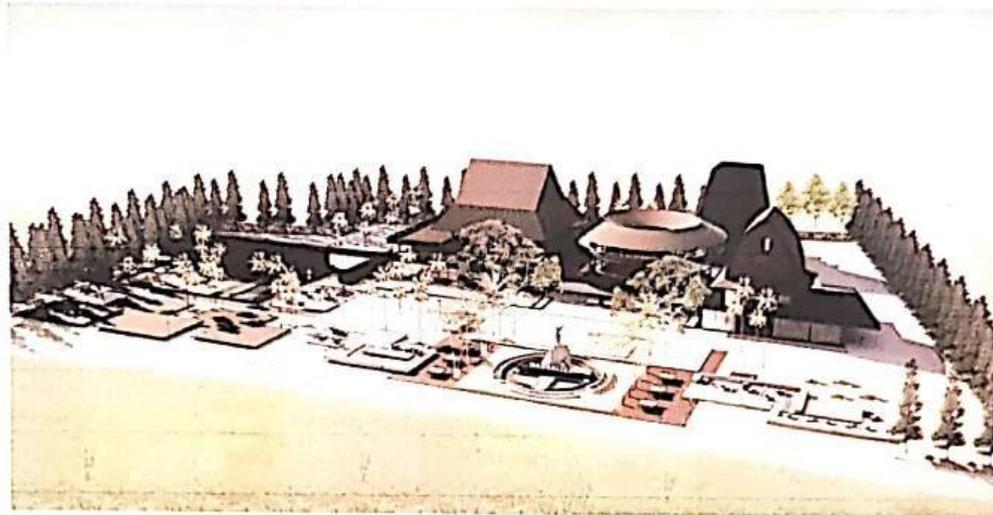


lip, 7 Juli 2022⁷²¹
Eus
F

Galeri Informasi Pariwisata di Mandalika Lombok

Davin Ivannaga Kencana Putratama dan Christine Wonoseputro
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
davin.ivan1@gmail.com; christie@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Galeri informasi pariwisata di Mandalika Lombok

ABSTRAK

Sirkuit MotoGP di Mandalika telah rampung sehingga membuat Mandalika menjadi salah satu objek wisata yang akan banyak dikunjungi. Oleh karena itu, pemerintah mulai meningkatkan zona wisata serta ekonomi dikarenakan masuknya para wisatawan. Masuknya para wisatawan membuat para masyarakat khawatir akan terlupakannya wisata serta budaya lokal. Galeri Informasi Pariwisata di Mandalika Lombok, bertujuan untuk menjawab kekhawatiran para masyarakat, dengan metode pendekatan simbolik, bangunan yang ada dibentuk merepresentasikan Desa mini Mandalika. Di mana setiap bangunan memiliki bentuk dan fungsi yang berbeda, yang melambangkan keunggulan Mandalika yaitu, budaya, olahraga, alam, dan kuliner Mandalika. Bangunan ini diharapkan mampu memberi informasi tentang kepariwastaaan serta budaya Mandalika kepada para wisatawan dalam maupun luar negeri.

Kata Kunci : Budaya, galeri, pariwisata, arsitektur simbolik, wisatawan

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang



Gambar 1.1. Kuta Mandalika
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pembangunan *Pertamina Mandalika International Circuit*, yang telah rampung di Mandalika, Lombok, membuat pemerintah gencar untuk melakukan pembangunan serta fasilitas penunjang yang dapat meningkatkan minat para wisatawan untuk mengunjungi Lombok, sesuai dengan yang dikutip oleh sport.okezone.com, Sandiaga Uno berkata bahwa perlu adanya peningkatan pariwisata yang mampu dikombinasikan dengan elemen yang berbasis alam serta budaya.

No.	Bidang	Nama
1.	Budaya	<ul style="list-style-type: none"> Bau Nyale Tenun Rumah Adat Sasak Musik (Gendang Beleq)
2.	Olahraga	<ul style="list-style-type: none"> <i>Pertamina Mandalika International Circuit</i> Peresean
3.	Alam	<ul style="list-style-type: none"> Daratan Lautan
4.	Kuliner	<ul style="list-style-type: none"> Masakan kuliner khas Sasak

Tabel 1.1. Empat bidang utama Mandalika
Sumber : Analisa Pribadi

Diproyeksikan pada tahun 2025, Kawasan Ekonomi Khusus (KEK) Mandalika ini dapat menarik kunjungan sebanyak 2 juta wisatawan mancanegara per tahunnya (Bappeda Provinsi NTB). Dengan banyaknya objek wisata yang dapat ditemukan di sekitar KEK Mandalika, maka wisatawan yang berdatangan pun akan meningkat. Sesuai dengan data yang dikumpulkan oleh data.ntbprov.go.id, menjelaskan bahwa di tahun 2018 kunjungan wisatawan mancanegara dan lokal ke Lombok berjumlah sebanyak 2.778.936 kunjungan, meningkat dibandingkan tahun 2015 yang berjumlah 2.210.527 kunjungan. (Bappeda Provinsi NTB).

Isu yang terjadi adalah, dimana dengan adanya sirkuit ini, maka akan menghadirkan banyak *event* internasional, dengan adanya hal tersebut, masyarakat khawatir dengan masuknya budaya baru yang akan melunturkan budaya Lombok, namun menurut pemerintah bukan berarti budaya lokal akan dijauhi, oleh karena itu pemerintah Lombok sendiri telah menyiapkan beberapa program yang dapat mengenalkan budaya yang ada di Lombok.

Salah satu program adalah dengan melakukan promosi budaya, maka dari itu perlu adanya

fasilitas yang dapat digunakan sebagai alat pengenalan untuk para wisatawan yang ada. Oleh karena itu, Salah satu caranya adalah untuk menciptakan fasilitas penunjang berupa galeri informasi pariwisata. fungsi bangunan ini untuk memberikan informasi wisata serta cerita lokal kepada para wisatawan dari dalam dan luar negeri tentang obyek wisata dan budaya yang ada di Mandalika. Pembuatan fasilitas ini diharapkan dapat menjawab isu yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Bangunan dirancang sebagai sarana pelengkap daerah pariwisata Mandalika. Sarana dan Prasarana Pariwisata. Bangunan ini berguna sebagai sarana pelengkap pariwisata yang ada di Mandalika, selain sebagai sarana pelengkap, juga sebagai sarana pengenalan dan pemberi informasi pariwisata kepada para pengunjung yang ada.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dari proyek ini adalah untuk menjadi tempat informasi wisata bagi para wisatawan, mengenalkan budaya Mandalika, serta menjadi titik temu bagi para wisatawan.

1.4 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 1. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Jl. Pariwisata Pantai Kuta, Kuta, Pujut, Kabupaten Lombok Tengah, NTB, dan merupakan lahan kosong. Tapak berada dekat dengan Sirkuit MotoGP Mandalika, beberapa hotel serta resor, serta Masjid Mandalika. Merupakan daerah pariwisata dengan fasilitas umum (toko, restoran, hotel, dll) yang mengelilingi tapak, membuat tapak ramai dikunjungi wisatawan.



Gambar 1.3. Lokasi tapak eksisting

Data Tapak

Lokasi : Jl. Pariwisata Pantai Kuta, Kuta, Pujut, Kabupaten Lombok Tengah, NTB
 Luas lahan : 16 664.94 m²
 GSP : 100 meter titik pasang tertinggi
 GSB : 8 m jalan utama ; 4 m jalan samping
 KDB : 70%
 KDH : 30%
 KLB : 0.4
 Tinggi Bangunan : 6 lantai

2. DESAIN BANGUNAN

2.1 Program dan Luas Ruang

Pada fasilitas ini terdapat galeri dengan beberapa fasilitas, diantaranya:

- Galeri: Sejarah Mandalika, pameran alat musik, rumah adat, *Peresean*, baju adat, *workshop*.
- Tour & travel: Fasilitas tour & travel disediakan bagi para wisatawan yang ingin mendatangi wisata Mandalika.
- Kuliner: Wisata kuliner disediakan untuk para wisatawan yang ingin mencicipi makanan khas Lombok Mandalika
- *Retail shop*: Area dimana para wisatawan bisa membeli sovenir khas Mandalika.



Gambar 2.1. Perspektif Massa

Terdapat pula fasilitas publik sebagai pelengkap, yaitu: ruang luar untuk bersantai, restoran *outdoor*, *live event stage*, arena *peresean*.



Gambar 2. 2. Suasana eksterior

Fasilitas pengelola dan servis meliputi: *head office*, kantin karyawan, *meeting room*,



Gambar 2. 3. Perspektif suasana ruang luar

2.2 Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2.4. Analisa Tapak

Batas – Batas Tapak :

- Utara : Tanah kosong, perkampungan/fasilitas Puri Rinjani
- Barat : Puri Rinjani
- Timur : Tanah kosong, perkebunan
- Selatan : Jl. Pariwisata Pantai Kuta, toilet publik, balawista

Zonasi :

- Kuning : Zona penerima, paling pertama bertemu dilihat oleh pengunjung
- Ungu : Akses masuk dan ruang luar
- Oranye : Akses parkir
- Hijau : Area *loading dock* dan akses sirkulasi kendaraan
- Merah : Zona galeri



Gambar 2.6. Desa Mandalika

Pendekatan desain menggunakan arsitektur simbolik, dimana tiap bentukannya berasal dari fungsi bangunan masing-masing. Pendekatan dimulai dengan penentuan massa bangunan.

2.3 Pendekatan Perancangan

Konsep bangunan berasal dari kata Mandalika, yaitu sebuah cerita rakyat dimana seorang putri rela mengorbankan dirinya untuk menciptakan perdamaian di negerinya, yaitu *gumi sasak*.

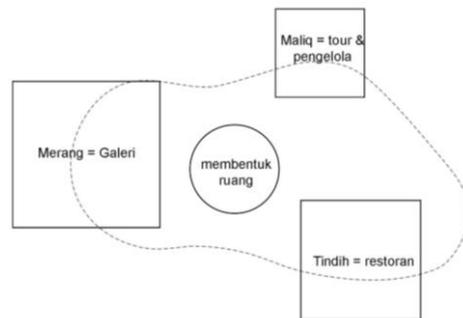
Sehingga menciptakan empat hal penting:



Gambar 2. 5. Empat hal penting di Mandalika.

Sehingga dari ke-empat hal di atas, memunculkan interaksi sosial dimana para masyarakat mulai saling terhubung dan membentuk sebuah desa. Dan salah satu desa yang ada bernama Desa Sade. Desa ini memiliki keunikan dimana setiap rumah atau *bale* memiliki bentuk yang berbeda-beda tergantung dengan kefungsiannya masing-masing.

Konsep komposisi massa yang berbeda-beda inilah yang diaplikasikan pada bangunan, yaitu bentuk desa yang tiap massanya memiliki bentuk berbeda tergantung kefungsiannya masing-masing. Konsepnya merupakan *Little Mandalika*.



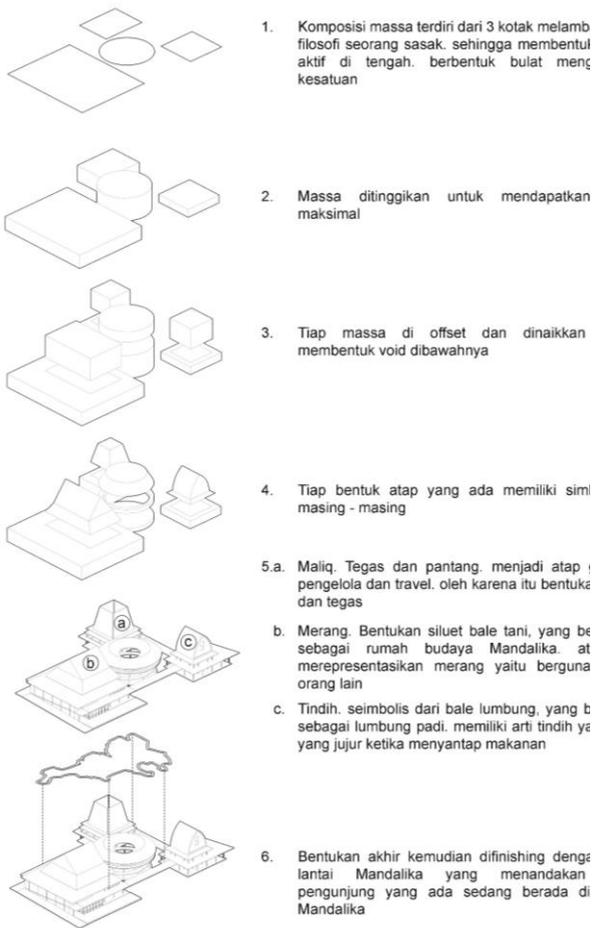
Gambar 2.7. Proses Perancangan

Massa utama berjumlah tiga, sesuai dengan filsafat hidup yang dipegang orang sasak. Filsafat hidup seorang sasak sendiri adalah memegang kehidupan yang lurus dalam melakukan perjalanan hidup.

Pandangan seorang sasak ada 3, yaitu :

1. Merang : Berguna bagi orang lain.
2. Maliq : Tegas dan pantang .
3. Tindih : Hati yang jujur.

Setiap massa diikat menjadi oleh Mandalika satu membentuk sebuah ruang aktivitas di tengahnya.

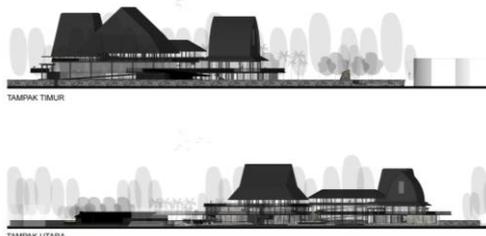


Gambar 2.9. Transformasi Bentuk

2.4 Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2. 10. Site plan



Gambar 2. 11. Tampak keseluruhan

Untuk menarik minat para wisatawan, maka galeri ini didesain dengan bentukun Desa Mandalika, dimana tiap massanya memiliki bentukun yang terinspirasi dari Desa Sade, oleh karena itu, untuk membuat para wisatawan

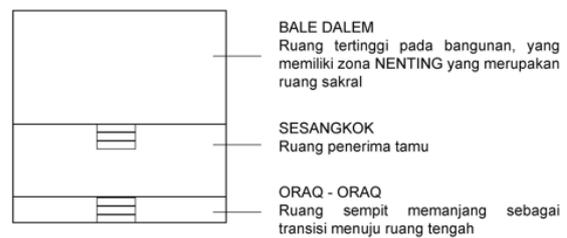
datang, *entrance* bangunan dibuat luas, dimana digunakan sebagai ruang luar untuk para wisatawan beraktifitas disana.

3. Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah pendalaman simbolik, untuk mengekspresikan budaya dan filosofi hidup dari Mandalika

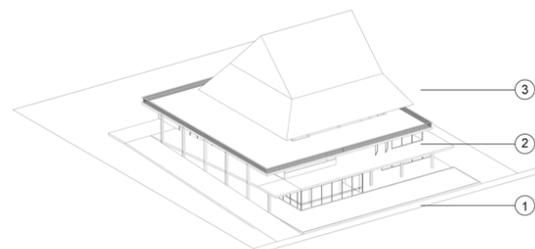
3.1 Pendalaman Simbolik Massa Utama

Massa utama mengaplikasikan zonasi *Bale Tani* sebagai landasan untuk mengatur ruang pada massa galeri.



Gambar 2.12. Zonasi *Bale Tani*

Berdasarkan filosofi tersebut, galeri mengaplikasikan desain sesuai dengan zonasi yang ada.



Gambar 2.13. Zonasi galeri

1. Oraq – Oraq: Sesuai dengan zonasi transisi ini, tampak depan bangunan tidak memiliki *entrance*, melainkan jalan pedestrian, yang didesain memutar bangunan, yang diharapkan para pengunjung dapat melihat keseluruhan bangunan terlebih dahulu.
2. Sesangkok: Setelah melewati ramp dari zona transisi, pengunjung yang datang naik menuju lantai 2 dimana area tiket dan *entrance* masuk berada. di area ini terdapat selasar menuju *view* pantai yang digunakan sebagai penerima tamu.
3. Bale Dalam: Pada lantai 3 terdapat *rooftop*, atap dibuat tinggi dengan rangka ekspos yang mengartikan suatu yang sakral dan besar.

3.2 Ruang dan Instalasi

Ada beberapa jenis pariwisata dan budaya yang di display, tiap benda pajang memiliki ruang zonasi sendiri-sendiri:

- **Zona Lantai 1:**
Lantai 1 merupakan zona eksperimen, dimana para pengunjung yang ada memiliki kesempatan untuk mempelajari dan melakukan kegiatan budaya maupun wisata yang ada di Pulau Lombok.
A. Area pajang : merupakan area pariwisata umum dimana para pengunjung mempelajari pengetahuan dan sejarah wisata dan budaya Lombok
B. Area perpustakaan : para pengunjung yang penasaran untuk mendalami pulau lombok bisa menuju perpustakaan yang ada
C. Area *workshop* : disini mereka dapat mencoba kegiatan berupa tenun .
D. Area studio : mereka dapat meminjam dan berfoto menggunakan baju adat Lombok
- **Zona Lantai 2:**
Karena *entrance* bangunan di lantai 2, disini lebih banyak menghadirkan pengetahuan sejarah tentang Lombok, tetapi selain itu, di lantai 2 terdapat display permainan alat musik tradisional Lombok.
E. Display alat musik tradisional: alat musik dipajang dan dapat digunakan.



Gambar 2.14. A-Perspektif area pajang



Gambar 2.15. B-Perspektif perpustakaan



Gambar 2.16. C-Perspektif area *workshop*



Gambar 2.17. D-Perspektif studio



Gambar 2.18. E-Perspektif area alat musik

3.3 Material

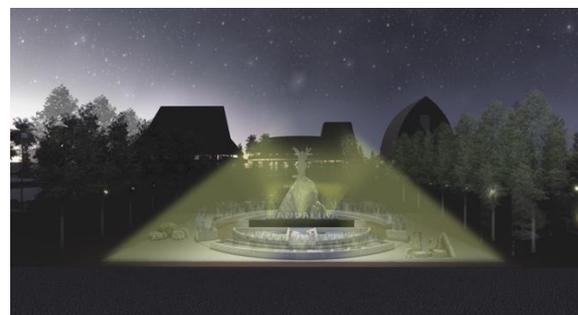
Pemilihan material berdasarkan simbolisasi dari warna baju adat lombok yang merupakan komposisi dari warna di bawah ini.



Gambar 2.19. Simbolisasi material

Pemilihan warna material berdasarkan baju adat Suku Sasak.

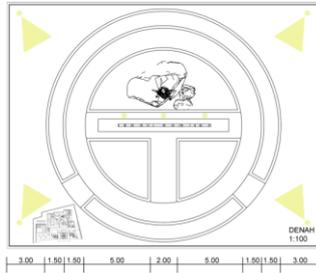
3.4 Pendalaman Monumen Mandalika



Gambar 2.20. Monumen Mandalika

Eksistensi Monumen Mandalika terbentuk didasari dari pendalaman simbolik yang ingin dihadirkan di lingkungan bangunan. Oleh karena itu, Patung Mandalika didirikan dan berada di

depan Tapak, yang diharapkan muncul sebagai Tenggara Tapak, selain itu juga dapat menjadi pengingat masyarakat tentang eksistensi Putri Mandalika.

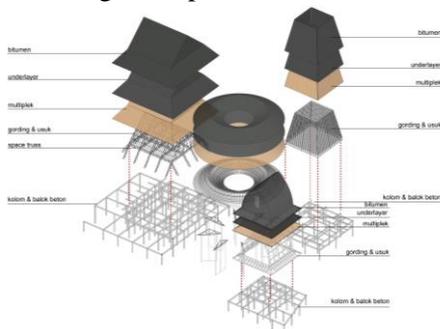


Gambar 2.21. Penempatan titik lampu

4. Sistem Struktur

Sistem struktur fasilitas menggunakan metode kolom balok beton bertulang. Dengan besar kolom 80x80 cm. Sedangkan untuk pembalokan menggunakan modul 80x40 cm.

Sedangkan untuk atap, menggunakan atap bitumen dengan struktur menggunakan gording dan usuk yang kemudian dilapisi *underlayer* dan triplek, dan ditutup bitumen. Khusus untuk atap Galeri menggunakan bantuan *spacetruss* untuk dijadikan rangka ekspos.

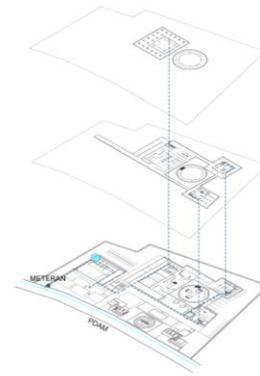


Gambar 2.22. Sistem struktur

5. Sistem Utilitas

5.1 Sistem Utilitas Air Bersih

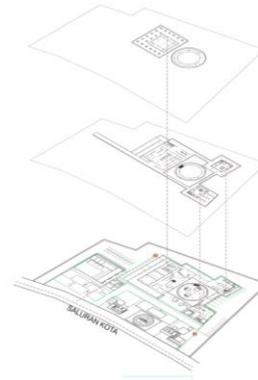
Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *upfeed* yang berada di dekat kandang kerbau, terdapat 2 jalur utama, yaitu menuju ruang luar untuk menyuplai kolam-kolam, sedangkan jalur kedua menuju bangunan, di bangunan kemudian dibagi menjadi 3 jalur yang menuju massa galeri, kuliner, dan tour dan travel. Untuk menuju lantai 2 dan lantai 3 diperlukan pompa.



Gambar 2.23. Isometri utilitas air bersih

5.2 Sistem Utilitas Air Kotor dan Kotoran

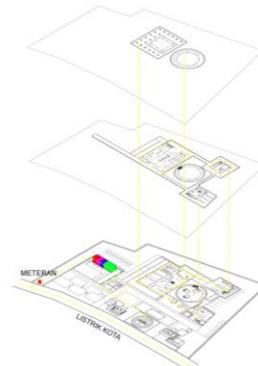
Air kotor dan kotoran dari ruangan-ruangan dialirkan menuju *bioseptic* yang ada, kemudian dibuang menuju saluran kota, sedangkan untuk air hujan yang masuk menuju gutter, langsung dibuang menuju saluran kota.



Gambar 2.25 Isometri utilitas air kotor dan kotoran

5.3 Utilitas Listrik

Listrik masuk melalui ruang PLN yang berada di belakang kandang kerbau, kemudian disalurkan menuju ruang trafo dan dialirkan menuju MDP, setelah itu disalurkan menuju SDP di tiap bangunan yang ada. Tersedia genzet apabila terjadi pemadaman listrik.



Gambar 2. 26. Isometri utilitas listrik

6. KESIMPULAN

Galeri Informasi Pariwisata di Mandalika Lombok ini dirancang dengan isu terkini, bangunan diharapkan dapat memberi informasi tentang pariwisata serta budaya apa saja yang ada di Mandalika kepada para wisatawan mancanegara maupun dalam negeri. Untuk itu, bangunan memberikan informasi berupa galeri yang dapat menjelaskan pariwisata dan budaya serta juga kuliner lokal dan tidak lupa juga dengan disediakannya tour dan travel yang dapat mengantarkan para wisatawan langsung menuju destinasi wisata di sekitar Mandalika. Melalui proses pendekatan simbolik ini, diharapkan bangunan mampu menjadi wajah baru di Mandalika, dan dapat merepresentasikan Desa Mandalika. Semoga bangunan dapat memberi dampak positif bagi masyarakat dengan terbukanya lowongan pekerjaan serta juga pengunjung dapat menambah wawasan tentang Mandalika

DAFTAR PUSTAKA

- A. (2016, December 11). *Mengenal Budaya Suku Sasak Lewat Desa Wisata di Mandalika*. gaya hidup. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20161211175109-307-178865/mengenal-budaya-suku-sasak-lewat-desa-wisata-di-mandalika>
- Craig Gaulden Davis Architecture. "Wayfinding." Wayfinding Design : Principles For Wayfinding In Architecture, CGD Architecture, Kamis Juni 2019, <https://cgdarch.com/wayfinding-in-architecture/>. Accessed Senin Oktober 2021.
- Gaete, J. (2019, October 24). *Golden Moon / LEAD*. ArchDaily. https://www.archdaily.com/283965/golden-moon-lead?ad_source=search&ad_medium=projects_tab
- Indonesia. *Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataaan Negara*. Lembaran Negara RI Tahun 2009 Nomor 10, Tambahan Lembaran RI Nomor 2. Sekretariat Negara. Jakarta.
- jumlah kunjungan wisatawan tahun 2015 - Jumlah Kunjungan Wisatawan ke Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB) / Satu Data NTB*. (2018). SATU DATA NTB. <https://data.ntbprov.go.id/dataset/jumlah-kunjungan-wisatawan-ke-provinsi-nusa-tenggara-barat-ntb/resource/37aef1cc-eb6a-4739#{view-graph:{graphOptions:{hooks:{processOffset:{},bindEvents:{}}},graphOptions:{hooks:{processOffset:{},bindEvents:{}}}}>
- Mengenal Pengertian Pariwisata Menurut Para Ahli, Berikut Penjelasannya*. (2021, October 27). Merdeka.Com. <https://www.merdeka.com/jabar/mengenal-pengertian-pariwisata-menurut-para-ahli-berikut-penjasannya-klh.html>
- Neufert, Ernst. *Data Arsitek*. Translated by Sunarto Tjahjadi, 33 ed., vol. 1, Jakarta, Penerbit Erlangga, 1996.
- Overhill, H. (2012). J.J. Gibson and Marshall McLuhan: A survey of terminology and a proposed extension of the theory of affordances. *Proceedings of the American Society for Information Science and Technology*, 49(1), 1–4. <https://doi.org/10.1002/meet.14504901>
- Pintos, P. (2021b, October 22). Thy National Park Visitor Center / LOOP Architects. ArchDaily. https://www.archdaily.com/970439/thy-national-park-visitor-center-loop-architects?ad_source=search&ad_medium=projects_tab
- Pintos, P. (2021, September 7). Zonguldak Caves Visitor Center / Yalin Architectural Design. ArchDaily. https://www.archdaily.com/967680/zonguldak-caves-visitor-center-yalin-architectural-design?ad_source=search&ad_medium=projects_tab
- Wolfenden, A., & Chusid, M. (1991). Time-Saver Standards for Building Types: 3rd Edition. *Journal of Testing and Evaluation*, 19(4), 347. <https://doi.org/10.1520/jte12583j>