

Penerapan Konsep Taman Rakyat Pada Interior Pusat Seni Kriya Nusantara di Surabaya

Stella Tjoanda

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: stellatjoanda@gmail.com ; ronaldhis@gmail.com

Abstrak—Perancangan Pusat Seni Kriya Indonesia di Surabaya merupakan sarana untuk memperkenalkan salah satu kesenian Indonesia, yaitu seni kriya yang berasal dari seluruh daerah Indonesia. Perancangan ini bertujuan membangun sarana yang menarik minat masyarakat untuk mengenal apa itu seni kriya, sehingga tidak akan dilupakan dan mampu berkembang sebagai bagian dari industri kreatif di pasar internasional. Konsep perancangan yang diambil adalah “Taman Rakyat”. Taman memiliki arti “tempat yang menyenangkan” dan rakyat adalah “penduduk suatu negara”, dengan maksud bahwa pusat seni kriya ini akan menjadi sarana yang mewadahi apresiasi, edukasi dan menghibur masyarakat Indonesia. Implementasi konsep menekankan pada pemilihan material yang alami, dan pola sirkulasi, hubungan antar ruang yang langsung. Ruang lingkup perancangan ini meliputi galeri sebagai fasilitas utama, toko/ *souvenir shop* dan *workshop* sebagai sarana penunjang. Fasilitas galeri dan *workshop* menjadi sarana informasi dan pelatihan bagi pengunjung. Fasilitas toko/*souvenir shop* menekankan pada pemasaran produk seni kriya.

Kata Kunci—Perancangan Interior, Pusat Kriya, Taman Rakyat

Abstract Design of Art & Craft Center in Surabaya Indonesia is means to introduce one of Indonesian art, which is Seni Kriya that is derived from all regions in Indonesia. This project is expected to attract the public to know what Seni Kriya are, thus it will not be forgotten and be able to evolve as part of the creative industry in the international market. This design concept is "People's Park". Park means "a fun /entertaining place", and people means "a population of a country", with the intent that this art & craft center will be a fun and entertaining means to the society. The concept implementation focusing on selection of natural materials, and space circulation that are connected to each other. The scope of this design include the Gallery as a major facility, the store / *souvenir shop* and *workshops* as a means of supporting. The gallery and *workshop* provides information and knowledge for visitors. Store facilities focusing on marketing, selling the craft products.

Keyword—Interior designing, Kriya Center, People's Park

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

EKONOMI kreatif yang dikenal sebagai industri kreatif adalah konsep ekonomi yang berkembang di eragobalisasi/ ekonomi baru. Industri kreatif mengandalkan ide dan wawasan pengetahuan dari sumber daya manusia (SDM) sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya. Di Indonesia, industri kreatif mulai dikenal saat pemerintah berusaha meningkatkan daya saing produk dalam

negeri di pasar global. Pemerintah melalui Departemen Perdagangan dan Departemen Perindustrian berusaha untuk menempatkan produk lokal Indonesia menjadi produk yang bisa diterima dan bersaing di pasar internasional. Produk yang bersangkutan tetap memiliki karakter Nasional, salah satu diantaranya adalah seni kriya nusantara.

Secara ilmiah Seni kriya adalah bidang keilmuan yang mempelajari pengetahuan, keterampilan dan kreatifitas berkarya rupa, yang bertolak dari pendekatan medium, kepekaan estetik, kebutuhan keseharian (utilitarian) dan mengandalkan keterampilan manual, dengan kata lain seni kriya menghasilkan barang ekonomi yang mengandalkan ketrampilan dan kekreatifan pelaku industrinya. Seni kriya dalam bidang industri kreatif, mengalami sedikit perubahan, yaitu adanya adaptasi akan kebutuhan masyarakat modern, produk-produk seni kriya tersebut pada umumnya diproduksi oleh usaha kecil-menengah (UKM). UKM-UKM lebih memproduksi barang seni kriya yang sudah dimodifikasi, sebagai contoh: batik yang seharusnya adalah sebuah kain, diproduksi sebagai kertas yang kemudian di aplikasikan pada kotak-kotak perhiasan dan sebagainya. Disinilah unsur kekreatifan dalam industri kreatif diaplikasikan.

Perkembangan industri kreatif seni kriya mengalami kemajuan seiring dengan program pemerintah yang mengembangkan industri kreatif, seperti membantu Usaha Kecil Menengah dalam memasarkan barangnya. Salah satu wujud nyatanya adalah dengan membangun galeri/toko penjualan yang menampung UKM dengan produk sejenis. Selain melalui bantuan pemerintah, terdapat pula instansi-instansi swasta yang secara mandiri memproduksi, dan memasarkan produknya. Instansi-instansi ini memudahkan masyarakat, yaitu para peminat seni kriya dalam mencari barang. Surabaya sebagai salah satu kota besar, dimana terdapat beberapa pengusaha swasta, dan beberapa instansi yang berbentuk pusat kerajinan dan memasarkan produk seni kriya. Beberapa pusat kerajinan yang terletak di Surabaya Antara lain, Galeri Batik Jawa Timur, yang memamerkan dan memasarkan batik-batik khas jawa timur. Mirota Batik & *Handicraft* di Surabaya, yang menjual berbagai jenis batik, kain tenun, dan kriya tradisional, dan Galeri cinderamata Jawa Timur, yang berupa galeri toko kerajinan khas jawa timur, walaupun dinamakan Galeri, tetapi instansi milik pemerintah ini lebih menekankan pada penjualan.

Instansi-instansi seni kriya di Surabaya, baik milik swasta ataupun pemerintah, pada umumnya hanya berfokus pada penjualan barang, dengan tujuan meningkatkan pemasaran industri kreatif (Seni kriya) sehingga lebih dikenal di masyarakat. Tetapi cara ini belum maksimal, karena pengunjung/pembeli yang datang pada umumnya adalah peminat seni kriya atau peminat barang-barang tradisional saja, masih terdapat banyak masyarakat umum yang belum mengenal seni kriya. Instansi yang ada cenderung melupakan aspek-aspek yang dapat menarik minat masyarakat umum yang belum tahu dan mengenal seni kriya, untuk berkunjung ke toko/galerinya.

Perancangan Pusat seni kriya Nusantara ini ditujukan untuk menyediakan sebuah tempat/gedung yang tidak hanya menawarkan seni kriya untuk dijual, tetapi juga untuk dinikmati sebagai barang seni, serta mampu memberi informasi dan memiliki daya Tarik bagi masyarakat umum untuk berkunjung. Dengan semakin banyaknya peminat seni kriya, tentunya pasar industri kreatif (seni Kriya) akan semakin besar dan berkembang. Tempat tersebut adalah sebuah Pusat seni kriya Nusantara, yang memperkenalkan koleksi kriya dari seluruh wilayah Nusantara (Indonesia), hal ini lebih bermanfaat bagi masyarakat umum yang sama sekali tidak mengenal kriya, sebab informasi yang ada akan lebih banyak dibandingkan hanya satu wilayah Jawa Timur saja. Masyarakat Surabaya dapat mengenal dan menikmati ragam kesenian kriya dari seluruh nusantara.

B. Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang interior fasilitas Pusat Seni Kriya Nusantara yang menarik (*attractive*), menghibur (*entertain*), dan menyenangkan (rekreatif) bagi masyarakat umum yang berkunjung?
- Bagaimana merancang interior Pusat Seni Kriya Nusantara yang mampu memberi informasi dan menunjang pengunjung untuk mengapresiasi seni kriya?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan utama dari perancangan Pusat Seni Kriya Nusantara ini adalah untuk membantu perkembangan industri kreatif (seni kriya), yaitu dengan memperluas pasar konsumen dalam masyarakat. Caranya adalah dengan menghadirkan sebuah instansi yang menarik minat masyarakat umum yang tidak mengenal seni kriya, semakin banyaknya jumlah masyarakat yang mengenal seni kriya berarti memiliki kemungkinan semakin besar pula pasar konsumen seni kriya.

Maka dari itu hal-hal yang ingin dihadirkan dalam perancangan ini adalah :

- Menghadirkan sebuah Pusat seni kriya Nusantara yang menghibur (*entertaining*) dan menyenangkan, sehingga dapat menjadi sarana rekreasi bagi pengunjung.
- Menyediakan sebuah pusat seni kriya Nusantara yang tidak hanya Menjual /memasarkan produk dalam tujuannya untuk membantu perkembangan industri kreatif, tetapi juga memberi informasi bagi masyarakat

yang ingin mengenal seni kriya.

- Menghadirkan sebuah Pusat seni kriya Nusantara yang menampung dan menghadirkan kriya Nusantara, dan menyampaikannya secara Menarik, baik dari fasilitas yang ditawarkan, maupun penataan interior, suasana dan sebagainya.
- Menyediakan sebuah pusat seni kriya Nusantara dimana pengunjung dapat mengapresiasi karya karya seni kriya secara nyaman dan menyenangkan.

II. KONSEP

Pusat Seni Kriya Nusantara di Surabaya adalah tempat yang bertujuan menampilkan beraneka ragam karya Seni Kriya dari Indonesia, menghadirkan fasilitas-fasilitas yang dikemas dengan menarik dan estetis, tidak monoton, baik dari desain interior, suasana, maupun aktivitas yang ditawarkan. Mengapa demikian? Berdasarkan fakta dilapangan, instansi yang berkaitan dengan seni kriya pada dasarnya hanya berfokus pada penjualan produk, dan kurang memperhatikan unsur-unsur seperti informasi, *entertaining*/hiburan, kenyamanan untuk mengapresiasi dan sebagainya. Dampaknya, masyarakat menjadi kurang berminat untuk mengunjungi atau mencari tahu mengenai seni kriya. Tujuan dari pusat seni kriya nusantara ini menghadirkan unsur menghibur (*entertaining*), menyenangkan (*rekreative*) dan nyaman (*apresiative*) di dalam sebuah instansi yang menjual, memamerkan dan memberi informasi (*informative*) mengenai produk kriya. Unsur-unsur tersebut diharapkan menarik minat masyarakat untuk mengunjungi Pusat seni kriya nusantara ini, bukan hanya sekedar melihat-lihat atau berbelanja, namun juga dapat bersenang-senang, berekreasi dan memperoleh informasi sambil mengapresiasi barang di area pameran, barang yang dijual, dengan demikian diharapkan dapat membantu perkembangan dan pertumbuhan industri kreatif. Fasilitas workshop dan demo memungkinkan pengunjung untuk melihat dan merasakan secara langsung proses pembuatan seni kriya, fasilitas ini menjadi satu unsur yang menarik, menyenangkan, dan rekreatif yang ditawarkan.

Konsep "taman rakyat", arti dari taman adalah tempat yang menyenangkan, tempat orang untuk berekreasi. (KBBI p997). Taman pada umumnya dikenal sebagai taman (kebun), namun taman dapat juga diartikan sebagai taman baca atau perpustakaan, taman bermain dan sebagainya. Oleh karena itu "taman" yang dipakai disini adalah sebuah tempat yang menyenangkan. Rakyat adalah penduduk suatu daerah/negara (KBBI p812). Pada konteks konsep ini, rakyat dihubungkan /diartikan sebagai rakyat Indonesia. Perancangan ini adalah untuk memperkenalkan kebudayaan Indonesia, oleh karena itu desain yang diambil haruslah mengandung unsur tradisional, namun perlu diingat bahwa target pasarnya bukan saja rakyat Indonesia namun juga kalangan luar, atau masyarakat internasional, Oleh karena itu desain dengan unsur tradisional harus dipadu dengan sesuatu yang lebih fleksibel, contohnya desain style modern.

III. APLIKASI KONSEP DESAIN

Pada tabel dibawah ini, dijabarkan beberapa sifat dari konsep “taman rakyat”, yang disertai dengan gambaran secara garis besar mengenai aplikasinya dalam interior.

Karena konsep “taman rakyat” lebih banyak berbicara mengenai nilai-nilai, dan kurang berbicara mengenai visual, maka pengaplikasiannya dalam desain juga terdapat pada nilainya. Sebagai contoh : pemilihan sirkulasi yang saling berhubungan dan berbentuk radial (melingkar), mengambil/berbicara mengenai nilai kebersamaan / gotong royong dari rakyat (terutama rakyat Indonesia)



Gambar 1. Kebersamaan rakyat

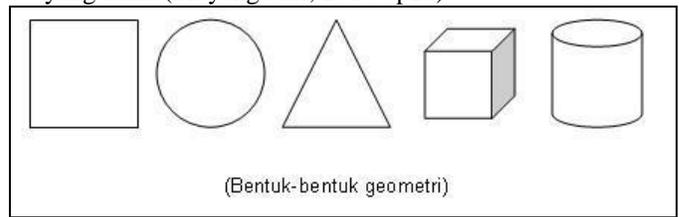
Tabel 1. Ciri dan peng-aplikasian desain.

No	Ciri – ciri taman	aplikasi
1	Menyenangkan	- Interior yang menarik, tidak monoton /membosankan - Display yang dinamis - Suasana yang santai / tidak menekan
2	Rekreatif	- Fasilitas yang memungkinkan pengunjung berkreasi dengan seni kriya - Memberi informasi dan pengetahuan
3	Terbuka / umum	- System sirkulasi yang terbuka dan tidak kaku - Hubungan antar ruang secara langsung
4	Lapang	- Besar sirkulasi yang sesuai, pemilihan material dan warna yang memberi kesan luas/lapang
5	Nyaman	- Sirkulasi yang tidak sempit, display yang sederhana dan tidak berlebihan. - warna yang hangat
Ciri-ciri rakyat		
6	Asri /alami	- <u>pemilihan</u> material dan warna , serta unsur dekorasi yang alami. Seperti kayu dan bunga/ tanaman hias
7	Sederhana	- Sirkulasi secara keseluruhan yang saling terhubung sehingga membentuk pola sirkulasi sirkular yang sederhana. - Display yang dinamis, namun tidak berlebihan.
8	Tradisional	- Aplikasi detail/ aksen bermotif seperti batik atau ukiran kayu.
9	Kebersamaan	- Akses antar area terhubung langsung. Aplikasi rolling door

- Karakter Bentuk**

Taman adalah tempat yang menyenangkan dan menghibur namun tetap memberi kesan nyaman pada penggunaanya, oleh karena itu bentuk yang dipilih adalah bentuk geometris untuk menampilkan bentuk yang sederhana, seperti bentuk segitiga, dan bujur sangkar. Penataan dibuat asimetri untuk memberi kesan yang lebih dinamis dan tidak datar, karena sesuatu yang datar cenderung memberi kesan yang membosankan. Unsur asimetri diaplikasikan pada salah satu atau sebagian elemen interior, sehingga tidak berlebihan. Keseimbangan asimetri dicapai dengan objek-objek yang tidak mirip

tetapi secara visual mempunyai berat atau ketertarikan yang sama (Mayang Sari, 2010 : p23)



(Bentuk-bentuk geometri)

Gambar 2 . Bentuk geometris

Sumber : (<http://mandansetengah.blogspot.com/2010>)

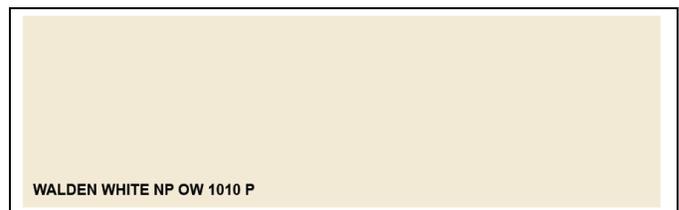
- Karakter Warna**

Warna dominan yang digunakan adalah warna-warna netral seperti warna Grayscale (gradasi putih-hitam), atau value warna hitam-putih. Value warna merupakan tingkat terang-gelapnya terhadap hitam dan putih suatu warna (Mayang Sari , 2010 : p96). Warna putih gading yang lebih hangat, sehingga konsep “taman” atau tempat yang menyenangkan ekaligus nyaman. Skema bahan warna-warna laras, baik monokromatik(penggunaan satu warna yang berlainan nilai dan intensitasnya) maupun analog (penggunaan warna warna yang berdekatan), yaitu warna-warna natural yang mewakili seni kriya, menjadi warna sub-dominan : warna bumi (coklat, beige, coklat kemerahan) dari material alami seni kriya seperti kayu serat pohon, dan tanah liat (Mayang Sari, 2010 : p99). Warna natural ini sekaligus merepresentasikan unsur rakyat tradisional yang pada umumnya identic dengan material alami dan warna-warna natural. Warna dominan dan sub dominan membentuk warna-warna yang netral dan hangat, warna yang lebih cerah akan diaplikasikan pada unsur dekorasi seperti tanaman di dalam ruang, dan sebagainya



Gambar 3. Warna grayscale

Sumber : (<https://www.flickr.com/photos/rachelrenee1>)



Gambar 4. Ivory White

Sumber : (<http://www.nipponpaint.com>)



Gambar 5. Warna Coklat

Sumber:

(http://stellammauretha.blogspot.com/2012/01/psikologi-warna_08.html)

• Material

Secara dominan Material yang dipilih adalah material alami, namun penggunaan kayu olahan/ *wood plastic composite* tetap diperlukan, tujuannya adalah mengurangi penggunaan kayu alami yang jumlahnya terbatas dan juga pertimbangan lama pemakaiannya. Beberapa jenis material alami yang tersedia di lingkungan sekitar, seperti kayu kelapa atau bamboo yang menjadi material milik rakyat Indonesia untuk memperkuat unsur “rakyat” pada konsep. Material daur ulang seperti kayu peti kemas yang relative banyak jumlahnya, secara kualitas baik dan kuat untuk dijadikan display pedestal.



Gambar 6. Wood plastic composite

Sumber : (GRM woodpanel catalogue,2012)



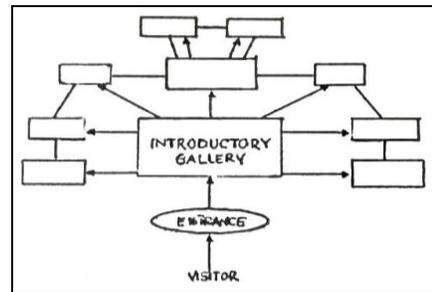
Gambar 7. Pohon bambu

Sumber : (<http://www.waterthebamboo.com>)

Pemilihan material penutup lantai lebih mengutamakan keramik daripada granit atau marmer. Selain merupakan salah satu material dalam seni kriya , terdapat keramik-keramik motif yang penggunaannya dapat disesuaikan kebutuhan. Keramik yang bertekstur akan digunakan sebagai aksan di dinding.

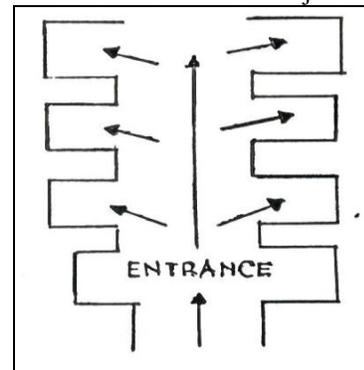
• Sirkulasi

Sirkulasi yang digunakan secara keseluruhan adalah sirkulasi Radial, dimana antar fasilitas yang ada terhubung secara langsung dengan pola melingkar. Sirkulasi radial melambangkan kebersamaan dalam masyarakat, gotong royong, saling terhubung antar sesama. Nilai kebersamaan diperkuat dengan aplikasi pintu yang berupa gerbang, tidak memiliki pembatas, sehingga hubungan antar ruang lebih terbuka/ langsung.



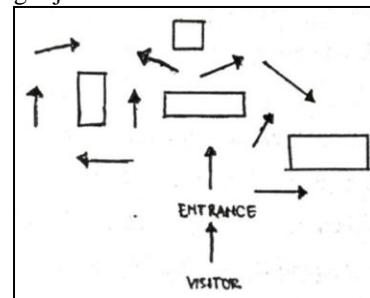
Gambar 8. Sirkulasi Radial

Sirkulasi yang digunakan pada area pameran adalah Linear bercabang. tujuannya adalah untuk memberi kebebasan bagi pengunjung untuk berkeliling melihat barang yang didisplay, namun tetap berjalan terarah. Dengan adanya cabang juga memberi kesan lebih terbuka dan bebas, pengunjung nyaman dalam memilih sendiri jalannya.



Gambar 9. Sirkulasi linear bercabang

Sirkulasi pada area penjualan/ Gift Shop adalah sirkulasi Random , tujuannya adalah memberi kebebasan sepenuhnya pada pengunjung untuk berkeliling melihat lihat cinderamata yang dijual.



Gambar 10. Sirkulasi random

Sirkulasi pada area workshop akan menggunakan Linear bercabang, karena workshop terdiri dari beberapa area sesuai dengan materialnya, dan memiliki kebutuhan khusus untuk masing-masing jenis material. (D.K. Ching, 2008 : p265)

- **Suasana Ruang**

Suasana ruang yang ingin dihadirkan adalah suasana yang merepresentasikan “taman” yaitu tenang, nyaman, leluasa, asri, serta sedikit nuansa tradisional sebagai penekanan unsur rakyat Indonesia, sehingga memberikan kesan menyambut bukan menekan mental pengunjung, kesan lapang membantu pengunjung agar lebih nyaman dan mudah dalam mengapresiasi barang barang serta detail interior yang ada.



Gambar 11. Interior yang lapang dan asri

Sumber : (<http://www.decorativehomeinterior.com/home-design/exotic-interior-design>)

Nuansa asri dihadirkan dari pemilihan material yang alami, pengaplikasian tanaman/ bunga, serta pemilihan warna warna natural. Selain nuansa asri, material alami juga memberi/ membentuk nuansa tradisional yang kekeluargaan, pengaplikasian beberapa detail atau aksesoris yang bertema etnik seperti motif batik atau ukiran kayu membantu memunculkan nuansa tradisional.

- **Organisasi Ruang**

Pembagian area koleksi pameran dibagi berdasarkan 5 jenis bahan/ material dasar yang dipakai dalam seni kriya. Pembagian area berdasarkan bahan jauh lebih mudah dipahami oleh pengunjung, terutama pengunjung yang baru mengenal akan seni kriya. 5 material yang tersebut adalah :

- Tembikar / tanah liat / keramik
- Logam, seperti emas, perunggu, kuningan dan sebagainya
- Kain , seperti kain batik, kain tenun dan jenis jenisnya.
- Serat kayu/rumput, biasanya diaplikasikan dengan teknik yang dikenal sebagai teknik menganyam
- Kayu, berbagai jenis kayu yang dipahat atau dibentuk sesuai kebutuhan.

Hubungan antar ruang dibuat terbuka atau langsung, dengan aplikasi pintu gerbang. (Joop, 2008 : p60)

- **Sistem Interior**

1. Lantai

- Perbedaan motif dan material lantai memperkuat pembagian area dan sirkulasi.
- Permainan motif, dan material dipakai berulang dan konsisten sehingga desain tetap unity.
- Perbedaan ketinggian lantai untuk memberi penekanan pada beberapa area dan kesan dinamis.
- Penggunaan ramp lantai untuk memudahkan pengguna yang berkebutuhan khusus.
- Warna yang dominan adalah putih/beige (warna terang) pada area dengan perbedaan ketinggian lantai digunakan warna yang lebih gelap sehingga membedakan area.

2. Dinding

- Dinding menggunakan material kayu yang dipasang vertical, dengan tujuan menjadi detail dinding serta panel untuk barang pameran yang digantung.
- Pada area yang berhubungan langsung dengan bangunan utama, digunakan material kaca , sehingga cahaya masuk, dan memberi kesan terbuka.
- Pada beberapa area tertentu, diaplikasikan detail yang menjadi aksesoris , seperti penggunaan kayu ukir atau tile dinding yang bertekstur.
- Material dan tekstur diaplikasikan secara berulang dan konsisten , sehingga desain tetap unity.
- Warna dominan adalah putih tulang/ gading, sub dominan warna coklat yang berasal dari material-material alami yang dipakai

3. Plafon

- Warna yang digunakan dominan warna putih/ putih gading
- Material menggunakan gypsum board, serta aplikasi aksesoris dengan material alami seperti kayu/bambu.

4. Perabotan

- Implementasi konsep pada perabot menekankan pada pemilihan material, yaitu material alami, seperti kayu dan bambu. Pemilihan material berdasarkan sifat dari konsep Taman dan Rakyat yang identic dengan material alami.
- Bentuk perabot adalah geometris, dan bentuk yang dipakai adalah kubus/balok.
- Penataan perabot pada area galeri dominan diletakkan terhubung / berlanjut, sedangkan penataan pada area toko berkelompok. Penataan terhubung dan berkelompok terinspirasi dari sifat “rakyat” Indonesia yang memiliki rasa kebersamaan dan gotong royong.

5. Penghawaan

System penghawaan hampir seluruhnya menggunakan penghawaan buatan yaitu ac central yang berasal dari gedung. Tujuannya untuk menjaga kestabilan suhu didalam ruangan. Penghawaan alami tidak bisa dimaksimalkan mengingat

lokasi berada di dalam sebuah gedung dengan bukaan minim.

Bentuk pintu masuk pada beberapa titik menggunakan open door (tanpa daun pintu) sehingga dibutuhkan penggunaan ac “air curtain” yang dipasang diatas pintu-pintu masuk, guna mencegah debu, serangga serta menjaga suhu dalam ruangan tetap stabil.

(Indrani. 2006)



Gambar 12. Air curtain

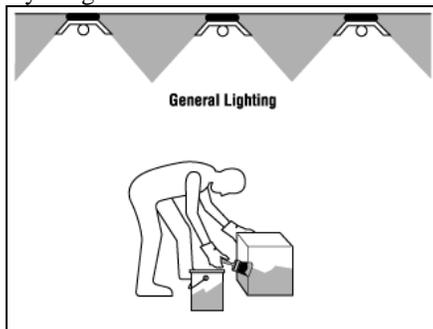
Sumber : (http://en.wikipedia.org/wiki/Air_door)

6. Pencahayaan

Pencahayaan menggunakan 3 jenis pencahayaan buatan yaitu *general lighting*, *accent lighting*, *decorative lighting*.

(James, 2007)

- *General lighting* atau pencahayaan secara umum (menyeluruh) menggunakan lampu LED incandecent, karena lebih tahan lama dan hemat energi, jatuhnya cahaya lebih soft dibandingkan fluorescent(membuat lampu aksen kurang menonjol). Warna Daylight. digunakan untuk pencahayaan general.



Gambar 13. pencahayaan general

Sumber : (ISI Lighting, 2005)

- *Accent lighting* atau pencahayaan aksen, biasanya diaplikasikan pada pencahayaan barang, menggunakan lampu sorot/spotlight LED, sehingga display akan lebih menonjol. untuk lampu penambah suasana seperti Hidden lamp akan menggunakan LED strip atau TL mini dengan Watt rendah. Warna lampu sorot kombinasi warm dan cool light tergantung benda yang dipamerkan.



Gambar.14. pencahayaan aksen. Lampu sorot

Sumber :(<http://www.expertelectric.ca/residential-electrical-services/track-and-accent-lighting.php>)

- *Decorative lighting* atau Lampu Dekorasi digunakan pada beberapa area / titik tertentu, seperti area lobby dan toko. Warna dan bentuk dapat bervariasi menyesuaikan kesan yang ingin ditonjolkan.



Gambar 15. decorative lighting

Sumber : (<http://mydecorative.com>)

7. Sistem proteksi kebakaran

System proteksi kebakaran yang digunakan adalah :

- Deteksi asap/ *smoke detector* dipasang pada plafon untuk setiap luas lantai 92m2, alat deteksi asap ini dihubungkan dengan alarm untuk memberi tanda apabila terjadi kebakaran.
- Sprinkle digunakan sebagai penanggulangan kebakaran pada tingkat awal, bekerja secara otomatis. Luas jangkauan satu sprinkle adalah 12m2, dengan jarak antar sprinkle adalah 4 m.
- APAR, terdapat pada setiap area dipojok ruangan dan mudah dilihat.



Gambar 16. Contoh APAR

Sumber : (<http://www.armorfirepro.com>)

8. Sistem Keamanan

Sistem keamanan, pengawasan dilakukan dengan system CCTV selama 24 jam, untuk melindungi barang di area pameran dan toko. Area gudang diamankan dengan kunci gembok yang dipegang oleh staf berwenang.

Pada area toko, disediakan system sensor alarm untuk barang yang dijual (*anti-shoplifting sensor*), diletakan di depan pintu keluar.



Gambar 17. sensor barang anti pencurian
Sumber : (<http://www.eas-securitytags.com>)

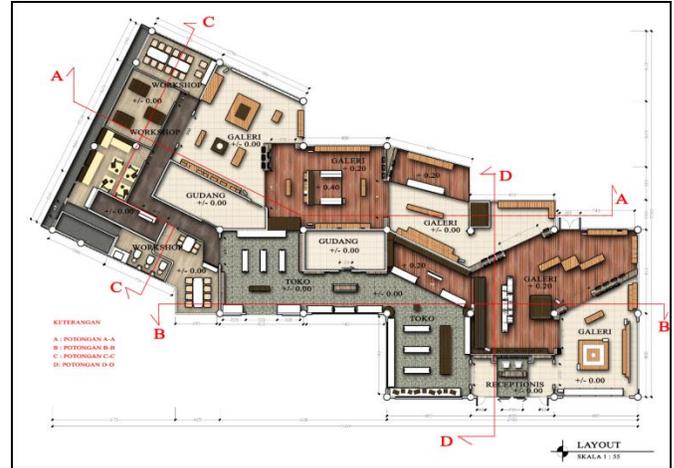
IV. DESAIN INTERIOR PUSAT SENI KRIYA NUSANTARA

1. Layout, Pola Lantai, Pola plafon.

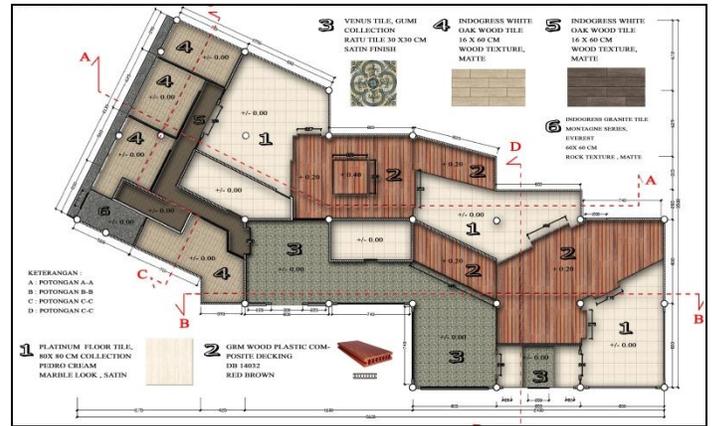
Layout terbagi menjadi 4 area/ fasilitas, receptionis, area galeri, area toko dan area workshop/area demo. Pintu penghubung antar area berupa pintu gerbang tanpa daun pintu, dengan tujuan memberi akses langsung antar area. Main entrance terletak di area receptionis, dari area ini terhubung langsung dengan area toko dan area galeri di sisi kiri dan kanannya. Pada sisi belakang area galeri, terhubung area workshop yang kemudian berakhir di area toko. Sirkulasi yang terbentuk dari pembagian area ini adalah sirkulasi radial.

Pola lantai pada desain menggunakan 6 jenis material.

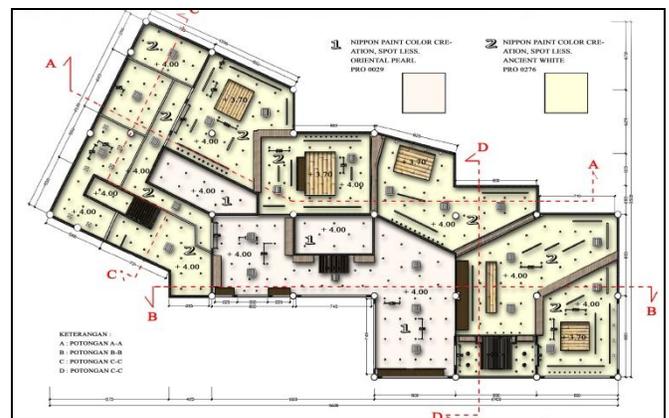
- Decking kayu berwarna coklat kemerahan, pada area galeri dan sebagian area toko
- Keramik berwarna cream dengan motif tekstur marmer halus, dominan pada area gudang dan galeri
- Keramik bermotif batik pada area receptionis dan area toko secara keseluruhan
- Keramik bertekstur dan berpola parket kayu berwarna putih tulang untuk area kerja di *workshop*
- Keramik bertekstur dan berpola parket kayu berwarna coklat tua untuk area sirkulasi/ lorong *workshop*
- Dan material keramik bertekstur kasar berwarna bau tua, untuk area basah pada *workshop*.



Gambar 18. Layout



Gambar 19. Pola lantai



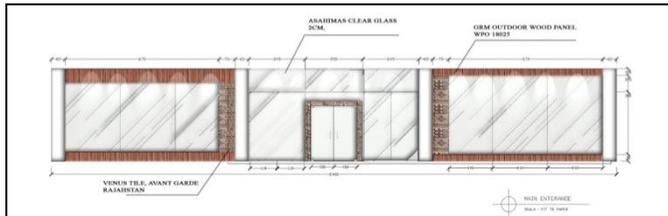
Gambar 20. Pola plafon

2. Main entrance

Desain area main entrance menggunakan window display dan dinding kaca, tujuannya untuk memberi view ke dalam ruang, tujuannya untuk menarik perhatian dan minat pengunjung yang lewat. Penggunaan kaca memberi kesan luas dan terbuka, karena pembatasnya transparan. Sisi luar main

entance mengaplikasikan keramik motif bertekstur, dengan detail pahatan kayu.

Main entance menggunakan pintu sliding otomatis dengan motor penggerak dan sensor. Penggunaan pintu otomatis mempermudah pengunjung yang ingin masuk. Pada sisi kiri dan kanan terdapat pintu manual, sebagai syarat keamanan.



Gambar21 . tampak Main entrance

3. Receptionis

Area receptionis berada di pintu masuk utama, dibagian depan gedung. Area receptionis berfungsi sebagai “wajah” dari pusat seni kriya Nusantara ini, oleh karena itu desain pada area receptionis memiliki lebih banyak detail dan aksen dibandingkan area lainnya. Meja receptionis terletak tepat didepan pintu masuk untuk menyambut pengunjung. Meja receptionis dirancang asimetri, dan terdapat lubang ntuk meletakkan pot tanaman hias.

Desain pada area receptionis bersifat simetri, karena memiliki akses langsung ke area toko dan galeri pada sisi kiri dan kanannya. Banyak material dengan kesan natural diaplikasikan disini, seperti panel kayu dan kayu peti kemas. Untuk memberi kesan “rakyat” Indonesia , diaplikasikan keramik motif batik pada lantai dan dindingnya. Partisi disamping kiri dan kanan berfungsi sebagai papan informasi dengan pemasangan monitor LCD.

Desain pada plafon sederhana, terdapat aksen dari repetisi balok kayu yang menempel pada dinding dan terhubung sampai ke plafon, diujung kayu dipasang lampu hias dari batang bambu yang diberi lampu. Didepan pintu masuk ke galeri dan toko dipasang lampu hias/ dekorasi berupa anyaman rotan.



Gambar22 . view area resepsionis

4. Area Galeri

Desain akhir galeri memfokuskan pada kesan leluasa , asri dan tidak monoton, memfokuskan pada kenyamanan pengunjung, dengan area sirkulasi yang luas. Material yang digunakan pada area galeri ddidominasi material dengan kesan alami, seperti *woodpanel*, bamboo, dan kayu peti kemas daur ulang. Unsur dekorasi berupa tanaman hias yang diletakan disudut-sudut ruang dan di atas display pameran, bertujuan memberi pembauran kesan asri.



Gambar23 . view area galeri kain



Gambar24. view area galeri tembikar



Gambar 27. View area galeri serat



Gambar25. view area galeri kayu

Penerapan konsep terletak pada sirkulasi antar ruangnya yang terhubung langsung, pembentukan suasanaanya, pemilihan materialnya yang alami, bentuk dari display yang dinamis namun sederhana, penataan display yang diletakan berhubungan /berlanjut.



Gambar 26. View area galeri logam

5. Area toko

Desain akhir pada area toko lebih bermotif dibandingkan area galeri, sebab area galeri membutuhkan latar yang tidak mencolok sehingga barang yang dipamerkan tetap lebih menonjol. Pada area toko, lantai yang digunakan sama dengan area resepsionis, lebih bermotif. Sirkulasi pada area toko lebih kecil dibandingkan area galeri, karena area toko berfokus pada penjualan. Terdapat lebih banyak rak penjualan dan jumlah barang yang diletakan lebih banyak.

Penggunaan tanaman hias sebagai unsur dekorasi, memberi warna yang lebih cerah dan nuansa yang lebih menyenangkan diantara banyaknya barang yang dijual.



Gambar28.view area toko - kasir



Gambar 29.view area toko



Gambar 30. View area toko



Gambar 31. View area toko

6. Area Workshop

Desain pada area *workshop* menekankan pada view ke area kerja didalam ruangan, tujuannya agar pengunjung dapat melihat ke dalam, sekaligus menarik minat pengunjung untuk mencobanya. Desain tiap area disesuaikan dengan kebutuhannya. Area batik contohnya bekerja secara *lesehan* atau duduk dilantai.



Gambar32. View area workshop



Gambar34. View area workshop

VI. KESIMPULAN

Konsep taman rakyat pada dasarnya bertujuan menghadirkan interior yang menyenangkan bagi pengunjung. Aplikasi konsep menekankan pada, pemilihan bahan, sirkulasi, hubungan antar ruang, bentukan dan suasana. Aspek informasi menghibur (*entertaining*) dihadirkan melalui fasilitas galeri dan *workshop*/ruang demo, yang dibagi berdasarkan aspek dasar dari seni kriya , yaitu bahan baku materialnya. Pengunjung dapat merasakan langsung proses pembuatan seni kriya. Aspek kenyamanan dan menarik (*attractive*) dihadirkan melalui desain interior di dalam fasilitas-fasilitasnya, baik dari desain display yang dinamis, atau area sirkulasi dan pemilihan material yang memberi kesan lapang dan nyaman, sehingga pengunjung dapat mengapresiasi barang yang dipamerkan secara nyaman. Pada dasarnya perancangan ini ingin membantu mengembangkan pasar seni kriya, oleh karena itu dihadirkan sebuah *commercial shop / Souvenir shop* , yang menjual cinderamata hasil karya pengrajin lokal.

Garis besar gaya dan suasana yang ditampilkan pada karakter ruang adalah, desain yang modern dengan sentuhan alami, yang memberi kesan asri dan memiliki perpaduan detail ornament tradisional.

Diharapkan jurnal ilmiah ini dapat membantu memperkenalkan dan mempertahankan eksistensi dari kekayaan Nasional yaitu seni Kriya, dengan demikian turut membantu program pemerintah yang mengembangkan industry kreatif di pasar ekonomi global

VII. DAFTAR REFERENSI

- Addler, David & Tutt Patricia. *New Metric Handbook Planning and Design Data*. London : architecturalPress, 2008
- Ave, Joop. *Indonesian Art and Craft*. Ed. Sian E. Jay. Jakarta: BAB Publisher.2008
- D.K. Ching, Francis. *Arsitektur, Bentuk, Ruang, dan Tatanan*. Jakarta: Erlangga. 2008
- Indrani, Hedy. *Diktat Fiska Bangunan*. Surabaya: Universitas Petra. 2006
- James, Benya “Dasar-dasar Desain Pencahayaan”. Erlangga:Jakarta.(2007).
- Lawson, Fred. *Matric handbook : Retail shops and stores*. Burlington ,USA: Elsevier Ltd. 2008
- Mayang Sari, Sriti. *Nirmana 1 Catatan Kuliah*. Surabaya. 2010.
- Neufert, Ernest. 1992. *Data Arsitek*, Edisi 33 Jilid2. Jakarta : Erlangga.
- Panero, Julius. *Human Dimension & Interior Space*. Watson- Guptill Publisher. 2002.
- Poerwadarminta, W.J.S. *Kamus Besar Bahasa Indonesia ed IV*. Jakarta: Balai Pustaka, 1976
- Soebadyo, haryati. *Indonesian Heritage, seni rupa*. Jakarta : Buku Antar Bangsa. 2002
- Sulastianto, Harry. *Seni Budaya*. Jakarta : Grafindo Media Pratama. 2006
- Suptandar,J. Pamudji. *Desain Interior Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*. Jakarta : Djambatan. 1999