

**PENERAPAN KONSEP SANGGAR SENI  
KE DALAM PERANCANGAN INTERIOR  
GALERI NASIONAL INDONESIA, JAKARTA PUSAT**



**PERANCANGAN**

**Mahatta Risang Satriadi  
NIM 101 1719 023**

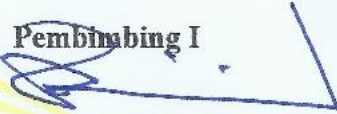
**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2017**

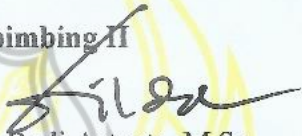
Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

**PENERAPAN KONSEP SANGGAR SENI KE DALAM PERANCANGAN INTERIOR GALERI NASIONAL INDONESIA, JAKARTA PUSAT** diajukan oleh Mahatta Risang Satriadi, NIM 101 1719 023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal .....

**Pembimbing I**

  
Dr. Suastiwi, M.Des.  
NIP. 19590802 198803 2 002


**Pembimbing II**

  
Setya Budi Astanta, M.Sn.  
NIP. 19730129 200501 1 001

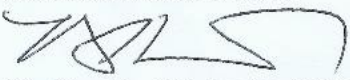
**Cognate**

  
Dony Arsetyasmoro, M.Des.  
NIP. 19790407 200604 1 002

**Ketua Program Studi Desain Interior**

  
Yulyta Kodrat P., M.T.  
NIP. 19770315 200212 1 005

**Ketua Jurusan Desain**

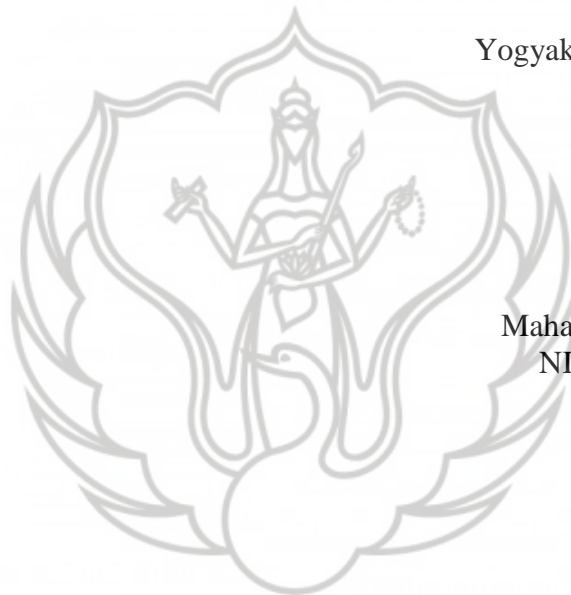
  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.  
NIP. 19770315 200212 1 005

  
Mengetahui  
**Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**  
  
Dr. Suastiwi, M.Des.  
NIP. 19590802 198803 2 002

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 20 Februari 2017



Mahatta Risang Satriadi  
NIM 101 1719 023



## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrahmanirrahim.*

*Segala pujian tanpa batas hanya untuk **Allah SWT Yang Maha Kuasa**, atas segala karunia rahmat-Nya serta atas nikmat sehat, kesempatan dan iman.*

*Shalawat serta salam senantiasa tercurah untuk baginda Rasulullah **Muhammad SAW**, serta teruntuk keluarga beliau.*

*Karya Desain ini kupersembahkan kepada keluargaku, Ayah, Bunda, Kakak-kakak ku, dan Adikku tercinta.*

## **KATA PENGANTAR**

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang Maha Rahman dan Rahiim atas berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Nabi besar Muhammad saw sebagai sosok seorang idola yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Orang tua tercinta serta kakak-kakak dan adik tersayang yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan do'a.
4. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. dan Bapak Setya Budi Astanta, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth. Bapak Dony Arsetyasmoro, M.Des. selaku Cognate yang telah memberikan semangat, nasehat maupun kritik serta saran yang membangun bagi penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

8. Yth. Bapak Drs. Hartoto Indra S, M.Sn. selaku Dosen Pengajar yang bersedia berdiskusi dan bertukar pikiran selama proses pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini.
9. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan dan mau berbagi ilmu selama duduk di bangku perkuliahan.
10. Pimpinan serta para staff Galeri Nasional Indonesia, Jakarta Pusat atas izin survey dan data-data yang diberikan, terutama teruntuk Mas Tunggul.
11. Teman-teman dan sahabat yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini, Arik Dadang Kurniawan, Aris Maulana dan Marina Semboor.
12. Teman-teman seperjuangan Sangkar Labirin (PSDI 2010).
13. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini, terutama untuk Dwi Setiyani, Syaifullah al Amin, Stephani Monieca, Defri Prasetyo, Umir Rahman dan yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, Februari 2017

Penulis

Mahatta Risang Satriadi

# **PENERAPAN KONSEP SANGGAR SENI KE DALAM PERANCANGAN INTERIOR GALERI NASIONAL INDONESIA, JAKARTA PUSAT**

**Mahatta Risang Satriadi**

## ***Abstract***

*Galeri Nasional Indonesia (National Gallery of Indonesia) is cultural institutions in the form of special museum and center of the fine art activity, part of technical implementation in the Ministry of Education and Culture environment. Strategically located in the center of the Indonesia that adjacent to other national cultures and all of them were in the Medan Merdeka area. GNI become main gate to see the cultures and the arts growth in Indonesia.*

*GNI planning to develop and expansion of its functions, so has cooperation with 'Ikatan Arsitek Indonesia' (Indonesian Institute of Architects) Jakarta in order to get the idea of Regional Masterplan Development of National Culture through competition in 2012 ago. To align with the achievement of gallery's vision and mission that in line with the latest conditions, then the concept being appointed is Studio Art. This concept was selected because the brief of client who want GNI capable to cultivate creative people, appreciative and love the nation culture. This concept will be pursued again into ArtPlay theme. In this design will use intangible methapor approach. From it will be expected that capable to facilitate user not only traveled but also there is a learning process, to know and understand about arts and culture through the creative and explorative art education by combining technology, art and design.*

*Keywords: Galeri Nasiona Indonesia, Function development, Art Education, Intangible Metaphor, Technology.*

## **Abstrak**

*Galeri Nasional Indonesia (GNI) merupakan lembaga kebudayaan berupa museum khusus dan pusat kegiatan seni rupa, bagian unit pelaksana teknis di lingkungan Kemendikbud. Letaknya strategis di pusat Indonesia yang berdekatan dengan pusat pengembangan kebudayaan nasional lainnya yang kesemuanya ada di kawasan Medan Merdeka. GNI menjadi gerbang utama dalam melihat perkembangan kebudayaan dan kesenian di Indonesia.*

*GNI merencanakan pengembangan dan perluasan fungsi-fungsinya, dengan mengadakan kerjasama dengan 'Ikatan Arsitek Indonesia' Jakarta guna*

*mendapatkan gagasan Masterplan Kawasan Pengembangan Kebudayaan Nasional lewat sayembara pada 2012 silam. Agar selaras dengan pencapaian visi misi GNI yang sejalan dengan kondisi terkini, maka konsep yang diusung adalah Sanggar Seni. Konsep ini dipilih karena adanya brief dari klien yang menginginkan GNI mampu menumbuhkan masyarakat yang kreatif, apresiatif dan mencintai budaya bangsa. Konsep ini akan dikerucutkan kembali kedalam tema ArtPlay. Pada perancangan ini menggunakan pendekatan intangible metaphor. Dari pendekatan tema ini diharapkan mampu memfasilitasi user tidak hanya berwisata namun juga ada proses belajar, mengenal dan memahami seni dan budaya lewat pengedukasian seni yang kreatif dan eksploratif dengan menggabungkan antara teknologi, seni dan desain.*

*Kata kunci: Galeri Nasional Indonesia, Pengembangan fungsi, Edukasi Seni, Metafora tak teraba, Teknologi.*





## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
<b>BAB II. LANDASAN PERANCANGAN</b> .....	4
A. Deskripsi Proyek .....	4
1. Tujuan Perancangan .....	4
2. Sasaran Perancangan .....	4
3. Lingkup dan Cakupan Tugas .....	5
4. Tinjauan Data .....	6
a. Data Non Fisik .....	6
1). Data Proyek .....	6
2). Logo .....	7
3). Visi dan Misi .....	7
4). Sejarah .....	8
5). Tugas dan Fungsi .....	11
6). Aktivitas.....	12

7).	Susunan Organisasi .....	16
8).	Keinginan Klien .....	16
b.	Data Fisik .....	16
1).	Lokasi Proyek .....	16
2).	Denah/MAP dan <i>Site Plan</i> .....	17
3).	Orientasi .....	18
4).	Denah Bangunan .....	19
5).	Potongan dan Tampak .....	20
6).	Perspektif .....	21
7).	Lingkup Perancangan .....	22
8).	Hubungan dan Organisasi Ruang .....	23
9).	Fungsi dan Pengguna Ruang .....	23
B.	Program Perancangan .....	26
1.	Pola Pikir Perancangan .....	26
2.	Studi Pustaka .....	26
a.	Art Gallery .....	26
b.	Museum .....	29
c.	Prinsip Perancangan Galeri dan Museum .....	34
d.	Display System .....	39
e.	Tinjauan Art Gallery and Coffee Shop .....	41
f.	Tinjauan Sanggar Seni .....	43
g.	Tinjauan Art Play .....	49
h.	Technology .....	55
i.	Sirkulasi dan Tata Letak .....	62
j.	Standart Organisasi Ruang .....	66

k.	Unsur Pembentuk Ruang .....	69
1).	Lantai .....	69
2).	Dinding .....	70
3).	Plafon .....	71
l.	Tata Kondisional Ruang .....	73
1).	Pencahayaan .....	74
2).	Penghawaan .....	80
m.	Security System .....	83
1).	Fire Alarm System .....	83
2).	Camera System .....	86
3).	Higienis System .....	88
n.	Perabot .....	89
<b>BAB III. PERMASALAHAN PERANCANGAN .....</b>		<b>98</b>
<b>BAB IV. KONSEP DESAIN .....</b>		<b>100</b>
A.	Konsep Dasar .....	100
1.	Konsep Perancangan .....	100
2.	Tema Perancangan .....	101
3.	Pendekatan Tema Metafora .....	103
4.	Kriteria Desain .....	106
B.	Gagasan Rancangan Fisik .....	106
1.	Pengguna dan Aktivasnya .....	106
2.	Hubungan Antar Ruang .....	109
3.	Pencapaian Suasana Ruang.....	110
a.	Warna dan Material .....	110
b.	Technology .....	111

c. Tata Kondisional Ruang .....	117
d. Implementasi Gagasan Fisik pada Masing-masing Ruang .....	118
1). Heritage Building .....	118
2). Bridge Building .....	121
<b>BAB V. PENUTUP</b> .....	125
A. Kesimpulan .....	125
B. Saran .....	126
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	127
<b>LAMPIRAN</b> .....	130
A. Kartu Assistensi Tugas Akhir .....	131
B. Concept Grafis .....	134
C. Manual Sketch .....	164
D. Aksonometri.....	165
E. 3D VIEW .....	166
F. Poster .....	172
G. Katalog.....	174
H. Rencana Anggaran Biaya.....	176
I. Gambar Kerja.....	177

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Daftar Fungsi Dan Pengguna Ruang.....	23
Tabel 2.2. Sirkulasi Pengunjung Pada Ruang Pamer.....	64
Tabel 2.3. Daftar Kebutuhan Furniture dan Fasilitas.....	90
Tabel 4.1 Aplikasi karakteristik artplay pada desain perancangan.....	102



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Logo Galeri Nasional Indonesia .....	7
Gambar 2.2	Struktur Organisasi Galeri Nasional Indonesia.....	16
Gambar 2.3	Peta Lokasi Galeri Nasional Indonesia .....	17
Gambar 2.4	Site Plan Galeri Nasional Indonesia.....	17
Gambar 2.5	Peta Orientasi Galeri Nasional Indonesia .....	18
Gambar 2.6	Denah Lantai Dasar Galeri Nasional Indonesia .....	19
Gambar 2.7	Denah Lantai I Galeri Nasional Indonesia .....	19
Gambar 2.8	Denah Lantai 4 tower Galeri Nasional Indonesia .....	19
Gambar 2.9	Tampak Potongan Pembagian Fungsi Gedung GNI.....	20
Gambar 2.10	Tampak Potongan Samping Gedung GNI.....	20
Gambar 2.11	Tampak Potongan Depan Gedung GNI .....	20
Gambar 2.12	Fasad Desain Pengembangan GNI dan Plaza Utama.....	21
Gambar 2.13	Fasad bangunan eksisting dan tower GNI.....	21
Gambar 2.14	Interior Heritage Building GNI.....	22
Gambar 2.15	Interior Bridge Building .....	22
Gambar 2.16	Organisasi ruang dan Hubungan antar Ruang .....	23
Gambar 2.17	Pola Pikir Perancangan .....	24
Gambar 2.18	Art Gallery and Coffee shop Charleston Art Brokers in South Carolina .....	43
Gambar 2.19	Kegiatan melukis dengan cat minyak pada sanggar seni .....	44
Gambar 2.20	Kegiatan melukis dengan cat air pada sanggar seni .....	45
Gambar 2.21	Pelukis Sanggar Rowo melukis di luar ruangan .....	47
Gambar 2.22	Pelukis Sanggar Rowo untuk anak-anak .....	47
Gambar 2.23	Keceriaan anak-anak mengikuti program belajar seni Wow Art Learning.....	50
Gambar 2.24	Salah satu anak sedang belajar seni lukis melalui media cat air di atas canvas pada program Wow Art Learning paket Artplay .....	52

Gambar 2.25 Karya salah seorang anak program Wow Art Learning paket Artplay yang fokus pada pengolahan warna pada media canvas .....	53
Gambar 2.26 Lukisan binatang bison pada dinding gua Altamira di Spanyol Utara .....	56
Gambar 2.27 Alat komunikasi tongtong (kentongan) .....	56
Gambar 2.28 Daun lontar kering dipakai surat menyurat kerajaan di Indonesia	57
Gambar 2.29 Abdullah Muhammad Ibn Musa al-Khwarizmi (770-840) seorang ilmuwan matematika muslim penemu Teori Aljabar, Trigonometri dan Algoritma cikal bakal pemograman Perangkat Lunak .....	58
Gambar 2.30 Anak 3 tahun sedang bermain gadget .....	59
Gambar 2.31 Anak remaja SMA sedang bermain gadget .....	59
Gambar 2.32 Orang dewasa sedang bermain gadget .....	59
Gambar 2.33 Salah satu contoh menu aplikasi Photo Editor pada gadget .....	61
Gambar 2.34 Skema Arus dan Sirkulasi pengunjung di dalam museum.....	63
Gambar 2.35 Skema Arus dan Sirkulasi dalam museum, A,B,C,D dan E adalah daerah dimana dan tempat dimana koleksi diadakan. ....	63
Gambar 2.36 Organisasi Ruang Terpusat .....	66
Gambar 2.37 Organisasi Ruang Linier.....	67
Gambar 2.38 Organisasi Ruang Radial.....	67
Gambar 2.39 Organisasi Ruang Cluster.....	68
Gambar 2.40 Organisasi Ruang Grid.....	68
Gambar 2.41 Penggunaan Pencahayaan alami pada museum .....	75
Gambar 2.42 Jenis pencahayaan buatan .....	77
Gambar 2.43 Sistem Fire alarm konvensional .....	84
Gambar 2.44 MCP, Fire Bell, Indicator Lamp.....	85
Gambar 2.45 Sistem Fire alarm addressable.....	86
Gambar 2.46 Sistem Kamera Pengawas .....	87
Gambar 2.47 Standarisasi Display .....	92
Gambar 2.48 Standarisasi Display .....	92
Gambar 2.49 Standarisasi Tempat Duduk Sofa .....	92
Gambar 2.50 Standarisasi Meja Makan Persegi .....	92

Gambar 2.51	Standarisasi Lounge .....	93
Gambar 2.52	Standarisasi Jarak Bersih Kursi Area Makan.....	93
Gambar 2.53	Standarisasi Resepsionis .....	94
Gambar 2.54	Standarisasi Bars .....	94
Gambar 2.55	Standarisasi Sirkulasi Horisontal .....	95
Gambar 2.56	Standarisasi Private Office .....	96
Gambar 2.57	Standarisasi Ruang Arsip .....	96
Gambar 2.58	Standarisasi Counter Merchandise .....	97
Gambar 2.59	Standarisasi Rak Merchandise .....	97
Gambar 4.1	Pola Pikir Konsep Perancangan .....	100
Gambar 4.2	Pola Pikir Tema Perancangan .....	101
Gambar 4.3	Aktivitas pengunjung galeri dari arah pintu parkir Timur yang langsung terhubung dengan Gedung Pamer Selatan dan Utara ..	107
Gambar 4.4	Aktivitas pengunjung galeri dari arah pintu Lobby Gedung Heritage (arah Barat dari jalan Medan Merdeka atau arah pintu parkir Barat) .....	108
Gambar 4.5	Aktivitas pengelola galeri .....	109
Gambar 4.6	Hubungan antar ruang .....	109
Gambar 4.7	Skema warna netral hitam dan putih .....	110
Gambar 4.8	Skema warna .....	111
Gambar 4.9	Produk OLED Wallpaper monitor (Roll up monitor) dari LG ....	112
Gambar 4.10	Tampilan Layar OLED setipis kertas dengan konstruksi keseluruhan lapisan tidak ebih dari 500 nm.....	113
Gambar 4.11	OLED Wallpaper monitor yang memiliki dua sisi .....	113
Gambar 4.12	Sketsa ide penerapan OLED Wallpaper monitor pada display board area Playground zone, Heritage Building .....	114
Gambar 4.13	Transparant Monitor Panasonic dalam keadaan off .....	115
Gambar 4.14	Transparant Monitor Panasonic merespon sensor sentuh .....	115
Gambar 4.15	Transparant Monitor Panasonic dalam keadaan on.....	115
Gambar 4.16	Sketsa ide penerapan Transparant monitor pada History display area, Heritage Building .....	116





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Galeri Nasional Indonesia (*Galnas*) berlokasi strategis di pusat ibukota Republik Indonesia yang berdekatan dengan pusat pengembangan kebudayaan nasional lainnya yang berada di kawasan Medan Merdeka, seperti Monumen Nasional (Monas), Perpustakaan Nasional, Istana Negara, Masjid Istiqlal, Gereja Emmanuel, dan Stasiun Kereta Api Gambir.

Galeri Nasional Indonesia berdiri setelah melalui proses yang cukup panjang. Gagasan awalnya berupa rencana pendirian Wisma Seni Nasional (WSN) yang terdiri dari ruang seni rupa dan gedung pertunjukkan teater berskala nasional.

Gagasan terakhir berfokus pada pemugaran gedung aula menjadi Gedung Pameran Seni Rupa (GPSR) kemudian diresmikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Prof. Dr. Fuad Hassan pada tanggal 23 Februari 1987. Diresmikan operasionalnya pada tanggal 8 Mei 1999.

Galeri Nasional Indonesia (GNI) merupakan salah satu lembaga kebudayaan berupa museum khusus dan pusat kegiatan seni rupa, sebagai salah satu Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang bertugas melaksanakan pengkajian, pengumpulan, registrasi, perawatan, pengamanan, penyajian dan pameran karya seni rupa Indonesia dan mancanegara, kemitraan, layanan edukasi,

pendokumentasian, publikasi, dan pelaksanaan urusan ketatausahaan Galeri Nasional Indonesia.

Dalam perjalanan 17 tahun ini Galeri Nasional Indonesia mendapatkan momentum yang baik di beberapa tahun terakhir untuk merencanakan pengoptimalan dari sisi fungsi-fungsi ruangnya dengan fasilitas yang tersedia. Galeri Nasional Indonesia di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bekerjasama dengan badan Penghargaan Sayembara Arsitektur, Ikatan Arsitek Indonesia (IAI) Jakarta pada Desember tahun 2012 sampai dengan September 2013 silam menyelenggarakan Sayembara Proyek Desain Arsitektur Pengembangan Bangunan Galeri Nasional Indonesia, bermaksud untuk mendapatkan konsep Desain Arsitektur pengembangan bangunan Galeri Nasional Indonesia dan Gagasan Masterplan Kawasan Pengembangan Kebudayaan Nasional.

Kerjasama ini menghasilkan brief pengembangan bangunan Galeri Nasional Indonesia yakni, pengoptimalan fungsi ruang dan menjadikan Galeri Nasional Indonesia sebagai gerbang utama dalam melihat perkembangan seni, desain dan budaya.

Cakupan perancangan tugas akhir karya desain ini seluas 1302 m<sup>2</sup> yang terdiri dari *Heritage Building* dan *Bridge Building*. Untuk pencapaian visi misi Galeri Nasional Indonesia yang sejalan dengan kondisi terkini, maka perancangan galeri nasional ini akan mengusung konsep “*Sanggar Seni*” ke dalam perancangan desain yang akan mampu mengedukasi *user*

mengenai hal-hal yang ada di dalam ruang galeri sesuai dengan cakupan desainnya.

Konsep ini akan dikerucutkan ke dalam tema “*Artplay*” yang berangkat dari permasalahan di dalam kehidupan masyarakat sehari-hari yang tidak lepas dari kebutuhan akan teknologi komunikasi dan informasi. Tema artplay akan mampu mewadahi potensi-potensi setiap individu dalam hal seni dan budaya lewat pengedukasian seni yang ada di dalam ruang galeri dengan menggabungkan antara teknologi, seni dan desain. Sehingga masyarakat yang berkunjung ke galeri tidak hanya berwisata namun juga mendapatkan pengalaman *visual estetika* yang kreatif dan eksploratif.

