

DESAIN INTERIOR PADA AKOMODASI *NOMADIC TOURISM* DALAM PERSPEKTIF POSTMODERN

I Putu Gede Andy Pandy

Program Studi Seni, Magister Seni (S2) Pengkajian Seni,
Institut Seni Indonesia Denpasar
Tlp. 081353356060, E-mail: pandy_15@yahoo.com

ABSTRAK

Nomadic tourism adalah wisata yang bersifat *temporary* baik dari segi akses atau amenitasnya. Sasaran utama dari *nomadic tourism* adalah *backpackers* yang didominasi oleh kaum milenial. Hal ini sejalan dengan jiwa milenial yang cenderung fleksibel, senang mencari pengalaman baru dan menyukai kepraktisan, sehingga pilihan wisata *nomadic tourism* mampu dijadikan peluang yang baik untuk kemudahan berwisata. Tujuan penelitian ini adalah menganalisa pengaruh cara berwisata *nomadic* terhadap akomodasi desain interior dari perspektif post modern. Budaya postmodern mengacu pada konsep *nomadic tourism* yang ringan dan sederhana. Desain interior pada amenitas ini menerapkan pola desain interior minimalis tanpa mengurangi kenyamanan pemakai aktivitas. Perabotan secara lengkap terdapat pada semua ruang dari fasilitas tidur, bersantai, bekerja, fasilitas mandi cuci, dapur bahkan fasilitas hiburan seperti perangkat televisi. Ruangan didesain multifungsi dengan mengambil ukuran minimal dengan sirkulasi yang memadai. Hal yang terpenting dari konsep desain interior *nomadic* ini adalah pada perlengkapan furniturnya yang memenuhi kriteria yang ringan, dapat dilipat, ditumpuk dan disimpan, dapat mengembang, dapat sekali pakai serta dapat didaur ulang.

Kata kunci: *nomadic tourism*, postmodern, desain interior

ABSTRACT

Interior design in nomadic tourism accommodation in postmodern perspective. Nomadic tourism is tourism that is temporary in terms of access or amenities. The main target of nomadic tourism is backpackers who are dominated by millennials. This is in line with the millennial spirit who tends to be flexible, likes to seek new experiences and likes practicality, so that the choice of nomadic tourism can be used as a good opportunity for easy travel. The purpose of this study is to analyze the effect of nomadic travel on interior design accommodation from a post modern perspective. Postmodern culture refers to the light and simple concept of nomadic tourism. The interior design of this amenity applies a minimalist interior design pattern without compromising the user's comfort. Complete furniture is available in all rooms, from sleeping, relaxing, working facilities, washing bath facilities, kitchens and even entertainment facilities such as television sets. The room is designed to be multifunctional by taking a minimum size with adequate circulation. The most important thing about this nomadic interior design concept is the furniture fittings that meet the criteria of being lightweight, foldable, stackable and stored, expandable, disposable and recyclable.

Keywords: *nomadic tourism*, postmodern, interior design

1. Pendahuluan

Pariwisata merupakan bagian dari perjalanan yang mengarah pada keperluan rekreasi, liburan maupun kepentingan bisnis serta keperluan lainnya. Pariwisata adalah perjalanan untuk keperluan rekreasi, liburan atau bisnis. World Tourism Organization mendefinisikan wisatawan sebagai orang-orang yang "bepergian ke suatu tempat dan menetap di tempat-tempat selain lingkungan sekitar mereka selama tidak lebih dari satu tahun untuk keperluan liburan, bisnis dan lain-lain" (United Nations, 2010).

Sektor pariwisata berperan penting dalam pembangunan nasional sebagai penggerak ekonomi, pengembangan usaha dan infrastruktur yang melibatkan pemerintah, masyarakat maupun swasta serta menyediakan lapangan pekerjaan. Seperti dikutip dalam jurnal yang ditulis oleh Eka Mahadewi bahwa sektor pariwisata Indonesia mengupayakan peningkatan kunjungan wisatawan melalui 3 program unggulan, yakni: 1) peningkatan digitalisasi; 2) pengembangan dan pengelolaan *homestay*; 3) kemudahan konektivitas antar destinasi seperti laut, darat atau udara (Mahadewi, 2018). Hal yang perlu dikaji adalah menghadirkan sebuah destinasi menarik yang mampu membangun citra positif kepada wisatawan. Citra positif tersebut dapat berupa informasi pariwisata yang *up to date* melalui pemanfaatan media sosial yang bersifat digital dan mudah diakses. Selain itu usaha pariwisata dalam bentuk usaha jasa akomodasi berupa *homestay* diyakini mampu memberikan dampak positif terhadap masyarakat lokal. Melihat kondisi tersebut maka wisata dengan format *nomadic tourism* (wisata nomad) diharapkan mampu memberikan warna baru bagi perkembangan industri pariwisata.

Adanya perkembangan media sosial seperti instagram juga sangat memberi pengaruh terhadap perkembangan sektor pariwisata. Hal ini menyebabkan adanya tren untuk bepergian atau *travelling* dengan tujuan tidak hanya untuk mengeksplorasi keindahan Nusantara namun sebagian adalah mencari spot destinasi yang '*instagramable*'. Untuk itu sasaran utama dari

nomadic tourism merupakan *backpackers* yang di dominasi oleh kaum milenial. Hal ini sejalan dengan jiwa milenial yang cenderung fleksibel, senang mencari pengalaman baru dan menyukai kepraktisan, sehingga pilihan wisata *nomadic tourism* mampu dijadikan peluang yang baik untuk kemudahan berwisata. Menurut Menteri Pariwisata RI, Arief Yahya, luas wilayah Indonesia yang dipenuhi kepulauan menjadi tonggak awal tercetusnya *nomadic tourism*. *Nomadic tourism* adalah wisata yang bersifat *temporary* baik dari segi akses maupun amenitasnya.

Gejala *nomadic tourism* ini merupakan gejala baru pola perindustrian pada masa sekarang. Jika sebelum abad ke-13 M segala proses produksi berpola "*form follows meaning*", artinya bentuk hasil produksi mengikuti makna dari produk tersebut. Contohnya kursi dibuat untuk duduk. Namun dengan berkembangnya perindustrian terjadi gejala baru, yakni "*form follows function*", artinya segala bentuk hasil produksi dibuat berdasarkan fungsinya, contohnya kursi dibuat dengan beberapa fungsi khusus; kursi santai, kursi untuk bekerja, dan lain – lain.

Pada era globalisasi saat ini, gejala budaya menampilkan pola produksi yang "*form follows fun*", contohnya kursi untuk fungsi apa pun harus dapat menyenangkan si pemakai/konsumen. Lebih lanjut, terjadilah bentuk-bentuk industri yang menawarkan kesenangan bagi pemakai, terjadilah industri pola baru yang tidak hanya menawarkan barang produksi, namun barang produksi dengan intensitas *fun* yang ditawarkannya (*ecstasy*). Terkait dengan amenitasnya pembangunan hotel pada sebuah destinasi yang sesuai dengan gejala postmodern "*form follow fun*" tersebut tergantikan dengan *caravan*, *glam camp* dan *home pods*. Ketika menghadirkan sebuah akomodasi yang praktis namun tetap nyaman, diperlukan sebuah desain interior *caravan*, *glam camp* dan *home pods* yang mampu memberikan pengalaman baru bagi calon *traveller*.

Teori yang digunakan dalam artikel ini adalah teori-teori postmodern yang terkait dengan perkembangan arsitektur dan desain interior.

Perkembangan arsitektur sejalan dengan perkembangan kebudayaan manusia, yaitu pola pikir dan pola hidupnya (Sumalyo, 1997). Hal ini berarti perkembangan arsitektur dipengaruhi oleh perkembangan pola pikir dan pola hidup manusia pada zamannya. Gerakan arsitektur modern dapat dipandang sebagai cara pandang pada saat itu, yaitu masyarakat industrial. Arsitektur sebagai bagian dari kebudayaan manusia, juga mengalami perubahan cara pandang, yang kemudian disebut sebagai "postmodernisme arsitektur".

Jencks dkk dalam buku *The Postmodern Reader* menyebutkan bahwa postmodernisme berarti berakhirnya *world view* tunggal, dengan kata lain perang terhadap totalitas, resistensi terhadap eksplanasi tunggal, penghargaan terhadap perbedaan dan perayaan yang bersifat regional, lokal atau khusus (Jencks et al., 1992). Secara agak kontradiktif postmodernisme merupakan kelanjutan modernisme dan transedensinya. Sebuah aktivitas ganda yang mengetahui hubungan kompleks dengan paradigma dan *world view* sebelumnya. Dalam bukunya *The Language of Post-modern Architecture*, Charles Jencks menjelaskan enam prinsip dalam arsitektur Postmodern, yaitu *double coding*, *hybrida*, kaya metafora, menghargai keberagaman atau pluralitas nilai (*multiplicity*), schizophrenia, dan bahasa arsitektur untuk mencapai multivalensi. Konsep-konsep postmodernisme lainnya adalah menghargai sejarah, memori, tradisi dan budaya, dan tidak antimodern (Jencks, 1987).

Postmodernisme adalah karakter regionalisme, representasi fiksional, kaya makna, poetry, fiksi, sekaligus fungsi (Klotz, 1988). Bangunan sebagai *work of art*, menghargai pluralitas, menghargai memori dan sejarah, spontanitas dan improvisasi, serta relativitas. Ditunjukkan melalui elemen-elemen arsitektur, dan mengangkat bentuk-bentuk arsitektur masa lalu dan merevitalisasi yang layak untuk diangkat kembali. Regionalisme juga penting karena harus dapat merespon kondisi lokalitas dan lingkungan fisik di sekitarnya.

Pengertian postmodern juga berubah

mengikuti arah transformasi besar nilai-nilai di dalam masyarakat secara keseluruhan (Kurokawa, 1991). Postmodern adalah masa saat tidak ada lagi kekuatan yang memiliki wewenang untuk menentukan aturan dan mengontrol yang lain. "Postmodernism recognises the value of the world's variety and worth of hybrid styles, acknowledging that Western values are not the only legitimate ones and that a near infinite variety of cultures exists around the globe". Kurokawa memiliki pemikiran yang paling terkenal yaitu simbiosis sebagai dasar pemikirannya. Arsitektur dan desain berdasarkan filsafat simbiosis diciptakan dengan menelusuri akar sejarah dan budaya secara mendalam, dan pada saat yang sama berusaha untuk menggabungkan elemen-elemen dari budaya lain di dalam karyanya. Desainer harus mengekspresikan budayanya pada saat yang sama juga menabrakkan dengan budaya lain, menyesuakannya dengan dialog, dan melalui simbiosis menciptakan desain baru. Demikianlah konsep dan teori postmodern ini dipakai untuk membahas gejala – gejala dari konsep pariwisata *nomadic tourism* yang dikaitkan dengan konsep – konsep desain amenities dan akomodasinya yang bersifat ringan dan sementara seperti caravan, homepod dan tenda *glamping*.

2. Pembahasan

Postmodernisme merupakan reaksi dan bentuk perlawanan terhadap manisnya konsep budaya modernisme yang sudah tidak relevan lagi. Menurut Prama, ciri-ciri modernisme adalah seperti: diferensiasi, dikotomi, progres, rasionalitas, dan penggunaan teknologi. Ciri-ciri tersebut merupakan penyebab utama dari persoalan-persoalan yang dihadapi manusia sekarang ini. Dengan semakin banyaknya persoalan yang muncul sebagai akibat dari budaya modernisme, maka muncullah konsep pemikiran postmodernisme. Secara epistemologi postmodernisme berarti pencairan ketidakstabilan yang ditandai dengan; runtuhnya kebenaran, rasionalitas, obyektivitas.

Ciri-ciri postmodernisme: 1) De-diferensiasi (menyamarkan perbedaan); 2) Keanekaragaman

argumentasi; 3) Menghargai perbedaan; 4) Membiarkan semua teori terbuka; 5) Tanpa kesimpulan; 6) Sintesis (berjalan secara bersama-sama). Prinsip dasar postmodernisme adalah tidak adanya benar dan salah, membiarkan segala sesuatu terbuka kemudian sensitif terhadap perbedaan, menyadari keterbatasan dan kemampuan masing-masing dan kebenaran selalu bergerak seiring dengan dimensi ruang dan waktu. Kelemahan dari postmodernisme adalah solipsisme (kondisi yang sangat relatif) sehingga semuanya menjadi tanpa aturan.

Burhan Bungin dalam bukunya yang berjudul Sosiologi Komunikasi (Bungin, 2006) menjelaskan adanya sifat-sifat yang terlihat dari masyarakat pada era postmodern, diantaranya adalah memiliki hidup yang nomaden atau berpindah-pindah. Rumah yang ditempati tidak statis. Hal ini disebabkan karena mereka terlalu sibuk dengan berbagai kegiatan usaha dan bisnis maka mereka dapat memilih rumah yang ingin mereka tinggali di dunia. Konsep berpindah (*nomaden*) inilah menimbulkan perjalanan wisata. Pariwisata juga merupakan fenomena sosial yang berperan sebagai pembawa misi perjalanan damai (*peaceful travel*) ke luar daerah. Manusia sebagai makhluk sosial mempunyai naluri untuk berinteraksi dan berhubungan dengan orang lain atau mencari sesuatu yang baru. Perjalanan dari suatu tempat ke tempat yang lain merupakan salah satu gejala sosial manusia. Pada jaman modern yang dibarengi dengan perkembangan sarana informasi, teknologi, telekomunikasi, ilmu pengetahuan dan seni mendorong manusia untuk melakukan perjalanan atau wisata. Pola hidup masyarakat yang telah berubah dan taraf kehidupan masyarakat yang terus meningkat seiring dengan perkembangan jaman juga merupakan salah satu faktor yang menyebabkan manusia berwisata. Paradigma baru ini merubah pandangan manusia terhadap pariwisata yang mana dulunya pariwisata merupakan kegiatan yang mahal dan hanya dilakukan oleh kalangan orang kaya (*bourgeois*) yang memiliki kemampuan atau keamanan dalam pendidikan, pengetahuan, budaya dan ekonomi tetapi sekarang pariwisata

dikonsumsi oleh kalangan menengah ke bawah yang hanya memiliki keamanan dalam bidang pendidikan dan budaya namun lemah dalam ekonomi.

Semakin banyaknya waktu luang (*leisure time*) dan tabungan (*saving*) yang dimiliki oleh manusia di dunia mengakibatkan jumlah kedatangan wisatawan terus meningkat. Kedatangan wisatawan dalam jumlah yang banyak apalagi melebihi daya tampung (*carrying capacity*) dari suatu daerah tujuan wisata akan mengakibatkan terjadinya berbagai perubahan terutama paradigma berfikir dan berperilaku dalam kehidupan sosial, budaya dan politik daerah tujuan wisata tersebut. Dulunya mereka bepergian dan berlibur secara bersama-sama dengan kerabat kerjanya atau teman-teman sekolah. Namun sekarang ini mereka lebih cenderung berlibur dalam kelompok-kelompok kecil dan bahkan perorangan (*Free Independent Traveler*). Gejala tersebut dapat diakomodir dengan konsep postmodern pada pariwisata yang disebut dengan *nomadic tourism*.

Konsep pariwisata *nomadic tourism* merupakan gejala budaya postmodern dengan prinsip mengikuti kesenangan (*form follows fun*), karena kehidupan postmodern adalah permainan untuk kesenangan belaka (Mudana, 2015). Postmodern hadir sebagai suatu sikap dimana semua hal tidak memiliki batasan. Dalam desain, bahwa desain itu adalah milik semua orang. Postmodern menampilkan desain sebagai sebuah seni yang merupakan apresiasi dari sebuah konsep yang artistik. Desain interior postmodern akan menghasilkan suatu karya desain yang menciptakan bentuk keragaman dan kekayaan makna. Postmodern selalu terfokus pada minimalisme dan organisasi. Oleh karena itu, gaya ini memegang teguh beberapa hal seperti bentuk sederhana, dekorasi minimalis, dan memiliki fungsi yang tinggi.

Ciri utama dari desain interior bergaya postmodern adalah ruangan yang nyaman bagi tubuh, pikiran dan jiwa dipadukan campuran bahan dan sudut yang tidak konvensional dan simetri. Dalam contoh desain interior bergaya

postmodern, perpaduan kursi futuristik dan *cupboard vintage* dalam satu ruangan yang sama tapi tetap tercipta suasana yang harmonis dan nyaman. Pemahaman orang postmodern yang bebas membuat mereka cenderung melakukan gerakan *back to nature, back to village, back to traditional*, demikianlah halnya pada konsep *nomadic tourism* yang kembali ke alam, kembali ke desa dan kembali melakukan cara-cara tradisional.

Hasil survei di Amerika Serikat yang dirilis oleh Everbrite-Harris Poll membuktikan bahwa generasi milenial lebih memilih menghabiskan uang mereka untuk mendapatkan pengalaman (*experience*) dibandingkan barang (*material goods*) (Eventbrite-Harris Poll, 2014). Peluang inilah oleh Kementerian Pariwisata membangun destinasi digital yang berkonsep *nomadic tourism* dengan mengeluarkan strategi baru menawarkan 100 destinasi digital dan *nomadic tourism* yang tersebar di 34 provinsi di Indonesia. Konsep destinasi digital ini mengacu pada destinasi yang kreatif, memiliki spot fotogenik untuk diunggah di media sosial, dan viral di media sosial

Definisi *nomadic tourism* merupakan suatu kegiatan wisata yang menghubungkan gaya hidup berpindah-pindah atau nomaden. Dalam pariwisata *nomadic tourism* merupakan warna baru, dimana wisatawan dapat menetap dalam kurun waktu tertentu disuatu destinasi wisata dengan amenities yang bersifat *portable* dan dapat berpindah-pindah (Kementerian Pariwisata RI, 2015). Pengembangan wisatawan di Indonesia, dibedakan atas 3 jenis wisatawan nomad dengan kategori wisatawan *backpacker*. Wisatawan *backpacker* merupakan wisatawan yang identik dengan bepergian hanya membawa tas gendong dalam setiap perjalanannya. Namun, pada wisata nomad para *backpacker* memberi mampu memberikan dampak penting yang bermanfaat pada destinasi wisata. Karena para *backpacker* memanfaatkan teknologi digital pada setiap perjalanannya (Bramantoro, 2018). Menurut Kementerian Pariwisata RI terdapat 3 wisatawan nomad yang terdiri atas:

- a. *Glampacker* atau '*millennial nomad*'. Merupakan wisatawan yang menjelajah untuk mencari destinasi dengan *spot instagramable* dengan memanfaatkan digitalisasi untuk mendokumentasikan momen perjalanan ke media sosial seperti instagram.
- b. *Luxpacker* atau '*luxurious nomad*'. Merupakan wisatawan yang melakukan perjalanan mengembara untuk melpakann dunia daerah asal mereka dengan menggunakan fasilitas *online*. Terdapat 7,7 juta wisatawan jenis ini menggunakan fasilitas perjalanan dengan frekuensi tertentu di media Conde Nest travel, Expedia, booking.com, AirBnB, hotels.com dan Agoda.com.
- c. *Flashpacker* atau '*digital nomad*'. Merupakan wisatawan yang menetap sementara pada suatu tempat sembari bekerja darimana saja. Terdapat 5 juta wisatawan dengan kategori flashpacker yang memiliki afinitas terhadap Indonesia dan tertarik dengan dunia digital nomad. Dalam kategori ini, canggu merupakan spot terbaik sebagai digital nomad favorit nomor 1 di dunia.

Nomadic tourism dalam pengembangan destinasi wisata, dibedakan menjadi 3 bagian yakni:

- a. *Nomadic tourism Attraction*, adalah adanya bentuk atraksi yang memberikan hiburan kepada wisatawan nomad. Atraksi ini dapat dikemas melalui atraksi alam, buatan dan *event*.
- b. *Nomadic tourism Access*, adalah kemudahan yang didapat oleh wisatawan nomad selama menuju destinasi dengan waktu yang lebih cepat. Kemudahan destinasi tersebut bias berupa *seaplane, helicity* dan kapal laut. Untuk pembangunan akses nomad untuk kategori ini masih belum dipersiapkan secara maksimal. Namun fasilitas akses nomad, seperti di bandara Ngurah Rai, pelabuhan Benoa dan fasilitas *helipad* di beberapa hotel berbintang.
- c. *Nomadic tourism Amenities*, adalah ketersediaan akomodasi yang bisa berbentuk

caravan, glamping atau *glam camp* dan *home pods*.

Desain Amenitas yang mencerminkan budaya postmodern

Home Pod. Perkembangan wisata nomad di Bali dapat kita temukan sebuah *home pods* yang telah di bangun di tepi danau Beratan, kabupaten Tabanan, Bali. *Home pods* merupakan *homestay* yang berbentuk seperti telur yang bersifat *semi-fixed* dimana bangunan dapat di bongkar pasang. Pemasangan pertama *home pods* ini dilakukan pada event Ulun Danu Art Festival IV 2018. *Home pods* tersebut menggunakan material bambu sebagai material utamanya (Gambar 1). Hal ini dikarenakan bambu memberikan kesan alam yang sangat kuat. Bangunan *home pods* tersebut memiliki 2 lantai sehingga cocok ditempati untuk satu keluarga.

Glamping. Sesuai dengan namanya, *glamping* (*glamour camping*) adalah semacam tempat *camping* tapi dengan fasilitas akomodasi kelas bintang menikmati keindahan alam yang menakjubkan berpadu dengan kemewahan (Gambar 2). *Glamping* adalah tren terbaru bagi mereka yang ingin bersatu dengan alam namun tetap diliputi kenyamanan dan kemewahan.

Shelter dome. Meski beratapkan tenda, atau modular dome berbentuk bola bulat, namun kita tetap bisa merasakan nyamannya tidur di kasur berukuran besar (Gambar 3). Jika kita harus ke sungai untuk mandi bila kemah, tak demikian dengan *glamping*. Kita bisa mandi dan buang air di toilet yang disediakan di *glamping*, mendapatkan pengalaman menyatu dengan alam tapi tetap mendapatkan layanan akomodasi layaknya di hotel berbintang.

Akomodasi Bergerak. Gaya liburan dengan karavan telah populer di barat terutama Inggris puluhan tahun lalu. Berlibur dengan karavan menawarkan petualangan seru serta pengalaman tak terlupakan. Karavan adalah alat transportasi yang bisa kita gunakan untuk berjalan-jalan dan menginap dengan nyaman (Gambar 4). Kita disuguhkan pemandangan berbeda-beda setiap pagi apabila berlibur menggunakan karavan.

Akomodasi yang paling *mobile* adalah karavan, hotel di atas mobil, atau bisa kita sebut “hotel mobil”. Hotel karavan ini bisa berpindah harian atau mingguan, untuk mencari spot-spot terindah di suatu destinasi wisata. Di Danau Toba misalnya, dengan hotel karavan ini wisatawan bisa berpindah-pindah di spot-spot tercantik di sepanjang tepi danau mulai dari Parapat, Ambarita, hingga Bakara.



Gambar 1. Contoh *Homepod* yang ada di Bali
Sumber: <https://matranews.id/homepod-oval-apa-itu>



Gambar 2. Contoh desain rumah tenda atau *Glamping*
Sumber: <https://www.familyfriendlyhq.ie/things-to-do/anyone-for-glamping-25/>



Gambar 3. Contoh Desain *Shelter Dome*
Sumber: <https://www.irishtimes.com/life-and-style/travel/ireland/star-gazing-domes-to-fancy-yurts-the-best-places-for-glamping-1.3516353>



Gambar 4. Contoh Karavan Mobil yang dilengkapi Awning dan Tenda



Gambar 5. Contoh tampak desain *Tiny House*
Sumber: <https://interiordesign.id/tiny-house-movement-mendesain-mungil-yang-sederhana-namun-sangat-nyaman>

Tiny House. *Tiny house* adalah tempat tinggal atau hunian yang berukuran sangat kecil atau mungil (HinaYana, 2019). *Tiny house* berkembang dengan dasar pemikiran: hidup sederhana dalam sebuah rumah berukuran kecil (Gambar 5). Menciptakan dan mengkreasi



Gambar 6. Contoh ruang yang dilengkapi dengan fasilitas kerja
Sumber: <https://interiordesign.id/tiny-house-movement-mendesain-mungil-yang-sederhana-namun-sangat-nyaman>

hunian dengan ukuran tidak lebih dari 46 meter persegi, namun dengan arsitektur dan desain yang sangat menarik. Model *Tiny house* juga bisa dikembangkan untuk mendukung *nomadic tourism* ini. Dengan fasilitas interior yang lebih lengkap layaknya dalam sebuah rumah tinggal, walaupun dalam ukuran yang minimalis tentunya tidak mengurangi kenyamanan wisatawan untuk tinggal sementara dalam amenitas ini.

Budaya postmodern dalam konsep *nomadic tourism* ini terutama memiliki kesan ringan dan sederhana. Desain interior pada amenitas ini menerapkan pola desain interior minimalis tanpa mengurangi kenyamanan aktivitas pemakai tetapi dengan ukuran yang minimal. Segala perabotan lengkap terdapat pada ruang dari, bersantai, bekerja (Gambar 6), fasilitas mandi cuci hingga fasilitas tidur, dan bahkan fasilitas hiburan seperti perangkat televisi dan dapur yang mewah.

Ruangan dirancang multifungsi dengan mengambil *space* minimal dan sirkulasi yang memadai. Dan yang terpenting dari konsep design interior *nomadic* ini adalah pada perlengkapan furniturnya yang memenuhi kriteria ringan, dapat dilipat, ditumpuk dan disimpan, dapat mengembang, dapat sekali pakai dan dapat didaur ulang. Dengan demikian budaya postmodern dapat dilihat pada program *nomadic tourism* dengan dibangunnya amenitas wisata yang sederhana dan cepat bangun tersebut yang mengacu pada kaidah-kaidah desain interior

minimalis dan multifungsi.

3. Kesimpulan

Globalisasi yang membawa budaya postmodern yang bebas dan tanpa batas dapat dilihat pada konsep pariwisata *nomadic tourism* yang merupakan konsep perjalanan wisata yang bisa menjangkau wilayah-wilayah yang belum terdapat infrastruktur yang memadai di beberapa kepulauan di Indonesia. *Nomadic tourism* bisa berupa wisata berpindah tempat dengan cepat oleh karena itu diperlukan akomodasi wisata yang menjawab kebutuhan itu. Dalam hal akomodasi dimungkinkan dirancang, sebuah desain interior yang minimalis, ringan, dan tetap berfungsi nyaman sesuai permintaan dan standar wisatawan.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada bapak Prof. Dr.I Gede Arya Sugiarta, S.Skar., M.Hum selaku Rektor sekaligus koordinator mata kuliah penelitian seminar pengkajian seni, Ibu Dr. Ni Made Arsiniwati, Bapak Dr. I Wayan Mudra, M.Sn. Bapak Dr. I Wayan Swandi selaku Pembina dalam penelitian dan tulisan ini.

Daftar Pustaka

- Bramantoro, T. (2018). *Jumlah Amenitas Pariwisata Bakal Didongkrak Nomadic Tourism*. Diakses 1 Januari 2019 Dari. <https://www.tribunnews.com/travel/2018/03/14/jumlah-amenitas-pariwisata-bakal-didongkrak-nomadic-tourism>
- Bungin, B. H. M. (2006). Sosiologi komunikasi: teori, paradigma, dan diskursus teknologi komunikasi di masyarakat. *Language, 19*(395p), 24cm.
- Eventbrite-Harris Poll. (2014). *Millennials: Fueling the Experience Economy*. https://eventbrite-s3.s3.amazonaws.com/marketing/Millennials_Research/Gen_PR_Final.pdf
- HinaYana. (2019). *Tiny House Movement*,

Mendesain & Mengembangkan Rumah "Mungil" yang Sederhana Namun Sangat Nyaman. Diakses 30 Januari 2019 Dari. <https://interiordesign.id/tiny-house-movement-mendesain-mungil-yang-sederhana-namun-sangat-nyaman>

- Jencks, C. (1987). The modes of architectural communication. In *The language of post-modern architecture*. (Vol. 54). London: Academy Editions.
- Jencks, C., Branscome, E., & Szacka, L.-C. (1992). *The post-modern reader*. London: Academy Editions.
- Kementerian Pariwisata RI. (2015). Rencana Strategis Kementerian Pariwisata 2015 - 2019. In *Kementerian Pariwisata* (Issue September 2015, pp. 1–100). <http://www.kemenpar.go.id/post/rencana-strategis-2015-2019-kementerian-pariwisata>
- Klotz, H. (1988). *The History of Postmodern Architecture* (R. Donnell (ed.)). Massachusetts: MIT Press.
- Kurokawa, K. (1991). *Intercultural architecture: the philosophy of symbiosis*. Washington: The American Institut of Architects Press.
- Mahadewi, N. M. E. (2018). Nomadic Tourism, Wisata Pendidikan, Digitalisasi dan Wisata Event Dalam Pengembangan Usaha Jasa Akomodasi Homestay di Destinasi Wisata. *Jurnal Kepariwisataaan, 17*(1), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.52352/jpar.v17i1.26>
- Mudana, I. W. (2015). *Transformasi Seni Lukis Wayang Kamasan Pada Era Postmodern di Klungkung Bali*. Disertasi. Program Pasca Sarjana Universitas Udayana, Denpasar.
- Sumalyo, Y. (1997). *Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan abad XX*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- United Nations. (2010). *International Recommendations for Tourism Statistics - 2008*. United Nations Publications.