

BAGIAN 2

KAJIAN TEORI

2.1 Kajian Wisata

2.1.1 Pengertian Wisata

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), wisata artinya sebuah aktivitas berpergian bersama-sama (untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang, dan sebagainya).

Menurut Undang-Undang Republik No. 9 Pasal 1 tahun 1990 tentang Kepariwisata, wisata adalah kegiatan perjalanan atau Sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan dengan sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya Tarik wisata.

World Tourism Organization (WTO) menyebutkan bahwa wisata berarti melakukan sebuah perjalanan dan tinggal sementara waktu di suatu tempat yang bukan tempat tinggalnya.

Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya Tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu tertentu (Harahao, 2018)

2.1.2 Jenis-Jenis Wisata

Ismayati berkata dalam Pranata (2012), Jenis Wisata dibagi menjadi 7 yaitu :

A. Wisata Kuliner

Wisata ini berhubungan dengan makanan sebagai daya tarik utamanya yaitu melalui makanan khas dan atau tradisional dari tempat wisata yang dituju.

B. Wisata Olahraga

Wisata ini berhubungan dengan olahraga. Pada wisata ini, wisatawan diharuskan menggunakan gerakan olah tubuh secara langsung.

C. Wisata Komersial

Wisata ini mempunyai kegiatan yaitu mengunjungi pameran-pameran yang sedang diselenggarakan.

D. Wisata Bahari

Wisata ini berhubungan dengan wisata dunia air seperti laut, pantai, sungai, danau dan segala kegiatan lain yang berhubungan dengan air.

E. Wisata Industri

Wisata ini dilakukan secara berkelompok atau rombongan. Wisata ini merupakan wisata yang mengunjungi tempat-tempat perindustrian baik perusahaan atau tempat-tempat akademik.

F. Wisata Bulan Madu

Wisata ini dilakukan oleh sepasang suami istri yang akan berbulan madu dengan fasilitas khusus untuk kenyamanan selama perjalanan.

G. Wisata Cagar Alam

Wisata ini merupakan wisata yang memanfaatkan cagar alam sebagai destinasi utama bagi wisatawan. Contohnya wisata hutan lindung, wisata pegunungan dan atau wisata yang berkaitan dengan kelestarian alam.

2.1.3 Tujuan dan Manfaat Wisata

Terdapat dua pembagian tujuan dan manfaat dari wisata yang dibagi berdasar pelakunya yakni wisatawan dan pengelola tempat wisata, diantaranya adalah :

1. Bagi Wisatawan

Tujuan melakukan wisata adalah mendapatkan kesenangan dan suka cita dari perjalanan tersebut. Bisa menikmati pemandangan berbeda di tempat wisata sebagai penyeimbang pemandangan monoton yang dirasakan sehari-hari. Selain itu, mereka juga mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru terkait tempat wisata yang dikunjungi.

2. Bagi Pengelola Tempat Wisata

Wisata sangat memberikan manfaat yang besar. Salah satunya adalah dari segi ekonomi. Umumnya, orang-orang yang tinggal di dekat tempat wisata akan ikut terangkat perekonomiannya ketika banyak wisatawan yang datang. Selain itu, mereka juga akan mendapatkan kebanggaan karena tempat tinggalnya diminati oleh orang lain.

2.2 Kajian Pusat Informasi Wisata

2.2.1 Pengertian Pusat Informasi Wisata

Tourist Information Centre atau pusat informasi wisata adalah sebuah sentral pelayanan dalam mendapatkan keterangan baik dalam

bentuk lisan, tulisan, media cetak, audio visual mengenai pariwisata.

2.2.2 Fungsi Pusat Informasi Wisata

Fungsi dan pusat informasi wisata adalah sebagai berikut :

- A. Sebagai media informasi bagi publik, dengan cara komunikasi visual antara pengunjung dengan objek wisata.
- B. Mempunyai fungsi pokok sebagai fasilitas kegiatan informasi dan promosi wisata, termasuk produk kerajinan tradisional dan kesenian tradisional.

2.2.3 Tujuan Pusat Informasi Wisata

Tujuan yang diharapkan dari Tourist Information Centre ini adalah :

- 1. Bagi masyarakat umum/wisatawan sebagai konsumen
 - a. Meningkatkan motivasi dan minat masyarakat terhadap pariwisata.
 - b. Meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap kerajinan dan kesenian daerah.
 - c. Memberikan kemudahan wisatawan untuk mendapatkan informasi dan mengenai jenis-jenis objek wisata, kerajinan serta kesenian daerah.
 - d. Menambah pengetahuan dan dapat memberi alternatif rekreasi yang berbeda untuk menambah daya tarik wisata.
- 2. Bagi pengrajin kerajinan tradisional dan pelaku kesenian daerah
 - a. Mengetahui informasi pasar, selera konsumen, pengembangan desain produk.
 - b. Memberikan kemudahan dalam memasarkan dan mempromosikan kepada masyarakat sebagai konsumen dan memberikan kesempatan untuk mengadakan komunikasi dan tukar informasi.
- 3. Bagi Pemerintah Kota
 - a. Meningkatkan pendapatan pemerintah daerah karena dengan adanya tempat informasi dan promosi, bidang pariwisata akan mengalami kemajuan, serta sebagai usaha untuk menciptakan daya tarik wisata baru.
 - b. Mendukung program pemerintah daerah untuk meningkatkan sektor pariwisata.

2.2.4 Macam dan Jenis Kegiatan di Pusat Informasi Wisata

Sesuai dengan fungsinya, terdapat beberapa jenis kegiatan yang memadai di Tourist Information Centre, antara lain :

1. Kegiatan informasi pariwisata

Sebagai kebutuhan utama wisatawan yang berkunjung ke pusat informasi wisata, maka sudah sewajarnya bahwa fasilitas untuk memberi informasi wisata kepada wisatawan menjadi yang utama ada. Selain itu untuk memberi kejelasan informasi, pada bagian ini dapat dibantu dengan alat peraga ataupun teknologi yang saat ini sudah berkembang pesat.

2. Kegiatan Promosi Wisata

Dengan memberikan sajian informasi wisata yang menarik bagi para wisatawan, maka kegiatan promosi destinasi wisata juga dapat dimunculkan di fasilitas tersebut. Terutama bagi destinasi-destinasi wisata yang masih terbilang baru.

3. Kegiatan Edukasi

Sebagai gerbang pengenalan bagi para wisatawan, maka kegiatan pembelajaran mengenai sejarah latar belakang destinasi wisata, kebudayaan setempat, hingga kerajinan dari daerah tersebut dapat dijadikan sarana edukasi bagi para wisatawan.

4. Kegiatan Rekreasi dan Hiburan

Indonesia sangat kaya dan terkenal akan keragaman budaya di setiap daerahnya, maka dari itu pada setiap daerah yang memiliki pusat informasi wisata tentu juga dapat memberikan area hiburan dan rekreasi berupa pertunjukan kesenian yang mengangkat kebudayaan daerah masing-masing. Sehingga hal ini juga dapat menjadi hiburan tersendiri bagi para wisatawan saat berkunjung ke pusat informasi wisata

5. Ekonomi

Saat berwisata tentu para wisatawan juga memiliki keinginan untuk mengetahui dan merasakan ciri khas yang ada pada daerah yang dikunjungi. Maka dari itu beraneka ragam kerajinan dan kuliner yang dapat disediakan di pusat informasi wisata juga menjadi salah satu daya tarik bagi wisatawan. Selain itu dengan peranan masyarakat setempat maka ini dapat memberi pertumbuhan ekonomi bagi daerah tersebut.

2.3 Kajian Wisatawan

Pada Undang-Undang No. 10 tahun 2009, wisatawan merupakan seseorang yang melakukan wisata. Wisatawan adalah orang yang melakukan perjalanan ke suatu tempat, kota atau negara untuk berbagai macam keperluan baik berlibur ataupun bekerja. Menurut Dama Adhyatma (2008) wisatawan dibagi menjadi beberapa jenis seperti *family, hedonistic, backpacker, visiting friends and relatives, short break market, iecursionist, ieducational tourist, snow bird, ethnic minority, disable tourist, and social tourist*.

2.4 Kajian Teknologi

2.4.1 Pengertian Teknologi

Pengertian teknologi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ialah suatu metode ilmiah yang digunakan untuk mencapai tujuan praktis, dan merupakan salah satu ilmu pengetahuan terapan.

Miarso (2007) mengungkapkan bahwa teknologi merupakan suatu bentuk proses yang meningkatkan nilai tambah. Proses yang berjalan tersebut dapat menggunakan atau menghasilkan produk tertentu, dimana produk yang dihasilkan tidak terpisah dari produk lain yang telah ada. Lebih lanjut disebutkan pula bahwa teknologi merupakan suatu bagian dari sebuah integral yang terdapat di dalam suatu sistem tertentu.

2.4.2 Teknologi Informasi

Berdasarkan ITTA (*Information Technology Association of America*), Pengertian Teknologi Informasi adalah suatu studi, perancangan, implementasi, pengembangan, dukungan atau manajemen sistem informasi berbasis komputer, terkhususnya pada aplikasi perangkat keras dan perangkat lunak komputer. Teknologi informasi memanfaatkan komputer elektronik dan perangkat lunak komputer untuk mengubah, menyimpan, memproses, melindungi, mentransmisikan dan memperoleh informasi secara aman.

a. Fungsi Teknologi Informasi

Tentunya adanya teknologi informasi memiliki fungsi penting. Tidak mungkin bahwa dengan adanya teknologi informasi tidak berpengaruh penting dalam kehidupan. Setidaknya terdapat enam fungsi teknologi informasi yaitu Menangkap (*Capture*), Menyimpan (*Storage*), Mengolah (*Processing*), Transmisi (*Transmission*), Mencari Kembali (*Retrieval*), Menghasilkan (*Generating*).

b. Tujuan Teknologi Informasi

Tujuan Teknologi Informasi adalah untuk memecahkan suatu masalah, membuka kreativitas, meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam melakukan pekerjaan. Jadi dapat dikatakan karena dibutuhkannya pemecahan masalah, membuka kreativitas dan efisiensi manusia dalam melakukan pekerjaan, menjadi penyebab atau acuan diciptakannya teknologi informasi. Dengan adanya teknologi informasi membuat pekerjaan manusia menjadi lebih mudah dan efisien. Dengan kata lain, karena sangat solusi, kreativitas, efektivitas dan efisiensi dibutuhkan dalam sebuah sistem kerja maka teknologi informasi ini kemudian diciptakan.

c. Manfaat Teknologi Informasi

Manfaat teknologi informasi dalam aktivitas sehari-hari sangat penting. Manfaat ini bisa digunakan sebagai penunjang kehidupan yang lebih baik dikarenakan ada teknologi informasi yang bisa membantu aktivitas menjadi lebih efektif dan efisien. Manfaat ini dapat digolongkan berdasarkan kebutuhannya seperti :

- Pendidikan

Dengan adanya teknologi informasi di dunia pendidikan terutama komputer, membuat siswa lebih efektif dalam belajar. Komputer adalah sarana yang memudahkan dalam menumbuhkan kreativitas siswa Sekaligus sumber informasi.

- Pemerintahan

Teknologi informasi dapat diaplikasikan dalam mengolah suatu data dan informasi yang ditujukan kepada masyarakat. Bisa meningkatkan hubungan antara pemerintah dan masyarakatnya. Sehingga apa yang terjadi di suatu daerah tertentu dapat diketahui dengan cepat menggunakan teknologi.

- Hiburan dan Permainan

Teknologi komputer bisa digunakan untuk membuat animasi, periklanan, desain grafis dan juga audiovisual supaya menjadi lebih baik dan menarik. Bahkan Kini banyak programer-programer tertentu sekaligus menciptakan lapangan pekerjaan baginya.

2.4.3 Penerapan Teknologi

Penerapan teknologi yang dapat dipakai dalam perancangan adalah berupa teknologi untuk mendukung suasana dan rasa pada hasil

perancangan buatan melalui visual, audio, dan *ambience*. Beberapa teknologi yang dapat dipakai antara lain:

a. *Virtual Reality*

Virtual reality adalah suatu teknologi yang memungkinkan seseorang dapat melakukan simulasi dengan menghadirkan visual dan suasana tiga dimensi. Jadi, ketika menggunakannya akan membuat pengguna seolah hadir dan terlibat langsung dalam suasana tersebut.

b. *Augmented Reality*

Augmented reality adalah teknologi yang mampu menyisipkan objek atau informasi ke dalam dunia maya dan bisa terlihat dari dunia nyata dengan bantuan kamera, *smartphone*, atau kacamata khusus.

c. Hologram

Menurut KBBI, hologram didefinisikan sebagai sebuah gambar berwarna dengan wujud tiga dimensi yang berada di sehelai kertas, sehingga memberikan gambaran seolah-olah timbul.

d. *Video Projection Mapping*

Projection mapping atau biasa dikenal sebagai *video mapping* adalah sebuah teknik terbaru yang digunakan untuk menghadirkan konten visual dengan cara mengubah permukaan interior atau eksterior suatu objek. Contohnya menggunakan bangunan sebagai latar atau media untuk memproyeksikan video.

Video Mapping yang efektif dapat menciptakan visual yang luar biasa penuh warna dan fluiditas. Melalui video mapping, objek statis bisa disulap menjadi lebih hidup dan memukau. Konsep dari video mapping menjadi semakin canggih, karena dapat membuat siapapun yang menyaksikan dapat berinteraksi secara langsung dengan *video mapping* yang disajikan. Konsep ini dikenal dengan *Interactive Projection Mapping*.

2.5 Kajian Arsitektur Naratif

2.5.1 Pengertian Arsitektur Naratif

Arsitektur Naratif merupakan sebuah pendekatan perancangan bangunan dengan menerapkan sebuah alur cerita. Alur cerita yang digunakan berasal dari perspektif yang dingin ditunjukkan oleh sang arsitek atau berasal dari peristiwa, cerita rakyat. Arsitektur naratif menerapkan narasi cerita kedalam semua hal yang berhubungan dengan bangunan sehingga pengunjung dapat merasakan pengalaman cerita secara langsung melalui visual, sense dan alur sirkulasi ruang.

2.5.2 Langkah Penerapan Arsitektur Naratif

Bleekere mengatakan dalam “Narrative Architecture: A Designer’s Story” ada 4 langkah, yaitu: 1). *Thinking*; 2). *Imagining*; 3). *Educating*; dan 4). *Designing*. Sedangkan menurut Archiford [93], ada enam langkah, yaitu: 1). *Location*; 2). *Place to Mapping*; 3). *Mapping to narrative concept*; 4). *Return to the place and start a narrative*; 5). *Detail tell a story*; dan 6). *Collage Expression Narrative Concept*

2.6 Studi Preseden

2.6.1 Balai Pemuda Surabaya

Bangunan Balai Pemuda Surabaya adalah salah satu bangunan di Kota Surabaya yang pada tahun 1907 didesain oleh seorang arsitek Belanda J.J. van der Mey dan difungsikan sebagai *De Simpangsche Societeit* atau tempat rekreasi bagi orang Belanda seperti bermain bowling, pesta, dan juga dansa. Namun seiring adanya perubahan kekuasaan setelah Indonesia merdeka, bangunan ini dijadikan markas bagi pemuda di Surabaya oleh militer Indonesia. Hingga saat ini bangunan yang berlokasi di Jl. Gubernur Suryo No.15, Kota Surabaya memiliki beragam fungsi dan salah satunya sebagai pusat informasi wisata di seluruh Surabaya.

a. Atraksi

Balai Pemuda Surabaya saat ini memiliki fungsi utama sebagai *Tourism Information Center* bagi Kota Surabaya. Dengan fungsi bangunan tersebut, Balai Pemuda Surabaya memiliki beberapa atraksi yang dapat dinikmati oleh pengunjung, yakni :

- Pusat informasi wisata
- Pusat oleh-oleh Kota Surabaya
- Ruang Pameran dan Panggung pertunjukan seni
- Perpustakaan
- Restoran

b. Amenitas

Sementara dari fasilitas umum yang disediakan bagi para pengunjung berupa area parkir, toilet, tempat makan, toko souvenir, tempat istirahat.

c. Lokasi

Balai Pemuda Surabaya berlokasi di Jl. Gubernur Suryo No.15, Embong Kaliasin, Kec. Genteng, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur 60271 (gambar 2.1)



Gambar 2.1 Peta Balai Pemuda Surabaya

Sumber : google maps

d. Pusat Informasi Wisata

Pusat informasi wisata di Balai Pemuda Surabaya terdapat di bagian paling depan dari keseluruhan bangunan tersebut seperti terlihat pada gambar 2.2. Pusat informasi wisata ini masih terbilang cukup konvensional dengan masih menggunakan papan informasi dan menggunakan brosur bagi para wisatawan. Selain itu juga terdapat petugas yang dapat membantu memberikan informasi bagi wisatawan yang ingin bertanya seputar informasi wisata di Surabaya.



Gambar 2.2 Jalur Masuk Utama Surabaya Tourism Infromation Centre

Sumber : foursquare.com

e. Pusat Oleh-oleh Kota Surabaya

Untuk melengkapi fungsi dari pusat informasi wisata, pengunjung juga disuguhkan oleh kerajinan tangan dan berbagai oleh-oleh khas Kota Surabaya seperti terdapat di gambar 2.3. Selain itu juga disediakan tempat untuk beristirahat sejenak bagi para wisatawan (gambar 2.4).



Gambar 2.3 Etalase Oleh-oleh Khas Surabaya
 Sumber : yanuarinukti.com



Gambar 2.4 Tempat Istirahat Wisatawan
 Sumber : yanuarinukti.com

- f. Ruang Pameran dan Panggung Pertunjukan Seni
 Selain difungsikan sebagai pusat informasi bagi para wisatawan, Balai Pemuda Surabaya juga menjadi salah satu gerbang bagi para pengunjung untuk mengenal Surabaya lebih dalam. Salah satunya melalui pertunjukan yang diadakan pada panggung pertunjukan seperti pada gambar 2.5 dan pagelaran seni yang juga kerap kali diadakan di *hall* utama bangunan tersebut.



Gambar 2.5 Panggung Pertunjukan

Sumber : suarasurabaya.net

2.6.1 Tourist Information Center Postojna, Slovenia

Bangunan fasilitas pusat informasi bagi turis yang terletak di Postojna, Slovenia ini merupakan bangunan yang terletak di pintu masuk Kota Postojna sebelum menuju Gua Postojna dan Kastil Predjama. Sebelum menjadi pusat informasi wisata, dulunya area ini difungsikan sebagai tempat pengisian bahan bakar untuk kendaraan bermotor. Bangunan seluas 108 m² ini dirancang oleh biro arsitek setempat bernama Studio Stratum. Saat ini bangunan tersebut berfungsi sebagai sumber informasi bagi setiap wisatawan yang ingin berwisata di daerah tersebut.

a. Atraksi

Pusat informasi wisata di Kota Postojna tersebut merupakan salah satu fasilitas yang sudah dilengkapi oleh teknologi informasi sehingga sangat memudahkan wisatawan saat menggali informasi mengenai destinasi wisata setempat. Pada fasilitas ini tersedia beberapa fasilitas seperti :

- *Information Tab* yang mana menjadi sumber informasi yang dapat digunakan wisatawan secara langsung tanpa bantuan petugas.
- *Wifi zone* untuk mempermudah mengakses internet (gambar 2.6).

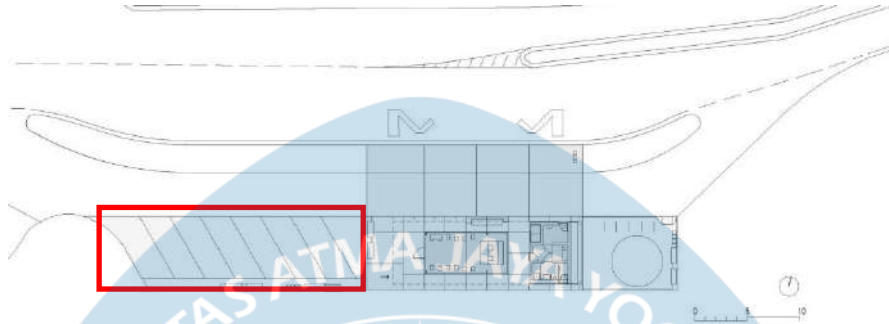


Gambar 2.6 Area Information Tab dan Wifi Zone

Sumber : archdaily.com

b. Amenitas

Fasilitas umum yang disediakan bagi para pengunjung ada area istirahat, toilet umum, area makan dan minum, serta parkir kendaraan yang berkapasitas 10 kendaraan (gambar 2.7).

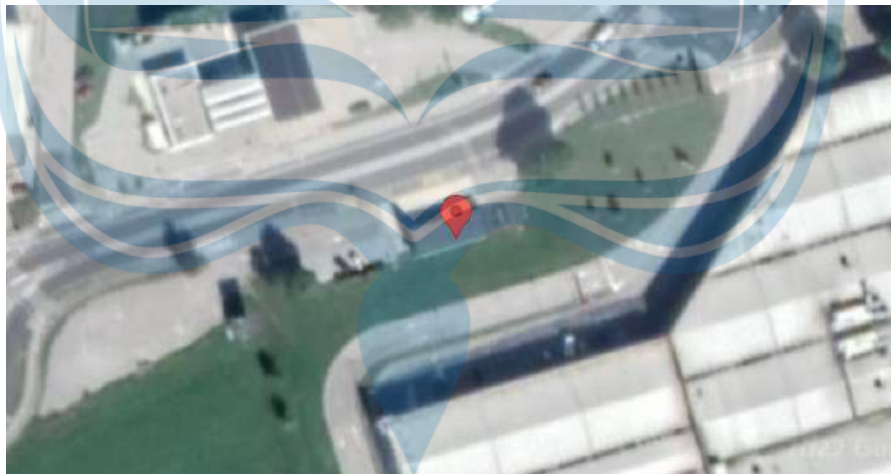


Gambar 2.7 Lokasi Area Parkir Kendaraan Wisatawan

Sumber : *archdaily.com*

c. Lokasi

Tourist Information Center Postojna berlokasi di Tržaška cesta 59a, 6230 Postojna, Slovenia (gambar 2.8)



Gambar 2.8 Peta Tourist Information Center Postojna

Sumber : *google maps*