

Wastucitra

Jurnal Sekolah Tinggi Desain Indonesia

Vol. 1.2

Volume 1 Nomor 1
Desember Tahun 2025

ejournal.stdi.ac.id

www.stdi.ac.id

Jurnal Wastucitra : Jurnal Seni Rupa dan Desain (ISSN 1978-5321, E-ISSN dalam proses pengajuan) merupakan Jurnal Sekolah Tinggi Desain Indonesia yang sebelumnya berbentuk versi cetak sejak tahun 2008. Perpindahan versi cetak ke digital saat ini dilakukan melalui e Journal Wastucitra ini.

Jurnal Wastucitra adalah jurnal ilmiah yang diterbitkan oleh Sekolah Tinggi Desain Indonesia (STDI) sebagai media publikasi dan diseminasi hasil penelitian, kajian ilmiah, serta pemikiran kritis di bidang **desain, seni rupa, komunikasi visual, multimedia**, dan bidang-bidang interdisipliner terkait.

Jurnal ini bertujuan untuk mendorong pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik desain yang berakar pada kekayaan budaya lokal, berpijak pada nilai-nilai Pancasila, serta relevan dengan perkembangan global dan teknologi kontemporer.

Wastucitra terbuka bagi akademisi, peneliti, praktisi, dan mahasiswa untuk menyumbangkan karya ilmiah yang berkualitas, inovatif, dan berdampak bagi pengembangan keilmuan desain serta kontribusi nyata bagi masyarakat.

Visi Jurnal Wastucitra

1. *"Menjadi jurnal ilmiah unggulan di bidang desain dan seni rupa yang memadukan nilai-nilai budaya Nusantara, keilmuan global, dan inovasi kreatif."*
2. *"Menjadi wadah publikasi akademik terpercaya yang mendorong pengembangan keilmuan desain dan komunikasi visual berbasis nilai lokal dan relevansi global."*
3. *Menjadi pusat referensi ilmiah dalam bidang desain dan seni visual yang menjunjung etika, keberagaman budaya, dan keberlanjutan."*
4. *"Menjadi jurnal ilmiah terdepan dalam kontribusi terhadap pemikiran dan praktik desain yang berakar pada kearifan lokal dan berorientasi masa depan."*

Wastucitra hanya menerima naskah yang sesuai dengan fokus, ruang lingkup, serta pedoman dan format penulisan jurnal *Wastucitra*. Sebelum memasuki tahap peninjauan ilmiah, setiap naskah akan diperiksa terlebih dahulu oleh tim editorial untuk memastikan kesesuaian tersebut.

Naskah yang memenuhi kriteria awal akan melalui proses **tinjauan sejawat double-blind**, di mana naskah dikirimkan kepada **dua orang reviewer anonim**. Reviewer akan menilai aspek **orisinalitas, kontribusi ilmiah, serta kejelasan penyampaian** dari artikel yang dikirimkan.

Dewan Editor

Editor in Chief: Lano Hapia Penta, S.Sn.,M.T.

Vice Chief Editor: Rizki Maulana Rachman, S.Kom. M.Si.

Administrator: Reny Novia Sari, S.I.Pust.

Design: Helmy Christian Wibowo, S.Ds.

DAFTAR ISI

Jurnal Wastucitra Volume 1 Nomor 2 Desember 2025

- 1. Penerapan Konsep Modern Minimalist Pada Ruang Kelas Dan Ruang Praktik Perhotelan Di Smk Bahagia Bandung**
Shantyka Febrianty, Edwin Rifanindio, Lano Hapia Penta
Hlm. 45 - 51
- 2. Perancangan Ulang Interior Gedung Teater Tertutup Taman Budaya Jawa Barat Dengan Pendekatan Biomorfik**
Siska Utami, Astri Rosalin, Yosi Samsul Maarif
Hlm. 52 - 68
- 3. Heroes Of The Bible: Perancangan Board Game Edukatif Untuk Siswa Sekolah Minggu Usia 10-12 Tahun**
Ivena Josephine, Teguh Agus Priyanto, Garrick Gisala Kurni
Hlm. 69-80
- 4. Perancangan Ui/Ux Website "Waruga" Untuk Uptd Pengelolaan Kebudayaan Daerah Jawa Barat Dengan Pendekatan User Centered Design**
Tiara Amelia Rahmawati, Garrick Gisala Kurnia, Hilmy Fadiansyah
Hlm. 81-92
- 5. Eksplorasi Visual Trenggiling Jawa Dalam Perancangan Perhiasan**
Joan Christanti Limawan, Mayumi Nurul Fitri, Tetes Annisa Lestari
Hlm. 93-100

PENERAPAN KONSEP *MODERN MINIMALIST* PADA RUANG KELAS DAN RUANG PRAKTIK PERHOTELAN DI SMK BAHAGIA BANDUNG

Shantyka Febrianty¹, Edwin Rifanindio.², Lano Hapia Penta³

^{1,2,3} Program Studi Desain Interior, Sekolah Tinggi Desain Indonesia Bandung

Email: febrisantika@gmail.com

Article History: Submitted/Received 13 November 2025

First Revised 24 November 2025

Accepted 17 Desember 2025

Publication Date 5 Februari 2026

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada perancangan ulang interior ruang kelas teori dan ruang praktik kamar hotel jurusan Perhotelan di SMK Bahagia Bandung. Kedua ruang tersebut merupakan fasilitas utama yang menunjang kegiatan belajar siswa, baik dalam pembelajaran teori maupun praktik. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan sejumlah permasalahan pada kondisi eksisting, seperti tata ruang yang belum ergonomis, pencahayaan yang kurang merata, serta suasana ruang yang belum mencerminkan karakter profesional jurusan Perhotelan.

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif melalui observasi lapangan, wawancara dengan pihak sekolah, serta studi pustaka terkait ergonomi ruang belajar dan desain interior sekolah vokasi. Penerapan konsep *Modern Minimalist* dipilih untuk menciptakan ruang yang fungsional, bersih, dan efisien, dengan tema *Journey of Mastery* sebagai representasi proses pembelajaran siswa yang berkelanjutan dari teori menuju praktik. Hasil perancangan menunjukkan bahwa penerapan konsep *Modern Minimalist* mampu meningkatkan kualitas visual, efisiensi tata ruang, dan kenyamanan pengguna. Ruang kelas teori dirancang dengan dominasi warna netral dan material alami untuk menciptakan suasana belajar yang fokus, sedangkan ruang praktik kamar hotel dirancang menyerupai kamar hotel sesungguhnya melalui pencahayaan hangat dan tata furnitur ergonomis. Integrasi keduanya membentuk kesinambungan pengalaman belajar yang mendukung karakter profesional siswa dan memperkuat identitas jurusan Perhotelan sebagai bagian dari pendidikan vokasi yang berorientasi industri.

Kata kunci: desain interior, SMK Perhotelan, ruang kelas, ruang praktik, *modern minimalist*, *Journey of Mastery*

ABSTRACT

This study focuses on the interior redesign of the theory classroom and hotel room practice area in the Hotel Department of SMK Bahagia Bandung. These two spaces serve as essential facilities that support students' learning activities, both in theoretical learning and practical training. Based on field observations, several issues were identified in the existing conditions, such as inefficient spatial layout, uneven lighting, and an atmosphere that does not yet reflect the professional character of the hotel industry.

The research used a qualitative descriptive method through field observations, interviews with school representatives, and literature studies related to classroom ergonomics and interior design for vocational education spaces. The *Modern Minimalist* concept was applied to create functional, clean, and efficient learning spaces, while the *Journey of Mastery* theme represents the continuous learning process from theory to practice. The design results show that applying the *Modern Minimalist* concept improved visual quality, spatial efficiency, and user comfort. The theory classroom was designed with neutral colors and natural materials to support a focused learning atmosphere, while the hotel practice room was arranged to resemble an actual hotel room through warm lighting and ergonomic furniture layout. The integration of both spaces creates a cohesive learning experience that enhances students' professionalism and supports the identity of the Hotel Department as part of a vocational education program oriented toward the hotel industry.

Keywords: interior design, hotel vocational school, classroom, practice room, *modern minimalist*, *Journey of Mastery*.

I. PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan yang menyiapkan peserta didik agar memiliki keterampilan dan kesiapan kerja sesuai kebutuhan industri. Dalam konteks perkembangan dunia kerja yang semakin kompetitif, kualitas lingkungan belajar menjadi salah satu faktor penting yang mendukung efektivitas pembelajaran di SMK. Penelitian oleh Barrett et al. (2013) menunjukkan bahwa tata ruang dan desain interior yang tepat dapat meningkatkan fokus belajar siswa hingga 25%, terutama pada sekolah dengan sistem pembelajaran berbasis praktik.

SMK Bahagia Bandung merupakan salah satu sekolah kejuruan di bidang pariwisata dengan tiga program keahlian, yaitu Perhotelan, Tata Boga, serta Teknik Komputer dan Jaringan. Jurusan Perhotelan berfokus pada pembelajaran teori dan praktik yang berkaitan dengan pelayanan kamar (housekeeping), tata graha, serta pengelolaan fasilitas akomodasi. Proses pembelajaran di jurusan ini menuntut keseimbangan antara penguasaan teori di ruang kelas dan penerapan langsung melalui praktik kamar hotel. Oleh karena itu, kualitas desain ruang belajar memiliki peran penting dalam membangun suasana profesional yang mendukung karakter kerja industri perhotelan.

Berdasarkan hasil observasi lapangan, ruang kelas teori dan ruang praktik kamar hotel di SMK Bahagia Bandung belum sepenuhnya memenuhi standar ergonomi dan estetika yang dibutuhkan. Permasalahan yang ditemukan meliputi pencahayaan yang belum merata, tata letak furnitur yang kurang efisien, serta suasana ruang yang belum mampu menampilkan identitas profesional jurusan Perhotelan. Selain itu, kurangnya kesinambungan visual antara ruang teori dan praktik membuat pengalaman belajar terasa terpisah dan belum membentuk alur pembelajaran yang utuh.

Perancangan ulang dilakukan dengan menerapkan konsep desain Modern Minimalist untuk menghadirkan suasana ruang yang bersih, teratur, dan efisien. Penerapan konsep ini diiringi dengan penguatan tema Journey of Mastery, yang merepresentasikan proses pembelajaran siswa secara bertahap — dimulai dari pemahaman teori di ruang kelas, berlanjut ke praktik di kamar hotel, hingga mencapai penguasaan keterampilan secara menyeluruh.

Dengan pendekatan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan desain interior ruang kelas dan ruang praktik yang tidak hanya memenuhi aspek fungsional dan ergonomis, tetapi juga memperkuat identitas visual jurusan Perhotelan sebagai bagian dari pendidikan vokasi yang berorientasi industri. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi institusi pendidikan kejuruan lainnya dalam mengembangkan lingkungan belajar yang mendukung kualitas pembelajaran berbasis praktik dan profesionalisme siswa.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan pendekatan studi lapangan dan studi pustaka. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang berfokus pada analisis kondisi eksisting dan penerapan konsep desain berdasarkan hasil pengamatan langsung, bukan pada pengukuran numerik.

2.1. Observasi Lapangan

Observasi lapangan dilakukan pada bulan Mei–Juni 2025 di area ruang kelas teori dan ruang praktik kamar hotel jurusan Perhotelan SMK Bahagia Bandung. Pengamatan dilakukan secara langsung dengan menggunakan alat bantu berupa dokumentasi foto, pengukuran dimensi ruang, serta pencatatan kondisi eksisting yang mencakup tata ruang, pencahayaan, sirkulasi, serta kondisi furnitur dan material interior. Data observasi digunakan sebagai dasar analisis terhadap kebutuhan desain dan identifikasi permasalahan ruang.

2.2. Wawancara

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan pihak sekolah dan guru jurusan Perhotelan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan ruang, jumlah pengguna, serta jenis aktivitas pembelajaran teori dan praktik kamar hotel yang dilakukan siswa. Data hasil wawancara digunakan untuk memahami karakter aktivitas pengguna dan menentukan kebutuhan ruang yang sesuai dengan standar ergonomi serta identitas visual jurusan Perhotelan.

2.3. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk memperkuat dasar teoritis dalam perancangan ruang kelas teori dan ruang praktik kamar hotel pada jurusan Perhotelan. Beberapa konsep yang menjadi acuan

meliputi prinsip ergonomi ruang belajar, standar desain ruang vokasi, serta penerapan gaya Modern Minimalist dalam konteks pendidikan kejuruan.

Konsep ergonomi ruang belajar menekankan pentingnya penyesuaian dimensi furnitur, jarak antar elemen, serta tinggi bidang kerja terhadap antropometri pengguna agar tercapai kenyamanan dan efisiensi aktivitas belajar (Panero & Zelnik, 1979; Suptandar, 1999). Dalam konteks SMK, penerapan ergonomi berfungsi mengoptimalkan kenyamanan siswa selama kegiatan teori maupun praktik, sekaligus menekan risiko kelelahan dan kecelakaan kerja (Susanti & Aulia, 2016).

Selain aspek ergonomi, kenyamanan visual dan akustik juga menjadi faktor penting dalam mendukung konsentrasi belajar. Penelitian menunjukkan bahwa pencahayaan alami dan buatan yang memadai berpengaruh signifikan terhadap fokus dan prestasi siswa (Sutarnitri, Prasetyo, & Wibowo, 2020), sementara material penyerap suara dan warna-warna lembut dapat membantu menciptakan suasana ruang yang tenang dan kondusif (Mahmoud, 2017).

Konsep Modern Minimalist dalam desain interior pendidikan menitikberatkan pada efisiensi bentuk, penggunaan warna netral, material alami, serta tata ruang yang bersih dan terang untuk mendukung fokus belajar (Lindgren et al., 2018). Prinsip *less is more* dari Mies van der Rohe (1959) diterapkan untuk menciptakan ruang yang sederhana namun berkarakter. Pendekatan ini relevan untuk lingkungan belajar karena dapat meningkatkan keteraturan visual dan kemudahan perawatan jangka panjang (Zhang & Chen, 2022).

Dalam konteks sekolah vokasi, penerapan gaya Modern Minimalist juga berhubungan dengan tema pembelajaran *Journey of Mastery*, yaitu proses bertahap siswa dari teori menuju praktik hingga penguasaan keterampilan. Desain interior yang terstruktur dan berkesinambungan secara visual dapat memperkuat pengalaman belajar tersebut, serta membangun citra profesional sekolah (Perkins, 1988; Bandyopadhyay & George, 2020).

Penelitian oleh Barrett et al. (2013) menunjukkan bahwa kualitas fisik ruang kelas termasuk tata letak, pencahayaan, dan warna dapat meningkatkan prestasi akademik hingga 25%. Temuan ini memperkuat pentingnya perancangan interior yang terencana secara ergonomis dan estetis pada ruang kelas dan praktik di SMK Perhotelan.

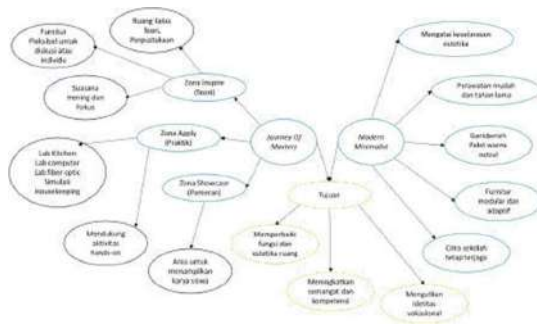
Dengan mengacu pada studi-studi tersebut, perancangan ruang kelas teori dan ruang praktik kamar hotel di SMK Bahagia Bandung diarahkan untuk menghadirkan lingkungan belajar yang fungsional, nyaman, dan selaras secara visual dengan identitas profesional jurusan Perhotelan. Dengan sintesis teori-teori tersebut, rancangan diharapkan mampu menghasilkan solusi desain yang tidak hanya menjawab kebutuhan fungsional, tetapi juga mendukung pembentukan karakter profesional siswa.

III. PEMBAHASAN

3.1 Pendekatan Konsep Perancangan

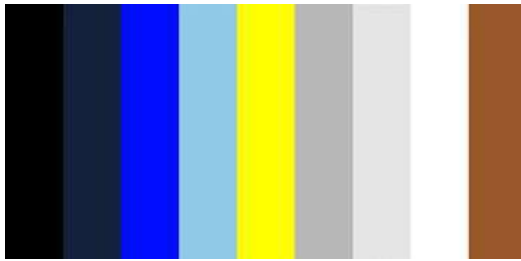
Tahapan perancangan ruang kelas dan ruang praktik perhotelan diawali dengan analisis kebutuhan pengguna serta penerjemahan tema dan konsep desain ke dalam elemen interior. Tema yang diangkat yaitu *Journey of Mastery*, menggambarkan perjalanan bertahap siswa dari teori menuju praktik hingga mencapai penguasaan keterampilan profesional.

Konsep desain yang digunakan adalah Modern Minimalist, dengan penekanan pada kesederhanaan bentuk, efisiensi fungsi, serta kebersihan visual ruang. Prinsip *less is more* diterapkan untuk menghadirkan kesan ruang yang bersih, luas, dan teratur. Penerapan konsep ini dipadukan dengan warna identitas sekolah, yaitu biru muda, biru tua, hitam, dan kuning, yang berfungsi memberikan karakter dinamis serta mencerminkan semangat belajar aktif di lingkungan SMK Bahagia Bandung.



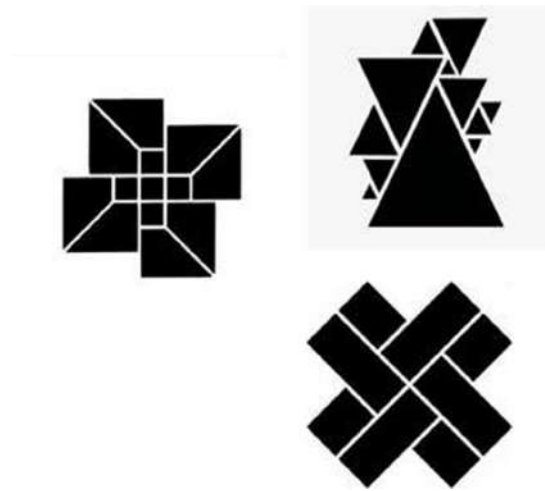
Gambar 1. Mind Mapping Tema dan Konsep Perancangan
Sumber: Data Perancangan Penulis

Warna netral seperti abu muda dan putih digunakan sebagai warna dasar untuk menonjolkan kesan modern dan rapi, sedangkan aksent biru dan kuning diaplikasikan pada bidang dinding berbentuk geometris untuk memperkuat citra sekolah sekaligus menghindari monoton visual.



Gambar 2. Palet Warna Perancangan
Sumber: Data Perancangan Penulis

Bentuk-bentuk interior mengadaptasi geometri dasar persegi dan segitiga sebagai simbol keseimbangan, arah, dan progresivitas pembelajaran. Elemen persegi mendominasi bidang furnitur dan plafon, sedangkan bentuk segitiga digunakan sebagai aksent visual pada dinding untuk menciptakan dinamika ruang.

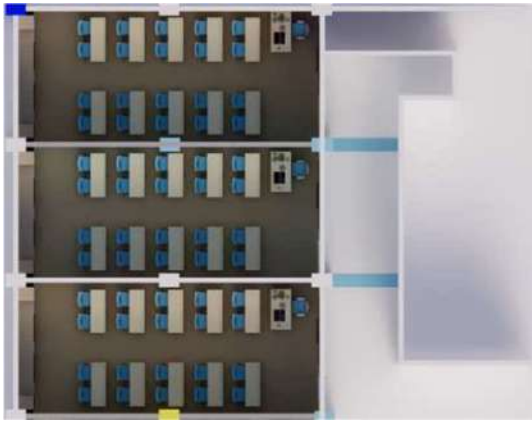


Gambar 3. Konsep Bentuk Perancangan
Sumber: Data Perancangan Penulis

Material utama yang digunakan antara lain MDF duco finishing putih, HPL motif kayu oak muda untuk furnitur, serta lantai vinyl dengan tekstur kayu agar ruangan terasa hangat namun tetap modern. Plafon menggunakan gypsum datar dengan recessed LED panel untuk menjaga tampilan minimalis dan pencahayaan merata. Pendekatan ini menghasilkan harmoni antara fungsi ruang dan estetika visual, serta mendukung kesinambungan tema *Journey of Mastery* yang merepresentasikan proses belajar bertahap dari ruang teori bernuansa tenang dan fokus hingga ruang praktik bernuansa hangat dan profesional.

3.2 Hasil Perancangan Ruang Kelas Teori Perhotelan

Ruang kelas teori dirancang dengan fokus pada kenyamanan visual, efisiensi tata letak, dan keteraturan ruang. Denah ruang disusun secara linier, di mana meja dan kursi siswa diatur menghadap papan tulis dan proyektor agar seluruh pengguna memiliki pandangan yang optimal.



Gambar 4. Layout Ruang Kelas Teori
Sumber: Data Perancangan Penulis

Finishing dinding menggunakan kombinasi cat abu muda sebagai warna dasar, dengan aksentasi bidang geometris biru tua, biru muda, dan kuning yang membentuk komposisi dinamis di area depan dan samping ruang. Lantai menggunakan vinyl motif kayu dengan warna natural untuk menambah kehangatan. Plafon terbuat dari gypsum putih polos dengan recessed LED flat panel 36W yang menghasilkan pencahayaan merata tanpa silau.



Gambar 5. Tampak Interior Ruang Kelas
Sumber: Data Perancangan Penulis

Furnitur terdiri atas meja dan kursi dengan material besi berlapis cat putih serta permukaan top table HPL warna krem muda. Desain furnitur dibuat ringan dan ergonomis agar mudah dipindahkan sesuai kebutuhan aktivitas pembelajaran. Rak dan papan tempel ditempatkan di sisi dinding untuk mendukung fleksibilitas ruang serta memperkuat kesan modern yang fungsional.

Secara keseluruhan, ruang kelas teori menampilkan suasana bersih, terang, dan energik mencerminkan semangat belajar dan kolaborasi siswa di lingkungan SMK Perhotelan.



Gambar 6. Ruang Kelas Teori
Sumber: Data Perancangan Penulis



Gambar 7. Ruang Kelas Teori
Sumber: Data Perancangan Penulis



Gambar 8. Ruang Kelas Teori
Sumber: Data Perancangan Penulis

3.3 Hasil Perancangan Ruang Praktik Kamar Hotel (Ruang Tidur)

Ruang praktik kamar hotel dirancang untuk mensimulasikan suasana kamar hotel bintang tiga, sehingga siswa dapat berlatih dengan standar profesional industri perhotelan. Desain ruang ini mengadaptasi kebutuhan latihan *housekeeping* sekaligus mencerminkan karakter visual modern yang sejalan dengan identitas jurusan Perhotelan di SMK Bahagia Bandung.

Layout ruang mengikuti pola grid dengan pembagian zona yang jelas antara area tidur, kerja, dan penyimpanan. Dinding menggunakan kombinasi cat krem dan panel kayu oak muda untuk menonjolkan kesan hangat dan natural,

sedangkan headboard tempat tidur diberi aksen warna biru navy sebagai titik fokus utama yang mempertegas identitas visual sekolah.



Gambar 9. Tampak Interior Kamar Tidur Wisma
Sumber: Data Perancangan Penulis

Pada area di atas headboard, terdapat elemen ukiran gebyok yang diolah kembali dengan pendekatan simplifikasi bentuk bukan sebagai elemen dominan seperti pada kondisi eksisting, melainkan sebagai aksen dekoratif modern. Elemen ini berfungsi mempertahankan nilai budaya lokal tanpa mengganggu prinsip kesederhanaan dalam konsep Modern Minimalist. Penggunaan gebyok dengan detail yang diperkecil dan warna senada kayu oak menjembatani transisi antara nuansa tradisional dan tampilan kontemporer. Dengan begitu, unsur lokal tetap hadir sebagai identitas budaya, namun lebih menyatu secara proporsional dan harmonis dengan desain modern.

Lantai menggunakan vinyl motif kayu dengan pola herringbone, memberikan kesan elegan dan natural. Plafon menggunakan gypsum datar dengan downlight berwarna kuning hangat ($\pm 3000K$) untuk menciptakan atmosfer nyaman dan realistis seperti kamar hotel sesungguhnya.

Furnitur utama meliputi tempat tidur berukuran single dengan tinggi ± 45 cm, meja kerja setinggi ± 75 cm, serta lemari penyimpanan tertutup yang dibuat dari kombinasi material MDF duco putih dan HPL kayu oak. Desain furnitur disederhanakan tanpa ornamen berlebihan untuk menjaga keseimbangan antara fungsi, kenyamanan, dan estetika minimalis.

Tambahan elemen dekoratif seperti lukisan bertema abstrak dan tanaman sintesis digunakan sebagai aksen visual untuk memperkaya suasana ruang tanpa mengurangi kesan profesional. Secara keseluruhan, ruang praktik kamar hotel menampilkan karakter yang hangat, modern, dan selaras secara visual menggambarkan sintesis antara nilai lokal dan modernitas industri perhotelan.



Gambar 10. Kamar Tidur Wisma
Sumber: Data Perancangan Penulis



Gambar 11. Kamar Tidur Wisma
Sumber: Data Perancangan Penulis

3.4 Integrasi Tema *Journey of Mastery*

Penerapan tema *Journey of Mastery* menjadi benang merah yang menghubungkan ruang kelas teori dan ruang praktik kamar hotel dalam satu narasi desain yang utuh. Transisi dari nuansa warna dingin (biru dan abu muda) menuju warna hangat (beige dan kayu) merepresentasikan tahapan belajar siswa dari teori menuju praktik.

Kesamaan material, bentuk geometris, dan gaya furnitur menciptakan kesinambungan visual yang memperkuat identitas jurusan Perhotelan. Dengan integrasi konsep dan tema ini, kedua ruang tidak hanya berfungsi sebagai sarana belajar, tetapi juga menjadi media pembentukan karakter profesional siswa disiplin, rapi, dan berorientasi industri.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan ulang interior ruang kelas teori dan ruang praktik kamar hotel jurusan Perhotelan di SMK Bahagia Bandung berhasil menjawab permasalahan utama yang ditemukan pada kondisi eksisting, meliputi tata ruang yang belum ergonomis, pencahayaan yang kurang merata, serta ketidaksesuaian elemen tradisional dengan karakter modern sekolah kejuruan. Melalui penerapan konsep Modern Minimalist

dan tema Journey of Mastery, rancangan ini mampu menghadirkan lingkungan belajar yang fungsional, efisien, dan memiliki kesinambungan visual antara ruang teori dan praktik.

Konsep Modern Minimalist diterapkan dengan mengedepankan kesederhanaan bentuk, efisiensi fungsi, serta kebersihan visual ruang. Penerapan warna netral dipadukan dengan warna identitas sekolah (biru muda, biru tua, hitam, dan kuning) untuk menonjolkan karakter dinamis, profesional, serta mencerminkan semangat belajar siswa. Sementara itu, tema Journey of Mastery divisualisasikan melalui transisi suasana antara ruang kelas yang bernuansa tenang dan fokus menuju ruang praktik kamar hotel yang hangat dan realistis menggambarkan proses pembelajaran bertahap dari teori hingga penerapan profesional.

Elemen lokal berupa ukiran gebyok yang sebelumnya terlalu dominan di ruang praktik diolah kembali dengan pendekatan penyederhanaan bentuk dan warna, sehingga menjadi aksesoris dekoratif modern yang tetap mempertahankan nilai budaya tanpa mengganggu prinsip kesederhanaan desain. Dengan demikian, rancangan ini tidak hanya memperbaiki aspek fungsional dan estetika, tetapi juga menghadirkan harmoni antara nilai tradisional dan modernitas dalam satu kesatuan desain interior yang kontekstual dan beridentitas.

Secara keseluruhan, desain ulang kedua ruang ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman, efisien, dan profesional, sekaligus memperkuat karakter visual jurusan Perhotelan sebagai bagian dari pendidikan vokasi yang berorientasi industri.

Saran untuk pengembangan selanjutnya adalah perlunya perawatan material interior secara berkala agar kualitas ruang tetap terjaga, serta penambahan fasilitas digital interaktif untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan industri perhotelan modern. Selain itu, penelitian lanjutan dapat difokuskan pada pengembangan desain ruang pendukung lain di lingkungan sekolah, seperti area lobi, pantry, atau ruang diskusi, sehingga tercipta integrasi desain yang lebih menyeluruh sesuai karakter lembaga pendidikan kejuruan.

DAFTAR PUSTAKA

- Barrett, P., Zhang, Y., Moffat, J., & Kobbacy, K. (2013). A holistic, multi-level analysis identifying the impact of classroom design on pupils' learning. *Building and Environment*, 59, 678–689. <https://doi.org/10.1016/j.buildenv.2012.09.016>
- Bandyopadhyay, A., & George, R. (2020). Educational spaces and institutional identity: The role of interior design in student engagement. *Journal of Design Studies*, 41(3), 112–125.
- Callan, R. J. (2013). *The essentials of hotel management* (5th ed.). Routledge.
- Crunkilton, J. R. (1979). *Vocational education and training design*. McGraw-Hill.
- Imrie, R. (2007). Design and disability: The new paradigm. *Environment and Planning C: Government and Policy*, 25(5), 783–789.
- Lindgren, A., Tisell, A., & Andersson, S. (2018). *Designing learning environments for the future*. Springer.
- Mahmoud, R. (2017). Aesthetic principles in educational interiors: Enhancing emotional engagement in learning spaces. *International Journal of Architecture and Urbanism*, 7(2), 85–94.
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human dimension and interior space: A source book of design reference standards*. Watson-Guptill Publications.
- Perkins, D. (1988). *Teaching for understanding: Linking research with practice*. Jossey-Bass.
- Ritonga, M., Berutu, N., & Veronica, D. (2024). Implementasi pembelajaran vokasi pariwisata dalam kurikulum SMK di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 14(1), 45–58.
- Rohe, M. van der. (1959). *Modern architecture: Principles and practice*. Chicago Press.
- Suptandar, J. P. (1999). *Perancangan interior*. Djambatan.
- Susanti, L., & Aulia, R. (2016). Pengaruh kondisi termal terhadap konsentrasi belajar siswa. *Jurnal Arsitektur dan Lingkungan Binaan*, 4(2), 55–62.
- Utarnitri, D., Prasetyo, A., & Wibowo, H. (2020). Analisis pencahayaan ruang belajar terhadap kenyamanan visual siswa. *Jurnal Desain Interior Indonesia*, 5(1), 23–34.
- Zhang, L., & Chen, Y. (2022). Minimalist design principles in educational environments: Balancing functionality and aesthetic. *Journal of Interior Design Research*, 13(4), 101–118.

**PERANCANGAN ULANG INTERIOR GEDUNG TEATER TERTUTUP TAMAN BUDAYA
JAWA BARAT DENGAN PENDEKATAN BIOMORFIK****Siska Utami¹, Astri Rosalin², Yosi Samsul Maarif³**^{1,2,3} Desain Interior, Sekolah Tinggi Desain Indonesia
Email: siskautami1708@gmail.com*Article History: Submitted/Received 13 November 2025**First Revised 21 November 2025**Accepted 17 Desember 2025**Publication Date 5 Februari 2026***ABSTRAK**

Perancangan interior Teater Tertutup Taman Budaya Jawa Barat bertujuan untuk menciptakan ruang pertunjukan yang mampu mewadahi berbagai kegiatan seni dan budaya daerah dengan kenyamanan, estetika, serta identitas lokal yang kuat. Permasalahan utama yang ditemukan di lapangan meliputi kurangnya kenyamanan akustik, keterbatasan pencahayaan, serta belum optimalnya pengolahan ruang publik dan ruang penunjang. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan desain yang dapat menjawab kebutuhan fungsional sekaligus menampilkan karakter khas budaya Sunda.

Konsep perancangan yang diangkat adalah “Fusion Biomorfik Sunda Kontemporer”, yaitu perpaduan bentuk organik yang terinspirasi dari alam dengan nilai budaya Sunda yang dikemas secara modern. Pendekatan biomorfik digunakan untuk menciptakan bentuk ruang yang dinamis dan alami, sementara nilai budaya Sunda diwujudkan melalui stilasi motif Merak Ngibing, penggunaan material bambu, serta warna-warna hangat yang mencerminkan kesederhanaan dan kehangatan lokal. Gaya kontemporer ditampilkan melalui tata cahaya modern, elemen metal, serta tata ruang yang efisien dan adaptif terhadap kebutuhan teknologi pertunjukan masa kini.

Hasil perancangan menghasilkan tata ruang yang lebih terorganisir antara area publik, semi publik, dan privat, dengan sistem sirkulasi yang jelas dan ramah difabel. Desain akustik diperbaiki melalui penggunaan panel peredam suara dan diffuser bermaterial bambu, sedangkan pencahayaan dioptimalkan dengan lampu linear LED yang hemat energi. Desain ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman ruang yang nyaman, fungsional, dan berkarakter, sekaligus memperkuat identitas budaya Sunda di tengah perkembangan desain interior modern.

Kata kunci: desain interior, teater tertutup, Taman Budaya Jawa Barat, biomorfik, Sunda kontemporer.

ABSTRACT

The interior design of the Enclosed Theater at Taman Budaya Jawa Barat aims to create a performance space that accommodates various cultural and artistic activities while maintaining comfort, aesthetics, and a strong local identity. Field observations revealed several main issues, including inadequate acoustic comfort, limited lighting quality, and suboptimal spatial organization of public and supporting areas. Therefore, a design approach is needed that can address these functional requirements while expressing the distinctive character of Sundanese culture.

The design concept is titled “Fusion of Biomorphic Sundanese Contemporary,” combining organic forms inspired by nature with Sundanese cultural values presented in a modern context. The biomorphic approach shapes dynamic and natural spatial forms, while Sundanese elements are represented through stylized Merak Ngibing motifs, the use of bamboo materials, and warm color tones that reflect simplicity and hospitality. The contemporary character is expressed through modern lighting arrangements, metallic details, and spatial organization that adapts to current performance technology needs.

The final design produces a well-organized spatial layout dividing public, semi-public, and private zones with clear circulation and accessibility for disabled users. Acoustic performance is improved through bamboo-based sound absorption and diffusion panels, while lighting efficiency is achieved using linear LED systems. This design is expected to provide a comfortable, functional, and culturally rich spatial experience, reinforcing the identity of Sundanese culture within modern interior design development.

Keywords: interior design, enclosed theater, Taman Budaya Jawa Barat, biomorphic, Sundanese contemporary

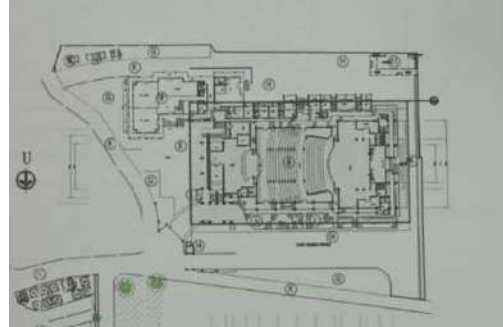
I. PENDAHULUAN

Taman budaya merupakan kawasan yang dirancang untuk menjadi ruang kegiatan, rekreasi, dan edukasi yang berfungsi dalam pelestarian serta pengembangan warisan budaya. Keberadaannya juga menjadi bentuk perlindungan hukum bagi bangunan dan lanskap bersejarah yang memiliki nilai penting secara budaya maupun estetika. Selain menjadi sarana konservasi, taman budaya berperan dalam menumbuhkan kreativitas seni dan memperkuat identitas komunitas setempat melalui aktivitas budaya yang berkelanjutan. Dengan menawarkan fungsi rekreatif dan edukatif, taman budaya juga dapat menjadi destinasi wisata yang memperkenalkan kearifan lokal. Setiap taman budaya memiliki konsep dan penerapan yang beragam, menyesuaikan dengan kebutuhan masyarakat dan prioritas budaya di wilayahnya (Lipińska, 2011).

Gedung Teater Tertutup Taman Budaya Jawa Barat berlokasi di kawasan Dago, Bandung Utara, tepatnya di Jalan Bukit Dago Selatan No. 53A, Kota Bandung. Kawasan ini berada di ketinggian kurang lebih 600 meter di atas permukaan laut, sehingga memiliki udara yang sejuk dengan panorama khas Kota Bandung. Bangunan teater memiliki luas sekitar 1.491,25 m², dengan kapasitas ruang penonton mencapai sekitar 600 kursi dan dapat menampung hingga 1.000 pengunjung pada kondisi penuh. Panggung utama berukuran 12 x 15 meter, sehingga mampu mendukung berbagai jenis pertunjukan seni. Selain itu, teater ini dilengkapi fasilitas pendukung seperti layar elektrik berwarna kuning, merah, dan putih, layar *border screen*, serta sistem tata cahaya dan suara yang cukup baik untuk menunjang kegiatan pertunjukan (Wijaya & Kasimun, 2024).



Gambar 1.1 Tampak atas dari Teater Taman budaya Jabar
Sumber : Google Earth 2024



Gambar 1.2 Site Plan dari Teater Tertutup Taman Budaya Jabar
Sumber : Pengelola Taman Budaya Jabar 2024

Seni pertunjukan di Taman Budaya Jawa Barat hingga kini belum sepenuhnya mendapat antusiasme tinggi dari masyarakat. Salah satu penyebabnya adalah tampilan eksterior dan interior gedung teater yang belum memberikan daya tarik visual maupun kenyamanan ruang yang memadai. Kondisi ini diperparah dengan menurunnya kualitas fisik bangunan serta kurangnya elemen interior yang mencerminkan identitas budaya Sunda sebagai akar budaya masyarakat Jawa Barat.

Dari hasil pengamatan, beberapa permasalahan menonjol antara lain adalah dimensi sirkulasi pada ruang kantor pengelola yang kurang ergonomis, desain interior yang masih sederhana dan belum mampu menghadirkan atmosfer ruang yang modern dan menarik.

Gedung teater tertutup sendiri berfungsi sebagai tempat penyelenggaraan berbagai pertunjukan seni seperti teater, musik, tari, dan kegiatan budaya lainnya di dalam ruangan tertutup. Ruang penonton umumnya dirancang dengan tata kursi berundak untuk memastikan setiap penonton memperoleh pandangan optimal ke arah panggung. Selain itu, sistem akustik dan pencahayaan yang baik diperlukan agar performa pertunjukan dapat dinikmati dengan maksimal. Ruang pendukung seperti lobi, ruang ganti, ruang kontrol, dan ruang latihan juga menjadi elemen penting dalam menunjang operasional pertunjukan.

Saat ini, kondisi interior Teater Tertutup Taman Budaya Jawa Barat menunjukkan beberapa masalah, seperti pelapukan pada lantai, warna dinding yang memudar, serta suasana ruang yang monoton akibat penggunaan material dan warna yang seragam. Identitas budaya

Sunda sebagai karakter utama pun belum tampak kuat dalam desain interiornya.

Secara tradisional, arsitektur Sunda dikenal dengan penggunaan material alami seperti bambu, kayu, dan ijuk. Bambu menjadi salah satu elemen paling ikonik dalam kebudayaan Sunda, digunakan pada berbagai bagian rumah seperti dinding bilik, lantai, hingga struktur atap. Karena itu, bambu memiliki potensi besar untuk diadaptasi kembali dalam desain interior teater sebagai bentuk representasi identitas lokal.

Untuk memperkuat ekspresi budaya lokal, pendekatan biomorfik dapat digunakan dalam perancangan interior. Pendekatan ini meniru bentuk-bentuk alami dari makhluk hidup seperti tumbuhan dan aliran air, menghasilkan kesan ruang yang organik dan harmonis dengan alam. Melalui perpaduan antara material bambu dan gaya biomorfik, diharapkan tercipta suasana ruang yang merefleksikan budaya Sunda namun tetap terasa *modern*.

Meskipun Taman Budaya Jawa Barat berfungsi sebagai pusat pelestarian kebudayaan, desainnya perlu disesuaikan dengan selera masyarakat masa kini. Gaya kontemporer menjadi alternatif yang relevan karena memiliki karakter dinamis, fleksibel, dan sesuai dengan perkembangan zaman, tanpa menghilangkan nilai-nilai lokal yang menjadi identitas utama.

II. METODE PENELITIAN

Penulisan karya ini menggunakan metode penelitian sebagai berikut:

1. Metode Pengumpulan Data Lapangan, dilakukan melalui observasi dan dokumentasi terhadap kondisi interior Teater Tertutup Taman Budaya Jawa Barat, mencakup aspek fisik bangunan, aktivitas staf, serta perilaku pengunjung.
2. Metode Pengumpulan Data Pustaka, yaitu pengumpulan informasi dari berbagai sumber tertulis seperti buku, jurnal, artikel ilmiah, makalah, serta penelitian terdahulu terkait perancangan interior teater.
3. Teknik Pengumpulan Data:
 - a. Wawancara: dilakukan dengan pihak pengelola Taman Budaya Jawa Barat untuk memperoleh data mengenai pengelolaan dan kebutuhan ruang.
 - b. Observasi: dilakukan secara langsung di lokasi untuk mengidentifikasi permasalahan interior, perilaku pengguna, serta aspek ergonomis furnitur.

- c. Kajian Literatur: digunakan untuk memperkuat dasar teori dan standar desain teater.
 - d. Dokumentasi: berupa foto dan video kondisi eksisting ruang serta aktivitas pengguna.
4. Metode Analisis Data, menggunakan pendekatan kualitatif interpretatif dengan membandingkan hasil survei lapangan terhadap teori dan standar literatur.
5. Tahapan Perancangan:
- a. Merumuskan permasalahan utama yang ditemukan pada kondisi eksisting.
 - b. Menyusun konsep pemecahan masalah berdasarkan hasil analisis.
 - c. Menentukan elemen interior yang sesuai dengan konsep programatik.
 - d. Menetapkan persyaratan teknis desain akhir.
 - e. Menghasilkan keluaran berupa gambar kerja, visualisasi 3D, dan animasi *walkthrough* interior.

III. PEMBAHASAN

Pembahasan data proyek memuat informasi pokok yang menjadi landasan dalam perancangan interior. Data ini meliputi nama dan lokasi proyek, ukuran bangunan, kapasitas ruang, serta fungsi utama dan pendukung. Penyajian data proyek bertujuan agar perancangan memiliki arah yang jelas dan sesuai dengan kondisi nyata di lapangan. Dengan dasar ini, desain yang dihasilkan dapat lebih terukur, relevan, dan mampu menjawab kebutuhan pengguna.

3.1. Teater Tertutup Taman Budaya Jawa Barat

Teater Taman Budaya Jawa Barat terletak di kawasan Dago, Kota Bandung, yang dikenal sebagai pusat aktivitas seni dan budaya. Lokasi ini mudah dijangkau karena dekat dengan jalur transportasi utama dan memiliki akses yang cukup baik bagi pengunjung. Lingkungan sekitar didominasi oleh bangunan pendidikan, wisata, dan ruang publik, sehingga mendukung fungsi teater sebagai wadah pertunjukan seni.

Bangunan teater memiliki kapasitas sekitar ±600 penonton dengan auditorium sebagai ruang utama. Fasilitas yang tersedia meliputi lobi penerima, panggung, ruang ganti, ruang VIP, kantor pengelola, serta area servis seperti toilet dan gudang. Namun, kondisi eksisting menunjukkan bahwa sebagian fasilitas belum



Gambar 3.1 Kursi Penonton Taman Budaya Jabar
Sumber: Dokumen Pribadi, 2024

3.2 Tinjauan Lokasi

Letak dan Orientasi Gedung Teater Tertutup Taman Budaya Jawa Barat

- Utara: berbatasan langsung dengan kawasan hutan lindung Dago Pakar.
- Selatan: berbatasan dengan permukiman warga dan jalur akses lingkungan.
- Barat: Jalan Bukit Dago Selatan, yang menjadi akses utama menuju kawasan.
- Timur: kontur lembah dengan vegetasi alami yang membentuk batas alami kawasan.

Gedung teater ini menghadap arah timur laut, sehingga pintu masuk utama terhubung langsung dengan Jalan Bukit Dago Selatan. Dengan orientasi ini, sinar matahari pagi dapat masuk secara lembut ke area lobi dan foyer, menciptakan suasana terang namun tetap nyaman. Sementara itu, bagian barat dan selatan bangunan terlindungi oleh pepohonan serta kontur tanah yang menanjak, sehingga paparan sinar matahari sore berkurang. Kondisi ini mendukung penerapan strategi desain pasif, menjaga suhu ruang tetap sejuk dan nyaman secara alami tanpa banyak intervensi mekanis.

3.3 Eksisiting Tapak

Taman Budaya Jawa Barat terletak di Jalan Bukit Dago Selatan No. 53A, Kecamatan Coblong, Kota Bandung. Kawasan ini berada di dataran tinggi dengan kontur berbukit, di mana beberapa bagian cukup curam, dan dikelilingi vegetasi alami yang masih terjaga dengan baik. Dengan luas sekitar 13.000 m², area ini berperan sebagai pusat kegiatan seni dan budaya di daerah tersebut. Salah satu fasilitas utamanya adalah Gedung Teater Tertutup, yang menjadi fokus dalam perancangan ulang interior pada tugas akhir ini.



Gambar 3.2 Tapak Gedung Balai Pengelolaan Taman Budaya
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025

Gedung Teater Tertutup terletak di tengah kawasan Taman Budaya Jawa Barat dan memiliki akses langsung dari gerbang utama. Sekitarnya dilengkapi jalur pejalan kaki, taman terbuka, serta bangunan pendukung seperti galeri seni dan ruang administrasi. Pepohonan besar dan rimbun di sekitarnya menciptakan suasana tenang dan sejuk, sekaligus mendukung sirkulasi udara alami di sekitar bangunan.

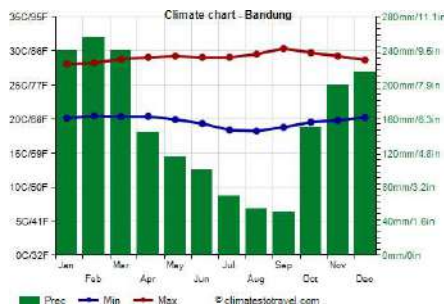
Kondisi topografi dan iklim mikro kawasan sangat mendukung penerapan prinsip desain interior yang menitikberatkan pada kenyamanan termal pasif, pencahayaan alami yang lembut, dan kualitas udara yang baik (Olgyay, 2015; Szokolay, 2008). Hal ini menjadi pertimbangan utama dalam pengolahan ruang publik teater, termasuk lobi, ruang tunggu, dan area penonton. Pendekatan biomorfik juga diperkuat melalui integrasi elemen alami, sekaligus mengangkat nilai budaya Sunda ke dalam desain interior (Pallasmaa, 2012).

Kenyamanan termal dipengaruhi oleh beberapa faktor: keberadaan vegetasi yang lebat, orientasi bangunan terhadap arah matahari, suhu udara sekitar, kelembaban, serta arah dan pergerakan angin. Gedung menghadap ke timur laut, namun sebagai ruang pertunjukan tertutup, bukaan terhadap lingkungan luar dibatasi untuk menjaga kontrol cahaya, suhu, dan akustik. Cahaya alami masuk hanya di area lobi dan selasar, sementara ruang utama mengandalkan pencahayaan buatan dan sistem ventilasi mekanis.

Topografi yang menanjak dari selatan dan barat serta vegetasi rimbun berperan penting dalam mengurangi paparan sinar matahari langsung, sehingga membantu menjaga suhu tetap stabil di area transisi seperti foyer dan ruang tunggu. Namun, kelembaban tinggi di dataran tinggi menjadi tantangan bagi ketahanan material interior, kualitas akustik, dan kenyamanan secara keseluruhan. Oleh karena

itu, penggunaan sistem sirkulasi udara yang efektif dan pemilihan material tahan lembab menjadi fokus penting dalam perancangan ulang interior.

Secara keseluruhan, kenyamanan termal Gedung Teater Tertutup merupakan hasil interaksi antara kondisi iklim mikro kawasan Dago dan karakter bangunan tertutup, dengan pertimbangan vegetasi, orientasi, suhu, kelembaban, dan arah angin sebagai faktor utama dalam merancang ruang pertunjukan yang nyaman.



Gambar 3.3 Iklim Bandung

Sumber: Climates to Travel, Climate Bandung Indonesia.



Gambar 3.4 Iklim dan Cuaca di Bandung Sumber : Time and Date, "Climate & Weather Averages in Bandung, West Java, Indonesia," diakses 10 September 2025.

Data cuaca Kota Bandung antara 2021 hingga 2023 menunjukkan bahwa suhu harian rata-rata berkisar 23°C hingga 26°C (ClimatesToTravel, 2024; WeatherSpark, 2024). Nilai ini termasuk nyaman menurut standar iklim tropis yang diusulkan Auliciems dan Szokolay (1997), yaitu 24°C-27°C. Di sisi lain, kelembaban relatif di Bandung tergolong tinggi, antara 67% hingga 83% (TimeAndDate, 2024), melampaui kisaran ideal kenyamanan termal tropis, yaitu 50%-60% (Auliciems & Szokolay, 1997).

Kondisi ini menjadi perhatian karena ruang pertunjukan teater bersifat tertutup dan minim ventilasi alami. Oleh sebab itu, kestabilan suhu dan kelembaban harus dijaga melalui

pengaturan ventilasi mekanis serta pemilihan material interior yang mampu menahan kelembaban. Arah angin dominan dari barat dan barat laut mengikuti kontur perbukitan di sekitar Dago (WeatherSpark, 2024). Meskipun tidak langsung masuk ke ruang tertutup, informasi ini berguna sebagai acuan dalam merancang sistem penghawaan mekanis yang lebih efisien.

Dengan mempertimbangkan faktor-faktor tersebut, perancangan ulang interior teater diarahkan untuk menghadirkan kenyamanan termal optimal. Strateginya mencakup pengendalian kelembaban, pengaturan aliran udara buatan, serta pemilihan material yang tahan lembab dan sesuai karakter ruang pertunjukan.

3.4 Analisis Eksisiting Bangunan

Gedung Teater Tertutup Taman Budaya Jawa Barat dibangun dengan sistem konstruksi beton bertulang, yang umum digunakan untuk bangunan publik berskala permanen. Bangunan ini memiliki satu massa utama memanjang secara horizontal dan atap pelana simetris, yang menjadi ciri visual paling menonjol. Secara arsitektural, gedung ini menggabungkan pendekatan tradisional dengan sentuhan modern, dengan beberapa elemen yang merujuk pada arsitektur Sunda, terutama pada bentuk atap, detail bukaan, serta pemilihan material yang sesuai konteks lokal.

Fasad bangunan didominasi bidang-bidang bersih berwarna netral, seperti krem dan coklat gelap, dipadukan dengan penggunaan kayu dan batu alam di beberapa bagian. Meskipun bentuknya sederhana dan tidak rumit, kombinasi material dan warna ini menciptakan kesan hangat, bumi, dan selaras dengan fungsinya sebagai ruang pertunjukan yang berakar pada seni dan budaya daerah.



Gambar 3.5 Pintu Masuk Lobi
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025



Gambar 3.6 Taman di Samping Lobi
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025



Gambar 3.7 Pintu Keluar Pengunjung Teater
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

Selasar di bagian depan bangunan dilindungi oleh kanopi serta atap pelana yang memanjang ke luar, berfungsi sebagai elemen peneduh dan pengarah sirkulasi bagi pengunjung. Walaupun tidak mengadopsi dinding kaca lebar seperti pada bangunan bergaya kontemporer, beberapa detail seperti kisi-kisi kayu dan ventilasi pasif tetap dimanfaatkan sebagai elemen estetis sekaligus fungsional, khususnya untuk mendukung sirkulasi udara di area utilitas.

3.5 Data Observasi Lapangan

Observasi lapangan dilakukan untuk melihat langsung kondisi teater yang menjadi objek penelitian. Dari hasil pengamatan, penulis dapat mengetahui keadaan ruang, fasilitas, dan kenyamanan yang ada saat ini. Data ini menjadi dasar penting untuk menganalisis masalah dan merancang solusi desain yang sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.

Lobi Gedung Teater Tertutup Taman Budaya Jawa Barat adalah ruang pertama yang ditemui pengunjung sebelum memasuki area pertunjukan. Ruang ini cukup luas dan terbuka,

sehingga mampu menampung banyak orang sekaligus. Namun, penempatan furniturnya masih sangat minim, membuat lobi terasa kosong dan kurang nyaman untuk menunggu atau berinteraksi.

3.5.1 Analisis Ruang Utama

Subbab ini membahas analisis mendalam terhadap ruang utama dalam bangunan, mencakup karakteristik fungsional, sirkulasi, serta kenyamanan pengguna. Analisis ini bertujuan untuk memahami pola pemanfaatan ruang dan faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas serta kualitas pengalaman dalam ruang utama.

1. Auditorium

Tata kursi dibuat berbaris lurus sehingga visibilitas ke panggung kurang optimal, terutama pada kursi belakang. Beberapa kursi juga kurang nyaman secara ergonomis. Akustik ruang masih memunculkan gema sehingga suara tidak merata ke seluruh area. Menurut Long (2006), distribusi suara harus seragam agar kualitas akustik mendukung pertunjukan.

2. Panggung

Ukuran panggung relatif standar, namun fleksibilitasnya terbatas untuk pertunjukan besar dengan banyak properti. Bentuk panggung prosenium memberi kejelasan fokus penonton, tetapi kurang fleksibel bila digunakan untuk pertunjukan eksperimental.

3. Lobi

Lobi Gedung Teater Tertutup Taman Budaya Jawa Barat adalah ruang pertama yang ditemui pengunjung sebelum memasuki area pertunjukan. Ruang ini cukup luas dan terbuka, sehingga mampu menampung banyak orang sekaligus. Namun, penempatan furniturnya masih sangat minim, membuat lobi terasa kosong dan kurang nyaman untuk menunggu atau berinteraksi.

Dari segi pencahayaan, cahaya alami masuk melalui beberapa jendela atau bukaan, tetapi tidak merata. Akibatnya, beberapa bagian lobi terang sementara bagian lain tampak gelap, sehingga kenyamanan visual pengunjung kurang terjaga. Selain itu, lantai keramik dan dinding polos membuat suara di lobi mudah terdengar bergema, sehingga percakapan atau langkah kaki menjadi terdengar berulang.

Secara tampilan, lobi terlihat sederhana dengan sedikit dekorasi. Identitas budaya Sunda yang

bisa menjadi ciri khas Jawa Barat belum banyak terlihat di ruang ini. Padahal, sebagai ruang pertama yang dilewati pengunjung, lobi memiliki peran penting untuk memberikan kesan awal yang baik terhadap keseluruhan pengalaman di teater.

3.5.2 Analisis Ruang Penunjang

Analisis ini fokus pada ruang penunjang sebagai elemen pelengkap, dengan tujuan menilai sejauh mana ruang tersebut mendukung aktivitas dan kenyamanan pengguna di seluruh bangunan.

1. Backstage

Ruang ganti sempit dan fasilitas penyimpanan terbatas. Hal ini menyulitkan bagi penampil dengan jumlah besar. Menurut Izenour (1996), *backstage* sebaiknya mampu mendukung kelancaran persiapan pertunjukan.

2. Ruang VIP

Sederhana dan belum memberi kesan eksklusif. Padahal ruang ini berfungsi untuk tamu penting yang membutuhkan kenyamanan lebih.

3. Kantor pengelola

Berfungsi sebagai ruang administratif, namun kondisi eksisting kurang memadai, sehingga kinerja pengelolaan acara tidak maksimal.

4. Toilet & area servis

Pencapaian dan ventilasi kurang baik, serta kebersihan belum terjaga optimal. Fasilitas ini penting karena mempengaruhi kenyamanan pengunjung (Neufert, 2012).

Fasilitas yang tersedia meliputi kloset duduk dan jongkok, wastafel, serta cermin. Meskipun fungsi dasarnya terpenuhi, namun estetika ruang sangat minim dan tidak menunjukkan karakter budaya lokal. Toilet lebih berfungsi sebagai ruang utilitarian tanpa ada upaya menghadirkan kenyamanan visual maupun identitas ruang yang khas. Hal ini menunjukkan bahwa toilet sebagai bagian dari pengalaman pengunjung teater masih perlu ditingkatkan, baik dari segi kebersihan, pencapaian, maupun elemen desain interiornya.

5. Ruang Teknis

Ruang teknis berfungsi sebagai pusat pengoperasian sistem pencapaian, suara, dan peralatan pertunjukan. Berdasarkan observasi, kondisi ruang teknis sempit dengan banyak kabel dan peralatan elektronik terlihat

berserakan, dapat mengetahui keadaan ruang, fasilitas, dan kenyamanan yang ada saat ini. Data ini menjadi dasar penting untuk menganalisis masalah dan merancang solusi desain yang sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.



Gambar 3.8 Ruang Teknis

Sumber: Dokumen Pribadi, 2024

Permasalahan yang ditemukan adalah ergonomi kerja yang buruk, karena teknis harus bekerja dalam kondisi ruang yang tidak nyaman dan berantakan. Selain itu, akses antara ruang teknis dengan ruang teater belum sepenuhnya efisien, sehingga memperlambat penanganan teknis saat pertunjukan berlangsung.

Solusi yang ditawarkan adalah pengaturan ulang ruang dengan meja kontrol bertingkat, kursi ergonomis untuk operator, serta sistem kabel yang lebih rapi. Selain itu, perlu adanya akses cepat ke ruang teater agar koordinasi teknis lebih efektif. Dengan perbaikan ini, ruang teknis dapat mendukung pertunjukan dengan lebih baik dan profesional.

3.5.3 Analisis Kenyamanan dan Kualitas Interior

Analisis kenyamanan dan kualitas interior pada subbab ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana kondisi ruang mendukung aktivitas dan kenyamanan pengunjung, serta menilai efektivitas desain interior secara keseluruhan.

1. Ergonomi

Kursi auditorium kurang nyaman untuk duduk dalam waktu lama. Layout kursi juga kurang mendukung pandangan merata ke panggung. Prinsip ergonomi menekankan kesesuaian furnitur dengan postur tubuh pengguna (Ching, 2007).

2. Visual

Pencapaian ruang dominan putih dingin sehingga suasana terasa kaku. Warna interior cenderung monoton dan minim ornamen khas lokal. Padahal elemen visual dapat menciptakan suasana dan identitas ruang (Pile, 2008).

3. Akustik

Ruang auditorium masih menimbulkan gema berlebih. Distribusi suara tidak merata, terutama di kursi belakang. Hal ini menurunkan kualitas pengalaman menonton.

4. sirkulasi & aksesibilitas

Sirkulasi penonton di area masuk dan keluar belum efisien. Jalur khusus untuk penyandang disabilitas juga belum memadai.



Gambar 3.9 Jalur khusus untuk penyandang disabilitas
Sumber: Dokumen Pribadi Tahun 2024

3.5.4 Analisis Material dan Elemen Interior

Material eksisting sebagian besar berupa dinding beton, plafon gypsum, dan kursi berbahan fabric standar. Lantai auditorium menggunakan keramik yang keras, sehingga memantulkan suara dan memperparah gema. Kelebihan material ini adalah daya tahannya tinggi, namun kekurangannya kurang mendukung kenyamanan akustik dan estetika. Potensi material lokal seperti bambu dapat dimanfaatkan sebagai elemen akustik dan estetika. Bambu memiliki nilai budaya Sunda sekaligus mampu menyerap suara lebih baik (Liese & Kohl, 2015).

3.5.5 Permasalahan Utama yang Ditemukan

Dari hasil analisis dapat dirangkum permasalahan utama sebagai berikut:

1. Ergonomi: Kursi kurang nyaman.
2. Visual: Lobi kosong, warna monoton, minim ornamen lokal.
3. Akustik: Ruang auditorium bergema, distribusi suara tidak merata.
4. Fasilitas: Backstage sempit, toilet kurang nyaman, kantor pengelola terbatas.

Permasalahan paling mendesak adalah akustik dan kenyamanan ruang penonton, karena keduanya sangat menentukan kualitas pertunjukan.

3.5.6 Implikasi terhadap Konsep Desain

Berdasarkan permasalahan lapangan, dapat disimpulkan bahwa perancangan interior teater perlu diarahkan pada peningkatan kenyamanan ergonomis, visual, dan akustik. Pendekatan biomorfik dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas akustik sekaligus memberi nilai estetis.

3.6 Konsep Perancangan

3.6.1 Tema Umum

Tema yang diangkat dalam perancangan interior teater ini adalah “Fusion Biomorfik Sunda Kontemporer.” Tema ini menggabungkan nilai-nilai budaya lokal Sunda dengan bentuk-bentuk alami (biomorfik) serta sentuhan gaya kontemporer. Pendekatan biomorfik digunakan untuk menciptakan bentuk ruang yang mengalir dan organik, terinspirasi dari alur sungai dan gerak motif Merak Ngibing. Elemen budaya Sunda dihadirkan melalui penggunaan material bambu, motif stilasi, serta warna-warna alami yang hangat. Sementara itu, gaya kontemporer diterapkan melalui pemilihan finishing modern seperti kaca, logam, dan pencahayaan linear agar ruang terasa modern, bersih, dan relevan dengan masa kini.

Dengan penggabungan ketiga unsur tersebut, desain diharapkan mampu menghadirkan teater yang tidak hanya fungsional dan nyaman, tetapi juga memiliki identitas budaya yang kuat serta kesan modern yang menarik bagi pengunjung.

3.6.2 Suasana yang Diharapkan

Suasana ruang yang ingin dicapai adalah nyaman, hangat, dan representatif, sehingga penonton, pemain, maupun pengelola dapat beraktivitas dengan leluasa. Ruang auditorium diharapkan menciptakan suasana fokus dan tenang dengan tata cahaya dan akustik yang terkontrol.

Area lobi dirancang agar terasa terbuka dan ramah, menjadi ruang penyambut yang memberi kesan pertama yang baik bagi pengunjung. Ruang VIP dan kantor pengelola dirancang dengan nuansa yang lebih eksklusif namun tetap mempertahankan elemen bambu dan warna alami agar konsisten dengan tema utama.

Secara keseluruhan, suasana teater diharapkan mampu memberikan pengalaman ruang yang

3.7 Organisasi Ruang dan Layout Furniture

Bagian ini membahas tentang bagaimana ruang-ruang di dalam Gedung Teater Tertutup Taman Budaya Jawa Barat diatur dan saling terhubung untuk mendukung seluruh aktivitas pertunjukan. Pengorganisasian ruang menjadi hal penting agar alur kegiatan, baik bagi

penonton, pemain, maupun pengelola, dapat berlangsung dengan lancar dan efisien.

Pembahasan dalam subbab ini mencakup program aktivitas yang terjadi di dalam gedung, pembagian zona ruang berdasarkan fungsi dan akses, pola sirkulasi pengguna, hubungan antar ruang, hingga penataan furnitur yang mendukung kenyamanan dan fungsi ruang. Seluruh pengaturan ini dirancang dengan mempertimbangkan konsep biomorfik, yaitu penerapan bentuk-bentuk alami yang selaras dengan budaya Sunda dan kebutuhan ruang teater modern.

Dengan pengaturan ruang dan furnitur yang tepat, diharapkan desain interior Gedung Teater Tertutup mampu memberikan pengalaman ruang yang nyaman, terarah, dan harmonis bagi setiap pengguna.

1. Program Aktivitas dan Fasilitas

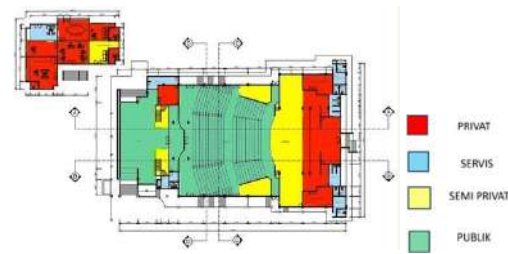
Gedung Teater Tertutup Taman Budaya Jawa Barat berfungsi sebagai tempat pertunjukan seni seperti teater, tari, musik, dan seminar budaya. Aktivitas utama yang terjadi di dalamnya melibatkan penonton, pemain, kru teknis, dan pengelola.

Untuk mendukung kegiatan tersebut, diperlukan berbagai fasilitas penunjang seperti ruang ganti, ruang tunggu, ruang kontrol audio-visual, ruang VIP, serta kantor pengelola. Area publik meliputi lobi dan auditorium, sementara semi publik mencakup ruang latihan dan ruang teknis, dan privat mencakup ruang administrasi dan gudang perlengkapan.

Seluruh fasilitas ini dirancang agar memiliki aliran aktivitas yang jelas, meminimalkan gangguan antar fungsi, serta memberikan kenyamanan dan efisiensi kerja bagi seluruh pengguna.

2. Zoning dan Blocking Ruang

Menjabarkan pembagian zona publik, semi publik, dan privat, serta alasan penempatannya berdasarkan fungsi dan sirkulasi.



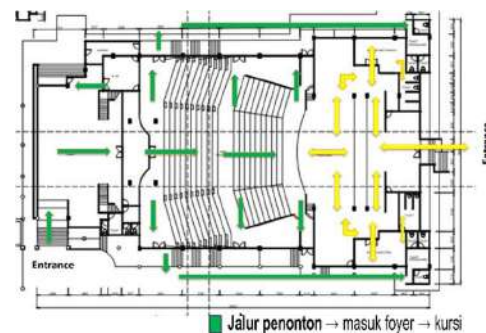
Gambar 3.10 Penonton Taman Budaya Jabar
Sumber: Dokumen Pribadi, 2024

3. Sistem Sirkulasi

Hubungan antar ruang dirancang berdasarkan fungsi dan intensitas aktivitas. Ruang utama seperti auditorium memiliki hubungan langsung dengan lobi dan foyer, sedangkan ruang *backstage* terhubung langsung dengan panggung.

Kantor pengelola ditempatkan berdekatan dengan area masuk untuk mempermudah pengawasan kegiatan, sementara ruang VIP memiliki akses semi privat yang langsung menuju auditorium tanpa melewati jalur penonton umum.

Hubungan ruang yang efisien ini mendukung kelancaran operasional serta menciptakan pengalaman ruang yang harmonis bagi pengguna.



Gambar 3.11 Sirkulasi Teater

Sumber: Dokumen Pribadi, 2024

Sirkulasi dalam gedung dirancang agar mudah, jelas, dan aman. Jalur pengunjung dibuat mengalir dari area lobi ke area foyer kemudian area auditorium, sedangkan jalur pemain dan kru melalui akses belakang panggung tanpa bertemu penonton. Akses difabel disediakan melalui ramp landai dan kursi prioritas di baris depan. Selain

itu, terdapat jalur evakuasi darurat di sisi kanan dan kiri auditorium yang langsung menuju area terbuka. Pola sirkulasi mengikuti alur biomorfik, yaitu bentuk melengkung yang memberikan kesan alami sekaligus membantu mengarahkan aliran orang secara intuitif.

4. Diagram Kedekatan Ruang

Diagram kedekatan ruang digunakan untuk menunjukkan hubungan fungsional antara ruang-ruang yang ada di dalam Gedung Teater Tertutup Taman Budaya Jawa Barat. Melalui diagram ini, dapat terlihat seberapa dekat atau jauh hubungan antar ruang berdasarkan kebutuhan aktivitas dan intensitas interaksi penggunaannya.

Penyusunan diagram kedekatan menjadi langkah awal dalam proses perancangan tata ruang. Tujuannya adalah memastikan setiap ruang memiliki keterhubungan yang logis dan efisien, baik antara area publik, semi publik, maupun area privat. Dengan memahami hubungan antar ruang secara visual, proses perancangan layout menjadi lebih terarah dan dapat mendukung kelancaran kegiatan pertunjukan di dalam teater.



Diagram 1. Bubble Diagram

Sumber: Dokumentasi, 2024

5. Matriks Kedekatan Ruang

Menjelaskan penataan furnitur (kursi penonton, meja, kursi VIP, meja kerja, dll.) berdasarkan fungsi ruang dan prinsip ergonomi.

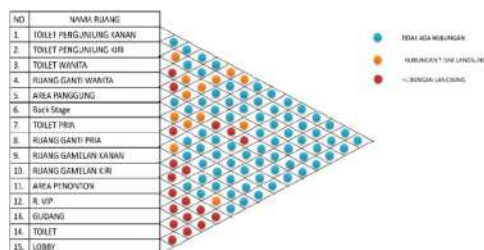


Diagram 2. Matriks Kedekatan Ruang

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

3.8 Konsep Interior

Konsep interior merupakan dasar pemikiran utama yang menjadi arah dalam perancangan ulang interior Gedung Teater Tertutup Taman Budaya Jawa Barat. Konsep ini digunakan untuk menciptakan kesatuan tema antara fungsi ruang, estetika, dan identitas budaya yang ingin ditonjolkan.

Dalam perancangan ini, konsep interior tidak hanya berfokus pada aspek visual, tetapi juga mempertimbangkan pengalaman ruang bagi pengunjung dan pelaku seni di dalamnya. Pendekatan biomorfik dipilih sebagai landasan desain, karena mampu menghadirkan bentuk-bentuk alami yang lembut, dinamis, dan harmonis dengan elemen budaya Sunda yang menjadi karakter utama Taman Budaya Jawa Barat.

Melalui penerapan konsep ini, diharapkan suasana ruang teater dapat menampilkan nuansa kontemporer yang selaras dengan nilai-nilai tradisional Sunda, sehingga menghadirkan pengalaman ruang yang menarik, nyaman, dan memiliki identitas kuat bagi setiap pengunjung.

1. Konsep Bentuk

Konsep bentuk interior teater terinspirasi dari pola biomorfik, yaitu bentuk organik yang meniru elemen alam seperti alur sungai dan lekukan daun. Bentuk ini diwujudkan pada plafon yang melengkung, jalur sirkulasi yang mengalir lembut, serta pola lantai yang tidak kaku.



Gambar 3.12 Vektor Air Sungai

Sumber: Water Waves Clipart PNG Images

Bentuk biomorfik juga menyimbolkan filosofi alam Sunda, yang selaras dengan nilai harmoni dan keseimbangan dalam kehidupan.

2. Konsep Material

Material yang digunakan dalam perancangan ulang interior Gedung Teater Tertutup Taman Budaya Jawa Barat berangkat dari filosofi biomorfik yang diolah melalui stilasi motif Merak Ngibing dan penerapan material ramah lingkungan, khususnya bambu.

Bambu dipilih sebagai material utama karena memiliki beberapa keunggulan, antara lain: ketersediaan lokal yang melimpah di Jawa Barat, karakter fleksibel yang sesuai dengan konsep bentuk biomorfik, serta nilai filosofis yang dekat dengan masyarakat Sunda. Bambu juga memiliki sifat ringan, kuat, dan elastis sehingga ideal digunakan untuk partisi, panel akustik, maupun elemen dekoratif. Selain bambu, material kayu solid digunakan sebagai pelengkap untuk memperkuat nuansa tradisional sekaligus menghadirkan suasana hangat dalam ruang.

Pada area lantai, material parket kayu atau bambu laminasi digunakan untuk memberikan kesan hangat, alami, serta mendukung kenyamanan pengguna. Untuk dinding, kombinasi panel akustik berbahan bambu dengan stilasi motif Merak Ngibing diterapkan sebagai elemen estetis sekaligus fungsional dalam mengatasi permasalahan akustik ruang.

Material utama yang digunakan menggabungkan unsur alami dan modern. Bambu dipilih sebagai material lokal yang mencerminkan budaya Sunda dan memiliki sifat ramah lingkungan.

Material bambu diaplikasikan pada dinding akustik, panel dekoratif, dan elemen furnitur. Sementara itu, material modern seperti metal, kaca, dan panel akustik sintetis digunakan sebagai aksen agar desain terlihat segar dan kontemporer. Kombinasi ini menciptakan keseimbangan antara tradisi dan modernitas, sesuai dengan visi taman budaya sebagai ruang seni yang terus berkembang.

3. Konsep Warna

Skema warna ruang mengusung warna-warna alami hangat seperti coklat bambu, krem, dan emas yang mencerminkan kehangatan budaya Sunda. Warna hitam dan abu-abu metalik ditambahkan sebagai sentuhan modern yang memperkuat karakter kontemporer ruang.

Perpaduan warna ini menghasilkan suasana yang elegan, tenang, dan berkarakter, cocok untuk ruang pertunjukan sekaligus menciptakan pengalaman visual yang nyaman bagi pengunjung.

Palet warna utama terdiri dari tiga kelompok: warna natural netral, warna aksen, dan warna kontras struktural.

a. Warna Natural Netral

Warna cokelat kayu, krem, dan beige digunakan pada elemen dasar ruang seperti

lantai bambu laminasi dan panel dinding kayu. Warna-warna ini dipilih karena memberikan kesan hangat, natural, dan tenang, serta mampu menciptakan latar yang tidak mengganggu konsentrasi penonton terhadap pertunjukan.

b. Warna Aksen

Hijau zamrud atau safir, hijau daun, dan hijau tua. Hijau tua diambil dari warna logo Jawa Barat, warna hijau safir digunakan pada kursi pengunjung di lobi, ruang VIP. Hijau daun dan hijau tua, digunakan pada kursi penonton dan kursi di kantor pengelola. Pemilihan hijau didasarkan pada filosofi merak yang melambangkan kesuburan, kehidupan, dan kesejukan, sekaligus memberikan kesan elegan serta menyatu dengan nuansa natural bambu. Keemasan diaplikasikan pada panel dinding, elemen dekoratif, dan aksen pencahayaan. Warna ini berfungsi menegaskan identitas kemewahan dan keanggunan, sekaligus memberi nilai simbolis pada ruang pertunjukan sebagai "ruang sakral" untuk seni.

c. Warna Kontras Struktural

Hitam pekat digunakan pada kolom struktural, frame panggung pertunjukan, dan beberapa peralatan teknis. Penggunaan hitam bukan hanya untuk alasan estetis, tetapi juga memiliki fungsi optik: menyamarkan elemen teknis dan struktur agar penonton tetap fokus pada area panggung. Secara psikologis, hitam menciptakan kesan tegas dan solid, sehingga memperkuat citra ruang pertunjukan sebagai ruang formal dan profesional.

Dengan komposisi ini, ruang teater menghadirkan suasana yang hangat sekaligus berwibawa, di mana warna netral menjadi latar alami, hijau dan emas menjadi representasi budaya Sunda yang anggun, sementara hitam berfungsi sebagai penyeimbang visual dan penguat fokus pada pertunjukan.



Gambar 3.13 Moodboard

Sumber: Dokumen Pribadi Tahun 2024

1. Konsep Sirkulasi

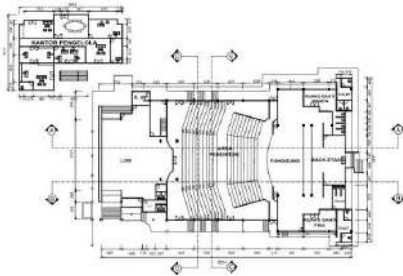
Sirkulasi dirancang mengikuti alur biomorfik mengalir, lembut, dan tidak kaku. Setiap jalur pergerakan dibuat terbaca secara alami oleh pengguna, tanpa banyak petunjuk visual. Pola ini tidak hanya fungsional tetapi juga menciptakan pengalaman ruang yang artistik dan berkesinambungan dengan elemen interior lainnya. Pemisahan arus penonton, pemain, dan pengelola juga dijaga untuk efisiensi operasional dan keamanan.

2. Wayfinding

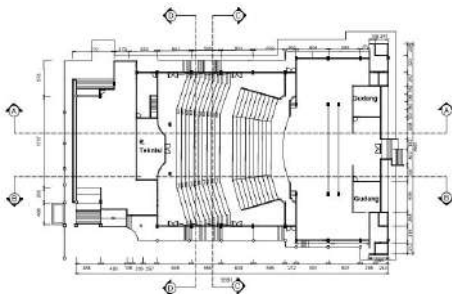
Sistem wayfinding di Gedung Teater Tertutup Taman Budaya Jawa Barat saat ini masih menggunakan metode konvensional, yang terlihat dari penggunaan papan penunjuk ruang yang sederhana dan belum terintegrasi secara visual maupun digital. Ke depan, pengembangan elemen wayfinding berbasis desain grafis serta teknologi digital signage berpotensi memberikan pengalaman navigasi yang lebih nyaman dan efisien bagi pengunjung di dalam area gedung.

3.9 Pemilihan Denah Khusus

Dalam perancangan ini, ruangan yang dipilih untuk dirancang ulang adalah. Lobi Ruang VIP, Toilet, Ruang Auditorium, Kantor pengelola dan Ruang Teknis.



Gambar 3.14 Denah Lantai 1
Sumber: Hasil Analisis, 2025



Gambar 3.15 Denah Lantai 2 Sumber:
Hasil Analisis, 2025

3.10 Pola Sirkulasi

Sirkulasi pada lobi dirancang mengalir dan organik, terinspirasi dari lekukan air sungai mengalir. Jalur masuk diarahkan dari pintu utama menuju area penerima (resepsionis/front desk), lalu menyebar ke area tunggu, akses ke ruang VIP, toilet, dan pintu masuk ruang teater. Bentuk sirkulasi menghindari garis lurus kaku, digantikan dengan pola lengkung yang menyerupai ekor merak terbuka.

3.11 Persyaratan Teknis Ruang

Bagian ini menjelaskan standar teknis yang diterapkan untuk mendukung fungsi utama ruang teater, yaitu menciptakan kenyamanan bagi penonton dan performa optimal bagi pelaku seni. Sistem teknis yang diterapkan disesuaikan dengan karakter bangunan, kebutuhan aktivitas, serta konsep desain yang digunakan.

1. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan pada gedung teater dirancang untuk menciptakan suhu ruang yang nyaman serta sirkulasi udara yang baik. Penghawaan buatan menggunakan sistem Air Conditioner (AC) sentral yang dapat mengatur suhu sesuai kapasitas penonton dan jumlah lampu panggung yang menghasilkan panas. Selain itu, penghawaan alami tetap dimanfaatkan pada area lobi dan ruang penunjang dengan bukaan jendela serta ventilasi silang untuk efisiensi energi. Material bambu pada beberapa elemen interior membantu menjaga kelembapan udara karena sifatnya yang alami dan mudah beradaptasi terhadap perubahan suhu.

2. Sistem Pencahayaan

Pencahayaan pada ruang teater dibedakan menjadi dua jenis, yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pada area lobi dan sirkulasi publik, cahaya alami dimaksimalkan melalui bukaan kaca besar sehingga ruangan terasa hangat dan ramah.



Gambar 3.16 Desain Lobi
Sumber: Hasil Analisis, 2025

Sementara pada auditorium dan panggung, pencahayaan buatan lebih dominan. Digunakan sistem lampu sorot, lampu panggung, dan ambient lighting untuk mendukung suasana pertunjukan. Lampu berwarna keemasan dan putih hangat dipilih untuk menciptakan atmosfer yang elegan dan menonjolkan elemen bambu serta ornamen Sunda.

1. Sistem Pengkondisian Suara (Akustik)

Sistem akustik merupakan salah satu elemen penting dalam ruang teater. Pengaturan akustik dilakukan melalui kombinasi material penyerap dan pemantul suara agar suara dapat terdengar jelas tanpa gema.

Dinding bagian dalam menggunakan panel akustik dari serat bambu olahan yang berfungsi menyerap frekuensi tinggi dan menengah. Sedangkan plafon biomorfik didesain melengkung menyerupai bentuk alur sungai, berfungsi sebagai diffuser alami untuk menyebarkan suara secara merata.



Gambar 3.17 Desain Teater
Sumber: Hasil Analisis, 2025

1. Estetika dan Atmosfer Ruang

Estetika ruang teater tertutup Taman Budaya Jawa Barat dirancang untuk menampilkan keseimbangan antara unsur alami dan modern. Bentuk motif merak ngibing di aplikasikan pada pintu. Penggunaan material bambu, kayu, dan panel akustik bermotif Sunda memberi kehangatan visual yang mewakili identitas lokal. Sementara itu, sentuhan material modern seperti kaca dan metal menambah kesan kontemporer yang sesuai dengan perkembangan zaman.



Gambar 3.18 Desain Ruang Sekretariat
Sumber: Hasil Analisis, 2025



Gambar 3.19 Desain Ruang Staff
Sumber: Hasil Analisis, 2025

Warna-warna hangat seperti coklat bambu, krem, dan emas lembut mendominasi interior, dipadukan dengan aksen hitam atau abu-abu untuk memberi kesan elegan dan *modern*.

Pencahayaan *linear modern* digunakan untuk menonjolkan bentuk biomorfik dan tekstur material, menciptakan suasana ruang yang dramatik namun tetap harmonis.



Gambar 3.20 Ruang Rapat
Sumber: Hasil Analisis, 2025

Secara keseluruhan, estetika ruang tidak hanya menghadirkan keindahan visual, tetapi juga membangun atmosfer yang mengundang kenyamanan, keakraban, dan kebanggaan terhadap budaya Sunda.

2. Sistem Pengamanan

Sistem keamanan dirancang agar pengguna gedung merasa aman selama kegiatan berlangsung. Dilengkapi dengan detektor asap, sprinkler otomatis, dan alat pemadam api ringan (APAR) yang ditempatkan di titik strategis. Jalur evakuasi dirancang lebar, bebas hambatan, dan diberi tanda cahaya darurat untuk memudahkan evakuasi saat keadaan darurat. Selain itu, seluruh material interior seperti panel dinding dan furnitur dipilih yang memiliki tingkat ketahanan api (*fire retardant*) untuk meminimalisir risiko kebakaran.

3.12 Penyelesaian Elemen Interior

Tahapan ini menjelaskan hasil penerapan konsep desain pada berbagai elemen interior teater. Semua elemen dirancang agar mencerminkan perpaduan antara nilai budaya Sunda, bentuk organik biomorfik, dan gaya kontemporer yang modern.

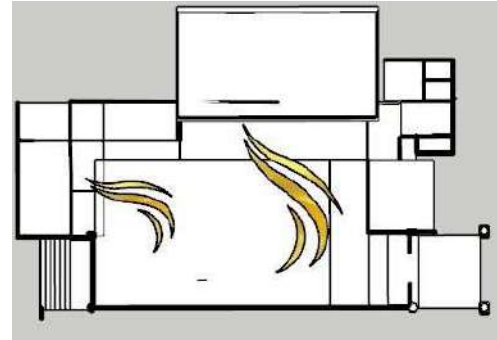
1. Penyelesaian Lantai

Lantai auditorium menggunakan karpet akustik berwarna gelap (coklat tua) yang diambil dari motif bambu laminasi yang berfungsi menyerap suara dan menambah kesan hangat serta fokus saat pertunjukan berlangsung.



Gambar 3.21 Panggung Pertunjukkan
Sumber: Hasil Analisis, 2025

Area lobi menggunakan pola lantai air sungai mengalir dengan material *epoxy* keemasan dan krem yang menampilkan perpaduan alami dan modern.



Gambar 3.22 Pola Lantai Lobi
Sumber: Hasil Analisis, 2025

2. Penyelesaian Dinding

Dinding teater tertutup dibalut panel akustik dari bambu olahan dan serat kayu dengan motif geometris pada *frame stage* terinspirasi dari ornamen Merak Ngibing khas budaya Sunda. Pada lobi, dinding diberi finishing kombinasi *cat matte* warna krem dan panel logam keemasan untuk memperkuat karakter kontemporer. Dinding panggung diberi lapisan *absorber* dan *diffuser* agar kualitas suara tetap seimbang.

3. Penyelesaian Ceiling (Plafon)

Plafon dirancang dengan bentuk lengkung biomorfik menyerupai aliran sungai yang mencerminkan hubungan antara alam dan budaya Sunda.

Material plafon menggunakan gipsium akustik bertekstur ringan dengan lapisan serat bambu pada beberapa bagian. Pencahayaan disembunyikan (*concealed lighting*) di sela-sela plafon untuk memberikan efek cahaya lembut dan modern, sekaligus mempertegas bentuk organiknya.



Gambar 3.23 Denah Lantai 2
Sumber: Hasil Analisis, 2025

4. Penyelesaian Furniture

Furnitur yang digunakan mengikuti konsep biomorfik-Sunda-kontemporer. Kursi auditorium dirancang ergonomis dengan sandaran melengkung menyesuaikan bentuk tubuh penonton. Material utama menggunakan

kombinasi bambu laminasi dan rangka logam hitam *doff* untuk kekuatan dan kesan modern.



Gambar 3.24 Denah Lantai 2

Sumber: Hasil Analisis, 2025



Gambar 3.25 Denah Lantai 2

Sumber: Hasil Analisis, 2025

Di ruang VIP dan kantor pengelola, furnitur menampilkan tekstur dari bambu laminasi berwarna krem, yang disederhanakan dengan finishing natural. Warna dominan furnitur menggunakan krem bambu, hitam kaca pada meja, dan aksen keemasan, hijau safir agarselaras dengan konsep keseluruhan.



Gambar 3.26 Denah Lantai 2

Sumber: Hasil Analisis, 2025

Penerapan konteks budaya Sunda melalui bambu dan ornamen lokal dapat memperkuat identitas. Gaya kontemporer berperan memberi kesan *modern* agar teater relevan dengan perkembangan zaman.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan perancangan, dapat disimpulkan:

1. Secara umum solusi atas masalah di lapangan berupa kurangnya kenyamanan akustik, sirkulasi pengunjung yang belum tertata, minimnya ciri khas budaya Sunda di interior, serta fasilitas penunjang yang belum lengkap telah diatasi melalui hasil perancangan.
2. Konsep desain yang digunakan adalah gabungan biomorfik, budaya Sunda, dan kontemporer. Pendekatan desain dengan konsep biomorfik memberi bentuk ruang yang organik dan dinamis. Penerapan unsur budaya Sunda pada perancangan telah memperkuat identitas lokal Jawa Barat. Sedangkan adanya kombinasi dengan penerapan unsur desain kontemporer membuat teater terasa modern dan sesuai perkembangan zaman.
3. Hasil perancangan mampu:
 - a. Memperbaiki kualitas akustik melalui perancangan untuk dengan menggunakan panel, diffuser, dan plafon biomorfik serta penerapan material baik pada elemen interior maupun furniture yang bersifat lebih mengabsorpsi suara.
 - b. Menghadirkan suasana khas Sunda lewat ornamen, warna, dan material local, khususnya dengan mengangkat tema ornamen Merak Ngibing.
 - c. Meningkatkan kualitas sirkulasi ruang utama dan ruang penunjang (VIP, *backstage*, kantor pengelola, toilet) dengan penerapan *signage system* yang lebih jelas, penerapan jalur difabel di ruang auditorium.
 - d. Memberikan atmosfer yang hangat, representatif, dan eksklusif sesuai fungsi tiap ruang.

Secara keseluruhan, desain ini tidak hanya menyelesaikan masalah teknis, tetapi juga menghadirkan identitas budaya dan kesan modern untuk Taman Budaya Jawa Barat.

4.2 Saran

1. Untuk Pengelola: Rancangan ini dapat dijadikan acuan pengembangan teater agar lebih nyaman dan tetap membawa identitas budaya Sunda.
2. Untuk Desainer/Arsitek: Perlu menjaga keseimbangan antara fungsi, budaya, dan modernitas dalam merancang ruang publik.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya: Bisa melanjutkan penelitian pada aspek teknis akustik, material ramah lingkungan, dan perilaku pengguna ruang.

4.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu:

1. Waktu penelitian terbatas sehingga detail teknis konstruksi belum digali mendalam.
2. Data akustik lapangan masih terbatas.
3. Pemilihan material sebagian besar berdasarkan literatur, belum diuji langsung di lapangan.

Namun, hasil ini tetap dapat menjadi dasar pengembangan desain interior teater dengan konsep biomorfik, Sunda, dan kontemporer.

DAFTAR PUSTAKA

- Antara Jabar. (2012). Wayang golek buka kegiatan Taman Budaya Jabar. <https://jabar.antaranews.com/berita/56950>
- ArchDaily. (2022, April 1). Yangzhou Grand Canal Theatre / TJAD. <https://www.archdaily.com/979457/yangzhou-grand-canal-theatre-tjad>
- Auliciems, A., & Szokolay, S. V. (1997). Thermal comfort. In *Environmental Design Guide*. CSIRO Publishing.
- Bandung News. (2024, January 23). Berdiri sejak 1980-an, Taman Budaya Jawa Barat jadi ruang ekspresi dengan view Kota Bandung. <https://www.bandungnews.id/bandung-raja/97511640007>
- Barron, M. (2010). *Auditorium acoustics and architectural design* (2nd ed.). Spon Press.
- BHL Jurnal. (2022). Pusat budaya di Jawa Barat dan dinamika pengelolaannya. <https://bhljurnal.or.id/index.php/bhl/article/download/167/116/262>
- Brockett, O. G., & Ball, R. J. (2008). *Essential theater* (9th ed.). Thomson Wadsworth.
- Brooker, G., & Stone, S. (2010). What is interior design? Rotovision.
- Cetin, Y. C. (2019). Biomorphic example with butterfly form in architectural design. *Global Journal of Design Art and Education*.
- Ching, F. D. K. (2007). *Architecture: Form, space, and order*. John Wiley & Sons.
- ClimateToTravel. (2024). Climate – Bandung (Indonesia). Retrieved June 23, 2025, from <https://www.climatestotravel.com/climate/indonesia/bandung>
- Coles, J., & House, N. (2007). *The fundamentals of interior architecture*. AVA Publishing.
- Danasasmita, M. (1986). *Kebudayaan Sunda: Suatu pendekatan sejarah*. Depdikbud.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1994). *Ensiklopedi budaya Indonesia: Teater tradisional*. Depdikbud.
- Direktorat Jenderal Kebudayaan. (2020). *Panduan revitalisasi pusat kebudayaan daerah*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Encyclopaedia Britannica. (2023). Theater design – Theater form. <https://www.britannica.com/art/theatre-design>
- Everest, F. A., & Pohlmann, K. C. (2015). *The master handbook of acoustics* (6th ed.). McGraw-Hill Education.
- Hosseini, M., Gaff, M., Wei, Y., & Tu, C. (2025). Engineered bamboo building materials: Types, production, and applications. *Forests*, 16(4), 662. <https://doi.org/10.3390/f16040662>
- Izenour, G. (1996). *Theater design*. Yale University Press.
- Jencks, C. (2002). *The new paradigm in architecture: The language of postmodernism*. Yale University Press.
- Joye, Y. (2007). Architectural lessons from environmental psychology: The case of biophilic architecture. *General Psychology Review*, 11(4), 305–328. <https://doi.org/10.1037/1089-2680.11.4.305>
- Kellert, S. R. (2008). *Biophilic design: The theory, science, and practice of bringing buildings to life*. Wiley.
- Kuttruff, H. (2009). *Room acoustics* (5th ed.). CRC Press.
- Latifah, N. L. (2022). Acoustic quality in the auditorium with biomimicry architectural concept: Golden Conch IMAX Theater. *Terracotta Journal*. National Institute of Technology Bandung.
- Leitermann, G. (2017). *Theater planning: Facilities for performing arts and live entertainment*. Routledge.
- Liese, W., & Köhl, M. (2015). *Bamboo: The plant and its uses*. Springer.
- Lipińska, I. (2011). *Cultural heritage tourism: Selected aspects in the legal protection of cultural parks*.

- Long, M. (2006). *Architectural acoustics*. Elsevier.
- Neufert, E. (2012). *Architects' data* (4th ed.). Blackwell Publishing.
- Olgyay, V. (2015). *Design with climate: Bioclimatic approach to architectural regionalism*. Princeton University Press.
- Pallasmaa, J. (2012). *The eyes of the skin: Architecture and the senses*. Wiley.
- Pile, J. F. (2005). *Interior design*. Pearson/Prentice Hall.
- Pile, J. F. (2008). *A history of interior design* (3rd ed.). John Wiley & Sons.
- Prijotomo, J. (1995). *Ideas and forms of Javanese architecture*. Gadjah Mada University Press.
- Rapoport, A. (1990). *History and precedent in environmental design*. Plenum Press.
- Salingaros, N. A. (2015). *Biophilia and the healing environment: Healthy principles for designing the built world*. Sustasis Press.
- Santosa, R. (2016). *Arsitektur tradisional Jawa Barat*. Penerbit ITB.
- Sharma, B., Gatóo, A., & Ramage, M. H. (2015). Effect of processing methods on the mechanical properties of engineered bamboo. *Construction and Building Materials*.
<https://doi.org/10.1016/j.conbuildmat.2015.02.048>
- Soedarsono, R. M. (2002). *Seni pertunjukan Indonesia di era globalisasi* (Edisi ke-3). Gadjah Mada University Press.
- Sumardjo, J. (2001). *Sunda: Pola rasionalitas budaya*. Kelir.
- Sunaryo, A. (2009). *Warna dalam kebudayaan Nusantara*. ITB Press.
- Szokolay, S. V. (2008). *Introduction to architectural science: The basis of sustainable design* (2nd ed.). Elsevier.
- Theatre Projects. (2022). *Types & forms of theatre*. <https://theatreprojects.com>
- TimeAndDate.com. (2024). *Weather averages for Bandung, Indonesia*. Retrieved June 23, 2025, from <https://www.timeanddate.com/weather/indonesia/bandung/climate>
- WeatherSpark. (2024). *Average weather in Bandung, Indonesia*. Retrieved June 23, 2025, from <https://weatherspark.com/y/113408/Average-Weather-in-Bandung-Indonesia-Year-Round>
- Wijaya, G. N., & Kasimun, P. R. (2024). Ruang kreatif: Rekreasi melalui konsep terbuka. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur*, 6(2).
<https://doi.org/10.24912/stupa.v6i2.30945>
- Wikipedia. (2024, August 30). *Amakan*. Retrieved October 9, 2025, from <https://en.wikipedia.org/wiki/Amakan>
- Woodworking Network. (2016, November 16). *Complex oak curvilinear interior in Hadid concert hall*.
<https://www.woodworkingnetwork.com/archived/custom/complex-oak-curvilinear-interior-hadid-concert-hall>
- Xu, Q., Li, H., & Zhu, E. C. (2014). Sound absorption properties of bamboo structures. *Applied Acoustics*, 76, 200–205.
<https://doi.org/10.1016/j.apacoust.2013.08.003>

HEROES OF THE BIBLE: PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF UNTUK SISWA SEKOLAH MINGGU USIA 10-12 TAHUN

Ivena Josephine¹, Teguh Agus Priyanto², Garrick Gisala Kurnia³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Desain Indonesia
Email: ivejo16@gmail.com

Article History: Submitted/Received 13 November 2025

First Revised 21 November 2025

Accepted 22 Desember 2025

Publication Date 5 Februari 2026

ABSTRAK

Sekolah Minggu berperan sebagai wadah bagi anak-anak untuk mengenal ajaran Kristiani dan membangun hubungan dengan Tuhan melalui kisah Alkitab. Namun, metode pengajaran yang masih klasik dan repetitif sering membuat anak-anak cepat bosan dan sulit fokus. Karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini bertujuan merancang board game edukatif bagi anak usia 10–12 tahun (kelas Madya) untuk meningkatkan perhatian dan keterlibatan mereka dalam memahami ajaran Alkitab melalui pendekatan design thinking 5 phases (empathize-test). Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dengan melakukan observasi kegiatan Sekolah Minggu dan wawancara. Hasil penelitian ini berupa rancangan board game yang mengadaptasi mekanisme permainan Dixit guna membantu anak mendalami kisah Alkitab sambil menanamkan nilai-nilai Kristen seperti kerja sama, kesabaran, dan kasih. Board game ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga anak menjadi lebih fokus, aktif, dan antusias. Dengan demikian, proses pembelajaran di Sekolah Minggu dapat berlangsung lebih efektif serta meningkatkan pemahaman dan partisipasi anak dalam kegiatan belajar.

Kata Kunci: sekolah minggu, design thinking, board game, interaksi

ABSTRACT

Sunday school serves as a place for children to learn Christian teachings and build a relationship with God through Bible stories. However, traditional and repetitive teaching methods often cause children to quickly become bored and lose focus. Therefore, a more enjoyable and interactive learning approach is needed. This study aims to design an educational board game for children aged 10–12 years (intermediate class) to increase their attention and involvement in understanding Bible teachings through a 5-phase design thinking approach (empathize-test). The research method used is qualitative, by observing Sunday School activities and conducting interviews. The results of this study are in the form of a board game design that adapts the Dixit game mechanism to help children explore Bible stories while instilling Christian values such as cooperation, patience, and love. This board game is expected to create a more interactive and enjoyable learning experience, so that children become more focused, active, and enthusiastic. Thus, the learning process in Sunday School can be more effective and increase children's understanding and participation in learning activities.

Keywords: sunday school; design thinking; board game; interaction

I. PENDAHULUAN

Sekolah Minggu merupakan salah satu sarana penting dalam pembinaan iman anak-anak Kristen. Melalui kegiatan ini, anak-anak tidak hanya diajarkan tentang ajaran Alkitab, tetapi juga ditanamkan nilai-nilai spiritual dan moral yang menjadi dasar pembentukan karakter sejak dini. Sekolah Minggu dibagi ke dalam beberapa kelompok berdasarkan jenjang usia.

Kelas Pratama untuk anak berusia 6-9 tahun, sedangkan usia 10-12 tahun tergabung dalam kelas Madya. Proses pembelajaran di Sekolah Minggu biasanya dilakukan melalui kegiatan bercerita, bernyanyi, bermain peran, maupun membuat kerajinan tangan yang disesuaikan dengan jenjang usia peserta. Dalam konteks ini, guru Sekolah Minggu berperan tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai

pendamping yang memahami kebutuhan dan karakteristik belajar anak-anak. Namun demikian, dalam praktiknya, proses belajar mengajar di Sekolah Minggu sering kali masih bersifat kaku dan repetitif, sehingga kurang mampu menarik perhatian serta mempertahankan fokus anak-anak selama kegiatan berlangsung. Fenomena tersebut juga ditemukan pada kegiatan Sekolah Minggu di GII Hok Im Tong Setrasari, di mana metode pembelajaran yang diterapkan meskipun telah berusaha dikembangkan melalui aktivitas seperti bermain peran, tetap dinilai kurang interaktif dan tidak cukup menarik bagi peserta didik.

Kondisi ini diperkuat dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa anak-anak sering kali terlihat kehilangan fokus, berbicara dengan teman, atau bermain sendiri saat guru menyampaikan materi. Hal tersebut dapat dipahami karena berdasarkan data dari (Brain Balance Center n.d.), rentang konsentrasi anak usia 10–12 tahun hanya berkisar antara 20–36 menit. Oleh sebab itu, untuk mendukung efektivitas pembelajaran dan mempertahankan atensi anak, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik usia mereka. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, yang dapat merangsang keterlibatan aktif anak sekaligus menumbuhkan minat belajar.

Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, dalam (Putri, Yasmin Kurniasari, 2021) anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap di mana mereka mulai mampu melakukan penalaran logis terhadap hal-hal yang bersifat nyata, tetapi belum mampu memahami konsep yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif akan lebih mudah diterima dan dipahami oleh anak-anak pada rentang usia tersebut. Dalam hal ini, board game menjadi salah satu media yang potensial digunakan karena mampu menggabungkan elemen visual, auditori, dan kinestetik secara bersamaan. Board game merupakan permainan berbasis papan yang dimainkan oleh lebih dari satu orang, sehingga dapat meningkatkan interaksi sosial dan kerja sama antar pemain (Wirawan Adhicipta, 2022). Media ini tidak hanya menarik dari segi visual, tetapi juga mendorong partisipasi aktif, komunikasi, serta pengembangan keterampilan sosial anak. Selain

itu, kelebihan lain dari board game adalah sifatnya yang fleksibel, mudah diadaptasi untuk berbagai materi pembelajaran, serta tidak membutuhkan perangkat digital yang kompleks.

Belajar melalui permainan juga terbukti dapat meningkatkan efektivitas dan kesenangan dalam proses pembelajaran. Kegiatan bermain berperan penting dalam mengembangkan kecerdasan ganda anak, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan membantu pembentukan memori jangka panjang terhadap materi yang dipelajari (Muhammad Nasir et al. 2022). Dengan demikian, penerapan *board game* sebagai media pembelajaran di Sekolah Minggu diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna, sekaligus membantu anak memahami nilai-nilai Alkitab dengan cara yang kontekstual dan menyenangkan.

Berdasarkan fenomena dan teori yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah media pembelajaran berupa board game edukatif yang dapat membantu anak Sekolah Minggu, khususnya kelas Madya (usia 10–12 tahun), dalam memahami cerita tokoh Alkitab secara lebih menarik. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menyediakan alternatif metode pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif anak serta meningkatkan perhatian, partisipasi, dan interaksi anak-anak selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui penerapan *board game*, diharapkan kegiatan belajar di Sekolah Minggu tidak hanya menjadi sarana penyampaian materi rohani, tetapi juga menjadi pengalaman yang menyenangkan, aktif, dan mampu menumbuhkan hubungan yang lebih dekat antara anak dengan Tuhan maupun dengan sesama.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Minggu GII Setrasari dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yang bertujuan untuk memahami pola perilaku, kebiasaan, serta budaya yang terdapat di lingkungan Sekolah Minggu. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti menggali makna dan pengalaman secara mendalam melalui interaksi langsung dengan subjek penelitian. Fokus penelitian diarahkan pada kegiatan pembelajaran di kelas Madya, yaitu kelompok anak Sekolah Minggu berusia 10–12 tahun.

2.1. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian diperoleh melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan studi pustaka. Observasi dilakukan dengan mengikuti kegiatan kebaktian di kelas Madya selama satu bulan untuk mengamati fenomena yang terjadi selama proses pembelajaran, termasuk respons anak-anak dan metode pengajaran yang digunakan oleh guru. Wawancara mendalam dilakukan kepada guru Sekolah Minggu kelas Madya, beberapa murid kelas 5–6 SD, serta seorang psikolog anak guna memperoleh pemahaman lebih dalam mengenai pendekatan pengajaran serta perkembangan kognitif anak usia 10–12 tahun. Selain itu, studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan dan menelaah berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan artikel yang relevan untuk memperkuat landasan teori serta mendukung analisis temuan penelitian.

2.2. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif-interpretatif, dengan menafsirkan hasil observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk menemukan pola dan makna yang berkaitan dengan perilaku serta kebutuhan peserta didik. Selain itu, analisis SWOT–TOWS digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan tantangan dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam proses perancangan media pembelajaran berupa board game berjudul *Heroes of the Bible*. Proses perancangan mengacu pada metode *Design Thinking* yang berfokus pada pendekatan *human-centered* dan terdiri dari lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Dam & Siang, 2020). Melalui penerapan metode ini, permasalahan kompleks dalam kegiatan belajar di Sekolah Minggu dapat diidentifikasi dan dipecahkan dengan solusi yang lebih kreatif, relevan, serta efektif bagi peserta didik.

III. PEMBAHASAN

3.1. Tahap *Empathize*

Tahap *empathize* merupakan langkah awal dalam proses *design thinking* yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pengguna, dalam hal ini anak-anak Sekolah Minggu kelas Madya di GII Setrasari. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi langsung selama satu bulan untuk mengamati dinamika

kegiatan belajar-mengajar, metode penyampaian materi oleh guru, serta perilaku dan respons anak-anak selama kebaktian. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak kelas Pratama dan Madya sering mengalami kesulitan dalam menjaga fokus selama kegiatan berlangsung. Hal ini terlihat dari perilaku bercanda, mengobrol dengan teman, serta keengganan untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran.

Perbedaan karakteristik dan tingkat pemahaman antara kedua kelompok usia juga memunculkan kebutuhan pendekatan yang berbeda. Anak kelas Pratama cenderung lebih antusias karena rasa ingin tahu yang tinggi terhadap cerita Alkitab, sedangkan anak kelas Madya menunjukkan kejenuhan karena sebagian besar sudah menguasai cerita tersebut. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam penyampaian materi agar tetap relevan dan menarik bagi anak-anak Madya. Hasil observasi juga memperlihatkan bahwa aktivitas berbasis visual seperti menggambar dan mewarnai lebih disukai dibandingkan kegiatan yang bersifat teoretis, seperti menjawab pertanyaan tertulis atau mengisi teka-teki. Temuan ini menjadi dasar penting dalam merancang media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan melibatkan unsur bermain.

Selain observasi, tahap *empathize* juga dilakukan melalui wawancara dengan berbagai pihak, yaitu guru Sekolah Minggu, anak-anak kelas Madya, dan psikolog anak. Wawancara dengan guru memberikan pemahaman mengenai tantangan dalam menjaga atensi anak, keterbatasan metode pengajaran yang ada, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih kreatif dan mudah diterapkan. Wawancara dengan anak-anak berfokus pada eksplorasi pengalaman, minat, serta preferensi mereka terhadap kegiatan belajar dan bermain, yang menunjukkan bahwa mereka lebih termotivasi ketika terlibat dalam aktivitas berbasis permainan dan kompetisi ringan. Sementara itu, wawancara dengan psikolog anak memberikan wawasan mengenai perkembangan kognitif dan emosional anak usia 10–12 tahun, yang berada pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget. Informasi ini penting untuk memastikan bahwa media yang dirancang sesuai dengan kemampuan berpikir, kebutuhan interaksi sosial, dan ketertarikan visual anak pada tahap perkembangan tersebut.

3.2. Tahap *Define*

Tahap *define* bertujuan untuk merumuskan masalah utama yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan studi lapangan menjadi fokus perancangan yang spesifik. Pada tahap ini, peneliti menganalisis seluruh data temuan dengan menggunakan metode SWOT-TOWS guna mengidentifikasi kekuatan (strengths), kelemahan (weaknesses), peluang (opportunities), dan ancaman (threats) dalam konteks kegiatan belajar di Sekolah Minggu. Berdasarkan hasil analisis, pengembangan media pembelajaran berbasis board game difokuskan pada penerapan strategi S-O (*Strength-Opportunity*), yaitu dengan memanfaatkan kekuatan internal untuk meraih peluang eksternal.

Kekuatan utama yang dimiliki adalah konsep permainan yang kreatif, visual yang menarik, serta mekanisme kompetitif yang mampu menumbuhkan semangat belajar dan kolaborasi antar anak. Sementara itu, peluang yang dapat dimanfaatkan adalah menciptakan suasana belajar yang baru, menyenangkan, dan inovatif, sekaligus meningkatkan efektivitas penyampaian materi Alkitab di kelas Sekolah Minggu. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat didefinisikan bahwa permasalahan utama yang perlu diselesaikan adalah rendahnya tingkat fokus dan keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran akibat metode pengajaran yang monoton dan kurang interaktif. Oleh karena itu, rancangan board game "*Heroes of the Bible*" dikembangkan sebagai solusi media pembelajaran yang tidak hanya menghibur, tetapi juga edukatif, dengan pendekatan storytelling bertemakan tokoh-tokoh Alkitab. Melalui media ini, diharapkan anak-anak dapat belajar secara aktif, memahami nilai-nilai Alkitab dengan cara yang menyenangkan, serta mengembangkan kemampuan kognitif, imajinasi, dan komunikasi mereka.

3.3. Tahap *Ideate*

3.3.1. *Mind Mapping Ide Awal*

Board game *Heroes of the Bible* dirancang sebagai board game edukatif bertema religi yang berfokus pada kisah-kisah tokoh Alkitab. Permainan ini berjenis partnership game yang dimainkan secara berkelompok, sementara mekanisme *storytelling* digunakan untuk menghadirkan pengalaman bermain yang menarik, di mana pemain dapat belajar nilai-

nilai iman sekaligus menikmati cerita yang disampaikan dengan cara menyenangkan.

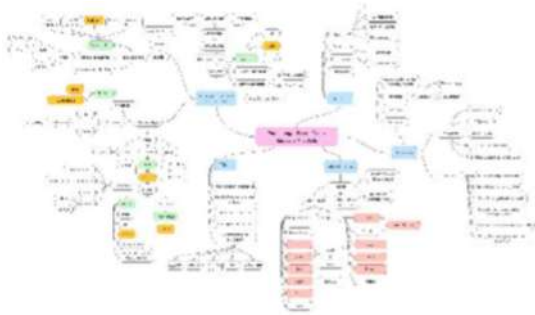


Gambar 3.1. Mind Mapping Ideate
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

3.3.2. Konsep Kreatif

Berdasarkan hasil observasi kebutuhan pengguna dan karakteristik anak Sekolah Minggu usia 10–12 tahun, media edukatif ini dirancang berupa *board game* bertema kisah 10 tokoh Alkitab dari Perjanjian Lama dan Baru, yaitu Nuh, Musa, Daud, Yunus, Abraham, Paulus, Petrus, Yohanes, Maria, dan Yesus Kristus. Permainan ini berfungsi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman serta daya ingat anak terhadap kisah Alkitab melalui pendekatan visual dan mekanisme bermain kreatif. Permainan ini mengadaptasi mekanisme Dixit, di mana anak menggunakan kartu ilustrasi simbolik dan imajinatif untuk menyampaikan atau menebak cerita berdasarkan petunjuk. Mekanisme ini mendorong imajinasi, kreativitas berbahasa, serta koneksi emosional terhadap peristiwa Alkitab. Setiap kartu ilustrasi disesuaikan dengan simbol dan konteks masing-masing tokoh agar proses belajar berlangsung intuitif dan menyenangkan.

Selain itu, tersedia kartu pertanyaan dan tantangan berisi soal pengetahuan serta aktivitas seperti menghafal ayat, mencari ayat Alkitab, atau menyampaikan pendapat berdasarkan situasi cerita. Tantangan ini membantu anak memahami dan mengaitkan nilai-nilai iman serta moral dengan kehidupan sehari-hari. Desain visual permainan menggunakan ilustrasi kartun 2D ekspresif dan penuh warna, dengan gaya naratif dan simbolik yang membuka ruang interpretasi, serta palet warna cerah dan kontras agar menarik perhatian anak.

A. *Mind Mapping*

Gambar 3.2. *Mind Mapping*
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

B. *Moodboard*

Gambar 3.3. *Moodboard*
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

C. *Image Board*

Gambar 3.4. *Image Board*
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

3.3.3. Konsep Media

Media utama yang digunakan adalah board game fisik dengan komponen seperti kemasan, papan permainan, kartu ilustrasi, kartu tantangan, kartu pertanyaan, pion, jam pasir, dan buku panduan. Permainan ini dirancang untuk dimainkan secara berkelompok (2–4 pemain) selama durasi 30–45 menit. Pemilihan board game memungkinkan interaksi langsung antar anak dan guru Sekolah Minggu, sekaligus menciptakan suasana belajar yang aktif. Selain itu, tersedia buku panduan sebagai pelengkap agar guru Sekolah Minggu dan anak dapat memahami aturan main dengan jelas.

Tabel 3.1. *Komponen Media Utama*
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

NO	Komponen	Bahan	Ukuran	Jumlah
1	Kemasan	Eska Board	30 cm × 30 cm	1
2	Papan Permainan	Kain Kanvas	120 cm × 120 cm	1
3	Kartu Ilustrasi	Ivory 260gsm	7 cm × 10 cm	40
4	Kartu Tantangan	Ivory 260gsm	8 cm × 5,5 cm	25
5	Kartu Pertanyaan	Ivory 260gsm	8 cm × 5,5 cm	25
6	Pion	Akrilik	7 cm × 4 cm	6
7	Jam Pasir	Plastik	7 cm	1
8	Buku Panduan	Art Paper 120 gsm	19 cm × 30 cm	1

3.3.4. Konsep Visual

A. Warna

Warna utama yang digunakan pada perancangan ini di dominasi warna cerah yang mencerminkan suasana alam terbuka. Latar warna tetap menyesuaikan kondisi zaman dan setiap lokasi, tetapi dibuat lebih cerah dari pada warna realistiknya yang lebih kusam. Warna tersebut dipilih agar visualisasi tetap relevan dengan latar geografis dan suasana pada zaman Alkitab. Penggunaan warna gelap berfungsi agar terlihat perbandingan warna atau biasa disebut dengan kontras, sehingga gambar nyaman untuk dilihat. Berikut kombinasi warna antara warna terang dan gelap.

B. Tipografi

Font utama yang akan digunakan sebagai judul dan sub judul lainnya memakai font Cinzel Decorative. Font ini memiliki bentuk

huruf tegas, elegan, serta memiliki nuansa historis yang dapat menghadirkan kesan sakral dan megah, sesuai dengan latar kisah Alkitab. Elemen dekoratif pada font ini memberi sentuhan artistik yang menarik perhatian anak, sehingga judul terlihat menonjol dan mudah diingat.

HEROES of
the BIBLE

Gambar3.5. Font Cinzel Dekoratif dan Penerapannya
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

Font Outfit dipilih sebagai *body text*, karena memiliki karakter yang modern, bersih, dan mudah dibaca, sehingga sesuai untuk kebutuhan desain yang ditujukan bagi anak usia 10–12 tahun. Tingkat keterbacaan font Outfit tinggi, baik dalam ukuran kecil maupun besar, sehingga nyaman digunakan pada media cetak.



Gambar 3.6. Font Outfit dan Penerapannya
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

3.3.5. Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi pada *board game Heroes of The Bible* menggunakan metode *storytelling* karena mampu menyampaikan pesan iman Kristen secara menarik, emosional, dan mudah diingat. Melalui kisah tokoh Alkitab, anak-anak belajar nilai moral dan spiritual yang relevan dengan kehidupan mereka. Menurut Clark & Mayer, narasi berbasis cerita lebih efektif dalam memengaruhi sikap audiens

dibandingkan penyampaian informasi konvensional (Asyam et al., 2024).

1. Planning

a. Tujuan

Membantu anak Sekolah Minggu usia 10–12 tahun memahami dan meneladani nilai iman, ketaatan, keberanian, serta kasih melalui kisah 10 tokoh Alkitab dalam pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

b. Target Audiens

Anak kelas Madya (usia 10–12 tahun) yang menyukai aktivitas bermain, visual menarik, dan pembelajaran berbasis cerita. Karena itu digunakan visual ceria, ilustrasi bergaya kartun, dan bahasa sederhana

c. Pesan Utama

Belajar dari tokoh Alkitab agar anak semakin dekat dengan Tuhan dan meneladani sikap mereka dalam kehidupan sehari-hari.

2. Development

a. Alur Cerita

Permainan mengikuti tiga babak:

- Pengenalan – anak mengenal tokoh melalui kartu ilustrasi dan pertanyaan.
- Konflik – anak menghadapi pertanyaan atau tantangan.
- Resolusi – anak menyelesaikan tantangan dan maju di papan permainan sebagai simbol kemenangan iman.

b. Karakter Cerita

Tokoh: Nuh, Abraham, Musa, Daud, Yunus, Maria, Yesus, Petrus, Yohanes, dan Paulus, dengan ilustrasi ceria dan ramah anak.

c. Media Komunikasi dalam Game

- Kartu ilustrasi dan pertanyaan sebagai
- Pengantar cerita.
- Kartu tantangan untuk mendorong interaksi.
- Papan permainan dan pion sebagai simbol perjalanan iman.

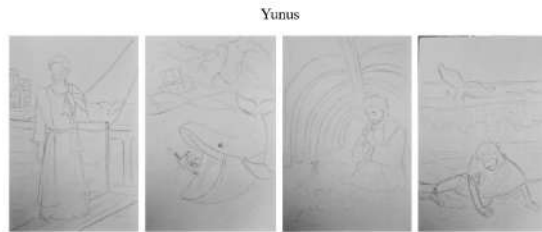
3. Evaluation

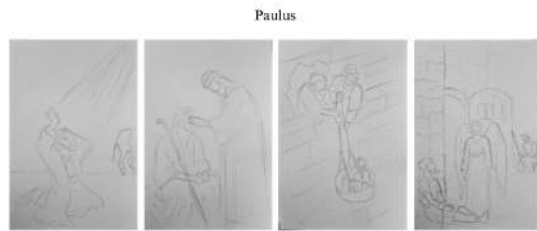
Evaluasi dilakukan dengan mengamati apakah anak lebih antusias, fokus, mampu menceritakan kembali kisah tokoh Alkitab, serta menunjukkan sikap positif seperti kerja sama dan keberanian. Masukan dari guru dan anak digunakan untuk memperbaiki cerita, mekanisme tantangan, dan desain visual agar lebih efektif dalam pembelajaran.

3.4. Tahap *Prototype*

Pada perancangan ini terdapat beberapa proses, mulai dari menentukan mekanisme permainan, ilustrasi kartu, kartu pertanyaan dan tantangan, papan permainan, pion, dan berbagai aset desain yang memperkuat keseluruhan tampilan board game.

3.4.1. Sketsa 40 Kartu Ilustrasi





Gambar 3.7. Sketsa 40 Kartu Ilustrasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

3.1.1. Digitalisasi 40 Kartu Ilustrasi



Gambar 3.8. Digitalisasi 40 Kartu Ilustrasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

3.1.1. 25 Kartu Pertanyaan



Gambar 3.9 Kartu Pertanyaan
Sumber: Dokumentasi pribadi

3.1.2. 25 Kartu Tantangan



Gambar 3.10. 25 Kartu Tantangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

3.1.3. Packaging Board Game

A. Sketsa



B. Line Art



C. Coloring



D. Design Packaging



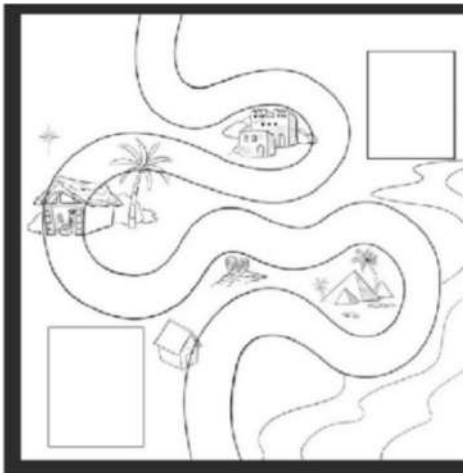
Gambar 3.11. Design Packaging
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

3.1.4. Papan Permainan

A. Sketsa



B. Line Art



C. Coloring



Gambar 3.12. Papan Permainan
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

3.1.5. Pion Karakter

Pion karakter dibuat menggunakan bentuk hewan yang muncul pada kartu ilustrasi, sehingga setiap pion merepresentasikan tokoh hewan yang sama dan memperkuat keterkaitan antara elemen visual pada kartu dan komponen permainan.



Gambar 3.13. Pion Karakter
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

3.1.6. Buku Panduan



Gambar 3.14. Buku Panduan
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

3.1.7. Testing

A. Testing Pertama

Berdasarkan hasil testing pertama, terdapat beberapa perubahan penting pada mekanisme dan komponen board game. Awalnya, permainan menggunakan mekanisme seperti Dixit, di mana storyteller mendeskripsikan isi kartu dan pemain lain mencocokkan kartu melalui sistem voting. Namun, mekanisme ini

diubah menjadi tebak langsung tokoh yang dimaksud dengan menggunakan kertas sebagai media jawaban, sehingga lebih sederhana dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Selain itu, ukuran kartu ilustrasi juga disesuaikan dari semula 8 cm x 12 cm menjadi 7 cm x 10 cm, karena ukuran awal dirasa terlalu besar dan tidak nyaman digenggam. Dari tiga opsi ukuran yang ditawarkan, mayoritas anak memilih ukuran 7 x 10 cm sebagai yang paling ideal. Ukuran papan permainan 60 cm x 60 cm juga dianggap terlalu kecil untuk menampung jumlah peserta yang bermain. Berdasarkan hasil diskusi dengan Guru Sekolah Minggu, diputuskan untuk memperbesar ukuran papan menjadi 120 cm x 120 cm, mengingat permainan juga akan dilakukan di lantai. Guru Sekolah Minggu juga memberikan masukan terkait penggunaan timer untuk membatasi waktu menjawab atau menjalankan tantangan, agar permainan lebih teratur dan tidak memakan waktu terlalu lama.



*Gambar 3.15. Dokumentasi Testing Pertama
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025*

B. Testing Kedua

Selanjutnya, pada tahap testing kedua, sejumlah masukan kembali diperoleh dari anak-anak setelah mekanisme dan komponen diperbaiki berdasarkan hasil testing pertama. Dari segi material, pion yang digunakan dianggap kurang kuat karena sempat ada yang patah saat dimainkan, sehingga perlu dipertimbangkan bahan yang lebih kokoh. Anak-anak juga menilai penggunaan karakter anak sebagai pion kurang menarik. Dari aspek visual, papan permainan dinilai kurang kontras dan kurang vibrant, sehingga mereka menginginkan tambahan elemen gambar yang lebih menarik dengan warna lebih cerah. Hal yang sama berlaku pada bagian belakang kartu pertanyaan dan tantangan yang dianggap terlalu polos. Meskipun sebagian besar anak sudah memahami mekanisme permainan, mereka merasa beberapa tantangan

cukup sulit untuk dilakukan. Selain itu, sistem poin pada kartu tantangan juga dinilai tidak seimbang, karena poin yang diberikan terlalu kecil dibandingkan tingkat kesulitannya. Dengan demikian, hasil testing kedua memberikan masukan penting untuk penyempurnaan kualitas material, desain visual, serta keseimbangan tingkat kesulitan dengan sistem poin.



*Gambar 3.16. Dokumentasi Testing Kedua
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025*

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Perancangan board game bertema 10 tokoh Alkitab untuk anak Sekolah Minggu usia 10–12 tahun dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan anak, karena media konvensional dianggap kurang menarik dan membuat anak cepat kehilangan fokus. Melalui pendekatan design thinking, tahap empathize menggali karakteristik anak dan tantangan guru, tahap define merumuskan masalah utama yaitu cara menyampaikan kisah tokoh Alkitab secara mudah dan menghibur, sedangkan tahap ideate menghasilkan konsep board game dengan mekanisme mirip Dixit yang dilengkapi kartu pertanyaan dan tantangan seputar Alkitab. Berdasarkan analisis SWOT-TOWS, strategi S-O difokuskan untuk memaksimalkan kekuatan desain visual, mekanisme permainan kreatif, dan nilai edukatif guna menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan menyenangkan. Proses perancangan meliputi pembuatan karakter, ilustrasi kartu, aset desain, hingga digitalisasi menggunakan Clip Studio Paint dan Adobe Illustrator untuk menjaga kualitas visual yang konsisten.

B. Saran

Hasil perancangan *board game* ini tentunya masih memiliki beberapa kekurangan, sehingga memungkinkan untuk dikembangkan dengan konsep yang lebih baik mengenai edukasi tokoh- tokoh Alkitab. Maka dari itu, perancang memberikan beberapa saran, di antaranya sebagai berikut:

1. Materi dalam board game dapat diperluas dengan menambahkan lebih banyak tokoh Alkitab atau variasi cerita agar penggunaannya lebih berkelanjutan.
2. Penelitian selanjutnya memerlukan beberapa kali uji coba dan observasi langsung kepada anak-anak Sekolah Minggu kelas 5–6 dalam menentukan konsep permainan, mekanisme, serta visual yang paling tepat. Uji coba tidak cukup dilakukan sekali, dua kali, sebab perlu menyesuaikan dengan keterampilan, kebiasaan, serta minat anak terhadap media permainan.
3. Proses perancangan board game hingga media pendukung memerlukan waktu dan biaya produksi yang cukup besar, terutama dalam pembuatan ilustrasi karakter, aset permainan, dan media cetak. Oleh karena itu, dibutuhkan perencanaan anggaran yang matang serta pemilihan bahan yang tepat agar media yang dihasilkan lebih tahan lama, aman, dan efisien untuk digunakan dalam jangka panjang.

Abdul Rashid Bin Abdul Aziz. (2022). APPLICATION OF THE PRINCIPLES OF PLAY WHILE LEARNING IN DEVELOPING MULTIPLE INTELLIGENCE IN EARLY CHILDREN'S EDUCATION.

Proceeding of The International Conference on Economics and Business, 1(1), 125–133.
<https://doi.org/10.55606/iceb.v1i1.148>

Putri, Yasmin Kurniasari. (2021). *Gambaran Perkembangan Bahasa Dan Membaca Pada Anak Usia Sekolah Dengan Disleksia Setelah Diberikan Terapi Bermain Scrabble*. Karya Tulis Ilmiah Studi Kasus, Program Studi Diploma III Keperawatan Malang, Jurusan Keperawatan, Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang.
https://perpustakaan.poltekkesmalang.ac.id/assets/file/kti/P17210184100/12._BAB_II_YASMIN_KURNIASARI.pdf

Wirawan, A. (2022). *Yuk Bikin Board Game Edukasi*. Penerbit Mekanima Inspira Nagara.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyam, M., Karimah, K. E., & Saputra, S. J. (2024). Animasi Storytelling Sebagai Strategi Edukasi Kesehatan: Scriptwriting Dengan Teknik Storytelling Dalam Produksi Video Animasi “Sembarangan Beli Obat? Waspada!”
- Brain Balance. (n.d.). *Normal Attention Span Expectations by Age*.
<https://www.brainbalancecenters.com/blog/nor-mal-attention-span-expectations-by-age>
- Dam & Siang (2020). 5 Stages in the Design Thinking Process. Interaction Design Foundation.
<https://www.interactiondesign.org/literature/article/5-stages-in-the-designthinking-process>
- Muhammad Nasir, Husin, Maria Ulfah, &

PERANCANGAN UI/UX WEBSITE "WARUGA" UNTUK UPTD PENGLOLAAN KEBUDAYAAN DAERAH JAWA BARAT DENGAN PENDEKATAN USER CENTERED DESIGN

Tiara Amelia Rahmawati¹, Garrick Gisala Kurnia², Hilmy Fadiansyah³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, STDI Bandung

Email: tiaraamell11@gmail.com

Article History: Submitted/Received 19 December 2025

First Revised 22 December 2025

Accepted 27 December 2025

Publication Date 5 Februari 2026

ABSTRAK.

Unit Pelaksana Teknis Daerah Pengelolaan Kebudayaan Daerah Jawa Barat (UPTD PKDJB) merupakan lembaga yang berperan dalam pelestarian serta pengelolaan cagar budaya di Jawa Barat melalui kegiatan perlindungan, pengembangan, pemanfaatan, dan pembinaan. Layanan yang diberikan meliputi kunjungan museum/satuan pelayanan hingga peminjaman gedung cagar budaya untuk kegiatan masyarakat. Namun, hingga saat ini UPTD PKDJB belum memiliki kanal resmi yang dapat menampung informasi maupun layanannya, sehingga masyarakat mengalami kesulitan dalam mengakses berbagai layanan tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan merancang media digital berupa website resmi bernama WARUGA sebagai sarana peningkatan akses informasi dan layanan publik. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode User Centered Design (UCD) agar proses perancangan berfokus pada kebutuhan pengguna. Tahapan UCD yang dilakukan mencakup: (1) Specify the context of use, (2) Specify user and organization requirements, (3) Produce design solutions, serta (4) Evaluate design against user requirements. Prosesnya melibatkan wawancara, penyebaran kuesioner, serta analisis SWOT/TOWS untuk merumuskan strategi desain yang relevan. Evaluasi dilakukan melalui uji coba kepada lima pengguna dengan metode System Usability Scale (SUS), Single Ease Question (SEQ), serta pertanyaan berdasarkan prinsip UI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa website WARUGA mampu menghadirkan akses informasi dan layanan digital yang lebih optimal, praktis, cepat, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, website ini diharapkan dapat menjadi kanal digital resmi yang mendukung pelayanan UPTD PKDJB, khususnya terkait penyediaan informasi cagar budaya dan layanan peminjaman gedung cagar budaya.

Kata Kunci: UI/UX, Website, User Centered Design, WARUGA, UPTD PKDJB

ABSTRACT

The West Java Regional Technical Implementation Unit for Cultural Management (UPTD PKDJB) is an institution that plays a role in the preservation and management of cultural heritage in West Java through protection, development, utilization, and development activities. The services provided include museum/service unit visits to the loan of cultural heritage buildings for community activities. However, until now UPTD PKDJB does not have an official channel that can accommodate information and services, so that the public has difficulty in accessing these various services. Based on these problems, this study aims to design a digital media in the form of an official website called WARUGA as a means of increasing access to information and public services. The study uses a qualitative approach with the User Centered Design (UCD) method so that the design process focuses on user needs. The UCD stages included: (1) Specifying the context of use, (2) Specifying user and organizational requirements, (3) Producing design solutions, and (4) Evaluating the design against user requirements. The process involved interviews, questionnaires, and SWOT/TOWS analyses to formulate relevant design strategies. The evaluation was conducted through a trial with five users using the System Usability Scale (SUS), Single Ease Question (SEQ), and questions based on UI principles. The results showed that the WARUGA website was able to provide optimal, practical, and fast access to digital information and services that met user needs. Therefore, this website is expected to become an official digital channel supporting UPTD PKDJB services, particularly regarding the provision of cultural heritage information and cultural heritage building rental services.

Keywords: UI/UX, Website, User-Centered Design, WARUGA, UPTD PKDJB

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi berperan besar dalam mendukung efektivitas kinerja instansi dan penyediaan layanan publik berbasis digital. Masyarakat kini semakin terbiasa mengakses berbagai informasi dan layanan melalui platform daring, menjadikan sistem digital sebagai kebutuhan utama dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil Survei Internet (APJII, 2025), tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 80,66%, dengan jumlah pengguna mencapai 229 juta jiwa. Data tersebut menunjukkan tingginya ketergantungan masyarakat terhadap akses informasi dan layanan berbasis digital.

Dalam konteks ini, desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) menjadi aspek penting dalam pengembangan sistem digital. UI berperan dalam penyajian tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami, sedangkan UX menekankan pada pengalaman pengguna yang efisien, menyenangkan, dan sesuai kebutuhan. Desain UI/UX yang baik tidak hanya meningkatkan estetika, tetapi juga memperkuat kepuasan, keterlibatan, dan loyalitas pengguna terhadap suatu produk digital (Hamidi, 2023).

Salah satu lembaga yang membutuhkan optimalisasi sistem digital adalah Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Pengelolaan Kebudayaan Daerah Jawa Barat (PKDJB). Lembaga ini bertugas dalam perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan cagar budaya di wilayah Jawa Barat (UPTD, 2019). Namun, hingga saat ini UPTD PKDJB belum memiliki kanal digital terintegrasi yang dapat menampung informasi dan layanan publik secara menyeluruh. Media yang digunakan hanya sebatas akun Instagram dan *website* Museum Sri Baduga yang sudah tidak aktif selama lima tahun terakhir. Kondisi ini menyebabkan masyarakat kesulitan mengakses informasi mengenai cagar budaya maupun layanan peminjaman fasilitas kebudayaan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa pengguna, diperoleh temuan bahwa informasi mengenai layanan dan kegiatan UPTD PKDJB masih terbatas dan tidak mudah ditemukan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah *platform digital* yang mampu mengintegrasikan informasi dan layanan secara efektif, efisien, dan ramah pengguna.

Sebagai solusi, dirancang sebuah *website* bernama “WARUGA” yang memiliki singkatan “Warisan untuk Dijaga”. *Website* ini dikembangkan dengan pendekatan *User*

Centered Design (UCD), yaitu metode perancangan yang berfokus pada kebutuhan, preferensi, dan karakteristik pengguna. Pendekatan ini melibatkan pengguna secara langsung dalam proses desain agar hasil akhir sesuai dengan ekspektasi dan kebutuhan mereka.

Melalui perancangan ini, diharapkan *website* “WARUGA” dapat menjadi sarana digital yang mempermudah masyarakat mengakses informasi dan layanan yang dikelola oleh UPTD PKDJB, sekaligus memperluas jangkauan promosi serta pelestarian kebudayaan Jawa Barat di era digital.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *User Centered Design* (UCD). Pendekatan ini dipilih karena berfokus pada keterlibatan pengguna secara langsung dalam proses perancangan, sehingga desain *website* yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan, preferensi, dan perilaku pengguna. Proses penelitian dimulai dengan studi literatur dan kajian konseptual mengenai teori desain antarmuka pengguna (*User Interface*), pengalaman pengguna (*User Experience*), serta pengembangan sistem informasi berbasis web. Kajian tersebut digunakan sebagai landasan dalam menyusun rancangan solusi desain yang relevan dan kontekstual.

Tahap selanjutnya adalah identifikasi kebutuhan pengguna dan pemangku kepentingan (*stakeholder*). Tahap ini bertujuan memahami kebutuhan informasi dan layanan dari audiens utama, yang meliputi masyarakat umum, pengunjung cagar budaya, serta pengelola di bawah naungan UPTD Pengelolaan Kebudayaan Daerah Jawa Barat (PKDJB). Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi langsung, dan penyebaran kuesioner kepada pengguna yang berinteraksi dengan fasilitas kebudayaan. Data yang diperoleh digunakan untuk menganalisis permasalahan yang dihadapi pengguna serta merumuskan kebutuhan fungsional dan non-fungsional *website*. Hasil dari tahapan tersebut menjadi dasar dalam proses perancangan UI/UX *website* “WARUGA”, yang mencakup *mindmap*, *moodboard*, logo, sketsa awal, hingga perancangan desain akhir dan evaluasi desain. Pendekatan UCD memastikan bahwa setiap tahapan pengembangan didasarkan pada

masukannya agar *website* yang dihasilkan bersifat intuitif, efisien, dan mudah digunakan.

III. PEMBAHASAN

Perancangan *website* “WARUGA” dilakukan untuk menciptakan sarana digital yang mampu menampung informasi serta layanan kebudayaan yang dikelola oleh UPTD Pengelolaan Kebudayaan Daerah Jawa Barat (UPTD PKDJB). *Website* ini dirancang dengan pendekatan *User Centered Design* (UCD) agar tampilan dan fungsionalitasnya sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses ini diawali dengan tahap *produce design solution* yang menekankan penerapan prinsip antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) secara efektif, guna mewujudkan sistem digital yang mudah dipahami, informatif, dan responsif di berbagai perangkat.

Pemilihan nama “WARUGA” dipilih dari kata “warga” yang merujuk pada kata homofon, jenis kata yang memiliki kesamaan bunyi dengan kata lain, tetapi bentuk dan maknanya berbeda. “WARUGA” juga diambil dari bahasa Sunda, yang berarti *badan* atau *raga*. Nama ini dipilih karena mudah diingat dan diucapkan, serta berhubungan dengan bagian dari *raga* masyarakat Jawa Barat, warisan budaya yang seharusnya menjadi *raga* Jawa Barat yang harus dirawat dan dijaga. Selain makna tersebut, “WARUGA” juga merupakan singkatan dari “warisan untuk dijaga”, yang ditujukan sebagai pengingat bahwa warisan budaya harus dijaga dan terus dilestarikan.

Media utama yang dirancang adalah *website* responsif yang dapat diakses melalui perangkat mobile. Berdasarkan survei kuesioner, sebanyak 83% responden menjawab sering menggunakan perangkat mobile untuk mengakses *website*, namun perancangan perangkat lain seperti desktop dan tab tetap dilakukan agar tampilan tetap nyaman digunakan di berbagai layar. *Website* “WARUGA” berfungsi tidak hanya sebagai media informasi, tetapi juga sebagai wadah layanan digital UPTD PKDJB, seperti kunjungan cagar budaya/satuan pelayanan dan peminjaman gedung cagar budaya. *Website* ini dirancang dengan mempertimbangkan pengalaman pengguna (UX) dan antarmuka pengguna (UI) yang mudah dipahami dan ramah, serta mengadopsi prinsip-prinsip *User Centered Design* (UCD) agar setiap fitur dan alur navigasi sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. Struktur utama *website* terdiri dari

Beranda, Profil Lembaga, Layanan, Informasi, Virtual Event, dan Galeri.

Secara umum, warna yang digunakan mengacu pada logo kota Bandung. Yakni, kuning, hijau, biru, hitam, dan putih. Warna khas Kota Bandung dipilih dalam perancangan *website* WARUGA untuk UPTD PKDJB karena Kota Bandung merupakan ibu kota Provinsi Jawa Barat sekaligus lokasi mayoritas satuan pelayanan yang dikelola UPTD PKDJB. Seperti yang terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Skema warna yang dipilih
Sumber: bandung.go.id

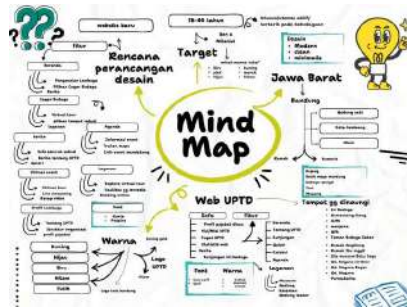
Setiap warna pada lambang Kota Bandung mengandung makna filosofis. Warna kuning melambangkan kesejahteraan dan keluhuran, sedangkan hitam mencerminkan kekokohan, keteguhan, serta kekuatan. Warna hijau merepresentasikan kemakmuran dan kesejukan, putih menandakan kesucian, sementara biru menggambarkan kesetiaan.

Adapun logo Kota Bandung terdiri dari tiga garis horizontal dengan urutan warna dari atas ke bawah, yaitu hijau, kuning, dan biru. Makna dari ketiga warna pada bendera tersebut serupa dengan filosofi yang terdapat pada lambang kota, yakni hijau sebagai simbol kemakmuran dan kesejukan, kuning sebagai perlambang kesejahteraan dan keluhuran, serta biru sebagai wujud kesetiaan (PRMN, 2022).

Tipografi yang digunakan terdiri dari Manrope untuk judul dan subjudul serta Lora untuk teks isi. Kombinasi keduanya menciptakan kesan modern, elegan, dan mudah dibaca pada berbagai ukuran layar. Manrope sebagai sans-serif font memberikan tampilan bersih dan profesional, sedangkan Lora sebagai serif font menambah karakter klasik yang sesuai dengan tema kebudayaan.

Proses perancangan identitas visual dimulai dari penyusunan *mindmap* dan *moodboard* untuk menentukan arah desain dan kesan visual yang diinginkan. *Mindmap* membantu mengelompokkan ide-ide kunci seperti “Jawa Barat”, “warisan budaya”, “modern”, dan “minimalis” seperti yang terlihat pada gambar 2, sedangkan *moodboard* digunakan untuk menentukan warna, gaya visual, dan referensi estetika yang akan

diterapkan pada desain website seperti yang terlihat pada gambar 3.



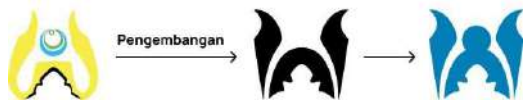
Gambar 2. Mindmap
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 3. Moodboard
Sumber: Tiara, 2025

Logo “WARUGA” dirancang berdasarkan gabungan elemen visual khas Jawa Barat seperti kujang, atap Gedung Sate, dan huruf W. Kombinasi ini menghasilkan logo yang sederhana, mudah dikenali, namun sarat makna filosofis. Bentuk lingkaran dalam logo melambangkan kesatuan masyarakat, sedangkan kujang menggambarkan kekuatan budaya daerah. Logo ini dikembangkan melalui tahapan sketsa hingga digitalisasi dengan mempertahankan kesan minimalis namun bermakna seperti yang terlihat pada gambar 4.

Digitalisasi logo



Gambar 4. Digitalisasi dan Pengembangan Logo
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 5. Logo WARUGA dan
Penjelasan Makna Logo
Sumber: Tiara, 2025

Selain logo utama, elemen supergrafis dikembangkan sebagai turunan identitas visual untuk memperkuat karakter brand “WARUGA”. Supergrafis ini digunakan dalam berbagai komponen desain seperti latar halaman, ikon, dan media promosi, sehingga memberikan konsistensi visual dan memudahkan audiens mengenali identitas website tanpa harus melihat logo secara langsung.

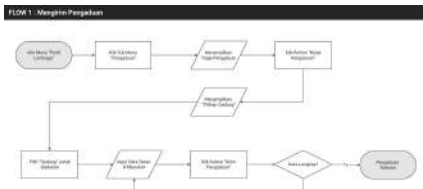
Tabel 1. Supergrafis
Sumber: Tiara, 2025

Referensi	Pengembangan	Hasil	Makna Desain
			Melambangkan persatuan masyarakat dalam menjaga dan melestarikan budaya
			Merepresentasikan kesetiaan terhadap nilai tradisi dan identitas budaya Jawa Barat
			Menjadikan simbol kemajuan daerah serta layanan yang terus berkembang
			Mencerminkan keterhubungan antara UPTD dan masyarakat

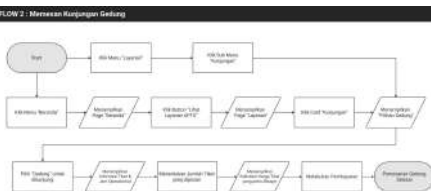
Tahapan selanjutnya adalah pembuatan *wireframe* dan *prototype* interaktif yang menggambarkan alur pengguna (*user flow*) dalam mengakses setiap fitur website, seperti pengaduan, kunjungan, peminjaman, hingga *virtual event*.

Dalam bagian ini diuraikan dan dijelaskan setiap temuan – temuan dari hasil penelitian. Sistem penulisan dapat diuraikan dengan narasi, tabel, gambar, dan rumus tertentu. Penomoran uraian dapat berupa angka seperti di bawah ini.

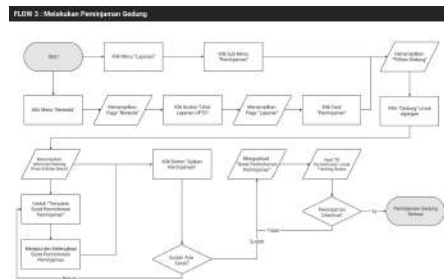
I. User Flow



Gambar 5. User Flow - Pengaduan
Sumber: Tiara, 2025



Gambar C. User Flow - Kunjungan Cagar budaya/ Satuan Pelayanan
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 7. User Flow - Peminjaman Cagar budaya/ Satuan Pelayanan
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 8. User flow – Informasi Cagar Budaya
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 5. User flow - Visi Misi

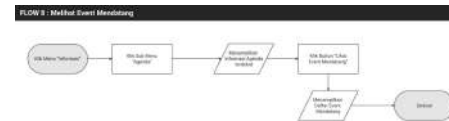
Sumber: Tiara, 2025



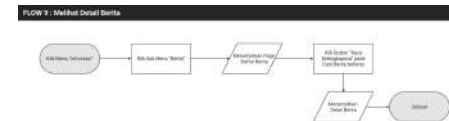
Gambar 10. User flow - Struktur Organisasi
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 11. User flow - Dokumentasi Kegiatan
Sumber: Tiara, 2025



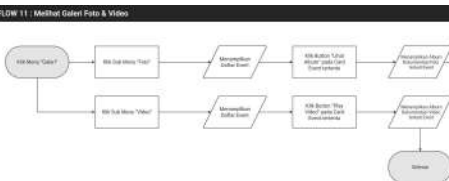
Gambar 12. User flow - Event Mendatang
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 13. User flow - Berita
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 14. User flow - Virtual Event
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 15. User flow - Galeri (Foto & Video)
Sumber: Tiara, 2025

II. Prototype

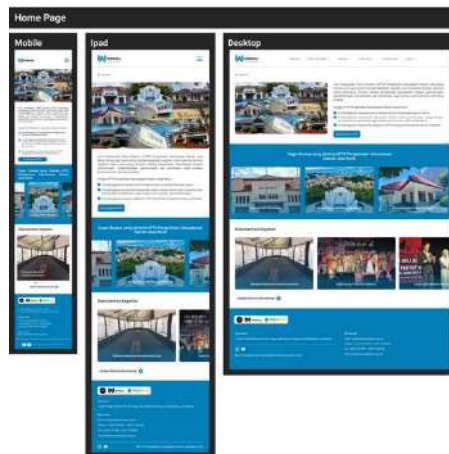


Gambar 16. Membuat Prototype
Sumber: Tiara, 2025

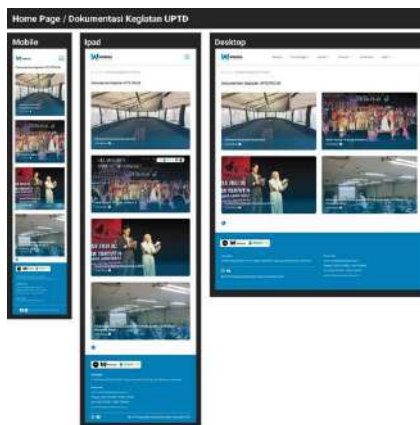
III. Hasil Perancangan



Gambar 17. Welcome Page
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 18. Beranda
Sumber: Tiara, 2025



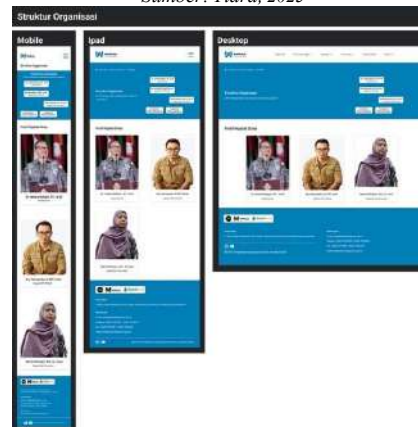
Gambar 19. Dokumentasi Kegiatan UPTD
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 20. Detail Cagar Budaya
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 21. Visi Misi UPTD
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 22. Struktur Organisasi
Sumber: Tiara, 2025



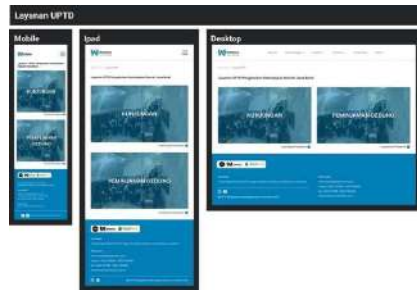
Gambar 23. Struktur Organisasi
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 24. Pengaduan
Sumber: Tiara, 2025



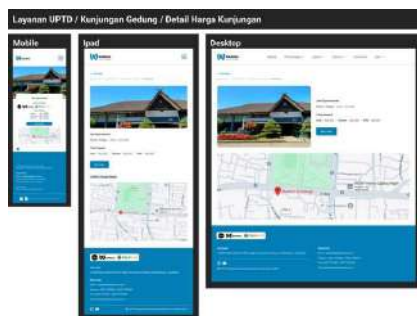
Gambar 25. Formulir Pengaduan
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 26. Layanan
Sumber: Tiara, 2025



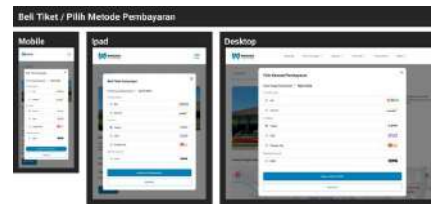
Gambar 27. Layanan (Kunjungan)
Sumber: Tiara, 2025



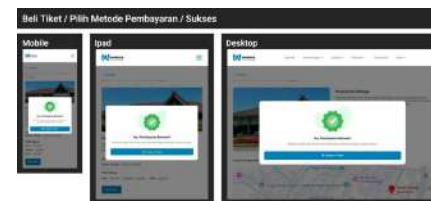
Gambar 28. Informasi Kunjungan
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 29. Pembelian tiket kunjungan
Sumber: Tiara, 2025



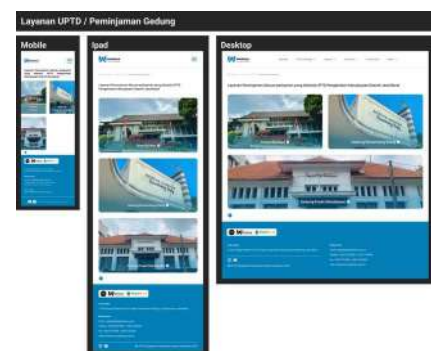
Gambar 30. Proses Pembayaran
Sumber: Tiara, 2025



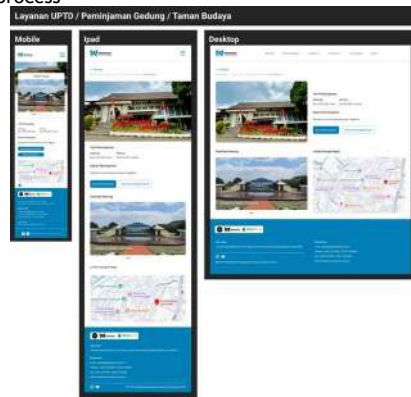
Gambar 31. Bukti Pembayaran Berhasil
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 32. Bukti Kepemilikan Tiket
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 33. Layanan (Peminjaman)
Sumber: Tiara, 2025



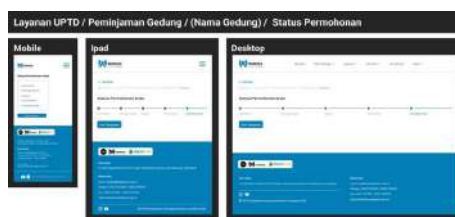
Gambar 34. Detail Informasi Peminjaman
Sumber: Tiara, 2025



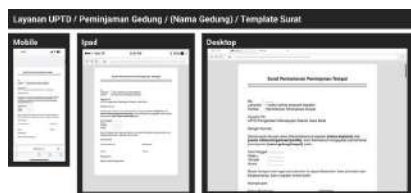
Gambar 35. Upload Persyaratan
Sumber: Tiara, 2025



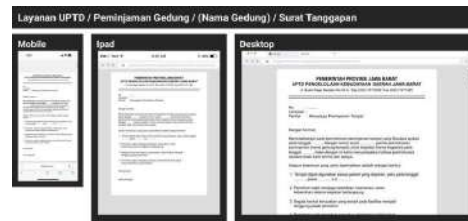
Gambar 36. Tracking Permohonan Pinjaman
Sumber: Tiara, 2025



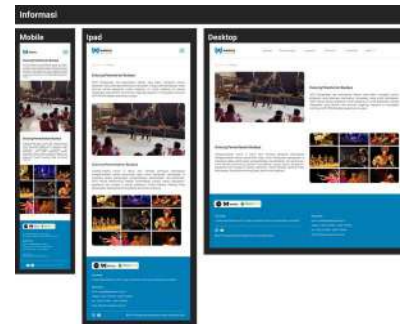
Gambar 37. Status Permohonan
Sumber: Tiara, 2025



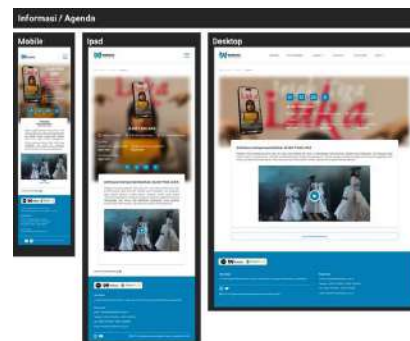
Gambar 38. Template Surat Permohonan
Sumber: Tiara, 2025



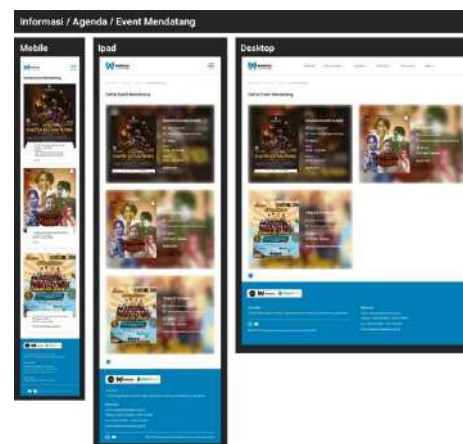
Gambar 39. Surat Tanggapan UPTD
Sumber: Tiara, 2025



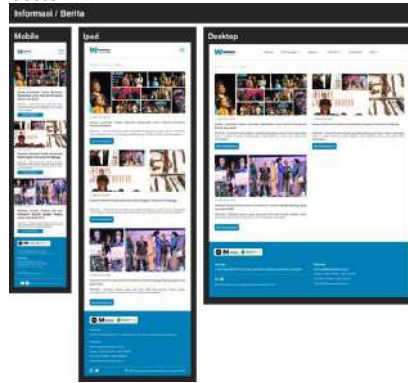
Gambar 40. Informasi
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 41. Informasi (Agenda)
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 42. Agenda (Event Mendatang)
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 43. Informasi (Berita)

Sumber: Tiara, 2025



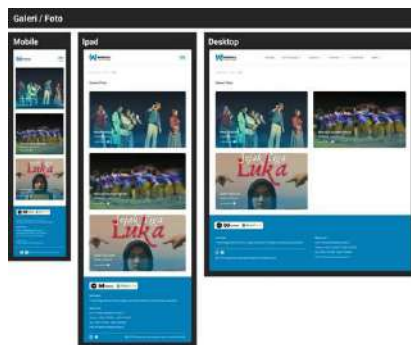
Gambar 44. Baca Berita

Sumber: Tiara, 2025



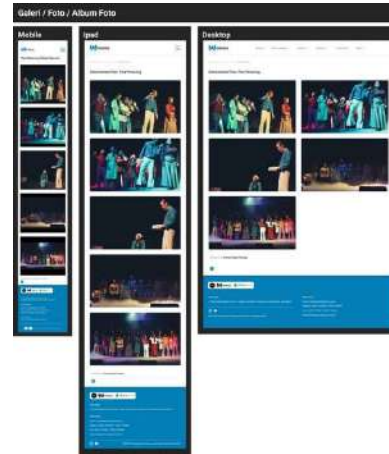
Gambar 45. Virtual Event

Sumber: Tiara, 2025



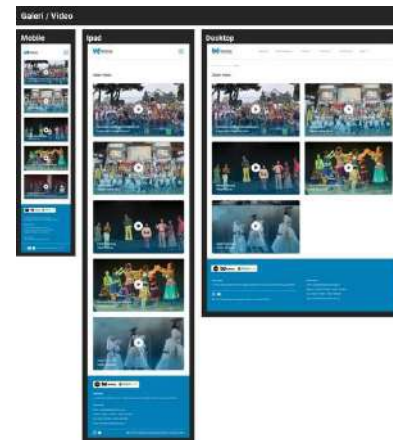
Gambar 46. Galeri (Foto)

Sumber: Tiara, 2025



Gambar 47. Lihat Album Foto

Sumber: Tiara, 2025



Gambar 48. Galeri (Video)

Sumber: Tiara, 2025

III. Testing/Uji coba

Tabel 2. Hasil Kuesioner Pertanyaan UI

Sumber: Tiara, 2025

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13
R1	4	4	4	3	5	5	4	5	4	4	4	4	4
R2	3	2	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	5
R3	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	3
R4	4	3	3	3	4	4	5	5	5	3	4	4	4
R5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	3	4	4

Tabel 3. Interpretasi Skor SUS

Sumber: (Sauro & Levis, 2018)

Grade	SUS	Percentiles range	Adjective	Acceptable	NPS
A+	84.1 - 100	96 - 100	Best Imaginable	Acceptable	Promoter
A	80.8 - 84.0	90 - 95	Excellent	Acceptable	Promoter
A-	78.9 - 80.7	85 - 89	Good	Acceptable	Promoter
B+	77.2 - 77.8	80 - 84		Acceptable	Passive
B	74.1 - 77.1	70 - 79		Acceptable	Passive
B-	72.6 - 74.0	65 - 69		Acceptable	Passive
C+	71.1 - 72.5	60 - 64	OK	Acceptable	Passive
C	65.0 - 71.0	41 - 59		Marginal	Passive
C-	62.7 - 64.9	35 - 40		Marginal	Passive
D	< 51.7	15 - 34		Marginal	Detractor

Tabel 4. Hasil Kuesioner SUS

Sumber: Tiara, 2025

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
R1	5	1	5	3	5	4	3	4	4	5
R2	4	4	4	3	2	3	3	4	5	5
R3	5	1	5	1	5	1	5	1	5	5
R4	5	2	5	1	4	3	4	1	4	4
R5	5	2	5	2	4	3	3	2	4	5

Tabel 5. Hasil Perhitungan SUS

Sumber: Tiara, 2025

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total	Total x 2,5
R1	4	4	4	2	4	1	2	1	3	0	25	62,5
R2	3	1	3	2	1	2	2	1	4	0	19	47,5
R3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	36	90
R4	4	3	4	4	3	2	3	4	3	1	31	77,5
R5	4	3	4	3	3	2	2	3	3	0	27	67,5

Tabel 6. Hasil Kuesioner SEQ (Tampilan Mobile)

Sumber: Tiara, 2025

Responden	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8
R1	7	7	7	7	3	6	6	6
R2	7	7	7	7	7	6	7	7
R3	6	6	5	5	6	6	5	6
R4	5	6	5	5	7	3	7	7
R5	6	7	6	6	5	6	6	7
Total	6,2	6,6	6	6	5,6	5,4	6,2	6,6

Tabel 7. Hasil Kuesioner SEQ (Tampilan Ipad)

Sumber: Tiara, 2025

Responden	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8
R1	7	7	7	7	7	6	6	7
R2	7	7	7	6	3	6	6	7
R3	6	6	6	6	6	6	6	6
R4	7	7	7	7	5	6	7	7
R5	7	7	5	6	7	6	6	7
Total	6,8	6,8	6,4	6,4	5,6	6	6,2	6,8

Tabel 8. Hasil Kuesioner SEQ (Tampilan Desktop)

Sumber: Tiara, 2025

Responden	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8
R1	7	7	7	7	7	7	7	7
R2	7	7	7	5	7	7	6	7
R3	5	5	5	6	5	5	5	5
R4	6	7	7	7	5	6	7	7
R5	6	6	6	7	6	6	7	6
Total	6,2	6,4	6,4	6,4	6	6,2	6,4	6,4

Metode pengujian ini menggunakan kuesioner yang terdiri dari pertanyaan berdasarkan prinsip-prinsip UI, *System Usability Scale* (SUS), dan *Single Ease Question* (SEQ), dengan melibatkan 5 responden.

System Usability Scale (SUS) dipakai untuk menilai persepsi pengguna terhadap tingkat kegunaan sistem secara keseluruhan, sedangkan *Single Ease Question* (SEQ) digunakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kesulitan atau kemudahan pengguna dalam menyelesaikan suatu tugas tertentu (Yudhanto & S, 2024).

Hasil pengujian menunjukkan nilai SUS rata-rata 69 (kategori “Good”), yang menandakan website mudah digunakan dan diterima oleh pengguna. Nilai SEQ pada tiga

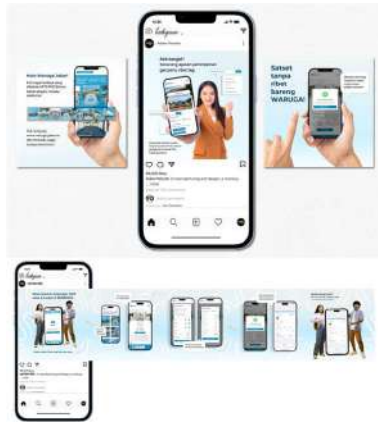
tampilan (*mobile*, tablet, dan desktop) juga menunjukkan skor tinggi di atas 6 dari skala 7, membuktikan bahwa pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi, melakukan pemesanan, dan berinteraksi dengan sistem.

Selain produk utama berupa website, perancangan ini juga mencakup media promosi pendukung seperti poster, leaflet, x-banner, amplop/surat resmi, konten Instagram, lanyard, id card, tote bag, baju, dan *key chain*. Seluruh media menggunakan elemen visual yang konsisten dengan identitas WARUGA, berfungsi memperkuat brand dan memperluas jangkauan promosi digital.

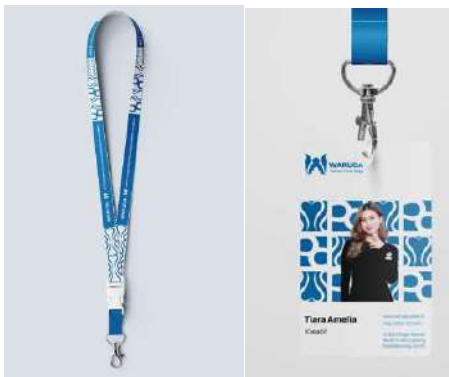
Gambar 49. Media Pendukung (X-Banner)
Sumber: Tiara, 2025Gambar 50. Media Pendukung (Leaflet)
Sumber: Tiara, 2025Gambar 51. Media Pendukung (Poster)
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 52. Media Pendukung (Amplop & Surat)
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 53. Media Pendukung (Konten Instagram)
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 54. Media Pendukung (Lanyard & ID Card)
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 55. Media Pendukung (Keychain)
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 56. Media Pendukung (Totebag)
Sumber: Tiara, 2025



Gambar 57. Media Pendukung (Baju)
Sumber: Tiara, 2025

Hasil keseluruhan menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *User Centered Design* dalam perancangan website “WARUGA” efektif dalam menghasilkan produk digital yang fungsional, informatif, dan mudah diakses. Perancangan ini tidak hanya menjawab kebutuhan akan kanal informasi resmi bagi UPTD PKDJB, tetapi juga mendukung akses layanan digital yang lebih mudah dan praktis bagi masyarakat. Dengan demikian, diharapkan website WARUGA dapat menjadi media yang efektif dalam mendukung penyebaran informasi dan pelayanan publik secara lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian dan perancangan menunjukkan bahwa tingkat kesadaran masyarakat terhadap keberadaan UPTD Pengelolaan Kebudayaan Daerah Jawa Barat (UPTD PKDJB) serta layanan yang dikelolanya masih tergolong rendah. Kondisi ini berdampak pada keterbatasan akses informasi dan layanan kebudayaan yang seharusnya dapat diakses secara lebih luas. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dikembangkan website “WARUGA” sebagai sarana digital yang mampu menyajikan informasi dan layanan kebudayaan secara terstruktur, interaktif, dan mudah diakses oleh masyarakat.

Proses perancangan dilakukan dengan pendekatan User Centered Design (UCD) yang melibatkan pengguna dalam setiap tahapan pengembangan, meliputi *specify the context of use*, *specify user and organization requirements*, *produce design solutions*, serta *evaluate design against user requirements*. Melalui tahapan ini, rancangan website disusun berdasarkan kebutuhan nyata pengguna dan karakteristik lembaga. Hasil pengujian menunjukkan respon positif dari pengguna terhadap tampilan, navigasi, dan kemudahan penggunaan website. Mayoritas responden menilai bahwa website “WARUGA” bermanfaat, mudah diakses, serta relevan terutama bagi generasi muda yang terbiasa dengan teknologi digital. Penerapan metode UCD yang sistematis serta penggunaan alat ukur seperti *System Usability Scale* (SUS) dan *Single Ease Question* (SEQ) memberikan dasar evaluasi yang terukur dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Selain itu, analisis SWOT/TOWS membantu merumuskan strategi perancangan yang lebih tepat sasaran, baik dalam aspek fungsional maupun estetika desain.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah responden yang masih terbatas, sehingga hasil uji coba belum dapat digeneralisasi secara menyeluruh. Pengembangan website “WARUGA” diharapkan dapat menjadi media digital yang efektif dalam mendukung penyebaran informasi, promosi, dan pelayanan publik di bidang kebudayaan Jawa Barat. Website ini tidak hanya berfungsi sebagai wadah informasi, tetapi juga sebagai upaya pelestarian nilai-nilai budaya melalui platform digital yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2025). *Survei Internet APJII 2025* [Official Organization Website]. APJII. <https://survei.apjii.or.id>
- Hamidi, N. (2023). *Introduction to UI/UX Design: Key Concepts and Principles*.
- PRMN, 12 Tim. (2022). Makna di Balik Warna Bendera dan Logo Kota Bandung. *Pikiran-Rakyat*. <https://www.pikiranrakyat.com/bandung-raya/pr-015566734/makna-di-balik-warna-bendera-dan-logo-kotabandung?page=all#:~:text=Warna%2Dwarna%20yang%20digunakan%20dalam,kesucian%2C%20dan%20biru%20menggambarkan%20kesetiaan>.
- Sauro, J., C Lewis, J. R. (2018). Item Benchmarks for the System Usability Scale. *Journal of Usability Studies*, 13, 158–167.
- UPTD, P. (2019). UPTD Pengelolaan Kebudayaan Daerah Jawa Barat. 2019.
- Yudhayanto, Y . & Susilo, SA. (2024). *Panduan UI/ UX Aplikasi Digital*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

EKSPLORASI VISUAL TRENGGILING JAWA DALAM PERANCANGAN PERHIASAN

Joan Christanti Limawan¹, Mayumi Nurul Fitri², Tetes Annisa Lestari³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Fashion, Sekolah Tinggi Desain Indonesia
Email: joan.@StdI.ac.id

*Article History: Submitted/Received 13 November 2025
First Revised 22 December 2025
Accepted 27 December 2025
Publication Date 5 Februari 2026*

ABSTRAK

Trenggiling Jawa merupakan mamalia pemakan serangga yang tersebar di Indonesia, memiliki keunikan pada sisik yang berfungsi sebagai pelindung sekaligus memiliki potensi dalam desain perhiasan. Penelitian ini bertujuan merancang koleksi perhiasan terinspirasi dari visual trenggiling Jawa berupa kalung, gelang, anting, dan bros dirancang dengan teknik *laser cut* dan *solder*. Diharapkan melalui koleksi ini dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pelestarian trenggiling Jawa, serta menambah motif baru khususnya pada perhiasan. Kata Kunci: trenggiling Jawa, perhiasan, inspirasi, *laser cut*, *solder*.

ABSTRACT

The Javan pangolin is an insectivorous mammal found in Indonesia, characterized by its unique scales that function as protection while also offering potential for jewelry design. This study aims to design a jewelry collection inspired by the visual form of the Javan pangolin, consisting of necklaces, bracelets, earrings, and brooches, created using laser cutting and soldering techniques. Through this collection, it is expected to raise public awareness of the importance of conserving the Javan pangolin, while also introducing new motifs, particularly in jewelry design.

Keywords: Javan pangolin, jewelry, inspiration, laser cut, solder.

I. PENDAHULUAN

Trenggiling Jawa (*Manis javanica*) merupakan hewan mamalia pemakan serangga yang tersebar di Indonesia, Asia, dan Afrika, hidup di hutan hujan tropis serta memiliki morfologi yang khas, yang ditandai dengan sisik keras pada bagian atas tubuhnya serta memiliki rambut-rambut kasar yang berguna untuk melindungi diri, sedangkan pada tubuh bagian bawah tidak terdapat sisik dan hanya memiliki rambut-rambut kasar (Manshur, dkk, 2015).

Data populasi trenggiling Jawa saat ini belum dapat dipastikan secara akurat, karena sulitnya mendeteksi keberadaan trenggiling Jawa di lapangan sehingga mengindikasikan statusnya terancam punah. Berdasarkan Peraturan (Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan Republik Indonesia, 2018) Nomor P.20/ MENLHK/ SETJEN/ KUM.1/ 6/ 2018 tentang jenis tumbuhan dan satwa yang dilindungi, trenggiling Jawa termasuk dalam hewan mamalia yang dilindungi.

Trenggiling Jawa memiliki keunikan dalam cara bertahan hidup, yaitu dengan menggulungkan tubuhnya ketika merasa

terancam oleh predator. Saat tergulung trenggiling sering diibaratkan seperti 'batu' karena sisiknya yang kuat berfungsi untuk melindungi diri (Achmadi, 2020). Oleh sebab itu, trenggiling Jawa disebut sebagai simbol pertahanan atau perlindungan, bahkan trenggiling Jawa kerap dimaknai sebagai simbol penolak bala (Harmawan, 2020). Pemilihan trenggiling Jawa sebagai inspirasi visual dalam perhiasan tidak hanya didasarkan pada bentuknya dan makna mendalam saja namun juga sebagai bentuk kepedulian terhadap hewan yang terancam punah sekaligus menghadirkan motif baru yang jarang ditemukan pada desain perhiasan.

Inspirasi visual dari trenggiling Jawa sebagai salah satu media *fashion* berupa perancangan perhiasan, hal ini dilandasi oleh fungsi perhiasan yaitu sebagai benda penghias yang cukup penting dalam sebuah busana. Oleh karena itu, setiap karya dalam perancangan ini merepresentasikan kekuatan dari trenggiling Jawa. Perhiasan ini dirancang dengan menggunakan material kuningan dengan teknik produksi *laser cut* dan *solder*

visual dari trenggiling Jawa dan teknik eksplorasi dengan menggunakan teknik stilasi dan dekonstruksi. Perhiasan terdiri dari kalung, gelang, anting, dan bros.

Melalui perancangan ini, diharapkan dapat menyampaikan pesan tentang kepunahan trenggiling Jawa serta potensi keunikan visual trenggiling Jawa dalam motif perhiasan terhadap masyarakat, melalui perancangan perhiasan diharapkan dapat menarik perhatian masyarakat serta menumbuhkan kesadaran masyarakat untuk lebih peduli terhadap fauna yang ada di Indonesia.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada perancangan ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif sendiri merupakan metode penelitian yang berusaha untuk memahami pengalaman hidup seseorang atau sekelompok orang dalam konteks tertentu, dengan tujuan menggali secara mendalam baik dalam pengalaman maupun pemahaman mengenai fenomena sosial atau peristiwa tertentu. Penelitian dapat dengan mudah memperoleh pengalaman yang mendalam mengenai subjek penelitian dengan menggunakan metode ini.

Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan eksploratif. Metode kualitatif eksploratif merupakan metode untuk menganalisis mencari ide yang berkorelasi dengan fenomena yang sedang terjadi saat ini. Penelitian eksploratif biasanya bersifat tidak terikat dan bersifat terbuka. Sehingga sumber dan informasi yang didapat lebih luas

III. PEMBAHASAN

3.1 Data Objek

Trenggiling Jawa (*Manis javanica*) merupakan hewan yang tersebar di daerah Jawa, Sumatera, Kalimantan, serta pulau-pulau kecil di Riau, Lingga, Pulau Natuna, Lombok, Bangka Belitung, Nias, dan Pagai. Trenggiling Jawa memiliki struktur badan yang unik, permukaan tubuh bagian luar terdapat sisik yang keras serta memiliki rambut-rambut kasar yang berguna untuk melindungi diri, sedangkan pada tubuh bagian bawah tidak terdapat sisik dan hanya memiliki

rambut-rambut kasar. Sisik pada trenggiling terbuat dari keratin, yang sama dengan cula badak, didi paus balin, dan cakar beruang.

Tidak hanya memiliki keunikan secara visual saja, di Indonesia Trenggiling Jawa memiliki makna simbolis yang mendalam. Ketika menggulung, hewan ini kerap kali disamakan dengan batu karena sisiknya yang kuat, sehingga trenggiling Jawa dimaknai sebagai simbol pertahanan dan perlindungan. Trenggiling Jawa juga diyakini sebagai simbol penolak bala, sehingga motif yang menggunakan trenggiling Jawa dianggap dapat memberikan perlindungan dari marabahaya. Pemanfaatan trenggiling Jawa sebagai visual dalam perhiasan tidak hanya menonjolkan bentuk dan maknanya, tetapi juga mencerminkan kepedulian terhadap satwa yang terancam punah serta menghadirkan motif baru yang jarang dijumpai.



3.1 Trenggiling Jawa

Sumber : wwf.com, 20019

3.2 Data Produk

Produk *fashion* yang dirancang pada penelitian ini adalah perhiasan, berupa kalung, gelang, anting, dan bros. Motif pada perancangan kali ini menggunakan teknik penyederhanaan bentuk dari bentuk asli merupakan sebuah teknik dimana suatu objek gambar dibuat ulang tanpa menghilangkan karakteristik/ ciri khas dari objek tersebut. Teknik ini dapat diterapkan dalam bentuk-bentuk geometris, dinamis, dan naturalis, yang selaras dengan prinsip *organic modernism* yang memadukan gaya modern serta kelenturan garis dan inspirasi alam sehingga menciptakan karya yang fungsional sekaligus harmonis. Serta teknik dekonstruksi (pembedahan bentuk asli tanpa menghilangkan esensinya) merupakan sebuah proses pembongkaran suatu bentuk yang menciptakan

bentuk baru, serta selaras dengan nilai estetika dari trenggiling Jawa. Warna yang diambil pada perancangan kali ini adalah warna emas, warna emas ini diambil karena mengacu pada tren perhiasan sekarang yaitu *organic modernism* yang menggunakan warna natural, sehingga hasil desain akan terlihat lebih modern dan minimal.

Penerapan bentuk dilakukan melalui beberapa teknik yaitu *laser cut* dan solder yang dipilih untuk menambah kedalaman pada detail motif. Pemilihan media untuk membuat karya ini adalah kuningan. Kuningan merupakan material yang kerap kali dibuat untuk perhiasan. Kuningan sendiri terdiri dari tembaga dan seng, yang berwarna kuning keemasan. Memiliki sifat tahan korosi, lentur, dan mudah dibentuk, selain itu kuningan termasuk kategori logam yang cukup kokoh dan hal ini menyerupai trenggiling Jawa. Trenggiling Jawa merupakan hewan yang cukup lentur namun cukup kuat pada saat yang bersamaan. Melalui teknik dan material yang digunakan perlu ketelitian serta kesabaran dalam pembuatannya agar hasil akhir tetap terlihat mewah, elegan namun sederhana disaat yang bersamaan.

3.3 Data Khalayak Sasaran

Adapun data khalayak sebagai berikut:

- 1) Geografis
Target pemasaran produk yaitu di kota-kota besar seperti Bandung dan Jakarta. Bandung merupakan sebuah kota kreatif dan kota dimana *fashion* cukup berkembang, Jakarta merupakan ibu kota Indonesia yang menjadi pusat berbagai industri berkembang termasuk industri *fashion*.
- 2) Demografis
Target market secara demografis sendiri ditujukan kepada wanita dewasa dengan kisaran usia 20 hingga 30 tahun yang sudah memiliki penghasilan sendiri dan sudah bekerja. Serta memiliki status sosial menengah ke atas dan memiliki penghasilan minimal 5-10 juta per bulan.
- 3) Psikografis
Secara psikografis target market ini memiliki karakter yang tegas dan *simple* dan elegan. Menyukai perhiasan, percaya diri, dan mengikuti perkembangan *trend* yang ada, peduli terhadap lingkungan.

4) Perilaku konsumen

Wanita dewasa yang fokus pada karir dan sering datang ke berbagai acara formal. Berbelanja sesuai kebutuhan, keindahan, kualitas, dan *value* pada sebuah produk.



Gambar 3.5 *Lifestyle Board*
Sumber: Pribadi, 2025

3.4 Acuan Estetika Perancangan

Prinsip yang digunakan antara lain melalui penggunaan bentuk serta motif yang organik, material yang ramah lingkungan dan alami, desain perhiasan yang cenderung sederhana namun tetap elegan dengan warna yang natural sehingga terfokus pada keindahan material asli, fungsi pada perhiasan yang tidak hanya sebagai perhiasan namun juga berfungsi sebagai karya seni yang menyiratkan pesan, memiliki kesan yang hangat, humanis, dan *timeless*.

Prinsip ini diterapkan melalui perancangan desain perhiasan, dengan bentuk organik yang terinspirasi dari trenggiling Jawa, serta menggunakan tekstur yang tidak simetris. Material yang digunakan pada perancangan ini menggunakan material yang berasal dari alam. Serta menggunakan warna alami dari material sehingga mempertahankan warna yang natural serta keindahan asli dari material.



Gambar 3.6 Acuan Estetika Perancangan
Sumber: The Story Behind - Organic Modernism, 2023,
<https://belartestudio.com>

Berdasarkan gambar acuan estetika perancangan diatas, perancangan ini mengambil beberapa *color palette* yang sama dengan gambar tersebut, yaitu warna kuning keemasan, warna coklat, dan warna *cream*. Bentuk-bentuk organik seperti lonjong dan bulat yang terdapat pada gambar juga menjadi inspirasi bentuk pada perancangan ini.

3.5 Analisis SWOT

Analisis permasalahan yang digunakan dalam perancangan perhiasan yaitu *strength* (kekuatan), *weakness* (kelemahan), *opportunities* (peluang), dan *threats* (ancaman). Berikut tabel SWOT yang digunakan:

Tabel 3.2 Tabel Analisis SWOT

<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>
- Perhiasan dapat memvisualisasikan trenggiling Jawa dari bentuk stilasi dan dekonstruksi pada anatomi trenggiling Jawa dengan menggunakan warna-warna pada trend perhiasan. - Penggunaan material yang memiliki sifat seperti emas namun dengan harga yang lebih terjangkau. - Teknik produksi yang memungkinkan untuk detail yang rumit dan presisi.	- Konsumen yang menggunakan perhiasan ditakutkan memiliki pandangan yang berbeda terhadap trenggiling Jawa, sehingga dapat menimbulkan perdebatan panjang karena visual stilasi dan dekonstruksi pada trenggiling Jawa kurang maksimal. - Tidak adanya uji kelayakan yang menguji ketahanan produk dalam jangka waktu yang lama.

	Proses produksi yang memakan waktu yang lama cukup mempengaruhi harga jual.
<i>Opportunities</i>	<i>Threats</i>
- Masih jarang perancangan perhiasan yang memvisualisasikan trenggiling Jawa sebagai inspirasi memiliki makna atau arti. - Penggunaan media sosial dapat membantu mempromosikan produk perhiasan kepada target pasar yang lebih luas. - Maraknya <i>trend</i> sosial mengenai isu lingkungan dan perlindungan hewan yang dapat menarik perhatian masyarakat terhadap perhiasan ini.	- Maraknya kompetitor yang menggunakan visual trenggiling secara menyeluruh sehingga terdapat pesaing yang kuat. - Perubahan konsumen terhadap minat isu-isu konservasi lingkungan dapat mengancam keberhasilan inspirasi trenggiling Jawa dalam perancangan ini. - Kenaikan harga bahan baku dapat mempengaruhi nilai jual yang berpengaruh juga kompetitor diluar sana

Perancangan perhiasan bertema trenggiling Jawa memanfaatkan stilasi dan dekonstruksi anatomi hewan ini dengan warna sesuai *trend*, material yang berasal dari alam, serta teknik produksi detail dan presisi. Meski memiliki potensi unik dan peluang promosi lewat media sosial serta tren isu lingkungan, desain ini memiliki tantangan seperti persepsi konsumen yang berbeda-beda, proses produksi yang lama, serta fluktuasi harga bahan baku, dan risiko menurunnya minat publik terhadap isu konservasi.

3.6 Rangkuman Data Analisis sebagai Acuan Dasar Perancangan

Rangkuman data analisis disusun berdasarkan kuesioner dan analisis permasalahan yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil-hasil ini menjadi dasar acuan dalam merumuskan konsep perancangan desain yang berfokus pada penerapan motif trenggiling Jawa pada perhiasan.

Berdasarkan data yang di dapat terdapat beberapa poin penting sebagai berikut:

1. Motif trenggiling Jawa memiliki nilai simbolik yang kuat. Namun tingkat pengetahuan masyarakat terhadap trenggiling Jawa belum tergolong rendah, dimana menurut data kuesioner terdapat 58,5% responden yang tidak mengetahui bahwa trenggiling Jawa memiliki makna simbolik. Hal ini menunjukkan perlu pendekatan desain untuk mengenalkan makna dari trenggiling Jawa kepada masyarakat yang dilakukan dalam bentuk visual motif maupun komunikatif.
2. Sebagian besar responden (75,5%) tertarik dengan trenggiling Jawa sebagai perhiasan. Selain itu sebagian besar responden (54,7%) menyukai perhiasan yang memiliki konsep isu lingkungan baik itu flora maupun fauna.
3. Konsep perhiasan yang paling diminati oleh responden adalah:
 - Minimalis (58,5%) yang menggambarkan kesan sederhana.
 - Fungsional dan Artistic (11,3%), keduanya memiliki jumlah responden yang sama.

3.7 Konsep Perancangan

Konsep rancangan pada desain ini berupa perhiasan dengan menggunakan teknik *laser cut* dan solder pada material kuningan. Teknik *laser cut* akan membentuk siluet dari trenggiling Jawa sedangkan solder untuk menyambungkan beberapa bagian dari material. Bentuk ini diwujudkan dalam sebuah perhiasan yang mempunyai bentuk eksplorasi dari trenggiling Jawa. Dalam pembuatan bentuk trenggiling Jawa pada perancangan ini menceritakan keunikan dari trenggiling Jawa.

Maka, hal tersebut dibuat pada bentuk

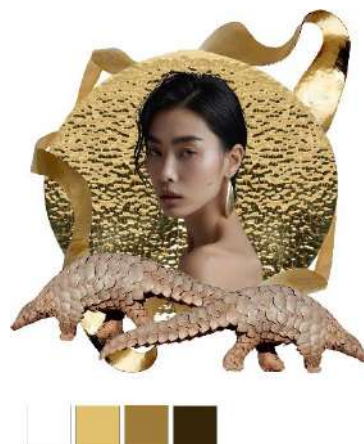
perhiasan yang memiliki berbagai macam keunikan dari tubuh trenggiling Jawa, dengan material kuningan serta acuan perancangan mengacu pada gaya *organic modernism*.

3.8 Tujuan Perancangan

Tujuan dilakukan penelitian ini antara lain adalah untuk memberikan informasi mengenai keunikan dari trenggiling Jawa serta meningkatkan eksplorasi bentuk visual dari trenggiling Jawa. Hal ini diwujudkan dalam membuat koleksi perhiasan berupa kalung, bros, anting, dan gelang dengan menggunakan visual dari trenggiling Jawa yang menjadi ciri khas satwa tersebut sebagai inspirasi untuk eksplorasi pada rancangan. Hal ini diwujudkan dalam teknik *laser cut* yang dapat membuat visual trenggiling itu sendiri.

3.9 Moodboard dan Color Scheme

Moodboard disusun dengan berdasarkan kata kunci: *elegant - simplicity - organic modernism - feminine - brass - pangolin*. Warna yang digunakan dalam moodboard menggunakan warna dari material kuningan yang. Sehingga warna pada moodboard dominan dengan warna emas guna untuk mempertahankan keindahan warna asli dari material. Selain itu bentuk lingkaran diambil untuk merepresentasikan trenggiling Jawa yang suka menggulung. Selain itu untuk menambah kesan *organic modernism* pada moodboard dimasukkan bentuk asimetris yang menggunakan material kuningan yang tidak bertekstur. Hal ini digunakan juga untuk menunjukkan sisi minimalis.



1.1 Moodboard
Sumber : dokumentasi pribadi

3.10 Hasil Perancangan

Hasil perancangan perhiasan yang terinspirasi dari trenggiling Jawa. perancangan dibuat secara bertahap, dimulai dari eksplorasi bentuk, stilasi dan dekonstruksi trenggiling Jawa, kemudian dikembangkan menjadi desain perhiasan yang selaras dengan *organic modernism*. Eksplorasi dilakukan melalui berbagai teknik seperti *laser cut*, solder untuk memperdalam karakter visual dari trenggiling Jawa.



4.8 Foto Produk Bros dan Anting
Sumber: dokumentasi pribadi



4.9 Foto Produk Anting Sumber:
dokumentasi pribadi



4.10 Foto Produk Bros
Sumber: dokumentasi pribadi



4.11 Foto Produk Kalung, Gelang, dan Cincin
Sumber: dokumentasi pribadi



4.12 Foto Produk Cincin dan Gelang,
Sumber: dokumentasi pribadi



4.13 Foto Produk Kalung
Sumber: dokumentasi pribadi

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk merancang koleksi perhiasan yang terinspirasi dari visual trenggiling Jawa sebagai upaya meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap keunikan dan pentingnya konservasi satwa

trenggiling Jawa. melalui proses eksplorasi visual, bentuk sisik dan siluet menggulung trenggiling Jawa berhasil ditransformasikan menjadi elemen yang estetis yang merepresentasikan simbol pertahanan dan perlindungan. Ciri khas ini kemudian diolah menggunakan pendekatan stilasi. Sehingga menghasilkan bentuk-bentuk baru yang mencerminkan karakter visual trenggiling Jawa yang lebih aplikatif untuk desain perhiasan.

Penerapan gaya *organic modernism* turut memperkuat karakter visual karya yang menghadirkan kesan alami melalui garis dan bentuk organis, serta memadukan prinsip kesederhanaan dan fungsionalitas yang menciptakan kesan minimalis namun tetap modern. Material utama yang digunakan adalah kuningan, memiliki sifat yang lentur, mudah dibentuk, serta memberikan tampilan visual menyerupai emas dengan biaya produksi yang lebih terjangkau. Teknik produksi yang digunakan meliputi *laser cut* untuk pemotongan pola, penyolderan (*soldering*) untuk menyambungkan setiap komponen, serta penghalusan manual pada tahap terakhir, sehingga mendukung visual trenggiling Jawa secara optimal.

Pemilihan perhiasan sebagai media utama didasarkan pada fungsinya yang tidak hanya menghadirkan nilai estetis, tetapi juga mampu menjadi media komunikasi non-verbal untuk menyampaikan pesan konservasi kepada masyarakat luas. Dengan demikian, karya ini tidak hanya berperan sebagai objek *fashion*, tetapi juga sebagai sarana edukasi mengenai pelestarian trenggiling Jawa.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam menciptakan pendekatan baru pada desain perhiasan dengan mengangkat fauna langka sebagai sumber inspirasi visual. Menghadirkan motif baru yang belum banyak dijumpai di industri perhiasan, sekaligus mengintegrasikan nilai konservasi ke dalam karya bergaya *organic modernism*. Dengan pendekatan ini, diharapkan desain perhiasan dapat menjadi medium yang efektif dalam membangun kesadaran dan kepedulian terhadap kelestarian trenggiling Jawa.

4.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, terdapat beberapa saran yang dapat dilakukan untuk penelitian selanjutnya antara lain adalah:

1. Perlu eksplorasi lebih lanjut pada

variasi bentuk stilasi trenggiling Jawa agar makna simbolik dapat tersampaikan lebih kuat sekaligus memperkaya koleksi perhiasan.

2. Disarankan melakukan pengujian material serta daya tahan perhiasan untuk memastikan kualitas, kenyamanan, dan keberlanjutan produk dalam jangka panjang.
3. Perluasan ke berbagai jenis perhiasan (cincin, *hair piece*, atau gelang) dengan tetap mengacu pada prinsip *organic modernism* membuka peluang pasar yang lebih luas.

Berdasarkan saran-saran tersebut, diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan penelitian selanjutnya, baik dalam segi visual, konsep, serta teknis. Melalui bentuk stilasi dan dekonstruksi dari trenggiling Jawa yang lebih beragam, pengujian material yang lebih mendalam, serta perluasan jenis perhiasan yang beragam yang tetap berpegang pada prinsip *organic modernism*, diharapkan karya perhiasan yang terinspirasi dari trenggiling Jawa ini tidak hanya menyampaikan nilai estetis serta fungsional saja, tetapi juga mampu memperkuat pesan konservasi serta memperluas jangkauan apresiasi masyarakat terhadap desain yang berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, Anang. S. (2020). Identifikasi Singkatan Simbolik Fauna Mamalia Pada Babak Cerita di Relief Lalitavistara Candi Borobudur. 130.
- Harmawan, Ari. (2020). Penerapan Motif Trenggiling Pada Keris Dengan Teknik Tinatah.
- Manshur, A., Kartono, A. P., & Masyud, Burhanuddin. (2015). Karakteristik Habitat Trenggiling Jawa (Manis Javanica) Di Taman Nasional Gunung Halimun Salak.

Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan Republik Indonesia. (2018). Peraturan Tentang Jenis Tumbuhan dan Satwa yang Dilindungi. Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan. Jakarta.