

PERANCANGAN BARU INTERIOR PUSAT KEGIATAN DESAIN DI BANDUNG

¹Maulidya Eka Yuliana, ²Hendi Anwar, ST, M.T, ³Imtihan Hanum, S.Sn., M.Ds
 Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
 Jl. Telekomunikasi No. 01, Terusan Buah Batu, Bandung, 40257 Indonesia
 E-mail: ¹maulidyaeka26@gmail.com, ²hendianwar333@gmail.com, ³imtihanhanum9@gmail.com

ABSTRAK

Kota Bandung memiliki perkembangan desain yang sangat pesat, dapat dilihat dari sekolah desain yang umumnya banyak terdapat di kota Bandung. Perancangan desain center ini bertujuan sebagai suatu tempat yang dapat memfasilitasi kegiatan desain dan komunitas desain yang ada di Bandung. Maka dari itu dibutuhkan suatu wadah terpusat dan terintegrasi untuk mewadahi kreativitas, keterampilan serta bakat para pelaku industri kreatif yang ada di Kota Bandung agar tidak tersia-siakan.

Di Kota Bandung ini jarang ditemukan sebuah pusat desain yang mewadahi pelaku kreatif di Bandung. Dalam mendukung berkembangnya desain di Bandung, dibutuhkan fasilitas yang mewadahi. Selain sebagai pusat desain, juga memberikan informasi dan pengaruh kepada masyarakat para pelaku desain di Bandung. Wadah ini nantinya diharapkan mampu diakses dan dimaksimalkan oleh masyarakat Kota Bandung dengan konsep pendekatan "Art Deco" membuat masyarakat kota Bandung kembali kepada awal mula desain di Bandung pada tahun 1920.

Kata Kunci : Perancangan, Pusat Desain di Bandung, Art Deco.

1 PENDAHULUAN

Desain merupakan hal yang berkaitan dengan kehidupan manusia. Di zaman modern seperti ini banyak produk yang digunakan oleh manusia bermula dari desain dalam proses pembuatannya. Desain adalah sebuah rancangan yang melibatkan suatu kreativitas dan inovasi. Menurut Rand (dalam Armstrong dan Indrajaya, 2009, hlm. 67), "Desain adalah aktivitas personal dan tumbuh dari dorongan kreatif seorang individu". Desain memiliki cabang desain, yaitu Desain Komunikasi Visual,

Desain Interior, Desain Produk dan Desain Tekstil.

Kota Bandung merupakan salah satu kota besar di Indonesia, berkembang menjadi kota dengan masyarakat yang memiliki kreatifitas yang tinggi. Dan pada masa kini, perkembangan di bidang kreatif dan desain semakin pesat. Sejalan dengan berkembangnya dunia global yang semakin pesat membentuk kreativitas dan desain menjadi suatu kebudayaan dan kebutuhan baru di masyarakat.

Bandung telah menjadi kota industri kreatif bertaraf Internasional. Di kota ini kreatifitas berkembang pesat, sehingga diharapkan terjadinya keselarasan antara kreatifitas tradisional dengan kreatifitas modern. Bahan-bahan dan material yang beragam sebagai penunjang pelaku kreatif agar lebih mudah menciptakan karya hasil pemikiran kreatifnya.

Hal ini mendorong banyak munculnya komunitas kreatif di Bandung. Namun seringkali, dari banyak komunitas tersebut, hampir seluruhnya tidak menempati wilayah atau area yang terkadang kurang memadai. Kebanyakan komunitas kreatif bersifat independent atau berdiri sendiri tanpa dukungan dari Pemerintah Daerah yang dirasa kurang untuk kreatif ini. Oleh karena itu perlu disediakan pusat komunitas desain untuk menunjang para pelaku desain di Bandung. Faktor lain yang mendukung lainnya yaitu karena banyaknya sekolah desain di Bandung.

Dari beberapa preseden yang telah dikunjungi, beberapa dari preseden kurang menyediakan fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan diatas, dihasilkan beberapa identifikasi masalah yaitu :

1. Kurangnya wadah bagi pelaku desain untuk melakukan kegiatan pameran.
2. Belum adanya wadah komunikasi antar pelaku desain di Bandung.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

dalam dunia desain baik berupa elemen pendukung interior maupun elemen pengisi interior.

Oleh karena itu menyediakan wadah fasilitas, Informasi serta Edukasi Kreatifitas yaitu “Pusat Kegiatan Desain” banyak hal yang perlu diperhatikan, beberapa hal tersebut diantaranya tingkat kenyamanan dari setiap fungsi. Fasilitas-fasilitas dikhususkan sebagai sarana untuk memperkenalkan generasi muda dengan dunia kreatif yang terus berkembang. Dengan ini diharapkan agar pelaku desain dapat terus ber-inovasi memadukan tradisi desain tradisional dan modern.

Dengan melihat latar belakang dan masalah yang ada pada masyarakat timbulah beberapa gagasan mengenai perlu adanya pusat kegiatan desain yang dapat menaungi beberapa komunitas desain di Bandung. Dengan fasilitas yang lebih menunjang sebagai sarana pertukaran informasi yang memberikan persepsi atau pandangan pada masyarakat tentang dunia kreatifitas dan desain.

3. Belum adanya gedung yang menyediakan fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan untuk kegiatan desain di Bandung.
4. Sirkulasi yang kurang baik.
5. Organisasi ruang yang kurang baik.
 - a. Bagaimana merancang ruang interior pusat kegiatan desain di Bandung sesuai dengan kegiatan desain di Bandung?
 - b. Bagaimana memberikan desain interior yang

menarik bagi pengguna?

- c. Bagaimana syarat-syarat ruang pameran, perpustakaan, dan ruang kelas yang baik untuk

mendukung berkembangnya kreatifitas, baik segi kenyamanan, estetika, dan keamanan?

1.4 TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN

1. Tujuan :

- Merancang ruang interior pusat kegiatan mahasiswa desain dengan sirkulasi yang baik dan tepat antara pengunjung dengan furniture sehingga tidak terjadi penyempitan sirkulasi.
- Merancang ruang interior dengan penempatan sesuai dengan pembagian jenis program ruang aktivitas dan koleksi, serta informative sehingga memudahkan pengunjung untuk menemukan area

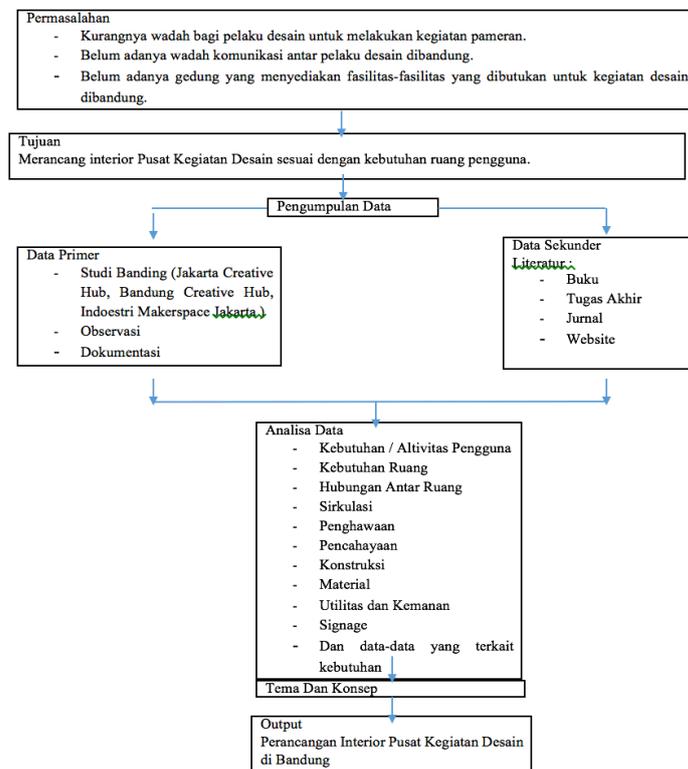
yang dicari .

- Merancang suatu pusat kegiatan desain untuk masyarakat dengan menyediakan wadah untuk kegiatan yang berkaitan dengan dunia kreatif dan desain.

2. Sasaran :

- Dapat mewadahi seluruh pelaku desain dibanding.
- Pusat Kegiatan desain yang dapat menaungi beberapa komunitas desain dibanding.

1.5 KERANGKA BERFIKIR



Bagan 1.1 Kerangka Berpikir

Sumber : Data Pribadi

2 LANDASAN TEORI

2.2 Pusat Kegiatan Desain

Pusat Kegiatan Desain adalah tempat yang menyediakan atmosfer untuk pelaku desain dibandung untuk belajar dan mendalami ilmu industri kreatif bersama. Gedung Pusat Kegiatan Desain mempunyai fasilitas untuk kegiatan

desain yang dikelompokkan menjadi 4 Desain Komunikasi Visual, Desain Produk, Desain Interior, Desain Tekstil. (Menurut Agus Sachari dan Yan Yan Sunarya)

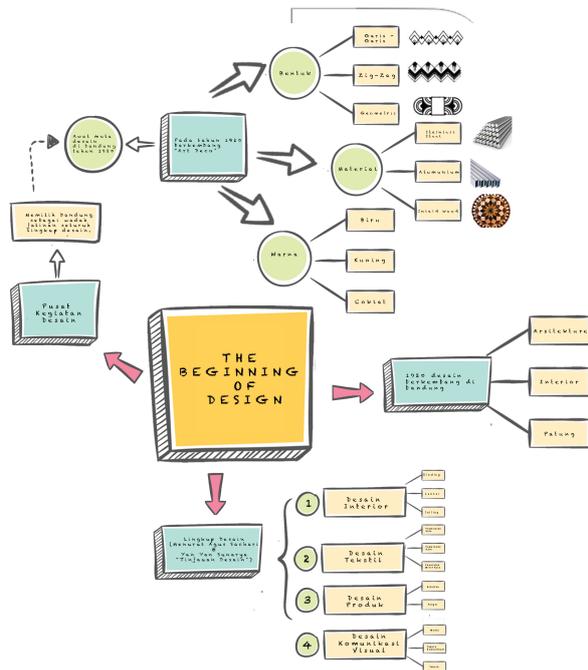
2.2.1 Lingkup Desain

1. Desain Interior
2. Desain Komunikasi Visual

3. Desain Produk
4. Desain Tekstil

3 KONSEP PERANCANGAN

2.3 Tema



1. Pusat Kegiatan Desain yang kebanyakan penggunaannya adalah para pelaku desain dibandung. Dengan kebutuhan masing-masing orang berbeda-beda. Sesuai dengan cabang desain yang telah dibagi menjadi 4 yaitu Desain Interior, Desain Komunikasi Visual, Desain Produk dan Desain Tekstil. Konsep desain yang diangkat adalah "The Beginning of Design". Konsep ini diangkat berdasarkan awal mula desain berkembang di Bandung pada tahun 1920-an. Nature

Bagan 2.1 Mind Mapping Tema Perancangan

(Sumber : Analisa Pribadi)

2.4 Konsep

Citra ruang yang ingin ditampilkan dalam perancangan interior Pusat Kegiatan Design ini adalah Art Deco. Dekorasi yang meliputi dinding,

lantai bahkan sampai furniture. Dalam interior Pusat Kegiatan Desain citra Art Deco akan diaplikasikan pada warna-warna-warna interior dari Pusat Kegiatan Desain ini.

2.5 Konsep Warna



4 DENAH KHUSUS

a. Ruang Cafe



Gambar 4.1 Perspektif Ruang Cafe
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.2 Perspektif Ruang Cafe
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.3 Perspektif Ruang Cafe
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.4 Perspektif Ruang Cafe
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Menerapkan layout cafe dengan membawa fungsi dari bangunan ini yaitu Pusat Kegiatan Desain yang terdapat 4 lingkup. Menyebarkan hasil karya pameran di tiap sudut ruang cafe yaitu:

- Area pameran tekstil
- Area pameran interior
- Area pameran produk
- Area pameran DKV

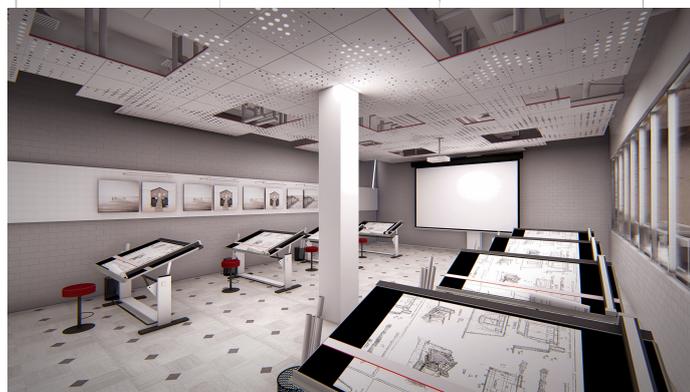
b. Ruang Workshop Interior



Gambar 4.5 Perspektif Ruang Workshop Interior
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.6 Perspektif Ruang Workshop Interior
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.7 Perspektif Ruang Workshop Interior
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Membagi ruangan menjadi 2 bagian, yaitu Ruang gambar dan Ruang meja kerja. Pada bagian ruang meja kerja yang berfungsi untuk membuat keperluan yang dibutuhkan oleh interior diantaranya membuat

c. Ruang Workshop Produk

maket. Pada bagian ruang meja gambar yang berfungsi untuk membuat keperluan gambar kerja interior.



Gambar 4.8 Perspektif Ruang Workshop Produk

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Membuat area kerja, sesuai dengan kebutuhan desain produk. Serta menyediakan alat-alat berat yang berfungsi menunjang kegiatan desain produk

diantaranya : Meja potong kayu, storage penyimpanan, dan mesin untuk membanding kayu.

d. Ruang Workshop Tekstil



Gambar 4.9 Perspektif Ruang Workshop Tekstil

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Menyediakan alat-alat yang dibutuhkan untuk menunjang kegiatan tekstil, diantaranya : Mesin potong kain, mesin jahit, dan mesin obras. Serta

menyediakan meja kerja yang berguna sebagai meja kerja.

5 KESIMPULAN

Perancangan interior Pusat Kegiatan Desain ini adalah sebuah perancangan interior untuk lembaga pendidikan non formal yang digunakan untuk kegiatan atau pendidikan non formal yang digunakan untuk kegiatan atau pendidikan desain.

Hal ini mendorong banyak muncul nya komunitas kreatif di Bandung. Namun seringkali, dari banyak komunitas tersebut, hampir seluruhnya tidak menempati wilayah atau area yang terkadang kurang memadai. Kebanyakan komunitas kreatif bersifat independent atau berdiri sendiri tanpa dukungan dari Pemerintah Daerah yang dirasa kurang untuk kreatif ini.

Dengan adanya Perancangan Interior Pusat Kegiatan di Bandung ini, diharapkan dapat memberi sebuah wadah dan fasilitas yang sangat bermanfaat bagi para komunitas untuk lebih dapat berkarya dan berekspresi dengan lebih bebas. Selain itu perancangan interior ini juga diharap dapat membantu menyalurkan aspirasi para penggiat desain dan menyediakan fasilitas yang memadai.

Desain Interior pada Pusat Kegiatan Desain bandung ini memiliki keterkaitan dengan Art Deco, karena awal mula desain berkembang dibanding pada masa pengayaan “Art Deco”. Tema yang diangkat yaitu “The Beginning of Design” mengingatkan perkembangan desain pertama dibanding pada masa itu sedang berkembang pengayaan “Art Deco” ini.

<https://id.wikipedia.org/wiki/Desain>

<https://kelasdesain.com/macam-macam-desain/>

<https://www.jeparadise.co/2016/12/macam-macam-desain-beserta-contoh-dan-jenisnya.html>

<http://seputarsenibudaya.blogspot.com/2016/01/pengetahuan-dan-cabang-cabang-desain.html>

6 DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Baiche, Bousmaha; Walliman, Nicholas. (2000). *Neufert Architects' Data Third Edition*. British: Blackwell Publishing
- Panero, Julius; Zelnik, Martin. (1979). *Dimensi Manusia & Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga
- De Chiara, Joseph & John Callender. 1987. *Time-Saver Standar For Building Types: 2nd edition*. Singapura: National Printers Ltd.
- Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek: Jilid 1 (terj.)* Jakarta: Erlangga

E-BOOK

- Yan Yan Sunarya dan Agus Sachari. (2014). “*Tinjauan Desain*”.

Website

<http://irmaseptya27.blogspot.com/2018/03/pengetahuan-penjelasan-dan-pembagian.html>

<https://rocketmanajemen.com/definisi-desain/>