

BAB IV

PERANCANGAN

4.1 Lokasi Tapak



Gambar 4.1 Gambar Lokasi Tapak

(Sumber : Google Maps)

Tapak rencana perancangan berlokasi di 1 Chome-1-1 Minatomirai, Nishi Ward, Yokohama, Jepang, dengan luas lahan sekitar 42.000 m². Lokasi ini memiliki posisi strategis di kawasan Minato Mirai, sebuah distrik tepi laut yang modern, dinamis, dan dikelilingi oleh fasilitas kota seperti pusat bisnis, hotel, restoran, dan pusat perbelanjaan. Kawasan ini hanya berjarak 30 menit dari Tokyo dan terhubung secara efisien melalui kereta cepat, metro, dan jaringan bus, serta memiliki akses langsung ke dua bandara internasional (Haneda dan Narita). Keberadaan Pelabuhan Internasional Yokohama menjadikan kawasan ini pintu masuk utama wisatawan asing melalui kapal pesiar, yang berpotensi meningkatkan jumlah kunjungan ke Pusat Kebudayaan Indonesia.

Secara lingkungan, tapak didukung oleh berbagai fasilitas publik dan destinasi wisata utama seperti Yokohama Cosmo World, Red Brick Warehouse, Rinko Park, serta Yokohama Chinatown, yang seluruhnya berada dalam radius 3 km. Tapak juga hanya berjarak 500 meter dari Stasiun Minatomirai, sehingga sangat mudah dijangkau. Selain itu, lokasi ini dekat dengan institusi pendidikan seni seperti Tokyo University of the Arts, Yokohama, yang membuka peluang kolaborasi kultural.

Berdasarkan analisis mata angin, tapak menghadap ke Teluk Tokyo dan lebih terbuka terhadap angin dari arah timur dan timur laut, terutama saat musim panas. Pada musim dingin, arah angin bergeser dari barat laut yang membawa udara lebih dingin. Kondisi ini berpengaruh pada desain bukaan, sirkulasi udara, serta kenyamanan termal bangunan.

Dari segi kebisingan, tapak berada di area aktif dengan lalu lintas kendaraan tinggi, kedekatan dengan stasiun kereta dan pelabuhan, serta aktivitas publik dari pusat perbelanjaan dan kawasan hiburan. Penyebaran suara juga dipengaruhi oleh arah angin dan kondisi terbuka di kawasan tepi laut. Oleh karena itu, strategi desain akustik dan tata ruang perlu mempertimbangkan orientasi ruang terhadap sumber-sumber kebisingan tersebut.

4.2 Layout Eksisting



Gambar 4.2 Gambar Denah Eksisting

(Sumber : ArchDaily)

Perancangan ini menggunakan bangunan eksisting sebagai dasar pengembangan interior. Bangunan dipertahankan dari segi struktur dan bentuk massa, sedangkan perancangan difokuskan pada pengolahan ulang interior untuk memenuhi kebutuhan fungsi baru sebagai Pusat Kebudayaan Indonesia. Desain interior dirancang ulang dengan pendekatan tematik yang menonjolkan identitas

budaya Indonesia serta mempertimbangkan kenyamanan, estetika, dan fungsionalitas ruang.

4.3 Konsep Perancangan

Konsep perancangan Pusat Kebudayaan Indonesia ini adalah *"Exploring Indonesia's Hidden Treasures"*. Konsep ini diambil untuk menggambarkan semangat petualangan yang terinspirasi dari keindahan alam dan keberagaman budaya lima destinasi super prioritas Indonesia, yaitu Danau Toba, Borobudur, Mandalika, Labuan Bajo, dan Likupang. Dalam perancangan ini, konsep tersebut dijadikan dasar untuk menciptakan ruang yang tidak hanya menampilkan unsur-unsur budaya Indonesia, tetapi juga memberikan pengalaman yang mendalam dan menyeluruh bagi setiap pengunjung.

Indonesia sebagai negara kepulauan dengan kekayaan alam dan budaya yang sangat beragam, menawarkan banyak potensi untuk dijelajahi. Konsep *"Exploring Indonesia's Hidden Treasures"* bertujuan untuk menampilkan keberagaman tersebut melalui desain yang tidak hanya estetis, tetapi juga mendalam dalam makna dan memberikan pengalaman yang berbeda bagi pengunjung, terutama bagi wisatawan mancanegara (WNA). Melalui penerapan konsep ini, diharapkan pengunjung dapat merasakan dan memahami lebih dalam tentang kekayaan budaya, tradisi, serta keindahan alam Indonesia yang kaya akan sejarah dan makna.

Dalam rangka memperkenalkan Indonesia secara lebih jelas kepada pengunjung, terutama yang berasal dari luar negeri, setiap elemen desain interior dirancang untuk menyampaikan pesan mengenai identitas budaya Indonesia yang kaya dan unik. Konsep ini juga berupaya menghadirkan kesan yang membekas, sehingga pengunjung dapat membawa pengalaman baru yang tidak dapat ditemukan di tempat lain.

Konsep ini tidak hanya berfokus pada visualisasi ruang, namun juga bagaimana ruang tersebut dapat menciptakan pengalaman multisensori yang menyeluruh. Pusat Kebudayaan Indonesia diharapkan menjadi sebuah tempat yang menyatukan unsur alam dan budaya, memberikan pengalaman yang tak terlupakan bagi setiap orang yang mengunjunginya. Setiap detail, mulai dari material yang digunakan hingga pemilihan warna dan bentuk, dipilih dengan tujuan untuk

merespons dan merepresentasikan keberagaman budaya Indonesia yang luar biasa dan penuh keajaiban.

Melalui konsep ini, setiap sudut Pusat Kebudayaan Indonesia akan menghadirkan atmosfer yang menggugah rasa ingin tahu tentang Indonesia, mendorong pengunjung untuk lebih dalam mengeksplorasi potensi budaya dan alam negeri ini. Dengan demikian, konsep *"Exploring Indonesia's Hidden Treasures"* tidak hanya menjadi dasar perancangan, tetapi juga menjadi sebuah pengalaman yang mendalam dan menyeluruh bagi semua pengunjung yang datang.



4.3 Foto 5 Destinasi Super Prioritas Indonesia

(Sumber : Internet)

Kebudayaan Indonesia dapat diwujudkan dalam konsep perancangan desain interior Pusat Kebudayaan Indonesia dengan memanfaatkan bentuk, warna, material, serta menyampaikan cerita secara langsung melalui desain tersebut. Konsep ini tidak hanya akan menarik perhatian, tetapi juga memberikan kebanggaan bagi Indonesia, terutama ketika dilihat oleh masyarakat dari berbagai negara. Selain itu, diharapkan dapat menciptakan pengalaman yang tak terlupakan bagi setiap pengunjung yang mengunjungi Pusat Kebudayaan Indonesia di Yokohama, Jepang.

4.3.1 Mind Map

Berdasarkan informasi yang terkumpul melalui berbagai proses observasi dan penelitian yang mendalam, data-data tersebut disusun dan dianalisis untuk membentuk sebuah mind map. Mind map ini dirancang untuk menghubungkan berbagai kata kunci yang memiliki keterkaitan erat, serta saling berhubungan satu sama lain, untuk menghasilkan suatu konsep besar yang akan menjadi dasar perancangan. Proses ini bertujuan untuk mengorganisir dan merumuskan ide-ide utama, sehingga dapat lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam perancangan. Melalui mind map, setiap elemen yang saling berhubungan ini divisualisasikan dengan jelas, memungkinkan tim desain untuk melihat gambaran keseluruhan dari proyek ini secara lebih terstruktur dan terarah.

Mind map ini berperan sebagai alat yang sangat penting dalam merumuskan dan menentukan arah konsep desain untuk Pusat Kebudayaan Indonesia di Yokohama, Jepang. Setiap elemen dalam mind map ini menggambarkan aspek-aspek yang saling terhubung dan saling mendukung dalam membentuk sebuah kesatuan yang utuh. Kata kunci yang muncul dalam mind map ini meliputi berbagai tema utama, seperti kebudayaan Indonesia, keanekaragaman alam, warisan tradisi, serta cita-cita untuk memperkenalkan Indonesia secara lebih mendalam kepada dunia internasional.

Dengan adanya mind map ini, semua informasi yang terkumpul dapat disusun dengan lebih sistematis, mengidentifikasi prioritas, serta memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana perancangan ini akan berlangsung. Dari sini, tim desain dapat melihat elemen-elemen utama yang akan membentuk dasar desain, serta memperkirakan bagaimana keterkaitan antar aspek-aspek tersebut akan berfungsi secara keseluruhan. Dalam konteks ini, mind map tidak hanya berfungsi sebagai alat visual untuk menggambarkan hubungan antar ide, tetapi juga sebagai pedoman yang akan memandu seluruh proses perancangan, mulai dari konsep hingga implementasi.

Berikut ini adalah mind map yang mengilustrasikan konsep perancangan Pusat Kebudayaan Indonesia di Yokohama, Jepang. Mind map ini akan menjadi acuan dalam setiap tahapan pengembangan desain, memberikan struktur yang jelas dan memudahkan pemahaman mengenai konsep besar yang ingin dicapai.

pemilihan gambar-gambar referensi yang mencakup elemen alam, budaya, dan tradisi Indonesia, moodboard ini menggambarkan interaksi antara visual, tekstur, warna, dan bentuk yang saling mendukung untuk menciptakan pengalaman multisensori bagi setiap pengunjung.

Moodboard ini juga mencakup berbagai elemen visual yang mewakili ciri khas Indonesia, seperti motif batik, ukiran tradisional, dan keindahan alam, yang akan diterjemahkan ke dalam desain interior. Pemilihan gambar-gambar yang beragam ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana desain interior Pusat Kebudayaan Indonesia akan menggabungkan nilai-nilai budaya, estetika, serta fungsi ruang yang menciptakan kesan mendalam bagi pengunjung.

Berikut ini adalah moodboard yang mengilustrasikan konsep perancangan Pusat Kebudayaan Indonesia di Yokohama, Jepang, yang akan menjadi panduan utama dalam perkembangan desain selanjutnya.



Gambar 4.5 Moodboard Lobby

(sumber: Dokumen pribadi)

Borobudur adalah simbol kebesaran sejarah dan budaya Indonesia. Sebagai salah satu situs budaya terbesar di dunia, Borobudur mencerminkan rasa keterbukaan dan penyambutan yang megah. Menempatkan Borobudur di lobi memberikan kesan pertama yang kuat kepada pengunjung, menonjolkan keunikan dan keagungan budaya Indonesia. Relief dan stupa Borobudur juga menciptakan suasana yang monumental, mengundang pengunjung untuk merasakan kekayaan sejarah Indonesia saat mereka masuk ke pusat budaya.



Gambar 4.6 Moodborad Perpustakaan

(sumber: Dokumen pribadi)

Danau Toba mencerminkan ketenangan, kedamaian, dan refleksi. Perpustakaan sebagai tempat untuk membaca dan merenung sangat cocok dengan suasana tenang dari Danau Toba. Danau ini dikenal dengan pemandangan alamnya yang damai, menciptakan atmosfer yang kondusif untuk belajar dan membaca. Palet warna alam yang diambil dari Danau Toba (biru, hijau, dan coklat) menciptakan rasa nyaman dan tenang, yang sangat sesuai untuk area perpustakaan.



Gambar 4.7 Moodborad Meeting Room

(sumber: Dokumen pribadi)

Likupang sebagai destinasi pantai yang indah melambangkan kesegaran dan energi baru. Meeting room membutuhkan suasana yang dinamis dan segar untuk mendorong kreativitas dan diskusi produktif. Warna biru laut dan pasir putih dari pantai Likupang memberikan kesan cerah dan terbuka, yang dapat meningkatkan suasana kerja dan kolaborasi. Tema tropis juga menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan segar untuk rapat dan pertemuan bisnis.



Gambar 4.8 Moodborad Cafe

(sumber: Dokumen pribadi)

Mandalika terkenal dengan pantai yang santai dan menenangkan. Kafe adalah tempat di mana pengunjung bisa bersantai, menikmati minuman, dan beristirahat, sehingga tema Mandalika sangat cocok. Suasana tropis dari Mandalika dengan warna pasir, laut, dan pohon kelapa menciptakan nuansa relaksasi dan kenyamanan, memberikan pengunjung tempat yang ideal untuk bersantai sambil menikmati suasana tropis khas Indonesia.



Gambar 4.9 Moodborad workshop

(sumber: Dokumen pribadi)

Borobudur adalah pusat budaya Jawa, tempat kesenian dan spiritualitas Jawa berkembang. Workshop membatik dan gamelan merupakan representasi langsung dari kebudayaan Jawa, sehingga Borobudur sebagai tema utama sangat cocok. Relief candi Borobudur dan ornamen Jawa memberikan suasana yang mendalam dan mendukung aktivitas budaya seperti membatik dan memainkan gamelan, yang keduanya erat kaitannya dengan tradisi Jawa.



Gambar 4.10 Moodborad Toko

(sumber: Dokumen pribadi)

Toko souvenir adalah tempat di mana pengunjung bisa membeli kenang-kenangan dari semua wilayah Indonesia. Dengan menggunakan tema gabungan dari lima destinasi wisata (Borobudur, Danau Toba, Likupang, Mandalika, dan Labuan Bajo), toko ini mencerminkan keragaman Indonesia. Setiap bagian toko dapat diatur untuk merepresentasikan destinasi berbeda, sehingga pengunjung bisa merasakan berbagai pengalaman wisata Indonesia dalam satu ruang. Hal ini juga memberikan pilihan yang lebih luas dan menarik bagi pengunjung untuk membeli souvenir dari berbagai daerah.

4.4 Konsep Color, Material, dan Finishing

Konsep CMF yang diterapkan dalam desain Pusat Kebudayaan Indonesia di Yokohama, Jepang, memilih palet warna netral yang selaras dengan psikologi warna khas Indonesia, serta memadukan elemen budaya dari berbagai daerah di Indonesia. Material alam yang menjadi ciri khas negara ini diolah dengan teknik finishing alami yang menghasilkan tekstur matte, bertekstur, dan padat. Pendekatan ini mengikuti perkembangan tren modern, dengan tujuan untuk menciptakan ruang yang menarik, memberikan nilai edukatif, dan tetap menjaga keindahan estetika, untuk pengunjung, baik WNI maupun WNA.

Desain ini dirancang untuk menyampaikan keberagaman budaya Indonesia melalui pengalaman visual, audio, dan sensorial yang menyeluruh. Penggunaan warna netral seperti coklat menggambarkan kedalaman serta kekayaan budaya Indonesia yang tradisional. Sementara itu, bahan kayu dan batu yang diproses dengan teknik finishing tekstur alami memberikan pengalaman sensorial seolah-olah pengunjung tengah berada langsung di Indonesia. Keunikan ukiran, yang sangat

populer di Indonesia, juga diterapkan sebagai elemen khas yang menjadi daya tarik bagi negara-negara lain. Berbagai bentuk ukiran yang terinspirasi dari keragaman budaya Indonesia berhasil divisualisasikan untuk menunjukkan keindahan dan kekayaan seni tradisional Indonesia.

Ukuran, baik dalam dimensi dua maupun tiga, juga menjadi ciri khas Indonesia. Para pengrajin di Jepara terkenal dengan ukiran kayu jati untuk kursi dan meja yang banyak diekspor ke luar negeri. Selain itu, material rotan, yang elastis, mulai digemari karena kemampuannya untuk menghasilkan berbagai desain ukiran yang menarik. Batik, sebagai salah satu warisan budaya yang paling dikenal dan dihargai, juga menjadi elemen penting dalam desain ini. Dengan ribuan motif yang kaya akan makna, batik tidak hanya menjadi simbol budaya yang terus diperkenalkan ke dunia, tetapi juga menambah elemen magis dalam perancangan Pusat Kebudayaan Indonesia. Batik yang digunakan dalam desain ini mencakup motif kawung, parang, dan nanasan.

Motif kawung menggambarkan keabadian dan keharmonisan, yang melambangkan keseimbangan antara kehidupan manusia dengan alam semesta. Sementara itu, motif parang memiliki filosofi yang mendalam, yaitu kekuatan dan keteguhan yang diwariskan dalam tradisi kerajaan Indonesia. Sedangkan motif nanasan melambangkan kesejahteraan dan kehidupan yang sejahtera, menggambarkan harapan agar setiap orang yang mengunjungi Pusat Kebudayaan Indonesia merasakan kedamaian dan kebahagiaan yang dibawa oleh kebudayaan Indonesia. Penggunaan motif-motif ini menambah kedalaman makna, serta memberikan kesan yang mengesankan dan autentik bagi setiap pengunjung.



4.11 Motif batik Parang, Nanasan dan Kawung

(Sumber : Internet)

4.5 Programming

4.5.1 Tabel Aktivitas dan Fasilitas

Tabel aktivitas dan fasilitas disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan fungsi ruang serta jenis-jenis kegiatan yang akan dilaksanakan dalam Pusat Kebudayaan Indonesia. Tabel ini berfungsi sebagai panduan sistematis untuk mengidentifikasi hubungan antara aktivitas utama dengan fasilitas pendukung yang dibutuhkan, serta membantu dalam menentukan prioritas ruang dan proporsi luas yang sesuai. Dengan menguraikan aktivitas secara rinci, seperti pertunjukan seni, workshop budaya, pameran, diskusi, dan interaksi komunitas, tabel ini menjadi dasar penting dalam memastikan bahwa desain ruang dapat mengakomodasi seluruh program kegiatan secara optimal.

Setiap entri dalam tabel mencakup deskripsi kegiatan, jenis ruang yang diperlukan, kapasitas, kebutuhan teknis, serta hubungan antar ruang. Informasi ini mempermudah proses perencanaan spatial dan memfasilitasi pengambilan keputusan yang tepat terkait penempatan ruang, kebutuhan peralatan, hingga kenyamanan pengunjung. Selain itu, melalui tabel ini dapat diidentifikasi ruang-ruang yang bersifat fleksibel dan multifungsi, yang sangat berguna dalam merespons dinamika kebutuhan pengguna di masa mendatang.

Dengan mengintegrasikan data aktivitas dan fasilitas ke dalam perancangan, pengembangan desain menjadi lebih terarah dan responsif terhadap kebutuhan fungsional. Hal ini turut mendukung penciptaan lingkungan yang efisien, adaptif, serta selaras dengan konsep besar Pusat Kebudayaan Indonesia sebagai wadah representasi budaya yang dinamis dan terbuka. Tabel ini juga berperan sebagai landasan awal untuk pengembangan elemen visual lainnya, seperti zoning diagram, bubble diagram, dan layout plan.

Berikut adalah tabel aktivitas dan fasilitas yang menjadi referensi utama dalam pengembangan perencanaan ruang pada proyek ini.

Tabel 4.1 Tabel Akvas
(sumber: Dokumen pribadi)

NO.	ZONA	AREA	AKTIVITAS	FASILITAS	Q	DIMENSI (CM)				LP (M2)	PERMANEN/LS	LS (M2)	LA (M2)
						P	L	T					
1	PUBLIK	LOBBY RECEPTION	PENDUKUNG MEMORANDUM BUDAYA	KORAN TUNGGU	4	100	80	70	4.8	1	8	36.4	43.2
			MEMORANDUM DOKUMENTASI	MEJA RESEPSI	1	200	80	110	1.8	1	8	16.8	36.2
			RESEPSI	KURSI RESEPSI/RESEPSIONIS	2	50	80	70	0.3	1	8	8	8.8
			SEMPUR	KACI PERMITS/AN	1	100	80	100	0.8	1	8	8.8	9.6
			MEMORANDUM BUDAYA	RESEPSI & PANGKUT/AN	1	100	80	100	0.75	1	8	8	8.75
			MEMORANDUM RESEPSI	ARM CHAIR	5	80	80	80	1.25	1	8	15	15.25
			STAND MEMORANDUM	BAR PERMITS/AN TERSEKSI	2	200	80	200	2	1	8	16	18
			PUSAT INFORMASI										175.28
			MEMORANDUM KOMPUTER										
			MEMORANDUM ALAT TULIS										
2	PUBLIK	CAFE (DOK)	PENDUKUNG MEMORANDUM & TRADISI	MEJA BAR	1	200	80	110	1.8	1	8	8	16.8
			STAND MEMORANDUM TRADISI	STAND MEMORANDUM TRADISI	1	200	80	110	2.7	1	8	15.5	16.2
			MEMORANDUM BUDAYA	MEJA BAR/ARM CHAIR	8	15	70	70	2.81	1	8	15.8	16.51
			PENDUKUNG BUDAYA	KURSI BAR	28	50	80	80	7	1	8	20	42
			MEMORANDUM & RESEPSI (DOK BAR)	MEJA (DOK BAR)	2	100	80	70	1.58	1	8	8.4	15.98
			STAND MEMORANDUM TRADISI	STAND MEMORANDUM BUDAYA	1	100	80	200	0.75	1	8	8.75	8.8
			MEMORANDUM DISPLAY	MEJA (DOK BAR)	1	100	80	80	0.71	1	8	1.5	4.31
			MEMORANDUM DOK BAR/STAND TRADISI	LOBBY BAR	2	200	80	200	2.4	1	8	12	14.4
													175.838
3	PUBLIK	LOBBY	BAR/STAND	BAR	5	200	80	80	17.25	1	8	16	107.25
			LOBBY	ARM CHAIR	5	80	80	80	1.25	1	8	15	15.25
4	SEM PUBLIK	LOBBY AUDITORIUM	PENDUKUNG MEMORANDUM AUDITORIUM	MEJA RESEPSI	1	200	80	100	1.8	1	8	17.2	22.8
			MEMORANDUM DOKUMENTASI	KURSI TRADISI	8	50	80	80	1.5	1	8	12	15.5
			MEMORANDUM TRADISI RESEPSI	TRADISI BUDAYA	2	80	80	100	0.68	1	8	10.68	8.32
			MEMORANDUM RESEPSI ALAT TULIS	KURSI TUNGGU/ALAT TULIS	8	200	80	80	6.75	1	8	58	160.75
5	SEM PUBLIK	LOBBY	PENDUKUNG DOKUMENTASI	TRADISI	1	100	80	100	80	1	8	80	80
			PENDUKUNG DOKUMENTASI	KURSI AUDITORIUM	200	50	80	80	80	1	8	200	200
			MEMORANDUM	LOBBY AUDITORIUM	2	100	80	80	80	1	8	8	8
6	PUBLIK	LOBBY RECEPTION	MEMORANDUM BAR/STAND TRADISI	MEJA BAR/STAND TRADISI	1	200	100	70	1.5	1	8	20	21.5
			LOBBY	KURSI BAR/STAND TRADISI	10	50	50	80	4	1	8	10	20
			MEMORANDUM	LOBBY RECEPTION	1	0	0	0	0	1	8	0	0
			MEMORANDUM	LOBBY RECEPTION	8	0	0	0	0	1	8	0	0
			MEMORANDUM DOKUMENTASI	MEJA AUDITORIUM	1	200	80	70	1.2	1	8	4.8	6
			MEMORANDUM DOKUMENTASI	MEJA AUDITORIUM	1	100	80	80	0.8	1	8	0.8	4.8
			MEMORANDUM DOKUMENTASI	LOBBY AUDITORIUM	1	200	80	200	1.2	1	8	4.8	6
													16.83
7	SEM PUBLIK	LOBBY AUDITORIUM	PENDUKUNG DOKUMENTASI	MEJA AUDITORIUM	20	80	80	70	4.8	1	8	16.2	18
			LOBBY AUDITORIUM	KURSI AUDITORIUM	20	50	50	80	5	1	8	20	20
			PENDUKUNG DOKUMENTASI	MEJA AUDITORIUM	1	100	80	70	0.8	1	8	0.8	4.7
			LOBBY AUDITORIUM	KURSI AUDITORIUM	1	50	50	80	0.25	1	8	1	1.25
			PENDUKUNG MEMORANDUM BUDAYA	LOBBY AUDITORIUM	1	0	0	0	0	1	8	0	0
			MEMORANDUM BUDAYA	LOBBY AUDITORIUM	1	200	80	200	1.2	1	8	4.8	6
			MEMORANDUM BUDAYA	KURSI AUDITORIUM	1	100	80	80	0.8	1	8	1.4	1
			MEMORANDUM BUDAYA	MEJA AUDITORIUM	1	100	80	80	0.8	1	8	0.8	4.8
8	SEM PUBLIK	LOBBY AUDITORIUM	PENDUKUNG MEMORANDUM BUDAYA	MEJA AUDITORIUM	10	80	80	70	4.8	1	8	20	20.8
			LOBBY AUDITORIUM	KURSI AUDITORIUM	10	50	50	80	2.5	1	8	10.5	11
			PENDUKUNG MEMORANDUM BUDAYA	MEJA AUDITORIUM	4	200	100	70	6	1	8	40	40
			PENDUKUNG MEMORANDUM KOMPUTER	KURSI AUDITORIUM	20	50	50	80	5	1	8	20	20
			LOBBY AUDITORIUM	KURSI AUDITORIUM	80	100	80	80	11	1	8	80	70
			MEMORANDUM BUDAYA	MEJA AUDITORIUM	8	100	80	70	0.8	1	8	10	21.8
			MEMORANDUM BUDAYA	KURSI AUDITORIUM	8	50	50	80	1.2	1	8	7.5	8
			MEMORANDUM BUDAYA	LOBBY AUDITORIUM	12	80	80	70	2.4	1	8	12	14.4
			MEMORANDUM BUDAYA	MEJA AUDITORIUM	2	100	80	70	2.7	1	8	12.8	16.2
			MEMORANDUM BUDAYA	KURSI AUDITORIUM	12	80	80	80	5	1	8	75	75

				REKAMER BOWEN	6	100	80	75	7.2	1	5	55	40.2
				REKAMER BOWEN	1	200	80	110	1.8	1	5	9	10.8
				KURUS PETUSAS	1	80	50	80	0.20	1	5	1.20	1.8
				REKAMER BOWEN	4	100	40	75	2.4	1	5	12	16.4
				KURUS PETUSAS	4	50	50	50	1	1	5	5	6
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8
													10.8

14	PRIVAT	KORPORATIF	STAF BELAKANG KESAMPAHAN ADMINISTRASI DAN PENGELOLAAN	REKAMER/REVISI	4	100	70	70	0.2	1	0	20	20.2
				KURSI BERKAYU	4	40	40	30	0.01	1	0	400	4.00
				LEMBAR KERTAS	2	100	50	200	0.2	1	0	0	0.2
													24.2
15	PRIVAT	RUANG STAF	STAF BERKEMAH DAN BERKEMAH SELAMA JAM ISTIRAHAT	TOKA/STAND	1	200	50	50	1.0	1	0	5.0	5.2
				MEJA KOTAK	1	100	50	50	0.5	1	0	5.0	3
				LOWER	1	100	50	100	0.5	1	0	5.0	2.4
				PAINTING WALL	1	100	30	50	1.00	1	0	3.10	4.2
16	SERVIS	RUANG TERORIS	MENYERAPKAN LITING LITRAN MENYERAP LITING AUDIO VISUAL & PENGALAMAN	PANG. 1 STYB LITRAN	1	200	50	100	0.2	1	4	4.0	0
				RUANG PENYERAPAN KURSI DAN PERALATAN LITRAN	1	100	50	100	0.0	1	0	0.0	0.0
				REKAMER/REVISI AUDIO VISUAL	1	200	50	70	1.0	1	4	0.4	0
				KURSI	1	40	40	30	0.025	1	4	0.0	1.025
17	SERVIS	RUANG KEMAH	REKAMER/REVISI KEMAH KEMAH GEDUNG	LAYAR MONITOR CCTV	1	200	50	100	0	1	4	0	10
				REKAMER/REVISI CCTV	1	200	50	70	1.0	1	4	0.4	0
				KURSI	1	40	40	30	0.025	1	0	0.0	1.025
				LEMBAR PERALATAN KEMAH	1	100	50	100	0.0	1	4	0.0	0.0

4.5.2 Bubble Diagram

Berdasarkan analisis terhadap kebutuhan ruang yang diperlukan dalam perancangan Pusat Kebudayaan Indonesia, bubble diagram disusun sebagai alat visual untuk menggambarkan tata letak, ukuran ruang, serta alur sirkulasi yang efisien di dalam bangunan. Bubble diagram ini berfungsi sebagai patokan utama dalam merencanakan hubungan antar ruang, memperlihatkan keterkaitan antar fungsi ruang yang ada, serta membantu memastikan bahwa setiap elemen ruang dapat terhubung dengan lancar dan fungsional. Dengan menggunakan diagram ini, setiap bagian ruang dapat diposisikan dengan lebih terstruktur dan sistematis, sehingga alur pengunjung menjadi lebih terorganisir dan mudah dinavigasi.

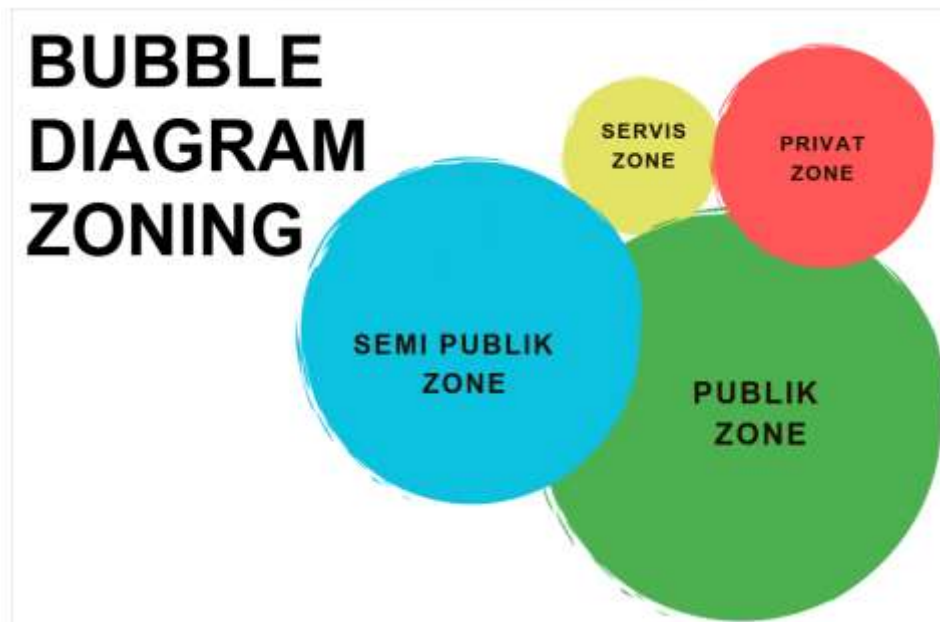
Selain itu, bubble diagram juga memberikan gambaran yang jelas mengenai besaran ruang yang diperlukan untuk berbagai kegiatan yang akan dilakukan di Pusat Kebudayaan Indonesia, seperti ruang pameran, ruang teater, ruang pertemuan, serta area yang mendukung aktivitas lainnya. Penentuan ukuran ruang yang sesuai dengan fungsi masing-masing sangat penting untuk menciptakan pengalaman yang nyaman bagi pengunjung, serta memaksimalkan penggunaan ruang secara efisien.

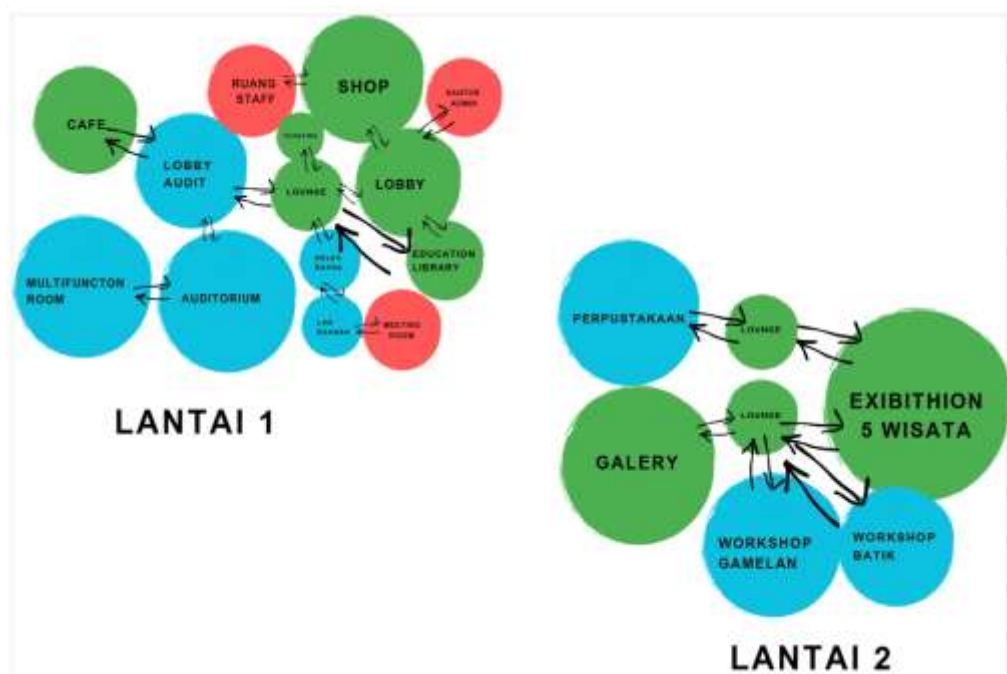
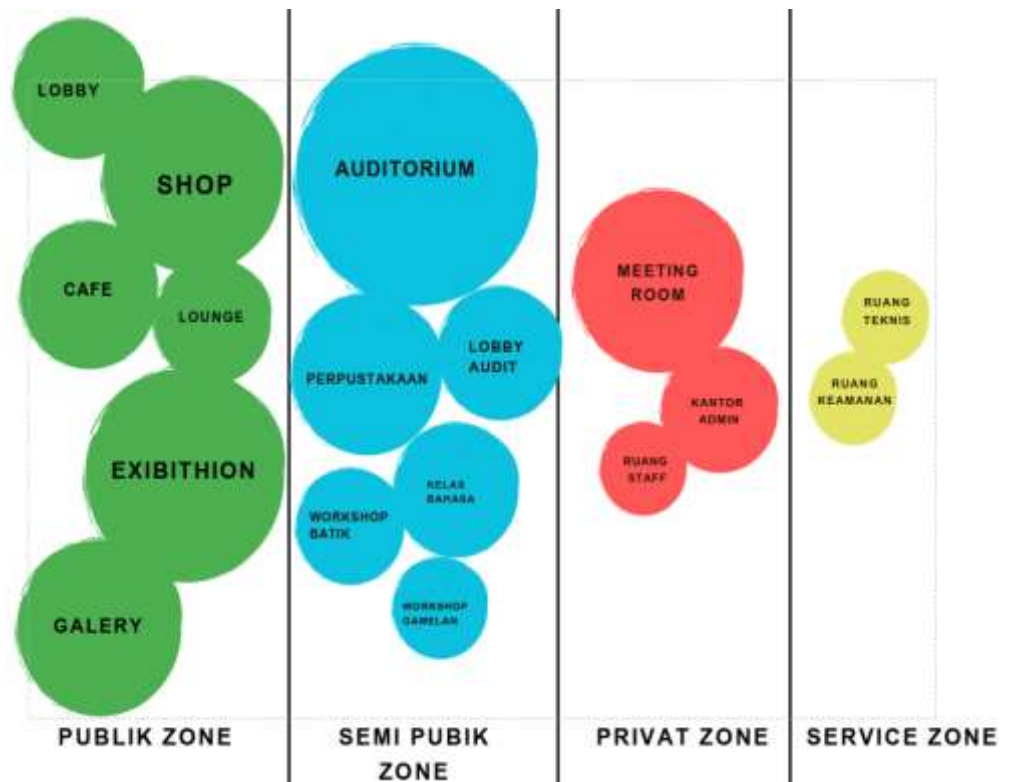
Lebih lanjut, diagram ini juga memperhitungkan sirkulasi pengunjung, yang mencakup jalur akses, koneksi antar ruang, dan pergerakan orang di dalam

bangunan. Alur sirkulasi yang baik akan memastikan bahwa pengunjung dapat bergerak dengan mudah dari satu ruang ke ruang lain tanpa kebingungan atau gangguan. Hal ini sangat penting untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan tidak membingungkan bagi pengunjung, terutama bagi mereka yang berasal dari luar negeri.

Bubble diagram ini tidak hanya menggambarkan bagaimana ruang-ruang tersebut saling berhubungan, tetapi juga memberikan gambaran kasar tentang bagaimana desain interior dan arsitektur Pusat Kebudayaan Indonesia akan diformulasikan untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan konsep besar yang telah ditentukan. Dengan demikian, bubble diagram menjadi dasar yang sangat penting dalam merancang dan mengatur semua aspek ruang di Pusat Kebudayaan Indonesia, membantu memastikan bahwa perancangan ini tidak hanya memenuhi kebutuhan praktis tetapi juga mendukung tujuan estetika dan fungsionalitas bangunan.

Berikut adalah bubble diagram yang menggambarkan rencana tata letak dan alur sirkulasi untuk perancangan Pusat Kebudayaan Indonesia di Yokohama, Jepang, yang akan menjadi acuan dalam pengembangan desain lebih lanjut.





Gambar 4.12 Bubble Diagram

(sumber: Dokumen pribadi)

4.5.3 Diagram Matrix

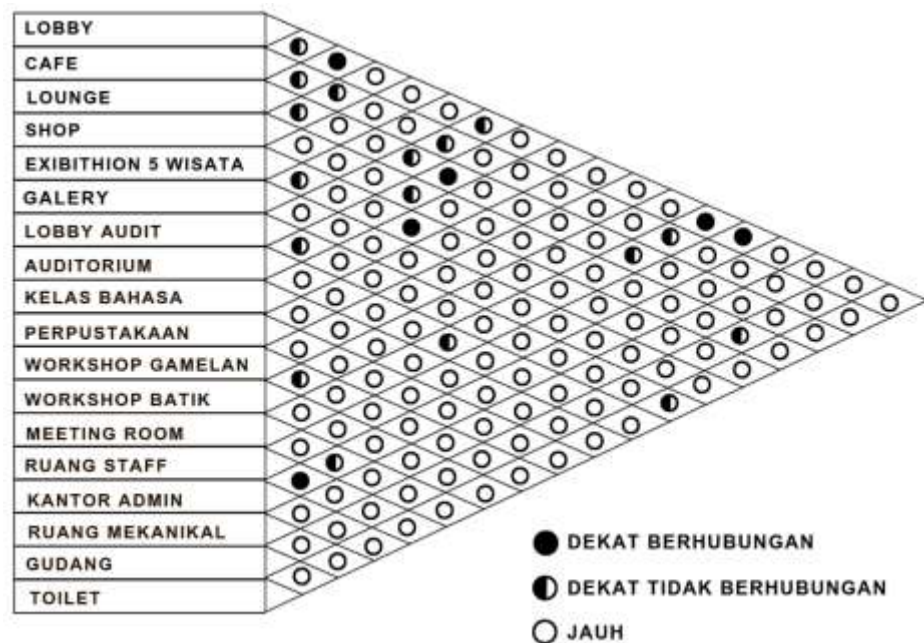
Diagram matrix disusun sebagai alat bantu analisis hubungan antar ruang berdasarkan fungsi, frekuensi interaksi, dan kedekatan aktivitas dalam perancangan Pusat Kebudayaan Indonesia. Matrix ini menggambarkan tingkat keterkaitan antar ruang dalam bentuk tabel relasional yang sistematis, sehingga mempermudah perancang dalam mengidentifikasi ruang-ruang mana yang perlu berdekatan secara fisik, serta mana yang dapat dipisahkan tanpa mengganggu alur operasional dan pengalaman pengguna.

Setiap sumbu pada diagram matrix mewakili daftar ruang yang telah ditentukan dalam tabel AKVAS. Di antara perpotongan baris dan kolom, ditandai dengan simbol atau kode tingkat hubungan seperti sangat penting, penting, sedang, dan tidak perlu berdekatan. Simbol-simbol ini mewakili urgensi kedekatan antar ruang berdasarkan kebutuhan sirkulasi, efisiensi penggunaan ruang, dan integrasi fungsional. Misalnya, ruang pertunjukan memiliki hubungan sangat erat dengan ruang ganti dan area belakang panggung, sementara ruang administrasi tidak memerlukan kedekatan langsung dengan ruang pameran.

Melalui penyusunan diagram matrix ini, hubungan spasial antar ruang dapat divisualisasikan secara rasional dan terstruktur. Hal ini tidak hanya membantu merancang tata letak ruang yang lebih efisien dan logis, tetapi juga memastikan bahwa alur aktivitas di dalam bangunan berlangsung tanpa hambatan. Selain itu, diagram ini juga dapat digunakan sebagai dasar evaluasi pada tahap pengembangan desain selanjutnya, termasuk dalam zoning diagram dan pembuatan layout denah.

Dengan demikian, diagram matrix menjadi salah satu komponen penting dalam tahap awal proses desain arsitektural, yang menjembatani antara analisis kebutuhan fungsional dan pengolahan bentuk ruang secara arsitektural. Penyusunan diagram ini memastikan bahwa keseluruhan desain ruang tidak hanya efisien secara teknis, tetapi juga mendukung kenyamanan dan kelancaran aktivitas budaya yang akan berlangsung di dalamnya.

Berikut adalah diagram matrix yang menunjukkan tingkat hubungan antar ruang dalam perancangan Pusat Kebudayaan Indonesia di Yokohama, Jepang.



Gambar 4.13 Diagram Matrix

(sumber: Dokumen pribadi)

4.5.4 Zoning

Berdasarkan analisis yang dilakukan melalui bubble diagram yang telah disusun sebelumnya, terbentuklah suatu zoning yang jelas yang berfungsi untuk membedakan empat kategori ruang yang berbeda dalam perancangan Pusat Kebudayaan Indonesia di Yokohama, Jepang. Zoning ini menjadi dasar penting dalam menentukan bagaimana ruang-ruang di dalam bangunan akan dikelompokkan sesuai dengan fungsi dan tingkat aksesibilitasnya. Keempat tipe ruang tersebut meliputi ruang publik, ruang semi-private, ruang private, dan ruang servis. Setiap kategori ruang memiliki karakteristik dan kebutuhan ruang yang berbeda, yang disesuaikan dengan fungsinya masing-masing, serta pengaruhnya terhadap pengalaman pengunjung.

Ruang publik adalah area yang dapat diakses oleh siapa saja tanpa pembatasan tertentu, dan biasanya menjadi ruang utama yang memperkenalkan Pusat Kebudayaan Indonesia kepada pengunjung, seperti ruang pameran, ruang teater, dan area interaktif yang terbuka untuk umum. Ruang ini dirancang dengan

tujuan agar pengunjung merasa bebas dan dapat menikmati berbagai aktivitas budaya tanpa kendala.

Ruang semi-private merupakan ruang yang memiliki tingkat akses yang lebih terbatas dibandingkan dengan ruang publik, namun masih dapat diakses oleh pengunjung yang memiliki kepentingan tertentu. Misalnya, ruang pertemuan, galeri seni, atau ruang edukasi yang memungkinkan pengunjung untuk lebih mendalami budaya Indonesia dalam suasana yang lebih intim namun tetap terbuka untuk umum.

Ruang private adalah area yang lebih tertutup dan hanya dapat diakses oleh individu atau kelompok tertentu, seperti ruang kantor, ruang administrasi, atau ruang pribadi staf dan pengelola. Ruang ini dirancang untuk memastikan kenyamanan dan privasi bagi mereka yang memerlukan area khusus dalam melaksanakan tugas atau kegiatan tertentu.

Ruang servis, pada sisi lain, adalah area yang digunakan untuk mendukung operasional bangunan, seperti dapur, ruang penyimpanan, atau ruang teknik yang tidak langsung terlibat dalam interaksi pengunjung namun sangat penting untuk kelancaran fungsi pusat kebudayaan. Ruang ini umumnya tidak dapat diakses oleh pengunjung dan diatur sedemikian rupa agar tidak mengganggu alur pengunjung yang berada di area publik dan semi-private.

Melalui pembagian zoning ini, alur pergerakan di dalam Pusat Kebudayaan Indonesia dapat diatur dengan lebih efisien, memberikan kenyamanan, serta menjaga privasi dan keamanan pengunjung maupun staf. Zoning ini juga memastikan bahwa setiap fungsi ruang saling terhubung dengan baik, memudahkan navigasi di dalam bangunan, dan menciptakan suasana yang mendukung pengalaman budaya yang mendalam bagi semua yang mengunjunginya.

Berdasarkan hasil dari pembagian zoning yang telah dilakukan, denah ruang selanjutnya dipecah menjadi bagian-bagian yang lebih terperinci dalam bentuk blocking. Proses ini merupakan langkah awal yang sangat penting dalam merancang dan membentuk setiap ruang dengan lebih spesifik, sehingga memungkinkan untuk lebih mudah mengidentifikasi fungsi serta hubungan antara satu ruang dengan ruang lainnya. Blocking ini membantu menyusun tata letak ruang secara lebih rinci, mengatur posisi dan ukuran masing-masing ruang sesuai dengan

fungsinya, serta mempermudah perencanaan lebih lanjut dalam pengembangan desain interior secara keseluruhan.

Melalui blocking, setiap ruang yang telah dibedakan berdasarkan zoning kini diperjelas dalam bentuk yang lebih konkret dan terukur. Setiap blok atau bagian dari bangunan diberikan ruang yang proporsional untuk memenuhi kebutuhan fungsional, estetika, dan kenyamanan. Dalam tahap ini, hubungan antar ruang mulai diatur dengan cermat, memastikan bahwa alur sirkulasi dapat berjalan dengan lancar, serta pengunjung dapat bergerak dari satu ruang ke ruang lainnya dengan mudah.

Blocking ini juga membantu dalam penentuan letak dan pembagian area yang lebih spesifik di dalam setiap zona, seperti penempatan ruang pameran di area publik, ruang pertemuan di area semi-private, ruang staf di area private, dan ruang servis yang lebih terisolasi. Dengan adanya blocking ini, setiap elemen ruang dapat dirancang dengan lebih efisien, baik dari sisi kebutuhan ruang, pengaturan tata letak, maupun alur pengunjung yang diinginkan.

Selain itu, blocking ini juga menjadi dasar dalam menentukan elemen-elemen struktural dan teknis lainnya, seperti sistem pencahayaan, ventilasi, serta fasilitas penunjang lainnya yang diperlukan dalam setiap ruang. Proses ini memastikan bahwa setiap ruang tidak hanya berfungsi dengan baik, tetapi juga memenuhi standar kenyamanan dan efisiensi yang diinginkan dalam desain interior.

Dengan demikian, blocking menjadi langkah awal yang krusial dalam mewujudkan konsep desain yang telah ditentukan sebelumnya dan memastikan bahwa Pusat Kebudayaan Indonesia di Yokohama, Jepang, dapat dioperasikan dengan baik, menyajikan pengalaman yang menyeluruh dan memuaskan bagi semua pengunjung



Gambar 4.14 Zoning Lt1

(sumber: Dokumen pribadi)



Gambar 4.15 Zoning Lt2

(sumber: Dokumen pribadi)

4.5.5 Desain Perancangan

Dalam perancangan Pusat Kebudayaan Indonesia ini, fokus utama desain terletak pada pembagian ruang yang terdiri dari beberapa jenis ruangan, baik yang bersifat umum maupun yang lebih spesifik atau khusus. Setiap ruang dirancang

dengan cermat untuk memenuhi kebutuhan fungsional serta memberikan pengalaman budaya yang mendalam bagi para pengunjung. Berikut ini adalah penjelasan lebih mendalam mengenai masing-masing ruangan yang telah dipilih dan disesuaikan dengan konsep perancangan secara keseluruhan. Desain ruang tersebut tidak hanya mempertimbangkan fungsionalitas, tetapi juga berusaha untuk menciptakan suasana yang autentik dan menggugah, yang dapat memperkenalkan kebudayaan Indonesia secara lebih mendalam dan interaktif kepada pengunjung dari berbagai latar belakang.

4.5.5.1 Ruang Umum

Kebutuhan ruang dalam perancangan Pusat Kebudayaan Indonesia ini sangatlah bervariasi dan cukup kompleks, mengingat bahwa fungsinya sebagai pusat budaya mengharuskan adanya berbagai ruang yang dapat mendukung berbagai aktivitas dan pengalaman bagi pengunjung. Oleh karena itu, pemilihan beberapa ruang atau area umum yang mencerminkan atmosfer budaya Indonesia yang kaya dan dinamis sangatlah penting. Ruang-ruang ini tidak hanya bertujuan untuk memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga memberikan kesempatan kepada pengunjung untuk merasakan kedalaman budaya Indonesia melalui berbagai elemen desain dan pengalaman yang dihadirkan di dalamnya.

Berikut adalah penjelasan lebih mendalam mengenai enam ruang atau area umum yang dipilih dalam perancangan Pusat Kebudayaan Indonesia, yang masing-masing memiliki peran dan tujuan yang berbeda namun tetap saling melengkapi satu sama lain dalam menciptakan suasana yang otentik dan menyeluruh:

Toko, Toko di dalam Pusat Kebudayaan Indonesia tidak hanya menjual berbagai produk Indonesia, tetapi juga menjadi tempat untuk mempromosikan kerajinan tangan dan seni tradisional dari berbagai daerah di Indonesia. Barang-barang yang dijual di sini dapat mencakup batik, tenun, perhiasan, patung, dan produk seni lainnya yang memperkenalkan kekayaan budaya Indonesia. Desain toko akan dibuat agar memancarkan atmosfer Indonesia yang autentik, dengan sentuhan bahan alami dan elemen dekorasi tradisional. Toko ini tidak hanya berfungsi sebagai ruang komersial, tetapi juga sebagai sarana untuk mengenalkan produk-produk Indonesia ke dunia internasional.



Gambar 4.16 Perspektif Toko

(sumber: Dokumen pribadi)

Kelas, Ruang kelas di Pusat Kebudayaan Indonesia dirancang sebagai tempat untuk menyelenggarakan berbagai program edukasi, workshop, dan kursus mengenai kebudayaan Indonesia. Mulai dari pelajaran batik, tari tradisional, musik gamelan, hingga kuliner Indonesia, ruang kelas ini bertujuan untuk memberikan pengunjung pengalaman langsung dalam belajar dan berinteraksi dengan budaya Indonesia. Setiap ruang kelas dirancang dengan mempertimbangkan kenyamanan pengunjung dan kebutuhan fungsional untuk kegiatan belajar mengajar, dengan memperhatikan pencahayaan, ventilasi, dan akustik yang baik.



Gambar 4.17 Perspektif Kelas

(sumber: Dokumen pribadi)

Meeting Room, Ruang pertemuan atau meeting room di Pusat Kebudayaan Indonesia akan berfungsi sebagai ruang untuk diskusi, seminar, atau pertemuan antara pengunjung, pebisnis, atau bahkan perwakilan pemerintah yang tertarik dengan kebudayaan Indonesia. Desain ruang pertemuan ini akan mengutamakan kenyamanan, dengan tata letak yang fleksibel dan dilengkapi dengan fasilitas yang modern namun tetap mencerminkan identitas budaya Indonesia. Sentuhan tradisional pada desain interior, seperti penggunaan motif ukiran atau batik, akan memberikan kesan yang unik dan memperkaya pengalaman pertemuan yang berlangsung.



Gambar 4.18 Perspektif Meeting Room

(sumber: Dokumen pribadi)

Café, Café yang ada di Pusat Kebudayaan Indonesia akan menjadi ruang sosial yang memungkinkan pengunjung untuk bersantai sambil menikmati kuliner khas Indonesia. Ruang ini akan dirancang agar memberikan pengalaman kuliner yang tak terlupakan, dengan interior yang menggabungkan desain modern dan elemen-elemen budaya Indonesia. Selain menjadi tempat untuk menikmati makanan, café juga dapat menjadi tempat pertemuan informal bagi pengunjung yang ingin berdiskusi atau sekadar menikmati suasana nyaman dengan atmosfer budaya Indonesia yang kental. Menu yang disajikan akan menampilkan beragam masakan dari seluruh penjuru Indonesia, memperkenalkan kekayaan kuliner Indonesia kepada pengunjung.



Gambar 4.19 Perspektif Cafe

(sumber: Dokumen pribadi)

Auditorium, Auditorium adalah ruang yang dirancang untuk menyelenggarakan berbagai acara besar seperti pertunjukan seni, konser musik, teater, atau seminar. Ruang ini akan menjadi pusat kegiatan seni dan budaya yang dapat menampilkan beragam kesenian Indonesia, mulai dari tari tradisional, musik gamelan, hingga pementasan teater dan film. Desain auditorium akan menyesuaikan dengan kebutuhan akustik dan visual yang optimal untuk pertunjukan, namun tetap mencerminkan elemen-elemen budaya Indonesia. Keunikan auditorium ini akan tercermin pada desain interior yang memadukan estetika tradisional dan modern, menciptakan ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mengesankan dan memperkaya pengalaman pengunjung.



Gambar 4.20 Perspektif

Auditorium

(sumber: Dokumen pribadi)

Setiap ruang di atas dirancang untuk saling melengkapi, memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk mengeksplorasi, belajar, berinteraksi, dan merasakan kekayaan budaya Indonesia dalam suasana yang menyeluruh. Keberagaman fungsi dari ruang-ruang ini akan mendukung tujuan utama Pusat Kebudayaan Indonesia di Yokohama untuk menjadi wadah yang memperkenalkan budaya Indonesia kepada dunia dengan cara yang menyenangkan, edukatif, dan mengesankan.

Perpustakaan, Ruang perpustakaan dirancang untuk menjadi tempat yang tenang dan nyaman, di mana pengunjung dapat mengakses berbagai literatur dan referensi tentang kebudayaan, sejarah, dan seni Indonesia. Tidak hanya sekadar menjadi tempat untuk membaca, perpustakaan ini juga berfungsi sebagai pusat edukasi yang menyediakan berbagai sumber informasi bagi siapa saja yang ingin mempelajari lebih dalam mengenai Indonesia. Desain perpustakaan akan menggunakan elemen-elemen budaya Indonesia seperti motif batik, ukiran, dan bahan alami, yang memberikan nuansa khas Indonesia yang mendalam. Ruangan ini akan memiliki tata letak yang rapi dan fungsional, mendukung pengalaman belajar yang nyaman dan menyenangkan.



Gambar 4.21 Perspektif Perpustakaan

(sumber: Dokumen pribadi)

4.5.5.2 Ruang Khusus

Dalam perancangan Pusat Kebudayaan Indonesia di Yokohama, dua ruang khusus yang dipilih adalah Lobby dan Galeri 5 Wisata Super Prioritas Indonesia. Kedua ruang ini memiliki peran yang sangat signifikan dalam memberikan pengalaman yang mendalam dan menyeluruh kepada pengunjung mengenai kekayaan budaya dan destinasi wisata Indonesia. Masing-masing ruang dirancang dengan tujuan untuk menciptakan atmosfer yang menggugah rasa ingin tahu serta memberikan pengaruh yang kuat terhadap pengunjung, baik domestik maupun mancanegara.

Lobby adalah ruang pertama yang akan menyambut pengunjung saat memasuki Pusat Kebudayaan Indonesia. Sebagai area penerimaan, lobby memiliki peranan yang sangat penting, karena memberi kesan pertama yang menentukan bagi pengunjung. Desain ruang ini sangat strategis, menggabungkan elemen-elemen budaya Indonesia yang khas, seperti penggunaan material alami yang mencerminkan kekayaan alam Indonesia. Kayu tropis, bambu, dan batu alam menjadi bahan utama yang memberikan kesan autentik dan alami pada ruang ini. Selain itu, elemen dekoratif seperti motif batik, ukiran, dan berbagai simbol budaya Indonesia juga digunakan untuk memperkaya pengalaman visual pengunjung.

Selain aspek desain visual, lobby juga dirancang dengan memperhatikan kenyamanan dan kemudahan akses informasi bagi pengunjung. Sistem informasi yang terintegrasi dalam ruang ini memungkinkan pengunjung untuk mendapatkan informasi tentang acara, program, dan kegiatan yang sedang berlangsung di pusat kebudayaan. Di beberapa titik di lobby, terdapat pameran mini yang menampilkan seni dan kerajinan tangan khas Indonesia, seperti ukiran kayu, batik, atau produk kerajinan lainnya. Dengan desain yang menyatu dengan budaya lokal, lobby ini bukan hanya sekadar ruang fungsional, tetapi juga menjadi ruang yang penuh dengan nilai-nilai budaya Indonesia, menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan penuh inspirasi.



Gambar 4.22 Perspektif Lobby

(sumber: Dokumen pribadi)

Sementara itu, Galeri 5 Wisata Super Prioritas Indonesia merupakan ruang khusus yang lebih fokus pada pemameran destinasi wisata terbaik Indonesia yang sedang menjadi perhatian dunia internasional. Galeri ini bertujuan untuk memberikan pengalaman imersif bagi pengunjung tentang lima destinasi super prioritas Indonesia, yaitu Danau Toba, Borobudur, Mandalika, Labuan Bajo, dan Likupang. Setiap area dalam galeri ini diciptakan dengan desain yang menggugah indra pengunjung melalui elemen visual, audio, dan sensori yang mengangkat keindahan alam serta budaya yang ada di masing-masing destinasi wisata.

Misalnya, di area Danau Toba, pengunjung dapat merasakan suasana pegunungan dan danau yang sejuk, diiringi dengan suara alam dan musik

tradisional Batak. Pengunjung akan dibawa untuk menikmati keindahan alam Danau Toba melalui visual foto atau video yang menggambarkan kehidupan sehari-hari masyarakat sekitar. Di area Borobudur, galeri ini akan menampilkan replika miniatur Candi Borobudur, lengkap dengan informasi sejarah dan filosofi yang terkandung dalam relief-relief yang menghiasi candi tersebut. Pengunjung akan mendapatkan gambaran mendalam mengenai salah satu warisan dunia yang terkenal ini.

Selanjutnya, untuk Mandalika, galeri ini menghadirkan atmosfer tropis dengan visualisasi kehidupan laut dan berbagai event internasional yang diadakan di sana, seperti MotoGP. Di area Labuan Bajo, pengunjung akan disuguhkan dengan keindahan alam bawah laut serta keunikan Taman Nasional Komodo, lengkap dengan informasi mengenai konservasi komodo, spesies langka yang hanya ada di Indonesia. Terakhir, di area Likupang, galeri ini menghadirkan tampilan yang menggambarkan keindahan alam perdesaan dan pantainya yang mempesona.

Dengan menggunakan teknologi interaktif, seperti proyeksi visual, augmented reality (AR), dan layar sentuh, galeri ini dirancang untuk membawa pengunjung lebih dekat dengan keindahan dan kekayaan alam Indonesia, serta memberikan pengalaman yang menyeluruh. Tidak hanya menampilkan informasi visual, galeri ini juga memanfaatkan teknologi audio yang memungkinkan pengunjung untuk merasakan suasana dari setiap destinasi, menciptakan pengalaman yang lebih hidup dan nyata.

Secara keseluruhan, kedua ruang khusus ini—Lobby dan Galeri 5 Wisata Super Prioritas Indonesia—memiliki peran yang sangat penting dalam memperkenalkan kebudayaan dan potensi wisata Indonesia kepada pengunjung. Keduanya dirancang untuk memberikan pengalaman yang menarik, mendalam, dan tak terlupakan, serta mendorong pengunjung untuk lebih mengenal keindahan alam dan budaya Indonesia yang kaya dan beragam.



Gambar 4.23 Perspektif Gallery
(sumber: Dokumen pribadi)