

Perancangan Interior Galeri Batik Semar di Surabaya

Maria Adelia Nugroho
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: adelia_nugroho@yahoo.com

Abstrak— Batik merupakan hasil kebudayaan Indonesia yang terkenal baik oleh masyarakat dalam negeri maupun luar negeri. Sayangnya di masa sekarang seni batik ini mulai ditinggalkan dan diremehkan oleh warga Indonesia sendiri terutama kaum muda karena batik dipandang kuno dan ketinggalan jaman. Salah satu cara untuk menarik kembali minat masyarakat akan budaya batik adalah menciptakan sebuah tempat, dalam hal ini adalah sebuah toko atau galeri batik dengan desain interior yang modern namun masih menampilkan unsur budaya Indonesia agar pengunjung tertarik masuk untuk mengapresiasi batik bahkan membeli produk batik tersebut.

Dalam perancangan interior Galeri Batik Semar di Surabaya ini terdapat fasilitas *retail* shop kain, baju batik, dan aksesoris/souvenir oleh PT Batik Semar, dan ruang workshop pengerjaan kain batik yang sengaja dipertunjukkan kepada pengunjung dimana pengunjung dapat melihat maupun mengikuti secara langsung pembuatan batik. Melalui perancangan ini diharapkan masyarakat dapat memandang seni batik dengan cara yang berbeda dan lebih positif dari sebelumnya serta menarik pula bagi turis mancanegara sebagai daya tarik wisata.

Kata Kunci—Desain Interior, Galeri Batik, *retail*, toko

Abstrac— Batik is Indonesia's most famous culture product, well known by both local community and international society. Unfortunately the art of batik nowadays is abandoned and underestimated by the Indonesian itself especially by the youngsters because batik has been regarded old and out of date. One of the ways to attract people's interest in batik is creating a place, in this case is a shop or batik gallery with modern but featuring Indonesia cultures element as well, therefore it fascinates the visitors to come for admiring and even purchasing the batik products.

In this Batik Semar Gallery's interior design in Surabaya, there are facilities such as retail shop of Batik Semar batik cloth, apparel, and accessories or souvenir and workshop space of batik cloth processing purposely shown to the visitors where they can watch and even take part in producing the batik. By this design, the art of batik is expected to be regarded with different perspective and more positively from before and likewise appealed foreign visitors as tourists' attraction.

Keywords—Interior Design, Batik Gallery, *retail*, shop

I. PENDAHULUAN

Batik merupakan salah satu budaya Indonesia yang paling terkenal dan dibanggakan. Penggunaan batik secara umum dimungkinkan dengan metode produksi yang biayanya minim sehingga harganya terjangkau, kemampuan artistik masyarakat

Indonesia dan kemauan masyarakat untuk memakainya sebagai kain yang sesuai dalam segala acara.

Namun demikian, dalam beberapa tahun terakhir ini batik mulai ditinggalkan dan kurang dihargai oleh masyarakat Indonesia. Beberapa alasan batik mulai dilupakan adalah generasi muda mulai tidak tertarik meneruskan usaha pembuatan batik yang dilakukan secara tradisional. Kurangnya pengetahuan dan keterampilan untuk membuat batik juga dianggap sebagai faktor kemunduran dari batik.^[1]

Salah satu *brand* batik populer di Indonesia adalah Batik Semar. Perusahaan ini sudah cukup lama berdiri dan mewarnai industri batik Indonesia. Batik Semar yang memiliki *head office* di Jalan Laksda. Adi Sucipto No. 101 Solo serta beberapa *showroom* yang tersebar di beberapa kota lainnya di Indonesia adalah toko batik yang ramai dikunjungi baik masyarakat dan turis karena banyak pilihan koleksi batiknya yang berkualitas. Tetapi di toko Batik Semar yang sekarang ini masih dirasa kurang lengkap fasilitasnya dan kurang menarik untuk beberapa kalangan masyarakat seperti remaja dan anak muda. Maka dari itu diperlukan sebuah tempat yang lebih modern, menarik, dan berfasilitas lengkap untuk lebih menjaring masyarakat luas dari segala kalangan.

Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia dan salah satu kota tujuan wisata di Indonesia, baik oleh wisatawan lokal maupun mancanegara, maka diharapkan dapat menampilkan kebudayaan Indonesia dalam kehidupan masyarakatnya. Namun pada kenyataannya masyarakat Surabaya masih kurang kesadarannya untuk menampilkan budaya tersebut serta fasilitas apresiasi untuk budaya di kota ini dirasa masih kurang. Dengan perancangan galeri batik ini diharapkan masyarakat Indonesia terutama warga Surabaya lebih tertarik untuk mengenal dan memakai batik Indonesia.

II. METODE PERANCANGAN

A. Tahap Pengambilan dan Pengumpulan Data

Data-data yang diperlukan dalam Perancangan Interior Galeri Batik Semar di Surabaya adalah data literatur, data lapangan, dan data pembanding. Data literatur, merupakan berbagai teori yang digunakan sebagai acuan bagi Perancangan Interior Galeri Batik Semar di Surabaya. Di samping itu juga dibutuhkan literatur tentang galeri dan *retail*, serta teori-teori persyaratan ruang dan fasilitas untuk perancangan ini. Data lapangan terdiri dari data fisik dan data

non fisik yaitu tapak luar dan tapak dalam site yang akan digunakan, analisis sinar matahari, analisis akustik, analisis pencahayaan dan penghawaan bangunan, serta profil perusahaan, struktur organisasi, dan pola aktivitas pengelola dan pengunjung dari *showroom* Batik Semar di Solo. Data tipologi diperoleh melalui studi banding perancangan interior sejenis untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan serta menganalisis kemungkinan permasalahan dalam perancangan. Beberapa objek yang dijadikan pembanding yaitu Museum Batik Danar Hadi, Museum Ullen Sentalu Yogyakarta, dan *Showroom* Batik Keris.

B. Tahap Perencanaan (Programming)

Tahap perencanaan dimulai dengan melakukan *survey* lapangan untuk mendapatkan data yang lebih spesifik tentang kebutuhan pengguna. Dilakukan wawancara untuk mengetahui kebiasaan dan kebutuhan pengguna serta pola aktivitas pengguna, juga data-data non fisik lainnya.

C. Tahap Skematik Desain

Dalam tahap ini dihasilkan konsep desain yang diharapkan dapat menjawab permasalahan sehingga dapat muncul desain sebagai solusi permasalahan tersebut. dihasilkan pula sketsa skematik desain yaitu sketsa awal yang mulai terbentuk sebagai ide awal perancangan. Sketsa-sketsa awal ini selanjutnya dikembangkan terus-menerus hingga didapat desain akhir.

D. Tahap Pelaksanaan Desain (Desain Akhir)

Setelah melalui beberapa proses transformasi, dihasilkan desain akhir yang akan diterapkan dalam perancangan. Dalam tahap ini dihasilkan gambar kerja yang telah diberi spesifikasi warna, bahan dan finishing, serta perspektif interior. Maket dan skema bahan juga dihasilkan dalam tahapan ini.

III. KONSEP

Konsep yang digunakan pada perancangan interior galeri Batik Semar di Surabaya ini adalah "Dinamis". Konsep ini akan diaplikasikan dalam desain yaitu pada komposisinya, dapat dilihat dari peletakan layoutnya. Sirkulasinya menggunakan sirkulasi linier bercabang, dimana pengunjung akan diarahkan memasuki galeri namun kemudian pengunjung bebas mau mengarah ke mana, dalam perancangan ini yaitu dapat mengarah ke *workshop*, ruang konsultasi desain, maupun area *fashion show*. Bentuk yang digunakan cenderung mengarah ke bentuk organis untuk lebih menguatkan kesan dinamis dalam perancangan.

Perancangan ini ditujukan untuk masyarakat terutama warga kota Surabaya agar lebih tertarik pada batik terutama batik produksi PT Batik Semar Indonesia.

A. Karakter, Gaya, dan Suasana Ruang

Perancangan pada galeri batik ini yang ingin ditonjolkan adalah display batik produksi PT Batik Semar, oleh karena itu digunakan gaya desain eklektik yang memadukan campuran gaya modern dan etnik untuk mendukung suasana dalam galeri.

Interior galeri ini menggunakan sirkulasi linier bercabang. Pengunjung diarahkan untuk melihat seluruh isi galeri, namun sembari melihat galeri pengunjung juga akan melewati fasilitas lain seperti *workshop*, *fashion show*, serta ruang konsultasi desain.

Suasana yang ingin dimunculkan dalam perancangan ini merupakan suasana tenang dan juga etnik untuk mendukung isi galeri batik.

B. Sistem Interior

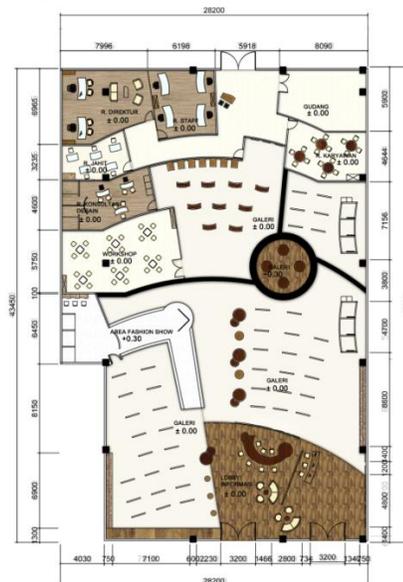
Perancangan menggunakan penghawaan buatan dikarenakan pada area perancangan ini merupakan area tertutup tanpa bukaan. Selain itu penggunaan penghawaan buatan juga lebih tepat digunakan agar debu dan kotoran tidak mudah masuk ke ruangan. Penghawaan buatan yang digunakan pada area perancangan ini adalah *AC central*.

Sistem pencahayaan menggunakan pencahayaan buatan karena tidak terdapat bukaan dalam ruangan. Pencahayaan harus diperhatikan agar tidak mengarah langsung ke objek display yang dapat menyebabkan pudarnya warna pada kain batik sehingga menurunkan kualitas batik.^[2]

IV. DESAIN AKHIR

A. Layout

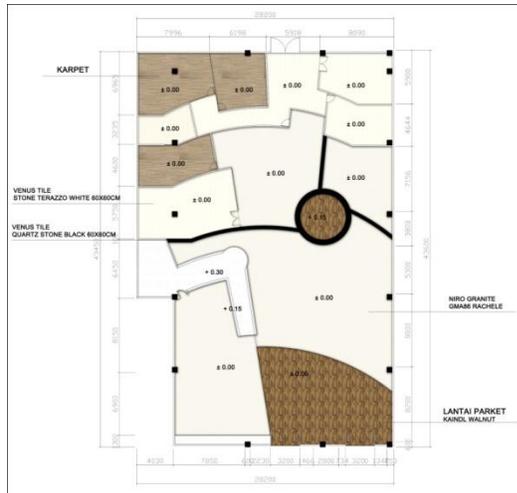
Pada perancangan Galeri Batik Semar di Surabaya ini ini terbagi menjadi beberapa area yaitu galeri (toko), *lobby*/informasi, *workshop*, ruang konsultasi desain, dan area kerja seperti kantor direktur, ruang staf dan pegawai, serta ruang jahit yang terhubung langsung ke ruang konsultasi desain. Pola penataan ruangan cenderung dinamis dengan sirkulasi linier bercabang.



LAYOUT
SKALA FIT TO PAPER

Gambar 1. Layout

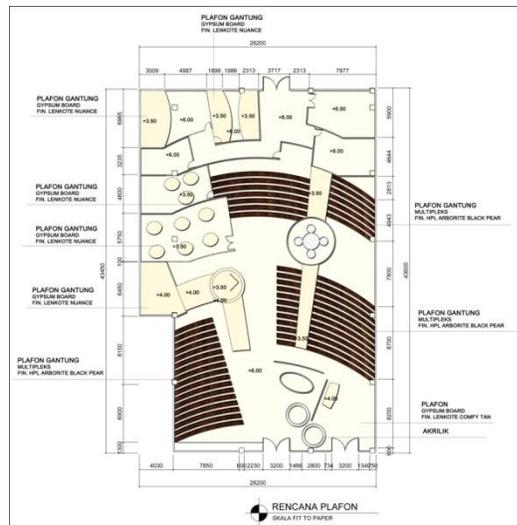
B. Lantai



Gambar 2. Rencana Lantai

Lantai menggunakan *granit tile* pada galeri, keramik untuk *workshop* (area kotor) dan area ruang pegawai, dan karpet untuk ruang konsultasi desain serta kantor direktur.

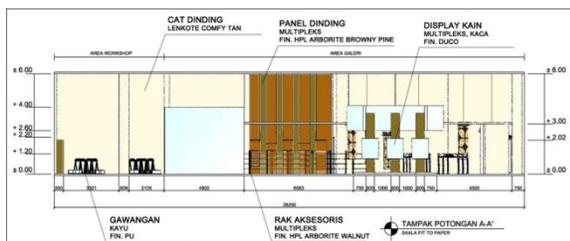
C. Plafon



Gambar 3. Rencana Plafon

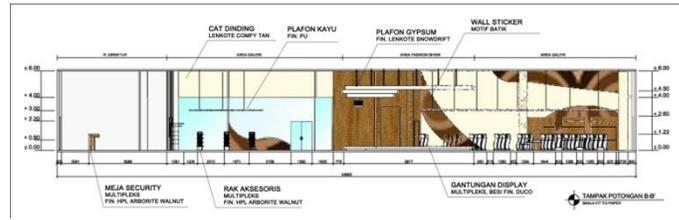
Terdapat plafon gantung pada beberapa area. Plafon gantung tersebut berbahan *gypsum board* dan *multipleks*. Plafon gantung dipergunakan untuk menandai suatu area tertentu seperti dipakai pada galeri, *lobby*, dan area kantor

D. Tampak Potongan

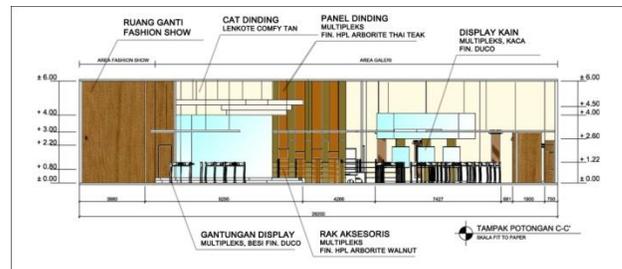


Gambar 4. Tampak Potongan A-A'

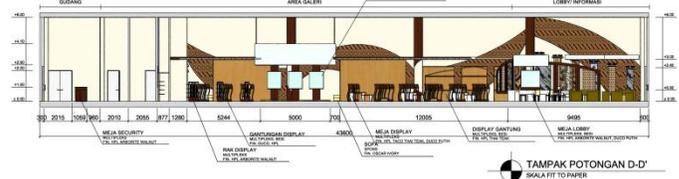
Pemajangan kain batik pada beberapa area diaplikasikan untuk menambah keawetan batik dan agar mudah dilihat oleh pengunjung.^[3]



Gambar 5. Tampak Potongan B-B'

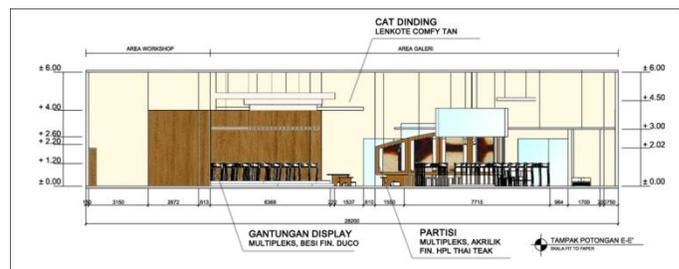


Gambar 6. Tampak Potongan C-C'



Gambar 7. Tampak Potongan D-D'

Warna yang digunakan dalam desain bernuansa coklat yang mewakili kesan hangat dan nyaman bagi pengunjung.



Gambar 8. Tampak Potongan E-E'

E. Perspektif



Gambar 9. Area lobby

Area *lobby* terdiri dari meja resepsionis dan area duduk. Area ini berfungsi juga sebagai tempat menanyakan informasi

dalam galeri. Meja resepsionis menghadap ke arah pintu masuk sehingga pengunjung yang masuk mudah menemukan area ini. Terdapat partisi berupa kain batik yang di *frame* sekaligus sebagai pajangan.



Gambar 10. Area galeri

Area galeri terdiri dari gantungan-gantungan *display* dan rak-rak untuk *display* produk. Terdapat ukiran pada gantungan *display* untuk menguatkan kesan etnik galeri. Lantai dari material *granit tile*. Plafon gantung berbentuk bilah-bilah kayu untuk lebih memunculkan kesan dinamis.



Gambar 11. Ruang Konsultasi Desain

Terdapat 3 set meja dan kursi pada ruang ini yang dipergunakan oleh desainer dan klien (pengunjung) untuk membicarakan desain baju yang akan dibuat oleh pengunjung. Setelah pengunjung membeli kain batik di galeri ini, pengunjung dapat langsung membuat kain tersebut menjadi baju dengan jasa desainer di tempat ini.



Gambar 12. Area Workshop

Dalam *workshop*, pengunjung dapat mencoba proses membatik. Disediakan *stool* untuk duduk dan gawangan sebagai tempat menggantung kain yang akan decanting. Gawangan menggunakan motif ukiran juga sebagai kesan etnik. Pada area ini menggunakan lantai keramik agar mudah dibersihkan apabila terkena malam/ lilin membatik. Di sekeliling *workshop* menggunakan kaca dengan stiker buram. Penggunaan kaca ini dimaksudkan agar pengunjung mudah

melihat area ini dan tertarik mengikuti *workshop*.



Gambar 13. Ruang Direktur

Dalam ruang direktur terdapat 2 set meja dan kursi untuk direktur. Selain itu juga terdapat sofa dan *coffee table* yang disediakan untuk tamu.

V. KESIMPULAN

Surabaya merupakan kota yang sedang berkembang pesat di Indonesia. Perkembangan kota ini menyebabkan kehidupan masyarakat cenderung ke arah *modern* dan mengikuti gaya masyarakat budaya barat, akibatnya budaya Indonesia mulai ditinggalkan. Salah satu budaya Indonesia ini adalah batik. Dalam galeri ini terdapat berbagai fasilitas penunjang seperti *workshop*, area *fashion show*, hingga tempat konsultasi desain yang diharapkan dapat menambah nilai galeri ini. Untuk menghindari dari debu dan kotoran yang dapat merusak kain batik maka tidak digunakan pencahayaan dan penghawaan alami. Sinar lampu diusahakan tidak langsung mengarah ke produk agar tidak mengurangi kualitas kain batik. *Style* dalam galeri ini menggunakan eklektik yang mencampur modern dan ditambah suasana etnik berupa aksesoris ukiran pada interiornya. Dengan adanya perancangan Galeri Batik Semar di Surabaya ini diharapkan masyarakat lebih menyadari kebudayaan batik ini dan mulai tertarik kembali untuk menggunakan batik dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui perancangan interior Galeri Batik Semar di Surabaya ini diharapkan masyarakat luas dapat mengenal batik lebih dalam dan memahami budaya khas asli Indonesia. Selain itu, dengan adanya penambahan fasilitas yang berkaitan dengan batik, diharapkan dapat menarik minat para pengunjung untuk menghargai budaya Indonesia, khususnya untuk anak muda jaman sekarang. Oleh karena itu, untuk menarik masyarakat Indonesia terutama warga Surabaya ada baiknya beberapa kegiatan yang menarik disertakan di dalamnya, namun masih dalam konteks yang mendukung pelestarian budaya kita, budaya Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Kristen Petra Surabaya, Program Studi Desain Interior, Ir. Lintu Tulistyantoro, M.Ds., dan M. Taufan Rizqy, S.Sn. yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta dukungan kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Samsi, Sri S. (2011). *Techniques, Motifs & Pattern Batik Yogya & Solo*. Yogyakarta: Naturatama.
- [2] Djoemena, Nian S. *Ungkapan Sehelai Batik*. Jakarta: Djambatan, 1990.
- [3] Conran, Terence. (1957). *Printed Textile Design*. London: Studio Publications.