

Implementasi Konsep Monggo Pinarak dalam Perancangan Interior Pusat Wisata Seni dan Budaya Bojonegoro

Valeska Sidney Irawan, Diana Thamrin, Celline Junica Pradjonggo
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: valeskasidney97@gmail.com; dianath@petra.ac.id

Abstrak— Bojonegoro merupakan sebuah Kabupaten di Jawa Timur yang memiliki destinasi wisata Geoparak dan memiliki banyak potensi lokal yang dapat dikembangkan. Namun tidak ada wadah bagi para komunitas budaya seni kesenian, kuliner, dan agrowisata serta kurangnya pengenalan potensi lokal kabupaten Bojonegoro membuat masyarakat hanya sekedar melintasi Bojonegoro dan tidak mengetahui potensi lokal daerah sendiri. Tujuan dari perancangan ini adalah mewadahi komunitas – komunitas kesenian, kuliner, dan agrowisata yang ada dengan menciptakan tempat berkonsep filosofis sebagai inovasi desain, tempat untuk memperkenalkan potensi lokal Bojonegoro untuk mendatangkan wisatawan lokal maupun mancanegara dan tempat edukasi yang memanfaatkan hasil kekayaan alam sebagai tempat festival lokal yang melestarikan budaya. Metode yang digunakan dalam proses perancangan ini merupakan pengembangan design thinking HPI School of Design Thinking dengan menambahkan metode implementasi untuk menciptakan nilai inovasi dan keunggulan pada sebuah perancangan. Tahapan dari *design thinking* ini adalah *understand, observe, point of view, ideate, prototype, test dan implementation*. Hasil dari perancangan ini adalah pusat wisata seni dan budaya Bojonegorondengan konsep Monggo Pinarak yang menerapkan legenda, seni dan budaya Bojonegoro. Aplikasi konsep ini juga digunakan sebagai ungkapan / ekspresi spesial untuk pengunjung agar mau singgah dan mengaplikasikan suasana melalui pengalaman tersendiri yang dirasakan melalui unsur budaya.

Kata Kunci— Bojonegoro, Perancangan Interior, Pinarak Bojonegoro, Pusat wisata

Abstract— Bojonegoro is a district from East Java which has a Geoparak tourism destination and a lot of local potentials that can be developed. However, there is no place for art culture, culinary, and agrotourism communities, also introduction to the local potential, which makes people only transit the city and not knowing about those local potentials in that city. The purpose of this design is to make a place for all the existing art, culinary, and agrotourism communities by designing a philosophic place as an innovation design to introduce the local potentials of Bojonegoro, and to attract local tourists and international tourists, also a place for education which makes use of natural resources as a local festival place which preserves culture. The method used in this design process is a design thinking development, HPI School of Design Thinking, by adding an implementation method to create innovation and excellence value in a design. The step of design thinking are Understanding, Observation, Point of View, Ideation, Prototype, Test, and

Implementation. The result of this design is an art and cultural center of Bojonegoro with Monggo Pinarak concept which applies the legend, art and culture of Bojonegoro. This concept application is also used as a special expression for the visitors to come and apply the ambience through personal experience from the cultural elements.

Keyword— Bojonegoro, Interior Design, Pinarak Bojonegoro, Tourism Center

I. PENDAHULUAN

KABUPATEN Bojonegoro memiliki batas wilayah di sebelah selatan Kabupaten Madiun, Nganjuk dan Ngawi, disebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Lamongan. Sedangkan Kabupaten Tuban merupakan kabupaten tetangga yang berbatasan dari sisi utara dan sebelah barat berhadapan langsung dengan Propinsi Jawa Tengah. Letaknya yang berhadapan langsung dengan Propinsi Jawa Tengah membuat Bojonegoro banyak dilalui oleh wisatawan. Tidak hanya itu, lokasinya yang terkenal akan penghasil minyak gas terbesar di Asia ini juga membuat Bojonegoro sering dikunjungi oleh turis maupun pendatang dari berbagai daerah. [1]

Kabupaten Bojonegoro juga kaya akan potensi – potensi unggulan seperti dalam bidang pertanian, hortikultura, perkebunan, peternakan, potensi industri, pariwisata dan potensi pertambangan. Potensi – potensi ini semakin hari semakin dikembangkan oleh pemerintah. Tetapi sangat disayangkan jika masyarakat kurang mengenal dan mengetahui bagaimana proses potensi – potensi lokal Bojonegoro dikembangkan, sangat disayangkan juga jika tidak mengenalkan budaya Bojonegoro kepada banyaknya wisatawan dan juga turis yang datang [2]. Tidak cukup hanya di situ, dalam buku Kecamatan Bojonegoro dalam angka 2018 memberikan data mengenai banyaknya komunitas – komunitas seni yang ada pada tiap – tiap desa di Bojonegoro tahun 2015 -2017[3]. (Tabel 1)

Dalam perkembangannya untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi Bojonegoro, pemerintah sering mengadakan festival yang mengikutsertakan para komunitas seni guna menggali potensi lokal Bojonegoro.

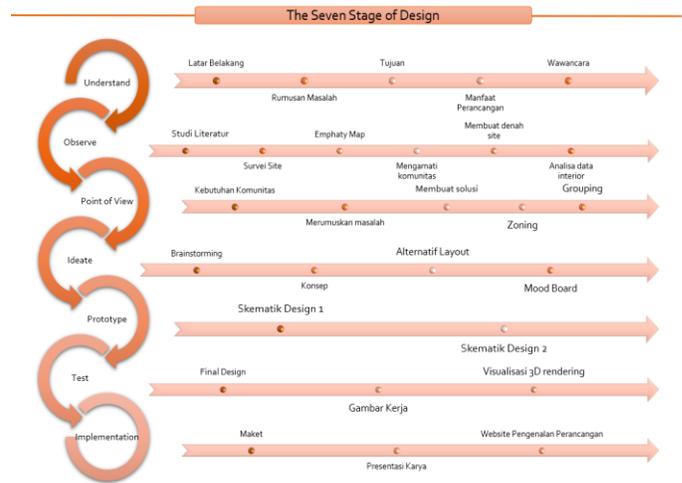


Tabel 1. Data Tidak Adananya Penambahan Jumlah Komunitas di Bojonegoro tahun 2015 – 2017

Namun, sibuknya aktivitas masyarakat serta tidak adanya penambahan jumlah komunitas kesenian, kuliner, dan agrowisata pada tiap desa di Bojonegoro membuat masyarakat menjadi tidak memiliki wadah bagi dan upaya dalam mengembangkan kreatifitasnya. Adanya masalah tersebut, para komunitas dan juga masyarakat Bojonegoro membutuhkan suatu tempat untuk berkumpul, bersosialisasi, menunjukkan ekspresi dan bersantai melalui perancangan pusat wisata seni dan budaya di Kabupaten Bojonegoro. Wadah ini dapat memberikan manfaat kepada masyarakat agar memiliki aktivitas untuk melepas kepenatan yang sifatnya rekreatif dan edukatif. Wadah ini juga dapat memberi manfaat bagi para komunitas kesenian, kuliner, dan agrowisata untuk mengembangkan kreatifitasnya. Pembuatan perancangan pusat wisata seni dan budaya di Kabupaten Bojonegoro sebagai wadah fungsional ini dapat melestarikan kebudayaan melalui komunitas seni, kuliner dan agrowisata di Bojonegoro, dapat memberikan wadah fungsional sebagai mata pencaharian bagi para pengrajin potensi industri, serta dapat memberikan sarana bagi masyarakat sebagai tempat berkumpul dan bersantai, mengedukasi masyarakat, meningkatkan perekonomian daerah dan untuk mempromosikan kebudayaan Bojonegoro kepada masyarakat Nasional maupun International.

II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan digunakan berasal dari HPI School of Design Thinking[4] dengan menambahkan metode implementasi untuk menciptakan nilai inovasi dan keunggulan pada sebuah perancangan. Metode ini dipilih karena adanya pendekatan *human centered design* dalam perancangan ruang budaya pusat wisata seni dan budaya Bojonegoro dapat terlihat melalui inspirasi perancangan yang berasal dari perilaku, melakukan interaksi secara dinamis serta merancang ide - ide inovatif secara bermakna yang fungsional.



Gambar 1. Metode Perancangan

Berikut merupakan uraian dari masing-masing tahapan perancangan (Gambar 1) :

A. Understand

Tahap ini merupakan tahap awal pemahaman proses berpikir kreatif. Dimana perancang akan mencari latar belakang perancangan, menemukan permasalahan yang memerlukan solusi, memahami permasalahan sehingga dapat menemukan tujuan dan manfaat dari perancangan. Perancang juga melakukan pendekatan terhadap user melalui wawancara dengan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Bojonegoro, komunitas agro, komunitas tari, komunitas kayu jati, dan pemroduksi ledre metode *community empathy map*, pengamatan aktivitas menggunakan metode *behavioral map* (yaitu mengamati komunitas dan aktivitasnya), dan merumuskan masalah-masalah yang perlu dipecahkan, untuk kemudian mengintegrasikan semua temuan dan mulai memikirkan solusi-solusi yang menjawab rumusan masalah.

B. Observe

Pada tahap observe, perancang akan melakukan penelitian mendalam dengan cara observasi lapangan dan mengkaitkan dengan studi literatur terdahulu serta informasi yang telah dilakukan di tahap pertama. Langkah-langkah yang dapat dicapai adalah dengan mengamati aktivitas komunitas dan memperhatikan perilaku, sikap, ruang gerak user serta produk yang memiliki nilai berharga bagi masyarakat lokal Bojonegoro dalam konteks budaya, sejarah, seni, pariwisata, dan ilmu pengetahuan, melibatkan diri dan berpartisipasi dengan pendekatan etnografi dalam kegiatan komunitas dan ikut merasakan apa yang mereka alami saat melakukan kegiatan. Yang terakhir adalah dengan merefleksikan apa yang menjadi kebutuhan komunitas mulai dari sisi desain interior secara fungsi, estetika, suasana dan pengalaman ruang.

C. Point Of View

Tahap ketiga, perancang akan menjabarkan kebutuhan komunitas dari sisi desain interior, merumuskan masalah yang

perlu dipecahkan, dan juga memikirkan solusi – solusi awal guna menjawab permasalahan yang telah dirumuskan.

D. Ideate

Tahap keempat yaitu melakukan proses brainstorming untuk menemukan alternatif ide solusi perancangan, membuat konsep desain yang sesuai dengan solusi pemecahan perancangan.

E. Prototype

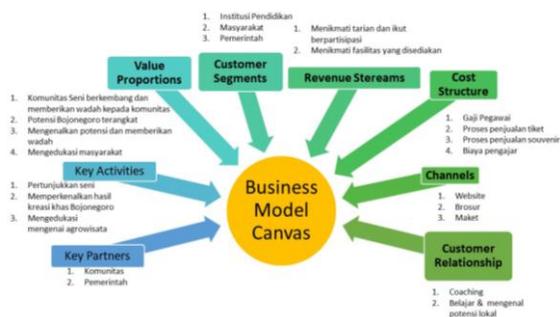
Tahap kelima yaitu prototype dimana perancang akan membuat alternatif desain (skematik desain) yang terus dikembangkan selama proses perancangan dan dapat terus diperbaiki hingga mencapai desain yang paling baik dan sesuai.

F. Test

Tahap test, perancangan akan membuat gambar penyajian sesuai dengan desain akhir yang sudah terpilih melalui visualisasi 3D rendering, gambar kerja sebagai pendukung perancangan.

G. Implementation

Pada tahap implementation perancang akan membuat maket presentasi 1:50 yang dapat menunjang aplikasi desain dan evaluasi akhir, membuat website, model bussiness canvas (Gambar 2), brosur serta melakukan presentasi untuk menjelaskan aplikasi dalam perancangan mendapatkan feedback dari evaluasi akhir untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari karya dan mengevaluasi diri sebagai pembelajaran untuk perancangan yang selanjutnya sehingga menjadi lebih baik.



Gambar 2. Business Model Canvas

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Bojonegoro

Wilayah Kabupaten Bojonegoro merupakan bagian dari wilayah Provinsi Jawa Timur yang secara orientasi berada di bagian paling barat wilayah Provinsi Jawa Timur dan berbatasan langsung dengan Kabupaten Blora yang merupakan bagian dari Provinsi Jawa Tengah. Keadaan topografi Kabupaten Bojonegoro didominasi oleh keadaan tanah yang berbukit yang berada di sebelah selatan

(Pegunungan Kapur Selatan) dan sebelah utara (Pegunungan Kapur Utara) yang mengapit dataran rendah yang berada di sepanjang aliran Bengawan Solo yang merupakan daerah pertanian yang subur. [5]

B. Persyaratan Umum Usaha Pariwisata

Menurut Maryani,1991 syarat -syarat daya tarik wisata guna menarik dan dikunjungi oleh wisatawan adalah: [6]

a. What to see

Adanya perbedaan yang dimiliki daerah lain dan dapat dilihat, dipelajari, serta dijadikan hiburan bagi wisatawan antara objek dan atraksi wisata

b. What to do

Penyediaan fasilitas rekreasi yang membuat wisatawan betah tinggal lama di tempat itu dengan sarana dan prasarana yang layak teknis dan memperhatikan dampak terhadap lingkungan.

c) What to buy

Menyediakan fasilitas berbelanja terutama barang souvenir dan kerajinan rakyat sebagai cinderamata untuk di bawa pulang ke tempat asal.

d) What to arrived

Di dalamnya termasuk aksesibilitas, dari bagaimana kita mengunjungi daya tarik wisata tersebut, kendaraan apa yang akan digunakan dan berapa lama tiba ketempat tujuan wisata tersebut, serta pertimbangan terhadap aksesibilitas bagi para lansia dan orang cacat.

C. Teater

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Teater adalah tempat atau gedung pertunjukkan pementasan drama sebagai suatu seni atau profesi (seni drama atau sandiwara.). Dalam perkembangannya, kata teater memiliki arti yang lebih luas dan diartikan sebagai segala hal yang dipertunjukkan di depan orang banyak. [7]

D. Sentra Kuliner

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Wisata adalah “bepergian bersama-sama tujuannya adalah untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang, bertamasya, dll)”. Sedangkan Kuliner memiliki arti masakan atau makanan. Dapat disimpulkan bahwa wisata kuliner merupakan perjalanan yang memanfaatkan masakan serta suasana lingkungannya sebagai objek tujuan wisata. Masa perjalanan yang ditempuh dalam wisata kuliner tidak kurang dari 24 jam dan tidak lebih dari tiga bulan, serta tidak dalam rangka mencari pekerjaan. Kegiatan wisata ini tidak hanya dilakukan secara perorangan, tetapi juga dapat dikelola secara profesional dan dilakukan secara berkelompok. [7]

E. Agrowisata

Agrowisata merupakan kegiatan yang berupaya dalam mengembangkan sumber daya alam suatu daerah yang memiliki potensi dibidang pertanian sangat didukung dari segi lingkungan alam, letak geografis, jenis produk, komoditas pertanian yang dihasilkan, serta sarana dan prasarananya.

E. Aplikasi Perancangan

1) Dinding

a) Bentuk

Bentuk pola lantai yang digunakan menggunakan salah satu stilasi gerakan tari thengul selain itu bentuk lengkung dapat memberikan kesan menarik dan rektreatif. (Gambar 5)



Gambar 5. Stilasi Gerakan Tari Thengul pada Layout

b) Material

Material yang digunakan adalah rotan, carpet, kaca, tanaman artificial dan besi. Tidak lupa menggunakan material lokal Bojonegoro yaitu kayu.

c) Warna

Warna yang digunakan adalah warna – warna dari bahan yang natural dan menggunakan warna dari branding Pinarak Bojonegoro seperti cokelat, krem hijau, orange, dan biru

2) Dinding

a) Bentuk

Bentuk dinding dominan geometris, agar dinding tidak terkesan monoton maka perlu diaplikasikan pula gaya – gaya tari thengul agar dapat mengedukasi masyarakat. Selain itu penggunaan panel logo Pinarak Bojonegoro yang menyerupai api dan ukiran kayu juga digunakan untuk mendukung suasana tradisonal. Bentuk roncetan juga diberikan pada area dinding agar suasana ruang lebih terasa meruang

b) Material

Mengacu pada gaya tradisonal maka material yang digunakan ada vinyl motif kayu, busa peredam suara

c) Warna

Warna pada dinding adalah dominan menggunakan warna cokelat dengan motif serat kayu.

3) Plafon

a) Bentuk

Bentukan plafon menggunakan bentuk roncetan untuk mendukung elemen interior yang lain, pada area tertentu juga diberikan efek skylight dan menggunakan teknik atap reciprocal (Gambar 6)



Gambar 6. Plafon Reciprocal

b) Material

Material menggunakan kayu, kaca, besi galvanis

c) Warna

Warna Plafon menggunakan warna natural dari serat kayu dengan warna hitam dari besi galvanis untuk memberikan aksent pada skylight

4) Sistem Interior

a) Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan yang digunakan adalah adanya bantuan pencahayaan alami pada siang hari dan pencahayaan buatan pada sore hingga malam hari. Pencahayaan buatan menggunakan lampu LED pada setiap jenisnya. Jenis lampu yang digunakan adalah *spotlight/tracklight* pada area *gallery dan gift shop*, kombinasi lampu *downlight* yang ditata sedemikian rupa pada roncetan yang ada pada setiap ruang (Gambar 7)



Gambar 7. Lampu Downlight & Spotlight

b) Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan yang diberikan adalah AC. Keuntungan dari penggunaan jenis AC ini adalah penyebaran udara yang lebih merata pada setiap ruang. (Gambar 8)



Gambar 8. AC Central

c) Sistem Akustik

Sistem akustik pada dinding area ruang latihan wayang dan juga theater diberikan material karpet, dan juga panel akustik pada partisi karena area tersebut membutuhkan ruang yang lebih kedap suara, agar suara dari luar tidak masuk kedalam ruangan begitu pula sebaliknya. (Gambar 9)



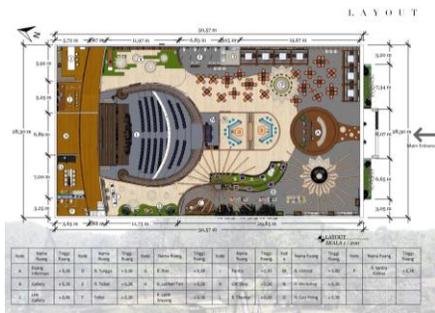
Gambar 9. Dinding Akustik

d) *Sistem Informasi*

Pada area *gallery* diberikan teknologi interaktif berupa *touch screen* LED plasma. Hal tersebut bertujuan agar informasi yang diberikan dapat *uiupdate* sewaktu-waktu, dan *touch screen plasma* dapat menunjang pengunjung untuk mendapatkan informasi yang lebih mudah untuk diingat.

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

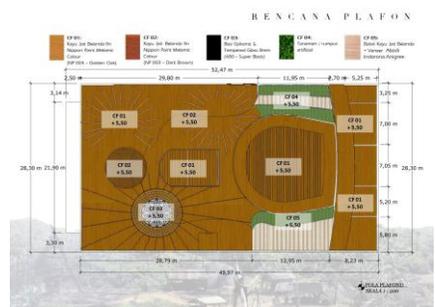
A. *Layout, Rencana Lantai, dan Rencana Plafon*



Gambar 10. Layout



Gambar 11. Rencana Lantai



Gambar 12. Rencana Plafon

Bentuk *layout* dibuat menyerupai orang yang sedang menari (Gambar 10). Hal ini terinspirasi dari salah satu gerakan kesenian khas Bojonegoro yaitu wayang tenggul. Pola campuran yang dapat dikatakan gabungan dari 4 pola sirkulasi (*radial*, *linier*, *spiral* dan *network*) ini digunakan untuk menimbulkan kesan harmonisasi. Pola sirkulasi ini juga dibuat menggunakan bentuk dinamis namun tetap terarah (Gambar 11). Konsep budaya yang diterapkan pada *layout* ini bertujuan menonjolkan kesan budaya yang tidak hanya dapat dirasakan melalui tiap ruangnya. (Gambar 12)

B. *Main Entrance*



Gambar 13. *Tampak Main Entrance*



Gambar 14. *Perspective Main Entrance*

Main entrance merupakan salah satu objek yang paling penting ketika mau mengunjungi sebuah tempat. Oleh karena itu desain *main entrance* harus mencerminkan desain yang berada di dalamnya. Desainnya yang menggunakan material lokal yaitu akar kayu jati membuat pintu masuk ini memiliki ciri khas tersendiri untuk mencerminkan Bojonegoro. (Gambar 13,14)

C. *Ruang Informasi*



Gambar 15. *Ruang Informasi*

Pada area informasi ini disediakan fasilitas informasi mengenai fasilitas pusat wisata seni dan budaya Bojonegoro kepada para wisatawan, fasilitas yang disediakan dapat melalui penjaga yang ada ataupun dapat diakses sendiri melalui *screen* teknologi. (Gambar 15)

D. Gallery



Gambar 16. Ruang Gallery



Gambar 17. Ruang Gallery Luar

Display pada ruang gallery merupakan patung – patung yang menceritakan salah satu legenda Bojonegoro yaitu mengenai perjalanan hidup Angling Dharma (Gambar 17). Tidak hanya itu , ruangan ini juga menceritakan mengenai suku yang ada di Bojonegoro dan juga potensi yang dimiliki Bojonegoro. Pada area ini, pengunjung juga dapat bernostalgia dengan cara bermain permainan khas Bojonegoro yaitu engklek. (Gambar 16)

E. Live Gallery



Gambar 18. Live Gallery

Area Live Gallery ini memiliki tujuan untuk memberi wawasan lebih kepada pengunjung mengenai potensi Bojonegoro. Live Gallery ini akan memiliki jadwal yang berbeda dengan area pertunjukkan. Sehingga bagi para pengunjung yang tidak menemukan tiket dapat melihat langsung mengenai kesenian Bojonegoro secara singkat.(Gambar 18)

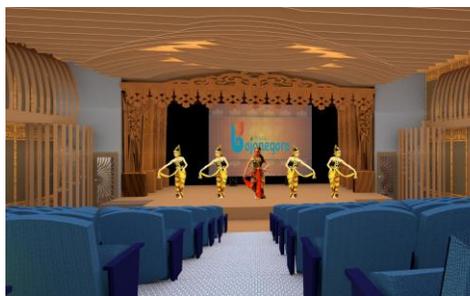
F. Ruang ticket



Gambar 19. Ruang Ticket

Pada area ticket juga diberikan fasilitas ruang tunggu untuk membantu pengunjung beristirahat sambil menikmati suasana. Area ticket ini berfungsi untuk para pengunjung dapat menikmati pertunjukkan khas Bojonegoro. Pada dinding area ticket juga diberikan stilasi mengenai gaya – gaya yang ada pada gerakan tari tenggul. Hal ini bertujuan agar pengunjung tidak hanya belajar mengenai asal – usul Bojonegoro namun juga mempelajari mengenai keseniannya.(Gambar 19)

G. Ruang Theater



Gambar 20. Area Panggung Theater



Gambar 21. Area Penonton 1



Gambar 22. Area Penonton 2

Ruang *theater* ini digunakan untuk menunjukkan penampilan bagi para komunitas kesenian (Gambar 20). Pada area penonton digunakan dudukan bertingkat guna penonton tidak merasa terganggu dengan penonton yang ada didepannya. (Gambar 21,22)

H. Ruang Oleh – Oleh



Gambar 23. Ruang Gallery Luar

Setelah keluar dari ruang *theater*, pengunjung langsung dapat membeli oleh – oleh pada ruangan ini. Ruangan ini menjual barang – barang kreatifitas dari komunitas – komunitas yang ada di Bojonegoro. Pada ruangan ini, lemari dibuat menyerupai bentuk gerakan – gerakan dari wayang thengul dan juga meja display yang digunakan merupakan stilasi dari salah satu bagian cerita legenda Bojonegoro yaitu Angling Dharma ketika akan obong diri (membakar diri) bersama istrinya. (Gambar 23)

I. Sentra Kuliner



Gambar 24. Ruang Sentra Kuliner 1

Setelah membeli oleh – oleh pengunjung dapat menikmati makanan yang berasal dari komunitas agrowisata dan juga komunitas kuliner. Pada ruangan ini disediakan makanan – makanan khas Bojonegoro (Gambar 24). Selain itu kursi yang berada pada ruang ini merupakan kursi yang dibuat menyerupai orang yang sedang menari. Dengan diberikan sentuhan salah satu motif batik Bojonegoro yaitu Sekar Jati. (Gambar 25)



Gambar 25. Ruang Sentra Kuliner 2

Pada area meja bar, kursi yang disediakan juga membentuk salah satu motif batik khas Bojonegoro yaitu Sekar Jati. (Gambar 26)



Gambar 26. Ruang Sentra Kuliner 3

Pada ruangan ini, diberikan penggunaan atap reciprocal dan dan skylight untuk membantu cahaya alami masuk kedalam ruang pada siang hari. Atap reciprocal ini sangat bagus digunakan untuk eco-design (Gambar 26)

J. Ruang Workshop



Gambar 27. Ruang Workshop

Ruang *workshop* ini disediakan untuk membantu para komunitas mengembangkan kreatifitasnya dalam proses belajar mengajar kepada masyarakat. Ruang dengan motif dari branding “Pinarak Bojonegoro” diletakkan guna memperkuat kesan ruang. (Gambar 27)

K. Ruang Pantry



Gambar 28. Ruang Pantry

Ruang Pantry ini dapat digunakan oleh para staff untuk menyimpan barang bawaan dan juga tempat yang dapat digunakan ketika jam istirahat tiba. (Gambar 28)

L. Ruang Latih Wayang



Gambar 29. Ruang Latih Wayang

Ruang Latih Wayang ini dibuat untuk membantu para komunitas wayang yang akan bermain untuk pertunjukan dan juga dapat digunakan sebagai tempat untuk *workshop*. Ruangan ini dilengkapi dengan panel akustik guna meredam suara yang akan diciptakan dari gamlean. Selain itu detail ukiran juga digunakan untuk menambah kesan tradisional. (Gambar 29)

M. Ruang Studio Tari



Gambar 30. Ruang Studio Tari

Ruang Studio tari difungsikan untuk para komunitas seni. Ruangan ini dapat digunngsikan sebagai ruang latihan sebelum tampil maupun ruang latihan kepada masyarakat yang ini belajar mengenai kesenian Bojonegoro. Ruangan ini didominasi dengan material kayu. Lantai menggunakan parket kayu sehingga tidak membahayakan penari. Ruangan ini juga

dilapisi kedap suara sehingga suara dari dalam tidak terdengar hingga luar. (Gambar 30)

N. Ruang Rias

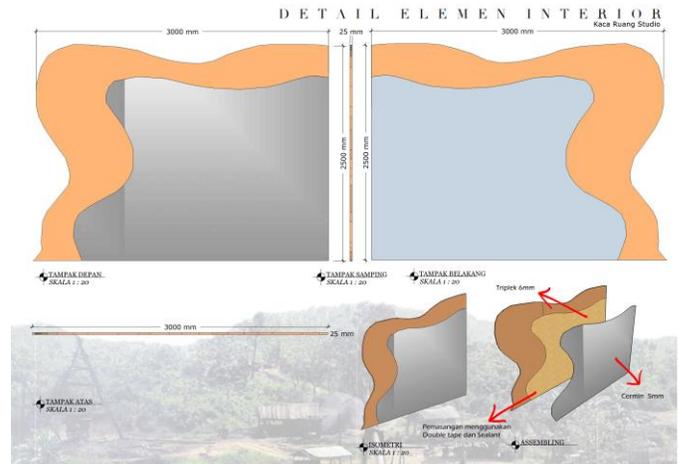


Gambar 31. Ruang Rias

Pemberian ruang rias ini dapat digunakan oleh para komunitas seni guna mempersiapkan diri sebelum pementasan. Fungsi ruang ini juga dapat digunakan sebagai tempat untuk berganti kostum. Diberikan kursi sofa pada ruangan ini agar pengantar maupun pendukung penari dapat melihat proses merias. Karena riasan pada kesenian Bojonegoro keunikannya sendiri, maka ruangan ini juga dapat difungsikan sebagai tempat *workshop* guna mengajarkan cara merias diri. (Gambar 31)

O. Detail Elemen Interior

Detail elemen interior yang pertama ini terletak pada ruang studio tari yaitu cermin yang dapat digunakan oleh para komunitas seni tari. Frame yang digunakan pada cermin ini menggunakan bentukun lengkung yang menggambarkan karakter masyarakat Bojonegoro yang ulet dan bertekad kuat guna memajukan daerahnya. (Gambar 32)



Gambar 32. Detail Elemen Interior 1

Detail Elemen Interior kedua berada pada area Live Gallery. Detail Elemen Interior ini menggunakan rangka weld lalu diberikan sentuhan artificial. Sentuhan warna hijau dan penggunaan tanaman digunakan untuk menambahkan suasana Bojonegoro yang masih rindang dan juga asri. (Gambar 33)

DETAIL ELEMEN INTERIOR

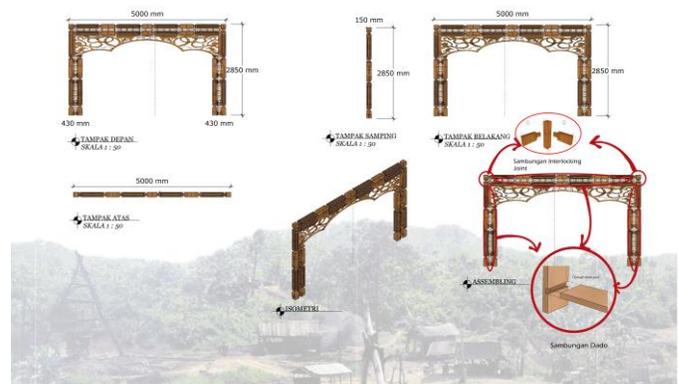
Layar Live Gallery



Gambar 33. Detail Elemen Interior 2

DETAIL ELEMEN INTERIOR

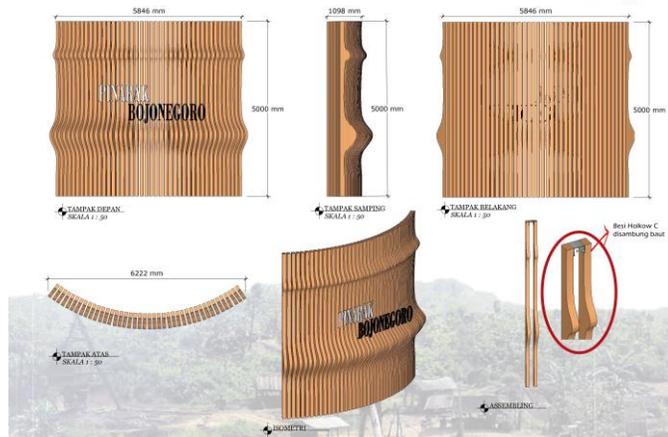
Getirak Ruang Latih Wayang



Gambar 36. Detail Elemen Interior 5

DETAIL ELEMEN INTERIOR

Roncean Ruang Informasi

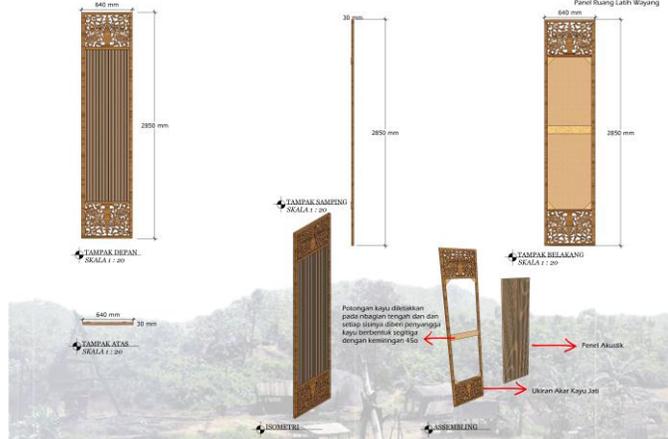


Gambar 34. Detail Elemen Interior 3

Dibutuhkan ciri khas khusus untuk menonjolkan sebuah lokasi, oleh karena itu penggunaan bentuk roncean pada detail elemen interior area informasi dapat membantu ciri khas tersebut (Gambar 34).

DETAIL ELEMEN INTERIOR

Panel Ruang Latih Wayang



Gambar 35. Detail Elemen Interior 4

Unsur Budaya dalam perancangan ini juga diberikan pada detail interior yang terletak pada ruang latihan wayang. Menggunakan ukiran yang dipadukan pada panel akustik digunakan untuk meredam suara pada ruangan (Gambar 35). Penggunaan ukiran pada area pertunjukkan dengan menggunakan material lokal khas Bojonegoro yaitu kayu jati juga membuat unsur budaya pada ruang ini semakin terasa. (Gambar 36)

VI. KESIMPULAN

A. Simpulan

Perancangan interior pusat wisata seni dan budaya Bojonegoro ini merupakan sebuah wadah untuk menambah objek wisata yang ada. Dimana wisata ini mengandung unsur rekreasi, apresiasi, edukasi, pelatihan, dan informasi. Tujuan rekreasinya adalah karena di Bojonegoro sendiri belum pernah ada tempat untuk memperkenalkan hampir sebagian besar dari potensi Bojonegoro. Tujuan apresiasinya adalah menyediakan wadah guna mengapresiasi dan meningkatkan jumlah komunitas yang ada di Bojonegoro. Tujuan edukasinya adalah untuk memperkenallan kepada wisatawan lokal maupun mancanegara mengenai asal usul Bojonegoro, sejarah Bojonegoro, dan budaya Bojonegoro. Tujuan pelatihannya adalah untuk meningkatkan kreatifitas komunitas dan meningkatkan jumlah anggota komunitas per tahunnya. Yang terakhir, tujuan informasinya adalah secara tidak langsung, tempat ini memberikan informasi dan mengenalkan potensi Bojonegoro kepada wisatawan bahwa Bojonegoro memiliki potensi yang sangat banyak dan dapat dikembangkan terus menerus. Semua tujuan ini memiliki visi dan misi yang sama dengan kabupaten Bojonegoro dimana diharapkan wadah ini dapat digunakan guna meningkatkan sektor pariwisata dan meningkatkan perekonomian.

B. Saran

Setelah melalui semua proses perancangan interior pusat wisata seni dan budaya Bojonegoro ini, penulis menjadi mempunyai sebuah pengalam dan juga pembelajaran yang

baru. Oleh karena itu, penulis ingin membagikan beberapa saran kepada pembaca yaitu :

1. Unsur Budaya

Indonesia disebut juga dengan Negara Kepulauan dimana Indonesia terdiri dari pulau - pulau yang terbentang dari Sabang sampai Merauke. Oleh karena itu terdapat aneka ragam kebudayaan seperti cerita rakyat, seni tradisional, banyaknya suku bangsa, dll. Namun, keberagaman budaya tersebut mulai ditinggalkan oleh sebagian generasi muda karena mereka merubah mindset mereka dengan memberi label “Memalukan” atau “Kampung” pada segi pandang kebudayaan. Kurang minatnya masyarakat sekitar terhadap kebudayaan juga membuat rasa bangga dan perasaan cinta terhadap negara sendiri sudah mulai pudar. Padahal untuk menjadikan sebuah negara yang maju dan berkembang, memiliki jiwa nasionalisme sangat diperlukan. Oleh karena penulis memiliki saran untuk membawa unsur budaya yang penuh dengan filosofi kedalam sebuah perancangan dapat memberikan kesan susana yang baru sebagai wujud inovasi.

2. Desain yang berkelanjutan

Pada era globalisasi ini sudah sering sekali terdengar berita mengenai rusaknya sumber daya alam serta terancamnya keragaman hayati dunia. Dengan menggunakan desain yang berkelanjutan ke dalam perancangan seperti menggunakan material lokal, akan memberikan banyak manfaat yaitu seperti melestarikan sumber daya alam, memberikan unsur lokalitas, menurunkan penggunaan energi, mengurangi limbah, dan juga dapat menguntungkan dalam segi estetika.

3. Bentuk

Penggunaan bentuk yang dinamis dan tidak kaku dapat membantu menciptakan suasana yang lebih kreatif karena dapat menimbulkan kesan yang unik, asik dan menyenangkan

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, pertolongan, karunia dan kasih-Nya yang telah dianugerahkan kepada penulis terima selama melaksanakan tugas akhir ini, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Interior Pusat Wisata Seni dan Budaya Bojonegoro” sebagai syarat untuk memperoleh gelar *Interior Designer* Program Studi Desain Interior Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra.

Selama pembuatan tugas akhir ini penulis banyak mendapat bantuan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro yang telah membantu dan mendukung kelengkapan data – data yang diperlukan, memberikan izin serta memberikan masukan selama penyusunan tugas akhir ini.
2. Diana Thamrin, S.Sn., M. Arch selaku dosen pembimbing I dan juga selaku sekretaris jurusan Program Studi Desain Interior yang telah memberikan waktu, kesabaran, bimbingan, pengarahan, koreksi, masukan dan motivasi selama penyusunan tugas akhir ini.
3. Celline Junica Pradjonggo, S. Sn selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan waktu, kesabaran, bimbingan, pengarahan, koreksi, masukan dan motivasi selama penyusunan tugas akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Calyanda, Achmad Farabi.”Minyak Bumi dan Gas, Awal Perubahan Wajah Bojonegoro.Kompasiana.2016. 15 Maret 2019. <<https://www.kompasiana.com/achmadfarabi/58523e7e4b7a618f3edff310/minyak-bumi-dan-gas-awal-perubahan-wajah-bojonegoro>>
- [2] Mulyanto.”Potensi Wisata di Bojonegoro Terus Dikembangkan”. Kumparan. 2017. 13 Maret 2019. <<https://kumparan.com/beritabojonegoro/potensi-wisata-di-bojonegoro-terus-dikembangkan>>
- [3] Badan Pusat Statistik. *Kabupaten Bojonegoro dalam Angka: Kabupaten Bojonegoro*. 2018
- [4] Thamrin, Diana, Wardani, Laksmi K. W., Sitindjak, Ronald H.I., Natadjaja, Listia. *Experiential Learning through Community Co- design in Interior Design Pedagogy*. International Journal of Art and Design Education. Vol 38 no 2, pp 461-477.2018.
- [5] “Kondisi Geografis Kabupaten Bojonegoro”. *Situs Resmi Pemkab Bojonegoro*.2014. 13 Maret 2019 <<http://www.bojonegorokab.go.id/geografi>>
- [6] Maryani. *Pengantar Geografi Pariwisata*. Bandung: Jurusan Pendidikan Geografi FPIPS IKIP.1991
- [7] Departement Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.2003
- [8] Windia,Wayan, Made W., Ketut S., Made S. *Model Pengembangan Agrowisata Di Bali*.Jurnal Social – Ekonomi Pertanian.Vol. 7 no.1, pp 1-14. 2007