

Perancangan Interior *Tourism Activity Center* di Banyuwangi

Sylvia Agustin Irawan¹⁾; Drs. Cok Gede P²⁾; Diana Thamrin. ¹⁾;

¹⁾Universitas Kristen Petra

Program Studi Desain Interior

²⁾Institut Seni Indonesia Denpasar

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

Program Studi Desain Interior

Jl. Nusa Indah, Denpasar

E-mail: sylviaagustindirawan@gmail.com

Abstrak—Banyuwangi adalah sebuah Kota di Jawa Timur yang memiliki kekayaan alam, kebudayaan, dan objek wisata yang terus berkembang. Lokasinya yang dekat dengan Pulau Bali membuat Banyuwangi menjadi jalur penghubung yang banyak dilalui oleh wisatawan. Dengan adanya potensi ini, peningkatan sektor pariwisata di Banyuwangi dapat menjadi faktor yang penting untuk mendukung kemajuannya. Banyak potensi yang sedang dikembangkan oleh pemerintah daerah untuk terus meningkatkan Kota Banyuwangi, terutama potensi budaya dan pariwisata.

Perancangan *Tourism Activity Center* ini memiliki dua tujuan utama yaitu sebagai sarana edukasi dan sosialisasi. Tujuan edukasinya adalah untuk mewedahi aktivitas wisatawan yang berkunjung di Kota Banyuwangi agar dapat mengetahui budaya lokal. Sedangkan tujuan sosialnya adalah memfasilitasi kegiatan festival seni yang diadakan oleh Pemerintah Daerah dan mengembangkan mata pencaharian masyarakat Banyuwangi melalui *workshop* atau pameran.

Perancangan menggunakan metode *design thinking* berdasarkan teori dari Gavin Ambrose and Paul Harris melalui 7 tahapan, yaitu : *define, research, ideate, prototype, select, implement, learn*. Aplikasi desainnya menggunakan konsep *The Art of Exploring* yang menerapkan seni budaya Banyuwangi dalam desain. Dimana dalam proses mengeksplor pengunjung dapat menikmati suasana yang dihadirkan dan memberikan pengalaman tersendiri melalui unsur budaya dalam ruang.

Kata Kunci—pariwisata, banyuwangi, informasi, budaya

Abstract—*Banyuwangi is a city in East Java that has abundant of nature, culture, and attractions that continue to grow. Its location close to the island of Bali makes Banyuwangi become a liaison path that many tourists pass by. With this potential, its increase the tourism sector in Banyuwangi, that can be an important factor to support its progress. Many potentials are being developed by the local government to continue to improve the city of Banyuwangi, especially the potential of culture and tourism.*

Designing Tourism Activity Center has two main objectives as a means of education and socialization. The purpose of education is to accommodate the activities of tourists visiting the city of Banyuwangi in order to know the local culture. While the social objective is to facilitate the activities of art festivals held by the Local Government and develop the livelihood of the people of Banyuwangi through workshops or exhibitions.

The design uses design thinking method based on theory by Gavin Ambrose and Paul Harris, consist of: define, research,

ideate, prototype, select, implement, learn Implementation design using the concept from The Art of Exploring that apply in the local culture art of Banyuwangi into its design. Where in the process of exploring visitors can enjoy the atmosphere presented and provide its own experience through cultural elements in space.

Keywords - *Tourism, Banyuwangi, Information, Culture*

I. PENDAHULUAN

BANYUWANGI merupakan suatu kabupaten yang terletak di Jawa Timur. Lokasinya berada di paling timur Pulau Jawa. Lokasinya yang dekat dengan Pulau Bali membuat Banyuwangi menjadi jalur penghubung yang banyak dilalui oleh wisatawan. Di Banyuwangi terdapat Pelabuhan Ketapang yang menghubungkan antara Pulau Jawa dan Pulau Bali. Kekayaan alam, budaya, dan adat istiadat juga membuat Banyuwangi mulai dikenal masyarakat. Dengan adanya potensi ini, peningkatan sektor pariwisata di Banyuwangi dapat menjadi faktor yang penting untuk mendukung kemajuannya. Banyak potensi yang sedang dikembangkan oleh pemerintah daerah untuk terus meningkatkan Kota Banyuwangi, terutama potensi budaya dan pariwisata. Sangat disayangkan jika masyarakat kurang mengenal dan mengetahui lebih jelas bagaimana proses dari unsur-unsur tersebut tumbuh hingga menjadi seperti sekarang dan untuk mengenal tempat-tempat wisata yang sebelumnya jarang diketahui, terlebih lagi untuk wisatawan luar yang ingin mengetahui budaya dari Kota Banyuwangi.

Banyaknya budaya dan keinginan untuk menarik minat masyarakat membuat Kota Banyuwangi sering mengadakan festival kota. Festival ini mencakup kegiatan yang bersifat seni, budaya, *fashion*, dan wisata olahraga. Di jaman modern ini, banyaknya aktivitas dan rutinitas sehari-hari membuat masyarakat baik anak-anak, remaja, maupun dewasa membutuhkan suatu tempat untuk bersosialisasi, bersantai, dan rekreasi. Hal tersebut tidak terlepas oleh masyarakat Banyuwangi. Mereka cenderung membutuhkan tempat yang dapat mewedahi aktivitas bersantai dan beristirahat untuk melepas kepenatan yang sifatnya rekreatif. Selain itu beberapa

mata pencaharian penduduk adalah pengrajin seni yang membutuhkan suatu wadah untuk memamerkan karyanya. Oleh karena itu diperlukan suatu tempat yang fungsional sebagai sarana berkumpul yang mewedahi aktivitas, tempat bersosialisasi, dan edukasi bagi masyarakat sekaligus untuk mempromosikan karya masyarakat daerah untuk meningkatkan perekonomian mereka.

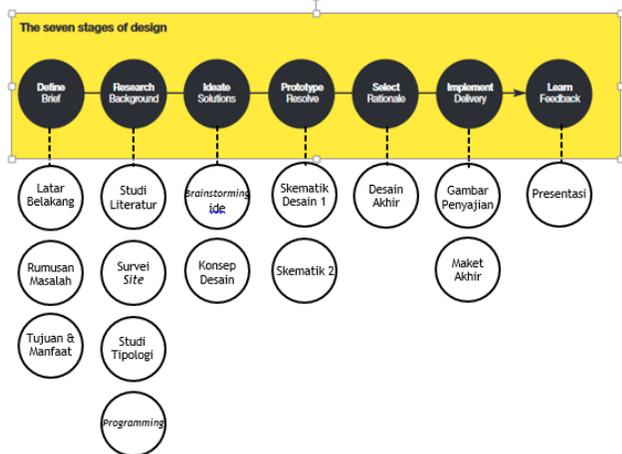
Dalam perancangan interior *Tourism Activity Center* ini, muncul beberapa rumusan masalah yang digunakan sebagai landasan dalam merancang, antara lain :

- a. Bagaimana merancang interior *Tourism Activity Center* yang edukatif dan rekreatif untuk memenuhi kebutuhan wisatawan.
- b. Bagaimana merancang interior *Tourism Activity Center* untuk memfasilitasi kegiatan dan kebutuhan sosial masyarakat daerah.

Ruang lingkup perancangan *Tourism Activity Center* ini antara lain *information center, lobby, ruang administrasi, travel agent, hall* multifungsi,, pusat oleh-oleh, sentra kuliner, taman, *amphitheater, ruang loker, toilet.*

II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang akan digunakan menurut Gavin Ambrose and Paul Harris (2009) pada perancangan ini akan melalui 7 tahapan, yaitu : *define, research, ideate, prototype, select, implement, learn.*



Gambar 1. Metode Perancangan

Uraian masing-masing tahapan perancangan tersebut adalah sebagai berikut :

A. Define

Dalam tahap ini perancang :

- a. Mencari latar belakang dari perancangan yang akan dibuat
- b. Menemukan permasalahan yang memerlukan pemecahan dan solusi
- c. Memahami permasalahan sehingga dapat menemukan tujuan dan manfaat dari perancangan

B. Research

- a. Studi literatur mengenai perancangan yang akan dibuat
- b. Melakukan survei dan menganalisa *site* terkait dengan aspek pencahayaan, kebisingan, lingkungan di sekitar, akses, dan kestrategisan lokasi
- c. Studi tipologi objek sejenis untuk menemukan kelebihan dan kekurangan sebagai pertimbangan untuk proses perancangan.
- d. Membuat *programming* untuk mempermudah menganalisa masalah dan kebutuhan dalam perancangan

C. Ideate

- a. Melakukan proses *brainstorming* untuk menemukan alternatif ide solusi perancangan.
- b. Membuat konsep desain yang sesuai dengan solusi pemecahan perancangan.

D. Prototype

Membuat alternatif desain (skematik desain) yang terus dikembangkan selama proses perancangan dan terus diperbaiki hingga mencapai desain yang paling baik dan sesuai.

E. Select

Mendapatkan evaluasi dari pembimbing hingga mencapai desain yang disepakati dan paling sesuai serta memenuhi kebutuhan

F. Implement

- a. Membuat gambar penyajian sesuai dengan desain terbaik dari beberapa alternatif desain, antara lain : *layout, rencana lantai, rencana plafon, tampak potongan, mekanikal elektrikal, detail elemen interior dan furnitur.*
- b. Membuat maket presentasi 1:50 yang dapat menunjang aplikasi desain dan evaluasi akhir, dan skema bahan.
- c. Melakukan presentasi untuk menjelaskan aplikasi dalam perancangan

G. Learn

- a. Mendapatkan *feedback* dari evaluasi akhir untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari karya
- b. Menjadi pembelajaran untuk perancangan yang selanjutnya sehingga menjadi lebih baik

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Pariwisata

Menurut Murphy (dalam Pitana, dkk. 45) pariwisata adalah keseluruhan dari elemen-elemen terkait (wisatawan, daerah tujuan wisata, perjalanan, industri, dan lain -lain) yang merupakan akibat dari perjalanan wisata ke daerah tujuan wisata, sepanjang perjalanan tersebut tidak permanen.

Dalam Undang-undang No.10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, memaparkan pengertian pariwisata

merupakan berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah dan pemerintah daerah.[1]

Beberapa persyaratan yang harus dipenuhi untuk menjamin keberlanjutan pariwisata, yaitu:

- a. Wisatawan mempunyai kemauan untuk mengonsumsi produk jasa dan jasa wisata secara selektif, dalam arti bahwa produk tersebut tidak diperoleh dengan mengeksploitasi secara ekshesif sumberdaya pariwisata setempat.
- b. Produk wisata didorong ke produk berbasis lingkungan (green product).
- c. Kegiatan wisata diarahkan untuk melestarikan lingkungan dan peka terhadap budaya lokal.
- d. Masyarakat harus dilibatkan dalam perencanaan, implementasi dan monitoring pengembangan pariwisata.
- e. Masyarakat juga harus memperoleh keuntungan secara adil dari kegiatan pariwisata.
- f. Posisi tawar masyarakat lokal dalam pengelolaan sumberdaya pariwisata semakin meningkat. [2]

B. Objek Wisata

Objek wisata adalah suatu tempat yang menjadi kunjungan wisatawan karena mempunyai sumberdaya tarik, baik alamiah, maupun buatan manusia, seperti keindahan alam atau pegunungan, pantai flora dan fauna, kebun binatang, bangunan kuno bersejarah, monument-monumen, candi-candi, tari-tarian, atraksi dan kebudayaan khas lainnya .[3]

C. Pusat Informasi

Pusat informasi adalah sebuah area yang memiliki luasan tertentu yang merupakan ruang yang fleksibel dan dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan, yang diinginkan memberi informasi. Dari pengertian tersebut, dapat diartikan bahwa tujuan utama dari pusat informasi adalah untuk memberikan informasi.

Namun dalam perkembangannya, pusat informasi memiliki beberapa tujuan lain selain hanya memberikan sebuah atau beberapa informasi, yaitu:

- a. Mengusahakan tersedianya informasi yang memadai bagi keputusan untuk manajemen dan kebijaksanaan baik swasta maupun pemerintah.
- b. Menyelenggarakan pelayanan informasi yang sesuai dengan kebutuhan bersamaan dengan peningkatan kemampuan pembuat, pengelola, penyebar, dan pemakai informasi.
- c. Membina kerjasama nasional dan internasional dalam rangka tukar dan menukar informasi dan keahlian.
- d. Memusatkan perhatian organisasi pemerintah dan swasta kepada masalah- masalah penyediaan dan penggunaan informasi.
- e. Mengusahakan pemanfaatan secara optimum IPTEK, sosial ekonomi untuk mencapai tujuan nasional.[4]

Pusat Informasi Turis (pusat informasi pengunjung atau pusat informasi pariwisata) adalah lokasi fisik yang

menyediakan informasi wisata untuk para pengunjung yang tur disuatu tempat atau lokal area. Sebuah pusat informasi, pengunjung diberi informasi tentang tempat tertentu yang menarik, seperti taman nasional, hutan nasional, atau taman negara. Memberikan informasi (seperti peta jalan, dan sekitar lokasi perkemahan, kontak stajj: toilet). Sebuah pusat informasi wisata, memberikan informasi ke pengunjung untuk ke lokasi atau tempat-tempat menarik di daerah terkait. Contohnya : penginapan, peta, dan item lain yang relevan dengan pariwisata. Seringkali pusat informasi dioprasionalkan di bandara atau pelabuhan oleh pemerintah setempat. [1]

Dilihat dari kacamata ekonomi makro, jelas pariwisata memberikan dampak positif, karena sebagai suatu industri :

- a. Dapat menciptakan kesempatan berusaha. Dengan datangnya wisatawan, perlu pelayanan untuk menyediakan kebutuhan (*need*), keinginan (*want*) dan harapan (*expectation*) wisatawan yang terdiri berbagai kebangsaan dan tingkah lakunya.
- b. Dapat meningkatkan kesempatan kerja (*employments*). Bayangkan saja, bila sebuah hotel dibangun dengan kamar sebanyak 400 kamar, paling sedikit diperlukan karyawan 600 orang dengan ratio 1: 15.
- c. Dapat meningkatkan pendapatan sekaligus mempercepat pemerataan pendapatan masyarakat, sebagai akibat multiplier *effect* yang terjadi dari pengeluaran wisatawan yang relatif cukup besar itu.
- d. Dapat meningkatkan penerimaan pajak pemerintah dan retribusi daerah. Seperti kita ketahui tiap wisatawan berbelanja selalu dikenakan pajak sebesar 10 persen sesuai Peraturan Pemerintah yang berlaku.
- e. Dapat meningkatkan pendapatan nasional atau Gross Domestic Bruto (GDB).
- f. Dapat mendorong peningkatan investasi dari sektor industri pariwisata dan sektor ekonomi lainnya. [5]

D. Galeri

Berdasarkan "*Encyclopedia of American Architecture*", Galeri diterjemahkan sebagai suatu wadah untuk menggelar karya seni rupa. Dari beberapa arti yang tertulis diatas, dapat disimpulkan bahwa, galeri adalah suatu tempat atau wadah yang menampung berbagai ekspresi serta apresiasi terhadap hasil karya manusia, yaitu seni. Galeri memiliki kesamaan dengan museum karena pada hakekatnya berfungsi untuk memamerkan suatu wujud karya seni baik 2 dimensi maupun 3 dimensi kepada publik, dimana benda seni tersebut tidak hanya dapat dilihat tetapi dapat juga diraba dan dirasakan. Namungaleri dan museum juga memiliki perbedaan mendasar dimana museum merupakan tempat untuk memamerkan barang-barang seni sedangkangaleri selain sebagai wadah untuk memamerkan barang-barang yang ada sekaligus sebagai tempat bertransaksi untuk benda-benda tersebut sehingga lebih mengarah kepada kegiatan bisnis.[4]

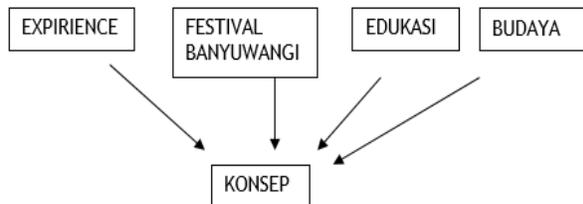
E. *Sentra Kuliner & Foodcourt*

Pusat/sentra : Tempat yang dianggap penting/pumpunan dari berbagai kedudukan/kegiatan sesuai dengan golongannya. Dari berbagai buku termasuk buku *Larousse Gastronomique* dan *The World's Greatest Cookerry Encyclopedia*, tidak ditemukan arti *Culinaire* atau *Culinary* secara tepat. Kuliner disebut juga sebagai *the art of cuisine*. Buku – buku *textbook* mengenai kuliner dimanfaatkan oleh para professional supaya bias mengendalikan dapur restoran dalam hal teknik memasak. Teori dasar terampilan memasak mencakup manajemennya, pemilihan bahan, persiapan bahan sebelum diolah, penyimpanan bahan, pengaturan menu, pengolahan makanan, pemanfaatan sisa makanan, pemanfaatan alat masak, tata penampilan makanan, dan pengaturan tenaga kerja [6]

Secara umum *foodcourt* merupakan tempat untuk menikmati makanan dan minuman, sambil berbincang-bincang dengan teman, pasangan, dan keluarga. Dengan segala kemudahan fasilitas yang ada, kini mall hadir dengan kemunculan tempat-tempat makan, seperti restoran, *foodcourt* yang dapat mengisi kebutuhan konsumen khususnya keluarga mengenai makan, apalagi yang ingin memanjakan anaknya. [7]

IV. KONSEP PERANCANGAN

A. *Latar Belakang Pemilihan Konsep*



Gambar 2. Latar Belakang Konsep

B. *Konsep Desain*

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, konsep dari perancangan ini adalah “ *The Art of Exploring* ”. *Art* memiliki arti seni, seni menggambarkan ungkapan perasaan yang dituangkan kedalam kreasi dan dapat mempengaruhi perasaan orang lain, sedangkan *exploring* berarti menjelajah dan rasa keingintahuan. Diharapkan dalam proses mengeksplor tersebut pengunjung dapat menikmati suasana yang dihadirkan. Di *Tourism Activity Center* pengunjung memiliki tujuan untuk mengetahui/mengeksplor lebih dalam tentang Banyuwangi. Dalam prosesnya, pengunjung akan menemui berbagai macam fasilitas yang menarik, cara yang baru, dan ambience yang mendukung. Pada akhirnya pengunjung tidak hanya memperoleh informasi tetapi juga pengalaman yang berkesan.

C. *Aplikasi Perancangan*

a. Bentuk

Bentukan yang diambil merupakan penerapan dari komponen budaya Banyuwangi. Elemen interior memakai bentuk dinamis yang merupakan stilasi dari bentuk batik khas Banyuwangi yaitu batik Gajah Oling. Selain itu bentuk lengkung juga membuat kesan lebih rekreatif dan menarik. Terdapat penerapan bentuk rumah adat Banyuwangi dalam versi lebih kecil yaitu sebagai *private space*.

a. Warna

Warna yang digunakan adalah warna-warna natural seperti coklat, krem, abu, hitam, dan orange.



Gambar 3. Aplikasi warna

b. Material

Material yang digunakan adalah kayu, rotan, bambu, kaca multiplek, dan besi. Selain itu furniture tertentu menggunakan kayu palet bekas dan bahan-bahan *recycled*. Beberapa komponen memakai kayu yang banyak tersedia di Banyuwangi yaitu kayu cempaka.

c. Dekoratif



Gambar 4. Ukiran Banyuwangi

Elemen dekoratifnya mengambil dari ornamen dan budaya khas Banyuwangi. Namun elemen dekoratif tertentu tidak berfungsi sebagai dekorasi saja, melainkan juga fungsional. Misalnya dinding akustik juga dibuat motif dekorasi dinding. Elemen dekoratif yang digunakan adalah ornamen khas Banyuwangi yang diambil dari komponen rumah adat. Ornamen yang digunakan antara lain :

1. Srengenge : matahari, melambangkan harapan akan masa depan rumah tangga yang cerah
2. Selimpet : garis-garis pola yang saling berhubungan atau tidak berpangkal, seperti kasih sayang yang tidak berujung
3. Kawung : pasangan yang sudah menikah harus setia
4. Peciringan : kehidupan rumah tangga yang menjalar

Selain menggunakan ukiran dari rumah adat Banyuwangi, elemen dekorasi juga diambil dari batik Banyuwangi yaitu batik Gajah Oling yang memiliki makna akan kewajiban untuk selalu mengingat yang Maha Besar.

D. Karakter, gaya, dan suasana ruang

Karakter yang ingin dimunculkan adalah perpaduan antara modern dan tradisional, sehingga desainnya memiliki aksentuasi budaya lokal namun tidak terkesan kuno. Memadukan gaya desain dengan menerapkan budaya Banyuwangi, namun juga sustainable dan up to date. Pemerintah Banyuwangi menerapkan bahwa di setiap pembangunan public space seperti hotel, tempat wisata, dan lain-lain harus memiliki unsur Banyuwangi dan menganjurkan pemakaian material lokal. Dalam perancangan ini, hal tersebut sangat ditonjolkan sehingga dapat tercipta suasana yang khas Banyuwangi.

E. Sistem Lingkungan Interior

a. Pencahayaan

Pada perancangan Tourism Activity Center terdapat beberapa pertimbangan penggunaan pencahayaan, antara lain :

1. Pendant light (Hanging lamp)

Karena plafonnya merupakan plafon rangka ekspose, maka penggunaan lampu gantung sangat efektif karena dapat meningkatkan estetika ruang dengan pemilihan model lampu yang menarik. Pendant light yang digunakan mengadaptasi dari bentuk lampu-lampu modern namun menggunakan material alami yaitu rotan dan bambu sehingga memiliki unsur lokalitas.



Gambar 5. Lampu Rotan

2. Track light

Dapat diterapkan pada objek yang ingin ditonjolkan seperti objek pameran, informasi, maupun objek-objek yang ingin ditampilkan lebih jelas agar terlihat lebih menarik.



Gambar 6. Track Light

3. Uplight

Diterapkan pada area pameran untuk menyorot *display* agar terlihat lebih menarik, juga diterapkan pada panggung pertunjukan untuk memperkuat suasana yang ingin diciptakan.



Gambar 7. Uplight

4. Downlight

Lampu jenis ini diterapkan pada tempat-tempat yang lebih resmi dan rapi seperti area kantor, area *travel agent*, dan toilet untuk menciptakan pencahayaan yang merata.



Gambar 8. Downlight

b. Penghawaan

Sistem penghawaannya banyak menggunakan penghawaan alami karena banyaknya bukaan dan angin dari arah laut membuat sirkulasi udara menjadi lebih lancar. Untuk penghawaan buataannya menggunakan AC *Central* sehingga dapat merata ke seluruh ruangan. Tipe AC yang digunakan adalah *ceiling mounted* AC yaitu AC yang digantung pada plafon.



Gambar 9. AC Ceiling

c. Sistem Keamanan

Sistem keamanan yang diterapkan adalah dengan memasang CCTV yang tersebar di semua area kecuali toilet untuk memantau aktivitas pengunjung dan mengurangi tindak kejahatan. Letak pusatnya berada pada kantor administrasi, sehingga dapat diawasi oleh staff dan bagian keamanan.



Gambar 10. Wall mounted CCTV

d. Sistem Kebakaran

Untuk sistem proteksi kebakarannya menggunakan *sprinkler* dan *fire detector* yang tersebar di seluruh ruang, serta APAR dan *hydrant* yang diletakkan di beberapa sudut ruang seperti lobby, pusat oleh-oleh, dan *hall*. Namun pada area pusat informasi tidak diberi *sprinkler* karena terdapat banyak objek penting dan peralatan yang membutuhkan listrik.

e. Sistem Akustik

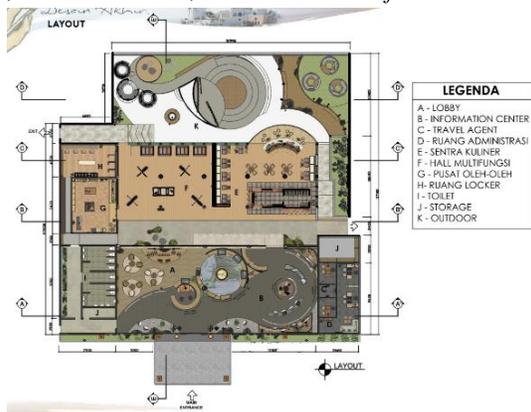
Sistem akustik perlu diterapkan pada ruang-ruang tertentu seperti kantor dan travel agent untuk mengurangi kebisingan dan lebih privat. Sistem akustik yang digunakan dapat juga diaplikasikan sebagai elemen dekoratif ruang.



Gambar 11. Dinding Akustik

V. HASIL PERANCANGAN

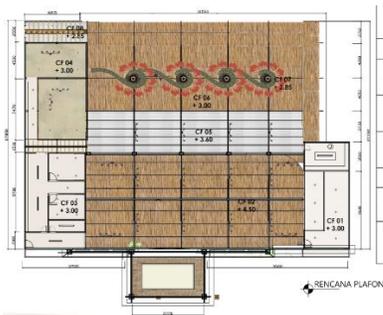
A. Layout, Rencana Lantai, dan Rencana Plafon



Gambar 12. Layout



Gambar 13. Rencana Lantai



Gambar 14. Rencana Plafon

Pola sirkulasi pada perancangan menggunakan pola sirkulasi linear dengan satu pintu masuk dan satu pintu keluar. Bentuk pola lantai dibuat dinamis namun terarah. Pola lantainya mengaplikasikan stilasi dari bentuk batik Gajah Oling Banyuwangi.

B. Main Entrance

Main entrance adalah objek yang pertama kali dilihat ketika memasuki suatu tempat. Oleh karena itu desainnya harus mencerminkan desain yang ada di dalamnya dan *eyecatching*. Desain pintu masuk mengambil dari pintu rumah adat Osing khas Banyuwangi.

FASAD BANGUNAN



Gambar 15. Main Entrance

C. Information Center

Pada information center ini menyediakan fasilitas edukasi dan informasi tentang Kota Banyuwangi. Edukasinya berupa tempat wisata dan budaya Banyuwangi. Pengaplikasiannya menggunakan teknologi panel screen, patung, etalase, dan pameran interaktif dimana pengunjung dapat mencoba-coba benda display dan mengisi pengalaman berlibur di Banyuwangi.



Gambar 16. Meja resepsionis dan Area Budaya



Gambar 17. Area Edukasi Wisata

D. Lobby



Gambar 17. Area Tempat Duduk Lobby

Tempat duduk di area lobby depan menggunakan kursi rangka rotan dan anyaman rotan gantung. Memasukkan unsur tanaman di dalam ruangan sehingga lebih asri. Letaknya didekat jendela sehingga masih memungkinkan tanaman tumbuh dengan baik karena mendapat sinar matahari langsung.



Gambar 18. Area Tempat Duduk dan Stage Lobby

Terdapat sudut lobby yang memiliki stage untuk mendengarkan alunan alat music khas Banyuwangi. Pada bagian dinding terdapat layar panel tentang info budaya dan wisata Banyuwangi.

E. Travel Agent

Tersedia jasa travel agent sehingga jika pengunjung berminat untuk mengunjungi tempat-tempat wisata dapat lebih mudah dalam mengakses.



Gambar 19. Travel Agent

F. Kantor Administrasi



Gambar 20. Ruang Admin

Terdapat ruang administrasi untuk staff pengurus berupa 2 meja kerja dan sofa untuk tamu.

G. Koridor



Gambar 21. Koridor

Pada koridor menggunakan atap skylight agar cahaya alami pada siang hari dapat masuk sehingga lebih menghemat energi. Pada area ini juga terdapat tanaman di dalam ruang karena mendapat sinar matahari langsung.

F. Hall Multifungsi



Gambar 22. Hall Multifungsi

Berfungsi sebagai tempat pameran, acara festival, maupun bersantai. Partisi yang digunakan untuk pameran merupakan partisi modular sehingga mudah dalam penyimpanan. Selain itu juga terdapat private space yang dapat dipindah-pindahkan serta kursi yang modular sehingga lebih fleksibel dalam penyusunan.

G. Pusat Oleh-oleh

Menjual sovenir, baju, dan cemilan khas Banyuwangi. Bagian shopfront adalah bidang full kaca dengan frame waferboard agar bagian dalam toko langsung terlihat dan menarik pengunjung untuk masuk



Gambar 23. Pusat Oleh-oleh

Gaya desain di dalam toko mengarah pada desain rustic, menggunakan bahan-bahan bekas seperti kayu palet, ranting kayu, concrete unfinish dan waferboard

H. Sentra Kuliner



Gambar 24. Sentra Kuliner1

Terdapat tempat untuk menikmati kuliner Banyuwangi. Sistem dari sentra kuliner ini adalah seperti foodcourt. Jadi jika ingin memesan, pengunjung harus menuju ke stand penjual. Pada sisi luar stand dapat membeli jajanan khas dengan sistem take away. Pada bagian samping disediakan kursi stool untuk menunggu atau menikmati makanan.

VI. PENUTUP



Gambar 25. Sentra Kuliner2

Menggunakan pilar rangkaian bambu pada elemen interiornya. Pada bagian plafon juga terdapat dekorasi komponen batik gajah oling yang menambah estetika. Karena berbatasan langsung dengan area outdoor maka terdapat balkon untuk menikmati pemandangan beserta sofa multifungsi yang di bagian belakangnya terdapat ambalan untuk meja.

I. Outdoor Area



Gambar 26. Koridor Outdoor



Gambar 27. Amphitheater

Panggung tempat menonton pertunjukan. Penonton duduk secara bertingkat sehingga tidak mengganggu pandangan orang di belakangnya



Gambar 28. Exit door

Pintu keluar menggunakan atap *skylight* sehingga menghemat energi listrik. Pada dinding kanan kirinya diberi dekorasi dan *signage*.

A. Simpulan

Perancangan interior *Tourism Activity Center* di Banyuwangi merupakan suatu tempat rekreasi yang juga bersifat edukatif. Tujuan dari perancangan ini ada 2, yaitu untuk edukasi dan sosialisasi. Tujuan edukasinya adalah untuk memwadahi aktivitas wisatawan yang berkunjung di Kota Banyuwangi agar mereka dapat mengetahui budaya lokal, objek wisata, dan kegiatan daerah. Sedangkan tujuannya adalah memfasilitasi kegiatan masyarakat lokal. Kedua tujuan ini memiliki visi yang sama yaitu meningkatkan pariwisata dan perekonomian Banyuwangi dengan mengembangkan potensi lokal. Ide perancangan ini diperoleh untuk memwadahi potensi-potensi budaya dan wisata Banyuwangi agar lebih dikenal dan berkembang.

B. Saran

Setelah melalui proses perancangan *Tourism Activity Center* ini, penulis memiliki pengetahuan dan pengalaman yang baru dan ingin membagikannya kepada pembaca. Oleh karena itu penulis ingin membagikan beberapa saran, antara lain :

1. Penerapan Budaya

Memadukan gaya desain modern dan tradisional agar desain tetap praktis namun memiliki sisi yang menarik. Kemudian jika ingin menerapkan aspek budaya suatu daerah dalam perancangan interior, disarankan untuk mencari filosofi dari budaya tersebut.

2. Material

Indonesia memiliki banyak material lokal. Beberapa material yang khas adalah rotan dan bambu. Penggunaan material tersebut dalam desain dapat memberikan unsur lokalitas dan ramah lingkungan.

3. Bentuk

Pemilihan bentuk yang dinamis sangat membantu untuk menciptakan suasana yang kreatif.

4. Modular

Ruang yang diciptakan oleh furniture atau elemen interior yang modular akan lebih fleksibel.

5. Atap Skylight

Penggunaan atap skylight dapat memaksimalkan cahaya alami pada ruangan sehingga dapat menghemat energi dan ruangan

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan berkat-Nya penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dengan lancar dan tepat waktu. Pada kesempatan ini penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan laporan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Pihak-pihak tersebut antara lain :

1. Drs. Cok Gede P., M.Erg, selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing penulis selama proses desain dengan memberikan masukan-masukan desain yang lebih kompleks dan membantu mencari solusi masalah desain
2. Diana Thamrin. S.Sn., M.Arch, selaku pembimbing II yang telah memberikan motivasi dan memberikan ide-ide baru untuk mengembangkan desain.

3. Terakhir, kepada keluarga dan rekan yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I Gde Pitana., & Putu G, Gayatri. 2005. *Sosiologi Pariwisata*. Yogyakarta : CV Andi Offset.
- [2] Damanik, Janianton dan Weber, Helmut. 2006. *Perencanaan Ekowisata Dari Teori ke Aplikasi*. Yogyakarta: PUSPAR UGM dan Andi.
- [3] Adisasmita, Raharja. 2010. *Pembangunan Kawasan dan Tata Ruang*. Yogyakarta : Graha Ilmu. Adler
- [4] De Chiara, Joseph dan Callender, John. 2014. *Time Saver Standards for Buildings Type : Fourth Edition*. India : McGraw Hill Education Private Limited.
- [5] Yoeti, A.Oka. 2008. *Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata*. Jakarta: PT Pradnya Paramitha.
- [6] Soenardi, Tuti. 2013. *Teori Dasar Kuliner*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [7] Mufidah, Nur Lailatul. 2005. *Pola Konsumsi Masyarakat Perkotaan*, Vol.1/No.2, hal. 1.