

# Perancangan Interior *Sevier Industry* Kerajinan Barang Jadi Kulit di Surabaya

Syeli Deamartha, Grace Mulyono, Lucky Basuki  
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: [syeli.deamartha16@yahoo.com](mailto:syeli.deamartha16@yahoo.com); [gracem@petra.ac.id](mailto:gracem@petra.ac.id); [dante\\_luq@yahoo.co.id](mailto:dante_luq@yahoo.co.id)

**Abstrak**— Berawal dari membangun usaha berbasis kreativitas dengan mengangkat potensi lokal di Surabaya. Kerajinan Barang Jadi Kulit di Surabaya kini menjadi sebuah konsep untuk pertumbuhan ekonomi baru yang berkembang di era modern ini. Untuk memperluas bidang kerajinan ini dibutuhkan sebuah wadah untuk mengapresiasi hasil produk kulit, berupa toko atau *retail* yang menjadi area komersil produk barang jadi kulit dan *workshop* untuk menjadi fasilitas pelatihan pengrajin kulit. Perancangan ini berfokus pada standarisasi interior yang juga merupakan bagian dari *branding* produk, dimana perabot, pencahayaan, tata letak ruangnya bertujuan menjadi sebuah efek yang memberi dampak dalam proses pembuatan produk barang jadi kulit. *Sevier Industry* ini adalah sebuah fasilitas bagi masyarakat untuk memperkenalkan kerajinan barang jadi kulit dan dapat menjadi tempat yang inspiratif dan sumber pengetahuan barang jadi kulit dengan menampilkan area edukasi yang diaplikasikan pada area galeri dan *workshop*, area komersial pada *Leather store* dan area *lounge*. Konsep *Fresh Monochrome* yang dihadirkan mengangkat gaya desain industrial untuk diaplikasikan pada tiap fasilitas ruang.

**Kata Kunci**—Desain Interior, *Sevier Industry*, Kerajinan Barang Jadi Kulit, Surabaya.

**Abstrac**— Starting from the idea of building a bussiness based on creativity using surabaya's local potention. Handmade leathergoods is now being a concept for the new economic growth in this modern era that creating awareness to support this kind of creativity. Retail shop is needed to gain the sales and same thing go for a workshop to facilitate training for the leathercrafter. This design focused on the standartisation of the interior that being a part from the branding of the product itself like the furniture, lightning, and the room settings will give a direct impact in the process of creating leathergoods. *Sevier industry* is a facility for people to introduce leathergoods, give inspiration for them, and being a source of leathergoods knowladge that shows the area of education applicated to gallery and workshop area. *Fresh monochrome* concept will used in the commercial and the longe of the leathergoods store that inspired by industrial style design to applicated in each of every corner of the area.

**Keyword**— *Design interior, Sevier Industry, Handmade Leathergoods, Surabaya.*

## I. PENDAHULUAN

KERAJINAN kulit kini dikenal sebagai industri kreatif dan padat karya. Hal ini dijadikan sebagai konsep untuk mendukung perkembangan ekonomi dan industri di era modern ini. Kini industri kreatif mengandalkan ide dan wawasan pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan meningkatkan daya

saing produk dalam negeri dipasar global. Secara ilmiah kerajinan kulit adalah bidang ilmu kerajinan yang mempelajari pengetahuan, ketrampilan dan kreatifitas berkarya rupa. Dengan kata lain kerajinan kulit ini menghasilkan barang ekonomi yang mengandalkan ketrampilan dan kekreatifan pelaku industrinya. Kerajinan kulit dalam bidang industri kreatif ini beradaptasi dengan perubahan akan kebutuhan modern yang diproduksi oleh usaha kecil – menengah (UKM). UKM - UKM ini memproduksi barang yang sudah jadi yaitu kulit menjadi barang yang siap diperjual belikan. Barang jadi kulit mempunyai banyak ragam jenis berupa tas, sepatu, ikat pinggang, dompet, jaket dan lain – lain. Momentum pertumbuhan sektor industri yang bersifat padat karya ini membutuhkan banyak tenaga kerja.

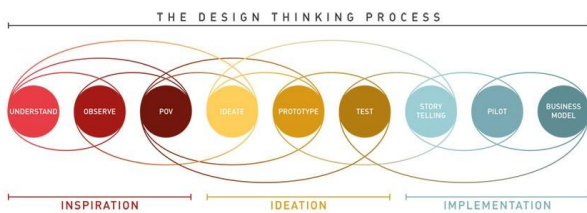
Oleh karena itu, diperlukan yang dapat mewadai segala kegiatan yang berhubungan dengan kerajinan barang jadi kulit, yang dapat disebut dengan *Sevier Industry*. Dengan adanya tempat tersebut maka aktivitas masyarakat maupun para pengrajin dapat terpenuhi dan berjalan dengan baik. Dalam *Sevier Industry* ini terdapat beberapa jenis dan aktivitas ruang yang bermacam – macam. Jenis dan aktivitas ruang yang dihadirkan adalah *Leather store, Leather Galleri, Leather Workshop, Leather craft class* dan *Lounge*. Pada ruang *Leather store* menjual produk – produk yang diproduksi oleh brand *Sevier*. Sedangkan *Leather workshop* merupakan sebuah fasilitas yang memberikan informasi kepada pengunjung mengenai proses pembuatan dan pengolahan barang jadi kulit, sehingga pengunjung dapat melihat secara langsung teknik pembuatan barang jadi kulit yang benar. *Leather Craft Class* merupakan tempat bagi para masyarakat untuk mendapatkan teori dan mengikuti praktik secara langsung mengenai pembuatan kerajinan barang jadi kulit. *Leather Galleri* sebagai tempat yang dirancang untuk *men-display* jenis – jenis serta alat – alat pembuatan barang jadi kulit. selain itu area ini memperkenalkan terlebih dahulu kepada pengunjung mengenai *history* pembuatan maupun alat barang jadi kulit. Dan *Lounge* yang dirancang sebagai tempat untuk beristirahat para pengunjung serta dapat bersosialisasi dengan para pengunjung lainnya. Interior area *Workshop* dan *Leather craft class* ini dibuat unik dan berbeda dengan interior lainnya, yang dijadikan sebagai *focal point* dalam interior tempat ini.

Pada umumnya, jenis dan aktivitas ruang yang berhubungan dengan produksi barang jadi kulit masih bersifat tertutup dan keterbatasan wilayah untuk mengapresiasi hasil produknya. Dengan adanya *Sevier Industry* diharapkan dapat menjawab segala kebutuhan masyarakat akan bidang kerajinan barang jadi kulit dan

dapat menjadikan tempat ini sebagai tempat menambah wawasan dan pengalaman baru sehingga masyarakat juga dapat menikmati hasil produksi *Sevier Industry* akan barang jadi kulit. Selain itu dapat menjadi sarana *refreshing* bagi masyarakat di Surabaya.

II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan pada perancangan interior *Sevier Industry* adalah metode *Design Thinking*. Menganalisa data – data yang diperoleh dari data lapangan, penggabungan dari kajian ilmiah yang bersifat teoritis kemudian merumuskan masalah – masalah yang akan dihadapi. Dari perumusan dan analisis kemudian akan menghasilkan alternatif – alternatif desain yang selanjutnya akan dijadikan sebagai desain akhir.



Gambar 1. Design Thinking

A. Tahap Proyek Awal

Pada Tahap proyek awal, mengidentifikasi lokasi *site* dan data lapangan yang akan digunakan untuk perancangan ini.

Perancangan ini menggunakan *site* denah fiktif yang diambil dari tugas akhir merancang V oleh mahasiswa Arsitektur Universitas Kristen Petra angkatan 2012. Berikut tahapan selanjutnya pengumpulan data melalui studi *literature* untuk mendukung proses perancangan.

B. Programming

1. Data Non-Fisik

Perancangan *Sevier Industry* ini hasilkan melalui survey lapangan *workshop Sevier*. Struktur organisasi dari *Sevier Industry*. Sehingga menghasilkan asumsi dan beberapa pertimbangan dari objek sejenis antara lain *Revolt Industry*, *Syafa Jaket kulit*, *Wallsall Leather Museum* di London.

2. Data Fisik Tapak Luar

Perancangan ini dilokasikan pada *site* yang bernama *Boutique Hotel* yang merupakan bangunan fiktif dan dirancang oleh mahasiswa Arsitektur Universitas Kristen Petra yang terletak di Jl. M.H Thamrin No.66B-68 dan Jl. Imam Bonjol 117-123. Dan merupakan daerah kota yang mudah dijangkau oleh masyarakat. Lokasinya terletak di tengah kota sehingga mudah di akses oleh para pengunjung. Pengkondisian lokasi mudah dijangkau oleh mobil dan kendaraan bermotor lainnya.



Gambar 2. Lokasi Perancangan  
Sumber : Jimmy Effendi

Letak lokasi

- Nama Hotel : Boutique Hotel
- Lokasi : Jl. M.H. Thamrin No. 66B – 68 Surabaya.

Lokasi tapak bangunan memiliki arah hadap bangunan ke barat, yaitu menghadap Jl. Imam Bonjol 117 – 123.

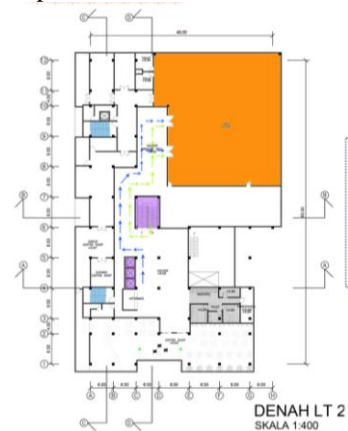
Batas Wilayah Bangunan :

- Utara : Restaurant Nozomi Ramen
- Timur : Quest Hotel Surabaya
- Barat : Lassale Collage
- Selatan : Perumahan

Pertimbangan pemilihan lokasi untuk perancangan *Sevier Industry* adalah :

- Lokasi perancangan terletak di daerah tengah kota Surabaya yang terletak pada dua sisi jalan besar, sisi yang pertama merupakan Jl. M.H. Thamrindan sisi yang kedua merupakan Jl. Imam Bonjol. Sehingga mudah diakses.
- Pencahayaan pada bangunan ini cukup baik karena penggunaan kaca yang dominan pada bangunan ini. Sehingga banyak pencahayaan alami yang masuk dalam bangunan ini.

3. Data Fisik Tapak Dalam



Gambar 3. Denah site Plan  
Sumber : Jimmy Effendi

Area perancangan berada di lantai 2 dari bangunan *Boutique hotel* ini. Pertimbangan pemilihan area perancangan, antara lain :

- Luasan area perancangan adalah 1095 m<sup>2</sup>, luasan area ini memenuhi standart perancangan.
- Area ini merupakan sebuah Hall sehingga berpotensi untuk melakukan perancangan *Sevier Industry*.
- Area terletak dilantai 2 dimana berdekatan dengan *cafe* dan banyak orang berkunjung.
- Akses pengunjung menuju area perancangan cukup mudah karena dekat dengan eskalator.

Berikut adalah analisis tapak dalam :

a. Pencahayaan

Sistem pencahayaan pada area perancangan menggunakan bantuan pencahayaan buatan karena pencahayaan alami tidak memadai untuk penerangan aktivitas dalam ruangan.

b. Penghawaan

Tidak adanya sistem penghawaan alami pada area perancangan ini karena tidak adanya bukaan jendela. Sehingga sistem penghawaan di area perancangan ini dominan menggunakan penghawaan buatan yang berasal dari *AC Central*. Penggunaan *AC Central* membuat suhu ruangan lebih merata.

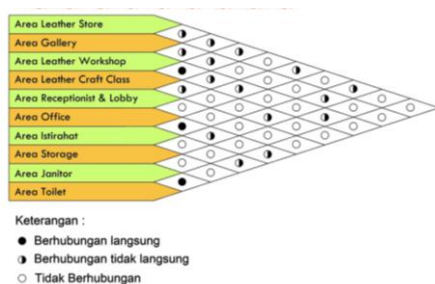
c. Akustik

Letak perancangan berada di area belakang bangunan yang berseberangan dengan perumahan dan restaurant.

4. Lingkup Perancangan

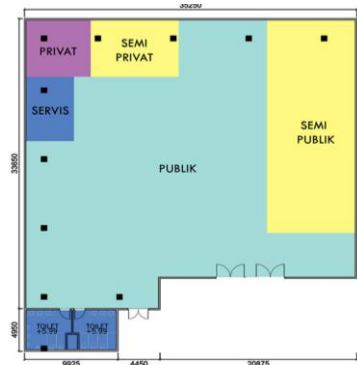
- Area *Receptionist*, yaitu tempat yang dirancang sebagai tempat berkumpul pengunjung dan sebagai area tunggu dan untuk memperoleh informasi dan pendaftaran *Leather Craft Class*.
- Area *Leather Galleri*, yaitu area yang dirancang untuk *display* jenis – jenis serta alat – alat pembuatan barang jadi kulit.
- Area *Leather Workshop*, yaitu sebuah fasilitas yang dirancang untuk memberikan informasi kepada pengunjung mengenai proses pembuatan barang jadi kulit dari awal hingga akhir dengan benar.
- Area *Leather Craft Class*, yaitu sebuah fasilitas untuk para peserta mendapatkan teori dan mengikuti praktik secara langsung mengenai dasar pembuatan barang jadi kulit.
- Area *Leather Store*, yaitu fasilitas pendukung lainnya yang dirancang untuk menjual berbagai macam hasil produksi *Sevier Industry* bagi para pecinta produk kulit untuk memenuhi kebutuhan *fashion*-nya.
- Area *Lounge*, yaitu dirancang sebagai tempat untuk pengunjung beristirahat dan bersosialisasi dengan para pengunjung lainnya.

5. Hubungan Antar Ruang



Gambar 4. Hubungan antar ruang  
Sumber : Pribadi (2017)

6. Zonning



Gambar 5. Zonning  
Sumber : Pribadi (2017)

Kelebihan dari *zonning* terpilih antara lain :

- Area semi publik berada diujung sehingga mampu mengarahkan untuk memisahkan ruang dengan pengunjung.
- Area privat berada jauh dari *main entrance* sesuai dengan karakternya.
- Area servis terpisah oleh bagian publik.

7. Grouping



Gambar 6. Grouping  
Sumber : Pribadi (2016)

Kelebihan dari *grouping* terpilih antara lain :

- Area *receptionist* berada dekat dengan pintu masuk
- Area Galleri berada di depan sehingga mudah diakses

C. Konsep

Pemilihan konsep *Fresh monochrome*, terdiri dari 2 suku kata, yaitu *Fresh* dan *Monochrome*. Kata sifat *fresh* yang berarti *Clean, clear, attractive appearance*, menciptakan suasana interior yang menimbulkan kesan bersih, nyaman, *friendly* dan memberikan pengalaman yang menarik bagi pengunjung. Sedangkan kata sifat *Monochrome* yang memiliki arti *Refers to something of a single color*, menciptakan suasana interior yang menimbulkan kesan bersih, lapang, sirkulasi yang baik dengan penggunaan bentuk yang sederhana dan aksentu tertentu.

Menciptakan karakteristik ruang dengan ciri khas *industrial look, educative, friendly environment, fresh stmosphere* dan memberikan dampak yang positive. Menampilkan kesan nyaman, bersih, luas sehingga pengguna merasa nyaman dan aman dan mendapatkan

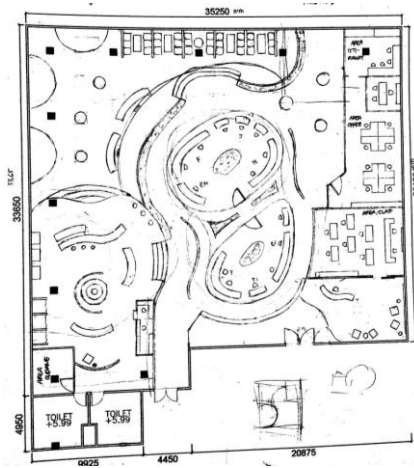
pengalaman yang menarik. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa *Fresh Monochrome* memiliki makna *create an friendly environments, fresh atmosphere and positive impact for users*, menggabungkan sebuah proses pembuatan kerajinan barang jadi kulit dan sifat unggul dari kulit untuk menciptakan interaksi kepada pengunjung secara langsung untuk mendapatkan *feed back* dan memberikan pengalaman yang menarik bagi pengunjung.

III. TRANSFORMASI DESAIN

A. Layout

1. Alternatif 1

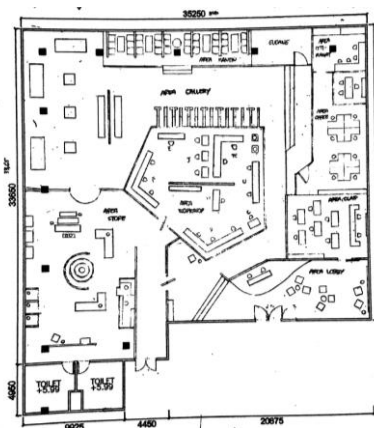
Kelebihan dari layout alternatif 1 ini adalah pengorganisasian ruang yang menyebar dan ruangan di fungsinya secara maximal. Kekurangan dari layout alternatif 1 ini adalah ruangan terasa lebih penuh karena sesak sehingga sirkulasi yang dihasilkan kurang baik.



Gambar 7. Layout Alternatif 1  
Sumber : Pribadi (2017)

2. Alternatif 2

Pada Layout alternatif yang ke 2 ini memiliki alur sirkulasi yang memaksa pengunjung untuk mengelilingi kesegala area. Kelemahannya ada pada peletakan area galeri yang berada di belakang sehingga tidak dapat memperkenalkan terlebih dahulu kepada pengunjung mengenai history kerajinan barang jadi kulit.



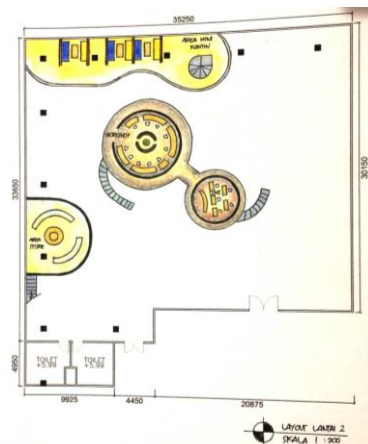
Gambar 8. Alternatif Layout 2  
Sumber : Pribadi (2017)

3. Alternatif 3

Kelebihan dari layout alternatif 2 ini adalah adanya area yang menjadi *focal point* yaitu pada area *workshop* dan *leather craft class*. Dan display galeri diletakan menyebar, bertujuan untuk membentuk alur sirkulasi yang baik. Pada area kantor terletak di area dekat dengan *main entrance*, tujuannya untuk pegawai masuk tidak harus melewati semua area tetapi bisa langsung masuk ke kantor.



Gambar 9. Alternatif layout 3 – Lt.1  
Sumber : Pribadi (2017)

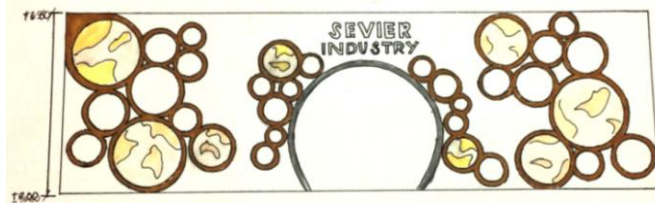


Gambar 10. Alternatif layout 3 – Lt.2  
Sumber : Pribadi (2017)

Dengan adanya pertimbangan pada masing – masing alternatif layout maka terpilihlah alternatif layout 3 yang memiliki kelebihan yang dapat memenuhi dan menunjang aktivitas pengguna.

B. Main Entrance

Pada bagian *main entrance* yaitu pada bagian pintu masuk utama didesain dengan menampilkan beberapa jenis – jenis kulit yang pada umumnya digunakan untuk pembuatan barang jadi kulit. Dan didesain dengan bentuk yang dinamis dan menggunakan jendela kaca besar sehingga dapat menarik pengunjung untuk melihat dan berkunjung.



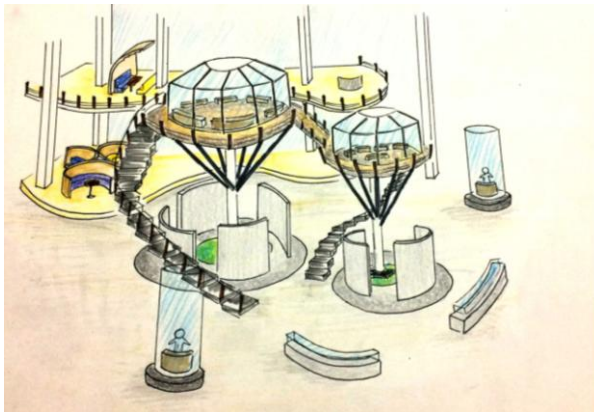
Gambar 11. Main Entrance  
Sumber : Pribadi (2017)



Gambar 13. Area Leather Store  
Sumber : Pribadi (2017)

C. Sketsa Perspektif

1. Area Workshop, Leather Craft Class, Galleri



Gambar 12. Perspektif Workshop dan Leather Craft Class  
Sumber : Pribadi (2017)

Pada area *workshop* dan *leather class* berupa mezanine yang dirancang untuk memberi sesuatu yang berbeda dengan ruang yang lainnya. Dan adanya pilar bertujuan untuk menopang menahan beban bangunan *workshop* dan *leather class*. Pada area bawah terdapat display galleri yang menyebar sehingga pengunjung dapat bebas untuk mengunjungi kesegala arah. Pada area belakang dekat dengan jendela adalah area *Lounge*, bagi pengunjung dapat melihat kearah luar bangunan. Area *Lounge* juga terdapat 2 area, pada area lantai 1 dan pada area lantai 2 merupakan *private lounge*.

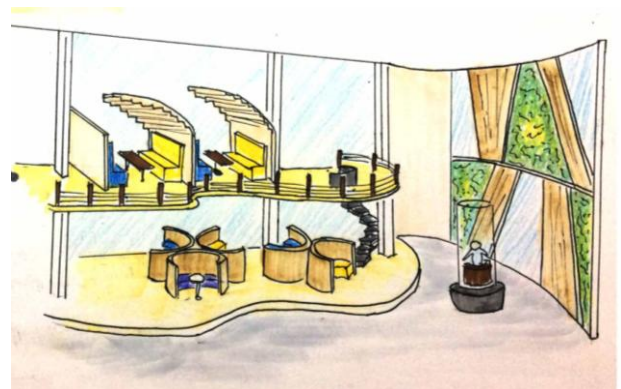
2. Area Leather Store

Pada area *Leather store* ini terdapat pula sebuah mezanine yang pada lantai 2 juga mendisplay produk – produk. Tangga untuk menuju lantai 2 dilekatkan pada dinding dan menggunakan tulan tangga dengan tujuan agar tangga menopang pengguna. Bentuk – bentuk display mengadopsi bentuk lingkaran untuk menyesuaikan dengan suasana ruang yang diciptakan yaitu dinamis. Adanya logo *Sevier* pada area kasir bertujuan untuk memunculkan branding dari *Sevier* itu sendiri.

3. Area Lounge

Pada Area *Lounge* terdapat 2 lantai. Dan jalan untuk menuju area lounge lantai 2 dengan menggunakan *curved stair*. Pada *private lounge* lantai 2 menggunakan dinding partisi dekoratif dengan permainan skala untuk memperkuat kesan dinamis dalam ruangan. Pada sofa menempel pada dinding partisi tersebut dengan tujuan untuk menopang berdirinya dinding partisi.

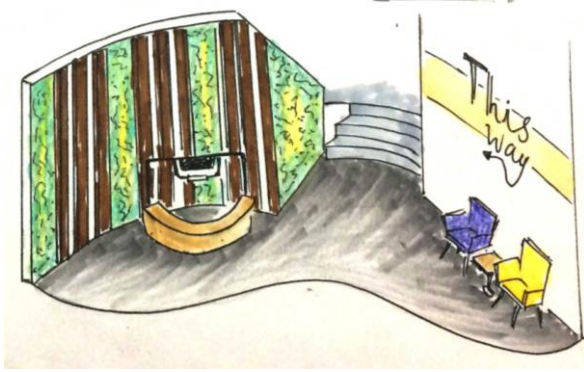
Area *Lounge* lantai 1 menggunakan *round sofa* untuk memunculkan kesan yang nyaman, terbuka dan santai. Sedangkan disekelilingnya terdapat *display galleri*. Sehingga pengunjung dapat bersantai sambil melihat sekeliling lounge.



Gambar 14. Area Lounge  
Sumber : Pribadi (2017)

4. Area Receptionist & Lobby

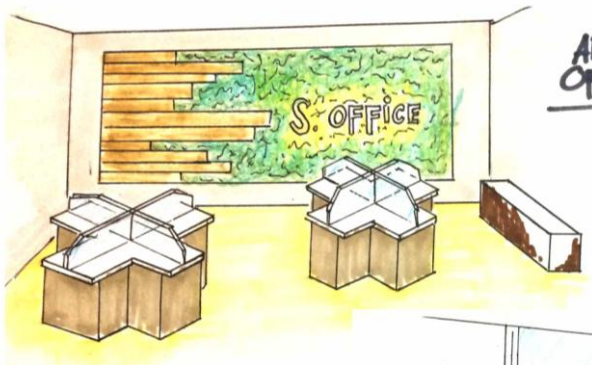
Pada Area *receptionist* dan *lobby* ini terdapat dinding partisi yang didekorasi dengan menggunakan balok kayu di kombinasi dengan rumput sintetis, dengan tujuan untuk memunculkan kesan natural pada area pintu masuk, sekaligus untuk menarik para pengunjung masuk melihat. Pada area *receptionist* juga terdapat area tunggu pengunjung. Untuk memasuki area lebih dalam lagi terdapat sebuah *step nosing* (tangga) yang bertujuan untuk membatasi area *receptionist* dengan area yang lainnya.



Gambar 15. Area Receptionist & Lobby  
Sumber : Pribadi (2017)

5. Area kantor

Pada area kantor menggunakan dinding dekoratif yang bertujuan agar membangkitkan suasana kerja dalam ruangan. Menggunakan multiplek dan sintetic grass untuk dinding dekoratif. Meja kerja disusun secara berhadapan – hadapan bertujuan untuk memudahkan berkomunikasi. Ruangannya berkapasitas untuk 8 orang.



Gambar 16. Area Kantor  
Sumber : Pribadi (2017)

IV. HASIL PERANCANGAN

A. Layout

Pada Layout akhir penataan perabot lebih terlihat unity dan harmonis. Suasana yang dihasilkan juga baik dan sesuai dengan konsep yang ingin dihadirkan. Selain itu, pola sirkulasi lebih mengarahkan dan memudahkan pengunjung untuk mengunjungi setiap ruangannya.

Pembagian ruangan yang sesuai dengan fungsinya. Penempatan ruang yang sudah disesuaikan dengan letak yang seharusnya. Adanya area workshop di letakan di tengah menjadikan adanya sebuah pusat perhatian bagi para pengunjung dan bertujuan untuk mengelilingi area workshop, bagi pengunjung dapat mengetahui secara langsung proses pembuatan barang jadi kulit. Dan letak area store berada dekat dengan pintu keluar tujuannya agar setelah pengunjung selesai mengunjungi semua area dan membeli produk barang jadi kulit maka pengunjung bisa dengan mudah langsung mengakses pintu keluar.

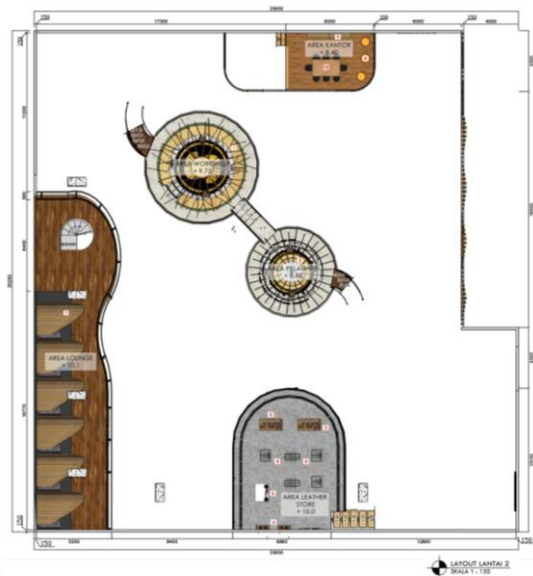
Pada area galeri, display galeri diletakkan secara menyebar ke seluruh ruangan. Hal ini bertujuan agar pengunjung dapat bergerak bebas mengelilingi area galeri.



Gambar 16. Layout Lantai 1  
Sumber : Pribadi (2017)

Pada area lantai 2 terdapat area workshop, leather class, lounge, store dan area istirahat. Mezanine tersebut dirancang dengan tujuan untuk menambah nilai estetika dalam suatu ruangan dan menjadikannya sebuah area yang berbeda dengan area yang lainnya. Dengan adanya pilar dekoratif untuk menopang bangunan lantai 2. Bentuk dari mezanine menggunakan bentukan dinamis karena menyesuaikan dengan konsep dan bentuk perabot lainnya.

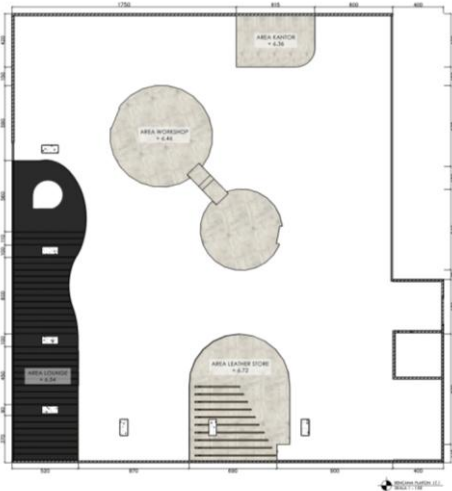
Bentuk mezanine berbentuk lingkaran, bertujuan pengunjung dapat mengelilingi kesemua area di lantai 2. Dan pada area lounge lantai 2 menggunakan bentukan dinamis sehingga dapat sesuai dengan bentuk lainnya. Area Leather Class juga berada di lantai 2 dengan tujuan untuk mendapatkan area yang lebih privat untuk melakukan kegiatan praktik kerajinan barang jadi kulit.



Gambar 17. Layout lantai 2  
Sumber : Pribadi (2017)

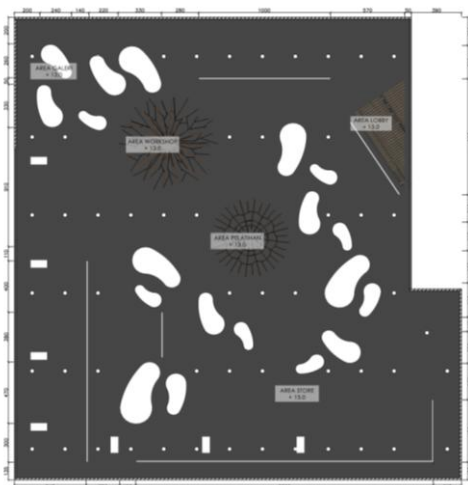
B. Rencana Plafon

Pola plafon mengikuti bentuk dari bangunan itu sendiri. Pada area *workshop*, area pelatihan, *store* dan *office* menggunakan material concrete dengan finishing *concrete polished*. Pada area *lounge* menggunakan material *gypsum ceiling* dengan cat berwarna *silhouette grey* dengan dekorasi multiplex dengan finishing HPL texture kayu.



Gambar 18. Rencana Plafon Lantai 1  
Sumber : Pribadi (2017)

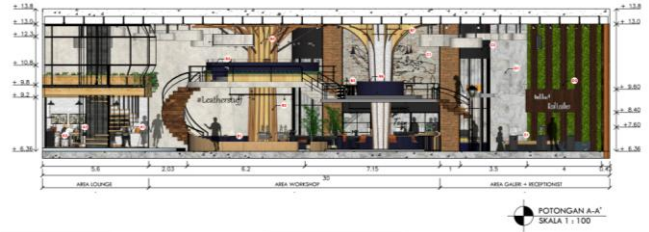
Pola plafon pada lantai 2 ini dominan berwarna abu – abu tua dengan kombinasi warna coklat kayu untuk memberikan aksen dalam sebuah ruangan. Adapun pilar dekoratif yang menyatu dengan plafon dengan tujuan untuk tetap menjaga kekuatan untuk menopang area *workshop* dan area pelatihan. Dan adanya bentukan dinamis yang mengadopsi bentukan kacang dengan tujuan untuk memberikan sentuhan yang abstrak dan dinamis dan bentuk tersebut merupakan sebuah alat untuk pencahayaan yang di dalamnya terdapat lampu TL dan di tutup dengan akrilik putih. Pada bagian penutupnya menggunakan plat besi dengan tebal 2mm. Adanya perbedaan tingkat level penurunan plafon untuk menciptakan suatu irama tersendiri dalam ruangan. Dan penempatan bentukan – bentukan tersebut berdasarkan letak area *display gallery*.



Gambar 19. Rencana Plafon Lantai 2  
Sumber : Pribadi (2017)

C. Tampak Potongan

- Potongan A – A’



Gambar 20. Potongan A – A’  
Sumber : Pribadi (2017)

- Potongan B – B’



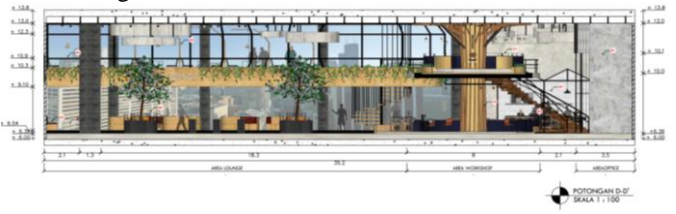
Gambar 21. Potongan B – B’  
Sumber : Pribadi (2017)

- Potongan C – C’



Gambar 22. Potongan C – C’  
Sumber : Pribadi (2017)

- Potongan D – D’



Gambar 23. Potongan D – D’  
Sumber : Pribadi (2017)

D. Tampak Main Entrance



Gambar 24. Tampak Main entrance  
Sumber : Pribadi (2017)

Pada bagian *main entrance* bentukan mengkombinasikan antara garis dan bentukan dinamis yaitu lingkaran dan disusun menyerupai gelombang. Dan menampilkan beberapa jenis kulit yang diletakkan pada *main entrance* bagi para pengunjung untuk mengetahui *branding* dari *Sevier Industry* merupakan industri kerajinan barang jadi kulit. Tulisan *Sevier* di letakan

secara miring dengan tujuan untuk memperkuat kesan dinamis, selain itu untuk menarik para pengunjung.

E. Perspektif

- Area Lobby



Gambar 25. Perspektif area Lobby  
Sumber : Pribadi (2017)

Pada bagian dinding *lobby* menggunakan material *concrete* dengan *finishing* plamir, untuk memperkuat kesan industrial. Dan adanya tulisan “Hello! Leather Fans” merupakan kata sambutan bagi para pengunjung bahwa Sevier Industry terbuka bagi semua masyarakat. Lantai *lobby* menggunakan kombinasi antara keramik dengan motif batu templek dengan material *concrete* untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan konsep.

- Area Receptionist



Gambar 26. Perspektif area Receptionist  
Sumber : Pribadi (2017)

Pada area *receptionist* menggunakan dinding dekoratif. Terbuat dari balok kayu yang di susun sejajar dan di kombinasikan dengan rumput sintetis untuk memberikan kesan natural pada ruangan. Pada area dekat *receptionist* juga terdapat *display gallery* yang tujuannya untuk memperkenalkan terlebih dahulu kepada pengunjung mengenai alat dan mesin yang digunakan saat mengolah kulit untuk menjadi barang jadi.

- Area Workshop

Pada area *workshop* ini terdapat 2 pilar dengan permainan ukuran yang berbeda dengan tujuan untuk menyesuaikan beban yang akan ditopang. Pada area *workshop* di lantai 1 terdapat meja panjang dengan mengikuti bentuk dari area *workshop*. Dan mesin –

mesin untuk produksi barang jadi kulit juga diletakan di *workshop* lantai 1.



(a)



(b)

Gambar 27. (a) dan (b) Perspektif Area Workshop  
Sumber : Pribadi (2017)

- Area Leather Store



(a)



(b)

Gambar 28. (a) dan (b) Perspektif Leather Store  
Sumber : Pribadi (2017)



Pada area *leather store* menggunakan dinding dekoratif ini menarik perhatian para pengunjung. Dinding dekoratif menggunakan balok kayu yang di susun secara dinamis dan dikombinasikan dengan rumput sintetis dan kaca cermin untuk memberikan aksent dalam area *leather store*. Perabotan *leather store* menggunakan bentukan lingkaran dengan material plat besi dan *finishing* cat duco.

- Area Kantor

Pada area kantor hanya terdapat ruang kerja dengan 2 meja kerja dan 1 meja kerja untuk atasan. Ruang dan rak untuk menyimpan barang dan dokumen – dokumen istirahat pegawai berada di lantai 2. Lantai kantor menggunakan *parquette* untuk menciptakan suasana yang hangat dan relax.



(a)



(b)

Gambar 29. (a) dan (b) Perspektif Area kantor Sumber : Pribadi (2017)

- Area Galleri dan Lounge



(a)



(b)

Gambar 30. (a) dan (b) Perspektif area Lounge dan Galleri Sumber : Pribadi (2017)

Pada area galeri menggunakan *round display*. Letak *display galeri* menyebar keseluruh ruangan dengan tujuan pengunjung dapat dengan bebas mengelilingi area galeri. Material *display galeri* terbuat dari multiplek kemudian bagian atas menggunakan dari kaca *transparent* dengan tujuan agar pengunjung dapat melihat lebih jelas. Selain itu, untuk menjaga ketahanan dari barang *display galeri* tersebut. *Area Galleri* dapat di ketahui dan diarahkan melalui bentukan plafon yang di susun mengikuti arah sirkulasi penempatan *display galeri*.

- Area Lounge



(a)



(b)

Gambar 31.(a) dan (b) Perspektif area Lounge Sumber : Pribadi (2017)

Pada area *Lounge* menggunakan *parquette* kayu sehingga ruangan terkesan hangat dan terbuka. Letak area *lounge* dekat dengan jendela sehingga pengunjung dapat melihat kearah luar jendela. Jenis sofa yang digunakan pada area lounge lantai 1 adalah *round sofa* untuk memberikan kesan nyaman dan *relax* pada pengunjung. Dan adanya pengaplikasian leather carpet untuk mendukung produk kulit yang dihasilkan oleh Sevier itu sendiri.

## V. KESIMPULAN

Perancangan interior Sevier Industry ini berdasarkan kurangnya wadah untuk memperkenalkan kerajinan barang jadi kulit di Indonesia. Hal tersebut terjadi disebabkan karena tidak ada publikasi kepada masyarakat mengenai jenis – jenis kerajinan barang jadi kulit dan proses – proses pembuatan barang jadi kulit. Dengan adanya *Sevier Industry* yang berlokasi di Surabaya ini diharapkan dapat meningkatkan potensi, ketrampilan dan produktivitas dibidang kerajinan barang jadi kulit. Kerajinan barang jadi kulit dibidang industri kreatif ini beradaptasi dengan perubahan akan kebutuhan yang modern, dimana barang jadi kulit ini diproduksi oleh para pengrajin kulit yang sudah memiliki ketrampilan khusus dan siap untuk diperjual belikan.

Konsep bentukan yang diaplikasikan pada perancangan interior Sevier Industry ini mendominasi bentukan dinamis untuk menciptakan suasana yang berbeda dan dikemas dengan menggunakan perbedaan skala, adanya pengulangan bentuk (repetisi) yang bertujuan untuk membedakan area satu dengan area yang lainnya. Dan pola repetisi yang baik untuk menimbulkan kesatuan dalam desain ruangan Sevier Industry.

Perancangan Interior Sevier industry Kerajinan Barang Jadi Kulit di Surabaya ini menjadi wadah yang dapat memperkenalkan kerajinan barang jadi kulit hingga ke cara pengolahannya kepada masyarakat Surabaya dan sekitarnya untuk menambah wawasan serta minta masyarakat untuk mengembangkan industri kreatif kerajinan barang jadi kulit ini. Dan dapat memberikan pengalaman yang menarik sehingga dapat mengenal ,menikmati ragam barang jadi kulit dan menjadi sarana rekreasi bagi masyarakat di Surabaya.

## VI. UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah memberihkan kemurahannya untuk penulis dapat menyelesaikan jurnal ini. Dan tidak terlepas dari bantuan pihak – pihak lain, penulis juga mengucapkan banyak terimakasih kepada :

- Ibu Grace Mulyono, S. Sn. M.T., selaku dosen pembimbing 1 yang telah membimbing dan membantu selama proses pengerjaan karya desain tugas akhir
- Bapak Lucky Basuki, S.E. MH,HDII, selaku dosen pembimbing 2 yang telah membimbing dan membantu selama proses pengerjaan karya desain tugas akhir.
- Keluarga yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam bentuk moril maupun material.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa penulisan jurnal ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengucapkan mohon maaf apa bila ada kesalahan kata. Tentunya penulis membutuhkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Penulis berharap jurnal ini dapat berguna dan memberikan wawasan bagi pembaca.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Barr,Vilma. *Designing to Sell: A Complete Guide to Retail Store Planning and Design-2<sup>nd</sup> ed*, 1990
- [2] Ching, F.D.K. *Interior Design Illustrated* . Jakarta : Erlangga, 2007
- [3] De Chiara. *Times Saver Standart For Building Types*. New York : Mc.Graw-Hill,1973
- [4] Jayati, Elvira Dwi. *Perancangan Interior Galeri, cafe dan Retail Nostalgia di Surabaya*. Surabaya: Universitas Kristen Petra, 2014
- [5] Landis, Scoott. *The Workshop Book: A Craftman's Guide to Making the Most of Any Work Space*,1998
- [6] Muthee, DR. Alfred M.,Ph.D,*Intregrated Value Chain Analysis of The Leather Sector In Kenya*, Mei 2008
- [7] Matthews, geoffrey. *Matric handbook : Museums, art galleries and exhibition spaces*. Burlington, USA; Elsevier Ltd. 2008
- [8] Nuefert, Ernest. *Data Arsitek*, Edisi 33 Jilid2. Jakarta : Erlangga.1992
- [9] Natsesan S. 2008. *Manual For Leather Accessories and Leather Goods*. *Central Leather Institute*, Adyar, Chennai, India.
- [10] Piotrowski, Christine M and Elizabeth A. Rogers. *Designing Commercial Interiors*. New Jersey: John Willey & Son Inc, 2007.