

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG PUSAT
PENGKAJIAN ISLAM ISLAMIC CENTER
NTB**

Dea Olanda Ardianti
deaolanda@yahoo.com

Drs. Hartoto Indro S., M.Sn.
Hartotoi66@gmail.com

Abstract

The development of halal tours are very heavily done by the NTB governors. Islamic Center is presented as a Halal tourist icon for the province of NTB which can be a place for people in deepening the science of Islamic religion. But the lack of interest of the young generation of today towards the science of religion needs to get special handling. Referring to the design pattern of Rosemarry Kilmer, the central studies building of NTB Islam center is designed by combining the edutainment learning system and the element of local wisdom of NTB to attract the attention of the younger generations and tourists. Edutainment method is a method of learning in a fun way so that learning materials can be easily accepted. This method is applied to the design of the learning facilities offered at this Islamic center. Meanwhile, the element of local wisdom is raised through the form and decoration of space to create a familiar atmosphere for the community and as a means of promoting regional identity. It is expected to have an impact on the increase of devotion, community religiosity and a good image for NTB province as a developer of halal tourism.

Keywords: Halal Tour, Edutainment, Local Wisdom, Islamic

Abstrak

Pengembangan wisata halal kini sangat gencar dilakukan oleh pemerintah NTB. Islamic Center hadir sebagai icon wisata halal bagi provinsi NTB yang dapat menjadi wadah bagi masyarakat dalam memperdalam ilmu agama islam. Namun kurangnya minat generasi muda masa kini terhadap ilmu agama perlu mendapat penanganan khusus. Beracuan pada pola pikir perancangan Rosemarry Kilmer gedung pusat pengkajian islam islmaic center NTB didesain dengan menggabungkan sistem pembelajaran edutainment dan unsur kearifan lokal NTB yang islami demi menarik perhatian para generasi muda dan wisatawan. Metode edutainment merupakan metode pembelajaran dengan cara yang menyenangkan sehingga materi pembelajaran dapat dengan mudah diterima. Metode ini diterapkan pada desain fasilitas belajar yang ditawarkan pada islmain center ini. Sementara itu unsur kearifan lokal dimunculkan melalui bentuk dan dekorasi ruang untuk menciptakan suasana yang familiar bagi masyarakat dan sebagai sarana mempromosikan identitas daerah. Hal tersebut diharapkan dapat berdampak pada peningkatan ketaqwaan dan kereligiusan masyarakat dan citra yang baik bagi Provinsi NTB sebagai pengembang wisata halal.

Kata kunci: Wisata Halal, Edutainment, Kearifan Lokal, Islami

PENDAHULUAN

Di Indonesia kini telah banyak daerah yang mengembangkan wisata halal. Menurut sebuah artikel yang diterbitkan oleh travelturismindonesia.com industri pariwisata halal dapat dikatakan sebagai pertumbuhan terbesar dibandingkan dengan jenis pariwisata lainnya. Salah satu daerah yang kini sedang gencar dalam mengembangkan wisata halal ialah Provinsi NTB khususnya di Pulau Lombok. Pulau Lombok dirasa memiliki potensi yang besar sebagai wilayah pengembangan wisata halal. Hal tersebut tidak hanya didukung oleh reputasi Pulau Lombok sebagai salah satu *icon* wisata di Indonesia yang terkenal dengan keindahan alamnya saja, tetapi fakta-fakta unik mengenai pulau Lombok seperti julukan “pulau 1000 Masjid” dan “Serambi Madinah” juga dianggap sangat menguntungkan dalam pembentukan reputasi yang baik bagi wisata halal. Melihat potensi tersebut, pemerintah Provinsi NTB kemudian mendirikan Islamic Center sebagai induk dari ribuan Masjid yang ada di Pulau Lombok dalam upayanya mengembangkan Konsep wisata Halal.

Islamic Center merupakan *icon* bagi peradaban islam modern di NTB. *Islamic Center* tidak hanya berfungsi sebagai tempat peribadatan semata tetapi juga sebagai pusat kegiatan baik pendidikan maupun hiburan bagi masyarakat NTB khususnya yang tinggal di kota Mataram. Status sebagai pengembang wisata halal memiliki tanggung jawab yang cukup besar. Label tersebut tentunya harus diimbangi dengan kondisi masyarakat yang mencerminkan kereligiusan sesuai dengan slogan kota Mataram yaitu Maju, Religius dan Berbudaya. Keberadaan *Islamic Center* tentu saja dapat mendukung konsep wisata halal yang sedang dicanangkan oleh pemerintah namun disisi lain *Islamic Center* juga dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat menuju masyarakat yang religius. Untuk mewujudkan hal itu, pemerintah membangun gedung pusat pengkajian islam yang merupakan bagian dari *Islamic Center* sebagai pusat pembelajaran Islam dan hiburan khususnya bagi kaum muda. Gedung Pengkajian Islam ini memiliki beberapa fasilitas seperti museum, perpustakaan, kantor MUI, ruang belajar serta TPA.

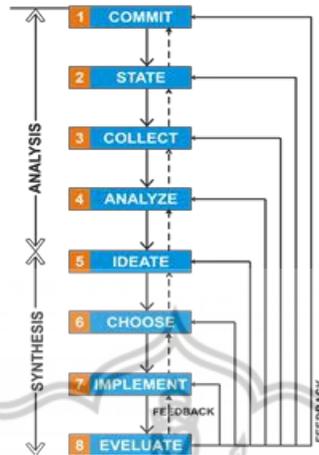
Gedung pusat pengkajian islam ini diharapkan dapat menjadi wadah bagi masyarakat dalam mengembangkan dan meningkatkan ketaqwaan diri serta dapat menjadi tempat *favorite* terutama bagi generasi muda di Mataram. Faktanya kebanyakan generasi muda jaman sekarang lebih suka mengkabiskan waktu di mall atau *cafe*. Menjadikan *Islamic Center* sebagai tempat *favorite* bagi remaja memerlukan daya tarik yang cukup kuat sehingga dapat menarik perhatian masyarakat banyak untuk mengisi waktu luang mereka di *Islamic Center*. Desain interior dapat menjadi solusi yang tepat dalam menciptakan daya tarik tersebut. Maka dari itu, Gedung Pengkajian Islam ini memerlukan perencanaan yang matang dalam perancangan interior yang akan diterapkan.

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan ialah metode yang dipopulerkan oleh Rosemary Kilmer. Menurut Rosemary Kilmer proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama yaitu analisis, pada tahap ini masalah diidentifikasi, dibedah, ditelaah, diteliti dan dianalisis. Pada tahap ini, desainer menghasilkan sebuah proposal ide mengenai langkah-langkah pemecahan masalah. Tahap kedua, yaitu sintesis, pada tahap ini desainer mengolah hasil dari proses analisis untuk menghasilkan solusi desain yang kemudian diterapkan.

Pada perancangan interior Gedung pengkajian Islam *islamic center* ini menggunakan pola pikir dengan dua tahap yakni analisa yang merupakan tahap *programming* dan sintesa yang

merupakan tahap *designing*. Tahap pertama *programming*, merupakan proses menganalisa dimana desainer mengumpulkan segala data lapangan seperti data fisik, non-fisik, litelatur serta bernagai data lainnya yang mendukung. Kemudian setelah mendapatkan data-data, masuk pada tahap *designing*, pada tahap ini mulai muncul ide-ide mengenai solusi desain dari permasalahan yang telah diuraikan pada tahap sebelumnya. Beberapa alternatif tersebut kemudian dipilih sebagai solusi desain yang paling baik dan sesuai.



Gambar 1 bagan pola pikir perancangan
(Sumber: *Designing Interiors*, Rosemary Kilmer, 1992)

Dalam proses desain menurut Rosemary Kilmer ini ada beberapa tahapan berdasarkan bagan pola pikir perancangan (gambar 2.51) dan apa yang dilakukan desainer pada tahap tersebut. Tahapannya adalah sebagai berikut:

a. *Commit*

Merupakan tahap menerima dan berkomitmen akan sebuah proyek. Pada tahap ini perancang mengajukan surat izin survey kepada Dinas Pekerjaan Umum Provinsi NTB untuk menjadikan Islamic Center sebagai objek perancangan Tugas Akhir.

b. *State*

Tahap ini merupakan tahap mendefinisikan masalah. Pada tahap ini perancang membuat latar belakang perancangan.

c. *Collect*

Merupakan tahap mengumpulkan fakta-fakta dan data lapangan yang ada. Pada tahap ini perancang melakukan survey lapangan didampingi oleh ketua penanggung jawab proyek dan mendapat beberapa data-data fisik yang dibutuhkan. Selain itu mperancang juga mengumpulkan beberapa data nonfisik dan litelatur melalui media internet dan buku.

d. *Analyze*,

Merupakan tahap menganalisa masalah dari data dan fakta yang telah dikumpulkan. Pada tahap ini perancang membuat peta konsep untuk merumuskan permasalahan dan solusi desain yang dibutuhkan.

e. *Ideate*

Tahap ini merupakan tahap mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Pada proses ini perancang membuat Alternatif desain melalui gambar dari media internet sebagai acuan desain dan gambar sketsa-sketsa ide perancangan.

f. *Choose*

Choose adalah tahap memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang sudah ada. Pada Tahap ini perancang menyeleksi ide yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya melalui kriteria yang telah ditetapkan.

g. *Implement*,

Merupakan tahap menyalurkan ide melalui penggambaran 2D atau 3D maupun presentasi yang mendukung. Pada tahap ini perancang membuat visualisasi 3D secara digital maupun manual, presentasi *power point* dan animasi.

h. *Evaluate*,

Merupakan tahap meninjau kembali desain yang telah dihasilkan. Pada tahap ini perancang membuat revisi desain yang telah ditinjau dan kemudian membuat gambar kerja desain yang telah *fix*.

HASIL

1. Data lapangan



Gambar 2. Fasad Bangunan Masjid yang akan direnovasi
(Sumber: Dokumentasi pribadi,2017)



Gambar 3. Fasad bangunan rencana renovasi
(Sumber: Dokumen Dinas Pekerjaan Umum prov.NTB)



Gambar 4. Interior Masjid lantai 1 yang akan direnovasi
(Sumber: Dokumentasi pribadi,2017)



Gambar 5. Interior Masjid lantai 1 yang akan direnovasi
(Sumber:Dokumentasi pribadi,2017)



Gambar 6. Denah rencana renovasi lantai 1
(Sumber: Dokumen Dinas Pekerjaan Umum prov.NTB)



Gambar 7. Denah rencana renovasi lantai 2
(Sumber: Dokumen Dinas Pekerjaan Umum prov.NTB)

Ruang Lingkup Perancangan

Perencanaan interior Gedung Pengkajian Islam ini difokuskan pada area umum yang dapat diakses oleh siapa saja meliputi museum, perpustakaan, Area diskusi, lobby, Ruang TPA dan Ruang Kajian. Berikut adalah keluasan bangunan yang akan dirancang:

Lantai 1:	
Museum	: 1222,5 m ²
Lobby	: 105 m ²
Ruang Shalat	: 444 m ²
Lantai 2:	
Perpustakaan	: 330,7 m ²
Area Diskusi	: 958,5 m ²
Ruang Kajian	: 108 m ²
Ruang TPA	: 108 m ²
Lobby	: 196 m ²
	<hr style="width: 20%; margin-left: 0;"/>
	3472,7 m ²

2. Permasalahan Desain

Adapun permasalahan desain yang dapat disimpulkan dari proses menganalisa data lapangan dan data literatur adalah:

- a. Bagaimana mendesain fasilitas belajar yang edutainment sehingga aktivitas belajar berjalan menyenangkan dan dapat dengan mudah diterima?
- b. Bagaimana menciptakan suana ruang yang *cozy* dan familiar melalui pengaplikasian unsur kearifan lokal NTB yang Islami?

PEMBAHASAN

A. Konsep Desain



Konsep perancangan interior *Islamic Center* ini menggabungkan unsur edutainment, kultur dan islami kedalam sebuah ruang. Penggabungan unsur tersebut diterapkan melalui gaya dan tema yang digunakan.

1) Gaya

Perancangan interior Gedung Pusat Pengkajian Islam *Islamic Center* NTB ini menggunakan gaya Eklektik. Gaya eklektik adalah lambang kebebasan berekspresi karena gaya eklektik merupakan percampuran beberapa gaya dari beberapa periode waktu dan tempat tertentu yang kemudian dijadikan satu dalam sebuah ruang. Adapun beberapa campuran gaya meliputi gaya Tradisional, Islami dan Modern. Unsur tradisional dimasukkan agar tetap melestarikan dan memperkenalkan kerifan lokal setempat namun sesuai dengan syariat islam. Pada perancangan *Islamic Center* ini, modernisasi dihadirkan melalui penyediaan fasilitas belajar dengan metode dan teknologi yang kekinian yaitu edutainment dimana pengunjung dapat lebih memperdalam ilmu agama dengan cara yang menyenangkan.

2) Tema

Tema yang diusung pada perancangan gedung pusat pengkajian Islam *Islamic Center* NTB ini ialah Euforia Pondok Sasak. Bila diartikan satu per satu setiap katantanya, Euforia yang berarti perasaan nyaman atau gembira yang terjadi karena situasi tertentu, Pondok yang biasa dikenal sebagai tempat menuntut ilmu agama, dan Sasak adalah suku asli pulau Lombok. Jadi Euforia Pondok Sasak berarti tempat menimba ilmu agama yang memberikan rasa nyaman dan senang dalam balutan suasana tradisional suku sasak sehingga membuat pengunjung merasa nyaman dan ingin kembali lagi. Tema tersebut dipilih untuk menyesuaikan perancangan dengan tujuan didirikannya islamic center sebagai wadah bagi masyarakat untuk memperdalam ilmu agama islam dan sebagai destinasi wisata halal di NTB.

Fasilitas *Edutainment*

1) Wahana Renungan

Wahana ini mencoba untuk menyentuh sisi internal pengunjung. Sisi internal yang ingin dibangkitkan ialah emosi atau perasaan khawatir dan takut dimana kedua emosi tersebut dapat membantu membentengi diri dari perilaku diluar norma-norma Agama.

Wahana ini berupa dua buah ruang yang berdampingan. Ruang pertama berisi fasilitas pemutaran film 4d berdurasi 10 menit mengenai proses kehidupan manusia dari awal diciptakan hingga kehidupan sesusah meninggal. Selain melihat pengunjung juga dapat merasakan efek 4D dari tayangan tersebut. Kemudian ruang kedua adalah ruangan yang seluruh dindingnya dilapisi cermin agar pengunjung dapat melihat refleksi diri mereka sambil mendengar audio berupa beberapa pertanyaan seputar kehidupan yang berdurasi 5 menit.

2) Ruanag Audio Visual

Ruang Audio Visual adalah sebuah fasilitas edutainment yang disediakan untuk pemutaran film-film Nabi atau film keagamaan sehingga anak-anak dapat belajar dengan lebih menyenangkan.

3) Area Permainan

Area bermain berisi fasilitas game komputer dan playground yang dikemas dengan pembelajaran Agama. Anak-anak dapat bermain sambil belajar sehingga mereka dapat dengan mudah menangkap pelajaran.

4) Counter Hafalan

Cunter hafalan adalah sebuah fasilitas yang disediakan bagi anak-anak agar termotivasi dalam menghafal Do'a dan ayat-ayat Al-Qur'an. Counter Hafalan mengadopsi sistem tuker kupon pada Time Zone dimana pengunjung dapat menukarkan kupon yang mereka kumpulkan dnegan hadiah. Namun pada Counter hafalan, hadiah tersebut ditukar dengan hafalan doa'a dan ayat-ayat Al-Qur'an. Semakin tinggi tingkat hafalannya maka semakin bagus hadiah yang didapatkan.

5) Tanaman

Penelitian menyatakan bahwa sebuah tanaman dapat menyediakan oksigen yang dapat membantu perkembangan otaksehingga semakin banyak oksigen yang didapat maka kinerja otak akan semakin baik. Sealain itu pemberian tanaman dapat membuat suasana semakin asri dan nyaman sehingga proses belajar menjadi lebih kondusif dan metode edutainment dapat berjalan dengan baik.. Tanaman akan banyak di letakkan pada ruang diskusi.

6) *Wall Painting*

Sebuah gambar lebih berarti dari seribu kata-kata. pemberian wall painting berisi pembelajaran agama seperti proses sholat akan lebih mudah diingat oleh anak-anak. penerapan wall painting nantinya akan digunakan pada ruang TPA dimana pengguna ruang yang utama adalah anak-anak.

B. Desain Akhir



Gambar 7. Desain Lantai 1
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2017)

Pada lantai satu gedung ini terdapat museum yang berisi fasilitas edutainment untuk anak-anak sehingga desainnya dibuat lebih cheerful sehingga menarik bagi anak-anak. Penataan layout dan furniture yang digunakan dibuat seperti taman bermain bagi anak-anak. Warna-warna cerah juga ditambahkan pada beberapa bagian namun tetap menyesuaikan dengan gaya dan tema yang digunakan. Pada area pameran dipasang beberapa pantun dengan bahasa sasak yang merupakan bahasa daerah setempat. Pantun tersebut berisi nasihat-nasihat kegamaan untuk memperkenalkan bahasa daerah setempat dan turut melestarikannya.



Gambar 8. Desain Lantai 2 area diskusi
(Sumber: Ardianti, 2017)



Gambar 9. Desain Sign system 2 area diskusi
(Sumber: Ardianti, 2017)



Gambar 10. Desain Lantai 2 area perpustakaan
(Sumber: Ardianti, 2017)

Pada lantai 2 berisi perpustakaan dan area diskusi, area ini lebih banyak diperuntukkan bagi kaum remaja yang ingin memperdalam ilmu Agama dan melakukan diskusi. Desain pada area ini dibuat lebih santai dengan pemberian tanaman agar suasana belajar berjalan lebih kondusif. Pada area duduk mengadopsi bentuk persawahan untuk memasukkan unsur alam kedalam ruangan yang kemudian dipadukan dengan bambu dan bentuk arsitektur lumbung sasak menghadirkan suasana pedesaan ditengah padatnya perkotaan. Area diskusi juga dibagi menjadi 3 area yaitu area wanita, area pria dan area universal untuk menghindari keintiman yang terjadi antara wanita dan pria yang bukan mahromnya sesuai dengan ketentuan islam. Pada area universal furnitur yang digunakan tidak terlalu intim seperti pada area pria dan area wanita dan letaknya sangat terbuka sehingga dapat dengan mudah mendapat pengawasan.

KESIMPULAN

Islamic Center merupakan pusat pengembangan agama Islam bagi peradaban Islam modern. *Islamic center* tentunya dapat menjadi wadah bagi masyarakat dalam upaya meningkatkan ketakwaan diri. Namun mirisnya di jaman sekarang generasi muda lebih suka menghabiskan waktu di tempat-tempat hiburan seperti mall atau cafe. Minimnya ketertarikan generasi muda dalam memperdalam ilmu agama perlu mendapat perhatian khusus demi keberlangsungan generasi muslim dimasa yang akan datang. Kehadiran *Islamic Center NTB* merupakan upaya menyebarkan semangat ketaqwaan kepada masyarakat agar kereligiusan tertanam pada diri mereka yang berdampak pada reputasi wisata halal yang sedang dikembangkan oleh pemerintah. *Islamic Center* sebagai salah satu *icon* wisata halal tentu haruslah mengandung unsur budaya setempat sehingga dapat memperkenalkan identitas daerah kepada para wisatawan.

Sebagai upaya meningkatkan minat generasi muda dalam menuntul ilmu agama, desain Gedung Pusat Pengkajian Islam *Islamic Center NTB* perlu menggunakan metode pembelajaran yang dapat menarik minat generasi muda masa kini. Metode pembelajaran yang dapat digunakan ialah edutainment. Metode edutainment dapat diterapkan melalui fasilitas belajar yang disediakan. Sehingga peningkatan ketaqwaan diri dapat berawal dari rasa senang yang timbulkan dari metode edutainment yang diterapkan. Metode tersebut kemudian dipadukan dengan unsur kearifan lokal sehingga menimbulkan kecintaan akan kebudayaan setempat dan ikut melestarikannya. Desain yang dihasilkan ialah suatu desain yang memadukan unsur budaya

dengan unsur modern namun tetap pada syariat islam dalam sebuah sistem pembelajaran yang berdampak pada pola aktivitas dan emosi yang terjadi pada sebuah ruang.

DAFTAR PUSTAKA

Edupaint.2013.Eklektik Lambang Kebebasan Ekspresi dalam desain Arsitektur.<http://edupaint.com/pojok-unik/pojok-unik-interior/4561-eklektik-lambang-kebebasan-ekspresi-dalam-desain-arsitektur.html>. 17 Juni 2016

Hamid, Moh.Sholeh.2014. Metode Edutainment. Yogyakarta: DIVA press

Muhidin, Lalu Muhammad.1991. Arsitektur Tradisional Nusa Tenggara Barat. Jakarta:Departemen pendidikan dan kebudayaan

Kilmer, Rosemarry.1992. Designing Interiors. Wilmer

Syahid, Ahmad Rosyidi.2016. Pariwisata ialah: Pengertian, Prinsip dan Prospeknya.<https://studipariwisata.com/referensi/pariwisata-halal/>. 17 Juni 2016

