

Perancangan Interior Galeri Batik Semar di Surabaya

Maria Adelia Nugroho, Lintu Tulistyantoro
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: adelia_nugroho@yahoo.com; lintut@peter.petra.ac.id

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. Perancangan menggunakan konsep dinamis yang diterapkan pada bentuk, garis, dan komposisi *layout*nya. Melalui perancangan ini diharapkan menjadi nilai tersendiri untuk mengangkat produk PT Batik Semar Indonesia.

Kata Kunci—interior, batik, galeri, Batik Semar

Abstract— 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and underestimated by Indonesians themselves especially by the youngsters because batik has been regarded old and out of date.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 the interior design of Batik Semar Gallery 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. Dynamic is used as a concept, applied in shapes, lines, and layout composition in this design. It is expected that this design can raise the value of PT Batik Semar's products.

Keywords—interior, batik, gallery, Batik Semar

I. PENDAHULUAN

Batik merupakan salah satu budaya Indonesia yang paling terkenal dan dibanggakan. 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 serta memiliki beberapa *showroom* yang tersebar di beberapa kota lainnya di Indonesia. 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 menjangkau masyarakat luas dari segala kalangan.

Galeri, sebuah rangkaian ruangan, atau bangunan yang disediakan untuk memamerkan dan juga menjual karya seni menjadi solusi tepat untuk menjawab permasalahan tersebut^[2]. Dalam galeri Batik Semar yang akan dirancang ini, terdapat berbagai fasilitas yang belum ada sebelumnya seperti tempat *workshop* membuat, ruang untuk konsultasi desain busana batik, serta fasilitas untuk peragaan busana batik/*fashion show*. Dengan perancangan 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 pembandingan. 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 Konsep Desain

Setelah mendapatkan hasil dari *programming*, sebuah konsep desain dapat ditarik. Konsep ini diharapkan dapat menjawab permasalahan sehingga dapat muncul desain sebagai solusi permasalahan tersebut.

D. Tahap Skematik Desain

Dalam tahap ini muncul ide-ide berupa sketsa skematik desain yaitu sketsa awal yang mulai terbentuk sebagai ide awal perancangan dengan didasarkan pada konsep yang telah ditentukan. Sketsa-sketsa awal ini selanjutnya dikembangkan terus-menerus hingga didapat desain akhir.

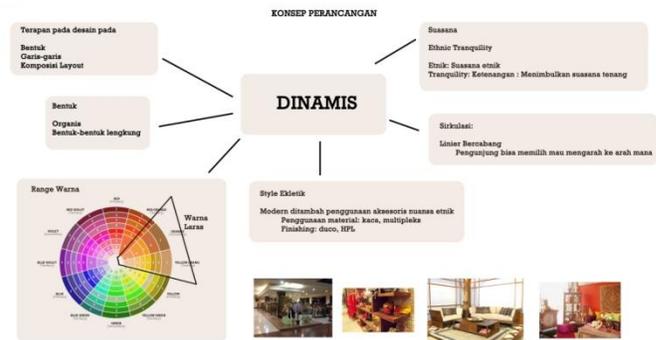
E. Tahap Pelaksanaan Desain (Desain Akhir)

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 bentuk, garis, dan komposisi *layout*-nya. Bentuk dominan yang akan digunakan adalah bentuk organis dan menggunakan garis-garis lengkung untuk lebih menguatkan kesan dinamis dalam perancangan. Bentuk organis tersebut dapat ditemukan baik pada komposisi *layout* maupun bentuk dari perabot serta elemennya. *Range* warna dalam desain ini merupakan warna coklat yang laras. 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*. *Style* perancangan yaitu *style* eklektik. Material yang dipakai antara lain kayu, multipleks, kaca, *granit tile*, HPL, dan karpet.

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



Gambar 1. Konsep

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

Sistem interior dalam perancangan mencakup sistem pencahayaan, sistem penghawaan, dan sistem proteksi kebakaran. 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* yang memiliki pengontrolan dan pengendalian yang dilakukan dari satu tempat saja [3].

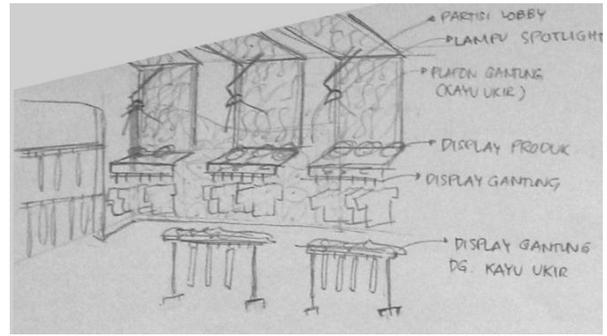
Sistem pencahayaan menggunakan pencahayaan buatan karena tidak terdapat bukaan dalam ruangan. Ada 2 macam sistem pencahayaan dalam galeri, yaitu *general lighting* sebagai penerangan mutlak untuk beraktivitas dan *decorative/ accent lighting* sebagai penerangan tambahan untuk estetika [4]. Pencahayaan harus diperhatikan agar tidak mengarah langsung ke objek *display* yang dapat menyebabkan pudarnya warna pada kain batik sehingga menurunkan kualitas batik [5]. Sistem proteksi kebakaran menggunakan APAR yang diletakkan tiap jarak 250 meter.

IV. SKEMATIK DESAIN

Setelah menentukan konsep, maka dihasilkan sketsa-sketsa desain. Sketsa meliputi alternatif-alternatif *layout* dan ide-ide desain untuk setiap area dalam perancangan seperti area *lobby*, galeri, *workshop* membuat batik, ruang konsultasi desain, serta area kantor.

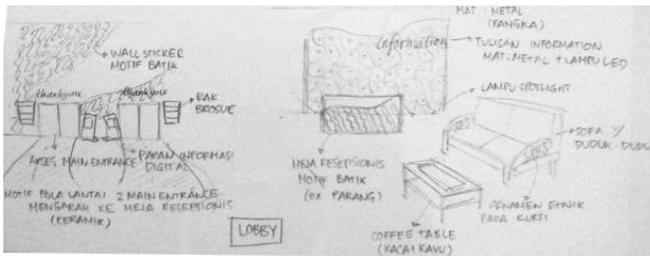


Gambar 2. Alternatif layout terpilih untuk dikembangkan



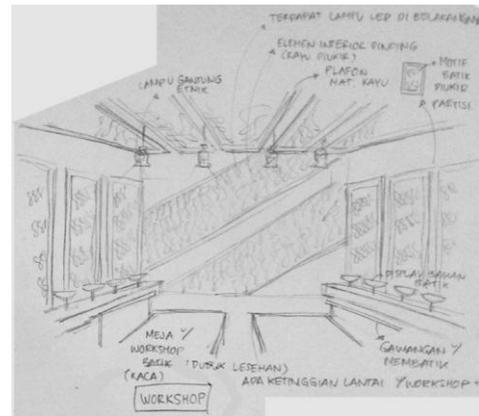
Gambar 5. Sketsa area galeri

Galeri sebagai *display area* merupakan pusat dari *retail store*. *Display area* sebagai tempat untuk mempresentasikan produk yang ditawarkan kepada pengunjung, maka dari itu haruslah didukung pencahayaan yang baik agar pengunjung dapat memilih produk dengan nyaman [8]. Pencahayaan area ini menggunakan baik *general lighting* dan *accent lighting* dengan warna hangat untuk mendukung suasana ruang.



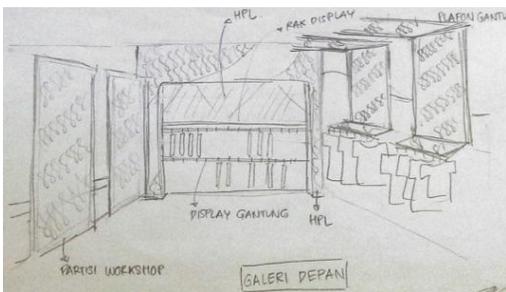
Gambar 3. Sketsa area lobby

Area *lobby* merupakan area yang penting dalam galeri sebagai pusat informasi pengunjung dan untuk menerima pengunjung galeri. Pada area ini terdapat meja resepsionis yang berfungsi sebagai tempat bertanya dan mendapat informasi dari pegawai galeri. Terdapat sofa untuk area duduk pengunjung. Antara area *lobby* dan area galeri dibatasi oleh partisi agar karyawan *lobby* tetap mendapatkan privasi.



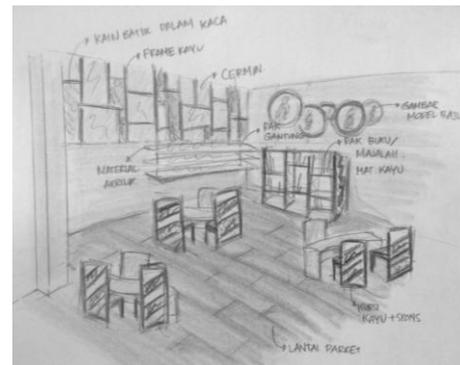
Gambar 6. Sketsa area workshop batik

Area *workshop* dipergunakan sebagai tempat membuat bagi pengunjung yang ingin mengetahui dan mencoba proses membuat. Pada sisi kanan dan kiri menggunakan partisi dari material kayu ukir. Dalam area *workshop* ini terdapat meja-meja pendek sebagai tempat membuat. Plafonnya mengaplikasikan plafon gantung dari material kayu. Ditambahkan aksesoris berupa lampu gantung etnik untuk memperkuat suasana.



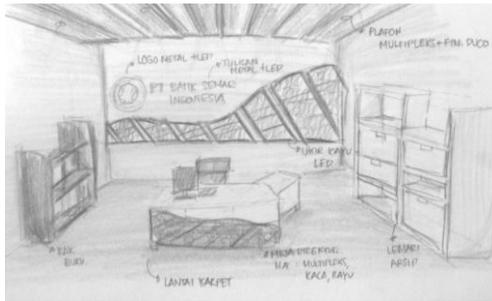
Gambar 4. Sketsa area galeri

Area galeri ini berbatasan langsung dengan *lobby* dan *workshop*. Penataan *display* galeri menggunakan sistem *free standing*, dalam hal ini menggunakan gantungan *display*, untuk memudahkan pengunjung melihat-lihat produk [6]. Selain memiliki fungsi estetis sebagai tempat mengemas produk yang akan dijual, galeri ini juga memiliki fungsi komunikatif yaitu merupakan media penyampaian secara tidak langsung pada pengunjung galeri mengenai produknya [7]. Pada sisi yang berbatasan dengan *lobby*, menggunakan plafon gantung yang sekaligus menjadi partisi dengan material kayu yang diukir. Elemen interior ini juga berfungsi sebagai *display* gantung.



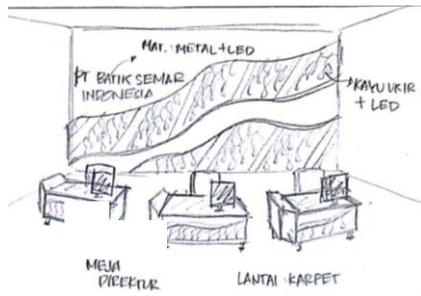
Gambar 7. Sketsa ruang konsultasi desain

Ruang konsultasi desain merupakan area dimana pengunjung yang telah membeli kain batik di galeri ini, dapat langsung menjadikan kain tersebut menjadi busana dengan bantuan desainer. Pengunjung bisa berkonsultasi dengan desainer mengenai desain busana yang diinginkan. Selanjutnya desainer bekerja sama dengan penjahit untuk menyelesaikan model busana yang dipesan pengunjung. Di salah satu sisi dinding dipasang kain-kain batik dalam *frame* untuk menambah unsur estetika.



Gambar 8. Sketsa ruang direktur

Tiap direktur memiliki ruangan tersendiri untuk menjaga privasi tiap direktur. Di belakang meja direktur terdapat *signage* berupa nama PT Batik Semar dan logo perusahaan. Plafon menggunakan plafon gantung dari kayu dan lantainya dari material karpet untuk kesan eksklusif.



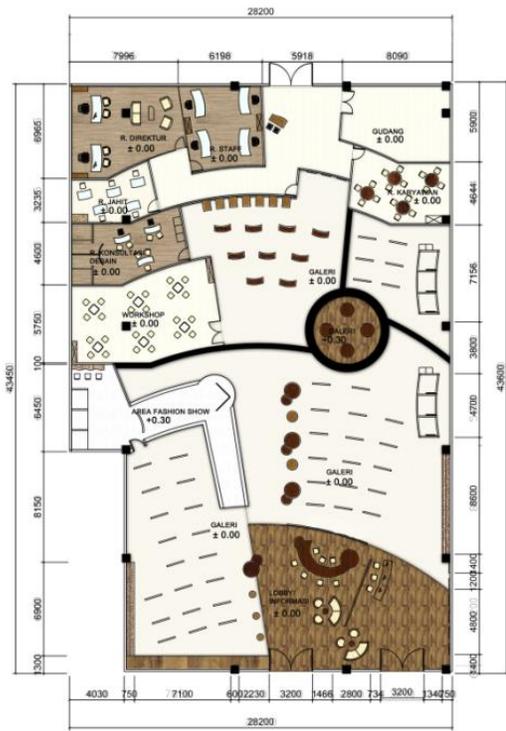
Gambar 9. Sketsa ruang karyawan

Ruang karyawan ditujukan bagi kepala-kepala bagian tiap divisi seperti divisi keuangan, divisi *marketing*, dsb. Untuk ruang karyawan, meja ditata secara berjajar dengan diberi hanya sedikit jarak antar meja karena antar karyawan dianggap tidak terlalu membutuhkan privasi serta mereka terbiasa bekerja bersebelahan dalam 1 ruangan. Pada dinding belakang terdapat elemen interior berupa panel kayu ukir yang dilengkapi dengan *hidden lamp*.

V. DESAIN AKHIR

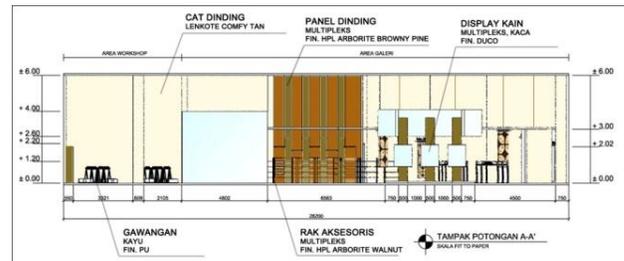
A. Layout

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.



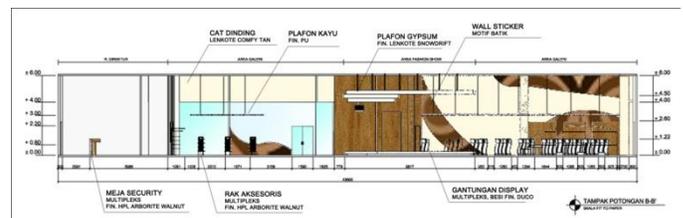
Gambar 10. Layout

B. Tampak Potongan

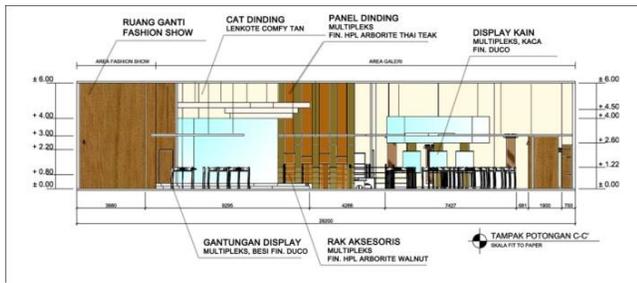


Gambar 11. Tampak potongan A-A

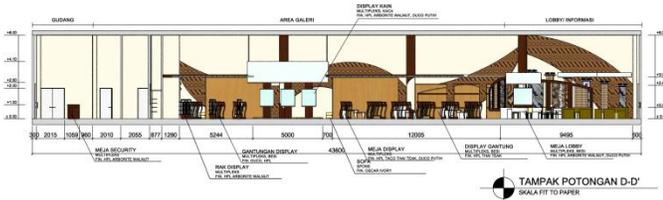
Pemajangan kain batik pada beberapa area diaplikasikan untuk menambah keawetan batik dan agar mudah dilihat oleh pengunjung [10].



Gambar 12. Tampak potongan B-B



Gambar 13. Tampak potongan C-C'



Gambar 14. Tampak Potongan D-D'

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



Gambar 15. Tampak potongan E-E'

C. Perspektif



Gambar 16. Area lobby

Area lobby memiliki 1 meja resepsionis dan sofa untuk area duduk. Meja resepsionis memiliki desain dilengkapi dengan display untuk memajang kain maupun aksesoris yang berhubungan dengan batik. Pada area ini menggunakan plafon gantung dengan hidden lamp putih. Untuk membatasi area lobby dengan area galeri digunakan partisi dari kain batik yang ditutup akrilik, kemudian diframe dengan kayu. Selain menjadi pembatas ruang, partisi ini dapat menjadi nilai estetika lebih untuk galeri.



Gambar 17. Area galeri

Pada tengah-tengah area galeri terdapat display kain. Display berbentuk lingkaran dan memiliki ketinggian 30cm sehingga pengunjung akan tertarik untuk melihat display ini. Karena materialnya dari kaca, pengunjung juga dapat melihat kain batik tanpa perlu menyentuh kain tersebut. Bentuk lingkaran dari display ini dimaksudkan sebagai aksent tersendiri dalam galeri.



Gambar 18. Ruang konsultasi desain

Ruang konsultasi desain menggunakan pintu kaca dengan stiker buram sehingga pengunjung tidak segan untuk memasuki ruangan dan menggunakan fasilitas konsultasi ini, namun ruang ini masih terjaga privasinya. Pada sisi ruang menggunakan panel dinding 3D. Sedangkan di ujung ruang disediakan fasilitas fitting room bagi pengunjung untuk mencoba/ mengepas baju yang dibuat.



Gambar 19. Area workshop untuk membuat

Area workshop memiliki fasilitas gawangan dan stool/ kursi-kursi pendek. Gawangan berfungsi untuk menggantung

kain yang akan dicanting/ dibatik, dan pengunjung duduk di *stool* yang menghadap ke arah gawangan itu. Menggunakan plafon gantung yang dipasang lampu *downlight* agar jarak lampu ke objek lebih dekat sehingga ruangan terasa lebih terang.



Gambar 20. Ruang direktur

Ruang direktur meja dan kursi direktur serta area duduk tamu. Karena galeri ini bukan merupakan kantor pusat dari perusahaan PT Batik Semar, maka dirasa cukup hanya dengan 2 set meja dan kursi untuk direktur yang sewaktu-waktu berkunjung. Pada sisi ruangan menggunakan panel-panel kayu dan *hidden lamp* untuk suasana tenang dan elegan.



Gambar 21. Ruang staff

Ruang *staff* diperuntukkan bagi kepala bagian tiap divisi, yang berjumlah 4 orang. Maka dari itu disediakan 4 set meja dan kursi bagi para *staff*. Selain itu ditambahkan pula *storage* berupa lemari untuk arsip karyawan.

VI. KESIMPULAN

Perkembangan kota Surabaya menyebabkan kehidupan masyarakat cenderung ke arah *modern* dan mengikuti gaya masyarakat budaya barat, akibatnya budaya Indonesia mulai ditinggalkan, termasuk batik. Dalam galeri ini terdapat berbagai fasilitas penunjang seperti *workshop* membatik, area *fashion show*, hingga tempat konsultasi desain yang diharapkan dapat menambah nilai galeri ini. 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, serta 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. *Techniques, Motifs & Pattern Batik Yogya & Solo*. Yogyakarta: Naturatama, 2011.
- [2] Stein, J., Urdang, L. *The Random House Dictionary of the English Language*. New York: Random House, 1967.
- [3] Suptandar, J., Pamudji. *Desain Interior*. Jakarta: Djambatan, 1999.
- [4] Mun, D. *Shops: A Manual Planning and Design*. London: The Architectural Press, 1981.
- [5] Conran, Terence. *Printed Textile Design*. London: Studio Publications, 1957.
- [6] Neufert, Ernest. *Neufert Architectural Data and Edition*. New York: John Wiley and Sons, Inc, 1980.
- [7] Cerver, Francisco A. *Interior Design Atlas*. Spain: Konneman, 2005.
- [8] Green, William. *The Retail Store, Design and Construction 2nd Edition*. New York: Van Nostard Reinhold, 1991.
- [9] Ferguson. *Careers in Focus: Retail*. New York: Infobase, 2009.
- [10] Kerlogue, Fiona. *The Book of Batik*. Singapore: Tien Wah Press Pte Ltd, 2004.