KAKI

3 DARI JALAN SULAWESI 
MERUPAKAN AKSES MASUK KETIGA DAN LANGSUNG MENGARAH KE TENGAH-TENGAH KAWASAN DAN KANTUNG PARKIR. DAPAT DIAKSES DENGAN KENDARAAN BERMOTOR DAN DENGAN JALAN KAKI

4 DARI JALAN SULAWESI 
MERUPAKAN AKSES MASUK KEEMPAT JUGA SEBAGAI PINTU BELAKANG DARI KAWASAN DAN TERDAPAT PARKIR KHUSUS BUS, DAPAT DIAKSES DENGAN BUS DAN JUGA BERJALAN KAKI

PENCAPAIAN

		JUDUL TUGAS AKHIR	NAMA DOSEN	NAMA DAN STAMBUK	NAMA GAMBAR	SKALA	NO. GAMBAR	NO. HALAMAN	PARAF
	DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS HASANUDDIN	TUGAS AKHIR LABORATORIUM PERANCANGAN	PUSAT INFORMASI PARIWISATA KAWASAN PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR	- DR. IR. TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI - RAHMI AMIN ISHAK, ST., MT.	FIKRAN ASMAN D51115013				

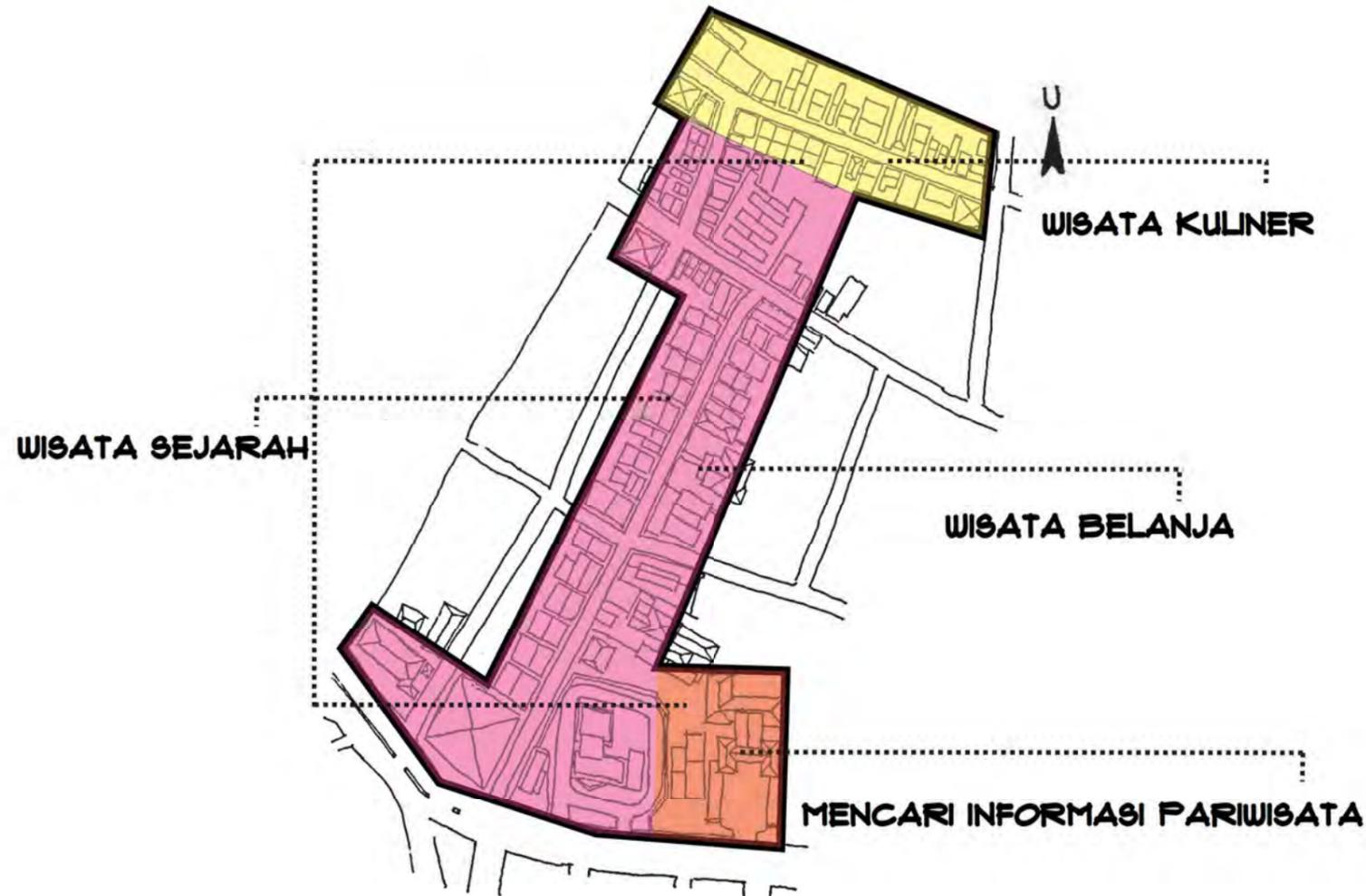
KONSEP PERANCANGAN

ANALISIS TAPAK

LABORATORIUM PERANCANGAN

AKTIVITAS DI DALAM KAWASAN DIBAGI BERDASARKAN TUJUAN WISATA OLEH WISATAWAN YANG DATANG KE DALAM KAWASAN

TUJUAN WISATAWAN : -MENCARI INFORMASI PARIWISATA
-WISATA SEJARAH
-WISATA KULINER
-WISATA BELANJA



URUTAN KEGIATAN WISATA BERDASARKAN TUJUANNYA :

-MENCARI INFORMASI PARIWISATA

1. MASUK KAWASAN
2. MASUK KE DALAM GEDUNG PIP
3. MENCARI INFORMASI DLL
4. KELUAR KAWASAN

-WISATA SEJARAH

1. MASUK KAWASAN
2. MENGITARI KAWASAN BERWISATA
3. KELUAR KAWASAN

-WISATA KULINER

1. MASUK KAWASAN
2. MENGITARI KAWASAN UNTUK MENCARI TEMPAT MAKAN, ATAU LANGSUNG KE KAWASAN KULINER
3. MASUK TEMPAT MAKAN (CAFE, WARKOP, RUMAH MAKAN, RESTAURAN DLL)
4. KELUAR KAWASAN

-WISATA BELANJA

1. MASUK KAWASAN
2. MENGITARI KAWASAN UNTUK MENCARI BARANG YANG INGIN DI BELI
3. MASUK KE TEMPAT BELANJA
4. KELUAR KAWASAN

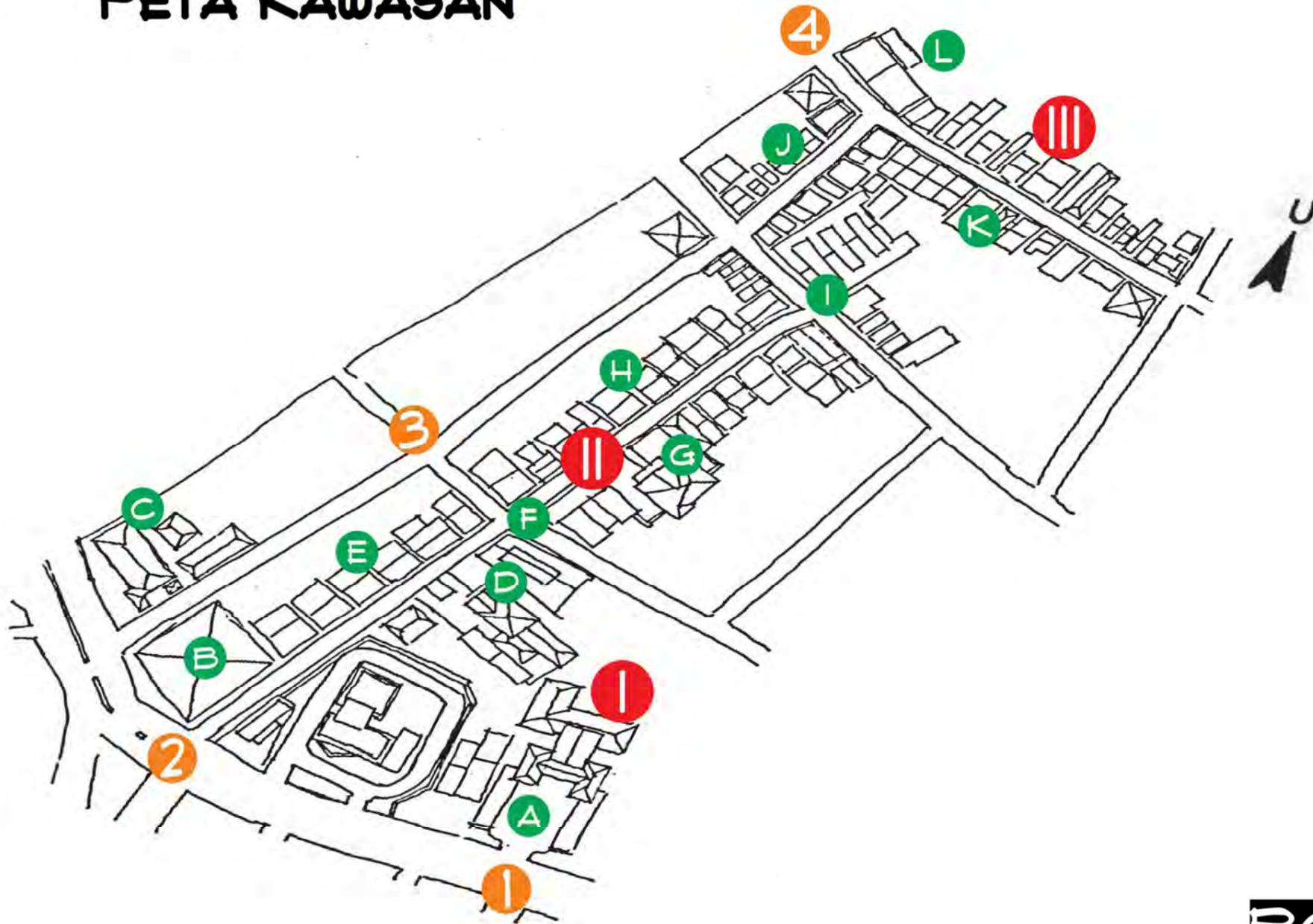
POLA AKTIVITAS WISATAWAN

		JUDUL TUGAS AKHIR	NAMA DOSEN	NAMA DAN STAMBUK	NAMA GAMBAR	SKALA	NO. GAMBAR	NO. HALAMAN	PARAF
 DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS HASANUDDIN	TUGAS AKHIR LABORATORIUM PERANCANGAN	PUSAT INFORMASI PARIWISATA KAWASAN PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR	- DR. IR. TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI - RAHMI AMIN ISHAK, ST., MT.	FIKRAN ASMAN D51115013					

KONSEP PERANCANGAN

ANALISIS TAPAK
LABORATORIUM PERANCANGAN

PETA KAWASAN



- 1 PINTU MASUK PUSAT INFORMASI PARIWISATA
- 2 PINTU MASUK UTAMA (ZONA WISATA BELANJA)
- 3 PINTU MASUK KEDUA (ZONA WISATA BELANJA)
- 4 PINTU MASUK KETIGA (ZONA WISATA KULINER)

- I ZONA PUSAT INFORMASI PARIWISATA
- II ZONA WISATA BELANJA
- III ZONA WISATA KULINER

- A GEDUNG PUSAT INFORMASI PARIWISATA
- B GEDUNG ARSIP SULAWESI SELATAN
- C GEDUNG KESENIAN SULAWESI SELATAN
- D MUSEUM KAWASAN
- E TOKO CINDERAMATA
- F TAMAN DAN AMPITEATER
- G MUSEUM MAYOR THOENG
- H TOKO CINDERAMATA, CAFE DAN WARKOP
- I PATUNG MAYOR THOENG
- J SPOT BERFOTO
- K AREA WISATA KULINER
- L KLENTENG XIAN MA

POLA AKTIVITAS WISATAWAN

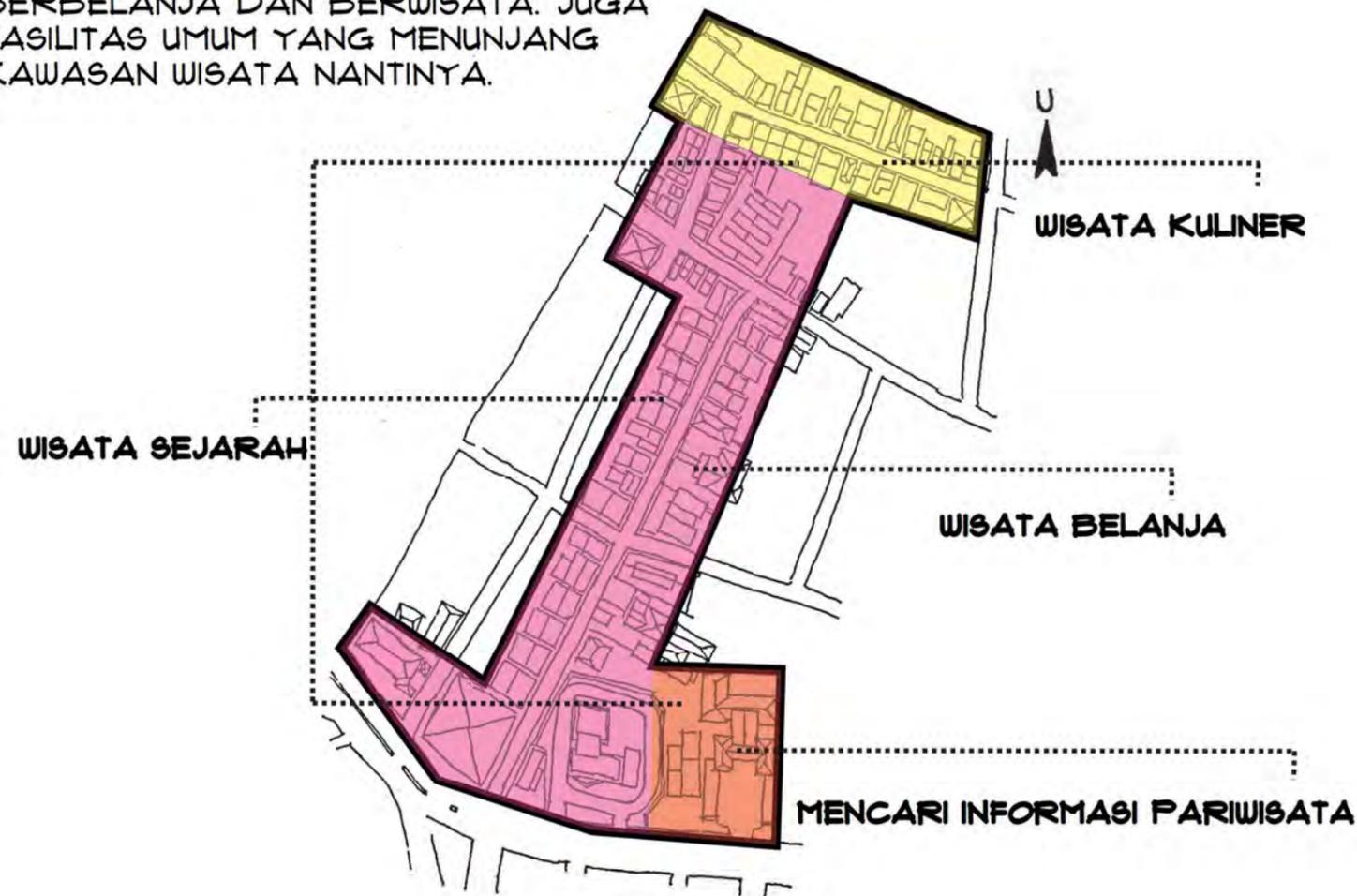
 DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS HASANUDDIN	TUGAS AKHIR LABORATORIUM PERANCANGAN	JUDUL TUGAS AKHIR	NAMA DOSEN	NAMA DAN STAMBUK	NAMA GAMBAR	SKALA	NO. GAMBAR	NO. HALAMAN	PARAF
		PUSAT INFORMASI PARIWISATA KAWASAN PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR	- DR. IR. TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI - RAHMI AMIN ISHAK, ST., MT.	FIKRAN ASMAN D51115013					

KONSEP PERANCANGAN

ANALISIS TAPAK

LABORATORIUM PERANCANGAN

AMENITAS DIDALAM KAWASAN AKAN MEWADAHKI KEGIATAN-KEGIATAN YANG DILAKUKAN WISATAWAN DI DALAM KAWASAN WISATA, MAKAN, MINUM, BERBELANJA DAN BERWISATA. JUGA FASILITAS UMUM YANG MENUNJANG KAWASAN WISATA NANTINYA.



PERLETAKANNYA JUGA DI ATUR BERDASARKAN ZONING YANG SUDAH DILAKUKAN SEBELUMNYA.

AMENITAS DIDALAM KAWASAN DIBAGI BERDASARKAN KEGIATAN WISATAWAN YANG INGIN DI WADAHI :

MAKAN DAN MINUM

1. RESTAURAN
2. RUMAH MAKAN
3. WARUNG KOPI
4. CAFE
5. KEDAI MAKANAN DAN MINUMAN RINGAN
6. PUJASERA

BERBELANJA

1. MINI MARKET
2. TOKO CINDERAMATA
3. TOKO OLEH-OLEH
4. TOKO BAJU
5. TOKO PERNAK-PERNIK

BERWISATA

1. PUSAT INFORMASI PARIWISATA
2. MUSEUM
3. AMPITEATER
4. TAMAN
5. SPOT BERFOTO
6. KLENTENG XIAN MA
7. GEDUNG KESENIAN SULAWESI SELATAN

FASILITAS UMUM

1. INFORMASI
2. TOILET
3. AREA PARKIR

AMENITAS

 DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS HASANUDDIN	TUGAS AKHIR LABORATORIUM PERANCANGAN	JUDUL TUGAS AKHIR	NAMA DOSEN	NAMA DAN STAMBUK	NAMA GAMBAR	SKALA	NO. GAMBAR	NO. HALAMAN	PARAF
		PUSAT INFORMASI PARIWISATA KAWASAN PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR	- DR. IR. TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI - RAHMI AMIN ISHAK, ST., MT.	FIKRAN ASMAN D51115013					

KONSEP PERANCANGAN

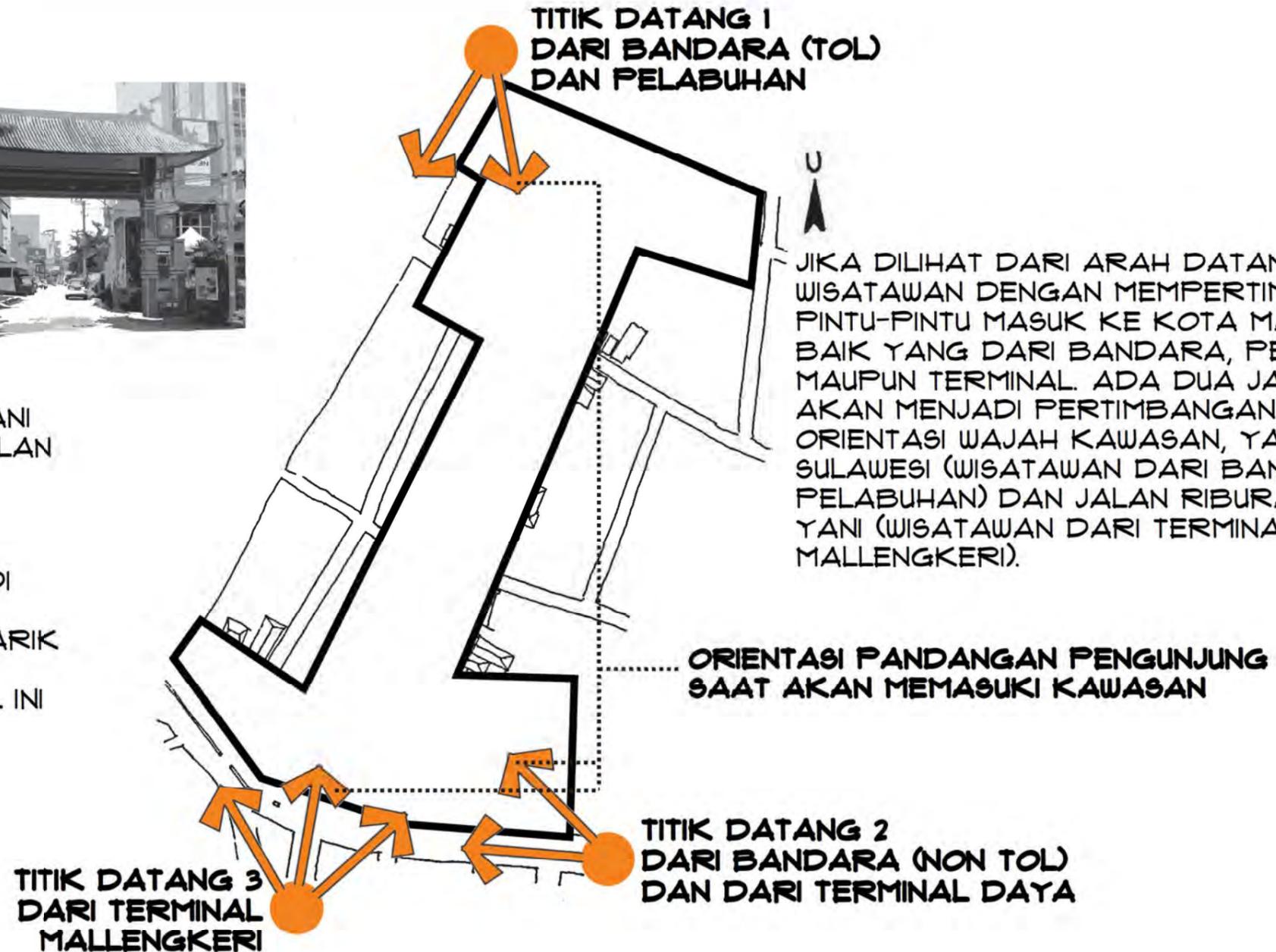
ANALISIS TAPAK

LABORATORIUM PERANCANGAN



DUA PINTU GERBANG, PINTU GERBANG UTAMA DI JALAN RIBURANE - AHMAD YANI DAN PINTU GERBANG BELAKANG DI JALAN SULAWESI

ORIENTASI INI DIBUTUHKAN UNTUK MENENTUKAN TITIK YANG AKAN MENJADI WAJAH DARI KAWASAN, DAN NANTINYA WAJAH TEREBUT AKAN DI BUAT SEMENARIK MUNGKIN UNTUK MENARIK MAUPUN MENYAMBUUT WISATAWAN. DI DALAM HAL INI YAITU GERBANG MASUK KAWASAN



ORIENTASI KAWASAN

		JUDUL TUGAS AKHIR	NAMA DOSEN	NAMA DAN STAMBUK	NAMA GAMBAR	SKALA	NO. GAMBAR	NO. HALAMAN	PARAF
	DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS HASANUDDIN	TUGAS AKHIR LABORATORIUM PERANCANGAN	PUSAT INFORMASI PARIWISATA KAWASAN PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR	- DR. IR. TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI - RAHMI AMIN ISHAK, ST., MT.	FIKRAN ASMAN D51115013				

KONSEP PERANCANGAN

KONSEP BENTUK DAN TAMPILAN BANGUNAN

LABORATORIUM PERANCANGAN

BENTUK DAN TAMPILAN ASLI DARI BANGUNAN MAUPUN KEADAAN DISEKITAR TAPAK, YANG AKAN DIJADIKAN ACUAN ATAU BAHAN KONSERVASI UNTUK DIAPLIKASIKAN SEBAGAI BENTUK DAN TAMPILAN DARI BANGUNAN YANG ADA DI DALAM KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR



Tempelstraat — Macassar



BENTUK BANGUNAN



DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN

TUGAS AKHIR
LABORATORIUM
PERANCANGAN

JUDUL TUGAS AKHIR

PUSAT INFORMASI
PARIWISATA KAWASAN
PECINAN KOLONIAL DI
MAKASSAR

NAMA DOSEN

- DR. IR. TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI
- RAHMI AMIN ISHAK, ST., MT.

NAMA DAN STAMBUK

FIKRAN ASMAN
D51115013

NAMA GAMBAR

SKALA

NO. GAMBAR

NO. HALAMAN

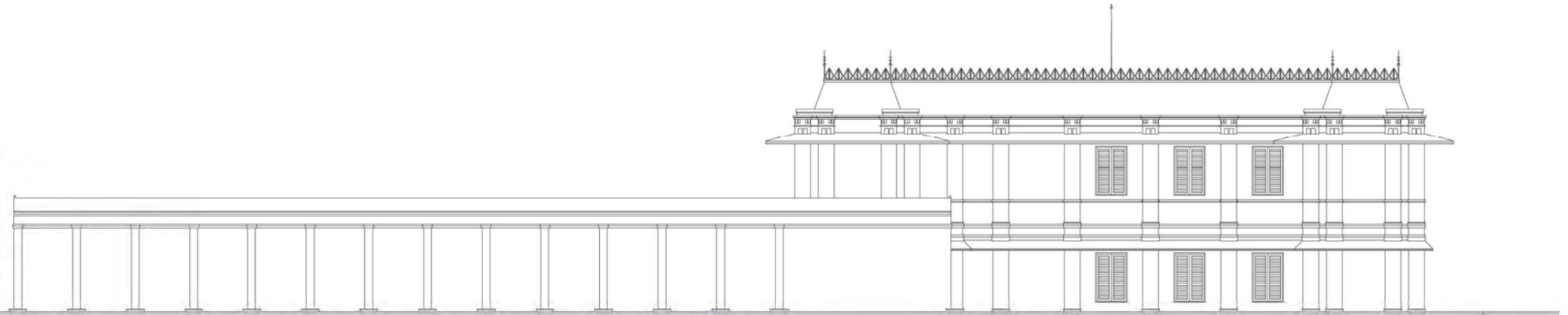
PARAF

KONSEP PERANCANGAN

KONSEP BENTUK DAN TAMPILAN BANGUNAN

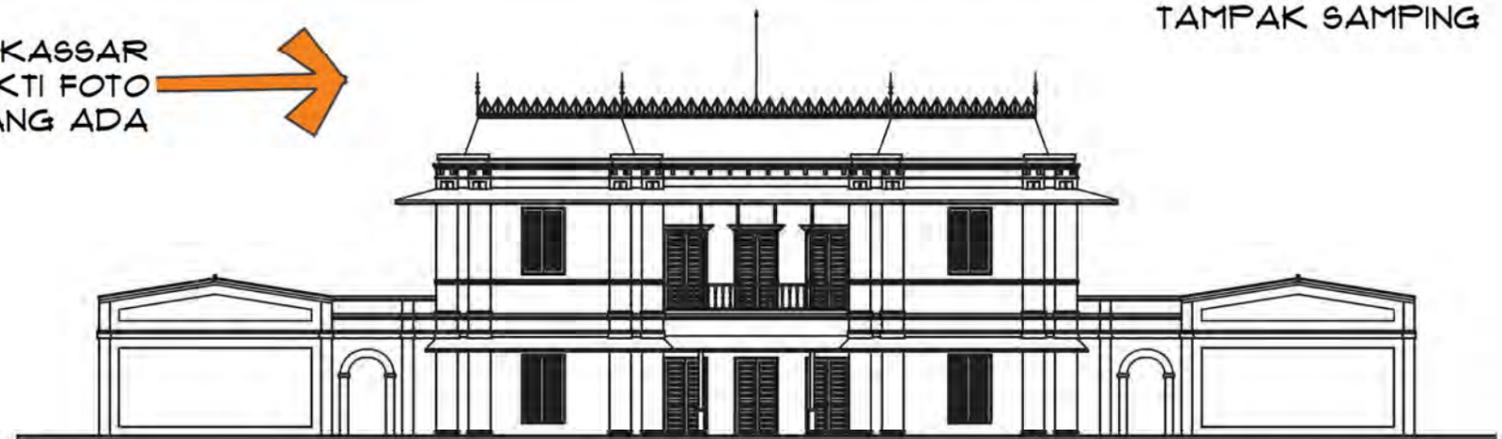
LABORATORIUM PERANCANGAN

UNTUK KONSEP BANGUNAN SENDIRI
DIAMBIL DARI HASIL KONSERVASI
DILAPANGAN, DAN JUGA BUKTI-BUKTI
FOTO MAUPUN GAMBARAN BENTUK
ASLI DARI BANGUNAN MAUPUN
KEADAAN DISEKITAR TAPAK

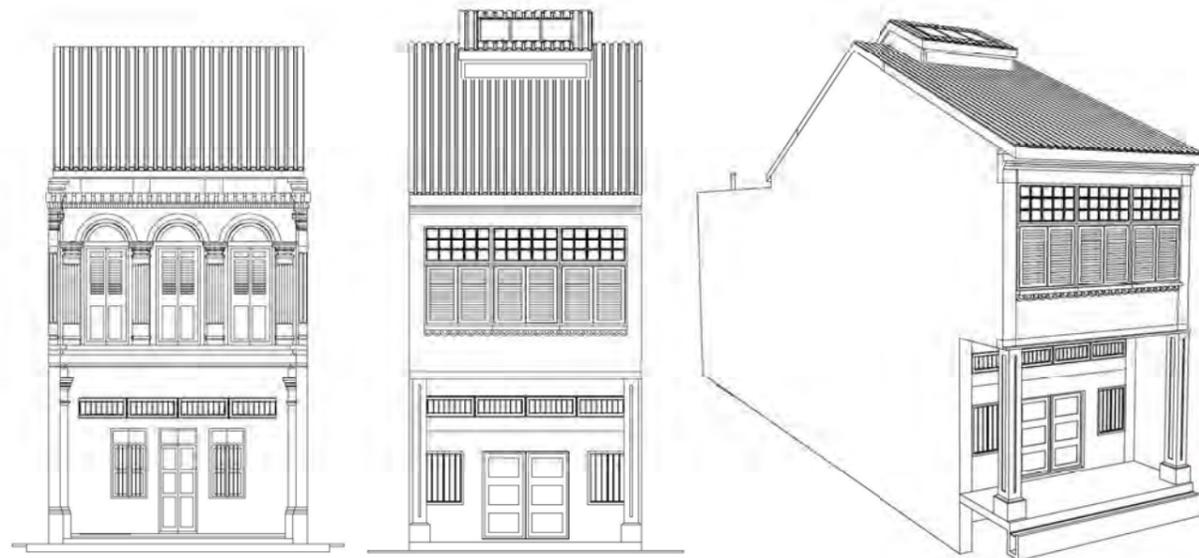


TAMPAK SAMPING

INI ADALAH BENTUK BANGUNAN POLRES MAKASSAR
YANG ASLI, BERDASARKAN BUKTI-BUKTI FOTO
YANG ADA



TAMPAK DEPAN



TAMPAK DEPAN

GAMBARAN BANGUNAN

UNTUK BANGUNAN-BANGUNAN DI SEKITAR TAPAK
BEGINILAH GAMBARAN BENTUK ASLI DARI BANGUNAN YANG BERADA
DISEKITAR TAPAK, BENTUK INI JUGA DIAMBIL BERDASARKAN BUKTI-BUKTI
FOTO YANG DIDAPAT



BENTUK BANGUNAN

		JUDUL TUGAS AKHIR	NAMA DOSEN	NAMA DAN STAMBUK	NAMA GAMBAR	SKALA	NO. GAMBAR	NO. HALAMAN	PARAF
 DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS HASANUDDIN	TUGAS AKHIR LABORATORIUM PERANCANGAN	PUSAT INFORMASI PARIWISATA KAWASAN PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR	- DR. IR. TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI	FIKRAN ASMAN D51115013					
			- RAHMI AMIN ISHAK, ST., MT.						

KONSEP PERANCANGAN

KONSEP RUANG LUAR

LABORATORIUM PERANCANGAN



GAMBARAN KONSEP FASAD RUMAH TOKO

GAMBARAN KONSEP GERBANG BELAKANG

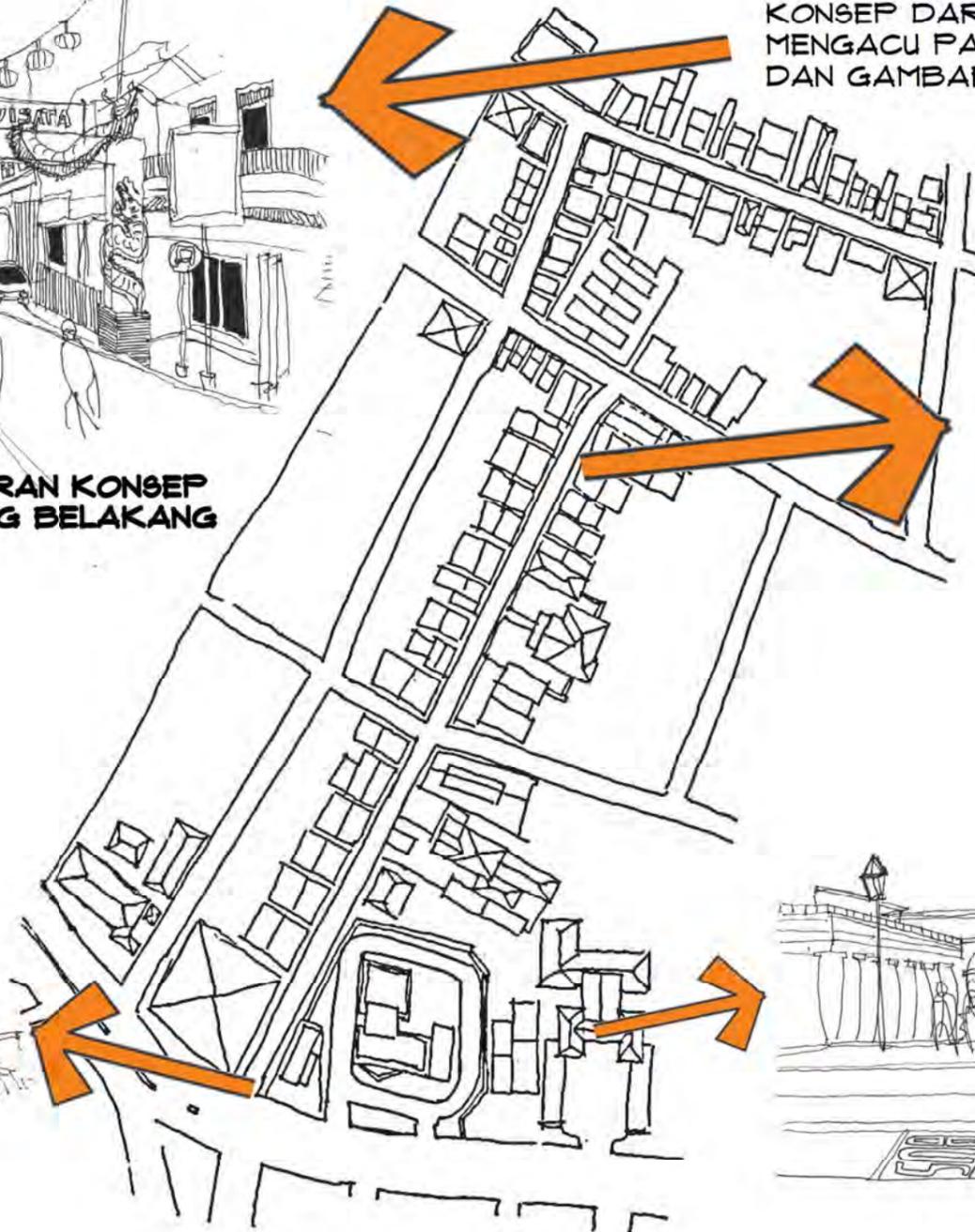
KONSEP DARI RANCANGAN RUANG LUAR KAWASAN MENGACU PADA GAMBARAN KAWASAN DI MASA LAMPAU DAN GAMBARAN KAWASAN WISATA DARI PECINAN



GAMBARAN KONSEP KAWASAN



GAMBARAN KONSEP GERBANG UTAMA



INI ADALAH GAMBARAN KONSEP RUANG LUAR DARI KAWASAN



GAMBARAN KONSEP PUSAT INFORMASI PARIWISATA

GAMBARAN KONSEP

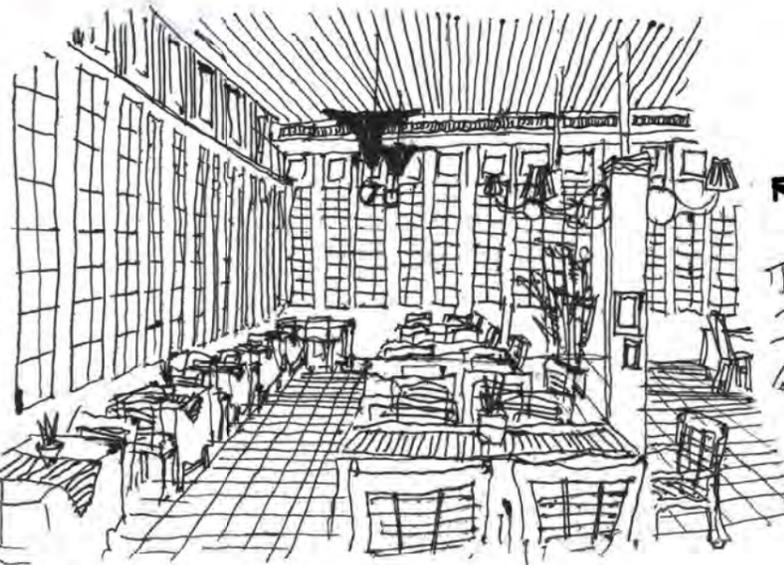
 DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS HASANUDDIN	TUGAS AKHIR LABORATORIUM PERANCANGAN	JUDUL TUGAS AKHIR	NAMA DOSEN	NAMA DAN STAMBUK	NAMA GAMBAR	SKALA	NO. GAMBAR	NO. HALAMAN	PARAF
		PUSAT INFORMASI PARIWISATA KAWASAN PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR	- DR. IR. TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI - RAHMI AMIN ISHAK, ST., MT.	FIKRAN ASMAN D51115013					

KONSEP PERANCANGAN

KONSEP RUANG DALAM

LABORATORIUM PERANCANGAN

UNTUK KONSEP RUANG DALAM SAMA SEPERTI RUANG LUAR, HAL YANG INGIN DITUNJUKKAN ADALAH NUANSA TEMPO DULU. DENGAN BEGITU PEMILIHAN GAYA INTERIOR DIPILIH YANG DAPAT MENONJOLKAN SUASANA TEMPO DULU. SEPERTI VINTAGE, CLASSIC SEDIKIT RUSTIC.



RESTORAN

INI ADALAH GAMBARAN KONSEP RUANG DALAM DARI BANGUNAN YANG BERADA DI KAWASAN



RUMAH MAKAN

DISINI DI AMBIL SAMPEL UNTUK INTERIOR WARKOP, KAFE, RUMAH MAKAN DAN RESTORAN. ADA PERBEDAAN YANG CUKUP MENONJOL DI NUANSA YANG DITIMBULKAN, SEPERTI PERBEDAAN KELAS, NAMUN TETAP MEMILIKI KESAN YANG SAMA YAITU KESAN TEMPO DULU

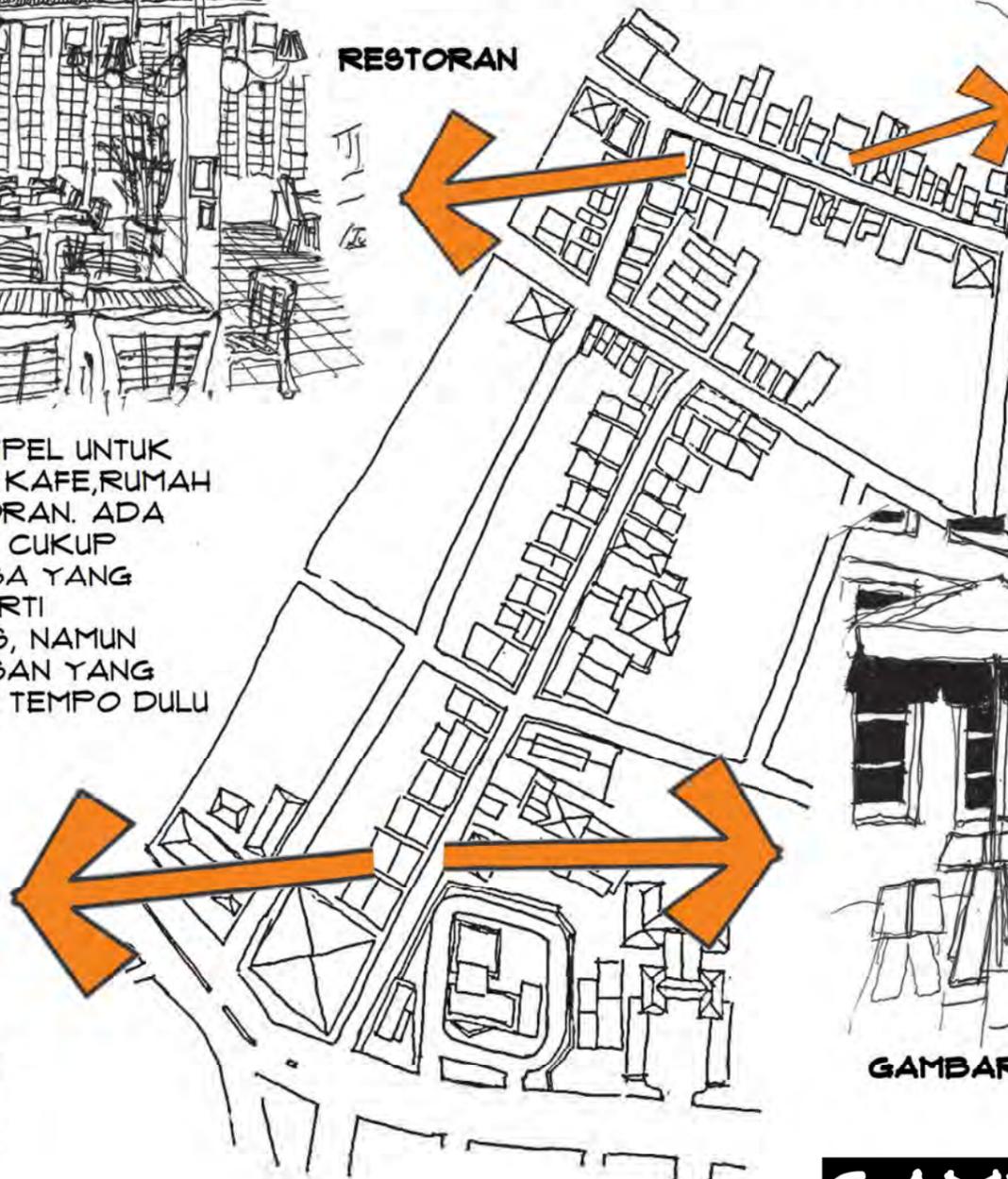


WARKOP



KAFE

GAMBARAN KONSEP TEMPAT DUDUK DI PINGGIR JALAN



GAMBARAN KONSEP

 DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS HASANUDDIN	TUGAS AKHIR LABORATORIUM PERANCANGAN	JUDUL TUGAS AKHIR	NAMA DOSEN	NAMA DAN STAMBUK	NAMA GAMBAR	SKALA	NO. GAMBAR	NO. HALAMAN	PARAF
		PUSAT INFORMASI PARIWISATA KAWASAN PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR	- DR. IR. TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI - RAHMI AMIN ISHAK, ST., MT.	FIKRAN ASMAN D51115013					

PETA PULAU SULAWESI

KOTA MAKASSAR



PETA KECAMATAN WAJO

KELURAHAN PATTUNUANG



PETA KOTA MAKASSAR

KECAMATAN WAJO



TAPAK



ISOMETRI NON SKALA
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR





- KETERANGAN :**
- Ⓐ PINTU MASUK PUSAT INFORMASI PARIWISATA
 - Ⓑ PINTU MASUK UTAMA
 - Ⓒ PINTU MASUK KEDUA
 - Ⓓ PINTU MASUK KAWASAN KULINER
 - ① PUSAT INFORMASI PARIWISATA
 - ② GEDUNG ARSIP SULAWESI SELATAN
 - ③ GEDUNG KEBENYAN SULAWESI SELATAN
 - ④ KAWASAN PARKIR MOBIL, MOTOR DAN BUS
 - ⑤ KAWASAN PARKIR BUS
 - ⑥ MUSEUM KAWASAN
 - ⑦ KAWASAN PENJUAL CINDERAMATA DAN CLEH-CLEH
 - ⑧ AMPITEATER
 - ⑨ ALUN-ALUN MAYOR THOENG DAN TAMAN KAWASAN
 - ⑩ KAWASAN PARKIR MOBIL
 - ⑪ MUSEUM MAYOR THOENG
 - ⑫ KAWASAN PENJUAL CINDERAMATA, CLEH-CLEH DAN CAMILAN
 - ⑬ KAWASAN CAFE DAN RESTORAN
 - ⑭ ALUN-ALUN KAWASAN PECINAN
 - ⑮ PASAR PECINAN
 - ⑯ KAWASAN PARKIR MOBIL DAN MOTOR
 - ⑰ KAWASAN KULINER PECINAN
 - ⑱ KLENTENG XIAN MA

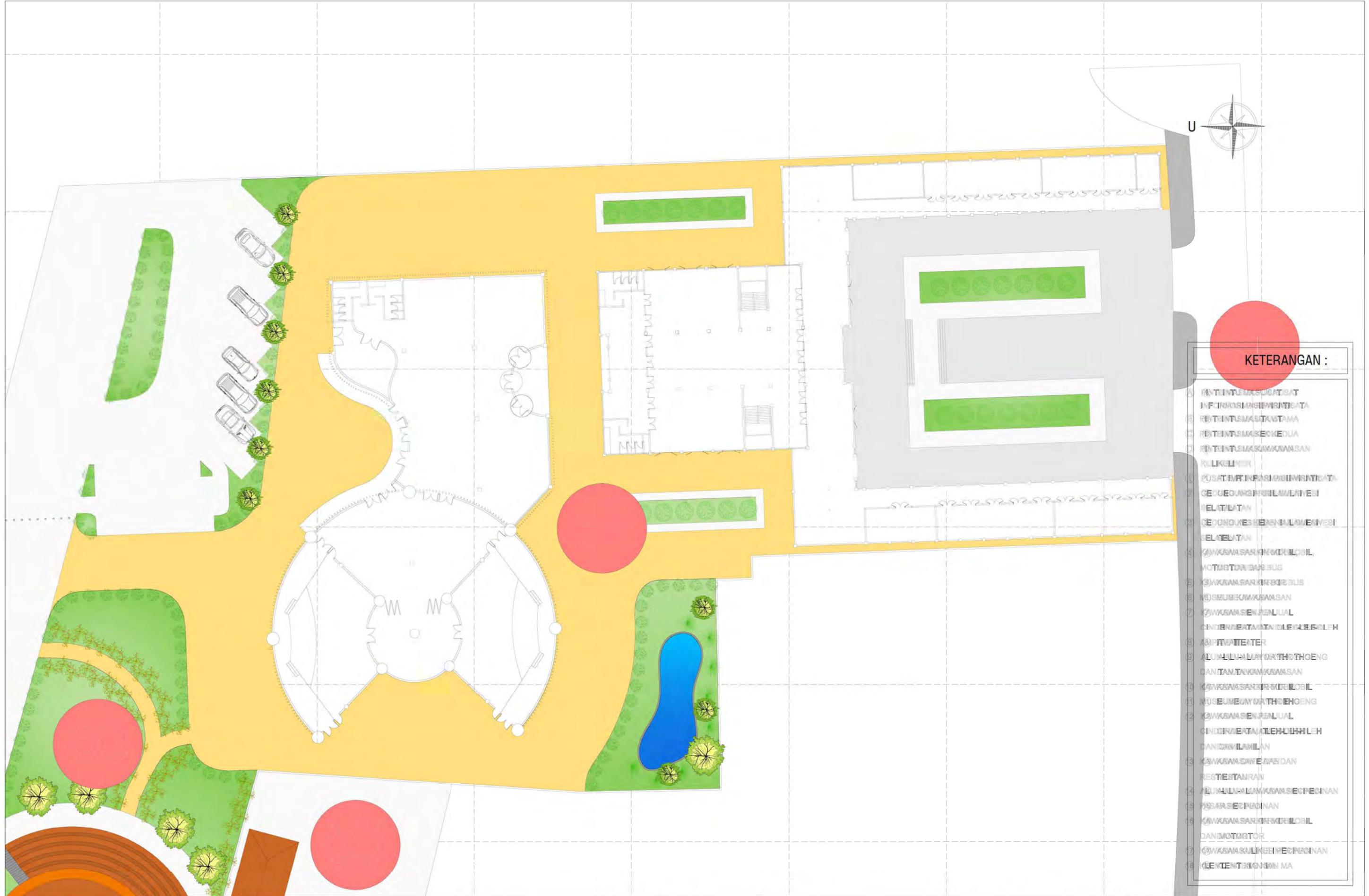
	DEPARTEMEN ASRITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS HASANUDDIN	TUGAS AKHIR PERIODE II SEMESTER GANJIL	DOSEN PEMBIMBING	JUDUL TUGAS AKHIR	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HLM	JUMLAH HLM	PARAF/KETERANGAN
			DR. IR. TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI RAHMI AMIN ISHAK, ST.,MT.	PUSAT INFORMASI PARIWISATA KAWASAN PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR	FIKRAN ASMAN D51115013	RENCANA TAPAK	1:1600			



KETERANGAN :

- Ⓐ PINTU MASUK PUSAT INFORMASI PARIWISATA
- Ⓑ PINTU MASUK UTAMA
- Ⓒ PINTU MASUK KEDUA
- Ⓓ PINTU MASUK KAWASAN KULINER
- ① PUSAT INFORMASI PARIWISATA
- ② GEDUNG ARSIP SULAWESI SELATAN
- ③ GEDUNG KESENIAN SULAWESI SELATAN
- ④ KAWASAN PARKIR MOBIL, MOTOR DAN BUS
- ⑤ KAWASAN PARKIR BUS
- ⑥ MUSEUM KAWASAN
- ⑦ KAWASAN PENJUAL CINDERAMATA DAN OLEH-OLEH
- ⑧ AMPITEATER
- ⑨ ALUN-ALUN MAYOR THOENG DAN TAMAN KAWASAN
- ⑩ KAWASAN PARKIR MOBIL
- ⑪ MUSEUM MAYOR THOENG
- ⑫ KAWASAN PENJUAL CINDERAMATA, OLEH-OLEH DAN GAVILAN
- ⑬ KAWASAN CAFE DAN RESTAURAN
- ⑭ ALUN-ALUN KAWASAN PECINAN
- ⑮ PASAR PECINAN
- ⑯ KAWASAN PARKIR MOBIL DAN MOTOR
- ⑰ KAWASAN KULINER PECINAN
- ⑱ KLENTENG XIAN MA

	DEPARTEMEN ASRITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS HASANUDDIN	TUGAS AKHIR PERIODE II SEMESTER GANJIL	DOSEN PEMBIMBING	JUDUL TUGAS AKHIR	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HLM	JUMLAH HLM	PARAF/KETERANGAN
			DR. IR . TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI RAHMI AMIN ISHAK, ST.,MT.	PUSAT INFORMASI PARIWISATA KAWASAN PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR	FIKRAN ASMAN D51115013	RENCANA TAPAK	1:400			



KETERANGAN :

1. PUSAT INFORMASI PARAWISATA
2. RESTORAN
3. RESTORAN
4. RESTORAN
5. RESTORAN
6. RESTORAN
7. RESTORAN
8. RESTORAN
9. RESTORAN
10. RESTORAN
11. RESTORAN
12. RESTORAN
13. RESTORAN
14. RESTORAN
15. RESTORAN
16. RESTORAN
17. RESTORAN
18. RESTORAN

 <p>DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS HASANUDDIN</p>	<p>TUGAS AKHIR PERIODE II SEMESTER GANJIL</p>	DOSEN PEMBIMBING	JUDUL TUGAS AKHIR	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HLM	JUMLAH HLM	PARAF/KETERANGAN
		<p>DR. IR. TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI RAHMI AMIN ISHAK, ST.,MT.</p>	<p>PUSAT INFORMASI PARIWISATA KAWASAN PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR</p>	<p>FIKRAN ASMAN D51115013</p>	<p>RENCANA TAPAK</p>	<p>1:400</p>			



- KETERANGAN :**
- 1 PINTU MASUK PESAT
 - 2 INFORMASI PARIWISATA
 - 3 PINTU MASUK UTAMA
 - 4 PINTU MASUK KEDUA
 - 5 PINTU MASUK KEMASAN
 - 6 KULINER
 - 7 PASAT INFORMASI PARIWISATA
 - 8 GEDUNG BULWARTEN
 - 9 GEDUNG KESENIAN SULLAWESI
 - 10 KAWASAN PARKIR MOBIL, MOTOR DAN BUS
 - 11 KAWASAN PARKIR BUS
 - 12 MUSEUM KAWASAN
 - 13 KAWASAN PENJUAL CINDERAMATA DAN OLEH-OLEH
 - 14 KAWASAN PENJUAL KANDITE TEN
 - 15 ALUN-ALUN MAYOR THONG
 - 16 KAWASAN PARKIR MOBIL DAN MOTOR
 - 17 MUSEUM MAYOR THONG
 - 18 KAWASAN PENJUAL CINDERAMATA, OLEH-OLEH DAN GAVILAN
 - 19 KAWASAN CAFE DAN RESTAURAN
 - 20 ALUN-ALUN KAWASAN PECINAN
 - 21 PASAR PECINAN
 - 22 KAWASAN PARKIR MOBIL DAN MOTOR
 - 23 KAWASAN KULINER PECINAN
 - 24 KLENTENG XIAN MA

 <p>DEPARTEMEN ASRITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS HASANUDDIN</p>	<p>TUGAS AKHIR PERIODE II SEMESTER GANJIL</p>	DOSEN PEMBIMBING	JUDUL TUGAS AKHIR	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HLM	JUMLAH HLM	PARAF/KETERANGAN
		<p>DR. IR . TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI RAHMI AMIN ISHAK, ST.,MT.</p>	<p>PUSAT INFORMASI PARIWISATA KAWASAN PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR</p>	<p>FIKRAN ASMAN D51115013</p>	<p>RENCANA TAPAK</p>	<p>1:400</p>			



KETERANGAN :

- Ⓐ PINTU MASUK PUSAT INFORMASI PARIWISATA
- Ⓑ PINTU MASUK UTAMA
- Ⓒ PINTU MASUK KEDUA
- Ⓓ PINTU MASUK KAWASAN KULINER
- ① PUSAT INFORMASI PARIWISATA
- ② GEDUNG ARSIP SULAWESI SELATAN
- ③ GEDUNG KESENIAN SULAWESI SELATAN
- ④ KAWASAN PARKIR MOBIL, MOTOR DAN BUS
- ⑤ KAWASAN PARKIR BUS
- ⑥ MUSEUM KAWASAN
- ⑦ KAWASAN PENJUAL CINDERAMATA DAN OLEH-OLEH
- ⑧ AMPITEATER
- ⑨ ALUN-ALUN MAYOR THOENG DAN TAMAN KAWASAN
- ⑩ KAWASAN PARKIR MOBIL
- ⑪ MUSEUM MAYOR THOENG
- ⑫ KAWASAN PENJUAL CINDERAMATA, OLEH-OLEH DAN GAMILAN
- ⑬ KAWASAN SAFE DAN RESTAURAN
- ⑭ ALUN-ALUN KAWASAN PECINAN
- ⑮ PASAR PECINAN
- ⑯ KAWASAN PARKIR MOBIL DAN MOTOR
- ⑰ KAWASAN KULINER RECIHAN
- ⑱ KLENTENG/MIAN MA

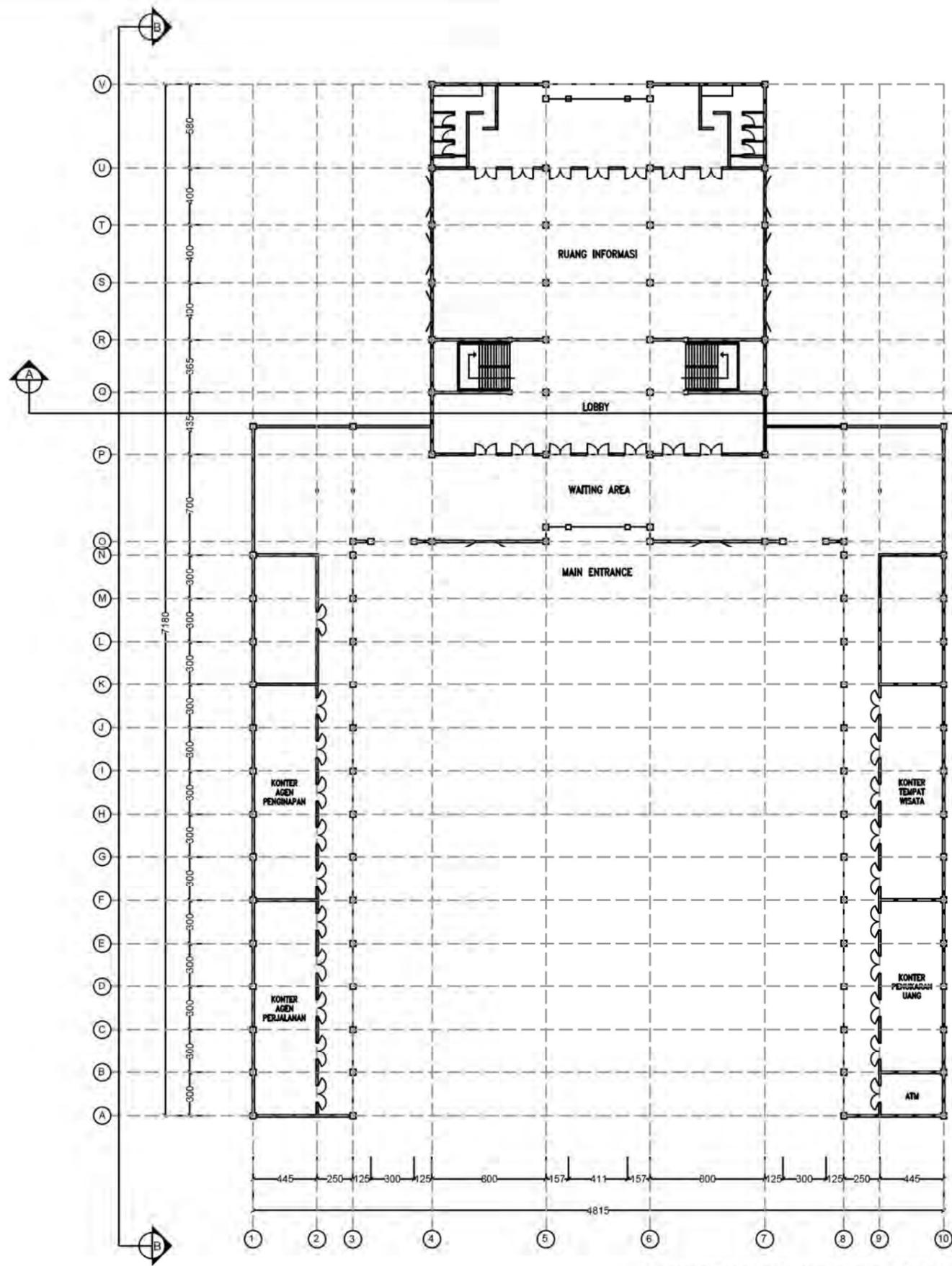
	DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS HASANUDDIN	TUGAS AKHIR PERIODE II SEMESTER GANJIL	DOSEN PEMBIMBING	JUDUL TUGAS AKHIR	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HLM	JUMLAH HLM	PARAF/KETERANGAN
			DR. IR . TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI RAHMI AMIN ISHAK, ST.,MT.	PUSAT INFORMASI PARIWISATA KAWASAN PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR	FIKRAN ASMAN D51115013	RENCANA TAPAK	1:400			



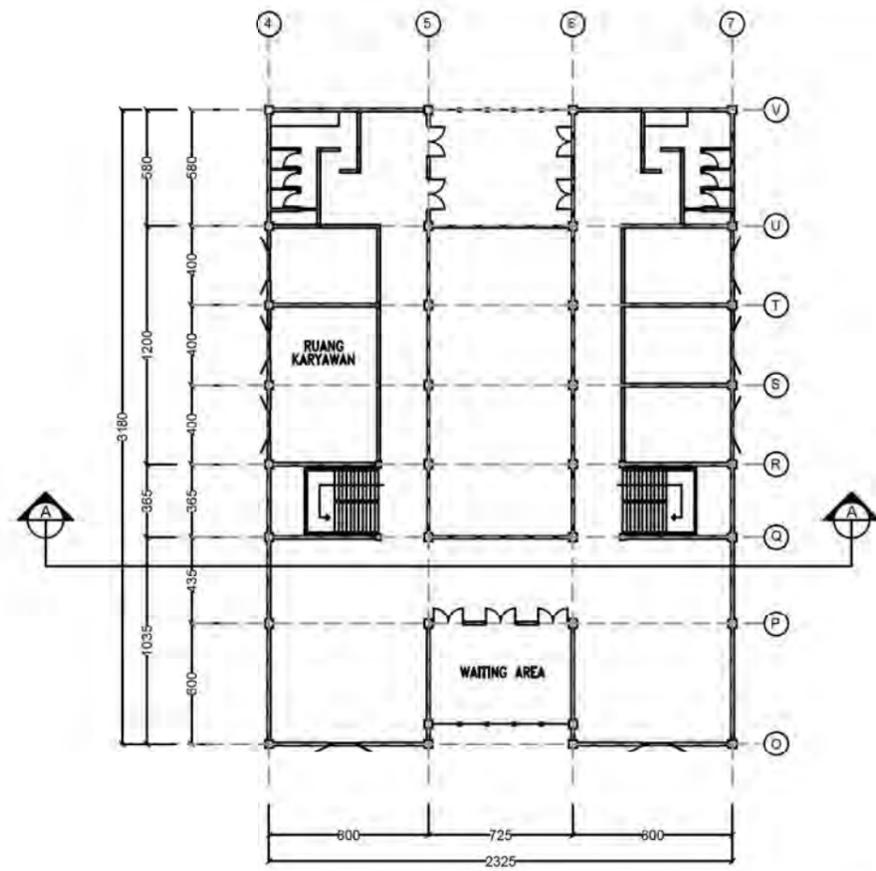
KETERANGAN :

- Ⓐ PINTU MASUK POSAT INFORMASI PARIWISATA
- Ⓑ PINTU MASUK UTAMA
- Ⓒ PINTU MASUK KEDUA
- Ⓓ PINTU MASUK KAWASAN KULINER
- ① PUSAT INFORMASI PARIWISATA
- ② GEDUNG ARSIP SULAWESI SELATAN
- ③ GEDUNG KESENIAN SULAWESI SELATAN
- ④ KAWASAN PARKIR MOBIL, MOTOR DAN BUS
- ⑤ KAWASAN PARKIR BUS
- ⑥ MUSEUM KAWASAN
- ⑦ KAWASAN PENJUAL CINDERAMATA DAN OLEH-OLEH
- ⑧ AMPITEATER
- ⑨ ALUN-ALUN MAYOR THOENG DAN TAMAN KAWASAN
- ⑩ KAWASAN PARKIR MOBIL
- ⑪ MUSEUM MAYOR THOENG
- ⑫ KAWASAN PENJUAL CINDERAMATA, OLEH-OLEH DAN GAVILAN
- ⑬ KAWASAN CAFE DAN RESTAURAN
- ⑭ ALUN-ALUN KAWASAN PECINAN
- ⑮ PASAR PECINAN
- ⑯ KAWASAN PARKIR MOBIL DAN MOTOR
- ⑰ KAWASAN KULINER PECINAN
- ⑱ KLENTENG XIAN MA

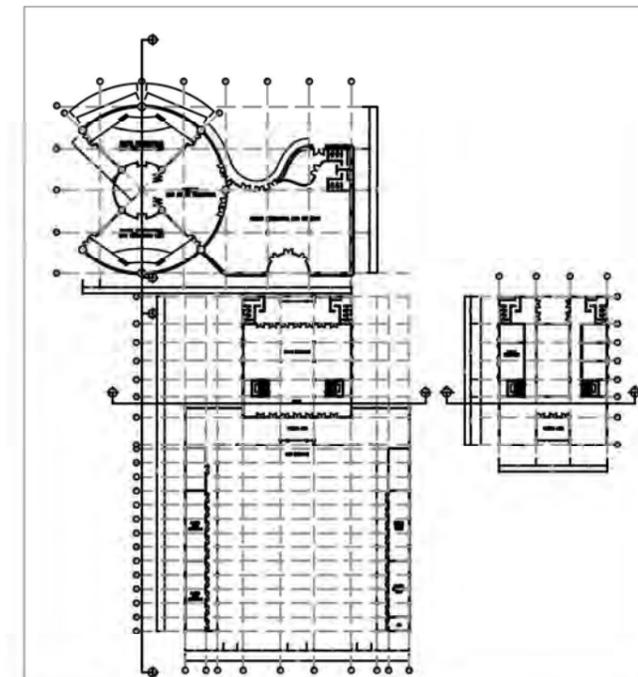
	DEPARTEMEN ASRITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS HASANUDDIN	TUGAS AKHIR PERIODE II SEMESTER GANJIL	DOSEN PEMBIMBING	JUDUL TUGAS AKHIR	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HLM	JUMLAH HLM	PARAF/KETERANGAN
			DR. IR . TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI RAHMI AMIN ISHAK, ST.,MT.	PUSAT INFORMASI PARIWISATA KAWASAN PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR	FIKRAN ASMAN D51115013	RENCANA TAPAK	1:400			



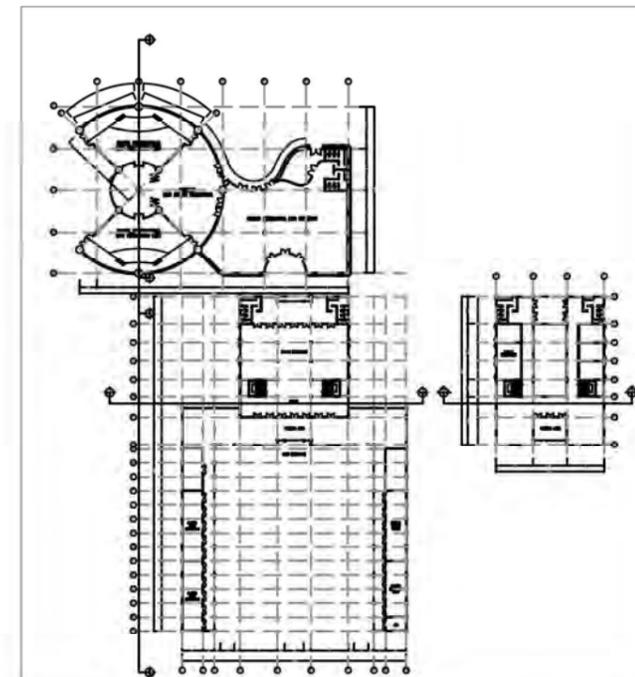
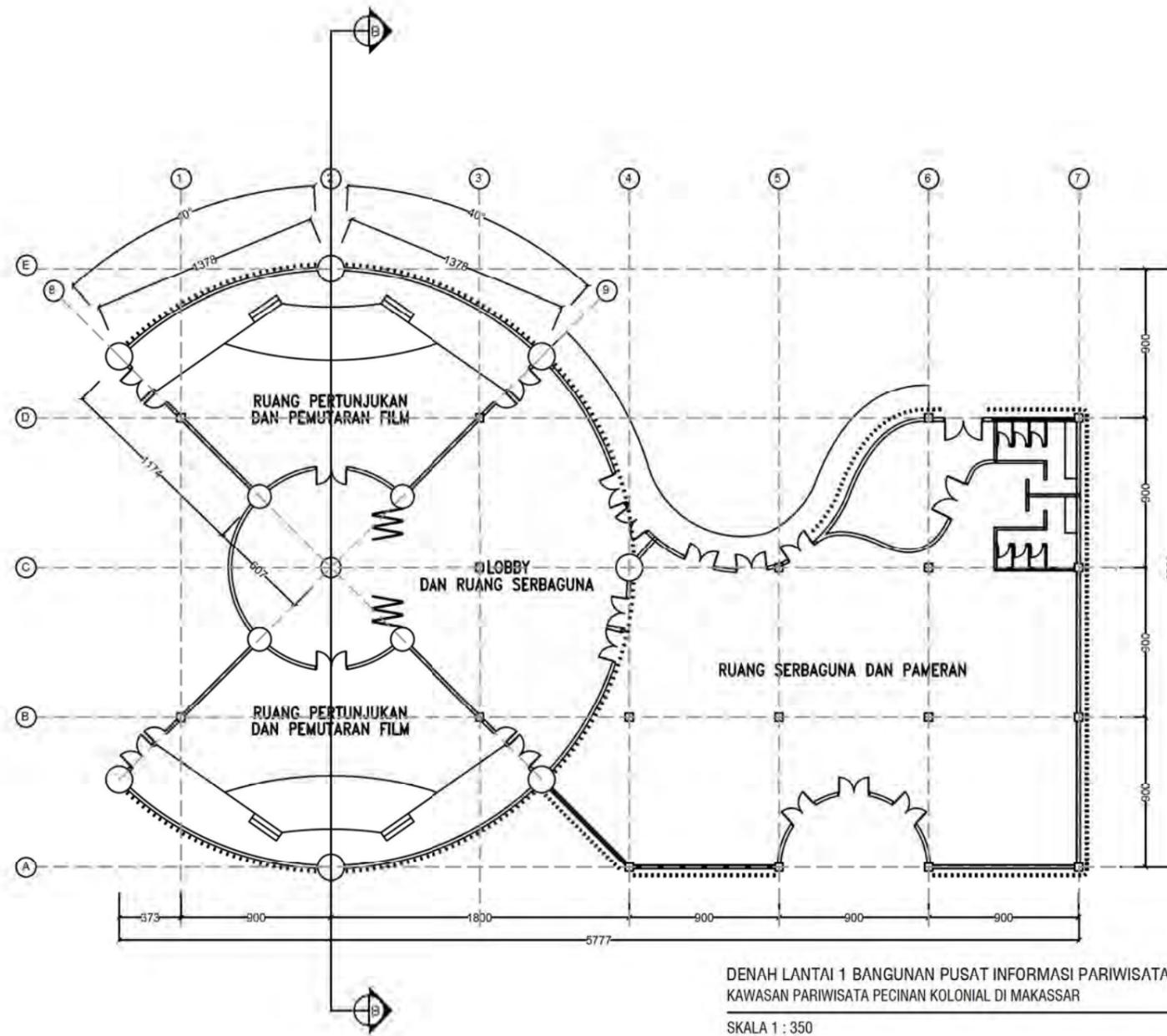
DENAH LANTAI 1 BANGUNAN PUSAT INFORMASI PARIWISATA
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 350



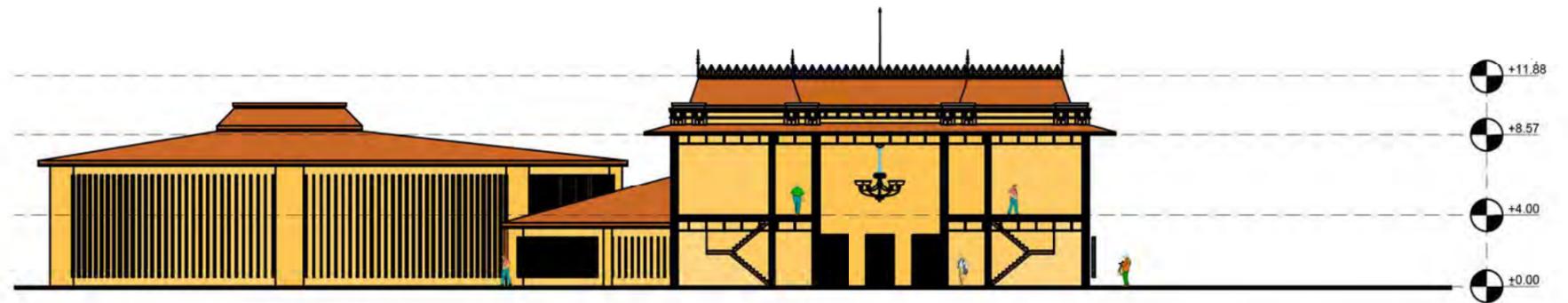
DENAH LANTAI 2 BANGUNAN PUSAT INFORMASI PARIWISATA
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 350



 DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS HASANUDDIN	TUGAS AKHIR PERIODE II SEMESTER GANJIL	DOSEN PEMBIMBING	JUDUL TUGAS AKHIR	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HLM	JUMLAH HLM	PARAF/KETERANGAN
		DR. IR. TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI RAHMI AMIN ISHAK, ST.,MT.	KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR	FIKRAN ASMAN D51115013	DENAH	1:350			

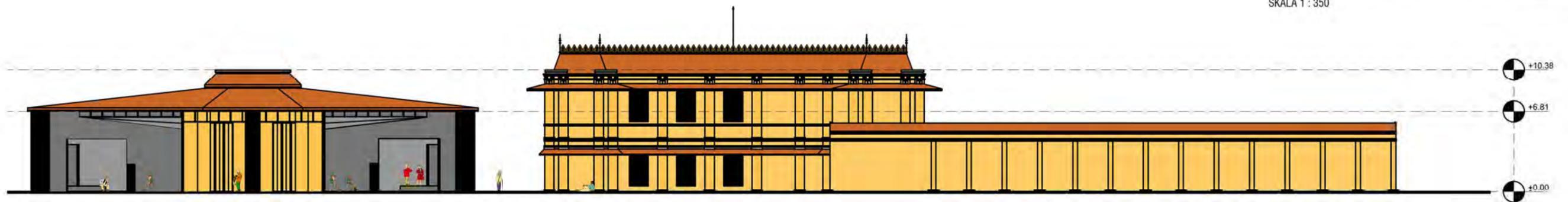


 DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS HASANUDDIN	TUGAS AKHIR PERIODE II SEMESTER GANJIL	DOSEN PEMBIMBING	JUDUL TUGAS AKHIR	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HLM	JUMLAH HLM	PARAF/KETERANGAN
		DR. IR . TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI RAHMI AMIN ISHAK, ST.,MT.	KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR	FIKRAN ASMAN D51115013	DENAH	1:350			



POTONGAN A-A BANGUNAN PUSAT INFORMASI PARIWISATA
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR

SKALA 1 : 350



POTONGAN B-B BANGUNAN PUSAT INFORMASI PARIWISATA
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR

SKALA 1 : 350



DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN

TUGAS AKHIR
PERIODE II
SEMESTER GANJIL

DOSEN PEMBIMBING
DR. IR . TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI
RAHMI AMIN ISHAK, ST.,MT.

JUDUL TUGAS AKHIR
KAWASAN PARIWISATA
PECINAN KOLONIAL
DI MAKASSAR

MAHASISWA
FIKRAN ASMAN
D51115013

JUDUL GAMBAR
POTONGAN

SKALA
1:350

NO. HLM

JUMLAH HLM

PARAF/KETERANGAN



TAMPAK DEPAN BANGUNAN PUSAT INFORMASI PARIWISATA
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR

SKALA 1 : 350



TAMPAK BELAKANG BANGUNAN PUSAT INFORMASI PARIWISATA
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR

SKALA 1 : 350



DEPARTEMEN ASRITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN

TUGAS AKHIR
PERIODE II
SEMESTER GANJIL

DOSEN PEMBIMBING

DR. IR . TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI
RAHMI AMIN ISHAK, ST.,MT.

JUDUL TUGAS AKHIR

KAWASAN PARIWISATA
PECINAN KOLONIAL
DI MAKASSAR

MAHASISWA

FIKRAN ASMAN
D51115013

JUDUL GAMBAR

TAMPAK

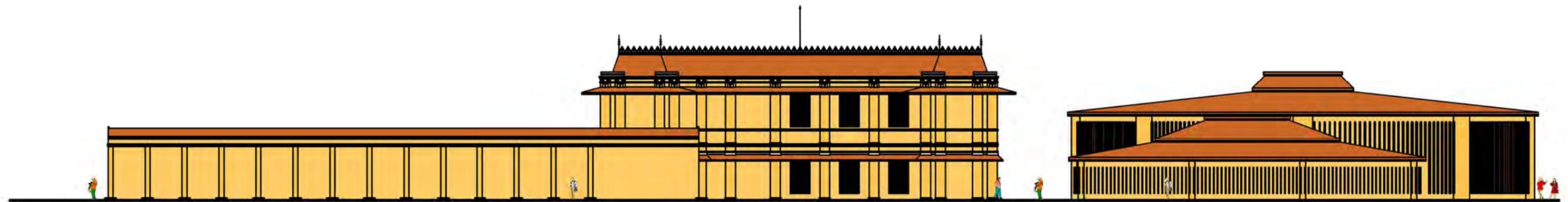
SKALA

1:350

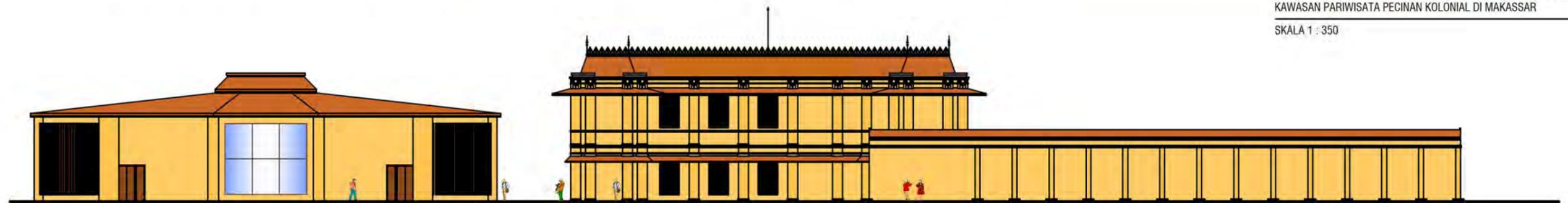
NO. HLM

JUMLAH HLM

PARAF/KETERANGAN



TAMPAK KANAN BANGUNAN PUSAT INFORMASI PARIWISATA
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 350



TAMPAK KIRI BANGUNAN PUSAT INFORMASI PARIWISATA
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 350



DEPARTEMEN ASRITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN

TUGAS AKHIR
PERIODE II
SEMESTER GANJIL

DOSEN PEMBIMBING
DR. IR . TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI
RAHMI AMIN ISHAK, ST.,MT.

JUDUL TUGAS AKHIR
KAWASAN PARIWISATA
PECINAN KOLONIAL
DI MAKASSAR

MAHASISWA
FIKRAN ASMAN
D51115013

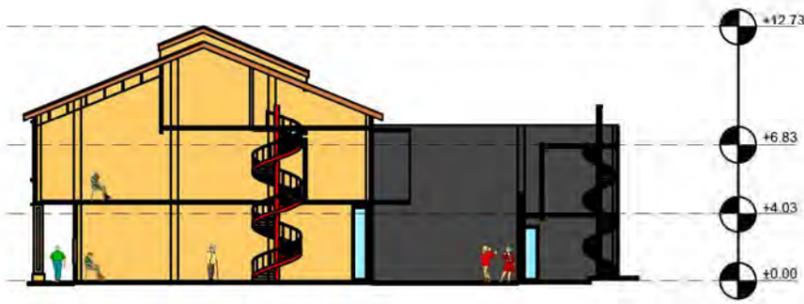
JUDUL GAMBAR
TAMPAK

SKALA
1:350

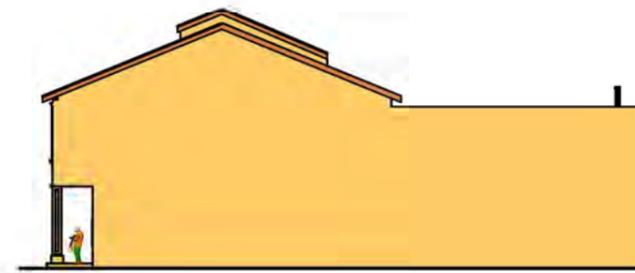
NO. HLM

JUMLAH HLM

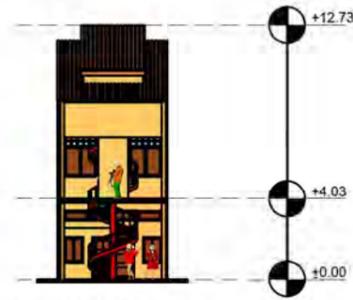
PARAF/KETERANGAN



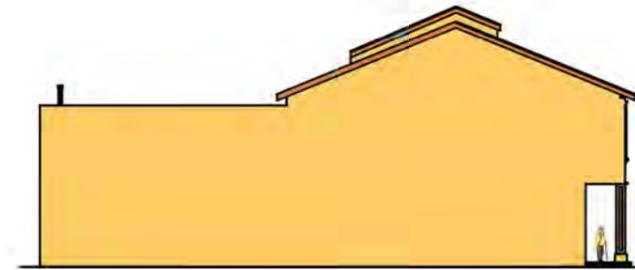
POTONGAN B-B BANGUNAN RUKO TIPE 1
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 350



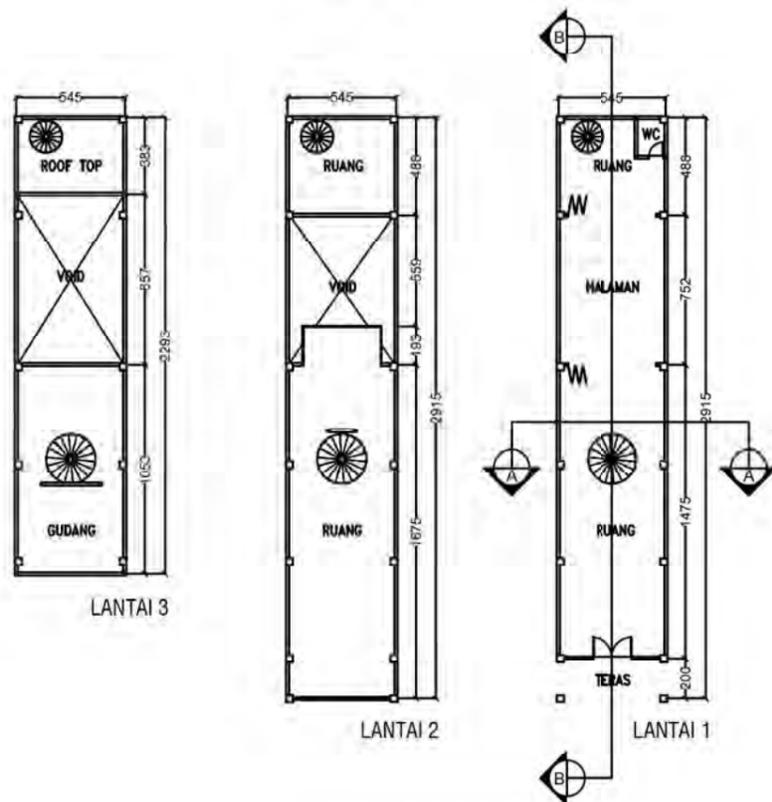
TAMPAK KANAN BANGUNAN RUKO TIPE 1
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 350



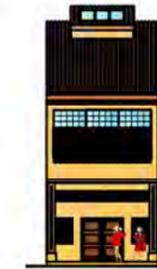
POTONGAN A-A BANGUNAN RUKO TIPE 1
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 350



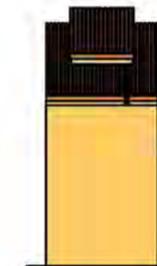
TAMPAK KIRI BANGUNAN RUKO TIPE 1
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 350



DENAH BANGUNAN RUKO TIPE 1
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 350



TAMPAK DEPAN BANGUNAN RUKO TIPE 1
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 350



TAMPAK BELAKANG BANGUNAN RUKO TIPE 1
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 350



DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN

TUGAS AKHIR
PERIODE II
SEMESTER GANJIL

DOSEN PEMBIMBING
DR. IR. TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI
RAHMI AMIN ISHAK, ST.,MT.

JUDUL TUGAS AKHIR
KAWASAN PARIWISATA
PECINAN KOLONIAL
DI MAKASSAR

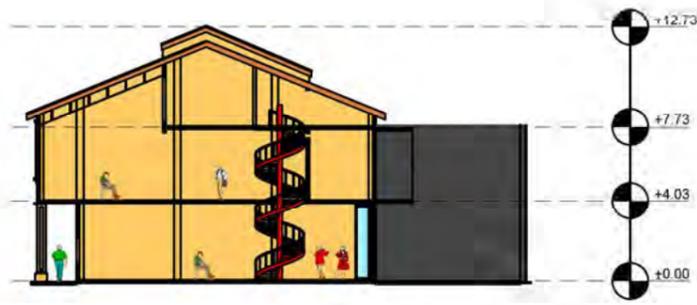
MAHASISWA
FIKRAN ASMAN
D51115013

JUDUL GAMBAR
DENAH, TAMPAK DAN POTONGAN

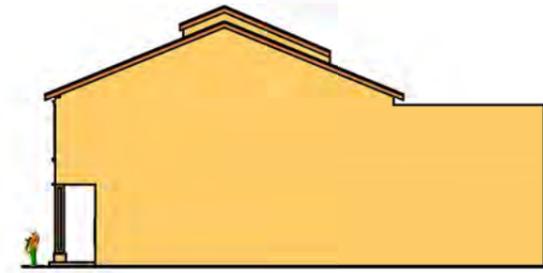
SKALA
1:350

NO. HLM
JMLAH HLM

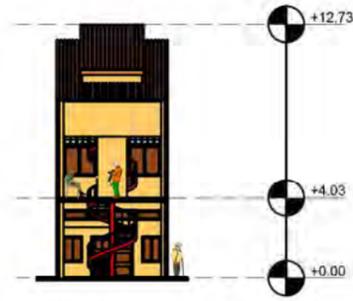
PARAF/KETERANGAN



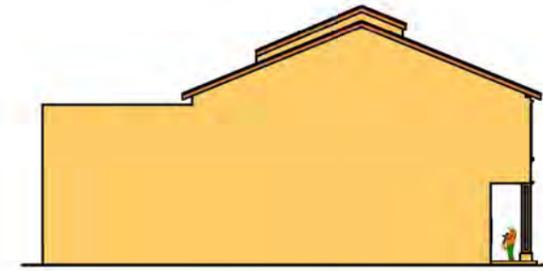
POTONGAN B-B BANGUNAN RUKO TIPE 2
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 350



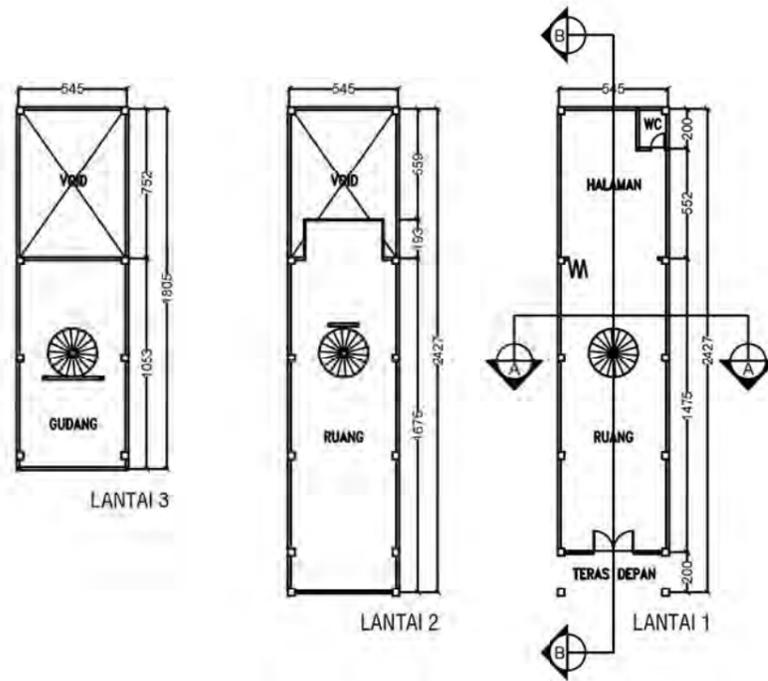
TAMPAK KANAN BANGUNAN RUKO TIPE 2
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 350



POTONGAN A-A BANGUNAN RUKO TIPE 2
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 350



TAMPAK KIRI BANGUNAN RUKO TIPE 2
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 350



DENAH BANGUNAN RUKO TIPE 2
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 350

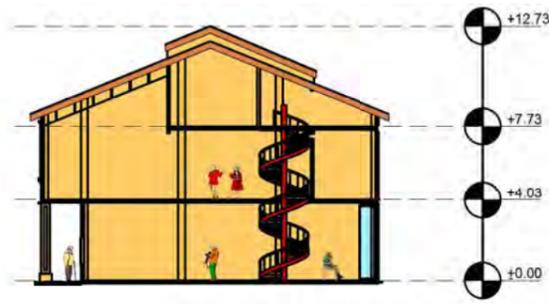


TAMPAK DEPAN BANGUNAN RUKO TIPE 2
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 350

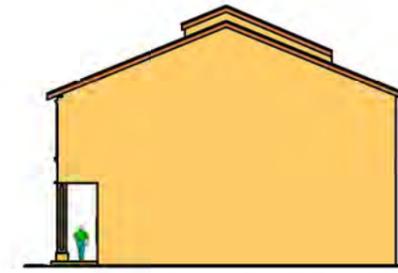


TAMPAK BELAKANG BANGUNAN RUKO TIPE 2
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 350

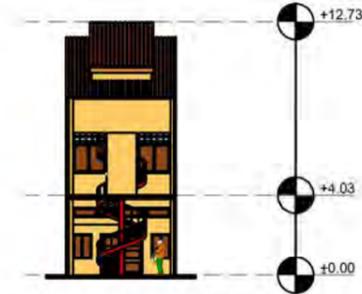
	DEPARTEMEN ASRITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS HASANUDDIN	TUGAS AKHIR PERIODE II SEMESTER GANJIL	DOSEN PEMBIMBING	JUDUL TUGAS AKHIR	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HLM	JUMLAH HLM	PARAF/KETERANGAN
			DR. IR. TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI RAHMI AMIN ISHAK, ST.,MT.	KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR	FIKRAN ASMAN D51115013	DENAH, TAMPAK DAN POTONGAN	1:350			



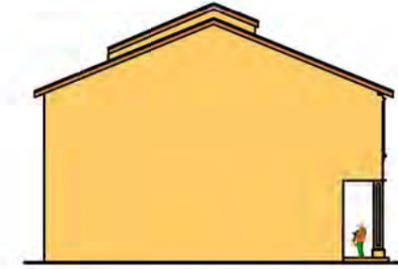
POTONGAN B-B BANGUNAN RUKO TIPE 3
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 350



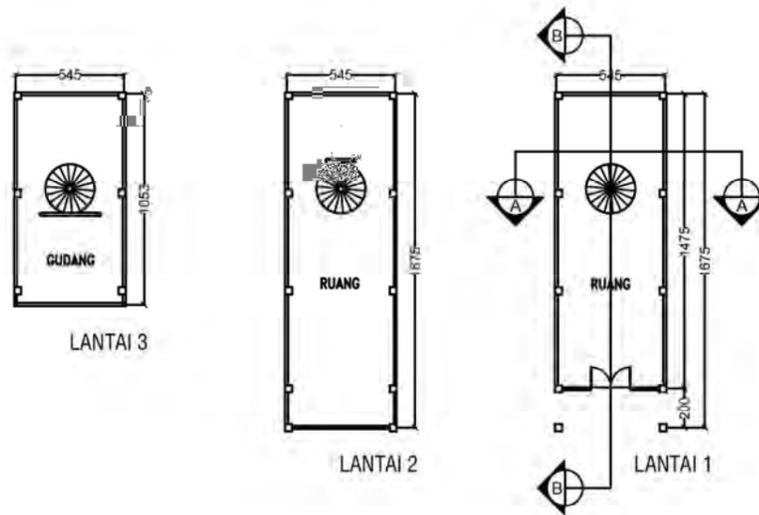
TAMPAK KANAN BANGUNAN RUKO TIPE 3
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 350



POTONGAN A-A BANGUNAN RUKO TIPE 3
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 350



TAMPAK KIRI BANGUNAN RUKO TIPE 3
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 350



DENAH BANGUNAN RUKO TIPE 3
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 350

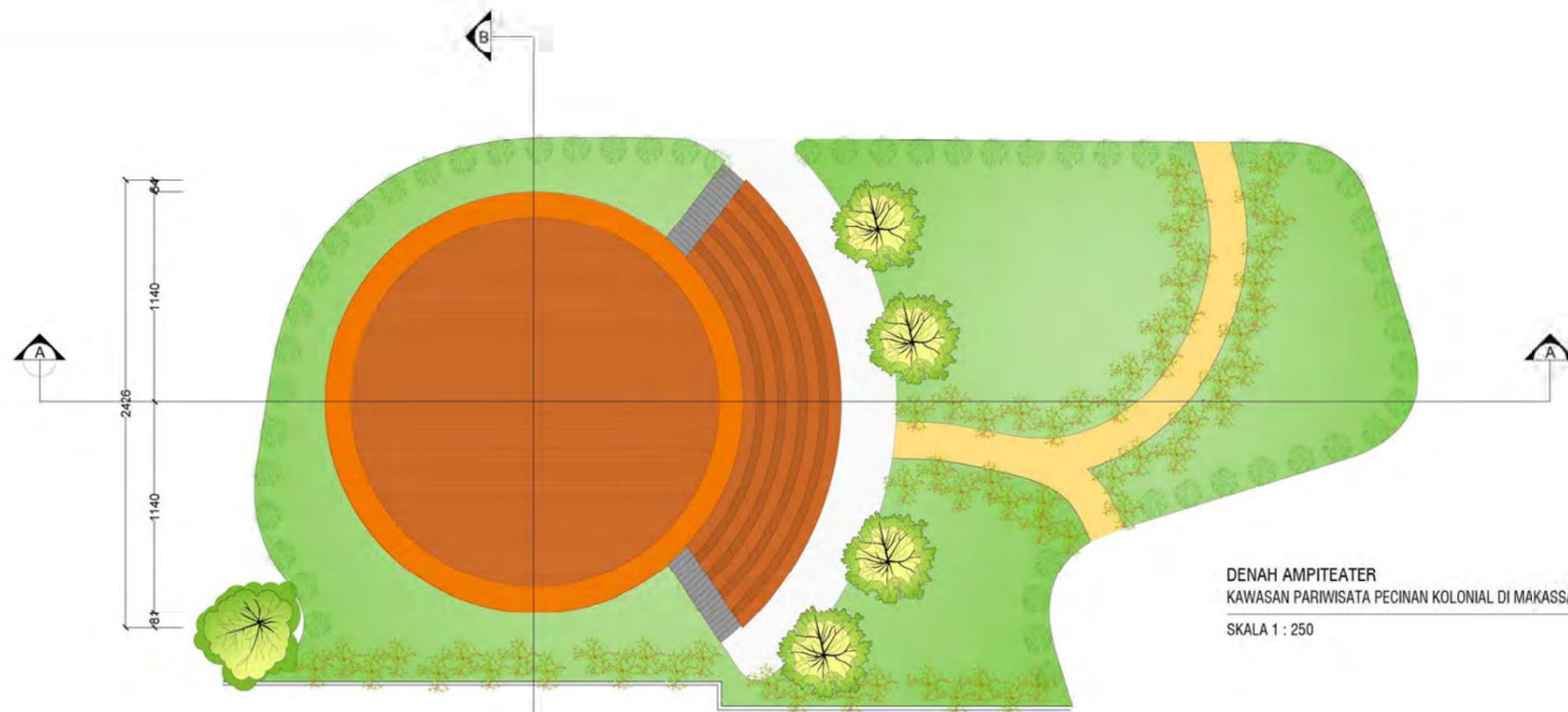


TAMPAK DEPAN BANGUNAN RUKO TIPE 3
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 350



TAMPAK BELAKANG BANGUNAN RUKO TIPE 3
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 350





DENAH AMPITEATER
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 250



TAMPAK SAMPING KIRI AMPITEATER
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 250



TAMPAK SAMPING KANAN AMPITEATER
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 250



+2.65
-0.00

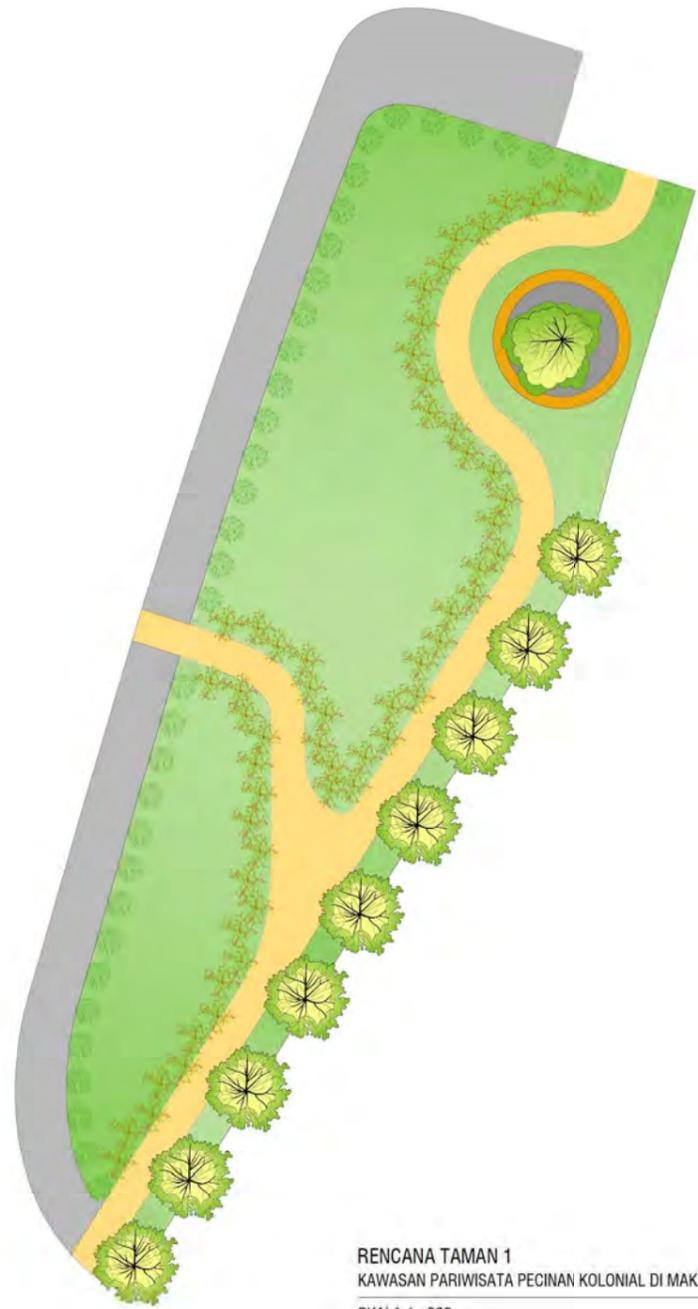
POTONGAN A-A AMPITEATER
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 250



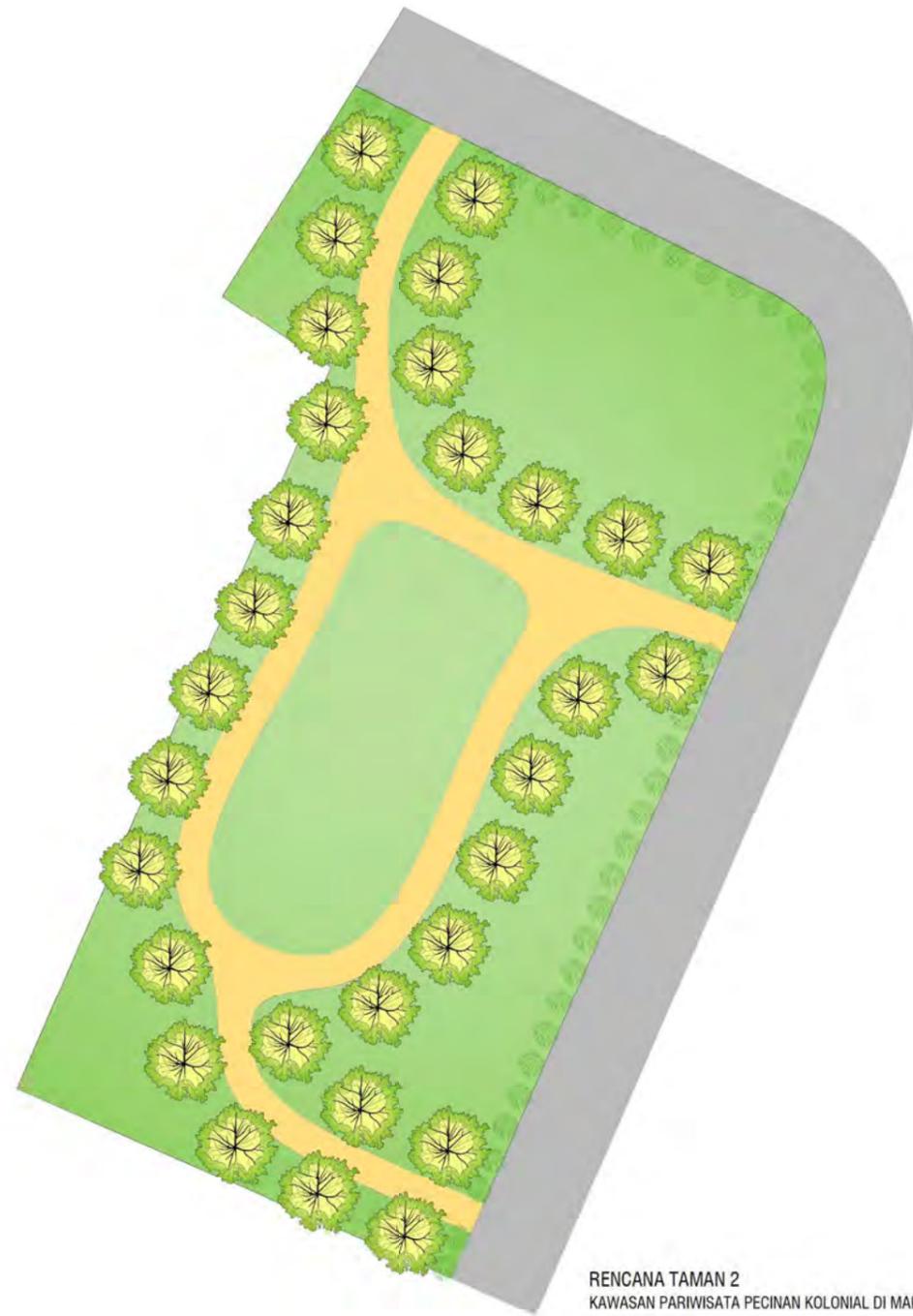
+2.65
+0.00

POTONGAN B-B AMPITEATER
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 250

	DEPARTEMEN ASRITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS HASANUDDIN	TUGAS AKHIR PERIODE II SEMESTER GANJIL	DOSEN PEMBIMBING	JUDUL TUGAS AKHIR	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HLM	JUMLAH HLM	PARAF/KETERANGAN
			DR. IR . TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI RAHMI AMIN ISHAK, ST.,MT.	PUSAT INFORMASI PARIWISATA KAWASAN PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR	FIKRAN ASMAN D51115013	TAMPAK	1:350			



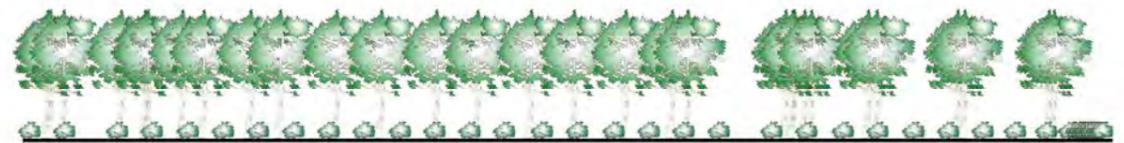
RENCANA TAMAN 1
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 300



RENCANA TAMAN 2
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 300



TAMPAK RENCANA TAMAN 1
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 300



TAMPAK RENCANA TAMAN 2
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 300



DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN

TUGAS AKHIR
PERIODE II
SEMESTER GANJIL

DOSEN PEMBIMBING
DR. IR . TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI
RAHMI AMIN ISHAK, ST.,MT.

JUDUL TUGAS AKHIR
PUSAT INFORMASI PARIWISATA
KAWASAN PECINAN KOLONIAL
DI MAKASSAR

MAHASISWA
FIKRAN ASMAN
D51115013

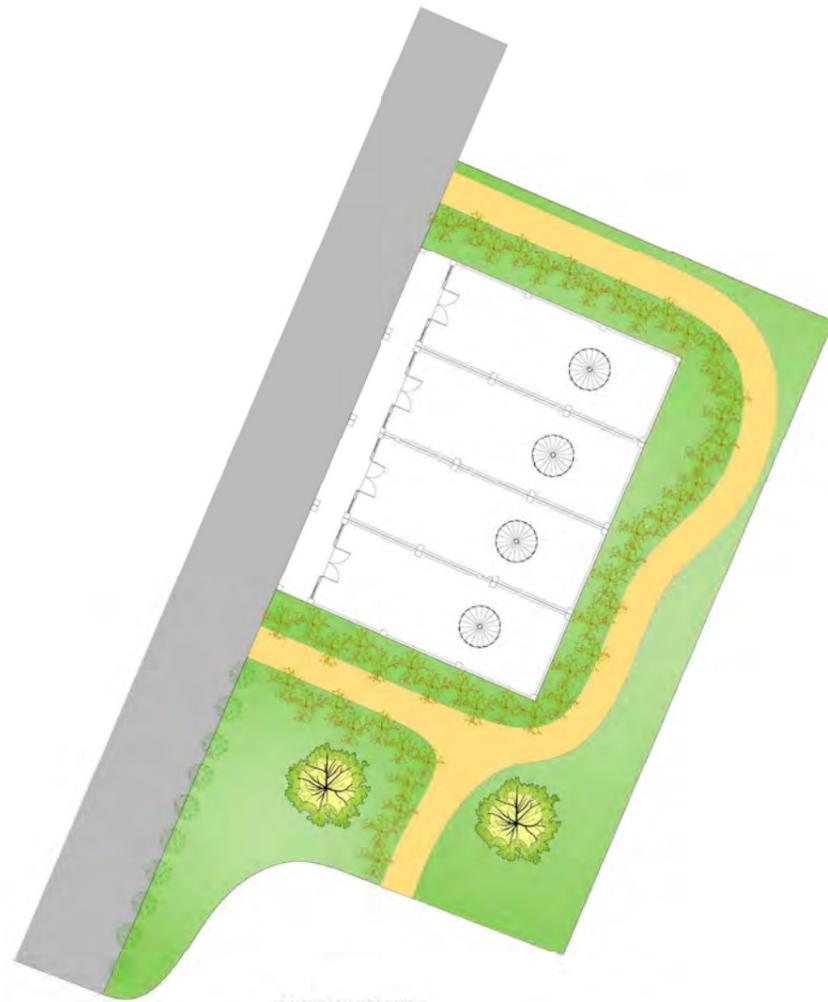
JUDUL GAMBAR
DENAH DAN TAMPAK

SKALA
1:400

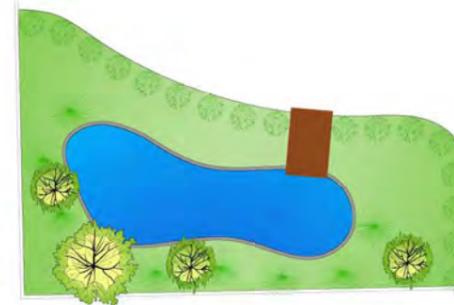
NO. HLM

JUMLAH HLM

PARAF/KETERANGAN



RENCANA TAMAN 3
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 300



RENCANA TAMAN 4
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 300

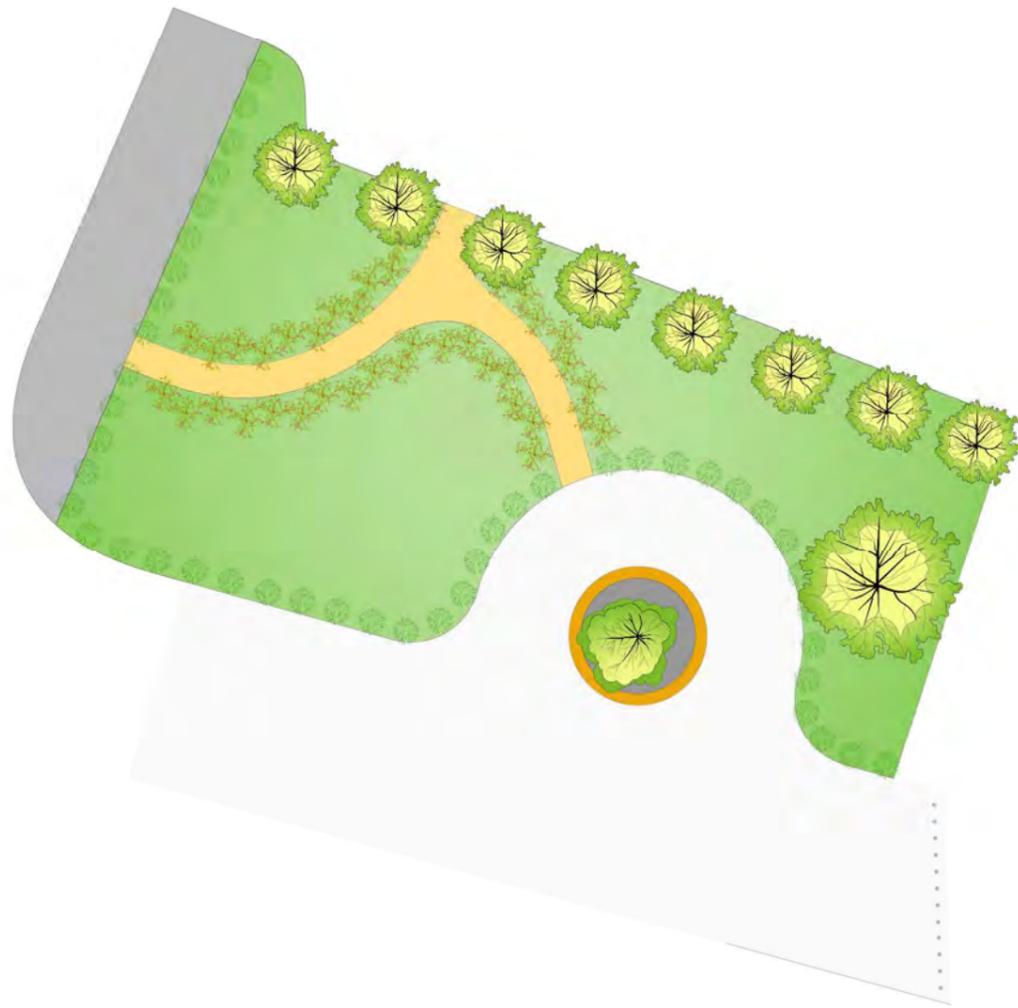


TAMPAK RENCANA TAMAN 3
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 300

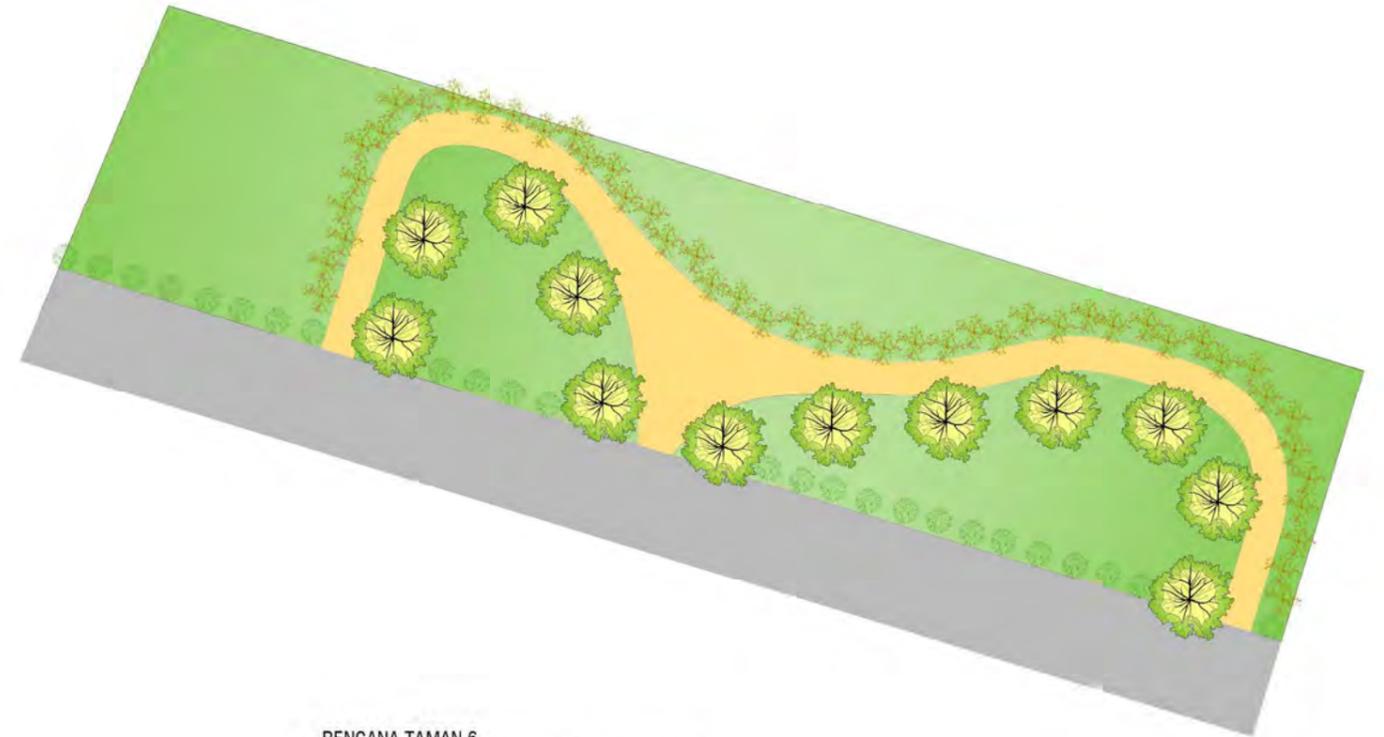


TAMPAK RENCANA TAMAN 4
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 300

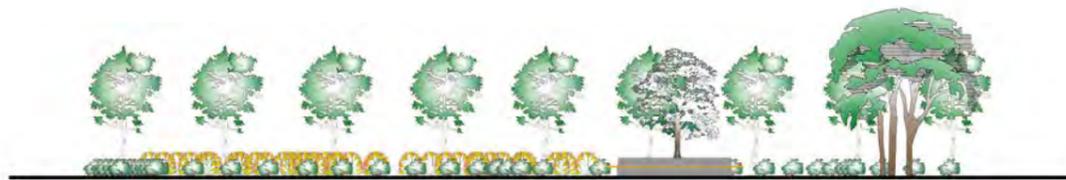
	DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS HASANUDDIN	TUGAS AKHIR PERIODE II SEMESTER GANJIL	DOSEN PEMBIMBING	JUDUL TUGAS AKHIR	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HLM	JUMLAH HLM	PARAF/KETERANGAN
			DR. IR . TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI RAHMI AMIN ISHAK, ST.,MT.	PUSAT INFORMASI PARIWISATA KAWASAN PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR	FIKRAN ASMAN D51115013	RENCANA DAN TAMPAK	1:400			



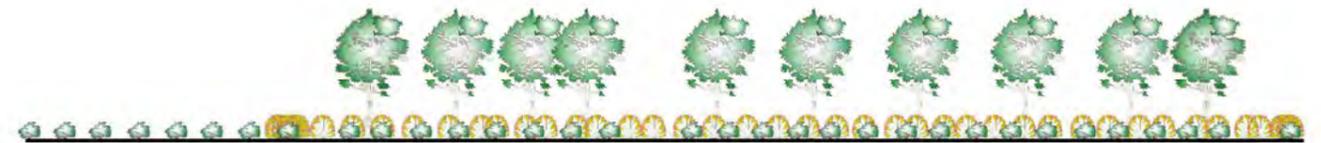
RENCANA TAMAN 5
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 300



RENCANA TAMAN 6
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 300



TAMPAK RENCANA TAMAN 5
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 300



TAMPAK RENCANA TAMAN 6
KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
SKALA 1 : 300



DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN

TUGAS AKHIR
PERIODE II
SEMESTER GANJIL

DOSEN PEMBIMBING
DR. IR . TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI
RAHMI AMIN ISHAK, ST.,MT.

JUDUL TUGAS AKHIR
PUSAT INFORMASI PARIWISATA
KAWASAN PECINAN KOLONIAL
DI MAKASSAR

MAHASISWA
FIKRAN ASMAN
D51115013

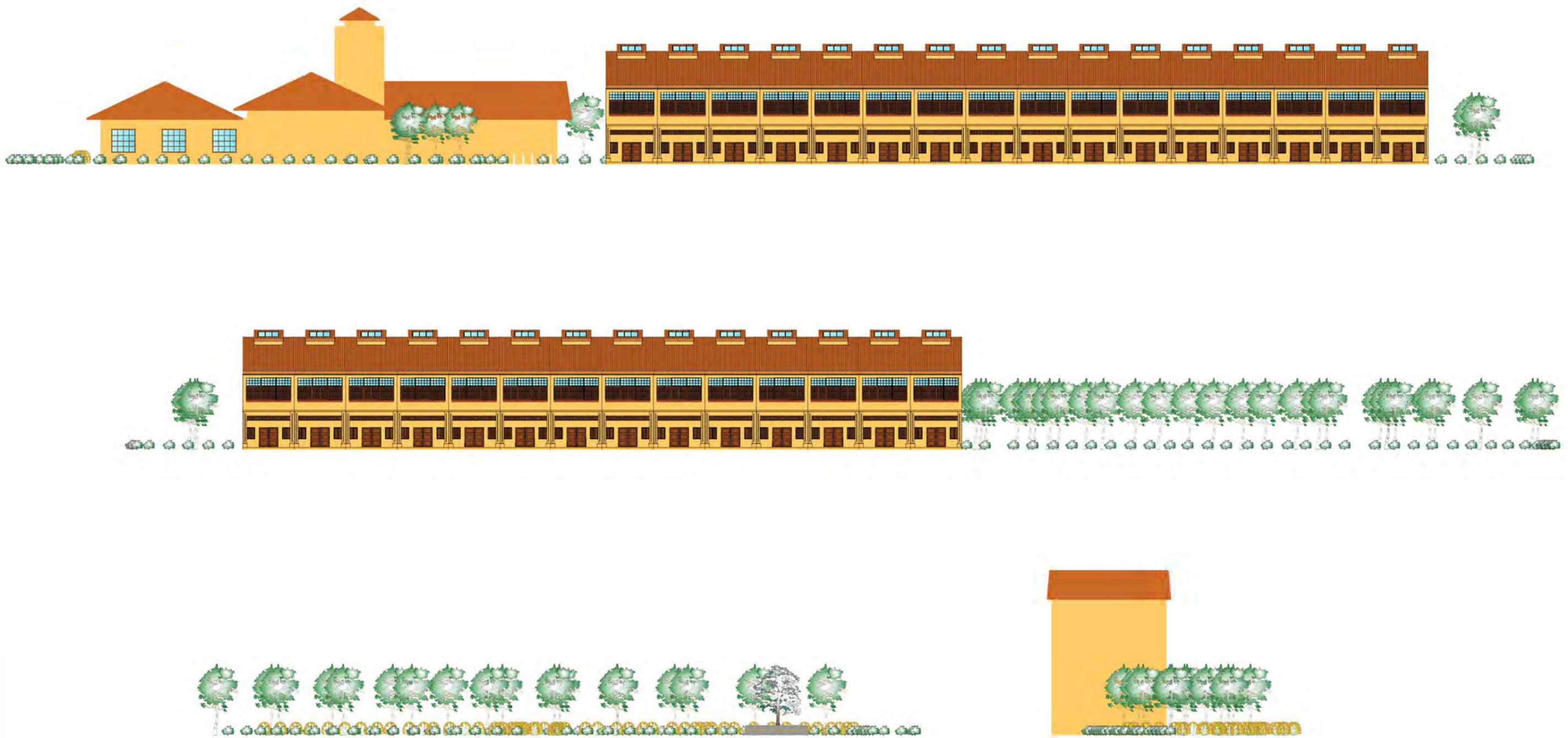
JUDUL GAMBAR
RENCANA DAN TAMPAK

SKALA
1:400

NO. HLM

JUMLAH HLM

PARAF/KETERANGAN



TAMPAK KAWASAN A-A
 KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
 SKALA 1 : 300



DEPARTEMEN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK
 UNIVERSITAS HASANUDDIN

TUGAS AKHIR
 PERIODE II
 SEMESTER GANJIL

DOSEN PEMBIMBING
 DR. IR . TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI
 RAHMI AMIN ISHAK, ST.,MT.

JUDUL TUGAS AKHIR
 PUSAT INFORMASI PARIWISATA
 KAWASAN PECINAN KOLONIAL
 DI MAKASSAR

MAHASISWA
 FIKRAN ASMAN
 D51115013

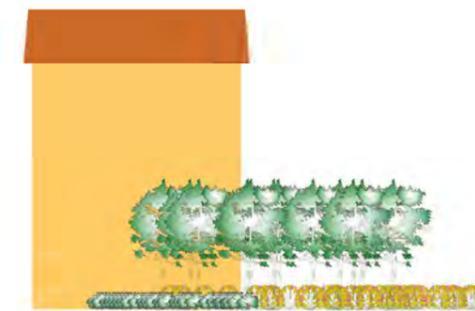
JUDUL GAMBAR
 TAMPAK

SKALA
 1:400

NO. HLM

JUMLAH HLM

PARAF/KETERANGAN



TAMPAK KAWASAN B-B
 KAWASAN PARIWISATA PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR
 SKALA 1 : 300

	DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS HASANUDDIN	TUGAS AKHIR PERIODE II SEMESTER GANJIL	DOSEN PEMBIMBING	JUDUL TUGAS AKHIR	MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	SKALA	NO. HLM	JUMLAH HLM	PARAF/KETERANGAN
			DR. IR . TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI RAHMI AMIN ISHAK, ST.,MT.	PUSAT INFORMASI PARIWISATA KAWASAN PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR	FIKRAN ASMAN D51115013	TAMPAK	1:400			



Gambaran Pintu Masuk Kawasan
Kawasan Pariwisata Pecinan Kolonial
Di Makassar



DEPARTEMEN ASRI TEKUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN

TUGAS AKHIR
PERIODE II
SEMESTER GANJIL

DOSEN PEMBIMBING
DR. IR. TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI
RAHMI AMIN ISHAK, ST.,MT.

JUDUL TUGAS AKHIR
KAWASAN PARIWISATA
PECINAN KOLONIAL
DI MAKASSAR

MAHASISWA
FIKRAN ASMAN
D51115013

JUDUL GAMBAR
SKETSA

SKALA

NO. HLM

JUMLAH HLM

PARAF/KETERANGAN



Gambaran Suasana Di Dalam Kawasan
Kawasan Pariwisata Pecinan Kolonial
Di Makassar



DEPARTEMEN ASRI TEKUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN

TUGAS AKHIR
PERIODE II
SEMESTER GANJIL

DOSEN PEMBIMBING

DR. IR. TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI
RAHMI AMIN ISHAK, ST.,MT.

JUDUL TUGAS AKHIR

KAWASAN PARIWISATA
PECINAN KOLONIAL
DI MAKASSAR

MAHASISWA

FIKRAN ASMAN
D51115013

JUDUL GAMBAR

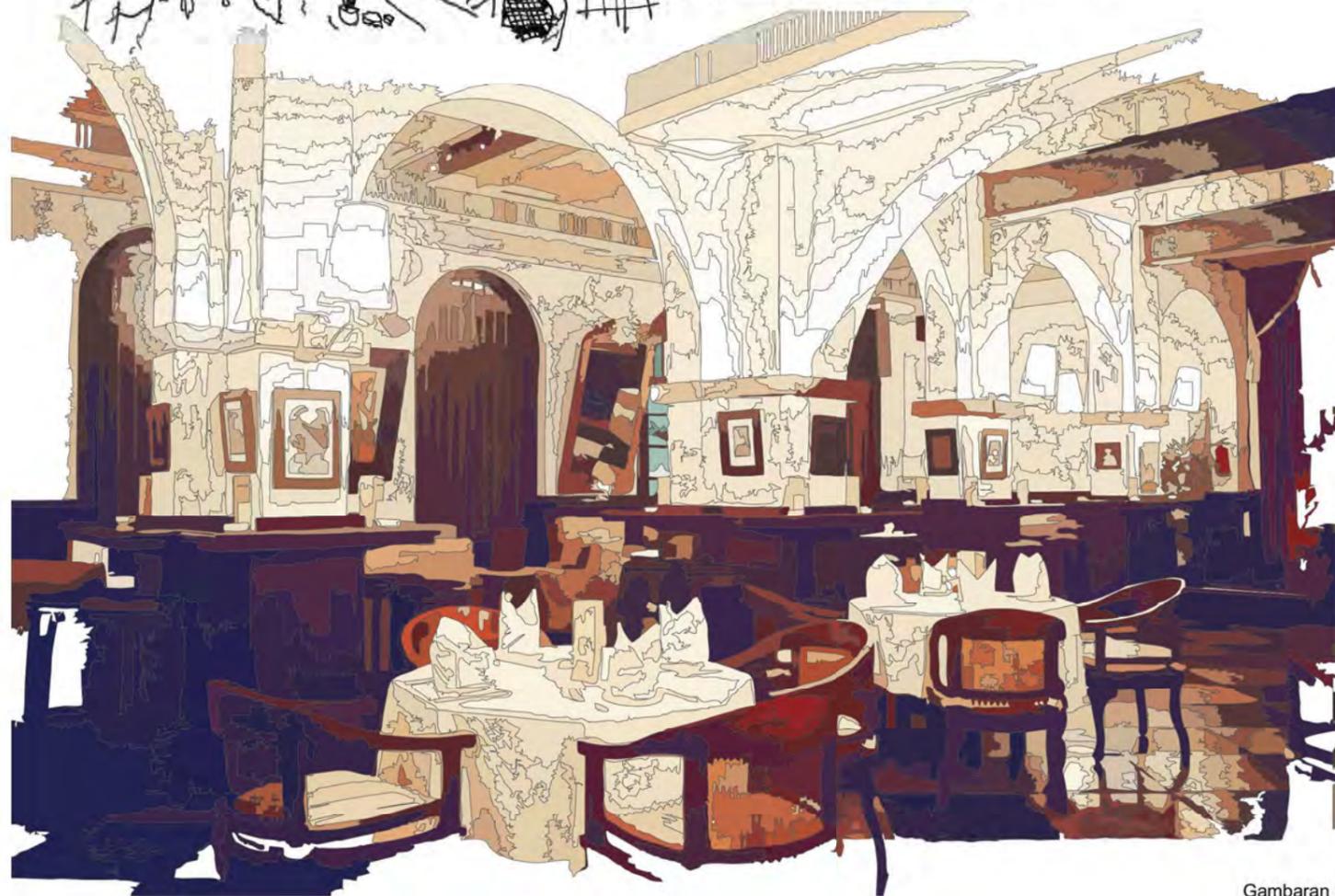
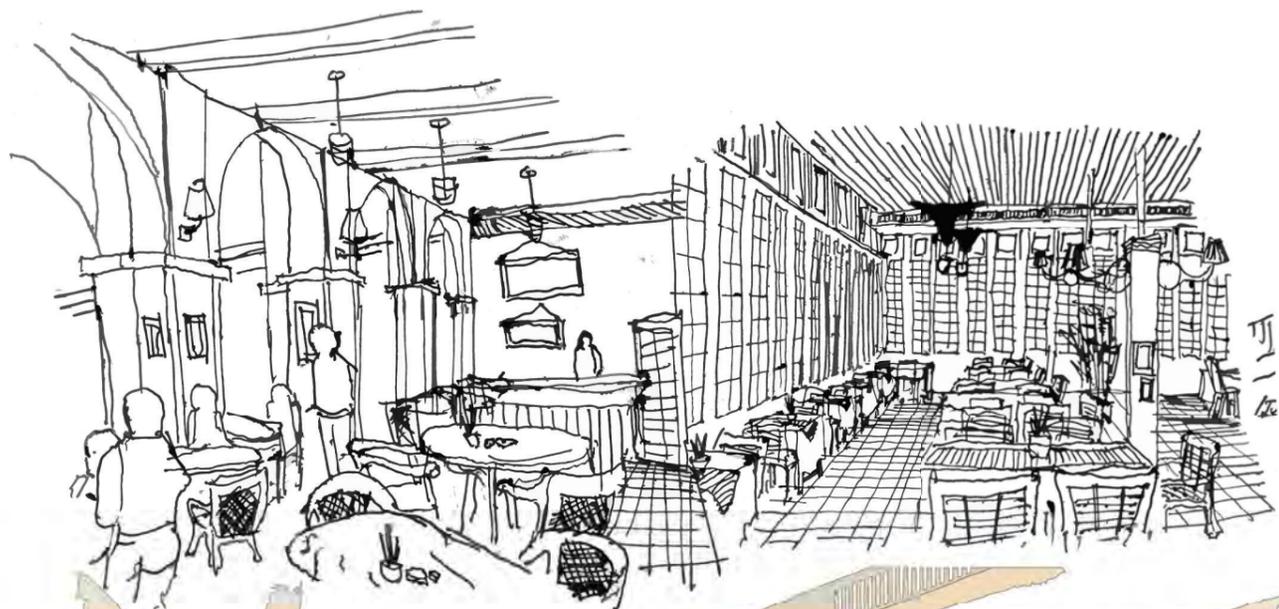
SKETSA

SKALA

NO. HLM

JUMLAH HLM

PARAF/KETERANGAN



Gambaran Suasana Di Salah Satu Ruko Yang Difungsikan Sebagai Restoran Kawasan Pariwisata Pecinan Kolonial Di Makassar



DEPARTEMEN ASRI TEKUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN

TUGAS AKHIR
PERIODE II
SEMESTER GANJIL

DOSEN PEMBIMBING
DR. IR. TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI
RAHMI AMIN ISHAK, ST.,MT.

JUDUL TUGAS AKHIR
KAWASAN PARIWISATA
PECINAN KOLONIAL
DI MAKASSAR

MAHASISWA
FIKRAN ASMAN
D51115013

JUDUL GAMBAR
SKETSA

SKALA

NO. HLM

JUMLAH HLM

PARAF/KETERANGAN



Gambaran Suasana Di Kedai Kopi Kawasan Pariwisata Pecinan Kolonial Di Makassar



DEPARTEMEN ASRI TEKUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN

TUGAS AKHIR
PERIODE II
SEMESTER GANJIL

DOSEN PEMBIMBING
DR. IR. TRIYATNI MARTOSENJOYO, M.SI
RAHMI AMIN ISHAK, ST.,MT.

JUDUL TUGAS AKHIR
KAWASAN PARIWISATA
PECINAN KOLONIAL
DI MAKASSAR

MAHASISWA
FIKRAN ASMAN
D51115013

JUDUL GAMBAR
SKETSA

SKALA

NO. HLM

JUMLAH HLM

PARAF/KETERANGAN