

**PERANCANGAN INTERIOR GALERI
ART SPACE LANTAI 2 PASAR GEDHE
SURAKARTA**



PERANCANGAN

IWANG YUDITA FAJAR

NIM: 141 1967 023

**PROGRAM STUDI S1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2019

**PERANCANGAN INTERIOR GALERI
ART SPACE LANTAI 2 PASAR GEDHE
SURAKARTA**



PERANCANGAN

IWANG YUDITA FAJAR

NIM: 141 1967 023

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana S-1 dalam bidang Desain Interior

2019

**RENCANA PERANCANGAN INTERIOR GALERI ART SPACE LANTAI
2 PASAR GEDHE , SURAKARTA**

Iwang Yudita Fajar

1411967023

ABSTRACT

The city of Surakarta is in the process of becoming one of the design-based Creative Cities which was named by UNESCO (United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization) requiring improvements and infrastructure development including the construction of the Art Space Gallery. The design of the Interior Design of Gedhe Market as the Surakarta Space Art Gallery is a design that uses the concept of adaptation. Gedhe Market will be designed to be a building with new functions according to the current needs of the Surakarta Space Art Gallery. This gallery will be used as a tourist destination for tourists who want to find out information about the city of Surakarta, besides that, the Art Space Surakarta Gallery was used as a Creative Hub for the community in the field of creative industries. The interior design of the Surakarta City Gallery raises the theme The Fascination of Culture of Solo with deluxe touch in Contemporary style. And, modern to give an attractive and innovative impression, while the fascination culture of Solo theme is an adaptation of the social life of the Pasar Gedhe community and also a representation of the potential creativity of the artists. Therefore, the Design of the Interior Design of Gedhe Market as an Surakarta Space Art Gallery in Contemporary Modern Style is considered important in order to make Surakarta City as one of the Creative Cities in Indonesia and to make the people of Surakarta City continue to develop social and culture through creative industries.

Keywords : Gedhe Market, Art Space Gallery, Creative Relationship

ABSTRAK

Kota Surakarta dalam proses menjadi salah satu Kota Kreatif berbasis desain yang dinobatkan oleh UNESCO (*United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization*) memerlukan adanya pembenahan dan pembangunan infrastruktur antara lain pembangunan Galeri *Art Space*. Perancangan Desain Interior Pasar Gedhe sebagai Galeri *Art Space* Surakarta merupakan suatu rancangan yang menggunakan konsep adaptasi. Pasar Gedhe akan di design menjadi bangunan dengan fungsi yang baru sesuai dengan kebutuhan saat ini yakni Galeri *Art Space* Surakarta. Galeri ini akan dijadikan sebagai destinasi wisata bagi wisatawan yang ingin mengetahui informasi mengenai Kota Surakarta, selain itu Galeri *Art Space* Surakarta dijadikan sebagai Hub Kreatif masyarakat di dalam bidang industri kreatif. Desain interior Galeri Kota Surakarta mengangkat tema *The Fascination Culture of Solo with Deluxe Touch in Contemporary Style* yang merupakan adaptasi dari kehidupan sosial masyarakat Pasar Gedhe dan juga representasi terhadap potensi kreativitas para seniman. Diberikan sentuhan modern untuk memberi kesan menarik dan inovatif. Oleh karena itu, Perancangan Desain Interior Pasar Gedhe sebagai Galeri *Art Space* Surakarta bergaya Modern Kontemporer dinilai penting dilakukan guna menjadikan Kota Surakarta sebagai salah satu Kota Kreatif yang ada di Indonesia dan menjadikan masyarakat Kota Surakarta dapat terus mengembangkan sosial dan budaya melalui industri kreatif.

Kata kunci: Pasar Gedhe, Galeri *Art Space*, Hub Kreatif

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR GALERI ART SPACE LANTAI 2 PASAR GEDHE, SURAKARTA diajukan oleh Iwang Yudita Fajar, NIM 1411967023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal **7 Januari 2020** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

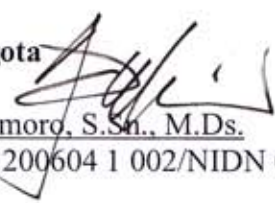
NIP 19730830 200501 1 001/NIDN 0030087304

Pembimbing II/Anggota


Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.

NIP 19720314 199802 1 001/NIDN 0014037206

Cognate/Anggota


Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.

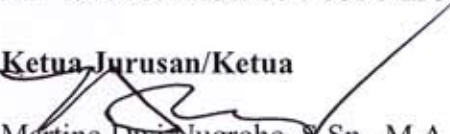
NIP 19790407 200604 1 002/NIDN 0007047904

**Ketua Program Studi S-1 Desain Interior /
Ketua / Anggota**


Bambang Pramono, S.Sn., M.A.


NIP 19730830 200501 1 001/NIDN 0030087304

Ketua Jurusan/Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702


Mengetahui,
**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**


Dr. Suastiwi, M. Des.

NIP 19590802 198803 2 002/NIDN 0002085909

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 secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta,

Iwang Yudita Fajar
NIM 141 1967 023

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat 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 penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang Maha Rahman dan Rahim atas berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Papa Tri Wahyudi, Mama Tuminah, serta Adik Ilmira Ginasti Ayu atas dukungan serta dorongan dalam mental maupun material.
3. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.sn, M.A. sebagai dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan bimbingan, kritik, maupun saran dalam segala proses Tugas Akhir penulis.
4. Yth. Bapak Anom Wibisono, S. Sn, M. Sn. sebagai dosen pembimbing II yang juga senantiasa memberikan bimbingan, kritik, maupun saran dalam segala proses Tugas Akhir penulis.
5. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.sn, M.A selaku Kepala Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn, M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakulas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
7. Yth. Ibu Suastiwi, M. Des. Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
8. Seluruh Dosen yang telah memberikan ilmu yang sangat berharga kepada penulis selama menjadi mahasiswa program studi Desain Interior.
9. Terimakasih untuk Ana, Nisha Nugra, Bimo, Ilma, Ali Hanafi yang selalu mensupport dan memberi dukungan.
10. Terimakasih untuk mbak Fala untuk nasihat dan saran-sarannya.
11. Teman-teman KoncoKandunk, keluarga, serta saudara-saudara yang turut memberi dukungan dan doa kepada penulis.

Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati, penulis menyadari penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini masih banyak terdapat kekurangan. Penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi pihak yang memerlukannya.

Yogyakarta, 7 Januari 2020

Penulis,

Iwang Yudita Fajar

NIM 141 1967 023

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. PROSES & METODE DESAIN.....	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain:	3
BAB II PRA DESAIN	5
A. TINJAUAN PUSTAKA	5
1. Tinjauan Umum	5
2. Tinjauan Khusus.....	10
B. PROGRAM DESAIN	10
1. Tujuan Desain	10
2. Sasaran/fokus	11
3. Data	11
BAB III PERMASALAHAN DESAIN.....	36
A. Perumusan Masalah.....	36
B. Ide & Solusi Desain.....	36

BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	42
A. Alternatif Desain	42
1. Alternatif Penataan Ruang	42
2. Alternatif Estetika	46
3. Alternatif Pembentuk Ruang	53
4. Alternatif Pengisi Ruang	55
5. Tata Kondisi Ruang.....	57
B. Hasil Desain	61
1. Perspektif sketsa manual	61
2. Perspektif 3D rendering.....	62
BAB V PENUTUP	66
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Metode Desain Eric Karjaluto	3
Gambar 2. 1 Event Grebeg Sudiro 2017	8
Gambar 2. 2 Map	12
Gambar 2. 3 Peta Lokasi	12
Gambar 2. 4 Fasad Arsitektural	13
Gambar 2. 5 Layout Pasar Gedhe Surakarta.....	14
Gambar 2. 6 Struktur Organisasi	13
Gambar 2. 7 Struktur Organisasi	16
Gambar 2. 8 Pola Aktivitas Pengunjung	16
Gambar 2. 9 Jam Operasional Galeri	16
Gambar 2. 10 Area Masuk Lantai 1	19
Gambar 2. 11 Akses menuju Lantai 2	20
Gambar 2. 12 Area Galeri	20
Gambar 2. 13 Contoh Penggunaan Ruang untuk Pameran.....	21
Gambar 2. 14 Contoh Penggunaan Ruang untuk Pameran.....	21
Gambar 2. 15 Penggunaan Ruang untuk Pameran	22
Gambar 2. 16 Penggunaan Ruang untuk Pameran	22
Gambar 2. 17 Dinding pada Pasar Gedhe Surakarta.....	23
Gambar 2. 18 Lantai pada Pasar Gedhe Surakarta.....	23
Gambar 2. 19 Plafond pada Pasar Gedhe Surakarta	24
Gambar 2. 20 Pencahayaan Galeri	30
Gambar 2. 21 Standar Alur Sirkulai Ruang Pamer	31

Gambar 2. 22 Jarak Pandang Pajangan Dinding.....	32
Gambar 2. 23 Tinggi Rata-rata Manusia	32
Gambar 2. 24 Gerak Anatomi.....	33
Gambar 3. 1 Kerangka Berpikir	37
Gambar 3. 2 Konsep Desain	39
Gambar 4. 1 Diagram Matrix Umum	42
Gambar 4. 2 Diagram Bubble Umum	42
Gambar 4. 3 Block Plan Umum.....	43
Gambar 4. 4 Layout Galeri Pasar Gedhe.....	44
Gambar 4. 5 Pola Sirkulasi perspektif.....	45
Gambar 4. 6 Pola Sirkulasi.....	46
Gambar 4. 7 Moodboard Perancangan	47
Gambar 4. 8 Skema Warna	48
Gambar 4. 9 Skema bahan.....	50
Gambar 4. 10 Partisi Modular.....	51
Gambar 4. 11 Custom Wall Panel Sebagai Elemen Dekoratif	52
Gambar 4. 12 Backdrop Stage	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 13 Refrensi Bentuk dan Naterial.....	53
Gambar 4. 14 Rencana Plafon Galeri.....	53
Gambar 4. 15 Rencana Dinding.....	54
Gambar 4. 16 Rencana Lantai.....	54
Gambar 4. 17 Furnitur Pabrikan 1	55
Gambar 4. 18 Sistem Partisi	55

Gambar 4. 19 Furnitur Custom Meja Workshop	56
Gambar 4. 20 Furnitur Custom Meja Kasir Souvenir	56
Gambar 4. 21 Furnitur Custom Meja Resepsionis	57
Gambar 4. 22 Alat Keamanan.....	60
Gambar 4. 23 Alat Penangulangi Kebakaran	61
Gambar 4. 24 Sketsa Manual Perspektif Galeri.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 25 Perspektif Resepsionis.....	62
Gambar 4. 26 Perspektif Galeri	63
Gambar 4. 27 Perspektif Galeri	63
Gambar 4. 28 Perspektif Galeri	64
Gambar 4. 29 Perspektif Galeri	64
Gambar 4. 30 Perspektif Galeri	65

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Fungsi dan Pengguna Ruang	17
Tabel 2. 2 Standar Luas Objek Pamer	31
Tabel 2. 3 Tinggi Rata-rata Manusia dan Jarak Pandang.....	32
Tabel 2. 4 Daftar Kebutuhan	34
Tabel 4. 1 Spesifikasi Lampu58
Tabel 4. 2 Spesifikasi AC59

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Kota Kreatif adalah kota yang mengapresiasi nilai-nilai kearifan lokal, gagasan dan inisiatif untuk itu diperlukan adanya penekanan terhadap proses penciptaan inovasi. Kota Kreatif dalam penerapannya memiliki banyak jenis di antaranya. Kota Kreatif berbasis desain, Kota Kreatif berbasis kerajinan, Kota Kreatif berbasis musik, Kota Kreatif berbasis *Media Art*, Kota Kreatif berbasis Gastronomy, Kota Kreatif berbasis Literature. Suatu kota dapat memilih jenis basisnya sesuai dengan potensi kotanya untuk kemudian diajukan sebagai Kota Kreatif ke UNESCO (*United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization*). Salah satu kota di Indonesia yang mengajukan proposal ke UNESCO untuk dijadikan sebagai Kota Kreatif berbasis desain adalah Kota Solo, namun untuk menjadikan Kota Solo sebagai Kota Kreatif perlu adanya pembenahan infrastruktur yang ada, misalnya membangun galeri kota, museum kota dan pusat desain.

Galeri Kota Solo seperti yang direncanakan akan menjadi suatu bangunan yang menampilkan informasi kota, simulasi kota, sejarah kota, kebanyakan masyarakat masih kurang memperhatikan karya-karya seni yang telah dibuat oleh bakat yang ada. Galeri Kota yang difungsikan untuk menunjang kebutuhan edukasi, informasi, dan pusat kreativitas dan seni tersebut akan diletakkan pada salah satu bangunan pasar yang berada di pusat Kota Solo yakni Pasar Gedhe Hardjonogoro.

Kegiatan pengembangan yang ditujukan untuk menumbuhkan kembali nilai-nilai penting Cagar Budaya dengan penyesuaian fungsi ruang baru yang tidak bertentangan dengan prinsip pelestarian dan nilai budaya masyarakat. Rencana perancangan pada Kawasan Pasar Gedhe Hardjonogoro menerapkan konsep adaptasi. Menurut Hadi Rudyatmo Adaptasi adalah upaya pengembangan Cagar Budaya untuk kegiatan yang lebih sesuai dengan kebutuhan masa kini dengan melakukan

perubahan terbatas yang tidak akan mengakibatkan kemerosotan nilai atau kerusakan pada bagian yang mempunyai nilai penting. Pasar Gedhe akan direvitalisasi menjadi bangunan yang memiliki fungsi baru yakni sebagai Galeri *Art Space* yang tetap mempertahankan prinsip pelestarian dan nilai-nilai penting cagar budaya, konsep Adaptasi dipilih karena sesuai dengan tujuan dari Galeri *Art Space* yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan saat ini. Perancangan dengan konsep adaptasi tersebut akan mengikuti aturan-aturan sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia tentang cagar budaya pasal 80 ayat 1 dan 2 yang berisi revitalisasi cagar budaya harus tetap memperhatikan tata ruang, tata letak, fungsi dengan menata kembali fungsi ruang sesuai nilai budaya. Kawasan Pasar Gedhe yang juga merupakan salah satu destinasi wisata akan bersinergi dengan Galeri *Art Space* yang ditujukan sebagai pusat informasi kota, Hub kreativitas masyarakat Kota Surakarta, edukasi sejarah kota. Perkembangannya saat ini Kota Surakarta selain menjadi salah satu tempat kunjungan wisata juga memiliki masyarakat yang cukup banyak bergerak di berbagai sektor industri kreatif maka harus difasilitasi dan diwadahi agar masyarakat tersebut tetap dapat terus berkarya. Galeri *Art Space* Pasar Gedhe Surakarta akan menjadi suatu penghubung aktivitas insan kota yang dilakukan oleh masyarakat, pemerintah kota, akademisi, praktisi, seniman lokal dan wisatawan dan dapat dijadikan sebagai pemecahan masalah kreativitas yang ada di Kota Surakarta.

Kebutuhan terkait industri kreatif, informasi kota, dan edukasi yang terdapat pada Galeri Kota Solo akan difasilitasi dengan beberapa area, di antaranya *Tourism Information Center Area*, *Workshop Area*, Area Galeri, Area *Office* (Area Kantor), dan *Souvenir*. Area yang diadaptasi, seperti *workshop* area digunakan masyarakat atau pengunjung untuk menginkubasikan kreativitasnya dalam pembuatan kerajinan tangan, kemudian pada area galeri kota digunakan untuk menambah pengetahuan tentang sejarah kota dan pengetahuan tentang pembangunan infrastruktur kota. Area pendukung lainnya seperti *souvenir* dan *workshop* area akan berkaitan dengan kegiatan ekonomi kreatif masyarakat, dalam arti produk yang ditawarkan dan dijual merupakan hasil asli kerajinan khas Kota Surakarta. Area-area yang telah ditentukan tersebut kemudian dirancang di dalam desain interior bangunan lantai dua Pasar Gedhe Barat.

B. PROSES & METODE DESAIN

Metode desain yang diangkat oleh penulis merupakan metode desain yang diambil dari buku milik Eric Karjaluto yang berjudul “*The Design Method - A Philosophy and Process for Functional Visual Communication*”.

1. Proses Desain



Gambar 1. 1 Metode Desain Eric Karjaluto

(Sumber: <http://kidskunst.info/linked/the-design-method-a-philosophy-and-process-for-functional-746865.htm>)

a. *Discovery* (Penemuan)

Mengumpulkan data-data yang ada, kemudian menyatukan dan mencocokkan situasi dengan cara observasi data dan analisis.

b. *Planning* (Perencanaan)

Mengidentifikasi kebutuhan utama dan lainnya, kemudian mengembangkan strategi dan rencana yang memungkinkan untuk ditindaklanjuti, agar dapat menentukan permasalahan (fokus).

c. *Creative* (Kreatifitas)

Mencari opsi konseptual dan arah potensi desain, serta mengorganisir beberapa kemungkinan menjadi visi yang jelas.

d. *Application* (Pengaplikasian)

Menerapkan pendekatan dan membuat elemen desain bersamaan dengan percobaan, pengukuran, evaluasi, dan perbaikan.

2. Metode Desain:

a. Memperoleh Pemahaman: Tahap Penemuan

Melalui observasi, analisis, dan dokumentasi, desainer mendapatkan perspektif ke dalam situasi klien. Tahap Penemuan Metode Desain mempersiapkan desainer untuk merencanakan,

kemudian mengidealkan, dan akhirnya menghasilkan desain yang sesuai.

Pada tahap ini penulis akan melakukan riset dari beberapa media seperti buku, artikel, ataupun melalui wawancara untuk mendapatkan informasi lebih mengenai objek yang akan didesain. Riset tersebut yang akan menjadi acuan penulis untuk mendesain *Art Space*.

b. Kursus Menentukan: Tahap Perencanaan

Tahap Perencanaan melibatkan menguraikan strategi tingkat tinggi desainer dan kemudian membuat rencana yang lebih lanjut menjelaskan arahan, pemirsa, dan taktik. Hanya dengan rencana ini di tempat desainer harus pindah ke tahap Kreatif.

Pada tahap ini penulis akan melakukan cara seperti *brainstorming* yang akan direkam menjadi *mind map*. Hal ini dilakukan agar penulis lebih konsisten dalam mendesain.

c. Bekerja dengan Ide: Tahap Kreatif

Dalam tahap Kreatif Metode Desain, desainer menetapkan konsep dan arah desain, dan mengevaluasi efektivitasnya. Kemudian akan mendapatkan persetujuan klien untuk mengikuti jalur materi iklan ini di tahap Aplikasi.

Pada tahap ini penulis harus telah benar-benar matang dalam perencanaan, karena akan membuat beberapa alternatif desain tiap ruang hingga detail furniturnya dengan cara sketsa. Hal ini dilakukan agar penulis dapat memvisualisasikan ide yang telah dibuat.

d. Membuat Desain Nyata: Tahap Aplikasi

Setelah menentukan pendekatan kreatif, saatnya desainer membangun desainnya. Tahap Aplikasi melibatkan prototyping, pengujian, analisis, dan penyempurnaan-diikuti oleh produksi dan iterasi yang sedang berlangsung.

Pada tahap ini penulis akan membuat *3D modelling*, animasi, ataupun maket sehingga penulis dapat mempertimbangkan dimensi maupun sirkulasi pada desain. Hal ini dilakukan agar menguji kelayakan desain pada Galeri *Art Space* Pasar Gedhe yang telah dibuat.