

NASKAH PUBLIKASI
KARYA DESAIN

**PERANCANGAN INTERIOR GARDUHOUSE ARTSPACE &
GALLERY SHOP KEBAYORAN LAMA, JAKARTA SELATAN**



Abdul Malik
NIM 141 1960 023

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018

NASKAH PUBLIKASI KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR GARDUHOUSE ARTSPACE & GALLERY SHOP KEBAYORAN LAMA, JAKARTA SELATAN

Abdul Malik
Emaelika@gmail.com

ABSTRACT

There is no specific explanation of Street Art. A general description would be a visual object that has an artistic merit made in a public place. Since there is a prohibition regarding vandalizing public property applied in many countries including Indonesia, thus the making of the Street Art is commonly illegal. In Indonesia, the Street Art itself is synonymous with graffiti and murals though in several countries, those three things have different interpretations, depending on the themes and designs which are made and produced. The Street Art is usually produced by using spray paint, wall paint, or wood paint and other supporting media, such as chalks and masking tapes, which can produce an image or a certain writing.

Keywords : Gallery, Street Art, Public

ABSTRAK

Tidak ada penjelasan secara definitif mengenai Street Art, pengertiannya secara umum adalah objek visual yang mengandung nilai seni yang dibuat di lokasi publik. Karena ada pelarangan terkait aksi mencoret-coret di tempat publik di banyak negara termasuk di Indonesia maka pembuatan Street Art ini biasanya ilegal. Di Indonesia, Street Art identik dengan graffiti dan mural, meskipun di beberapa negara ketiga nama ini mengandung arti yang berbeda tergantung dari tema dan desain yang dibuat dan dihasilkan. Street Art biasanya dibuat menggunakan spray, cat tembok atau cat kayu dan media pendukung lainnya seperti kapur, masking tape, dll yang dapat menghasilkan sebuah gambar atau tulisan tertentu.

Kata kunci: Galeri, seni jalanan, Publik

PENGESAHAN

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR GARDU *HOUSE ARTSPACE & GALLERY SHOP*
KEBAYORAN LAMA, JAKARTA** diajukan oleh Abdul Malik, NIM 1411960023,
Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni
Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 4 Januari
2018

Pembimbing I/ Anggota

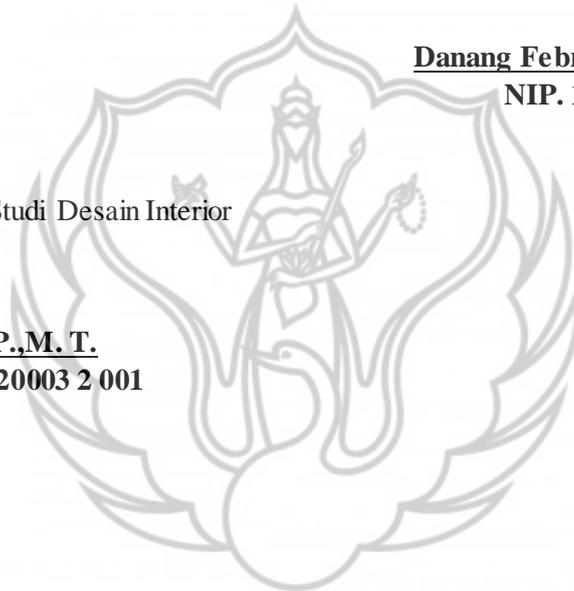
M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 19701019 199903 1 001

Pembimbing II/ Anggota

Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19870209 201504 1 001

Ketua Program Studi Desain Interior

Yulyta Kodrat P.,M. T.
NIP. 19700727 20003 2 001



I. PENDAHULUAN

Garduhouse menjadi salah satu tempat yang menjadi saksi perkembangan Street Art di Jakarta yang pada masa itu didirikan oleh sebuah grup bernama Artcoholic. Garduhouse berdiri pada 15 maret 2010 di jl. Madrasah Komplek Departemen agama No. 12, Fatmawati, gandaria selatan. Ones, salah satu pendiri Garduhouse yang menyebut tempat ini sebagai markasnya seniman jalanan untuk berkumpul dan berkarya. Garduhouse menjadi ruang untuk bercerita mengenai suka dukanya menjadi seniman jalanan dan saling bertukar pikiran sampai membuat proyek bareng dalam menekuni Street art. Garduhouse bisa dikatakan juga sebagai sebuah ruang kolektif yang telah menjadi pusat Street art di Indonesia.

Sebagai sebuah gallery street art di indonesia, sudah seharusnya Garduhouse memiliki tempat dan fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan mulai dari ruang pameran atau gallery untuk memamerkan karya-karya secara lebih santai sesuai dengan aktifitas dan budaya yang terjadi di lingkungan para pelaku seniman jalanan, dan pusat ruang gallery street art yang memumpuni untuk menampung karya-karya dari seniman jalanan tersebut. Karna sampai saat ini belum ada tempat yang dapat memenuhi kebutuhan bagi para pelaku street art untuk memamerkan karyanya selain di jalan yang sesuai dengan budaya street art itu sendiri, diharapkan garduhouse dapat menjadi Galeri dan tempat yang mewakilkan seni urban khususnya street art dan memenuhi kebutuhan dan fasilitas bagi para pelaku dan menjadi dapat diterima baik/ diseminasi oleh masyarakat luas.

Pada perancangan interior Garduhouse, konsep yang akan diterapkan adalah *public environment jakarta*. Konsep ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang dapat memberikan treatment visual yang menjadi karakter kota Jakarta bagi pengunjung, agar pesan dan branding yang dihasilkan semakin kuat.

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

- A. Bagaimana menampilkan suasana kontemporer urban yang dapat menunjukkan Garduhouse sebagai galeri seni graffiti yang memiliki budaya dan movementnya sendiri.

- B. Bagaimana menciptakan penataan ruang yang fleksibel sehingga dapat memenuhi kapasitas pengguna ruang namun tetap mengutamakan aspek kebutuhan pengguna ruang dan fungsi ?

II. METODE PERANCANGAN

Metode Desain yang akan digunakan untuk mengerjakan proyek Perancangan interior Garduhouse ini adalah metode desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer. Metode desain yang digunakan terdiri dari 2 tahap, yakni Analisa dan Sintesis. Tahap analisa merupakan langkah programming dan sistesis merupakan langkah designing yang nantinya dari kedua tahap tersebut akan membentuk solusi sebagai pemecah masalah yang kemudian di evaluasi untuk menghasilkan keputusan desain akhir. Dalam metode analitis ini hasil rancangan akan sangat dipengaruhi oleh proses yang dilakukan sebelumnya. Proses tersebut meliputi penetapan masalah, pendataan lapangan, literatur, tipologi, analisis, pemrograman, sintesis, skematik desain, penyusunan konsep, dan perwujudan konsep.

Commint adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah.

Dado salah satu crew dari Garduhouse ingin mengembangkan bisnis artshopnya dan meningkatkan kualitas gallerynya menjadi lebih memumpuni dalam segi ruang dan fasilitas-fasilitasnya sesuai aktifitas dan budaya dalam dunia pelaku Street art namun tetap nyaman bagi masyarakat umum, serta mengangkat movement menjadi lebih baik lagi.

State adalah mendefinisikan masalah

Bagaimana cara menciptakan desain interior yang dapat memenuhi aktifitas dalam tiap ruangnya dan sesuai dengan budaya street art namun tetap nyaman dan dapat diterima dengan baik bagi masyarakat umum.

Collect adalah mengumpulkan fakta

Analyze adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.

Ideate adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.

Choose adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada.

Implement adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung

Evaluate adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab brief serta memecahkan permasalahan.

1. Analisis (Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah)

Analisis adalah tahap pertama yang dilakukan dalam Perancangan interior Garduhouse. Analisis bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari data-data fisik maupun non fisik, seperti : Denah proyek, Lokasi Proyek, Dokumentasi, Kegiatan dan aktifitas pengguna ruang dan pengunjung, Desain interior yang diinginkan, Fungsi ruang, serta kebutuhan luas untuk tiap ruang.

2. Sintesis (Pencarian Ide & Pengembangan Desain)

Setelah semua data dan informasi dikumpulkan serta permasalahan desain telah dianalisa. Maka tahap selanjutnya adalah tahap sintesis. Pada tahap ini, brainstorming untuk mencari ide-ide baru tidak dibatasi, baru kemudian dipilih yang paling sesuai dengan konsep dan tentunya kebutuhan. Desain terpilih dikembangkan untuk membentuk solusi bagi permasalahan perancangan yakni penataan ruang yang tidak beraturan membuat kondisi tidak fungsional dan maksimal. Desain terpilih diterapkan dalam pemilihan alternatif zoning, sirkulasi, layout, furniture, skema bahan, pemilihan pencahayaan, skema warna, penghawaan, akustik, elemen pembentuk ruang. Semua alternatif nantinya akan di evaluasi hingga mendapatkan satu alternatif terpilih.

3. Evaluasi (Pemilihan Desain)

Evaluasi merupakan tahap penalaran terhadap kelebihan dan kekurangan suatu alternatif desain. Pada tahap evaluasi, alternatif dan elemen interior muncul dari ide dan konsep pada tahap sintesis dikonfigurasi dan dinilai. Penilaian ini menyangkut beberapa hal, yang nantinya menghasilkan satu alternatif terpilih yang akan dilanjutkan untuk di proses ke gambar kerja. Proses penilaian dapat dilakukan dengan cara mempresentasikan hasil alternatif ke hadapan beberapa sesama rekan desainer interior atau biasa yang disebut peergroup review untuk sama-sama menilai kelebihan dan kekurangan suatu alternatif desain

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Desain

Secara garis besar konsep yang dipilih untuk menjawab permasalahan desain Garduhouse adalah konsep *public environment jakarta*. *public environment* merupakan suatu desain lingkungan terapi yang memadukan antara unsur ruang publik, indra dan psikologis. Unsur ruang publik dapat dirasakan melalui indra. Indra dapat membantu melihat, mendengar dan merasakan suasana kota yang didesain. Hal tersebut secara tidak langsung mempengaruhi psikologis pengunjung. Secara psikologis, pengunjung akan merasakan kenyamanan dan keamanan dalam diri mereka.. Contoh pengaplikasian konsep yaitu penerapan elemen material seperti ubin, concrete, ataupun gambar-gambar yang menggambarkan kondisi ruang public kota jakarta, serta perpaduan warna pada interior garduhouse.

2. Penerapan Elemen *Public Environment Jakarta*

a. Pendekatan Visual

Jakarta dan apa yang ada di dalamnya selalu menjadi kota yang memiliki karakter kuat, kondisi jalan, *traffic*, Gedung, serta banyaknya signage dan iklan menjadi salah satu karakter kota Jakarta. Element ini bisa menjadi suatu pengalaman visual yang membekas bagi siapapun. Pada Garduhouse, penerapan element tersebut masuk kedalam material dan warna yang dipakai. Sehingga garduhouse dapat menjadi sebuah gallery seni alternative baru yang dapat membranding dirinya sebagai gallery yang lahir dan berkembang di kota Jakarta. Seperti ubin-ubin yang ada pada stasiun bawah tanah atau perpaduan warna-warna cahaya yang dating dari transportasi di Jakarta.

Gaya yang dipilih untuk menjawab keinginan-keinginan klien dan juga kebutuhan adalah gaya yang mencerminkan street art jakarta. Gaya urban sesuai dengan karakteristik sebuah Galeri yang baru dan unik.

Desain akhir dari penerapan konsep di atas adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Ruang Galeri
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)



Gambar 3. Hasil Redesain
(Sumber: Dokumen pribadi, 2019)

Pada ruang Galeri, terdapat sebuah panel besar yang di letakan pada tengah ruang, panel ini disediakan untuk menjadi area dari karya yang langsung tergambar pada media tersebut, atau seniman dapat langsung menggambar pada media tersebut untuk mengikuti pameran yang akan berlangsung.



Gambar 4. Toko Garduhouse
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)



Gambar 5. Hasil Redesain Toko Garduhouse
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2019)

Permasalahan yang terdapat toko adalah kurangnya luasan ruang yang tidak dimanfaatkan dengan baik, sehingga ketika pada saat ramai, atau sedang berlangsung event penumpukan konsumen sering terjadi, dan tidak terkondisi. Pada redesain terbaru, toko menjadi lebih leluasa dengan memanfaatkan secara maksimal luasan yang ada, dan furniture yang fleksibel namun tetap estetik sesuai konsep yang ada.



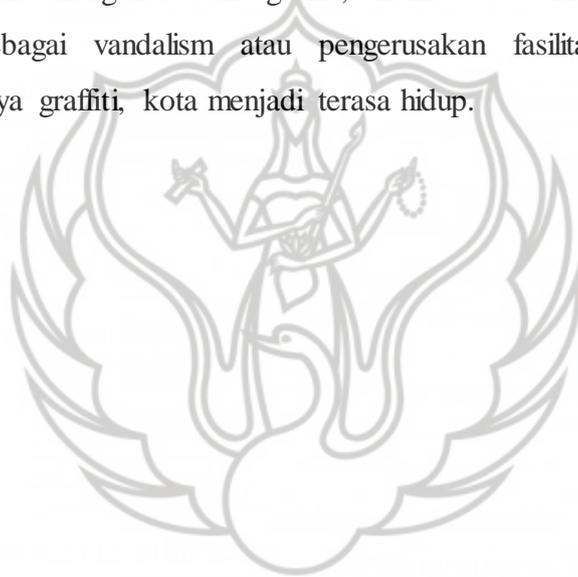
Gambar 6. Kantor Garduhouse
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)



Gambar 7. Hasil Redesain Musholla
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

IV. KESIMPULAN

Galeri alternative sudah seharusnya memiliki karakter yang kuat dari konten yang disampaikan. Karena visi misi dan karya yang dihasilkan memiliki tujuan yang berbeda dari galeri seni komersil saat ini. Garduhouse sebagai satu-satunya gallery street art yang ada di Indonesia, seharusnya menjadi salah satu tempat yang wajib bagi para penikmat seni untuk menikmati seni alternative selain *fine art* dan merasakan budaya dan suasana aktifitas didalamnya. Jakarta menjadi saksi bisu perkembangan Garduhouse selama ini, yang menjadi pusat dari komunitas seniman graffiti dari berbagai kota. Sebagai sebuah ruang seni alternative baru, diharapkan fasilitas yang ada pada garduhouse saat ini menjadi lebih baik dan membuat banyak masyarakat tertarik untuk mengenal seni graffiti, karna saat ini graffiti masih tetap dianggap sebagai vandalism atau pengerusakan fasilitas. Yang sebenarnya denga nadanya graffiti, kota menjadi terasa hidup.



DAFTAR PUSTAKA

Ching, Francis DK. (1987). *Interior Design Illustrated*, New York: Van Nostrand Reinhold Company.

Geoffs, Mathews. (1991). *Museum and Art Galleries*. Butterworth Architecture.

Kilmer, Rosemary. (1992). *Designing Interiors*. Thesis. Major Architecture. Lincoln. University of Nebraska

McCulloch, C. (2009). *Evidence Based Design for Healthcare Facilities*. Wadsworth Publishing Company, California.

