

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Pusat Pelestarian Olahraga Tradisional dan Permainan Rakyat**

Sebagaimana yang telah dibuat pada UU Nomor 5 Tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan, kebudayaan merupakan salah satu aspek yang perlu dipertahankan keberadaannya. Hal ini tentu menjadi perhatian mengingat budaya merupakan kekayaan bangsa yang telah ada sampai saat ini, dan perlu diteruskan secara turun-temurun terhadap generasi berikutnya. Berdasarkan penjelasan mengenai objek pemajuan kebudayaan pada UU Nomor 5 Tahun 2017, terdapat total 10 objek yang menjadi fokus utama pemajuan kebudayaan.

Perancangan menetapkan dua objek utama yang akan dijadikan sebagai objek pemajuan pada desain yang nantinya menjadi program utama yaitu permainan rakyat, dan olahraga tradisional. Pemilihan objek ditentukan berdasarkan penyesuaian terhadap konteks, dan juga isu budaya yang sedang berlangsung pada generasi saat ini. Dengan demikian, dapat menjadi wadah untuk mengenal budaya khususnya bagi generasi penerus.

##### **2.1.1 Olahraga Tradisional**

Berbagai aktivitas fisik dan/atau mental yang bertujuan untuk menyehatkan diri, peningkatan daya tahan tubuh, didasarkan pada nilai tertentu, dilakukan oleh kelompok masyarakat secara terus-menerus dan diwariskan pada generasi berikutnya, antara lain:



**Gambar 2.1 Bela Diri**

(Sumber: Google, 2022)

- Bela diri : Olahraga ini dapat dilakukan pada *indoor* maupun *outdoor*, dengan area yang berbentuk persegi. Bela diri ini merupakan kegiatan yang dilakukan sebagai bentuk pertahanan diri yang sudah ada sejak dulu, dan salah satunya adalah pencak silat. Pencak silat biasanya dilakukan secara bertahap dari gerakan yang mudah sampai sulit, dan dengan panduan orang yang tergolong *professional*. Olahraga ini biasanya dilakukan pada area dengan luasan minimal  $\pm 4$  m<sup>2</sup> untuk gerakan di tempat, dan luasan minimal  $\pm 30$  m<sup>2</sup> untuk gerakan yang menggunakan senjata.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



**Gambar 2.2 Lompat Batu**

(Sumber: Google, 2022)

- Lompat batu : Permainan yang dilakukan pada area berbentuk persegi panjang, dengan satu orang dengan cara melompati batu dengan tinggi 2 meter. Olahraga lompat batu ini memiliki arti apabila orang tersebut berhasil, maka dianggap sudah dewasa secara fisik. Luasan minimal untuk olahraga ini adalah  $\pm 15 \text{ m}^2$ .



**Gambar 2.3 Debus**

(Sumber: Google, 2022)

- Debus : Atraksi yang memperlihatkan berbagai benda tajam yang mengenai tubuh, yang dilakukan sebagai cara untuk menunjukkan kekebalan tubuh yang dimiliki orang tersebut. Atraksi ini dapat dilakukan pada area dengan luasan minimal  $\pm$  30 m<sup>2</sup>.

### 2.1.2 Permainan Rakyat

Berbagai permainan yang didasarkan pada nilai tertentu dan dilakukan oleh kelompok masyarakat secara terus menerus dan diwariskan pada generasi berikutnya, yang bertujuan untuk menghibur diri, antara lain :



**Gambar 2.4 Kelereng**

(Sumber: Google, 2022)

- Permainan kelereng : Permainan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan bola berbahan kaca, dan biasa dilakukan di tanah berpasir dengan permukaan yang rata. Kelereng itu sendiri memiliki berbagai macam jenis dengan cara

permainan yang, dan jumlah pemain yang berbeda-beda. Luasan minimal untuk permainan ini adalah  $\pm 5 \text{ m}^2$ .



**Gambar 2.5 Congklak**

(Sumber: Google, 2022)

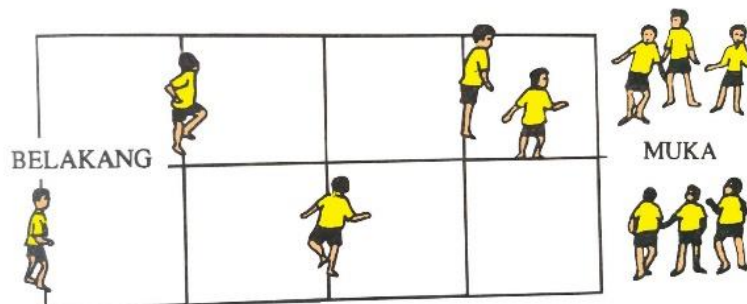
- Congklak : Permainan yang dilakukan di atas papan kayu dengan 14-16 lubang dengan menggunakan biji atau batu kecil, dan congklak hanya dapat dimainkan dengan dua orang. Permainan congklak dapat dilakukan dimana saja selagi memiliki papan kayu tersebut, dan permainan ini dapat dilakukan pada area dengan luasan minimal  $\pm 1.5 \text{ m}^2$ .



### Gambar 2.6 Gasing

(Sumber: Google, 2022)

- Gasing : Permainan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan penentuan gasing yang berputar lebih lama adalah pemenangnya. Gasing memiliki berbagai macam jenis material yang digunakan, dengan tali sebagai media untuk memutar gasing. Permainan ini dapat dilakukan pada area dengan luasan minimal  $\pm 48 \text{ m}^2$ .



### Gambar 2.7 Gobak Sodor

(Sumber: Google, 2022)

- Gobak sodor : Permainan yang dilakukan oleh lebih dari dua orang pada sebuah lapangan yang berbentuk persegi panjang, dengan membuat pola kotak sebagai batasan. Permainan ini dilakukan dengan cara melewati batasan yang nantinya dijaga oleh orang. Gobak sodor biasa dilakukan pada luasan minimal  $\pm 135 \text{ m}^2$  (15 m x 9m).

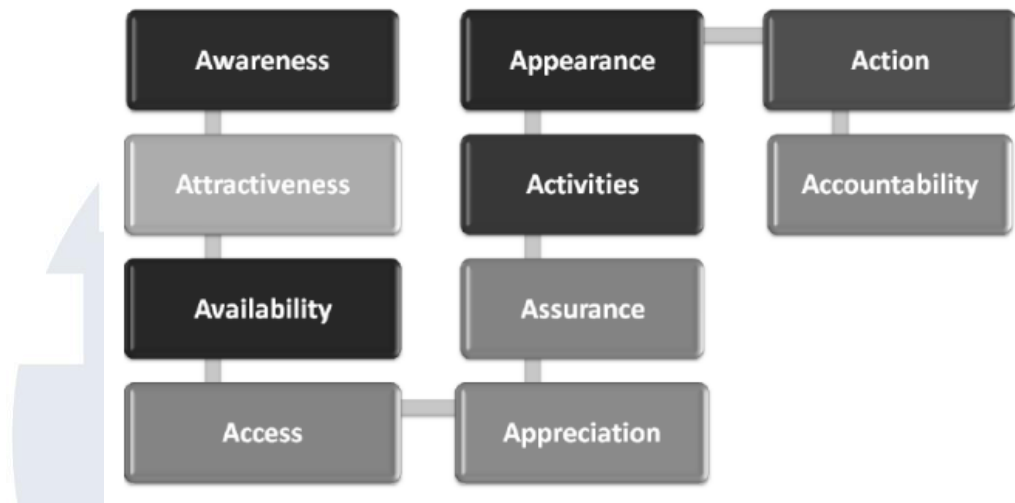
## 2.2 Atribut Pariwisata

Suatu tempat wisata tentu tidak hanya mengenai bagaimana pengelola menyediakan tempat bagi suatu objek wisata untuk menampilkan

keindahannya, melainkan juga perlu untuk mempertimbangkan beberapa elemen penilaian suatu wisata yang disebut atribut pariwisata. Atribut itu sendiri menurut Smith dan Deppa (2009) adalah elemen-elemen pembentuk suatu dasar penilaian, yang bertujuan untuk memberikan evaluasi pengalaman baik itu pengalaman secara sempit maupun luas. Pengertian pariwisata menurut Mathieson & Wall dalam Pitana dan Gyatri (2005) adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung untuk berpindah sementara waktu ke suatu tujuan, dan disertai dengan kegiatan yang difasilitasi untuk pemenuhan kebutuhan. Pengertian atribut wisata menurut Suwanto (2009:49) adalah jasa yang diberikan dan dirasakan oleh pengunjung ketika meninggalkan rumah, sampai ke suatu tempat wisata yang telah ditentukan dan kembali lagi ke rumahnya.

Terdapat banyak penelitian yang sudah dilakukan dengan menggunakan atribut pariwisata ini, dan poin yang terdapat pada atribut pariwisata inilah yang nanti akan menjadi pedoman dalam menyediakan suatu tempat wisata. Dengan demikian, perencanaan suatu tempat wisata dapat dilaksanakan dengan baik dan tentunya sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, terdapat beberapa ahli yang juga mengemukakan produknya sendiri mengenai atribut penilaian tempat wisata, dengan penyebutan komponen penilaian A atau kriteria penilaian A.

Menurut Morrison (2013) terdapat 10A komponen penilaian terhadap tempat wisata yaitu *Awareness, Attractiveness, Availability, Access, Appearance, Activities, Assurance, Appreciation, Action*, dan *Accountability*. Menurut Chahal dan Devi (2015) terdapat 5A komponen yaitu *Attraction, Awareness, Amenities, Accessibilities*, dan *Accommodation*. Menurut Buhalis (2010) terdapat 6A komponen penilaian yaitu *Attractions, Accessibility, Amenities, Available Packages, Activities*, dan *Ancillary Services*.



**Gambar 2.8 Diagram Teori Morrison**

(Sumber: Morrison, 2013)



**Gambar 2.9 Diagram Teori Chahal & Devi**

(Sumber: Tourism Western Australia)

U  
N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A





**Gambar 2.10 Diagram Teori Buhalis**

(Sumber: Tourism Western Australia, 2000)

Dari sekian komponen atau kriteria penilaian A yang dikemukakan oleh para ahli, penulis menggunakan kriteria penialain A yang berhubungan dengan skala penilaian secara arsitektur yaitu *Appearances*, *Accessibility*, *Amenities*, *Accommodation*, dan *Activites*.

### 2.2.1 *Appearances*

*Appearances* menurut Morrison (2013) adalah bagaimana penampilan atau tampak dari luar suatu tempat wisata, yang dapat memberikan kesan pertama yang baik bagi pengunjung. Penampilan atau tampak dari luar dapat dinilai baik dari desain bangunan yang ada baik itu dalam memadukan warna dan material, maupun penataan elemen hijau dari tempat wisata tersebut. Hal yang perlu diperhatikan adalah bagaimana suatu desain tampak pada tempat wisata perlu dipertimbangkan dengan baik sehingga menarik, dan semakin menarik kawasan wisata tersebut dibuat maka semakin memberikan penilaian yang baik pula dari pengunjung. Tampak yang menarik tentu perlu mengetahui bagaimana untuk

menggabungkan elemen arsitektur dan sekitar sehingga dapat saling berpadu. Selain itu, bagaimana perasaan pengunjung ketika tiba di tempat wisata akan menjadi salah satu evaluasi yang menentukan.

### **2.2.2 Accessibility**

*Accessibility* menurut Chahal dan Devi (2015) adalah adanya suatu fasilitas transportasi dengan kondisi yang dapat mendukung pengunjung untuk sampai ke tujuan wisata. Titik wisata yang mudah dijangkau juga menjadi hal yang perlu dipertimbangkan dengan baik, dan mengenai bagaimana pengunjung merasakan kenyamanan dan keamanan ketika melewati jalan yang ada.

*Accessibility* menurut Cooper dkk (1995: 81) adalah ketersediaan berbagai jenis transportasi baik itu secara jalur darat, air, maupun udara bagi pengunjung. Hal penting lainnya yang perlu diperhatikan adalah bagaimana kemudahan yang diperoleh pengunjung untuk berpindah posisi dari titik yang satu ke titik yang lain, dan apabila tidak tersedia aksesibilitas yang memadai maka tempat wisata tersebut tidak akan berkembang karena tidak adanya pengunjung yang memberikan pengaruh secara langsung. Oleh karena ini, aksesibilitas menjadi aspek yang penting dan perlu dipikirkan secara mendalam.

### **2.2.3 Amenities**

Amenities menurut **Edward Inskip (1991: 44)** adalah fasilitas yang mendukung keberlangsungan suatu tempat wisata bagi pengunjung, yang dimana terdapat hubungan dua arah (pengunjung dan tempat wisata) yang saling menguntungkan. Fasilitas yang memadai pada suatu tempat wisata merupakan salah satu syarat keberhasilan, dan tentunya setiap tempat memiliki fasilitas yang

menjadi ciri khas tersendiri untuk memenuhi kebutuhan pengunjung.

Amenities menurut Medlik and Bukart (1974:133) adalah fasilitas tempat wisata bukanlah salah satu hal yang utama untuk menentukan kedatangan pengunjung, tetapi kurangnya fasilitas yang memadai akan menahan pengunjung untuk menikmati semua aktivitas yang ada di wisata. Dengan demikian, fasilitas harus bisa melengkapi dan menyediakan kebutuhan bagi pengunjung.

#### **2.2.4 Accommodation**

Accommodation menurut Sugiarto dan Sulastiningrum (1998) adalah tempat yang dijadikan untuk tempat tinggal sementara bagi pengunjung, dan dapat berupa perhotelan, tempat kemah, dan lainnya. Selain itu, bagaimana ketersediaan dan kondisi dari penginapan tersebut akan menjadi hal yang perlu diperhatikan oleh pihak tempat wisata.

Accommodation menurut (Sharpley, 2000) adalah suatu bagian yang penting dari awal proses perencanaan untuk tempat wisata, dan hal ini membuat akomodasi menjadi penilaian terhadap keberhasilan dan perkembangan suatu tempat wisata. Akomodasi yang sesuai dengan ciri khas wisata perlu dijadikan pertimbangan dalam penyediaan akomodasi di tempat wisata, hal ini akan sangat mempengaruhi keberlangsungan untuk masa yang akan datang. Akomodasi juga ditunjang dengan adanya fasilitas yang baik secara kualitas karena menjadi basis penting bagi daya saing tempat wisata Chahal dan Devi (2015).

## 2.2.5 *Activites*

Kegiatan yang disediakan oleh pihak tempat wisata yang ditargetkan untuk pengunjung yang datang. Tentunya melalui aktivitas yang menarik akan menentukan bagaimana respon pengunjung ketika berkunjung, baik itu secara positif maupun negatif. Dengan demikian, semakin baik perencanaan aktivitas yang disediakan oleh tempat wisata, semakin baik pula respon pengunjung terhadap tempat wisata tersebut. Perencanaan aktivitas yang beragam dan menarik juga akan memberikan peluang bagi pengunjung untuk tinggal lebih lama, dan hal ini tentu memberikan keuntungan bagi pihak tempat wisata.

Keterlibatan pengunjung dengan aktivitas yang terdapat pada kawasan dibagi menjadi dua yaitu *active engagement*, dan *passive engagement*. *Active engagement* merupakan pengalaman yang secara langsung dirasakan pengunjung dengan aktivitas yang disediakan pada kawasan, dan aktivitas yang menarik dan mendukung, akan menjadi bagian yang penting dari *active engagement*. *Passive engagement* merupakan pengalaman yang hanya dirasakan hanya dengan cara menonton aktivitas yang disediakan pada kawasan.

## 2.3 Program Ruang

### 2.3.1 Kajian Pengguna Ruang / Waktu

Perancangan wisata budaya di Kota Tangerang Selatan ini akan menjadi wadah budaya bagi masyarakat, dan tentunya akan menciptakan hubungan yang lebih baik untuk memajukan budaya. Masyarakat yang menjadi target pengguna nantinya adalah dari berbagai kalangan umur, sehingga bisa menjadikan interaksi antara

budaya dan setiap masyarakat nantinya. Dengan demikian, akan berpengaruh pada perancangan yang bersifat *universal design*, yang dimana setiap rancangan bisa digunakan oleh siapa saja.

### **2.3.2 Kajian Aktivitas**

Aktivitas yang ada pada rancangan wisata budaya Kota Tangerang Selatan adalah *riverfront* yang bisa menjadi tempat untuk *refreshing* bagi siapa saja, *retail* yang menyediakan kebutuhan pengguna, dan pusat budaya yang memperkenalkan olahraga dan permainan budaya. Ruang terbuka hijau juga menjadi bagian dari program yang akan disediakan, mengingat pentingnya kebutuhan akan adanya lingkungan yang sehat bagi pengunjung.

### **2.3.3 Kajian Kebutuhan Ruang dan Kualitas Ruang**

Kebutuhan ruang pada perancangan tentu menjadi hal yang perlu diperhatikan, dan dengan ruang yang sesuai maka akan memfasilitasi pengguna dengan baik. Tidak hanya mengenai kesesuaian kebutuhan ruang setiap program, tetapi juga bagaimana kualitas dari sebuah ruang menjadi penting dalam perancangan. Kualitas ruang dapat dilihat dari berbagai aspek seperti *visual*, *thermal*, dan lainnya. Dengan kualitas yang baik maka akan menciptakan kenyamanan bagi pengunjung nantinya.

### **2.3.4 Kajian Besaran Ruang**

Luas suatu ruang pada program yang menjadi bagian dari perancangan tentu menjadi hal yang penting, hal ini dikarenakan perlu untuk menyesuaikan luas area gerak pengguna dalam ruangan nantinya. Hal ini tentunya menjadi penting dalam perancangan wisata budaya di Kota Tangerang Selatan, sehingga pengunjung dapat merasakan skala bangunan yang sesuai dengan fungsinya nanti.

## 2.4 Kajian Tipologi Bangunan Sejenis / Studi Preseden

### 2.4.1 Jiande Cultural Center



**Gambar 2.11 Jiande Cultural Center**

(Sumber: Archdaily, 2022)

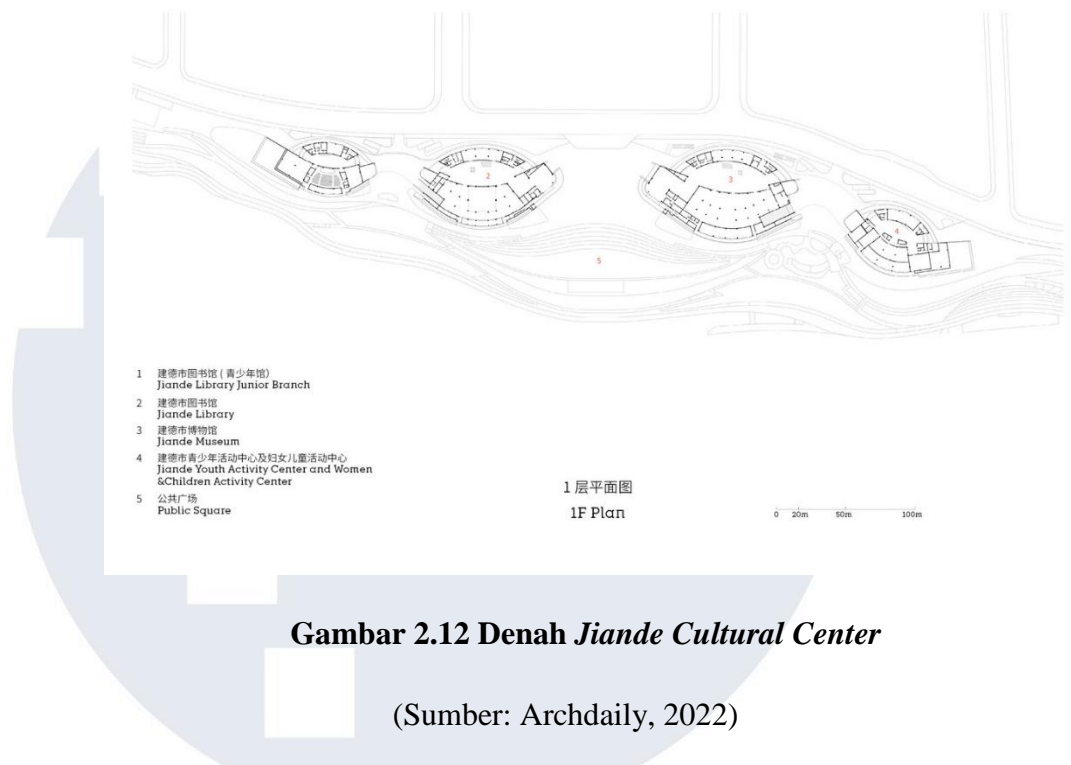
*Jiande Cultural Center* merupakan tempat wisata budaya yang terletak di sekitar Sungai Xin'an di Kota Jiande, China dan di desain oleh GOA dengan luas  $\pm 4.5$  Ha. *Jiande Cultural Center* dibangun di atas tapak yang menghadap Sungai Xin'an dengan ukuran memanjang sekitar 600 meter, dan lebar sekitar 100 meter. Program utama yang dibangun pada tempat ini adalah perpustakaan yang terbuka bagi umum, museum, dan area bagi pelaku budaya di sekitar kawasan. Program pendukung lainnya berupa *riverside* di sepanjang sungai, dan dapat digunakan oleh pengunjung untuk menikmati lingkungan yang nyaman. Desain juga mencoba menerapkan prinsip memahami, melanjutkan, dan semakin memperkaya aktivitas di sepanjang *riverside*, dengan menyediakan area aktivitas bagi pengunjung sehingga pengunjung tidak merasa bosan hanya berjalan saja. Ketersedian area aktivitas bagi

pengunjung tentu menciptakan suasana yang baik, dimana pengunjung memperoleh pengalaman secara langsung mengenai berbagai aktivitas yang disediakan pada kawasan.

*Jiande Cultural Center* dibagi menjadi empat gubahan dengan fungsi yang berbeda, dan dihubungkan oleh jembatan yang tertutup atap kanopi. Jembatan penghubung dibuat berkelok-kelok sebagai respon yang menyesuaikan dengan bentuk tapak, dan menghasilkan pengalaman yang lebih menarik dengan *view* perbukitan di sepanjang Sungai Xin'an, dan sebagai respon yang menyesuaikan dengan bentuk tapak.

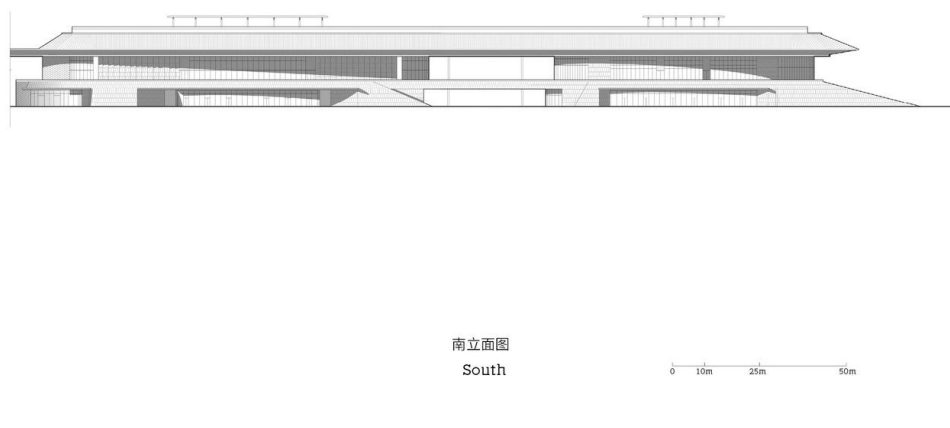
Program fungsional difokuskan pada lantai dua dan tiga sehingga lantai satu dapat dimaksimalkan untuk menjadi area beberapa retail dan area sirkulasi, yang dimana bertujuan untuk mengikutsertakan pengguna jalan seperti pejalan kaki maupun yang bersepeda untuk memasuki kawasan *Jiande Cultural Center*. Peluang dan tantangan dalam mendesain *Jiande Cultural Center* ini adalah bagaimana memaksimalkan fasad terhadap *view* sungai yang menarik, dan menyediakan keberhasilan tempat sebagai wadah budaya.





**Gambar 2.12 Denah Jiande Cultural Center**

(Sumber: Archdaily, 2022)



**Gambar 2.13 Tampak Jiande Cultural Center**

(Sumber: Archdaily, 2022)

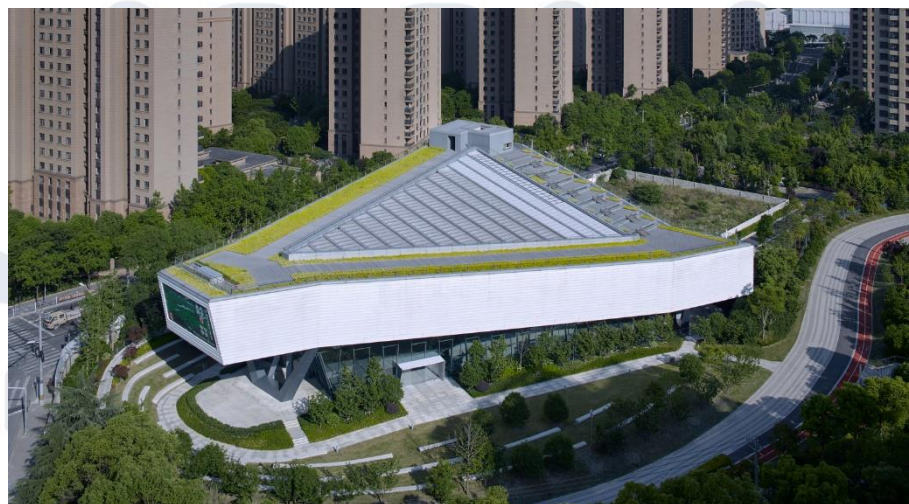
Bangunan ini menggunakan material dasar seperti batu, kaca, dan panel aluminium logam dengan reflektifitas rendah yang dimana semua ini menghasilkan karakteristik yang ringan dan berat. Bahan yang beragam dan



desain yang terjalin memungkinkan setiap fasad untuk menghasilkan tekstur yang berirama pada fasad, dan dapat memunculkan ekspresi tertentu yang menarik. Selain itu, atap memiliki bentuk pita yang tidak hanya menjadi arsitektur yang ikonik pada kawasan, tetapi juga lantai satu dengan tinggi 4 meter yang menjadi tempat ruang pameran dan kantor museum.

Ketinggian gubahan semakin berkurang ke arah selatan, yang menciptakan perbedaan elevasi pada setiap gubahan. Teras pada lantai dua memiliki *secondary skin* berbahan panel aluminium dengan lebar 10 meter, untuk menjaga privasi kegiatan publik yang ada. Langkah memaksimalkan sirkulasi pada lantai satu mempertahankan rancangan berbasis budaya dengan kehidupan kota. Pada bagian atap juga menyediakan akses terbuka ke alun-alun umum, dan *view* panorama perbukitan di seberang Sungai Xin'an. *View* yang menarik dan bagaimana memaksimalkan hal tersebut menjadikan bangunan ini sebagai daya tarik bagi orang-orang untuk mengunjungi dan tinggal sementara waktu.

#### 2.4.2 *Green Valley Art Center*

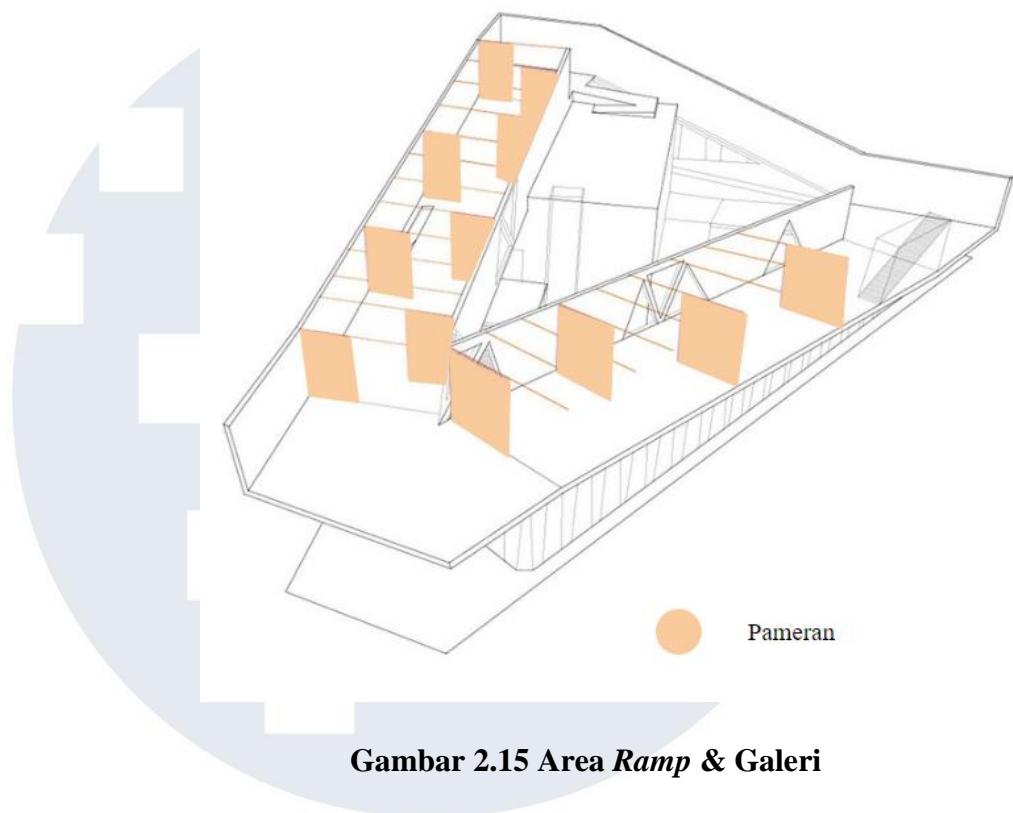


**Gambar 2.14** *Green Valley Art Center*

(Sumber: Archdaily, 2022)

*Green Valley Art Center* merupakan tempat wisata budaya yang terletak di bagian timur laut Kota Shanghai, China dan di desain oleh *Scenic Architecture Office* dengan luas  $\pm 4.500$  m<sup>2</sup>. *Green Valley Art Center* berada di tapak berupa *hook* perkotaan bangunan tinggi, dan tentunya memiliki nilai pendukung karena berada pada posisi yang terekspos dengan sekitar. Visi dari kawasan ini adalah untuk mengeksplorasi pengalaman dari berbagai interaksi yang berfokus pada kegiatan seni publik, dengan menyediakan area *indoor* dan *outdoor* bagi pengunjung dan pelaku budaya. Program utama yang dibangun pada kawasan ini adalah auditorium pada lantai satu dan dua, dan galeri pada lantai dua dan tiga. Program pendukung berupa tempat *café*, *outdoor stage*, dan ruang terbuka hijau yang berkontur. *Green Valley Art Center* memiliki desain yang menarik dimana dengan layout dasar segitiga yang pada setiap sudut, memiliki elevasi yang berbeda dan dihubungkan oleh sebuah *ramp* pada setiap titik. Hal tersebut memperlihatkan tampak yang menarik bagi orang-orang sekitar yang melewatinya, dan memberikan kesan sebagai bangunan yang menonjol karena memiliki eksplorasi yang berbeda dengan bangunan di sekitar.

U I M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



**Gambar 2.15 Area Ramp & Galeri**

(Sumber: Archdaily dan dikembangkan oleh penulis, 2022)

*Ramp* memiliki kemiringan 1:12 yang diletakan pada bagian sisi dalam bangunan, dan menyediakan ruang pameran bagi para seniman serta pengunjung sehingga menjadikan area tersebut sebagai tempat sirkulasi dan galeri. Setiap sisi *ramp* juga memiliki bukaan berbentuk segitiga, yang dimana sebagai salah satu respon terhadap gubahan massa. Selain adanya *ramp*, bangunan ini juga memiliki satu sirkulasi vertikal (*lift*) yang diletakan pada bagian sudut, dan yang sekaligus menjadi *core* bangunan.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



**Gambar 2.16 Sirkulasi Vertikal & Horizontal**

(Sumber: Archdaily dan dikembangkan oleh penulis, 2022)

Wisata budaya ini terletak di ujung timur laut Taman Pusat Xuhui CBD yang terletak di sebelah timur Stasiun Kereta Api Selatan Shanghai. Bangunan dirancang dengan visi untuk mengeksplorasi pengalaman pengunjung dari berbagai interaksi untuk kegiatan seni publik. Bangunan ini menyediakan ruang indoor dan outdoor yang saling terhubung, dan menggunakan material kaca sebagai pembatas agar transparan terhadap taman. Area taman pada kawasan ini memiliki desain seperti lereng berumput menerus yang ditutupi dengan berbagai macam pohon. Sepanjang jalan pada area taman ini dibuat seperti memasuki sebuah hutan, dan hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana menyatu dengan alam bagi pengunjung, mengingat kawasan perkotaan ini dipenuhi oleh bangunan-bangunan. Pada area taman juga memiliki *amphitheatre outdoor* yang menjadi tempat atraksi bagi publik, dan dengan

adanya keterbukaan ini memberikan kesan untuk menyambut orang di luar bangunan.

### 2.4.3 *Zhengdong Longhu Public Art Center*



**Gambar 2.17 *Zhengdong Longhu Public Art Center***

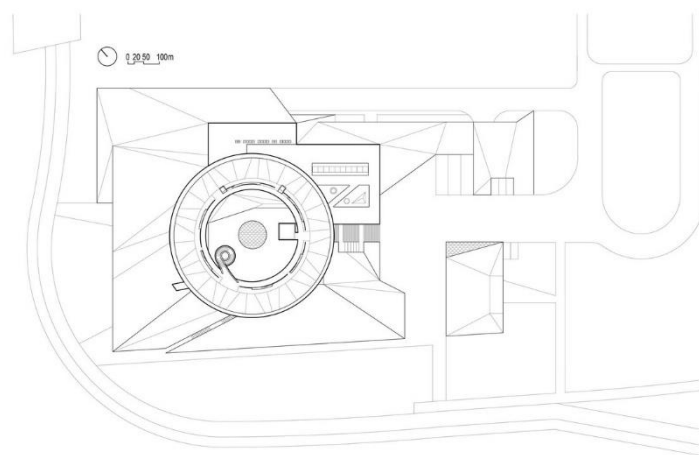
(Sumber: Archdaily, 2022)

*Zhengdong Longhu Public Art Center* merupakan tempat wisata budaya yang terletak di Kota Zhengzhou, China dan di desain oleh STUDIO A+ dengan luas  $\pm 2$  Ha. *Zhengdong Longhu Public Art Center* berada di tepi sungai yang tidak memiliki bangunan disekitarnya dalam radius yang dekat, dan hanya dikelilingi area hijau berkontur. Bangunan ini memiliki program utama berupa galeri pada lantai satu, dan dua yang berbentuk lingkaran dengan diameter  $\pm 50$  meter yang memiliki *view*  $360^\circ$ . Program pendukung berupa *riverside* yang dimana pengunjung dapat menikmati pemandangan yang menarik, dan dapat beristirahat pada beberapa

area. Selain itu, sebagian fungsi bangunan diletakan pada bagian dalam tanah seperti aula, garasi, dan ruang pameran sementara.

*Zhengdong Longhu Public Art Center* juga memiliki gubahan yang menarik karena berbentuk seperti sebuah cincin yang dimana sebagai ruang pameran sementara yang menggunakan material kaca sebagai fasad bangunan, dan hal ini dilakukan untuk menghasilkan fasad yang transparan sebagai salah satu bentuk keterbukaan terhadap pengunjung. Pada beberapa bagian juga menggunakan *secondary skin* kayu untuk meminimalkan masuknya cahaya, dan menjaga beberapa ruang yang membutuhkan privasi. Pemandangan panorama tentunya memperhatikan beberapa hal agar *view* tidak terhalang, dimana hanya menempatkan tiga kolom utama pada cincin dan dengan menggunakan struktur kantilever dari bagian dalam ruang.

Rancangan ini diharapkan tidak hanya menjadi wadah senin kontemporer dengan progam bagi publik, tetapi juga menjadi tempat yang mau dikunjungi oleh masyarakat sekitar untuk merasakan pengalaman tertentu.



### Gambar 2.18 Siteplan Zhengdong Longhu Public Art Center

(Sumber: Archdaily, 2022)

Sirkulasi pada bagian luar (publik) di desain menjadi adanya akses yang akan membawa pengunjung naik, tentunya dengan menawarkan pemandangan yang indah baik itu bagi pengunjung maupun orang luar yang berjalan di sepanjang *riverside*. Dengan demikian, pengunjung bisa menikmati seni pada ruang pameran kontemporer, dan pemandangan di luar yang tidak akan dapat dinikmati di tepi danau sebaliknya.

#### 2.4.4 Kesimpulan Studi Preseden

Berdasarkan hasil analisis terhadap preseden wisata budaya, penulis membuat kesimpulan pada tabel perbandingan sebagai berikut:

Atribut Penilaian	<i>Jiande Cultural Center</i>	<i>Green Valley Art Center</i>	<i>Zhengdong Longhu Public Art Center</i>
<i>Appearances</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Melakukan eksplorasi material seperti batu, kaca, dan panel aluminium.</li><li>- Penempatan bukaan yang</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Melakukan eksplorasi terhadap gubahan massa sehingga memiliki perbedaan yang mencolok</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Menggunakan material utama kaca dengan secondary skin pada beberapa bagian fasad sehingga</li></ul>

	<p>mengarah ke Sungai Xin'an untuk memperoleh <i>view</i> bagi pengunjung.</p>	<p>dibanding bangunan sekitar.</p>	<p>menghasilkan tampak yang transparan sebagai bentuk keterbukaan dengan lingkungan sekitar.</p>
<p><i>Accessibility</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memaksimalkan sirkulasi pada lantai satu untuk pengguna yang berada di dalam, dan luar kawasan.</li> <li>- Menyediakan jembatan yang menghubungkan ke-4 gubahan untuk sirkulasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memanfaatkan sirkulasi <i>ramp</i> sebagai salah satu fungsi utama yang ada (galeri budaya).</li> <li>- Sirkulasi <i>linear</i> yang tidak terpecah untuk menghubungkan setiap lantai secara efisien.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memaksimalkan sirkulasi vertikal karena bangunan yang memanjang ke atas.</li> </ul>



	yang efisien.		
<i>Amenities &amp; Accommodation</i>	- Menyediakan tempat untuk beristirahat di beberapa titik, dan <i>public square</i> pada <i>riverside</i> .	- <i>Outdoor Amphitheater</i> yang menyambut orang-orang diluar bangunan, dan juga taman yang berundak sebagai tempat beristirahat.	- Menyediakan tempat untuk beristirahat pada beberapa area di <i>riverside</i> .
<i>Activities</i>	- Perpustakaan yang terbuka untuk umum, museum, dan area untuk aktivitas budaya.	- Auditorium, galeri budaya, dan <i>outdoor stage</i> .	- Galeri budaya.

**Gambar 2.19 Tabel Kesimpulan Preseden**

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)