

**PERANCANGAN INTERIOR  
RUANG ART COLLECTIVE COMPOUND  
GUDANG SARINAH EKOSISTEM**



**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2018**

# PERANCANGAN INTERIOR RUANG ART COLLECTIVE COMPOUND GUDANG SARINAH EKOSISTEM

Amalia Yudhaningrum  
amaliayudhaningrum@gmail.com

## ABSTRACT

*One of the most popular scene that recently become popular among art and design enthusiast is Gudang Sarinah Ekosistem. Located on East Pancoran Street, South Jakarta, originally this place is a warehouse owned by Mal Sarinah. RURU Corps managed this warehouse in 2016 as a multi-dicipline space for communities and creative people's to meet and/or brainstorming over thoughts, creativity, and innovation. There were six collectives; ruangrupa, SERRUM, Forum Lenteng, OK Video, Jakarta 32°C, and Grafis Huru Hara joined to Gudang Sarinah Ekosistem. This six collectives placed on area called Art Collective Compound Space. Art Collective Compound Space is used for office, hang up and discussion place, and host various show. Moreover, the interior design of Art Collective Compound Space has a concept called "Ode Buat Kawula Muda" that represent modern loft style. This concept is about to create collaboration spaces according current youth culture and to facilitate various activity regardless of the initial function of the building as a warehouse. Designer use analytic and synthetic method by collecting and processing data become an alternative design that could contribute optimal interior design solution.*

**Keyword :** *Gudang Sarinah, Collective, Collaborative, Modern Loft.*

## ABSTRAK

Salah satu tempat di Jakarta yang kini sedang ramai di bicarakan oleh para penggiat seni adalah Gudang Sarinah Ekosistem. Gudang yang terletak di Jalan Pancoran Timur, Jakarta Selatan ini merupakan bangunan gudang milik Mal Sarinah. Tahun 2016 gudang ini kemudian dikelola oleh RURU Corps sebagai ruang lintas disiplin yang bertujuan untuk menyediakan sarana bagi komunitas dan bakat-bakat kreatif untuk saling bertemu dan bertukar ide guna melahirkan pikiran kritis, kreativitas, dan inovasi. Terdapat enam kolektif yakni ruangrupa,

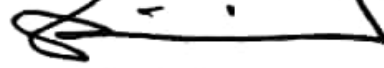
SERRUM, Forum Leneteng, OK Video, Jakarta 32°C, dan Grafis Huru Hara kemudian bergabung ke dalam gudang dan menempati area yang disebut Ruang *Art Collective Compound*. Area ini berfungsi sebagai kantor, ruang berkumpul dan berdiskusi, serta menyelenggarakan beragam acara yang diadakan oleh kolektif. Oleh karena itu, perancangan interior Ruang *Art Collective Compound* mengangkat konsep “Ode Buat Kawula Muda” yang dikemas dengan gaya *modern loft*. Konsep ini bertujuan untuk menciptakan ruang-ruang kolaboratif sesuai pola berkumpul anak muda masa kini serta dapat memfasilitasi berbagai kegiatan terlepas dari fungsi bangunan awal sebagai gudang. Perancang menggunakan metode analisis dan sintesis dengan mengumpulkan data dan mengolah menjadi alternatif desain sehingga dapat memberi solusi desain yang optimal.

**Kata kunci:** *Gudang Sarinah, Kolektif, Kolaboratif, Modern loft.*



**PERANCANGAN INTERIOR RUANG ART COLLECTIVE COMPOUND GUDANG SARINAH EKOSISTEM.** Diajukan oleh Amalia Yudhaningrum, NIM 131 1926 023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 28 Desember 2017.


Pembimbing 1 / Anggota



Dr. Suastiwi, M. Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

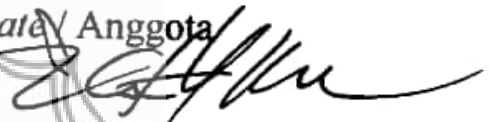
Pembimbing 2 / Anggota



Hangga Hardhika, S.Sn., M.D.s

NIP. 19720314 199403 1 002

Cognate / Anggota



Artbanu Wisnu Aji, S.Sn. M.Sn.

NIP. 19740713 200212 1 001

Ketua Program Studi Desain Interior

Yulita Kodrat P., M.T.

NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 005



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat guna mengakhiri studi pada jenjang pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, dorongan, dan bimbingan berbagai pihak, baik moril maupun materiil tidak dapat menyelesaikan tugas akhir ini, sehingga dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala hidayah dan karuniaNya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus Dosen Wali saya.
6. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des dan Bapak Hangga Hardika, S.Sn., M.Des. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini.
8. RURU Corps yang telah mengizinkan menggunakan Gudang Sarinah Ekosistem sebagai objek tugas akhir saya.
9. Kakak-kakak dari berbagai kolektif dalam Gudang Sarinah Ekosistem yang membantu saya mencari informasi guna kelengkapan data.

10. Kedua orang tua saya Bapak Siswarsono dan Ibu Sri Andarprapti yang selalu mendukung baik moril maupun materiil.
11. Ketiga kakak saya Dian Palupi Eridasari, Endra Pitra Rintovani, dan Ega Pramudita Fansuri.
12. Tifyan Wisnu Widiananda yang senantiasa menemani dan membantu saya dalam proses pengumpulan data hingga pembuatan tugas akhir selesai.
13. Saiful Anwar, Noor Fatih Ario dan Brillian yang saya repotkan di saat waktu-waktu genting serta Sari Cahyaningtyas, Ayutri Pras, Aprilia, Dona, Rendy, dan Daus.
14. Teman-teman seperjuangan saya yang selalu membantu dalam hal bertukar pikiran dan memberi informasi mengenai tugas akhir.
15. Teman-teman Gradasi dan teman-teman di Prodi Desain Interior.
16. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

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, 2 Januari 2018

Penulis

Amalia Yudhaningrum

## DAFTAR ISI

|  |    |
|--|----|
| Halaman Judul.....                                 | i  |
| Abstrak.....                                       | ii |
| Halaman Pengesahan .....                           | vi |
| Kata Pengantar .....                               | v  |
| Daftar Isi.....                                    | vi |
| Daftar Gambar.....                                 | x  |
| Daftar Tabel .....                                 | xv |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                           |    |
| A. Latar Belakang .....                            | 1  |
| B. Metode Desain .....                             | 2  |
| 1. Proses Desain .....                             | 2  |
| 2. Metode Desain .....                             | 2  |
| <b>BAB II PRA DESAIN</b>                           |    |
| A. Tinjauan Pustaka .....                          | 5  |
| 1. Tinjauan Umum .....                             | 5  |
| a. Pengertian Kantor.....                          | 5  |
| b. Fungsi Kantor.....                              | 5  |
| c. Macam Tata Ruang Kantor .....                   | 6  |
| d. Prinsip Tata Ruang Kantor.....                  | 7  |
| e. Jenis-jenis Kantor Modern .....                 | 8  |
| 2. Tinjauan Khusus .....                           | 9  |
| a. Sejarah dan Perkembangan Co-working Space ..... | 9  |
| b. Konsep Co-working Space.....                    | 9  |
| c. Macam-macam Co-working Space .....              | 10 |
| d. Co-working Space di Indonesia .....             | 11 |
| e. Loft Design .....                               | 12 |
| B. Program Desain.....                             | 13 |
| 1. Tujuan Desain .....                             | 13 |
| 2. Sasaran Desain .....                            | 13 |
| 3. Data .....                                      | 14 |
| 1. Deskripsi Umum Proyek.....                      | 14 |
| a. Profil.....                                     | 14 |

|   |    |
|---|----|
| b. Lokasi.....                            | 15 |
| c. Denah .....                            | 16 |
| d. Tampak Depan Bangunan .....            | 16 |
| e. Logo .....                             | 16 |
| 2. Data Non Fisik .....                   | 18 |
| a. Lingkup Perencanaan .....              | 18 |
| b. Data Kepemilikan.....                  | 18 |
| c. Keinginan Pengguna Ruang.....          | 19 |
| d. Aktifitas Pengguna Ruang.....          | 19 |
| e. Karakteristik Pengguna Ruang.....      | 20 |
| 3. Data Fisik .....                       | 20 |
| a. Fasad Bangunan .....                   | 21 |
| b. Denah .....                            | 21 |
| c. Potongan.....                          | 22 |
| d. Elemen Pembentuk Ruang.....            | 22 |
| e. Kondisi Lapangan.....                  | 25 |
| 4. Data Literatur .....                   | 43 |
| a. Elemen Pembentuk Ruang .....           | 43 |
| 5. Daftar Kebutuhan.....                  | 52 |
| <br><b>BAB III PERMASALAHAN DESAIN</b>    |    |
| A. Pernyataan Masalah .....               | 59 |
| B. Ide Solusi Desain .....                | 59 |
| <br><b>BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN</b>     |    |
| A. Alternatif desain                      |    |
| 1. Alternatif Estetika Ruang.....         | 62 |
| a. Penerapan tema dan gaya .....          | 62 |
| b. Alternatif Suasana Ruang.....          | 65 |
| c. Komposisi Warna.....                   | 66 |
| d. Alternatif Elemen Dekoratif.....       | 67 |
| e. Alternatif Komposisi Material .....    | 68 |
| 2. Alternatif Penataan Ruang .....        | 68 |
| a. Diagram Matriks .....                  | 68 |
| b. Diagram Bubble .....                   | 69 |
| c. Zoning dan Sirkulasi .....             | 76 |
| d. Alternatif Layout.....                 | 77 |
| 3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang..... | 79 |
| a. Rencana Lantai.....                    | 79 |
| b. Rencana Plafon.....                    | 80 |



|  |    |
|--|----|
| c. Rencana Dinding.....                  | 81 |
| 4. Alternatif Pengisi Ruang.....         | 81 |
| 5. Rencana Tata Kondisi Ruang HVAC ..... | 84 |
| <b>B. Hasil Desain</b>                   |    |
| 1. Rendering Perspektif.....             | 85 |
| a. Lobby .....                           | 85 |
| b. Resepsionis.....                      | 86 |
| c. RURU Corps .....                      | 88 |
| d. Ruang Direktur RURU Corps .....       | 90 |
| e. Diskusi Terbuka Tumpah Ruah .....     | 91 |
| f. Diskusi Tertutup.....                 | 92 |
| g. Dapur Umum.....                       | 93 |
| h. Ruangrupa .....                       | 95 |
| i. OK Video .....                        | 96 |
| j. Jakarta 32°C .....                    | 97 |
| k. Area Santai .....                     | 98 |
| 2. Layout .....                          | 99 |
| 3. Furnitur .....                        |    |

101

## BAB V PENUTUP

|                    |     |
|--------------------|-----|
| A. Kesimpulan..... | 105 |
| B. Saran.....      | 106 |

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

|                                 |  |
|---------------------------------|--|
| A. Hasil Survey .....           |  |
| 1. Surat Izin Survey.....       |  |
| 2. Dokumentasi Survey .....     |  |
| 3. Gambar Kerja Eksisting ..... |  |
| B. Proses Desain .....          |  |
| 1. Mind Mapping.....            |  |
| 2. Sketsa Ide .....             |  |
| C. Presentasi Desain .....      |  |
| 1. Rendering Perspektif.....    |  |
| 2. Poster dan Leaflet.....      |  |
| 3. Skema Bahan.....             |  |

4. Animasi .....  
D. Gambar Kerja .....  
E. Perhitungan Titik Lampu .....  
F. Rencana Anggaran Biaya.....



## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gb.1. Bagan Pola Pikir Perancangan .....                                     | 3  |
| Gb.2. Ruangreka Co-working Space Bandung .....                               | 11 |
| Gb.3. Hubud Co-working Space Bali .....                                      | 12 |
| Gb.4. GoWork Co-working Space Jakarta.....                                   | 12 |
| Gb.5. Peta Lokasi Gudang Sarinah .....                                       | 16 |
| Gb.6. Fasad Bangunan .....   | 16 |
| Gb.7. Logo RURU Corps.....   | 17 |
| Gb.8. Logo ruangrupa .....   | 17 |
| Gb.9. Logo Serum.....  | 17 |
| Gb.10. Logo Forum Lenteng.....   | 17 |
| Gb.11. Logo Jakarta 32°C.....  | 17 |
| Gb.12. Logo Grafis Huru Hara .....   | 18 |
| Gb. 13. Logo OK Video.....   | 18 |
| Gb.14. Logo RURU Shop.....   | 18 |
| Gb.15. Fasad Bangunan Gudang Sarinah Ekosistem.....                          | 21 |
| Gb.16. Denah Bangunan Gudang Sarinah Ekosistem.....                          | 21 |
| Gb.17. Potongan Bangunan Gudang Sarinah Ekosistem.....                       | 22 |
| Gb.18. Potongan Bangunan Gudang Sarinah Ekosistem.....                       | 22 |
| Gb.19. Kondisi lantai material semen aci di area kerja.....                  | 23 |
| Gb.20. Kondisi perbedaan warna keramik hitam dan putih pada area lobby ..... | 23 |
| Gb.21. Plafon Gudang Sarinah Ekosistem.....                                  | 24 |
| Gb.22. Dinding permanen batu bata Gudang Sarinah Ekosistem.....              | 24 |
| Gb.23. Dinding triplek tidak permanen Gudang Sarinah Ekosistem.....          | 25 |
| Gb.24. Dinding tidak permanen dari box kontainer Gudang Sarinah Ekosistem .  | 25 |

|  |    |
|--|----|
| Gb.25. Pintu masuk Ruang Art Collective Compound .....   | 26 |
| Gb.26. Meja Resepsionis .....  | 26 |
| Gb.27. Area resepsionis Ruang Art Collective Compound .....  | 27 |
| Gb.28. Area Lobby Ruang Art Collective Compound.....   | 28 |
| Gb.29 Waiting Area Ruang Art Collective Compound .....   | 28 |
| Gb.30. Storage di Area Lobby Ruang Art Collective Compound .....                                   | 29 |
| Gb.31 Tampak depan RURU Shop .....   | 30 |
| Gb.32. Tampak luar Perpustakaan mini.....  | 30 |
| Gb.33. Area dalam Perpustakaan Mini .....  | 31 |
| Gb.34. Forum Sinema.....   | 31 |
| Gb.35. Suasana diskusi film di dalam Ruang Forum Sinema.....                                       | 32 |
| Gb.36. Area Mini Gallery saat tidak digunakan .....  | 32 |
| Gb.37. Area Mini Gallery sesaat setelah acara diskusi “Bicara Tugas Akhir” oleh Jakarta 32°C ..... | 33 |
| Gb.38. Tampak luar area kerja Grafis Huru Hara.....  | 33 |
| Gb.39. Area kerja dalam Grafis Huru Hara .....   | 34 |
| Gb.40. Fasilitas alat kerja yang dimiliki Grafis Huru Hara .....                                   | 34 |
| Gb.41. Fasilitas ruang kerja Grafis Huru Hara .....  | 34 |
| Gb.42. Area Dapur Umum .....   | 35 |
| Gb.43. Pintu masuk ruang kerja Art Collective Compound .....                                       | 36 |
| Gb.44. Ruang meeting tertutup .....  | 37 |
| Gb.45. Suasana ruang diskusi bersama .....   | 37 |
| Gb.46. Suasana ruang kerja Jakarta 32°C saat sedang berdiskusi .....                               | 38 |
| Gb.47. Penyekat antara area diskusi bersama dengan ruang kerja Jakarta 32°C..                      | 38 |
| Gb.48. Ruang Kerja SERRUM yang berada di balik area kerja Jakarta 32°C .....                       | 39 |

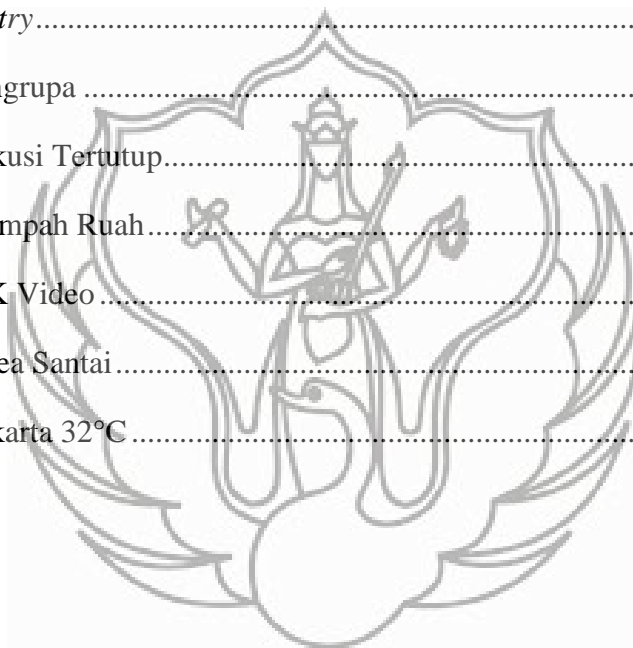
|  |    |
|--|----|
| Gb.49. Pintu masuk ruang kerja ruangrupa.....              | 40 |
| Gb.50. Dalam ruang kerja ruangrupa.....                    | 40 |
| Gb.51. Area kerja OK Video.....                            | 41 |
| Gb.52. Suasana area kerja OK Video.....                    | 41 |
| Gb.53. Pintu masuk ruang kerja RURU Corps .....            | 42 |
| Gb.54. Suasana ruang kerja di dalam RURU Corps .....       | 42 |
| Gb.55. Suasana sudut ruang untuk diskusi RURU Corps.....   | 43 |
| Gb.56. Ruang direktur RURU Corps .....                     | 43 |
| Gb.57. Lounge Space .....                                  | 51 |
| Gb.58. Workstation.....                                    | 51 |
| Gb.59. Bar .....   | 51 |
| Gb.60. Contoh suasana kerja yang membangun interaksi ..... | 60 |
| Gb.61. Alternatif I tema dan gaya.....                     | 63 |
| Gb.62. Alternatif II tema dan gaya.....                    | 64 |
| Gb.63. Alternatif suasana ruang.....                       | 65 |
| Gb.64. Pattern Warna.....                                  | 66 |
| Gb.65. Alternatif I dekoratif ruang .....                  | 67 |
| Gb.66. Alternatif II dekoratif ruang .....                 | 67 |
| Gb.67. Alternatif I material.....                          | 68 |
| Gb.68. Alternatif II material.....                         | 68 |
| Gb.69. Diagram matriks .....                               | 69 |
| Gb.70. Alternatif I Hall A1 .....                          | 70 |
| Gb.71. Alternatif II Hall A1 .....                         | 71 |
| Gb.72. Alternatif I Hall A2 Ruang ACC lt.1 .....           | 72 |
| Gb.73. Alternatif II Hall A2 Ruang ACC lt.2.....           | 73 |

|  |    |
|--|----|
| Gb.74. Alternatif I ruang ACC lt.2 .....                             | 74 |
| Gb.75. Alternatif II Ruang ACC lt.2.....                             | 75 |
| Gb.76. Alternatif I Ruang ACC Zoning dan Sirkulasi.....              | 76 |
| Gb.77. Alternatif II Ruang ACC Zoning dan Sirkulasi .....            | 77 |
| Gb.78. Alternatif I Layout.....                                      | 78 |
| Gb.79. Alternatif II Layout .....                                    | 78 |
| Gb.80. Alternatif I Rencana Lantai .....                             | 79 |
| Gb.81. Alternatif II Rencana Lantai.....                             | 80 |
| Gb.82. Alternatif Plafon.....  | 80 |
| Gb.83. Rencana Dinding.....  | 81 |
| Gb.84. Alternatif Kursi Kerja.....                                   | 82 |
| Gb.85. Alternatif Display Karya di Lobby.....                        | 82 |
| Gb.86. Alternatif Meja Resepsionis.....                              | 83 |
| Gb.87. Alternatif Storage File OK Video.....                         | 83 |
| Gb. 88. Alternatif Kursi Lobby.....                                  | 84 |
| Gb.89. Rencana Lampu.....  | 84 |
| Gb.90. Lobby Gudang Sarinah Ekosistem.....                           | 85 |
| Gb.91. Waiting Area Gudang Sarinah Ekosistem.....                    | 86 |
| Gb.92. Mini Gallery Gudang Sarinah Ekosistem .....                   | 86 |
| Gb.93. Resepsionis Gudang Sarinah Ekosistem sebelum perancangan..... | 87 |
| Gb.94. Resepsionis Gudang Sarinah Ekosistem .....                    | 87 |
| Gb.95. Papan Jadwal Gudang Sarinah Ekosistem .....                   | 88 |
| Gb.96. Ruang Kerja RURU Corps sebelum perancangan .....              | 89 |
| Gb.97. Ruang Kerja RURU Corps setelah perancangan.....               | 89 |
| Gb.98. Ruang Diskusi RURU Corps setelah perancangan .....            | 90 |

|  |     |
|--|-----|
| Gb.99. Ruang Direktur RURU Corps sebelum perancangan.....  | 90  |
| Gb.100. Ruang Direktur RURU Corps setelah perancangan..... | 91  |
| Gb. 101. Area Diskusi Tumpah Ruah sebelum perancangan..... | 92  |
| Gb.102. Area Diskusi Tumpah Ruah .....                     | 92  |
| Gb.103. Area Diskusi Tertutup sebelum perancangan.....     | 93  |
| Gb.104. Area Diskusi Tertutup .....                        | 93  |
| Gb.105. Dapur Umum sebelum perancangan .....               | 94  |
| Gb.106. Dapur Umum.....                                    | 94  |
| Gb.107. Ruang Kerja ruangrupa sebelum perancangan.....     | 95  |
| Gb.108. Ruang Kerja ruangrupa .....                        | 96  |
| Gb.109. Meja Kerja OK Video sebelum perancangan.....       | 96  |
| Gb.110. Ruang Kerja OK Video.....                          | 97  |
| Gb.111. Area Kerja Jakarta 32°C sebelum perancangan .....  | 97  |
| Gb.112. Area Kerja Jakarta 32°C.....                       | 98  |
| Gb.113. Area Santai .....                                  | 99  |
| Gb.114. Layout Lt.1 .....                                  | 100 |
| Gb.115. Layout Lt.2 .....                                  | 101 |
| Gb.116. Meja Resepsionis .....                             | 102 |
| Gb.117. Tempat Display Karya Modular.....                  | 102 |
| Gb.118. Tempat Penyimpanan File Penyimpanan OK Video ..... | 103 |
| Gb.119. Meja Bar.....                                      | 103 |
| Gb.120. Meja Jakarta 32°C.....                             | 104 |
| Gb.121. Coffee Table Waiting Area .....                    | 104 |
| Gb.122. Elemen Estetis plafon area santai.....             | 104 |

## DAFTAR TABEL

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Tabel.1. Daftar Pengisi Ruang ..... | 52 |
| Tabel.2. Kebutuhan RURU Corps ..... | 53 |
| Tabel.3. Direktur RURU Corps .....  | 53 |
| Tabel.4. <i>Waiting Area</i> .....  | 54 |
| Tabel.5. Resepsionis.....           | 55 |
| Tabel.6. <i>Mini Gallery</i> .....  | 55 |
| Tabel.7. <i>Pantry</i> .....        | 55 |
| Tabel.8. ruangrupa .....            | 56 |
| Tabel.9. Diskusi Tertutup.....      | 56 |
| Tabel.10. Tumpah Ruah.....          | 57 |
| Tabel.11. OK Video.....             | 57 |
| Tabel.12. Area Santai.....          | 57 |
| Tabel.13. Jakarta 32°C .....        | 58 |





## Bab I

### Pendahuluan

#### A. Latar Belakang

Selama dua dekade terakhir, banyak bermunculan kelompok anak muda dari berbagai daerah yang memiliki ide-ide untuk mengisi waktu mereka dengan membuat acara-acara kreatif yang sesuai dengan jalur yang mereka sukai. Di Jakarta, mereka kemudian tergabung dalam berbagai kolektif yang sesuai dengan minat mereka dan fokus mengerjakan agenda terencana tiap tahunnya, mulai dari acara musik, pagelaran seni rupa, diskusi, dan *workshop*. Semakin besar dan banyaknya acara yang mereka agendakan membuat beberapa kolektif tersebut memerlukan sebuah ruang kerja untuk berdiskusi dan menyiapkan segala keperluan acara, termasuk keperluan tempat diselenggarakannya acara tersebut. Kendalanya di Jakarta sendiri lahan sangat terbatas sehingga muncul ide untuk memanfaatkan ruang yang sudah ada namun tidak dipakai lagi.

Pada tahun 2015 terdapat satu tempat yang ramai dibicarakan oleh kalangan penggiat seni, yakni Gudang Sarinah. Gudang milik Mal Sarinah dipilih menjadi tempat terselenggaranya perhelatan akbar seni rupa “*Jakarta Biennale 2015*” karena dianggap unik dan syarat akan sejarah. Melihat titik balik gudang yang bernyawa lagi, luas gudang yang memadai, dan mudah diakses oleh umum membuat beberapa kolektif memilih untuk memanfaatkan kompleks gudang sebagai tempat bekerja mereka sekaligus sebagai tempat diselenggarakannya acara-acara yang sudah diagendakan oleh masing-masing kolektif. Tahun 2016 terdapat enam kolektif yang memutuskan untuk menempati area gudang sebagai kantor, mereka menyebut area tersebut dengan nama *Ruang Art Collective Compound* dan Gudang Sarinah lebih dikenal dengan sebutan Gudang Sarinah Ekosistem. Selain mendapatkan suasana kerja baru, mereka dapat berinteraksi dengan kolektif lainnya sehingga jika memang perlu mereka dapat bertukar ide serta memberikan saran dalam mengerjakan suatu proyek acara atau bahkan berkolaborasi antar kolektif dengan lebih mudah.

Namun di sisi lain struktur bangunan yang awalnya diperuntukan untuk tempat penyimpanan barang .pada kenyataannya tidak dapat memenuhi kebutuhan ruang kerja dan tempat terselenggaranya berbagai macam acara. Perlu banyak perbaikan untuk membuat area gudang menjadi tempat yang nyaman sebagai tempat berkegiatan. Untuk itu diperlukan desain interior yang dapat menyelaraskan bentuk asli gudang dan kegiatan baru di dalamnya.

## **B. Metode Desain**

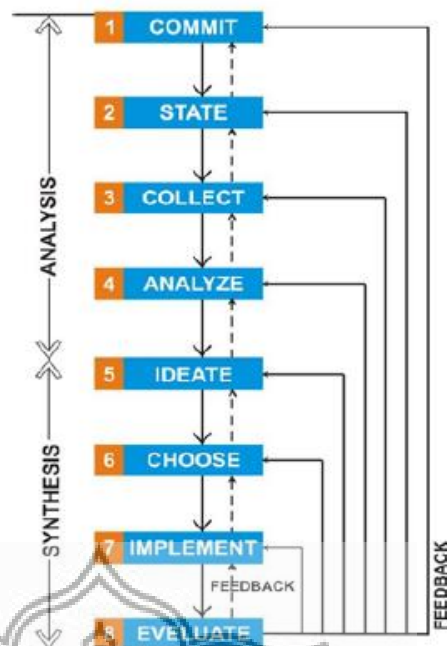
### **1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain**

Proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah analisis. Dalam proses ini masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah, lalu dianalisis. Dari tahap ini desainer datang dengan mengamati masalah yang ada dan mulai memberi ide tentang bagaimana langkah memecahkan masalah. Tahap kedua adalah sintesis. Tahap ini menarik seluruh bagian metode hingga membentuk solusi yang kemudian diterapkan. (Kilmer, 1992).

Desainer menggunakan dua proses desain tersebut yakni analisis yang merupakan langkah *programming* dan sintesis yang merupakan langkah *designing*. Tahap *programming* dimulai dengan mengumpulkan semua data fisik, data non-fisik, dan data literatur. Setelah semua data terkumpul, masuk ke tahap sintesis dimana terjadi proses *designing*. Dalam proses *designing* akan muncul beberapa alternatif solusi dari permasalahan yang dihasilkan saat *programming*. Kemudian dipilihlah solusi terbaik agar desain yang dipakai dapat optimal dan selaras yang ditinjau dari semua aspek.

### **2. Metode Desain**

Metode pengumpulan data & penelusuran masalah dapat dilihat pada bagan di bawah ini.



Gb.1. Bagan Pola Pikir Perancangan  
(Sumber: *Designing Interiors*, Rosemary Kilmer, 1992)

- a. *Commit* adalah menerima dan berkomitmen dengan masalah. Untuk menerima dan berkomitmen dengan masalah maka dapat dilakukan dengan melihat keadaan di lapangan mengamati sendiri dan mencari informasi dari pengguna.
- b. *State* mendefinisikan masalah. Masalah yang terlihat diterjemahkan menjadi kalimat.
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta-fakta yang berada di lapangan. Fakta-fakta dapat dikumpulkan melalui sumber dari pihak terkait lapangan.
- d. *Analyze* adalah menganalisis masalah dan data yang telah dikumpulkan. Menganalisis masalah dapat dilakukan dengan mengaitkan fakta-fakta di lapangan dengan masalah yang terlihat. Kesimpulan dari analisis mengacu pada *state* yang mencakup semua masalah di lapangan.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Ide didapat melalui referensi gambar dari internet yang kemudian disketsa ulang.

- f. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada. Dalam hal memilih perlu adanya tabel evaluasi. Tabel evaluasi ini menentukan alternatif terpilih sesuai kebutuhan.
- g. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung.
- h. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab permasalahan. Evaluate merupakan tahap evaluasi dimana akan dilihat kelebihan dan kekeurangan dari solusi masalah sehingga mendapatkan keputusan akhir desain.



