



TUGAS AKHIR - DI 184836

DESAIN INTERIOR
TOURISM INFORMATION CENTER SIDOARJO
DENGAN KONSEP HISTORICAL RECOGNITION
AND SMART TECHNOLOGY

INDIANNA PUTRI DHARMAWAN
Nrp. 0841154000005

Dosen Pembimbing:
Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya
2019



TUGAS AKHIR - DI 184836

DESAIN INTERIOR
TOURISM INFORMATION CENTER SIDOARJO
DENGAN KONSEP HISTORICAL RECOGNITION
AND SMARTTECHNOLOGY

INDIANNA PUTRI DHARMAWAN
Nrp. 0841154000005

Dosen Pembimbing:
Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya
2019

LEMBAR PERSETUJUAN

**DESAIN INTERIOR *TOURISM INFORMATION CENTER* SIDOARJO
DENGAN KONSEP *HISTORICAL RECOGNITION*
*AND MODERN SMART TECHNOLOGY***

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain
Pada
Departemen Desain Interior
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

INDIANNA PUTRI DHARMAWAN
NRP 08411540000005

Disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir :



Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T.
NIP 19720428 200312 1 001



**DESAIN INTERIOR *TOURISM INFORMATION CENTER* SIDOARJO
DENGAN KONSEP *HISTORICAL RECOGNITION*
*AND MODERN SMART TECHNOLOGY***

Nama : Indianna Putri Dharmawan
NRP : 0841154000005
Departemen : Desain Interior - ITS
Dosen : Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T.

ABSTRAK

Keberadaan potensi wisata pada suatu daerah dapat menjadi daya tarik yang mendorong wisatawan untuk mengunjungi daerah tersebut. Pengembangan Pariwisata Indonesia mengacu pada Peraturan Pemerintah Nomor 50 Tahun 2011 yang memprioritaskan tentang Rencana Induk Pengembangan Kepariwisata Nasional Tahun 2010 – 2025 (RIPPARNAS). Berdasarkan peraturan tersebut, diperlukan elemen pendukung kepariwisataan untuk mendukung pengembangannya. Menghadirkan sebuah TIC yang difungsikan sebagai sarana distribusi informasi terkait potensi yang dimiliki daerah, merupakan salah satu bentuk dukungan dalam mengembangkan pariwisata suatu daerah. Khususnya Kabupaten Sidoarjo, merupakan daerah berpotensi wisata yang membutuhkan pengembangan dalam hal penyebaran informasi wisata daerah. Menciptakan desain TIC berkonsep pengenalan sejarah melalui eksplorasi potensi Sidoarjo dalam bentuk penyajian informasi berteknologi canggih dan modern dapat dijadikan solusi yang tepat.

Metode desain yang dilakukan meliputi pengumpulan data secara langsung maupun tidak langsung. Survei lapangan pada beberapa TIC di kota yang berpotensi wisata dilakukan sebagai studi pembandingan. Wawancara dan analisa kuesioner juga dilakukan untuk mengetahui jumlah masyarakat yang mengetahui fungsi TIC maupun untuk menentukan kebutuhan wisatawan dan ketertarikannya pada TIC. Studi literatur dari berbagai sumber, baik buku, internet, maupun jurnal dilakukan sebagai data pelengkap.

Pemilihan konsep *Historical Recognition and Modern Smart Technology* dimaksudkan untuk mengenalkan sejarah kerajaan di Sidoarjo melalui eksplorasi potensi wisata daerah, serta menyesuaikan ketertarikan masyarakat era *modern* ini terhadap kemajuan teknologi dan gaya hidup yang sedang tren. Selain itu, penyajian informasi diterapkan secara modern dengan lebih memainkan interaksi dan pengalaman pengunjung. Aplikasi pada interior TIC berdasarkan

konsep *historical recognition* yaitu melalui elemen interior dinding dan lantai yang dibuat bercerita, serta pembagian area mengikuti alur cerita sejarah. Sedangkan konsep *modern* diaplikasikan sebagai nuansa keseluruhan pada ruangan, dan *smart technology* ditunjukkan sebagai media utama penyajian informasi pada TIC.

Kata Kunci : *Tourism Informasi Center, Potensi Wisata, Wisatawan, Sejarah, Teknologi, Modern, Interaksi, Pengalaman*

INTERIOR DESIGN OF TOURISM INFORMATION CENTER SIDOARJO WITH HISTORICAL RECOGNITION AND MODERN SMART TECHNOLOGY CONCEPT

Name : Indianna Putri Dharmawan
ID Number : 0841154000005
Department : Interior Design - ITS
Lecturer : Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T.

ABSTRACT

The existence of tourism potential in an area can be attract the encourages of tourists to visit the area. Indonesian Tourism Development refers to Government Regulation Number 50 of 2011 which prioritizes the 2010-2025 National Tourism Development Master Plan (RIPPARNAS). Under the regulation, tourism supporting elements are needed to support its development. Presenting a TIC that functions as a means of distributing information related to the potential of the region, is one form of support in developing tourism in a region. In particular Sidoarjo Regency, is a potential tourism area that requires development in terms of disseminating regional tourism information. Creating a TIC design with the concept of introducing history through the exploration of the potential of Sidoarjo in the form of presentation of sophisticated and modern technology information can be the right solution.

The design method that is carried out includes collecting data directly or indirectly. Field surveys on several TICs in cities that have the potential for tourism are carried out as comparative studies. Interviews and questionnaire analyzes were also conducted to determine the number of people who knew the functions of the TIC and to determine tourist needs and their interest in the TIC. Literature studies from various sources, both books, internet, and journals are carried out as supplementary data.

The selection of the concept of Smart Recognition and Modern Technology is intended to introduce the history of the kingdom in Sidoarjo through the exploration of regional tourism potential, as well as adjusting the public interest of this modern era towards technological advancements and a trendy lifestyle. In addition, the presentation of information is applied in a modern way by more playing the interaction and experience of visitors. The application on the TIC interior based on historical recognition concepts is through the interior elements of

walls and floors that are made up of storytelling, as well as the division of areas following the historical storyline. While the modern concept is applied as the overall nuance of the room, and smart technology is shown as the main media for presenting information to the TIC.

Keywords : Tourism Information Center, Tourism Potential, Travelers, History, Technology, Modern, Interaction, Experience

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami ucapkan pada Tuhan Yang Maha Esa atas nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Desain Interior yang berjudul “**DESAIN INTERIOR TOURISM INFORMATION CENTER SIDOARJO DENGAN KONSEP HISTORICAL RECOGNITION AND MODERN SMART TECHNOLOGY**”. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi tugas mata kuliah Desain Interior (DI 184836) Departemen Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya (ITS), dan dapat selesai atas bantuan dari beberapa pihak. Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas semua nikmat dan karunia-Nya, dan semua kelancaran yang diberikan dalam menyusun laporan.
2. Orangtua dan keluarga yang selalu memberikan doa dan dukungan.
3. Bapak Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T. selaku Ketua Departemen Desain Interior periode 2015-2019 dan juga sebagai dosen pembimbing.
4. Ibu Anggra Ayu Rucitra, S.T, M.MT. dan Bapak Ir. Adi Wardoyo, M.MT. selaku dosen penguji.
5. Teman-teman yang telah membantu banyak hal sejauh ini.
6. Semua pihak yang membantu dan tidak bisa disebutkan namanya satu persatu.

Semoga Tugas Akhir ini dapat menjadi rujukan bagi teman-teman mahasiswa Desain Interior, Departemen Desain Interior, serta bagi ITS untuk pengembangan mata kuliah Riset Desain Interior yang lebih baik ke depannya.

Surabaya, Juli 2019

Indianna Putri Dharmawan
NRP. 08411540000005

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR BAGAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	2
1.6 Lingkup Desain.....	3
BAB II STUDI PUSTAKA.....	5
2.1 Pariwisata.....	5
2.1.1 Jenis Pariwisata	5
2.1.2 Jenis Wisatawan	6
2.1.3 Daya Tarik Wisata.....	7
2.2 Kabupaten Sidoarjo.....	9
2.2.1 Perekonomian.....	9
2.2.2 Filosofi Lambang	10
2.2.3 Makna Warna pada Lambang	10
2.2.4 Destinasi Wisata Sidoarjo	11
2.3 Pusat Informasi Wisata	12
2.3.1 <i>Tourism Information Center</i>	12
2.3.2 Fasilitas Standar TIC.....	12
2.3.3 Tinjauan Persyaratan dan Prosedur TIC	14
2.3.4 Ketentuan Teknis TIC	15
2.3.5 Kriteria Desain dan Elemen Interior TIC	15
2.3.6 Penggunaan TIC	18

2.4 Konsep <i>Historical Recognition</i>	25
2.4.1 Sejarah Kerajaan di Sidoarjo.....	25
2.4.2 Sejarah Masa Kolonial di Sidoarjo	28
2.5 Teknologi Pintar (<i>Smart Technology</i>).....	29
2.5.1 Media Teknologi	30
2.5.2 Gaya Modern.....	35
2.6 Zoning Interior	35
2.7 Konsep Warna.....	36
2.7.1 Kelompok Warna	36
2.7.2 Jenis-Jenis Warna.....	38
2.7.3 Kombinasi Warna.....	38
2.8 Konsep Pencahayaan	40
2.8.1 Penggolongan Pencahayaan	40
2.9 Konsep Penghawaan	43
2.9.1 Penghawaan Alami.....	43
2.9.2 Penghawaan Buatan	47
2.10 Studi Antropometri	50
2.10.1 Antropometri Tata Letak <i>Display</i>	50
2.10.2 Antropometri <i>Information Desk</i> dan Meja Kasir	51
2.10.3 Antropometri Area Konferensi dan <i>Visitor</i>	52
2.10.4 Antropometri Sirkulasi Area <i>Display</i>	53
2.10.5 Antropometri <i>Viewing Planes</i>	53
2.11 Studi Eksisting : Museum Mpu Tantular	54
2.11.1 Visi Misi.....	56
2.11.2 Fasilitas	56
2.11.3 Struktur Organisasi.....	57
2.11.4 Analisa Denah Eksisting	57
2.11.5 Analisa Fungsi Ruang	59
2.12 Studi Pemandangan	59
2.12.1 Korea <i>Tourist Information Center</i>	59
2.12.2 Vienna <i>Tourist Information Center</i>	61
BAB III METODE DESAIN.....	63
3.1 Proses Desain	63
3.2 Pengumpulan Data	64

3.3 Analisa Data.....	65
BAB IV KONSEP DESAIN	69
4.1 Studi Pengguna	69
4.1.1 Karakteristik Pengguna.....	69
4.1.2 Segmentasi Pengguna	69
4.2 Studi Aktivitas, Ruang, dan Fasilitas.....	70
4.3 Hubungan Ruang	72
4.3.1 Matriks	72
4.3.2 Bubble Diagram.....	72
4.4 Analisa Riset.....	73
4.5 Konsep Makro.....	74
4.5.1 Konsep <i>Historical Recognition</i>	73
4.5.2 Konsep <i>Smart Technology</i>	75
4.6 Konsep Mikro	77
4.6.1 Dinding	77
4.6.2 Plafon	77
4.6.3 Lantai	78
4.6.4 Furnitur	79
4.6.5 Elemen Estetis.....	79
4.6.6 Warna.....	80
4.6.7 Pencahayaan.....	80
BAB V HASIL DESAIN.....	83
5.1 Alternatif Desain.....	83
5.1.1 Alternatif 1	83
5.1.2 Alternatif 2.....	84
5.1.3 Alternatif 3	85
5.1.4 Pemilihan Alternatif Desain.....	86
5.2 Pengembangan Alternatif Layout Terpilih	87
5.3 Pengembangan Desain Area Terpilih 1	88
5.3.1 Layout Area Informasi.....	88
5.3.2 Suasana dan Tampak Area Informasi	89
5.3.3 Furnitur dan Elemen Estetis.....	90
5.4 Pengembangan Desain Area Terpilih 2	91

5.4.1 Layout Area UKM	91
5.4.2 Suasana dan Tampak Area UKM	92
5.4.3 Furnitur dan Elemen Estetis	93
5.5 Pengembangan Desain Area Terpilih 3	94
5.5.1 Layout Area Destinasi Wisata	94
5.5.2 Suasana dan Tampak Area Destinasi Wisata	95
5.5.3 Furnitur dan Elemen Estetis	96
BAB VI PENUTUP	97
6.1 Kesimpulan	97
6.2 Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lambang Daerah kabupaten Sidoarjo	10
Gambar 2.2 Sirkulasi Linier.....	21
Gambar 2.3 Sirkulasi Radial	22
Gambar 2.4 Sirkulasi Spiral	22
Gambar 2.5 Sirkulasi Network	23
Gambar 2.6 Sirkulasi Campuran.....	23
Gambar 2.7 Beraneka Macam Industri Kecil Menengah.....	24
Gambar 2.8 Koleksi Souvenir dan Oleh-Oleh Sidoarjo.....	24
Gambar 2.9 Situs Peninggalan Sejarah dan Objek Wisata Sidoarjo.....	24
Gambar 2.10 Budaya Daerah dan Adat Istiadat Sidoarjo	25
Gambar 2.11 Beberapa Sumber Sejarah Kerajaan Jenggala.....	26
Gambar 2.12 Contoh Penggunaan Cermin Pintar	30
Gambar 2.13 Contoh Penggunaan <i>Augmented Reality</i>	31
Gambar 2.14 OMG Autographer	32
Gambar 2.15 Contoh Penggunaan Videotron	33
Gambar 2.16 Contoh Penggunaan <i>Touchscreen Monitor</i>	33
Gambar 2.17 Muzo (Kiri), Sono (Kanan)	34
Gambar 2.18 Teori Warna Goethe.....	36
Gambar 2.19 Lingkaran Warna Brewster	38
Gambar 2.20 Lingkaran Warna Analog.....	39
Gambar 2.21 Contoh Urutan Warna Monokrom	40
Gambar 2.22 Lima Teknik Pendistribusian Cahaya	41
Gambar 2.23 Aliran dan Sirkulasi Udara pada Ruangan.....	43
Gambar 2.24 Jenis Pola Tatanan Masa	44
Gambar 2.25 Udara Panas yang Mengalir Vertikal	44
Gambar 2.26 Gerakan Udara pada Sistem Ventilasi Silang	45
Gambar 2.27 Gerakan Udara pada Sistem Wind Tunnel.....	45
Gambar 2.28 Posisi <i>Inlet</i> dan <i>Outlet</i>	46
Gambar 2.29 Perbedaan Dimensi <i>Inlet</i> dan <i>Outlet</i> Berpengaruh.....	47
Gambar 2.30 Tipe Jendela dan Prosentase Angin Melaluinya	47
Gambar 2.31 Proses Angin Bekerja pada AC.....	48

Gambar 2.32 Ukuran Standar <i>Display</i> Karya 2D	50
Gambar 2.33 Anthropometri <i>Receptionist Table</i>	51
Gambar 2.34 Anthropometri Meja dengan Rak.....	51
Gambar 2.35 Anthropometri Meja untuk Tiga Orang	52
Gambar 2.36 Anthropometri Duduk dengan Sirkulasi	52
Gambar 2.37 Anthropometri Sirkulasi.....	53
Gambar 2.38 <i>Optimum Viewing Planes</i>	53
Gambar 2.39 Lokasi Museum Mpu Tantular.....	54
Gambar 2.40 Denah Bangunan Museum Mpu Tantular	57
Gambar 2.41 Bagian Museum sebagai Objek Desain	58
Gambar 2.42 Denah Eksisting Lantai 1	58
Gambar 2.43 Denah Korea <i>Tourism Information Center</i>	60
Gambar 2.44 Layout Korea <i>Tourism Information Center</i>	61
Gambar 2.45 Beberapa Fasilitas pada Korea <i>Tourism Information Center</i>	61
Gambar 2.46 Denah TIC Vienna, Austria	62
Gambar 2.47 Beberapa Fasilitas pada Vienna <i>Tourism Information Center</i>	62
Gambar 4.1 Hubungan Ruang pada Pusat Informasi Sejarah dan Wisata Sidoarjo	72
Gambar 4.2 <i>Bubble Diagram</i> Pusat Informasi Sejarah dan Wisata Sidoarjo	72
Gambar 4.3 TIC Surabaya	73
Gambar 4.4 TIC Bantul.....	73
Gambar 4.5 TIC Malioboro, Jogja.....	74
Gambar 4.6 Contoh Penerapan <i>Smart Technology</i>	75
Gambar 4.7 Contoh Penerapan Desain pada Dinding	77
Gambar 4.8 Contoh Penerapan Desain pada Plafon	77
Gambar 4.9 Contoh Penerapan Desain pada Lantai	78
Gambar 4.10 Contoh Desain Multifungsi Furnitur.....	79
Gambar 4.11 Contoh Penerapan Elemen Estetis	80
Gambar 4.12 Palet Pengaplikasian Warna TIC	80
Gambar 4.13 Penerapan Jenis Lampu.....	81
Gambar 5.1 Alternatif Layout 1 Desain TIC	83
Gambar 5.2 Alternatif Layout 2 Desain TIC	84
Gambar 5.3 Alternatif Layout 3 Desain TIC	85
Gambar 5.4 Layout Terpilih TIC Sidoarjo	87

Gambar 5.5 Area Terpilih 1 TIC – Area Informasi	88
Gambar 5.6 Suasana dan Tampak Area Informasi TIC	89
Gambar 5.7 Gambar Desain Furnitur Area Informasi	90
Gambar 5.8 Area Terpilih 2 TIC – Area UKM	91
Gambar 5.9 Suasana dan Tampak Area UKM.....	92
Gambar 5.10 Gambar Desain Furnitur Area UKM	93
Gambar 5.11 Area Terpilih 3 TIC – Area Destinasi Wisata.....	94
Gambar 5.12 Suasana dan Tampak Area Destinasi Wisata.....	95
Gambar 5.13 Gambar Desain Furnitur Area Destinasi Wisata.....	96

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Studi Aktivitas Pengunjung dan Fasilitas Ruang TIC	71
Tabel 4.2 Analisa Eksisting dan Pengunjung TIC Surabaya, Bantu, dan Malioboro	74
Tabel 5.1 Weighted Method	86

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Skema Struktur Organisasi Museum	57
Bagan 3.1 Metodologi Desain.....	63



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Potensi wisata merupakan salah satu pendorong kehadiran wisatawan ke suatu daerah tertentu dimana daya tarik objek wisata menjadi sasaran utama dalam perjalanan wisata. Prioritas pengembangan kepariwisataan Indonesia mengacu pada Peraturan Pemerintah Nomor 50 Tahun 2011 tentang Rencana Induk Pengembangan Kepariwisata Nasional Tahun 2010 – 2025 (RIPPARNAS). Berdasarkan pasal tersebut, pengembangan kepariwisataan telah menjadi prioritas utama di Indonesia. Sehingga, diperlukan elemen pendukung kepariwisataan untuk membantu pengembangannya.

Kabupaten Sidoarjo merupakan penyangga utama Kota Surabaya yang saat ini berubah menjadi pesaingnya dikarenakan pertumbuhan pesat ekonomi dan industri. Terkait hal tersebut, pemerintah berupaya mengembangkan berbagai potensi yang ada untuk dijadikan destinasi wisata demi membranding Kabupaten Sidoarjo (Sekretaris Daerah Pemkab Sidoarjo, Djoko Sartono, 19 Oktober 2017). Salah satu upaya mendukung pengembangan pariwisata daerah adalah dengan meratakan penyebaran informasi wisata daerah, sehingga sebuah TIC diperlukan sebagai media pemerataan informasi wisata daerah Sidoarjo.

Sidoarjo memiliki museum kebudayaan bernama Mpu Tantular, yang mana sedang mendapat program dari pemerintah berupa revitalisasi museum menggunakan teknologi *modern*. Museum tersebut berada di kawasan tengah Sidoarjo dengan akses mudah dikunjungi. Selain itu juga dekat dengan alun-alun Sidoarjo dan berbagai penginapan untuk wisatawan, sehingga merupakan tempat yang cocok sebagai lokasi TIC Sidoarjo. Menciptakan TIC berkonsep “*Historical Recognition and Modern Smart Technology*” bertujuan untuk eksplorasi potensi industri UKM yang mana merupakan cerminan dari adanya pusat perdagangan sejak zaman Kerajaan Jenggala, serta eksplorasi situs bersejarah sebagai destinasi wisata yang perlu dikenalkan pada wisatawan. Penyajian informasi untuk menonjolkan potensi tersebut menggunakan teknologi canggih dan modern, disesuaikan dengan pesatnya pertumbuhan penggunaan internet dan teknologi modern saat ini yang berdampak pada revolusi industri pariwisata berbasis teknologi digital. Menteri Pariwisata, Arief Yahya menjelaskan tren saat ini baik personal, *mobile* dan *interactive* sudah serba digital. Penggunaan teknologi digital ini dianggap empat kali lebih efektif dibandingkan media konvensional karena 70 persen *search and research*



sudah digital. Identitas Sidoarjo sebagai daerah yang melek pariwisata berbasis teknologi diharapkan dapat menaikkan kunjungan wisatawan, sehingga Sidoarjo telah turut mensukseskan pengembangan kepariwisataan di Indonesia.

1.2 RUMUSAN MASALAH

- a. Bagaimana menciptakan *Tourism Information Center* yang dapat memperkenalkan identitas Kabupaten Sidoarjo kepada wisatawan?
- b. Bagaimana membuat *Tourism Information Center* yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung?
- c. Bagaimana membuat desain *Tourism Information Center* yang sesuai dengan kebutuhan wisatawan?

1.3 BATASAN MASALAH

Sedangkan batasan masalah yang terdapat pada desain interior ini antara lain :

- a. Luas bangunan eksisting untuk didesain minimal 800 m²
- b. Mengutamakan pembahasan elemen desain interior dan tidak mencakup permasalahan arsitektur maupun konstruksi bangunan
- c. Lebih mengutamakan pengadaan area atau ruangan sesuai kebutuhan pengunjung sebagai fasilitas umum

1.4 TUJUAN

- a. Menciptakan TIC dengan konsep pengenalan sejarah melalui eksplorasi potensi Sidoarjo untuk dijadikan destinasi wisata
- b. Mengenalkan teknologi *modern* sebagai alat untuk menyajikan informasi pada *Tourism Information Center* Sidoarjo.
- c. Menciptakan desain interior *Tourism Information Center* yang memenuhi standar fasilitas kebutuhan pengunjung dengan alur sirkulasi yang tepat.

1.5 MANFAAT

Perencanaan desain interior *Tourism Information Center* diharapkan dapat membawa manfaat, antara lain :

- a. Menjadikan studi sebagai bahan pertimbangan untuk pembangunan Pusat Informasi Sejarah dan Wisata Sidoarjo guna meningkatkan identitas daerah



- b. Bagi masyarakat, dapat menjadikan studi Pusat Informasi Sejarah dan Wisata Sidoarjo sebagai bahan referensi yang mendukung dalam mempersiapkan diri terhadap era modern, dengan tetap melestarikan sejarah yang dimiliki

1.6 LINGKUP DESAIN

- a. Rujukan untuk desain TIC menggunakan denah eksisting museum Mpu Tantular Sidoarjo, dengan cakupan seluruh area di lantai 1.
- b. Eksisting bangunan desain menyelaraskan bentuk bangunan yang telah ada di area kompleks Mpu Tantular yang merupakan bangunan cagar budaya.
- c. Mengolah interior ruangan sesuai konsep yang diterapkan dengan tidak mengubah bentukan bangunannya.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 PARIWISATA

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan disebutkan bahwa pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah. Pariwisata adalah keseluruhan kegiatan pemerintah, dunia usaha dan masyarakat untuk mengatur, mengurus dan melayani kebutuhan wisatawan (Karyono, 1997).

Menurut Ensiklopedia Nasional Indonesia Jilid 12 bahwa pariwisata adalah kegiatan perjalanan seseorang atau se rombongan orang dari tempat tinggal asalnya ke suatu tempat di kota lain atau di negara lain dalam jangka waktu tertentu. Tujuan perjalanan dapat bersifat pelancongan, bisnis, keperluan ilmiah, bagian kegiatan agama, muhibah atau juga silaturahmi. Pariwisata adalah suatu fenomena kebudayaan global yang dapat dipandang sebagai suatu sistem. Dalam model yang dikemukakan oleh Leiper (Ardika, 2007), pariwisata terdiri atas tiga komponen yaitu wisatawan (*tourist*), elemen geografi (*geographical elements*) dan industri pariwisata (*tourism industry*).

Pariwisata merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia terutama menyangkut kegiatan sosial dan ekonomi. Diawali dari kegiatan yang semula hanya dinikmati oleh segelintir orang-orang yang relatif kaya pada awal abad ke-20, kini telah menjadi bagian dari hak azasi manusia. Hal ini terjadi tidak hanya di negara maju tetapi mulai dirasakan pula di negara berkembang. Indonesia sebagai negara yang sedang berkembang dalam tahap pembangunannya, berusaha membangun industri pariwisata sebagai salah satu cara untuk mencapai neraca perdagangan luar negeri yang berimbang. Melalui industri ini diharapkan pemasukan devisa dapat bertambah (Nyoman, 1999).

2.1.1 Jenis Pariwisata

Beberapa jenis pariwisata yang sudah dikenal, antara lain:

1. Wisata budaya, yaitu perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup seseorang dengan cara mengadakan kunjungan ke tempat lain atau ke luar negeri, mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan dan adat istiadat mereka, cara hidup mereka, kebudayaan dan seni mereka.



2. Wisata kesehatan, yaitu perjalanan seseorang wisatawan dengan tujuan untuk menukar keadaan dan lingkungan tempat sehari-hari di mana ia tinggal demi kepentingan beristirahat baginya dalam arti jasmani dan rohani.
3. Wisata olahraga, yaitu wisatawan-wisatawan yang melakukan perjalanan dengan tujuan berolahraga atau memang sengaja bermaksud mengambil bagian aktif dalam pesta olahraga di suatu tempat atau Negara.
4. Wisata komersial, yaitu termasuk perjalanan untuk mengunjungi pameran-pameran dan pekan raya yang bersifat komersial, seperti pameran industri, pameran dagang dan sebagainya.
5. Wisata industri, yaitu perjalanan yang dilakukan oleh rombongan pelajar atau mahasiswa, atau orang-orang awam ke suatu kompleks atau daerah perindustrian, dengan maksud dan tujuan untuk mengadakan peninjauan atau penelitian.
6. Wisata Bahari, yaitu wisata yang banyak dikaitkan dengan danau, pantai atau laut.
7. Wisata Cagar Alam, yaitu jenis wisata yang biasanya diselenggarakan oleh agen atau biro perjalanan yang mengkhususkan usaha-usaha dengan mengatur wisata ke tempat atau daerah cagar alam, taman lindung, hutan daerah pegunungan dan sebagainya yang kelestariannya dilindungi oleh undang-undang.
8. Wisata bulan madu, yaitu suatu penyelenggaraan perjalanan bagi pasangan-pasangan pengantin baru yang sedang berbulan madu dengan fasilitas-fasilitas khusus dan tersendiri demi kenikmatan perjalan.

2.1.2 Jenis Wisatawan

Berdasarkan sifat perjalanan, lokasi di mana perjalanan dilakukan wisatawan dapat diklasifikasikan sebagai berikut (Karyono, 1997)

1. Foreign Tourist (Wisatawan asing)

Orang asing yang melakukan perjalanan wisata, yang datang memasuki suatu negara lain yang bukan merupakan Negara di mana ia biasanya tinggal. Wisatawan asing disebut juga wisatawan mancanegara atau disingkat wisman.



2. *Domestic Foreign Tourist*

Orang asing yang berdiam atau bertempat tinggal di suatu negara karena tugas, dan melakukan perjalanan wisata di wilayah negara di mana ia tinggal. Misalnya, staf kedutaan Belanda yang mendapat cuti tahunan, tetapi ia tidak pulang ke Belanda, tetapi melakukan perjalanan wisata di Indonesia (tempat ia bertugas).

3. *Domestic Tourist (Wisatawan Nusantara)*

Seorang warga negara suatu negara yang melakukan perjalanan wisata dalam batas wilayah negaranya sendiri tanpa melewati perbatasan negaranya. Misalnya warga negara Indonesia yang melakukan perjalanan ke Bali atau ke Danau Toba. Wisatawan ini disingkat wisnus.

4. *Indigenous Foreign Tourist*

Warga negara suatu negara tertentu, yang karena tugasnya atau jabatannya berada di luar negeri, pulang ke negara asalnya dan melakukan perjalanan wisata di wilayah negaranya sendiri. Misalnya, warga negara Perancis yang bertugas sebagai konsultan di perusahaan asing di Indonesia, ketika liburan ia kembali ke Perancis dan melakukan perjalanan wisata di sana. Jenis wisatawan ini merupakan kebalikan dari *Domestic Foreign Tourist*.

5. *Transit Tourist*

Wisatawan yang sedang melakukan perjalanan ke suatu Negara tertentu yang terpaksa singgah pada suatu pelabuhan/ *airport*/ stasiun bukan atas kemauannya sendiri.

6. *Business Tourist*

Orang yang melakukan perjalanan untuk tujuan bisnis bukan wisata tetapi perjalanan wisata akan dilakukannya setelah tujuannya yang utama selesai. Jadi perjalanan wisata merupakan tujuan sekunder, setelah tujuan primer yaitu bisnis selesai dilakukan.

2.1.3 Daya Tarik Wisata

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 tahun 2009 tentang kepariwisataan disebutkan bahwa daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan dan nilai berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya dan hasil buatan manusia yang menjadi sarana atau tujuan kunjungan wisatawan.



Daya tarik wisata juga disebut objek wisata merupakan potensi yang menjadi pendorong kehadiran wisatawan ke suatu daerah tujuan wisata. Dalam buku *Dasar-dasar Pariwisata* dikatakan bahwa objek dan daya tarik wisata dikelompokkan atas: (Suwantoro, 1997)

- a. Pengusahaan objek dan daya tarik wisata dikelompokkan ke dalam pengusahaan objek dan daya tarik wisata alam, pengusahaan objek dan daya tarik wisata budaya, pengusahaan objek dan daya tarik wisata minat khusus.
- b. Umumnya daya tarik suatu objek wisata berdasar pada:
 - Adanya sumber daya yang dapat menimbulkan rasa senang, indah, nyaman dan bersih.
 - Adanya aksesibilitas yang tinggi untuk dapat mengunjunginya.
 - Adanya ciri khusus/spesifikasi yang bersifat langka.
 - Adanya sarana dan prasarana penunjang untuk melayani para wisatawan yang hadir.
- c. Objek wisata alam mempunyai daya tarik karena keindahan alam, pegunungan, sungai, pantai, pasir, hutan dan sebagainya.
- d. Objek wisata budaya mempunyai daya tarik tinggi karena memiliki nilai khusus dalam bentuk atraksi kesenian, upacara-upacara adat, nilai luhur yang terkandung dalam suatu objek buah karya manusia pada masa lampau.
- e. Pembangunan suatu objek wisata harus dirancang dengan bersumber pada potensi daya tarik yang memiliki objek tersebut dengan mengacu pada kriteria keberhasilan pengembangan yang meliputi berbagai kelayakan.

Salah satu yang menjadi suatu daya tarik terbesar pada suatu destinasi wisata adalah sebuah atraksi, baik itu berupa pertunjukan kesenian, rekreasi, atau penyajian suatu paket kebudayaan lokal yang khas dan dilestarikan. Atraksi dapat berupa keseluruhan aktifitas keseharian penduduk setempat beserta *setting* fisik lokasi desa yang memungkinkan berintegrasinya wisatawan sebagai partisipasi aktif seperti belajar tari, bahasa, membuat seperti yang ada di Desa Wisata Krebet, memainkan alat musik tradisional, membajak sawah, menanam padi, melihat kegiatan budaya masyarakat setempat, dan lain-lain (Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, 2011: 13).

Segala bentuk badan usaha atau organisasi yang kegiatannya khusus untuk mempersiapkan kedatangan wisatawan pada suatu daerah tujuan wisata, yaitu:



- a. Perusahaan yang kegiatannya adalah merencanakan dan menyelenggarakan perjalanan bagi orang yang akan melakukan perjalanan wisata (*tour operator and travel agent*).
- b. Badan atau organisasi yang memberikan penerangan, penjelasan, promosi dan propaganda tentang suatu daerah tujuan wisata (*Tourist Information Center* yang terdapat di *airport*, terminal, pelabuhan, atau suatu *resort*).
- c. *Recreative and sportive plants*, termasuk dalam kelompok ini adalah semua Fasilitas yang dapat digunakan untuk tujuan rekreasi dan olah raga.

2.2 KABUPATEN SIDOARJO

Wilayah Kabupaten Sidoarjo berada di dataran rendah. Sidoarjo dikenal dengan sebutan *Kota Delta*, karena berada di antara dua sungai besar pecahan Kali Brantas, yakni Kali Mas dan Kali Porong. Bagian utara Sidoarjo berbatasan dengan Surabaya, sehingga secara geografis kedua kota ini seolah-olah menyatu. Bagian selatan Sidoarjo berbatasan dengan Pasuruan, di bagian timur Sidoarjo berbatasan dengan Mojokerto, serta bagian barat Sidoarjo berbatasan langsung dengan laut (Selat Madura).

2.2.1 Perekonomian

Berdasarkan iklim perikanan, industri dan jasa merupakan sektor perekonomian utama Sidoarjo. Selat Madura di sebelah timur merupakan daerah penghasil perikanan, diantaranya ikan, udang, dan kepiting. Logo Kabupaten menunjukkan bahwa “Udang dan Bandeng” merupakan komoditi perikanan yang utama kota ini. Sidoarjo dikenal pula dengan sebutan “Kota Petis“. Oleh-oleh makanan khas Sidoarjo adalah bandeng asap dan kerupuk udang.

Sektor industri di Sidoarjo berkembang cukup pesat karena lokasi yang berdekatan dengan pusat bisnis kawasan Indonesia Timur (Surabaya), dekat dengan Pelabuhan Laut Tanjung Perak maupun Bandar Udara Juanda, memiliki sumber daya manusia yang produktif serta kondisi sosial politik dan keamanan yang relatif stabil menarik minat investor untuk menanamkan modalnya di Sidoarjo. Sektor industri kecil juga berkembang cukup baik, diantaranya sentra industri kerajinan tas dan koper di Tanggulangin, sentra industri sandal dan sepatu di Wedoro-Waru dan Tebel-Gedangan, sentra industri kerupuk di Telasih-Tulangan.



2.2.2 Filosofi Lambang Daerah



Gambar 2.1 Lambang Daerah Kabupaten Sidoarjo
Sumber : *Google Image* (2018)

- a. Sebuah segilima beraturan yang sisi-sisinya berbentuk kurung kurawal
Melambangkan falsafah Pancasila yang juga mengandung arti bahwa rakyat daerah Kabupaten Sidoarjo telah mentrapkan ajaran Pancasila dengan tertib dan pasti,
- b. Sebuah bintang bersudut lima
Melambangkan Ke-Tuhanan Yang Maha Esa yang menggambarkan kehidupan ber-KeTuhanan / beragama dari rakyat Daerah Kabupaten Sidoarjo,
- c. Setangkai padi, delapan belas butir dan sebatang tebu lima ruas dengan bentuk bulat
Melambangkan Hasil bumi yang paling penting dalam daerah Kabupaten Sidoarjo. Sedangkan bentuk yang membulat dari padi dan tebu tersebut menggambarkan kebulatan tekad untuk membangun masyarakat yang adil dan makmur. 18 (delapan belas) butir padi menunjukkan banyaknya Kecamatan dalam daerah Kabupaten Sidoarjo,
- d. Ikan bandeng dan ikan udang membentuk huruf " S "
Melambangkan Hasil tambak dalam daerah Kabupaten Sidoarjo. Bentuk huruf " S " dari ikan bandeng dan ikan udang tersebut menunjukkan huruf pertama dari Sidoarjo.

2.2.3 Makna Warna pada Lambang

- a. Warna biru laut pada lambang berarti air yang menggambarkan bahwa daerah Kabupaten Sidoarjo yang terkenal dengan nama: "DELTA BRANTAS" dikelilingi air yaitu sungai dan laut. Warna biru laut yang terlepas dalam lingkaran padi dan tebu berarti air yang menggambarkan bahwa daerah



Kabupaten Sidoarjo adalah daerah tambak yang banyak menghasilkan ikan bandeng dan ikan udang

- b. Warna dasar hijau menggambarkan kesuburan daerah Kabupaten Sidoarjo (Delta Brantas)
- c. Warna kuning pada bintang, padi, tebu dan pita menggambarkan kesejahteraan rakyat Kabupaten Sidoarjo
- d. Warna hitam pada tebu, ikan bandeng, ikan udang, dan tulisan Kabupaten Sidoarjo menggambarkan keteguhan iman rakyat daerah Kabupaten Sidoarjo
- e. Warna abu-abu ikan bandeng dan ikan udang adalah warna pelengkap

2.2.4 Destinasi Wisata Sidoarjo

- a. Pulau Sarinah, salah satu pulau eksotis yang terbentuk di tengah kawah lumpur di Desa Tlocor. Merupakan hasil sedimentasi dari semburan lumpur lapindo yang terjadi sejak 2006.
- b. Lumpur Lapindo, merupakan hasil bencana alam yang dijadikan objek wisata. Terdapat patung mirip orang sebagai bentuk kenangan tragedi tahun 2006 lalu.
- c. Museum Mpu Tantular, merupakan objek wisata sejarah dengan berbagai peninggalan kerajaan dan penemuan lainnya.
- d. Candi Pari, peninggalan Majapahit pada masa pemerintahan Raja Hayam Wuruk
- e. *Suncity Waterpark*, objek wisata dengan wahana permainan air.
- f. Taman Abhirama, merupakan wisata taman terbuka hijau yang dimiliki Sidoarjo dengan berbagai fasilitas umum sebagai area berkumpul
- g. Kampoeng Batik Jetis, wisata belanja berbagai jenis batik motif khas Sidoarjo dan juga memiliki pelatihan membatik dengan cara menghubungi pihak pengrajin.
- h. Kampung Sepatu Krian, pusat jual beli sepatu dengan berbagai jenis.
- i. Sentra tas Tanggulangin, pusat penjualan produk berbahan kulit khas Sidoarjo.
- j. Legok Asri Sukolegok, merupakan objek wisata keluarga yang kaya akan fasilitas lengkap dengan wisata outbond, area bermain anak, dll.
- k. Kebun Coklat, merupakan sebuah kafe yang menggunakan kebun coklat sebagai tempat dan konsep utamanya, dengan berbagai kuliner unik.
- l. Pantai Kepetingan, merupakan objek wisata pantai dan biasanya digunakan sebagai ritual adat Nyadran.
- m. Makam Putri Ayu Sekardadu, objek wisata religi dan sakral.
- n. Delta Fishing, sarana rekreasi pemancingan dengan berbagai fasilitas rekreasi, dll.



2.3 PUSAT INFORMASI WISATA (*Tourism Information Center*)

2.3.1 *Tourism Information Center (TIC)*

TIC merupakan fasilitas yang menyediakan informasi khusus tentang kawasan lokal, daya tarik wisata, festival, dan pelayanan (Mill, 2000). Perannya sangat penting karena menjadi lini depan serta memberikan kontribusi yang signifikan dalam sistem rantai pemasaran dan distribusi informasi. Alat yang efektif dalam publisitas adalah yang memberi efek visual dan auditif yang dijemakan dalam bentuk ilustrasi, kalimat tercetak, dan kata terucap.

Tren yang berkembang saat ini telah merubah peran dan fungsi TIC, tidak saja hanya sebagai *outlet* untuk pendistribusian brosur pariwisata dan informasi bagi wisatawan, namun mengarah pada fungsi TIC sebagai tempat orientasi bagi pengunjung (wisatawan) guna mengetahui mengenai sejarah, seni dan budaya, bahkan industri-industri potensial yang terdapat di suatu daerah. Dengan kata lain, TIC saat ini mulai menjelma menjadi *showcase* dan pusat interpretasi suatu daerah. (John E. Heather, 2004)

TIC dibagi menjadi 3 tipe, antara lain :

- a. *GATEWAY*: TIC tipe ini umumnya berfungsi sebagai pintu masuk atau area orientasi sebelum menjelajahi suatu wilayah atau destinasi, dan dikelola oleh staf-staf profesional yang digaji khusus untuk mengelola TIC.
- b. *SUB-REGIONAL*: TIC tipe ini umumnya mencakup suatu wilayah atau beberapa daerah kabupaten/ kota, dikelola secara profesional yang digaji khusus untuk mengelola TIC dibantu oleh tenaga-tenaga relawan/ magang.
- c. *LOCAL*: TIC jenis ini umumnya berada di suatu daerah/ di sekitar objek dan daya tarik wisata, dikelola oleh asosiasi wisata, pemda atau organisasi bisnis.

2.3.2 Fasilitas Standar TIC

Semua aktivitas yang dilakukan pada TIC akan mempengaruhi kebutuhan dan standar fasilitasnya. Berikut fasilitas standar berdasarkan aktivitas dan kebutuhan pengunjung TIC, antara lain:

- a. Informasi dan Layanan yang Wajib Tersedia
 - Transportasi & Arah: Arah ke tempat-tempat di destinasi wisata dan ke semua daerah di Indonesia; Jadwal bis dan harga tiket; Jadwal penerbangan pesawat dan harga tiket; Jadwal pelayaran kapal dan harga tiket; Informasi kontak untuk rental kendaraan; Kondisi jalan-jalan.



- Lokasi-lokasi Wisata: Informasi tentang objek dan daya tarik wisata; Rekomendasi tentang kemana harus pergi dan apa yang bisa dilakukan ditempat wisata.
- Visa & Perizinan: Informasi tentang bagaimana memperpanjang visa; Membantu wisatawan untuk menghubungi petugas imigrasi; Informasi tentang status pengecekan lintas batas internasional; Penjelasan mengenai hukum, aturan, dan panduan-panduan, termasuk apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh wisatawan.
- Kondisi Darurat: Membantu wisatawan untuk menghubungi layanan kesehatan dalam situasi darurat atau ada masalah kesehatan; Membantu wisatawan untuk menghubungi polisi (polisi wisata) dan atau otoritas lainnya yang relevan dalam kondisi darurat atau saat wisatawan kehilangan (kerampokan); Membantu wisatawan menghubungi kedutaan besar negaranya pada kondisi darurat; Membantu wisatawan menterjemahkan pesan atau informasi penting ke Bahasa Indonesia pada saat berkomunikasi dengan polisi, dinas/institusi local, staf rumah sakit atau apotik.
- Informasi Wisata Umum: Menyediakan daftar fasilitas akomodasi secaralengkap, termasuk semua guesthouse, hotel, resor, dengan kontak person serta arah lokasinya; Menyediakan daftar lengkap perusahaan agen perjalanan dan layanan pemandu wisata; Menyediakan daftar lengkap restoran dan jasa layanan makan minum yang ada; Menginformasikan kepada wisatawan dimana mereka dapat membeli kerajinan dan berbelanja cinderamata atau barang-barang lainnya.

b. Kebutuhan Minimum

Papan informasi di luar gedung/ruangan yang berisi informasi-informasi penting untuk wisatawan (sangat dibutuhkan terlebih pada saat kantor TIC tutup); Area penyambutan; Area konter pelayanan informasi; *Display* brosur/*leaflet*; *Display* peta dan informasi geografis; Kantor pengelola (manajer dan *staff*); Gudang; Toilet umum dengan standar internasional yang bersih; Keamanan (*security*).

c. Kebutuhan Pengembangan (tambahan/ *expanded*)

Visitors' lounge; Area penjualan ritel; Area pemutaran video; Perpustakaan (dengan buku-buku berbahasa asing); Konter *snack* swa saji (*self serve*); Area



minum teh/kopi; Tempat duduk di luar atau area bermain; Layanan telepon internasional; Ruang pertemuan; Teater.

2.3.3 Tinjauan Persyaratan dan Prosedur TIC

Berdasarkan Pasal 1 angka 3 Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Pariwisata, secara normatif memberikan batasan, bahwa Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah.

Dalam upaya mendukung pembangunan fasilitas pariwisata di destinasi wisata, Kementerian Pariwisata menetapkan pedoman pengembangan daya tarik wisata dan peningkatan amenitas pariwisata yang secara lebih rinci menggambarkan mengenai norma pembangunan, standar pembangunan, prosedur pembangunan, dan kriteria pembangunan.

a. Konsep Dasar

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

b. Fungsi dan Manfaat

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

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

c. Kriteria Penempatan Lokasi

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



- Pusat Informasi Wisata/ TIC yang terletak di Pusat Kota, lokasi yang dipilih harus strategis dan mudah dijangkau oleh pengunjung, disarankan dipilih lokasi yang aksesibilitasnya mudah dicapai, baik menggunakan transportasi umum maupun transportasi pribadi;
- Pusat Informasi Wisata/TIC yang terletak di Tempat Kedatangan, lokasi yang dipilih di tempat kedatangan seperti: terminal bus, bandara, stasiun, maupun pelabuhan, harus strategis, mudah dilihat, dan mudah dicapai oleh pengunjung;
- Pusat Informasi Wisata/TIC yang terletak di Daya Tarik Wisata, lokasi yang dipilih di dalam Kawasan Daya Tarik Wisata harus strategis, mudah dilihat, dan mudah dicapai oleh pengunjung.

2.3.4 Ketentuan Teknis TIC

- a. Pengelola
 - Manajerial
 - Staf, yang mampu berkomunikasi dengan baik dan memiliki kemampuan berbahasa asing, minimal Bahasa Inggris
 - Pramur ruang
- b. Sarana dan Prasarana
 - Telepon (*fixed line*);
 - Faks;
 - Internet;
 - Komputer;
 - Printer;
 - *Scanner*;
 - Meja;
 - Kursi/Sofa;
 - Materi Promosi Pariwisata;
 - Peta;

2.3.5 Kriteria Desain dan Elemen Interior TIC

- a. *Entrance* dan *Lobby*

Merupakan area pintu masuk dan ruang tunggu pengunjung hendaknya memenuhi persyaratan antara lain sebagai berikut:

1. Memiliki 2 (dua) pintu masuk (*double doors*). Pintu masuk dan *lobby* hendaknya memiliki ukuran yang cukup luas untuk memberi ruang gerak lebih kepada pengunjung. Apabila memungkinkan hendaknya pintu yang digunakan adalah jenis pintu dua (*double doors*), hal ini untuk



mengantisipasi banyaknya jumlah pengunjung yang datang. Desain ruangan dibuat nyaman dengan hiasan yang mencerminkan kearifan lokal.

2. Terdapat tulisan “Selamat Datang” (*welcome*);
3. Papan rambu arah petunjuk ruangan
4. Fasilitas aksesibilitas bagi penyandang disabilitas dan lansia.

b. Service Desk

Merupakan area pelayanan informasi bagi pengunjung hendaknya memenuhi persyaratan antara lain sebagai berikut:

1. Memiliki meja layanan yang menghadap ke arah pintu masuk, paling sedikit 2 (dua) buah dengan 1 (satu) buah kursi untuk staf pengelola dan 2 (dua) buah kursi untuk pengunjung;
2. Memiliki sarana pendukung seperti telepon dan komputer yang terhubung dengan internet.
3. Interior ruangan dirancang dengan komposisi warna yang hangat dan netral serta mencerminkan kearifan lokal.

c. Area Informasi

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

1. Memiliki rak untuk memasang dan meletakkan peta, brosur, dan materi promosi cetak yang jumlahnya sesuai dengan kebutuhan. Brosur atau materi cetak terpisah sesuai dengan klasifikasi masing-masing, misalnya hotel, transportasi, serta atraksi wisata dan aktivitas wisata. Setiap bagian diberi penanda sesuai dengan klasifikasinya masing-masing dan dibuat dalam 2 (dua) bahasa, Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, untuk memudahkan pengunjung memperoleh informasi dan mengantisipasi datangnya pengunjung asing;
2. Memiliki display informasi elektronik, dapat berupa TV ataupun komputer yang dilengkapi dengan petunjuk pemakaian untuk masing-masing unit. Display informasi ini bisa dilengkapi pula dengan kelengkapan materi promosi elektronik (CD atau DVD mengenai atraksi wisata, peta, dan



fasilitas wisata seperti hotel, transportasi, dan lain-lain). Jenis materi promosi elektronik bisa juga menggunakan data yang telah disimpan dalam memori komputer, untuk TV hendaknya dilengkapi dengan sarana pemutar CD atau DVD guna memudahkan pengunjung untuk memperoleh informasi; dan

3. Memiliki fasilitas dan akses internet berupa jaringan internet pita lebar berbasis *Asymmetric Digital Subscriber Line* (ADSL) atau 3G.

d. *Lounge* Pengunjung

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

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

1. Memiliki minimal 2 (dua) sofa dan 1 (satu) meja;
2. Memiliki fasilitas dan akses internet.

e. Kantor Administrasi dan Ruang Penyimpanan

Kantor Administrasi merupakan kantor pengelola, yang jumlah dan besarnya menyesuaikan dengan kebutuhan dan jumlah staf pengelola disertai fasilitas kantor seperti telepon, meja, kursi, komputer, dan internet. Ruang penyimpanan digunakan sebagai tempat penyimpanan persediaan brosur serta barang lainnya.

f. Toilet

Disarankan memiliki toilet yang sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan dan dipisahkan sesuai jenis kelamin (pria dan wanita) serta pengguna (pengunjung dan pengelola).

g. Papan Petunjuk Lokasi Pusat Informasi Wisata/TIC

Disarankan mencantumkan logo “i” (Informasi) disertai tulisan “*Tourism Information Center*” atau “*Tourist Information Center*” dan Logo Pesona



Indonesia/Wonderful Indonesia. Tulisan ditulis dengan huruf jelas dan mudah dibaca, papan penunjuk lokasi dapat pula dibuat menggunakan unsur tradisional yang menjadi ciri khas masing-masing daerah. Ukuran papan petunjuk disarankan proporsional dengan lokasi penempatan, menarik, mudah terlihat, dan tidak terhalang apapun.

2.3.6 Penggunaan TIC

A. Aktivitas

Secara umum aktivitas yang dilaksanakan dalam sebuah TIC yang ideal meliputi kegiatan non-profit (penyampaian informasi) dan profit, seperti: Jasa layanan pemesanan (*booking*); Penjualan peta, poster, buku panduan dan publikasi-publikasi lainnya; Penjualan produk-produk kerajinan, *souvenir*; Jasa layanan pemanduan tur lokal (*local tour-guiding*); Kafe dan penjualan makanan-minuman; Jasa layanan faksimile, email dan internet; Fotokopi dan jasa layanan kesekretariatan; Jasa layanan pengelolaan MICE (*meetings, incentives, conference & events*), dll.

B. Segmentasi Pengunjung

Pengunjung pada TIC merupakan pelaku wisata dengan berbagai macam perilaku. Perilaku wisatawan menurut Ali Hasan (2008:129) dalam buku Sosiologi Pariwisata karya M. Liga Suryadana adalah respon psikologis yang kompleks yang muncul dalam bentuk perilaku atau tindakan yang khas secara perseorangan yang langsung terlibat dalam usaha memperoleh dan menggunakan produk serta menentukan proses pengambilan keputusan dalam melakukan pembelian produk termasuk dalam melakukan pembelian ulang, yang dimaksud adalah wisatawan berkunjung ke daerah tujuan wisata, membeli souvenir, dan suatu saat wisatawan tersebut kembali berkunjung karena merasa nyaman dan percaya.

Terdapat beberapa hal yang penting yang dapat diungkapkan dari definisi yang telah dipaparkan oleh para ahli, perilaku wisatawan adalah suatu proses yang terdiri dari beberapa tahap yaitu.

1. Tahap perolehan (*acquisition*), mencari (*searching*) dan membeli (*purchasing*).



2. Tahap konsumsi (*consumption*) yang berupa menggunakan (*using*) dan mengevaluasi (*evaluating*).
3. Tahap tindakan pasca pembelian (*disposition*) yang berupa tindakan wisatawan.
4. Perilaku wisatawan dalam mempengaruhi unit-unit pengambil keputusan (*decision unit*) menurut Kotler dan Keller (2009:190) terdiri dari, wisatawan sendiri yang membentuk pasar wisatawan (*tourist market*) dan wisatawan organisasional yang membentuk pasar bisnis (*business market*). Adapun konsep *personal tourist* dalam definisi perilaku wisatawan dapat lebih dijelaskan bahwa personal wisatawan merupakan individu yang membeli barang dan jasa untuk dirinya sendiri, memenuhi kebutuhan keluarga dan dijadikan hadiah untuk orang lain sehingga personal wisatawan merupakan pengguna terakhir .

Perilaku wisatawan dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti faktor budaya, faktor sosial, faktor personal dan faktor psikologi. Faktor-faktor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut (Kotler dan Keller, 2009):

1. Faktor Budaya

Budaya, subbudaya dan kelas sosial merupakan faktor yang paling banyak mempengaruhi perilaku kunjungan pada wisatawan. Budaya merupakan sesuatu yang dasar dari keinginan dan kebutuhan seseorang. Masing-masing budaya terdiri dari bagian yang lebih kecil yaitu sub budaya yang mampu menyediakan identifikasi yang lebih spesifik dan sosialisasi bagi anggotanya. Sub budaya terdiri dari kebangsaan, kepercayaan, ras, dan area geografi.

2. Faktor Sosial

Faktor sosial sebagai tambahan dari faktor budaya, faktor sosial terdiri dari referensi keluarga, kelompok, dan aturan sosial dan status berdampak pada perilaku kunjungan.



3. Faktor Personal

Keputusan berkunjung juga dipengaruhi oleh karakteristik personal, yang termasuk dalam kategori ini adalah umur dan daur hidup, pekerjaan dan ekonomi, kepribadian dan konsep diri, dan gaya hidup dan nilai. Karena beberapa karakteristik ini memiliki dampak yang langsung dalam perilaku wisatawan, hal ini sangat penting untuk pemasar dalam mendekati wisatawan.

4. Faktor Psikologi

Langkah utama dalam memahami perilaku wisatawan adalah model tanggapan rangsangan. Pemasar dan lingkungan mempengaruhi untuk masuk dalam kesadaran wisatawan dan mengatur proses kejiwaannya yang menggabungkan dengan karakteristik keyakinan wisatawan untuk menghasilkan proses keputusan dan keputusan berkunjung. Tugas pemasar adalah untuk memahami apa yang terjadi pada kesadaran wisatawan antara kedatangan stimuli pemasaran yang masuk dan keputusan berkunjung total. Terdapat empat kunci proses psikologi yaitu, motivasi, persepsi, pembelajaran dan memori yang merupakan hal dasar untuk mempengaruhi tanggapan wisatawan.

Berdasarkan berbagai perilaku tersebut dapat mempengaruhi segmentasi pengunjung TIC. Pengunjung dengan kebutuhan eksplorasi potensi daerah merupakan kelompok pelajar dan wisatawan luar daerah, sehingga mereka masuk dalam segmentasi pengunjung TIC.

C. Sirkulasi Antar Ruang

- Langsung, artinya mudah dicapai dengan jarak sependek mungkin serta meminimumkan jalan berbelok dan kantung penampung arus sirkulasi.
- Aman, dalam artian menghindarkan jalan masuk yang sempit serta membuat jalur distribusi di dalam sama lebarnya dengan pintu masuk demi keamanan saat terjadi bencana/ musibah.

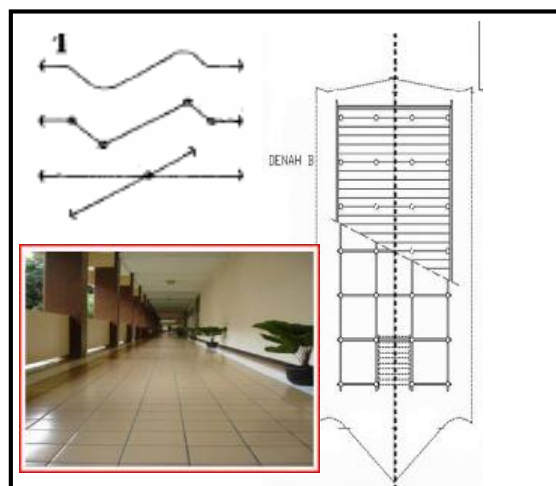
- Cukup terang, maksudnya adalah semua sirkulasi harus mempunyai penerangan yang cukup. Memaksimalkan penerangan siang hari sangat dianjurkan namun tetap memperhatikan sinar matahari yang menembus ke dalam ruangan tidak menimbulkan silau dan panas menyengat.
- Urutan logis, yaitu merancang urutan dengan baik sehingga tidak membuat orang yang masuk terkejut atau tidak mengetahui arah yang dituju. Urutan logis pada sirkulasi yang diberikan melalui bahasa interior (berupa bentuk garis/ bentuk ruang/ unsur elemen interior lainnya) akan mampu memberikan penjelasan serta membimbing pengguna ruangan.

D. Pola Sirkulasi pada Ruang

Pola-pola sirkulasi ruang adalah *“suatu bentuk-bentuk rancangan atai alur-alur ruang pergerakan dari suatu ke ruang lainnya dengan maksud menambah estetika agar dapat memaksimalkan sirkulasi ruang untuk dipergunakan.”* Pola sirkulasi ruang dibagi menjadi 5 :

1. Pola Linier

Suatu pola sirkulasi ruang melalui garis yang mempunyai arah sehingga dapat menjadi unsur pembentuk deretan ruang. Pola ini sangat mudah ditemui karena banyak dipergunakan. Contoh : jalan raya, jalan tol, lorong sekolah, rumah sakit, dll.



Gambar 2.2 Sirkulasi linier
Sumber : remigius.staff.gunadarma.ac.id

2. Pola Radial

Suatu pola sirkulasi ruangan melalui penyebaran atau perkembangan dari titik pusat. Biasanya pola radial ini mempunyai sifat banyak ruang



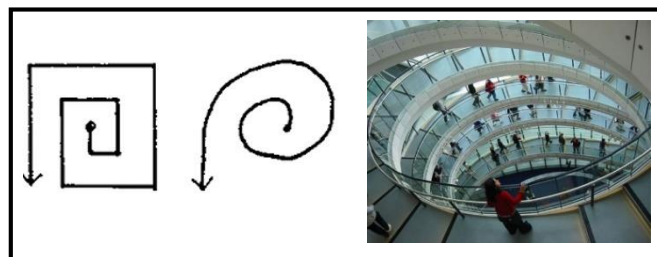
pergerakan. Karena pola yang digunakan sama seperti pola yang dipergunakan pada jari-jari sepeda. Contoh : *Gym*, Stadium, dsb.



Gambar 2.3 Sirkulasi radial
Sumber : remigius.staff.gunadarma.ac.id

3. Pola *Spiral*

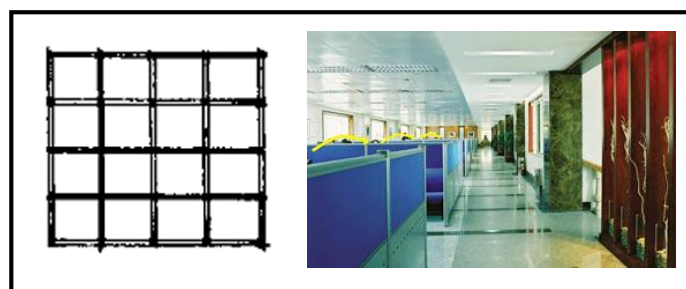
Suatu pola sirkulasi ruang dengan cara berputar menjauhi titik pusat. Pola sirkulasi ini sangat berguna pada lahan yang mempunyai luas terbatas dan ada lahan yang mempunyai kontur tanah yang curam. Contoh : ram parkir mal, jalan daerah pegunungan, dsb.



Gambar 2.4 Sirkulasi Spiral
Sumber : remigius.staff.gunadarma.ac.id

4. Pola *Network*

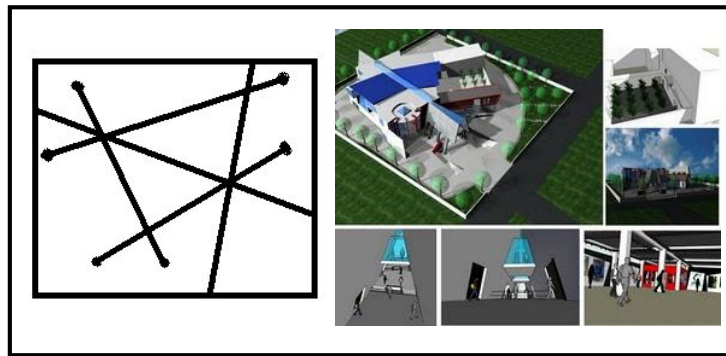
Suatu pola sirkulasi ruang melalui jaringan (penyatuan) dari beberapa ruang gerak untuk menghubungkan titik-titik terpadu dalam suatu ruang. Umumnya pola ini dipergunakan pada ruang-ruang gedung perkantoran dimaksudkan agar setiap orang bisa dengan mudah beraktivitas. Contoh : Ruang kantor.



Gambar 2.5 Sirkulasi Network
Sumber : remigius.staff.gunadarma.ac.id

5. Pola Campuran

Suatu pola sirkulasi ruang yang terdiri dari gabungan 4 pola (*linier, radial, spiral, dan network*) untuk menciptakan suatu pola yang berbeda menimbulkan kesan harmonisasi dari perpaduan 4 pola. Akan tetapi untuk menciptakannya amat sulit. Apabila tidak sesuai akan menimbulkan kesan membingungkan.

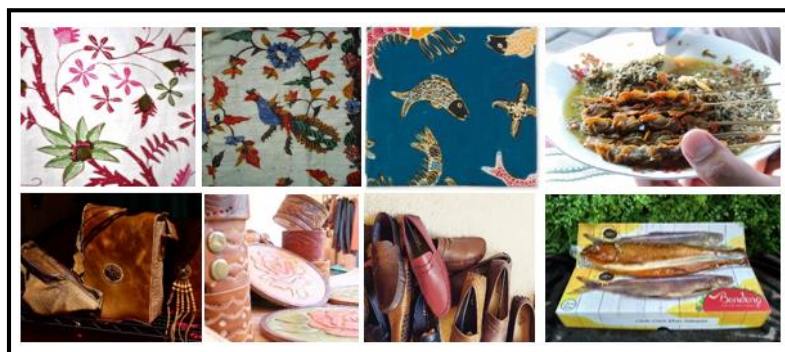


Gambar 2.6 Sirkulasi Campuran
Sumber : remigius.staff.gunadarma.ac.id

E. Jenis Display Materi

Jenis display materi pada pusat informasi wisata adalah semua hal yang bertujuan untuk memperkenalkan dan memberikan publisitas terhadap potensi wisata suatu daerah. Berkaitan dengan Kabupaten Sidoarjo, potensi yang ingin ditonjolkan untuk dikenalkan pada wisatawan dan pengunjung TIC antara lain:

- Beraneka macam Industri Kecil Menengah (IKM)
 1. Makanan dan minuman khas *homemade*
 2. Motif batik khas daerah
 3. Bahan kulit untuk baju, tas, sepatu, dan aksesoris, dll



Gambar 2.7 Beraneka Macam Industri Kecil Menengah
Sumber : Google Image (2018)

- Koleksi souvenir dan oleh-oleh khas Sidoarjo
 1. Kerajinan dari bahan baku lokal



2. Kaos oleh-oleh dengan branding Sidoarjo
3. Snack olahan udang dan ikan (Kerupuk, petis, sambal goreng ebi, dll)



Gambar 2.8 Koleksi Souvenir dan Oleh-Oleh Khas Sidoarjo
Sumber : Google Image (2018)

- Berbagai situs peninggalan sejarah dan objek wisata yang dimiliki
 1. Objek Wisata Sejarah (Monumen Jayandaru, Monumen Sidoarjo, Museum MPU Tantular, Candi Pari, Candi Sumur, Candi Tawangalun, Candi Pamotan, Candi Medalem, Makam Keramat Putri Ayu Sekardadu, Pura Jala Siddhi Amerta, situs peninggalan Kerajaan Jenggala)
 2. Objek Wisata Alam (Lumpur Lapindo, Sungai Porong, Pulau Sarinah Tlocor, Wisata Anyer Mangrove, Pemancingan Delta Fishing, Pantai Kapetingan, Wisata Alas Prambon, Taman Dwarakerta, Taman Abhirama, Citra Garden Park, Waterpark Suncity)



Gambar 2.9 Situs Peninggalan Sejarah dan Objek Wisata Sidoarjo
Sumber : Google Image (2018)

- Budaya daerah serta adat istiadat, dll.
 1. Lelang Bandeng (Melelang ikan bandeng sebagai tanda syukur)
 2. Adat Nyadran Kepetingan (Pesta mengambil kupang di tengah laut dalam rangka menyambut bulan Ramadhan)
 3. Sedekah Bumi / Kleman (Tradisi para petani setelah panen untuk mengucap syukur)



Gambar 2.10 Budaya Daerah dan Adat Istiadat Sidoarjo
Sumber : Google Image (2018)

2.4 SEJARAH SIDOARJO (*HISTORY OF SIDOARJO*)

History adalah sebuah kata asing dari Inggris yang memiliki arti “masa lalu”. *History* yang digunakan oleh bangsa Inggris ternyata berasal dari kata bahasa Yunani yang berarti “orang pintar”. Dalam bahasa Indonesia, *history* memiliki arti “sejarah”, yaitu kejadian yang telah berlalu (lampau).

Menurut seorang ahli, E.H.Carr, dalam bukunya “*What Is History*” menyatakan bahwa sejarah adalah dialog yang tak pernah selesai antara masa sekarang dan masa lampau, suatu proses interaksi yang berkesinambungan antara sejarawan dan fakta-fakta yang dimilikinya.

Historical Recognition memiliki pengertian “pengenalan sejarah”. Pada konsep ini yang dimaksud adalah menjadikan peran dan fungsi suatu tempat sebagai media untuk mengenalkan sejarah yang ada. Selain itu, juga sebagai media untuk selalu mengenang sejarah tersebut serta melestarikan tentang keberadaannya.

2.4.1 Sejarah Kerajaan di Sidoarjo

Menurut buku sejarah Sidoarjo yang dihimpun Panitia Penggalian Sejarah Sidoarjo (PAPENSE) di tahun 1970 disebutkan letak kraton Jenggala berada di sekitar sungai Pepe. Hal ini didasarkan pada penemuan beberapa arca di lokasi itu. Kerajaan Jenggala adalah salah satu dari dua pecahan kerajaan yang dipimpin oleh Airlangga dari Wangsa Isyana. Kerajaan ini berdiri tahun 1042, dan berakhir sekitar tahun 1130-an. Lokasi pusat kerajaan ini sekarang diperkirakan berada di wilayah Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Pembagian Kerajaan Airlangga termasuk dalam sejarah pembagian kerajaan besar yang tertulis dalam buku “Kitab Negara Kertagama” (Bambang Pramudito, 2006)

a. Sumber Sejarah

Tidak banyak sumber sejarah maupun peninggalan sejarah dari Kerajaan Jenggala yang dapat menerangkan eksistensi dari kerajaan ini. Namun, dari



keterbatasan sumber dan peninggalan sejarah itu, ada beberapa sumber sejarah yang dapat dijadikan rujukan sebagai sarana untuk menerangkan tentang eksistensi dari kerajaan ini, yaitu : Prasasti Wurare, tahun 1211 saka (1289 M); Kitab Nagara Kertagama; Kitab Calon Arang; Prasasti Banjaran; Prasasti Hantang.



Gambar 2.11 Beberapa Sumber Sejarah Kerajaan Jenggala
Sumber : Google Image (2018)

b. Pembagian Kerajaan Erlangga sebagai Awal Mula Kerajaan Jenggala

Dari beberapa sumber sejarah yang ada, para ahli dapat menafsirkan tentang pembagian kerajaan oleh Erlangga sebagai awal mula Kerajaan Jenggala. Sumber sejarah yang menerangkan tentang pembagian kerajaan oleh Erlangga itu antara lain ialah Prasasti Wurara, tahun 1211 saka (1289 M).

Dari prasasti itu, kita dapat mengetahui bahwa Erlangga telah memerintahkan Aryya Bharada atau Mpu Bharada untuk membagi tanah Jawa menjadi dua bagian dengan air kendi sakti (hal itu diidentifikasi sebagai sungai yang dijadikan batas kedua wilayah kerajaan yang baru dibagi oleh Erlangga). Maka terjadilah Kerajaan Jenggala dan Pangjalu. Selain itu, Kitab Negarakertagama memberikan keterangan bahwa raja Airlangga telah memerintahkan pembagian tanah Jawa karena cinta kasihnya kepada kedua orang anaknya yang sama-sama menjadi raja, yaitu Raja Pangjalu yang bertahta di Daha, dan (Bait ini hilang satu pada. Namun, dari berbagai sumber sajarah lain dan karya-karya kuno yang ada, para ahli menafsirkan bahwa kerajaan yang lainnya adalah kerajaan Jenggala yang bertahta di Kahuripan).

Serat Calon Arang menceritakan tentang Raja Erlangga yang merasa bingung karena harus memberikan tahta kerajaan kepada kedua anak keturunannya. Lalu Erlangga mengutus mpu Bharada pergi ke Bali untuk meminta kerajaan di Bali agar dapat memberikan kekuasaannya kepada salah



satu anak keturunannya. Tetapi, pihak Bali tidak dapat menyetujui permintaan raja Erlangga, karena pihak kerajaan Bali telah memperuntukkan kerajaan di Bali itu untuk keturunannya sendiri. Setelah merasa tidak ada jalan lain lagi, Erlangga akhirnya membagi tanah kekuasaannya menjadi dua bagian untuk kedua anak keturunannya, hal itu dimaksudkan untuk mencegah perselisihan atau perang saudara antar kedua anak keturunannya itu. Juga di sini yang melaksanakan pembagian itu adalah mpu Bharada. Maka terjadilah kerajaan Panjalu disebelah timur, dan kerajaan Jenggala di sebelah barat.

c. Kehidupan dan Perkembangan Kerajaan Jenggala

Kerajaan Jenggala terletak disebelah barat dengan ibu kota Kahuripan. Kerajaan ini diperuntukan bagi keturunan Erlangga, dan raja-raja yang berkuasa merupakan anak-anak Erlangga sendiri, sehingga tidak mengherankan jika mereka menggunakan lambang-lambang kerajaan yang melambangkan kebesaran Erlangga sebagai lambang dari kerajaannya, seperti penggunaan garudamukha lancana sebagai cap kerajaan. Pada masa Samarotsaha, ditambahkan pula keterangan janggala lancana pada cap dan lambang kerajaan untuk lebih menegaskan lagi eksistensi Kerajaan Jenggala, tapi tetap melegitimasikan diri sebagai kelanjutan dari wangsa Erlangga.

Sempat diketahui pula bahwa pernah ada perang atau pertikaian perebutan kekuasaan di Kerajaan Jenggala, meskipun tidak dijelaskan secara detail tentang peristiwa tersebut. Informasi itu dapat diketahui melalui keterangan yang terdapat dalam prasasti Banjaran.

Pada perkembangan selanjutnya, kerajaan ini mengalami masa kegelapan selama kurang lebih 60 tahun. Dalam waktu yang relatif lama itu, dapat dikatakan bahwa tidak ada atau tidak ditemukan satu pun sumber sejarah dan peninggalan sejarah dari Kerajaan Jenggala yang dapat digunakan untuk menyusun kisah sejarah dari Kerajaan Jenggala ini.

d. Raja-raja Kerajaan Jenggala

Pada awal berdirinya, Kerajaan Jenggala lebih banyak meninggalkan bukti sejarah dari pada Kerajaan Kadiri. Beberapa orang raja yang diketahui memerintah Jenggala antara lain:



1. Mapanji Garasakan, berdasarkan prasasti Turun Hyang II (1044), prasasti Kambang Putih, dan prasasti Malenga (1052).
2. Alanjung Ahyes, berdasarkan prasasti Banjaran (1052).
3. Samarotsaha, berdasarkan prasasti Sumengka (1059).

e. Keruntuhan Kerajaan Jenggala

Terjadinya masa kegelapan di Kerajaan Jenggala pada perkembangannya menjadikan kita sulit untuk menentukan secara pasti tentang masa perkembangan dan keruntuhan dari kerajaan ini. Namun, menurut prasasti Ngantang (1035), Kerajaan Jenggala akhirnya ditaklukkan oleh Sri Jayabhaya raja Kadiri, dengan semboyannya yang terkenal, yaitu Panjalu Jayati, atau Kadiri Menang. Sejak saat itu Jenggala menjadi bawahan Kadiri.

Dari keterangan itu dapat diambil kesimpulan bahwa keruntuhan Kerajaan Jenggala ini lebih disebabkan karena adanya serangan atau penaklukan dari kerajaan lain, dalam hal ini adalah Kerajaan Kediri pada masa Jayabaya, yang tak lain kerajaan itu adalah salah satu kerajaan hasil dari pembagian kerajaan oleh Erlangga yang pendiriannya dapat dikatakan sejaman dengan pendirian Kerajaan Jenggala sendiri. Dengan penaklukan itu, Kerajaan Jenggala ada dibawah pengaruh Kerajaan Kediri, dan berakhirlah masa Kerajaan Jenggala.

2.4.2 Sejarah Masa Kolonial di Sidoarjo

Pada masa kolonialisme Hindia Belanda, daerah Sidoarjo bernama Sidokare, yang merupakan bagian dari Kabupaten Surabaya. Daerah Sidokare dipimpin oleh seorang patih bernama R. Ng. Djojohardjo, bertempat tinggal di kampung Pucang Anom yang dibantu oleh seorang wedana yaitu Bagus Ranuwiryo yang berdiam di kampung Pangabahan.

Pada 1859, berdasarkan Keputusan Pemerintah Hindia Belanda No. 9/1859 tanggal 31 Januari 1859 Staatsblad No. 6, daerah Kabupaten Surabaya dibagi menjadi dua bagian yaitu Kabupaten Surabaya dan Kabupaten Sidokare. Sidokare dipimpin R. Notopuro (kemudian bergelar R.T.P. Tjokronegoro) yang berasal dari Kasepuhan. Ia adalah putra dari R.A.P. Tjokronegoro, Bupati Surabaya. Pada tanggal 28 Mei 1859, nama Kabupaten Sidokare yang memiliki konotasi kurang bagus diubah namanya menjadi Kabupaten Sidoarjo. Setelah R.



Notopuro wafat tahun 1862, maka kakak almarhum pada tahun 1863 diangkat sebagai bupati, yaitu Bupati R.T.A.A. Tjokronegoro II yang merupakan pindahan dari Lamongan. Pada tahun 1883 Bupati Tjokronegoro pensiun, sebagai gantinya diangkat R.P. Sumodiredjo pindahan dari Tulungagung tetapi hanya 3 bulan saja menjabat sebagai Bupati karena wafat pada tahun itu juga, dan R.A.A.T. Tjondronegoro I diangkat sebagai gantinya. Pada masa Pedudukan Jepang (8 Maret 1942 – 15 Agustus 1945), daerah delta Sungai Brantas termasuk Sidoarjo juga berada di bawah kekuasaan Pemerintahan Militer Jepang (yaitu oleh Kaigun, tentara Laut Jepang).

Pada tanggal 15 Agustus 1945, Jepang menyerah pada Sekutu. Permulaan bulan Maret 1946 Belanda mulai aktif dalam usaha-usahanya untuk menduduki kembali daerah ini. Ketika Belanda menduduki Gedangan, pemerintah Indonesia memindahkan pusat pemerintahan Sidoarjo ke Porong. Daerah Dungus (Kecamatan Sukodono) menjadi daerah rebutan dengan Belanda. Tanggal 24 Desember 1946, Belanda mulai menyerang kota Sidoarjo dengan serangan dari jurusan Tulangan. Sidoarjo jatuh ke tangan Belanda hari itu juga. Pusat pemerintahan Sidoarjo lalu dipindahkan lagi ke daerah Jombang.

Pemerintahan pendudukan Belanda (dikenal dengan nama Recomba) berusaha membentuk kembali pemerintahan seperti pada masa kolonial dulu. Pada November 1948, dibentuklah Negara Jawa Timur salah satu negara bagian dalam Republik Indonesia Serikat. Sidoarjo berada di bawah pemerintahan Recomba hingga tahun 1949. Tanggal 27 Desember 1949, sebagai hasil kesepakatan Konferensi Meja Bundar, Belanda menyerahkan kembali Negara Jawa Timur kepada Republik Indonesia, sehingga daerah delta Brantas dengan sendirinya menjadi daerah Republik Indonesia.

2.5 TEKNOLOGI PINTAR (*SMART TECHNOLOGY*)

Menurut Ellul dalam Miarso (2004:131), Teknologi adalah keseluruhan metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisiensi dalam setiap bidang aktivitas manusia. *Smart technology* adalah teknologi pintar yang mana merupakan inovasi baru melebihi semua teknologi yang telah ada dan diciptakan sebelumnya. *Smart technology* merupakan terobosan yang sedang hangat di era modern ini.

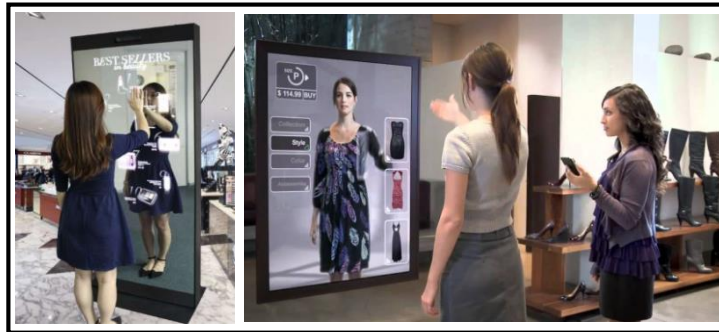
Konsep *Smart Technology* dapat memberikan kemudahan akses informasi dan komunikasi. *DBS Group Research* dalam hasil risetnya, *Sink or Swim-Business Impact*



of *Digital Technology*, menyimpulkan apabila penetrasi teknologi digital sangat dalam dan penggunaannya meluas, dampak teknologi digital akan semakin dirasakan, khususnya di dunia bisnis. Di Indonesia, peluang tumbuhnya teknologi digital sangat cepat dan besar. Kebutuhan terbesar saat ini adalah dukungan dari pemerintah supaya industri digital Indonesia bisa mengatasi ketertinggalan oleh negara lain.

2.5.1 MEDIA TEKNOLOGI

a. *Magic Mirror* (Cermin Pintar)



Gambar 2.12 Contoh Penggunaan Cermin Pintar
Sumber : Google Image (2018)

Banyak toko ritel yang berupaya memikat pembeli untuk kembali pergi berbelanja ke toko dibandingkan berbelanja secara *online*. Salah satunya adalah dengan menggunakan cermin pintar berteknologi tinggi. Pengunjung toko ritel mendapat pengalaman berbelanja yang menarik yaitu dapat mencoba berbagai produk yang dijual di toko tanpa harus menyentuhnya, lewat cermin-cermin pintar.

Peter John dari *FaceCake Marketing Technologies* sedang mendemonstrasikan “Dangle” kepada pelanggan. Pelanggan dapat mencoba berbagai anting tanpa harus menyentuhnya dan mengamatinya di cermin seolah-olah ia sedang mengenakan anting tersebut. Hal ini dilakukan lewat layar komputer. Lewat teknologi pengenalan wajah dan kamera komputer Dangle mampu menempatkan anting-anting itu secara virtual di telinga calon pembeli. Ini merupakan cara unik dan menguntungkan ritel yaitu perhiasan-perhiasan itu tidak akan dicuri.

Cermin pintar dapat merekam video saat pelanggan mencoba berbagai produk di toko. Alec Gefrides, manager di Intel, perusahaan raksasa *chip* mengatakan, cermin pintar itu dapat memberi informasi kepada pelanggan tentang produk yang telah dicoba pelanggan, bagaimana cara memakainya,

mencobanya dan dapat mengulangi proses itu di rumah. Cermin dilengkapi sensor, yang menangkap gerak untuk mengubah produk yang diinginkan karena cermin memiliki teknologi piksel untuk menangkap rincian kecil seperti contohnya kerut pada rok ketika bergerak, dll.

Yang menarik, selain membantu pelanggan mencoba berbagai produk di toko tanpa harus menyentuh barang-barang tersebut, cermin pintar Dangle juga dapat digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran. Sebagaimana teknologi semakin meningkat, Gefrides melihat bahwa toko ritel bangkit kembali dalam mengatasi persaingan dengan toko *online*.

b. *Augmented Reality*



Gambar 2.13 Contoh Penggunaan Augmented Reality
Sumber : Google Image (2018)

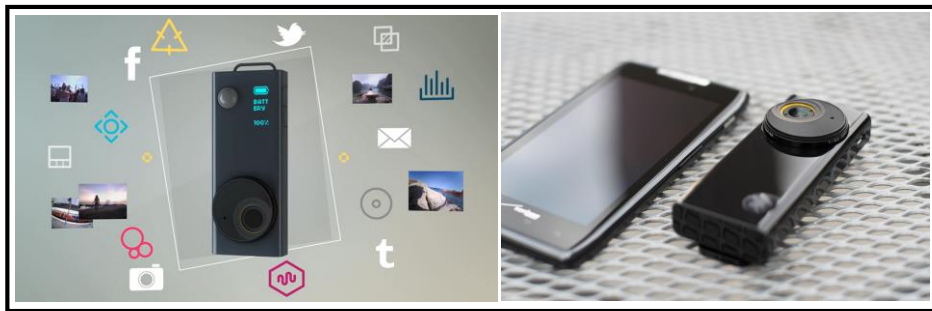
Augmented Reality atau yang biasa disingkat AR adalah suatu teknologi yang dapat memproyeksikan objek digital ke dalam dunia nyata secara *real-time* dengan memanfaatkan bantuan kamera, sensor, atau GPS yang ada pada perangkat penampil AR. Konsep teknologi ini sebenarnya sudah ada sejak tahun 90-an untuk keperluan militer dan komersial, namun seiring dengan berkembangnya teknologi internet dan *smartphone*, teknologi AR seolah terlahir kembali dengan tampilan yang lebih *fresh*, atraktif, dan interaktif bagi pengguna.

Beda halnya dengan VR yang menggantikan pandangan keseluruhan pengguna ke dalam lingkungan buatan komputer, *Augmented Reality* (AR) hanya menambahkan layer digital ke dalam lingkungan nyata yang dilihat oleh pengguna secara *real-time*. Untuk merasakan teknologi ini pengguna dapat menggunakan *smartphone/tablet* atau perangkat AR tertentu.

Penerapan teknologi AR dalam edukasi dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang mereka pelajari. Karena dengan teknologi ini, dapat berinteraksi langsung dengan objek yang mereka pelajari secara visual.



c. *Self-shot Camera* (Kamera Otomatis)



Gambar 2.14 OMG Autographer
Sumber : Google Image (2018)

Sebuah perusahaan kamera baru yang berbasis di Inggris, *Oxford Metrics Group* (OMG), baru-baru ini mengumumkan sebuah kamera digital yang unik bernama Autographer.

Autographer adalah sebuah kamera pintar yang dirancang dengan konsep “*wearable*” dan otomatis. *Wearable* di sini artinya Anda dapat menggunakan kamera ini seperti halnya menggunakan sebuah aksesoris seperti kalung atau gantungan kunci. Kamera ini juga akan bekerja secara otomatis tanpa perlu lagi menekan tombol *shutter* atau mengintip lubang bidik.

Untuk mengambil foto, Autographer hadir dengan sebuah lensa semi-*fisheye* dan dilengkapi sensor gambar *backlit-CMOS* beresolusi 5 *megapixel*.

Selain dilengkapi dengan sensor gambar, Autographer juga mengemas 5 buah sensor seperti sensor *Accelerometer* untuk mengukur seberapa cepat dan lambat pergerakan pengguna, *Colour sensor* untuk mendeteksi cahaya dan mengukur gelap terang, *Magnetometer* untuk menentukan kemana arah kamera, *PIR sensor* untuk mendeteksi pergerakan subjek, sensor *temperature* untuk mengukur suhu dan modul GPS untuk menentukan posisi kamera.

Kamera ini bekerja dengan memanfaatkan sejumlah sensor tersebut dan GPS. Ketika digunakan, sensor-sensor ini akan mengenali keadaan disekitar Anda dan langsung mengirim input yang diterima ke *trigger* untuk menekan tombol *shutter*. Untuk itulah Anda akan dapat menghasilkan foto secara spontan dan tanpa Anda sadari foto telah tersimpan di dalam ruang penyimpanannya yang berkapasitas 8GB.

d. LED LCD



Gambar 2.15 Contoh Penggunaan Videotron
Sumber : Google Image (2018)

LED LCD *Display*, yaitu media yang dapat menampilkan video atau teks dengan menggunakan teknologi *light emitting diode* (LED). LED bekerja dengan cara mengubah listrik menjadi cahaya dengan menggunakan semikonduktor.

LED LCD yang digunakan *indoor* biasanya tidak memerlukan tingkat kecerahan yang tinggi, karena pada umumnya aplikasi di dalam ruangan tidak terlalu jauh jarak pandangnya. Untuk penggunaan lampu pada umumnya adalah SMD, kelebihanannya adalah SMD memiliki kualitas warna dan sudut pandang yang lebih baik.

e. *Touchscreen Monitor* (Monitor Layar Sentuh)



Gambar 2.16 Contoh Penggunaan *Touchscreen Monitor*
Sumber : Google Image (2018)

Definisi *touchscreen* atau layar sentuh adalah tampilan layar komputer yang sensitif terhadap sentuhan manusia, sehingga seseorang dapat berinteraksi dengan komputer dengan cara menyentuh gambar atau tulisan yang terpampang pada layar monitor komputer.

Layar sentuh banyak digunakan dalam industri manufaktur yang membutuhkan tingkat akurasi, sensitivitas terhadap sentuhan, dan durabilitas yang sangat tinggi. Namun perangkat layar sentuh semakin lama semakin dapat ditemukan dalam perangkat-perangkat teknologi konsumen yang

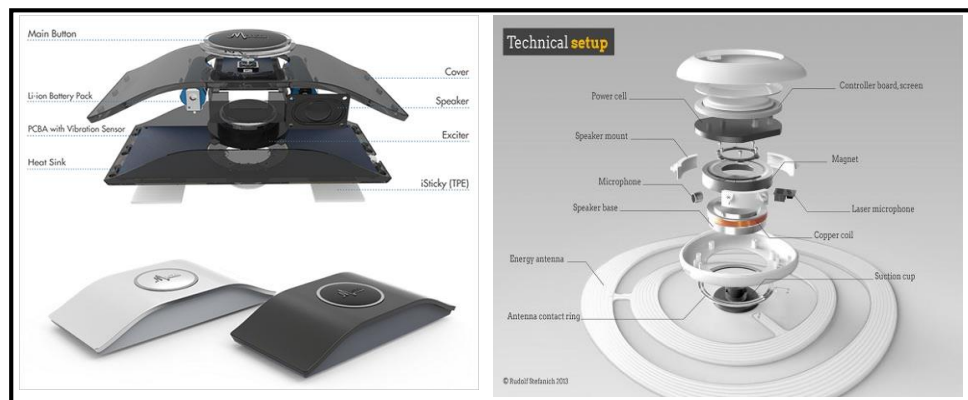


diproduksi secara massal, seperti pada komputer jinjing, pemutar musik dan telepon. Hal ini dimungkinkan karena perangkat layar sentuh dapat dibuat dalam berbagai ukuran tampilan.

Layar sentuh sering dipakai pada kios informasi di tempat-tempat umum, misalnya di bandara dan rumah sakit serta pada perangkat pelatihan berbasis komputer. Sistem layar sentuh tersedia dalam bentuk monitor yang sudah memiliki kemampuan layar sensitif sentuhan dan ada juga kit touchscreen yang lebih ekonomis yang dapat dipasang pada monitor yang sudah ada.

Multi layar sentuh adalah pengembangan dari teknologi layar sentuh yang sudah ada. Dari arti kata “multi” yang berarti banyak, sudah terlihat bahwa keunggulan layar sentuh ini dapat disentuh oleh lebih dari satu jari. Layar multi sentuh ini mampu disentuh oleh puluhan jari dari orang yang berbeda-beda secara bersamaan. Layar multi sentuh ini dapat digunakan untuk membesarkan, mengecilkan, mengubah posisi, dan memindahkan posisi objek pada layar monitor seperti foto atau games.

f. *Noise Controlling Device* (Alat Pengendali Kebisingan)



Gambar 2.17 Muzo (Kiri), Sono (Kanan)
Sumber : Google Image (2018)

Muzo dan Sono merupakan salah satu teknologi canggih untuk mengatasi kebisingan. Kedua *device* ini menggunakan *anti-vibration technology* untuk mengurangi getaran vibrasi atau gelombang suara di sekitarnya.

Cara menggunakannya yaitu dengan menempelkan atau meletakkannya pada sebuah permukaan. Alat kecil ini menawarkan 3 mode yang dapat digunakan sesuai kebutuhan pengguna. Seperti *Serenity Mode*, yang berfungsi untuk meredam kebisingan dari sekitar. Mode ini cocok untuk



ketenangan dalam sebuah ruangan dari kebisingan luar ruangan. *Sleep Mode*, yang berfungsi untuk membuat ruangan menjadi sangat sunyi. *Mode* ini sangat cocok bagi orang yang hanya bisa tidur tanpa ada suara mengganggu sedikitpun. Terakhir yaitu *Secret Mode*, berfungsi saat ingin berbicara dengan teman yang bersifat *privacy*. Dalam mode ini, membuat sekeliling tidak dapat mendengar pembicaraan yang sedang disampaikan.

2.5.2 GAYA MODERN

Merupakan gaya desain yang *simple*, bersih, fungsional, *stylish* dan selalu mengikuti perkembangan zaman yang berkaitan dengan perkembangan gaya hidup modern. Gaya hidup modern ditopang oleh kemajuan teknologi, dimana banyak hal yang sebelumnya tidak bisa dibuat dan didapatkan menjadi tersedia bagi banyak orang.

Untuk memunculkan kesan modern tersebut nilai benda-benda (furniture) berdasarkan besar fungsinya harus diperhatikan (*form follow function*) yang menuntut serba cepat, mudah, dan fungsional. Menurut Falling Water, Frank Lloyd Wright baik arsitektur maupun interior, gaya hidup modern berimbas kepada keinginan untuk memiliki bangunan yang *simple*, bersih, dan fungsional, sebagai simbol dari semangat modern.

Karakteristik desain interior modern yang perlu diperhatikan antara lain: Penggunaan material secara fungsional; minimnya penggunaan ornament; dan menggunakan bentukan yang *simple*. Ciri dari furnitur Modern Interior ini biasanya didesain sederhana (*simpel*), *plain*, dengan bentuk yang persegi atau bentuk lain yang geometris, garisnya jelas, lurus atau lengkung, bersih tanpa banyak hiasan.

2.6 ZONING INTERIOR

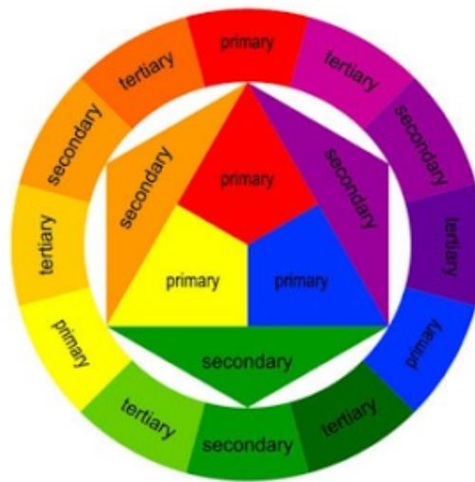
Zoning interior biasa dikenal dengan tata ruang dalam, yang mempelajari bagaimana mengatur ruang dalam/ interior untuk memenuhi kebutuhan secara fungsional, memenuhi kaedah estetika, maupun menghasilkan ekspresi sesuai yang diinginkan (Didik Nopianto, 2005: 1)

Penyesuaian zoning interior membutuhkan pemahaman mengenai dimensi manusia sebagai pengguna utama ruangan tersebut. Tubuh manusia memiliki dimensi/ ukuran-ukuran tertentu di setiap bagiannya yang terkait dengan kemudahan dalam melakukan gerakan/ aktivitas di dalam ruangan. Contohnya adalah duduk, berdiri,



mengambil barang, berjalan, jongkok, memutar tubuh, dan lain-lain yang berhubungan dengan dimensi ruangan, perabotan, serta benda-benda lainnya di dalam ruangan tersebut. Dimensi yang tidak sesuai dengan kebutuhan gerakan atau aktivitas manusia dapat mengakibatkan ketidaknyamanan dan gangguan lainnya. Menurut Didik Nopianto (2005: 3) Hasil perancangan interior tidak dapat dikatakan baik apabila menyebabkan ketidaknyamanan.

2.7 KONSEP WARNA



Gambar 2.18 Teori Warna Goethe
Sumber : *Dasar-Dasar Desain* (2018)

Warna adalah *spectrum* tertentu yang terdapat pada suatu cahaya sempurna (berwarna putih), yang mana identitas warnanya ditentukan oleh panjang gelombang dari cahaya tersebut. Warna juga merupakan suatu aspek yang dapat menghidupkan ruang dan menciptakan kesan pada ruang. Hal ini dapat diperoleh salah satunya dengan pengkomposisian warna yang tepat, sehingga dapat memberikan kesan, karakter dan arti bagi ruang itu sendiri.

Menurut Teori Warna Goethe (Jerman) pada buku *Dasar-Dasar Desain*, warna dibagi menjadi 3 jenis, yaitu warna primer, warna sekunder, dan warna tersier. Pada tahun 1831, Brewster mengemukakan teori tentang pengelompokan warna. Teori Brewster menyederhanakan warna-warna yang ada di alam menjadi empat kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan netral.

2.7.1 Kelompok Warna

- a. Warna Primer



Merupakan warna dasar yang bukan hasil pencampuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning

b. Warna Sekunder

Merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru.

c. Warna Tersier

Merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga, warna hijau kekuningan merupakan pencampuran dari warna hijau dan kuning, warna biru kehijauan adalah hasil dari pencampuran warna hijau dan biru, warna merah jingga merupakan pencampuran dari warna merah dan jingga, sedangkan warna ungu kemerahan menjadi hasil pencampuran dari warna ungu dan merah.

d. Warna Netral

Warna netral merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya, hasil campuran warna yang tepat akan menuju ke warna hitam.

2.7.2 Jenis – Jenis Warna

Dalam buku *Color Harmony*, warna dibagi menjadi 6 jenis, antara lain (Chijiwa, 1987):

a. Warna hangat

Merah, kuning, coklat, jingga tergolong jenis warna hangat. Pada lingkaran warna, jenis warna tersebut berada dari merah ke kuning.

b. Warna sejuk

Pada lingkaran warna terletak dari hijau ke ungu melalui biru.

c. Warna tegas

Yang tergolong jenis warna tegas adalah biru, merah, kuning, putih, dan hitam.



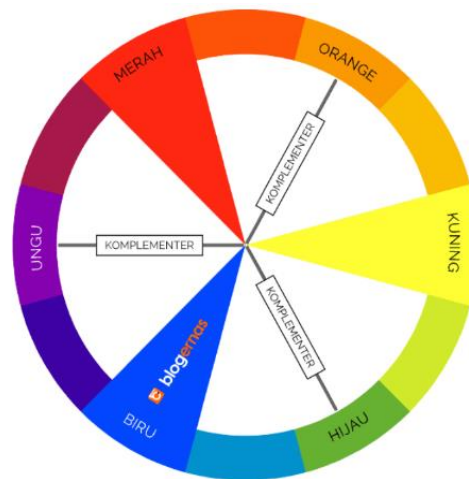
- d. Warna tua/gelap
Warna-warna golongan tua yang mendekati warna hitam (coklat tua, biru tua).
- e. Warna muda / terang
Warna-warna yang mendekati golongan warna putih.
- f. Warna tenggelam
Merupakan semua warna yang diberi campuran abu-abu.

2.7.3 Kombinasi Warna

Berdasarkan paduan warna (*colour scheme*) serta hasil penulisan F.S. Breeds dan SE, Katz (1992), terkait kombinasi warna, dapat dibagi menjadi 3 tipe, antara lain :

a. Warna Kontras atau Komplemen.

Merupakan dua warna yang berlawanan dalam kedudukan berhadapan, memiliki kekuatan berimbang, misalnya kuning kontras ungu, biru kontras jingga, dan merah kontras hijau. Kelompok warna tersebut sering disusun dalam lingkaran warna brewster. Lingkaran warna brewster mampu menjelaskan teori kontras warna (komplemen), split komplemen, triad, dan tetrad.



Gambar 2.19 Lingkaran Warna Brewster

Sumber: Google Image (2018)

Hubungan-hubungan antar warna tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Kontras komplemen



Kontras komplementer merupakan dua warna yang saling berseberangan (memiliki sudut 180 derajat) di lingkaran warna. Dua warna dengan posisi kontras komplementer menghasilkan hubungan kontras paling kuat. Misalnya, jingga dengan biru.

2. Kontras split komplementer

Kontras split komplementer adalah dua warna yang saling berseberangan (memiliki sudut mendekati 180 derajat). Misalnya, jingga memiliki hubungan split komplementer dengan hijau kebiruan.

3. Kontras triad komplementer

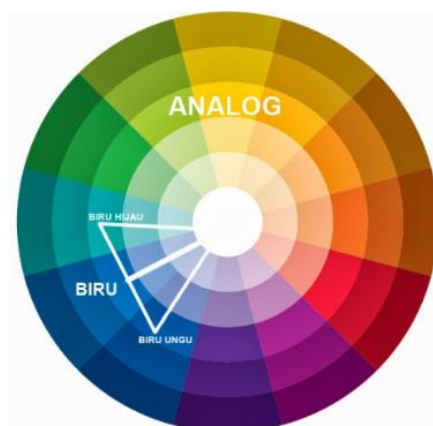
Kontras triad komplementer adalah tiga warna di lingkaran warna yang membentuk segitiga sama kaki dengan sudut 60 derajat.

4. Kontras tetrad komplementer

Kontras tetrad komplementer disebut juga dengan double komplementer, yaitu empat warna yang membentuk bangun segi empat (dengan sudut 90 derajat).

b. Warna Selaras atau Analogus

Merupakan tingkatan warna dari gelap ke terang dalam urutan beberapa warna atau kombinasi yang terdapat dari dua sampai tiga corak warna yang berdekatan. Misalnya urutan dari biru, biru kehijauan, hijau, hijau kekuningan, dan kuning.



Gambar 2.20 Lingkaran Warna Analog
Sumber: *Google Image* (2018)

c. Warna Monokromatik

Warna yang berdekatan disebut juga dengan warna monokromatik, yaitu tingkatan warna dari gelap ke terang dalam urutan satu warna atau kombinasi



dengan satu corak warna, tetapi dengan value dan intensitas yang berbeda. Misalnya, urutan dari biru tua sampai ke biru yang paling muda.



Gambar 2.21 Contoh Urutan Warna Monokrom
Sumber: *Google Image* (2018)

2.8 KONSEP PENCAHAYAAN

Pencahayaan adalah jumlah penyinaran pada suatu bidang kerja yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan secara efektif. Adanya cahaya pada lingkungan ruang dalam yang bertujuan menyinari berbagai bentuk elemen-elemen yang ada di dalam ruang membuat ruangan jadi teramati dan dapat dirasakan suasana visualnya (Honggowidjaja, 2003).

2.8.1 Penggolongan Pencahayaan

a. Berdasarkan Sumber Cahaya

- i. Pencahayaan Alami, merupakan pencahayaan yang dihasilkan oleh sumber cahaya alami yaitu matahari. Pencahayaan alami dapat diperoleh dengan membuat jendela atau ventilasi atau bukaan-bukaan yang besar.
- ii. Pencahayaan Buatan, merupakan pencahayaan yang dihasilkan oleh sumber listrik. Apabila pencahayaan alami tidak memadai atau posisi ruang sukar untuk dicapai oleh pencahayaan alami, maka dapat digunakan pencahayaan buatan.

Pencahayaan buatan sebaiknya memenuhi persyaratan, antara lain :
Mempunyai intensitas yang cukup sesuai dengan jenis kegiatan; Tidak menimbulkan pertambahan suhu udara yang berlebihan pada ruang; Memberikan pencahayaan dengan intensitas yang tetap menyebar secara merata, tidak berkedip, tidak menyilaukan dan tidak menimbulkan bayang-bayang yang dapat mengganggu kegiatan.

b. Berdasarkan Teknik Pendistribusian Cahaya

Sistem pencahayaan merupakan salah satu faktor penting yang harus dipertimbangkan dalam proses mendesain. Untuk menciptakan suasana yang diinginkan pada sebuah ruang, dibutuhkan jenis sistem pencahayaan dalam ruangan.



1. *Direct Lighting*

Jenis pencahayaan langsung yang hampir seluruh pencahayaannya dipancarkan pada bidang kerja, dapat dirancang menyebar/ terpusat. Pada sistem ini 90-100% cahaya diarahkan secara langsung ke benda yang perlu diterangi.

2. *Semi Direct Lighting*

Pada sistem ini 60-90% cahaya diarahkan langsung pada benda yang perlu diterangi, sedangkan sisanya dipantulkan ke langit-langit dan dinding.

3. *General Difus Lighting*

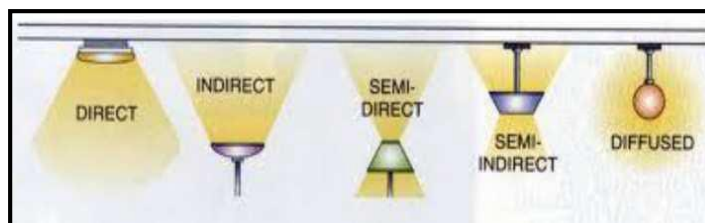
Pada sistem ini setengah cahaya 40-60% diarahkan pada benda yang perlu disinari, sedangkan sisanya dipantulkan ke langit-langit dan dinding. Dalam pencahayaan sistem ini termasuk sistem *direct-indirect* yakni memancarkan setengah cahaya ke bawah dan sisanya keatas. Pada sistem ini masalah bayangan dan kesilauan masih ditemui.

4. *Semi Indirect Lighting*

Pada sistem ini 60-90% cahaya diarahkan ke langit-langit dan dinding bagian atas, sedangkan sisanya diarahkan ke bagian bawah. Pada sistem ini masalah bayangan praktis tidak ada serta kesilauan dapat dikurangi.

5. *Indirect Lighting*

Indirect Lighting disebut juga sebagai pencahayaan tidak langsung. Pada sistem ini 90-100% cahaya diarahkan ke langit-langit dan dinding bagian atas kemudian dipantulkan untuk menerangi seluruh ruangan. Agar seluruh langit-langit dapat menjadi sumber cahaya perlu diberikan perhatian dan pemeliharaan yang baik. Keuntungan sistem ini adalah tidak menimbulkan bayangan dan kesilauan sedangkan kerugiannya mengurangi efisien cahaya total yang jatuh pada permukaan kerja.



Gambar 2.22 Lima Teknik Pendistribusian Cahaya

Sumber: *philips methods of light disperement.*



c. Berdasarkan Cakupan Cahaya

1. *General Lighting*

Pencahayaan merata pada ruangan & dimaksudkan untuk memberi kesan merata agar tidak terlalu gelap.

2. *Ambience Lighting*

Pencahayaan tidak langsung yang di pantulkan plafon & dinding, lampu dapat digantung pada dinding atau menyatu dengan perabot.

3. *Task Lighting*

Jenis pencahayaan yang hanya terdapat pada tempat & area sekelilingnya yang terkena cahaya.

4. *Accent Lighting*

Jenis pencahayaan yang digunakan pada obyek tertentu.

5. *Decorative Lighting*

Pencahayaan dengan lampu sebagai obyek untuk dilihat.

d. Berdasarkan Arah Pencahayaan

1. *Downlight* (Arah cahaya ke bawah)

Arah pencahayaan ini berasal dari atas dengan tujuan untuk memberikan cahaya pada obyek di bawahnya.

2. *Uplight* (Arah cahaya ke atas)

Pencahayaan datang dari bawah ke atas. *Uplight* umumnya berperan untuk dekoratif dengan kesan megah, dramatis, dan memunculkan dimensi. Contoh aplikasi pencahayaan ini misalnya pada kolom rumah yang biasanya memakai lampu halogen.

3. *Backlight* (Arah cahaya dari belakang)

Arah pencahayaan berasal dari belakang obyek untuk memberi aksentuasi pada obyek seperti menimbulkan siluet. Jenis pencahayaan memberikan pinggiran cahaya yang menarik pada obyek dan bentuk obyek menjadi lebih terlihat.

4. *Sidelight* (Arah cahaya dari samping)

Arah cahaya datang dari samping sehingga memberikan penekanan pada elemen interior tertentu, memberikan aksen pada obyek. Biasanya digunakan pada benda-benda seni untuk menonjolkan nilai seninya.

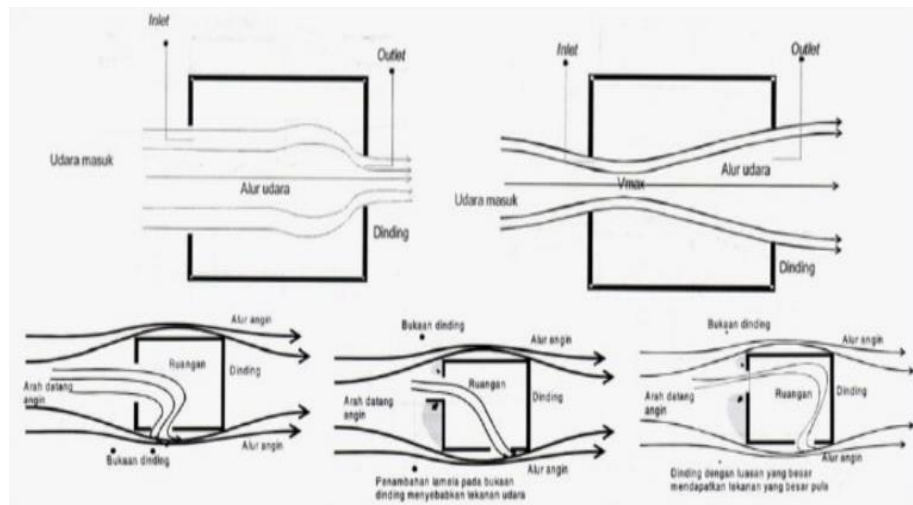
5. *Frontlight* (Arah cahaya dari depan)

Arah cahaya datang dari depan obyek dan biasanya diaplikasikan pada obyek dua dimensi seperti lukisan atau foto.

2.9 KONSEP PENGHAWAAN

2.9.1 Penghawaan Alami

Penghawaan alami adalah pergantian udara secara alami dengan tidak melibatkan peralatan mekanis, faktor utamanya yaitu angin / udara alami. Dalam merencanakan sebuah bangunan, meletakkan bukaan harus tepat untuk optimalisasi udara yang masuk.



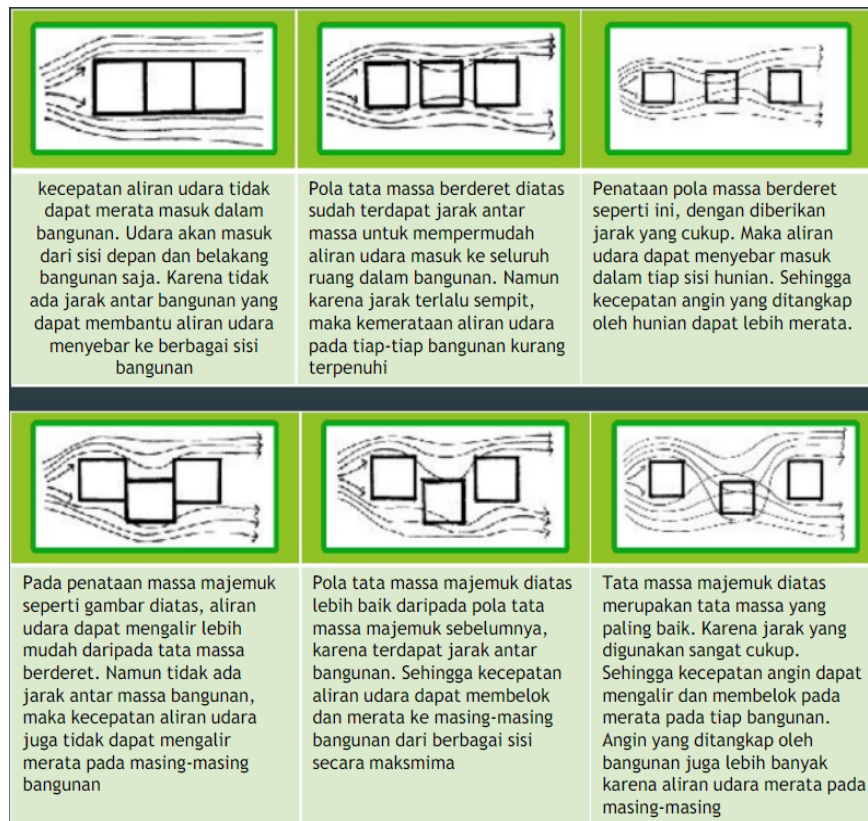
Gambar 2.23 Aliran dan Sirkulasi Udara pada Ruangan

Sumber: www.arsitekturandalingkungan.wg.ugm.ac.id

Pengendalian aliran angin dan optimalisasi pemanfaatannya terhadap bangunan dapat menggunakan berbagai macam cara, antara lain :



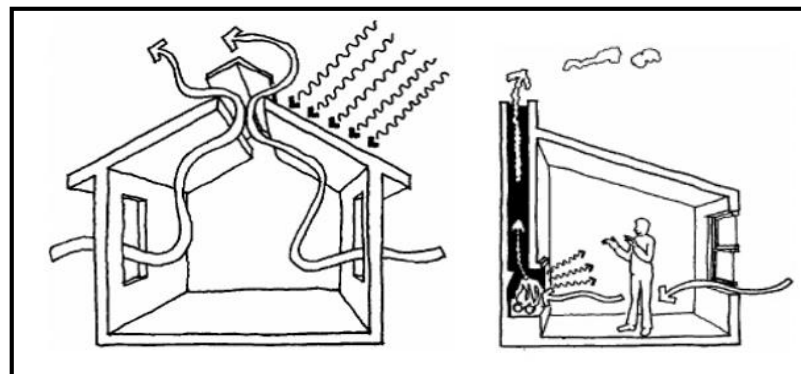
a. Konfigurasi pola tatanan massa bangunan



Gambar 2.24 Jenis Pola Tatanan Massa

Sumber: www.arsitekturdanlingkungan.wg.ugm.ac.id

b. Mengalirkan udara panas secara vertikal dari bawah ke atas,



Gambar 2.25 Udara Panas yang Mengalir Vertikal

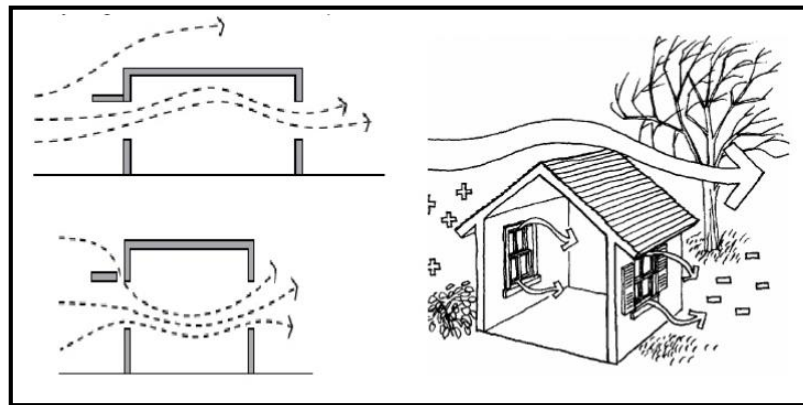
Sumber: www.academia.edu/pengertian-dasar-sistem-penghawaan-bangunan

Hal tersebut dapat terjadi karena daya alami yang terjadi akibat perbedaan suhu udara. Udara dengan suhu lebih tinggi mempunyai berat yang lebih ringan sehingga akan bergerak ke atas dan meninggalkan udara dengan suhu yang lebih rendah di tempat asalnya.

Dengan penempatan lebih tinggi ± 30 cm di atas permukaan lantai, hasil yang diperoleh lebih maksimal di banding peletakan bukaan tepat di atas lantai.

c. Ventilasi silang

Penggunaan teknik ini memanfaatkan gerakan udara horizontal, sehingga menghasilkan penyegaran udara yang baik karena selain terjadi pertukaran udara dalam ruang terjadi pula proses penguapan yang menurunkan suhu pada kulit manusia.

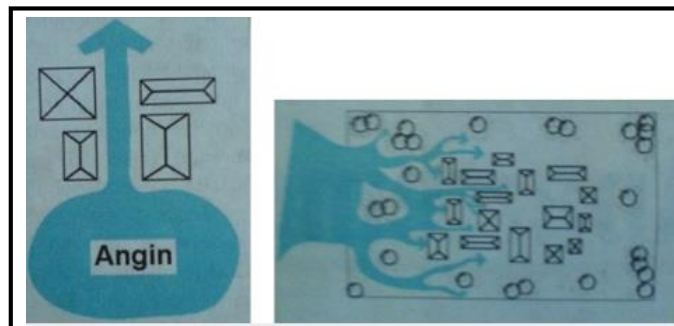


Gambar 2.26 Gerakan Udara pada Sistem Ventilasi Silang

Sumber: www.academia.edu/pengetahuan-dasar-sistem-penghawaan-bangunan

d. Wind Tunnel

Konsep wind tunnel sebagai pengarah aliran udara lebih tepat digunakan pada ruang-ruang terbuka. angin yang dialirkan ke area yang sempit dari tempat terbuka yang luas memiliki kecepatan yang lebih tinggi dan tekanan yang lebih besar sehingga hembusan angin diharapkan menjangkau ke daerah yang lebih jauh.



Gambar 2.27 Gerakan Udara pada Sistem Wind Tunnel

Sumber: www.arsitekturdanlingkungan.wg.ugm.ac.id



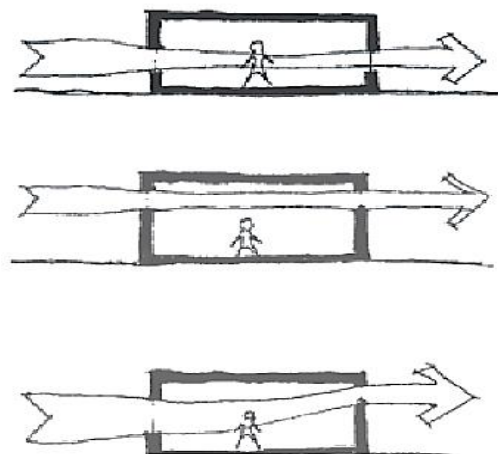
Agar sistem penghawaan pada bangunan mempunyai kualitas yang baik, maka diperlukan diperhatikan aspek-aspek penting untuk mendesain lubang ventilasi, yaitu:

a. Orientasi lubang ventilasi

Lubang ventilasi sebaiknya ditempatkan/ diorientasikan untuk menghadap arah dimana arah angin utama menuju bangunan.

b. Posisi lubang ventilasi

Lubang ventilasi yang berfungsi untuk memasukkan udara (*inlet*) sebaiknya ditempatkan dengan ketinggian manusia beraktifitas. Sementara lubang ventilasi yang berfungsi mengeluarkan udara (*outlet*) sebaiknya diletakkan sedikit lebih tinggi (di atas ketinggian aktivitas manusia) agar udara panas dapat dikeluarkan dengan mudah tanpa tercampur lagi dengan udara segar yang masuk melalui *inlet*. Ketinggian aktivitas manusia di dalam ruangan adalah lebih kurang 60-80 cm (aktivitas duduk) dan 100-150 cm (aktivitas berdiri).

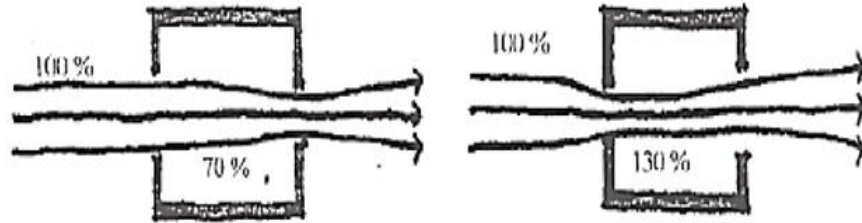


Gambar 2.28 Posisi *inlet* dan *outlet*
Sumber: *Mediastika*, hal.5

c. Dimensi lubang ventilasi

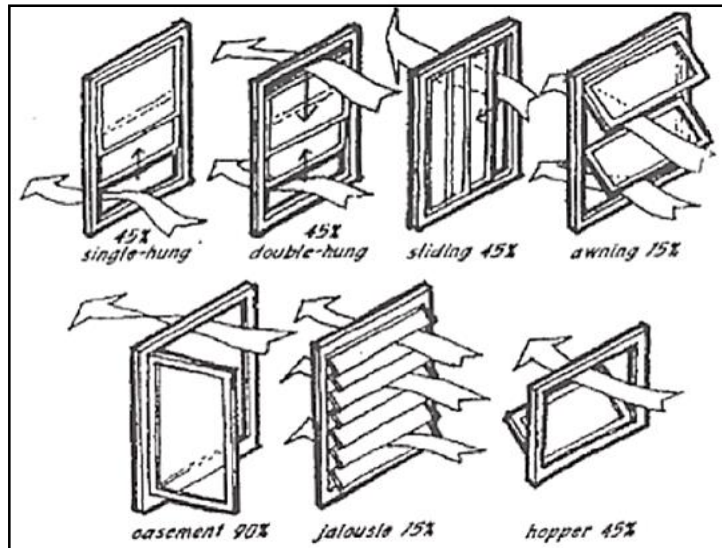
Semakin besar ukuran lubang ventilasi dan semakin banyak jumlahnya, maka semakin besar tingkat ventilasi yang terjadi dalam ruang atau bangunan tersebut. Rasio dimensi antara *inlet* dan *outlet* akan sangat berpengaruh dalam proses ventilasi. Luas bukaan inlet yang baik yaitu sekitar 20% dari luas lantai bangunan (Tantasavasdi, *Natural Ventilation Design for House in Thailand*). Untuk mencapai secara umum dimensi *inlet* dan *outlet* yang baik memiliki luas yang sama sehingga total luas bukaan adalah 40% dari luas lantai. Namun apabila tidak memungkinkan menempatkan *inlet* dan *outlet* dengan dimensi yang sama, maka

lubang *outlet* lah yang memiliki dimensi lebih kecil. Dengan perbedaan dimensi ini, kecepatan angin pada *inlet* dapat lebih tinggi daripada kecepatan angin didalam ruang/bangunan dan kecepatan angin tersebut menurun ketika angin mencapai tengah dan *outlet*.



Gambar 2.29 Perbedaan dimensi *inlet* dan *outlet* Berpengaruh
Sumber: *Mediastika*, hal.11

d. Tipe lubang ventilasi



Gambar 2.30 Tipe Jendela dan Prosentase Angin Melaluinya
Sumber: *Mediastika*, hal.10

2.9.2 Penghawaan Buatan

Pengertian penghawaan buatan yaitu mengkondisikan udara dalam ruang berdasarkan beban kalor yang terjadi pada ruangan tersebut. Beban kalor terjadi berdasarkan penyebaran dan perpindahan panas. Berikut cara perpindahan panas, antara lain:

- Konduksi, yaitu perpindahan panas yang dihasilkan dari kontak langsung.
- Konveksi, yaitu perpindahan panas berdasarkan gerakan cairan (yang dimaksud adalah udara)

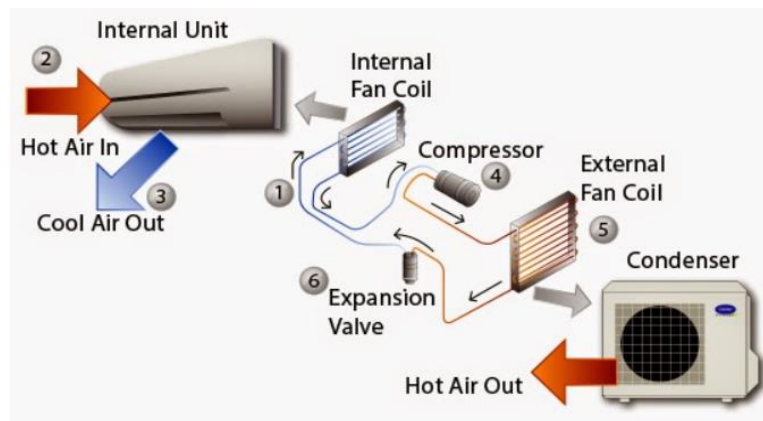


- c. Evaporasi, yaitu perpindahan panas berdasarkan penguapan yang membuat sumber panas kehilangan panas.
- d. Radiasi, yaitu perpindahan panas berdasarkan gelombang elektromagnetis.

Agar didapatkan suatu sistem serta kapasitas pendingin yang tepat, maka perlu diketahui besarnya beban kalor pada ruang (karena fungsi AC adalah untuk menghapus beban kalor tersebut) sehingga suhu dan kelembaban udara tetap nyaman. Besar beban kalor yang terjadi ditentukan oleh: hantaran panas radiasi matahari, hantaran panas secara transmisi, hantaran panas ventilasi atau inviltrasi, beban panas intern.

Dengan memperhatikan hal di atas, maka di dalam desain ruang atau bangunan yang menggunakan penghawaan buatan, harus mengikutkan pertimbangan - pertimbangan berikut:

- a. Bentuk cenderung beraturan untuk memudahkan dalam perencanaan sistem penghawaannya
- b. Bentuknya diusahakan sejajar dengan arah aliran angin
- c. Langit-langit atau plafon dibuat relatif rendah, kecuali untuk pertimbangan lain seperti akustik dan lainnya.



Gambar 2.31 Proses Angin Bekerja pada AC
Sumber: *Mediastika, hal.10*

Secara garis besar prinsip kerja *air conditioner* adalah sebagai berikut :

1. Udara di dalam ruangan dihisap oleh kipas sentrifugal yang ada dalam evaporator dan udara bersentuhan dengan pipa *coil* yang berisi cairan refrigerant. Dalam hal ini *refrigerant* akan menyerap panas udara sehingga udara menjadi dingin dan refrigerant akan menguap dan dikumpulkan dalam penampung uap.



2. Tekanan uap yang berasal dari *evaporator* disirkulasikan menuju kondensor, selama proses kompresi berlangsung, temperatur dan tekanan uap *refrigerant* menjadi naik dan ditekan masuk ke dalam kondensor.
3. Untuk menurunkan tekanan cairan *refrigerant* yang bertekanan tinggi digunakan katup ekspansi untuk mengatur laju aliran *refrigerant* yang masuk dalam *evaporator*.
4. Pada saat udara keluar dari *condensor* udara menjadi panas. Uap *refrigerant* memberikan panas kepada udara pendingin dalam *condensor* menjadi embun pada pipa kapiler. Dalam mengeluarkan panas pada *condensor*, dibantu oleh kipas *propeller*.
5. Pada sirkulasi udara dingin terus-menerus dalam ruangan, maka perlu adanya *thermostat* untuk mengatur suhu dalam ruangan atau sesuai dengan keinginan.
6. Udara dalam ruang menjadi lebih dingin dibanding di luar ruangan sebab udara di dalam ruangan dihisap oleh *sentrifugal* yang terdapat pada *evaporator* kemudian terjadi udara bersentuhan dengan pipa/ *coill evaporator* yang di dalamnya terdapat gas pendingin (*freon*). Di sini terjadi perpindahan panas sehingga suhu udara dalam ruangan relatif dingin dari sebelumnya.
7. Suhu di luar ruangan lebih panas dibanding di dalam ruangan, sebab udara yang di dalam ruangan yang dihisap oleh kipas *sentrifugal* dan bersentuhan dengan *evaporator*, serta dibantu dengan komponen AC lainnya, kemudian udara dalam ruangan dikeluarkan oleh kipas udara kondensor. Dalam hal ini udara di luar ruangan dapat dihisap oleh kipas *sentrifugal* dan masuknya udara melalui kisi-kisi yang terdapat pada AC.
8. Gas *refrigerant* bersuhu tinggi saat akhir kompresi di *condensor* dengan mudah dicairkan dengan udara pendingin pada sistem *air cooled* atau uap *refrigerant* menyerap panas udara pendingin dalam *condensor* sehingga mengembun dan menjadi cairan di luar pipa *evaporator*.
9. Karena air atau udara pendingin menyerap panas dari *refrigerant*, maka air atau udara tersebut menjadi panas pada waktu keluar dari kondensor. Uap



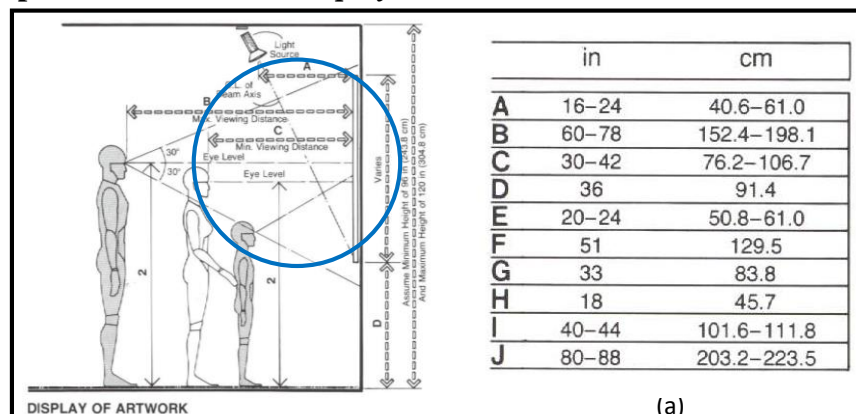
refrigerant yang sudah menjadi cair ini, kemudian dialirkan ke dalam pipa *evaporator* melalui katup ekspansi. Kejadian ini akan berulang kembali seperti di atas.

2.10 STUDI ANTROPOMETRI

Merupakan ilmu yang secara khusus mempelajari tentang pengukuran tubuh manusia guna merumuskan perbedaan ukuran pada tiap individu ataupun kelompok. Pengukuran tubuh manusia ini menjadi rumit karena banyak variasi ukuran tubuh dengan klasifikasi umur, jenis kelamin, suku bangsa, hingga kelompok pekerjaan.

Dimensi tubuh manusia yang mempengaruhi perancangan ruang interior ada dua jenis, yaitu struktural dan fungsional. Dimensi struktural/ statik yang meliputi pengukuran bagian tubuh (kepala, batang tubuh, dan anggota badan lainnya) pada posisi standar. Sedangkan dimensi fungsional / dinamik merupakan hasil pengukuran yang diambil pada posisi kerja atau selama pergerakan yang dibutuhkan melakukan pekerjaan.

2.10.1 Antropometri Tata Letak *Display*

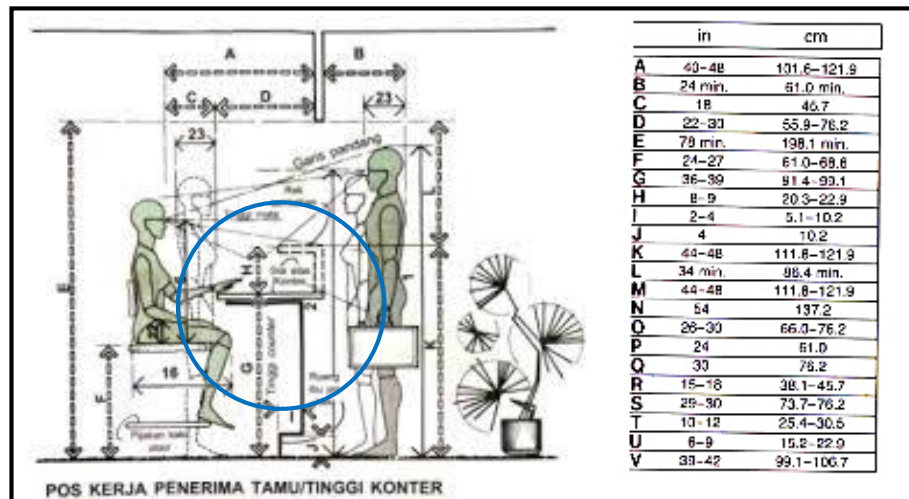


Gambar 2.32 Ukuran Standar *Display* Karya 2D (a).

Sumber : *Human Dimensions & Interior Space*, 1979.

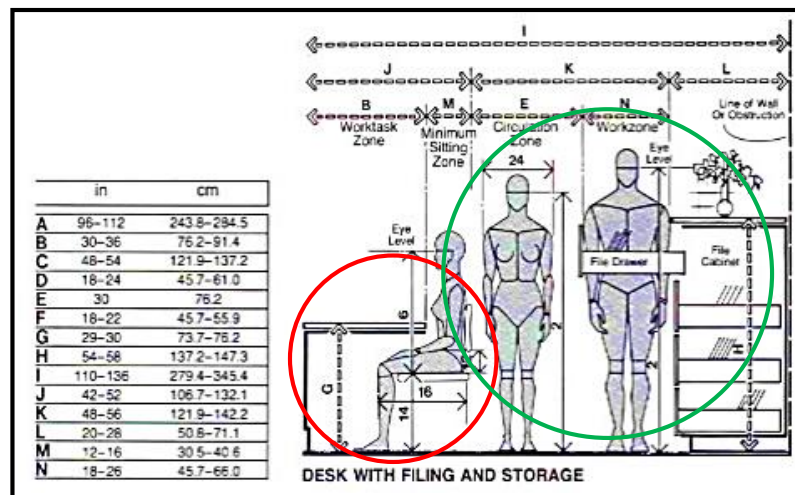
Pada TIC yang berperan untuk memberikan informasi wisata dengan *display* 2D, maka harus memperhatikan standar ergonomi *display* informasi tersebut. Terdapat ukuran minimum atau persentil terkecil hingga maksimal atau orang dewasa adalah 90 cm dari lantai (jika diasumsikan tinggi plafond 300 cm). Selain itu jarak pandang antara *display* dan mata pengunjung harus diperhatikan dengan ukuran minimal 80 cm dan maksimal 200 cm.

2.10.2 Antropometri *Information Desk* dan Meja Kasir



Gambar 2.33 Antropometri *Receptionist Table*.
 Sumber : *Human Dimensions & Interior Space*, 1979.

Pada area informasi ada dua hal yang perlu diperhatikan, yakni alur sirkulasi orang lewat dan *information desk* itu sendiri. Meja kerja staf sebaiknya memiliki tinggi 73,7-76,2 cm (lingkaran merah pada gambar 2.34), sementara untuk *counter* sebaiknya lebih tinggi 25,4-30,6 cm dari meja resepsionis (lingkaran biru pada gambar 2.33). *Counter* harus lebih tinggi untuk memudahkan ketika tamu yang datang mengisi formulir atau sekadar bertanya. Selain itu ruang antara meja resepsionis dan *counter* dapat dimanfaatkan untuk menyimpan berkas maupun meletakkan komputer dan sebagainya.



Gambar 2.34 Antropometri Meja dengan Rak.
 Sumber : *Human Dimensions & Interior Space*, 1979.

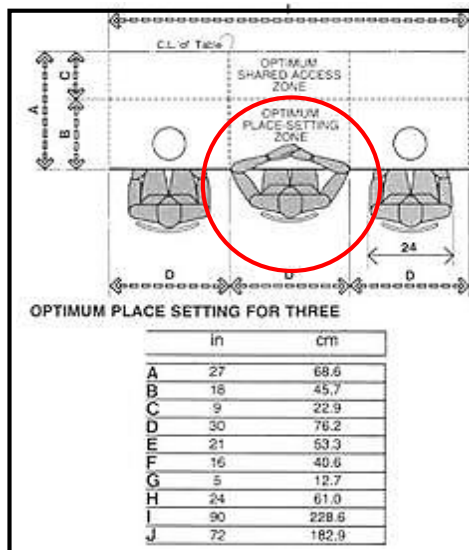
Selain itu, di area resepsionis harus disediakan *standing zone* dan *circulation zone* bagi tamu. Lebar minimal *standing zone* adalah 51 cm, dan



lebar minimal *circulation zone* adalah 75,1 cm. Selain itu apabila terdapat rak pada bagian belakang meja resepsionis setidaknya harus disediakan lebar minimal 76,2 cm untuk sirkulasi dan 45,7 untuk area kerja (lingkaran hijau gambar 2.34). Sama halnya dengan kebutuhan meja kasir pada area penjualan oleh-oleh pada TIC.

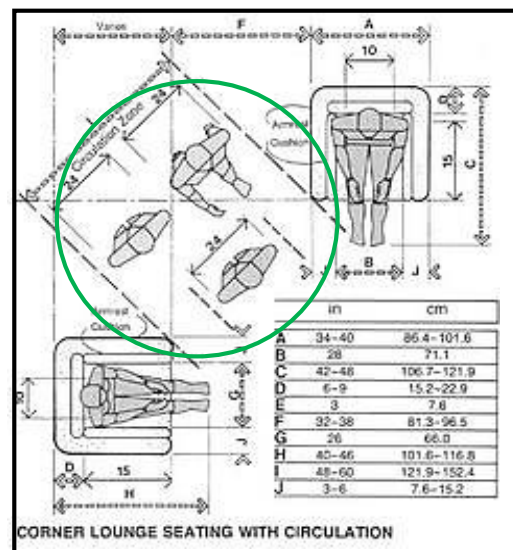
2.10.3 Antropometri Area Konferensi dan *Visitor*

Area visitor diperuntukkan sebagai area duduk pengunjung pada TIC. Bagi para pengunjung lelah berjalan bisa beristirahat sejenak ditempat yang telah disediakan. Sedangkan Area Konferensi digunakan untuk ruang temu bagi tamu VIP. oleh sebab itu antropometri area ini menjadi penting untuk diperhatikan agar tidak mengganggu sirkulasi para pengunjung lain. Misalnya jarak antara satu kursi dengan yang lain dan jarak yang memungkinkan seseorang untuk berjalan tanpa mengurangi kenyamanan seseorang yang duduk di kursi yang disediakan. Ukuran standar area tersebut dapat dilihat pada gambar 2.35 dan 2.36.



Gambar 2.35 Antropometri Meja untuk Tiga Orang.

Sumber : *Human Dimensions & Interior Space*, 1979.

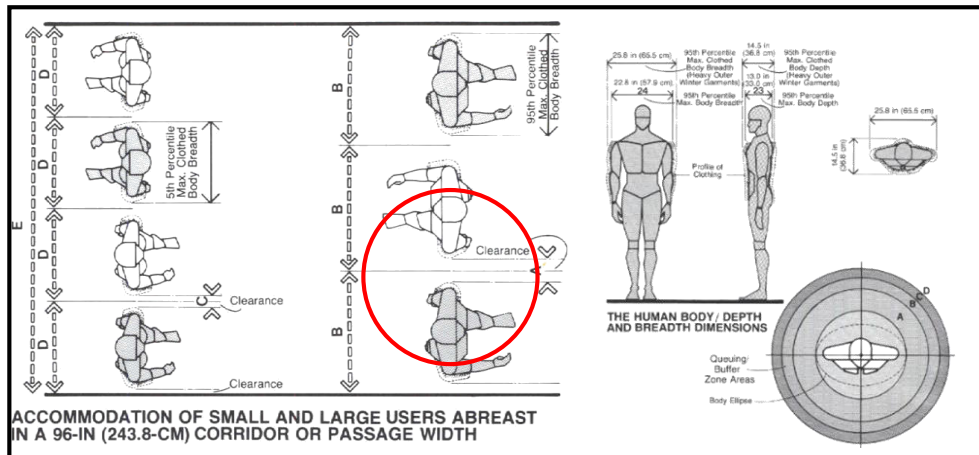


Gambar 2.36 Antropometri Duduk dengan Sirkulasi.

Sumber : *Human Dimensions & Interior Space*, 1979.



2.10.4 Antropometri Sirkulasi Area Display

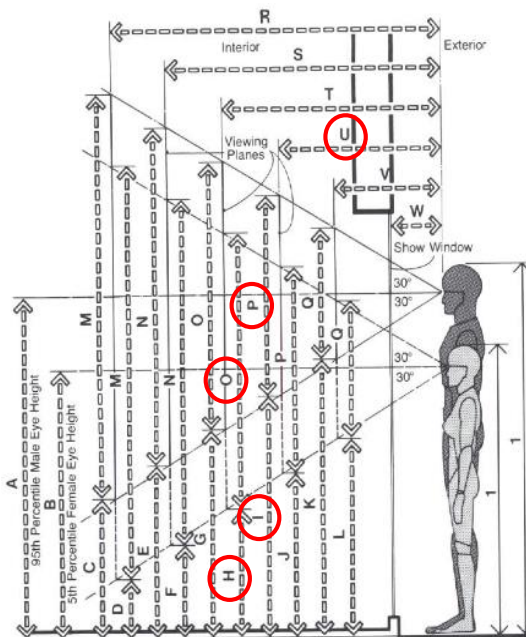


Gambar 2.37 Antropometri Sirkulasi
Sumber : *Human Dimensions & Interior Space*, 1979.

Area sirkulasi yang ada di dalam TIC berbeda dengan sirkulasi ruangan lainnya. Hal ini dikarenakan pada area TIC yang banyak *display* informasi wisata, harus memperhatikan ergonomi penataan koleksi dan memperkirakan jarak nyaman pengunjung satu dengan yang lain.

Oleh sebab itu jarak yang harus diperhatikan antar pengunjung dibagi menjadi empat zona yaitu, *touch zone*, *no-touch zone*, *personal zone*, dan *circulation zone*. Pada jalur sirkulasi diperlukan minimal lebar 250 cm untuk tiga orang untuk menciptakan *no-touch zone* guna meningkatkan kesan nyaman.

2.10.5 Antropometri Viewing Planes

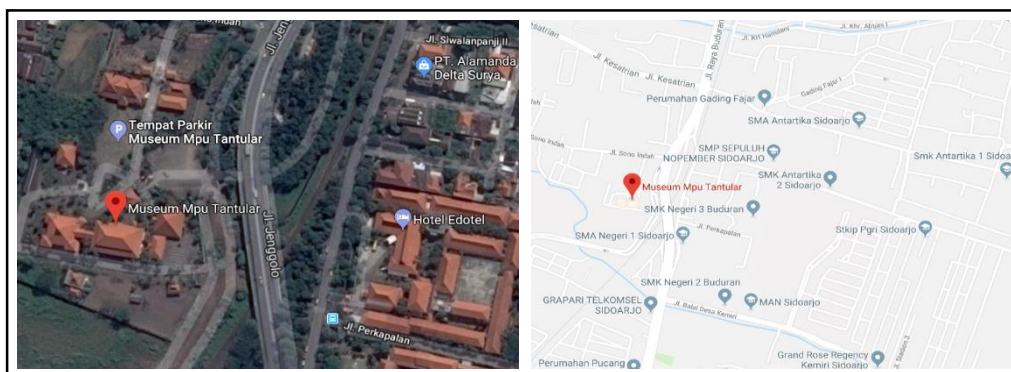


Gambar 2.38 Optimum Viewing Planes.
Sumber : *Human Dimensions & Interior Space*, 1979.



Peletakan koleksi atau informasi baik berupa dua dimensional maupun tiga dimensional pada ruang pameran harus sangat diperhatikan demi menunjang kenyamanan pengunjung. Jika jarak pandang antara pengunjung dan koleksi sekitar 90 cm (U) maka tinggi koleksi dari lantai sekitar 120 cm (I) dengan tinggi koleksi sekitar 105 cm (P) untuk jarak pandang pengunjung laki-laki (persentil ke 95). Sedangkan untuk pengunjung wanita (persentil ke 5) maka tinggi koleksi dari lantai sekitar 72 cm (H) dengan tinggi koleksi 91 cm (O), keduanya memiliki sudut pandang mata total 60°.

2.11 STUDI EKSISTING : MUSEUM MPU TANTULAR



Gambar 2.39 Lokasi Museum Mpu Tantular

Sumber : Google (2018).

Museum Mpu Tantular terletak di Jl Raya Buduran Kec Buduran Sidoarjo, tepatnya di sebelah barat Jembatan Layang Buduran.

Pada tahun 1922, seorang berkebangsaan Jerman yang telah menjadi warga Surabaya bernama Von Vaber, mengumpulkan data secara sistematis untuk dipergunakan sebagai bahan penulisan buku “OLD SURABAYA” (Surabaya Lama). Kemudian di tahun 1933, Von Vaber menerbitkan buku “NEW SURABAYA”. Dan pada tahun yang sama, Von Vaber mendirikan *Stedelijk Historisch Moeseoem Soerabaia*. 4 tahun kemudian, tepatnya pada tanggal 25 Juli 1937, Lembaga Kebudayaan diresmikan di Jalan Pemuda 33 Surabaya (sekarang SMU Trimurti).

Awal mulanya, Von Vaber mulai merintis Museum dalam suatu ruangan di Readhuis Ketabang. Kemudian muncul tawaran dari Nyonya Janda Han Tjiong King untuk menempatkan museum itu dalam suatu ruangan di Tegal Sari yang luasnya 5 kali luas ruangan yang semula. Seiring berjalannya waktu, museum dipindahkan di sebuah bangunan baru di jalan Simpang sekarang jalan Pemuda 3 Surabaya) dan biaya didapat dari masyarakat. Tata ruangan museum ini mempunyai suatu ruangan koleksi, Perpustakaan, Ruang kantor, Auditorium. Untuk penyempurnaan museum yang



dipimpinnya, Von Vaber banyak mengadakan hubungan internasional, namun sebelum cita-citanya tercapai, Von Vaber meninggal pada tanggal 30 September 1955.

Seperinggal Von Vaber museum tersebut tidak terawat, koleksi-koleksinya banyak yang rusak dan hilang. Kemudian museum ditempatkan dibawah Yayasan Pendidikan Umum yang menjaga kelangsungan hidup museum. Kenyataannya mengalami banyak kesulitan karena kekurangan biaya. Kemudian pada tahun 1964, Pemerintah Daerah Tingkat I Propinsi Jawa Timur memberikan bantuan untuk perbaikan dan pengamanan serta rehabilitasi gedung. Saat itu, Yayasan masih diketuai oleh Bapak Prof Dr. M. Soetopo.

Setelah terbentuk suatu Direktorat Permuseuman, di lingkungan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, perhatian pemerintah terhadap museum yang dikelola Yayasan Pendidikan Umum dapat lebih intensif dan serius. Lalu pada tanggal 23 Mei 1972, Museum Pendidikan Umum dibuka secara umum dan diresmikan dengan nama "Museum Jawa Timur". Berlanjut tanggal 1 November 1974 museum diresmikan dengan nama Museum Negeri Propinsi Jawa Timur Mpu Tantular.

Selanjutnya timbul inisiatif untuk menyerahkan Lembaga Kebudayaan ini kepada Pemerintah Daerah Propinsi Jawa Timur. Dalam proses penegerian selanjutnya Yayasan Pendidikan Umum bekerja sama dengan perwakilan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dalam hal ini Kantor Pembinaan Permuseuman. Hingga pada tanggal 13 Februari 1974, terbitlah SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 040/C/1974. Museum Jawa Timur berstatus Museum Negeri dan diresmikan pada tanggal 1 Nopember 1974, dengan serah terima dari Ketua yayasan Pendidikan Umum untuk Kebudayaan, yaitu Bapak R. Banu Iskandar kepada Direktorat Jenderal Kebudayaan, Bapak Prof. Dr. I.B. Mantra. Selanjutnya museum Jawa Timur diresmikan dengan nama "Museum Negeri Propinsi Jawa Timur Mpu Tantular" berlokasi di Jalan Pemuda No. 3 Surabaya.

Pada bulan September – Oktober 1975, museum dipindahkan ke tempat yang lebih luas yaitu di Jalan Taman Mayangkara No. 6 Surabaya dengan bangunan museum seluas 1.508 m². Gedung berarsitektur Belanda itu didirikan 9 November 1920, ditempati Cabang *Javasehe Bank*. Pada tanggal 12 Agustus 1977, museum diresmikan oleh Gubernur Jawa Timur Bapak Sunandar Priyosudarmo. Lalu pada tanggal 14 Mei 2004, "Museum Negeri Provinsi Jawa Timur Mpu Tantular" resmi menempati "rumahnya" yang baru di kawasan Jenggolo, Sidoarjo.



Penataan museum lebih lega menempati area cukup luas, 3,5 hektare dengan 12 unit bangunan. Penataan koleksi sangat leluasa, untuk pameran tetap, pameran temporer, ruang karantina, ruang penyimpanan, ruang koleksi, ruang serbaguna, dan perpustakaan.

Terpilihnya nama MPU TANTULAR pada Museum Negeri Propinsi Jawa Timur Mpu Tantular ialah dengan maksud mengabdikan pandangan hidupnya yang hingga kini tetap terwujud dalam nasional *Power Element* bangsa Indonesia yaitu Bhineka Tunggal Ika. Mpu Tantular adalah seorang Pujangga Jawa Timur yang hidup dalam pertengahan abad XIV, pada saat sedang menelusuri garis lintas sejarah Majapahit menuju puncak kejayaannya dan kemegahan penuh wibawa. Nama Mpu Tantular mengandung suatu pengertian yang tersembunyi mendukung suatu cita-cita pandangan hidup sesuai dengan tujuan agama/kepercayaan yang dianut pada jamannya.

Dalam hal ini Tantular berarti tak tertulari, tak tergoyahkan, tak menyimpang, tak berubah, jadi tetap mengkhusukkan diri, tetap tekun pada ajaran agama sesuai dengan jalan Yoga untuk mencapai kebebasan menuju kelanggengan hidup abadi.

2.11.1 Visi Misi

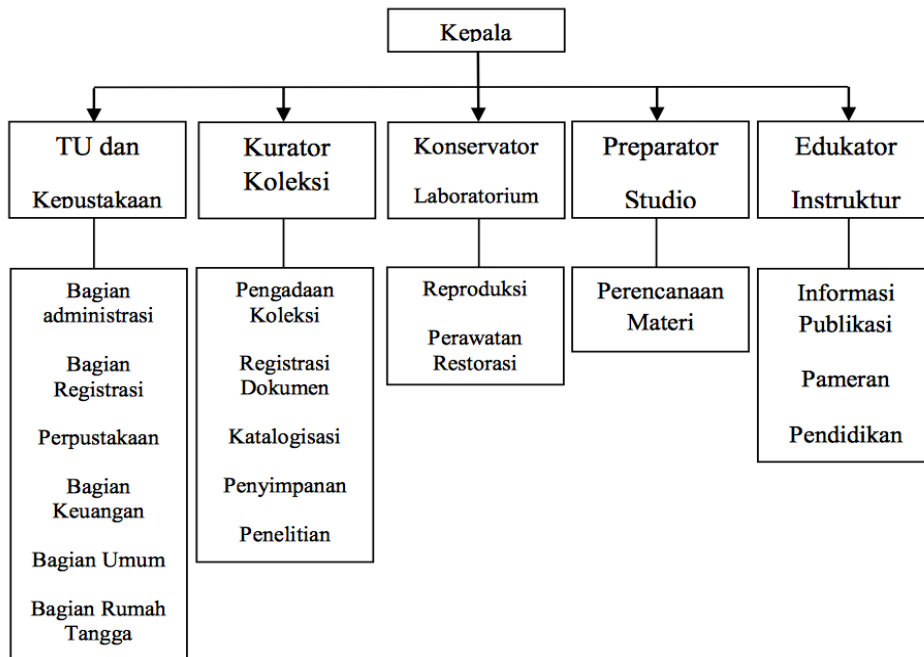
- Visi: Mewujudkan pengembangan Kabupaten Sidoarjo terhadap era modern dengan emmadukan kearifan lokal yang dimiliki.
- Misi: Mengoptimalkan tugas dan fungsi pusat informasi wisata sebagai tempat penyebaran informasi dan pengenalan potensi Sidoarjo kepada masyarakat dan wisatawan.

2.11.2 Fasilitas

Berikut adalah fasilitas yang tersedia di Museum Mpu Tantular:

- a. Gedung Tata usaha
- b. Gedung Perpustakaan.
- c. Gedung Pameran tetap.
- d. Gedung Tuna Netra.
- e. Galeri Von Faber.
- f. Laboratorium Penelitian.
- g. Storage.
- h. Gedung ruang kerja Seksi Koleksi (kurator).
- i. Dan dilengkapi dengan : Computer, AC, Kamera CCTV, Free Wifi, Parkir area, Fasilitas out bond, Lapangan olah raga, Toilet, Mushola.

2.11.3 Struktur Organisasi



Bagan 2.1 Skema Struktur Organisasi Museum

Sumber : *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum, Dirjen Depdikbud*

Museum dikelola secara terstruktur yang dipimpin oleh seorang kepala museum, di mana dalam pelaksanaannya dibantu oleh berbagai unsur yang secara langsung bertanggung jawab kepada kepala museum, pengelolaan museum berbeda-beda antara satu dan lainnya tergantung besar dan jenis museum, tetapi secara umum struktur pengelolaan pada museum dapat digambarkan seperti bagan diatas.

2.11.4 Analisa Denah Eksisting



Gambar 2.40 Denah Bangunan Museum MPU Tantular

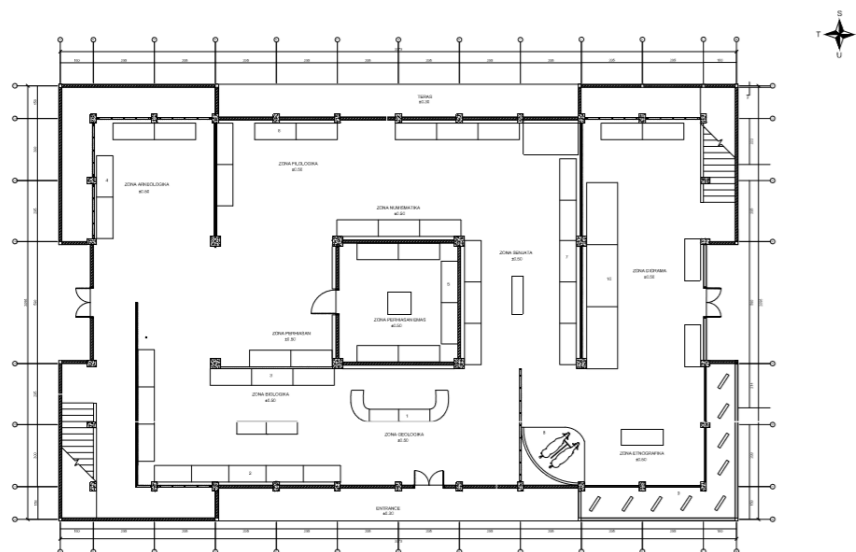
Sumber : *Dokumentasi Pribadi (2018)*



Gambar 2.41 Bagian Museum sebagai Acuan Objek Desain
Sumber : *Dokumentasi Pribadi (2018)*

Lokasi museum terdapat pada lahan yang sangat luas, sehingga peletakan koleksi dibagi – bagi sesuai kategori jenisnya dan tersebar pada bagian – bagian museum, antara lain: terdapat koleksi pada Gedung Pameran Koleksi Tunanetra; pada Galeri Von Faber; pada Gedung Pameran; pada Gedung Bimbingan Pendidikan; serta pada Area Konservasi.

Berdasarkan kebutuhan TIC yang akan diterapkan pada museum ini, maka bagian gedung yang diambil untuk penerapan desain interior adalah Gedung Pameran. Pada bagian gedung ini terdapat bangunan 2 lantai berisi benda koleksi museum. Untuk keperluan pembuatan TIC Sidoarjo hanya menggunakan area lantai 1. Re-desain akan dilakukan dengan memindahkan koleksi museum ke bagian gedung yang lain sesuai prosedur dan tata cara yang diberlakukan.



Gambar 2.42 Denah Eksisting Lantai 1
Sumber : *Tugas Akhir Koleksi R. Baca Desain Interior ITS*



Pada denah eksisting lantai 1 Museum Mpu Tantular, penerapan alur pengunjung kurang terarah. Alur yang dibuat masih memungkinkan pengunjung untuk kembali ke arah yang telah dilewati untuk menuju ke area koleksi berikutnya. Disamping itu alur yang kurang terarah dapat membuat beberapa area koleksi terlewat pengunjung yang datang. Sebagai contoh pada zona perhiasan, melalui alur yang diterapkan, pengunjung akan merasa dibebaskan untuk memilih jalur ke arah zona arkeologika atau ke zona filologika. Jika pengunjung memilih langsung menuju zona arkeologika, maka pengunjung harus kembali lagi ke arah yang sama untuk menuju area koleksi selanjutnya. Sedangkan apabila pengunjung memilih untuk menuju langsung ke zona filologika setelah dari zona perhiasan, maka zona arkeologika akan terlewat.

Berikutnya terkait *display* koleksi pada Museum Mpu Tantular terlalu monoton dan kurang memaksimalkan pembagian *zoningnya*. *Display* koleksi dirasa monoton karena peletakan koleksi cenderung menempel pada dinding sehingga penggolongan *zoningnya* kurang maksimal.

2.11.5 Analisa Fungsi Ruang

Museum Mpu Tantular lantai 1 merupakan area pameran dengan penyajian koleksi yang terbagi dalam beberapa zonasi, antara lain :

- | | |
|----------------------------|---------------------|
| a. Zona Geologika | f. Zona Filologika |
| b. Zona Biologika | g. Zona Numismatika |
| c. Zona Perhiasan non-emas | h. Zona Senjata |
| d. Zona Perhiasan Emas | i. Zona Etnografika |
| e. Zona Arkeologika | j. Zona Diorama |

Berdasarkan zonasi tersebut, fungsi ruangnya lantai 1 keseluruhannya sama, yaitu sebagai area pameran untuk dinikmati pengunjung.

2.12 STUDI PEMBANDING

2.12.1 Korea *Tourist Information Center*

Korea TIC terletak di kantor KTO-Seoul (K-Style Hub) lantai 2. TIC ini menyediakan berbagai informasi wisata, akomodasi, kuliner, jasa tour guide, dan lainnya.



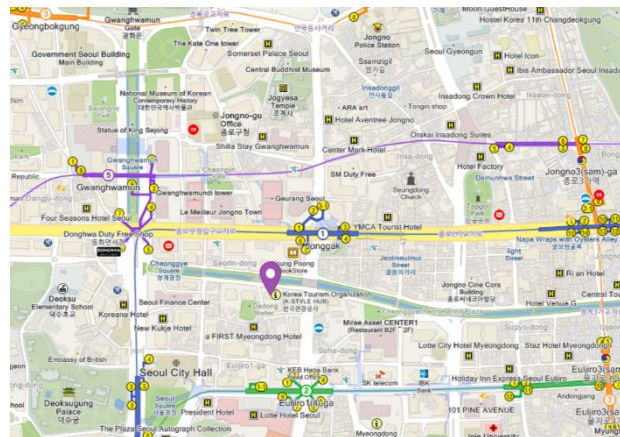
Address: 40, Cheonggyecheon-ro, Jung-gu, Seoul

Opening hours: Daily 9am – 8pm

Direction: Underground Line 1 to Jonggak Station, Exit 5; Line 2 to Euljiro 1-ga Station, Exit 2; Line 5 to Gwanghwamun Station, Exit 5

Phone: +82-2-729-9497~9

Website: www.visitkorea.or.kr



Gambar 2.43 Denah *Korea Tourism Information Center*
Sumber : www.english.visitkorea.or.kr

Fasilitas yang tersedia pada *Korea TIC* antara lain:

- a. *Tourist Information Desk*
- b. *Medical Tourism Information Center*
- c. *Muslim Prayer Room*
- d. *VR (Virtual Reality) Experience Zone*
- e. *PyeongChang Olympics Promotion Zone*
- f. *Hallyu Experience (K-STAR)*
- g. *Travel Services (Sale of travel package, airtickets, train tickets)*
- h. *Travel Cafe*
- i. *Etc*



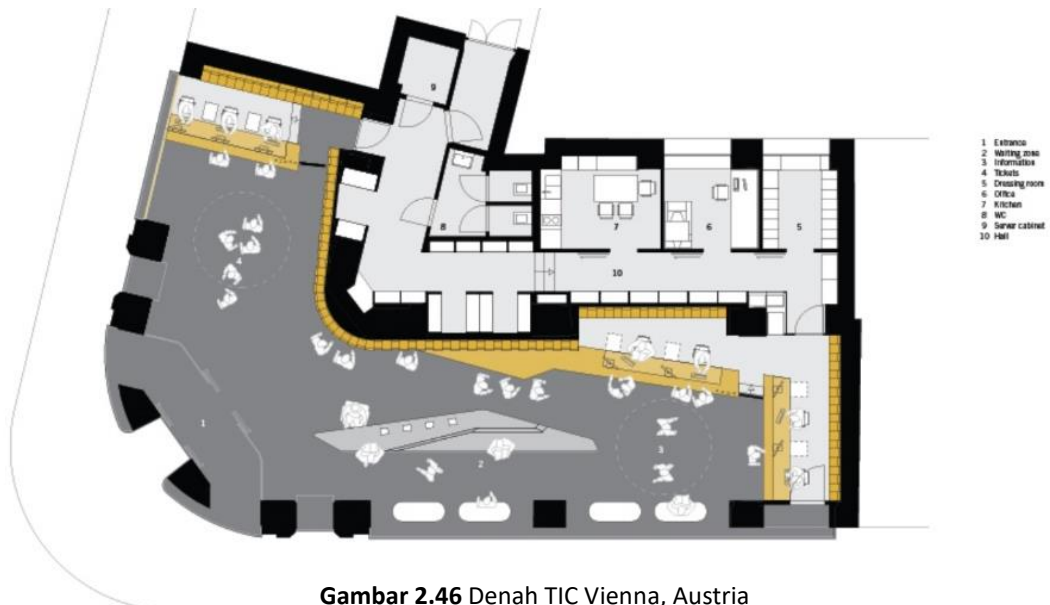
Gambar 2.44 Layout Korea Tourism Information Center
Sumber : www.english.visitkorea.or.kr



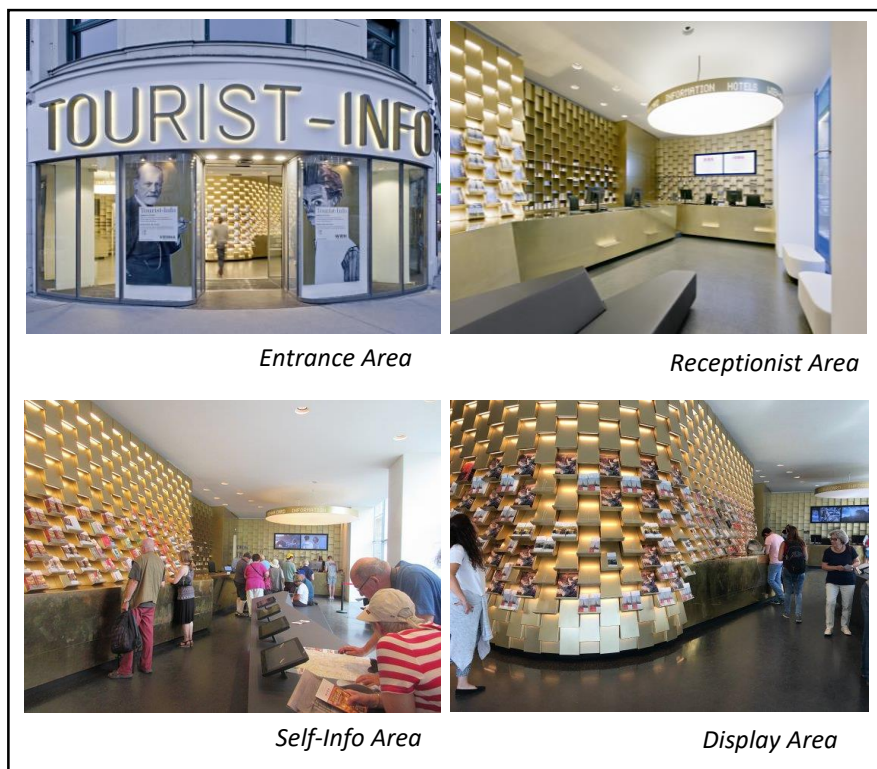
Gambar 2.45 Beberapa Fasilitas pada Korea Tourism Information Center
Sumber : www.english.visitkorea.or.kr

2.12.2 Vienna Tourist Information Center

Vienna biasa disebut dengan Wina, merupakan ibukota Negara Austria. TIC terletak di pusat kota yang menyediakan berbagai fasilitas bagi wisatawan. Penyajian informasi wisata pada TIC tersebut lebih mandiri sifatnya, banyak menggunakan gadget dan brosur diletakkan dekat dengan area gadget yang memudahkan visitor.



Gambar 2.46 Denah TIC Vienna, Austria
Sumber : www.dmaa.at/projekte/detail-page/tourist-information-vienna.html



Gambar 2.47 Beberapa Fasilitas pada Vienna Tourism Information Center
Sumber : www.dmaa.at/projekte/detail-page/tourist-information-vienna.html



BAB III METODE DESAIN

3.1 PROSES DESAIN

Perencanaan desain interior TIC Sidoarjo ini diawali dengan pencarian permasalahan terkini di Sidoarjo yang memperoleh hasil terkait data potensi wisata yang kurang diminati wisatawan beserta alasan kurangnya kunjungan wisata di daerah Sidoarjo. Berdasarkan data tersebut, dilakukan penentuan objek penelitian yang dianggap solutif untuk menjawab permasalahan tersebut. Dengan terpilihnya objek TIC Sidoarjo, langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi permasalahan pada TIC Sidoarjo. Berbagai studi dan pengumpulan data dikumpulkan untuk proses analisa data dan ditarik kesimpulan. Tahap berikutnya adalah menentukan konsep desain beserta membuat alternative desainnya hingga terpilih desain akhir yang paling sesuai untuk diaplikasikan pada TIC Sidoarjo.

Dari penjelasan tersebut, dapat dilihat pembagian tahapan proses desain melalui bagan berikut ini :



Bagan 3.1 Metodologi Desain
Sumber : Dokumentasi Penulis (2018)



1. Latar Belakang
Merupakan suatu hal yang menjadi alasan utama penulis dalam melakukan proses penentuan konsep desain. Latar belakang disampaikan berdasarkan fakta sesuai perolehan data penelitian.
2. Identifikasi Objek Desain
Merupakan proses mendapatkan semua data atas objek yang akan didesain. Identifikasi objek memiliki peranan penting untuk mengetahui konsep desain yang sesuai untuk diterapkan pada objek tersebut.
3. Studi Pustaka
Pengumpulan data dalam proses desain memerlukan studi pustaka terlebih dahulu. Metode pengumpulan data diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen, baik berupa dokumen tertulis, foto, gambar, maupun dokumen elektronik.
4. Studi Eksisting
Proses pengumpulan informasi atau data yang terdapat pada kondisi asli objek berdasarkan fakta yang ada. Pengumpulan data dapat berupa data primer (Survei, Wawancara, Observasi, Kuesioner) dan data sekunder (Website, Studi jurnal terkait)
5. Analisa Data dan Kesimpulan
Merupakan proses menganalisa kumpulan data yang selanjutnya dilakukan tahap menarik kesimpulan untuk mendapatkan keselarasan dengan semua tahapan proses desain.
6. Penentuan Konsep Desain
Merupakan tahap untuk memilih konsep desain yang solutif dan menjawab permasalahan sesuai perolehan proses desain dari tahapan awal.
7. Penentuan Alternatif Desain
Proses mengembangkan aplikasi konsep desain yang ditentukan pada tahapan sebelumnya hingga terdapat hasil akhir yang paling sesuai.

3.2 PENGUMPULAN DATA

Beberapa metode dalam pemngumpulan data yang dilakukan untuk mencapai penentuan konsep desain, antara lain :



a. Studi Literatur

Menggunakan berbagai sumber yang memiliki informasi terkait objek desain, seperti buku, jurnal, artikel, internet, dan lainnya. Dari banyaknya sumber tersebut, penulis memilah beberapa yang cocok dan sesuai dengan kebutuhan data informasi. Semakin banyak studi literatur dari berbagai sumber dapat menambah akuratnya informasi yang didapat.

Melalui studi literatur, penulis mendapatkan data terkait penjelasan kebutuhan TIC pada tiap daerah di Indonesia, standar fasilitas pada TIC, berbagai informasi potensi wisata Sidoarjo, karakter masyarakatnya, berbagai macam perkembangan desain, dan masih banyak lagi.

b. Observasi

Tinjau lokasi dilakukan untuk mengamati objek desain secara langsung, mengenai kebutuhan pengunjung, fasilitas yang tersedia, kondisi asli objek desain, jenis aktivitas yang dilakukan, permasalahan apa saja yang ada pada objek desain, dan lain-lain.

Observasi dilakukan untuk mendapatkan data terkait kekurangan dan kelebihan objek desain. Beberapa kegiatan yang dilakukan penulis saat tinjau lokasi antara lain: mencatat data kunjungan TIC, mengamati kebutuhan area yang belum tersedia, mempelajari kondisi eksisting objek desain, mengukur kebutuhan area berdasarkan jumlah kunjungan dan aktivitas yang dilakukan, mengambil foto tiap area, dan lainnya.

c. Kuesioner

Membuat kuesioner ditujukan untuk mendapatkan jawaban responden yang nantinya dijadikan acuan dalam melakukan proses desain. Melalui kuesioner yang diberikan, jawaban responden akan dikelompokkan dan dihitung hingga mendapatkan angka hasil akhirnya. Setelah itu, pengolahan konsep desain akan mengacu pada angka dari jawaban responden terbanyak.

Pertanyaan pada kuesioner pada intinya untuk mengetahui berapa banyak masyarakat yang mengetahui potensi wisata di Sidoarjo. Disamping itu, pada kuesioner diberikan pertanyaan yang berguna untuk menentukan kebutuhan wisatawan beserta ketertarikannya pada TIC di Sidoarjo.

d. Wawancara

Komunikasi secara langsung dengan narasumber dibutuhkan untuk mengumpulkan data terkait objek desain yang lebih detail. Dalam melakukan *survey*



ke berbagai TIC, penulis memberikan beberapa pertanyaan yang sejenis untuk menentukan perbandingan antara TIC yang satu dengan lainnya kepada staf yang sedang bertugas.

Perolehan data hasil wawancara selanjutnya disatukan dalam bentuk tabel untuk memudahkan pembaca dalam memahami perbandingan yang disampaikan penulis.

3.3 ANALISA DATA

Tahap analisa data dilakukan berdasarkan perolehan semua data yang didapatkan pada tahap proses desain dari awal. Analisa data memperhatikan detail informasi objek desain yang terkumpul, antara lain :

a. Analisis Segmen Pengunjung TIC

Pengguna TIC dikelompokkan menjadi 2, yaitu staf dan wisatawan. Segmen disini lebih difokuskan pada pengunjung yang mayoritas adalah wisatawan. Analisa segmen meliputi faktor usia pengunjung, gaya hidup, pola perilaku, karakteristik pribadi, jenis pendidikan, strata sosial, serta kebiasaannya.

b. Analisis Aktivitas pada TIC

Berbagai aktivitas yang dilakukan oleh pengguna mempengaruhi kebutuhan ruang pada TIC, sehingga diperlukan data yang menunjang untuk membuat hubungan antar area dan ruangnya, menentukan sirkulasi untuk berlalu lalang, serta untuk menentukan tata letak display informasi wisata pada TIC. Aktivitas yang dilakukan pengguna diantaranya adalah menanyakan informasi pada *frontdesk*, mencari data wisata secara mandiri, mencari peta wisata daerah, membaca buku, menikmati penyajian info wisata, membeli *souvenir*, dan lainnya.

c. Analisis Pengguna

Pengguna yang dimaksud disini adalah pengguna pada tiap area TIC, untuk menentukan jenis aktivitas yang dilakukan dan kebutuhan sirkulasinya.

d. Analisis Penghawaan

Pada masing – masing area TIC mempunyai perbedaan aktivitas, sehingga memerlukan jenis penghawaan yang berbeda pula. Analisis penghawaan pada objek desain digunakan untuk menentukan tata letak display informasi wisata yang sesuai dengan sistem penyajiannya.

e. Analisis Pencahayaan

Kebutuhan pencahayaan pada tiap area TIC berbeda-beda, tergantung pada sistem penyajian informasi wisata di area tersebut. Pencahayaan yang diaplikasikan



menyesuaikan kebutuhan area tersebut. Sebagai contoh pada area yang membutuhkan nuansa lebih redup, maka cahaya matahari tidak boleh menembus masuk, karena dapat mengganggu display informasi yang akan disampaikan.

f. Analisis Sirkulasi

Sirkulasi yaitu *space* yang dibutuhkan pengguna untuk berlalu – lalang pada area TIC. Baik pengunjung dan staf memerlukan sirkulasi untuk melakukan aktivitasnya masing – masing. Pada TIC, area display informasi wisata merupakan area yang ditonjolkan, maka sirkulasi bagi pengunjung di daerah tersebut harus dibuat nyaman untuk dilalui sehingga semua informasi wisata dapat diterima dengan baik oleh pengunjung.

g. Analisis Ruangan

Pembagian ruangan beserta tata letaknya dapat mempengaruhi arah jalan pengunjung pada TIC. Dengan membagi ruangan sesuai alur yang tepat akan memberikan kesan yang baik pada pengunjung. Pembagian ruang juga didasarkan pada fungsi dan kebutuhan TIC.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB IV

ANALISA DAN KONSEP DESAIN

4.1 STUDI PENGGUNA

4.1.1 Karakteristik Pengguna

- a. Masyarakat Umum
 - Mengunjungi TIC untuk sekedar mengisi waktu luang, rekreasi
 - Datang sendiri, bersama keluarga, bersama teman
 - Jam kunjung tidak lama
 - Ingin mengetahui fasilitas yang tersedia pada TIC
- b. Pelajar / Mahasiswa
 - Mengunjungi TIC untuk mencari data penulisan, menambah pengetahuan
 - Memiliki tujuan saat berkunjung
 - Datang sendiri, bersama teman
 - Beberapa berkunjung secara berkelompok atas arahan dari sekolah
 - Jam kunjung lebih lama
- c. Kelompok Ahli (Seniman, Peneliti, dkk)
 - Memiliki tujuan saat berkunjung
 - Berkunjung untuk melakukan pengamatan, perbandingan, penelitian
 - Untuk menambah pengetahuan
 - Ingin menikmati fasilitas yang tersedia
 - Jam kunjung relatif lama
 - Datang sendiri, bersama rekan, bersama keluarga
- d. Wisatawan (Domestik, Mancanegara)
 - Berkunjung untuk mencari informasi wisata, menikmati fasilitas yang tersedia
 - Bertujuan rekreasi
 - Jam kunjung tidak lama
 - Datang bersama teman, keluarga.

4.1.2 Segmentasi Pengguna

Berdasarkan hasil survei lokasi TIC, didapatkan data pengunjung beberapa TIC pada bulan Oktober tahun 2018. Survei dilakukan di beberapa TIC, yaitu: TIC Surabaya, TIC Bantul, dan TIC Malioboro sebagai pembanding TIC Sidoarjo. Pada tanggal 16 Oktober 2018, penulis melakukan survei di TIC Bantul yang lokasinya



kurang strategis dan TIC Malioboro yang sangat strategis. Diperoleh data terkait jumlah pengunjung sebanyak 13 orang pada TIC Bantul dengan kategori masyarakat umum yang berdomisili di daerah Bantul dan Jogja. Lalu sebanyak 31 orang pada TIC Malioboro dengan kategori kunjungan oleh turis mancanegara yang berasal dari Australia, Perancis, Hungaria, Jerman, Belanda, China, Jepang, Malaysia, dan Amerika. Data tersebut didapat dari buku tamu yang disediakan oleh pihak TIC, dan dihitung mulai dari tanggal 1 Oktober 2018. Selanjutnya pada tanggal 24 Oktober 2018, penulis melakukan survei pada TIC Surabaya yang terletak di Kompleks Balai Pemuda. Sebanyak 85 orang mengunjungi TIC Surabaya mulai dari tanggal 1 Oktober 2018 dengan kategori wisatawan domestik dan turis mancanegara, rombongan pelajar, serta masyarakat umum yang berdomisili dari berbagai daerah dan Negara.

Penjelasan tersebut menunjukkan pengaruh lokasi objek TIC terhadap kategori dan jumlah pengunjung. Disamping itu, berdasarkan data survei diperoleh data rata – rata pengunjung pada masing – masing TIC beserta alasan mereka mengunjungi TIC, yang selanjutnya akan dilampirkan pada lembar lampiran.

4.2 STUDI AKTIVITAS, RUANG, DAN FASILITAS

Penyediaan fasilitas pada TIC menyesuaikan kebutuhan ruang dan area yang juga disesuaikan dengan jenis aktivitas pengguna. Pada tiap area atau ruangan akan terdapat perbedaan luas, menyesuaikan jumlah perabotan yang tersedia beserta perkiraan sirkulasi pengunjung di area tersebut. Berikut tabel korelasi antara kebutuhan ruangan, fasilitas, dan aktivitas pengguna TIC Sidoarjo yang menggunakan Eksisting Bangunan Mpu Tantular.



Tabel 4.1 Studi Aktivitas Pengunjung dan Fasilitas Ruang TIC

RUANGAN / AREA	FASILITAS RUANG	AKTIVITAS	FASILITAS FURNITUR
Area Depan	• Area Self Info	Mencari informasi secara individu	• 5 Papan Informasi (200x30x180)
Area Entrance	• Area resepsionis	Transaksi informasi	• 1 Meja Resepsionis (200x110x75) • 4 Kursi Tamu, Staff (45x45x90) • 2 Komputer, 2 Telepon
	• Area Cetak Foto	Transaksi hasil foto	• 1 Meja Transaksi (240x100x110) • 2 Kursi Staff (45x45x90) • 2 Laptop, 2 Printer
	• Area Baca	Mencari informasi dari buku, membaca buku	• 1 Set Rak Buku dengan Tempat Duduk Lesehan (600x250x300)
	• Area Self Info	Mencari informasi	• 1 Set Standing Display dengan 7 Komputer (600x60x110) • 2 Set Sticking Display dengan 3 Komputer (70x30x110) • 2 Rak Display Brosur (150x30x200)
	• Area Pertunjukan	Menonton Pertunjukan, belajar bersama	• 1 Panggung Pertunjukan (500x200x400)
Ruang Penukaran Uang Asing	• Area Transaksi	Menukarkan Uang Asing	• 2 Meja Transaksi (240x60x110) • 4 Kursi Staff (45x45x90) • 2 Brankas Uang • 4 Komputer
	• Area Tunggu	Mengantri	• 2 Set Kursi Tunggu Visitor (225x45x45)
	• ATM Center	Mengambil Uang, Mentransfer, dll	• 5 Jenis Bilik ATM (uk. Standar)
Area Info Wisata UKM	• Area Kain Motif Batik	Mencari info seputar motif batik, mencoba pakaian virtual	• 2 Set Display Kain (220x20x250) • 1 Set Smart Screen (120x10x250) • 1 Layar TV • 1 Set Standing Display dengan 7 Komputer (600x60x110)
	• Area Produk Bahan Kulit	Mencari info terkait produk kulit	• 4 Papan Display Produk (uk. Custom) • 1 Layar TV
	• Area Kuliner Khas	Transaksi makanan minuman, duduk	• 4 Set Meja 16 Kursi Makan (uk. Standar) • 1 Meja Serving dan Transaksi (240x75x120) • 1 Bill Printer
	• Area Duduk	Duduk menunggu giliran, menikmati pertunjukan, dll	• 2 Set Kursi Tunggu Visitor (225x45x45)
Area Info Destinasi Wisata	• Area Wisata Alam	Menikmati sajian informasi dengan video, berfoto	• 2 Set Screen Foto (100x10x200) • 2 Kamera Otomatis (uk. Standar) • 2 Layar Touch Screen (uk. Standar) • 16 Set Layar Videotron (uk. Custom)
	• Area Wisata Sejarah	Menikmati sajian informasi AR, berfoto	• 2 Set Screen Foto (100x10x200) • 2 Kamera Otomatis (uk. Standar)
Area Pusat oleh-Oleh	• Area Kasir	Bertransaksi pembayaran	• 1 Set Bill Printer
	• Area Self Picking	Memilih produk	• 2 Rak Display Produk (uk. Custom)
	• Ruang Stock	Menyimpan produk yang dijual	• Rak Penyimpanan (Custom)
Ruang Konferensi	• Area Tunggu VIP	Menerima tamu VIP, mengadakan konferensi, area berlatih budaya	• 1 Sofa (uk. Standar) • 1 Layar Videotron (uk. Custom) • 4 Set Kursi duduk (225x45x45) • 1 Set Sound System
Ruang Servis	• Area Perkakas	Menyimpan peralatan display	• Set Fixing Tools
	• Area Janitor	Menyimpan alat kebersihan	• Set Alat Kebersihan

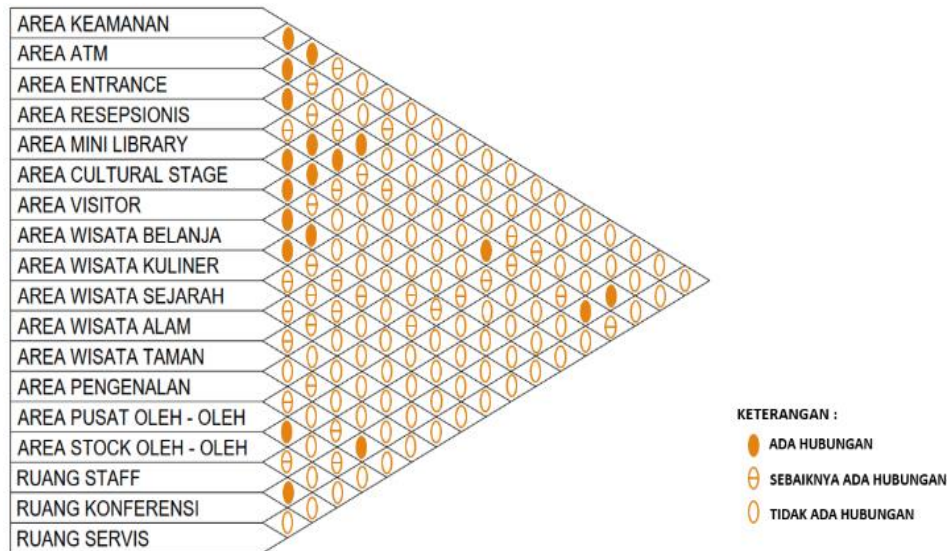
Sumber : Dokumentasi pribadi (2019).



4.3 HUBUNGAN RUANG

4.3.1 Matriks

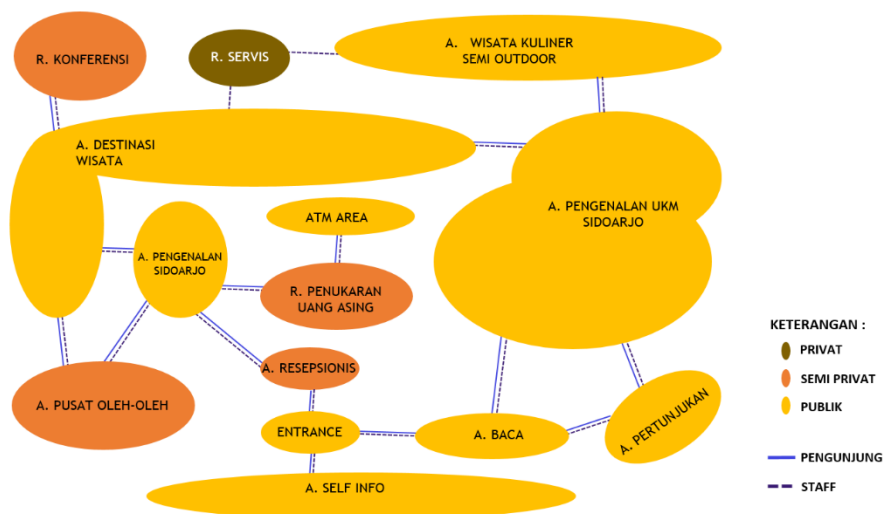
Berikut dari hasil penelitian, didapatkan penggolongan area pada TIC sesuai kebutuhan pengunjung. Pada *matrix* yang disajikan, menunjukkan kebutuhan akses hubungan ruang bagi pengunjung dan *staff*.



Gambar 4.1 Hubungan Ruang pada Pusat Informasi Sejarah dan Wisata Sidoarjo
 Sumber : *Dokumentasi Pribadi* (2018)

4.3.2 Bubble Diagram

Terdapat perbedaan area yang dapat diakses oleh *staff* saja atau pengunjung, pembagiannya berdasarkan *zoning* area privat, semi privat, dan publik. *Zoning* dan sirkulasi dibuat demikian berdasarkan kebutuhan pengunjung serta untuk kemudahan akses keluar masuk area TIC.



Gambar 4.2 *Bubble Diagram* Pusat Informasi Sejarah dan Wisata
 Sumber : *Dokumentasi Pribadi* (2018)

4.4 ANALISA RISET

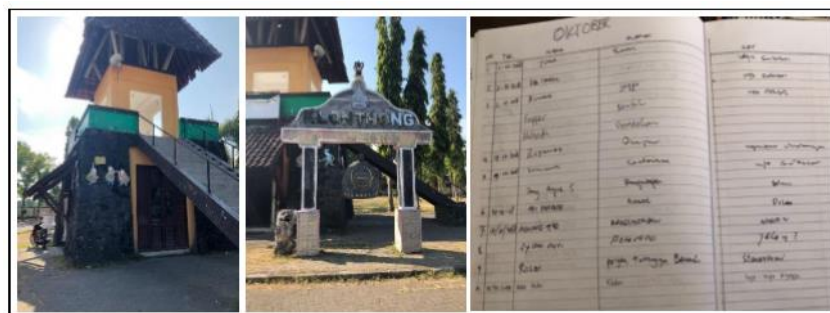
Berikut hasil dari pengamatan langsung pada bulan Oktober 2018. Penelitian dilakukan pada keadaan dan fasilitas serta pengunjung TIC Surabaya, Bantul, dan Malioboro. Riset dilakukan melalui pengamatan secara langsung dan berdasarkan data buku tamu yang tersedia pada masing-masing TIC. Disamping itu, penulis melakukan wawancara dengan para staf TIC yang sedang bertugas untuk memperoleh data yang lebih akurat.



Gambar 4.3 TIC Surabaya

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Berdasarkan gambar diatas, TIC Surabaya berada pada satu ruangan besar yang terbagi dalam beberapa area. Area depan tersedia *frontdesk* dengan 4 staf dan tempat *display* brosur, disebelahnya terdapat area *display souvenir*. Masuk ke bagian tengah ruangan terdapat area display informasi yang diletakkan pada etalase kaca dinding, selain itu juga terdapat miniatur Kota Surabaya.



Gambar 4.4 TIC Bantul, Jogja

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Gambar diatas menunjukkan *view* depan TIC Bantul. Luas ruangan sangat kecil yang hanya memuat area *frontdesk* dan *display* brosur. Dari daftar pengunjung juga tidak terlalu banyak pada tiap Minggunya.



Gambar 4.5 TIC Malioboro, Jogja
 Sumber : *Dokumentasi Pribadi* (2018)

TIC Malioboro di Jogja merupakan contoh TIC yang lengkap fasilitasnya. Ruangannya cukup luas dan pembagian areanya banyak. Terdapat Area *Frontdesk*, Area *Visitor*, Area Baca, Area Belajar Bahasa, dan Area *Staff*.

Tabel 4.2 Analisa Eksisting dan Pengunjung TIC Surabaya, Bantul, dan Malioboro

Tempat	Waktu & Pengunjung	Alasan Berkunjung	Analisa Eksisting
TIC Surabaya	25 Okt 18 85 Orang	ingin mendapatkan info sejarah dan tempat wisata Surabaya, citytour, event di Surabaya, jadwal bis dan kereta, museum, dll	-Tempat sangat luas, namun kurang baik tata ruangnya -Kurang adanya alur bagi pengunjung -Fokus area hanya pada pelayanan di bagian entrance -Interior kurang diolah
TIC Bantul	16 Okt 18 13 Orang	Ingin mendapatkan informasi terkait wisata Bantul dan Jogja, event yang sedang berlangsung di sekitar.	-Tempat sangat sempit, belum memenuhi standar -Hanya tersedia area pelayanan dengan 1 meja saja -Interior tidak diperhatikan, masih apa adanya
TIC Malioboro	16 Okt 18 31 Orang	Ingin mendapatkan informasi seputar tempat wisata Jogja, akomodasi dan tempat sewa transportasi, <i>cultural performance</i> , belajar bahasa, dll	-Area cukup luas, telah memenuhi standar TIC -Terdapat pembagian area dan ruangan -Alur pengunjung cukup baik -Interior seperti bangunan tua namun terawat.

Sumber : *Dokumentasi pribadi* (2018).

4.5 KONSEP MAKRO

4.5.1 Konsep *Historical Recognition*

Kerajaan Jenggala merupakan hasil dari pembelahan Kerajaan Kahuripan oleh Raja Airlangga dikarenakan Dewi Kilisuci yang merupakan calon penerus

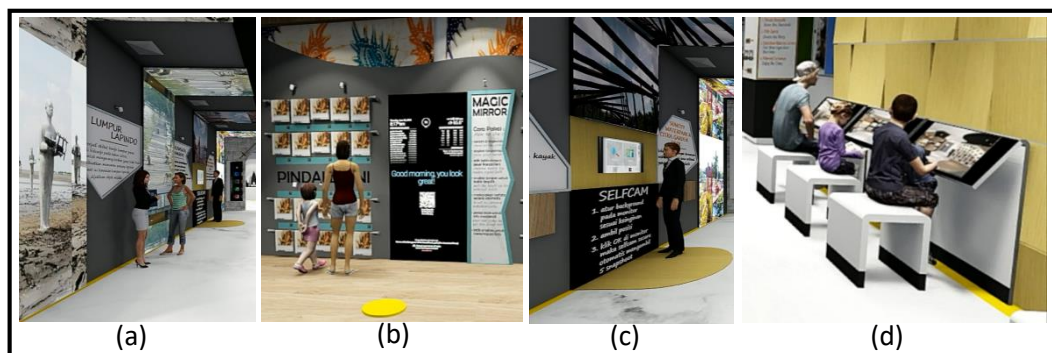
kerajaan lebih tertarik menjadi petapa di Gua Selomangleng. Raja Airlangga memiliki 2 anak laki-laki dari selirnya, maka kerajaan dibagi dua sehingga lahirlah Kerajaan Jenggala yang dipimpin oleh Sri Jayantaka. Pada masa itu, Kerajaan Jenggala menjadi bandar dagang terbesar kedua setelah Sriwijaya dan disebut dengan area merkantilis serta dikenal dengan nama Jung-Ga-Luh. Hal ini membuat saudaranya di kerajaan sebelah iri. Terjadilah perang perebutan wilayah antara kedua kerajaan bersaudara ini dan Kerajaan Jenggala dikalahkan hingga perlahan menghilang dari peradaban dengan raja terakhirnya Sri Samarotsaha.

Konsep ini akan diaplikasikan pada TIC Sidoarjo berdasarkan 3 hal, yaitu:

- Alur cerita sejarah, yang mana akan menentukan pembagian zonasi seluruh area. Sebagai contoh, berdasarkan cerita Kerajaan Jenggala, maka peletakan area berurutan sesuai alur ceritanya.
- Corak kehidupan pada masa Kerajaan (terkenal akan Bandar dagang di muara yang disebut sebagai Jung-Ga-Luh), maka mempengaruhi tata letak materi yang akan disesuaikan dengan corak hidup masyarakatnya
- Peristiwa yang terjadi, menjadikan fungsi area tersebut sama dalam rangka mengingat dan melestarikan cerita dari peristiwa tersebut.

4.5.2 Konsep *Smart Technology*

Berbagai kecanggihan era modern akan ditunjukkan dengan konsep smart technology. Semua teknologi tersebut akan dijadikan media display informasi sejarah dan wisata Sidoarjo. Beberapa teknologi tersebut antara lain : (a) LED LCD, (b) *Magic Mirror*, (c) *Self-shot Camera*, (d) *TouchScreen*, (e) *Augmented Reality*, (f) *Noise Controlling Device*.



Gambar 4.6 Contoh Penerapan *Smart Technology*

Sumber: *Dokumentasi Pribadi* (2019)

- LED LCD, dipilih karena pada TIC membutuhkan alat *display* video yang dapat memvisualkan gambar dengan skala besar.



- *Magic Mirror*, dipilih untuk menggantikan ruang ganti pada TIC. Area *display* kain batik memuat jenis-jenis kain batik Sidoarjo untuk dikenalkan pada pengunjung. *Magic mirror* memberikan visual pengunjung yang ingin mencoba batik pilihannya dengan teknologi sensor, pengunjung juga dapat meng-*capture* batik pilihannya dan menyimpannya pada *smartphone* ataupun dicetak. Pengunjung dapat menggunakan *magic mirror* dengan membaca cara pemakaian yang tertera.
- *Self-shot Cam*, merupakan kamera yang disediakan dan digunakan secara mandiri serta otomatis sesuai *view* yang diinginkan pengunjung. Pengguna mengakses kamera ini dengan bantuan monitor yang cara kerjanya seperti pada *photobox*. Kamera mandiri ini ada pada beberapa area *display* untuk memberikan interaksi pada pengunjung. Selain itu, pengunjung dapat menyimpan foto pada *smartphone* atau apabila ingin mencetaknya dapat mengunjungi area percetakan foto pada TIC.
- *Touchscreen*, digunakan pada layar monitor di TIC untuk memudahkan pengunjung dalam mencari informasi. Selain itu merupakan teknologi modern yang sesuai dengan konsep desain TIC.
- *Augmented Reality*, diaplikasikan pada area *display* informasi wisata sejarah. Teknologi ini dipilih untuk menunjukkan jenis wisata sejarah di Sidoarjo secara real pada pengunjung TIC, sehingga dapat membuatnya tertarik untuk mengunjungi lokasi wisata tersebut secara langsung. Selain itu, teknologi AR juga dimaksudkan supaya sejarah Sidoarjo lebih diminati oleh masyarakat khususnya generasi muda, sehingga dapat lestari.
- *Noise Controlling*, merupakan sebuah *device* yang diaplikasikan pada tiap area yang mengeluarkan suara dalam penyampaian informasinya. Fungsinya yaitu supaya antar area yang satu dengan lainnya tidak terjadi tabrakan suara yang menyebabkan *distraction*.
- *Scan and barcode*, teknologi *scan* menggunakan *barcode* banyak diaplikasikan pada TIC. Penggunaan teknologi ini dimaksudkan supaya dapat memaksimalkan *display* informasi yang menarik visualnya. Sedangkan penjelasan terkait informasi yang terdisplay dapat dicari secara lengkap melalui *scan barcode*.

Dalam upaya mendukung teknologi tersebut, maka nuansa pada interior TIC Sidoarjo akan dikemas secara modern. Gaya modern merupakan gaya tren kekinian dan memiliki karakteristik ruangan yang tidak banyak menggunakan dekorasi untuk menghiasi ruangan sehingga terlihat rapi dan bersih. Dengan begitu, fokus desain akan diarahkan pada penyajian serta *display* informasi wisata Sidoarjo.

4.6 KONSEP MIKRO

4.6.1 Dinding



Gambar 4.7 Contoh Penerapan Desain pada Dinding

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

Dinding berfungsi memisahkan atau membentuk ruang. Terkadang, dinding juga berfungsi untuk melindungi suatu area atau ruang. Pada perancangan ini, terdapat dua dinding yang digunakan, yakni dinding masif dan partisi. Selain itu juga terdapat pemanfaatan kolom sebagai dinding untuk *display* informasi. Tema modern pada interior ruangan ditonjolkan dengan tidak menambahkan ornament dan fleksibilitas pada dinding. Dinding dibuat polos dengan bentukan tegas dan finishing dominan berwarna netral. Menampakkan ruangan dengan kesan bersih dan luas cocok dengan tema modern yang digunakan. Dinding pada TIC juga dibuat fleksibel untuk aplikasi display informasi.

4.6.2 Plafon



Gambar 4.8 Contoh Penerapan Desain pada Plafon

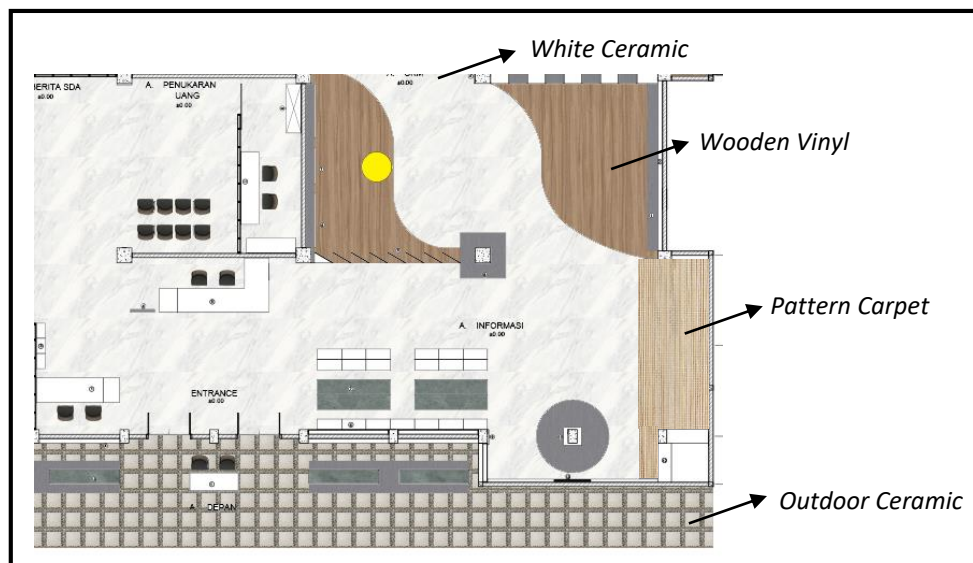
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)



Plafon merupakan hal yang berhubungan dengan bagian atas sebuah ruangan dan bagian dari interior yang harus didesain sehingga ruangan menjadi lebih nyaman dipandang. Pada desain TIC ini, plafon general menggunakan plafon tertutup dengan finishing *paint*. Kombinasi lainnya yaitu dengan menggunakan *mix material downceiling*. Pada area *semi outdoor* menggunakan plafon dengan motif lubang sehingga cahaya matahari dapat masuk dan membentuk bayangan sebagai bagian dari estetika.

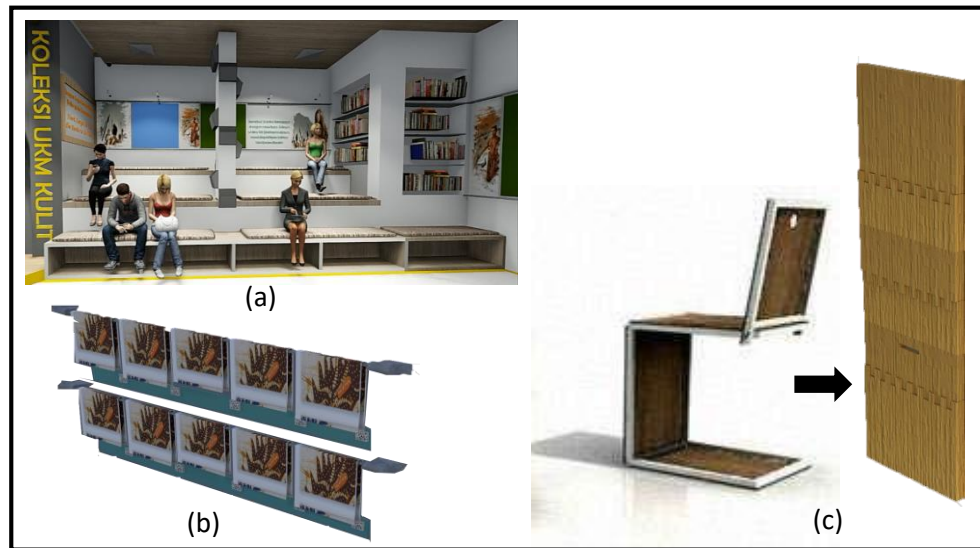
4.6.3 Lantai

Lantai merupakan bagian dasar sebuah ruang yang memiliki peran penting untuk memperkuat eksistensi obyek yang berada di dalam ruang. Selain itu fungsi lantai adalah untuk memperindah dan membentuk karakter ruangan. Pengaplikasian konsep desain pada lantai secara general menggunakan keramik dengan warna putih untuk membuat kesan luas pada ruangan. Kombinasi lainnya dengan memberikan levelling untuk zonasi pada tiap area, serta memberikan garis penunjuk arah jalan menuju tiap-tiap area yang ada pada TIC.



Gambar 4.9 Contoh Penerapan Desain pada Lantai
Sumber: *Dokumentasi Pribadi* (2019)

4.6.4 Furnitur



Gambar 4.10 Contoh Desain Multifungsi Furnitur

Sumber: *Dokumentasi Pribadi* (2019)

Penggunaan furnitur modern diaplikasikan dengan bentuk yang simpel dan multifungsi. Contoh pada spot *mini library* (a), tempat duduk dibuat menyerupai tribun. Pada bagian bawah dudukan paling depan dibuat menjorok kedalam sebagai wadah alas kaki pengunjung yang menggunakan area tersebut. Di sebelah ujung terdapat kolom yang dimanfaatkan sebagai rak buku, sedangkan kolom yang ada pada tengah tribun seat dimanfaatkan sebagai rak display brosur. Menyusun *display* secara vertikal maupun bersusun dimaksudkan untuk mengurangi *space* sirkulasi.

Pada gambar (b) menunjukkan tempat *display* koleksi batik Sidoarjo yang berjumlah 40 jenis. Satu sampel jenis batik dapat mewakili berbagai motif yang disesuaikan dengan kelompoknya dan dapat diakses menggunakan teknologi *scan barcode*. Selain untuk media penyampaian informasi, susunan sampel batik tersebut dapat menjadi dekorasi ruangan yang unik.

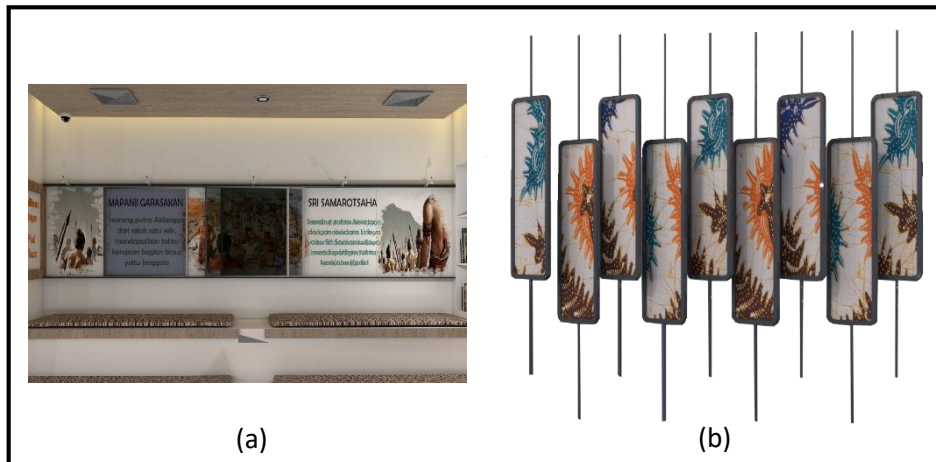
Furnitur multifungsi lainnya ada pada gambar (c), yaitu *sliding chair*. Penggunaannya memanfaatkan kolom dan kursi dapat diluruskan secara *vertical* keatas setelah tidak digunakan supaya tidak mengganggu sirkulasi.

4.6.5 Elemen Estetis

Pengaplikasian elemen estetis pada TIC Sidoarjo salah satunya ada pada kaca berwarna yang dapat memperjelas informasi pada dinding kamufase. Pemasangannya menggunakan rel geser yang dikaitkan pada dinding, dapat dilihat pada gambar (a). Elemen estetis berikutnya pada gambar (b) berupa partisi dengan



motif batik Sidoarjo yang berfungsi ganda, yaitu untuk pembatas area dan estetika ruangan.



Gambar 4.11 Contoh Penerapan Desain Elemen Estetis
Sumber: *Dokumentasi Pribadi (2019)*

4.6.6 Warna

Pengaplikasian warna cenderung menggunakan unsur warna modern yang mengarah pada warna natural. Desain modern menggunakan warna – warna netral untuk mendapatkan kesan *simple*. Kombinasi lainnya adalah dengan mengaplikasikan elemen warna turunan khas daerah Sidoarjo untuk diterapkan pada desain ini.



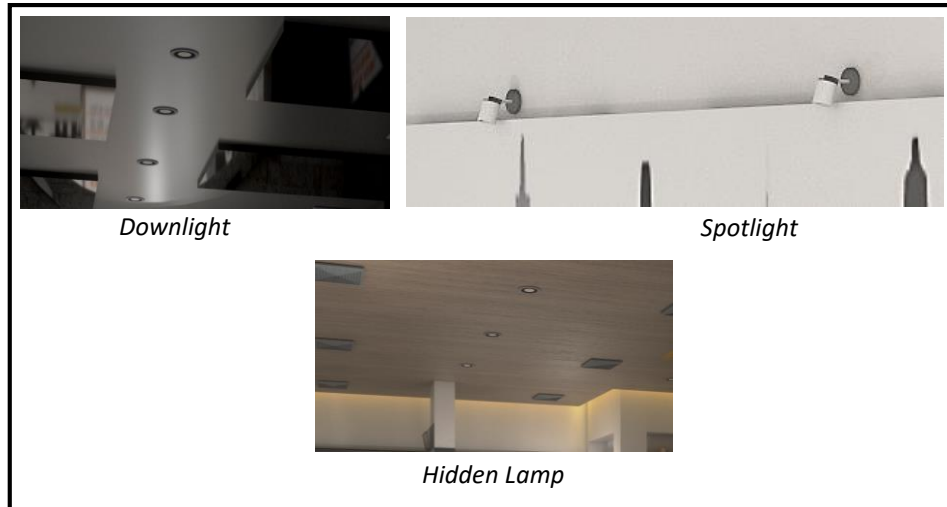
Gambar 4.12 Palet Pengaplikasian Warna TIC
Sumber: *Dokumentasi Pribadi (2019)*

4.6.7 Pencahayaan

Lampu downlight digunakan secara general pada TIC, untuk memudahkan pekerjaan *cleaning* dan *service*. Penggunaan lampu *spotlight* ditujukan pada *display* informasi, untuk mengarahkan fokus pengunjung pada informasi yang ingin disampaikan. Pada beberapa area diaplikasikan *hidden lamp* untuk



menonjolkan kesan modern dan memberikan nuansa yang lebih hidup pada ruangan.



Gambar 4.13 Penerapan Jenis Lampu
Sumber: *Dokumentasi Pribadi* (2019)

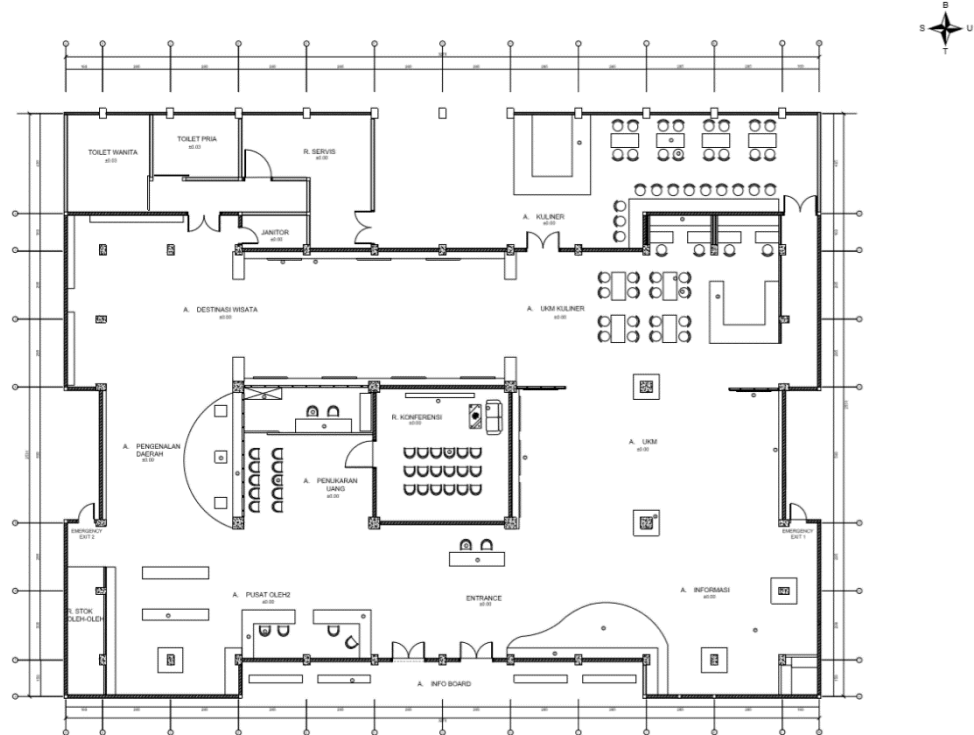


(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN

5.1 ALTERNATIF DESAIN

5.1.1 Alternatif 1



Gambar 5.1 Alternatif Layout 1 Desain TIC
Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

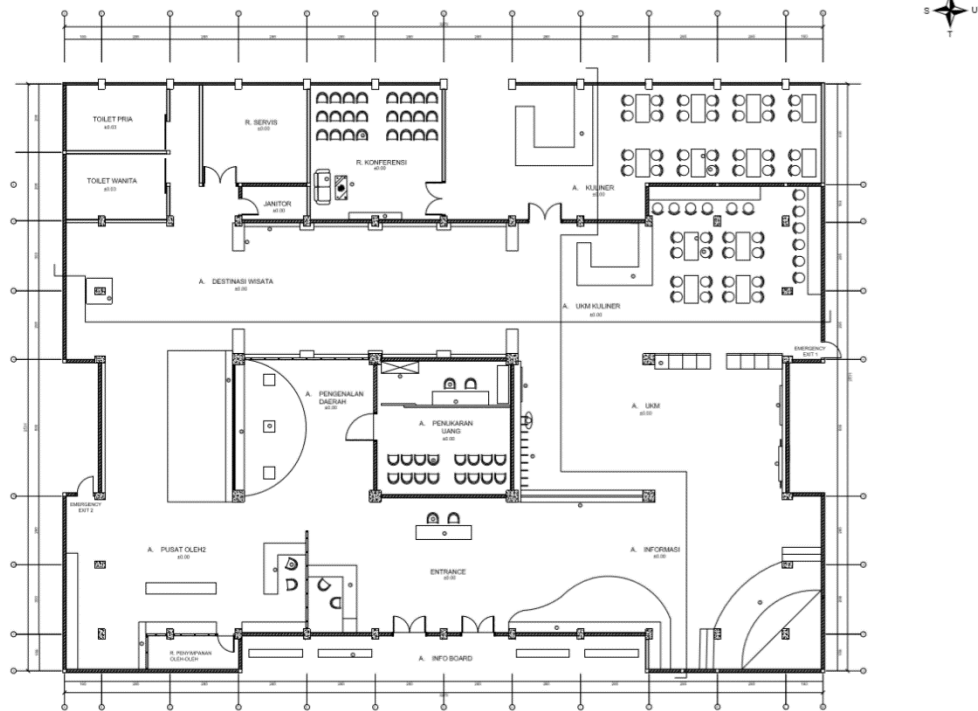
Pada alternatif 1, area informasi berada di bagian depan yang terlihat langsung oleh pengunjung. Peletakkannya lebih menyebar dengan memanfaatkan kolom-kolom bangunan. Tidak adanya penyekat dan partisi membuat sirkulasi lebih lapang, sehingga kapasitas pengunjung menjadi lebih banyak dibandingkan alternatif desain lainnya. Namun area duduk untuk pengunjung sangat minim pada alternatif desain ini. Tata letak area telah sesuai dengan alur cerita sejarah yang diterapkan.

Teknologi yang digunakan pada tiap alternatif cenderung sama, hanya saja bentuk dan materialnya bermacam-macam. Pada alternatif 1 ini bentuknya simpel, namun menggunakan kombinasi material yang lebih beragam

Eksplorasi sejarah dan wisata pada alternatif 1 memanfaatkan dinding, partisi, kolom, dan plafon sebagai media display informasinya.



5.1.2 Alternatif 2



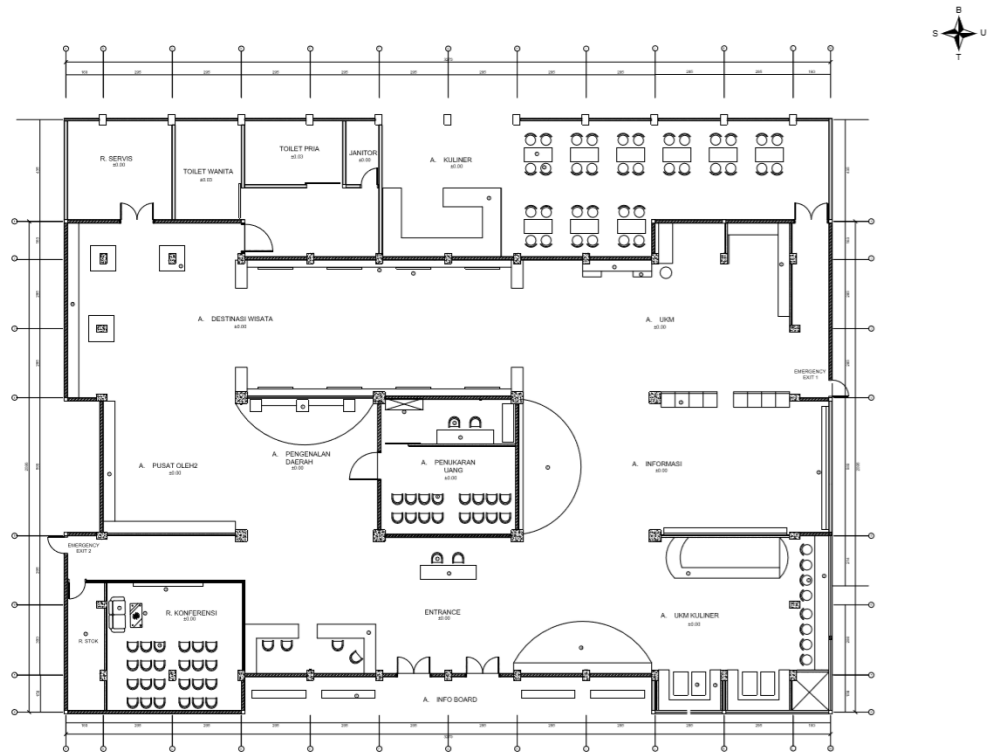
Gambar 5.2 Alternatif Layout 2 Desain TIC
Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

Pembagian zoning pada alternatif 2 telah menyesuaikan tata letak area beserta fungsi area tersebut dengan alur cerita sejarah. Sirkulasi tidak seluas alternatif 1 dikarenakan tersedianya berbagai area duduk untuk pengunjung dan diletakkannya furnitur sebagai penyekat antar kolom. Namun, alur pengunjung menjadi lebih terarah.

Bentuk furnitur pada penerapan teknologi memadukan material dinding dan memainkan kolom bangunan dalam menyajikan informasi beserta eksplorasi sejarah dan wisata Sidoarjo. Selain itu pada alternatif 2 ini ditambahkan membangun suasana pada tiap areanya sehingga lebih terasa interaksi pengunjungnya.



5.1.3 Alternatif 3



Gambar 5.3 Alternatif Layout 3 Desain TIC
Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

Pada alternatif 3, pengunjung masuk disambut pusat informasi dan area baca, serta terlihat area kuliner produk UKM Sidoarjo. Peletakan area kuliner yang dekat area baca dapat menguntungkan, karena pengunjung mendapatkan area tunggu tambahan yang tidak membosankan. Namun, tata letak area kurang menunjukkan konsep alur sejarah yang ditransformasikan pada fungsi area. Kapasitas pengunjung tidak jauh berbeda dengan alternatif 2.

Teknologi dengan media berbentuk simpel dan berjajar serta peletakannya yang berdekatan memudahkan pengunjung memahami kegunaan area, namun membuatnya menjadi terkesan monoton.

Eksplorasi sejarah dan wisata lebih banyak daripada alternatif lain. Penerapannya antara lain pada dinding, plafon, kolom, hingga elemen estetis pada area tertentu.



5.1.4 Pemilihan Alternatif Desain

Alternatif desain TIC Sidoarjo dipilih menggunakan pembobotan dari *Weighted Method*, dengan acuan tolok ukur yang akan ditonjolkan untuk pencapaian desain.

A	B	C	Jumlah	Rank	Score	Bobot	
Zoning	-	1	1	2	I	100	100/240 = 0,42
Eksplor Sejarah & Wisata	0	-	0	0	III	60	60/240 = 0,25
Modern Technology	0	1	-	1	II	80	80/240 = 0,33
TOTAL						240	1

1= Lebih penting
 0= Tidak lebih penting

Objective	Weight	Parameter	Alternatif 1			Alternatif 2			Alternatif 3		
			M*	S	V	M*	S	V	M*	S	V
Zoning	0,42	- Kesesuaian alur sirkulasi, fungsi area, dan tata letak materi dengan info yang ingin disampaikan	Good	7	2,94	Very Good	8	3,36	Good	5	2,10
Modern Teknologi	0,33	- Warna dan bentuk simple pada elemen interior - Penyampaian informasi melalui media teknologi	Good	6	1,98	Very Good	8	2,64	Good	6	1,98
Eksplor Sejarah & Wisata	0,25	- Memanfaatkan berbagai elemen interior untuk menyampaikan informasi	Good	7	1,75	Good	7	1,75	Very Good	8	2,00
Total			6,67			7,75			6,08		

Poor = 1-4
 Good = 5-7
 Very Good = 8-10

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019

Berdasarkan perhitungan *weighted method* pada tabel, dapat disimpulkan bahwa *layout* terpilih yaitu alternatif 2. Penentuan alternatif terpilih disesuaikan dengan perolehan nilai tertinggi dari tiga kriteria utama yang ingin ditonjolkan pada TIC (zoning, modern teknologi, eksplor sejarah dan wisata.)

5.2 PENGEMBANGAN ALTERNATIF LAYOUT TERPILIH



Gambar 5.4 Layout Terpilih TIC Sidoarjo
Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

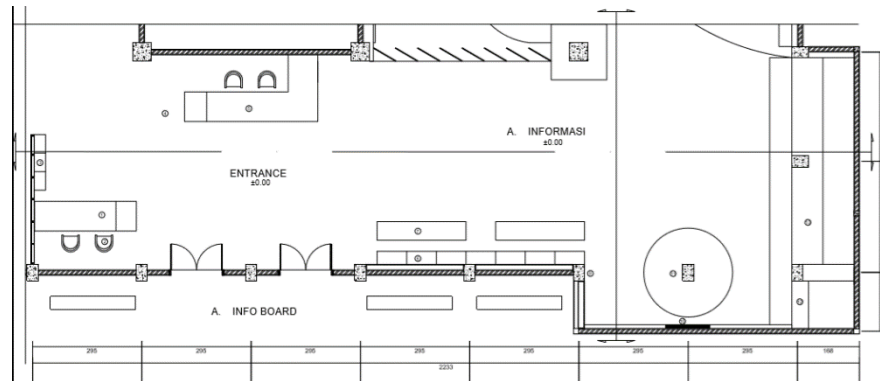
Alternatif terpilih mengembangkan area *entrance* yang merupakan akses pertama pengunjung masuk ke TIC dengan menghubungkan area informasi yang berisikan antara lain: meja pusat informasi, *display* info sejarah, area *searching* mandiri, area baca, dan area cetak foto. Selanjutnya alurnya adalah ke area *display* UKM Sidoarjo, meliputi *display* UKM kulit dan batik. Selain itu ada area *display* produk makanan dan minuman olahan masyarakat Sidoarjo yaitu pada area kuliner. Pada desain ini meletakkan ruang konferensi dengan akses melewati area kuliner terlebih dahulu. Kemudian menuju ke area *display* informasi destinasi wisata dan sejarah. Berikutnya terdapat area pusat oleh-oleh yang merupakan fasilitas bagi pengunjung yang ingin membawakan buah tangan khas Sidoarjo. Lalu alur menuju pada area penukaran uang asing yang disertai *display* berita Sidoarjo sebagai area terakhir sebelum keluar. Di bagian luar terdapat area tunggu dengan *display* papan informasi. Penambahan pintu darurat di bagian sisi kanan dan kiri



bangunan membantu menambahkan akses jalan keluar saat terjadi bencana. Selain itu, tersedia ruang *server* untuk mengontrol semua media *display* teknologi di TIC.

5.3 PENGEMBANGAN DESAIN AREA TERPILIH 1

5.3.1 Layout Area Informasi



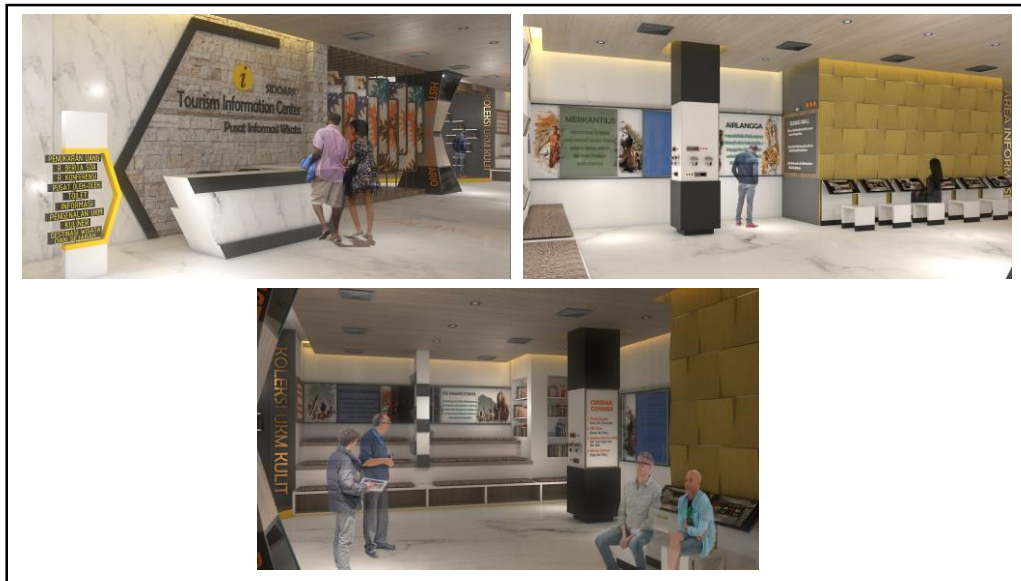
Gambar 5.5 Area Terpilih 1 TIC – Area Informasi

Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

Pengembangan desain area informasi dengan luasan 140 m² mampu menampung sebanyak 165 pengunjung. Pada area ini, kegiatan mencari informasi secara mandiri disatukan di area *entrance*, antara lain: penggunaan monitor *touchscreen*, monitor dengan *headphone*, layar berisi pengenalan sejarah, dan spot membaca. Tersedia pusat informasi di dekat pintu masuk, dikhususkan bagi pengunjung yang lebih membutuhkan arahan dalam mencari informasi. Serta tersedia spot cetak foto bagi pengunjung yang ingin mengabadikan momen saat berkunjung di TIC Sidoarjo. Letaknya tepat disebelah pintu keluar untuk menyambut pengunjung saat akan meninggalkan TIC.

Di area depan terdapat area tunggu untuk pengunjung TIC, disertai papan informasi yang menjelaskan kebutuhan dan hal-hal yang dapat membantu wisatawan saat berkunjung ke Sidoarjo. Terdapat pula tempat informasi penggunaan TIC dalam memberikan arahan pada tiap pengunjung untuk mendownload aplikasi yang mensupport eksplorasi TIC serba teknologi tersebut.

5.3.2 Suasana dan Tampak Area Informasi



Gambar 5.6 Suasana dan Tampak Area Informasi TIC
Sumber : Dokumentasi Penulis (2019)

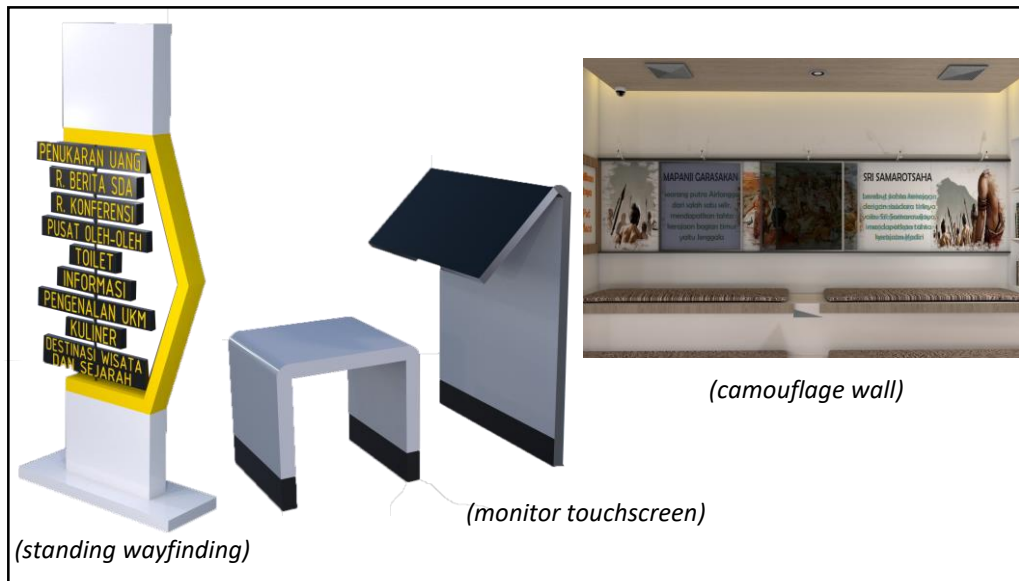
Konsep *smart technology* terlihat pada jenis media *display* informasi yang canggih, yaitu berupa monitor layar sentuh. Selain itu juga suasana dengan kesan modern dapat dirasakan melalui kombinasi bentuk furnitur yang simpel dengan pemilihan jenis material dan warna yang memberikan kesan ringan.

Pemanfaatan dinding dan partisi sebagai media interaktif lebih menonjolkan pengenalan sejarah Sidoarjo. Seperti aplikasi dinding kamufase pada area baca yang kalimatnya baru dapat terbaca saat pengunjung menggeserkan dua kaca bening berbeda warna pada kalimat tersebut, lalu pemanfaatan *display* kain batik khas sebagai partisi, serta pemanfaatan kolom sebagai media *display* informasi sejarah Sidoarjo.

Penggunaan warna pada elemen interior area informasi yaitu warna-warna netral dan *timeless*. Pada lantai menggunakan material keramik berukuran besar dan berwarna putih *glossy* untuk memberikan kesan luas. Sedangkan area plafon juga menggunakan warna putih secara general, dikombinasikan dengan warna lain untuk *downceiling* yang berfungsi untuk membagi area.



5.3.3 Furnitur dan Elemen Estetis



Gambar 5.7 Desain Furnitur Area Informasi

Sumber : Dokumentasi Penulis (2019)

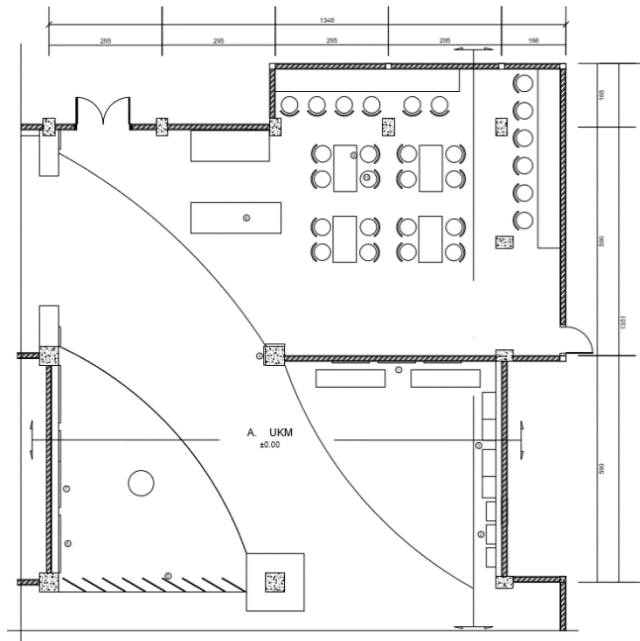
Standing Wayfinding merupakan penunjuk arah yang penting adanya untuk memberitahukan pada pengunjung mengenai ketersediaan fasilitas area pada TIC, serta membantu pengunjung supaya tidak buta arah dan memudahkannya dalam mencari informasi yang dibutuhkan di dalam TIC.

Salah satu media display yang ditonjolkan sesuai konsep *smart technology* adalah *monitor touchscreen*. Disediakan untuk pengunjung yang suka mencari informasi secara mandiri atau untuk mengantisipasi apabila area pusat informasi sedang ramai dan pengunjung ingin menghemat waktunya dalam mendapatkan informasi.

Dinding kamufらせ merupakan media interaktif yang menyajikan informasi sejarah. Cara menggunakannya adalah dengan menggeser kaca bening berbeda warna untuk membaca kalimat yang ada pada dinding. Kalimat pada dinding diberi dua warna sesuai warna kaca bening. Warna yang sama antara tulisan dengan kaca bening akan menyatu dan tak terbaca, sehingga kalimat dengan warna berlawanan akan terbaca.

5.4 PENGEMBANGAN DESAIN RUANG TERPILIH 2

5.4.1 Layout Area UKM



Gambar 5.8 Area Terpilih 2 TIC – Area UKM

Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

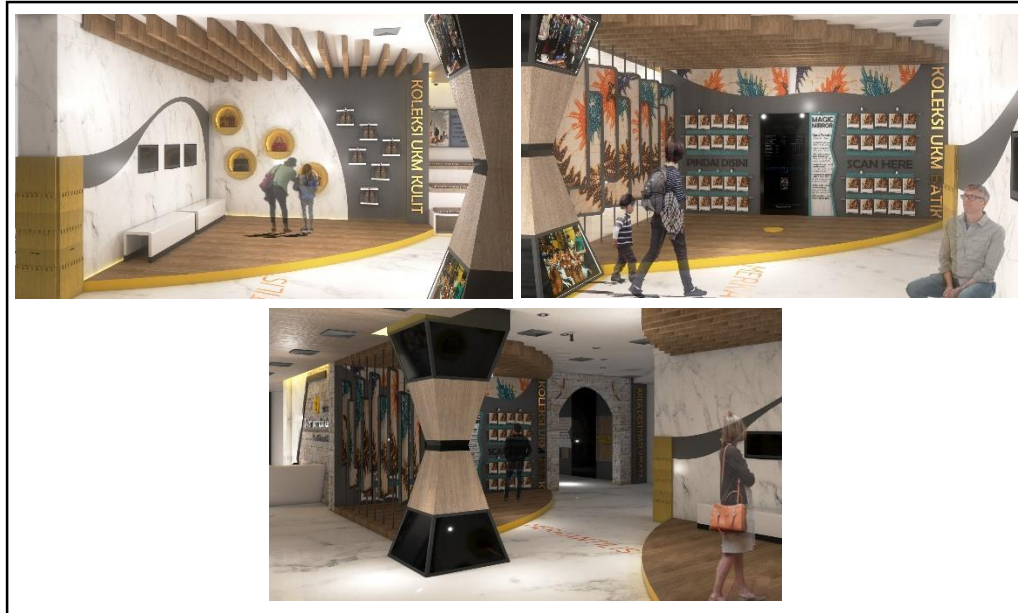
Pengembangan desain area UKM dapat memuat 95 pengunjung dengan luasan sebesar 160 m². Area UKM dibagi menjadi 3 titik yang mengklasifikasikan display UKM masing-masing, antara lain: area koleksi kulit, area koleksi batik, dan area kuliner produk khas Sidoarjo.

Alur pengunjung menuju area UKM harus melewati area informasi setelah masuk dari pintu utama. Pembatas area menggunakan *display* batik yang berfungsi ganda sebagai partisi. Partisi tersebut sekaligus sebagai pemisah antara area informasi dengan UKM batik. Selain itu, pada area koleksi kulit dengan UKM kuliner juga diberi pembatas yang sekaligus berfungsi sebagai tempat *display* produk kulit.

Pada masing-masing area UKM diberikan bermacam layar monitor untuk membantu memberikan informasi pada pengunjung. Salah satunya pada area koleksi batik menggunakan *magic mirror* yang memiliki sensor untuk memberikan batik pilihan dalam bentuk pakaian, dan dapat dicoba secara *virtual*.



5.4.2 Suasana dan Tampak Area UKM



Gambar 5.9 Suasana dan Tampak Area UKM

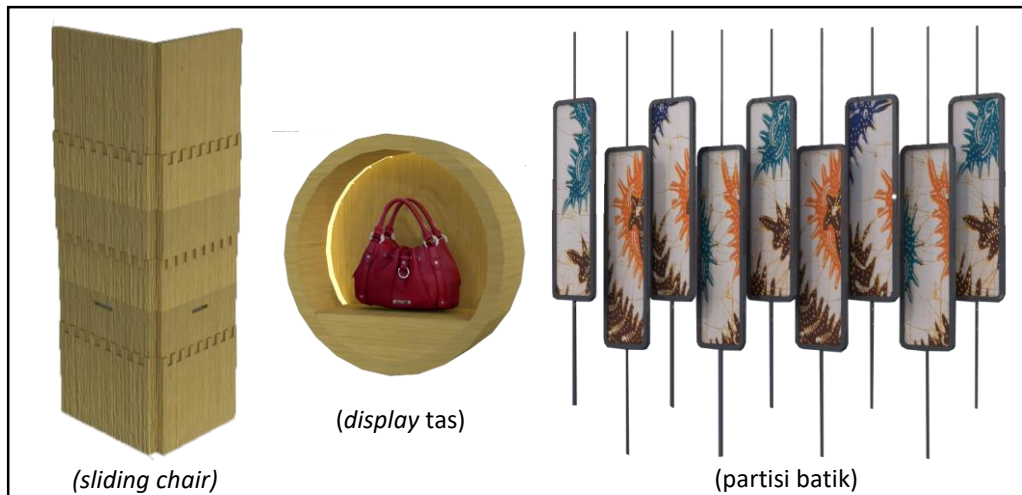
Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

Pada area koleksi kulit, disediakan tempat *display* sepatu dan tas. Koleksi tersebut dari berbagai macam bahan kulit yang dikombinasikan sesuai kreativitas masyarakat Sidoarjo. Selain itu, tersedia layar monitor untuk memutar video berisi kumpulan perjuangan masyarakat Sidoarjo dalam proses memproduksi koleksi bahan kulitnya hingga menjadi produk yang siap jual.

Sedangkan pada koleksi batik, *smart screen* yang ditunjukkan adalah *magic mirror*. Pengaplikasian *smart technology* tersebut dapat mengurangi penggunaan ruang ganti sehingga memperluas ruangan. Terdapat pula cara penggunaan *magic mirror* yang diberi warna menonjol supaya terbaca oleh pengunjung. Selain itu terdapat tempat *display* batik dengan jumlah sesuai jenis motif batik di Sidoarjo yang memiliki cerita dan sejarah tersendiri dari masing-masing jenisnya. Cerita tersebut dapat diakses oleh pengunjung dengan memindai barcode disekitarnya.

Area UKM di TIC disesuaikan fungsinya dengan cerita sejarah Sidoarjo pada zaman kerajaan yang corak kehidupannya adalah berdagang sehingga dikenal dengan merkantilis. Sumber perdagangan berada di sungai Porong yang saat itu dikenal dengan Ujung Galuh, sehingga rencana lantai dibuat berliuk menyerupai sungai Porong dan menggunakan material vinyl. Bagian plafon dibuat *dropceiling* menyesuaikan bentukan rencana lantai.

5.4.3 Furnitur dan Elemen Estetis



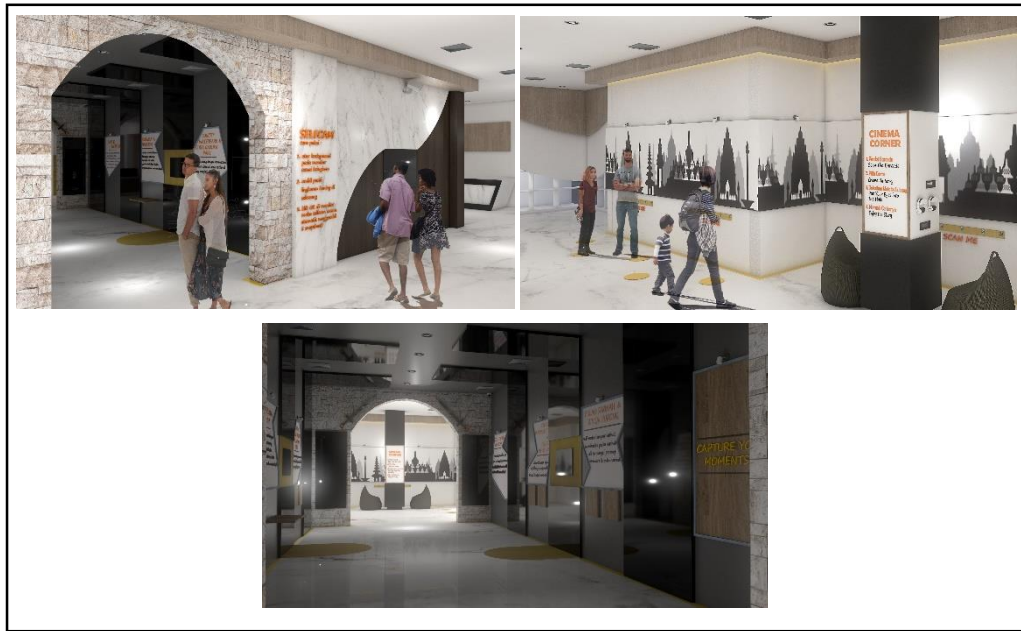
Gambar 5.10 Gambar Desain Furnitur Area UKM
Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

Sliding Chair terletak menempel pada dinding dengan 4 potong bagian disertai rel *drawer*. Cara menggunakannya yaitu dengan menarik bagian yang memiliki handle, maka otomatis bentuk akan berubah menjadi kursi. Sesuai konsep modern yang mengutamakan bentuk simpel yang multifungsi, *sliding chair* diperuntukkan bagi *staff* yang bertugas. Sehingga apabila tidak sedang digunakan, kursi tersebut tidak mengganggu dan menghalangi sirkulasi.

Display tas didesain demikian untuk menonjolkan benda yang diletakkan di atasnya. Nuansa dibuat elegan dengan diberi permainan *hidden LED* berwarna *warm white* untuk menambah kesan menarik dan sesuai dengan nilai jual pada objek yang *display*.

Partisi batik merupakan salah satu elemen estetis yang multifungsi, yaitu sebagai pembatas area serta sebagai media *display* informasi. Bentuk dibuat demikian supaya tidak menutupi ruangan di sebelahnya, namun tetap dapat digunakan sebagai pembatas area. Selain itu, fungsi dari jenis partisi yang tidak full menutup dari lantai hingga plafon adalah untuk meluangkan area sehingga terkesan lebih longgar dan tidak sempit.

5.5.2 Suasana dan Tampak Area Destinasi Wisata



Gambar 5.12 Suasana dan Tampak Area Destinasi Wisata

Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

Destinasi wisata alam dan sejarah Sidoarjo dikenalkan melalui *smart technology* pada TIC ini. Pada area pengenalan wisata alam, diberikan sajian informasi berupa video yang dimainkan secara unik saling menyambung dari satu monitor ke monitor lainnya disertai penjelasan via suara pada video tersebut. Untuk penjelasan yang lebih detail, pengunjung diperkenankan men-*scan barcode* yang tertera didekat informasi berupa tulisan pada *information board*.

Selain itu, pengunjung dapat berfoto tanpa perlu menekan tombol *shutter* atau mengintip lubang bidik pada kamera. Dengan menggunakan kamera otomatis *autographer*, pengunjung cukup hanya menentukan posisi dan pose untuk berfoto, lalu mengatur berapa jepretan yang diinginkan menggunakan *monitor touchscreen*, dan dapat melihat gaya yang diinginkan melalui *smart screen* yang tersedia tepat dihadapan pengunjung. Hasil foto dapat disimpan dengan men-*scan barcode* yang tertera, bahkan dapat mencetaknya langsung di tempat yang disediakan.

Pada area pengenalan wisata sejarah, *display* informasi menggunakan gambar peninggalan sejarah kerajaan yang ada di Sidoarjo. Keterangan lebih lanjut menggunakan *scan barcode*. Terdapat teknologi interaktif berupa AR pada area ini, pengunjung yang ingin berfoto dipersilakan berdiri pada lingkaran kuning untuk dapat merubah fotonya menjadi lebih nyata dan hidup dengan teknologi AR yang telah dipasangkan secara otomatis pada kamera di TIC.



5.5.3 Furnitur dan Elemen Estetis



Gambar 5.10 Desain Furnitur Area Destinasi Wisata
Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

LED LCD dibuat berseling kanan kiri untuk menimbulkan efek dan lebih menarik pada penyampaian informasinya. Peletakan dibuat menjalar dari dinding hingga ke plafon dimaksudkan supaya area terlihat lebih meruang untuk memberikan kesan *experience* pada pengunjung TIC.

Pada area Destinasi Wisata dibuatkan mini cinema seperti yang ada pada area Informasi dimaksudkan untuk pengunjung yang ingin mendapatkan *experience* yang lebih *private* tanpa gangguan orang di sekitarnya. Dengan disediakan *headphone*, maka dapat membantu pengunjung untuk fokus pada informasi yang ingin diperoleh.



BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Kebutuhan akan adanya TIC di tiap-tiap daerah seperti Kab. Sidoarjo dapat sangat membantu pemerintah dalam mengembangkan potensi daerah sebagai destinasi wisata dan meningkatkan identitas daerah. Di sisi lain, Sidoarjo yang sangat ikonik sebagai daerah penghasil UKM belum dikenal baik akan potensi lain yang dimilikinya. Sehingga diperlukan wadah pedistribusian informasi yang dikemas menarik sesuai tren dan diminati masyarakat era modern ini.

TIC dengan pilihan konsep *Historical Recognition and Modern Smart Technology* dimaksudkan untuk mengenalkan sejarah melalui eksplorasi potensi yang dimiliki Sidoarjo dengan balutan kemajuan teknologi dan gaya hidup era modern. Perpaduan hal tersebut adalah inti dari desain TIC ini, yaitu mengajak pengunjung untuk mengenali dan mendapatkan pengalaman dari kunjungannya ke TIC Sidoarjo.

6.2 SARAN

- Mendesain sebuah TIC baiknya memperhatikan ketentuan dan standar operasional prosedur (SOP) yang telah dibuat, kebutuhan semua pengguna, serta aktivitas apa saja yang akan dilakukan pada TIC
- Pemilihan konsep disesuaikan dengan kebutuhan real hasil survey dan observasi, supaya objek hasil desain dapat bertahan lama dan berfungsi sesuai tujuan.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



DAFTAR PUSTAKA

1. Carr, E. H. (2018). *What Is History*. UK: Penguin Classics.
2. Chijiwa, H. (1987). *Color Harmony A Guide to Creative Color Combination*. Jakarta: PT Aksara Media.
3. Honggowidjaja, S. P. (2003). *Pengaruh Signifikan Tata Cahaya pada Desain Interior*. Dalam Jurnal Dimensi Interior Vol 1 No 1 : 1-15. Surabaya: Universitas Kristen Petra
4. Heather, John. E. (2004). *Business Plan The International Tourist Information Center of Mongolia*. USAID.
5. Inskip, Edward. (1991). *Tourism Planning: An Integrated and Sustainable Development Approach*.
6. Irawan, B. dan Tamara, P. (2013) *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: Griya Kreasi (Penebar Swawdaya Group).
7. Karyono, H. (1997). *Kepariwisata*. Jakarta: PT. Grasindo.
8. Katz, S.E., & Breed, F.S. (1992). *The Color Preferences of Children*. *Journal of Applied Psychology*.
9. Kubba, Sam. (2003). *Space Planning for Commercial and Residential Interiors*. New York: Mc.Graw Hill.
10. Kotler dan Keller. (2009). *Manajemen Pemasaran. Jilid I. Edisi 13*. Jakarta: Erlangga.
11. Menteri Kesehatan RI (2002). *Keputusan Menteri Kesehatan RI Nomor: 1405/Menkes/SK/XI/2002 Tentang Persyaratan*.
12. Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, Prenadamedia Group.
13. Mill, R. C. (2000). *Tourism the International Business*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
14. Nopianto, D. (2005). *Buku Ajar Tata Ruang Dalam*. Semarang: Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.
15. Nyoman, S. P. (1999). *Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana*. Jakarta: Pradnya Paramita.
16. Pramudito, B. (2006). *Kitab Negara Kertagama: Sejarah Tata Pemerintahan dan Peradilan Kraton Majapahit*. Yogyakarta: Gelombang Pasang.
17. Suwanto, G. (1997). *Dasar-Dasar Pariwisata*. Yogyakarta: Andi.
18. Tantasavasdi, C. (1998). *Natural Ventilation: Design for Suburban Houses in Thailand*. Massachusetts Institute of Technology, Department of Architecture.
19. <http://cvinspireconsulting.com/konsep-pengembangan-pariwisata> (Diakses pada tanggal 10 November 2018)



20. https://digiwarestore.com/id/digiware-news/35_Teknologi-Augmented-Reality-Dalam-Dunia-Nyata (Diakses pada tanggal 9 April 2019)
21. <http://jurnal.kainusa.id/2017/02/06/-warna-dan-cerita-batik-sidoarjo/> (Diakses pada tanggal 12 Juni 2019)
22. <https://kamustekno.com/pengertian-teknologi-menurut-para-ahli/> (Diakses pada tanggal 10 Maret 2018)
23. <https://learniseasy.com/pengertian-sejarah-menurut-para-ahli.html> (Diakses pada tanggal 10 Maret 2018)
24. <https://nationalgeographic.grid.id/read/13309722/cermin-pintar-untuk-menarik-minat-pembeli-belanja-di-toko> (Diakses pada tanggal 9 April 2019)
25. <https://situsbudaya.id/sejarah-kabupaten-sidoarjo/> (Diakses pada tanggal 10 November 2018)
26. <http://surabaya.tribunnews.com/2009/10/03/rebranding-pariwisata-sidoarjo.> (Diakses pada tanggal 10 November 2018)
27. <http://solata-sejarahbudaya.blogspot.com/2015/11/kerajaan-jenggala.html> (Diakses pada tanggal 10 November 2018)
28. <https://tempatwisataseru.com/tempat-wisata-di-sidoarjo-jawa-timur/> (Diakses pada tanggal 2 Desember 2018)
29. <https://travel.kompas.com/read/2018/07/31/090000527/pariwisata-dan-dunia-digital-ini-kata-arief-yahya-> (Diakses pada tanggal 23 Februari 2019)
30. http://www.academia.edu/15146424/Pengetahuan_dasar_sistem_penghawaan_pada_bangunan (Diakses pada tanggal 23 Februari 2019)
31. <http://www.eastjava.com/tourism/surabaya/ina/mpu-tantular.html> (Diakses pada tanggal 10 November 2018)
32. <http://www.omasae.com/2012/10/penghawaan-alami.html> (Diakses pada tanggal 23 Februari 2019)
33. <https://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/trend> (Diakses pada tanggal 9 April 2019)
34. <http://www.visioner.id/daerah/11808/menelisik-pusat-keraton-kerajaan-jenggolo-sebagai-tonggak-berdirinya-kabupaten-sidoarjo.html> (Diakses pada tanggal 10 November 2018)
35. <http://www.wisatasidoarjo.com/museum-mpu-tantular/> (Diakses pada tanggal 2 Desember 2018)

BIODATA PENULIS



Indianna Putri Dharmawan, dilahirkan pada tanggal 17 Maret di Kota Kediri pada tahun 1997, merupakan anak kedua dari lima bersaudara. Pendidikan dasar hingga menengah diselesaikan di Kota Kediri, kemudian melanjutkan pendidikan tinggi pada tahun 2015 di Departemen Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Penulis mendapatkan banyak pengalaman dalam waktu 4 tahun (2015-2019) dengan berperan aktif pada kegiatan yang diselenggarakan selama menempuh pendidikan kuliah. Beberapa organisasi yang diikuti oleh penulis antara lain: menjadi bagian dari *Steering Committee* Mahasiswa Baru selama dua periode (2016-2018), Staff dan Staff Ahli Departemen Event HMDI selama dua periode (2016-2018), Staff Ahli Departemen Event BEM FADP (2018). Penulis juga terlibat dalam berbagai kepanitiaan, yaitu: Sie Dekorasi Big Event Desain ITS “IDE ART 2017”, Sie Acara Big Event Spasial Econatura 2018, Ketua Acara Big Event Spasial Kotakotak 2018, Koordinator Acara Big Event BEM FADP “Urdefest 2018”, dan lain-lain.

Penulis telah beberapa kali mendesain interior tempat umum sebagai objek perancangan kuliah, diantaranya: Kantor Indosat Kayoon Surabaya, Pujasera Merr Surabaya, dan untuk tugas akhir mengambil objek desain Pusat Informasi Wisata / TIC di Sidoarjo. Penulis memilih untuk mendesain TIC untuk membantu *re-branding* Kabupaten Sidoarjo.

Apabila ingin berkorespondensi dengan penulis bisa melalui email: indiannapd@gmail.com

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 01

- SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

LAMPIRAN 02

- LEMBAR KENDALI ASISTENSI
- FORM REVISI SIDANG TUGAS AKHIR

LAMPIRAN 03

- HASIL KUESIONER
- HASIL WAWANCARA
- HASIL DATA PENGUNJUNG
- DOKUMENTASI SURVEI

LAMPIRAN 04

- RENCANA ANGGARAN BIAYA
- ANALISA SATUAN PEKERJAAN

LAMPIRAN 05

- HASIL DESAIN 3D PERSPEKTIF
- HASIL DESAIN GAMBAR KERJA
- SKETSA ALTERNATIF

LAMPIRAN 06

- POSTER TUGAS AKHIR

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertandatangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Berjudul *DESAIN INTERIOR TOURISM INFORMATION CENTER SIDOARJO DENGAN KONSEP HISTORICAL RECOGNITION AND MODERN SMART TECHNOLOGY* beserta gambar 3D dan gambar kerja adalah hasil saya pribadi tanpa tindakan *plagiarism* sesuai dengan peraturan yang berlaku di Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Jika dikemudian hari ternyata terbukti saya melakukan tindakan *plagiarism*, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surabaya, Juli 2019



Indianna Putri Dharmawan
NRP.0841154000005

• LEMBAR KENDALI ASISTENSI

LEMBAR KENDALI ASISTENSI

TUGAS AKHIR SEMESTER 8 TAHUN 2019

PERHATIAN

Syarat mengikuti KOLOKIUM adalah telah melakukan minimal 5x (lima kali) asistensi dan / atau dinyatakan layak oleh pembimbing.

NAMA MAHASISWA : Indianna Putri Dharmawan
 NRP : 0841154000005
 JUDUL TUGAS AKHIR : Desain Interior TIC Sidoarjo dengan Konsep Historical Recognition and Smart Technology
 DOSEN PEMBIMBING : Dr. Mahendra Wardhana, S.T.M.T.

NO	TANGGAL	CATATAN ASISTENSI & REVISI	PARAF
1.	14-02-2019	<ul style="list-style-type: none"> Urgensi dari konsep yang diterapkan PR: - Bikin detail materi yg ditaro di TIC SDA - Cari tagline yg menarik YSDA - Cari suasana yg bisa menarik wisatawan 	<i>[Signature]</i>
2.	22-02-2019	<ul style="list-style-type: none"> Urgensi konsep pake Historical Recognition & eksplor SDA + teknologi modern. suasannya perpaduan modern dgn sejarah keragaan PR: - gmn memadukan modern + sejarah yg bagus - benahi tree method - cari gbr aplikasi materi pd TIC SDA. 	<i>[Signature]</i>
3.	27-02-2019	<ul style="list-style-type: none"> perpaduan kata pada judul yg tepat perincian tree method 3 alt. desain layout + apt furnitur PR: - alternatif terpilih dr weighted method 	<i>[Signature]</i>
4.	06-03-2019	<ul style="list-style-type: none"> 16 laporan fix 16 ppt konsep fix. PR: - koreksi pemilihan kata bab 1. - manfaat + ruang lingkup + batasan masalah - koreksi judul lagi - cari visi misi + struktur org. TIC, bukan museum. 	<i>[Signature]</i>
5.	08-03-2019	<ul style="list-style-type: none"> 6 art tek semua. 9 alt. desain. PR: - Keterangan di art tek yg lengkap - desain yg bangunan ky sejarah cari cara supaya look nya modern 	<i>[Signature]</i>

LEMBAR KENDALI ASISTENSI
TUGAS AKHIR SEMESTER 8 TAHUN 2019

PERHATIAN

Syarat mengikuti KOLOKSIUM adalah telah melakukan minimal 5x (lima kali) asistensi dan / atau dinyatakan layak oleh pembimbing.

NAMA MAHASISWA : Indianna Putri Dharmawan
 NRP : 0891152400005
 JUDUL TUGAS AKHIR : TIC Sidoarjo dengan konsep Historical Recognition and Smart Technology
 DOSEN PEMBIMBING : Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T

NO	TANGGAL	CATATAN ASISTENSI & REVISI	PARAF
1	06-04-2019	<ul style="list-style-type: none"> Asistensi Progres revisi k1. PR: - bikin area duduk pedestal y/ staff di tiap area - pikirin perpaduan warna pd TIC nya - bikin EGD yg ada experience nya. y/wayfinding, nama area, dll) - olah lagi area terpilih 1x 2 scr detail. 	<i>[Signature]</i>
2.	09-04-2019	<ul style="list-style-type: none"> Asistensi sketsa ruangan/area masuk, informasi, display ukm, dan area baca (secara detail → membahas penerapan wayfinding & EGD experience) PR: - tuangkan di 3D - kurangi kalo keramaian (desainnya) 	<i>[Signature]</i>
3.	25-04-2019	<ul style="list-style-type: none"> Asistensi 3D view 2 area y/k2 + progres gartek. PR: - Cari pemasangan AC semicentral pd plafon - membuat konsep layar = monitor di tiap area jelasin apa - cari data total ukm di SDA y/diaplikasikan secara merata di display area - Bikin konsep bagaimana pengunjung bisa menerapkan apk yg support materi = di TIC. - Cari bgmana penggunaan materi yg interaktif itu y/dipakai penggunaannya oleh pengunjung. 	<i>[Signature]</i>
4.	07-05-2019	<ul style="list-style-type: none"> Asistensi PR sebelumnya, 3D view 2 area, gartek Plafon + titik lampu. PR: - signage di lantai pake tembok laser aja dari plafon - dinding n. info pelosiin aja kasi paket bentuk? - lampu yg pake general. Pake spotlight dan ambience? aja. 	<i>[Signature]</i>

- FORM REVISI SIDANG TUGAS AKHIR
- LEMBAR KENDALI ASISTENSI

KOLOKSIUM 1

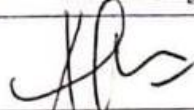
FORM REVISI
SIDANG TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER _____ TAHUN _____

Hari / Tanggal	
----------------	--

Nama Mahasiswa/i	INDIANNA PUTRI
NRP	0841154000005
Dosen Pembimbing / Penguji *	ANGGRA

*) Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir	
1. TREEMETHOD / BUBBLE DIAGRAM TTB LAT. BLKG PENGAMBILAN KONSEP	
2. STUDI → KONSEP EGD	
ENVIRONMENTAL GD ↓ EXPERIENTIAL GD. <hr/> EGD PER SEGMEN / SEQUENCE AREA ↓ WAYFINDING ↓ THINK OF MUSEUMS / VISITOR CENTRES, → CONSIDER HOW CONFUSING THE ENTIRE EXPERIENCE WOULD BE IF THERE WAS NO INFORMATION ABOUT ANYTHING → ANY LEVEL	
3. PLACEMAKING	
4. TECHNOLOGY IN MUSEUMS	
↓ BARCODE → VR → AR → VC → VIDEO & SOUND	
5. INFORMATION (SCENARIO/ DLL).	


Tanda Tangan


FORM REVISI
SIDANG TUGAS AKHIR
 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
 SEMESTER Genap TAHUN 2019

Hari / Tanggal	Kamis / 21-03-2019
Nama Mahasiswa/i	INDIANNA PUTRI DHARMAWAN
NRP	08411540000005
Dosen Pembimbing / Penguji *	Ari Wardoyo

*) Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir
<ul style="list-style-type: none"> → SMART. TECHNOLOGI → → Konsep Menarik wisatawan → Pusat informasi & parkir tersebut → Study Aktivitas → Data pengunjung → Rg. Impresi → study Aktivitas → SMART MODERN PD. RUAN, CONTOH di Ciri dan di Aplikasikan ke Desain → Perhatikan TOOLS YANG DIPILIH PADA RB. (BEGI KAMATANAN) → HASIL UTAMA PADA TAMPILAN MASIH PERLU DITUNGGUKAN LAB) → FURNITUR DITAMPILKAN PADA HASIL KARYA INTERIOR → KONSEP PENUNJUNG YANG PRIBAYAK DI PER TAMBAHOKAN → TEKNOLOGI FILM & CONSEP MOTIF BATIK → CONTROLNYA .

Tanda Tangan


Catatan

1. Sistem pererangan / perghuman
2. Gbr. Piston → wheel & arrow
→ pushover
3. Area Informasi (tata letak)
4. Konstruksi pd. (Area Informasi)
5. Display terpisah → Dratar.

6. Kuis Perilaku Cell Coexistence / SMART Technology

7. Study UCM - Sidoarjo -

Area Kerja
+ Service -
+ Jember
+ Bukit Geck.

8. Nomin Gbr. pd. Desain
teknis
(kelemahan & fundature)

9. Study Ergonomi
pd. Rg. Display

10. Tata Letak Disempul

KOLOKSIUM 2

FORM REVISI
SIDANG TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER _____ TAHUN _____

Hari / Tanggal	
Nama Mahasiswa/i	Indiana Pih
NRP	0841154000005
Dosen Pembimbing / Penguji *	Amssra.

*) Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir
<p>1. Keypalau polangan Seura plangan tdk ada garis plangan.</p> <ul style="list-style-type: none">- titik layu- source system- cctv- dll (delap plan).
<p>2. <u>Selastun seurea pembaruan may dalem tlc.</u></p>
<p>3. <u>Desain? Historical renovation? → (BSP)</u></p>
<p>④ displaying system!</p>

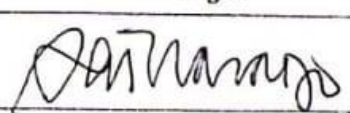
Tanda Tangan

FORM REVISI
 SIDANG TUGAS AKHIR
 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
 SEMESTER GesepTAHUN 2018/2019

Hari / Tanggal	KAMIS / 09 MEI 2019
Nama Mahasiswa/i	INDIANA PUTRI DHARMAWAN
NRP	
Dosen Pembimbing / Penguji *	Adi

*) Coret yang tidak perlu

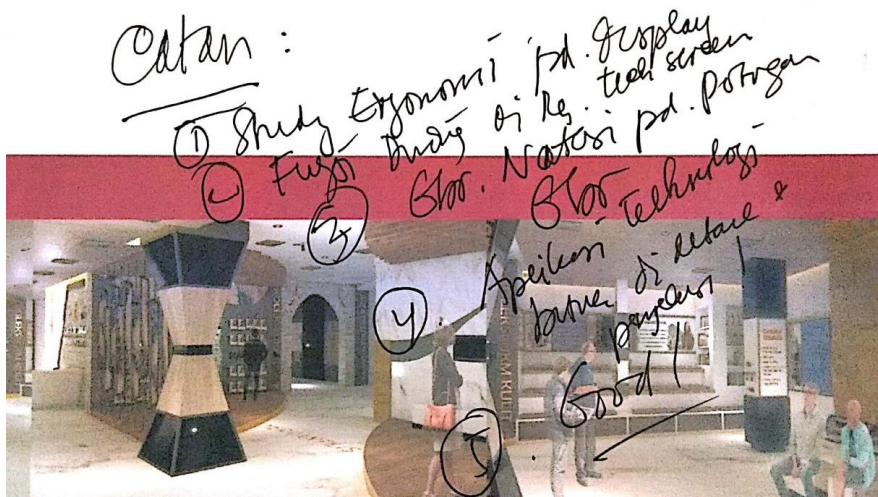
Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir
<ol style="list-style-type: none"> 1. Notasi Gbr. → kolom Furniture. 2. Sistem perencanaan dan Penggambaran & studi bsmu di Apertoritel 3. Display rencana Gbr. Platfus dan Usulitas (Detail) all 4. Studi Ergonomi pd. Ng. Insidman 5. # " " Syawal 6. Perancangan Narkite di Ruang Area Apartu yg. ditamul 7. Urutan konsep SMART TEKNOLOGI 8. Studi dan analisa Ulem yg. utangkelle 9. Display Inpensi pd. Bagian Entrance 10. Gbr. Detail \approx yg. penting hrs. jelas rustrusnya ! !

Tanda Tangan


→ HASIL TAMPILAN WARNA DITINGKATKAN
 CAGI -
 → DESAIN FURNITUR PADA RUANG

SIDANG AKHIR

Catatan :

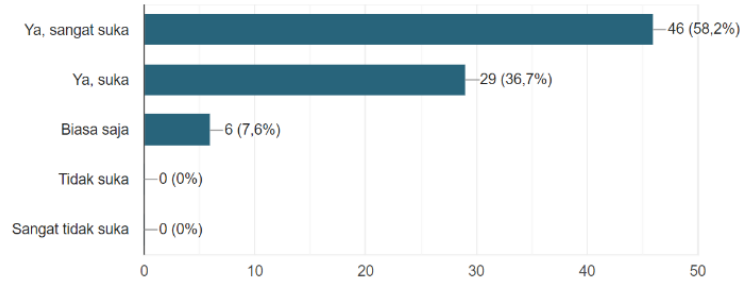


• HASIL KUESIONER

(<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeS4iKsBV454ZgEnpx6IAwVktqXRze-0X2Gi59QPkMRseUvYw/viewform>)

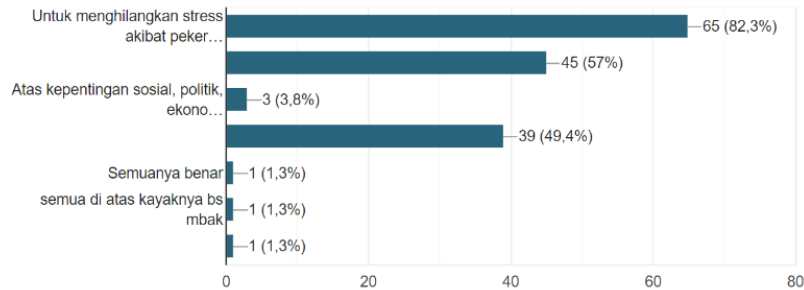
Apakah anda suka pergi berwisata

79 tanggapan



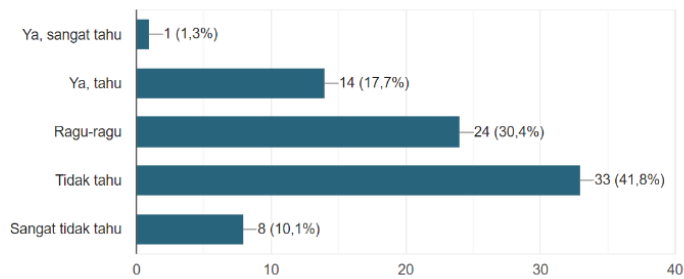
Mengapa anda pergi berwisata?

79 tanggapan



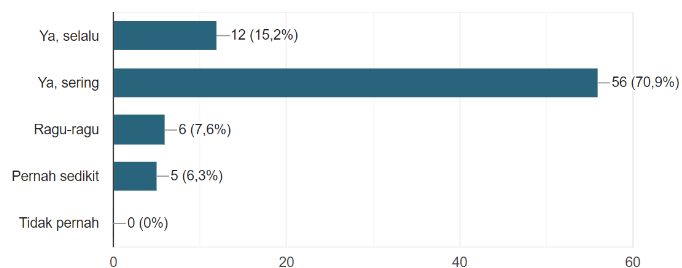
Apakah anda tahu berbagai objek wisata di Kab. Sidoarjo?

79 tanggapan



Pernahkah anda merasa bingung saat ingin melakukan eksplorasi wisata, dikarenakan kurangnya informasi terkait destinasi objek wisata yang ingin dituju?

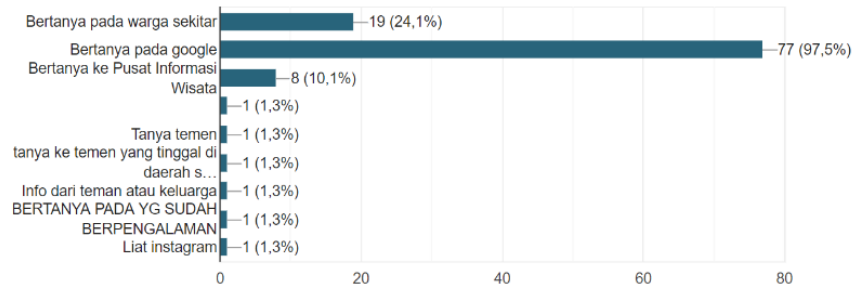
79 tanggapan



Apakah yang akan anda lakukan jika ingin mendapatkan informasi tentang objek wisata tersebut?



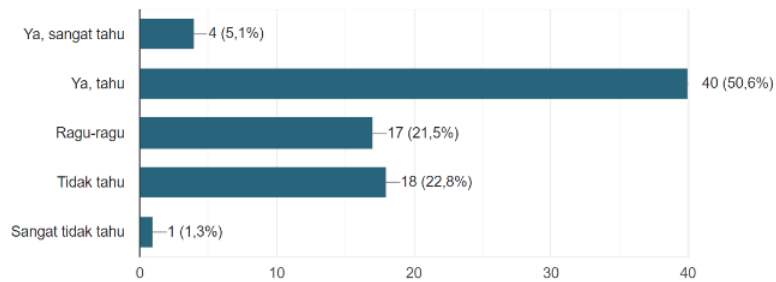
79 tanggapan



Apakah anda mengetahui peran dan fungsi Pusat Informasi Wisata, sebagai penyedia informasi wisata suatu daerah?

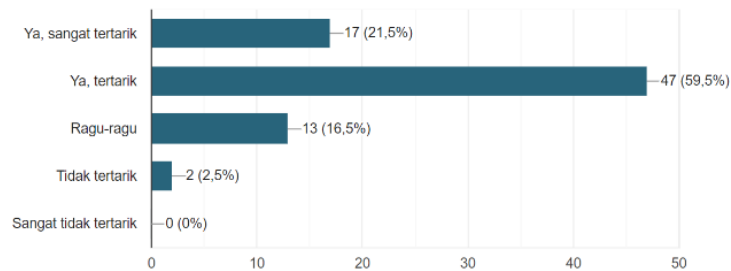


79 tanggapan



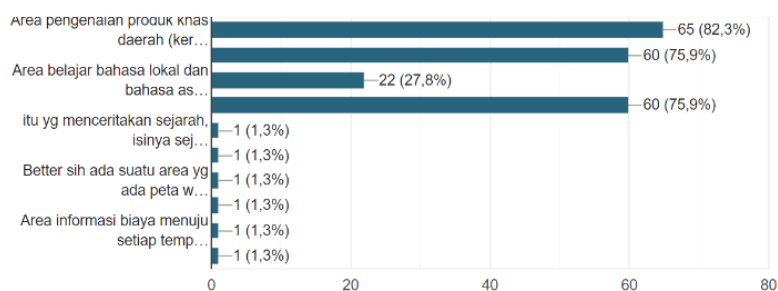
Jika tersedia sebuah Pusat Informasi Wisata yang dapat memberikan informasi tentang eksplorasi potensi wisata di suatu daerah, apakah anda tertarik untuk mengunjunginya?

79 tanggapan



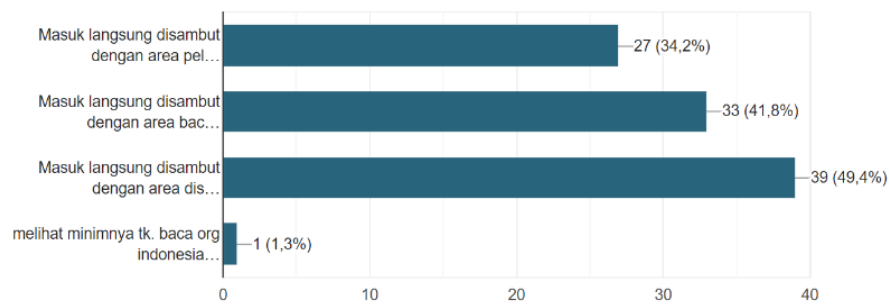
Pilihlah area yang menurut anda penting untuk disediakan di Pusat Informasi Wisata (Boleh pilih lebih dari 1)

79 tanggapan



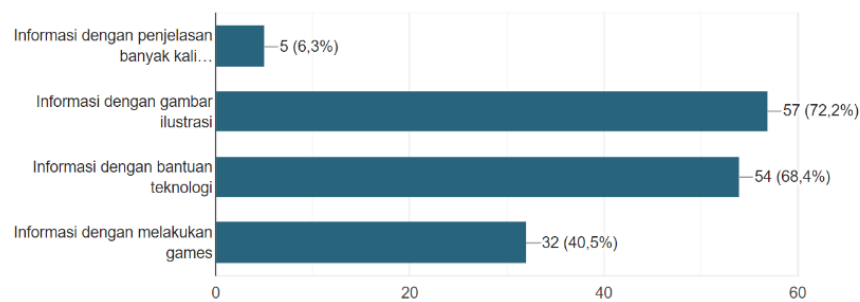
Untuk gambaran area penyambutan, manakah yang anda pilih?

79 tanggapan



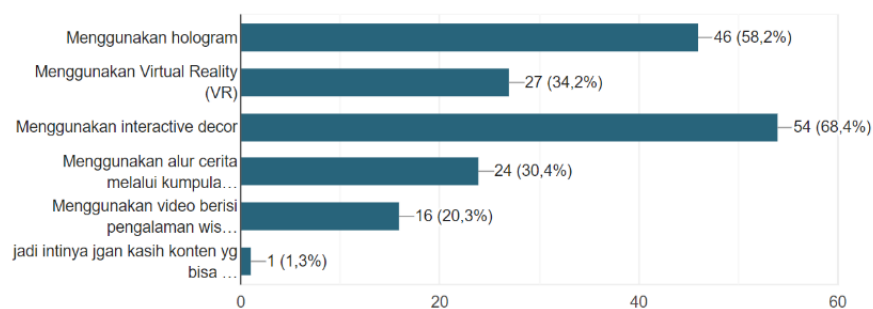
Penyajian informasi seperti apa yang anda sukai? (Boleh pilih lebih dari 1)

79 tanggapan



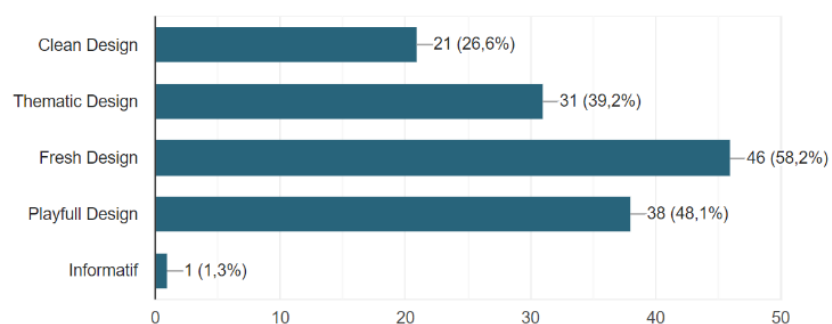
Manakah cara mendapatkan informasi yang menarik bagi anda? (Boleh pilih lebih dari 1)

79 tanggapan



Desain seperti apa yang anda sukai pada Pusat Informasi Wisata?

79 tanggapan



• **HASIL WAWANCARA**

(oleh staf TIC masing – masing daerah)

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN STAFF TIC		
		SURABAYA	BANTUL	MALIOBORO
1	Apakah lokasi TIC cukup strategis?	Ya, karena dekat dengan Balai Pemuda Surabaya.	Tidak, rencananya tahun depan pindah ke daerah Sleman yang lebih luas.	Ya, karena letaknya di area wisata yang cukup terkenal di Malioboro.
2	Jam operasional tiap harinya pukul berapa?	Buka setiap hari mulai pukul 10.00 – 20.00 WIB	Buka pukul 08.00 – 16.00 WIB tiap hari.	Setiap hari mulai buka pukul 08.00 – 20.00 WIB
3	Apakah boleh tahu struktur organisasinya?	Kami total ada 4 staff, itu dibagi 2 shift pagi sampe siang jam 2-3 trus dilanjutin shift sore sampe malem.	Tidak ada struktur organisasinya, Cuma saya saja (1 orang) dari jam buka sampe tutup tiap harinya.	Ada 4-5 staff yang bekerja tiap harinya. Pembagian pekerjaannya sama, yang utama di area pelayanan.
4	Benarkah TIC ini dibawah oleh pemerintah?	Iya, dibawah dinas pariwisata.	Benar, cuman ada satu orang dinas pariwisata atasan saya.	Betul, langsung dari dinas pariwisatanya.
5	Informasi apa saja yang biasa ditanyakan oleh pengunjung?	Biasanya terkait destinasi wisata, jadwal bis keliling gratis, rute tercepat, dan banyak lagi lainnya.	Yang ditanyakan ya seputar daerah sini (Gabusan), kalo ada lomba di sekitar sini ya nanya kesini juga.	Ya informasi wisata, terkadang nanya info <i>tour guide</i> tapi kami tidak menyediakan, lalu info <i>culture performance</i> juga.
6	Pengunjung biasanya lokal atau mancanegara?	Ya lokal ada, mancanegara ada, orang sekitar yang tinggal di Surabaya juga ada.	Lokal kalo disini.	Lokal ada sih sedikit, tapi lebih banyak turisnya yang kesini hamper 90%
7	Untuk kategori usia yang sering berkunjung kira-kira dari pelajar, mahasiswa, atau pekerja ya?	Ya macem-macem, kalo disini sih pernah semua itu. Ada yang masih sekolah, kuliah, udah kerja, bahkan turis gitu banyak kok yang kesini itu usianya udah lanjut.	Disini ya orang orang sekitar sini, mungkin usianya ya 20 keatas, ibu-ibu biasanya.	Bermacam usia pernah mengunjungi TIC disini, kami sediakan juga fasilitas buat semua usia kok.
8	Pengunjung datang ke TIC beramai-ramai atau bagaimana?	Ada sih yang ramean, tapi sendiri atau berdua gitu juga ada. Biasanya rame kalo nanya info bis keliling, jadi saya	Sendiri ada, berdua bertiga gitu juga ada, kalo rame-rame sih belum pernah.	Biasanya ndak sampe rame-rame sih soalnya gak ada lahan parkirnya disini, ketutup orang jualan di depan. Kalo ada

		arahkan langsung ke House of Sampoerna aja. Sama kalo ada kunjungan pelajar gitu disini rame.		rombongan gitu via email atau telepon sih seringnya.
9	Berapa banyak pengunjung dalam 1 bulan terakhir	Di bulan Oktober ini ndak terlalu banyak yang berkunjung.	Ini dilihat di buku tamunya saja bulan Oktober ada 12 orang, biasanya ya segituan orangnya ndak banyak.	Ini diliat aja di buku tamunya ada untuk bulan ini (31 orang).
10	Diwaktu apa biasanya TIC rame dikunjungi banyak wisatawan?	Lihat hari liburanya, kalo musim libur gitu disini rame, taapi kalo hari biasa ya ndak serame hari libur.	Rame kalo lagi ada acara dari dinas di sekitar sini, biasanya saya bantu jadi cp nya, jadi nanya tentang acaranya giru ya kesini menghubungi saya.	Tergantung musimnya, kalo lagi liburan musim panas itu pas lagi <i>high season</i> , biasanya sekitar bulan Juli-Agustus.
11	Fasilitas apa saja yang tersedia disini?	Untuk fasilitas tidak banyak, karena fokusnya kami hanya memberikan informasi wisata jadi ya cuman ini meja untuk pelayanan, ada tempat display brosurnya trus ada tempat kerajinan itu di etalase. Di sana ada petanya Surabaya sama di bagian dindingnya itu cerita sejarahnya Surabaya gitu, ndak ada area lainnya.	Disini sempit, ya cuman meja kursi ini, sama tempat memajang beberapa informasi lainnya, ada tempat brosur juga ini. Ndak ada apapa lagi cuma ini aja.	Fasilitas utama ya di area ini pelayanan, trus ada area baca itu isinya buku berbagai bahasa, ada tempat untuk belajar bahasa juga, itu ada tempat duduk untuk menunggu, ada tempat untuk menaruh beberapa budaya juga.

• **HASIL DATA PENGUNJUNG**

DATA PENGUNJUNG TIC BANTUL

OKTOBER			ALAMAT Bantul	KET	NO TEL	TID
1	1-10-2018	Zoga		Info Gabusan		
2	2-10-2018	Pak TAMBUL	Jogja	Info Gabusan		
3	2-10-2018	Buwandi	Bantul	Info Melukis		
		Enggar	Prandalan			
		Michaels	Dimpur	nganter undangan		
4	9-10-2018	Riyanto	Cebusan	Info Gabusan		
5	19-10-2018	Furman	Banguntapan	Dolan		
		Dony Agus S	Bantul	Dolan		
6	10-10-18	ADI PARDEDE	BANTUL	apakah		
7	10/10/2018	AGUNG +%	BANTUL	Jogja?		
8		Syahrir	Notorono	Situkurhimi		
9		Roszi	Prayan, Trenggong Bantul	Info - Info digogja		
10	16/10/2018	Uke Putri	Kediri			

DATA PENGUNJUNG TIC MALIOBORO, JOGJA

ticmaliboro@yahoo.com / Phone (0274) 566000
Malioboro street 16, Yogyakarta

DATE	NAME	NATIONALITY	LENGTH OF STAY IN YOGYA	TOTAL VISITORS	FEEDBACK / COMMENTS FOR THE SERVICE
2/10/18	David (UCC)	Australian	2 nights	2	FANTASTIC PLACE
8/10/18	BACQUET / PEEIFFER	FRANCE	4 NIGHTS	2	GOOD TRAVEL ADVICE
2/10/18	BREWARD / GECIERCO	FRANCE	3 Nights	2	Very Good WELCOMEING ANSWERS EVERY QUESTION THANKS
2 nd Oct 18	Bela Fidi (Lina + Bela)	HUNGARY	3 nght	2	Good address! Thanks!!
11	LOUISIAN ERTEL	Germany	2 days	2	Very good service ++ ;D Thanks
03-04	Mara Heberigs	Belanda	3/4 days	1	super explanation & helpful! Thank you!
02-04	ZHOU DI	CHINA	1 day	1	very nice and good
02-04	RAVENSON Camile	FRANCE	3 days	4	Very nice and friendly welcome! Thank
04-10	VICTORIA MEDINA	SPANISH	4 nights	1	Very well explained in Hindi and kind
05 Oct 18	HUMERY - El Bahri	FRANCE	6 nights	2	ban service - punta francas
8 Oct 18	LEFON - BRIANVAERT	FRANCE	2 nights	2	Good explanation! Terima Kasih!!
10 Oct 18	Hopu Hui	JAPANESE	7 days	2	Very kind and helpful THANK
11 Oct 18	Jim Chau Meng	Malaysia	4 days	4	Nice people and experience
16 Oct 18	Scott Hopping	USA	3 days	2	very helpful - thank you!

Hkmalioboro@yahoo.com / Phone (0274) 566000
Malioboro street 16, Yogyakarta

DATE	NAME	NATIONALITY	LENGTH OF STAY IN YOGYA	TOTAL VISITORS	FEEDBACK / COMMENTS FOR THE SERVICE
2/10/18	Dawid UCM	Australia	2 NIGHTS	2	FANTASTIC PLACE
8/10/18	BACQUET/PEIFFER	FRANCE	4 NIGHTS	2	GOOD HOST! ARRIVE
2/10/18	BREUNO/LECERCO	FRANCE	3 Nights	2	Very GOOD WELCOMING
				2	AUSWICH EVERY QUESTION'S THANKS
2 nd Oct 20	Bela Fülöp	HUNGARY	3 night	2	Good address! Thanks u
11	Christian ERTEL	Germany	2 days	2	Very good service ++ ;-) Thanks
03-oct	Maria Herbetings	Bellanda	3/4 days	1	super explanation & helpfull. Thank you!
03-oct	ZHOU D	CHINA	1 day	1	very nice and good
03-oct	RAVENSOM Camille	FRANCE	3 days	4	Very nice and friendly welcome. That
04-10	VICTORIA MEDINA	SPANISH	4 nights	1	very well explained in detail and kind.
05 Oct 18	HUMRY - El Bahri	FRANCE	6 nights	2	best services - parla français
8 Oct 18	LITON - BRIANUNET	FRANCE	2 nights	2	Great Explanations. Terima kasih !! ;)
10 Oct 18	Hoppy Hantawa	Japanese	7 days	2	Very kind and helpful. THX
11 Oct 18	Chou Chau Meng	Malaysia	4 days	4	Nice people and experience
16 Oct 18	Scott Hopping	USA	3 days	2	very helpful - thank you!

DATA PENGUNJUNG TIC SURABAYA

NO	DATE & TIME (Hari/Tgl)	(Name)	(Asal)	About Surabaya (Tentang Surabaya)	ABOUT TIC (Tentang TIC)	(Tahu tentang TIC dari)	(TTD)
74	8/10/18	Evans K.P.	Surabaya	Asma rutin ke Surabaya	RAMAH DAN BANGAT MEMBANTU.	INSTAGRAM	
75	28/9/2018	PRISHMAT S.	SURABAYA	INFO & CARA		INSTAGRAM	
76	28/9/18 10.45	SHT Trackers	48 Belanda + 19 Surabaya	Balai Pemuda	Oke	Sangat baik dan ramah	House of Sampurna
77	28/9/18 11.00	Den Ayu Wanda + 1	Jakarta	Balai Pemuda	Bagus	10 juga TIC catok fot	Dukung langsung ke TIC
78	28/9/18 15.20	Intan Permata Jen + 1	Bandung	Balai Pemuda	Bagus	Sangat ramah & membantu	Twitter
79	Janis/26.09.18	Wolra Galaxia Widyanti (+3)	Gudabaya	Pengetahuan nama jalan	Sangat Bagus	Baik sekali	Datang langsung
720	8/15. 16.30	SORTON Frenald	Francise	Barbados Cold	Hand to find but very helpful		On the way
721	14/9/18 10.40	SHT Trackers + 22	se inggris + 2 + 9 thailand + 16 SBY	Balai Pemuda		Oke	House of Sampurna
722	20/9/18 10.17	SHT Trackers + 22		Balai Pemuda	Sangat Bagus		House of Sampurna
723	20/9/18 19.30	Fipi	Cng	Balai Pemuda	Sangat Bagus	Baik	House of Sampurna
724	1/10/18 08.00	Filva	Slng	Balai Pemuda SCT	menarik	baik	LG
725	1/10/18	TU/TU	slng	Balai Pemuda	menarik	Baik	Datang langsung
726	1/10/18	Awi	End	Balai Pemuda	Bagus	Baik	Fb
727	1/10/18	Adi	SBY	Balai Pemuda	Bagus	Baik	Datang langsung
728	1/10/18	Hartono	slng	Balai Pemuda	Menarik	Baik sekali	instagram
729	1/10/18	ISA	SBY	Balai Pemuda	Menyerahkan	Baik sekali	Fb

NO	DATE & TIME (Hari/tgl)	NAME (Nama)	COUNTRY (Asal)	INFORMATION NEED (Informasi yang dibutuhkan)	COMMENTS: Critics/Suggestion (Komentar Saran/Kritik)		YOU KNOW TIC OFFICE FROM: (Tahu tentang TIC dari:)	SIGN (TTD)
					About Surabaya Tourism (Tentang Surabaya)	About TIC (Tentang TIC)		
730	01/10/18	NOVITA	SURABAYA	Tiket Bts SSCT	Murah	Sangat memuaskan	Sosmed	A
731	01/10/18	DESI	SURABAYA	Tiket bis SSCT	Murah	Sangat memuaskan	Sosmed	df
732	01/10/18	DIMAS	Sby	"	Pelayanan	Informatif	teman	df
733	01/10/18	Ima.	SURABAYA	"	Pelayanan	memuaskan	Sosmed	df
734	01/10/18	Rizka	Sby	"	Pelayanan	memuaskan	Asmed	df
735	01/10/18	MADIA W	SBY	"	Kenapa kali ini Dapat Dikunjungi Pusat Pemerintah	Memuaskan dan rapi	Sosmed/ANAL	df
736	1/10-18	B. KARTINI	Sby	"	Manajemen Kualitas Sby. Keren abstr.	lebih vastan.	di arab.	df
737	01/10-18	Tholikhah	Sby	SSCT	"	Memuaskan	Sosmed	df
738	01/10-18	widyasatya	Sby	Tiket bis	Sby Mboleh Jauh	filut on line	Sosmed	df
739	01/10-18	Rahayu	Sby	-11-	Sby	"	Sosmed	df
740	01/10-18	Mahul Hmi	Sby	-11-	Berkaitan	informatif	Sosmed	df
741	01/10-18	Mahanani	Sby	-11-	Wisata Museum	Keren	Internet	df
742	1/10-18	Tika Lestiana	SDA	-11-	Wisata Bahari	Memfasilitasi masyarakat	Sosmed	df
743	1/10-18	Ayu Nurma F.	SDA	-11-	Wisata Bahari	Sangat menarik	teman	df
744	1/10-18	Susanti (SMP Nand Huda)	SDA	-11-	Museum (KTS)	Memuaskan	Dinas Pendidikan	df

NO	DATE & TIME (Hari/tgl)	NAME (Nama)	COUNTRY (Asal)	INFORMATION NEED (Informasi yang dibutuhkan)	COMMENTS: Critics/Suggestion (Komentar Saran/Kritik)		YOU KNOW TIC OFFICE FROM: (Tahu tentang TIC dari:)	SIGN (TTD)
					About Surabaya Tourism (Tentang Surabaya)	About TIC (Tentang TIC)		
745	1 okt 2018	Zaenal Fanni	SURABAYA	Informasi wisata	Kota wisata & museum Sangat perlu mempromosikan kota wisata & kegiatan wisata terutama yg membangun sekolah	Informasi yg turis	Balai kota	df
746	1 okt	Fitra Rahma	Kediri	Informasi wisata	Pilihan wisata yang terjangkau dan edukatif Saran: perlu ditambah arena dan jadwal tour	Informatif bagi turis domestik maupun manca	Balai kota	df
747	1 okt	JERRY CATHARINA	SURABAYA	INFORMASI WISATA	Sangat Memuaskan WISATA SURABAYA DIN EKSPANSI WISATA LOKAL SEMANGAT KEPERAWAN DITAMBAH PASUKAN & TE BISA MENAMBAH KENYAMANAN	VERY HELPFULL	BALAI KOTA	df
748	1 okt	Umi Hekifah	BREBEK	Informasi wisata	Pelayanan Ramah Dan sangat informatif Sudah bagus banget dan harga murah sekarang	Pelayanan Ramah Dan sangat informatif	Balai kota	df
749	1/10/18	Palsihul	ANUNTA	for Brno	good.	good.	as usual.	df
750	1/10/18	Anisa	SURABAYA	Informasi wisata	Dg harga yg murah	Informatif	teman	df
751	1/10-18 10.45	Titik S	SURABAYA	Informasi wisata	Sebagai pelayanan baik dan memuaskan	Informatif	teman.	df

NO	DATE & TIME (Hari/tgl)	NAME (Nama)	COUNTRY (Asal)	INFORMATION NEED (Informasi yang dibutuhkan)	COMMENTS: Critics/Suggestion (Komentar Saran/Kritik)		YOU KNOW TIC OFFICE FROM: (Tahu tentang TIC dari:)	SIGN (TTD)
					About Surabaya Tourism (Tentang Surabaya)	About TIC (Tentang TIC)		
762	11/10	M/10/11	Sby (+)	BIS	Bagus	Bagus	WP	[Signature]
763	11/10	PT Anandanya	Sby (+)	Bis wisata	bagus + pemandu di pemandu	Bagus	tidak ada itu	[Signature]
764	1/10	Ridwan + I	Singapura	Bus wisata Suroboyo RI	Good	Difficult to see the TIC from the road as not sufficient sign board in the main street and distant carpark	GIS / Google	[Signature]
765	1/10/18	MOSPER Julia + I	France	Beano Jan	good	very good	indonesian people	[Signature]
766	2/10/18/18	Vera + I	Indonesia (Sby)	Historical tourism	good	Very good	Dinas Pariwisata bu. Gofis	[Signature]
767	3/10/18	Yano	Indonesia	Bis wisata	good			[Signature]
768	5/10	SHT Tractors	22, Antulu Sby	Balai Pemuda			House of Sempurna	[Signature]
769	7/10	Gumaran Ariska (+)	Sidoarjo	Bis wisata	bagus	Cukup Bagus	Driver bis	[Signature]
770	9/10/18	Lani	Indonesia	titip brosur	Bagus	Bagus	Dari web	[Signature]
771	8/10/18	Rahindia (+)	SMK Pahlawani SATYA WIDYA	Bis Wisata	Bis Wisata ditany baik + jelas	baik + jelas	Siswa	[Signature]
772	8/10/18	Iwan F	Jember	bis wisata	good	good	Driver grab	[Signature]
773	10/10/2018	Chirca R	Switzerland	Surabaya Tourism	Good	Very good	Dark (guide)	O.R.

NO	DATE & TIME (Hari/tgl)	NAME (Nama)	COUNTRY (Asal)	INFORMATION NEED (Informasi yang dibutuhkan)	COMMENTS: Critics/Suggestion (Komentar Saran/Kritik)		YOU KNOW TIC OFFICE FROM: (Tahu tentang TIC dari:)	SIGN (TTD)
					About Surabaya Tourism (Tentang Surabaya)	About TIC (Tentang TIC)		
769	10/12/18	Yul Anantari	Surabaya	BIS WIKATA	bagus	bagus	LEWAT	[Signature]
774	11-10-2018	H R Cochranus	NEGERI BELANDIA	TEMPAT 2 SPALING BAGUS DAN BERSIH	bagus	bagus	LHAPT KAWI LEWAT	[Signature]
766	11-10-2018 17 05	Tanjung Diah H H (+)	Lamongan	Event di Balai Pemuda	Tentang adanya event	Bagus	Lewat	[Signature]
769	11.10.2018	Klemmer & Stalike	Germany	About Every thing	Perfect Host, Crowded	very very nice experience	By taking the taxi	[Signature]
768	12-10-2018	Andri Susilo	Bali	Balai Pemuda TIC	Tanya Informasi	Perfect	SHT	[Signature]
769	12-10-2018	Agus Yuni	Samarinda		"	"	SHT	[Signature]
770	12-10-2018	LERECULEY Guillemette (+)	France	Train schedules to Malang	Perfect Difficult to find	Perfect	Internet	[Signature]
771	13-10-2018	SHT Tractors	Bali Pemuda		oke	Sangat kerah pelayanan	Datang langsung TIC	[Signature]
772	13-10-2018	Zvia Zilber (+)	Australia	General info	very friendly levely people	Great service !!!	Hotel	[Signature]
773	13-10-2018 13 25	PPT Siska Melati	ke Klaten	mail bis pariwisata panda	keposisikan bis juga di tambah di pembelajaran bisa sekali di gigit	Bagus	SBS MED	[Signature]
774	13-10-2018 13 05	KUSPRATAMA (+)	BANDUNG	WISATA CAJUR	PERFECT	BAGUS	LEWAT	[Signature]
775	13-10-2018	Nor Indah	Surabaya	Tanjung Sari		Bagus		[Signature]
776	13-10-18	SAID Elodie (+)	FRANCE	Jawa & Bali	Old city	Perfect! So nice Anyo Thank you	Passing by	[Signature]
777	13-10-2018	Sabrina Andri (+)	Sby	Isidul re	bagus, lokasi strategis bagus - bus wisata dik. bus	Bagus	dari website	[Signature]

NO	DATE & TIME (Hari/tgl)	NAME (Nama)	COUNTRY (Asal)	INFORMATION NEEDED (Informasi yang dibutuhkan)	COMMENTS: Critics/Suggestion (Komentar Saran/Kritik)		YOU KNOW TIC OFFICE FROM: (Tahu tentang TIC dari:)	SIGN (TTD)
					About Surabaya Tourism (Tentang Surabaya)	About TIC (Tentang TIC)		
776	11-10-2018	SHT TRACKERS	712 Surabaya	Bali Belanda	Good	Che!	Datang langsung ke TIC	[Signature]
777	15-10-2018	Dewi Nur Anisa	Surabaya	Bus wisata	Basah			[Signature]
778	16-10-18	Chang Ied Lun	Malaysia	City tour	Good			[Signature]
779	16-10-18	Chai Joon Keat (+1)	Malaysia	Tour info	Excellent	Excellent	Tourist Agent	[Signature]
780	16-10-18	Helene Ziegler	Germany	Bromo tour	-	helpful people	tourist info	[Signature]
781	16-10-18	Shirazeloar	Netherlands	Musea	Excellent very interesting	kind people great service	train station guide	[Signature]
782	17-10-2018	Kusnandi Kusnandi	SWITZERLAND	city highlights	-	kelas	sekolah	[Signature]
783	18/10/2018	Anisa Han (+1)	Swiss	Bus wisata	-			[Signature]
784	18/10/2018	DYAH WIDYA R.H.	SRABAYA	WISATA DI SURABAYA	gip. oke	baik	teman.	[Signature]
785	19/10/2018	Vollma Waffling	Belanda					[Signature]
786	19/10/2018	SHT (Trackers 22)	Surabaya	Bali Belanda	Basah	Basah	Datang langsung ke TIC	[Signature]
787	19/10/2018	Sutao (+1)	CHINA	SHT	-	bagus	friend	[Signature]
788	19/10/2018	Pierre (+1)	FRANCE	Bromo	good	good	guide	[Signature]
789	20/10-10/07/18	Diva N.A	Surabaya (+1) Bali (2)	Bus wisata	Basah	Ramah	memberikan info wisata	[Signature]
790	20/10-10	El. Anisah (+1)	gndha buan Ampel Surabaya	Bus wisata	Basah	Basah	Datang langsung ke TIC	[Signature]

NO	DATE & TIME (Hari/tgl)	NAME (Nama)	COUNTRY (Asal)	INFORMATION NEEDED (Informasi yang dibutuhkan)	COMMENTS: Critics/Suggestion (Komentar Saran/Kritik)		YOU KNOW TIC OFFICE FROM: (Tahu tentang TIC dari:)	SIGN (TTD)
					About Surabaya Tourism (Tentang Surabaya)	About TIC (Tentang TIC)		
791	20-09-2018	MURAMIN	Surabaya	Kapas Sani	paper publicas Lihat Lms dari	Baik	Bismillah dari partisipan 12 orang Bismillah	[Signature]
792	20-10-2018	Gina Vendi	Belgium	general city + Bromo	Great help!	Great help, good info	Internal	[Signature]
793	20-10-2018	Rhessie Patic	Canada (+1)	Map + Tour pack		Thank you!	SHT	[Signature]
794	20-10-2018	STENO APRI (2)	USA (+2)	Surabaya map				
795	20-10-2018	SHT - Trackers (22)	Surabaya	Bali Belanda	Bali Belanda		Datang langsung ke TIC	[Signature]
796	21-10-2018	SHT - Trackers 122	Surabaya	Bali Belanda			SHT	[Signature]
797	21-10-2018	SAT. NIASIEM	AUSTRALIA	Tour of Bromo		THE SERVICE WAS EXCELLENT AND KARINA NEEDS TO BE PAID MORE MONEY.	Grapan TP	[Signature]
798	21-10-2018	SARIL FATMAH	AUSTRALIA	Tourism info		SARIL FATMAH		[Signature]
800	22-10-2018	Eka Pradiya M.C Aditya Rifanul A	Tulungagung	Batas pomada	Jalan akses masuk ke pomada masih belum tertata / tertata	Baik, terimakasih :)	Datang langsung ke TIC	[Signature]
801	22-10-2018	SAMI MURNATI (+1) NORAN	INDONESIA	Buku/pamflet	LEBIH BANYAK DI PAMFLET	BANYAK SURABAYA HYPERKAS	MEDIA SOSIAL	[Signature]
802	23-10-2018	Lina (+1)	Surabaya	Tour of lowland	lebih banyak info yang bisa di dapat		Media sosial	[Signature]
803	23-10-2018	Mayer	Jakarta	info pelaksanaan	info pelaksanaan tp pomada	keren!	Datang langsung ke TIC	[Signature]
804	23-10-18	BERLANDO SITI HENRI	Malaysia	City tour	Ok	Baik	Internal	[Signature]

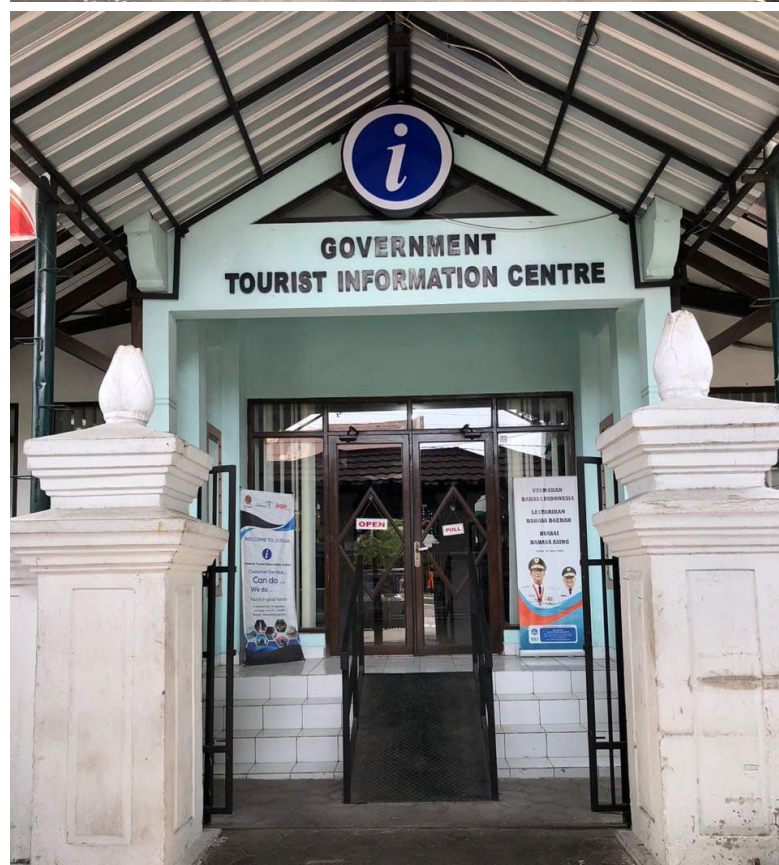
NO	DATE & TIME (Hari/tgl)	NAME (Nama)	COUNTRY (Asal)	INFORMATION NEEDED (Informasi yang dibutuhkan)	COMMENTS: Critics/Suggestion (Komentar Saran/Kritik)		YOU KNOW TIC OFFICE FROM: (Tahu tentang TIC dari:)	SIGN (TTD)
					About Surabaya Tourism (Tentang Surabaya)	About TIC (Tentang TIC)		
805	24-10-18	Sifa Postema	NL	Surabaya	?	good + + +	Lonely Planet	[Signature]
806	24-10-18	Impulse	NL	Museum, food	We love Surabaya	excellent service/help	Magas	[Signature]
807	24-10-18	de Lampo	Belgia	Surabaya Map	Harvellous	excellent	My studio google	[Signature]
808	24-10-18	Indriana	IS	Facilities TIC				[Signature]

- **DOKUMENTASI SURVEI**

TIC BANTUL



TIC MALIOBORO







• **DOKUMENTASI SURVEI**

TIC SURABAYA





MUSEUM MPU TANTULAR



• RENCANA ANGGARAN BIAYA

RENCANA ANGGARAN BIAYA

Interior & Furniture Work Area Koleksi UKM

PEKERJAAN : AREA KOLEKSI UKM
 LOKASI : TIC - SIDOARJO
 TANGGAL : 08-07-2019

NO	URAIAN PEKERJAAN	VOL	SATUAN	HARGA SATUAN	HARGA
A PEKERJAAN LANTAI					
1	Pemasangan Keramik 60x60 cm	18	m2	Rp 282.027,5	Rp 5.076.495
2	Pemasangan Levelling Lantai	54	m2	Rp 265.100	Rp 14.315.400
3	Pemasangan Lantai Kayu (Vinyl)	54	m2	Rp 540.920	Rp 29.209.680
				Jumlah :	Rp 48.601.575
B PEKERJAAN DINDING					
1	Pengecatan Dinding Dalam Baru	34	m2	Rp 38.058,17	Rp 1.293.978
2	Pemasangan Wall Paper	6	m2	Rp 401.260	Rp 2.407.560
3	Pemasangan Keramik (Dinding)	32	m2	Rp 282.027,5	Rp 9.024.880
				Jumlah :	Rp 12.726.427
C PEKERJAAN PLAFON					
1	Pemasangan Plafon Gypsum 9 mm	54	m2	Rp 53.500	Rp 2.889.000
2	Rangka Plafon Luar (Overstek)	30	m2	Rp 278.589	Rp 8.357.670
3	Pengecatan Plafon	72	m2	Rp 47.704,29	Rp 3.434.709
				Jumlah :	Rp 14.681.379
D PEKERJAAN INSTALASI LISTRIK					
1	Pemasangan Titik Stop Kontak	8	Titik	Rp 214.855	Rp 1.718.840
2	Pemasangan Titik Lampu	16	Titik	Rp 513.800	Rp 8.220.800
3	Pemasangan Saklar Ganda	2	Buah	Rp 91.555	Rp 183.110
4	Pemasangan Lampu Downlight	16	Buah	Rp 138.401	Rp 2.214.416
5	Pemasangan LED Strip	25	M'	Rp 60.755	Rp 1.518.875
6	Pemasangan Spotlight	15	Buah	Rp 80.955	Rp 1.214.325
				Jumlah :	Rp 15.070.366
E PEKERJAAN FINISHING & MEUBELAIR					
	Display Koleksi Sepatu	6	Buah	Rp 120.912	Rp 725.472
	Display Koleksi Tas	4	Buah	Rp 149.022	Rp 596.088
	Partisi Batik	9	Buah	Rp 387.500	Rp 3.487.500
				Jumlah :	Rp 4.809.060
F PEKERJAAN LAINNYA					
	Pengadaan <i>Smoke Detector</i>	4	Buah	Rp 184.200	Rp 736.800
	Pengadaan <i>Fire Sprinkler</i>	10	Buah	Rp 70.000	Rp 700.000
	Pengadaan <i>CCTV</i>	4	Buah	Rp 270.000	Rp 1.080.000
	Pengadaan Supply Air Diffuser	5	Buah	Rp 38.700	Rp 193.500
	Pengadaan Ceiling Speaker	2	Buah	Rp 175.000	Rp 350.000
				Jumlah :	Rp 3.060.300
TOTAL					Rp 98.949.107
PPN 10%					Rp 9.894.911
JUMLAH TOTAL					Rp 108.844.018

• ANALISA SATUAN PEKERJAAN

ANALISIS SATUAN PEKERJAAN

Interior & Furniture Work Area Koleksi UKM

PEKERJAAN : AREA DISPLAY KOLEKSI UKM
 LOKASI : TIC - SIDOARJO
 TANGGAL : 08-07-2019

NO	URAIAN PEKERJAAN	KOEF	SATUAN	HARGA SATUAN	HARGA
A PEKERJAAN LANTAI					
1	Pemasangan Keramik 60x60 cm		m2	SNI 7395:2008 (6.11) & (6.35)	
	Upah :				
	Mandor	0.035	Orang Hari	Rp 180.000	Rp 6.300
	Kepala Tukang	0.035	Orang Hari	Rp 180.000	Rp 6.300
	Tukang	0.35	Orang Hari	Rp 165.000	Rp 57.750
	Pembantu Tukang	0.7	Orang Hari	Rp 155.000	Rp 108.500
				Jumlah :	Rp 178.850
	Bahan :				
	Semen PC 50 Kg	0.196	Zak	Rp 68.300	Rp 13.387
	Semen Berwarna Yiyitan	1.3	Kg	Rp 16.000	Rp 20.800
	Pasir Pasang	0.045	M3	Rp 142.300	Rp 6.404
	Keramik Lantai Putih uk. 60x60 cm	1.0608	M2	Rp 59.000	Rp 62.587
				Jumlah :	Rp 103.178
				Nilai HSPK :	Rp 282.027,5
2	Pemasangan Levelling Lantai		m2		
	Upah :				
	Mandor	0.05	Orang Hari	Rp 180.000	Rp 9.000
	Kepala Tukang	0.2	Orang Hari	Rp 180.000	Rp 36.000
	Tukang	0.25	Orang Hari	Rp 165.000	Rp 41.250
	Pembantu Tukang	0.1	Orang Hari	Rp 155.000	Rp 15.500
				Jumlah :	Rp 101.750
	Bahan :				
	Metal Hollow 4/4 cm	1	Lonjor	Rp 43.100	Rp 43.100
	Metal Hollow 2/4 cm	1	Lonjor	Rp 33.000	Rp 33.000
	Plywood 18 mm	0.55	Lembar	Rp 225.000	Rp 123.750
	Paku	0.3	Kg	Rp 22.000	Rp 6.600
				Jumlah :	Rp 163.350
				Nilai HSPK :	Rp 265.100
3	Pemasangan Lantai Kayu (Vinyl)		m2	SNI 7395:2008 (6.47)	
	Upah :				
	Mandor	0.035	Orang Hari	Rp 180.000	Rp 6.300
	Kepala Tukang	0.035	Orang Hari	Rp 180.000	Rp 6.300
	Tukang	0.35	Orang Hari	Rp 165.000	Rp 57.750
	Pembantu Tukang	0.7	Orang Hari	Rp 155.000	Rp 108.500
				Jumlah :	Rp 178.850
	Bahan :				
	Lem Kayu	0.6	Kg	Rp 13.000	Rp 7.800
	Vinyl Motif Kayu 1.8 mm x 2 m	1.05	M2	Rp 337.400	Rp 354.270
				Jumlah :	Rp 362.070
				Nilai HSPK :	Rp 540.920
B PEKERJAAN DINDING					
1	Pengecatan Dinding Dalam Baru		m2	SNI 2002 Pekerjaan Pengecatan (6.15)	
	Upah :				
	Mandor	0.006	Orang Hari	Rp 180.000	Rp 1.152
	Kepala Tukang	0.006	Orang Hari	Rp 180.000	Rp 1.152
	Tukang	0.064	Orang Hari	Rp 165.000	Rp 10.560
	Pembantu Tukang	0.02	Orang Hari	Rp 155.000	Rp 3.100
				Jumlah :	Rp 15.964
	Bahan :				
	Cat Tembok Dalam 2.5 Kg	0.104	Kaleng	Rp 157.668	Rp 16.397
	Dempul Tembok	0.1	Kg	Rp 36.500	Rp 3.650
	Kertas Gosok Halus	0.1	Lembar	Rp 20.467	Rp 2.046
				Jumlah :	Rp 22.094,17
				Nilai HSPK :	Rp 38. 058,17
2	Pemasangan Wall Paper		m2	SNI 2002 Pekerjaan Pengecatan (6.19)	
	Upah :				
	Mandor	0.002	Orang Hari	Rp 180.000	Rp 360
	Kepala Tukang	0.002	Orang Hari	Rp 180.000	Rp 360
	Tukang	0.2	Orang Hari	Rp 165.000	Rp 33.000

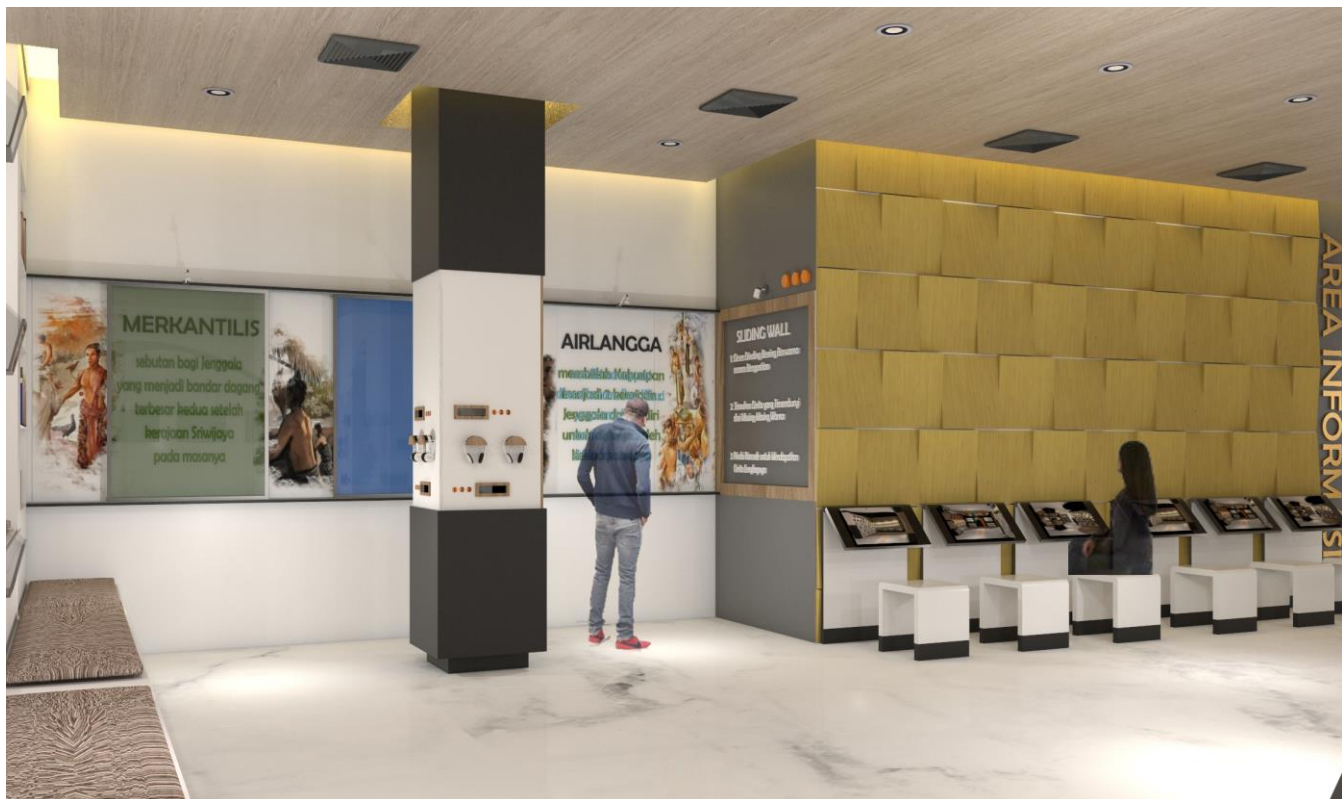
	Pembantu Tukang	0.02	Orang Hari	Rp 155.000	Rp 3.100
				Jumlah :	Rp 36.820
	Bahan :				
	Wall Paper 15 m2	1.2	M2	Rp 283.000	Rp 339.600
	Lem Wall Paper	0.2	Kg	Rp 124.200	Rp 24.840
				Jumlah :	Rp 364.440
				Nilai HSPK :	Rp 401.260
3	Pemasangan Keramik (Dinding)		m2	SNI 7395:2008 (6.11) & (6.35)	
	Upah :				
	Mandor	0.035	Orang Hari	Rp 180.000	Rp 6.300
	Kepala Tukang	0.035	Orang Hari	Rp 180.000	Rp 6.300
	Tukang	0.35	Orang Hari	Rp 165.000	Rp 57.750
	Pembantu Tukang	0.7	Orang Hari	Rp 155.000	Rp 108.500
				Jumlah :	Rp 178.850
	Bahan :				
	Semen PC 50 Kg	0.196	Zak	Rp 68.300	Rp 13.387
	Semen Berwarna Yiyitan	1.3	Kg	Rp 16.000	Rp 20.800
	Pasir Pasang	0.045	M3	Rp 142.300	Rp 6.404
	Keramik Lantai Putih uk. 60x60 cm	1.0608	M2	Rp 59.000	Rp 62.587
				Jumlah :	Rp 103.178
				Nilai HSPK :	Rp 282.027,5
C	PEKERJAAN PLAFON				
1	Pemasangan Plafon Gypsum 9 mm		m2	SNI 03-2838-2002 Pekerjaan Langit-Langit (6.24)	
	Upah :				
	Mandor	0.005	Orang Hari	Rp 180.000	Rp 900
	Kepala Tukang	0.005	Orang Hari	Rp 180.000	Rp 900
	Tukang	0.05	Orang Hari	Rp 165.000	Rp 8.250
	Pembantu Tukang	0.1	Orang Hari	Rp 155.000	Rp 15.500
				Jumlah :	Rp 25.550
	Bahan :				
	Paku Triplek / Eternit	0.11	Kg	Rp 20.800	Rp 2.288
	Gypsum Board tebal 4 mm	0.364	Lembar	Rp 70.500	Rp 25.662
				Jumlah :	Rp 27.950
				Nilai HSPK :	Rp 53.500
2	Rangka Plafon Luar (Overstek)		m2	SNI 03-3434-2002 Pekerjaan Langit-Langit (6.21)	
	Upah :				
	Mandor	0.013	Orang Hari	Rp 180.000	Rp 2.430
	Kepala Tukang	0.004	Orang Hari	Rp 180.000	Rp 720
	Tukang	0.4	Orang Hari	Rp 165.000	Rp 66.000
	Pembantu Tukang	0.27	Orang Hari	Rp 155.000	Rp 41.850
				Jumlah :	Rp 111.000
	Bahan :				
	Paku Triplek / Eternit	0.06	Kg	Rp 15.900	Rp 954
	Gypsum Board tebal 4 mm	0.023	M3	Rp 7.245.000	Rp 166.635
				Jumlah :	Rp 167.589
				Nilai HSPK :	Rp 278.589
3	Pengecatan Plafon		m2	SNI 2839:2008 (6.27)	
	Upah :				
	Mandor	0.004	Orang Hari	Rp 180.000	Rp 761,40
	Kepala Tukang	0.004	Orang Hari	Rp 180.000	Rp 761,40
	Tukang	0.042	Orang Hari	Rp 165.000	Rp 6.992,70
	Pembantu Tukang	0.028	Orang Hari	Rp 155.000	Rp 4.381
				Jumlah :	Rp 12.897
	Bahan :				
	Cat Tembok Dalam 2.5 kg	0.18	Orang Hari	Rp 157.668	Rp 28.380,24
	Dempul Tembok	0.12	Orang Hari	Rp 36.500	Rp 4.380
	Kertas Gosok Halus	0.1	Orang Hari	Rp 20.467	Rp 2.046,70
				Jumlah :	Rp 34.806,94
				Nilai HSPK :	Rp 47.704,29
D	PEKERJAAN INSTALASI LISTRIK				
1	Pemasangan Titik Stop Kontak		Titik		
	Upah :				
	Kepala Tukang / Mandor	0.05	Orang Hari	Rp 180.000	Rp 9.000
	Tukang	0.2	Orang Hari	Rp 165.000	Rp 33.000
	Pembantu Tukang	0.001	Orang Hari	Rp 155.000	Rp 155
				Jumlah :	Rp 42.155
	Bahan :				
	Kabel NYM 3 x 2,5 mm	10	Meter	Rp 12.300	Rp 123.000
	Stop Kontak	1	Unit	Rp 27.300	Rp 27.300
	Pipa Pralon 5/8	2.5	Batang	Rp 7.400	Rp 18.500
	T Doos PVC	1	Buah	Rp 3.900	Rp 3.900

				Jumlah :	Rp 172.700
				Nilai HSPK :	Rp 214.855
2	Pemasangan Titik Lampu		Titik		
	Upah :				
	Kepala Tukang / Mandor	0.05	Orang Hari	Rp 180.000	Rp 9.000
	Tukang	0.5	Orang Hari	Rp 165.000	Rp 82.500
	Pembantu Tukang	0.3	Orang Hari	Rp 155.000	Rp 46.500
				Jumlah :	Rp 138.000
	Bahan :				
	Kabel NYM 3 x 2,5 mm	24	Meter	Rp 12.300	Rp 295.200
	Isolator	4	Unit	Rp 7.800	Rp 31.200
	Fiting Plafon	1	Buah	Rp 15.500	Rp 15.500
	Pipa Pralon 5/8	3	Batang	Rp 7.400	Rp 22.200
	T Doos PVC	3	Buah	Rp 3.900	Rp 11.700
				Jumlah :	Rp 375.800
				Nilai HSPK :	Rp 513.800
3	Pemasangan Saklar Ganda		Titik		
	Upah :				
	Kepala Tukang / Mandor	0.05	Orang Hari	Rp 180.000	Rp 9.000
	Tukang	0.2	Orang Hari	Rp 165.000	Rp 33.000
	Pembantu Tukang	0.001	Orang Hari	Rp 155.000	Rp 155
				Jumlah :	Rp 42.155
	Bahan :				
	Saklar Ganda Simply Switch	1	Unit	Rp 49.400	Rp 49.400
				Jumlah :	Rp 49.400
				Nilai HSPK :	Rp 91.555
4	Pemasangan Lampu Downlight		Buah		
	Upah :				
	Kepala Tukang / Mandor	0.05	Orang Hari	Rp 180.000	Rp 9.000
	Tukang	0.2	Orang Hari	Rp 165.000	Rp 33.000
	Pembantu Tukang	0.001	Orang Hari	Rp 155.000	Rp 155
				Jumlah :	Rp 42.155
	Bahan :				
	Phillips LED Downlight 24W	1	Buah	Rp 96.246	Rp 96.246
				Jumlah :	Rp 96.246
				Nilai HSPK :	Rp 138.401
5	Pemasangan LED Strip		M'		
	Upah :				
	Kepala Tukang / Mandor	0.05	Orang Hari	Rp 180.000	Rp 9.000
	Tukang	0.2	Orang Hari	Rp 165.000	Rp 33.000
	Pembantu Tukang	0.001	Orang Hari	Rp 155.000	Rp 155
				Jumlah :	Rp 42.155
	Bahan :				
	LED Strip Warm White	0.2	M'	Rp 93.000	Rp 18.600
				Jumlah :	Rp 18.600
				Nilai HSPK :	Rp 60.755
6	Pemasangan Spotlight		Buah		
	Upah :				
	Kepala Tukang / Mandor	0.05	Orang Hari	Rp 180.000	Rp 9.000
	Tukang	0.2	Orang Hari	Rp 165.000	Rp 33.000
	Pembantu Tukang	0.001	Orang Hari	Rp 155.000	Rp 155
				Jumlah :	Rp 42.155
	Bahan :				
	Phillips Essential LED Spot 4.5W	1	Buah	Rp 38.800	Rp 38.800
				Jumlah :	Rp 38.800
				Nilai HSPK :	Rp 80.955
E	PEKERJAAN FINISHING & MEUBELAIR				
1	Display Koleksi Sepatu		Buah		
	Upah :				
	Mandor	0.05	Orang Hari	Rp 180.000	Rp 9.000
	Kepala Tukang	0.05	Orang Hari	Rp 180.000	Rp 9.000
	Tukang	0.2	Orang Hari	Rp 165.000	Rp 33.000
	Pembantu Tukang	0.1	Orang Hari	Rp 155.000	Rp 15.500
				Jumlah :	Rp 66.500
	Bahan :				
	Multipleks 18 mm	0.25	Lembar	Rp 205.850	Rp 42.212
	Paku	0.15	Kg	Rp 22.000	Rp 3.300
	Cat Duco 2.5 Kg	0.1	Kaleng	Rp 89.000	Rp 8.900
				Jumlah :	Rp 54.412
				Nilai HSPK :	Rp 120.912
2	Display Koleksi Tas		Buah		

Upah :					
Mandor	0.05	Orang Hari	Rp 180.000	Rp 9.000	
Kepala Tukang	0.05	Orang Hari	Rp 180.000	Rp 9.000	
Tukang	0.2	Orang Hari	Rp 165.000	Rp 33.000	
Pembantu Tukang	0.1	Orang Hari	Rp155.000	Rp 15.500	
			Jumlah :	Rp 66.500	
Bahan :					
Multipleks 18 mm	0.32	Lembar	Rp 205.850	Rp 65.872	
Paku	0.15	Kg	Rp 22.000	Rp 3.300	
Cat Duco 2.5 Kg	0.15	Kaleng	Rp 89.000	Rp 13.350	
			Jumlah :	Rp 82.522	
			Nilai HSPK :	Rp 149.022	
3 Partisi Batik		Buah			
Upah :					
Mandor	0.05	Orang Hari	Rp 180.000	Rp 9.000	
Kepala Tukang	0.05	Orang Hari	Rp 180.000	Rp 9.000	
Tukang	0.2	Orang Hari	Rp 165.000	Rp 33.000	
Pembantu Tukang	0.1	Orang Hari	Rp155.000	Rp 15.500	
			Jumlah :	Rp 66.500	
Bahan :					
Pipa Besi Krom Bulat	2	Meter	Rp 23.000	Rp 46.000	
Aluminium Alexindo Silver 3 inch	5	Meter Lari	Rp 55.000	Rp 275.000	
			Jumlah :	Rp 321.000	
			Nilai HSPK :	Rp 387.500	
F PEKERJAAN LAINNYA					
1 Pengadaan Smoke Detector		Buah			
Upah :					
Pemasangan	1	Orang Hari	Rp 20.000	Rp 20.000	
			Jumlah :	Rp 20.000	
Bahan :					
Smoke Detector 2 Wire	1	Buah	Rp 164.200	Rp 164.200	
			Jumlah :	Rp 164.200	
			Nilai HSPK :	Rp 184.200	
2 Pengadaan Fire Sprinkler		Buah			
Upah :					
Pemasangan	1	Orang Hari	Rp 20.000	Rp 20.000	
			Jumlah :	Rp 20.000	
Bahan :					
Fire Sprinkler	1	Buah	Rp 50.000	Rp 50.000	
			Jumlah :	Rp 50.000	
			Nilai HSPK :	Rp 70.000	
3 Pengadaan CCTV		Buah			
Upah :					
Pemasangan	1	Orang Hari	Rp 20.000	Rp 20.000	
			Jumlah :	Rp 20.000	
Bahan :					
CCTV Hikvision 2 MP	1	Buah	Rp 250.000	Rp 250.000	
			Jumlah :	Rp 250.000	
			Nilai HSPK :	Rp 270.000	
4 Pengadaan Supply Air Diffuser		Buah			
Upah :					
Pemasangan	1	Orang Hari	Rp 20.000	Rp 20.000	
			Jumlah :	Rp 20.000	
Bahan :					
SAD (Natural) <14" inch + Damper 0,4 mm	1	Buah	Rp 18.700	Rp 18.700	
			Jumlah :	Rp 18.700	
			Nilai HSPK :	Rp 38.700	
5 Pengadaan Ceiling Speaker		Buah			
Upah :					
Pemasangan	1	Orang Hari	Rp 20.000	Rp 20.000	
			Jumlah :	Rp 20.000	
Bahan :					
Speaker TOA ZS-646R	1	Buah	Rp 155.000	Rp 155.000	
			Jumlah :	Rp 155.000	
			Nilai HSPK :	Rp 175.000	

• **HASIL DESAIN 3D PERSPEKTIF**

AREA TERPILIH 1 – AREA INFORMASI





AREA TERPILIH 2 – AREA KOLEKSI UKM





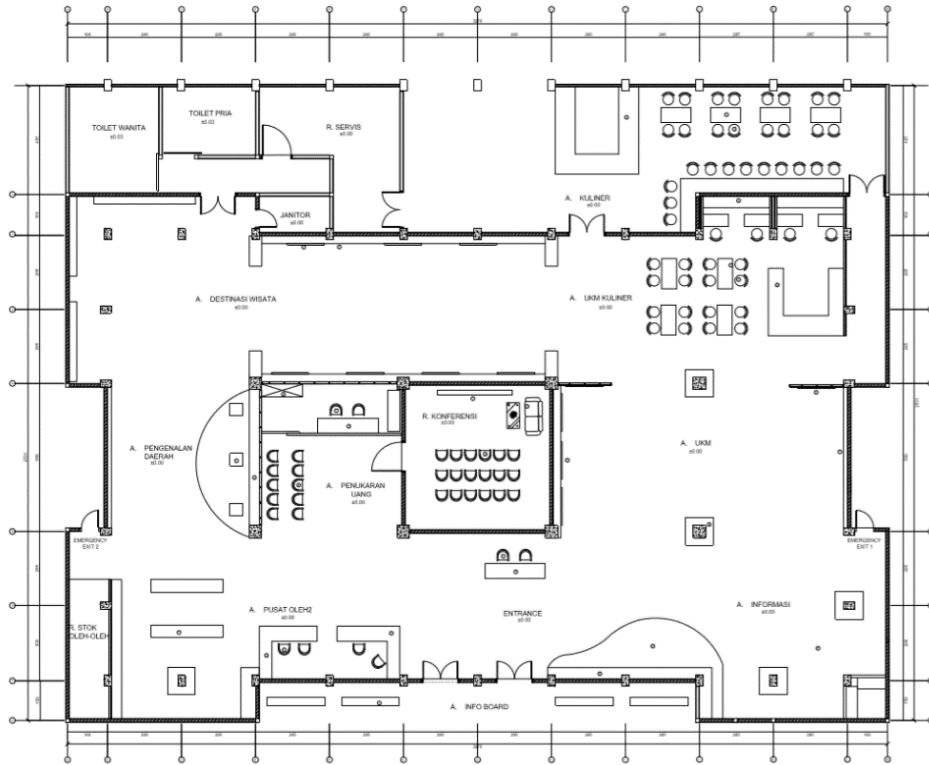
AREA TERPILIH 3 – AREA DESTINASI WISATA



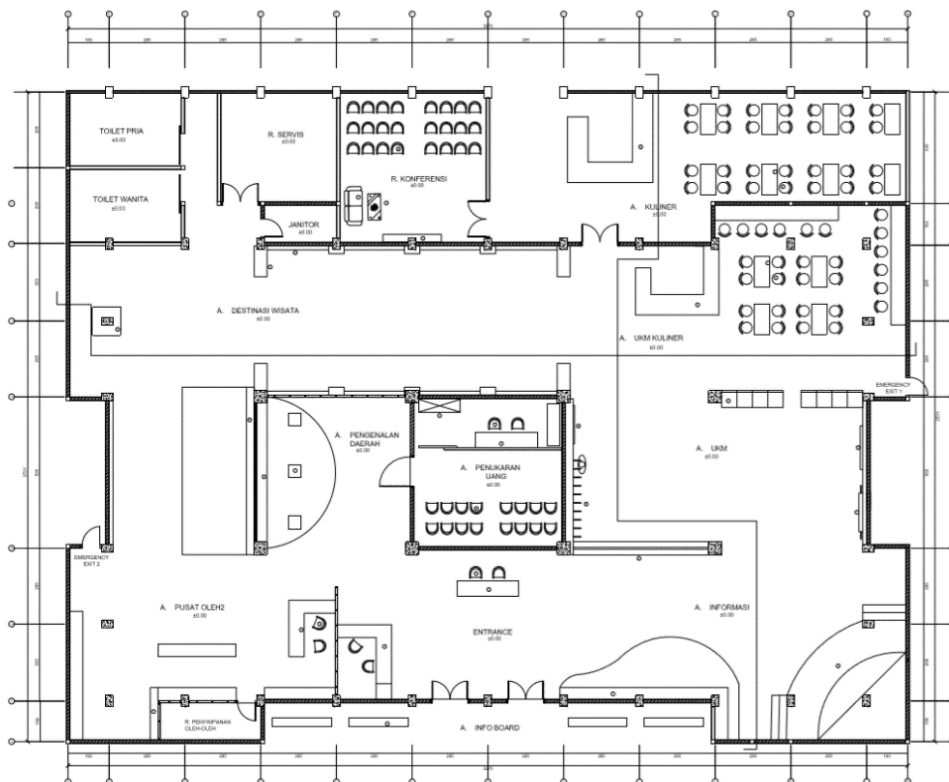


• **HASIL DESAIN GAMBAR KERJA**

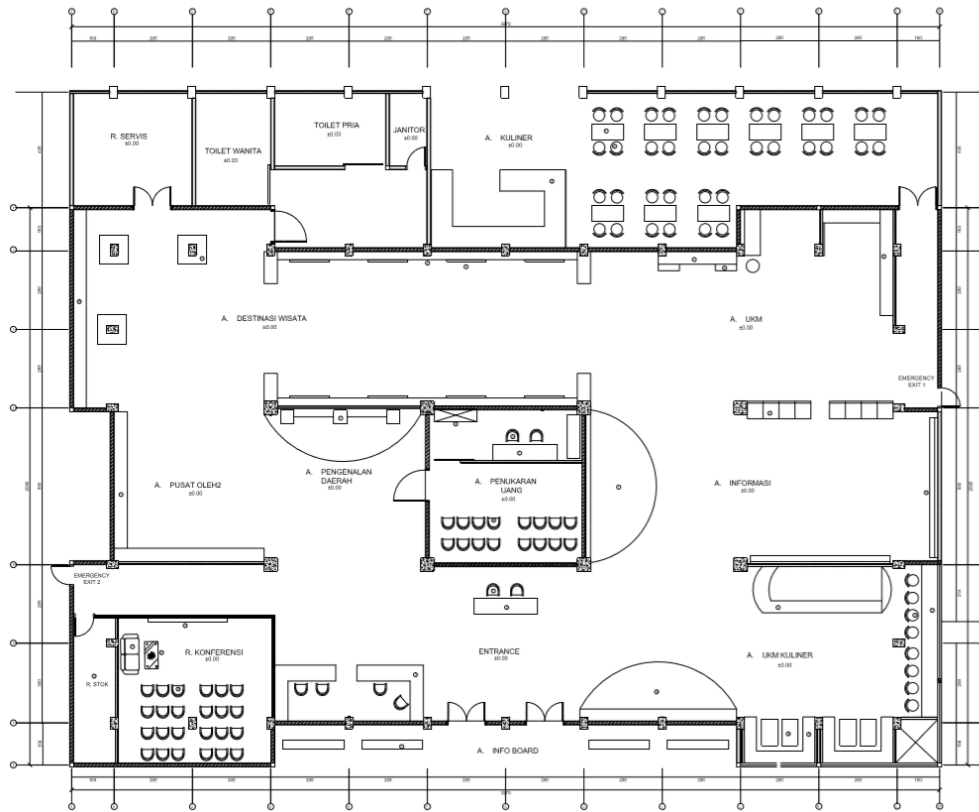
ALTERNATIF 1 - LAYOUT TIC



ALTERNATIF 2 - LAYOUT TIC



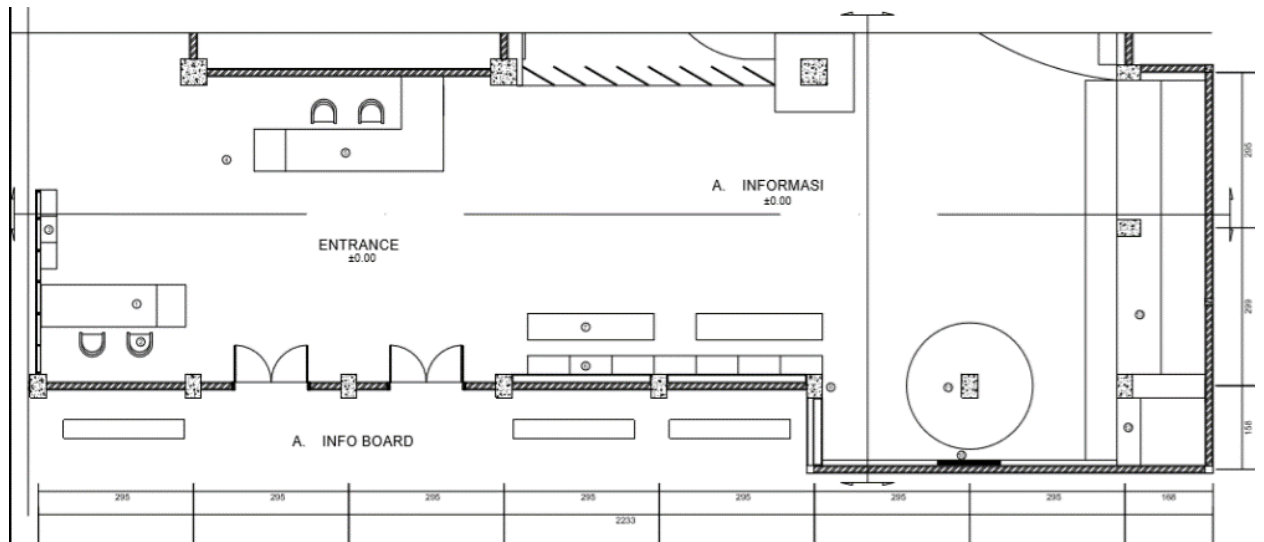
ALTERNATIF 3 – LAYOUT TIC



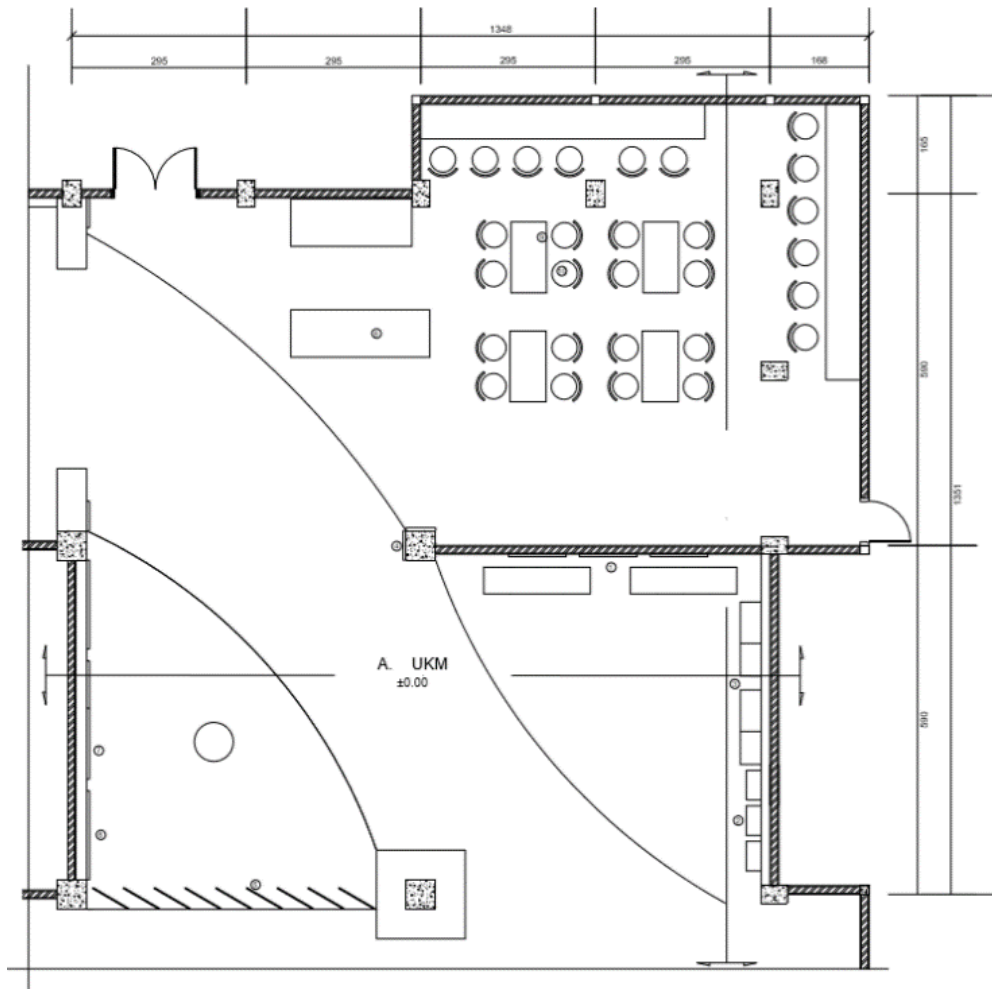
PENGEMBANGAN DESAIN TERPILIH



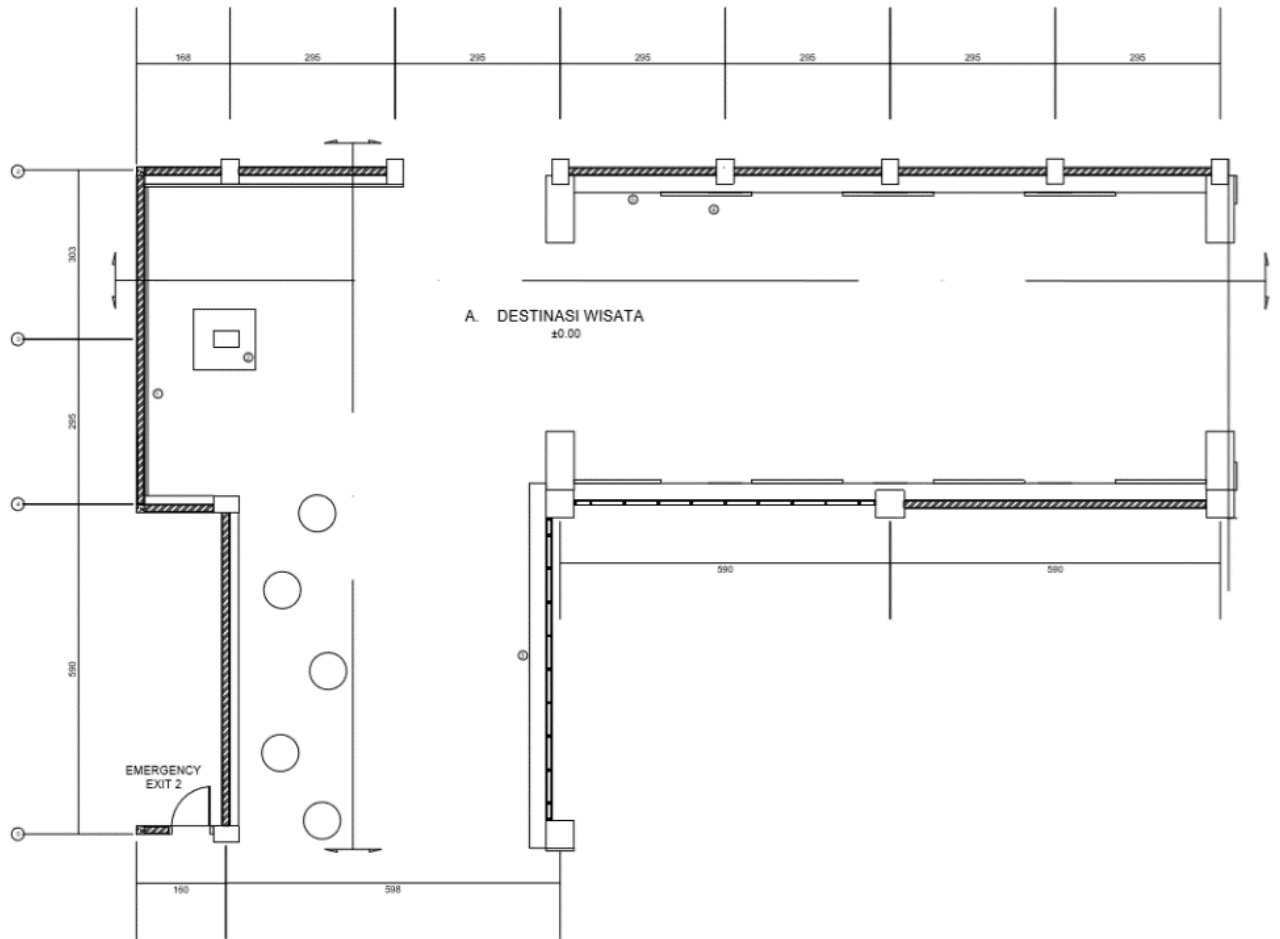
AREA TERPILIH 1 – AREA INFORMASI



AREA TERPILIH 2 – AREA KOLEKSI UKM



AREA TERPILIH 3 – AREA DESTINASI WISATA



• POSTER TUGAS AKHIR



DESAIN INTERIOR TOURISM INFORMATION CENTER SIDOARJO DENGAN KONSEP HISTORICAL RECOGNITION AND SMART TECHNOLOGY

DI 184836 Tugas Akhir Desain Interior

Indianna Putri Dharmawan 0841154000005

RUMUSAN MASALAH

- Bagaimana menciptakan Tourism Information Center yang dapat memperkenalkan Identitas Kabupaten Sidoarjo kepada wisatawan?
- Bagaimana membuat Tourism Information Center yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung?
- Bagaimana membuat desain Tourism Information Center yang sesuai dengan kebutuhan wisatawan?

TUJUAN

- Menciptakan TIC dengan konsep pengenalan sejarah melalui eksplorasi potensi Sidoarjo untuk dijadikan destinasi wisata
- Mengenalkan teknologi modern sebagai alat untuk menyajikan informasi pada Tourism Information Center Sidoarjo.
- Menciptakan desain Interior Tourism Information Center yang memenuhi standar fasilitas kebutuhan pengunjung dengan alur sirkulasi yang tepat.

DENAH LAYOUT



ABSTRAK

Kebudayaan dan potensi wisata pada suatu daerah dapat menjadi daya tarik tersendiri dan mendorong kehadiran wisatawan untuk mengunjungi daerah tersebut. Pengembangan Pariwisata Indonesia mengacu pada Peraturan Pemerintah Nomor 50 Tahun 2011 yang memprioritaskan tentang Rencana Induk Pengembangan Kopariwisata Nasional Tahun 2010-2025 (RIP-PARNAS). Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan elemen pendukung kopariwisata untuk membantu pengembangannya. Menghadirkan sebuah TIC yang difungsikan sebagai sarana distribusi informasi terkait potensi yang dimiliki daerah, merupakan salah satu bentuk dukungan dalam mengembangkan pariwisata suatu daerah. Khususnya Kabupaten Sidoarjo, merupakan daerah berpotensi wisata yang kekurangan pengunjung pada objek wisatanya karena kurangnya distribusi informasi wisata daerah, TIC di Sidoarjo minim fasilitas dan penyajian informasinya kurang menarik, sehingga berdampak pada ketertarikan masyarakat dan wisatawan untuk berkunjung. Dari permasalahan tersebut, penulis memberikan solusi yaitu menciptakan desain TIC berkonsep pengenalan sejarah melalui eksplorasi potensi Sidoarjo dengan bentuk penyajian informasi menggunakan teknologi canggih serta modern.

Pemilihan konsep Historical Recognition and Smart Technology dimaksudkan untuk mengenalkan sejarah kerajaan di Sidoarjo melalui eksplorasi potensi wisata daerah, serta menyesuaikan ketertarikan masyarakat era modern ini terhadap kemajuan teknologi dan gaya hidup yang sedang tren. Selain itu, penyajian informasi diterapkan secara modern dengan lebih memalinkan interaksi dan experience pengunjung.

KONSEP AREA



TREE METHOD



FURNITURE



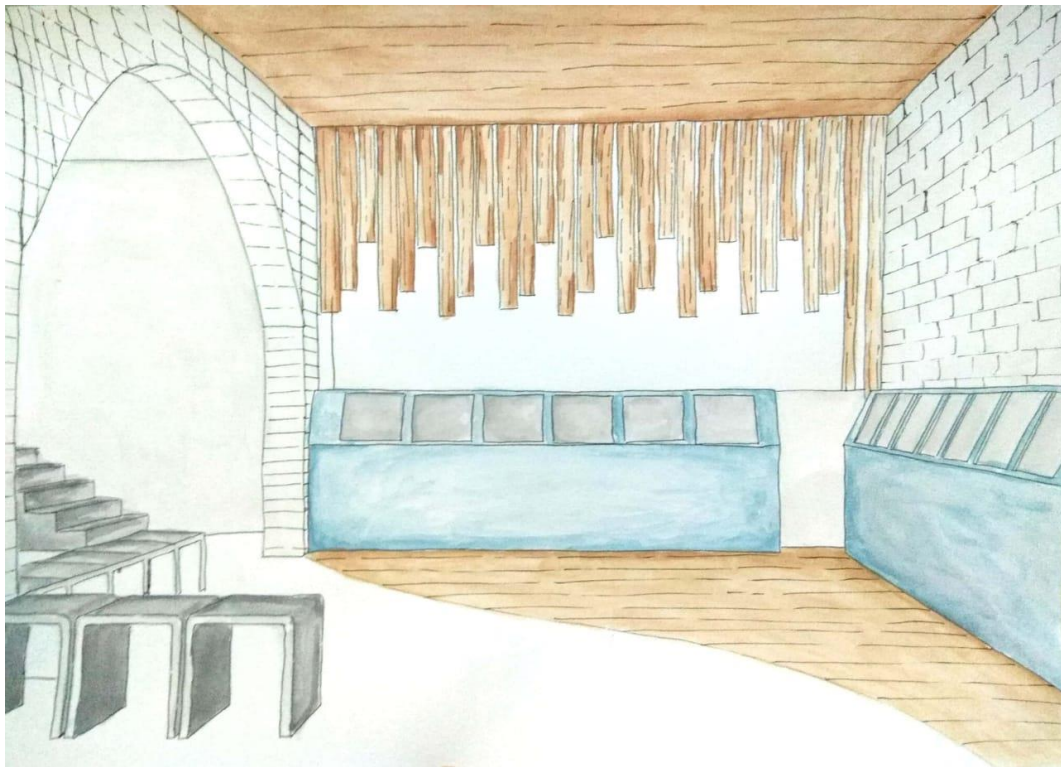
• SKETSA ALTERNATIF

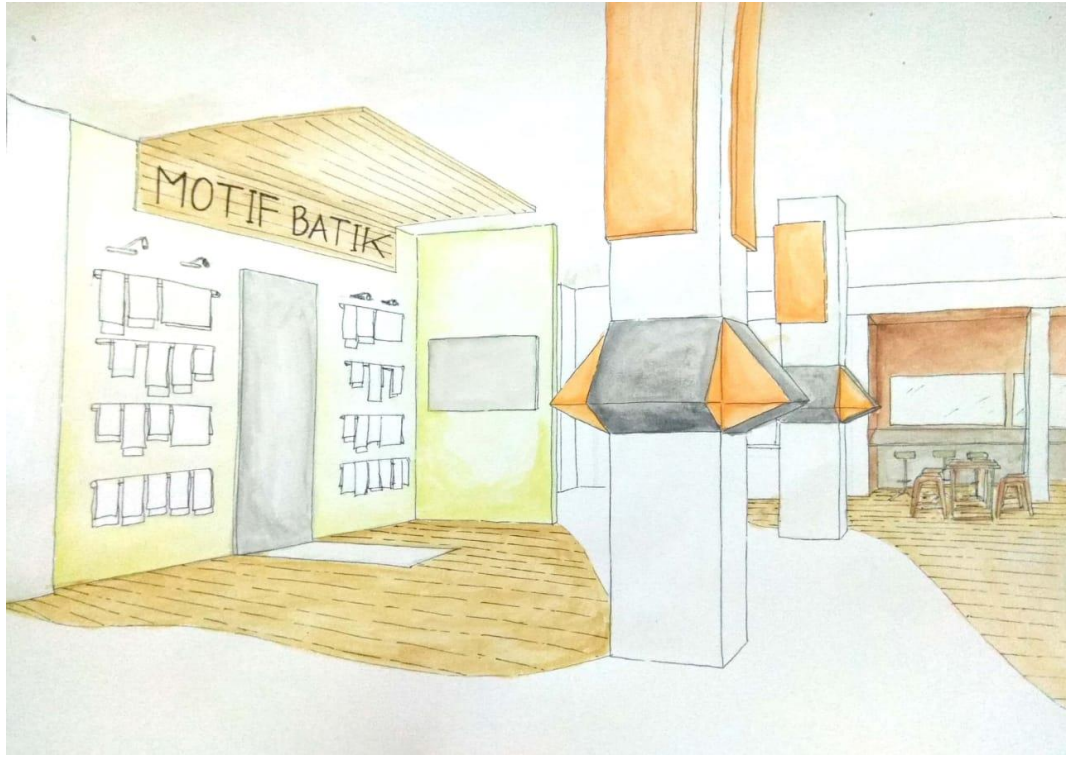
ALTERNATIF AREA INFORMASI



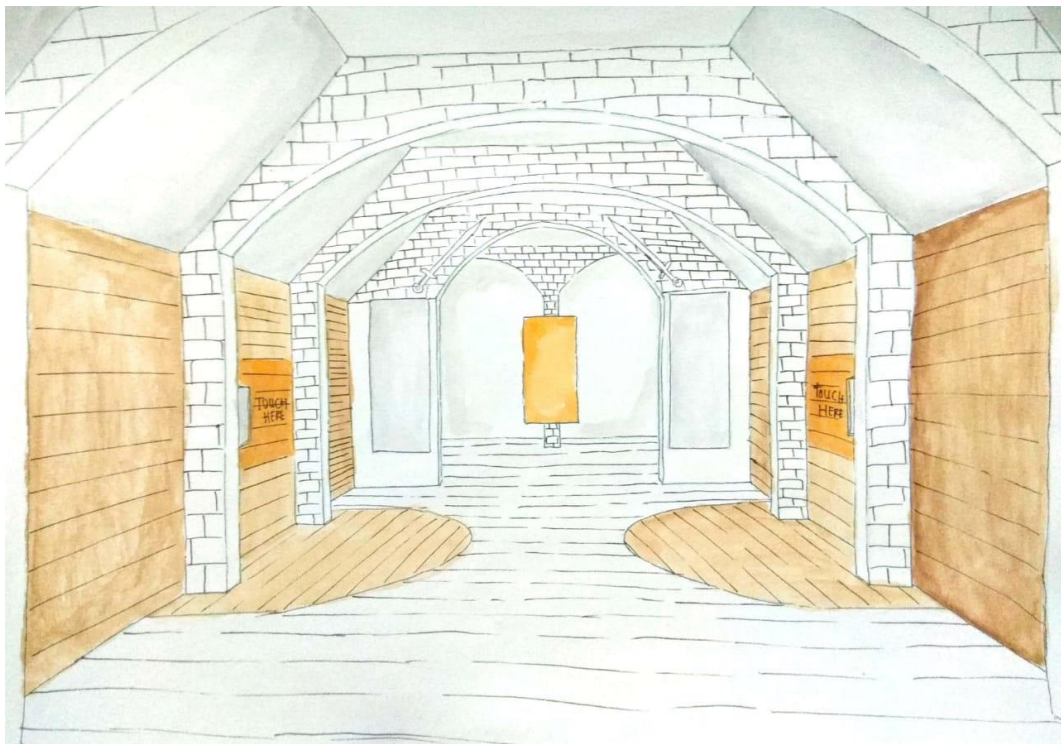
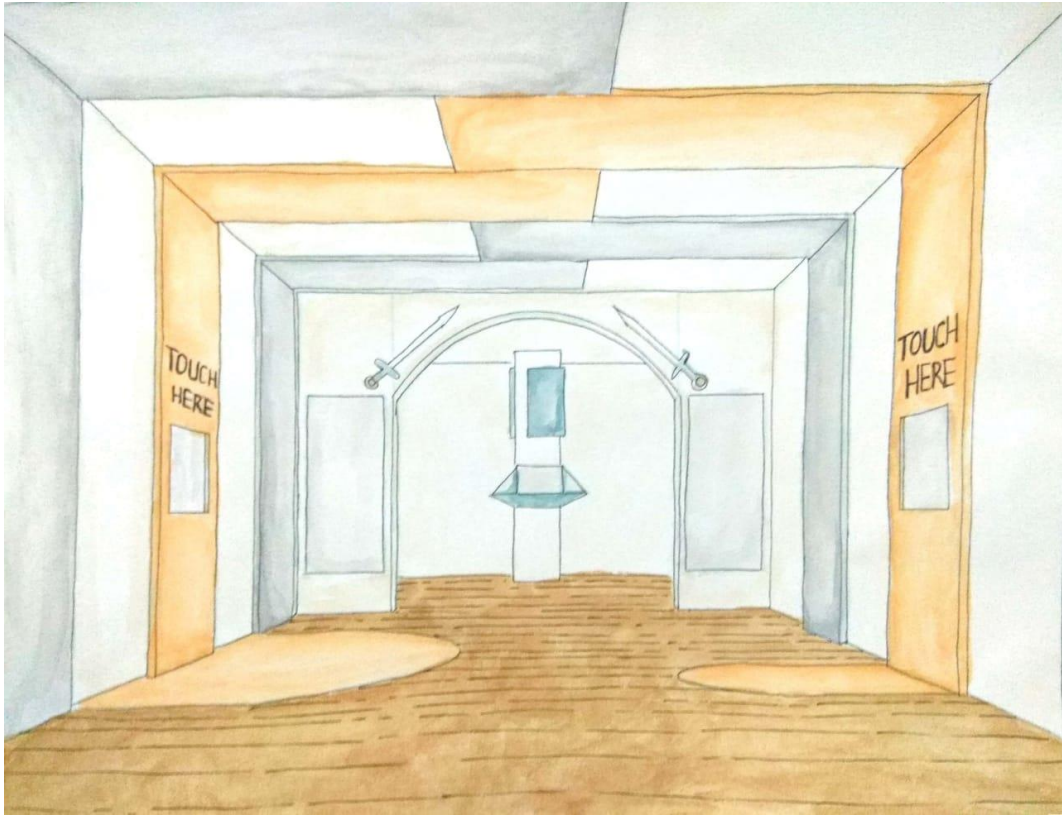


ALTERNATIF AREA KOLEKSI UKM





ALTERNATIF AREA DESTINASI WISATA





INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN DAN PERENCANAAN
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Kampus ITS Sukolilo, Surabaya 60111
Telp: 031-5925223 ext 1438 Fax: 031-5925223
<http://www.interior.its.ac.id>
