

Implementasi Konsep Konektivitas pada Perancangan Interior *Surabaya Lettering Community Center*

Devi Elvina, Adi Santosa, Poppy F. Nilasari
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: devi.elvina26@gmail.com; adis@petra.ac.id; popie@petra.ac.id

Abstrak—Perancangan Interior *Surabaya Lettering Community Center* merupakan tempat berkarya dan apresiasi bagi para pecinta *hand lettering*, khususnya untuk komunitas *lettering* di Surabaya, yaitu *Subletter*. *Hand lettering* adalah seni menulis indah, yang menjadi sebuah tren di tengah-tengah kalangan millennial. Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai tempat berkarya dan apresiasi masyarakat, juga sebagai penghubung antara anggota komunitas dengan masyarakat Surabaya dan komunitas kesenian lainnya, baik untuk pengenalan komunitas, berkolaborasi, dan bersosialisasi. Harapan dari perancangan ini adalah untuk menjaga eksistensi komunitas *Subletter* di tengah-tengah masyarakat Surabaya, memberikan dampak positif untuk lingkungan dan sosial, dan mampu berbagi pengalaman serta mengedukasi masyarakat tentang *hand lettering*.

Kata Kunci—Perancangan Interior, Komunitas, *Lettering*, Surabaya.

Abstract— Interior Design of Surabaya Lettering Community Center is a place of workshop and appreciation for hand lettering lovers, especially for lettering community in Surabaya, known as Subletter. Hand lettering is the art of writing in a beautiful way, which is a trend among the millenials. The purpose of this design is as a place of work art and appreciation of the lettering community, also used as a connector between lettering communities and the people of Surabaya, and other arts communities, both for community recognition, collaboration, and socialization. The vision of this design is to keep the existence of the lettering community in Surabaya, Subletter, to have a positive impact on the environment and social, and to be able to share experiences and educate the public about hand lettering.

Keyword— Interior Designing, Community, *Lettering*, Surabaya.

I. PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

SENI menggambar huruf atau tulisan, secara umum dikenal sebagai *hand lettering*, merupakan salah satu seni yang diminati oleh kalangan remaja, khususnya generasi millennial di kota Surabaya. *Hand lettering* menjadi sebuah tren, khususnya di dunia maya, melalui media sosial seperti *Instagram*. *Hand lettering* dapat memberikan potensi untuk generasi muda Indonesia dalam berkarya. Pengenalan *hand lettering* melalui media sosial *Instagram* mampu memberikan motivasi dan inspirasi generasi muda untuk berkarya,

khususnya di bidang *hand lettering*. Jumlah peminat dan seniman *hand lettering* yang meningkat menjadi inspirasi bagi kalangan remaja untuk membentuk sebuah komunitas *hand lettering*. Peran dari anggota komunitas untuk memiliki kesadaran dan mampu bersosialisasi untuk meningkatkan hubungan anggota merupakan aspek yang penting dalam membentuk suatu komunitas. Komunitas membutuhkan wadah yang dapat digunakan untuk melakukan aktivitas, dukungan secara sosial, informasi, dan keperluan lainnya, untuk menunjang perkembangan komunitas secara kualitas dan kuantitas.

Salah satu komunitas *hand lettering* yang ada di Surabaya antara lain adalah *Subletter*. Komunitas ini berdiri sejak tahun 2015, yang diawali dengan niat para generasi muda Surabaya untuk membuat komunitas *hand lettering* yang berdomisili di Surabaya. Komunitas *Subletter* terbentuk melalui seniman-seniman *hand lettering* yang terinspirasi dari komunitas *hand lettering* yang sudah ada, yaitu *Kaligrafina*. *Kaligrafina* merupakan komunitas *hand lettering* yang berpusat di Kota Jakarta, sehingga dikarenakan batasan lokasi, muncullah komunitas yang berdomisili di Kota Surabaya untuk aktivitas atau kegiatan kebersamaan secara berkala, dengan tujuan untuk mengumpulkan para peminat atau seniman *hand lettering* yang ada di Surabaya.

Komunitas *Subletter* belum memiliki tempat dan fasilitas yang mampu menwadahi seluruh aktivitas dan kegiatan kebersamaan secara berkala dan maksimal hingga saat ini. Perpindahan dari satu tempat ke tempat yang lain menjadi hambatan bagi beberapa anggota mengenai lokasi dan waktu yang tidak berjalan sesuai dengan yang direncanakan di awal. Maka dari itu, untuk menwadahi dan memberikan fasilitas untuk aktivitas kolaborasi antar komunitas *lettering* maupun badan usaha lain, dibutuhkan suatu tempat yang tetap dan mampu menyokong keberlangsungan dan eksistensi dari komunitas. Melalui pertimbangan dan kendala yang dialami komunitas *Subletter*, diharapkan Perancangan Interior *Surabaya Lettering Community Center* mampu menjadi sarana yang mampu menampung karya dan berbagai macam aktivitas komunitas untuk mendukung komunitas *Subletter*, agar terus memberi dampak positif bagi masyarakat dan mampu menghidupkan lingkungan di sekitarnya.

B. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah dari Perancangan Interior *Surabaya Lettering Community Center* adalah sebagai berikut.

- Bagaimana merancang interior *Surabaya Lettering Community Center* sehingga dapat mewadahi dan memberikan fasilitas untuk aktivitas kolaborasi antar komunitas *lettering*?
- Bagaimana merancang fasilitas interior *Surabaya Lettering Community Center* yang dapat memberikan dampak positif bagi komunitas lain agar terus berkarya dan eksis di tengah-tengah masyarakat Surabaya?

C. TUJUAN PERANCANGAN

Tujuan dari Perancangan Interior *Surabaya Lettering Community Center* adalah:

- Memberikan fasilitas yang dapat digunakan oleh masyarakat sebagai sumber daya keberlangsungan komunitas *lettering* di Surabaya,
- Memberikan fasilitas kepada komunitas *lettering* di Surabaya untuk berkarya dan melakukan kegiatan kebersamaan secara kolaboratif,
- Menyediakan fasilitas untuk berbagai acara kolaborasi antara komunitas *lettering* di Surabaya dengan komunitas lainnya.

II. METODE PERANCANGAN

Berikut ini merupakan deskripsi metode perancangan yang digunakan sebagai bagian dari proses perancangan, yang terdiri dari 10 tahapan desain [2], antara lain:

A. DISCOVERY

Tahap ini adalah tahap yang pertama kali digunakan untuk memahami topik perancangan dan berfokus pada pengumpulan data-data yang dibutuhkan untuk perancangan. Data yang dikumpulkan terkait dengan data lapangan, data komunitas, data literatur, dan menganalisa tren *hand lettering* yang terkait dengan perancangan. Di tahap ini, perancang terlibat dalam kegiatan komunitas *Subletter* dan melakukan wawancara dengan anggota dan panitia utama dalam komunitas. Setelah itu, perancang menentukan lokasi perancangan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan terkait dengan kebutuhan komunitas.

B. OBSERVE

Perancang melakukan observasi terkait dengan data-data yang sudah dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Perancang perlu untuk mengumpulkan data pengguna secara rinci dan melakukan wawancara kepada anggota komunitas secara lebih lanjut. Data yang dikumpulkan diolah di saat yang bersamaan dengan pendekatan *etnografi*.

C. EMPATHIZE

Tahap ini merupakan tahap pengelolaan data pengguna yang diperoleh melalui pendekatan *etnografi*, di mana perancang terlibat langsung dalam kegiatan komunitas. Perancang fokus untuk memenuhi kebutuhan dan

menyelesaikan permasalahan ruang berdasarkan analisa terkait dengan visi misi komunitas dan kebutuhan komunitas.

D. LEVERAGE STORIES TO DISCOVER INSIGHT

Perancang menjabarkan kebutuhan dan permasalahan ruang secara lebih rinci ke dalam metode *programming*. Luaran produk berupa perencanaan kebutuhan ruang, matriks dan karakteristik ruang, besaran ruang minimal, *zoning*, *grouping*, dan pola sirkulasi.

E. FRAME AND REFRAME

Pada tahap ini, perancang melihat kembali secara keseluruhan melalui data yang dikumpulkan dan dianalisa secara rinci. Tujuannya adalah untuk menemukan pola dan pengelompokan data sesuai dengan klasifikasi yang ditentukan. Luaran produk berupa *design framework*, *problem statement*, dan *programmatic concept*.

F. IDEATE

Perancang mengelola *programmatic concept* menjadi *design concept*, dengan cara mengumpulkan berbagai macam alternatif solusi berdasarkan elemen-elemen desain. Luaran produk berupa *design concept*, *moodboard*, *design transformation*, dan sketsa alternatif.

G. DECIDE

Perancang mengeliminasi alternatif desain yang sudah dikumpulkan melalui proses *brainstorming* pada tahap *ideate*. Kemudian menentukan salah satu alternatif terbaik untuk memberikan peluang desain yang terbaik berdasarkan aspek-aspek yang mendukung inovasi dan keberlanjutan komunitas.

H. PROTOTYPE

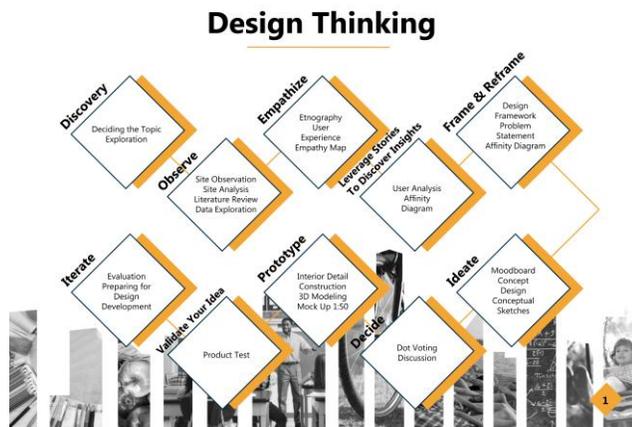
Perancang memberikan detail/ rincian desain ke dalam bentuk *technical drawing* sebagai realisasi dari desain yang sudah ditetapkan. Tahap ini sudah mengalami pengembangan desain lebih lanjut. Luaran produk berupa *layout final design*, *mechanical electrical*, gambar kerja detail elemen pembentuk ruang dan elemen pengisi ruang, dan *3D Rendering*.

I. VALIDATE YOUR IDEA

Pada tahap ini, perancang mengumpulkan *feedback* mengenai perancangan melalui kegiatan pameran hasil akhir perancangan. Luaran produk berupa produk yang diperlukan untuk pameran seperti *design board*, brosur, *x-banner*, maket presentasi skala 1:50, kartu nama, dan media pemasaran lainnya.

J. ITERATE

Tahap di mana perancang mengevaluasi berdasarkan *feedback* dari pembimbing dan senior yang ahli di bidang interior, komunitas, dan orang-orang secara acak. Hasil evaluasi dikumpulkan dan dikelompokkan untuk pengembangan desain berikutnya dan kembali ke tahap awal apabila desain dikembangkan secara lebih lanjut.



Gambar. 2. Bagan Metode Perancangan.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN HAND LETTERING DAN TIPOGRAFI

Hand lettering adalah karya seni menggambar huruf sebagai elemen utama, yang proses penggambaran hurufnya secara manual dengan menggunakan tangan. Karya seni *hand lettering* tidak memberikan batasan bagi pelaku seni *hand lettering* dalam mengekspresikan huruf sebagai bentuk komunikasi untuk menyampaikan sebuah informasi [4].

B. PUBLIC SPACE

Ruang publik tidak memberikan batasan bagi masyarakat untuk menyumbangkan suara, yang menjadi hak bagi setiap orang, khususnya di negara demokratis. Sehingga, ruang publik menjadi wadah bagi masyarakat untuk melakukan interaksi sosial, baik secara politik maupun umum. Interaksi sosial yang terjadi antara satu individu dengan individu yang lain dapat memberikan dampak positif bagi kualitas hidup masing-masing individu. Berikut ini merupakan fungsi dari ruang publik, antara lain [6]:

- *Positive Space*, di mana ruang publik dimanfaatkan untuk kegiatan-kegiatan yang sifatnya positif dan biasanya dikelola oleh pemerintah.
- *Negative Space*, ruang publik yang tidak dapat dimanfaatkan bagi kegiatan publik secara optimal karena memiliki fungsi yang tidak sesuai dengan kenyamanan dan keamanan aktivitas sosial dengan kondisi yang tidak dikelola dengan baik.
- *Ambiguous Space*, ruang yang digunakan untuk aktivitas peralihan dari kegiatan utama warga yang biasanya berbentuk seperti seperti ruang bersantai di pertokoan, *cafe*, rumah peribadahan, ruang rekreasi, dan sebagainya.
- *Private Space*, ruang yang dimiliki secara privat oleh warga yang biasanya berbentuk ruang terbuka *private*, halaman rumah, dan ruang di dalam bangunan.

C. COMMUNITY SPACE

Komunitas adalah suatu kelompok organisme (orang dan sebagainya) yang hidup saling berinteraksi dalam suatu daerah tertentu [3]. Komunitas merupakan suatu kumpulan nyata, teratur, dan tetap dari sekelompok individu yang menjalankan

perannya masing-masing secara berkaitan demi tercapainya tujuan yang telah ditetapkan bersama [5]. Manfaat komunitas antara lain:

- Sebagai media penyebaran informasi, di mana setiap anggota yang bergabung dalam suatu komunitas dapat saling bertukar informasi yang terkait dengan tema komunitas yang terbentuk,
- Sebagai media untuk menjalin relasi antar sesama anggota komunitas yang memiliki hobi atau bidang minat yang sama,
- Sebagai media untuk kegiatan saling bantu antar sesama anggota komunitas maupun di luar anggota komunitas (kolaborasi).

IV. DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

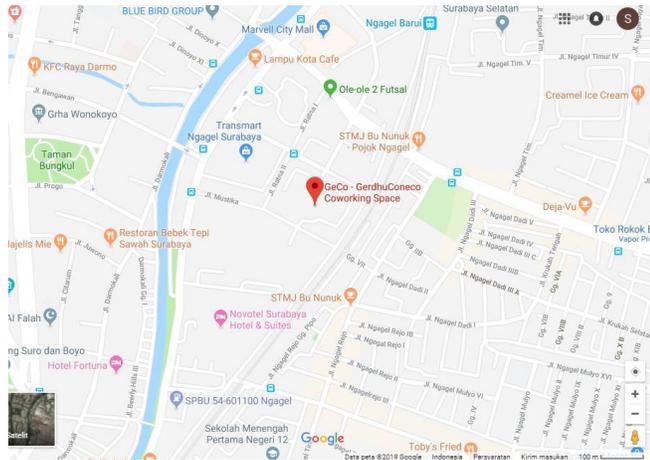
A. KOMUNITAS SUBLETTER

Subletter adalah komunitas *lettering* yang berbasis di Surabaya, yang terbentuk pada tahun 2015. Komunitas ini terdiri dari pelaku seni *hand lettering* yang ingin mengasah dan mengembangkan kemampuan seni *hand lettering*. Komunitas ini juga berkolaborasi dengan komunitas *lettering* lain seperti *Kaligrafina*, *Kreasidoarjo*, *Belajar Menulis*, dan lain-lain. Kegiatan rutin yang dilakukan antara lain:

- *Pen Meet Up*, salah satu kegiatan rutin komunitas untuk menjalin kebersamaan antara anggota komunitas yang sudah bergabung dengan anggota komunitas baru.
- *Workshop*, kegiatan yang bertujuan untuk mengedukasi para pemula, tingkat lanjut, maupun bagi penggemar yang hobi dan ingin belajar lebih lanjut mengenai *hand lettering*.
- *Exhibition* dan *Talkshow*, serangkaian acara yang dibuat dan dibuka untuk umum, dapat diikuti siapa saja, baik dari komunitas maupun non-komunitas. Rangkaian acara antara lain pameran karya *hand lettering*, *talkshow*, acara *band/* musik, *retail*, dan acara tambahan lainnya.

B. LOKASI PERANCANGAN

Lokasi perancangan interior *Surabaya Lettering Community Center* terletak di sebuah *co-working space* bernama *GECO*. Perancang memilih lokasi tersebut atas dasar pertimbangan kebutuhan komunitas akan lokasi yang mudah dijangkau. Lokasi berada di Jalan Ratna No. 14, Ngagel, Wonokromo, Kota Surabaya, di mana dapat disimpulkan bahwa lokasi terletak di Kota Surabaya bagian tengah. Selain itu, saat ini kegunaan ruang sesuai dengan kebutuhan komunitas, yaitu sebagai *co-working space*. Kondisi lingkungan berada di dalam AJBS, pusat komersial alat keperluan rumah tangga. Dengan adanya perancangan di lokasi ini, diharapkan tidak hanya memberi keuntungan kepada pihak komunitas namun menghidupkan kembali suasana di AJBS Surabaya.



Gambar. 2. Batasan Bangunan GECO Co-working Space Surabaya.

C. RUANG LINGKUP PERANCANGAN

Perancangan interior Surabaya Lettering Community Center menggunakan metode Design Thinking dan konsep yang diusung pada perancangan ini adalah konsep ruang konektivitas, di mana dalam ruang konektivitas terbagi menjadi ruang sebagai berikut:

- Ruang Berkumpul, merupakan ruang yang dapat memfasilitasi kegiatan sosialisasi, berbagi, dan berdiskusi.
- Ruang Kolaboratif, merupakan ruang yang dapat memfasilitasi kegiatan yang dilakukan secara teamwork, seperti workshop, pameran karya, pen meet up, dan exhibition.
- Ruang Edukatif, merupakan ruang yang dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran dan pengenalan kepada masyarakat untuk mengenal hand lettering.

Melalui kebutuhan-kebutuhan dan aktivitas yang didapat dari pengamatan, wawancara, serta pengalaman langsung melalui pendekatan etnografi (terlibat secara nyata dalam kegiatan komunitas, maka fasilitas yang disediakan beserta dengan aktivitasnya adalah:

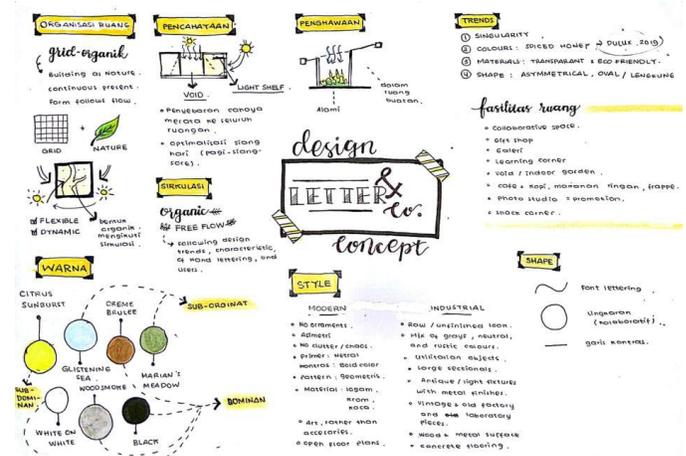
- Ruang Gathering, untuk mewadahi aktivitas talkshow, berkumpul dan bercengkerama, rapat dan diskusi, berbagi ilmu dalam sharing session, bersantai, kegiatan kebersamaan, dan kegiatan kemasyarakatan.
- Ruang Galeri, untuk mewadahi aktivitas pameran karya (exhibition) dan event-event tertentu.
- Ruang Retail, untuk mewadahi aktivitas menjual produk-produk hand lettering, dan merchandise.
- Ruang Photobooth, untuk mewadahi aktivitas foto yang dapat digunakan bersama untuk komunitas dan masyarakat, dan untuk foto produk, merchandise, dan hasil karya hand lettering baik dari kegiatan komunitas maupun workshop.
- Ruang Kolaborasi, untuk mewadahi aktivitas Pen Meet Up (berkumpul dan lettering bersama komunitas), serta aktivitas untuk membuat suatu event maupun karya tertentu.
- Ruang Sanitasi, berupa toilet, wastafel, dan wudhu.
- Ruang Musholla, untuk mewadahi aktivitas berdoa dan beribadah.

- Area parkir, untuk mewadahi aktivitas penyimpanan kendaraan motor pribadi.
- Ruang Eksperimen, untuk mewadahi aktivitas eksperimen atau praktek menggunakan alat-alat hand lettering.
- Ruang Penyimpanan, untuk menyimpan stok barang dari retail, bahan-bahan, dan media hand lettering.

V. KONSEP DAN TRANSFORMASI DESAIN

A. KONSEP PERANCANGAN

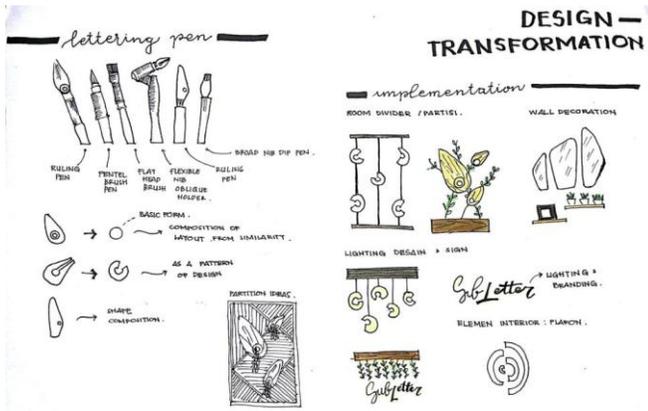
Konsep perancangan diangkat dari permasalahan utama, sehingga muncul konsep Connect, di mana konsep ini memuat nilai collaborative network, terhubung dengan alam di sekitarnya, solidaritas, menghubungkan masyarakat dengan komunitas, pusat berkumpul, dan terbuka untuk semua kalangan masyarakat Surabaya. Dari konsep Connect, muncul konsep yang lebih spesifik antara lain Letter & Co. Implementasi konsep pada elemen interior berupa organisasi ruang, pencahayaan, penghawaan, sirkulasi, warna, gaya desain, bentuk, dan fasilitas ruang.



Gambar. 3. Design Concept Perancangan Interior Surabaya Lettering Community Center.

B. TRANSFORMASI DESAIN

Perancang mengambil transformasi desain dari bentuk lettering pen yang kemudian disederhanakan dan dijadikan elemen interior berupa pola dan motif yang diimplementasikan pada pola layout, pola plafon, partisi ruang dan elemen dekorasi ruang.



Gambar. 4. Transformasi Desain Perancangan Interior Surabaya Lettering Community Center.

VI. DESAIN AKHIR

A. LAYOUT

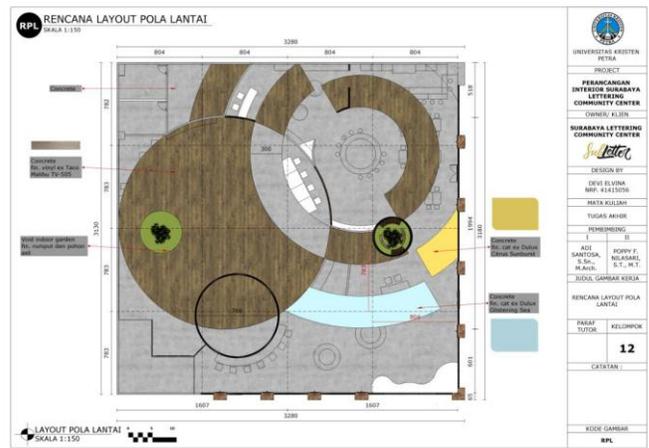
Penataan layout disusun berdasarkan aktivitas dan pola hubungan ruang yang saling berkaitan. Pengguna ruang dibagi menjadi 2 (dua) antara lain anggota komunitas *Subletter* dan masyarakat umum Surabaya. Penataan layout menggunakan organisasi ruang *grid-organik*, di mana memuat karakter *building as nature, continuous present, dan form follows flow*.



Gambar. 5. Rencana Layout Surabaya Lettering Community Center.

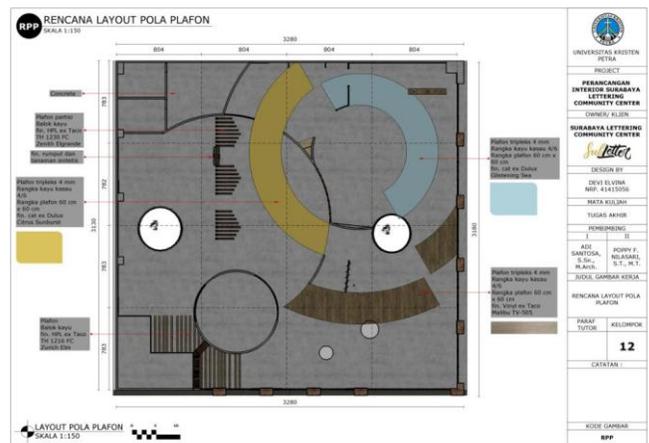
B. RENCANA LANTAI DAN PLAFON

Material yang digunakan pada rencana lantai adalah vinyl, *unfinished concrete*, dan *finished concrete*. Setiap ruang memiliki bagian yang menggunakan vinyl dan ada yang menggunakan *concrete* untuk menciptakan kesan dinamis pada ruang.



Gambar. 6. Rencana Layout Pola Lantai Surabaya Lettering Community Center.

Bagian plafon menggunakan material tripleks dengan rangka kayu kasau yang digantung pada rangka galvalum eksisting. *Finishing* yang digunakan adalah cat, HPL, dan vinyl. Komposisi pola plafon mengikuti pola lantai.



Gambar. 6. Rencana Layout Pola Plafon Surabaya Lettering Community Center.

C. POTONGAN

Ruangan yang ada pada Potongan A-A' antara lain (dari sisi kiri) Studio Foto, Ruang Rapat, *Gift Shop*, dan *Cafe*. Sedangkan, ruangan yang ada pada Potongan B-B' antara lain (dari sisi kiri) *Lobby*, *Galeri*, *Reading Corner*, dan *Collaborative Space*.



Gambar. 7. Potongan A-A' dan Potongan B-B' Surabaya Lettering Community Center.

Ruangan yang ada pada Potongan C-C' antara lain (dari sisi kiri) Collaborative Space, Studio Foto, dan Ruang Penyimpanan. Sedangkan, ruangan yang ada pada Potongan D-D' antara lain (dari sisi kiri) Cafe, Pintu Keluar, Pintu Masuk, dan Lobby.



Gambar. 8. Potongan C-C' dan Potongan D-D' Surabaya Lettering Community Center.

D. PERSPEKTIF



Gambar. 9. Lobby Surabaya Lettering Community Center.

Penerapan konsep pada lobby cenderung kuat pada brand image di mana tempat ini menunjukkan bahwa ini adalah milik komunitas hand lettering dan memberikan kesan dinamis pada ruang. Implementasi konsep menggunakan gaya desain modern industrial untuk menonjolkan kesederhanaan dan apa adanya, serta agar dapat mengikuti tren gaya desain masa kini. Void dekat dengan lobby untuk menciptakan suasana santai dan terbuka dengan alam.



Gambar. 10. Waiting Area dan Galeri Surabaya Lettering Community Center.

Elemen dinding pada galeri dimanfaatkan sebagai media untuk karya komunitas Subletter berupa mural dan beberapa bingkai gambar berisi konten karya Subletter. Selain sebagai elemen dekoratif, dapat dimanfaatkan untuk mendukung suasana ruang dan menjadi inspirasi bagi komunitas Subletter dan masyarakat di Surabaya.



Gambar. 11. Reading Corner Surabaya Lettering Community Center.

Gambar di atas merupakan area spot membaca untuk pengunjung Surabaya Lettering Community Center. Di sini, pengunjung tidak hanya membaca, namun dapat melakukan eksperimen mengenai hand lettering dengan menggunakan alat-alat yang sudah disediakan.



Gambar. 11. Bagian depan *Collaborative Space Surabaya Lettering Community Center*.

Konsep pada *collaborative space* menggunakan sifat keterbukaan, namun setiap tempat memiliki batasan area baik dari sekat ruangan dan dari pengelompokan penataan meja dan kursi. Implementasi elemen dekorasi menggunakan transformasi desain *lettering pen* terlihat pada partisi ruang.



Gambar. 12. Bagian dalam sisi kanan *Collaborative Space Surabaya Lettering Community Center*.

Void/ Indoor Garden pada *collaborative space* memiliki peran yang penting untuk memberikan kesegaran pada ruang. Tanaman yang digunakan adalah tanaman bambu sebagai lambang dari kesederhanaan, agar pengunjung dapat bekerja dan berkolaborasi dengan nyaman dan mampu merangsang kreativitas pekerja dalam *collaborative space*. Bentuk meja yang melingkar memberi keluwesan pada desain *collaborative space* dan keterbukaan untuk kegiatan kolaboratif.



Gambar. 13. Bagian dalam sisi kiri *Collaborative Space Surabaya Lettering Community Center*.

Area ini memberikan ruang sedikit lebih privasi pada pengguna *collaborative space*. Pada dinding ruang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peletakan informasi berupa pengumuman kegiatan maupun pameran karya komunitas, didukung dengan dekorasi seperti tanaman artifisial dan buku bacaan.



Gambar. 14. Sisi kiri *Gift Shop Collaborative Space Surabaya Lettering Community Center*.



Gambar. 15. Sisi kanan Gift Shop Collaborative Space Surabaya Lettering Community Center.

Ruang di atas adalah ruang *retail*, di mana produk buatan anggota komunitas dan produk lokal Surabaya dapat dijual untuk keberlangsungan dan keberlanjutan komunitas *Subletter*. Ruang *retail* terhubung langsung dengan area *cafe* untuk memaksimalkan penggunaan sirkulasi pengunjung.



Gambar. 16. Photobooth Area Collaborative Space Surabaya Lettering Community Center.

Photobooth Area terletak di dalam *cafe* tidak hanya sebagai fasilitas pengunjung, namun ruangan di *cafe* terkesan lebih dinamis dan tidak monoton. Penggunaan warna pada *cafe* juga mengikuti tren dan memiliki kesamaan dengan *collaborative space*.



Gambar. 17. Bar & Lounge Collaborative Space Surabaya Lettering Community Center.

Bar & Lounge menggunakan gaya *modern industrial* dengan memanfaatkan material bata pada dinding dan menggunakan elemen besi sebagai *image* dari suasana ruang. Makanan yang dijual cukup sederhana seperti *sandwich*, teh, olahan kopi, dan lain-lain.



Gambar. 18. Cafe Collaborative Space Surabaya Lettering Community Center.

Gambar di atas merupakan suasana tempat makan dari *cafe Surabaya Lettering Community Center*. Penataan layout meja dan kursi cukup sederhana untuk memaksimalkan tempat dan sirkulasi ruang yang ada.

VII. KESIMPULAN

Hand lettering merupakan seni menggambar huruf atau tulisan, yang menjadi tren di tengah-tengah masyarakat Surabaya, khususnya para generasi milenial. Oleh karena itu, dibentuklah sebuah komunitas *hand lettering* untuk mengumpulkan dan mengembangkan kemampuan generasi muda Surabaya di bidang *hand lettering*. Dengan adanya perancangan interior *Surabaya Lettering Community Center*, maka komunitas memiliki wadah untuk berkarya,

berkolaborasi, dan berapresiasi sebagai sesama pecinta *hand lettering* melalui konsep “*Letter & Co.*” untuk mengembangkan kemampuan seniman *hand lettering*. Konsep ini tidak hanya membantu menghidupkan suasana kebersamaan dalam komunitas, tetapi juga menghidupkan lingkungan khususnya di AJBS Surabaya, sehingga keberadaan komunitas memiliki peran positif tidak hanya untuk masyarakat Surabaya tetapi juga lingkungan yang ditempati komunitas untuk berkembang.

Fasilitas yang terdapat dalam perancangan ini antara lain *Collaborative Space, Galeri, Learning Corner, Void/ Indoor Garden, Cafe, Photo Studio, dan Snack Corner*. Fasilitas ini tidak hanya digunakan untuk komunitas *Subletter*, namun dapat dinikmati oleh masyarakat Surabaya agar terjalin suatu hubungan atau relasi secara tidak langsung agar eksistensi dari komunitas *Subletter* tetap terjaga. Selain itu, perancangan ini dapat memberikan edukasi kepada masyarakat Surabaya tentang *hand lettering* dan menjadi inspirasi bagi generasi muda untuk terus berkarya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, atas berkat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir berjudul *Perancangan Interior Surabaya Lettering Community Center* dengan baik. Penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada bapak Adi Santosa, S.Sn., M.Arch., selaku pembimbing 1, dan ibu Poppy Firtatwentyna Nilasari, S.T., M.T., selaku pembimbing 2, yang telah membimbing penulis dari awal hingga akhir. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn., M. Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra Surabaya dan kepada Komunitas *Subletter* yang telah terbuka dan menerima penulis untuk terlibat dalam kegiatan yang membantu penulis menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulis juga menyadari masih adanya kekurangan dalam Laporan Tugas Akhir ini, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perkembangan Tugas Akhir ini dan dapat memberikan manfaat yang positif untuk ke depannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Apriandi, Satria dan Asidigisianti Surya Patria. “*Hand Lettering Karya Nur Awaludin.*” *Jurnal Seni Rupa*, Volume 6 Nomor 01 (2018): 708-715.
- [2] Naiman, Linda. 18 Juli 2016. “How Design Thinking Adds Value to Innovation.” *Creativity at Work*. 24 Juli 2019 <<http://www.creativityatwork.com/2016/07/18/how-design-thinking-adds-value-to-innovation/>>.
- [3] Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. “Kamus Besar Bahasa Indonesia.” Jakarta: 2008.
- [4] Shabrina, Anisa. “Belajar Hand Lettering: Apa dan Bagaimana Membuatnya.” *Revius*. 2014. 19 November 2018. <<http://revi.us/belajar-hand-lettering/>>.
- [5] *Maxmanroe*. “Pengertian Komunitas: Arti, Manfaat, Jenis, dan Contohnya.” 2019. 25 Juni 2019. <<https://www.maxmanroe.com/vid/sosial/pengertian-komunitas.html>>.
- [6] Parlindungan, Johannes. 2013. “Good Public Space Index.” Universitas Brawijaya.