

PERANCANGAN BARU INTERIOR PUSAT PENGEMBANGAN DAN INFORMASI PARIWISATA LABUAN BAJO DENGAN PENDEKATAN TEKNOLOGI

Rafif Fawwaz¹, Hendi Anwar² dan Hana Faza Surya Rusyda³

^{1,2,3} Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
rafiffawwaz@student.telkomuniversity.ac.id¹, hendiarch@telkomuniversity.ac.id²,
hanafsr@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Di Indonesia, sektor pariwisata menjadi salah satu sektor yang diharapkan dapat membantu membangun kehidupan perekonomian rakyat Indonesia. Labuan Bajo terletak di Kabupaten Manggarai Barat, Nusa Tenggara Timur. Labuan Bajo memiliki beragam wisata yang sudah terkenal hingga mancanegara. Namun berdasarkan salah satu Jurnal Destinasi Wisata Vol.8 No. 2 tahun 2020 menyebutkan bahwa salah satu kendala yang terjadi saat ini di Labuan Bajo yaitu kurangnya kualitas sumber daya manusia pada pengembangan sektor pariwisata. Berdasarkan kendala dan masalah-masalah yang ada, dibutuhkan sebuah fasilitas yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut serta dapat mengembangkan sektor pariwisata di Labuan Bajo. Pihak pemerintah daerah telah merencanakan penyediaan fasilitas Pusat Informasi Pariwisata/Tourism Information Center (TIC) beserta dengan Pusat Pelatihan bagi sumber daya manusia di Labuan Bajo sebagai salah satu media pengembangan sektor pariwisata dikemudian hari. Pada perancangan kali ini, pendekatan desain yang dipilih yaitu pendekatan teknologi. Pendekatan Teknologi dipilih sebagai salah satu cara desainer untuk memenuhi penyampaian informasi yang berhubungan dengan pariwisata di Labuan Bajo serta menjadi sarana edukasi bagi SDM. Tema yang dibawa pada perancangan kali ini yaitu Educational Information, atau dalam bahasa Indonesianya Informasi yang Edukatif. Pada tema tersebut diharapkan terciptanya desain interior dengan tujuan menyampaikan informasi yang dapat mengedukasi wisatawan maupun masyarakat lokal.

Kata Kunci : Pariwisata, Pusat Informasi Pariwisata, Teknologi

Abstract: In Indonesia, the tourism sector is one of the sectors that is expected to help build the economic life of the Indonesian people. Labuan Bajo is located in West Manggarai Regency, East Nusa Tenggara. Labuan Bajo has a variety of tours that are well known to foreign countries. However, based on one of the Journals of Tourist Destinations Vol.8 No. 2 of 2020, it is stated that one of the obstacles that currently occurs in Labuan Bajo is the lack of quality of human resources in the development of the tourism sector. Based on the existing constraints and problems, a facility is needed that can solve these problems and can develop the tourism sector in Labuan Bajo. The local government has planned to provide Tourism Information Center (TIC) facilities along with a Training Center

for human resources in Labuan Bajo as one of the media for the development of the tourism sector in the future. In this design, the design approach chosen is the technological approach. The Technology Approach was chosen as one of the designers' ways to fulfill the delivery of information related to tourism in Labuan Bajo and become an educational tool for human resources. The theme brought to this design is Educational Information, or in Indonesian educational information. In this theme, it is hoped that the creation of interior design with the aim of conveying information that can educate tourists and the local community.

Keywords: *Tourism, Tourism Information Center, Technology*

PENDAHULUAN

Di Indonesia, sektor pariwisata menjadi salah satu sektor yang diharapkan dapat membantu membangun kehidupan perekonomian rakyat Indonesia. Pembangunan pada sektor tersebut juga dicanangkan dan dimasukkan ke dalam perundang-undangan, keputusan presiden maupun peraturan daerah. Atas dasar hal tersebut, pembangunan dan pengembangan pada sektor pariwisata dilaksanakan dengan pendekatan sistem yang terpadu, utuh dan partisipatoris. Pendekatan sistem dilakukan menggunakan kriteria ekonomi, teknis, sosial-budaya, hemat energi, pelestarian dan juga lingkungan.

Labuan Bajo adalah salah satu daerah yang berada di Provinsi Nusa Tenggara timur. Lebih tepatnya terletak di Kabupaten Manggarai Barat. Labuan Bajo memiliki beragam wisata yang sudah terkenal hingga mancanegara. Salah satu destinasi wisata yang cukup terkenal di Labuan Bajo yaitu Pulau Komodo. Pulau tersebut merupakan salah satu dari tujuh keajaiban alam baru dari "New Seven Wonders Foundation". Selain itu terdapat wisata potensial lainnya seperti wisata Pulau Padar, Wisata Goa Rangko, Wisata Goa Batu Cermin, Air Terjun Cunca Wulang, Wisata Manta Point, dan wisata desa Wae Rebo. Bagi Labuan Bajo, pariwisata merupakan sumber pendapatan asli daerah (PAD) terbesar. Pada tahun 2018 target PAD dari sektor pariwisata mencapai 8 miliar rupiah, tahun 2019 mencapai 16 miliar, dan pada tahun 2020 ditargetkan mencapai 30 miliar (Kaha, 2019). (Inovasi Penelitian et al., 2021)

Pemerintah Daerah Kabupaten Manggarai Barat (Labuan Bajo) terus melakukan usaha dalam pengembangan pada sektor Pariwisata. Hal tersebut tercantum pada Peraturan Daerah Kabupaten Manggarai Barat No. 3 tahun 2014 tentang rencana induk pembangunan kepariwisataan tahun 2014-2025 pada pasal 4 disebutkan bahwa visi pembangunan kepariwisataan daerah Labuan Bajo adalah “Terwujudnya Manggarai Barat sebagai destinasi pariwisata kelas dunia yang berkelanjutan dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat berlandaskan prinsip ekowisata berbasis masyarakat”. Visi dari Perda tersebut juga diperkuat dengan PERMENPAREKRAF NO. 7 TAHUN 2018 Pasal 3 yang membahas tentang rencana pengembangan dan memenuhi fasilitas pada Sektor Pariwisata di Labuan Bajo.

Namun berdasarkan salah satu Jurnal Destinasi Wisata Vol.8 No. 2 tahun 2020 yang membahas tentang Kendala Pengembangan Pariwisata di Destinasi Pariwisata Labuan Bajo Nusa Tenggara Timur menyebutkan bahwa salah satu kendala yang terjadi saat ini di Labuan Bajo yaitu kurangnya kualitas sumber daya manusia pada pengembangan sektor pariwisata. Maka dari itu perancangan kali ini diharapkan dapat memfasilitasi sebuah pusat pengembangan dan informasi pariwisata di Labuan Bajo sehingga sumber daya manusia yang ada dapat lebih berkembang. (Calrinto Mami et al., 2019)

Pihak pemerintah daerah telah merencanakan penyediaan fasilitas Pusat Informasi Pariwisata/Tourism Information Center (TIC) beserta dengan Pusat Pelatihan bagi sumber daya manusia di Labuan Bajo sebagai salah satu media pengembangan sektor pariwisata dikemudian hari. Lalu dengan penggunaan teknologi pada kedua fasilitas tersebut, diharapkan penyampaian informasi pariwisata serta pembelajaran pada pusat pelatihan dapat lebih efisien. Selain itu dengan penggunaan teknologi, maka diharapkan sumber daya manusia yang ada di Labuan Bajo dapat lebih mengikuti perkembangan zaman melalui pusat pelatihan tersebut.

Berdasarkan kendala dan masalah-masalah yang telah dijabarkan diatas, dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan sebuah fasilitas yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut serta dapat mengembangkan sektor pariwisata di Labuan Bajo. Maka dari itu, Pusat Pengembangan dan Informasi Pariwisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata, Ekonomi Kreatif, dan Kebudayaan Labuan Bajo dapat menjadi salah satu fasilitas yang dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada. Fasilitas ini sesuai dengan visi dari Pemerintah Daerah Kabupaten Manggarai Barat yang memiliki ambisi serta tujuan dalam pengembangan sektor pariwisata. Fasilitas ini nantinya akan berfungsi sebagai pusat pelatihan bagi sumber daya manusia juga disekitar Labuan Bajo serta menjadi salah satu pusat informasi pariwisata di Labuan Bajo.

METODE PENELITIAN

Pada metode perancangan yang dilakukan pada perancangan Interior Pusat Pengembangan Dan Informasi Pariwisata Labuan Bajo ini yaitu metode kualitatif yang memiliki sifat deskriptif serta mengacu pada analisis data dan prosesnya. Terdapat beberapa cara pengumpulan data primer dan sekunder pada penelitian ini. Cara yang dimaksud yaitu:

Pengumpulan data primer

Pengumpulan data primer pada penelitian ini dilakukan dengan cara wawancara serta observasi. Wawancara dilakukan bersama seorang narasumber yaitu bapak Pius Baut selaku Kepala Dinas Pariwisata, Kebudayaan dan Ekonomi Kreatif Labuan Bajo. Wawancara tersebut bertujuan untuk memperoleh kebutuhan data terkait dengan Pariwisata di Labuan Bajo. Lalu untuk kegiatan observasi dilakukan langsung di daerah Kabupaten Manggarai Barat. Observasi ini memiliki tujuan untuk mendapatkan data terkait dengan permasalahan, site perancangan serta data-data pendukung lainnya. Selain itu, obeservasi juga

dilakukan di Geopark Information Center Ciletuh Pelabuhan Ratu, Geopark Information Center Gunung Batur Bali, serta di BBPPMPV Parung Bogor sebagai studi banding yang digunakan sebagai media pembandingan serta referensi pada penelitian ini.

Pengumpulan data sekunder

Pada pengumpulan data sekunder pada penelitian kali ini, dilakukan dengan proses pengumpulan data studi literatur. Studi literatur ini berfungsi sebagai data acuan serta tolak ukur penelitian. Studi literatur tersebut diperoleh dari referensi beberapa buku, jurnal serta beberapa informasi terkait dari media website.

Analisa Data

Setelah melalui tahap pengumpulan data primer maupun data sekunder, lalu data tersebut dianalisa untuk mendapatkan pengetahuan baru sehingga menjadi acuan untuk menjadi solusi dari permasalahan yang ada pada penelitian.

Sintesis Data

Setelah tahap analisa data, lalu tahap selanjutnya yaitu tahap sintesis pada penelitian ini yang menghasilkan programing perancangan yang berisikan studi aktivitas, kebutuhan ruang, matriks, zoning, dan blocking.

Tema dan Konsep

Tema dan Konsep pada perancangan ini bertujuan sebagai salah satu bentuk penyelesaian atas permasalahan yang ada. Tema yang dibawa pada perancangan kali ini yaitu *"Educational Information"* serta Konsep perancangan yang digunakan yaitu *Innovation for "Travel Learning"*. Tema dan Konsep tersebut berfungsi sebagai acuan dari Konsep perancangan yang terdiri dari konsep bentuk, konsep furnitur, konsep warna, konsep material, konsep pencahayaan, konsep penghawaan dan konsep keamanan.

Pengembangan Desain

Tahap pengembangan desain merupakan tahapan akhir dari pada penelitian ini. Pada tahap tersebut, output perancangan Pusat Pengembangan Dan Informasi Pariwisata Labuan Bajo ini meliputi gambar kerja teknik, perspektif ruang, skema material, serta video animasi.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dari perancangan baru interior Pusat Pengembangan dan Informasi Pariwisata Labuan Bajo yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan desain interior untuk fasilitas pembelajaran pada Pusat Pengembangan dan Informasi Pariwisata (PPIP) Labuan Bajo dengan menggunakan pendekatan teknologi?
2. Bagaimana rancangan desain interior untuk fasilitas pusat informasi pada Pusat Pengembangan dan Informasi Pariwisata (PPIP) Labuan Bajo dengan menggunakan pendekatan teknologi?
3. Bagaimana rancangan desain interior yang dapat menyesuaikan dengan kondisi site disekitar hutan sehingga hewan seperti serangga maupun reptile supaya tidak mengganggu pengguna ruang?
4. Bagaimana rancangan desain interior yang dapat menyesuaikan dengan kondisi site terhadap pencahayaan dan penghawaan alami yang sangat minim dan cukup lembab sehingga memberi kenyamanan bagi pengguna ruang?

HASIL DAN DISKUSI

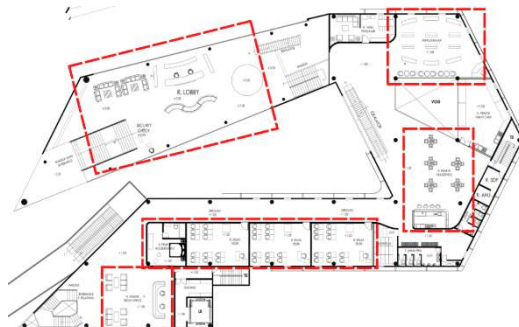
Setelah melalui tahapan pengumpulan data dan analisa terhadap hasil dari wawancara, observasi, studi literatur, serta beberapa data pendukung lainnya,

maka ditentukan Tema perancangan yaitu “Educational Information”. Pada tema tersebut diharapkan terciptanya desain interior dengan tujuan menyampaikan informasi yang dapat mengedukasi wisatawan maupun masyarakat lokal. Informasi yang dimaksud adalah informasi mengenai wisata yang ada di Labuan Bajo. Informasi tersebut bukan hanya menjadi pengetahuan wisata semata, namun informasi tersebut dapat mengajarkan kita semua tentang nilai-nilai sejarah serta makna dibalik wisata yang ada di Labuan Bajo. Lalu demi terwujudnya tema perancangan “Educational Information”, maka konsep yang diangkat pada perancangan kali ini yaitu “Innovation for Travel Learning”. Konsep “Innovation for Travel Learning” bertujuan untuk mewujudkan penyampain informasi yang edukatif. Maka, dibutuhkan sebuah inovasi desain interior dengan menggunakan teknologi informasi yang sedang berkembang. Teknologi-teknologi tersebut diharapkan dapat membantu penyampaian informasi dengan lebih efisien dan lebih menarik sehingga dapat meningkatkan minat para wisatawan maupun masyarakat untuk lebih mempelajari tentang wisata yang ada di Labuan Bajo.

KONSEP PERANCANGAN

KONSEP ORGANISASI RUANG DAN LAYOUT

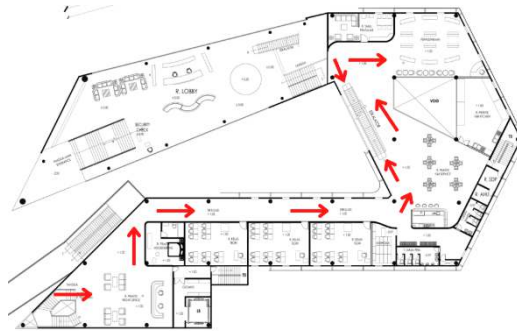
Konsep organisasi urang dan layout pada kali ini menggunakan jenis organisasi ruang cluster dan linear. Organisasi ini dipilih berdasarkan masing-masing kebutuhan dari setiap ruang.



Gambar 1 Organisasi Ruang Lantai 1

Sumber: Dokumen Penulis

Pada lantai 1, organisasi ruang yang digunakan yaitu cluster. Ruang dibagi sesuai dengan fungsi ruang yang diantaranya sebagai ruang belajar, ruang pengajar, serta fasilitas lainnya.

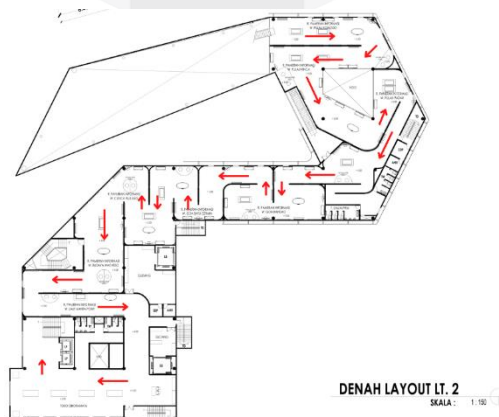


Gambar 2 Sirkulasi Ruang Lantai 1

Sumber: Dokumen Penulis

Selain itu, organisasi ruang pada lantai tersebut juga dipengaruhi oleh system sirkulasi. Pada pusat pelatihan lantai 1, sirkulasi yang di gunakan yaitu sirkulasi linear. Sirkulasi ini dipilih berdasarkan fungsi masing-masing ruang pelatihan yang ada.

Lalu keilmuan selanjutnya yang dipelajari pada pusat pelatihan yaitu keilmuan food and beverage. Pada pusat pelatihan terdapat ruang praktik food and beverage tentang bagaimana penyiapan makanan serta bagaimana pelayanannya. Keilmuan tersebut dipelajari pada dua ruang praktik.



Gambar 6 Organisasi Ruang Lantai 2

Sumber: Dokumen Penulis

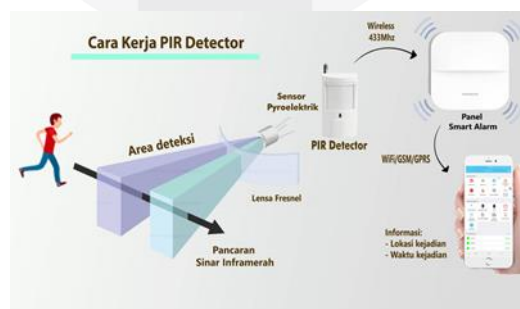
Pada lantai 2 area informasi menggunakan organisasi ruang linear dengan sirkulasi 1 arah. Ruang pameran informasi dibagi menjadi beberapa area sesuai dengan informasi yang ingin disampaikan pada area tersebut. Setiap area menjelaskan informasi sesuai dengan tempat wisata yang ingin disampaikan.

Pada ruang pameran informasi terdapat area informasi wisata pulau komodo, wisata pulau rinca, wisata pulau padar, wisata goa rangko, wisata goa batu cermin, wisata air terjun cunca wulang, wisata desa budaya wae rebo, serta wisata air manta point.

KONSEP PENGAPLIKASIAN TEKNOLOGI UMUM

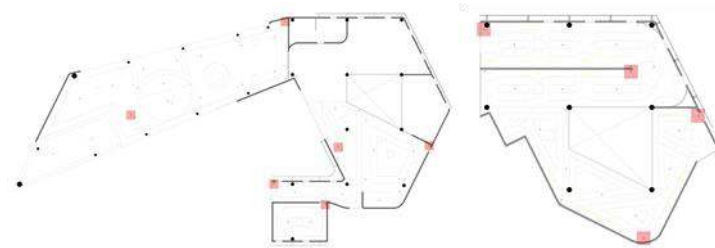
Konsep pengaplikasian teknologi pada perancangan kali ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan pada perancangan. Teknologi diaplikasikan pada area pelatihan serta cara penyampaian informasi pada ruang pameran serta terdapat sensor manusia yang berfungsi membantu menyelesaikan permasalahan penghawaan serta pencahayaan pada bangunan.

Salah satu teknologi yang digunakan pada keseluruhan perancangan yaitu teknologi sensor manusia untuk penghawaan dan pencahayaan. Teknologi tersebut berbentuk sensor pada ruang. Sensor tersebut dapat mendeteksi keberadaan pengunjung serta jumlah pengunjung yang ada.



Gambar 7 Sensor Sistem Gerak Manusia

Sumber: kanasecure.com/news/terjawab-bagaimana-proses-sensor-pir-bisa-mendeteksi-gerakan



Gambar 8 Sensor Sistem Gerak Manusia
Sumber: Dokumen Penulis

Pada penghawaan buatan, sensor pengunjung berfungsi sebagai pengatur suhu dan kecepatan fan. Jika tidak ada pengunjung pada ruang, maka otomatis AC pada ruangan tersebut akan dimatikan. Begitu juga sebaliknya, bila jumlah pengunjung cukup banyak maka suhu dan kecepatan fan akan diatur sesuai dengan kebutuhan.

Pada penghawaan ruang juga menggunakan teknologi AC LG Ceiling Mounted Cassette. AC ini dihubungkan dengan teknologi sensor pengunjung untuk menaktifkan AC tersebut untuk mengatur suhu serta menghilangkan bakteri, virus serta bau yang tidak menyenangkan yang muncul dari hewan di sekitaran lingkungan perancangan.



Gambar 9 LG Ceiling Mounted Cassette
Sumber: lg.com/global/business/indoor-ceiling-mounted-cassette

Sedangkan pada pencahayaan buatan, sensor pengunjung berfungsi sebagai pengatur nyala atau tidaknya lampu pada ruang. Jika tidak ada pengunjung pada ruang, maka lampu secara otomatis akan mati begitupun

sebaliknya. Hal tersebut diharapkan dapat memperkecil penggunaan energi saat ruang sedang tidak digunakan.

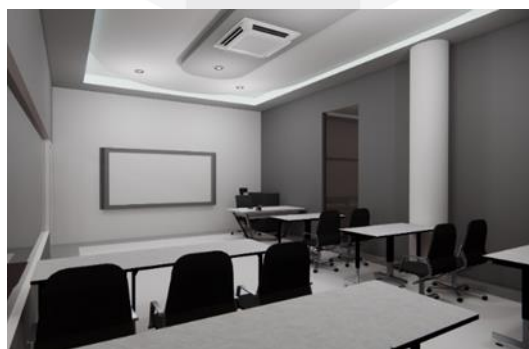
KONSEP PENGAPLIKASIAN TEKNOLOGI PADA PUSAT PELATIHAN

Pada pusat pelatihan, terdapat beberapa pengaplikasian teknologi yang diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran. Teknologi yang dimaksudkan yaitu penggunaan virtual reality pada ruang kelas praktik serta teknologi papan tulis interaktif yang digunakan pada ruang kelas teori.



Gambar 10 Penggunaan Virtual Reality pada Ruang Kelas Praktik
Sumber: Dokumen Penulis

Pada gambar diatas merupakan salah satu contoh penggunaan teknologi virtual reality pada area pelatihan. Virtual reality yang digunakan pada ruang kelas praktik F&B service difungsikan sebagai salah satu cara bagi para peserta pelatihan merasakan bagaimana keadaan yang terjadi saat mereka sedang melakukan pelayanan kepada pengunjung bar, café ataupun restoran.



Gambar 11 Penggunaan Papan tulis interaktif pada Ruang Kelas Teori
Sumber: Dokumen Penulis

Pada gambar diatas merupakan penggunaan teknologi papan tulis interaktif pada ruang kelas teori. Papan tulis tersebut difungsikan sebagai salah satu cara penyampaian materi pembelajaran bagi para peserta pelatihan.

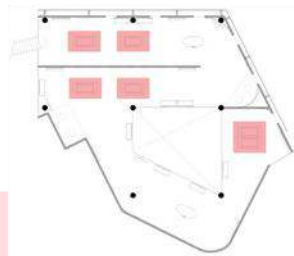
KONSEP PENGAPLIKASIAN TEKNOLOGI PADA PUSAT INFORMASI

Pada pusat informasi pariwisata, terdapat beberapa pengaplikasian teknologi yang diharapkan dapat mempermudah penyampaian informasi kepada para wisatawan yang datang. Adapun teknologi yang digunakan pada pusat informasi pariwisata yaitu artificial intelligence tour guide, interactive table, interactive wall, virtual reality, serta hologram table.



Gambar 12 Peng-Aplikasian Layar LCD dengan AI Tour Guide
Sumber: Dokumen Penulis

Selain teknologi sensor manusia, teknologi juga digunakan pada instalasi ruang pameran informasi. Sistem penyampaian informasi pada ruang pameran dilakukan secara otomatis. Pada ruang pameran terdapat beberapa layar LCD yang berfungsi sebagai tour guide. Tour guide tersebut di fungsikan secara otomatis menggunakan artificial intelligent (AI). AI tersebut berfungsi sebagai pemberi informasi terkait informasi yang ada pada ruang tersebut. Pengunjung juga dapat berinteraksi secara langsung oleh AI tersebut sehingga pengunjung dapat bertanya langsung kepada AI terkait informasi pada ruang pameran.

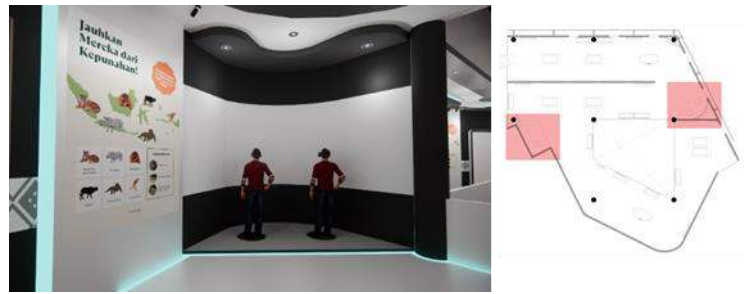


Gambar 13 Peng-Aplikasian Interactive Table
Sumber: Dokumen Penulis



Gambar 14 Peng-Aplikasian Interactive Touchscreen Wall
Sumber: Dokumen Penulis

Pada ruang pameran informasi, pengunjung juga dapat mencari informasi yang dibutuhkan melalui teknologi interaktif media. Terdapat beberapa jenis teknologi interaktif, diantaranya smart table serta smart wall. Smart table itu sendiri yaitu sebuah meja yang didalamnya terdapat layar sentuh. Layar sentuh tersebut dapat dioperasikan oleh pengunjung untuk mencari informasi terkait. Begitu juga smart wall, smart wall itu sendiri menggunakan teknologi proyektor yang terdapat sensor gerak didalamnya. Fungsi dari sensor tersebut yaitu pengunjung dapat menyentuh dinding untuk mencari informasi terkait.



Gambar 15 Peng-Aplikasian Virtual Reality System
Sumber: Dokumen Penulis

Pada masing-masing area pameran informasi juga terdapat salah satu teknologi virtual reality (VR). Teknologi VR tersebut menampilkan bagaimana pengalaman langsung jika pengunjung berada pada objek wisata yang ada. teknologi tersebut juga dibantu dengan penggunaan suara. Suara yang didengar merupakan rekaman suara dari suasana asli yang ada pada objek wisata tersebut.



Gambar 16 Peng-Aplikasian Meja Hologram
Sumber: Dokumen Penulis

Pada area pameran informasi juga terdapat teknologi meja hologram yang memperlihatkan miniature bentuk wisata yang sesuai dengan informasi yang ingin disampaikan. Meja hologram ini membantu mempermudah wisatawan untuk membayangkan bagaimana bentuk wisata yang akan mereka datangi nantinya.

KONSEP VISUAL BENTUK

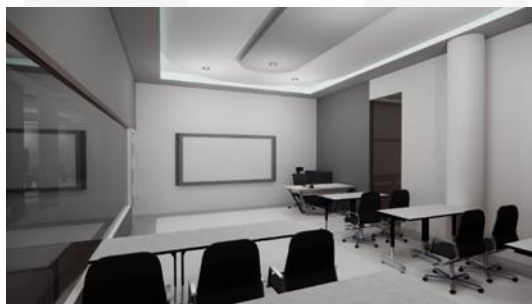
Konsep visual bentuk pada perancangan kali ini menggunakan bentuk perancangan yang organis dan dinamis. Bentuk organis diaplikasikan pada ruang pameran informasi pada lantai 2.



Gambar 17 Bentuk Organis pada Sirkulasi Ruang Pamer Informasi

Sumber: Dokumen Penulis

Bentuk organis dipilih dengan tujuan supaya pengunjung dapat diarahkan sesuai dengan alur sirkulasi pada setiap area. Selain itu bentuk organis juga diharapkan dapat memberikan pengalaman ruang yang mengikuti perkembangan teknologi baik dari segi penyampaian informasi maupun dari segi teknologi pada material ruang. Bentuk organis juga diharapkan dapat menjadi salah satu focal point yang dapat menarik perhatian para pengunjung ruang pameran.



Gambar 18 Bentuk Dinamis pada Ruang Pembelajaran Teori

Sumber: Dokumen Penulis

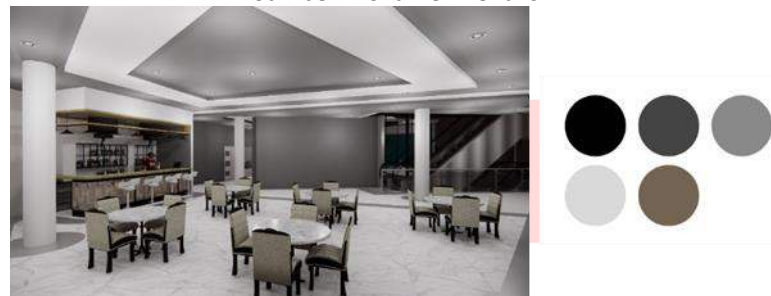
Sedangkan penggunaan konsep bentuk dinamis diaplikasikan pada lantai 1 yang berfungsi sebagai area pelatihan dan pembelajaran. Bentuk dinamis lebih dipilih pada lantai 1 supaya para pelaku pembelajaran dapat lebih focus terhadap hal-hal yang dipelajari pada saat proses pelatihan.

KONSEP VISUAL WARNA



Gambar 19 Peng-Aplikasian Warna pada Ruang Pamer Informasi

Sumber: Dokumen Penulis



Gambar 19 Peng-Aplikasian Warna pada Ruang Praktif F&B

Sumber: Dokumen Penulis

Warna merupakan sifat utama dari sebuah bentuk visualisasi. Warna yang muncul pada sebuah objek berasal dari cahaya yang bersinar ke arah objek tersebut. Hal tersebut berefek pada munculnya bentuk dan ruang. (Nugroho et al., n.d.)

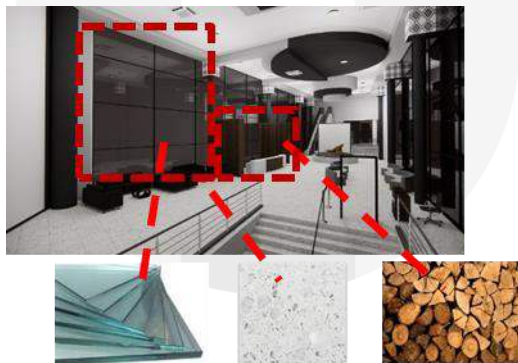
Penggunaan warna pada perancangan kali ini disesuaikan dengan fungsi utama dari bangunan yang ingin menyampaikan serta mengedukasi para wisatawan maupun warga lokal tentang wisata yang ada di Labuan Bajo. Maka dari itu penggunaan warna disesuaikan dengan warna yang mencerminkan kemajuan teknologi seperti warna putih, abu, hitam serta warna biru. Selain itu terdapat juga penggunaan beberapa warna aksen yang melambangkan Wisata di Labuan Bajo terkenal dengan keindahan alam serta keunikan budaya disana. Warna aksen yang dimaksud yaitu warna Coklat.

KONSEP MATERIAL

Material yang digunakan pada perancangan kali ini menyesuaikan dengan pendekatan teknologi. Adapun material yang digunakan pada ruang yaitu material kayu solid, kayu olahan, kaca, besi, batu alam, dll. Lalu untuk material lantai pada ruang menggunakan finishing epoksi yang disesuaikan dengan kebutuhan lantai pada ruang. Penggunaan kayu yang menjadi material pada ruang juga dipilih berdasarkan sertifikasi kayu yang disesuaikan dengan peraturan pemerintah.



Gambar 20 Perspektif serta Peng-Aplikasian Material Ruang Pamer Informasi
Sumber: Dokumen Penulis



Gambar 21 Perspektif serta Peng-Aplikasian Material Ruang Lobby
Sumber: Dokumen Penulis

KESIMPULAN

Pemerintah pusat memiliki rencana pada tahun 2020 untuk mempersiapkan wisata Labuan Bajo menjadi wilayah wisata berstatus “Wisata Super Premium”. Perubahan status daerah itu cukup berdampak bagi warga lokal,

pemberi kebijakan, pelaku wisata maupun wisatawan itu sendiri. Dengan adanya status tersebut, pihak pemerintah daerah telah mengharapkan pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/Tourism Information Center (TIC) beserta dengan Pusat Pelatihan bagi sumber daya manusia di Labuan Bajo sebagai salah satu media pengembangan sektor pariwisata.

Pada perancangan kali ini akan mengusung tema Educational Information. Pada tema tersebut diharapkan terciptanya desain interior dengan tujuan menyampaikan informasi yang dapat mengedukasi wisatawan maupun masyarakat lokal. Informasi yang dimaksud adalah informasi mengenai wisata yang ada di Labuan Bajo. lalu konsep yang diangkat pada perancangan kali ini yaitu Innovation for Travel Learning. Konsep tersebut bertujuan untuk mempermudah penyampaian informasi yang edukatif. Maka, dibutuhkan sebuah inovasi desain interior dengan menggunakan teknologi informasi yang sedang berkembang. Teknologi yang diaplikasikan diharapkan dapat membantu penyampaian informasi dengan lebih efisien dan lebih menarik sehingga dapat meningkatkan minat para wisatawan maupun masyarakat untuk lebih mempelajari tentang wisata yang ada di Labuan Bajo.

Namun pada perancangan kali ini masih belum bisa memenuhi kebutuhan beberapa keilmuan pariwisata dikarenakan keterbatasan luasan perancangan. Selain itu pada perancangan kali ini belum memaksimalkan aspek kebudayaan yang dimasukan ke dalam perancangan sehingga belum terlalu mengangkat nilai-nilai kebudayaan yang ada di Labuan Bajo.

DAFTAR PUSTAKA

- Afisah, U. N., Nur, A., Gunawan, S., Nur, A., & Hapsoro, A. (n.d.). *PERANCANGAN ULANG HOTEL LENORA DI KOPO BANDUNG DENGAN PENDEKATAN TEKNOLOGI*.
- Asa Akhrani, L., Azhar, M., & Psikologi Universitas Brawijaya, J. (2021). *Wisata Super Premium Labuan Bajo: Mengkaji Peran Langsung Dan Tidak Langsung Terhadap Visiting Intention Ditinjau Dari Destination Image Dan Tourist Expectation* (Vol. 12, Issue 1).
- Calrinto Mami, A., Agung, G., & Mahagangga, O. (2019). *Jurnal Destinasi Pariwisata Respon Masyarakat Desa Batu Cermin Dalam Pengembangan Daya Tarik Wisata Gua Batu Cermin, Labuan Bajo*. 8(1).
- Caroline Maliluan, F., & Tinggi Pariwisata Sahid Surakarta, S. (2014). *Strategi Sales And Marketing Department Dalam Mengelola Corporate Rate dan Key Account di Hotel Gran Melia Jakarta*. 9(2), 1907–2457.
- Daningtya Tamma Tsaqila, Hapsoro Agustinus Nur Arief, & Budiono Irwana Zulfia. (n.d.). *PERANCANGAN ULANG INTERIOR GEDUNG FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA DENGAN PENDEKATAN INTERIOR RAMAH LINGKUNGAN*.
- Devi Hari Putri, E., Wicaksono, F., & BSI Yogyakarta, A. (2015). Peranan Housekeeping Dalam Meningkatkan Kenyamanan Tamu Di The Sahid Rich Yogyakarta. In *Jurnal Khasanah Ilmu* (Vol. 6, Issue 2).
- Ilmiah, M., Mandiri, P., Prestasi, B., & Linda, T. (n.d.). *PERANAN FRONT OFFICE ATTENDANT DI HOTEL THE ZON REGENCY JOHOR BAHRU, MALAYSIA*.
- Inovasi Penelitian, J., Roseven Rudiyanto, O., & Hutagalung, S. (2021). *ANALISIS SWOT GUA BATU CERMIN SEBAGAI DAYA TARIK WISATA DI KABUPATEN MANGGARAI BARAT*. 2(2).

KEMENPAREKRAF. (2022). *PETUNJUK OPERASIONAL PENGELOLAAN DANA ALOKASI KHUSUS FISIK BIDANG PARIWISATA.*

Natasha, S., & Studi Usaha Perjalanan Wisata -Jurusan Ilmu Administrasi, P. (n.d.). *PELAKSANAAN TUGAS STEWARD DI HOTEL GRAND CENTRAL PEKANBARU* (Vol. 7).

Nugroho, I. C., Wulandari, R., Faza, H., & Rusyda, S. (n.d.). *PERANCANGAN BARU DEALER PIAGGIO MOTOPLEX DI BANDUNG.*

Pendekatan Konseptual Dalam Proses Perancangan Interior (Adi Santosa). (n.d.).

<http://puslit.petra.ac.id/journals/interior/>

PERAN HUMAN RESOURCES DEPARTMENT (HRD) DALAM MEMBANGUN LOYALITAS KERJA DI HYATT REGENCY YOGYAKARTA TAHUN 2019. (n.d.).

Perhotelan, J. M., Pariwisata, D., Pramawati, K. Y., Made, N., Widiastini, A., & Andiani, N. D. (2019). Storing System dalam Meningkatkan Kelancaran Operasional Barang di Discovery Kartika Plaza Hotel Bali. *JMPP*, 2(2).

Prakarsa, M. B., Anwar, H., Budiono, I. Z., & Eng, M. (n.d.). *PERANCANGAN INTERIOR FASILITAS EDUTAINMENT KEBUDAYAAN SUNDA DI BANDUNG.*

Rai Utama, I. G. B. (2014). *PENGANTAR INDUSTRI PARIWISATA.*

Rencana strategis kursus _ pelatihan. (2020). *Rencana Kursus Dan Pelatihan.*

Sugiarto, A., Agung, G., & Mahagangga, O. (n.d.). *Jurnal Destinasi Pariwisata Kendala Pengembangan Pariwisata di Destinasi Pariwisata Labuan Bajo Nusa Tenggara Timur (Studi kasus komponen produk pariwisata).*

Woro Yusnita, H., Yulianto, A., BSI Yogyakarta JIRingroad barat, A., & Gamping, A. (2013). UPAYA FOOD & BEVERAGE RESTAURANT DALAM MENINGKATKAN KEPUASAN TAMU MELALUI VARIASI PRODUCT. In *Jurnal Khasanah Ilmu* (Issue 1).