

Interior “*Umyah Blambangan*” (Pusat Kebudayaan dan Pariwisata Banyuwangi)

Pricillia Yolanda Wijaya; Laksmi Kusuma Wardani; Stephanie Melinda Frans;

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: pricilliayw@gmail.com; laksmi@petra.ac.id; stephanie.frans.sf@gmail.com

Abstrak—Banyuwangi merupakan sebuah kabupaten yang kaya akan budaya dan sumber daya alam sebagai destinasi wisata. Letaknya yang strategis dan sarana infrastruktur yang berkembang dengan cepat membuat kabupaten ini menjadi salah satu daerah wisata yang memiliki potensi besar untuk menjadi daerah wisata besar. Perancangan interior Umyah Blambangan ini memiliki tujuan sebagai sarana konservasi, edukasi, dan rekreasi. Konsep perancangan ini memiliki empat poin utama sebagai representasi empat pilar utama rumah adat Suku Osing, yaitu Kebudayaan, Pariwisata, Pengalaman, dan Blambangan. Perancangan ini dirancang agar wisatawan dapat mengenal Banyuwangi dalam sebuah tempat yang memiliki suasana tradisional namun memiliki sisi teknologi modern yang menarik. Dengan adanya perancangan ini, berbagai informasi mengenai Banyuwangi akan ditampilkan dalam area pameran bertema sejarah, kebudayaan, dan pariwisata dengan desain interaktif yang menarik, dilengkapi dengan fasilitas sentra kuliner, pusat oleh-oleh, dan area pembelian tiket pariwisata.

Kata kunci: Interior, Pusat Kebudayaan, Pariwisata

Abstract—Banyuwangi is a regency that rich in culture and natural resources as a tourist destination. Its strategic location and rapidly growing infrastructure facilities make this regency has great potential to become a big tourist area. Umyah Blambangan aims is to be a conservation, education, and recreation site. The design concept has four main points as representation of four main pillars of traditional house of Osing Tribe, that is Culture, Tourism, Experience, and Blambangan. This facility is designed to help tourists, so they can get to know Banyuwangi in one place that has a traditional atmosphere but also has a modern and technological side. With this design, information about Banyuwangi will be displayed in areas with historical, cultural, and tourism themes with attractive interactive designs, complemented by culinary center, souvenir centers, and tourism ticketing area.

Keywords: Interior, Culture Center, Tourism

I. PENDAHULUAN

Banyuwangi merupakan sebuah kabupaten yang terletak di paling ujung timur Provinsi Jawa Timur yang menyimpan beragam sumber daya alam yang melimpah, budaya tradisi yang unik, dan berbagai tempat wisata alam yang menarik. Seiring dengan berkembangnya zaman, pemerintah Banyuwangi berusaha untuk mengembangkan budaya dan pariwisata agar lebih dikenal masyarakat baik dari dalam maupun luar negeri. Terdapat suku asli Banyuwangi yaitu Suku Osing yang tetap melestarikan budaya tradisional mereka. Sebagian besar suku ini tinggal di Desa Kemiren, yang merupakan desa yang khusus ditunjuk sebagai desa adat

oleh pemerintah. Suku Osing memiliki beragam budaya yang orisinal dan menarik. Mulai dari batik *Gajah Oling*, tarian *Gandrung*, seni musik angklung *caruk*, seni teater Praburoro, dan lain sebagainya. Terletak pada area strategis dan memiliki infrastruktur yang mendukung dengan lokasi yang dikelilingi perairan dan bersebrangan dengan Pulau Bali, serta dibukanya bandara udara Banyuwangi pada tahun 2010 lalu.

Melihat kekayaan budaya dan perkembangan sektor pariwisata yang cukup pesat di kabupaten ini, maka pembangunan sebuah Pusat Informasi Kebudayaan dan Pariwisata Banyuwangi merupakan suatu hal yang penting. *Umyah Blambangan* dapat menjadi sebuah wadah yang mampu mengakomodasi berbagai kegiatan kebudayaan dan pariwisata untuk para wisatawan di Banyuwangi. Sampai tahun 2018, belum terdapat pusat informasi kebudayaan dan pariwisata yang ada di kabupaten ini.

Tujuan perancangan ini, menciptakan sebuah pusat informasi yang dapat mengedukasi dan menjadi tempat wisata budaya dan pariwisata di Kabupaten Banyuwangi. Menciptakan sebuah pusat informasi dengan fasilitas yang lengkap untuk membuat kegiatan rekreasi yang berkesan bagi wisatawan. Meningkatkan rasa apresiasi budaya dan pariwisata Banyuwangi pada wisatawan dalam dan luar negeri.

Dengan didirikan sebuah Pusat Informasi yang mampu mencakup berbagai kebutuhan wisatawan akan membantu kabupaten ini untuk semakin berkembang. Pusat Informasi Kebudayaan dan pariwisata ini akan membuat pengenalan budaya dan pariwisata Banyuwangi semakin mudah bagi wisatawan. Perancangan ini merupakan salah satu tahap untuk mengkonservasi budaya yang ada di Banyuwangi secara terstruktur dan mendetail untuk wisatawan dan generasi mendatang. Perancangan ini dapat menjadi salah satu acuan untuk mengembangkan potensi budaya lokal Banyuwangi, serta sebagai sebuah acuan untuk masyarakat agar terus berkarya dan mencintai budaya lokal dan dapat menjadi sebuah wadah untuk menambah lapangan pekerjaan.

II. METODE PENELITIAN

Metode perancangan yang digunakan adalah *design thinking* yang merupakan salah satu metode untuk membuat struktur proses berfikir dalam desain. Berikut merupakan bagan metode *design thinking* yang digunakan menurut Gavin Ambrose dan Paul Harris [1].



Gambar 1. Metode Perancangan
(diolah penulis, 2018)

Uraian masing-masing tahapan perancangan ini adalah:

A. Define

Dalam tahap ini perancang:

- Menentukan topik untuk perancangan Tugas Akhir dari data yang telah ditemukan.
- Melakukan studi literatur mengenai objek perancangan.
- Melakukan survei dan menganalisa site lokasi perancangan terkait dengan aspek pencahayaan, kebisingan, lingkungan sekitar, akses, dan kestrategisan lokasi.
- Membuat *programming* untuk mempermudah perancang dalam melaksanakan tahapan perancangan.

B. Research

- Mencari data mengenai potensi apa saja yang ada di Banyuwangi, yang menarik untuk dikembangkan.
- Memahami kebudayaan dan tradisi yang ada dan berkembang di Banyuwangi.
- Mencari tahu kebutuhan dan permasalahan akan ruang di Banyuwangi.
- Memahami permasalahan sehingga dapat menemukan tujuan dan manfaat dari perancangan.

C. Ideate

- Melakukan proses brainstorming untuk menemukan alternatif ide solusi perancangan.
- Membuat konsep desain yang sesuai dengan solusi pemecahan perancangan.
- Membuat alternatif layout dan skematik desain yang akan dikembangkan selama proses perancangan dan terus diperbaiki hingga mencapai desain yang paling baik dan sesuai.

D. Prototype

- Membuat berkas-berkas desain yang telah mendapat asistensi dari pembimbing.
- Membuat maket studi dengan skala 1:50 untuk menunjang proses pengembangan desain.

E. Test

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

F. Implement

- Membuat gambar penyajian sesuai dengan desain terbaik dari beberapa alternatif desain, antara lain: *layout*, rencana lantai, rencana plafon, tampak potongan, mekanikal elektrik, detail elemen interior, dan furnitur.
- Membuat maket presentasi 1:50 yang dapat menunjang aplikasi desain dan evaluasi akhir.
- Skema bahan.
- Design Board*.
- Melakukan presentasi dalam sidang akhir.
- Mendapatkan *feedback* dari evaluasi akhir untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari karya.
- Menjadi pembelajaran untuk perancangan yang selanjutnya sehingga menjadi lebih baik.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Pusat Informasi

Pusat informasi adalah area yang memiliki luasan tertentu, yang merupakan ruang yang fleksibel dan dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan, yang difungsikan untuk memberikan informasi. [2]

Fungsi pusat informasi adalah sebagai berikut:

- Mengusahakan untuk mengikuti perkembangan di bidang iptek.
- Mengurangi adanya duplikasi kegiatan.
- Tersedianya informasi tentang latar belakang dan pengenalan kegiatan.
- Merangsang munculnya pemikiran dan tindakan oleh pengaruh dan interaksi dengan pendapat, pengetahuan, pengalaman, dan keberhasilan orang lain.

Macam-macam bentuk informasi adalah sebagai berikut:

- Penataan koleksi sesuai maksud dan tujuan.
- Dapat memberikan rangsangan emosi.
- Penataan koleksi agar lebih mudah dilihat dan dimengerti.
- Dapat meningkatkan nilai koleksi.

B. Galeri

Ruang galeri secara harafiah dapat didefinisikan sebagai Lorong sempit dan Panjang atau ruang pameran yang memberikan nuansa dan karakteristik khusus terhadap benda-benda yang dipamerkan.

Ruang pameran dalam galeri memiliki syarat utama terkait dengan karakteristik benda, fungsi ruang, dan kemudahan visual bagi pengunjung, Syarat tersebut meliputi:

Pemerintah Kabupaten Banyuwangi menyadari potensi budaya suku Osing yang cukup besar dengan menetapkan Desa Kemiren di kecamatan Glagah sebagai desa adat yang harus tetap mempertahankan nilai-nilai budaya suku Osing. Desa kemiren merupakan tujuan wisata yang cukup diminati di kalangan masyarakat Banyuwangi dan sekitarnya. Festival budaya dan acara kesenian tahunan lainnya sering diadakan di desa ini. [4]

Suku Osing memiliki bahasa dan rumah adat yang khas. Rumah adat Suku Osing menggunakan system *knock down* pada struktur rumahnya yang terbuat dari material kayu bendo atau sengon yang mudah ditemukan di Banyuwangi. Perbedaan rumah adat Suku Osing dan Rumah Joglo terletak pada hirarki, dimana rumah Suku Osing tidak memiliki perbedaan derajat pada penataan ruang. Sedangkan, pada Rumah Joglo (Tipe Bangsawan) pembagian rumah tinggal atau dalem, ditentukan berdasar hirarki keturunan menurut derajat, status, dan prestasi seseorang sesuai pranata keraton. Dasar pengelompokan sosialnya ditentukan oleh pangkat dan kedudukan seseorang. [5]



Gambar 7. Rumah Adat Suku Osing Tipe *Tikel Balung*
Sumber: dokumentasi penulis (2017)

D. Kebudayaan Banyuwangi

Banyuwangi memiliki beragam budaya yang menarik, diantaranya:

a. Seni Rupa

Batik Banyuwangi

Banyuwangi memiliki 21 jenis motif batik khas, salah satu yang paling populer adalah motif Gajah Oling yang memiliki motif lengkung seperti tanda tanya. [6]

b. Seni Tari

Banyuwangi memiliki banyak tari tradisional, tiga diantaranya yang paling populer adalah Tari Gandrung, Tari Seblang, dan Barong. [7]

c. Seni Musik

Banyuwangi memiliki beberapa musik tradisional yang khas yaitu, Angklung Caruk dan Kendang Kempul. Musik dari Angklung Caruk biasa digunakan sebagai iringan tarian Gandrung. [8]

d. Seni Teater

Banyuwangi memiliki seni teater khas yang berasal dari kisah-kisah sejarah yang dikemas dalam pementasan teater. Terdapat dua cerita teater populer yaitu, *Jinggoan* dan *Praburoro*. [6]

E. Pariwisata

Banyuwangi memiliki banyak lokasi wisata yang menarik, salah satunya disebut sebagai *diamond triangle* atau Segitiga Berlian yang meliputi Kawah Ijen, Plengkung, Sukamade. Dimana jika di tarik garis antara tiga titik lokasi pada peta akan membentuk sebuah segitiga. Tiga lokasi wisata ini memiliki keunikan masing-masing, Kawah Ijen memiliki *blue fire*, Pantai Plengkung terkenal akan ombaknya yang diincar peselancar mancanegara, dan Pantai Sukamade terkenal dengan penangkaran penyunya. Selain itu Banyuwangi memiliki banyak potensi dalam bidang alam dan bahari.

Dalam bidang alam, terdapat beberapa taman nasional yang menyimpan beragam flora dan fauna yang unik. Beberapa diantaranya adalah Taman Nasional Meru Betiri, Taman Nasional Baluran, dan Taman Nasional Alas Purwo. Dalam bidang bahari terdapat banyak pantai, karena Banyuwangi dikelilingi oleh perairan. Beberapa pantai terkenal adalah Pantai Teluk Hijau, Wedi Ireng, Pantai Pulau Merah, dan lain-lain. [9]

IV. KONSEP PERANCANGAN

A. Brand



Gambar 8. *Brand*

Umyah berasal dari bahasa osing yang berarti rumah dan blambangan yang merupakan sebutan atau nama lain dari Banyuwangi. *Brand* ini dibuat agar pengunjung yang datang tidak hanya mendapatkan informasi lengkap mengenai banyuwangi tapi juga mendapatkan pengalaman tentang banyuwangi sehingga pengunjung akan semakin tertarik untuk menjelajahi banyuwangi.

B. Latar Belakang Pemilihan Konsep

Perancangan Pusat Kebudayaan dan Pariwisata Umyah Blambangan Banyuwangi ini memiliki tujuan menjadi sebuah fasilitas yang edukatif, informatif, rekreatif, dan konservatif. Untuk mencapai tujuan tersebut maka dibutuhkan sebuah konsep perancangan yang sesuai dengan tujuan.

Zaman terus berkembang dan tidak banyak dari generasi zaman sekarang yang mengenal dengan baik budaya negeri sendiri. Maka dari itu perancangan ini dibuat dengan menggabungkan budaya Banyuwangi yang eksotis dipadukan dengan kemajuan teknologi berupa alat-alat digital yang menarik untuk dieksplor dan dipelajari. Dengan menggabungkan kedua hal ini maka budaya akan terus dilestarikan dan generasi baru akan tertarik untuk mempelajari

kebudayaan dengan tipe edukasi yang tidak hanya sekedar duduk dan membaca saja.

Karena terdapat beberapa aspek penting dalam perancangan ini yang saling berkaitan dan tidak dapat berdiri sendiri, konsep dibuat dengan penggabungan beberapa aspek tersebut. Diolah menjadi suatu konsep dengan kompleksitas yang cukup detail.

C. Konsep



Gambar 9. Konsep Perancangan

Gambar di atas menunjukkan ide konsep awal, dimana terdapat empat pilar dalam perancangan ini. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang ada, konsep perancangan ini menggunakan 4 kata kunci utama sebagai representasi dari 4 pilar utama rumah adat Suku Osing yang disebut sebagai *saka tepas*. Empat kata kunci tersebut adalah *Culture*, *Tourism*, *Experience*, dan *Blambangan*. Dimana *culture* dan *tourism* merupakan dua fokus utama perancangan, *experience* merupakan tujuan perancangan terhadap pengunjung, serta *Blambangan* yang merupakan sebutan atau nama lain Banyuwangi sebagai lokasi objek perancangan. Berikut merupakan bagan pemikiran awal konsep ini.

D. Aplikasi Perancangan

1. Bentuk

Bentuk utama yang digunakan adalah bentuk geometris yang terinspirasi dari bentuk rumah adat Suku Osing yang didominasi bentuk geometris dan bangunan bersejarah yang digunakan dalam objek perancangan yang menggunakan bentuk geometris pula. Selain itu digunakan juga bentuk dinamis dari motif batik pada beberapa elemen pengisi dan pembentuk ruang yang ada.

2. Warna



Gambar 10. Color Chart

Warna dominan yang digunakan merupakan warna-warna hangat dan natural yang merepresentasikan *Umyah* dari Suku Osing untuk membawa pengunjung merasakan suasana seolah berada di rumah Osing. Warna yang digunakan seperti gradasi

warna coklat, krem, putih, dan hitam. Digunakan juga warna seperti merah dan hijau sebagai warna aksen yang terinspirasi dari warna Batik Gajah Oling.

3. Material

Material yang digunakan adalah kayu, rotan, bambu, kaca, multiplex, dan besi. Material yang digunakan sebagian besar merupakan material yang mudah di dapat di Banyuwangi, seperti kayu bendo, kayu cempaka, dan bambu kuning. Selain mudah di dapat material ini juga mampu menghadirkan suasana *umyah* dari Banyuwangi.

4. Dekoratif

Elemen dekoratif diterapkan pada lantai, dinding, dan plafon. Elemen-elemen yang digunakan menerapkan ornament-ornamen khas Banyuwangi. Dengan bentuk yang terinspirasi dari bentuk batik Gajah Oling khas Banyuwangi.

E. Karakter, gaya, dan Suasana Ruang

Secara keseluruhan karakter yang ingin dimunculkan adalah perpaduan dari budaya yang tradisional dengan sentuhan modern. Sehingga desain akan tetap memiliki nilai budaya lokal namun tidak terkesan monoton dan kuno. Banyuwangi memiliki rumah adat khasnya yang menyatu dengan alam, perancangan ini menggunakan beberapa material lokal Banyuwangi yang dapat membantu memberikan suasana nyaman dan tenang khas Banyuwangi.

Dalam perancangan ini terdapat beberapa zona informasi yang berbeda-beda, sehingga beberapa zona khusus memiliki karakter/tema desain masing-masing sesuai dengan objek yang ada di dalamnya. Hal ini bertujuan untuk menunjang objek koleksi dan informasi di dalamnya. Adapun karakter dari tiap zona ruang pameran tetap adalah sebagai berikut:

1. Area Penyambutan

Pada area ini pengunjung disambut dengan tarian *Gandrung* dan iringan musik khas Banyuwangi, pengunjung dapat duduk dan menonton pertunjukkan atau dapat langsung membeli tiket ke konter tiket area pameran tetap.

2. Zona 1 "Historical"

Dalam Zona 1 yang menyediakan informasi sejarah ini memiliki karakter desain yang modern dalam bentuk *interactive display* agar pengunjung dapat mendapatkan informasi dengan unik, dengan warna-warna gelap untuk membuat suasana seolah kembali ke zaman dahulu. Zona 1 dibagi lagi menjadi sub-sub tema berikut berdasarkan periodisasi waktu:

- *History of Blambangan Kingdom*
- *Relics from Blambangan Kingdom*
- *Urban Legend of Banyuwangi*
- *Colonialism Era*
- *Transition Era*

3. Zona 2 "Culture"

Pada Zona 2 ini terdapat berbagai penjelasan mengenai budaya-budaya yang ada di Banyuwangi mulai dari seni rupa, seni musik, seni tari, hingga seni teaternya. Dalam zona ini dimunculkan karakter tradisional yang kuat untuk membawa pengunjung pada suasana Banyuwangi yang khas dengan material-material seperti kayu dan dinding bata

ekspos. Berikut merupakan sub-sub tema yang ada pada zona ini:

- *Batik of Banyuwangi*
- *Melody of Banyuwangi*
- *Banyuwangi in Motion*
- *Theatrical of Banyuwangi*
- *Photobooth Section*

4. Zona 3 "Tourism"

Pada Zona 3 ini terdapat berbagai informasi mengenai area wisata yang ada di Banyuwangi serta berbagai flora dan fauna yang ada di Banyuwangi. Zona ini merupakan zona yang menggunakan karakter modern paling kuat dibandingkan kedua zona sebelumnya untuk menunjukkan perkembangan yang telah terjadi di Banyuwangi. Berikut merupakan sub-sub tema yang ada pada zona 3:

- *Ijen Crater*
- *All Around Banyuwangi*
- *Deep inside the Nature*
- *Dive into the Sea (Nautical)*
- *Banyuwangi Nowadays*
- *Feedback Area*

5. Area Informasi dan Ticketing Pariwisata

Di sini pengunjung dapat bertanya mengenai informasi wisata yang ada di Banyuwangi dan membeli tiket wisata. Area ini dibuat dengan karakter modern.

6. Area Kantor Travel Agent dan Pengelola

Terdapat kantor privat khusus untuk biro jasa *tour and travel* yang dapat dimasuki juga oleh pengunjung yang memiliki pertanyaan lebih mendalam atau membutuhkan bantuan khusus. Serta terdapat kantor pengelola yang digunakan oleh 2 pengurus tetap yang dilengkapi dengan ruang rapat yang memiliki kapasitas 8 orang.

6. Sentra Kuliner dan Pusat Oleh-oleh

Area ini tepat berada di samping kanan area penyambutan. Sentra Kuliner dan Pusat Oleh-oleh ini diletakkan di bagian depan agar pengunjung yang ingin membeli makanan tidak rancu dengan pengunjung yang ingin memasuki area pameran tetap. Pada area ini digunakan plafon ekspos yang memperlihatkan material *gedhek* khas Banyuwangi dengan kayu-kayu ekspos, untuk memberikan suasana yang selaras dengan alam.

F. Sistem Lingkungan Interior

a. Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan yang digunakan berbeda pada area-area tertentu. Pada area penyambutan digunakan *downlight* dan lampu gantung dengan warna *daylight*. Pada Zona 1, Zona 2, dan Zona 3 digunakan *track light* untuk menyorot display, dengan beberapa tersembunyi dan beberapa tidak tersembunyi. Pada area kantor digunakan lampu *downlight* dengan warna *daylight*, serta cahaya alami dari sinar matahari yang masuk melalui jendela. Area Sentra Kuliner menggunakan lampu gantung dengan bahan rotan untuk menambah kesan tradisional. Pada Area Penyambutan dan Sentra Kuliner cahaya utama yang digunakan adalah cahaya alami dari sinar matahari karena dua tempat ini merupakan area terbuka, namun juga dibantu dengan lampu gantung untuk area-area yang tidak terjangkau matahari pada siang hari.

b. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan yang digunakan berbeda pada area-area tertentu. Pada area penyambutan tidak digunakan penghawaan buatan sama sekali, karena area ini merupakan area terbuka. Pada Sentra kuliner angin menjadi penghawaan utama, dan dibantu dengan beberapa penghawaan buatan seperti kipas angin gantung. Pada Zona 1 hingga 3 dan area kantor, digunakan pencahayaan buatan yaitu *ac central* dan *ac split*. Pada area toilet digunakan *exhaust-fan* untuk melancarkan aliran udara dalam ruang.

c. Sistem Proteksi (Keamanan dan Kebakaran)

Sistem Proteksi yang digunakan dalam perancangan ini adalah sistem proteksi kebakaran dan keamanan. Sistem proteksi kebakaran yang digunakan adalah *smoke detector* dan tabung *apar*. Sistem proteksi keamanan yang digunakan adalah *cctv*.

d. Sistem Akustik

Sistem akustik yang digunakan berbeda pada beberapa area. Pada area sentra kuliner dan pusat oleh-oleh digunakan *speaker dinding* untuk memutar musik khas Banyuwangi untuk menambah suasana tradisional. Pada area tertentu pada area pameran beberapa zona digunakan *parabolic speaker* untuk memperkuat suasana. Selain itu pada area kantor digunakan *dinding akustik* untuk meredam suara.

V. HASIL PERANCANGAN

A. Layout dan Pola Lantai



Gambar 11. *Layout*

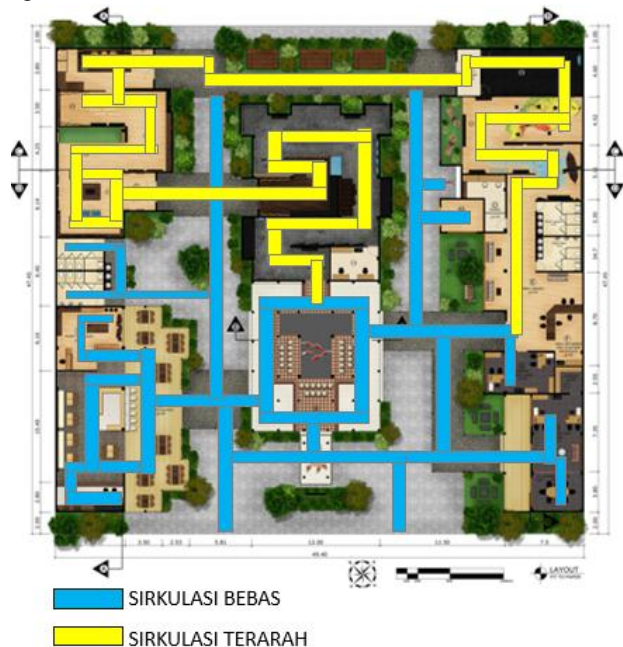
Bentuk layout menggunakan bentuk geometris yang terinspirasi dari rumah adat Suku Osing. Terdapat delapan klasifikasi area berdasarkan fungsi ruang yaitu, area penyambutan, ruang pameran tetap yang dibagi menjadi zona 1, zona 2, dan zona 3, area *tourism information and ticketing*, kantor pengelola dan kantor *travel agent*, sentra kuliner, dan pusat oleh-oleh. Organisasi ruang dalam perancangan ini dibuat fungsional dengan menerapkan *sequential circulation*,

yang terpusat pada area penyambutan. Sirkulasi yang digunakan merupakan *sequential circulation*, untuk area pameran tetap sirkulasi dibuat terarah agar pengunjung lebih mudah memahami informasi yang disajikan.



Gambar 12. Klasifikasi Pembagian Area

Area penyambutan merupakan jembatan ke berbagai area lain sehingga sirkulasi dibuat bebas, dimana pengunjung bebas memilih apa yang mereka ingin lakukan terlebih dahulu. Pengunjung dapat langsung membeli tiket dan melihat-lihat area pameran, atau ke sentra kuliner dengan mengambil jalur kiri dari area penyambutan, atau ingin langsung ke area *tourism information* dan *ticketing* di jalur kanan dari area penyambutan. Dengan dua jalur yang berbeda ini, pengunjung bebas memilih area mana yang ingin mereka tuju sesuai dengan kebutuhan mereka.



Gambar 13. Arah Sirkulasi Bebas dan Terarah



Gambar 14. Rencana Lantai

Pola lantai yang diterapkan menggunakan bentuk-bentuk geometris agar selaras dengan inspirasi konsep rumah adat Suku Osing. Material utama yang digunakan adalah parket kayu, selaras dengan material utama rumah adat Suku Osing. Selain itu material yang digunakan pada masing-masing area disesuaikan dengan fungsi ruang dan temanya. Seperti pada area pameran Zona 1, yang menggunakan lantai plester untuk menambah suasana seperti zaman kerajaan dan penajajahan zaman dahulu. Pada kantor pengelola dan kantor *travel agent* digunakan karpet untuk membantu meredam suara dalam ruang.

B. Main Entrance



Gambar 15. Main Entrance

Main Entrance berupa bangunan joglo eksisting yang dipertahankan sebagai bangunan konservasi pada perancangan. Dirancang dengan banyak tanaman untuk menyegarkan suasana area *outdoor* dan terdapat *sinage brand Umyah Blambangan* pada area pintu masuk utama

C. Area Penyambutan



Gambar 16. Area Penyambutan

Ketika memasuki area pintu masuk utama, pengunjung akan disambut dengan tarian dan musik khas Banyuwangi. Di sini juga disediakan kursi bagi pengunjung yang ingin menonton. Pada area ini lantai menggunakan tegel bermotif batik untuk membuat suasana yang tradisional namun tetap modern dengan teraso putih disekelilingnya. Plafon ekspos menggunakan material *gedheg* dengan rangka kayu sengon laut yang diberi *finishing* politur.

D. Zona 1

Zona pertama bertemakan *historical* yang akan membawa pengunjung ke zaman dahulu sebelum Banyuwangi terbentuk dengan *display* yang ditata dengan periodisasi waktu. Pertamanya pengunjung akan mendapatkan informasi mengenai sejarah Kerajaan Blambangan dengan *display* layar sentuh dan proyektor yang memutarakan suasana Kerajaan Blambangan saat itu pada area *History of Blambangan Kingdom* (Gambar 17 bagian kanan). Lalu pengunjung dapat melihat arca-arca peninggalan kerajaan dalam area *Relics from Blambangan Kingdom* (Gambar 17 bagian kiri) yang di pameran dalam kotak kaca yang berada di dalam dinding, pada dinding, dan di dalam lantai.



Gambar 17. *Display History of Blambangan Kingdom*

Setelah itu pengunjung akan mendapatkan informasi mengenai legenda-legenda yang ada di Banyuwangi pada area *Urban Legend of Banyuwangi* (Gambar 18).



Gambar 18. Area *Urban Legend of Banyuwangi*

Setelah itu pengunjung akan menjumpai area *Colonialism Era*, disini pengunjung akan mendapatkan berbagai informasi mengenai masa penjajahan yang terjadi di Banyuwangi dengan berbagai *display* interaktif yang menarik (Gambar 19 dan 20).



Gambar 19. Area *Colonialism Era*



Gambar 20. Area *Colonialism Era*

Setelah melewati area *Colonialism Era*, pengunjung akan menjumpai area Transisi. Pada area ini pengunjung akan mendapatkan informasi mengenai Suku Osing, mulai dari sejarah, rumah adat, dan pakaian adat dalam beberapa *display* interaktif (Gambar 21 dan 22).



Gambar 21. Area Transisi dengan *Display Interaktif* Kamus Bahasa Osing



Gambar 24. Area *Batik of Banyuwangi*



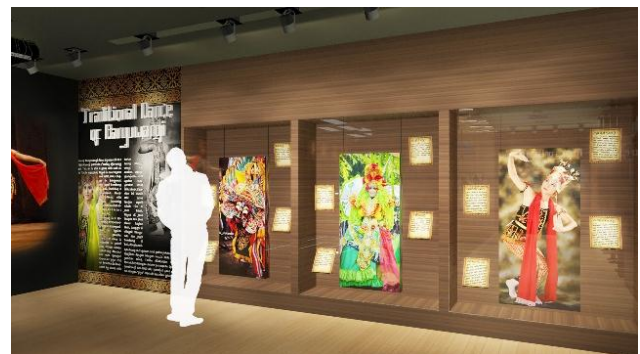
Gambar 22. Area Transisi dengan *Display VR*



Gambar 25. Area *Melody of Banyuwangi*

E. Zona 2

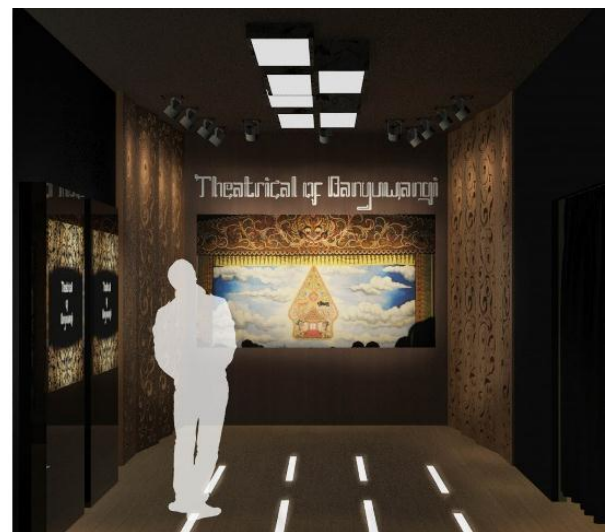
Zona 2 merupakan zona yang memiliki tema kebudayaan. Di sini pengunjung dapat melihat berbagai seni khas Banyuwangi, mulai dari seni rupa berupa batik, seni musik, seni tari, serta seni teater. Pada zona ini digunakan material-material yang membuat suasana menjadi hangat dan tradisional.



Gambar 26. Area *Banyuwangi in motion*



Gambar 23. Area Pamer Tetap Zona 2



Gambar 27. Area *Theatrical of Banyuwangi*



Gambar 28. Area penyewaan baju dan *photo corner*

F. Zona 3

Setelah melewati zona 2 dan area *outdoor*, pengunjung dapat memasuki area pameran zona 3 yang memiliki tema *Tourism*. Di sini pengunjung dapat memperoleh berbagai informasi mengenai berbagai kekayaan alam dan destinasi wisata menarik di Banyuwangi.



Gambar 29. Area *All Around Banyuwangi*

Pada area *All Around Banyuwangi* pengunjung dapat memperoleh informasi mengenai berbagai destinasi wisata menarik dalam *display* gantung yang berdiri pada poin-poin peta di bawahnya.



Gambar 30. Area *Deep Inside The Nature*



Gambar 31. *Display Area Dive Into the Sea*



Gambar 32. Area *Dive Into The Sea*

Setelah mendapatkan informasi mengenai berbagai destinasi wisata di Banyuwangi, pengunjung akan melewati area informasi dan *ticketing*. Di sini pengunjung dapat membeli tiket rekreasi dari seluruh area wisata Banyuwangi.



Gambar 33. Area Informasi dan *Ticketing* Pariwisata



Gambar 34. Kantor *Tour and Travel*

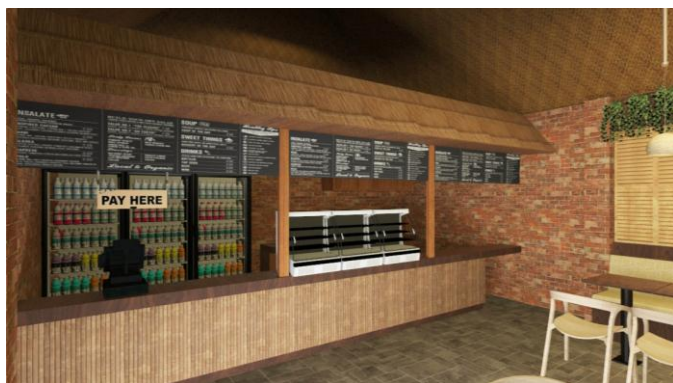
G. *Sentra Kuliner dan Pusat Oleh-oleh*

Di sini pengunjung dapat merasakan dan membeli makanan dan oleh-oleh khas Banyuwangi pada area sentra kuliner dan pusat oleh-oleh. Area sentra kuliner dirancang terbuka tanpa menggunakan air conditioner untuk membuat suasana yang sesuai dengan area makan masyarakat Suku Osing. Dimana sebagian besar mata pencaharian masyarakat Osing merupakan petani dan nelayan. Di sini suasana yang ingin dihadirkan adalah suasana layaknya di tempat peristirahatan petani yang terbuka dan menyejukan. Sehingga digunakan material utama kayu dan tanaman sintesis untuk menyegarkan suasana.

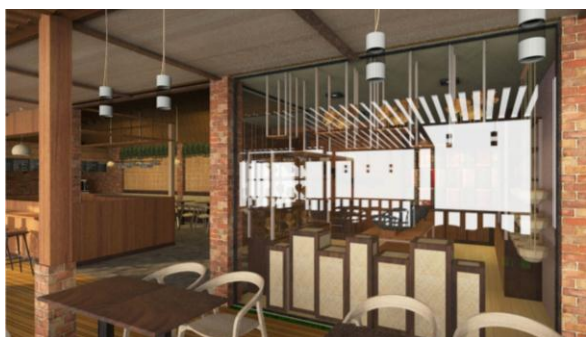


Gambar 35. Sentra Kuliner

Sistem yang diterapkan dalam sentra kuliner ini sama seperti *food court* dimana pengunjung memesan makanan dan mengambilnya pada konter dan memilih sendiri meja mana yang ingin mereka tempati untuk menikmati makanan mereka.



Gambar 36. Sentra Kuliner

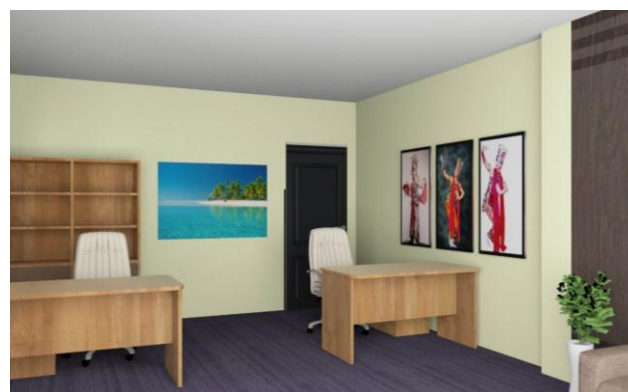


Gambar 37. Area Duduk *Outdoor*



Gambar 38. Pusat Oleh-oleh

H. *Kantor Pengelola*



Gambar 39. Kantor Pengelola



Gambar 40. Area Tunggu Kantor Pengelola

Terdapat kantor pengelola untuk dua orang pengelola bangunan. Kantor ini dilengkapi dengan ruang *meeting* untuk delapan orang.

VI. PENUTUP

A. *Kesimpulan*

Perancangan Interior “*Umyah Blambangan*” ini dirancang sebagai pusat kebudayaan dan pariwisata yang memiliki nilai konservatif, edukatif, serta rekreatif. Di dalamnya tersedia berbagai fasilitas yang menarik seperti, area sambutan, area pameran tetap, area ticketing tour and travel, sentra kuliner, serta

pusat oleh-oleh. Disini pengunjung akan mendapatkan berbagai informasi mengenai Banyuwangi dengan lengkap dan mudah dalam satu lokasi.

Perancangan ini memberikan kesan terhadap wisatawan yang berada di Banyuwangi, bahwa belum lengkap bila belum berkunjung ke “*Umyah Blambangan*”. Karena perancangan ini merupakan rumah dari Banyuwangi, yang berisi berbagai hal tentang Banyuwangi secara lengkap dan dikemas dalam desain yang tradisional namun memiliki sisi modern di dalamnya sehingga tidak terkesan kuno dan menarik untuk dijelajahi baik oleh wisatawan dalam negeri maupun luar negeri.

B. Saran

Kekayaan adat budaya dan pariwisata yang ada di Banyuwangi merupakan sebuah potensi yang sangat besar. Dengan terus meningkatnya angka wisatawan yang datang ke daerah ini, akan sangat berguna bila didirikan sebuah fasilitas yang mampu mengkonservasi kekayaan budaya di Banyuwangi. Karena kekayaan budaya merupakan bagian dari sejarah sangat penting untuk diturunkan ke generasi yang akan datang dalam bentuk ilmu pengetahuan yang dapat dengan mudah diperoleh. Selain itu dalam bidang pariwisata Banyuwangi yang semakin berkembang, akan sangat berguna bila didirikan fasilitas khusus untuk mewadahi wisatawan yang datang dan ingin mengeksplor kabupaten ini. Karena selama ini belum ada fasilitas khusus yang mampu mewadahi kedua hal yang memiliki potensi besar ini. Saran dari penulis untuk perancangan selanjutnya, dalam mendesain kita harus mengumpulkan data sebanyak mungkin sebagai referensi, dan perancangan kita haruslah mampu menjawab permasalahan yang ada dengan perancangan yang sangkil dan mangkus.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang terlibat dalam perancangan ini yaitu:

1. Dr. Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn, M.Ds. dan Stephanie Melinda Frans, S.Ds, selaku dosen pembimbing I dan II.
2. Bapak Aekanu Hari, selaku budayawan Kabupaten Banyuwangi sebagai narasumber primer dalam perancangan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ambrose, Gavin dan Paul Harris. *Design Thinking*. London: Ava Publishing, 2010.
- [2] De Chiara, Joseph dan Callender, John. *Time Saver Standards for Buildings Type: Fourth Edition*. India: McGraw Hill Education Private Limited, 2014.
- [3] Neufert, Ernst. *Data Arsitek*. Jilid 1. Edisi 33. Jakarta: Erlangga, 1996.
- [4] Rochmat, Zain Arifin dan Najwa Kelana. “Suku Osing (Banyuwangi)” *Sipadu ISI Surakarta*. 2015. 21 November 2017. <https://sipadu.isi-ska.ac.id/mhsw/laporan/laporan_4273151026205952.pdf>.
- [5] Wardani, Laksmi Kusuma. “Perubahan Desain Rumah Tinggal Jawa Menjadi Ruang Publik Terbatas (Dari Rumah Bangsawan ke Hunian Publik)”. *Dimensi Interior*, Vol. 5, No.2. (Desember 2007); 99.
- [6] Anshori, Yusak. *Keeksotisan Batik Jawa Timur*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2011.
- [7] Sutarto, Ayu. “Sekilas Tentang Masyarakat Using” *Repositori KEMENDIKBUD*. 2015. 24 November 2017. <http://repositori.perpustakaan.kemdikbud.go.id/1107/1/Masyarakat_Using.pdf>.
- [8] Siwi, Ginanjar. *Musik Populer Kendang Kempul Banyuwangi*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta, 2015.
- [9] “Banyuwangi Tourism.” *Kabupaten Banyuwangi*. 2018. 18 November 2017. <<https://banyuwangitourism.com>>.