

---

## PERANCANGAN INTERIOR *ILLUSTRATION ART SPACE* DI KOTA BANDUNG

Oleh: **Lintang Mochamad Z\***, **Dea Aulia Widyaevan\*\***, **M. Togar Mulya Raja**

Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University  
Jl. Telekomunikasi No.01, Terusan Buah Batu, Dayeuhkolot, Bandung, 40257, Indonesia

\*) Mahasiswa Jurusan Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University

\*\*\*) Dosen Jurusan Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University

[lintangmz@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:lintangmz@student.telkomuniversity.ac.id) [widyaevan@telkomuniversity.ac.id](mailto:widyaevan@telkomuniversity.ac.id)

[togarmulyaraja@telkomuniversity.ac.id](mailto:togarmulyaraja@telkomuniversity.ac.id)

---

### Abstrak

Bandung merupakan salah satu kota besar di Indonesia dengan pertumbuhan seninya yang sangat berkembang pesat. Banyak seniman-seniman yang lahir dan mengembangkan dan mengembangkan kreativitasnya di Bandung. Seni yang berkembang di kota Bandung banyak ragamnya, mulai dari yang membawakan unsur budaya setempat sampai yang membawakan unsur kritik-kritik sosial. Seni ilustrasi merupakan seni yang sangat diminati khususnya pada seniman-seniman muda, karena proses pembuatannya yang sudah masuk ke dunia digital perkembangan seni ilustrasi pun ke arah yang sama. *Illustration Art Space* sendiri merupakan art space yang ditujukan kepada seniman-seniman dan komunitas yang ada di kota Bandung. Tujuan utama dari sebuah perancangan *Illustration Art Space* yakni merancang interior yang berguna sebagai wadah kreativitas dan aktivitas ilustrator muda Bandung secara maksimal, sehingga hasil karya-karyanya dapat tersampaikan pada masyarakat luas, serta menjadi tempat berkumpulnya para pelaku/komunitas seni untuk dapat bekerjasama dalam mengembangkan seni khususnya ilustrasi, sehingga menjadi lebih maju dari saat ini. Proses perancangan interior *Illustration Art Space* menggunakan metode perancangan analisa dan sintesa. Proses analisa didapat dengan cara membuat perbandingan dari art space dan menarik kesimpulan dari hasil survey art space yang ada di kota Bandung, proses wawancara, dan permasalahan desain. Proses sintesa berupa pemecahan masalah terkait fenomena yang ada saat ini. Pada proses analisa yang kemudian di evaluasi kembali terhadap tujuan perancangan. Hasil perancangan *Illustration Art Space* merupakan hasil implementasi konsep dan programming ke dalam elemen pembentuk ruang dan elemen pengisi ruang.

**Kata kunci:** Bandung, Seni, Ilustrasi, *Illustration Art Space*

---

## *INTERIOR PLANNING OF ILLUSTRATION ART SPACE IN BANDUNG CITY*

By: **Lintang Mochamad Z\***, **Dea Aulia Widyaevan\*\***, **M. Togar Mulya Raja**

Interior Design, Telkom Creative Industry School, Telkom University  
Jl. Telekomunikasi No.01, Terusan Buah Batu, Dayeuhkolot, Bandung, 40257, Indonesia

\*) Student of Interior Design, Telkom Creative Industry School, Telkom University

\*\*\*) Lecturer of Interior Design, Telkom Creative Industry School, Telkom University

[lintangmz@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:lintangmz@student.telkomuniversity.ac.id) [widyaevan@telkomuniversity.ac.id](mailto:widyaevan@telkomuniversity.ac.id)

[togarmulyaraja@telkomuniversity.ac.id](mailto:togarmulyaraja@telkomuniversity.ac.id)

---

### Abstract

*Bandung is one of the major cities in Indonesia with its rapidly growing artistic growth. Many artists are born and develop and develop their creativity in Bandung. The art that develops in the city of Bandung is very diverse, ranging from those that bring elements of*

*local culture to those who bring elements of social criticism. Illustration art is an art that is in high demand, especially among young artists, because the process of making it into the digital world has illustrated the development of illustration art in the same direction. Illustration Art Space itself is an art space aimed at artists and communities in the city of Bandung. The main purpose of an Illustration Art Space design is to design an interior that is useful as a forum for creativity and activity of young Bandung illustrators to the maximum, so that the results of his works can be conveyed to the wider community, as well as a gathering place for actors / art community to be able to work together in developing art especially illustration, so that it becomes more advanced than now. The interior design process of the Illustration Art Space uses the design method of analysis and synthesis. The analysis process is obtained by making a comparison of art space and drawing conclusions from the results of art space surveys in the city of Bandung, the interview process, and design issues. The synthesis process is in the form of solving problems related to the phenomena that exist today. In the analysis process which is then re-evaluated against the design goals. The results of the design of Illustration Art Space are the result of the implementation of concepts and programming into the elements forming the space and the elements of the space filler.*

**Keywords:** Bandung, Art, Illustration, Illustration Art Space

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Salah satu alat untuk mengukur bagaimana kadar cita rasa seni sebuah masyarakat adalah melalui berapa banyak galeri seni yang terdapat di daerah tersebut. Banyaknya galeri seni merupakan gambaran akan masyarakat yang menyukai karya-karya seni, dan mendatangi galeri-galeri seni (Luhur, 2004). Bandung merupakan salah satu kota yang memiliki cukup banyak galeri seperti SSAS (Selasar Sunaryo Art Space), NuArt Sculpture Park, Museum Barli, Roemah Seni Sarasvati, Galeri Soemardja, Griya Seni Popo Iskandar, Lawangwangi Creative Space, dan masih banyak lainnya). Berkembangnya aktivitas seni berbanding lurus dengan berkembangnya tempat-tempat yang berfungsi sebagai wadah untuk mencakup semua kegiatan pelaku seni. Aspek yang dapat menunjang berkembangnya seni dan terpeliharanya para pelaku seni dalam melestarikan ide kreatif adalah dengan adanya Art Space. Art Space merupakan media bertemu dan berkumpulnya para pelaku seni melalui karya-karya baru yang nantinya akan dipublikasikan. Melalui Art Space juga, para pelaku seni dapat mengetahui karya-karya yang sedang berkembang pada saat itu (Natasya, 2011).

Perkembangan teknologi dan media sangat memberikan ruang yang luas bagi dunia seni khususnya dunia ilustrasi. Menurut KBBI (2020), Ilustrasi adalah suatu gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya atau untuk lebih memperjelas paparan baik berupa tulisan dan sebagainya. Ilustrasi pada

zaman dahulu digunakan sebagai media komunikasi untuk menjelaskan sebuah fenomena atau hal yang bersifat spiritual dalam kehidupan masa itu, hal ini terbukti dengan adanya coretan pada gua-gua zaman dahulu, termasuk ilustrasi gua Kabupaten Maros, Sulawesi Selatan yang terdapat di Indonesia. Perkembangan seni ilustrasi di Indonesia sangat lambat dibandingkan dengan perkembangan di luar negeri atau perkembangan kreatifitas dibidang seni lukis dan desain grafis di Indonesia (Wagiono, 1999:203). Namun menurut Supriyono (2010:169), seiring dengan perkembangan zaman, kini ilustrasi semakin berkembang dalam menggunakan gaya dan teknik, termasuk menggambar, melukis, seni grafis, kolase, montase, desain digital, multimedia dan lain sebagainya. Pada prinsipnya semua elemen visual dapat digunakan sebagai ilustrasi dan semua teknik dapat dilakukan untuk mewujudkan ide. Begitu pula yang diterapkan oleh ilustrator Indonesia khususnya di kota Bandung. Ilustrator adalah seorang seniman yang bergerak di bidang khusus dalam penciptaan sebuah karya ilustrasi berdasarkan ide atau tulisan.

Bandung merupakan kota dengan produktifitas industri kreatif yang tinggi, Ditandai dengan munculnya beragam aliran seni sehingga semakin banyak pelaku seni dan komunitas seni seperti Garis Kami, Pena Hitam Bandung, Draw to draw, MERxDAR, Dw11, Amengcoy, dan masih banyak lainnya. Di sisi lain kota Bandung juga mempunyai banyak galeri seni, namun dari sekian banyaknya galeri yang ada, tidak semua pelaku seni bisa menampilkan karyanya di sebuah galeri (Imam Herdiana, 2018). Fenomena Art Space di Bandung yaitu tidak adanya Art Space

yang benar-benar ditujukan untuk mawadahi seniman-seniman ilustrasi. Tidak adanya tempat yang ditujukan itu membuat seniman/komunitas seni lebih memilih untuk mengakses karyanya di luar Bandung maupun ke luar Negeri, faktanya Bandung telah banyak melahirkan ilustrator-ilustrator yang mendunia seperti Mufti Priyanka (Amenk), Irvine Jasta, Yowdi Siantar, Addy Debil, Ajay hidayat dan masih banyak lainnya.

Maka dari itu, hadirnya illustration art space diharapkan dapat menjadi solusi dalam mawadahi kreativitas dan aktivitas para ilustrator muda Bandung secara maksimal, sehingga hasil karya-karyanya dapat tersampaikan pada masyarakat luas, serta menjadi tempat berkumpulnya para pelaku dan komunitas seni untuk dapat bekerjasama dalam mengembangkan seni khususnya ilustrasi sehingga menjadi lebih maju dari saat ini.

### 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas dapat diidentifikasi sebuah masalah sebagai berikut:

- a. Bandung tidak memiliki ruang seni untuk ilustrator.
- b. Kurangnya ruang publik untuk mengenal, memahami dan mempelajari seni khususnya ilustrasi.
- c. Banyaknya kegiatan dalam mengembangkan seni ilustrasi, sehingga harus memperhatikan pengolahan dan zonasi ruang untuk dapat mawadahnya berdasarkan kebutuhan.
- d. Fungsi dan fasilitas ruang Illustration Art Space harus bersifat fleksibel terkait dengan berbeda-bedanya kegiatan yang ada pada setiap waktu.
- e. Penerapan sirkulasi ruang yang abstrak, membuat pengunjung kebingungan untuk menentukan langkahnya.

### 1.3. Tujuan dan Sasaran

Tujuan utama dari sebuah perancangan Illustration Art Space yakni merancang interior yang berguna sebagai wadah kreativitas dan aktivitas ilustrator muda Bandung secara maksimal, sehingga hasil karya-karyanya dapat tersampaikan pada masyarakat luas, serta menjadi tempat berkumpulnya para pelaku/komunitas seni untuk dapat bekerjasama dalam mengembangkan seni khususnya ilustrasi, sehingga menjadi lebih maju dari saat ini.

Dengan sasaran perancangan sebagai berikut:

- a. Memahami lebih dalam tentang sebuah seni, terutama Seni Ilustrasi.
- b. Memanfaatkan semua sudut ruang sesuai dengan kebutuhan Art Space.

- c. Tidak hanya mengutamakan estetika melainkan juga fungsi.
- d. Menciptakan suasana yang berbeda.

### 1.4. Metode Perancangan

#### a. Metode Pengumpulan Data

##### - Observasi

Pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Riduwan, 2004). Pengamatan dengan melakukan survei ke Selasar Sunaryo Art Space, NuArt Sculpture Park, Thee Huis Gallery, dan tempat-tempat berkesenian lainnya dimana memiliki fungsi sebagai Art Space, sehingga dapat mengetahui perbedaan antar tipologi Art Space. Objek yang diamati yaitu:

- 1) Lokasi site, kondisi lingkungan yang ada disekitarnya, arah mata angin, dan orientasi bangunan.
- 2) User, mendata siapa saja yang ada didalam Art Space, pengelompokkan user dan lain-lain.
- 3) Aktivitas dan fasilitas, mengamati secara rinci aktivitas yang ada pada Art Space, bagaimana alur kegiatannya, serta kebutuhan fasilitas apa saja yang diperlukan seniman, pengunjung maupun pengelola.
- 4) Elemen pembentuk ruang dan pengisi ruang, pengamatan pada konsep bentuk dan konsep ruang. Dari segi warna, tekstur, pola, karakter bentuk, penataan layout dan lain-lain.
- 5) Suasana, pengamatan pada keseragaman elemen-elemen interior sehingga terciptanya sebuah kenyamanan user.
- 6) Perbedaan mengenai tipologi antar Art space.

##### - Wawancara

Mengumpulkan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung atau tidak langsung (melalui telepon) dengan orang yang bergerak di bidangnya yang mampu memberikan data serta informasi tentang fungsi-fungsi penting yang terdapat dalam sebuah Art Space, seperti tanya jawab dengan manajer, staf dan karyawan, seniman, pengunjung, dan pihak-pihak yang terkait dengan perusahaan tersebut.

##### - Dokumentasi

Maksud penggunaan metode ini adalah agar dapat mendokumentasikan (data visual berupa foto, rekaman) objek-objek yang ada, serta pengukuran guna melengkapi data yang diperoleh melalui metode observasi dan

wawancara dengan mempergunakan alat (kamera, roll meter/pita ukur/tape).

- Data Sekunder

Pengumpulan data berupa data literatur yang berhubungan dengan perancangan *Illustration Art Space* baik dari literatur yang memiliki fungsi sejenis lainnya di dalam maupun di luar negeri.

Data literatur dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, laporan, website yang dapat dipertanggung jawabkan datanya. Selain itu literatur sebagai pendukung dan acuan objek perencanaan *Illustration Art Space* seperti studi ergonomi dan antropometri.

## b. Metode Analisa Data

Tahapan analisa data dibutuhkan setelah pengumpulan data-data mulai dari observasi lapangan dan studi kepustakaan. Metode analisa data ini merupakan metode penulisan deskriptif yang dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran tentang analisa konsep dan agar dapat ditinjau kembali.

## c. Sintesa

Metode ini merupakan hasil keluaran dari analisa data yang ada dalam bentuk sebuah tema dan konsep perancangan sebuah *Illustration Art Space* berupa layout, furniture, konsep bentuk, warna, material, pencahayaan, penghawaan, dan keamanan yang akan dirancang untuk mendapatkan hasil akhir dari perancangan desain tersebut. Selanjutnya tahapan preliminary, metode ini merupakan tahapan dari pemilihan data tema dan konsep yang telah dibuat menjadi beberapa alternatif desain. Lalu, dikembangkan dengan tahapan pengembangan desain setelah pemilihan alternatif-alternatif desain yang telah terpilih. Di akhir tahapan, terdapat output akhir berupa hasil akhir desain yang telah dibuat berupa tema dan konsep, denah layout, ceiling, flooring, potongan dan tampak, perspektif, dan hasil-hasil akhir pendukung lainnya.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### 2.1. Pengertian Art Space

Menurut Natasya (2011) *Art Space* adalah sebuah lembaga, organisasi, komunitas, atau badan pemerintah yang berguna sebagai wadah untuk menampung kegiatan yang berhubungan dengan seni. Mulai dari pertunjukkan, pameran, lokakarya/kelas, studio, sampai diskusi, yang ditujukan untuk umum dan terjadi interaksi langsung antara pembuat karya (seniman) dengan audiens tanpa ada batasan. Selain itu dalam sebuah *Art Space* biasanya memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman yang berbeda kepada

masyarakat/pengunjung dalam proses pembuatan sebuah karya/sebuah pertunjukkan.

### 2.2. Jenis Kegiatan di Art Space

Berdasarkan analisa yang didukung kajian literatur, pada sebuah *Art Space* fungsi kegiatan utama dibagi menjadi 5, antara lain: (1) Pertunjukan dan pameran, (2) Edukasi, (3) *Workshop*/lokakarya, (4) Komersial, dan (5) Kegiatan pengunjung.

### 2.3. Kajian *Illustration Art*

Ilustrasi berasal dari kata latin *illustrare* yang berarti menerangi atau memurnikan. Dalam kamus *The American Heritage of The English Language*, *illustrate* mempunyai arti memperjelas atau memberi kejelasan melalui contoh, analogi atau perbandingan, mendekorasi. Menurut museum ilustrasi nasional di Rhode Island, USA, ilustrasi adalah penggabungan ekspresi personal dengan representasi visual untuk menyampaikan sebuah ide atau gagasan.

Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran; ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan gambar. Menghidupkan atau memberi bentuk visual dari sebuah tulisan adalah peran dari ilustrator. Mengombinasikan pemikiran analitik dan skill kemampuan praktis untuk membuat sebuah bentuk visual yang mempunyai pesan. Sepanjang waktu, Ilustrasi telah menjadi sumber dari visualisasi pikiran dan ide dan juga menjadi cara untuk mempengaruhi masyarakat dalam hal keyakinan dan trend. Sejarah ilustrasi tidak bisa lepas dari dunia buku, dimana fungsi awal ilustrasi sebagai penjelas atau pendamping sebuah tulisan.

Jejak awal ilustrasi bisa terlihat dari catatan visual di gua, manuskrip abad pertengahan sampai buku-buku dan koran diabad ke 15-18 dengan menggunakan teknik cukil kayu, cetak tinggi, etsa dan litografi. Ilustrasi mengalami masa keemasan saat masa revolusi industri sekitar tahun 1890-1920, dimana penemuan mesin cetak membuat media cetak menjadi media komunikasi utama saat itu. Ilustrasi menjadi elemen penting dalam dunia iklan dan cetak. Kemajuan teknologi memberikan kesempatan bereksperimen kepada para ilustrator dalam hal warna dan rendering. Pada masa perang ilustrasi digunakan sebagai poster-poster propaganda.

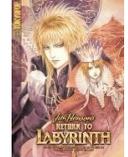
Tahun 1920-1950 dunia ilustrasi mengalami kemunduran dengan berkembangnya teknologi fotografi. Industri majalah juga sempat mengalami kemunduran dengan adanya televisi. Tahun 1970 ditandai dengan *flower generation*, generasi muda saat itu memiliki semangat

memberontak, ilustrasi menjadi lebih bereksperimental, konseptual memiliki bentuk yang lebih ekspresif. Dengan berkembangnya dunia komputer tahun 1990-an peran ilustrator sempat mengalami kemunduran dengan adanya stock art.

Pada akhir tahun 1990 menuju tahun 2000 dunia ilustrasi kembali menjadi populer di dunia desain dan seni rupa. Ilustrator menemukan peran baru di dunia new media dan animasi. Ilustrator independen yang memiliki ciri khas menjadi seperti selebriti di dunia seni rupa dan desain. Banyak ilustrator tersebut bekerjasama dengan industri menghasilkan produk-produk yang eksklusif. Julian Opie, James Jean merupakan beberapa nama ilustrator yang cukup dikenal karena karakter visualnya. Julian Opie dikenal dengan gaya ilustrasi digital sederhana. Ilustrasinya menggambarkan profil orang-orang. Berawal dari mengerjakan ilustrasi untuk cover musik sampai menjadi representasi seniman dalam kampanye produk rokok. James Jean mengawali kariernya di industri komik. Karakter ilustrasinya dengan tema romantik menjadi artwork untuk produk parfum Chanel. Dunia ilustrasi akan terus berkembang dengan banyak bermunculan ilustrator muda, perkembangan teknologi dan media yang memberikan ruang yang luas bagi dunia ilustrasi.

**2.4. Macam-macam dan contoh karya seni ilustrasi**

Animasi Kartun	Karikatur
 <p>(sumber: <a href="http://www.msvstudio.co.id">www.msvstudio.co.id</a>, diakses Selasa 2 Maret 2020)</p> <p>Bentuk kartun bisa berupa tokoh manusia ataupun hewan yang berisikan cerita humor yang bersifat menghibur.</p>	 <p>(sumber: <a href="http://www.kontonesia.com">www.kontonesia.com</a>, diakses Selasa 2 Maret 2020)</p> <p>Gambar karikatur menampilkan berbagai karakter yang ditekankan, unik lucu, dan terkadang mengandung kritikan dan sindiran.</p>

Komik	Ilustrasi Karya Sastra
 <p>(sumber: <a href="http://www.labyrinth.fandom.com">www.labyrinth.fandom.com</a>, diakses Selasa 2 Maret 2020)</p> <p>Gambar ilustrasi dalam bentuk komik terdiri atas rangkaian gambar yang saling melengkapi dan memiliki alur cerita. Bentuk komik bisa berupa buku maupun lembaran gambar singkat (Comic Strip).</p>	 <p>(sumber: <a href="http://www.kesenian.xyz">www.kesenian.xyz</a>, diakses Selasa 2 Maret 2020)</p> <p>Karya sastra berupa cerita pendek, puisi, dan sajak. Fungsi gambar ilustrasi di sini memiliki tujuan untuk memberi penguatan dan mempertegas isi atau narasi di dalam materi</p>
Ilustrasi Dekoratif	Poster
 <p>(sumber: <a href="http://www.jeffrywewe.wordpress.com">www.jeffrywewe.wordpress.com</a>, diakses Selasa 2 Maret 2020)</p> <p>Vignet disebut sebagai gambar ilustrasi dekoratif yang fungsinya untuk mengisi bagian yang kosong pada kertas teks narasi.</p>	 <p>Poster Terminator <i>Dark Fate</i> 2019</p> <p>Yowdi Santiar</p> <p>Karya seni atau desain grafis yang memuat komposisi gambar dan huruf di atas kertas berukuran besar atau kecil.</p>
Ilustrasi Mural	
 <p>GEJOLAK KHIDMATNA DUNYA SAHARITAEUN (GEJOLAK KHIDMATNYA DUNIA FANA) 2017</p> <p>Mufti Priyanka 'Amenk'</p>	

**Tabel 1** Contoh karya seni ilustrasi (Sumber: Dokumen Pribadi)

## 2.5. Pendekatan Desain (Perilaku – Proses Kreasi Seniman)

Kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan disesuaikan dengan ide untuk segala situasi (Sternberg & Lubart dalam Botella, 2013). Kreativitas tidak hanya dilakukan oleh orang-orang yang memang pekerjaannya menuntut pemikiran kreatif (sebagai suatu profesi), tetapi juga dapat dilakukan orang-orang biasa di dalam menyelesaikan tugas-tugas dan mengatasi masalah sehari-hari, misalnya membuat resep makanan baru, menggunakan cara-cara lain untuk menghindari kemacetan lalu lintas di kota-kota besar, dan mengatur kembali tatanan meja kursi di ruang tamu atau pakaian di almari agar tampak lain dan serasi (Evans dalam Suharnan, 2005).

Seniman diartikan sebagai nama profesi seseorang dalam menciptakan karya seni. Seniman dapat juga diartikan sebagai manusia yang mengalami proses kreatif yaitu proses interaksi antara persepsi memori dan persepsi luar. Sedangkan persoalan pengkaryaan (seniman) adalah persoalan dalam penghasilan karyanya. Disamping itu perbincangan juga menyentuh mengenai zaman dan bermulanya karya seni yang dihasilkan (Syair, 2011).

Jung (dalam Harbunangin, 2016) mengemukakan bahwa proses kreatif yang terjadi dalam diri seniman adalah ketika dia sedang menciptakan karya seni (the process of artistic creation).

Menurut Wallas (dalam Botella, 2013) mengemukakan bahwa proses kreatif melibatkan empat tahapan, yaitu: (1) *Preparation* adalah tahap mengumpulkan informasi atau data yang diperlukan untuk memecahkan masalah. (2) *Incubation* adalah tahap ketika individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar, tetapi “mengeraminya” dalam alam pra-sadar. (3) *Illumination* adalah tahap timbulnya insight atau Aha-Erlebnis, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru. (4) *Verification* adalah tahap ketika ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas.

## 3. ANALISIS STUDI BANDING, DESKRIPSI PROJEK DAN ANALISA DATA

### 3.1. Analisis Studi Banding

Tahap metode perancangan yang dilakukan untuk mengetahui lebih dalam lagi mengenai tipologi *Art Space*. Studi banding dilakukan di 3 tempat yaitu: (1) Selasar Sunaryo *Art Space*, dan

(2) NuArt Sculpture Park, dan (3) *Dangrove Art Space*.

Kesimpulan yang didapat pada komparasi 3 studi kasus, diantaranya mengenai:

1. Fungsi *Art Space* adalah pusat seni dengan tujuan mendukung praktik seni, pengkajian seni dan kebudayaan. Serta menjadi media bertemu dan berkumpulnya para seniman dalam mengembangkan suatu seni.
2. Fasilitas dan kegiatan pada *Art Space* ada 2 macam, yaitu: (1) kegiatan utama meliputi pameran, lokakarya, residensi, diskusi seni, dan pertunjukan; (2) kegiatan penunjang meliputi perpustakaan, *art shop*, wisma seniman, dan kafe.
3. Elemen pembentuk ruang.

**Lantai**, ada 2 ruang yang mengharuskan lantai sesuai dengan fungsi ruangnya, yaitu: (1) ruang bersih: ruang yang tidak memiliki banyak kegiatan atau tidak rentan untuk mengotori ruangan, seperti ruang pameran, kafe, artshop, perpustakaan, mushola, dll.; (2) ruang kotor: ruang yang banyak kegiatan yang rentan menotori ruangan, seperti ruangan workshop.

**Dinding**, pada ruang pameran menggunakan cat warna putih untuk memfokuskan pandangan terhadap karya yang sedang dipamerkan.

**Plafon**, penggunaan plafon pada *Art Space* tidak ada kebutuhan khusus, namun pada ketinggian plafond mengharuskan ruang pameran memiliki plafond yang tinggi.

4. Pencahayaan menggunakan pencahayaan alami agar ruang tidak terkesan monoton dan juga menambah kesan estetika dengan adanya pencahayaan alami, namun harus memperhatikan iklim yang ada pada ruang pameran karena sangat berpengaruh terhadap karya yang sedang dipamerkan.
5. Penghawaan sedikit menggunakan penghawaan buatan, maka dari itu sirkulasi penghawaan harus diperhatikan karena penghawaan sangat mempengaruhi karya yang ada pada ruang pameran.
6. Keamanan menggunakan CCTV pada seluruh sudut ruang untuk keamanan, staff setiap ruang atau tour guide pada galeri untuk pencegahan pengunjung menyentuh karya yang sedang dipamerkan.

## 3.2. Deskripsi Projek Perancangan

Nama	:	<i>Illustration Art Space</i> Di Kota Bandung
Pemili Projek	:	Swasta
Sifat Projek	:	Fiktif

Arsitek	:	Realrich Syarief
Luas Lahan	:	15.289 m <sup>2</sup>
Luas Bangunan	:	4419 m <sup>2</sup>
Lokasi	:	Jl. Batu Rengat, Cigondewah Hilir, Bandung
Batas Utara	:	Lahan pabrik plastik
Batas Barat	:	Lahan Kosong
Batas Timur	:	Jl. Batu Rengat
Batas Selatan	:	Lahan Tetangga

### 3.3. Analisis Data

#### 3.3.1. Analisis Site

##### a. Tinjauan Lokasi

Terletak di Jl. Batu Rengat, Cigondewah, Bandung. Cigondewah merupakan suatu kawasan industri yang terletak di perbatasan antara Bandung Kulon dan Cimahi. Ada beberapa bangunan pabrik tekstil di Cigondewah salah satunya adalah Kahatex, dengan adanya beberapa pabrik tekstil tersebut membuat masyarakat Cigondewah akhirnya memiliki pengetahuan yang cukup tentang industri tekstil. Berkembangannya kreatif dari masyarakat tersebut berbuah hasil menjadikannya area lahan rumah menjadi lahan usaha, seperti menjadi lahan pabrik dan memunculkan beberapa fungsi bangunan, bahkan terjadi perubahan maupun penambahan pada suatu bangunan, misalnya dengan membuat kosan, menambah atau merubah ruang untuk fungsi pengolahan limbah kain, membangun gudang-gudang, dan lain sebagainya. Fenomena lainnya adalah masyarakat menjadi lebih kreatif dalam mengembangkan suatu bahan menjadi karya yang komersil.

Tepat di depan bangunan eksisting ada bangunan SMPN 55 Bandung yang menjadi pendukung untuk dibangunnya Illustration Art Space ini. Serta diharapkan mampu mengembangkan edukasi dan pemahaman praktik seni ilustrasi bagi masyarakat Cigondewah agar pemahaman tersebut dapat berkembang dan mampu bersaing dengan kota lainnya.



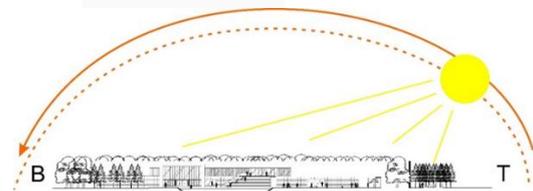
**Gambar 1** Lokasi Site Bangunan  
(Sumber: [www.google.com/maps](http://www.google.com/maps), diakses pada Selasa 17 Maret 2020)

##### b. Analisis Tingkat Kebisingan

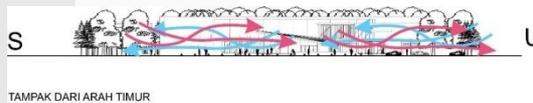
Lokasi bangunan berada tepat di pinggir jalan batu rengat, terdapat bangunan pabrik pada samping bangunan membuat kebisingan pada alat-alat pabrik, sehingga membutuhkan sistem akustik yang mampu meredam suara bising yang terjadi pada bangunan Illustration Art Space. Kebisingan lainnya yang terjadi pada bangunan eksisting yaitu suara kendaraan yang muncul di jalan batu rengat.

##### c. Analisis Paparan Sinar Matahari dan Sirkulasi Udara

Posisi Bangunan Illustration Art Space ini menghadap ke arah timur, membuat bangunan ini terkena paparan matahari terbit secara langsung, sehingga perlu diperhatikan antisipasi dalam segi penghawaan mengenai hal tersebut untuk menghindari kondisi ruang yang panas dan terhadap ruang pameran pada area yang didekat fasad. Dengan posisi bangunan menghadap kearah timur maka hal yang harus diperhatikan lainnya adalah sirkulasi udara yang ada pada bangunan, dengan banyaknya bukaan pada bangunan baik dari fasad dan bagian bangunan lainnya membuat alur sirkulasi udara dirasa cukup untuk mengurangi panas yang didapat dari paparan matahari langsung dari arah timur dan barat.



**Gambar 2** Orientasi Paparan Matahari  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)



**Gambar 3** Orientasi Penghawaan Alami  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

##### d. Analisis Alur Aktivitas Setiap Pengguna Pengunjung

Pengunjung Illustration Art Space adalah orang yang datang dan menggunakan fasilitas utama serta penunjang dalam bangunan ini. Pengunjung dibedakan menjadi beberapa kategori berdasarkan fasilitas yang disediakan yaitu:

- (1) Pengunjung Umum, merupakan pengunjung yang ingin menikmati karya mengenai seni ilustrasi sekaligus belajar dengan mengikuti lokakarya seni ilustrasi, membeli cinderamata,

menikmati sajian yang terdapat di café, ataupun datang pada event yang tersedia di Illustration Art Space.

- (2) Pengunjung Berkebutuhan Khusus, merupakan pengunjung yang bertujuan untuk kebutuhan studi, melakukan penelitian, studi banding, ataupun mendapatkan pengetahuan tentang praktik seni ilustrasi agar lebih memahami informasi mengenai seni ilustrasi.

#### Pengelola

Pengelola dalam Illustration Art Space merupakan orang yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi pada fasilitas didalamnya. Aktivitas pengelola terbagi menjadi beberapa kategori diantaranya:

- (1) Kepala Kurator, Kurator, Staf Kurator
- (2) Karyawan.

## 4. KONSEP PERANCANGAN

### 4.1. Tema Perancangan Dan Suasana Yang Diharapkan

#### Tema

Tema untuk perancangan Illustration Art Space ini adalah “Bebas Dalam Berkespresi”, memiliki arti tidak terikat pada suatu kegiatan, mengubah serta menyatakannya. Tema ini di latar belakang berdasarkan dari hasil simpulan bahwa proses kreasi seniman untuk mendapatkan ide itu ada beberapa cara, ada yang mendapat ilham ketika secara tiba-tiba, ada yang sengaja mencari ide tersebut, ada yang tiba-tiba ketika di jalan mendapatkan ide, dan masih banyak lagi.

Tujuan dari tema perancangan ini adalah untuk memaparkan kepada para seniman-seniman muda yang ada di Bandung untuk bersama-sama dalam melakukan aktivitas berkesenian di Illustration Art Space ini agar perkembangan seni ilustrasi yang ada saat ini bisa lebih maju lagi.

#### Suasana Yang Diharapkan

Pencapaian suasana yang diharapkan pada perancangan *Illustration Art Space* ini akan menerapkan salah satu konsep berwawasan perilaku. Konsep berwawasan perilaku ini yaitu konsep desain environment perception, merujuk pada ragam persepsi beberapa perilaku dalam proses kreasi seniman. Dalam kajian persepsi lingkungan terhadap elemen arsitektur, penerapan desain meliputi unsur pengolahan elemen bentuk (Laurens dalam Saputro, 2004).

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, dapat diketahui perilaku dalam proses kreasi seniman cenderung bebas memilih jalan yang disukai untuk mendapat sebuah ide dan menjadikannya sebuah karya. Selain bebas untuk memilih jalannya dalam mendapatkan sebuah ide, ada tahap dimana seorang seniman dalam proses kreasinya ada tahap ilham-inspirasi

(*illumination*), tahap ini adalah tahap dimana seorang seniman secara tiba-tiba menemukan sebuah inspirasi menjadi satu gagasan, dapatnya ilham yang secara tiba-tiba itu membuat satu persepsi bahwa itu terjadi karena seorang seniman masuk ke alam bawah sadarnya. Tahap terakhir dari proses kreasi seniman adalah tahap pembuktian atau pengujian (*verification*), tahap ini adalah tahap dimana seorang seniman membuktikan dan mengujinya idenya terhadap realita, dibutuhkan pemikiran kritis dan pemikiran kreatif ketika menyelesaikannya kedalam sebuah karya. Oleh karena itu, tampilan ruang pada bangunan *Illustration Art Space* ini disiasati dengan menerapkan konsep pendekatan perilaku Proses Kreasi Seniman yaitu: (1) *Behavior Setting*; (2) *Spatial Cognition*; (3) *Environment Perception*.

#### (1) Behavior Setting

Pada point pertama dari konsep behavior setting ini, yaitu persepsi bebas secara bentuk. Dimaksudkan dengan ruang yang bersifat dinamis atau fleksibel, seperti di artspace pada umumnya. Area pameran sering berubah mengikuti konsep yang ingin diterapkan pada konsep acara, dengan tujuan seperti itu maka area pameran dibuat dengan menerapkan sistem display yang menggantung menggunakan track sehingga memudahkan para penyelenggara untuk memamerkan sebuah karya dengan konsep acaranya masing-masing.



**Gambar 4** Penerapan Display Gantung Yang Bersifat Fleksibel

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

Selain sistem display gantung yang fleksibel dari Illustration Art Space ini untuk lebih mendukung konsep persepsi bebas, akan diterapkan folding door pada salah satu ruang yang pada ruang area pameran drawing 1 dan 2,

untuk bisa dibuka dan kedua ruangan tersebut bisa digunakan pada konsep acara yang sama. Folding door ini juga akan diterapkan di ruang workshop untuk memisahkan ruang ketika ada 2 kelas di jam yang sama.



**Gambar 5** Penerapan Folding Door (Ruang Workshop)  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)



**Gambar 6** Penerapan Folding Door (Ruang Pamer)  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

## (2) *Spatial Cognition*

Pada point yang kedua adalah *spatial cognition*, konsep ini memungkinkan pengguna menandai, menyimpan informasi visual maupun spasial, dan mengatur respon terhadap objek yang dilihatnya. Merujuk pada proses penentuan desain sirkulasi bangunan, yaitu tidak terlepas dari kondisi kognisi spasial proses kreasi seniman. Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui perilaku seniman dalam proses kreasinya memiliki kebiasaan bebas dalam mengakses jalurnya serta nyaman untuk mendapatkan ide namun dari kebebasan itu tetap saja ada pola yang menentu untuk tujuan yang sama yaitu menghasilkan karya yang maksimal. Oleh karena itu, sirkulasi direkayasa dengan memberikan tanda atau pola berdasarkan unsur desain peta mental dari pendekatan perilaku. Hal tersebut bertujuan untuk mengarahkan pergerakan serta kemudahan memahami dalam jalur akses. Tanda/pola tersebut dalam penerapannya berupa: (a) jalur yang berlanjut (*continuity path*) sebagai jalur penghubung; (b) titik pemberhentian (*node*);

(a) Jalur yang berlanjut (*continuity path*)

Aplikasi desain jalur yang berlanjut (*continuity path*) diterapkan pada sirkulasi bangunan. Kontinuitas jalur merupakan konsep desain yang digunakan untuk menguatkan akses koridor atau selasar pada *Illustration Art Space*. Konsep ini bertujuan untuk mengarahkan visual pengguna dalam berkeliling di *art space*.



**Gambar 7** Penerapan Konsep Jalur Yang Berlanjut  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

(b) Titik pemberhentian (*node*)

Konsep desain titik pemberhentian (*node*) ini merupakan tempat pemberhentian yang disediakan untuk pengguna ketika lelah berkeliling pada *art space* akibat panjangnya sirkulasi. Secara teknis titik pemberhentian ini berada pada area outdoor yaitu amphiteater.



**Gambar 8** Penerapan Konsep Titik Pemberhentian (*node*)  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

## (3) *Environment Perception*

Konsep desain *environment perception* merujuk pada ragam persepsi beberapa perilaku dalam proses kreasi seniman. Berdasarkan hasil data yang didapat seniman bebas melukan apa saja yang dia mau, namun ada beragam perilaku lagi dari pelaku-pelaku seni yang ada yaitu

mereka sangat senang dengan santai ngobrol diskusi tentang seni sambil ngopi disatu tempat yang menurut mereka nyaman. Dengan tujuan utama dari perancangan ini adalah mewadahi para pelaku seni. Maka, tampilan ruang pada bangunan disiasati dengan memberikan Persepsi Ruang Yang Aktif.

Konsep desain pada persepsi ruang yang aktif akan diterapkan dengan menekankan bahwa ketika seseorang didalam ruang ini memicu untuk aktif dalam beraktivitas. Persepsi ini akan diterapkan pada ruang yang memiliki fungsi yang cenderung lebih aktif untuk berkegiatan, seperti ruang studio, workshop, titik pemberhentian dan ruang baca.

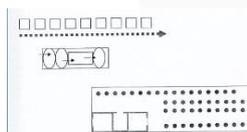


**Gambar 9** Penerapan Konsep *Environment Perception*  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

**4.2. Konsep Perancangan**

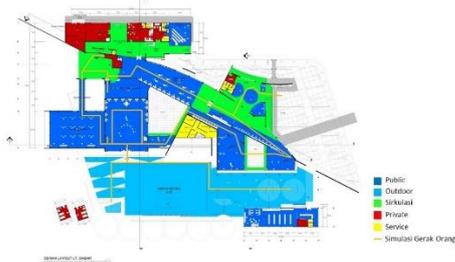
**4.2.1. Konsep Organisasi Ruang**

Konsep organisasi ruang pada Illustration Art Space ini yaitu menggunakan sistem organisasi linier, dimana ruang-ruang yang ada pada art space dapat secara langsung terkait satu sama lain. Konsep organisasi ruang ini lebih memudahkan pengunjung ketika berada pada ruang pameran sehingga tidak kebingungan untuk mengakses ruang ke ruang satu sama lainnya.



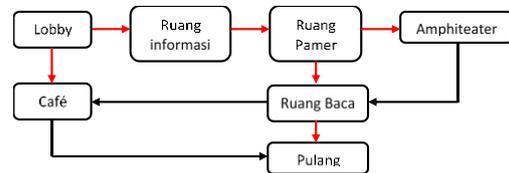
**Gambar 10** Ilustrasi Penerapan Organisasi Ruang Linier  
(Sumber: <https://prezi.com/mothqoovedv2/copy-of-konsep-dalam-desain-interior/>, diakses pada Minggu 29 Maret 2020)

**4.2.2. Konsep Sirkulasi**



**Gambar 11** Zoning *Illustration Art Space*  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

Pada bangunan Illustration Art Space ini terdapat 2 kelompok alur sirkulasi berdasarkan kebutuhan, yaitu: (1) Kebutuhan umum, dan (2) Kebutuhan khusus.



**Diagram 1** Alur Sirkulasi Pengunjung Umum  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

Alur sirkulasi pada pengunjung umum ini terdapat pada Main Entrance. Penjelasan dari ruang menuju ruang yaitu sebagai berikut; Lobby > Komputer interaktif > R. Pamer Drawing 1 > R. Pamer Drawing 2 > R. Pamer Grafis > R. Pamer Video Animasi > Area Outdoor > Amphiteater > Café.

Berdasarkan konsep pendekatan aktivitas/perilaku proses kreasi seniman itu menunjukkan proses dalam pembuatan karya itu dari karya sketsa hingga tahap penyelesaian/pewarnaan.

Story line yang ingin dicapai ketika pengunjung melewati ruang pameran berdasarkan karya dari R. Pamer Drawing sampai R. Pamer Video Animasi.



**Diagram 2** Alur Sirkulasi Berkebutuhan Khusus  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

Alur sirkulasi pada pengunjung kebutuhan khusus terdapat pada Side Entrance. Penjelasan dari ruang menuju ruang yaitu sebagai berikut; Lobby 2 > R. Seminar / Audio Visual & R. Baca > Café.

**4.2.3. Konsep Visual**

**a. Konsep Bentuk**

Berdasarkan tema dan pendekatan yang diangkat untuk perancangan Illustration Art Space ini adalah “Bebas Dalam Berkespresi”, maka dapat disimpulkan bahwa bentuk yang akan diterapkan adalah bentuk yang dinamis. Dinamis sendiri mengandung arti fleksibel dan dapat mengikuti perkembangan zaman, diterapkan dengan menekankan bentuk penggabungan dari garis lurus dengan lengkung. Bentuk-bentuk yang bersifat dinamis, tidak kaku atau monoton dapat

diterapkan pada elemen-elemen interior perancangan Art Space.



**Gambar 12** Penerapan Bentuk Ruang Yang Dinamis (Lobby)  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

**b. Konsep Warna**

Pada perancangan interior, warna menjadi pertimbangan yang sangat penting. Warna merupakan media yang paling mudah diterapkan bila kita ingin mengubah atau menciptakan suasana baru sekaligus memperindah ruangan. Warna juga dapat memberikan beberapa efek berupa warna sebagai pembentuk mood dan atmosfer ruang, warna untuk memusatkan dan mengalihkan perhatian, warna untuk memecah dan menyatukan ruang serta warna untuk menyeimbangkan proporsi ruang.

Selain berpengaruh terhadap ruang, warna pada interior sebuah art space juga memiliki peran penting dalam menerapkannya pada display karya yang dipamerkan. Warna yang dipakai tidak boleh mengalahkan warna pada karya, sehingga tidak mengurangi kenikmatan saat melihat karya yang dipamerkan. Kehadiran unsur warna menjadikan orang dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancangnya.

Pada perancangan art space ini warna yang dominan digunakan pada ruang pameran adalah warna putih, warna oranye diterapkan di ruang studio gambar, ruang workshop. Warna lain seperti warna hitam, abu-abu, dan biru ditambahkan untuk menambah variasi warna sehingga mampu memberikan kesan tidak monoton.

Warna	Keterangan
 Putih	Putih akan memberikan pengertian tentang keaslian, kemurnian, kesucian, dan kebersihan. Akan diterapkan pada ruang pameran, untuk membuat karya yang sedang di pameran pada display lebih menyala.
 Oranye	Oranye membawa suasana keceriaan, meningkatkan gairah untuk aktif beraktivitas. Akan diterapkan pada ruang-ruang yang sifatnya aktif berkegiatan, seperti ruang studio dan <i>workshop</i> .
	Hitam mampu menciptakan kesan mewah dan elegan dalam ruangan.

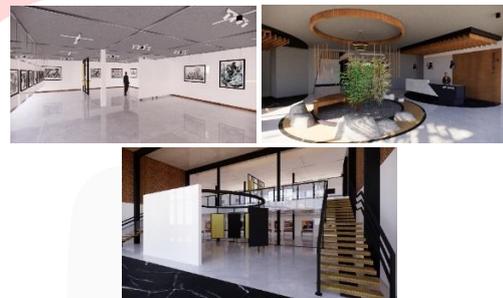
	Warna hitam digunakan untuk menciptakan rasa tertekan pada lorong dan selasar pada <i>art space</i> , diterapkan juga pada lantai.
 Abu-Abu	Abu-abu kerap digunakan sebagai 'penetral'. Warna abu juga menggambarkan keseriusan, kestabilan, kemandirian dan bertanggung jawab. Akan diterapkan pada langit-langit pada <i>art space</i> .

**Tabel 1** Makna Warna Dalam Interior

(Sumber: <https://salamadian.com/arti-warna/>, diakses pada Minggu 29 Maret 2020)

**c. Konsep Material Lantai**

Konsep material lantai pada perancangan *Illustration Art Space* ini menggunakan 3 macam material yang digunakan yaitu concrete, marmer warna hitam, dan karpet.



**Gambar 13** Penerapan Lantai Concrete dan Marmer pada Ruang Pamer  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

Penggunaan lantai marmer akan diterapkan pada ruang lobby, ruang pameran, dan café. Alasan pemilihan material marmer ini karena bahan kuat, kokoh, dan mudah untuk dibersihkan. Selain itu pemilihan marmer berwarna hitam akan menambahkan kesan elegan dan mewah sehingga pengunjung akan merasa segan untuk merusak dan menyentuh karya.



**Gambar 14** Penerapan Lantai Karpet Pada Ruang Baca  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

Penggunaan lantai karpet ini akan diterapkan pada ruang-ruang yang membutuhkan penyerapan suara agar suara yang masuk dari luar tidak berlebih dan mengganggu aktivitas, seperti ruang kantor dan auditorium.

### Dinding

Konsep material dinding pada art space khususnya pada area pameran akan menerapkan konsep dinding *white cube*, hal ini sebagai fungsi area pameran memang bertujuan untuk memfokuskan pandangan terhadap karya.



**Gambar 15** Penerapan Dinding *White Cube*  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

### Ceiling

Material ceiling yang digunakan pada perancangan ini adalah gypsum karena bahan gypsum mudah untuk dibentuk sesuai dengan desain yang banyak diterapkan pada setiap ruangnya nanti, karena penerapan bentuk desain yang dinamis.

#### 4.2.4. Konsep Pencahayaan

Konsep pencahayaan pada perancangan *Illustration Art Space* ini menerapkan sistem pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Untuk konsep pencahayaan alami, demi mengejar konsep optimalisasi dan penghematan energi yaitu dengan menerapkan bukaan pada jendela dan pintu pada setiap sisi bangunan. Namun disamping itu tetap mempertimbangkan faktor keprivasian dan keamanan pegawai. Diharapkan pada siang hari, sedikit untuk menggunakan pencahayaan alami.

Sedangkan konsep pencahayaan yang akan digunakan pada art space ini adalah sebagai berikut: (a) pencahayaan khusus, Ditujukan untuk benda atau karya yang sedang di pajang. Dengan menggunakan jenis lampu spot light yang disorotkan ke bagian dinding galeri, bukan ke arah karya. Karena dikhawatirkan cahayanya dapat membuat warna menjadi pudar. Pencahayaan khusus ini menggunakan sistem tracklight dengan penggunaan rel lampu di plafon untuk memudahkan dalam mengubah sorot pencahayaan.



### Gambar 15 Penerapan Lantai Karpet Pada Ruang Baca

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

(b) pencahayaan umum, Sistem pencahayaan yang digunakan untuk menerangi daerah sirkulasi dengan besaran iluminasi yang sedang. Untuk konsep pemasangan lampu menggunakan *down light* dengan tipe *warm light*.

(c) pencahayaan dekoratif, Digunakan untuk menciptakan suasana ruang yang lebih dramatis dan mendukung capaian suasana yang sudah dijabarkan. Pada pencahayaan dekoratif akan menggunakan pencahayaan indirect. Akan diterapkan dan menjadi elemen yang membangun citranya di beberapa ruangan pada art space yang bersifat tidak memamerkan karya, seperti lobby, ruang tunggu, ruang workshop, ruang baca, ruang studio, café, dan toilet.

#### 4.2.5. Konsep Penghawaan

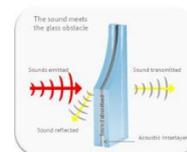
Konsep penghawaan pada perancangan *Illustration Art Space* ini difokuskan pada penghawaan buatan, karena area pameran sendiri sangat membutuhkan kebersihan dan juga menjaga keamanan pada karya dari kotoran dan debu. Penghawaan buatan yang akan diterapkan pada ruangan adalah AC Split dan AC Central pada setiap ruang khususnya yang memiliki kapasitas orang banyak.

Pengaplikasian exhausted fan pada ruangan diperlukan untuk mengeluarkan hawa panas di dalam ruangan yang tertutup dan ruangan dengan jumlah pengguna yang cenderung banyak, seperti ruang auditorium, ruang workshop, ruang studio, dan ruang baca.

#### 4.2.6. Konsep Akustik

Konsep akustik pada perancangan *Illustration Art Space* ini menggunakan beberapa sistem akustik yang diterapkan pada elemen interior. Tujuan dengan adanya penerapan sistem akustik tentu ini untuk meredam suara dari luar ke dalam ataupun dari dalam ke luar, pada kondisi eksisting diketahui bahwa bangunan perancangan tepat berada di pinggir jalan dan sebelah bangunan terdapat beberapa pabrik.

Penerapan sistem akustik pada elemen interior diantaranya menggunakan kaca akustik yang dilaminasi, dinding, ceiling dan juga pada lantai. Penggunaan kaca akustik berfungsi untuk memantulkan suara bising yang berasal dari luar bangunan.



**Gambar 16** Ilustrasi pemantulan kaca laminasi  
(Sumber:  
<https://www.pilkington.com/en/global/products/product-categories/noise-control>, diakses pada  
Rabu 1 April 2020)

Penerapan pada dinding akustik adalah dengan melapisi dinding dengan bahan partisi akustik yang baik diantaranya: glasswool, rockwool, yumenboard, dan lain lain. Tujuan penerapan pada dinding akustik ini adalah menahan suara yang dihasilkan di dalam ke luar. Diterapkan pada ruang auditorium yang kegiatannya berhubungan dengan pengeras suara. Menggunakan bahan rockwool pada dinding dan juga ceiling.



**Gambar 17** Ilustrasi penerapan dinding dengan bahan partisi kedap suara  
(Sumber:  
<http://peredamakustik.com/pemasangan-peredam-suara/peredam-dinding/>, diakses pada  
Rabu 1 April 2020)

Penerapan pada lantai akustik adalah dengan menggunakan material karpet. Tujuan penerapan pada karpet ini adalah menyerap suara yang dihasilkan pada kegiatan di sebuah ruang. Akan diterapkan pada auditorium, ruang kantor, dan ruang baca.

#### 4.2.7. Sistem Display

Ada 3 penyajian display pada area pameran untuk perancangan *Art Space* ini, diantaranya panel gantung, sistem gantung, dan vitrin/padestal. Untuk pengaplikasian panel diterapkan pada area pameran dengan karya 2 dimensi ukuran lebih dari 150x150cm, selain itu panel juga digunakan untuk mengurangi pemakuan atau kerusakan dinding.



**Gambar 18** Panel Gantung  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

Aplikasi penerapan desain pada sistem gantung berupa kawat gantungan yang dapat

diatur ketinggian pada dinding sesuai kebutuhan. Kawat direkatkan pada rel yang menempel pada tembok sehingga kawat untuk menggantung karya dapat dipindahkan sesuai kebutuhan.



**Gambar 19** Display Gantung  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

Penerapan untuk vitrin dan pedestal menggunakan material tripleks atau MDF, sehingga base dapat dibentuk sedinamis mungkin dan mudah dipindahkan sesuai kebutuhan.



**Gambar 20** Pedestal Karya  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

#### 4.2.8. Konsep Kemanan

##### a. Konsep keamanan kebakaran

Konsep keamanan ruang dari kebakaran yaitu dilengkapi dengan *Sprinkler*, *Smoke Detector*, dan *Hydrant Box*. Dimana *smoke detector* akan mendeteksi ketika adanya asap pada sebuah ruang lalu *sprinkler* akan aktif dan menyemprotkan air ke area yang sudah ditentukan, selain *sprinkler* pemadaman api juga dilengkapi dengan *Hydrant Box* yang akan diterapkan pada ruang yang berpotensi kebakaran yang lebih besar.

##### b. Konsep Kemanan Privasi

Keamanan privasi akan menerapkan CCTV yang diletakkan di setiap sudut ruangan.

#### 4.2.9. Perspektif



**Gambar 21** Perspektif Lobby  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)



**Gambar 22** Perspektif R. Pamer Drawing  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)



**Gambar 26** Perspektif Amfiteater  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)



**Gambar 23** Perspektif R. Pamer Grafis  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)



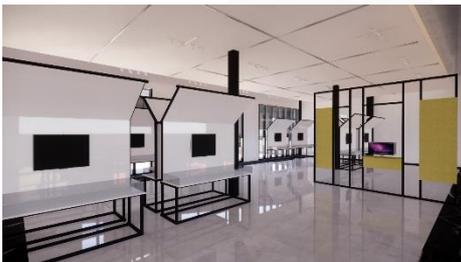
**Gambar 27** Perspektif R. Baca  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)



**Gambar 23** Perspektif R. Pamer Grafis  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)



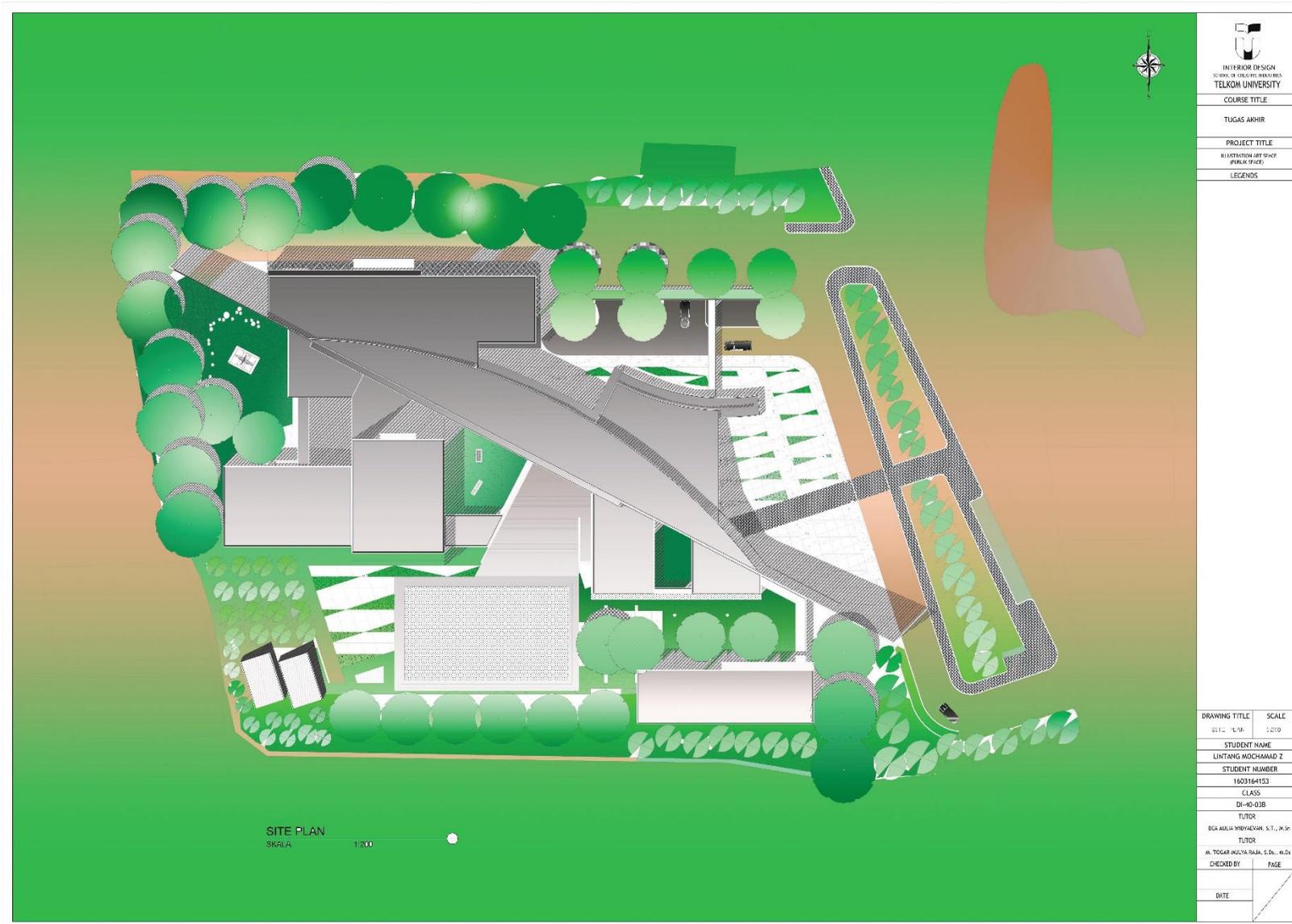
**Gambar 28** Perspektif R. Workshop  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

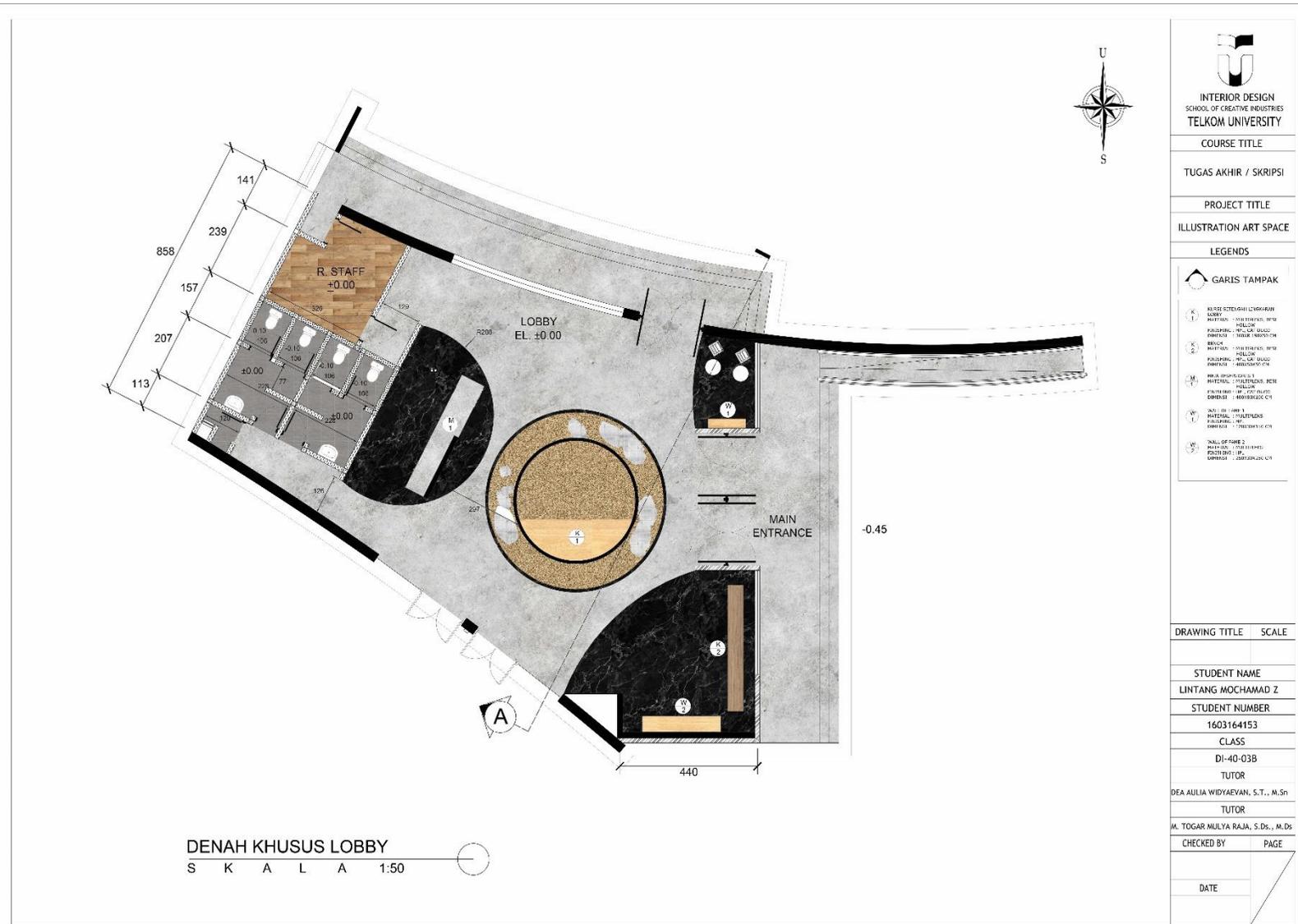


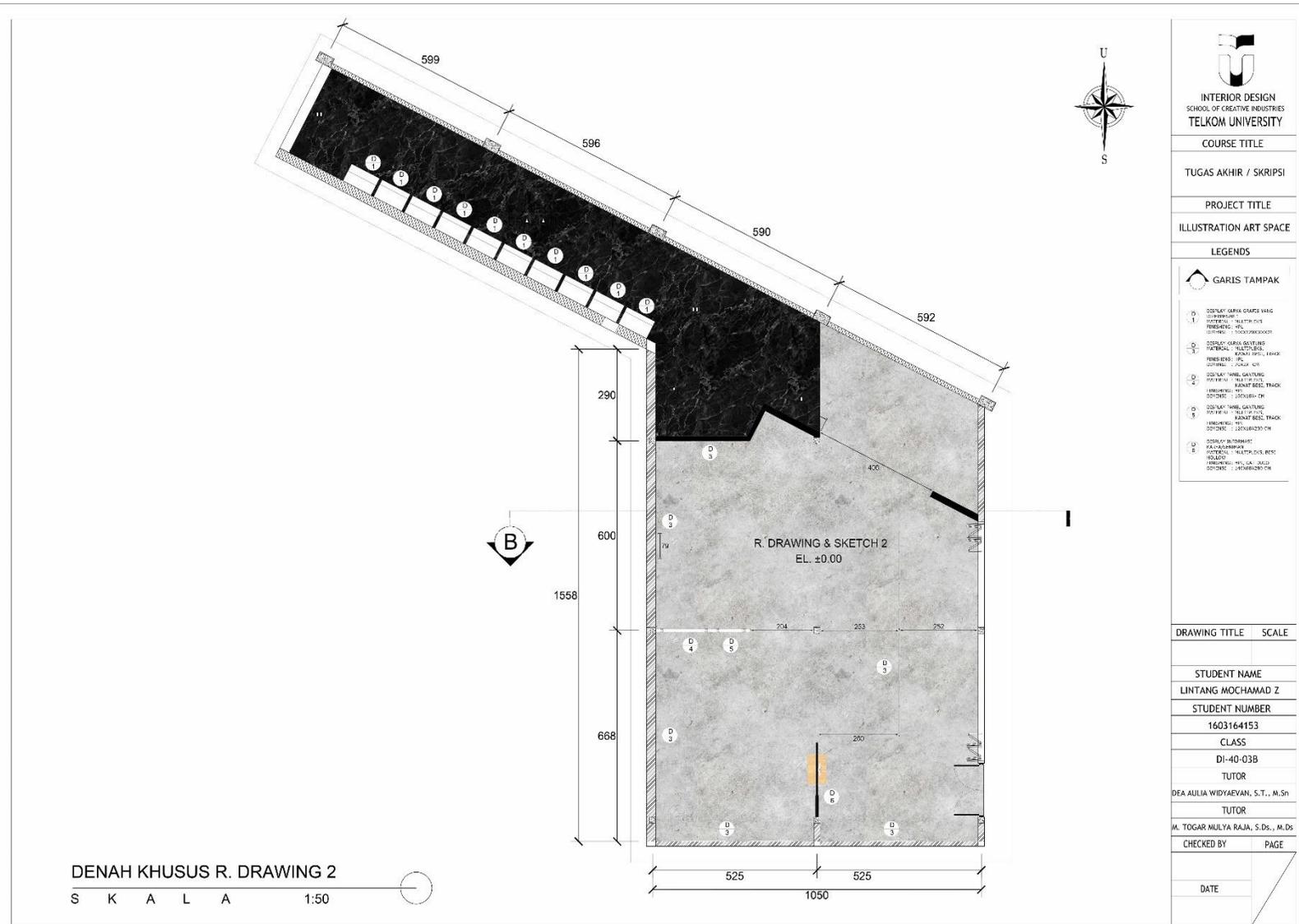
**Gambar 24** Perspektif R. Pamer Animasi  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)



**Gambar 25** Perspektif Area Duduk Outdoor  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)





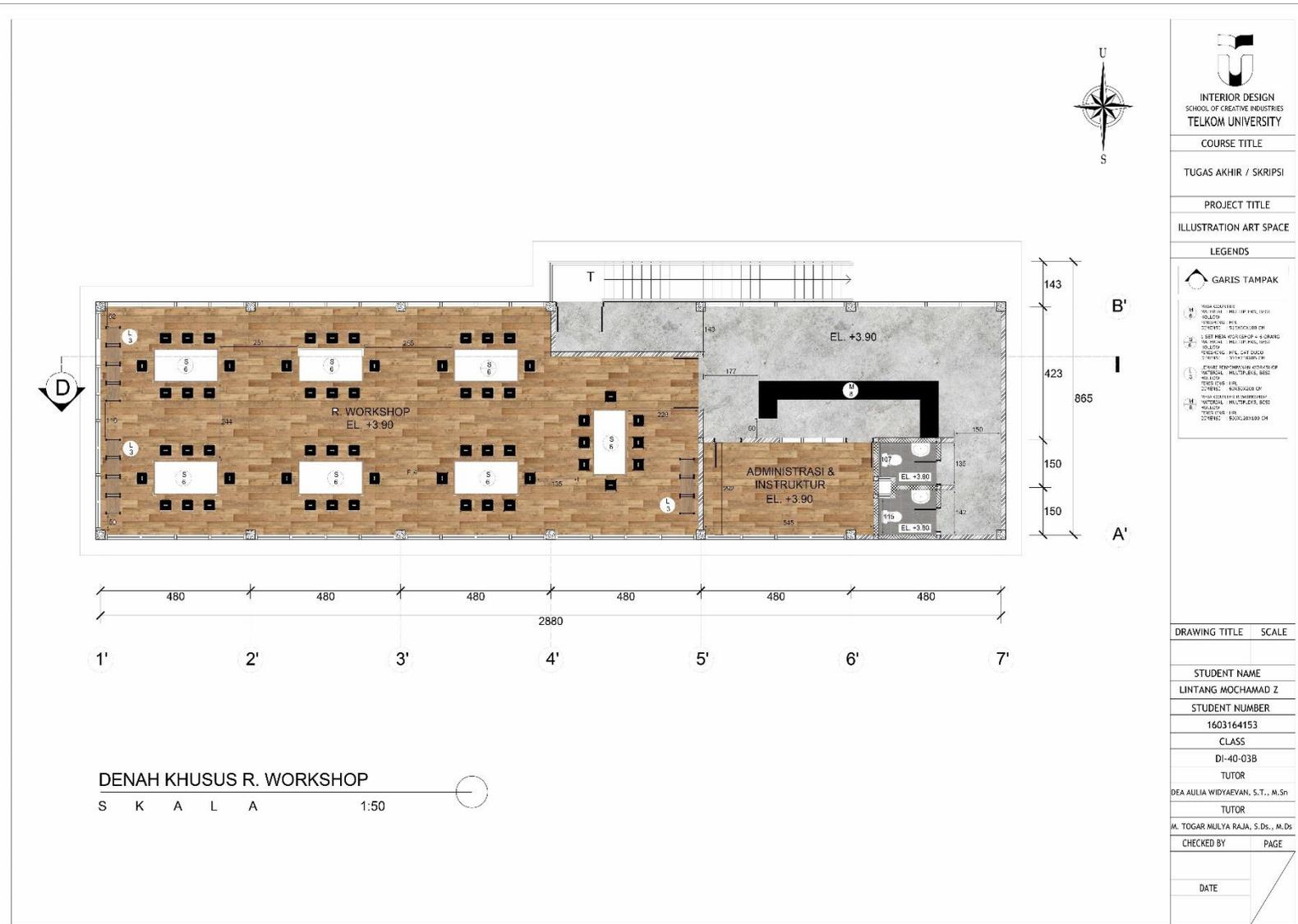




 INTERIOR DESIGN SCHOOL OF CREATIVE INDUSTRIES TELKOM UNIVERSITY	
COURSE TITLE	
TUGAS AKHIR / SKRIPSI	
PROJECT TITLE	
ILLUSTRATION ART SPACE	
LEGENDS	
	
DRAWING TITLE	SCALE
STUDENT NAME	
LINTANG MOCHAMAD Z	
STUDENT NUMBER	
1603164153	
CLASS	
DI-40-03B	
TUTOR	
DEA AULIA WIDYAEVIAN, S.T., M.Sn	
TUTOR	
M. TOGAR MULYA RAJA, S.Ds., M.Ds	
CHECKED BY	PAGE
DATE	







## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Kesimpulan

Dalam mendukung produktivitas dan kualitas dalam berkreasi di bidang seni khususnya ilustrasi, diperlukan sarana yang dapat memenuhi kebutuhan para pelaku seni untuk berkumpul dan berbagi pengetahuan agar seni itu dapat berkembang. Mengetahui semakin majunya perkembangan seni ilustrasi di Bandung membuat para peminatnya memiliki keinginan dan potensi untuk dapat menjadi ilustrator yang handal. Namun seringkali ditemukannya fasilitas yang kurang memadai dikarenakan tidak mampu untuk membeli alat menggambar baik digital maupun manual. Selain itu pula ditemukannya masalah dimana fasilitas galeri ataupun artspace yang memandang sebelah mata para pelaku atau komunitas seni yang masih ingin berkembang, sehingga para pelaku atau komunitas seni ini seringkali belajar secara mandiri dari pelaku seni yang satu ke pelaku seni yang lainnya. Maka dari itu solusi desain yang dapat diberikan untuk menangani masalah diatas, meliputi:

- a. Memberikan fasilitas interior kepada pelaku atau komunitas seni dengan standar galeri yang layak.
- b. Menciptakan suasana ruang yang nyaman bagi pengguna untuk mendiskusikan seni ilustrasi.
- c. Mengaplikasikan hasil akhir desain yang diangkat dari permasalahan persepsi ruang bagi pelaku atau komunitas seni melalui Konsep Pendekatan Proses Kreasi Seniman.

Tujuan utama dari sebuah perancangan *Illustration Art Space* yakni merancang interior yang berguna sebagai wadah kreativitas dan aktivitas ilustrator muda Bandung secara maksimal, sehingga hasil karya-karyanya dapat tersampaikan pada masyarakat luas, serta menjadi tempat berkumpulnya para pelaku/komunitas seni untuk dapat bekerjasama dalam mengembangkan seni khususnya ilustrasi, sehingga menjadi lebih maju dari saat ini.

### 5.2. Saran

Dalam proses pengerjaan tugas akhir dari **Perancangan Interior *Illustration Art Space* di Kota Bandung** ini tentunya tidak terlepas dari berbagai rintangan dan cerita yang menghiasi dibaliknyanya, sehingga diharapkan berbagai saran dan masukan yang dapat meningkatkan kualitas perancangan ini menjadi lebih baik. Dengan berkembangnya ilmu di bidang interior ini dimakudkan agar dapat memberikan inovasi dan pengembangan baru di dalam aspek desain yang dapat berdampak langsung terhadap pengguna maupun pengamatnya. Lalu kemudian dengan adanya laporan ini, diharapkan dapat memberikan

wawasan baru mengenai seni ilustrasi serta dapat berkembang lebih jauh lagi daripada saat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Panero, Julius dan Martin Zelnic. 1979. *Human Dimension & Interior Space*. Jakarta: Erlangga.
- Pemerintah Indonesia. 2015. Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia No. 21 Tahun 2015 tentang Standar Usaha Sanggar Seni. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Maharani, Natasya Yuni. 2012. Pengembangan Alur Sirkulasi, Sistem Display dan Pencahayaan Pada Bandung Contemporary Art Space. Bandung: Jurnal Tingkat Sarjana bidang Senirupa dan Desain ITB.
- Witabora, Joneta. 2012. Peran dan Perkembangan Ilustrasi. Jakarta: Humaniora. Vol.3, No. 2:659-667.
- Abdullah, Edwin A., Chairil B., dan Herry S. 2017. Fleksibilitas Artspace Dengan Lahan Minim (Studi Kasus Semeru Art Gallery). Malang: Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitek Universitas Brawijaya.
- Rahmadona, dkk. 2017. Perancangan Art Space Dikota Padang. Padang: Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan, Universitas Bung Hatta.
- Ihsanudin, Hanif. 2018. Surakarta *Illustration Art Space* Dengan Pendekatan Green Architecture. Surakarta: Tugas Akhir Program Studi Arsitektur Universitas Muhammadiyah.
- Buchori, Imam. 2018. Perancangan Interior Street Art Space Di Kota Bandung. Bandung: e-Proceeding of Art & Design: Vol.5, No.3: 3396-3414.
- Ancilla, Devina, dkk. 2016. Perancangan Interior Arts Center dengan Pendekatan Ruang Fleksibel. Surabaya: Jurnal Intra Vol. 4, No. 2: 413-422.
- Muhamad, Rizki. 2016. Galeri Seni Dan Budaya Di Kota Surabaya. Surabaya: Tugas Akhir Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Negeri Semarang.
- Chressetiatio, Ayhwein. 2013. Pengaruh Aksesoris dan Elemen Pembentuk Ruang Terhadap Suasana Dan Karakter Interior

Lobi Hotel Artotel Surabaya. Surabaya:  
Jurnal Intra Vol. 1, No. 1: 1-7.

Cholifah, Isti. 2012. Perancangan Ulang Interior  
Oei Hong Djien Museum Magelang.  
Yogyakarta: Tugas Akhir Program Studi  
Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri  
Yogyakarta.

Saputro, Bagus W, dkk. 2018. Penerapan Desain  
Arsitektur Perilaku Pada Perancangan  
Redesain Pasar Panggungrejo Surakarta.  
Surakarta: Jurnal SenTHONG, Vol. 1, No.  
2: 203-212.

