Studio Akhir Desain Arsitektur

RIUNG

PENERAPAN KONSEP KONTEKSTUAL DALAM PERANCANGAN GEDUNG VISITOR CENTRE DI PESISIR WADUK CIRATA, KAWASAN JANGARI, KABUPATEN CIANJUR, JAWA BARAT, INDONESIA SEBAGAI PUSAT EDUKASI DAN WISATA BERKELANJUTAN.

Muhamad Nasrul Agung - 21512186 I Ir. Tony Kunto Wibisono, M.Sc. I Laboratorium Komunikasi & Bisnis Arsitektur



Program Studi Sarjana Arsitektur

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
ARCHITECTURE UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
UNGGUL
KAAB 한국건축학교육인증원 Korea Architectural Accrediting Board
BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA

RIUNG

PENERAPAN KONSEP KONTEKSTUAL DALAM PERANCANGAN GEDUNG VISITOR CENTRE DI PESISIR WADUK CIRATA, KAWASAN JANGARI, KABUPATEN CIANJUR, JAWA BARAT, INDONESIA SEBAGAI PUSAT EDUKASI DAN WISATA BERKELANJUTAN.



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
ARCHITECTURE UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
UNGGUL
KAAB
한국건축학교육인증원 Korea Architectural Accrediting Board
BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA



Studio Akhir Desain Arsitektur

PENERAPAN KONSEP KONTEKSTUAL DALAM PERANCANGAN GEDUNG VISITOR CENTRE DI PESISIR WADUK CIRATA, KAWASAN JANGARI, KABUPATEN CIANJUR, JAWA BARAT, INDONESIA SEBAGAI PUSAT EDUKASI DAN WISATA BERKELANJUTAN.

Laboratorium Komunikasi & Bisnis Arsitektu

Muhamad Nasrul Agung - 21512186

Dosen Pembimbing :

Ir. Tony Kunto Wibisono, M.Sc.

Departement Of Architecture
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Jalan Kaliurang km 14,5 Sleman DIY 55584

LEMBAR PENGESAHAN

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :
Final Architecture Design Studio Entitled

Penerapan Konsep Kontekstual dalam Perancangan Gedung Visitor Centre di Pesisir Waduk Cirata, Kawasan Jangari, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat, Indonesia sebagai Pusat Edukasi dan Wisata Berkelanjutan.
The Application of a Contextual Design Concept in the Planning of a Visitor Centre Building along the Shore of Cirata Reservoir, Jangari Area, Cianjur Regency, West Java, Indonesia, as a Center for Education and Sustainable Tourism.

Nama Lengkap Mahasiswa : **Muhamad Nasrul Agung**
Student's Full Name

Nomor Induk Mahasiswa : **21512186**
Student Identification Number

Telah Diuji dan Disetujui pada : **Yogyakarta, Desember 2025**
Examined and Approved on *Yogyakarta, December 2025*

Pembimbing *Supervisor*	Penguji 01 *Jury 01*	Penguji 02 *Jury 02*
Ir. Tony Kunto Wibisono, M.Sc.	Muhammad Kholif Lir Widyoputro, S.T., M.Sc.	Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP

Diketahui Oleh
Acknowledged by
Ketua Program Studi S1 Arsitektur
Head of Undergraduate Program in Architecture

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
YOGYAKARTA

Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D., IALI

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Penilaian Buku Studio Akhir Desain Arsitektur
Final Architecture Design Book Assessment

Penerapan Konsep Kontekstual dalam Perancangan Gedung Visitor Centre di Pesisir Waduk Cirata, Kawasan Jangari, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat, Indonesia sebagai Pusat Edukasi dan Wisata Berkelanjutan.
The Application of a Contextual Design Concept in the Planning of a Visitor Centre Building along the Shore of Cirata Reservoir, Jangari Area, Cianjur Regency, West Java, Indonesia, as a Center for Education and Sustainable Tourism.

Nama Lengkap Mahasiswa : Muhamad Nasrul Agung
Student's Full Name
Nomor Induk Mahasiswa : 21512186
Student Identification Number

Kualitas pada buku Studio Akhir Desain Arsitektur
Sedang*) Baik*) Sangat Baik*)

Sehingga
Direkomendasikan/ tidak direkomendasikan*)
Untuk menjadi acuan produk Studio Akhir Desain Arsitektur

Yogyakarta, Desember 2025
Yogyakarta, December 2025

Pembimbing
Supervisor

Ir. Tony Kunto Wibisono, M.Sc.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :
Final Architecture Design Studio Entitled

Penerapan Konsep Kontekstual dalam Perancangan Gedung Visitor Centre di Pesisir Waduk Cirata, Kawasan Jangari, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat, Indonesia sebagai Pusat Edukasi dan Wisata Berkelanjutan.
The Application of a Contextual Design Concept in the Planning of a Visitor Centre Building along the Shore of Cirata Reservoir, Jangari Area, Cianjur Regency, West Java, Indonesia, as a Center for Education and Sustainable Tourism.

Nama Lengkap Mahasiswa : **Muhamad Nasrul Agung**
Student's Full Name

Nomor Induk Mahasiswa : **21512186**
Student Identification Number

Telah Diuji dan Disetujui pada : **Yogyakarta, Desember 2025**
Examined and Approved on *Yogyakarta, December 2025*

Dengan ini, saya menyatakan bahwa seluruh isi karya tulis ini adalah hasil pemikiran dan pekerjaan saya sendiri. Setiap informasi, data, atau kutipan yang bersumber dari karya orang lain telah saya cantumkan secara akurat sebagai referensi sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah. Dan dalam penyusunan karya ini, saya tidak menerima bantuan yang berasal dari pihak lain, baik sebagian maupun keseluruhan prosesnya. Saya menyatakan tidak adanya konflik hak kekayaan intelektual (HKI) atas karya ini.

Dengan demikian, pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran, dan saya menyerahkan hak penggunaan karya akhir ini sepenuhnya kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk keperluan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, Desember 2025
Yogyakarta, December 2025



Muhamad Nasrul Agung

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, dan ridho-Nya. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh pengikutnya hingga akhir zaman. Atas kehendak-Nya, penulis dapat menyelesaikan Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) yang berjudul "**Penerapan Konsep Kontekstual dalam Perancangan Gedung Visitor Centre di Pesisir Waduk Cirata, Kawasan Jangari, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat, Indonesia sebagai Pusat Edukasi dan Wisata Berkelanjutan."**

Studio Akhir Desain Arsitektur bukan sekadar tahap akademik, melainkan sebuah proses panjang yang membentuk cara berpikir, kepekaan, dan kedewasaan penulis sebagai calon arsitek. Di dalamnya terdapat dialektika antara ide, konteks, keterbatasan, serta nilai-nilai kemanusiaan yang terus diuji sepanjang proses. Penulis menyadari bahwa karya ini tidak lahir dari ruang kosong, melainkan dari proses kolektif yang dipenuhi bimbingan, kritik, kepercayaan, dan doa dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, atas segala kemudahan, kekuatan, dan keberkahan yang senantiasa menyertai setiap tahap proses perancangan dan penyusunan Studio Akhir Desain Arsitektur ini.
2. Kedua orang tua tercinta, yang selalu menjadi fondasi utama dalam perjalanan penulis. Terima kasih atas doa-doa yang tak pernah putus dilangitkan dalam setiap langkah penulis mengejar cita-cita. Tanpa doa tersebut, penulis menyadari bahwa tidak akan memiliki kekuatan, keteguhan, dan keberanian untuk sampai pada tahap ini. Cinta, keikhlasan, dan pengorbanan Bapak dan Ibu adalah energi terbesar dalam proses panjang ini. I love you, Bapak dan Ibu. Penulis selalu menyayangi Bapak dan Ibu.
3. Bapak Ir. Tony Kunto Wibisono, M.Sc., selaku dosen pembimbing, atas kesabaran, ketelitian, dan konsistensi dalam membimbing penulis. Arahan, diskusi, serta kritik yang diberikan tidak hanya memperkaya kualitas rancangan, tetapi juga membentuk cara berpikir kontekstual dan bertanggung jawab dalam proses perancangan arsitektur.
4. Bapak Muhammad Kholif Lir Widyoputro, S.T., M.Sc., selaku dosen penguji I, atas masukan, kritik, dan perspektif yang tajam sehingga rancangan ini dapat berkembang secara konseptual dan teknis.
5. Bapak Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP, selaku dosen penguji II, atas saran, pendalaman konsep, serta masukan perancangan yang mendorong penulis untuk lebih peka terhadap konteks, isu, dan nilai arsitektural yang diangkat.
6. Bapak Hanif Budiman, M.T., Ph.D., IALI, selaku Ketua Program Studi S1 Arsitektur, atas dukungan, arahan, serta kebijakan akademik yang memungkinkan penulis menjalani proses pendidikan dan penyelesaian studi dengan baik.
7. Asrori dan Rafi selaku teman satu bimbingan, atas kebersamaan dalam berdiskusi, berproses, dan saling menguatkan dalam menghadapi dinamika Studio Akhir Desain Arsitektur.
8. Danang dan Habib, sahabat yang menjadi support system penulis selama masa perkuliahan, atas kehadiran, kepercayaan, dan semangat yang terus diberikan hingga penulis mampu bertahan dan melangkah sampai titik ini.
9. Rekan-rekan seperjuangan dalam Studio Akhir Desain Arsitektur yang telah melalui hari-hari panjang, tekanan, dan kerja tanpa batas di Laboratorium PAP, Fitriyanto, Haris, Fathul, Jenny, dan Andini, yang bersama-sama berjuang siang dan malam, berbagi lelah, dan saling menguatkan hingga SADA ini dapat diselesaikan.
10. Keluarga besar Jurusan Arsitektur yang telah menjadi rumah kedua bagi penulis, khususnya jajaran staf yang tidak hanya menjadi rekan kerja tetapi juga kakak dan keluarga selama proses studi, Mba Izza, Mba Titis, Mba Lina, Mba Ima, Mba Andri, Mas Riza, Mba Rizka, Mba Ikhda, Mba Merlin, Mas Rosyid, Mas Oji, Mas Hilmi, dan Mba Zahra, atas bantuan, bimbingan, perhatian, dan kehangatan yang diberikan selama penulis menuntaskan studi ini.

KATA PENGANTAR

Sebagai penutup, penulis juga menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada seluruh Bapak dan Ibu dosen atas dedikasi, keikhlasan, dan ilmu yang telah diberikan selama proses pendidikan. Semoga seluruh ilmu yang diberikan menjadi berkah dan bermanfaat bagi penulis. Secara khusus, penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Noor Cholis Idham, Ph.D., IAI, selaku Ketua Jurusan Arsitektur, atas kepercayaan dan kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk memperoleh ilmu, pengalaman, dan ruang belajar yang tidak semua mahasiswa dapatkan.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa karya Studio Akhir Desain Arsitektur ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kesempurnaan. Namun, penulis berharap karya ini dapat menjadi media refleksi, pembelajaran, serta kontribusi kecil dalam pengembangan perancangan arsitektur yang peka terhadap konteks, kemanusiaan, dan pemulihan pasca bencana.



ABSTRAK

Kawasan pesisir Waduk Cirata di Jangari, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat, memiliki potensi besar sebagai destinasi wisata air sekaligus ruang edukasi berbasis lingkungan dan masyarakat. Namun, hingga saat ini kawasan tersebut masih didominasi oleh aktivitas wisata yang bersifat rekreatif tanpa didukung fasilitas penerima dan edukasi yang terintegrasi, sehingga pengalaman pengunjung dan nilai edukatif kawasan belum optimal. Perancangan Gedung Visitor Centre ini bertujuan untuk menghadirkan sebuah pusat penerima, informasi, dan edukasi yang mampu menjembatani pengunjung dengan karakter alam, aktivitas masyarakat, serta sistem ekologi Waduk Cirata secara berkelanjutan.

Pendekatan perancangan menggunakan konsep kontekstual, dengan menitikberatkan pada respon terhadap kondisi tapak pesisir waduk, bentang alam perairan, iklim tropis, serta aktivitas sosial-ekonomi masyarakat setempat. Bangunan dirancang sebagai elemen transisi antara kawasan luar dan area wisata utama, dengan penataan massa yang terbuka, orientasi visual ke arah waduk, serta pengolahan ruang luar sebagai bagian integral dari pengalaman ruang. Elemen arsitektural seperti modul kolom yang ritmis, struktur atap lebar, dan ruang-ruang terbuka dirancang untuk menciptakan kesan monumental namun tetap ramah dan berskala manusia.

Aspek keberlanjutan diterapkan melalui pemilihan sistem struktur dan material, seperti penggunaan kayu CLT (Cross Laminated Timber) sebagai material utama yang ramah lingkungan, serta sistem atap bitumen yang ringan dan adaptif terhadap iklim. Strategi desain pasif, seperti penghawaan alami, pencahayaan alami, dan keterbukaan visual, dimanfaatkan untuk meningkatkan kenyamanan termal sekaligus mengurangi ketergantungan terhadap energi buatan. Dengan demikian, Gedung Visitor Centre ini diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas penunjang wisata, tetapi juga sebagai pusat edukasi lingkungan dan ruang publik yang mampu memperkuat identitas kawasan Waduk Cirata sebagai destinasi wisata berkelanjutan.

Kata kunci: visitor centre, arsitektur kontekstual, waduk Cirata, wisata berkelanjutan, edukasi lingkungan.







ABSTRACT

The coastal area of Cirata Reservoir in Jangari, Cianjur Regency, West Java, holds significant potential as a water-based tourism destination as well as an environmental and community-oriented educational space. However, the area is currently dominated by recreational activities without adequate integrated facilities for visitor reception and education, resulting in limited spatial experience and educational value. This design project aims to develop a Visitor Centre that functions as a reception, information, and educational hub, connecting visitors with the natural landscape, local community activities, and the ecological system of Cirata Reservoir in a sustainable manner.

The design adopts a contextual architectural approach, emphasizing responsiveness to the reservoir's coastal conditions, surrounding landscape, tropical climate, and local socio-economic activities. The building is conceived as a transitional element between the external environment and the main tourism area, featuring an open spatial configuration, visual orientation toward the reservoir, and outdoor spaces as integral components of the architectural experience. Architectural elements such as rhythmic column modules, wide sloping roofs, and open structures create a monumental yet welcoming character that remains human-scaled.

Sustainability principles are implemented through structural and material strategies, including the use of Cross Laminated Timber (CLT) as the primary structural material, promoting environmental responsibility, and a lightweight bitumen roofing system suitable for tropical conditions. Passive design strategies, such as natural ventilation, daylight optimization, and visual openness, are applied to enhance thermal comfort while minimizing energy consumption. Through this approach, the Visitor Centre is envisioned not only as a supporting tourism facility but also as an environmental education center and public space that strengthens the identity of Cirata Reservoir as a sustainable tourism destination.

Keywords: visitor centre, contextual architecture, Cirata Reservoir, sustainable tourism, environmental education.







DAFTAR ISI

BAB 1 PENDAHULUAN 13

Latar Belakang Perosalan Perancangam .....

-Isu Perancangan 14

-Lokasi Makro 15

-Lokasi Mikro 16

-Potensi Wisata Jangari 17

Pernyataan Persoalan Perancangan .....

-Isu Permasalahan 23

-Isu Arsitektural 24

-Isu Non Arsitektural 24

-Rumusan Masalah Umum 24

-Rumusan Masalah Khusus 24

-Tujuan Perancangan 24

-Tujuan Umum 24

-Tujuan Khusus 24

-Pernyataan Masalah 25

-Sasaran Perancangan 25

-Batasan Rancangan 25

Metode Pemecahan Persoalan Perancangan .....

-Isu Permasalahan 26

-Variable & Parameter Perancangan 27

-Peta Permasalahan 30

-Kerangka Berfikir 28

-State Of The Art 29

BAB 2 KAJIAN TEORI & KONSEP DASAR 31

Kajian Tema Perancangan .....

-Deskripsi & Definisi Judul 32

-Kajian Tipologi Bangunan 36

-Kajian Standar & Pedoman Desain 43

-Arsitektur Vernakular /Kontekstual 48

-Arsitektural Berkelanjutan 65

-Kajian Preseden 79

BAB 3 EKSPLORASI & RESPON RANCANGAN 91

Pemecahan Masalah .....

-Tinjauan Lokasi 92

-Lokasi & Aksesibilitas 94

-Peta Makro regional 95

-Peta Mikro Lokal 97

-Aksesibilitas Public Transport 98

-Aktvitas Sekitar Site 99

-Potensi & Kendala Tapak 100

DAFTAR ISI

-Hak Guna dan Milik Negara 102
-Analisis regulasi Tapak 103
Analisis Iklim Dan Lingkungan .....
-Analisis Suhu 104
-Analisis Angin 104
-Analisis Sunchart 105
-Analisis Sun Path 106
-Analisis Curah Hujan 107
-Analisis View, Sensori & Vegetasi 110
Analisis Program Ruang .....
-Buble Diagram Ruang 111
-Buble Alur Diagram Pengguna 112
--Diagram Analisis Tapak 113
Konsep Rancangan .....
-Konsep Rancangan 116
-Site Planning Strategi 117
-Narative of Place 118
-Kerangka Berfikit 119
-Quality Urban Public Space For Quality of Life 120
-Tantangan Rancangan 121
-Target People & Aktivitas Rancangan 122
-Programmatic Concept 123
-Tangilbe Intangible Rancangan 124
-Konsep Pengelompokan Program Ruang 125
-Konsep Kontekstual dan Strategi Integrasi 126
-Konsep fungsi & Program Ruang 127
-Konsep Kontekstualisme 136

BAB 4 Bagian Deskripsi Hasil Rancangan & Pembuktian 137

Deskripsi Hasil Keseluruhan Rancangan .....
-Riung 138
-Site Plan 139
-Tampak Kawasan 140
-Potongan Kawasan 141
-Aksonometri Kawasan 142
-Perspktif Kawasan 143
-Bangunan Enterance Kawasan 144
-Bangunan Market/UMKM 149
-Bangunan Serbaguna 155
-Bangunan Fish Market 160
-Bangunan Ruang Kuliner 165
-Bangunan Dermaga Wisata 170
-Bangunan Information Centre 175

DAFTAR ISI

-Bangunan Penujang 181
-Area Penunjang Komunal Kawasan Visitor Centre 183
-Skema Pencahayaan Buatan 186
-Skema Pencahayaan Alami 187
-Skema Penghawaan Buatan 188
-Skema Barier Free 189
-Skema Air Bersih & Air Kotot 190
-Skema Jaringan Kelistrikan 191
-Rencana Anggaran Biaya 192
-Perhitungan Penghasilan Bangunan 193
-Payback Period & Narasi Pendekatan Perancangan Berbasis Bisnis 194

BAB 5 DAFTAR PUSTAKA .....

-Daftar Pustaka 195

LAMPIRAN .....

Surat Keterangan Hasil Cek Plagiasi
Architectural Presentation Board
Gambar Perancangan
Maket



01 Bagian Pendahuluan



Gambar 1.1 Aktivitas warga di waduk jangari Cianjur
Seumber :https://jelajahcianjur.wordpress.com/waduk-jangari/



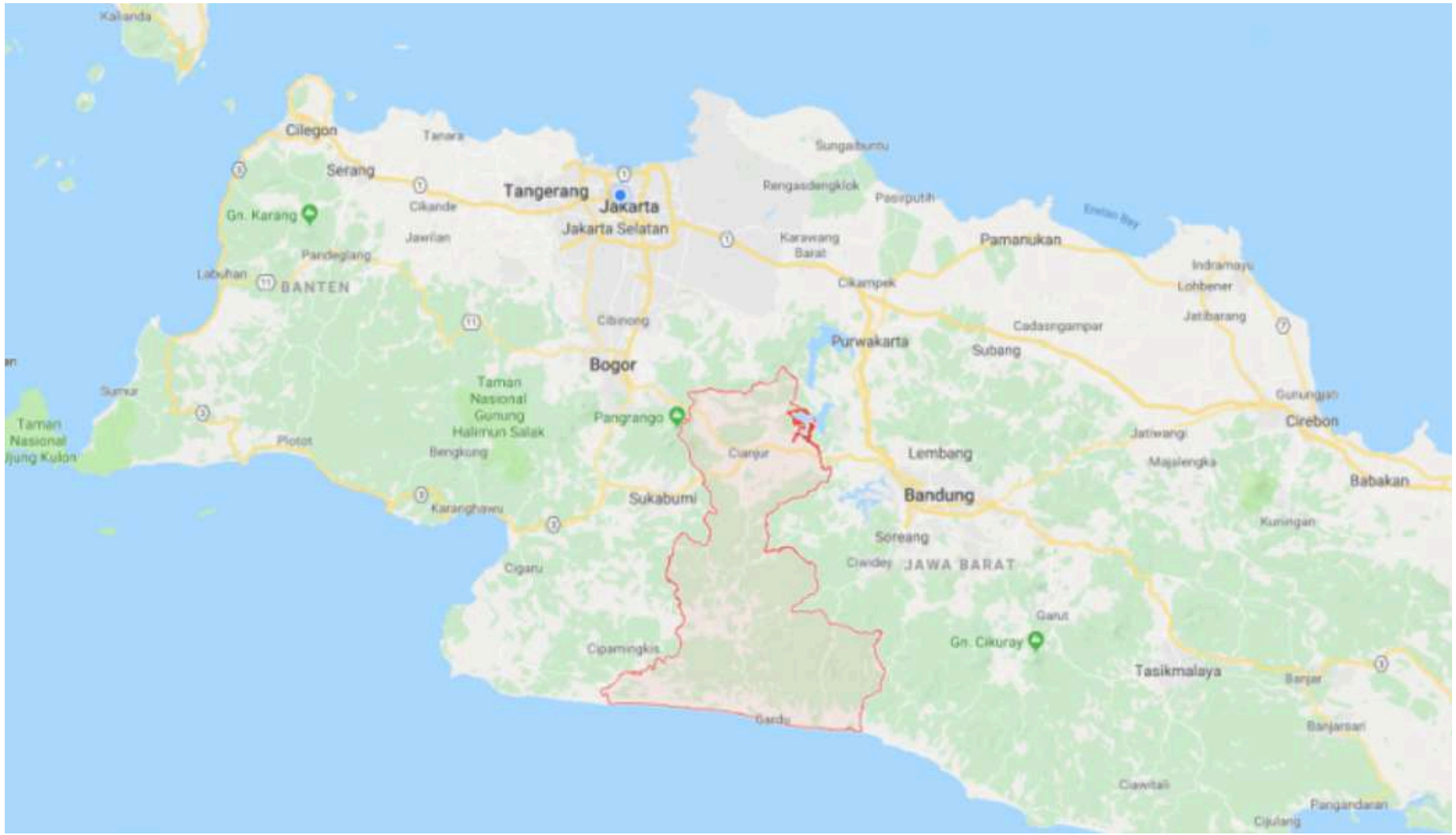
Gambar 1.2 Aktivitas warga di waduk jangari Cianjur
Seumber :https://jelajahcianjur.wordpress.com/waduk-jangari/

Isu Perancangan

edukatif, sehingga dapat meningkatkan kualitas wisata sekaligus memperluas jangkauan pasar wisatawan.

Visitor centre menjadi solusi strategis atas persoalan tersebut karena berfungsi sebagai simpul informasi, edukasi, interpretasi lingkungan, sekaligus media promosi destinasi yang terpadu. Fasilitas ini memungkinkan penyajian informasi terkait sejarah kawasan, potensi energi terbarukan, konservasi lingkungan perairan, budaya lokal, hingga panduan aktivitas wisata. Model ini telah berhasil diterapkan di berbagai negara maju seperti Australia dan negara-negara Eropa, di mana visitor centre tidak hanya memudahkan orientasi pengunjung, tetapi juga menjadi alat strategis untuk memperkuat narasi keberlanjutan dan identitas kawasan wisata. Dalam konteks perancangan, tantangan utama adalah merancang ruang publik yang mampu menjembatani kebutuhan edukasi dan rekreasi berbagai jenis pengunjung—baik lokal maupun internasional—dengan pendekatan arsitektur yang kontekstual terhadap lingkungan fisik, iklim, budaya, dan masyarakat lokal.

Oleh karena itu, isu perancangan tidak hanya terbatas pada penambahan fasilitas wisata, tetapi juga pada bagaimana visitor centre dapat menjadi katalisator transformasi kawasan Waduk Cirata menjadi destinasi wisata edukatif berkelanjutan. Perancang perlu mempertimbangkan bagaimana bangunan dapat berperan sebagai media interpretasi lingkungan, mendukung konservasi alam, mengoptimalkan karakter lanskap, sekaligus meningkatkan nilai ekonomi lokal melalui penguatan citra kawasan. Penerapan desain yang adaptif terhadap kondisi alam, memanfaatkan material lokal, ramah lingkungan, serta menghadirkan pengalaman ruang yang informatif dan partisipatif menjadi kunci dalam menjawab isu perancangan ini. Dengan demikian, Visitor Centre di Waduk Cirata tidak hanya menjadi fasilitas pendukung wisata, tetapi juga representasi komitmen terhadap pelestarian lingkungan dan peningkatan kapasitas edukatif kawasan.

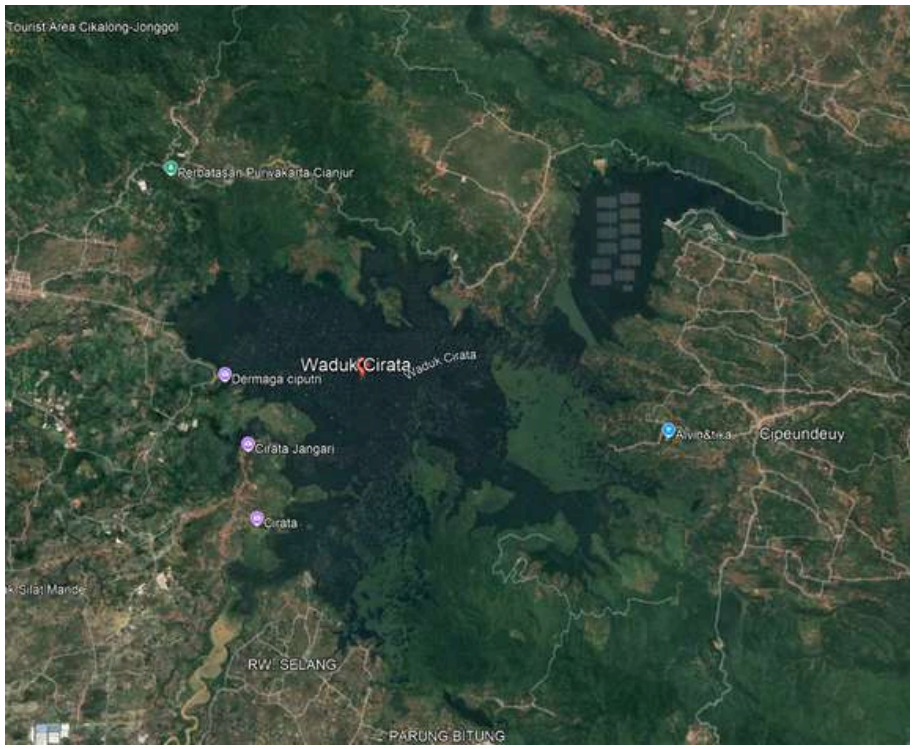


Gambar.1.3 Peta Kabupaten Cianjur
Sumber Google

Lokasi Makro

Kabupaten Cianjur terletak strategis di tengah Provinsi Jawa Barat, berada pada koordinat antara 6°21'–7°25' Lintang Selatan dan 106°42'–107°33' Bujur Timur. Secara geografis, kabupaten ini memanjang dari utara ke selatan dan menjadi wilayah penghubung antara kawasan metropolitan Jabodetabek dan Bandung Raya. Kabupaten Cianjur berbatasan dengan Kabupaten Bogor, Karawang, serta Purwakarta di utara; Purwakarta, Bandung, Bandung Barat, dan Garut di timur; Samudra Hindia di selatan; dan Kabupaten Sukabumi serta Bogor di bagian barat. Dengan 32 kecamatan dan lebih dari 348 kelurahan/desa, wilayah ini memiliki ragam karakteristik bentang alam mulai dari pegunungan hingga kawasan perairan. Sebagai salah satu kabupaten dengan potensi wisata alam dan agro yang tinggi, Cianjur sangat relevan dalam pengembangan wisata edukatif berbasis lingkungan. Letak makro yang strategis berperan penting dalam mendukung aksesibilitas pengunjung dari berbagai daerah, terutama dari Jakarta dan Bandung yang merupakan pusat aktivitas bisnis dan pendidikan. Hal ini memberi peluang besar dalam menjadikan Visitor Centre sebagai destinasi edukatif unggulan di Jawa Barat.

Lokasi Mikro



Gambar 1.4 Gambar Peta Administrasi Kabupaten Cianjur
Sumber: Google Image



Gambar 1.5 Gambar Peta Administrasi Kabupaten Cianjur
Sumber: Google Image

Secara mikro, kawasan Waduk Cirata menjadi titik fokus perancangan, di mana fungsi utamanya sebagai waduk sekaligus PLTA memberikan nilai edukasi tinggi terkait energi terbarukan dan pengelolaan sumber daya air. Kawasan ini menghadapi persoalan ekologis seperti menurunnya kualitas air dan penyebaran tumbuhan air invasif yang menghambat aktivitas perairan, serta rendahnya kualitas fasilitas penunjang wisata. Kondisi ini menjadi dasar urgensi perancangan yang adaptif dan solutif terhadap permasalahan eksisting. Melalui pendekatan kontekstual, desain Visitor Centre akan merespons kondisi iklim lokal, bentang alam perairan, karakter masyarakat setempat, serta potensi lingkungan sekitar dengan tetap memperhatikan kenyamanan pengunjung dan keberlanjutan ekosistem. Rancangan diharapkan mampu menjadi katalis pemulihan fungsi kawasan melalui integrasi ruang edukatif, rekreatif, konservatif, dan ekonomi lokal, sekaligus menjadi pusat pengelolaan dan informasi wisata yang mampu mengarahkan alur kegiatan pengunjung secara efektif serta meningkatkan kesadaran publik terhadap pentingnya kelestarian lingkungan.

Selain potensi alam dan fungsi teknisnya, kawasan Waduk Cirata juga memiliki dinamika sosial yang kuat melalui aktivitas masyarakat lokal, terutama para nelayan yang mengelola Keramba Jaring Apung (KJA) sebagai mata pencaharian utama. Aktivitas ini mencerminkan kedekatan masyarakat dengan ekosistem waduk serta menjadi bagian integral dari kehidupan ekonomi lokal. Dalam perancangan, penting untuk menampilkan aktivitas nelayan KJA sebagai elemen visual dan edukatif, misalnya melalui penyajian gambar atau ilustrasi kegiatan budidaya ikan, proses pemeliharaan keramba, hingga interaksi masyarakat dengan perairan waduk. Penambahan visual ini tidak hanya memperkuat narasi kontekstual tapak, tetapi juga memperlihatkan realitas sosial-ekonomi masyarakat yang bergantung pada sumber daya waduk. Dengan demikian, pengunjung dapat memahami keterhubungan antara manusia, alam, dan teknologi melalui pengalaman visual yang informatif, sekaligus memperkuat nilai keberlanjutan dan inklusivitas sosial dalam desain Visitor Centre.

Devisa Pariwisata terhadap Ekspor Barang Terbesar di Indonesia (2011–2015)

Rank	2011 - Jenis Komoditas	2011 - Nilai (juta USD)	2012 - Jenis Komoditas	2012 - Nilai (juta USD)	2013 - Jenis Komoditas	2013 - Nilai (juta USD)	2014 - Jenis Komoditas	2014 - Nilai (juta USD)	2015 - Jenis Komoditas	2015 - Nilai (juta USD)
1	Minyak & gas bumi	41477.1	Minyak & gas bumi	36377	Minyak & gas bumi	32620.3	Minyak & gas bumi	30314	Minyak & gas bumi	18526.1
2	Batu bara	27221.8	Batu bara	26615	Batu bara	24593.1	Batu bara	20813.8	Batu bara	15935.3
3	Minyak kelapa sawit	22210.1	Minyak kelapa sawit	18885.1	Minyak kelapa sawit	20169.9	Minyak kelapa sawit	17640.6	Minyak kelapa sawit	15486.1
4	Karet olahan	14258.2	Karet olahan	10130.5	Karet olahan	10504.5	Pariwisata	11166	Pariwisata	12225
5	Pariwisata	8554	Pariwisata	9120	Pariwisata	10054	Karet olahan	8625.9	Karet olahan	5843.6
6	Pakaian jadi	7860.3	Pakaian jadi	7126.1	Pakaian jadi	7371	Pakaian jadi	7597.2	Pakaian jadi	7265
7	Alat listrik	7568.3	Alat listrik	6801.9	Alat listrik	6418.8	Makanan olahan	6680.6	Makanan olahan	6342.4
8	Tekstil	5564.4	Makanan olahan	5244.8	Makanan olahan	6065.5	Alat listrik	6432.1	Alat listrik	5924.6
9	Makanan olahan	5342.8	Tekstil	4818.6	Kertas dan barang dr kertas	5198	Tekstil	5742.7	Tekstil	4994.2
10	Bahan kimia	4309.8	Bahan kimia	4343.4	Tekstil	5071.8	Karet olahan	5599.6	Kertas dan barang dr kertas	3991.6
11	Kertas dan barang dr kertas	3794.3	Kertas dan barang dr kertas	3900.4	Kayu olahan	3593.6	Kayu olahan	3871.7	Kayu olahan	3596
12	Kayu olahan	3298.8	Kayu olahan	3337.7	Bahan kimia	3501.6	Kertas dan barang dr kertas	3780	Bahan kimia	2807.5

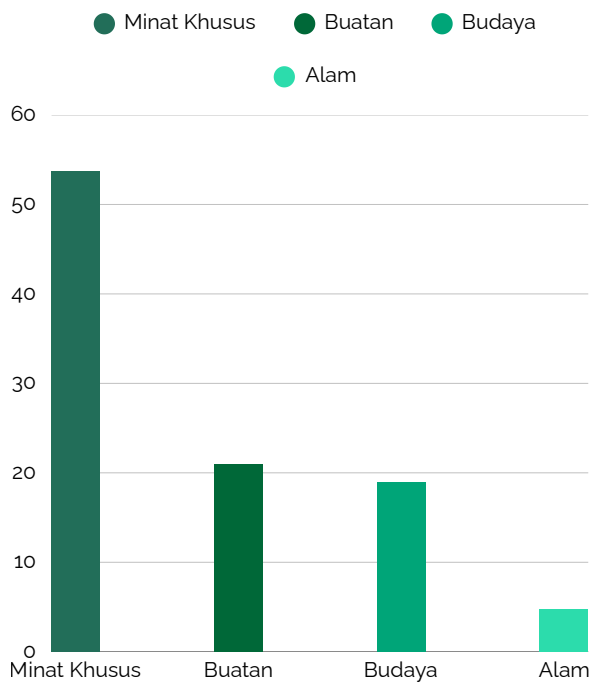
Sumber: Kementerian Pariwisata Republik Indonesia, 2015

Data kontribusi devisa sektor pariwisata Indonesia periode 2011–2015 menunjukkan potensi ekonomi yang sangat besar, di mana pariwisata secara konsisten menempati posisi lima besar penyumbang devisa ekspor non-migas nasional, bersaing dengan sektor unggulan seperti minyak dan gas bumi, batu bara, minyak kelapa sawit, dan karet olahan. Nilai devisanya meningkat dari 8.554 juta USD pada tahun 2011 menjadi 12.225 juta USD pada tahun 2015, mencerminkan tren pertumbuhan positif dan semakin tingginya minat wisatawan. Hal ini menegaskan bahwa pengembangan fasilitas wisata edukatif seperti Visitor Centre memiliki peluang strategis untuk meningkatkan daya tarik destinasi, memperkuat kontribusi ekonomi daerah, serta mendukung upaya nasional dalam mendorong sektor pariwisata sebagai motor penggerak ekonomi berkelanjutan.

Data Kunjungan Wisatawan ke Objek dan Daya Tarik Wisata di Jawa Barat (2019–2024)

No	Nama Obyek dan	Lokasi	Jenis ODTW	Jumlah Kunjung	Jumlah Kunjung	Jumlah Kunjung
1	Ciater	Kab. Subang	Alam	-	-	1910842
2	Tangkuban Parahu	Kab. Subang	Alam	-	-	1884844
3	Pondok Bali	Kab. Subang	Alam	-	-	1184800
4	Taman Safari	Kab. Bogor	Alam	18279	895711	913990
5	Kebun Binatang	Kota Bandung	Umum	634	450000	450634
6	Taman Wisata	Kab. Bogor	Alam	-	-	453284
7	Taman Wisata	Kab. Bogor	Alam	-	-	450000
8	Pantai Santolo	Kab. Garut	Alam	-	-	146000
9	Saung Angklung	Kota Bandung	Budaya	-	-	145000
10	Wisatawan Galunggung	Kab. Tasikmal	Alam	-	-	144000
11	Balai Kota Bandung	Kota Bandung	Umum	-	-	143000
12	Wisata Agro Gunung Mas	Kab. Bogor	Alam	-	-	142000
13	Kolam Renang	Kota Bandung	Minat Khusus	-	-	140000
14	Kebun Raya Cibodas	Kab. Cianjur	Alam	35000	700000	735000
15	Taman Bunga	Kab. Cianjur	Alam	20000	500000	520000
16	Taman Nasional	Kab. Cianjur	Alam	26407	400000	426407
17	Pantai Jayanti	Kab. Cianjur	Alam	5000	150000	155000
18	Curug Citambur	Kab. Cianjur	Alam	2000	100000	102000
19	Little Venice Kota	Kab. Cianjur	Buatan	3000	90000	93000
						11797975

Sumber: Kementerian Pariwisata Republik Indonesia, 2015



Sumber: Kementerian Pariwisata Republik Indonesia, 2015

Data di atas menggambarkan jumlah kunjungan wisatawan baik mancanegara (wisman) maupun domestik (wisnus) ke berbagai objek dan daya tarik wisata (ODTW) di Provinsi Jawa Barat dalam lima tahun terakhir (2019–2024). Obyek wisata alam mendominasi daftar, menunjukkan preferensi wisatawan terhadap destinasi berbasis alam seperti gunung, pantai, dan taman botani.

Kabupaten Cianjur menjadi sorotan baru dalam daftar ini, dengan penambahan 6 destinasi unggulan yang secara kolektif menyumbang total kunjungan lebih dari 2,6 juta wisatawan pada 2024, mencerminkan pertumbuhan signifikan di sektor pariwisata kawasan tersebut. Wisata unggulan seperti Kebun Raya Cibodas dan Taman Bunga Nusantara menunjukkan popularitas tinggi di kalangan wisatawan domestik, sementara Taman Nasional Gunung Gede Pangrango juga menarik kunjungan mancanegara yang cukup besar.

Kehadiran objek wisata buatan seperti Little Venice juga mencerminkan diversifikasi pengalaman wisata yang kini ditawarkan oleh Cianjur, selaras dengan target 3 juta kunjungan wisatawan di tahun 2024 seperti dilaporkan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Cianjur.

Potensi Lokasi Waduk Cirata Sebagai Wisata & Edukasi

Waduk Cirata, sebagai salah satu waduk terbesar di Asia Tenggara, memiliki potensi strategis untuk dikembangkan sebagai destinasi wisata air dan pusat edukasi lingkungan yang berkelanjutan. Terletak di wilayah Cianjur dan dikelilingi lanskap alam yang indah, kawasan ini menawarkan daya tarik berupa fungsi waduk, pembangkit listrik tenaga air (PLTA), ekosistem perairan, serta aktivitas masyarakat lokal seperti budidaya ikan melalui Keramba Jaring Apung (KJA). Pemerintah Kabupaten Cianjur melalui Disbudpar saat ini tengah menggencarkan strategi pengembangan wisata dengan target 2,2 juta kunjungan pada tahun 2024 melalui promosi lintas media, revitalisasi fasilitas, dan penyelenggaraan event budaya. Kawasan Cirata, khususnya Jangari, telah masuk dalam destinasi prioritas bersama Situs Gunung Padang, Taman Bunga Nusantara, dan Kampung Adat Miduana, yang semuanya menjadi bagian dari penguatan sektor ekonomi kreatif dan pelestarian budaya.

Namun demikian, kondisi eksisting menunjukkan masih adanya kendala berupa minimnya sarana pendukung, kurangnya inovasi pengelolaan, dan persoalan kebersihan lingkungan yang berdampak pada penurunan jumlah wisatawan. Dalam konteks ini, pembangunan Visitor Centre menjadi langkah strategis untuk mengoptimalkan potensi wisata dan edukasi melalui penyediaan fasilitas informasi yang representatif sekaligus ruang interaksi edukatif terkait konservasi air, energi terbarukan, dan perikanan berkelanjutan. Dengan dukungan pemerintah, DPRD, serta partisipasi masyarakat lokal, Visitor Centre di Waduk Cirata diharapkan mampu meningkatkan daya tarik wisatawan, memperkuat kesadaran lingkungan, dan menjadi katalisator pengembangan kawasan wisata edukatif berkelanjutan yang relevan dengan kebijakan pariwisata nasional.



Gambar.1.6 Abdul Muiz Tinjau Dermaga Labuh waduk Jangari
Sumber :https://radarsukabumi.com/jawa-barat/dprd-jabar/abdul-muiz-tinjau-dermaga-labuh-waduk-jangari-cianjur/



Gambar.1.7 Hideline berita Neraca
Sumber : https://www.neraca.co.id/article/192438/disbupdar-cianjur-gencarkan-promosi-objek-wisata-tingkatkan-kunjungan

Upaya Pemerintah Kabupaten Cianjur dalam mempromosikan wisata yang aman, nyaman, dan bebas pungutan liar menunjukkan komitmen kuat terhadap peningkatan kunjungan wisatawan sekaligus penguatan ekonomi daerah. Lonjakan kunjungan mencapai 200 ribu wisatawan saat musim liburan ke destinasi unggulan seperti Kebun Raya Cibodas dan Taman Bunga Nusantara mencerminkan tingginya potensi sektor pariwisata. Namun, meskipun Waduk Tirta Jangari memiliki daya tarik wisata air yang besar, pengelolaan aktivitas seperti perahu, memancing, dan kuliner ikan air tawar belum optimal karena keterbatasan fasilitas pendukung.

Di sisi lain, kepadatan penduduk di Kecamatan Cianjur yang melebihi 16.000 jiwa per km² turut memicu tekanan terhadap ruang publik dan area rekreasi, termasuk kawasan Waduk Cirata Jangari yang memiliki luas genangan 62 km². Tingginya aktivitas masyarakat dan wisatawan menjadi peluang sekaligus tantangan bagi kawasan untuk menyediakan fasilitas yang lebih terarah, edukatif, dan mendukung keberlanjutan lingkungan. Minimnya infrastruktur edukatif menekankan kebutuhan akan pengembangan sarana yang tidak hanya berfungsi rekreatif, tetapi juga meningkatkan pemahaman pengunjung terhadap potensi sumber daya lokal.

Perancangan Visitor Centre dinilai sebagai strategi yang tepat untuk menjawab kebutuhan tersebut, berperan sebagai pusat informasi terkait sejarah waduk, teknologi PLTA, konservasi air, serta budidaya perikanan berkelanjutan. Melalui ruang edukatif dan rekreatif yang terintegrasi, fasilitas ini dapat memperkuat daya tarik kawasan, mendorong partisipasi masyarakat lokal, membuka peluang ekonomi, dan meningkatkan kesadaran ekologis. Dengan pendekatan arsitektur berkelanjutan dan berbasis potensi lokal, Visitor Centre berpotensi menjadikan Waduk Cirata sebagai model pengembangan wisata edukatif yang adaptif, informatif, dan berpihak pada pelestarian lingkungan serta ekonomi komunitas.



Gambar.1.8 Objek Wisata Jangari
Sumber :https://radarsukabumi.com/jawa-barat/dprd-jabar/abdul-muiz-tinjau-dermaga-labuh-waduk-jangari-cianjur/



Gambar.1.9 Berita Wisata
Sumber : https://radarsukabumi.com/jawa-barat/dprd-jabar/abdul-muiz-tinjau-dermaga-labuh-waduk-jangari-cianjur/

Kebutuhan akan Visitor Centre yang Representatif

Waduk Cirata Jangari di Cianjur memiliki potensi besar sebagai destinasi wisata air dengan luas genangan 62 km² yang menawarkan panorama alam, aktivitas perahu, kuliner apung, memancing, berkemah, serta keunikan rumah panggung dan pemandangan matahari terbenam. Namun, potensi ini belum dimanfaatkan secara optimal akibat minimnya fasilitas pendukung dan sarana edukatif. Oleh karena itu, perancangan Visitor Centre menjadi langkah strategis untuk menghadirkan pusat informasi dan edukasi terkait konservasi air, teknologi PLTA, serta pengelolaan lingkungan dan perikanan berkelanjutan. Dengan menyediakan ruang interaktif, pameran edukatif, serta program pemberdayaan masyarakat, Visitor Centre diharapkan mampu memperkuat identitas kawasan sebagai destinasi wisata yang informatif, berkelanjutan, dan berbasis partisipasi masyarakat, sekaligus meningkatkan kualitas pengalaman wisatawan serta kesadaran ekologis terhadap pengelolaan sumber daya alam.

Selama libur panjang Idul Fitri 1440 H, kunjungan wisatawan ke Waduk Jangari di Kecamatan Mande, Cianjur, mengalami penurunan hingga 50 persen dibanding tahun sebelumnya, dengan jumlah pengunjung hanya mencapai sekitar 7.000 orang. Wakil Ketua Kompepar Cianjur, Hendarawan, mengungkapkan bahwa minimnya sarana dan prasarana penunjang menjadi penyebab utama menurunnya minat wisatawan. Meskipun pihaknya telah berkoordinasi dengan Disparpora Cianjur dan Pemprov Jawa Barat untuk pengembangan fasilitas, hingga kini belum ada realisasi. Wisatawan yang datang masih didominasi oleh pengunjung lokal serta dari luar daerah seperti Bandung dan Garut, sementara wisatawan asal Timur Tengah cenderung minim selama libur Lebaran. Harga tiket masuk ke Waduk Jangari juga mengalami kenaikan dari Rp3.000 menjadi Rp5.000 per orang. Namun, angka kunjungan diperkirakan akan tetap ada hingga libur panjang sekolah berakhir, terutama dari rombongan pelajar berbagai daerah.



Gambar 1. 10 Daya Tarik Wisata Jangari
Sumber: .pikiran-rakyat.com/jawa-barat



Gambar 1.11 Tingkat kunjungan Wisata
https://www.pikiran-rakyat.com/jawa-bara

Waduk Jangari di Kecamatan Mande, yang sebelumnya mampu menarik hingga 1.000 pengunjung setiap akhir pekan termasuk wisatawan mancanegara, mengalami penurunan signifikan sejak pandemi COVID-19. Saat ini, kunjungan hanya berkisar 30–100 orang per hari akibat keterbatasan fasilitas, rendahnya kualitas kebersihan, dan minimnya inovasi desain kawasan. Kondisi serupa terjadi pada 2019 ketika jumlah wisatawan turun dari 35 ribu menjadi hanya 20 ribu pengunjung, dengan pendapatan wisata merosot menjadi Rp100 juta, jauh di bawah target Rp400 juta. Dampak ekonomi terasa langsung pada masyarakat lokal, terutama pelaku usaha yang mengalami penurunan pendapatan hingga banyak yang berhenti beroperasi.

Perancangan Visitor Centre menjadi langkah strategis untuk menghidupkan kembali potensi wisata Waduk Cirata Jangari melalui penyediaan fasilitas yang informatif, interaktif, dan berkelanjutan. Dengan fungsi sebagai pusat edukasi mengenai pengelolaan waduk, teknologi PLTA, dan konservasi lingkungan, fasilitas ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pengalaman wisatawan sekaligus memperkuat kesadaran ekologis. Penambahan wahana edukatif dan rekreatif yang relevan dengan potensi sumber daya alam lokal akan menjadi katalis revitalisasi kawasan, mendukung peningkatan kunjungan wisata, serta menggerakkan kembali ekonomi masyarakat sekitar.



Gambar 1.12 Wisata-waduk-jangari-cianjur-dulu-berseri-kini-mati-suri
Sumber : detik.com/jabar/berita/d-7047555/w



Gambar 1.13 Alasan turunya tingkat kunjungan wisata Jangari
Sumber :.detik.com/jabar/berita

Waduk Cirata di Kabupaten Cianjur memiliki potensi besar sebagai kawasan wisata dan edukasi lingkungan yang menyatu dengan keindahan alam dan aktivitas perairan. Namun, potensi ini belum tergarap optimal akibat minimnya fasilitas, penurunan kunjungan wisatawan, dan rendahnya kesadaran lingkungan. Ketiadaan sarana edukasi yang representatif menghambat upaya pengembangan wisata berkelanjutan.

Pembangunan Visitor Centre telah diusulkan sebagai strategi pengembangan kawasan, namun perancangannya menghadapi tantangan dari aspek arsitektural, sosial, dan ekologis. Diperlukan pendekatan yang tidak hanya fungsional dan estetis, tetapi juga kontekstual, berkelanjutan, dan mendidik.

Isu Permasalahan

KURANGNYA INTEGRASI KONTEKS TAPAK DALAM RANCANG BANGUN

Perancangan di kawasan Waduk Cirata selama ini belum secara optimal merespons karakteristik bentang alam, iklim mikro, serta budaya lokal masyarakat sekitar. Padahal, pendekatan arsitektur kontekstual menjadi penting agar bangunan dapat menyatu dengan lanskap dan memperkuat identitas kawasan.

BELUM TERSEDIANYA SARANA EDUKASI DAN INFORMASI YANG REPRESENTATIF

Ketiadaan fasilitas yang mampu mengedukasi pengunjung tentang pentingnya pengelolaan lingkungan, konservasi air, serta potensi lokal menjadi hambatan dalam mewujudkan wisata yang berkelanjutan dan mendidik. Hal ini juga menyebabkan rendahnya kesadaran masyarakat terhadap pelestarian sumber daya alam.

KETIADAAN DESAIN ARSITEKTURAL BERKELANJUTAN DAN IKONIK

Kawasan Waduk Cirata belum memiliki bangunan publik yang menerapkan prinsip arsitektur berkelanjutan secara konkret, seperti efisiensi energi, penggunaan material lokal, dan adaptasi terhadap perubahan iklim. Selain itu, belum ada bangunan ikonik yang mampu merepresentasikan Cirata sebagai destinasi unggulan berbasis edukasi dan konservasi.

Penerapan Konsep Kontekstual Perancangan Gedung Visitor Centre di Waduk Cirata Cianjur Sebagai Pusat Edukasi dan Wisata Berkelanjuta

Melalui identifikasi isu-isu tersebut, tampak bahwa perancangan Gedung Visitor Centre di Waduk Cirata harus dilakukan secara menyeluruh dan terintegrasi, dengan pendekatan kontekstual yang mengutamakan harmonisasi antara fungsi edukatif, rekreatif, dan ekologis. Visitor Centre ini diharapkan tidak hanya menjadi simpul informasi dan orientasi wisatawan, tetapi juga menjadi simbol kesadaran baru akan pentingnya konservasi lingkungan dan peran arsitektur dalam pembangunan pariwisata berkelanjutan. Perancangan yang matang dan berpihak pada konteks akan menjadikan kawasan ini sebagai model destinasi masa depan yang berdaya, berbudaya, dan lestari.

Isu Arsitektural:

- Perancangan bangunan yang kontekstual dan berkelanjutan, dengan respons terhadap kondisi alam, iklim, topografi, serta penerapan desain pasif dan penggunaan material lokal yang ramah lingkungan.
- Integrasi fungsi edukasi dan wisata melalui tata ruang dan sirkulasi yang efektif agar aktivitas rekreatif dan edukatif dapat berjalan bersamaan tanpa saling mengganggu.
- Penerapan identitas lokal dalam desain modern, melalui ekspresi arsitektur yang mencerminkan budaya Cianjur serta menciptakan koneksi visual dan spasial yang kuat dengan lanskap alam Waduk Cirata.

Isu Non Arsitektural:

- Minimnya edukasi dan kesadaran lingkungan. Tidak adanya fasilitas atau media yang efektif untuk meningkatkan pemahaman masyarakat dan wisatawan mengenai pelestarian lingkungan dan keberlanjutan.
- Pengelolaan potensi wisata yang belum optimal. Potensi wisata air dan alam Waduk Cirata belum dimaksimalkan akibat keterbatasan fasilitas, strategi pengembangan, dan manajemen destinasi.
- Kurangnya identitas kawasan dan daya tarik wisata. Belum terdapat elemen atau program yang mampu memperkuat citra Waduk Cirata sebagai destinasi wisata unggulan, sehingga tidak memiliki daya tarik yang kuat secara visual maupun pengalaman wisata.

Rumusan Masalah UmUm:

Bagaimana merancang Visitor Centre di Waduk Cirata, Cianjur, yang mampu menjalankan fungsi sebagai pusat edukasi dan wisata berkelanjutan melalui pendekatan konsep kontekstual yang sesuai dengan karakter lingkungan, budaya, dan potensi kawasan?

Rumusan Masalah Khusus Perancangan visitor Centre di Waduk Cirata:

- Bagaimana merancang Visitor Centre yang responsif terhadap kondisi alam dan iklim tropis Waduk Cirata, serta mampu menyatu dengan karakter lanskap dan lingkungan sensitif kawasan.
- Bagaimana mengintegrasikan fungsi edukasi dan rekreasi melalui perancangan ruang, fasilitas, zonasi tapak, dan orientasi massa bangunan yang nyaman, informatif, dan sesuai kebutuhan berbagai segmen pengunjung.
- Bagaimana mengintegrasikan fungsi edukasi dan rekreasi melalui perancangan ruang, fasilitas, zonasi tapak, dan orientasi massa bangunan yang nyaman, informatif, dan sesuai kebutuhan berbagai segmen pengunjung.
- Bagaimana menerapkan prinsip desain berkelanjutan dan teknologi hijau agar bangunan efisien energi, mendukung konservasi air dan lingkungan, sekaligus mencerminkan identitas budaya lokal dan memperkuat daya tarik wisata kawasan.

TUJUAN PERANCACANG :

Perancangan ini bertujuan untuk merancang sebuah Visitor Centre di Waduk Cirata, Cianjur, yang tidak hanya berfungsi sebagai pusat informasi wisata, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang mendukung pariwisata berkelanjutan. Gedung ini dirancang dengan pendekatan kontekstual, mempertimbangkan kondisi alam, budaya, dan sosial setempat, guna menciptakan pengalaman wisata yang menyeluruh dan bermakna.

Tujuan Umum:

Merancang Visitor Centre di kawasan Waduk Cirata, Cianjur, dengan pendekatan konsep kontekstual yang mampu mengakomodasi fungsi sebagai pusat informasi, edukasi, dan wisata berkelanjutan, serta merepresentasikan identitas lokal melalui desain arsitektur yang selaras dengan karakter alam, sosial, dan budaya setempat.

Tujuan Khusus:

- Mewujudkan Visitor Centre yang kontekstual dan berkelanjutan, dengan merespons kondisi lingkungan, iklim tropis, lanskap kawasan, serta mencerminkan budaya dan aktivitas sosial masyarakat sekitar Waduk Cirata.
- Menyediakan fasilitas edukatif, informatif, dan rekreatif yang terintegrasi, melalui ruang interaktif, pameran lingkungan, sistem informasi wisata (fisik maupun digital), serta perancangan zonasi dan sirkulasi yang nyaman bagi pengunjung.
- Menjadikan Visitor Centre sebagai penggerak wisata dan ekonomi lokal, melalui perannya sebagai landmark kawasan, pusat pelayanan wisata, ruang pemberdayaan UMKM, serta wadah kolaborasi masyarakat dalam pengelolaan kawasan secara berkelanjutan.

Pernyataan Masalah:

Kesesuaian Desain dengan Konteks Alam & Keberlanjutan

- Tantangan dalam merancang Visitor Centre yang selaras dengan karakter alam, kondisi tapak, dan prinsip keberlanjutan, dengan tetap mempertimbangkan keterbatasan sumber daya dan pemilihan material yang tepat.

Ketidaksesuaian antara Potensi Wisata dan Fasilitas Edukasi

- Belum adanya fasilitas yang mampu mengoptimalkan potensi wisata Waduk Cirata sekaligus mendukung edukasi lingkungan dan pariwisata berkelanjutan secara terpadu.

Kurangnya Media Edukasi Konservasi dan Pengelolaan Sumber Daya Alam

- Diperlukan desain bangunan yang mampu menjadi sarana edukatif bagi pengunjung, terutama dalam meningkatkan kesadaran akan konservasi ekosistem dan pengelolaan sumber daya alam waduk secara bijak.

Sasaran perancangan

Sasaran perancangan Visitor Centre di Waduk Cirata, Cianjur, adalah sebagai berikut:

- Menyediakan fasilitas wisata edukatif yang komprehensif, dengan menyampaikan informasi tentang daya tarik kawasan serta upaya pelestarian dan keberlanjutan lingkungan.
- Mewujudkan bangunan yang kontekstual dan ramah lingkungan, selaras dengan kondisi alam, budaya lokal, dan mendukung ekosistem kawasan.
- Meningkatkan citra dan daya saing pariwisata berkelanjutan, sekaligus mendorong pertumbuhan ekonomi lokal dan pengalaman wisata yang holistik bagi pengunjung.

Batasan perancangan:

1. Perancangan difokuskan pada kawasan Waduk Cirata, Cianjur, dengan pendekatan desain kontekstual yang mempertimbangkan karakter alam, budaya, sosial setempat, serta aktivitas ekonomi masyarakat berupa UMKM lokal, sambil menjaga keberlanjutan ekosistem dan meminimalkan dampak lingkungan.
2. Visitor Centre berfungsi sebagai pusat informasi wisata dan edukasi keberlanjutan, dilengkapi ruang pameran, edukasi, interaksi, rekreasi ringan, serta ruang pendukung kegiatan UMKM lokal.
3. Desain dan konstruksi harus disesuaikan dengan sumber daya lokal, menggunakan material ramah lingkungan dan tahan lama, serta diselesaikan dalam batas waktu perancangan yang efisien dan terencana.

Kebutuhan manusia akan ruang rekreatif dan edukatif yang mampu mengembalikan kesegaran fisik maupun mental telah semakin meningkat, terutama akibat tekanan aktivitas harian dan rutinitas perkotaan yang padat. Dalam konteks ini, pembangunan fasilitas wisata berbasis edukasi menjadi urgensi sebagai upaya menciptakan pengalaman yang bukan hanya menyenangkan, tetapi juga bermakna. Waduk Cirata sebagai salah satu PLTA terbesar di Asia Tenggara menyimpan potensi besar dalam sektor wisata, pendidikan energi, dan konservasi lingkungan. Namun, penurunan jumlah kunjungan pasca pandemi, minimnya fasilitas pendukung, rendahnya kebersihan, serta gangguan lingkungan seperti penyebaran eceng gondok menunjukkan adanya isu serius yang perlu diatasi melalui intervensi desain arsitektural. Pembangunan Visitor Centre menjadi strategi yang diharapkan mampu menjawab berbagai persoalan tersebut melalui wadah informasi, orientasi wisata, edukasi interaktif tentang pengelolaan waduk, teknologi energi berkelanjutan, serta praktik konservasi perairan dan perikanan. Perancangan akan menerapkan pendekatan arsitektur kontekstual yang mempertimbangkan aspek fisik, sosial, budaya, dan ekologis setempat, sekaligus selaras dengan prinsip keberlanjutan melalui efisiensi energi, pemanfaatan material lokal, dan kegunaan jangka panjang.

Selain menanggapi kebutuhan rekreasi dan edukasi lingkungan, isu perancangan Visitor Centre di Waduk Cirata juga berangkat dari belum optimalnya pemanfaatan potensi kawasan sebagai destinasi wisata strategis berskala regional maupun internasional. Meskipun dikelilingi lanskap pegunungan dan perairan yang indah serta memiliki karakter lingkungan yang sejuk dan asri, kawasan ini belum sepenuhnya mampu menarik wisatawan mancanegara akibat keterbatasan fasilitas informasi, promosi, serta media komunikasi yang menjelaskan keunikan dan nilai edukatif Waduk Cirata secara menyeluruh. Minimnya penyediaan informasi yang kredibel dan mudah dipahami, khususnya bagi wisatawan asing, menyebabkan pengalaman berwisata menjadi kurang mendalam dan tidak mendukung peningkatan kesadaran lingkungan. Kondisi ini menunjukkan kebutuhan mendesak akan sarana penyedia informasi yang mampu mengomunikasikan potensi lokal secara interaktif, atraktif, dan



Gambar 1.14 Perahu dan Nelayan
Sumber: Google

Variablr Perancangan

1. **Fungsi Visitor Centre**
   - Fungsi utama: sebagai pusat informasi, edukasi lingkungan, dan orientasi wisata bagi pengunjung.
   - Fungsi pendukung: menyediakan area istirahat, ruang interaksi sosial, promosi dan penjualan produk lokal, ruang workshop, dan pameran yang mendukung kegiatan komunitas serta pelaku UMKM.
2. **Konteks Lingkungan**
   - Berada di kawasan waduk dan pegunungan dengan iklim sejuk dan lembap.
   - Dikelilingi oleh vegetasi alami, dengan topografi beragam (datar–landai–curam).
   - Memiliki potensi visual yang tinggi berupa pemandangan perairan, hutan, dan langit terbuka.
3. **Karakter Wisatawan**
   - Menjangkau wisatawan domestik maupun mancanegara.
   - Segmen utama meliputi edukator, peneliti, komunitas pecinta alam, serta pelajar.
   - Membutuhkan kemudahan dalam akses bahasa, navigasi, serta tampilan informasi yang komunikatif dan visual.
4. **Kearifan Lokal dan Budaya**
   - Mengangkat nilai-nilai masyarakat lokal Sunda, termasuk prinsip tata ruang adat dan budaya setempat.
   - Arsitektur dirancang untuk menarasikan identitas lokal secara visual dan fungsional dalam bentuk ruang dan material.
5. **Keberlanjutan**
   - Menerapkan efisiensi energi dan air melalui desain pasif.
   - Menggunakan material lokal yang ramah lingkungan.
6. **Ekonomi Lokal**
   - Memberdayakan masyarakat sekitar melalui pelibatan pelaku UMKM, nelayan, dan pengrajin lokal.
   - Menyediakan ruang promosi dan jual-beli produk lokal, serta workshop kerajinan untuk meningkatkan pendapatan masyarakat.

1. PARAMETER FUNGSI DAN AKTIVITAS

Parameter	Penjelasan
Zona Informasi	Ruang pameran, meja layanan informasi, digital display
Zona Edukasi	Area sejarah, area bejar kehidupan nelayan
Zona Interaksi	Plaza terbuka, ruang diskusi dan kuliner
Zona Pendukung	Kamar mandi, parkir, mushola, gudang, kantor staf

2. PARAMETER KONTEKS TAPAK

Parameter	Penjelasan
Orientasi Bangunan	Menghadap view terbaik Waduk dan arah angin dominan
Integrasi Lanskap	Ruang luar dikembangkan sebagai bagian dari narasi edukasi
Aksesibilitas	Terhubung dengan jalur utama dan ramah disabilitas
Kontur & Drainase	Desain adaptif terhadap kemiringan dan aliran air alami

3. PARAMETER ARSITEKTURAL DAN KONTEKSTUAL

Parameter	Penjelasan
Material	Kayu, bambu, batu alam, bata ekspos, baja ringan
Ventilasi & Cahaya	Bukaan besar, skylight, jendela silang (cross ventilation)
Warna & Tekstur	Netral alami dan tekstur kasar untuk kesan organik
Gaya Desain	Tropis, vernacular-kontemporer, arsitektur naratif

4. PARAMETER KEBERLANJUTAN

Parameter	Penjelasan
Energi	Pemanfaatan panel surya, lampu hemat energi
Air	Sistem penampungan air hujan dan biofiltrasi
Limbah	Pemilahan sampah dan kompos untuk taman edukatif
Edukasi Lingkungan	Semua elemen menjadi sarana edukasi berkelanjutan (eco-learning)

PENERAPAN KONSEP KONTEKSTUAL PERANCANGAN GEDUNG VISITOR CENTRE DI WADUK CIRATA CIANJUR SEBAGAI PUSAT EDUKASI DAN WISATA BERKELANJUTAN

LATAR BELAKANG

- Potensi Lokasi Waduk Cirata sebagai Destinasi Wisata dan Edukasi
- Minimnya fasilitas informasi dan edukatif
- Potensi ekonomi lokal yang belum tergarap maksimal

ISU

- Kurangnya pusat informasi dan edukasi di kawasan wisata Waduk Cirata
- Rendahnya kesadaran masyarakat terhadap isu lingkungan dan keberlanjutan
- Kurangnya identitas visual kawasan
- Minimnya fasilitas publik yang inklusif dan edukatif

Permasalahan Umum :
Bagaimana merancang Visitor Centre di Waduk Cirata, Cianjur, yang mampu menjalankan fungsi sebagai pusat edukasi dan wisata berkelanjutan melalui pendekatan konsep kontekstual yang sesuai dengan karakter lingkungan, budaya, dan potensi kawasan?

1. Bagaimana merancang bangunan Visitor Centre yang kontekstual terhadap kondisi alam, iklim, budaya lokal, dan sosial masyarakat sekitar Waduk Cirata?
2. Bagaimana mengintegrasikan fungsi edukasi dan wisata dalam satu kawasan Visitor Centre agar mendukung konsep pariwisata berkelanjutan?
3. Apa saja fasilitas dan ruang yang dibutuhkan untuk mendukung aktivitas pengunjung, baik sebagai wisatawan maupun peserta edukasi?
4. Bagaimana strategi perancangan tapak dan massa bangunan agar mampu menyatu dengan lingkungan sekitar serta tetap menarik secara visual dan fungsional?
5. Bagaimana menerapkan prinsip arsitektur ramah lingkungan dan berkelanjutan dalam desain Visitor Centre?
6. Bagaimana menjadikan Visitor Centre sebagai simbol identitas kawasan Waduk Cirata yang mampu meningkatkan daya tarik wisata dan kesadaran lingkungan masyarakat?

- Kajian Kawasam
- Kajian Tipologi
- Kajian Tema

Identifikasi Persoalan
Bentuk Bangunan, Infrastruktur, Kebutuhan Ruang, Zoning, Material Bangunan, Sistem Sirkulasi dan Lansekap

- Analisa
- Konsep Desain
- Desain Skematik
- Uji Desain
- Desain Terpilih

Peta Permasalahan

Brief → Ide → Masalah → Kajian → Analisis → Konsep → Sintesis

TUGAS AKHIR
VISITOR CENTRE

Philip L. Pearce (2004):
Visitor centre adalah fasilitas wisata yang khas dibangun dengan fungsi penting yaitu untuk membina pariwisata suatu tempat atau daerah berkelanjutan.

- Data dari Antara yang dirangkum oleh *Banyuwangi Network* menyebut bahwa Kabupaten Cianjur menempati peringkat ke-3 di Jawa Barat sebagai daerah tujuan wisata yang paling banyak dikunjungi oleh wisatawan mancanegara. Dengan wisata alam yg paling mendominasi, seperti curug, taman nasional dan taman bunga, disisilain wisata kuliner
- Hingga Oktober 2023, jumlah kunjungan wisatawan ke Cianjur mencapai 1.666.044 orang, atau sekitar 80 % dari target tahunan sebesar 2.065.021 wisatawan.
- Dibutuhkan sarana yang dapat mewadahi aktifitas wisatawan dalam mendapatkan sumber informasi dan jasa layanan wisata seputar daerah yang dikunjunginya, sekaligus dalam mempromosikan potensi pariwisata Kabupaten Cianjur.

Merancang *Visitor Centre* yang mampu mewadahi kebutuhan pengunjung/ wisatawan dalam kegiatannya untuk melayani dan memberikan infromasi berkaitan dengan daya tarik tempat wisata, serta informasi penunjang lain yang ada dan menjadi potensi di Kabupaten Cianjur.

- Sarana pelayanan wisata dan informasi yang ada belum berfungsi dengan baik.
- Lokasi belum menjadi titik poin sehingga sulit ditemukan oleh wisatawan.
- Belum terdapat pelayanan yang dapat memberikan pelayanan berupa informasi, seperti peta, brosur, konsultasi langsung dengan pengelola.
- Belum ada penyajian informasi yang menarik wisatawan.

STUDI LITERATUR
- Pengertian *Visitor Centre*
- Fungsi *Visitor Centre*
- Klasifikasi *Visitor Centre*
- Identifikasi Pengguna *Visitor Centre*
- Perencanaan dan Perancangan *Visitor Centre*
- Dimensi Perancangan *Visitor Centre*
- Syarat dan Ketentuan *Visitor Centre*

STUDI PRESEDEN
- The Spine Resort oleh AIM
- ish Market in Bergen oleh Eder Biesel Arkitekter
- Haikou Xixiu Park Visitor Center

- Dinas Pariwisata dan Kebudayaan
- Badan Pusat Statistik
- Dinas Tata Ruang dan Cipta Karya
- Kementrian Pariwisata
- RDTR Kabupaten Cianjur
- RTRW Kabupaten Cianjur

TAPAK
- Lokasi Strategis
- Pencapaian dari titik Transpotasi kedatangan wisatawan menuju lokasi tapak.
- Aksesibilitas, potensi pintu masuk (*entrance*)
- Sirkulasi sekitar tapak, meliputi sirkulasi pejalan kaki, sirkulasi kendaraan oribadi dan transpotasi umum.
- Tautan terhadap lingkungan sekitar
- Sensori

BANGUNAN
- Lokasi Strategis
- Pencapaian dari titik Transpotasi kedatangan wisatawan menuju lokasi tapak.
- Aksesibilitas, potensi pintu masuk (*entrance*)
- Sirkulasi sekitar tapak, meliputi sirkulasi pejalan kaki, sirkulasi kendaraan oribadi dan transpotasi umum.
- Integrasi terhadap lingkungan sekitar
- Sensori

TAPAK
- Lokasi di Jl. Wisata Jangari, Desa Bobojong, Kecamatan Mande, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat
- Jalan Utama masuk dari Jl. Aria Natamanggala
- Sirkulasi kendaraan pribadi di Jalan Raya Bandung dan Jl. Cobogo Ciranjang & Jl. Cinangsi Cibogo. Sirkulasi pejalan kaki berupa pedestrian.
- Permintaan Tapak meliputi: Area publik, semi publik, privat dan service.
- Potensi pesisir waduk pada tapak dapat dimanfaatkan untuk fitur pada tapak.

BANGUNAN
- Pengguna, meliputi:
  Pengelola (Staff visitor cebtre, staff kebersihan, staff keamanan)
  Pengunjung (wisatawan,masyarakat umum)
- Alur aktifitas berdasarkan kegitana yang dilakukan, meliputi:
  (kegiatan utama, kegiatan penunjang, kegiatan pengelola, kegiatan service)
- Kebutuhan ruang, meliputi:
  Layanan informasi dan jasa wisata
  area edukasi, area ekonomi, area wisata dan dermaga
- Bentuk dasar bangunan:
  Persegi

DESAIN

Kerangka Berfikir

State Of The Art

No	Judul	Penulis	Tahun	Institusi	Persamaan	Perbedaan
1	PERANCANGAN TEMPAT PELELANGAN IKAN (TPI) BERBASIS PARIWISATA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR EKOLOGI DI PANTAI PASAR BAWAH KOTA MANNA	Dwi Fenty Fetria	2024	Universitas Islam Indonesia	Objek Penelitian Dermaga dan	• Lokasi kawasan yg berbeda • Tipologi dan fungsi bangunan berbeda • Permasalahan yg akan diselesaikan
2	PERENCANAAN DAN PERANCANGAN VISITOR CENTER DI KOTA BANDUNG	Mutiara Ajriyani	2018	Universitas Pendidikan Indonesia	Tipologi bangunan	• Objek Penelitian • Permasalahan yang akan diselesaikan • Pendekatan perancangan
3	PERANCANGAN ACEH TOURISM CENTER Pendekatan Arsitektur Post Modern	Said Sultan Dhuha	2022	Universitas Isla, Negeri Ar-Raniry Banda Aceh		• Latar belakang • Permasalahan yang akan diselesaikan • Pendekatan perancangan

Gambar 00. Tabel 5. Tabel State Of The Art
Sumber: Penulis

02 Kajian Teori Konsep Dasar

Penerapan Konsep Kontekstual Perancangan Gedung Visitor Centre di Waduk Cirata Cianjur Sebagai Pusat Edukasi dan Wisata Berkelanjutan

Gedung Visitor Centre

Definisi Umum Gedung Visitor Centre Secara Bahasa Menurut Para Ahl : Visitor centre atau pusat kunjungan adalah sebuah bangunan atau fasilitas yang dirancang untuk memberikan informasi, layanan, dan orientasi kepada wisatawan atau pengunjung suatu tempat, seperti objek wisata, kota, atau kawasan budaya. Visitor centre berfungsi sebagai titik awal bagi wisatawan untuk mendapatkan pengetahuan tentang destinasi yang dikunjungi, baik berupa peta, brosur, materi informasi, hingga rekomendasi aktivitas dan fasilitas yang tersedia

Definisi Menurut Para Ahli

- *Philip L. Pearce (2004):* Visitor centre adalah tempat yang dirancang untuk membantu wisatawan membuat pilihan bijak tentang cara mereka menggunakan sumber daya saat berada di tempat tertentu. Visitor centre juga berperan sebagai pusat informasi, promosi, peningkatan kunjungan, serta penyaringan dan substitusi aktivitas wisatawan.
- *Macmillan Dictionary (2010):* Visitor centre adalah tempat di mana orang dapat memperoleh informasi tentang tempat yang mereka kunjungi, seperti peta, buku, dan materi informasi lainnya68.
- *Dewiyanti & Tantarto (2021):* Visitor centre adalah tempat di mana wisatawan dapat memperoleh informasi tentang daerah yang mereka kunjungi, yang berdampak besar pada industri pariwisata, terutama di negara-negara yang mengandalkan sektor pariwisata sebagai sumber utama pendapatan.

Fungsi Visitor Centre Menurut Para Ahli

- Menyediakan informasi tentang sejarah, budaya, dan daya tarik suatu tempat.
- Menjadi meeting point atau titik temu bagi wisatawan untuk mendapatkan pelayanan dan informasi yang dibutuhkan selama berada di kawasan tersebut.
- Memberikan gambaran singkat tentang area yang dikunjungi, termasuk fasilitas, atraksi, dan aktivitas yang dapat dilakukan.
- Menjadi pusat promosi, peningkatan kunjungan, serta membantu pengunjung baru dalam orientasi dan perencanaan kunjungan mereka.

Kesimpulan

Secara bahasa dan menurut para ahli, gedung visitor centre adalah fasilitas publik yang menyediakan layanan informasi, orientasi, dan promosi kepada wisatawan, dengan tujuan utama mempermudah, memperkaya, dan meningkatkan pengalaman kunjungan ke suatu destinasi68. Visitor centre juga berperan penting dalam mendukung pengelolaan dan pengembangan pariwisata di suatu daerah.

Pusat Edukasi

Definisi Pusat Edukasi Secara Bahasa Menurut Para Ahli

- Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pusat adalah tempat yang letaknya di bagian tengah, titik yang menjadi pokok pangkal atau pumpunan dari berbagai urusan atau hal.

Definisi Edukasi.

- Craven dan Hirnle (1996) menjelaskan edukasi sebagai penambahan pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui teknik praktik belajar atau instruksi, dengan tujuan mengingat fakta atau kondisi nyata dan memberikan dorongan terhadap pengarahan diri (self-direction).
- Setiawati (2008) menyatakan edukasi sebagai serangkaian upaya yang ditujukan untuk mempengaruhi individu atau kelompok agar terlaksananya perilaku hidup sehat.
- Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1991), pendidikan (edukasi) adalah proses pembelajaran bagi individu untuk mencapai pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi mengenai objek tertentu secara formal maupun non-formal.
- Langeveld (1995) mendefinisikan pendidikan sebagai usaha membimbing manusia yang belum dewasa menuju kedewasaan, menolong anak melaksanakan tugas hidup agar mandiri dan bertanggung jawab.

Fungsi Pusat Edukasi

- Sebagai Sarana Pembelajaran: Menyediakan lingkungan dan fasilitas untuk proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, khususnya bagi anak-anak untuk mengembangkan potensi, minat, dan bakatnya.
- Pengembangan Kreativitas dan Kapabilitas: Mendorong pengembangan kreativitas, inovasi, dan kemampuan kognitif melalui berbagai aktivitas edukatif.
- Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan: Memberikan tambahan pengetahuan dan kemampuan praktis yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- Mendukung Perubahan Sikap dan Perilaku: Melalui proses edukasi yang terencana, pusat edukasi membantu mengubah sikap dan tata laku individu atau kelompok untuk menjadi lebih mandiri dan bertanggung jawab.
- Sebagai Tempat Interaksi Edukatif: Menyediakan media dan alat bantu pembelajaran interaktif yang melibatkan pengunjung secara aktif, sehingga pengetahuan dapat diterima dengan lebih efektif.

Kesimpulan

Pusat edukasi adalah fasilitas yang berfungsi sebagai tempat utama untuk proses pembelajaran dan pengembangan kemampuan individu secara terencana. Fungsi utamanya meliputi penyediaan sarana pembelajaran, pengembangan kreativitas dan potensi, serta pemberian informasi yang dapat mengubah sikap dan perilaku demi peningkatan kualitas hidup dan sumber daya manusia.

Wisata Berkelanjutan

Definisi Wisata Berkelanjutan Menurut Para Ahli

- Menurut Hadiwijoyo (2012), pariwisata berkelanjutan adalah pariwisata yang pembangunannya disesuaikan dengan kebutuhan wisatawan sambil tetap menjaga kelestarian lingkungan dan memberikan kesempatan kerja bagi generasi muda, serta dikembangkan berdasarkan tatanan sosial yang telah ada sebelumnya.
- Weaver (2012) mendefinisikan pariwisata berkelanjutan sebagai pembangunan pariwisata yang memenuhi kebutuhan masa kini tanpa mengurangi kemampuan generasi masa depn dalam memenuhi kebutuhan mereka sendiri.
- Sugiama (2011) menyebut pariwisata berkelanjutan sebagai alternatif pariwisata yang dikembangkan dengan memperhatikan kelestarian alam dan budaya masyarakat setempat agar dapat diwariskan kepada generasi mendatang4.
- Menurut United Nations World Tourism Organization (UNWTO) dalam Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI (2012), pariwisata berkelanjutan adalah pariwisata yang memperhitungkan secara penuh dampak ekonomi, sosial, dan lingkungan sekarang dan yang akan datang, serta menjawab kebutuhan pengunjung, industri pariwisata, lingkungan, dan komunitas tuan rumah4.
- Chamdani (2018) menyatakan bahwa pariwisata berkelanjutan adalah konsep pengembangan pariwisata yang memberi manfaat dan keuntungan pada aspek ekonomi, budaya, dan lingkungan secara berkelanjutan6.
- World Commission on Environment and Development (WCED, 1987) menyatakan bahwa pariwisata berkelanjutan adalah bagian dari pembangunan berkelanjutan yang memperhatikan kebutuhan saat ini dengan mempertimbangkan kebutuhan generasi yang akan datang5.

Fungsi Wisata Berkelanjutan

- Menjaga Kelestarian Lingkungan: Meminimalkan dampak negatif kegiatan wisata terhadap lingkungan dan berkontribusi pada pelestarian ekologi dan keanekaragaman hayati.
- Menghormati Sosial dan Budaya Lokal: Melestarikan nilai-nilai tradisional, budaya, dan pusaka buatan serta meningkatkan pemahaman antar budaya dan toleransi di komunitas lokal.
- Memberikan Manfaat Ekonomi Jangka Panjang: Menciptakan lapangan kerja yang stabil dan peluang ekonomi bagi masyarakat lokal
- Mendukung Keseimbangan Pembangunan: Mengintegrasikan aspek ekonomi, sosial, dan lingkungan secara seimbang tanpa merusak sumber daya alam dan budaya.
- Meningkatkan Kualitas Pengalaman Wisatawan: Menekankan pada kualitas pengalaman wisata yang berkesan dan bertanggung jawab, bukan hanya kuantitas kunjungan.

Definisi dan Fungsi Utama

Definisi Umum

Visitor Centre adalah bangunan atau fasilitas publik yang berfungsi sebagai pusat informasi dan pelayanan bagi pengunjung suatu kawasan wisata, konservasi, atau edukasi. Visitor Centre menyediakan informasi yang lengkap dan akurat tentang destinasi wisata, sejarah, budaya, dan lingkungan sekitar, serta menjadi titik awal orientasi pengunjung agar mereka dapat merencanakan kunjungan dengan baik

Fungsi Utama

Dalam Buku Pedoman Umum Desa Wisata Tahun 2012 terdapat beberapa fungsi umum dari visitor center, yaitu:

- Sebagai titik pertemuan.
- Mempermudah wisatawan untuk mendapatkan pelayanan serta informasiinformasi lain yang dibutuhkan.
- Memberikan gambaran secara umum kepada pengunjung/wisatawan tentang daerah yang dikunjunginya.

Menurut Philip L. Pearce (2004) dalam The Functions and Planning of Visitor Centres in Regional Tourism, terdapat “Four Plus” atau empat fitur tambahan fungsi visitor center, yaitu:

1. Fungsi Promosi

Fungsi ini mengacu pada peran aktif dari daerah, kota atau wilayah dalam mempromosikan pariwisatanya. Pada dasarnya fungsi ini berperan untuk merangsang permintaan wisata guna meningkatkan pendapatan suatu daerah. Melalui fungsi ini, visitor center dapat menyediakan sumber informasi yang nyata dan dapat dipercaya serta menjamin kualitas layanan informasi yang diberikan.

2. Fungsi Orientasi dan Peningkatan Kunjungan

Fungsi kedua adalah melihat kualitas pengalaman/kesan yang diberikan kepada pengunjung. Kualitas tersebut didukung dengan upaya dalam menyediakan bentuk tampilan, memberi saran lokasi atau tempat wisata baru, dan secara umum memberikan informasi kepada pengunjung tentang fitur daerah yang dikunjunginya.

3. Fungsi Kontrol dan Penyaringan

Pada fungsi ini, visitor center berperan untuk mengontrol aliran pengunjung/wisatawan yang datang agar sumber daya dan dan pengaturannya tetap berada dibawah kendali suatu daerah. Visitor center berperan sebagai pintu masuk dan menjadi titik (pusat) untuk melakukan kendali terhadap pengunjung/wisatawan yang datang ke suatu daerah.

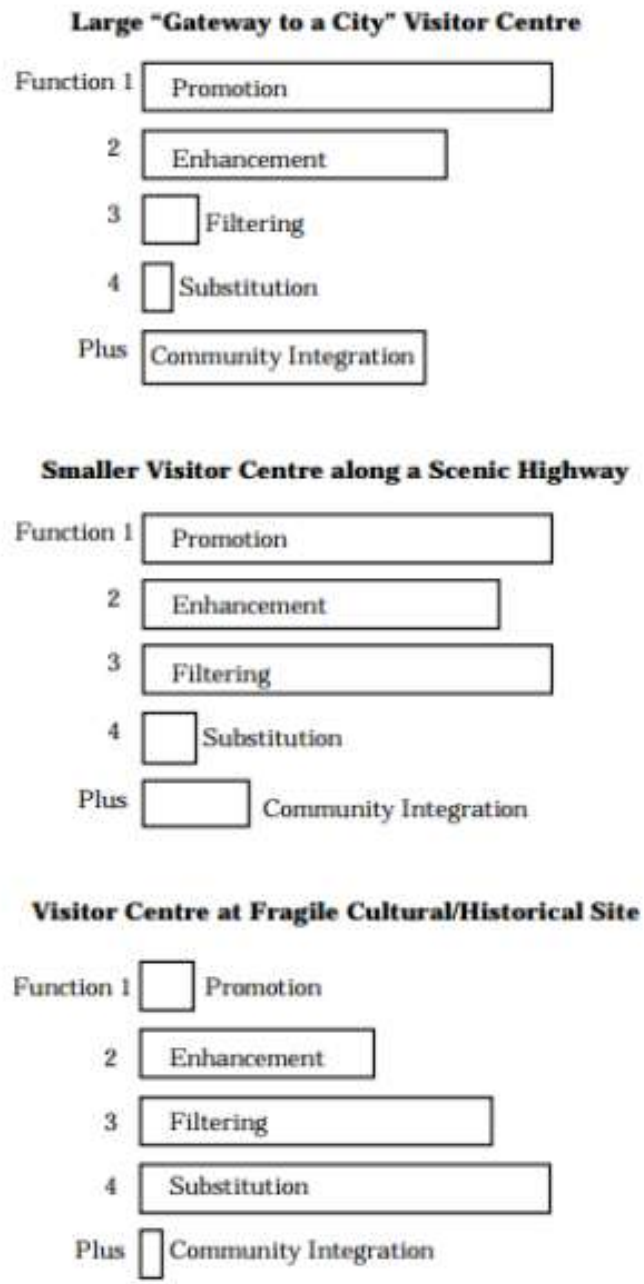
4. Fungsi Substitusi

Fungsi substitusi disebut juga sebagai fungsi pengganti dimana visitor center dapat menjadi pengganti objek wisata, atau setidaknya visitor center merupakan salah satu daya tarik wisata dari suatu daerah tertentu.

5. Fungsi Plus (Tambahan)

Fungsi ini merupakan fungsi tambahan dari “Four Plus” fungsi visitor center. Pada fungsi plus (tambahan) ini, visitor center dapat berperan sebagai fasilitas bagi masyarakat untuk berbagai kegiatan apresiasi seni, budaya dan sosial lokal. Dapat dikatakan, fungsi visitor center dalam hal ini sebagai simbol dari suatu daerah dan potensi pariwisata yang ada menjadi alasan untuk keberadaan visitor center.

Berdasarkan pada fungsi “Four Plus” yang telah dijelaskan, Philip L. Pearce (2004) membuat diagram perbandingan nilai masing-masing fungsi tersebut kedalam identifikasi lokasi sebuah visitor center. Pada diagram menunjukkan bahwa identifikasi lokasi setiap visitor center memiliki nilai fungsi “Four Plus” yang berbeda.



Gambar 00. Perbandingan Fungsi Visitor Center menurut Lokasi
Sumber: Philip L. Pearce (2004), The Functions and Planning of Visitor Centres in Regional Tourism

Dilihat menurut lokasinya, klasifikasi visitor center terbagi kedalam tiga kategori. Menurut Philip L. Pearce (2004), ketiga kategori ini saling berkaitan terhadap keberadaan visitor center disuatu tempat/kota Adapun masing-masing klasifikasi visitor center tersebut adalah sebagai berikut:

1. Large Visitor Center

Pada klasifikasi pertama adalah visitor center kategori large (besar) dimana visitor center ini merupakan gerbang utama pusat informasi yang ada pada suatu kota. Visitor center ini biasanya terletak di pusat sebuah kota yang menjadi titik pusat pelayanan kota tersebut. Pada visitor center tingkat ini, fungsi promosi, fungsi peningkatan kunjungan dan fungsi plus menjadi fungsi-fungsi yang harus diutamakan dalam merencanakan sebuah visitor center.

2. Small Visitor Center

Pada klasifikasi kedua merupakan visitor center kategori small (kecil). Visitor center ini berada satu tingkat setelah visitor center sebelumnya, biasanya berada di suatu daerah setelah tingkat wilayah/kota tersebut, misalnya: sub-wilayah atau kabupaten. Visitor center ini berperan untuk menjadi pusat informasi wisata yang mempromosikan daerahnya. Pada visitor center tingkat ini, fungsi promosi, fungsi peningkatan pengunjung dan fungsi penyaringan menjadi fungsi yang harus diutamakan.

3. Visitor Center at Fragile Cultural/Historical Site

Pada klasifikasi ketiga merupakan visitor center yang menjadi kategori khusus pada suatu objek wisata tertentu, misalnya: Visitor center di objek wisata Tangkuban Parahu. Visitor center ini berperan sebagai pusat informasi yang khusus mempromosikan dan menginformasikan daya tarik objek wisata tersebut. Pada visitor center tingkat ini, fungsi peningkatan kunjungan, fungsi penyaringan dan fungsi substitusi menjadi fungsi yang harus diutamakan.

Identifikasi Pengguna Visitor Center

Pertimbangan terhadap kebutuhan pengguna merupakan hal penting demi mewujudkan sebuah fasilitas visitor center yang baik. Kebutuhan tersebut dapat menghasilkan keputusan tentang apa saja yang akan dimasukkan kedalam perancangan visitor center agar berfungsi secara efektif dan maksimal. Identifikasi tiga kelompok khas pengguna pada visitor center antara lain:

1. Pengunjung: Siapa pengunjung yang cenderung datang ke visitor center? Jenis fasilitas seperti apa yang dapat mendukung kegiatan pengunjung yang datang?
2. Pengelola/Staf: Pengelola membutuhkan ruang untuk tugas-tugas non-publik, seperti kebutuhan untuk persiapan dan penyimpanan.
3. Masyarakat Lokal: Kemungkinan visitor center secara fungsional digunakan oleh kelompok-kelompok masyarakat juga perlu dipertimbangkan.

Dalam visitor center, pengunjung merupakan pengguna utama yang harus diperhatikan. Pengunjung pada perancangan visitor center merupakan elemen sasaran utama, dimana pengalaman, keamanan dan kenyamanan pengunjung berperan guna meningkatkan minat pengunjung yang datang. Terdapat beberapa instrumen pengunjung yang harus diperhatikan, yaitu:

- Demografi: Potensi pengunjung berdasarkan usia, jenis kelamin, kebangsaan, kelompok, seberapa jauh mereka melakukan perjalanan, faktor-faktor sosial, fisik dan budaya.
- Psikografis: Meliputi kepentingan dan harapan, digunakan untuk menentukan mengapa pengunjung datang ke daerah tertentu, apa alasan/pengalaman yang mereka cari, misalnya: liburan bersama teman-teman atau keluarga, melepas stress dan jenuh dari rutinitas sehari-hari atau mencari suasana baru dengan berekreasi/beriwisata ke luar daerah tempat tinggalnya.
- Orientasi: Visitor center berperan untuk membantu first-time visitor (pengunjung pertama kali) atau pengunjung baru yang belum terbiasa dengan daerah yang dikunjunginya, dan memiliki harapan untuk mendapatkan informasi tentang fasilitas, budaya, sejarah dan potensi seputar daerah kunjungannya.

Klasifikasi Visitor Centre Menurut Lokasinya

Dilihat menurut lokasinya, klasifikasi visitor center terbagi kedalam tiga kategori. Menurut Philip L. Pearce (2004), ketiga kategori ini saling berkaitan terhadap keberadaan visitor center disuatu tempat/kota Adapun masing-masing klasifikasi visitor center tersebut adalah sebagai berikut:

1. Large Visitor Center

Pada klasifikasi pertama adalah visitor center kategori large (besar) dimana visitor center ini merupakan gerbang utama pusat informasi yang ada pada suatu kota. Visitor center ini biasanya terletak di pusat sebuah kota yang menjadi titik pusat pelayanan kota tersebut. Pada visitor center tingkat ini, fungsi promosi, fungsi peningkatan kunjungan dan fungsi plus menjadi fungsi-fungsi yang harus diutamakan dalam merencanakan sebuah visitor center.

2. Small Visitor Center

Pada klasifikasi kedua merupakan visitor center kategori small (kecil). Visitor center ini berada satu tingkat setelah visitor center sebelumnya, biasanya berada di suatu daerah setelah tingkat wilayah/kota tersebut, misalnya: sub-wilayah atau kabupaten. Visitor center ini berperan untuk menjadi pusat informasi wisata yang mempromosikan daerahnya. Pada visitor center tingkat ini, fungsi promosi, fungsi peningkatan pengunjung dan fungsi penyaringan menjadi fungsi yang harus diutamakan.

3. Visitor Center at Fragile Cultural/Historical Site

Pada klasifikasi ketiga merupakan visitor center yang menjadi kategori khusus pada suatu objek wisata tertentu, misalnya: Visitor center di objek wisata Tangkuban Parahu. Visitor center ini berperan sebagai pusat informasi yang khusus mempromosikan dan menginformasikan daya tarik objek wisata tersebut. Pada visitor center tingkat ini, fungsi peningkatan kunjungan, fungsi penyaringan dan fungsi substitusi menjadi fungsi yang harus diutamakan.

Klasifikasi Tipologi Visitor Centre Menurut Jenis Fungsi

Eco Visitor Centre

Eco Visitor Centre adalah fasilitas yang dirancang untuk mendukung pariwisata berkelanjutan dengan fokus utama pada pelestarian lingkungan, edukasi ekologi, dan kesadaran konservasi alam. Fungsi utamanya bukan hanya sebagai titik informasi, tetapi juga sebagai media untuk mengedukasi pengunjung tentang pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem.

- **Ciri Khas:**
- Menggunakan desain arsitektur hijau: ventilasi alami, pencahayaan alami, sistem pengolahan limbah, dan energi terbarukan.
- Material lokal dan ramah lingkungan (kayu daur ulang, bambu, batu alam, tanah liat).
- Biasanya terintegrasi dengan kawasan konservasi, taman nasional, atau cagar biosfer.
- Memberikan pengalaman imersif terhadap alam melalui jalur interpretatif, ruang pamer edukatif, dan workshop lingkungan

Contoh:

Pusat pengunjung di Taman Nasional Bromo-Tengger-Semeru yang menjelaskan tentang konservasi savana dan gunung api.

Interpretive Centre

Interpretive Centre adalah pusat edukasi yang bertujuan untuk menjelaskan makna, sejarah, dan nilai budaya atau alam dari suatu kawasan wisata secara mendalam. Fokusnya bukan hanya memberikan informasi, tetapi menginterpretasi makna dan signifikansi suatu tempat agar pengunjung lebih menghargai dan memahami nilai-nilainya.

- **Ciri Khas:**
- Menyediakan pameran tematik dengan media interaktif (infografis, video, artefak, display digital).
- Menekankan pada narasi dan storytelling, bukan sekadar data faktual.
- Bisa terkait dengan situs budaya (candi, situs sejarah, museum komunitas) atau alam (gua, hutan adat).
- Biasanya menyasar pengalaman edukatif dan reflektif.
- Contoh:
- Pusat interpretasi di situs Borobudur yang menjelaskan nilai-nilai Buddhisme, arsitektur stupa, dan makna relief.

Tourism Information Centre

Tourism Information Centre adalah fasilitas yang dirancang untuk memberikan informasi cepat, ringkas, dan praktis kepada wisatawan tentang destinasi, transportasi, akomodasi, dan kegiatan wisata. Tujuannya adalah mendukung pergerakan wisatawan secara efisien.

Ciri Khas:

- Lokasi strategis: dekat bandara, stasiun, terminal, pusat kota, atau pintu masuk objek wisata.
- Pelayanan front-desk cepat dengan brosur, peta, booklet, dan pemandu wisata.
- Bisa dilengkapi dengan reservasi hotel, sewa kendaraan, penjualan tiket atraksi.
- Fokus utamanya adalah pelayanan dan informasi logistik, bukan edukasi mendalam.
- **Contoh:**
- TIC di Bandara Ngurah Rai yang menyediakan peta Bali, jadwal bus, serta brosur tempat wisata.

Identifikasi Pengguna Visitor Center

Pertimbangan terhadap kebutuhan pengguna merupakan hal penting demi mewujudkan sebuah fasilitas visitor center yang baik. Kebutuhan tersebut dapat menghasilkan keputusan tentang apa saja yang akan dimasukkan kedalam perancangan visitor center agar berfungsi secara efektif dan maksimal. Identifikasi tiga kelompok khas pengguna pada visitor center antara lain:

1. Pengunjung: Siapa pengunjung yang cenderung datang ke visitor center? Jenis fasilitas seperti apa yang dapat mendukung kegiatan pengunjung yang datang?
2. Pengelola/Staf: Pengelola membutuhkan ruang untuk tugas-tugas non-publik, seperti kebutuhan untuk persiapan dan penyimpanan.
3. Masyarakat Lokal: Kemungkinan visitor center secara fungsional digunakan oleh kelompok-kelompok masyarakat juga perlu dipertimbangkan.

Dalam *visitor cente*r, pengunjung merupakan pengguna utama yang harus diperhatikan. Pengunjung pada perancangan visitor center merupakan elemen sasaran utama, dimana pengalaman, keamanan dan kenyamanan pengunjung berperan guna meningkatkan minat pengunjung yang datang. Terdapat beberapa instrumen pengunjung yang harus diperhatikan, yaitu:

- Demografi: Potensi pengunjung berdasarkan usia, jenis kelamin, kebangsaan, kelompok, seberapa jauh mereka melakukan perjalanan, faktor-faktor sosial, fisik dan budaya.

- **Psikografis**: Meliputi kepentingan dan harapan, digunakan untuk menentukan mengapa pengunjung datang ke daerah tertentu, apa alasan/pengalaman yang mereka cari, misalnya: liburan bersama teman-teman atau keluarga, melepas stress dan jenuh dari rutinitas sehari-hari atau mencari suasana baru dengan berekreasi/beriwisata ke luar daerah tempat tinggalnya.- Orientasi: Visitor center berperan untuk membantu first-time visitor (pengunjung pertama kali) atau pengunjung baru yang belum terbiasa dengan daerah yang dikunjunginya, dan memiliki harapan untuk mendapatkan informasi tentang fasilitas, budaya, sejarah dan potensi seputar daerah kunjungannya.

-**Edukasi:** Visitor center juga berperan untuk membantu pengunjung dengan ketertarikan yang spesifik, selain dari mengharapkan mendapat informasi seputar daerah kunjungannya, pengunjung memiliki ketertarikan dalam informasi edukasi seputar daerah kunjungannya. Visitor center berperan untuk memberikan informasi secara garis besar seputar sejarah dan budaya daerahnya.

Perencanaan dan Perancangan Visitor Center

TAHAP 1: PERENCANAAN
- Menyusun gambaran umum regional mengenai fungsi-fungsi Visitor Centre
- Menyesuaikan campuran fungsi Visitor Centre tertentu dengan gambaran umum regional
- Menentukan atau menyesuaikan fungsi spesifik pusat tersebut
- Menyusun rencana promosi dan sistem penunjuk arah (signage)

TAHAP 1: PERENCANAAN
- Menyusun gambaran umum regional mengenai fungsi-fungsi Visitor Centre
- Menyesuaikan campuran fungsi Visitor Centre tertentu dengan gambaran umum regional
- Menentukan atau menyesuaikan fungsi spesifik pusat tersebut
- Menyusun rencana promosi dan sistem penunjuk arah (signage)

TAHAP 3: DESAIN INTERPRETATIF DAN TAMPILAN INTERIOR
- Memiliki sistem orientasi fisik yang baik
- Mendesain dengan keberagaman
- Menggunakan tema-tema
- Membangun koneksi personal dengan pengunjung
- Memenuhi kebutuhan dan minat pengunjung yang berbeda-beda

TAHAP 4: MANAJEMEN DAN PEMELIHARAAN
- Mengembangkan orientasi kualitas layanan di antara staf
- Mengelola untuk menerima perubahan dan kebaruan dalam pusat
- Mengembangkan pelaporan yang efektif kepada para pemangku kepentingan
- Memfasilitasi keterlibatan sukarelawan dan komunitas

Philip L. Pearce (2004) dalam The Functions and Planning of Visitor Centres in Regional Tourism menjelaskan empat tahap yang dapat digunakan sebagai urutan tindakan dalam proses perencanaan dan perancangan sebuah visitor center. Empat tahap tersebut merupakan prinsip-prinsip praktis yang diambil berdasarkan fungsi visitor center dengan tujuan guna mendukung pelaksanaan visitor center berjalan dengan baik.

Adapun tahapan dalam perencanaan dan perancangan visitor center diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap 1: Perencanaan
- Menetapkan gambaran umum dari daerah dimana akan menempatkan sebuah visitor center menjadi hal pertama yang harus diperhatikan dalam tahap perencanaan. Gambaran umum ini harus didukung dengan apa saja fungsi dan bagaimana peran fungsi visitor center untuk daerah tersebut.
- Selanjutnya, mencocokkan gabungan fungsi-fungsi tersebut menjadi fungsi yang lebih khusus tentang bagaimana peran visitor center untuk daerah tersebut.
- Putuskan atau sesuaikan fungsi/peran utama dari visitor center, kemudian
- Buat tanda (signage) dan rencana promosi

2. Tahap 2: Desain dan Konstruksi Bangunan
- Pada tahap ini, memastikan kemudahan akses menjadi hal pertama yang harus diperhatikan. Hal ini berhubungan dengan bagaimana pengunjung/wisatawan yang datang ke daerah tersebut tidak merasa kesulitan dalam menemukan pusat informasi wisata daerah yang dikunjunginya.
- Selanjutnya, mengidentifikasi siapa saja pengguna dan apa saja aktifitas yang akan dilakukan didalamnya.
- Memperhatikan rencana jangka panjang
- Memungkinkan untuk menjadi model desain keberlanjutan ekologi.

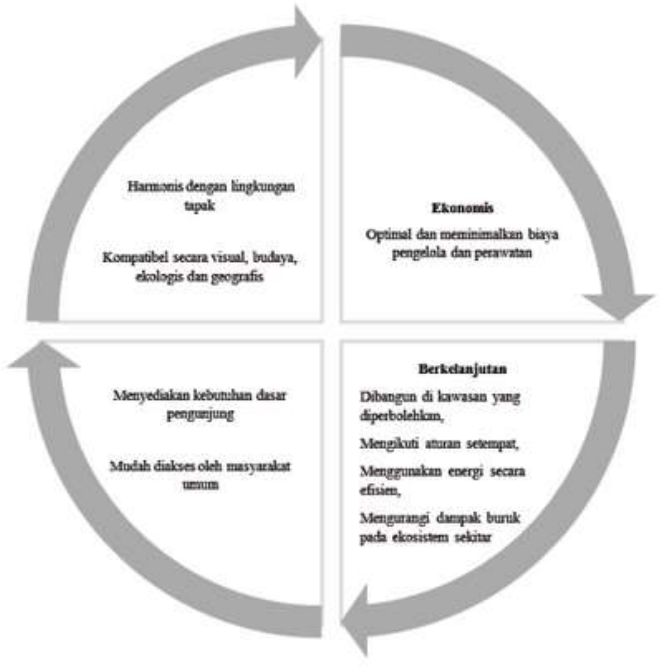
Perencanaan dan Perancangan Visitor Center

4. Tahap 4: Pengelolaan dan Pemeliharaan

- Mengembangkan kualitas pelayanan antar pengelola/staf visitor center, sehingga meminimalisir kurangnya kepuasan pengunjung terhadap sistem pelayanan yang monoton.
- Berhasil merangkul perubahan dan pembaharuan, dengan tujuan mewujudkan visitor center yang up to date dan tidak ketinggalan informasi.
- Memfasilitasi relawan dan selalu memperhatikan masukan masyarakat demi kelangsungan visitor center yang lebih baik dan berjalan sesuai harapan.

Dimensi Perancangan Visitor Center

Menurut Michael P. Gross (2002), dalam buku Interpretive Centres: The History, Design and Development of Nature and Visitor Centers dijelaskan bahwa untuk membangun sebuah visitor center, terdapat beberapa dimensi perancangan yang baik untuk dipertimbangkan. Dimensi perancangan ini digunakan sebagai contoh konsep oleh beberapa pengembang di Amerika, yang dinyatakan pada diagram berikut:



Gambar 2.1. Dimensi Perancangan Visitor Center
Sumber: The History, Design, and Development of Nature and Visitor Centers, 2002

Berdasarkan pada diagram diatas, dimensi perancangan visitor center terbagi kedalam empat bagian yang masing-masing bagian memiliki hubungan yang saling berkaitan.

Menurut Michael P. Gross (2002), dalam buku Interpretive Centres: The History, Design and Development of Nature and Visitor Centers dijelaskan bahwa untuk membangun sebuah visitor center, terdapat beberapa dimensi perancangan yang baik untuk dipertimbangkan. Dimensi perancangan ini digunakan sebagai contoh konsep oleh beberapa pengembang di Amerika, yang dinyatakan pada diagram berikut:

Karakteristik Arsitektural

Menurut Michael P. Gross (2002), dalam buku Interpretive Centres: The History, Design and Development of Nature and Visitor Centers dijelaskan bahwa untuk membangun sebuah visitor center, terdapat beberapa dimensi perancangan yang baik untuk dipertimbangkan. Dimensi perancangan ini digunakan sebagai contoh konsep oleh beberapa pengembang di Amerika, yang dinyatakan pada diagram berikut:

1. Tapak

a. Pemilihan Lokasi

- Berada di inti (pusat) kota
- Dekat dengan kawasan
- Kawasan bersejarah (historical site) yang menjadi identitas kota/daerah tersebut dibangun.
- Mudah diakses oleh publik.
- Dekat dengan titik transportasi dan jalur-jalur kedatangan transportasi, seperti Bandara, Stasiun atau jalan-jalan masuk menuju kota/daerah yang menjadi gerbang kedatangan pengunjung/wisatawan.

b. Perencanaan Tapak

Terdapat beberapa pertimbangan dalam perencanaan tapak sebuah visitor center, yaitu:

- Selaras dengan lingkungan yang ada, baik nilai etnis, budaya dan alam.
- Mempertahankan nilai ekologi sekitar tapak.
- Mempertimbangkan kebutuhan dasar manusia, meliputi kenyamanan, keamanan dan akses penyandang cacat.

- Menyeimbangkan manfaat jangka panjang dan jangka pendek kondisi sosial dan lingkungan sekitar.
- Mengidentifikasi dan menyesuaikan dengan sarana lingkungan sekitar tapak.
- Menggabungkan bahan-bahan dan nilai-nilai lokal kedalam program desain dan memanfaatkan vegetasi alami sekitar tapak.

2. Desain Kontekstual

Desain kontekstual berarti bahwa bentuk, orientasi, dan elemen arsitektur bangunan disesuaikan dengan kondisi alam dan budaya di sekitarnya. Dalam konteks iklim tropis dan lanskap danau, desain harus mempertimbangkan:

- Iklim lembap dan panas → bukaan besar, ventilasi silang, overhang atap lebar.
- Pemandangan alami → orientasi ruang ke arah danau atau area hijau.
- Budaya lokal → bentuk atap, pola hias, atau struktur yang merujuk pada arsitektur tradisional.

Tujuan:

- Meningkatkan kenyamanan termal dan visual.
- Menghasilkan desain yang menyatu dengan alam.
- Menghormati kearifan lokal dan meningkatkan identitas tempat.

3. Bangunan

a. Pertimbangan desain bangunan secara keseluruhan

Pada perencanaan bangunan visitor center terdapat beberapa unsur yang harus dipertimbangkan, yaitu:

1) Kesan Pertama

Pengunjung akan membentuk kesan pertama pertemuan mereka terhadap tapak dan fasilitas yang ada didalamnya. Reaksi awal yang pengunjung dapatkan berpengaruh pada pengalaman mereka terhadap bangunan yang dikunjunginya. Area pintu masuk, parkir dan jalan/sirkulasi yang menarik dapat mempengaruhi keinginan pengunjung untuk datang berkunjung.

2) Pintu Masuk (Entry)

- Desain pintu masuk sebisa mungkin dapat membantu kendaraan masuk dalam keadaan lambat dan melihat konteks lingkungan jalan yang ada.
- Tanda-tanda jalan dan pintu masuk dapat dilihat dan dimengerti pengunjung dan mencerminkan tema visitor center yang dibangun.

3) Parkir

Akses menuju tempat parkir diusahakan sependek mungkin dari akses pintu masuk untuk menghindari pengunjung berkeliling disekitar tapak visitor center.

4) Pedestrian

- Pedestrian dari tempat parkir ke area bangunan harus terlihat dan jelas.
- Pedestrian menuju lokasi dan bangunan visitor center perlu mempertimbangkan kapasitas, skala dan elemen desainnya dibuat sesuai standar yang ada.

5) Area Informasi dan Lobi

- Sebuah area informasi disediakan sebagai tempat pertemuan antara daerah formal dan informal.
- Meja informasi harus memiliki penerangan yang baik dan bebas hambatan.
- Lobi pengunjung harus besar, terbuka dan memiliki penerangan baik.
- Lantai, dinding dan permukaan langit-langit diusahakan dapat meminimalkan kebisingan.

6) Comfort Area

- Menyediakan bangku atau tempat duduk yang sesuai di sekitar bangunan sehingga pengunjung memiliki tempat untuk beristirahat.
- Area makan dan minum apabila disediakan harus dirancang secara aman dan nyaman.

7) Area Outdoor

Menyediakan zona transisi fisik antara bangunan, tapak dan fasilitas yang ada dan area kegiatan outdoor.

8) Media Interpretatif

Ruang pamer harus terlihat dan mengundang. Berdasarkan sifat dan jangka waktu pelaksanaannya, ruang pamer dibedakan menjadi tiga jenis (M. Amir Sutaarga, 1989).

Edukasi Pameran Tetap

- Pameran ini diadakan dalam jangka waktu dua sampai dengan empat tahun. Idealnya, koleksi dan objek pamer yang disajikan adalah 25% hingga 40% dari koleksi dan objek pamer yang dimiliki. Penggantian koleksi dan objek pamer dilakukan dalam jangka waktu tertentu

Edukasi Pameran Khusus atau Temporer

- Pameran ini diselenggarakan dalam waktu yang relatif singkat. Fungsi utamanya adalah untuk menunjang pameran tetap agar dapat mengundang lebih banyak pengunjung. Dikatakan pameran khusus karena diselenggarakan secara khusus untuk memperingati sesuatu atau peristiwa, sedangkan dikatakan pameran temporer karena sifatnya yang temporer atau sementara dan dalam waktu yang singkat antara hitungan minggu hingga bulan. -

Edukasi Pameran Keliling

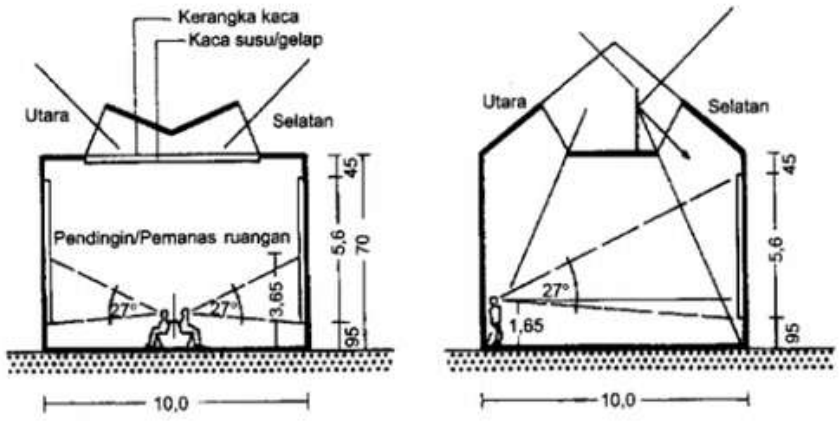
- Pameran ini diselenggarakan diluar pemilik koleksi dan objek pamer, dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu dan dalam variasi waktu yang singkat dengan tema khusus mengenai aspek-aspek tertentu. Koleksi dan objek koleksi dipamerkan dan dikelilingkan dari suatu tempat ketempat lainnya.

Menurut Lawson (1981) persyaratan yang perlu diperhatikan dalam perencanaan ruang pamer diantaranya sebagai berikut:

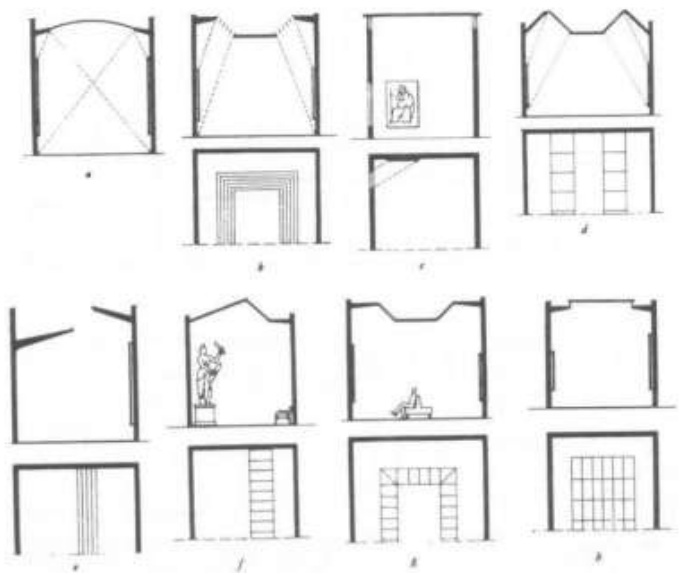
Menurut Lawson (1981) persyaratan yang perlu diperhatikan dalam perencanaan ruang pamer diantaranya sebagai berikut:

1. Pencahayaan

Intensitas cahaya yang disarankan pada ruang pamer yaitu kurang lebih sebesar 50 lux dengan suhu ruang antara 21°C sampai 26°C. Radiasi ultraviolet pada ruang pamer perlu diminimalkan. Pencahayaan alami yang baik untuk ruang pamer adalah pencahayaan yang diolah secara tidak langsung.



Gambar 2.3 Teknik Pencahayaan terhadap Objek Pamer Sumber: Ernst Neufert (2002), Data Arsitek



Gambar 2.4 Metode Penggunaan Cahaya Alami dari Atas Sumber: Joseph De Chiara dan John Callender (1980), Time-Saver Standards for Building Types

Pencahayaan buatan juga sangat penting peranannya dalam keberhasilan perancangan ruang pamer. Menurut Kartini (2012) macam pencahayaan buatan antara lain:

- **General Lighting**

General Lighting merupakan tipe pencahayaan paling sederhana. Pencahayaan ini memiliki efek terang yang merata sehingga dapat dijadikan penerangan utama dalam ruang.

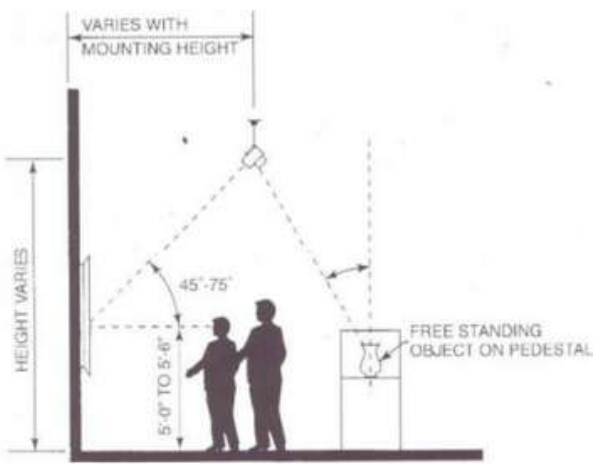
- **Task Lighting**

Tipe pencahayaan ini memberikan pencahayaan pada objek yang spesifik. Cahaya disorotkan pada area yang terbatas dan tertentu, seperti dalam menerangi lukisan atau benda seni tertentu.

- **Accent Lighting**

Tipe pencahayaan ini dapat menciptakan mood pada ruang, seperti memberi kesan dramatis, romantis atau artistik.

Pencahayaan buatan memiliki kelebihan untuk meminimalisir kerusakan koleksi dan objek pamer. Namun, cahaya buatan harus tetap dimodifikasi pada iluminasi (tingkat kekuatan cahaya) tertentu dengan tujuan untuk mengurangi radiasi sinar ultraviolet. Secara umum, berdasarkan ketentuan nilai iluminasi yang dikeluarkan Illumination Engineers Society of North America (Lighting Handbook for General Use), pada area pamer tingkat pencahayaan paling dominan yaitu di permukaan koleksi dan objek pamer itu sendiri. Diatas permukaan paling sensitif, termasuk benda dari bahan kertas (misal: hasil print dan foto), tingkat pencahayaan tidak boleh lebih dari 5 Fc (Footcandles).



Gambar 2.5 Teknik Pencahayaan Buatan pada Objek Pamer Sumber: Joseph De Chiara dan John Callender (1980), Time-Saver Standards for Building Types

Terdapat beberapa aspek pencahayaan yang perlu diperhatikan antara lain:

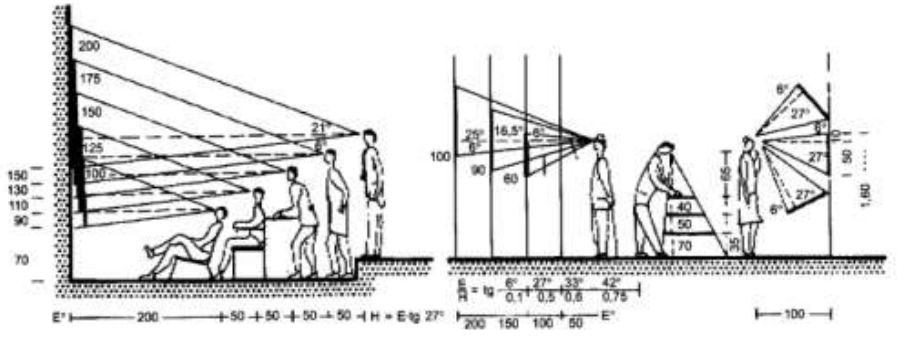
- Warna cahaya dengan dasar warna, dimana masing-masing warna cahaya memberikan kesan yang berbeda pada pengunjung yang mengamatinya.
- Iluminasi dan tingkat penerangan.
- Posisi pencahayaan, dengan perletakkan yang tidak menyilaukan pengunjung, baik secara langsung maupun refleksi.
- Menentukan jenis pencahayaan yang diperlukan, serta kekuatan (intensitas) disesuaikan dengan objek yang disorot.
- Menentukan sudut yang tepat untuk posisi pencahayaan agar tidak mengurangi keindahan objek yang diberi cahaya.

Penghawaan

Penghawaan alami bisa melalui perletakkan jendela yang tinggi pada satu sisi dan rendah pada sisi lainnya (cross ventilation). Namun, untuk tujuan pemeliharaan objek pamer sebaiknya menggunakan AC (air conditioner) karena dapat mengatur temperatur dan kelembaban yang diinginkan. Hal ini tergantung pada bahan objek pamer tersebut, apakah peka terhadap kelembaban atau tidak.

Tata Objek

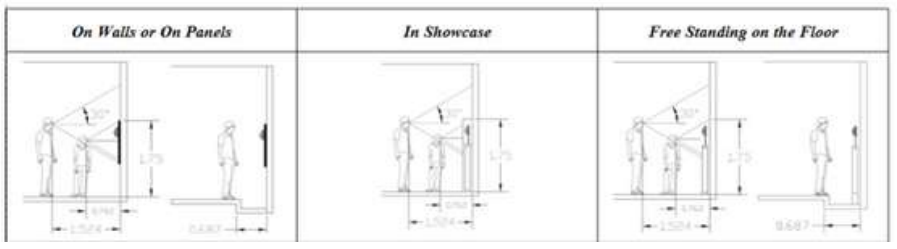
Ruang pamer yang baik sebaiknya dapat dilihat oleh pengunjung tanpa rasa lelah. Sudut pandang normal adalah 54° atau 27° terdapat pada sisi bagian dinding objek pamer, diatas mata kira-kira 70cm dengan pencahayaan yang cukup. Tempat untuk menggantung objek pamer yang menguntungkan adalah antara 30° dan 60° pada ketinggian ruang 6,70m.



Gambar 2.6 Jarak Pandang terhadap Objek Pamer
Sumber: Ernst Neufert (2002), Data Arsitek

Tata letak barang koleksi dan objek pamer sangat berperan dalam memudahkan pengunjung untuk melihat, mengapresiasi serta menikmati barang koleksi dan objek pamer tersebut. Standar perletakkan barang koleksi di dalam ruang pamer dengan objek pengamatan yang berdimensi cukup kecil adalah 152,4cm dan jarak pandang minimal adalah 76,2 cm. Dalam upaya melindungi objek pamer dari potensi kerusakan, panjang jangkauan tangan manusia juga perlu dipertimbangkan dalam tata letak objek pamer. Jarak maksimal jangkauan orang dewasa kurang lebih adalah 68,7cm (Panero dan Zelnik, 1979).

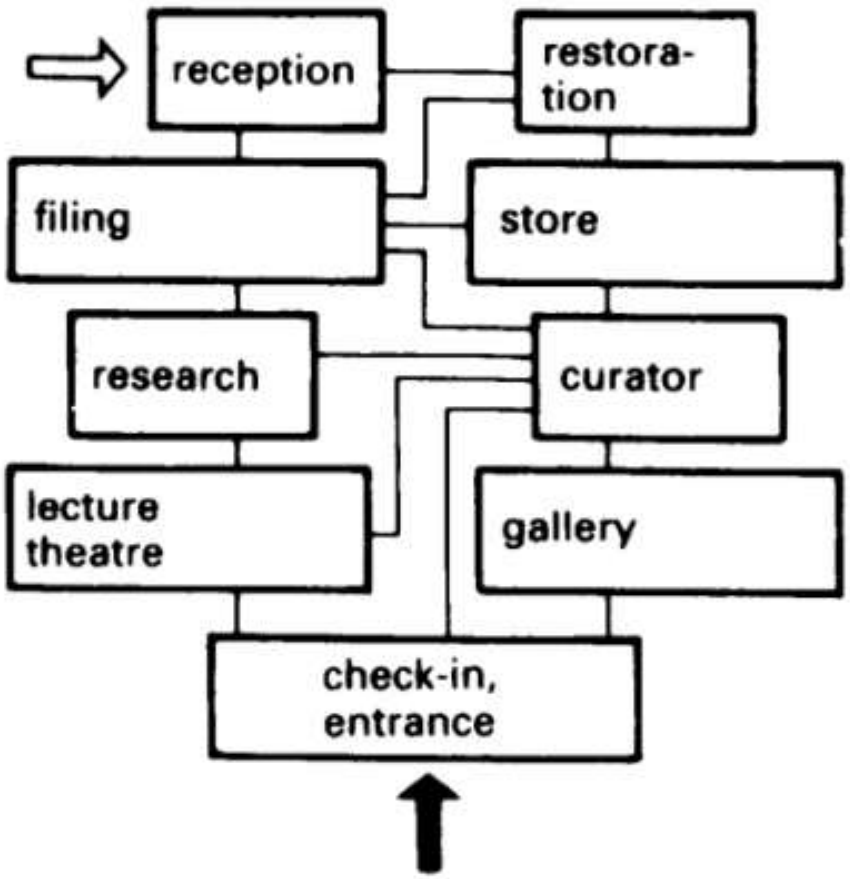
Menurut Tutt dan Adler (1981), terdapat tiga macam cara menata barang koleksi dan objek pamer, yaitu:



Gambar 2.6 Tabel 2.1 Sudut Pandang terhadap Display Objek Pamer
Sumber: Tutt dan Adler (1981)

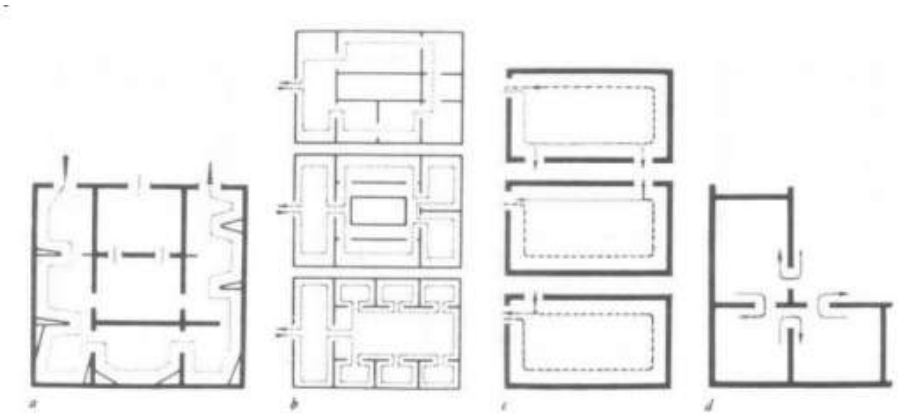
Sirkulasi

Sirkulasi menjadi salah satu bagian penting dalam perencanaan sebuah ruang pamer karena sirkulasi akan membantu pengunjung dalam melihat barang koleksi dan objek pamer. Pemilihan sirkulasi yang baik membuat objek pamer yang ditampilkan terlihat sesuai alur cerita. Alur sirkulasi dapat diartikan sebagai “tali” yang mengikat ruang-ruang menjadi saling berhubungan (Ching, 1996).



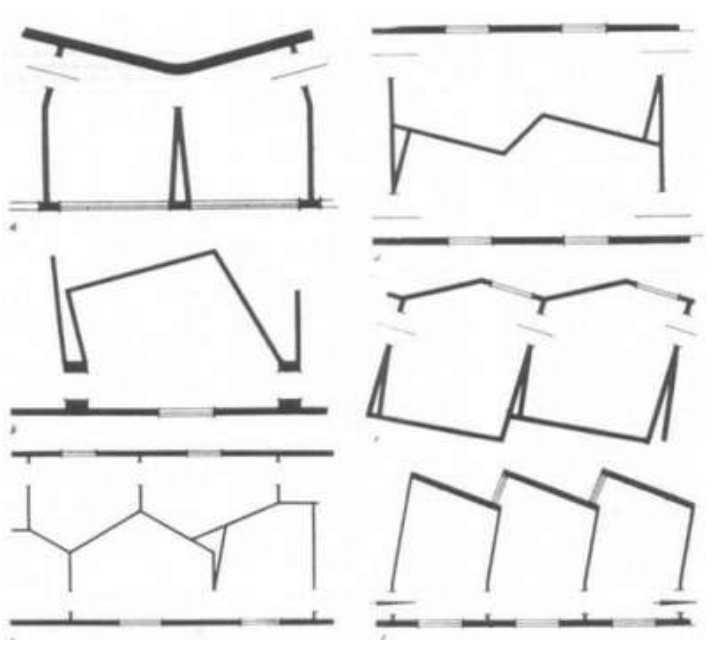
Gambar 2.7 Skema Alur Sirkulasi Ruang Pamer
Sumber: Ernst Neufert (2002), Data Arsitek

Sirkulasi biasanya tercipta sesuai dengan bentuk layout bangunan. Penataan sirkulasi akan membentuk suasana ketika pengunjung mengapresiasikan barang koleksi yang sedang dipamerkan. Beberapa prinsip yang dapat digunakan dalam penataan sirkulasi pada ruang pamer yaitu:



Gambar 2.9 Layout Denah Ruang Pamer
Sumber: Joseph De Chiara dan John Callender (1980), Time-Saver Standards for Building Types

Alternatif lain dalam pembagian ruang:



Gambar 2.10 Sirkulasi Pembagian Ruang
Sumber: Joseph De Chiara dan John Callender (1980), Time-Saver Standards for Building Types

Untuk menghindari kesan monoton dan membosankan pada ruang pamer juga dapat diminimalisir dengan cara mengubah pola dan hubungan antara tinggi dan lebar atau dengan menggunakan permainan warna yang berbeda-beda pada dinding dan jenis lantai. Dibutuhkan dorongan atau stimulasi alur yang tidak terduga atau terkesan tidak direncanakan, hal tersebut dapat membuat pengunjung yang datang menjadi lebih tertarik.

Fish Market

Fish market pada konteks sebuah dermaga adalah fasilitas atau bangunan yang berfungsi sebagai tempat penerimaan, pelelangan, penjualan, pengolahan, dan distribusi hasil tangkapan laut dari para nelayan. Fish market di dermaga biasanya menjadi titik temu langsung antara aktivitas perikanan dan masyarakat, baik untuk kebutuhan konsumsi lokal maupun distribusi ke tempat lain.

Aspek	Penjelasan
Fungsi utama	Sebagai tempat menjual dan membeli hasil laut secara langsung, biasanya setelah nelayan merapat di dermaga. Dapat mencakup aktivitas pelelangan ikan, penimbangan, hingga pemrosesan awal.
Letak strategis	Umumnya berada di area pelabuhan nelayan atau dermaga, agar memudahkan distribusi dari kapal langsung ke pasar. Ini mengurangi waktu dan biaya logistik.
Aktivitas pendukung	Bisa mencakup cold storage, pengemasan, pengecekan mutu, hingga kuliner lokal berbasis hasil laut (seperti restoran seafood segar atau pusat edukasi hasil tangkapan).
Nilai edukatif	Dalam konteks wisata berkelanjutan, fish market dapat digunakan sebagai sarana edukasi masyarakat atau wisatawan mengenai perikanan berkelanjutan, jenis-jenis ikan lokal, cara penangkapan ramah lingkungan, dan pentingnya konservasi laut.
Potensi wisata	Fish market juga sering menjadi destinasi wisata lokal karena menawarkan pengalaman langsung interaksi dengan nelayan, melihat aktivitas lelang ikan, hingga mencicipi makanan laut segar.
Key Resources	Waduk Cirata dan Dermaga Jangari sebagai sumber daya alam, komunitas pemancing dan pengelola lokal, fasilitas saung makan dan perahu.
Key Activities	Pengelolaan event lomba mancing, pemeliharaan fasilitas dermaga dan keramba ikan, promosi wisata, pelatihan pemandu dan pengelola lokal.
Key Partnerships	Pemerintah Kabupaten Cianjur, Dinas Pariwisata, komunitas pemancing, pelaku UMKM lokal, penyedia jasa transportasi dan pengelola event.
Cost Structure	Biaya pemeliharaan dermaga dan fasilitas, operasional event, pemasaran digital, pelatihan SDM, pengelolaan kebersihan dan keamanan.

Kebutuhan Ruang dan besaran ruang Data kebutuhan ruang dan besaran ruang pada pasar perikanan menurut Farelio Shafly Abyan Artha (2019), sebagai berikut:

Tabel 10. Fish Market

Jenis Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Luas (m^2)	Jumlah Luas (m^2)
Kios Basah	330	2.4x2.4	SB	5.76	1900.8
Kios Kering	70	2.4x2.4	SB	5.76	403.2
Lobby	100	1.5m^2/orang Sirkulasi 30%	AD AS	150	150
R.Loading	2	Truk Kecil 9x2.5 Peron 7 x 2.5	SB AD	73.75	147.5
R.Unloading	2	Truk Kecil 9x2.5 Peron 7 x 2.5	SB SR	73.75	147.5
R.Pengepakan	2	Truk Kecil 9x2.5 Peron 7 x 2.5	SB SR	73.75	147.5
Total Luas Ruang					2896.5 m^2
Sirkulasi Antar Ruang (50%)					1448 m^2
Total					4344.5 m^2 ~ 4345 m^2

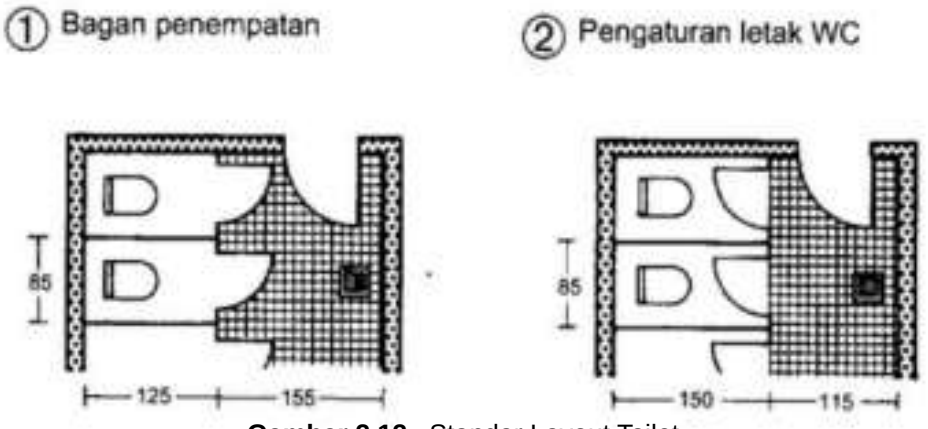
Sumber: Jurnal Perancangan oleh (Farelio Shafly Abyan Artha, 2019)

Kesimpulan:

Fish market di dermaga bukan hanya berfungsi ekonomi, tetapi juga bisa menjadi fasilitas edukatif dan atraksi wisata berbasis budaya maritim. Dalam perancangan Visitor Centre berkonsep berkelanjutan seperti di Waduk Cirata, fish market dapat diintegrasikan sebagai pusat aktivitas lokal sekaligus ruang belajar tentang ekosistem air, mata pencaharian masyarakat, dan ketahanan pangan.

D. Fasilitas Umum (FASUM)

Kebutuhan Ruang dan besaran ruang Data kebutuhan ruang dan besaran ruang pada pasar perikananmenurut Farelio Shafly Abyan Artha (2019), sebagai berikut: Toilet Kebutuhan toilet diperlukan baik dalam fungsi zona TPI, zona Pasar Perikanan dan pada zona pengelola, dengan standar luasan ruang sebagai berikut :

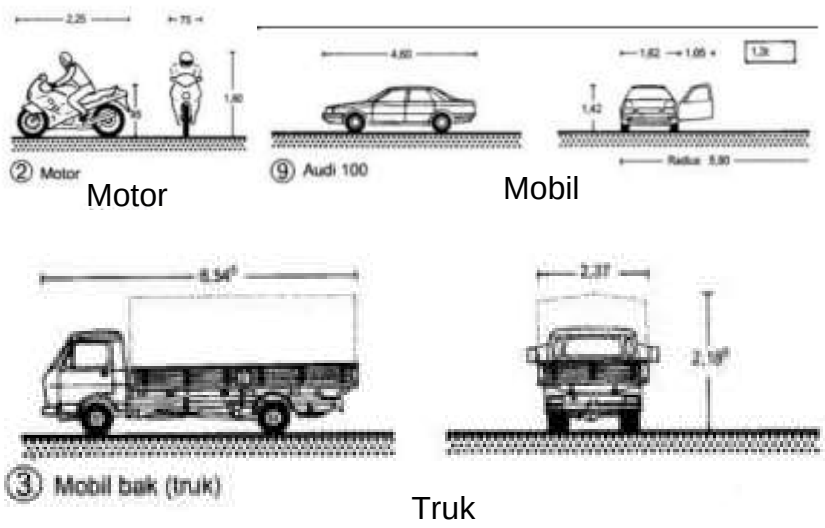


Gambar 2.12 . Standar Layout Toilet
Sumber: Ernst Neufert, Data Arsitek Jilid 2

Standar Kebutuhan dan Besaran Ruang Dalam Kebutuhan dan besaran pada ruang luar mencakup antara lain:

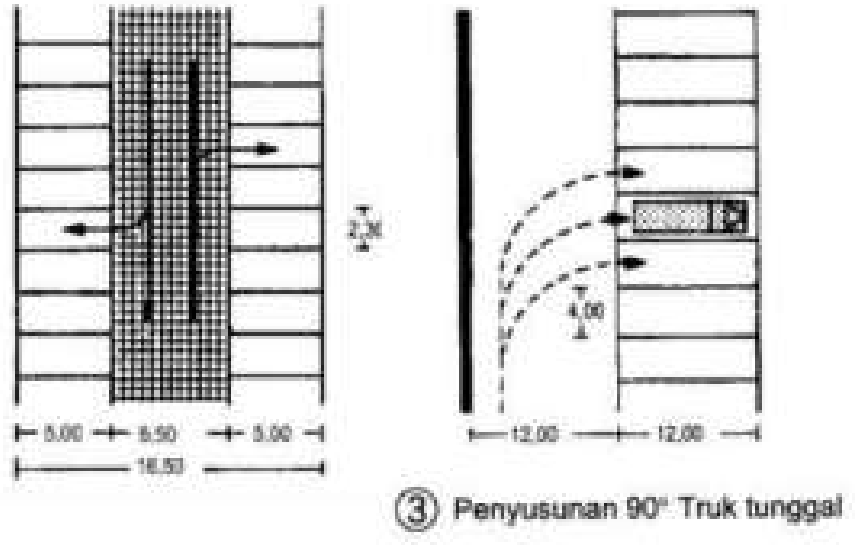
Parkir

- Data dimensi kendaraan dijadikan landasan dalam penentuan ruang parkir yang akan disediakan dalam kawasan.



Gambar 2.13. Dimensi kendaraan
Sumber: Ernst Neufert, Data Arsitek Jilid 2

- Pengaturan bentuk parkir kendaraan



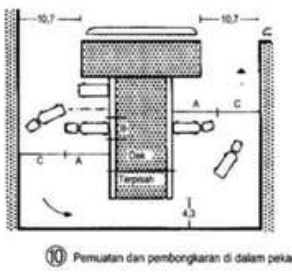
Gambar 2.14. Dimensi parkir kendaraan
Sumber: Ernst Neufert, Data Arsitek Jilid 2

Loading dock

Data dimensi kendaraan dijadikan landasan dalam penentuanData dimensi kendaraan dijadikan landasan dalam penentuan ruang loading dock yang akan disediakan dalam kawasan. ruang parkir yang akan disediakan dalam kawasan.



Gambar 2.15. Standar Layout Loading Dock 1
Sumber: Ernst Neufert, Data Arsitek Jilid 2



Gambar 2.16. Standar Layout Loading Dock 2
Sumber: Ernst Neufert, Data Arsitek Jilid 2

1. Defnisi Arsitektur Vernakular / Kontekstual

Konsep dasar teori Arsitektur Vernakular atau Kontekstual merujuk pada arsitektur yang tumbuh dan berkembang secara alami dari masyarakat lokal sebagai ekspresi budaya fisik mereka. Arsitektur ini dibuat oleh dan untuk komunitas tertentu, menggunakan bahan dan teknik yang tersedia secara lokal tanpa campur tangan arsitek profesional. Gaya arsitektur vernakular sangat dipengaruhi oleh kondisi geografis, iklim, budaya, dan sumber daya alam setempat, sehingga bangunan yang dihasilkan mencerminkan identitas dan tradisi masyarakat tersebut.

Secara linguistik, istilah "vernakular" berasal dari bahasa Latin vernaculus yang berarti domestik, asli, atau pribumi, dan dalam konteks arsitektur mengacu pada gaya yang khas suatu tempat dan waktu tertentu, tidak terpengaruh oleh gaya luar26. Arsitektur vernakular biasanya menggunakan bahan alami seperti kayu, bambu, batu bata, dan jerami yang mudah didapat di lingkungan sekitar, serta dibangun dengan teknologi tradisional yang sederhana.

Selain aspek fisik, arsitektur vernakular juga mengandung unsur makna simbolik dan estetika yang mencerminkan nilai budaya dan filosofi masyarakat lokal. Unsur-unsur ini dapat berupa bentuk, tekstur, warna, dan pencahayaan yang memiliki makna objektif (berkaitan dengan objek dan kejadian) maupun subjektif (berkaitan dengan persepsi dan perasaan).
Singkatnya, arsitektur vernakular adalah hasil karya masyarakat lokal yang mencerminkan adaptasi terhadap lingkungan alam dan sosial budaya setempat, dengan karakteristik penggunaan bahan dan teknik tradisional, serta nilai estetika dan simbolik yang melekat pada bangunan tersebut.

2. Karakteristik dan Ciri Khas Arsitektur Vernakular

- Penggunaan bahan lokal yang tersedia di sekitar daerah, seperti kayu, bambu, batu, tanah liat, dan jerami, yang ramah lingkungan dan mudah didapatkan secara tradisional.
- Proses konstruksi menggunakan teknologi tradisional tanpa mesin berat dan umumnya dibangun oleh masyarakat lokal tanpa keterlibatan arsitek profesional.



Gambar 2.17. Rumah adat sunda (Capit Gunting)
Sumber: Google Foto Diolah Oleh Penulis

- Bangunan disesuaikan dengan kondisi iklim lokal, misalnya ventilasi yang baik di daerah tropis atau bahan yang memberikan kehangatan di daerah dingin.
- Memiliki nilai budaya dan tradisional yang kuat, mencerminkan identitas dan kearifan lokal masyarakat setempat.
- Proses pembangunan yang hemat biaya karena memanfaatkan bahan alami dan tenaga lokal.

3. Pendekatan Holistik dan Integrasi Aspek Sosial, Ekonomi, dan Lingkungan.

Unsur Bentuk pada Ranah Fisik: Meliputi wujud, tekstur, proporsi, fungsi, simbol, dan teknologi yang digunakan. Bentuk fisik ini berfungsi sebagai media komunikasi dan ekspresi budaya masyarakat lokal.

Unsur Makna pada Ranah Abstrak: Meliputi makna simbolik dan estetika yang dapat bersifat objektif (berkaitan dengan objek dan kejadian) maupun subjektif (berkaitan dengan persepsi dan perasaan individu). Unsur ini mencakup warna, pencahayaan, tekstur, dan simbol yang mengandung nilai budaya dan filosofi masyarakat.

4. Aspek-Aspek Vernakularitas

- **Aspek Teknis:** Keterkaitan dengan teknik konstruksi tradisional, keteknikan (tektonika), dan kekuatan bangunan yang dihasilkan dari pengetahuan lokal.
- **Aspek Budaya**: Pengaruh nilai-nilai sosial, tradisi, simbolisme, dan filosofi yang diwariskan secara turun-temurun.
- **Aspek Lingkungan**: Adaptasi terhadap kondisi alam dan iklim lokal, penggunaan sumber daya alam secara berkelanjutan, dan integrasi dengan lingkungan sekitar.

5. Fungsi dan Peran Arsitektur Vernakular

- Memenuhi kebutuhan dasar fisik dan sosial masyarakat, seperti tempat tinggal, tempat kerja, dan tempat penyimpanan hasil pertanian.
- Menjadi wujud identitas budaya dan warisan sejarah yang penting bagi komunitas lokal.
- Mendukung keberlanjutan lingkungan melalui penggunaan material dan teknik yang ramah lingkungan serta adaptasi iklim.
- Mendorong partisipasi masyarakat lokal dalam proses pembangunan dan pemeliharaan bangunan.



Gambar 2.18.Pembangunan Gotongroyong Rumah Warga
Sumber: Google Foto Diolah Oleh Penulis

6. Pendekatan Kontekstual

- Arsitektur vernakular selalu berakar pada konteks lokal, baik dari segi geografis, iklim, sosial, dan budaya.
- Menekankan pentingnya harmoni antara bangunan dan lingkungan sekitarnya, sehingga bangunan tidak hanya sebagai objek fisik tetapi juga bagian dari ekosistem budaya dan alam.
- Menggunakan prinsip desain adaptif yang responsif terhadap perubahan lingkungan dan kebutuhan masyarakat.

7. Nilai Estetika dan Simbolik

- Arsitektur vernakular tidak hanya berfungsi secara praktis, tetapi juga memiliki nilai estetika yang mencerminkan keindahan dan filosofi budaya lokal.
- Ornamen dan dekorasi sering mengandung simbol dan makna tertentu yang berkaitan dengan kepercayaan, adat istiadat, dan identitas komunitas.

ARSITEKTUR VERNAKULAR RUMAH TRADISIONAL SUNDA

1. Defnisi Arsitektur Vernakular rumah tradisional sunda



Gambar 2.19. Rumah adat sunda (Capit Gunting)
Sumber: Google Foto Diolah Oleh Penulis

Arsitektur vernakular Sunda adalah gaya arsitektur tradisional masyarakat Sunda yang terbentuk secara alami dari proses berulang, menyesuaikan dengan budaya, kebiasaan, dan kondisi lingkungan lokal Jawa Barat. Ciri khasnya meliputi penggunaan bahan-bahan lokal seperti bambu, kayu, dan batu, serta bentuk bangunan yang menyatu dengan alam dan mencerminkan nilai-nilai budaya serta kosmologi Sunda245. Rumah adat Sunda, misalnya, memiliki struktur yang sederhana namun fungsional, dengan tiga bagian utama: kepala, badan, dan kaki, dan selalu memperhatikan keseimbangan dengan alam sekitar24.

1. Sejarah



Gambar 2.20. Rumah adat sunda (Capit Gunting)
Sumber: Google Foto Diolah Oleh Penulis

Masyarakat Sunda: Asal Usul dan Karakteristik

Suku Sunda merupakan kelompok etnis yang mendiami wilayah barat Pulau Jawa, khususnya di provinsi Jawa Barat dan Banten, yang dikenal sebagai Tatar Pasundan. Wilayah ini menjadi pusat perkembangan budaya Sunda (Ekadjati, 1992, hlm. 18).

Secara etimologis, istilah "Sunda" berasal dari kata dalam bahasa Sanskerta, yaitu "sund" atau "suddha", yang berarti bersinar, terang, atau putih (Rouffaer, 1905, hlm. 16). Dalam bahasa Jawa dan Bali, kata ini juga mengandung makna suci, murni, bersih, dan tak tercela (Hidayat, n.d.).

Pada tahun 1998, populasi suku Sunda diperkirakan mencapai 33 juta jiwa di Jawa Barat, dengan sekitar 1 juta lainnya tersebar di provinsi lain (Bitar, 2020).

Karakter masyarakat Sunda telah terbentuk sejak masa kerajaan, dengan lima prinsip utama yang menjadi pedoman hidup: cageur (sehat), bageur (baik), bener (benar), singer (mawas diri), dan pinter (cerdas) (Anwar & Nugraha, 2013, hlm. 8).

Hubungan dengan Alam dan Kepercayaan

Masyarakat Sunda memiliki kedekatan dengan alam, terutama pegunungan, yang tercermin dari kehidupan mereka yang banyak berada di daerah pegunungan dan mengelola wilayah tersebut untuk pertanian dan peternakan.

Hal ini juga terlihat dalam tembang-tembang Sunda yang bertema gunung dan kehidupan di pegunungan (Koesoemadinata dalam Rosidi et al., 2006).Kepercayaan masyarakat Sunda secara struktural terbagi antara dunia nyata dan tidak nyata, yang berkaitan dengan hubungan mereka dengan alam sekitar. Lingkungan tempat tinggal biasanya dibagi menjadi tiga zona: kabuyutan yang disucikan, area yang boleh dimanfaatkan untuk kebutuhan sehari-hari tetapi tidak untuk tempat tinggal, dan area yang boleh dijadikan tempat tinggal.

Suku Baduy: Penjaga Tradisi Leluhur

Suku Baduy adalah kelompok masyarakat adat yang tinggal di wilayah pedalaman Banten dan menggunakan bahasa Sunda. Mereka mempertahankan gaya hidup tradisional, tidak mengenal tulisan, dan melarang pendidikan formal. Setiap anggota suku tidak memiliki catatan silsilah keturunan yang lengkap (Hakim, 2005, hlm. 2).eJournals Universitas Mulawarman+4EPrints Repository UNTIRTA+4Ubhara Jaya Repository+4

Menurut kepercayaan setempat, Suku Baduy merupakan keturunan langsung dari manusia pertama yang diciptakan Tuhan, bernama Adam Tunggal. Mereka memiliki kewajiban untuk menjaga keseimbangan dan keharmonisan alam semesta dengan cara tidak mengubah bentuk tanah dan menjalani kehidupan sederhana sesuai dengan hukum adat yang mereka yakini (Hakim, 2005, hlm. 2).

1. Rumah Panggung: Arsitektur Tradisional yang Adaptif terhadap Lingkungan

Definisi Rumah Panggung Suku Sunda

Kata panggung itu sendiri bagi suku Sunda, menurut Nuryanto dan Ahdiat (seperti dikutip Nuryanto, 2006) diambil dari kata pang dan agung. Pang dalam bahasa Sunda merupakan suatu imbuhan depan yang dalam suatu kata memiliki arti paling, sedangkan agung memiliki arti tinggi atau teratas. Sehingga masyarakat suku Sunda sering menyebutnya Rumah Panggung. Rumah Panggung memiliki arti rumah yang lantainya berada di atas tan

Rumah panggung merupakan bentuk arsitektur tradisional yang dirancang untuk menyesuaikan diri dengan kondisi lingkungan tropis Indonesia. Dengan struktur bangunan yang ditinggikan menggunakan tiang-tiang penyangga, rumah panggung efektif dalam menghindari risiko banjir dan memberikan perlindungan terhadap gempa bumi. Konstruksi ini memungkinkan bangunan untuk meredam guncangan vertikal dan horizontal, sehingga meningkatkan ketahanan terhadap gempa .

Selain itu, penggunaan material alami seperti kayu dan bambu pada rumah panggung tradisional memberikan sirkulasi udara yang baik dan pencahayaan alami yang optimal. Hal ini menciptakan lingkungan hunian yang sehat dan nyaman bagi penghuninya .

Waterson (2009) menyatakan bahwa rumah panggung tidak hanya berfungsi sebagai tempat tinggal, tetapi juga mencerminkan semangat masyarakat dan konsepsi tentang jiwa manusia. Hal ini tercermin melalui komponen budaya dan unsur dekoratif yang kaya makna, memperkuat identitas budaya masyarakat setempat

2. Rumah Panggung dalam Budaya Suku Sunda

Dalam budaya suku Sunda, rumah panggung memiliki peran penting dan beragam bentuk yang dipengaruhi oleh adat istiadat masing-masing daerah. Kepercayaan masyarakat Sunda mengharuskan rumah dibangun dalam bentuk panggung sebagai bentuk penghormatan kepada leluhur, agar tidak sejajar dengan tempat peristirahatan terakhir mereka. Material yang digunakan dalam pembangunan rumah ini berasal dari alam sekitar, seperti bambu, kayu, ijuk, dan pelepah daun kelapa, mencerminkan keharmonisan dengan lingkungan

3. Pandangan Suku Sunda terhadap Rumah dan Peran Gender

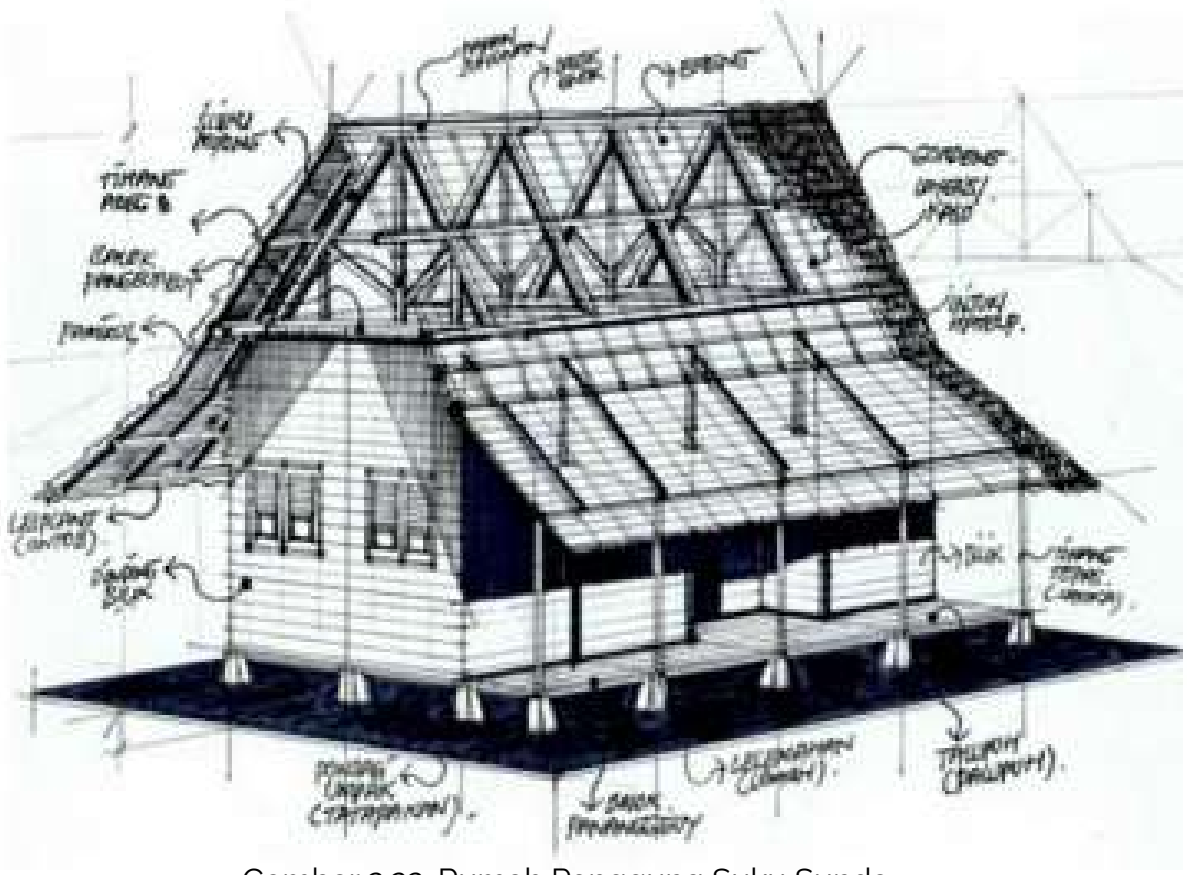


Gambar 2.21. Rumah Panggung Suku Sunda
Sumber: Google Foto Diolah Oleh Penulis

Bagi masyarakat Sunda, rumah bukan sekadar tempat berlindung, tetapi juga memiliki makna simbolis yang erat kaitannya dengan peran perempuan. Sebagian besar aktivitas domestik dilakukan oleh perempuan, sehingga rumah dianggap sebagai domain mereka. Dalam tradisi Sunda, terdapat aturan-aturan tertentu mengenai tata letak rumah dan pembagian ruang berdasarkan gender yang telah diwariskan secara turun-temurun.

Dalam konteks pernikahan, pria diwajibkan untuk mempersiapkan rumah bagi calon istrinya sebagai salah satu syarat adat. Selain itu, sistem pewarisan rumah dalam budaya Sunda biasanya diberikan kepada anak perempuan termuda. Jika tidak ada anak perempuan, maka menantu perempuan dapat mewarisi rumah tersebut .

4. Struktur Rumah Panggung Suku Sunda



Gambar 2.22. Rumah Panggung Suku Sunda
Sumber: Google Foto Diolah Oleh Penulis

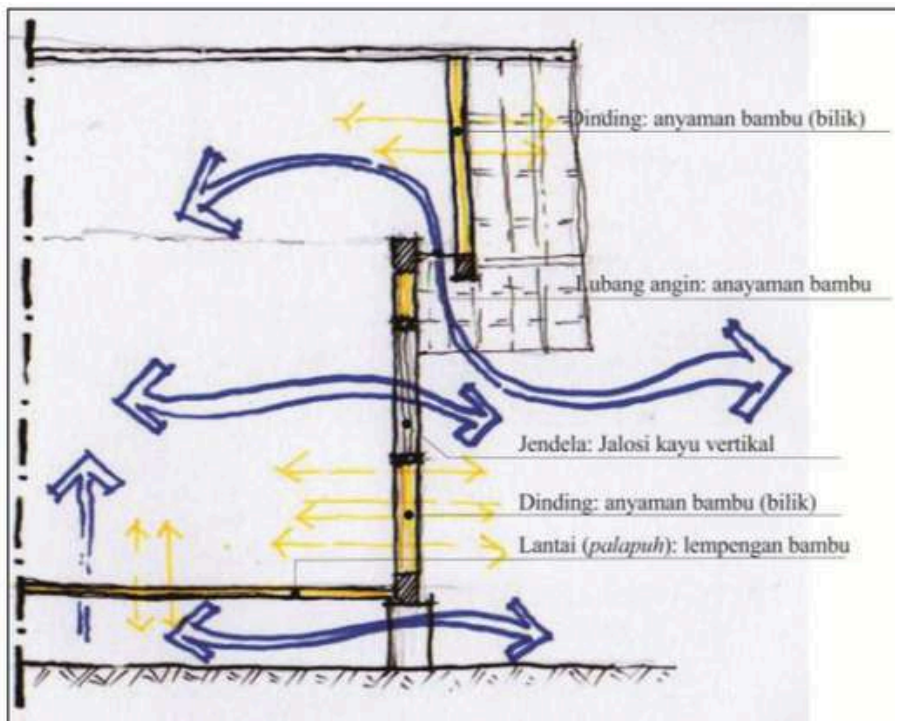
Arsitektur bangunan tradisional Sunda yang paling khas adalah imah panggung. Rumah Panggung memiliki kolong bawah sekitar 40-60 cm (Adimihardja, 2008). Arsitektur Rumah panggung sangat mendominasi di Tatar Sunda. Masyarakat suku Sunda merupakan masyarakat yang sederhana, karena bahan-bahan yang dipakai untuk proses pembuatan Rumah Panggungnya pun seluruhnya berasal dari alam sekitar. (Deska, 2019). Hal tersebut terlihat dari adanya tatapakan, biasanya terbuat dari batu sungai atau batu gunung. Kemudian, dinding yang terbuat dari anyaman bilik bambu atau papan kayu; lantai yang disebut palupuh atau talupuh, biasanya terbuat dari bambu yang telah dipotong atau dapat juga terbuat dari papan; rangka atapnya pun terbuat dari bambu dan kayu serta ditutup oleh hateup kiray (nipah) dan injuk (ijuk). Walaupun terlihat sederhana, tetapi bangunannya tetap kokoh. Terbukti dari peristiwa gempa bumi yang terjadi beberapa kali yang menimpa wilayah Jawa Barat, tetapi Rumah Panggung suku Sunda tetap berdiri kokoh. Dapat dilihat dari kondisi rumah-rumah panggung di Kampung Baduy, Naga, Dukuh dan Kasepuhan Cipategar yang terlihat kokoh dan tidak ada yang roboh. (NN, infobudaya.com, 2018)

4. Sirkulasi udara

Sirkulasi udara adalah pertukaran udara dari dalam maupun dari luar rumah. Dengan arti lain udara bergatian dari dalam keluar maupun sebaliknya. Pada Rumah Panggung suku Sunda tentunya tidak terdapat alat ataupun mekanik untuk membantu pertukaran udah, seperti hal nya Air Conditioner dan kipas angin. Namun pada Rumah Panggung suku Sunda sudah didesain sehingga memiliki sirkulasi udara/ventilasi agar udara dapat mengalir dari dalam keluar dan sebaliknya.

Pada bagian dinding terbuat dari bilik atau anyaman bambu sebagai penutupnya maupun untuk penyekat ruangan. Bilik atau anyaman bambu bentuknya memiliki lubang-lubang kecil yang berfungsi sebagai ventilasi untuk udara maupun menyalurkan cahaya dari dalam ruangan ataupun sebaliknya. Dengan demikian, didalam Rumah Panggung suhu selalu terjaga dengan alami menyesuaikan dengan kondisi cuaca di luar. Dengan begitu tidak perlu mengandalkan cahaya melalui jendela saja. Sebetulnya, menggunakan bahan-bahan alami disekitar merupakan hal yang lumrah dikalagan masyarakat suku Sunda juga masyarakat tradsional lainnya. Namun pemanfaatan bahan-bahan alami pada bangunan Rumah Panggung lebih optimal pemakaian dan pelestariannya (Sriwadani, 2018, h.7). Bagian pintu di Rumah Panggung suku Sunda pun menggunakan anyaman yang terbuat dari bambu 22 dan diberi nama sarigsig (anyaman) namun pada bagian daun pintu terbuat dari kayu. Teknik Sarigsig memiliki keistimewaan, yaitu dari dalam keluar dapat melihat namun dari luar tidak dapat melihat kedalam. Udara segar pun tetap terjaga melalui celah-celah sarigsig tersebut.

Selain dinding, anyaman yang berfugsi untuk sirkulasi udara juga digunakan pada lubang angin. Lubang angin berukuran besar, maka untuk menutupnya diberi anyaman dari bambu. Selain untuk sirkulasi, hal tersebut juga berfungsi untuk menghindari binatang agar tidak masuk pada celah yang cukup besar. Dinding yang menggunakan bahan bambu mempunyai keunggulan untuk memberi perlindungan terhadap cuaca dan juga dapat menyerap panas. Bentuk panggung juga pada dasarnya menjaga kelembaban dari bangunan itu sendiri (Suharjanto, 2014, h.515).



Gambar 2.23.Sirkulasi Rumah Tradisional Sunda
Sumber: Google Foto Diolah Oleh Penulis



Gambar 2.24. Anyaman bambu(dinding) Rumah Tradisional Sunda
Sumber: Google Foto Diolah Oleh Penulis



Gambar 2.25. Rumah Tradisional Sunda
Sumber: Google Foto Diolah Oleh Penulis

4. Faktor yang Mempengaruhi Arsitektur Rumah Panggung Suku Sunda

Arsitektur tradisional umumnya mengintegrasikan unsur-unsur alam sebagai dasar perancangannya. Dalam konteks masyarakat Sunda, rumah panggung merupakan bentuk arsitektur tradisional yang mencerminkan nilai-nilai budaya dan kepercayaan mereka.

Rumah panggung suku Sunda dibangun dengan lantai yang tidak bersentuhan langsung dengan tanah. Hal ini dilakukan sebagai bentuk penghormatan kepada leluhur yang telah meninggal dunia, agar tempat tinggal tidak sejajar dengan makam atau tempat peristirahatan terakhir mereka (Anwar & Nugraha, 2013, h. 17).

Selain dipengaruhi oleh adat istiadat, desain rumah panggung suku Sunda juga menyesuaikan dengan kondisi topografi daerah setempat. Penempatan dan orientasi rumah disesuaikan dengan fungsi, keadaan, dan kebutuhan masyarakat, mencerminkan adaptasi terhadap lingkungan geografis yang beragam (Muanas dkk., 1998, h. 157).

Dengan demikian, arsitektur rumah panggung suku Sunda merupakan hasil perpaduan antara nilai-nilai budaya dan adaptasi terhadap lingkungan alam sekitar.

Selain itu, ada pula pengaruh dari segi eksternal, seperti :

- Pengaruh teknologi yang terus maju seiring berkembangnya zaman, membuat teknik pemasangan bahan bangunan, diikuti dengan teknik pemakaian bahan bangunan yang tadinya menggunakan bahan alami lambat laun digantikan menjadi bata dan genting. Menurut Sasmita (2019), keberadaan rumah panggung saat ini terdesak dan tergantikan oleh imah ngupuk (rumah yang tidak panggung) atau jenis bangunan lain yang lebih modern. Kini rumah panggung ramai ditemui dikawasan perkampungan
- Pengaruh ekonomi pada masyarakat yang pada zaman dahulu masih mengandalkan pertanian. Namun, seiring berjalannya waktu sifat agraris berubah menjadi urbanis dan melakukan kegiatan-kegiatan perdangangan. Sehingga, sirkulasi uang menggeser peranan ekonomi pertanian. Keluarga yang telah beralih ke ekonomi uang akan merenovasi rumah dengan arsitektur yang lebih modern. Sehingga, di daerah pedesaan Rumah Panggung semakin terdesak keberadaannya.
- Pengaruh agama terjadi ketika perkembangan Agama Islam pada awal abad ke-15 di Jawa Barat. Merubah upacara adat pada saat pembangunan rumah dengan menggunakan ayat-ayat Al-Qur’an didalam do’a. Lalu bentuk atap masjid yang semula berbentuk segi empat berubah menjadi kubah.
- Pengaruh pendidikan dinilai ikut mempengaruhi arsitektur tradisional karena melalui Pendidikan, masyarakat belajar untuk kemajuan. Sehingga masyarakat pedesaan cenderung membuat bangunan yang mementingkan teknis daripada kepercayaan magis.

Dari keterangan yang telah disebutkan, bahwa faktor yang mempengaruhi arstektur Rumah Panggung Sunda berbagai macam, seperi faktor teknologi, ekonomi, agama, dan pendidikan. Semua hal tersebut yang menjadikan Rumah Panggung mengalami perubahan.

4. Fungsi Rumah Panggung Suku Sunda

Rumah panggung dalam budaya Sunda memiliki fungsi teknis dan simbolis yang mencerminkan adaptasi terhadap lingkungan serta nilai-nilai filosofis masyarakatnya.

Fungsi Teknis Rumah Panggung

Secara teknis, rumah panggung dirancang untuk tidak mengganggu area resapan air, menjaga sirkulasi udara, dan menyediakan ruang tambahan di bawah rumah. Kolong rumah berfungsi sebagai media oksidasi udara, memungkinkan aliran udara dari luar ke dalam rumah untuk menciptakan kesejukan atau kehangatan alami (Adimihardja dalam Nuryanto, 2006). Selain itu, kolong sering digunakan untuk menyimpan kayu bakar atau sebagai kandang bagi ternak kecil seperti ayam dan bebek (Sasmita, 2019).

Fungsi Simbolik Rumah Panggung

Secara simbolik, rumah panggung mencerminkan konsep "tritangtu" dalam kepercayaan masyarakat Sunda, yang membagi alam semesta menjadi tiga bagian: atas, tengah, dan bawah. Posisi rumah yang berada di tengah melambangkan manusia sebagai pusat alam semesta. Selain itu, rumah yang tidak langsung bersentuhan dengan tanah dianggap sebagai bentuk penghormatan kepada leluhur yang telah meninggal dunia, agar tempat tinggal tidak sejajar dengan makam atau tempat peristirahatan terakhir mereka (Firmansyah, 2016, h. 6).

4. Bagian Rumah Panggung

Beberapa bagian dari Rumah Panggung telah mulai hilang akibat pemakaian bahan bangunan yang berbeda. Sehingga tidak semua yang disebutkan dibawah masih digunakan pada Rumah Panggung saat ini.

1.Bagian Rumah Panggung Dilihat dari Denah

Rumah panggung memiliki banyak istilah didalamnya, istilah-istilah tersebut ada yang masih digunakan dan ada pula yang sudah tidak digunakan lagi pada Rumah Panggung saat ini seperti bagian dari Rumah Panggung yang dikelompokan berdasarkah denah berikut :

1. Tepas Imah (Ruang Depan)

Tepas imah merupakan bagian paling depan dari rumah panggung Sunda yang secara khusus diperuntukkan bagi aktivitas kaum laki-laki. Fungsinya mirip dengan teras atau ruang tamu, namun hanya digunakan oleh pria. Hal ini mencerminkan peran laki-laki dalam masyarakat Sunda yang lebih banyak berinteraksi di ranah publik dan eksternal. Tepas imah terdiri dari beberapa elemen seperti buruan imah, golodog, dan teras. Keunikan dari ruang ini adalah ketiadaan perabotan; jika ada tamu, mereka akan duduk di atas tikar yang digelar di lantai kayu. Ruang ini biasanya tidak memiliki dinding, sehingga memungkinkan orang luar untuk langsung masuk ke dalamnya.

2. Tengah Imah (Ruang Tengah)

Tengah imah adalah bagian rumah yang bersifat netral dan terbuka untuk digunakan oleh semua anggota keluarga, baik laki-laki maupun perempuan. Ruang ini biasanya dibatasi oleh bilik yang memisahkannya dari tepas imah. Di dalamnya terdapat beberapa bagian penting seperti:

- Jobog: Ruang yang digunakan untuk menyimpan berbagai barang, mirip dengan fungsi gudang.
- Pangkeng: Kamar tidur bagi penghuni rumah. Biasanya, kamar tidur orang tua terletak di bagian belakang, sementara kamar anak-anak berada di depan, memungkinkan orang tua untuk mengawasi anak-anak mereka.

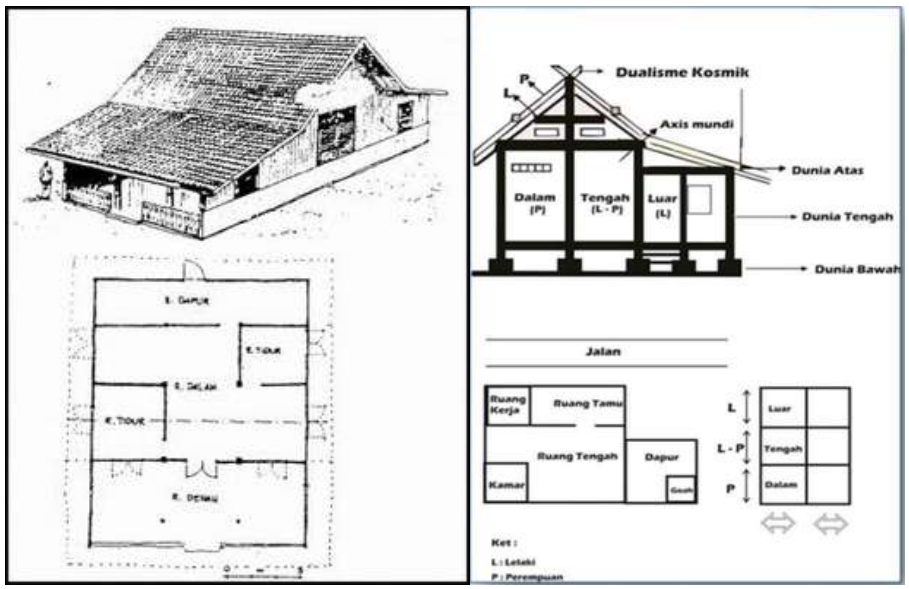
Selain itu, tengah imah juga sering digunakan untuk kegiatan bersama keluarga, seperti mengadakan upacara selamatan atau berkumpul setelah waktu magrib hingga isya.

3.Tukang Imah (Ruang Belakang / Pawon)

Tukang imah adalah bagian paling belakang dari rumah yang diperuntukkan khusus bagi perempuan. Di dalamnya terdapat pawon atau dapur yang dilengkapi dengan beberapa elemen penting:

- Parako: Tungku perapian yang letaknya sejajar dengan lantai (palupuh) atau terkadang di bawahnya.
- Paraseneu: Atap rendah di atas palupuh yang berfungsi untuk menyimpan hasil bumi agar tidak mudah membusuk.
- Goah: Ruang penyimpanan bahan makanan pokok seperti beras. Menurut kepercayaan masyarakat Sunda, goah adalah tempat bersemayamnya Dewi Sri, dewi kesuburan dan padi. Oleh karena itu, laki-laki dilarang memasuki goah untuk menjaga kesucian dan menghormati kepercayaan tersebut.

Pawon juga berfungsi sebagai tempat menerima tamu perempuan dan merupakan area utama bagi aktivitas domestik yang dilakukan oleh kaum perempuan.



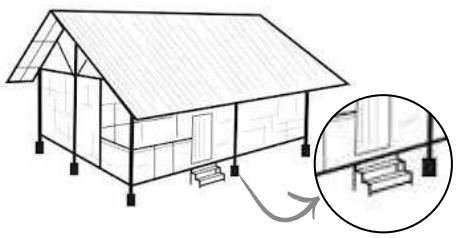
Gambar 2.26. denah rumah panggung sunda
Sumber: Google Foto Diolah Oleh Penulis

4. Bagian-bagian pada Rumah Panggung Dilihat dari Fungsinya

Selain daripada itu, terdapat pula bagian-bagian dari Rumah Panggung yang dikelompokan berdasarkan fungsinya yang beragam, seperti dikutip dari Muanas dkk, 1998, berikut:

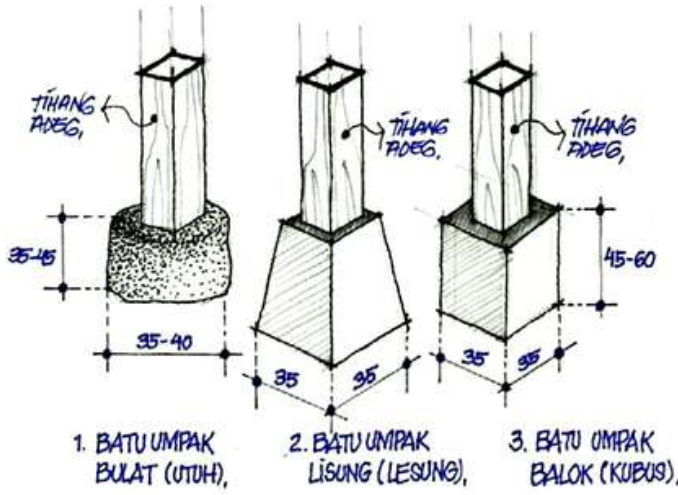
- Golodog adalah tangga pada Rumah Panggung yang terdiri tidak lebih dari satu, dua atau tiga anak tangga. Golodog terbuat dari bambu dan kayu. Dan berfungsi untuk menghubungkan lantai (palupuh) dan tanah. Golodog juga memiliki fungsi untuk membersihkan kaki sebelum masuk ke rumah.





Gambar 2.27.Golodong Rumah Tradisional Sunda
Sumber: Google Foto Diolah Oleh Penulis

- Kolong merupakan ruangan di bawah rumah (Palupuh) yang tingginya 40- 60 cm di atas permukaan tanah . Sasmita (2019) mengatakan, kolong Rumah Panggung biasa dipakai kendang ayam, bebek, dan angsa. Lalu ada juga yang digunakan sebagai tempat untuk menyimpan suluh atau kayu bakar.
- Tatapakan adalah penahan dasar pada kayu dan terbuat dari batu. Tatapakan memiliki panjang 1 meter dan tinggi 0,5 meter (h. 43). Sasmita (2019) menambahkan, Rumah Panggung itu pembuatannya tidak langsung dari kayu, menempel ke tanah, tetapi menggunakan yang namanya tatapakan yang terbuat dari batu dan diletakan dibawah kayu. Fungsi dari tatapakan itu sendiri sebetulnya, agar kayu tidak mudah hancur karena rayap sehingga kayu menjadi lebih awet



Gambar 2.28. Tatapakan Rumah Tradisional Sunda
Sumber: Google Foto Diolah Oleh Penulis

- Hateup berfungsi selayaknya atap pada rumah, Sasmita (2019) memaparkan, Dahulu hateup atau atap di Rumah Panggung suku Sunda, dibuat dari genteng, ijuk, talahap, alang-alang dll. Masyarakat suku Sunda tidak menggunakan genting karena diperkirakan genting datang dari China. Jadi kemungkinan genting ada setelah kedatangan budaya China





Gambar 2.29. Hateup Rumah Tradisional Sunda
Sumber: Google Foto Diolah Oleh Penulis

- Tihang adalah dari Rumah Panggung yang sangat penting karena berfungsi sebagai penyangga atap. Tihang dibuat dari kayu dan berbentuk segi empat dengan ukuran 15x1 5cm. Tihang juga berfungsi untuk menempelkan dinding-dinding. Tihang untuk atap tambahan (emper) dibuat lebih kecil, daripada tihang utama yang disebut sasaka

4. Bagian-bagian pada Rumah Panggung Dilihat dari Fungsinya

- Tihang adalah dari Rumah Panggung yang sangat penting karena berfungsi sebagai penyangga atap. Tihang dibuat dari kayu dan berbentuk segi empat dengan ukuran 15x1 5cm. Tihang juga berfungsi untuk menempelkan dinding-dinding. Tihang untuk atap tambahan (emper) dibuat lebih kecil, daripada tihang utama yang disebut sasaka




Gambar 2.30.Golodong Rumah Tradisional Sunda
Sumber: Google Foto Diolah Oleh Penulis

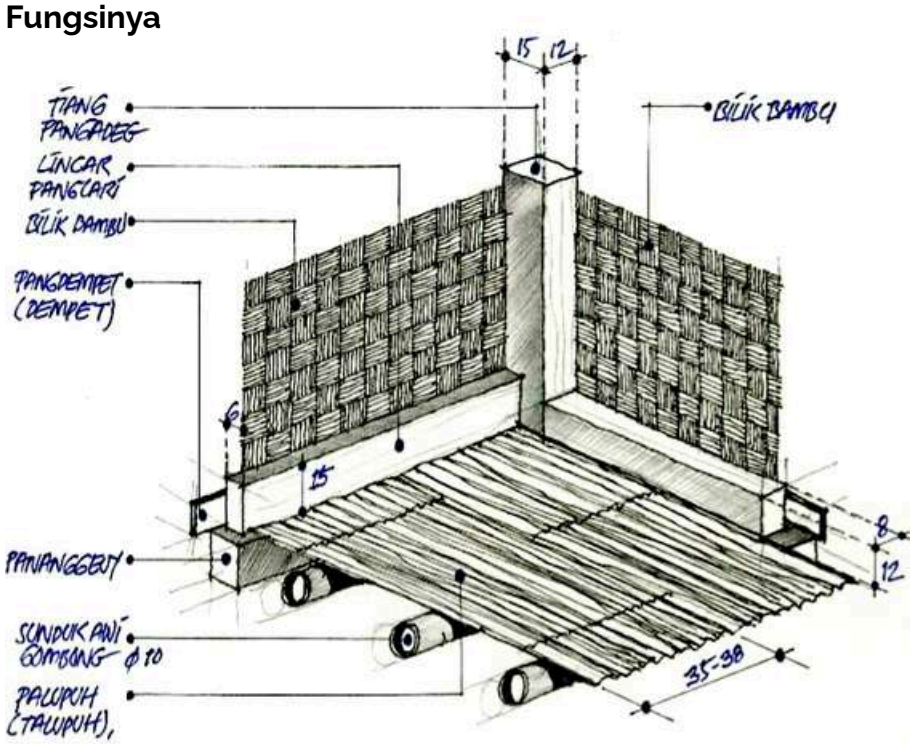
- Palupuh atau biasa juga disebut Talupuh dibuat dari kayu kayu bilah yang di atas balok-balok kayu atau bambu yang disebut darurung. Fungsinya agar memisahkan kolong dengan ruangan. Karena palupuh terbuat dari bahan kayu dan bamboo, maka palupuh dinilai mampu menghangatkan suasana di dalam



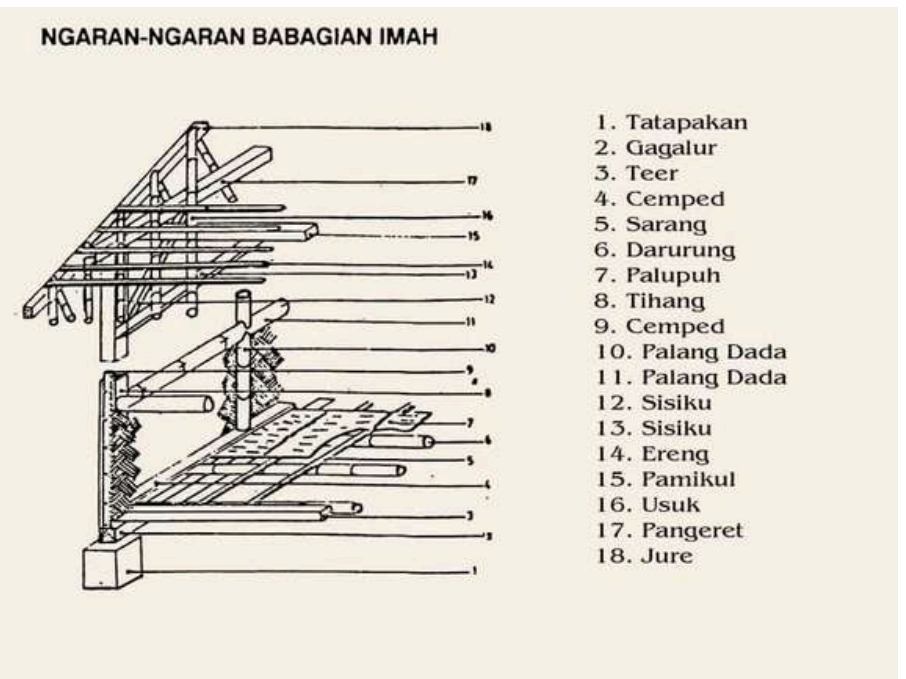

Gambarm 2.31.Golodong Rumah Tradisional Sunda
Sumber: Google Foto Diolah Oleh Penulis

- Pintu yang dalam bahasa Sunda disebut Panto. Ukuran panto disesuaikan dengan masing-masing keinginan pemilik rumah. Panto berbentuk persegi panjang dan terbuat dari kayu.
- Jendela Jalosi, selayaknya jendela biasa jendela jalosi juga berfungsi sebagai salah satu sirkulasi udara di Rumah Panggung suku Sunda. Namun, jendela jalosi terbuat dari papan-papan yang disusun.
- Ampig merupakan dinding yang terbuat dari kayu atau bambu. Ampig merupakan bagian atas dari dinding depan dan belakang. Berfungsi untuk menutup bagian depan dan belakang rangka atap.
- Lalangit atau Paparan, terbuat dari bambu atau dari papan kayu. Pada bagian ini menempel pada tihang-tihang dan terpisah dari dinding.
- Suhunan biasanya terbuat dari sebatang kayu (balok) tanpa ada sambungan. Suhunan mernbentang dari ujung ke ujung pucak rumah. Berfungsi sebagai tempat dudukan untuk wuwung.
- Pananggeuy merupakan kayu yang terletak pada bagian bawah rumah yang menjadi penghubung antar tiang. Selain itu, pananggeuy juga sebagai tempat dudukan darurung dan palupuh. Berfungsi untuk menahan papan lincar dan tihang sasaka.
- Linear adalah bagian dari Rumah Panggung yang terbuat dari bilah bambu dan kayu yang pipih. Linear berfungsi sebagai penjepit diding bagian bawah rumah.
- Darurung merupakan salah satu bagian Rumah Panggung yang berfungsi penahan dari palupuh. Pada bagian atas bangunan terdapat pula darurung para, sebagai tempat menempelkan lalangit atau paparaan yang terkadang disebut dengan dolos. Darurung terbuat dari bambu bulat (utuh) atau kayu.
- Paneer merupakan sebutan dari darurung yang dipasang di pinggir badan rumah. Paneer memiliki fungsi untuk menahan dinding dan juga tihang. 19 Hampir memiliki ukuran yang sama dengan panaggeuy, Paneer juga terbuat dari kayu balok.
- Saroja atau garde merupakan papan-papan yang dibuat menyerupai hiasanhiasan untuk pengganti dinding. Saroja terbuat dari papan kayu yang disusun dengan tegak.
- Balandar adalah balok yang memiliki bentuk segi empat, dan dipasang melintang satu jajar dengan suhunan yang letaknya berada atas kuda-kuda. Baladar berfungsi untuk menahan rangka atap dan usuk.
- Kuda-kuda merupakan balok kayu yang menjadi penghubung tihang adeg dengan pemikul. Kuda-kuda dipasang miring, juga memiliki fungsi sebagai tempat dudukan balandar dan penahan rangka atap dan susunan

Bagian-bagian pada Rumah Panggung Dilihat dari Fungsinya



Gambar 2.32 .Golodong Rumah Tradisional Sunda
Sumber: Google Foto Diolah Oleh Penulis



Gambar 2.33.Golodong Rumah Tradisional Sunda
Sumber: Google Foto Diolah Oleh Penulis

- **Usuk** disebut juga dengan layeus dan terbuat dari bambu yang utuh. Usuk berfungsi sebagai tempat menempelnya ereng.
- **Ereng** terbuat dari bambu yang telah dibersihkan dan dibelah, lalu diletakan sejajar dengan pamikul. Ereng berfungsi untuk menahan genting.
- **Pamikul** disebut juga panglari yang berfungsi sebagai penahan usuk dan rangka atap.
- **Pangheret** adalah balok kayu yang berada diatas pamikul.
- **Sisiku** merupakan kayu yang memiliki fungsi untuk menahan pangeret dan bagian-bagian lainya.

Dari penjelasan mengenai bagian-bagian Rumah Panggung berdasarkan fungsi tersebut, dapat diketahui bahwa Rumah Panggung memiliki banyak sekali istilah untuk bagian-bagian Rumahnya.

ipologi Rumah Panggung Suku Sunda berdasarkan bentuk atap

1.Rumah Adat Jolopong

Rumah adat Jolopong merupakan salah satu bentuk arsitektur tradisional Sunda yang paling tua dan sederhana. Bentuk atapnya yang memanjang menyerupai pelana atau saung (dangau) mencerminkan kesederhanaan dan nilai-nilai egaliter masyarakat Sunda. Atap ini terdiri dari dua bidang yang dipisahkan oleh jalur suhunan di tengah bangunan, dengan batang suhunan yang sejajar dengan dua sisi bidang atap (Deska, 2019). Suhunan Jolopong juga menyiratkan status sosial masyarakatnya yang berasal dari golongan bawah, sederhana, berpikiran praktis, serta menggambarkan nilai-nilai yang dijunjungnya, antara lain membangun hubungan secara horizontal sesama manusia (Suharjanto, 2014, h.515).



Gambar 2.34. Rumah Jolopong
Sumber: Google Foto Diolah Oleh Penulis

Struktur rumah Jolopong terdiri dari beberapa bagian utama. Bagian depan disebut emper atau tepas yang berfungsi untuk menerima tamu dan biasanya dibiarkan kosong tanpa perabotan; jika ada tamu, hanya digelar tikar. Bagian tengah dinamai tengah imah, yang digunakan sebagai tempat berkumpul keluarga atau melaksanakan upacara. Terdapat pula pangkeng atau kamar tidur, serta bagian belakang yang disebut pawon atau dapur. Di dalam rumah juga terdapat padaringan yang digunakan untuk menyimpan beras (Rafisqy, 2020).Wikipedia

Rumah Jolopong masih banyak dijumpai di kawasan pedesaan, terutama di daerah Garut, seperti di Kampung Dukuh. Keberadaan rumah ini mencerminkan upaya masyarakat Sunda dalam mempertahankan warisan budaya dan nilai-nilai tradisional dalam kehidupan sehari-hari.

2.Rumah Adat Parahu Kumureb

Rumah adat Jolopong merupakan salah satu bentuk arsitektur tradisional Sunda yang paling tua dan sederhana. Nama "Jolopong" sendiri berasal dari bahasa Sunda yang berarti "terkulai" atau "tegak lurus", menggambarkan bentuk atapnya yang memanjang dan lurus seperti pelana. Bentuk atap ini dianggap sebagai dasar dari atap rumah adat Sunda dan sering dijumpai di daerah pedesaan, khususnya di Kampung Dukuh, Garut . Rumah Jolopong dibangun dengan menggunakan bahan-bahan alami seperti kayu, bambu, daun kelapa, ijuk, batu, dan tanah. Struktur rumah ini terdiri dari beberapa bagian, yaitu emper atau teras di bagian depan, tepas sebagai ruang tamu yang biasanya dibiarkan kosong tanpa perabotan, tengah imah sebagai ruang keluarga, pangkeng atau kamar tidur, dan pawon atau dapur di bagian belakang. Selain itu, terdapat padaringan yang digunakan untuk menyimpan beras. Keunikan lain dari rumah Jolopong adalah adanya kolong di bawah lantai rumah yang berfungsi untuk memelihara hewan ternak atau menyimpan alat pertanian . Bentuk atap Jolopong yang sederhana mencerminkan nilai-nilai kesederhanaan dan hubungan horizontal antar sesama manusia dalam masyarakat Sunda



Gambar 2.35. Rumah Tradisional Sunda
Sumber: Google Foto Diolah Oleh Penulis

Tipologi Rumah Panggung Suku Sunda berdasarkan bentuk atap

3. Rumah Adat Badak Heuay

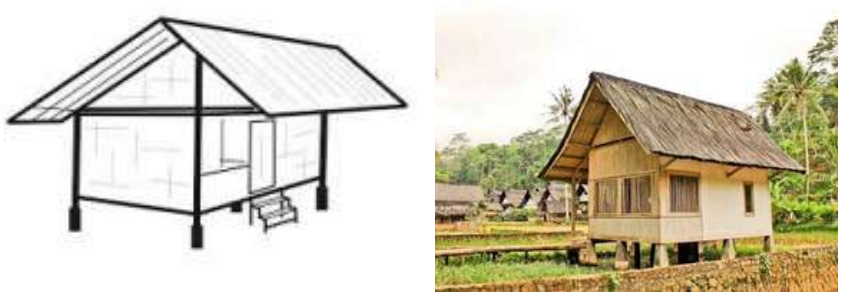
Badak Heuay dalam bahasa Indonesia berarti badak menguap. Rumah adat Badak Heuay memiliki dua atap yang berukuran besar dan kecil. Bagian atap depan memiliki ukuran yang lebih kecil, sedangklan bagian atap yang besar diletakkan pada bagian belakang. Seperti rumah adat suku Sunda lainya, bagian depan berfungsi untuk menerima tamu laki-laki. Atap berbentuk Badak heuay mirip dengan tagog anjing, perbedaanya terletak pada bagian belakang. Atap berjenis badak heuay bentuknya keatas dan melewati batang suhunan. Bagian belakang atap yang melewati suhunan disebut dengan rambut. Rumah adat jenis ini, masih dapat ditemui di daerah Sukabumi (Rafisqy, 2020).



Gambar 2.36. Rumah Adat Badak Heuay
Sumber: Google Foto Diolah Oleh Penulis

4.Rumah Adat Tagog Anjing

Rumah adat Tagog Anjing dalam bahasa Indonesia berarti anjing duduk. Tagog Anjing memiliki bentuk atap segitiga dan atap lainnya menghadap ke depan. Hal tersebut membuat rumah berjenis atap ini terlihat seperti anjing yang sedang duduk. Kedua bidang atapnya berbatasan dengan batang suhunan. Bidang atap yang berfungsi untuk menutup ruangan lebih lebar. Selain itu, bidang atap pada bagian depan lebih kecil ukurannya. Panjang atap depan dan belakangnya memiliki sisi yang sama panjang dengan batang suhunan. Selain itu, sisi lainnya sangat pendek dibanding suhunan. Sisi bagian bawah pada umumnya tidak menggunakan tiang untuk penyangga. Bagian atap yang lebih kecil berfungsi sekedar untuk menutupi air hujan dan cahaya matahari agar tidak mengenai ruangan bagian depan



Gambar 2.37.Rumah Adat Tagog Anjing
Sumber: Google Foto Diolah Oleh Penulis

Ukuran setiap tiang bagian depan pada bangunan yang menggunakan atap tagog anjing berukuran lebih panjang dari pada tiang dibelakangnya. Batang suhunan terletak diatas tiang bagian depan. Atap depan hanya berfungsi sebagai emper, sedangkan ruangan-ruangannya berada dibagian bawah atap belakang (Muanas dkk, 1998, h. 37).

Atap berbentuk Tagog Anjing memang cukup mirip dengan Badak Heuay, namun perbedaan terletak antara atap yang berukuran besar dan kecil yang berada di satu titik tengah. Dan bentuknya tidak terbuka maupun memotong seperti Badak Heuay. Rumah Panggung berjenis atap Tagog Anjing ini dapat ditemui di daerah Garut (NN, romadecade.com, 2019)

5.Rumah Adat Julang Ngapak

Rumah adat Sunda yang dikenal dengan nama Julang Ngapak memiliki ciri khas pada bentuk atapnya yang menyerupai burung yang sedang mengepakkan sayap. Desain atap ini melebar ke samping kanan dan kiri, menciptakan kesan dinamis dan harmonis dengan alam sekitar. Bentuk atap tersebut terdiri dari dua bagian utama: bagian bawah yang lebih landai disebut leang-leang, dan bagian atas yang membentuk garis pertemuan antar kedua bidang atap. Ciri khas lainnya adalah adanya cagak gunting atau capit hurang pada bagian bubungan atap, yang berfungsi untuk memperkuat sambungan dan mencegah rembesan air hujan. Rumah panggung dengan atap Julang Ngapak ini dapat ditemui di Kampung Dukuh Kuningan dan Kampung Naga Tasikmalaya



Gambar 2.38. Rumah Julang Ngapak
Sumber: Google Foto Diolah Oleh Penulis

Bentuk atap disertai dengan cagak gunting yang berfungsi untuk memperkuat sambungan dan juga supaya tidak cepat bocor. Rumah panggung dengan atap Julang Ngapak ini dapat ditemui di Kampung Dukuh Kuningan dan Kampung Naga Tasikmalaya (Rafisqy, 2020)

6. Rumah Adat Capit Gunting

Rumah adat Sunda yang satu ini memiliki bentuk atap yang mirip dengan gunting. Pada bagian ujung atap saling menyilang. Didalam bahasa Sunda, Capit memiliki arti sebagai suatu barang yang pada bagian ujungnya dapat dijepitkan. Sedangkan Gunting dalam bahasa Sunda sama halnya dengan arti gunting dalam bahasa Indonesia. Gunting merupakan alat pemotong sesuatu. Dahulu Capit Gunting merupakan nama dari salah satu susuhunan atau bentuk atap rumah. Istilah nama susuhunan ini disebut undagi yang merupakan tata arsitektur rumah adat Jawa Barat. Meskipun bentuknya unik, namun tidak banyak masyarakat suku Sunda menggunakan rumah adat Capit Gunting (Rafisqy, 2020).



Gambar 2.39. Rumah Capit Gunting
Sumber: Google Foto Diolah Oleh Penulis

1. Definisi Arsitektur Berkelanjutan (Sustainable Architecture)

Arsitektur berkelanjutan adalah konsep terapan dalam bidang arsitektur yang mendukung prinsip pembangunan berkelanjutan, yaitu pembangunan yang memenuhi kebutuhan saat ini tanpa mengorbankan kemampuan generasi mendatang untuk memenuhi kebutuhan mereka sendiri. Konsep ini menekankan pentingnya mempertahankan sumber daya alam agar dapat bertahan lebih lama, dengan memperhatikan umur potensi vital sumber daya alam dan lingkungan ekologis manusia. Penerapan arsitektur berkelanjutan bertujuan menciptakan bangunan yang nyaman, ramah lingkungan, dan memanfaatkan potensi alam secara maksimal, seperti penggunaan tumbuhan dan air sebagai pengatur iklim, penghematan energi, serta pemilihan material yang mudah didapat dan ramah lingkungan.

Arsitektur berkelanjutan memadukan ilmu lingkungan dengan ilmu arsitektur, sehingga desain bangunan harus sesuai dengan prinsip pembangunan ramah lingkungan. Hal ini mencakup pengelolaan energi yang efisien, pengelolaan air dan limbah, penggunaan material yang berkelanjutan, serta mempertimbangkan preferensi lokal dan kenyamanan pengguna. Contohnya adalah pemanfaatan pencahayaan alami untuk mengurangi konsumsi energi listrik dan penggunaan lahan secara efisien dengan menjaga ruang hijau.

Konsep arsitektur berkelanjutan mengedepankan pendekatan holistik yang mempertimbangkan aspek sosial, budaya, ekonomi, dan ekologis untuk menjamin kesejahteraan masyarakat dan ekosistem baik saat ini maupun di masa depan. Bangunan yang dirancang dengan prinsip ini tidak hanya melindungi lingkungan dan sumber daya alam, tetapi juga meningkatkan kualitas hidup penghuninya. Arsitektur berkelanjutan juga berfungsi sebagai strategi pembangunan yang berwawasan lingkungan dan ekosistem, menggunakan inovasi ekonomi dan energi yang tepat serta bahan bangunan yang tidak membebani generasi mendatang

2. Prinsip-Prinsip Arsitektur Berkelanjutan

Arsitektur berkelanjutan memiliki prinsip-prinsip utama yang menjadi landasan perancangan dan pengembangan bangunan, antara lain:

- Strategi Energi: Meminimalkan penggunaan energi dengan mengoptimalkan energi alami dan menerapkan energi terbarukan serta daur ulang energi.
- Ekologi Perkotaan (Urban Ecology): Menjaga keberlanjutan ekosistem dalam konteks perkotaan agar interaksi antara manusia, flora, dan fauna tetap harmonis dan lestari.
- Pengelolaan Limbah: Mengelola limbah cair, padat, dan gas secara efektif untuk mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan.
- Pengelolaan Air: Mengoptimalkan penggunaan air secara efisien dan menerapkan sistem daur ulang air.
- Material: Menggunakan bahan bangunan yang ramah lingkungan, lokal, dan mudah didaur ulang.
- Komunitas Lingkungan: Melibatkan masyarakat dalam menjaga dan mengelola lingkungan bangunan agar berkelanjutan.
- Pelestarian Budaya: Mempertahankan nilai-nilai budaya lokal dalam desain dan pembangunan.
- Manajemen Operasional: Pengelolaan bangunan secara efisien selama siklus hidupnya.
- Strategi Ekonomi: Menjamin keberlanjutan ekonomi dalam pembangunan dan pemeliharaan bangunan.

3. Pendekatan Holistik dan Integrasi Aspek Sosial, Ekonomi, dan Lingkungan.

Arsitektur berkelanjutan tidak hanya fokus pada aspek lingkungan, tetapi juga mengintegrasikan aspek sosial dan ekonomi. Hal ini mencakup:

- Menciptakan bangunan yang ramah lingkungan sekaligus memberikan manfaat sosial bagi komunitas sekitar.
- Mengoptimalkan penggunaan sumber daya agar pembangunan tidak mengorbankan kesejahteraan generasi mendatang.
- Memastikan bangunan memiliki nilai ekonomi yang berkelanjutan, termasuk efisiensi biaya operasional dan pemeliharaan.

4. Efisiensi dan Optimalisasi Sumber Daya Alam

- Penggunaan pencahayaan alami dan ventilasi alami untuk mengurangi penggunaan energi listrik.
- Pemanfaatan sumber daya lokal dan terbarukan sebagai bahan bangunan dan energi.
- Pengelolaan lahan secara efisien dengan menjaga ruang terbuka hijau dan menghindari eksploitasi berlebihan.

5. Kualitas Lingkungan Dalam Ruang (Indoor Environmental Quality)

- Menjamin kenyamanan dan kesehatan penghuni melalui sirkulasi udara yang baik, pencahayaan alami, dan penggunaan material yang tidak beracun.
- Menciptakan ruang yang harmonis dengan lingkungan sekitar dan meminimalkan polusi.

6. Manajemen dan Operasional Bangunan Berkelanjutan

- Pengelolaan bangunan secara berkelanjutan selama siklus hidupnya, termasuk perawatan, pemeliharaan, dan penggunaan teknologi yang mendukung efisiensi energi dan sumber daya.

2. 2. 4 PENDEKATAN BISNIS: PENGEMBANGAN EKONOMI LOKAL MELALUI ECOWISATA

1.Defnisi Definisi Ekonomi Lokal dan Ekowisata



Gambar 2.40. Wisata hutan manggrove
Sumber: Google Foto Diolah Oleh Penulis

Ekonomi Lokal merujuk pada sistem ekonomi yang berfokus pada pemanfaatan sumber daya lokal untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat di suatu wilayah tertentu. Tujuan utamanya adalah menciptakan kemandirian ekonomi melalui pengembangan potensi lokal, seperti pertanian, kerajinan, dan pariwisata.

Ekowisata adalah bentuk pariwisata yang bertanggung jawab terhadap lingkungan, yang bertujuan untuk melestarikan alam dan budaya setempat serta memberikan manfaat ekonomi kepada masyarakat lokal. Ekowisata menekankan pada pengalaman wisata yang edukatif dan berkelanjutan.

2.Teori Pengembangan Ekonomi Lokal Melalui Ekowisata

Teori Pengembangan Ekonomi Lokal Melalui Ekowisata
Pengembangan ekonomi lokal melalui ekowisata dapat dijelaskan melalui beberapa teori dan pendekatan:

- Teori Pengembangan Ekonomi Lokal (PEL): Teori ini menekankan pentingnya pemberdayaan masyarakat lokal dalam proses pembangunan ekonomi. PEL mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam mengidentifikasi dan mengembangkan potensi lokal untuk menciptakan lapangan kerja dan meningkatkan pendapatan.
- Teori Pariwisata Berkelanjutan: Teori ini menyoroti pentingnya menjaga keseimbangan antara kebutuhan wisatawan, lingkungan, dan masyarakat lokal. Pariwisata berkelanjutan bertujuan untuk meminimalkan dampak negatif terhadap lingkungan dan budaya, sambil memaksimalkan manfaat ekonomi bagi komunitas lokal.
- Teori Ekowisata Berbasis Masyarakat: Pendekatan ini fokus pada keterlibatan langsung masyarakat dalam perencanaan, pengelolaan, dan manfaat dari kegiatan ekowisata. Melalui partisipasi aktif, masyarakat dapat memastikan bahwa kegiatan wisata sesuai dengan nilai-nilai dan kebutuhan lokal.

3.Poin-Poin Penting dalam Teori Pengembangan Ekonomi Lokal Melalui Ekowisata

- Pemberdayaan Masyarakat: Masyarakat lokal dilibatkan dalam setiap tahap pengembangan ekowisata, mulai dari perencanaan hingga pengelolaan, untuk memastikan bahwa mereka mendapatkan manfaat langsung.
- Pelestarian Lingkungan dan Budaya: Ekowisata harus dirancang untuk melindungi dan melestarikan sumber daya alam dan budaya lokal, sehingga keberlanjutan dapat terjaga.
- Diversifikasi Ekonomi: Ekowisata membuka peluang bagi masyarakat untuk mengembangkan berbagai usaha, seperti homestay, kerajinan tangan, dan kuliner lokal, yang dapat meningkatkan pendapatan dan mengurangi ketergantungan pada sektor ekonomi tertentu.
- Pendidikan dan Kesadaran Lingkungan: Ekowisata berfungsi sebagai sarana edukasi bagi wisatawan dan masyarakat lokal tentang pentingnya konservasi dan praktik berkelanjuta

1.Studi Kasus: Ekowisata Aek Sijorni, Tapanuli Selatan

Desa Wisata Aek Sijorni di Kecamatan Sayur Matinggi, Tapanuli Selatan, merupakan contoh nyata pengembangan ekonomi lokal melalui ekowisata. Masyarakat setempat terlibat aktif dalam berbagai kegiatan ekonomi seperti membuka warung makan, menyediakan jasa transportasi, dan mengelola wahana wisata. Strategi pengembangan yang diterapkan meliputi:

1. **Pengembangan Sarana dan Prasarana:** Pembangunan akses jalan menuju lokasi wisata, fasilitas toilet, gazebo, dan wahana outbound untuk meningkatkan kenyamanan pengunjung.
2. **Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia:** Pelatihan dan pemberdayaan kelompok sadar wisata (Pokdarwis) untuk meningkatkan kapasitas masyarakat dalam mengelola destinasi wisata.
3. **Pemasaran dan Promosi:** Strategi pemasaran yang efektif untuk menarik lebih banyak wisatawan dan memperkenalkan potensi wisata desa ke khalayak luas.

Pendekatan ini telah memberikan dampak positif terhadap perekonomian lokal, meningkatkan pendapatan masyarakat, dan mendorong pelestarian lingkungan serta budaya setempat.

2.Teori Business Model Canvas (BMC)

Business Model Canvas (BMC) adalah kerangka kerja strategis yang digunakan untuk merancang, menganalisis, dan mengembangkan model bisnis secara komprehensif dan terstruktur. Dalam konteks pengembangan ekonomi lokal melalui ekowisata, BMC menjadi alat penting untuk mengintegrasikan aspek bisnis dengan pelestarian lingkungan dan pemberdayaan masyarakat.

Teori Business Model Canvas untuk Pengembangan Ekonomi Lokal Melalui Ekowisata

BMC terdiri dari sembilan elemen utama yang saling berkaitan, yaitu:

- Customer Segments (Segmen Pelanggan)
- Menentukan kelompok wisatawan yang menjadi target, misalnya wisatawan lokal dan internasional yang tertarik pada wisata alam dan edukasi lingkungan.
- Value Propositions (Proposisi Nilai)
- Menawarkan nilai unik seperti pengalaman wisata yang edukatif, konservasi alam, dan interaksi dengan komunitas lokal yang autentik.
- Channels (Saluran Distribusi)
- Media yang digunakan untuk menjangkau pelanggan, seperti website, media sosial, agen perjalanan, dan kerjasama dengan lembaga pendidikan.
- Customer Relationships (Hubungan Pelanggan)
- Membangun hubungan yang berkelanjutan melalui layanan pemandu wisata, program loyalitas, dan edukasi partisipatif.
- Revenue Streams (Aliran Pendapatan)
- Sumber pendapatan dari tiket masuk, penjualan produk UMKM, workshop edukasi, dan donasi konservasi.
- Key Resources (Sumber Daya Kunci)
- Meliputi sumber daya alam (hutan mangrove, taman nasional), sumber daya manusia (komunitas lokal, pemandu), dan infrastruktur pendukung.
- Key Activities (Aktivitas Kunci)
- Aktivitas utama seperti konservasi lingkungan, pengelolaan wisata, pelatihan masyarakat, dan pemasaran.
- Key Partnerships (Kemitraan Kunci)
- Kerjasama dengan pemerintah, LSM lingkungan, komunitas lokal, agen wisata, dan institusi pendidikan.
- Cost Structure (Struktur Biaya)
- Biaya operasional, pemeliharaan fasilitas, pelatihan SDM, pemasaran, dan pengembangan produk wisata.

3. Konsep yang Dapat Diterapkan dan Cara Implementasinya

- Kolaborasi dengan Komunitas Lokal
- Melibatkan masyarakat sebagai pengelola dan penerima manfaat ekonomi, misalnya sebagai pemandu wisata, pengelola homestay, dan produsen kerajinan tangan.
- Pengembangan Produk Wisata Berbasis Konservasi
- Menawarkan paket wisata edukasi konservasi mangrove atau taman nasional yang mengedepankan pelestarian lingkungan.
- Diversifikasi Pendapatan
- Menggabungkan pendapatan dari tiket, penjualan produk lokal, dan jasa edukasi untuk meningkatkan keberlanjutan ekonomi.
- Pemasaran Digital dan Edukasi
- Memanfaatkan media sosial dan platform digital untuk memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan kesadaran akan ekowisata.
- Pengelolaan Berkelanjutan
- Menjaga keseimbangan antara aktivitas wisata dan konservasi lingkungan agar ekowisata dapat berlangsung jangka panjang.

4. Table Implementasi Teori Business Model Canvas (BMC)

Elemen BMC	Contoh Implementasi
Customer Segments	Wisatawan lokal dan nasional, komunitas pemancing, keluarga, pelajar, wisatawan yang mencari rekreasi alam dan edukasi lingkungan.
Value Propositions	Pengalaman memancing di waduk Cirata, wisata keluarga dengan fasilitas saung makan dan keramba ikan, wisata edukasi konservasi perairan.
Channels	Promosi melalui media sosial (Instagram, TikTok), event lomba mancing akbar, kerjasama dengan dinas pariwisata dan komunitas lokal.
Customer Relationships	Interaksi personal melalui event lomba mancing, layanan pemandu lokal, fasilitas sewa perahu, dan pelayanan di saung makan.
Revenue Streams	Tiket masuk murah (Rp5.000), sewa perahu (sekitar Rp20.000), penjualan makanan dan minuman lokal, jasa penitipan kendaraan, UMKM lokal.
Key Resources	Waduk Cirata dan Dermaga Jangari sebagai sumber daya alam, komunitas pemancing dan pengelola lokal, fasilitas saung makan dan perahu.
Key Activities	Pengelolaan event lomba mancing, pemeliharaan fasilitas dermaga dan keramba ikan, promosi wisata, pelatihan pemandu dan pengelola lokal.
Key Partnerships	Pemerintah Kabupaten Cianjur, Dinas Pariwisata, komunitas pemancing, pelaku UMKM lokal, penyedia jasa transportasi dan pengelola event.
Cost Structure	Biaya pemeliharaan dermaga dan fasilitas, operasional event, pemasaran digital, pelatihan SDM, pengelolaan kebersihan dan keamanan.

Dengan pendekatan Business Model Canvas (BMC), pengembangan ekonomi lokal melalui ekowisata di Dermaga Jangari dapat berjalan berkelanjutan dengan melibatkan masyarakat secara.

2. 2. 5. KAJIAN TEORI OPTIMALISASI PERAN KOMUNITAS DALAM BRANDING DESTINASI: STUDI STRATEGIS DENGAN METODE COMMUNITY LINKAGES DIAGRAM

1.Strategi Branding & Positioning Destinasi

Definisi

- Branding destinasi adalah proses membangun identitas dan citra unik destinasi wisata yang membedakannya dari pesaing, melalui elemen seperti logo, simbol, tagline, dan pengalaman yang ditawarkan.
- Positioning adalah strategi menempatkan destinasi dalam benak target pasar agar dipersepsikan berbeda dan memiliki keunggulan kompetitif yang berkelanjutan136. Positioning harus mencerminkan kekuatan internal destinasi dan peluang eksternal, serta relevan dengan perubahan lingkungan.

Karakteristik

- Positioning harus positif, unik, relevan, dan berkelanjutan.
- Branding menghubungkan secara emosional wisatawan dengan destinasi melalui pengalaman yang konsisten dan bernilai.
- Strategi branding dan positioning harus didukung oleh analisis segmentasi dan targeting pasar yang tepat.

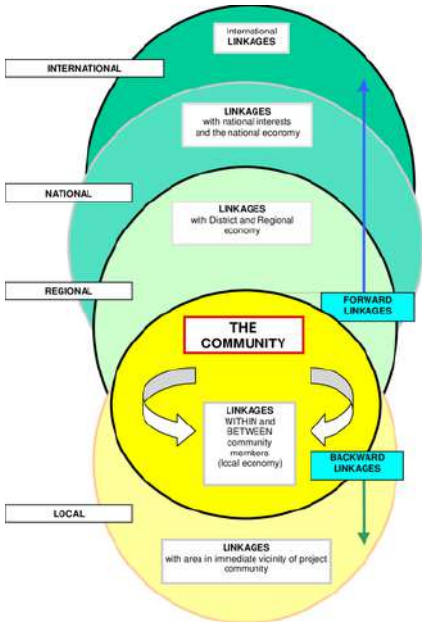
Penerapan di Waduk Ciraja (Dermaga Jangari)

- Positioning sebagai “Pusat Edukasi dan Wisata Berkelanjutan dengan Kearifan Lokal Cianjur”.
- Branding menonjolkan keunikan Waduk Ciraja sebagai destinasi wisata air yang mengintegrasikan edukasi konservasi air, budaya lokal (misal: seni tradisional Cianjur), dan aktivitas ekonomi masyarakat seperti budidaya ikan dan kuliner ikan bakar.
- Diferensiasi melalui fasilitas edukasi interaktif di Visitor Centre, termasuk teknologi interpretasi lingkungan dan ruang pamer budaya lokal.

2. Metode Community Linkages Diagram

Definisi

Community Linkages Diagram adalah alat analisis yang menggambarkan hubungan ekonomi komunitas lokal dengan berbagai skala ekonomi mulai dari lokal hingga internasional, serta hubungan maju (forward linkages) dan mundur (backward linkages)[dari konteks].



Karakteristik dan Skala Hubungan

1. The Community (Komunitas Lokal)
   - Inti sistem ekonomi, interaksi ekonomi antar anggota komunitas di area terbatas, misal petani ikan dan penjual ikan bakar di dermaga Jangari.
2. Local Linkages (Hubungan Lokal)
   - Keterkaitan dengan pasar lokal, pemasok bahan baku desa sekitar, tenaga kerja lokal. Contoh: pemasok pakan ikan dari desa sekitar Waduk Ciraja.
3. Regional Linkages (Hubungan Regional)
   - Distribusi produk komunitas ke kota/kabupaten lain, akses ke fasilitas ekonomi regional. Misal, hasil budidaya ikan didistribusikan ke pasar Cianjur dan sekitarnya.
4. National Linkages (Hubungan Nasional)
   - Pengaruh kebijakan nasional, perdagangan antarprovinsi, program pembangunan nasional yang berdampak pada komunitas.

5. International Linkages (Hubungan Internasional)
    - Keterkaitan dengan pasar global, ekspor produk lokal, investasi asing.
6. Forward Linkages (Hubungan Maju)
    - Produk/jasa komunitas berkembang ke rantai ekonomi lebih besar, misal pengolahan ikan bakar menjadi produk siap ekspor.
7. Backward Linkages (Hubungan Mundur)
    - Pengaruh dari skala ekonomi lebih luas ke komunitas, misal teknologi baru untuk budidaya ikan atau kebijakan pemerintah pusat[deskripsi].

3. Penerapan di Waduk Ciraja (Dermaga Jangari)

Jenis Linkages	Penerapan di Waduk Ciraja (Dermaga Jangari)
Komunitas Lokal	Interaksi ekonomi langsung antar petani ikan, penjual ikan bakar, dan pelaku wisata air di kawasan dermaga.
Local Linkages	Pemasok pakan ikan dari desa sekitar, serta tenaga kerja lokal untuk mendukung kegiatan wisata dan budidaya.
Regional Linkages	Distribusi hasil perikanan ke pasar-pasar di wilayah kabupaten dan kota di sekitar Cianjur.
National Linkages	Dukungan program pemerintah daerah dan pusat terkait pengembangan wisata berkelanjutan dan konservasi waduk.
International Linkages	Potensi ekspor produk olahan ikan serta kerajinan lokal melalui promosi dan pengelolaan Visitor Centre.
Forward Linkages	Pengembangan produk turunan seperti olahan ikan dan paket wisata edukatif untuk pasar regional dan nasional.
Backward Linkages	Penerapan teknologi budidaya modern serta kebijakan konservasi air dari pemerintah untuk menunjang masyarakat.
Key Partnerships	Pemerintah Kabupaten Cianjur, Dinas Pariwisata, komunitas pemancing, pelaku UMKM lokal, penyedia jasa transportasi dan pengelola event.
Cost Structure	Biaya pemeliharaan dermaga dan fasilitas, operasional event, pemasaran digital, pelatihan SDM, pengelolaan kebersihan dan keamanan.

4. Kesimpulan Penerapan dalam Perancangan Visitor Centre

- Visitor Centre harus dirancang sebagai pusat edukasi yang mengintegrasikan aspek lingkungan, sosial, dan budaya dengan pendekatan pemasaran destinasi yang kuat melalui branding dan positioning yang jelas.
- Memanfaatkan Community Linkages Diagram untuk mengidentifikasi dan menguatkan hubungan ekonomi dari komunitas lokal hingga pasar internasional, serta hubungan maju dan mundur yang saling mempengaruhi.
- Melibatkan ormas dan kelompok masyarakat sebagai mitra strategis dalam pengelolaan dan pengembangan destinasi untuk memastikan keberlanjutan sosial dan ekonomi.
- Menonjolkan keunikan Waduk Ciraja dan dermaga Jangari sebagai destinasi wisata edukasi berkelanjutan yang mengedepankan konservasi sumber daya air dan pelestarian budaya lokal.

Dengan pendekatan ini, Gedung Visitor Centre Waduk Ciraja diharapkan menjadi pusat inovasi edukasi dan wisata yang memberdayakan komunitas lokal serta memperkuat posisi destinasi di pasar wisata regional hingga internasional.

5. International Linkages (Hubungan Internasional)

- Keterkaitan dengan pasar global, ekspor produk lokal, investasi asing.

6. **Forward Linkages (Hubungan Maju)**

- Produk/jasa komunitas berkembang ke rantai ekonomi lebih besar, misal pengolahan ikan bakar menjadi produk siap ekspor.

7. **Backward Linkages (Hubungan Mundur)**

- Pengaruh dari skala ekonomi lebih luas ke komunitas, misal teknologi baru untuk budidaya ikan atau kebijakan pemerintah pusat[deskripsi].

3. Penerapan di Waduk Ciraja (Dermaga Jangari)

Jenis Linkages	Penerapan di Waduk Ciraja (Dermaga Jangari)
Komunitas Lokal	Interaksi ekonomi langsung antar petani ikan, penjual ikan bakar, dan pelaku wisata air di kawasan dermaga.
Local Linkages	Pemasok pakan ikan dari desa sekitar, serta tenaga kerja lokal untuk mendukung kegiatan wisata dan budidaya.
Regional Linkages	Distribusi hasil perikanan ke pasar-pasar di wilayah kabupaten dan kota di sekitar Cianjur.
National Linkages	Dukungan program pemerintah daerah dan pusat terkait pengembangan wisata berkelanjutan dan konservasi waduk.
International Linkages	Potensi ekspor produk olahan ikan serta kerajinan lokal melalui promosi dan pengelolaan Visitor Centre.
Forward Linkages	Pengembangan produk turunan seperti olahan ikan dan paket wisata edukatif untuk pasar regional dan nasional.
Backward Linkages	Penerapan teknologi budidaya modern serta kebijakan konservasi air dari pemerintah untuk menunjang masyarakat.
Key Partnerships	Pemerintah Kabupaten Cianjur, Dinas Pariwisata, komunitas pemancing, pelaku UMKM lokal, penyedia jasa transportasi dan pengelola event.
Cost Structure	Biaya pemeliharaan dermaga dan fasilitas, operasional event, pemasaran digital, pelatihan SDM, pengelolaan kebersihan dan keamanan.

4. Kesimpulan Penerapan dalam Perancangan Visitor Centre

- Visitor Centre harus dirancang sebagai pusat edukasi yang mengintegrasikan aspek lingkungan, sosial, dan budaya dengan pendekatan pemasaran destinasi yang kuat melalui branding dan positioning yang jelas.
- Memanfaatkan Community Linkages Diagram untuk mengidentifikasi dan menguatkan hubungan ekonomi dari komunitas lokal hingga pasar internasional, serta hubungan maju dan mundur yang saling mempengaruhi.
- Melibatkan ormas dan kelompok masyarakat sebagai mitra strategis dalam pengelolaan dan pengembangan destinasi untuk memastikan keberlanjutan sosial dan ekonomi.
- Menonjolkan keunikan Waduk Ciraja dan dermaga Jangari sebagai destinasi wisata edukasi berkelanjutan yang mengedepankan konservasi sumber daya air dan pelestarian budaya lokal.

Dengan pendekatan ini, Gedung Visitor Centre Waduk Ciraja diharapkan menjadi pusat inovasi edukasi dan wisata yang memberdayakan komunitas lokal serta memperkuat posisi destinasi di pasar wisata regional hingga internasional.

2. 2. 6. TEORI PRILAKU PENGUNJUNG

1.Definisi Perilaku Pengunjung (Visitor Behavior)

Perilaku pengunjung merujuk pada pola tindakan, keputusan, dan respons individu atau kelompok saat melakukan kunjungan ke suatu objek wisata atau tempat tertentu. Perilaku ini dipengaruhi oleh berbagai faktor internal seperti motivasi, kebutuhan, persepsi, dan karakteristik demografis, serta faktor eksternal seperti lingkungan sosial dan budaya.

Menurut beberapa sumber, perilaku pengunjung juga mencakup proses pengambilan keputusan mulai dari pemilihan destinasi, aktivitas selama kunjungan, hingga evaluasi setelah kunjungan35. Perilaku ini sangat penting untuk dipahami agar pengelola destinasi dapat merancang produk wisata yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengunjung.

2. Karakteristik dan Ciri-ciri Perilaku Pengunjung

1.Bervariasi Berdasarkan Demografi

Perilaku pengunjung dipengaruhi oleh usia, jenis kelamin, status pernikahan, tingkat pendidikan, dan pendapatan. Misalnya, pengunjung muda cenderung memilih aktivitas yang lebih dinamis, sedangkan pengunjung dewasa mungkin lebih memilih wisata edukasi atau relaksasi.

2. Dipengaruhi oleh Motivasi dan Tujuan Kunjungan

Pengunjung datang dengan tujuan berbeda seperti rekreasi, edukasi, penelitian, atau sosial budaya. Motivasi ini memengaruhi aktivitas yang dilakukan dan durasi kunjungan.

3. Pengambilan Keputusan yang Kompleks

Melibatkan proses persepsi, evaluasi alternatif, dan pemilihan destinasi berdasarkan faktor internal (minat, pengalaman) dan eksternal (informasi, rekomendasi).

4. Perilaku Adaptif dan Interaktif

Pengunjung berinteraksi dengan lingkungan dan masyarakat lokal, yang dapat memengaruhi sikap dan kepuasan mereka selama kunjungan.

5. Tingkat Kepuasan dan Loyalitas

Perilaku pengunjung juga mencerminkan tingkat kepuasan yang dapat memengaruhi niat kunjungan ulang dan rekomendasi kepada orang lain

3.Jenis-Jenis Perilaku Pengunjung

- **Berdasarkan Durasi Kunjungan**
  - Wisatawan temporer: Menginap minimal 24 jam di lokasi wisata.
  - Pelancong: Kunjungan kurang dari 24 jam tanpa menginap.
- **Berdasarkan Motivasi**
  - Wisata rekreasi: Mengutamakan hiburan dan relaksasi.
  - Wisata edukasi: Mencari pengetahuan dan pengalaman belajar.
  - Wisata budaya: Fokus pada interaksi dengan budaya lokal.
  - Wisata bisnis atau sosial: Menghadiri pertemuan atau acara tertentu.
- **Berdasarkan Pola Perjalanan**
  - Pengunjung individu: Melakukan perjalanan sendiri atau keluarga kecil.
  - Pengunjung rombongan: Berkunjung dalam kelompok besar atau organisasi.
- **Berdasarkan Sikap dan Preferensi**
  - Pengunjung aktif: Mencari pengalaman baru dan berpartisipasi dalam aktivitas.
  - Pengunjung pasif: Lebih memilih observasi dan menikmati suasana

Kesimpulan

Perilaku pengunjung adalah aspek penting dalam pengelolaan destinasi wisata karena memengaruhi perencanaan produk, pemasaran, dan pelayanan. Memahami karakteristik dan jenis perilaku pengunjung membantu pengelola untuk menciptakan pengalaman yang memuaskan dan berkelanjutan.

4. Tabel perilaku pengunjung wisata

Aspek Perilaku	Penjelasan	Kategori Pengunjung	Perilaku Umum / Preferensi Aktivitas	Indikator
Bervariasi Berdasarkan Demografi	Perilaku tergantung pada latar belakang demografis seperti usia, gender, pendidikan, dll.	- Anak-anak (Sekolah) - Remaja/Mahasiswa - Dewasa (Umum) - Lansia - Laki-laki/Perempuan	- Anak: bermain, eksplorasi visual - Mahasiswa: belajar, foto - Keluarga: wisata alam santai - Lansia: relaksasi	Preferensi aktivitas, minat, cara berinteraksi
Motivasi & Tujuan Kunjungan	Alasan pengunjung datang beragam, dari edukasi hingga relaksasi.	- Mahasiswa/Peneliti - Wisatawan Umum - Keluarga - Komunitas Sekolah	- Mahasiswa: studi lingkungan - Keluarga: rekreasi - Komunitas: field trip edukatif	Tujuan perjalanan, lama tinggal, aktivitas
Pengambilan Keputusan	Ditentukan oleh minat pribadi dan faktor eksternal seperti informasi & rekomendasi.	Semua kelompok usia & status	- Remaja: rekomendasi teman - Dewasa: review online, fasilitas lengkap	Sumber informasi, pengalaman, rekomendasi
Perilaku Adaptif & Interaktif	Respons pengunjung terhadap lingkungan dan masyarakat lokal.	- Wisatawan Lokal - Wisatawan Luar Kota/Nasional - Komunitas Pendidikan	- Aktif mengikuti budaya lokal - Mencicipi makanan lokal - Menyumbang/berpartisipasi dalam kegiatan sosial	Interaksi dengan warga, respon terhadap fasilitas
Tingkat Kepuasan & Loyalitas	Pengalaman selama kunjungan memengaruhi kemungkinan kembali dan memberi ulasan.	Semua jenis pengunjung	- Pengunjung puas akan memberi review positif - Loyal cenderung kembali & rekomendasi ke orang lain	Feedback, niat kunjungan ulang, testimoni
Aspek Perilaku	Penjelasan	Kategori Pengunjung	Perilaku Umum / Preferensi Aktivitas	Indikator
Durasi Kunjungan	Lama waktu yang dihabiskan di lokasi wisata	- Wisatawan temporer - Pelancong	- Menginap dan mengikuti beberapa aktivitas - Kunjungan singkat	- Lama kunjungan- Aktivitas yang diikuti
Motivasi Kunjungan	Tujuan utama pengunjung dalam berwisata	- Wisata rekreasi - Wisata edukasi - Wisata budaya- Wisata bisnis/sosial	- Bersantai, hiburan - Mencari pengetahuan - Interaksi budaya - Menghadiri acara	- Jenis fasilitas yang digunakan- Jumlah peserta program edukatif
Pola Perjalanan	Bentuk perjalanan yang dilakukan pengunjung	- Individu / keluarga kecil - Rombongan	- Mandiri, fleksibel - Kolektif, terjadwal	- Ukuran kelompok- Kebutuhan area bersama
Sikap dan Preferensi Aktivitas	Gaya dan minat pengunjung terhadap aktivitas wisata	- Pengunjung aktif - Pengunjung pasif	- Menjelajah, berpartisipasi aktif - Menikmati pemandangan, duduk santai	- Partisipasi kegiatan- Penggunaan ruang interaktif vs. pasif

2. 2. 5. KAJIAN TEORI EDUKASI : EXPERIENTAL LEARNIN DALAM ARSITEKTUR

1. Definisi Experiential Learning

Experiential Learning adalah proses pembelajaran yang berfokus pada pengalaman langsung sebagai media utama untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Pembelajaran ini menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan nyata yang memungkinkan mereka mengalami, merefleksikan, dan mengkonstruksi pemahaman baru dari pengalaman tersebut.

Menurut Kolb, experiential learning adalah proses konstruksi pengetahuan melalui transformasi pengalaman, yang melibatkan siklus empat tahap: pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif146. Metode ini menempatkan peserta sebagai pusat pembelajaran dengan penekanan pada proses belajar yang berkelanjutan dan interaksi dengan lingkungan.

Dalam konteks arsitektur, experiential learning berarti pembelajaran yang mengintegrasikan pengalaman langsung dalam proses desain, konstruksi, dan penggunaan ruang, sehingga peserta dapat memahami konsep arsitektural melalui praktik nyata dan refleksi atas pengalaman tersebut.

2. Karakteristik Experiential Learning

Berdasarkan berbagai literatur, karakteristik utama experiential learning meliputi

- Berpusat pada pengalaman nyata: Pembelajaran berawal dari keterlibatan langsung dalam aktivitas yang relevan.
- Proses berkelanjutan: Belajar adalah proses yang terus-menerus dan tidak hanya berorientasi pada hasil akhir.
- Interaksi antara individu dan lingkungan: Pembelajaran terjadi melalui hubungan dinamis antara peserta dan konteks sekitarnya.
- Refleksi sebagai bagian penting: Peserta melakukan refleksi mendalam untuk memahami pengalaman dan menghubungkannya dengan konsep teoretis.
- Fleksibel dan responsif: Metode ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi peserta secara individual.
- Holistik: Melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terpadu.
- Mendorong pengembangan diri (personal growth): Fokus pada peningkatan kemampuan dan kesadaran diri peserta.

3. Ciri-Ciri Experiential Learning

- Aktivitas langsung (learning by doing): Peserta melakukan kegiatan yang nyata dan relevan dengan materi pembelajaran.
- Refleksi kritis: Setelah pengalaman, peserta menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasilnya.
- Konseptualisasi: Peserta menghubungkan pengalaman dengan teori atau prinsip yang mendasari.
- Eksperimen dan penerapan: Peserta mencoba menerapkan konsep baru dalam situasi berbeda untuk menguji pemahaman.
- Pembelajaran yang berpusat pada peserta: Peserta aktif dalam menentukan tujuan dan proses belajar.
- Lingkungan belajar yang mendukung: Fasilitator menciptakan suasana yang aman dan terbuka untuk eksplorasi dan diskusi.

4. Jenis-Jenis Experiential Learning

- xperiential learning dapat dikategorikan berdasarkan konteks dan metode pelaksanaannya, antara lain126:
- Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning)
- Peserta belajar melalui pengerjaan proyek nyata yang memerlukan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.
- Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning)
- Peserta menghadapi masalah nyata yang harus dipecahkan melalui riset dan kolaborasi.
- Simulasi dan Role Play
- Peserta berperan dalam situasi yang disimulasikan untuk memahami dinamika dan konsekuensi tindakan.
- Magang dan Praktik Lapangan
- Pengalaman kerja langsung di lapangan sebagai bagian dari proses pembelajaran.
- Pembelajaran Reflektif
- Fokus pada refleksi mendalam atas pengalaman yang dialami untuk memperoleh wawasan dan pembelajaran baru.
- Pembelajaran Kolaboratif

5. Penerapan dalam Arsitektur

Dalam arsitektur, experiential learning diterapkan melalui:

- Studio desain interaktif: Mahasiswa terlibat langsung dalam proses desain sambil menerima umpan balik reflektif.
- Kunjungan lapangan dan studi kasus: Mengalami langsung lingkungan binaan dan konteks sosial budaya.
- Workshop konstruksi: Praktik membangun model atau struktur fisik untuk memahami material dan teknik.
- Simulasi digital dan virtual reality: Mengalami ruang dan desain dalam lingkungan virtual sebagai pengalaman konkret.
- Kolaborasi multidisipliner: Mengintegrasikan pengalaman dari berbagai bidang untuk solusi desain yang holistik.

Kesimpulan

Experiential learning adalah metode pembelajaran holistik yang menempatkan pengalaman langsung sebagai pusat proses belajar. Dengan karakteristik seperti keterlibatan aktif, refleksi, dan fleksibilitas, metode ini sangat efektif dalam bidang arsitektur untuk menghubungkan teori dengan praktik nyata, serta mengembangkan kemampuan teknis dan soft skills peserta.

Referensi utama: Gramedia.com, "Experiential Learning: Metode Pembelajaran Berbasis Pengalaman" (2023) Jurnal UNESA, "Peran Model Experiential Learning dalam Pendidikan" Repository UIN Suska, "Kajian Teori Experiential Learning", "Karakteristik Experiential Learning" Highlandexperience.co.id, "Pengertian Experiential Learning Menurut Para Ahli Journal Trunojoyo, "Implementasi Model Experiential Learning"

Floating Structure untuk bangunan di pesisir dan sebuah dermaga

definisi Floating Structure

Floating structure adalah bangunan yang dirancang untuk mengapung di atas permukaan air dengan sistem stabilisasi tertentu. Menurut Media Matrasain (2012), "floating architecture adalah metode rancangan konstruksi yang tidak tenggelam di permukaan air, baik terikat (fixed), semi-bebas, atau bebas bergerak." Bangunan ini biasanya ditambatkan secara permanen dan tidak dapat bergerak sendiri, namun dapat dipindahkan ke lokasi lain dengan bantuan kapal tunda.

FUNGSI FLOATING STRUCTURE

Floating structure memiliki berbagai fungsi, antara lain:

- Penambatan Kapal: Dermaga apung menyediakan lokasi stabil untuk perbaikan dan perawatan kapal.
- Adaptasi Lingkungan: Solusi untuk kawasan rawan banjir rob, seperti rumah amfibi di Demak.
- Rekreasi dan Komersial: Panggung terapung untuk konser atau restoran.
- Konservasi Ekosistem: Mengurangi sedimentasi dan gangguan dasar laut dibanding reklamasi.

KARAKTERISTIK

Material

- Beton Prategang: Tahan korosi dan kedap air, digunakan pada platform tiga lapis.
- Baja Ringan: Digunakan untuk struktur atas dengan penutup zincalume.
- EPS (Expanded Polystyrene): Material ringan (3% berat air), tahan lama, dan ramah lingkungan.
- Aluminium: Tahan korosi, cocok untuk dermaga apung.

Sistem Stabilisasi

- Mooring System: Menggunakan jangkar dan rantai untuk mengurangi pergerakan.
- Bracing Diagonal: Penguat struktur untuk menahan gaya lateral gelombang.

. Prinsip Desain

- Kesetimbangan Hidrostatis: Memastikan daya apung melebihi berat struktur.
- Fleksibilitas: Adaptasi terhadap fluktuasi pasang-surut (±1.5 meter).
- Ramah Lingkungan: Integrasi energi terbarukan (surya, angin) dan material daur ulang.
- Minimalisasi Scouring: Menghindari pondasi pilar yang merusak dasar perairan



Gambar 2.41. Floating Structure
Sumber: Google



Gambar 2.42. Floating Structure
Sumber: Google

Definisi dermaga

Dermaga merupakan infrastruktur maritim yang berfungsi sebagai tempat kapal sandar untuk bongkar muat barang dan penumpang. Menurut Triatmodjo (2009), dermaga adalah bagian dari pelabuhan yang dirancang untuk melayani kapal dalam aktivitas naik turun penumpang dan distribusi barang. Selain itu, Bray et al. (2004) mendefinisikan dermaga sebagai struktur buatan yang memungkinkan akses langsung kapal ke daratan untuk berbagai keperluan operasional.

Definisi Menurut Para Ahli

1. Triatmodjo (2009): Dermaga adalah struktur buatan yang digunakan untuk menambat kapal dan melakukan kegiatan bongkar muat.
2. Bray et al. (2004): Dermaga adalah bagian dari infrastruktur pelabuhan yang memberikan akses bagi kapal untuk berlabuh dan memudahkan mobilitas penumpang maupun barang.
3. Soeharto (1995): Dermaga dirancang untuk memfasilitasi kapal dalam proses tambat dan bongkar muat, dengan mempertimbangkan stabilitas, arus lalu lintas air, serta faktor lingkungan.

FUNGSi dermaga

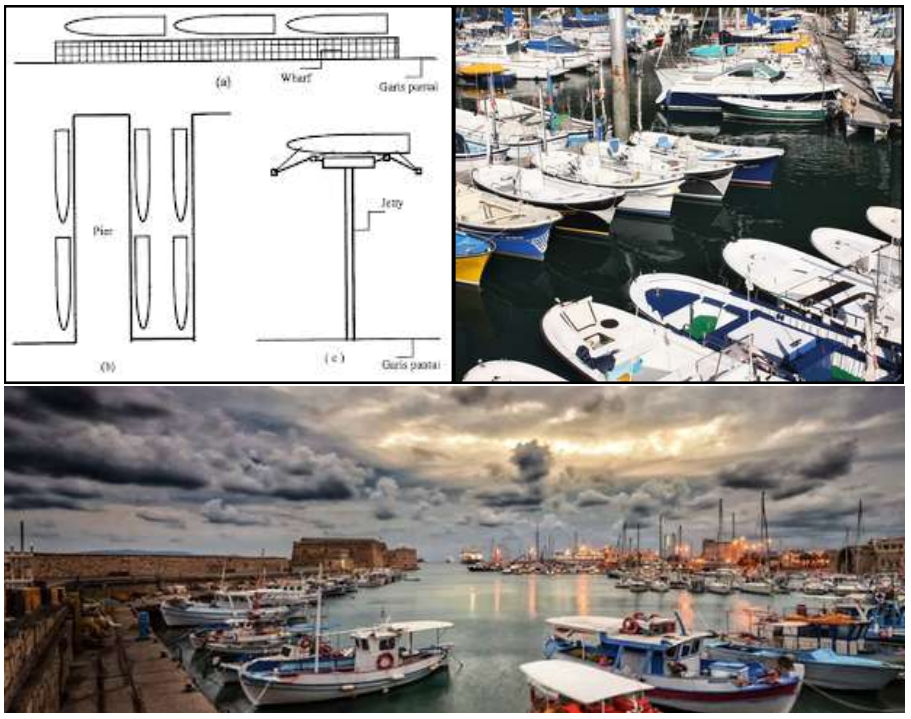
Dermaga memiliki berbagai fungsi yang berperan dalam transportasi, ekonomi, dan pariwisata. Beberapa fungsi utamanya adalah:

1. Fasilitas Transportasi: Menyediakan tempat berlabuh bagi kapal penumpang dan kapal barang.
2. Pusat Logistik: Memfasilitasi distribusi barang dari kapal ke daratan dan sebaliknya.
3. Infrastruktur Pariwisata: Menjadi akses utama bagi wisatawan menuju destinasi wisata berbasis perairan.
4. Pendukung Aktivitas Ekonomi: Mendukung sektor perikanan, perdagangan, dan industri maritim.

A. Konteks Lokasi dan Lingkungan

Dermaga kombinasi terapung dan tetap biasanya diterapkan di lokasi dengan perbedaan muka air yang cukup signifikan, seperti:

- Waduk dan danau dengan fluktuasi permukaan air yang tinggi.
- Sungai dengan pasang surut yang besar.
- Destinasi wisata bahari yang memerlukan fleksibilitas akses kapal

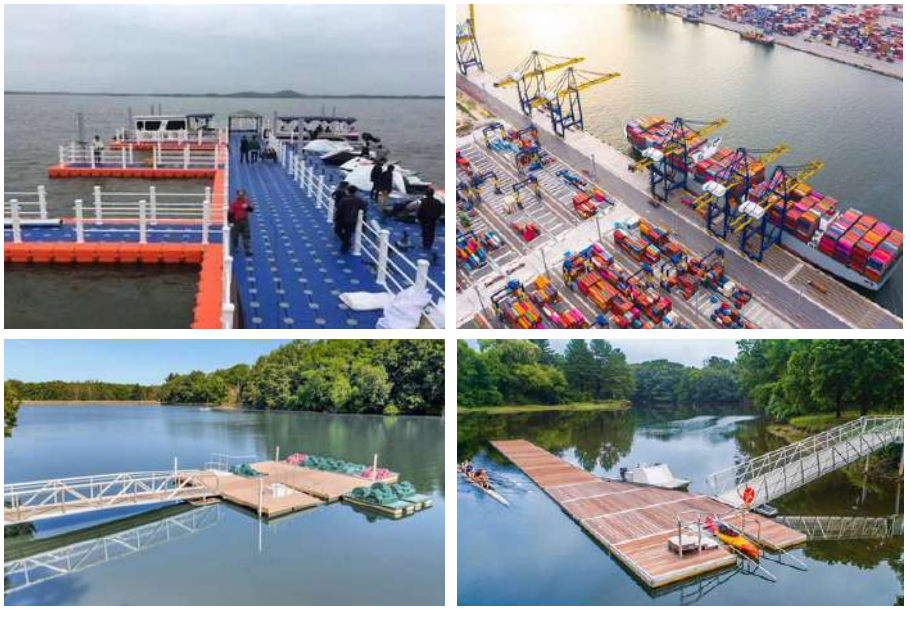


Gambar 2.43. Floating Suasana
Sumber: Google

B. Konteks Struktural dan Operasional

Dermaga kombinasi menggabungkan dua sistem:

- Dermaga Tetap: Struktur yang ditanam ke dasar perairan dengan material beton atau baja.
- Dermaga Terapung: Struktur yang dapat naik-turun mengikuti perubahan muka air, biasanya berbahan ponton atau platform modular.



Gambar 2.44. Floating Suasana
Sumber: Google

2. 3.1. KONSEP KONTEKSTUALISME

Kontekstualisme dalam desain arsitektur berarti menyesuaikan bentuk, material, dan tatanan ruang bangunan dengan potensi serta karakter lokal-baik dari aspek alam, budaya, maupun sosial. Pendekatan ini menekankan keharmonisan antara bangunan baru dan lingkungan sekitarnya, sehingga tercipta kesinambungan visual, fungsional, dan makna ruang yang khas bagi kawasan tersebu

Penerapan Arsitektur Vernakular Sunda:

- Bentuk dan Massa Bangunan: Rumah adat Sunda umumnya berbentuk rumah panggung dengan atap pelana atau atap “julang ngapak” (mirip sayap burung) dan “parahu kumureb” (perahu terbalik). Bentuk atap ini dapat diadaptasi untuk Visitor Centre agar menyatu dengan lanskap dan menjadi ikon visual yang mudah dikenali.
- Pola Bukaan dan Sirkulasi: Rumah Sunda memiliki bukaan (jendela dan ventilasi) yang teratur untuk memaksimalkan pencahayaan dan ventilasi alami. Pola ini bisa diterapkan pada Visitor Centre agar sirkulasi udara lancar dan ruang terasa nyaman.
- Material Lokal: Penggunaan bambu terbelah, kayu, dan ijuk sebagai material utama tidak hanya memperkuat identitas lokal, tetapi juga ramah lingkungan dan mudah didapat di sekitar Jawa Barat.
- Pondasi Panggung: Rumah adat Sunda umumnya menggunakan pondasi panggung setinggi 0,5–1 meter dari permukaan tanah, berfungsi untuk mengatasi banjir, gempa, dan memanfaatkan ruang bawah sebagai area utilitas. Konsep ini dapat diterapkan pada Visitor Centre untuk mengantisipasi kondisi alam dan memberikan ruang tambahan multifungsi.
- Ornamen dan Ragam Hias: Elemen ornamen khas Sunda, seperti ukiran kayu atau motif geometris, dapat diaplikasikan pada fasad, pintu, dan interior untuk memperkuat nuansa lokal tanpa menghilangkan fungsi modern.

“Arsitektur kontekstual merupakan pendekatan perancangan arsitektur yang tanggap dengan kondisi yang ada, memadukan elemen-elemen fisik dan non-fisik sekitar sehingga memberikan makna bagi lingkungan sekitar sebagai suatu kesatuan ruang.”

Keberlanjutan

Keberlanjutan dalam desain Visitor Centre menekankan pada minimisasi dampak lingkungan melalui:

- Desain Pasif: Memanfaatkan ventilasi silang alami, pencahayaan alami, dan orientasi bangunan yang tepat untuk mengurangi kebutuhan energi buatan.
- Energi Terbarukan: Pemasangan panel surya di atap atau penggunaan sistem pengumpulan air hujan.
- Material Lokal dan Daur Ulang: Mengutamakan material lokal seperti bambu, kayu, dan batu alam yang memiliki jejak karbon rendah dan mudah terurai.
- Pengelolaan Air: Sistem resapan air hujan, kolam retensi, dan pemanfaatan kolong bangunan sebagai ruang hijau atau area penampungan air.

Pemberdayaan Lokal

Visitor Centre berperan sebagai simpul ekonomi dan budaya masyarakat sekitar dengan:

- Ruang Produk Lokal: Menyediakan area khusus untuk penjualan kerajinan tangan, makanan khas, dan produk kreatif masyarakat setempat.
- Aktivitas Sosial Budaya: Menyediakan ruang serbaguna untuk pertunjukan seni, workshop, atau pelatihan yang melibatkan komunitas lokal.
- Kolaborasi dengan UMKM: Memberikan peluang bagi usaha mikro, kecil, dan menengah untuk berkembang melalui kemitraan dan promosi di kawasan wisata.

Contoh Penerapan: Neo-Vernakular Sunda

Penerapan arsitektur neo-vernakular Sunda pada Visitor Centre tidak hanya melestarikan nilai tradisional, tetapi juga mengintegrasikan teknologi dan kebutuhan modern. Misalnya, atap parahu kumureb dikombinasikan dengan struktur baja ringan, fasad kayu dengan kaca untuk transparansi visual, serta interior yang fleksibel untuk berbagai fungsi edukasi dan rekreasi

2. 3.1. TABEL CEKLIS UJI DESAIN VISITOR CENTRE

Kategori Konsep	Aspek yang Dinilai	Kriteria Keberhasilan Desain	Status/Check
Kontekstualisme	Bentuk & Massa Bangunan	Adaptasi bentuk atap julang ngapak atau parahu kumureb	□
	Penyesuaian Tapak dan Lanskap	Bangunan tidak mendominasi lanskap, menyatu dengan kontur dan vegetasi	□
	Pola Bukaan & Sirkulasi	Terdapat ventilasi silang, pencahayaan alami optimal, sirkulasi efisien	□
	Material Lokal	Dominasi bambu, kayu, ijuk, dan batu lokal	□
	Ornamen dan Ragam Hias	Hadirnya ornamen khas Sunda pada fasad atau interior	□
Keberlanjutan	Desain Pasif	Desain memperhatikan arah angin, matahari, dan kenyamanan termal alami	□
	Energi Terbarukan	Penggunaan panel surya, pengumpulan air hujan, atau teknologi hijau lainnya	□
	Material Daur Ulang	Material sebagian besar dapat terurai dan berkelanjutan	□
	Pengelolaan Air	Adanya kolam resapan, kolong bangunan multifungsi sebagai penampung air atau ruang hijau	□
Pemberdayaan Lokal	Ruang Produk Lokal	Area khusus bagi kerajinan, kuliner, dan hasil karya warga	□
	Aktivitas Sosial Budaya	Ruang serbaguna untuk pelatihan, seni, atau pertunjukan komunitas	□
	Kemitraan UMKM	Tersedia dukungan promosi dan ruang untuk UMKM lokal dalam kawasan	□
Neo-Vernakular Sunda	Kombinasi Tradisional & Modern	Elemen tradisional dipadukan dengan struktur modern seperti baja ringan atau kaca	□
	Fasad Transparan	Kombinasi kayu dan kaca memberikan transparansi visual	□
	Struktur Panggung	Desain panggung dengan fungsi adaptif untuk utilitas atau penyerapan banjir	□

Gambar 00. Tabel Ceklis Uji Desain Visitor Centre
Sumber: Penulis

THE SPINE RESORT OLEH AIM

- LOKASI: MEISHAN, SICHUAN, TIONGKOK
- TAHUN PENYELESAIAN: MEI 2024
- LUAS BANGUNAN: ±55.017,54 M²



Gambar 2.44. The Spine Resort oleh AIM ArchitectureTahun
Sumber:https://www.designboom.com/architecture/the-spine-resort-aim-architecture-tentacles-riparian-land-china-07-31-2024/

Narasi Umum The Spine Resort

The Spine Resort, yang terletak di Meishan, Sichuan, sekitar satu jam perjalanan ke selatan Chengdu, Cina, adalah sebuah proyek resor megah seluas lebih dari 55.000 m² yang dirancang oleh AIM Architecture. Terletak di tepi danau alami yang indah, resor ini muncul dari lanskap seperti gugusan ekosistem yang tumbuh secara organik. Struktur bangunannya menyebar seperti tentakel, menghadirkan bentuk arsitektur yang dinamis dan mendalam.

Desainnya menampilkan biofilik architecture yang berpadu dengan alam sekitar, memanfaatkan bentuk organik, material alami seperti struktur kayu, dan pendekatan spasial yang menyerupai desa-desa Linpan di sekitarnya. Linpan terkenal dengan pola penataan informalnya: bangunan yang tersebar, ruang terbuka hijau, ladang, dan hutan — semuanya menjadi referensi utama dalam penataan resor ini.

Bangunan utama memiliki pintu masuk tinggi yang vertikal dan kemudian melengkung rendah mengarah ke danau, menyambut pengunjung dengan struktur atap kayu seperti tulang belakang, yang memberikan identitas visual unik serta pengalaman ruang yang ritmis dan mengalir.



Gambar 2.45. Fish Market in Bergen, Norwegia
Sumber:https://www.designboom.com/architecture/the-spine-resort-aim-architecture-tentacles-riparian-land-china-07-31-2024/

Konsep Arsitektur

Konsep utama dalam perancangan The Spine Resort adalah biofilik dan kontekstual. Biofilik berarti merancang bangunan yang berhubungan langsung dengan alam — melalui material alami, bentuk organik, dan pencahayaan alami. Kontekstual berarti desainnya sangat memperhatikan kondisi lokal: budaya, lanskap, hingga iklim.

Diterjemahkan ke dalam bentuk fisik, konsep ini diekspresikan melalui:

- Atap tulang belakang yang menyatu dengan jalan setapak panjang.
- Konfigurasi bangunan informal mengikuti lanskap alami seperti desa Linpan.
- Integrasi taman dan halaman ke dalam sistem sirkulasi arsitektur.
- Penggunaan kayu sebagai struktur utama untuk mendukung keberlanjutan dan kekayaan material lokal.

Fungsi Bangunan

Fungsi utama dari resor ini adalah akomodasi perhotelan dan rekreasi, dengan:

- 350 kamar tamu.
- Lobby utama sebagai ruang temu sosial.
- Jalan setapak tertutup yang berfungsi sebagai penghubung semua fungsi.
- Ruang makan, lounge, dan ruang publik terbuka.
- Kolam refleksi dan taman yang menyeimbangkan suasana rileks dan estetis.

Fungsionalitas berjalan seiring dengan pengalaman ruang — ruang tidak hanya digunakan, tapi juga “dirasakan” secara mendalam, karena setiap transisi antar-ruang dibuat dengan perubahan cahaya, kompresi ruang, dan relasi dengan taman terbuka.

Sirkulasi

Salah satu elemen yang paling kuat dari The Spine Resort adalah sistem sirkulasi jalan setapak tertutup:

- Jalan ini bukan hanya penghubung antar-bangunan, tapi menjadi spine atau tulang punggung resor — elemen utama dari desainnya.
- Jalur sirkulasi melindungi dari hujan dan panas, tetapi tetap terbuka secara visual terhadap taman atau pemandangan alam.
- Dalam beberapa bagian, jalan setapak mendekati tanah, menciptakan suasana intim dan mendekatkan pengguna dengan alam.
- Ketika mendekati area penting seperti lobby atau kamar, jalan terbuka secara dramatis, memberikan permainan spatial compression and release.

Relevansi Studi Banding untuk Visitor Centre di Waduk Cirata

Dalam konteks perancangan Visitor Centre di Waduk Cirata, Cianjur, The Spine Resort menawarkan sejumlah prinsip desain yang relevan sebagai studi banding:

NO	Elemen	The Spine Resort	Implikasi untuk Visitor Centre Waduk Cirata
2	Kontekstualisme	Mengacu pada desa Linpan dan lanskap danau	Bisa mengacu pada lanskap waduk, budaya lokal Cianjur
3	Biofilik Architecture	Penggunaan kayu, taman, keterbukaan terhadap alam	Gunakan material lokal (bambu, batu), ruang semi-outdoor
4	Sirkulasi Terintegrasi	Jalan setapak sebagai elemen utama desain	Jalur edukatif atau penjelajahan interpretatif di kawasan
	Fungsi Terprogram	Hotel, taman, kolam refleksi, lobby	Fish market terbuka, ruang edukasi air, viewing deck
	Skala dan Transisi	Kompresi & bukaan menciptakan ritme ruang	Buat pengalaman dramatik dari masuk ke zona pemandangan

Gambar 57. Gambar 57. The Spine Resort
Sumber:https://www.designboom.com/architecture/the-spine-resort-aim-architecture-tentacles-riparian-land-china-07-31-2024/



Gambar 2.46. The Spine Resort oleh AIM
Sumber:https://www.designboom.com/architecture/the-spine-resort-aim-architecture-tentacles-riparian-land-china-07-31-2024/

Simpulan

The Spine Resort oleh AIM Architecture merupakan contoh kuat dari desain arsitektur yang biofilik, kontekstual, dan puitik. Dengan menyatu ke dalam lanskap, menggunakan material alami, serta menciptakan sistem sirkulasi yang bersifat fungsional dan pengalaman ruang yang mendalam, proyek ini menjadi inspirasi ideal untuk perancangan Visitor Centre di Waduk Ciraja.

Penerapan prinsip serupa — seperti integrasi lanskap, penggunaan material lokal, sirkulasi terarah yang juga menjadi ruang sosial, dan penggabungan fungsi edukatif dan wisata — akan memperkuat identitas arsitektural Visitor Centre sebagai pusat edukasi dan wisata berkelanjutan.

Kajian Preseden

ISH MARKET IN BERGEN OLEH EDER BIESEL ARKITEKTER

LOKASI: BERGEN, NORWEGIA
TAHUN: 2012
LUAS: 4.260 M²



Gambar 2.47. Fish Market in Bergen, Norwegia
Sumber: https://www.archdaily.com/422608/fish-market-in-bergen-ederbiesel-arkitekter?ad_source=search&ad_medium=projects_tab

Narasi Umum Bangunan

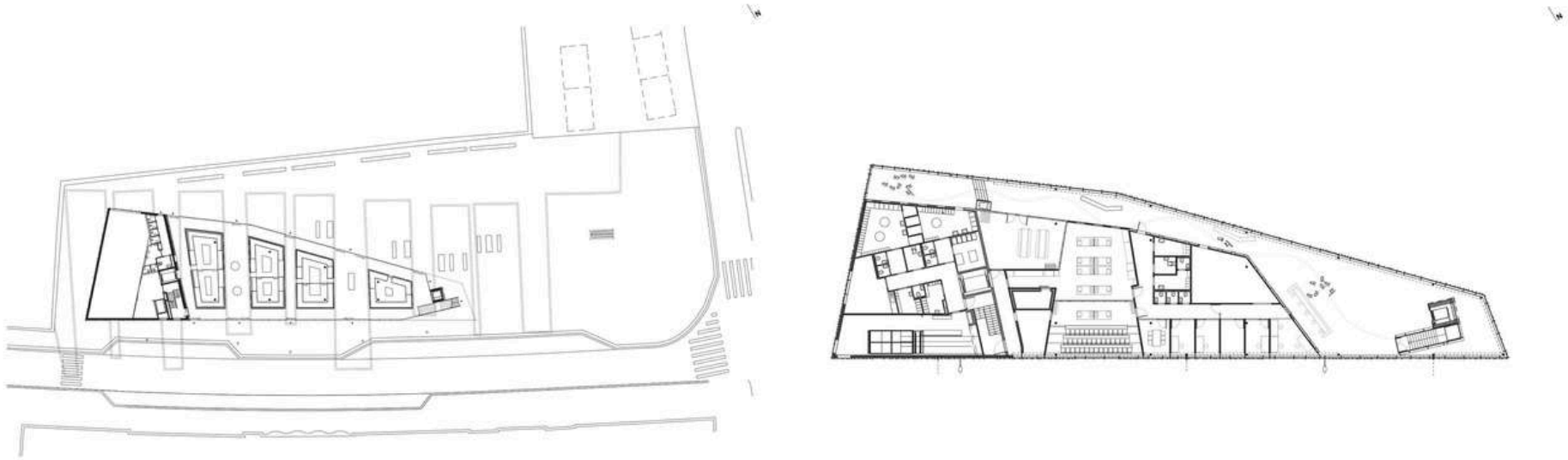
Fish Market di Bergen merupakan transformasi arsitektural dari pasar ikan tradisional menjadi bangunan pasar modern yang tetap menjaga keterikatan dengan sejarah dan konteks budaya sekitarnya. Bangunan ini dirancang oleh Eder Biesel Arkitekter sebagai pemenang kompetisi desain, dan berlokasi di jantung kawasan warisan dunia UNESCO, Bryggen.

Dengan pendekatan berjudul “History Continued”, desain pasar ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat jual-beli, tetapi juga sebagai monumen hidup yang menceritakan evolusi perdagangan ikan di Bergen. Sejak masa kapal layar, steamboat, hingga kios modern, bangunan ini merepresentasikan lapisan sejarah tersebut dalam bentuk arsitektural.

Konsep Desain

Konsep utama bangunan adalah menyatukan ruang luar dan dalam, sehingga batas antara market hall dan marketplace menghilang. Alih-alih membuat ruang interior tertutup, pasar ini menjadi sebuah "atap terapung" yang menaungi aktivitas pasar. Struktur kaca fleksibel di fasad memungkinkan bangunan dibuka sepenuhnya saat cuaca baik, menciptakan satu kesatuan antara kegiatan di dalam dan di luar.

Fasad transparan dari kaca di lantai dasar dirancang untuk menjaga keterhubungan visual dengan area bersejarah Bryggen. Sementara pada bagian atas, panel kayu berwarna khas Bergen (okre, merah tua, dan putih) memberikan karakter dinamis terhadap fasad.



Gambar 2.48. Fish Market in Bergen, Norwegia
Sumber: https://www.archdaily.com/422608/fish-market-in-bergen-ederbiesel-arkitekter?ad_source=search&ad_medium=projects_tab

Fungsi Bangunan

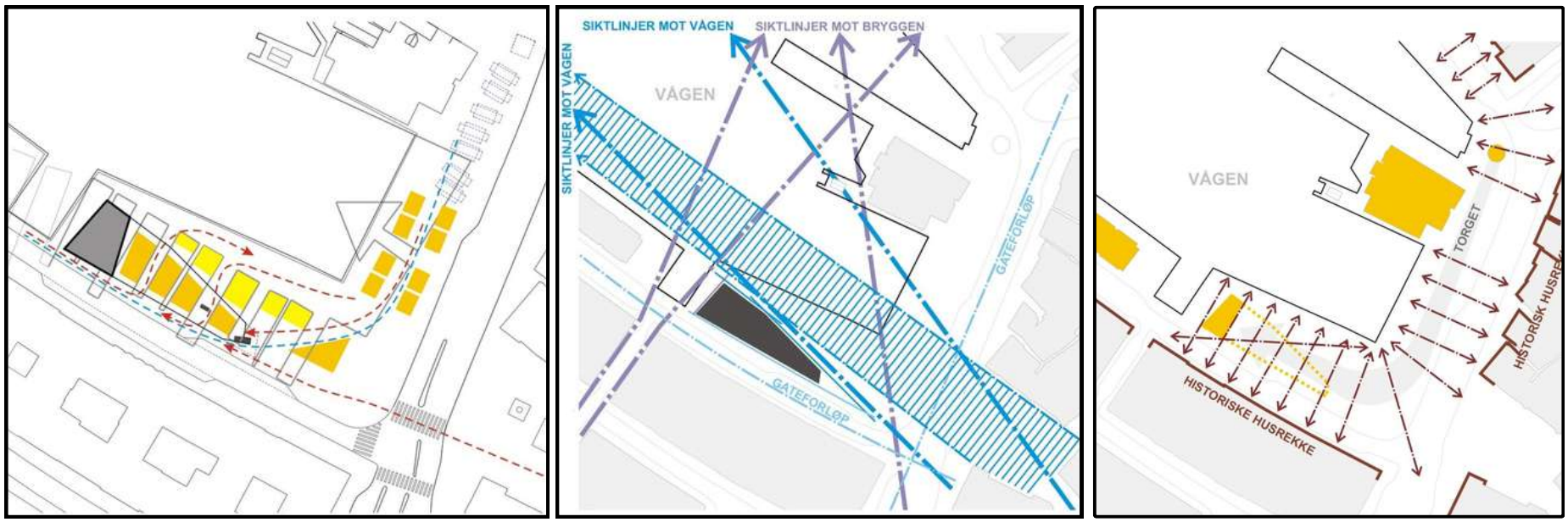
Bangunan ini bukan hanya pasar ikan. Ia juga mencakup:

- Ruang publik pasar di bawah atap utama yang fleksibel dan dapat dibuka-tutup.
- Fasilitas layanan di area 3 lantai yang mencakup: penyimpanan dingin dan beku, ruang produksi es, ruang ganti, toilet, dan area teknis.
- Lantai atas dimanfaatkan untuk Tourist Information Centre dan Norwegian Sea Food Centre, keduanya berfungsi edukatif dan rekreatif dengan panorama kota Bergen.

Bangunan ini juga dirancang agar fleksibel digunakan untuk berbagai acara komunitas di luar fungsi pasar.



Gambar 57. Fish Market in Bergen, Norwegia
Sumber: https://www.archdaily.com/422608/fish-market-in-bergen-ederbiesel-arkitekter?ad_source=search&ad_medium=projects_tab



Gambar 2.49 Fish Market in Bergen, Norwegia
Sumber: https://www.archdaily.com/422608/fish-market-in-bergen-ederbiesel-arkitekter?ad_source=search&ad_medium=projects_tab

Sirkulasi

Sirkulasi dalam bangunan sangat terbuka dan menyatu dengan ruang luar. Tidak ada pemisahan kaku antara kegiatan indoor dan outdoor. Ini memungkinkan pengunjung untuk berpindah dari satu area ke area lain tanpa hambatan visual maupun fisik. Jalur sirkulasi mengacu pada pola historis pelabuhan dan pasar sebelumnya, dengan penggunaan lantai granit dan garis-garis kayu sebagai pengarah rute dan lokasi kios.

Pola paving tersebut membentuk sistem orientasi yang halus dan alami bagi pengunjung, dengan jalur utama lebih lebar sebagai penanda arus utama.

Studi Banding untuk Rencana Visitor Centre di Waduk Cirata, Cianjur

Dari kajian ini, terdapat beberapa poin yang dapat menjadi inspirasi atau bahan studi banding untuk perancangan Visitor Centre di Waduk Ciraja dengan fungsi pendukung berupa fish market:

- Pendekatan Kontekstual: Bangunan Fish Market Bergen merespons konteks sejarah dan visual di sekitarnya. Hal ini sangat relevan jika diterapkan di Waduk Ciraja yang memiliki konteks alam dan potensi edukatif lokal (ekosistem waduk, perikanan air tawar, budaya masyarakat setempat).
- Tipologi Bangunan Fleksibel dan Terbuka: Penggunaan struktur atap terbuka yang mampu beradaptasi dengan cuaca cocok diterapkan di kawasan wisata terbuka seperti Waduk Ciraja. Dengan fasad fleksibel, kegiatan pasar bisa berlangsung dalam suasana semi-outdoor tanpa menghilangkan kenyamanan.
- Integrasi Fungsi Edukasi dan Wisata: Keberadaan Norwegian Seafood Centre dan Tourist Information Centre sebagai fungsi edukatif bisa diadaptasi menjadi pusat edukasi perikanan air tawar, konservasi, dan informasi wisata Waduk Ciraja.
- Material dan Pola Lantai Sebagai Narasi Kontekstual: Penggunaan material lokal dan pola lantai sebagai penanda sejarah bisa diadaptasi di Ciraja sebagai narasi perikanan tradisional atau perkembangan bendungan.
- Sirkulasi Terbuka dan Terarah: Sistem sirkulasi yang mengikuti garis historis bisa diadaptasi dengan menyesuaikan pola aliran air, dermaga, dan rute pengunjung.



Gambar 2.40. Fish Market in Bergen, Norwegia
Sumber: https://www.archdaily.com/422608/fish-market-in-bergen-ederbiesel-arkitekter?ad_source=search&ad_medium=projects_tab

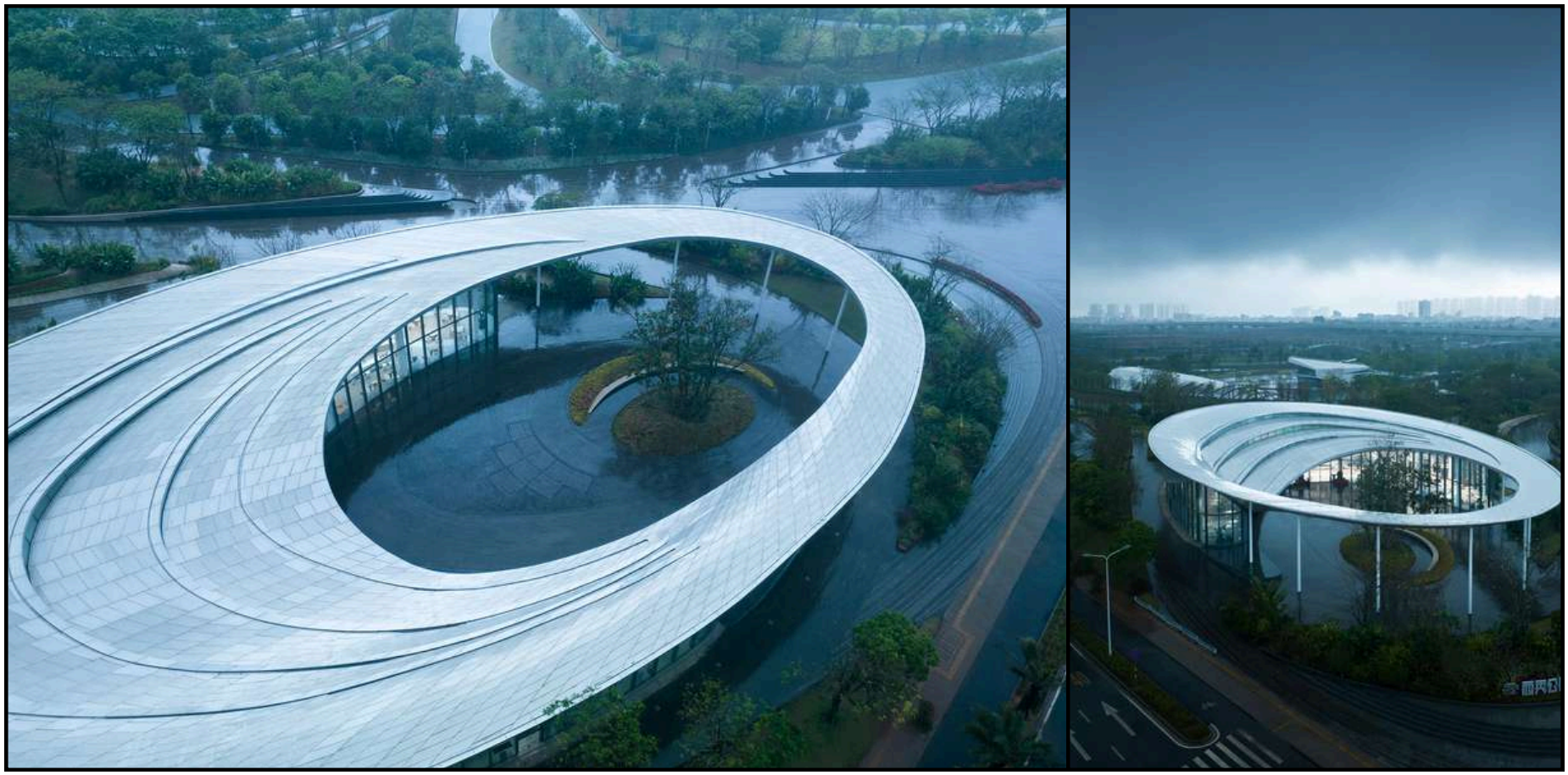
Simpulan

Fish Market di Bergen bukan hanya sebuah bangunan pasar, tetapi simbol kontinuitas sejarah yang dirancang dengan pendekatan kontekstual yang kuat dan fleksibilitas fungsi yang tinggi. Desainnya menciptakan ruang yang inklusif, transparan, dan responsif terhadap lingkungan sekitarnya, baik secara visual, iklim, maupun budaya.

Untuk pengembangan Visitor Centre di Waduk Cirata, pendekatan serupa sangat relevan: merancang bangunan yang tidak hanya memenuhi fungsi, tetapi juga menjadi bagian dari narasi lokal, edukatif, dan mampu menyatu dengan alam serta budaya. Fish Market Bergen memberikan pelajaran penting: bangunan publik dapat menjadi titik temu antara fungsi, estetika, dan makna kontekstual.

HAIKOU XIXIU PARK VISITOR CENTER

LOKASI : HAIKOU XIXIU PARK, HAIKOU CITY, HAINAN, CHINA
TAHUN SELESAI : 2023
LUAS BANGUNAN : ±1.996 M²



Gambar 2.41. Haikou Xixiu Park Visitor Center
Sumber:https://www.designboom.com/architecture/the-spine-resort-aim-architecture-tentacles-riparian-land-china-07-31-2024/

Narasi Umum Haikou Xixiu Park Visitor Center

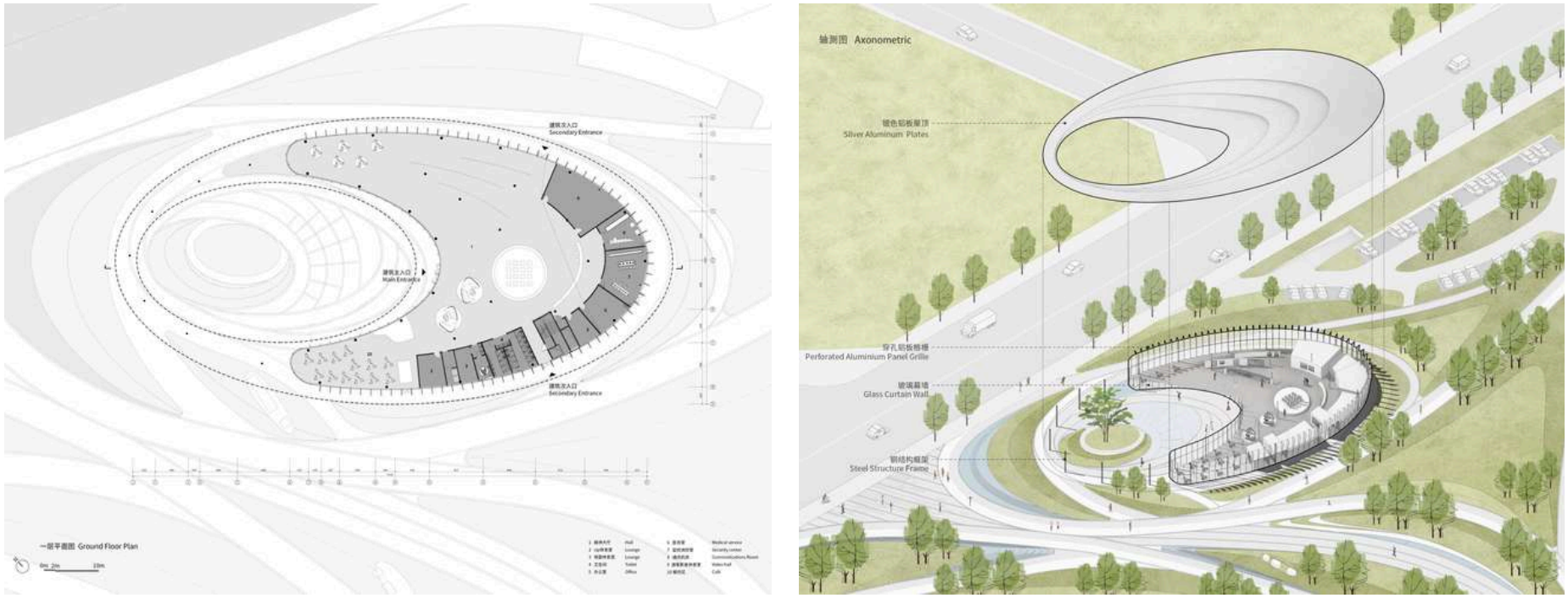
Haikou Xixiu Park Visitor Center terletak di kota Haikou, Provinsi Hainan, Tiongkok, dan dirancang oleh MUDA-Architects pada tahun 2023. Bangunan seluas ±1.996 m² ini menjadi ikon baru di pintu masuk Taman Xixiu, berfungsi sebagai pusat penyambutan, edukasi, serta ruang rekreasi ringan bagi pengunjung. Didesain dalam bentuk oval yang menyerupai kerikil besar, bangunan ini tampak menyatu dengan kontur tapak dan lanskap tropis di sekitarnya.

Konsep Desain

Konsep utama bangunan ini adalah “citra reflektif dari arsitektur atap jerami tradisional yang dibalik”, yang diolah dalam pendekatan kontemporer. Atap melengkung dengan kemiringan terbalik tidak hanya menjadi elemen estetis, tapi juga berfungsi untuk:

- Meneduhkan dan melindungi dari curah hujan tinggi.
- Menyaring cahaya alami.
- Menampung dan mengelola air hujan.
- Menciptakan pengalaman ruang yang dinamis dan berlapis.

Konsep ini menunjukkan kontekstualitas yang kuat terhadap iklim tropis, budaya lokal, dan karakter pantai Hainan, dengan eksplorasi bentuk arsitektural yang ramah lingkungan serta spiritualitas alami.



Gambar 2.42. Haikou Xixiu Park Visitor Center
Sumber:https://www.designboom.com/architecture/the-spine-resort-aim-architecture-tentacles-riparian-land-china-07-31-2024/

Fungsi dan Program Ruang

Bangunan ini terdiri atas beberapa fungsi utama:

- Ruang penyambutan (reception hall)
- Area pameran fleksibel (exhibition area)
- Kafe dan area duduk publik
- Ruang administrasi dan kontrol pengawasan
- Fasilitas publik: toilet, ruang medis, ruang laktasi
- Inner courtyard sebagai transisi visual antara eksterior dan interior

Penggunaan material seperti kaca ultra-putih pada seluruh fasad memberi kesan transparansi dan keterbukaan, memperkuat hubungan visual dengan taman di sekitarnya.

Sirkulasi dan Pengalaman Ruang

Sirkulasi pada bangunan ini didesain berlapis, mengalir mengikuti bentuk oval dari struktur. Pengunjung masuk melalui area utama yang terbuka, lalu diarahkan oleh lekukan atap dan elemen-elemen struktural ke ruang-ruang programatis:

- Zona publik di tepi luar (reception, café, galeri)
- Zona servis di tengah (toilet, ruang medis)
- Zona administratif di sisi belakang (staff & kontrol)

Struktur kolom baja putih menciptakan ritme visual yang mengarahkan pergerakan pengunjung, dan memberi efek “forest-like” secara spasial. Inner courtyard berfungsi sebagai jeda ruang, memperkuat narasi ruang luar-dalam dan pencahayaan alami.



Gambar 2.43. Haikou Xixiu Park Visitor Center
Sumber:https://www.designboom.com/architecture/the-spine-resort-aim-architecture-tentacles-riparian-land-china-07-31-2024/

STUDI BANDING UNTUK RENCANA VISITOR CENTRE DI WADUK CIRATA

KESAMAAN POTENSIAL:

NO	Elemen	Haikou Xixiu Park VC	Potensi Adaptasi untuk Waduk Cirata
2	Kontekstualitas	Merespon lanskap tropis dan budaya lokal	Merespon lanskap perairan waduk dan kearifan lokal nelayan atau petani
3	Atap ikonik	Bentuk atap menyerupai jerami terbalik untuk cuaca ekstrem	Potensi eksplorasi bentuk atap menyerupai perahu, jaring ikan, atau terasering
4	Kaca transparan	Menyatu dengan alam sekitar	Meningkatkan pandangan ke arah perairan waduk
5	Void dan inner courtyard	Ruang transisi alami dan terang	Bisa diadopsi sebagai plaza terbuka, edukasi terbuka, atau zona pasar ikan terbuka
6	Program publik lengkap	Edukasi, pameran, kafe, fasilitas umum	Sangat relevan untuk fish market, edukasi perikanan, serta wisata keberlanjutan

Implikasi Desain untuk Cirata:

- Fish market bisa dipadukan dengan galeri edukasi air, ruang komunitas nelayan, dan dek observasi ke arah waduk.
- Ruang atap dapat menjadi bagian dari harvesting air hujan dan pengendalian iklim mikro.
- Sirkulasi lapis dan terbuka sesuai dengan iklim lembap dan pemandangan air di Cirata.

Simpulan

Haikou Xixiu Park Visitor Center merupakan contoh sukses arsitektur kontekstual tropis yang menggabungkan bentuk lokal, fungsi modern, dan keberlanjutan ekologis dalam satu kesatuan ruang yang estetis. Pendekatan desain yang menghargai lanskap, klimatologi, serta budaya lokal sangat relevan untuk menjadi studi banding utama dalam perancangan Visitor Centre di Waduk Cirata, terutama untuk program dengan orientasi edukasi dan wisata berkelanjutan.

Penerapan prinsip serupa—seperti bentuk adaptif iklim, hubungan visual ke air, dan fleksibilitas ruang publik—dapat mendorong lahirnya desain yang tidak hanya fungsional dan indah, tapi juga menyatu dengan jiwa tempat (genius loci) kawasan Cirata.

- Fish Market di Cirata bisa dirancang bukan hanya sebagai tempat jual-beli, tapi juga sebagai tempat pembelajaran interaktif: pengenalan ikan lokal, demo pengolahan hasil air, hingga sistem budidaya.
- Desain void dan transparansi pada Haikou sangat inspiratif untuk menciptakan ruang penghubung antara pengunjung dan alam di Cirata.
- Kombinasi arsitektur lokal dan teknologi modern menjadi kekuatan studi banding yang dapat ditransformasi sesuai konteks Cirata.

TABEL PERBANDINGAN FUNGSI DAN PROGRAM ARSITEKTURAL

NO	Kategori	Haikou Xixiu Park Visitor Center	Visitor Centre Waduk Cirata (Usulan)	Catatan Adaptasi
2	Lokasi & Konteks	Taman pantai tropis di Hainan	Kawasan waduk buatan dan perairan pegunungan	Sama-sama berbasis lanskap air dan rekreasi
3	Konsep Utama	Interpretasi atap jerami lokal yang dibalik (arsitektur tropis reflektif)	Kontekstual terhadap budaya pesisir, keberlanjutan air dan edukasi perikanan	Bisa mengolah bentuk terinspirasi perahu, jala ikan, atau terasering
4	Luas Tapak	±1.996 m²	Disesuaikan kebutuhan tapak & fish market (estimasi ±2.000–2.500 m²)	Skala serupa untuk pengembangan program
5	Zona Publik	Area pameran, ruang resepsi, café, area duduk	Galeri edukasi air, ruang interpretasi, fish market, zona interaktif	Fish market bisa menjadi titik temu edukasi dan ekonomi lokal
6	Zona Semi-Publik	Toilet, ruang medis, nursery, area staf	Ruang komunitas, ruang pertemuan, ruang karantina ikan, ruang cold storage	Perlu fungsi pendukung sektor perikanan dan edukasi teknis
7	Sirkulasi	Oval simetris, mengalir dari luar ke dalam, berpola lapis	Sirkulasi radial dari zona publik ke edukasi & pasar, disesuaikan kontur	Sistem “lingkar luar – inner court – fungsi dalam” dapat diadopsi
8	Material Fasad	Kaca ultra-putih + kisi aluminium untuk shading & tampilan ringan	Kombinasi transparansi (pemandangan waduk) + material lokal (bambu, kayu, batu lokal)	Menekankan keberlanjutan dan produksi lokal
9	Inner Courtyard	Transisi ruang luar ke dalam, titik terang alami	Plaza pasar ikan terbuka, atau ruang edukasi luar ruang	Dapat dikembangkan sebagai zona komunal atau demonstrasi
10	Atap	Bentuk terbalik, multilapis, fungsi iklim & ikonik	Bentuk dinamis yang merespon iklim lokal (teduh, ventilatif)	Atap multifungsi bisa dimanfaatkan untuk pengumpulan air hujan
11	Hubungan dengan Alam	Transparansi visual, harmonisasi dengan vegetasi	Keterbukaan ke arah waduk, lanskap edukasi berbasis air	Mendorong desain responsif terhadap bentang alam sekitar
12	Sustainability	Shading pasif, rainwater harvesting, ventilasi alami	Green roof, solar panel, pengelolaan air limbah & edukasi ekowisata	Penguatan fungsi keberlanjutan sebagai pesan utama desain

Gambar 57. Tabel Perbandingan Fungsi dan Program Arsitektural
Sumber:https://www.designboom.com/architecture/the-spine-resort-aim-architecture-tentacles-riparian-land-china-07-31-2024/

KESIMPULAN KAJIAN SEBAGAI LANDASAN PERANCANCANGAN

Simpulan relevansi isi kajian di atas terhadap judul rancangan: "Penerapan Konsep Kontekstual Perancangan Gedung Visitor Centre di Waduk Cirata Cianjur Sebagai Pusat Edukasi dan Wisata Berkelanjutan" adalah sebagai berikut:

1. Penguatan Tema Kontekstual

Kajian di atas membahas secara komprehensif mengenai tema kontekstual dalam perancangan arsitektur, yaitu upaya mendesain bangunan yang peka terhadap konteks tapak, budaya, sosial, dan lingkungan sekitar. Hal ini sangat relevan dengan pendekatan desain Visitor Centre di Waduk Cirata yang perlu merespons:

- Lanskap alami waduk dan kontur tapak.
- Nilai budaya dan sosial masyarakat Cianjur.
- Potensi lokal seperti wisata air, edukasi energi PLTA, dan ekowisata.

2. Relevansi terhadap Aspek Wisata Berkelanjutan

PDF menyinggung pentingnya arsitektur berkelanjutan dan kontekstual, yang secara tidak langsung mendukung prinsip wisata berkelanjutan. Hal ini meliputi:

- Pemanfaatan material lokal dan hemat energi.
- Integrasi desain terhadap alam dan konservasi lingkungan.
- Pengembangan fasilitas yang mendidik dan memberdayakan masyarakat.

3. Landasan Filosofis dan Strategi Desain

Kajian menyoroti beberapa pendekatan desain kontekstual seperti:

- Vernakular-modern, yaitu memodernkan bentuk lokal.
- Ekspresi budaya lokal, seperti motif, pola, dan bentuk adaptif.
- Strategi menyatu dengan lanskap, yang penting dalam tapak waduk bertopografi tinggi-rendah.

Strategi ini dapat digunakan langsung dalam pengembangan massa bangunan Visitor Centre agar menyatu dengan alam, tidak merusak ekosistem, dan tetap memberi kesan arsitektur lokal.

4. Relevansi terhadap Fungsi Edukasi

Sebagai pusat edukasi, Visitor Centre memerlukan desain yang komunikatif dan dapat mengedukasi pengunjung secara arsitektural. Kajian ini mendukung ide bahwa bangunan kontekstual tidak hanya memberi kenyamanan, tetapi juga menyampaikan narasi lokal dan pengetahuan ekologis, yang sejalan dengan fungsi edukatif bangunan yang dirancang.

Kesimpulan Umum

Isi kajian sangat relevan terhadap judul rancangan karena memberikan landasan teoritis dan pendekatan praktis mengenai konsep kontekstual, yang dapat digunakan sebagai pendekatan utama desain Visitor Centre di Waduk Cirata. Kajian ini memperkuat arah desain agar menyatu dengan alam, mendukung pariwisata berkelanjutan, serta menyampaikan edukasi kepada pengunjung melalui pengalaman arsitektur yang reflektif terhadap konteks lokal.

03 Eksplorasi & Respon Rancangan

Kabupaten Cianjur merupakan salah satu wilayah di Provinsi Jawa Barat yang memiliki potensi pariwisata yang terus berkembang, terutama pada sektor wisata alam dan air. Salah satu destinasi unggulan yang menjadi perhatian pemerintah daerah adalah Waduk Jangari di Kecamatan Mande. Kawasan ini dikenal tidak hanya sebagai lokasi wisata air, tetapi juga sebagai pusat aktivitas ekonomi masyarakat pesisir waduk, seperti nelayan air tawar, pengelola perahu wisata, serta pelaku UMKM lokal. Dengan luas wilayah waduk dan sekitarnya mencapai ratusan hektar, pengembangan potensi wisata di kawasan ini menjadi fokus strategis untuk mendukung peningkatan angka kunjungan wisatawan di Kabupaten Cianjur.

Merespons kondisi eksisting, pemerintah daerah telah merencanakan revitalisasi dermaga Waduk Jangari, yang saat ini dinilai tidak lagi memenuhi standar kenyamanan dan keamanan bagi wisatawan maupun pelaku usaha lokal. Bangunan dermaga dan fasilitas pendukungnya telah mengalami penurunan fungsi dan kualitas, sehingga memerlukan penataan ulang untuk menghidupkan kembali potensi kawasan secara maksimal.

Lokasi perancangan dermaga ini berada di tepi Waduk Jangari, yang letaknya strategis di tengah jalur wisata air Cianjur dan menjadi salah satu akses utama bagi wisatawan yang hendak menikmati keindahan alam Cirata dari sisi perairan. Kawasan ini juga terletak di lingkungan permukiman masyarakat lokal yang cukup padat, yang sebagian besar menggantungkan hidup dari sektor wisata dan perikanan air tawar. Lokasi site berada di area datar dengan ketinggian sekitar 2,5 meter di atas permukaan air waduk, yang memiliki karakteristik pasang surut musiman tergantung tinggi muka air PLTA Cirata.

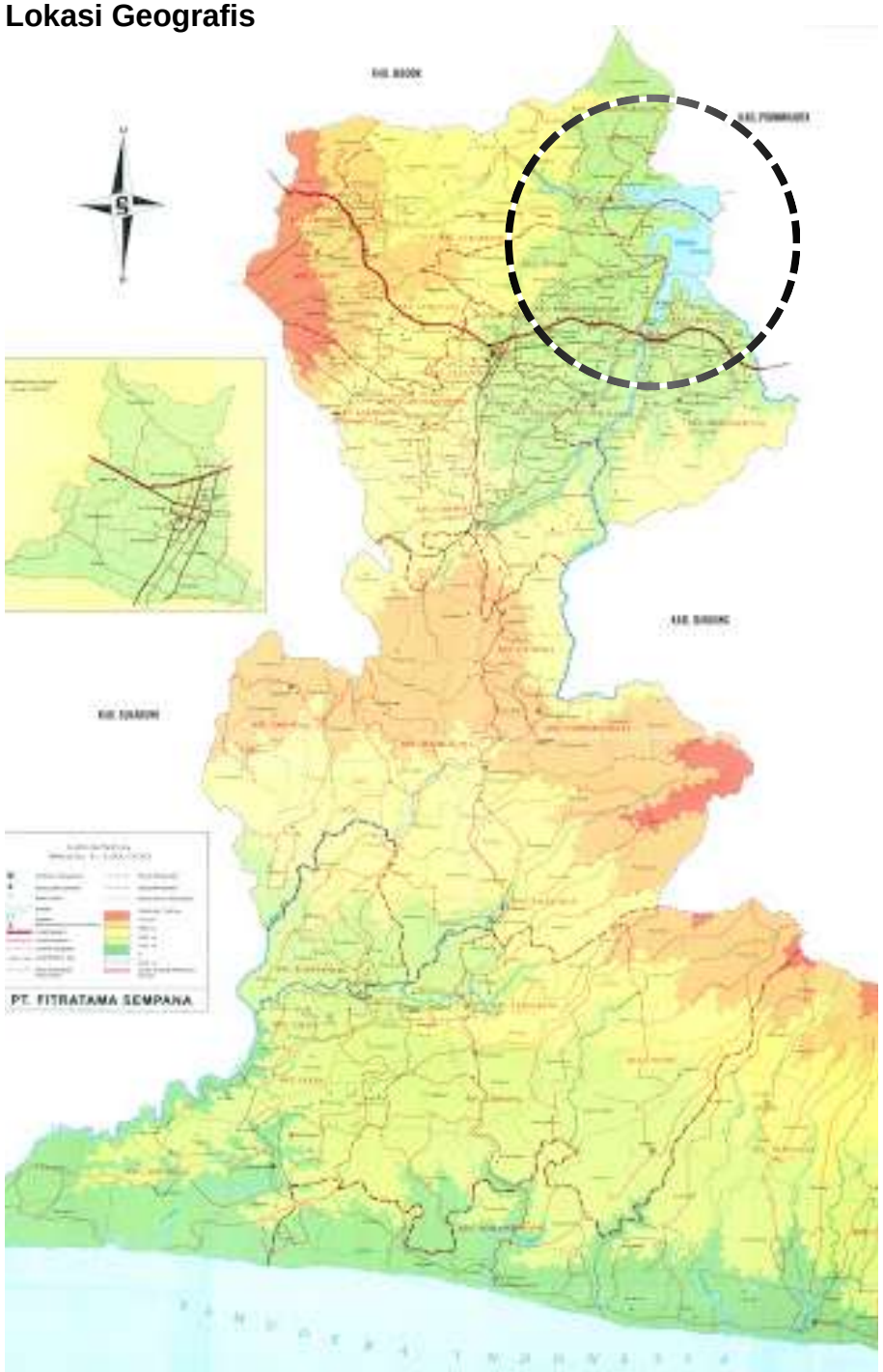
Luas lahan perancangan dermaga mencakup sekitar 10.000 m² dari total area kawasan pengelolaan wisata yang lebih luas, dan memiliki bentuk memanjang mengikuti kontur tepian waduk. Keberadaan sungai dan danau yang mengapit kawasan ini menjadikan area strategis tersebut sangat potensial sebagai simpul wisata, edukasi, dan aktivitas masyarakat lokal yang berkelanjutan. Oleh karena itu, perancangan dilakukan tidak hanya untuk memperbarui fisik bangunan, tetapi juga untuk mendorong penguatan identitas lokal melalui pendekatan edukasi, pariwisata air, dan keberlanjutan lingkungan.





PEMECAHAN MASALAH

Lokasi Geografis



Gambar 2.44 . Peta Waduk Jangari
Sumber:https:/Google data penulis

- Alamat Lengkap: Jl. Wisata Jangari, Desa Bobojong, Kecamatan Mande, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat.
- Koordinat GPS: Sekitar -6.8225° LS, 107.1950° BT.
- Jarak dari Pusat Kota Cianjur: ±17–18 km ke arah barat laut .



Gambar 2.45. Peta Waduk Jangari
Sumber:https:/Google data penulis

Waduk Cirata, salah satu waduk terbesar di Indonesia dengan luas sekitar 62.000 hektare, membentang di Kabupaten Cianjur, Purwakarta, dan Bandung Barat. Terletak di cekungan Sungai Citarum, waduk ini menjadi lokasi PLTA Cirata yang penting dalam sistem kelistrikan Jawa-Bali. Selain sebagai sumber energi, waduk ini membentuk ekosistem air tawar yang mendukung keanekaragaman hayati serta berbagai aktivitas ekonomi masyarakat.

Di sisi Cianjur, kawasan Waduk Jangari di Kecamatan Mande memiliki peran strategis sebagai pusat kegiatan perikanan keramba jaring apung (KJA), wisata air, dan transportasi lokal. Kehidupan sosial-ekonomi masyarakat sangat bergantung pada waduk ini, mulai dari budidaya ikan hingga usaha perahu wisata. Meski potensial, tantangan seperti pencemaran limbah, sedimentasi, dan konflik pemanfaatan ruang masih perlu ditangani demi keberlanjutan fungsi lingkungan dan ekonomi waduk.

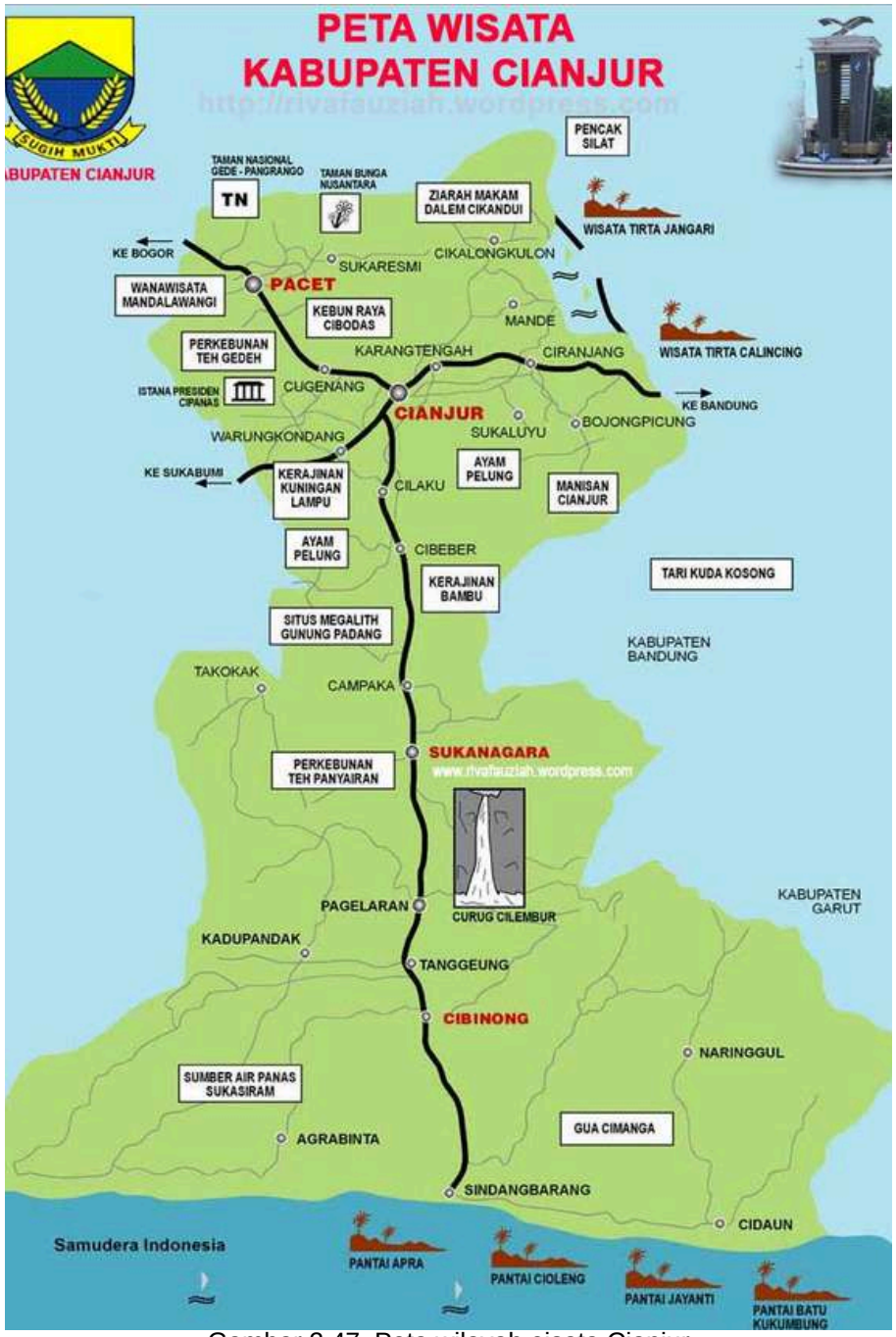
PETA JALAN PROV. JAWA BARAT



Peta Makro (Regional)

Gambar 2.46. Peta Waduk Jangari
Sumber:https:/Google data penulis

JARAK DARI KOTA TERDEKAT, AKSES JALAN, DAN TRANSPORTASI UMUM.



Gambar 2.47. Peta wilayah eisata Cianjur
Sumber:https:/Google data penulis

Waduk Jangari, Kecamatan Mande, Kabupaten Cianjur, memiliki jarak tempuh sebagai berikut:

- Dari Kota Cianjur: ±17 km (30-45 menit)
- Dari Kota Bandung: ±90 km (2-2,5 jam)
- Dari Kota Bogor: ±100 km (2,5-3 jam)
- Dari Kota Purwakarta: ±70 km (1,5-2 jam)

Jarak Antar Ibu Kota Kabupaten di Jawa Barat (

Kota	Jakarta	Serang	Pandeglang	Lebak	Tangerang	Bekasi	Karawang	Purwakarta	Subang	Bogor	Sukabumi	Cianjur	Bandung
Jakarta	-	90	111	131	25	29	171	113	161	58	119	122	187
Serang	90	-	21	41	65	119	161	203	251	148	209	212	277
Pandeglang	111	21	-	20	86	140	182	224	272	118	179	182	298
Lebak	131	41	20	-	106	160	202	244	292	98	159	172	227
Tangerang	25	65	86	106	-	54	96	138	186	83	144	147	212
Bekasi	29	119	140	160	54	-	42	84	132	87	148	151	154
Karawang	71	161	182	202	96	42	-	42	90	96	172	147	112
Purwakarta	113	203	224	244	138	84	42	-	48	163	136	99	70
Subang	161	251	272	292	186	132	90	48	-	186	42	39	58
Bogor	58	148	118	98	83	87	96	163	186	-	61	74	129
Sukabumi	119	209	179	159	144	148	172	136	42	61	-	32	96
Cianjur	122	212	182	172	147	151	147	99	39	74	32	-	65
Bandung	187	277	298	227	212	154	112	70	58	129	96	65	-
Sumedang	232	322	343	272	257	199	157	115	61	174	141	110	45
Garut	250	340	361	290	275	217	175	133	121	192	159	128	63
Tasikmalaya	293	383	404	333	318	260	218	176	164	235	202	171	106
Ciamis	308	398	419	348	333	279	233	191	179	250	217	186	121
Kuningan	293	383	404	392	318	261	219	235	191	194	261	230	165
Majalengka	278	368	389	318	303	239	203	161	149	220	187	156	91
Cirebon	258	348	369	357	283	229	184	200	156	259	226	195	180
Indramayu	205	295	316	336	230	176	134	130	102	313	280	249	184

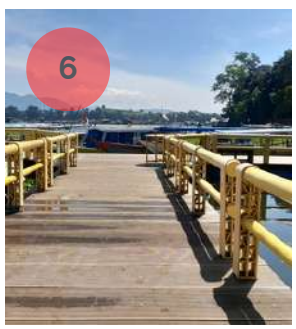
Waduk Jangari di Kabupaten Cianjur memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai destinasi wisata berkat lokasinya yang strategis dan kekayaan alamnya. Kedekatannya dengan kota-kota besar seperti Cianjur, Bandung, Bogor, dan Purwakarta menjadikannya mudah diakses, sementara ekosistem perairannya mendukung aktivitas perikanan serta menawarkan daya tarik wisata alam dan edukasi.















Peta Mikro (Lokal)

Gambar 2.48. View Site
Sumber: Google Eart Diolah Oleh Penulis




Gambar 2.49. Gapura Pantai (enterance ke kawasan wisata)
Sumber: Google Maps Diolah Oleh Penulis




Gambar 2.50. Gapura Pantai (enterance ke kawasan wisata)
Sumber: Google Maps Diolah Oleh Penulis




Gambar 00. Gapura Pantai (enterance ke kawasan wisata)
Sumber: Google Maps Diolah Oleh Penulis




Gambar 00. Gapura Pantai (enterance ke kawasan wisata)
Sumber: Google Maps Diolah Oleh Penulis

Aksesibilitas Jalan

Aksesibilitas Kendaraan: Dapat dilalui oleh kendaraan roda dua dan roda empat, namun bus besar mungkin mengalami kesulitan di beberapa titik.

1. Kendaraan Pribadi
   - Bisa diakses dengan mobil atau motor melalui jalan provinsi dan kabupaten.
   - Beberapa jalur pedesaan sempit dan kurang baik, terutama menjelang lokasi waduk.
2. Angkutan Umum
   - Dari Terminal Cianjur: naik angkot atau ojek ke Kecamatan Mande, lalu lanjut dengan ojek/kendaraan sewaan ke waduk.
3. Transportasi Online
   - Layanan ojek dan taksi daring tersedia, tetapi ketersediaannya tergantung lokasi dan sinyal.

Jenis Jalan: Jalan kabupaten dan desa dengan lebar yang bervariasi.

Kondisi Jalan: Sebagian besar jalan menuju lokasi dalam kondisi baik, namun beberapa segmen mungkin sempit dan memerlukan perhatian ekstra, terutama saat musim hujan.

Akses menuju kawasan Dermaga Waduk Jangari dapat ditempuh melalui Jalan Raya Jangari yang terhubung langsung dengan jalur utama Kecamatan Mande. Di sisi barat site, terdapat jalan lokal tanpa nama (unnamed road) yang membentang mengikuti kontur tepian waduk dan menjadi salah satu jalur alternatif menuju dermaga. Jalan ini memiliki lebar sekitar 6 meter dan dapat dilalui kendaraan roda dua maupun roda empat, terutama kendaraan wisata dan operasional nelayan.

Moda Transportasi

- Kendaraan Pribadi: Akses utama ke lokasi biasanya menggunakan kendaraan pribadi atau sewaan.
- Transportasi Umum: Tersedia angkutan umum hingga titik tertentu di Kecamatan Mande, dilanjutkan dengan ojek atau kendaraan sewaan menuju tapak.
- Transportasi Air: Tersedia perahu wisata untuk menjelajahi Waduk Jangari.

Aksesibilitas Public Transport

Dermaga Waduk Jangari merupakan bagian dari ekosistem perairan buatan yang khas di kawasan bendungan. Ekosistem seperti ini umumnya ditemukan di daerah seperti Jawa Barat, Jawa Tengah, dan wilayah lain yang memiliki waduk besar. Wilayah ini mencakup zona perairan dan sempadan waduk yang tergenang atau terkena aktivitas air secara periodik. Area dermaga waduk menjadi lokasi yang ideal untuk berbagai kegiatan rekreasi air. Aktivitas yang sering dilakukan di sekitar Dermaga Waduk Jangari antara lain wisata perahu, memancing, hingga menikmati panorama waduk.a) budiday ikan air tawar, b) wisata air, c) awafoto, d) memancing, e) kuliner apung f) camping, g) warung apung keliling, h) piknik, i) wisata air.



Gambar 00. Aktivitas kegiatan di sekitar tapak
Sumber: Google

Aktifitas sekita site

Potensi dan Kendala Tapak

1. Batas Lahan dan Bentuk Tapak

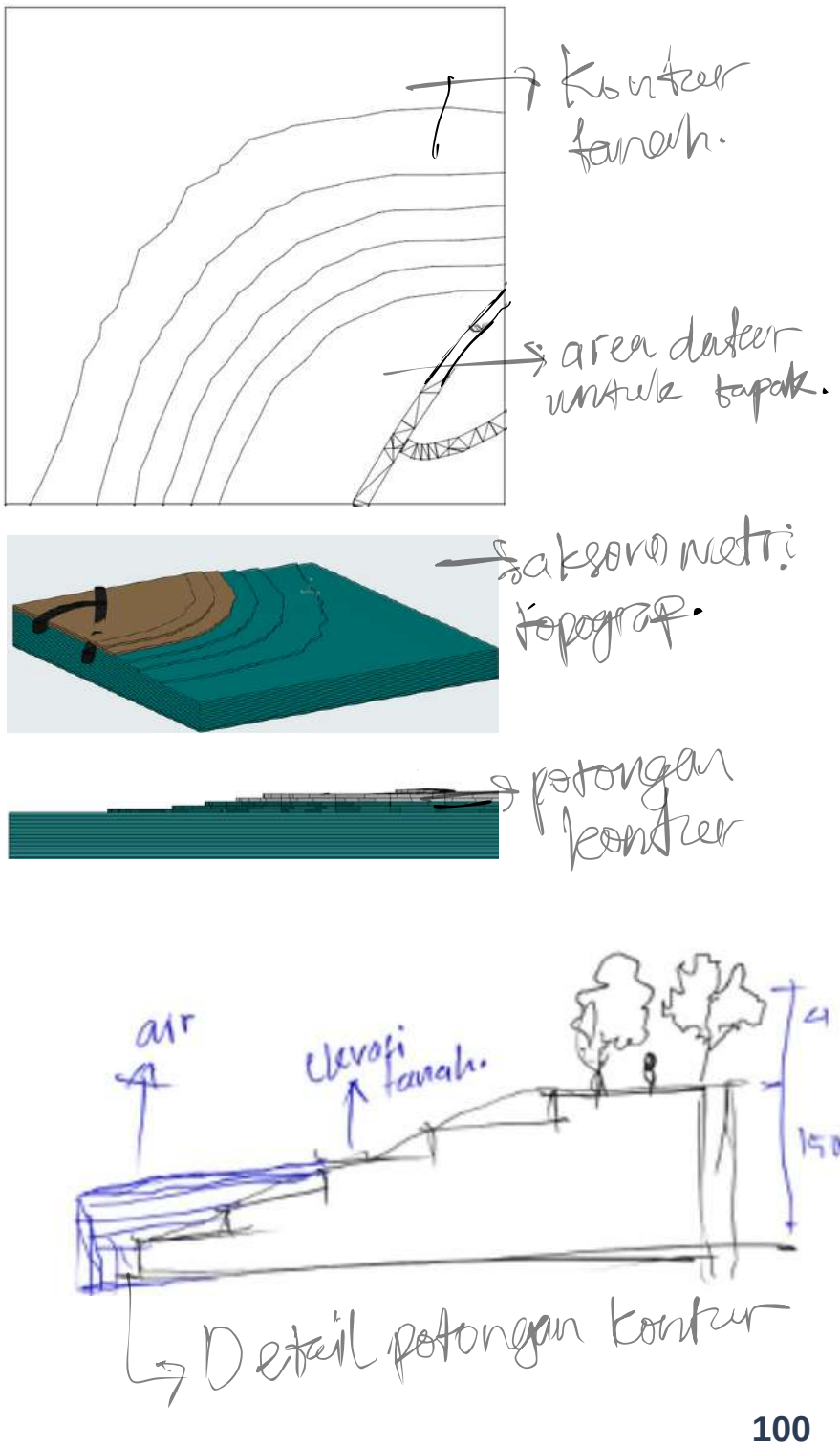
- **Batas Lahan:** Area tapak berada di sekitar dermaga Waduk Jangari, yang merupakan bagian dari Waduk Cirata.
- **Bentuk Tapak:** Bentuk lahan cenderung mengikuti kontur waduk, dengan beberapa area datar yang dapat dimanfaatkan untuk pembangunan fasilitas.





2. Topografi dan Kontur

- **Topografi**: Kawasan sekitar waduk memiliki kontur yang bervariasi, dengan perbukitan di sekelilingnya.
- **Kontur**: Kemiringan lahan bervariasi, namun terdapat area datar yang cukup luas di sekitar dermaga yang cocok untuk pembangunan fasilitas wisata atau perikanan.



3. Status Kepemilikan Tanah

Informasi Terkait Kepemilikan dan Status Lahan:

- Waduk Jangari merupakan bagian dari Danau Cirata, sebuah danau buatan yang digunakan untuk berbagai kepentingan, termasuk pembangkit listrik dan budidaya ikan air tawar melalui keramba jaring apung (KJA).
- Sebagian tanah di sekitar pesisir waduk dimiliki secara sporadik oleh masyarakat lokal. Namun, dokumen tersebut tidak merinci data kepemilikan per bidang atau nama pemilik.
- Penataan ruang dan penggunaan lahan di sekitar Waduk Jangari diatur dalam **Peraturan Daerah Kabupaten Cianjur Nomor 7 Tahun 2024 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Cianjur 2024-20444. RTRW** ini mengatur fungsi kawasan, termasuk kawasan waduk dan pesisirnya, untuk mendukung kegiatan strategis seperti energi, perikanan, dan pariwisata. Namun, RTRW tidak mencantumkan data kepemilikan tanah secara individual.

Sebagian besar lahan di sekitar Waduk Jangari digunakan untuk:

- Budidaya ikan air tawar (KJA)
- Kegiatan pariwisata air
- Prasarana pendukung waduk dan PLTA
- Pada praktiknya, banyak lahan pesisir yang dikuasai masyarakat untuk aktivitas ekonomi, namun status legalitas dan kepemilikannya sering kali berupa surat keterangan sporadik, bukan sertifikat hak milik resmi





Kesimpulan:

Untuk memperoleh data kepemilikan tanah pesisir Waduk Jangari secara rinci (nama pemilik, luas bidang, status hak), perlu mengakses dokumen resmi dari Badan Pertanahan Nasional (BPN) Kabupaten Cianjur atau instansi pemerintah daerah terkait. Data yang tersedia saat ini lebih banyak berupa informasi umum mengenai penggunaan lahan dan tata ruang wilayah pesisir waduk, serta kondisi sosial-ekonomi masyarakat di kawasan tersebut

4. Potensi Banjir/Abrasi

Potensi Banjir:

- Sebagai bagian dari waduk, pesisir Waduk Jangari memiliki risiko kenaikan permukaan air, terutama saat musim hujan atau saat pembukaan pintu air waduk. Banjir kiriman dari anak sungai yang bermuara ke Waduk Jangari dapat menyebabkan luapan air yang merusak fasilitas di pesisir,

Contoh Kejadian Banjir:

- Pada November 2023, sekitar 190 KJA di Waduk Jangari rusak parah akibat banjir kiriman. Banjir ini menyebabkan sekitar 50 ton ikan yang siap panen lepas dan mati. Banjir ini terjadi karena curah hujan tinggi disertai angin kencang dan luapan air dari anak sungai yang bermuara ke waduk.

Potensi Abrasi:

- Gelombang air yang dihasilkan oleh aktivitas perahu dan pergerakan air waduk dapat menyebabkan erosi pada tepi lahan pesisir, terutama jika tidak ada pelindung alami seperti vegetasi pantai atau struktur penahan gelombang. Abrasi ini dapat mempersempit lahan pesisir dan merusak habitat serta fasilitas budidaya ikan.

Dampak Abrasi:

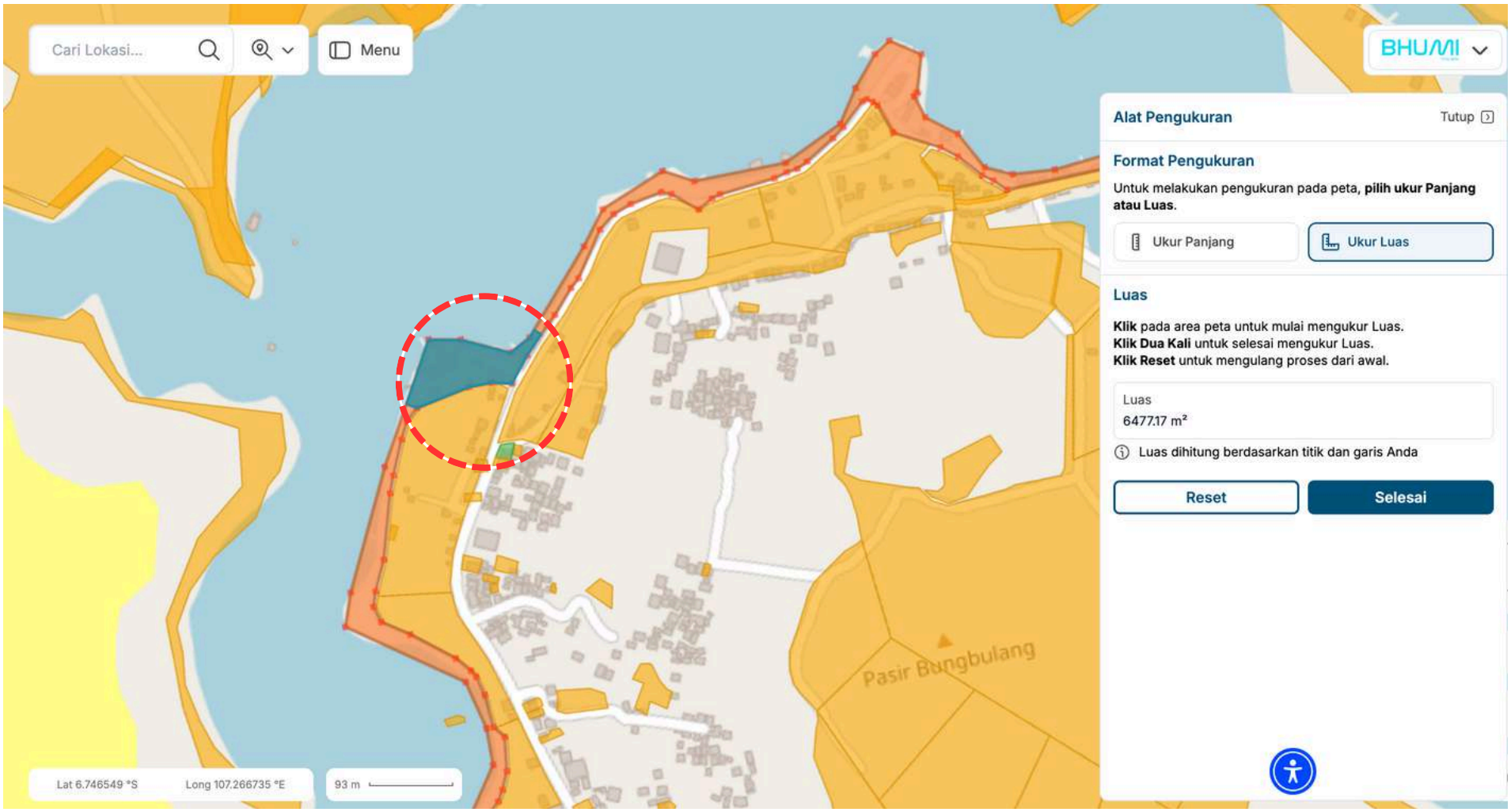
- Abrasi parah yang merusak lahan di Waduk Jangari, aktivitas perahu dan gelombang air yang terus-menerus berpotensi mempercepat erosi tepi waduk. Kondisi ini menjadi perhatian untuk pengelolaan pesisir **agar vegetasi pelindung tetap terjaga dan struktur penahan gelombang** dipertimbangkan guna mengurangi kerusakan lahan.

Kesimpulan

Waduk Jangari memiliki potensi banjir yang nyata akibat luapan air dari anak sungai dan curah hujan tinggi, menyebabkan kerugian besar bagi petani ikan. Selain itu, potensi abrasi akibat gelombang air dan aktivitas perahu juga menjadi ancaman bagi stabilitas pesisir waduk, terutama jika tidak ada perlindungan alami atau buatan. Penanganan risiko ini penting untuk menjaga keberlanjutan aktivitas ekonomi dan ekosistem di pesisir Waduk Jangari.

Kendala Tapak

- Pencemaran Limbah: Limbah dari aktivitas perikanan dan wisata dapat mencemari air jika tidak dikelola dengan baik.
- Konflik Pemanfaatan Ruang Air: Berbagai aktivitas seperti perikanan, wisata, dan transportasi air dapat saling bertabrakan jika tidak ada zonasi yang jelas.



Berdasarkan data spasial yang diperoleh dari citra dan peta pertanahan digital (misalnya dari BIG atau BPN), area tapak yang berada di sekitar Dermaga Waduk Jangari, Kecamatan Mande, Kabupaten Cianjur, termasuk dalam zona penguasaan lahan milik negara. Sebagian besar wilayah perairan dan zona sempadan waduk merupakan tanah negara yang berada di bawah pengelolaan PLTA Cirata (Perusahaan Listrik Negara - PLN) dan otoritas pengelolaan waduk.

Secara hukum, lahan ini termasuk kategori hak guna pakai, sehingga pemanfaatannya harus seizin pemerintah atau lembaga pengelola. Meski begitu, masyarakat setempat juga memanfaatkannya untuk kegiatan perikanan, pariwisata, dan transportasi air secara terbatas.

Dengan status hak guna pakai, maka pembangunan atau perencanaan desain di area ini harus mengikuti regulasi pemanfaatan ruang yang ditetapkan oleh pemerintah dan instansi pengelola. Perlu adanya kajian legalitas lebih lanjut jika tapak ini akan dikembangkan sebagai zona edukatif, wisata, atau fasilitas umum, agar tidak melanggar ketentuan penggunaan aset negara.

ANALISIS REGULASI TAPAK

Pada kawasan Pesisir Waduk Jangari Cianjur terdapat regulasi yang menjadi landasan pada perancangan. Terdapat KDB, KDH, KLB, dan sempadan. Berikut merupakan penggambaran regulasi pada site perancangan:

LUAS SITE YANG DIGUNAKAN

± 10.000 m2

KDH 30% MINIMUM

Minimal **30%** dari luas site **(3.000 m^2)** harus berupa ruang terbuka hijau sesuai kebijakan konservasi lingkungan dalam RTRW Cianjur

KDB MAXIMUM 50%

Maksimal **50%** dari luas site **(5.000 m^2)** untuk bangunan fisik, mengikuti aturan kawasan budidaya terbatas di zona waduk

SEPADAN BANGUNAN

Minimal **15** meter dari tepi waduk untuk perlindungan zona penyangga sumber air

KLB MAXIMUM

Tidak ada ketentuan KLB minimum, tetapi disarankan **1,0-1,5** untuk mempertahankan skala rendah di kawasan wisata alam

SEPADAN JALAN

Minimal **10** meter dari jalan utama (sesuai klasifikasi jalan kolektor dalam RTRW)

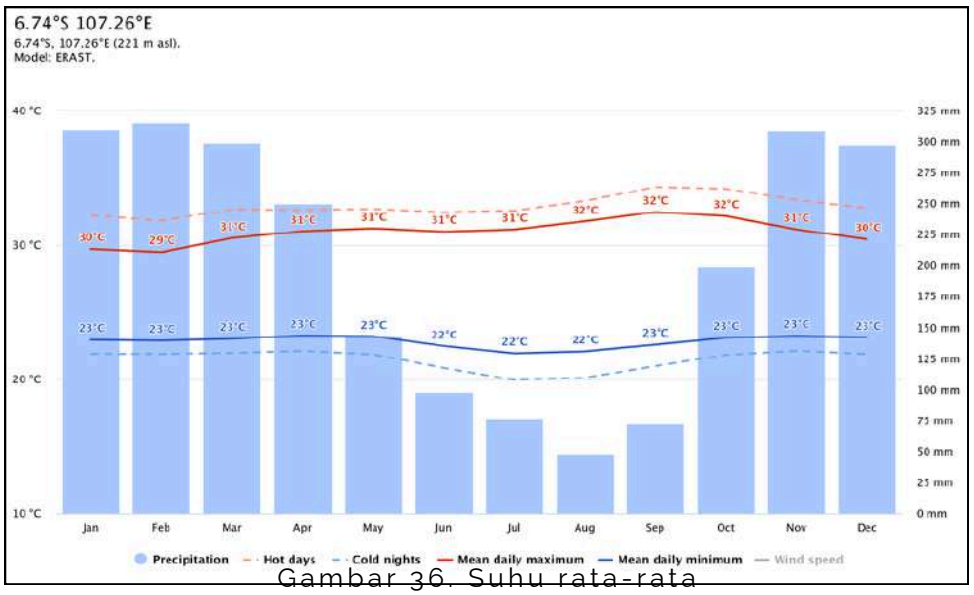
Dasar Hukum

- **Perda Kabupaten Cianjur No. 7 Tahun 2024 tentang RTRW 2024-2044:**
  - Pasal 4 ayat (3) mengatur pengembangan prasarana di wilayah selatan dengan prioritas kelestarian lingkungan1.
  - Pasal 23 mengatur sistem jaringan sumber daya air dan batas sempadan waduk4.
- **Perda No. 17 Tahun 2012:**
  - Menetapkan Waduk Cirata (termasuk Jangari) sebagai kawasan strategis dengan pembatasan aktivitas budidaya

ANALISIS IKLIM DAN LINGKUNGAN

SUHU

Kabupaten Cianjur memiliki pola iklim tropis basah dengan curah hujan tinggi yang cenderung konsisten setiap tahunnya. Data BPS (2017–2022) menunjukkan bahwa musim hujan terjadi pada bulan Januari–April dan November–Desember, dengan curah hujan mencapai lebih dari 300–500 mm/bulan, sedangkan musim kemarau ringan terjadi pada bulan Juni–Agustus, dengan curah hujan di bawah 200 mm.



Gambar 36. Suhu rata-rata

Sumber:https://www.meteoblue.com/en/weather/historyclimate/climatemodelled/-4.477N102.901E

Suhu udara rata-rata harian di Cianjur berkisar antara 22°C hingga 32°C sepanjang tahun. Suhu minimum (malam dan pagi hari) cenderung stabil di angka 22–23°C, sementara suhu maksimum (siang hari) bisa mencapai 31–32°C, terutama pada musim kemarau.

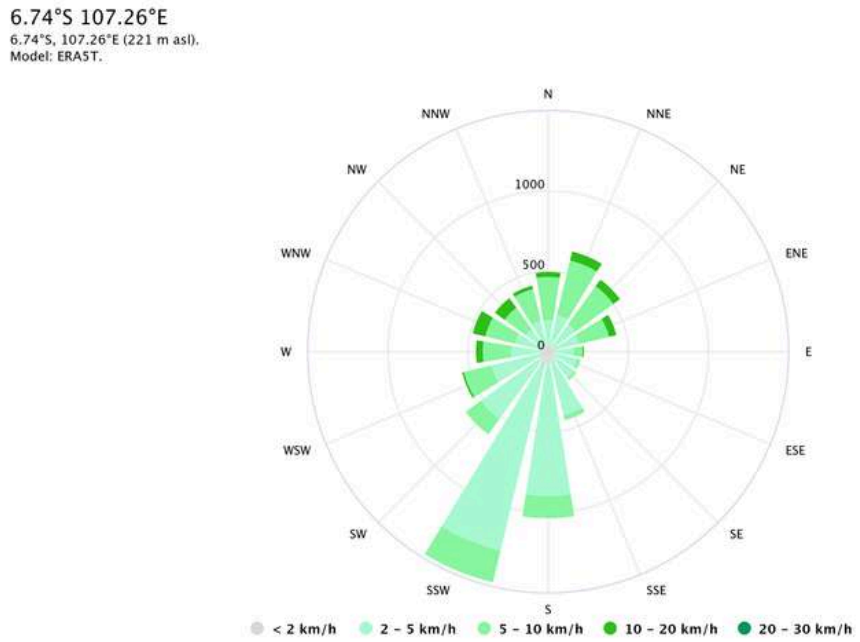
Menurut Muhammad dan Prianto (2016), suhu ideal bagi kenyamanan termal orang Indonesia adalah:

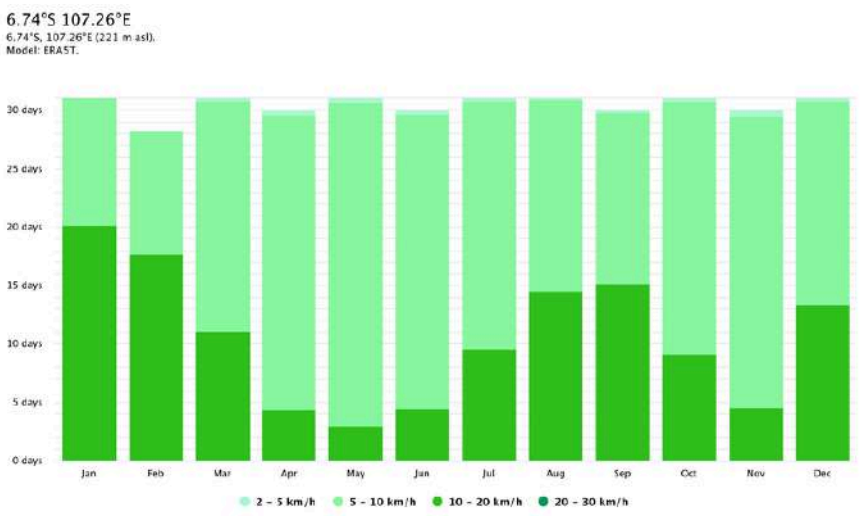
- 20,5°C – 22,8°C (paling nyaman),
- 22,8°C – 25,8°C (nyaman optimal),

ANGIN

Berdasarkan data windrose dari Meteoblue untuk koordinat Kabupaten Cianjur (6.74°S, 107.26°E) yang mencakup area Waduk Jangari, arah angin dominan bertiup dari sektor selatan hingga selatan-barat daya (S–SSW). Hal ini ditunjukkan oleh frekuensi arah angin tertinggi pada sektor tersebut, yang disertai kecepatan angin antara 2–10 km/jam, dengan puncaknya berkisar pada 5–10 km/jam.

Bila dikonversi ke dalam satuan kecepatan angin ruangan, angin tersebut memiliki kecepatan sekitar 1,4–2,8 m/s, yang melebihi batas kenyamanan ruang dalam menurut Permenkes 1998 dan Sangkertadi (2012), yaitu 0,15–0,25 m/s. Oleh karena itu, angin pada lokasi tergolong cukup kencang untuk konteks ruang luar maupun tepian waduk.

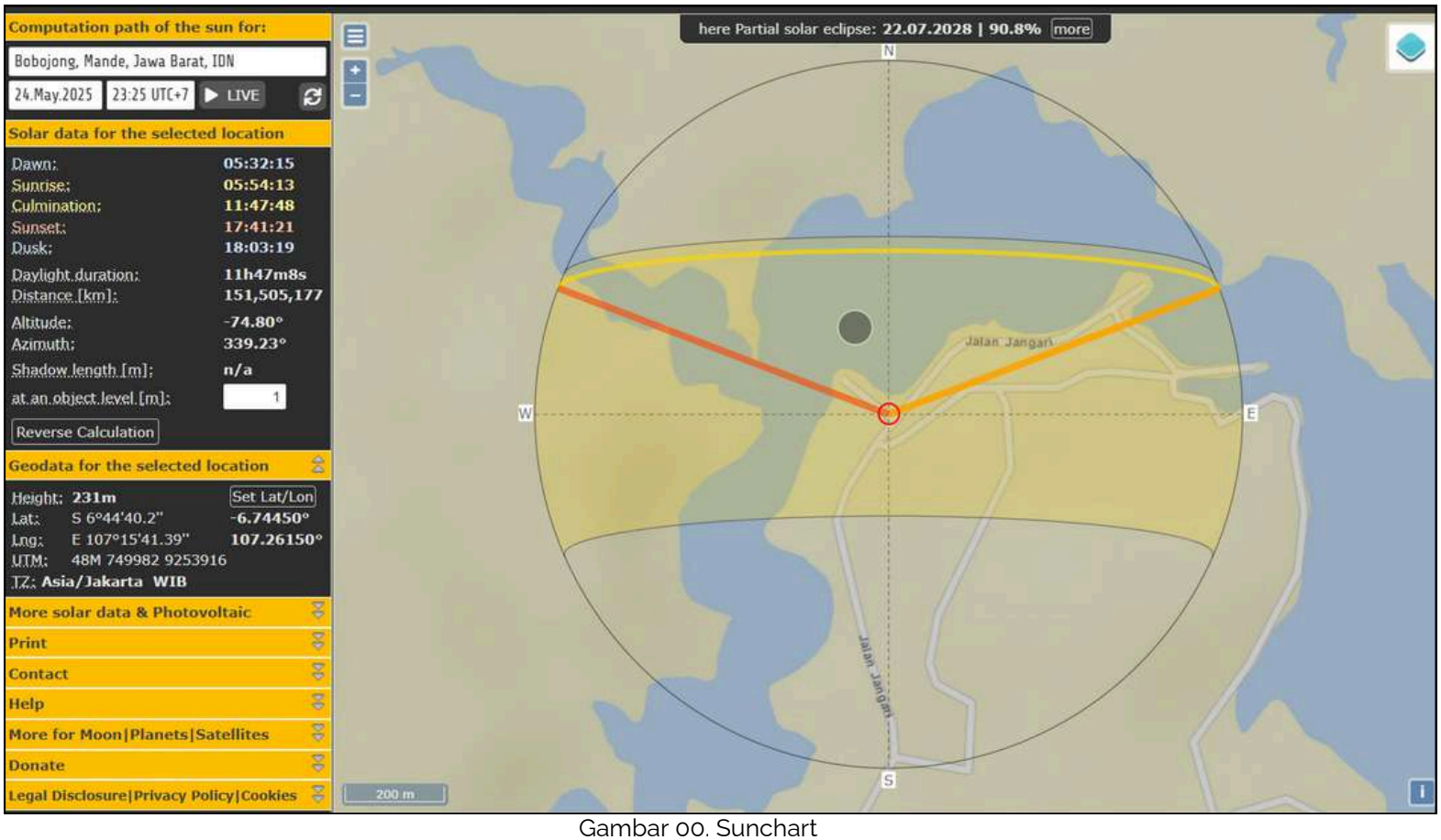




Analisis Iklim dan Lingkungan

SUNCHART

Berikut merupakan hasil pengukuran sunchart pada kawasan Dermagar Waduk cirata Jangari, Kabupaten Cianjur, dapat dilihat data-data dan visualisai gambaran jatuh bayangan pada bangunan pada gambar dibawah ini, yaitu:



Gambar 00. Sunchart
Sumber: Suncalc.org

Posisi:

- Matahari terbit (sunrise): Timur laut (sekitar azimuth 65°–70°)
- Matahari terbenam (sunset): Barat laut (sekitar azimuth 290°–295°)
- Lintasan matahari: Melengkung dari timur laut ke barat laut melewati sisi utara

Artinya, sepanjang hari, sinar matahari dominan datang dari arah timur ke barat melewati sisi utara bangunan.

Orientasi Utama yang Disarankan:

- Sumbu panjang bangunan menghadap utara-selatan

→ Fasad utama sebaiknya menghadap timur laut atau barat daya untuk meminimalkan intensitas panas matahari langsung dari timur dan barat.

Tujuan:

- Memaksimalkan ventilasi silang (cross ventilation) dari angin dominan timur atau tenggara di wilayah tropis Indonesia.

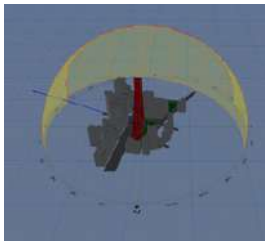
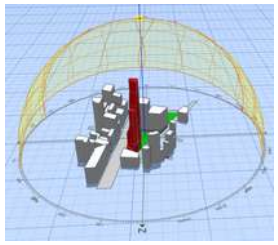
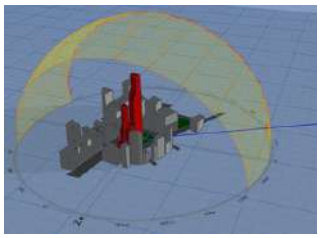
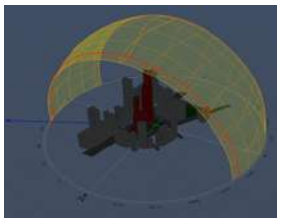
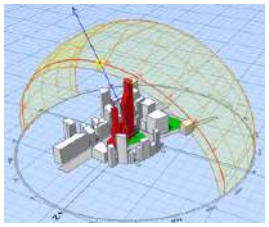
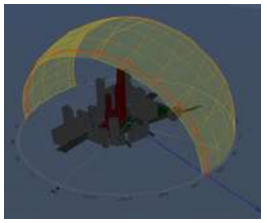
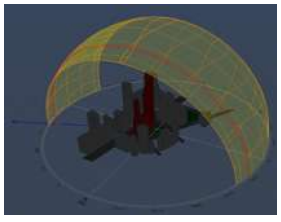
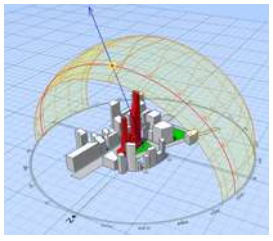
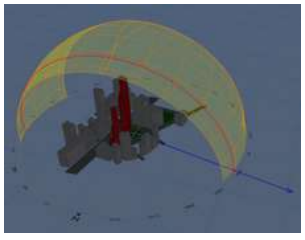
Arah Bukaan	Saran	Penjelasan
Utara	✅ Direkomendasikan	Jalur matahari dominan dari sisi utara—ideal untuk cahaya alami yang lembut
Timur	⚠️ Perlu perlindungan	Matahari pagi cukup intens—gunakan kisi, vertical shading, atau tanaman rambat
Selatan	✅ Aman dan sejuk	Jarang terkena sinar matahari langsung—baik untuk ventilasi
Barat	⚠️ Minimalkan atau lindungi	Matahari sore paling panas—gunakan secondary skin, material reflektif, atau bukaan kecil dengan shading

Strategi Pasif Tambahan:

- Vertical shading atau kisi vertikal untuk arah timur dan barat
- Void atau light well di tengah bangunan untuk distribusi cahaya alami
- Ventilasi silang (cross ventilation) dari bukaan sisi timur dan barat laut atau tenggara

Analisis Iklim dan Lingkungan

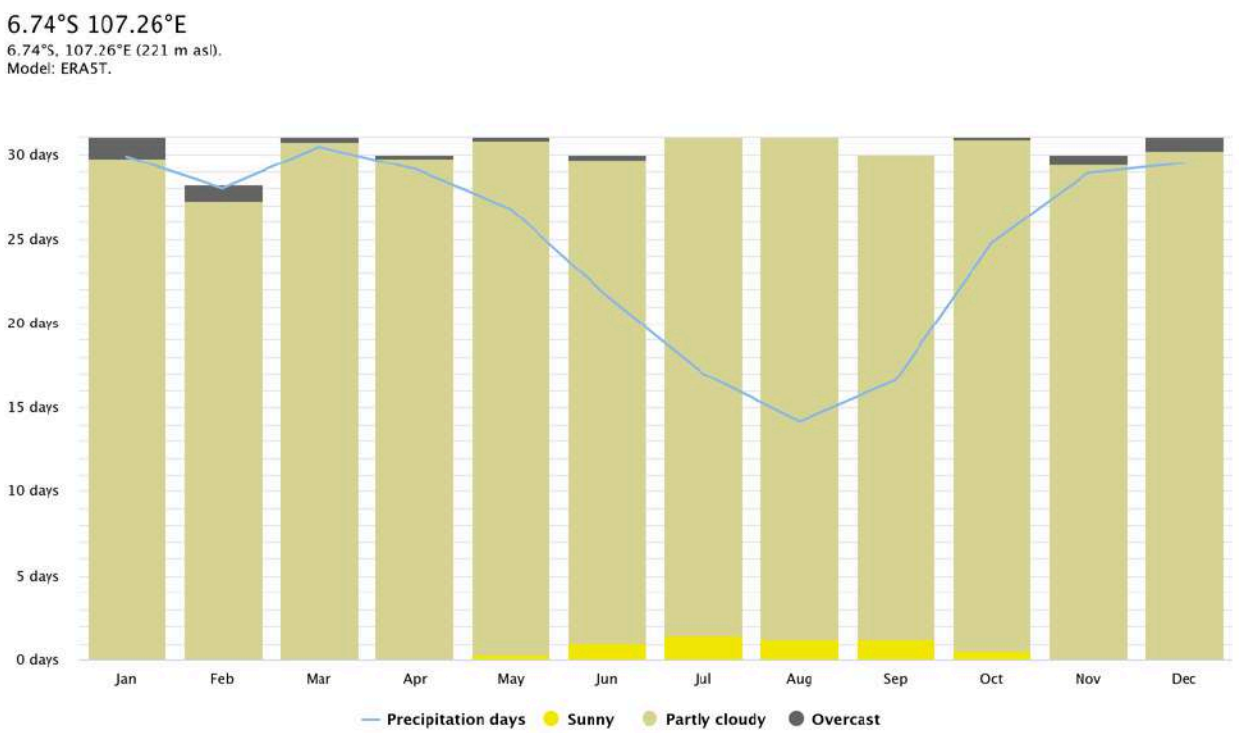
SUN PATH

Terbit 05.45 WIB	Titik Kulminasi 11.50 WIB	Terbenam 17.41 WIB	Bulan	Posisi Matahari di Langit	Jalur Matahari Condong ke	Bayangan Dominan ke Arah
			Desember–Februari	Selatan (dekat Tropic of Capricorn)	Selatan	Utara
			Maret & September	Tepat di atas ekuator (equinox)	Tengah/Atas	Tegak lurus / minimal
			Juni–Agustus	Utara (dekat Tropic of Cancer)	Utara	Selatan

Rekomendasi Arah Orientasi Rancangan Bangunan
Berdasarkan hasil analisis 3D sun path sepanjang tahun:

- Orientasi Utama yang Disarankan: Menghadap Utara–Selatan
  - Dengan bukaan utama dan ruang aktif menghadap ke utara.
  - Sisi selatan sebaiknya didesain dengan elemen peneduh atau vegetasi penahan panas karena di musim panas (Juni–Agustus) matahari akan berada di utara dan bayangan jatuh ke selatan.
- Pertimbangan Tambahan:
  - Penerapan kanopi, brise-soleil, atau rangka horizontal di sisi selatan.
  - Maksimalkan pencahayaan alami dari utara untuk pencahayaan lembut sepanjang hari.
  - Sistem ventilasi silang (cross ventilation) agar performa termal tetap efisien selama perubahan musim.

CURAH HUJAN



Gambar 38. Data cuaca Kawasan Waduk Jangari
Sumber:https://www.meteoblue.com/en/weather/historyclimate/climatemodelled/-4.477N102.901E

Grafik menunjukkan pola cuaca tahunan berupa hari cerah, berawan, mendung, dan hujan.

- Musim hujan terjadi pada November–April, dengan lebih dari 25 hari hujan per bulan dan langit cenderung mendung.
- Musim kemarau terjadi pada Juni–Agustus, ditandai dengan lebih banyak hari cerah dan sedikit hujan.
- Hari berawan sebagian mendominasi sepanjang tahun.

Kesimpulan Desain

- Cahaya matahari paling optimal pada musim kemarau (Juni–Agustus), cocok untuk pencahayaan alami.
- Strategi perlindungan terhadap hujan dan kelembapan penting untuk musim hujan (akhir–awal tahun).

Bulan	Jumlah Curah Hujan di Stasiun Pacet (mm)		
	2017	2018	2020
Januari	158,2	254,3	8.987,7
Februari	541,5	300,9	10.725,7
Maret	346,0	683,5	12.398,3
April	461,9	333,0	11.482,9
Mei	224,8	208,9	7.940,8
Juni	225,7	127,2	5.524,0
Juli	154,7	0,8	1.190,8
Agustus	83,3	-	1.968,4
September	50,9	141,3	3.075,7
Oktober	493,5	230,5	9.769,0
November	624,4	516,8	10.225,7
Desember	320,4	353,0	8.586,0

Bulan	Jumlah Curah Hujan di Stasiun Pacet (mm)	
	2021	2022
Januari	296,9	144,2
Februari	339,3	234,9
Maret	442,3	212,6
April	246,2	304,9
Mei	202,1	181,7
Juni	229,8	324,6
Juli	110,0	132,0
Agustus	149,5	215,8
September	149,5	302,2
Oktober	299,9	733,7
November	311,3	410,0
Desember	408,2	347,8

Gambar 39. Hari Hujan dan Curah Hujan setiap Bulan di Kabupaten Cianjjur Tahun 2017-2022
Sumber: Badan Pusat Statistik Kabupaten Cianjur

Berikut versi ringkas dari kesimpulan data curah hujan di Kabupaten Cianjur (2017–2022) berdasarkan BPS:
Kesimpulan Singkat:

- Musim Hujan Dominan:

Curah hujan tinggi terjadi pada Januari–April dan November–Desember (300–500 mm), menandakan puncak musim hujan.
Musim Kemarau Ringan:
Juni–Agustus umumnya lebih kering, dengan curah hujan di bawah 200 mm.

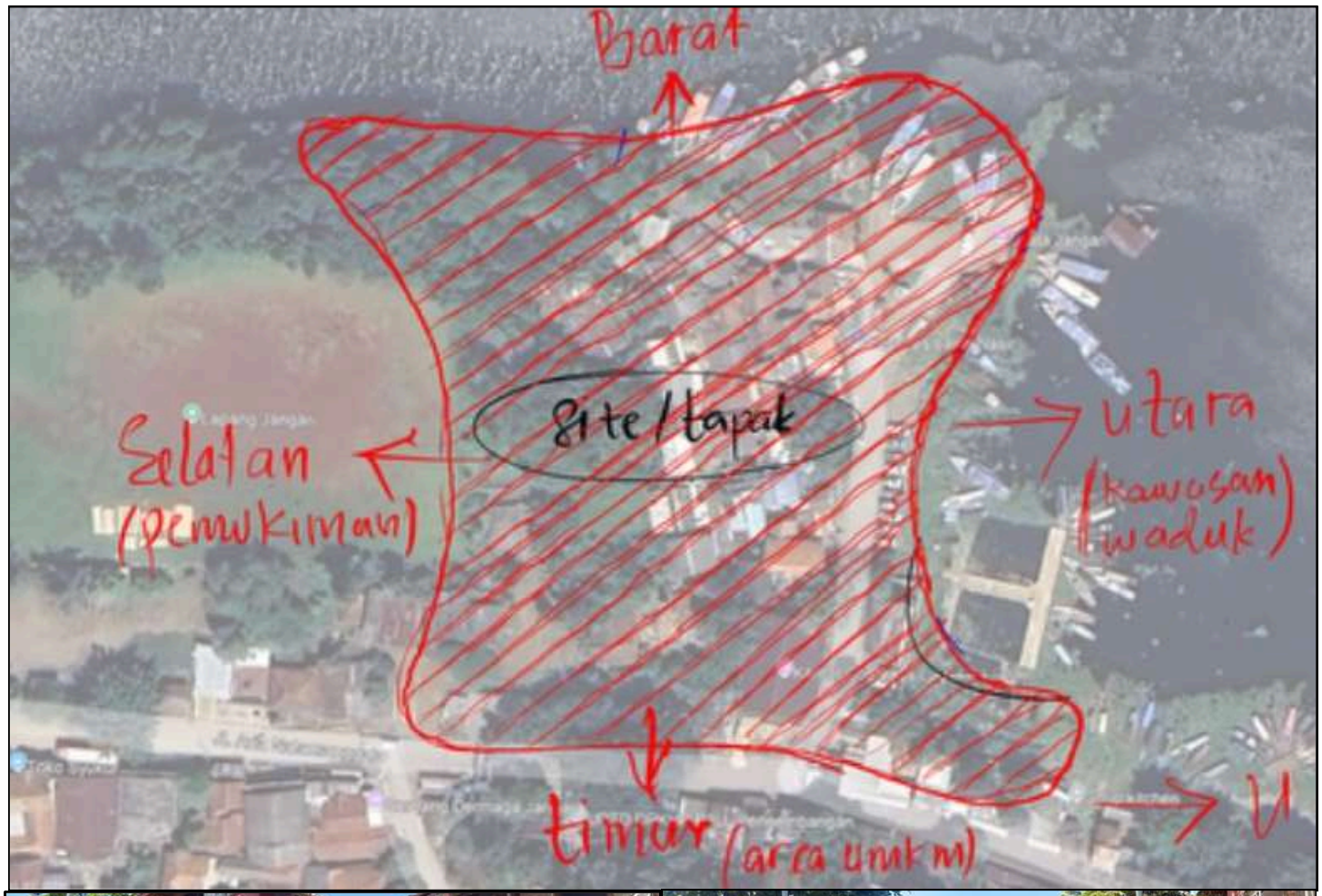
- Pola Musiman Stabil:, Pola hujan konsisten setiap tahun, dengan awal dan akhir tahun lebih basah.

Implikasi Desain:

- Rancang atap dan drainase untuk curah hujan tinggi.
- Gunakan material tahan lembap.. Maksimalkan pemanfaatan air hujan saat musim basah.

VIEW, SENSORI, DAN VEGETASI (WADUK JANGARI – CIANJUR)

Analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas visual (view), elemen sensori (suara, bau), serta karakter vegetasi eksisting yang memengaruhi kenyamanan, estetika, dan potensi desain tapak.

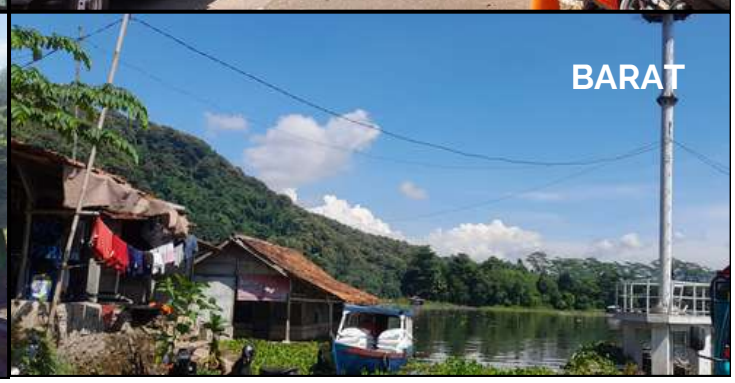


Gambar 21. View Sekitar Site Kawasan Perancangan
Sumber:Google eart dikelola penulias







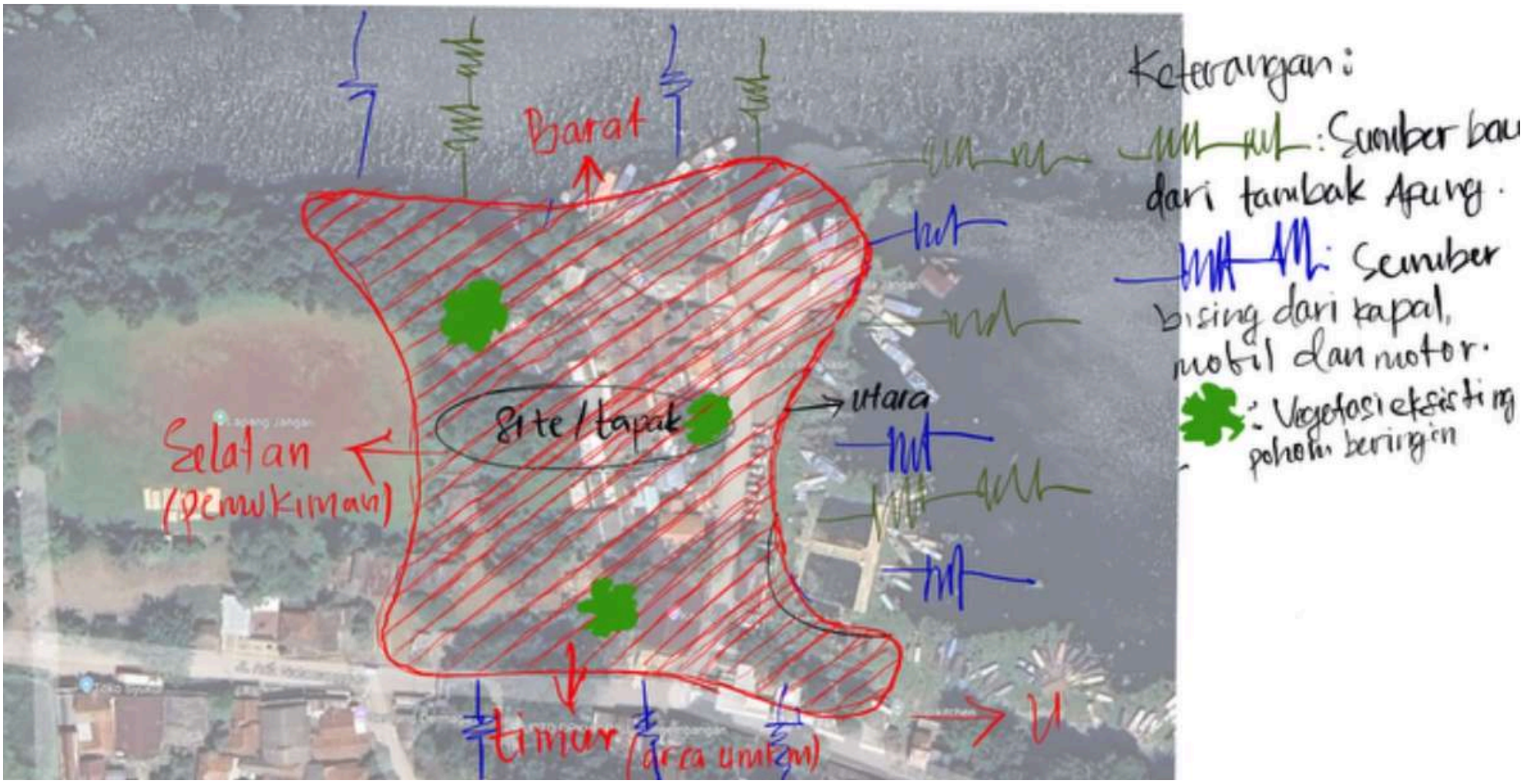


Utara: Kawasan waduk cirata
Timur: Pemukiman & komersial
Selatan: Pemukiman & komersial
Barat: Kawasan waduk cirata

Gambar 21. View Sekitar Site Kawasan Perancangan
Sumber: Survei site penulias

4. VIEW, SENSORI, DAN VEGETASI (WADUK JANGARI – CIANJUR)

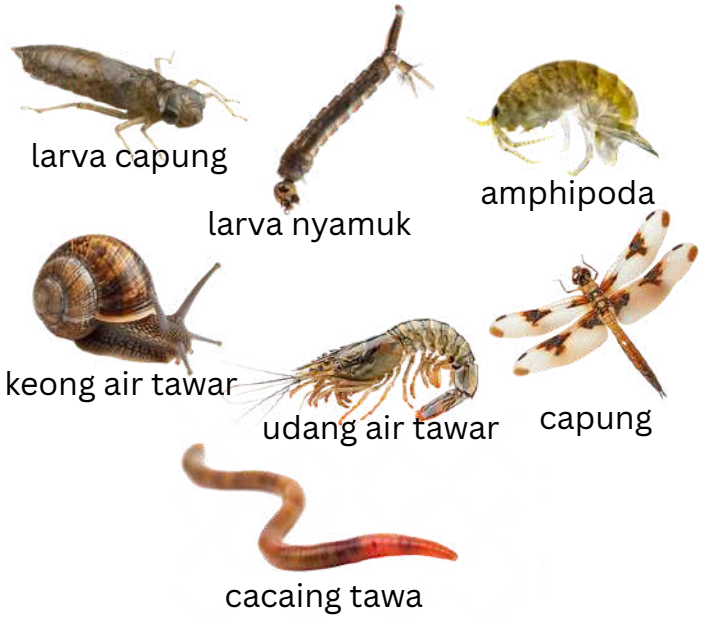
Sumber suara dan bau (pasar, danau, kendaraan)



DATA EKOSISTEM KAWASAN WADUK JANGARI

Di sekitar Waduk Jangari, vegetasi air yang dominan adalah tanaman air seperti **Eceng gondok (Eichhornia crassipes)**, yang dikenal tumbuh sangat cepat dan menutupi permukaan air di beberapa waduk di wilayah Cianjur termasuk Waduk Cirata yang berdekatan. Eceng gondok memiliki peran penting dalam menyerap zat organik, anorganik, dan logam berat, serta dimanfaatkan sebagai bioenergi, pupuk organik, pakan ikan, dan bahan kerajinan tangan

Meskipun data spesifik tentang invertebrata dan makrofauna bentik di Waduk Jangari tidak tersedia secara eksplisit, ekosistem perairan lentik seperti waduk umumnya dihuni oleh berbagai jenis invertebrata air tawar yang berperan penting dalam rantai makanan dan siklus nutrisi. Contoh kelompok invertebrata dan makrofauna bentik yang biasanya ditemukan di ekosistem waduk meliputi:

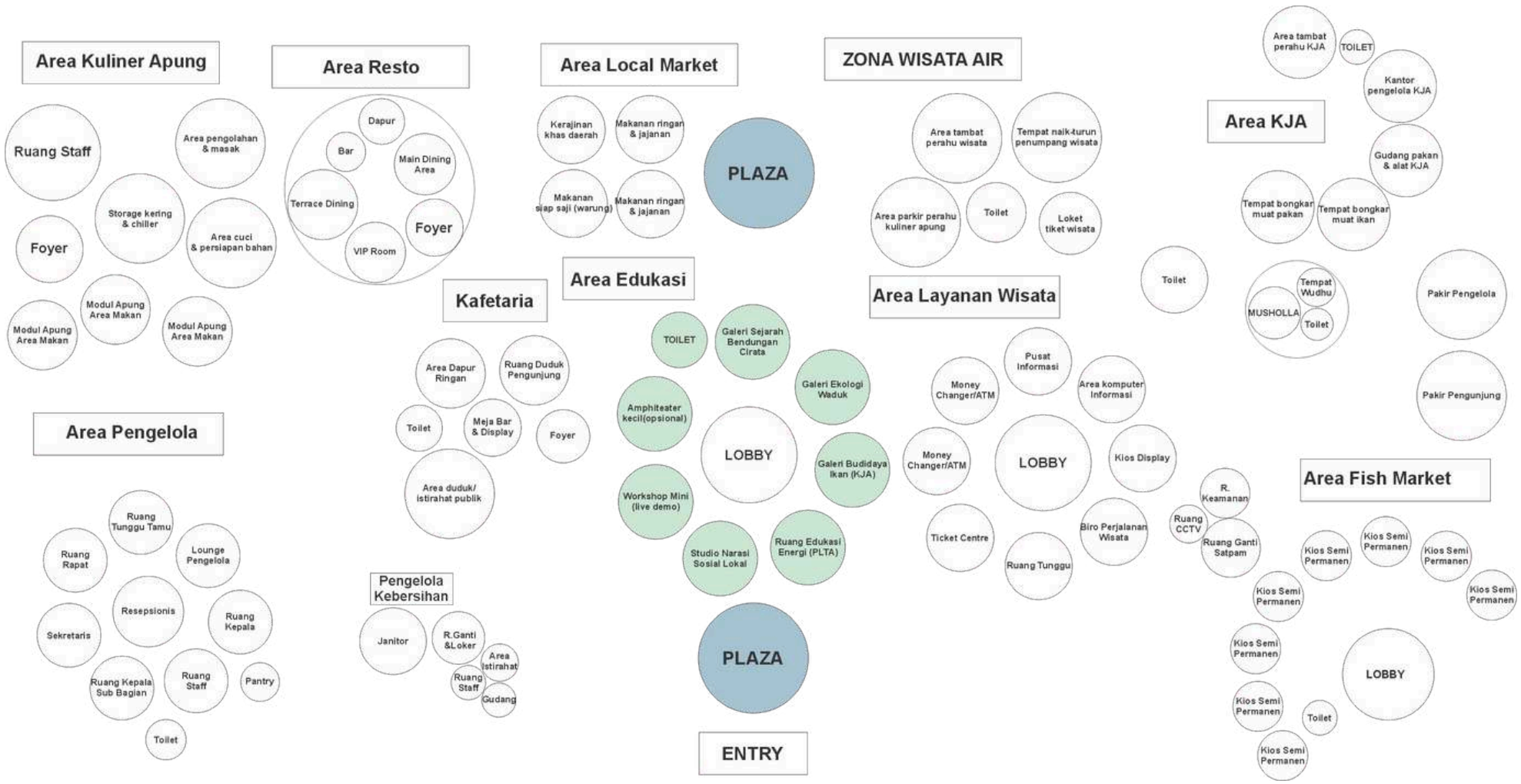


Vegetasi tumbuhan di sekitar Waduk Jangari didominasi oleh eceng gondok sebagai tanaman air utama, sementara vegetasi darat di sekitarnya berupa hutan dan perbukitan alami yang belum didetailkan jenis spesifiknya dalam data yang tersedia.

Adapun vegetasi-vegetasi yang terdapat di Pantai Pasar Bawah antara lain: a) eceng gindok, b) semak-semak, c) pohon kelapa, d) ketapang



BUBLE DIAGRAM



Bubble diagram ini menggambarkan pembagian zonasi dan alur pengunjung dalam kawasan wisata yang terorganisasi dengan sumbu utama Entry–Plaza–Lobby–Plaza sebagai tulang punggung sirkulasi, di mana sisi kiri diisi oleh zona pendukung seperti Area Kuliner Apung, Area Resto, Area Edukasi, Area Pengelola, dan Local Market yang bersifat semi-publik hingga privat, sedangkan sisi kanan merupakan zona wisata utama seperti Zona Wisata Air, Area KJA, dan Fish Market yang bersifat publik dan atraktif, dengan setiap zona dilengkapi fasilitas pendukung seperti toilet, mushola, ruang staf, gudang, dan area servis untuk memastikan kenyamanan pengunjung, kelancaran operasional, serta hubungan spasial yang logis antar fungsi dalam kawasan.

Analisis Alur Pengguna

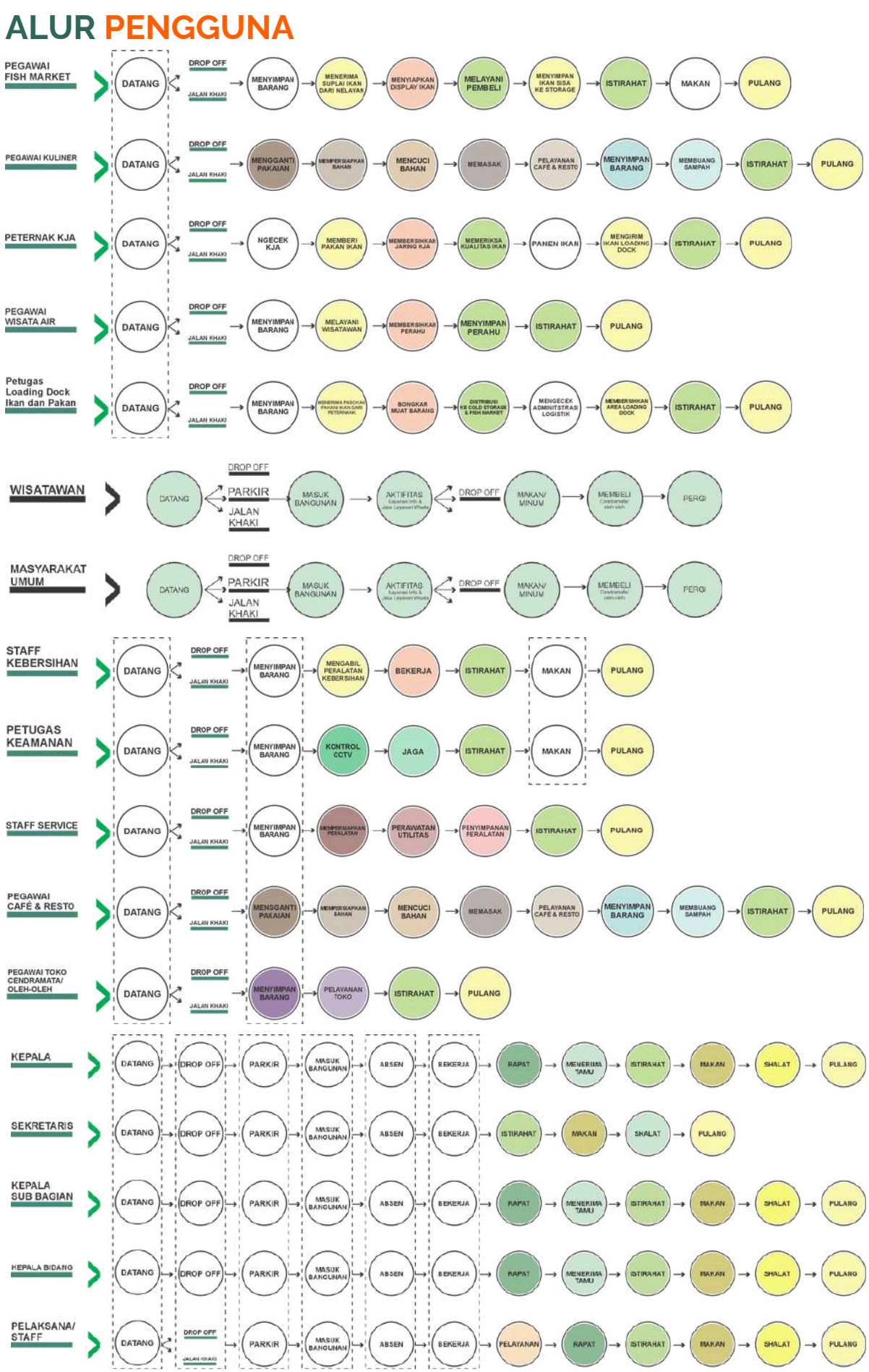


Diagram alur pengguna memperlihatkan pergerakan berlapis dari berbagai kelompok pengguna kawasan, mulai dari wisatawan, masyarakat umum, hingga staf operasional dan pengelola, sejak kedatangan, parkir, masuk area, beraktivitas, hingga meninggalkan kawasan. Setiap kelompok diarahkan melalui jalur yang berbeda sesuai fungsi agar sirkulasi lebih tertib dan tidak saling mengganggu.

Pemisahan alur antara publik, servis, dan pengelola bertujuan meningkatkan efisiensi operasional, keamanan, serta kenyamanan pengguna. Dengan alur yang terstruktur, aktivitas dalam kawasan dapat berjalan optimal sekaligus mendukung pengelolaan kawasan secara berkelanjutan.

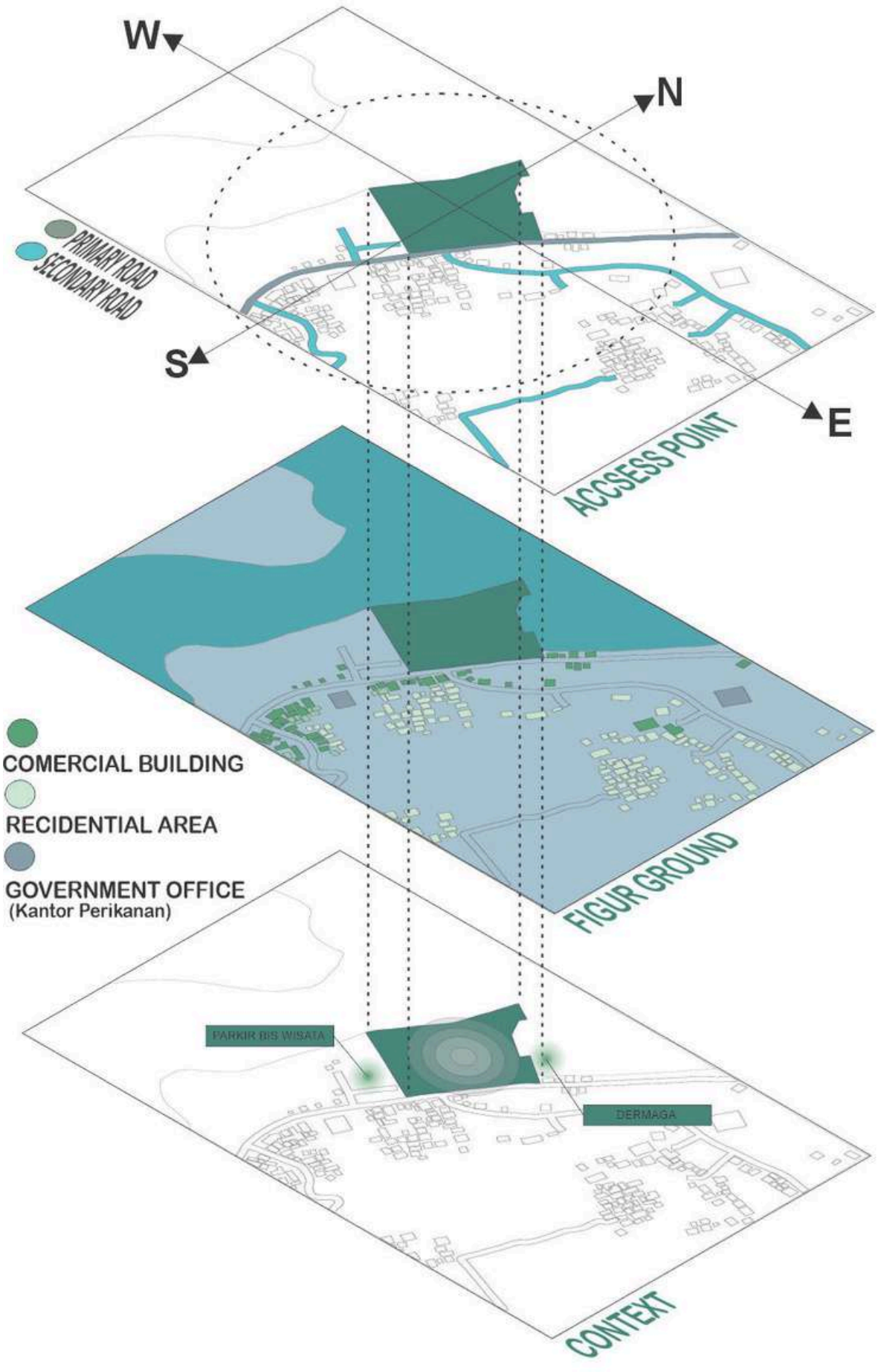


Diagram analisis tapak berlapis yang menjelaskan bagaimana kawasan dirancang berdasarkan orientasi, fungsi, akses, dan konteks lingkungan sekitarnya. Diagram dimulai dari penunjukan arah mata angin sebagai dasar orientasi ruang dan bangunan terhadap iklim, cahaya, dan arah pergerakan. Posisi tapak utama ditampilkan dalam hubungannya dengan elemen alam seperti badan air serta jaringan kawasan di sekitarnya.

Lapisan berikutnya memperlihatkan pembagian fungsi kawasan, seperti bangunan komersial, area hunian, dan kantor pemerintahan, yang disusun untuk saling terhubung namun tetap terstruktur. Jalur akses utama dan sirkulasi ditampilkan untuk menunjukkan bagaimana pengunjung dan aktivitas bergerak masuk dan keluar kawasan secara efisien. Diagram figur–ground digunakan untuk memperjelas hubungan antara massa bangunan dan ruang terbuka, sehingga terlihat pola kepadatan dan keterbukaan kawasan. Secara keseluruhan, gambar ini mendeskripsikan pendekatan perancangan tapak yang kontekstual, terintegrasi, dan responsif terhadap lingkungan, dengan tujuan menciptakan kawasan yang fungsional, mudah diakses, dan selaras dengan kondisi alam dan perkotaan di sekitarnya.

Diagram Analisis Tapak

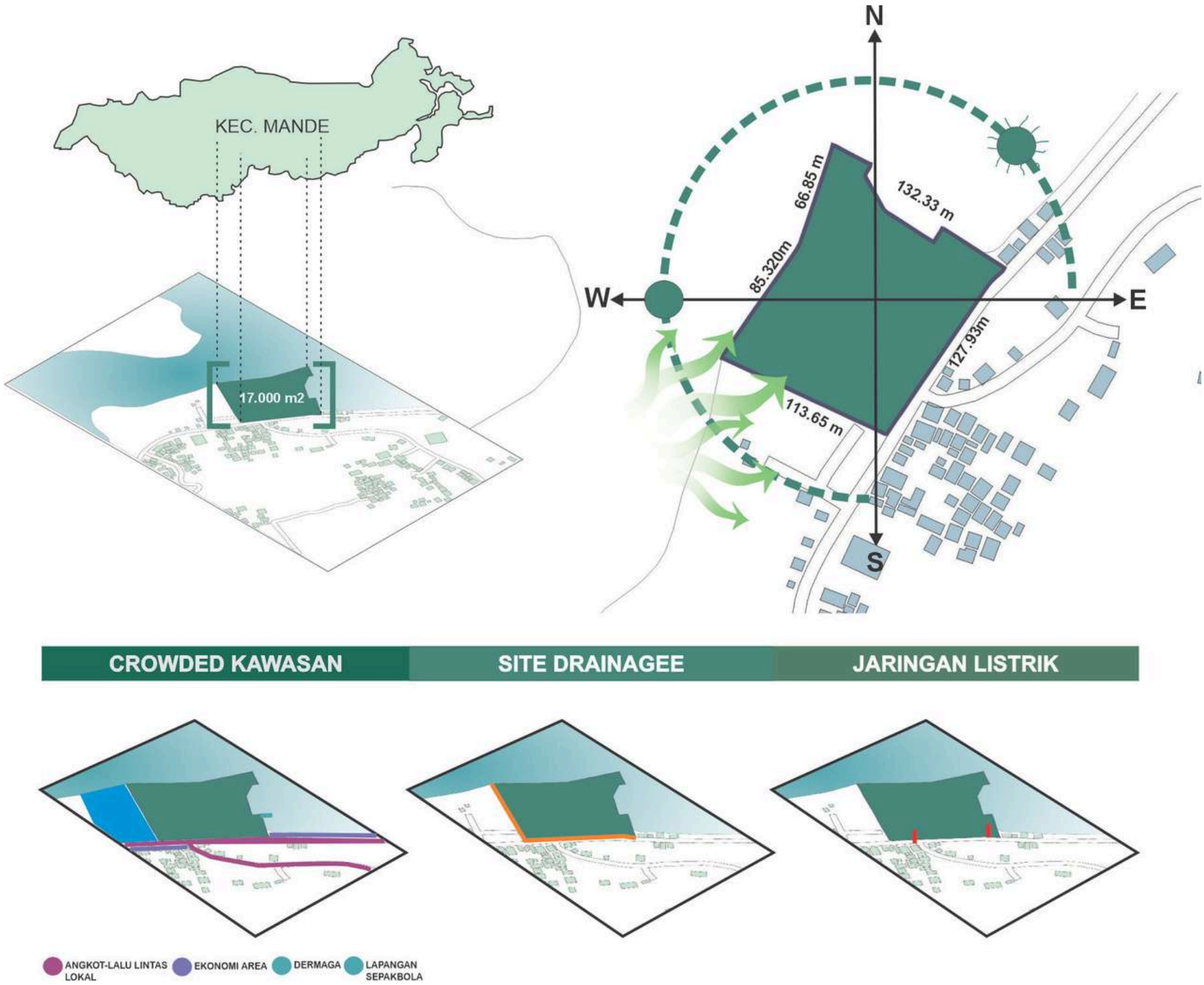


Diagram Analisis Tapak

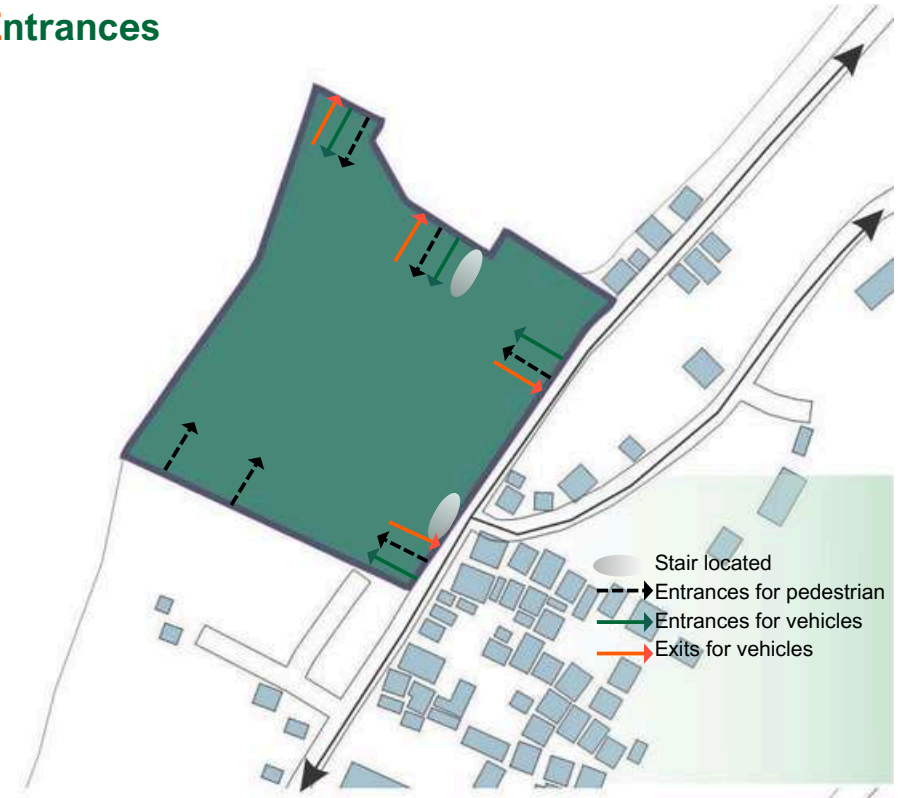
Tapak perencanaan seluas ±17.000 m² di Kecamatan Mande memiliki orientasi memanjang timur–barat dengan paparan matahari dominan dari timur dan barat serta arah angin utama dari barat–barat daya, sehingga berpotensi baik untuk pencahayaan dan penghawaan alami. Sisi timur dan selatan tapak berbatasan dengan kawasan permukiman yang relatif padat, sehingga penataan massa bangunan dan ruang terbuka dirancang sebagai transisi sekaligus peredam kebisingan serta pengendali visual dari lingkungan sekitar.

Sistem drainase alami tapak mengarah ke bagian selatan, sehingga perencanaan saluran air dan area resapan mengikuti kemiringan lahan untuk mencegah genangan. Jaringan listrik berada di sisi timur tapak dan dimanfaatkan sebagai akses utama utilitas, sementara zonasi fungsi dan sirkulasi dirancang berdasarkan kondisi lingkungan tersebut agar kawasan dapat berfungsi optimal, nyaman, dan responsif terhadap konteks tapak.

Detail Map



Entrances



Road Map



Hazard Map



Diagram Analisis Tapak

Tapak memiliki beberapa akses dari jalan dua arah di sisi timur dan selatan dengan pemisahan jalur pejalan kaki dan kendaraan untuk mengurangi konflik sirkulasi. Bukaan masuk diatur agar tidak menambah kemacetan serta tetap mendukung keterhubungan kawasan.

Tapak dipengaruhi arah angin, potensi genangan, dan kepadatan aktivitas di sekitarnya, sehingga diperlukan pengaturan drainase, buffer ruang, dan sistem keselamatan. Hal ini menjadi dasar penataan zonasi dan infrastruktur agar kawasan tetap aman dan nyaman.

Konsep Rancangan

Information centre, Leaisure & Fish Market



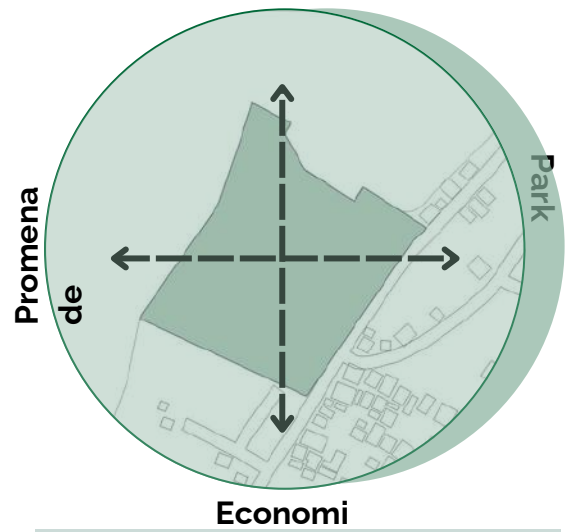
- **Information Centre** → ruang edukasi dan narasi kawasan
- **Fish Market lokal** → mendukung ekonomi lokal & edukasi pangan laut
- **Leisure space** → ruang rekreasi publik yang mendukung wisata berkelanjutan

Continuing Connectedness of Nature and Society



- **Menghidupkan potensi loka**l seperti wisata perairan, edukasi lingkungan, dan aktivitas UMKM.
- **Membangun alur ruang yang terintegrasi** antara rekreasi, pembelajaran, dan kegiatan ekonomi warga.
- **Menawarkan pengalaman wisata** berbasis kesadaran ekologis, dengan sentuhan budaya dan kearifan lokal.

Buildings as Connectors Between Area Elements



- **Waduk Cirata (Water)** – sebagai elemen alam, edukasi ekologi, dan daya tarik wisata
- **Promenade atau dermaga publik** – jalur interaksi sosial dan wisata
- **Ruang terbuka hijau (Park)** – untuk relaksasi dan edukasi alam
- **Ekonomi Lokal** – termasuk pasar ikan, UMKM, aktivitas warga



Site Planning Strategi

Site Planning Strategies menjelaskan pendekatan perencanaan kawasan yang berorientasi pada keberlanjutan lingkungan, penguatan ekonomi lokal, serta peningkatan kualitas ruang dan pengalaman pengguna.

Strategi dimulai dari optimasi pemanfaatan lahan melalui zonasi yang sesuai kontur, orientasi bangunan terhadap iklim, serta integrasi fungsi wisata, edukasi, dan UMKM secara harmonis. Kawasan dirancang adaptif terhadap kondisi pesisir dan alam dengan penerapan struktur bangunan ramah lingkungan, sistem resapan air, pengelolaan sampah mandiri, serta perlindungan tanah melalui vegetasi dan teknologi geotekstil.

Selain itu, dilakukan konservasi sumber daya alam untuk menjaga kualitas air, tanah, dan ekosistem agar tetap berkelanjutan. Kawasan juga dikembangkan sebagai destinasi pariwisata unggulan yang berkelanjutan, berbasis potensi lokal, dan mampu mendorong pertumbuhan ekonomi masyarakat sekitar.

Dari sisi aksesibilitas, strategi mencakup peningkatan konektivitas kawasan melalui penyediaan jalur transportasi yang aman, informatif, dan ramah pengguna. Terakhir, diperkuat dengan identitas kawasan melalui desain arsitektur dan tata ruang yang mencerminkan karakter lokal sehingga kawasan memiliki citra yang unik, menarik, dan mudah dikenali.
Secara keseluruhan, strategi ini bertujuan menciptakan kawasan yang berkelanjutan, inklusif, berdaya saing, serta selaras dengan lingkungan dan budaya lokal..

NARRATIVE OF PLACE

Bentuk ruang: sebuah atrium void tinggi menyerupai corong, langsung memberikan kesan monumental.



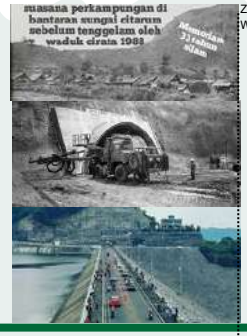
Entrance-Ruang Sambu

Suasana

terbuka, suara gemericik ornamen gantung (misalnya logam tipis atau bambu kecil) yang bergerak karena angin → menciptakan efek akustik alami, bikin pengunjung merasa "disambut waduk".

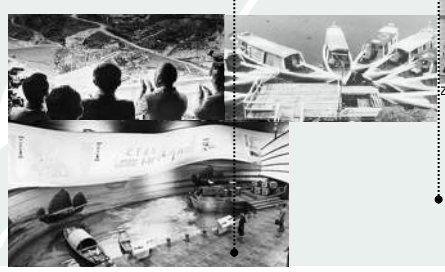
Experince

kesan pertama dramatis, pengunjung merasa masuk ke ruang yang bukan sekadar gedung, tapi ke dalam sebuah cerita.



Zona Sejarah & Informasi Waduk

- Suasana: atmosfer edukatif tapi interaktif, pencahayaan terarah ke panel-panel informasi.
- Isi ruang:
  - Timeline sejarah waduk Cirata (foto lama, arsip, video dokumenter).
  - Peta interaktif manfaat waduk (listrik, perikanan, pariwisata, konservasi).
- Experience: pengunjung paham "kenapa waduk ini ada, dan apa dampaknya" sambil merasakan atmosfer ruang yang tenang tapi informatif.



Zona Pandang / View Deck

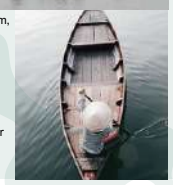
- Suasana: terbuka penuh ke arah waduk, cahaya alami masuk bebas.
- Isi ruang: teras kayu atau platform tinggi menghadap langsung ke air dan keramba asli di waduk.
- Experience: ini jadi puncak perjalanan narasi, pengunjung merasakan langsung skala waduk dan kehidupan nyata di dermaga.
- Efeknya seperti "keluar dari cerita ke kenyataan".





Zona Material & Identitas Lokal

- Suasana: ruang transisi lebih intim, pencahayaan lembut.
- Isi ruang: display material lokal (kayu, bambu, batu, kain tradisional) yang dipakai dalam arsitektur & dekorasi.
- Experience: pengunjung sadar kalau arsitektur bangunan ini lahir dari lokalitas. Mereka bisa menyentuh material atau melihat instalasi seni dari material itu.







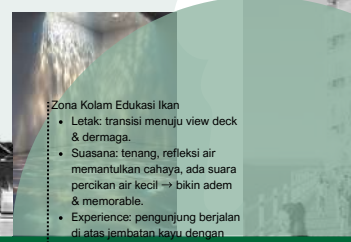
Zona Kehidupan Nelayan

- Suasana: lebih hangat, material kayu & bambu mendominasi, aroma alami (misal bambu atau rotan).
- Isi ruang:
  - Mini instalasi keramba jaring apung (skala kecil).
  - Replika perahu & alat tangkap ikan yang bisa disentuh.
  - Audio visual suara aktivitas nelayan pagi–pagi (suara dayung, air,
- Experience: pengunjung bukan hanya melihat, tapi merasakan kehidupan nelayan. Ada elemen partisipatif seperti duduk di replika perahu atau mencoba "melempar jaring" simulasi.



Zona Kolam Edukasi Ikan

- Letak: transisi menuju view deck & dermaga.
- Suasana: tenang, refleksi air memantulkan cahaya, ada suara percikan air kecil → bikin adem & memorable.
- Experience: pengunjung berjalan di atas jembatan kayu dengan beberapa panel kaca transparan, melihat ikan-ikan air tawar khas Cirata (nila, patin, gurame) di bawahnya. Ada momen memberi makan ikan.
- Material: kayu lokal (ulin/kelapa), batu kali untuk dinding kolam, railing bambu/kayu, lampu LED underwater, tanaman air di tepi kolam.
- Fungsi Storytelling: memperkuat lokalitas → pengunjung merasakan jadi bagian dari ekosistem waduk sebelum keluar ke dermaga.





Exit → Dermaga

- Suasana: transisi dari interior ke ruang luar dengan jalur semi-terbuka (kanopi kayu/bambu).
- Experience: pengunjung diarahkan ke dermaga, siap melanjutkan pengalaman langsung (misalnya naik perahu wisata atau melihat aktivitas nelayan asli).

KERANGKA BERFIKIR

Brief → **Ide** → **Masalah** → **Kajian**

TUGAS AKHIR
VISITOR CENTRE

Philip L. Pearce (2004):
Visitor centre adalah fasilitas wisata yang khas dibangun dengan fungsi penting yaitu untuk membina pariwisata suatu tempat atau daerah berkelanjutan.

- Data dari Antara yang dirangkum oleh *Banyuwangi Network* menyebut bahwa Kabupaten Cianjur menempati peringkat ke-3 di Jawa Barat sebagai daerah tujuan wisata yang paling banyak dikunjungi oleh wisatawan mancanegara. Dengan wisata alam yg paling mendominasi, seperti curug, taman nasional dan taman bunga, disisilain wisata kuliner
- Hingga Oktober 2023, jumlah kunjungan wisatawan ke Cianjur mencapai 1.666.044 orang, atau sekitar 80% dari target tahunan sebesar 2.065.021 wisatawan.
- Dibutuhkan sarana yang dapat mewadahi aktifitas wisatawan dalam mendapatkan sumber informasi dan jasa layanan wisata seputar daerah yang dikunjunginya, sekaligus dalam mempromosikan potensi pariwisata Kabupaten Cianjur.

Merancang *Visitor Centre* yang mampu mewadahi kebutuhan pengunjung/ wisatawan dalam kegiatannya untuk melayani dan memberikan infromasi berkaitan dengan daya tarik tempat wisata, serta informasi penunjang lain yang ada dan menjadi potensi di Kabupaten Cianjur.

- Sarana pelayanan wisata dan informasi yang ada belum berfungsi dengan baik.
- Lokasi belum menjadi titik poin sehingga sulit ditemukan oleh wisatawan.
- Belum terdapat pelayanan yang dapat memberikan pelayanan berupa informasi, seperti peta, brosur, konsultasi langsung dengan pengelola.
- Belum ada penyajian informasi yang menarik wisatawan.

STUDI LITERATUR
- Pengertian *Visitor Centre*
- Fungsi *Visitor Centre*
- Klasifikasi *Visitor Centre*
- Identifikasi Pengguna *Visitor Centre*
- Perencanaan dan Perancangan *Visitor Centre*
- Dimensi Perancangan *Visitor Centre*
- Syarat dan Ketentuan *Visitor Centre*

STUDI PRESEDEN
- The Spine Resort oleh AIM
- ish Market in Bergen oleh Eder Biesel Arkitekter
- Haikou Xixiu Park Visitor Center

- Dinas Pariwisata dan Kebudayaan
- Badan Pusat Statistik
- Dinas Tata Ruang dan Cipta Karya
- Kementrian Pariwisata
- RDTR Kabupaten Cianjur
- RTRW Kabupaten Cianjur

Analisis → **Konsep** → **Sintesis**

TAPAK
- Lokasi Strategis
- Pencapaian dari titik Transpotasi kedatangan wisatawan menuju lokasi tapak.
- Aksesibilitas, potensi pintu masuk (*entrance*)
- Sirkulasi sekitar tapak, meliputi sirkulasi pejalan kaki, sirkulasi kendaraan oribadi dan transpotasi umum.
- Tautan terhadap lingkungan sekitar
- Sensori

BANGUNAN
- Lokasi Strategis
- Pencapaian dari titik Transpotasi kedatangan wisatawan menuju lokasi tapak.
- Aksesibilitas, potensi pintu masuk (*entrance*)
- Sirkulasi sekitar tapak, meliputi sirkulasi pejalan kaki, sirkulasi kendaraan oribadi dan transpotasi umum.
- Integrasi terhadap lingkungan sekitar
- Sensori

TAPAK
- Lokasi di Jl. Wisata Jangari, Desa Bobojong, Kecamatan Mande, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat
- Jalan Utama masuk dari Jl. Aria Natamanggala
- Sirkulasi kendaraan pribadi di Jalan Raya Bandung dan Jl. Cobogo Ciranjang & Jl. Cinangsi Cibogo. Sirkulasi pejalan kaki berupa pedestrian.
- Permintaan Tapak meliputi: Area publik, semi publik, privat dan service.
- Potensi pesisir waduk pada tapak dapat dimanfaatkan untuk fitur pada tapak.

BANGUNAN
- Pengguna, meliputi:
  Pengelola (Staff visitor cebtre, staff kebersihan, staff keamanan)
  Pengunjung (wisatawan,masyarakat umum)
- Alur aktifitas berdasarkan kegitana yang dilakukan, meliputi: (kegiatan utama, kegiatan penunjang, kegiatan pengelola, kegiatan service)
- Kebutuhan ruang, meliputi; Layanan informasi dan jasa wisata area edukasi, area ekonomi, area wisata dan dermaga
- Bentuk dasar bangunan: Persegi

DESAIN

KONSEP PENDETAILAN

The Vision

Quality Urban Public Space For Quality of Life

Ruang publik ideal bukan hanya soal fisik, tapi ruang hidup yang terhubung dengan alam, budaya, dan aktivitas warga.





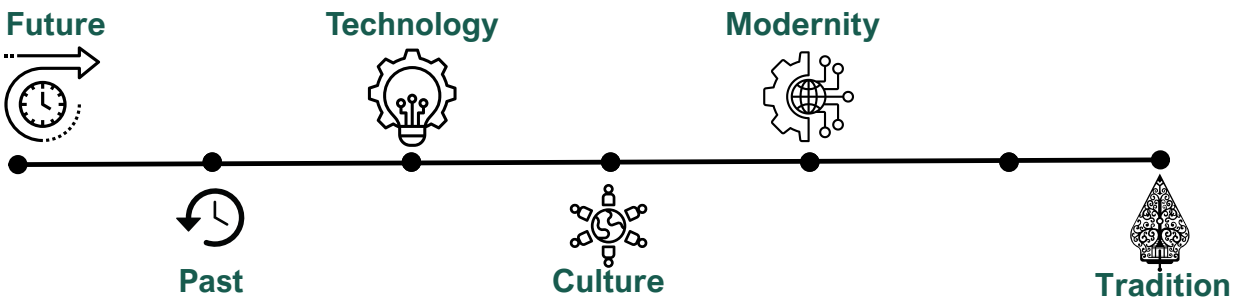
Quality Urban Public Space for Quality of Life menggambarkan bahwa ruang publik perkotaan bukan sekadar ruang fisik, tetapi ruang hidup yang menghubungkan manusia dengan lingkungan, budaya, aktivitas sosial, dan identitas lokal. Melalui integrasi Space, Buildings, dan Life, ruang dirancang tidak hanya fungsional, tetapi juga memiliki nilai sosial, emosional, dan budaya yang membentuk pengalaman ruang yang bermakna serta memperkaya kualitas hidup masyarakat.

Berbagai aspek seperti aksesibilitas, identitas, keberlanjutan, edukasi, arsitektur, ekowisata, inklusivitas, ekonomi lokal, dan partisipasi masyarakat membentuk ruang yang nyaman, aman, ramah lingkungan, dan mampu menampung keberagaman aktivitas. Ruang publik mendorong interaksi sosial, kreativitas, kebersamaan, serta rasa memiliki, sekaligus memperkuat karakter kawasan melalui unsur lokal seperti seni, kuliner, tradisi, dan kearifan lokal, sehingga tercipta lingkungan perkotaan yang lebih manusiawi, inklusif, berkelanjutan, dan berkesan.

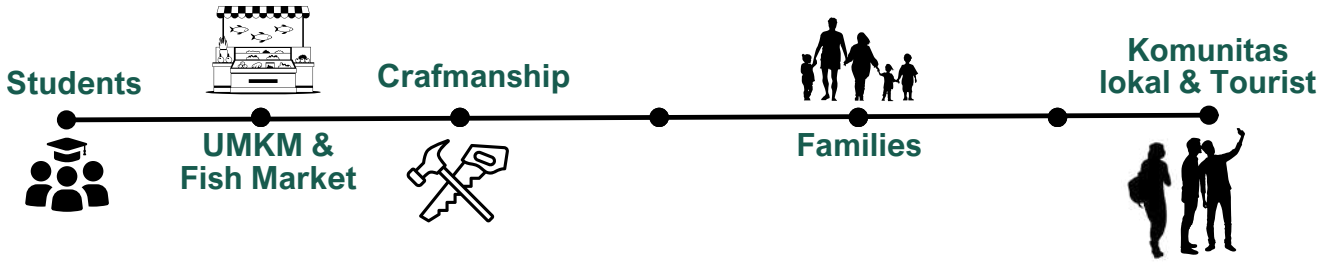
The Challenges

Dapatkah Visitor Centre Menjadi Tujuan, Bukan Sekadar Persinggahan?

Bagaimana merancang Visitor Centre modern yang tetap kontekstual?



Bagaimana menjadikan Visitor Centre sebagai ruang yang menarik dan inklusif bagi semua?



Bagaimana sirkulasi dapat pergerak, efisien, aman, dan selaras dengan lanskap waduk?



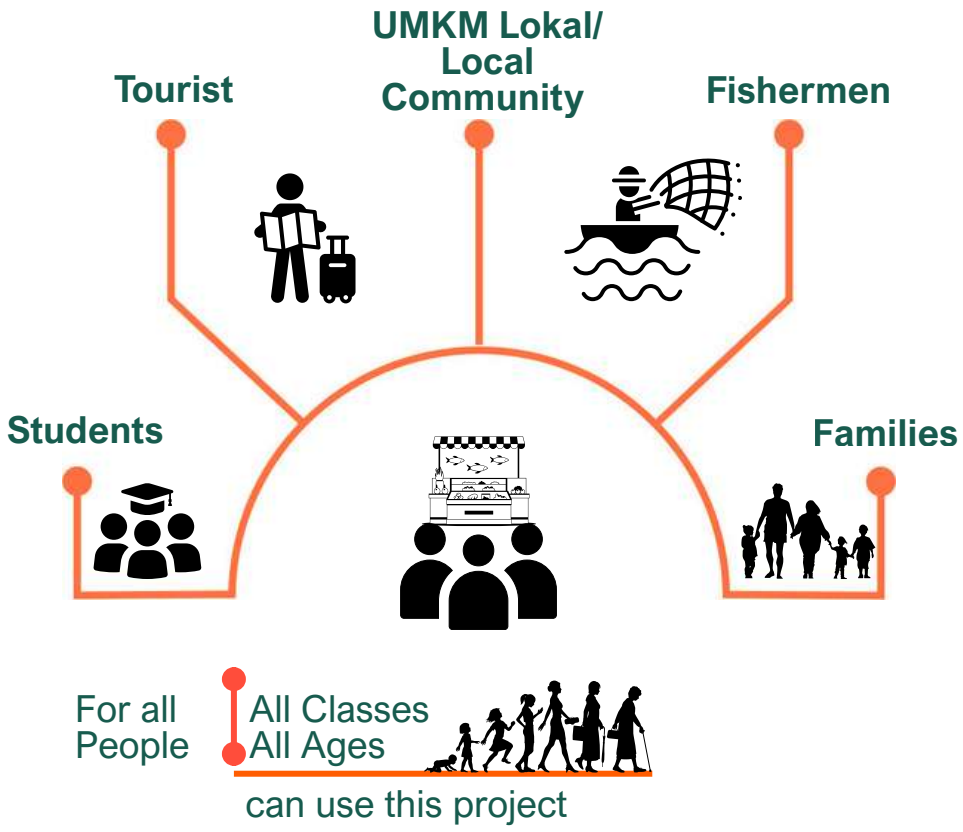
The Challenges dalam merancang Visitor Centre agar tidak hanya menjadi ruang persinggahan, tetapi tujuan yang bermakna. Tantangan tersebut meliputi bagaimana memadukan modernitas dan teknologi dengan nilai budaya dan tradisi lokal, sehingga tercipta ruang yang kontekstual, relevan dengan masa depan, namun tetap berakar pada identitas kawasan.

Selain itu, grafis menyoroti pentingnya menciptakan ruang yang inklusif bagi berbagai pengguna — mulai dari pelajar, keluarga, UMKM, hingga wisatawan dan komunitas lokal — serta mengatur sirkulasi yang efisien, aman, dan selaras dengan lanskap waduk. Aspek seperti zonasi, kemudahan akses, sistem orientasi yang jelas, dan pengendalian pergerakan menjadi kunci agar Visitor Centre berfungsi optimal sebagai ruang publik yang nyaman, tertata, dan berkelanjutan.

Target People

Target People menunjukkan bahwa proyek ini dirancang sebagai ruang inklusif yang dapat digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat tanpa batasan usia, latar belakang sosial, maupun profesi. Pengguna utama yang dituju meliputi wisatawan, komunitas lokal dan pelaku UMKM, nelayan, pelajar, serta keluarga, yang masing-masing memiliki kebutuhan, aktivitas, dan pola kunjungan yang berbeda.

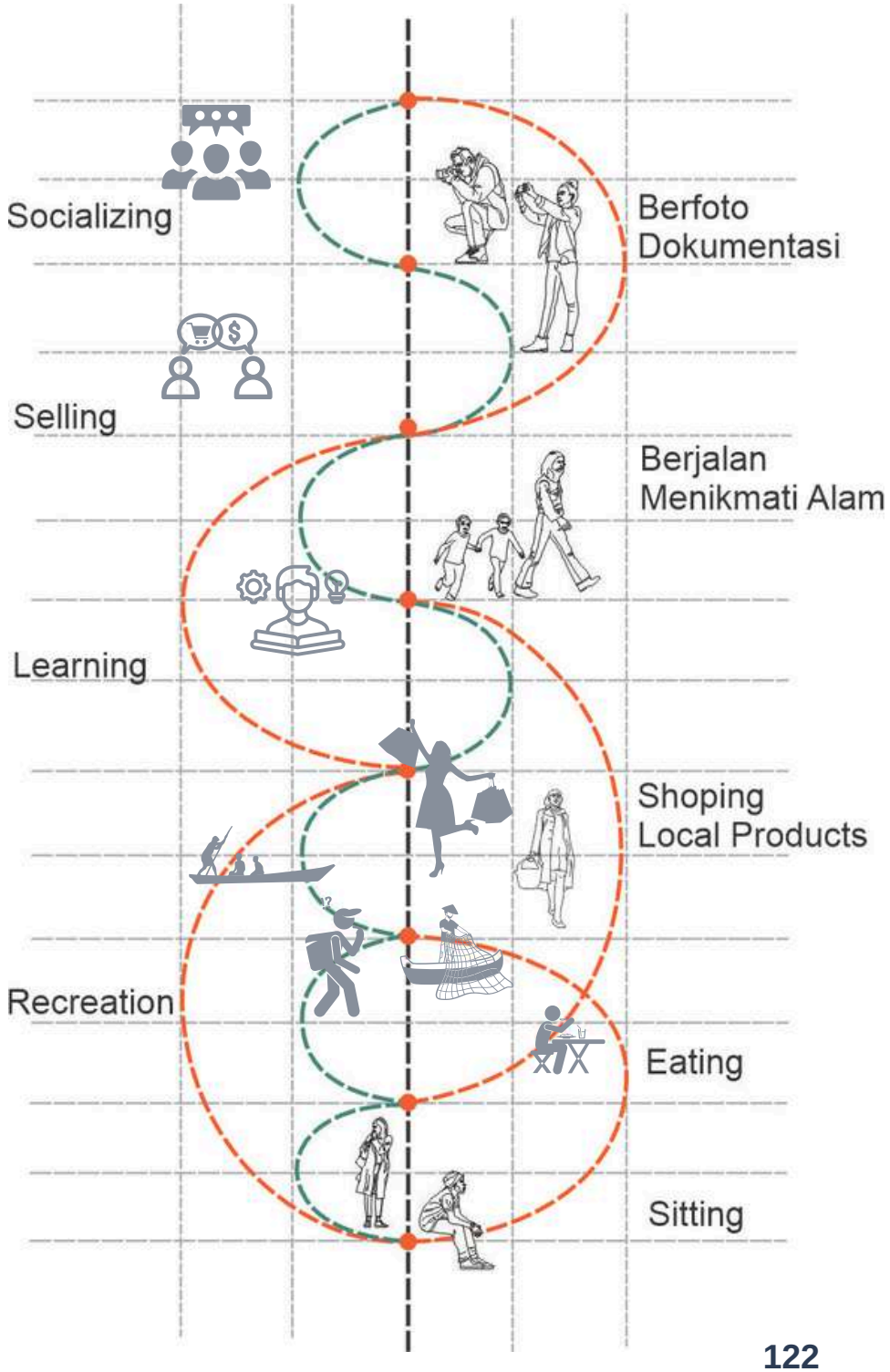
Dengan mengakomodasi keberagaman tersebut, proyek ini berperan sebagai ruang bersama yang mempertemukan masyarakat lokal dan pengunjung dalam satu wadah aktivitas sosial, ekonomi, edukasi, dan rekreasi. Pendekatan ini memastikan bahwa ruang tidak hanya berfungsi sebagai destinasi wisata, tetapi juga sebagai sarana pemberdayaan komunitas dan penguatan interaksi sosial yang inklusif, berkelanjutan, dan bermanfaat bagi semua.



The Activities

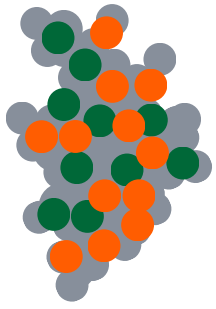
The Activities menggambarkan alur aktivitas pengunjung yang beragam dan saling terhubung di dalam kawasan, mulai dari bersosialisasi, belajar, berjualan, hingga rekreasi. Aktivitas seperti berjalan menikmati alam, berfoto dan mendokumentasikan, berbelanja produk lokal, makan, dan duduk bersantai dirangkai dalam satu sirkulasi yang mengalir dan berkesinambungan.

Susunan ini menunjukkan bahwa ruang dirancang tidak terpisah-pisah, melainkan sebagai pengalaman ruang yang utuh, fleksibel, dan dinamis, sehingga pengunjung dapat berpindah aktivitas secara alami. Dengan demikian, kawasan menjadi ruang hidup yang aktif, interaktif, dan mampu mengakomodasi berbagai kebutuhan sosial, ekonomi, edukatif, dan rekreatif secara bersamaan.

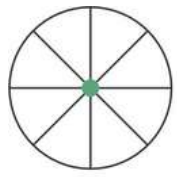


Parogrammatic Concept

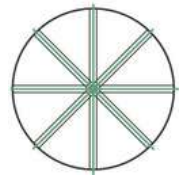
Density



Services Grouping

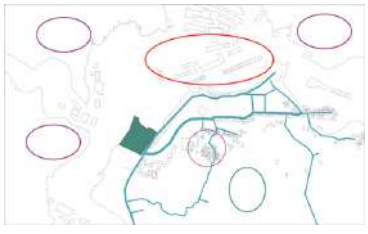


Centralized Services

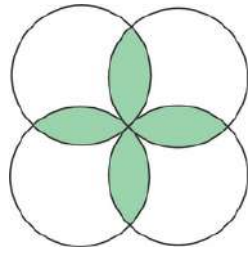


Decentralized Services

Neighbors



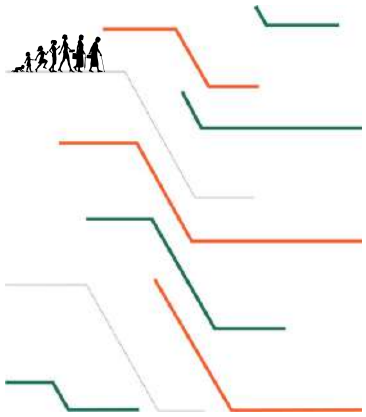
Activity Grouping



Integrated

compartmentalize

Communications



People Grouping

Orang-orang datang sebagian besar dalam kelompok kecil atau besar untuk menikmati pengalaman.

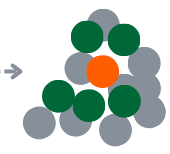
Individu



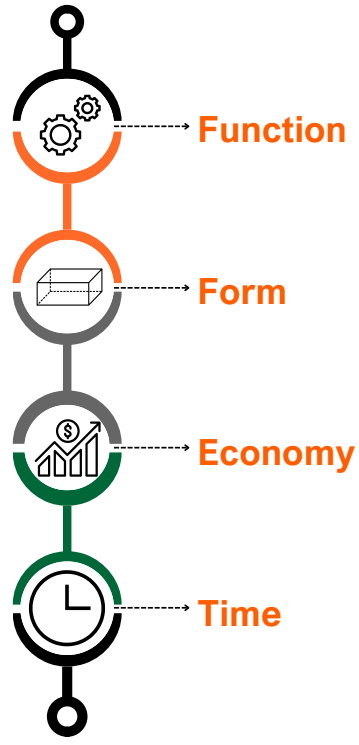
Small group



Large group



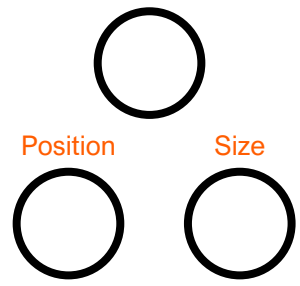
Programmatic Concept menjelaskan bagaimana program ruang disusun berdasarkan kepadatan pengguna, kedekatan fungsi, pola aktivitas, alur komunikasi, dan pengelompokan orang. Konsep ini mengatur apakah layanan ditempatkan secara terpusat atau tersebar, bagaimana aktivitas diintegrasikan atau dipisahkan, serta bagaimana ruang menyesuaikan kebutuhan individu, kelompok kecil, maupun kelompok besar.
Melalui pendekatan ini, kawasan dirancang agar lebih efisien, mudah diakses, dan fleksibel dalam menampung berbagai pola penggunaan. Hasilnya adalah tata ruang yang responsif terhadap dinamika pengunjung, mendukung interaksi sosial, memperlancar pergerakan, serta menciptakan pengalaman ruang yang nyaman, terorganisir, dan adaptif.



Four Considerations	
Function	People Activities Recreation
Form	Site Contextual Quality & Typology
Economy	Initial budget Operation costs Quality & Typology
Time	Past Present Future

Priority

Sosial value



Character

Goal: Menciptakan konsep ruang publik berfungsi ganda (edukasi + wisata) dengan identitas lokal Cirata yang kuat, menggabungkan karakter alam waduk, budaya Cianjur, dan fungsi pusat informasi wisata.
Functional, Associated, and Personal Character

- **Functional** → Memfasilitasi edukasi lingkungan, pariwisata, rekreasi air, dan kegiatan masyarakat.
- **Associated** → Mengaitkan desain dengan lanskap Waduk Cirata, material lokal, dan narasi budaya Sunda.
- **Personal** → Menjadi ikon yang membangkitkan rasa memiliki dan kebanggaan warga.

Four Considerations menegaskan empat pertimbangan utama dalam perancangan, yaitu fungsi, bentuk, ekonomi, dan waktu. Fungsi berkaitan dengan aktivitas dan kebutuhan pengguna; bentuk menyesuaikan konteks tapak, kualitas ruang, dan tipologi bangunan; ekonomi mempertimbangkan keberlanjutan biaya, efisiensi operasional, dan nilai guna; sedangkan waktu melihat ruang sebagai sistem yang berkembang dari masa lalu, kini, hingga masa depan.
Keempat aspek ini dipadukan dengan penentuan prioritas, karakter, dan tujuan desain untuk menciptakan ruang publik yang tidak hanya fungsional, tetapi juga bermakna secara sosial dan budaya. Dengan pendekatan ini, ruang dirancang agar mampu mengakomodasi aktivitas masyarakat, mendukung ekonomi lokal, menghormati konteks lingkungan dan budaya setempat, serta tetap adaptif terhadap perubahan kebutuhan di masa depan.

Pengkajian Analisa kegiatan pada lokasi yang bersifat tangible atau intangible disekitar kawasan dermaga jangari Cianjur

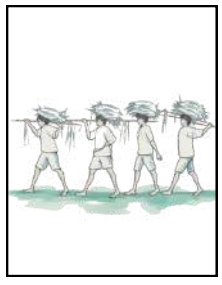

mancing


naik wisata perahu

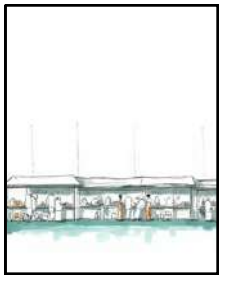

anak-anak bermain

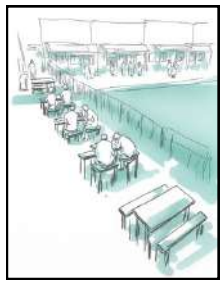

bongkar muat ikan nelayan


tempat lelang ikan


mengangkut ikan


suasana taman


jualan jajanan tradisional


makan di tepi danau


anak-anak belajar di alam


perahu-perahu & nelayan


pertunjukan tari

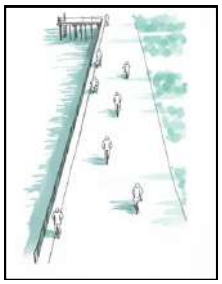

perahu berlabuh


berswafoto di dermaga jeti

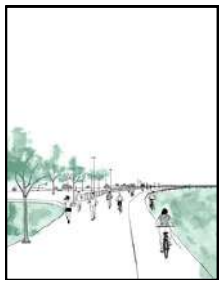

swafoto dan selfi


bersantai di taman


belanja ikan

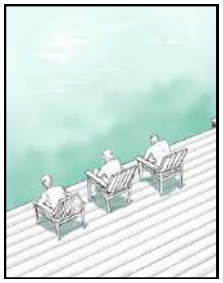

bersepeda dan joging


menangkap ikan


bersantai di tepian dermaga


anak-anak bermain di dermaga


bersantai di bawah pohon


bersantai di tepi dermaga


menunggu perahu berlabuh

DIAGRAM
ANALISIS AKTIVITAS

Narasi Tangible

Aktivitas tangible pada kawasan dermaga meliputi kegiatan fisik yang dapat diamati secara langsung, seperti memancing, naik perahu wisata, bongkar muat dan pengangkutan ikan, transaksi jual beli ikan dan jajanan tradisional, serta aktivitas berlabuhnya perahu nelayan dan wisata. Selain itu, terdapat pula aktivitas rekreasi seperti bersantai di dermaga, bersepeda dan jogging di jalur tepi danau, bermain anak-anak, serta kegiatan berswafoto di area dermaga dan taman.

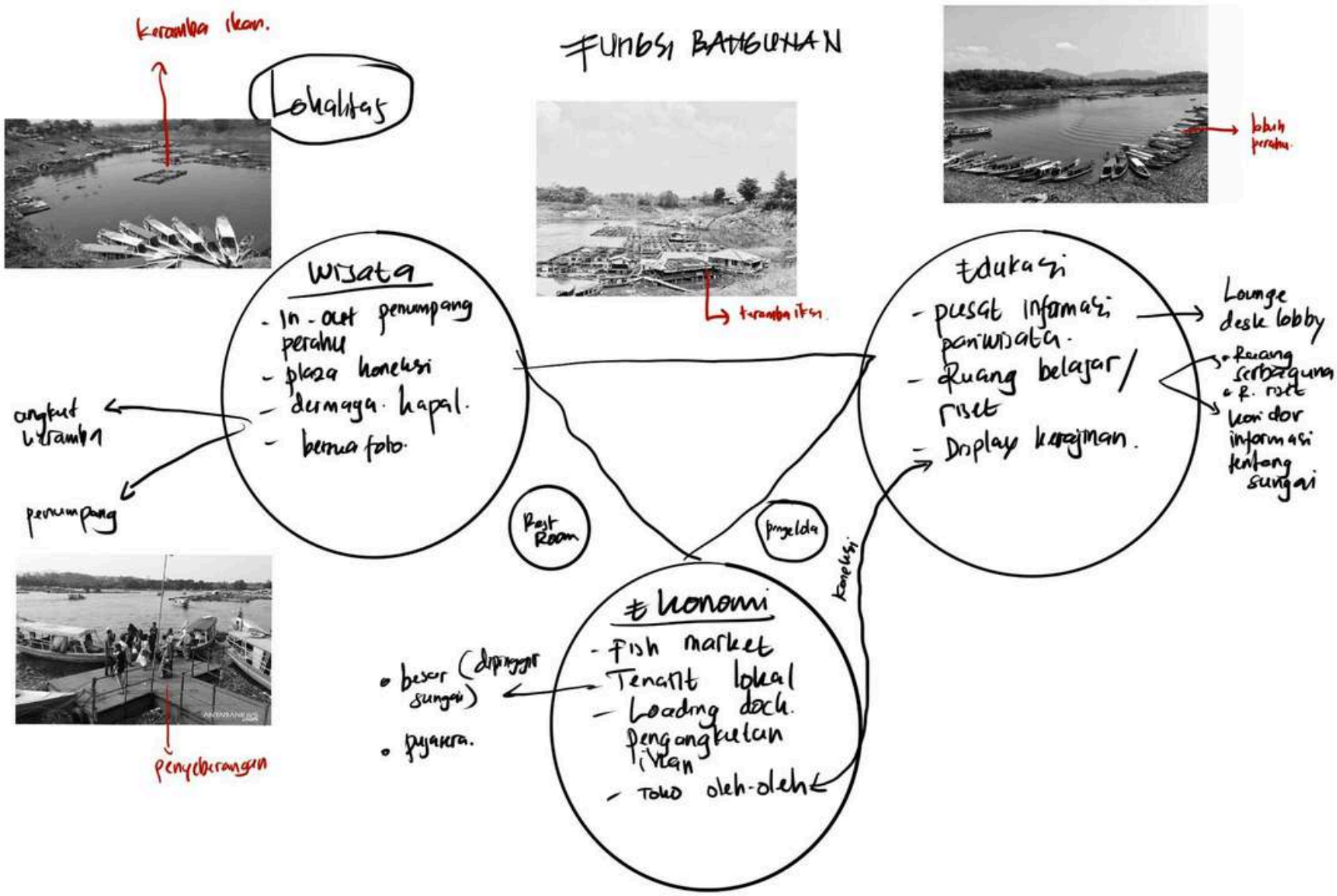
Fasilitas fisik yang mendukung aktivitas tersebut antara lain dermaga, jalur pejalan kaki, area parkir perahu, tempat lelang ikan, kios jajanan, ruang terbuka hijau, serta bangku dan shelter untuk duduk dan berteduh. Elemen-elemen ini membentuk ruang aktivitas yang terstruktur dan memungkinkan terjadinya interaksi antara fungsi ekonomi, rekreasi, dan sosial dalam satu kawasan terpadu.

Narasi Intangible

Aktivitas intangible mencakup pengalaman, suasana, dan nilai non-fisik yang dirasakan pengguna kawasan, seperti suasana rekreasi tepi air yang tenang, interaksi sosial antara nelayan, pedagang, dan pengunjung, serta pengalaman edukatif anak-anak dalam mengenal aktivitas perairan dan perikanan. Nilai budaya juga muncul melalui pertunjukan seni, tradisi jual beli ikan, dan pola hidup masyarakat pesisir yang membentuk identitas kawasan.

Selain itu, kawasan dermaga menghadirkan rasa kebersamaan, relaksasi, dan keterikatan emosional terhadap lanskap air dan aktivitas maritim. Intangible ini memperkuat citra kawasan bukan hanya sebagai tempat beraktivitas, tetapi juga sebagai ruang sosial, ruang belajar, dan ruang rekreasi yang bermakna bagi masyarakat dan pengunjung.

Konsep Pengelompokan program ruang



Wisata :

- in- out penumpang perahu
- Plaza koneksi
- Dermaga Kapal
- berswafoto

Ekonomi:

- Fish market
- Tenan lokal
- Loading dock pengangkatan ikan
- Toko oleh oleh

Edukasi:

- Pusat informasi pariwisata
- Ruang belajar riset
- Display kerajinan

Launge desk lobby
Ruang serbaguna
Ruang riset
Informasi tentang sungai

KONSEP KONTEKSTUAL DAN STRATEGI INTEGRASI

1. Integrasi Wisata ↔ Ekonomi

- Plaza Koneksi menjadi ruang transisi aktif antara zona wisata dan ekonomi.
- Aktivitas wisata seperti naik perahu dan dermaga secara alami mengarahkan pengunjung ke area kuliner dan oleh-oleh.
- Pengelolaan jalur pedestrian dan signage yang jelas agar arus pengunjung tidak tumpang tindih dan tetap nyaman.

2. Integrasi Wisata ↔ Edukasi

- Pusat informasi wisata dapat memiliki bagian yang menjelaskan ekosistem sungai dan budaya setempat, menjadi pengantar menuju ruang edukasi.
- Sirkulasi mengalir dari area foto/dokumentasi ke ruang pamer edukatif, menciptakan pengalaman naratif bagi pengunjung.

3. Integrasi Ekonomi ↔ Edukasi

- Area display kerajinan bisa menjadi titik temu antara hasil kerajinan lokal (ekonomi) dan ruang belajar (edukasi).
- Workshop atau demo kerajinan/olah ikan dapat dilakukan di area semi terbuka yang strategis di antara dua zona.

4. Integrasi Fasilitas Penunjang

- Rest room diletakkan di titik sentral, mudah dijangkau dari semua zona.
- Sirkulasi umum harus memudahkan akses disabilitas dan lansia ke tiap fungsi, dengan jalur landai, tempat duduk, dan naungan.

Strategi Ruang & Sirkulasi

- Zona transisi seperti lobby, plaza koneksi, dan koridor informasi harus dirancang sebagai ruang fleksibel yang bisa mengakomodasi banyak fungsi sekaligus.
- Gunakan elemen visual seperti kanopi, paving, dan material lokal untuk mengikat identitas antar zona.
- Terapkan sistem wayfinding terpadu (warna, simbol, peta mini) untuk mempermudah navigasi pengunjung.

KONSEP FUNGSI DAN PROFRAM RUANG

Kajian Proporsi Luas Berdasarkan Fungsi Bangunan Visitor Centre di Waduk Cirata

Perancangan Visitor Centre di kawasan Waduk Cirata, Cianjur, diarahkan untuk menjadi simpul yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat persinggahan, tetapi juga memiliki peran strategis dalam mendukung edukasi lingkungan, kegiatan wisata berbasis alam, serta penguatan ekonomi masyarakat lokal. Oleh karena itu, pembagian luas bangunan berdasarkan fungsi utamanya menjadi krusial, agar sesuai dengan pendekatan desain yang kontekstual, regulasi tata ruang, dan karakter pengguna kawasan

Latar Belakang Kontekstual

Waduk Cirata termasuk dalam kawasan konservasi air dan budidaya terbatas sebagaimana diatur dalam Peraturan Daerah Kabupaten Cianjur No. 7 Tahun 2024 tentang RTRW 2024–2044. Dalam peraturan tersebut, kawasan selatan Cianjur—termasuk Waduk Cirata—ditetapkan sebagai wilayah dengan prioritas pelestarian lingkungan, pembatasan aktivitas budidaya intensif, dan pengembangan fasilitas publik yang mendukung edukasi dan wisata berbasis alam.

Berdasarkan data kunjungan tahunan yang mencapai ±4.000.000 wisatawan per tahun, serta asumsi bahwa ±15% dari total kunjungan tersebut diarahkan ke Visitor Centre, maka estimasi jumlah pengunjung mencapai ±1.500 orang per hari, dengan jam operasional selama 10 jam per hari, sehingga jumlah kunjungan per jam rata-rata mencapai 150 orang. Jumlah ini menjadi dasar untuk menyusun kebutuhan ruang dan skala fasilitas.

Tujuan Pembagian Fungsi Bangunan

Tujuan dari pembagian fungsi bangunan ini adalah untuk:

1. Menyusun distribusi ruang yang proporsional dan efisien terhadap kegiatan utama Visitor Centre.
2. Menjaga keseimbangan antara fungsi edukatif, rekreatif, dan ekonomi sesuai dengan konteks kawasan.
3. Mengarahkan rancangan agar sejalan dengan prinsip berkelanjutan, kontekstual, dan berdaya dukung sosial-lingkungan.

Proporsi Luas Berdasarkan Fungsi

Berikut merupakan pembagian ideal fungsi bangunan dalam bentuk persentase dari total luas bangunan (±13.000 m^2):

Fungsi	Persentase Ideal	Estimasi Luas (m^2)	Deskripsi Fungsi
Edukasi	**35–40%**	±4.550–5.200 m^2	Meliputi ruang galeri, ruang workshop, galeri energi PLTA, ruang narasi sosial, serta ruang edukatif interaktif yang menjadi identitas utama Visitor Centre sebagai pusat informasi lingkungan dan air.
Wisata	**30–35%**	±3.900–4.550 m^2	Merupakan fasilitas penunjang kenyamanan dan rekreasi pengunjung seperti area viewing deck, ruang duduk, jalur pejalan kaki, dermaga wisata, dan amfiteater terbuka.
Ekonomi/Komersial	**20–25%**	±2.600–3.250 m^2	Meliputi kios UMKM lokal, toko oleh-oleh, pasar ikan, kuliner apung, dan kafetaria. Fungsi ini menjadi pendukung keberlanjutan operasional kawasan serta pemberdayaan ekonomi masyarakat lokal.
Servis/Utilitas	**5–10%**	±650–1.300 m^2	Berfungsi sebagai penunjang operasional seperti toilet, ruang staf, ruang keamanan, gudang, mushalla, ruang P3K, dan infrastruktur utilitas teknis lainnya.

Dasar Pertimbangan Pembagian Fungsi

a. Aspek Kontekstual

Zona Waduk Cirata merupakan wilayah konservasi dan budidaya terbatas yang mendukung kegiatan berintensitas rendah dan berbasis edukasi. Oleh karena itu, fungsi edukasi diberi porsi lebih besar dibandingkan fungsi ekonomi agar bangunan ini tidak menggeser karakter kawasan menjadi komersial.

b. Aspek Regulasi

Perda RTRW Kabupaten Cianjur mengarahkan pengembangan prasarana publik dengan mengedepankan edukasi, pelestarian budaya lokal, dan penyediaan ruang terbuka. Proporsi ini memperhatikan regulasi tersebut agar perancangan tetap legal dan kontekstual.

c. Aspek Perilaku Pengunjung

Berdasarkan studi jumlah pengunjung rata-rata 1.500 orang per hari, dengan intensitas yang berbeda antara weekday dan weekend, maka diperlukan ruang yang cukup menampung aktivitas utama namun tetap efisien. Fungsi edukasi dan wisata membutuhkan ruang lebih luas karena waktu kunjungan pengunjung lebih lama dibandingkan fungsi ekonomi.

d. Aspek Ketersediaan Fasilitas di Tapak

Kondisi eksisting kawasan Waduk Cirata belum memiliki pusat edukasi yang representatif, sehingga perlu didorong pengembangan fasilitas yang bersifat informatif dan partisipatif, seperti ruang pamer interaktif, workshop masyarakat, dan narasi budaya lokal.

Berikut merupakan pembagian ideal fungsi bangunan dalam bentuk persentase dari total luas bangunan (±13.000 m^2):

KONSEP FUNGSI DAN PROFRAM RUANG

Kesimpulan

Pembagian proporsi ruang dalam Visitor Centre Waduk Cirata dirancang untuk mencerminkan nilai keberlanjutan, keterlibatan masyarakat, dan pendidikan lingkungan. Proporsi 35–40% untuk fungsi edukasi dipilih sebagai representasi identitas utama kawasan. Fungsi wisata sebesar 30–35% dirancang untuk menciptakan pengalaman rekreatif berbasis alam, sedangkan fungsi ekonomi sebesar 20–25% tetap diberikan porsi proporsional untuk mendukung pemberdayaan lokal. Fungsi servis sebesar 5–10% menjadi unsur penunjang yang penting, namun tetap dijaga efisiensi ruangnya.

Program Ruang

a. Kebutuhan Luas Ruang

- Asumsi Jumlah Pengunjung

Berdasarkan Data Kunjungan Wisatawan ke Objek dan Daya Tarik Wisata di Jawa Barat, jumlah wisatawan yang datang ke kota Cianjur pada rentan (2019–2024) adalah:

Tabel 0.1 Jumlah wisatawan Kabupaten Cianjur 2020-2023

2020	2021	2022	2023
1.907.178	1.718.517	2.079.323	2.532.605

Sumber: Kementerian Pariwisata Republik Indonesia, 2015

Asumsi Dasar

- Asumsi pengunjung tahunan Cianjur = 4.000.000 orang/taun
- 1 tahun = 365 hari → pengunjung rata-rata per hari = 4.000.000 ÷ 365 = 10.958,90 orang/hari (≈ 10.959 orang/hari)
- Untuk pendekatan kasar kamu juga pernah gunakan 10.000 orang/hari (bisa dipakai untuk estimasi cepat)

jika asumsi Visitor Centre = 3% dari total pengunjung

1) Menggunakan angka tepat (10.958,90 orang/hari):

- Pengunjung VC per hari = **10.958,90 × 3% = 328,77 orang/hari → bulatkan ≈ 329 orang/hari.**
- Visitor Centre buka 10 jam/hari → rata-rata= **328,77 ÷ 10 = 32,88 orang/jam → ≈ 33 orang/jam.**
- Per minggu (7 hari): pengunjung VC = 328,77 × 7 = 2.301,37 orang/minggu → **≈ 2.301 orang/minggu.**

2) Menggunakan pembulatan kasar kamu (10.000 orang/hari):

- Pengunjung VC per hari = **10.000 × 3% = 300 orang/hari.**
- Rata-rata per jam (10 jam) = 30 orang/jam.
- Per minggu = **300 × 7 = 2.100 orang/minggu.**

Visitor Centre buka 10 jam per hari

Kalau 1.500 orang datang dalam 10 jam, berarti:

→ 1.500÷10=150orang/jam

Jumlah pengunjung visitor centre

Tapi kenyataannya, tiap hari beda-beda rame-nya

- Hari biasa (weekday) biasanya lebih sepi
- Akhir pekan (weekend) biasanya rame banget

- **Total pengunjung ke Cianjur per minggu =**

→ 300 orang/hari×7hari =6.80000orang/minggu

Asumsi pembagian pengunjung selama 1 minggu

Hari	Tipe Hari	Perkiraan Jumlah Wisatawan	Catatan
Senin	Weekday	300 orang	Sepi
Selasa	Weekday	300 orang	Sepi
Rabu	Weekday	350 orang	Mulai naik
Kamis	Weekday	350 orang	Mulai naik
Jumat	Weekday	500 orang	Menjelang akhir pekan
Sabtu	Weekend	1000 orang	Rame banget
Minggu	Weekend	1000 orang	Paling rame
Total		6.800 orang	Sesuai total seminggu

KONSEP FUNGSI DAN PROFRAM RUANG

Asumsi orang yang masuk Visitor Centre
15% dari wisatawan masuk Visitor Centre:

Hari	Wisatawan ke Cianjur	15% Masuk Visitor Centre	Per Jam (dibagi 10)
Senin	7.000	1.050	105 orang/jam
Selasa	7.000	1.050	105 orang/jam
Rabu	7.700	1.155	116 orang/jam
Kamis	7.700	1.155	116 orang/jam
Jumat	9.100	1.365	137 orang/jam
Sabtu	15.750	2.362	236 orang/jam
Minggu	15.750	2.362	236 orang/jam

150 adalah angka rata-rata dari semua hari, tapi angka tertinggi (weekend) bisa sampai 236 orang/jam.

Implikasinya ke desain ruang:

- **Desain ruang harus mengikuti jumlah tertinggi, yaitu ±236 orang/jam**
- Jika cuma desain untuk 150 orang/jam, maka saat weekend bakal overcrowded
- Saran: tetap desain fasilitas utama (toilet, galeri, duduk) untuk kapasitas maksimum weekend

Kebutuhan Luas Parkir

- Jumlah rata2 pengunjung/hari = 150 orang
- Jam kunjungan = 10 jam per hari
- Jumlah rat-rata kunjungan pada jam sibuk/ weekend= 236

Jika satu orang rata-rata berada di lokasi selama 2 jam, maka selama 10 jam operasional bisa terjadi pergantian pengunjung beberapa kali.
Jumlah shift pengunjung per hari = Jam operasional / Lama kunjungan rata–rata =10/2 = 5 shif
Jika kapasitas rata-rata tempat hanya menampung 236 orang per shift, maka:
Total kunjungan per hari = 236 × 5 = **1,180 orang pada saat peak, atau jumlah maksimal pengunjung yang akan datang.**

Asumsi Pengunjung :
40 % jalan kaki (naik kendaraan umum)
60 % Kendaraan Pribadi 60/100 x 810 = 486 Kendaraan
Asumsi Kendaraan Pribadi
60 % mobil x standar 1 mobil = 6 orang
→ Kebutuhsn luas parkir = 2,4 x 5,5 = 13,2 m^2/ mobil
40% motor x standar 1 motor - 2 orang
→ Kebutuhan luas parkir = 2 m^2/ motor

Mobil = 60 /100 x 486= 280.8 dibulatkan menjadi 280
Motor = 40 / 100 x 486= 187.2 dibulatkan menjadi 190
Mobil =(280 ; 6 org/mobil) x 13,2 = 630 m^2 → 46,6 → 46 mobil
Motor = (190 : 2 org/motor) x 2 = 190 m^2 → 95 motor

Parkir Pengelola : Asumsi
Jumlah pengelols → 100 orang

Asumsi
60 % mobil
40 % motor
Standar 1 mobil = 2 orang → kebutuhan luas parkir = 13,2 m^2/ mobil
Standar 1 motor = 2 orang → kebutuhan luas parkir = 2 m^2 / motor
Mobil = 60/100 x 100 = 60
Motor = 40/100 x 100 = 40
Mobil = (60 ; 2 org/mobil) x 13.2 = 396 m2 → 29 mobil
motor = (40 ; 2 org/motor x 2= 40 m2 → 20 motor

Parkir Service
Asumsi 2 mobil barang
Standar 1 mobil barang= 17.25
Total → 2 x 17.25 = 34.5 m^2

Parkir Mobil Antar Muat Barang Dermaga
Asumsi 40 mobil antar muat
Standar 1 mobil antar muat = 17.25
Total → 40 x 17.25 = 690 m^2

Parkir Perahu Wisata air/ Dermaga
Asumsi :
Misal 60% pengunjung mencoba wisata air:
→ 1.500×60%=900 orang/hari naik perahu wisata

Jumlah Driver/ Pemilik Perahu Wisata
Misal 1 perahu dioperasikan oleh 1 driver, dan kapasitas perahu wisata = 6 orang/trip

→ Jumlah trip per hari = 900 orang/6 orang/trip =150 trip/hari

Jika dalam 1 hari rata-rata driver narik 3 kali, maka jumlah perahu wisata yang dibutuhkan:

→ 150 trip/3 trip per driver =50 perahu wisata

Asumsi Jumlah Perahu KJA
→ 80 perahu KJA

Total Perahu yang Beroprasi
→ Perahu Wisata = 50 buah
→ Perahu KJA = 80 buah
Total 130 Buah perahu

Kebutuhan Parkir Perahu
Ukuran parkir 1 perahu: 2 m x 8 m = 16 m^2
Total kebutuhan area tanpa sirkulasi:
→ 130 perahu×16=2.080 m^2
Asumsikan efisiensi dermaga: 70%
→ 2.080/ 0,7 = 2.971 m^2

Kesimpulan :
Parkir Pengunjung → Mobil =630 m^2 (46 mobil)
Motor = 190 m^2(95 motor)
Parkir Pengelola → Mobil =396 m^2 (29 mobil)
Motor = 40 m^2 (20 motor)
Parkir Service → Mobil barang = 34.5 m^2 (2 mobil)
Parkir Mobil Antar Muat Barang Dermaga
→ Mobil barang = 690 m^2 (40 mobil barang)
Parkir Perahu Wisata air/ Dermaga
→ Perahu = 2.971 m^2 (130 perahu)

Hitung Jumlah Kios
Asumsi:
- 1 kios dapat melayani rata-rata 30 orang per jam
- Maka untuk melayani 150 orang per jam → dibutuhkan 5 kios aktif secara bersamaan

Namun karena pengunjung bisa datang bergelombang, idealnya sediakan:
- **7–8** kios untuk fleksibilitas operasional dan antrian

Ukuran dan Luas per Kios → ElemenUkuran Minimal
Area dagang → 1,5 m × 2 m
Display ikan + meja → 1,5 m
Area gerak pedagang → 0,5 m
Lemari pendingin → Ditempatkan di sudut kios (0,6 m^2)
→ Total luas per kios = ±3–4 m^2
Jika terdapat 8 kios, maka:
→ 8 kios×4 m^2=32 m^2

Area sirkulasi pengunjung, antrian, dan drainase, maka tambahkan koefisien 2–3 kali lipat:
32 m^2×2,5= 80m^2 untuk zonapen jualanikan
Jadi, luas zona penjualan = ±80–100 m^2

Kebutuhan Toilet

Berdasarkan standar SNI 03-1733-2004 tentang Tata Cara Perencanaan Lingkungan Permukiman:
- 1 toilet pria per 75–100 pengunjung pria
- 1 toilet wanita per 75–100 pengunjung wanita
- Asumsikan perbandingan pengunjung pria:wanita = 1:1

Maka: 1.500 pengunjung / 2 = 750 pria & 750 wanita
→ 750 / 75 = 10 toilet pria,\quad 750 / 75 = 10 toilet wanita
Namun itu per hari. Biasanya perhitungannya difokuskan pada peak hour (jam sibuk) yaitu 150 orang/jam.
150/2=75pria, 75wanita→ 75/75 =1 toilet pria, 1 toilet wanita (minimum)
Namun untuk kenyamanan dan antrian pendek, disarankan disediakan:
Jenis → Jumlah Ideal
WC pria → 2 kloset duduk + 2 urinoir
WC wanita → 3 kloset duduk
Wastafel → 3 (gabungan pria dan wanita)
Toilet difabel → 1 unit universal
Toilet petugas/ pedagang → 2 unit universal

KONSEP FUNGSI DAN PROGRAM RUANG

Analisis program ruang dilakukan berdasarkan aktivitas pelaku dan pengguna, sehingga kemudian dapat diketahui fungsi ruang yang diperlukan pada hotel resort ini.

No	Kebutuhan Ruang	Spesifikasi Ruang	Kapasitas		Standar		Sumber	Jumlah Unit	Luas		Total Luas (m^2)	Keterangan
			Ukuran	Satuan	Ukuran	Satuan			Ukuran	Satuan		
1	Area Layanan Wisata	Lobby	50	Orang	1,5 m^2	Orang	Kajian Literatur	1	75	m^2	75	Area masuk, transisi ke ruang lainnya
		Pusat Informasi	20 orang + 2 petugas	-	1,5 m^2/orang + meja info		Kajian Literatur	1	30	m^2	30	Panel info + digital display
		Area komputer informasi	8	Unit	2 m^2/unit + ruang sirkulasi	1	Kajian Literatur	4	16	m^2	16	Akses info mandiri, browsing destinasi
		Kios Display										
		Rak Display	4	Orang	1,5 m panjang x 0,5 m x 2 sisi	-	Kajian Literatur	6	27	m^2	27	Rak bisa diakses dua sisi, item UMKM kecil
		Rak Brosur dan Peta	3	Orang	1 m panjang x 0,4 m	-	Kajian Literatur	4	6	m^2	6	Bisa ambil brosur, buka peta
		LCD Display	5	Orang	1 unit butuh ±2 m^2 + sirkulasi	-	Kajian Literatur	4	5	m^2	5	Untuk tampilan digital, sentuh layar
		Sirkulasi antar rak	20	Orang	±1,2–1,5 m^2/orang (akses umum)	-	Kajian Literatur	-	20	m^2	20	Area jalan & akses display antar rak
		Biro Perjalanan Wisata	3	orang	6 m^2/konsultan	orang	Kajian Literatur	2	8	m^2	8	Konsultasi tour lokal / guide wisata
		Ruang Tunggu	25	Orang	2 m^2	Orang	Kajian Literatur	1	50	m^2	50	Sofa/bench, dekat ticket/money changer
		Ticket Centre	3	Orang	8 m^2	/unit	Kajian Literatur	2	16	m^2	16	Bisa untuk pemesanan trip wisata / perahu
		Money Changer/ATM	2	Orang	6 m^2	/unit	Kajian Literatur	1	6	m^2	6	Untuk wisatawan luar kota/asing
		Kafetaria										
		Ruang Duduk Pengunjung	45	Orang	2,0 m^2	Orang	Kajian Literatur	1	90	m^2	90	Indoor/semi outdoor, rotasi tiap ±30 menit
		Meja Bar + Display	-	-	8–10 m^2 total	m^2	Kajian Literatur	1	10	m^2	10	Display snack & kopi
		Area Dapur Ringan	-	-	±15–20 m^2 total	m^2	Kajian Literatur	1	18	m^2	18	Persiapan makanan ringan, plating
		Area Cuci & Storage	-	-	±10 m^2 total	m^2	Kajian Literatur	1	10	m^2	10	Wastafel, rak bahan kering, chiller
		Sirkulasi Staff & Pengunjung	-	-	20–25% dari luas total	m^2	Kajian Literatur	-	32	m^2	32	Jalur antar kursi, tray, antrean, pembersih
		Toilet Pria	4	orang	1,8	m^2	SNI	4	7.2	m^2	7	
		Urinoir	4	orang	0.75	m^2	SNI	4	3	m^2	3	
		Toilet Perempuan	6	orang	1,8	m^2	SNI	6	10	m^2	10	
		Toilet Difable	1	orang	3.6	m^2	SNI	1	3.6	m^2	3.6	
		Toilet Pedang	2	orang	1,8	m^2	SNI	2	3.6	m^2	3.6	
		Wastafel	4	orang	1	m^2	SNI	4	4	m^2	4	
		Janitor	1	orang	1 x 1	m^2	Studi Literatur	1	1	m^2	1	
		Sirkulasi 20 %							451.4	m^2	541.68	
2	Area Pengelola	Resepsionis	2 petugas + 2–3 tamu		±12–15 m^2 total	-	Studi Literatur	1	15	m^2	15	Untuk tamu resmi yang akan bertemu staf
		Ruang Tunggu Tamu	4–6 orang duduk		2 m^2/orang	-	Studi Literatur	1	12	m^2	12	Sofa kecil + coffee table
		Lounge Pengelola	6–8 staf		2 m^2/orang	-	Studi Literatur	1	16	m^2	16	Tempat istirahat staf, informal area
		Ruang Rapat	10–12 orang		2 m^2/orang + meja besar	-	Studi Literatur	1	24	m^2	24	Rapat mingguan, koordinasi wisata atau edukasi
		Ruang Kepala	1	Orang	9–12 m^2	-	Studi Literatur	1	10	m^2	10	Kepala Visitor Centre
		Sekretaris	2	Orang	6–8 m^2	-	Studi Literatur	1	8	m^2	8	Bersebelahan dengan kepala
		Ruang Kepala Sub Bagian	3	Orang	8 m^2/orang	-	Studi Literatur	2	16	m^2	16	Misal: sub bagian edukasi & komersial
		Ruang Kepala Bagian	3	Orang	8 m^2/orang	-	Studi Literatur	2	16	m^2	16	Misal: bagian umum & operasional
		Ruang Staff	8	Orang	4–5 m^2/orang (meja kerja	-	Studi Literatur	1	35	m^2	35	Open office/desk staf pengelola
		Pantry	-		8	-	Studi Literatur	1	8	m^2	8	Mini kitchen, kulkas, dispenser, lemari
		Sirkulasi 20 %							160	m^2	192	

KONSEP FUNGSI DAN PROGRAM RUANG

Analisis program ruang dilakukan berdasarkan aktivitas pelaku dan pengguna, sehingga kemudian dapat diketahui fungsi ruang yang diperlukan pada hotel resort ini.

No	Kebutuhan Ruang	Spesifikasi Ruang	Kapasitas		Standar		Sumber	Jumlah Unit	Luas		Total Luas (m^2)	Keterangan
			Ukuran	Satuan	Ukuran	Satuan			Ukuran	Satuan		
3	Pengelola Kebersihan	Ruang Staff	6	Orang	4–5 m^2/orang	-	Studi Literatur	1	24	m^2	24	Meja kerja ringan, penyimpanan peralatan kecil
		Ruang Ganti+Loker	8	Orang	1,5–2 m^2/orang	-	Studi Literatur	1	12	m^2	12	Loker + ruang ganti terpisah pria/wanita
		Area Istirahat	5	Orang	2 m^2/orang	-	Studi Literatur	1	10	m^2	10	Sofa ringan atau karpet
		Gudang	-		±8–10 m^2	-	Studi Literatur	1	10	m^2	10	Alat pel, sabun, tangga, dll
4	Ibadah	Mushalla	20	orang	1,2 m^2/orang	-	Studi Literatur	1	24	m^2	24	Area indoor berkarpet
		Tempat Wudhu	4	Orang	±1,5–2 m^2/orang	-	Studi Literatur	1	8	m^2	8	Wudhu basah & drainase
5	Kesehatan	Ruang P3K	1–2 pasien + petugas	-	±8–10 m^2	-	Studi Literatur	1	10	m^2	10	Kasur lipat + kotak P3K
6	Keamanan	Ruang CCTV	1–2 petugas	-	6–8 m^2		Studi Literatur	1	8	m^2	8	Layar monitor, meja kontrol
		Ruang Keamanan	2–3 orang	-	4–5 m^2/orang		Studi Literatur	1	12	m^2	12	Ruang siaga jaga 24 jam
		Ruang Ganti Satpam	2–3 orang	-	1,5 m^2/orang		Studi Literatur	1	5	m^2	5	Loker + ganti baju tugas
7	Utilitas	Gudang Bongkar Muat	-	-	±15–20 m^2		Studi Literatur	1	18	m^2	18	Barang UMKM, kafe, logistik
		Ruang Pompa	-	-	±8–10 m^2		Studi Literatur	1	10	m^2	10	Kontrol air untuk toilet, wudhu
		Ruang Genset	-	-	±12–15 m^2		Studi Literatur	1	14	m^2	14	Terpisah, ventilasi baik, insulasi suara
		Sirkulasi 20 %							165	m^2	198	
8	Area Parkir	Pos Jaga	4	orang	10	m^2		2	40	m^2	40	
		Loading Dock	2	unit	20	m^2		2	40	m^2	40	
		Pakir Pengunjung										
		Mobil	46	unit	13,2	m^2	Data arsitek	1	630	m^2	630	Parkir utama pengunjung
		Motor	190	unit	2	m^2	Data arsitek	1	190	m^2	190	
		Parkir Pengelola										
		Mobil	29	unit	13,2	m^2	Data arsitek	1	396	m^2	396	Parkir staf dan manajemen
		Motor	20	unit	2	m^2	Data arsitek	1	40	m^2	40	
		Parkir Service	2	unit	17.25	m^2	Data arsitek	1	34.5	m^2	34.5	Kendaraan operasional
		Parkir antara muat Perikanan	40	unit	17.25	m^2	Data arsitek	1	690	m^2	690	Muat hasil panen KJA
		Drop Off	1	Unit	17.25	m^2	Data arsitek	1	15	m^2	15	Turun-naik penumpan
		Sirkulasi 15 %							2,075.50		2,386.83	
		Fish Market										
		Kios Semi Permanen	2	orang	4	m^2	Data arsitek	8	32	m^2	32	Jual ikan & olahan lokal
		Antrian / Buffer	15	orang	1	m^2	Data arsitek	1	15	m^2	15	Area tunggu pembeli
		Drainase & servis	-	-	-	-	-	-	20	m^2	20	Saluran air dan limbah
		Backstage / penyimpanan	-	-	-	-	-	-	5	m^2	5	Stok & alat bantu jual
		Split Cold Room	1.000	Kg	8-10	m^2	Lapngan	1	10	m^2	10	Pendingin ikan hasil panen
		Toilet Pria	4	orang	1,8	m^2	SNI	4	7.2	m^2	7	
		Urinoir	4	orang	0.75	m^2	SNI	4	3	m^2	3	
		Toilet Perempuan	6	orang	1,8	m^2	SNI	6	10	m^2	10	
		Toilet Difable	1	orang	3.6	m^2	SNI	1	3.6	m^2	3.6	
		Toilet Pedang	2	orang	1,8	m^2	SNI	2	3.6	m^2	3.6	
		Wastafel	4	orang	1	m^2	SNI	4	4	m^2	4	
		Sirkulasi 30 %							113.4		147	
		Area Kuliner Apung										

KONSEP FUNGSI DAN PROGRAM RUANG

Analisis program ruang dilakukan berdasarkan aktivitas pelaku dan pengguna, sehingga kemudian dapat diketahui fungsi ruang yang diperlukan pada hotel resort ini.

No	Kebutuhan Ruang	Spesifikasi Ruang	Kapasitas		Standar		Sumber	Jumlah Unit	Luas		Total Luas (m^2)	Keterangan
			Ukuran	Satuan	Ukuran	Satuan			Ukuran	Satuan		
		Area pengolahan & masak	6	Orang	- 1 unit kompor industri/grill (1,2 × 0,7 m) - 1 meja prep (1,5 × 0,6 m) - 1 range hood + exhaust - 1 washtank besar (1 × 0,7 m)	-	Kajian Lapangan	4	40	m^2	40	dapur (grill, boiling, prep), exhaust, washtank besar
		Area cuci & persiapan bahan	2	Orang	-1 meja cuci sayur (1 × 0,6 m) - meja potong bahan mentah (1,5 × 0,6 m) -1 tempat pengering (tray atau rak)	-	Kajian Lapangan	3	16	m^2	16	Pre-clean, washing, chopping, storage bahan
		Storage kering & chiller	1	Orang	- 2 lemari bahan kering (1 × 0,5 m) - 1 unit chiller/kulkas (1 × 0,8 m) - 1 freezer kecil (1 × 0,6 m)	-	Kajian Lapangan	4	12	m^2	12	Lemari, cold storage, bahan kering, minuman
		Display makanan & kasir	2	Orang	- 2 lemari bahan kering (1 × 0,5 m) - 1 unit chiller/kulkas (1 × 0,8 m) - 1 freezer kecil (1 × 0,6 m)	-	Kajian Lapangan	3	12	m^2	12	Showcase, menu board, kasir elektronik
		Area antrean / waiting list	30	Orang	- Bench panjang atau kursi baris (panjang total ±6 m) - TV/menu digital + nomor antrian - 2 jalur antre masuk		Kajian Lapangan	4	32	m^2	32	±20–30 orang menunggu dengan sistem nomor
		Modul Apung Area Makan	24	orang	36	m^2	Kajian Lapangan	16	576	m^2	576	Kapasitas permodul dapat menampung 10 - 16 orang, 4 meja
		Toilet Pria	4	orang	1,8	m^2	SNI	4	7.2	m^2	7	
		Urinoir	4	orang	0.75	m^2	SNI	4	3	m^2	3	
9	Area Ekonomi	Toilet Perempuan	6	orang	1,8	m^2	SNI	6	10	m^2	10	
		Toilet Difable	1	orang	3.6	m^2	SNI	1	3.6	m^2	3.6	
		Toilet Pedang	2	orang	1,8	m^2	SNI	2	3.6	m^2	3.6	
		Wastafel	4	orang	1	m^2	SNI	4	4	m^2	4	
		Sirkulasi 30 %							719.4	m^2	935	
		Area Toko Oleh-oleh/ Tenan Lokal (UMKM, Produk Kerajinan)										
		Kerajinan khas daerah	-	-	2,5 x 3	m^2	Kajian Lapangan	6	45	m^2	45	
		Makanan ringan & jajanan	-	-	2,5 x 3	m^2	Kajian Lapangan	6	45	m^2	45	
		Makanan siap saji (warung)	-	-	3 x 4	m^2	Kajian Lapangan	6	72	m^2	72	
		Souvenir	-	-	2,5 x 3	m^2	Kajian Lapangan	6	45	m^2	45	
		Area duduk/istirahat publik	±6 meja + 9 kursi	-	-	-	-	-	30	m^2	30	20% pengunjung aktif/jam duduk
		Area Resto										
		Main Dining Area	100	Orang	1,8	-	Studi Literatur		180	m^2	180	Ceiling tinggi, mewah, orientasi view waduk
		Terrace Dining	30	Orang	2,0 m^2/org	-	Studi Literatur		60	m^2	60	Outdoor dining, view langsung ke waduk
		Bar		-	±10–12 m^2 total	-	Studi Literatur		12	m^2	12	Display wine, area barista
		VIP Room		12	2,0 m^2/org	-	Studi Literatur		20	m^2	20	Untuk tamu penting atau rapat privat
		Toilet Guest		-	±2,5–3 m^2/org total	-	Studi Literatur		20	m^2	20	Kualitas finishing premium
		Hot Kitchen		-	±30–40 m^2 total	-	Studi Literatur		40	m^2	40	Olahan panas, show kitchen opsional
		Cold Kitchen/Pastry		-	±10–15 m^2 total	-	Studi Literatur		15	m^2	15	Produksi dessert, sushi, salad
		Preparation Room		-	±10–15 m^2 total	-	Studi Literatur		15	m^2	15	Termasuk cleaning ikan hasil KJA
		Cold Storage		-	±8–10 m^2 total	-	Studi Literatur		10	m^2	10	Penyimpanan bahan baku fresh premium
		Dishwashing Area		-	±8–10 m^2 total	-	Studi Literatur		10	m^2	10	Jalur keluar terpisah dari clean zone
		Waste Area		-	±5 m^2 total	-	Studi Literatur		5	m^2	5	Waste organik & non-organik terpisah

KONSEP FUNGSI DAN PROGRAM RUANG

Analisis program ruang dilakukan berdasarkan aktivitas pelaku dan pengguna, sehingga kemudian dapat diketahui fungsi ruang yang diperlukan pada hotel resort ini.

No	Kebutuhan Ruang	Spesifikasi Ruang	Kapasitas		Standar		Sumber	Jumlah Unit	Luas		Total Luas (m²)	Keterangan
			Ukuran	Satuan	Ukuran	Satuan			Ukuran	Satuan		
		Receiving / Delivery		-	±6–8 m² total	-	Studi Literatur		8	m²	8	Koneksi ke loading dock
		Locker Staff + Toilet		8	±1,2 m²/org	-	Studi Literatur		10	m²	10	Pria & wanita terpisah
		Dry Storage		-	±10 m² total	-	Studi Literatur		10	m²	10	Simpan bumbu, kemasan kering
		Sirkulasi					Studi Literatur					
		TOTAL LUAS										
		Sirkulasi 40 %							257	m²	360	
10	Area Edukasi	Galeri Sejarah Bendungan Cirata	40	Orang	1,5 m²	Orang	Studi Literatur	1	80	m²	80	Alur searah / galeri berpola zig-zag
		Galeri Ekologi Waduk	40	Orang	1,5 m²	orang	Studi Literatur	1	60	m²	60	Alur bebas, display pameran visual
		Galeri Budidaya Ikan (KJA)	35	Orang	1,5 m²	Orang	Studi Literatur	1	55	m²	55	Termasuk mini model 3D
		Ruang Edukasi Energi (PLTA)	60	Orang	1,5 m²	orang	Studi Literatur	1	90	m²	90	Bisa dengan simulasi digital
		Studio Narasi Sosial Lokal	25	Orang	2,0 m²	Orang	Studi Literatur	1	50	m²	50	Duduk, audiovisual narasi
		Workshop Mini (live demo)	20	Orang	2,0 m²		Studi Literatur	1	35	m²	35	Aktivitas interaktif/rotasi
		Amphiteater kecil (opsional)	40	Orang	2,0 m²	Orang	Studi Literatur	1	80	m²	80	Indoor/semi-outdoor, bertingkat
		Toilet Pria	4	Orang	1,8	m²	SNI	4	7.2	m²	7	
		Urinoir	4	Orang	0.75	m²	SNI	4	3	m²	3	
		Toilet Perempuan	6	Orang	1,8	m²	SNI	6	10	m²	10	
		Toilet Difable	1	Orang	3.6	m²	SNI	1	3.6	m²	3.6	
		Toilet Pedang	2	Orang	1,8	m²	SNI	2	3.6	m²	3.6	
		Wastafel	4	Orang	1	m²	SNI	4	4	m²	4	
		Sirkulasi 24%							481.4	m²	597	
11	Dermaga	**ZONA KJA (Keramba Jaring Apung – Perikanan)**										
		Tempat bongkar muat pakan	40	unit	6 m (L) × 7 m (P)	m²	Kajian Lapangan	40	1680	m²	1680	Handling karung pakan
		Tempat bongkar muat ikan	40	unit	6 m (L) × 8 m (P)	m²	Kajian Lapangan	40	1920	m²	1920	
		Gudang pakan & alat KJA	1	unit	4 × 6 m	m²	Kajian Lapangan	1	24	m²	24	Penyimpanan logistik
		Kantor pengelola KJA	1	unit	4 × 4 m	m²	Kajian Lapangan	1	16	m²	16	Untuk administrasi & koordinasi
		Area tambat perahu KJA	80	unit perahu	2 × 8 m	m²	Kajian Lapangan	80	1280	m²	1280	Jarak aman antar perahu 2 m
		Jalur kerja & akses loading	3 troli + 5	orang pekerja sekaligus	2 × 50 m	m²	Kajian Lapangan	-	100	m²	100	Jalur logistik pakan dan hasil panen
		Toilet umum	2	orang	1,8	m²	SNI	2	3,6	m²	3,6	
		Sirkulasi 30%							5,020.00		6,526.0	
		ZONA WISATA AIR & PERAHU KULINER APUNG										
		Tempat naik-turun penumpang wisata	5	unit	4 × 20 m	m²	Kajian Lapangan	1	80	m²	80	Boarding/landing
		Area tambat perahu wisata	50	unit perahu	2 × 8 m × 50 unit	m²	Kajian Lapangan	50	800	m²	800	Tiap perahu kapasitas ±10–12 orang
		Tempat naik-turun kuliner apung	3	unit perahu kuliner	4 × 10 m	m²	Kajian Lapangan	1	40	m²	40	Area logistic penumpang
		Area parkir perahu kuliner apung	10	unit perahu	2 × 8 m × 10	unit	Kajian Lapangan	10	160	m²	160	Posisi tetap (floating/dock)
		Ruang tunggu boarding	25	orrang	5 × 10 m	m²	Kajian Lapangan	1	50	m²	50	Ruang menunggu terbuka
		Loket tiket wisata	2 loket, melayani ±100 orang/jam total	-	2 × 3 m	m²	Kajian Lapangan	2	12	m²	12	Tiket wisata perahu
		Ruang kontrol pelabuhan kecil	3	orang	4 × 4 m	m²	Kajian Lapangan	1	16	m²	16	

KONSEP FUNGSI DAN PROGRAM RUANG

Analisis program ruang dilakukan berdasarkan aktivitas pelaku dan pengguna, sehingga kemudian dapat diketahui fungsi ruang yang diperlukan pada hotel resort ini.

No	Kebutuhan Ruang	Spesifikasi Ruang	Kapasitas		Standar		Sumber	Jumlah Unit	Luas		Total Luas (m^2)	Keterangan
			Ukuran	Satuan	Ukuran	Satuan			Ukuran	Satuan		
		Toilet Pria	4	orang	1,8	m^2	SNI	4	7.2	m^2	7	
		Urinoir	4	orang	0.75	m^2	SNI	4	3	m^2	3	
		Toilet Perempuan	6	orang	1,8	m^2	SNI	6	10	m^2	10	
		Toilet Difable	1	orang	3.6	m^2	SNI	1	3.6	m^2	3.6	
		Wastafel	4	orang	1	m^2	SNI	4	4	m^2	4	
	Sirkulasi 30%								1,185.80	m^2	1,541.54	
	Luasan Total								13065.621			

2. 3.1. KONSEP KONTEKSTUALISME

Kontekstualisme dalam desain arsitektur berarti menyesuaikan bentuk, material, dan tatanan ruang bangunan dengan potensi serta karakter lokal-baik dari aspek alam, budaya, maupun sosial. Pendekatan ini menekankan keharmonisan antara bangunan baru dan lingkungan sekitarnya, sehingga tercipta kesinambungan visual, fungsional, dan makna ruang yang khas bagi kawasan tersebu

Penerapan Arsitektur Vernakular Sunda:

- **Bentuk dan Massa Bangunan**: Rumah adat Sunda umumnya berbentuk rumah panggung dengan atap pelana atau atap "julang ngapak" (mirip sayap burung) dan "parahu kumureb" (perahu terbalik). Bentuk atap ini dapat diadaptasi untuk Visitor Centre agar menyatu dengan lanskap dan menjadi ikon visual yang mudah dikenali.
- **Pola Bukaan dan Sirkulasi:** Rumah Sunda memiliki bukaan (jendela dan ventilasi) yang teratur untuk memaksimalkan pencahayaan dan ventilasi alami. Pola ini bisa diterapkan pada Visitor Centre agar sirkulasi udara lancar dan ruang terasa nyaman.
- **Material Lokal:** Penggunaan bambu terbelah, kayu, dan ijuk sebagai material utama tidak hanya memperkuat identitas lokal, tetapi juga ramah lingkungan dan mudah didapat di sekitar Jawa Barat.
- **Pondasi Panggung:** Rumah adat Sunda umumnya menggunakan pondasi panggung setinggi 0,5–1 meter dari permukaan tanah, berfungsi untuk mengatasi banjir, gempa, dan memanfaatkan ruang bawah sebagai area utilitas. Konsep ini dapat diterapkan pada Visitor Centre untuk mengantisipasi kondisi alam dan memberikan ruang tambahan multifungsi.
- **Ornamen dan Ragam Hias**: Elemen ornamen khas Sunda, seperti ukiran kayu atau motif geometris, dapat diaplikasikan pada fasad, pintu, dan interior untuk memperkuat nuansa lokal tanpa menghilangkan fungsi modern.

"Arsitektur kontekstual merupakan pendekatan perancangan arsitektur yang tanggap dengan kondisi yang ada, memadukan elemen-elemen fisik dan non-fisik sekitar sehingga memberikan makna bagi lingkungan sekitar sebagai suatu kesatuan ruang."

Keberlanjutan

Keberlanjutan dalam desain Visitor Centre menekankan pada minimisasi dampak lingkungan melalui:

- **Desain Pasif:** Memanfaatkan ventilasi silang alami, pencahayaan alami, dan orientasi bangunan yang tepat untuk mengurangi kebutuhan energi buatan.
- **Energi Terbarukan:** Pemasangan panel surya di atap atau penggunaan sistem pengumpulan air hujan.
- **Material Lokal dan Daur Ulang:** Mengutamakan material lokal seperti bambu, kayu, dan batu alam yang memiliki jejak karbon rendah dan mudah terurai.
- **Pengelolaan Air:** Sistem resapan air hujan, kolam retensi, dan pemanfaatan kolong bangunan sebagai ruang hijau atau area penampungan air.

Pemberdayaan Lokal

Visitor Centre berperan sebagai simpul ekonomi dan budaya masyarakat sekitar dengan:

- **Ruang Produk Lokal**: Menyediakan area khusus untuk penjualan kerajinan tangan, makanan khas, dan produk kreatif masyarakat setempat.
- **Aktivitas Sosial Budaya:** Menyediakan ruang serbaguna untuk pertunjukan seni, workshop, atau pelatihan yang melibatkan komunitas lokal.
- **Kolaborasi dengan UMKM:** Memberikan peluang bagi usaha mikro, kecil, dan menengah untuk berkembang melalui kemitraan dan promosi di kawasan wisata.

Contoh Penerapan: Neo-Vernakular Sunda

Penerapan arsitektur neo-vernakular Sunda pada Visitor Centre tidak hanya melestarikan nilai tradisional, tetapi juga mengintegrasikan teknologi dan kebutuhan modern. Misalnya, atap parahu kumureb dikombinasikan dengan struktur baja ringan, fasad kayu dengan kaca untuk transparansi visual, serta interior yang fleksibel untuk berbagai fungsi edukasi dan rekreasi

04 Bagian Deskripsi Hasil Rancangan & Pembuktian



Gambar 4.1. Perspektif rancangan “Riung” dari vista arah waduk
Sumber:Penulis 2025

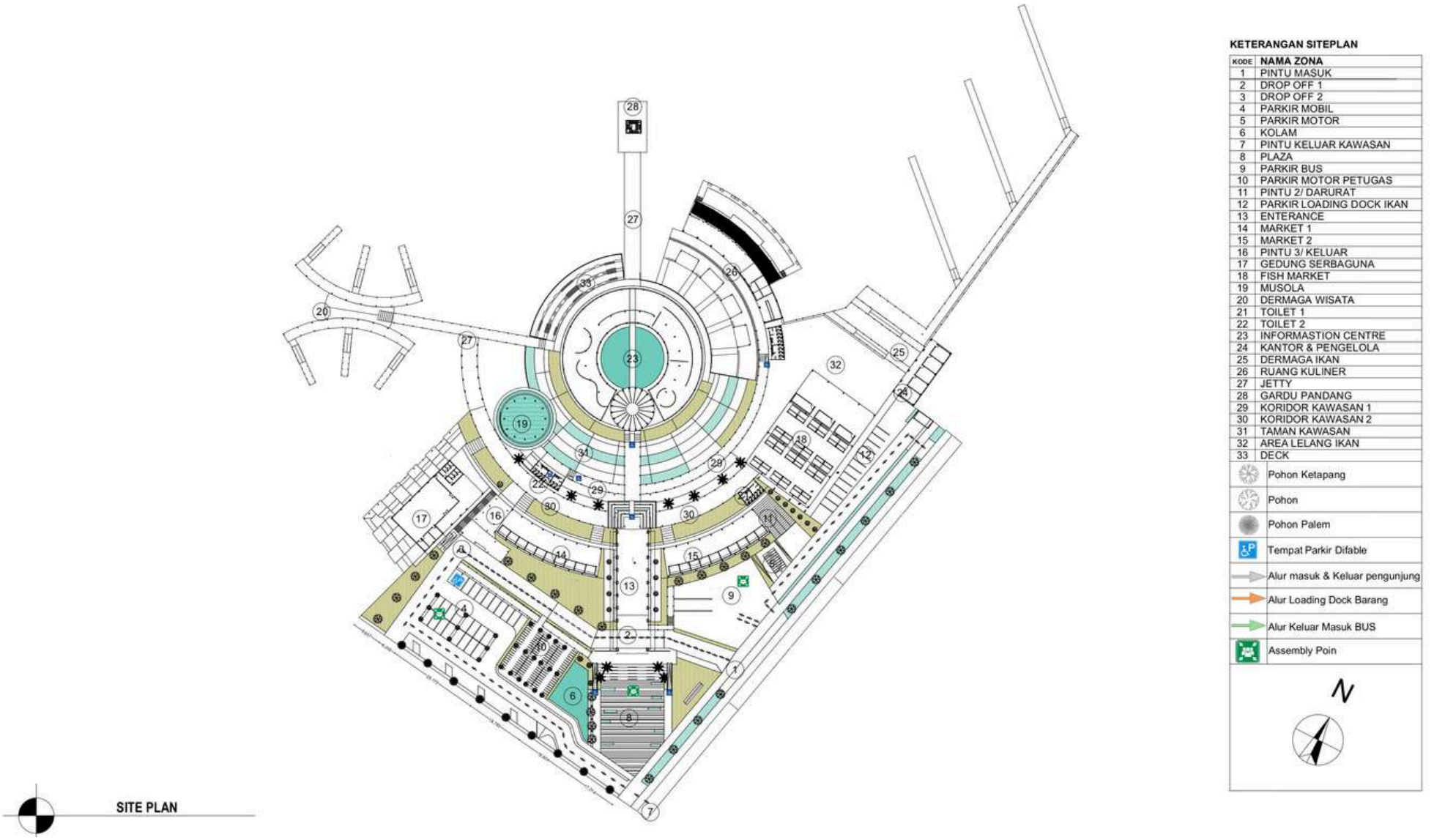
Perancangan Penerapan Konsep Kontekstual Perancangan Gedung Visitor Centre di Waduk Cirata Cianjur Sebagai Pusat Edukasi dan Wisata Berkelanjutan memiliki fungsi yaitu:

a. Sebagai pusat informasi, edukasi lingkungan, dan orientasi wisata bagi pengunjung.
b. Menyediakan area istirahat, ruang interaksi sosial, promosi dan penjualan produk lokal, dan pameran yang mendukung kegiatan komunitas serta pelaku UMKM.

Hal ini bertujuan untuk merancang sebuah Visitor Centre di Waduk Cirata, Cianjur, yang tidak hanya berfungsi sebagai pusat informasi wisata, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang mendukung pariwisata berkelanjutan. Gedung ini dirancang dengan pendekatan kontekstual, mempertimbangkan kondisi alam, budaya, dan sosial setempat, guna menciptakan pengalaman wisata yang menyeluruh dan bermakna.

Visitor Centre di kawasan Waduk Cirata dirancang dengan pendekatan kontekstual yang menyesuaikan karakter alam, iklim, dan budaya lokal. Bangunan ini diharapkan tidak hanya menjadi pusat informasi dan edukasi lingkungan, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman wisata yang berkelanjutan dan selaras dengan lanskap serta kehidupan masyarakat sekitar.

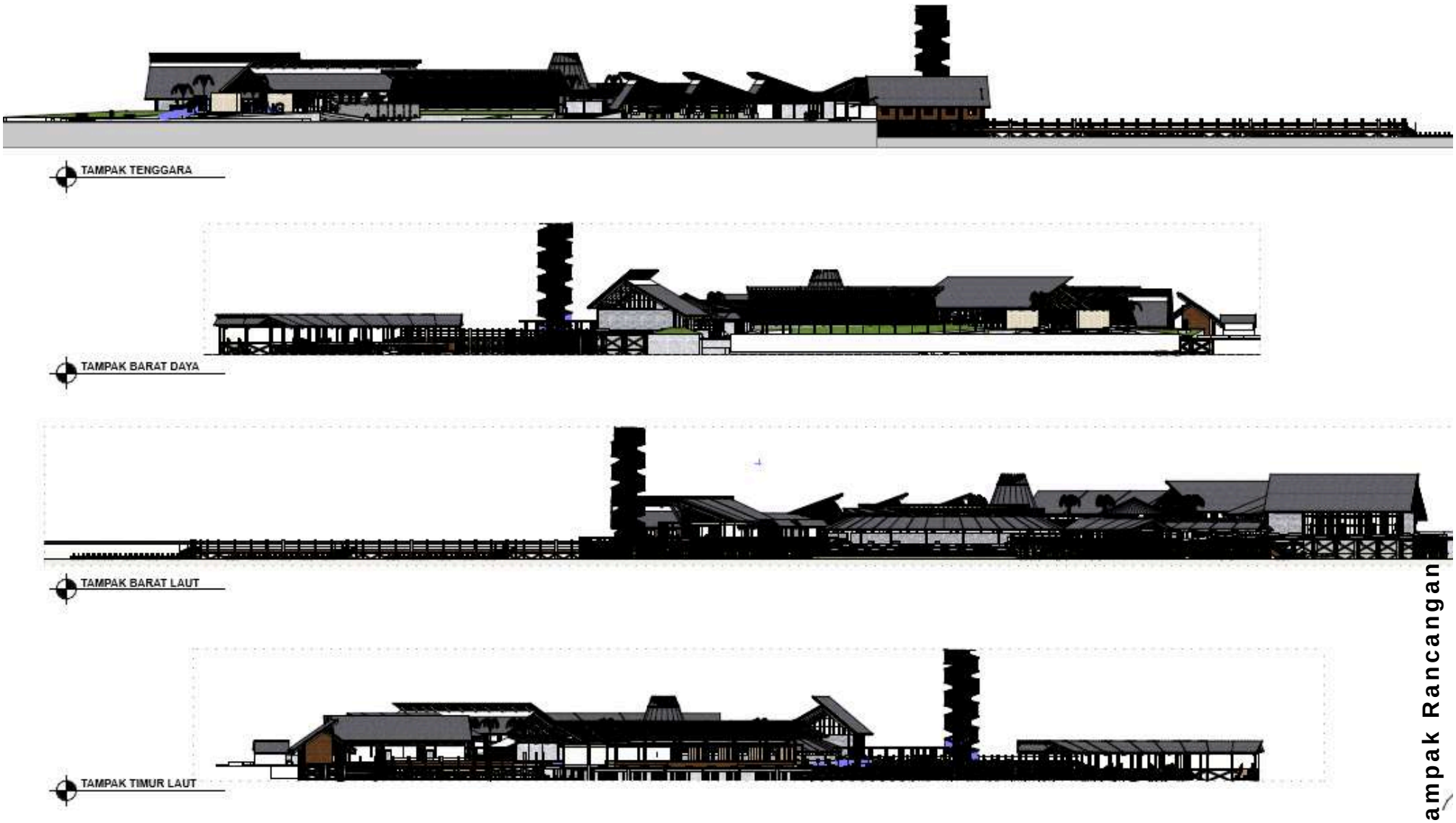
Selain itu, Visitor Centre berperan sebagai pusat aktivitas wisata dan ekonomi lokal melalui penyediaan ruang pameran, layanan informasi wisata, fasilitas edukatif, serta area pemberdayaan UMKM. Dengan menghadirkan ruang interaktif, zonasi yang nyaman, dan identitas arsitektur yang kuat, bangunan ini ditujukan menjadi landmark kawasan sekaligus wadah kolaborasi masyarakat dalam pengelolaan destinasi wisata secara berkelanjutan.



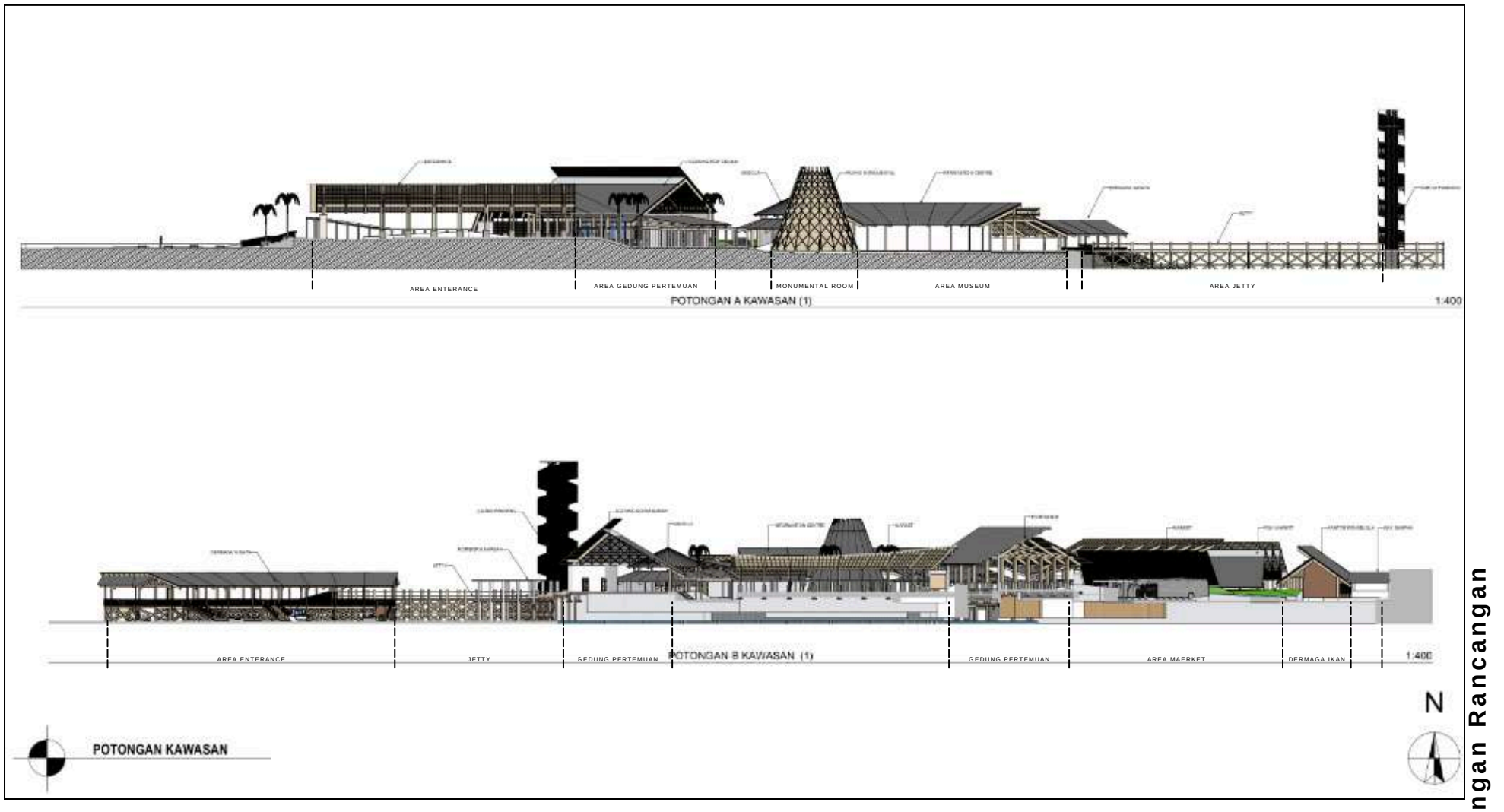
Gambar 4.1. Siteplan Rancangan
Sumber:Penulis 2025

Siteplan ini terbagi menjadi tiga zonasi utama—Market, Edukasi, dan Wisata—yang seluruhnya bersifat publik dan saling terhubung melalui sirkulasi yang terbuka dan nyaman. Zona Market berfungsi sebagai ruang aktivitas ekonomi dan interaksi masyarakat, zona Edukasi menjadi pusat informasi serta pembelajaran lingkungan, dan zona Wisata menghadirkan area rekreasi yang dekat dengan alam. Ketiga zona ini dirancang menyatu untuk menciptakan kawasan yang hidup, inklusif, dan mudah diakses oleh seluruh pengunjung.

Berikut merupakan Ruang dan Jenis Ruang berdasarkan zonanya:



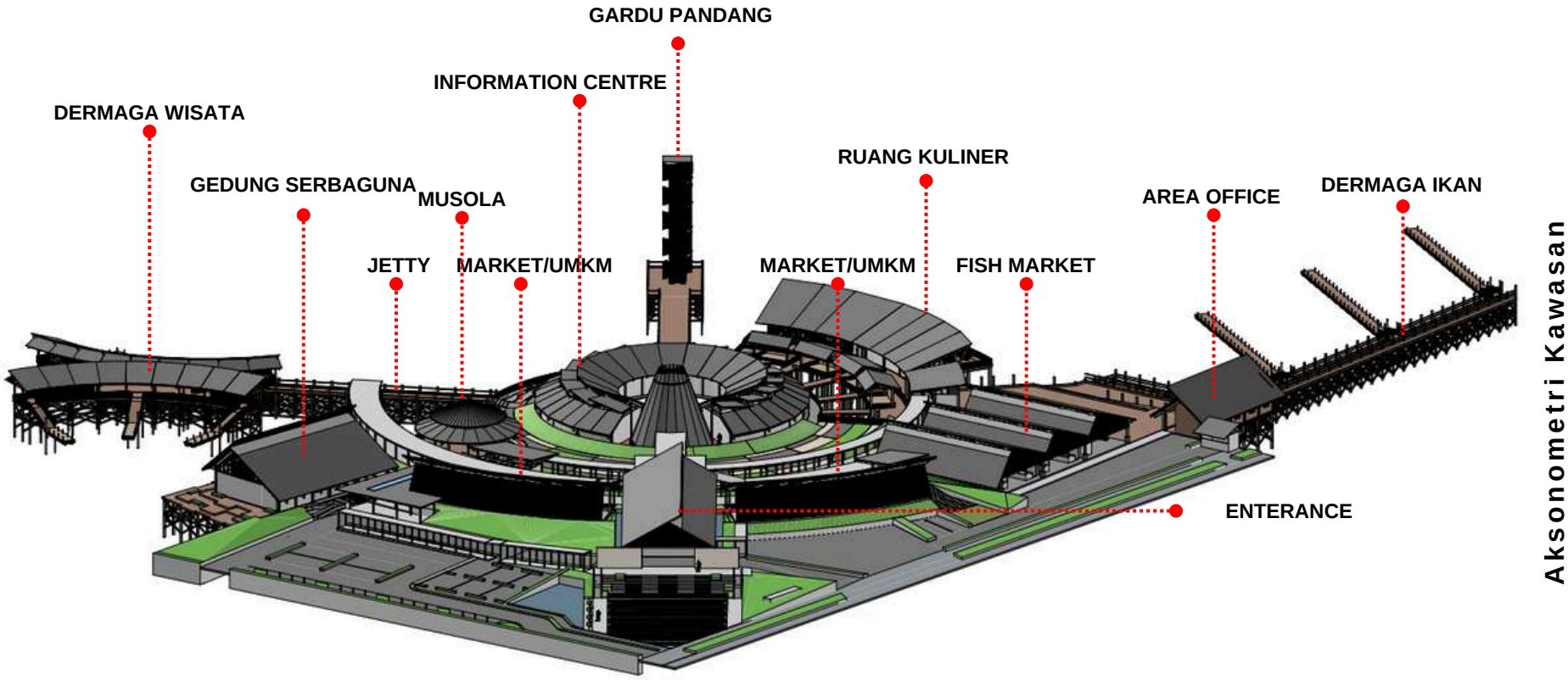
Gambar Tampak Rancangan
Sumber:Penulis 2025



Gambar 4.1. Potongan Rancangan
Sumber:Penulis 2025

Pada gambar potongan diatas terlihat area-area yang berbeda beda fungsinya, yang menjelaskan perbedaan zona pada area rancangan yang terbagi menjadi 11 massa bangunan berbeda, yaitu:

1. Enterance
2. Market
3. Gedung Pertemuan
4. Dermaga Wisata
5. Information Centre
6. Musola
7. Fish Market
8. Dermaga Ikan
9. Area Kuliner
10. Jetty
11. Gardu Pandang



Gambar 4.1. Aksonometri Kawasan Rancangan
Sumber:Penulis 2025



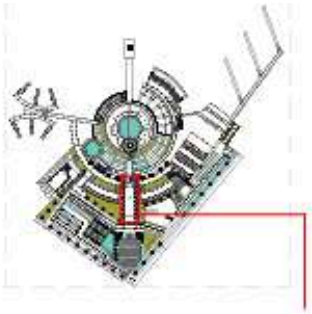
Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Kawasan
Sumber:Penulis 2025

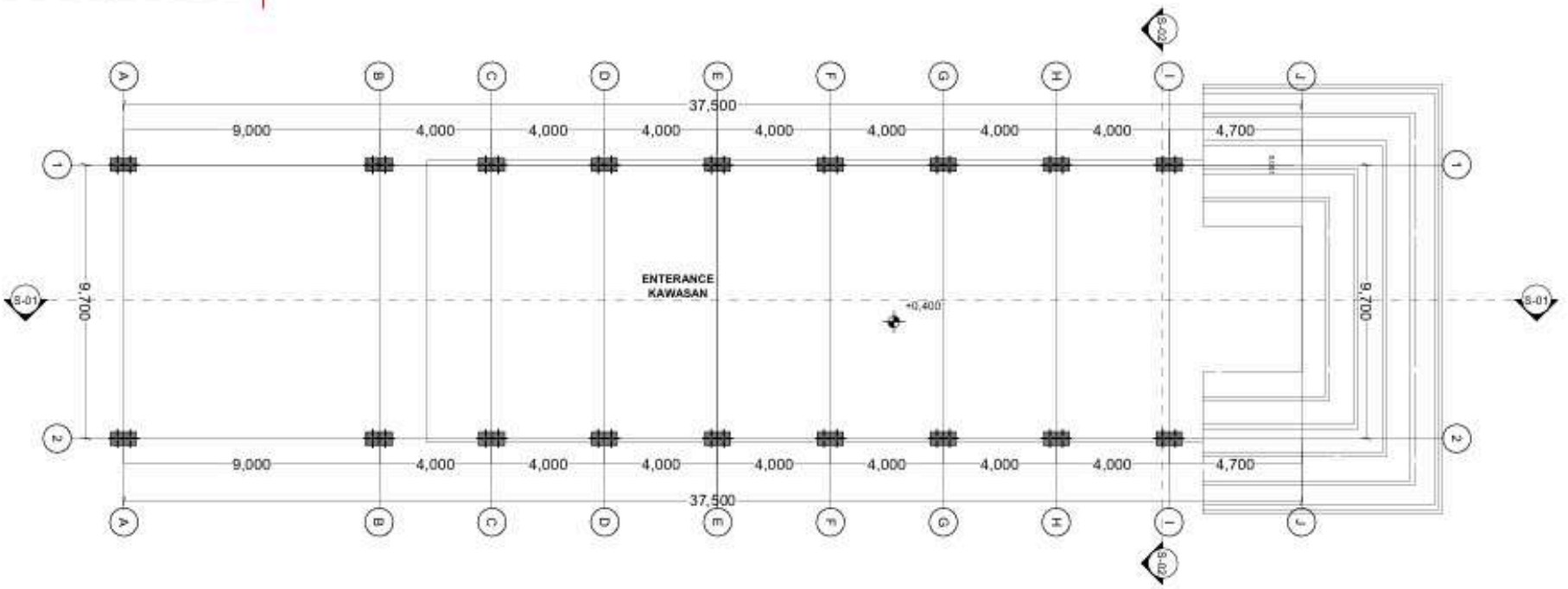
Bangunan ini dirancang sebagai entrance utama kawasan, berfungsi sebagai gerbang penerima sekaligus ruang transisi bagi pengunjung sebelum memasuki area utama. Struktur atap lebar dengan kemiringan khas menciptakan kesan monumental namun tetap terbuka, sementara deretan kolom yang ritmis memberikan karakter ruang yang ringan dan welcoming. Area panggung dan teras bertingkat di bagian depan menegaskan fungsi bangunan sebagai titik orientasi dan titik kumpul, memungkinkan kegiatan penyambutan, informasi awal, maupun aktivitas publik skala kecil. Keseluruhan bentuknya mencerminkan prinsip keterbukaan dan konektivitas, sehingga mampu menjadi peralihan yang nyaman antara ruang luar dan kawasan wisata secara keseluruhan.
Berikut merupakan area penunjang dari rancangan Visitor Centre:

Bangunan Enterance Kawasan



Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025



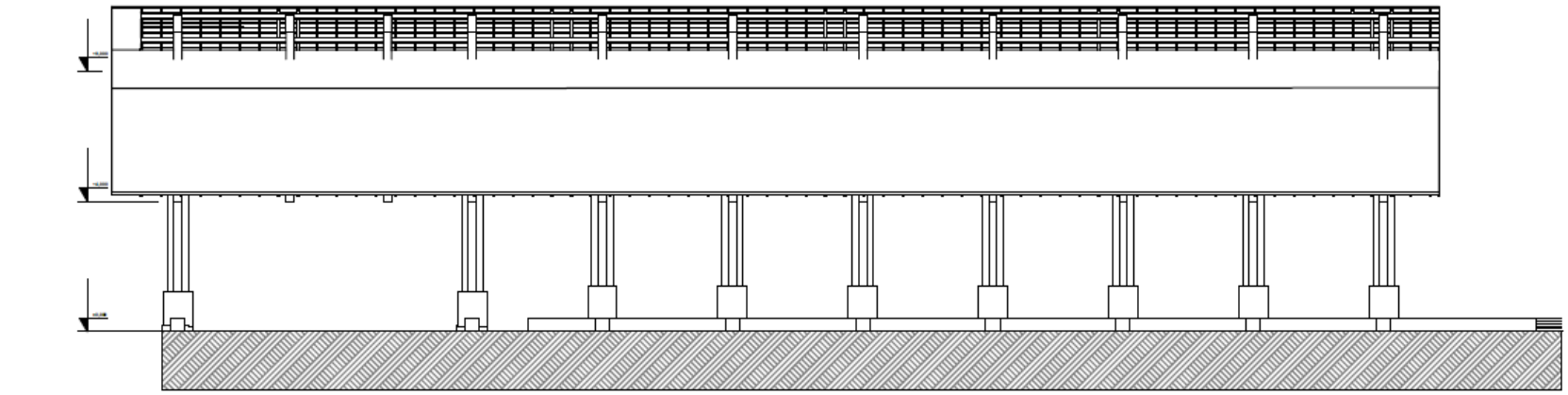


Gambar 4.1. Denah Bangunan Entersnce
Sumber:Penulis 2025

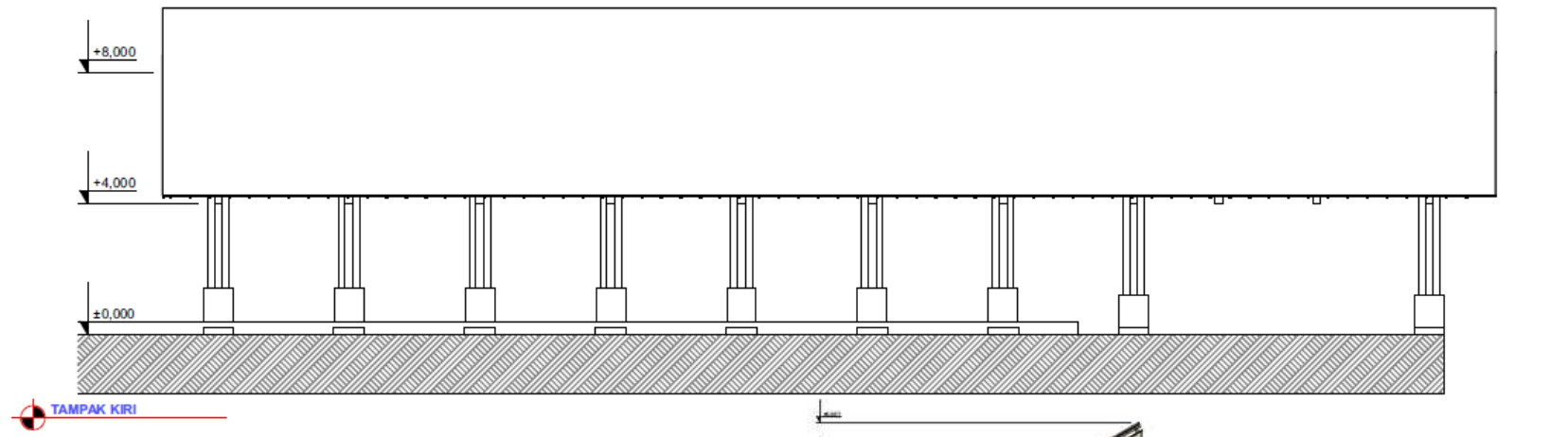
Sebagai area penunjang, Visitor Centre dirancang untuk melengkapi fungsi bangunan entrance dengan menyediakan fasilitas yang mendukung kenyamanan dan kebutuhan awal pengunjung. Pengaturan ruang memanfaatkan jarak antar kolom 4 meter untuk menciptakan modul struktural yang teratur, fleksibel sekaligus memberikan kesan ruang yang lapang dan tidak masif. Di dalamnya terdapat ruang tunggu terbuka, serta zona orientasi yang terhubung langsung dengan teras dan ruang luar. Tata letak yang terbuka memungkinkan sirkulasi udara dan pandangan menyilang secara alami, sehingga transisi dari area penerima menuju kawasan wisata berlangsung secara halus, nyaman, dan intuitif bagi pengunjung.



Gambar 4.1.Suasana Enterance
Sumber:Penulis 2025

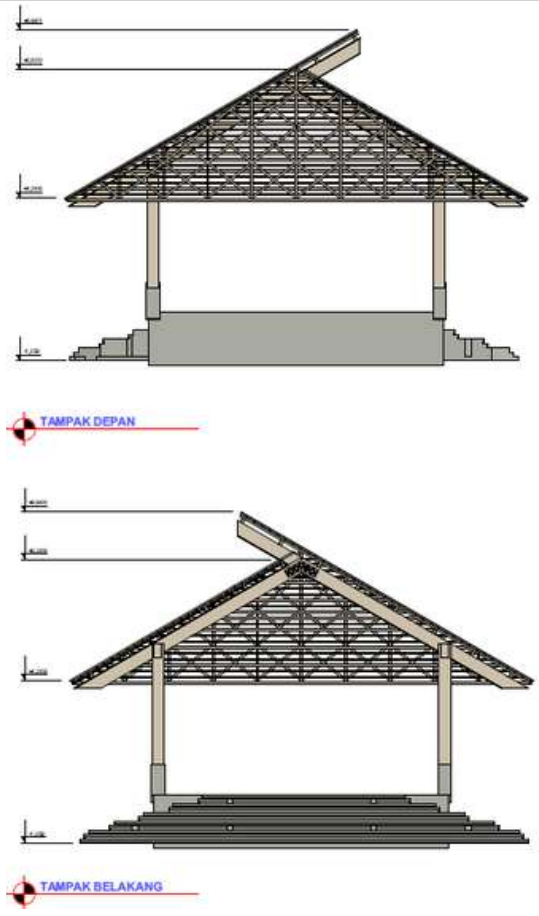


Gambar 4.1. Tampak Enterance
Sumber:Penulis 2025

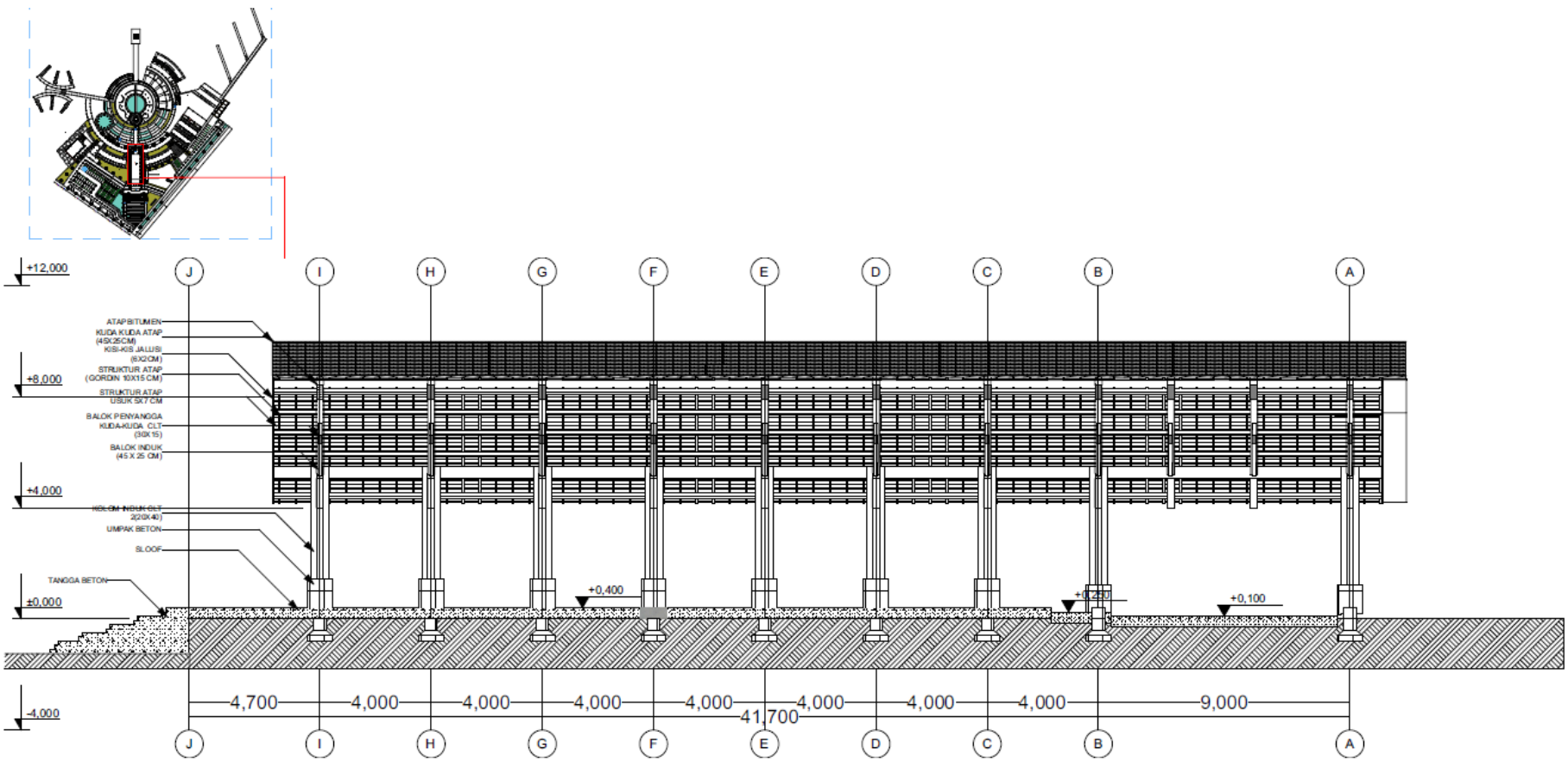


Bangunan Entrance Kawasan

Pada gambar tampak bangunan, entrance diekspresikan melalui atap lebar dengan kemiringan khas sebagai elemen dominan yang menegaskan perannya sebagai gerbang utama kawasan. Deretan kolom berjarak 4 meter tersusun ritmis, membentuk fasad yang terbaca jelas, proporsional, dan berskala manusia. Bidang yang terbuka memperlihatkan hubungan ruang dalam dan luar, sehingga tampak bangunan menghadirkan kesan ringan, mengundang, dan berfungsi sebagai elemen transisi visual menuju kawasan wisata.



Gambar 4.1. Tampak Enterance
Sumber:Penulis 2025

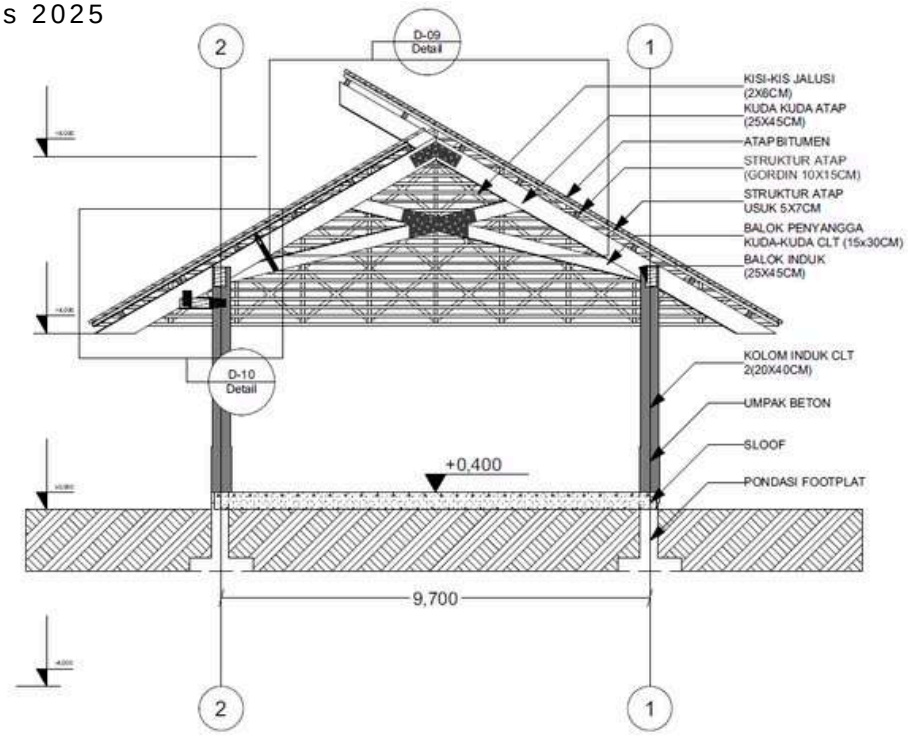


Gambar 4.1. Potongan A Enterance
Sumber:Penulis 2025

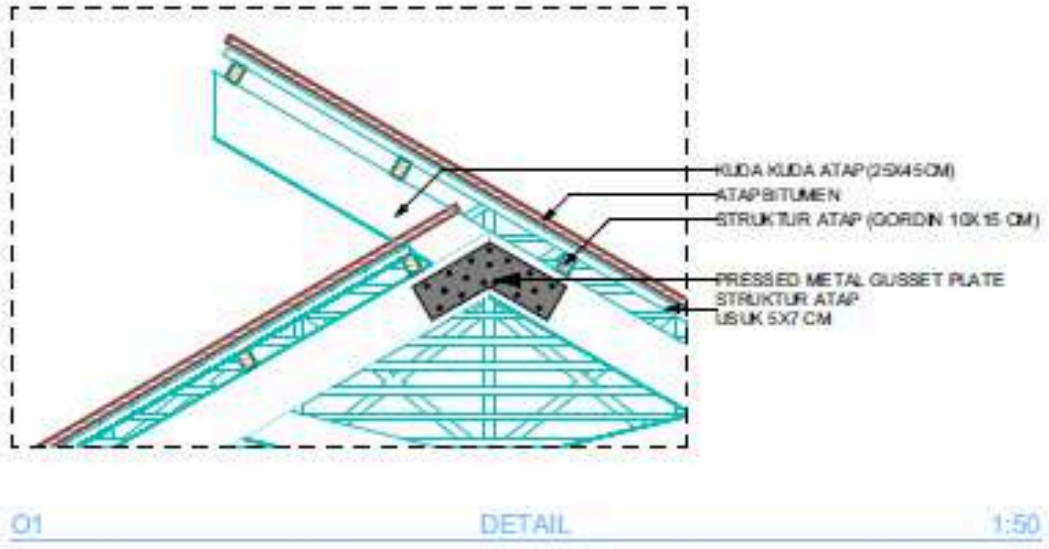
Bangunan Entrance Kawasan

PLAZA & AMPHITEATHER

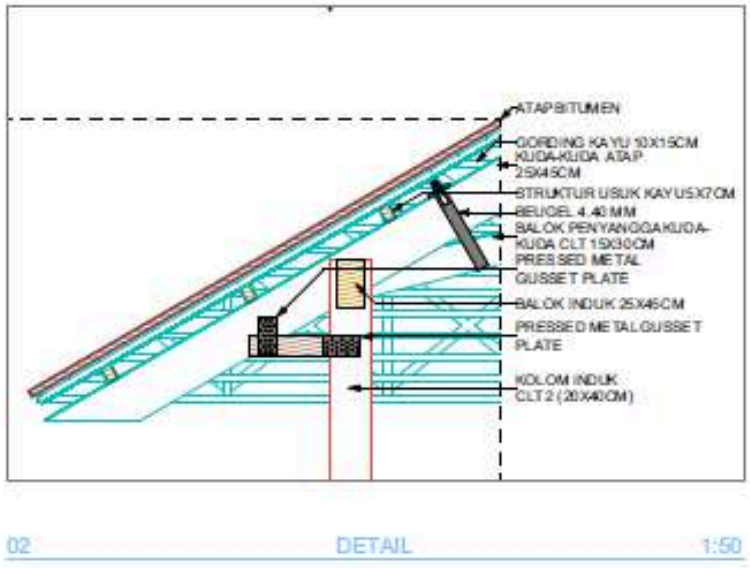
Pada gambar potongan bangunan, sistem struktur ditampilkan secara jelas melalui penggunaan kayu CLT (Cross Laminated Timber) sebagai elemen utama rangka dan bidang penopang, yang menegaskan pendekatan konstruksi berkelanjutan dan ringan. Sambungan antar elemen struktur diekspresikan menggunakan plat baja, sehingga memperlihatkan keterbacaan sistem struktur sekaligus menjamin kekakuan dan stabilitas bangunan. Material kayu diekspos untuk menghadirkan suasana hangat dan natural pada ruang, sementara penutup atap bitumen digunakan sebagai lapisan pelindung yang ringan, tahan cuaca, dan mengikuti kemiringan atap secara efisien. Potongan bangunan menegaskan hubungan antara struktur, material, dan ruang, serta memperkuat karakter entrance sebagai ruang transisi yang monumental namun tetap ramah dan kontekstual.



Gambar 4.1. Potongan B Enterance
Sumber:Penulis 2025

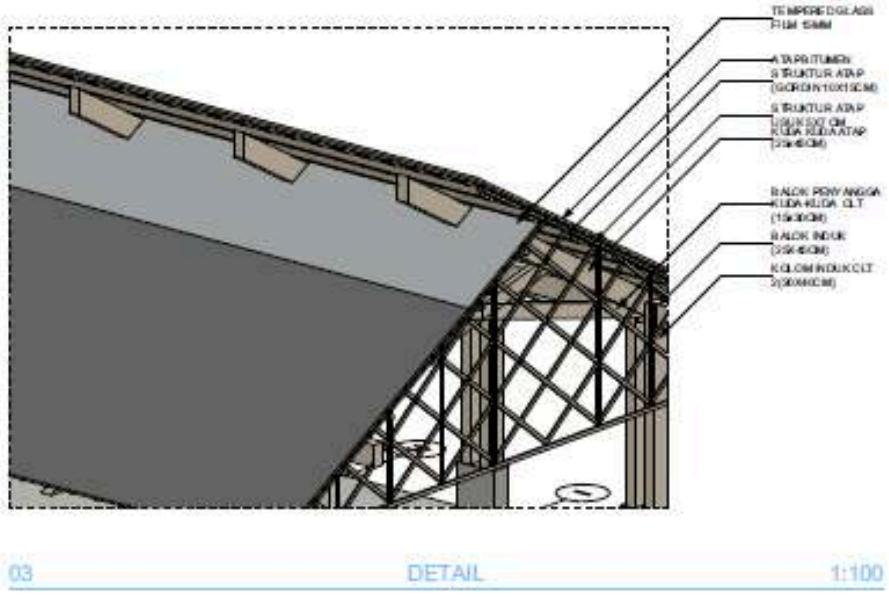


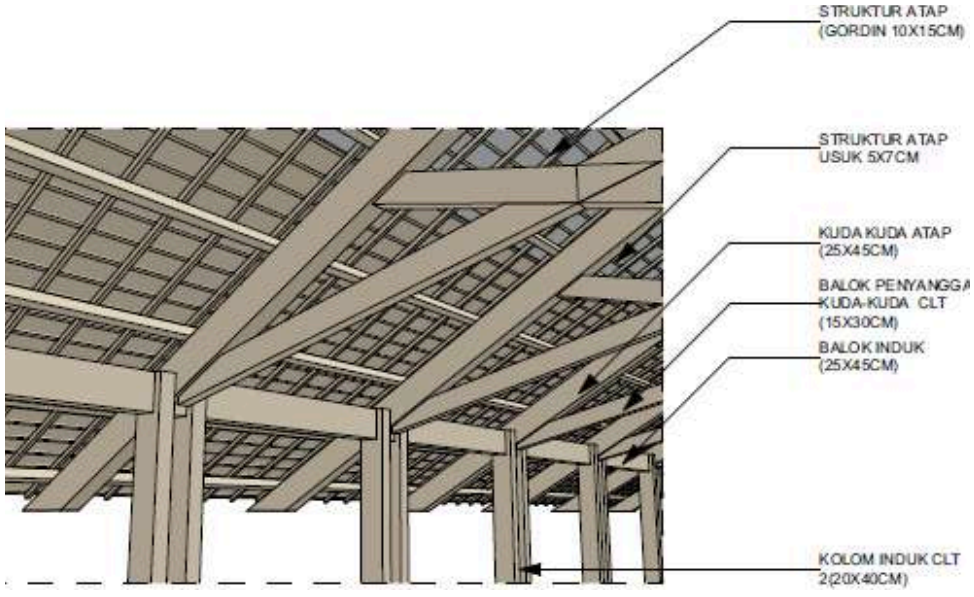
Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025



Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025

Bangunan Enterance Kawasan





Detail rancangan entrance menunjukkan sistem struktur atap miring dengan rangka kayu yang terdiri dari kuda-kuda, gording, dan usuk sebagai elemen utama penopang penutup atap, yang menyalurkan beban ke balok dan kolom CLT sebagai struktur utama bangunan. Sambungan antar elemen diperkuat dengan plat baja dan baut untuk menjamin kestabilan dan keamanan struktur, sementara balok dan kolom CLT dibiarkan terekspos guna menegaskan karakter material serta membentuk ruang transisi yang terbuka dan terlindungi pada area masuk bangunan.

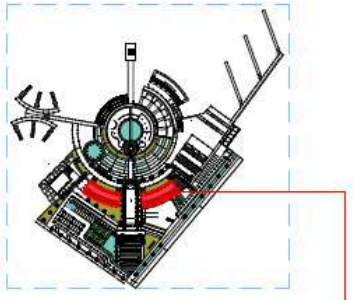
Bangunan ini difungsikan sebagai area market UMKM yang mewadahi aktivitas jual beli makanan khas Sunda, jajanan tradisional, serta kerajinan dan oleh-oleh lokal. Konsep ruang dirancang terbuka dan semi-komunal, dengan deretan kios berukuran kecil yang tersusun linear, memungkinkan interaksi langsung antara pedagang dan pengunjung. Area depan kios dimanfaatkan sebagai ruang bersama untuk duduk, berkumpul, dan menikmati suasana, sehingga pasar tidak hanya berfungsi sebagai ruang ekonomi, tetapi juga ruang sosial.

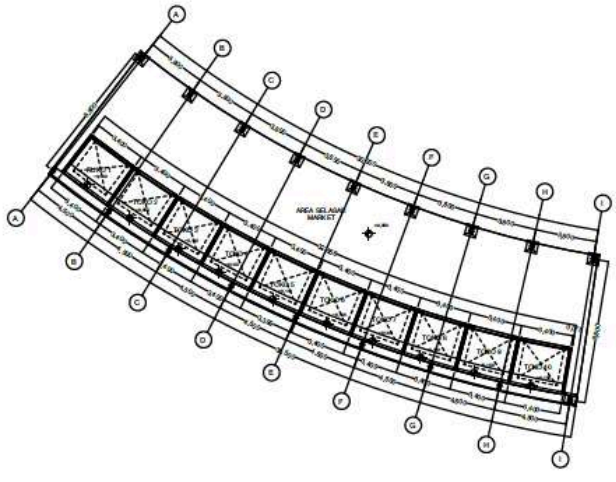
Secara arsitektural, bangunan mengusung pendekatan kontekstual berbasis budaya Sunda melalui penggunaan material kayu yang hangat dan struktur terbuka, serta transformasi bentuk atap Tagog Anjing sebagai elemen identitas lokal. Atap yang memanjang tidak hanya berfungsi sebagai peneduh, tetapi juga memperkuat karakter visual kawasan sekaligus mendukung kenyamanan termal alami. Keseluruhan desain menghadirkan pasar yang hidup, inklusif, dan berakar pada kearifan loka

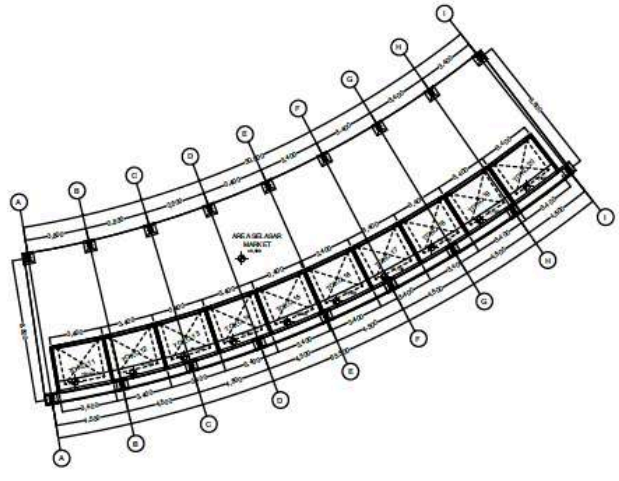
Bangunan Market/UMKM



Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025







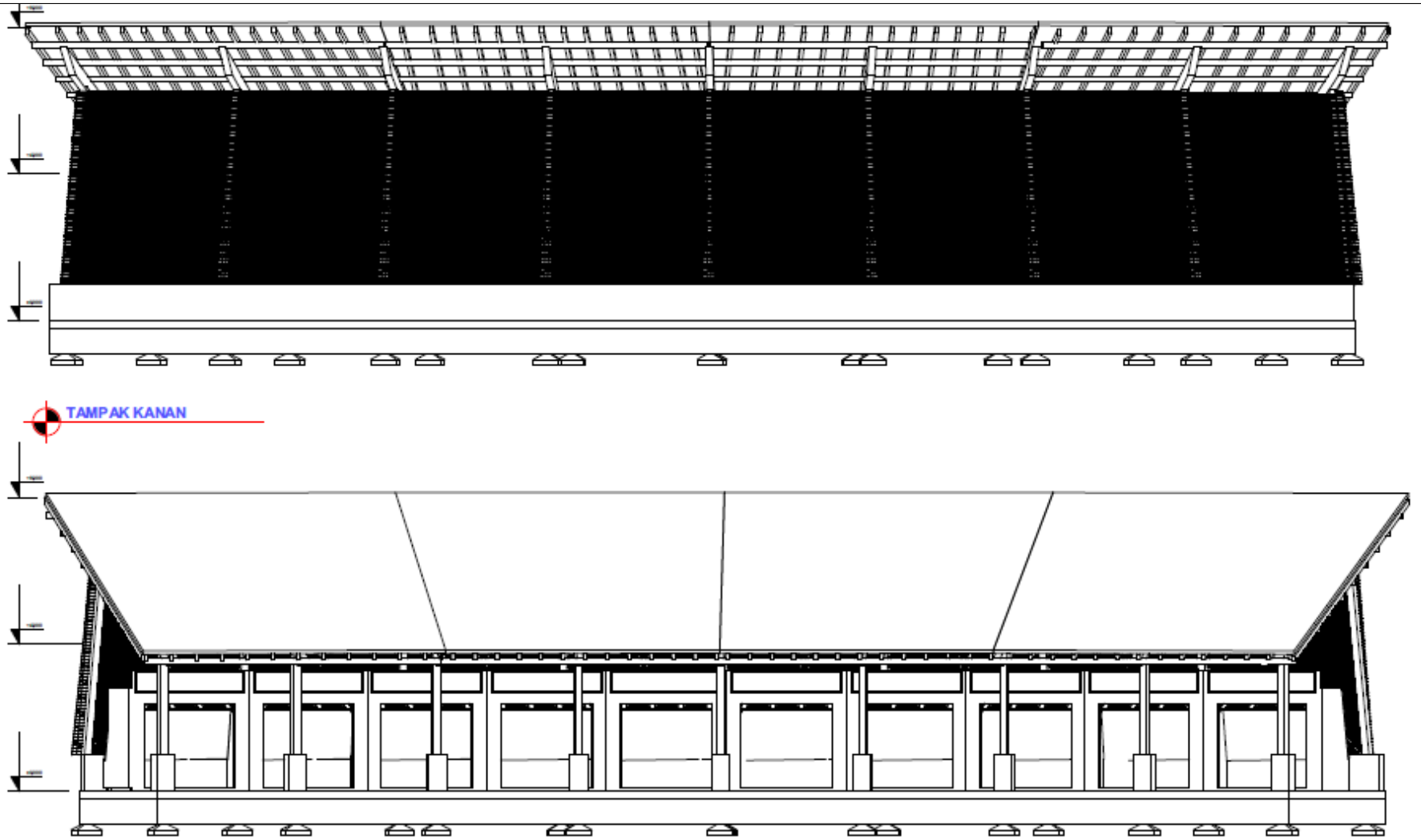
Bangunan Market/UMKM

DENAH MARKET

N

Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025

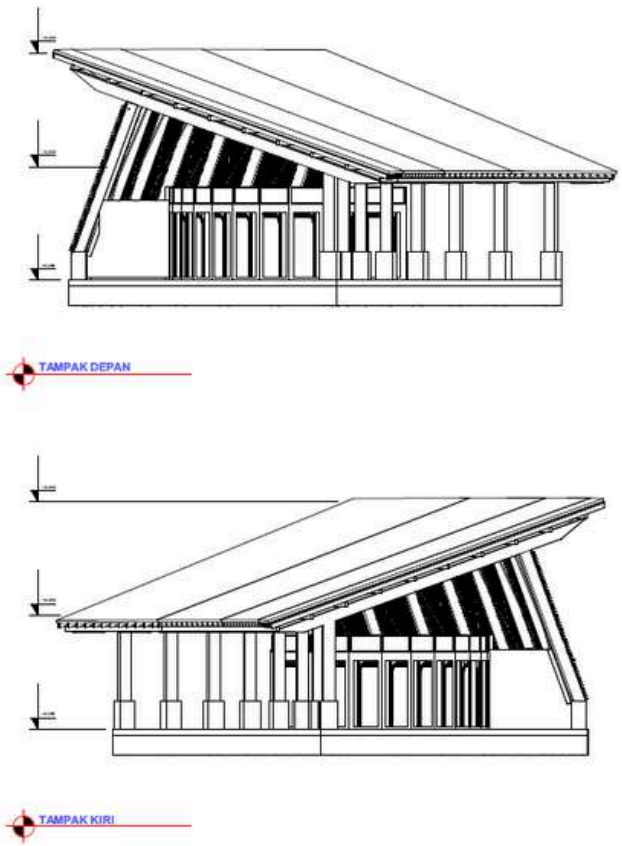
Pada denah market, tata letak ruang dirancang memanjang mengikuti bentuk tapak dengan susunan kios UMKM yang tersusun linear dan ritmis di sepanjang sirkulasi utama. Pola ini menciptakan alur pergerakan pengunjung yang jelas, mudah dibaca, dan mendorong pengunjung untuk menyusuri seluruh area pasar. Sirkulasi pejalan kaki dirancang lebar dan terbuka, memungkinkan aktivitas berhenti, berinteraksi, serta penggunaan ruang secara fleksibel, sementara bukaan di sisi bangunan dan area tengah memberikan pencahayaan dan penghawaan alami yang optimal. Susunan struktur kolom yang berulang pada denah juga mempertegas keteraturan ruang serta mendukung fleksibilitas fungsi kios tanpa menghilangkan kesan terbuka dan komunal dari pasar UMKM ini.



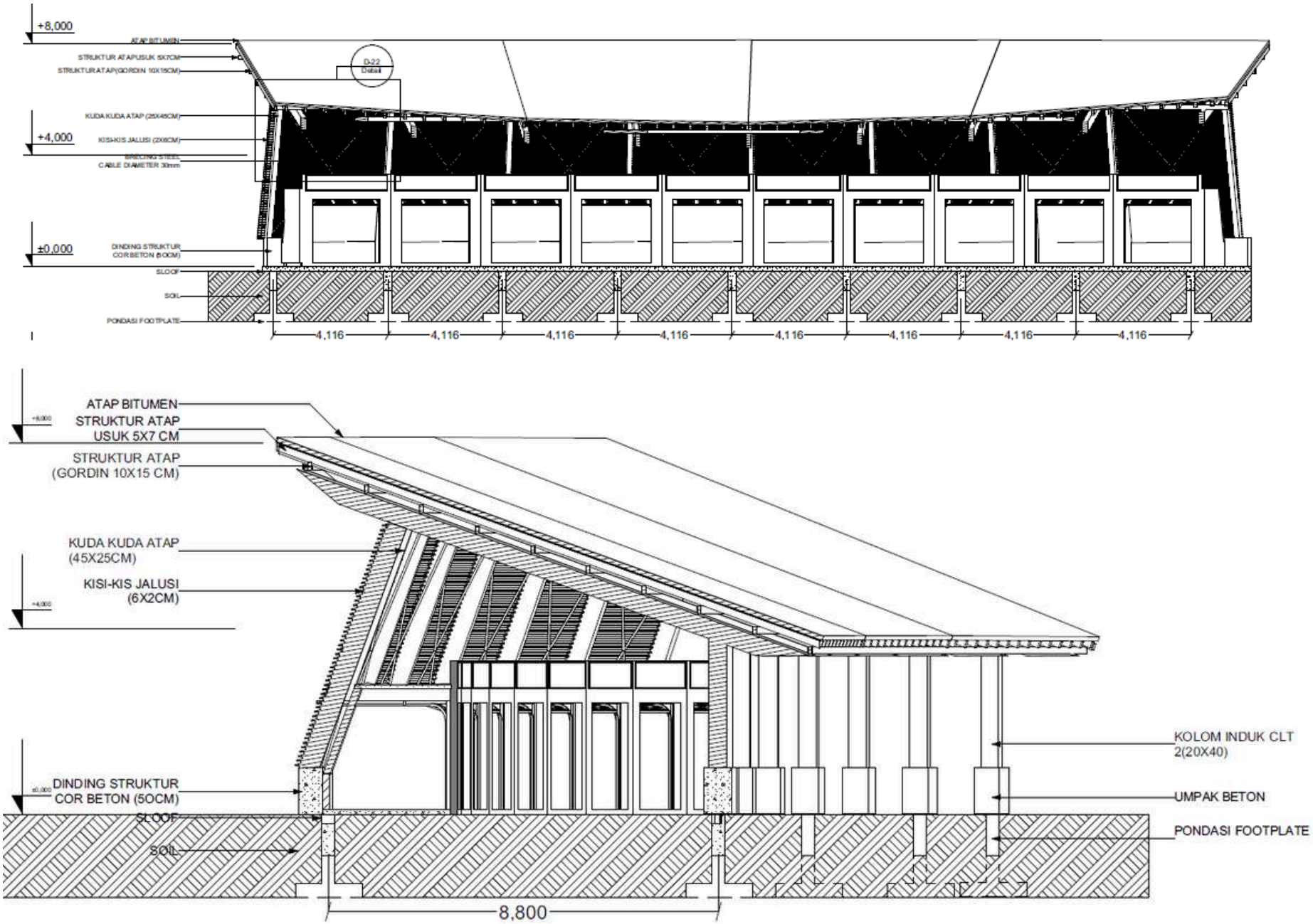
Gambar 4.1. Tampak Bangunan Market
Sumber:Penulis 2025

Bangunan Market/UMKM

Pada tampak bangunan market, ekspresi arsitektur ditampilkan melalui bentang atap memanjang dengan kemiringan yang tegas sebagai transformasi bentuk atap Tagog Anjing, sehingga membentuk siluet yang kuat dan mudah dikenali dari kejauhan. Deretan kolom yang tersusun ritmis pada fasad memperlihatkan keteraturan struktur sekaligus membingkai bukaan kios secara transparan, menciptakan hubungan visual yang terbuka antara aktivitas di dalam dan ruang luar. Bidang atap yang menjorok ke depan berfungsi sebagai pelindung dari panas dan hujan, sementara ketinggian bangunan serta bukaan yang cukup besar mendukung pencahayaan dan penghawaan alami, sehingga tampak bangunan menegaskan karakter pasar yang terbuka, kontekstual, dan ramah bagi pengunjung.

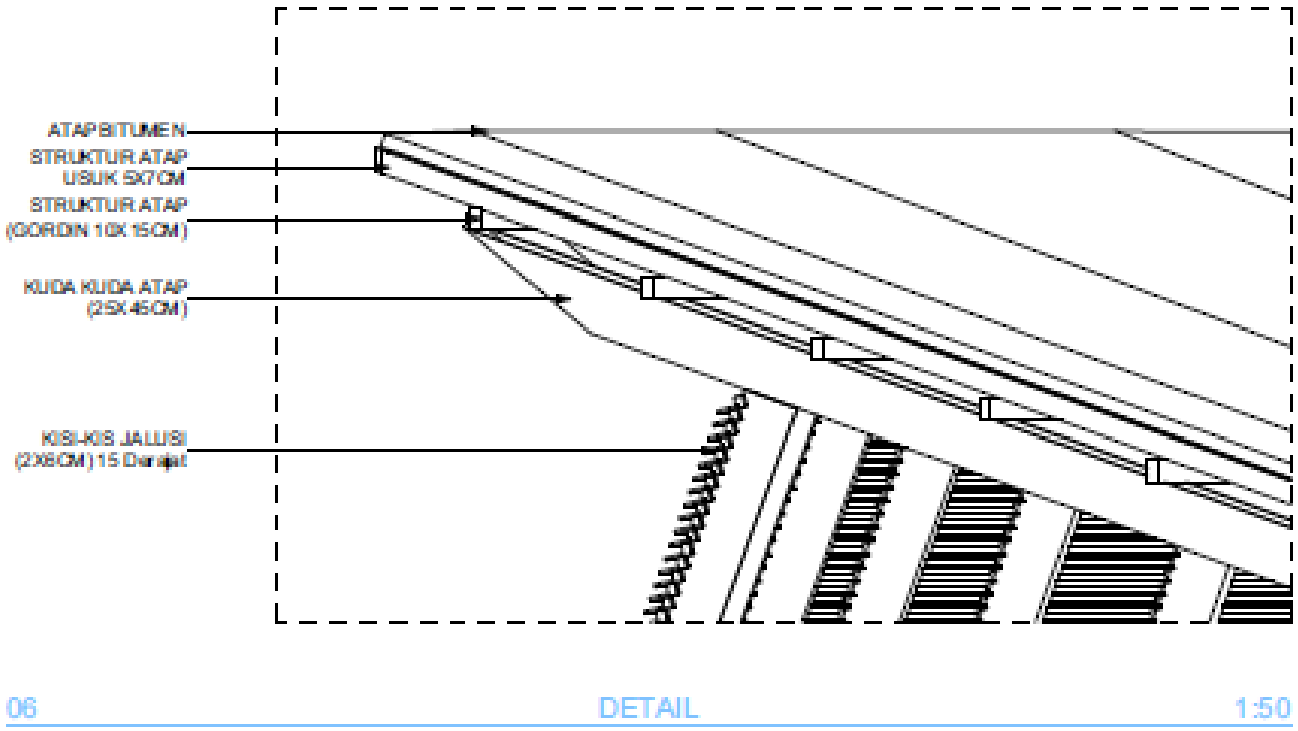


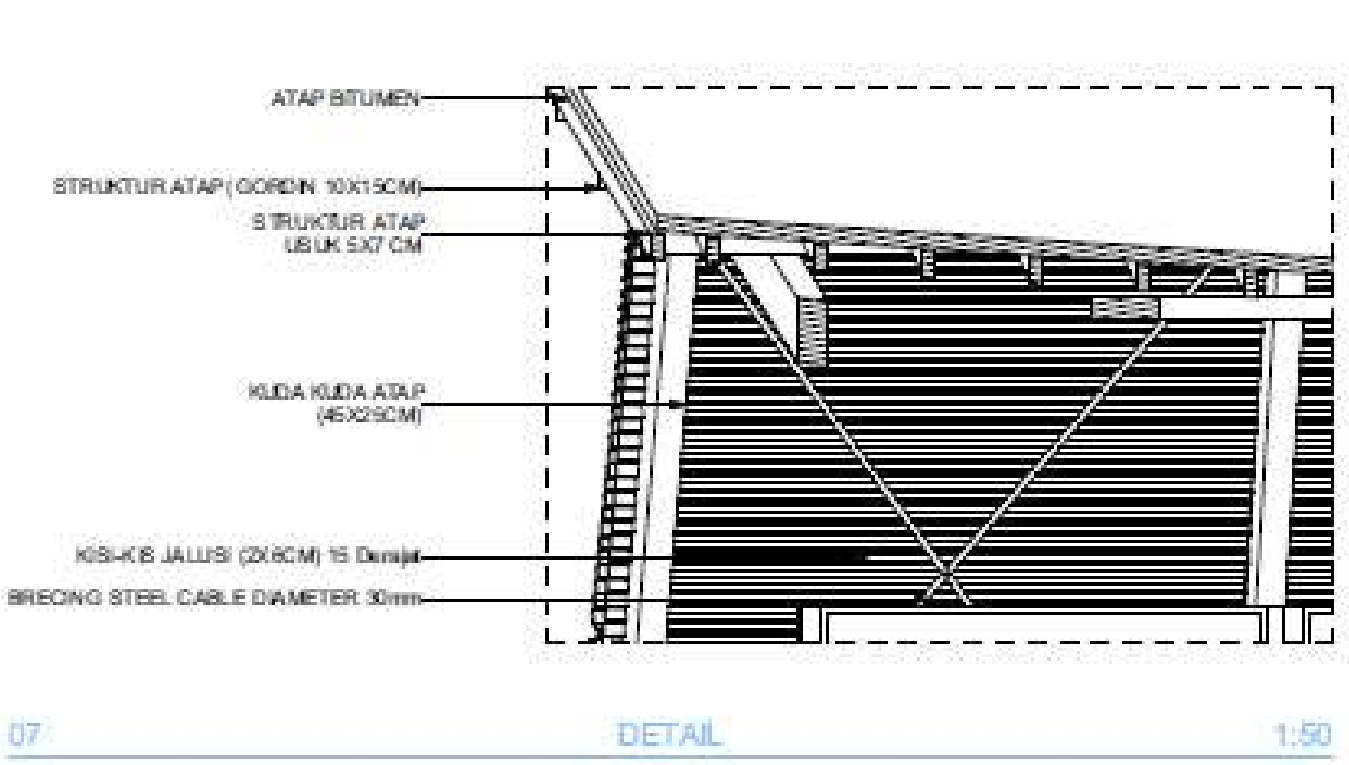
Gambar 4.1. Tampak Bangunan Market
Sumber:Penulis 2025



Gambar 4.1. Gambar Potongan Bangunan Market
Sumber:Penulis 2025

Pada gambar potongan bangunan market, terlihat hubungan vertikal antar elemen ruang dan struktur yang dirancang untuk mendukung konsep pasar terbuka dan nyaman. Struktur atap dimiringkan dengan bentang lebar sehingga menciptakan ruang dalam yang lega, sekaligus memungkinkan sirkulasi udara panas naik dan keluar secara alami. Sistem struktur diperlihatkan secara jelas melalui susunan kuda-kuda, usuk, dan gording kayu yang menopang penutup atap, sementara kolom CLT berdiri di atas umpak beton dan pondasi footplate untuk memastikan kestabilan bangunan. Perbedaan elevasi lantai dan kehadiran overstek atap yang cukup lebar berfungsi melindungi area kios dari hujan dan panas, sekaligus mempertegas karakter ruang transisi yang terbuka, sehingga potongan bangunan ini menegaskan integrasi antara struktur, kenyamanan ruang, dan ekspresi arsitektur market berbasis kearifan lokal.





Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance Bangunan Market/UMKM
Sumber:Penulis 2025

PLAZA & AMPHITEATHER

Area plaza dan amphitheater dirancang sebagai ruang terbuka utama sekaligus area entrance kawasan Visitor Centre yang berfungsi sebagai titik temu dan pusat aktivitas publik pengunjung. Ruang ini menjadi wadah berkumpul, interaksi sosial, serta penyelenggaraan kegiatan budaya dan komunal, seperti pertunjukan seni, pameran karya, acara warga, dan peringatan hari besar. Dengan posisi strategis di bagian depan kawasan, plaza dan amphitheater berperan sebagai wajah Visitor Centre yang terbuka, inklusif, dan mendukung aktivitas edukasi serta wisata berkelanjutan.



Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025

Suasana bangunan market merepresentasikan konsep ruang terbuka dan semi-komunal yang menempatkan interaksi sosial sebagai inti pengalaman berbelanja, dengan deretan kios tanpa dinding masif yang memungkinkan hubungan visual dan akses langsung antara pedagang dan pengunjung. Struktur kayu dan CLT yang diekspos menghadirkan kesan hangat, alami, dan kontekstual dengan budaya Sunda, sementara bentuk atap memanjang dengan overstek lebar berfungsi sebagai identitas arsitektural sekaligus pelindung iklim tropis. Tata ruang yang terbuka, sirkulasi pejalan kaki yang nyaman, serta integrasi area hijau menciptakan suasana pasar yang hidup, inklusif, dan tidak hanya berperan sebagai ruang ekonomi, tetapi juga sebagai ruang publik untuk berkumpul dan berinteraksi.



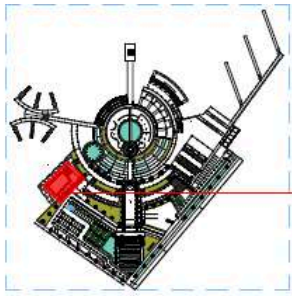
Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025

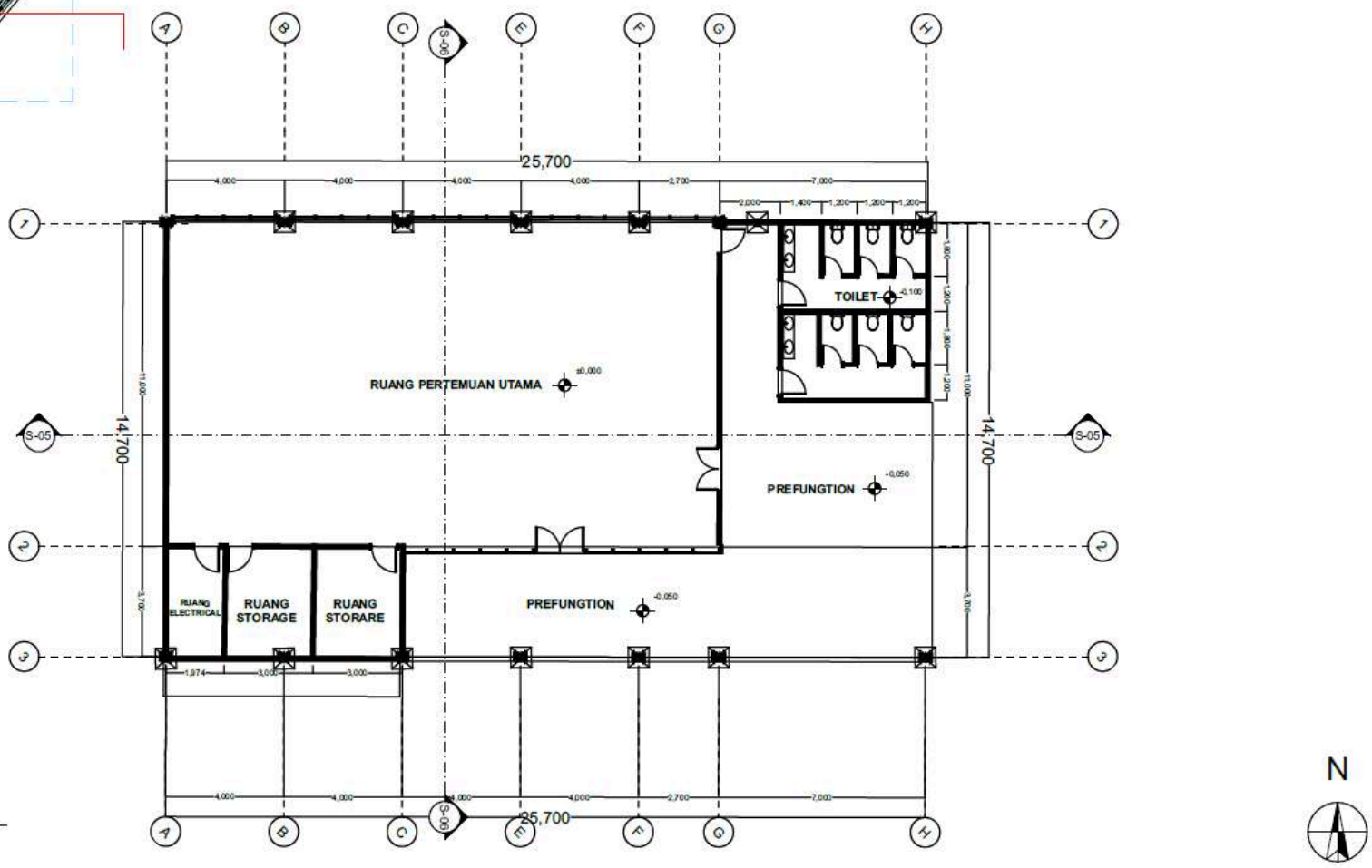
Bangunan serbaguna ini dirancang sebagai ruang bersama masyarakat yang mewadahi berbagai aktivitas sosial, budaya, dan komunal seperti hajatan, rapat warga, acara pernikahan, serta kegiatan kelompok atau komunitas, dengan sistem sewa yang fleksibel. Fasilitas di dalamnya meliputi kapasitas ±300 kursi, panggung kecil, ruang ganti, toilet, area penyimpanan (storage), serta area pra-fungsi yang berfungsi sebagai ruang transisi dan interaksi sebelum kegiatan utama berlangsung.

Secara konsep, bangunan mengusung pendekatan arsitektur kontekstual khas Sunda dengan penggunaan material kayu yang menghadirkan kesan hangat, alami, dan membumi. Bentuk atap terinspirasi dari atap tradisional tagog anjing yang ditransformasikan secara modern, berfungsi sebagai peneduh sekaligus memperkuat identitas lokal. Karakter ruang dibuat terbuka dan semi-terbuka untuk memaksimalkan pencahayaan alami, penghawaan silang, serta orientasi visual ke arah waduk, sehingga aktivitas di dalam bangunan berlangsung nyaman sekaligus memiliki keterhubungan kuat dengan lanskap alam sekitarnya.



Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025

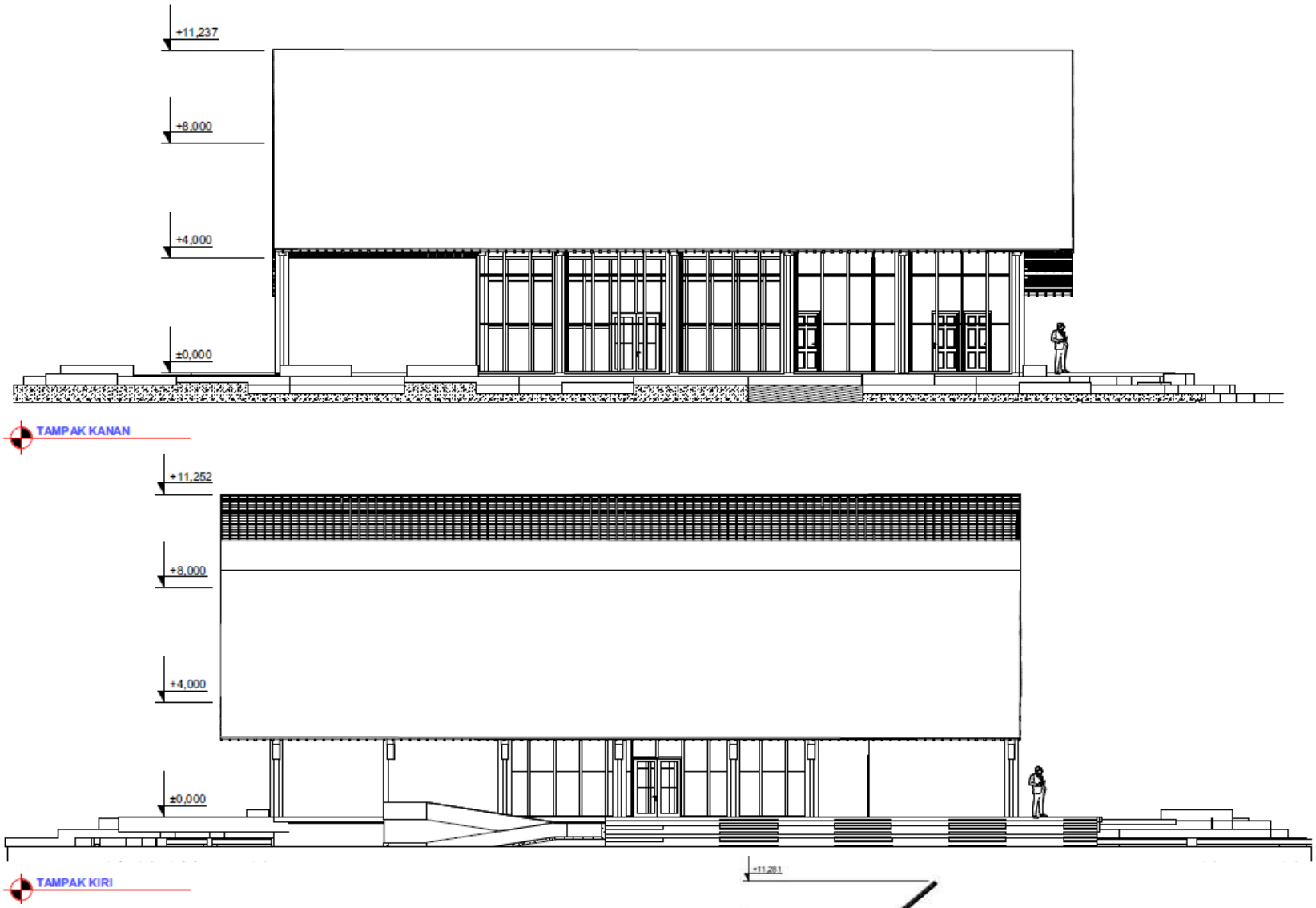




Bangunan Serbaguna

Gambar 4.1. Denah Bangunan Serbaguna
Sumber:Penulis 2025

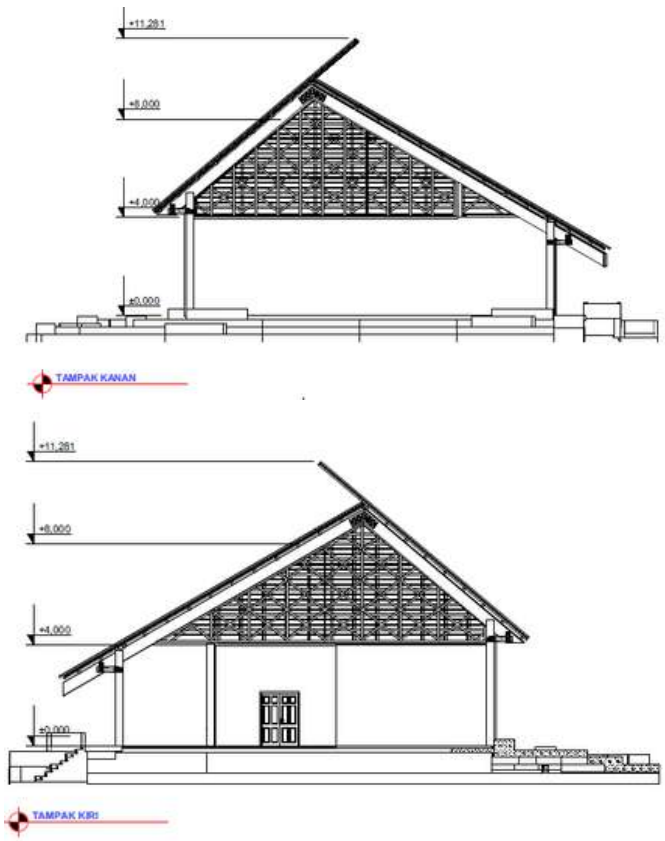
Denah gedung serbaguna ini disusun dengan pembagian ruang yang jelas dan alur pergerakan yang mudah dipahami, dengan ruang utama sebagai pusat kegiatan untuk berbagai acara masyarakat, didukung oleh area pra-fungsi sebagai ruang tunggu, berkumpul, dan transisi sebelum masuk ke ruang utama, serta fasilitas pendukung seperti toilet, ruang penyimpanan, dan ruang teknis yang ditempatkan di bagian samping agar tidak mengganggu jalannya kegiatan, sehingga bangunan dapat digunakan secara nyaman, tertib, dan fleksibel sesuai dengan berbagai kebutuhan pengguna.



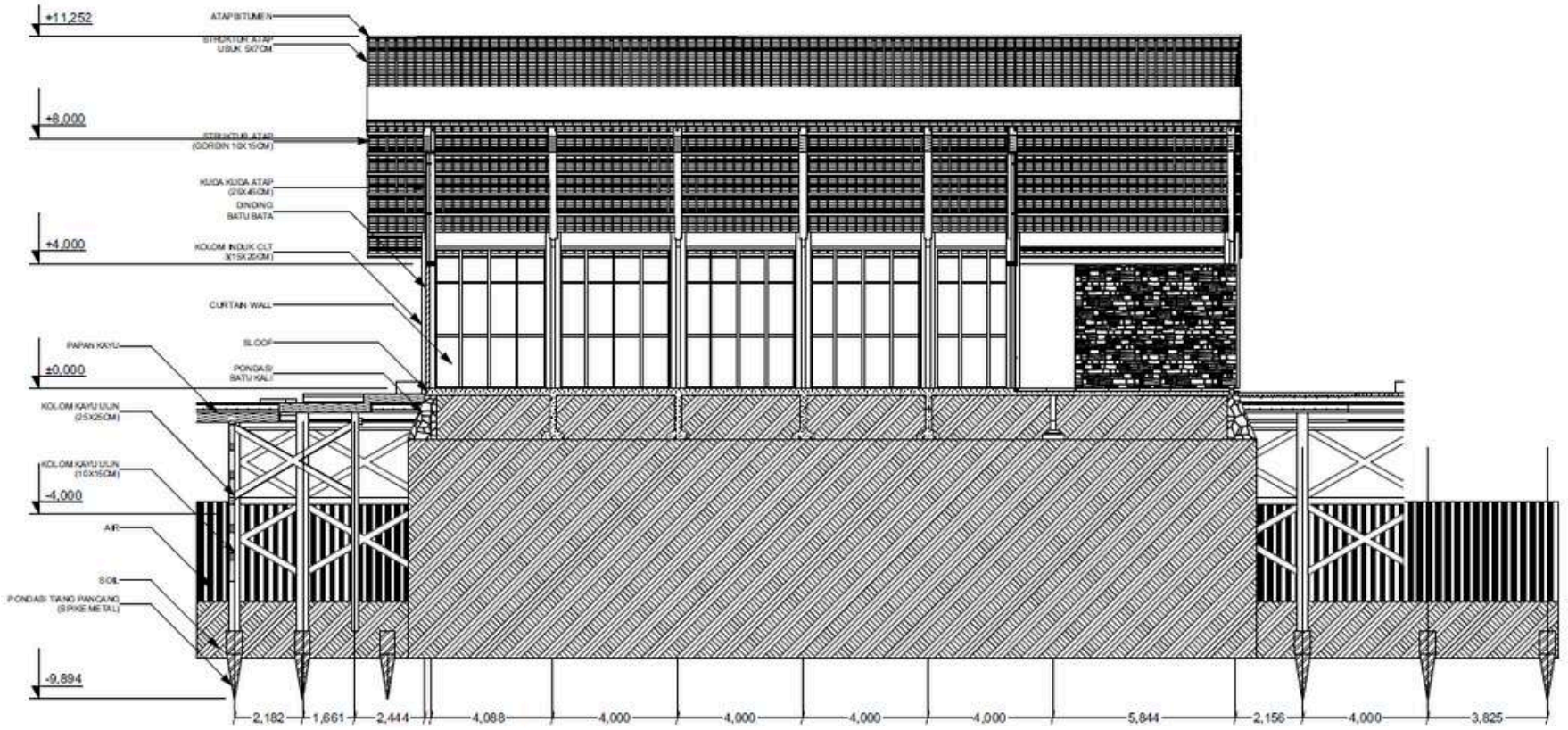
Gambar 4.1. Tampal Bangunan Serbaguna
Sumber:Penulis 2025

Bangunan Serbaguna

ambar tampak menunjukkan penerapan konsep keterbukaan dan kenyamanan iklim melalui tinggi ruang yang cukup besar pada ruang utama untuk mendukung penghawaan alami dan pencahayaan, serta penggunaan atap tagog anjing sebagai pelindung panas dan hujan sekaligus pembentuk karakter bangunan, dengan fasad depan yang terbuka melalui bukaan lebar sehingga ruang dalam terhubung dengan area luar, pra-fungsi berperan sebagai ruang peralihan yang terlindungi, struktur kolom–balok yang sederhana menjaga fleksibilitas ruang, lantai bangunan yang sedikit ditinggikan melindungi dari genangan, dan penggunaan material kayu memperkuat kesan hangat serta kontekstual terhadap lingkungan sekitarnya.

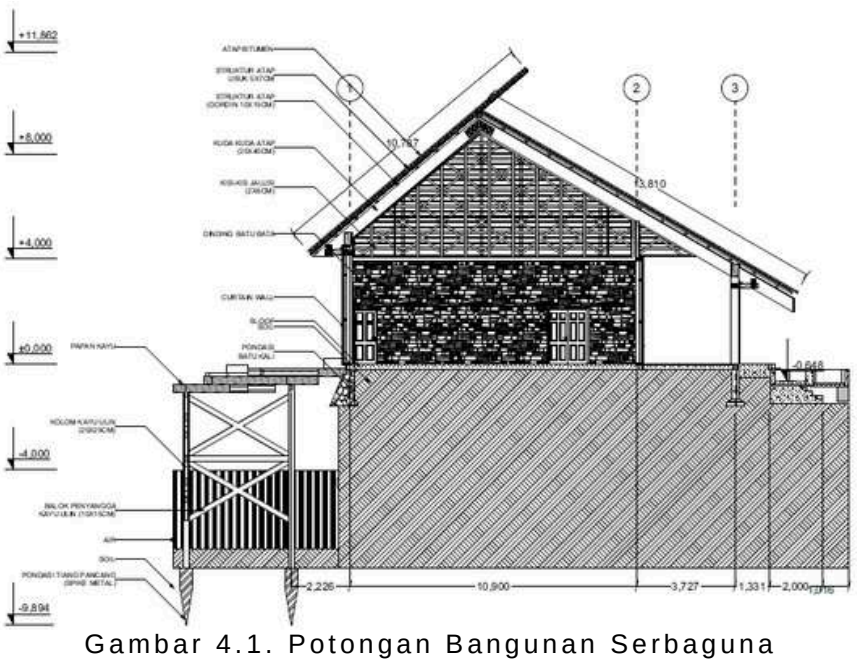


Gambar 4.1. Tampal Bangunan
SerbagunaSumber:Penulis 2025

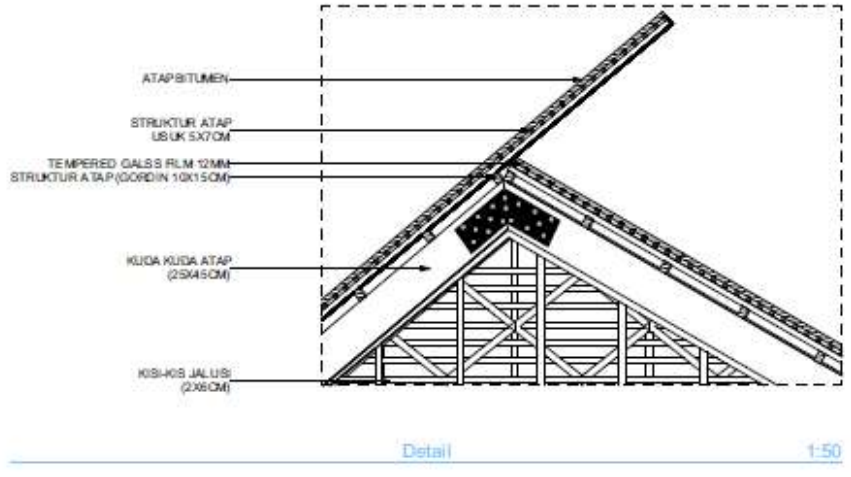


Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025

Bangunan Serbaguna



Gambar 4.1. Potongan Bangunan Serbaguna
Sumber:Penulis 2025



Gambar 4.1.Gambar 4.1. Potongan Bangunan Serbaguna
Sumber:Penulis 2025

Gambar potongan ini juga menunjukkan detail sistem struktur atap yang menggunakan rangka kayu dengan sambungan plat besi sebagai sambungan kontrol (CTL) untuk meningkatkan kekuatan, kestabilan, dan kemudahan perakitan, sehingga elemen kuda-kuda, balok, dan reng dapat bekerja secara terintegrasi dan aman, sementara pada beberapa bidang atap diterapkan tempered glass film sebagai elemen transparan yang memungkinkan cahaya alami masuk ke dalam ruang tanpa silau berlebihan dan tanpa mengurangi perlindungan terhadap panas dan hujan, sehingga ruang di dalam bangunan tetap terang pada siang hari, hemat energi, dan nyaman digunakan, sekaligus tetap mempertahankan karakter visual atap tradisional dalam wujud yang lebih modern dan fungsional.

Bangunan Serbaguna



Gambar 4.1. Suasana eksterior Bangunan Serbaguna
Sumber:Penulis 2025

Suasana eksterior bangunan serbaguna ini dirancang sebagai ruang luar yang hidup, terbuka, dan menyatu dengan alam, di mana teras kayu yang luas berfungsi sebagai perpanjangan ruang dalam untuk aktivitas duduk, berbincang, dan bersantai sambil menikmati pemandangan waduk, dengan struktur dan elemen kayu yang terekspos pada atap dan fasad menghadirkan kesan hangat, ringan, dan alami sesuai pendekatan arsitektur kontekstual Sunda, bentuk atap yang besar memberi naungan dan rasa terlindungi sekaligus membingkai arah pandang ke lanskap, bukaan lebar tanpa batas tegas antara dalam dan luar memperkuat keterhubungan visual dan fisik pengguna dengan lingkungan, serta kehadiran vegetasi sebagai peneduh dan elemen mikroklimat menciptakan suasana sejuk, nyaman, dan inklusif sehingga bangunan tidak hanya menjadi wadah kegiatan, tetapi juga ruang publik rekreatif yang mendukung interaksi sosial dan kedekatan dengan alam.

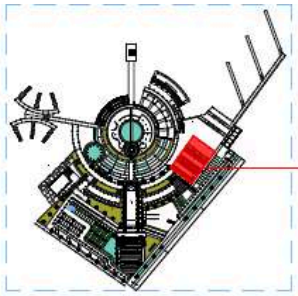
Bangunan Fish Market ini dirancang sebagai pusat aktivitas ekonomi perikanan yang mewadahi hasil tangkapan warga dan nelayan di sekitar pesisir Waduk Cirata. Berfungsi utama sebagai area kios-kios penjualan ikan, pasar ini menjadi ruang temu antara nelayan, pedagang, dan pengunjung dalam suasana yang terbuka, nyaman, dan menyatu dengan lingkungan sekitar.

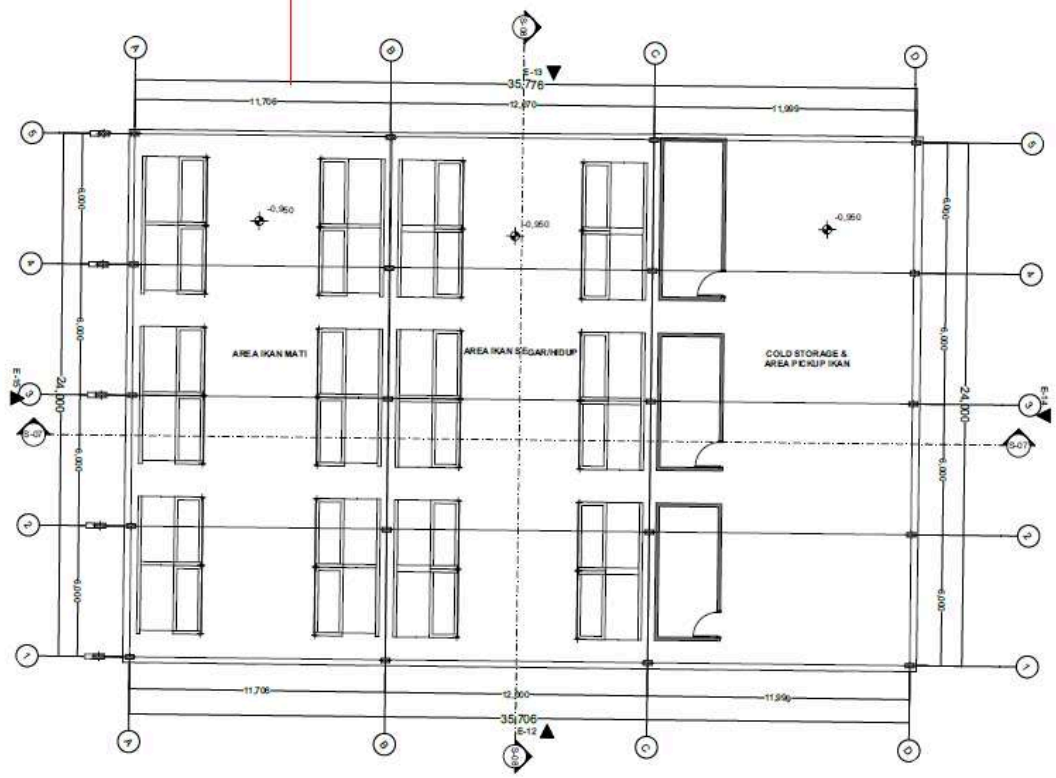
Secara fungsi, bangunan terbagi ke dalam tiga area utama, yaitu area ikan mati untuk penjualan ikan segar hasil tangkapan, area ikan hidup yang dilengkapi sistem sirkulasi air guna menjaga kualitas ikan, serta area storage penyimpanan dengan fasilitas cold storage berbasis es untuk mempertahankan kesegaran sebelum distribusi. Kios-kios yang tersedia bersifat sewa, sehingga dapat dimanfaatkan secara merata oleh warga sekitar yang ingin berdagang, menciptakan sistem ekonomi lokal yang inklusif dan berkelanjutan.

Dari sisi arsitektur, konsep bangunan mengusung pendekatan kontekstual khas Sunda, tercermin melalui penggunaan atap tagog anjing yang dominan dan ekspresif. Material kayu menjadi elemen utama yang memperkuat kesan alami dan tradisional, sekaligus selaras dengan karakter kawasan waduk. Bukaan-bukaan lebar pada bangunan memungkinkan penghawaan alami pasif dan pencahayaan alami maksimal, menciptakan ruang yang sejuk, hemat energi, serta nyaman bagi aktivitas jual beli sepanjang hari. Keseluruhan desain menghadirkan pasar ikan yang tidak hanya fungsional, tetapi juga beridentitas lokal dan berkelanjutan.



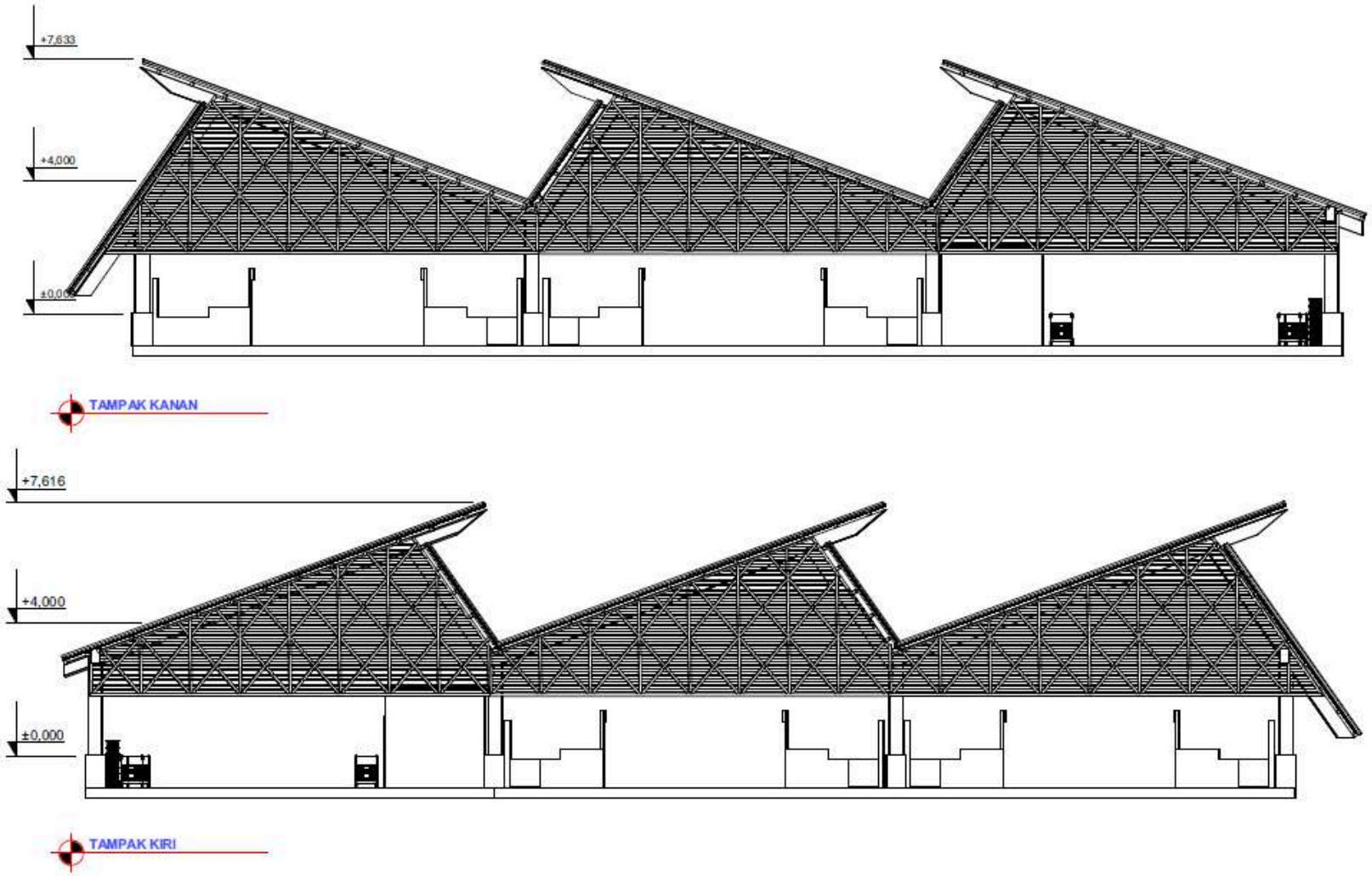
Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025





Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025

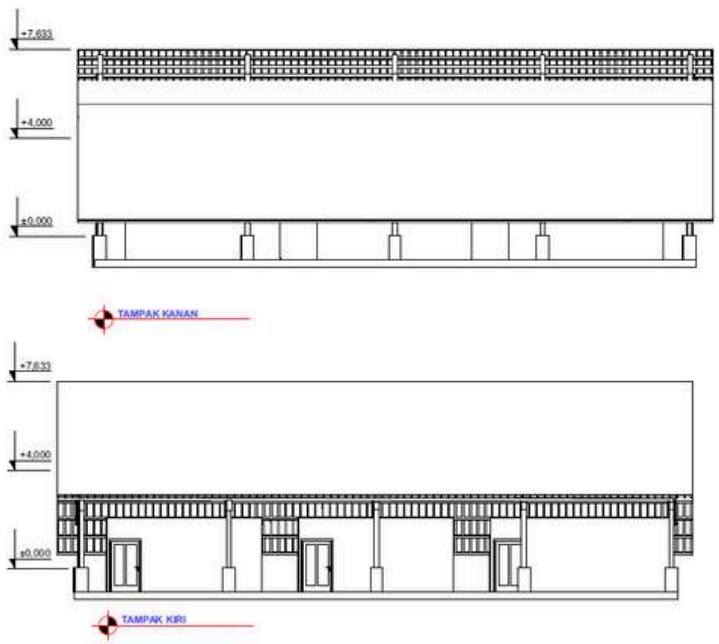
Denah bangunan Fish Market ini menunjukkan pembagian ruang yang jelas dan teratur antara area ikan mati, area ikan hidup, serta area storage dan cold storage yang ditempatkan terpisah untuk menjaga kebersihan, kualitas produk, dan alur kerja yang efisien, dengan kios-kios tersusun modular dan saling berhadapan sehingga memudahkan interaksi antara pedagang dan pembeli sekaligus memperlancar sirkulasi pengunjung, sementara akses servis untuk distribusi dan pengelolaan barang ditempatkan di sisi bangunan agar tidak bercampur dengan alur pengunjung, sehingga keseluruhan denah mendukung operasional pasar yang higienis, nyaman, mudah dipahami, dan adaptif terhadap kebutuhan aktivitas ekonomi masyarakat pesisir waduk.



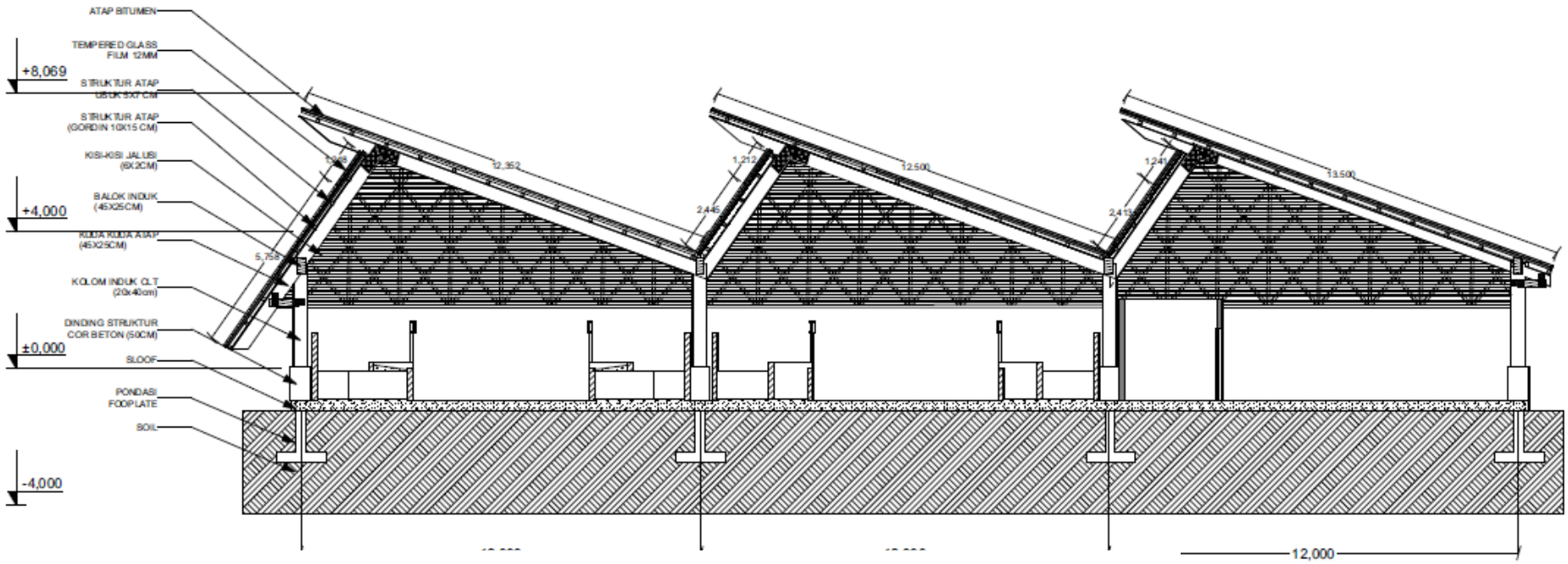
Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025

Bangunan Fish Market

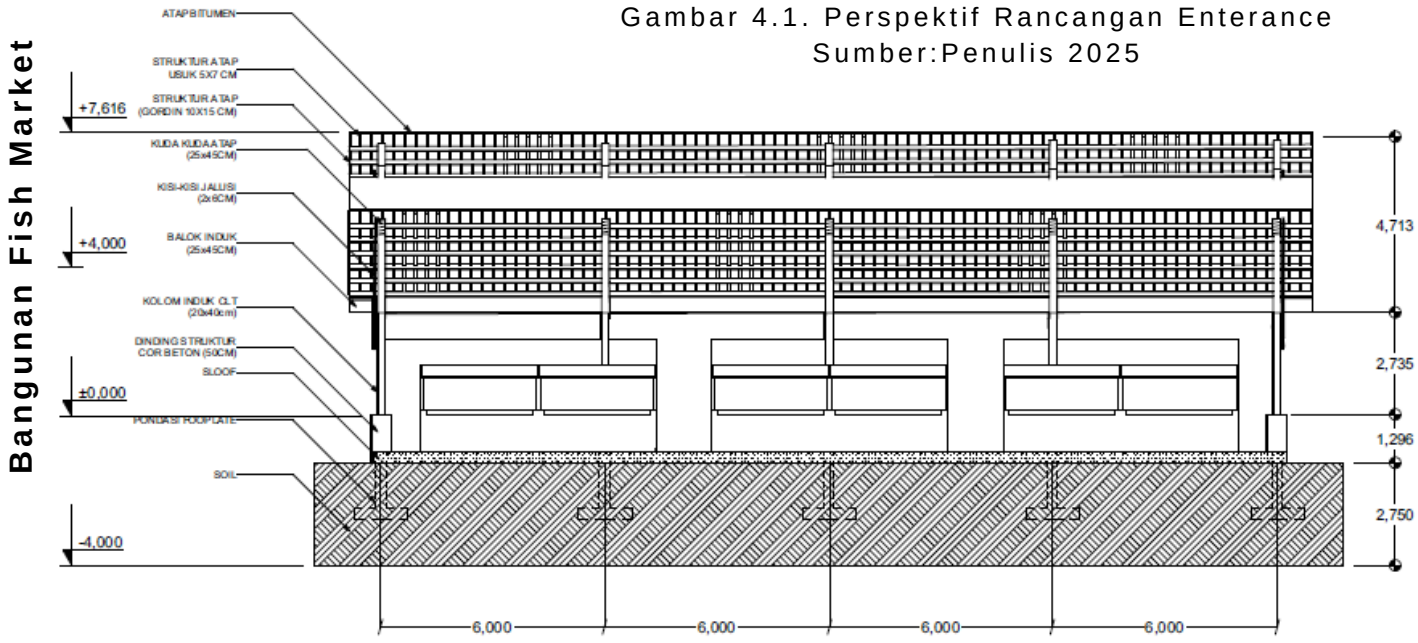
Gambar tampak bangunan Fish Market menegaskan karakter arsitektur kontekstual melalui komposisi atap tagog anjing yang berulang dan dinamis, membentuk siluet bangunan yang ringan sekaligus menjadi identitas visual kawasan pesisir waduk, dengan struktur atap kayu yang terekspos memperkuat kesan alami dan transparan, bukaan lebar di bagian bawah menciptakan hubungan visual dan fisik antara aktivitas pasar dengan ruang luar, serta overhang atap yang lebar memberikan perlindungan dari panas dan hujan sehingga aktivitas jual beli tetap nyaman sepanjang hari, menjadikan bangunan tidak hanya fungsional sebagai pasar ikan, tetapi juga berperan sebagai landmark lokal yang ramah, terbuka, dan selaras dengan lingkungan sekitarnya.



Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025



Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025



Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025

Gambar potongan detail ini memperlihatkan sistem struktur dan material bangunan Fish Market yang memadukan rangka kayu dan material CTL (Cross Laminated Timber) sebagai elemen utama dengan sambungan plat besi sebagai sambungan kontrol untuk memastikan kekuatan, kestabilan, dan presisi konstruksi, di mana elemen kuda-kuda, balok induk, panel CTL, dan rangka atap bekerja secara terpadu menopang atap tagog anjing yang dilapisi atap bitumen serta sisipan tempered glass film sebagai elemen pencahayaan alami, sementara kolom beton, sloof, dan pondasi footplate membentuk struktur bawah yang kokoh dan tahan terhadap kondisi lingkungan lembap di kawasan waduk, sehingga keseluruhan sistem ini tidak hanya mendukung fungsi pasar secara aman dan efisien, tetapi juga memperkuat karakter arsitektur lokal yang ringan, terbuka, dan berkelanjutan.

Area Ikan Mati Fish Market

Area ikan mati dirancang sebagai ruang jual beli utama yang terbuka, higienis, dan mudah diakses, dengan kios tersusun saling berhadapan di sepanjang koridor untuk memudahkan interaksi dan sirkulasi, meja display dari material tahan air yang mudah dibersihkan serta sistem drainase lantai untuk menjaga kebersihan, sementara tinggi ruang yang besar, struktur atap kayu terekspos, bukaan samping, dan kisi-kisi atap memungkinkan penghawaan alami dan pencahayaan merata sehingga bau dan panas dapat terbuang ke atas dan ruang tetap terang, bersih, serta nyaman bagi pedagang dan pengunjung.



Gambar 4.1. Area Ikan Mati Fish Market
Sumber:Penulis 2025

Area Ikan Hidup Fish Market

Area ikan hidup dirancang sebagai ruang khusus yang bersih, sejuk, dan terkontrol untuk menjaga kualitas ikan sebelum dijual, dengan bak-bak ikan hidup tersusun rapi di sepanjang kios dan dilengkapi sistem sirkulasi air agar ikan tetap segar dan sehat, sementara jarak antar kios dan lebar koridor dibuat cukup longgar untuk memudahkan pergerakan pengunjung dan pengelola tanpa mengganggu aktivitas jual beli, serta tinggi ruang yang besar, bukaan samping, dan kisi-kisi atap memungkinkan penghawaan alami yang baik sehingga suhu dan kelembapan ruang tetap stabil, menjadikan area ini tidak hanya fungsional secara teknis, tetapi juga nyaman, tertib, dan mudah dipahami oleh pengguna.



Gambar 4.1. Area Ikan Hidup Fish Market
Sumber:Penulis 2025

Area Lelang & Storage ice ikan Fish Market

Area tempat lelang ikan dan storage es dirancang sebagai zona semi-terbuka yang luas, fleksibel, dan mudah diakses untuk mendukung proses bongkar muat, sortir, dan transaksi dalam skala besar, dengan lantai datar dan kuat untuk pergerakan troli dan keranjang ikan, sirkulasi yang lebar agar alur barang dan orang tidak saling mengganggu, serta kedekatan langsung dengan area storage ice dan cold storage untuk menjaga rantai dingin (cold chain) ikan tetap terjaga sejak pasca panen hingga distribusi, sementara bukaan lebar, naungan atap besar, dan penghawaan alami menjaga ruang tetap sejuk, terang, dan nyaman, sehingga aktivitas lelang, penyimpanan es, dan distribusi ikan dapat berlangsung efisien, higienis, dan tertib dalam satu sistem ruang yang terintegrasi.



Gambar 4.1. Area Lelang & Storage ice ikan Fish Market
Sumber:Penulis 2025

Bangunan Ruang Kuliner ini dirancang sebagai pusat aktivitas gastronomi yang menghadirkan kekayaan kuliner khas Sunda, seperti ikan bakar dan olahan hasil perairan Waduk Cirata. Berfungsi tidak hanya sebagai tempat makan, area ini menjadi ruang pengalaman yang memadukan cita rasa lokal dengan keindahan lanskap pesisir waduk.

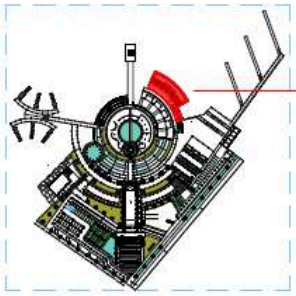
Secara tata fungsi, ruang kuliner ini terbagi menjadi tiga zona utama, yaitu area restoran, area kafe, dan area kuliner yang lebih fleksibel untuk berbagai jenis sajian. Fasilitas pendukung berupa dapur dan bar ditempatkan strategis untuk menunjang operasional sekaligus menjaga efisiensi pelayanan. Ruang-ruang tersebut dikemas dalam tiga karakter area, yaitu indoor, semi-outdoor, dan outdoor, sehingga pengunjung memiliki pilihan suasana sesuai kebutuhan dan preferensi.

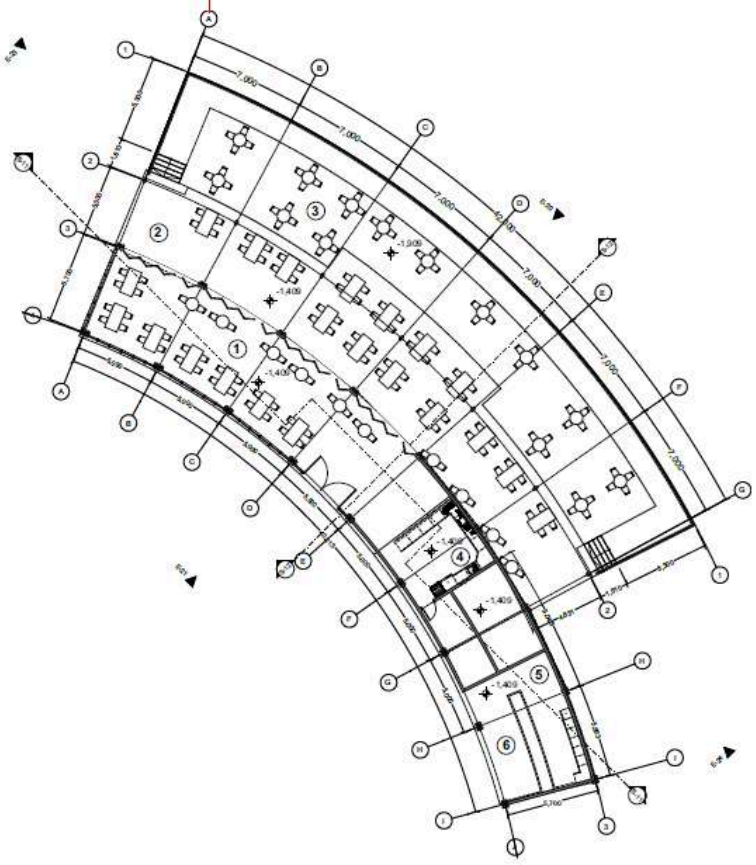
Keunggulan utama bangunan ini adalah orientasinya yang menghadap langsung ke Waduk Cirata, dengan bukaan lebar yang memaksimalkan view panorama pesisir waduk. Pengunjung dapat menikmati hidangan sambil merasakan pengalaman visual dan atmosfer alam perairan yang tenang, menjadikan aktivitas bersantap lebih berkesan dan rekreatif.

Dari segi arsitektur, bangunan tetap mengusung konsep kontekstual khas Sunda, selaras dengan bangunan sebelumnya. Material kayu digunakan sebagai elemen utama, menciptakan kesan hangat, alami, dan menyatu dengan lingkungan. Bentuk atap terinspirasi dari atap tagog anjing pada rumah tradisional Sunda, yang tidak hanya memperkuat identitas lokal tetapi juga berfungsi optimal dalam penghawaan dan perlindungan dari iklim tropis. Seluruh bangunan ini dirancang berdiri penuh di atas air, mempertegas hubungan langsung antara ruang kuliner dan ekosistem waduk, sekaligus menghadirkan pengalaman ruang yang unik dan khas bagi pengunjung.



Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025





KODE	NAMA RUANG
1	INDOR AREA
2	AREA SELASAR
3	AREA DECK
4	RUANG BAR
5	DAPUR RESTO
6	DAPUR KULINER

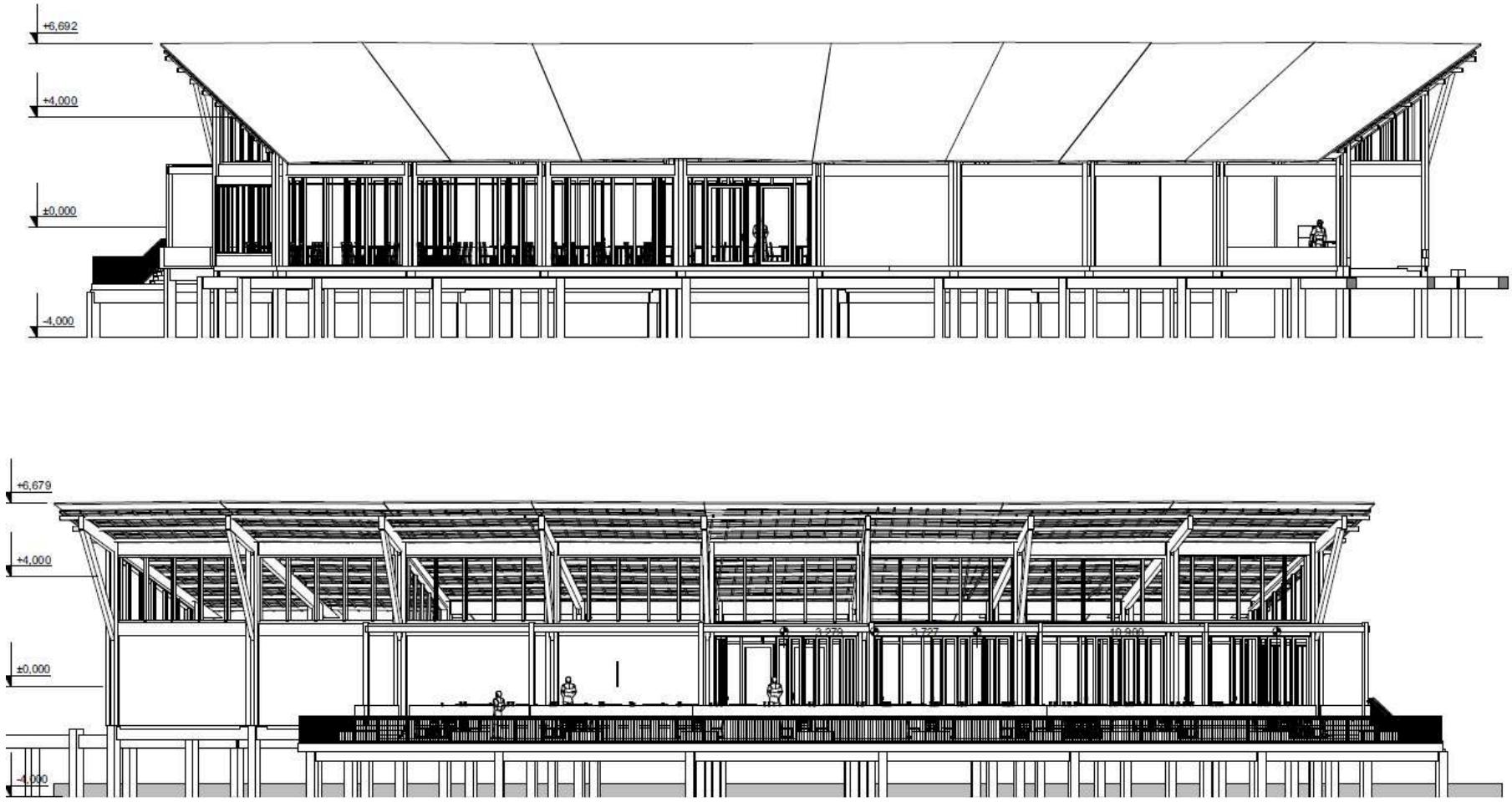
N

Bangunan Ruang Kuliner

DENAH RUANG KULINER

Gambar 4.1. Denah Bangunan Ruang Kuliner
Sumber:Penulis 2025

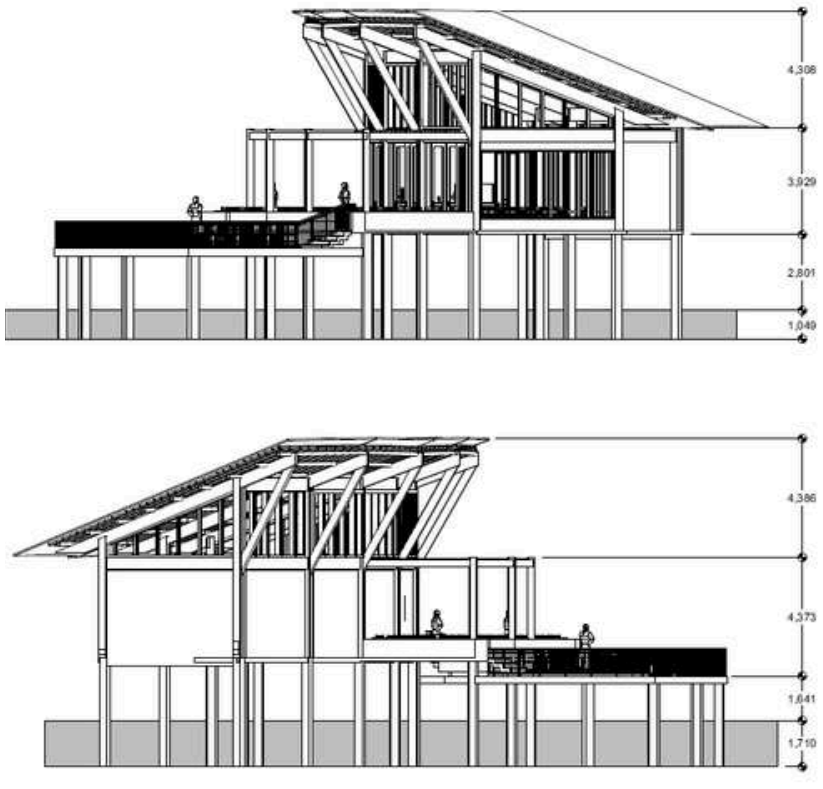
Denah ruang kuliner ini memperlihatkan susunan ruang yang melengkung mengikuti garis tepi waduk sehingga seluruh area makan mendapatkan orientasi pandang ke arah air, dengan area indoor berada di bagian dalam sebagai ruang terlindung, area selasar dan dek di bagian tepi sebagai ruang semi-outdoor dan outdoor untuk menikmati suasana alam, sementara ruang bar dan dapur ditempatkan di sisi belakang agar mudah melayani seluruh zona tanpa mengganggu kenyamanan pengunjung, sirkulasi dibuat linier dan mengalir mengikuti bentuk bangunan sehingga pergerakan pengunjung terasa natural dan mudah dipahami, serta pembagian zona yang jelas memungkinkan variasi suasana bersantap dalam satu kesatuan ruang yang fleksibel, terbuka, dan menyatu dengan lanskap Waduk Cirata.



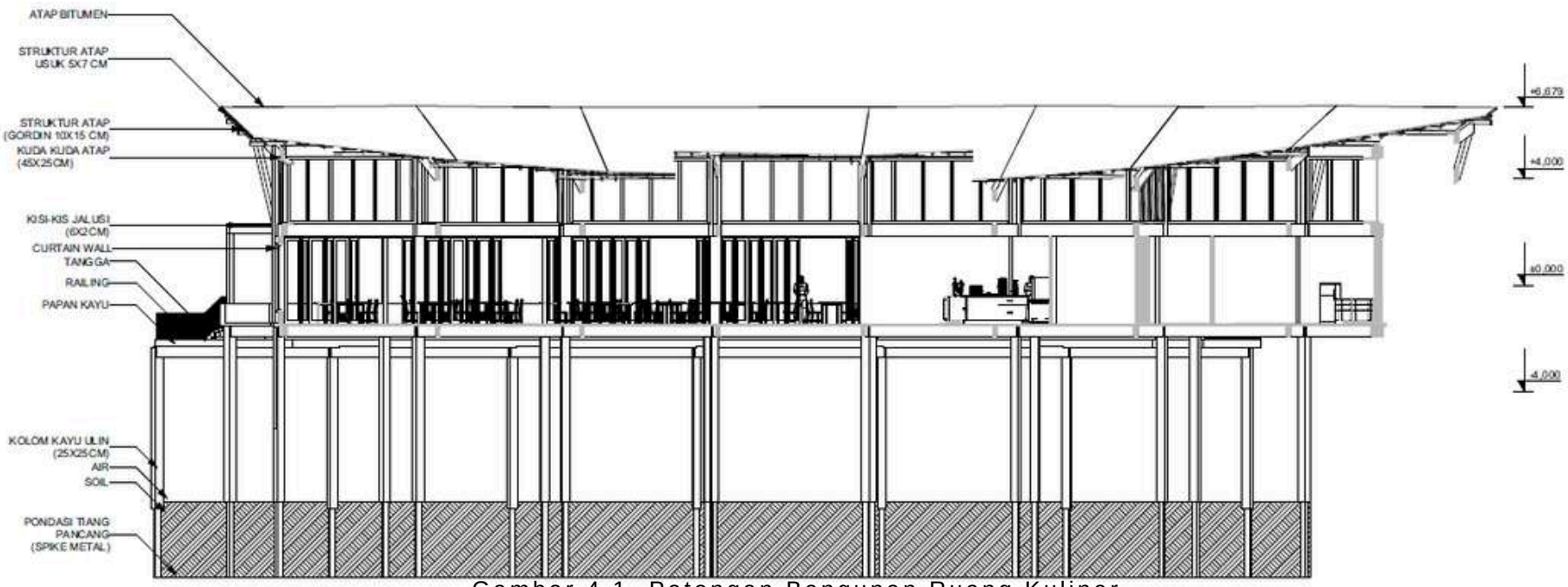
Gambar 4.1. Tampak Bangunan Ruang Kuliner
Sumber:Penulis 2025

Bangunan Ruang Kuliner

Gambar tampak bangunan ruang kuliner menegaskan karakter arsitektur kontekstual melalui komposisi atap tagog anjing yang ringan dan memanjang mengikuti garis waduk, struktur kayu yang terekspos membentuk ritme fasad yang hangat dan transparan, bukaan vertikal dan horizontal yang lebar memungkinkan hubungan visual antara ruang dalam dan lanskap perairan, serta dek dan selasar di bagian depan berfungsi sebagai ruang transisi semi-outdoor yang memperkuat pengalaman bersantap di tepi air, sehingga bangunan tampil terbuka, ramah, dan menyatu dengan lingkungan Waduk Cirata.

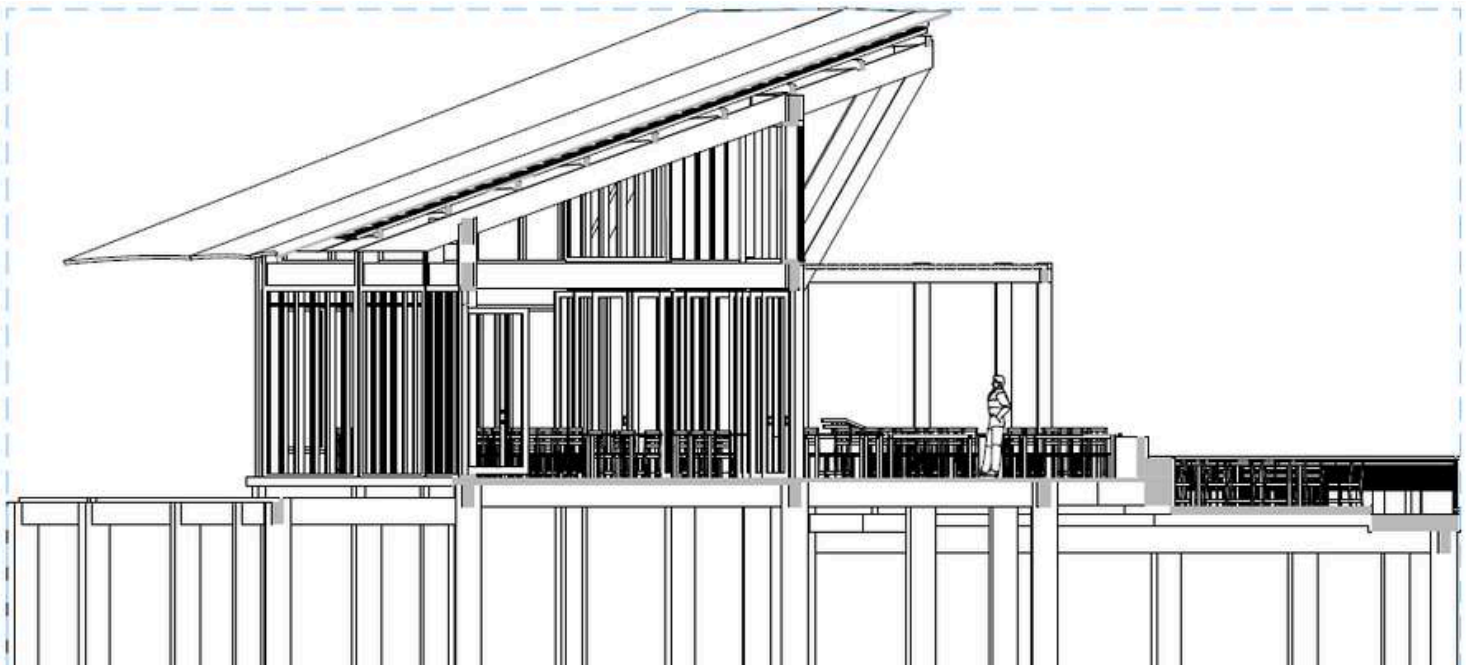


Gambar 4.1. Tampak Bangunan Ruang Kuliner
Sumber:Penulis 2025



Gambar 4.1. Potongan Bangunan Ruang Kuliner
Sumber:Penulis 2025

Bangunan Ruang Kuliner



Gambar 4.1. Potongan Bangunan Ruang Kuliner
Sumber:Penulis 2025

Gambar potongan bangunan ruang kuliner ini memperlihatkan sistem ruang bertingkat yang memaksimalkan hubungan visual ke arah waduk, dengan lantai utama sebagai area makan dan selasar, sementara dapur dan area servis ditempatkan lebih ke belakang agar tidak mengganggu kenyamanan pengunjung, struktur bangunan menggunakan kolom kayu ulin di atas pondasi tiang pancang logam untuk menyesuaikan kondisi perairan, rangka atap kayu dengan bentuk tagog anjing menaungi ruang sekaligus memungkinkan ventilasi alami melalui kisi-kisi dan celah atap, bukaan lebar pada fasad menghadirkan pencahayaan alami dan sirkulasi udara silang, serta penggunaan material kayu pada lantai, baling, dan elemen interior memperkuat suasana hangat dan menyatu dengan alam, sehingga potongan ini menegaskan keterpaduan antara fungsi ruang, sistem struktur, kenyamanan iklim, dan identitas arsitektur lokal dalam satu kesatuan bangunan yang kontekstual dan berkelanjutan.



Bangunan Ruang Kuliner

Gambar 4.1. Suasana Eksterior Bangunan Ruang Kuliner
Sumber:Penulis 2025

Eksterior ruang market dirancang sebagai ruang publik terbuka yang hidup dan berlapis, di mana teras dan dek kayu berfungsi sebagai perpanjangan aktivitas pasar sekaligus ruang sosial untuk duduk, makan, dan berinteraksi, dengan kehadiran saung-saung sebagai elemen kontekstual arsitektur Sunda yang memfasilitasi tradisi makan lesehan dan ngaliwet bersama, sehingga aktivitas konsumsi tidak hanya bersifat komersial tetapi juga menjadi pengalaman budaya, sementara bentuk atap yang ringan dan berulang menciptakan naungan, ritme visual, serta perlindungan iklim, dan orientasi ruang ke arah lanskap waduk menghadirkan suasana rekreatif yang santai, menjadikan area luar market sebagai tempat bertemu, bersantai, menikmati kuliner khas Sunda, dan memperkuat identitas lokal dalam satu kesatuan ruang arsitektural yang terbuka, inklusif, dan kontekstual.



Gambar 4.1. Suasana Eksterior saung Bangunan Ruang Kuliner
Sumber:Penulis 2025

Bangunan Dermaga Wisata ini berfungsi sebagai simpul utama aktivitas wisata air di kawasan Waduk Cirata. Dermaga ini menjadi tempat naik dan turunnya penumpang yang menggunakan perahu wisata, sekaligus sebagai area sandar dan berlabuh perahu-perahu yang mengangkut pengunjung untuk menikmati wisata perairan. Selain itu, bangunan ini juga dilengkapi dengan area pembelian tiket, sehingga seluruh proses perjalanan wisata air dapat terpusat dan tertata dengan baik.

Secara spasial, dermaga dirancang dengan sirkulasi yang jelas dan aman, memisahkan jalur antrean, area tunggu penumpang, serta akses menuju perahu. Ruang terbuka yang luas memungkinkan pengunjung berkumpul dengan nyaman sambil menikmati pemandangan waduk, sekaligus mendukung kelancaran arus pergerakan saat kondisi ramai.

Dari sisi arsitektur, bangunan ini tetap mengusung konsep dan bahasa desain yang selaras dengan bangunan lainnya di kawasan, khususnya melalui penggunaan bentuk atap khas Sunda yang terinspirasi dari atap tagog anjing, serta dominasi material kayu yang menampilkan kesan alami dan kontekstual. Dermaga ini dibangun sepenuhnya di atas air, sehingga sistem struktur menjadi elemen penting dalam perancangannya. Kolom-kolom struktur menggunakan kayu Rasamala, salah satu jenis kayu khas Sunda yang dikenal memiliki kekuatan tinggi dan ketahanan terhadap air, menjadikannya ideal untuk konstruksi bangunan perairan.

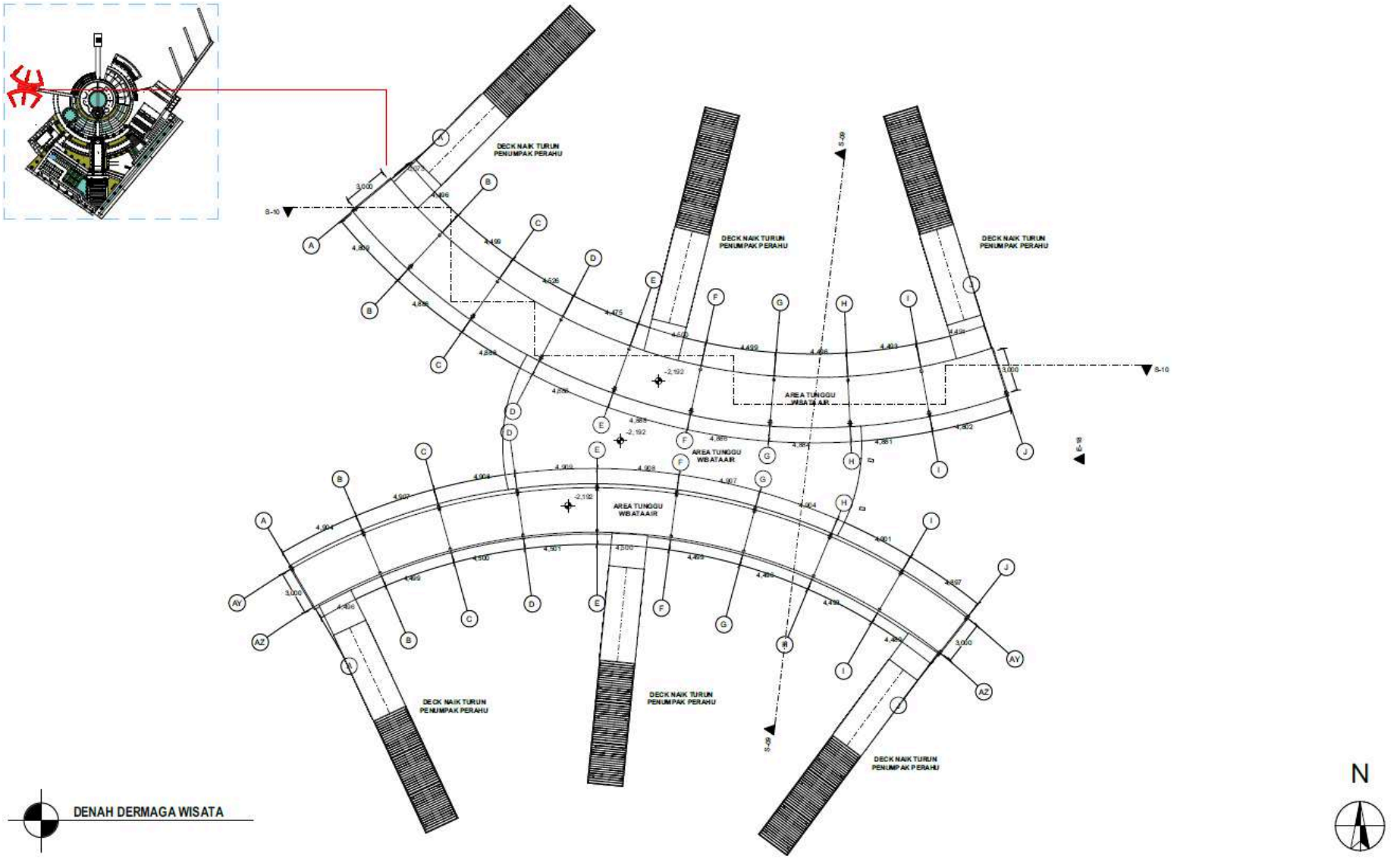
Keseluruhan desain dermaga wisata ini tidak hanya memenuhi fungsi teknis sebagai fasilitas transportasi air, tetapi juga menghadirkan ruang transisi yang nyaman, aman, dan berkarakter lokal, sekaligus memperkuat identitas kawasan wisata Waduk Cirata sebagai destinasi berbasis alam dan budaya Sunda.

Bangunan Dermaga Wisata



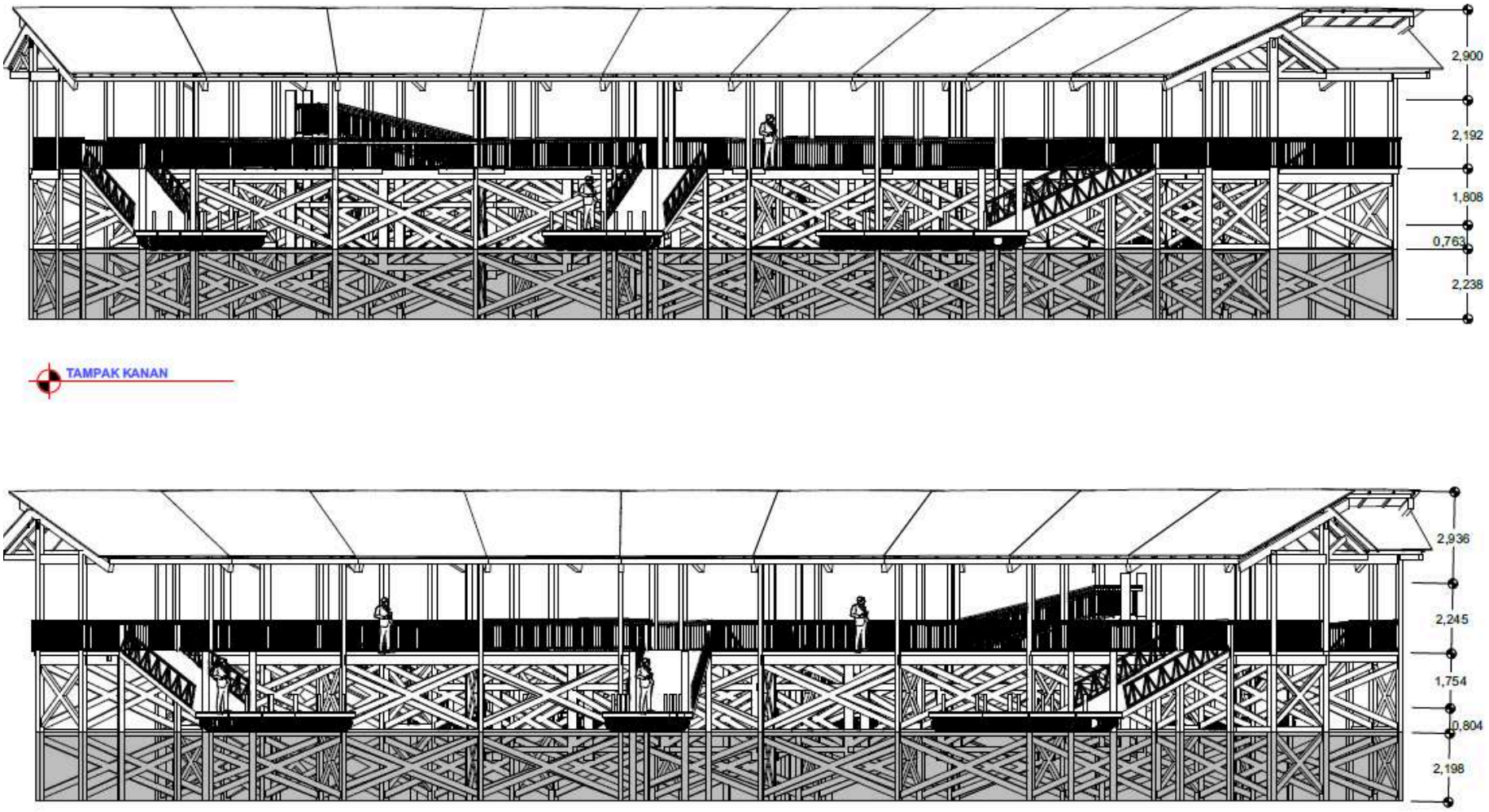
Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025

Bangunan Dermaga Wisata



Gambar 4.1. Denah Bangunan Dermaga Wisata
Sumber:Penulis 2025

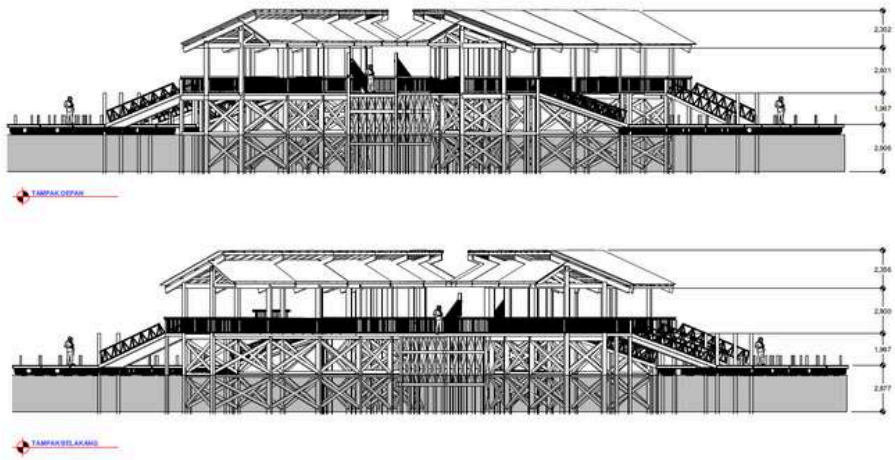
Denah dermaga wisata disusun mengikuti lengkung tepian waduk dengan pola linear dari darat ke air, sehingga alur pengunjung terbaca jelas mulai dari area masuk, pembelian tiket, area tunggu, hingga dek naik–turun perahu. Area tunggu ditempatkan di tengah sebagai ruang transisi terbuka yang nyaman dan berorientasi ke panorama waduk, sementara dek sandar berada di ujung-ujung dermaga agar proses naik–turun penumpang lebih tertib dan aman. Tata letak ini memastikan sirkulasi lancar, meminimalkan konflik pergerakan, serta memperkuat pengalaman ruang yang menyatu dengan lanskap perairan Waduk Cirata.



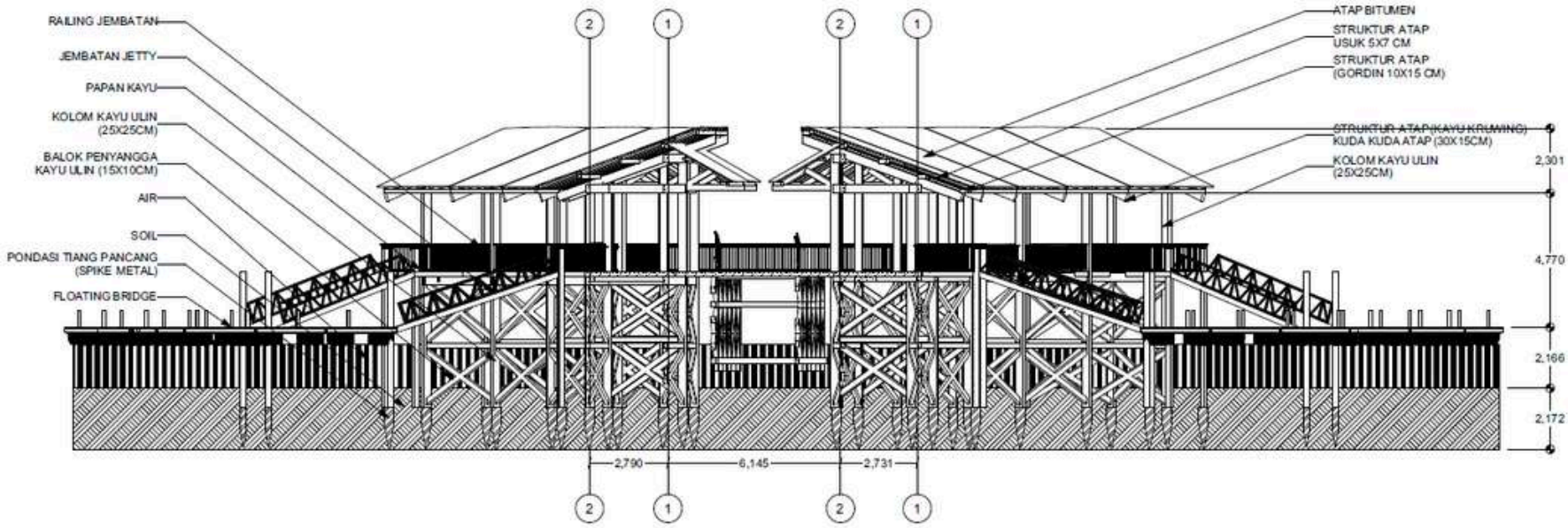
Gambar 4.1.Tampak Bangunan Dermaga Wisata
Sumber:Penulis 2025

Bangunan Dermaga Wisata

Tampak bangunan dermaga wisata menegaskan karakter ringan dan terbuka melalui struktur panggung kayu yang diekspose, memperlihatkan sistem rangka dan bracing silang sebagai elemen struktural sekaligus ekspresi arsitektural. Kolom dan balok utama menggunakan kayu Rasamala yang tahan terhadap kelembapan dan lingkungan perairan, sementara lantai dek dan railing menggunakan papan kayu yang memberi kesan hangat dan natural. Atap berbentuk tagog anjing berfungsi sebagai peneduh utama dengan overstek lebar untuk melindungi ruang sirkulasi dari hujan dan panas, sekaligus menjaga ventilasi alami tetap optimal. Komposisi tampak yang horizontal dan memanjang mengikuti garis air waduk memperkuat keterhubungan visual antara bangunan, aktivitas manusia, dan lanskap perairan, sehingga dermaga tampil sebagai struktur fungsional yang menyatu dengan konteks alam dan budaya lokal.



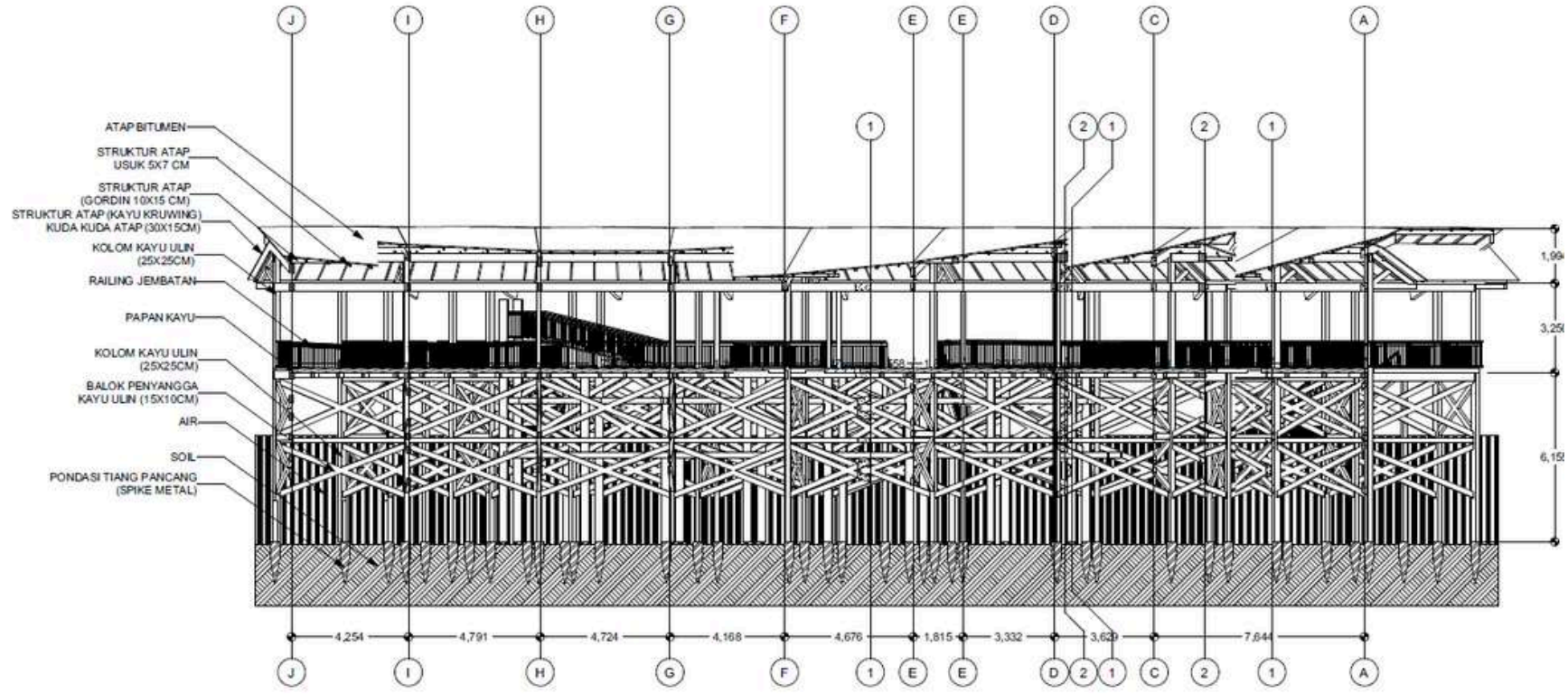
Gambar 4.1.Tampak Bangunan Dermaga Wisata
Sumber:Penulis 2025



Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025

Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025

Bangunan Dermaga Wisata



Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025

Gambar potongan dermaga wisata menunjukkan struktur panggung di atas air dengan kolom kayu Ulin 25×25 cm pada pondasi tiang pancang spike metal sebagai penopang utama. Balok dan rangka lantai dari kayu Ulin menopang dek kayu area sirkulasi, sedangkan atap disangga kuda-kuda kayu Kruing, gording 10×15 cm, usuk 5×7 cm, dan penutup atap bitumen. Jembatan jetty dan floating bridge memakai rangka ringan dan dek kayu agar adaptif terhadap muka air, serta dilengkapi railing kayu sebagai pengaman. Sistem ini menciptakan bangunan yang ringan, stabil, dan kontekstual dengan lingkungan perairan dan arsitektur Sunda.

Bangunan Dermaga Wisata



Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025

Suasana dermaga wisata ini menampilkan ruang transisi yang hidup antara darat dan perairan, berfungsi sebagai area antre tiket, naik-turun penumpang, serta titik orientasi awal wisata air. Sirkulasi dibuat linear dan terbuka agar alur pergerakan pengunjung tertib, aman, dan mudah dipahami. Secara arsitektural, bangunan mengusung konsep panggung berstruktur kayu dengan atap ringan khas Sunda yang menaungi aktivitas tanpa menghalangi pandangan ke waduk, menciptakan pengalaman ruang yang teduh, natural, dan menyatu dengan lanskap perairan.

Bangunan Dermaga Wisata ini berfungsi sebagai simpul utama aktivitas wisata air di kawasan Waduk Cirata. Dermaga ini menjadi tempat naik dan turunnya penumpang yang menggunakan perahu wisata, sekaligus sebagai area sandar dan berlabuh perahu-perahu yang mengangkut pengunjung untuk menikmati wisata perairan. Selain itu, bangunan ini juga dilengkapi dengan area pembelian tiket, sehingga seluruh proses perjalanan wisata air dapat terpusat dan tertata dengan baik.

Secara spasial, dermaga dirancang dengan sirkulasi yang jelas dan aman, memisahkan jalur antrean, area tunggu penumpang, serta akses menuju perahu. Ruang terbuka yang luas memungkinkan pengunjung berkumpul dengan nyaman sambil menikmati pemandangan waduk, sekaligus mendukung kelancaran arus pergerakan saat kondisi ramai.

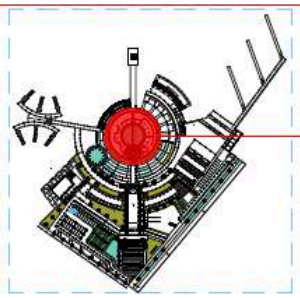
Dari sisi arsitektur, bangunan ini tetap mengusung konsep dan bahasa desain yang selaras dengan bangunan lainnya di kawasan, khususnya melalui penggunaan bentuk atap khas Sunda yang terinspirasi dari atap tagog anjing, serta dominasi material kayu yang menampilkan kesan alami dan kontekstual. Dermaga ini dibangun sepenuhnya di atas air, sehingga sistem struktur menjadi elemen penting dalam perancangannya. Kolom-kolom struktur menggunakan kayu Rasamala, salah satu jenis kayu khas Sunda yang dikenal memiliki kekuatan tinggi dan ketahanan terhadap air, menjadikannya ideal untuk konstruksi bangunan perairan.

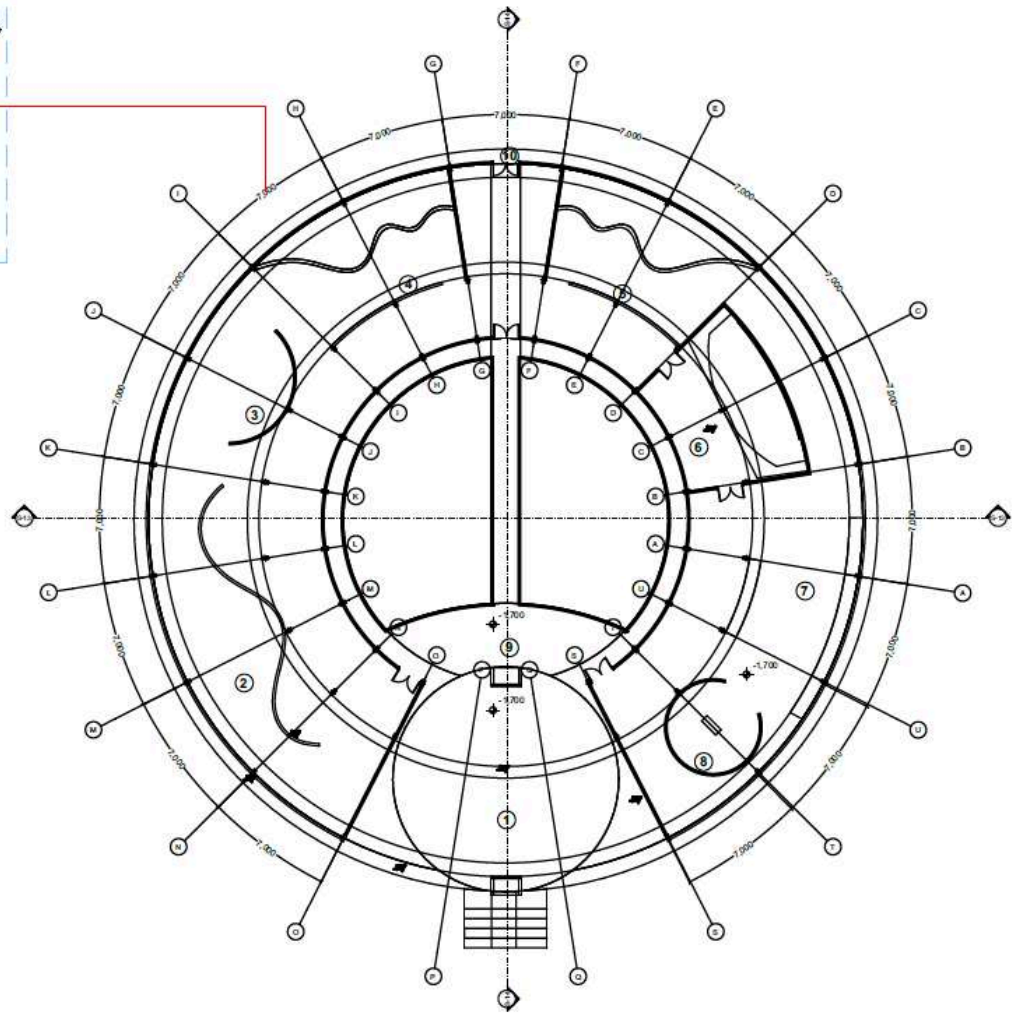
Keseluruhan desain dermaga wisata ini tidak hanya memenuhi fungsi teknis sebagai fasilitas transportasi air, tetapi juga menghadirkan ruang transisi yang nyaman, aman, dan berkarakter lokal, sekaligus memperkuat identitas kawasan wisata Waduk Cirata sebagai destinasi berbasis alam dan budaya Sunda.

Bangunan Information Centre



Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025





KODE	NAMA RUANG
1	RUANG SAMBUT
2	AREA HISTORI
3	NAMA DIGITAL SEJARAH
4	ARE KEHIDUPAN NELAYAN
5	ARE KEHIDUPAN NELAYAN
6	RUANG AUDIOVISUAL
7	MAKET & KERAJINAN
8	MAKET PERAHU
9	DECK MUSEUM
10	EXIT

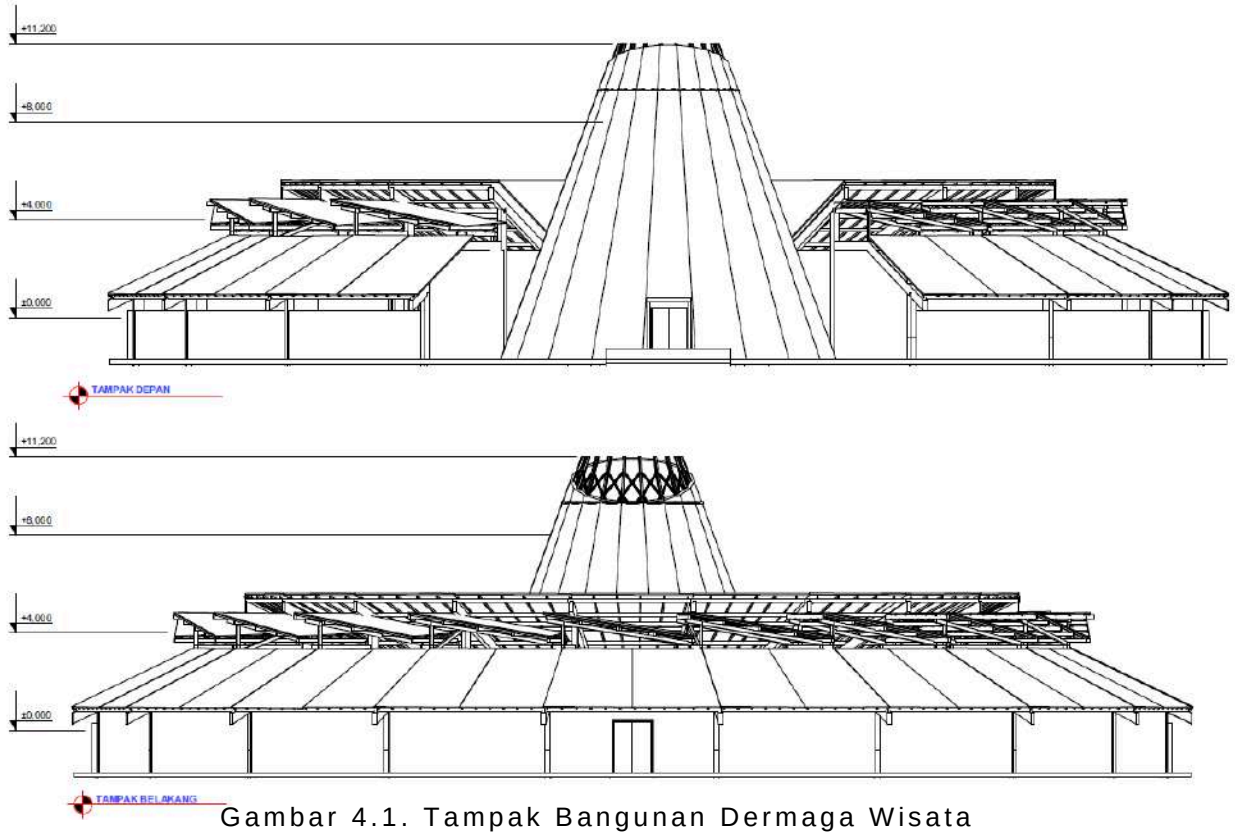
N

DENAH CENTRE

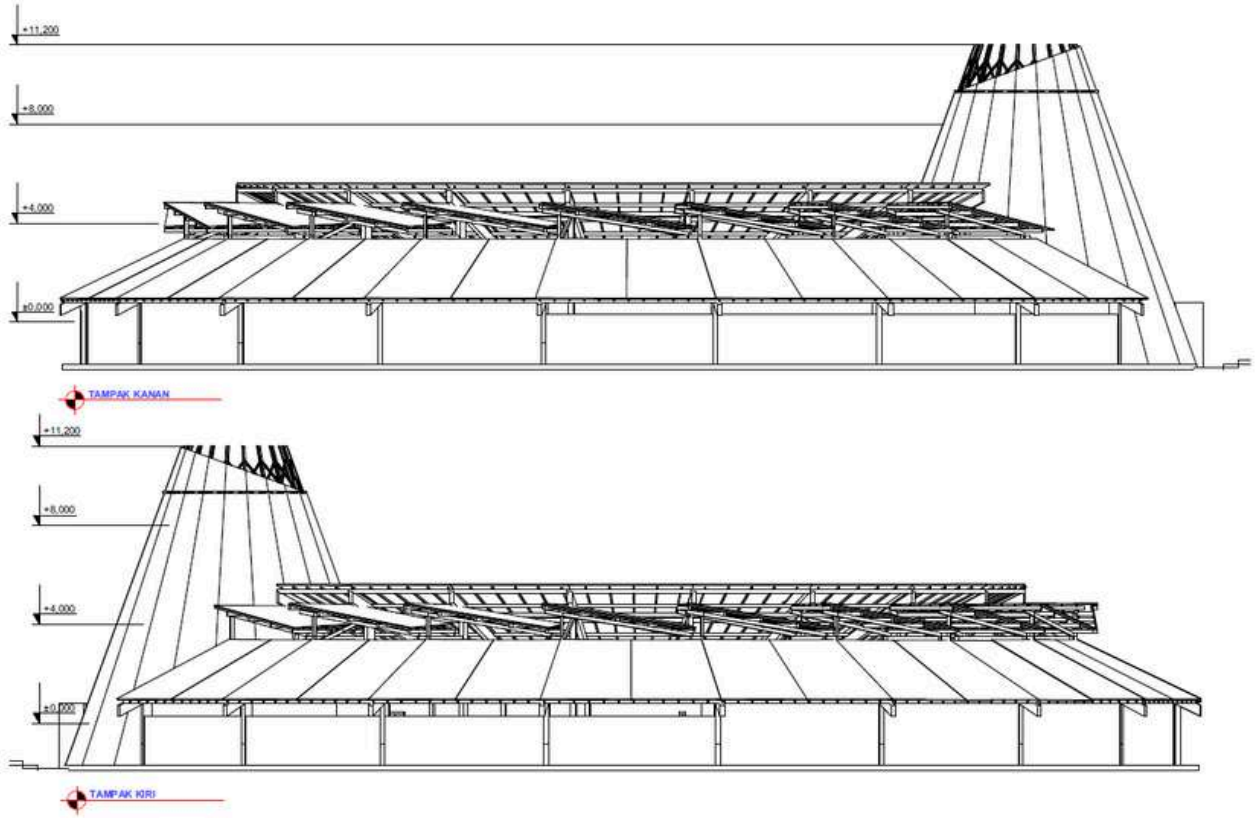
Bangunan Information Centre

Gambar 4.1. Denah Bangunan Dermaga Wisata
Sumber:Penulis 2025

Denah bangunan Information Centre dirancang melingkar mengitari ruang sambut sebagai pusat orientasi pengunjung, yang menghubungkan fungsi informasi, edukasi, dan rekreasi secara berurutan melalui sirkulasi yang mengalir dan terarah. Ruang sejarah, galeri ikan, area kehidupan nelayan, kerajinan, hingga dek museum disusun radial mengikuti alur kunjungan agar pengalaman ruang terasa runtut dan tidak saling berpotongan. Tata letak ini memisahkan dengan jelas area publik, pamer, dan servis sehingga aktivitas berjalan efisien, sekaligus menjadikan Information Centre sebagai ruang interpretatif yang memperkaya pemahaman pengunjung terhadap ekosistem waduk dan budaya masyarakat pesisir Cirata.

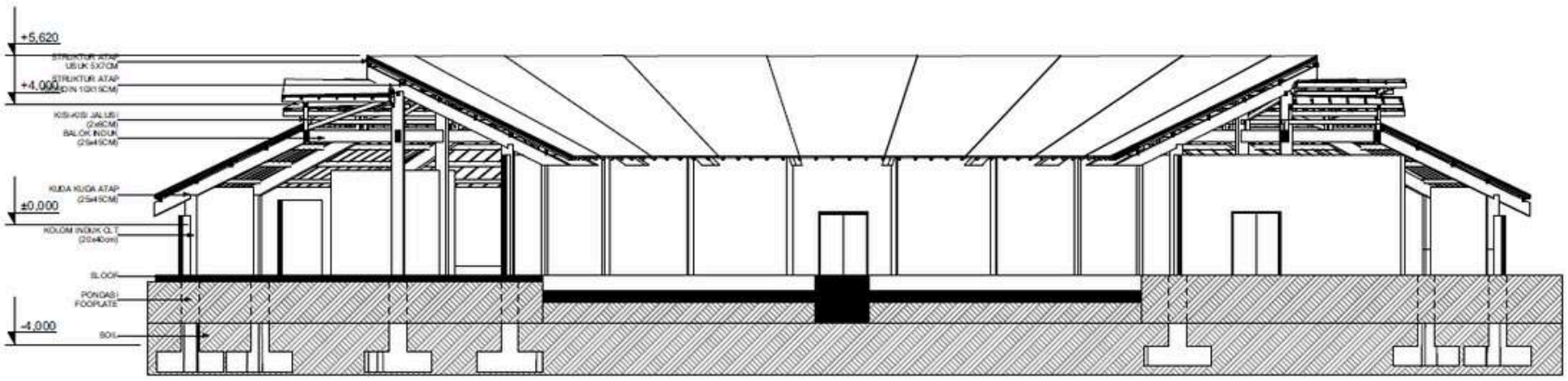


Gambar 4.1. Tampak Bangunan Dermaga Wisata
Sumber:Penulis 2025

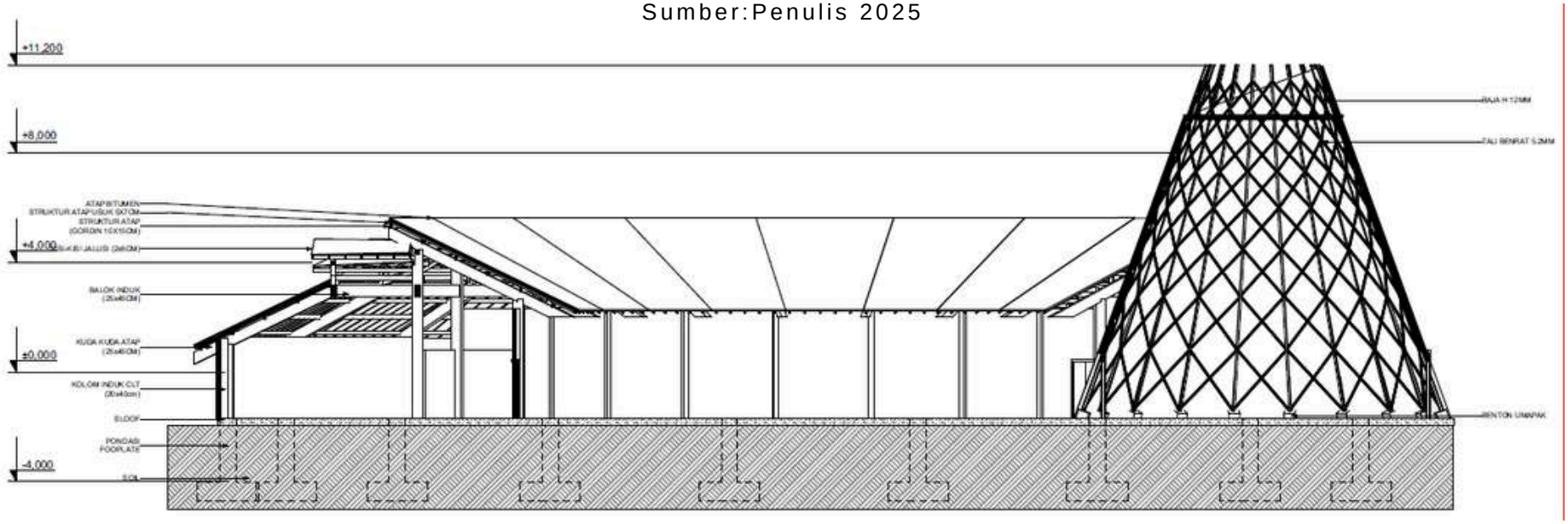


Gambar 4.1. Tampak Bangunan Dermaga Wisata
Sumber:Penulis 2025

Tampak bangunan Information Centre menegaskan karakter arsitektur lokal melalui komposisi atap bertingkat yang terinspirasi dari bentuk atap tradisional Sunda, dengan elemen menara pusat sebagai penanda visual sekaligus orientasi kawasan. Bidang atap yang melebar dan overstek panjang berfungsi sebagai pelindung dari panas dan hujan sekaligus membentuk ruang transisi teduh di sekeliling bangunan. Struktur kayu diekspose pada kolom, balok, dan rangka atap untuk memperkuat kesan alami, ringan, dan kontekstual terhadap lingkungan waduk, sementara bukaan lebar pada sisi bangunan memastikan pencahayaan alami dan ventilasi silang optimal, sehingga bangunan tampil terbuka, ramah pengunjung, dan menyatu dengan lanskap perairan Cirata.



Gambar 4.1. Potongan Bangunan Information Centre
Sumber:Penulis 2025



Gambar 4.1. Potongan Bangunan Information Centre
Sumber:Penulis 2025

Potongan bangunan Information Centre memperlihatkan sistem struktur kayu sebagai elemen utama, dengan kolom dan balok kayu yang menopang rangka atap bertingkat khas Sunda, sementara pondasi tiang pancang menopang bangunan di atas tanah lembek kawasan waduk. Lapisan atap ringan dengan overstek lebar berfungsi sebagai pelindung iklim tropis sekaligus mendukung penghawaan alami melalui celah ventilasi di bawah bubungan. Menara anyaman kayu pada salah satu sisi berperan sebagai penanda visual sekaligus cerobong ventilasi pasif, memperkuat sirkulasi udara dan menghadirkan ekspresi arsitektur yang kontekstual, alami, dan berkelanjutan.

Potongan Bangunan Information Centre

Ruang Sambut

Ruang sambut dirancang sebagai atrium void tinggi berbentuk corong yang memberi kesan monumental dan dramatis sejak pengunjung masuk. Cahaya alami dari bukaan atas menyorot ornamen gantung yang bergerak tertiup angin, menghasilkan suara gemericik halus sebagai elemen akustik alami yang memberi kesan “disambut waduk”. Secara fungsi ruang ini menjadi titik temu dan orientasi, sekaligus ruang transisi yang membangun suasana tenang, terbuka, dan berkarakter alam-budaya.



Gambar 4.1. Interior Ruang Sambut
Sumber:Penulis 2025

Area History

Area museum (ruang history) yang diakses langsung setelah ruang sambut berfungsi sebagai ruang edukasi yang menyajikan narasi sejarah pembangunan Waduk Cirata secara runtut melalui panel peta, foto arsip, dan infografis tentang proses perencanaan, konstruksi, hingga dampak sosial–lingkungannya, dengan sirkulasi melingkar yang mengarahkan pengunjung mengikuti alur cerita secara berurutan; secara arsitektural ruang ini dirancang semi-terbuka dengan pencahayaan alami dari bukaan atap, struktur dan lantai kayu yang menghadirkan suasana hangat, tenang, dan reflektif, sehingga pengunjung dapat membaca, mengamati, dan memahami informasi sambil merasakan pengalaman ruang yang imersif sebagai bagian dari perjalanan mengenal sejarah dan identitas kawasan Waduk Cirata.



Gambar 4.1. Interior Area History
Sumber:Penulis 2025

History Kehidupan Nelayan 1

Area museum lanjutan ini menampilkan kehidupan nelayan Waduk Cirata sebagai narasi sosial setelah sejarah pembangunannya, melalui panel foto, diorama, dan infografis tentang aktivitas harian nelayan, teknik budidaya ikan, pola kerja, hingga budaya dan tradisi lokal, sehingga pengunjung tidak hanya memahami waduk sebagai infrastruktur, tetapi juga sebagai ruang hidup masyarakat; secara arsitektural ruang ini tetap bersifat semi-terbuka dengan struktur kayu, sirkulasi melingkar, dan pencahayaan alami yang lembut, menciptakan suasana hangat, edukatif, dan humanis yang menghubungkan pengunjung dengan cerita dan keseharian para nelayan.



Gambar 4.1. Interior History Kehidupan Nelayan
Sumber:Penulis 2025

Area Miniatur Maket

Ruang ini menampilkan miniatur perahu tradisional Waduk Cirata beserta fungsi dan perkembangannya, sehingga pengunjung memahami hubungan antara bentuk perahu, kondisi perairan, dan aktivitas nelayan dalam suasana ruang yang fokus, intim, dan bernuansa edukatif.

Area Kerajinan Anyaman

Area ini memamerkan produk anyaman tradisional seperti keranjang ikan, bubu, dan jaring, sekaligus mengenalkan material, proses, dan nilai kearifan lokalnya dalam ruang hangat bernuansa alami yang menonjolkan detail kerajinan.



Gambar 4.1. Interior Area Miniatur Maket
Sumber:Penulis 2025



Gambar 4.1. Interior Area Kerajinan anyam
Sumber:Penulis 2025

Area Proses Peternakan Ikan dari Hulu ke Hilir

Ruang edukasi ini menampilkan alur budidaya ikan keramba jaring apung dari benih hingga distribusi melalui maket dan panel visual, sehingga pengunjung memahami keterkaitan perikanan, lingkungan, dan keberlanjutan waduk.

Area Video 3D Visual

Area ini menghadirkan pengalaman virtual 360° yang memungkinkan pengunjung menjelajahi Waduk Cirata secara imersif, sehingga memahami skala, aktivitas, dan ekosistem perairan secara edukatif dan rekreatif.



Gambar 4.1. Interior Area Peternakan Ikan dari Hulu ke Hilir
Sumber:Penulis 2025



Gambar 4.1. Interior Area Video 3D Visual
Sumber:Penulis 2025

Bangunan Ruang Kuliner ini dirancang sebagai pusat aktivitas gastronomi yang menghadirkan kekayaan kuliner khas Sunda, seperti ikan bakar dan olahan hasil perairan Waduk Cirata. Berfungsi tidak hanya sebagai tempat makan, area ini menjadi ruang pengalaman yang memadukan cita rasa lokal dengan keindahan lanskap pesisir waduk.

Secara tata fungsi, ruang kuliner ini terbagi menjadi tiga zona utama, yaitu area restoran, area kafe, dan area kuliner yang lebih fleksibel untuk berbagai jenis sajian. Fasilitas pendukung berupa dapur dan bar ditempatkan strategis untuk menunjang operasional sekaligus menjaga efisiensi pelayanan. Ruang-ruang tersebut dikemas dalam tiga karakter area, yaitu indoor, semi-outdoor, dan outdoor, sehingga pengunjung memiliki pilihan suasana sesuai kebutuhan dan preferensi.

Keunggulan utama bangunan ini adalah orientasinya yang menghadap langsung ke Waduk Cirata, dengan bukaan lebar yang memaksimalkan view panorama pesisir waduk. Pengunjung dapat menikmati hidangan sambil merasakan pengalaman visual dan atmosfer alam perairan yang tenang, menjadikan aktivitas bersantap lebih berkesan dan rekreatif.

Dari segi arsitektur, bangunan tetap mengusung konsep kontekstual khas Sunda, selaras dengan bangunan sebelumnya. Material kayu digunakan sebagai elemen utama, menciptakan kesan hangat, alami, dan menyatu dengan lingkungan. Bentuk atap terinspirasi dari atap tagog anjing pada rumah tradisional Sunda, yang tidak hanya memperkuat identitas lokal tetapi juga berfungsi optimal dalam penghawaan dan perlindungan dari iklim tropis. Seluruh bangunan ini dirancang berdiri penuh di atas air, mempertegas hubungan langsung antara ruang kuliner dan ekosistem waduk, sekaligus menghadirkan pengalaman ruang yang unik dan khas bagi pengunjung.

Bangunan Penujang Gardu Pandang



Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025

Bangunan Penujang

BANGUNAN PENJUNJANG (BANGUNAN OFFICE)

Area plaza dan amphitheater dirancang sebagai ruang terbuka utama sekaligus area entrance kawasan Visitor Centre yang berfungsi sebagai titik temu dan pusat aktivitas publik pengunjung. Ruang ini menjadi wadah berkumpul, interaksi sosial, serta penyelenggaraan kegiatan budaya dan komunal, seperti pertunjukan seni, pameran karya, acara warga, dan peringatan hari besar. Dengan posisi strategis di bagian depan kawasan, plaza dan amphitheater berperan sebagai wajah Visitor Centre yang terbuka, inklusif, dan mendukung aktivitas edukasi serta wisata berkelanjutan.

BANGUNAN PENUNJANG (MUSOLA)

Ruang Antara (Interspace Garden) merupakan area taman transisi yang menghubungkan area market dan entrance kawasan dengan bangunan utama Visitor Centre. Zona ini dirancang sebagai ruang jeda yang menghadirkan suasana hijau melalui keberadaan taman dan pepohonan, sehingga menciptakan pengalaman ruang yang lebih nyaman sebelum pengunjung memasuki bangunan. Penggunaan material lantai berupa paving block memungkinkan resapan air tetap optimal, sekaligus mendukung konsep kawasan yang ramah lingkungan dan berkelanjutan.

BANGUNAN PENUNJANG (TOILET)

Amphitheater Panorama Waduk terletak pada area depan bangunan Visitor Centre dan dirancang menghadap langsung ke arah waduk dengan pandangan terbuka secara menyeluruh. Zona ini berfungsi sebagai ruang duduk terbuka bagi pengunjung untuk menikmati panorama Waduk Cirata, sekaligus sebagai ruang berkumpul dan aktivitas publik berskala kecil. Penataan tempat duduk yang berorientasi ke arah air menjadikan waduk sebagai elemen visual utama yang memperkuat karakter kawasan pesisir.



Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025



Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025



Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025

Area Penunjang Komunal Kawasan Visitor Centre

Area komunal dalam kawasan Visitor Centre dirancang sebagai ruang bersama yang berperan mendukung fungsi edukasi dan wisata secara kontekstual di pesisir Waduk Cirata, Kawasan Jangari. Ruang ini menjadi wadah interaksi bagi pengunjung dengan menghadirkan suasana terbuka yang terhubung langsung dengan lanskap waduk, sehingga aktivitas berkumpul, beristirahat, dan belajar dapat berlangsung selaras dengan karakter lingkungan pesisir danau. Penataan ruang komunal ditempatkan sebagai elemen transisi antara area masuk, ruang utama Visitor Centre, dan ruang luar kawasan, dengan desain yang responsif terhadap iklim mikro, orientasi visual ke arah waduk, serta pola aktivitas pengunjung. Keberadaan area ini memperkuat penerapan konsep kontekstual dengan menjadikan ruang bersama sebagai bagian integral dari pengalaman kawasan yang edukatif, inklusif, dan berkelanjutan.

Berikut merupakan area penunjang dari rancangan Visitor Centre:



Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025

Area Penunjang Komunal Kawasan Visitor Centre

PLAZA & AMPHITEATHER

Area plaza dan amphitheater dirancang sebagai ruang terbuka utama sekaligus area entrance kawasan Visitor Centre yang berfungsi sebagai titik temu dan pusat aktivitas publik pengunjung. Ruang ini menjadi wadah berkumpul, interaksi sosial, serta penyelenggaraan kegiatan budaya dan komunal, seperti pertunjukan seni, pameran karya, acara warga, dan peringatan hari besar. Dengan posisi strategis di bagian depan kawasan, plaza dan amphitheater berperan sebagai wajah Visitor Centre yang terbuka, inklusif, dan mendukung aktivitas edukasi serta wisata berkelanjutan.

RUANG ANTARA (INTERSPACE GARDEN)

Ruang Antara (Interspace Garden) merupakan area taman transisi yang menghubungkan area market dan entrance kawasan dengan bangunan utama Visitor Centre. Zona ini dirancang sebagai ruang jeda yang menghadirkan suasana hijau melalui keberadaan taman dan pepohonan, sehingga menciptakan pengalaman ruang yang lebih nyaman sebelum pengunjung memasuki bangunan. Penggunaan material lantai berupa paving block memungkinkan resapan air tetap optimal, sekaligus mendukung konsep kawasan yang ramah lingkungan dan berkelanjutan.

AMPHITHEATER PANORAMA WADUK

Amphitheater Panorama Waduk terletak pada area depan bangunan Visitor Centre dan dirancang menghadap langsung ke arah waduk dengan pandangan terbuka secara menyeluruh. Zona ini berfungsi sebagai ruang duduk terbuka bagi pengunjung untuk menikmati panorama Waduk Cirata, sekaligus sebagai ruang berkumpul dan aktivitas publik berskala kecil. Penataan tempat duduk yang berorientasi ke arah air menjadikan waduk sebagai elemen visual utama yang memperkuat karakter kawasan pesisir.

JETTY WISATA

Jetty Wisata terdiri atas tiga elemen dermaga yang memiliki fungsi saling terintegrasi, yaitu jetty menuju gardu pandang, jetty menuju dermaga wisata dan dermaga ikan, serta jetty sebagai area menikmati pemandangan waduk. Selain berperan sebagai akses utama menuju area dermaga, jetty ini juga difungsikan sebagai ruang komunal bagi pengunjung untuk beraktivitas santai, berinteraksi, dan berswafoto, sehingga menghadirkan pengalaman ruang yang lebih dekat dengan elemen air dan aktivitas kawasan.



Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025



Gambar 4.1. Ruang Antara (Interspace Garden)
Sumber:Penulis 2025



Gambar 4.1. Amphitheater Panorama Waduk
Sumber:Penulis 2025

PLAZA DERMAGA IKAN

Plaza Dermaga Ikan merupakan area terbuka yang berfungsi sebagai ruang aktivitas naik–turun hasil tangkapan ikan sekaligus sebagai penghubung antara fish market dan dermaga ikan. Zona ini dirancang untuk mendukung kegiatan perikanan secara fungsional, sekaligus memberikan ruang interaksi antara pelaku aktivitas dan pengunjung. Keberadaan plaza ini memperkuat keterkaitan antara fungsi ekonomi lokal dan kawasan wisata secara menyeluruh.

KORIDOR KAWASAN

Koridor kawasan dirancang sebagai jalur penghubung antar bangunan yang dilengkapi dengan atap pelindung, sehingga memungkinkan pengunjung beraktivitas dan bergerak di dalam kawasan dengan nyaman tanpa terganggu oleh panas matahari maupun hujan. Zona ini berperan penting dalam menjaga kontinuitas sirkulasi, meningkatkan kenyamanan termal, serta memastikan aktivitas kawasan tetap berjalan optimal dalam berbagai kondisi cuaca.



Gambar 4.1. Jetty Wisata
Sumber:Penulis 2025



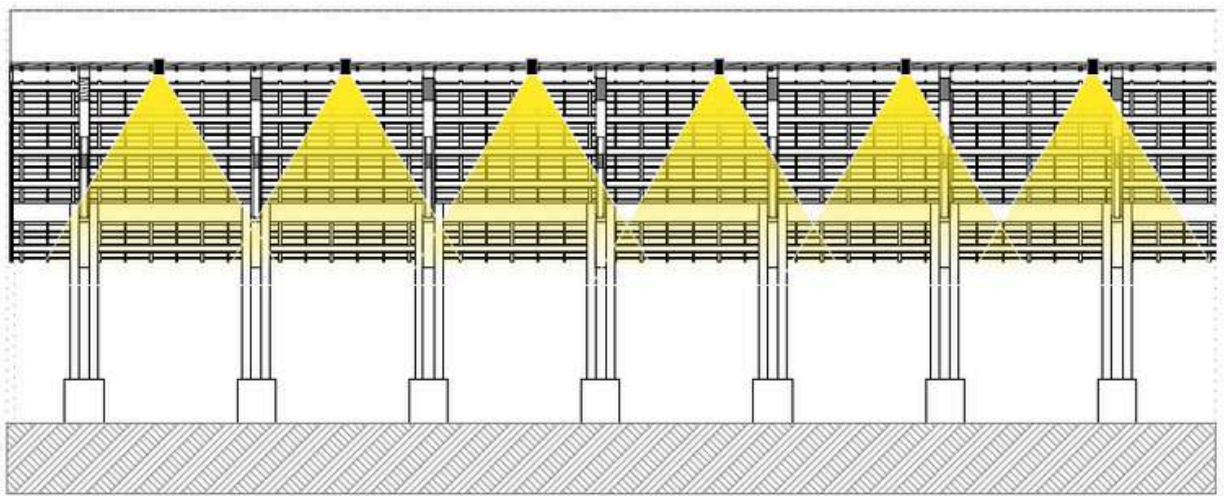
Gambar 4.1. Plaza Dermaga Ikan
Sumber:Penulis 2025



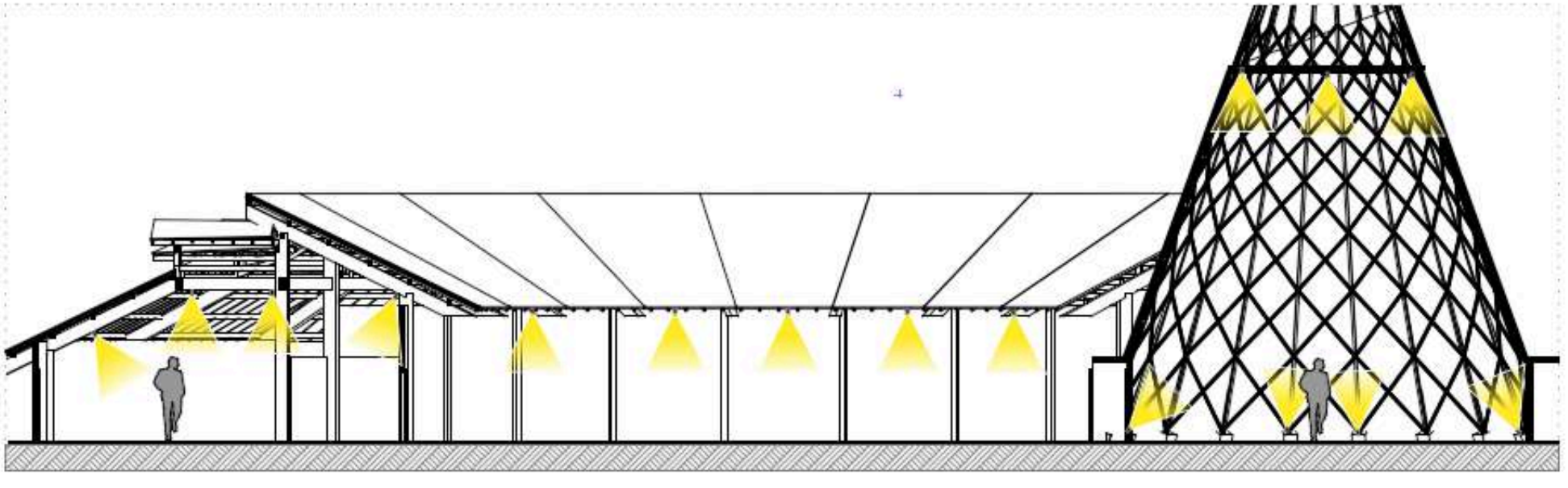
Gambar 4.1. Perspektif Koridor Kawasan
Sumber:Penulis 2025



Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025



Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025



Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025

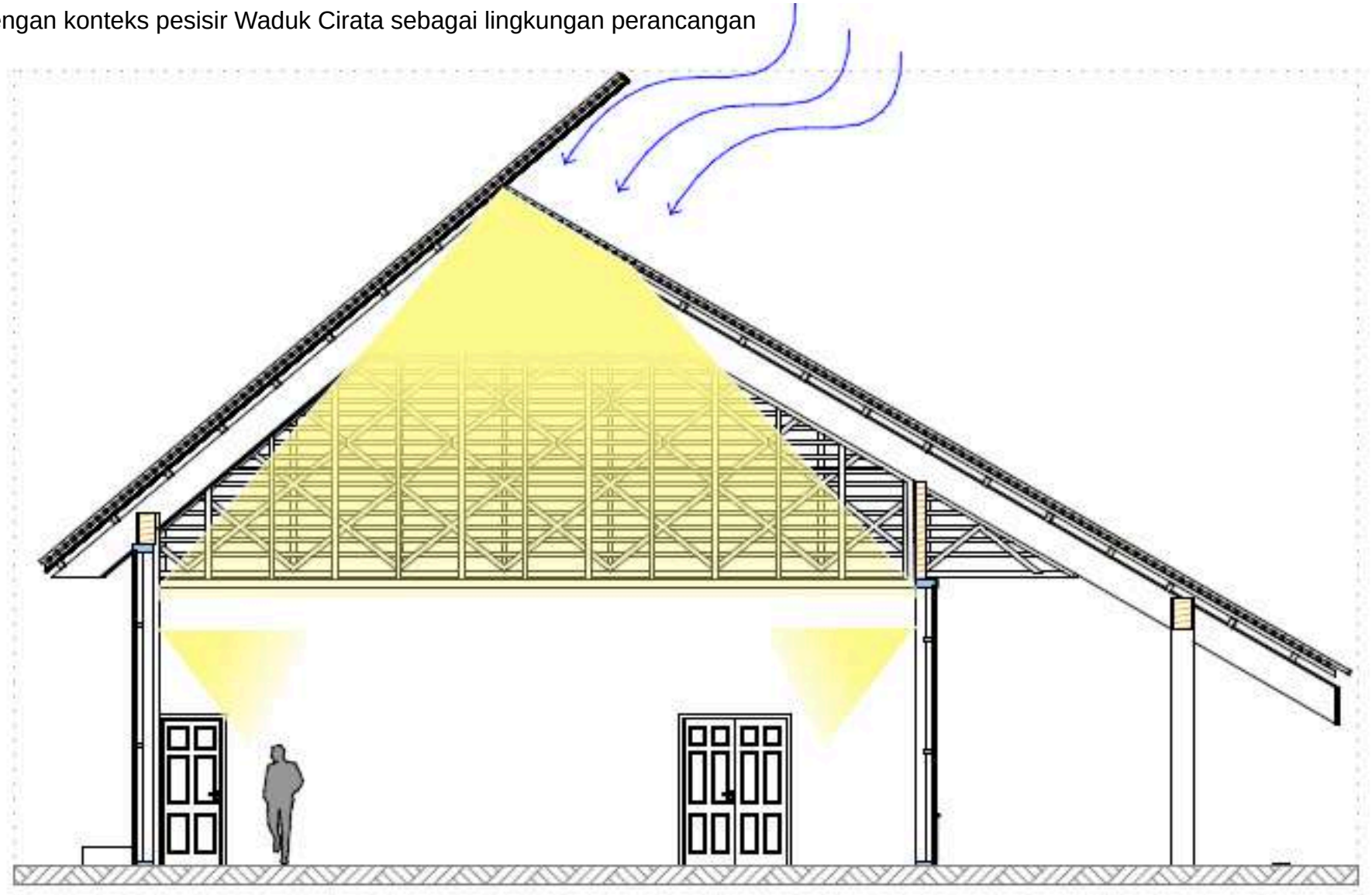
Plaza Dermaga Ikan merupakan area terbuka yang berfungsi sebagai ruang aktivitas naik–turun hasil tangkapan ikan sekaligus sebagai penghubung antara fish market dan dermaga ikan. Zona ini dirancang untuk mendukung kegiatan perikanan secara fungsional, sekaligus memberikan ruang interaksi antara pelaku aktivitas dan pengunjung. Keberadaan plaza ini memperkuat keterkaitan antara fungsi ekonomi lokal dan kawasan wisata secara menyeluruh.

Plaza Dermaga Ikan merupakan area terbuka yang berfungsi sebagai ruang aktivitas naik–turun hasil tangkapan ikan sekaligus sebagai penghubung antara fish market dan dermaga ikan. Zona ini dirancang untuk mendukung kegiatan perikanan secara fungsional, sekaligus memberikan ruang interaksi antara pelaku aktivitas dan pengunjung. Keberadaan plaza ini memperkuat keterkaitan antara fungsi ekonomi lokal dan kawasan wisata secara menyeluruh.

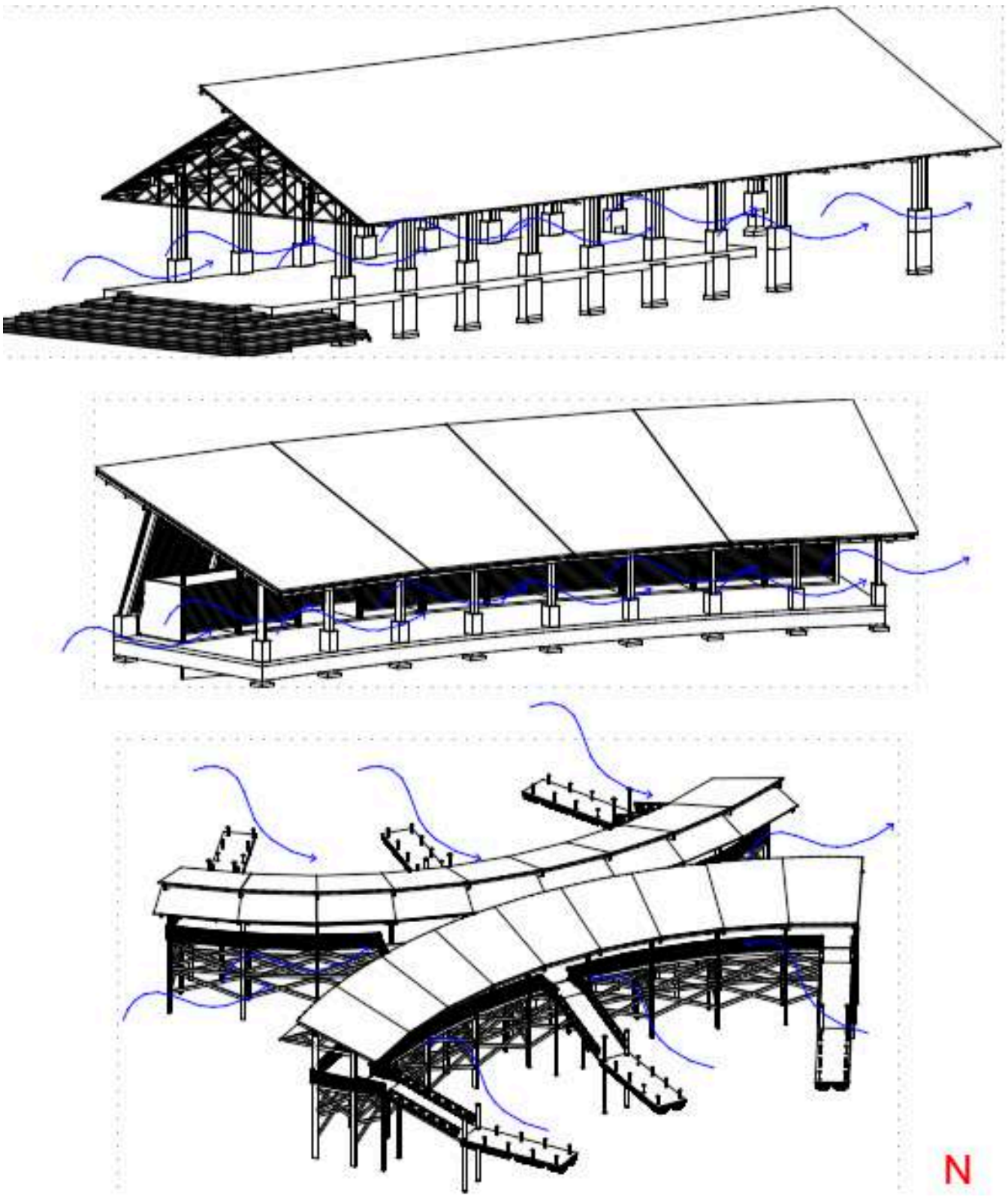
Skema pencahayaan alami pada bangunan Visitor Centre yang dirancang dengan pendekatan arsitektur pasif dan karakter bangunan semi-terbuka. Pencahayaan alami dimaksimalkan melalui konfigurasi bentuk atap, ketinggian ruang, serta sistem bukaan yang memungkinkan cahaya matahari masuk secara tidak langsung ke dalam ruang. Struktur atap dengan kemiringan dan ruang void di bagian atas berfungsi sebagai jalur masuk cahaya alami dari atas, sehingga sinar matahari dapat menyebar secara merata ke area dalam tanpa menimbulkan silau berlebihan.

Seluruh massa bangunan dirancang terbuka pada sisi-sisinya, sehingga cahaya alami dapat masuk dari berbagai arah melalui bukaan dinding, celah struktur, dan ruang transisi antar elemen bangunan. Cahaya yang masuk kemudian dipantulkan dan didistribusikan oleh bidang atap serta struktur rangka, menciptakan suasana ruang yang terang namun tetap nyaman secara visual. Pendekatan ini memungkinkan aktivitas di dalam bangunan berlangsung optimal pada siang hari tanpa ketergantungan terhadap pencahayaan buatan.

Dengan penerapan desain pasif tersebut, kebutuhan pencahayaan buatan hanya digunakan pada malam hari atau kondisi tertentu, sehingga mendukung efisiensi energi dan prinsip keberlanjutan kawasan. Skema pencahayaan alami ini tidak hanya meningkatkan kenyamanan visual, tetapi juga memperkuat karakter ruang yang terbuka, adaptif terhadap iklim, serta selaras dengan konteks pesisir Waduk Cirata sebagai lingkungan perancangan



Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025

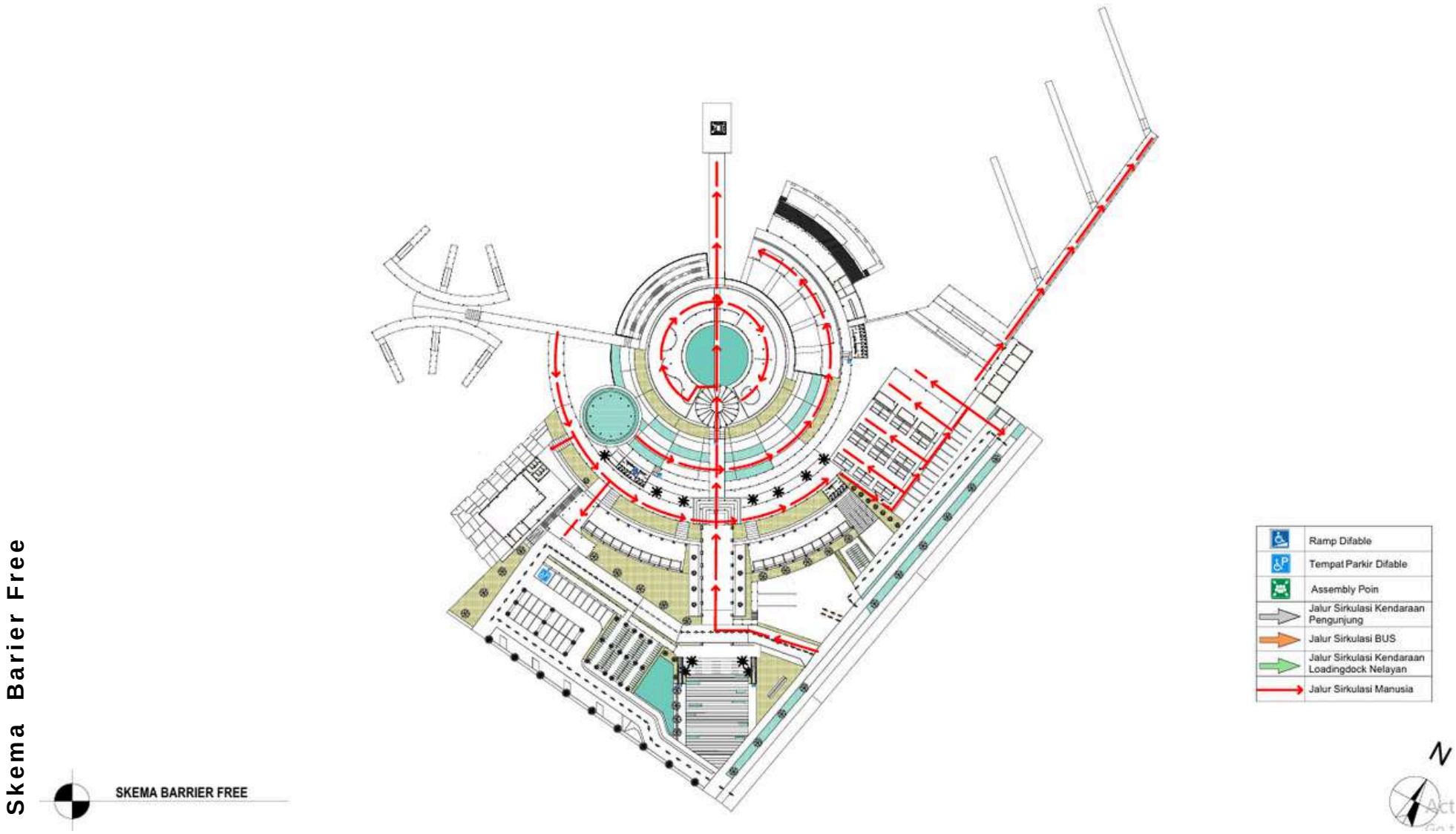


Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025

Skema Penghawaan Buatan

Bangunan Visitor Centre dirancang dengan karakter semi-terbuka dan pendekatan desain pasif untuk memaksimalkan penghawaan alami. Konfigurasi massa yang memanjang, keterbukaan pada sisi bangunan, serta elevasi bangunan yang terangkat dari permukaan tanah memungkinkan aliran udara mengalir bebas dari luar ke dalam, sehingga tercipta sirkulasi udara silang yang efektif dan berkesinambungan.

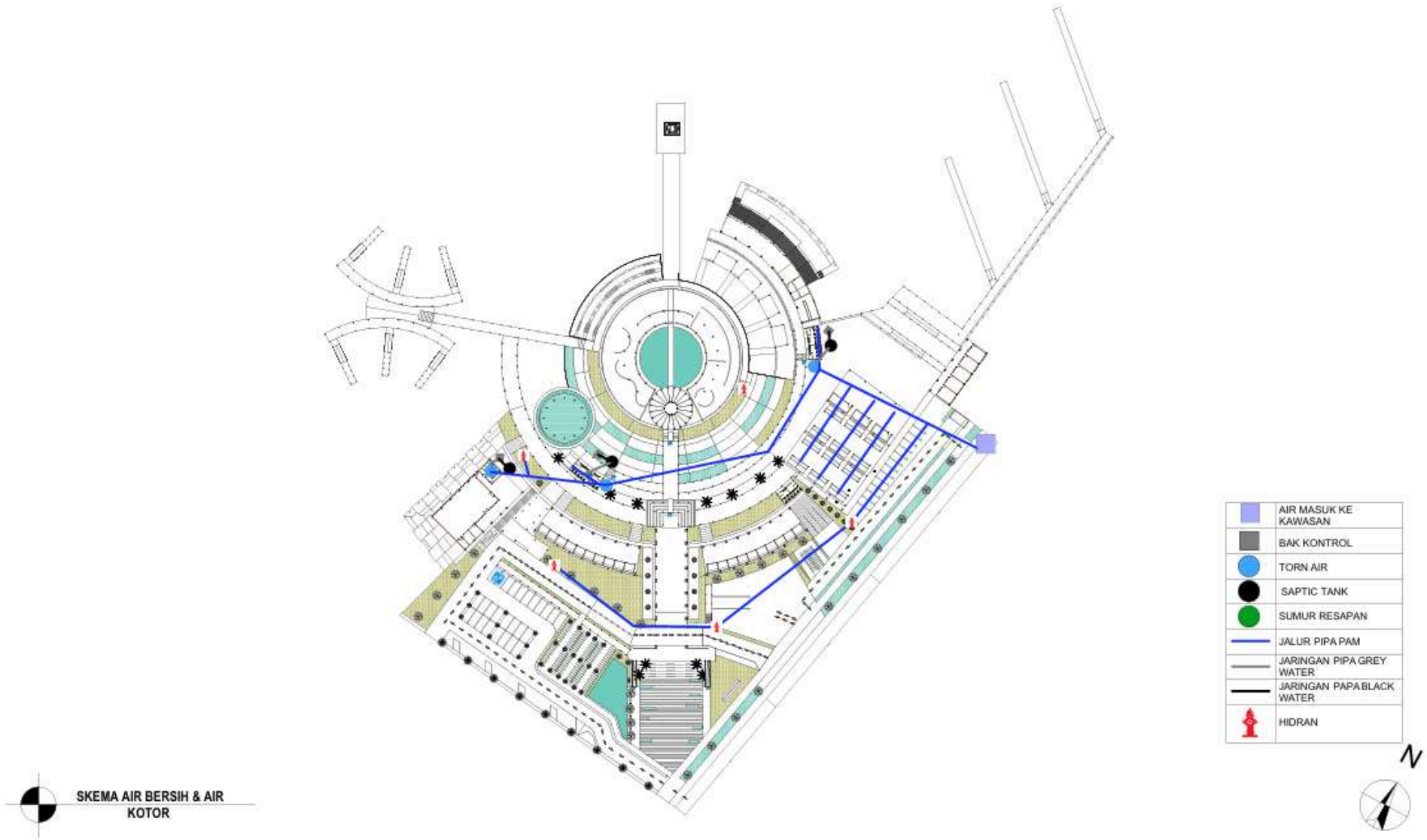
Bentuk atap yang memanjang berfungsi sebagai peneduh sekaligus pengarah aliran udara, didukung oleh bukaan horizontal dan struktur kolom terbuka tanpa dinding masif yang memperlancar pergerakan angin dari berbagai arah. Perbedaan ketinggian ruang membantu mendorong udara panas keluar secara alami, sehingga kenyamanan termal dan pencahayaan alami dapat tercapai sepanjang hari tanpa ketergantungan pada sistem buatan, sejalan dengan prinsip efisiensi energi dan keberlanjutan kawasan.



Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025

Perancangan kawasan ini disusun dengan skema perancangan yang jelas dan terstruktur guna menjamin keteraturan sirkulasi, aksesibilitas, serta kenyamanan bagi seluruh pengguna. Skema tersebut mencakup penyediaan ramp difabel dan tempat parkir difabel sebagai bentuk penerapan desain inklusif yang memungkinkan akses setara bagi penyandang disabilitas. Selain itu, kawasan ini dilengkapi dengan assembly point sebagai area berkumpul darurat untuk mendukung aspek keselamatan.

Dari sisi pergerakan, dirancang pemisahan jalur sirkulasi berdasarkan jenis pengguna dan aktivitas, meliputi jalur sirkulasi kendaraan pengunjung, jalur sirkulasi bus, jalur sirkulasi kendaraan loading dock nelayan, serta jalur sirkulasi manusia. Pembagian jalur ini bertujuan untuk meminimalkan konflik antaraktivitas, meningkatkan efisiensi pergerakan, serta menciptakan lingkungan kawasan yang aman, tertib, dan nyaman. Dengan skema perancangan tersebut, kawasan diharapkan mampu berfungsi secara optimal baik dari aspek fungsional, keselamatan, maupun kemudahan akses.

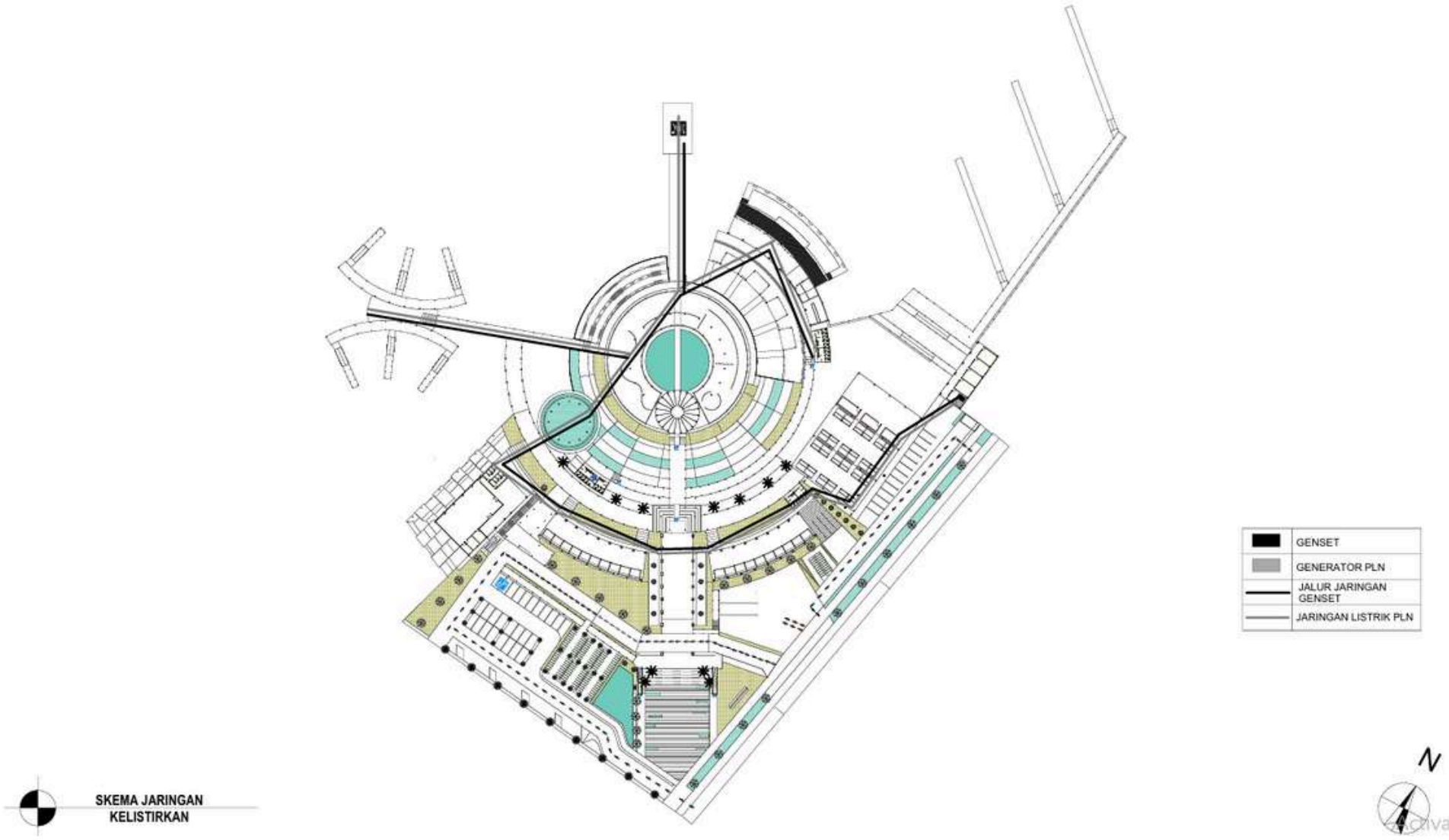


Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025

Perancangan kawasan ini dilengkapi dengan skema sistem utilitas air yang terintegrasi guna menjamin kelancaran distribusi, pengolahan, dan pengelolaan air secara efisien dan berkelanjutan. Skema tersebut diawali dengan air masuk ke kawasan yang kemudian dikendalikan melalui bak kontrol sebagai titik pengatur dan pemantauan aliran. Air selanjutnya dialirkan menuju toren air sebagai media penyimpanan utama sebelum didistribusikan ke seluruh bangunan dan area kawasan.

Dalam mendukung sistem sanitasi, perancangan ini menyediakan septic tank sebagai fasilitas pengolahan limbah cair domestik, serta sumur resapan yang berfungsi untuk meresapkan air ke dalam tanah guna mengurangi limpasan permukaan dan mendukung konservasi air tanah. Sistem distribusi air bersih disalurkan melalui jalur pipa air grey water, sementara pembuangan air limbah dialirkan melalui jalur pipa black water sesuai standar sanitasi. Selain itu, kawasan ini juga dilengkapi dengan hidran sebagai bagian dari sistem proteksi kebakaran.

Dengan adanya skema perancangan utilitas air tersebut, kawasan diharapkan mampu beroperasi secara optimal, aman, dan ramah lingkungan, serta memenuhi kebutuhan fungsional, kesehatan, dan keselamatan pengguna kawasan



Gambar 4.1. Perspektif Rancangan Enterance
Sumber:Penulis 2025

Perancangan kawasan ini dilengkapi dengan skema sistem kelistrikan yang dirancang untuk menjamin kontinuitas, keamanan, dan keandalan pasokan energi listrik. Sistem ini terdiri dari sumber listrik utama dari PLN yang disalurkan melalui jaringan listrik PLN sebagai pasokan utama operasional kawasan.

Sebagai antisipasi terhadap gangguan atau pemadaman listrik, kawasan ini juga dilengkapi dengan genset sebagai sumber listrik cadangan. Distribusi daya dari genset disalurkan melalui jalur jaringan genset yang terpisah dari jaringan utama, sehingga memastikan suplai listrik tetap berjalan pada fungsi-fungsi penting ketika terjadi kondisi darurat.

Dengan penerapan skema kelistrikan tersebut, perancangan kawasan mampu mendukung operasional bangunan secara optimal, meningkatkan aspek keselamatan dan kenyamanan pengguna, serta menjamin keberlanjutan aktivitas kawasan dalam berbagai kondisi.

Rencana Anggaran Biaya

RAB GLOBAL (RINGKAS & TERSTRUKTUR)	
Uraian	**Estimasi Biaya**
1. Pekerjaan Persiapan & Infrastruktur Awa	
Pembersihan lahan, cut & fill, akses proyek	Rp 3.500.000.000
Infrastruktur sementara & mobilisasi	Rp 2.500.000.000
Subtotal	Rp 6.000.000.000
2. Pekerjaan Pondasi & Struktur Bawah	
Pondasi bangunan darat (tiang pancang / bored pile)	Rp 18.000.000.000
Pondasi dermaga & bangunan di atas air	Rp 15.500.000.000
Pondasi perimeter sepanjang bibir waduk	Rp 12.500.000.000
Subtotal Struktur Bawah	Rp 46.000.000.000
3. Struktur Utama Kayu (CLT & Baja)	
Struktur CLT (kolom, balok, lantai)	Rp 26.500.000.000
Sambungan plat baja, bolt, coating anti-korosi	Rp 9.500.000.000
Subtotal Struktur Atas	Rp 36.000.000.000
4. Pekerjaan Arsitektur (Kayu Dominan)	
Dinding & fasad kayu (CLT & solid wood)	Rp 12.000.000.000
Atap bitumen + rangka kayu	Rp 8.500.000.000
Lantai kayu, decking luar, finishing ekspos	Rp 9.000.000.000
Bukaan lebar, kaca tempered, shading	Rp 4.800.000.000
Subtotal Arsitektur	Rp 34.300.000.000
5. Dermaga Kayu Rasamala & Bangunan Air (±30%)	
Struktur dermaga kayu rasamala	Rp 12.000.000.000
Decking, railing, sistem tambat perahu	Rp 7.500.000.000
Proteksi kayu air & sistem maintenance	Rp 4.500.000.000
Subtotal Dermaga	Rp 24.000.000.000
6. Utilitas, Interior & Sistem Bangunan	
MEP (listrik, air bersih, sanitasi)	Rp 8.500.000.000
Interior built-in kayu, signage, display edukasi	Rp 6.500.000.000
Subtotal Utilitas & Interior	Rp 15.000.000.000
7. Landscape, KDH & Ruang Terbuka	
Landscape natural, jalur kayu, viewing deck	Rp 6.500.000.000
Sistem drainase & pengendalian air waduk	Rp 4.289.000.000
Subtotal Landscape	Rp 10.789.000.000
TOTAL RAB GLOBAL	
Keterangan	**Biaya**
TOTAL KESELURUHAN	± Rp 130.089.000.000
Biaya rata-rata / m² (± 8.500 m²)	± Rp 15.300.000 / m²

Perhitungan Penghasilan Bangunan

A. Sewa Ruko UMKM Lokal (Market)

- Jumlah ruko: 20 unit
- Harga sewa: Rp 1.700.000 / bulan

Pendapatan:
20 × 1.700.000 = Rp 34.000.000 / bulan

B. Sewa Gedung Serbaguna

- Tarif sewa: Rp 5.000.000 / hari
- Asumsi acara: 4–5 kali / bulan
- Rata-rata dipakai: 4,5 kali / bulan

Pendapatan:
4,5 × 5.000.000 = Rp 22.500.000 / bulan

C. Sewa Ruko Fish Market

- Jumlah ruko: 24 unit
- Harga sewa: Rp 1.700.000 / bulan

Pendapatan:
24 × 1.700.000 = Rp 40.800.000 / bulan

D. Tiket Museum / Information Centre

Asumsi Pengunjung:

- Kondisi sepi: 300–800 orang/hari
- Kondisi ramai: 1.000–4.000 orang/hari
- Asumsi rata-rata konservatif: 1.200 orang/hari
- Harga tiket: Rp 15.000
- Operasional: 30 hari

Pendapatan:
1.200 × 15.000 × 30
= Rp 540.000.000 / bulan

E. Tiket Wisata Air (Iuran Driver)

- Jumlah driver: 120 orang
- Biaya fasilitas: Rp 1.200.000 / bulan

Pendapatan:
120 × 1.200.000 = Rp 144.000.000 / bulan

F. Iuran Nelayan KJA

- Jumlah nelayan: 370 orang
- Iuran: Rp 100.000 / minggu
- Dalam sebulan: 4 minggu

Pendapatan:
370 × 100.000 × 4
= Rp 148.000.000 / bulan

G. Sewa Area Kuliner

- Jumlah tenant: 4 unit
- Harga sewa: Rp 4.000.000 / bulan

Pendapatan:
4 × 4.000.000 = Rp 16.000.000 / bulan

PERHITUNGAN PENGHASILAN BULANAN	
Sumber Pendapatan	**Total**
Ruko UMKM	Rp 34.000.000
Gedung Serbaguna	Rp 22.500.000
Ruko Fish Market	Rp 40.800.000
Tiket Museum	Rp 540.000.000
Wisata Air (Driver)	Rp 144.000.000
Iuran Nelayan	Rp 148.000.000
Sewa Kuliner	Rp 16.000.000
TOTAL PENDAPATAN	Rp 945.300.000 /

PERKIRAAN BIAYA PENGELOLAAN BULANAN	
Posisi	**Estimasi**
A. Gaji Karyawan	
Manajemen & administrasi	Rp 60.000.000
Staf operasional & tiket	Rp 90.000.000
Keamanan (satpam)	Rp 60.000.000
Kebersihan & teknisi	Rp 55.000.000
Subtotal Gaji	Rp 265.000.000
B. Operasional & Utilitas	
Listrik & air	Rp 45.000.000
Internet, CCTV, sistem tiket	Rp 15.000.000
ATK & operasional harian	Rp 10.000.000
Subtotal	Rp 70.000.000
C. Maintenance Bangunan Kayu & Dermaga	
Perawatan kayu & coating	Rp 45.000.000
Perawatan dermaga & tambatan	Rp 35.000.000
Perbaikan ringan	Rp 25.000.000
Subtotal	Rp 105.000.000
D. Dana Cadangan & Promosi	
Promosi & event	Rp 25.000.000
Dana darurat	Rp 20.000.000
Subtotal	Rp 45.000.000
Keterangan	**Total**
TOTAL PENGELUARAN	Rp 485.000.000 / bulan

Analisis Balik Modal (Payback Period)

Berdasarkan perhitungan kelayakan ekonomi, investasi awal pembangunan kawasan Visitor Centre di Pesisir Waduk Cirata sebesar ± Rp 130.089.000.000 (seratus tiga puluh miliar delapan puluh sembilan juta rupiah) dibandingkan dengan laba bersih operasional tahunan sebesar Rp 5.523.600.000 menunjukkan bahwa proyek ini memiliki waktu pengembalian investasi (payback period) sekitar 23,5 tahun.

Nilai tersebut diperoleh dari pembagian antara total investasi awal dengan laba bersih tahunan yang dihasilkan dari berbagai sumber pendapatan kawasan, seperti sewa ruang komersial, tiket museum dan wisata air, serta iuran nelayan dan pelaku usaha lokal. Dengan capaian tersebut, secara finansial proyek ini tergolong layak secara jangka panjang, khususnya untuk bangunan publik dan kawasan wisata berbasis edukasi yang menekankan keberlanjutan.

Deskripsi Hasil Payback Period

- Total investasi awal (CAPEX): ± Rp 130,09 miliar
- Laba bersih bulanan: ± Rp 460,3 juta
- Laba bersih tahunan: ± Rp 5,52 miliar
- Payback period: ± 23,5 tahun
- Setara dengan ± 23 tahun 6–7 bulan

Asumsi Lama nya balik Modal

- Waktu balik modal ±23,5 tahun masih dalam rentang wajar untuk proyek:
  - Bangunan publik berskala kawasan
  - Fasilitas wisata dan edukasi berkelanjutan
  - Infrastruktur dengan material dan sistem konstruksi berumur panjang
- Proyek ini tidak hanya berorientasi pada keuntungan finansial, tetapi juga menghasilkan manfaat sosial, edukatif, dan ekonomi lokal.
- Diversifikasi sumber pendapatan membuat operasional kawasan relatif stabil dan berkelanjutan dalam jangka panjang.

Pendekatan Perancangan Berbasis Bisnis Berkelanjutan dan Dampak Sosial-Ekonomi

Pendekatan perancangan kawasan Visitor Centre di Pesisir Waduk Cirata ini disusun dengan perspektif bisnis berkelanjutan, di mana keberhasilan proyek tidak semata diukur melalui perhitungan keuntungan finansial, tetapi juga melalui kontribusi sosial dan ekonomi terhadap masyarakat sekitar. Kawasan dirancang sebagai ekosistem aktivitas yang mampu menggerakkan ekonomi lokal, sekaligus memperkuat identitas dan keberlanjutan kawasan pesisir waduk.

Keberadaan fasilitas komersial seperti ruang UMKM, pasar ikan, ruang kuliner, serta wisata air tidak hanya menjadi sumber pendapatan pengelola kawasan, tetapi juga membuka peluang usaha bagi masyarakat sekitar, termasuk nelayan, pelaku UMKM, penyedia jasa wisata, dan sektor pendukung lainnya. Dampak ekonomi yang dihasilkan tidak berhenti di dalam kawasan, melainkan menyebar ke lingkungan sekitar melalui peningkatan aktivitas perdagangan, jasa transportasi, hingga tumbuhnya usaha informal di luar area perancangan.

Secara sosial, kawasan ini berperan sebagai ruang temu antara wisatawan dan masyarakat lokal, sehingga tercipta interaksi yang mendorong pertukaran nilai, pengetahuan, dan budaya. Pusat edukasi dan informasi yang dihadirkan juga berfungsi meningkatkan kesadaran publik terhadap potensi Waduk Cirata, aktivitas perikanan, serta pentingnya pengelolaan lingkungan perairan secara berkelanjutan. Dengan demikian, masyarakat tidak hanya menjadi objek pembangunan, tetapi berperan sebagai subjek dan pelaku utama dalam dinamika kawasan.

Melalui pendekatan ini, perancangan tidak hanya menghasilkan bangunan yang layak secara ekonomi, tetapi juga membentuk sistem kawasan yang adaptif, inklusif, dan berdaya guna jangka panjang. Sinergi antara fungsi edukasi, wisata, dan ekonomi lokal diharapkan mampu menciptakan multiplier effect yang positif, sehingga kawasan Visitor Centre Waduk Cirata menjadi penggerak pembangunan sosial-ekonomi yang berkelanjungan bagi wilayah Jangari dan sekitarnya.

Dewiyanti, R., & Tantarto, Y. (2021). Visitor Center sebagai Sarana Informasi Pariwisata. Jurnal Pariwisata, 8(2), 123-135.

Macmillan Dictionary. (2010). Visitor Centre. Retrieved from :https://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/visitor-centre

Pearce, P. L. (2004). The Functions and Planning of Visitor Centres in Tourist Destinations. Journal of Sustainable Tourism, 12(1), 67-78.

Tinjauan Umum Pusat Edukasi dan Rekreasi Kopi. (n.d.). Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Retrieved from http://e-journal.uajy.ac.id/9104/3/2TA11221.pdf

Jurnal Arsitektur DASENG Vol. 11 No. 1. (2022). Pusat Edukasi dan Pengembangan Kreativitas Anak di Kabupaten Minahasa. Universitas Sam Ratulangi. Retrieved from https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/daseng/article/view/46739/41720

Tinjauan Objek Perancangan Pusat Edukasi Berbasis Permainan. (n.d.). Universitas Pembangunan Nasional Jawa Timur. Retrieved from https://repository.upnjatim.ac.id/29562/3/20051010013_Della%20Dwi_BAB%202.pdf

Tinjauan Pustaka. (n.d.). Universitas Muhammadiyah Surakarta. Retrieved from https://eprints.ums.ac.id/64220/4/BAB%20II.pdf

Hadiwijoyo. (2012). Pariwisata Berkelanjutan. Institut Teknologi Sumatera Repository.

Weaver, D. (2012). Sustainable Tourism: Theory and Practice.
Sugiama, I. W. (2011). Pariwisata Berkelanjutan sebagai Alternative Tourism. Dalam Arida (2017).

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2012). Pedoman Pariwisata Berkelanjutan.

World Commission on Environment and Development (WCED). (1987). Our Common Future.

Chamdani. (2018). Pengembangan Pariwisata Berkelanjutan. Universitas Pendidikan Indonesia Repository.
Bramwell, B. (1993). Sustainable Tourism Development. Dalam Repository IAIN Kudus.

Ardiani, Y. M. (2015). Arsitektur Berkelanjutan (Sustainable Architecture). Seminar Nasional Arsitektur Pertahanan, UPN "Veteran" Jawa Timur.

Anisa, D., & Lissimia, S. (2021). Kajian Prinsip Arsitektur Berkelanjutan. Jurnal Arsitektur dan Desain Bangunan Edukasi, Universitas Pendidikan Indonesia.

Kurniasih, S. (2013). Evaluasi Tentang Penerapan Prinsip Arsitektur Berkelanjutan. Riset Budiluhur.

Adimihardja, K. dalam Nuryanto, A. (2006). Arsitektur Tradisional Sunda. Bandung: UNIKOM.Scribd

Firmansyah, E. K. (2016). Sistem Religi dan Kepercayaan Masyarakat Kampung Adat Kuta. Ciamis: Universitas Padjadjaran.UIN SGD Digital Theses

Sasmita, D. (2019). Budaya Sunda Perspektif Islam. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.Scribd+1UIN SGD Digital Theses+1

Analisis Perilaku Wisatawan Dalam Memilih Objek Wisata di Kota Manado. E-Journal IAKN Manado.

Analisis Perilaku Wisatawan Dalam Mengunjungi Objek Wisata Wai. Jurnal KDI.

Perilaku Pengunjung Wisata Pantai Waka. E-Journal UNSRAT.
Perilaku Pengunjung Terhadap Daya Tarik Wisata di Candi Ijo. Repository UGM.

A Case Study on Experiential Learning in Architecture. EMARA: Indonesian Journal of Architecture, Vol. 8.

Project Based Learning sebagai Metode Pembelajaran Arsitektur pada Mata Kuliah Teori Arsitektur Jengki. Oktavi Elok Hapsari dkk., Jurnal Vitruvian, Vol. 10 No. 2, 2021.

Studio Akhir Desain Arsitektur

PENERAPAN KONSEP KONTEKSTUAL DALAM PERANCANGAN GEDUNG VISITOR CENTRE DI PESISIR WADUK CIRATA, KAWASAN JANGARI, KABUPATEN CIANJUR, JAWA BARAT, INDONESIA SEBAGAI PUSAT EDUKASI DAN WISATA BERKELANJUTAN.

Laboratorium Komunikasi & Bisnis Arsitektu

Muhamad Nasrul Agung - 21512186

Dosen Pembimbing :

Ir. Tony Kunto Wibisono, M.Sc.

Departement Of Architecture
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Jalan Kaliurang km 14,5 Sleman DIY 55584

LAMPIRAN

Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uii.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI
Nomor: 2851884041/Perpus./10/Dir.Perpus/VII/2025

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama	: Muhamad Nasrul Agung
Nomor Mahasiswa	: 21512186
Pembimbing	: Ir. Tony Kunto Wibisono, M.Sc.
Fakultas / Prodi	: Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah	: PENERAPAN KONSEP KONTEKSTUAL DALAM PERANCANGAN GEDUNG VISITOR CENTRE DI PESISIR WADUK CIRATA, KAWASAN JANGARI, KABUPATEN CIANJUR, JAWA BARAT, INDONESIA SEBAGAI PUSAT EDUKASI DAN WISATA BERKELANJUTAN.

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **14 (Empat Belas) %.**

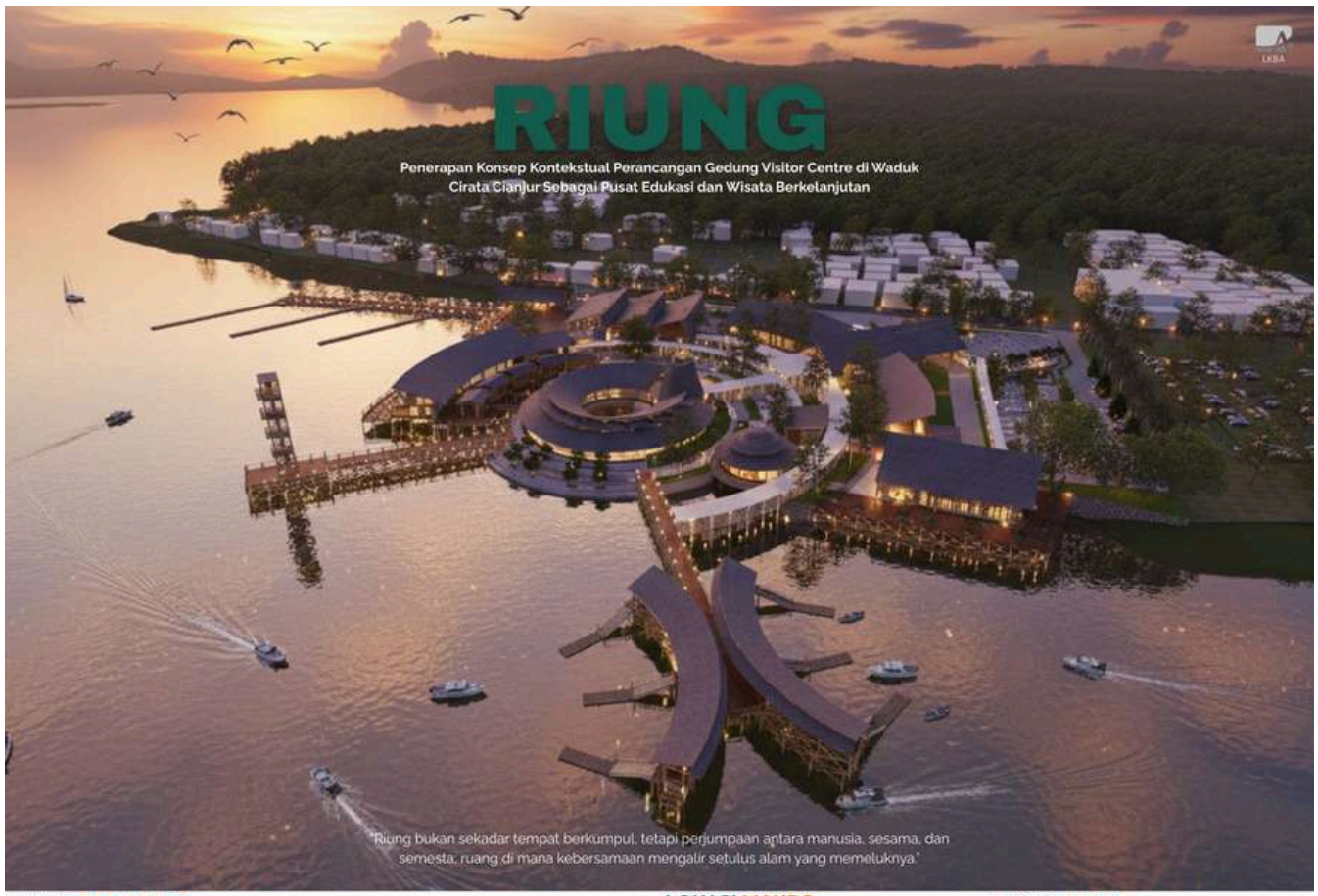
Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 12/30/2025
Direktur

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
DIREKTORAT PERPUSTAKAAN
YOGYAKARTA

Muhammad Jamil, SIP.



LATAR BELAKANG

Pertumbuhan sektor pariwisata saat ini menuntut adanya fasilitas pendukung yang tidak hanya berfungsi sebagai pusat informasi, tetapi juga mencakup ruang edukasi, rekreasi, serta interaksi antara pengunjung dengan lingkungan dan masyarakat lokal. Kawasan tujuan wisata umumnya memiliki potensi alam dan budaya yang tinggi, namun kerap belum didukung dengan fasilitas penerima (gateway area) yang optimal untuk mengatur arus kunjungan, meningkatkan kualitas pengalaman wisatawan, dan memperkuat keterlibatan masyarakat dalam aktivitas wisata secara berkelanjutan.

Perancangan Visitor Centre merupakan respon terhadap kebutuhan fasilitas penerima wisata yang edukatif, adaptif, dan berkelanjutan sebagai titik awal orientasi pengunjung. Berlokasi di tepi perairan, desain menggunakan prinsip pasif dengan penghawaan dan pencahayaan alami, material lokal, serta integrasi elemen alam untuk menciptakan ruang yang nyaman dan kontekstual. Selain pusat informasi, Visitor Centre juga menjadi wadah interaksi sosial dan ekonomi melalui promosi produk lokal, pameran kerajinan, dan aktivitas komunitas, sehingga mendorong pemberdayaan masyarakat dan meningkatkan nilai kawasan wisata.





RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang Visitor Centre di Waduk Cirata, Cianjur, yang mampu menjalankan fungsi sebagai pusat edukasi dan wisata berkelanjutan melalui pendekatan konsep kontekstual yang sesuai dengan karakter lingkungan, budaya, dan potensi kawasan?

PROBLEM STATEMENT KONSEP DASAR

Konsep Dasar

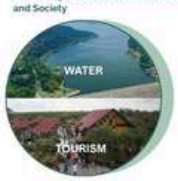
Perancangan Gedung Visitor Centre ini bertujuan tidak hanya menghadirkan bangunan informatif, tetapi juga menjadi simbiosis ruang yang menghubungkan berbagai fungsi publik dan lingkungan sekitar. Dengan pendekatan kontekstual, bangunan tidak berdiri sendiri, melainkan menjadi pusat koneksi antara elemen alam, aktivitas sosial, dan potensi lokal.

Information centre, Leaisure & Fish Market



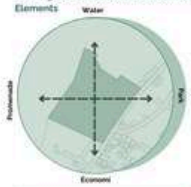
- **Information Centre** → ruang edukasi dan narasi kawasan
- **Fish Market lokal** → mendukung ekonomi lokal & edukasi pangan laut
- **Leisure space** → ruang rekreasi publik yang mendukung wisata berkelanjutan

Continuing Connectedness of Nature and Society



- **Menghidupkan potensi lokal** seperti wisata perairan, edukasi lingkungan, dan aktivitas UMKM.
- **Membangun alur ruang yang terintegrasi** antara rekreasi, pembudayaan, dan kegiatan ekonomi warga.
- **Menawarkan pengalaman wisata** berbasis kesadaran ekologis, dengan sentuhan budaya dan kearifan lokal.

Buildings as Connectors Between Area Elements



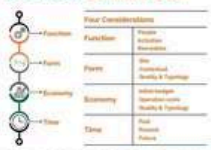
- **Waduk Cirata (Water)** – sebagai elemen alam, edukasi ekologi, dan daya tarik wisata
- **Promenade atau dermaga publik** – jalur interaksi sosial dan wisata
- **Ruang terbuka hijau (Park)** – untuk rekreasi dan edukasi alam
- **Ekonomi Lokal** – termasuk pasar ikan, UMKM, aktivitas warga

LOKASI MAKRO

Kabupaten Cianjur terletak strategis di tengah Provinsi Jawa Barat pada koordinat 6°21'–7°25' LS dan 106°42'–107°33' BT, menjadi penghubung antara kawasan Jabodetabek dan Bandung Raya. Berbatasan dengan beberapa kabupaten serta Samudra Hindia di selatan, wilayah ini memiliki bentang alam yang beragam dari pegunungan hingga kawasan perairan. Dengan 32 kecamatan dan potensi wisata alam serta agro yang tinggi, Cianjur relevan untuk pengembangan wisata edukatif berbasis lingkungan. Posisi makro yang mudah diakses, terutama dari Jakarta dan Bandung, memberi peluang besar bagi Visitor Centre untuk berkembang sebagai destinasi edukasi unggulan di Jawa Barat.



DESIGN STRATEGY



KERANGKA BERFIKIR



LOKASI MIKRO

Secara mikro, Waduk Cirata dipilih sebagai lokasi perancangan karena berfungsi sebagai waduk dan PLTA yang memiliki potensi edukatif terkait energi terbarukan dan pengelolaan air. Namun, kawasan ini menghadapi masalah ekologis, seperti penurunan kualitas air dan tumbuhan invasif, serta minimnya fasilitas wisata. Kondisi tersebut menjadi dasar perancangan Visitor Centre yang adaptif terhadap lingkungan, iklim lokal, dan karakter masyarakat, dengan pendekatan kontekstual untuk menghadirkan ruang edukatif, rekreatif, konservatif, dan ekonomis yang mendukung alur kunjungan sekaligus meningkatkan kesadaran lingkungan.

Aktivitas nelayan Keramba Jaring Apung (KJA) menjadi bagian penting dari dinamika kawasan. Visualisasi kegiatan mereka dalam desain diharapkan memperkuat narasi sosial-ekonomi dan memberikan edukasi tentang keterkaitan manusia, alam, dan teknologi. Dengan demikian, Visitor Centre tidak hanya menjadi pusat informasi wisata, tetapi juga motor pemulihan kawasan dan penguatan keberlanjutan serta inklusivitas sosial.



Character

Goal: Menciptakan konsep ruang publik berfungsi ganda (edukasi + wisata) dengan identitas lokal Cirata yang kuat, menggabungkan karakter alam waduk, budaya Cianjur, dan fungsi pusat informasi wisata.

Functional, Associated, and Personal Character

- **Functional** → Memfasilitasi edukasi lingkungan, pariwisata, rekreasi air, dan kegiatan masyarakat.
- **Associated** → Mengaitkan desain dengan lanskap Waduk Cirata, material lokal, dan narasi budaya Sunda.
- **Personal** → Menjadi ikon yang membangkitkan rasa memiliki dan kebanggaan warga.

ARCHITECTURE UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
RIBA Architecture.com
NAMA : MUHAMAD NASRUL AGUNG
NIM : 21512180
DOSEN PEMBIMBING : Ir. Tony Kunto Wibisono, M.Sc

SITE PLANNING STRATEGIES



"Optimalisasi tata guna lahan yang efisien untuk menciptakan kawasan pariwisata yang tertata, terintegrasi, dan kontekstual."



Mengelola kawasan strategis yang sensitif lingkungan (KSAS), seperti pesisir, perbukitan, atau area rawan bencana, dengan prinsip konservasi, mitigasi risiko bencana, dan pelestarian sumber daya alam untuk mendukung keberlanjutan kawasan.



Meningkatkan konektivitas dan kualitas sarana transportasi untuk mendukung aksesibilitas penduduk serta wisatawan, sehingga pergerakan menuju kawasan menjadi lebih cepat, nyaman, dan efisien.



Melakukan konservasi dan peningkatan kualitas serta kuantitas sumber daya air, agar kebutuhan lahan pertanian, aktivitas kawasan, dan keberlangsungan ekosistem tetap terjamin.



Mengembangkan kawasan dengan potensi destinasi pariwisata unggulan secara berkelanjutan, berkualitas, dan berdaya saing tinggi, sehingga mampu menjadi motor diversifikasi perekonomian serta memanfaatkan keunikan sumber daya lokal secara optimal.



Memperkuat citra kawasan melalui desain arsitektural dan urban yang merefleksikan karakter lokal, guna menciptakan identitas kawasan yang unik, menarik, dan mudah dikenali.

KONSEP PENDETAILAN

The Vision

Quality Urban Public Space For Quality of Life

Ruang publik ideal bukan hanya soal fisik, tapi ruang hidup yang terhubung dengan alam, budaya, dan aktivitas warga.

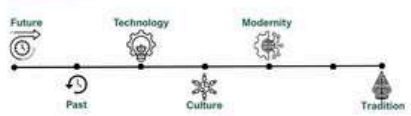




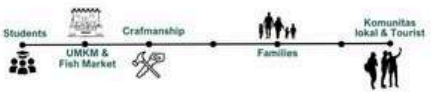
The Challenges

Dapatkah Visitor Centre Menjadi Tujuan, Bukan Sekadar Persinggahan?

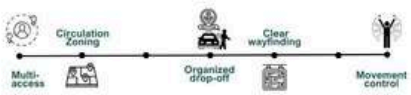
Bagaimana merancang Visitor Centre modern yang tetap kontekstual?



Bagaimana menjadikan Visitor Centre sebagai ruang yang menarik dan inklusif bagi semua?



Bagaimana sirkulasi dapat pergerak, efisien, aman, dan selaras dengan lanskap waduk?



Target People





Hubungan antara seluruh kelompok sasaran dan proyek:

Proyek ini menempatkan manusia sebagai pusat perhatian, dengan penekanan pada placemaking (penciptaan ruang) untuk membangun rasa *guyub* yang kuat dalam komunitas.

NARRATIVE OF PLACE



NAMA : MUHAMAD NASRUL AGUNG
NIM : 21512186
DOSEN PEMBIMBING : Ir. Tony Kunto Wibisono, M.Sc



ANALISIS REGULASI TAPAK

LUAS SITE YANG DIGUNAKAN	KDH 30% MINIMUM	KDB MAXIMUM 50%	SEPADAN BANGUNAN	KLB MAXIMUM	SEPADAN JALAN
17.000 m2	Minimal **30%** dari luas site (**17.000 m²**) harus berupa ruang terbuka hijau sesuai kebijakan konservasi lingkungan dalam RTRW Cianjur	Maksimal **50%** dari luas site (**5.1000 m²**) untuk bangunan fisik, mengikuti aturan kawasan budidaya terbatas di zona waduk	Minimal **15** meter dari tepi waduk untuk perlindungan zona penyangga sumber air	Tidak ada ketentuan KLB minimum, tetapi disarankan **1.0-1.5** untuk mempertahankan skala rendah di kawasan wisata alam	Minimal **10** meter dari jalan utama (sesuai klasifikasi jalan kolektor dalam RTRW)

SIMPULAN
KDH 30% dari 17.000 m² = 5.100 m²
KDB 50% (maks) = 8.500 m

DIAGRAM ANALISIS SITE

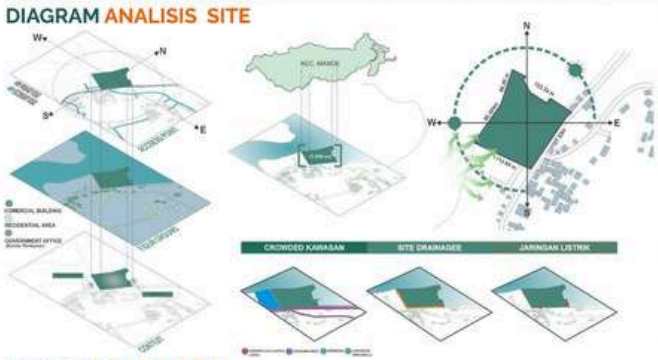


DIAGRAM TANGIBLE INTANGIBLE

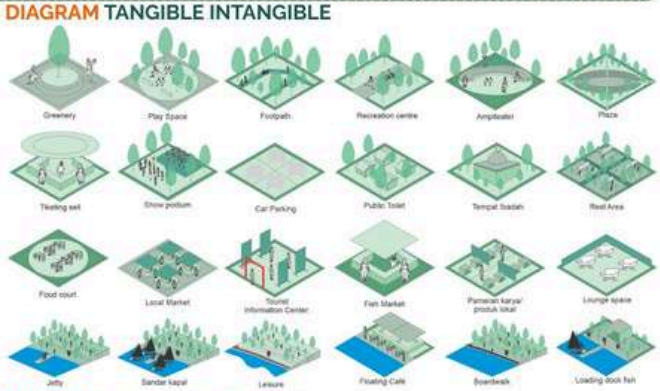


DIAGRAM SITE MAKRO

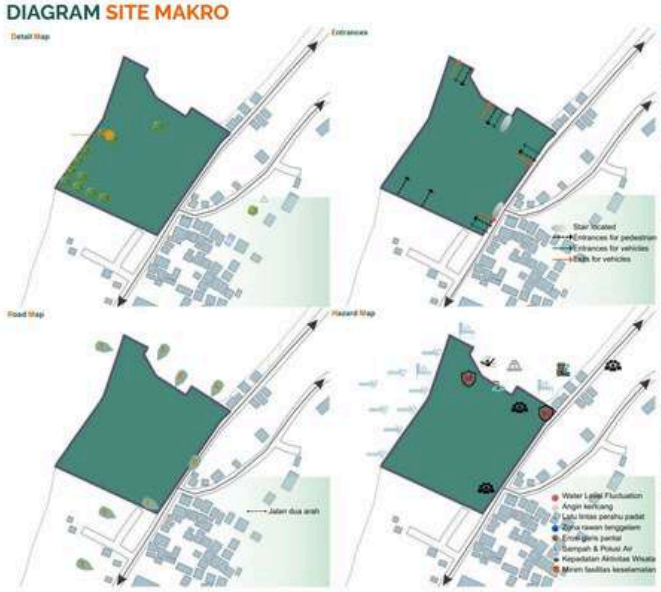
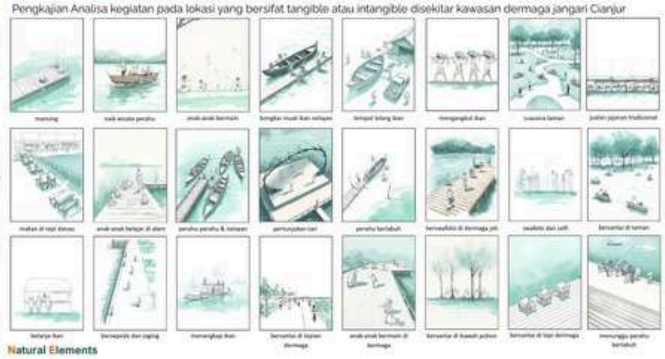


DIAGRAM ANALISIS AKTIVITAS

Pengkajian Analisa kegiatan pada lokasi yang bersifat tangible atau intangible disekitar kawasan dermaga jangari Cianjur



Natural Elements

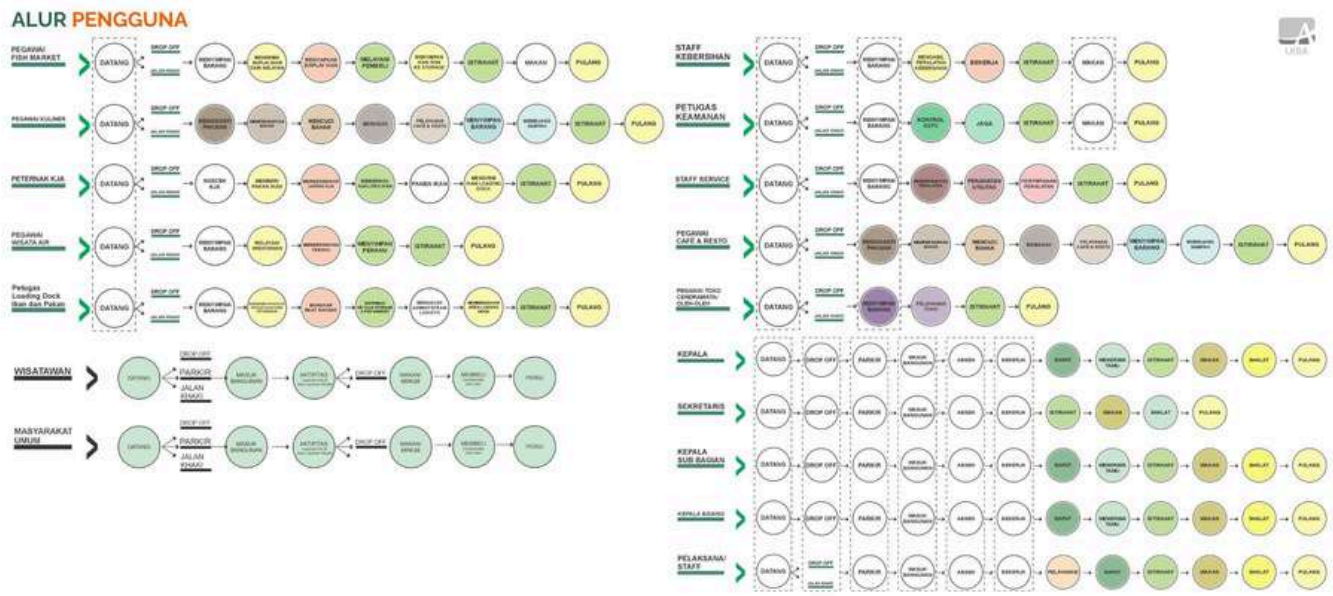


a. Eceng Gondok
b. Semak-semak
c. Palem & Kelapa
d. Kelapang



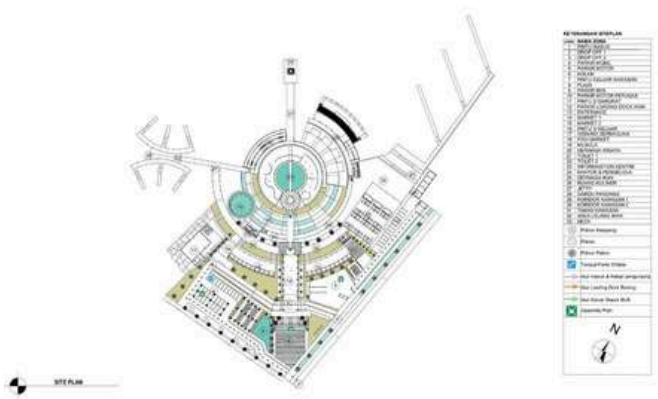
ARCHITECTURE UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
RIBA Architecture.com

NAMA : MUHAMAD NASRUL AGUNG
NIM : 21512180
DOSEN PEMBIMBING : Ir. Tony Kunto Wibisono, M.Sc


ALUR PENGGUNA
PEGAWAI FISH MARKET
PEGAWAI KULINER
PETERNAK KJA
PEGAWAI WISATA AIR
Petugas Loading Dock Ikan dan Pakan
WISATAWAN
MASYARAKAT UMUM
DATANG
DROP OFF
PARKIR
JALAN PINGGIR
SETRIKAT
MAKAN
PULANG
STAFF KEBERSIHAN
BEKERJA
PETUGAS KEAMANAN
JAGA
STAFF SERVICE
PEGAWAI CAFE & RESTO
KEPALA
SEKRETARIS
KEPALA SUB BAGIAN
PELAKSANA/ STAFF


PEMBAGIAN ZONASI SITE PLAN
RUANG KULINER
FISH MARKET
INFORMATION CENTRE
MARKET/UMKM
ENTERANCE
DARDU PANDANG
MUSOLA
ARCHITECTURE
RIBA
NAMA : MUHAMAD NASRUL AGUNG
NIM : 21521180
DOSEN PEMBIMBING : Ir. Tony Kunto Wibisono, M.Sc

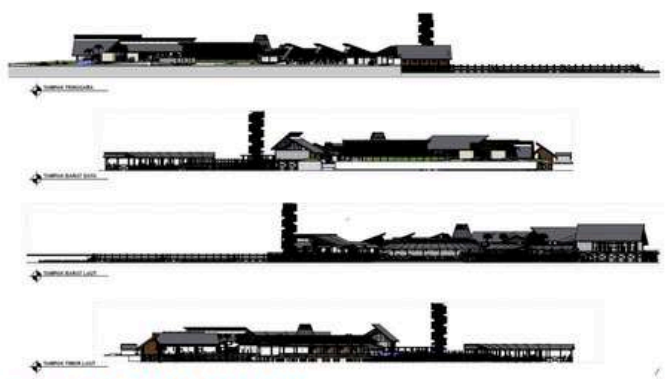
SITE PLAN



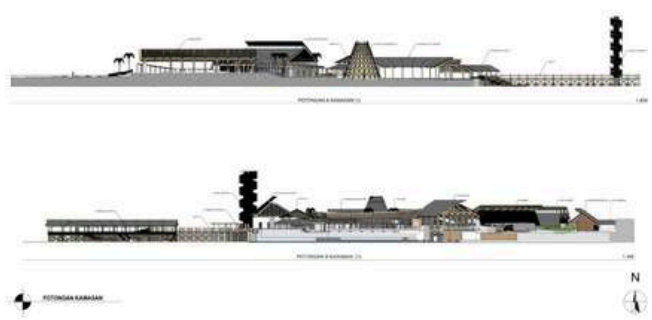
BLOK PLAN



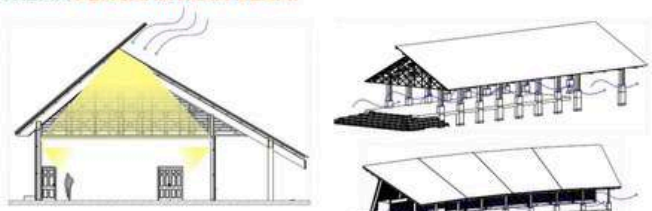
TAMPAK AKAWASAN



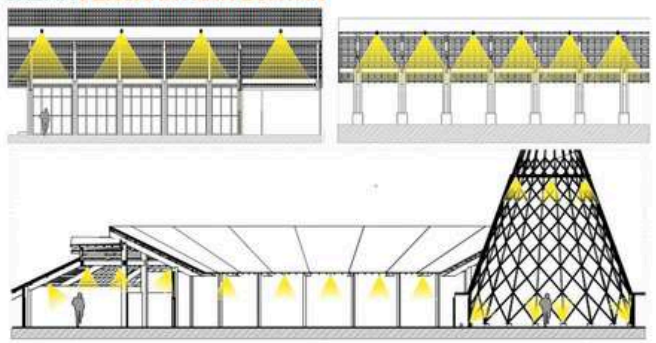
POTONGAN AKAWASAN



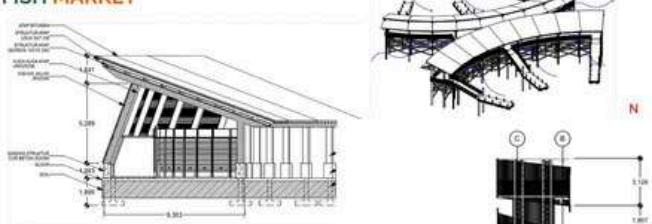
SKEMA PENCAHAYAAN ALAMI



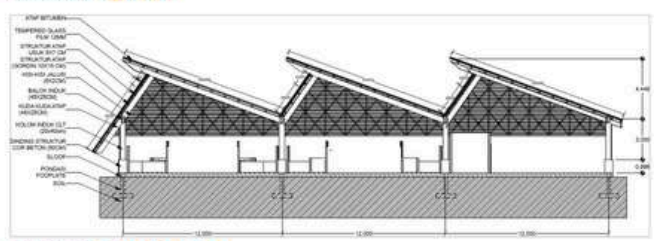
SKEMA PENCAHAYAAN BUATAN



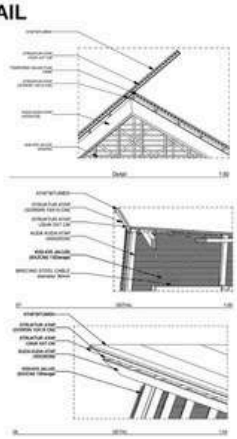
FISH MARKET



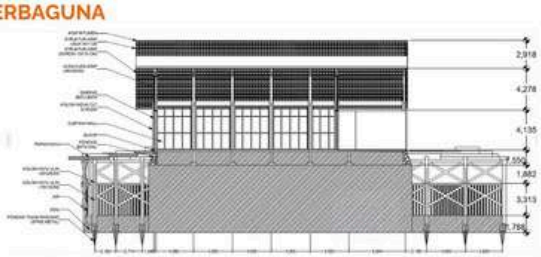
MARKET/UMKM



DETAIL



GEDUNG SERBAGUNA



NAMA : MUHAMAD NASRUL AGUNG
NIM : 21512186
DOSEN PEMBIMBING : Ir. Tony Kunto Wibisono, M.Sc















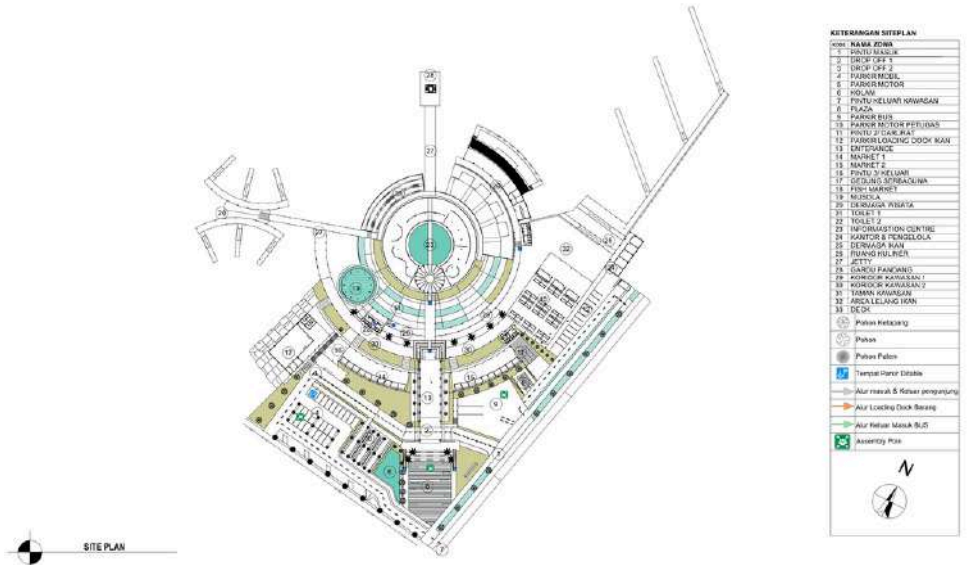


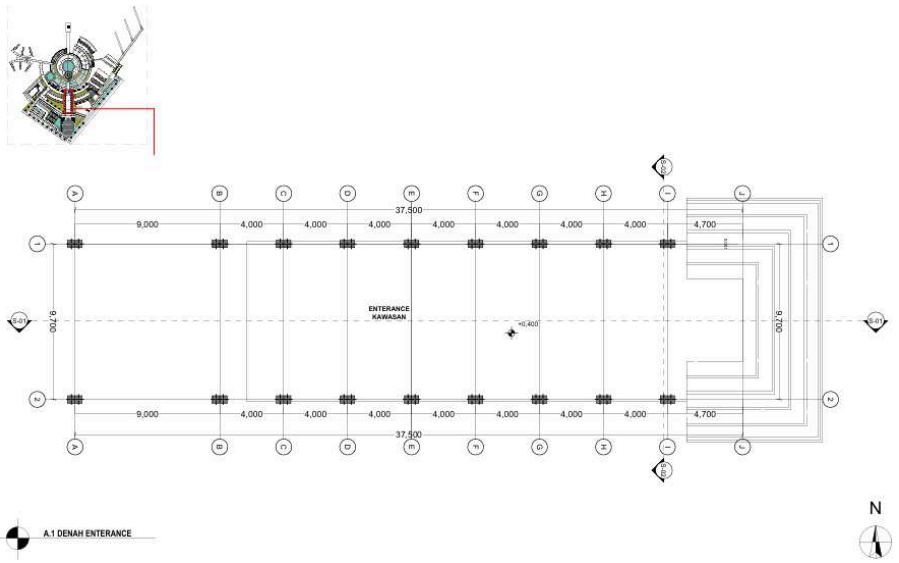


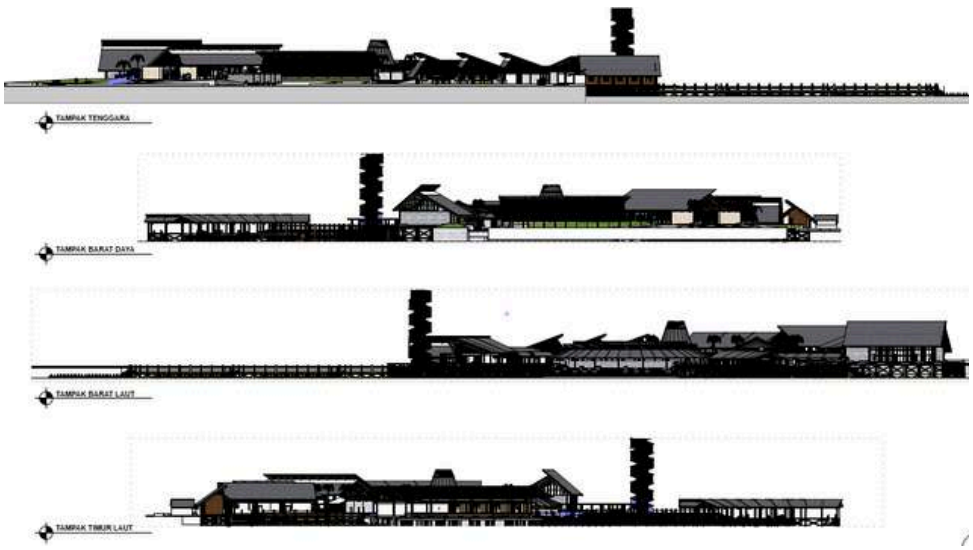


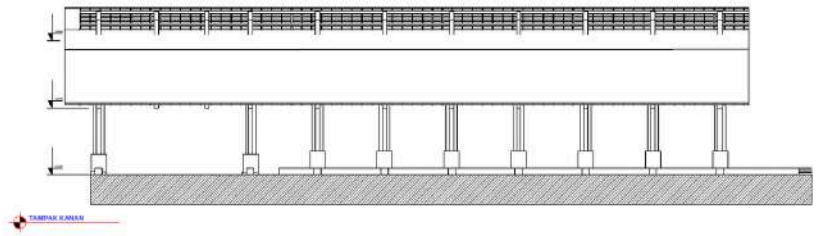


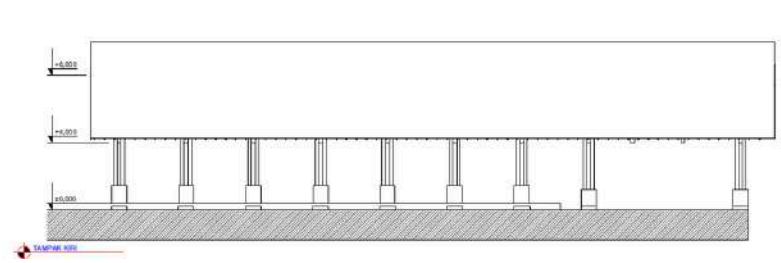
NAMA : MUHAMAD NASRUL AGUNG
NIM : 215121186
DOSEN PEMBIMBING : Ir. Tony Kunto Wibisono, M.Sc.













Berikut merupakan barcode menuju tautan gambar perancangan, silahkan pindai :

SCAN HERE













