

**PERANCANGAN INTERIOR DEKRANASDA  
KABUPATEN SLEMAN YOGYAKARTA**



**ARTIKEL ILMIAH**

Oleh :

**DIEN ASA**

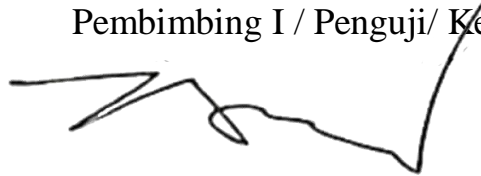
**NIM. 1712088023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENIRUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2022**

Artikel yang berjudul : Perancangan Interior Deknarsda Kabupaten Sleman Yogyakarta yang diajukan oleh Dien Asa dengan NIM 1712088023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode pos: 90221), telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir.

Pembimbing I / Penguji/ Ketua Sidang



Martino Dwi Nugroho, M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702



# **PERANCANGAN INTERIOR DEKRANASDA KABUPATEN SLEMAN YOGYAKARTA**

**Dien Asa**

1712088023

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta

## **Abstrak**

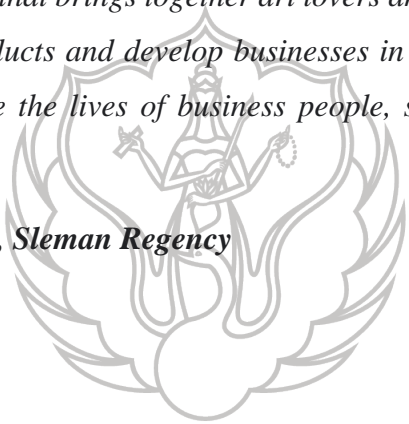
Sleman merupakan salah satu daerah yang memiliki berbagai kerajinan seperti batik, gerabah, kerajinan kulit, lukisan, dan lain lain. Industri kreatif pada bidang kerajinan sudah cukup lama ditekuni masyarakat Sleman, dengan kreativitas dan keterampilan yang mereka miliki menjadi suatu lapangan pekerjaan untuk menempuh hidup. Walaupun sudah lama terdapat industri kreatif kerajinan yang telah dihasilkan tetapi masyarakat sekarang ini lebih memilih produk industri masal yang bisa dibilang lebih moderen dan juga mudah ditemui di berbagai tempat. Berkembangnya kehidupan masyarakat saat ini menjadikan kurangnya minat serta pengetahuan masyarakat tentang kerajinan yang ada di suatu daerah. Dewan Kerajinan Nasional Daerah (Dekranasda) Kabupaten Sleman, adalah organisasi nirlaba yang menghimpun pencinta dan peminat seni untuk memayungi dan mengembangkan produk kerajinan dan mengembangkan usaha di daerah Kabupaten Sleman, serta berupaya meningkatkan kehidupan pelaku bisnisnya, yang sebagian merupakan kelompok usaha kecil dan menengah (UKM).

**Kata kunci : Dekranasda, Kabupaten Sleman**

## **Abstract**

*Sleman is an area that has various crafts such as batik, pottery, leather, painting, and others. The creative industry in the craft sector has been occupied by the Sleman community for quite a long time, with their creativity and skills becoming a job to live their lives. Although there has been a creative craft industry that has been produced for a long time, today's society prefers mass industrial products which are arguably more modern and also easy to find in various places. The development of people's lives today makes the lack of interest and knowledge of the community about crafts in an area. The Regional National Crafts Council (Dekranasda) of Sleman Regency, is a non-profit organization that brings together art lovers and enthusiasts to organize and develop handicraft products and develop businesses in the Sleman Regency area, as well as seek to improve the lives of business people, some of whom are small and medium enterprises.*

**Keywords:** *Dekranasda, Sleman Regency*



## **1.PENDAHULUAN**

Dekranasda Kabupaten Sleman memiliki peran yang cukup besar dalam memberikan informasi tentang adanya kerajinan daerah yang telah dihasilkan serta kualitas produk-produk kerajinan tersebut yang tidak kalah dengan produk-produk industri masal lainnya. Dengan adanya Dekranasda Kabupaten Sleman ini, diharapkan para pengrajin daerah dapat mengalami perubahan baik dalam tingkat kesejahteraan, penjualan, keterampilan dan pengetahuan. Perancangan interior Dekranasda ini bertujuan untuk memfasilitasi para pelaku kerajinan daerah dan merefleksikan ciri khas dari kerajinan daerah Sleman, Serta masyarakat umum dapat mengenali hasil produk kerajinan lokal khas Kabupaten Sleman.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Secara struktural “*showroom*” terdiri dari dua suku kata yaitu “*show*” dan “*room*”, yang mempunyai arti ruang pameran atau ruang pajangan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “ruang” memiliki arti sebagai rongga yang tak terbatas, tempat segala yang ada, sela-sela antara dua tiang. Sedangkan “pamer” berarti sebagai pertunjukan. Sehingga dapat disimpulkan *Showroom* atau dalam bahasa Indonesia disebut ruang pameran adalah sebuah tempat untuk memamerkan suatu produk, seperti otomotif, furnitur, karya seni, produk kerajinan, dll yang berfungsi untuk memamerkan atau menjual dan memasarkan produk tersebut. *Showroom* merupakan tempat pameran dan menjual produk yang memiliki skala ruang khusus.

### a. Jenis *Showroom* :

1. *Showroom* permanen, adalah *showroom* yang dipakai untuk jangka panjang dan bersifat menetap.
2. *Showroom* sementara, adalah *showroom* yang dipakai hanya untuk beberapa waktu tertentu seperti pameran.

### b. Fungsi *Showroom*

Fungsi dari *showroom* adalah tempat dimana produsen ingin menjual atau memasarkan produknya kepada konsumen agar terlihat lebih menarik melalui gerai atau area tertentu. Sebagai tempat memamerkan produk, *showroom* harus mempunyai kemampuan untuk menampilkan produk yang dipamerkan secara maksimal dan sebagai alat komunikasi antara produsen dan konsumen dalam hal transaksi jual beli produk yang dipamerkan.

### c. Tujuan *Showroom*

*Showroom* memiliki tujuan sebagai tempat pelayanan kepada konsumen dalam penjualan dan pemeliharaan sehingga memberikan keuntungan finansial.

### d. Jenis Kegiatan Dalam *Showroom*

1. Promosi

Kegiatan promosi ini dilakukan oleh produsen untuk menarik minat para pengunjung yang sedang mencari atau hanya melihat-lihat di dalam *showroom*. Kegiatan promosi dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti membuat pertunjukan ketika *launching* produk baru, membagikan brosur, dll.

## 2. Penjualan produk

Kegiatan penjualan dilakukan ketika pengunjung membeli suatu produk yang di tawarkan. Produsen atau penjaga *booth* dalam *showroom* akan bernegosiasi dan melayani apa yang dibutuhkan oleh pengunjung/konsumen.

## 3. *Workshop*

*Workshop* adalah suatu kegiatan diskusi atau *sharing* yang dilakukan oleh sekelompok orang yang memiliki minat, keahlian, ataupun profesi pada bidang tertentu. Pada *showroom* ini *workshop* yang dilakukan adalah pembahasan tentang kerajinan atau pengembangan UMKM kerajinan dan hal lainnya yang berhubungan dengan kerajinan lokal.

## 4. Hiburan

Kegiatan hiburan yang dilakukan pada *showroom* merupakan berbagai acara hiburan yang ditujukan kepada pengunjung maupun masyarakat umum. Adapun acara hiburan yang dapat dilakukan seperti pertunjukan kesenian, pertunjukan musik, dll.

## e. Hal-hal penting pada *showroom*

### 1. *Site*

*Site* merupakan faktor penting yang mempengaruhi jangkauan terhadap pengunjung yang akan datang. Letak *showroom* setidaknya berorientasi dengan pemukiman dan bertempat di zona perdagangan dan pusat pelayanan publik.

### 2. *Sign*

Untuk menunjukkan keberadaan *showroom*, perlu adanya suatu “tanda” yaitu *sign* nama *showroom* yang nantinya dapat menjadi *trademark* dari *showroom* itu sendiri. Adapun kriteria *signase* antara lain:

- Dapat dilihat dari dua arah
- Adanya penerangan yang cukup
- Peletakan *signase* jangan sampai menutupi fasad bangunan.

### 3. Suasana

Suasana menjadi penting untuk menciptakan rasa nyaman kepada pengunjung, suasana showroom juga harus bisa mendukung kegiatan operasional dan kegiatan pameran showroom agar para pengguna showroom tidak merasa jenuh dan bosan.

### 4. Sirkulasi

Sirkulasi adalah suatu bentuk pergerakan dari satu tempat ke tempat lain melalui suatu ruang atau area untuk berjalan dan bergerak. Dalam suatu showroom sirkulasi sangat penting untuk diperhatikan, karena sirkulasi yang baik akan membuat pengguna menjadi lebih mudah dan nyaman dalam beraktifitas.

## 3. METODE

### 1. Proses Desain

Perancangan interior Dekranasda Kabupaten Sleman ini menggunakan pola pikir Proses Desain Inovasi yang dikembangkan oleh Vijay Kumar yaitu terdapat tujuh mode aktivitas yang berbeda untuk desain inovasi: Memahami Tujuan, Mengetahui Konteks, Mengenal Masyarakat, Menyusun Gagasan, Mengeksplorasi Konsep, Menyusun Solusi, dan Merealisasikan Penawaran.

#### 1) Memahami Tujuan (*Sense Intent*)

Proses ini merupakan proses awal yang akan ada lima tahap untuk menentukan dari mana kita harus memulai: mengumpulkan yang terbaru, memetakan tinjauan, memetakan tren yang sedang berkembang, menyusun ulang masalah, dan merumuskan tujuan awal.

#### 2) Mengetahui Konteks (*Know Context*)

Dalam tahapan ini kita mendalami perihal konteks, yaitu kondisi atau kejadian yang membuat lingkungan terpengaruh dengan penawaran inovasi yang tercipta. Kita harus memperhatikan apa yang mengubah konteks inovasi kita

termasuk masyarakat, lingkungan, industri, teknologi, bisnis, budaya, politik, dan ekonomi.

3) Mengetahui Masyarakat (*Know People*)

Tujuan utama pada tahapan ini adalah menarik gagasan-gagasan terpenting dari pengamatan kita.

4) Menyusun Gagasan (*Frame Insights*)

Pada proses ini, kita menganalisa apa yang telah dipelajari dari proses sebelumnya, menggunakan campuran berbagai jenis metode untuk memperoleh berbagai perspektif dari konteks demi pemahaman yang lebih lengkap.

5) Mengeksplorasi Konsep (*Explore Concepts*)

Dalam proses ini, dilakukan proses *brainstorming* untuk mengidentifikasi peluang dan mulai explore konsep – konsep yang baru.

6) Menyusun Solusi (*Frame Solutions*)

Kemudian pada tahapan ini, solusi tersebut menjadi gambaran untuk memberikan pemahaman mendalam dari “apa yang mungkin”. Tahapannya adalah: menghasilkan pilihan-pilihan, membuat sistematika konsep, mengevaluasi konsep, mengkomunikasikan solusi, dan mengelompokkan / organisasi solusi.

7) Merealisasikan Penawaran (*Realize Offerings*)

Tahapan yang terakhir, kita dapat memastikan solusi – solusi yang telah muncul dapat teruji berdasarkan pengalaman – pengalaman yang ada.

2. Metode Desain

Metode desain yang digunakan pada perancangan interior Dekranasda Kabupaten Sleman adalah sebagai berikut :

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Menurut Vijay Kumar (2012) metode pengumpulan data terbagi menjadi dua yaitu proses memahami tujuan dan mengetahui konteks. Proses memahami tujuan yaitu mengetahui informasi singkat dari pihak Dekranasda



Kabupaten Sleman. Sedangkan metode mengetahui konteks mencakup mengenai wawancara pakar subjek, seperti pimpinan, karyawan kantor, karyawan produksi, dan pekerja lainnya.

Penelurusan masalah menurut Kumar (2012) terbagi menjadi dua proses yaitu, proses mengenal masyarakat dengan kunjungan lapangan dan proses menyusun gagasan melalui pengumpulan daftar aktifitas yang terjadi guna mengetahui kebutuhan ruang.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Pencarian ide dengan eksplorasi konsep kemudian menghasilkan ide yang akan menjadi solusi kepada klien. Pengembangan desain dengan penyusunan solusi. Proses penyusunan solusi menggunakan *storyboard* solusi berisi rangkaian sketsa baik dalam gambar atau kata-kata yang berurutan dan berhubungan.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

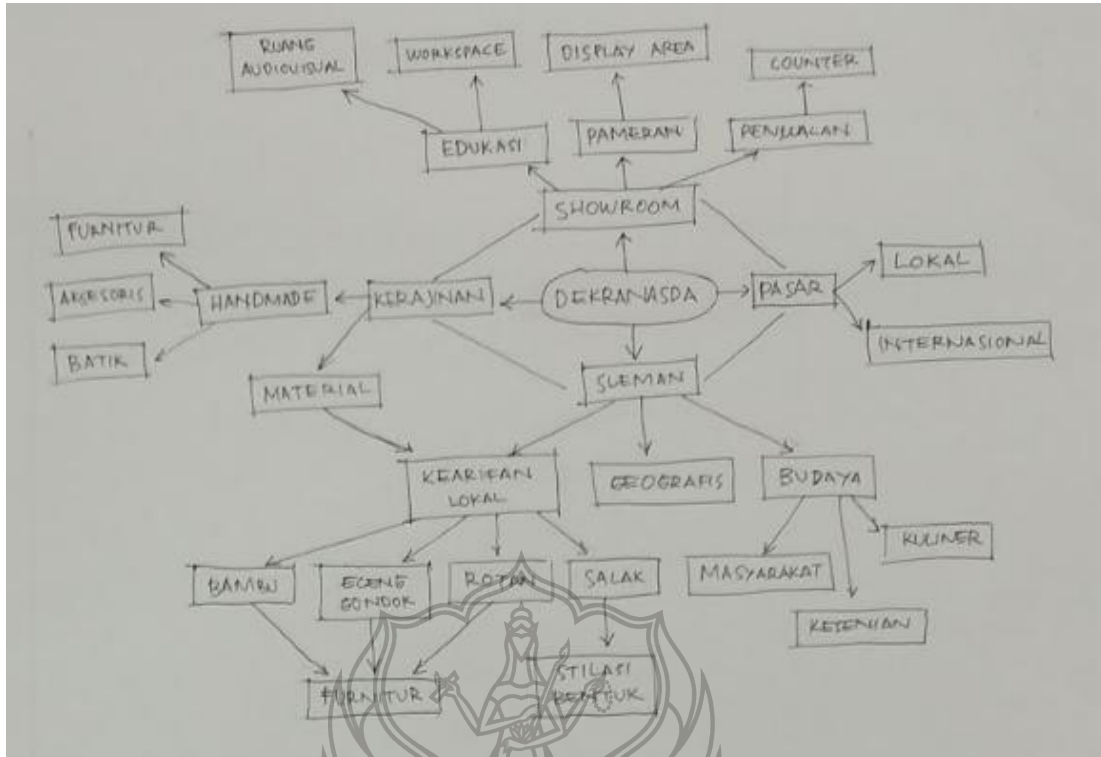
Metode evaluasi pemilihan desain yang akan digunakan adalah dengan mengevaluasi alternatif desain bersama klien untuk mendapatkan desain terbaik yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan klien.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Perancangan interior Dekranasda bertujuan untuk memfasilitasi para pelaku kerajinan daerah dan merefleksikan ciri khas dari kerajinan daerah Sleman. Dengan mengangkat tema “Local Trust” yang dapat membantu memecahkan permasalahan identitas pada desain interior Dekranasda. Menggunakan gaya eklektik, desain dirancang dengan memadukan karakteristik kerajinan khas Sleman dengan desain masa kini. Karakteristik kerajinan Sleman dipilih guna merefleksikan identitas dari Dekranasda dimana sebagai tempat dipamerkan dan dikembangkannya kerajinan Sleman itu sendiri. Sedangkan desain masa kini dipilih untuk menarik pengunjung dari berbagai

kalangan mulai dari yang tua hingga anak muda masa kini. Pada karakteristik kerajinan Sleman point yang diambil adalah material seperti Bambu, rotan, eceng gondok dan salak, juga menerapkan kerajinan itu sendiri menjadi elemen interior Dekranasda. Sedangkan pada desain masa kini mengacu kepada gaya *modern* dengan ciri bentuk geometris dan sederhana, garis yang kuat, melengkung, bertekstur dan memberikan kesan organik.

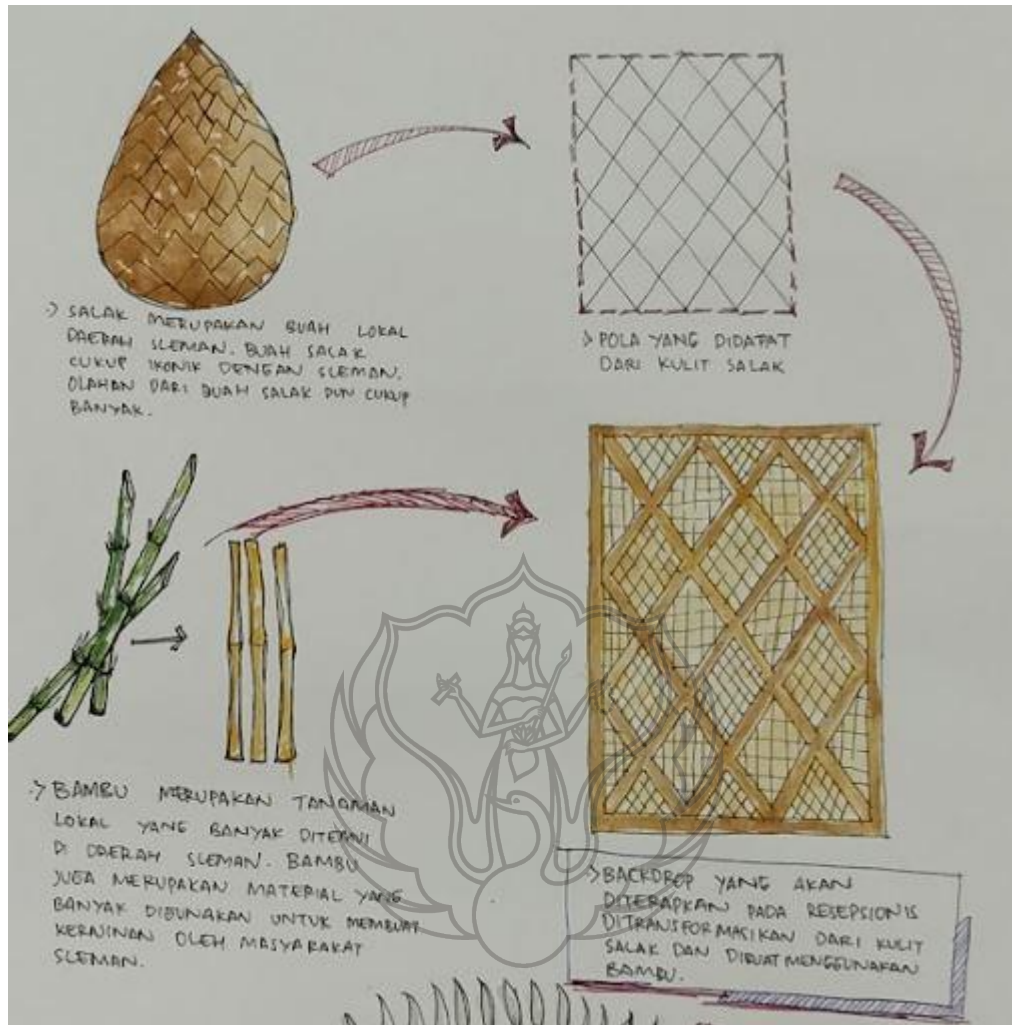
Perancangan ini mengaplikasikan teknik anyaman lokal Sleman. Ini didasari dengan kemunculan ragam teknik anyaman yang bukan dari kreasi individu melainkan pengalaman dan keterampilan kolektif masyarakat lokal Sleman. Menurut Nurcahyo (2022) bahwa praktik menganyam merupakan implementasi nilai-nilai kearifan lokal yang benar-benar dihayati dan diwariskan dari generasi ke generasi. Dalam bahasa Ibrahim bahwa sentuhan tradisional memiliki unsur kearifan lokal yang sangat kuat, karena pada budayatradiisi terdapat akumulasi pengetahuan, keyakinan, pemahaman atau wawasan serta adat kebiasaan atau etika yang dapat menuntun tata perilaku manusia dalam membangun harmonisasi kehidupan dengan alam (Nurcahyo, 2022)



**Gambar 1.** Mind Mapping Konsep dan Tema

(Sumber : Analisis Dien Asa, 2022)

Selain itu salak sebagai buah domestik Sleman juga dipakai untuk menambahkan aksen aksen pada elemen interior Dekranasda. Penerapan stilasi dari salak ini salah satunya diterapkan pada *backdrop*, dimana *backdrop* disini didesain mengikuti pola dari kulit salak. Selain itu *backdrop* juga menggunakan material kayu dan juga anyaman bambu dimana anyaman bambu sendiri merupakan kerajinan khas Sleman.

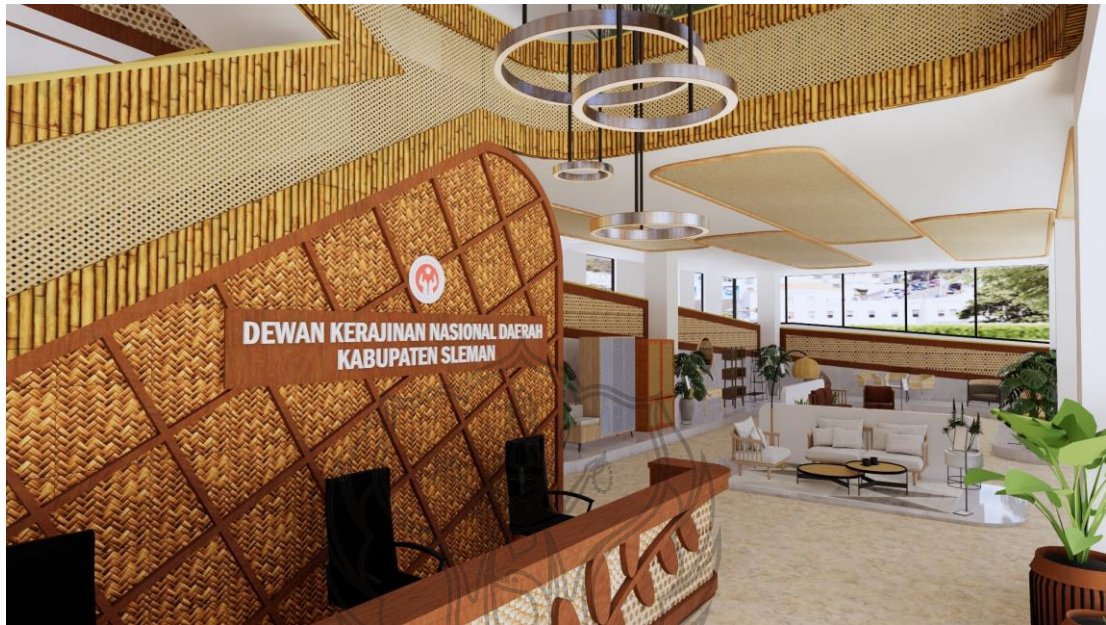


**Gambar 2.** Sketsa Ide Desain

(Sumber : Analisis Dien Asa, 2022)

Penataan ruang pada gedung Dekranasda menggunakan mezzanine, dimana pada basement dinamakan “lantai dasar”. Pada lantai dasar terdapat tempat parkir, musholla dan kamar mandi. Diatasnya adalah lantai pertama yaitu “lantai mezzanine”, pada lantai mezanine ini adalah *entrance* untuk masuk dari luar, di dalamnya terdapat area *hall* dan *showroom*, pada *area hall* terdapat resepsionis sebagai tempat informasi,

sedangkan *showroom* pada lantai ini adalah area yang dirancang untuk display produk kerajinan berupa furnitur para pelaku UKM Sleman.



**Gambar 3.** Perspektif desain *Showroom* lantai mezzanine

(Sumber : Analisis Dien Asa, 2022)

Lantai kedua yaitu “lantai 1”, pada lantai ini terdapat area *showroom* yang dirancang untuk area display produk kerajinan *fashion*, dan area kantor sebagai tempat untuk pengurus organisasi Dekranasda Kabupaten Sleman.



**Gambar 4.** Perspektif desain lantai 1

(Sumber : Analisis Dien Asa, 2022)

Lantai ketiga adalah “lantai 1A” pada lantai ini terdapat area audiovisual yang dirancang untuk pertemuan seperti seminar, rapat, dll. Selain itu juga terdapat area display untuk oleh-oleh makanan ringan olahan dari bahan lokal.



**Gambar 5.** Perspektif desain lantai 1A

(Sumber : Analisis Dien Asa, 2022)

Lantai keempat yaitu “Lantai 2” dimana pada lantai ini adalah area *workspace* yang dirancang untuk kegiatan pelatihan tenaga kerja dan UKM. *Workspace* ini dirancang sesuai dengan kebutuhan dan kapasitas gedung, Fasilitas yang disediakan ditujukan untuk kegiatan *workshop* seperti kulit, fasahion, dan juga ukir assesoris.



**Gambar 6.** Perspektif desain lantai 2

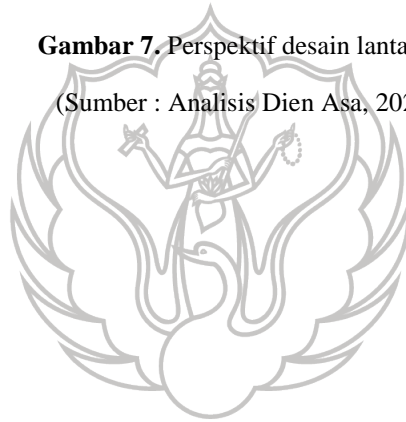
(Sumber : Analisis Dien Asa, 2022)

Lantai terakhir adalah lantai *rooftop* atau “2A” pada lantai paling atas ini dirancang sebagai *foodcourt* dimana para pengunjung atau staff Dekranasda dapat beristirahat dan menikmati jajanan khas atau tradisional Sleman. Gerai untuk *foodcourt* didesain seperti gerobak angkringan, guna menonjolkan karakter yang identik dengan Yogyakarta.





**Gambar 7.** Perspektif desain lantai 2A  
(Sumber : Analisis Dien Asa, 2022)



## **5. KESIMPULAN**

Dekranasda Kabupaten Sleman merupakan suatu wadah bagi pecinta dan pelaku seni tradisional khususnya kerajinan. Dengan adanya perancangan Dekranasda Kabupaten Sleman ini diharapkan masyarakat dapat menikmati dan mengapresiasi kerajinan lokal. Melalui desain dengan tema “Local Trust” Interior Dekranasda Kabupaten Sleman dirancang menggunakan bahan dan material lokal serta mengaplikasikan kerajinan khas lokal Sleman menjadi elemen – elemen interior. Penggabungan antara karakteristik kerajinan khas Sleman dengan desain masa kini melahirkan suatu nuansa baru, dimana nilai nilai kearifan lokal tetap dapat dirasakan pada era moderen ini.

## Daftar Pustaka

- Kumar, Vijay. (2012). *101 Design Methods: A Structure Approach For Driving Innovation In Your Organization*. John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey. New Jersey.
- Lazuardi, Shidqi, Azar. (2020). *Tugas Akhir Perancangan Desain Interior Showroom Motor Kawasaki Cengkareng Jakarta*.
- Muna, Nailul., & Taher, Alamsyah. (2017). *Produktivitas Dewan Kerajinan Nasional Daerah (DEKRANASDA) Dalam Meningkatkan Ekonomi Masyarakat Kabupaten Bieuren*.
- Nurchahyo, M. (2022). Metode Eksplorasi Anyaman Tradisional untuk Pembelajaran Desain Fabrikasi Interior. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 25(1), 85-90.

