

PERANCANGAN INTERIOR RUANG GALERI

LUKISAN DJOKO PEKIK YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN/PERANCANGAN



Diajukan oleh :

REGINA CINTA LARASTYA PUTRI

NIM 1510131123

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2020

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR GALERI LUKISAN DJOKO PEKIK
YOGYAKARTA**, diajukan oleh Regina Cinta Larastya Putri, NIM 1510131123,
Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni
Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 16
Juli 2020

Pembimbing I



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

NIP. 19770315 200212 1 005

NIDN. 0015037702

Pembimbing II



Yuyu Rubiyanti, M.Sn.

NIP. 19860924 201404 2 001

NIDN. 0024098603

Cognate



Artbanu Wishnu Aji, S.sn., M.T.

NIP. 19740713 200212 1002

NIDN. 0013077402

Ketua Program Studi



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

NIP. 19730830 200501 1 001

NIDN. 0030087304

Ketua Jurusan Desain



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

NIP. 19770315 200212 1 005

NIDN. 0015037702

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa

**Institut Seni Indonesia
Yogyakarta**



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001

NIDN. 0008116906

**PERANCANGAN INTERIOR GALERI LUKISAN DJOKO PEKIK
YOGYAKARTA**

Regina Cinta Larastya Putri
1510131123

Abstrak

Galeri lukisan Djoko Pekik merupakan sebuah galeri milik seniman asal Yogyakarta yang bernama Djoko Pekik. Galeri ini berada di daerah Bantul dan memiliki 3 bangunan yang terpisah. Permasalahan pada galeri ini adalah bagaimana merancang interior galeri bisa memunculkan histori perjalanan hidup seorang Djoko Pekik yang akan dipecahkan dengan *storyline*. Galeri ini diharapkan dapat menambah serta melestarikan wawasan tentang seni dan memberi informasi yang lebih tentang sosok Djoko Pekik.. Konsep yang diambil adalah *Career Journey*, konsep ini dipilih agar dapat mempresentasikan perjalanan hidup Djoko Pekik mulai dari nol sampai pada masa kejayaannya.

Kata Kunci : Galeri Lukisan Djoko Pekik, Storyline, Seni, Career Journey

Abstract

Djoko Pekik's art gallery is a gallery owned by an artist from Yogyakarta named Djoko Pekik. This gallery is in the Bantul area and has 3 separate buildings. The problem in this gallery is how to design the gallery's interior can bring up the history of a Djoko Pekik's life journey which will be solved by a storyline. The gallery is expected to add and preserve insights about art and provide more information about the figure of Djoko Pekik. The concept taken is Career Journey, this concept was chosen so that it can present the life journey of Djoko Pekik starting from zero until its heyday.

Keywords : Art Gallery of Djoko Pekik, Storylinr, Art, Career Journey

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhi 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, 30 Juni 2020

Regina Cinta Larastya Putri
NIM 151 0131 123

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat 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. Tuhan YME atas segala rahmat dan karunia-Nya.
2. Kedua orang tua saya dan adik saya yang berjuang untuk memberikan dorongan mental dan material.
3. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A.. selaku Ketua Program Studi S1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn.,MA.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus sebagai dosen pembimbing 1.
5. Yth. Ibu Yuyu Rubiyanti, M.Ds sebagai dosen pembimbing 2.
6. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
7. Ignasius Tyas Kukuh yang selalu membimbing dan mengasih masukan selama masa perkuliahan.
8. Asma, Vellya, Diaz, Thusi, Miyah dan Dhamar atas semangat, candaan, masukan, bantuan tenaga dan pikiran yang menemani selama pengerjaan Tugas Akhir Desain ini.
9. Teman-teman SakOmah (PSDI 2015), serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain 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, 30 Juni 2020

Penulis

REGINA CINTA LARASTYA PUTRI	1
Abstrak	i
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii

DAFTAR ISI

BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain.....	3
BAB II	6
PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka	6
B. Program Desain	9
BAB III	34
PERMASALAHAN DESAIN & IDE SOLUSI DESAIN	34
A. Pernyataan Masalah (<i>Problem Statment</i>)	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bagan Pola Pikir Perancangan	4
Gambar 2 Fasad depan, Galeri Lukisan Djoko Pekik	11
Gambar 3 Dimensi Manusia	17
Gambar 4 Kemampuan Gerak Manusia	17
Gambar 5 Sudut pandangan mata	18
Gambar 6 Sudut pandangan mata	18
Gambar 7 Ruang Pameran Lukisan Ukuran Kecil	21
Gambar 8 Ruang Pamer Lukisan Ukuran Sedang.....	21
Gambar 9 Standart Besaran Ruang Workshop	22
Gambar 10 Macam-macam pola sirkulasi ruang pameran	23
Gambar 11 Hubungan skala antar benda	24
Gambar 12 Proporsi pada benda pameran.....	24
Gambar 13 Rencana Storyline	35
Gambar 14 Gambar grafis <i>code QR</i>	36
Gambar 15 Referensi display interaktif dengan LCD	37
Gambar 16 Referensi display interaktif dengan alat gerak manusia	37
Gambar 17 Sketsa <i>Information Center</i>	38
Gambar 18 Referensi ruang pameran galeri 2	39
Gambar 19 Referensi ruang pameran galeri 1	40
Gambar 20 Referensi ruang pameran galeri 1	40
Gambar 21 Referensi plafon galeri utama	41
Gambar 22 Pengaplikasian transformasi bentuk kuda pada plafon galeri utama.....	42
Gambar 23 Skema warna.....	42
Gambar 24 Skema material	43
Gambar 25 Bubble Plan Alternatif 1	44
Gambar 26 Bubble Plan Alternatif 2	44
Gambar 27 Alternatif Zoning dan Sirkulasi Galeri 1	45
Gambar 28 Alternatif Zoning dan Sirkulasi Galeri 2	45
Gambar 29 Alternatif Zoning dan Sirkulasi Galeri 3	46
Gambar 30 Alternatif Layout Galeri 1	47
Gambar 31 Alternatif Layout Galeri 2	48
Gambar 32 Alternatif Layout Galeri 3	49
Gambar 33 Alternatif Rencana Lantai Galeri 1	50

Gambar 34 Alternatif Rencana Lantai Galeri 2	51
Gambar 35 Alternatif Rencana Lantai Galeri 3	52
Gambar 36 Alternatif Penutup Dinding Galeri	53
Gambar 37 Alternatif Penutup Dinding Galeri 2	54
Gambar 38 Alternatif Plafond Galeri 1	55
Gambar 39 Alternatif Plafond Galeri 2	56
Gambar 40 Alternatif furniture	57
Gambar 41 Alternatif furniture	57
Gambar 42 Alternatif furniture	58
Gambar 43 Alternatif furniture	58
Gambar 44 AC Cassette	59
Gambar 45 Lobby	60
Gambar 46 Lobby	60
Gambar 47 Waiting Area.....	61
Gambar 48 Waiting Area.....	61
Gambar 49 Waiting Area.....	62
Gambar 50 Galeri 1	62
Gambar 51 Galeri 1	63
Gambar 52 Galeri 1	63
Gambar 53 Galeri 1	64
Gambar 54 Galeri 1	64
Gambar 55 Galeri 1	65
Gambar 56 Galeri 2	65
Gambar 57 Galeri 2	66
Gambar 58 Galeri 2	66
Gambar 59 Galeri 2	67
Gambar 60 Galeri 2	67
Gambar 61 Mini Amphitheatre	68
Gambar 62 Galeri 3	68
Gambar 63 Galeri 3	69
Gambar 64 Galeri 3	69
Gambar 65 Toilet	70
Gambar 66 Fassad	70
Gambar 67 Fassad	71
Gambar 68 Fassad	71
Gambar 69 Fassad	72
Gambar 70 Fassad	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tinggi rata-rata manusia	17
Tabel 2 Daftar kebutuhan	30

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Globalisasi mempengaruhi berbagai aspek kehidupan di seluruh belahan dunia, salah satunya adalah perkembangan desain. Perkembangan desain tak pernah luput dari perubahan gaya hidup dan selera masyarakat. Demikian juga yang terjadi dalam perkembangan desain interior. Perancangan ruang dalam tidak lagi taat pada konsep-konsep artistik dan estetika yang konvensional, tetapi menawarkan konsep baru yang bersifat kekinian dan lebih dinamis.

Kecenderungan itu perlu juga diterapkan di tempat-tempat pelestarian budaya, seperti galeri. Penataan interior yang bervariasi diharapkan mampu dijadikan salah satu usaha untuk menarik penikmat wahana tersebut, dengan tanpa meninggalkan histori serta identitas dari tempat itu. Akan tetapi, kebanyakan orang lebih senang mengunjungi tempat-tempat yang memberikan suasana baru yang lebih populer saat ini seperti mall, diskotik, klub, kafe, dan sebagainya. Hal tersebut menjadi wajar mengingat tempat tersebut tidak hanya memberikan kepuasan sesuai selera masa kini, namun juga penataan interiornya mendukung gaya hidup mereka.

Kurangnya minat masyarakat terhadap tempat-tempat seperti galeri tidak bisa dijustifikasi sebagai akibat dari lunturnya kesadaran budaya semata, tetapi bisa juga disebabkan karena pengelola galeri kurang memperhatikan penataan koleksi, maupun penataan interiornya sehingga masyarakat enggan mengunjungi galeri.

Galeri sebagai wahana pelestarian budaya dan histori, memang harus selalu dijaga originalitasnya baik dari segi arsitektur, interior, maupun eksteriornya. Meskipun demikian tetap harus memperhatikan aspek estetika dalam penataan ruangnya. Penataan yang tepat sesuai dengan masing-masing zaman akan mengesankan ciri-ciri gaya tersendiri sesuai dengan keragaman gaya, media, serta sejarahnya.

Misi utama dari galeri adalah untuk melindungi koleksi yang ada di dalamnya, sehingga galeri harus memenuhi persyaratan fisik berupa keamanan serta terjaganya kelembaban dan suhu ruang. Galeri juga berperan dalam meningkatkan apresiasi dan edukasi publik karena galeri juga memiliki fungsi simbolik sebagai penanda peradaban atau jaman. Tugas dan peranan galeri dikembangkan, tidak hanya menjadi tempat menyimpan benda budaya, tetapi galeri juga sebagai sumber penelitian serta pendidikan dan jati diri bangsa.

Keberadaan galeri selain untuk mendapatkan pengalaman, pengunjung juga perlu memperoleh kenyamanan dalam setiap kunjungannya. Hal tersebut dapat dicapai dengan aplikasi bentuk-bentuk yang dikenal untuk memberikan dimensi kemanusiaan yang nyaman pada bangunan dan lalu lintas di dalamnya.

Penataan interior meliputi alur sirkulasi publik di dalam ruang museum harus jelas, berhubungan dengan pintu masuk, sirkulasi publik utama (ruang pameran) dan fungsi pelengkap yang lain. Ruang-ruang tersebut harus memberikan pemahaman yang jelas bagi pengunjung terhadap fungsi ruang galeri. Penataan fisik dan hubungan ruang pameran harus memenuhi kebutuhan pengunjung. Tata letak dan sirkulasi utamanya harus fleksibel untuk mengakomodasi variasi ukuran, berat dan teknologi dalam penggunaan karya seni yang berkembang saat ini.

Selain itu, perlu diberikan peluang bagi pengunjung untuk memilih beberapa alur yang disesuaikan dengan durasi dan intensitas kunjungannya. Kesatuan gaya dalam interior galeri sangat diperlukan pengunjung untuk mempermudah dalam menikmati karya. Dengan penataan tersebut, diharapkan pengalaman pada ruang pameran menjadi dimensi aktif dari pengalaman penjelajahan seluruh galeri, sehingga mendorong terjadinya kunjungan berulang.

Objek dalam perancangan ini adalah Galeri Djoko Pekik. Galeri Djoko Pekik ini merupakan galeri seni rupa modern dan kontemporer milik Djoko Pekik. Dalam galeri ini tersimpan koleksi seni rupa lebih dari 40 buah karya, terdiri atas lukisan, patung *indoor* dan patung *outdoor*.

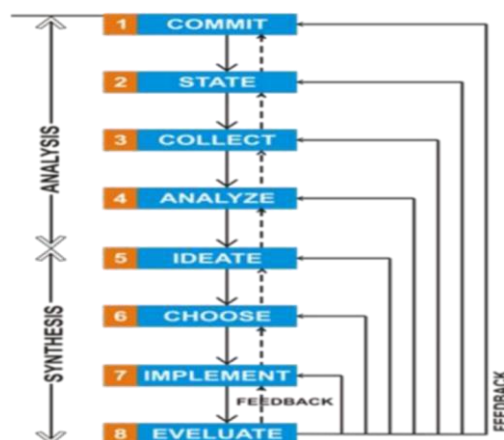
Perancangan ulang interior Gaeleri Djoko Pekik ini merupakan usaha untuk melengkapi penataan fasilitas publik yang terdapat dalam galeri tersebut. Untuk itu aspek-aspek interior di dalam galeri harus diperhatikan, meliputi penghawaan, pencahayaan, sirkulasi, *zoning*, hubungan antar ruang dan penataan koleksi galeri. Perancangan ulang Galeri Djoko Pekik ini merupakan alternatif desain yang perlu dilakukan secara periodik sebagai usaha untuk memberikan warna baru bagi pengunjung galeri tanpa meninggalkan ciri serta identitas dari galeri tersebut.

B. Metode Desain

1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain

Metode desain yang digunakan adalah proses desain yang di dalamnya terdapat 2 tahap, tahap pertama *analisa* yaitu masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah, dan dianalisis. Dari tahap ini, desainer datang dengan proposal ide tentang bagaimana langkah dalam memecahkan masalah. Tahap kedua adalah *sintesa*, di mana bagianbagian ditarik bersama-sama untuk membentuk solusi yang kemudian diterapkan sebagai sebuah pemecahan yang optimal.

Metode perancangan proses desain dalam hal ini dapat terlihat pada grafik sebagai berikut:



Gambar 1 Bagan Pola Pikir Perancangan

(Sumber; Designing Interiors, Rosemary Kilmer, 1992)

1. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah.
2. *State* adalah mendefinisikan masalah.
3. *Collect* adalah mengumpulkan fakta.
4. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.
5. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.
6. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada.
7. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung.
8. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab brief serta memecahkan permasalahan.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Pada tahap ini, desainer mengumpulkan data fisik maupun non fisik. Untuk mendapatkan data non fisik desainer dapat melakukan kegiatan wawancara dengan klien sehingga dapat mengetahui keinginan klien dan kebutuhan pengguna ruang tersebut. Selain itu juga dilakukan pengumpulan dokumen untuk mendapatkan data profil proyek tersebut. Untuk mendapatkan data fisik, desainer melakukan survey langsung pada proyek tersebut dengan mengambil gambar kondisi ruang serta pengukuran ruang.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode pencarian ide yang digunakan adalah metode analisis, desainer akan menganalisa segala persoalan yang ada, hal ini mengacu pada metodologi desain (**Jones, 1992**) sebagai formulasi dari apa yang dinamakan “berpikir sebelum

menggambar”. Dalam metode analisis ini hasil rancangan akan dipengaruhi oleh proses yang dilakukan sebelumnya. Proses tersebut meliputi penetapan masalah, pendataan lapangan, literature, tipologi, analisis pemrograman, sintesis, skematik desain, penyusunan konsep dan pewujudan desain. Setelah analisis selesai, maka desainer akan menemukan ide dan mengembangkan desain tersebut.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi pemilihan desain yang akan digunakan adalah dengan membagikan kuisioner pada klien dan pengguna ruang sehingga desainer dapat menentukan alternatif desain terbaik yang sesuai dengan keinginan klien dan pengguna ruang.

BAB II PRA DESAIN

A. Tinjauan Pustaka

1. Tinjauan Pustaka Terkait Objek

Perancangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1139) adalah proses, perbuatan merancang. Dalam hal ini perancangan ulang merupakan proses merancang kembali. Merancang ulang desain yang telah ada dengan tujuan melengkapi dan memperbaharui perancangan sebelumnya. “Desain merupakan rancangan, seleksi atau aransemen dari elemen formal karya seni; ekspresi konsep seni dalam berkarya yang mengkomposisikan berbagai elemen dan unsur yang mendukung” (Mayer, dalam bukunya Mikke Susanto, 2002: 31). Desain merupakan aktivitas menata unsur-unsur karya seni memerlukan pedoman yaitu azas-azas desain (*principles of design*), antara lain kesatuan,