

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG KESENIAN  
RUMENTANG SIANG KOTA BANDUNG**



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

**2023**

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG KESENIAN  
RUMENTANG SIANG KOTA BANDUNG**



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

2023

# PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG KESENIAN RUMENTANG SIANG KOTA BANDUNG

## ABSTRAK

Gedung Kesenian Rumentang Siang merupakan gedung pertunjukan di Kota Bandung yang diperuntukkan untuk pertunjukan seni khususnya teater. Gedung ini memiliki beberapa fasilitas untuk kegiatan seni seperti panggung, auditorium, hingga ruang latihan yang dapat disewa untuk berlatih kesenian. Namun, intensitas penggunaan Gedung Kesenian Rumentang Siang saat ini menurun akibat fasilitas yang kurang memadai. Maka dari itu, perancangan dilakukan untuk mengoptimalkan fungsi ruang dan memenuhi beragam kebutuhan pengguna gedung kesenian ini, meningkatkan produktivitas pengguna ruang yakni para penggiat seni, sekaligus menjadi sarana bagi pelestarian kebudayaan lokal Jawa Barat. Pendekatan *eco-cultural* menjadi dasar perancangan agar berwawasan lingkungan namun tidak melupakan aspek kebudayaan lokal. Solusi yang ditawarkan ialah merancang dan menyediakan fasilitas yang ergonomis dan fungsional, baik pada elemen pembentuk maupun pengisi ruang. Selain itu, stilasi bentuk dari elemen budaya diaplikasikan untuk menampilkan citra kebudayaan. Hasil perancangan menunjukkan bahwa konsep ergonomis dapat mengoptimalkan fungsi ruang, namun penggunaan elemen budaya dinilai kurang kuat dan kurang maksimal dalam menjadi sarana pelestarian kebudayaan.

**Kata kunci:** Gedung kesenian, Jawa Barat, *Eco-cultural*

## **ABSTRACT**

*The Rumentang Siang Arts Building is a performing arts building in Bandung, intended primarily for theatre shows. Rumentang Siang Arts Building has several facilities for performing arts such as a stage, an auditorium, and a rehearsal room that is rented to practice for the show. However, the usage intensity of Rumentang Siang is decreasing due to inadequate facilities. Therefore, this design aims to optimize the function of the space and comply with the user needs, enhance user productivity, and become a way to preserve West Java Culture. The ecocultural approach is used to consider the surrounding natural conditions with the local cultural context. The solution is to design and provide functional and ergonomic facilities. Also, the design applied the shape of cultural elements as a cultural context. The results show that the ergonomic concept can optimize the function of the space, but the use of cultural elements is considered less powerful to preserve local cultural context.*

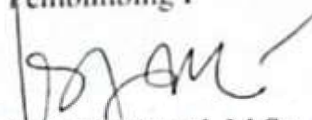
**Keywords:** *Performing Arts Building, West Java, Ecocultural*



Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG KESENIAN RUMENTANG  
SIANG KOTA BANDUNG** diajukan oleh Jessica Christy Effendi, NIM  
1912225023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni  
Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah  
dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 21  
Desember 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Yuyu Rubiyanti, M.Sn.

NIP 19860924 201404 2 001  
NIDN 0024098603

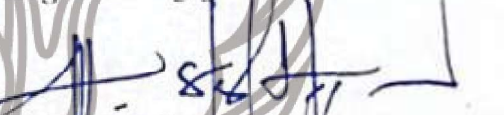
Pembimbing II



Drs. Hartoto Indra S., M.Sn.

NIP 19590306 199003 1 001  
NIDN 0006035908

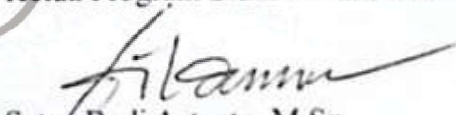
Cognate/Penguji Ahli



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001  
NIDN 0019107005

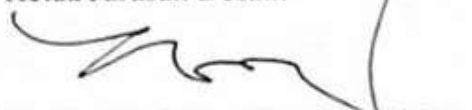
Ketua Program Studi Desain Interior



Setya Budi Astanto, M.Sn.

NIP 19730129 200501 1 001  
NIDN 0029017304

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005  
NIDN 0015037702

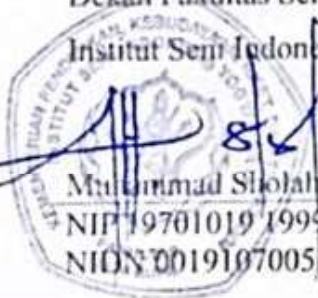
Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001  
NIDN 0019107005



Surat Pernyataan Keaslian

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jessica Christy Effendi

NIM : 1912225023

Tahun Lulus : 2023

Program Studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini, sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 30 Desember 2023



Jessica Christy Effendi

NIM 1912225023

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Interior Gedung Kesenian Rumentang Siang Kota Bandung” sesuai dengan waktu yang ditentukan dan seturut dengan kehendaknya. Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar kesarjanaan Strata 1 (S-1) Program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Adapun kelancaran dan penyelesaian penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih khususnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus atas segala kekuatan, perlindungan, dan kesehatan yang senantiasa menyertai penulis selama pengerjaan Tugas Akhir.
2. Orang tua, kedua kakak, dan keluarga yang sudah mendukung secara penuh untuk melaksanakan kuliah, mendoakan dan memberi semangat kepada penulis dalam pengerjaan Tugas Akhir.
3. Yth. Ibu Yayu Rubiyanti, M.Sn. dan Bapak Drs. Hartoto Indra S., M.Sn. selaku dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, dan kritik kepada penulis selama pengerjaan Tugas Akhir.
4. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku dosen wali penulis selama menjalankan masa perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi S1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
7. Yth. seluruh dosen Program Studi Desain Interior selaku pengajar yang telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan.

8. Yth. Bapak Teguh selaku koordinator Gedung Kesenian Rumentang Siang yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan survey serta membantu dalam proses pengumpulan data.
9. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Barat yang telah memberikan izin bagi penulis untuk melakukan survey pada Gedung Kesenian Rumentang Siang Kota Bandung.
10. Terima kasih untuk Daniel, yang senantiasa memberikan dukungan, mendoakan, serta turut membantu dalam banyak aspek.
11. Terima kasih untuk Vinvin dan Fathia yang mendukung serta membantu penulis dalam banyak hal.
12. Teman-teman Desain Interior Angkatan 2019 (SKALA).
13. Segenap pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah menemani, membantu dan mendukung penulis selama masa perkuliahan maupun selama pengerjaan Tugas Akhir.

Penulis menyadari ketidaksempurnaan dan kekurangan dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Akhir kata, semoga penyusunan laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 30 Desember 2023,  
Penyusun,

Jessica Christy Effendi

---

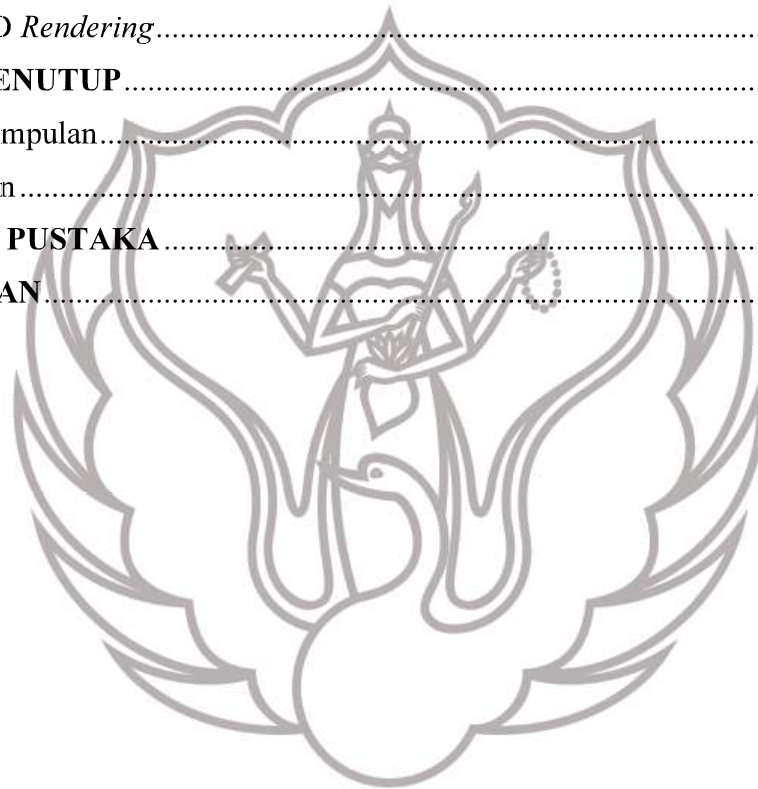
NIM 1912225023



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Proses dan Metode Desain.....	2
1. Proses Desain.....	2
2. Metode Desain.....	4
<b>BAB II PRA DESAIN</b> .....	<b>6</b>
A. Tinjauan Pustaka .....	6
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek Desain .....	6
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus .....	11
B. Program Desain .....	14
1. Tujuan Desain.....	14
2. Sasaran Desain.....	14
C. Data.....	14
1. Deskripsi Umum Proyek.....	14
2. Data Non-Fisik.....	15
3. Data Fisik.....	19
4. Data Literatur.....	35
5. Daftar Kebutuhan dan Kriteria .....	44
<b>BAB III PERMASALAHAN DESAIN</b> .....	<b>49</b>
A. Pernyataan Masalah.....	49
B. Ide Solusi Desain.....	49
1. Identifikasi dan Solusi Permasalahan Desain.....	49
2. Identifikasi dan Solusi Ruang.....	50

<b>BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN .....</b>	<b>60</b>
A. Alternatif Desain .....	60
1. Alternatif Estetika Ruang .....	60
2. Alternatif Penataan Ruang.....	65
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang .....	72
4. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	76
5. Alternatif Pengisi Ruang.....	80
B. Hasil Desain.....	84
1. Sketsa Manual.....	84
2. Aksonometri .....	84
3. 3D <i>Rendering</i> .....	85
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>88</b>
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran .....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>90</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>92</b>



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1</b> Proses design thinking .....	3
<b>Gambar 2.1</b> Bentuk Panggung Arena .....	10
<b>Gambar 2.2</b> Bentuk Panggung Proscenium .....	10
<b>Gambar 2.3</b> Bentuk Panggung Thrust .....	11
<b>Gambar 2.4</b> Bagan Struktur Organisasi UPTD Pengelolaan Kebudayaan Daerah Jawa Barat.....	16
<b>Gambar 2.5</b> Lokasi Gedung Rumentang Siang .....	19
<b>Gambar 2.6</b> Site Analysis .....	20
<b>Gambar 2.7</b> Denah Eksisting Lantai Dasar Gedung Kesenian Rumentang Siang.....	21
<b>Gambar 2.8</b> Denah Eksisting Lantai 2 Gedung Kesenian Rumentang Siang.....	21
<b>Gambar 2.9</b> Denah Eksisting Lantai 3 Gedung Kesenian Rumentang Siang.....	22
<b>Gambar 2.10</b> Zonasi Gedung Kesenian Rumentang Siang Lantai 1 .....	22
<b>Gambar 2.11</b> Zonasi Gedung Kesenian Rumentang Siang Lantai 2 .....	23
<b>Gambar 2.12</b> Zonasi Gedung Kesenian Rumentang Siang Lantai 3 .....	23
<b>Gambar 2.13</b> Sirkulasi Lantai 1 .....	24
<b>Gambar 2.14</b> Sirkulasi Lantai 2 .....	24
<b>Gambar 2.15</b> Sirkulasi Lantai 3 .....	24
<b>Gambar 2.16</b> Lantai pada ruang tiket, loading dock, dan ruang tunggu.....	25
<b>Gambar 2.17</b> Lantai pada ruangan toilet .....	25
<b>Gambar 2.18</b> Lantai pada area lobby .....	26
<b>Gambar 2.19</b> Lantai pada area tribun (kiri) dan panggung (kanan) .....	26
<b>Gambar 2.20</b> Lantai pada ruangan backstage dan ruang tata rias pemain.....	27
<b>Gambar 2.21</b> Lantai area tangga.....	27
<b>Gambar 2.22</b> Lantai area lantai 3 .....	28
<b>Gambar 2.23</b> Dinding ruang tiket (kiri), panggung (tengah),.....	28
<b>Gambar 2.24</b> Dinding area lobby .....	29
<b>Gambar 2.25</b> Tekstur dinding area lobby .....	29
<b>Gambar 2.26</b> Dinding area tribun.....	30
<b>Gambar 2.27</b> Dinding ruangan toilet (kiri) dan ruang tata rias (kanan) .....	30
<b>Gambar 2.28</b> Plafon area tribun (kiri), lobby (kanan), dan ruang latihan (tengah) .....	31
<b>Gambar 2.29</b> Plafon ruang tiket.....	31
<b>Gambar 2.30</b> Dinding area panggung.....	32
<b>Gambar 2.31</b> Pencahayaan pada area lobby (kiri) dan ruang latihan (kanan) .....	32
<b>Gambar 2.32</b> Pencahayaan ruangan auditorium .....	33
<b>Gambar 2.33</b> Penghawaan pada ruangan tribun (kiri) dan ruang operator (kanan).....	33
<b>Gambar 2.34</b> Sound system pada area panggung.....	34
<b>Gambar 2.35</b> Kondisi ruang auditorium (kiri) dan ruang tata rias (kanan) .....	34
<b>Gambar 2.36</b> Kondisi ruang tunggu lobby (kiri) dan ruang latihan (kanan) .....	35
<b>Gambar 2.37</b> Bagian Panggung.....	37
<b>Gambar 2.38</b> Ketinggian plafon panggung.....	40
<b>Gambar 2.39</b> Konfigurasi dinding panggung untuk pemantulan suara .....	40
<b>Gambar 2.40</b> Ukuran dan jarak antar tempat duduk.....	41

<b>Gambar 2.41</b>	Sudut maksimal pandangan pada auditorium .....	41
<b>Gambar 2.42</b>	Tinggi tempat duduk .....	42
<b>Gambar 2.43</b>	Pemantulan pada plafon berjenjang .....	42
<b>Gambar 3.1</b>	Sketsa Skematik dan Ideasi Area Lobby .....	51
<b>Gambar 3.2</b>	Sketsa Skematik dan Ideasi Ruang Tiket .....	52
<b>Gambar 3.3</b>	Sketsa Skematik dan Ideasi Ruang VIP .....	53
<b>Gambar 3.4</b>	Sketsa Skematik dan Ideasi Auditorium .....	54
<b>Gambar 3.5</b>	Sketsa Skematik dan Ideasi Ruang Operator .....	57
<b>Gambar 3.6</b>	Sketsa Skematik dan Ideasi Ruang Latihan .....	59
<b>Gambar 4.1</b>	Suasana Ruang yang Ingin Dicapai .....	60
<b>Gambar 4.2</b>	Skema Warna .....	61
<b>Gambar 4.3</b>	Skema Material .....	62
<b>Gambar 4.4</b>	Angklung .....	63
<b>Gambar 4.5</b>	Transformasi Bentuk Angklung .....	63
<b>Gambar 4.6</b>	Motif Kujang Kijang .....	64
<b>Gambar 4.7</b>	Transformasi Bentuk Kujang Kijang .....	64
<b>Gambar 4.8</b>	Diagram Matriks .....	65
<b>Gambar 4.9</b>	Bubble Diagram .....	66
<b>Gambar 4.10</b>	Block Plan Lantai 1 Alternatif 1 (kiri) dan Alternatif 2 (kanan) .....	67
<b>Gambar 4.11</b>	Block Plan Lantai 2 Alternatif 1 (Kiri) dan Alternatif 2 (Kanan) .....	68
<b>Gambar 4.12</b>	Block Plan Lantai 3 Alternatif 1 (Kiri), Alternatif 2 (Tengah), Alternatif 3 (Kanan) .....	69
<b>Gambar 4.13</b>	Layout Lantai 1 Alternatif 1 .....	70
<b>Gambar 4.14</b>	Layout Lantai 1 Alternatif 2 .....	70
<b>Gambar 4.15</b>	Layout Lantai 2 Alternatif 1 .....	71
<b>Gambar 4.16</b>	Layout Lantai 2 Alternatif 2 .....	71
<b>Gambar 4.17</b>	Layout Lantai 3 Alternatif 1 (Kiri) dan Alternatif 2 (Kanan) .....	72
<b>Gambar 4.18</b>	Rencana Lantai 1 Alternatif 1 (Kiri) dan Alternatif 2 (Kanan) (Sumber: Dokumen Jessica C, 2023) .....	73
<b>Gambar 4.19</b>	Rencana Lantai 2 Alternatif 1 (Kiri) dan Alternatif 2 (Kanan) .....	73
<b>Gambar 4.20</b>	Rencana Lantai 3 Alternatif 1 (Kiri) dan Alternatif 2 (Kanan) .....	74
<b>Gambar 4.21</b>	Custom Furniture - Meja Resepsionis .....	81
<b>Gambar 4.22</b>	Custom Furniture - Meja Resepsionis .....	82
<b>Gambar 4.23</b>	Custom Furniture - Cermin dan Hanger .....	82
<b>Gambar 4.24</b>	Elemen Estetis - Pintu Masuk Auditorium .....	83
<b>Gambar 4.25</b>	Sketsa Manual Lobby dan Auditorium .....	84
<b>Gambar 4.26</b>	Sketsa Manual Ruang Tata Rias dan Ruang Operator .....	84
<b>Gambar 4.27</b>	Aksonometri Lantai 1 dan 2 .....	84
<b>Gambar 4.28</b>	Aksonometri Lantai 3 .....	85
<b>Gambar 4.29</b>	3D Visualisasi Lobby (1) .....	85
<b>Gambar 4.30</b>	3D Visualisasi Lobby (2) .....	86
<b>Gambar 4.31</b>	3D Visualisasi Auditorium (1) .....	86
<b>Gambar 4.32</b>	3D Visualisasi Auditorium (2) .....	87

**Gambar 4.33** 3D Visualisasi Ruang VIP (Kiri) dan Ruang Operator (Kanan) ..... 87  
**Gambar 4.34** 3D Visualisasi Ruang Tata Rias (Kiri) dan Ruang Latihan (Kanan) ..... 87



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Kriteria Desain dan Eco-culture .....	12
<b>Tabel 2.2</b> Aspek Eco-culture.....	13
<b>Tabel 2.3</b> Tabel Daftar Kebutuhan.....	44
<b>Tabel 3.1</b> Tabel Identifikasi dan Solusi Permasalahan Desain .....	49
<b>Tabel 3.2</b> Tabel Identifikasi dan Solusi Ruang Lobby.....	50
<b>Tabel 3.3</b> Tabel Identifikasi dan Solusi Ruang Tiket.....	51
<b>Tabel 3.4</b> Tabel Identifikasi dan Solusi Ruang VIP.....	52
<b>Tabel 3.5</b> Tabel Identifikasi dan Solusi Ruang Auditorium.....	53
<b>Tabel 3.6</b> Tabel Identifikasi dan Solusi Panggung.....	55
<b>Tabel 3.7</b> Tabel Identifikasi dan Solusi Ruang Toilet.....	55
<b>Tabel 3.8</b> Tabel Identifikasi dan Solusi Ruang Loading Dock .....	55
<b>Tabel 3.9</b> Tabel Identifikasi dan Solusi Backstage dan Ruang Tata Rias .....	56
<b>Tabel 3.10</b> Tabel Identifikasi dan Solusi Ruang Operator .....	57
<b>Tabel 3.11</b> Tabel Identifikasi dan Solusi Ruang Latihan dan Ruang Ganti .....	58
<b>Tabel 4.1</b> Spesifikasi dan Perhitungan Titik Lampu.....	76
<b>Tabel 4.2</b> Perhitungan Kebutuhan AC .....	79
<b>Tabel 4.3</b> Furnitur Fabrikasi .....	80
<b>Tabel 4.4</b> Fixture and Equipment .....	83



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara yang tidak hanya memiliki kekayaan sumber daya alam yang melimpah, namun juga keanekaragaman suku bangsa yang tersebar di berbagai wilayah tanah air. Keragaman suku bangsa ini merupakan potensi budaya yang perlu dikembangkan untuk bisa mewujudkan persatuan dan kesatuan nasional menuju Indonesia yang lebih baik. Masyarakat Indonesia perlu melestarikan warisan budaya dan menyadari pentingnya pemeliharaan nilai-nilai budaya sebagai pembentuk karakter dan kepribadian bangsa.

Bandung merupakan salah satu kota besar di Indonesia yang mendukung pelestarian budaya. Kota Bandung bahkan telah dinobatkan sebagai Kota Kreatif Dunia Bidang Desain oleh UNESCO. Hal ini dipengaruhi oleh masyarakat Kota Bandung yang didominasi oleh anak-anak muda yang aktif dan kreatif. Ada banyak komunitas dan organisasi yang mendukung perkembangan budaya dan kreativitas di berbagai bidang baik seni musik, seni rupa, teater, dan lain sebagainya. Pemerintah setempat mendukung pelestarian dan perkembangan kebudayaan ini dengan memberikan wadah dan tempat yang memadai bagi pekerja kreatif untuk menuangkan dan mengekspresikan kreativitas mereka.

Gedung Kesenian Rumentang Siang merupakan salah satu gedung kesenian yang ada di Kota Bandung. Gedung ini berlokasi di Jalan Baranang Siang no. 1, dan merupakan bangunan cagar budaya yang pengelolaannya berada di bawah pengawasan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat. Gedung Kesenian Rumentang Siang merupakan bangunan yang dibangun pada zaman penjajahan Belanda dan awalnya diperuntukkan khusus sebagai ruang pertunjukan opera. Kemudian gedung ini sempat terbengkalai hingga akhirnya dialihfungsikan menjadi gedung kesenian.

Saat ini intensitas penggunaan Gedung Kesenian Rumentang Siang mengalami penurunan dan tidak digunakan sesering dulu sebab kondisi bangunan yang cukup tua dan fasilitas yang cukup terbatas. Gedung ini lebih banyak digunakan untuk pertunjukan teater, sebab pertunjukan yang hanya berupa musik atau tarian dan tidak ada unsur cerita/dialog tidak diizinkan untuk ditampilkan di gedung ini.

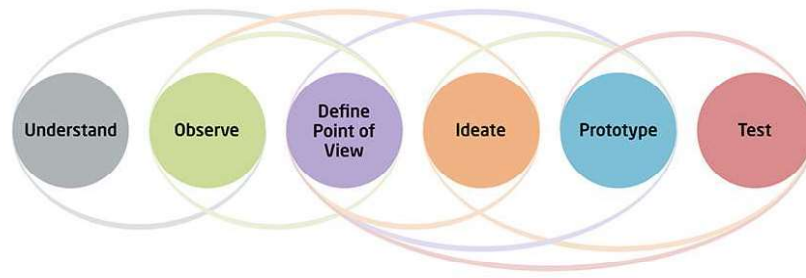
Adanya adaptasi fungsi ruang tentu berpengaruh terhadap interior dari ruang tersebut. Apalagi dengan ruang yang diperuntukkan bagi pertunjukan, diperlukan desain yang tepat sehingga ruang dapat berfungsi dengan baik. Selain itu, Gedung Rumentang Siang sebagai cagar budaya juga perlu dilestarikan, sehingga perancangan ruang di dalamnya perlu dilakukan dengan mengedepankan fungsi tanpa menghilangkan unsur budaya dan sejarah yang telah terkandung di dalamnya. Di sisi lain, perancangan interior juga dilakukan agar lebih menarik pengunjung dan menghidupkan suasana ruang serta mengoptimalkan aspek interiornya sehingga mampu mewartakan aktivitas dan kebutuhan pengguna ruang.

## B. Proses dan Metode Desain

### 1. Proses Desain

Dalam perancangan interior Gedung Kesenian Rumentang Siang Bandung metode desain yang akan digunakan adalah metode *design thinking* yang dikemukakan oleh Hasso Plattner Institute of Design (HPI D-School). Menurut HPI D-School, *design thinking* merupakan proses kreatif sebagai pendekatan dan pola pikir untuk mengembangkan solusi inovatif yang berfokus pada kebutuhan manusia. Proses *Design thinking* bersifat non-linear dan iteratif, di mana tahap-tahap yang dilalui dapat dilakukan secara berulang demi mencapai target dan tujuan yang diinginkan.





**Gambar 1.1** Proses *design thinking*  
(Sumber: Hasso Plattner, 2022)

Prinsip utama dari *design thinking* adalah *human center approach*. *Design thinking* tidak hanya memberi solusi dari masalah yang dialami oleh user, namun lebih dari itu *design thinking* juga mengungkapkan kebutuhan “tersembunyi” dari user yang mungkin ia sendiri tidak menyadari hal tersebut. Dengan demikian, solusi yang diberikan dapat lebih bermakna serta menolong user menyelesaikan masalahnya.

a. *Understand*

Merupakan tahap awal dan dilakukan dengan mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya untuk dapat memahami situasi yang dialami oleh user.

b. *Observe*

Tahap pengamatan yang didasarkan pada pendekatan penelitian kualitatif, dapat dilakukan dengan wawancara langsung dan/atau observasi untuk mengumpulkan data tentang user dan kebutuhan/tujuan yang ingin dicapai.

c. *Define Point of View*

Melalui pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara/observasi, data-data tersebut kemudian disintesis menjadi kerangka visual yang mencerminkan perspektif pengguna ruang.

d. *Ideate*

Setelah mengidentifikasi konteks dan melewati proses sintesis, dilanjutkan dengan *brainstorming* kerangka visual yakni konsep desain yang menjadi solusi dan dapat menjawab permasalahan desain. Rangkaian proses ini juga meliputi eksplorasi dan

eksperimen bentuk, visual, maupun taktil. Hasil dari tahap ini merupakan representasi visual yang dapat berupa sketsa, *moodboard*, *bubble diagram*, dsb.

e. *Prototype*

Tahap ini merupakan tahap implementasi dari konsep desain yang telah dipilih. Selain mewujudkan gagasan yang telah didiskusikan sebelumnya, tahap pembuatan prototipe juga berguna untuk menguji ide-ide yang telah dikembangkan sehingga dapat ditingkatkan apabila ada kekurangan.

f. *Test*

Pada tahap ini, hasil prototipe yang telah dibuat dipresentasikan kepada pihak diluar tim desain (klien, pengguna ruang, dll) untuk dinilai/diuji/dievaluasi. Tahap ini membantu mengkomunikasikan solusi, *feedback* maupun kritik dan saran. Penilaian dan pengujian dilakukan berdasarkan kriteria desain yang telah ditetapkan.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data & Metode Penelusuran Masalah

Pengumpulan data merupakan tahap awal proses desain pada bagian *understand* dan *observe*. Metode pengumpulan data dilakukan dengan survei lokasi secara langsung ke Gedung Kesenian Rumentang Siang serta melakukan wawancara dengan pihak koordinator UPT-D subdivisi Gedung Kesenian Rumentang Siang. Wawancara dilakukan guna mendapatkan informasi lebih lanjut tentang sejarah gedung, aktivitas dan kegiatan yang dilakukan, serta spesifikasi dan data-data fisik dari Gedung Kesenian Rumentang Siang. Data-data pelengkap juga didapatkan melalui studi literatur dari berbagai sumber.

Setelah semua data dan informasi terkumpul, langkah selanjutnya ialah *Define Point of View*. Pada tahap ini, data-data yang sudah didapatkan diolah untuk menjadi kerangka program yang akan digunakan bagi desain selanjutnya. Tahap pertama yang

dilakukan adalah menyusun dan menetapkan kriteria desain serta daftar kebutuhan ruang. Melalui data-data yang telah disusun tersebut, *problem statement* atau permasalahan desain kemudian dirumuskan.

b. Metode Pencarian Ide & Metode Pengembangan Desain

Pencarian ide termasuk ke dalam tahap *ideate*. Tahap *ideate* dilakukan dengan *brainstorming*, membuka seluas-luasnya ide dan gagasan yang dimiliki untuk dijadikan sebagai konsep desain. Eksperimen dan eksplorasi baik bentuk, visual, dan taktil dilakukan guna mematangkan konsep desain. Hasil dari eksperimen dan eksplorasi konsep desain kemudian dituangkan ke dalam sketsa ideasi, *bubble diagram*, maupun *moodboard*.

Setelah tahap ideasi, dilanjutkan dengan tahap *prototype*, yakni perwujudan/implementasi dari konsep desain yang telah dipilih dan dimatangkan pada tahap ideasi. Tahap ini dilakukan dengan mengembangkan hasil ideasi menjadi berbagai alternatif desain seperti alternatif *layout*, material dan skema warna, maupun alternatif elemen pembentuk dan pengisi ruang.

c. Metode Evaluasi/Pemilihan Alternatif Desain/Penentuan Alternatif Desain.

Evaluasi dilakukan terhadap alternatif-alternatif desain yang telah diwujudkan pada tahap ideasi. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk memilih dan menentukan alternatif desain yang paling sesuai dengan kriteria desain, kebutuhan pengguna ruang serta mampu menjadi solusi dari permasalahan desain. Beberapa alternatif tersebut diuji kemudian dipresentasikan kepada pihak diluar tim desain (klien/pengguna ruang) untuk mendapatkan penilaian serta *feedback* untuk revisi desain. Pengujian dapat dilakukan secara berulang terhadap desain dan revisi desain guna mendapat hasil yang maksimal. Setelah revisi dan hasil desain dinilai cukup memuaskan, desain akan difinalisasi untuk kemudian dilanjutkan ke tahap pembuatan gambar kerja dan visualisasi 3D.