

**TUGAS AKHIR**  
**PUSAT INFORMASI PARIWISATA**  
**KAWASAN PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR**



**FIKRAN ASMAN**

**D51115013**

**DEPARTEMEN ARSITEKTUR**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS HASANUDDIN**  
**GOWA**  
**2021**

**PUSAT INFORMASI PARIWISATA  
KAWASAN PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR**

**SKRIPSI PERANCANGAN  
TUGAS AKHIR  
PERIODE IV  
TAHUN 2020/2021**

**Oleh :  
FIKRAN ASMAN  
D51115013**



**DEPARTEMEN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
GOWA  
2021**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PUSAT INFORMASI PARIWISATA KAWASAN PECINAN KOLONIAL  
DI MAKASSAR**

Diajukan untuk memenuhi syarat kurikulum tingkat sarjana  
pada Program Studi S1 Arsitektur Departemen Arsitektur  
Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin

Penyusun

**Fikran Asman**  
**D511 15 013**

Gowa, 6 Mei 2021

Menyetujui

Pembimbing I

**Dr. Ir. Triyatni Martosenjoyo, M.Si.**  
NIP. 19570729 198601 2 001

Pembimbing II

**Rahmi Amin Ishak, ST., MT**  
NIP. 19760314 200212 2 005

Mengetahui

Ketua Program Studi Arsitektur



**Dr. Ir. H. Edward Syarif, MT.**  
NIP. 19690612 199802 1 001

**PERNYATAAN  
KEASLIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : FIKRAN ASMAN  
NIM : D511 15 013  
Program Studi : S1 Teknik Arsitektur

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benarbenar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau tidak dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 5 Mei 2021

Yang menyatakan,



**FIKRAN ASMAN**

D51115013

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL.....	xiii
KATA PENGANTAR .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan dan Sasaran Pembahasan.....	3
1.4 Batasan Masalah dan Lingkup Pembahasan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Tinjauan Pusat Informasi Pariwisata .....	5
2.2 Tinjauan Kawasan Pariwisata Pecinan Kolonial .....	22
2.3 Tinjauan Pejalan Kaki .....	43
2.4 Studi Banding .....	54
BAB III METODE PEMBAHASAN .....	62
3.1 Jenis Pembahasan .....	62
3.2 Waktu Pembahasan .....	62
3.3 Pengumpulan Data.....	62
3.4 Teknik Analisis Data .....	63
3.5 Sistematika Pembahasan .....	63
3.6 Kerangka Pikir.....	64
BAB IV TINJAUAN BANGUNAN DAN KAWASAN PUSAT INFORMASI PARIWISATA .....	65
4.1 Tinjauan Bangunan Pusat Informasi Pariwisata.....	65
4.2 Tinjauan Kota Makassar .....	69
4.3 Tinjauan Kecamatan Wajo .....	74
4.4 Jumlah Wisatawan di Kota Makassar.....	84
4.5 Tinjauan Tapak .....	86
BAB V KONSEP DASAR PERANCANGAN .....	97
5.1 Konsep Dasar.....	97
5.2 Konsep Dasar Perancangan Kawasan .....	97

5.3 Konsep Dasar Perancangan Pusat Informasi Pariwisata .....	124
DAFTAR PUSTAKA .....	xix
LAMPIRAN.....	xxiii

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus informasi .....	6
Gambar 2.2 Tipikal rumah toko.....	26
Gambar 2.3 Denah dan potongan rumah arsitektur china.....	26
Gambar 2.4 Tampak ruko arsitektur china.....	27
Gambar 2.5 Denah dan potongan courtyard rumah arsitektur china .....	30
Gambar 2.6 Atap model ngang shan.....	30
Gambar 2.7 Artikulasi bentuk.....	31
Gambar 2.8 Grafik penentuan fasilitas penyebrangan bagi pejalan kaki.....	48
Gambar 2.9 Peta daerah MATIC .....	55
Gambar 2.10 Bali tourism board.....	56
Gambar 2.11 Alun-alun kota tua dan museum fatahillah .....	58
Gambar 3.1 Kerangka pikir.....	64
Gambar 4.1 Peta kota makassar .....	65
Gambar 4.2 Peta kecamatan wajo.....	70
Gambar 4.3 Peta administrasi kecamatan wajo .....	72
Gambar 4.4 Peta kepadatan penduduk Kecamatan Wajo yang berwarna kuning, pada legenda peta bermakna kepadatan tinggi.....	73
Gambar 4.5 Peta Rencana Pola Ruang Kota Makassar yang menunjukkan kecamatan wajo sebagai kawasan perdagangan dan jasa.....	76
Gambar 4.6 Peta kelurahan pattunuang .....	82
Gambar 4.7 Gapura masuk kawasan pecinan pattunuang .....	82
Gambar 4.8 Pemetaan bangunan yang mempunyai nilai di sekitar tapak .....	83
Gambar 4.9 Data fungsi bangunan.....	84
Gambar 4.10 Titik potensi dalam tapak.....	85
Gambar 4.11 Pertokoan milik orang Tionghoa Makassar awal abad 20 .....	86
Gambar 4.12 Templestraat yang sekarang jalan Sulawesi.....	87
Gambar 4.13 Gerbang perkampungan Tionghoa di Makassar, awal abad 20 .....	88
Gambar 4.14 Bangunan yang masih memiliki bentuk lamanya .....	89
Gambar 4.15 Perbandingan bangunan POLRESTABES yang dulu dan sekarang	89

Gambar 4.16 Perayaan tahun baru cina di china town makassar.....	91
Gambar 4.17 Kawasan kuliner pecinan di makassar tiap tahun baru cina.....	92
Gambar 5.1 Letak lokasi kawasan pada peta kota makassar .....	94
Gambar 5.2 Peta sekitaran kawasan.....	95
Gambar 5.3 Batasan Kawasan Pecinan yang akan di Rancang .....	96
Gambar 5.4 Sirkulasi pergerakan kendaraan dan titik akses masuk .....	100
Gambar 5.5 Pemetaan kawasan berdasarkan jaringan jalan yang terbentuk .....	101
Gambar 5.6 Kondisi rencana akses alternatif yang merupakan pintu masuk belakang polrestabas makassar .....	102
Gambar 5.7 Tampilan rencana akses alternatif dari bangunan pusat informasi pariwisata ke area blok 3.....	102
Gambar 5.8 Pemetaan pedagang, tempat makan dan penginapan di dalam kawasan .....	103
Gambar 5.9 Beberapa bangunan toko, warung makan dan hotel di kawasan.....	104
Gambar 5.10 Pemetaan paths, edges, node, dan landmark kawasan .....	105
Gambar 5.11 (kiri) ruko yang masih dipertahankan aslinya, (kanan) ruko yang telah di ubah dari aslinya .....	106
Gambar 5.12 Pattern jendela bangunan eksisting .....	106
Gambar 5.13 Area berjalan kaki pengunjung dan akses masuk kawasan.....	107
Gambar 5.14 Titik tanaman dalam kawasan.....	112
Gambar 5.15 Titik-titik yang potensial untuk diolah didalam kawasan .....	113
Gambar 5.16 Pemetaan hubungan lokasi terhadap kawasan secara keseluruhan	115
Gambar 5.17 Pelabuhan soekarno hatta makassar .....	115
Gambar 5.18 New Makassar Mall .....	116
Gambar 5.19 MTC Karebosi.....	117
Gambar 5.20 Benteng Fort Rotterdam.....	117
Gambar 5.21 Fasad bangunan yang berdempet dengan gaya arsitektur cina .....	118
Gambar 5.22 Gambaran potongan bangunan shophouse pecinan .....	118
Gambar 5.23 Tindakan yang akan di lakukan pada masing-masing bangunan..	119
Gambar 5.24 Salah satu bagian ruang luar dari kuil Daimiao .....	120



Gambar 5.25	Gambaran pasangan lantai .....	120
Gambar 5.26	Gambaran pintu dengan gaya arsitektur cina .....	121
Gambar 5.27	Gambaran jendela dengan gaya arsitektur cina.....	121
Gambar 5.28	Gambaran ornament dinding dengan gaya arsitektur cina.....	121
Gambar 5.29	Gambaran ornament pada ruang luar dengan gaya arsitektur cina	122
Gambar 5.30	Sketsa gambaran konsep bangunan.....	122
Gambar 5.31	Gambaran kegiatan wisatawan yang memasuki kawasan pecinan	123
Gambar 5.20	Gambaran kegiatan wisatawan yang memasuki pusat informasi pariwisata .....	124
Gambar 5.21	Panduan Visual Perancangan TIC (1).....	130
Gambar 5.22	Panduan Visual Perancangan TIC (2).....	130
Gambar 5.23	Panduan Visual Perancangan TIC (3).....	131
Gambar 5.24	Ilustrasi <i>Layout</i> Standar Minimal.....	137
Gambar 5.25	Ilustrasi <i>Layout</i> Ruang Ganti dan/ Toilet bagi Wisatawan Berkebutuhan Khusus .....	137
Gambar 5.26	Panduan Visual Perancangan Ruang Ganti dan/atau Toilet (1)....	142
Gambar 5.27	Panduan Visual Perancangan Ruang Ganti dan/atau Toilet (2)....	143
Gambar 5.28	Panduan visual perancangan Pergola/Penutup Atap Pergola (1)..	144
Gambar 5.29	Panduan visual perancangan Pergola/Penutup Atap Pergola (2)..	144
Gambar 5.30	Panduan visual perancangan Gazebo (1) .....	144
Gambar 5.31	Panduan visual perancangan Gazebo (2) .....	145
Gambar 5.32	Contoh ilustrasi Diagramatis Sistem Penerangan Ruang Luar .....	146
Gambar 5.33	<i>Contoh</i> Ilustrasi Desain Lampu Taman .....	146
Gambar 5.34	Panduan Visual Perancangan Lampu Taman (1).....	146
Gambar 5.35	Panduan Visual Perancangan Lampu Taman (2).....	147
Gambar 5.36	Ilustrasi Contoh Diagramatis Desain Pagar Pembatas .....	148
Gambar 5.37	Pagar Pembatas Besi .....	149
Gambar 5.38	Pagar Pembatas Beton.....	149
Gambar 5.39	Panduan Visual Bentuk Tempat Duduk.....	151
Gambar 5.40	Panduan Visual Perancangan Panggung Kesenian/Pertunjukan (1).....	152

Gambar 5.41 Panduan Visual Perancangan Panggung Kesenian/Pertunjukan (2).....	152
Gambar 5.42 Panduan Visual Perancangan Panggung Kesenian/Pertunjukan (3).....	152
Gambar 5.43 Panduan Visual Perancangan Kios Cenderamata (1).....	154
Gambar 5.44 Panduan Visual Perancangan Kios Cenderamata (2).....	155
Gambar 5.45 Panduan Visual Perancangan Plaza Pusat Jajanan/Kuliner (1).....	157
Gambar 5.46 Panduan Visual Perancangan Plaza Pusat Jajanan/Kuliner (2).....	158
Gambar 5.47 Panduan Visual Perancangan Tempat Ibadah (1) .....	159
Gambar 5.48 Panduan Visual Perancangan Tempat Ibadah (2) .....	159
Gambar 5.49 Panduan Visual Pembangunan Gapura Identitas .....	161
Gambar 5.50 berbagai macam contoh boardwalk.....	162
Gambar 5.51 Ilustrasi Ukuran Umum Ruang Gerak Untuk Orang Dewasa.....	164
Gambar 5.52 Ilustrasi Tampak Atas dan Potongan <i>Sidewalk</i> .....	164
Gambar 5.53 Ilustrasi Drainase.....	165
Gambar 5.54 Ilustrasi Fasilitas Pagar Sebagai Pelindung .....	165
Gambar 5.55 Ilustrasi Ruang Gerak Pemakai Kruk dan Tuna Netra.....	166
Gambar 5.56 Ilustrasi Ruang Gerak Pemakai Kursi Roda.....	166
Gambar 5.57 Ilustrasi Perspektif <i>Sidewalk</i> .....	167
Gambar 5.58 Ilustrasi <i>Boardwalk</i> Di Sisi Air .....	167
Gambar 5.59 Ilustrasi <i>Boardwalk</i> Pada Alam Terbuka Muara Angke .....	168
Gambar 5.60 Ilustrasi Rancangan Anak Tangga Pada <i>Boardwalk</i> .....	168
Gambar 5.61 Ilustrasi Ukuran <i>Handrails</i> .....	169
Gambar 5.62 Ilustrasi Tiang Penyangga Pada <i>Boardwalk</i> .....	169
Gambar 5.63 Panduan Visual Perancangan <i>Boardwalk</i> .....	170
Gambar 5.64 Ilustrasi Kebutuhan Ruang Gerak Minimum Pejalan Kaki.....	172
Gambar 5.65 Ilustrasi Kebutuhan Ruang Per Orang secara Individu Membawa Barang dan Kegiatan Berjalan Bersama .....	172
Gambar 5.66 Ilustrasi Kebutuhan Ruang Gerak Minimum Pejalan Kaki Berkebutuhan Khusus .....	173
Gambar 5.67 Ilustrasi Kemiringan Jalur Pejalan Kaki .....	173

Gambar 5.68 Contoh Ilustrasi Penaung pada Jalur Pedestrian .....	176
Gambar 5.69 Panduan Visual Perancangan Jalur Pejalan Kaki / Jalan Setapak / Pedestrian (1) .....	177
Gambar 5.70 Panduan Visual Perancangan Jalur Pejalan Kaki / Jalan Setapak / Pedestrian (2) .....	178
Gambar 5.71 Ilustrasi Dimensi Kendaraan Standar Untuk Mobil Penumpang ..	178
Gambar 5.72 Ilustrasi SRP untuk Mobil Penumpang (dalam cm).....	179
Gambar 5.73 SRP untuk Bus/Truk (dalam cm).....	180
Gambar 5.74 Ilustrasi Konsep Sebagai Acuan Penetapan SRP.....	180
Gambar 5.75 Ilustrasi Satuan Ruang Parkir (SRP) Untuk Sepeda Motor .....	180
Gambar 5.76 Ilustrasi Pola Parkir Tegak Lurus.....	181
Gambar 5.77 Ilustrasi Pola Parkir Sudut.....	182
Gambar 5.78 Ilustrasi Parkir Tegak Lurus Yang Berhadapan.....	182
Gambar 5.79 Ilustrasi Parkir sudut yang berhadapan .....	182
Gambar 5.80 Ilustrasi Taman Parkir Tegak Lurus Dengan 2 Gang .....	183
Gambar 5.81 Ilustrasi Taman Parkir Sudut Dengan 2 Gang Tipe A .....	183
Gambar 5.82 Ilustrasi Taman Parkir Sudut Dengan 2 Gang Tipe B .....	183
Gambar 5.83 Ilustrasi Taman Parkir Sudut Dengan 2 Gang Tipe C .....	184
Gambar 5.84 Ilustrasi Pola Parkir Satu Sisi.....	184
Gambar 5.85 Ilustrasi Pola Parkir Dua Sisi .....	184
Gambar 5.86 Ilustrasi Pola Parkir Satu Sisi.....	185
Gambar 5.87 Pola Parkir Dua Sisi .....	185
Gambar 5.88 Ilustrasi Pola Parkir Pulau.....	185
Gambar 5.89 Ilustrasi Contoh Rambu Panduan Informasi .....	186
Gambar 5.90 Ilustrasi Contoh Rambu Atraksi Layanan Pariwisata .....	187
Gambar 5.91 Ilustrasi Contoh TODS.....	187
Gambar 5.92 Ilustrasi Komponen Standar Penunjuk Arah.....	191
Gambar 5.93 Ilustrasi Contoh <i>Gateway Sign</i> .....	191
Gambar 5.94 Ilustrasi Contoh <i>Advance Sign</i> .....	192
Gambar 5.95 Ilustrasi Contoh <i>Intersection Sign</i> .....	192
Gambar 5.96 Ilustrasi Contoh <i>Position Sign</i> .....	192

Gambar 5.97 Ilustrasi Contoh <i>Reassurance Sign</i> .....	193
Gambar5.98 Ilustrasi Contoh <i>Routes Marker</i> .....	193
Gambar 5.99 Ilustrasi Contoh <i>Temporary Sign</i> .....	194
Gambar 5.100 Ilustrasi Contoh TODS Tipe Utama.....	194
Gambar 5.101 Ilustrasi Contoh TODS Tipe B.....	195
Gambar 5.102 Ilustrasi Contoh TODS Tipe C.....	195
Gambar 5.103 Ilustrasi Contoh <i>Tourist Area Boundaries Sign</i> .....	195
Gambar 5.104 Ilustrasi Contoh <i>Reassurance Sign</i> .....	196
Gambar 5.105 Ilustrasi Contoh Penempatan Papan Penunjuk Arah.....	198
Gambar 5.106 Ilustrasi Contoh Penempatan Penunjuk Arah .....	198
Gambar 5.107 Ilustrasi Contoh Penunjuk Arah dengan Jarak.....	199
Gambar 5.108 Ilustrasi Contoh Bentuk Pemasangan Papan Gambar ke Tiang Penyangga.....	200
Gambar 5.109 Ilustrasi Lokasi Penempatan Rambu-Rambu Penunjuk Arah ( <i>Nature</i> ).....	204
Gambar 5.110 Ilustrasi Contoh Lokasi Penempatan Rambu-Rambu Penunjuk Arah .....	204
Gambar 5.111 Contoh Lokasi Penempatan Rambu-Rambu Penunjuk Arah (Persimpangan) .....	205
Gambar 5.112 Ilustrasi Sistem Tata Informasi Umum Kawasan Wisata ( <i>wayfinding</i> ).....	206
Gambar 5.113 Ilustrasi Sistem Tata Informasi Umum Kawasan Wisata ( <i>interpretive signage</i> ).....	206
Gambar 5.114 Panduan Visual Perancangan Pembuatan Rambu-Rambu Petunjuk Arah.....	207

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kategori Perjalanan Wisata.....	10
Tabel 2.2 Bentuk Kegiatan Wisata .....	12
Tabel 2.3 Berbagai Bentuk Wisata Menurut Pendit .....	13
Tabel 2.4 Persyaratan ruang.....	24
Tabel 2.5 Rekomendasi pemilihan fasilitas penyeberangan .....	48
Tabel 2.6 Kapasitas Dasar Jalan Perkotaan .....	50
Tabel 2.7 Nilai Faktor Penyesuaian Lebar Jalan.....	50
Tabel 2.8 Nilai Faktor Penyesuaian Pemisah Arah .....	51
Tabel 2.9 Nilai Faktor Penyesuaian Hambatan Samping Untuk Jalan .....	52
Tabel 2.10 Nilai Faktor Penyesuaian Hambatan Samping Untuk Jalan Dengan Kereb.....	52
Tabel 2.11 Nilai Faktor Penyesuaian Kapasitas Untuk Ukuran Kota.....	53
Tabel 4.1 Luas Wilayah dan Persentase terhadap Luas Wilayah Menurut Kecamatan di Kota Makassar Tahun 2013 .....	68
Tabel 4.2 Statistik Geografis Kelurahan di Kecamatan Wajo .....	71
Tabel 4.3 Jumlah Hotel dan Akomodasi Lainnya Menurut Kelurahan Di Kecamatan Wajo Tahun 2017-2018 .....	74
Tabel 4.4 Jumlah Hotel dan Akomodasi Lainnya Menurut Kelurahan Di Kecamatan Wajo Tahun 2017-2018 .....	75
Tabel 4.5 Kunjungan Wisatawan Mancanegara menurut Bulan Provinsi Sulawesi Selatan Tahun 2017-2018 .....	80
Tabel 4.6 Perkembangan Jumlah Wisman Melalui Pintu Masuk Makassar menurut Kebangsaan.....	81
Tabel 5.1 Tabel batasan kawasan.....	96
Tabel 5.2 Analisa SWOT pada kawasan.....	98
Tabel 5.3 Tabel kelengkapan jalan dan street furniture.....	108
Tabel 5.4 Lokasi Potensial Pada Kawasan.....	114
Tabel 5.5 Standar Ketersediaan Fasilitas Pada Ruang Ganti dan/atau Toilet.....	135
Tabel 5.6 Standar Ukuran Fasilitas Pada Ruang Ganti dan/atau Toilet.....	136

Tabel 5.7 Standar Ukuran Fasilitas Ruang Ganti dan/atau Toilet Bagi Wisatawan .....	138
Tabel 5.8 Jenis kendaraan pembagian satuan ruang parkir.....	179
Tabel 5.9 Ukuran Ketinggian Penunjuk Arah.....	197
Tabel 5.10 Ukuran papan berdasarkan tempatnya.....	201

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Bismillahirrahmanirrahim. Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat dan Rahmat dan Karunia-Nya penulis bisa menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat beserta salam senantiasa terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, dan kepada ummatnya hingga akhir zaman.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin. Judul yang diajukan penulis adalah "Pusat Informasi Pariwisata Kawasan Pecinan Kolonial di Makassar", yang dapat memberikan manfaat untuk mempelajari tentang pusat informasi kawasan pecinan kolonial.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan dan bantuan dari pihak lain. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Ibu Dr. Ir. Triyatni Martosenjoyo, M.Si selaku Kepala Laboratorium Perancangan Arsitektur sekaligus pembimbing I, dan Ibu Rahmi Amin Ishak, ST., MT selaku pembimbing II. Terimakasih atas bimbingan dan dukungannya selama proses penyusunan skripsi dan proses desain
2. Bapak Dr. Ir. H. Edward Syarif, ST., MT. selaku Ketua Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin
3. Ibunda Ir. Akhsani Masdin dan Ayahanda Ir. Abdul Rahman Nur sebagai kedua orangtua tercinta yang selalu memberikan kasih sayang dan doa serta dukungan moral maupun materil yang tidak terhingga
4. Saudara saya Kakanda Nurfadillah, S.Ked dan Adinda Fawzan yang tanpa henti memberikan dukungan dalam segala hal
5. Istriku Bella Anggereani, SH. dan Anakku Muhammad Rafif Aksara yang selalu memberikan doa dan dukungan yang sangat berarti

6. Seluruh staf dosen dan pegawai Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin yang telah memberikan kelancaran penulis dalam menyelesaikan studi
7. Seluruh teman-teman Departemen Arsitektur Angkatan 2015 Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin yang tak dapat disebut satu per satu. Terimakasih atas bantuannya kepada penulis selama ini
8. Seluruh teman 5 sekawan, Alwy, Bayu, Reza dan Uchok.

Penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kesalahan dalam penyusunan skripsi ini, oleh sebab itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan guna perbaikan dikemudian hari. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang arsitektur.

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Makassar, 5 Mei 2021

Fikran Asman  
NIM D511 15 013



## **PUSAT INFORMASI PARIWISATA KAWASAN PECINAN KOLONIAL DI MAKASSAR**

Fikran Asman<sup>1)</sup>, Triyatni Martosenjoyo<sup>2)</sup>, Rahmi Amin Ishak<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Mahasiswa Departemen Arsitektur Universitas Hasanuddin, <sup>2)3)</sup>Dosen  
Departemen Arsitektur Universitas Hasanuddin.

Email [fikranasman21@gmail.com](mailto:fikranasman21@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Sulawesi Selatan memiliki potensi pariwisata yang besar, dengan latar budaya yang berbeda-beda, keragaman topografi dan keindahan alam, serta dukungan fasilitas yang memadai menjadikan wilayah ini salah satu destinasi wisata yang banyak dikunjungi wisatawan baik dari dalam maupun luar negeri. Besarnya potensi di sektor pariwisata ini membutuhkan arus informasi yang super cepat, akurat, dan up to date sehingga dibutuhkan wadah sebagai penampung informasi-informasi pariwisata yang ada di Sulawesi Selatan.

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 berupa informasi atau layanan terkait pariwisata, mempromosikan wisata yang ada, serta melaksanakan event atau kegiatan yang berkaitan dengan pariwisata.

Memanfaatkan kawasan pecinan kolonial sebagai atraksinya, diharapkan dapat mengangkat kawasan pecinan itu sendiri dan menghadirkan wisata sejarah baru di Kota Makassar. Karena merupakan kawasan bersejarah, tapak akan didesain dengan metode dan konsep yang sesuai untuk kawasan yang memiliki nilai sejarah. Sehingga nilai sejarah yang ada di dalam Kawasan dapat hadir Kembali atau dipertahankan sesuai dengan keadaan aslinya dimasa kolonial dahulu.

**Kata kunci** : Makassar, Pusat Informasi, Pariwisata, Pecinan, Kolonial

## **TOURISM INFORMATION CENTER COLONIAL CHINATOWN DISTRICT IN MAKASSAR**

Fikran Asman<sup>1)</sup>, Triyatni Martosenjoyo<sup>2)</sup>, Rahmi Amin Ishak<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Student of Hasanuddin University Architecture Departement, <sup>1)2)</sup>Lecturer of  
Hasanuddin University Architecture Departement.

Email [fikranasman21@gmail.com](mailto:fikranasman21@gmail.com)

### **ABSTRACT**

South Sulawesi has great tourism potential with different cultural backgrounds, diversity of topography and natural beauty, as well as adequate support facilities make this region one of the tourist most visited destinations by tourists both from within and outside the country. The huge potential in the tourism sector requires a super fast, accurate, and up to date flow of information, so it takes a place to accommodate tourism information in South Sulawesi.

The tourism information center is a place formed by the government, especially the Tourism Office, which aims to provide services directly to tourists and the local community. The tourism information center has the task of providing services to tourists in the form of information or services related to tourism, promoting existing tourism, and carrying out events or activities related to tourism.

Utilizing the colonial Chinatown as an attraction, it is hoped that it can elevate the Chinatown area itself and present new historical tourism in Makassar City. Because it is a historical area, the site will be designed with methods and concepts suitable for areas with historical value. So that the historical values that exist in the area can be re-present or maintained in accordance with the original conditions in the colonial era.

**Keywords** : Makassar, Information Center, Tourism, Chinatown, Colonial

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Sulawesi Selatan memiliki potensi pariwisata yang besar. Dengan latar budaya yang berbeda-beda, keragaman topografi dan keindahan alam, serta dukungan fasilitas yang memadai menjadikan wilayah ini salah satu destinasi wisata. Statistik kedatangan wisatawan mancanegara (wisman) selama kurun waktu tiga tahun terakhir mengalami peningkatan. Pada tahun 2015 jumlah kunjungan wisman ke Sulawesi Selatan berjumlah 13.091 orang, selanjutnya di tahun 2016 mengalami peningkatan cukup besar 28,81 persen menjadi 16.862 orang. Hingga akhir 2017 jumlah wisman mencapai 17.700 orang atau peningkatan pertumbuhannya melambat senilai 4,97 persen. Secara total pertumbuhan selama tiga tahun terakhir sebesar 35,21 persen, BPS (2017). Berdasarkan data kunjungan wisatawan asing ini menunjukkan bahwa aktivitas pariwisata di Sulawesi Selatan cukup menjanjikan untuk lebih dikembangkan sebagai penopang perekonomian.

Besarnya peningkatan di sektor pariwisata ini mau tidak mau membutuhkan arus informasi yang super cepat, akurat, dan up to date. Apalagi, di tengah industri digital saat ini dimana sumber informasi dituntut untuk semakin cepat dan mudah dicari. Hanya saja, di sisi lain, arus informasi yang begitu cepat dan jumlah yang begitu banyak dapat membuat wisatawan sulit mendapatkan informasi yang tepat, akurat, dan up to date. Untuk itu dibutuhkan satu sumber yang dapat diandalkan, yakni dibangunnya pusat informasi pariwisata di setiap tempat dengan presentasi wisata tinggi sebagai sumber yang terpercaya.

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. Kegiatan dan informasi ini pun idealnya dapat diakses melalui digital teknologi atau internet. Fungsi dan manfaat pusat informasi pariwisata antara lain berperan aktif dalam mendatangkan pengunjung ke sebuah destinasi dengan cara melakukan promosi, serta meningkatkan lama tinggal dan jumlah pengeluaran wisatawan; menyampaikan informasi yang terkait dengan pariwisata di sebuah destinasi, seperti atraksi, amenities, aksesibilitas, dan aktivitas wisata; serta mengedukasi wisatawan tentang nilai-nilai kearifan lokal dan adat istiadat yang berlaku di daerah tersebut.

Dengan memanfaatkan kawasan pecinan sebagai atraksi dari bangunan ini, yang nantinya akan menjadi pusat informasi dan referensi mereka selama berkunjung ke Sulawesi Selatan dengan sedikit berwisata sejarah di kawasan pecinan. Berbeda dengan informasi yang mereka dapat secara online, tempat ini menyediakan informasi yang lengkap yang bersumber dari individu maupun kelompok yang berhubungan langsung dengan kawasan-kawasan wisata yang ada di Sulawesi Selatan, seperti pengelola tempat wisata, restaurant, warung-warung dll yang akan langsung datang memasukkan data-data mengenai tempat yang mereka kelola maupun yang mereka ketahui. Selain itu di tempat ini nantinya akan disediakan tempat pameran wisata yang berisikan cuplikan gambar, video, dan data-data lain mengenai tempat wisata dan sarana di Sulawesi Selatan sebagai media promosi bagi pemerintah dan penyedia layanan dan jasa yang ada di Sulawesi selatan. Dengan begitu informasi yang ada di gedung ini lebih interaktif dan lengkap. Jadi wisatawan yang datang akan lebih merasakan kunjungan mereka secara maksimal, karena dapat melihat lokasi yang mereka ingin datangi sebelum mereka secara langsung menuju ke sana.

Dalam mendirikan suatu tujuan wisata atau obyek wisata yang dapat dikembangkan, salah satu syaratnya adalah adanya obyek wisata dan daya tarik wisata, Pitana (2009). Berlandaskan kebutuhan akan daya tarik di kawasan

pariwisata ini lah penulis memilih kawasan pecinan-kolonial menjadi daya tariknya. Selain untuk memperkaya wisata sejarah di Kota Makassar, dan memperkaya ragam budaya masyarakat Kota Makassar. Penulis juga ingin mengangkat seorang tokoh masyarakat Tionghoa di Makassar yang banyak berjasa saat jaman penjajahan Belanda dan Jepang. Mayor Thoeng Liong Hoei Namanya, salah satu tokoh masyarakat Tionghoa yang hamper menguasai Sebagian wilayah dagang di utara Makassar. Namanya tidak banyak yang tahu, namun pecinan di Makassar sangat kental dengan pengaruh Mayor Theong.

## **B. Rumusan Masalah**

### 1. Non Arsitektural

- a. Apa itu pusat informasi pariwisata ?
- b. Apa itu kawasan pecinan kolonial ?
- c. Apa kebutuhan informasi pariwisata?
- d. Bagaimana standar layanan pusat informasi ?

### 2. Arsitektural

- a. Bagaimana merancang atau memanfaatkan bangunan yang ada pada kawasan menjadi bangunan Pusat Informasi Pariwisata yang berada pada kawasan sejarah di suatu kota ?
- b. Bagaimana menata kawasan pecinan untuk menghidupkan kembali kawasan tersebut dengan fungsi sebagai kawasan wisata sejarah ?
- c. Bagaimana menentukan lokasi dan site pusat informasi pariwisata dengan memperhatikan letak tapak, dan apakah menggunakan bangunan yang telah ada pada tapak atau membangun bangunan baru ?

## **C. Tujuan dan Sasaran Pembahasan**

### 1. Tujuan Pembahasan

Tujuan pembahasan adalah menyusun suatu landasan konseptual acuan perancangan yang berisi kriteria dan syarat perancangan Pusat Informasi Pariwisata Kawasan Pecinan Kolonial.

## 2. Sasaran Pembahasan

Adapun sasaran pembahasan adalah menyusun kriteria perancangan Pusat Informasi Pariwisata Kawasan Pecinan Kolonial yang meliputi aspek:

### a. Non Arsitektural

- 1) Menganalisis standar kualitas pelayanan pusat informasi.
- 2) Menganalisis kebutuhan informasi pariwisata.

### b. Arsitektural

- 1) Mengadakan studi tentang tata fisik makro meliputi:
  - a) Analisis lokasi.
  - b) Penentuan site.
  - c) Pola tata lingkungan.
  - d) Tema bangunan yang sesuai.
- 2) Mengadakan studi tentang tata fisik mikro meliputi:
  - a) Pengelompokkan tata ruang.
  - b) Kebutuhan dan besaran ruang.
  - c) Pola organisasi ruang.
  - d) Sistem utilitas.
  - e) Sistem struktur.

## **D. Batasan Masalah dan Lingkup Pembahasan**

### 1. Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat untuk mempersempit ruang masalah yang diperoleh dari berbagai analisa. Pembahasan dibatasi pada perancangan kawasan yang mampu mewadahi fungsi utama dengan mempertimbangkan lokasi sebagai kawasan pecinan yang memiliki sejarah.

### 2. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan difokuskan untuk mengungkapkan wadah Pusat Informasi Pariwisata dengan menekankan fungsi bangunan sebagai pusat informasi dengan kawasan pecinan kolonial sebagai atraksinya.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Tinjauan Pusat Informasi Pariwisata**

Tinjauan pusat informasi pariwisata dibutuhkan untuk mengetahui mengenai apa itu informasi dan pariwisata, hal ini untuk menerapkan prinsip-prinsip, kualitas maupun bentuk dari informasi mengenai pariwisata yang akan digunakan didalam kawasan maupun di pusat informasi pariwisata.

##### **1. Tinjauan Teori Informasi**

###### **a. Pengertian Informasi**

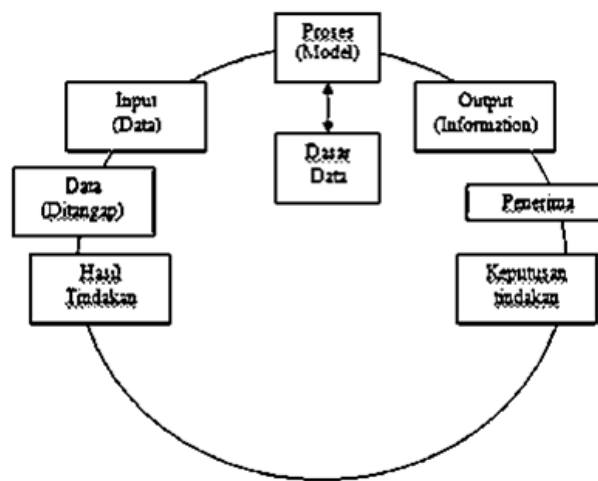
Kesalahpahaman sering terjadi dengan pengertian data dan informasi yang dianggap serupa, kenyataan yang ada keduanya sangat berlainan namun saling berkaitan. terlebih dahulu dijelaskan mengenai definisi data. Kadir (2003), data adalah deskripsi tentang benda, kejadian, aktivitas, dan transaksi yang tidak mempunyai makna atau tidak berpengaruh secara langsung kepada pemakai.

Data adalah kumpulan fakta yang masih memerlukan adanya suatu pengolahan. Data bisa berwujud suatu keadaan, gambar, suara, huruf, angka, bahasa ataupun simbol lainnya yang bisa kita gunakan sebagai bahan untuk melihat lingkungan, obyek, kejadian ataupun suatu konsep. Kata informasi berasal dari kata Perancis kuno *informacion* yang diambil dari bahasa Latin “*informationem*” yang berarti “garis besar, konsep, ide”. Informasi merupakan kata benda dari *informare* yang berarti aktivitas dalam “pengetahuan yang dikomunikasikan”.

Menurut Anton M. Meliono (1990) “Informasi adalah data yang telah diproses untuk suatu tujuan tertentu. Tujuan tersebut adalah untuk menghasilkan sebuah keputusan”. Pengertian informasi menurut Gordon B. Davis (1991), “Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau mendatang”. Berdasarkan wikipedia, Informasi adalah hasil pemrosesan, pengorganisasian dan penataan dari sekelompok data yang dikumpulkan dengan

metode ataupun cara – cara tertentu yang mempunyai nilai pengetahuan bagi penggunanya.

Secara umum pengertian Informasi adalah hasil pemrosesan, pengorganisasian dan penataan dari sekelompok data menjadi bentuk yang berguna untuk membuat keputusan. Informasi berguna untuk pembuat keputusan karena informasi menurunkan ketidakpastian dengan meningkatkan pengetahuan. Informasi tersebut merupakan hasil pengolahan data atau fakta.



Gambar 2.1 siklus informasi  
 Sumber : Tata Sutarbi, S. Kom., MM, 2005:21

Data diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus.

#### b. Prinsip Dasar dalam Proses Informasi

Menurut Dwi Wahono proses informasi harus memperhatikan prinsip dasar informasi, prinsip-prinsip tersebut adalah :



- 1) Informasi yang berwujud pola alamiah atau berupa simbol yang kompleks. Ditafsirkan dengan jalan menggunakan konsep yang sudah dimiliki dari pengalaman sebelumnya atau kombinasi baru dari konsep yang sudah ada.
- 2) Informasi memiliki makna yang serupa bagi berlainan orang, selama mereka memiliki konsep dan pengalaman hidup yang serupa.
- 3) Informasi harus mampu menciptakan pola pada objek data dengan kemampuan merekam atau menerima dua keadaan yang berlainan.
- 4) Proses informasi merupakan proses yang bersifat memilih, yang memerlukan pengamatan, perhatian dan penafsiran yang selektif terhadap informasi yang digunakan bersama.

#### c. Kualitas Informasi

Menurut Jogiyanto (2005), kualitas suatu informasi tergantung dari tiga hal (7), yaitu :

- 1) Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya.
- 2) Tepat pada waktunya, berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi.
- 3) Relevan, berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakaiannya. Relevansi informasi untuk tiap orang satu dengan lainnya berbeda.
- 4) Mudah diperoleh, berarti informasi yang penting dan sangat dibutuhkan menjadi tidak bernilai jika sulit diperoleh.
- 5) Kejelasan, informasi yang jelas akan meningkatkan kesempurnaan nilai informasi, kejelasan informasi dipengaruhi oleh bentuk dan format informasi.
- 6) Luas dan lengkap, informasi yang hanya sepotong menjadi tidak bernilai karena tidak dapat digunakan dengan baik.

#### d. Bentuk Informasi

Yang dimaksud dengan bentuk-bentuk informasi adalah penyampaian informasi dari satu ke yang lainnya atau sebaliknya, adapun bentuknya adalah sebagai berikut :

- 1) Informasi lisan, yaitu penyampaian informasi melalui pembicaraan baik mulut kemulut, wawancara, diskusi, pidato, radio, televisi dan lainnya
- 2) Informasi tertulis, yaitu bentuk informasi melalui tulisan dapat berupa majalah, brosur, katalog, laporan, tesis atau selebaran.
- 3) Informasi pandangan, yaitu bentuk informasi melalui peragaan, televisi, slide, foto.

#### e. Sifat Informasi

- 1) Informasi pasif, yaitu pelayanan langsung melalui permintaan data pelayanan, pameran atau papan informasi.
- 2) Informasi aktif, yaitu informasi yang diperoleh melalui peragaan, diskusi, training atau seminar.

#### f. Manfaat Informasi

Menurut Sutanta (2003) , informasi dapat dikatakan bernilai apabila dapat memberikan manfaat kepada para pengguna. Manfaat informasi adalah :

- 1) Menambah pengetahuan, dengan adanya informasi akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan yang mendukung proses pengambilan keputusan.
- 2) Mengurangi resiko kegagalan, karena apa yang akan terjadi dapat diantisipasi.
- 3) Mengurangi ketidakpastian pemakai informasi, karena apa yang akan terjadi dapat diketahui sebelumnya, sehingga menghindari keraguan pada saat pengambilan keputusan.
- 4) Mengurangi keragaman yang tidak diperlukan sehingga dapat menghasilkan keputusan yang lebih terarah.

- 5) Memberikan standar, aturan, ukuran dan keputusan untuk menentukan pencapaian, sasaran dan tujuan.

## 2. Tinjauan Teori Pariwisata

### a. Pengertian Pariwisata

Istilah pariwisata berasal dari dua suku kata, yaitu pari dan wisata. Pari berarti banyak, berkali-kali atau berputar-putar. Wisata berarti perjalanan atau bepergian, Jadi pariwisata adalah perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar dari suatu tempat ke tempat yang lain.

Kepariwisataan menurut Purwowibowo (1998) memiliki arti yang sangat luas, dan bukan hanya sekedar bepergian saja, namun juga berkaitan dengan obyek dan daya tarik wisata yang dikunjungi, sarana , pelayanan, akomodasi, restoran dan rumah makan, hiburan, interaksi sosial antara wisatawan dengan penduduk setempat serta usaha pariwisata. Karena itu pariwisata dapat dipandang sebagai suatu lembaga dengan berbagai interaksi, budaya dengan sejarahnya, kumpulan pengetahuan dan jutaan orang yang merasa dirinya sebagai bagian dari kelembagaan ini. sehingga pariwisata sebagai konsep dipandang dari berbagai perspektif berbeda.

Menurut Soekadijo (2000) pariwisata berarti perpindahan orang untuk sementara (dan) dalam jangka waktu pendek ke tujuan-tujuan di luar tempat dimana mereka biasanya hidup dan bekerja, dan kegiatankegiatan mereka selama tinggal di tempat-tempat tujuan tersebut.

Menurut Undang Undang No. 10/2009 tentang Kepariwisataan, yang dimaksud dengan pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, Pemerintah dan Pemerintah Daerah.

Menurut Dwi Wahono (2004) kepariwisataan adalah seluruh gejala yang ditimbulkan oleh perjalanan dan pendiaman orang-orang asing serta penyediaan

tempat tinggal sementara, asalkan pendiaman itu tida tinggal menetap dan tidak memperoleh hasil dari aktivitas sementara.




#### b. Bentuk Pariwisata

Bentuk pariwisata dapat dibagi menurut katagori sebagai berikut ini :

- 1) Menurut asal wisatawan. Dibedakan menjadi pariwisata domestik apabila kunjungan berasal dari wisatawan nusantara dan pariwisata internasional apabila kegiatan pariwisata dilakukan oleh wisata mancanegara.
- 2) Menurut akibatnya terhadap neraca pembayaran. Kedatangan wisatawan dari luar negeri adalah membawa mata uang asing. Pemasukan valuta asing ini berarti memberi efek positif terhadap neraca pembayaran luar negeri suatu negara yang dikunjungi wisatawan, ini disebut pariwisata aktif. Sedangkan kepergian seorang warganegara ke luar negeri memberikan efek negatif terhadap neraca pembayaran luar negri negaranya.
- 3) Menurut jangka waktu, Dibedakan menjadi pariwisata jangka pendek dan pariwisata jangka panjang, yang mana tergantung pada ketentuan – ketentuan yang diberlakukan oleh suatu negara untuk mengukur panjang atau pendeknya waktu kunjungan yang dimaksud.
- 4) Menurut Jumlah Wisatawan, Perbedaan ini diperhitungkan atas jumlah wisatwan yang datang. Maka timbullah istilah pariwisata tunggal dan pariwisata rombongan.
- 5) Menurut alat angkut yang dipergunakan, Kategori ini dapat dibagi menjadi pariwisata udara, pariwisata laut, pariwisata kereta api dan mobil, tergantung apakah sang wisatwan tiba dengan pesawat udara, kapal laut, kereta api, atau mobil.

Terdapat berbagai macam perjalanan wisata ditinjau dari berbagai segi, antara lain dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Kategori Perjalanan Wisata

No.	Letaknya	Tujuan	Waktu Kunjungan
1.	<p><b>Lokal</b> Ruang lingkup relatif dekat dan terbatas dalam tempat tertentu saja. <b>Contoh :</b> Bandung ke Jakarta</p>	<p><b>Bisnis</b> Pariwisata yang berhubungan dengan dinas, seminar, kongres, atau simposium</p>	<p><b>Seasonal</b> kegiatan perjalanan wisata yang dilakukan pada musim-musim tertentu. <b>Contoh :</b> waktu musim panas untuk kegiatan olahraga.</p>  <p>London saat Olympic 2012</p>
2.	<p><b>Regional</b> Ruang lingkupnya dari pariwisata lokal, tetapi lebih sempit dari pariwisata nasional, <b>Contoh :</b> sumatera utara ke sumatera barat</p>		<p><b>Occasional</b> kegiatan perjalanan wisata yang dilakukan karena adanya event tertentu. <b>Contoh :</b> Adanya kuningan di Bali</p>  <p>Kegiatan Kuningan penutup Hari Raya Galungan</p>
3.	<p><b>Nasional</b> Pariwisata yang berkembang dalam suatu negara yang dilakukan warganegara sendiri yang berdomisili dalam negara tersebut</p>	<p><b>Pendidikan</b> Pariwisata yang bertujuan untuk studi atau belajar tentang suatu bidang</p>	 <p>Candi Borobudur salah satu tujuan wisata nasional</p>

4.	<p><b>Regional-Internasional</b> Pariwisata antar negara yang masih berada dalam satu kawasan regional. <b>Contoh :</b> kepariwisataan ASEAN.</p>		 <p>Bendera negara ASEAN</p>
5.	<p><b>Internasional</b> Pariwisata antar negara yang mencakup seluruh dunia</p>		 <p>Pariwisata dunia</p>

Sumber : <http://lib.uin-malang.ac.id>.

#### c. Kegiatan Wisata

Menurut ketentuan WATA (World Association of Travel Agent = Perhimpunan Agen Perjalanan Sedunia), wisata adalah perjalanan keliling selama lebih dari tiga hari, yang diselenggarakan oleh suatu kantor perjalanan di dalam kota dan acaranya antara lain melihat-lihat di berbagai tempat atau kota baik di dalam maupun di luar negeri.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia no 9 tentang kepariwisataan, Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 ayat 1 dan 2 dirumuskan.

- 1) Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata.
- 2) Wisatawan adalah orang yang melakukan kegiatan wisata.

#### d. Bentuk Kegiatan Wisata

Sebagai inti dari pariwisata, kegiatan wisata dilihat dari beberapa sisi dibedakan dalam bentuk dan jenis sebagai berikut :

Tabel 2.2 Bentuk Kegiatan Wisata

No.	Segi	Bentuk	Pengertian
1.	<b>Pengaturannya</b>	Wisata Berencana	Perjalanan wisata yang jauh hari sudah diatur segala sesuatunya. Biasanya diatur oleh lembaga perjalanan wisata
		Paket wisata	Produk perjalanan wisata merupakan suatu komposisi perjalanan yang disusun dari berbagai pemenuhan kebutuhan kunjungan wisatawan dan dijual guna memberikan kemudahan dalam perjalanan wisata.
		Wisata terpinpin	Paket perjalanan ekursi yang dijual oleh biro perjalanan yang dipimpin oleh seorang pemandu wisata dan merupakan perjalanan wisata yang diselenggarakan secara rutin dalam waktu yang sudah ditetapkan dan rute perjalanan yang tertentu pula.
		Wisata khusus	Perjalanan wisata yang disusun secara khusus untuk memenuhi permintaan seorang pelanggan.
		Wisata tambahan	Perjalanan wisata diluat pengaturan yang telah disusun, dilakukan atas dasar permintaan pelanggan.
2.	<b>Jumlah Peserta Wisata</b>	Wisata perorangan	Perjalanan wisata yang dilakukan oleh satu orang atau sepasang suami istri.
		Wisata keluarga	Perjalanan wisata yang dilakukan oleh serombongan keluarga yang masih memiliki hubungan kekerabatan.
		Wisata rombongan	Perjalanan wisata yang dilakukan bersama-sama dengan dipimpin oleh seseorang yang bertanggung jawab atas keselamatan dan kebutuhan seluruh anggotanya. Biasanya paling sedikit diikuti oleh 10 orang.

3.	<b>Penyelenggaraan</b>	Ekskursi	Perjalanan wisata jarak pendek yang ditempuh kurang dari 24 jam guna mengunjungi satu atau lebih obyek wisata.
		<i>Safari tour</i>	Perjalanan wisata yang diselenggarakan yang tujuan amupun obyeknya bukan obyek kunjungan wisata pada umumnya.
		<i>Cruise tour</i>	Perjalanan wisata menggunakan kapal sebagai basis pemberangkatan.
		<i>Marine tour</i>	Perjalanan wisata khusus mengenai keindahan laut.

Sumber : Soekadijo, R.G. 2000. Anatomi Pariwisata

Menurut Pendit, kegiatan pariwisata dapat diuraikan dalam jenis wisata sebagai berikut :

Tabel 2.3 Berbagai Bentuk Wisata Menurut Pendit

No.	Bentuk	Pengertian
1.	Wisata Budaya	Perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan memperluas pandangan hidup seseorang dengan mengadakan kunjungan atau peninjauan ke tempat lain atau ke luar negeri, mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan, dan adat istiadat mereka, cara hidup mereka budaya, dan seni mereka. Sering perjalanan seperti ini disatukan dengan mengambil bagian dalam kegiatan budaya, seperti eksposisi seni (seni tari, drama, musik, dan seni suara) atau kegiatan yang bermotif kesejarahan dan sebagainya.
2.	Wisata Kesehatan	Hal ini dimaksudkan dengan perjalanan seorang wisatawan ke tempat – tempat yang menyediakan fasilitas – fasilitas kesehatan lainnya.demi kepentingan beristirahat dalam arti jasmani dan rohani
3.	Wisata Olahraga	Perjalanan dengan tujuan berolah raga atau menghadiri pesta olahraga di suatu tempat atau suatu negara.
4.	Wisata Komersial	Yang termasuk dalam wisata ini adalah mengunjungi pameran – pameran dan pekan raya yang bersifat komersial seperti pameran industri, pameran dagang, dan sebagainya.



5.	Wisata Industri	Perjalanan yang dilakukan oleh rombongan pelajar atau mahasiswa, ke daerah perindustrian dimana dengan maksud dan tujuan untuk mengadakan penelitian atau peninjauan.
6.	Wisata Politik	Jenis wisata ini meliputi perjalanan yang dilakukan untuk mengunjungi atau mengambil bagian dalam peristiwa kegiatan politik.
7.	Wisata konvensi	Wisata dengan tujuan untuk mengikuti konferensi, musyawarah, konvensi, atau pertemuan lainnya baik yang bersifat nasional maupun Internasional.
8.	Wisata Pertanian	Seperti halnya wisata industri, wisata pertanian ini adalah pengorganisasian perjalanan yang dilakukan ke proyek – proyek pertanian, perkebunann, ladang pembibitan, dan sebagainya.
9.	Wisata Maritim (bahari)	Jenis wisata ini biasanya dikaitkan dengan kegiatan oleh raga di air, danau, pantai, teluk, dan laut. pemandangan yang indah.
10.	Wisata Cagar Alam	perjalanan wisata ke tempat atau daerah cagar alam, taman lindung, hutan daerah pegunungan, dan sebagainya yang kelestariannya dilindungi oleh undang – undang.
11.	Wisata Buru	Wisata buru ini diatur dalam bentuk safri buru ke daerah hutan yang telah ditetapkan oleh pemerintah.
12.	Wisata Pilgrim	Jenis wisata ini sedikit banyak dikaitkan dengan agama, sejarah, adat istiadat dan kepercayaan umat atau kelompok dalam masyarakat. Wisata pilgrim banyak di lakukan oleh perorangan atau rombongan ke tempat –tempat suci, ke makam orang besar atau pemimpin yang diagungkan, ke bukit atau pegunungan yang dianggap keramat.
13.	Wisata Bulan Madu	Wisata bulan madu adalah suatu penyelenggaraan perjalanan bagi pasangan pengantin baru yang sedang berbulan madu.

Sumber : Pendit, N.S, 1999, Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana

Jenis – jenis wisata ini dapat berkembang lebih banyak tergantung pada kondisi dan situasi perkembangan dunia kepariwisataan di suatu daerah atau suatu negara. Makin kreatif dan banyak gagasan yang dimiliki oleh mereka yang mendedikasikan hidup mereka bagi perkembangan dunia kepariwisataan ,makin bertambah pula bentuk dan jenis wisata yang dapat diciptakan bagi kemajuan industri ini.

#### e. Wisata Budaya

Yang dimaksud dengan Wisata budaya adalah Wisata berupa hasil olah cipta, rasa dan karsa manusia sebagai makhluk budaya. Daya Tarik Wisata budaya selanjutnya dapat dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Daya Tarik Wisata budaya yang bersifat berwujud (*tangible*), yang berupa antara lain:
  - a) Cagar budaya, yang meliputi:
    - Benda cagar budaya adalah benda alam atau benda buatan manusia, baik bergerak maupun tidak bergerak, berupa kesatuan atau kelompok, atau bagian-bagiannya, atau sisa-sisanya yang memiliki hubungan erat dengan kebudayaan dan sejarah perkembangan manusia, contoh: keris, gamelan, dan sebagainya.
    - Bangunan cagar budaya adalah susunan binaan yang terbuat dari benda alam atau benda buatan manusia untuk memenuhi kebutuhan ruang berdingding atau tidak berdingding, dan beratap.
    - Struktur cagar budaya adalah susunan binaan yang terbuat dari benda alam atau benda buatan manusia untuk memenuhi kebutuhan ruang kegiatan yang menyatu dengan alam, sarana, dan prasarana untuk menampung kebutuhan manusia.
    - Situs cagar budaya adalah lokasi yang berada di darat dan/atau di air yang mengandung benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, atau struktur cagar budaya sebagai hasil kegiatan manusia atau bukti kejadian pada masa lalu.
    - Kawasan cagar budaya adalah satuan ruang geografis yang memiliki 2 (dua) situs cagar budaya atau lebih yang letaknya berdekatan dan/atau memperlihatkan ciri tata ruang yang khas.
  - b) Perkampungan tradisional dengan adat dan tradisi budaya masyarakat yang khas, contoh: Kampung Kotagede dan sebagainya.

- c) Museum, contoh: Museum Perjuangan, Museum Ulen Sentalu dan sebagainya.
- b) Daya Tarik Wisata bersifat tidak berwujud (*intangible*), yang berupa antara lain:
  - Kehidupan adat dan tradisi masyarakat dan aktivitas budaya masyarakat yang khas di suatu area, contoh: *Sekaten*, *Bekakak*, dan sebagainya.
  - Kesenian, contoh: Tari *Gambyong* dan sebagainya.

#### f. Fasilitas Kepariwisataaan

##### 1) Sarana Pariwisata

Sarana Pariwisata adalah perusahaan-perusahaan yang memberikan pelayanan kepada wisatawan baik secara langsung maupun tidak langsung dan kehidupannya tergantung kepada kedatangan wisatawannya.

Sarana kepariwisataan ini harus tetap dijaga dan ditingkatkan baik dari segi kualitas dan kuantitasnya sesuai dengan perkembangan kebutuhan wisatawan. Untuk mendukung pencapaian yang lebih baik perlu adanya kemampuan pengelolaan yang memadai sesuai dengan kondisi objek dan kebutuhan pengunjung. 3 (tiga) bagian penting dalam sarana kepariwisataan, yaitu :

##### a) Sarana Pokok Kepariwisataaan (*Main Tourism Suprastructure*)

Yaitu perusahaan yang hidup dan kehidupannya sangat tergantung kepada kedatangan orang yang melakukan perjalanan wisata, yang termasuk di dalamnya adalah :

- *Travel Agent & Tour Operator*.
- Perusahaan Transportasi.
- Restoran, Bar, objek dan atraksi wisata.

##### b) Sarana Pelengkap Kepariwisataaan (*Supplementing Tourism Suprastructure*)

Yaitu perusahaan yang menyediakan fasilitas untuk rekreasi yang fungsinya tidak hanya melengkapi sarana pokok kepariwisataan,

tetapi yang terpenting adalah untuk membuat agar para wisatawan dapat lebih lama tinggal, di tempat atau daerah yang dikunjunginya. Yang termasuk dikelompok ini adalah :

- Lapangan tenis.
- Lapangan golf.
- Lapangan bola, kolam renang, bilyar, dan lain-sebagainya.

c) Sarana Penunjang Kepariwisata (Supporting Tourism Superstructure)

Adalah perusahaan yang menunjang sarana pokok dan sarana pelengkap yakni fasilitas-fasilitas yang diperlukan wisatawan agar lebih banyak mengeluarkan atau membelanjakan uangnya di daerah tersebut. Sarana ini meliputi kasino dan klab malam.

## 2) Prasarana Kepariwisata

Prasarana kepariwisataan sesungguhnya merupakan *tourist supply* yang perlu dipersiapkan bila akan mengembangkan industri pariwisata, karena kegiatan pariwisata pada hakekatnya tidak lain adalah salah satu kegiatan dari sektor perekonomian juga.

Yang dimaksud prasarana adalah semua fasilitas yang memungkinkan proses perekonomian dapat berjalan dengan lancar sedemikian rupa sehingga dapat memudahkan manusia memenuhi kebutuhannya. Jadi fungsi dari prasarana adalah untuk melengkapi sarana kepariwisataan sehingga dapat memberikan pelayanan sebagai mana mestinya.

Adapun beberapa prasarana yang dapat menunjang pelayanan dan kemudahan bagi wisatawan, meliputi :

- a) Pelayanan makan dan minum, yang dapat menyajikan makanan dan minuman yang khas setempat.
- b) Pelayanan tenaga kerja, salah satu kunci keberhasilan pembangunan objek wisata adalah kemampuan para tenaga kerja untuk mengelola suatu objek wisata.

#### g. Dampak Pariwisata

Kegiatan dan pengembangan kepariwisataan melibatkan berbagai sector kehidupan dan sector pembangunan atau seringkali disebut pembangunan multidimensional yang melibatkan sector pembangunan lainnya. Oleh karena itu, pariwisata mempunyai pengaruh atau dampak cukup luas, baik terhadap sektor ekonomi, sosial, budaya, lingkungan, maupun politik.

##### 1) Dampak Ekonomi Pariwisata.

###### a) Dampak Positif Pariwisata bagi Ekonomi.

Dampak positif pariwisata bagi perekonomian, di antaranya (Leiper, 1990)

- Pendapatan dari penukaran valuta asing.
- Menyehatkan neraca perdagangan luar negeri,
- Pendapatan dari usaha/bisnis pariwisata.
- Pendapatan Pemerintah.
- Penyerapan tenaga kerja.
- Multiplier effects.
- Pemanfaatan fasilitas pariwisata oleh masyarakat lokal.

Terdapat WTO (1980) mengidentifikasi dampak positif pariwisata bagi ekonomi sebagai berikut:

- Meningkatnya permintaan produk pertanian lokal.
- Memacu perkembangan lokasi/lahan kurang produktif.
- Menstimulasi minat dan permintaan akan produk eksotik dan tipikal bagi suatu daerah/ negara
- Meningkatkan jumlah dan permintaan produk perikanan dan laut.
- Mendorong perkembangan wilayah dan penciptaan kawasan ekonomi baru.
- Menghindari konsentrasi penduduk dan penyebaran aktivitas ekonomi.
- Penyebaran infrastruktur ke pelosok wilayah.
- Manajemen pengelolaan sumber daya sebagai sumber revenue bagi otoritas local

b) Dampak Negatif Pariwisata bagi Ekonomi.

Dampak negatif pariwisata bagi ekonomi (Mathieson dan Wall, 1982 dalam Leiper, 1990):

- Ketergantungan terlalu besar pada pariwisata.
- Meningkatkan angka inflasi dan meroketnya harga tanah.
- Sifat pariwisata yang musiman, tidak dapat diprediksi dengan tepat menyebabkan pengembalian modal investasi juga tidak pasti waktunya.
- Timbulnya biaya tambahan lain bagi perekonomian setempat.

2) Dampak Pariwisata terhadap Lingkungan.

Menurut Richardson dan Fluker (2004), dampak pariwisata terhadap lingkungan di antaranya:

- a. Dampak dari penggunaan alat transportasi.
- b) Dampak dari pembangunan fasilitas pariwisata.
- c) Dampak dari pengoperasian industri pariwisata
  - Tekanan terhadap sumber daya alam.
  - Perusakan habitat kehidupan liar.
  - Polusi dan pencemaran limbah lainnya.

d) Dampak Sosial-Budaya Pariwisata.

Terdapat Tujuh belas (17) faktor yang mempengaruhi dampak sosial-budaya pariwisata:

- Jumlah wisatawan.
- Tipe wisatawan.
- Tahap perkembangan pariwisata.
- Perbedaan tingkat perkembangan ekonomi antara negara asal wisatawan dengan negara penerima.
- Perbedaan norma budaya antara negara asal wisatawan dengan negara penerima.

- Ukuran fisik wilayah DTW, yang mempengaruhi kepadatan wisatawan.
- Jumlah penduduk luar daerah (migran) yang melayani kebutuhan pariwisata.
- Besar kecilnya pembelian barang-barang properti oleh wisatawan.
- Tingkat penguasaan atau kepemilikan properti dan fasilitas pariwisata oleh masyarakat lokal.
- Perilaku lembaga pemerintah terhadap pariwisata.
- Kepercayaan masyarakat lokal dan kekuatan kepercayaan tersebut.
- Keterbukaan terhadap berbagai kekuatan yang mempengaruhi perubahan teknologi, sosial, dan budaya.
- Kebijakan dalam penyebaran wisatawan.
- Pemasaran dan citra yang dibentuk lewat pemasaran terhadap DTW.
- Homogenitas masyarakat penerima.
- Aksesibilitas DTW.
- Kekuatan awal dari tradisi berkesenian, cerita rakyat, legenda, dan sifat tradisi tersebut.

### 3) Dampak Pariwisata terhadap Masyarakat.

Pada awalnya wisatawan dipandang sebagai tamu, dalam pengertian tradisional, yang disambut dengan segala keramatahman tanpa motif ekonomi. Seiring dengan bertambahnya wisatawan maka hubungan berubah atas dasar pembayaran. Dalam hubungan evolusi wisatawan terhadap masyarakat, Doxey (1976) mengembangkan sebuah kerangka teori yang dinamakan Irritation Index (IRINDEX) yang meliputi tahapan-tahapan sikap masyarakat terhadap wisatawan mulai dari euphoria, apathy, irritation, annoyance, dan antagonism (I Gede Pitana, Putu G. Gayatri 2005). Pengaruh pariwisata terhadap masyarakat dapat bersifat positif dan negatif. Bersifat positif pariwisata dapat memberikan dorongan bagi peningkatan kesejahteraan masyarakat, baik ekonomi maupun sosial budaya. Efek negatif berupa pengaruh terhadap ekonomi antara lain barang menjadi meningkat harganya, banyak

masyarakat menjual lahan garapan karena bernilai harga tinggi, beralihnya profesi pekerjaan yang tadinya sebagai petani menjadi pedagang, sehingga mengurangi jumlah pekerja petani dan banyak pula yang bekerja sebagai karyawan pada usaha pariwisata.

Sementara itu Pizam and Hilman (1984) mengklarifikasi dampak pariwisata terhadap masyarakat.

- a) Dampak terhadap aspek demografis (jumlah penduduk, umur, perubahan piramida kependudukan).
- b) Dampak terhadap mata pencaharian (perubahan pekerjaan, distribusi pekerjaan).
- c) Dampak terhadap transformasi norma (nilai, moral, peranan seks).
- d) Dampak terhadap aspek budaya (tradisi, keagamaan, bahasa).
- e) Dampak terhadap modifikasi pada konsumsi (infrastruktur, komoditasi).
- f) Dampak terhadap lingkungan (polusi, kemacetan lalu lintas). (I Gde Pitana, Putu G. Gayatri 2005)

## **B. Tinjauan Kawasan Pariwisata Pecinan Kolonial**

Tinjauan kawasan pariwisata pecinan-kolonial bertujuan untuk memahami lebih lanjut pengertian maupun karakteristik dari pecinan dan kolonial, yang nantinya digunakan untuk menentukan bangunan-bangunan mana yang perlu dipertahankan di dalam kawasan yang memiliki karakteristik dari pecinan maupun kolonial. Juga dapat digunakan untuk mengklasifikasi bangunan yang ada di dalam kawasan.

### **1. Kawasan Wisata**

Kawasan Wisata bila dilihat dari segi struktur kata-nya terdiri dari dua kata dasar, yaitu Kawasan dan juga Wisata. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi keempat (2008), masing-masing definisi dari kata-kata diatas adalah sebagai berikut; Kawasan adalah daerah tertentu yang mempunyai ciri tertentu, seperti tempat tinggal, pertokoan, industri, Sedangkan untuk Wisata yaitu bepergian bersama-sama (untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang). Dan jika



digabungkan kedua definisi kata tersebut maka Kawasan Wisata dapat diartikan sebagai Daerah tertentu yang mempunyai ciri sebagai tempat tujuan bepergian bersama-sama, baik untuk memperluas pengetahuan ataupun bersenang-senang dan lain sebagainya.

Menurut Irawan (2010), untuk memperjelas tentang kepariwisataan, ia menjabarkan kata-kata yang berkaitan dengan kepariwisataan sebagai berikut; wisata yaitu perjalanan, pariwisata yaitu perjalanan yang dilakukan dari satu tempat ke tempat lain, wisatawan yaitu orang yang melakukan perjalanan, dan kepariwisataan adalah hal-hal yang berhubungan dengan pariwisata.

Kawasan Wisata bisa juga dikategorikan sebagai Objek Wisata. Definisi Objek Wisata menurut SK. MENPARPOSTEL No.: KM. 98 / PW.102 / MPPT-87 adalah semua tempat atau keadaan alam yang memiliki sumber daya wisata yang dibangun dan dikembangkan sehingga mempunyai daya tarik dan diusahakan sebagai tempat yang dikunjungi wisatawan.

## 2. Arsitektur Pecinan (Cina)

### a. Pengertian Pecinan

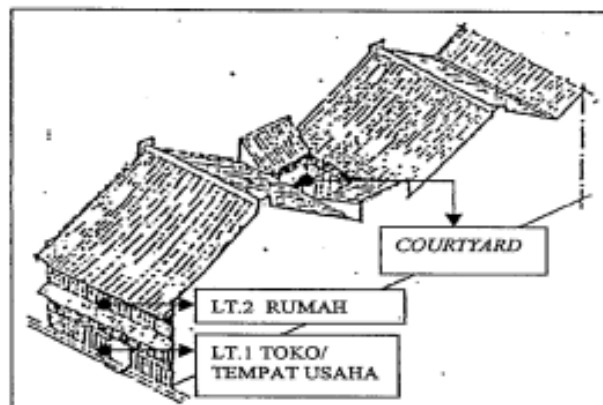
Pecinan atau Kampung Cina (atau Chinatown dalam Bahasa Inggris dan 唐人街 Tángrénjiē dalam Bahasa Mandarin ) merujuk kepada sebuah wilayah kota yang mayoritas penghuninya adalah orang Tionghoa. Pecinan banyak terdapat di kota-kota besar di berbagai negara di mana orang Tionghoa merantau dan kemudian menetap. Pecinan berasal dari bahasa Jawa yang berarti suatu wilayah (tempat tinggal). Selain sebagai pusat hunian warga keturunan Tionghoa, pecinan juga berfungsi sebagai pusat ekonomi dan perdagangan. Dalam bahasa Inggris, Pecinan disebut Chinatown.

### b. Fungsi Pecinan

Lilananda (1998) menjelaskan bahwa secara garis besar bangunan China dapat dibedakan fungsi dan jenis bangunannya yaitu:

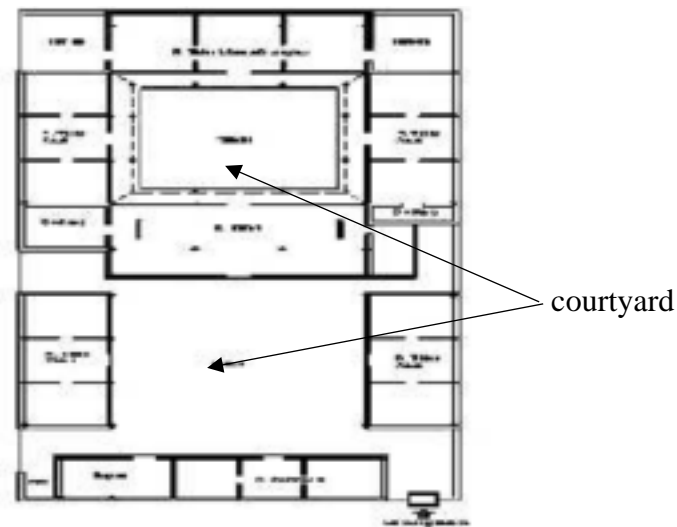
- 1) Fungsi umum dan pribadi, jenis bangunannya Rumah ibadah/klenteng dan vihara, rumah abu, rumah perkumpulan.
- 2) Bangunan hunian dan usaha, jenis bangunannya perdagangan dan jasa, ruko/hunian campuran, hunian, gudang, gerbang, hiburan, dan olah raga.

Salah satu ciri khas daerah Pecinan adalah kepadatannya yang sangat tinggi. Ruko (shop houses) merupakan ide pemecahan yang sangat cerdas untuk menanggulangi masalah tersebut. Ruko merupakan perpaduan antara daerah bisnis dilantai bawah dan daerah tempat tinggal dilantai atas. Bangunan tersebut membuat suatu kemungkinan kombinasi dari kepadatan yang tinggi dan intensitas dari kegiatan ekonomi di daerah Pecinan. Bentuk dasar dari ruko di daerah Pecinan dindingnya terbuat dari bata dan atapnya berbentuk perisai dari genteng. Setiap unit dasar mempunyai lebar 3 sampai 6 meter, dan panjangnya kurang lebih 5 sampai 8 kali lebarnya.



Gambar 2.2 Tipikal Rumah Toko  
Sumber : Widodo (1988)

Pada setiap unit ruko terdapat satu atau dua meter teras sebagai transisi antara bagian ruko dan jalan umum. Bentuk ruko yang sempit dan memanjang tersebut menyulitkan pencahayaan dan udara bersih yang sehat masuk ke bagian tengah dan belakang. Untuk mengatasi hal itu maka dipecahkan dengan pembukaan dibagian tengahnya, yang bisa langsung berhubungan dengan langit (berupa “courtyard”).



Gambar 2.3 Denah dan potongan rumah arsitektur China  
 Sumber : Kurnia Widiastuti (Wujud budaya Arsitektur Thionghoa)

Hal itu disebabkan juga oleh perubahan fungsi dan efisiensi yang dilakukan oleh pemilik. Perubahan fungsi umum dan pribadi menjadi bangunan hunian dan usaha maupun sebaliknya. Tampak depan atau fasadnya disesuaikan dengan keadaan jaman, misalnya pada jaman kolonial Belanda banyak sekali unsur-unsur atau elemen arsitektur dari Eropa, seperti kolom-kolom gaya Yunani atau detail-detail jendela serta lainnya coba untuk diterapkan dalam gaya post-modern banyak dipakai untuk penampilan luar ruko. Tapi bentuk dasar denah ruko masih tetap saja dari dulu sampai sekarang.



Gambar 2.4 Tampak Ruko arsitektur China  
 Sumber : Kurnia Widiastuti (Wujud budaya Arsitektur Thionghoa)

Ada dua teori dari Utomo (1990), yang berkaitan dengan perubahan pola ruang dalam yang berakibat pada karakter bangunan di Pecinan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Bangunan hunian di Pecinan telah berubah menjadi bangunan komersil, hal itu berpengaruh pada berubahnya wujud bangunan, sehingga unsur-unsur identitas China menjadi lenyap. Unsur identitas hunian berubah menjadi identitas
- 2) Karakteristik perubahan pola ruang dalam pada bangunan rumah-toko di Pecinan secara garis besar adalah sebagai berikut:
  - a) Tidak berubah
  - b) Perluasan ke samping
  - c) Pembelahan/pembagian
  - d) Transformasi

Dua hal inilah yang menyebabkan perubahan karakter bangunan yang berasal dari internal (pemilik bangunan). Strategi pelestarian kawasan cagar budaya Konsep pelestarian suatu tempat telah diterapkan selama lebih dari satu abad di negara-negara Eropa dan Amerika Utara melalui gerakan-gerakan masyarakat secara terorganisir (Danisworo, 1995). Beberapa dekade terakhir, konsep pelestarian berkembang mencakup kepentingan yang lebih luas yaitu tidak lagi ditujukan untuk melestarikan gedung-gedung tua yang bernilai sejarah atau arsitekturalnya namun juga karena makna ekonomi maupun makna politisnya. Pendekatan pelestarian urban telah banyak dilakukan untuk merealisasikan lingkungan kota tua yang potensial.

Ada 8 prinsip utama pelestarian urban sebagaimana tercantum dalam Pedoman Pengelolaan Kota-kota Bersejarah Dunia (2003) yaitu:

- 1) Perlu identifikasi kualitas tertentu yang menyebabkan suatu situs bersejarah perkotaan dianggap penting;
- 2) Perlu proses yang sistematis yang digunakan untuk inventarisasi, penelitian, dan penilaian suatu aset pelestarian;

- 3) Perlu menggunakan hasil evaluasi situs dalam suatu perancangan pelestarian yang mengidentifikasi arah proteksi yang disyaratkan oleh suatu situs tertentu;
- 4) Perlu, dalam perancangan pelestarian, tujuan pelestarian yang terpadu dengan tujuan-tujuan pembangunan sosial dan ekonomi yang telah ditetapkan;
- 5) Perlu melibatkan masyarakat dalam perancangan pelestarian;
- 6) Perlu meyakinkan bahwa penilaian keuangan atas suatu pembangunan baru tidak merusak situs perkotaan bersejarah;
- 7) Perlu mendorong pemerintah pusat dan daerah menggunakan kewenangannya dalam menata dan menggunakan peraturan dan pendanaan yang tepat;
- 8) Perlu memahami bahwa setiap persoalan pelestarian adalah unik.

Undang-undang No. 11 Tahun 2010 menyebutkan (Pasal 10) bahwa Satuan ruang geografis dapat ditetapkan sebagai Kawasan Cagar Budaya apabila:

- 1) Mengandung 2 (dua) Situs Cagar Budaya atau lebih yang letaknya berdekatan;
- 2) Berupa lanskap budaya hasil bentukan manusia berusia paling sedikit 50 (lima puluh) tahun;
- 3) Memiliki pola yang memperlihatkan fungsi ruang pada masa lalu berusia paling sedikit 50 (lima puluh) tahun;
- 4) Memperlihatkan pengaruh manusia masa lalu pada proses pemanfaatan ruang
- 5) berskala luas;
- 6) Memperlihatkan bukti pembentukan lanskap budaya;
- 7) Memiliki lapisan tanah terbenam yang mengandung bukti kegiatan manusia atau endapan fosil.

### c. Bentuk-bentuk Pecinan

Pecinan pada dasarnya terbentuk 2 Faktor yaitu Faktor Politik dan Faktor Sosial.

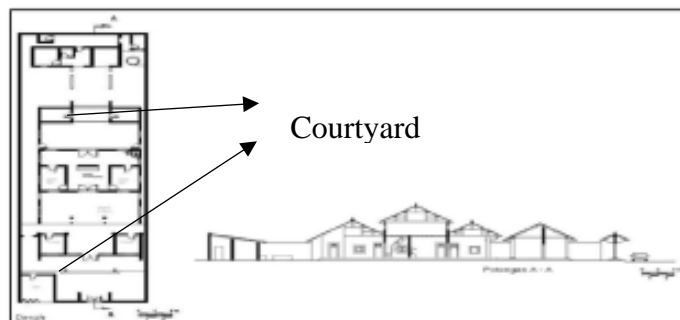
- 1) Faktor politik berupa peraturan pemerintah lokal yang mengharuskan masyarakat Tionghoa dikonsentrasikan di wilayah-wilayah tertentu supaya lebih mudah diatur (Wijkenstelsel). Ini lumrah dijumpai di Indonesia pada zaman Hindia Belanda karena pemerintah kolonial melakukan segregasi berdasarkan latar belakang rasial. Di waktu-waktu tertentu, malah diperlukan izin masuk atau keluar dari pecinan (Passenstelsel) semisal di pecinan Batavia.
- 2) Faktor sosial berupa keinginan sendiri masyarakat Tionghoa untuk hidup berkelompok karena adanya perasaan aman dan dapat saling bantu-membantu. Ini sering dikaitkan dengan sifat eksklusif orang Tionghoa, namun sebenarnya sifat eksklusif ada pada etnis dan bangsa.( <http://id.wikipedia.org/wiki/Wijkenstelsel> Diakses 20 Oktober 2016 ).

### d. Ciri-ciri Bangunan Pecinan

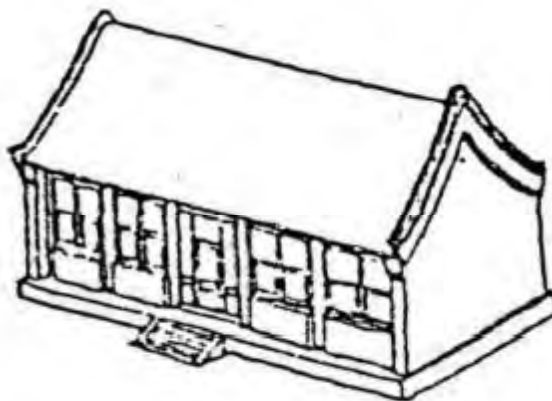
Khol (1984:22), menulis dalam “Chinese Architecture in The Straits Settlements and Western Malayal, tentang ciri bangunan bercorak Arsitektur China yaitu:

- 1) Courtyard, Courtyard merupakan ruang terbuka pada rumah Tionghoa. Ruang terbuka ini sifatnya lebih privat. Biasanya digabung dengan kebun/taman. Rumah-rumah gaya Tiongkok Utara sering terdapat courtyard yang luas dan kadang-kadang lebih dari satu, dengan suasana yang romantis. Di daerah Tiongkok Selatan tempat banyak orang Tionghoa Indonesia berasal, courtyard nya lebih sempit karena lebar kapling rumahnya tidak terlalu besar

- 2) Penekanan pada bentuk atap yang khas. Semua orang tahu bahwa bentuk atap Arsitektur China yang paling mudah ditengarai. Diantara semua bentuk atap, hanya ada beberapa yang paling banyak di pakai di Indonesia. Di antaranya jenis atap pelana dengan ujung yang melengkung keatas yang disebut sebagai model Ngang Shan.

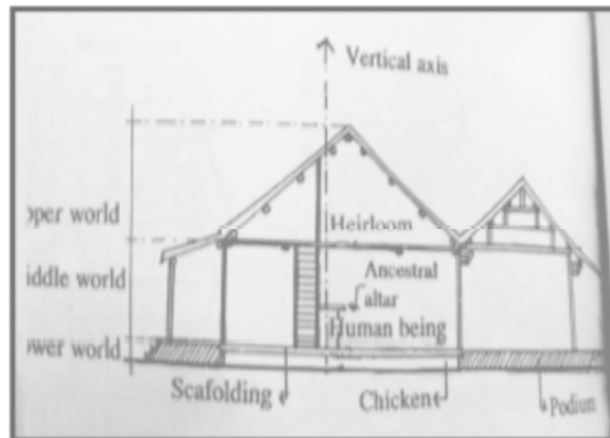


Gambar 2.5 Denah dan potongan courtyard rumah arsitektur China  
Sumber : Handinoto (2009)



Gambar 2.6 Atap model Ngang Shan  
Sumber : kontemporer 2013

Pratiwo (2010) Arsitektur Tradisional Thionghoa Dan Perkembangan Kota. Sebaiknya Aksis Vertikal dari Meja altar leluhur ,melewati pusaka,menembus atap ke arah langit aksis ini bukan untuk manusia tetapi milik segala sesuatu yang surgawi.Aksis vertikal tidak ada hubungannya dengan denah rumah dan tapak tetapi merupakan manifestasi tiga tingkat diaatas dan dibawahnya. lapisan teratas di mana pusaka disimpan untuk para Dewa,lapisan tengah untuk manusia,lapisan terbawah untuk ayam binatang piaraan



Gambar 2.7 Artikulasi Bentuk  
 Sumber : Pratiwo (Arsitektur Tradisional Thionghoa)

- 3) Elemen-elemen struktural yang terbuka (yang kadang-kadang disertai dengan ornamen ragam hias). Ukir-ukiran serta konstruksi kayu sebagai bagian dari struktur bangunan pada arsitektur

Ciri khas dalam arsitektur Cina adalah penekanan pada artikulasi dan simetri bilateral, yang berarti keseimbangan. Simetri bilateral dan artikulasi bangunan bisa ditemukan di rumah-rumah pertanian sederhana dan kompleks istana. Elemen sekunder diposisikan kedua sisi struktur utama seperti dua sayap untuk mempertahankan simetri bilateral secara keseluruhan. Kolom dalam struktur bangunan biasanya berjumlah genap. Pintu masuk utama sebuah bangunan ditempatkan ditengah dinding bagian depan. Berbeda dengan bangunan di kebun Cina cenderung asimetris. Prinsip yang mendasari komposisi taman adalah untuk menciptakan aliran abadi. Selain itu, sebagian besar arsitektur tradisional Cina, mempunyai halaman atau ruang terbuka yang dikelilingi oleh bangunan. Hal tersebut sangat berbeda sekali dengan kebanyakan dengan bangunan dibelahan dunia lainnya, umumnya area terbuka yang mengelilingi bangunan.

#### e. Karakteristik Pecinan



Karakteristik Arsitektur China yang perlu dibahas dan dikenali, seperti yang diuraikan dalam Chinese Architecture oleh Linda (dalam Widayati, 2004) adalah:

- 1) Organisasi ruang (spatial organization) Organisasi ruang pada Arsitektur China didasarkan pada kebutuhan hidup sehari-hari yang dipadukan dengan persyaratan-persyaratan estetika yang dianut masyarakat China, seperti yang tampak pada pembentukan unit-unit standarisasi yang digunakan untuk membentuk ruang-ruang interior dan eksterior bangunan.
- 2) Jian adalah unit dari organisasi ruang. Pengorganisasian ruang pada arsitektur klasik Cina adalah sangat sederhana. Konsep dasarnya meliputi penggunaan Jian, atau bay room, sebagai standar unit dan dapat dikembangkan atau dibuat secara berulang menjadi suatu massa bangunan atau beberapa kelompok bangunan.
- 3) Axial planning Karakteristik berikut dari arsitektur Cina klasik adalah bentuk struktur yang simetri dan orthogonal pada denah dan potongan. Hal ini merupakan sumber dari kosmologi Cina. Pada Arsitektur Cina hall dan courtyard ditempatkan sepanjang suatu axis longitudinal atau suatu jalan setapak (path) pada susunan orthogonal. Ruang-ruang tersebut terpisah satu dengan lainnya dengan adanya courtyard yang pada akhirnya dianggap sebagai ruang utama dalam komposisi secara keseluruhan daripada hanya sekedar bangunan penghubung yaitu 1) Sumbu longitudinal adalah sumbu utama sedangkan sumbu horizontal adalah sumbu sekunder. 2) Ada kalanya dalam suatu komposisi hanya ada satu sumbu atau tidak ada sumbu sama sekali. Kedua aturan di atas adalah hal yang utama pada pengaturan lansekap dan taman.
- 4) Semua proporsi dan aturan tergantung pada sistem standart dimensi kayu dan standard pembagiannya Keseluruhan bangunan Cina dirancang dalam modul-modul standard dan moduler dari variabel ukuran yang absolut proporsi yang benar melindungi dan mempertahankan hubungan harmoni bagaimanapun besarnya struktur. Terutama pada proporsinya, skala arsitektur bangunan Cina, berbeda dengan bangunan di Eropa, lebih menunjukkan skala manusia daripada Tuhan. Terasan yang rendah digaris

beranda depan dan ketinggian wuwungan yang masih empat kali tinggi manusia memberikan inpreresi masih bisa dicapai oleh manusia yang hidup di halaman sekitarnya. Bahkan bangunan dua lantai yang tingginya lima sampai enam kali tinggi manusia, dengan pengaturan teritisan yang rendah tetap memberikan kesan kehangatan yang sangat manusiawi.

- 5) Tou-Kung.Siku penyangga bagian atap yang di depan (teras) merupakan bentuk yang khas dari arsitektur Cina dan karena keunikannya, disebut tou-kung. Merupakan sistem konsol penyangga kantilever bagian teras sehingga keberadaannya dapat dilihat dari arah luar. Ornamen tou-Kung ini akan terlihat jelas pada bangunan-bangunan istana, kuil atau tempat ibadah dan rumah tinggal keluarga kaya. Ujung balok dihiasi dengan kepala singa yang berfungsi menangkal pengaruh roh jahat.
- 6) Bentuk atap. Ada beberapa tipe atap yaitu, wu tien, hsieh han, hsuah han dan ngang shan ti. Studi arkeologis menerangkan bahwa, terdapat dua macam struktur kayu yang memberikan perbedaan besar pada perletakan kolom dan perbedaan sistem penyangga atap. Dua sistem konstruksi tadi adalah Tai Liang dan Chuan Dou. Dua sistem struktur ini, menurut arkeolog berasal dari dua cara membangun rumah tinggal, yaitu:
  - a) Tailiang berasal dari gua primitif yang berkembang di Cina Utara dan Chuan Dou berasal dari rumah di atas pohon (Knapp, 1986). Sistem struktur Tai Liang adalah sistem tiang dan balok yang mana balok terendah diletakkan di atas kolom ke arah lebar bangunan.
  - b) Sistem struktur kedua dinamakan Chuan Dou. Sistem ini memiliki kolom-kolom yang didirikan kearah tranvesal dan saling di ikat.
  - c) Penggunaan warna. Penggunaan warna pada arsitektur Cina juga sangat penting karena jenis warna tertentu melambangkan hal tertentu pula. Hal ini berkaitan dengan kepercayaan-kepercayaan yang berkaitan dengan orientasi baik dan buruk. Prinsip dasar komposisi warna adalah harmonisasi yang mendukung keindahan arsitekturnya. Umumnya warna yang dipakai adalah warna primer seperti kuning, biru, putih, merah dan hitam yang selalu dikaitkan dengan unsur-unsur alam seperti

air, kayu, api, logam dan tanah. Warna putih dan biru dipakai untuk teras, merah untuk kolom dan bangunan, biru dan hijau untuk balok, siku penyangga, dan atap. Warna-warna di sini memberikan arti tersendiri, warna biru dan hijau berada di posisi timur dan memberikan arti kedamaian dan keabadian, warna merah berada di selatan dan memberikan arti kebahagiaan dan nasib baik, sedangkan warna kuning melambangkan kekuatan, kekayaan, dan kekuasaan. Putih berada di barat dengan arti penderitaan (duka cita) dan kedamaian. Hitam berada di utara yang melambangkan kerusakan.

- d) Pintu gerbang Pintu Gerbang biasanya berhadapan langsung dengan jalan menghadap ke selatan (orientasi baik). Pintu gerbang ini berfungsi sebagai ruang transisi antar luar bangunan dan di dalam bangunan. Biasanya pada pintu gerbang dipasang tanda pengenalan penghuni dan juga gambar-gambar dewa atau tokoh dalam Mitos Cina atau tulisan-tulisan yang berfungsi sebagai penolak bala.
- e) Detail balkon. Detail balkon atau angin-angin biasanya menggunakan bentuk-bentuk tiruan bunga krisan atau bentuk kura-kura darat, yang memiliki makna panjang umur.

Nur (2010) mengemukakan dalam penelitiannya bahwa Kampung China di berbagai belahan dunia memiliki karakteristik yang khas dibandingkan dengan kampung-kampung etnis yang lain, yaitu:

- 1) Memiliki peran dan kedudukan yang cukup penting dalam sebuah kota.
- 2) Memiliki pola permukiman dan karakter bangunan yang khas.
- 3) Pemerintah setempat melakukan tindakan penataan dan peremajaan kawasan.
- 4) Dikembangkan sebagai obyek wisata (urban heritage tourism).
- 5) Berkonsep jalur pejalan kaki terbuka (open mall, city walk)
- 6) Terdapat landmark berupa patung, klenteng, pintu gerbang, kuil dan bangunan arsitektural lainnya .
- 7) Adanya akulturasi budaya seperti Arab, India dan kaum pribumi.

- 8) Ukuran luasan kawasan (district) tidak menjadi tolak ukur pembentukan dan perkembangan kawasan Pecinan.
- 9) Eksistensinya sangat dipengaruhi dari ekspansi external dan proses pergolakan internal kota setempat, misalkan perkolonialisme, intervensi negara lain, kebijakan pemerintahan atau kerajaan, dan lain sebagainya.

Menurut Widayati (2004) rumah bercorak arsitektur Cina umumnya dilengkapi dengan ragam hias sebagai elemen dari detail estetika setiap bangunan. Kebanyakan bentuk ukir-ukiran kayu, gambar hiasan, porselen yang berwarna dan bergambar terdapat pada bagian-bagian dari bangunan. Ukir-ukiran kayu umumnya dapat dijumpai pada struktur konstruksi struktur penopang atap, balustrade tangga, pagar balkon, bagian dari kusen pintu jendela, konsol-konsol tembok atau kayu, juga pada ujung sopi-sopi bangunan. Ekorasi ragam hias sebagai detail ornamen dijumpai pula pada dinding tembok, plafond dan kolom. Juga sering dijumpai kaligrafi pada dinding diatas pintu, selain gambar-gambar dari ragam hias yang umumnya digambarkan dalam bentuk tumbuh-tumbuhan (pohon, bunga, buah), binatang dewa sebagai symbol (naga, barong/chilin, burung phoenix, singa dan lain-lain), binatang (ikan, bangau, rusa, gajah dan lain-lain).

Arti dan makna beberapa warna dalam arsitektur China adalah sebagai berikut:

- 1) Warna merah: merupakan simbol dari unsur api (Huo), yang melambangkan kegembiraan, harapan, keberuntungan dan kebahagiaan.
- 2) Warna hijau: merupakan simbol dari unsur kayu (Mu), yang melambangkan panjang umur, pertumbuhan dan keabadian.
- 3) Warna kuning: merupakan simbol dari unsur tanah (Tu), yang melambangkan kekuatan dan kekuasaan.
- 4) Warna hitam: merupakan simbol dari unsur air (Shui), yang melambangkan keputus asaan dan kematian.
- 5) Warna putih: merupakan simbol dari unsur logam (Chin), yang melambangkan kedukaan atau kesucian. Warna ini jarang dipakai.

- 6) Warna biru: tidak menyimbolkan unsur apapun, namun dikaitkan dengan dewa-dewa.

### 3. Arsitektur Kolonial

#### a. Pengertian Arsitektur Kolonial

Arsitektur kolonial merupakan sebutan singkat untuk langgam arsitektur yang berkembang selama masa penjajahan Bangsa Eropa di tanah air. Masuknya unsur Eropa ke dalam komposisi kependudukan menambah kekayaan ragam arsitektur di nusantara. Semangat modernisasi dan globalisasi (khususnya pada abad ke-18 dan ke-19) memperkenalkan bangunan modern seperti administrasi pemerintah kolonial, rumah sakit atau fasilitas militer. Bangunan – bangunan inilah yang disebut dikenal dengan bangunan kolonial.

Arsitektur kolonial lebih banyak mengadopsi gaya neo-klasik, yakni gaya yang berorientasi pada gaya arsitektur klasik Yunani dan Romawi. Ciri menonjol terletak pada bentuk dasar bangunan dengan trap-trap tangga naik (*cripedoma*). Kolom-kolom dorik, ionik dan corinthian dengan berbagai bentuk ornamen pada kapitalnya. Bentuk pedimen, yakni bentuk segi tiga berisi relife mitos Yunani atau Romawi di atas deretan kolom. Bentuk-bentuk *tympanum* (konstruksi dinding berbentuk segi tiga atau setengah lingkaran) diletakkan di atas pintu dan jendela berfungsi sebagai hiasan. Arsitektur kolonial merupakan arsitektur yang memadukan antara budaya Barat dan Timur. Arsitektur ini hadir melalui karya arsitek Belanda dan diperuntukkan bagi bangsa Belanda yang tinggal di Indonesia, pada masa sebelum kemerdekaan. Arsitektur yang hadir pada awal masa setelah kemerdekaan sedikit banyak dipengaruhi oleh arsitektur kolonial disamping itu juga adanya pengaruh dari keinginan para arsitek untuk berbeda dari arsitektur kolonial yang sudah ada.

Arsitektur kolonial Belanda adalah gaya desain yang cukup populer di Netherland tahun 1624-1820. Ciri-cirinya yakni *facade* simetris, material dari batu bata atau kayu tanpa pelapis, *entrance* mempunyai dua daun pintu, pintu masuk

terletak di samping bangunan, denah simetris, jendela besar berbingkai kayu, terdapat dormer (bukaan pada atap) Wardani.

Arsitektur kolonial adalah arsitektur cangkokan dari negeri induknya Eropa ke daerah jajahannya, Arsitektur kolonial Belanda adalah arsitektur Belanda yang dikembangkan di Indonesia, selama Indonesia masih dalam kekuasaan Belanda sekitar awal abad 17 sampai tahun 1942. Eko Budihardjo (1919), menjelaskan arsitektur kolonial Belanda adalah bangunan peninggalan pemerintah kolonial Belanda seperti benteng Vastenburg, Bank Indonesia di Surakarta dan masih banyak lagi termasuk bangunan yang ada di Karaton Surakarta dan Puri Mangkunegaran.

#### b. Karakteristik Arsitektur Kolonial

##### 1) Gaya bangunan

Gaya berasal dari bahasa Latin stilus yang artinya alat bantu tulis, yang maksudnya tulisan tangan menunjukkan dan mengekspresikan karakter individu. Dengan melihat tulisan tangan seseorang, dapat diketahui siapa penulisnya. Gaya bisa dipelajari karena sifatnya yang publik dan sosial Wardani (2009). Gaya desain ini timbul dari keinginan dan usaha orang Eropa untuk menciptakan negara jajahan seperti negara asal mereka. Pada kenyataannya, desain tidak sesuai dengan bentuk aslinya karena iklim berbeda, material kurang tersedia, teknik di negara jajahan, dan kekurangan lainnya. Akhirnya, diperoleh bentuk modifikasi yang menyerupai desain di negara mereka, kemudian gaya ini disebut gaya colonial.

##### 2) Bentuk

Arti kata bentuk secara umum, menunjukkan suatu kenyataan jumlah, tetapi tetap merupakan suatu konsep yang berhubungan. Juga disebutkan sebagai dasar pengertian kita mengenai realita dan seni. dalam arsitektur, arti kata bentuk mempunyai pengertian berbeda-beda, sesuai dengan pandangan dan pemikiran pengamatnya, (Suwondo, 1986). Bentuk adalah wujud dari

organisasi ruang yang merupakan hasil dari suatu proses pemikiran. Proses didasarkan atas pertimbangan fungsi dan usaha pernyataan diri (ekspresi). Menurut Mies van der Rohe dalam Sutedjo (1982) bentuk adalah wujud dari penyelesaian akhir dari konstruksi yang pengertiannya sama. Benjemin Handler mengatakan, bentuk adalah wujud keseluruhan dari fungsi-fungsi yang bekerja secara bersamaan, yang hasilnya merupakan susunan suatu bentuk. Bentuk merupakan ekspresi fisik yang berupa wujud dapat diukur dan berkarakter karena memiliki tekstur berupa tampak baik berupa tampak tiga dimensi maupun tampak dua dimensi.

### 3) Fasade/Tampak bangunan

menyuarakan fungsi dan makna sebuah bangunan. Akar kata fasade (façade) diambil dari kata latin *facies* yang merupakan sinonim dari *face* (wajah) dan *appearance* (penampilan). Oleh karena itu, membicarakan wajah sebuah bangunan, yaitu fasade, yang kita maksudkan adalah bagian depan yang menghadap jalan, Juanda (2011).

Krier dalam Juanda (2011) Fasade adalah representasi atau ekspresi dari berbagai aspek yang muncul dan dapat diamati secara visual. Dalam konteks arsitektur kota, fasade bangunan tidak hanya bersifat dua dimensi saja akan tetapi bersifat tiga dimensi yang dapat merepresentasikan masing-masing bangunan tersebut dalam kepentingan public kota atau sebaliknya. Untuk itu komponen fasade bangunan yang diamati meliputi

Selanjutnya menurut Krier (2001), wajah bangunan juga menceritakan dan mencerminkan kepribadian penghuni bangunannya, memberikan semacam identitas kolektif sebagai suatu komunitas bagi mereka, dan pada puncaknya merupakan representasi komunitas tersebut dalam publik. Aspek penting dalam wajah bangunan adalah pembuatan semacam pembedaan antara elemen horizontal dan vertikal, dimana proporsi elemen tersebut harus sesuai terhadap keseluruhannya.

### 4) Elemen arsitektur

Pengaruh budaya barat terlihat pada pilar-pilar besar, mengingatkan kita pada bentuk arsitektur klasik Yunani dan Romawi. Pintu termasuk terletak tepat ditengah, diapit dengan jendela-jendela besar pada kedua sisinya. Bangunan bergaya kolonial adalah manifestasi dari nilai-nilai budaya yang ditampilkan bentuk atap, dinding, pintu, dan jendela serta bentuk ornamen dengan kualitas tinggi sebagai elemen penghias gedung. Elemen-elemen pendukung wajah bangunan menurut Krier (2001), antara lain adalah sebagai berikut:

a) Atap

Jenis atap ada bermacam-macam. Jenis yang sering dijumpai saat ini adalah atap datar yang terbuat dari beton cor dan atap miring berbentuk perisai ataupun pelana. Secara umum, atap adalah ruang yang tidak jelas, yang paling sering dikorbankan untuk tujuan eksploitasi volume bangunan. Atap merupakan mahkota bagi bangunan yang disangga oleh kaki dan tubuh bangunan, bukti dan fungsinya sebagai perwujudan kebanggaan dan martabat dari bangunan itu sendiri.

Secara visual, atap merupakan sebuah akhiran dari wajah bangunan, yang seringkali disisipi dengan loteng, sehingga atap bergerak mundur dari pandangan mata manusia. Perlunya bagian ini diperlakukan dari segi fungsi dan bentuk, berasal dari kenyataan bangunan memiliki bagian bawah (alas) yang menyuarakan hubungan dengan bumi, dan bagian atas yang memberitahu batas bangunan berakhir dalam konteks vertikal.

b) Pintu

Pintu memainkan peranan penting dan sangat menentukan dalam menghasilkan arah dan makna yang tepat pada suatu ruang. Ukuran umum pintu yang biasa digunakan adalah perbandingan proporsi 1:2 atau 1:3. ukuran pintu selalu memiliki makna yang berbeda, misalnya pintu berukuran pendek, digunakan sebagai entrance ke dalam ruangan yang lebih privat. Skala manusia tidak selalu menjadi patokan



untuk menentukan ukuran sebuah pintu. Contohnya pada sebuah bangunan monumental, biasanya ukuran dari pintu dan bukaan lainnya disesuaikan dengan proporsi kawasan sekitarnya.

Posisi pintu ditentukan oleh fungsi ruangan atau bangunan, bahkan pada batasan-batasan fungsional yang rumit, yang memiliki keharmonisan geometris dengan ruang tersebut. Proporsi tinggi pintu dan ambang datar pintu terhadap bidang-bidang sisa pada sisi-sisi lubang pintu adalah hal yang penting untuk diperhatikan. Sebagai suatu aturan, pengaplikasian sistem proporsi yang menentukan denah lantai dasar dan tinggi sebuah bangunan, juga terhadap elemen-elemen pintu dan jendela. Alternatif lainnya adalah dengan membuat relung-relung pada dinding atau konsentrasi suatu kelompok bukaan seperti pintu dan jendela.

c) Jendela

Jendela dapat membuat orang yang berada di luar bangunan dapat membayangkan keindahan ruangan-ruangan dibalikinya, begitu pula sebaliknya. Krier (2001), mengungkapkannya sebagai berikut: “...dari sisi manapun kita memasukkan cahaya, kita wajib membuat bukaan untuknya, yang selalu memberikan kita pandangan ke langit yang bebas, dan puncak bukaan tersebut tidak boleh terlalu rendah, karena kita harus melihat cahaya dengan mata kita, dan bukanlah dengan tumit kita: selain ketidaknyamanan, yaitu jika seseorang berada di antara sesuatu dan jendela, cahaya akan terperangkap, dan seluruh bagian dari sisa ruangan akan gelap...” Pada beberapa masa, evaluasi dan makna dari tingkat-tingkat tertentu diaplikasikan pada rancangan jendelanya. Susunan pada bangunan-bangunan ini mewakili kondisi-kondisi sosial, karena masing-masing tingkat dihuni oleh anggota dari kelas sosial yang berbeda.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam penyusunan jendela pada wajah bangunan, seperti penataan komposisi, yaitu dengan pembuatan zona wajah bangunan yang terencana. Memperhatikan keharmonisan proporsi geometri, jendela memberikan distribusi pada wajah bangunan, oleh karena itu, salah satu efek atau elemen tertentu tidak dapat dihilangkan atau bahkan dihilangkan. Jendela dapat bergabung dalam kelompok-kelompok kecil atau membagi wajah bangunan dengan elemen-elemen yang hampir terpisah dan membentuk simbol atau makna tertentu.

d) Dinding

Keberadaan jendela memang menjadi salah satu unsur penting dalam pembentukan wajah bangunan, akan tetapi dinding juga memiliki peranan yang tidak kalah pentingnya dengan jendela, dalam pembentukan wajah bangunan. Penataan dinding juga dapat diperlakukan sebagai bagian dari seni pahat sebuah bangunan, bagian khusus dari bangunan dapat ditonjolkan dengan pengolahan dinding yang unik, yang bisa didapatkan dari pemilihan bahan, ataupun cara finishing dari dinding itu sendiri, seperti warna cat, tekstur, dan juga tekniknya. Permainan kedalaman dinding juga dapat digunakan sebagai alat untuk menonjolkan wajah bangunan.

c. Aliran yang Mempengaruhi Perkembangan Arsitektur Kolonial di Indonesia

1) Gaya Neo Klasik (the Empire Style / the Dutch Colonial Villa) (tahun 1800)

Ciri – ciri dan karakteristik :

- a) Denah simetris penuh dengan satu lanmtai atas dan ditutup dengan atap perisai.
- b) Temboknya tebal
- c) Langit – langitnya tinggi
- d) Lantainya dari marmer
- e) Beranda depan dan belakang sangat luas dan terbuka

- f) Diujung beranda terdapat barisan pilar atau kolom bergaya Yunani (doric, ionic, korinthia)
- g) Pilar menjulang ke atas sebagai pendukung atap
- h) Terdapat gevel dan mahkota diatas beranda depan dan belakang
- i) Terdapat central room yang berhubungan langsung dengan beranda depan dan belakang, kiri kananya terdapat kamar tidur
- j) Daerah servis dibagian belakang dihubungkan dengan rumah induk oleh galeri. Beranda belakang sebagai ruang makan.
- k) Terletak ditanah luas dengan kebun di depan, samping dan belakang.

2) Bentuk Vernacular Belanda dan Penyesuaian Terhadap Iklim Tropis (sesudah tahun 1900)

Ciri – ciri dan karakteristik :

- a) Penggunaan gevel(gable) pada tampak depan bangunan
- b) Penggunaan tower pada bangunan
- c) Penggunaan dormer pada bangunan

Beberapa penyesuaian dengan iklim tropis basah di Indonesia :

- a) Denah tipis bentuk bangunan ramping Banyak bukaan untuk aliran udara memudahkan cross ventilasi yang diperlukan iklim tropis basah
- b) Galeri sepanjang bangunan untuk menghindari tampias hujan dan sinar matahari langsung
- c) Layout bangunan menghadap Utara Selatan dengan orientasi tepat terhadap sinar matahari tropis Timur Barat

3) Gaya Neo Gothic (sesudah tahun 1900)

Ciri-ciri dan karakteristik :

- a) Denah tidak berbentuk salib tetapi berbentuk kotak

- b) Tidak ada penyangga( flying buttress)karena atapnya tidak begitu tinggi tidak runga yang dinamakan double aisle atau nave seperti layaknya gereja gothic
  - c) Disebelah depan dari denahnya disisi kanan dan kiri terdapat tangga yang dipakai untuk naik ke lantai 2 yang tidak penuh
  - d) Terdapat dua tower( menara ) pada tampak mukanya, dimana tangga tersebut ditempatkan dengan konstruksi rangka khas gothic
  - e) Jendela kacanya berbentuk busur lancip
  - f) Plafond pada langit-langit berbentuk lekukan khas gothic yang terbuat dari besi.
- 4) Nieuwe Bouwen / International Style (sesudah tahun 1900-an)

Ciri-ciri dan karakteristik :

- a) Atap datar
- b) Gevel horizontal
- c) Volume bangunan berbentuk kubus
- d) Berwarna putih

Nieuwe Bouwen / International Style di Hindia Belanda mempunyai 2 aliran utama ;

- a. Nieuwe Zakelijkheid

Ciri-ciri dan karakteristik :

- Mencoba mencari keseimbangan terhadap garis dan massa
- Bentuk-bentuk asimetris void saling tindih (interplay dari garis horizontal dan vertical)

- b) Ekspresionistik ;

Ciri-ciri dan karakteristik ;

- Wujud curvilinie

Contoh : villa Isola (CP.Wolf) , Hotel Savoy Homann (AF aalbers)

- c) Art Deco

Ciri – ciri dan karakteristik :

- Gaya yang ditampilkan berkesan mewah dan menimbulkan rasa romantisme
- Pemakaian bahan – bahan dasar yang langka serta material yang mahal
- Bentuk massif
- Atap datar
- Perletakan asimetris dari bentukan geometris
- Dominasi garis lengkung plastis

### **C. Tinjauan Pejalan Kaki**

Tinjauan untuk pejalan kaki nantinya dibutuhkan untuk menentukan jenis jalan di dalam kawasan dengan mempertimbangkan teori-teori yang akan di bahas, apakah jalan di dalam kawasan tepat diubah menjadi jalan untuk pejalan kaki dengan tidak ada sama sekali kendaraan bermotor yang dapat masuk atau malah sebaliknya.

#### **1. Pengertian Pejalan Kaki**

##### **a. Defenisi**

Pejalan kaki adalah orang yang melakukan aktifitas berjalan kaki dan merupakan salah satu unsur pengguna jalan. (Keputusan Direktur Jendral Perhubungan Darat : SK.43/AJ 007/DRJD/97). Pejalan kaki harus berjalan pada bagian jalan yang diperuntukan bagi pejalan kaki, atau pada bagian pejalan kaki, atau pada bagian jalan yang paling kiri apabila tidak terdapat bagian jalan yang diperuntukan bagi pejalan kaki (PP No. 43 , 1993).

##### **b. Keragaman Pejalan Kaki**

Penyeberang jalan dengan kondisi fisik yang mendapat perhatian khusus dapat dibagi menjadi 3 (Dewar R dalam ITE 4th edition, 1992), yaitu :

###### **1) Penyeberang yang cacat fisik**

Adalah pengguna jalan/penyeberang yang cacat fisiknya atau mempunyai keterbatasan fisiknya, oleh karena itu perlu diberikan fasilitas khusus.

## 2) Penyeberang anak-anak

Adalah penyeberang pada usia anak-anak (0-12 tahun) yang sering terjadi kecelakaan dibanding dengan golongan lainnya.

## 3) Penyeberang usia lanjut

Penyeberang usia lanjut lebih cenderung mengalami kecelakaan daripada usia yang lainnya disebabkan oleh :

- a) Kelemahan fisik
- b) Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menyeberang ( karena faktor usia).

### c. Perilaku Pejalan Kaki

Karakteristik pejalan kaki menurut Shane dan Roess (1990) secara umum meliputi :

- 1) Volume pejalan kaki  $v$  (pejalan kaki/menit/meter)
- 2) Kecepatan menyeberang  $S$  (meter/menit)
- 3) Kepadatan  $D$  (pejalan kaki/meter persegi).

## 2. Pengertian Fasilitas Penyeberangan

Pada hakikatnya, aktivitas pejalan kaki bertujuan untuk menempuh jarak sesingkat mungkin antara satu tempat dengan tempat lain dengan nyaman dan aman dari gangguan. (Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Prasarana dan Sarana Ruang Pejalan Kaki di Perkotaan : Dirjen Penataan Ruang, 2000). Maka dibutuhkan sarana tersebut yaitu fasilitas penyeberangan. Fasilitas penyeberangan adalah fasilitas pejalan kaki untuk menyeberang jalan. (Keputusan Direktur Jendral Perhubungan Darat : SK.43/AJ 007/DRJD/97). Fasilitas penyeberangan dibagi dalam 2 kelompok tingkatan yaitu :

### 1) Penyeberangan Sebidang (*At-Grade*)

Penyeberangan sebidang terdiri atas 2 macam yaitu :

- a) Penyeberangan Zebra (*Zebra Cross*)

Zebra Cross adalah fasilitas penyeberangan yang ditandai dengan garis- garis berwarna putih searah arus kendaraan dan dibatasi garis melintang lebar jalan. *Zebra cross* ditempatkan di jalan dengan jumlah aliran penyeberang jalan atau arus yang relatif rendah sehingga penyeberang masih mudah memperoleh kesempatan yang aman untuk menyeberang. Persyaratan penggunaan *Zebra Cross* antara lain :

- Dipasang dikaki persimpangan tanpa alat pemberi isyarat lalu lintas atau diruas jalan.
- Apabila persimpangan diatur dengan lampu pengatur lalu lintas, pemberian waktu penyeberangan bagi pejalan kaki menjadi satu kesatuan dengan lampu pengatur lalu lintas persimpangan.
- Apabila persimpangan tidak diatur dengan lampu pengatur lalu lintas, maka kriteria batas kecepatan kendaraan bermotor adalah < 40 km/jam.

b. Penyeberangan *Pelican*

*Pelican* adalah *Zebra Cross* yang dilengkapi dengan lampu pengatur bagi penyeberang jalan dan kendaraan. Fase berjalan bagi penyeberang jalan dihasilkan dengan menekan tombol pengatur dengan lama periode berjalan yang telah ditentukan Fasilitas ini bermanfaat bila ditempatkan di jalan dengan arus penyeberang jalan yang tinggi. Penggunaan dari *Pelican* dengan syarat :

- Dipasang pada ruas jalan, minimal 300 meter dari persimpangan, atau
- Pada jalan dengan kecepatan operasional rata-rata lalu lintas kendaraan > 40 km/jam.

2) Penyeberangan Tidak Sebidang (*Elevated/Underground*)

Penyeberangan tidak sebidang terdiri atas 2 kategori yaitu :

1) *Elevated/Jembatan*

Adalah adalah jembatan yang dibuat khusus bagi para pejalan kaki. Fasilitas ini bermanfaat jika ditempatkan di jalan dengan arus penyeberang jalan dan kendaraan yang tinggi, khususnya pada jalan

dengan arus kendaraan berkecepatan tinggi. Jembatan penyeberangan akan dapat berfungsi dengan baik apabila bangunannya landai atau tidak terlalu curam. Jembatan penyeberangan dapat membantu mengurangi kemacetan arus lalu lintas yang salah satu penyebab adalah banyaknya orang yang menyeberang di jalan. Persyaratan penggunaan jembatan penyeberangan antara lain :

- Jenis/jalur penyeberangan tidak dapat menggunakan penyeberangan zebra.
- Pelikan sudah mengganggu lalu lintas kendaraan yang ada.
- Pada ruas jalan dengan frekuensi terjadinya kecelakaan pejalan kaki yang cukup tinggi.
- Pada ruas jalan yang mempunyai arus lalu lintas dengan kecepatan tinggi dan arus pejalan kaki yang cukup ramai.

Jembatan penyeberangan pejalan kaki adalah jembatan yang hanya diperuntukan bagi lalu lintas pejalan kaki yang melintas diatas jalan raya atau jalan kereta api. (Dirjen Bina Marga : Tata Cara perancangan Jembatan Penyeberangan Untuk Pejalan Kaki di Perkotaan, 1995).

b) *Underground*/terowongan

Sama halnya dengan jembatan penyeberangan, namun pembangunan terowongan dilakukan dibawah tanah. Pembuatan terowongan bawah tanah untuk penyeberangan membutuhkan perancangan yang lebih rumit dan lebih mahal dari pada pembuatan jembatan penyeberangan, namun sistem terowongan ini lebih indah karena bisa dapat menjaga kebersihan dan keindahan lingkungan. *Underground*/terowongan digunakan apabila:

- Jenis jalur penyeberangan dengan menggunakan *elevated*/jembatan tidak memungkinkan untuk diadakan.
- Lokasi lahan/medan memungkinkan untuk dibangun *underground*/terowongan.



### 3. Kriteria Pemilihan Penyeberangan

Kriteria pemilihan penyeberangan untuk sebidang dan tidak sebidang berdasarkan pada :

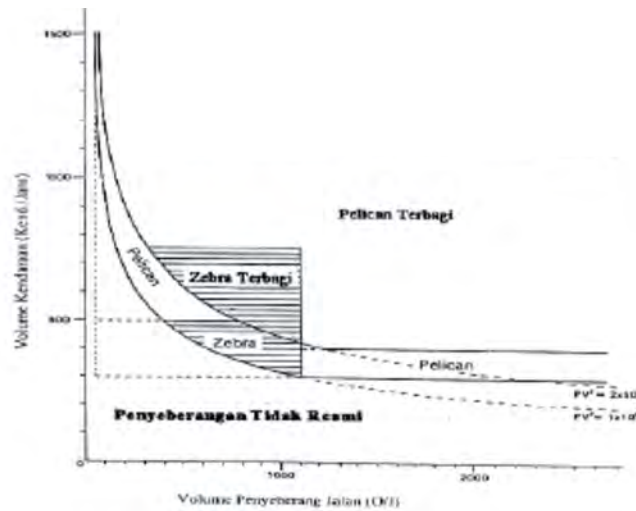
#### a. Penyeberangan Sebidang

- 1) Didasarkan pada rumus empiris (PV<sup>2</sup>) , dimana P adalah arus pejalan kaki yang menyeberang ruas jalan sepanjang 100 m tiap jam-nya (pejalan kaki/jam) dan V adalah arus kendaraan tiap jam dalam 2 (dua) arah (kendaraan/jam).
- 2) P dan V merupakan arus rata-rata pejalan kaki dan kendaraan pada 4 jam sibuk, dengan rekomendasi awal seperti tabel dibawah ini :

Tabel 2.5 Rekomendasi pemilihan fasilitas penyeberangan

P.V 2 (Jam)	P (Org/Jam)	V (Kendaraan/Jam)	Tipe Fasilitas
$>10^8$	50-1100	300-500	Zebra Cross (ZC)
$>2 \times 10^8$	50-1100	400-750	ZC dgn pelindung
$>10^8$	50-1100	$>500$	Pelican ( p )
$>10^8$	$>1100$	$>500$	Pelican ( p )
$>2 \times 10^8$	50-1100	$>700$	P dengan Pelindung
$>2 \times 10^8$	$>1100$	$>400$	P dengan Pelindung

Sumber: DPU Direktorat Jenderal Bina Marga, (1995)



Gambar 2.8 Grafik Penentuan Fasilitas Penyeberangan Bagi Pejalan Kaki  
 Sumber: DPU Direktorat Jenderal Bina Marga, (1995).

b. Penyeberangan Tidak Sebidang

- 1) PV2 lebih dari  $2 \times 10^8$ , arus pejalan kaki (P) lebih dari 1.100 orang/jam, arus kendaraan 2 arah (V) lebih dari 750 kendaraan/jam, yang diambil dari arus rata-rata selama 4 (empat) jam sibuk.
- 2) Pada ruas jalan dengan kecepatan rencana 70 Km/Jam.
- 3) Pada kawasan strategis, tetapi tidak memungkinkan para penyeberang jalan untuk menyeberang jalan selain jembatan penyeberangan.

4. Analisa Kapasitas Jalan

Jalan merupakan prasarana perhubungan darat yang didalamnya terdapat bagian-bagian : jalur dengan lajur untuk lalu lintas, persimpangan, ruang parkir. Serta perlengkapan jalan seperti rambu, marka jalan, alat pemberi isyarat lalu lintas, alat pengendali dan pengamanan pemakai jalan, alat pengawasan dan pengamanan jalan, dan fasilitas pendukung termasuk fasilitas pejalan kaki. ( PP No. 43 tahun 1993).

Dalam MKJI 1997 pembagian segmen jalan dibagi 3 yaitu jalan perkotaan atau semi perkotaan, jalan luar kota dan jalan bebas hambatan. Jalan perkotaan adalah jalan di atau dekat pusat perkotaan dengan penduduk lebih dari 100.000 jiwa.

Dan jalan semi perkotaan adalah jalan dengan penduduk kurang dari 100.000 jiwa, jika mempunyai perkembangan samping jalan yang permanen dan menerus.

Selain itu dalam MKJI 1997 juga diberikan langkah-langkah penghitungan kapasitas jalan, yaitu arus maksimum melalui suatu titik di jalan yang dapat dipertahankan per satuan jam pada kondisi tertentu. Untuk jalan dua lajur, dua arah, kapasitas ditentukan untuk arus dua arah (kombinasi dua arah). Tetapi untuk jalan dengan banyak lajur, arus dipisahkan per arah dan kapasitas ditentukan per lajur.

Persamaan dasar untuk menentukan kapasitas adalah sebagai berikut :

$$C = C_o \times FC_w \times FC_{sp} \times FC_{sf} \times FC_{cs} \dots (2.1)$$

Dimana:

C = Kapasitas (smp/jam)

C<sub>o</sub> = Kapasitas dasar (smp/jam)

FC<sub>w</sub> = Faktor penyesuaian lebar jalan

FC<sub>sp</sub> = Faktor penyesuaian pemisahan arah (hanya untuk jalan tak terbagi)

FC<sub>sf</sub> = Faktor penyesuaian hambatan samping dan bahu jalan/kereb

FC<sub>cs</sub> = Faktor penyesuaian ukuran kota

Berdasarkan persamaan dasar tersebut, dilakukanlah langkah-langkah perhitungan berikut ini :

a. Kapasitas Dasar (C<sub>o</sub>)

Kapasitas dasar didapatkan nilainya dari tabel berikut :

Tabel 2.6 Kapasitas Dasar Jalan Perkotaan

Tipe jalan	Kapasitas dasar	Catatan
Empat-lajur terbagi atau Jalan satu-arah	1650	Per lajur
Empat-lajur tak-terbagi	1500	Per lajur
Dua-lajur tak-terbagi	2900	Total dua arah

Sumber: Manual Kapasitas Jalan Indonesia (1997)

b. Faktor Penyesuaian Lebar Jalan (FC<sub>w</sub>)

Faktor penyesuaian lebar jalan didapatkan dari tabel berikut :

Tabel 2.7 Nilai Faktor Penyesuaian Lebar Jalan

Tipe Jalan	Lebar Jalur Lalu Lintas Efektif (W <sub>c</sub> ) (m)	FC <sub>w</sub>
Empat-lajur terbagi atau Jalan satu arah	Per lajur	
	3,00	0,92
	3,25	0,96
	3,50	1,00
	3,75	1,04
	4,00	1,08
Empat-lajur tak-terbagi	Per lajur	
	3,00	0,91
	3,25	0,95
	3,50	1,00
	3,75	1,05
	4,00	1,09
Dua-lajur tak-terbagi	Total dua arah	
	5	0,56
	6	0,87
	7	1,00
	8	1,14
	9	1,25
	10	1,29
	11	1,34

Sumber: Manual Kapasitas Jalan Indonesia (1997)

c. Faktor Penyesuaian Pemisah Arah (FC<sub>sp</sub>)

Faktor penyesuaian dipakai hanya untuk jalan yang tak terbagi. Nilainya didapatkan dari tabel berikut ini:

Tabel 2.8 Nilai Faktor Penyesuaian Pemisah Arah

Pemisah Arah SP %-%		50-50	55-45	60-40	65-35	70-30
$FC_{sp}$	Dua-lajur 2/2	1,00	0,97	0,94	0,91	0,88
	Empat-lajur 4/2	1,00	0,985	0,97	0,955	0,94

Sumber: Manual Kapasitas Jalan Indonesia (1997)

Untuk jalan terbagi dan satu arah, faktor penyesuaian kapasitas untuk pemisah arah tidak ditetapkan dan sebaiknya dimasukan nilai 1,0.

d. Faktor Penyesuaian Hambatan Samping ( $FC_{sf}$ )

Untuk nilai faktor penyesuaian hambatan samping dibagi menjadi 3 bagian yaitu :

1) Jalan dengan bahu

Untuk jalan dengan bahu, faktor penyesuaian kapasitasnya berdasarkan lebar bahu efektif ( $W_s$ ) dan kelas hambatan samping (SFC). Nilainya yaitu :

Tabel 2.9 Nilai Faktor Penyesuaian Hambatan Samping Untuk Jalan

Tipe Jalan	Kelas Hambatan Samping	Faktor Penyesuaian Untuk Hambatan Samping dan Lebar Bahu			
		FC <sub>sf</sub>			
		Lebar Bahu Efektif W <sub>s</sub>			
		≤ 0,5	1,0	1,5	≥ 2,0
4/2 D	VL	0,96	0,98	1,01	1,03
	L	0,94	0,97	1,00	1,02
	M	0,92	0,95	0,98	1,00
	H	0,88	0,92	0,95	0,98
	VH	0,84	0,88	0,92	0,96
4/2 UD	VL	0,96	0,99	1,01	1,03
	L	0,94	0,97	1,00	1,02
	M	0,92	0,95	0,98	1,00
	H	0,87	0,91	0,94	0,98
	VH	0,80	0,86	0,90	0,95
2/2 UD atau jalan satu arah	VL	0,94	0,96	0,99	1,01
	L	0,92	0,94	0,97	1,00
	M	0,89	0,92	0,95	0,98
	H	0,82	0,86	0,90	0,95
	VH	0,73	0,79	0,85	0,91

Sumber: Manual Kapasitas Jalan Indonesia (1997)

## 2) Jalan dengan kereb

Nilai faktor penyesuaian hambatan samping dengan kereb didapatkan berdasarkan jarak antara kereb dan penghalang trotoar W<sub>k</sub>. Nilainya didapat dari tabel berikut :

Tabel 2.10 Nilai Faktor Penyesuaian Hambatan Samping Untuk Jalan Dengan Kereb

Tipe Jalan	Kelas Hambatan Samping	Faktor Penyesuaian Untuk Hambatan Samping dan Lebar Bahu $FC_{sf}$			
		Lebar Bahu Efektif $W_s$			
		$\leq 0,5$	1,0	1,5	$\geq 2,0$
4/2 D	VL	0,96	0,97	0,99	1,01
	L	0,94	0,96	0,98	1,00
	M	0,92	0,93	0,95	0,98
	H	0,86	0,89	0,92	0,95
	VH	0,81	0,85	0,88	0,92
4/2 UD	VL	0,95	0,97	0,99	1,01
	L	0,93	0,95	0,97	1,00
	M	0,90	0,92	0,95	0,97
	H	0,84	0,87	0,90	0,93
	VH	0,77	0,81	0,85	0,90
2/2 UD atau jalan satu arah	VL	0,93	0,95	0,97	0,99
	L	0,90	0,92	0,95	0,97
	M	0,86	0,88	0,91	0,94
	H	0,78	0,81	0,84	0,88
	VH	0,68	0,72	0,77	0,82

Sumber : Manual Kapasitas Jalan Indonesia (1997)

e. Faktor penyesuaian  $FC_{sf}$  untuk jalan enam lajur

Faktor penyesuaian kapasitas untuk jalan enam lajur dapat ditentukan dengan menggunakan nilai  $FC_{sf}$  untuk jalan empat lajur, sebagaimana ditunjukkan pada persamaan berikut :

$$FC_{6sf} : 1 - 0,8 (1 - FC_{4s})$$

Dimana :

$FC_{6sf}$  : faktor penyesuaian kapasitas untuk jalan enam lajur

$FC_{4s}$  : faktor penyesuaian kapasitas untuk jalan empat lajur

f. Faktor Penyesuaian Kapasitas Untuk Ukuran Kota ( $FC_c$ )

Nilai faktor penyesuaian kapasitas untuk ukuran kota berdasarkan ukuran kota (jumlah penduduk). Nilainya didapatkan dari tabel berikut :

Tabel 2.11 Nilai Faktor Penyesuaian Kapasitas Untuk Ukuran Kota

Ukuran Kota (Juta Penduduk)	Faktor Penyesuaian Untuk Ukuran Kota
< 0,1	0,86
0,1 - 0,5	0,90
0,5 - 1,0	0,94
1,0 - 3,0	1,00
> 3,0	1,04

Sumber : Manual Kapasitas Jalan Indonesia (1997)

g. Derajat Kejenuhan (DS)

Untuk melihat kepadatan lalu lintas dapat dihitung dengan rumus dibawah ini :

$$DS = Q / C \quad (2.2)$$

Dimana :

Q : volume lalu lintas (smp/jam)

C : kapasitas jalan (smp/jam)

#### D. Studi Banding

Studi banding ini dibutuhkan sebagai landasan maupun contoh dari rancangan pusat informasi pariwisata kawasan pecinan kolonial ini.

##### 1. Malaysia Tourism Centre

Pusat Pariwisata (Pelancongan) Malaysia (matic, Malaysia Tourism Centre) terletak di sebuah bangunan di Kuala Lumpur, yang sekaligus landmark arsitektur dan bangunan sejarah. Dibangun pada tahun 1935, bangunan utama adalah bekas kediaman konglomerat pengusaha pertambangan dan perkebunan karet, Eu Tong Seng. Arsitekturnya bercirikan kolonial yang mencerminkan era kapan bangunan ini dibangun.

Pada tahun 1941, bangunan ini adalah kantor Angkatan perang Darat Inggris. Namun, ketika Jepang menyerbu Malaya selama Perang Dunia Kedua, bangunan ini menjadi markas Tentara Kekaisaran Jepang sampai akhir perang pada tahun 1945. Segera setelah itu, pemerintah baru Federasi Malaya (Malaysia



kemudian disebut) mengklaim kepemilikan bangunan ini. Ditambahkan lah sebuah gedung pertemuan yang bernama Tunku Abdul Rahman Hall, untuk menghormati YTM Tunku Abdul Rahman Putra Al Haj, Perdana Menteri pertama negara itu.

Sejak itu, Hall ini telah menjadi tempat untuk banyak peristiwa sejarah termasuk Parlemen Malaya pada tahun 1959 dan Upacara perayaan bagi beberapa Yang Dipertuan Agong (Malaysia Kings).

Pada tahun 1988, Kementerian Kebudayaan, Kesenian dan Pariwisata memperbaharui bangunan utama, menambahkan dua sayap untuk bangunan yang ada dan menamainya Malaysia Tourist Information Complex (MATIC). Dibuka untuk umum sejak pertengahan Agustus 1989, Matic menawarkan berbagai fasilitas dan layanan untuk membantu wisatawan dalam perancangan liburan yang tak terlupakan di Malaysia. Hal ini juga memungkinkan mereka untuk merasakan esensi dari Malaysia dalam di kompleks bangunan melalui berbagai acara budaya dan demonstrasi. Pada tanggal 16 Februari 2001, namanya diubah menjadi Tourism Centre Malaysia (matic) atau juga dikenal sebagai Pusat Pelancongan Malaysia lahir.

Sebuah divisi didalam Departemen Pariwisata, yang saat ini dipimpin oleh YB Datuk Seri Mohamed Nazri bin Abdul Aziz, Matic sebelumnya dikenal sebagai Malaysia Tourist Information Complex (MATIC). Namun, 16 Februari 2001 menyaksikan kelahiran identitas baru sementara logo baru secara resmi diluncurkan oleh Wakil Perdana Menteri pada 26 Oktober 2001.

Sebuah pusat wisata one-stop, matic didorong oleh visi untuk menempatkan Malaysia di peta global sebagai salah satu tujuan wisata terbaik di dunia. Berbagai layanan dan fasilitas yang ditawarkan oleh Matic termasuk Tourist Information Counter, Tourist Police Counter, akses Internet untuk pariwisata e-portal, Saloma Bistro & Theatre Restaurant, Saloma Retail Centre, Money Changer dan Hop On dan Hop Off counter tiket dan masih banyak lagi.

Matic berdedikasi dan berkomitmen untuk menyediakan kualitas, layanan profesional dan ramah untuk wisatawan lokal dan asing dalam usaha untuk menjadi



Selain membangun benteng, Belanda juga membangun Dutch Club tahun 1822, The Dutch Governor's Residence tahun 1830, Java Bank dan Kantor Pos tak lama setelahnya. Setelah itu Malioboro berkembang kian pesat karena perdagangan antara orang belanda dengan pedagang Tiong Hoa. Tahun 1887 Jalan Malioboro dibagi menjadi dua dengan didirikannya tempat pemberhentian kereta api yang kini bernama Stasiun Tugu Yogya.

Jalan Malioboro juga memiliki peran penting dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia. Di sisi selatan Jalan Malioboro pernah terjadi pertempuran sengit antara pejuang tanah air melawan pasukan kolonial Belanda yang ingin menduduki Yogya. Pertempuran itu kemudian dikenal dengan peristiwa Serangan Umum 1 Maret 1949 yakni keberhasilan pasukan merah putih menduduki Yogya selama enam jam dan membuktikan kepada dunia bahwa angkatan perang Indonesia tetap ada.

Jalan itu selama bertahun-tahun dua arah, namun pada tahun 1980-an menjadi satu jalan saja, dari jalur kereta api (di mana ia memulai) ke selatan - ke pasar Beringharjo, di mana ia berakhir. Hotel terbesar, tertua di Belanda, Hotel Garuda, terletak di ujung utara jalan, di sisi timur yang berdekatan dengan jalur kereta api. Ini memiliki bekas kompleks Perdana Menteri Belanda, kepatihan, di sisi timur.

Selama bertahun-tahun pada tahun 1980-an dan kemudian, sebuah iklan rokok ditempatkan di bangunan pertama di sebelah selatan jalur kereta api - atau secara efektif bangunan terakhir di Malioboro, yang mengiklankan rokok Marlboro, tidak diragukan lagi menarik bagi penduduk setempat dan orang asing yang akan melihat kata-kata dengan Nama jalan dengan produk asing sedang diiklankan.

Tidak sampai ke tembok atau halaman Keraton Yogyakarta, karena Malioboro berhenti bersebelahan dengan pasar Beringharjo yang sangat besar (di sisi timur juga). Dari titik ini nama jalan berubah menjadi Jalan Ahmad Yani (Jalan Ahmad Yani) dan memiliki bekas kediaman Gubernur di sisi barat, dan Benteng Vredeburg Belanda tua di sisi timur. Bali Tourism Board (BTB) dibentuk oleh

sembilan Asosiasi Pariwisata di Bali pada 1 Maret 2002 dengan tujuan utama untuk membangun dan mengembangkan industri pariwisata yang lebih baik dan berkelanjutan di Bali dan Indonesia.

### 3. Kota Tua Jakarta

Kota Tua Jakarta terletak diantara dua kotamadya yaitu Jakarta Barat dan Jakarta Utara, tepatnya di Kelurahan Pinangisia Kecamatan Tamansari. Posisinya yang strategis membuatnya mudah disinggahi kala itu. Bahkan berbagai kerajaan turut memperebutkan kekuasaan di kawasan ini. Berikut ini adalah ulasan mengenai sejarah Kota Tua Jakarta dari masa ke masa. Kota Tua Jakarta adalah nama dari sebuah gedung yang tepatnya berada di Kelurahan Pinangisia, Kecamatan Tamansari, Kotamadya Jakarta Barat. Letak gedung ini berbatasan dengan beberapa tempat strategis diantaranya :

- a. Sebelah utara, berbatasan dengan Pelabuhan Sunda Kelapa dan Laut Jawa
- b. Sebelah Timur, berbatasan dengan Kali Ciliwung
- c. Sebelah Barat, berbatasan dengan Kali Krukut
- d. Sebelah Selatan, berbatasan dengan Jalan Jembatan Batu



Gambar 2.11 Alun-alun Kota tua dan Museum Fatahillah

Lokasi Kota Tua yang strategis tersebut akhirnya menimbulkan perebutan kekuasaan wilayah. Mulai dari Kerajaan Pajajaran, Kerajaan Tarumanegara, Kesultanan Banten, VOC, hingga Jepang dulu turut memperebutkannya. Kota Tua Jakarta dikenal pula dengan sebutan lamanya yaitu “Oud Batavia” atau Batavia lama. Seperti yang kita ketahui bahwa Batavia dulu juga merupakan nama untuk

kota Jakarta sekarang. Wilayah Kota Tua yang luasnya sekitar 1,3 km<sup>2</sup> ini dulunya sempat disebut sebagai “ Permata Asia” serta “Ratu Dari Timur”. Wilayah ini merupakan pusat perdagangan yang sangat strategis di Asia, apalagi begitu banyak hasil yang melimpah di tempat ini. Wajar saja, banyak pemimpin yang tidak rela melepaskan kekuasaannya di wilayah ini.

Sejarah Kota Tua berawal pada abad ke 15 tepatnya tahun 1526 saat Fatahillah melakukan penyerangan terhadap Kerajaan Hindu Pajajaran. Penyerangan tersebut terjadi tepat di Pelabuhan Sunda Kelapa atas perintah dari Kesultanan Demak. Wilayah ini memiliki luas 15 ha, dengan tata ruang mengadopsi kebudayaan Jawa. Selanjutnya, wilayah ini diberi nama Jayakarta, bahkan diklaim menjadi cikal bakal kota terbesar di Indonesia ini.

Berikut ini adalah perkembangan singkat kawasan kota tua Jakarta dari masa ke masa :

- a. Tahun 1635 kota Batavia mengalami perluasan hingga ke bagian barat dari sungai Ciliwung. Dengan arsitektur bergaya Belanda dilengkapi dengan Benteng Kasteel khas Batavia, kanal dan dinding kota, Batavia semakin memukau saat itu.
- b. Abad ke 16 tepat pada tahun 1619, menjadi target VOC dibawah pimpinan Jan Pieterszoon Coen. Beberapa waktu kemudian tepatnya pada tahun 1620 Jayakarta resmi berganti nama menjadi Batavia. Nama tersebut diberikan guna menghormati leluhur bangsa Belanda yang bernama Batavieren. Kota Batavia berpusat di sebelah timur Sungai Ciliwung yang saat ini dikenal dengan Lapangan Fatahillah. Batavia memiliki penduduk lokalnya yang sampai sekarang masih eksis yaitu suku Betawi, yang dulunya disebut sebagai Batavianen. Betawi berasal dari berbagai etnis khususnya etnis kreol yang menghuni pemukiman Batavia kala itu.
- c. Pada awalnya maksud kedatangan para saudagar ini adalah menukar rempah-rempah, namun ternyata berubah menjadi pengalihan

kekuasaan saat hubungan kurang baik terjadi antara Belanda dengan Jayawikarta.

- d. Kemenangan Demak yang kemudian mengubah nama menjadi Jayakarta kemudian memasuki ranah baru yaitu menjadi bagian dari Kesultanan Banten. Dibawah kekuasaan Kasultanan Banten Jayakarta menjadi kota tujuan para saudagar dari Belanda khususnya yang berada dibawah pimpinan Cournelis de Houtman.
- e. Pada awalnya lokasi ini dikenal sebagai dermaga Sunda dengan letaknya yang sangat strategis serta makmur. Apalagi di dermaga ini merupakan tempat yang sangat tepat untuk penjualan rempah-rempah khas Sunda yang memang masyarakatnya bekerja sebagai petani rempah. Pada abad ke 14 pelabuhan ini dianggap sebagai pelabuhan penting bagi beberapa kerajaan di nusantara. Bahkan terdengar bahwa bangsa Portugis ingin menguasai wilayah ini, hingga hal tersebut didengar oleh Kerajaan Demak yang mengirimkan Fatahillah mencegah kekuasaan Portugis saat itu.
- f. Pada Tahun 1650, kota Batavia dijadikan sebagai pusat pemerintahan oleh VOC dan mengalami lagi perluasan menuju selatan setelah munculnya wabah tropis akibat sanitasi yang buruk.
- g. Pada tahun 1870 perluasan tersebut memaksa sebagian warganya keluar dari kota kecil tersebut dan berpindah ke kawasan Weltevreden yang saat ini dikenal dengan lapangan Merdeka. Pada tahun ini pula Batavia menjadi kawasan pusat pemerintahan Hindia Timur Belanda.
- h. Tahun 1942 dibawah kepemimpinan Jepang, Batavia berganti nama menjadi Jakarta hingga saat ini dan dijadikan sebagai ibu kota Indonesia. (Baca Juga : Masa Penjajahan Belanda di Indonesia )
- i. Kota Tua Jakarta resmi dijadikan sebagai situs warisan pada dekrit yang dikeluarkan Gubernur Jakarta pada masa itu Ali Sadikin. Dengan adanya keputusan tersebut maka bangunan serta arsitektur dari Kota Tua Jakarta wajib dipertahankan.

#### 4. Kesimpulan Studi Banding

Pusat Informasi Pariwisata merupakan suatu wadah 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. Kegiatan dan informasi ini pun idealnya dapat diakses melalui digital teknologi/internet. Fungsi dan manfaat Pusat Informasi Pariwisata antara lain berperan aktif dalam mendatangkan pengunjung ke sebuah destinasi dengan cara melakukan promosi, serta meningkatkan lama tinggal dan jumlah pengeluaran wisatawan; menyampaikan informasi yang terkait dengan pariwisata di sebuah destinasi, seperti Atraksi, Amenitas, Aksesibilitas, dan Aktivitas Wisata; serta mengedukasi wisatawan tentang nilai-nilai kearifan lokal dan adat istiadat yang berlaku di daerah tersebut.

Bukan hanya tempat untuk mendapatkan informasi, atraksi juga sangat penting mengingat pengunjung yang berkunjung ke pusat informasi pariwisata umumnya adalah wisatawan. Sehingga baiknya pusat informasi berada di kawasan pariwisata sehingga memiliki daya tarik yang lain dan juga mempromosikan kawasan pariwisata tersebut. Disini penulis memilih kawasan pecinan kolonial sebagai atraksi dari pusat informasi pariwisata yang sebelumnya seperti dilupakan, kawasan juga memiliki nilai-nilai sejarah sehingga dapat dimanfaatkan sebagai wisata sejarah.