

**PENERAPAN KONSEP *EXPLORE EXOTICA* PADA
PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG JUANG 45
BANYUWANGI DENGAN PENDEKATAN
*ECO-CULTURAL***



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

ABSTRAK

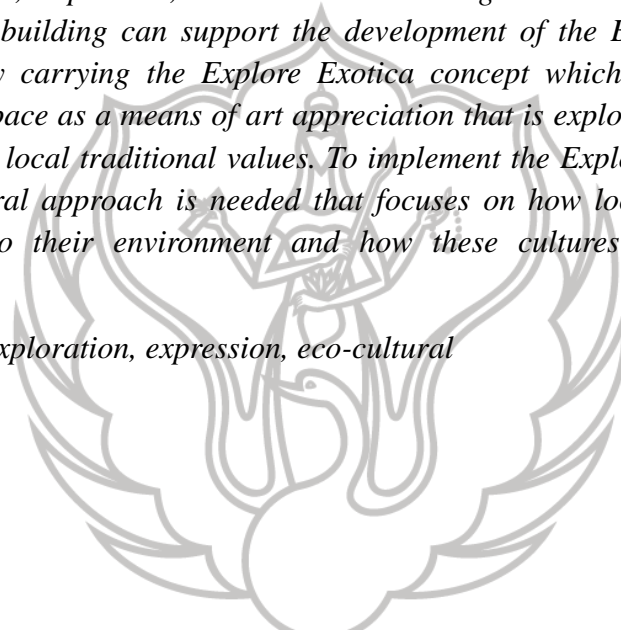
Seni budaya merupakan sebuah karakter setempat yang memiliki keunikan dan daya tarik tersendiri dari masing-masing daerah. Maka penting bagi seorang seniman dan budayawan dalam proses menciptakan sebuah karya seni, untuk dapat bereksplor dan mengkomunikasikan ekspresi seni yang ingin disampaikan. Objek pada perancangan ini adalah Gedung Juang 45 Banyuwangi yang berfungsi sebagai tempat menampilkan karya seni dan ruang diskusi terbuka, namun memiliki permasalahan kurang optimal dari segi fungsi ruang. Tujuan dari perancangan ini untuk melihat penerapan pendekatan *Eco-Cultural* pada interior Gedung Juang 45 Banyuwangi yang dapat mewadahi kegiatan seniman, budayawan, dan masyarakat dalam melakukan eksplorasi dan apresiasi seni untuk mendukung pembangunan Kawasan Taman Budaya Banyuwangi. Metode desain yang digunakan diadaptasi dari Pola Pikir Perancangan yang ditulis oleh Rosemary Kilmer dengan tahapan *commit, state, collect, analyze, ideate, choose, implement, dan evaluate*. Menciptakan interior gedung Juang 45 Banyuwangi yang dapat mendukung pembangunan kawasan taman budaya Banyuwangi dengan mengusung konsep *Explore Exotica* yang berpusat pada fungsi ruang sebagai sarana apresiasi seni yang eksploratif dan atraktif namun bertumpu pada tata nilai tradisi setempat. Untuk menerapkan konsep *Explore Exotica* dibutuhkan pendekatan *eco-cultural* yang berfokus pada bagaimana budaya lokal berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungannya serta bagaimana budaya tersebut berfungsi dengan baik dan berkelanjutan.

Kata kunci : eksplor, ekspresi, *eco-cultural*

ABSTRACT

Art and culture are local characteristics with uniqueness and appeal from each region. So it is important for an artist and cultural figure in the process of creating a work of art, to be able to explore and communicate the artistic expression that they want to convey. The object in this design is the Juang 45 Banyuwangi Building which functions as a place to display artwork and an open discussion space but has a problem that is less than optimal in terms of space function. The purpose of this design is to see the application of the Eco-Cultural approach to the interior of the Juang 45 Banyuwangi Building which can accommodate the activities of artists, cultural figures, and the community in exploring and appreciating art to support the development of the Banyuwangi Cultural Park Area. The design method used is adapted from the Design Mindset written by Rosemary Kilmer with the stages of commit, state, collect, analyze, ideate, choose, implement, and evaluate. Creating the interior of the Juang 45 Banyuwangi building can support the development of the Banyuwangi cultural park area by carrying the Explore Exotica concept which is centered on the function of space as a means of art appreciation that is explorative and attractive but based on local traditional values. To implement the Explore Exotica concept, an eco-cultural approach is needed that focuses on how local cultures interact and adapt to their environment and how these cultures function well and sustainably.

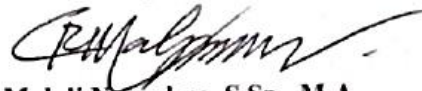
Keywords : *exploration, expression, eco-cultural*



Tugas Akhir Penciptaan / Perancangan berjudul :

PENERAPAN KONSEP EXPLORE EXOTICA PADA PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG JUANG 45 BANYUWANGI DENGAN PENDEKATAN ECO-CULTURAL diajukan oleh Kibbara Luh Tinggar Thursina, NIM 2012317023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui dipertanggungjawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

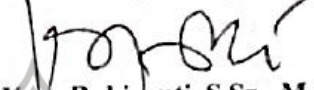
Permbimbing I/Penguji/Ketua Sidang



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.

NIP. 19910620 201903 1 014/0020069105

Pembimbing II/Penguji



Yava Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.

NIP 19860924 201404 2 001/0024098603

Cognate/Penguji Ahli



Dony Arsetvasmoro, S.Sn., M.Ds

NIP 197904072006041002/0007047904

Ketua Program Studi S-1 Desain Interior



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19730129200501 1 001/0029017304


Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP 197703152002121005/0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T
NIP 19701019199903100
NIDN 0019107005

KATA PENGANTAR

Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini yang berjudul “Penerapan Konsep Explore Exotica Pada Perancangan Interior Gedung Juang 45 Banyuwangi Dengan Pendekatan Eco-Cultural”. Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain Strata 1 (S-1) di Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

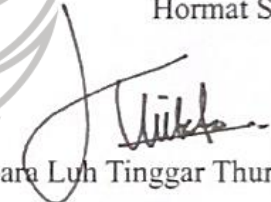
1. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan karunia-Nya.
2. Orang tua, yang selalu memberikan dukungan dan doa selama ini, terutama pada masa pengerjaan Tugas Akhir.
3. Dosen Pembimbing, Bapak Mahdi Nurcahyo dan Ibu Yuyu Rubiyanti, atas bimbingan yang diberikan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Dosen Wali, Bapak Hartoto Indra, serta seluruh dosen Program Studi Desain Interior di ISI Yogyakarta, atas bimbingan selama masa perkuliahan.
5. Bapak Setya Budi Astanto, selaku Ketua Program Studi Desain Interior, atas segala bantuannya.
6. Sahabat-sahabat saya: Atika, Aura, dan Rere, yang telah menjadi sumber kekuatan mental selama perjalanan Tugas Akhir ini.
7. Rekan-rekan seperjuangan: Refi, Fira, Rinda, Ying, dan Arum, terima kasih atas kebersamaan dalam suka dan duka selama masa perkuliahan.
8. Teman-teman satu angkatan yang bersama-sama berjuang menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Mbak Melly, yang banyak memberikan informasi terkait Gedung Juang 45 Banyuwangi.

10. Dinas Pekerjaan Umum, Cipta Karya, Perumahan, dan Permukiman, yang telah memberikan izin untuk menggunakan Gedung Juang 45 Banyuwangi sebagai objek Tugas Akhir.
11. Serial Going Seventeen, yang membantu menjaga kesehatan mental selama penyusunan tugas ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyusunan Karya Desain Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari adanya kekurangan dan keterbatasan dalam laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis sangat menghargai kritik dan saran yang membangun dari para pembaca untuk memperbaiki dan menyempurnakan penulisan ini. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, dan mohon maaf apabila ada pihak yang belum sempat disebutkan. Penulis berharap karya ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca.

Yogyakarta, 05 Juni 2024

Hormat Saya,


Kibbara Luh Tinggar Thursina

NIM 2012317023

PERNYATAAN KEASLIAN

Nama : Kibbara Luh Tinggar Thursina

NIM : 2012317023

Program Studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Dengan ini, saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir ini tidak mengandung karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi mana pun. Selain itu, sepanjang pengetahuan saya, laporan ini tidak mengandung karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang telah diacu secara tertulis dalam laporan Tugas Akhir ini dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 05 Juni 2024

Hormat Saya,



Kibbara Luh Tinggar Thursina

NIM 2012317023

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Proses dan Metode Desain	2
1) Proses Desain	2
2) Metode Desain.....	5
BAB II.....	8
PRA DESAIN	8
A. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
1. Landasan Teori 1	8
2. Landasan Teori 2	14
B. PROGRAM DESAIN	18
1. Tujuan Desain.....	18
2. Sasaran Desain	19
3. Data	19
BAB III	67
PERNYATAAN MASALAH DAN IDEASI	67
A. Pernyataan Masalah	67
B. Ide Solusi Desain	68
1. Konsep Perancangan	68
2. Tema dan Gaya	69
3. Moodboard	70
4. Solusi Permasalahan.....	72

BAB IV	85
PENGEMBANGAN DESAIN.....	85
A. Alternatif Desain.....	85
1. Alternatif Estetika Ruang.....	85
2. Alternatif Penataan Ruang.....	97
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	109
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	118
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	124
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	131
C. Hasil Desain.....	131
BAB V.....	144
PENUTUP.....	144
A. Kesimpulan.....	144
B. Saran.....	144
DAFTAR PUSTAKA.....	145
LAMPIRAN.....	147
A. Surat Izin Survey.....	147
B. Poster.....	148
C. Rencana Anggaran Biaya.....	151
D. Gambar Kerja.....	156
E. Hasil Turnitin.....	156

DAFTAR GAMBAR

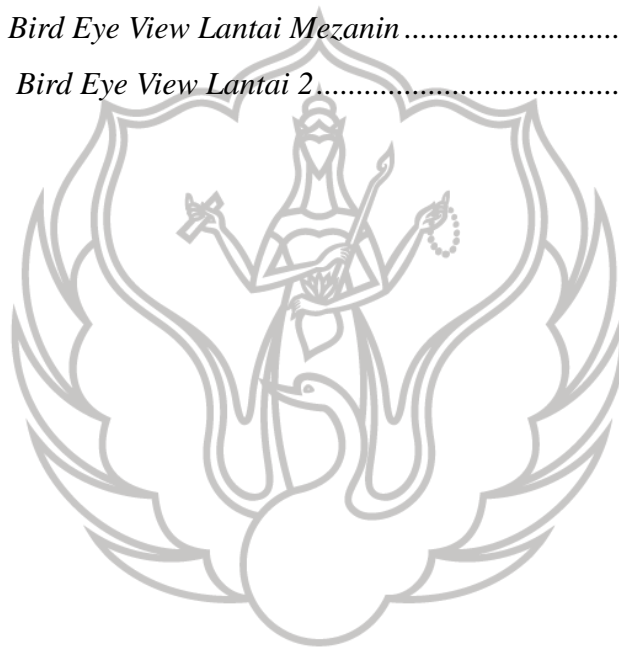
Gambar 2.1 <i>Peta Lokasi Gedung Juang 45</i>	24
Gambar 2.2 <i>Neighborhood Context Blok</i>	24
Gambar 2. 3 <i>Taman Blambangan</i>	25
Gambar 2.4 <i>Gesibu Blambangan</i>	25
Gambar 2.5 <i>Lorong Bambu Banyuwangi</i>	26
Gambar 2.6 <i>Inggrisan Banyuwangi</i>	26
Gambar 2. 7 <i>Site Analisis Gedung Juang 45 Banyuwangi</i>	27
Gambar 2.8 <i>Suhu Rata-Rata Kota Banyuwangi</i>	27
Gambar 2. 9 <i>Decibel Scale</i>	29
Gambar 2. 10 <i>Fasad Bangunan Gedung Juang 45 Banyuwangi</i>	29
Gambar 2. 11 <i>Denah Bangunan Gedung Juang 45 Banyuwangi</i>	30
Gambar 2. 12 <i>Sirkulasi Lantai 1 Gedung Juang 45 Banyuwangi</i>	31
Gambar 2. 13 <i>Sirkulasi Lantai Mezanin Gedung Juang 45 Banyuwangi</i>	31
Gambar 2. 14 <i>Sirkulasi Lantai 2 Gedung Juang 45 Banyuwangi</i>	32
Gambar 2. 15 <i>Zoning Lantai 1 Gedung Juang 45 Banyuwangi</i>	32
Gambar 2. 16 <i>Zoning Lantai Mezanin Gedung Juang 45 Banyuwangi</i>	33
Gambar 2. 17 <i>Zoning Lantai 2 Gedung Juang 45 Banyuwangi</i>	33
Gambar 2. 18 <i>Layout Lantai 1 Gedung Juang 45 Banyuwangi</i>	34
Gambar 2. 19 <i>Layout Lantai Mezanin Gedung Juang 45 Banyuwangi</i>	34
Gambar 2. 20 <i>Layout Lantai 3 Gedung Juang 45 Banyuwangi</i>	35
Gambar 2. 21 <i>Potongan Gedung Juang 45 Banyuwangi</i>	35
Gambar 2. 22 <i>Diagram Matrix</i>	36
Gambar 2. 23 <i>Material Lantai 1 & 2 Keramik</i>	36
Gambar 2. 24 <i>Unfinish Floor Gedung Juang 45</i>	37
Gambar 2. 25 <i>Material Dinding Beton Gedung Juang 45</i>	37
Gambar 2. 26 <i>Material Dinding Kayu Gedung Juang 45</i>	38
Gambar 2. 27 <i>Material Dinding Kaca Gedung Juang 45</i>	38
Gambar 2. 28 <i>Material Dinding Aksen Kayu</i>	38
Gambar 2. 29 <i>Plafon di Area Lantai 1 Gedung Juang 45</i>	39
Gambar 2. 30 <i>Plafon di Area Amphiteater Gedung Juang 45</i>	39

Gambar 2. 31 <i>Track Light Area Galeri Gedung Juang 45</i>	41
Gambar 2. 32 <i>LED Strip Amphiteater Gedung Juang 45</i>	42
Gambar 2. 33 <i>Down Light Lounge Area Gedung Juang 45</i>	42
Gambar 2. 34 <i>AC Split Area Amphiteater Gedung Juang 45</i>	43
Gambar 2. 35 <i>AC Cassete Area Perantara Gedung Juang 45</i>	43
Gambar 2. 36 <i>Teras Trap Gedung Juang 45</i>	43
Gambar 2. 37 <i>Roof Garden Gedung Juang 45</i>	44
Gambar 2. 38 <i>Area Teras Gedung Juang 45</i>	44
Gambar 2. 39 <i>Interior Gedung Juang 45</i>	45
Gambar 2. 40 <i>Interior Gedung Juang 45</i>	45
Gambar 2. 41 <i>Aksen Kayu Pada Dinding</i>	46
Gambar 2. 42 <i>Aksen Kayu Pada Plafond</i>	46
Gambar 2. 43 <i>Smoke Alarm Pada Plafon Gedung Juang 45</i>	47
Gambar 2. 44 <i>Hydrant Box Gedung Juang 45</i>	47
Gambar 2. 45 <i>Tatanan panggung dan area penonton untuk opera dan dance</i>	48
Gambar 2. 46 <i>Tatanan panggung dan area penonton untuk drama</i>	49
Gambar 2. 47 <i>Jenis Kursi</i>	50
Gambar 2. 48 <i>Ukuran Kursi</i>	50
Gambar 2. 49 <i>Ukuran Kursi</i>	50
Gambar 2. 50 <i>Jarak antar kursi dengan ystem pada tempat duduk</i>	51
Gambar 2. 51 <i>Proyeksi Jarak Penonton dengan Layar dari Kursi Terdepan..</i>	55
Gambar 2. 52 <i>Proyeksi Jarak Penonton dengan Layar dari Kursi Terdepan..</i>	56
Gambar 2. 53 <i>Ukuran Proyeksi Layar Film</i>	56
Gambar 2. 54 <i>Ukuran Proyeksi Layar Film</i>	56
Gambar 2. 55 <i>Layout Denah Proyeksi Layar</i>	57
Gambar 2. 56 <i>Layout Potongan Melintang Proyeksi Layar</i>	57
Gambar 2. 57 <i>Kenyamanan Visual Vertikal</i>	58
Gambar 2. 58 <i>Kenyamanan Visual Vertikal</i>	58
Gambar 2. 59 <i>Pencahayaan pada Ruang Pameran</i>	59
Gambar 2. 60 <i>Jarak Pengamat Lukisan Sedang</i>	61
Gambar 2. 61 <i>Jarak Pengamat Lukisan Besar</i>	61
Gambar 2. 62 <i>Jarak Pengamat Patung Besar</i>	61

Gambar 3. 1 <i>Brainstorming Pernyataan Masalah</i>	67
Gambar 3. 2 <i>Brainstorming Konsep Perancangan</i>	68
Gambar 3. 3 <i>Mood Reference Gedung Juang 45</i>	70
Gambar 3. 4 <i>Materal Mood Gedung Juang 45</i>	71
Gambar 3. 5 <i>Pengalihan Fungsi Ruang</i>	72
Gambar 4. 1 <i>Moodboard Galeri Pameran</i>	86
Gambar 4. 2 <i>Moodboard Area Perantara</i>	87
Gambar 4. 3 <i>Moodboard Lobby & Foyer</i>	88
Gambar 4. 4 <i>Moodboard Lobby & Foyer</i>	89
Gambar 4. 5 <i>Elemen Dekoratif</i>	90
Gambar 4. 6 <i>Elemen Dekoratif</i>	90
Gambar 4. 7 <i>Warna Turunan Tema Perancangan</i>	91
Gambar 4. 8 <i>Tranformasi Bentuk Keseluruhan Area</i>	92
Gambar 4. 9 <i>Tranformasi Bentuk Area Galeri Pameran</i>	92
Gambar 4. 10 <i>Tranformasi Bentuk Area Galeri Pameran</i>	93
Gambar 4. 11 <i>Tranformasi Bentuk Area Perantara</i>	93
Gambar 4. 12 <i>Tranformasi Bentuk Lounge Area</i>	94
Gambar 4. 13 <i>Tranformasi Bentuk Area Lobby</i>	95
Gambar 4. 14 <i>Tranformasi Bentuk Area Indoor Amphitheater</i>	95
Gambar 4. 15 <i>Komposisi Material</i>	96
Gambar 4. 16 <i>Diagram Matrix Gedung Juang 45 Banyuwangi</i>	97
Gambar 4. 17 <i>Diagram Bubble Besar Lantai 1</i>	97
Gambar 4. 18 <i>Diagram Bubble Kecil Lantai 1</i>	98
Gambar 4. 19 <i>Diagram Bubble Besar Lantai 2 Mezanin</i>	99
Gambar 4. 20 <i>Diagram Bubble Kecil Lantai Mezanin</i>	99
Gambar 4. 21 <i>Diagram Bubble Besar Lantai 2</i>	100
Gambar 4. 22 <i>Diagram Bubble Kecil Lantai 2</i>	101
Gambar 4. 23 <i>Zoning & Sirkulasi Lantai 1</i>	102
Gambar 4. 24 <i>Zoning & Sirkulasi Lantai Mezanin</i>	102
Gambar 4. 25 <i>Zoning & Sirkulasi Lantai 2</i>	103

Gambar 4. 26 <i>Layout Lantai 1 Alternatif 1</i>	104
Gambar 4. 27 <i>Layout Lantai 1 Alternatif 2</i>	104
Gambar 4. 28 <i>Layout Lantai Mezanin Alternatif 1</i>	105
Gambar 4. 29 <i>Layout Lantai Mezanin Alternatif 2</i>	106
Gambar 4. 30 <i>Layout Lantai 2 Alternatif 1</i>	107
Gambar 4. 31 <i>Layout Lantai 2 Alternatif 2</i>	108
Gambar 4. 32 <i>Rencana Lantai 1 Alternatif 1</i>	109
Gambar 4. 33 <i>Rencana Lantai 1 Alternatif 2</i>	109
Gambar 4. 34 <i>Rencana Lantai Mezanin Alternatif 1</i>	110
Gambar 4. 35 <i>Rencana Lantai Mezanin Alternatif 2</i>	110
Gambar 4. 36 <i>Rencana Lantai 2 Alternatif 1</i>	111
Gambar 4. 37 <i>Rencana Lantai 2 Alternatif 2</i>	111
Gambar 4. 38 <i>Rencana Plafon Lantai 1 Alternatif 1</i>	112
Gambar 4. 39 <i>Rencana Plafon Lantai 1 Alternatif 2</i>	112
Gambar 4. 40 <i>Rencana Plafon Lantai Mezanin Alternatif 1</i>	113
Gambar 4. 41 <i>Rencana Plafon Lantai Mezanin Alternatif 2</i>	113
Gambar 4. 42 <i>Rencana Plafon Lantai 2 Alternatif 1</i>	114
Gambar 4. 43 <i>Rencana Plafon Lantai 2 Alternatif 2</i>	114
Gambar 4. 44 <i>Rencana Dinding Lantai 1</i>	115
Gambar 4. 45 <i>Rencana Dinding Lantai Mezanin</i>	116
Gambar 4. 46 <i>Rencana Dinding Lantai 2</i>	117
Gambar 4. 47 <i>Alternatif Sofa Modular</i>	118
Gambar 4. 48 <i>Alternatif Meja Receptionist Lobby</i>	119
Gambar 4. 49 <i>Furniture Custom Rak Buku</i>	120
Gambar 4. 50 <i>Gambar Perspektif Area UMKM</i>	131
Gambar 4. 51 <i>Gambar Perspektif Lounge Area</i>	132
Gambar 4. 52 <i>Gambar Perspektif Area Lobby</i>	132
Gambar 4. 53 <i>Gambar Perspektif Area Amphitheatre</i>	133
Gambar 4. 54 <i>3D Render Area Galeri Pameran</i>	133
Gambar 4. 55 <i>3D Render Area Galeri Pameran</i>	134
Gambar 4. 56 <i>3D Render Area Perantara</i>	134
Gambar 4. 57 <i>3D Render Area Perantara</i>	135

Gambar 4. 58 3D Render Area UMKM.....	135
Gambar 4. 59 3D Render Area UMKM.....	136
Gambar 4. 60 3D Render Lounge Area.....	136
Gambar 4. 61 3D Render Lounge Area.....	137
Gambar 4. 62 3D Render Lobby & Waitting Room.....	137
Gambar 4. 63 3D Render Lobby & Waitting Room.....	138
Gambar 4. 64 3D Render Amphitheatre.....	138
Gambar 4. 65 3D Render Amphitheatre.....	139
Gambar 4. 66 3D Render Area Backstage.....	139
Gambar 4. 67 Aksonometri Bangunan Gedung Juang 45 Banyuwangi.....	140
Gambar 4. 68 Bird Eye View Lantai 1.....	141
Gambar 4. 69 Bird Eye View Lantai Mezanin.....	142
Gambar 4. 70 Bird Eye View Lantai 2.....	143



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Konsep desain eco-cultural</i>	18
Tabel 2. 2 <i>Aktivitas Ruang</i>	22
Tabel 2.3 <i>Furnitur dan Equipment</i>	40
Tabel 2. 4 <i>Lebar Pintu untuk Jalur Evakuasi</i>	52
Tabel 2. 5 <i>Studi Tipologi Gedung Pertunjukkan</i>	62
Tabel 2. 6 <i>Kebutuhan Ruang</i>	64
Tabel 4. 1 <i>Daftar Furnitur</i>	120
Tabel 4. 2 <i>Daftar Equipment</i>	122
Tabel 4. 3 <i>Instalasi Pencahayaan</i>	124
Tabel 4. 4 <i>Perhitungan Titik Lampu</i>	125
Tabel 4. 5 <i>Komponen Akustik</i>	126
Tabel 4. 6 <i>Instalasi Penghawaan</i>	127
Tabel 4. 7 <i>Perhitungan Titik AC</i>	128



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keberagaman seni dan budaya. Masing-masing daerah memiliki keunikan dan daya tarik tersendiri, salah satunya kota Banyuwangi. Memiliki julukan kota festival dimana pesta beragam seni dan budaya rakyat dirayakan.

Menyandang sebagai kota festival, kota ini belum memiliki fasilitas apresiasi seni seperti taman budaya. Hal ini dirujuk oleh para seniman dan budayawan akan direalisasikan kompleks taman budaya Banyuwangi yang berlokasi di Taman Blambangan dan sekitarnya.

Lokasi ini terdapat bangunan-bangunan cagar budaya dan fasilitas kesenian, salah satunya Gedung Juang 45 Banyuwangi. Berfungsi sebagai tempat menampilkan karya seni sekaligus sebagai ruang diskusi terbuka antara seniman, budayawan, dan masyarakat. Gedung Juang 45 memiliki 2 lantai dan 1 lantai mezanin dengan setiap lantai memiliki fungsi yang berbeda, lantai satu dimanfaatkan untuk kegiatan-kegiatan kemasyarakatan dan seni budaya, seperti pameran lukisan, fotografi, dan lain-lain. Lantai mezanin digunakan kegiatan-kegiatan outdoor seperti *sketch on the spot*. Sedangkan untuk lantai dua dimanfaatkan sebagai *Indoor amphitheater* yang menampilkan karya-karya dari sanggar seni di Banyuwangi (Soliqin, 2021).

Gedung Juang 45 atau bisa disebut "*Societeit de Club*" pada zaman Kolonial Belanda memang sudah berfungsi sebagai tempat bersosialisasi dengan menampilkan berbagai hiburan dan permainan seperti musik, dansa, kesenian tradisional, pameran, seminar, sampai pertemuan ilmiah (O'nishi, 2023). Dibangun tahun 1887 oleh VOC dan direnovasi pada tahun 2016 karena kondisinya yang sudah uzur (Soliqin, 2021). Perancangan dan renovasi Gedung Juang 45 juga merupakan salah

satu upaya Dewan Kesenian Banyuwangi untuk merealisasikan Taman Budaya Kota Banyuwangi.

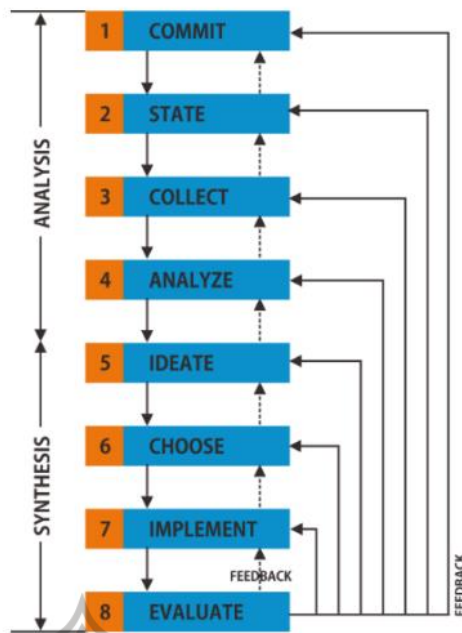
Sebagai fasilitas kesenian, Gedung Juang 45 memiliki fungsi mewadahi kegiatan berkesenian seperti pameran, pertunjukan teater, tari, serta diskusi seni. Namun di beberapa area Gedung Juang 45 memiliki fungsi ruang yang kurang optimal, bahkan bisa dikatakan belum layak. Salah satunya ruang pertunjukan, masih banyak yang perlu ditingkatkan elemen-elemen pendukung pertunjukan sehingga tidak mengganggu berjalannya suatu pertunjukan.

Mengingat *history* dan potensinya, Gedung Juang 45 menjadi menarik untuk dirancang ulang sehingga Gedung Juang 45 dapat mendukung eksplorasi seniman dalam berkarya dan mengoptimalkan fungsi ruang sebagai fasilitas apresiasi seni yang selaras dengan lingkungan Taman Budaya Banyuwangi. Adanya perancangan Gedung Juang 45 dalam Kawasan Taman Budaya Banyuwangi ini, bukan hanya bertujuan untuk melestarikan seni dan budaya setempat, namun juga untuk membantu proses imajinasi dan kreativitas pelaku seni untuk eksplorasi dalam berkesenian.

B. Proses dan Metode Desain

1) Proses Desain

Proses desain yang digunakan dalam perancangan Gedung Juang 45 Banyuwangi merupakan proses desain yang dikutip dari Pola Pikir Perancangan oleh Rosemary Kilmer yang dituangkan didalam buku yang berjudul “Designing Interiors”. Berikut adalah bagan atau diagram Pola Pikir Perancangan menurut (Kilmer, 2014) :



Gambar 1.1 Bagan Pola Pikir Perancangan

(Sumber : Kilmer, Rosemary, 2014)

Dari bagan Pola Pikir Perancangan Desain yang diperkenalkan oleh Rosemary Kilmer, berikut adalah penjelasan lebih lanjut:

- a. *Commit*, Tahap ini melibatkan pengambilan komitmen terhadap sebuah proyek. Pada tahap ini, perancang perlu mengajukan surat izin survei kepada pihak pengelola dan pengurus Gedung Juang 45 untuk memperoleh persetujuan menggunakan gedung tersebut sebagai objek penelitian dalam Tugas Akhir Karya Perancangan.
- b. *State*, Pada tahap ini, perancang harus mendefinisikan masalah yang ada. Perancang harus menghadapi berbagai permasalahan yang terkait dengan Gedung Juang 45 dengan menyusun daftar masalah yang harus diselesaikan. Perancang juga perlu mengidentifikasi pihak-pihak yang relevan untuk memberikan masukan mengenai masalah tersebut. Dalam proses ini, perancang harus mempertimbangkan berbagai aspek, termasuk aspek fisik,

sosial, budaya, dan psikologis, untuk memahami masalah dengan lebih baik

- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta-fakta dan data lapangan. Perancang melakukan survey lapangan ke Gedung Juang 45 ketika ada *event* yang berlangsung untuk mengamati dan mencatat permasalahan yang ada. Perancang juga melakukan wawancara kepada pihak-pihak yang terkait dengan Gedung Juang 45 lalu mengumpulkan dan menyusun data fisik, data non-fisik, literatur, dan fakta-fakta lapangan baik dari survey, wawancara, maupun literasi dari internet dan buku.
- d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dari data dan fakta yang sudah dikumpulkan dengan cara *brainstorming*. Perancang membuat peta konsep untuk merumuskan permasalahan dan ide solusi desain yang dibutuhkan pada Gedung Juang 45.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dan alternatif sebanyak-banyaknya dalam bentuk konsep dan skematik desain. Perancang menggunakan metode *brainstorming* untuk mendapatkan alternatif-alternatif desain berupa referensi dan sketsa desain Gedung Juang 45.
- f. *Choose*, dari banyaknya ide alternatif yang dikeluarkan, desainer kemudian memilih alternatif dengan cara *personal judgment* dan *comparative analysis* yakni dengan mempertimbangkan berbagai faktor dan membandingkan setiap alternatif untuk kemudian memutuskan memilih suatu alternatif yang memenuhi kriteria dan tujuan masalah. Pengembangan ide-ide dan alternatif desain diterapkan dalam pemilihan *zoning, layout, furniture*, skema bahan, pemilihan pencahayaan, skema warna dan material, pengahawaan, akustik, dan elemen pembentuk ruang.
- g. *Implement*, Pada tahap ini, perancang melaksanakan proses pembuatan desain yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan, baik dalam bentuk dua dimensi (2D) maupun tiga dimensi (3D). Perancang mempersiapkan visualisasi 3D Gedung

Juang 45, yang dibuat secara digital dan manual. Selain itu, perancang juga menyiapkan presentasi PowerPoint dan animasi untuk mendukung visualisasi desain yang telah dibuat.

- h. *Evaluate*, Pada tahap ini, perancang meninjau ulang desain yang telah dihasilkan untuk memastikan bahwa desain tersebut sudah mampu menyelesaikan permasalahan yang ada. Evaluasi dilakukan melalui beberapa cara, yaitu: *self-analysis* atau melakukan analisis mandiri terhadap desain yang telah dibuat, *solicited opinion* atau meminta pendapat dari orang lain, serta *critic's analysis* atau mengkritik hasil desain secara konstruktif.

2) Metode Desain

Proses desain dalam Pola Pikir Perancangan menurut Rosemary Kilmer melalui 3 tahapan, meliputi :

- a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode ini melibatkan proses analisis yang dilakukan pada tahap *programming*, di mana permasalahan dianalisis melalui pengumpulan data fisik, non-fisik, literatur, dan data lain yang relevan. Pengumpulan data dilakukan melalui:

1. Wawancara, Mengadakan wawancara dengan pihak-pihak seperti Dinas Pariwisata Banyuwangi dan Dinas Pekerjaan Umum Cipta Karya Perumahan & Permukiman Kabupaten Banyuwangi yang bertanggung jawab atas pengelolaan Gedung Juang 45. Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan pengguna gedung (pengunjung, petugas, talenta atau penampil) dan pihak terkait seperti Dewan Kesenian Blambangan. Tujuan wawancara ini adalah untuk mengumpulkan data non-fisik yang berkaitan dengan keinginan dan kebutuhan ruang.
2. Pengumpulan Data Fisik, Data fisik dikumpulkan melalui survei lokasi, dokumentasi kondisi lapangan, dan pengukuran.

Langkah ini bertujuan untuk memperoleh data fisik yang diperlukan untuk analisis lebih lanjut.

3. Analisis Data Fisik dan Non-Fisik, Data yang telah dikumpulkan, baik fisik maupun non-fisik, dianalisis untuk mengidentifikasi permasalahan desain. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan objek yang sedang dikaji.

Pada metode ini untuk melaksanakannya diperlukan beberapa tahap, meliputi :

- 1) Merencanakan Protokol Lapangan, merencanakan secara mendetail tentang Gedung Juang 45 yang akan dikunjungi seperti, siapa dan apa saja yang akan diamati.
- 2) Mengumpulkan dan mempersiapkan semua sumber perangkat yang digunakan saat kunjungan berlangsung seperti buku catatan, kamera, perekam suara, dokumen-dokumen surat izin untuk kunjungan lokasi.
- 3) Terjun ke lapangan atau melakukan kunjungan lokasi.
- 4) Rekam semua observasi. Dokumentasi mulai dari menulis catatan, mengambil foto, mengambil video baik dari wawancara maupun suasana sekitar yang mau diambil, dan mengambil rekaman audio dari percakapan wawancara.
- 5) Menyusun data dengan terorganisir untuk dianalisis.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode pencarian ide merupakan tahapan dalam proses desain yang melibatkan analisis untuk menghasilkan beberapa opsi solusi. Untuk menciptakan alternatif solusi desain, diperlukan kriteria desain yang telah ditetapkan berdasarkan daftar kebutuhan ruang dan permasalahan desain Gedung Juang 45 yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Dari berbagai opsi yang

dihasilkan, kemudian dipilih solusi yang paling cocok dengan kriteria kebutuhan ruang Gedung Juang 45.

Dalam upaya menemukan ide untuk menyelesaikan permasalahan desain, perancang menggunakan metode konfigurasi seperti skema warna dan prototipe. Hasil dari metode ini berupa pemecahan masalah dalam bentuk skematik dan konsep desain, moodboard, sketsa alternatif, dan model tiga dimensi (3D).

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi dalam pemilihan desain merupakan langkah untuk menemukan opsi yang memenuhi kebutuhan konsumen, termasuk para pengguna (seperti seniman dan penyelenggara pameran, pengunjung, serta pengelola Gedung Juang 45), sehingga dapat dipilih untuk tahap akhir atau presentasi dan pengembangan desain.

Untuk menentukan alternatif desain yang cocok bagi konsumen, langkahnya adalah dengan menguji setiap opsi yang ada. Hal ini bertujuan untuk memperoleh alternatif desain yang paling sesuai dan optimal dalam menyelesaikan masalah serta merefleksikan ide-ide yang diinginkan.