

**PERANCANGAN INTERIOR RUMAH PRODUKSI TENUN
KURNIA LURIK, KRAPYAK, DENGAN METODE *ATUMICS***



**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN INTERIOR RUMAH PRODUKSI TENUN
KURNIA LURIK, KRAPYAK, DENGAN METODE *ATUMICS***



PERANCANGAN

oleh :

Aprines Hersusanda Rachim

NIM 141 0100 123

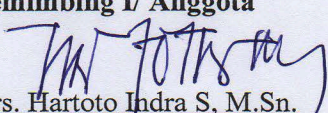
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Interior

2018

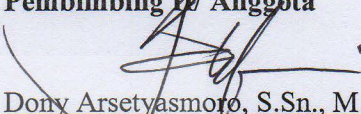
Tugas Akhir Perancangan/ Penciptaan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR RUMAH PRODUKSI TENUN KURNIA LURIK, KRAPYAK, DENGAN METODE ATUMICS. Diajukan oleh Aprines Hersusanda Rachim, NIM 141 0100 123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Penguji Tugas Akhir pada 02 Agustus 2018.

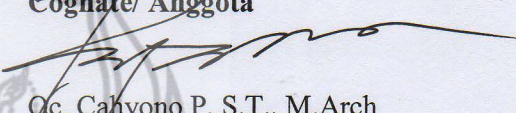
Pemimbing I/ Anggota


Drs. Hartoto Indra S. M.Sn.
NIP. 19590306 199003 1 001

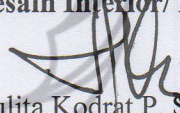
Pembimbing II/ Anggota


Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19790407 200604 1 002

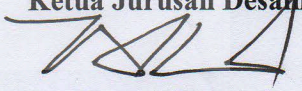
Cognate/ Anggota


Oc. Cahyono P. S.T., M.Arch
NIP. 19701017 200501 2 001

**Ketua Prodi Studi S-1
Desain Interior/ Ketua/ Anggota**

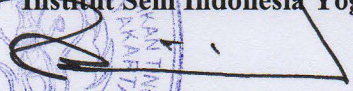

Yulita Kodrat P. S.T., MT.
NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui:

**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,**


Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Perancangan yang berjudul PERANCANGAN INTERIOR RUMAH PRODUKSI TENUN KURNIA LURIK, KRAPYAK, DENGAN METODE ATUMICS ini dengan baik dan tepat waktu.

Tujuan dari penulisan Laporan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan Strata 1 jurusan Desain, Program Studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa adanya dorongan, bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT atas segala pertolongan dan anugerah-Nya.
2. Kedua orangtua yang selalu memberi dukungan, baik materi maupun psikologis, serta doa.
3. Kedua kakak saya, Yunita dan Yusnet, yang banyak memberi bantuan dan dukungan.
4. Yth. Dr. Suastiwi, M. Des . selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Bapak Drs. Hartoto Indra S, M.Sn. dan Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing I dan II yang selalu memberikan dorongan, ilmu, serta saran yang membangun selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
6. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P, M.T. selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. Selaku Ketua Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

8. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan selama proses studi.
9. Ibu Sinta selaku manajer Kurnia Lurik.
10. Eka, Icha, Yuanita, Dea, Intan, Medya, dan Serena, teman seperjuangan yang selalu memberi semangat dan bantuan.
11. Rira, Nofal, Isna, Riris, Linda, Fira, Bryna, Retha, Devy, dan Kiki yang setia menjadi tempat keluh kesah, selalu memberi semangat dan hiburan.
12. Teman- teman KONCOKANDUNK (PSDI 2014).
13. Serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang turut membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan ini.

Apabila terdapat kesalahan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini, semata-mata karena terbatasnya ilmu dan pengalaman penulis sebagai mahasiswa. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan.

Yogyakarta, 02 Agustus 2018

Penulis

Aprines Hersusanda Rachim

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. METODE DESAIN.....	2
BAB II. PRA DESAIN.....	5
A. TINJAUAN PUSTAKA.....	5
1. Tinjauan Umum.....	5
2. Teori Khusus (<i>ATUMICS</i>)	12
B. PROGRAM DESAIN.....	15
1. Tujuan Desain.....	15
2. Sasaran / Fokus.....	15
3. Data.....	15
a. Deskripsi Umum.....	15
b. Data Non Fisik.....	17
c. Data Fisik.....	18
1) Penataan Ruang.....	18
2) Elemen Pembentuk Ruang.....	22
3) Tata Kondisi Ruang.....	22
4) Sistem ME.....	23
5) Karakter Ruang.....	23
6) Elemen Dekoratif.....	24

	d. Data Literatur.....	24
	4. Daftar Kebutuhan.....	29
BAB III.	PERMASALAHAN DESAIN.....	31
	A. PERNYATAAN MASALAH.....	31
	B. IDE SOLUSI DESAIN.....	31
	1. <i>Breakdown</i> Soulsi Permasalahan Ruang.....	31
	2. Penerapan <i>Product Layout</i>	34
	3. Hasil Metode ATUMICS.....	35
	4. Konsep dan Gaya.....	39
BAB IV.	PENGEMBANGAN DESAIN.....	41
	A. ALTERNATIF DESAIN.....	41
	1. Alternatif Estetika Ruang.....	41
	2. Alternatif Penataan Ruang.....	48
	3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	54
	4. Alternatif Pengisi Ruang	59
	5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	63
	B. EVALUASI PEMILIHAN DESAIN.....	63
	C. HASIL DESAIN.....	64
	1. Layout.....	64
	2. Perspektif Manual.....	66
	3. Perspektif Rendering.....	68
	4. Detail-detail Khusus.....	73
	5. BoQ (<i>Bill of Quantity</i>)	75
BAB IV.	PENUTUP.....	76
	A. KESIMPULAN.....	76
	B. SARAN.....	76

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Foto Hasil Survei

Bill of Quantity (BOQ)

Perhitungan Jumlah Kebutuhan Lampu

Poster

Katalog

Axonometri

Gambar Kerja



DAFTAR GAMBAR

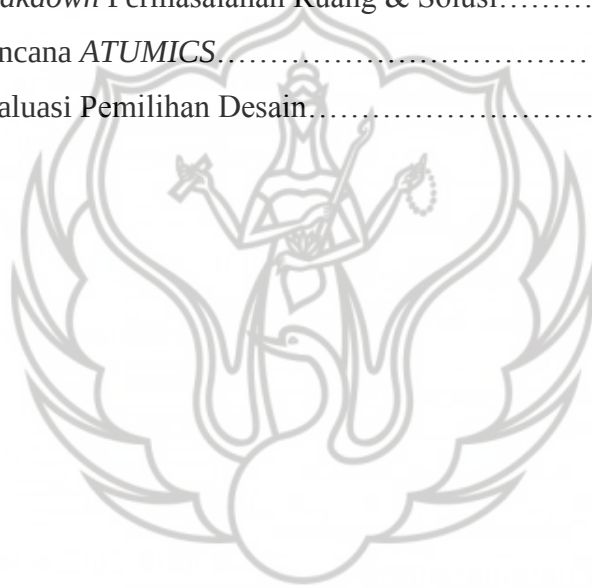
Gambar 1.1. Diagram Proses Desain.....	3
Gambar 2.1. Lurik <i>Telu-Pat</i>	5
Gambar 2.2. Proses Pemintalan.....	7
Gambar 2.3. Proses Penghanian.....	8
Gambar 2.4. Bom.....	8
Gambar 2.5. Alat Tenun Bukan Mesin.....	9
Gambar 2.6. Diagram Layout Proses Tenun.....	10
Gambar 2.7. <i>Transforming Tradition</i>	13
Gambar 2.8. <i>ATUMICS</i>	13
Gambar 2.9. <i>ATUMICS</i> Tingkat Mikro.....	14
Gambar 2.10. <i>ATUMICS</i> Tingkat Makro.....	15
Gambar 2.11. Logo Kurnia Lurik.....	16
Gambar 2.12. Denah Lokasi Kurnia Lurik.....	16
Gambar 2.13. Fasad Kurnia Lurik.....	18
Gambar 2.14. Layout Kurnia Lurik.....	19
Gambar 2.15. Alat Pemintal Standar.....	24
Gambar 2.16. Alat Penghanian Standar.....	25
Gambar 2.17.. Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM) Standar	25
Gambar 2.18. Satandar Jarak Pandang Display.....	26
Gambar 2.19. Standar <i>Dressing Rooms</i>	26
Gambar 2.20. Standar <i>Standing Customer</i>	27
Gambar 2.21. Standar <i>Merchandise Cases</i>	27
Gambar 2.22. Standar <i>Hanging Merchandise Cases</i>	28
Gambar 3.1. Alur Produksi Tenun.....	34
Gambar 3.2. Hasil Metode <i>ATUMICS</i> Tingkat Mikro.....	35
Gambar 3.3. Hasil Metode <i>ATUMICS</i> Tingkat Makro.....	36

Gambar 3.4. Konsep.....	39
Gambar 3.5. <i>Moodboard</i>	40
Gambar 4.1. Gaya Kontemporer Tradisional.....	41
Gambar 4.2. Lulu Lutfi Labibi Studio.....	42
Gambar 4.3. Suasana Ruang Alternatif 1 dan 2.....	43
Gambar 4.4. Lurik <i>Telu-Pat</i> & Logo Kurnia Lurik.....	44
Gambar 4.5. Skema Warna.....	44
Gambar 4.6. Komposisi Bentuk Lurik.....	45
Gambar 4.7. Komposisi Bentuk Motif <i>Telu-Pat</i>	45
Gambar 4.8. Skema Bahan Alternatif 1.....	46
Gambar 4.9. Skema Bahan Alternatif 2.....	46
Gambar 4.10. Render <i>Storefront</i> Ritel.....	47
Gambar 4.11. Render Jendela.....	47
Gambar 4.12. Diagram Matrix.....	48
Gambar 4.13. Diagram <i>Bubble</i>	49
Gambar 4.14. <i>Bubble Plan</i> Alternatif 1.....	50
Gambar 4.15. <i>Bubble Plan</i> Alternatif 2.....	50
Gambar 4.16. <i>Block Plan</i> Alternatif 1.....	51
Gambar 4.17. <i>Block Plan</i> Alternatif 2.....	51
Gambar 4.18. Layout Alternatif 1.....	52
Gambar 4.19. Layout Alternatif 2.....	53
Gambar 4.20. Rencana Atap Ruang Tunggu.....	54
Gambar 4.21. Rencana Plafon Ruang Produksi.....	55
Gambar 4.22. Rencana Dinding Alternatif 1.....	56
Gambar 4.23. Rencana Dinding Alternatif 2.....	56
Gambar 4.24. Rencana Lantai Alternatif 1.....	57
Gambar 4.25. Rencana Lantai Alternatif 2.....	58
Gambar 4.26. Ilustrasi Kursi Tunggu.....	59
Gambar 4.27. Ilustrasi Kursi Tenun.....	60

Gambar 4.28. Ilustrasi Kursi Pemintalan.....	60
Gambar 4.29. Ilustrasi <i>Storage</i> Benang Kering.....	61
Gambar 4.30. Ilustrasi Rak Display Kain.....	62
Gambar 4.31. Ilustrasi Kursi Parametrik.....	62
Gambar 4.32. Axonometri.....	64
Gambar 4.33. Layout Hasil Perancangan.....	65
Gambar 4.34. Sketsa Perspektif <i>Entrance</i>	66
Gambar 4.35. Sketsa Perspektif Ruang Tunggu.....	66
Gambar 4.36. Sketsa Perspektif Ruang Tenun Pengunjung.....	67
Gambar 4.37. Sketsa Perspektif Ruang Penjualan.....	67
Gambar 4.38. Render Perspektif Ruang Penjualan.....	68
Gambar 4.39. Render Perspektif Ruang Tunggu.....	69
Gambar 4.40. Render Perspektif Area Pemintalan & Penghanian.....	70
Gambar 4.41. Render Perspektif Area Penghanian.....	70
Gambar 4.42. Render Perspektif Area Pemintalan	71
Gambar 4.43. Render Perspektif Ruang Tenun Pengunjung.....	71
Gambar 4.44. Render Perspektif Ruang Produksi.....	72
Gambar 4.45. Render Perspektif Area Tenun.....	72
Gambar 4.46. Render Perspektif Jalur Keluar Ruang Produksi.....	73
Gambar 4.47. Jendela.....	73
Gambar 4.48. <i>Storefront</i>	73
Gambar 4.49. Partisi.....	74
Gambar 4.50. Partisi dan Lampu.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Macam-macam Bahan Pewarnaan.....	6
Tabel 2.2 Standar Nasional dan Internasional Pencahayaan.....	12
Tabel 2.3. Proses Tenun & Jumlah Pegawai.....	17
Tabel 2.4. Macam-Macam Motif Lurik.....	18
Tabel 2.5. Ruang dan Aktivitas.....	20
Tabel 2.6. Daftar Kebutuhan.....	29
Tabel 3.1 <i>Breakdown</i> Permasalahan Ruang & Solusi.....	31
Tabel 3.2. Rencana <i>ATUMICS</i>	37
Tabel 4.1. Evaluasi Pemilihan Desain.....	63



PERANCANGAN INTERIOR RUMAH PRODUKSI TENUN KURNIA LURIK, KRAPYAK, DENGAN METODE ATUMICS

Aprines Hersusanda Rachim

Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta
Jl. Parangtritis Km. 6,5, Sewon, Bantul.

Abstrak

Tenun Kurnia Lurik merupakan sebuah rumah produksi kain tenun Lurik yang berdiri sejak tahun 1962. Memiliki pegawai berjumlah 48 orang yang mayoritas merupakan lansia, Kurnia Lurik tidak hanya sebagai ritel, namun memiliki nilai jual pariwisata dengan adanya *open house* atau tur proses pembuatan kain Lurik yang mampu menarik minat dan memberi wawasan kepada pengunjung. Di era modern seperti saat ini, Kurnia Lurik dituntut untuk mampu mempertahankan sisi tradisional yang dimilikinya sejalan dengan perkembangan jaman, sehingga dapat mencapai visinya untuk menjadikan kain Lurik sebagai kain yang disukai seluruh lapisan masyarakat. Perancangan ini bertujuan untuk merancang interior rumah produksi tenun Kurnia Lurik dengan kemasan yang lebih modern tanpa menghilangkan sisi tradisional pada proses pembuatan kain tenun Lurik, serta memberi kenyamanan bagi pegawai yang mayoritas lansia. Oleh karena itu, digunakan pendekatan *Transforming Tradition* dengan metode *ATUMICS* untuk menyeleksi bagian mana dari sisi tradisional Kurnia Lurik yang dapat dipertahankan dan bagian mana yang dapat diubah menjadi lebih modern, namun tetap memperhatikan aspek kenyamanan dengan memberikan fasilitas serta memisahkan sirkulasi antara pegawai dan pengunjung.

Kata Kunci : interior, tenun lurik, rumah produksi, ritel, ATUMICS.

Abstract

Kurnia Lurik has been a production house of Lurik woven fabric since 1962. With 48 employees that majority are elderly, Kurnia Lurik not only a retailer, but also has valueable for tourism by providing an open house or tour of Lurik weaving process which is able to attract and educate the visitors. In the modern era, Kurnia Lurik has to be able to maintaining its traditional value in line with the progressing age, with the result to achieve its vision to make the Lurik as the preferred fabric of all society layers. This design aims to design the interior of the Kurnia Lurik weaving production house with more modern packaging without eliminating the traditional

side of the process of making Lurik woven fabrics, as well as providing comfort for employees who are mostly elderly. Therefore, the Transforming Tradition approach with the ATUMICS method is used to select which parts from the traditional Kurnia Lurik side can be maintained and which parts can be changed to be more modern, but still pay attention to the comfort aspects by providing facilities and separate the circulation between employees and visitors.

Keywords : interior, Lurik woven, production house, retail, ATUMICS.



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Salah satu indikator bahwa suatu negara mempunyai peradaban yang maju adalah dengan melihat apresiasi terhadap seni dan budayanya. Apresiasi terhadap seni dan budaya dalam negeri dapat dilakukan dalam berbagai bentuk dengan tujuan membuat karya seni dan budaya tersebut menjadi lebih baik kedepannya, baik dalam hal kualitas maupun kuantitas penggemar.

Seni dan budaya juga merupakan penyumbang terbesar dalam pariwisata di Indonesia yang terkenal akan keragaman suku, budaya, dan bahasa, salah satunya di Yogyakarta. Kota yang dikenal banyak melahirkan seniman ini mengundang banyak wisatawan baik dalam negeri maupun luar negeri untuk melihat kesenian dan warisan budaya daerah tersebut.

Warisan budaya tersebut salah satunya adalah tenun Lurik. Lurik berasal dari kata *lorek* yang dalam bahasa Jawa berarti garis. Garis-garis lurus sederhana yang menjadi ciri khas kain tenun Lurik sebagai penggambaran nilai kesederhanaan hidup. Seiring berjalannya waktu, kain tenun Lurik pun menjadi simbol identitas sosial para kaum "*kawulo alit*" atau kalangan pribumi dimasa lalu. Kain ini mewakili identitas kalangan orang biasa (bukan kalangan ningrat) atau seorang yang sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Kini di tengah arus globalisasi, industri kain Lurik yang sempat padam telah mulai bangkit kembali. 'Kurnia Lurik' namanya, sebuah rumah produksi kain tenun Lurik satu-satunya yang bertahan sejak 1962. Bertempat di kawasan Krumpyak Wetan, Yogyakarta, rumah produksi ini menjunjung tinggi nilai filosofi dan kesederhanaan industri dengan tetap menggunakan alat tenun bukan mesin (ATBM) berbahan kayu yang digerakan secara manual dengan tangan manusia.

Di lahan seluas kurang lebih 1000 m², Kurnia Lurik menjalankan bisnisnya dengan jumlah pegawai 48 orang, dan sebagian besar pegawainya merupakan lansia.

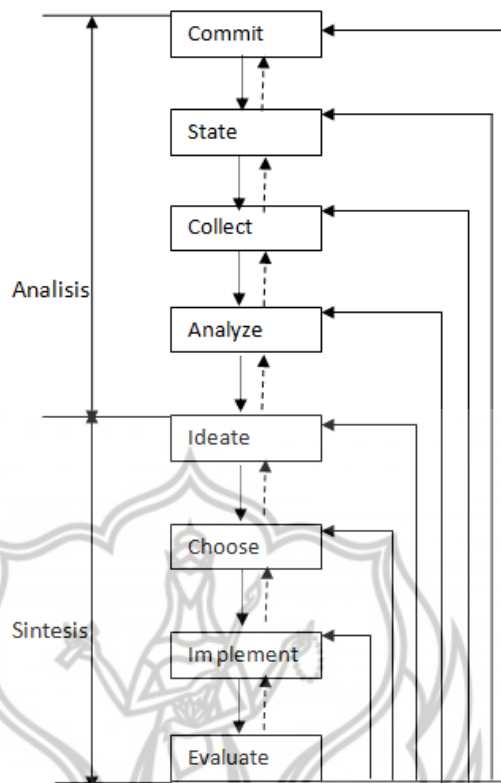
Ada lima pembagian tugas di rumah produksi Kurnia Lurik; pertama Pewarnaan dan Penjemuran, kedua Pemintalan (penguraian benang), ketiga Penghanian (pembuatan motif), keempat Tenun, dan yang terakhir Penjualan. Tidak hanya sebuah toko biasa, ada sisi pariwisata yang dijual Kurnia Lurik yaitu dengan *open house* bagi wisatawan dalam maupun luar negeri yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan kain tenun Lurik.

Visi dari Kurnia Lurik cukup sederhana yaitu menjadikan kain Lurik sebagai kain yang disukai masyarakat saat ini. Namun di era modern seperti sekarang ini, kemasan Kurnia Lurik baik bangunan maupun sistem di dalamnya bisa dikatakan masih tertinggal jauh di belakang. Meski ingin terus menjaga nilai tradisional dalam pembuatannya, Kurnia Lurik bisa dikatakan mengabaikan aspek-aspek lain yang akan lebih baik jika diperbarui mengikuti perkembangan jaman.

Oleh karena itu, penulis sebagai desainer merasa perlu untuk merancang interior rumah produksi tenun Kurnia Lurik, bukan hanya fungsional sebagai pabrik dan ritel, namun dengan tantangan bagaimana memperbaiki wisata budaya di rumah produksi tenun Kurnia Lurik dalam kemasan yang lebih modern tanpa menghilangkan sisi tradisional yang dimilikinya. Dengan demikian, Kurnia Lurik akan mampu mencapai visi perusahaan serta menjadi objek wisata yang layak bersaing di era sekarang ini.

B. METODE DESAIN

Metode yang digunakan pada tugas akhir ini menggunakan metode desain Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer yang proses desainnya seperti dibawah ini (Kilmer, 2002):



Gambar 1.1 Diagram Proses Desain
(Sumber : Kilmer, 2002)

Berikut penjabaran dari proses desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer:

1. *Commit*

Tahap paling awal yang harus dilakukan seorang desainer dalam proses mendesain adalah menerima masalah yang ada.

2. *State*

Setelah menerima masalah, tahapan berikutnya adalah menetapkan permasalahan.

3. *Collect*

Setelah permasalahan dapat dipahami, desainer harus mencari informasi yang berkaitan dengan masalah. Tahap ini melibatkan banyak penelitian, data, dan *survey*.

4. *Analyze*

Desainer harus meneliti informasi yang didapat mengenai permasalahan dan mengelompokkannya dalam kategori-kategori yang berhubungan. Data dan informasi harus disaring, untuk menemukan hal yang paling berpengaruh terhadap solusi akhir dan berkaitan dengan permasalahan.

5. *Ideate*

Tahap paling kreatif dari proses desain dimana ide-ide / alternatif untuk mencapai tujuan perancangan muncul.

6. *Choose*

Tahap dimana desainer harus memilih pilihan terbaik dilihat dari konsep yang sesuai dengan budget, kebutuhan, hal objektif, dan keinginan klien.

7. *Implement*

Tahap dimana ide yang terpilih dituangkan dalam bentuk fisik seperti *final drawing*, denah, *rendering*, dan presentasi.

8. *Evaluate*

Proses *review* dan membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan.