

# Implementasi Konsep “*Studio Tour*” pada Sentra UKM-Jahit (Disperindag) di Bukit Barisan Surabaya

Benita Antonia G, Mariana Wibowo  
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra, Surabaya  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya.  
*Email:* beniantonia25@gmail.com; mariana\_wibowo@petra.ac.id.

**Abstrak**—Surabaya sudah menyediakan tempat untuk kegiatan komunitas. Tetapi beberapa tempat yang ada kurang memadai atau kurang menarik, sehingga membuat warga Surabaya jarang atau enggan datang. Untuk Sentra UKM Jahit ini pemerintah sudah menyediakan tempat tetapi belum maksimal. Masalah yang ada belum banyaknya pengunjung yang datang, tempat pelatihan yang belum difungsikan secara maksimal, serta memiliki kenyamanan yang kurang. Meredesain dengan memberikan fasilitas dan memaksimalkan fungsi ruang dengan ruang yang dibutuhkan dan memenuhi kebutuhan. Sehingga dapat menarik pengunjung dan omset para penjahit meningkat. Perancangan ini menggunakan metode desain thinking, yaitu *understand, observasi, point of view, ideate, prototype, dan test*. Hasil yang didapat meningkatkan dan mengembangkan sentra UKM ini dengan pendekatan edukasi dan sejarah mengenai menjahit. Fasilitas yang dirancang antara lain, *mini gallery, area souvenir, café, dan area fashion catwalk*.

**Kata Kunci:** Redesain, Interior, Sentra UKM, Jahit, Surabaya.

**Abstract**—Surabaya has provided a place for community activities. But some of the places are less adequate or less attractive, so that Surabaya residents rarely or unwillingly come. For the SME Sewing Center, the government has provided a place but not being used maximally. The problem is that there are not many visitors that comes, the training site that have being used optimally, and not comfortable. Re-designing the space by giving it facility and maximizing rooms function with the needed room and meet the requirement.

Design by providing facilities and maximizing the function of space with the space needed and meeting needs.

So it can attract visitors and the tailors profit can increase. This design used design thinking methods, and that is understand, observation, point of view, ideate, prototype, and test. The results obtained could enhance and develop these SME center with an educational and historical approach about sewing. Facilities that is designed are, mini gallery, souvenir area, café and fashion catwalk area

**Keywords:** Re-design, Interior, SME center, Sewing, Surabaya

## I. PENDAHULUAN

Pada jaman sekarang, dimana jaman sudah berkembang, seni yang ada juga mengikuti perkembangan jaman. Dan seiring berkembangnya jaman, banyak pula komunitas masyarakat yang karyanya kurang dihargai. Surabaya merupakan salah satu kota besar yang memiliki banyak komunitas. Bahkan beberapa dari seniman ataupun kegiatan

komunitas, menjadikannya sebagai mata pencahariannya. Surabaya sudah menyediakan beberapa tempat untuk tempat untuk kegiatan komunitas. Dari komunitas-komunitas yang ada maka terbentuklah sarana UMKM. UMKM atau UKM sendiri menurut UU no. 20 pasal 1 tahun 2008 adalah usaha produktif milik orang perorangan dan/atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria Usaha Mikro sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini. Tujuan dari UMKM itu menumbuhkan dan mengembangkan usahanya dalam rangka membangun perekonomian nasional berdasarkan demokrasi ekonomi yang berkeadilan. [10]

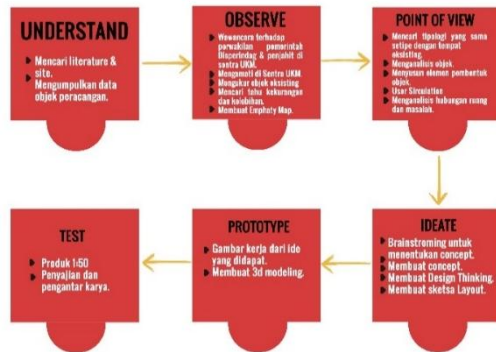
Pemerintah sudah memberikan beberapa tempat untuk sentra UKM. Contohnya Sentra UKM Merr, Sentra UKM Gedung Siola, dll. Tetapi beberapa tempat yang sudah ada kurang memadai atau kurang menarik, sehingga membuat warga Surabaya jarang atau enggan datang. Pemerintahan Surabaya menyediakan tempat di tengah kota, tetapi masuk kedalam perumahan, dan tempatnya dekat dengan TPA atau tempat pembuangan sampah. Di daerah belakang gedung ini juga terdapat kali dan permukiman penduduk. Sentra UKM-Jahit ini terletak di jalan Bukit Barisan no 12, Surabaya. Lokasi yang agak masuk kedalam perumahan membuat masyarakat lokal tidak mengetahui dimana letak Sentra UKM ini. Untuk fasilitas beberapa belum terpenuhi, seperti kamar ganti, display karya dan organisasi ruang yang kurang.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka muncullah pemikiran dari perancangan atau *re-design* tempat sentra UKM di Surabaya dengan pendekatan secara edukasi dan ciri khas dari Surabaya. Sehingga dari perancangan ini, dapat menampung dan memfasilitasi serta mengembangkan kegiatan dari komunitas, khususnya dalam jahit. Fasilitas yang diharapkan tidak hanya memfasilitasi komunitas saja, tetapi juga sebagai tempat komersil bagi masyarakat. Perancangan ini meliputi area *showroom* dari hasil jahitan, alat yang berhubungan dengan UKM jahit. Diharapkan melalui perancangan komunitas ini masyarakat dapat semakin mengenal dan melestarikan komunitas yang ada di Surabaya,

Konsep yang diterapkan dalam perancangan ini adalah dengan pendekatan *studio tour*, dari studio tour pengunjung dapat masuk ke dalam masuk melihat penjahit dan menjual hasil karya dari para penjahit. Sehingga dari hal tersebut penulis mengambil judul “*Re-design* Sentra UKM – Jahit (disperindag) dengan pendekatan *education and history of sewing* di Bukit Barisan Surabaya”.

## II. URAIAN PENELITIAN

Metode perancangan atau metode *design thinking* digunakan dalam pencapaian *Re-design Interior* Sentra UKM-Jahit (disperindag) di Surabaya agar perancangan lebih terencana dan terstruktur dengan sehingga dapat membantu proses perancangan. Terdapat 6 tahap perancangan yang digunakan dalam merancang interior Sentra UKM-Jahit, diantaranya sebagai berikut:



Gambar 2.1 Design Thinking dalam perancangan Sentra UKM-Jahit (disperindag).

Tahap pertama merupakan tahap *undertand*. Pada tahap ini penulis memahami secara mendalam objek perancangan melalui studi pustaka dan studi referensi. Penulis mencari dan mempelajari *literature* yang berhubungan dengan perancangan interior untuk workspace atau tempat pelatihan untuk UKM. Kemudian di lanjutkan pada tahap observasi, tahap ini penulis melakukan penelitian mendalam dengan cara observasi lapangan, pengumpulan data lapangan fisik dan non fisik dari Sentra UKM-Jahit dan melakukan wawancara serta merasakan kegiatan di sana.

Selain itu, penulis juga akan melakukan studi banding / tipologi. Setelah melakukan pengamatan dan merasakan apa saja kegiatan dan aktifitas yang ada, penulis merefleksikan apa yang menjadi kebutuhan menanyakan kebutuhan apa yang diinginkan oleh pengguna Sentra UKM tersebut. Peran Disperindag membantu memberikan kebutuhan apa saja yang dibutuhkan oleh UKM, serta memberikan ijin secara lisan untuk dapat *survey* lokasi.

Tahap selanjutnya pada tahap ketiga yaitu *Point Of View*. Pada tahap ini dilakukan penjabaran kebutuhan mahasiswa dari sisi desain interior secara fungsi, estetika, suasana dan pengalaman ruang. Setelah itu dilakukan perumusan berbagai masalah yang perlu dipecahkan. Penulis juga mengintegrasikan semua temuan yang ada dan memikirkan berbagai solusi awal yang dapat menjawab masalah yang sudah dirumuskan.

Tahap ke empat, *Ideate*. Tahap ini adalah tahap dimana penulis melakukan brainstroming dengan metode seperti *mind map*, *affinity diagram* dan mencari berbagai alternatif solusi desain. Setelah itu, diputuskan alternatif terbaik untuk solusi desain yang terbaik bagi perancangan interior sentra UKM - Jahit (Disperindag) di Bukit Barisan Surabaya. Tahap pembuatan sketsa desain dan alternative 3d Modeling dan layout. Pembuatan konsep desain dan skematik desain

merupakan tahap setelah diputuskan solusi desain yang terbaik melalui alternatif yang ada.

Tahap kelima, *Prototype*. Membuat implementasi inovasi sentra UKM - Jahit (Disperindag) di Bukit Barisan Surabaya dengan cara 2D dan 3D. Implementasi 2D adalah gambar kerja seperti *lay out*, potongan, rencana lantai, mekanikal, detail perabot dan kelengkapan desain grafis seperti *design board* dan poster. Sedangkan untuk implementasi 3D adalah membuat gambar *3D rendering*, pembuatan maket studi dan maket presentasi.

Tahap yang terakhir yaitu, *Test*. Melakukan proses evaluasi bersama dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2 untuk mendapatkan feedback. Setelah itu ditemukan dan dijabarkan kekuatan dan kelemahan dari desain untuk pengembangan desain selanjutnya. Setelah dikembangkan, penulis melakukan proses evaluasi melalui sidang akhir bersama dosen pembimbing dan para penguji yang ada. Proses ini juga merupakan tahap implementasi desain. Pada akhirnya nanti hasil desain yang sudah dibuat akan di serahkan kepada Disperindag.

## III. KAJIAN PUSTAKA

### A. Menjahit

Menjahit adalah pekerjaan menyambung kain, bulu, kulit binatang, dan bahan-bahan lain yang bisa dilewati jarum jahit dan benang. Menjahit dapat dilakukan dengan tangan memakai jarum tangan atau dengan mesin jahit. Menjahit sudah dikenal orang sejak 20.000 tahun yang lalu, jauh sebelum orang mengenal cara menenun.

Menjahit merupakan proses dalam menyatukan bagian-bagian kain yang telah digunting berdasarkan pola. Teknik jahit yang digunakan harus sesuai dengan desain dan bahan karena jika tekniknya tidak tepat maka hasil yang diperoleh pun tidak akan berkualitas [5].

### B. UKM dan Disperindag

Usaha kecil dan menengah (UKM) merupakan salah satu bagian penting dari perekonomian suatu negara ataupun daerah. Peran penting tersebut telah mendorong banyak negara termasuk Indonesia untuk terus berupaya mengembangkan UKM. Peranan UKM terutama sejak krisis moneter tahun 1998 dapat dipandang sebagai katup penyelamat dalam proses pemilihan ekonomi nasional, baik dalam mendorong laju pertumbuhan ekonomi maupun penyerapan tenaga kerja. Disamping berbagai keunggulan yang dimiliki [11].

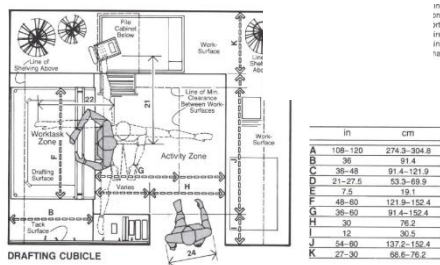
### C. Showroom atau Gallery

*Gallery* merupakan pameran dari karya-karya seni yang tipe-tipenya memiliki perbedaan untuk penataannya. Berikut merupakan beberapa hal tentang ruang pameran. Kategori persyaratan ruang pamer adalah sebagai berikut (Appleton 172):

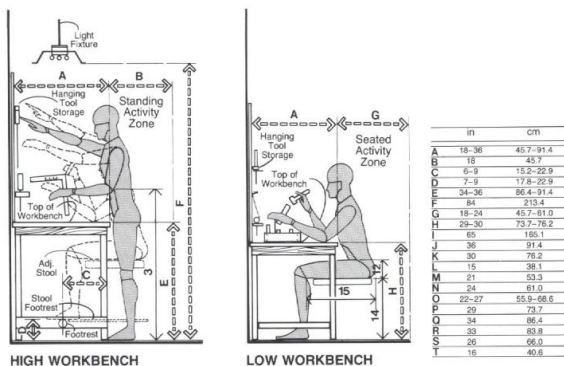
- Galeri terpisah bersifat permanen atau sementara untuk display seni rupa, seperti painting, prints, drawings, photographs, installations, sculpture dan crafts. Material lantai harus kuat dan keras dan mampu menerima beban berat.

- *Live arts* harus dipertimbangkan, jika galeri digunakan untuk pertunjukan, drama, dan lain-lain, dimana akustik ruang membutuhkan perhatian khusus.
- Akomodasi tambahan seperti gudang dengan akses langsung di dekat galeri, untuk pemindahan dan pengepakan ruang pameran sementara, penyekat dan display unit, akses untuk pengiriman barang besar melalui pintu dan koridor yang memadai.
- Ruang pameran yang permanen atau sementara untuk karya seni dapat dipasang pada dinding atau sekat dalam area lobby. Gambar, lukisan, foto, poster dan lainnya dapat dilihat sebagai satu bagian dari desain interior.
- Objek seperti kerajinan tangan dapat didisplay dalam kabinet kaca dengan pencahayaan lokal dan pintu geser sebagai akses. Kabinet dapat berdiri sendiri atau diletakkan masuk kedalam tembok atau penyekat [1].

**D. Workshop Area**



Gambar 3.2 Area Work and Craft center

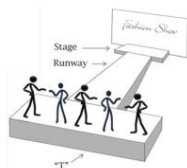


Gambar 3.2 Ketentuan tinggi dan rendah untuk meja kerja [9]

**E. Panggung Catwalk**

Ada beberapa tipe macam tipe panggung untuk acara yaitu panggung berbentuk T, panggung dengan lebar 120 cm, 180 cm dan 240 cm [12].

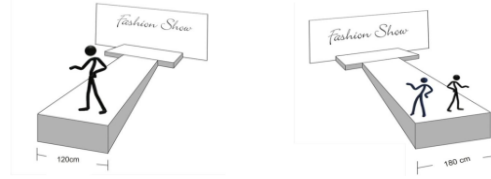
- *T Stage*, bentuk panggung berbentuk huruf T, dengan ketinggian panggung dapat sejajar dengan lantai maupun berupa platform dengan ketinggian antara 30 – 150 cm. Lebar minimum 2 meter, panjang minimum 8 meter, tinggi 5 - 150 centimeter.



Gambar 3.3 T Stage (fashion show basic)

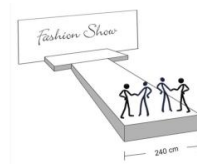
- *Runaway Stage*, merupakan panggung yang cocok untuk acara atau fashion show dalam skala yang kecil dengan ukuran lebar panggung:

- o 120 cm atau bisa 180 cm. Untuk 120 cm bisa untuk sirkulasi 1 orang, sedangkan untuk 180 cm untuk sirkulasi 2 orang. Untuk panggung ini dapat digunakan untuk berpasangan.



Gambar 3.4 Runaway stage 120 cm dan 180 cm

- o 240 cm ukuran ini cocok untuk acara yang berskala besar. Panggung dengan ukuran 240 cm ini dapat menampung 4 orang.



Gambar 3.5 Runaway stage 240 cm

**F. Macam-Macam Ruang**

- *Ruang Private (Private Office)*

Ruang kerja tertutup untuk satu orang, dan membutuhkan banyak konsentrasi atau meeting kecil. Minimal luas ruang untuk *private office* sekitar 9m<sup>2</sup>. Peletakan untuk meja harus langsung tertuju atau mengarah pada pintu. Peletakan ruang ini dekat dengan jendela atau bias dekat dengan *busy circulation*. [7]

*Use and activites:*

- Solo work, konsentrasi tinggi
- Kerja dengan meeting kecil dan rahasia



Gambar 3.6 Ruang kerja private.

- *Storage space*

Peletakan untuk ruang storage jauh dari ruang kerja, dan dapat diletakan dibagian dalam ruangan, karena tidak membutuhkan “*daylight access*”. Biasanya didekatkan dengan area *service*. Kelebihannya adalah jika digabung dengan area *service* utilitasnya menjadi efisien, ruang menjadi lebih efisien untuk berlalulalang. Kekurangan: ruangan dapat digunakan sebagai hal-hal lain [7].



Gambar 3.7 Ruang storage.

- *Waiting area*

Minimal ruang tunggu 2 m<sup>2</sup>. Peletakan dekat dengan main entrance. Letak dari *waiting area* ini dekat dengan area

receptionis dan fasilitas sanitary atau juga bisa dekat dengan tangga. Dibuat untuk pengunjung yang datang dan menunggu, kelebihan lainnya agar pengunjung merasa “welcome”, dan dapat digunakan sebagai *first impression* dari pengunjung. Dapat digunakan sebagai branding atau memberikan identitas dari bangunan dengan memberikan kesan pertama [7].



Gambar 2.6 Waiting area.

• *Circulation space*

Sirkulasi untuk tiap lantai setidaknya 10-15% per lantai. Memiliki lebar minimum 1.2 meters. Diletakan didalam area bangunan, karena tidak membutuhkan “daylight”. Sirkulasi yang padat dapat di jauhkan dari open and semi *open work spaces*, agar terhindar dari *distraction* dan *interruption*. Diberikan *signage* yang jelas pada area sirkulasi, membuat area sirkulasi ini menjadi lebih hidup. Dapat digunakan sebagai area *exhibition* untuk *art*, *brand*, dan promosi [7].



Gambar 2.7 Circulation space.

• *Toilet*

Ukuran ruang *toilet* sebaiknya 2000mm x 2000mm. Hal ini akan memberikan pemilihan untuk memposisikan toilet. Beberapa hal yang harus ada di dalam toilet, tempat cuci tangan dan pengering tangan. Pintu *toilet* harus terbuka ke arah luar, dan lebar bukaan setidaknya 900mm dan harus termasuk pegangan horisontal. Untuk privasi dan keamanan, hindari pintu toilet terbuka langsung ke publik dan / atau area sirkulasi [6].

IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Konsep Desain*

Konsep Desain dari *re-design* sentra UKM-Jahit ini merupakan “*Studio Tour*”. Konsep ini dipilih karena sesuai dengan kegiatan yang ada di dalam gedung Sentra UKM ini. Dari kata “*Studio*” dalam bahasa inggris memiliki beberapa fungsi yaitu:

1. *It’s a place where the work originates,*
2. *It’s generally private place,*
3. *It’s a place where object are produces here.*

Sedangkan kata “*tour*” membawa atau mengarahkan pengunjung yang datang. Sehingga tidak hanya menuju ketempat area permak tetapi juga bisa melihat area showroom, dan “*tour*” sendiri ini menunjukkan step step dalam menjahit. Dari awal melakukan konsultasi, mengukur, membuat pola, memotong kain, menjahit, dan seterusnya.

Karena dalam existing bangunan ini menggunakan gaya desain industrial, maka re-desainnya menggunakan gaya industrial modern. Industrial sendiri berdasarkan warnanya yang cokelat, hitam, abu-abu, putih, cream, merupakan warna-

warna netral. Selain menggunakan warna-warna tersebut, terdapat warna oranye, biru, hijau dan kuning. Warna ini merupakan aplikasi dari logo UKM Surabaya sendiri. Warna-warna tersebut juga dapa meningkatkan produktivitas dan kreativitas dari para penjahit.

Menggunakan gaya industrial sendiri karena di dalam gedung ini terdapat industrial-industrial kecil yaitu produksi menjahit.

B. *Aplikasi Konsep Desain*

Konsep “*Studio Tour*” diterapkan ke interior dan furniturnya. Aspek interior meliputi bentuk, warna, material, elemen interior, sistem pencahayaan, sistem penghawaan, sistem proteksi, manajemen sampah, signage.

• *Bentuk*

Bentukan dominan yang digunakan adalah bentukan organic atau lengkung dan menggunakan garis lurus. Bentukan ini digunakan agar terlihat atau sesuai dengan konsep yang “*tour*” membawa pengunjung dengan alurnya.



Gambar 4.1 Aplikasi Bentuk

• *Warna*

Warna yang diterapkan, warna dari gaya desain industrial dan warna dari logo Surabaya. Warna dari logo Surabaya yaitu warna oranye, biru, kuning, dan hijau, setidaknya harus ada dalam aplikasi desain. Untuk warna biru, kuning, hijau dan oranye menjadi aksen dalam desain. Sedangkan untuk warna dominan menggunakan warna cokelat, putih, abu-abu dan hitam.



Gambar 4.2 Aplikasi Warna

• *Material*

Material yang digunakan yaitu berupa material yang ramah dan menunjukkan gaya industrial. Penggunaan material tidak terlalu banyak macam. Perbedaan material digunakan untuk menunjukkan arah atau alur dari ruangan. Material yang digunakan diantaranya adalah kayu *plank*, hpl, besi, *concrete*, dan keramik batu alam.



Gambar 4.3 Aplikasi Material

• *Sistem Pencahayaan*

Sistem pencahayaan yang diterapkan yaitu pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami berasal dari bukaan yang terletak pada area *main entrance* menggunakan pintu kaca, dan area dekat dengan window display. Pencahayaan buatan menggunakan *general lighting*, *accent lighting*, dan *downlight*.





Gambar 4.4 Aplikasi Pencahayaan

• Sistem Penghawaan

Sistem penghawaannya menggunakan buatan. Semua menggunakan penghawaan buatan karena area lingkungan dekat dengan area TPA dan kali. Penghawaan buatanya berasal dari penggunaan AC dan *exhaust fan*.



Gambar 4.5 Aplikasi Penghawaan

• Sistem Proteksi

Sistem Proteksi dalam Sentra UKM-Jahit ini terdapat 2 macam yaitu untuk proteksi kebakaran dan proteksi keamanan. Untuk proteksi kebakaran pada bangunan Sentra UKM-Jahit menggunakan smoke detector dan APAR. Sedangkan untuk proteksi keamanan menggunakan CCTV.



Gambar 4.6 Aplikasi Proteksi

• Signage

Signage terdapat di *toilet*, di area *ramp*, kasir, *fasade*, area *workshop* dan *catwalk*, area menjahit. Signage di gantung dengan warna orange ke merah.



Gambar 4.7 Aplikasi Signage

C. Aplikasi Konsep Furniture

Aplikasi dalam *furniture* menggunakan gaya industrial. Menggunakan warna netral dan bentuk dari *furniture* lengkung dan lurus.

• Warna

Menggunakan warna yng dominan kayu dan hitam dan putih. Untuk beberapa furniture kursi menggunakan warna orange, yang merupakan warna dari sentra UKM-Jahit.



Gambar 4.8 Aplikasi Warna Furniture

• Bentuk

Bentukan *furniture* untuk mesin jahit pada bagian ujung ada yang dibuat tumpul untuk menyesuaikan kesan organiknya.

• Material

Material yang digunakan menggunakan dominan menggunakan material kayu, kain dan hpl. Kedua material tersebut dibersihkan dan tahan lama.



Gambar 4.9 Aplikasi Material Furniture

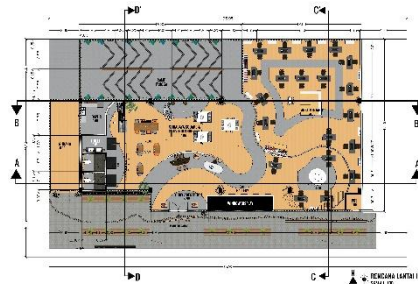
• Konstruksi

Konstruksi menggunakan konstruksi kayu sederhana, las logam, dan paku tembak dan memperhatikan kekuatan, kelendutan, serta keamanan penggunanya.

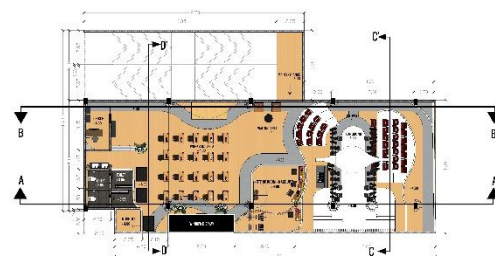
D. Desain Akhir

• Layout

Layout akhir dari alternatif terpilih yaitu dengan fasilitas vermak berada dibawah dan lengkap dengan fasilitas tambahan lainnya. Seperti *café*, *souvenir shop*, dll. Sedangkan untuk lantai 2 di khususkan untuk tempat *workshop*, *catwalk*.



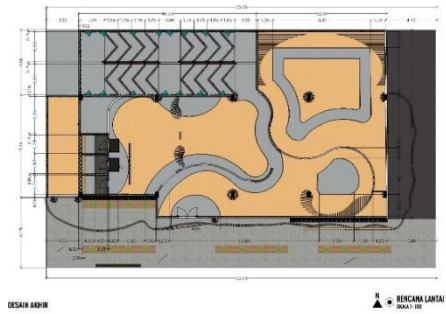
Gambar 4.10 Layout Lantai 1



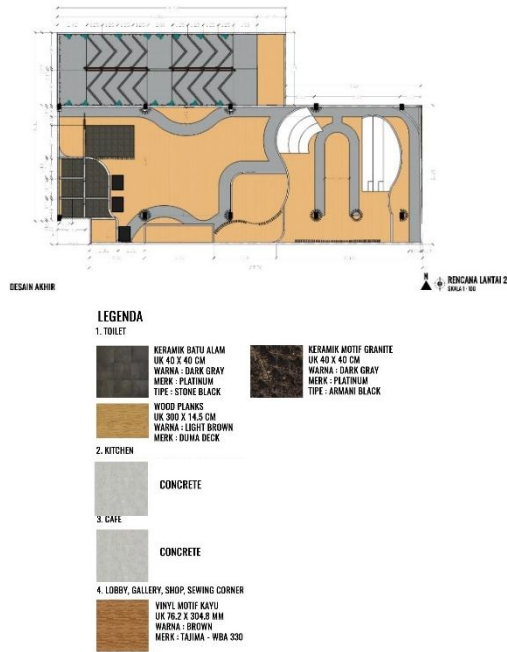
Gambar 4.4.2 Layout Lantai 2

• Pola Lantai

Pola lantai pada perancangan ini sebagian besar menggunakan 2 jenis material yaitu parquet kayu dan concrete. Pola concretenya digunakan sebagai penunjuk alur pada pola lantai tersebut.



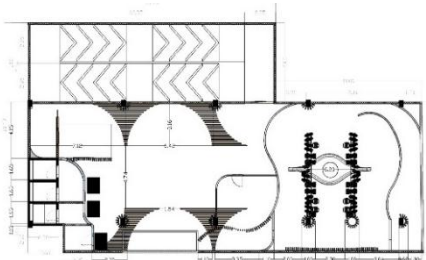
Gambar 4.11 Pola Lantai 1



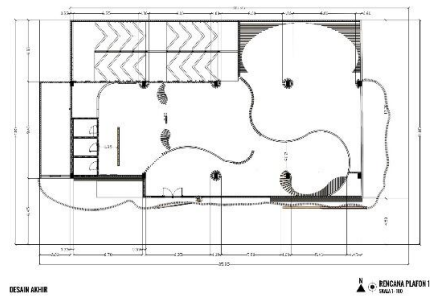
Gambar 4.12 Pola Lantai 2

• Pola Plafon

Plafon pada bangunan sentra UKM ini menggunakan 2 macam material, yaitu *gypsum board* dan kayu merbau finishing HPL, motif kayu. Material kayu digunakan pada area roncetan. Untuk plafon sendiri tidak banyak menggunakan motif atau bentukan karena menyesuaikan pada lantai dan dinding bagian bawah yang sudah banyak menggunakan pola lengkung.



Gambar 4.13 (a) Pola Plafon Lantai 1



Gambar 4.14 (b) Pola Plafon Lantai 2

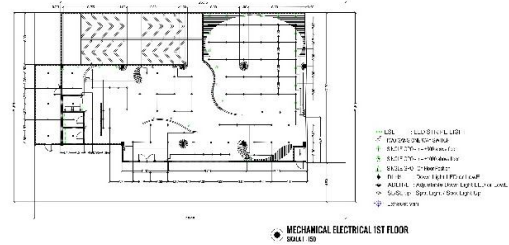
• Mechanical Electrical

Pada area Surabaya Square banyak menggunakan lampu gantung, untuk membuat kesan nyaman. Pada area *souvenir*, *lobby*, dan *vermak* area menggunakan lampu general dan *decorative lighting* (*spotlight*, dan LED). Untuk pada area *catwalk* menggunakan lampu riging, sebagai lampu sorot. Dan untuk area workshop digunakan lampu general.

Sistem penghawaan pada tempat ini menggunakan exhaust van dan AC, karena area sekeliling kurang memungkinkan untuk menggunakan penghawaan buatan maka untuk penghawaan menggunakan buatan.

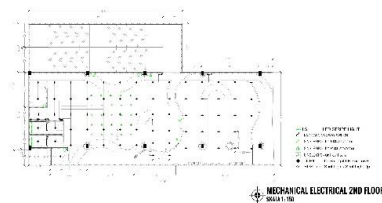
Sistem proteksi kebakaran dilengkapi dengan apar, *smoke detector*, *sprinkler*. Sedangkan untuk *system* proteksi keamanan menggunakan CCTV pada area tertentu, untuk menghindari hal yang tidak diinginkan terjadi.

MECHANICAL ELECTRICAL 1ST FLOOR



Gambar 4.15 Mechanical Electrical Lantai 1

MECHANICAL ELECTRICAL 2ND FLOOR



Gambar 4.16 Mechanical Electrical Lantai 2

• Main Entrance

*Main entrance* dibuat untuk memberikan kesan yang mengajak pengunjung penasaran untuk masuk, sesuai dengan bentukannya, main entrance ini menggunakan bentukan lengkung atau *organic*.

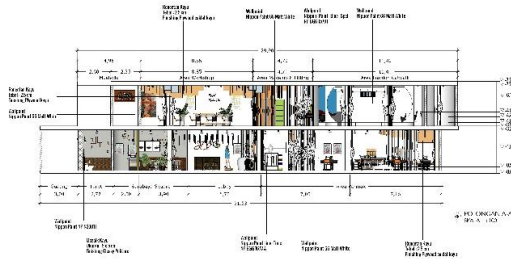




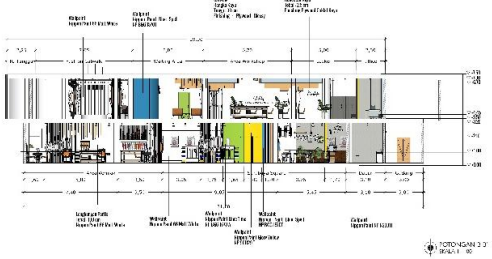
Gambar 4.17 Main Entrance

• Potongan

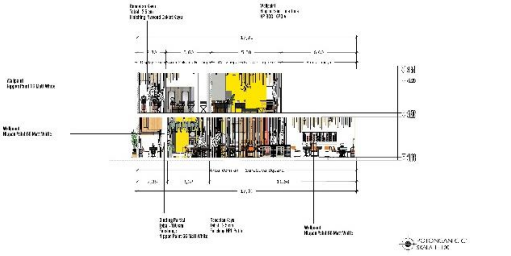
Bangunan 2 lantai ini dipotong menjadi beberapa bagian agar terlihat lebih detail pembagian ruang, warna dinding, detail dinding, plafon ataupun furniture. Perancangan sentra UKM ini terdapat 4 potongan yaitu potongan A-A', potongan B-B', potongan C-C', potongan D-D' sebagai berikut:



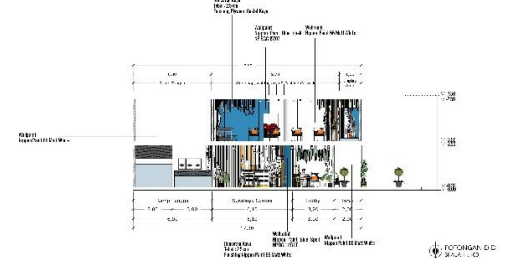
Gambar 4.18 Potongan A-A'



Gambar 4.19 Potongan B-B'



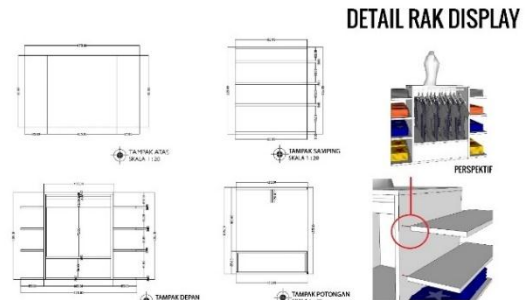
Gambar 4.20 Potongan C-C'



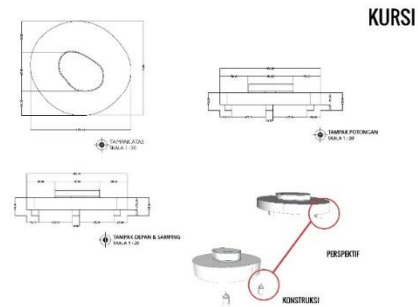
Gambar 4.21 Potongan D-D'

• Detail Elemen Interior dan Perabot

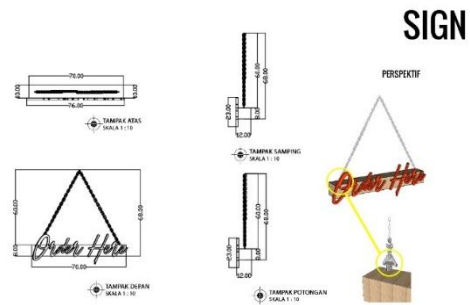
Elemen interior merupakan hal yang penting, elemen interior terdiri dari pembentuk ruangan seperti lantai, dinding dan plafon. Sedangkan untuk elemen interior lainnya yaitu perabot atau furniturnya. Elemen interior dan perabot pada Sentra UKM ini disesuaikan dengan kebutuhan serta memenuhi kebutuhan aktivitas mereka. Berikut 10 aplikasi detail interior dan perabot:



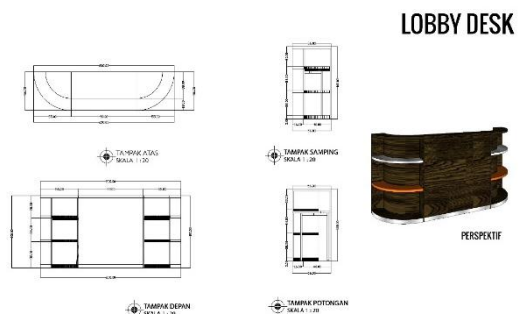
Gambar 4.22 Detail Rak display



Gambar 4.23 Detail Kursi

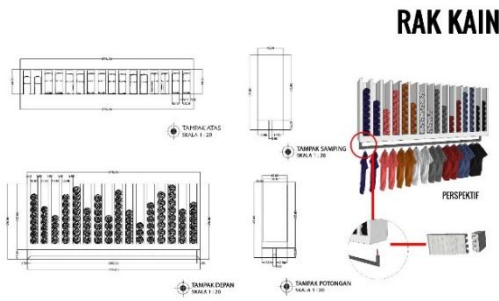


Gambar 4.24 Detail Sign

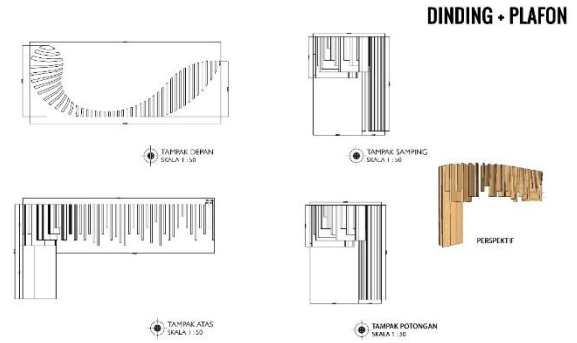


Gambar 4.25 Detail Lobby Desk

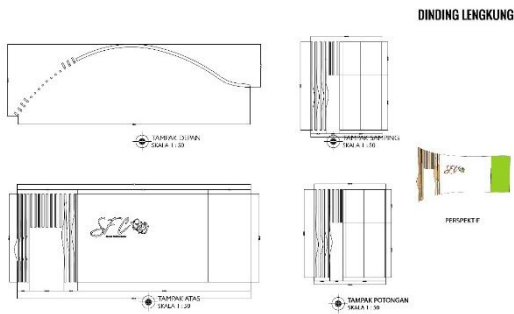




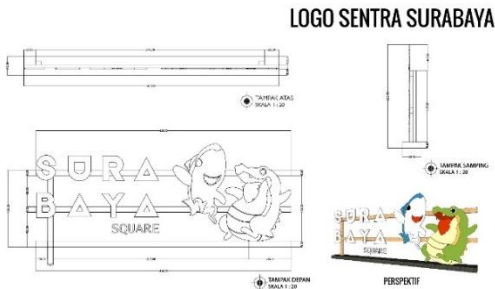
Gambar 4.26 Detail Rak Kain



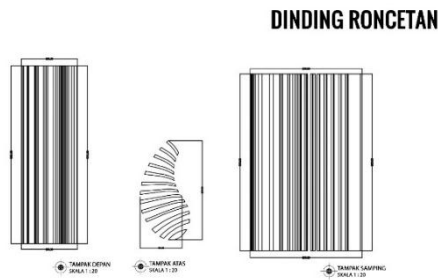
Gambar 4.31 Detail Ceiling Rancangan



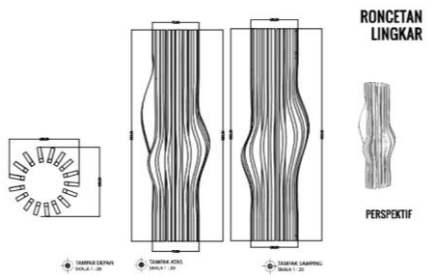
Gambar 4.27 Detail Dinding lengkung Lobby



Gambar 4.28 Detail Logo Surabaya



Gambar 4.29 Detail Dinding Partisi Rancangan



Gambar 4.30 Detail Dinding Partisi Rancangan untuk Kolom

- Perspektif  
Berikut beberapa 3d *perspektif* untuk memberikan gambaran dari hasil gambar kerja di atas. Beberapa view 3d desain dari Sentra UKM-Jahit sebagai berikut:
- Lantai 1:



Gambar 4.32 Surabaya Square

Ini merupakan fasilitas tambahan yang diberikan dalam Sentra UKM ini. Fasilitas Surabaya *Square* untuk para pengunjung yang ingin menunggu hasil dari vermak bajunya dapat menikmati di dalam Surabaya Square ini. Surabaya Square menggunakan material lantai vinyl kayu dengan menggunakan dinding expose concrete halus serta dinding dilapisi dengan mozaik kayu sesuai dengan *stylenya* yaitu industrial. Pembatas antara ruang lain dengan café digunakan dinding partisi dari kayu dengan ketebaran  $\pm 5\text{cm}$ , dengan motif kayu.





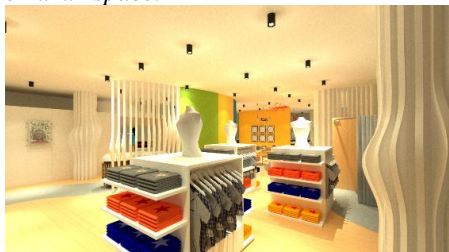
Gambar 4.33 Lobby

Fasilitas lain merupakan *lobby*, pada eksisting tidak terdapat lobby, sehingga pada saat orang datang tidak terarahkan untuk masuk. *Lobby* terdapat kain-kain gantung di atasnya, serta terdapat logo dari Surabaya sendiri. Kain-kain ini digantung menggunakan kawat lentur. Pada sisi lain *lobby* ini juga dilengkapi dengan display atau bisa disebut sebagai *mini gallery*. Terdapat rancangan pada sisi kiri digunakan sebagai pembatas serta penghubung antara *café* dengan *lobby*.



Gambar 4.34 Area Menjahit (vermak)

Area menjahit, diletakkan dilantai 1, dan dijadikan 1 semua penjahit. Area ini di tata untuk menampung sekitar  $\pm 22$  penjahit. Rancangan pada plafon digunakan sebagai dekorasi menggunakan kayu merbau (kayu ringan). Posisi dari dudukan para penjahit dibuat berhadap-hadapan untuk memaksimalkan jumlah penjahit yang ada didalam, sehingga tidak memakan *space*.



Gambar 4.5 Area Souvenir shop



Gambar 4.36 Kamar Mandi

#### • Lantai 2:



Gambar 4.37 Area Workshop &amp; Catwalk

Area ini terdapat pada lantai 2, area yang lebih private dari area yang bawah. Area ini dapat digunakan sebagai 3 jenis tempat workshop, seperti menjahit, membuat pola dan membatik. Pada bagian plafon menggunakan rancangan kayu agar menunjang pola lantai dan sebagai penanda area tersebut merupakan area tunggu. Lantai menggunakan vinyl kayu dan concrete. Terdapat area catwalk pada lantai 2, dengan kapasitas  $\pm 40$  orang, sebagai fasilitas tambahan.

## V KESIMPULAN

Perancangan Sentra UKM-Jahit ini dapat memfasilitasi pengguna dan pengunjung Sentra UKM ini. Aplikasi dalam desain yaitu dengan diterapkan adanya *area public*, seperti *café*, *souvenir shop*, *mini gallery*. Sedangkan untuk fasilitas menjahitnya dilengkapi dengan adanya area untuk berkonsultasi, mengukur, menjahit, serta area *fashion catwalk*. Dari masalah yang ada dapat disimpulkan 2 kesimpulan yaitu:

- Pertama, perancangan ulang interior sentra UKM - Jahit (Disperindag) di Bukit Barisan Surabaya untuk dapat mengakomodasi aktifitas kreatif berbasis menjahit dengan konsep yang pilih "Studio Tour" untuk mencapai dan warna ciri khas dari Sentra UKM itu sendiri. Rancangan ini diterapkan dalam ruang untuk fasilitas menjahitnya yaitu area mengukur, membuat pola, memotong kain, dan menjahit, serta area *fashion catwalk*. Dan untuk fasilitas menunjang lainnya yaitu area *Surabaya square*, *lobby*.
- Kedua, Perancangan ulang *interior* Sentra UKM-Jahit (Disperindag) di Bukit Barisan Surabaya untuk dapat meningkatkan potensi aktifitas komersial produk-produk kreatif Sentra UKM dengan diadakannya fasilitas komersial yaitu *Surabaya Square*.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis banyak mengucapkan terima kasih dan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, orang tua penulis, keluarga penulis, Mariana Wibowo, S.Sn., M.MT dan Meirina Kuncahyowati, S.Sn selaku pembimbing I dan II, dan berbagai pihak yang ikut membantu dalam pengerjaan tugas akhir ini. Penulis menyadari bahwa tugas skripsi ini penulis mengharapkan kritik dan saran untuk perbaikan kedepannya. Penulis juga memohon maaf apabila ada salah kata ataupun kekurangan pada tugas akhir ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Appleton, Ian. *Building for the Performing Arts: A Design and Development Guide*. 2<sup>nd</sup> ed. New York: Elsevier, 2018.
- [2] Barr, Vilma, dan Charles E. Broudy. *Designing To Sell*. United State: Halliday Lithograph, 1985.
- [3] Damayanti, Luh Ayu Ariesta. (2018), "Redesain Interior Sentra UKM MERR di Surabaya". *Jurnal Intra*. 6, 2, (2018): 625-637.
- [4] Dinas Perdagangan. *Visi dan Misi*. 2017. 15 Desember 2018. <<http://disperdagin.surabaya.go.id/disdag/visi-dan-misi/>>
- [5] Fitri, R, Aisyah. "Memotong (cutting), Menjahit (sewing), Penyelesaian (fisihiing)". Makalah. Universitas Negeri Makasar. 2014.
- [6] Kwan, Joseph. *Universal Accessibility: Best Practices and Guidelines*. 2004. 15 Februari 2019. <<https://www.archsd.gov.hk/archsd/html/ua/preface.html?pulldown=preface.html>>.
- [7] Meel, Juriaan van. Mertens Yuri. Ree Hermen Jan van. "Planning offices space". London: Laurence King. 2010.
- [8] Morgan, Tony. "Visual Merchandising. London, Vol. 3". London: Laurence King. 2016.
- [9] Panero, J, Zelnik, M. *Human Dimension & Interior Space*. United State: Whitney Library of Design. 2003.
- [10] Pemerintah Kota Surabaya Dinas Koperasi dan Usaha Mikro. *Profile*. 15 Desember 2018. <<http://dinkop-umkm.surabaya.go.id>>
- [11] Suryolaksano, Bagus. "Studi Deskriptif Tentang Program Disperindag Dalam Pemberdayaan Usaha Kecil Menengah Kerajinan Tangan (Handycraft) Di Kelurahan Wonorejo Kecamatan Tegalsari Kota Surabaya". *Kebijakan dan Manajemen Publik*. 3, 1, (2015): 1-21.
- [12] Your Professional Staging and Event Management Team. *Fashion Show Runaway*. 2013. 15 Februari 2019. <<https://jerichostageinc.com/gallery/fashion-show-runways>>.