

JURNAL PERANCANGAN
PERANCANGAN INTERIOR GALERI LUKISAN DJOKO
PEKIK YOGYAKARTA

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

LEMBAR PENGESAHAN

Artikel Ilmiah yang berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR GALERI LUKISAN DJOKO PEKIK

YOGYAKARTA, diajukan oleh Regina Cinta Larastya Putri, NIM 1510131123,
Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut
Seni Indonesia Yogyakarta.

Mengetahui,

Pembimbing I

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

NIP. 19770315 200212 1 005

NIDN. 0015037702

PERANCANGAN INTERIOR GALERI LUKISAN DJOKO PEKIK YOGYAKARTA

Regina Cinta Larastya Putri

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*

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*

A. PENDAHULUAN

1. 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 estetik 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 mgaleri 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.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari data yang telah diperoleh, maka permasalahan yang timbul adalah :

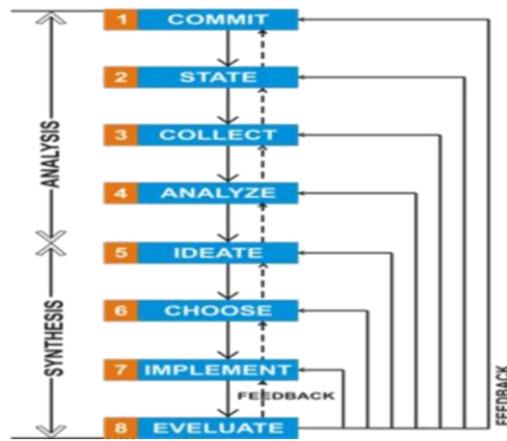
- a. Bagaimana mendesain ruang pameran Galeri Lukisan Djoko Pekik yang inspiratif, interaktif sehingga pengunjung dapat merasakan pengalaman baru?
- b. Bagaimana mendesain ruang pameran galeri dengan menggunakan teknologi digital?

3. Metode Perancangan

a. Proses 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)

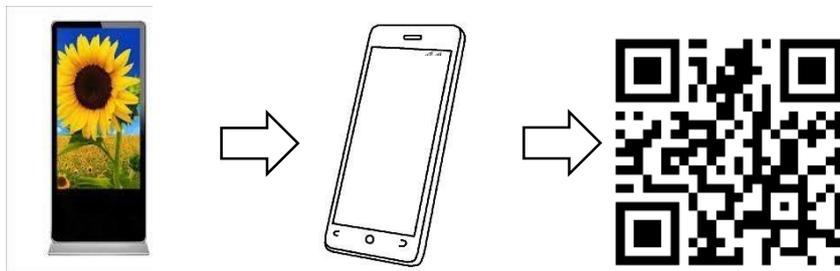
1. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah.
2. *State* adalah mendefinisikan masalah.
3. *Collect* adalah mengumpulkan fakta.
4. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.
5. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.
6. *Choose* adalah 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.

B. KARYA DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan perjalanan karir melukis Djoko Pekik, maka penulis akan merancang museum dengan menghidupkan kembali memori-memori sebelum, saat, dan setelah masa kejayaan Djoko Pekik. Hal tersebut bertujuan untuk menunjukkan perjuangan dan perjalanan karir Djoko Pekik. *Storyline* atau alur cerita merupakan acuan utama dalam perancangan suatu galeri. Dengan adanya *storyline* akan memudahkan pengunjung menyerap segala informasi yang disajikan benda koleksi galeri.

Storyline yang akan digunakan untuk konsep perancangan galeri adalah perjalanan karir Djoko Pekik, yang akan membawa pengunjung untuk mengenal dan memahami sosok Djoko Pekik lebih dalam lagi. Pada awalnya pengunjung akan dijelaskan tentang profil Djoko Pekik yang banyak orang belum mengetahuinya. Setelah penjelasan profil tersebut, pengunjung akan dibawa mengenal lebih jauh tentang perjalanan karir Djoko Pekik dari Era Orde Baru sampai Era Reformasi.

Tema yang akan diterapkan pada perancangan interior Galeri Lukisan Djoko Pekik adalah “*career journey*”. Konsep ekspedisi ini mengajak pengunjung untuk lebih berinteraksi dengan benda koleksi dan informasi yang disajikan dengan cara yang lebih interaktif.



Gambar 14 Gambar grafis *code QR*.

(Sumber: Regina, 2020)

Pertama adalah mengajak pengunjung untuk berfikir menyenangkan dengan cara memberikan pertanyaan tentang semua informasi dalam galeri. Pengunjung akan mendapatkan *code QR* disetiap layar *digital signage advertising information*. *Code QR* yang didapat pengunjung berisikan pertanyaan yang jawabannya terdapat dalam keseluruhan galeri. Sehingga pengunjung harus memperhatikan setiap informasi yang ada dalam galeri dengan pengalaman baru. Ketika pengunjung dapat menjawab dengan benar, maka pengunjung akan mendapatkan poin. Begitu seterusnya hingga *code QR* di zona akhir galeri. Poin yang terkumpul ditukarkan di *souvenir shop* dan pengunjung akan mendapatkan merchandise sesuai poin yang didapatkan. Cara ini dapat memberikan motivasi kepada pengunjung agar dapat lebih fokus dalam memahami semua informasi dalam galeri.



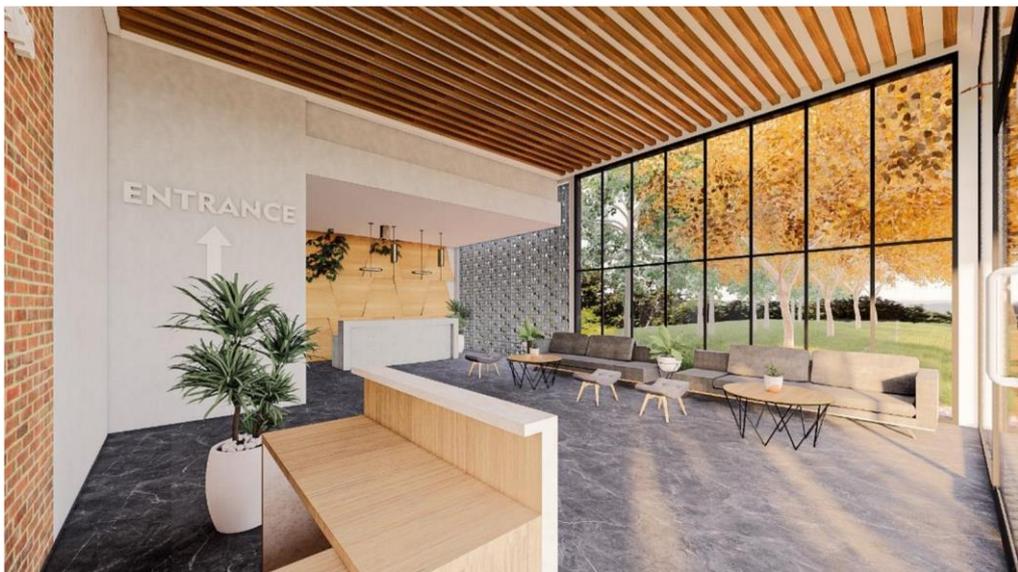
Gambar 1 Lobby
(Sumber: Regina, 2020)



Gambar 2 Lobby
(Sumber: Regina, 2020)



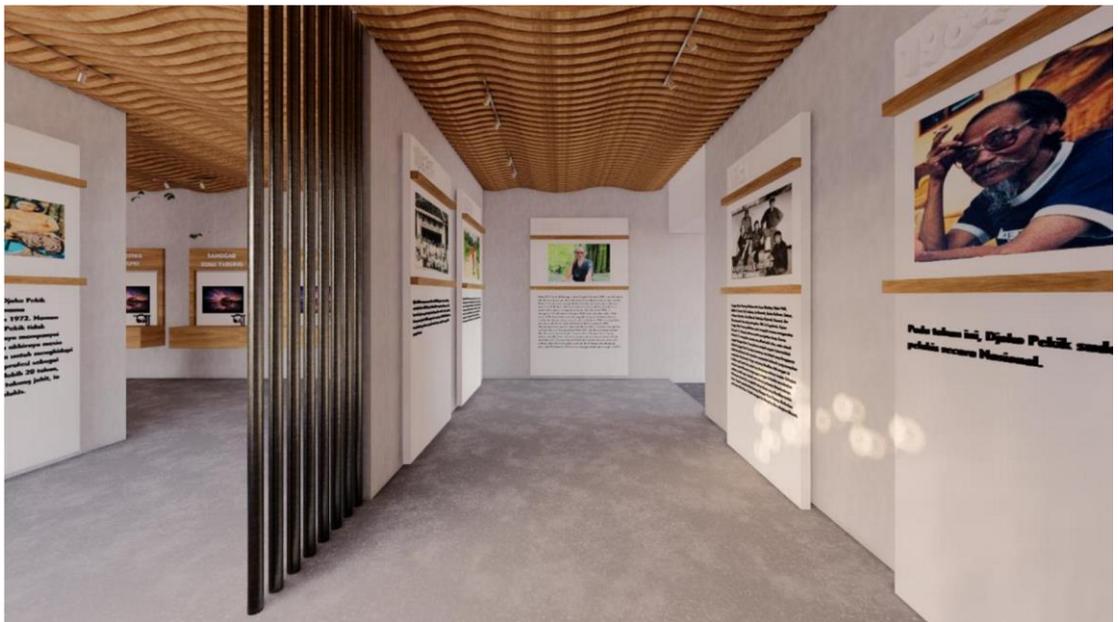
Gambar 3 Waiting Area
(Sumber: Regina, 2020)



Gambar 4 Waiting Area
(Sumber: Regina, 2020)



Gambar 5 Waiting Area
(Sumber: Regina, 2020)



Gambar 6 Galeri 1
(Sumber: Regina, 2020)



Gambar 7 Galeri 1
(Sumber: Regina, 2020)



Gambar 8 Galeri 1
(Sumber: Regina, 2020)



Gambar 9 Galeri 1
(Sumber: Regina, 2020)



Gambar 10 Galeri 1
(Sumber: Regina, 2020)



Gambar 11 Galeri 1
(Sumber: Regina, 2020)



Gambar 12 Galeri 2
(Sumber: Regina, 2020)

C. KESIMPULAN

Galeri Lukisan Djoko Pekik didirikan karena bertujuan untuk meningkatkan edukasi tentang ilmu seni. Selain itu juga dijadikan sebagai sarana pendidikan. Galeri ini diharapkan dapat menjadi solusi alternatif sebagai sarana yang sangat penting dan potensial sebagai pusat layanan informasi seni sebagai media dalam meningkatkan kesadaran masyarakat tentang manfaat kesenian. Namun sangat disayangkan fasilitas dan operasional yang ada belum memadai bahkan terdapat kerusakan di beberapa area.

Pentingnya alur cerita dan suasana dalam sebuah galeri dapat memberikan pengalaman tersendiri bagi pengunjung. Pengaturan langkah dan sirkulasi ruang pameran berdasarkan alur cerita dilakukan untuk menentukan pergerakan pengunjung sehingga dalam menjelajahi ruang pameran pengunjung terhindar dari kebosanan.

Pada perancangan Galeri Lukisan Djoko Pekik lebih menekankan pada display interaktif yang memberikan suasana galeri dan pengalaman baru bagi pengunjung dengan menggunakan teknologi, *sign system*, dan media interaktif seperti *interactive wall display*. Teknologi yang diterapkan adalah sistem *touch screen* dengan display pada layar yang dapat bergerak. Selain itu juga menggunakan LCD *video wall*.

D. DAFTAR PUSTAKA

Ching, F. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.

Feldman, E. (1967). *Art as Image and Idea*. New Jersey: Prentice Hall, inc.

Jones, J. (1992). *Design Method (Second Edition)*. New York: Van Nostrand Reinhold.

Kilmer, R. (1992). *Designing Interiors*. California: Wadsworth Publishing Company.

Sachari, A. (2004). *Seni Rupa dan Desain*. Jakarta: Erlangga.

Susanto, M. (2002). *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.

Neufert, Ernst. 1999. *Data Arsitek Edisi ke-2*. Diterjemahkan oleh :

Ir. Sjamsul Amril. Jakarta.

Panero, Julius, Martin Zelnik. 1979. *Human Dimension & Interior Space*.

United

States: Whitney Library of Design, an Imprint of Watson-Guption Publication.

