

Desain Interior *Tourism Information Center* Sidoarjo dengan Konsep *Historical Recognition and Modern Smart Technology*

Indianna Putri Dharmawan dan Mahendra Wardhana
Departemen Desain Interior, Institut Teknologi Sepuluh Nopember
e-mail: indiannapd@gmail.com

Abstrak—Keberadaan potensi wisata pada suatu daerah dapat menjadi daya tarik yang mendorong wisatawan untuk mengunjungi daerah tersebut. Pengembangan Pariwisata Indonesia mengacu pada Peraturan Pemerintah Nomor 50 Tahun 2011 yang memprioritaskan tentang Rencana Induk Pengembangan Kepariwisata Nasional Tahun 2010 – 2025 (RIPPARNAS). Menghadirkan sebuah TIC yang difungsikan sebagai sarana distribusi informasi terkait potensi yang dimiliki daerah, merupakan salah satu bentuk dukungan dalam mengembangkan pariwisata suatu daerah. Khususnya Kabupaten Sidoarjo, merupakan daerah berpotensi wisata yang membutuhkan pengembangan dalam hal penyebaran informasi wisata daerah. Menciptakan desain TIC berkonsep pengenalan sejarah melalui eksplorasi potensi Sidoarjo dengan bentuk penyajian informasi berteknologi canggih dan modern dapat dijadikan solusi yang tepat. Metode desain yang dilakukan meliputi pengumpulan data secara langsung maupun tidak langsung. Survei lapangan pada beberapa TIC di kota yang berpotensi wisata dilakukan sebagai studi pembandingan. Wawancara dan analisa kuesioner juga dilakukan untuk mengetahui jumlah masyarakat yang mengetahui fungsi TIC maupun untuk menentukan kebutuhan wisatawan dan ketertarikannya pada TIC. Studi literatur dari berbagai sumber, baik buku, internet, maupun jurnal dilakukan sebagai data pelengkap. Pemilihan konsep *Historical Recognition and Modern Smart Technology* dimaksudkan untuk mengenalkan sejarah kerajaan di Sidoarjo melalui eksplorasi potensi wisata daerah, serta menyesuaikan ketertarikan masyarakat era *modern* ini terhadap kemajuan teknologi dan gaya hidup yang sedang tren. Selain itu, penyajian informasi diterapkan secara modern dengan lebih memainkan interaksi dan pengalaman pengunjung. Aplikasi pada interior TIC berdasarkan konsep *historical recognition* yaitu melalui elemen interior dinding dan lantai yang dibuat bercerita dengan pembagian area mengikuti alur cerita sejarah. Sedangkan konsep *modern* diaplikasikan sebagai nuansa keseluruhan pada ruangan, dan *smart technology* ditunjukkan sebagai media utama penyajian informasi pada TIC.

Kata Kunci—*tourism information center, pariwisata, wisatawan, sejarah, teknologi, modern, interaksi, pengalaman*

I. PENDAHULUAN

Pariwisata adalah perpindahan orang untuk sementara dan dalam jangka waktu pendek ke tujuan – tujuan diluar tempat dimana mereka biasanya hidup dan bekerja [1]. Terdapat program Sapta Pesona pada seluruh destinasi wisata di Indonesia, “7 (tujuh) unsur pesona yang harus diwujudkan bagi terciptanya lingkungan yang kondusif dan ideal bagi berkembangnya kegiatan kepariwisataan di suatu tempat yang

mendorong tumbuhnya minat wisatawan untuk berkunjung” [2]. Prioritas pengembangan kepariwisataan Indonesia membutuhkan elemen penunjang yang memfasilitasi baik untuk masyarakat maupun wisatawan [3].

Kabupaten Sidoarjo merupakan penyangga utama Kota Surabaya yang saat ini berubah menjadi pesaingnya dikarenakan pertumbuhan pesat ekonomi dan industri. Terkait hal tersebut, pemerintah berupaya mengembangkan berbagai potensi yang ada untuk dijadikan destinasi wisata demi membranding Kabupaten Sidoarjo (*Sekretaris Daerah Pemkab Sidoarjo, Djoko Sartono, 19 Oktober 2017*). Salah satu upaya mendukung pengembangan pariwisata daerah adalah dengan meratakan penyebaran informasi wisata daerah, sehingga sebuah TIC diperlukan sebagai media pemerataan informasi wisata daerah Sidoarjo.

Sidoarjo memiliki museum kebudayaan Mpu Tantular, yang mana sedang mendapat program dari pemerintah berupa revitalisasi museum menggunakan teknologi *modern*. Museum tersebut berada di kawasan tengah Sidoarjo dengan akses mudah dikunjungi. Selain itu juga dekat dengan alun-alun Sidoarjo dan berbagai penginapan untuk wisatawan, sehingga merupakan tempat yang cocok sebagai lokasi TIC Sidoarjo. Menciptakan TIC berkonsep “*Historical Recognition and Modern Smart Technology*” bertujuan untuk eksplorasi potensi industri UKM yang mana merupakan cerminan dari adanya pusat perdagangan sejak zaman Kerajaan Jenggala, serta eksplorasi situs bersejarah sebagai destinasi wisata yang perlu dikenalkan pada wisatawan. Penyajian informasi untuk menonjolkan potensi tersebut menggunakan teknologi canggih dan modern, disesuaikan dengan pesatnya pertumbuhan penggunaan internet dan teknologi modern saat ini yang berdampak pada revolusi industri pariwisata berbasis teknologi digital. Menteri Pariwisata, Arief Yahya menjelaskan tren saat ini baik personal, *mobile* dan *interactive* sudah serba digital. Penggunaan teknologi digital ini dianggap empat kali lebih efektif dibandingkan media konvensional karena 70 persen *search and research* sudah digital. Identitas Sidoarjo sebagai daerah yang melek pariwisata berbasis teknologi diharapkan dapat menaikkan kunjungan wisatawan, sehingga Sidoarjo telah turut mensukseskan pengembangan kepariwisataan di Indonesia.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. *Tourism Information Center (TIC)*

TIC merupakan fasilitas yang menyediakan informasi khusus tentang kawasan lokal, daya tarik wisata, festival, dan pelayanan [4]. Perannya sangat penting karena menjadi lini depan serta memberikan kontribusi yang signifikan dalam sistem rantai pemasaran dan distribusi informasi. Alat yang efektif dalam publisitas adalah yang memberi efek visual dan auditif yang dijelmakan dalam bentuk ilustrasi, kalimat tercetak, dan kata terucap.

Tren yang berkembang saat ini telah merubah peran dan fungsi TIC, tidak saja hanya sebagai *outlet* untuk pendistribusian brosur pariwisata dan informasi bagi wisatawan, namun mengarah pada fungsi TIC sebagai tempat orientasi bagi pengunjung (wisatawan) guna mengetahui mengenai sejarah, seni dan budaya, bahkan industri-industri potensial yang terdapat di suatu daerah

Terdapat persyaratan dan prosedur pembangunan TIC diantaranya yaitu norma pembangunan, standar pembangunan, prosedur pembangunan, dan kriteria pembangunan pada TIC [5].

B. *Sejarah Sidoarjo (History of Sidoarjo)*

History adalah sebuah kata asing dari Inggris yang memiliki arti “masa lalu”. *History* yang digunakan oleh bangsa Inggris ternyata berasal dari kata bahasa Yunani yang berarti “orang pintar”. Dalam bahasa Indonesia, *history* memiliki arti “sejarah”, yaitu kejadian yang telah berlalu (lampau).

Sejarah adalah dialog yang tak pernah selesai antara masa sekarang dan masa lampau, suatu proses interaksi yang berkesinambungan antara sejarawan dan fakta-fakta yang dimilikinya[6].

Historical Recognition memiliki pengertian “pengenalan sejarah”. Pada konsep ini yang dimaksud adalah menjadikan peran dan fungsi suatu tempat sebagai media untuk mengenalkan sejarah yang ada. Selain itu, juga sebagai media untuk selalu mengenang sejarah tersebut serta melestarikan tentang keberadaannya.

Menurut buku sejarah Sidoarjo yang dihimpun Panitia Penggalan Sejarah Sidoarjo (PAPENSE) di tahun 1970 disebutkan letak kraton Jenggala berada di sekitar sungai Pepe. Hal ini didasarkan pada penemuan beberapa arca di lokasi itu. Kerajaan Jenggala adalah salah satu dari dua pecahan kerajaan yang dipimpin oleh Airlangga dari Wangsa Isyana. Kerajaan ini berdiri tahun 1042, dan berakhir sekitar tahun 1130-an. Lokasi pusat kerajaan ini sekarang diperkirakan berada di wilayah Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Pembagian Kerajaan Airlangga termasuk dalam sejarah pembagian kerajaan besar [7].

C. *Teknologi Pintar (Smart Technology)*

Teknologi adalah keseluruhan metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisiensi dalam setiap bidang aktivitas manusia [8]. *Smart technology* adalah teknologi pintar yang mana merupakan inovasi baru melebihi semua teknologi yang telah ada dan diciptakan sebelumnya. *Smart technology* merupakan terobosan yang sedang hangat di era modern ini.

Konsep *Smart Technology* dapat memberikan kemudahan akses informasi dan komunikasi. *DBS Group Research* dalam hasil risetnya, *Sink or Swim-Business Impact of Digital Technology*, menyimpulkan apabila penetrasi teknologi digital sangat dalam dan penggunaannya meluas, dampak teknologi digital akan semakin dirasakan, khususnya di dunia bisnis. Di Indonesia, peluang tumbuhnya teknologi digital sangat cepat dan besar. Kebutuhan terbesar saat ini adalah dukungan dari pemerintah supaya industri digital Indonesia bisa mengatasi ketertinggalan oleh negara lain. Berikut beberapa media teknologi pintar:

1. *Magic Mirror*

Banyak toko ritel yang berupaya memikat pembeli untuk kembali pergi berbelanja ke toko dibandingkan berbelanja secara *online*. Salah satunya adalah dengan menggunakan cermin pintar berteknologi tinggi. Pengunjung toko ritel mendapat pengalaman berbelanja yang menarik yaitu dapat mencoba berbagai produk yang dijual di toko tanpa harus menyentuhnya, lewat cermin-cermin pintar.

2. *Augmented Reality*

Augmented Reality atau yang biasa disingkat AR adalah suatu teknologi yang dapat memproyeksikan objek digital ke dalam dunia nyata secara *real-time* dengan memanfaatkan bantuan kamera, sensor, atau GPS yang ada pada perangkat penampil AR. Konsep teknologi ini sebenarnya sudah ada sejak tahun 90-an untuk keperluan militer dan komersial, namun seiring dengan berkembangnya teknologi internet dan *smartphone*, teknologi AR seolah terlahir kembali dengan tampilan yang lebih *fresh*, atraktif, dan interaktif bagi pengguna.

3. *Self-shot Camera*

Sebuah perusahaan kamera baru yang berbasis di Inggris, *Oxford Metrics Group (OMG)*, baru-baru ini mengumumkan sebuah kamera digital yang unik bernama Autographer. Autographer adalah sebuah kamera pintar yang dirancang dengan konsep “*wearable*” dan otomatis. *Wearable* di sini artinya Anda dapat menggunakan kamera ini seperti halnya menggunakan sebuah aksesoris seperti kalung atau gantungan kunci. Kamera ini juga akan bekerja secara otomatis tanpa perlu lagi menekan tombol *shutter* atau mengintip lubang bidik.

4. *LED Display*

Merupakan media yang dapat menampilkan video atau teks dengan menggunakan teknologi *light emitting diode (LED)*. LED bekerja dengan cara mengubah listrik menjadi cahaya dengan menggunakan semikonduktor. LED Display yang digunakan *indoor* biasanya tidak memerlukan tingkat kecerahan yang tinggi, karena pada umumnya aplikasi di dalam ruangan tidak terlalu jauh jarak pandangnya.

5. *Touchscreen Monitor*

Sistem layar sentuh tersedia dalam bentuk monitor yang sudah memiliki kemampuan layar sensitif sentuhan dan ada juga kit *touchscreen* yang lebih ekonomis yang dapat dipasang pada monitor yang sudah ada. Sedangkan multi layar sentuh adalah pengembangan dari teknologi layar sentuh yang sudah ada. Layar multi sentuh ini mampu disentuh oleh puluhan jari dari orang yang berbeda-beda secara bersamaan. Layar multi sentuh ini dapat digunakan untuk membesarkan, mengecilkan, mengubah posisi, dan memindahkan posisi objek pada layar monitor seperti foto atau games.

Informasi mengenai koleksi yang ditampilkan melalui LED Touchscreen akan lebih menarik bagi pengunjung untuk

menggal informasi melalui media interaktif, dibandingkan dengan media konvensional pada umumnya. Informasi yang ingin diberikan juga dapat tersampaikan dengan baik melalui media informasi digital tersebut [9].

6. *Noise Controlling Device*

Muzo dan Sono merupakan salah satu teknologi canggih untuk mengatasi kebisingan. Kedua *device* ini menggunakan *anti-vibration technology* untuk mengurangi getaran vibrasi atau gelombang suara di sekitarnya. Cara menggunakannya yaitu dengan menempelkan atau meletakkannya pada sebuah permukaan. Alat kecil ini menawarkan 3 mode yang dapat digunakan sesuai kebutuhan pengguna, yaitu *Serenity Mode*, *Sleep Mode*, dan *Secret Mode*.

D. *Modern*

Memunculkan kesan modern pada nilai benda-benda (*furniture*) berdasarkan besar fungsinya harus diperhatikan (*form follow function*) yang menuntut serba cepat, mudah, dan fungsional. Baik arsitektur maupun interior, gaya hidup modern berimbas kepada keinginan untuk memiliki bangunan yang simple, bersih, dan fungsional, sebagai simbol dari semangat modern [10].

Karakteristik desain interior modern yang perlu diperhatikan antara lain: Penggunaan material secara fungsional; minimnya penggunaan ornamen; dan menggunakan bentuk yang simple. Ciri dari furnitur Modern Interior ini biasanya didesain sederhana (simpel), plain, dengan bentuk yang persegi atau bentuk lain yang geometris, garisnya jelas, lurus atau lengkung, bersih tanpa banyak hiasan.

E. *Zoning Interior*

Zoning interior biasa dikenal dengan tata ruang dalam, yang mempelajari bagaimana mengatur ruang dalam/ interior untuk memenuhi kebutuhan secara fungsional, memenuhi kaedah estetika, maupun menghasilkan ekspresi sesuai yang diinginkan [11]. Hasil perancangan interior tidak dapat dikatakan baik apabila menyebabkan ketidaknyamanan

Zoning terhadap elemen interior seperti penataan furnitur dan fasilitas lainnya akan membentuk pola perilaku sosial. Belajar dari hal tersebut, maka desainer dapat memprediksi penyebab dan keadaan aktivitas manusia pada lingkungan ataupun bangunan [12].

F. *Konsep Warna*

Warna merupakan *spectrum* tertentu yang terdapat pada suatu cahaya sempurna (berwarna putih), yang mana identitas warnanya ditentukan oleh panjang gelombang dari cahaya tersebut. Warna juga dapat menghidupkan ruang dan menciptakan kesan pada ruang. Hal ini dapat diperoleh salah satunya dengan pengkomposisian warna yang tepat, sehingga dapat memberikan kesan, karakter dan arti bagi ruang itu sendiri.

Warna dibagi menjadi 6 jenis, antara lain: (1) Warna hangat: Merah, kuning, coklat, jingga tergolong jenis warna hangat. Pada lingkaran warna, jenis warna tersebut berada dari merah ke kuning; (2) Warna sejuk: Pada lingkaran warna terletak dari hijau ke ungu melalui biru; (3) Warna tegas: Biru, merah, kuning, putih, dan hitam; (4) Warna tua/gelap: Warna-warna

golongan tua yang mendekati warna hitam (coklat tua, biru tua); (5) Warna muda / terang: Warna-warna yang mendekati golongan warna putih; dan (6) Warna tenggelam: Merupakan semua warna yang diberi campuran abu-abu [13].

Konsep warna pada desain TIC menggunakan kombinasi warna dengan kesan hangat dan memilih warna-warna yang berdekatan kombinasi coraknya. Atau biasa dikenal dengan warna monokromatik.

G. *Sistem Pencahayaan*

Pencahayaan adalah jumlah penyinaran pada suatu bidang kerja yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan secara efektif. Adanya cahaya pada lingkungan ruang dalam yang bertujuan menyinari berbagai bentuk elemen-elemen yang ada di dalam ruang membuat ruang jadi teramati dan dapat dirasakan suasana visualnya [14].

Sistem pencahayaan merupakan salah satu faktor penting yang harus dipertimbangkan dalam proses mendesain. Untuk pencahayaan general pada TIC dapat menggunakan jenis lampu *downlight*. Sedangkan untuk memberikan sorotan pada obyek *display*, menggunakan jenis lampu *spotlight*, dan *LED Strip*.

III. HASIL RISET DAN PEMBAHASAN

A. *Hasil Riset*

Pengumpulan data objek penelitian (TIC), dilakukan dengan beberapa metode, antara lain: studi literatur, observasi, kuesioner, dan wawancara. Hasil tinjau lokasi mendapatkan data terkait kebutuhan area dan fasilitas berdasarkan jumlah kunjungan serta aktivitas yang dilakukan, lalu dilakukan wawancara kepada beberapa staff TIC untuk mengumpulkan informasi mengenai perihal kunjungan wisatawan dan data mendetail objek TIC. Hasil studi literatur digunakan untuk melengkapi data dengan sumber yang beragam.

B. *Konsep Desain*

Berikut adalah konsep perencanaan pada TIC Sidoarjo:

1. *Historical Recognition*

Konsep ini akan diaplikasikan pada TIC Sidoarjo berdasarkan 3 hal, yaitu:

- Alur cerita sejarah, yang mana akan menentukan pembagian zonasi seluruh area. Sebagai contoh, berdasarkan cerita Kerajaan Jenggala, maka peletakan area berurutan sesuai alur ceritanya.
- Corak kehidupan pada masa Kerajaan (terkenal akan Bandar dagang di muara yang disebut sebagai Jung-Ga-Luh), maka mempengaruhi tata letak materi yang akan disesuaikan dengan corak hidup masyarakatnya.
- Peristiwa yang terjadi, menjadikan fungsi area tersebut sama dalam rangka mengingat dan melestarikan cerita dari peristiwa tersebut.



Gambar 1. Alur Cerita Sejarah pada Pembagian Zonasi TIC

2. Modern Smart Technology

Penjelasan dari pemilihan beberapa *modern smart technology* yang akan diaplikasikan pada TIC Sidoarjo, antar lain:

- LED LCD, dipilih karena pada TIC membutuhkan alat *display* video yang dapat memvisualkan gambar dengan skala besar.
- *Magic Mirror*, dipilih untuk menggantikan ruang ganti pada TIC. Area *display* kain batik memuat jenis-jenis kain batik Sidoarjo untuk dikenalkan pada pengunjung. *Magic mirror* memberikan visual pengunjung yang ingin mencoba batik pilihannya dengan teknologi sensor, pengunjung juga dapat meng-*capture* batik pilihannya dan menyimpannya pada *smartphone* ataupun dicetak. Pengunjung dapat menggunakan *magic mirror* dengan membaca cara pemakaian yang tertera.
- *Self-shot Cam*, merupakan kamera yang disediakan dan digunakan secara mandiri serta otomatis sesuai *view* yang diinginkan pengunjung. Pengguna mengakses kamera ini dengan bantuan monitor yang cara kerjanya seperti pada *photobox*. Kamera mandiri ini ada pada beberapa area *display* untuk memberikan interaksi pada pengunjung. Selain itu, pengunjung dapat menyimpan foto pada *smartphone* atau apabila ingin mencetaknya dapat mengunjungi area percetakan foto pada TIC.
- *Touchscreen*, digunakan pada layar monitor di TIC untuk memudahkan pengunjung dalam mencari informasi. Selain itu merupakan teknologi modern yang sesuai dengan konsep desain TIC.
- *Augmented Reality*, diaplikasikan pada area *display* informasi wisata sejarah. Teknologi ini dipilih untuk menunjukkan jenis wisata sejarah di Sidoarjo secara real pada pengunjung TIC, sehingga dapat membuatnya tertarik untuk mengunjungi lokasi wisata tersebut secara langsung. Selain itu, teknologi AR juga dimaksudkan supaya sejarah Sidoarjo lebih diminati oleh masyarakat khususnya generasi muda, sehingga dapat lestari.
- *Noise Controlling*, merupakan sebuah *device* yang diaplikasikan pada tiap area yang mengeluarkan suara dalam penyampaian informasinya. Fungsinya yaitu supaya antar area yang satu dengan lainnya tidak terjadi tabrakan suara yang menyebabkan *distraction*.
- *Scan and barcode*, teknologi *scan* menggunakan *barcode* banyak diaplikasikan pada TIC. Penggunaan teknologi ini dimaksudkan supaya dapat memaksimalkan *display* informasi



Gambar 2. Contoh Penerapan *Smart Technology* pada TIC



Gambar 3. Contoh Penerapan Desain pada Dinding

yang menarik visualnya. Sedangkan penjelasan terkait informasi yang terdisplay dapat dicari secara lengkap melalui *scan barcode*.

Dalam upaya mendukung teknologi tersebut, maka nuansa pada interior TIC Sidoarjo akan dikemas secara modern. Gaya modern merupakan gaya tren kekinian dan memiliki karakteristik ruangan yang tidak banyak menggunakan dekorasi untuk menghiasi ruangan sehingga terlihat rapi dan bersih. Dengan begitu, fokus desain akan diarahkan pada penyajian serta *display* informasi wisata Sidoarjo.

3. Konsep Mikro

a) Dinding

Dinding berfungsi memisahkan atau membentuk ruang, serta untuk melindungi suatu ruang. Pada perancangan ini, menggunakan dinding masif, partisi, serta memanfaatkan kolom sebagai media *display* informasi. Dinding dibuat polos tanpa ornament dengan bentukan tegas dan finishing dominan berwarna netral, untuk menampakkan ruangan yang bersih dan luas sesuai tema modern yang digunakan.

b) Plafon

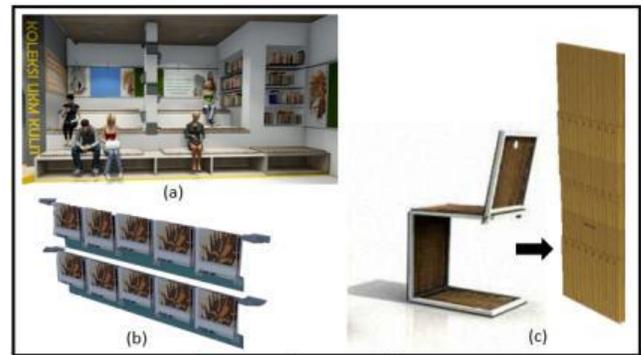
Plafon merupakan hal yang berhubungan dengan bagian atas sebuah ruangan dan bagian dari interior yang harus didesain sehingga ruangan menjadi lebih nyaman dipandang. Pada desain TIC ini, plafon general menggunakan plafon tertutup dengan finishing *paint*. Kombinasi lainnya yaitu dengan menggunakan *mix material downceiling*. Pada area *semi outdoor* menggunakan plafon dengan motif lubang sehingga cahaya matahari dapat masuk dan membentuk bayangan sebagai bagian dari estetika.

c) Lantai

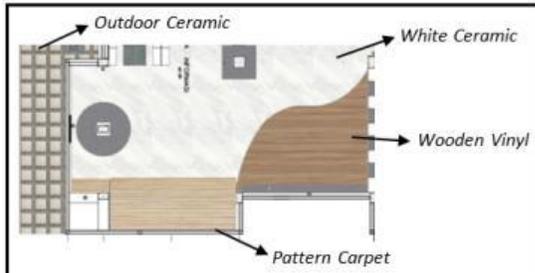
Lantai merupakan bagian dasar sebuah ruangan yang memiliki peran penting untuk memperkuat eksistensi obyek yang berada di dalam ruang. Selain itu fungsi lantai adalah untuk memperindah dan membentuk karakter ruangan. Pengaplikasian konsep desain pada lantai secara general menggunakan keramik dengan warna putih untuk membuat kesan luas pada ruangan. Kombinasi lainnya dengan memberikan *levelling* untuk zonasi pada tiap area, serta



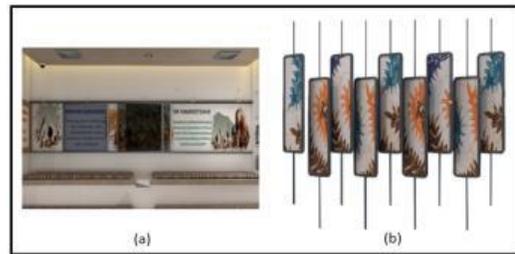
Gambar 4. Contoh Penerapan Desain pada Plafon



Gambar 6. Contoh Desain Multifungsi Furniture



Gambar 5. Contoh Penerapan Desain pada Lantai



Gambar 7. Contoh Penerapan Desain Elemen Estetis

memberikan garis penunjuk arah jalan menuju tiap-tiap area yang ada pada TIC.

d) *Furniture*

Penggunaan furniture modern diaplikasikan dengan bentuk yang simpel dan multifungsi. Contoh pada spot *mini library* (a), tempat duduk dibuat menyerupai tribun. Pada bagian bawah dudukan paling depan dibuat menjorok kedalam sebagai wadah alas kaki pengunjung yang menggunakan area tersebut. Di sebelah ujung terdapat kolom yang dimanfaatkan sebagai rak buku, sedangkan kolom yang ada pada tengah tribun seat dimanfaatkan sebagai rak display brosur. Menyusun *display* secara vertikal maupun bersusun dimaksudkan untuk mengurangi *space* sirkulasi.

Pada gambar (b) menunjukkan tempat *display* koleksi batik Sidoarjo yang berjumlah 40 jenis. Satu sampel jenis batik dapat mewakili berbagai motif yang disesuaikan dengan kelompoknya dan dapat diakses menggunakan teknologi *scan barcode*. Selain untuk media penyampaian informasi, susunan sampel batik tersebut dapat menjadi dekorasi ruangan yang unik.

Furniture multifungsi lainnya ada pada gambar (c), yaitu *sliding chair*. Penggunaannya memanfaatkan kolom dan kursi dapat diluruskan secara *vertical* keatas setelah tidak digunakan supaya tidak mengganggu sirkulasi.

e) *Elemen Estetis*

Pengaplikasian elemen estetis pada TIC Sidoarjo salah satunya ada pada kaca berwarna yang dapat memperjelas informasi pada dinding kamufase. Pemasangannya menggunakan rel geser yang dikaitkan pada dinding, dapat dilihat pada gambar (a). Elemen estetis berikutnya pada gambar (b) berupa partisi dengan motif batik Sidoarjo yang berfungsi ganda, yaitu untuk pembatas area dan estetika ruangan.

f) *Konsep Warna*



Gambar 8. Palet Pengaplikasian Warna TIC

Pengaplikasian warna cenderung menggunakan unsur warna modern yang mengarah pada warna natural. Desain modern menggunakan warna – warna netral untuk mendapatkan kesan *simple*. Kombinasi lainnya adalah dengan mengaplikasikan elemen warna turunan khas daerah Sidoarjo untuk diterapkan pada desain ini.

g) *Konsep Pencahayaan*

Lampu *downlight* digunakan secara general pada TIC, untuk memudahkan pekerjaan *cleaning* dan *service*. Penggunaan lampu *spotlight* ditujukan pada *display* informasi, untuk mengarahkan fokus pengunjung pada informasi yang ingin disampaikan. Pada beberapa area diaplikasikan *hidden lamp*



Gambar 9. Penerapan Jenis Lampu pada TIC



Gambar 101. Layout Furnitur Terpilih

untuk menonjolkan kesan modern dan memberikan nuansa yang lebih hidup pada ruangan.

IV. HASIL DESAIN

A. Layout Furnitur Terpilih

Penentuan desain *layout* terpilih pada objek desain melalui proses pembobotan *weighted method* dengan acuan 3 tolok ukur, antara lain: *Zoning*, Eksplor Sejarah dan Wisata, *Modern Technology*. Setelah terpilih satu desain *layout*, pengembangan terus dilakukan untuk memperoleh hasil desain yang terbaik. Pengoptimalan desain pada TIC Sidoarjo ada pada Area Informasi, Area Koleksi UKM, serta Area Destinasi Sejarah dan Wisata.

B. Area Informasi TIC

Konsep *smart technology* terlihat pada jenis media *display* informasi yang canggih, yaitu berupa monitor layar sentuh. Selain itu juga suasana dengan kesan modern dapat dirasakan melalui kombinasi bentuk furnitur yang simpel dengan pemilihan jenis material dan warna yang memberikan kesan ringan.

Pemanfaatan dinding dan partisi sebagai media interaktif lebih menonjolkan pengenalan sejarah Sidoarjo. Seperti aplikasi dinding kamufase pada area baca yang kalimatnya baru dapat terbaca saat pengunjung menggeserkan dua kaca bening berbeda warna pada kalimat tersebut, lalu pemanfaatan *display* kain batik khas sebagai partisi, serta pemanfaatan kolom sebagai media *display* informasi sejarah Sidoarjo.



Gambar 112. Suasana Area Informasi TIC



Gambar 123. Desain Furnitur Area Informasi

Standing Wayfinding merupakan penunjuk arah yang penting adanya untuk memberi info pada pengunjung mengenai ketersediaan fasilitas area pada TIC.

Monitor *touchscreen* disediakan untuk pengunjung yang suka mencari informasi secara mandiri atau untuk mengantisipasi apabila area pusat informasi sedang ramai dan pengunjung ingin menghemat waktunya dalam mendapatkan informasi.

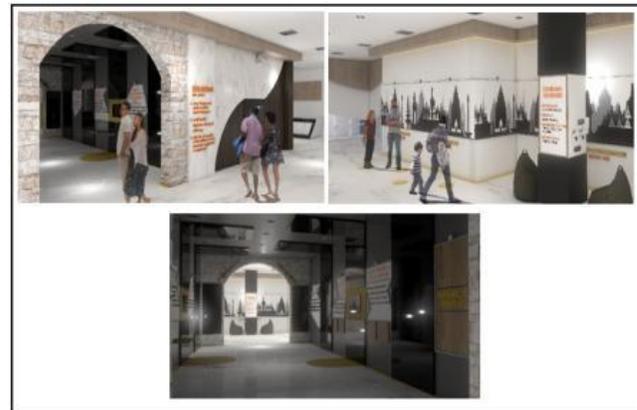
Dinding kamufase merupakan media interaktif yang menyajikan informasi sejarah. Cara menggunakannya adalah dengan menggeser kaca bening berbeda warna untuk membaca kalimat yang ada pada dinding. Kalimat pada dinding diberi dua warna sesuai warna kaca bening. Warna yang sama antara tulisan dengan kaca bening akan menyatu dan tak terbaca, sehingga kalimat dengan warna berlawanan akan terbaca.

C. Area Koleksi UKM Sidoarjo

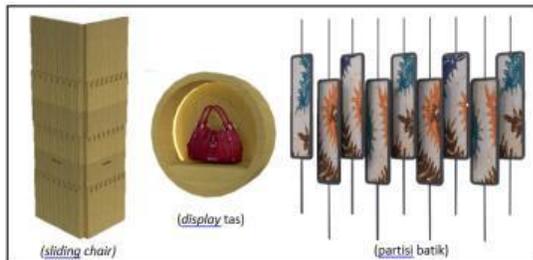
Pada area koleksi kulit, disediakan tempat *display* sepatu dan tas. Koleksi tersebut dari berbagai macam bahan kulit yang dikombinasikan sesuai kreativitas masyarakat Sidoarjo. Selain itu, tersedia layar monitor untuk memutar video berisi kumpulan perjuangan masyarakat Sidoarjo dalam proses



Gambar 136. Suasana Area Koleksi UKM



Gambar 154. Suasana Area Destinasi Sejarah dan Wisata



Gambar 147. Desain Furnitur dan Estetis Area UKM



Gambar 155. Furnitur dan Estetis Area Destinasi Sejarah dan Wisata

memproduksi koleksi bahan kulitnya hingga menjadi produk yang siap jual.

Sedangkan pada koleksi batik, *smart screen* yang ditunjukkan adalah *magic mirror*. Pengaplikasian *smart technology* tersebut dapat mengurangi penggunaan ruang ganti sehingga memperluas ruangan. Terdapat pula cara penggunaan *magic mirror* yang diberi warna menonjol supaya terbaca oleh pengunjung. Selain itu terdapat tempat *display* batik dengan jumlah sesuai jenis motif batik di Sidoarjo yang memiliki cerita dan sejarah tersendiri dari masing-masing jenisnya. Cerita tersebut dapat diakses oleh pengunjung dengan memindai *barcode* disekitarnya.

Area UKM di TIC disesuaikan fungsinya dengan cerita sejarah Sidoarjo pada zaman kerajaan yang corak kehidupannya adalah berdagang sehingga dikenal dengan merkantilis. Sumber perdagangan berada di sungai Porong yang saat itu dikenal dengan Ujung Galuh, sehingga rencana lantai dibuat berliuk menyerupai sungai Porong dan menggunakan material vinyl. Bagian plafon dibuat *drop ceiling* menyesuaikan bentuk rencana lantai.

Pada area koleksi kulit, disediakan tempat *display* sepatu dan tas. Koleksi tersebut dari berbagai macam bahan kulit yang dikombinasikan sesuai kreativitas masyarakat Sidoarjo. Selain itu, tersedia layar monitor untuk memutar video berisi kumpulan perjuangan masyarakat Sidoarjo dalam proses memproduksi koleksi bahan kulitnya hingga menjadi produk yang siap jual.

Sedangkan pada koleksi batik, *smart screen* yang ditunjukkan adalah *magic mirror*. Pengaplikasian *smart technology* tersebut dapat mengurangi penggunaan ruang ganti sehingga memperluas ruangan. Terdapat pula cara penggunaan

magic mirror yang diberi warna menonjol supaya terbaca oleh pengunjung. Selain itu terdapat tempat *display* batik dengan jumlah sesuai jenis motif batik di Sidoarjo yang memiliki cerita dan sejarah tersendiri dari masing-masing jenisnya. Cerita tersebut dapat diakses oleh pengunjung dengan memindai *barcode* disekitarnya.

Area UKM di TIC disesuaikan fungsinya dengan cerita sejarah Sidoarjo pada zaman kerajaan yang corak kehidupannya adalah berdagang sehingga dikenal dengan merkantilis. Sumber perdagangan berada di sungai Porong yang saat itu dikenal dengan Ujung Galuh, sehingga rencana lantai dibuat berliuk menyerupai sungai Porong dan menggunakan material vinyl. Bagian plafon dibuat *drop ceiling* menyesuaikan bentuk rencana lantai.

D. Area Koleksi UKM Sidoarjo

Destinasi wisata alam dan sejarah Sidoarjo dikenalkan melalui *smart technology* pada TIC ini. Pada area pengenalan wisata alam, diberikan sajian informasi berupa video yang dimainkan secara unik saling menyambung dari satu monitor ke monitor lainnya disertai penjelasan via suara pada video tersebut. Untuk penjelasan yang lebih detail, pengunjung diperkenankan men-*scan barcode* yang tertera didekat informasi berupa tulisan pada *information board*.

Pada area pengenalan wisata sejarah, *display* informasi menggunakan gambar peninggalan sejarah kerajaan yang ada di Sidoarjo. Keterangan lebih lanjut menggunakan *scan barcode*. Terdapat teknologi interaktif berupa AR pada area ini, pengunjung yang ingin berfoto dipersilakan berdiri pada lingkaran kuning untuk dapat merubah fotonya menjadi lebih

nyata dan hidup dengan teknologi AR yang telah dipasangkan secara otomatis pada kamera di TIC.

LED LCD dibuat berseling kanan kiri untuk menimbulkan efek dan lebih menarik pada penyampaian informasinya. Peletakan dibuat menjalar dari dinding hingga ke plafon dimaksudkan supaya area terlihat lebih meruag untuk memberikan kesan *experience* pada pengunjung TIC.

Pada area Destinasi Wisata dibuatkan *mini cinema* seperti yang ada pada area Informasi dimaksudkan untuk pengunjung yang ingin mendapatkan *experience* yang lebih *private* tanpa gangguan orang di sekitarnya. Dengan disediakan *headphone*, maka dapat membantu pengunjung untuk fokus pada informasi yang ingin diperoleh.

V. KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Kebutuhan akan adanya TIC di tiap-tiap daerah seperti Kab. Sidoarjo dapat sangat membantu pemerintah dalam mengembangkan potensi daerah sebagai destinasi wisata dan meningkatkan identitas daerah. Di sisi lain, Sidoarjo yang sangat ikonik sebagai daerah penghasil UKM belum dikenal baik akan potensi lain yang dimilikinya. Sehingga diperlukan wadah pedistribusian informasi yang dikemas menarik sesuai tren dan diminati masyarakat era modern ini.

TIC dengan pilihan konsep *Historical Recognition and Modern Smart Technology* dimaksudkan untuk mengenalkan sejarah melalui eksplorasi potensi yang dimiliki Sidoarjo dengan balutan kemajuan teknologi dan gaya hidup era modern. Perpaduan hal tersebut adalah inti dari desain TIC ini, yaitu mengajak pengunjung untuk mengenali dan mendapatkan pengalaman dari kunjungannya ke TIC Sidoarjo.

B. Saran

Setelah melakukan berbagai proses perancangan dan pengambilan kesimpulan, terdapat beberapa saran untuk pihak terkait, antara lain:

1. Mendesain sebuah TIC baiknya memperhatikan ketentuan dan standar operasional prosedur (SOP) yang telah dibuat, kebutuhan semua pengguna, serta aktivitas apa saja yang akan dilakukan pada TIC
2. Pemilihan konsep disesuaikan dengan kebutuhan real hasil survey dan observasi, supaya objek hasil desain dapat bertahan lama dan berfungsi sesuai tujuan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis I.P.D mengucapkan terimakasih segenap dosen dan karyawan Departemen Desain Interior ITS; kepada pihak TIC Sidoarjo, Surabaya, Jogja, dan pihak Museum Mpu Tantular, yang telah mengizinkan penulis meminta data-data terkait penelitian; serta kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang senantiasa memberikan dukungan selama pengerjaan proyek ini dari awal hingga akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. G. Sukadijo, "Anatomi Pariwisata, Memahami Pariwisata Sebagai System Lingkage," *Jakarta PT. Gramedia Pustaka Utama*, 1997.
- [2] M. Kebudayaan and P. R. Indonesia, *Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor: PM.04/UM.001/MKP/2008 tentang Sadar Wisata*. 2008.
- [3] R. Indonesia, *Peraturan Pemerintahan tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataan Nasional (RIPPARNAS)*. 2011.
- [4] R. C. Mill, "Tourism the International Business, Terj.," *Tri Budi Sastrio. Jakarta PT Raja Graf.*, 2000.
- [5] K. Pariwisata, *Peraturan Menteri Pariwisata RI Nomor 3*. 2018.
- [6] E. H. Carr, *What is history?* Penguin UK, 2018.
- [7] B. Pramudito, *Kitab Negara Kertagama: sejarah tata pemerintahan dan peradilan Kraton Majapahit*. Gelombang Pasang, 2006.
- [8] Y. Miarso, *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Kencana, 2004.
- [9] M. Hidayatullah, "Desain Interior Museum Arkeologi Penanggung Mojokerto--Jawa Timur Dengan Konsep Modern Interaktif," *Institut Teknologi Sepuluh Nopember*, 2016.
- [10] Y. B. Mangunwijaya, "Wastu, Citra," *Pengantar ke Ilmu Budaya Bentuk Arsit. Sendi sendi Filsafatnya Beserta Contoh-Contoh Prakt.*, 1988.
- [11] D. Nopianto, "Buku Ajar Tata Ruang Dalam," *Semarang Fak. Tek. Univ. Negeri Semarang*, 2005.
- [12] M. Wardhana, "NSL Analysis Method Development in Environment Facility to Achieve Public Convenience and Human Circulation Security," *ITS Res. Unpubl.*, 2014.
- [13] H. Chijjiwa, *Color harmony: a guide to creative color combinations*, vol. 1. Rockport Pub, 1987.
- [14] S. P. Honggowidjaja, "Pengaruh signifikan tata cahaya pada desain interior," *Dimens. Inter.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–15, 2004.