

**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 LURIK KURNIA LURIK, KRAPYAK, DENGAN METODE *ATUMICS*

Aprines Hesusanda Rachim<sup>1</sup>

## 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 mewujudkan visi perusahaan tersebut melalui 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. Perancangan ini juga bertujuan untuk memberi kemudahan dan kenyamanan kepada pegawai yang mayoritas lansia dalam bekerja dengan memberikan fasilitas serta memisahkan sirkulasi antara pegawai dan pengunjung.

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

---

<sup>1</sup> Korespondensi penulis dialamatkan ke  
Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,  
Telp/Fax: +62274417219 HP: +628563706896  
Email : herlianajanuar@gmail.com

## ***Abstract***

*Kurnia Lurik is a production house of Lurik woven fabric since 1962. With 48 employees that majority are elderly, Kurnia Lurik not only as retail, but also has tourism selling value by providing an open house or tour of Lurik weaving process which is able to attract and educate the visitors. In the modern era as nowadays, Kurnia Lurik has to be able to maintain its traditional side in line with the the era, with the result to achieve its vision to make the Lurik as the preferred fabric of all society layers. This design aims to realize the vision of the company through Transforming Tradition approach with ATUMICS method to select which part of the traditional side of Kurnia Lurik that can be maintained and which parts that can be changed into modern. This design also aims to provide convenience and comfortable of the employees, that majority are elderly, in working by providing facilities and separate the circulation between employees and visitors.*

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

### **I. Pendahuluan**

Salah satu indikator bahwa suatu negara mempunyai peradaban yang maju adalah dengan melihat apresiasinya terhadap seni dan budayanya. Salah satu warisan budaya yang dimiliki Indonesia, atau lebih tepatnya Yogyakarta 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 Krapyak 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 m<sup>2</sup>, 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.

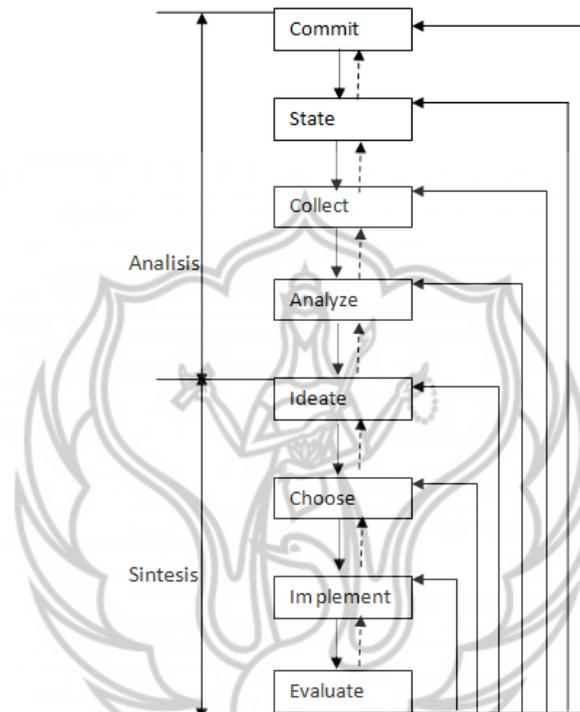
Oleh karena itu, penulis sebagai desainer merasa perlu untuk merancang interior rumah produksi tenun Kurnia Lurik, bukan hanya fungsional sebagai pabrik dan ritel, namun dengan tantangan bagaimana memperbarui wisata budaya di rumah produksi tenun Kurnia Lurik dalam kemasan yang lebih modern tanpa menghilangkan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

## **II. Metode Perancangan**

Metode yang digunakan pada tugas akhir ini adalah Proses Desain oleh Rosemary Killmer. Metode desain yang digunakan untuk tugas akhir ini digambarkan melalui gambar berikut:

1. *Commit*, adalah menerima masalah yang ada.
2. *State*, adalah menetapkan permasalahan.
3. *Collect*, adalah mencari informasi yang berkaitan dengan masalah.
4. *Analyze*, adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.
5. *Ideate*, adalah tahap paling kreatif dari proses desain dimana ide-ide / alternatif untuk mencapai tujuan perancangan muncul.

6. *Choose*, adalah memilih alternative desain berdasarkan konsep,, kebutuhan, hal objektif, dan keinginan klien.
7. *Implement*, adalah tahap dimana ide yang terpilih dituangkan dalam bentuk fisik seperti *final drawing*, denah, *rendering*, dan presentasi.
8. *Evaluate*, adalah proses *review* dan membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan.



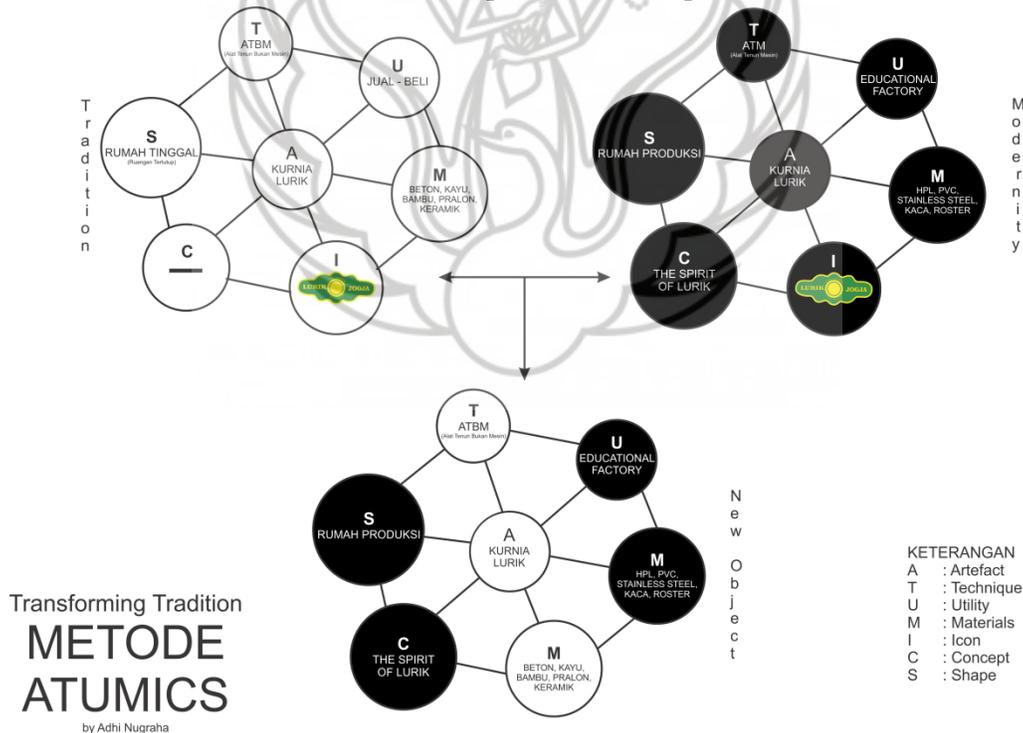
Gambar 1. Diagram Proses Desain  
(Sumber : Kilmer, 2002)

### III. Pembahasan dan Hasil Perancangan

Perancangan interior rumah produksi tenun Kurnia Lurik difokuskan pada citra yang bertujuan untuk mempertahankan eksistensi Kurnia Lurik, dan difokuskan pada alur produksi tenun dengan tujuan mempermudah akses pegawai dan pengunjung. Lingkup yang dirancang yaitu Produksi: pewarnaan benang; pemintalan (penguraian benang); penghanian (membuat motif); tenun, dan Penjualan/ Ritel. Dari kedua ruang tersebut didapatkan daftar kebutuhan ruang dan aktivitas yang ada di dalamnya (lihat Tabel 1).

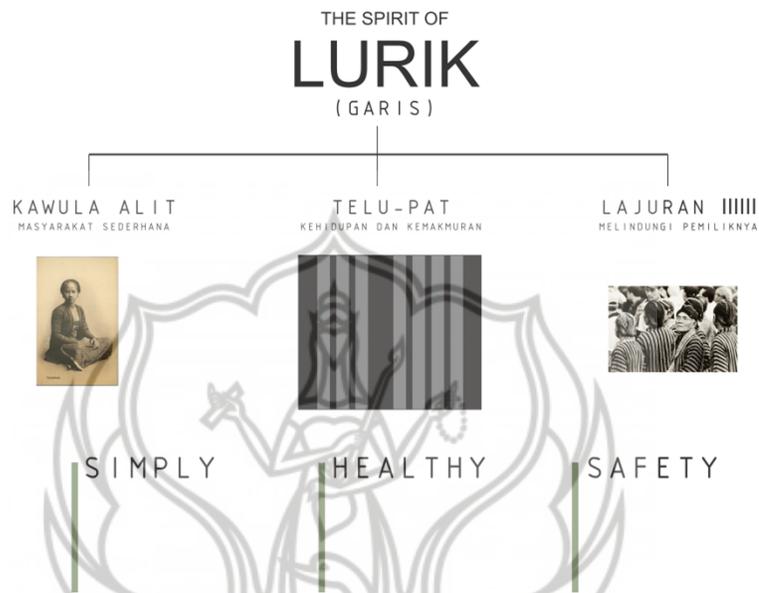
Data yang dikumpulkan berupa data fisik dan non-fisik. Proses pengumpulan data didapatkan langsung dari survey lokasi dan wawancara staf Kurnia Lurik. Dari wawancara tersebut didapatkan penjelasan bahwa keinginan klien sejalan dengan visi perusahaan yaitu “menjadikan kain lurik sebagai kain yang disukai seluruh lapisan masyarakat”, sementara masyarakat masa kini membutuhkan adanya pembaruan.

Oleh karena itu digunakan metode ATUMICS dari teori *Transforming Tradition* dengan tujuan untuk menyeleksi bagian tradisional dari Kurnia Lurik yang perlu dipertahankan dan perlu diperbaharui. Dari penggunaan metode ATUMICS tersebut diperoleh hasil seperti berikut (lihat tabel 2) :



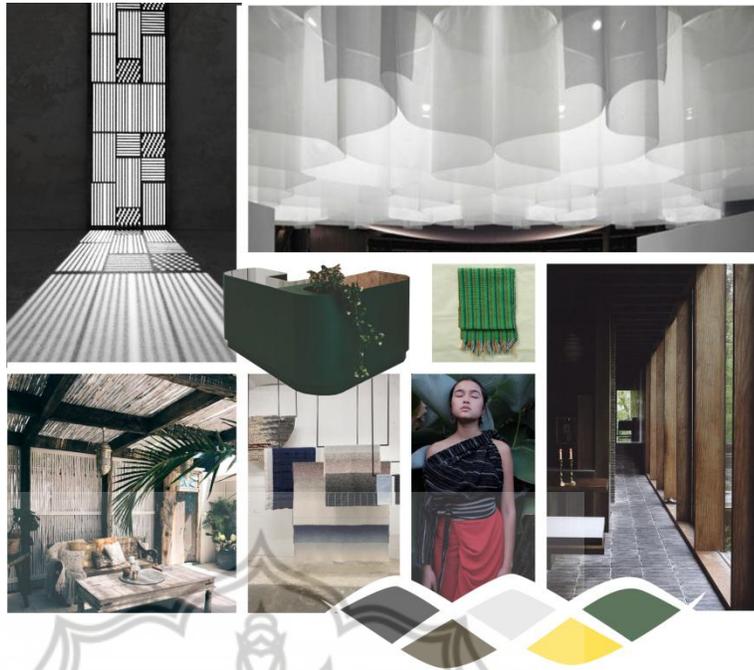
Gambar 2. Metode ATUMICS  
(Sumber : Nugraha, 2012)

Mengusung konsep *The Spirit of Lurik* dengan menerapkan nilai-nilai yang ada pada lurik ke dalam *ambience* ruang melalui elemen dekoratif dan elemen pembentuk ruang. Konsep ini bertujuan untuk memberi edukasi dan pengalaman pada pengunjung saat melakukan tur sehingga dapat memahami makna lurik lebih dalam.



Gambar 3. Konsep  
(Sumber : Aprines, 2018)

Gaya perancangan yang dipilih adalah gaya kontemporer Jawa. Gaya ini dipilih berdasarkan hasil metode ATUMICS untuk memperbarui kemasam rumah produksi Kurnia Lurik yang lebih modern tanpa menghilangkan sisi tradisional. Kesan yang ingin dicapai dari desain ini adalah *Simply* (sederhana), *Healthy* (sehat), dan *Safety* (aman).

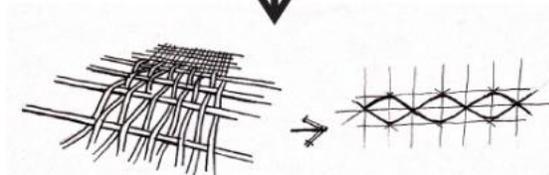


Gambar 4. Moodboard  
(Sumber : Aprines, 2018)



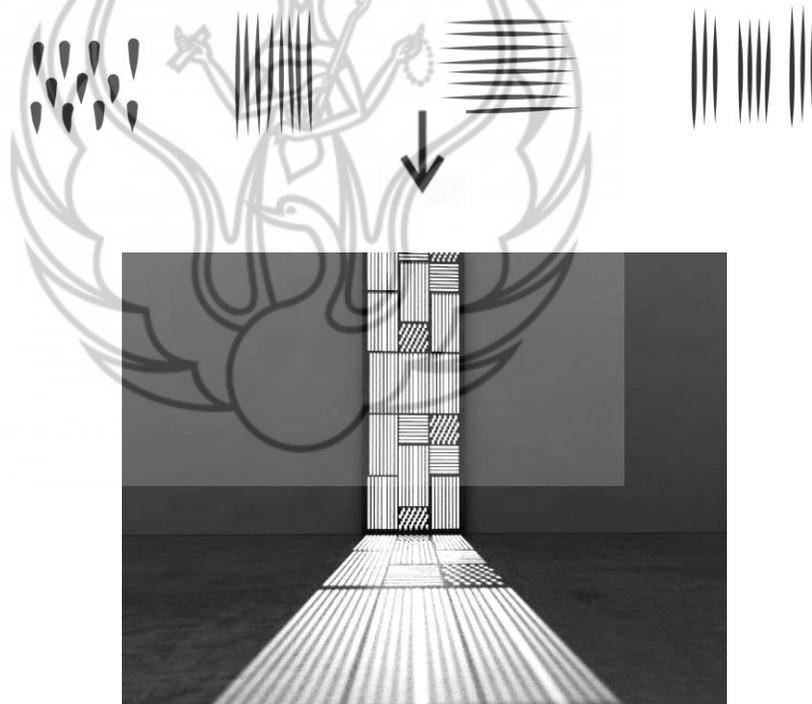
Gambar 5. Lurik Telu-Pat (Kiri) & Logo Kurnia Lurik (Kiri)  
(Sumber : Kurnia Lurik dan Wikipedia)

Warna yang diterapkan merupakan warna dari salah satu tenun *telu-pat* klasik (hitam dan coklat) dan warna logo Kurnia Lurik (hijau dan kuning), serta putih sebagai warna netral.



Gambar 6. Transformasi Bentuk  
(Sumber : Aprines, 2018)

Bentuk proses menenun dan motif- motif lurik akan ditransformasikan kemudian diterapkan pada pembentuk ruang, elemen dekoratif dan furniture.



Gambar 7. Implementasi Transformasi Bentuk motif *udan liris*, *lajuran*, *pakan malang*, dan *telu-pat* (kiri ke kanan) di ruang Produksi.  
(Sumber : Aprines, 2018)

Material yang digunakan sebagian memanfaatkan material bangunan lama dan penambahan material baru seperti *clear glass*, HPL, dan PVC. Lantai mempertahankan lantai bangunan lama yaitu konkrit yang tidak diaci agar tidak licin. Plafon ruang produksi tetap mempertahankan kayu ekspos, serta penambahan *clear glass*, kayu kopi dan PVC paper. Jendela ruang produksi menggunakan tembaga dengan motif lurik, selain sebagai elemen estetis juga sebagai penyaring udara yang masuk. Pencahayaan menggunakan 65% pencahayaan alami dari *skylight* dan jendela mati, serta 35% pencahayaan buatan menggunakan *general lighting*, *hanging lamp*, *spot light*, dan lampu LED. Penghawaan menggunakan penghawaan alami dan penghawaan buatan berupa AC dan *ducting fan*.



Gambar 8. Ruang Penjualan  
(Sumber : Aprines, 2018)



Gambar 9. Ruang Tunggu  
(Sumber : Aprines, 2018)



Gambar 10. Ruang Tenun  
(Sumber : Aprines, 2018)

#### IV. Kesimpulan

Perancangan desain interior pada suatu bangunan yang berfungsi sebagai tempat menyimpan atau menjaga eksistensi warisan budaya harus merepresentasikan nilai atau makna yang terkandung dalam warisan budaya tersebut, sehingga masyarakat dapat lebih mengenal dan memahami sebelum memutuskan akan menyukainya. Hal ini tentunya perlu mempertimbangkan perkembangan selera masyarakat. Oleh karena itu, digunakan metode ATUMICS dengan tujuan untuk menyeleksi bagian dari tradisi yang layak untuk dipertahankan dan bagian dari modernitas yang sesuai untuk digabungkan.

Tema yang diangkat mewakili jiwa dari lurik yang ingin disampaikan pada pengunjung. Desain rumah produksi ini lebih difokuskan pada citra wisata wastra (kain tradisional Nusantara bukan dari mesin) sebagai *educational factory* yang menarik minat dan selera masyarakat. Selain itu desain ini juga difokuskan pada alur produksi yang diterapkan pada layout dengan tujuan untuk memudahkan aktifitas produksi bagi pegawai, serta memudahkan pengunjung memahami proses produksi tenun.

Untuk mencapai segala tujuan dan keinginan klien, permasalahan pada interior yang sekarang didata kembali serta literatur pendukung digunakan sebagai panduan dalam mendesain.

Ruang tunggu dan penjualan mengutamakan aspek fungsi dan kenyamanan pengunjung. Sedangkan ruang produksi dan *personel space* mengedepankan fungsi ruang, kenyamanan pegawai, dan keamanan.

## V. Daftar Pustaka

Djoemena, Nian S. 2000. *Lurik : Garis-Garis Bertuah*. Jakarta. Djambatan.

Killmer, Rosemary. 2002. *Designing Interior*. California : Wadsworth Publishing Company.

Kusumawidagdo, Astrid. 2005. *Peran Penting Perancangan Interior pada Store Based Retail*. Surabaya : Universitas Ciputra Surabaya.

Nugraha, Adhi. 2012. *Transforming Tradition*. Finlandia : Aalto University.

Panero, Julius. 1979. *Human Dimension*. New york : Whitney Library of Design.

Wignjosoebroto, Sritomo. 2009. *Tata Letak Pabrik dan Pemindahan Bahan*. Surabaya : Guna Widya.

Wicaksono, Andie A dan Endah Tisnawati. 2014. *Teori Interior*. Jakarta : Griya Kreasi.

**WEBSITE KURNIA LURIK**

*www.kain-lurik.com*