

2. TINJAUAN DATA DAN LANDASAN TEORI

2.1. Data Fisik Tapak dan Bangunan

2.1.1. Kondisi Tapak dan Lingkungan

Tapak berlokasi di kota Surabaya yang merupakan ibukota propinsi Jawa Timur. Secara geografis, kota Surabaya terletak di pantai utara kawasan propinsi Jawa Timur dengan posisi letak pada garis $112^{\circ}36'$ - $112^{\circ}54'$ BT dan $07^{\circ}12'$ - $07^{\circ}12'$ LS dengan temperatur rata-rata 27°C , serta kelembaban rata-rata 64-68%. Tapak terletak dipertigaan jl. Basuki Rahmat, jl. Urip Sumoharjo, dan jl. Panglima Sudirman Surabaya. Batas-batas tapak:

- Batas Utara : Area perkantoran.
- Batas Barat : Jl. Basuki Rahmat dan BRI Tower.
- Batas Timur : Gedung Wisma Dharmala.
- Batas Selatan : Monumen Karapan Sapi.

Gedung pusat informasi pariwisata ini menghadap kearah selatan, dengan orientasi akses masuk dari jl. Basuki Rahmat dan keluar melalui jl. Urip Sumoharjo. Tapak berada tepat disamping monumen Karapan Sapi yang dapat digunakan sebagai penanda bangunan.

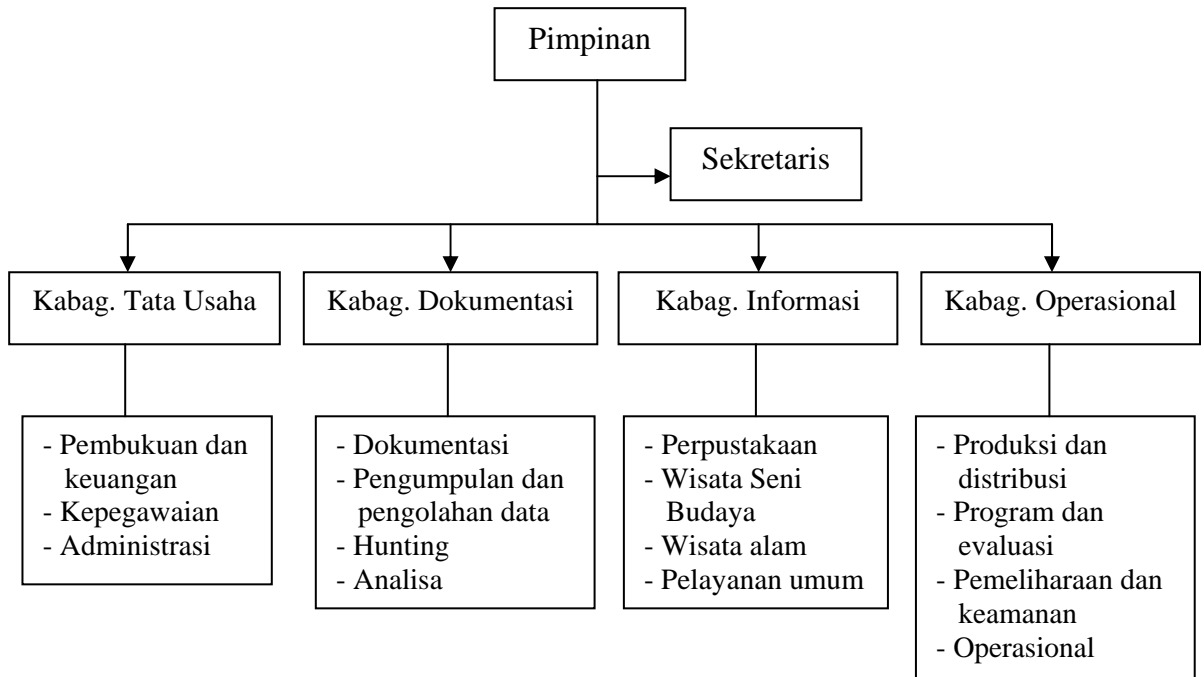
2.1.2. Kondisi Bangunan

Gedung Pusat Informasi ini terdiri dari empat lantai dan satu *semi basement*. Pada bagian *semi basement* digunakan sebagai area parkir kendaraan. Pada lantai satu gedung ini, digunakan sebagai area publik yaitu sebagai pusat informasi. Didalamnya juga dilengkapi dengan fasilitas penunjang antara lain *lobby*, *art shop*, *rental shop*, *cafeteria*, stand biro perjalanan, ATM, dan stand penerbangan. Pada lantai dua digunakan sebagai untuk ruang audiovisual, fasilitas pagelaran, dan perpustakaan. Pada lantai tiga digunakan sebagai area pameran tetap. Dan pada lantai teratas yaitu lantai empat digunakan untuk area perkantoran atau area kerja staf dan pengelola.

Arah masuk menuju bangunan (*main entrance*) menghadap ke arah selatan. Pemilihan arah *entrance* ini berdasarkan pertimbangan *view* yang bagus yang menghadap ke arah jalan raya yaitu jl. Basuki Rahmat.

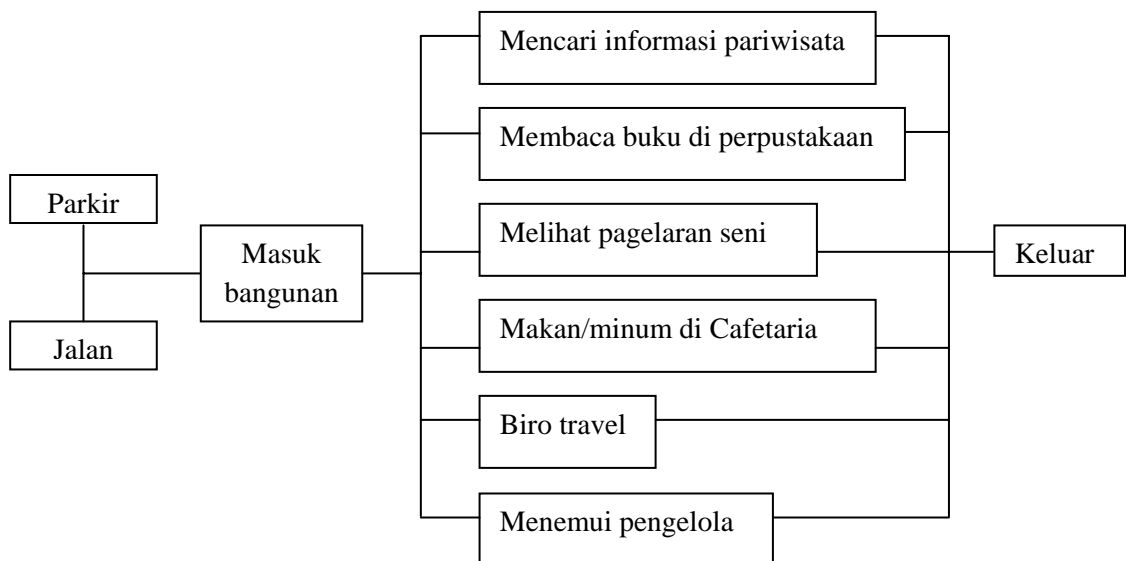
2.2. Data Pemakai

2.2.1. Struktur Organisasi

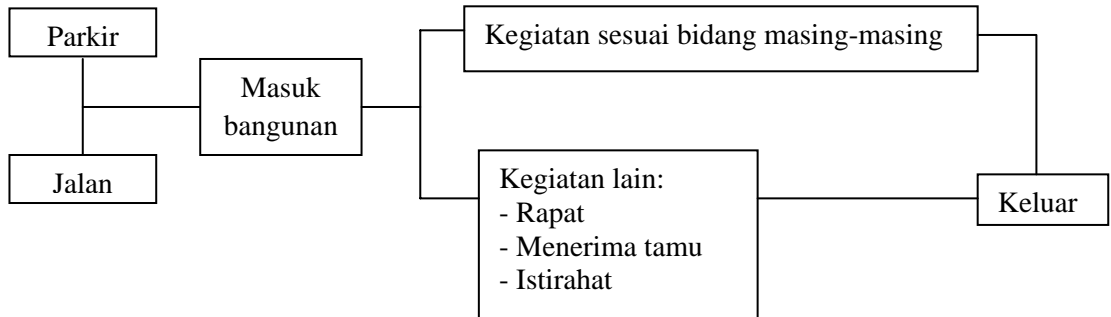


2.2.2. Pola Aktivitas

- Aktivitas pengunjung



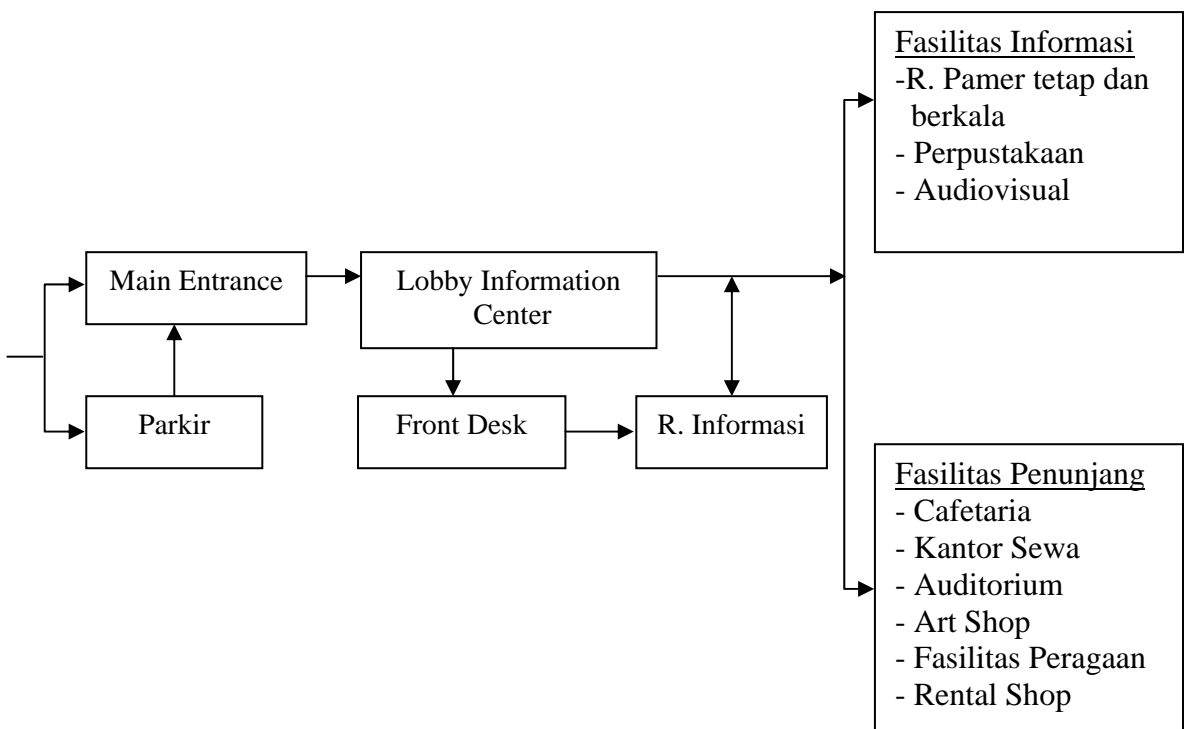
- Aktivitas staf/ karyawan



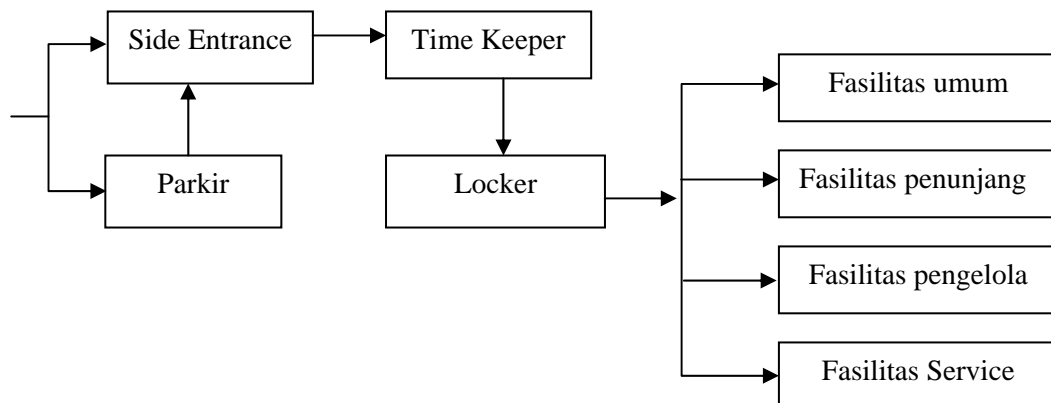
2.2.3. Pola Sirkulasi

Pola sirkulasi pemakai:

- Pola Sirkulasi Pengunjung



- Pola Sirkulasi Staf/ Karyawan



2.3. Data Literatur

2.3.1. Tinjauan tentang Informasi

2.3.1.1. Definisi Informasi

Informasi adalah sesuatu yang disampaikan pada orang lain melalui penerangan penjelasan-penjelasan, pengarahan dan sebagainya. (W.J.S. Poerwadarminta, Kamus Bahasa Indonesia, 1988).

2.3.1.2. Bentuk Informasi

- Informasi lisan berupa pelayanan umum,ceramah/diskusi.
- Informasi tertulis berupa brosur, *leaflets*, *booklets*, majalah, buletin . papan informasi.
- Informasi audiovisual berupa pemutaran slide/film, pameran tetap, pameran sementara.

2.3.1.3. Sifat Informasi

- Informasi pasif: pelayanan langsung, pelayanan melalui telepon, pelayanan melalui surat, papan informasi, perpustakaan, *audiovisual presentation*.
- Informasi aktif: pameran tetap/semntara . pengiriman brosur, *leaflets*, majalah, buletin, ceramah/seminar/diskusi, kursus/tranning.

2.3.1.4. Kebutuhan Informasi

Dalam masa pembangunan dimana kecenderungan masyarakat abad 21 adalah era masyarakat informasi, artinya kebutuhan manusia akan berbagai informasi akan sangat penting. Walaupun negara kita masih dalam era peradaban industri, namun kita sadar bahwa dewasa ini informasi memegang kunci yang penting dalam kehidupan bermasyarakat. Bila masyarakat dianalogkan dengan tubuh, maka kebudayaan dianggap sebagai jiwa masyarakat, sedangkan komunikasi (penyampaian informasi) merupakan susunan syarafnya. Hal ini dapat dimaklumi bila susunan syarafnya rusak, maka tubuh kita akan lumpuh. Akibat dari kerusakan dan kelumpuhan tersebut dapat mengganggu keseimbangan jiwa, walaupun tubuh kelihatan utuh. Menyadari peranan informasi tersebut, maka didalam menyongsong era informasi ini perlu dipersiapkan secara matang sarana, prasarana, sistem dan dikelola secara profesional.

2.3.1.5. Tujuan Informasi

Tujuan dari adanya suatu informasi adalah:

- Untuk mengusahakan pemanfaatan secara optimum pengetahuan-pengetahuan dibidang ilmu, teknologi, ekonomi, dan sosial dalam rangka mencapai tujuan-tujuan nasional.
- Untuk mengusahakan tersedianya informasi yang memadai bagi keputusan untuk manajemen dan kebijaksanaan, baik dalam organisasi-organisasi pemerintah maupun swasta.
- Untuk memusatkan perhatian organisasi-organisasi pemerintah dan swasta kepada masalah-masalah penyediaan dan penggunaan informasi.
- Untuk menyelenggarakan pelayanan informasi yang sesuai (relevan) dengan kebutuhan-kebutuhan yang ada, bersamaan dengan meningkatkan kemampuan para pembuat, pengolah, penyebar dan pemakai informasi dalam pengembangan pelayanan agar dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang akan datang.
- Untuk membina kerjasama nasional dan internasional dalam rangka tukar menukar informasi dan keahlian.

2.3.1.6. Fungsi Informasi

Fungsi dari informasi ini adalah:

- Untuk merangsang munculnya pemikiran dan tindakan oleh pengaruh dari interaksi dengan pendapat, pengetahuan, pengalaman dan keberhasilan orang lain.
- Mengusahakan untuk tetap dan selalu mengetahui tentang apa yang sedang dikerjakan orang lain sehingga dapat diikutinya perkembangan dibidang pengetahuan tertentu, juga dibidang lebih luas atau dibidang teknologi.
- Mengurangi kemungkinan adanya duplikasi kegiatan yang tidak perlu sehingga dengan demikian dapat menghemat waktu dan tenaga.
- Memungkinkan dan pengenalan kegiatan dari bidang-bidang yang kurang dikenal.
- Memungkinkan tersedianya informasi dan data khusus sehubungan dengan kegiatan yang sedang ditanganinya.
- Dapat memperoleh persyaratan-persyaratan tertentu, sebagaimana disebutkan diatas. (Pauline Atherton, Sistim dan Pelayanan Informasi, edisi Bahasa Indonesia, p.23).

2.3.1.7. Infrastruktur Informasi

Pentingnya sistem informasi dalam menunjang pembangunan dapat kita lihat pula dalam ungkapan Pauline Atherton (dalam bukunya Sistim dan Pelayanan Informasi, edisi Bahasa Indonesia oleh Bambang Hartono). Suatu negara hendaknya memperkuat infrastrukturnya lebih dahulu, sebelum berfikir tentang upaya benar di dalam penelitian. Yang dimaksud dengan infrastruktur informasi adalah kemampuan-kemampuan nasional dalam rangka mengusahakan agar ilmu pengetahuan dan informasi terjangkau dan tersalurkan, sehingga dengan demikian termanfaatkan. Infrastruktur ini terdiri dari 7 elemen, yaitu :

- Inti (*nucleus*) fisik sarana-sarana informasi: perpustakaan, pusat-pusat analisa informasi dan lain-lain.
- Penyediaan tenaga informasi yang terlatih.
- Hubungan (jembatan penghubung) antara sarana-sarana informasi dengan

pihak-pihak yang merupakan sumber informasi yaitu konsultan-konsultan, para ilmuwan, para insinyur dan ahli teknik di perguruan tinggi, di lembaga-lembaga penelitian dan pengembangan dan lembaga-lembaga teknis lainnya.

- Hubungan (jembatan penghubung) antara sarana-sarana informasi dengan badan-badan pembuatan keputusan penting, lembaga-lembaga pemerintah, sektor ekonomi, lembaga-lembaga pendidikan dan lain-lain.
- Komunikasi dua arah antara sarana-sarana informasi dengan para pemakainya.
- Suatu sistem organisasi yang menyatukan dan menggerakkan seluruh sarana, tenaga dan hubungan-hubungan tersebut di atas.
- Kebijaksanaan-kebijaksanaan nasional yang menyokong pengembangan sistematis dari infrastruktur. (Pauline Atherton, Sistem dan Pelayanan Informasi, edisi Bahasa Indonesia, p.3).

2.3.1.8. Sarana Informasi

Beberapa sarana informasi terbagi-bagi antara lain:

1. Materi Cetak

- Surat Edaran
yaitu sepucuk surat yang dikirimkan kepada wisatawan prospektif. Bentuk media ini dimaksudkan untuk mewujudkan hubungan langsung dengan orang yang dikehendaki dengan jalan pengiriman secara seleksi.
- Lembaran Selebaran (*leaflet*)
Leaflet ini digunakan untuk memberikan informasi tambahan yang sifatnya segera dan masih hangat (*up to date*) kepada banyak orang di berbagai tempat yang terpencar-pencar. Tidak jarang informasi yang terdapat dalam *leaflet* ini merupakan pengumuman berharga tentang fasilitas yang baru dan peraturan-peraturan yang menguntungkan bagi sang wisatawan.
- Brosur
Merupakan publikasi cetakan dengan menggunakan kertas yang relatif baik, lay out yang disusun menarik, dengan segala potensi yang hendak dipromosikan.

- *Propectus*
Merupakan selebaran, dimana didalamnya dicantumkan nama macam-macam hotel dengan alamatnya, fasilitasnya, tarif dan makanan yang dapat disediakan.
- *Folder*
Ada 2 macam folder, yaitu folder khusus dan folder umum. Folder khusus bersifat memfokuskan satu obyek saja, misalnya wisata budaya, obyek-obyek wisata dan sebagainya. Sedangkan folder umum memfokuskan seluruh negeri atau seluruh obyek yang ada di seluruh negeri lam ruangan yang terbatas. Menurut ukurannya: 98 x 210 mm, 198 x 210 mm, 198 x 120 mm, dan 98 x 420 mm.
- *Poster*
Ada 2 macam poster yang harus dibedakan yaitu poster dalam (interior) dan poster luar (out door) yang masing-masing mempunyai kekuatan efek dan kemampuan daya tarik. Ukuran: 80 x 120 m dan 60 x 180 m.
- *Booklet*
Booklet hampir menyerupai *guide-book*. Isinya lebih lengkap. Pembuatannya tidak secara individu, tetapi biasanya ditanggung bersama-sama oleh beberapa sponsor yang ikut mempromosikan produk dan service perusahaannya.
- *Guide-Book*
Sifatnya lebih luas, disamping memberikan informasi tentang unit-unit kepariwisataan juga menceritakan secara singkat tentang suatu "*Tourist Destinations*" dan ungkapan-ungkapan bahasa setempat untuk memudahkan komunikasi.
- *Majalah*
Pada dewasa ini banyak negara mempergunakan majalah sebagai media dengan memberikan tekanan khusus kepada karangan-karangan orang yang ahli dan terkenal dalam bidangnya seperti kebudayaan, pariwisata dan sebagainya dengan ilustrasi yang menarik.
- *Peta Pariwisata*
yaitu sebagai wujud untuk memberikan informasi tentang suatu lokasi

obyek-obyek wisata atau data tentang skema pencapaian ke obyek wisata tersebut.

- Kartu Bergambar atau Foto
yaitu suatu rekaman visual terhadap kegiatan atau benda tertentu yang tidak dapat diperagakan di pusat informasi pariwisata ini.

2. Proyeksi:

- Film
Menampilkan sesuatu yang bergerak kepada orang yang melihatnya, sehingga menyebabkan ia menjadi media yang penuh dengan sugesti, anjuran dan daya tarik apalagi kalau film itu berwarna, dapat memberikan atau membangkitkan emosi orang untuk menyaksikan sesungguhnya. Film khusus pariwisata disebut *Travelogue*. Ukuran: 16mm, sedangkan lamanya pertunjukan maksimum 20 menit.
- Televisi/Video
Penyebaran informasi melalui televisi memungkinkan penyajian dan penyampaian informasi melalui gambar dan suara.
- *Slide*
Yang biasanya dipertunjukkan bersamaan dengan ceramah kepariwisataan. Slide ini biasanya juga dipertunjukkan kepada sejumlah orang tertentu dalam masyarakat, misalnya untuk agen perjalanan, pelajar dan sebagainya.

3. Bentuk Struktural:

- Maket/Miniatur
Merupakan tiruan dari bentuk aslinya dan mini ukurannya, tujuannya untuk memudahkan peragaan dan para wisatawan bisa melihat secara 3 dimensi.
- Display Material
Benda-benda yang biasanya diletakkan atau digantung sebagai pajangan pada kantor-kantor *Airline Office* dan *Travel*.
- Ruang Pameran
Untuk memperJelas dari informasi-informasi yang lainnya, sehingga para konsumen semakin tertarik untuk berwisata.

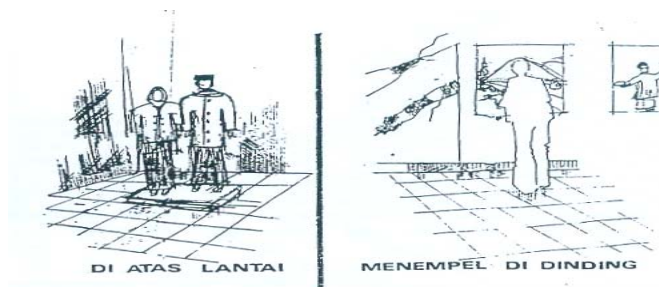
2.3.1.9. Fasilitas Informasi

Fasilitas informasi salah satunya adalah ruang pameran. Kemungkinan yang dipamerkan:

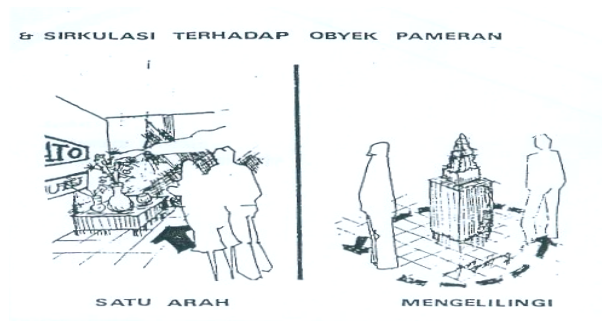
1. Patung, batik, keramik, lukisan dan lain-lain (dua dimensi dan tiga dimensi dalam ukuran kecil) dan ada kaitannya dengan kepariwisataan.
2. Obyek-obyek wisata Jatim, dalam bentuk maket, foto, gambar dan sebagainya.
3. Unsur-unsur Kebudayaan yang terkait dengan kepariwisataan, dalam bentuk miniatur dari alat-alat gamelan, foto-foto tentang adat istiadat.

Cara penyajian:

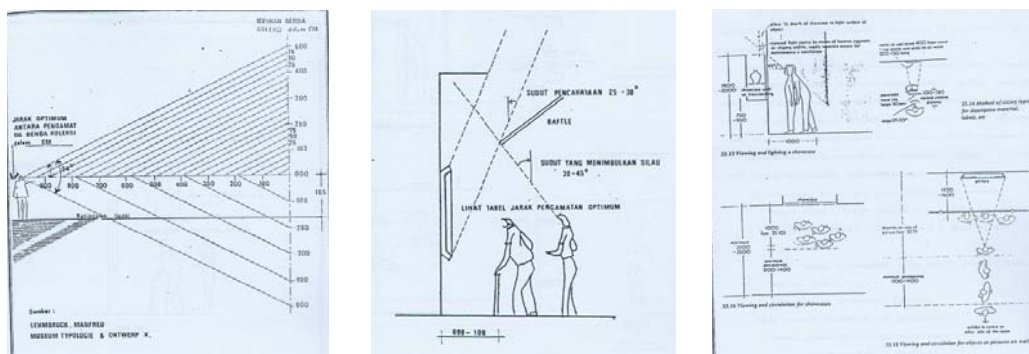
- Terletak di atas lantai
- Menempel pada dinding
- Menggantung pada dinding
- Terletak dalam *vitrine* (lemari kaca)
- Terletak dalam boks standart (maket)



Gambar 2.1. Cara Penyajian Objek
(Sumber: Udansyah, 1978)



Gambar 2.2. Sirkulasi Pameran
(Sumber: Udansyah, 1978)



Gambar 2.3. Jarak dan Sudut Pandang Mata Manusia
(Sumber: Fairwheater, 1970:21)

2.3.2. Tinjauan tentang Pariwisata

2.3.2.1. Definisi Pariwisata

Pariwisata merupakan suatu fenomena multidimensional, menumbuhkan citra petualangan, romantik dan tempat-tempat eksotik, dan juga meliputi realita keduniaan seperti bisnis, kesehatan, dan lain-lain. (Hadinoto, 1996, p.13).

Prinsipnya kepariwisataan mencakup semua macam perjalanan, asal saja perjalanan tersebut berhubungan dengan rekreasi dan pertamasyaan.

Ada beberapa faktor yang penting dalam pemberian batasan suatu definisi pariwisata, yaitu :

- Perjalanan dilakukan sementara waktu.
- Perjalanan itu dilakukan dari satu tempat ke tempat lainnya.
- Perjalanan itu walaupun apa bentuknya harus dikaitkan dengan rekreasi.
- Orang yang melakukan perjalanan tersebut tidak mencari nafkah di tempat yang dikunjunginya dan semata-mata sebagai konsumen di tempat tersebut.

Berdasarkan faktor-faktor diatas maka Drs.Oka A Yoeti (dalam bukunya "Pengantar Ilmu Pariwisata") memberikan definisi pariwisata yaitu pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan sementara waktu, yang diselenggarakan dari satu tempat ke tempat lain, dengan maksud bukan untuk berusaha (bisnis) atau mencari nafkah di tempat yang dikunjungi, tetapi semata-mata untuk menikmati perjalanan tersebut guna pertamasyaan dan rekreasi atau untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam.

2.3.2.2. Jenis-Jenis Pariwisata

Sesuai dengan potensi yang dimiliki atau warisan yang ditinggalkan nenek moyang pada suatu negara, maka timbullah bermacam-macam jenis kepariwisataan yang dikembangkan sebagai kegiatan yang lama kelamaan mempunyai ciri pariwisata. Drs.Oka A Yoeti (dalam bukunya "Pengantar Ilmu Pariwisata") membagi jenis dan macam pariwisata sebagai berikut:

1. Menurut letak geografinya

- Pariwisata Nasional (*National Domestic Tourism*)

Yaitu jenis pariwisata yang dikembangkan dalam wilayah suatu negara, dimana para pesertanya tidak saja terdiri dari warga negara sendiri tetapi juga orang asing yang berdiam di negara tersebut.

- Pariwisata Regional (*Regional Tourism*)

Yaitu kegiatan kepariwisataan yang dikembangkan dalam suatu wilayah tertentu, dapat regional dalam lingkungan nasional dan dapat pula regional dalam ruang lingkup internasional.

- Pariwisata Internasional (*International Tourism*)

Yaitu kegiatan kepariwisataan yang terdapat atau dikembangkan di banyak negara di dunia dan dalam hal ini sinonim dengan pariwisata dunia (*world tourism*).

2. Menurut pengaruhnya terhadap neraca pembayaran

- Pariwisata Aktif (*In Tourism*)

Kegiatan kepariwisataan yang ditandai dengan gejala masuknya wisatawan asing ke suatu negara tertentu.

- Pariwisata Pasif (*Out-going Tourism*)

Kegiatan kepariwisataan yang ditandai dengan gejala keluarnya warga negara sendiri bepergian ke luar negeri sebagai wisatawan.

3. Menurut Alasan/Tujuan Perjalanan

- Bisnis (*Business Tourism*)

Jenis pariwisata adalah dimana wisatawan datang sendiri dengan tujuan dinas, usaha dagang atau yang berhubungan dengan pekerjaannya, kongres, seminar, *convention*, dan lain-lain.

- Berlibur (*Vacational Tourism*)
Dimana orang-orang yang melakukan perjalanan wisata dalam keadaan berlibur atau cuti.
- Memperdalam Ilmu (*Educational Tourism*)
Dimana pengunjung atau orang yang melakukan perjalanan untuk tujuan studi atau mempelajari sesuatu bidang ilmu pengetahuan.

4. Pembagian Menurut Obyeknya

- Wisata Budaya (*Cultural Tourism*)
Motivasi orang-orang yang melakukan perjalanan disebabkan adanya daya tarik seni budaya suatu tempat atau daerah.
- Wisata Kesehatan (*Recreational tourism*)
Tujuan daripada orang-orang untuk melakukan perjalanan adalah untuk menyembuhkan suatu penyakit.
- Wisata Komersial (*Commercial Tourism*)
Perjalanan wisata ini dikaitkan dengan kegiatan perdagangan nasional atau internasional, misalnya Expo, Exhibition.
- Wisata Olah Raga (*Sport Tourism*)
Tujuan daripada orang-orang untuk melakukan perjalanan adalah untuk melihat atau menyaksikan pesta olah raga di suatu tempat atau negara.
- Wisata Politik (*Political Tourism*)
Suatu perjalanan dengan tujuan untuk melihat atau menyaksikan suatu peristiwa atau kejadian yang berhubungan dengan kegiatan suatu negara.
- Wisata Sosial (*Social Tourism*)
Peristiwa sosial hendaknya jangan diasosiasikan sebagai suatu peristiwa yang berdiri sendiri. Pengertian ini hanya dilihat dari segi penyelenggaraannya saja, yang tidak menekankan untuk mencari keuntungan, seperti studi tour.
- Wisata Agama (*Religion Tourism*)
Tujuan dari perjalanan yang dilakukan adalah untuk melihat atau menyaksikan upacara-upacara keagamaan.

5. Menurut Alat Angkut yang dipergunakan.
 - Pariwisata udara (*air tourism*).
 - Pariwisata laut (*sea and river tourism*).
 - Pariwisata darat (*land tourism*).
 - Pedestrian tourism (*hikers*).
6. Menurut Jumlah Orang yang Melakukan Perjalanan.
 - *Individual tourism* (pariwisata tunggal/individu).
 - *Group tourism* (pariwisata rombongan).
7. Menurut jangka waktu
 - Pariwisata jangka pendek.
 - Pariwisata jangka panjang.

2.3.2.3. Manfaat Pariwisata

Manfaat pariwisata antara lain:

1. Dalam bidang ekonomi.
 - Pengeluaran wisatawan asing di suatu negara merupakan suatu devisa.
 - Merangsang tumbuhnya sektor ekonomi yang lain, misalnya peternakan, perkebunan dan sebagainya.
 - Mendorong tumbuhnya pengrajin yang berkualitas (yang mampu meningkatkan mutu hasil kerajinannya), sehingga dapat menarik minat pembeli, dengan demikian dapat meningkatkan tingkat taraf hidupnya.
 - Memberikan kehidupan pada masyarakat sekitar obyek wisata, misalnya: warung-warung, toko cendera mata dan lain-lain.
2. Dalam Bidang Seni Budaya.

Hal ini dapat merangsang masyarakat setempat untuk memelihara, menggali, dan berkreasi serta mengembangkan seni budaya setempat dengan harapan agar wisatawan senang megihatnya, dengan demikian selalu mengunjungi daerah tersebut untuk menyaksikan seni budaya yang ada.
3. Pemeliharaan dan Pemanfaatan Lingkungan Hidup.

Wisatawan yang berkunjung ke suatu daerah tentunya menginginkan daerah tersebut bersih, aman, indah serta sejuk. Hal ini mendorong masyarakat

setempat untuk ikut memelihara lingkungan hidup sehingga mereka mengenalnya, menyayangnya dan akhirnya mencintai tanah airnya.

4. Memperluas Nilai Pergaulan Hidup dan Pengetahuannya.

Hubungan wisatawan dengan masyarakat yang dikunjunginya sedikit banyak akan menempe nilai hidup baru dalam arti memperluas pandangan akan nilai-nilai kehidupan. Hal ini dapat mendorong seseorang untuk saling menghargai satu dengan yang lain (menghargai bangsa lain).

5. Memperluas Lapangan Kerja dan Kesempatan Kerja.

Perkembangan pariwisata dapat mendorong dan memperluas lapangan dan kesempatan kerja, karena banyak tenaga yang dibutuhkan dibidang perhotelan, restoran dan lain-lain, yang kesemuanya ini akan memberikan kesempatan kerja kepada masyarakat setempat.

6. Menunjang Perbaikan Kesehatan dan Prestasi Kerja.

Dengan melakukan kegiatan wisata kita akan mendapatkan suasana dan keadaan yang baru. Hal ini dapat membuat kita senang dan mengendorkan semua ketegangan akibat dari kesibukan sehari-hari. Dengan demikian, di samping kita senang, juga menambah kesehatan baik jasmani maupun rohani, sehingga dapat menghimpun tenaga untuk meningkatkan prestasi kerja selanjutnya.

2.3.2.4. Macam dan Jenis Prasarana dan Sarana Pariwisata

Prasarana (infra struktur) adalah semua fasilitas yang memungkinkan agar sarana kepariwisataan dapat hidup dan berkembang serta dapat memberikan pelayanan pada wisatawan untuk memenuhi kebutuhan mereka yang beraneka ragam, jadi fungsinya adalah melengkapi sarana kepariwisataan sehingga dapat memberikan pelayanan sebagaimana mestinya.

Yang termasuk prasarana ini adalah :

- Bandara, terminal, pelabuhan, stasiun kereta api.
- Telekomunikasi.
- Jaringan jalan dan lain-lain.

Ada tiga macam sarana kepariwisataan, yaitu :

- Sarana pokok kepariwisataan (*Main Tourism Superstructure*) yaitu perusahaan-perusahaan yang hidup dan kehidupannya sangat tergantung pada lalu-lintas wisatawan dan *travellers* lainnya. Fungsinya adalah menyediakan fasilitas pokok yang dapat memberikan pelayanan bagi kedatangan wisatawan. Sarana semacam ini harus diadakan dan diarahkan pembangunannya. Ada 2 macam sarana pokok kepariwisataan, yaitu :

1. *Receptive Tourist Plant*

Suatu badan usaha yang kegiatannya khusus untuk mempersiapkan kedatangan wisatawan pada suatu daerah tujuan wisata, yang termasuk adalah :

- Badan yang memberikan penerangan, penjelasan, promosi dan propaganda tentang daerah tujuan wisata (*Tourist Information Center*).
- Perusahaan yang kegiatannya adalah merencanakan dan menyelenggarakan perjalanan: *Travel Agent* dan *Tour Operator*.

2. *Residential Tourist Plant*.

Yaitu semua fasilitas yang dapat menampung kedatangan para wisatawan untuk tinggal sementara waktu di daerah tujuan wisata, yang termasuk segala rumah makan, akomodasi dan lain-lain.

- Sarana pelengkap kepariwisataan (*Supplementing Tourism Superstructure*) yang dimaksud adalah fasilitas-fasilitas yang dapat melengkapi sarana pokok, sehingga fungsinya dapat membuat wisatawan lebih lama tinggal di daerah yang dikunjunginya. Hal ini dikenal dengan istilah "*recreative and sportive plant*" yaitu semua fasilitas-fasilitas rekreasi dan olah raga.
- Sarana penunjang kepariwisataan (*supporting tourism superstructure*) adalah fasilitas yang diadakan untuk wisatawan tetapi tidaklah begitu mutlak pengadaannya karena tidak semua wisatawan senang dengan kegiatan tersebut.

2.3.2.5. Obyek dan Atraksi Wisata

Obyek wisata adalah suatu obyek yang dapat dilihat secara langsung tanpa bantuan orang lain misalnya pemandangan, gunung, sungai dan lain-lain.

Atraksi wisata ialah suatu obyek yang harus dipersiapkan terlebih dahulu agar dapat dilihat dan dinikmati, misalnya: tari-tarian, kesenian. Obyek wisata dan atraksi wisata merupakan daya tarik bagi wisatawan untuk berkunjung ke suatu tempat atau daerah tujuan wisata. Untuk menjadi suatu daerah tujuan wisata yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung ke daerah tersebut, maka daerah tersebut harus mempunyai apa yang disebut:

- Sesuatu Yang Dapat Dilihat (*Something To See*).
artinya di tempat tersebut harus ada obyek wisata dan keinginan pribadi (*Interpersonal motivations*). Atraksi wisata yang berbeda dengan apa yang dimiliki oleh daerah lain. Dengan perkataan lain daerah itu harus mempunyai daya tarik yang khusus, disamping itu ia harus mempunyai atraksi wisata yang dapat dijadikan sebagai *entertainment* bila orang datang kesana.
- Sesuatu yang dapat dikerjakan (*Something To Do*).
artinya di tempat tersebut selain banyak yang dapat dilihat dan disaksikan harus pula disediakan fasilitas rekreasi yang dapat mereka betah tinggal lebih lama di tempat itu.
- Sesuatu yang dapat dibeli (*Something To Buy*).
artinya di tempat tersebut harus tersedia fasilitas untuk berbelanja (*shopping*), terutama barang-barang suvenir dan kerajinan rakyat sebagai oleh-oleh untuk dibawa pulang ketempat asalnya masing-masing.

2.3.3. Tinjauan tentang Wisatawan

2.3.3.1. Pengertian Wisatawan

Kata wisatawan berasal dari bahasa Sansekerta yaitu wisata yang berarti perjalanan, sedangkan pemakaian akhiran "wan" untuk menyatakan orang yang melakukan perjalanan. Jadi wisatawan ialah orang-orang yang sedang mengadakan perjalanan dalam rangka waktu minimal 24 jam dan maksimal tiga bulan di dalam suatu negara yang bukan negara mana biasanya mereka tinggal. Mereka ini meliputi

- Orang-orang yang sedang mengadakan perjalanan untuk bersenang-senang, untuk keperluan pribadi, keperluan kesehatan dan lain-lain.

- Orang-orang yang sedang mengadakan perjalanan dengan maksud menghadiri pertemuan, konferensi atau didalam hubungannya sebagai utusan berbagai organisasi (olahraga, administrasi dan sebagainya).
- Orang yang mengadakan perjalanan dengan maksud bisnis.
- Orang-orang pejabat pemerintah dan orang-orang militer beserta keluarganya yang berada di suatu negara lain hendaknya jangan dimasukkan dalam kategori ini tetapi apabila mereka mengadakan perjalanan-perjalanan ke negara lain maka hal ini dapat digolongkan sebagai wisatawan. (Pendit, 1981, p.30-31).

2.3.3.2. Jenis dan Macam Wisatawan

- Wisatawan Asing (*Foreign Tourist*).
orang asing yang melakukan perjalanan wisata, yang datang memasuki suatu negara lain yang bukan merupakan negara dimana ia biasanya tinggal.
- Wisatawan Domestik (*Domestic Tourist*).
Wisatawan dalam negeri yaitu seseorang warga negara yang melakukan perjalanan wisata dalam batas wilayah negaranya sendiri tanpa melewati perbatasan negaranya.
- Wisatawan Domestik Asing (*Domestik Foreign Tourist*).
Orang asing yang berdiam atau bertempat tinggal pada suatu negara yang melakukan perjalanan wisata di wilayah negara dimana ia tinggal. Orang tersebut bukan warga negara dimana ia berada, tetapi warga negara asing yang karena tugasnya atau kedudukannya menetap dan tinggal pada suatu negara.
- Wisatawan Transit (*Transit Tourist*).
Seseorang yang melintasi suatu daerah atau negara tanpa tinggal/singgah di daerah yang dilaluinya, walaupun perjalanannya memakan waktu lebih dari 24 jam.
- Wisatawan Bisnis (*Business Tourist*).
Orang yang melakukan perjalanan (orang asing atau warga negara sendiri dengan tujuan bukan wisata), tetapi perjalanan wisata akan dilakukannya setelah tujuan yang utama selesai.

- Wisatawan Pribumi (*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.
(Yoeti, Pengantar Ilmu Pariwisata, 1980)

2.3.3.3. Motivasi Perjalanan Wisatawan

Motivasi perjalanan wisatawan dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- Motivasi Fisik (*Physical Motivations*).
Motivasi seseorang untuk mengadakan perjalanan banyak hubungannya dengan hasrat untuk mengembalikan kondisi fisik, beristirahat, santai, berolah raga atau pemeriksaan kesehatan badan agar kegairahan kerja timbul kembali.
- Motivasi Budaya (*Cultural Motivations*).
Motivasi ini erat hubungannya dengan keinginan seseorang untuk melihat dan mengetahui negara lain, penduduknya, tata cara hidup serta adat istiadatnya yang berbeda dengan negara lainnya.
- Motivasi Keinginan Pribadi (*Interpersonal Motivations*).
Motivasi perjalanan didorong oleh keinginan untuk mengunjungi sanak keluarga, ingin menghindarkan diri dari lingkungan kerja, ingin mencari teman baru dan sebagainya.
- Motivasi Kedudukan dan Jabatan (*Status and Prestige Motivations*).
Motivasi yang ada hubungannya dengan kebutuhan dan perkembangan asasi seseorang. Motivasi ini merupakan usaha untuk mendapatkan pengakuan, perhatian apresiasi dan reputasi melalui perjalanan wisata.
(Kanwil IX Depparpostel Jatim, Makalah Seminar "Perwujudan Produk Wisata Melalui Interpretasi Lingkungan Pariwisata").

2.3.4. Tinjauan tentang Pariwisata Jawa Timur

Jawa Timur memiliki banyak daerah tujuan pariwisata yang tersebar di seluruh kota dan kabupaten yang ada di Jawa Timur. Berikut merupakan tujuan wisata di beberapa kota di Jawa Timur:

1. Banyuwangi
Terdapat beberapa tempat wisata yaitu, pantai Plengkung, Kawah Ijen, pantai Sukamade, Kalikklatak, Grajagan, Watu Dodol, Antongan Indah, Gumuk Klasi, Kalibaru, dan Pantai Kampe.
2. Bondowoso
Terdapat beberapa tempat wisata yaitu, arak-arak, wana wisata Tasnan, Tasnan (aduan sapi), Kawah Ijen.
3. Jember
Terdapat beberapa tempat wisata yaitu, Beringin Indah, Bukit Bedadung, Pantai Papuma, Pantai Watu Ulo, Pemandian Kebon Agun, Pemandian Petemon, Pemandian Rembangan, Dan Oleg Sibutong.
4. Situbondo
Terdapat beberapa tempat wisata yaitu, Pantai Pasir Putih dan Taman Nasional Baluran.
5. Madiun
Terdapat beberapa tempat wisata yaitu, bendungan Widas dan Taman Ria Umbul.
6. Ngawi
Terdapat beberapa tempat wisata yaitu, Pemandian Tawun dan Museum Trinil.
7. Magetan
Terdapat beberapa tempat wisata yaitu, air terjun Tirtosari dan Sarangan.
8. Ponorogo
Terdapat beberapa tempat wisata yaitu, Tirta Menggolo dan makam Batoro Katong.
9. Pacitan
Terdapat beberapa tempat wisata yaitu, gua Tabuhan, Pantai Tamperan, dan Pantai Teleng Ria.
10. Kediri
Terdapat beberapa tempat wisata yaitu, kolam renang Tirtoyoso, Pemandian Pagora, Museum Airlangga, sumber Ubalan Kalasan, Taman Ria Colah, air terjun Ngleyangan, arca Totok Kerot, Candi Surowono, Candi Tegowangi, Gereja Poh Sarang, dan makam Sri Aji Joyoboyo.

11. Blitar

Terdapat beberapa tempat wisata yaitu, Pemandian Sumber Udel, makam Proklamator, Candi Penataran, Kekunaan Jimbe, Candi Sumber Jati, Arca Ganesha/Boro, Candi Kalicilik, Candi Sumber Nanas, Kekunaan Maleri, Candi Gambar Wetan, Candi Bacem, Candi Sawentar, Candi Kotes, Candi Wringin Branjang, Candi Plumbangan, Candi Tepas, Arca Gaprang, dan kelompok Arca Warak.

12. Tulungagung

Terdapat beberapa tempat wisata yaitu, Pantai Popoh, Argo Wilis, Candi Boyolangu, Candi Dadi, Candi Penampihan, Candi Sanggrahan, Candi Mirigambar, Goa Pasir, Goa Tritis, Goa Selomangleng, Candi Ngampel, dan kelompok Arca Pendopo.

13. Trenggalek

Terdapat beberapa tempat wisata yaitu, Pantai Prigi dan Gua Lowo.

14. Nganjuk

Terdapat beberapa tempat wisata yaitu, air terjun Sedudo, Sumber Karya, Candi Ngetos, dan Candi Lor.

15. Malang

Terdapat beberapa tempat wisata yaitu, Taman Rekreasi Senoputro, TR. Telogo Mas, Museum Brawijaya, Cuban Glotak, Cuban Pelangi, Cuban Rondo, Cuban Talun, Pantai Balekambang, Pantai Ngliyep, Pantai Sendang Biru, Pemandian Dewi Sri, Pemandian Metro, pemandian Selecta, Pemandian Sumber Waras, Pemandian Wendit, Waduk Selorejo, Waduk Karangates, Songgoriti, TR. Sengkaling, Candi Jago, Candi Kidal, Candi Singosari, Candi Sumberawan, Candi Badut, Arca Dwarapala, Arca Taman Senoputri, dan Pemandian kolam Watugede.

16. Lumajang

Terdapat beberapa tempat wisata yaitu, danau Ranu Bedali, danau Ranu Klakah, danau Ranu Pakis, danau Ranu Pane, Gua Tetes, Pantai Bambang, Pantai Watu Pecak, dan Pemandian Selokambang.

17. Probolinggo

Terdapat beberapa tempat wisata yaitu, gunung Bromo, air terjun Madakaripura, Pantai Bentar, Pemandian Jabung Tirta, dan Candi Jabung Tirta.

18. Pasuruan

Terdapat beberapa tempat wisata yaitu, Kakek Bodo, Kebun Raya Purwodadi, Kadawung (Agro Wisata), Pemandian Banyu Biru, Tretes Raya, Candi Gunung Gangsir, Candi Jawi, dan Pertirtaan Belahan.

19. Surabaya

Terdapat beberapa tempat wisata yaitu, Kebun Binatang, Pantai Ria Kenjeran, THP Kenjeran, Joko Dolok, Tugu Pahlawan, Jembatan Merah. Museum Kapal Selam, Pasar Bunga Kayoon dan Taman Remaja.

20. Sidoarjo

Terdapat beberapa tempat wisata yaitu, kolam pancing taman, kolam renang GOR, Candi Pari, Candi Sumur, Candi Dermo, Candi Pamotan, dan Museum Mpu Tantular.

21. Jombang

Terdapat beberapa tempat wisata yaitu, Sumber Boto, Tirta Wisata, Candi Rimbi, dan Yoni Gambar.

22. Gresik

Terdapat beberapa tempat wisata yaitu, Makam Syeh Maulana Malik Ibrahim, Makam Sunan Giri, Makam Leren, dan Makam Nyi Ageng Pinatih.

23. Mojokerto

Terdapat beberapa tempat wisata yaitu, wana wisata air panas, kolam renang Ubalan, kolam Segaran, Candi Bajang Ratu, Candi Bangkal, Candi Brahu, Candi Jedong, Candi Kasiman Tengah, Candi Lurah dan Carik, Candi Minak Jinggo, Candi Sumur Upas, Candi Tikus, Candi Wringin Lawang, Makam Troloyo, Museum Mojokerto, Museum Trowulan, Petirtaan Jolotundo, Situs Gentong, Situs Lantai Segienem, Pemandian Sekarsari, Pemandian Tirta Suam, dan Yoni Klintirejo.

24. Tuban

Terdapat beberapa tempat wisata yaitu, taman satwa Joko Waru, wisata laut

Bancar, TR. Tuban Indah, Makam Bejagung Kidul, Makam Bejagung Lor, Makam Sunan Bonang, Makam Ibrahim Asmor, Gua Suci, dan Museum Kambang Puti.

25. Lamongan

Terdapat beberapa tempat wisata yaitu, Pantai Tanjung Kodok, Gua Maharani, Waduk Gondang, Makam Sendang Duwu, Makam Sunan Drajad, dan Situs Ngimbang.

26. Bojonegoro

Terdapat beberapa tempat wisata yaitu, wana wisata Dander dan Taman Meliwis Indah.

27. Bangkalan

Terdapat beberapa tempat wisata yaitu, Pantai Siring Kemuning, Museum Bangkalan, dan makam Air Mata Ibu.

28. Sampang

Terdapat beberapa tempat wisata yaitu, Pantai Camplong, Air terjun Torohan, dan Makam Ratu Ibu.

29. Pamekasan

Terdapat beberapa tempat wisata yaitu, Pantai Talang Sering, Pantai Jumiang, dan Api Abadi.

30. Sumenep

Terdapat beberapa tempat wisata yaitu, Pantai Slopeng, Pantai Lombang, Makam Asia Tinggi, Museum dan Keraton.

(Sumber: Tabel Pengunjung dan Daya Tarik Wisata Tahun 1996)

Selain berbagai macam pariwisata yang telah ada tersebut, Jawa Timur juga mengembangkan tujuan pariwisata yang baru, diantaranya adalah:

- Wisata Bahari Lamongan (WBL).

Daerah wisata ini bertempat di Jalan Raya Daendeles (Pantura) dan kini mulai terkenal sampai ke luar Lamongan, bahkan hingga ke luar Provinsi Jatim. Kini, tempat itu menjadi salah satu katalog agenda wisata keluarga Jatim dan menjadikan WBL sebagai salah satu tempat tujuan melepas penat bersama keluarga. Awalnya kawasan yang disajikan dengan konsep *one stop service* itu dibangun di atas tanah seluas 17 hektar. Untuk ke depannya area wisata itu akan dikembangkan lagi hingga 24 hektar. Dengan tiket Rp10.000-Rp15.000 dan tiket

terusan Rp25.000-Rp35.000, pengunjung dapat menikmati sedikitnya 20 macam fasilitas wisata. Aneka fasilitas wisata itu di antaranya adalah arena ketangkasan, insektarium, marina, kolam renang air tawar, kolam renang laut dengan pantai pasir putih buatan, *bumper car*, *space shuttle*, *kano*, *long boat*, *bumper boat*, tagada, planet kaca, sarang bajak laut, arena pacuan kuda, dan sirkuit *go kart*. Tidak hanya itu, pengunjung akan disediakan tempat belanja komplet khas Jatim yang bisa dijumpai di *souvenir shop*. Di tempat tersebut tersedia produk unggulan, pasar ikan, buah dan sayur, serta pasar hidangan yang dibuka mulai pukul 09.00 sampai 21.00. Daya tarik WBL tidak hanya terletak pada fasilitas wisata yang lengkap. Namun, daya tarik paling berharga terletak pada pemandangan lepas pantai ke Laut Jawa di utara WBL.



Gambar 2.4. Gerbang Satu WBL

(Sumber: <http://www.wisataindo.com>, diakses tanggal 12 Januari 2008)

Rencananya, antara kawasan wisata Tanjung Kodok dan Goa Maharani disatukan dalam satu paket wisata bahari. Sebagai sarana penghubung, pengunjung bisa memanfaatkan kereta gantung, sebuah jaringan kereta gantung pertama di Jatim. Lokasi wisata WBL bisa ditempuh dengan kendaraan jenis apa pun. Sebab, letaknya tepat di pinggir Jalan Raya Daendels, Desa Paciran, Kecamatan Paciran, Kabupaten Lamongan. Tepatnya satu jam perjalanan arah utara kota Lamongan dan satu setengah jam arah barat kota Surabaya. Sementara itu, sekitar enam kilometer arah barat terdapat pelabuhan ikan Brondong yang dilengkapi dengan tempat pelelangan ikan yang sangat dikenal di Jatim. Kawasan wisata ini juga dekat dengan sentra kerajinan emas, batik tulis dan bordir desa Sendang Agung dan Sendang Duwur.



Gambar 2.5. Gerbang Dua WBL

(Sumber: <http://www.wisataindo.com>, diakses tanggal 12 Januari 2008)

- Dayang Sumbi (Wisata Toga).



Gambar 2.6. Toga Dayang Sumbi

(Sumber: <http://www.agrina-online.com/>, diakses tanggal 12 Januari 2008)

Salah satu tempat wisata untuk kesehatan adalah Kebun Tanaman Obat Keluarga (Toga) Jamu Dayang Sumbi di Desa Sumber Lawang, Kec. Dlanggu, Mojokerto, Jatim. Tempat ini menarik dikunjungi karena si empunya berdasarkan pengalaman pribadi mengobati penyakit-penyakit berat anggota keluarganya bercita-cita menjadikannya *one stop healthy*. Selain melihat-lihat ratusan koleksi tanaman obat, pengunjung dapat menyaksikan proses peracikan jamu, membeli tanaman obat, berkonsultasi gratis, dan pulang dengan sehat.

Dengan pemanfaatan tanaman toga, Jamu Dayang Sumbi memberikan pelayanan yang baik kepada konsumen. Ramuan tradisional Jamu Dayang Sumbi tidak hanya terkenal di Indonesia. Di negara tetangga, seperti Singapura, Brunai Darusalam, dan Malaysia, jamu ini sudah tidak asing lagi. Penghargaan dari

Menteri Lingkungan Hidup membuktikan Jamu Dayang Sumbi benar-benar ramah lingkungan.

Ramuan yang digunakan untuk mengobati segala penyakit ini berasal dari tanaman toga yang tidak jauh dari lingkungan sekitar kita. Tanaman toga yang ditanam di atas tanah seluar 11 Ha tidak menggunakan pupuk kimia. Hal itu dilakukan agar kualitas Jamu Dayang Sumbi tetap terjaga kealamiannya. Misalnya, benalu cengkeh, kunir putih, bangle, jamur kayu, kunyit, temulawak, akar bambu tali, pare, sambiloto, bawang putih, sirih, sembung, pegagan, kumis kucing dan tanaman toga lainnya. Cara pembuatannya pun sederhana tanpa pengawet dan bahan alami tanpa penambahan zat kimia lainnya. Untuk itu Jamu Dayang Sumbi dibuat dari bahan alami ramah lingkungan.

Banyak konsumen yang sudah membuktikan khasiat Jamu Dayang Sumbi. Salah satunya penyakit kanker dan kencing manis. Fakta membuktikan dua penyakit ini sangat sulit disembuhkan. Tak jarang operasi pun bukan suatu jaminan untuk membuat orang bebas dari penyakitnya. Mulai dari penyakit asma, penyakit komplikasi jantung, ginjal, lever, darah tinggi, tipus, stroke, rematik, darah rendah, maag, ambien, susut perut, kencing manis, amandel, tumor, trigisit, paru-paru, pelangsing, penyubur kandungan wanita, syaraf, prostat, kanker rahim, kelumpuhan, asam urat, alergi, kolesterol dan puluhan penyakit lainnya sudah berhasil diatasi. Jamu Dayang Sumbi dikemas dalam dus yang tiap dusnya dapat digunakan 10-14 hari. Harganya untuk tiap dusnya berbeda. Jamu manis Rp 50 ribu, yang pahit Rp 75 ribu. Harga ini cukup terjangkau semua kalangan. Selain jamu, produk Dayang Sumbi juga dapat digunakan untuk merawat kecantikan wajah, seperti menghilangkan jerawat, plak hitam, dan mengencangkan wajah di samping untuk perawatan tubuh berupa pelangsingan dan susut perut. Karena Jamu Dayang Sumbi ini diolah dan diramu tanpa bahan pengawet, jamu ini hanya bertahan sampai 6 bulan untuk pemakaian.

2.3.5. Tinjauan tentang Kesenian Tradisional Jawa Timur

2.3.5.1. Reog Ponorogo

Melihat gerak yang ditampilkan para pelaku jenis kesenian khas Ponorogo, Jawa Timur, Reog Ponorogo, terlintas kesan mistis di dalamnya. Reog

sering diidentikkan dengan dunia hitam, preman atau jagoan. Minuman keras dan juga kendalanya. Tidak terlepas pula kekuatan supra natural. Barung mempertontonkan keperkasaan dalam mengangkat dadak berat seberat sekitar 40 kilogram dengan kekuatan gigitan gigi sepanjang pertunjukan berlangsung. Instrumen pengiringnya, kempul, ketuk, kenong, genggam, ketipung, angklung dan terutama salompret, menyuarkan nada slendro dan pelog yang memunculkan atmosfer mistis, aneh, eksotis sekaligus membangkitkan gairah. Tidak hanya satu versi yang diceritakan asal muasal kesenian Reog Ponorogo. Sebuah buku terbitan Pemda Kabupaten Ponorogo pada tahun 1993 menyebutkan, sejarah lahirnya kesenian ini pada saat Raja Brawijaya ke-5 bertahta di Kerajaan Majapahit. Untuk menyindir sang raja yang sangat dipengaruhi oleh permaisurinya ini, dibuatlah barongan yang ditunggangi burung merak oleh Ki Ageng Tutu Suryo. Lebih lanjut cerita rakyat yang bersumber dari Babad Jawa menyatakan pada jaman kekuasaan Batera Katong, penambang yang bernama Ki Ageng Mirah menilai kesenian barongan perlu dilestarikan. Ki Ageng Mirah lalu membuat cerita legendaris tentang terciptanya Kerajaan Bantar Angin dengan rajanya Kelono Suwandono. Kesenian Reog ini pertama bernama Singa Barong atau Singa Besar mulai ada pada sekitar tahun saka 900 dan berhubungan dengan kehidupan pengikut agama Hindu Siwa. Masuknya Raden Patah untuk mengembangkan agama Islam disekitar Gunung Wilis termasuk Ponorogo, berpengaruh pada kesenian reog ini. Yang lalu beradaptasi dengan adanya Kelono Suwandono dan senjata Pecut Samagini. Biar bagaimanapun cerita yang menyebutkan asal usul Reog Ponorogo bersumber yang jelas. Kini kesenian ini tidak hanya dijumpai di daerah kelahirannya saja. Biasanya satu group Reog terdiri dari seorang Warok Tua, sejumlah warok muda, pembarong dan penari Bujang Ganong dan Prabu Kelono Suwandono. Jumlahnya berkisar antara 20 hingga 30-an orang, peran sentral berada pada tangan warok dan pembarongnya.

Ini soal kesenian yang terlanjur dicap berbau mistis, upaya pelestarian dan pemulihan melalui festival rutin tahunan terkadang justru mengorbankan kemurnian dan kekhasan kesenian itu sendiri. Padahal unsur mistis, justru merupakan kekuatan spiritual yang memberikan nafas pada kesenian Reog Ponorogo. Banyak hal yang terkesan mistis dibalik kesenian Reog Ponorogo.

Warok misalnya, adalah tokoh sentral dalam kesenian ini yang hingga kini menyimpan banyak hal yang cukup kontroversial. Tidak sedikit orang yang menganggap profil warok telah menimbulkan citra kurang baik atas kesenian ini. Warok adalah pasukan yang bersandar pada kebenaran dalam pertarungan antara yang baik dan jahat dalam cerita kesenian reog. Warok Tua, adalah tokoh pengayom, sedangkan Warok Muda adalah warok yang masih dalam taraf menuntut ilmu. Kendati demikian, kehidupan warok sangat bertolak belakang dengan peran yang mereka mainkan di pentas. Konon warok hingga saat ini dipersepsikan sebagai tokoh yang pemerannya harus memiliki kekuatan gaib tertentu. Bahkan tidak sedikit cerita buruk seputar kehidupan warok, seperti pendekatannya dengan minuman keras dan dunia preman. Untuk menjadi warok, perjalanan yang cukup panjang, lama, penuh liku dan sejuta goda. Paling tidak itulah yang dituturkan tokoh Warok Ponorogo, Mbah Wo Kucing. Untuk menuju kesana, harus menguasai apa yang disebut Reh Kamusankan Sejati, jalan kemanusiaan yang sejati. Warok Tua, sampai sekarang masih mendapat tempat sebagai sesepuh di masyarakatnya. Kedekatannya dengan dunia spiritual sering membuat seorang warok dimintai nasehatnya atas sebagai pegangan spiritual ataupun ketentraman hidup. Petuah yang disitir seorang warok tua sebenarnya sudah sering didengar namun kata-kata yang keluar dari mulutnya seolah bertenaga.

Dulunya warok dikenal mempunyai banyak gemblak, yakni lelaki belasan tahun yang kadang lebih disayangi ketimbang istri dan anaknya. Memelihara gemblak adalah tradisi yang telah berakar kuat pada komunitas seniman reog. Seolah menjadi kewajiban setiap warok untuk memelihara gemblak agar bisa mempertahankan kesaktiannya. Apalagi ada kepercayaan kuat di kalangan warok, hubungan intim dengan perempuan bahkan dengan istri sendiri, bisa menjadi pemicu luntarnya seluruh kesaktian. Saling mengasihi, menyayangi dan berusaha menyenangkan adalah ciri khas relaksi khusus antara gemblak dan waroknya. Sebegitu jauh persepsi buruk atas warok, diakui mulai dihilangkan. Upaya mengembalikan citra kesenian ini dilakukan secara perlahan-lahan. Profil warok saat ini misalnya mulai diarahkan kepada nilai kepemimpinan yang positif dan menjadi panutan masyarakat. Termasuk pula memelihara gemblak yang kini

semakin luntur. Gemblak yang biasa berperan sebagai penari jatilan, kini perannya digantikan oleh remaja putri. Padahal dulu-dulunya kesenian ini tampil tanpa seorang wanita pun.

Selain warok, peran pembarong atau pemanggul darak merak, dalam kesenian Reog Ponorogo, tidak bisa disepelekan. Apalagi kesenian ini nyata mengandalkan kekuatan tubuh dan atraksi akrobatiknya. Seorang pembarong, harus memiliki kekuatan ekstra. Dia harus mempunyai kekuatan rahang yang baik, untuk menahan dengan gigitannya beban darak merak yakni sebetuk kepala harimau dihiasi ratusan helai bulu-bulu burung merak setinggi dua meter yang beratnya bisa mencapai 40-an kilogram selama masa pertunjukan. Sekali lagi kekuatan gaib sering dipakai pembarong untuk menambah kekuatan ekstra ini. Semisal, dengan cara memakai susuk, di leher pembarong. Untuk menjadi pembarong tidak cukup hanya dengan tubuh yang kuat. Seorang pembarong pun harus dilengkapi dengan sesuatu yang disebut kalangan pembarong dengan wahyu. Wahyu inilah yang diyakini para pembarong sebagai sesuatu yang amat penting dalam hidup mereka. Bila tak diberkati wahyu, tarian yang diperagakan seorang pembarong akan tampak tidak enak dan tidak pas untuk ditonton. Setiap gerakan semisal mengibaskan barongan ada aturan bagaimana posisi kaki, gerakan leher serta tangannya. Biasanya seorang pembarong tampil pada usia muda dan segar. Menjelang usia 40-an tahun, biasanya kekuatan fisik seorang pembarong, mulai termakan dan perlahan dia akan meninggalkan profesinya. Saat ini, banyak pembarong yang menyangkal penggunaan kekuatan gaib dalam pementasan namun sebenarnya kekuatan gaib adalah elemen spiritual yang menjadi nafas dari kesenian ini. Sama halnya dengan warok, kini pun persepsi pembarong digeser. Lebih banyak dilakukan dengan pendekatan rasional.



Gambar 2.7. Pementasan Reog

(Sumber: <http://www.indosiar.com>, diakses tanggal 12 Januari 2008)

2.3.5.2. Karapan Sapi

Karapan sapi merupakan istilah untuk menyebut perlombaan pacuan sapi yang berasal dari Pulau Madura, Jawa Timur. Pada perlombaan ini, sepasang sapi yang menarik semacam kereta dari kayu (tempat joki berdiri dan mengendalikan pasangan sapi tersebut) dipacu dalam lomba adu cepat melawan pasangan-pasangan sapi lain. Trek pacuan tersebut biasanya sekitar 100 meter dan lomba pacuan dapat berlangsung sekitar sepuluh sampai lima belas detik. Beberapa kota di Madura menyelenggarakan karapan sapi pada bulan Agustus dan September setiap tahun, dengan pertandingan final pada akhir September atau Oktober di kota Pamekasan untuk memperebutkan Piala Bergilir Presiden. Karapan sapi didahului dengan mengarak pasangan-pasangan sapi mengelilingi arena pacuan dengan diiringi gamelan Madura yang dinamakan saronen. Babak pertama adalah penentuan kelompok menang dan kelompok kalah. Babak kedua adalah penentuan juara kelompok kalah, sedang babak ketiga adalah penentuan juara kelompok menang. Piala Bergilir Presiden hanya diberikan pada juara kelompok menang.



Gambar 2.8. Karapan Sapi

(sumber: <http://id.wikipedia.com>, diakses tanggal 12 januari 2008)

2.3.5.3. Yadnya Kasada

Setiap prosesi dari keseluruhan perayaan Yadnya Kasada pasti menarik untuk disaksikan. Namun, salah satunya yang cukup menjadi pusat perhatian pengunjung serta masyarakat Tengger adalah prosesi pengukuhan dukun atau disebut Diksi Widhi. Sebanyak 36 dukun telah duduk berjajar di panggung setinggi 1,5 meter. Panggung tersebut dibangun di pelataran Pura Luhur Poten. Acara pengukuhan dukun dimulai sekitar pukul 02.00 dini hari. Prosesi pertama adalah pembacaan sejarah Kasada atau legenda mengenai Joko Seger dan Roro Anteng. Usai pembacaan sejarah Kasada, ke-36 dukun tersebut melakukan pujastuti dukun, yaitu pembacaan mantra dalam bahasa Jawa kuno secara serentak. Gaung suara dukun-dukun tersebut berhasil menguasai suara-suara lain yang ada malam itu. Selanjutnya adalah mulunen atau pengukuhan dukun baru.

Pada Kasada tahun ini, ada seorang calon dukun dari Desa Ngadisari, Kecamatan Sukapura, Kabupaten Probolinggo, bernama Suromo. Prosesi pengukuhan dukun ini cukup menarik. Calon dukun yang akan dikukuhkan memiliki dukun pendukung yang akan membantunya. Saat si calon dukun membacakan mantra, dukun-dukun pendukung akan duduk saling memangku secara berantai termasuk si calon dukun. Usai pembacaan mantra oleh calon dukun, selanjutnya koordinator dukun akan menanyakan kepada dukun yang lain juga kepada warga yang menyaksikan apakah calon dukun tersebut lulus atau tidak. Beberapa hari sebelum Upacara Kasada bromo dimulai, mereka mengerjakan sesaji sesaji yang nantinya akan dilemparkan ke Kawah Gunung Bromo. Pada malam ke-14 bulan Kasada masyarakat tengger berbondong-bondong dengan membawa ongkek yang berisi sesajo dari berbagai macam hasil pertanian dan ternak. Lalu mereka membawanya ke Pura dan sambil menunggu Dukun sepuh yang dihormati datang mereka kembali menghafal dan melafalkan mantera, tepat tengah malam diadakan pelantikan dukun dan pemberkatan umat dipoten lautan pasir gunung bromo. Bagi masyarakat Tengger, peranan Dukun adalah sangat penting. Karena mereka bertugas memimpin acara – acara ritual, perkawinan dll. Sebelum lulus mereka diwajibkan lulus ujian dengan cara menghafal dan lancar dalam membaca mantra mantra. Setelah Upacara selesai, ongkek–ongkek yang berisi sesaji dibawa dari kaki gunung bromo ke atas kawah.

Kemudian melemparkannya kedalam kawah sebagai simbol pengorbanan yang dilakukan oleh nenek moyang mereka. Didalam kawah banyak terdapat pengemis dan penduduk tengger yang tinggal dipedalaman, mereka jauh jauh hari datang ke gunung bromo dan mendirikan tempat tinggal dikawah gunung Bromo dengan harapan mereka mendapatkan sesaji yang dilempar. Penduduk yang melempar sesaji berbagai macam buah buahan dan hasil ternak, mereka menganggapnya sebagai kaul atau terima kasih mereka terhadap tuhan atas hasil ternak dan pertanian.

Dukun merupakan pimpinan masyarakat yang berperan memimpin upacara keagamaan. Jabatan dukun dipilih melalui musyawarah desa dan diseleksi melalui ujian, serta diangkat oleh pemerintah daerah dalam hal ini kepala desa. Dukun berfungsi memimpin upacara keagamaan dan dibantu oleh legen. Pada waktu memimpin upacara keagamaan, dukun mengenakan baju antra kusuma atau rasukan dukun dengan ikat kepala dan selempang berwarna kuning, serta dilengkapi dengan alat-alat upacara seperti prasen, genta, dan talam. Syarat menjadi dukun, antara lain berkemampuan, tekun, mampu menggali legenda, memiliki kedalaman ilmu dan bertempat tinggal berdekatan dengan lokasi, disetujui oleh masyarakat melalui musyawarah. Kepala Desa Ngadisari, Supoyo, mengatakan, yang memiliki wewenang untuk mengangkat maupun memberhentikan seorang dukun adalah kepala desa. Kesetiaan masyarakat Tengger serta para pengunjung termasuk wisatawan asing menunjukkan antusias mereka menyaksikan peristiwa yang hanya terjadi sekali setahun tersebut.

Beberapa seni tari Jawa Timur antara lain, tari Topeng, tari Kuda Kepang, tari Glepang, tari Sandur, dan lain lain. Sedangkan musik khususnya antara lain, Karawitan, Patrol Jember, dan Kentrong.

(Sumber: <http://64.203.71.11/kompas-cetak/0311/03/teropong/661013.htm>)

2.3.5.4. Gamelan

Gamelan jelas bukan musik yang asing. Popularitasnya telah merambah berbagai benua dan telah memunculkan paduan musik baru jazz-gamelan, melahirkan institusi sebagai ruang belajar dan ekspresi musik gamelan, hingga menghasilkan pemusik gamelan ternama. Gamelan Jawa memiliki nada yang

lebih lembut dan slow, berbeda dengan Gamelan Bali yang rancak dan Gamelan Sunda yang sangat mendayu-dayu dan didominasi suara seruling. Perbedaan itu wajar, karena Jawa memiliki pandangan hidup tersendiri yang diungkapkan dalam irama musik gamelannya. Pandangan hidup Jawa yang diungkapkan dalam musik gamelannya adalah keselarasan kehidupan jasmani dan rohani, keselarasan dalam berbicara dan bertindak sehingga tidak memunculkan ekspresi yang meledak-ledak serta mewujudkan toleransi antar sesama. Wujud nyata dalam musiknya adalah tarikan tali rebab yang sedang, paduan seimbang bunyi kenong, saron kendang dan gambang serta suara gong pada setiap penutup irama. Tidak ada kejelasan tentang sejarah munculnya gamelan. Perkembangan musik gamelan diperkirakan sejak kemunculan kentongan, rebab, tepukan ke mulut, gesekan pada tali atau bambu tipis hingga dikenalnya alat musik dari logam. Perkembangan selanjutnya setelah dinamai gamelan, musik ini dipakai untuk mengiringi pagelaran wayang, dan tarian. Barulah pada beberapa waktu sesudahnya berdiri sebagai musik sendiri dan dilengkapi dengan suara para sinden.

Seperangkat gamelan terdiri dari beberapa alat musik, diantaranya satu set alat musik serupa drum yang disebut *kendang*, *rebab* dan *celempung*, *gambang*, *gong* dan seruling bambu. Komponen utama yang menyusun alat-alat musik gamelan adalah bambu, logam, dan kayu. Masing-masing alat memiliki fungsi tersendiri dalam pagelaran musik gamelan, misalnya gong berperan menutup sebuah irama musik yang panjang dan memberi keseimbangan setelah sebelumnya musik dihiasi oleh irama gending.



Gambar 2.9. Gamelan Jawa
(Sumber: <http://alek.zipzap.ch>, diakses tanggal 19 Januari 2008)

Gamelan Jawa adalah musik dengan nada pentatonis. Satu permainan gamelan komplit terdiri dari dua putaran, yaitu *slendro dan pelog*. Slendro memiliki 5 nada per oktaf, yaitu 1 2 3 5 6 [C- D E+ G A] dengan perbedaan interval kecil. Pelog memiliki 7 nada per oktaf, yaitu 1 2 3 4 5 6 7 [C+ D E- F# G# A B] dengan perbedaan interval yang besar. Komposisi musik gamelan diciptakan dengan beberapa aturan, yaitu terdiri dari beberapa putaran dan pathet, dibatasi oleh satu *gongan* serta melodinya diciptakan dalam unit yang terdiri dari 4 nada. Gamelan dapat dilihat sebagai sebuah pertunjukan musik tersendiri maupun sebagai pengiring tarian atau seni pertunjukan seperti wayang kulit dan ketoprak. Sebagai sebuah pertunjukan tersendiri, musik gamelan biasanya dipadukan dengan suara para penyanyi Jawa (penyanyi pria disebut wiraswara dan penyanyi wanita disebut waranggana). Pertunjukan musik gamelan yang digelar kini bisa merupakan gamelan klasik ataupun kontemporer. Salah satu bentuk gamelan kontemporer adalah jazz-gamelan yang merupakan paduan paduan musik bernada pentatonis dan diatonis.



Gambar 2.10. Gamelan
(<http://www.yogyes.com>, diakses tanggal 19 Januari 2008)

2.3.6. Tinjauan tentang Ruang Informasi

2.3.6.1. Syarat Bidang Operasi Utama Pelayanan Informasi

Syarat-syarat untuk kegiatan pokok dalam tiga bidang operasi utama pelayanan informasi. Bidang-bidang itu adalah :

- Bidang untuk menampung koleksi (rak-rak, pameran-pameran, dan lain-lain).
- Bidang yang disediakan bagi pemakai untuk menggunakan koleksi (per-orang: 3 - 5, 5 meter persegi).
- Bidang untuk staf (10 meter persegi untuk setiap orang staf).

Sesudah ukuran kira-kira untuk bidang-bidang kegiatan pokok ini dihitung, dapatlah dibuat sket tata letak untuk menggambarkan bagaimana pemanfaatan ruang yang ada sebaik-baiknya atau untuk membantu arsitek dalam merancang bangunan baru. Sesudah dilakukan pengetesan dengan berbagai bentuk susunan bidang-bidang pokok tadi, maka dapatlah dipilih dan ditentukan satu susunan yang dianggap terbaik. Sejumlah prinsip umum harus diingat. Bidang pelayanan, dimana diselenggarakan kegiatan-kegiatan sirkulasi dan referensi, haruslah dalam posisi yang segera dapat dikenali oleh siapapun yang memasuki ruangan gedung. Perlu pula dipertimbangkan apakah akan dibuat lebih dari satu pintu masuk. Kerap kali pintu-pintu ini dibutuhkan untuk memudahkan para pemakai, namun demikian harus pula diingat perihal penjagaan keamanan koleksi. Bilamana mungkin digunakan perabotan dan perlengkapan sebagai penyekat ruangan. Bila hal ini tidak memungkinkan, dapat digunakan penyekat- penyekat yang mudah dibongkar-pasang sehingga mudah dirubah-rubah. Dinding yang dapat dipindah-pindah ini memang menguntungkan, tetapi perlu diketahui bahwa dengan demikian menjadi tidak kedap suara. Dalam mempelajari kemungkinan-kemungkinan susunan untuk mendapatkan susunan yang terbaik, sebaiknya digunakan potongan-potongan karton yang mewakili bentuk-bentuk skala perabotan dan perlengkapan. Susunan dengan potongan-potongan ini lebih mudah dirubah dibanding gambar.

2.3.6.2. Perabotan dan Perlengkapan Pokok

Perlengkapan dan perabotan dasar dapat mencakupi :

- Untuk bidang-bidang publik : rak-rak, lemari katalog, meja-meja, kursi-kursi, meja-lingkar, bangku-bangku, lemari *file*, kotak-kotak pameran, dan lain-lain.
- Untuk ruang kerja staf : mesin-mesin kantor, meja-meja kerja, *file-file*, bangku-bangku, kursi-kursi, rak-rak. kereta buku, dan lain-lain.
- Untuk pelayanan-pelayanan khusus : perlengkapan reprografi, (fotokopi, proyektor-proyektor untuk *microfilm* dan *microcard*), alat-alat perekam suara, dan lain-lain.

Pada saat melakukan pemilihan perabot dan perlengkapan perlu diingat faktor-faktor berikut ini :

- Keluwesan susunan perabot dan perlengkapan yang terpasang permanen sebaiknya dihindarkan sebab dapat mempersulit dalam pemindahan atau perluasan dimasa mendatang.
- Bilamana mungkin, rak-rak buku harus distandarisasi sehingga bagian-bagiannya mudah disaling-tukarkan. Peralatan dan perlengkapan lain juga harus dibeli sekaligus dalam ukuran yang seragam. Meja-meja, kursi-kursi, meja lingkar, dan bangku-bangku adalah barang-barang yang mudah diusahakan keseragamannya.
- Kenyamanan, ketahanan dan keanekaragaman harus diusahakan, khususnya untuk perabotan, walaupun juga berlaku untuk perlengkapan.
- Keekonomisan dan kemudahan pemeliharaan juga harus dipertimbangkan.
- Warna-warna dan materi-materi harus dikoordinasi sedemikian rupa untuk menciptakan suasana menarik dan mengundang, dan selaras dengan tujuan-tujuan pusat yang bersangkutan. Di negara-negara tropis perlu dipertimbangkan pengaruh dari iklim setempat.

Pemilihan perabot menyangkut hal estetika, konstruksi, fungsi, dan harga. Perabotan harus dirancang dan dipilih sesuai dengan bentuk model yang dipilih untuk gedung agar ruangan yang ada dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya, tinggi plafon juga harus diingat. Susunan perabot harus dipertimbangkan secara cermat dalam hubungannya dengan pencahayaan dan ventilasi dan dengan masalah mekanis dan konstruksi.

2.3.6.3. Penutup Lantai

Daya dukung lantai terhadap rak-rak yang berkumpul bersama-sama sungguh berat. Lebih berat dari apa yang dibayangkan oleh orang yang tak berpengalaman. Secara normal buku-buku akan berbobot 11 - 30 kg/ 90 cm rak, tetapi kategori-kategori tertentu (misalnya majalah-majalah terjilid atau kamus-kamus) dapat mencapai bobot 23 - 25 kg/cm rak. Kode Praktek dari Institusi Standar Britania (CP 3 Bagian V) menyebutkan angka-angka berikut untuk daya dukung lantai maksimum 4.0 kN/m² muatan tersebar diruang baca dan 7.0 kN muatan terpusat diatas setiap persegi dengan sisi 300 mm, dalam ruang rak-rak buku.

Syarat-syarat daya dukung lantai dapat memiliki pengaruh yang penting terhadap posisi dari suatu perpustakaan atau pusat informasi dalam suatu gedung yang sudah ada. Barangkali bidang yang memiliki daya dukung lantai akan bergantung pada faktor jumlah dan jenis lalu lintas, iklim, dan syarat-syarat pemeliharaan. Secara keseluruhan, pada saat membeli penutup lantai, maka apa yang didapat biasanya sesuai dengan apa yang dibayarkan. Dalam setiap kelompok materi terdapat tingkat yang murah dan tingkat yang mahal. Harus diusahakan keseimbangan antara biaya instalasi, biaya pemeliharaan dan ketahanan untuk fungsi tertentu. Bila terdapat banyak persediaan ubin atau granit produksi setempat, tentu akan terdapat kecenderungan menggunakannya untuk lantai perpustakaan. Namun demikian, perlu kiranya dipertimbangkan tingkat kebisingan yang ditimbulkan oleh lantai yang keras. Biasanya dibuat pembagian yaitu lantai keras untuk bidang-bidang yang lalu lintasnya sedikit dan lantai berkarpet untuk bidang-bidang yang lalu lintasnya ramai.

2.3.6.4. Pengaturan Udara dan Pencahayaan

Pada saat mempertimbangkan tentang masalah-masalah udara dan ventilasi, terdapat paling sedikit lima kemungkinan, yaitu:

- Penghangatan saja. Ini tak disarankan untuk sebagian besar pusat informasi.
- Instalasi minimal yang disarankan. Penghangatan dan ventilasi dengan penyaringan udara.
- Instalasi nyaman. Penghangatan, ventilasi, penyaringan udara, penyejuk, dan pengontrol kelembaban. Ini disarankan untuk pusat-pusat yang dibuka bagi umum selama musim panas dan lembab yang panjang.
- Instalasi terkondisi. Penghangatan, ventilasi, penyaringan udara, penyejuk, dan pengontrol kelembaban. Ini disampaikan untuk situasi sebelumnya bila koleksinya memiliki buku-buku dan manuskrip yang langka dan tidak dapat diganti.
- Instalasi ideal. Penghangatan, ventilasi, penyaringan udara, penyejuk, dan pengontrol kelembaban, semuanya dalam batas tertentu untuk memelihara kondisi suhu dan kelembaban yang ideal sepanjang tahun, tanpa memperhatikan kondisi-kondisi diluar.

Desain dari pencahayaan pada dasarnya merupakan pertimbangan antara faktor-faktor berikut:

- Bentuk bidang dan jumlah serta jenis pantulan.
- Lingkungan cuaca secara umum yaitu lamanya matahari bersinar, frekuensi dan intensitas awan dan lain-lain.
- Jam buka pusat/pelayanan informasi, misalnya jam buka malam, dan lain-lain.

Secara umum sebaiknya dihindarkan bidang-bidang yang terlalu banyak ber dinding kaca bagi perpustakaan atau pusat informasi. Terlalu banyak kaca akan menyebabkan masalah-masalah dalam tata letak, misalnya membatasi posisi dari rak-rak dan sinar matahari yang berlebihan menyebabkan kerusakan barang-barang cetak. Namun demikian penggunaan sinar lampu terus menerus juga harus dihindarkan dengan alasan psikologis dan keindahan. Bila digunakan cahaya buatan perlu diusahakan tingkat penerangan yang tidak menyilaukan. *Lux* adalah ukuran penerangan yang dinyatakan dalam *Lumen*/meter persegi. Disamping perlunya memperhatikan penyebaran penerangan yang sesuai, bebasnya kesilauan dari warna-warna sekeliling serta dekorasi dan perabotan, disarankan agar untuk ruang baca umum penerangannya adalah sebesar 500 lux. Untuk daerah rak-rak buku diperlukan kurang dari itu dan untuk ruang-ruang seperti ruang baca referensi diperlukan lebih besar. Susunan fungsional dalam perpustakaan atau pusat-pusat informasi menyangkut masalah-masalah seperti ventilasi dalam arti yang paling luas, akomodasi untuk duduk yang nyaman dan sesuai, proteksi akustik, dan pola-pola lalu lintas susunan pelayanan yang nyaman yang dapat menghemat waktu bagi pembaca. Warna dapat merupakan faktor yang penting dan dapat mempengaruhi mutu, fungsi dan keindahan. Bandul-bandul yang gemerincing dan tabung-tabung fluoresen yang berkilauan dapat sangat mengganggu. Pertimbangan estetika memang penting, tetapi bila menimbulkan konflik maka harus dikalahkan dari mutu dan fungsi. Intensitas pencahayaan harus ditetapkan sesudah pertimbangan yang cermat tentang pengaruhnya terhadap mutu, fungsi, estetika, maupun biaya. Biaya yang dipertimbangkan mencakupi instalasi dan yang lebih penting operasi dan pemeliharaan. Hal ini cukup besar berkisar 3-8% dari biaya konstruksi keseluruhan, dan 15-30% dari biaya pemeliharaan gedung.

2.3.7. Tinjauan tentang Ruang

2.3.7.1. Teori Ruang Pamer

Ruang Pamer adalah sebuah ruang bagian dalam yang berfungsi untuk mempertunjukkan sesuatu (misalnya barang-barang hasil kesenian) dengan tujuan menceritakan sesuatu yang berhubungan dengan apa yang dipamerkan. Area pameran adalah area yang berfungsi untuk memamerkan benda yang menjadi objek pameran kepada para pengunjung untuk menonjolkan keberadaan objek pameran tersebut. Pengunjung yang masuk ke dalam ruang pameran aktivitas utamanya adalah menikmati koleksi yang ada. Dalam suatu ruang pameran yang baik sebaiknya diperhatikan beberapa hal berikut:

- Terlindung dari gangguan, pencurian, kelembaban, kering, dan debu.
- Mendapatkan cahaya yang terang merupakan bagian dari ruang pameran yang baik.
- Dapat dilihat publik tanpa rasa lelah.

Beberapa teori yang menunjang tentang keberadaan ruang pameran, antara lain :

- Memiliki sirkulasi yang mudah dan jelas, sehingga pengunjung tidak mengalami kesulitan dalam mengamati obyek-obyek yang dipamerkan.
- Pengunjung dapat melihat semua obyek yang dipamerkan dengan baik.
- Terdapat ruang yang memadai bagi pengunjung untuk bergerak dengan kecepatan yang berbeda, karena beberapa pengunjung terus bergerak atau berjalan, tetapi ada juga pengunjung yang berhenti untuk menikmati benda yang dipamerkan secara detail.
- Kemampuan pengunjung untuk dapat melihat semua obyek yang dipamerkan dengan sekali sapuan akan mempermudah pengunjung untuk mengerti tentang apa yang dipamerkan dan memutuskan suatu obyek yang akan dilihat.

Dalam perancangan ruang pameran untuk publik, terkadang diperlukan rekayasa pada tipuan penglihatan yang bisa dimanfaatkan untuk menciptakan keindahan dan kesan ruang, seperti tercantum pada hukum Optik oleh Suptandar yaitu “Apa yang kita lihat ternyata tidak selalu identik dengan realita, antara lain disebabkan oleh ilusi penglihatan, sehingga dapat diciptakan suatu kesan ruang yang rendah menjadi tinggi, ruang yang tinggi menjadi rendah, dan sebagainya.

Komponen dalam ruang pameran yang perlu diperhatikan:

1. Perabot (Benda Display)

Koleksi yang sebagai benda utama dalam perancangan tersebut perlu untuk diperhatikan perawatannya. Ada banyak faktor yang dapat merubah kondisi atau yang dapat merupakan gangguan, bahkan kerusakan pada berbagai benda koleksi. Faktor-faktor itu adalah:

- Iklim dan lingkungan
- Cahaya

Cahaya merupakan suatu bentuk energi elektromagnetik, memiliki dua jenis radiasi, yaitu radiasi yang terlihat dan radiasi tak terlihat (radiasi ultraviolet dan infra merah tidak terlihat oleh mata manusia). Radiasi ultraviolet mempunyai efek yang membahayakan bagi benda koleksi dan dapat menimbulkan perubahan, baik kepada bahan maupun warna. Lampu pijar dinyatakan paling banyak mengeluarkan ultraviolet. Ultraviolet agar dapat digunakan sebagai alat penerangan dalam ruang pameran atau dalam lemari pameran harus dimodifikasi untuk mengurangi radiasi ultraviolet tersebut.

- Serangga dan mikro organisme

Benda-benda koleksi yang terbuat dari bahan organik sebaiknya diperiksa oleh para petugas laboratorium konservasi, apakah benda-benda tersebut membawa penyakit menular atau tidak. Tindakan preventif lebih baik daripada tindakan pembasmian, sebab pembasmian berarti bahan benda koleksi sudah terserang serangga dan telah cacat.

2. Tata Cahaya Display

Pencahayaan untuk area pameran yang dapat digunakan adalah pencahayaan alami dan buatan, yang masing-masing memiliki keuntungan dan kerugian tersendiri. Keuntungan pencahayaan alami adalah pembiayaan lebih murah, mata tidak lekas lelah karena retina mata selalu berubah menurut intensitas cahaya, pencahayaan alami memberikan warna yang asli, sehingga penyajian objek koleksi lebih wajar. Kerugiannya adalah dapat merusak benda koleksi, perlu *difuser*, tergantung keadaan cuaca, dan penerangan terbatas. Pencahayaan buatan

memiliki keuntungan yaitu tidak merusak benda koleksi, cahaya dan sudut cahaya dapat diatur, tidak tergantung terhadap keadaan cuaca, membentuk objek jadi dramatis, dan objek cahaya menjadi lebih bagus. Kerugian dari pencahayaan buatan adalah biaya yang mahal, kurang menggambarkan objek koleksi yang wajar, retina mata tidak selalu berubah, sehingga mata lekas lelah. (Joseph de Chiara).

3. Tata Warna Display (*Colors for Displays*)

Dalam ruang pameran warna sangat berpengaruh karena warna dapat mempengaruhi perasaan dan situasi ruangan. Warna cerah dapat menimbulkan daya tarik tertentu yang lebih baik. Warna gelap sebaiknya tidak digunakan untuk area pameran karena daya tariknya kecil. Berikut kesan warna pada ruangan:

- Biru langit memberikan kesan tenang dan dingin.
- Hijau dan kuning dipercaya dapat memberikan daya tarik yang sempurna.
- Oranye mempunyai nilai yang tinggi untuk menarik perhatian.
- Merah merupakan daya tarik yang sempurna.
- Coklat memiliki kesan yang suram dan tidak bersih.
- Merah muda merupakan warna yang menimbulkan daya tarik yang bagus, tetapi hindari warna merah muda pucat.
- Putih abu-abu digunakan untuk latar belakang, dan tidak baik untuk latar depan. (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan 18).

4. Cara Menonjolkan Objek Display

Cara menonjolkan suatu objek yang dianggap penting dalam sebuah ruang pameran adalah:

- Ukuran (*Size*). Penekanan suatu objek dapat dibuat dengan mengubah atau memperbesar ukurannya.
- Isolasi (*Isolation*). Suatu benda dapat diletakkan jauh dari yang lain atau diletakkan di area yang terpisah untuk memberikan penekanan.
- Warna (*Colour*). Suatu penekanan dapat ditunjukkan dengan perbedaan warna. baik pada objek, *background*, atau perbedaan pada objek dan *background*.

- Posisi (*Position*). Objek dapat diletakkan didepan objek lain, disusun lebih tinggi atau rendah, untuk menandakan urutan kepentingan benda.
- Bentuk (*Shape*). Perubahan bentuk juga dapat memberikan penekanan pada ruang pameran.
- Tekstur (*Texture*). Tekstur dapat digunakan untuk memberikan penekanan, misalnya lantai kayu untuk area pameran.
- Pencahayaan (*lighting*). Cahaya membuat benda terlihat dan dapat digunakan untuk menyampaikan hal yang terpenting dengan mengubah bentuk, tekstur, dan warna. *spotlight* dapat memberikan penekanan pada beberapa *display* atau memisahkan objek dari sekelilingnya.

5. Penataan Benda Seni.

Pola penataan benda seni ada tiga macam, yaitu:

- *In show case*
Benda yang dipamerkan termasuk kecil, maka diperlukan wadah atau kotak yang tembus pandang (kaca), yang terkadang juga memperkuat kesan tema dari benda yang dipamerkan.
- *Free Standing on the floor or plinth or supports*
Benda yang akan dipamerkan mempunyai bentuk cukup besar, sehingga diperlukan panggung ataupun ketinggian lantai untuk batas dari *display*.
- *On walls or panels*
Benda karya seni lukisan yang paling banyak ditempatkan pada dinding ruangan ataupun dinding partisi yang dibentuk untuk membatasi ruangan.

2.3.7.2. Teori Elemen Interior

- Lantai

Lantai adalah salah satu elemen pembentuk ruang yang paling utama. Lantai sangat berkaitan erat dengan sirkulasi dan kenyamanan pengunjung. Oleh karena itu, maka bahan lantai perlu untuk disesuaikan dengan karakter ruang yang ada. Dalam perancangan interior material lantai sangat penting karena selain menutupi ruang bagian bawah, juga berfungsi sebagai pendukung beban yang datang dari benda seperti perabot dan manusia yang ada beserta sirkulasinya.

Lantai pada bangunan publik sebaiknya secara langsung maupun tidak langsung dapat menjadi penunjuk arah bagi penakainya, sebagai penahan beban dari seeluruh isi ruang dan penghubung antar ruang satu dengan ruang yang lain. Material yang digunakan memiliki koefisien gesek yang cukup, sehingga tidak mudah terpeleset. Salah satu syarat material penutup lantai adalah harus kuat menahan beban dan mudah dalam hal perawatannya. Pada ruangan yang besar dan mernanjang, penutup lantai dapat dibuat bervariasi dengan perbedaan warna. material, atau tekstur yang berbeda untuk menghindari kesan monoton. Pada ruang pameran, *guide area*, dan *sitting group* sebagai ruang utama yang memberikan informasi utama dengan tingkat fleksibilitas yang tinggi dibutuhkan bahan yang menarik untuk mengundang pengunjung, seperti kaca yang dapat memberikan kesan terang, luas, dan menarik. Kaca (*glass*) memiliki sifat yang tahan terhadap pengaruh cuaca, air, kelembaban tetapi tidak tahan terhadap getaran dan tembus cahaya. Kesan psikologisnya adalah memberikan kesan ruang yang luas, bersih, dan terang. Untuk bahan lain dapat menggunakan bahan seperti karpet untuk kesan yang nyaman dan eksklusif.

Area lain seperti area audiovisual yang erat kaitannya dengan permasalahan akusik, maka bahan yang digunakan adalah bahan yang berpori-pori agar dapat menyerap suara dengan baik. Bahan yang dapat dijadikan pilihan yang tepat untuk area ini adalah bahan karpet, keramik bertekstur kasar, dan lainnya. Untuk alasan kenyamanan, maka bahan karpet lebih umum digunakan. Untuk area penyambutan yaitu resepsionis dibutuhkan suatu kesan hangat dan kayu parket dapat menjadi solusi. Lantai kayu (parket) menawarkan kenyamanan, keindahan tekstur dan warna kayu, menyerap panas dan meredam suara. Kekurangannya adalah lantai parket tidak bisa dipasang pada tempat yang lembab.

Tabel 2.1. Karakteristik Bahan

Bahan	Karakteristik	Keuntungan	Kerugian	Pemeliharaan
Marmer	Permanen, kaku	Indah	Mahal, mudah kotor, keras	Digosok
Kayu	Alamiah, dapat dicat, kedap suara	Tahan lama, lentur	Tidak tahan terhadap serangga	Pemeliharaan mudah, jika terkena noda dibersihkan

				dengan lilin atau vernis, jika kena debu diberi lapisan hitam
Vinyl Asbestos	Pemasangan mudah, tahan alkali, murah, licin, kaya akan warna, corak halus	Tahan lama	Keras	Mudah pemeliharaannya
Vinyl <i>solid Tile</i>	Tidak licin, tahan terhadap noda, menyerupai warna alam	Tahan lama	-	Mudah pemeliharaannya
Vinyl <i>Sheet</i>	Mudah tergores, tahan lema, tahan alkali	Daya lentur baik, tahan lama, lunak	Mahal	Mudah pemeliharaannya

(Sumber: Suptandar,1999)

- Dinding

Dinding merupakan unsur penting dalam pembentukan ruang, baik sebagai unsur penyekat (pembagi bidang), maupun sebagai unsur dekoratif (Suptandar 147). Dalam perkembangannya, dinding juga merupakan elemen penahan struktur dari bangunan selain kolom, karena itu dinding harus direncanakan sebaik mungkin terhadap eksteriornya, sebagai akibat langsung dari interior yang digubah. Dinding juga merupakan unsur vertikal dari suatu bangunan yang dapat menjadi penyangga bidang lantai atau suatu bangunan. Dinding juga sebagai alat bantu penyaring dalam aliran udara, cahaya, suara, dan sebagainya yang melalui ruang-ruang dalam suatu bangunan.

- Plafon

Plafon juga merupakan unsur penting dalam pembentukan ruang dalam (Suptandar 160). Selain sebagai pelindung dari cuaca dan pemberi efek bentuk bangunan seutuhnya, plafon juga mencerminkan karakter dari suatu bangunan atau suatu ruang. Fungsi lainnya adalah sebagai penutup perlengkapan *engineering* dan sistem utilitas lainnya. Aktivitas yang terjadi pada suatu ruang akan menentukan fungsi ruang tersebut, selanjutnya fungsi ruangan tersebut akan

menentukan bentuk plafon serta material yang digunakan. Beberapa jenis bahan (material) yang digunakan untuk elemen interior plafon, diantaranya adalah gipsum (*gypsum*) untuk area-area dalam pusat informasi, seperti area pameran, *guide area*, *sitting group*, kantor, dan kafetaria. Langit-langit atau plafon ruangan dapat terlihat tampil lebih cantik dengan bahan gipsum dan juga tampak bersih. Bahan yang satu ini bisa dibentuk dengan mudah, hemat biaya karena bahan tersebut mudah dipasang dan harganya tidak terlalu mahal.

Untuk area audiovisual yang membutuhkan peredam suara (akustik), dapat menggunakan *gypsum board* yang dapat menyerap suara.

Tabel 2.2. Pengaruh Plafon terhadap Ruang Pusat Informasi

Kesan dan Tujuan Ruang	Bahan dan Karakter	Ruang
Membutuhkan konsentrasi tinggi	<i>Gypsum board, eternity, tripleks, finishing</i> sederhana.	Ruang kantor pusat informasi
Menarik perhatian, menonjolkan diri	Tripleks, dan lainnya dengan <i>finishing kontras</i>	Ruang pameran (<i>showroom</i>)
Sebagai peredam suara (akustik)	<i>Gypsum board</i> . dan berbagai jenis <i>softboard</i>	Ruang audio visual
Alamiah, hangat, akrab, dan tradisional.	Kayu, anyaman bambu, dan rotan.	Kafetaria
Gaya klasik	Plat-plat gips bematik	Restoran atau kafetaria
Gaya <i>glamour</i> (mewah)	Kaca (<i>antique glass ceiling</i>) dan kaca timah.	Ruang pameran (<i>showroom</i>)

(Sumber: Triandi, 1998)

- Warna

Warna-warna cerah dapat menimbulkan daya tarik tertentu. Warna ringan pastel dapat menimbulkan daya tarik yang lebih baik, tetapi perlu untuk diperhatikan warnanya. Sedangkan warna gelap tidak baik digunakan untuk display karena daya tariknya kecil. Kesan yang diberikan akan berkaitan dengan status sosial tertentu (Triandi 36).

Tabel 2.3. Efek Psikologis Warna

Warna	Efek		Jarak
	Suhu	Psikis	
Biru	Sejuk	Segar, Sejuk, tenang, konsentrasi	Jauh
Hijau	Sejuk, dingin	Segar, hidup	Jauh
Ungu	Dingin	Sendu, lembut, tenang, agung, mewah	Dekat
Merah	Panas	Berani, menyolok, sebagai aksen, merangsang	Dekat
Kuning	Hangat	Menarik perhatian, aktif, semarak	Dekat
Oranye	Hangat	Gembira, membangkitkan spirit/ semangat	Dekat
Hitam	Netral	Keras, berat, gelap, dukacita, memperkuat kontras	Dekat
Putih	Netral	Suci, bersih, tenang, resmi, menengahi kontras	Dekat
Keemasan	Netral	Aristokrat, mewah, cerah, formal	Dekat
Abu-abu	Netral	Formal, tenang, damai	Jauh
Coklat	Netral	Informal, sederhana, hidup	Dekat

(Sumber: Triandi, 1998)

- **Motif**

Motif adalah ornamen dua dan tiga dimensi yang disusun menjadi pola atau ragam tertentu. Motif mempunyai arah gerak, sejalan dengan irama ruang. Motif yang menonjol harus ada latar belakang netral atau polos. Sedangkan motif sama dapat menciptakan keharmonisan dan kesatuan. Untuk pemakaian dua motif berbeda, menggunakan warna sama atau sebaliknya dikombinasikan. Komposisi motif tidak boleh bersaing dengan pusat perhatian dan terlalu banyak macam.

- **Tekstur**

Tekstur adalah halus atau kasarnya permukaan benda atau material yang diraba atau dilihat. Jenis tekstur dan efek psikologisnya adalah :

Tekstur kasar: maskulin, kuat, memperkecil/ mempersempit ruang, melemahkan/ meredupkan intensitas warna.

Tekstur halus: resmi, elegan, luas, terang, dan memperkuat intensitas warna.

2.4. Data Tipologi

2.4.1. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kota Surabaya



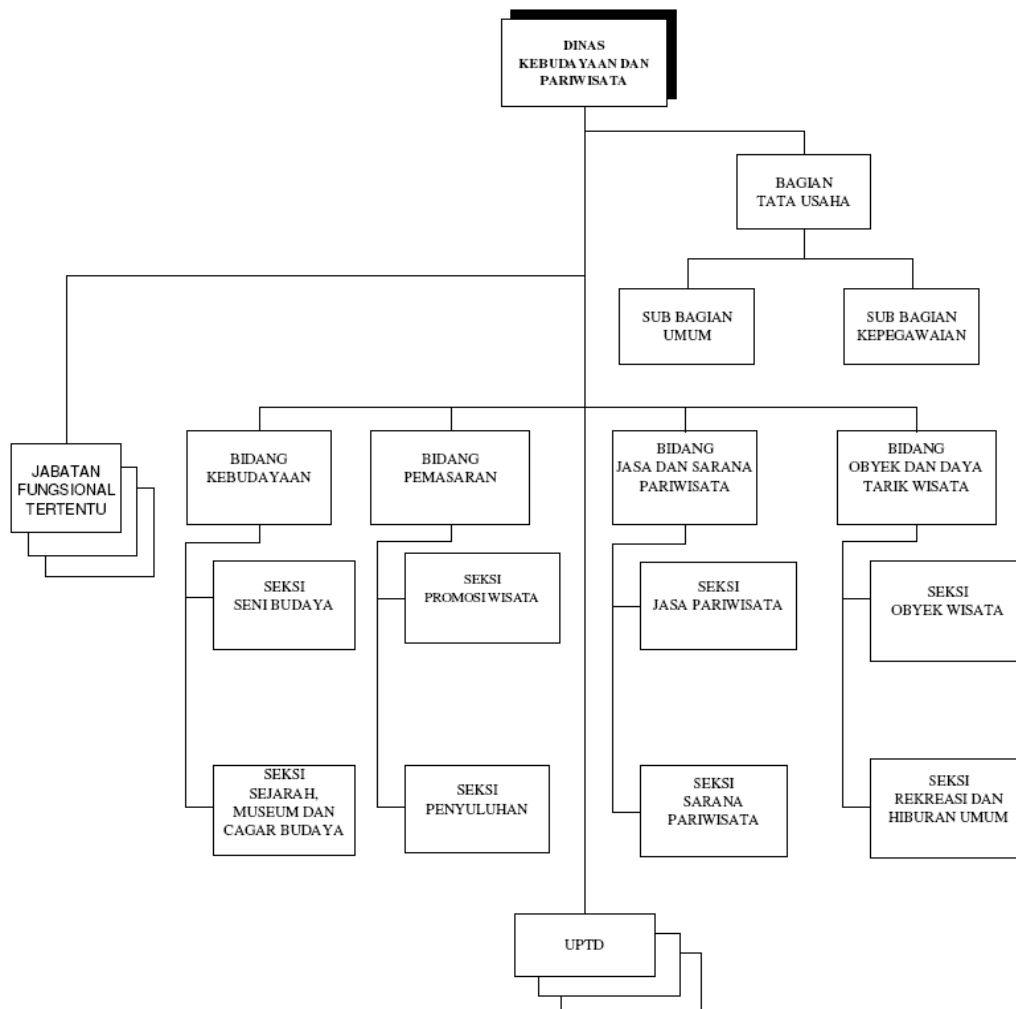
Gambar 2.11. Area Resepsionis
(Sumber: Sari, 2007)

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kota Surabaya berlokasi di jl. Adityawarman 110 Surabaya. Keadaan ruang pada bangunan ini yaitu, area resepsionis ini terletak di sebelah pintu masuk agar pengunjung sebelum melakukan pencarian informasi dapat dibimbing dahulu oleh resepsionis yang bertugas. Elemen interior dari ruangan ini yaitu lantai yang terbuat dari keramik warna putih, dinding dengan *finishing* cat warna kuning gading, dan plafon terbuat dari gypsum. Jendela dengan kusen kayu yang menggunakan *finishing* cat coklat tua. Jendela ini juga difungsikan untuk memasukkan pencahayaan alami dalam ruang. Pada ruangan ini, perabot yang digunakan adalah lemari kaca yang berisi brosur-brosur. Pada beberapa sudut ruang digunakan untuk memamerkan miniature obyek wisata. Meja yang digunakan untuk memamerkan miniature ini menggunakan bahan besi untuk kaki meja dan marmer untuk alas meja. Lukisan tentang pertumbuhan dan perkembangan kota Surabaya terpasang di dinding sebagai elemen dekoratif pada ruang. Selain brosur, media promosi lain yang digunakan adalah *banner* yang berisi keterangan mengenai obyek wisata yang diunggulkan.

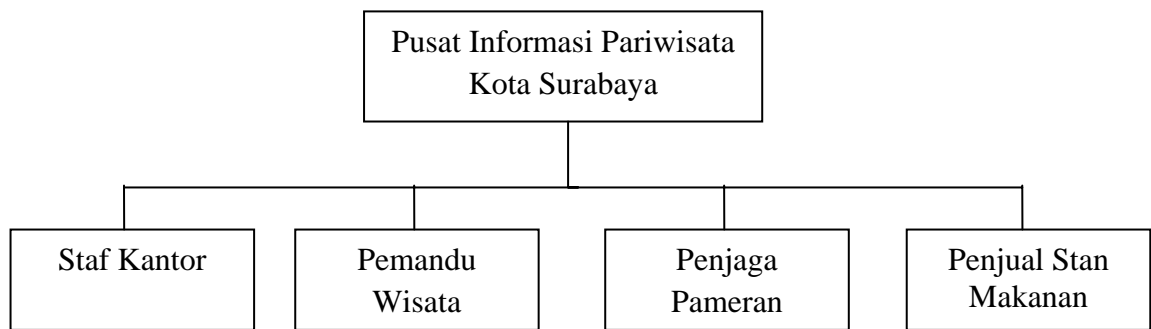


Gambar 2.12. Salah Satu Sudut dalam Ruang
(Sumber: Sari 2007)

2.4.1.1. Struktur Organisasi



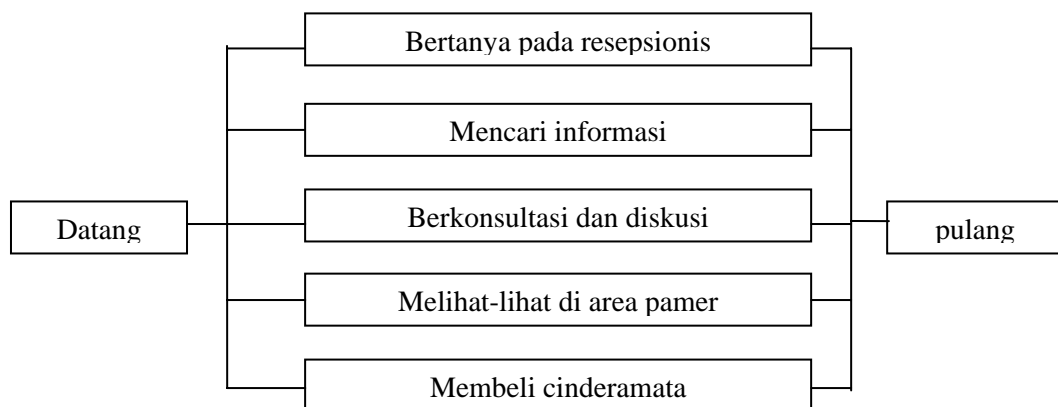
Gambar 2.13. Struktur Organisasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata
(Sumber: <http://depbudpar.co.id>, diakses tanggal 12 Januari 2008)



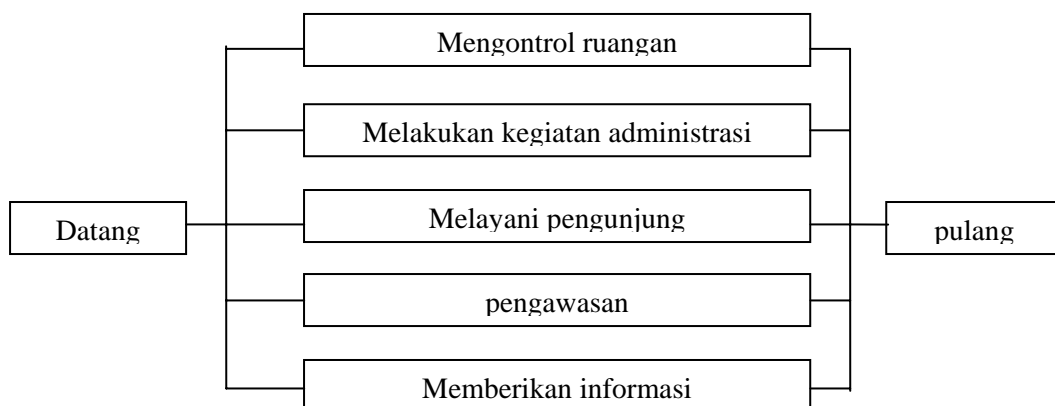
Gambar 2.14. Susunan Kepemimpinan Organisasi
(Sumber: Sari,2007)

2.4.1.2. Pola Aktivitas Para Pemakainya

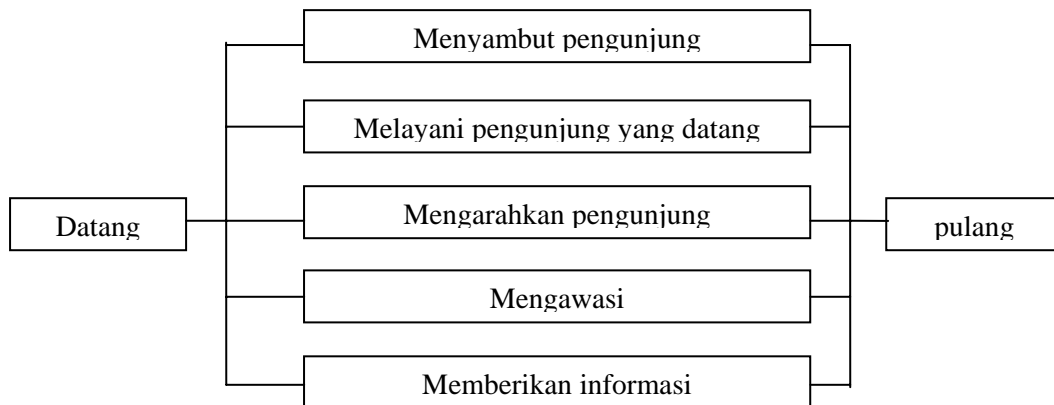
- Pola aktivitas pengunjung



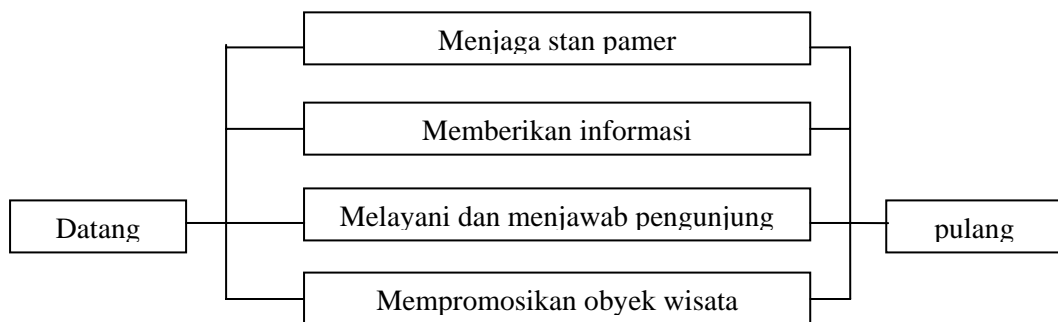
- Pola aktivitas staf kantor



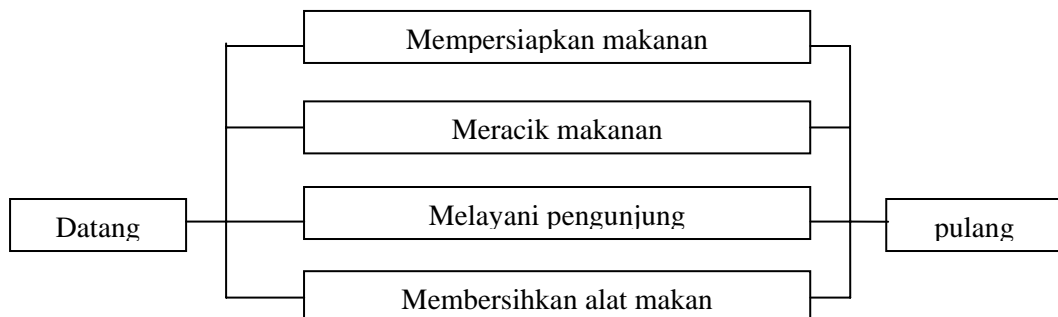
- Pola aktivitas pemandu wisata



- Pola aktivitas penjaga stan pameran



- Pola aktivitas penjaga kios makanan



2.4.1.3. Tugas dan Tanggung Jawab

Tugas dan tanggung jawab pemakai:

- Staf Kantor: mengurus berkas-berkas, surat, dan *file* yang berhubungan dengan Pusat Informasi Pariwisata.
- Pemandu wisata (*Guide*): memberikan informasi dan pengarahan awal pada pengunjung.
- Penjaga pameran: memberikan informasi lanjutan yang lebih terperinci dan detail mengenai objek wisata tertentu.
- Penjual stan makanan: meracik dan membuat makanan khas Surabaya serta melayani pengunjung.

2.4.2. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Timur

Elemen interior dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Timur ini adalah lantai dengan menggunakan material ubin dengan motif bintang-bintang berwarna coklat muda. Ukurannya adalah 30x30 cm. Dinding dengan *finishing* cat warna coklat muda. Elemen dekoratif yang digunakan yaitu berupa lukisan yang dipasang disudut-sudut dinding ruang yang tidak terpakai. Media promosi yang digunakan yaitu berupa *brosur* dan kalender wisata.



Gambar 2.15. Interior Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Timur
(Sumber: Tugas Akhir Interior no. 00050478/DIN/2007)

Pada area tunggu menggunakan karpet warna merah dan kuning. Sedangkan sekat menggunakan panel kayu. Perabot yang digunakan adalah perabot kursi sofa dan meja. Pada bagian tepi terdapat papan informasi yang terbuat dari kayu.

Ruang pameran permanen diletakkan dibagian depan dekat dengan *entrance* ruang. Ruang pameran ini digunakan untuk jangka waktu yang cukup lama sehingga keberadaannya tidak akan diganti dalam jangka waktu yang singkat.

Pada interior kantornya menggunakan lantai keramik berwarna coklat muda dan dilapisi dengan karpet hijau. Perabot yang digunakan menggunakan material kayu dan disusun berjajar teratur dengan pola sirkulasi *grid*.



Gambar 2.16. Ruang Kantor
(Sumber: Tugas Akhir Interior no. 00050478/DIN/2007)

2.4.3. Warrington *Visitor Centre*



Gambar 2.17. Warrington *Visitor Centre*
(Sumber: www.warrington.gov.uk, diakses tanggal 20 Januari 2008)

Pusat informasi ini berada di kota Warrington, Inggris. Pusat informasi ini menyediakan sarana informasi pariwisata dan akomodasi dalam bentuk brosur dan katalog. Pada hari-hari tertentu diadakan sebuah pertunjukkan tentang kesenian daerah setempat.

Mengenai bahan elemen interior, lantai menggunakan bahan keramik warna *broken white* coklat dan coklat tua. Dinding dicat dengan warna putih dan pada beberapa bagian menggunakan warna merah dan *silver*. Plafonnya menggunakan jenis plafon ekspos warna putih. Pada ruang banyak terdapat bukaan untuk memasukkan sinar matahari ke dalam ruang. Penggunaan material kaca juga banyak digunakan untuk pintu, dinding, dan dinding penyekat.

2.4.4. Belfast *Welcome Centre*



Gambar 2.18. Belfast *Welcome Centre*
(Sumber: www.belfast.co.uk, diakses tanggal 20 Januari 2008)

Pusat informasi ini berada di kota Belfast. Seperti pusat informasi pariwisata pada umumnya, pusat informasi ini menyediakan informasi pariwisata yang ada di daerah tersebut. Di tempat ini juga disediakan fasilitas budaya, seni, dan olahraga. Elemen interior dari ruangan ini yaitu dinding dengan cat warna putih, lantai menggunakan karpet warna abu-abu, dan plafon warna putih. Pada plafon juga terdapat petunjuk yang berupa tulisan mengenai fasilitas yang ditawarkan yaitu perencanaan tour dan atraksi wisata. Perabot menggunakan material kayu seperti pada meja resepsionis diatas.

2.4.5. Tokyo *Visitor Centre*



Gambar 2.19. Tokyo *Visitor Centre*
(Sumber: www.konsei.com, diakses tanggal 20 Januari 2008)

Elemen interior dari pusat informasi ini yaitu dinding berwarna coklat dan beberapa berupa panel-panel yang dilapis dengan motif kayu. Lantai menggunakan karpet warna krem, dan plafon berwarna coklat muda dan digunakan untuk menempatkan lampu jenis *warm day light*. Disini juga terdapat rak-rak untuk meletakkan brosur dan juga disediakan komputer untuk mencari informasi secara *digital*. Kombinasi warna yang digunakan pada *visitor centre* ini adalah coklat dengan motif kayu dan warna biru tua pada beberapa perabot.

2.4.6. Museum Nasional Singapura



Gambar 2.20. Museum Nasional Singapura
(Sumber: <http://visitsingapore.com>, diakses tanggal 4 Maret 2008)



Gambar 2.21. Rotunda Museum Nasional Singapura
(Sumber: <http://visitsingapore.com>, diakses tanggal 4 Maret 2008)

National Museum of Singapore adalah museum tertua dan terbesar Singapura namun dengan jiwa dan semangat muda dan inovatif. Dirancang untuk menjadi museum rakyat, Museum ini membanggakan diri dalam keunikannya memperkenalkan berbagai cara inovatif dalam mempersembahkan sejarah dan

memberi arti baru dalam pengalaman menikmati museum. Lebih dari sekedar tempat untuk pameran dan artefaks, Museum ini juga menjadi beda berkat acara dan festival-festivalnya yang seru dan meriah, dan membuka berbagai peluang kreatif baru dalam budaya dan warisan sejarah. Program-programnya akan didukung oleh berbagai fasilitas dan layanan seperti Makanan & Minuman, toko-toko, Resource Centre, Gallery Theatre dan Public Sculpture Garden. Dengan sejarah yang kaya sejak tahun 1887, National Museum of Singapore telah ditutup sejak April 2003 untuk dibangun kembali dan dibuka secara resmi di bulan Desember 2006. Mulai sekarang, akan ada serangkaian acara Preview Season agar para pengunjung bisa mendapatkan informasi sekilas mengenai pusat budaya dan sejarah di Singapura ini.