

Perancangan Interior *Souvenir Shop* Berbasis *Human Centered Design* Di Ekowisata Mangrove Surabaya

Melissa Oka, Mariana Wibowo, Filipus Priyo Suprobo.
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: melissa_mel93@yahoo.co.id ; mariana_wibowo@petra.ac.id ; suprobopriyo@gmail.com

Abstrak— Perancangan fasilitas komersial berupa *souvenir shop* di Ekowisata Mangrove Surabaya memiliki tujuan untuk mendukung Pemerintah Kota Surabaya dan Lembaga Ekowisata Wonorejo dalam mengembangkan fasilitas di Ekowisata Mangrove Wonorejo untuk memenuhi kebutuhan wisatawan dalam hal jual-beli pernak-pernik yang khas dari Ekowisata Mangrove Surabaya dan memiliki nilai edukasi tentang produk hasil olahan mangrove. *Souvenir shop* meliputi ruang penyimpanan, *cashier area*, dan *display area*. Proses perancangan berbasis *Human Centered Design*. Konsep yang digunakan pada perancangan ini adalah menggabungkan 2 konsep dari Ekowisata Mangrove Surabaya yaitu ramah lingkungan dan konsep dari Griya Karya Tiara Kusuma yaitu pengolahan limbah yang bercerita, sehingga menggunakan kata “*Identity*”. Konsep “*Identity*” akan diterapkan dalam 3 (tiga) tema atau suasana interior maupun eksterior, yaitu *Indonesian Style*, Kapal dan Pohon. Selain suasana, “*Identity*” juga diterapkan pada mebel yang menyesuaikan identitas tiap produk. Gaya yang digunakan pada konsep “*Identity*” adalah vernakuler. Hasil perancangan menciptakan suasana yang tradisional sesuai dengan kondisi sekitar Ekowisata Mangrove Surabaya, sehingga kebutuhan wisatawan terhadap fasilitas *souvenir shop* terpenuhi.

Kata Kunci— Ekowisata, Fasilitas, *Identity*, Mangrove, *Souvenir Shop*, Surabaya

Abstract— *The design of commercial facilities in the form of a souvenir shop in Mangrove Ecotourism Surabaya is designed to support Surabaya city’s government and also the Wonorejo Ecotourism institution in developing the facilities at Mangrove ecotourism wonorejo in order to fulfill the tourist’s needs of particular handicrafts sale of mangrove ecotourism Surabaya and having the education value of mangrove processed goods. The souvenir shop consists of storage room, cashier area, and display area. The design process based on Human Centered Design. The concept used in this design is fusing the 2 concepts of Mangrove ecotourism surabaya, which are eco-friendly and the concept of Griya Karya Tiara Kusuma’s storytelling waste recycle, resulting in the usage of the word “identity”. The concept of “identity” will be applied in three themes or interior-exterior ambience, which are indonesian style, boat, and tree. Aside from the ambience, “identity” will also be applied on furniture that adjust each of their identities. The style used in the concept “identity” is vernacular. The result creates a traditional ambience that compliment the surrounding condition of mangrove ecotourism surabaya, so the tourist’s need of souvenir shop facility is fulfilled.*

Key words— *Ecotourism, Facilities, Identity, Mangrove, Souvenir Shop, Surabaya.*

I. PENDAHULUAN

Kota Surabaya merupakan salah satu kota yang memiliki daerah pesisir yang potensial untuk diolah dan dikembangkan untuk mendukung perkembangan kota Surabaya dalam hal ekonomi dan lingkungan. Wilayah pesisir yang sedang dikembangkan oleh Pemerintah Kota Surabaya adalah Pamurbaya (Pantai Timur Surabaya). Wilayah tersebut telah direncanakan sebagai konservasi mangrove.

Ekowisata Mangrove di kawasan Wonorejo merupakan wisata alam yang menjadi salah satu pilihan wisata diantara berbagai macam tempat wisata di Surabaya seperti pusat perbelanjaan, taman bermain, dan wisata sejarah. Surabaya tidak mempunyai banyak wisata alam, sehingga keberadaan Ekowisata mangrove menjadi daya tarik bagi wisatawan lokal yang membutuhkan tempat berlibur.

Ekowisata Mangrove Wonorejo menawarkan fasilitas dan aktivitas yang dapat dilakukan oleh wisatawan. Wisatawan dapat berkeliling melihat hutan bakau dengan menggunakan kapal boat, menyusuri hutan bakau dengan menggunakan jalan setapak, wisata kuliner, taman bermain anak, dll. Namun fasilitas yang disediakan belum maksimal dan memiliki potensi untuk lebih dikembangkan lagi.

Dalam proses pengembangan Ekowisata Mangrove Wonorejo dibutuhkan dukungan dari banyak pihak. Tidak hanya Pemerintah Kota Surabaya dan Lembaga Ekowisata Wonorejo, namun juga diperlukan dukungan dari penduduk setempat. Dukungan tersebut tidak hanya menguntungkan bagi Ekowisata Mangrove Wonorejo, tetapi juga menguntungkan bagi penduduk setempat. Beberapa hal yang telah terlaksana adalah penduduk setempat dibekali keterampilan dalam hal pembangunan, sehingga meningkatkan SDM dan memberikan kemudahan bagi Lembaga Ekowisata Mangrove pada saat melakukan pembangunan di Ekowisata Mangrove Wonorejo. Selain itu, Lembaga Ekowisata Mangrove telah mengembangkan wisata kuliner yang melibatkan penduduk setempat yang dapat menjual makanan dan minuman kepada wisatawan. Hal tersebut dapat mendukung perekonomian penduduk setempat dan juga pemasukan bagi Lembaga Ekowisata Mangrove Wonorejo.

Fasilitas lain yang dapat dikembangkan adalah fasilitas komersial seperti *souvenir shop*. Selain tuntutan kebutuhan dari wisatawan, *souvenir shop* juga dapat berguna untuk memperkenalkan kekayaan hasil olahan dari hutan mangrove. Produk-produk hasil olahan dari mangrove antara lain sirup, permen, sabun, pewarna batik alami, tepung, tiwul, dan kompos. Selain itu juga terdapat masyarakat pengrajin batik dengan motif

mangrove dan menggunakan olahan buah mangrove sebagai pewarna alami. Keunikan-keunikan tersebut dapat dikenalkan kepada masyarakat melalui *souvenir shop*. Dengan adanya *souvenir shop* dapat meningkatkan ekonomi penduduk setempat, menguntungkan Ekowisata Mangrove, dan menjadi salah satu fasilitas bagi wisatawan.

Pembangunan fasilitas tersebut harus sesuai dengan konsep Ekowisata yaitu mengkonservasi lingkungan, melestarikan kehidupan, dan mensejahterahkan penduduk setempat, dengan cara tidak menggunakan material konservasi seperti kayu bakau, melainkan menggunakan material bambu dan kayu palet, serta material lain yang sesuai dengan kondisi di sekitar Ekowisata Mangrove Surabaya. Sedangkan penduduk setempat dapat disejahterahkan dimulai dari proses pembangunan yang menggunakan tenaga kerja dari penduduk setempat dan ketika *souvenir shop* dioperasikan menggunakan tenaga kerja dari penduduk sekitar dalam mengelola *souvenir shop*.

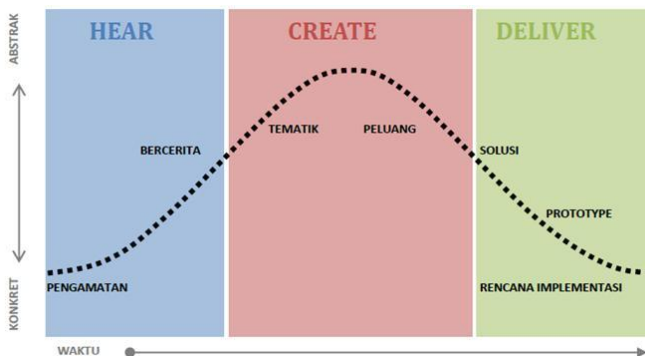
II. KAJIAN PUSTAKA

1. Human Centered Design

Human Centered Design dapat membantu organisasi terhubung baik dengan orang yang akan dilayani, membantu untuk melihat peluang baru, dan meningkatkan kecepatan dan efektivitas dalam menciptakan solusi baru.

Human Centered Design (HCD) adalah proses dan satu set teknik yang digunakan untuk menciptakan solusi baru bagi dunia. Solusi meliputi produk, jasa, lingkungan, organisasi, dan mode interaksi. Proses HCD dimulai dengan memeriksa kebutuhan, mimpi, dan perilaku dari orang yang ingin mempengaruhi dengan solusi kami (IDEO 4-6).^[5]

Menurut Suprobo (123) “IDEO telah mengembangkan 3 (tiga) fase untuk kegiatan *Human-Centered Design*, yakni *Hear*, *Create*, dan *Deliver*. Makna dari ketiga fase ini adalah bagaimana kita mampu mendengar hasrat atau kebutuhan masyarakat, menciptakannya, dan mendistribusikan ide/solusi inovasi pemberdayaan masyarakat tersebut dengan baik. Masing-masing fase sendiri terbagi atas 5 (lima) sampai dengan 7 (tujuh) metode”.



Gambar 1. Diagram *Human Centerd Design*
 Sumber : IDEO (p.8-9)

Tabel 1. Pembagian Fase dan Penerapan *Human Centerd Design*

<i>Human-Centered Design (HCD)</i>		
Fase <i>Hear</i> (H)	Fase <i>Create</i> (C)	Fase <i>Deliver</i> (D)
1. Identifikasi Tantangan	8. Ekstrak Wawasan	15. Mengevaluasi Ide
2. Identifikasi Partisipan	9. Menemukan Tema	16. Mengukur Indikator
3. Apa yang ingin	10. Mendesain Kerangka	17. Menentukan Kelayakan
4. Perencanaan Riset	11. Mendesain Aksi	18. Menentukan Keberlanjutan
5. Dokumentasi Observasi	12. <i>Brainstorming</i>	19. Menetapkan Rencana
6. Dokumentasi	13. <i>Prototyping</i>	Implementasi: Sumber daya yang dibutuhkan, rencana kerja, kebutuhan partnership, & kegiatan berbagi cerita/bukti sukses dari solusi
7. Dokumentasi Berbagi Cerita	14. Mendapatkan Umpan Balik	

Sumber : Suprobo (p. 123)

2. Gerai Barang

Gerai barang tahan lama menjual barang-barang seperti kendaraan, produk furniture, alat rumah tangga, bahan bangunan, dan perhiasan. Sedangkan, gerai barang tidak tahan lama menjual barang-barang seperti pakaian termasuk sepatu, makanan, general merchandise, produk perawatan tubuh, obat-obatan/jamu, dan bahan bakar minyak (Ma’ruf 78).^[6]

3. Desain Toko/Gerai

Desain toko mencakup desain di lingkungan toko, yaitu mencakup desain eksterior, *lay-out*, dan *ambience* (Ma’ruf 204). *Store front* merupakan desain eksternal yang menunjukkan ciri khas atau *brand image* dari suatu perusahaan dan dapat berupa gaya, struktur, maupun pemilihan bahan. *Marquee* merupakan simbol, baik berupa tulisan dan gambar maupun berbentuk 3 dimensi. Jumlah pintu masuk sebuah gerai disesuaikan dengan kebutuhan gerai dan besaran gerai. Jalan masuk dapat dibuat dengan ukuran lebar, sedang, atau sempit. Jalan masuk yang lebar umumnya digunakan pada gerai kelas atas, sedangkan S terbilang tata letak yang sedikit dianut. Tata letak ini membuat pelanggan dapat “di-giring” melalui jalan yang diciptakan sehingga salah satu kerugiannya adalah sebagian pelanggan dapat kelelahan. Tetapi, keuntungan bagi pelanggan adalah mereka mendapatkan suguhan pilihan produk dalam ragam dan jumlah *item* yang besar (Ma’ruf 210).^[6]

Ambience adalah suasana dalam toko yang menciptakan perasaan tertentu dalam diri pelanggan yang ditimbulkan dari penggunaan unsur-unsur desain interior, pengaturan cahaya, tata suara, sistem pengaturan udara, dan pelayanan. Salah satu unsur yang mendukung citra toko atau gerai adalah *store ambience*, berupa dekorasi eksterior yang modern, anggun, menarik, dekorasi interior yang memikat, atmosfer yang membuat betah berlama-lama (tata warna, musik, pencahayaan), sirkulasi dalam toko yang memudahkan bergerak, penataan *merchandise* yang memudahkan pencarian, dan *display* yang menarik (Ma’ruf 185).^[6]

4. Storage

Ada 3 cara dalam mengatur tempat penyimpanan ketika mendesain sebuah retail, yaitu : *Direct selling storage* atau meletakkan produk secara terbuka pada *counter*, laci, maupun tersembunyi di balik pintu kabinet. *Stockrooms* yaitu tempat menyimpan produk-produk yang tidak di *display* pada ruangan di belakang area penjualan. *Open storage* dengan meletakkan semua produk pada area *display* untuk menunjukkan keseluruhan *stock*

barang yang tersedia untuk mengurangi waktu yang digunakan untuk *stocking* (Hasty, Reardon 27).^[3]

5. Lighting

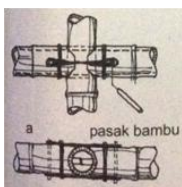
Penerapan pencahayaan yang benar adalah salah satu hal yang paling penting yang perlu diperhatikan dalam mendesain sebuah retail. Pencahayaan harus sesuai dengan dekor ruangan secara keseluruhan dan harus menjadi penunjang produk. Pencahayaan dapat menciptakan keseluruhan *image* toko yang ingin ditonjolkan. Pada setiap toko membutuhkan pencahayaan aksentuasi pada beberapa produk special yang di *displays* untuk menonjolkan warna dari produk tersebut, menghilangkan kesan monoton, dan dapat memberi kesan palsu pada produk yang di *display* (dapat menaikkan nilai dan kesan dari produk tersebut). Untuk penerangan pada toko tetap membutuhkan *general lighting*. Lampu pijar memberikan aksentuasi warna kuning dan merah. Sedangkan lampu *fluorescent* lebih kearah biru dan ungu (Hasty, Reardon 281).^[3]

6. Bambu

Bambu didistribusikan di seluruh dunia di negara-negara tropis dan sub-tropis. Manfaat bambu sebagai bahan konstruksi tidak berakhir dengan ketersediaannya. Di antara bahan-bahan yang paling mudah untuk digunakan, bambu menyediakan semua kebutuhan untuk membangun rumah, dari *frame* (batang bambu, *split*), bangunan penutup (tikar bambu, *split*), lantai (meratakan bambu), atap (*shingles* bambu) atau bahkan konektor (pin bambu, tali)(Widyowijatnoko 1).^[8]

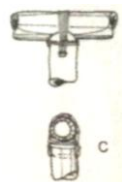
Sambungan-sambungan pada konstruksi bangunan bambu dapat digolongkan menjadi sambungan memanjang, sambungan tiang dan kuda penopang dengan peran, sambungan taing dengan palang dan penopang, pemasangan kasau pada peran, serta sambungan-sambungan pada rangka batang (Frick 24).^[1]

- Sambungan tiang dengan palang tidak dapat menerima beban.



Gambar 2. Sambungan dengan Purus Berganda Terikat
Sumber : Frick (2004, p. 25)

- Pengikatan bambu untuk peran dinding pada tiang.

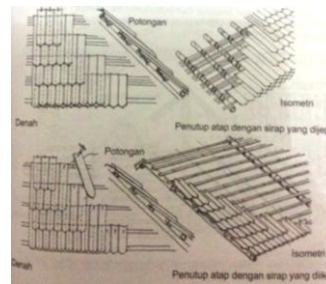


Gambar 3. Pengikatan Peran Dinding pada Tiang
Sumber : Frick (2004, p. 28)

- Penutup atap sirap bambu

Terbuat dari bilah bambu dengan panjang sesuai dengan ruas bambu yang digunakan. Sirap yang berlubang dapat diikatkan pada reng untuk menghemat pemakaian reng. Selain itu juga dapat memotong sebuah lidah pada bagian kulit untuk dijepit di antara

satu pasangan reng berjarak 50 mm. bagian dalam sirap yang cembung ke atas dapat mengalirkan air hujan dengan baik (Frick 91).^[1]



Gambar 4. Penutup Atap Sirap Bambu
Sumber : Frick (2004, p. 91)

7. Kayu Palet

Kayu merupakan salah satu bahan alami yang indah (Suzyanti 4). Kepadatan kayu berhubungan erat dengan berat jenis kayu dan kekuatan kayu. Semakin ringan kayu, semakin kurang kepadatannya, semakin kurang pula kekuatannya (Himawan 6).^[4]

Telah lama kayu palet penting dalam proses pengiriman dan menjadi populer untuk proyek rumah dan proyek *outdoor*. Hal tersebut terjadi karena kayu palet murah (bahkan dapat diambil secara gratis) dan digunakan sebagai bentuk *recycle*. Banyak perusahaan yang menggunakan palet kemudian mendaur ulangnya setelah digunakan. Perusahaan dapat menggunakan palet berkali-kali atau memungkinkan juga bagi pemasok palet tempat perusahaan membeli untuk mengambil kembali palet-palet yang telah digunakan. Namun, beberapa perusahaan akan memberikan kayu palet yang tidak digunakan secara gratis, oleh karena itu perlu mendapatkan izin terlebih dahulu dari perusahaan.

Meskipun kayu palet bersih dan kering, namun perlu diawetkan untuk menghindari bakteri atau bahkan membunuh bakteri yang ada di kayu palet dengan cara memberikan antiseptik dan sabun air, bilas dengan bersih, dan dikeringkan. Sifat kayu yang berpori memberikan kesempatan bagi bakteri tertanam di dalam kayu. Sehingga, disarankan tidak menggunakan kayu palet untuk keperluan yang berhubungan dengan makanan, mainan anak-anak atau mebel bermain anak untuk menghindari resiko buruk.

Palet yang dapat menjadi kandidat baik untuk digunakan adalah palet yang terdapat stempel nomor telepon, alamat website untuk mengetahui tentang orisinalitas dari palet dengan memenuhi syarat dasar untuk digunakan dalam *pallet project* seperti, bersih, kering, kondisi bagus, dan lain sebagainya (Gleason 12-13).^[2]

Tabel 2. Arti Stempel Label Pada Palet

LABEL	ARTI
HT	Heat-treated
KD	Klin Dried
MB	Methyl bromide treated
DB	Debarked
S-P-F	Contains spruce, pine, or fir compnents

Sumber : Gleason (2013, 13)

Palet biasanya terbentuk dengan menggunakan paku, karena paku merupakan *low-tech* tetapi kuat. Paku yang digunakan untuk membuat palet adalah paku dengan bentuk spiral. Bentuk yang unik dari paku spiral menolong dalam menahan tarikan keluar. Paku spiral cocok digunakan untuk konstruksi palet (Gleason 15).^[2]

III. METODE PERANCANGAN



Gambar 5. Bagan Metode Perancangan

A. Fase Hear

Pada Fase *Hear* dilakukan proses mengidentifikasi objek perancangan dan kondisi sekitarnya dan menghimpun data Ekowisata Mangrove Surabaya melalui pengelola serta data pihak pendukung perancangan yaitu Griya Kriya Tiara Kusuma yang diwakili oleh Ibu Lulut melalui proses wawancara dan berita dari internet. Hasil identifikasi dan wawancara menghasilkan masalah yang akan dicari penyelesaiannya dengan menggabungkan keinginan dari pihak pengelola dan pihak pendukung perancangan.

B. Fase Create

Pada Fase *Create* dilakukan analisa antara masalah dan teori dasar yang digunakan dalam perancangan. Hasil analisis menghasilkan solusi yang dirangkum dalam konsep Konsep juga meliputi proses mendesain kerangka berupa batasan-batasan desain dalam konsep meliputi gaya desain, elemen desain, karakteristik, mebel, dll. Kerangka yang telah disusun selanjutnya digunakan dalam mendesain aksi berupa penerapan konsep pada sketsa-sketsa desain dan melakukan *brainstorming* hasil sketsa desain dengan pihak pengelola dan pendukung perancangan. Hasil *brainstorming* kemudian diolah menjadi desain akhir dan dilakukan tahap *prototyping* dengan skala 1:1 berupa mebel.

C. Fase Deliver

Fase *Deliver* dilakukan dengan cara mengevaluasi desain akhir bersama pihak pengelola Ekowisata Mangrove Surabaya dan menentukan keberlanjutan dari desain agar dapat dimanfaatkan dengan baik.

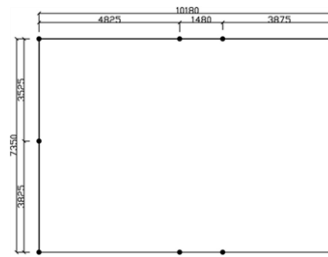
D. Penentuan Data Lapangan

1. Data Fisik Lokasi Perancangan

Lokasi perancangan *souvenir shop* terletak di Ekowisata Mangrove Wonorejo Surabaya.



Gambar 6. Area kosong lokasi perancangan



Gambar 7. Layout eksisting

Kondisi eksisting lokasi perancangan :

Luas bangunan 7,35 meter x 10,18 meter = 74,8 m².

Material konstruksi bangunan : Bambu Ø 15 cm.

Material lantai : Paving.

Material dinding : Multiplek.

Material plafon : Seng.

Pencahayaan dan penghawaan : Alami.

2. Data Non-Fisik Lokasi Perancangan

Ekowisata Mangrove Wonorejo Surabaya mempunyai Visi dan Misi. Visinya adalah membagi pengetahuan dan wawasan kepada masyarakat tentang peran hutan mangrove terhadap keseimbangan ekosistem. Sedangkan, Misi dari Ekowisata Mangrove Wonorejo adalah memberikan edukasi secara langsung maupun tidak langsung kepada masyarakat pada umumnya, terutama pada anak-anak usia sekolah.

3. Data Sasaran Pendukung Perancangan

Tabel 3. Data Sasaran Pendukung Perancangan

Nama P2MKP	Griya Karya Tiara Kusuma
Nama Pengelola	Dra. Lulut Sri Yuliani, MM
Alamat	Jl. Wisma Kedung Asem Indah J-28, RT.07 RW V, Desa Kedung Baruk, Kec. Rungkut Surabaya
Usaha Perikanan yang dikelola	Budidaya dan Pengolahan Mangrove (Batik, Tempe, Sirup, Sabun, dll), Manajemen Lima Jari-Jari
Kapasitas Produksi	-Batik mangrove 30 – 100 lembar / bulan komunitas 60 orang -Tempe mangrove 6,6 ton/bulan komunitas 40 orang -Sirup mangrove 500 – 1000 botol/bulan
Prestasi	1. Penghargaan sebagai Perintis Lingkungan Kota dari Walikota Surabaya 2. Penghargaan Program Pemberdayaan Masyarakat dari Walikota Surabaya

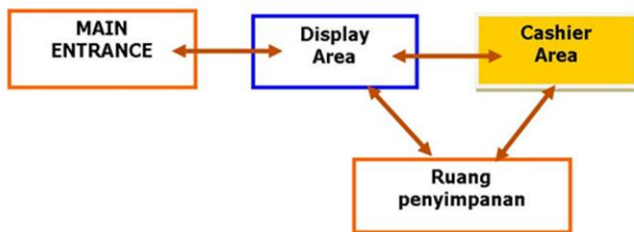
IV. FASE HEAR DAN ANALISIS

Fase *Hear* dilakukan dengan mengumpulkan data kondisi lokasi perancangan melalui *survey* lokasi dan wawancara kepada narasumber, yaitu Bapak Joko Suwondo selaku Ketua Forum Kemitraan Polisi Masyarakat Ekowisata Mangrove Surabaya dan

Ibu Lulut selaku Pengelola Griya Karya Tiara Kusuma. Selain data lokasi perancangan, dilakukan pengumpulan data literatur sebagai dasar perancangan dan tipologi desain sejenis sebagai pembanding dan sumber inspirasi.

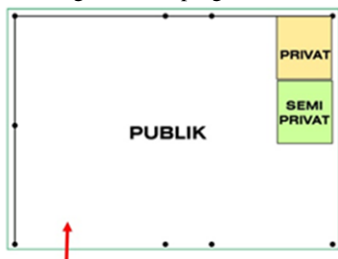
1. Analisa Hubungan Antar Ruang

Kebutuhan area dan ruang pada *souvenir shop* di Ekowisata Mangrove Wonorejo antara lain area *display*, area kasir, dan area penyimpanan. Area *display* diletakkan berada dekat dengan *main entrance* agar wisatawan yang masuk ke *souvenir shop* dapat langsung melihat produk yang tersedia. Selain itu, area *display* juga berdekatan dengan area kasir agar alur sirkulasi wisatawan dari area *display* dapat menuju ke area kasir dengan mudah. Ruang penyimpanan diletakkan berdekatan dengan area kasir dengan pertimbangan untuk mempermudah penjual dalam mengambil pesanan wisatawan yang memesan produk dari area kasir.

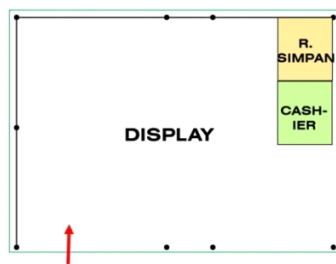


Gambar 8. Bagan Hubungan Antar Ruang

2. Zoning dan Grouping



Gambar 9. Zoning



Gambar 10. Grouping

Pada *zoning* dan *grouping*, area publik lapang sehingga kebutuhan pengunjung dapat terpenuhi dan dekat dengan *entrance*. Area privat terletak di ujung sehingga keamanan lebih terjaga. Selain itu, area privat dan semi privat yang dekat dapat mempermudah alur sirkulasi. Area privat merupakan ruang penyimpanan, sehingga dekat dengan kasir yang merupakan area semi privat agar memudahkan penjual dalam mengambil barang. Pada zona publik merupakan area *display* yang terletak dekat dengan area kasir.

V. FASE CREATE & DELIVER

Fase *Create* diawali dengan proses analisa antara data lokasi perancangan dengan data literatur dan tipologi desain sejenis untuk menemukan kekurangan dan kelebihan dari lokasi perancangan. Solusi yang dihasilkan dari analisa, dirangkum dengan menggunakan konsep perancangan.

Konsep yang akan diterapkan pada perancangan fasilitas komersial berupa *souvenir shop* menggabungkan 2 konsep dari Ekowisata Mangrove Surabaya yaitu ramah lingkungan dan konsep dari Griya Karya Tiara Kusuma yaitu pengolahan limbah yang bercerita. Penggabungan 2 konsep tersebut menghasilkan sebuah konsep besar yaitu “*Identity*”. “*Identity*” dalam Bahasa Indonesia adalah identitas. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian identitas adalah ciri-ciri atau keadaan khusus seseorang, jati diri.

Konsep “*Identity*” akan diterapkan dalam 3 (tiga) tema atau suasana interior maupun eksterior. Tema tersebut diambil dari Ekowisata Mangrove Surabaya yang kemudian diterapkan dalam desain. 3 (tiga) tema tersebut, antara lain :

1. *Indonesian Style* : Menyatukan suasana *souvenir shop* dengan suasana sekitar tempat ekowisata.
2. *Pohon* : Menciptakan suasana rindang seperti berada di area *jogging track*.
3. *Kapal* : Menciptakan suasana dalam kapal.

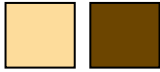
Selain suasana, “*Identity*” juga diterapkan pada mebel yang menyesuaikan identitas tiap produk dan informatif pada *sign*, seperti:

1. *Sirup*
Ciri khas dari sirup adalah cairan, bening atau transparan, segar, dan pastel (warna).
2. *Permen*
Ciri khas dari permen adalah padat atau solid, ceria, dan kontras (warna).
3. *Sabun*
Ciri khas dari sabun adalah padat, bersih, dan *clean* atau *glossy*.
4. *Kompos*
Ciri khas dari kompos adalah limbah yang dimanfaatkan dan diolah (*recycle*), dapat meningkatkan kesuburan suatu tanaman.
5. *Pewarna Batik*
Ciri khas dari pewarna batik adalah cairan, pekat (solid), *colorful*, 1 warna per botol (monoton).
6. *Kain Batik*
Ciri khas dari kain batik adalah lentur (dinamis), motif batik (natural).
7. *Tepung*
Ciri khas dari Tepung adalah serbuk, monoton dalam ukuran dan warna.
8. *Tiwul*
Ciri khas dari tiwul adalah lengket dan rapat.
9. *Merchandise*
Ciri khas dari *merchandise* adalah beraneka macam jenisnya (tidak ada batasan atau bebas).

A. *Indonesian Style*

1. *Gaya Desain*

- Eksterior : Vernakular.
- Interior : Vernakular dan *Modern*.
- Bentuk Desain : Sesuai dengan karakteristik material.
- Warna Desain : Natural dan monokrom.



Gambar 11. Skema Warna Konsep *Indonesian Style*

2. Material : Alami dan fabrikasi sebagai aksen.



Gambar 12. Material Konsep *Indonesian Style*

3. Karakteristik

- Penghawaan : Memaksimalkan penghawaan alami di keseluruhan area.
- Pencahayaan: Memaksimalkan pencahayaan alami di seluruh area dan penambahan pencahayaan buatan berupa aksentuasi di area *display*
- Proteksi Kebakaran : APAR.
- Proteksi Keamanan : Pengunci pada pintu, jendela, dan ruang penyimpanan. C. Kapal

4. Elemen Interior

- Lantai : Menggunakan material alami dengan warna natural dari material (batu paving & plester).
- Dinding : Menggunakan material alami (bambu & palet) dan dikombinasikan dengan material fabrikasi.
- Plafon : Mengekspos konstruksi dan penambahan pernak pernik tradisional yang digantung.

5. Mebel

- Material : Menggunakan material alami (kayu) dan dikombinasikan dengan material fabrikasi sebagai aksen (*steel*).
- Konstruksi : Praktis dan sederhana (paku, skrup, dan ikat).
- *Finishing* : Natural dan warna kontras sebagai aksen.

B. Pohon

1. Gaya Desain

- Eksterior : Vernakular.
- Interior : Vernakular dan *Modern*.
- Bentuk Desain : Sesuai dengan karakteristik material.
- Warna Desain : Natural dan warna kontras sebagai aksen.



Gambar 13. Skema Warna Konsep Pohon

2. Material : Alami dan fabrikasi sebagai aksen.



Gambar 14. Material Konsep Pohon

3. Karakteristik

- Penghawaan: Memaksimalkan penghawaan alami di keseluruhan area.
- Pencahayaan : Memaksimalkan pencahayaan alami di seluruh area dan penambahan pencahayaan buatan berupa aksentuasi di area *display*.
- Proteksi Kebakaran : APAR.
- Proteksi Keamanan : Pengunci pada pintu, jendela, dan ruang penyimpanan.

4. Elemen Interior

- Lantai : Menggunakan material alami dengan warna natural dari material (batu paving & plester).
- Dinding : Menggunakan material alami dan dikombinasikan dengan material fabrikasi.
- Plafon : Mengekspos konstruksi dan penambahan aksentuasi .1. berupa tanaman rambat sintetis dan burung yang digantung.

5. Mebel

- Material : Menggunakan material alami (kayu) dan dikombinasikan dengan material fabrikasi sebagai aksen (*steel*).
- Konstruksi : Praktis dan sederhana (paku dan skrup).
- *Finishing* : Natural dan warna kontras sebagai aksen.

1. Gaya Desain

- Eksterior : Vernakular.
- Interior : Vernakular dan *Modern*.
- Bentuk Desain : Geometris.
- Warna Desain : Natural dan warna kontras sebagai aksen.



Gambar 15. Skema Warna Konsep Kapal

2. Material : Alami dan fabrikasi sebagai aksen.



Gambar 16. Material Konsep Kapal

3. Karakteristik

- Penghawaan : Memaksimalkan penghawaan alami di keseluruhan area.
- Pencahayaan : Memaksimalkan pencahayaan alami di seluruh area dan penambahan pencahayaan buatan berupa aksentuasi di area *display*.
- Proteksi Kebakaran : APAR.
- Proteksi Keamanan : Pengunci pada pintu, jendela, dan ruang penyimpanan.

4. Elemen Interior

- 4.Lantai : Menggunakan material alami dengan warna natural dari material.
- 5.Dinding : Menggunakan material alami (kayu) dan dikombinasikan dengan material fabrikasi, serta penambahan pernak-pernik sebagai aksen.

6. Plafon: Mengekspos konstruksi dan dilengkapi dengan aksentuasi berupa pemak-pernik yang digantung di plafon.

5. Mebel

- Material : Menggunakan material alami (kayu) dan dikombinasikan dengan material fabrikasi sebagai aksentuasi (steel).
- Konstruksi : Praktis dan sederhana (paku dan skrup).
- Finishing : Natural dan warna kontras sebagai aksentuasi.

D. Sistem Interior

1. Tata Udara

Perencanaan tata udara dengan memaksimalkan penghawaan alami. Penghawaan alami diperoleh dengan memberikan bukaan pada dinding yaitu memanfaatkan celah-celah yang terbentuk dari jarak antar penyusunan bambu. Perencanaan tata udara dengan penghawaan alami dapat mendukung konsep ramah lingkungan di Ekowisata Mangrove Surabaya.

2. Tata Cahaya

Perencanaan tata cahaya dengan memaksimalkan pencahayaan alami. Pencahayaan alami diperoleh melalui bukaan pada celah-celah yang ada pada dinding. Pencahayaan alami dapat digunakan sebagai pencahayaan utama karena Ekowisata Mangrove Surabaya beroperasi hingga pukul 17.00 WIB, dimana sinar matahari sangat mudah diperoleh. Sedangkan pencahayaan buatan tetap diberikan sebagai cadangan apabila sewaktu-waktu dibutuhkan (pada saat cuaca mendung atau hujan). Pencahayaan buatan juga digunakan sebagai aksentuasi di dalam interior, yaitu pada area-area tertentu, seperti area display. Sehingga area display dapat menjadi lebih menarik perhatian wisatawan.

3. Sistem Proteksi Kebakaran

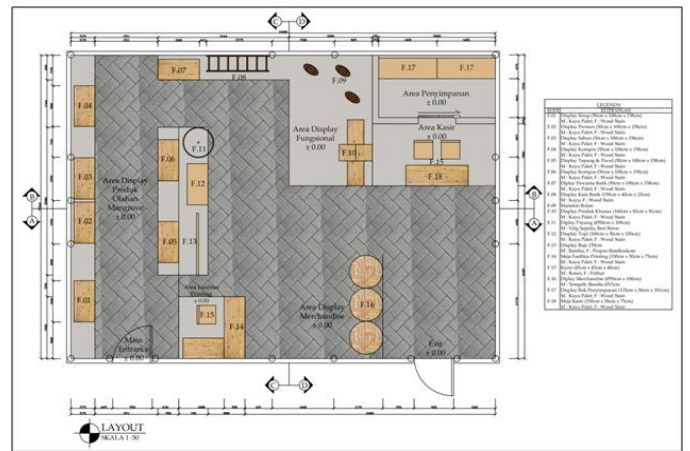
Sistem proteksi terhadap kebakaran yang disediakan pada *souvenir shop* di Ekowisata Mangrove Surabaya berupa APAR (Alat Pemadam Api Ringan). APAR diletakkan di area kasir.

4. Sistem Keamanan

Sistem keamanan yang ada pada *souvenir shop* merupakan sistem keamanan sederhana dengan menggunakan kunci dan gambok pada pintu masuk dan pintu keluar, serta pada ruang penyimpanan.

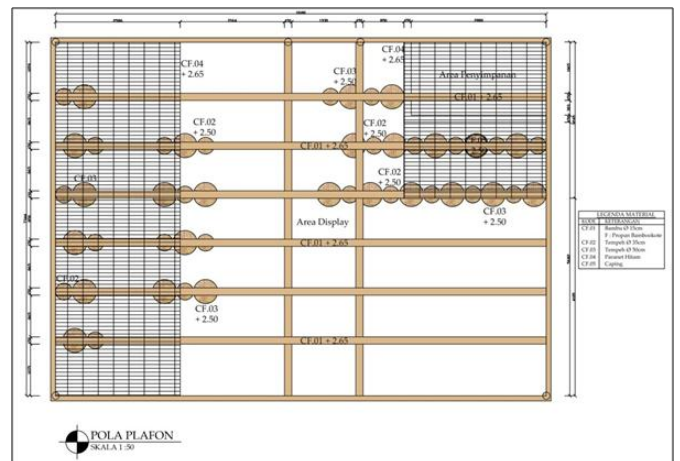
E. Hasil Perancangan

1. Indonesian Style



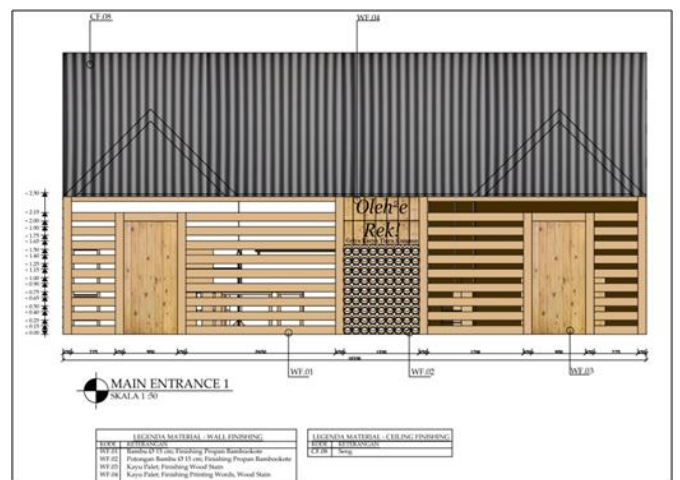
Gambar 17. Desain Akhir - Layout (Indonesian Style)

Indonesian Style menggunakan lantai dengan material batu paving sesuai dengan kondisi lokasi perancangan dan dipadukan dengan plester sebagai pembeda antara area sirkulasi dan area display.

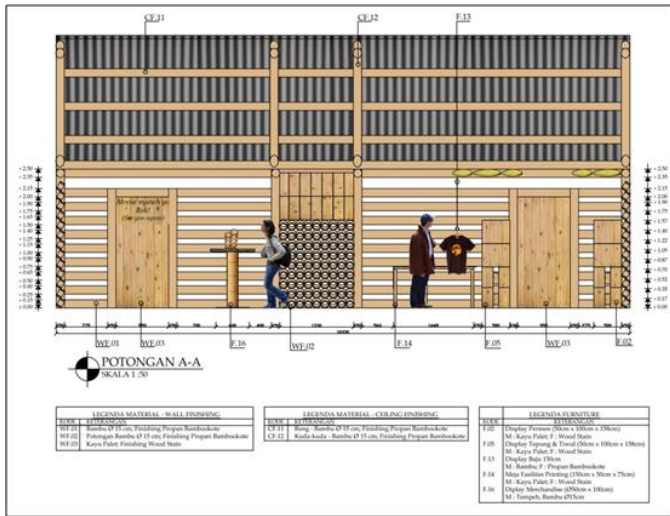


Gambar 18. Desain Akhir – Pola Plafon (Indonesian Style)

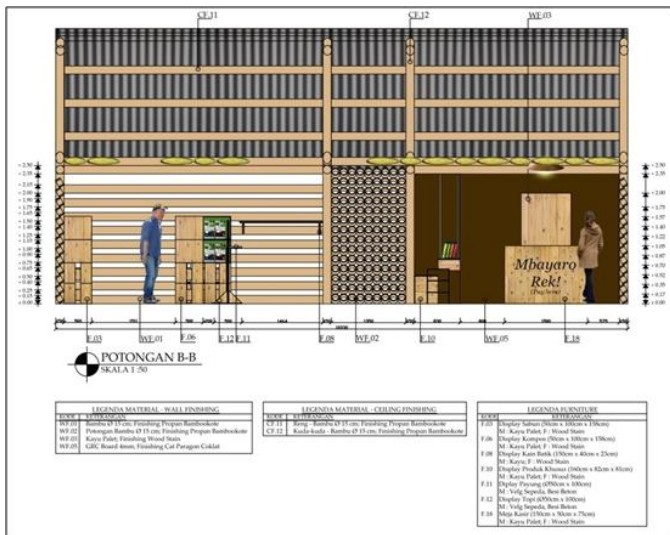
Desain plafon dengan konsep *Indonesian Style* mengekspos konstruksi atap bambu dan menggunakan tampah yang digantung di plafon sebagai aksentuasi.



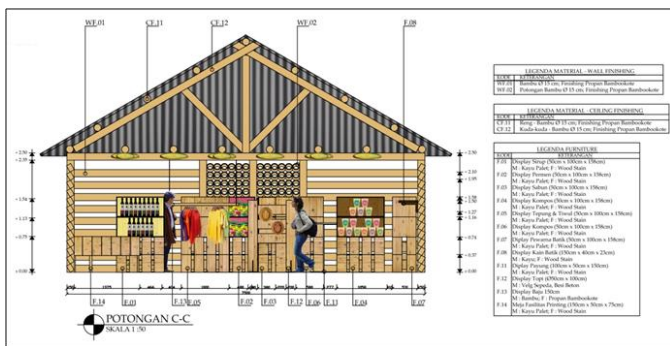
Gambar 19. Desain Akhir – Main Entrance (Indonesian Style)



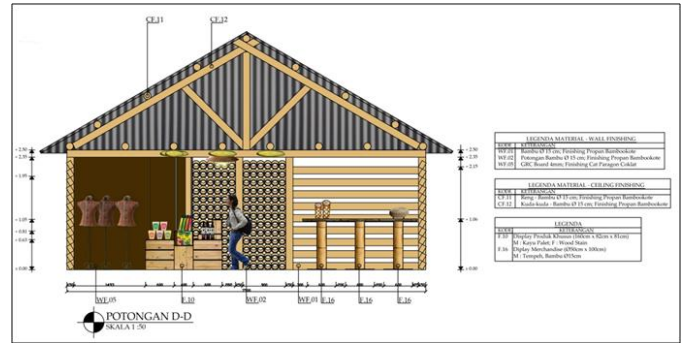
Gambar 20. Desain Akhir – Potongan AA (Indonesian Style)



Gambar 21. Desain Akhir – Potongan BB (Indonesian Style)



Gambar 22. Desain Akhir – Potongan CC (Indonesian Style)



Gambar 23. Desain Akhir – Potongan DD (Indonesian Style)



Gambar 24. Perspektif 1 Interior Indonesian Style

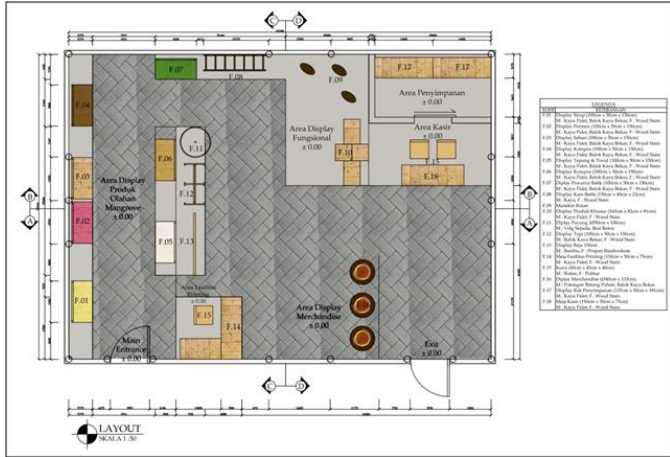
Perspektif 1 interior *Indonesian Style* menunjukkan area *display* produk khusus, area *display merchandise*, area kasir, dan pohon penyimpanan. Area penyimpanan menerapkan desain yang tertutup demi keamanan dengan menggunakan material kalsiboard. Sedangkan area lainnya menerapkan desain terbuka dengan menggunakan material bambu yang disusun dengan jarak tertentu. Penerapan suasana terbuka pada konsep *Indonesian Style* untuk menerapkan penggunaan penghawaan alami dan pencahayaan alami pada *souvenir shop*.



Gambar 25. Perspektif 2 Interior Indonesian Style

Perspektif 2 interior *Indonesian Style* menunjukkan area *printing*, area *display baju*, dan area *display topi*. Material untuk mebel yang digunakan pada area ini adalah material alami seperti tongkat kayu bekas untuk *display baju* dan kayu palet untuk *display topi* dan meja *printing*.

2. Pohon



Gambar 26. Desain Akhir - Layout (Pohon)

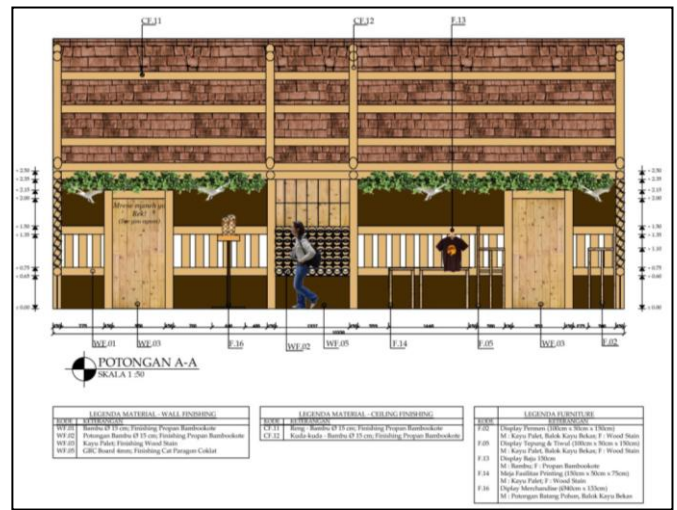


Gambar 27. Desain Akhir – Pola Plafon (Pohon)

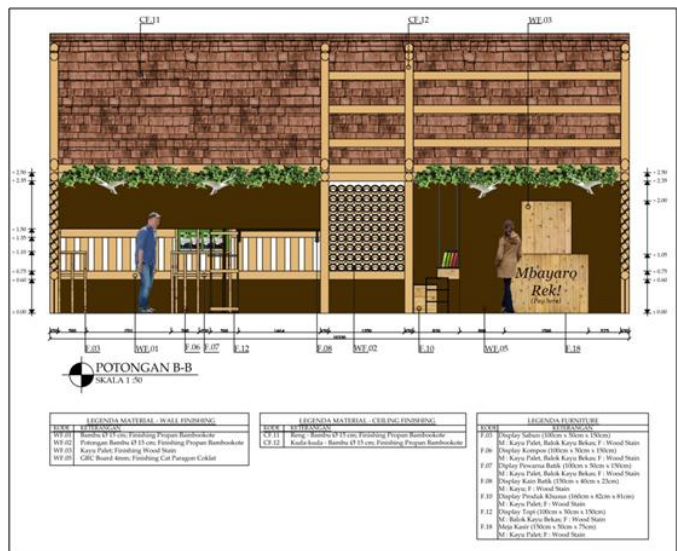
Desain plafon dengan konsep Pohon mengekspos konstruksi atap dari bambu dan menggunakan tanaman rambat sintesis sebagai aksesoris pada plafon dan untuk menciptakan suasana rindang dari Pohon.



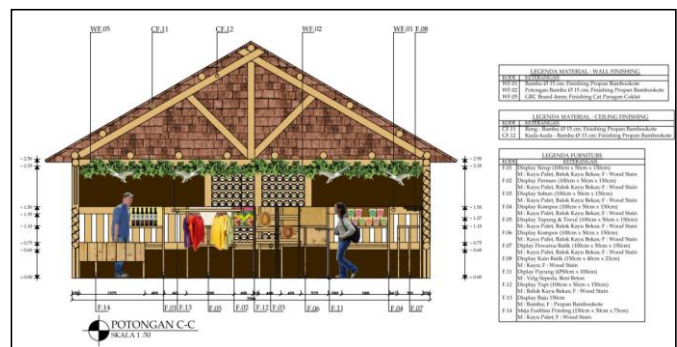
Gambar 28. Desain Akhir – Main Entrance (Pohon)



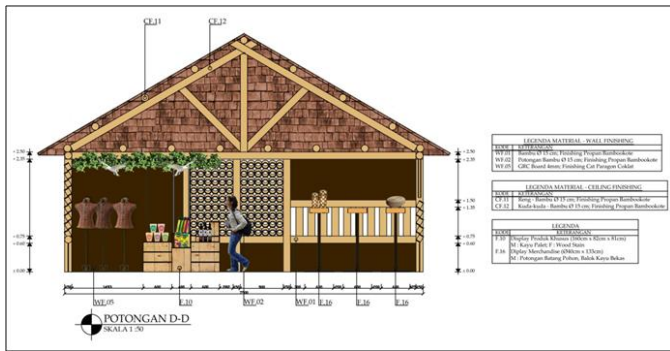
Gambar 29. Desain Akhir – Potongan AA (Pohon)



Gambar 30. Desain Akhir – Potongan BB (Pohon)



Gambar 31. Desain Akhir – Potongan CC (Pohon)



Gambar 32. Desain Akhir – Potongan DD (Pohon)



Gambar 35. Desain Akhir - Layout (Kapal)



Gambar 33. Perspektif 1 Interior Pohon

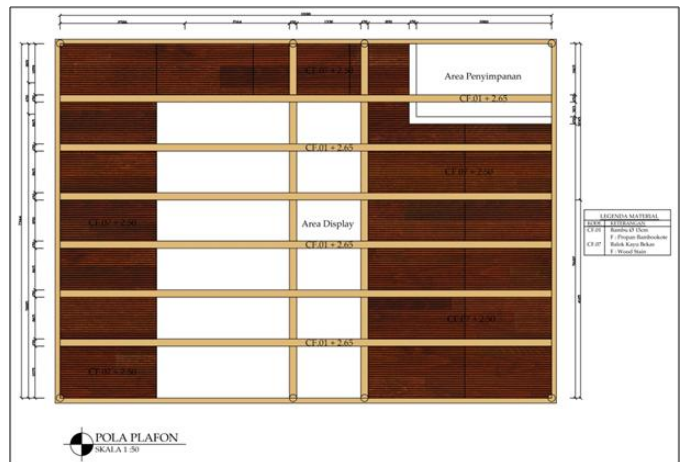
Perspektif 1 interior Pohon menunjukkan area *printing*, area *display* baju, dan area *display* topi. Konsep Pohon menerapkan suasana semi tertutup pada *souvenir shop* dengan menggunakan material bambu dan kalsiboard pada dinding. Mebel menggunakan material kayu bekas dan kayu palet.



Gambar 34. Perspektif 2 Interior Pohon

Perspektif 1 interior Pohon menunjukkan area *display* produk khusus dan area *display merchandise*. Material yang digunakan untuk mebel adalah kayu palet dan kayu bekas.

3. Kapal



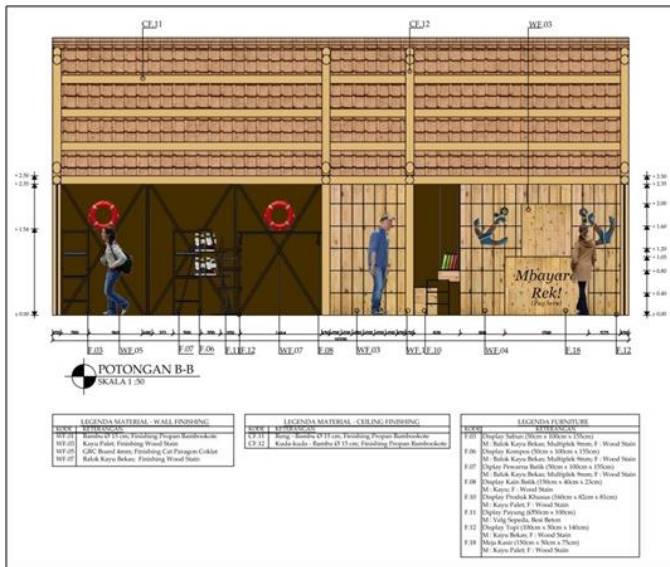
Gambar 36. Desain Akhir – Pola Plafon (Kapal)



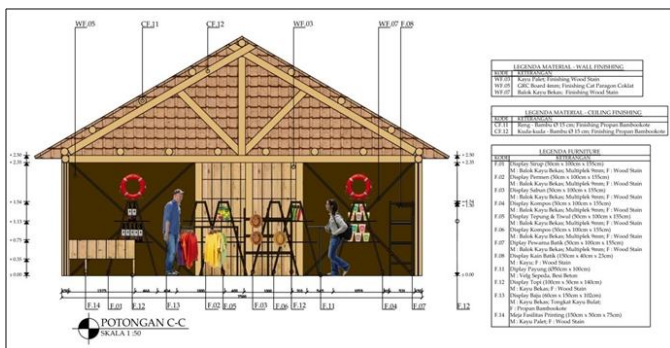
Gambar 37. Desain Akhir – Main Entrance (Kapal)



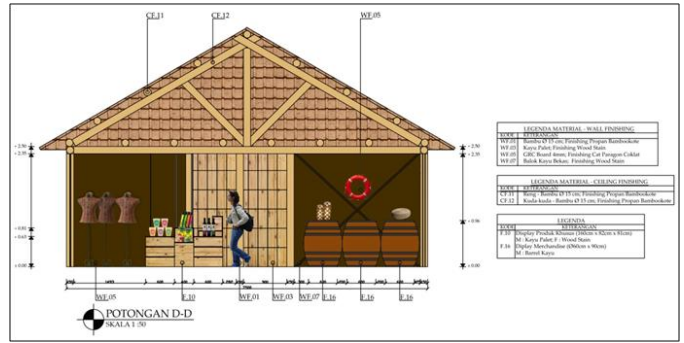
Gambar 38. Desain Akhir – Potongan AA (Kapal)



Gambar 39. Desain Akhir – Potongan BB (Kapal)



Gambar 40. Desain Akhir – Potongan CC (Kapal)



Gambar 40. Desain Akhir – Potongan DD (Kapal)



Gambar 41. Perspektif 1 Interior Kapal

Perspektif 1 interior konsep Kapal menunjukkan area *display* baju, area *display* topi, dan area *display* kain batik. Pada konsep Kapal menerapkan suasana tertutup dengan menggunakan material kalsiboard, kayu palet, dan balok kayu bekas pada dinding. Material mebel pada area ini menggunakan kayu bekas.



Gambar 42. Perspektif 2 Interior Kapal

Perspektif 2 interior konsep Kapal menunjukkan area *display* produk khusus, area kasir, dan ruang penyimpanan. Material yang digunakan untuk mebel adalah kayu palet.

F. Fase *Deliver*

Fase *Deliver* dilakukan dengan cara mengevaluasi desain akhir bersama pihak pengelola Ekowisata Mangrove Surabaya dan menentukan keberlanjutan dari desain agar dapat dimanfaatkan dengan baik. Evaluasi yang diberikan oleh pengelola Ekowisata Mangrove Surabaya terhadap perancangan interior *souvenir shop* adalah :

1. Desain atap sesuai dengan keinginan pengelola dan sesuai dengan desain.
2. Desain dengan tema Kapal harus ada bagian yang terbuka agar udara di dalam *souvenir shop* tidak lembab.
3. *Display* untuk produk mangrove sudah bagus.
4. Melanjutkan proses pengajuan kerjasama sponsorship ke beberapa perusahaan untuk merealisasi desain *souvenir shop* dengan tema *Indonesian Style* di Ekowisata Mangrove Surabaya.



Gambar 43. Proses Evaluasi dalam Fase *Deliver*

VI. KESIMPULAN

Keberadaan fasilitas komersial berupa *souvenir shop* di Ekowisata Mangrove Surabaya diperlukan untuk meningkatkan kepuasan masyarakat sehingga Ekowisata Mangrove Surabaya menjadi lebih ramai dikunjungi wisatawan. Dalam proses perancangan menerapkan studi kasus *souvenir shop* yang berbasis *Human Centered Design* dengan 3 fase yaitu fase *Hear*, fase *Create*, dan Fase *Deliver*.

Konsep perancangan yang digunakan adalah *Identity* yang menggabungkan 2 konsep yaitu konsep dari Ekowisata Mangrove Surabaya dan konsep dari Griya Kriya Tiara Kusuma. Melalui konsep *Identity*, perancangan *souvenir shop* akan mencerminkan identitas yang sesuai dengan kondisi di Ekowisata Mangrove Surabaya seperti suasana alami dengan nuansa *Indonesian Style*, suasana rindang di area *jogging track* yang diwakilkan dengan suasana pohon, dan suasana di dalam kapal wisata yang diwakilkan dengan suasana kapal, serta *Identity* dari Griya Kriya Tiara Kusuma yang memiliki ciri khas dari produk hasil olahan mangrove yang akan dijual di *souvenir shop* yang dihasilkan melalui proses olahan yang khas dan berkelanjutan dari satu produk ke produk lainnya diterapkan dengan mengambil ciri khas dari setiap produk dan diterapkan pada perancangan desain mebel *souvenir shop*. Selain itu, konsep *Identity* juga diterapkan pada *branding* toko dengan ciri khas kota Surabaya yaitu menggunakan bahasa *Suroboyo-an* dengan nama *souvenir shop* “*Oleh²e Rek!*”.

Proses perancangan interior fasilitas komersial dengan berbasis *Human Centered Design* membutuhkan proses panjang yang cukup kompleks dan harus dilakukan dengan sangat detail pada setiap proses. Perancangan dengan metode yang didasari untuk memenuhi kebutuhan harus benar-benar memahami pihak yang berhubungan dalam perancangan agar dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan dari pihak-pihak yang berkaitan. Metode yang dilakukan dengan proses yang panjang membutuhkan kedisiplinan tinggi terhadap waktu karena apabila suatu proses terhambat, akan berdampak terhadap proses yang akan dilakukan selanjutnya tidak dapat maksimal dan waktu yang dibutuhkan oleh proses yang lainnya menjadi semakin berkurang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis M.O. mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Maha Esa atas berkat dan penyertaannya selama proses pembuatan jurnal. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada pembimbing karya desain tugas akhir Program Studi Desain Interior yang telah membantu dalam proses penulisan jurnal ini dan memberikan saran dalam proses perancangan tugas akhir yang dilaksanakan oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Frick, Heinz. *Ilmu Konstruksi Bangunan Bambu : Pengantar Konstruksi Bambu*. Yogyakarta : Kanisius, 2004.
- [2] Gleason, Chris. *Wood Pallet Project. East Petersburg* : Fox Chapel Publishing, 2013.
- [3] Hasty, Ron dan Reardon, James. *Retail Management*. USA: The McGraw-Hill Companies, Inc, 1997.
- [4] Himawan, Suziyanti Al. *Kayu & Aplikasinya*. Jakarta : PT. Prima Infosarana Media, 2007.
- [5] IDEO. *Human Centered Design 2nd Edition*. Palo Alto: IDEO, 2010.
- [6] Mar’uf, Hendri. *Pemasaran Ritel*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 2005.
- [7] Suprobo, F. Priyo. (2012). *Penerapan Human-Centered Design dalam Pengembangan Model Pemberdayaan Masyarakat (Studi Kasus Pemberdayaan Masyarakat Desa Sugeng, Trawas–Jawa Timur)*. Universitas Widya Kartika, Surabaya.
- [8] Widjowijatnoko, Andry. *Traditional and Innovative Joints in Bamboo Construction*. The RWTH Aachen University, 2012.