NASKAH PUBLIKASI KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR PASAR SENI DAN KERAJINAN MARGOYOSO JEPARA



Ahmad Mufid Faiz NIM 1610199123

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020

LEMBAR PENGESAHAN

Naskah Publikasi Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR PASAR SENI DAN KERAJINAN MARGOYOSO JEPARA diajukan oleh Ahmad Mufid Faiz, NIM 1610199123, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pengelola Tugas Akhir pada tanggal 31 Juli 2020 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

<u>Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.</u> NIP.197703152002121005/NIDN.0015037702

NASKAH PUBLIKASI KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR PASAR SENI DAN KERAJINAN MARGOYOSO JEPARA

Ahmad Mufid Faiz

Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta Jl. Parangtritis km 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta HP: +62 823 2403 0468 Email: amufid123@gmail.com

ABSTRACT

Art and craft market is a place to sell and buy materials arts and stuff from produsen to consumen and be a place for promotion activity and marketing varieties of supporting promotion activity. the aim of planing an Margoyoso jepara's art and its Craft market interior is be able to create space arrangement and strong image in supporting all activities on a market as an effort to introduce and sales art and craft product of Jepara. The consept of this planning is Jalagaseni with local contemporer style that apply on design element, decoration element, materials using, colors and space arrangement, along with facilities adding that expect optimalize of activity which on going at Margoyoso jepara's art and its craft market

Keywords: Art and craft market, Local-contemporary, Local Wisdom, Jepara

ABSTRAK

Pasar Seni dan Kerajinan adalah suatu tempat tempat transaksi jual-beli materi atau barang seni dari produsen kepada konsumen dan menjadi wadah untuk menampung kegiatan promosi dan pemasaran beragam jenis kegiatan penunjang kesenian. Tujuan perancangan interior Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara yaitu dapat menciptakan tatanan ruang dan citra kuat dalam yang mendukung seluruh kegiatan di dalam pasar sebagai upaya untuk memperkenalkan dan memasarkan hasil produk seni dan kerajinan khas Jepara. Konsep yang diangkat dalam perancangan ini adalah Jalagaseni dengan menerapkan gaya Local-Kontemporer yang diaplikasikan dalam bentuk elemen desain, elemen dekoratif, penggunaan material, warna dan penataan ruang, serta penambahan fasilitas-fasilitas yang diharap dapat mengoptimalkan kegiatan yang berlangsung di Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara.

Kata kunci: Pasar Seni dan Kerajinan, Lokal-Kontemporer, Kearifan Lokal, Jepara

I. Pendahuluan

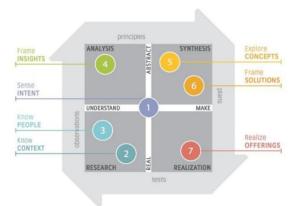
Secara garis besar Pasar Seni merupakan kombinasi fungsi komersial, ruang terbuka publik yang rekreatif, edukatif dan sebagai pendukung terbentuknya wisata kesenian dan kerajinan serta sebagai media promosi produk kesenian dan kerajinan daerah.

Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara merupakan salah satu pasar yang ada di Kabupaten Jepara yang saat ini dimiliki oleh pemerintah daerah Kabupaten Jepara dibawah dinas Perindustrian dan Perdagangan kabupaten Jepara. Pada tahun 2014 pihak pengelola mengganti nama Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara menjadi Margoyoso One Stop Shopping untuk mengubah citra pasar, namun upaya tersebut dirasa kurang efektif dan produktif untuk menarik pengunjung, alhasil sekarang masih banyak kios kosong yang terbengkalai.

Berdasarkan hal-hal di atas, penulis tertarik untuk membuat perancangan dan perencanaan Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara sebagai tugas akhir. Dengan adanya perancangan dan perencanaan Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara ini diharapkan dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang ada sehingga menciptakan tatanan ruang yang dapat mengakomodasikan seluruh kegiatan yang ada dan pada akhirnya dapat menarik para wisatawan baik domestik maupun mancanegara untuk berkunjung ke Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara.

II. Metode Perancangan

Proses perancangan yang diterapkan ialah proses desain inovasi yang dikembangkan oleh Vijay Kumar.



Gb. 1. Bagan Pola Pikir Perancangan (Sumber: 101 Design Methods, Vijay Kumar, 2013)

Ke tujuh mode di atas dibagi lagi ke dalam metode-metode yang disesuaikan dengan permasalahan desain inovasi. Metode-metode tersebut dirangkum dalam tiga metode desain yang akan dijabarkan seperti berikut.

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah pengumpulan informasi dari narasumber terpercaya yaitu seperti Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Jepara, Pengelola dan Pengguna Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara, dan orang-orang yang berkaitan dengan perkembangan Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara, kemudian penelusuran media populer seperti media siaran, konten web, dan majalah populer untuk mencari tahu perkembangan terbaru coworking space, yang terakhir adalah wawancara dengan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Jepara, Pengelola dan

Pengguna Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara, dan orang-orang yang berkaitan dengan perkembangan Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara untuk mencari informasi tentang Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara. Output yang dihasilkan dari metodemetode ini adalah data fisik dan data non fisik yang digunakan sebagai acuan dalam mendesain. Sedangkan, untuk metode penelusuran masalah yang digunakan adalah kunjungan lapangan dan metode jaringan aktivitas.



Gb. 2. Foto Fasad Bangunan Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara (sumber: Survey Lapangan, 2019)



Gb. 32. Foto Area Entrance lantai 1 Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara (sumber: Survey Lapangan, 2019)



Gb. 43. Foto lantai 2 Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara (sumber: Survey Lapangan, 2019)

- b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain
 Metode pencarian ide yang digunakan adalah prinsip-prinsip peluang
 yang berdasar dari daftar kebutuhan, dan peta pikiran peluang.
 Sedangkan, untuk metode pengembangan desain yang Digunakan adalah
 pembuatan sketsa-sketsa konsep berupa *moodboard*, dan bentuk visual
 lainnya.
- c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain Metode evaluasi yang digunakan adalah metode evaluasi solusi dengan mengevaluasi alternatif desain untuk mendapatkan hasil terbaik.

III. Pembahasan dan Hasil Perancangan

A. Permasalahan Desain

Berdasarkan data-data yang telah didapat serta dianalisis, baik data lapangan, data literatur, dan data hasil wawancara dari klien, permasalahan pada perancangan Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara ini adalah:

- 1. Bagaimana merancang interior Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara yang dapat memperkuat citra dan memberikan *experience* berbeda kepada pengunjung dengan menerapkan kearifan lokal kota Jepara menjadi sebuah elemen desain dan tatanan ruang?
- 2. Bagaimana merancang interior Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara yang mampu mewadahi aktifitas di dalamnya sebagai upaya untuk memperkenalkan dan memasarkan hasil produk seni dan kerajinan di Jepara?

B. Ide Solusi

Berdasarkan pernyataan masalah yang diperoleh, solusi desain dibentuk dengan menerapkan pendekatan kearifan lokal. Berikut ini adalah rincian ide solusi secara spesifik pada perancangan interior Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara.

Tabel. 1. Ide Solusi Desain (Sumber: Hasil Analisis, 2020)

Ide Solusi	Detail Solusi
	Mentransformasikan bentuk motif
	Tenun Ikat Troso di material kayu
Menerapkan kearifan lokal kota	yang diaplikasikan pada fasad dan
jepara dalam bentuk elemen	plafon.
desain dan elemen dekoratif	Mentransformasikan bentuk
	Ukiran Macan Kurung kedalam
	desain Soft Seating.
	Mentransformasikan bentuk joglo
	kedalam desain fasad kios dan
	komponen joglo berupa umpak
	yangdiaplikasikan ke dalam desain
	Bench pada area main entrance.
	Mentransformasikan bentuk Impes
	dari tradisi Baratan kedalam desain
	Front Desk dan pot tanaman pada

	kolom-kolom tiang.
Mengubah layout agar mampu memenuhi kebutuhan ruang dan aktivitas di dalam pasar	Memisahkan area jual beli yang difokuskan pada lantai 1 dan area edukasi dan hiburan dilantai 2 Menambah ruang/area untuk edukasi pelatihan tentang ukir
Pemilihan material dengan tekstur dan warna alami	Penggunaan material kayu dan <i>Concreate</i> sebagai material utama. Membuat permainan tekstur kontras antara kasar dan halus. Memakai warna alami dari material yang dibantu dengan pencahayaan alami.

C. Konsep Desain



/Jalaga/ dari bahasa sansekerta artinya tempat, bidang/ruang

/Seni/ dari bahasa Melayu Riau (Sungai Rokan) sonik yang berasal dari kata 'so' atau 'se' artinya adalah 'satu', seni berarti suatu yang halus bentuk rupa maupun sifatnya.

menceritakan tentang keindahan, tentang tradisi, tentang ruang-ruang dan isinya dengan pesan yang sama dalam bentuk yang berbeda dimana pasar bukan hanya sebagai tempat jual beli, namun bisa manjadi wadah edukasi, rekreasi dan hiburan.

Local IdentityAttraction



Desain yang menjunjung identitas kota Jepara. Memberikan *experience* yang berbeda kepada pengunjung.

HarmonyDynamic



Desain bermain warna, form, bentuk yang dinamis, selaras dan harmonis.

Universal Desain



Desain menyesuaikan dengan space, activity, dan people (Disability)

Gb.5. Konsep Penerapan Desain

(Sumber: Penulis, 2020)

Dalam perancangan interior Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara ini, desainer ingin menerapkan pendekatan Kearifan Lokal untuk memberikan experience, pengetahuan dan cerita terhadap pengunjung yang datang dengan keanekaragaman seni, budaya, tradisi, adat istiadat, kesenian dan potensi alam kota Jepara. Maka dari itu muncullah ide konsep "Jalagaseni", yang diambil dari kata /Jalaga/ dari bahasa sansekerta artinya tempat, bidang atau ruang (Purwadi dan Eko Priyo Purnomo, 2008). Dan kata /Seni/ dari bahasa Melayu Riau (Sungai Rokan) sonik yang berasal dari kata 'so' atau 'se' artinya adalah 'satu', seni berarti suatu yang halus bentuk rupa maupun sifatnya (Jonkobet, 2014). Dalam hal konteks ini, pasar seni dan kerajinan ini ingin menceritakan tentang keindahan, tentang tradisi, tentang ruang-ruang dan isinya dengan pesan yang sama dalam bentuk yang berbeda dimana pasar bukan hanya sebagai tempat jual beli, namun bisa manjadi wadah edukasi, rekreasi dan hiburan yang nantinya akan menciptakan citra baru pada Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara.

Penerapan gaya pada desain interior Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara menggunakan gaya Lokal-Kontemporer yang memberikan tampilan dengan nuansa tradisional namun dengan sentuhan kekinian. Gaya Kontemporer merupakan gaya yang merujuk pada gaya dan tren masa kini, bersifat dinamis dan tidak terikat oleh suatu era. Berbeda dengan modern yang menandakan sebuah era setelah era tradisional atau pra industri. Gaya lama yang diberi label kontemporer akan menghasilkan suatu desain yang lebih segar dan berbeda. Lokal content yang diterapkan merupakan kombinasi dari beberapa unsur local kota Jepara mulai dari seni, budaya, tradisi, adat istiadat, kesenian dan potensi alam.



Gb.6. Pasar Kontemporer Sarijadi Bandung (Sumber: Pinterest, 2020)

Suasana yang diterapkan adalah tentang harmoni dan keselarasan, menunjukkan korelasinya terhadap keanekaragaman seni, budaya, tradisi, adat istiadat, kesenian dan potensi alam kota Jepara dalam bentuk elemen desain, elemen dekoratif, penggunaan material dan warna serta penataan ruang agar dapat mampu memberikan *experience* dan cerita kepada pengunjung Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara.



Gb.7. Moodboard suasana ruang yang akan dicapai (Sumber: Pinterest, 2020)

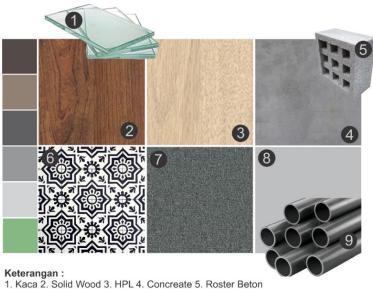
Tema dari perancangan interior Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara adalah Kearifan Lokal Jepara dengan mengambil objek utama yaitu ukiran, joglo jepara, tenun ikat troso, dan tradisi baratan yang

direpresentasikan ke dalam bentuk elemen desain, elemen dekoratif, penggunaan material dan warna serta penataan ruang, juga sebagai aspek pertimbangan dalam penciptaan suasana ruang yang harmonis dan dinamis.



Gb.8. Inspirasi Tema (Sumber : Pinterest, 2020)

Untuk mencapai suasana yang diinginkan, warna yang dipakai adalah warna alami dari material sekaligus membuat kontras permainan tekstur, antara kasar dan halus, antara gelap dan terang. Diantaranya yaitu warna coklat yang memberikan kesan natural dan tradisional, abu-abu serta hijau yang diambil dari warna tanaman yang menjadi elemen dekoratif ruangan. Material yang digunakan dalam perancangan ini adalah material kuat dan keras namun memiliki karakter luwes yang mudah diaplikasikan dan disesuaikan dengan kebutuhan.



Kaca 2. Solid Wood 3. HPL 4. Concreate 5. Roster Betor
 Tegel 7. Carpet Tile 8. Cat Abu-abu 9. Besi Hollow

Gb.9. Penerapan Komposisi Warna dan Material (Sumber : Penulis, 2020)

D. Hasil Desain



Gb.10. Render Perspektif Main Entrance (Sumber : Penulis, 2020)

Pada area main entrance juga terdapat Bench untuk tempat duduk yang desainnya merupakan transformasi bentuk dari "Umpak" yang merupakan landasan penyangga tiang pada banguna joglo, terbuat dari batu atau susunan bata. Fungsi Umpak untuk menjaga agar tiang kayu tidak bersentuhan langsung dengan tanah. Kontak langsung antara tiang dengan tanah harus dihindari agar tiang yang terbuat dari kayu tidak terpapar kelembaban tanah, terkontaminasi jamur atau hama dari dalam tanah seperti rayap, bubuk, thether, dsb. Sehingga diharapkan kayu akan lebih awet dan umur bangunan dapat lebih panjang. Selain mejadi ide bentuk dari bench, Umpak juga diterapkan pada kolom-kolom tiang bangunan. Selain itu juga terdapat front desk yang desainnya merupakan transformasi bentuk dari "Impes" yang merupakan sejenis lampion berbentuk silinder dan berkerut yang menjadi tradisi warga Jepara dalam menyambut Nisfu Sya'ban pada tanggal 15 bulan kedelapan (Sya'ban) dari kalender Hijriyah yang disebut dengan tradisi "Baratan". Warga biasanya menggantungkan Impes di depan rumahnya dan membawanya berkeliling kampung yang dikemas dengan arak-arakan. Selain front desk, Impes juga menjadi ide bentuk untuk pot tanaman yang diaplikasikan dibeberapan kolom tiang penyangga

Ketika pengunjung masuk, akan disambut dengan replika gapura keagungan Mantingan yang merupakan salah satu bangunan bersejarah bagi kota Jepara yang dibangun pada masa kepemimpinan Sultan Hadirin. Selain itu juga pengunjung akan disambung dengan Gunungan pada pintu masuk lantai 2 yang mana Gunungan pada fungsi standar sebagai pembuka dan penutup suatu babak pertunjukan, tergambar dua hal pada dua sisi yang berbeda. Bentuk gunungan yang meruncing keatas menyimbolkan kehidupan manusia. Semua yang ada didunia ini pada akhirnya akan Kembali ke atas. Selain itu, setiap gambar yang ada pada gunungan melambangkan alam raya beserta isinya, mulai dari manusia, hewan, tumbuhan, serta segala kelengkapannya.



Gb.11. Render Perspektif Kios (Sumber : Penulis, 2020)

Pada desain fasad kios mengambil bentuk siluet bangunan joglo dengan material para-para kayu yang disusun sedemikian rupa sehingga terkesan ringan dan estetik.



Gb.12. Render Perspektif Foodcourt (Sumber : Penulis, 2020)

Pada area *foodcourt* terdapat soft seating yang ide bentuknya terinspirasi dari bentuk kerajinan ukir "Macan Kurung". Kerajinan ukir Macan Kurung merupakan produk seni ukir khas Jepara yang bahkan dipercaya sebagai cikal bakal seni ukir Jepara. Kerajinan ini mempunyai keunikan tersendiri dari teknik pembuatannya. Ukiran pada Macan Kurung dibuat pada segelondong kayu utuh tanpa dibelah dan tanpa sambungan. Kini keberadaannya semakin tergeser dengan beragam seni ukiran kayu yang berkembang pada saat ini. Kerumitan dan tingkat kesulitan yang cukup tinggi dalam pembuatan serta harga yang relatif tinggi menjadi salah satu penyebab terjadinya kelesuan pasaran macan kurung





Gb.13. Render Perspektif Ruang Staff Gb.14. Render Perspektif Ruang Direksi (Sumber : Penulis, 2020) (Sumber : Penulis, 2020)



(Sumber: Penulis, 2020)

Gb.15. Render Perspektif Auditorium Gb.16. Render Perspektif Ruang Workshop (Sumber: Penulis, 2020)



Gb.17. Render Perspektif Carving **Design Center** (Sumber: Penulis, 2020)



Gb.18. Render Perspektif Ruang Rapat (Sumber: Penulis, 2020)



Gb.19. Render Perspektif Mushola (Sumber: Penulis, 2020)



Gb.20. Render Perspektif Toilet/KM (Sumber: Penulis, 2020)

IV. Kesimpulan

Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso merupakan pasar pusat seni kerajinan kota Jepara berupa ukiran, tenun, gerabah, dan kuliner yang saat ini dimiliki oleh pemerintahan kabupaten Jepara dibawah dinas Perindustrian dan Perdagangan kabupaten Jepara. Tujuan perancangan interior Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara yaitu dapat menciptakan tatanan ruang dan citra kuat dalam yang mendukung seluruh kegiatan di dalam pasar sebagai upaya untuk memperkenalkan dan memasarkan hasil produk seni dan kerajinan khas Jepara. Konsep yang diangkat dalam perancangan ini adalah "Jelagaseni" dengan menerapkan gaya Lokal-Kontemporer diaplikasikan dalam bentuk elemen desain, elemen dekoratif, penggunaan material, warna dan penataan ruang, serta penambahan fasilitas-fasilitas yang diharap dapat mengoptimalkan kegiatan yang berlangsung di Pasar Seni dan Kerajinan Margoyoso Jepara.

V. Daftar Pustaka

- Ching, C. B. (2011). Desain Interior dengan Ilustrasi, Edisi Kedua. Jakarta: Indeks.
- Jonkobet. (2014). Ada apa dengan istilah seniman?. Retrieved from Indonesian Art and Culture: https://indonesianartculture.org/archive/Ada-apa-dengan-istilah-seniman-.html (diakses penulis pada tanggal 31 Maret 2020, jam 11.52 WIB)
- Kumar, V. (2016). 101 Metode Desain Pendekatan Terstruktur untuk Mendorong Inovasi di Organisasi Anda. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Neufert, E. N. (2002). Architect's Data Third Edition. United States: Willey Blackwell.
- Panero, M. Z. (2003). Dimensi Manusia dan Ruang Interior : buku panduan untuk standar-standar pedoman perancangan. Jakarta: Erlangga.
- Purwadi dan Eko Priyo Purnomo. (2008). Kamus Sansekerta Indonesia. Yogyakarta: BudayaJawa.Com.