

NASKAH PUBLIKASI
KARYA DESAIN

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



Amalia Yudhaningrum
NIM 131 1926 023

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2017

NASKAH PUBLIKASI KARYA DESAIN

**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.*

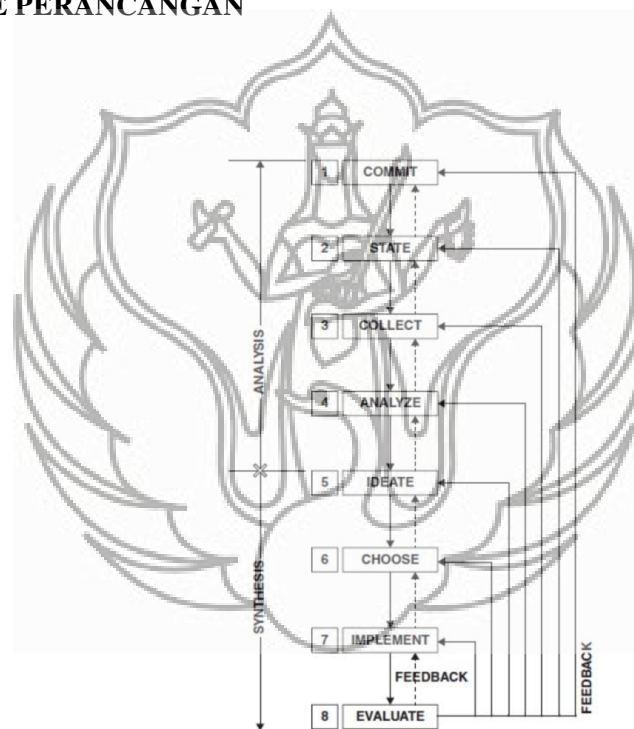
I. PENDAHULUAN

Gudang Sarinah merupakan gudang milik Mal Sarinah, mal pertama di Indonesia. Gudang Sarinah memiliki tiga *hall* dimana kini hanya satu yang digunakan sebagai tempat penyimpanan barang, sementara dua lainnya dibiarkan terbengkalai. Pada tahun 2015 Gudang 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.

II. METODE PERANCANGAN



Gambar 1. Proses Desain

Sumber : Buku *Designing Interior*, Rosemary Kilmer

- 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 menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan. Menganalisa masalah dapat dilakukan dengan mengaitkan fakta-fakta di lapangan dengan masalah yang terlihat. Kesimpulan dari analisa 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.

III. HASIL

1. Permasalahan Desain

Permasalahan desain yang dapat di simpulkan dari analisis data lapangan dan data literatur adalah:

- a. Bagaimana menciptakan interior Ruang *Art Collective Compound* dengan suasana kerja yang kolaboratif sesuai dengan karakter anak muda kreatif masa kini.
- b. Bagaimana merancang area yang bersifat kondisional sehingga dapat memfasilitasi segala bentuk kegiatan yang tidak terikat dengan fungsi ruang.

2. Solusi Desain

Agar tercapai desain yang menghadirkan suasana kerja kolaboratif sesuai dengan karakter anak muda usia produktif, perancang menghadirkan desain ruang dengan konsep “gedung sarinah, ode buat kawula muda”. Konsep ini bertujuan

untuk merangsang suasana hati pengguna yang mayoritas merupakan anak muda bidang kreatif. Konsep ini akan men-direct segala rancangan dalam interior Ruang *Art Collective Compound*.

Sesuai dengan penjelasan Joseph Rowntree (2007: 1) menjelaskan bahwa terdapat 5 prinsip dalam membangun interaksi dalam sebuah ruang publik, dalam hal ini mengkhususkan prinsip dalam membuat ruang yang mendorong untuk berinteraksi adalah sebagai berikut:

- a. Menghindari ruang yang bersifat teritorial
- b. Meminimalisasi aturan dalam suatu area
- c. Visibilitas
- d. Aktivitas yang sama
- e. Suasana yang familiar

Untuk menunjang suasana kawula muda masa kini, perancang akan membuat suasana sedikit pop art dengan menghadirkan warna-warna yang menyatu dalam gaya kontemporer. Gaya kontemporer dikenal dengan gaya masa kini. Dalam rancangan ini, perancang lebih mengacu pada *modern loft*. Bangunan gudang yang tinggi membuat gaya ini cocok untuk diterapkan di dalamnya. Sedangkan untuk membuat lebih pop art, beberapa sisi dinding akan dihiasi dengan mural.

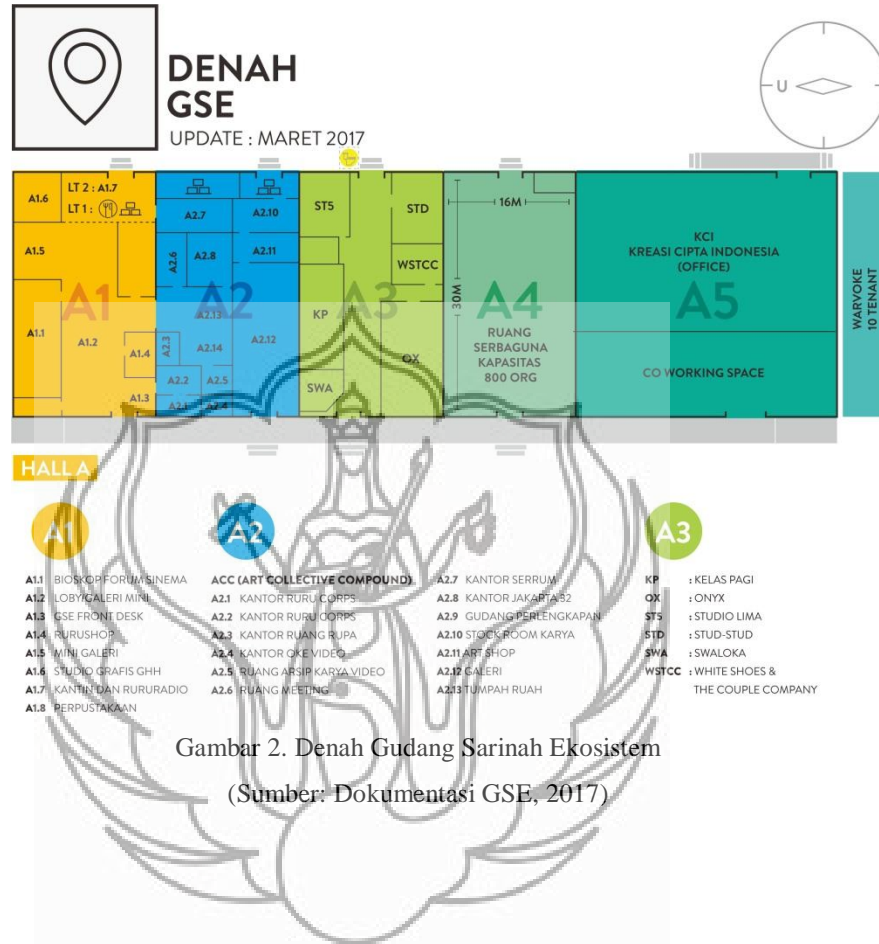
Sedangkan untuk mendapatkan area yang bersifat kondisional sesuai kegiatan berkelompok/kolektif anak muda dalam Gudang Sarinah, perancang akan menerapkan *moveable design* atau *layout* yang dinamis dan *mobile*, dengan mendesain furnitur yang dapat dipindahkan dengan mudah oleh pengguna. Hal ini bertujuan untuk mempermudah menjalankan kegiatan atau agenda yang sudah diatur oleh kolektif yang berhubungan dengan area yang dapat diakses oleh publik.

VI. PEMBAHASAN

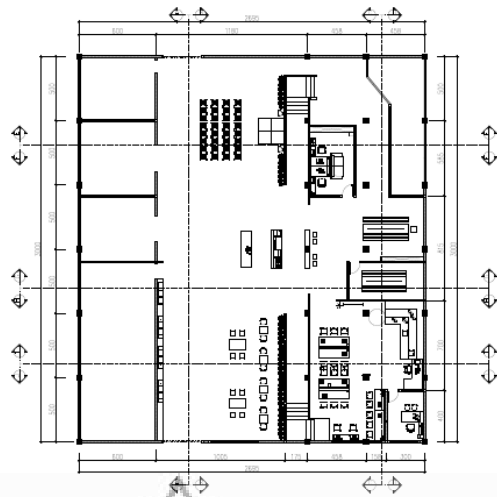
1. Konsep Desain

Dalam merancang area Ruang *Art Collective Compound*, langkah yang dilakukan perancang adalah memahami keinginan orang-orang yang

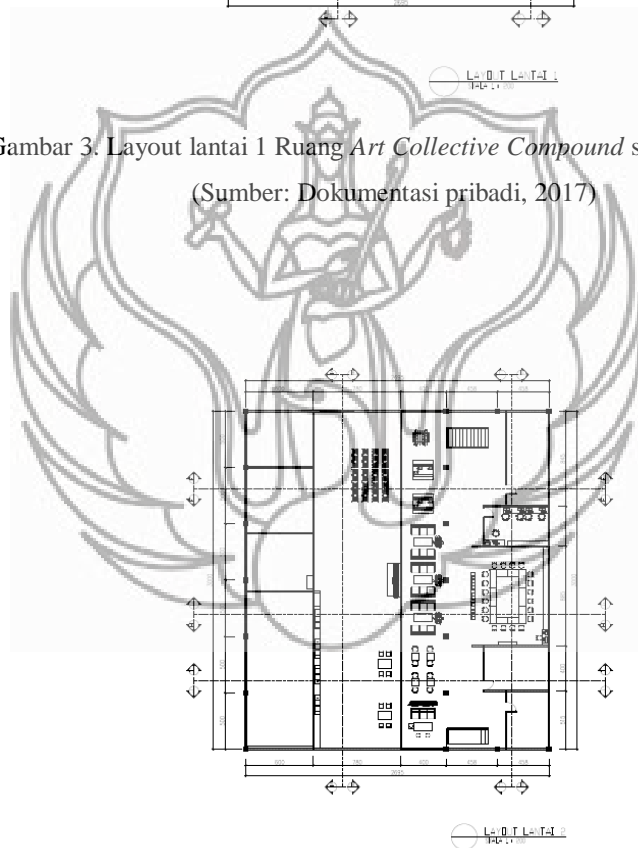
setiap hari berada di dalam gudang dengan mengamati kegiatan, kebiasaan, dan wawancara dengan mereka. Kegiatan dalam kolektif lebih banyak dihabiskan untuk diskusi dan mengobrol. Perancang mengangkat konsep “Ode buat Kawula Muda” dengan maksud merancang ruang kreatif sesuai dengan pola berkumpul dan berorganisasi anak muda masa kini.



Gambar 2. Denah Gudang Sarinah Ekosistem
(Sumber: Dokumentasi GSE, 2017)



Gambar 3. Layout lantai 1 Ruang Art Collective Compound setelah redesain
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017)



Gambar 4. Layout lantai 2 Ruang Art Collective Compound setelah redesain
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017)

Pertama, perancang akan membuat suasana dengan sedikit sentuhan pop art dengan menjadikan dinding sebagai media yang bersifat dekoratif. Papan tulis hitam yang lebar dan mural akan menghiasi beberapa bagian dari sisi-sisi dinding area bekerja dan berdiskusi.



Gambar 5. Penampakan sebelum redesain (kiri) dan setelah redesain (kanan).

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017)

Kedua, perancang akan menambahkan area baru yang dapat memfasilitasi orang-orang antar kolektif untuk saling bertemu dan bertukar ide. Rancangan ini akan disesuaikan dengan beberapa kebiasaan orang-orang dalam kolektif yakni: tanpa batasan ruang, menyediakan beberapa alternatif tempat duduk sesuai kebutuhan mengobrol dan berdiskusi, serta memberikan alternatif area untuk beristirahat dan menikmati makanan atau minuman.



Gambar 6. Tambah area baru sebagai ruang interaksi antar kolektif

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017)

2. *Moveable Design*

Ruang *Art Collective Compound* merupakan area bekerja, berdiskusi, dan menyelenggarakan berbagai acara. Pada area *lobby* dan *mini gallery*, acara sering kali melibatkan orang dari luar kolektif. Area ini menjadi area publik yang dapat diakses oleh siapa saja. Karena kegiatan dalam area ini tidak tentu, maka area ini harus didesain dengan furnitur yang sederhana dan

mudah dipindahkan namun tetap dapat memfasilitasi kebutuhan dan kegiatan dalam ruang.

- a. Perancang menerapkan prinsip fungsi dan kesederhanaan bentuk.
- b. Perancang merancang beberapa pasang meja dan kursi yang dapat disembunyikan dalam dinding ketika sedang tidak digunakan.



Gambar 7. Suasana *lobby* sebelum redesain
(Sumber: Dokumentasi mahasiswa, 2017)

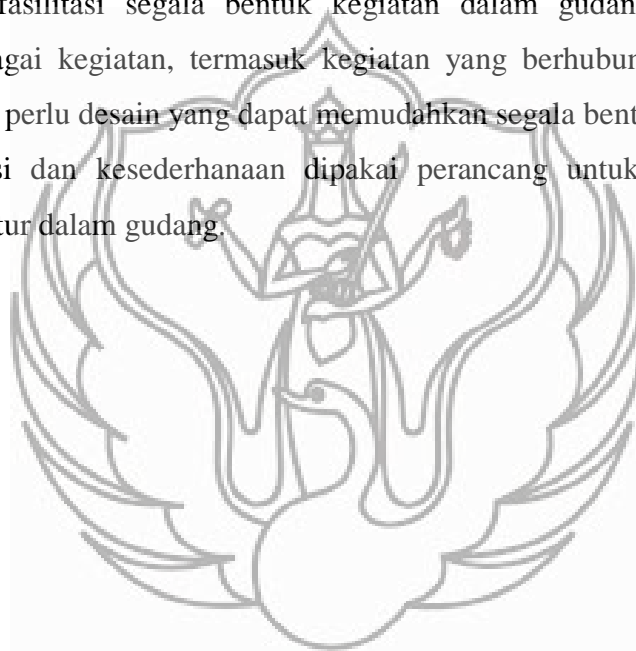


Gambar 8. Suasana *lobby* setelah redesain merancang beberapa pasang meja dan kursi yang dapat dilipat ke arah dinding.
(Sumber: Dokumentasi mahasiswa, 2017)

V. KESIMPULAN

Ruang *Art Collective Compound* Gudang Sarinah Ekosistem merupakan ruang kreatif baru yang mengalih fungsikan gudang sebagai tempat penyimpanan menjadi tempat bekerja, berdiskusi, dan menyelenggarakan berbagai acara kreatif. Untuk merubah citra gudang menjadi ruang kreatif tersebut diperlukan perancangan interior. Perancang menggunakan konsep “Ode buat Kawula Muda” untuk men-direct semua desain dalam gudang.

Selain citra, perancangan juga terfokus pada desain yang dapat memfasilitasi segala bentuk kegiatan dalam gudang. Gudang dengan berbagai kegiatan, termasuk kegiatan yang berhubungan dengan publik tentu perlu desain yang dapat memudahkan segala bentuk aktivitas. Prinsip fungsi dan kesederhanaan dipakai perancang untuk mendesain segala furnitur dalam gudang.



DAFTAR PUSTAKA

Kumar, V. (2016). *101 Metode Desain*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

Margolis, Sheila. 2016, What is Optimal Group Size for Decision-Making

Rowntree, Joseph. 2007, Findings information change : Social Interaction in Urban Public Places.

