

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Rajah atau Tato merupakan praktik yang ditemukan hampir di semua tempat dengan fungsi sesuai dengan adat setempat. Rajah dahulu sering dipakai oleh kalangan suku-suku terasing di suatu wilayah di dunia sebagai penandaan wilayah, derajat, pangkat, bahkan menandakan kesehatan seseorang. Meskipun pernah punya sejarah kelam pada era orde baru, sekarang tato di Indonesia sudah tidak dianggap tabu lagi. Kini merajah tubuh sudah menjelma menjadi ekspresi bagi penggemar tato, baik sebagai tanda atau simbol yang memiliki makna tertentu, atau sekedar untuk *passion*. Bersamaan dengan hal tersebut kini penyedia jasa tato/studio tato sudah mulai banyak dijumpai, dan akses orang untuk memakai jasa seniman tato pun terbilang mudah.

Di Yogyakarta terdapat komunitas yang dinamakan GENTO, atau singkatan dari gerombolan tukang tato, beraanggotakan mayoritas seniman tato yang ada di Yogyakarta. Komunitas GENTO berdiri sejak Juni 2012 dengan agenda rutin tiap tahun dalam bentuk pameran maupun kegiatan sosial, seperti “Tatto Merdeka” dan “Tatto for Charity”. Komunitas ini juga berkontribusi pada beberapa even di Yogyakarta seperti Jogja Bienalle, Kustomfest, dan lain-lain.

Dr. Gepenk atau sering disapa Pak Peng adalah salah satu penggagas komunitas GENTO. Mulai menekuni dunia tato sejak 2005an dan belajar secara otodidak. Berkediaman di daerah Sagan yang sekaligus menjadi studio tato nya. Sagan tattoo, nama dari studio Pak Peng selain berfungsi sebagai studio pribadi, kadang juga digunakan untuk berkumpul komunitas GENTO untuk membahas agenda-agenda rutin atau sekedar *sharing* antar anggota. Tidak jarang beliau juga meminjamkan studionya untuk praktik seniman lain yang belum mempunyai studio.

Dengan aktifitas sepadat itu, Pak Peng bersama rekan-rekan komunitas memiliki gagasan untuk memindahkan studionya ke tempat yang lebih luas.

Hal tersebut dikarenakan ketersediaan tempat yang kurang mencukupi untuk menunjang aktifitas, baik sebagai studio tato, maupun sebagai tempat berkumpul komunitas GENTO.

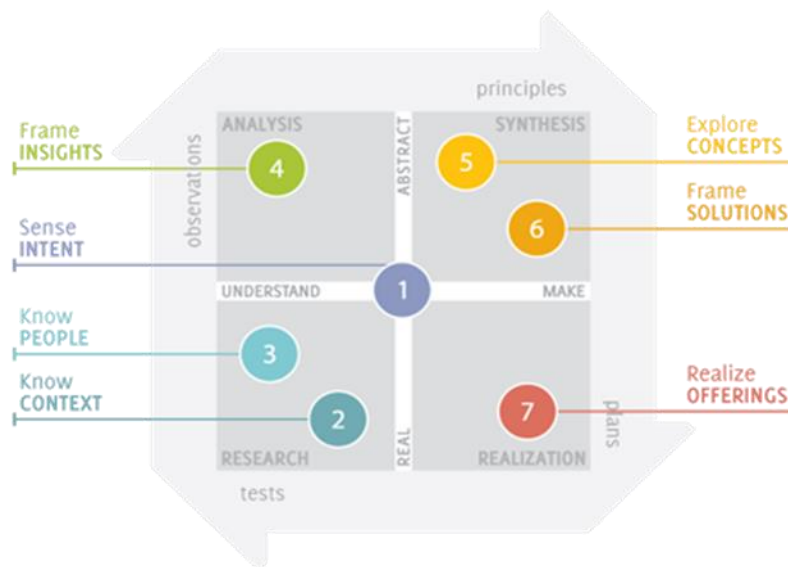
Untuk menunjang kebutuhan ruang tersebut, akhirnya merujuk pada bekas cafe yang berada di Pandega Mandala, Caturtunggal, Kec. Depok, Sleman. Memiliki Luasan total sekitar 500 meter persegi, terdiri dari bagian *indoor* dan *outdoor*. Tempat ini diharapkan bisa mengakomodir aktifitas – aktifitas yang diperlukan, terutama dalam praktik men-tato.

Melihat mayoritas studio tato di Yogyakarta masih belum baik secara desain, yang sebenarnya itu diperlukan. Melihat aktifitas yang ada, baik saat proses men-tato yang bisa memakan waktu ber jam-jam,maupun kegiatan lain yang berhubungan dengan studio tato yang merangkap sebagai sekretariat komunitas dan gallery. Sehingga penting untuk merancang ulang studio dan gallery ini agar segala kebutuhan aktifitas nya bisa terfasilitasi dengan baik secara desain.

## **B. Metode Desain**

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

Dalam perencanaan dan perancangan Interior Studio Tato dan Galeri Komunitas GENTO ini penulis menerapkan pola pikir Proses Desain Inovasi yang dikembangkan oleh Vijay Kumar. Menurut Vijay Kumar, terdapat tujuh mode aktivitas yang berbeda untuk desain inovasi: Memahami Tujuan, Mengetahui Konteks, Mengenal Masyarakat, Menyusun Gagasan, Mengeksplorasi Konsep, Menyusun Solusi, dan Merealisasikan Penawaran.



**Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan**  
(Sumber: Kumar, 2012)

## 2. Metode Desain

### a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data yang akan digunakan di bagi dalam beberapa cara dari Vijay Kumar, yaitu proses memahami tujuan(1) *Fakta-Fakta Kunci*, adalah potongan informasi singkat yang didapat dari pihak Pak Penk dan Anggota Komunitas GENTO. Mengetahui konteks yaitu, (2) *Wawancara Pakar Subjek*, adalah wawancara kepada Anggota Komunitas GENTO, pasien yang pernah mengerjakan tato di studio Dr. Gepenk, dan dosen yang memahami tentang perancangan inovasi ruang komunitas.

Metode penelusuran masalah juga dibagi kedalam beberapa acara yang menggunakan metode Vijay Kumar, yaitu proses mengenal masyarakat(1) *Kunjungan Lapangan*, adalah melakukan survei ke Studio Tato Dr. Gepenk, guna mengenal secara langsung objek yang akan dirancang. Proses menyusun gagasan (2) *Jaringan Aktifitas*, yaitu mengumpulkan daftar aktifitas yang terjadi pada komunitas tersebut, sehingga dapat menentukan daftar kebutuhan pengguna ruang.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode pencarian ide yang digunakan adalah proses mengeksplorasi konsep dengan *Metode Sesi Pembentukan Ide*, yaitu menetapkan ide-ide yang akan digunakan sebagai solusi bagi pihak Anggota Komunitas GENTO.

Metode pengembangan desain yang akan digunakan adalah proses menyusun solusi dengan storyboard solusi, yaitu rangkaian sketsa baik dalam gambar atau kata-kata yang berurutan dan berhubungan, sehingga dapat menjelaskan semua bagian dari sistem konsep yang dibuat.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi pemilihan desain yang digunakan adalah proses mewujudkan penawaran dengan Rencana Platform yaitu, seperti pemilihan alternatif desain, alternatif layout, alternatif elemen pembentuk ruang dan alternatif furniture, supaya mendapatkan desain terbaik yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan anggota Komunitas GENTO.

