

FASILITAS PELATIHAN DESAIN DAN KETERAMPILAN KRIYA BATIK

Listya Arditanti dan Benny Poerbantano
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121 – 131, Surabaya
e-mail : | bennyp@petra.ac.id



Abstrak

UMKM kecil di Surabaya mulai berkembang. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya UMKM baru yang mulai tumbuh. Hal ini juga menandakan semakin meningkatnya kebutuhan tenaga kerja desainer baru untuk UMKM dalam membantu pembuatan produknya.

Tenaga desainer khususnya di Surabaya masih belum mencukupi. Sehingga hal ini menjadi salah satu landasan pembuatan proyek Fasilitas Pelatihan desain dan Keterampilan Kriya Batik ini yaitu sebagai tempat pembelajaran bagi masyarakat umum

khususnya yang berada di Surabaya untuk bisa memperoleh ilmu dalam hal fashion dan kriya, yang dikhususkan pada pakaian, sepatu dan aksesoris.

Kata kunci –UMKM, tenaga kerja, pakaian, aksesoris, sepatu

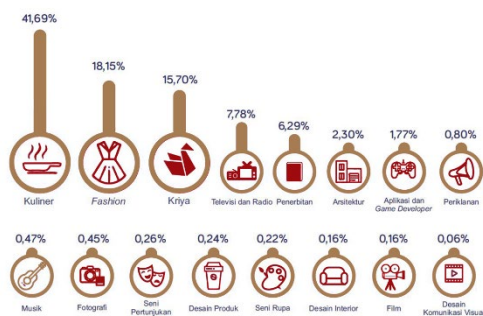
PENDAHULUAN

Latar belakang

Fashion dan kriya merupakan salah satu aspek yang berkontribusi cukup besar dalam

ekonomi kreatif. Selain itu, UMKM di Indonesia khususnya Surabaya juga mulai berkembang. Dalam 3 tahun ini, UKM di Indonesia telah naik 3,1% dari jumlah penduduk pada akhir 2016 (liptkan6, 2019). Seiring dengan berkembangnya UMKM ini pemerintah kota mengadakan program dalam rangka membantu pertumbuhannya UMKM baru. Hal ini adalah dengan membuat fasilitas pembelajaran yang fashion dan kriya yang difokuskan pada pembuatan produk berupa pakaian, aksesoris dan sepatu. Dengan adanya fasilitas ini diharapkan masyarakat bisa dengan mudah mengikuti proses belajar dan mengajar tentang fashion dan kriya sehingga bisa menjadi tenaga kerja baru untuk membantu membuat produk-produk.

Di Surabaya sendiri, fasilitas ini masih belum ada. Hal ini menjadi salah satu landasan berdirinya proyek ini. Dengan bekerja sama dengan pemerintah kota, Fasilitas ini diharapkan bisa menjadi salah satu tombak yang membantu memperbanyak tenaga kerja desainer yang aktif dan kreatif dalam membuat produk, sehingga fashion dan kriya bisa menjadi semakin makmur dan berkembang.



Gambar 1.1 Data statistik dan hasil survei ekonomi kreatif

Lokasi proyek

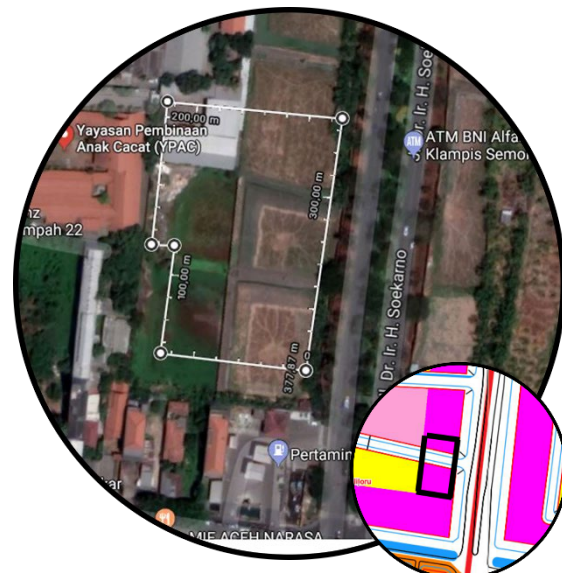
Lokasi: Jl. Ir. H. Soekarno
 Luas lahan: 8000 m²
 Tata guna lahan: perdagangan / jasa komersial
 GSB depan: 10 meter

GSB samping: 4 meter
 KDB maksimum: 50%
 KLB maksimum: 2 poin
 KTB maksimum: 65%
 KDH minimum: 10%

(Sumber: <http://petaperuntukan.cktr.web.id/>)

Batas-batas:

- Utara: jalan Semolowaru Utara V/IIA dan tanah kosong
- Barat: jalan Semolowaru Utara V/IIA dan Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPAC)
- Timur: Jl. Ir. H. Soekarno
- Selatan: jalan Semolowaru Utara V/IIA dan pom bensin pertamina



Gambar 1.2 Site proyek

Tujuan proyek dan sasaran pengguna

Fasilitas pelatihan desain dan keterampilan kriya batik ini diharapkan dapat menjadi sebuah wadah edukasi masyarakat yang memiliki minat dalam membuat produk-produk yang berhubungan dengan batik. Selain itu juga diharapkan bisa memunculkan banyak tenaga kerja baru yang siap untuk terjun ke dunia fashion dan kriya yang difokuskan pada pembuatan pakaian, aksesoris dan sepatu. Hal ini juga tidak dapat dipungkiri bahwa dapat

terjadinya banyak UMKM kecil baru yang muncul, sehingga dapat membantu meningkatkan ekonomi kreatif khususnya di Surabaya.

Sasaran pengguna untuk proyek ini adalah masyarakat luas yang dikhususkan dari Kota Surabaya yang memiliki ketertarikan terhadap fashion dan kriya.

Masalah desain

Karena target yang cukup universal (umum) dan juga dikhususkan pada pengguna yang belum memiliki pekerjaan, masalah desain yang muncul adalah bagaimana membuat bangunan yang dapat membantu orang-orang untuk merasa nyaman dan terpenuhi kebutuhannya dalam proses belajar mengajar pada proyek ini.

Dari segi bangunan, masalah yang muncul adalah bagaimana cara membuat bangunan yang dapat memfasilitasi semua kegiatan. Selain itu juga, karena pakaian, aksesoris dan sepatu ini memiliki urutan memproduksi yang berbeda-beda, sehingga butuh banyak fasilitas yang berbeda antara ke-3 materi tersebut.

- Adanya batasan dalam berteman karena menarik diri dari orang-orang sekitarnya
- Mendapat '*judgement*' dari komunitas dan anggota keluarga

Konsep desain

Diambil dari masalah desain dan pendekatannya, dapat disimpulkan bahwa pengguna pada bangunan ini banyak yang masih takut untuk memulai kembali. Sehingga desain proyek ini diharapkan tidak menambah beban pengguna namun bisa menjadi landasan awal yang baru.

Konsep Adaptable dipilih menjadi salah satu konsep yang dinilai bisa menyelesaikan masalah antara desain dan penggunanya. Konsep ini berfokus pada pembuatan bangunan yang dinilai sering ditemui oleh masyarakat luas, sehingga orang-orang tersebut tidak merasa tertekan dalam prosesnya untuk memulai awal yang baru. Bangunan yang sering ditemui oleh masyarakat ini adalah bangunan rumah tinggal, toko, dan lain-lain.

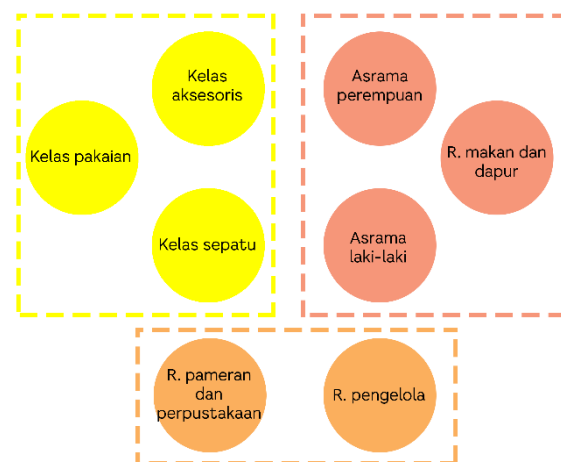
PERANCANGAN BANGUNAN

Pendekatan desain

Pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan perilaku dimana orang-orang yang belum memiliki pekerjaan memiliki aspek psikologis sebagai berikut:

- Memiliki sifat rendah diri
- Berkelompok dengan orang-orang yang sama-sama tidak bekerja
- Memiliki penghalang dalam mengisi cita-cita

Zoning



Gambar 2.1 zoning bangunan

Tatanan masa bangunan terbagi menjadi 3 zona. Zona pertama adalah zona penunjang yang terbuka untuk umum (zona oranye) dimana semua orang dapat masuk ke bangunan ini. Zona publik yang merupakan zona penerima tersebut terbagi menjadi 2 bangunan dengan fungsi yang berbeda yaitu ruang pameran dan perpustakaan serta ruang pengelola.

Zona selanjutnya adalah zona pembelajaran (zona kuning). Zona ini terbagi menjadi 3 bangunan menurut fokus pembelajarannya. Bangunan tersebut adalah kelas sepatu, kelas aksesoris dan kelas pakaian. Zona ini sudah termasuk zona privat sehingga orang yang dapat memasuki kawasan ini sudah terbatas.

Zona terakhir adalah zona penginapan (zona merah). Pada zona ini bangunan juga terbagi menjadi 3 yaitu asrama perempuan, asrama laki-laki serta ruang makan dan dapur. Sama dengan zona sebelumnya, Zona ini juga merupakan zona privat sehingga tidak semua orang dapat masuk.

Material bangunan

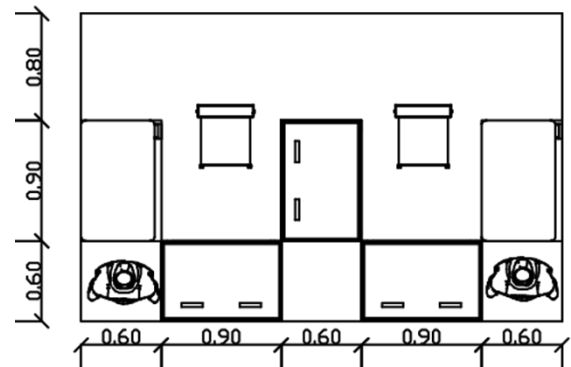
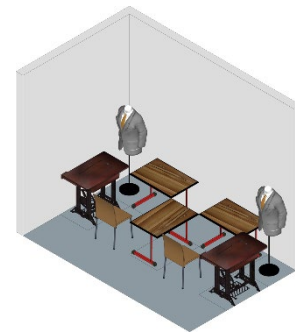
Material lantai yang digunakan pada bangunan ini adalah beton plester. Material ini dipilih untuk mengurangi kesan formal sehingga lebih nyaman dalam beraktifitas

Material dinding yang digunakan adalah batu bata karena batu bata adalah salah satu material yang cukup banyak dijumpai

Material struktur yang dipilih adalah beton bertulang. Selain karena material ini cukup mudah dijumpai, juga karena material ini kuat dan murah.

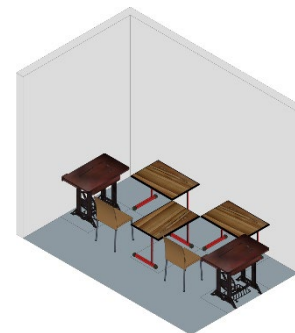
Material atap yang digunakan adalah genteng. Alasannya adalah karena material ini mudah dijumpai dan murah.

Skala kebutuhan ruang



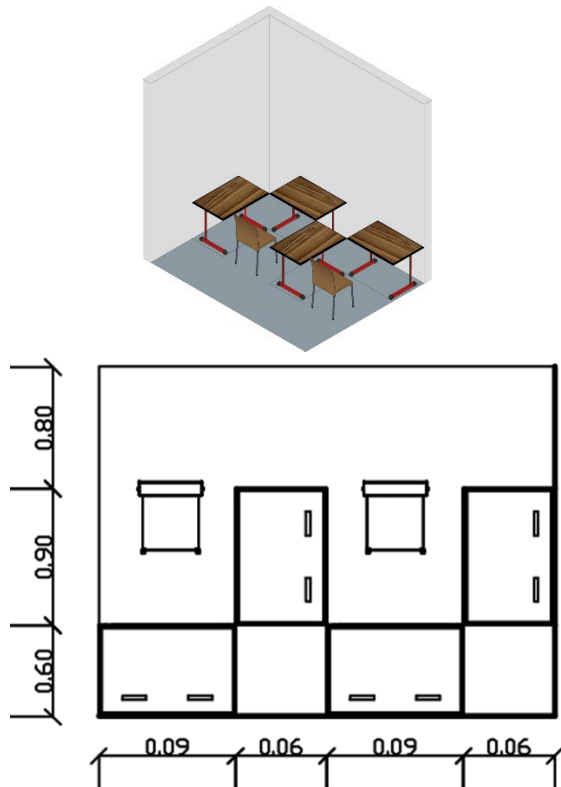
Gambar 2.2 dan 2.3 skala kebutuhan ruang pakaian

Penataan ini dibuat untuk 2 orang. Penataannya meliputi 2 mesin jahit, 2 meja, 1 meja obras dan 2 manekin.



Gambar 2.4 dan 2.5 skala kebutuhan ruang aksesoris

Penataan ruang ini juga dibuat untuk 2 orang. Berbeda dengan pakaian, ruang untuk aksesoris ini tidak menggunakan manekin namun hanya 2 mesin jahit, 2 meja dan 1 mesin obras saja.



Gambar 2.6 dan 2.7 skala kebutuhan ruang sepatu

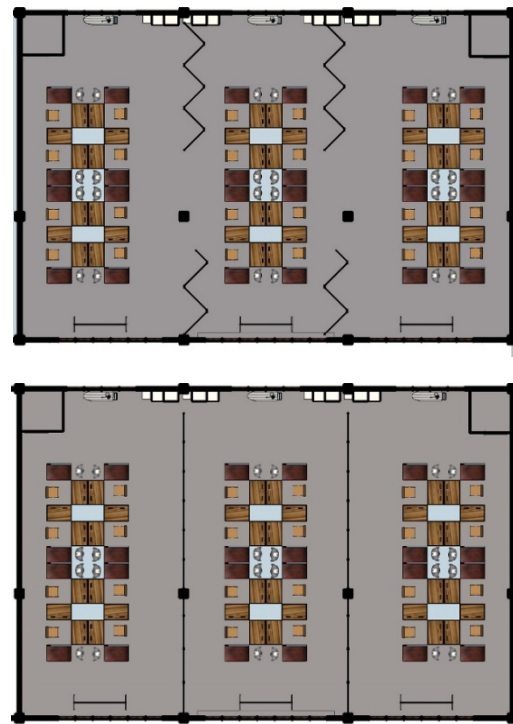
Berbeda dengan keduanya, Kebutuhan pada sepatu kebanyakan menggunakan mesin-mesin yang cukup besar dan banyak. Sehingga untuk penataan pribadinya hanya terdiri dari meja dan mesin jahit saja.

Pendalaman Karakter Ruang

1. Karakter ruang kelas

Karakter ruang ini diatur berdasarkan perbedaan karakter pada penggunaanya yang selalu berubah-ubah. Beberapa pengguna lebih memilih bekerja dalam kelompok-kelompok besar dan beberapa juga memilih untuk bekerja di kelompok kecil. Dengan

adanya perbedaan ini, adanya pembatas yang fleksibel digunakan, yaitu berupa partisi lipat.



Gambar 2.3 & 2.4 Gambar potongan denah ruang kelas



Gambar 2.5 & 2.6 Perspektif ruang kelas

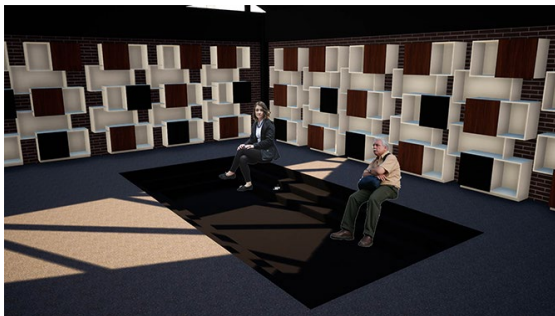
Suasana yang diinginkan pada ruang ini adalah nyaman namun tetap fokus, sehingga perpaduan antara warna kuning dan coklat dipilih. Warna kuning dapat memberikan efek

ceria dan optimis, sedangkan warna coklat dapat memberikan efek lembut dan hangat. Dari kedua warna ini, warna kuning diberikan hanya sebagai *highlight* dari ruang tersebut, karena terlalu banyak penggunaan warna kuning juga dapat menimbulkan kesan mengganggu dan sulit fokus.

2. Karakter ruang perpustakaan

Pada ruang perpustakaan terdapat 2 suasana yang ingin dimunculkan. Yaitu suasana yang intim dan terpisah. Dari kedua suasana ini dibuat pemisah berupa lantai yang dinaikkan. Dikutip dari D.K.Ching, "selain mendukung adanya pemisah dari kedua ruang yang berbeda, salah satu area dinaikkan untuk mengurangi skala bangunan."

Pada suasana intim, tatanan masa yang dipilih adalah sosiopetal. Sedangkan untuk suasana terpisah menggunakan tatanan sosiofugal. Sosiopetal



Gambar 2.7 interior tatanan sosiopetal

Menurut buku Arsitektur dan perilaku, ruang sosiopetal adalah penataan ruang yang mampu memfasilitasi interaksi sosial. Sehingga untuk mendukung terjadinya interaksi tersebut, ruang diturunkan agar memiliki kesan intim. Selain itu juga, dengan diturunkannya lantai tersebut membantu orang-orang untuk memfokuskan diri kedalam.

Sosiofugal



Gambar 2.8 interior tatanan sosiofugal

Berbeda dengan sosiopetal, ruang sosiofugal adalah tatanan ruang yang diharapkan dapat membantu mengurangi interaksi sosial. bentuk yang digunakan adalah bentuk S dimana pada lengkungannya dapat membentuk 2 ruang. Selain itu juga dapat menjadi pembatas antara 2 ruang tersebut.

3. Karakter ruang selasar



Gambar 2.9 & 2.10 ruang luar

Suasana yang ingin ditimbulkan pada ruang sirkulasi ini adalah rindang dan akrab. Salah satu sisi bangunan dibuat masif yang merupakan tembok yang ber-material batu bata dan jendela. Sedangkan pada sisi bangunan lainnya dibuat terbuka dengan penambahan tanaman *lee kwan yew* dan *kisi-kisi kayu*.

Penempatan lee kwan yew dan kisi-kisi kayu ini menjadi pembatas 2 ruang sirkulasi yang berbeda, yaitu sirkulasi ruang luar dan sirkulasi ruang kelas. Karena beberapa pengguna yang memiliki ciri rendah diri, tanaman ini bisa menjadi tameng pada mereka yang takut pada lingkungan sekitar.

Struktur

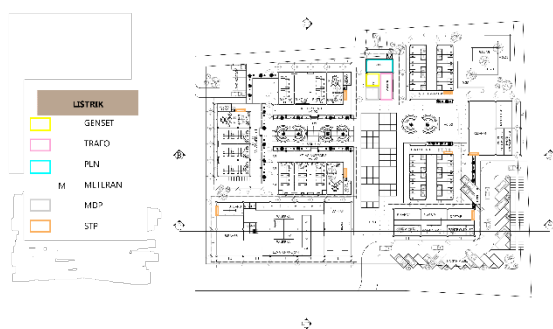
Pada proyek ini, rata-rata jumlah lantainya merupakan 1 lantai. Sehingga material struktur yang digunakan adalah beton bertulang sedangkan untuk material dinding menggunakan material batu bata. Struktur rangka yang digunakan adalah struktur rangka beton bertulang yang memusatkan beban ke dalam tanah.

Beton bertulang dipilih karena merupakan salah satu material yang ekonomis dan kuat. Ukuran kolom yang digunakan adalah 55x55cm untuk bentang 10m dan ukuran 35x35cm untuk bentang 6m. Sedangkan untuk ukuran balok yang digunakan adalah 85x45cm untuk bentang 10m dan 50x25cm untuk bentang 6m.

Material dinding yang digunakan adalah material batu bata dengan pertimbangan material tersebut cukup ekonomis dan mudah didapatkan.

Utilitas

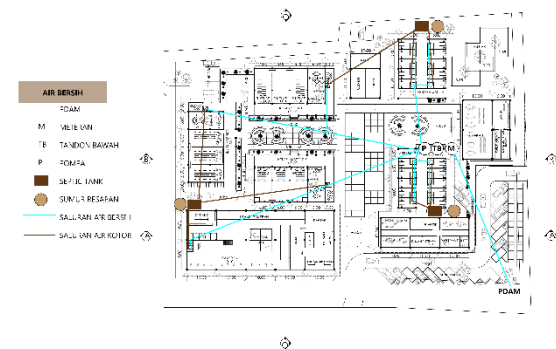
1. Utilitas listrik



Agar tidak mengganggu kenyamanan, bangunan utilitas diletakkan dipaling belakang dan memiliki sirkulasi dan parkir tersendiri

Untuk sirkulasi pengisian solar pada genset menggunakan keregerobak dorong yang juga menggunakan sirkulasi pada belakang bangunan.

2. Utilitas air



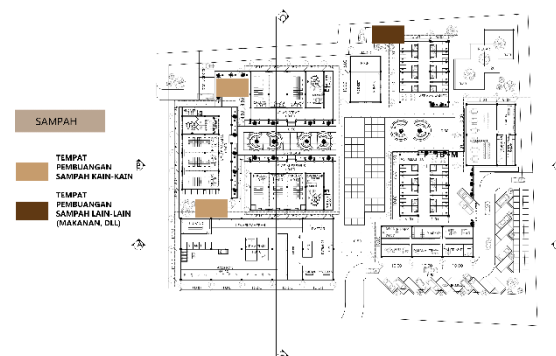
AIR KOTOR

Karena bangunan bermassa banyak, sumur resapan diletakkan di 3 buah tempat yang terpisah. proses penyalurannya adalah dari TOILET kemudian ke sumur RESAPAN

KOTORAN

Proses peyalurannya adalah dari toilet kemudian dilanjutkan menuju septik tank dan dilanjutkan ke sumur resapan.

3. Utilitas sampah



Utilitas sampah pada bangunan dipisah menjadi 2, yaitu sampah kain dan sampah pembuangan. Sampah kain juga diletakkan di 2 tempat berbeda untuk mempermudah proses pembuangan dari dalam kelas menuju ke pembuangan pertama. Selain itu, letak sampah ini juga cukup dekat dengan kelas-kelasnya. Berbeda dengan sampah kain, sampah basah yang terdiri dari makanan, minuman, maupun sampah lainnya diletakkan agak jauh dari kelas. Letaknya juga ditempatkan di area belakang untuk mempermudah sirkulasi utilitas dari pembuangan ke TPS.

KESIMPULAN

Fasilitas pelatihan desain dan keterampilan kriya batik ini merupakan salah satu fasilitas yang mewadahi pembelajaran khususnya pada pakaian, aksesoris dan juga sepatu. Dengan menggunakan pendekatan perilaku, bangunan ini dibangun dengan harapan dapat menjadi salah satu tempat bagi orang-orang yang datang agar dapat menambah kepercayaan dirinya serta menambah ilmu dan keahlian dalam membuat produk-produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis D.K. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tataan*. Edisi ketiga. Diterjemahkan oleh: Simarmata, Hangan. Jakarta: Airlangga.
- Laurens, Joyce Marcella. 2004. *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Bandung: Grasindo.
- Putra, Cifra Nadia. (2018, Juli 31). Diakses dari <https://www.bekraf.go.id/pustaka/pa/ge/data-statistik-dan-hasil-survei-khusus-ekonomi-kreatif>
- Swasty, Wirania. 2010. *A-Z Warna Interior Rumah Tinggal*. Depok: Griya Kreasi.