



TUGAS AKHIR - DV 184801

Perancangan Motif Arsitektur Cagar Budaya di Surabaya sebagai Elemen *Home Decor*

NABILAH PUTRI RAHMANIA
NRP 08311440000125

Dosen Pembimbing
Senja Aprela Agustin, S.T, M.Ds
NIP.198304102006042001

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Departemen Desain Produk
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020



TUGAS AKHIR – DV 184801

Perancangan Motif Arsitektur Cagar Budaya di
Surabaya Sebagai Elemen *Home Decor*

NABILAH PUTRI RAHMANIA
08311440000125

Dosen Pembimbing
Senja Aprela Agustin, S.T, M.Ds
NIP.198304102006042001

BIDANG STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
2020

(Halaman ini dikosongkan)



FINAL PROJECT – DV 184801

***Designing Motivational Themed Architectural
of Cultural Heritage in Surabaya as Home Decor
Element***

**Nabilah Putri Rahmania
NRP 0831144000125**

Lecturer
Senja Aprela Agustin, S.T, M.Ds
NIP. 198304102006042001

***VISUAL COMMUNICATION DESIGN MAJOR
PRODUCT DESIGN DEPARTMENT
FACULTY OF CREATIVE DESIGN AND DIGITAL BUSINESS
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
2020***

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN MOTIF BERTEMAKAN ARSITEKTUR CAGAR
BUDAYA DI SURABAYA SEBAGAI ELEMEN *HOME DECOR***

TUGAS AKHIR (DV 184801)

Disusun Untuk Memenuhi syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)
pada

Program Studi S-1 Desain Produk – Desain Komunikasi Visual

Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

Nabilah Putri Rahmania

NRP. 08311440000125

Surabaya, 6 Februari 2020

Periode wisuda 121 (Maret 2020)

Mengetahui,

Kepala Departemen Desain Produk



Bambang Tristivono, S.T, M.Si

NIP. 19700703 199702 1 001

Disetujui,

Dosen Pembimbing

Senja Aprela Agustin, S.T,M.Ds

NIP. 19830410 200604 2 001

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Program Studi S – 1 Departemen Desain Produk, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Surabaya.

Nama Mahasiswa : **Nabilah Putri Rahmania**
NRP : **08311440000125**

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN MOTIF ARSITEKTUR CAGAR BUDAYA DI SURABAYA SEBAGAI ELEMEN *HOME DECOR*”** adalah :

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapat gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian – bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan / referensi dengan caray yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data – data hasil pelaksanaan penelitian dalam proyek tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan diatas maka saya bersedia karya tulis Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 4 Februari 2020

Yang membuat pernyataan



Nabilah Putri Rahmania

08311440000125

PERANCANGAN MOTIF BERTEMAKAN ARSITEKTUR CAGAR BUDAYA DI SURABAYA SEBAGAI ELEMEN *HOME DECOR*

Nabilah Putri Rahmania – 08311440000125
Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Departemen Desain Produk
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

ABSTRAK

Surabaya merupakan kota terpadat kedua setelah Jakarta, tentunya memiliki objek wisata yang menarik dan beragam. Cagar Budaya Surabaya merupakan salah satu objek wisata dan juga sebagai simbol kekhasan kota. Bantal cushion merupakan elemen dekorasi interior, menjadi *point of interest* dalam sebuah ruang. Perancangan motif bertema arsitektur cagar budaya Surabaya yang diterapkan pada sarung bantal *cushion* sebagai salah satu elemen dekorasi interior.

Metode observasi ke Tugu Pahlawan, Monumen Bambu Runcing, Monumen Kapal Selam, Monumen Jalesveva Jayamahe, Balai Pemuda, Hotel Majapahit, Siola, Kantor Gubernur, Kantor Pelayanan Perizinan Terpadu, Pintu air Jagir. Kuesioner 136 responden seberapa tahu masyarakat terhadap arsitektur cagar budaya di Surabaya, observasi berbagai arsitektur cagar budaya di Surabaya, riset eksperimental kepada narasumber, *depth interview* kepada budayawan, praktisi motif tekstil, *Pattern illustrator*, desainer interior. Studi eksperimental ke-1 sketsa 10 arsitektur dengan alternatif 50 motif. *Depth interview* ke-1 praktisi motif tekstil dan *fashion designer*. Studi eksperimental 1 mengimplementasikan hasil *depth interview* ke-1. *Depth interview* ke-2 kepada *pattern illustrator*. Eksperimental ke-3 membuat alternatif warna dan *prototyping mockup*. *User testing* kepada target pasar dan expert.

Penelitian ini menghasilkan 10 desain arsitektur cagar budaya di Surabaya. Dicitak pada cover bantal cushion ukuran 40 cm x 40 cm. Hasil penelitian diiharap dapat memperkaya kebutuhan motif sebagai salah satu referensi dalam tren untuk elemen dekorasi interior yang diminati masyarakat, memberikan solusi dan juga menarik minat para dewasa terhadap pengenalan kekhasan kota Surabaya dan dapat bersaing dengan pasar.

Kata kunci : Motif, arsitektur cagar budaya, *cover cushion*, *home decor*

(Halaman ini dikosongkan)

***DESIGN OF CULTURAL HERITAGE ARCHITECTURE PATTERN IN
SURABAYA AS A HOME DECOR ELEMENT***

Nabilah Putri Rahmania – NRP. 08311440000125
*Visual Communication Design Major
Product Design Department
Faculty of Creative design and Digital business
Institut Teknologi Sepuluh Nopember*

ABSTRACT

Surabaya is the second most populous city after Jakarta, which of course has interesting and diverse attractions. Surabaya Cultural Heritage is one of the tourist attractions and also as a symbol of the special characteristics of the city. Cultural Heritage in Surabaya is a city specialty. Media recognition that is less attractive to adults. Cushion cushion is an element of interior decoration, a point of interest in a room. Designed the architectural themed motif of Surabaya cultural heritage which is applied to cushion cushions as one of the interior decoration elements.

Observation method to the Heroes Monument, Sharp Bamboo Monument, Submarine Monument, Jalesveva Jayamahe Monument, Balai Pemuda, Majapahit Hotel, Siola, Governor's Office, Integrated Licensing Services Office, Jagir floodgates. Questionnaire 136 respondents know how people know about cultural heritage architecture in Surabaya, observations of various cultural heritage architecture in Surabaya, experimental research to resource persons, depth interviews with cultural figures, practitioners of textile motifs, Pattern illustrators, interior designers. Experimental study 1 sketch 10 architecture with 50 alternative motifs. Depth interview 1 practitioner of textile motifs and fashion designers. Experimental study 1 implements the results of depth interview 1. Depth interview 2 to the illustrator pattern. Experimental 3 creates alternative colors and prototyping mockups. User testing of the expert and target market.

The study produced 10 architectural designs of cultural heritage in Surabaya. Printed on cushion pillow cover size 40 cm x 40 cm. The results of the research are expected to be able to enrich the needs of motifs as one of the references in trends for interior decoration elements that are of public interest, provide solutions and also attract adults' interest in the introduction of the uniqueness of the city of Surabaya and can compete with the market.

Keyword : *Pattern, Cultural heritage architecture, cushion cover, home decor.*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur pada kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karuniaNya sehingga penulis mampu menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Motif Arsitektur Cagar Budaya di Surabaya sebagai elemen *Home Decor*” dengan lancar.

Keberhasilan penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari dukungan serta bantuan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini terutama kepada :

1. Allah SWT atas berkah, rahmat, serta kesempatan yang telah diberikan untuk menyelesaikan laporan Tugas Akhir.
2. Kedua orang tua, Nurul Atfianah, dan Moch. U. Rachmanto yang senantiasa memberikan segala bentuk dukungan dan doa.
3. Kakak, Julian Taufiqurrahman dan adik, Ahmad Wildan Zulfahmi
4. Ibu Senja Aprela Agustin, S.T, M.Ds, atas bimbingan, saran dan motivasi yang diberikan.
5. Bapak Itang Yunasz selaku Desainer fashion serta CEO dari brand Itang Yunasz Bapak Purnawan Basundoro selaku Dosen sejarah di Universitas Negeri Airlangga serta budayawan, Mbak Bonita Satrio selaku Praktisi Motif tekstil, desainer fashion di By Bonita, *CEO* dan *founder* Bonbellebow, Mbak Intan Fia selaku desainer motif, CEO dan founder Dear to Saturn yang bersedia menjadi narasumber untuk laporan Tugas Akhir ini.
6. Brenda, Sofy, Vivi untuk segala bantuan dan juga kepada Dianita, Yessy, Nadhia, Ratna, Mayang, Dhika, Hanun, Nada, Vina, Mely, yang telah menyemangati dan menghibur.
7. Sari, Julia, Mira, Tika, Alhaq, Safri, Yusti, Nadia, serta seluruh rakyat RTA seperjuangan yang penuh kegupuhan,sambatan dan canda tawa.
8. Kepada pihak-pihak yang telah memberikan banyak masukan dan saran kepada penulis serta arahan tentang tata cara dalam penulis laporan penelitian ini

9. Seluruh dosen dan karyawan Despro ITS

Demikian laporan Tugas Akhir ini disusun dengan harapan mampu menjadi manfaat baik bagi penulis maupun pembaca. Penulis sangat terbuka dengan segala bentuk kritik dan saran yang dapat menyempurnakan isi laporan ini.

Surabaya, 5 Februari
2020

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	10
ABSTRACT	12
KATA PENGANTAR	14
DAFTAR ISI	16
DAFTAR GAMBAR	20
DAFTAR TABEL	22
BAB I	23
PENDAHULUAN	24
1.1 Latar Belakang	24
1.2 Identifikasi Masalah	28
1.3 Rumusan Masalah	28
1.4 Batasan Masalah	29
1.5 Tujuan Perancangan	29
1.6 Manfaat Perancangan	29
1.7 Ruang Lingkup	30
BAB II	32
TINJAUAN PUSTAKA	32
2.1 Tinjauan Pustaka	32
2.2 Definisi Dekorasi Interior	32
2.3 Tinjauan Tentang Motif dan Pola	32
2.3.1 Desain Motif dan Pola.....	32
2.3.2 Klasifikasi Motif	33
2.3.3 Teknik Merancang Desain Pattern	37
2.3.4 Tipe-tipe Motif Kain	39

2.4	Tinjauan tentang <i>Fabric Printing</i>	42
2.4.1	Jenis Fabric Printing.....	42
2.5	Tinjauan tentang <i>Cushion</i>	43
2.5.1	Sejarah Bantal	43
2.6	Tinjauan Teori Objek Desain	46
2.6.1	Arsitektur Cagar Budaya di Surabaya.....	47
2.6.2	Arsitektur Cagar Budaya yang dikunjungi.....	48
2.7	Elemen Visual yang digunakan	64
2.7.1	Warna.....	64
2.7.2	Gaya Visual.....	65
2.8	Studi Eksisting	68
2.8.1	Desainer Pattern	68
2.8.2	Illustrator	69
BAB III	71
METODE PENELITIAN	72
3.1	Metode Penelitian	72
3.1.1	Observasi Pada Artefak Visual	72
3.1.2	Kuisisioner.....	72
3.1.3	Studi Eksperimental	73
3.1.4	Depth Interview.....	73
3.1.5	Prototyping.....	73
3.2	Alur Bagan Penelitian	75
3.3	Protokol Penelitian	76
3.3.1	Observasi.....	76
3.3.2	Kuisisioner Riset Pasar	76
3.3.3	Studi Eksperimental	80
3.3.4	Depth Interview.....	80

3.3.5 Prototyping.....	83
3.3.6 <i>Expert Review</i>	83
3.3.7 Analisa Data.....	84
3.4 Protokol Riset Keseluruhan	84
3.5 Teknik Perancangan	85
BAB IV	86
HASIL PENELITIAN	86
4.1 Hasil Penelitian Data.....	86
4.1.1 Target Audiens	86
4.1.2 Depth Interview.....	88
4.1.3 Kuisisioner	122
4.1.4 <i>Expert Review</i>	126
BAB V.....	130
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	130
5.1 Deskripsi Perancangan.....	130
5.2 Konsep Desain	132
5.3 Proses Keyword	132
5.4 Kriteria Desain	133
5.5 Proses Desain	137
5.5.1 Ukuran.....	138
5.5.2 Sketsa dan stilasi obyek.....	138
BAB VI	152
IMPLEMENTASI DESAIN	152
6.1 Implementasi Desain.....	152
BAB VII.....	159
KESIMPULAN DAN SARAN	160
7.1 Kesimpulan	160

7.2 Saran	160
DAFTAR PUSTAKA.....	162

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pola Satu Arah.....	34
Gambar 2. 2 Pola dua arah	34
Gambar 2. 3 Pola stripe	35
Gambar 2. 4 Pola segala arah	35
Gambar 2. 5 Pola empat arah	36
Gambar 2. 6 Pola menjalar.....	36
Gambar 2. 7 Teknik <i>full drop repeat</i>	38
Gambar 2. 8 Teknik <i>full drop repeat</i>	38
Gambar 2. 9 Motif geometris	39
Gambar 2. 10 Motif world culture	40
Gambar 2. 11 Arabesque batik Karya ghaida Nasya Putri.....	40
Gambar 2. 12 Motif responsive Sumber: Greyzone-Bekraf.....	41
Gambar 2. 13 Karya Rifda Amani- Kriya ITB. Dan leather Patchwork	41
Gambar 2. 14 Contoh motif Priodigy	42
Gambar 2. 15 Gambar printing fabric machine.....	42
Gambar 2. 16 Bantal Cushion	45
Gambar 2. 17 Gambar Tugu Pahlawan	48
Gambar 2. 18 Balai Kota Surabaya.....	49
Gambar 2. 19 Monumen Bambu Runcing.....	49
Gambar 2. 20 Gambar Monumen Kapal Selam	50
Gambar 2. 21 Balai Pemuda.....	51
Gambar 2. 22 jembatan merah Sby	51
Gambar 2. 23 Gedung Internatio.....	52
Gambar 2. 24 Hotel Majapahit Surabaya	53
Gambar 2. 25 Gedung SIOLA.....	53
Gambar 2. 26 Gedung PTPN XI	54
Gambar 2. 27 Bank Mandiri.....	55
Gambar 2. 28 Gedung Grahadi	56
Gambar 2. 29 Pintu Air Jagir	56
Gambar 2. 30 RS Darmo	57
Gambar 2. 31 Monumen J alasveva Jayamahe.....	58
Gambar 2. 32 Bank Maybank	59

Gambar 2. 33 Hotel Kemajuan	59
Gambar 2. 34 De Javasche Bank	60
Gambar 2. 35 Cak Durasim	61
Gambar 2. 36 Patung Jendral Sudirman.....	62
Gambar 2. 37 HOS.....	63
Gambar 2. 38 Lingkaran warna.....	64
Gambar 2. 39 Karya Coles Phillips.....	67
Gambar 2. 40 Karya Owen James.....	67
Gambar 2. 41 Karya Edward Mcknight Kauffer.....	67
Gambar 2. 42 pattern by Tiffany Wong.....	68
Gambar 2. 43 Karya Alex	70
Gambar 4.1 Ilustrasi psikografis target audiens.....	88
Gambar 4.2 Penulis dengan Narasumber 1	89
Gambar 4.3 Penulis dengan Narasumber 2	106
Gambar 4.4 Expert Review bantal cushion.....	128
Gambar 5.1 Ukuran minimal motif.....	131
Gambar 5.2 Palet warna untuk motif	131
Gambar 5.3 Bagan proses desain	133
Gambar 5.4 Contoh pengukuran pattern pada mockup.....	134

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 0-1 Daftar Pertanyaan wawancara.....	81
Tabel 3. 0-2 Daftar pertanyaan wawancara.....	82
Tabel 4. 0.1 Segmentasi Psikografi.....	87
Tabel 4. 0.2 Hasil Depth Interview	89
Tabel 4. 0.3 Motif yang digunakan Depth Interview	93
Tabel 4. 0.4 Hasil Depth Interview	106
Tabel 4. 0.5 Motif yaang digunakan pada depth interview	110
Tabel 4. 0.6 Hasil Kuisisioner.....	122
Tabel 4. 0.7 Kuisisioner ketertarikan pada <i>home decor</i>	124
Tabel 4. 0.8 Hasil User testing	127
Tabel 5. 0.1 Konten motif arsitektur	12728
Tabel 5. 0.2 Sketsa dan stilasi digital arsitektur	1273

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Surabaya merupakan kota terpadat kedua setelah Jakarta, tentunya memiliki objek wisata yang menarik dan beragam. Sepanjang 2018, tercatat sekitar 27 juta wisatawan berkunjung ke Surabaya. Setiap tahun dinas kebudayaan dan pariwisata (disbudparta) menargetkan penambahan wisatawan setidaknya 10% dari target tahun sebelumnya. Kepala Disbudparta Surabaya Antiek Sugiharti menjelaskan, wisatawan domestik sepanjang tahun mencapai 25 juta orang. Sisanya, sekitar 5,4% dari total pengunjung, merupakan wisatawan mancanegara. "Persentase capaian targetnya sampai 131% ," terangnya.¹

Bagaimana upaya kita sebagai penduduk Surabaya untuk mempromosikan atau memperkenalkan apa-apa saja yang menjadi ciri khas dari Kota Surabaya agar dapat menjadi pembeda bahkan pengingat bagi para pendatang serta para wisatawan yang datang ke Surabaya sehingga dengan sesuatu yang mereka beli dapat mengingatkan akan Surabaya dan menikmati objek-objek wisatanya, termasuk tempat-tempat bersejarah di Surabaya.

Banyak masyarakat Surabaya yang memanfaatkan hal ini dengan berlomba-lomba untuk menjual serta memperkenalkan berbagai kekhasan dari kota Surabaya mulai dari jajanan khasnya, hingga berbagai kerajinan dan kreatifitas yang diciptakan. Perlu diketahui bahwa Ibu Tri Risma Harini selaku Walikota Surabaya telah memberikan wadah bagi para ukm di Surabaya yang diberi nama "Pahlawan Ekonomi" dan "Pejuang Muda" didirikan pada tahun 2010. Pahlawan Ekonomi dan Pejuang Muda adalah program yang bertujuan untuk mendorong pengembangan kualitas ekonomi kerakyatan, khususnya bagi pelaku usaha mikro kecil (UMK). Dengan kesempatan berkarya yang makin terbuka, Pahlawan Ekonomi memberikan dukungan berupa kerjasama melalui kegiatan-kegiatan berusaha, membangun kekuatan pemasaran bersama,

¹ <https://www.jpnn.com/news/jumlah-wisatawan-ke-surabaya-lampau-target>, diakses 15 Desember 2019

membentuk pemodalan, memperkuat akses pasar, serta membangun pola jaringan dan kemampuan manajemen. Produk yang dihasilkan dari para ukm yang tergabung adalah berupa souvenir yang terdiri dari pernak-pernik, aksesoris, pakaian, kain, batik, serta makanan dan minuman khas Kota Surabaya.

Permasalahan yang terjadi adalah kurangnya minat para remaja dan kalangan dewasa muda terhadap produk-produk yang sudah ada. Dan juga kurang tertanamnya sebuah keyakinan akan kekhasan Kota Surabaya sebagai identitas Kota didalam diri mereka. Karena hal tersebut, dalam program sosialisasi yang diselenggarakan Pahlawan Ekonomi mengadakan perbandingan antara souvenir dari beberapa negara kepada para ukm untuk menginspirasi mereka dalam berkarya dengan tujuan agar ukm-ukm di Surabaya dapat menciptakan karya-karya sekreatif mungkin.

Generasi muda adalah generasi baru yang melanjutkan generasi sebelumnya sebagai harapan setiap bangsa untuk mengembangkan masa depan suatu bangsa atau daerah yang tetap menjaga kelestarian serta nilai-nilai sejarah didalamnya agar tetap utuh, berkembang dan maju. Juga sebagai calon terkuat untuk menggantikan peran dalam sebuah perjalanan suatu daerah dan bangsa kedepannya.

Ibu Tri Risma Harini sebagai Walikota Surabaya dan juga penggagas terbentuknya Pahlawan Ekonomi dan Pejuang Muda menyampaikan pesan bahwa Surabaya membutuhkan motif pada kain yang menggambarkan ciri khas Kota Surabaya sebagai salah satu cara untuk melestarikan serta memperkenalkan warisan budaya dari kota Surabaya , dan juga guna untuk memperkaya keanekaragam motif pada dunia *textile*.²

Beberapa arsitektur bersejarah yang menjadi Cagar Budaya di Surabaya adalah Tempat-tempat atau bangunan-bangunan yang memiliki sejarah dan sekaligus menjadi saksi bisu perjuangan para pahlawan serta arek-arek

Sumber: Rahmania_pidato Tri Risma Harini_Seminar Pahlawan Ekonomi & Pejuang Muda 2017

Suroboyo dalam peperangan merebut kemerdekaan Indonesia dari tangan penjajah, dan bahkan kebanyakan tempat-tempat bersejarah di Surabaya masih berdiri kokoh, dapat difungsikan hingga saat ini serta dijadikan arsitektur Cagar Budaya di Surabaya. Seperti gedung Balai Kota Surabaya, gedung Balai Pemuda, Monumen Bambu Runcing, Monumen Tugu Pahlawan, Gedung Tunjungan (Siola), Jembatan Merah, Patung Suro dan Boyo, Hotel Majapahit, Monumen Kapal Selam, Gedung Niaga, Gedung Internatio, Bank Indonesia. Selain itu masih banyak lagi arsitektur Cagar Budaya di Surabaya yang berjumlah total 273 bangunan. Sehingga dirasa cocok apabila arsitektur-arsitektur tersebut dituangkan kedalam sebuah karya seni menarik yang dapat pula difungsikan sebagai aksesoris dekorasi interior.

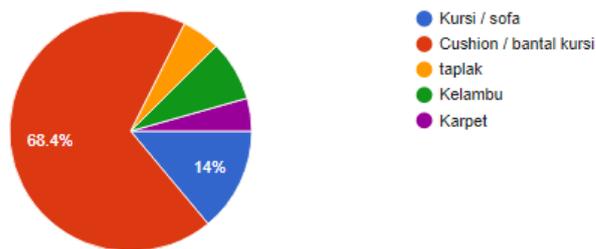
Dalam merancang sebuah motif dengan objek utama Cagar budaya di Surabaya ada beberapa kriteria agar motif tersebut dapat dikenal dan menarik perhatian target market , diantaranya seperti, motif harus menonjolkan objek utama yaitu arsitektur cagar budaya di surabaya, komposisi antara motif utama dan motif pendukung harus dipikirkan dengan baik agar menghasilkan sebuah motif yang indah dan menarik, selain dapat diterapkan kepada beberapa produk dekorasi interior, motif juga dapat digunakan untuk menunjang kreatifitas produk ukm yang ada di Surabaya.

Dekorasi berasal dari kata dalam bahasa Inggris : “decorate” yang berarti menghiasi sedangkan “decoration” disebutkan dalam sumber yang sama berarti hiasan. (Echols, 2006:169). Dari arti katanya, dapat diambil suatu pengertian bahwa dekorasi terkait dengan kegiatan hias-menghias atau suatu kegiatan yang bertujuan untuk memperindah sesuatu. Pengertian dekorasi interior disebutkan sebagai berikut: Interior decoration generally refers to something that deals with finishes, surfaces, furniture, and wall coverings. (<http://www.answer.com/topic>). Jadi dekorasi interior secara umum terkait dengan sesuatu yang menyangkut finishing (pengecatan, pelapisan), pengolahan permukaan, penataan perabot dan pelapisan dinding. Meskipun dekorasi adalah merupakan elemen kunci dari sebuah desain interior, akan tetapi tidak secara khusus memperhatikan interaksi dan kebiasaan manusia yang merupakan bidang kerjanya desainer interior.

Salah satu elemen dari dekorasi interior yang seringkali kita jumpai pada suatu ruangan atau tempat tinggal adalah bantal sofa atau yang lebih populer di sebut dengan *cushion* merupakan bantal yang melengkapi kehadiran sofa.

Ketika berada di sebuah ruang tamu, dekorasi interior manakah yang paling sering menarik perhatian anda ?

136 responses



Gambar 1. 1 Kuisisioner ketertarikan terhadap dekorasi interior (sumber: Rahmania, 2019)

Berdasarkan kuisisioner untuk menentukan ketertarikan masyarakat terhadap elemen dekorasi interior yang diminati sesuai dengan target market yang dituju pada penelitian ini.

Berdasarkan data pada diagram tersebut dapat diketahui masyarakat tertarik kepada cushion / bantal kursi sebanyak 68,4% , kursi/sofa sebanyak 14% , kelambu sebanyak 8%, taplak sebanyak 5%, karpet sebanyak 4,4%

Bantal *cushion* biasanya berbentuk bujur sangkar, ukurannya tidak terlalu besar dan lebih banyak bermain pada aksesoris sarung bantal. Perannya dalam ruangan cukup penting, meski tidak semua ruangan menggunakannya. Namun, keberadaannya tetap harus diperhitungkan sebagai pemanis ruangan. Karena, bantal *cushion* bisa menjadi objek penting untuk menambah titik pandang dari ruangan. Pada umumnya orang menggunakan bantal *cushion* hanya sebagai pelengkap dan penampilan saja. Padahal jika dilihat dari fungsinya, bantal sofa memiliki peranan yang cukup penting. Keberadaan bantal *cushion* akan terasa manfaatnya bila sofa yang digunakan kurang nyaman ketika diduduki, setidaknya dengan adanya bantal *cushion* akan menambah rasa nyaman.

Bantal *cushion* berfungsi sebagai sarana atau alat untuk menopang saat menyandar dan duduk di sofa. Sehingga, bantal *cushion* lebih membantu di dalam memberikan rasa nyaman ketika duduk di sofa. Bantal *cushion* bisa menjadi titik pusat perhatian dalam ruangan yang dapat menambah rasa manis penampilan dari ruangan tersebut. Adanya bantal *cushion* bisa menjadikan ruangan menjadi ceria dan membuat tampilan sofa lebih menarik. Dikaitkan tema atau gaya desain ruangan secara keseluruhan, yang menjadi salah satu fokus desain interior (Sulistiyawati & Fitriyanti, 2017), bantal *cushion* dapat menjadi titik sentral guna mendukung gaya atau tema estetika ruangan. Pada ruang tamu biasanya bantal *cushion* digunakan sebagai pernak-pernik agar ruang tamu tidak terasa membosankan. Pada ruang keluarga, bantal *cushion* bisa ditambahkan untuk menambah kehangatan ruang keluarga.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena dan studi yang telah dilakukan, berikut merupakan identifikasi masalah yang ditemukan :

- (1) Berdasarkan fenomena yang ditemukan, dapat diketahui bahwa bangunan-bangunan dan tempat-tempat bersejarah yang menjadi cagar budaya di Surabaya sebagai kota pahlawan masih kurang dikenal oleh wisatawan.
- (2) Surabaya membutuhkan motif pada kain yang mewakili kekhasan Kota Surabaya.
- (3) Media pengenalan dan pelestarian terhadap arsitektur cagar budaya Surabaya dapat digunakan sebagai peluang dalam membuat motif.

1.3 Rumusan Masalah

Dapat diketahui rumusan permasalahan pada perancangan ini adalah “Bagaimana merancang motif pada kain untuk elemen *home decor* dengan tema arsitektur cagar budaya di Surabaya yang menarik untuk dewasa ?”

1.4 Batasan Masalah

Dari masalah yang ada diperlukan batasan yang akan dikerjakan dan dicari solusinya, karena tidak mungkin untuk menyelesaikan permasalahan secara keseluruhan. Batasan tersebut adalah :

- (1) Perancangan ini difokuskan kepada perancangan motif untuk dekorasi interior bertema arsitektur Cagar Budaya di Surabaya sebagai media pengenalan Identitas Kota Surabaya kepada wisatawan.
- (2) Explorasi motif tekstil dikembangkan dari 10 arsitektur cagar budaya di Surabaya. Arsitektur-arsitektur tersebut diantaranya : Tugu pahlawan, Monumen kapal selam, Monumen bambu runcing, Balai pemuda, Siola, Kantor Gubernur, Hotel Majapahit, Monumen Jalesveva Jayamahe, Pintu Air Jagir, Kantor Pelayanan Perizinan Terpadu
- (3) Output yang dihasilkan dari perancangan ini adalah desain motif pada *cover* bantal *cushion* yang digunakan sebagai elemen dekorasi interior

1.5 Tujuan Perancangan

- (1) Menciptakan motif pada kain dengan grafis yang menggambarkan kekhasan Surabaya sebagai buah tangan wisatawan lokal dan mancanegara dengan 10 varian motif.
- (2) Memperkenalkan tempat-tempat bersejarah yang dijadikan bangunan Cagar Budaya di Surabaya kepada wisatawan lokal serta luar negeri.
- (3) Menarik minat para dewasa muda terhadap kekhasan Surabaya melalui media bantal *cushion* yang berfungsi sebagai dekorasi interior

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat dari perancangan ini adalah untuk menghasilkan karya melalui motif tekstil untuk menunjang pada proses pengembangan

dibidang pariwisata Kota Surabaya serta dapat dijadikan sebagai acuan oleh pemerintah terutama Dinas Pariwisata Surabaya, dan *stakeholder* terkait.

1.6.2 Manfaat Praktis

Diharapkan dengan adanya perancangan motif arsitektur Cagar Budaya Surabaya ini mampu menggambarkan dan menampilkan kekhasan Kota Surabaya, serta dapat dijadikan buah tangan kepada wisatawan.

1.7 Ruang Lingkup

1.7.1 Ruang Lingkup Studi

Ruang lingkup studi digunakan untuk membantu memperkuat adanya latar belakang dengan data dan menganalisis masalah melalui metode, riset, dan studi yang akan dilakukan pada perancangan ini. Berikut merupakan beberapa lingkup studi yang akan dilakukan :

- a. Studi Lapangan tentang tempat-tempat bersejarah serta menarik di Surabaya. Bangunan bangunan tersebut diantaranya : Tugu pahlawan, Monumen kapal selam, monumen bambu runcing, Balai kota Surabaya, Balai pemuda, Siola, Jembatan merah, Hotel majapahit, House of Sampoerna, Monumen Jalesveva Jayamahe, dll.
- b. Studi tentang ragam jenis motif pattern
- c. Ilustrasi dapat dijadikan sebagai acuan yang dapat digunakan dalam penyampaian informasi didalam laporan

1.7.2 Output

Output dari perancangan ini yaitu bantal *cushion* dengan motif khas Surabaya bertemakan arsitektur Cagar Budaya di Surabaya.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Pada bab ini akan dipaparkan tinjauan pustaka yang berhubungan dengan studi Perancangan motif pattern pada kain bertemakan bangunan-bangunan bersejarah di Surabaya sebagai salah satu kekhasan Kota Surabaya sekaligus identitas Kota. Tinjauan pustaka ini berfungsi sebagai bahan acuan dalam proses eksplorasi dan pengembangan motif bangunan bersejarah di Surabaya. Adapun dasar-dasar teori yang digunakan sebagai berikut.

2.2 Definisi Dekorasi Interior

Dekorasi berasal dari kata dalam bahasa Inggris : “*decorate*” yang berarti menghiasi sedangkan “*decoration*” disebutkan dalam sumber yang sama berarti hiasan. (Echols, 2006:169). Dari arti katanya, dapat diambil suatu pengertian bahwa dekorasi terkait dengan kegiatan hias-menghias atau suatu kegiatan yang bertujuan untuk memperindah sesuatu. Pengertian dekorasi interior disebutkan sebagai berikut: *Interior decoration generally refers to something that deals with finishes, surfaces, furniture, and wall coverings.*

Jadi dekorasi interior secara umum terkait dengan sesuatu yang menyangkut finishing (pengecatan, pelapisan), pengolahan permukaan, penataan perabot dan pelapisan dinding. Meskipun dekorasi adalah merupakan elemen kunci dari sebuah desain interior, akan tetapi tidak secara khusus memperhatikan interaksi dan kebiasaan manusia yang merupakan bidang kerjanya desainer interior.

2.3 Tinjauan Tentang Motif dan Pola

2.3.1 Desain Motif dan Pola

Motif dalam konteks ini mengacu pada seni visual dan seni tekstil yang berarti sebuah desain penyusun pola yang dibuat berulang dari garis, bentuk, maupun warna. Motif sering terinspirasi dari alam dan juga terkait erat dengan faktor alam, budaya, agama dan sosial-ekonomi yang berlaku dalam masyarakat.

Motif adalah unit terkecil dari sebuah pola. Motif diulang dengan cara yang berbeda untuk membuat pola dan pola-pola tersebut diulang untuk membuat sebuah desain. Motif memiliki identitas yang berbeda dalam suatu pola atau desain.

Motif merupakan sarana komunikasi non-verbal yang kuat yang digunakan untuk membedakan, menyamar, memperingatkan, dan memikat. Ditandai dengan irama, keseimbangan, dan proporsi, motif ialah sebuah fenomena universal.

2.3.2 Klasifikasi Motif

a. Berdasarkan Arah

Arah dalam desain motif kain merupakan keterbacaan motif kain dalam berbagai macam sisi dan tetap terlihat sama, dengan tujuan estetika dan manfaat penggunaan kain dalam suatu pola. Meskipun arah motif tidak terlihat sama atau terbalik, hal tersebut tidak selalu berarti bahwa motif tidak dapat digunakan atau salah dalam menginterpretasikan arah motif, karena setiap orang memiliki sudut pandang dan dapat memaknai berbeda pada setiap desain motif yang mereka lihat.

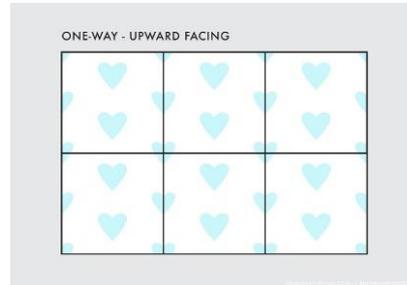
Beraturan (*Directional Prints*)

Kebanyakan dari desain motif beraturan berdasarkan pada arah panjang kain. Membuat garis imajiner dari atas dan bawah desain motif tersebut dapat membuat suatu garis yang sejajar dengan arah tenunan kain.

- Satu arah (*One-way prints*)

Motif satu arah hanya dapat dilihat searah, tidak dapat diputar balik dari berbagai arah, sehingga terlihat terbalik atau miring jika kita melihatnya dari arah lain. Motif satu arah adalah jenis *layout* dasar dalam jenis-jenis desain motif, namun pada

perkembangannya motif ini dapat menjadi kendala ketika membuat pola dalam proses menjahit.



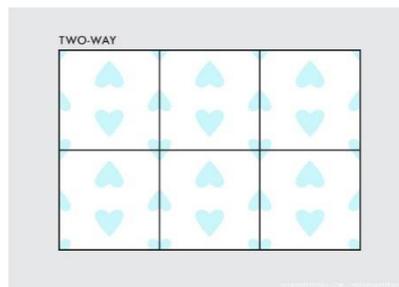
Gambar 2. 1 Pola Satu Arah
Sumber: Deardiarydesign.com

– Dua arah (*Two-way prints*)

Motif dua arah terlihat sama jika dilihat dari atas atau bawah, sehingga layout menjadi lebih variatif jika dibanding dengan motif satu arah. Motif ini kurang sesuai jika digunakan dalam pola *patchwork* (menjahit kain perca) karena ketika kain dipotong sesuai serat panjang kain, kemungkinan sambungan kain tersebut dapat terbalik.

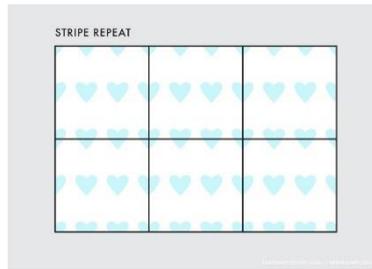
– *Stripe*

Pola yang memiliki tampilan garis bergerak dalam arah horizontal, vertikal atau diagonal.



Gambar 2. 2 Pola dua arah
Sumber: deardiarydesign.com

• Tidak Beraturan (*Nondirectional Prints*)

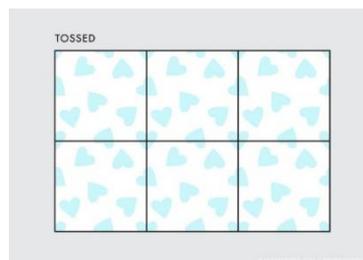


Gambar 2. 3 Pola stripe
Sumber: deardiarydesign.com

Motif yang tidak beraturan paling cocok untuk digunakan dalam industri fesyen, karena membuat kain tersebut dapat dipotong dari arah manapun, sehingga keseluruhan kain dapat dimanfaatkan dengan baik dan tidak banyak yang terbuang. Jenis motif tidak beraturan terbagi menjadi dua macam yaitu segala arah dan empat arah.

– Segala arah (*Tossed Prints*)

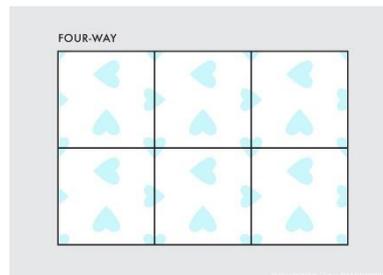
Motif segala arah dapat dilihat serta diputar dari berbagai arah dan tetap terlihat sama. Sehingga kain dengan jenis motif ini dapat dipotong menjadi pola dari arah manapun. Motif jenis ini biasanya diiringi dengan layout berjarak tertentu diantara pengulangan objeknya.



Gambar 2. 4 Pola segala arah

– Empat arah (*Four-way Prints*)

Motif empat arah dapat terlihat sama dari arah 0° , 90° , 180° atau 270° dan salah contohnya adalah motif *tartan plaids*. Meskipun motif jenis ini dapat diputar ke berbagai arah seperti motif *tossed prints*, motif empat arah tidak dapat digunakan selain arah tersebut diatas karena menggunakan kain dengan motif ini harus sesuai dengan arah serat kain.



Gambar 2. 5 Pola empat arah
Sumber: deardiarydesign.com

- Menjalar (*Trailing*)

Trailing adalah motif yang terjadi jika terlihat seperti menciptakan jejak/rambatan yang jelas di keseluruhan pola. Contoh pola bunga mungkin memiliki tanaman merambat yang mengikuti seluruh desain.³



Gambar 2. 6 Pola menjalar
Sumber: deardiarydesign.com

b. Berdasarkan jenis

Jenis-jenis dalam desain motif adalah segala elemen yang terdapat dalam motif, baik yang mengalami pengulangan ataupun tidak.

³ Sumber: A Field Guid to Fabric Design by: Kimberly Kight page 10

Adapun desain motif berdasarkan objek dapat dikategorikan kedalam tiga kategori besar yaitu motif geometris, motif bunga atau *floral* dan motif *novelty* atau hal hal baru.

- **Motif Geometris**

Desain motif geometris adalah motif dengan objek utamanya adalah bentuk bentuk geometris, desain motif ini yang menonjolkan dengan merepresentasikan secara realistik atau dengan teknik gaya gambar realisme, berbasis ilustrasi. Dengan elemen yang abstrak atau dimodifikasi, sehingga memberikan kesan dekoratif.

- **Motif *Novelty***

Desain motif dengan objek utamanya adalah hampir semua hal hal lain kecuali yang termasuk dalam kategori geometris dan *floral*. Tema *novelty* merupakan motif yang cenderung dapat berbicara lebih keras daripada dua jenis lainnya, baik secara visual⁴

2.3.3 Teknik Merancang Desain Pattern

Hal yang perlu diperhatikan ketika membuat/merancang desain *pattern* adalah spasi, skala, serta repetisi, hal tersebut dikarenakan *pattern* dibuat dengan cara melakukan repetisi motif. Berikut ini adalah teknik , cara dan perhitungan skala yang dapat diaplikasikan dalam pembuatan desain pola.

- a. **Repetisi Desain Motif**

Hal yang paling mendasar dalam membuat desain motif adalah teknik pengulangan objek/motif. Pengulangan tersebut dapat dilakukan dengan tangan (secara manual) ataupun melalui komputer (secara digital). Kedua teknik tersebut dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu mengulang motif secara *square repeat/full drop* dan *half-drop repeat*. Teknik ***square repeat/full drop*** adalah membuat desain

⁴ Sumber: A Field Guid to Fabric Design by: Kimberly Kight page 15 and 19

motif dengan cara mengulang objek dengan cara menumpuk kotak yang menjadi fondasi dasar pengulangan pola, lalu melakukan repetisi dengan *grid* sederhana.

b. Spasi dan Skala



Gambar 2. 7 Teknik *full drop repeat*
Sumber: deardiarydesign.com

Desain motif tidak akan terbaca jika tidak ada spasi dan tidak dapat diaplikasikan dengan baik pada kain jika terdapat kesalahan pada skala yang dibuat. Oleh karena itu ketika membuat desain motif sebaiknya terdapat spasi atau ruang untuk objek melakukan pengulangan, dan memperhitungkan skala objek tersebut. Adapun skala yang biasa digunakan adalah:

- Motif skala kecil = kotak $\frac{1}{2}$ inci atau lebih kecil
- Motif skala menengah = lebih dari kotak $\frac{1}{2}$ inci hingga kotak 2-4 inci
- Motif skala besar = lebih dari kotak 4 inci



Gambar 2. 8 Teknik *full drop repeat*
Sumber: A Field Guide to fabric Design by: Kimberly Kight. Page 21

2.3.4 Tipe-tipe Motif Kain

Ada berbagai jenis motif-motif kain yang digunakan di dunia tekstil. Berdasarkan tinjauan dari Amanda Briggs-Goode (2013, 16)⁵



Gambar 2. 9 Motif geometris
Preston,J.(2016,April29).Man-made Fibre.

1. Motif Geometris

Motif yang populer di tahun 1920-1960 ini mengandalkan kombinasi bentuk-bentuk geometris dengan warna yang dapat menghidupkan motif tersebut. Inspirasi yang membentuk pola-polanya pun beragam, seperti motif kain karya fotografer surealis Edward Steichen di tahun 1920an (gambar1) yang terinspirasi dari kesenangannya akan kombinasi benda-benda berwarna putih – dalam hal ini gula batu dan kapas, bentuk kotak pada motif kain ini melambangkan gula batu dan bentuk bulatnya melambangkan bentuk kapas. Tren desain abstrak di tahun 1960an juga mempengaruhi perkembangan motif kain geometris. Desain motif kain Shirley Craven (gambar 2) contohnya yang mengombinasikan warna yang *bold* dengan bentuk geometris berskala besar.

⁵ Preston,J.(2016,April29).Man-made Fibre. <https://www.britannica.com/technology/man-made-fiber>



Gambar 2. 10 Motif world culture
Preston,J.(2016,April29).Man-made Fibre.

2. *Motif World Cultures*

Motif kain tersebut menyertakan berbagai motif kain yang melambangkan suatu tempat baik itu khayalan atau tempat sungguhan. Seperti motif batik yang melambangkan Indonesia (gambar kiri). Contoh lainnya dapat dilihat dari foto dari sebuah runway yang diadakan oleh fashion designer, Tao (gambar kanan), yang mengangkat berbagai motif kain dari segala bagian dunia kedalam kain rancangannya.

Tren motif dan tekstil menurut Badan Ekonomi Kreatif yang terdapat dalam buku Greyzone “*Trend Forecasting 2017-2018, Textille & Pattern*” diantaranya ialah :

A. **Vigilant**

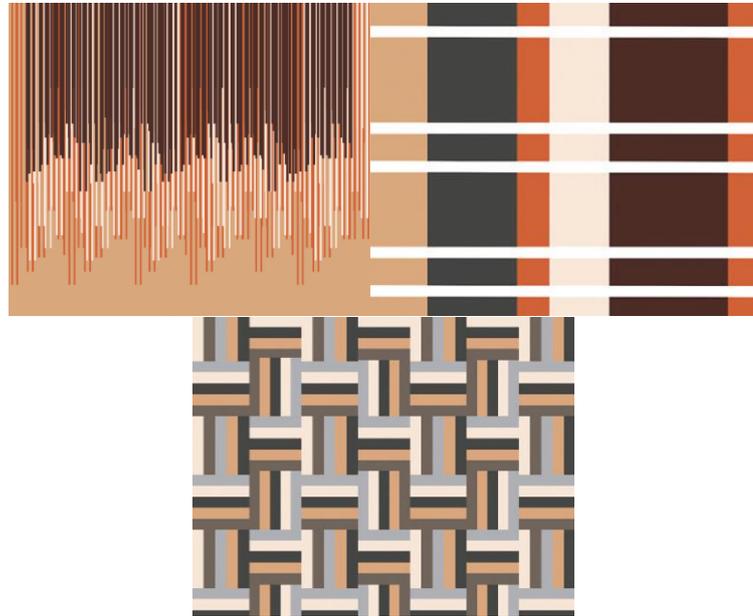
NUMERICRAFT



Gambar 2. 11 Arabesque batik Karya ghaida Nasya Putri
Sumber: buku Greyzone “*Trend Forecasting 2017-2018, Textille & Pattern*”

Inspirasi bentuk yang dihasilkan dari pengolahan yang cermat seperti dengan teknologi komputer. Meskipun memanfaatkan mesin-mesin canggih yang sebetulnya dapat meraih bentuk apapun, namun tetap

memilih menjaga kemurnian bentuk dasar yang sederhana, namun pada detail dapat terlihat analisa perhitungan yang konsisten



Gambar 2. 12 Motif responsive Sumber: Greyzone-Bekraf

Permainan bentuk vertikal dan horizontal membentuk sebuah motif dengan presisi yang menarik dan konsisten. Bermodalkan elemen visual dasar tapi tetap mengutamakan kesempurnaan.

PRODIGY



Gambar 2. 13 Karya Rifda Amani- Kriya ITB. Dan leather Patchwork
Sumber: Greyzone-Bekraf

Karakteristik sub tema Prodigy adalah pengolahan kain dengan pengaplikasian garis-garis ekstrim di antaranya dengan teknik tucking dan opnesel. Memiliki ciri khas bergaya retro futuristic, ekstrimitas, dan memiliki kesan penjelajah waktu.



Gambar 2. 14 Contoh motif Prionidigy (Sumber: Greyzone-Bekraf)

Motif yang dibentuk merupakan susunan geometris dengan tatanan yang tegas yang memberi kesan dinamis dan kuat sebagai simbol dari supremasi dan ego yang tinggi.

2.4 Tinjauan tentang *Fabric Printing*

2.4.1 Jenis *Fabric Printing*

Proses *fabric printing* (print tekstil) dapat dilakukan secara *manual* (*hand printing*) ataupun *digital printing*. Masing-masing memiliki keunggulan dan kekurangan, dan berikut ini adalah teknik printing pada kain yang digunakan penulis dalam perancangannya.

- *Digital Printing*



Gambar 2. 15 Gambar printing fabric machine
Sumber: Google,2018

Dalam teknik mencetak gambar pada kain secara digital, hal yang paling berpengaruh adalah *inkjet printer* dengan format besar, yang selama ini digunakan dalam industri tekstil dan fesyen. Saat ini digital printing semakin mudah dijangkau dan tidak harus mencetak

dengan jumlah banyak atau *offset*, sehingga biaya yang dikeluarkan lebih sedikit.

Digital printing atau cetak digital merupakan salah satu metode mencetak diatas kain dengan menggunakan *printer* khusus tekstil. Langkah pembuatannya dimulaidari desain dalam bentuk file computer, lalu dari desain tersebut akan dicetak dengan menggunakan printer tekstil diatas bentang permukaan kain. Pencetakan pada print kain Menerapkan pola dan desain berwarna untuk menghias kain. Warna daritinta menempel pada serat melalui resin yang tahan terhadap pencucian atau *drycleaning*.

2.5 Tinjauan tentang *Cushion*

2.5.1 Sejarah Bantal

Saat ini, bantal cushion adalah kemewahan sehari-hari, digunakan untuk membawa warna dan kenyamanan ke rumah. Tapi mereka mulai sebagai barang mewah sejati, hanya tersedia bagi yang terkaya.

Penggunaan yang paling awal diketahui adalah sekitar 7.000 SM, di awal peradaban Mesopotamia. Bantal terkait dengan status, semakin anda memiliki semakin kaya anda terlihat. Di masa ketidaknyamanan bagi mayoritas, menjadi nyaman berarti menjadi kaya. Meskipun tidak ada bantal yang bertahan dari periode ini, kami dapat memastikan gaya dan penggunaannya dari seni dinding kuno. Karena pewarna dan kain sangat mahal, bantal menjadi karya seni tersendiri yang mewakili selera (dan kekayaan) pemiliknya.

Bantal dari zaman Mesir terkenal sebagai sandaran kepala dari kayu atau batu. Dengan cara ini, mereka lebih dekat dengan arti kata 'bantal' yang berasal dari kata latin 'pulvinus'. 'Pulvinus' berbagi etimologinya dengan kata 'mimbar' - platform berdiri di gereja. Inilah, pada dasarnya, apa bantal atau bantal untuk orang Mesir - mengangkat platform untuk kepala. Yang paling terkenal,

bantal-bantal keras ini ditemukan di makam-makam Mesir, mendukung kepala mumi.

Di Eropa, tradisi penggunaan bantal dan bantal berasal dari penggunaan Yunani dan Romawi klasik. Budaya-budaya ini, setelah lama memandangi bantal kayu zaman Mesir dan fakta bahwa mereka sepertinya mendukung kepala orang mati, memutuskan bahwa ada sesuatu yang lebih nyaman untuk dilakukan. Mengisi bantal mereka dengan jerami, bulu dan alang-alang, mereka menciptakan bantal yang sama dengan yang masih kita gunakan sampai sekarang. Mereka memiliki bantal besar untuk berbaring di atas bantal kecil untuk kursi, bantal untuk tidur. Sama seperti orang Mesir, mereka masih menempatkan bantal di bawah kepala orang mati - tetapi setidaknya mereka yang beristirahat dengan tenang, sekarang beristirahat dengan sedikit lebih nyaman.

Sementara itu, di Cina tradisi bantal dan bantal keras terus berlanjut. Bahan yang digunakan termasuk keramik, bambu, kayu dan perunggu. Bantal dilembutkan dengan meletakkan kain di atasnya. Penggunaannya berlanjut sampai abad ke-20, dengan bantal keramik secara perlahan dihapus dari abad ke-14 dan seterusnya, tetapi masih digunakan sampai tahun 1910-an.

Di seberang lautan di Jepang, bantal memainkan peran yang berbeda. Alih-alih mendukung kepala, bantal besar di lantai yang disebut 'bantal zabuton' digunakan untuk tempat duduk. Bantal ini akan tersebar di sekitar ruangan dan digunakan untuk menampung tamu. Jika bermeditasi, pemilik bantal ini akan menempatkan bantal yang lebih kecil yang disebut 'zafu' di atas zabuton.

Seperti banyak barang sehari-hari yang dulunya mewah, bantal dan bantal mulai muncul di seluruh rumah kelas menengah selama abad ke-19. Revolusi industri menghasilkan efisiensi dalam menenun, sekarat dan kain yang mulai membuat bantal mewah tersedia untuk khalayak yang lebih luas. Di Inggris Victoria, bantal

memainkan peran tradisional untuk menambah kenyamanan dan gaya pada kamar tidur, sofa, dan kursi.

Selama abad ke-20, penggunaan bantal menjadi lebih luas dan lebih eksperimental. Ketika rumah menjadi lebih modern dan santai, bantal lantai besar seperti beanbag menjadi populer. Perjalanan juga memainkan peran - ketika orang-orang mulai mengunjungi Asia, mereka menemukan dan membeli kembali bantal kursi dan lantai tradisional Asia. Jadi produksi massal dan globalisasi menjadikan bantal yang dulunya mewah itu menjadi barang sehari-hari.⁶

2.5.1 Definisi Bantal Cushion



Gambar 2. 16 Bantal Cushion

Cushion merupakan bantal yang melengkapi kehadiran sofa. Bantal *cushion* biasanya berbentuk bujur sangkar, ukurannya tidak terlalu besar dan lebih banyak bermain pada aksesoris sarung bantal. Perannya dalam ruangan cukup penting, meski tidak semua ruangan menggunakannya. Namun, keberadaannya tetap harus diperhitungkan sebagai pemanis ruangan. Karena, bantal *cushion* bisa menjadi objek penting untuk menambah titik pandang dari ruangan. Pada umumnya orang menggunakan bantal *cushion* hanya sebagai pelengkap dan penampilan saja. Padahal jika dilihat dari fungsinya, bantal sofa memiliki peranan yang cukup penting. Keberadaan bantal *cushion* akan terasa manfaatnya bila sofa yang digunakan kurang nyaman ketika diduduki,

⁶ <https://www.feathr.com/blog/a-brief-history-of-cushions>

setidaknya dengan adanya bantal *cushion* akan menambah rasa nyaman.

Bantal *cushion* berfungsi sebagai sarana atau alat untuk menopang saat menyangar dan duduk disofa. Sehingga, bantal *cushion* lebih membantu di dalam memberikan rasa nyaman ketika duduk di Sofa. Bantal *cushion* bisa menjadi titik pusat perhatian dalam ruangan yang dapat menambah rasa manis penampilan dari ruangan tersebut. Adanya bantal *cushion* bisa menjadikan ruangan menjadi ceria dan membuat tampilan sofa lebih menarik. Dihubungkan tema atau gaya desain ruangan secara keseluruhan, yang menjadi salah satu fokus desain interior (Sulistiyawati & Fitriyanti, 2017), bantal *cushion* dapat menjadi titik sentral guna mendukung gaya atau tema estetika ruangan. Pada ruang tamu biasanya bantal *cushion* digunakan sebagai pernak-pernik agar ruang tamu tidak terasa membosankan. Pada ruang keluarga, bantal *cushion* bisa ditambahkan untuk menambah kehangatan ruang keluarga.⁷

2.6 Tinjauan Teori Objek Desain

Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta. Surabaya terkenal dengan sebutan Kota Pahlawan. Terdapat beberapa bangunan kuno serta bersejarah di Surabaya, sehingga banyak wisatawan mengunjungi Kota Surabaya untuk berkunjung ke tempat-tempat bersejarah tersebut, selain itu Surabaya memiliki beberapa makanan khas dan juga dewasa ini Dinas Pariwisata Kota Surabaya semakin gencar untuk mengadakan festival serta beragam acara menarik lainnya yang ada hampir disetiap bulannya di Surabaya.

⁷ Rifki Aswan Nurullah Gati Chotijah Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana Jakarta / NARADA, Jurnal Desain & Seni, FDSK – UMB

2.6.1 Arsitektur Cagar Budaya di Surabaya

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 Cagar Budaya merupakan warisan budaya bersifat kebendaan yang berupa :

1. Benda

Benda Cagar Budaya adalah benda alam dan/atau benda buatan manusia, baik bergerak maupun tidak bergerak, berupa kesatuan atau kelompok, atau bagian-bagiannya, atau sisa-sisanya yang memiliki hubungan erat dengan kebudayaan dan sejarah perkembangan manusia.

2. Struktur

Struktur Cagar Budaya adalah susunan binaan yang terbuat dari benda alam dan/atau benda buatan manusia untuk memenuhi kebutuhan ruang kegiatan yang menyatu dengan alam, sarana, dan prasarana untuk menampung kebutuhan manusia.

3. Bangunan

Bangunan Cagar Budaya adalah susunan binaan yang terbuat dari benda alam atau benda buatan manusia untuk memenuhi kebutuhan ruang berdinding dan/atau tidak berdinding, dan beratap.

4. Situs

Situs Cagar Budaya adalah lokasi yang berada di darat dan/atau di air yang mengandung Benda Cagar Budaya.

5. Kawasan

Kawasan Cagar Budaya adalah satuan ruang geografis yang memiliki dua Situs Cagar Budaya atau lebih yang letaknya berdekatan dan/atau memperlihatkan ciri tata ruang yang khas⁸

⁸ <https://cagarbudaya.kemdikbud.go.id/public/informasi>

Surabaya merupakan salah satu kota yang memiliki banyak arsitektur cagar budaya, total 273 bangunan. Meskipun diantaranya sudah hilang, sebagian besar lainnya masih tetap lestari hingga sekarang ini bahkan banyak yang masih digunakan dengan baik sampai saat ini.

2.6.2 Arsitektur Cagar Budaya yang dikunjungi

a. Tugu Pahlawan



Gambar 2. 17 Gambar Tugu Pahlawan (Sumber: Rahmania,2018)

Tugu Pahlawan terletak di Jalan Tembaan, dibangun untuk menghormati parjurit Surabaya yang tewas selama pertempuran besar melawan tentara sekutu yang dilumpuhkan oleh NICA, dan yang ingin menduduki Surabaya pada 10 November 1945. Tugu pahlawan ini terletak di depan kantor gubernur. Tugu pahlawan dibangun dalam bentuk "paku terbalik dengan ketinggian 40,45 meter dengan diameter 3,10 meter dan di bagian bawah diameter 1,30 meter. Di bawah monumen dihiasi dengan ukiran "Trisula" bergambar, "Cakra", "Stamba" dan "Padma" sebagai simbol api perjuangan. Di dalam tugu ini, terdapat Museum 10 November. Museum Sepuluh Nopember dibangun untuk memperjelas

keberadaan Tugu Pahlawan tersebut dan sebagai penyimpang bukti-bukti sejarah di 10 November 1945.⁹

b. Balai Kota Surabaya

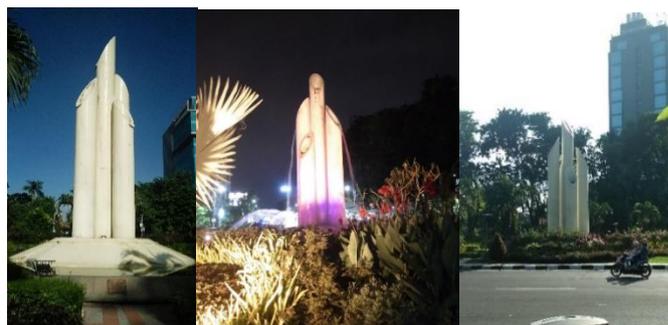


Gambar 2. 18 Balai Kota Surabaya (sumber: Rahmania,2018)

Balai Kota Surabaya ini, telah dibangun dalam masa kolonial Belanda pada April 1906, oleh arsitek C. Citroen dan pelaksana HV. Hollandsche Beton Mij. Balai kota yang dulunya digunakan sebagai Gedung Dewan Perwakilan Rakyat Daerah ini terletak di Jalan Taman Surya no.1.

Pemerintah Indonesia telah mengembangkan balai kota ini dengan arsitektur yang modern, dimana sekarang menjadi pusat administrasi Surabaya.¹⁰

c. Monumen Bambu Runcing



Gambar 2. 19 Monumen Bambu Runcing (sumber: Rahmania, 2018)

Monumen ini dibuat untuk menggambarkan perjuangan tentara Indonesia yang menggunakan bambu runcing sebagai senjata untuk melawan Belanda karena terbatasnya senjata modern yang dimiliki

⁹ <https://pesonawisatasurabaya.wordpress.com/tag/daftar-bangunan-cagar-budaya-surabaya/>

¹⁰ <https://pesonawisatasurabaya.wordpress.com/tag/daftar-bangunan-cagar-budaya-surabaya/>

tentara Indonesia. Monumen ini terletak di jantung Kota Surabaya, di Jalan Panglima Sudirman. Letaknya tidak jauh dengan Kebun Binatang Surabaya dan Tunjungan Plaza Surabaya¹¹

Monumen ini dibuat untuk menggambarkan perjuangan tentara Indonesia yang menggunakan bambu runcing sebagai senjata untuk melawan Belanda karena terbatasnya senjata modern yang dimiliki tentara Indonesia. Monumen ini terletak di jantung Kota Surabaya, di Jalan Panglima Sudirman. Letaknya tidak jauh dengan Kebun Binatang Surabaya dan Tunjungan Plaza Surabaya¹²

d. Monumen Kapal Selam



Gambar 2. 20 Gambar Monumen Kapal Selam (sumber: Rahmania, 2018)

Monumen ini sebenarnya adalah sebuah kapal selam KRI Pasopati 410, salah satu armada Angkatan Laut Indonesia yang dibuat oleh Uni Soviet pada tahun 1952. Kapal selam ini pernah terlibat dalam Pertempuran Aru Samudera untuk membebaskan Papua Barat dari pendudukan Belanda. Kapal Selam ini memiliki panjang 76,6 meter dan lebar 6,30 meter dan dilengkapi dengan gas uap torpedo berjumlah 12 buah. Monumen Kapal Selam buka dari hari Senin – Jumat pukul 18.00-22.00 WIB¹³

e. Balai Pemuda Surabaya

¹¹<https://pesonawisatasurabaya.wordpress.com/tag/daftar-bangunan-cagar-budaya-surabaya/>

¹²<https://pesonawisatasurabaya.wordpress.com/tag/daftar-bangunan-cagar-budaya-surabaya/>

¹³<https://pesonawisatasurabaya.wordpress.com/tag/daftar-bangunan-cagar-budaya-surabaya/>



Gambar 2. 21 Balai Pemuda(Sumber: Rahmania,2018)

Balai Pemuda merupakan salah satu bangunan cagar budaya, bangunan ini menjadi ruang publik sejak jaman Belanda sampai saat ini. Awalnya bangunan ini bernama *De Simpangsche Societeit (Simpangsche Club)* artinya tempat asosiasi kaum elit. Gedung ini dibangun pada tahun 1907 oleh Wakan Westmaes di pojokan jalan Pemuda (dahulu Simpang) dan jalan Yos Sudarso (dahulu Dijkermansstraat). Balai Pemuda dahulunya digunakan sebagai tempat untuk pesta dansa, acara minum teh, bowling khusus orang Belanda. Penduduk pribumi dilarang masuk kedalam gedung ini. Dan sampai saat ini tulisan tersebut masih utuh dan masih ada tepat dibagian depan banguna gedung Balai Pemuda ini. Saat ini Gedung ini masih berdri kokoh, dan masih digunakan dengan baik oleh masyarakat Surabaya.¹⁴

f. Jembatan Merah



Gambar 2. 22 jembatan merah Sby (Sumber: Rahmania,2018)

<https://www.kompasiana.com/eveline/balai-pemuda-surabaya-sebagai-ruang-publik-dari-masa-ke-masa>

Jembatan Merah dibentuk atas kesepakatan Pakubuwono II dari Mataram dengan VOC sejak 11 November 1743. Jembatan Merah menjadi kawasan komersial dan menjadi jalan satu-satunya yang menghubungkan Kalimas dan Gedung Residensi Surabaya. Dengan kata lain. Jembatan Merah merupakan fasilitator yang sangat penting pada era kolonialisme Belanda.

Jembatan Merah berubah secara fisik sekitar tahun 1890an, padar pembatas diubah dari kayu menjadi besi. Jembatan Merah juga menjadi saksi bisu perjuangan arek-arek Surabaya berjuang melawan Belanda. Oleh karena itu tidak peduli kondisi yang mungkin terjadi hari ini Jembatan Merah adalah warisan penting bagi sejarah Bangsa Indonesia.¹⁵

g. Gedung Internatio



Gambar 2. 23 Gedung Internatio (Sumber: Rahmania,2018)

International Kredit-en Handelsvereeniging “Rotterdam” (Rotterdam International Kredit dan Asosiasi Perdagangan) Bangunan yang biasanya disebut Internatio Building ini dirancang oleh AIA Biro (dimiliki oleh Ghijssels) Dibangun pada 1927-1931.

Bangunan ini merupakan salah satu bangunan terbesar dikawasan perdagangan sekitar Jembatan Merah yang terletak di persimpangan Hereenstrat dan Willemsplein (sekarang Jl.

¹⁵<https://pesonawisatasurabaya.wordpress.com/tag/daftar-bangunan-cagar-budaya-surabaya/>

Jayengrono). Sebelumnya, Internatio Building adalah markas Komandan Pasukan untuk Inggris 49 Brigade, yang bertugas di Surabaya.¹⁶

h. Hotel Majapahit



Gambar 2. 24 Hotel Majapahit Surabaya (sumber: Rahmania,2018)

Pada era penjajahan Belanda , Hotel ini bernama Hotel Orenje yang menyimpan banyak kisah perjuangan arek-arek Surabaya, terutama pada saat perobekan Bendera Merah Putih Biru dan juga sebagai awal meletusnya api revolusi karena rakyat Indonesia hanya menghendaki bendera Indonesia saja yang berkibar di puncaknya.

Hingga saat ini Hotel Majapahit tetap berdiri kokoh dan masih menjadi tempat singgah bagi para wisatawan yang sedang berada di Surabaya dan ingin merasakan suasana *historical* di Hotel Majapahit.¹⁷

i. SIOLA



Gambar 2. 25 Gedung SIOLA (Sumber: Rahmania,2018)

¹⁶ <https://sparkling.surabaya.go.id/internatio-building/>

¹⁷ <https://pesonawisatasurabaya.wordpress.com/tag/daftar-bangunan-cagar-budaya-surabaya/>

Gedung Siola berdiri di sudut jalan antara jalan Tunjungan dan Jalan Genteng Kali. Gedung ini dibangun pertama kali pada tahun 1877, ditempati oleh toko Whiteaway Laidlaw milik pengusaha Inggris yang bernama Robert Laidlaw. Produk yang dijual adalah tekstil dan pakaian, toko ini sempat menjadi toko serba ada terbesar di Hindia Belanda.

Setelah pemiliknya wafat pada tahun 1935 dan perusahaanya ditutup, gedung siola yang memiliki 3 lantai ini berpindah tangan ke pemodal Jepang dan berganti nama menjadi toserba ada Chiyoda. Pada peristiwa pertempuran 10 Nopember 1945, toserba Chiyoda terbakar habis. Pada tahun 1960, Gedung ini dibuka kembali dan berganti nama menjadi SIOLA. Nama SIOLA ini merupakan singkatan dari nama-nama pemiliknya, S (Soemitro), I (Ing Wibisono), O (Ong), L(Liem), A(Ang). Tahun 1998 gedung siola ditutup dan dibuka kembali tahun 1999 sebagai Ramayana Siola namun hanya bertahan sampai 2008. Saat ini Gedung Siola digunakan sebagai Pusat pelayanan masyarakat Surabaya, yang diresmikan oleh Ibu Walikota Surabaya Tri Risma Harini.¹⁸

j. Gedung PTPN XI



Gambar 2. 26 Gedung PTPN XI (Sumber: Rahmania,2018)

Dahulunya gedung ini digunakan sebagai kantor dagang Nederland dengan ciri khas adanya menara lonceng diatas bangunan, pada tahun 1958 perusahaan milik kolonial Belanda ini di nasionalisasi menjadi Perusahaan Perkebunan Nasional, sekarang

¹⁸<https://pesonawisatasurabaya.wordpress.com/tag/daftar-bangunan-cagar-budaya-surabaya/>

gedung ini dimanfaatkan sebagai PTPN XI. Bangunan ini diresmikan pada 1925. Dahulu digunakan oleh Handels Vereeniging Amsterdam.

Pada masa transisi pasca kemerdekaan gedung ini digunakan sebagai markas komando Militer Jawa Timur, tempat perundingan kedua antara Brigjend Mallaby dan Dr. Moestopo.

Gedung PTPN XI merupakan salah satu gedung yang terbesar di Surabaya pada jamannya, menghabiskan 3000 m³ beton dalam pembangunannya dan masih kokoh terpelihara sampai saat ini.¹⁹

k. Gedung Bank Mandiri (Lindeteves)



Gambar 2. 27 Bank Mandiri (Sumber: Rahmania,2018)

Dibangun pada tahun 1911 dan dirancang oleh Hulswit, Fermont dan Ed. Cuypers Arsitek Biro dari Batavia (Jakarta). Bangunan ini terkenal dengan menara jamnya yang menjadi “Landmark”. Sebelumnya bangunan ini milik Belanda perusahaan dagang Lindeteves.

Sementara saat pemerintahan Jepang, gedung ini digunakan oleh Kitahama Butai Jepang sebagai bengkel untuk memperbaiki, menyimpan senjata dan kendaraan perang. Bangunan yang terkenal sebagai gedung Thin Gliding sekarang digunakan sebagai gedung “Bank Mandiri”.

¹⁹<https://pesonawisatasurabaya.wordpress.com/tag/daftar-bangunan-cagar-budaya-surabaya/>

l. Gedung Grahadi



Gambar 2. 28 Gedung Grahadi (Sumber: Rahmania, 2018)

Gedung Negara Grahadi bertempat di JL. Gubernur Suryo Surabaya. Disebut Gedung Negara (Grahadi) karena gedung ini digunakan untuk tempat kegiatan-kegiatan pemerintah daerah Jawa Timur. Tempat menerima tamu Gubernur Jawa Timur, pelantikan pejabat dan upacara peringatan hari nasional.

Gedung yang dibangun pada tahun 1795 pada masa pemerintahan Dirk Van Hogendorp (1794-1798). Awalnya gedung ini menghadap kearah Sungai Kalimas, namun pada tahun 1802 Gedung Grahadi diubah posisinya menjadi menghadap kearah selatan, seperti sekarang ini. Diseberangnya terdapat taman Krosen (Taman Simpang) sekarang menjadi Taman Apsari.²⁰

m. Gerbang Air Jagir



Gambar 2. 29 Pintu Air Jagir (Sumber: Rahmania, 2018)

Di Surabaya pernah dibangun sebuah sungai buatan untuk memblokir banjir di Sungai Jagir. Beberapa literatur lama

²⁰<https://pesonacagarbudayasurabaya.wordpress.com/2013/07/31/gedung-negara-grahadi/>

mengungkapkan sungai ini banru dibangun pada tahun 1865 sebagai proyek Djagir Kanaal atau Kanaal Wanakrama. Tapi ada catatan yang menyebut proyek ini dibangun pada tahun 1879. Tetapi bahnna lebih awal dari Batavia membangun Banjir Kanal Barat pada tahun 1922.

Gerbang air Jagir dibangun pada masa pemerintahan Belanda sekitar 1912, terletak di Desa Pacekan. Daerah ini kemudian berkembang menjadi desa lain yang sejajar. Wilayah ini membentang kedaerah Wnonocolo. Meskipun bangunan di gerbang air bangunan utilitas, tetapi arsitekturnya dibuat tetap artistik.²¹

n. Rumah Sakit Darmo



Gambar 2. 30 RS Darmo (Sumber: Rahmania,2018)

Sebelumnya digunakan sebagai rumah sakit perusahaan perkebunan dimasa kolonial. Dibawah pendudukan Jepang itu digunakan oleh Jepang untuk anak-anak dan wanita Internment Camp. Setelah pasukan sekutu datang ke Surabaya, kamp diambil alih oleh Letnan Kolonel Rendall.

Pada 27 Oktober 1945, gedung ini menjadi pusat kekuatan pertahanan brigade Jend. A.W.S Mallaby dan didepan gedung ini

²¹ <https://sparkling.surabaya.go.id/gerbang-air-jagir/>

terjadi insiden pertama meletusnya pertempuran antara pasukan A.W.S Mallaby dengan Arek-arek Suroboyo.²²

o. Monumen Jelasveva Jayamahe



Gambar 2. 31 Monumen Jelasveva Jayamahe (Sumber: Rahmania,2018)

Monumen ini memiliki tinggi 30,6 m ditopang oleh sebuah bangunan setinggi 30 m. Patung diatas monumen ini menggambarkan Komandan Angkatan Darat Maritim Indonesia yang lengkap dengan pedang kehormatannya. Sesuai dengan tampak patung dalam monumen tersebut yang dengan gagah berdiri menghadap laut, serasa siap menantang gelombang dan badai dilautan, begitu pula yang ingin diperlihatkan bahwa angkatan laut Indonesia siap berjaya. Monumen Jelasveva Jayamahe ini juga sesuai dengan motto angkatan laut Jelasveva Jayamahe yang berarti, Di Laut Kita Berjaya.

Monumen ini dibangun oleh Pemimpin Staf Angkatan Darat Maritim Indonesia yang kemudian dilanjutkan dengan Laksamana TNI MuhamadArifin dan dirancang oleh Nyoman Nuarta. Selain sebagai monumen, bangunan ini juga difungsikan sebagai mercusuar bagi kapal-kapal yang ada dilaut sekitar.

²² <https://sparkling.surabaya.go.id/darmo-hospital/>

p. Gedung Bank Maybank



Gambar 2. 32 Bank Maybank (Sumber: Rahmania, 2018)

Gedung Maybank ini terletak di Jalan Jembatan Merah no. 3. Sebelumnya, gedung ini sempat digunakan oleh Bank BII, pada masa kedudukan Belanda, gedung ini bernama Gedung Nederlands Spaarbank atau biasa disebut dengan Nutsspaarkbank. Nutsspaarkbank merupakan satu-satunya Bank Tabungan Umum di Surabaya kala itu.

Gedung ini dibangun pada tahun 1914 dan mulai digunakan sejak tanggal 8 Maret 1916. Bangunan Nutsspaarkbank karya Pinedo ini merupakan karya arsitektur pada masa peralihan trend gaya desain dunia, tahun 1890-1915. Elemen interior dengan gaya pada masa itu tampil dengan gaya rancangan peralihan, seperti gaya *Dutch Colonial*, *Empire Style*, *Art and Craft*, *Art Nouveau*, *Amsterdam Schools*, dan menuju ke *Nieuw Bowen* yang lebih modern.

q. Hotel Kemajuan



Gambar 2. 33 Hotel Kemajuan (Sumber: Rahmania, 2018)

Hotel Kemajuan terletak di kawasan Ampel, berada di Jl. KH Mas Mansyur. Hotel Kemajuan didirikan pada tahun 1928 oleh beberapa tokoh organisasi Al Islah Wal Irsyad (Al-Irsyad). Kala itu Hotel Kemajuan menjadi daya tarik para pedagang dan pendatang. Seiring perkembangan zaman, Hotel ini masih kokoh berdiri dengan fungsi yang masih sama, yakni menyediakan kamar-kamar bagi pedagang dan pendatang, dengan bentuk bangunan yang masih sama dari generasi ke generasi. Dilihat dari segi arsitektur, Hotel ini banyak mengadaptasi ciri bangunan Eropa dan Arab. Saat memasuki pintu hotel, terlihat dua tangga berlantai kayu melingkar di kedua sisi bangunan, yang membentuk goa dengan dinding keramik bernuansa Turki. Di atas bias terlihat balkon luas menghadap ke arah jalanan dengan beberapa kursi panjang ditata rapi untuk para tamu yang sedang bersantai.²³

r. De Javasche Bank



Gambar 2. 34 De Javasche Bank (Sumber: Rahmania, 2018)

De Javasche Bank merupakan salah satu bank terkenal pada zaman kolonial Belanda, didirikan di Batavia tanggal 24 Januari 1828, kantor cabang De Javasche Bank Surabaya dibuka tanggal 14 September 1829. Gedung ini terletak di Jl. Garuda No.1 berada di sekitar area Jembatan Merah Plaza (JMP). Pada tanggal 1 Juli 1953 gedung ini berubah menjadi Bank Indonesia dan gedung ini masih dipakai hingga 1973, namun saat Bank Indonesia dipindahkan ke

²³ <https://pesonacagarbudayasurabaya.wordpress.com/hotel-kemadjoean/>

jalan Pahlawan no. 105, gedung ini sampai saat ini dialih fungsikan sebagai museum bank Indonesia. Yang menjadi salah satu daya tarik dari gedung ini adalah bentukan dari gedung ini yang begitu autentik dan mampu menghidupkan suasana di masa lalu.

s. Taman Budaya Jawa Timur Cak Durasim



Gambar 2. 35 Cak Durasim (Sumber: Rahmania, 2018)

Taman budaya jawa timur, atau kerap juga disebut dengan Taman Budaya Cak durasim. Disebut taman budaya cak durasim untuk menghormati seorang pejuang dibidang seni. Cak Durasim mempergunakan kesenian ludruk sebagai media propaganda menentang penjajah Jepang.

Pada tanggal 20 mei 1978 taman budaya jawa timur didirikan dan resmikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan saat itu yaitu bapak Dr. Daaod yoesoef. Tujuan taman budaya ini meningkatkan pengembangan kesenian dan budaya jawa timur. Hampir setiap bulanya taman budaya jawa timur menampilkan seni dan budaya (termasuk juga produk unggulan dan kuliner) dari kabupaten-kabupaten yang ada di jawa timur. Kabupaten yang ditunggu penampilan seni dan budaya oleh pengunjung taman budaya yaitu; Kabupaten Ponorogo dan Kabupaten Banyuwangi.

Selain acara bulanan atau tahunan, setiap bangunan atau galeri seni yang ada di taman budaya juga kerap menampilkan pertunjukan seni dan budaya sesuai dengan fungsi gedung atau

galeri seni tersebut. misalnya galeri seni Prabangkara kerap menampilkan pameran seni rupa.²⁴

t. Monumen Jendral Sudirman



Gambar 2. 36 Patung Jendral Sudirman (Sumber :
Rahmania, 2018)

Monumen Jenderal Sudirman terletak di Jalan Yos Sudarso, Surabaya. Monumen ini terletak di tengah-tengah sebuah taman memanjang yang membelah Jl. Yos Sudarso. Monumen ini didedikasikan untuk semua masyarakat Jawa Timur yang di gagas oleh Letnan Jenderal M. Yasin sebagai Komandan VII Brawijaya pada saat itu. Monumen Panglima Besar Djendral Soedirman diresmikan pada 10 November 1970 oleh Presiden Soeharto dalam rangkaian peringkatan Hari Pahlawan. Di bawah patung itu telah dipahat beberapa kata dari Panglima Jenderal Soedirman yang menunjukkan semangat untuk terus berjuang, mempertahankan tanah air, tidak pernah menyerah dan selalu berjuang bagi bangsa dan negara. Patung Jenderal Sudirman dibuat pada posisi tegak, tangan disamping, ujung celana masuk ke dalam sepatu boot, dan sebilah pedang tampak menggantung di pinggang sebelah kiri. Pakaian yang dikenakan Jenderal Sudirman tampak menyerupai seragam PETA, kesatuan dimana Sudirman memperoleh pendidikan militernya. Panglima Besar Jenderal

²⁴ <https://pesonacagarbudayasurabaya.wordpress.com/taman-budaya-jawa-timur/>

Sudirman meninggal dunia di Magelang pada 29 Januari 1950 di usianya yang baru saja genap 34 tahun. Jasadnya kemudian dimakamkan di Taman Makam Pahlawan Kusuma Negara di Semaki, Yogyakarta. Pada 1997, pemerintah Orde Baru memberinya gelar Jenderal Besar Anumerta bintang lima, sebagaimana yang diberikan pemerintah kepada Soeharto dan AH Nasution.²⁵

u. House Of Sampoerna



Gambar 2. 37 HOS (Sumber: Rahmania,2018)

Berada di lokasi “kota tua surabaya”, masuk wilayah surabaya utara. Bangunan House Of Sampoerna sendiri merupakan bangunan cagar budaya berusia lebih dari 141 tahun. Bangunan bergaya kolonial belanda ini dibangun pada tahun 1863.

Awalnya kompleks bangunan ini digunakan sebagai panti asuhan putra yang dikelola oleh orang belanda yang bernama Jongen Weezen Indirichting. Bangunan ini kemudian di beli oleh bapak liem See Tee, pendiri sampurna pada tahun 1913. Dan dijadikan rumah keluarga dan pabrik rokok kretek.

Di lokasi pabrik ini terdapat 2 rumah, rumah timur dan rumah barat, Di sisi lain rumah ini memiliki denah terbalik, bagai dilihat dari cermin.

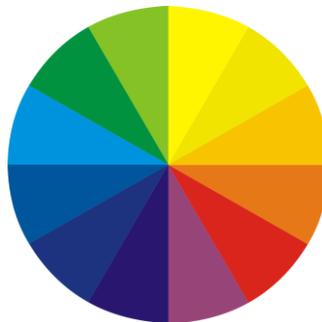
²⁵ [https://pesonacagarbudayasurabaya.wordpress.com/Monumen Jendral Sudirman /](https://pesonacagarbudayasurabaya.wordpress.com/Monumen%20Jendral%20Sudirman/)

Saat ini beberapa bangunan di house of sampurna berubah fungsi menjadi Destinasi Wisata Seni dan Budaya. Rumah utama keluarga sampurna kini menjadi Cafe, Paviliun keluarga menjadi Galeri Seni, dan Bangunan Pabrik rokok pada tanggal 9 oktober 2003 sebagian menjadi Museum Sampurna. Sebagiannya lagi masih difungsikan sebagai pabrik rokok.

House Of sampurna memiliki jam operasional; setiap hari pukul; 09.00-22.00 WIB, Kecuali Hari Idul Fitri. Selain aktivitas museum dan galeri seni, sejak tahun 2009 House Of Sampurna menggelar Surabaya Heritage Tour secara gratis. Mengunjungi bangunan cagar budaya surabaya dengan bus merah. Dengan rute reguler dan tematik. Bus merah ini dirancang mirip dengan trem.²⁶

2.7 Elemen Visual yang digunakan

2.7.1 Warna



Gambar 2. 38 Lingkaran warna (Sumber: Google)

Warna adalah spectrum yang terdapat dalam suatu cahaya sempurna sehingga identitas cahaya tersebut ditentukan oleh panjang gelombang cahaya tersebut. Warna merupakan unsur visual yang memiliki kemampuan untuk mempengaruhi citra bagi orang yang melihatnya, masing-masing warna memebrikan respons secara psikologis pada diri

²⁶ <https://pesonawisatasurabaya.wordpress.com/2014/08/25/house-of-sampurna/>

seseorang. Molly E. Holzschlag dalam Adi Kusrianto membuat daftar tentang pengaruh warna terhadap psikologis pemirsanya sebagai berikut

- Merah, melambangkan kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresifitas, bahaya.
- Biru, melambangkan kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah.
- Hijau, melambangkan alami, sehat, pandangan yang enak, kecemburuan, pembaruan.
- Kuning, melambangkan optimisme, harapan, tidak jujur, pengecut, gembira.
- Ungu, melambangkan spiritual, misteri, kebangsawanan, sombong, kasar, keangkuhan.
- Oranye, melambangkan energi, semangat, segar, keseimbangan, ceria, hangat.
- Coklat, melambangkan tanah/ bumi, kenyamanan, dapat dipercaya, bertahan.
- Abu-abu, melambangkan intelek, futuristik, modis, kesederhanaan, sedih
- Putih, melambangkan suci, bersih, tidak bersalah, steril, kematian.
- Hitam, melambangkan kekuatan, jahat, canggih, kematian, misteri, ketakutan, sedih, anggun

2.7.2 Gaya Visual

Art Deco

Art Deco adalah gaya desain yang menitik beratkan pada seni yang dekoratif, seni yang berfungsi sebagai hiasan. Gaya Art Deco muncul pada rentang tahun 1920-1939. Nama “art deco” berasal dari Exposition Internationale des Arts Decoratifs et Industriels Modernes yang diadakan di Paris pada tahun 1925. Gaya ini merupakan campuran dari beberapa gaya yang berbeda muncul pada awal abad 20, diantaranya

neo klasikal, konstruksifisme, kubisme, modernisme, bauhaus, art nouveau, dan futurisme. Gaya ini muncul di Eropa dan menyebar ke Amerika tahun 1930. Sebagian besar pencipta Art Deco yang luar biasa dirancang secara individual atau item edisi terbatas. Mereka termasuk desainer furnitur Jacques Ruhlmann dan Maurice Dufrené; arsitek Eliel Saarinen; pengolah logam Jean Puiforcat; perancang gelas dan perhiasan, René Lalique; perancang busana Erté; seniman-perhiasan Raymond Templier, H.G. Murphy, dan Wiwen Nilsson; dan Chiparus pematung figural. Perancang busana Paul Poiret dan seniman grafis Edward McKnight Kauffer mewakili mereka yang karyanya secara langsung menjangkau audiens yang lebih besar. Rockefeller Center New York City (terutama interiornya diawasi oleh Donald Deskey; dibangun antara 1929 dan 1940), Gedung Chrysler oleh William Van Alen, dan Gedung Empire State oleh Shreve, Lamb & Harmon adalah perwujudan Art Deco yang paling monumental. Selama tahun 1930-an gaya mengambil alih Pantai Selatan di Miami, Florida, menghasilkan daerah yang dikenal sebagai distrik bersejarah Art Deco.²⁷

Ciri-ciri karya Art Deco antara lain :

1. Biasanya menggunakan ornamen-ornamen tradisional atau historikal.
2. Bersifat inovatif dan eksperimentatif.
3. Bangunan bertema Art Deco, biasanya bentuk bangunannya geometris dan dekorasinya dalam bentuk garis-garis lengkung dan zig-zag.
4. Arsitekturnya merupakan arsitektur ornament, geometri, energi, retrospeksi, optimisme, warna, tekstur, cahaya, dan simbolisme.
5. Garis-garis lengkung yang biasa digunakan merupakan melambangkan ekspresi gerak, teknologi modern, dan rasa optimisme.²⁸

²⁷ Graphic style by steven heller & seymour chwast

²⁸ <http://infoarsitektur/2018/06/rumah-bergaya-art-deco.html>

Berikut merupakan beberapa karya artist *art deco* :

Coles Phillips



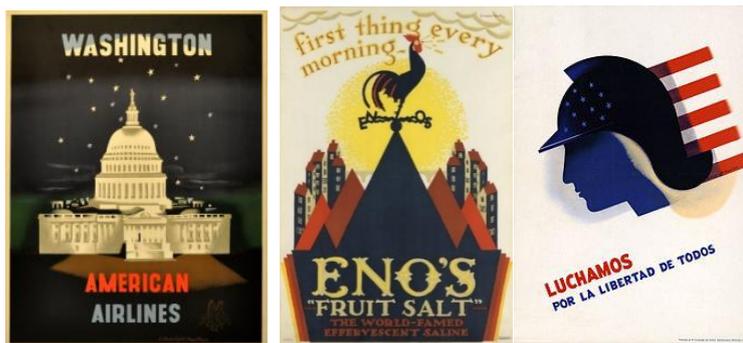
Gambar 2. 39 Karya Coles Phillips (Sumber: Pinterest, 2019)

Owen Jones



Gambar 2. 40 Karya Owen Jones (Sumber: Pinterest, 2019)

Edward McKnight Kauffer



Gambar 2. 41 Karya Edward McKnight Kauffer (Sumber: Pinterest, 2019)

2.8 Studi Eksisting

2.8.1 Desainer Pattern

Tiffany Wong



Gambar 2. 42 pattern by Tiffany Wong (Sumber: Rahmania,2019)

Tiffany Wong adalah seorang *Pattern designer* juga sebagai founder dan CEO dari Tiffany Wong Party yang merupakan printable party website yang kini bertempat tinggal di Bustling Toronto, Kanada. Sebagai seorang surface pattern designer, banyak karya motif miliknya yang menggunakan geometric pattern dengan pola yang tidak berlebihan namun tetap menarik dengan cenderung menggunakan warna warna yang lembut seperti pink, biru langit, abu-abu dan beberapa warna lembut yang biasa ia gunakan disetiap karyanya, Karya karya \ pattern buaatannya sering diaplikasikan pada benda-benda interior rumah, seperti bantal pada sofa, bedcover, selimut, wallpaper, dan masih banyak lagi.²⁹

²⁹TiffanyWong,2017. tiffanywong.blogspot.Maret2019

2.8.2 Illustrator

Alex Asfour

Alex Asfour, memiliki studio desainer dan ilustrator independen bernama IdeaStorm Studio. Di sini Alex bekerja pada berbagai proyek yang berfokus pada hasratnya untuk seni, desain, dan perjalanan.

Dimulai pada 2012, World Poster Travel Collection adalah serangkaian poster perjalanan bergambar yang terinspirasi oleh kecintaannya pada desain yang berani, tekstur halus, dan ilustrasi penuh warna. Setiap karya diilustrasikan dengan hati-hati menggunakan teknik yang dipelajari sepanjang karirnya dan terinspirasi oleh seniman poster awal abad ke-20.

Koleksi ini telah berkembang menjadi lebih dari 175 poster perjalanan dan telah berkembang menjadi kalender, kartu pos, pin, tambalan, dan buku hardcover mewah.

Alex senang bekerja dengan orang-orang kreatif dan perusahaan lain di proyek-proyek mereka. Dia telah berkolaborasi dengan banyak merek terkenal dan dihormati seperti Budweiser, USPS, The Washington Post, Airbnb, Uber, dan Disney jadi jika Anda tertarik untuk bekerja sama

Alex Asfour adalah desainer lepas dan ilustrator. Karyanya yang paling populer, World Travel Poster Collection, serangkaian poster perjalanan bergambar, telah ditampilkan di berbagai situs web dan blog di seluruh dunia. Studio IdeaStorm Creative memiliki daftar klien yang luar biasa: The Washington Post, Air BnB, Uber, Eventbrite, Disney, TD Bank, TimeOut NY, Fonts.com, Departemen Transportasi, Manajemen Lampu Merah, Staples, Penerbitan Fulcrum, Majalah Alumni Georgia Tech dan lainnya.

Dalam Buku Departure Buku hardcover ini penuh warna yang indah mengumpulkan 125 poster perjalanan bergambar Alex Asfour tentang kota di seluruh dunia. Buku ini termasuk pengantar untuk proyek, T&J dengan artis, varian yang belum pernah terlihat dan setiap salinan ditandatangani oleh artis.³⁰



Gambar 2. 43 Karya Alex (Sumber: Rahmania,2019)

³⁰Alex asfour, 2016 ideastorm.com. Diakses Maret 2019

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, metode penelitian yang dipakai adalah metodologi desain kualitatif, kuantitatif, dimana keduanya digabungkan supaya menjadi sebuah rumusan metodologi yang relevan dan disertai data fungsional. Hal ini berdampak pada pilihan metode yang digunakan penulis, yaitu observasi, kuesioner, studi eksperimental, *depth interview*, *prototyping*, dan *user testing*. Berikut ini merupakan langkah-langkah metode yang digunakan penulis untuk mengumpulkan datanya :

3.1.1 Observasi Pada Artefak Visual

Observasi dilakukan penulis dengan mendatangi 24 arsitektur cagar budaya di Surabaya yang paling banyak dikenali oleh masyarakat Surabaya yang didapatkan menurut hasil riset kuisisioner yang dilakukan oleh penulis, beberapa lokasi tersebut adalah Patung Suro dan Boyo, Tugu Pahlawan, Balai Kota Surabaya, Monumen Bambu Runcing, Monumen Kapal Selam, Balai Pemuda Surabaya, Jembatan Merah, Hotel Majapahit, SIOLA, Gedung PTPN XI, Gedung Bank Mandiri (Lindeteves), Grahadi, Pintu Air Jagir, Monumen Jalasveva Jayamahe, Gedung Bank Maybank, RS Darmo, Hotel Kemajuan, Bank Indonesia (De Javasche Bank), Taman Budaya Cak Durasim, Monumen Jenderal Sudirman, House Of Sampoerna, Kantor Pelayanan Perizinan Terpadu (Gedung suara asia), Kantor Gubernur, Gedung Internatio. Hal ini bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi serta pengamatan terhadap masing masing arsitektur cagar budaya, aspek apa saja yang dapat mempengaruhi baik dari segi bentuk bangunan, warna, dan elemen-elemen pendukung lainnya.

3.1.2 Kuisisioner

Dalam membuat kuesioner, penulis tentunya memiliki kriteria yang disematkan untuk memperoleh target audiens yang sesuai. Target

audiens yang coba dicapai penulis meliputi : usia 20-30 tahun, diutamakan perempuan, warga negara Indonesia, berdomisili di Indonesia utamanya kota-kota besar seperti Jakarta dan Surabaya serta kota-kota besar lainnya di Indonesia, memiliki ketertarikan terhadap seni, desain dan dekorasi interior, menyukai travelling, membeli barang khas daerah . Penulis menggunakan *google form* sebagai media.

3.1.3 Studi Eksperimental

Setelah melakukan observasi, studi eksperimental dilaksanakan oleh penulis untuk menentukan konsep desain yang nantinya akan dikembangkan menjadi beberapa alternatif eksplorasi desain motif dari 10 arsitektur cagar budaya di Surabaya. Melalui proses sketsa, digitalisasi, pewarnaan, *layouting*, komposisi, serta aspek dalam mendesain motif lainnya. Studi eksperimental akan dilakukan dua kali guna mendapatkan hasil yang maksimal. Metode ini dilakukan dengan memberikan hasil desain eksperimen awal yang menghasilkan revisi serta evaluasi.

3.1.4 Depth Interview

Depth interview yang dimaksud adalah sebuah wawancara mendalam yang dilaksanakan penulis guna mendapatkan keterangan/informasi dari ahli untuk tujuan penelitian. *Depth interview* dilaksanakan sebanyak dua kali dimana *Depth interview* pertama dilakukan untuk mengkonsultasikan sketsa desain dan mendapatkan informasi tambahan dalam merancang sebuah motif. Sedangkan *Depth interview* kedua dilakukan penulis untuk mengkonsultasikan kembali dan mendapatkan informasi tambahan guna memaksimalkan desain yang telah dirancang oleh penulis.

3.1.5 Prototyping

Penulis menyiapkan hasil desain akhir penulis akan membuat *prototyping* beberapa desain motif cover bantal cushion yang akan diprint pada kain sebagai sampel dalam melakukan *User testing*

berupa kuesioner langsung kepada calon target konsumen. *Prototyping* ini akan menggunakan beberapa motif desain yang diprint pada kain dengan lebar bidang 20 cm x 20 cm sebagai bahan sampel. Selain itu, penulis juga membuat prototip berupa bantal cushion dengan ukuran sebenarnya yaitu 40 cm x 40 cm.

3.2 Alur Bagan Penelitian



Gambar 3. 1 alur bagan penelitian (Sumber: Rahmania, 2018)

3.3 Protokol Penelitian

3.3.1 Observasi

Observasi dilakukan penulis dengan mendatangi 24 arsitektur cagar budaya di Surabaya yang paling banyak dikenali oleh masyarakat Surabaya yang didapatkan menurut hasil riset kuisisioner yang dilakukan oleh penulis, beberapa lokasi tersebut adalah Patung Suro dan Boyo, Tugu Pahlawan, Balai Kota Surabaya, Monumen Bambu Runcing, Monumen Kapal Selam, Balai Pemuda Surabaya, Jembatan Merah, Hotel Majapahit, Siola, Gedung PTPN XI, Gedung Bank Mandiri (Lindeteves), Grahadi, Pintu Air Jagir, Monumen Jelasveva Jayamahe, Gedung Bank Maybank, RS Darmo, Hotel Kemajuan, Bank Indonesia (De Javasche Bank), Taman Budaya Cak Durasim, Monumen Jenderal Sudirman, House Of Sampoerna, Kantor Pelayanan Perizinan Terpadu (Gedung suara asia), Kantor Gubernur, Gedung Internatio. Hal ini bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi serta pengamatan terhadap masing masing arsitektur cagar budaya, aspek apa saja yang dapat mempengaruhi baik dari segi bentuk bangunan, warna, dan elemen-elemen pendukung lainnya.

3.3.2 Kuisisioner Riset Pasar

Kuisisioner digunakan untuk mengetahui seberapa tau target market terhadap arsitektur cagar budaya Surabaya dan ketertarikan terhadap motif dan dekorasi interior seperti apa yang diminati, jenis pattern seperti apa yang paling diminati oleh target audiens. Data ini berguna bagi peneliti untuk menentukan gaya visual serta materi materi lain yang akan digabungkan kedalam konten desain.

Protokol pelaksanaan kuisisioner sebagai berikut:

Peneliti : Nabilah Putri Rahmania

Tujuan : Untuk mengetahui jenis motif seperti apa dan fokus elemen dekorasi interior yang diminati oleh target audiens

Waktu Pelaksanaan: Oktober 2019

Jumlah Responden : 136 responden

Media kuisioner : Google form

Karakter Responden :

- Berusia sekitar 20 – 30 tahun
- Menyukai Peduli dalam hal berpenampilan
- Menyukai sejarah
- Menyukai desain interior
- Menyukai traveling dan membeli barang khas daerah
- Menyukai musik
- Menyukai arsitektur
- Aktif
- Memiliki ketertarikan pada musik/ sosial.

Berikut daftar pertanyaan pada kuisioner:

Nama

Short answer text

Jenis Kelamin

Laki-laki

Perempuan

Usia

- 18 - 21
- 22 - 24
- 25 - 27
- 28 - 30
- > 30

...

Domisili / Tempat tinggal

- Surabaya
- Daerah Jawa Timur (Luar Surabaya, selain sidoarjo)
- Luar Provinsi

Pekerjaan

- Pelajar / Mahasiswa
- Pegawai Swasta
- Pegawai Negeri Sipil
- Wiraswasta / Pengusaha

Rata-rata pemasukan per bulan

- < Rp 2.000.000
- Rp 2.000.100 - Rp 4.000.000
- Rp 4.000.100 - Rp 6.000.000
- Rp 6.000.100 - Rp 8.000.000

...

Rata-rata pengeluaran per bulan

- < Rp 1.500.000
- Rp 1.500.100 - Rp 3.000.000
- Rp 3.000.100 - Rp 4.500.000
- Rp 4.500.100 - Rp 6.500.000
- > Rp 6.500.100

...

Ketertarikan

- Musik
- Sosial
- Desain Interior
- Art & Graphic Design
- Arsitektur
- Fashion
- Travelling
- Lingkungan

Ketika berada di sebuah tempat, anda memperhatikan desain interior / dekorasi interior yang terdapat pada tempat tersebut

- Ya
- Tidak

Ketika berada di sebuah ruang tamu, dekorasi interior manakah yang paling sering menarik perhatian anda ?

- Kursi / sofa
- Cushion / bantal kursi
- taplak
- Kelambu
- Karpet

Apakah pattern pada produk dekorasi interior membuat produk tersebut lebih menarik perhatian anda.

- Ya
- Tidak

Pattern dengan bentuk seperti apa yang paling anda minati ?

- Geometric Pattern. Yaitu pattern yang menggunakan bentukan bentukan geometris yan...



- Floral Pattern. Yaitu pattern yang menggunakan objek berbentuk bunga bunga serta ta...



- Novelty Pattern. Yaitu pattern yang menggunakan berbagai macam objek serta benda ...



Gambar 3. 2 Pertanyaan Kuisisioner (Sumber: Google form, 2019)

3.3.3 Studi Eksperimental

Studi eksperimental dilaksanakan oleh penulis untuk menentukan konsep desain yang nantinya akan dikembangkan menjadi beberapa alternatif eksplorasi desain motif dari 10 arsitektur cagar budaya di Surabaya. Melalui proses sketsa, digitalisasi, pewarnaan, *layouting*, komposisi, serta aspek dalam mendesain motif lainnya. Studi eksperimental akan dilakukan dua kali guna mendapatkan hasil yang maksimal. Metode ini dilakukan dengan memberikan hasil desain eksperimen awal yang menghasilkan revisi serta evaluasi.

3.3.4 Depth Interview

Pada metode *depth interview*, dilakukan pada narasumber yang berkaitan dengan perancangan, sebagai proses memperoleh informasi untuk tujuan penelitian. Narasumber terkait adalah Praktisi Motif tekstil and pattern designer.

Protokol wawancara narasumber :

Tabel 3. 0-1 Daftar Pertanyaan wawancara (sumber: Rahmania,2019)

Narasumber 1	Bonita Satrio
Pekerjaan	Praktisi Motif tekstil, <i>Fashion designer</i> di By Bonita, <i>CEO and founder</i> Bonbellebow
Tujuan Depth Interview Bagian 1	<ul style="list-style-type: none"> - Untuk mencari data tentang perkembangan motif tekstil di Indonesia - Untuk mengetahui trend motif yang sedang digandrungi dewasa saat ini - Untuk mendiskusikan tentang hasil desain motif yang didesain oleh peneliti.
Tujuan Depth Interview Bagian 2	<ul style="list-style-type: none"> - Untuk mengetahui apakah revisi desain motif yang dibuat peneliti sudah sesuai - Untuk mengetahui desain motif yang manakah yang masih memerlukan pembaruan - Untuk mengetahui aspek-aspek apa saja yang perlu dipertimbangkan dalam membuat motif
Alat Interview	alat catat, <i>handphone</i> , laptop
Lokasi	Rungkut Asri Utara no.42
Daftar Pertanyaan pada Depth Interview (praktisi) Bagian 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menurut anda bagaimana perkembangan motif ? 2. Menurut anda, bagaimana cara membuat pattern tekstil digital yang baik dan tepat? 3. Menurut anda, motif tekstil seperti apa yang cocok untuk segmentasi pasar? 4. Apakah karakter dan ciri dari objek pada motif yang dibuat penulis dapat mudah dikenali? 5. Bagaimana respon serta tanggapan anda untuk desain motif-motif yang dibuat penulis? 6. Apa sajakah yang perlu penulis perbaiki untuk pembuatan motif selanjutnya? 7. Tips dan trik apa saja yang perlu digunakan penulis untuk membuat motif agar lebih menarik?
Daftar Pertanyaan pada Depth Interview (praktisi) Bagian 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pendapat anda untuk motif-motif yang telah dibuat? 2. Adakah motif tersebut yang masih perlu diperbaiki lagi ? 3. Apakah ada diantara motif tersebut yang sudah memenuhi kriteria konsumen ? 4. Motif yang saya gunakan adalah motif pattern seamless, bagaimana menurut anda atas hasil pattern seamless yang saya gunakan pada desain-desain tersebut?

	5. Menurut anda pertimbangan dan perhitungan apa saja diperlukan dalam membuat motif?
--	---

Tabel 3. 0-2 Daftar pertanyaan wawancara (sumber: Rahmania,2019)

Narasumber 2	Intan Fia
Pekerjaan	<i>Pattern designer, CEO, founder Dear To Saturn</i>
Tujuan Depth Interview Bagian 1	<ul style="list-style-type: none"> - Untuk mencari data tentang perkembangan motif tekstil di Indonesia - Untuk mengetahui trend motif yang sedang digandrungi dewasa saat ini - Untuk mendiskusikan tentang hasil desain motif yang didesain oleh peneliti.
Tujuan Depth Interview Bagian 2	<ul style="list-style-type: none"> - Untuk mengetahui apakah revisi desain motif yang dibuat peneliti sudah sesuai - Untuk mengetahui desain motif yang manakah yang masih memerlukan pembaruan - Untuk mengetahui aspek-aspek apa saja yang perlu dipertimbangkan dalam membuat motif
Alat Interview	alat catat, <i>handphone</i> , laptop
Lokasi	Locaahands Cafe
Daftar pertanyaan Depth Interview Bagian1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menurut anda bagaimana perkembangan motif ? 2. Menurut anda, bagaimana cara membuat pattern digital yang baik dan tepat? 3. Menurut anda, motif tekstil seperti apa yang cocok untuk segmentasi pasar? 4. Apakah karakter dan ciri dari objek pada motif yang dibuat penulis dapat mudah dikenali? 5. Bagaimana respon serta tanggapan anda untuk desain motif-motif yang dibuat penulis? 6. Apa sajakah yang perlu penulis perbaiki untuk pembuatan motif selanjutnya? 7. Tips dan trik apa saja yang perlu gunakan penulis untuk membuat motif agar lebih menarik?
Daftar pertanyaan Depth Interview Bagian2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pendapat anda untuk motif-motif yang telah dibuat? 2. Adakah motif tersebut yang masih perlu diperbaiki lagi ? 3. Apakah ada diantara motif-motif tersebut yang sudah memenuhi kriteria konsumen ? 4. Pattern yang saya gunakan adalah pattern seamless, bagaimana menurut anda atas hasil

	<p>pattern seamless yang saya gunakan pada desain pattern-pattern tersebut?</p> <p>5. Menurut anda pertimbangan dan perhitungan apa saja diperlukan dalam membuat motif?</p>
--	--

3.3.5 Prototyping

Menampilkan hasil desain motif akhir yang penulis coba aplikasikan pada mockup bantal cushion berukuran 40 cm x 40 cm. Selain itu, penulis akan mencetak sampel desain motif akhir pada bidang kain berukuran 20 cm x 20 cm serta mencetak desain ukuran sebenarnya pada bantal cushion berukuran 40 x 40 cm sebagai sampel pada cushion bantal.

3.3.6 Expert Review

Menampilkan hasil desain motif akhir yang penulis coba aplikasikan pada cushion bantal ukuran sebenarnya, yaitu 40 cm x 40 cm.

Protokol pelaksanaan user testing sebagai berikut:

- Peneliti : Nabilah Putri Rahmania
- Tujuan : Untuk mengetahui jenis motif mana yang diminati dan dikenali oleh target audiens
- Waktu Pelaksanaan: Desember 2019

Berikut daftar pertanyaan :

- *Exper Review* :
 1. Menurut anda apakah hasil desain sudah memenuhi konten motif yang diangkat dari 10 arsitektur cagar budaya di Surabaya ?
 2. Apakah cushion bantal telah memenuhi kriteria visualisasi motif? Yang meliputi :
 - Apakah sudah memenuhi gaya visual artdeco
 - Apakah ukuran motif sudah sesuai dengan batasan ukuran motif yaitu <1cm – 13 cm ?

3. Berikan kritik dan saran terhadap desain motif cushion bantal

3.3.7 Analisa Data

Setelah melakukan serangkaian *user testing*, maka penulis mendapatkan variabel-variabel penyusun kumpulan data. Dalam sub-bab ini, kumpulan data tersebut dianalisis lalu diinterpretasi menjadi sebuah rangkuman gagasan, yang menjelaskan hasil dari proses *user testing*.

3.4 Protokol Riset Keseluruhan

Berikut kegiatan yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan data, antara lain :

- Studi literatur sebagai media pembelajaran dalam perancangan. Berikut beberapa studi literatur yang digunakan dalam perancangan ini, antara lain:
 - Buku Pengantar Sejarah Kota oleh Purnawan
 - Hikajat Soerabaja Tempo Doloe oleh Dukut Imam Widodo
 - How to Read Pattern oleh Clive Edward
 - Fabric Design oleh Kimberly Kight
- Observasi berkunjung ke bangunan-bangunan cagar budaya di Surabaya yang akan diangkat kedalam motif tekstil. Observasi untuk mempelajari secara langsung dan mendokumentasikan tempat dan lingkungan yang diteliti. Alat: kamera dan buku catatan.
- Studi eksisting, penulis menganalisa karya seniman atau desainer serupa yang sudah ada sebelumnya untuk dijadikan sebagai acuan dan referensi dalam proses penyusunan implementasi desain motif pada bantal cushion
- Riset Eksperimental, untuk merundingkan dan mengujikan rancangan motif yang telah dibuat peneliti kepada desainer pattern

tekstil. Alat: hasil rancangan,laptop, alat tulis, perekam suara, dan kamera.

3.5 Teknik Perancangan

Dalam proses perancangan dibutuhkan langkah – langkah yang ilmiah dalam menentukan permasalahan hingga menemukan solusi alternatif desain motif yang relevan. Berikut adalah tahap perencanaan dalam perancangan motif :

- Menemukan fenomena yang ada disekitar. Kemudian fenomena tersebut diperkuat dengan data yang didapatkan melalui depth interview terhadap narasumber yang berkompeten dalam perancangan ini.
- Permasalahan ditemukan dan diperjelas dengan observasi langsung di lapangan yaitu bangunan-bangunan serta tempat-tempat bersejarah di Surabaya.
- Mengembangkan konsep hingga mencapai tujuan perancangan dan menjawab rumusan masalah dengan menggunakan metode *action research* berupa *brainstorming* dan sketsa.
- Melakukan riset dengan kuisisioner
- Melakukan riset eksperimental kepada narasumber sebanyak 2 kali
- Melakukan depth interview kepada narasumber untuk mendapatkan hasil desain yang sesuai dengan konsep yang ditujukan
- Membuat prototype hasil desain motif pada kain berukuran 20 cm x 20 cm
- Analisis Data
- Final Desain

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Hasil Penelitian Data

4.1.1 Target Audiens

Demografi Target Segmentasi

Sampel merujuk pada survey melalui kuisisioner kepada 124 responden untuk mengetahui karakteristik :

Jenis kelamin : Perempuan dan laki-laki

Usia : 20 – 30 Tahun

Domisili : domestik dan mancanegara

Penghasilan perbulan : ± Rp 2.000.000 – Rp 4.000.000 perbulan

Pekerjaan : mahasiswa, wiraswasta, pegawai negeri/swasta, dll

SES : Menengah keatas

Alasan memilih sampel tersebut :

A. Jenis kelamin

Target audiens ini nantinya tidak dibatasi oleh jenis kelamin yang juga sama - sama memiliki peluang untuk membeli dan menggunakan, namun melalui hasil kuisisioner dapat disimpulkan wanita lebih dominan. Mereka memiliki kesamaan yaitu mempunyai minat untuk membeli dan menggunakan sehingga secara tidak langsung bersedia untuk mengenalkan motif khas Surabaya tersebut

B. Domisili

Responden berasal dari masyarakat Kota Surabaya, dan luar kota Surabaya, hasil ini sesuai dengan target konsumen yang dibutuhkan oleh peneliti.

C. Penghasilan perbulan

Pengeluaran target dengan nominal paling kecil Rp 2.000.000 dan paling besar Rp 4.000.000 per bulan merupakan nominal yang bisa dijadikan ukuran bahwa target mampu menyisihkan sebagian penghasilannya untuk membeli keperluan sekunder bahkan tersier seperti halnya membeli kain motif ini.

D. Pekerjaan

Mahasiswa (Magister), wiraswasta, pegawai negeri, dan pegawai swasta merupakan range yang akan menjadi user dari prancangan ini. Para pekerja mandiri (pegawai kantoran) dirasa sangat berpeluang besar sebagai target segmen, karena kesukaan mereka untuk mengeksplor dan memperhatikan penampilan terutama fashion. Dan bagi golongan yang belum memiliki pekerjaan tetap termasuk mahasiswa, mereka kemungkinan telah memiliki anggaran yang disisihkan dari kebutuhannya. Karena sebagian besar mereka telah bekerja walaupun bukan pekerjaan tetap dan memperoleh penghasilan sendiri sehingga keputusan untuk membeli souvenir akan menjadi sangat mungkin.

Segmentasi Psikografis Pengunjung

Segmentasi psikografis merujuk pada riset melalui kuesioner yang dilakukan,

yakni:

Tabel 4. 0.1 Segmentasi Psikografi (sumber:Rahmania,2019)

Jenis Kelamin	Perempuan dan laki-laki
Usia	20 – 30 tahun
Strata Ekonomi	Menengah keatas

Pendidikan Terakhir	SMA dan Kuliah
Geografis	<ul style="list-style-type: none"> • Berkebangsaan Indonesia • Berdomisili dikota besar seperti, Jakarta, Surabaya, beberapa daerah di sekitar Jawa Timur, serta beberapa kota besar lain di Indonesia
Psikografis	<ul style="list-style-type: none"> • Tertarik dengan desain interior • Tertarik dengan <i>art and graphic design</i> • Menyukai Peduli dalam hal berpenampilan • Menyukai sejarah • Menyukai traveling dan membeli barang khas daerah • Menyukai musik • Menyukai arsitektur



Gambar 4.1 Ilustrasi psikografis target audiens(Sumber: Pinterest,2019)

4.1.2 Depth Interview

Pada metode *depth interview*, penulis mencari dan menentukan narasumber yang ahli dan berkompeten dalam pencarian informasi mengenai perancangan yang dilakukan. Adapun tujuan dari metode ini adalah untuk mengetahui penilaian hasil ekpserimental yang telah dilakukan penulis, yaitu beberapa sampel *pattern* bangunan cagar budaya di Surabaya seperti Balai pemuda, tugu pahlawan, siola. Penulis juga menggali informasi tentang bagaimana kriteria *pattern* yang baik dan memiliki fungsi komunikasi. Dalam hal ini, narasumber diminta untuk memberikan respon,

saran, serta kritik terhadap eksperimen desain pattern yang telah dibuat oleh peneliti.

Depth interview dilakukan sebanyak 2 kali, pertama untuk menunjukkan sample desain pattern kepada narasumber lalu narasumber memberikan respon, saran serta kritik terhadap sample desain tersebut, kedua untuk menunjukkan sample desain pattern yang sudah direvisi sesuai dengan kriti, saran dan rekomendasi dari narasumber.

Hasil dari penelitian melalui *depth Interview* yang dilakukan penulis:

Protokol wawancara narasumber :



Gambar 4.2 Penulis dengan Narasumber 1
(Sumber:Rahmania,2019)

Tabel 4. 0.2 Hasil Depth Interview (sumber:Rahmania,2019)

Narasumber 1	Bonita Satrio
Pekerjaan	Praktisi Motif tekstil, <i>Fashion designer</i> di By Bonita, <i>CEO and founder</i> Bonbellebow
Tujuan Depth Interview Bagian 1	<ul style="list-style-type: none"> - Untuk mencari data tentang perkembangan motif tekstil di Indonesia - Untuk mengetahui trend motif yang sedang digandrungi dewasa saat ini - Untuk mendiskusikan tentang hasil desain motif yang didesain oleh peneliti.
Alat Interview	alat catat, <i>handphone</i> , laptop
Lokasi	Rungkut Asri Utara no.42

<p>Daftar Pertanyaan pada Depth Interview (praktisi) Bagian 1</p>	<p>8. Menurut anda bagaimana perkembangan motif ?</p> <p>9. Menurut anda, bagaimana cara membuat pattern tekstil digital yang baik dan tepat?</p> <p>10. Menurut anda, motif tekstil seperti apa yang cocok untuk segmentasi pasar?</p> <p>11. Apakah karakter dan ciri dari objek pada motif yang dibuat penulis dapat mudah dikenali?</p> <p>12. Bagaimana respon serta tanggapan anda untuk desain motif-motif yang dibuat penulis?</p> <p>13. Apa sajakah yang perlu penulis perbaiki untuk pembuatan motif selanjutnya?</p> <p>14. Tips dan trik apa saja yang perlu gunakan penulis untuk membuat motif agar lebih menarik?</p>
<p>Hasil <i>Depth Interview</i> Bagian 1</p>	<p>1. Tentang perkembangan pattern tekstil dan trend fashion menurut Bonita Satrio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perkembangan motif pada tekstil dikala ini lebih berkembang dan lebih berani menunjukkan personality dari tekstil desainernya, bentuk-bentuk patternnya sesuai dengan gaya gambar dari desainer itu sendiri. • Trend motif sekarang ini semakin global, lebih berani mengekspresikan karakter desainer disetiap karya-karya mereka dengan berbagai motif <p>2. Motif yang bagus dan tepat adalah :</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Bila diperhatikan, jenis kain yang digunakan atau materialnya harus sesuai dengan kualitas dan penggunaannya. • Komposisi dari motif tersebut memiliki irama yang baik serta repetisi nya beragam, tentunya sesuai dengan kebutuhan dan tema • Warna yang digunakan tepat, tidak terlalu mencolok dan tidak kabur. <p>3. Motif itu beragam jenis pengaplikasiannya, tidak memiliki kecenderungan terhadap segmen tertentu, yang penting memiliki nilai komunikasi yang baik.</p> <p>4. Pandangan serta masukan dari desainer terhadap desain motif bertemakan arsitektur cagar budaya Surabaya yang sudah dibuat oleh peneliti :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motif arsitektur dapat menjadi begitu menarik apabila kita dapat mengolah bentukan-bentukan bangunan tersebut. Lebih menzoom-in dari beberapa aspek bangunan tersebut, seperti mengolah detail-detail atau ukir-ukran bahkan mungkin simbol-simbol dari bangunan tersebut untuk menunjukkan karakter masing-masing dari bangunan dan juga dapat menghasilkan sebuah motif tekstil yang baru. <p>5. Mungkin akan lebih baik apabila mengadopsi unsur geometri dan art deco karena terlihat</p>
--	--

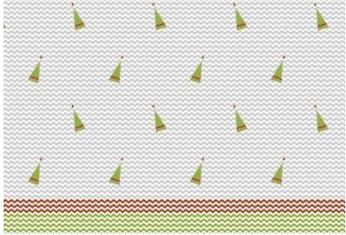
	<p>selaras dan cocok bila digunakan pada pattern yang menggunakan objek bangunan dan arsitektur.</p> <p>6. Tentukan ukuran dari setiap bentukan atau motif yang dibuat agar saat proses cetak tidak menghasilkan gambar yang blur karena ukuran yang mungkin tidak sesuai atau cenderung terlalu kecil.</p> <p>7. Pelajari juga teori penempatan motif, ini juga tidak kalah penting dalam membuat motif pada tekstil.</p> <p>Untuk menghasilkan sebuah desain motif yang menarik, kita juga perlu mempelajari motif yang sudah ada dan juga trend motif tekstil yang sedang in sekarang.</p>
Tujuan Depth Interview Bagian 2	<ul style="list-style-type: none"> - Untuk mengetahui apakah revisi desain pattern yang dibuat peneliti sudah sesuai - Untuk mengetahui desain pattern yang manakah yang masih memerlukan pembaruan - Untuk mengetahui aspek-aspek apa saja yang perlu dipertimbangkan dalam membuat pattern
Hasil Depth Interview Bagian 2	<p>1. Pendapat terhadap pattern :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alternatif yang diberikan sudah cukup beragam dan menggunakan stilasi yang sederhana, tetapi bangunan tersebut tetap dapat dikenali dengan baik • Perlu diperhatikan saat membuat pattern dan harus disesuaikan pemilihan ukuran setiap objeknya, karena besar kecilnya

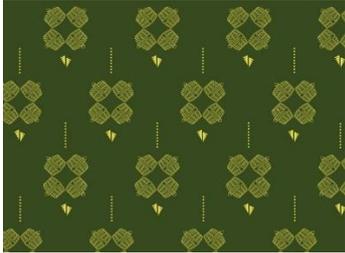
	<p>ukuran pattern yang digunakan dapat mempengaruhi bentuk tubuh. Bila digunakan sebagai pakaian.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Untuk pemilihan warna, sudah terlihat bagus, namun tetap harus mencoba menggunakan perpaduan warna yang lebih beragam dan tetap disesuaikan <p>2. Untuk menentukan kriteria, perlu menggunakan mock up untuk melihat hasil desain apakah ukuran, warna dan aspek aspek lain sudah terpenuhi atau belum.</p> <p>3. <i>Pattern seamless</i> kebanyakan digunakan untuk <i>ready to wear</i> dan pasar masal</p> <p>4. Pattern yang dibuat tidak harus selalu berbentuk simetris.</p>
--	--

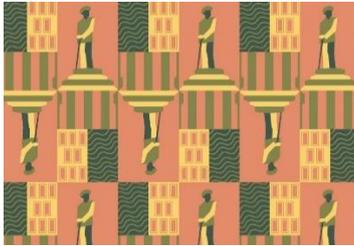
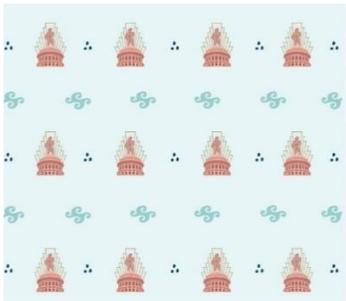
Tabel 4. 0.3 Motif yang digunakan Depth Interview

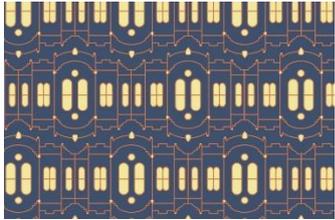
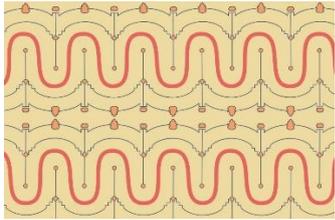
(Sumber:Rahmania, 2019)

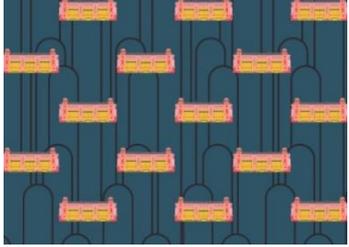
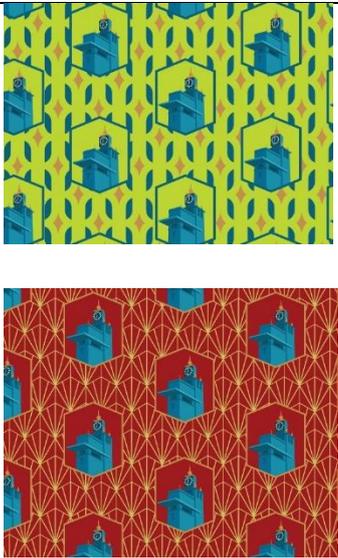
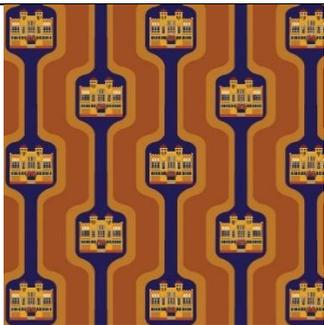
Nama Arsitektur / Bangunan	Motif yang ditunjukkan pada Depth Interview 1	Hasil Komentar ekspert terhadap motif
Tugu Pahlawan		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Stilasi motif yang dibuat terlalu sederhana sehingga kurang mempresentasikan objek utama yaitu ▪ Ukuran terlalu kecil
		<ul style="list-style-type: none"> • Stilasi motif yang dibuat terlalu sederhana sehingga

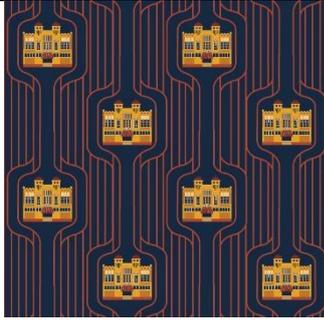
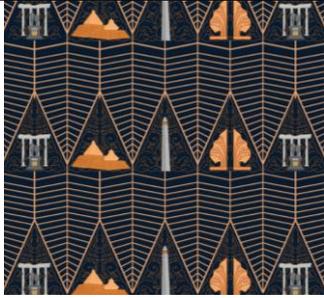
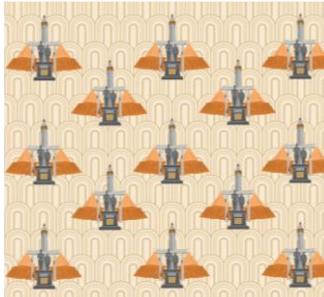
		<p>kurang mempresentasikan objek utama yaitu Tugu Pahlawan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motif pendukung kurang variatif , terlihat terlalu sederhana dan kurang artdeco
Monumen Bambu Runcing		<ul style="list-style-type: none"> • Stilasi motif yang dibuat terlalu sederhana sehingga kurang mempresentasikan objek utama yaitu Monumen Bambu Runcing • Tidak ada motif pendukung
		<ul style="list-style-type: none"> • Stilasi motif yang dibuat cukup bertema <i>art deco</i> • Stilasi objek utama terlalu sederhana , sehingga kurang menggambarkan monumen tersebut
Balai Pemuda		<ul style="list-style-type: none"> • Motif yang dihasilkan kurang bervariasi • Sehingga bentukan bangunan terlalu sederhana

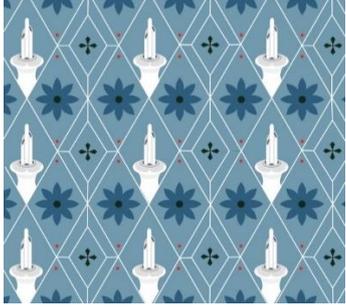
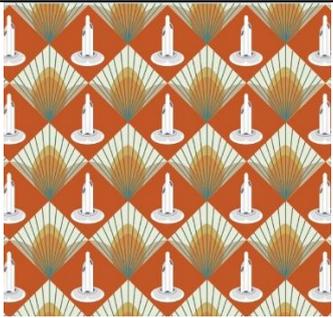
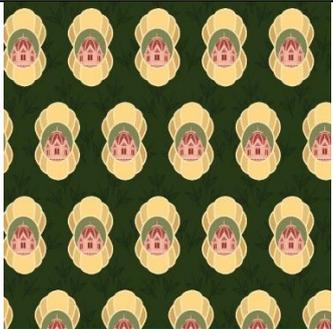
		<ul style="list-style-type: none"> • Motif yang dibuat belum bertema art deco • Motif atau bentukan pohon palm dan awan lebih diolah lagi agar menyatu dan sesuai tema
Siola		<ul style="list-style-type: none"> • Warna dan motif yang dihasilkan sudah cukup menggambarkan ciri art deco, namun motif lebih
		<ul style="list-style-type: none"> • Motif utama yang dibuat terlalu kecil, perhatikan ukuran minimum. • Bangunan kurang terlihat, karena stilasi terlalu sederhana, terlalu keciodan line art saja, coba dikasi warna • Terlalu terlihat seperti batik • Warna tidak ada masalah, sesuai kreativitas desainer
Monumen Kapal Selam		<ul style="list-style-type: none"> • Motif utama yang dibuat terlalu sederhana, tunjukkan karakteristik dari monkasel?,

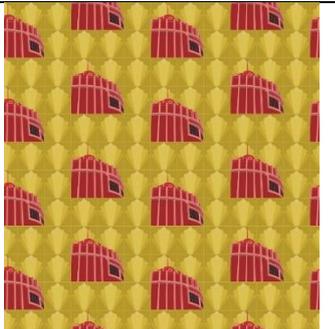
		<p>perhatikan ukuran minimum.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bangunan kurang terlihat , karena stilasi terlalu sederhana dan line art saja, coba dikasi warna
		<ul style="list-style-type: none"> • Motif utama yang dibuat terlalu kecil, terlalu sederhana • Bangunan kurang terlihat , karena stilasi terlalu sederhana dan line art saja, coba dikasi warna
<p>Monumen Jalesveva jayamahe</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Motif utama yang dibuat terlalu kecil, perhatikan ukuran minimum. • Bangunan cukup terlihat, namun perhatikan penempatan pada tatana pola motif
		<ul style="list-style-type: none"> • Motif utama yang dibuat terlalu kecil, perhatikan ukuran minimum. • Motif yang diambil kalo bisa yang berasal dar arsitektur yg ada

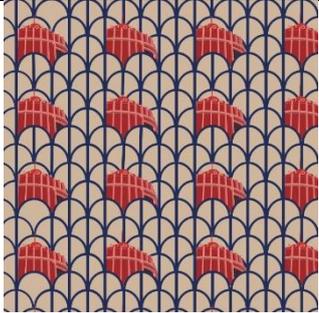
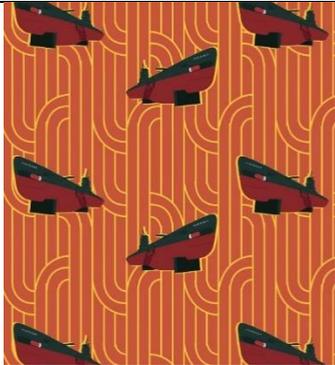
		<p>bangunan cagar budaya tertentu</p>
<p>Hotel Majapahit</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Motif utama yang dibuat terlalu kecil, perhatikan ukuran minimum. • Bangunan kurang terlihat, karena stilasi terlalu sederhana dan line art saja, coba dikasi warna
		<ul style="list-style-type: none"> • Motif belum terlihat .rlal • Bangunan kurang terlihat, karena stilasi terlalu sederhana dan line art saja, coba dikasi warna
<p>Pintu Air Jagir</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Warna dan motifyang dihasilkan belum cukup menggambarkan ciri art deco, namun motif lebih baik didapatkan dari elemen pada bangunan siola tersebut • Stilasi bentuk siola masih terlalu sederhana dan kurang terlihat
		<ul style="list-style-type: none"> • Warna dan motifyang dihasilkan belum cukup menggambarkan ciri art

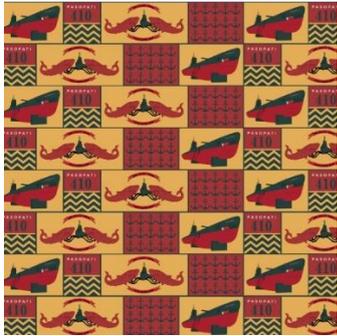
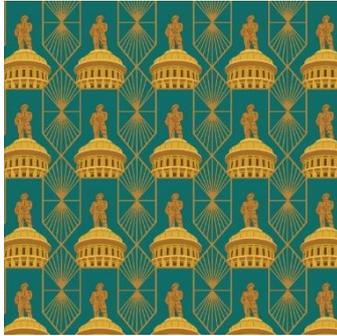
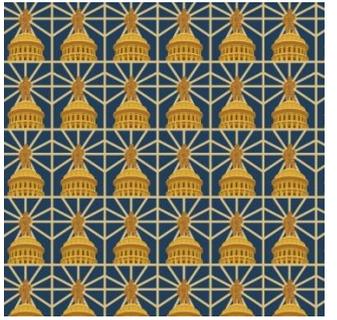
		<p>deco , namun motif lebih baik didapatkan dari elemen pada bangunan pintu air jagir tersebut</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stilasi motif pendukung masih terlalu sederhana dan kurang terlihat maksudnya
<p>Kantor Gubernur</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Stilasi motif yang dibuat cukup bertema <i>art deco</i> • Walau telah diganti warna pada bangunan tersebut, namun tetap mudah dikenali.
<p>Kantor Pelayanan Perizinan Terpadu</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Stilasi motif yang dibuat cukup bertema <i>art deco</i> • Stilasi objek utama kurang menggambarkan monumen tersebut

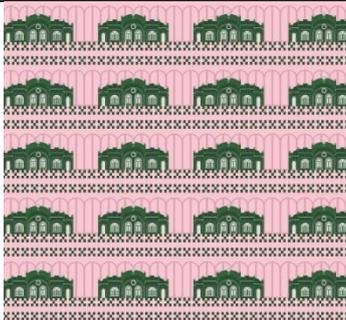
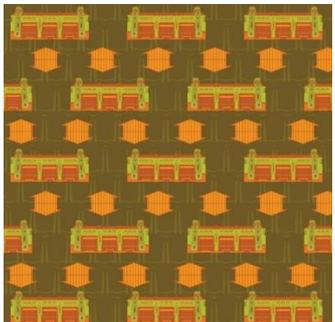
		<ul style="list-style-type: none"> • Stilasi motif yang dibuat cukup bertema <i>art deco</i> • Lebih dijelaskan lagi apakah maksud dari motif pendukung.
Nama Arsitektur / Bangunan	Motif yang ditunjukkan pada Depth Interview 2	Hasil Komentar ekspert terhadap motif
Tugu Pahlawan		<ul style="list-style-type: none"> • Desain sudah oke • Hanya saja , coba penggunaan objek utama max 3 saja , 4 kebanyakan
		<ul style="list-style-type: none"> • Stilasi motif yang dibuat terlalu sederhana sehingga kurang mempresentasikan objek utama yaitu Tugu Pahlawan • Motif pendukung kurang variatif , terlihat terlalu sederhana dan kurang artdeco
Monumen Bambu Runcing		<ul style="list-style-type: none"> • Stilasi motif yang dibuat terlalu sederhana sehingga kurang mempresentasikan objek utama yaitu

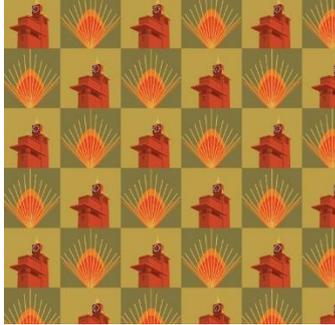
		<p>Monumen Bambu Runcing</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada motif pendukung
	 	<ul style="list-style-type: none"> • Stilasi motif yang dibuat cukup bertema <i>art deco</i> • Stilasi objek utama terlalu sederhana, sehingga kurang menggambarkan monumen tersebut • Stilasi motif bambu runcing tampah atas, masi terlihat seperti bunga, seharusnya lingkaran terluar berukuran lebih kecil dan tidak terlalu besar.
Balai Pemuda		<ul style="list-style-type: none"> • Motif yang dihasilkan kurang bervariasi • Sehingga bentukan bangunan terlalu sederhana

		<ul style="list-style-type: none"> • Motif yang dibuat belum bertema art deco • Motif atau bentukan pohon palm dan awan lebih diolah lagi agar menyatu dan sesuai tema
		<ul style="list-style-type: none"> • Motif pendukung menarik • Motif utama kurang menyatu
		<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan motif kurang menarik • Motif utama sudah stand out • Namun motif pendukung rasanya bisa dibuat lebih menarik lagi
Siola		<ul style="list-style-type: none"> • Warna dan motifyang dihasilkan sudah cukup menggambarkan ciri art deco , namun motif lebih

		<ul style="list-style-type: none"> • Motif utama yang dibuat terlalu kecil, perhatikan ukuran minimum. • sederhana, terlalu kecil • Warna tidak ada masalah, sesuai kreativitas desainer
		<ul style="list-style-type: none"> • Motif pendukung menarik, lebih dieksplor lagi • Cocok dengan tema aart deco
<p>Monumen Kapal Selam</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Motif utama yang dibuat terlalu sederhana, tunjukkan karakteristik dari monkasel?, perhatikan ukuran minimum. • Bangunan kurang terlihat , karena stilasi terlalu sederhana dan line art saja, coba dikasi warna

		<ul style="list-style-type: none"> • Motif utama yang dibuat terlalu kecil, terlalu sederhana • Bangunan kurang terlihat , karena stilasi terlalu sederhana dan line art saja, coba dikasi warna
Monumen Jalesveva jayamahe		<ul style="list-style-type: none"> • Motif utama yang dibuat terlalu kecil, perhatikan ukuran minimum. • Bangunan cukup terlihat, namun perhatikan penempatan pada tatana pola motif
		<ul style="list-style-type: none"> • Motif utama yang dibuat terlalu kecil, perhatikan ukuran minimum. • Motif yang diambil kalo bisa yang berasal dar arsitektur yg ada bangunan cagar budaya tertentu
Hotel Majapahit		<ul style="list-style-type: none"> • Motif utama yang dibuat terlalu kontras dengan motif pendukung.

		<ul style="list-style-type: none"> • Bangunan masih terlihat kaku bila disandingkan dengan motif pendukung yang ini
		<ul style="list-style-type: none"> • Motif bagus, hanya pemilihan warna dan juga tata letak yang kurang berani bermain
		<ul style="list-style-type: none"> • Motif utama terlihat , menarik, motif pendukung dapat bersatu dengan motif utama
<p>Pintu Air Jagir</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Warna dan motif yang dihasilkan belum cukup menggambarkan ciri khas dari pintu air jagir, namun motif lebih baik didapatkan dari elemen pada bangunan tersebut • Perhatikan pemilihan warna dan sesuaikan

		<p>dengan ciri khusus bangunan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Warna dan motif yang dihasilkan belum cukup menggambarkan ciri art deco, namun motif lebih baik didapatkan dari elemen pada bangunan pintu air jagir tersebut • Stilasi motif pendukung masih terlalu sederhana dan kurang terlihat maksudnya
<p>Kantor Gubernur</p>	 	<ul style="list-style-type: none"> • Stilasi motif yang dibuat cukup bertema <i>art deco</i> • Walau telah diganti warna pada bangunan tersebut, namun tetap mudah dikenali. <ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan warna cukup berani • Coba bila posisi gedung menghadap serong / bervolume seperti pada desain sebelumnya

<p>Kantor Pelayanan Perizinan Terpadu</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Masih terlihat seperti vektor • Motif utama kurang terlihat
---	---	--



Gambar 4..3 Penulis dengan Narasumber 2
(Sumber:Rahmania,2019)

Tabel 4. 0.4 Hasil Depth Interview (sumber:Rahmania,2019)

Narasumber 1	Intan Fia
Pekerjaan	Desainer dan pattern tekstil
Tujuan Depth Interview Bagian 1	<ul style="list-style-type: none"> - Untuk mencari data tentang perkembangan motif tekstil di Indonesia - Untuk mengetahui trend motif yang sedang digandrungi dewasa saat ini - Untuk mendiskusikan tentang hasil desain motif yang didesain oleh peneliti.
Alat Interview	alat catat, <i>handphone</i> , laptop
Lokasi	Rungkut Asri Utara no.42
Daftar Pertanyaan pada Depth Interview (praktisi)	1. Menurut anda bagaimana perkembangan motif ?

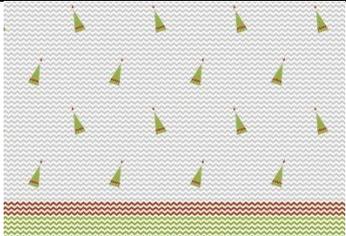
<p>Bagian 1</p>	<ol style="list-style-type: none"> 2. Menurut anda, bagaimana cara membuat pattern tekstil digital yang baik dan tepat? 3. Menurut anda, motif tekstil seperti apa yang cocok untuk segmentasi pasar? 4. Apakah karakter dan ciri dari objek pada motif yang dibuat penulis dapat mudah dikenali? 5. Bagaimana respon serta tanggapan anda untuk desain motif-motif yang dibuat penulis? 6. Apa sajakah yang perlu penulis perbaiki untuk pembuatan motif selanjutnya? 7. Tips dan trik apa saja yang perlu gunakan penulis untuk membuat motif agar lebih menarik?
<p>Hasil <i>Depth Interview</i> Bagian 1</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tentang perkembangan pattern tekstil dan trend fashion menurut Bonita Satrio <ol style="list-style-type: none"> 1. Perkembangan motif pada tekstil dikala ini lebih berkembang dan lebih berani menunjukkan personality dari tekstil desainernya, bentuk-bentuk patternnya sesuai dengan gaya gambar dari desainer itu sendiri. ▪ Trend motif sekarang ini semakin global, lebih berani mengekspresikan karakter desainer disetiap karya-karya mereka dengan berbagai motif ▪ Motif yang bagus dan tepat adalah : <ol style="list-style-type: none"> 1. Bila diperhatikan, jenis kain yang digunakan atau materialnya harus sesuai dengan kualitas dan penggunaannya. 2. Komposisi dari motif tersebut memiliki irama yang baik serta repetisi nya

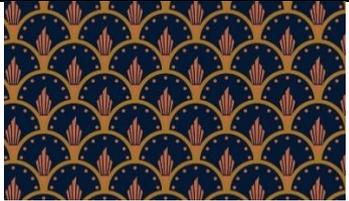
	<p>beragam, tentunya sesuai dengan kebutuhan dan tema</p> <p>3. Warna yang digunakan tepat, tidak terlalu mencolok dan tidak kabur.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Motif itu beragam jenis pengaplikasiannya, tidak memiliki kecenderungan terhadap segmen tertentu, yang penting memiliki nilai komunikasi yang baik. ▪ Pandangan serta masukan dari desainer terhadap desain motif bertemakan arsitektur cagar budaya Surabaya yang sudah dibuat oleh peneliti : Motif arsitektur dapat menjadi begitu menarik apabila kita dapat mengolah bentukan-bentukan bangunan tersebut. Lebih menzoom-in dari beberapa aspek bangunan tersebut, seperti mengolah detail-detail atau ukir-ukran bahkan mungkin simbol-simbol dari bangunan tersebut untuk menunjukkan karakter masing-masing dari bangunan dan juga dapat menghasilkan sebuah motif tekstil yang baru. <p>8. Mungkin akan lebih baik apabila mengadopsi unsur geometri dan art deco karena terlihat selaras dan cocok bila digunakan pada pattern yang menggunakan objek bangunan dan arsitektur.</p> <p>9. Tentukan ukuran dari setiap bentukan atau motif yang dibuat agar saat proses cetak tidak menghasilkan gambar yang blur karena ukuran yang mungkin tidak sesuai atau cenderung terlalu kecil.</p>
--	---

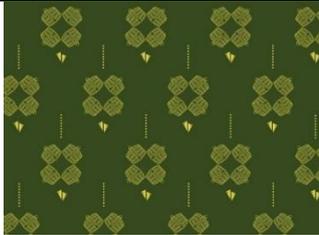
	<p>10. Pelajari juga teori penempatan motif, ini juga tidak kalah penting dalam membuat motif pada tekstil.</p> <p>Untuk menghasilkan sebuah desain motif yang menarik, kita juga perlu mempelajari motif yang sudah ada dan juga trend motif tekstil yang sedang in sekarang.</p>
Tujuan Depth Interview Bagian 2	<ul style="list-style-type: none"> - Untuk mengetahui apakah revisi desain pattern yang dibuat peneliti sudah sesuai - Untuk mengetahui desain pattern yang manakah yang masih memerlukan pembaruan - Untuk mengetahui aspek-aspek apa saja yang perlu dipertimbangkan dalam membuat pattern
Hasil Depth Interview Bagian 2	<p>1. Pendapat terhadap pattern :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alternatif yang diberikan sudah cukup beragam dan menggunakan stilasi yang sederhana, tetapi bangunan tersebut tetap dapat dikenali dengan baik • Perlu diperhatikan saat membuat pattern dan harus disesuaikan pemilihan ukuran setiap objeknya, karena besar kecilnya ukuran pattern yang digunakan dapat mempengaruhi bentuk tubuh. Bila digunakan sebagai pakaian. • Untuk pemilihan warna, sudah terlihat bagus, namun tetap harus mencoba menggunakan perpaduan warna yang lebih beragam dan tetap disesuaikan <p>2. Untuk menentukan kriteria, perlu menggunakan mock up untuk melihat hasil desain apakah</p>

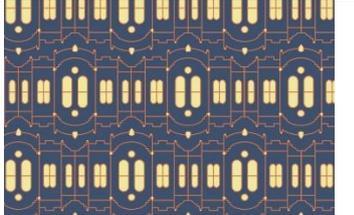
	<p>ukuran, warna dan aspek aspek lain sudah terpenuhi atau belum.</p> <p>3. <i>Pattern seamless</i> kebanyakan digunakan untuk pakaian ready to wear dan pasar masal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pattern yang dibuat tidak harus selalu berbentuk simetris.
--	---

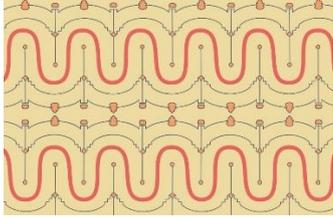
Tabel 4. 0.5 Motif yaang digunakan pada depth interview
(sumber: Rahmania,2019)

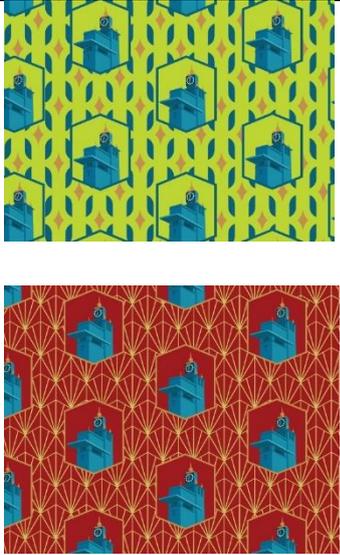
Nama Arsitektur / Bangunan	Motif yang ditunjukkan pada Depth Interview 1	Hasil Komentar ekspert terhadap motif
Tugu Pahlawan		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Stilasi motif yang dibuat terlalu sederhana sehingga kurang mempresentasikan objek utama yaitu ▪ Ukuran terlalu kecil
		<ul style="list-style-type: none"> • Stilasi motif yang dibuat terlalu sederhana sehingga kurang mempresentasikan objek utama yaitu Tugu Pahlawan • Motif pendukung kurang variatif , terlihat terlalu sederhana dan kurang artdeco

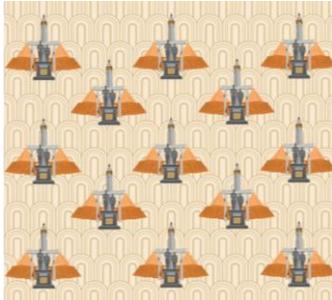
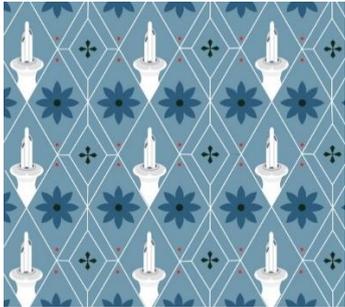
<p>Monumen Bambu Runcing</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Stilasi motif yang dibuat terlalu sederhana sehingga kurang mempresentasikan objek utama yaitu Monumen Bambu Runcing • Tidak ada motif pendukung
		<ul style="list-style-type: none"> • Stilasi motif yang dibuat cukup bertema <i>art deco</i> • Stilasi objek utama terlalu sederhana , sehingga kurang menggambarkan monumen tersebut
<p>Balai Pemuda</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Motif yang dihasilkan kurang bervariasi • Sehingga bentuk bangunan terlalu sederhana
		<ul style="list-style-type: none"> • Motif yang dibuat belum bertema <i>art deco</i> • Motif atau bentuk pohon palm dan awan lebih diolah lagi agar menyatu dan sesuai tema

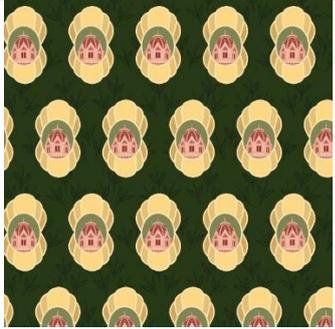
Siola		<ul style="list-style-type: none"> • Warna dan motif yang dihasilkan sudah cukup menggambarkan ciri art deco, namun motif lebih
		<ul style="list-style-type: none"> • Motif utama yang dibuat terlalu kecil, perhatikan ukuran minimum. • Bangunan kurang terlihat, karena stilasi terlalu sederhana, terlalu keci dan line art saja, coba dikasi warna • Terlalu terlihat seperti batik • Warna tidak ada masalah, sesuai kreativitas desainer
Monumen Kapal Selam		<ul style="list-style-type: none"> • Motif utama yang dibuat terlalu sederhana, tunjukkan karakteristik dari monkasel?, perhatikan ukuran minimum. • Bangunan kurang terlihat, karena stilasi terlalu sederhana dan line art saja, coba dikasi warna

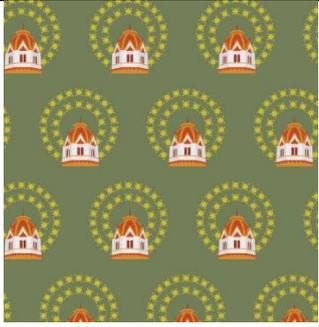
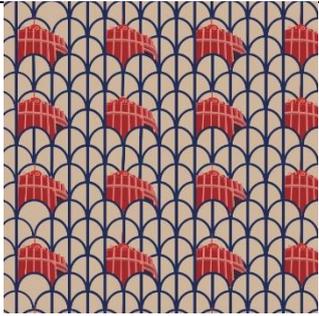
		<ul style="list-style-type: none"> • Motif utama yang dibuat terlalu kecil, terlalu sederhana • Bangunan kurang terlihat , karena stilasi terlalu sederhana dan line art saja, coba dikasi warna
<p>Monumen Jalesveva jayamahe</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Motif utama yang dibuat terlalu kecil, perhatikan ukuran minimum. • Bangunan cukup terlihat, namun perhatikan penempatan pada tatana pola motif
		<ul style="list-style-type: none"> • Motif utama yang dibuat terlalu kecil, perhatikan ukuran minimum. • Motif yang diambil kalo bisa yang berasal dar arsitektur yg ada bangunan cagar budaya tertentu
<p>Hotel Majapahit</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Motif utama yang dibuat terlalu kecil, perhatikan ukuran minimum. • Bangunan kurang terlihat , karena stilasi terlalu sederhana dan

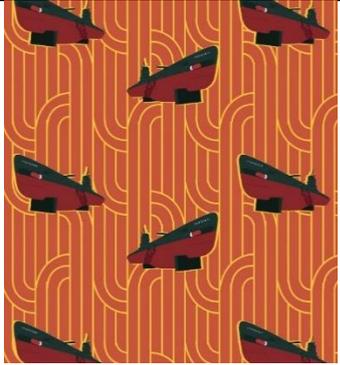
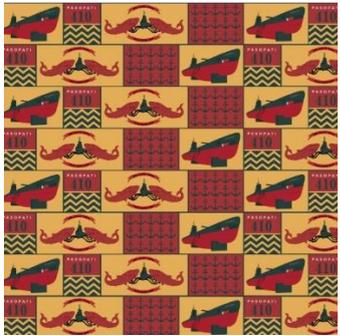
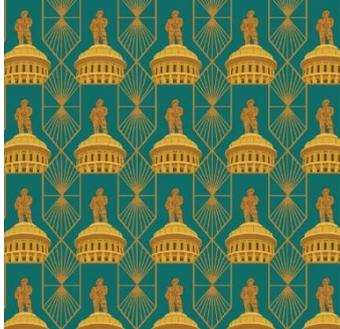
		<p>line art saja, coba dikasi warna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motif belum terlihat .rlal • Bangunan kurang terlihat , karena stilasi terlalu sederhana dan line art saja, coba dikasi warna
Pintu Air Jagir		<ul style="list-style-type: none"> • Warna dan motifyang dihasilkan belum cukup menggambarkan ciri art deco , namun motif lebih baik didapatkan dari elemen pada bangunan siola tersebut • Stilasi bentuk siola masih terlalu sederhana dan kurang terlihat
		<ul style="list-style-type: none"> • Warna dan motifyang dihasilkan belum cukup menggambarkan ciri art deco , namun motif lebih baik didapatkan dari elemen pada bangunan pintu air jagir tersebut • Stilasi motif pendukung masih terlalu sederhana dan kurang terlihat maksudnya

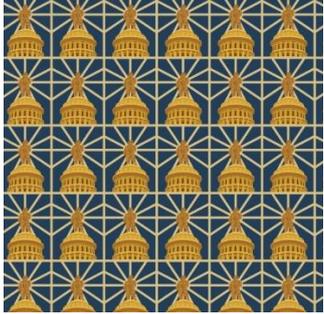
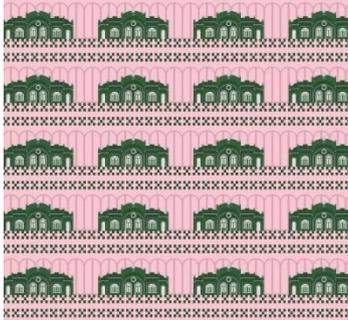
Kantor Gubernur		<ul style="list-style-type: none"> • Stilasi motif yang dibuat cukup bertema <i>art deco</i> • Walau telah diganti warna pada bangunan tersebut, namun tetap mudah dikenali .
Kantor Pelayanan Perizinan Terpadu		<ul style="list-style-type: none"> • Stilasi motif yang dibuat cukup bertema <i>art deco</i> • Stilasi objek utama kurang menggambarkan monumen tersebut <ul style="list-style-type: none"> • Stilasi motif yang dibuat cukup bertema <i>art deco</i> • Lebih dijelaskan lagi apakah maksud dari motif pendukung.
Nama Arsitektur / Bangunan	Motif yang ditunjukkan pada Depth Interview 2	Hasil Komentor ekspert terhadap motif

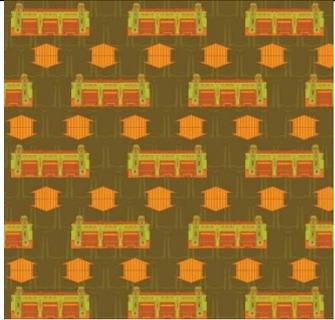
<p>Tugu Pahlawan</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Desain sudah oke • Hanya saja , coba penggunaan objek utama max 3 saja , 4 kebanyakan
		<ul style="list-style-type: none"> • Stilasi motif yang dibuat terlalu sederhana sehingga kurang mempresentasikan objek utama yaitu Tugu Pahlawan • Motif pendukung kurang variatif , terlihat terlalu sederhana dan kurang artdeco
<p>Monumen Bambu Runcing</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Stilasi motif yang dibuat terlalu sederhana sehingga kurang mempresentasikan objek utama yaitu Monumen Bambu Runcing • Tidak ada motif pendukung
		<ul style="list-style-type: none"> • Stilasi motif yang dibuat cukup bertema <i>art deco</i> • Stilasi objek utama terlalu sederhana , sehingga kurang menggambarkan monumen tersebut

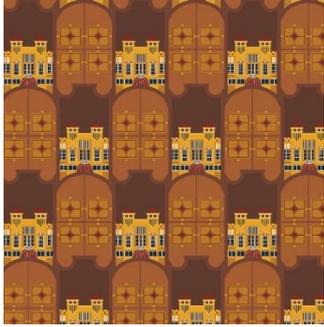
		<ul style="list-style-type: none"> • Stilasi motif bambu runcing tampah atas , masi terlihat seperti bunga, seharusnya lingkaran terluar berukuran lebih kecil dan tidak terlalu besar.
Balai Pemuda		<ul style="list-style-type: none"> • Motif yang dihasilkan kurang bervariasi • Sehingga bentuk bangunan terlalu sederhana
		<ul style="list-style-type: none"> • Motif yang dibuat belum bertema art deco • Motif atau bentuk pohon palm dan awan lebih diolah lagi agar menyatu dan sesuai tema
		<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan motif kurang menarik • Namun motif pendukung rasanya bisa dibuat lebih menarik lagi
		<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan motif kurang menarik

		<ul style="list-style-type: none"> • Motif utama sudah stand out • Namun motif pendukung rasanya bisa dibuat lebih menarik lagi
Siola		<ul style="list-style-type: none"> • Warna dan motif yang dihasilkan sudah cukup menggambarkan ciri art deco, namun motif lebih
		<ul style="list-style-type: none"> • Motif utama yang dibuat terlalu kecil, perhatikan ukuran minimum. • sederhana, terlalu kecil • Warna tidak ada masalah, sesuai kreativitas desainer
		<ul style="list-style-type: none"> • Motif pendukung menarik, lebih dieksplor lagi • Cocok dengan tema art deco
Monumen Kapal Selam		<ul style="list-style-type: none"> • Motif utama yang dibuat terlalu sederhana, tunjukkan karakteristik dari monkasel?,

		<p>perhatikan ukuran minimum.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bangunan kurang terlihat , karena stilasi terlalu sederhana dan line art saja, coba dikasi warna
		<ul style="list-style-type: none"> • Motif utama yang dibuat terlalu kecil, terlalu sederhana • Bangunan kurang terlihat , karena stilasi terlalu sederhana dan line art saja, coba dikasi warna
<p>Monumen Jalesveva jayamahe</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Motif utama yang dibuat terlalu kecil, perhatikan ukuran minimum. • Bangunan cukup terlihat, namun perhatikan penempatan pada tatana pola motif
		<ul style="list-style-type: none"> • Motif utama yang dibuat terlalu kecil, perhatikan ukuran minimum. • Motif yang diambil kalo bisa yang berasal dar arsitektur yg ada

		<p>bangunan cagar budaya tertentu</p>
Hotel Majapahit		<ul style="list-style-type: none"> • Motif utama yang dibuat terlalu kontras dengan motif pendukung. • Bangunan masih terlihat kaku bila disandingkan dengan motif pendukung yang ini
		<ul style="list-style-type: none"> • Motif bagus, hanya pemilihan warna dan juga tata letak yang kurang berani bermain
		<ul style="list-style-type: none"> • Motif utama terlihat , menarik, motif pendukung dapat bersatu dengan motif utama
Pintu Air Jagir		<ul style="list-style-type: none"> • Warna dan motif yang dihasilkan belum cukup

		<p>menggambarkan ciri khas dari pintu air jagir, namun motif lebih baik didapatkan dari elemen pada bangunan tersebut</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perhatikan pemilihan warna dan sesuaikan dengan ciri khusus bangunan.
		<ul style="list-style-type: none"> • Warna dan motif yang dihasilkan belum cukup menggambarkan ciri art deco, namun motif lebih baik didapatkan dari elemen pada bangunan pintu air jagir tersebut • Stilasi motif pendukung masih terlalu sederhana dan kurang terlihat maksudnya
Kantor Gubernur		<ul style="list-style-type: none"> • Stilasi motif yang dibuat cukup bertema <i>art deco</i> • Walau telah diganti warna pada bangunan tersebut, namun tetap mudah dikenali.

		<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan warna cukup berani • Coba bila posisi gedung menghadap serong / bervolume seperti pada desain sebelumnya
Kantor Pelayanan Perizinan Terpadu		<ul style="list-style-type: none"> • Masih terlihat seperti vektor • Motif utama kurang terlihat

4.1.3 Kuisisioner

- Menurut hasil penelitian melalui kuisisioner dengan jumlah 124 responden untuk pengambilan keputusan terhadap bangunan cagar budaya di Surabaya yang akan dimasukkan kedalam konten desain

Tabel 4. 0.6 Hasil Kuisisioner (sumber: Rahmania, 2019)

Jenis Kelamin	<ul style="list-style-type: none"> • Perempuan sebesar 67,7% • Laki-laki 32,3%
Usia	<ul style="list-style-type: none"> • 20 – 25 tahun sebesar 86,3% • 26 – 30 tahun sebesar 11,3%
Pekerjaan	<ul style="list-style-type: none"> • Pelajar / mahasiswa 64,5% • Pekerja swasta sebesar 21% • Wiraswasta sebesar 11,3% • PNS sebesar 3,2%
Pendapatan per bulan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendapatan Rp 1.000.000 – Rp 2.000.000 sebesar 31,5%

	<ul style="list-style-type: none"> • Pendapatan Rp 500.000 – Rp 1.000.000 sebesar 23,4% • Pendapatan Rp 3.000.000 – Rp 5.000.000 sebesar 16% • Pendapatan Rp 2.000.000 – Rp 3.000.000 sebesar 12,9% • Pendapatan < Rp 500.000 sebesar 18,9% • Pendapatan > Rp 5.000.000 sebesar 7,3%
Pengeluaran per bulan	<ul style="list-style-type: none"> • Pengeluaran Rp 5 00.000 – Rp 1.000.000 sebesar 33,1% • Pengeluaran Rp 1.000.000 – Rp 2.000.000 sebesar 32,3% • Pengeluaran Rp 2.000.000 – Rp 3.000.000 sebesar 13,7% • Pengeluaran < Rp 500.000 sebesar 12,1%
Penduduk asli Surabaya	<ul style="list-style-type: none"> • Ya, sebesar 50,8% • Tidak, sebesar 49,2%
Menurut anda apa yang menjadi ciri khas Kota Surabaya sebagai Kota Pahlawan	<ul style="list-style-type: none"> • Patung Suroboyo sebagai icon kota,sebesar 69,4% • Bangunan cagar budaya di Surabaya, sebesar 51,6% • Tokoh kepahlawanan, sebesar 50,8% • Kuliner khas kota Surabaya, sebesar 41,1% • Semanggi, sebesar 21,8% • Kesenian ludruk, sebesar 10.5%
Bangunan bangunan bersejarah yang diketahui	<ul style="list-style-type: none"> • Tugu pahlawan,sebesar 94,4% • Monumen kapal selam, sebesar 89,5% • Bambu runcing , sebesar 84,7% • Balai Kota sebesar 84,7% • Balai Pemuda, sebesar 79,8%

	<ul style="list-style-type: none"> • SIOLA, sebenar 79,8,8% • Jembatan Merah,debedar 79,8% • Hotel Majapahit, sbesar 78,2% • RSUD Dr. Soetomo, sebesar 73,4% • HOS sebesar 71,8% • Kantor Gubernur, sebesar 55,6% • Bank International Indonesia , sebesar 55,6% • Cak Durasim sebesar 54% • Monumen J alasveva Jayamahe, sebesar 38,7% • PTPN XI sebesar 21% • Rumah WR Supratman, sebesar 19,4% • Viaduct Pengampon 16,9% • Gedung pertamina sebesar 11,3%
--	---

- melalui kuisisioner dengan jumlah 136 responden untuk mengetahui ketertarikan responden terhadap elemen *home decor*

Tabel 4. 0.7 Kuisisioner ketertarikan pada *home decor*

(Sumber: Rahmania,2019)

Jenis Kelamin	<ul style="list-style-type: none"> • Perempuan 67,4% • laki-laki 32,6%
Usia	<ul style="list-style-type: none"> • 18 – 21 th 2,2% • 22 – 24 th 40,4% • 25 – 27 th 48,5% • 28 – 30 th 8,8%
Domisili / tempat tinggal	<ul style="list-style-type: none"> • Surabaya 74,8% • Daerah Jawa Timur (Luar Surabaya selain Sidoarjo) 20,7% • Luar Provinsi 4,4 %

Pekerjaan	<ul style="list-style-type: none"> • Pelajar / Mahasiswa 22,8% • Pegawai Swasta 44% • PNS 14% • Wiraswasta / Pengusaha 19%
Rata-rata pemasukan per bulan	<ul style="list-style-type: none"> • < Rp 2.000.000 12,7% • Rp 2.000.100 - Rp 4.000.000 62,7% • Rp 4.000.100 - Rp 6.000.000 19,4% • Rp 6.000.100 - Rp 8.000.000 5,2%
Rata-rata pengeluaran per bulan	<ul style="list-style-type: none"> • < Rp 1.500.000 12,7% • Rp 1.500.100 - Rp 3.000.000 64,2% • Rp 3.000.100 - Rp 4.500.000 18,7% • Rp 4.500.100 - Rp 6.500.000 3% • > Rp 6.500.100 1,5%
Ketertarikan	<ul style="list-style-type: none"> • Musik 8,9% • Sosial 1,5% • Desain Interior 37% • Art & Graphic Design 34,8% • Arsitektur 6,7% • Fashion 8% • Travelling 2,2%
Berapa banyak bangunan serta arsitektur Cagar Budaya di Surabaya yang anda ketahui ?	<ul style="list-style-type: none"> • 1 – 5 sebanyak 28,7% • 6 – 10 sebanyak 66,2% • > 10 sebanyak 5%
Darimana anda mengetahui informasi tentang arsitektur cagar budaya di Surabaya ?	<ul style="list-style-type: none"> • Internet 84,4% • Buku pelajaran sekolah 1,5% • Surat kabar / majalah / koran 3% • Televisi 8% • Tinggal di surabaya jadi seringmelihat 1,5%

Ketika berada di sebuah tempat, anda memperhatikan desain interior / dekorasi interior yang terdapat pada tempat tersebut	<ul style="list-style-type: none"> • YA sebanyak 83,5% • TIDAK sebanyak 16,5%
Ketika berada di sebuah ruang tamu, dekorasi interior manakah yang paling sering menarik perhatian anda ?	<ul style="list-style-type: none"> • Kursi / sofa 14% • Cushion / bantal kursi 68,4% • Taplak 5% • Kelambu 8% • Karpet 4,4%
Apakah pattern pada produk dekorasi interior membuat produk tersebut lebih menarik perhatian anda ?	<ul style="list-style-type: none"> • YA sebanyak 91,7% • TIDAK sebanyak 8,3%
Pattern dengan bentuk seperti apa yang paling anda minati ?	<ul style="list-style-type: none"> • Geometric Pattern 14,8% • Floral Pattern 18,5% • Novelty Pattern 66,7%

4.1.4 Expert Review

- Menurut hasil penelitian dan *expert review* terhadap hasil eksperimental motif *cushion* yang telah dihasilkan oleh peneliti



Gambar 4. 4 Expert Review (sumber: Rahmania,2020)

Tabel 4. 0.8 Hasil *expert review* (Sumber: Rahmania,2020)

1.	Menurut anda apakah hasil desain sudah memenuhi konten motif yang diangkat dari 10 arsitektur cagar budaya di Surabaya	
2	Apakah cushion bantal telah memenuhi kriteria visualisasi motif? Yang meliputi: <ul style="list-style-type: none"> • Apakah sudah memenuhi gaya visual art deco? • Apakah ukuran motif sudah sesuai dengan batasan ukuran motif yaitu < 1 cm – 13 cm ? 	
3	Berikan kritik dan saran terhadap desain motif cushion bantal	
	<p>Monumen Bambu Runcing</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bambu runcing yang tampak atas terlihat seperti bunga, seharusnya walau tampak atas, bambu nya harus tampak jauh lebih besar daripada bawahnya agar tidak terjadi kesalahan pemahaman 2. Sudah memenuhi gaya art deco, serta ukuran objek motif utama pas tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil. 3. Mungkin lebih dipelajari obyek pada tampak berbeda , agar tetap proporsi dan tetap tersampaikan bentuknya sehingga tidak rancu
	<p>Kantor Gubernur Jawa Timur</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak ada masalah mengenai warna dan bentuknya 2. Sudah memenuhi kriteria artdeco dari sisi repetisi atau pengulangan, ukuran sudah pas

<p>Monumen Jalesveva Jayamahe</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Warna dan bentukannya sudah bagus, cocok, setara ukuran yang digunakan pas. 2. Masih sedikit kurang basic shape, repetisi sudah oke, ukuran obyek sudah oke
<p>Tugu Pahlawan</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar terlalu komplek, untuk motif , seperti ini,idealnya objek cukup 3 saja, agar proporsinya oke dipandang 2. Gaya artdeco suda cukup terlihat, namun penggunaan basic shape masih minim
<p>Kantor Pelayanan Perizinan Terpadu</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Obyek utama kurang menonjol, terlihat sama rata dengan motif pendukung. 2. Gaya artdeco ada, masih minim basic shape dan permainan repetisi yang mungkin bisa oke lagi. 3. Ukuran pas

Kesimpulan dan saran :

- Output kalo bisa tidak hanya menjadi cushion bantal, namun dapat diaplikasikan menjadi dekorasi interior lainnya.
- Untuk keseluruhan hasil output terlihat banyak perubahan yang bagus dari desain desain pada experimental pertama hingga yang terkini.
- 70% sudah memenuhi kriteria desain, namun masih ada yang masih kurang menggunakan repetisi dan juga unsur unsur artdeco ada yang masi minim
- Hasil jahitan bantal harus lebih rapi

4. Menurut anda apakah hasil desain sudah memenuhi konten motif yang diangkat dari 10 arsitektur cagar budaya di Surabaya ?

5. Apakah cushion bantal telah memenuhi kriteria visualisasi motif?

Yang meliputi :

- o Apakah sudah memenuhi gaya visual artdeco
- o Apakah ukuran motif sudah sesuai dengan batasan ukuran motif yaitu <1cm – 13 cm ?

6. Berikan kritik dan saran terhadap desain motif cushion bantal !

BAB V

KONSEP DESAIN

5.1 Deskripsi Perancangan

Kota Surabaya dikenal dengan sebutan Kota Pahlawan yang menyimpan berbagai macam tempat-tempat bersejarahnya. Karena itu banyak masyarakat Surabaya berlomba-lomba untuk menjual berbagai macam kekhasan kota Surabaya.

Dengan perancangan ini diharapkan Surabaya dapat memiliki motif kainnya sendiri yang sekaligus dapat memperkenalkan bangunan-bangunan cagar budaya di Surabaya sebagai kekhasan Kota Surabaya yang disesuaikan dengan target konsumen yaitu kalangan dewasa muda (20 – 30 tahun).

Proses perancangan desain menggunakan hasil penelitian untuk dikembangkan dalam sebuah proses perancangan desain. Beberapa proses desain perancangan ini meliputi : *Rough desain, Thumbnail design, Alternatif design, Comprehensive design, dan Final design*. Beberapa tahapan perancangan tersebut akan dijabarkan dalam sebuah proses perancangan studio yang dilakukan selama proses penelitian dan perancangan desain ini.

Beberapa tahapan perancangan akan dijelaskan sebagai berikut :

1. *Rough Design*

Merupakan tahapan awal perancangan, yaitu proses sketsa gambar. Proses sketsa pada perancangan ini dilakukan melalui proses pengayaan dan penyederhanaan (stilasi) gambar menggunakan sumber gambar dokumentasi foto-foto yang didapatkan dalam beberapa sumber dalam penelitian ini.

2. *Thumbnail Design*

Tahap Pengelompokan informasi gambar. Proses pengelompokan ini bertujuan untuk menyusun kelompok gaya sketsa yang dihasilkan

dalam proses sebelumnya untuk disusun kembali dalam sebuah media informasi pesan. Inti utama dalam tahapan ini adalah menemukan kemungkinan cara berkomunikasi secara visual melalui penyusunan sketsa gambar yang telah dihasilkan. Beberapa teori yang digunakan dalam tahapan ini adalah teori komunikasi dan teori estetika. Teori komunikasi digunakan untuk mengetahui arah komunikasi informasi yang digunakan, teori estetika lebih digunakan untuk mengetahui tanda gambar yang diterapkan dalam tiap gambar untuk menghasilkan sebuah komunikasi dalam visualisasi yang baik.

3. *Alternatif Design*

Merupakan tahapan penyeleksian kelompok gambar melalui kriteria desain. Kriteria desain yang digunakan berkaitan dengan kualitas gambar dan preferensi yang didapatkan dari studi konsumen. Ditahapan ini sebuah alternatif desain sudah berupaa tema (themes) desain motif, lengkap dengan pilihan warna dan bentuk motif tersebut.

4. *Comprehensive Design*

Tahapan pengimplementasian gambar kerja kedalam media desain. Dalam tahapan ini, fokus perancangan akan dikaitkan dengan teknis pengaplikasian pada media kain, sehingga beberapa pembahasan teknik seperti : Ketebalan garis, implimentasi warna kain, teknik

5. *Final Design*

Adalah tahapan akhir dari perancangan ini, yakni penyajian prototype desain. Hasil akhir dari desain ini antara lain adalah : gambar proses perancangan, gambar kerja perancangan dan hasil contoh (prototype desain) yang dibuat untuk membuktikan hasil desain grafis dalam aplikasi media motif untuk sarung bantal cushion. Menggunakan karakteristik arsitektur cagar budaya di Surabaya

5.2 Konsep Desain

Perancangan motif tema arsitektur cagar budaya di Surabaya ini menggunakan konsep yang ditentukan dari hasil riset dan analisa melalui kuisisioner, obesrvasi *depth interview* kepada narasumber yakni, praktisi motif dan pattern illustrator dan juga disesuaikan dengan ketertarikan karakteristik dari target audiens.

Konsep motif arsitektur cagar budaya di Surabaya dipilih karena merupakan salah satu kekhasan kota Surabaya dimana Kota Surabaya ini sendiri lebih dikenal dengan julukan Kota Pahlawan dimata wisatawan lokal dan wisatawan mancanegara, dimana arsitektur bersejarah di Surabaya ini merupakan saksi bisu kemerdekaan Bangsa Indonesia yang sampai saat ini, banyak diantara bangunan-bangunan bersejarah tersebut masih difungsikan dengan baik.

Konsep desain pada motif yang akan dibuat menggunakan style art deco. Setiap desain pada tiap motif menggambarkan salah satu bangunan cagar budaya dengan beberapa elemen pendukungnya. Untuk menyesuaikan dengan karakter dari target *audience*, maka dipilihlah gaya visual yang tersebut agar terkesan tidak kaku dan lebih simple dan menarik.

5.3 Proses Keyword

Konsep perancangan motif tekstil ini ditentukan dari hasil beberapa analisa yang telah dilakukan sebelumnya oleh penulis. Analisa literatur, kuesioner, *eksisting*, dan *depth interview* menjadi dasar dari perumusan konsep desain yang digunakan sebagai dasar panduan perancangan motif bangunan cagar budaya di Surabaya ini.

Adapun *keyword* dari perancangan yang penulis lakukan adalah “*Cultural Heritage with Deco*”. Hal ini menjelaskan bagaimana koleksi motif ini menjadi media yang mengekspose keunikan arsitektur cagar budaya yang terdapat di Surabaya. Melalui motif pada bantal cushion sebagai elemen dekorasi interior, penulis memiliki tujuan untuk melestarikan serta mengenalkan arsitektur bersejarah di Surabaya kepada masyarakat melalui media motif tekstil. Surabaya yang merupakan Kota Pahlawan dan juga Kota terpadat kedua di

Indonesia menjadikan kekhasan Surabaya yang diangkat kedalam pattern bercorak *art deco* yaitu penggabungan antara objek utama yaitu arsitektur cagar budaya tersebut dengan gaya art deco.

Melalui keyword “*Cultural Heritage with Deco*” tersebut dapat dihasilkan sebuah tujuan , yaitu :

- (4) Menciptakan motif pada bantal cushion yang menginterpretasikan kekhasan Surabaya dengan 10 varian motif.
- (5) Melestarikan serta memperkenalkan tempat-tempat bersejarah yang dijadikan bangunan Cagar Budaya di Surabaya kepada wisatawan lokal serta luar negeri.
- (6) Menarik minat target audience terhadap pelestarian warisan budaya di Surabaya melalui bidang motif untuk dekorasi interior

5.4 Kriteria Desain

1. Konten Motif

Penentuan objek gambar pada setiap motif dilakukan untuk membantu proses implementasi. Motif berisikan objek arsitektur cagar budaya yang ada di Surabaya. Berikut adalah daftar 10 bangunan cagar budaya di Surabaya yang dipilih peneliti untuk dijadikan konten pada tiap motif. Peneliti menentukan daftar bangunan yang dijadikan objek konten dengan berdasarkan hasil kuisioner bangunan cagar budaya yang lebih dikenal di Surabaya, serta pertimbangan dari segi estetika, keindahan dan unsur gaya art deco yang terdapat pada tiap bangunan atau monumen.

Tabel 5. 0.1 Konten motif arsitektur (sumber: Rahmania, 2019)

No.	Nama Arsitektur	Bahan Motif
1.	Monumen Tugu Pahlawan	Tugu, ukiran pada tugu
2.	Monumen Bambu runcing	Monumen
3.	Balai Pemuda	Kubah, ventilasi gedung

4.	Siola	Bangunan siola, atap, jembatan gantung
5.	Monumen Kapal Selam	Kapal selam, jangkar, simbol
6.	Kantor Gubernur	Tower jam
7.	Hotel Majapahit	Balkon dalam, menara
8.	Kantor Pelayanan perizinan terpadu	Bangunan gedung, ukiran pada interior gedung
9.	Pintu air jagir	Bangunan pintu air, jendela
10.	Monumen Jalesveva jayamahe	Monumen, interior dalam

2. Visualisasi Motif

Untuk memperoleh hasil visualisasi motif yang baik, proses yang dilakukan yaitu dengan memahami unsur estetika visual dalam desain *pattern* itu sendiri. Kriteria yang ditetapkan adalah:

a. Jenis Pattern

Dalam membuat sebuah pola terdapat dua jenis pola yang bisa dirancang yaitu *seamless pattern* dan *panel pattern*. Dalam perancangan ini penulis menggunakan jenis *seamless pattern* untuk disesuaikan dengan target audien dimana media dan penggunaannya dibutuhkan tingkat yang lebih lebih universal dan fleksibel. *Seamless pattern* adalah pattern yang dibuat dengan pengulangan pola yang terdiri dari 'ubin' gambar yang diulang dari ujung ke ujung. Ketika 'ubin' ditempatkan berdampingan, di atas dan di bawah satu sama lain, peletakan tersebut menciptakan cetakan tanpa akhir, *seamless pattern* juga dikenal sebagai pola tanpa batas. Kunci untuk menciptakan pola ini adalah dengan membuat gambar 'ubin' yang dapat 'mengulangi' sendiri tanpa menampilkan kesalahan saat ditempatkan di atas, di bawah, diagonal, atau di sampingnya.

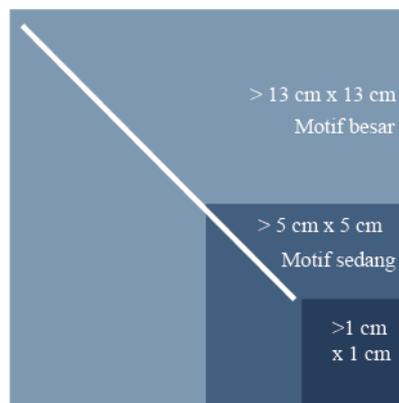
b. Gaya visual Art Deco

Gaya Visual yang digunakan perancang menggunakan gambar visual dari bangunan-bangunan cagar budaya di Surabaya yang telah

distilasi menjadi sebuah bentuk ilustrasi vektor serta dipadukan menggunakan bentuk-bentuk geometris dan gaya art deco.

c. Ukuran Motif

Berdasar riset yang telah dilakukan penulis kepada responden, penulis mendapatkan kriteria ukuran motif yang lebih diminati, adapun ukuran yang menjadi kriteria adalah ukuran motif dengan ukuran sedang hingga besar. Disini penulis merumuskan ukuran berdasar *mockup* impementasi *pattern* yang ditunjukkan saat riset, ukuran kecil hingga sedang dirumuskan sebagai berikut.



Gambar 5. 1 Ukuran minimal motif (Sumber: Rahmania,2019)

d. Warna



Gambar 5. 2 Palet warna untuk motif (Sumber: Rahmania,2019)

Menggunakan warna yang digunakan penulis sebagai panduan dalam eksplorasi desain motif adalah perpaduan antara warna-warna earth tone dikombinasikan dengan warna tajam serta warna lembut

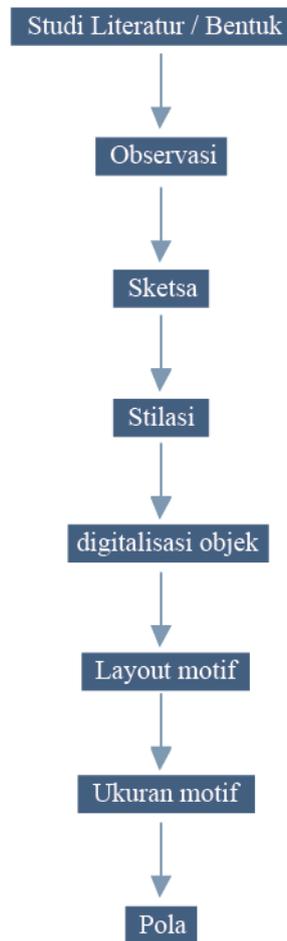
e. Layout Pola

Dalam implementasi pembuatan pola, tata letak / *layout* merupakan salah satu hal utama yang perlu diperhatikan, disini terjadi eksplorasi *layout* motif hingga motif tersebut memiliki ritme visual. Adapun kriteria teknik tata letak yang digunakan penulis dalam membuat *pattern* adalah ***square repeat***, yaitu teknik yang juga disebut sebagai ulangan standar, pengulangan formal, pengulangan reguler. Pengulangan jenis ini terjadi ketika ubin pola ditempatkan tepat di sebelah, di atas atau di bawahnya, seperti kisi-kisi dasar. Pada perancangan ini peneliti menggunakan perangkat lunak komputer adobe Illustrator CS6 dan Illustrator CC 2015 sebagai media layout dan proses digitalisasi hingga menjadi sebuah *final pattern*.

5.4.1 Luaran Perancangan

Luaran dari perancangan ini adalah motif print untuk bantal *cushion*. Desain motif yang bertemakan arsitektur cagar budaya di Surabaya. Dari seluruh arsitektur cagar budaya Surabaya akan dipilih sekitar 10 berdasarkan hasil kuisioner serta pertimbangan dari segi estetika,keindahan dan unsur gaya art deco yang terdapat pada tiap bangunan atau monumen.

5.5 Proses Desain



Gambar 5. 3 Bgan proses desain (sumber: Rahmania,2019)

Dalam proses desain perancangan ini peneliti mengelompokkan proses pembuatan tiap motif berdasarkan urutan daftar bangunan yang telah dipilih. Langkah - langkah dalam mendesain dimulai dari studi literatur serta observasi untuk mengenali bentuk khasnya, kemudian sketsa kasar *layout* dibuat dengan cara manual kemudian peneliti menata *layout* gambar objek dalam ubin(kotak dasar) pola hingga ubin pola tersebut bisa menjadi sebuah *pattern* yang tidak terbatas / *seamless*, setelah pola sudah dibuat penulis menentukan ukuran hingga ukuran ubin didapatkan untuk dijadikan sebuah pola final.

5.5.1 Ukuran

Untuk mengetahui ukuran motif agar memiliki konsistensi penggunaan, penulis menggunakan alat bantu berupa *mockup* untuk alat pengukur dan melihat implementasi ukuran motif pada produk. *mockup* yang dimaksud disini adalah gambar bantal *cushion* sebagai acuan ukuran, sehingga penulis dapat mengetahui ukuran yang pas untuk ditetapkan. Penulis membuat 3 alternatif ukuran pengaplikasian *pattern* yang pada akhirnya akan dipilih satu, sebagai ukuran final.

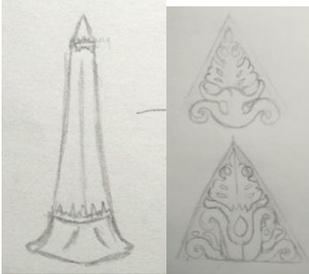
Dari contoh ukuran motif diatas diketahui alternatif ukuran motif yang lebih diminati oleh target audience adalah pada bantal *cushion* dengan motif tugu pahlawan yang ukuran tiap motifnya 8 cm x 8 cm.

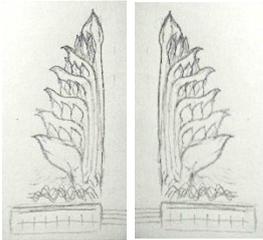
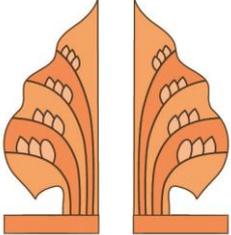
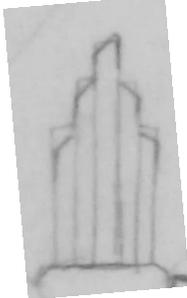
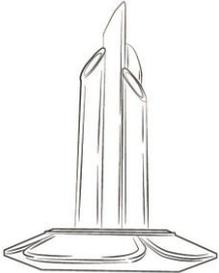


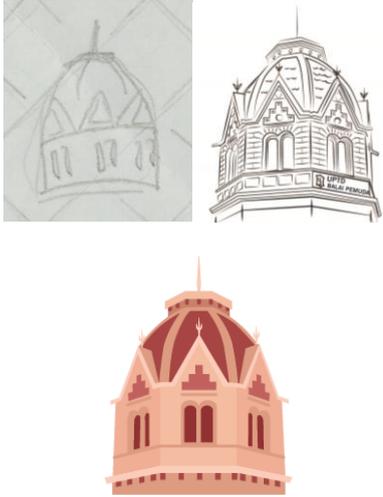
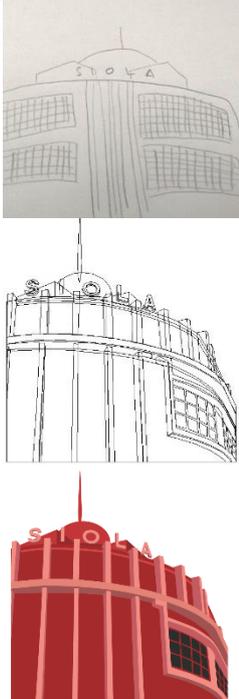
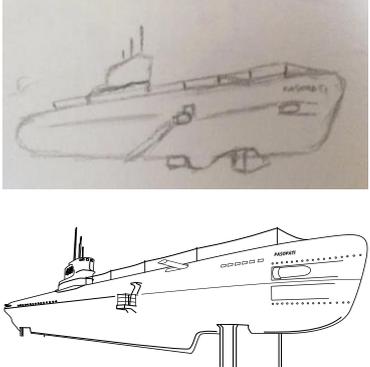
Gambar 5. 4 Contoh pengukuran pattern pada mockup (sumber: Rahmania,2019)

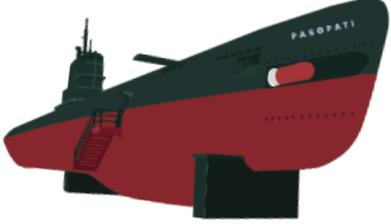
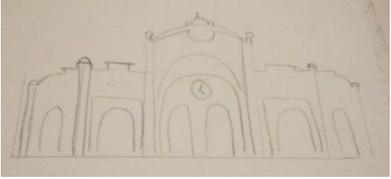
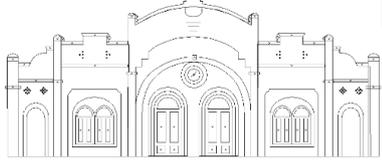
5.5.2 Sketsa dan stilasi obyek

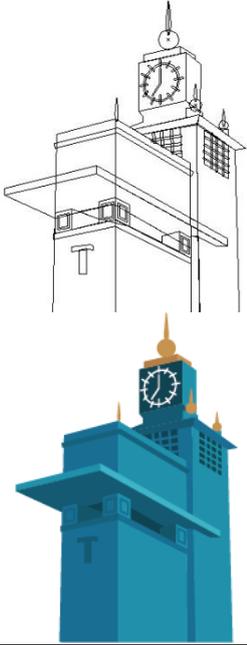
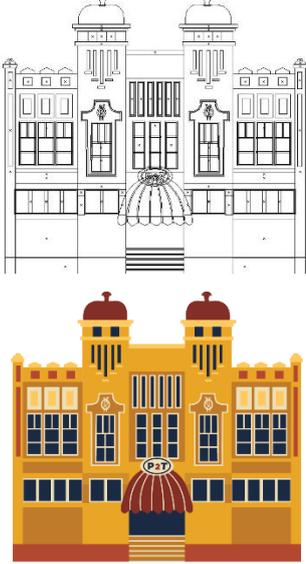
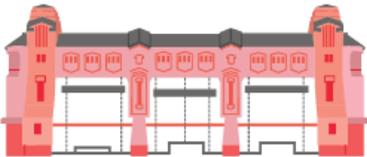
Tabel 5. 0.2 Sketsa dan stilasi digital arsitektur

No.	Nama Arsitektur	Foto Arsitektur	Sketsa / Stilasi Digital
1.	Tugu Pahlawan		

			  
2.	Monumen bambu runcing	 	  

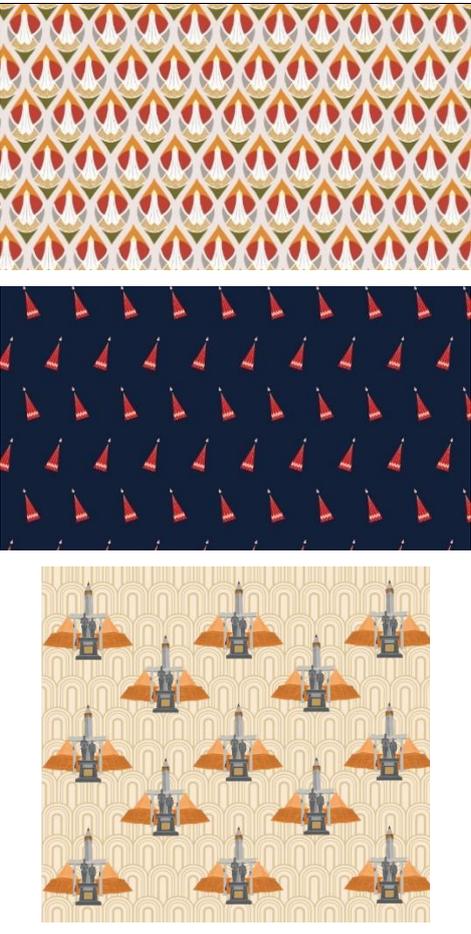
3.	Balai Pemuda		
4.	Siola		
5.	Monumen kapal selam		

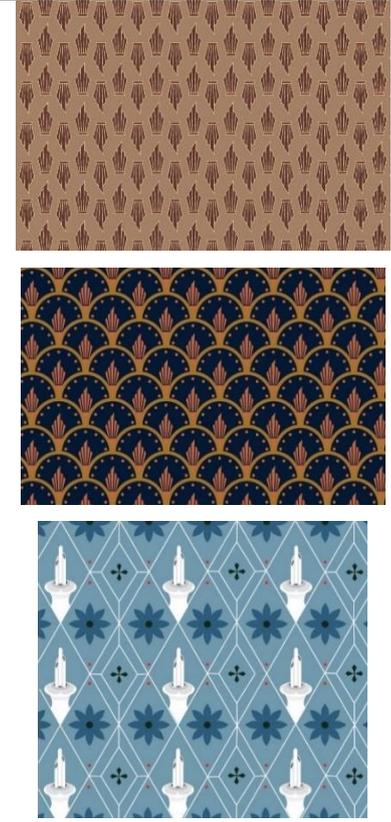
			
6.	Monumen jalesveva jayamahe	  	  
7.	Hotel majapahit		  

8.	Kantor Gubernur		
9.	Kantor Pelayanan Perizinan Terpadu		
10.	Pintu Air Jagir		

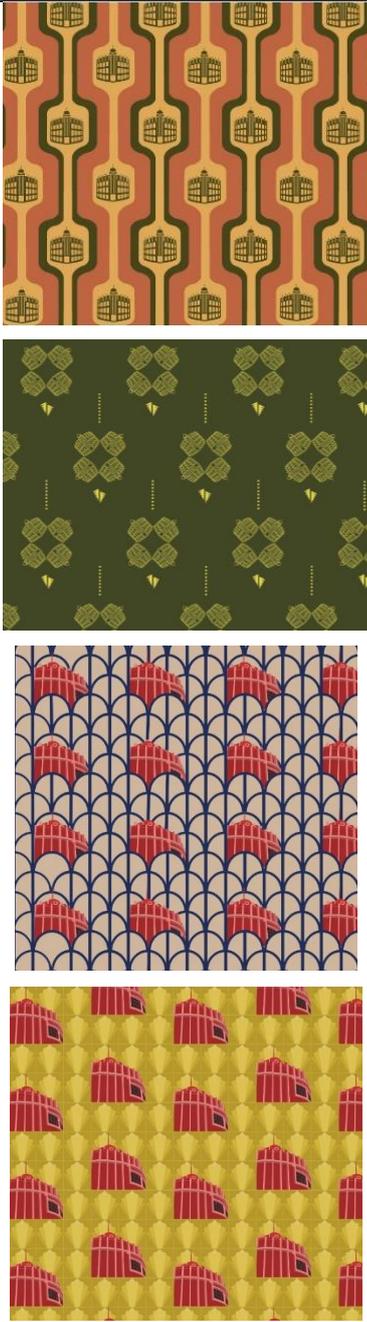


Tabel 5. 0.3 Desain motif arsitektur (Sumber: Rahmania,2019)

No	Nama Arsitektur	Desain Motif
1	Tugu Pahlawan	

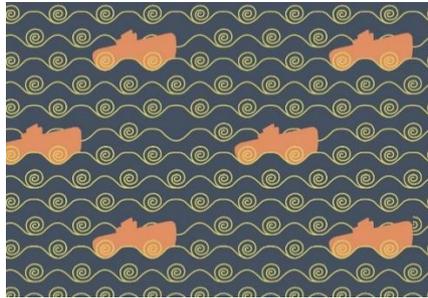
		
2	<p>Monumen Bambu Runcing</p>	

		
3	Balai Pemuda	   

		
4	Siola	

5

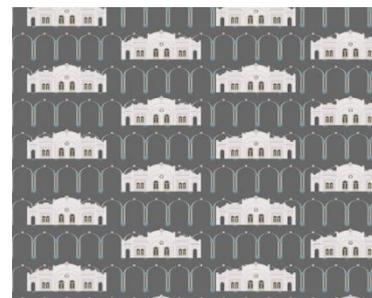
Monumen Kapal
selam



6	Jalasveva jayamahe	
---	--------------------	--

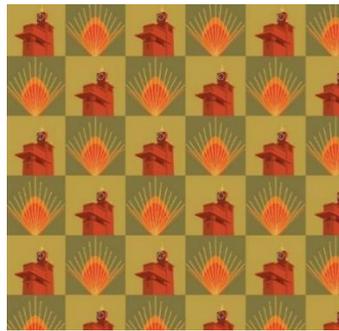
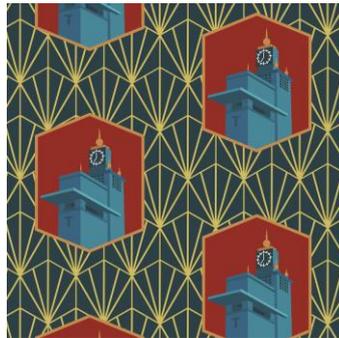
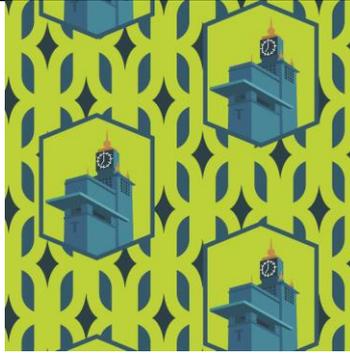
7

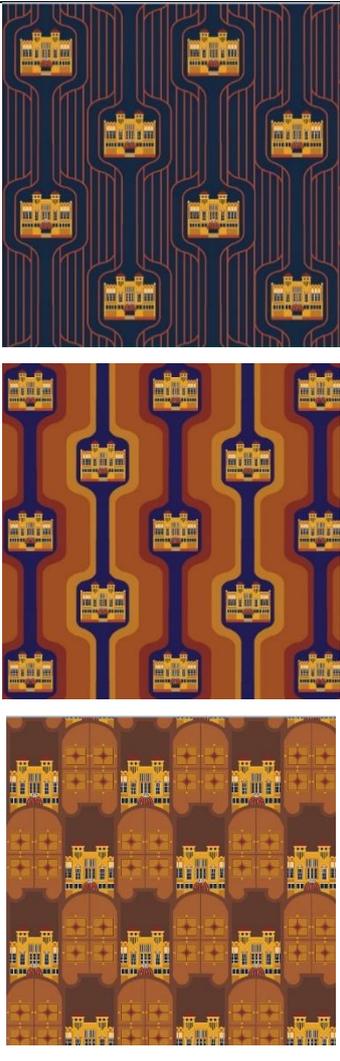
Hotel majapahit



8

Kantor gubernur



9	Pusat pelayanan terpadu	 <p>The image displays three vertical panels of a repeating pattern. The top panel features a dark blue background with a network of thin, light blue lines that resemble circuit traces or a stylized road system. Yellow, stylized building icons are placed at various points along these lines. The middle panel has a brown background with a network of blue lines and yellow building icons. The bottom panel has a brown background with a grid of yellow building icons.</p>
---	-------------------------	--

BAB VI

IMPLEMENTASI DESAIN

6.1 Implementasi Desain

Implementasi desain dari perancangan ini berupa *cover* bantal cushion berukuran 40 cm x 40 cm dengan motif bertema 10 arsitektur cagar budaya Surabaya beserta alternatif desainnya, sebagai berikut :

1. Monumen Tugu Pahlawan



(a)

(b)

- a. Motif ini mengangkat motif Tugu Pahlawan, dan beberapa elemen arsitektur lain yang terdapat di lingkungan tugu pahlawan antara Museum 10 Nopember, patung Ir. Soekarno dan Moh. Hatta dengan background penggunaan motif pendukung yang diambil dari ukiran paling yang terdapat di tubuh Tugu pahlawan bagian dasar.
- b. Motif ini mengangkat motif Tugu Pahlawan, dan beberapa elemen arsitektur lain yang terdapat di lingkungan tugu pahlawan antara Museum 10 Nopember, patung Ir. Soekarno dan Moh. Hatta, serta gapura yang terdapat di bagian depan lingkungan tugu pahlawan, dengan motif pendukung untuk bagian belakang menggunakan ukiran yang terdapat di tubuh Tugu pahlawan dengan penggunaan warna biru *navi* sebagai warna dasar.

2. Monumen Bambu Runcing



(a)

(b)

- a. Motif ini mengangkat motif Bambu runcing, dengan motif pendukung yang diambil dari bambu runcing melalui tampak atas untuk bagian belakang menggunakan ukiran yang terdapat di tubuh Tugu pahlawan dengan penggunaan warna biru *navi* sebagai warna dasar.
- b. Motif ini mengangkat motif Bambu runcing, dan beberapa elemen arsitektur lain yang terdapat di lingkungan tugu pahlawan antara lain bunga serta bintang dengan background penggunaan motif pendukung berwarna biru.

3. Monumen Kapal Selam



(a)

(b)

- a. Motif ini mengangkat motif utama yaitu Monumen kapal selam, dan beberapa elemen arsitektur lain yang terdapat di lingkungan monumen tersebut seperti, lambang “Wira Ananta Rudira”, jangkar dengan penggunaan teknik pengulangan motif.
- b. Motif ini mengangkat motif utama yaitu Monumen kapal selam, dan menggunakan motif pendukung yang menggambarkan

ombak yang air. Menggunakan pemilihan warna merah marun sebagai *background*.

4. Monumen Jalesveva Jayamahe



(a)

(b)

- a. Motif ini mengangkat arsitektur Monument jalesveva jayamahe sebagai motif utama dengan *background* menggunakan motif pendukung yang terinspirasi dari bentukan rangkaian langit –langit pada lantai 2 yang terdapat di monumen tersebut.
- b. Motif ini mengangkat arsitektur Monument jalesveva jayamahe sebagai motif utama dengan *background* menggunakan motif pendukung yang terinspirasi dari bentukan rangkaian langit –langit pada lantai 2 yang terdapat di monumen tersebut.

5. Balai Pemuda



(a)

(b)

- a. Motif ini mengangkat arsitektur Balai pemuda sebagai motif utama dengan motif pendukung yang diambil dari ukiran fentilasi - fentilasi yang terdapat pada bangunan tersebut.

- b. Motif ini mengangkat arsitektur Balai pemuda sebagai motif utama dengan motif pendukung yang diambil beberapa elemen-elemen yang terdapat pada bangunan tersebut.

6. Hotel Majapahit



(a)

(b)

- a. Motif ini mengangkat bangunan Hotel majapahit sebagai motif utama dengan menggunakan motif pendukung yang terinspirasi dari pilar – pilar yang terdapat di area bangunan hotel tersebut, serta background berwarna abu-abu.
- b. Motif ini mengangkat bangunan Hotel majapahit sebagai motif utama dengan menggunakan motif pendukung yang terinspirasi dari beberapa ukiran dekorasi yang terdapat pada interior hotel.

7. Siola



(a)

(b)

- a. Motif ini mengangkat bangunan Siola sebagai motif utama dengan *background* menggunakan motif pendukung yang terinspirasi dari bagian atap koridor lantai 3 yang terdapat di Siola

- b. Motif ini mengangkat bangunan Siola sebagai motif utama dengan *background* menggunakan motif pendukung yang terinspirasi dari rangkaian jembatan gantung yang terdapat di area Siola.

8. Kantor Gubernur



(a)

(b)

(c)

- a. Motif ini mengangkat arsitektur kantor gubernur jawa timur sebagai motif utama dengan pemilihan warna merah muda, untuk motif pendukung terinspirasi dari bentukan rangkaian jendela-jendela, pintu-pintu, serta motif yang dihasilkan dari aksen langit-langit yang berada pada lorong bangunan tersebut.
- b. Motif ini mengangkat arsitektur kantor gubernur jawa timur sebagai motif utama dengan pemilihan warna biru pada motif utama gedung, pada bingkai berbentuk segi enam terinspirasi dari bentukan pintu-pintu yang terdapat di gedung tersebut, untuk *background* menggunakan motif pendukung yang terinspirasi dari bentukan rangkaian yang terdapat pada jendela-jendela yang terdapat pada bangunan tersebut.
- c. Motif ini mengangkat arsitektur kantor gubernur jawa timur sebagai motif utama dengan pemilihan warna merah bata pada motif utama gedung.

9. Kantor Pelayanan Perizinan Terpadu



(a)

(b)

- a. Motif ini mengangkat arsitektur kantor Pelayanan perizinan terpadu sebagai motif utama dengan pemilihan warna dominan kuning, untuk motif pendukung terinspirasi dari bentukan dekorasi yang banyak terdapat di jendela, bagian atas pintu, serta pada interior kantor tersebut, serta pemilihan warna coklat untuk *background*.
- b. Motif ini mengangkat arsitektur kantor Pelayanan perizinan terpadu sebagai motif utama dengan pemilihan warna dominan kuning, untuk motif pendukung menggunakan bentukan lurus vertikal yang menggambarkan jalanan tunjungan, serta pemilihan warna coklat untuk *background*.

10. Pintu air Jagir



(a)

(b)

- a. Motif ini mengangkat arsitektur Pintu air jagir sebagai motif utama dengan pemilihan warna dominan hijau muda, untuk motif pendukung terinspirasi dari bentukan ukiran yang terdapat pada pintu air tersebut.

- b. Motif ini mengangkat arsitektur Pintu air jagir sebagai motif utama dengan pemilihan warna dominan merah muda, untuk motif pendukung terinspirasi lingkungan sekitar pintu air, yaitu menggambarkan air.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Dalam perancangan motif bertema arsitektur cagar budaya di Surabaya ini, telah didapatkan hasil – hasil yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 10 Arsitektur cagar budaya yang telah dijadikan sebagai motif utama, yaitu Monumen Tugu Pahlawan, Monumen Bambu Runcing, Monumen Kapal Selam, Monumen Jalesveva Jayamahe, Balai Pemuda, Siola, Kantor Gubernur Jawa Timur, Hotel Majapahit, Kantor Pelayanan Perizinan Terpadu, dan Pintu Air Jagir pada perancangan ini dapat dikenali dan menarik minat target audiens
- Perancangan ini merupakan salah satu bentuk kontribusi kepada Kota Surabaya untuk melestarikan cagar budaya di Surabaya pada dunia motif tekstil, terutama untuk dekorasi interior, yang dapat digunakan untuk menarik minat dan daya beli wisatawan yang berkunjung ke Surabaya.
- Motif arsitektur cagar budaya Surabaya yang diaplikasikan pada cushion bantal yang menggunakan style art deco mendapatkan respon yang baik dari target audiens melalui hasil user testing
- Menurut hasil *depth interview* terakhir, beberapa desain motif sudah memenuhi seluruh kriteria desain, mencakup konten motif, visualisasi motif (jenis pattern, gaya visual, ukuran motif, warna, layout pola). Bantal cushion yang telah memenuhi kriteria tersebut adalah : Motif Jalesveva Jayamahe, Hotel Majapahit, Tugu Pahlawan, Siola, Kantor Gubernur Jawa Timur.

7.2 Saran

Pada perancangan motif bertemakan arsitektur cagar budaya di Surabaya sebagai elemen *home decor* kendala yang dihadapi dalam proses perancangan motif arsitektur cagar budaya di Surabaya ini adalah sebagai berikut :

- Perancangan motif cagar budaya disini hanya mengangkat 10 dari 273 arsitektur cagar budaya yang ada di Surabaya, sehingga perancangan ini dapat diteruskan dengan mengangkat arsitektur cagar budaya di Surabaya yang lainnya
- Kekurangan dari perancangan ini, dalam melakukan observasi di lokasi arsitektur cagar budaya, penulis belum melakukan proses sketsa objek utama secara langsung
- Metode yang digunakan pada proses penelitian sebaiknya menggunakan riset sekunder, studi literatur serta observasi menyeluruh dan detail saat mengunjungi arsitektur cagar budaya, sehingga tidak banyak membuang waktu peneliti dan mendapatkan hasil yang lebih relevan dan pasti.
- Penelitian mengenai eksplorasi visual desain motif arsitektur cagar budaya di Surabaya sebagai elemen home decor sebagai pendukung industri tekstil ini masih dapat dikembangkan kedalam berbagai elemen *home decor* lainnya, seperti tirai, *wallpaper*, *bed cover*, *spring bed*, karpet, taplak meja dan lain-lain

DAFTAR PUSTAKA

Doe, Tamasin. 2014. *Groundbraking Textile Design in Digital Era*. United Kingdom : Goodman

Heller, Steven & Scwast, Seymor. *Graphic Style From Victorian to post-Modern*. New York. Harry N. Abrams, Inc

Herald, Jackie. 2010. *Experimental Pattern Sourcebook*. Massachusetts : Rockport Publisher Inc.

History of cushion <https://www.feathr.com/blog/a-brief-history-of-cushions>. 15 Juli 2019.

<https://www.jpnn.com/news/jumlah-wisatawan-ke-surabaya-lampai-target>, diakses 15 Desember 2019

<https://cagarbudaya.kemdikbud.go.id/public/informasi>. Diakses 3 Maret 2019

Jones, Owen. 1868. *The Grammar of ornament*. New Jersey. Princeton University Press.

Kight, Kimberly, 2014. *a Field guide to fabric design*. Austin. C&T Publishing, Inc.

Preston, J. (2016, April 29). Man-made Fibre.

<https://www.britannica.com/technology/man-made-fiber>. Diakses Juni 2019

BIOGRAFI PENULIS



Nabilah Putri Rahmania, dikenal dengan nama Nabilah, adalah seorang perancang grafis yang lahir di kota Surabaya pada tanggal 27 Januari 1995. Anak kedua dari tiga bersaudara. Pendidikan formal diawali dari bersekolah di TK Islam Mutiara, SD Negeri Kalirungkut 1 Surabaya, SMP Negeri 23 Surabaya, SMK Negeri 12 Surabaya dan pada tahun 2014 menempuh kuliah di Departemen Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital ITS. Penulis menjadi mahasiswa program sarjana strata 1 (S-1) Departemen Desain Komunikasi Visual jalur UMDES pada tahun 2014.

Di Departemen Desain Komunikasi Visual, penulis mengambil judul Tugas Akhir “Perancangan Motif Bertemakan Arsitektur Cagar Budaya di Surabaya sebagai Elemen *Home Decor*”. Selama masa studi di ITS, selain berkuliah, penulis juga aktif dalam kegiatan diluar perkuliahan antara lain, pernah menjadi staff kominfo HIMA IDE Galaxy 2014/2015, dan melakukan kegiatan magang di Kreavi, sebagai desainer grafis, selain itu penulis juga mengikuti TATARUPA yang merupakan kegiatan sosial untuk membantu merebranding produk UKM Surabaya. Penulis pernah terlibat dalam proyek profesional atas nama sendiri dan sangat terbuka untuk berkolaborasi di masa mendatang.

Email : nanabilarhmania@gmail.com

LinkedIn : nabilah putri rahmania