

**PERANCANGAN INTERIOR PUSAT INFORMASI
PARIWISATA KAB.BANDUNG**



JURNAL

Mochammad Radifan H

NIM 1511976023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2019

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR PUSAT INFORMASI PARIWISATA KAB.BANDUNG

M. Radifan .H

Abstrak

Pusat informasi pariwisata adalah tempat yang digunakan untuk menampung aktifitas dalam menginformasikan, memasarkan, memamerkan pariwisata dan budaya di Kabupaten Bandung. Desain interior pusat informasi pariwisata membawa konsep kontemporer dengan menggabungkan tema-tema tradisional Sunda dengan pendekatan pusat informasi pariwisata yang inovatif, informatif dan komunikatif. Desain ini bertujuan untuk mewadahi semua hal yang berkaitan dengan pariwisata yang inovatif, informatif dan komunikatif, dan diharapkan menjadi ide-ide baru dan sesuatu yang luar biasa bagi Indonesia di lingkungan pariwisata. Peran desainer interior dalam proyek ini memiliki pengaruh penting karena dengan pendekatan desain interior, citra pusat informasi pariwisata dapat diperbarui melalui budaya desain masing-masing daerah, yang secara tidak langsung mendidik pengguna. Desain ini menggunakan proses yang terdiri dari analisis bangunan khas dan pengumpulan data, dan kemudian mengolahnya menjadi desain yang diharapkan dapat memberikan solusi optimal.

Kata Kunci : interior, Pusat Informasi Pariwisata, Kontemporer, modern

Abstract

Tourism information center is a used to accommodate activities for inform it, marketing, exhibit tourism and culture in Bandung district. Tourism information center interior design brings contemporary concepts by combining traditional Sundanese themes with innovative, informative and communicative tourism information center approaches. The design have a purpose to accommodate all things related to tourism that are innovative, informative and communicative, and expected become a new idea and something amaze for Indonesia in the tourism environment. Role of interior designers in this project give a take effect important because with interior design approach, image of the tourism information center can be updated through a design culture of each region, indirectly can educate users. This design use a process that consists of a typical type of building analysis and data collection, then process into a design that is expected to provide optimal solutions.

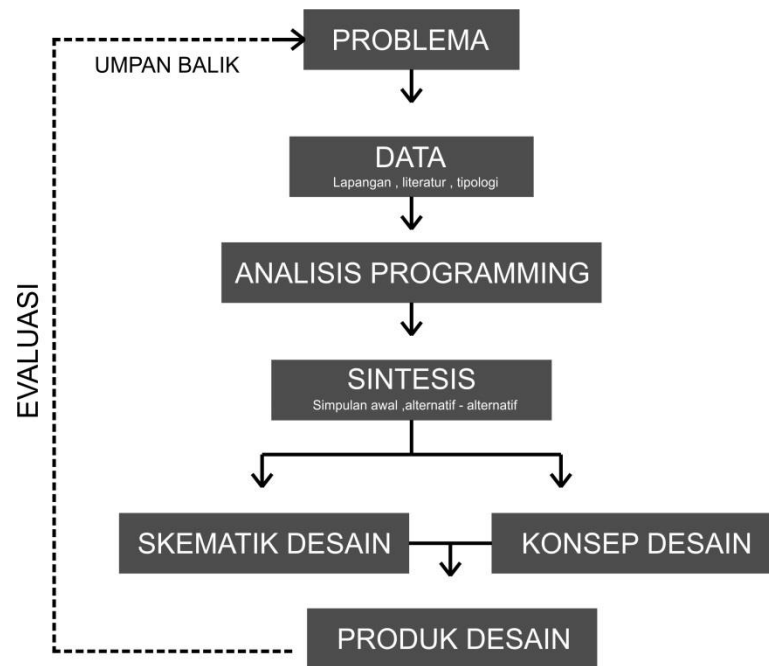
I. Pendahuluan

Pariwisata adalah kegiatan dinamis yang melibatkan banyak manusia serta menghidupkan berbagai bidang usaha. Di era globalisasi saat ini, sektor pariwisata akan menjadi pendorong utama perekonomian dunia dan menjadi industri yang mengglobal. Pariwisata akan memberikan banyak pemasukan bagi daerah yang sadar akan potensinya terhadap sektor pariwisata.

Semakin banyaknya tempat pariwisata yang menjamur di Kabupaten Bandung mendorong kinerja pemerintah Kabupaten Bandung untuk mengembangkan potensi pariwisata dan kebudayaan yang sudah ada. Oleh karena itu untuk mendapatkan pelayanan tentang pariwisata seharusnya pemerintah setempat menyediakan fasilitas berupa bangunan informasi pariwisata dan kebudayaan agar masyarakat yang datang untuk berwisata mudah memperoleh informasi daerah wisata yang akan dikunjungi.

II. Metode Perancangan

Desain yang di terapkan oleh Jones, 1971 dalam santosa, (2005) yang menggunakan metode analisa yang mengacu dari apa yang dinamakan “*Thinking Before Drawing*” atau “Berfikir Sebelum Menggambar”. Metode analisis ini sangat dipengaruhi oleh proses yang dilakukan sebelumnya. Proses tersebut meliputi penetapan masalah, pendataan lapangan, literatur, tipologi, analisis pemograman, sistesis, skematik desain, penyusunan konsep dan perwujudnya desain.



Gambar 1. BrainStorming

III. Pembahasan dan Hasil Perancangan

Perancangan interior Pusat Informasi Pariwisata merupakan solusi yang memberikan suasana dan citra yang baru bagi sebuah bangunan pusat informasi. Penerapan konsep inovatif dan komunikatif merupakan salah satu tujuan agar bangunan ini dapat menarik perhatian masyarakat dalam maupun mancanegara sehingga proses pengenalan potensi wisata di Kab.Bandung terbantu dan memberikan dampak positif bagi masyarakat daerah tersebut.

Perancangan yang mengusung konsep komunikatif inovatif difokuskan pada pengaplikasian pada sistem pengenalan objek wisata dengan penggunaan Teknik diorama dalam mempresentasikan objek wisata ,hal ini menjadi trobosan baru dalam lingkung pariwisata , lingkup yang di

rancang yaitu area lobby , resepsionis galeri , ruang staf , ruang kepala , komersial rent , amphitheater

Pendekatan Pragmatis maka olah desain dilakukan melalui proses uji coba. Hasil desain bersifat eksploratif dan ketepatan pemecahan masalah akan diketahui setelah melalui proses evaluasi berkala. Apabila hasil desain tidak mampu memecahkan masalah secara tepat maka akan dicoba lagi dengan alternatif pengolahan yang lain, demikian seterusnya hingga sampai pada batas tertentu hasil olah desain dianggap optimal.

Gaya yang dipilih pada perancangan ini adalah modern kontemporer. Pada Perancangan ini memiliki hal utama yang ini ditunjukkan yaitu kesan berada pada lingkup edukasi .

Warna yang digunakan pada perancangan ini adalah warna-warna natural , sehingga penerapan konsep tersebut bisa di terima oleh pengguna secara baik.

Material yang digunakan pada perancangan ini lebih banyak menerapkan unsur alam dimana pemilihan bahan yang digunakan mewakili nuansa alami. Hal ini diterapkan untuk membawa suasana alam pada ruangan agar terkesan menenangkan .

Pada area Lobby,diterapkan konsep *Healing Environment* berupa *Healing garden* yang memberikan cahaya matahari langsung memasuki area Lobby. Konsep ini dimaksudkan untuk menunjang penghematan kebutuhan listrik pada bangunan ini.

Material Lantai menggunakan granit berwarna terang untuk memberikan kesan bersih dan luas. Dinding menggunakan dinding batu bata berlapis plester dan finishing cat dengan warna dominan putih. Plafon menggunakan material gipsum akustik dan bambu. Pencahayaan yang ada lebih banyak menerapkan pencahayaan alami serta beberapa titik *downlight* dan *pendant lamp*.

Penghawaan menggunakan penghawaan buatan yaitu *AC central unit*. Penempatan *sign system* pada area center lobby bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi pengunjung yang akan melakukan *medical check-up*.



Gambar 2. Loby resepsionis



Gambar 3. galeri



Gambar 4. galer



Gambar 5. galeri



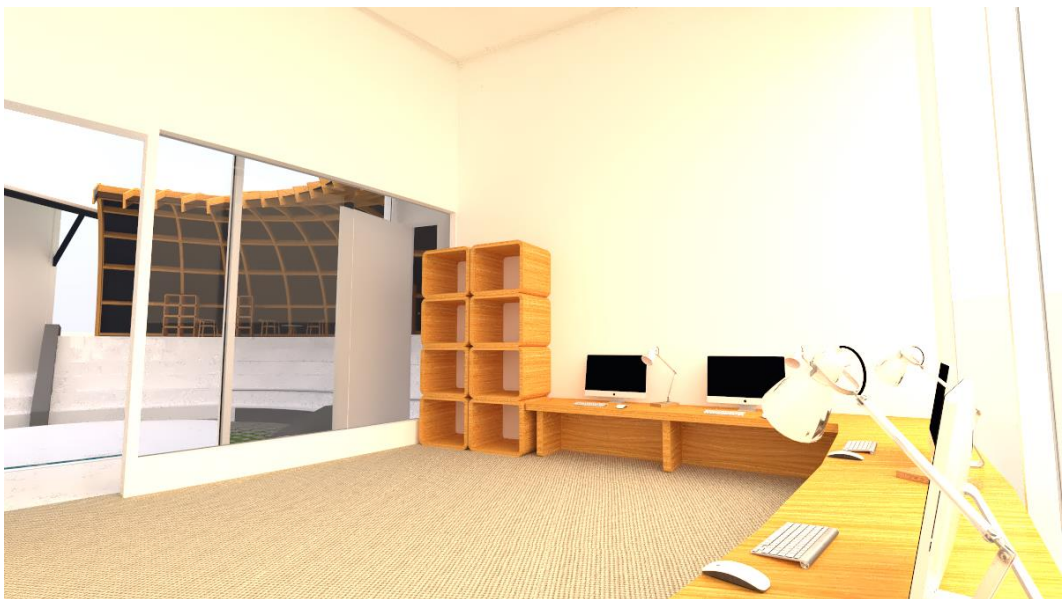
Gambar 6. Resepsionis



Gambar 7 komersial rent



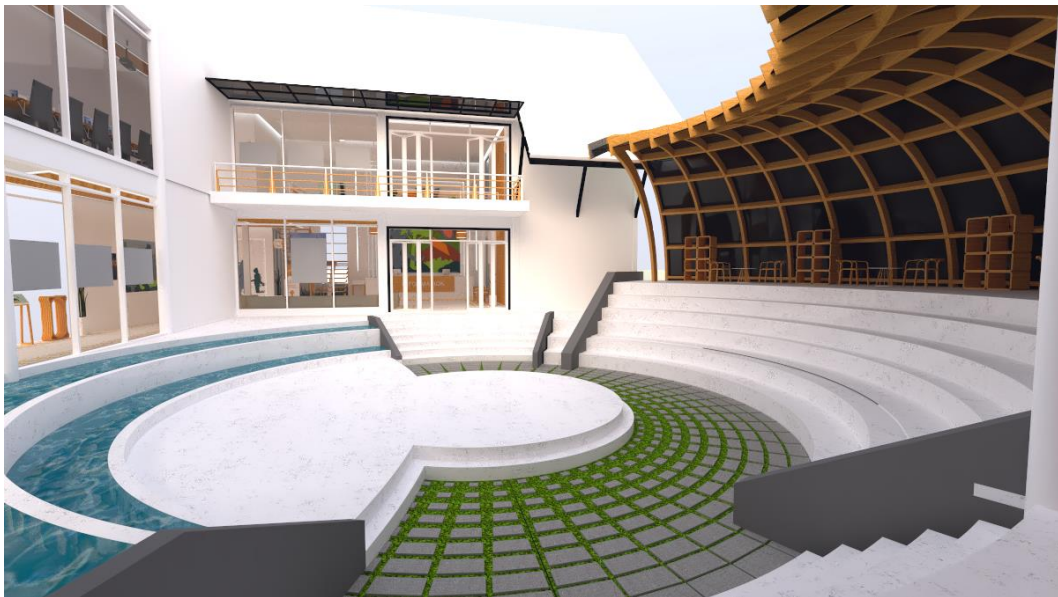
Gambar 8 ruang staff



Gambar 9 working space



Gambar 10 ruang kepala



Gambar 11 amphiteater

IV. Kesimpulan

Perancangan desain interior merupakan hal yang sangat penting bagi pengguna dan aktivitas ruang didalamnya. Sebuah Pusata Informasi Pariwisata tidak hanya menyediakan pelayanan informasi pariwisata saja suasana ruang yang menunjang unsur edukasi sangat diperlukan .

Konsep yang diusung merupakan jawaban atas permasalahan dan penambahan sistem baru pada bangunan pusat informasi di Indonesia. Perancangan yang mengambil tema komunikatif dan inovatif ini memfokuskan pada area tunggu dan galeri yang di desain secara modern namun menggunakan material alam yang sangat berlimpah di wilayah kab.Bandung.

Sistem Pusat Informasi pariwisata tak lepas dengan adanya aktivitas petugas dan pengunjung , maka dari itu desain layout dan material sangat di perhatikan .

V. Daftar Pustaka

website

<file:///C:/Users/VAIO/Downloads/eb9ecc0768edf197b9a191c7f3f3d4cb.pdf>

(2018 November 2018)

<https://www.disbudpar.bandung.go.id> (2018 November 2018)

<https://anzdoc.com/pendekatan-analogi-pada-desain-arsitektur.html> (2018 November 2018)

http://charasusanti.weebly.com/uploads/1/4/9/8/14985582/metodologi_desain.pdf

(2018 November 2018)

<http://repository.unpas.ac.id/32089/2/6.%20BAB%20%20TINJAUAN%20TEORI.pdf> (2018 November 2018)

<http://e-journal.uajy.ac.id/4226/3/2TA12265.pdf> (2018 November 2018)

<https://jabar.bps.go.id/statictable/2018/03/23/475/jumlah-kunjungan-wisatawan-ke-obyek-wisata-menurut.html> (2018 November 2018)