

PERANCANGAN INTERIOR PUSAT OLEH-OLEH DENGAN MENGADOPSI BUDAYA PAPUA OLEH CELINE INTERIOR DESIGN

Celine Anastasia^a, Astrid Kusumowidagdo^b

^{a/b}Departemen Arsitektur, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra UC Town, Citraland, Surabaya, Indonesia

alamat email untuk surat menyurat : astrid@ciputra.ac.id^b

ABSTRACT

The Final Assignment Report entitled “Designing the Interior Project for a Typical Papua Souvenir Center by Adopting Papua Culture by Celine Interior Design” contains the architecture and interior design plans for a typical Papua souvenir shop with an in-depth sense of place which is exactly in West Manokwari, on Jl. Jendral Sudirman no. 100, Padarni, West Manokwari, Manokwari City, West Papua. The Papua souvenir shop’s interior was planned with a sense of place in view. The project intends to present an interior that offers guests a unique experience with Papua’s distinctiveness, values, and features and creates an environment that can provide an emotional bond for visitors or a sense of connection with the place. This interior space will be an embodiment of Papua culture by applying design elements including the use of traditional motifs, as well as the use of natural materials such as wood and straw. This center for typical Papua souvenirs was previously a shredded bread shop which then wanted to expand its business to become the first center for typical Papua souvenirs in Manokwari. The sense of place used in the design method will affect the overall design. The research method used in this research is qualitative by observing the physical elements of a potential site. It is hoped that the results of this research will be a descriptive sense of place in Papua through the description of the physical and social elements in the interior design of the Papuan souvenir center so that it will create harmony between culture and nature.

Keywords: *Architecture, Interior, Manokwari City, Sense of Place, Souvenirs Shop,*

ABSTRAK

Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Proyek Interior Pusat Oleh-oleh Khas Papua dengan Mengadopsi Budaya Papua oleh Celine Interior Design” berisi tentang rancangan desain arsitektur dan interior sebuah toko oleh-oleh khas Papua dengan pendalaman *sense of place* yang berlokasi di Manokwari Barat tepatnya di Jl. Jendral Sudirman no. 100, Padarni, Manokwari Barat, Kota Manokwari, Papua Barat. Perancangan interior pusat oleh-oleh Papua dengan pendekatan *sense of place* ini bertujuan untuk menghadirkan interior yang memberikan pengalaman berbeda kepada pengunjung dengan keunikan, nilai-nilai, dan karakteristik khas Papua serta menciptakan lingkungan yang dapat memberikan ikatan emosional terhadap pengunjung atau rasa keterhubungan dengan tempat tersebut. Ruang interior ini akan menjadi sebuah perwujudan dari budaya Papua dengan penerapan elemen-elemen desain termasuk penggunaan motif tradisional, serta penggunaan material alami seperti kayu dan jerami. Pusat oleh-oleh khas Papua ini sebelumnya merupakan toko roti abon gulung yang kemudian ingin melebarkan bisnisnya menjadi pusat oleh-oleh khas Papua pertama di Manokwari. Metode perancangan menggunakan pendekatan desain *sense of place* yang akan berdampak pada desain secara umum. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif dengan melakukan pengamatan terhadap elemen fisik pada potensi *site*. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mendeskripsikan *sense of place* Papua melalui penjabaran dalam unsur fisik dan sosial pada rancangan interior pusat oleh-oleh Papua, sehingga akan menciptakan harmoni antara budaya dan alamnya.

Kata Kunci: *Arsitektur, Interior, Kota Manokwari, Pusat Oleh-Oleh, Sense of Place*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Saat ini pemerintah sedang melakukan pemerataan pembangunan infrastruktur di seluruh Indonesia khususnya di wilayah Papua yang kemudian berdampak positif pada perkembangan ekonomi masyarakat Papua. Kabupaten Manokwari memiliki potensi yang sangat besar untuk dijadikan sektor pariwisata sebagai sumber utama pendapatan daerah kabupaten Manokwari sangat kaya akan potensi alam yang beraneka ragam. Wisatanya pun menyuguhkan beberapa jenis Objek wisata antara lain wisata untuk menikmati perjalanan, wisata untuk rekreasi (pantai) dan wisata untuk kebudayaan (religi). Wisata kebudayaan ini memiliki keindahan produk berupa kreasi budaya (*culture*) serta peninggalan sejarah (heritage) (Kapitarauw, Y. M., Riantoro, D., & Awom, S. B. (2022). Peningkatan ekonomi pada akhirnya berpengaruh pada peningkatan persaingan di bidang usaha. Para pemilik usaha dituntut untuk menghadirkan inovasi menarik yang dapat mempertahankan bisnis di tengah-tengah persaingan yang semakin ketat.

Sama halnya dengan sebuah pusat oleh-oleh, banyaknya pesaing di bidang sejenis mengakibatkan sebuah usaha harus memiliki nilai tambah agar tetap dapat bersaing dengan lebih unggul. Nilai tambah tersebut bisa didapatkan dari peningkatan kualitas produk yang dijual, peningkatan kualitas layanan, maupun *ambience* dan *sense of place* yang dapat diberikan oleh bangunan tempat usaha terhadap pelanggannya.

Kebutuhan akan tempat untuk berkumpul dan bersantai telah menjadi kebutuhan penting bagi masyarakat bukan hanya sebagai tempat untuk menyegarkan pikiran, namun juga tidak sedikit yang menggunakan tempat umum untuk bekerja. Oleh karena itu, kebutuhan masyarakat akan tempat yang nyaman, memiliki fasilitas yang baik serta desain interior yang menarik semakin tinggi.

Sehubungan dengan hal-hal diatas, pemilik toko oleh-oleh Abon Gulung Manokwari ingin mengembangkan usaha dengan membangun pusat oleh-oleh terbesar di Manokwari. Pengembangan usaha ini bertujuan untuk mendirikan sebuah pusat oleh-oleh Papua dengan desain interior khas Papua yaitu dengan mengangkat unsur-unsur lokal yang menjadi ciri khas Papua sehingga dapat menciptakan *sense of place* Papua dan kenyamanan bagi pelanggan.

Setelah melakukan analisa dan observasi kondisi proyek, maka ditemukan permasalahan utama dalam perancangan interior pusat oleh-oleh dengan mengadopsi budaya papua yaitu Bagaimana merancang interior bangunan pusat oleh oleh Papua yang memiliki ciri khas dengan mengadopsi elemen budaya tradisional Papua yang tampak pada visual dan *ambience* serta mampu menarik konsumen secara kualitas dan kuantitas dengan pendekatan *sense of place*.

Adapun untuk tujuan penelitian yang hendak dicapai dari perancangan ini adalah terwujudnya interior dari bangunan pusat oleh-oleh Papua

yang dapat menggambarkan karakteristik Papua yang khas serta terwujudnya interior bangunan pusat oleh-oleh Papua yang dapat memberikan ikatan emosional terhadap pengunjung.

LITERATUR/STUDI PUSTAKA

Kebudayaan Manokwari

Manokwari adalah kabupaten dan ibu kota Provinsi Papua Barat, Indonesia. Manokwari juga menjadi ibukota Kabupaten Manokwari. Kabupaten ini memiliki luas wilayah 1.556,94 km² dan saat ini berpenduduk sebanyak kurang lebih 201.218 jiwa (Imron, 2018). Manokwari merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Papua Barat, dimana Manokwari merupakan ibu kota Provinsi Papua Barat. Kabupaten Manokwari berbatasan dengan Kabupaten Pegunungan Arfak yang memiliki Cagar Alam seluas 45.000 Ha. Kabupaten ini juga berbatasan dengan Kabupaten Manokwari Selatan. Masyarakat asli yang tinggal di Kabupaten Manokwari adalah Suku Arfak yang terdiri atas tiga suku besar, yaitu Hatam, Moule dan Soughb (Sapary, F. E., Rai, I. N., & Sunarta, I. N., 2017).

Rumah adat yang berada di provinsi Papua Barat disebut rumah Kaki Seribu. Rumah Kaki Seribu ini memiliki arsitektur yang bercorak khas Manokrawi. Berbentuk rumah panggung yang memiliki banyak tiang sebagai penopang dibawahnya. Rumah Kaki Seribu ini aslinya berasal dari suku Arfak, dimana atapnya dari daun jerami atau daun sagu. Tiang-tiang tersebut berguna untuk melindungi diri dari musuh

maupun ancaman orang jahat atau memiliki ilmu hitam (thecolourofindonesia, 2015).



Gambar 1. Rumah Adat Manokwari, Papua Barat
Sumber: thecolourofindonesia, 2015

Definisi Pusat Oleh-oleh

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), Pusat adalah pokok pangkal atau yang menjadi pempunan (berbagai-bagai urusan, hal, dan sebagainya). Sedangkan oleh-oleh adalah sesuatu yang dibawa dari bepergian. Sehingga pusat oleh-oleh merupakan suatu tempat yang menjadi pempunan yang menyediakan berbagai buah tangan untuk dibawa bepergian.

Dirancangnya sebuah pusat oleh-oleh bertujuan untuk menyediakan buah tangan yang digunakan sebagai hadiah setelah bepergian ke suatu daerah. Keberadaan sebuah pusat oleh-oleh tentu memiliki fungsi diantaranya ialah menyediakan berbagai buah tangan khas suatu daerah.

Definisi Restoran

Menurut Marsum (2005) definisi restoran

adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisasikan secara komersial, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua tamu, baik berupa kegiatan makan maupun minum. Definisi lain menurut Marsum (2005), restoran merupakan suatu tempat atau bangunan yang diorganisir secara komersil, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua konsumennya baik berupa makanan minuman. Tujuan operasional restoran adalah untuk mencari keuntungan. Selain bertujuan bisnis atau mencari keuntungan, memberikan kepuasan pada konsumennya merupakan tujuan operasional restoran yang utama. Secara umum, restoran merupakan tempat yang dikunjungi orang untuk mencari berbagai macam makanan dan minuman. Restoran biasanya juga menyuguhkan keunikan tersendiri sebagai daya tariknya, baik melalui menu masakan, hiburan maupun tampilan fisik bangunan.

Klasifikasi tipe restoran dibagi menjadi tujuh tipe (Marsum,2000), yaitu:

- a. *A La Carte Restaurant*
Restoran yang telah mendapatkan ijin penuh untuk menjual makanan, lengkap dengan banyak variasi. Dimana konsumen bebas memilih sendiri makanan yang mereka kehendaki. Tiap - tiap makanan yang tersedia di restoran jenis ini memiliki harga tersendiri.
- b. *Table D'hote Restaurant*
Restoran yang khusus menjual menu yang lengkap (dari hidangan pembuka sampai hidangan penutup), dan tertentu, dengan harga yang telah ditentukan pula.
- c. *Cafeteria* atau *Café*
Restoran kecil yang mengutamakan penjualan kue, roti isi, kopi dan teh. Pilihan makanan terbatas dan tidak menjual minuman beralkohol.
- d. *Inn Tavern*
Restoran dengan harga yang relatif cukup terjangkau, yang dikelola oleh perorangan di tepi kota. Suasana dibuat sangat dekat dan ramah dengan konsumennya serta menyediakan hidangan yang lezat.
- e. *Snack Bar* atau *Milk Bar*
Restoran dengan tempat yang tidak terlalu luas yang sifatnya tidak resmi dengan pelayanan yang cepat, dimana konsumen mengumpulkan makanan mereka diatas baki yang diambil dari atas counter (meja panjang yang membatasi dua ruangan) kemudian membawanya sendiri ke meja makan. Konsumen bebas memilih makanan yang disukai, disini lebih dikenal dengan nama restoran cepat saji (*fast food*). Makanan yang tersedia umumnya hamburger, roti isi, kentang goreng, ayam goreng, nasi, dan mie.
- f. *Specialty Restaurant*
Restoran yang suasana dan dekorasi seluruhnya disesuaikan dengan tipe khas makanan yang disajikan atau temanya. Restoran-restoran semacam ini menyediakan masakan Eropa, China, Jepang, India dan sebagainya. Pelayanan sedikit banyak berdasarkan tata cara negara asal makanan spesial tersebut.

g. *Family Type Restaurant*

Restoran sederhana yang menghadirkan makanan dan minuman dengan harga yang relatif murah dan terjangkau. Terutama disediakan untuk tamu-tamu keluarga maupun rombongan.

Sistem Pelayanan

Sistem pelayanan pada pusat oleh-oleh khas Papua adalah *self service* dimana pelanggan memilih dan mengambil produk yang diinginkan dan membawanya ke kasir untuk transaksi pembayaran. Menurut Rachman Arief (2005), jenis-jenis restoran juga dibedakan berdasarkan cara pelayanan dan jenis pelayanannya, berikut cara pelayanannya:

1. *Table service*, yaitu pelayanan restoran yang menggunakan meja makan
2. *Counter service*, yaitu pelayanan yang menggunakan meja tinggi atau *counter table*.
3. *Tray service*, yaitu pelayanan makanan dan minuman yang menggunakan nampan atau baki
4. *Self service*, yaitu *service* yang tamunya mengambil makanan sendiri yang sudah disediakan di atas meja etalase atau *food condiment*.

Standar Elemen Pembentuk Interior

a. Lantai

Menurut KBBI, lantai merupakan bagian bawah suatu ruangan atau bangunan (terbuat dari papan, semen, ubin, dan sebagainya). Sehingga hal tersebut dapat pula diartikan

sebagai alas atau dasar daripada sebuah ruangan. Sedangkan dalam lingkup interior, lantai merupakan elemen utama yang mendukung dalam usaha untuk menciptakan suatu suasana tertentu di dalam sebuah ruang.

Syarat material lantai adalah aman, awet kuat, tahan lembab, mudah dibersihkan, dan menyerap panas. Fungsi setiap ruangan yang berbeda mengakibatkan perbedaan desain lantai yang dibutuhkan masing-masing ruang. Material penutup lantai yang hangat antara lain karpet, parket, gabus, dan karet. Sedangkan material penutup lantai yang bersifat dingin adalah marmer, keramik dan granit.

b. Dinding

Menurut KBBI, dinding merupakan elemen penutup sisi samping (penyekat) ruang, rumah, bilik, dan sebagainya, dan dapat terbuat dari papan, anyaman bambu, tembok, dan sebagainya. Adapun peranannya yang begitu penting dalam membentuk sebuah ruang, perencanaan desain area pada dinding perlu mendapat perhatian lebih guna mencapai harmonisasi desain ruang interior yang baik. Sedangkan bila dilihat dari sisi sitematika fisika bangunan, dinding memiliki beragam fungsi, diantaranya:

- Sebagai pemisah antara variasi fungsi ruang yang berbeda dalam satu bangunan
- Sebagai pemisah ruang berdasarkan tingkat privasi-nya masing-masing.

- Sebagai elemen penahan cahaya, angin, dan air
- Sebagai elemen penahan bunyi kebisingan, elemen pantul bunyi, hingga elemen peredam bunyi

c. Plafon

Plafon merupakan sebuah partisi pembatas antara atap dengan ruangan yang ada di bawahnya ataupun di atasnya (*deck*). Fungsi utama dari plafon sendiri ialah untuk menjaga kondisi suhu ruangan dan menjaga kemungkinan terjadinya kebocoran pada atap yang dapat mengakibatkan rembasan air masuk ke dalam ruang. Berikut beberapa fungsi lainnya yang terdapat pada elemen plafon:

- Menjadi batas vertikal untuk ruangan.
- Melindungi ruangan yang ada di bawahnya dari berbagai kotoran maupun debu dari atap bangunan.
- Menjadi media dalam instalasi komponen/unit pencahayaan buatan.
- Membantu menciptakan kesan ruang yang lebih bersih.
- Mampu meredam bunyi bising dari hujan ataupun suara lainnya

d. Furnitur

Berdasarkan pengertian KBBI, furnitur merupakan perabot yang diperlukan, berguna, atau disukai, seperti barang maupun benda yang dapat dipindah-pindah, digunakan untuk melengkapi rumah, kantor,

dan sebagainya. Sehingga dengan demikian, furnitur merupakan elemen yang memiliki peranan penting dalam melengkapi dan memenuhi fungsi dari sebuah ruang interior penggunaannya. Adapun jenis dari furnitur sangatlah beragam, dalam lingkup *retail*, jenis furnitur yang digunakan, cenderung mengarah pada jenis furnitur yang mampu mendukung kenyamanan pelanggan. Berikut beberapa furnitur utama yang digunakan pada toko *retail*:

- Rak Display
Rak display merupakan media utama yang hampir digunakan oleh seluruh toko *retail* untuk memajang produk dagangannya. Adapun ukuran rak display beraneka ragam mengikuti ukuran produk yang hendak dipamerkan.
- Rak Penyimpanan
Rak penyimpanan digunakan untuk menyimpan kelebihan stok produk dagangan yang tidak sedang dipamerkan. Biasanya kebutuhan akan rak penyimpanan lebih besar dibandingkan dengan rak display. Sedangkan furnitur utama yang digunakan pada restoran adalah:
- Meja dan kursi makan
Meja dan kursi makan yang digunakan restoran memiliki jenis yang beragam. Meja adalah *focal point* visual sebuah restoran. Ukuran, bentuk, dan material *finishingnya* menjadi komponen yang penting untuk dipertimbangkan ketika memilih meja untuk restoran.

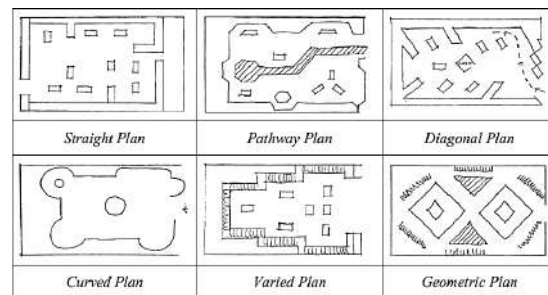
Layout Toko

Menurut Kusumowidagdo, A. (2005), *Store layout* direncanakan sesuai dengan program ruang yang biasanya disusun berdasarkan observasi mengenai kebutuhan ruang. Tiap toko memiliki luas lantai yang berbeda, namun yang terpenting adalah bagaimana melakukan pembagian antara selling, merchandise, personnel dan customer area, yang memiliki fungsi yang berbeda:

- *Selling space* adalah area untuk *display merchandise*, adanya interaksi antara penjual dan *customer* demonstrasi dan lain sebagainya. Untuk retail dengan sistem *self service*, misalnya, membutuhkan lebih banyak tempat untuk *display* barang-barang.
- *Merchandise space* adalah area tempat penyimpanan stok barang. Toko sepatu tradisional, sebagai contoh membutuhkan banyak ruang untuk penyimpanan.
- *Personnel space* merupakan area khusus bagi karyawan, biasanya dipergunakan untuk berganti pakaian, makan dan *rest room*. Biasanya pemilik bisnis retail cenderung memberikan alokasi yang ketat karena ruang yang ada sangat berharga.
- *Customer space* merupakan area bagi pengunjung, area ini dapat meningkatkan *mood* berbelanja. Termasuk di dalamnya adalah tempat duduk, *lounge*, *dressing room*, *cafe*, dan *aisles*.

Kusumowidagdo, A. (2005) juga menyatakan bahwa yang terpenting juga pada *layout* toko adalah sirkulasi yang dipergunakan. Terdapat dua

jenis sirkulasi yang biasanya digunakan dalam mengatur *layout* toko yaitu sirkulasi dengan pola geometris (*straight pattern*) dan sirkulasi dengan *pathwayplan*, *diagonal plan*, *curved plan*, *varied plan* dan *geometric plan*. Pola-pola geometris dan lurus biasanya dipergunakan pada penjual makanan dan toko-toko diskon, toko hardware. Pola geometris memiliki beberapa keuntungan antara lain, efisiensi ruang, lebih banyak ruang dialokasikan untuk produk, proses berbelanja yang lebih cepat, kontrol persediaan dan keamanan yang lebih terjamin, dan kemudahan untuk *self service*. Sedangkan pola campuran biasanya menimbulkan kesan atmosfer yang lebih luwes, pembeli akan merasa lebih rileks, konsumen dapat menjelajahi ke arah manapun yang disukai, dan dapat meningkatkan *impulse purchase*.



Gambar 2. Alternatif Penataan *Layout*
Sumber: Bar dalam Kusumowidagdo, 2005

Desain interior toko masa kini akan memiliki kecenderungan untuk menjadi semakin tematik dan berkarakter. Hal ini penting karena perencanaan dan desain yang tepat akan berperan sebagai identifier bagi toko tersebut sekaligus memberikan suasana yang tepat untuk

mengkomunikasikan *image* yang diinginkan pada kelompok segmen khusus yang dituju dan dapat menerima respons yang diharapkan dari segmen tersebut (Kusumowidagdo, A., 2005).

Konsep Sense of Place

Menurut Creswell dalam Dameria, C., Akbar, R., & Natalivan, P. (2017) *sense of place* hadir berdasarkan pengalaman yang dialami sehingga jika tidak terdapat pengalaman, maka tidak akan timbul *sense of place*. Konsep *sense of place* sebenarnya telah banyak digunakan dalam berbagai bidang ilmu, antara lain bidang psikologi, geografi, dan arsitektur, serta mulai diperhatikan dalam bidang heritage baru-baru ini. Dalam konservasi, upaya utk mewujudkan sebuah pengalaman ruang urban (*sense of place*) yg berkarakter sejarah dinilai jauh lebih penting ketimbang hanya melakukan restorasi (detail) elemen fisik urban dlm pelestarian lingkungan perkotaan (Martokusumo, 2014).

Konsep *sense of place* ini berangkat dari pemahaman bahwa *place* adalah *space* yang memiliki pemaknaan. Unsur pembentuk *sense of place* itu sendiri diyakini berasal dari 3 (tiga) hal yaitu aktivitas, pemaknaan dan lingkungan binaan (Punter, 1991). Berangkat dari teori tersebut, Carmona (2003) menyatakan bahwa kesan *sense of place* akan diperoleh dari perpaduan penataan setting fisik (*physical setting*), aktivitas (*activity*) dan makna (*meaning*) pada sebuah tempat (*place*). Dengan kata lain, konsep *sense of place* ini merupakan sebuah

konsep holistik yang berfokus pada subjektivitas karena terkait dengan pengalaman, emosi, atau ikatan seseorang terhadap ruang dan diyakini oleh Najafi, M. & Shariff M.K. (2011) bersifat psikologis, interaksional dan fisik.

Secara umum, definisi *sense of place* dapat digambarkan sebagai sebuah sensasi yang diterima manusia, berbentuk kesan atau perasaan yang ditimbulkan terhadap sebuah tempat yang kemudian dipersepsikan oleh manusia, menghasilkan sebuah makna subjektif terhadap tempat tersebut.

METODE

Metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi dan data mengenai proyek perancangan ini dilakukan dengan observasi dan studi literatur serta wawancara kebutuhan klien melalui media sosial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pola Aktivitas Pemakai

Pengguna dari pusat oleh-oleh khas Papua dapat ditinjau dari pekerja dan pengunjung yang datang. Pengguna dari toko oleh-oleh khas Papua terdiri dari pengunjung toko, pengunjung restoran, *general manager*, *helper*, *waiter/waitress*, *store manager*, *shop attendant*, *restaurant manager*, dan *chef*. Dimana aktivitasnya yang dilakukan sesuai dengan peran masing-masing pengguna toko ini.

Pola Sirkulasi Ruang

Pusat Oleh-oleh Khas Papua menggunakan konsep ruang-ruang yang berdekatan. Dua

buah ruang bisa saling bersentuhan satu sama lain ataupun membagi garis batas bersama. Perpaduan antara sistem organisasi terpusat dan linear. Organisasi terpusat berada pada area toko oleh-oleh dan adanya sekuen linear ruang-ruang makan yang berulang.

Karakteristik Kebutuhan Ruang

Karakteristik kebutuhan ruang akan membahas mengenai kebutuhan akan pencahayaan, penghawaan, *maintenance*, *security*, *view*, kebisingan, dan kebersihan yang dibutuhkan pada bangunan pusat oleh-oleh khas Papua.

Tabel 1. Karakteristik Kebutuhan Ruang

JENIS RUANG	KEBUTUHAN RUANG
AREA TOKO	- <i>Lighting</i> , penerangan yang cukup dengan memaksimalkan pencahayaan alami dan buatan
	- <i>Air Quality</i> , penghawaan dengan cara <i>cross ventilation</i> bukaan besar
	- <i>Maintenance</i> , membutuhkan <i>maintenance</i> secara rutin karena merupakan area publik
	- <i>Security</i> , membutuhkan keamanan yang cukup untuk area tersebut agar menciptakan kenyamanan
	- <i>Furniture and Equipment</i> , perabotan display dan meja kasir
	- <i>Fire Protection</i> , perlu
	-Kebisingan, perlu diredam dengan menggunakan <i>sound masking</i> dari lagu lagu tradisional Papua
AREA RESTORAN	- <i>Lighting</i> , penerangan yang cukup degan memaksimalkan pencahayaan alami dan buatan(warna <i>warm white</i>)
	- <i>Air Quality</i> , penghawaan dengan cara <i>cross ventilation</i> bukaan besar
	- <i>Maintenance</i> , membutuhkan <i>maintenance</i> secara rutin karena merupakan area publik
	- <i>Security</i> , membutuhkan keamanan yang cukup untuk area tersebut agar menciptakan kenyamanan
	- <i>Furniture and Equipment</i> , perabotan meja dan kursi makan
	- <i>Fire Protection</i> , perlu
	-Kebisingan, perlu diredam dengan menggunakan material peredam untuk menciptakan ketenangan
AREA KANTOR	- <i>Lighting</i> , penerangan yang cukup degan memaksimalkan pencahayaan alami dan buatan
	- <i>Air Quality</i> , penghawaan dengan cara <i>cross ventilation</i> bukaan besar
	- <i>Maintenance</i> , membutuhkan <i>maintenance</i> secara rutin karena merupakan area pekerja yang rutin digunakan
	- <i>Security</i> , membutuhkan keamanan yang cukup untuk area tersebut agar menciptakan kenyamanan
	- <i>Furniture and Equipment</i> , perabotan meja, kursi kantor, dan lemari penyimpanan
	- <i>Fire Protection</i> , perlu
	-Kebisingan, perlu diredam dengan menggunakan material peredam untuk menciptakan ketenangan

TOILET PENG- UNJUNG DAN TOILET KARYAWAN	- <i>Lighting</i> , penerangan yang cukup dengan memaksimalkan pencahayaan alami dan buatan
	- <i>Air Quality</i> , penghawaan dengan menggunakan <i>exhaust fan</i>
	- <i>Maintenance</i> , membutuhkan <i>maintenance</i> secara rutin karena merupakan area publik yang mengutamakan kebersihan
	- <i>Security</i> , membutuhkan keamanan yang cukup untuk area tersebut agar menciptakan kenyamanan
	- <i>Furniture and Equipment</i> , kloset dan wastafel
	- <i>Fire Protection</i> , perlu
	-Kebisingan, perlu diredam

Sumber : Data Olahan Pribadi , 2021

Besaran Ruang

Berdasarkan hasil wawancara dan analisa yang dilakukan dari *minimal space* yang didapatkan dari *human dimension* dan data arsitek maka besaran ruang yang diperlukan dapat disimpulkan dalam tabel di bawah ini.

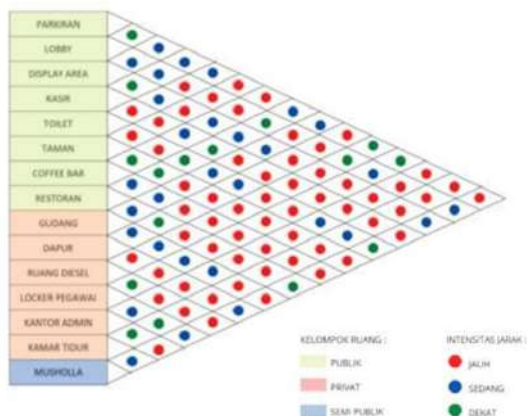
Tabel 2. Besaran Ruang

Nama Ruang	Luasan Minimal
Area toko oleh-oleh	60m ²
Kasir	16m ²
Toilet pengunjung	2m ²
Coffee Bar	20m ²
Restaurant indoor	40m ²
Restaurant Outdoor	20m ²

Sumber : Data Olahan Pribadi , 2021

Hubungan Antar Ruang

Berdasarkan hasil Analisa dan observasi yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antar ruang dalam Pusat oleh-oleh khas Papua dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3. Hubungan Antar Ruang
Sumber : Data Olahan Pribadi , 2021

Konsep Solusi Perancangan

Berdasarkan *problem statement* yang telah ditemukan yaitu bagaimana mendesain pusat oleh-oleh khas Papua dengan mengadopsi elemen budaya tradisional Papua yang mampu menarik konsumen, maka konsep solusi yang ditawarkan adalah mengangkat bentuk dan material yang biasa ditemukan di arsitektur Papua yaitu kayu dan jerami yang identik dengan rumah adat Papua. Hal ini dapat memberikan kesan atau nuansa Papua yang modern dengan adaptasi ukiran dan ragam hias Papua yang diolah dengan teknologi *laser cutting* dan permainan pencahayaan. Gambar di bawah ini menunjukkan aplikasi panel *laser cutting* motif ASMAT pada *fasade* sehingga memberikan efek

sun shading sebagai filter cahaya matahari agar tidak berlebihan.



Gambar 4. Panel Laser Cutting Motif Asmat
Sumber : Data Olahan Pribadi , 2021

Pembagian area didasarkan pada fungsi dengan mempertimbangkan pembagian area yang diinginkan klien.

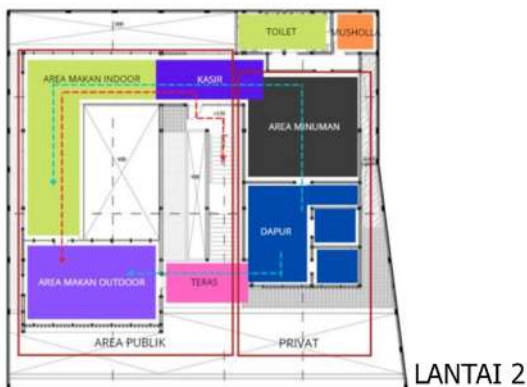
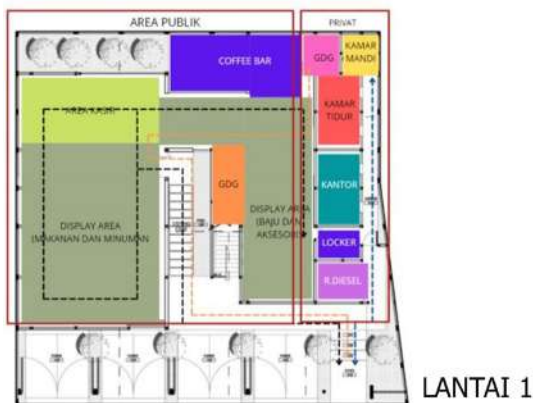
Konsep Aplikasi Karakter Gaya dan Suasana Ruang

Untuk konsep aplikasi karakter gaya dan suasana ruang dibagi menjadi beberapa bagian yaitu sebagai berikut:

a. Lighting

Pencahayaan pada bangunan bersumber dari lampu-lampu yang terdapat pada pelingkup maupun furnitur dengan warna *warm white* untuk mendapatkan suasana hangat dan natural. Penggunaan *general lighting* berwarna *warm white* untuk kesan yang lebih hangat dan dramatis. Penggunaan *hidden light* berwarna *warm white* juga bertujuan untuk menonjolkan ornamen dan display produk. *Pendant light* digunakan untuk memfokuskan perhatian pada produk yang dijual.

Konsep Zoning, Organisasi Ruang, dan Pola Sirkulasi



Gambar 5. Zoning, Organisasi Ruang, dan Pola Sirkulasi

Sumber : Data Olahan Pribadi , 2021



Gambar 6. Lighting Area toko oleh-oleh
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

b. *Style*

Menggunakan *style* perpaduan antara konsep modern dan elemen tradisional Papua yang diaplikasikan pada interior dan material pelengkap. Toko Oleh-oleh ini menggunakan *style* perpaduan design modern dengan penggunaan material *finishing* yang biasa digunakan pada rumah adat khas Papua, yaitu kayu dan jerami. Adanya penerapan ornamen motif khas Papua yang diolah secara modern menggunakan teknologi *laser cutting*. Sedangkan untuk restoran menggunakan *style* perpaduan *design modern* yang memadukan unsur Papua dan Padang mengingat fungsi ruangan yang menjual masakan Padang dan Papua.



Gambar 7. *Style* Interior Area Duduk
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021



Gambar 8. *Style* Interior Area Kasir
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021



Gambar 9. *Style* Interior Area Restoran
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

c. *Color*

Secara keseluruhan warna yang digunakan merupakan warna yang dihasilkan dari elemen-elemen natural seperti kayu dan jerami. Terdapat sedikit warna vegetasi buatan untuk mengangkat kesan *tropical* di dalam ruangan.

Konsep Aplikasi Bentuk dan Bahan pada Pelingkup

a. Dinding

Finishing dinding menggunakan material jerami yang merupakan material yang sangat erat hubungannya dengan kehidupan masyarakat asli Papua. Aplikasi material jerami bertujuan untuk memberikan sensasi sedang berada di dalam rumah adat Papua.



Gambar 10. *Finishing* Dinding Area *Display* Kaos
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021



Gambar 11. *Finishing* Dinding Area Tunggu Vallet
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Finishing dinding pada area tunggu diaplikasikan ornamen dengan bentuk angrek stroberi yang merupakan salah satu jenis flora langka yang hanya ada di Papua. Pada Area Restoran, *finishing* dinding menggunakan material HPL motif kayu yang lebih netral mengingat konsep area restoran yang merupakan gabungan desain Padang dan Papua.



Gambar 12. *Finishing* Dinding Area Kasir Restoran
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

b. Plafon

Pada lantai 1 jarak lantai ke plafon cukup rendah yaitu 2,8 m sehingga tidak banyak diterapkan

perubahan pada plafon lantai 1. Pada beberapa titik ditambahkan tanaman artifisial yang digantung dengan menggunakan rangka besi untuk memberikan kesan *fresh*.



Gambar 13. Tanaman Artifisial di Area Display
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021



Gambar 14. Tanaman Artifisial di Area Restoran
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

c. Lantai

Sebagian besar penutup lantai di took ini menggunakan parket motif kayu natural yang bertujuan untuk menciptakan *ambience* kearifan lokal Papua. *Finishing* lantai menggunakan parket motif kayu pada lantai 1 untuk kesan hangat dan natural. Pada lantai 2 menggunakan keramik 40x40cm berwarna *dark grey matte* untuk memudahkan *maintenance*.



Gambar 15. Lantai Area Display Baju
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021



Gambar 16. Lantai Area Restoran Outdoor
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021



Gambar 17. Aplikasi Motif dan Material Khas Papua Pada Furnitur
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Konsep Aplikasi Furnitur dan Aksesoris Pendukung Interior

Penggunaan furnitur dikombinasikan dengan ragam hias khas Papua berupa motif asmat dan permainan pencahayaan. Aplikasi *lasercut* motif ragam hias asmat pada furnitur menjadi aksen khas dari Papua.

Konsep Aplikasi *Finishing* pada Interior

Aplikasi *finishing* pada Interior menggunakan material utama yang erat hubungannya dengan arsitektur Papua, yaitu kayu dan jerami.



Gambar 18. *Finishing Kayu dan Jerami pada Dinding*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

KESIMPULAN

Konsep perancangan interior Pusat oleh-oleh Khas Papua ini adalah bagaimana menciptakan interior sebuah toko oleh-oleh dan restoran yang memiliki *sense of place* sehingga dapat memberikan ketertarikan, kesan, bahkan keterikatan bagi pengunjung hingga ingin kembali lagi. Dalam hal ini, *sense of place* yang dimaksud adalah dengan mengangkat budaya tradisional Papua.

Untuk mendapatkan konsep tersebut, desainer dapat memberikan usulan desain dengan mempertimbangkan keinginan klien untuk mendapatkan kesepakatan dengan klien. Konsep *sense of* Papua yang diimplementasikan dalam desain yaitu dengan penggunaan material

dan bentuk-bentuk ragam hias yang umumnya ditemukan di kehidupan lokal masyarakat Papua. Penerapan ini tentunya dikemas secara kekinian dengan menggunakan teknologi *lasercut* sebagai bentuk pemanfaatan teknologi.

Demikian tugas laporan akhir ini disusun dengan sebenar-benarnya. Apabila terdapat kekurangan dan kesalahan dalam penulisan laporan ini, kritik dan saran akan sangat berarti bagi penulis. Akhir dari laporan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan laporan akhir ini.

REFERENSI

- Carmona, M. (2003). *Public Places, Urban Spaces: The Dimensions of Urban Design*. Architectural Press.
- Dameria, C., Akbar, R., & Natalivan, P. (2017). Siapa pemilik *sense of place*? Tinjauan dimensi manusia dalam konservasi Kawasan Pusaka Kota Lama. In *Seminar Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia (IPLBI)* (Vol. 1, pp. 235-240).
- Imron, Muhammad. (2018, 25 Desember). *Sejarah Asal Usul Kabupaten Dan Kota Manokwari Papua Barat*. <https://www.kuwaluhan.com/2018/12/sejarah-asal-usul-kabupaten-dan-kota.html>.
- Kapitarauw, Y. M., Riantoro, D., & Awom, S. B. (2022). Analisis Daya Saing Industri Pariwisata di Kabupaten Manokwari. *Lensa Ekonomi*, 16(01), 132-149.

- Kusumowidagdo, A. (2005). Peran Penting Perancangan Interior Pada Store Based Retail. *Dimensi Interior*, 3(1).
- Marsum, W. A. (2000). Restoran dan segala Permasalahannya, Edisi 3. *CV Andi Offset. Yogyakarta*.
- Marsum, W. A. (2005). Restaurant dan segala Permasalahannya. *CV Andi Offset. Yogyakarta*.
- Martokusumo, W. (2014). Kota Pusaka Sebagai Living Museum. Makalah disampaikan dalam diskusi Temu Pusaka Indonesia 2014, di Galeri Cemara, Jakarta, 7-9 September 2014.
- Najafi, M. & Shariff M.K. (2011). The Concept of Place and Sense of Place in architectural Studies. *International Journal of Human and Social Sciencies*, 6, 3.
- Punter, J. (1991). Participation in the Design of Urban Space. *Landscape Design*, 200, pp. 24--27.
- Rachman Arief, A. (2005). Pengantar Ilmu Perhotelan dan Restoran. *Graha Ilmu. Yogyakarta*.
- Sapary, F. E., Rai, I. N., & Sunarta, I. N. (2017). Strategi Pengelolaan Ekowisata Mokwam Area Untuk Mendukung Pelestarian Lingkungan Di Kabupaten Manokwari Provinsi Papua Barat. *Ecotrophic*, 11(2), 156-165.
- The Colour of Indonesia. (2015, 03 November). <https://www.thecolourofindonesia.com/2015/11/budaya-papua-barat.html>.