

NASKAH PUBLIKASI  
KARYA DESAIN

**REDESAIN INTERIOR**  
**ANSOR'S SILVER**  
**DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**



**Dede Affian Surya**

**1410087123**

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

**2019**

NASKAH PUBLIKASI KARYA DESAIN

**REDESAIN INTERIOR**  
**ANSOR'S SILVER**  
**DAERAH ISTIMEWAYOGYAKARTA**

Dede Affian Surya  
[dedeaffian@gmail.com](mailto:dedeaffian@gmail.com)

**ABSTRACT**

*ANSOR'S SILVER is one of the largest silver shops in Special Region of Yogyakarta, precisely in Kotagede area. ANSOR'S SILVER has an interior that is somewhat less interesting, therefore needs to be redesigned. This solution is provided with the aim of providing new things and different impressions than other silver stores, and is better able to educate people in the modern era. The redesign process starts with collecting data in the form of field facts which include measurements, observations and interviews from various related sources. Then, explain the problems that found at ANSOR'S SILVER. The process of the problem will be a reference for finding solutions in the form of ideas and design development. Some ideas will be evaluated to get the best design. The final results of this interior design are expected to maintain heritage buildings, the Indis and Javanese buildings that are attached to ANSOR'S SILVER with an exclusive impression and can provide comfort and completeness for a silver shop center in Kotagede. The results of the redesign are concerned with functions and facilities. The functions in question include circulation, furniture layout, and lighting arrangement according to needs. Completeness includes complete workshop facilities as needed. In addition, it adds consulting rooms, historical exhibition halls, catalog rooms, and design studio rooms for custom needs. ANSOR'S SILVER redesign uses the philosophy of Kembang Waru and Babon Aniem form transformation. Based on this, it is expected to be able to make ANSOR'S SILVER different from other silver stores in the Kotagede area.*

**Keywords:** *ANSOR'S SILVER Kotagede, Silver Shop Interior, Exclusive, Heritage, Kembang Waru*

## ABSTRAK

ANSOR'S SILVER merupakan salah satu toko perak terbesar di Daerah Istimewa Yogyakarta tepatnya di Kawasan Kotagede. Namun, ANSOR'S SILVER memiliki interior yang terbilang kurang menarik maka dari itu perlu dilakukan *redesign*. Solusi ini diberikan dengan tujuan memberikan hal baru dan kesan berbeda dibandingkan toko perak lainnya, serta lebih mampu mengedukasi masyarakat di era *modern*. Proses *redesign* dimulai dengan mengumpulkan data berupa fakta lapangan yang meliputi pengukuran, pengamatan dan wawancara dari berbagai sumber yang terkait. Selanjutnya dengan memaparkan masalah yang terdapat pada ANSOR'S SILVER. Proses masalah tersebut akan menjadi acuan untuk mencari solusi berupa ide dan pengembangan desain. Beberapa ide akan dilakukan evaluasi untuk mendapatkan desain terbaik. Hasil akhir perancangan interior ini diharapkan dapat mempertahankan bangunan *heritage* yaitu bangunan Indis dan Jawa yang melekat pada ANSOR'S SILVER dengan kesan eksklusif dan dapat memberikan kenyamanan dan kelengkapan untuk sebuah *central* toko perak di Kotagede. Hasil dari *redesign* mementingkan fungsi dan kelengkapan fasilitas. Fungsi yang dimaksud meliputi sirkulasi, *layout furniture*, dan penataan *lighting* sesuai dengan kebutuhan. Kelengkapan meliputi fasilitas *workshop* yang lengkap sesuai dengan kebutuhan. Selain itu juga, menambahkan ruangan konsultasi, ruang pameran sejarah, ruang katalog, dan ruang studio desain untuk kebutuhan *custom* perhiasan. *Redesign* ANSOR'S SILVER menggunakan filosofi Kembang Waru dan transformasi bentuk Babon Aniem. Berdasarkan hal tersebut diharapkan dapat menjadikan ANSOR'S SILVER berbeda dengan toko perak lainnya di Kawasan Kotagede.

**Kata kunci:** ANSOR'S SILVER Kotagede, Interior Toko Perak, Eksklusif, *Heritage*, Kembang Waru

## I. PENDAHULUAN

Perhiasan merupakan salah satu harta yang paling populer dan digemari bukan hanya di Indonesia namun juga di berbagai negara di dunia. Perhiasan dianggap sebagai salah satu kebutuhan *fashion* dan media investasi. Salah satu perhiasan yang digemari masyarakat adalah perak. Perak memiliki ciri khusus yakni permukaan yang halus dan berkilau.

ANSOR'S SILVER merupakan toko perak terbesar di Daerah Istimewa Yogyakarta, tepatnya di kawasan Kotagede. Toko ini didirikan oleh H. Ansor Karto Utomo pada tahun 1956. Terletak di Jalan Tegal Gendu No. 28, Prenggan, Kotagede, Yogyakarta. ANSOR'S SILVER memiliki luas bangunan 3.270 m<sup>2</sup> dengan koleksi perhiasan yang dijual lebih dari 6000 buah dalam berbagai jenis. Banyaknya koleksi yang ditampilkan ANSOR'S SILVER menjadikan pilihan utama wisatawan domestik dan mancanegara untuk berkunjung. Untuk memenuhi kebutuhan pengunjung yang datang, ANSOR'S SILVER menyediakan ruang pameran perhiasan yang cukup luas terbagi dalam beberapa ruangan. ANSOR'S SILVER juga memiliki *workshop* agar pengunjung dapat melihat secara langsung proses pengerjaan perhiasan perak. Namun, untuk melengkapi kebutuhan toko ANSOR'S SILVER perlu menambahkan beberapa fasilitas baru. Adapun fasilitas ruang yang ditambahkan meliputi ruang konsultasi desain, ruang katalog perhiasan, ruang pameran sejarah, dan studio desain untuk menunjang kebutuhan *custom*. Selain itu, berbagai macam permasalahan tata letak dan ergonomi *furniture* yang digunakan juga belum memenuhi standar.

Dalam usaha memberikan pelayanan toko yang optimal dapat dipenuhi dengan berbagai cara, salah satunya dengan redesain pada ruangan yang digunakan diharapkan dapat menarik pengunjung dan menjadikan ANSOR'S SILVER berbeda dengan toko perak lain di Kotagede. Perancangan interior ANSOR'S SILVER akan menerapkan konsep yang memfasilitasi semua kegiatan dengan mengangkat struktur bangunan Jawa, filosofi Kembang Waru, dan bentuk dasar bangunan Babon Aniem yang merupakan ciri khas Kotagede.

Permasalahan desain yang dapat disimpulkan berdasarkan analisis data lapangan dan data literatur adalah:

- a. Bagaimana melakukan redesain ANSOR'S SILVER menjadi toko yang mempertahankan *heritage* yaitu bangunan Indis dan Jawa dengan kesan eksklusif.
- b. Bagaimana melakukan redesain ANSOR'S SILVER menjadi toko yang berbeda dengan toko perak lain di kawasan Kotagede.

## II. METODE PERANCANGAN

Dalam melakukan redesain toko perak ANSOR'S SILVER terdapat tiga tahap metode yang digunakan yaitu:

- a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data menurut Kumar (2012) terbagi menjadi dua yaitu proses memahami tujuan dan mengetahui konteks. Proses memahami tujuan mencakup informasi singkat yang akan didapat dari pihak ANSOR'S SILVER. Sedangkan metode mengetahui konteks mencakup mengenai wawancara pakar subjek yang akan dilakukan kepada pengelola toko perak yakni ANSOR'S SILVER, pembeli, dan dosen yang memahami tentang perancangan ruang komersial toko perak.

Metode penelusuran masalah menurut Kumar (2012) terbagi pula menjadi dua proses yaitu, proses mengenal masyarakat dan proses menyusun gagasan. Proses mengenal masyarakat dilakukan dengan cara kunjungan lapangan dengan melakukan survei pada toko perak ANSOR'S SILVER, hal ini bertujuan untuk mengenal secara langsung objek yang akan dirancang. Selanjutnya, proses penyusunan gagasan mencakup mengenai jaringan aktifitas dengan mengumpulkan daftar aktifitas yang terjadi di toko perak ANSOR'S SILVER, hal ini bertujuan untuk menentukan daftar kebutuhan pengguna ruang.

- b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode pencarian ide adalah proses mengeksplorasi konsep dengan menggunakan metode sesi pembentukan ide dilakukan dengan

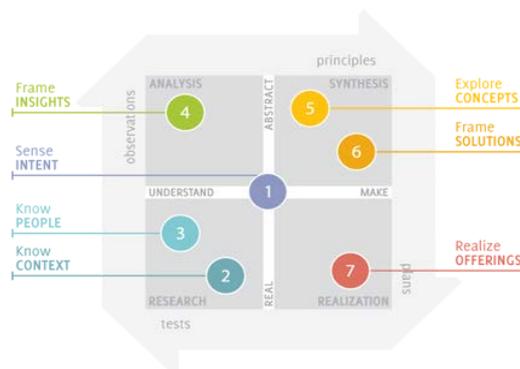
menetapkan ide-ide yang akan digunakan sebagai solusi kepada kepada Toko Perak ANSOR'S SILVER.

Metode pengembangan desain adalah proses penyusunan solusi dilakukan dengan pembuatan *storyboard* solusi. *Storyboard* solusi adalah rangkaian sketsa baik dalam bentuk gambar atau kata-kata yang berurutan dan berhubungan. Tujuannya untuk menjelaskan bagian dari *system* konsep yang akan dibuat.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi pemilihan desain adalah proses mewujudkan penawaran dengan rencana *platform*. Rencana *platform* meliputi pemilihan alternatif desain, alternatif *layout*, alternatif elemen pembentuk ruang dan alternatif *furniture*. Bertujuan mewujudkan penawaran dengan mendapatkan desain terbaik yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna toko perak ANSOR'S SILVER.

Perancangan Toko Perak ANSOR'S SILVER ini penulis menerapkan pola pikir Proses Desain Inovasi yang dikembangkan oleh Vijay Kumar.



Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan  
(Sumber: 101 *Design Methods: A Structure Approach For Driving Innovation In Your Organization*, Kumar, 2012)

Menurut Vijay Kumar, terdapat tujuh mode aktifitas yang berbeda untuk desain inovasi yang dikelompokkan kedalam tiga penjabaran :

1. Pra Desain

a. Memahami Tujuan

Proses memahami tujuan, penulis menggunakan metode fakta-fakta kunci, adalah potongan informasi singkat yang didapatkan dari pihak ANSOR'S SILVER.

b. Mengetahui Konteks

Untuk mengetahui konteks, penulis menggunakan metode wawancara pakar subjek, yang berupa wawancara kepada pengelola ANSOR'S SILVER, pengunjung ANSOR'S SILVER, dan dosen yang memahami tentang perancangan ruang komersial toko perak ANSOR'S SILVER.

c. Mengenal Masyarakat

Penulis menggunakan tiga metode untuk mengenal masyarakat. Metode pertama adalah lima faktor manusia, kedua adalah Kunjungan Lapangan, dan ketiga adalah simulasi pengalaman. Metode pertama dilakukan dengan mencari elemen-elemen fisik, kognitif, sosial, budaya, dan emosional yang terdapat pada pihak perusahaan dan pengunjung. Metode kedua melakukan survei pada toko perak ANSOR'S SILVER guna mengenal secara langsung objek yang akan dirancang. Metode ketiga dilakukan *sharing* singkat dengan para pengunjung, sehingga memungkinkan penulis untuk mengeksplorasi apa yang penting bagi sebagian besar pengguna.

2. Sintesis

a. Proses Menyusun Gagasan

Pada proses ini penulis menggunakan metode jaringan aktifitas, yaitu mengumpulkan daftar aktifitas yang terjadi pada toko perak

ANSOR'S SILVER, sehingga dapat menentukan daftar kebutuhan pengguna ruang.

b. Mengeksplorasi Konsep

Dalam mengeksplorasi konsep penulis menggunakan Metode Sesi Pembentukan Ide, yaitu menetapkan ide-ide yang akan digunakan sebagai solusi bagi pihak pengelola toko perak ANSOR'S SILVER. Metode pengembangan desain yang akan digunakan adalah proses menyusun solusi dengan *stroryboard* solusi, yaitu rangkaian sketsa baik dalam gambar atau kata-kata yang berurutan dan berhubungan, sehingga dapat menjelaskan semua bagian dari sistem konsep yang dibuat.

c. Menyusun Solusi

Pada metode ini dilakukan perangkaian kategori untuk mengorganisir konsep yang sudah dihasilkan dengan konsep baru. Kategori yang dipilih adalah rangkaian aktivitas kebutuhan konsumen, petugas ANSOR'S SILVER, fungsi-fungsi furnitur dan ruang. Dari pengorganisasian konsep ini kemudian digabungkan untuk membentuk solusi.

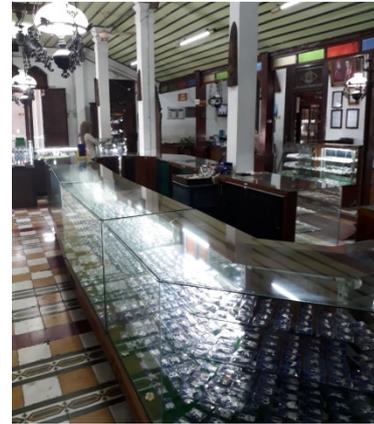
3. Evaluasi

a. Merealisasikan Penawaran

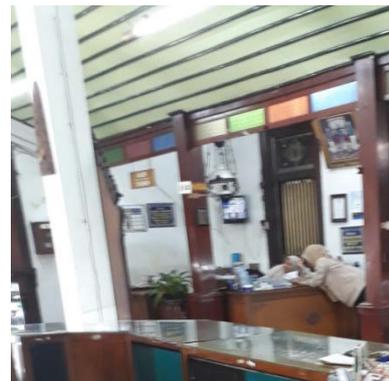
Dalam hal merealisasikan penawaran penulis menggunakan rencana *platform*, seperti pemilihan alternatif desain, alternatif *layout*, alternatif elemen pembentukruang dan alternatif furnitur melalui gambar, supaya mendapatkan desain terbaik yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan toko perak ANSOR'S SILVER dan pengujung toko perak ANSOR'S SILVER.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Data Lapangan



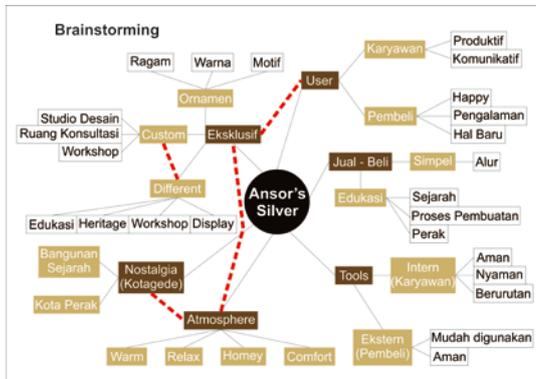
(Sumber: Dede Affian, 2018)



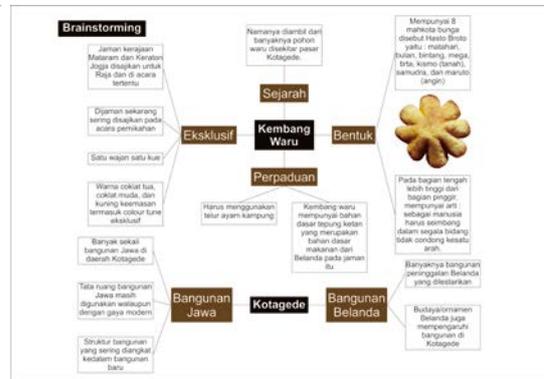
Gambar 5. Area *display* dan kasir  
(Sumber: Dede Affian, 2018)



## 2. Konsep Desain

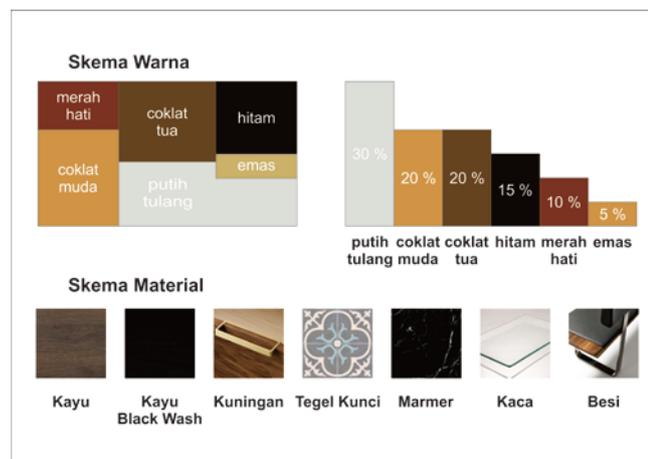


Gambar 8. *Brainstorming* konsep (Sumber: Dede Affian, 2018)



Gambar 9. *Brainstorming* konsep (Sumber: Dede Affian, 2018)

Konsep yang diangkat dalam redesain ANSOR'S SILVER adalah "Eksklusif", yaitu membuat tampilan interior yang menonjolkan perhiasan perak sebagai poin utama. Hal tersebut didukung dengan melengkapi fasilitas workshop dan memberikan fasilitas baru berupa ruang konsultasi desain, ruang pameran sejarah, ruang katalog perhiasan, dan studio desain.



Gambar 10. *Moodboard* (Sumber: Dede Affian, 2018)

### a. Tema Redesain

Tema yang diterapkan adalah "Kembang Waru *saking* Kotagede", yaitu mengemas ANSOR'S SILVER dengan memadukan filosofi

Kembang Waru, bangunan Indis, dan bangunan Jawa yang sangat kental di Kawasan Kotagede. Hal ini bertujuan untuk menciptakan kesan nostalgia ketika berada di ruangan.

b. Gaya Redesain

Gaya Indis dan tradisional Jawa yang sudah melekat pada ANSOR'S SILVER dipertahankan untuk menciptakan suasana khas Kotagede. Gaya tersebut dipadukan dengan gaya modern yang simpel untuk memberikan kesan yang tidak monoton dan mengikuti perkembangan zaman. Gaya *modern* juga mendukung perhiasan perak agar menjadi poin utama pada ruangan.

Hasil akhir dari penerapan konsep adalah sebagai berikut :

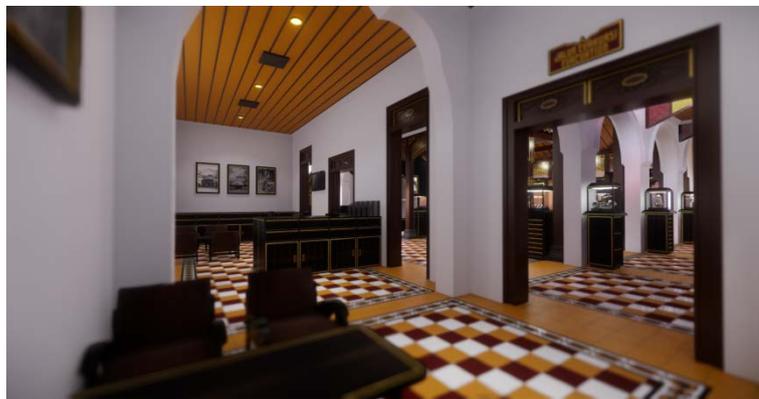


Gambar 11. *Showroom*  
(Sumber: Dede Affian, 2018)



Gambar 12. *Showroom dan Kasir*  
(Sumber: Dede Affian, 2018)

*Showroom* terdiri dari Joglo yang kental dengan bangunan Jawa. Pada ruang *display* terdapat rak dengan berbagai model berkapasitas kurang lebih 6000 perhiasan. Pada bagian tengah disetiap zona perhiasan adalah *masterpiece* yang dimiliki oleh ANSOR'S SILVER yang ditandai dengan lampu bergaya Jawa dengan sorot lampu yang lebih terang, terdapat juga rak yang dilengkapi dengan LCD *touch screen* untuk melihat katalog perhiasan. Bagian kasir juga terdapat pada ruangan ini, terletak disamping pintu keluar untuk memudahkan alur pengunjung ketika proses memilih perhiasan sudah selesai.



Gambar 13. Ruang Tunggu Karyawan dan Resepsionis  
(Sumber: Dede Affian, 2018)

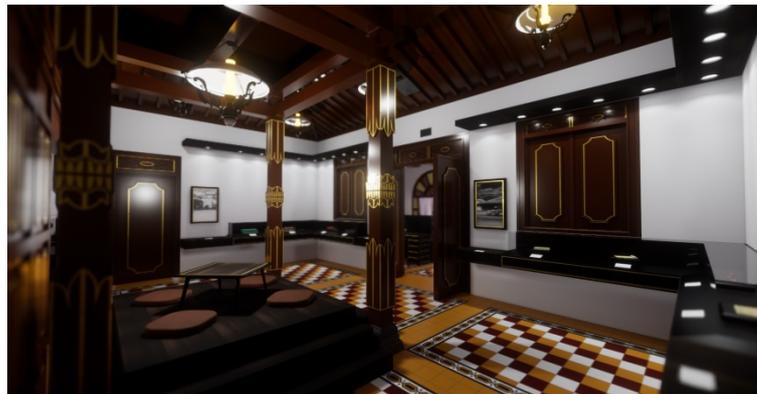
Area tunggu karyawan menjadi satu ruangan dengan resepsionis untuk memudahkan ketika pengunjung datang karyawan langsung bisa dipanggil. Pada ruangan ini terdapat 2 meja resepsionis untuk situasi pengunjung yang ramai. Letak meja resepsionis memanfaatkan pintu yang terlalu banyak pada ruangan. Pada ruangan ini juga dilengkapi dengan lemari untuk menyimpan data pengunjung dan kebutuhan karyawan ketika mengantarkan pengunjung berkeliling ANSOR'S SILVER. Karyawan difasilitasi kursi santai berjumlah delapan dan dua meja untuk beristirahat ketika tidak ada pengunjung.



Gambar 14. Studio desain  
(Sumber: Dede Affian, 2018)

Gambar 15. Ruang *briefing*  
(Sumber: Dede Affian, 2018)

*Furniture* menggunakan warna hitam dan coklat agar mata tidak terasa lelah ketika harus melihat layar komputer yang berwarna putih. Pengunjung dapat masuk ke dalam studio desain dan dapat melihat secara langsung proses mendesain perhiasan. Pada ruangan ini juga terdapat meja *briefing* untuk rapat antara desainer dan pengerajin ketika akan eksekusi perhiasan. Ruang *briefing* ini bersifat *private* sehingga pengunjung tidak dapat masuk dan mendengarkan percakapan *designer* dan pengerajin, tetapi dapat melihat proses perbincangan karena partisi yang digunakan terbuat dari kaca.



Gambar 16. Ruang konsultasi dan Pameran Sejarah  
(Sumber: Dede Affian, 2018)

Area konsultasi berada pada bagian Soko Guru. Bagian ini dibuat dengan lantai yang lebih tinggi dan dengan tempat duduk lesehan. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana sakral dan kesan kedudukan yang lebih tinggi. Ruang ini

menjadi satu dengan ruang pameran sejarah ANSOR'S SILVER yang menampilkan benda-benda sejarah, dokumen dan foto.



Gambar 17. Ruang Katalog dan Arsip Perhiasan  
(Sumber: Dede Affian, 2018)

Pada ruangan ini terdapat lemari penyimpanan katalog yang berisi kumpulan karya perhiasan yang dihasilkan oleh ANSOR'S SILVER. Selain itu katalog juga digunakan sebagai referensi desain. Lemari diatur sesuai dengan jenis perhiasan yang ada sehingga memudahkan untuk mencari jenis yang diinginkan. Arsip karya juga ditampilkan untuk memberikan kesan eksistensi dari ANSOR'S SILVER yang memiliki sejarah panjang, arsip ini berisi *master* perhiasan dari pembuatan pertama.



Gambar 18. *Workshop*  
(Sumber: Dede Affian, 2018)

*Furniture* pada ruangan *workshop* dibuat untuk memenuhi kebutuhan produksi berupa proses pembakaran, proses tempa, proses cuci, dan proses

*finishing*. Penataan *furniture* disesuaikan dengan alur kerja dan dibuat sesederhana mungkin, fasilitas tertentu hanya digunakan untuk pribadi perperajin dan ada juga yang digunakan secara masal. *Furniture* dibuat dengan komposisi warna hitam dan coklat bermaksud agar perhiasan perak yang berwarna silver menjadi poin. Hal tersebut bertujuan untuk meminimalisir perak yang berukuran kecil hilang. Dalam proses produksi menggunakan bahan kimia dan pembakaran, menghasilkan uap dan udara yang tercemar sehingga dibutuhkan *exhaust* untuk membersihkan udara.



Gambar 19. Gudang  
(Sumber: Dede Affian, 2018)

Gudang digunakan untuk menyimpan koleksi perhiasan yang akan dipamerkan dan *dieksport*. Lemari pada gudang didesain untuk dua macam perhiasan yaitu perhiasan pakai dan perhiasan untuk hiasan ruangan. Pembeda lemari terletak pada jarak tiap ambalan yang dapat langsung ditarik untuk memudahkan ketika mengambil perhiasan.

#### **IV. KESIMPULAN**

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan pemaparan masalah, serta ide solusi dan alternatif desain yang diberikan yaitu desain interior pada ANSOR'S SILVER harus dapat mempertahankan bangunan Indis dan bangunan Jawa dengan menambahkan kesan eksklusif pada fasilitas dan penataan perhiasan. Pemilik menginginkan desain interior yang dapat menonjolkan perhiasan perak,

terkesan eksklusif, dan menampung semua koleksi agar menjadikan pembeda dengan toko perak lain di Kotagede.

Maka dari itu, dibuatlah desain interior yang mempertahankan bangunan dengan cara tidak merubah fasad bangunan namun mengubah penataan didalamnya. Fasad bangunan dipertahankan untuk memunculkan kesan nostalgia dipadukan dengan *furniture modern* yang mengutamakan fungsi sehingga dapat menonjolkan perhiasan perak yang eksklusif. Selain itu juga, ditambahkan fasilitas berupa ruang konsultasi, ruang katalog perhiasan, ruang pameran sejarah, dan studio desain untuk menunjang ANSOR'S SILVER dalam kegiatan *custom* dan edukasi. Hal tersebut berawal dari kebutuhan masyarakat masa kini yang tidak suka memakai barang pasaran dan menginginkan informasi yang paling lengkap.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Budiharjo, Eko. 1997. *Arsitektur sebagai Warisan Budaya*. Yogyakarta. Djambatan Publisher.
- Chiara, Joseph De. 2001. *Time Saver Standard For Interior Design and Space Planning Second Edition*. New York. McGraw-Hill.
- Green, William. 1991. *The Retail Store*. New York. Van Nostrand Reinhold, New York.
- Howard, Peter. 2003. *Heritage Management, Interpretation, Identity*. Britania. A&C Black Publisher.
- Kerr, R.J. 1982. *The Conservation Plan: A Guide to the Preparation of Conservation Plans for European Cultural Significant*. New South Wales. The National Trust of Australia.
- Kumar, Vijay. 2012. *101 Design Methods: A Structure Approach For Driving Innovation In Your Organization*. New Jersey. John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.
- Kusumowidagdo, Astrid. 2010. *Pengaruh Desain Atmosfer Toko Terhadap Perilaku Belanja*. Jurnal Manajemen Bisnis. 3(1): 17-32.