

Perancangan Pusat Oleh – Oleh di Madura

Regina Capriolla¹, Kezia Ade Sutjahjo², Monica Adhelia Wibisono³
Universitas Kristen Petra
Email: regina.capriolla@yahoo.com

DOI: <https://doi.org/10.21107/budayamadura.2019.25>

Abstrak

Dewasa ini, pulau Madura telah menjadi salah satu objek wisata di Jawa Timur. Pulau Madura memiliki banyak sekali potensi alam yang menarik serta ragam kebudayaan yang unik. Potensi alam dan kebudayaan ini menjadi salah satu hal yang membuat perhatian para wisatawan, baik dari dalam negeri maupun luar negeri. Meningkatnya pulau Madura sebagai objek wisata menjadikan UKM di Madura memiliki peluang bisnis oleh – oleh khas Madura. Namun sayangnya, peluang bisnis ini kurang tercapai dengan optimal. Fasilitas yang kurang mendukung untuk menjualkan produk oleh – oleh tersebut membuat produk – produk tersebut kurang dikenali oleh para wisatawan. Maka dari itu perancangan Pusat Oleh – Oleh Madura ini dapat menjadi sarana saluran UKM di Madura untuk meningkatkan produk mereka dan meningkatkan pariwisata kuliner di Madura. Pusat oleh – oleh Madura ini menggunakan *shipping container* sebagai alternatif bangunan. Alternatif ini diterapkan untuk mempermudah lokasi peletakan dari Pusat Oleh – Oleh ini sehingga dapat disebar di setiap kota di Madura. Metode perancangan yang digunakan mengadopsi dari metode Design Thinking. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan dapat meningkatkan wisata kuliner dan meningkatkan produktivitas masyarakat di Madura.

Kata Kunci: Wisata, Madura, Interior, Kontainer, UKM, Pusat Oleh - Oleh

1. Pendahuluan

Indahnya pesona alam dan kebudayaan Pulau Madura menjadikan Madura sebagai salah satu tujuan wisata di Jawa Timur. Tidak hanya itu, wisata kuliner Madura pun semakin berkembang. Dimana banyak wisatawan dari Surabaya yang berkunjung ke Madura untuk berwisata kuliner. Hal ini meningkatkan peluang bagi para UKM di Madura.

Melihat adanya peningkatan wisata di Madura, menjadikan perlu adanya suatu fasilitas yang mendukung salah satu wisata tersebut. Fasilitas Pusat Oleh – Oleh Madura yang minim dan kurang menarik membuat kurang tertarik para wisatawan. Maka dari itu perlu diadakan sebuah Pusat Oleh – Oleh yang merepresentasikan kota Madura dengan desain yang menarik sehingga dapat meningkatkan wisata di Madura.

Seiring perkembangan zaman, sumber daya alam dan keseimbangan alam mulai terganggu. Menanggapi adanya fenomena alam tersebut, banyak gerakan hijau yang mulai bermunculan. Salah satunya adalah penggunaan *container* atau peti kemas. Kontainer – kontainer bekas transportasi banyak menumpuk di pelabuhan. Penggunaan ulang atau alih fungsi *container* dapat menjadi sebuah solusi dari permasalahan tersebut. Penggunaan kontainer sebagai alternatif ini memiliki banyak kelebihan diantaranya mudah didapat, modular, mudah dipindahkan dan biaya yang dikeluarkanpun relatif murah. *Shipping Container* sendiri dapat ditumpuk dan memiliki ketahanan atau kekuatan yang tinggi, besi dan baja corten di gunakan sebagai material utama kontainer. Material besi dan baja corten tersebut yang membuat karakteristik kontainer kuat, tahan guncang dan stabil

Perancangan Pusat Oleh – Oleh Madura ini dirancang dengan desain interior yang menerapkan kebudayaan Madura. Desain yang menarik pada era modern ini ditekankan pada desain yang *instagramable*. Hal ini dapat juga meningkatkan minat masyarakat untuk mengunjungi Pusat Oleh – Oleh ini. *Shipping Container* yang digunakan memiliki ukuran panjang 6 meter dan lebar 2.5 meter. Perancangan ini menggunakan *shipping container* sebanyak 3 kotak dan disusun menjadi 2 lantai. Perancangan Pusat Oleh – Oleh Madura ini dirancang dengan sistem modular sehingga pemasangannya pun mudah dan dapat diletakan di berbagai tempat dengan mudah.

Perancangan ini dapat menjadi jawaban dari permasalahan dari pariwisata di Madura dan dapat menjadi solusi yang sangat berguna bagi para UKM di Madura. Bagaimana mengaplikasikan desain yang menarik dan instagramable dengan penggunaan *container* akan di terapkan di perancangan Pusat Oleh – Oleh Madura ini. Pusat oleh – oleh dengan desain yang menarik dan instagramable ini juga dapat menjadi salah satu tujuan wisata di Madura. Dengan begitu maka wisata kuliner di Madura pun dapat tersebar keseluruh Indonesia dan Dunia melalui oleh – oleh khas Madura.

Pada akhirnya, banyak manfaat yang akan diberikan oleh container sebagai Pusat Oleh – Oleh Madura, salah satunya adalah meningkatnya wisata di Madura dan membantu UKM di Madura untuk memperkenalkan produknya ke masyarakat.

2. Metode Penelitian



Metode yang akan digunakan dalam perancangan pusat oleh-oleh khas Madura ini menggunakan metode *Design Thinking* oleh David Kelley yang memiliki proses desain. Adapun metode dan hasil luaran yang di dapatkan dari setiap proses tahapan antara lain:

1. Empathize

Pada tahap ini yang dilakukan oleh penulis dalam melakukan tahapan *Empathize* yaitu *understanding* dan *observe*. Metode yang digunakan yaitu *brainstorming*, *mind mapping*. Hasil yang dihasilkan berupa kegiatan untuk melakukan pengamatan pada lingkungan sekitar, perilaku masyarakat, serta kebutuhan pengguna. Dengan tahapan ini diharapkan untuk penulis dapat lebih memahami kondisi serta lingkungan yang ada pada saat itu.

2. Define

Tahapan ini dilanjutkan dengan melakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode *Affinity Diagram*. Dengan melakukan metode tersebut, permasalahan dibahas secara berkelompok membuat menjadi fokus. Serta dengan melakukan pengelompokkan muncul *problem statement*.

3. Ideate

Pada tahapan ini, dengan muncul nya suatu *problem statement* lalu dilanjutkan dengan menggunakan metode *concept design*. Proses ide yang dimulai dengan membuat konsep desain yang sesuai dengan kebutuhan, serta membuat beberapa alternatif desain dengan mengacu pada analisis kebutuhan yang dibutuhkan.

4. Prototype

Hasil desain final pada tahap *Ideate* kemudian divisualisasikan dalam bentuk perspektif ruangan dengan menggunakan program *digital*. Dengan melakukan proses *rendering* untuk mendapatkan gambar yang terlihat nyata. Serta membuat gambar kerja yang berupa *layout* dengan memberi keterangan-keterangan yang dapat menunjang dan memberi penjelasan mengenai desain yang diciptakan.

5. Test

Tahap akhir yang dilakukan pada tahapan ini dengan mengevaluasi kembali ide desain yang sudah diciptakan. Dengan melakukan tahapan evaluasi dalam mempresentasikan suatu ide yang sudah untuk menjawab dari permasalahan, maka akan didapatkan masukan untuk membuat produk yang lebih baik

dan melakukan perbaikan produk yang ada.

3. Hasil dan Pembahasan

A. Konsep Perancangan



Gambar 1. Konsep Desain

Perancangan Pusat Oleh-oleh Khas Madura yang terletak di Kabupaten Bangkalan, Madura. Perancangan ini menggunakan konsep *One in Harmony*. *One* yang dalam arti 1 budaya khas Madura yang diangkat, dan *Harmony* berarti kesesuaian dan keselarasan. Budaya adalah sesuatu hal yang sudah menjadi khas atau sebuah warisan dari generasi ke generasi yang diterapkan selama ini. Dengan budaya khas Madura, yang dimana hasil pemikiran orang-orang terdahulu berupa kuliner tradisional (makanan dan jajanan tradisional), serta kerajinan tradisional.

Utama mencapai tujuan yang inovatif dan informatif, maka penyampaian pada desain menggunakan konsep yang berasal dari khas Madura. Serta dengan menggunakan bahan utama bangunan yang berbahan dasar dari *Container*. Material tersebut digunakan juga sebagai mendukung *sustainable design*, bahan yang diolah kembali menjadi suatu yang bermanfaat. Serta karakter tersebut yang dirancang dengan menggunakan bentuk dan bahan yang sederhana, dan warna yang menarik sesuai dengan tema.

Gaya yang digunakan dalam konsep bangunan tersebut menggunakan *modern industrial*, yang diterapkan pada bentuk *furniture* serta warna yang digunakan. Gaya Industrial yang digunakan adalah menggunakan bahan *concrete (unfinished material)* dan warna-warna hitam. Istilah *modern* yang diterapkan pada bangunan tersebut dengan penggunaan material kaca dan *stainless steel*. Kesimpulan dari istilah *Modern Industrial* yaitu bentuk yang sederhana dan penggunaan warna yang natural, serta *colorful*.

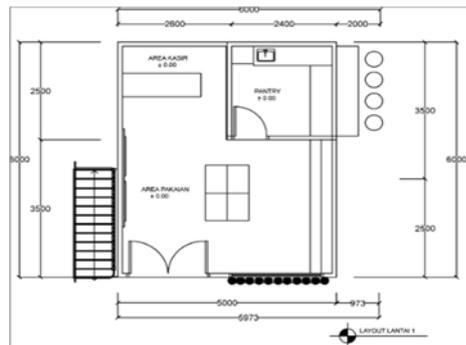
Serta suasana yang diciptakan pada bangunan tersebut terkesan suasana yang dekat dengan alam. Dikarenakan adanya *vertical garden* yang berguna untuk mengurangi panas dalam ruang tersebut. Efek penggunaan material bangunan yang digunakan dari besi, dibantu dengan adanya tanaman.

B. Desain Akhir

Layout

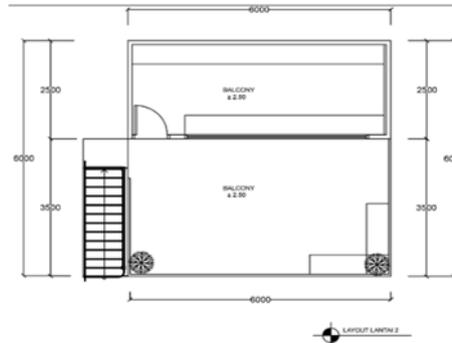
Penataan layout pada bangunan ini menggunakan sirkulasi radial, dimana pengunjung serta karyawan dapat memiliki pusat perhatian yang lebih terarah dikarenakan dapat lebih melihat-lihat produk yang dijual didalamnya. Serta karyawan lebih dapat mempermudah dalam pengawasan apabila bentuk sirkulasi yang radial, dikarenakan karyawan yang berjumlah terbatas. Pembagian area pada pusat oleh-oleh ini terbagi dalam dua, yaitu lantai 1 dan lantai 2. Pada lantai 1 bagian sebelah kiri terdapat rak *single display* atau rak yang berdiri sendiri berguna sebagai tempat gantung baju, dan pada bagian tengah lantai 1 terdapat rak *double* dimana terdapat 2 sisi muka belakang yang dapat memberi kesan kepada para calon pembeli. Serta pada bagian sisi kanan ruang terdapat rak *display* dengan menggunakan ambalan sebagai pemanis ruang dan penggunaan *drawer* panjang di bagian bawah, juga bermanfaat sebagai display barang

seperti *marchandise*. Dan saat pengunjung masuk akan melihat langsung area kasir, serta terdapat area *mini cafe* pada sisi luar bangunan sebagai pendukung pada pusat oleh-oleh tersebut.



Gambar 2. Layout Lantai 1

Pada lantai 2 terdapat area makanan yang merupakan khas madura, seperti petis, keripik, maupun makanan ringan lainnya. Dan pada lantai 2 juga terdapat area balkon yang berfungsi sebagai pendukung fasilitas, berguna sebagai pengunjung yang ingin bersantai-santai pada tempat pusat oleh-oleh tersebut.



Gambar 3. Layout Lantai 2

Rencana lantai pada pusat oleh-oleh ini sebagian besar menggunakan bahan *concrete*, agar terkesan material gaya industrial serta sederhana yang membuat tempat pusat oleh-oleh tersebut pun terasa natural. Pada area dapur yang digunakan sebagai fasilitas pendukung di pusat oleh-oleh yaitu *mini warkop* menggunakan keramik berwarna putih agar terlihat kesan bersih, dan terang. Rencana plafon pada perancangan pusat olhe-oleh ini menggunakan gypsum, dengan cat berwarna putih agar memiliki kesan yang bersih, terang dan luas. Sehingga memberikan kesan yang terang pada suasana di dalam toko.

Mekanikal elektrikal yang berada pada tempat pusat oleh-oleh ini menggunakan lampu spotlight di *display* baju yang berada pada dinding. Serta memberikan lampu gantung pada area kasir agar terlihat dinamis dengan adanya permainan dari lampu gantung tersebut. Serta terdapat lampu led yang dimana dijadikan sebagai simbol nama dari pusat oleh-oleh, agar menarik perhatian pengunjung untuk datang.



Gambar 4. Main Entrance

Main Entrance pada pusat oleh-oleh khas Madura ini menggunakan bahan *container* dengan berwarna merah yang memberikan *image* khas Madura yang melambangkan keberanian. Penggunaan jendela dengan kaca yang besar membuat pencahayaan dapat langsung dari sinar matahari. Dari sisi luar tampak tangga yang menggunakan material kayu serta besi untuk menuju ke lantai 2. Dari tampak perspektif terlihat penggunaan banyaknya tanaman yang dijadikan untuk membantu cahaya matahari yang masuk tidak terlalu panas.

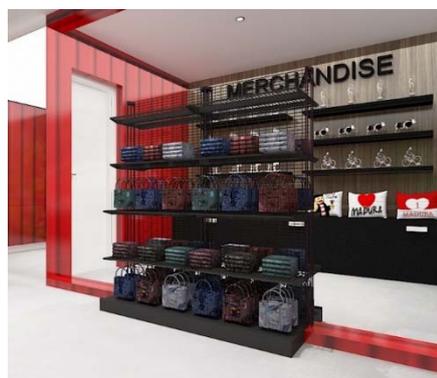


Gambar 5. Area Kasir

Pada sisi bagian kanan area kasir terdapat kaca yang menyeluruh, berfungsi sebagai *customer* yang ingin mencoba. Dan penggunaan kaca pada area kasir ini juga membantu terlihat kesan luas pada area tersebut. Dan penggunaan dinding di sisi kiri kasir juga menggunakan para-para sebagai aksesoris alami yang ditambah dengan adanya *vertical garden* membuat kesan alami ada pada dalam pusat oleh-oleh ini. Penggunaan material pada *furniture* juga menggunakan material kayu serta gabungan dari bahan sisa *container*. Penggunaan material lantai pada area ini juga agar terlihat bersih dan terang.



Gambar 6. Area Display (A)



Gambar 7. Area Display (B)



Gambar 8. Area Display (C)

Area *display* yang terletak pada tengah-tengah toko ini juga berfungsi sebagai *display*, dengan penggunaan rak *double* yang pada sisi kiri dan sisi kanan ada untuk dipergunakan menaruh barang jualan. Material yang digunakan besi berwarna hitam agar terkesan satu dengan yang lain.



Gambar 9. Area Display Lantai 2 (A)

Area *display* pada lantai 2 ini berfokus pada area makanan yang berisi makanan ringan seperti keripik, *snack* serta makanan khas Madura seperti petis madura. Perbedaan dari lantai 1 dan lantai 2 pun dibedakan agar pengunjung dapat membeli sesuatu yang diinginkan. Dan pada lantai 2 juga terdapat area balkon yang berisi tempat duduk, berfungsi sebagai area santai para pengunjung. Serta fasilitas yang terdapat pada tempat pusat oleh-oleh ada *mini* warkop pada luar sisi kanan bangunan.



Gambar 9. Area Display Lantai 2 (B)

Pada dinding disebelah kiri *mini* warkop terdapat mural karapan sapi yang berfungsi sebagai *instagramable*. Dapat dijadikan area untuk berfoto bagi para pengunjung yang datang. Bangunan yang dikemas menjadi pusat oleh-oleh namun dikemas lengkap dengan adanya berbagai fasilitas yang mendukung. Dan menciptakan sebuah bangunan yang tetap akan cinta pada lingkungan dengan adanya

tanaman yang digunakan sebagai hiasan juga berguna pada bangunan di dalamnya juga.

Kesimpulan

Pulau Madura yang sekarang sudah memiliki tempat wisata yang sering banyak dikunjungi oleh penduduk Surabaya maupun dari luar kota. Dengan begitu, melihat peluang dan perkembangan jaman maka perancangan pada pusat oleh-oleh khas Madura ini sudah peluang yang besar. Dikarenakan pusat oleh-oleh khas Madura ini juga didukung oleh banyaknya ukm yang berada di Madura.

Proyek perancangan pusat oleh-oleh khas Madura ini merupakan proyek yang berjangka panjang untuk mendukung gerakan-gerakan para ukm di Madura. Serta dengan adanya pusat oleh-oleh Khas Madura ini juga mendukung para pengunjung wisatawan yang hadir di Pulau Madura untuk dapat membeli produk khas Madura.

Daftar Pustaka

Bergh, Jeroen C.J. M Van Den, dan Marco A. Janssen. 2004. Economics of industrial Ecology: Materials, Structural Change, and Spatial Scales. US: America.

Kelley, David. The Design Thinking Process. Standford Design Institute.

Salim, Abbas H.A. 2013. Manajemen Transportasi. Jakarta: Rajawali Pers.