

# Interior Rumah Berbagi Bagi Komunitas Pengrajin Aksesoris Manik di Surabaya

Ferensia Tioris, Laksmi Kusuma Wardani, Lucky Basuki  
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

*E-mail:* kexiakim@gmail.com, laksmi@petra.ac.id, basukilucky@gmail.com

**Abstrak**—Era disruptif yang dihadapi masyarakat Indonesia saat ini membawa banyak sekali perubahan dan perkembangan yang berdampak besar di bidang perekonomian. Pemerintah Indonesia menyediakan solusi melalui Badan Ekonomi Kreatif yang bertanggung jawab untuk 16 sub-sektor dengan sektor yang sedang berkembang saat ini adalah fashion. Di Surabaya sendiri ada salah satu UKM pengrajin aksesoris yang sudah sukses berkarir sejak tahun 2012 yaitu Koleksikikie. Riski Hapsari selaku *owner* memiliki visi misi untuk dapat mengajarkan sebanyak mungkin perempuan terlebih ibu rumah tangga untuk dapat berketerampilan membuat aksesoris yang memiliki nilai jual. Kendala yang dihadapi saat ini adalah bagaimana sebuah ruang dapat mawadahi aktivitas pengrajin dalam meningkatkan produktivitas, meningkatkan minat dan rasa apresiasi masyarakat, perancangan ini menggunakan pendekatan *Human Centered Design* yang mengintegrasikan aspek kolaboratif, edukatif, kreatif, kolektif dan *home based creative economy*. Untuk itu, perancangan ruang pelatihan komunitas merupakan bentuk respon atas kendala yang dihadapi. Ruang pelatihan ini menawarkan konsep Rumah Berbagi yaitu ruang pelatihan, belajar, berdagang, dan berkomunikasi bagi para pengrajin dan ibu rumah tangga agar tercipta kegiatan kreatif dan positif yang saling berkolaborasi dan saling berbagi sebagai sebuah keluarga besar. Tujuan perancangan ini adalah untuk memberikan kesempatan bagi para ibu rumah tangga untuk dapat mengembangkan keterampilan yang profitable, Koleksikikie dapat semakin luas dikenal dan menciptakan iklim ekonomi digital di Surabaya. Implementasi konsep Rumah Berbagi menghasilkan ruang berkegiatan diantaranya ruang cipta karya, ruang kolaborasi, galeri manik, ruang bercerita, ruang *brainstorming*, taman kreatif, studio foto, *book corner*, *office*, area sirkulasi/ *parking lot*, pos satpam, *beads store* dan ruang pendukung.

**Kata Kunci**—komunitas aksesoris, ruang pelatihan, manik-manik, interior.

**Abstrac**— The disruptive era Indonesian has been facing nowadays has brought many changes and development which has impacted the economics and industrial fields. Indonesia's Government has come with a solution through creative economy council, which has responsibility for 16 sub sectors, with fashion as the growing sector. In Surabaya, there is one UKM which successfully evolve as an accessories artisans since 2012. As an owner, Riski Hapsari has vision and mission for teaching women as many as possible, especially housewives, so that they have an accessories crafting skill which has sell value. The obstacle which was facing right now is how could a single space accommodate artisan's activities in order to raise productivity, people's interest and society's appreciation with *Human Centered Design* approaching method which intergrate collaborative, educative,

creative, collective and home based creative economy aspects. For that, training space is designed as a solution to the obstacle. This training space offers *Sharing House* concept, which includes room for training, learning, selling and communicating for the artisans and housewives in order to create a creative and positive activity which collaborate and mutual sharing as a big family. The main reason of the designing is to give a chance to housewives to developing a profitable skill, which make Koleksikikie is better known and create digital economy ecosystem in Surabaya. The implementation of this *Sharing House* concept creates an activity space which includes artistic making space, collaboration space, beads gallery, brainstorming space, creative garden, photo studio, book corner, office, circulation area/parking lot, security pos, beads store and supporting space.

**Keyword**— accessories community, training space, beads, interior.

## I. PENDAHULUAN

Masyarakat Indonesia saat ini sedang menghadapi era disruptif. Era disruptif merupakan era dimana teknologi berkembang dengan pesat dan menghasilkan banyak inovasi salah satu diantaranya adalah internet. Keberadaan internet juga memberi dampak yang besar pada sektor perekonomian dan industri yang saat ini mulai merambah ke digitalisasi. Tantangan yang dihadapi oleh masyarakat Indonesia khususnya para pengusaha lokal adalah kurangnya pengetahuan mengenai ekonomi digital sehingga menyebabkan lemahnya daya saing. Pengusaha lokal yang ada di Indonesia kebanyakan masih berupa badan Usaha Kecil dan Menengah (UKM). Pengusaha UKM ini memiliki potensi dan peran yang besar dalam perekonomian negara.

Pemerintah saat ini sedang mengupayakan dukungan bagi para pengusaha lokal agar dapat meningkatkan daya saing. Ekonomi kreatif merupakan istilah yang muncul sebagai wujud dari upaya mencari pembangunan berkelanjutan melalui kreativitas yang disuarakan oleh Kementerian Perdagangan Indonesia. Dukungan ini terlihat dari didirikannya Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF), sebuah lembaga pemerintahan bukan kementerian yang mengurus ekonomi atau industri kreatif di Indonesia. Menurut Mari Ika Pangestu, seorang pengamat industri ekonomi kreatif Indonesia, "Ekonomi kreatif mengalami pertumbuhan 5.7% selama tahun 2011-2014. Sub-sektor yang tumbuh di atas rata-rata adalah periklanan, *fashion*, musik, desain interior,

arsitektur dan seni pertunjukan. Sub-sektor ini tumbuh sekitar 7%. Selain itu ekonomi kreatif juga menyerap tenaga kerja yang meningkat, dari 14.2 juta orang menjadi 16 juta orang.” [2]

Salah satu sub-sektor ekonomi kreatif yang sedang berkembang adalah *fashion*. Produk yang ditawarkan oleh sub-sektor ini adalah tas, baju, sepatu, aksesoris dan lain sebagainya. Koleksikikie adalah salah satu UKM pengrajin aksesoris di Surabaya yang sudah sukses berkarir sejak tahun 2012. Riski Hapsari, owner Koleksikikie memiliki visi misi untuk dapat mengajarkan sebanyak mungkin perempuan terlebih ibu-ibu rumah tangga untuk dapat membuat aksesoris. Tujuannya agar ibu rumah tangga dapat bekerja secara mandiri di rumah untuk membantu perekonomian keluarga. Tantangan yang dialami Riski adalah umum terjadi dikalangan ibu rumah tangga, tetapi masalah utamanya banyak ibu rumah tangga yang memiliki waktu luang di rumah. Hal inilah yang mendorong Riski untuk mengkampanyekan gerakan wanita bekerja di rumah agar para ibu rumah tangga bisa produktif berkarya dan berani mengekspresikan pemikirannya.

Untuk itu, perancangan Rumah Berbagi adalah bentuk respon dalam penyediaan fasilitas berupa ruang atau tempat terselenggaranya aktivitas-aktivitas kreatif bagi ibu-ibu pengrajin aksesoris. Fasilitas ruang ini akan dijadikan objek perancangan oleh penulis. Ruang akan didesain sedemikian rupa agar dapat mewadahi aktivitas secara optimal. Ruang ini akan menjadi tempat berkolaborasi, berkreasi, berbagi ilmu, bekerja, dan melestarikan salah satu budaya Indonesia yaitu aksesoris manik-manik.

Permasalahan desain yang dihadapi antara lain, yaitu bagaimana merancang sebuah ruang yang dapat mewadahi aktivitas para pengrajin aksesoris dengan pendekatan *Human Centered Design*; bagaimana merancang sebuah ruang kolaboratif, edukatif, kreatif, kolektif dan *home based creative economy* yang dapat merangsang kreativitas penggunanya agar dapat meningkatkan produktivitas; bagaimana merancang sebuah ruang yang dapat menarik minat dan meningkatkan rasa apresiasi pengunjung terhadap aksesoris manik-manik yang dibuat secara *handmade*.

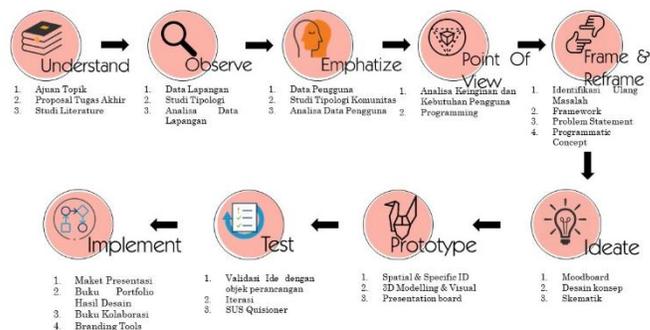
Tujuan yang diharapkan dapat dicapai melalui perancangan ini adalah ruang dapat memfasilitasi aktivitas pengrajin aksesoris agar dapat bekerja optimal dan menghasilkan produk berkualitas; merancang ruang kolaboratif, edukatif, kreatif, kolektif dan *home based creative economy* yang dapat merangsang kreativitas penggunanya agar dapat bekerja secara produktif; merancang ruang yang dapat menarik dan meningkatkan minat beli pengunjung terhadap aksesoris fashion wanita serta bahan pembuatannya; dan memberikan edukasi mengenai manik-manik dan cara mengolahnya menjadi aksesoris.

## II. METODE PERANCANGAN

### A. Design Thinking Method

Metode perancangan yakni menggunakan tahapan berpikir desain (*design thinking*) oleh Robert A. Curedale dan metode

*Human Centered Design* oleh IDEO dengan 9 tahapan berpikir, penjelasannya adalah sebagai berikut:



Gambar. 1. Bagan *Design Thinking* Perancangan (Gambar: Bagan dikembangkan oleh Penulis, 2019)

#### 1) Understand

Pada tahap ini penulis melakukan studi literatur dari berbagai sumber (buku, internet, dan lainnya) mengenai UKM, pengrajin Indonesia, perekonomian dan industri kreatif, ruang komunitas dan literatur standar perancangan interior agar penulis dapat memahami dengan baik mengenai objek perancangan.

#### 2) Observe

Pada tahap ini penulis melakukan studi terhadap objek perancangan yaitu Koleksikikie, penulis lalu mengumpulkan data terkait dengan ruang beraktivitas dan data umum bangunan lokasi perancangan. Setelah dilakukan analisa data lapangan, penulis menemukan bahwa luas bangunan Rumah Koleksikikie kurang dari 800 m<sup>2</sup> sehingga penulis harus mencari objek lain yang akan diasumsikan sebagai ruang beraktivitas Koleksikikie. Objek perancangan tersebut adalah Rumah Kreatif BUMN Bank Mandiri (RKB Mandiri) yang beralamat di Jl. Chairil Anwar No. 20, Surabaya.

#### 3) Emphasize

Pada tahap ini penulis melakukan studi terhadap Koleksikikie dengan menggunakan metode etnografi dimana penulis ikut serta dalam kegiatan dan acara yang diselenggarakan oleh Koleksikikie, metode lain yang digunakan yaitu *survey* lapangan, *emphatic design*, wawancara, dan dokumentasi kegiatan. Setelah mendapatkan data pengguna ruang, penulis kemudian melakukan studi tipologi komunitas dan ruangnya yang berada di Indonesia maupun luar negeri.

#### 4) Point Of View

Pada tahap ini penulis melakukan analisa data pengguna sehingga dapat merumuskan kebutuhan, keinginan, permasalahan yang dihadapi pengguna ruang. Metode yang digunakan adalah *participatory design* yaitu metode diskusi bersama dengan para pengguna ruang. Setelah menganalisa, data pengguna dirumuskan menjadi program ruang.

#### 5) Frame and Reframe

Pada tahap ini semua data program ruang akan diidentifikasi ulang dengan metode *frame and reframe* agar dapat mengurutkan tingkat permasalahan berdasarkan prioritas yang harus disolusikan terlebih dahulu dan melihat potensi sumber daya yang dimiliki dan memungkinkan untuk dimanfaatkan.

#### 6) *Ideate*

Pada tahap ini dilakukan studi literatur untuk menemukan solusi-solusi desain yang sesuai dengan permasalahan dan kondisi pengguna dengan menggunakan metode *co-design*. Ide konsep desain dapat ditemukan melalui potensi komunitas dan Koleksikikie sendiri. Solusi dan ide desain lalu divisualkan melalui sketsa atau *3D modelling*, pengembangan desain ruang akan dikonsultasikan dengan pembimbing. Pembuatan *moodboard* juga dapat membantu menentukan konsep desain dan ruang yang akan diwujudkan.

#### 7) *Prototype*

Merupakan tahap finalisasi desain yang diwujudkan menjadi gambar kerja, *3D modelling*, *3D rendering*, dan maket.

#### 8) *Test*

Merupakan tahap pengujian desain yang dilakukan oleh pembimbing untuk dapat mengetahui kelemahan dan kelebihan desain dengan tujuan memaksimalkan desain agar dapat berfungsi sesuai kebutuhan pengguna.

#### 9) *Implement*

Tahap dimana karya akan diimplementasikan melalui evaluasi dengan pembimbing, memperkenalkan karya kepada publik dengan pameran, presentasi kepada pihak Koleksikikie guna mendapatkan *feedback* yang dapat membantu keberlanjutan dari karya yang dihasilkan.

### III. KAJIAN PUSTAKA

#### A. Prinsip Dasar Dalam Mendesain Makerspace (Bengkel Kreatif)

Dalam mendesain sebuah *makerspace* ada beberapa hal yang harus diperhatikan yang sama halnya dalam mendesain sebuah ruang kerja, yaitu ruang sirkulasi, pada ruangan yang terkait dengan fungsi dan aktivitas bergerak mengelilingi bangunan, mondar-mandir / naik dan turun, kesempatan bertemu sesama pengguna gedung dan terjadinya interaksi; ukuran dan layout, direkomendasikan area sirkulasi 10 – 15% dari keseluruhan luas lantai yang bisa digunakan, ukuran koridor direkomendasikan memiliki ukuran lebar minimum 1,2 meter; ruang pertemuan terbuka dan luas diperuntukan 5 – 12 orang dengan interaksi informal; dan ruang kerja tim terbuka yang diperuntukan 4 – 10 orang, cocok untuk pekerjaan dalam tim yang membutuhkan komunikasi secara intens. [3]

#### B. Fasilitas Dalam Makerspace (Bengkel Kreatif)

Dalam mendesain sebuah *makerspace* harus dapat memenuhi aktivitas yang berkaitan dengan kerja olah ide, oleh karena itu fasilitas yang harus ada yaitu meja kerja untuk menggambar (cukup untuk kertas berukuran besar), meja kerja geser untuk laptop yang memiliki laci penyimpanan di bagian bawahnya, tempat simpan berupa dua laci besar. [3]

#### C. Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Mendesain Galeri

Hal-hal tersebut yang pertama adalah sirkulasi pada bangunan harus ditata dengan baik dengan memperhatikan hierarki ruangan pada bangunan, serta perlu memperhatikan sirkulasi

anatar area servis dan area sirkulasi pengunjung utama agar tidak saling mengganggu. Kedua, tata ruang pada desain galeri dibutuhkan sebuah desain dengan penataan ruang yang fleksibel, sehingga dapat dengan mudah diubah pengaturannya sesuai dengan barang yang akan dipamerkan serta fungsinya. Ketiga, pencahayaan membutuhkan pengaturan cahaya yang khusus, sehingga karya yang dipamerkan dapat terlihat jelas oleh pengunjung. Keempat, membutuhkan penataan akustik yang baik, sehingga dapat mendukung hasil karya yang dipamerkan. [3]

#### H. Koleksikikie

Koleksikikie adalah sebuah brand lokal yang menjual bahan kerajinan untuk membuat aksesoris wanita dan aksesoris wanita siap pakai sejak tahun 2012. Koleksikikie juga membuka kursus belajar merangkai aksesoris serta memberikan pengetahuan seputar berjualan *online* atau *digital marketing*. Dari Riski sendiri, ada nilai kekeluargaan yang dijaga dengan para karyawan sehingga usaha ini tidak membutuhkan peraturan ketat dan bersifat fleksibel karena yang terpenting adalah komunikasi. Karyawan Koleksikikie berjumlah 5 orang dan untuk bagian operasional toko dijalankan oleh suami Riski, Bapak Aditya. Koleksikikie beralamat di Jl. Rungkut Asri Barat XIV no.3, Surabaya, jam operasional Koleksikikie adalah hari senin sampai sabtu dari jam 08.00 sampai dengan 17.00. Berikut adalah kegiatan utama Riski Hapsari:

- 1) Narasumber, pembicara di berbagai seminar bisnis, digital marketing, UKM, dan lain sebagainya
- 2) Pengajar, mengajar membuat karya kerajinan dengan bahan manik (*workshop*), mengajar berjualan *online* via media sosial
- 3) Penulis, menulis pengalaman berkunjung ke berbagai toko bahan kerajinan, memberi *review* bahan membuat aksesoris, tips dan trik membuat aksesoris
- 4) Operasional toko, setiap hari Selasa melakukan foto produk untuk keperluan promosi media sosial
- 5) Kolaborasi, dengan sesama pengrajin dan teman yang menjalankan bisnis dibidang *fashion*
- 6) Jalan-jalan, foto dan cerita pengalaman jalan bersama teman *crafter* dan mengunjungi pameran dan toko manik di berbagai tempat
- 7) Relawan, untuk mengajar membuat kerajinan tangan di berbagai tempat



Gambar. 2. Kegiatan Riski Hapsari (Gambar: <https://www.instagram.com/koleksikikie/>, 2019)

Kegiatan utama Koleksikikie adalah sebagai berikut:

- 1) Berjualan *Offline*, aktivitas yang dilakukan adalah melayani pelanggan, membuat nota, *repacking* produk, membuat aksesoris, administrasi, cek stok barang.
- 2) Berjualan *Online*, aktivitas yang dilakukan adalah melayani pelanggan *online*, konfirmasi pesanan, *packing* pesanan, foto produk dan model, *upload* foto produk di media sosial dan *website*, administrasi.
- 3) Kursus *Private*, aktivitas yang dilakukan adalah mengajar kursus, penyediaan alat dan bahan, *coffee break*.
- 4) Kursus *Online* Bikin2Pagi2, aktivitas yang dilakukan adalah mengajar cara membuat aksesoris, *Instagram Live*, dan *sharing session*.
- 5) *Workshop* dan seminar, aktivitas yang dilakukan adalah membawakan materi ajar, mengajar cara membuat aksesoris atau cara berjualan secara *online*.
- 6) Pameran dan *Bazaar*, aktivitas yang dilakukan adalah berjualan, pameran dan kolaborasi.



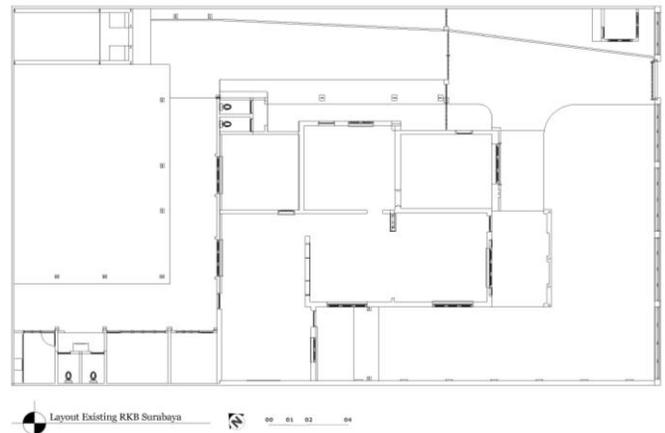
Gambar. 3. Kegiatan Koleksikikie (Gambar: <https://www.instagram.com/koleksikikie/>, 2019)

IV. PROGRAM PERANCANGAN

A. Data Objek Perancangan

Objek perancangan yang digunakan dalam perancangan Rumah Berbagi adalah Rumah Kreatif BUMN Bank Mandiri Surabaya (RKB). RKB merupakan wadah bagi langkah kolaborasi BUMN dalam membentuk *Digital Economy*

*Ecosystem* melalui pembinaan bagi UKM untuk meningkatkan kapasitas dan kapabilitas UKM itu sendiri. RKB beralamat di Jl. Chairil Anwar no. 20, Surabaya, kegiatan utama yang berlangsung adalah pelatihan, pembinaan, seminar, *workshop*, pameran, *forum discussion*, *sharing session*, *bazaar*, *fashion show*. Fasilitas yang disediakan adalah ruang pelatihan dengan fungsi dan ukuran yang bervariasi, meja, kursi, *wifi*, AC, stop kontak, proyektor, *sound system* dan ruang servis. Luas bangunan RKB adalah 1007 m<sup>2</sup> dengan gaya bangunan kolonial (*vintage*), arah hadap bangunan adalah Tenggara. Berikut adalah layout *existing* RKB Surabaya:



Gambar. 4. Layout *Existing* RKB Surabaya (Gambar: Penulis, 2019)

B. Analisa Data Objek Perancangan

1) Analisa Tapak Luar

Letak bangunan berada di tengah kota Surabaya sehingga memudahkan akses menuju RKB, tipe layout semi *open plan*. Kondisi arsitektur bangunan yaitu terdapat papan nama tetapi posisi dan ukurannya kurang sesuai sehingga sulit terlihat; *façade* memiliki desain arsitektur kolonial, disekitar bangunan terdapat banyak vegetasi sehingga udara sejuk dan asri; sistem keamanan berupa pagar, kunci gembok, CCTV dan APAR.



Gambar. 5. Analisa Tapak Luar RKB Surabaya (Gambar: Gambar Dikembangkan oleh Penulis, 2019)

2) Analisa Tapak Dalam

- Lantai : Pada area gerbang masuk, area parkir dan taman *outdoor* menggunakan paving batu dan rumput, pada area teras, dapur, toilet menggunakan lantai keramik 60 x 60 cm berwarna abu-abu, pada ruang tunggu dan ruang kerja menggunakan lantai keramik 50 x 15 cm bermotif kayu, pada ruang tamu, ruang belajar dan ruang

seminar menggunakan lantai keramik 30 x 60 cm bermotif marmer warna abu-abu, pada toilet bagian depan dan musolah menggunakan lantai keramik 65 x 15 cm bermotif kayu.

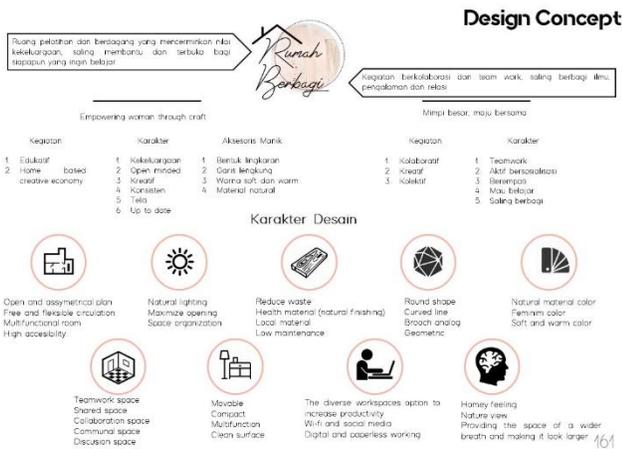
- Dinding : Dinding bata *finishing* cat berwarna putih diseluruh ruangan.
- Plafon : Plafon gypsum *finishing* cat berwarna putih dengan tinggi ± 400 cm di ruang tamu, ruang kerja, ruang tunggu, ruang seminar, ruang *billiard* dan tinggi ± 300 cm di ruang belajar, dapur, musolah dan teras belakang.
- Penghawaan : Menggunakan penghawaan buatan berupa AC.
- Pencahayaan : Menggunakan pencahayaan alami (jendela, pintu) dan buatan (lampu).

Suasana ruang RKB Surabaya:

- Dalam ruang : Akustik tenang, sirkulasi-pencahayaan-penghawaan lancar dan memadai.
- Luar ruang : Banyak pengendara yang lalu lalang, lokasi rumah mudah ditemukan, akses masuk mudah, *signage* dan *branding* kurang terlihat.

V. KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Desain



Gambar. 6. Konsep Desain (Gambar: Penulis, 2019)

Konsep yang akan diterapkan dalam perancangan *community makerspace* ini adalah rumah berbagi, konsep ‘rumah’ disini berarti sebuah ruang pelatihan dan bedagang (khususnya dibidang *crafting*) yang mencerminkan nilai kekeluargaan, saling membantu dan terbuka bagi siapapun yang ingin belajar. Konsep ‘berbagi’ disini berarti terciptanya kegiatan belajar dan berlatih yang saling berkolaborasi dan *team work*, saling berbagi ilmu, pengalaman dan relasi. Konsep ini tercipta dari visi misi Riski Hapsari yaitu ‘*empowering woman through craft*’ dan ‘*mimpi besar, maju bersama*’.

Konsep desain terbentuk dari tiga wujud kebudayaan yaitu manusia/ *sociofact* (komunitas/ pengrajin), ruang/ *artifact* (ruang pelatihan/ komunitas) dan ide/ *mantifact* (manik-manik). Wujud kebudayaan manusia yaitu kegiatan komunitas

terdiri dari lima jenis kegiatan, yaitu:

- 1) Kolaboratif, yaitu ruang yang dapat memfasilitasi kegiatan rapat atau diskusi; kegiatan mengajar dalam bentuk seminar, *workshop*, praktek langsung; kegiatan pengenalan kepada publik melalui pameran, *bazaar*, *market* atau *event* tertentu; kegiatan eksperimen atau diskusi.
- 2) Edukatif, yaitu ruang yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar dengan melihat, mendengar, menyentuh, dan praktek.
- 3) Kreatif, yaitu ruang yang dapat memfasilitasi kegiatan berdiskusi dengan metode tertentu, kegiatan eksperimen, kegiatan menggambar atau melihat foto aksesoris dan gaya *fashion* untuk mendapatkan ide desain aksesoris, kegiatan mengkonsep *branding* bisnis, kegiatan membuat video dan konten untuk diunduh ke media sosial.
- 4) Kolektif, yaitu ruang yang dapat memfasilitasi interaksi (sesama pengrajin, antara pengajar dan peserta belajar, antara panitia dan peserta acara, antara penjual dan pembeli, antar ahli bidang tertentu, antar organisasi atau komunitas), kegiatan berbagi (ilmu, pengalaman, ide atau gagasan, relasi yang ahli dalam bidang tertentu) dan konektivitas (melalui teknologi, internet, *branding*, dan promosi).

5) *Home Based Creative Economy*, yaitu ruang yang dapat memfasilitasi kegiatan berjualan secara *online* dan *offline*, kegiatan pelatihan dan praktek mengenai berjualan online di rumah, ruang yang memperkuat *branding*, dan *workspace* bagi anggota Koleksikikie dengan sirkulasi yang fleksibel, ruang mendukung konektivitas, produktivitas dan efisiensi kerja.

Wujud kebudayaan ide diambil dari manik-manik dimana bentuk, warna dan material yang diterapkan ke ruang berasal dari analogi manik itu sendiri. Wujud kebudayaan ruang yaitu perwujudan ide manik menjadi sebuah ruang komunitas dengan organisasi ruang *open plan*, sirkulasi yang fleksibel, ruang multifungsi, dan tingkat aksesibilitas tinggi.

B. Suasana dan Karakter Ruang

Suasana ruang yang ingin diciptakan adalah *homey feeling* dengan ruang yang luas, suasana *fresh* dengan adanya halaman hijau dan tanaman dan suasana feminim dengan warna merah muda yang mencerminkan sifat lemah lembut, kasih sayang dan kepedulian dari para pengrajin yang didominasi oleh perempuan.

C. Warna dan Material

Menggunakan warna dominan merah muda dan skema warna *corsage* yang terdiri dari lima warna yaitu *corsage pink*, *corsage yellow*, *corsage green*, *corsage mauve* dan *corsage rose*. Menurut Naomi Kuno (2004) dalam bukunya “*Tasteful Color Combination*”, “*Corsage Color Combination, the elegant hue of corsage brings a feminine style to scented flowers*” [1]. Warna yang digunakan dominan berwarna merah muda karena menyesuaikan dengan warna *branding* dan logo Koleksikikie yaitu merah muda dan putih.



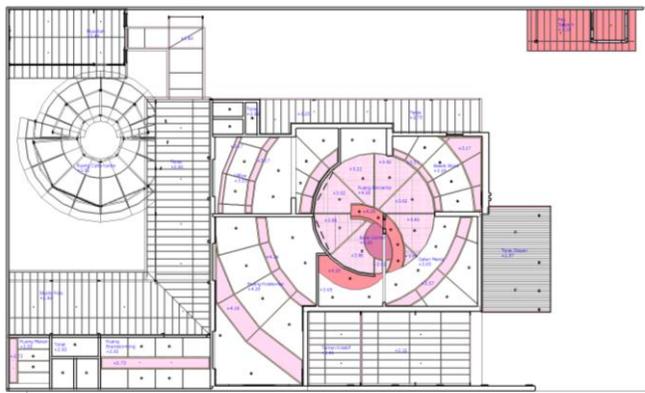
Gambar. 7. Corsage Color Combination (Gambar: Penulis, 2019)



memiliki ketinggian lantai + 0.25 m dengan material tegel berukuran 60 x 60 cm berwarna abu-abu muda dengan aksesoris teraso berwarna merah muda mengikuti pola lingkaran. Untuk ruang kerja memiliki ketinggian lantai + 0.25 cm material tegel berukuran 60 x 60 cm berwarna abu-abu tua. Untuk ruang kolaborasi menggunakan tegel berukuran 50 x 50 cm berwarna *beige*.

Untuk ruang cipta karya berada di tengah taman dengan bentuk lantai lingkaran, ketinggian lantai + 0.15 cm dengan material koral sikat berwarna abu-abu dan kuning muda. Untuk ruang *brainstorming*, dan ruang makan memiliki ketinggian lantai + 0.15 m dengan menggunakan material tegel berukuran 60 x 60 cm berwarna abu-abu tua. Untuk taman kreatif menggunakan material tegel yang sama dengan galeri pada bagian terasnya dan pada bagian *outdoor* menggunakan koral sikat dan rumput asli. Untuk teras depan, samping dan belakang memiliki ketinggian lantai + 0.15 , + 0.12 dan + 0.10 m dengan material yang sama dengan ruang bercerita. Pada area taman menggunakan rumput asli dengan berbagai tanaman hias.

**C. Rencana Plafond Rumah Berbagi**



Gambar. 10. Rencana Plafond Rumah Berbagi Surabaya (Gambar: Penulis, 2019)

Material plafond menggunakan *gypsumboard* yang *difinishing* menggunakan cat berwarna putih dan merah muda dengan aksesoris berupa penurunan plafond dan pola garis menggunakan balok kayu yang *difinishing* menggunakan HPL bertekstur kayu. Untuk area *outdoor* menggunakan plafond dengan rangka besi yang tersusun sejajar dan menggunakan *skylight*. Pada bagian pusat pola lingkaran (ruang bercerita dan *book corner*) diberikan aksesoris berupa plafond *wiremesh* yang dibingkai dengan besi, *difinishing* warna kuning dengan komposisi seperti tangga. Plafond membentuk pola lingkaran dengan tinggi yang bervariasi pada beberapa ruang, elevasi yang paling tinggi yaitu di ruang bercerita dengan tinggi plafond + 4.20 m. elevasi paling rendah berada di teras dengan ketinggian plafond + 2.82 m.

**D. Main Entrance**

*Facade* bangunan tidak berubah terlalu banyak dari kondisi *existing*, hanya dilakukan finishing ulang dinding dengan

warna putih dengan aksesoris warna hijau dan kuning. Pada area teras depan dilakukan desain ulang dengan penggantian *furniture* dan menambahkan *signage* bertuliskan “Rumah Berbagi” yang *difinishing* berwarna kuning agar lebih menonjol dan terlihat.



Gambar. 11. Perspektif *Facade* Rumah Berbagi Surabaya (Gambar: Penulis, 2019)



Gambar. 12. Rencana *Main Entrance* Rumah Berbagi Surabaya (Gambar: Penulis, 2019)

**E. Perspektif Ruang**

Berikut adalah ruang beraktivitas dalam Rumah Berbagi serta 3D visualnya:

1) Taman dan Teras Depan

Teras depan bisa digunakan untuk bersantai dan menunggu bagi pengunjung setelah mengikuti acara, teras juga bisa digunakan sebagai lokasi untuk rekaman video dan berfoto.



Gambar 13. Perspektif Taman Depan Rumah Berbagi Surabaya (Gambar: Penulis, 2019)

2) Pos Satpam dan Area Sirkulasi/ *Parking Lot*

Pos satpam digunakan sebagai pusat keamanan dan tempat

memonitor CCTV yang dijaga oleh pihak keamanan. Selain itu terdapat area pemilahan paket untuk diambil petugas ekspedisi dan ojek *online*. Area sirkulasi berfungsi sebagai jalur keluar masuk stok barang. Area parkir disediakan bagi kendaraan roda dua dengan kapasitas 3 - 5 kendaraan.



Gambar. 14. Perspektif Pos Satpam Rumah Berbagi Surabaya (Gambar: Penulis, 2019)

### 3) Galeri Manik

Galeri manik dapat diakses langsung dari *main entrance*, galeri bertujuan untuk mengenalkan tentang manik-manik dan bahan kerajinan lainnya yang dapat digunakan untuk membuat aksesoris. Galeri terbuka bagi masyarakat umum tanpa batasan usia. Display pada galeri ada yang berupa manik-manik yang dihias beragam aksesoris, televisi dan *LED Touchscreen* yang dapat disentuh dengan beragam jenis animasi tentang *fashion* yang dapat dimainkan. Sistem display bahan kerajinan ada yang disajikan dalam keadaan terbuka dan boleh disentuh seperti koleksi beragam bentuk dan jenis manik, bahan dasar membuat aksesoris; untuk display yang tertutup dan tidak boleh disentuh seperti jenis bahan kerajinan yang rentan rusak, dan aksesoris dengan kualitas premium. Ruang ini mewadahi jenis kegiatan edukatif dan kolektif.



Gambar. 15. Perspektif Galeri Manik Rumah Berbagi Surabaya (Gambar: Penulis, 2019)

### 4) Beads Store

*Beads store* menjual beragam manik-manik, bahan kerajinan dan beragam aksesoris siap pakai yang dapat dijadikan hadiah atau cinderamata bagi peserta acara atau pengunjung. Sistem display untuk manik-manik dan kalung dengan cara digantung dan berada dekat dengan cermin, untuk gelang dan bros didisplay di manekin dan kotak kayu. Selain untuk melayani pembayaran belanjaan di *beads store*, kasir

juga melayani pendaftaran dan pembayaran untuk acara seminar, *workshop*, dan acara lain. *Beads store* memiliki pintu keluar langsung ke teras samping dan area parkir yang juga berfungsi sebagai jalur masuk pelanggan yang memiliki kebutuhan berbelanja saja.



Gambar. 16. Perspektif *Beads Store* Rumah Berbagi Surabaya (Gambar: Penulis, 2019)

### 5) Ruang Bercerita dan *Book Corner*

Ruang bercerita berfungsi sebagai ruang tunggu, ruang untuk bertemu klien (pembahasan topik ringan), ruang baca, ruang tamu, dan sebagai lokasi rekaman video atau *Instagram Live*. *Book corner* menyediakan beragam buku, majalah, tabloid mengenai manik-manik dan *fashion* yang dapat dibaca oleh para pengunjung. Ruang ini mewadahi jenis kegiatan kolaboratif, kolektif, kreatif, edukatif dan *home based creative economy*.



Gambar. 17. Perspektif Ruang Bercerita dan *Book Corner* Rumah Berbagi Surabaya (Gambar: Penulis, 2019)

### 6) Office

Di dalam ruang kerja terdapat beberapa area yaitu area administrasi, area *packing* dan *storage*, dan area *crafting*. Ruang kerja memiliki akses dari area sirkulasi, ruang bercerita, dan ruang kolaborasi untuk memudahkan sirkulasi karyawan.



Gambar. 18. Perspektif Office Rumah Berbagi Surabaya (Gambar: Penulis, 2019)

#### 7) Ruang Kolaborasi

Merupakan ruang diselenggarakannya seminar dan *workshop* besar dengan kapasitas mencapai 30 orang. Ruang ini memiliki beberapa jenis konfigurasi yang dapat diatur sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan acara. Fasilitas yang disediakan yaitu *sound system*, proyektor, stop kontak, meja dan kursi. Ruang kolaborasi dapat diakses oleh peserta melalui galeri, dapat diakses oleh karyawan dari ruang kerja, dan terdapat akses keluar ke teras belakang dan ruang cipta karya. Ruangan ini mewadahi jenis kegiatan kolaboratif, kolektif, kreatif, edukatif dan *home based creative economy*.



Gambar. 19. Perspektif Ruang Kolaborasi Rumah Berbagi Surabaya (Gambar: Penulis, 2019)

#### 8) Taman Kreatif

Taman kreatif adalah fasilitas bermain dan belajar untuk anak-anak yang diajak oleh orang tuanya yang sedang berkepentingan mengikuti acara. Di taman ini anak dapat belajar membuat aksesoris sederhana, disediakan pula buku bacaan dan beragam aksesoris yang cocok untuk anak-anak. Taman ini berupa area semi *outdoor* untuk anak bermain, yang dapat memberikan dampak positif bagi kesehatan fisik dan psikologis anak. Untuk alasan keselamatan, taman dibatasi oleh pagar yang dilengkapi dengan pintu *emergency*. Ruangan ini mewadahi jenis kegiatan kolaboratif, kolektif, kreatif, dan edukatif.



Gambar. 20. Perspektif Taman Kreatif Rumah Berbagi Surabaya (Gambar: Penulis, 2019)

#### 9) Ruang Karya Cipta, Taman dan Teras Belakang

Ruang cipta karya adalah ruang semi *outdoor* bagi peserta *workshop* atau pengunjung untuk dapat merasakan pengalaman melakukan kegiatan kreatif ditengah taman yang hijau. Atap terbuat dari material kaca sehingga cahaya matahari dapat menerangi dengan maksimal, untuk mengurangi suhu panas kaca yang digunakan memiliki lapisan logam transparan pada permukaannya. Kapasitas ruangan ini adalah 15 orang, fasilitas yang disediakan yaitu stop kontak, meja dan kursi. Meja berbentuk setengah lingkaran untuk memudahkan pengajar untuk menjangkau semua peserta *workshop* dan agar komunikasi menjadi lebih mudah. Ruangan ini mewadahi jenis kegiatan kolaboratif, kolektif, kreatif, edukatif dan *home based creative economy*.



Gambar. 21. Perspektif Ruang Cipta Karya, Taman dan Teras Belakang Rumah Berbagi Surabaya (Gambar: Penulis, 2019)

#### 10) Ruang *Brainstorming*

Ruang *brainstorming* dapat digunakan untuk rapat penting, diskusi kecil, dan seminar atau *workshop* eksklusif. Kapasitas ruang adalah 8 orang, fasilitas yang disediakan yaitu *glassboard*, WIFI, stop kontak, meja dan kursi. Ruangan memiliki *view* menghadap taman agar kegiatan di dalam ruang bisa menjadi lebih santai.



Gambar. 22. Perspektif Ruang *Brainstorming* Rumah Berbagi Surabaya (Gambar: Penulis, 2019)

### 11) Studio Foto *Outdoor*

Studio foto diletakkan di teras dengan tujuan agar bisa mendapatkan cahaya matahari dengan maksimal yang dapat sangat berpengaruh pada hasil foto, ketelitian warna produk, dan estetika foto. Studio foto dapat digunakan untuk menyelenggarakan *workshop* (kapasitas 5-6 orang) foto produk dengan menggunakan *handphone* dan bisa digunakan bagi anggota Koleksikikie untuk melakukan foto produk rutin. Studio foto dilengkapi dengan meja, tripod meja, manikin, beragam properti foto. Ruangan ini mewadahi jenis kegiatan kolaboratif, kolektif, kreatif, edukatif dan *home based creative economy*.



Gambar. 23. Perspektif Studio Foto Rumah Berbagi Surabaya (Gambar: Penulis, 2019)

### 12) Ruang pendukung

Ruang pendukung yang tersedia yaitu ruang makan, musolah, toilet dan westafel.



Gambar. 24. Perspektif Ruang Makan Rumah Berbagi Surabaya (Gambar: Penulis, 2019)



Gambar. 25. Perspektif Musolah Rumah Berbagi Surabaya (Gambar: Penulis, 2019)

## VII. KESIMPULAN

Rumah Berbagi Surabaya diharapkan dapat menjadi wadah bagi komunitas pengrajin aksesoris agar terjalin hubungan kekeluargaan yang erat di dalamnya, dapat memperkenalkan kegiatan dan hasil karya yang dihasilkan para pengrajin kepada masyarakat luas. Rumah Berbagi dapat berfungsi sebagai ruang menyelenggarakan aktivitas belajar, berlatih, berdiskusi, *workshop*, seminar, berdagang dengan saling berkolaborasi, berbagi, berkomunikasi, dan saling terbuka. Konsep Rumah Berbagi adalah ruang yang mengintegrasikan lima aspek kegiatan yaitu kolaboratif, kreatif, edukatif, kolektif, dan *home based creative economy*. Tujuan perancangan ini adalah untuk memberikan kesempatan bagi para ibu rumah tangga untuk mengembangkan keterampilan yang bersifat profitable bagi perekonomian keluarga, menambah pelanggan Koleksikikie dan Koleksikikie dapat semakin luas dikenal masyarakat.

Keunggulan dari perancangan Rumah Berbagi adalah desain ruang *user friendly*, *human oriented* dan sesuai kebutuhan pengguna. Melalui perancangan ini pula diharapkan dapat membantu pihak-pihak yang bergerak dalam perekonomian kreatif dalam menciptakan ekosistem yang kondusif bagi perkembangan perekonomian di Surabaya, dan memberikan dampak positif bagi masyarakat Surabaya dalam bidang aksesoris *fashion*.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan YME atas berkat-Nya studi dan jurnal ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada ibu Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn., M.Ds dan bapak Lucky Basuki S.E., M.H., HDII. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan saran dan masukan kepada penulis selama mengerjakan tugas akhir dan jurnal ini. Penulis juga menyampaikan banyak terima kasih kepada Riski Hapsari, anggota Koleksikikie dan Rumah Kreatif BUMN Bank Mandiri Surabaya selaku objek perancangan untuk tugas akhir ini, serta keluarga dan pihak lain yang telah berkontribusi membantu penulis selama pengerjaan tugas akhir yang tidak dapat disebutkan satu

persatu.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kuno, Naomi. *Tasteful Color Combinations*. Singapore: Graphic-Sha Publishing Co., Ltd. 2004.
- [2] BEKRAF. “Kebangkitan Ekonomi Kreatif”. *Retas* 1 (Desember 2016): 7. 12 Februari 2019. <<http://www.bekraf.go.id/pustaka/page/92-kebangkitan-konomi-kreatif-retas-vol-1-desember>>
- [3] Setiawan, Vienna E. F. “Perancangan Interior Makerspace dan Gallery Cafè “The Workshop” di Surabaya”. Skripsi. Surabaya: Universitas Kristen Petra. 2016. 12 Desember 2018. <<https://dewey.petra.ac.id/catalog/digital/detail?id=37441>>