
PERANCANGAN INTERIOR *STREET ART SPACE* DI KOTA BANDUNG

Oleh : Imam Buhori*), Dea Aulia Widyaevan), Irwan Sudarisman**)**

Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University
Jl. Telekomunikasi No. 01, Terusan Buah Batu, Dayeuhkolot, Bandung, 40257, Indonesia
No. HP : +6281321495254

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

**) Dosen Jurusan Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University
bh96tb@gmail.com widyaevan@gmail.com irwan@tcis.telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Bandung merupakan salah satu kota besar di Indonesia dimana pertumbuhan seninya sangat pesat. Banyak seniman-seniman yang lahir dan mengembangkan kreativitasnya di Bandung. Seni yang berkembang di kota Bandung beragam jenis nya, mulai dari yang membawakan unsur budaya setempat sampai yang membawakan unsur kritik-kritik sosial. Street art merupakan seni rupa kontemporer yang sering membawakan kritikan-kritikan tersebut, tetapi fakta yang ada bahwa seniman jalanan tidak diwadahi oleh Art Space di Kota Bandung. Padahal hal yang diungkapkan Baudelaire menjadi fakta hingga saat ini, bahwa jalanan menjadi sebuah kumpulan sumber inspirasi. Street Art Space sendiri merupakan Art Space yang lebih ditujukan kepada seniman-seniman, maupun komunitas-komunitas yang berbasis jalanan dan masyarakat. Tujuan perancangan interior Street Art Space yaitu perancangan yang berguna sebagai wadah untuk mengekspresikan ide dan gagasan seniman jalanan dan masyarakat dalam bentuk karya maupun pertunjukkan seni tanpa adanya batasan. Sehingga dapat menciptakan ruang seni yang bersifat menginspirasi dan saling memberikan apresiasi satu sama lain. Proses perancangan interior Street 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 di beberapa Kota di Indonesia khususnya Bandung, proses wawancara, dan permasalahan desain. Proses sintesa berupa pemecahan masalah yang dari permasalahan dan fenomena. Pada proses analisa yang kemudian di evaluasi kembali terhadap tujuan perancangan. Hasil perancangan Street Art Space merupakan hasil implementasi konsep dan programming ke dalam elemen pembentuk ruang dan elemen pengisi ruang.

Kata kunci: Bandung, seni, kritik sosial, Art Space, Street Art, Street Art Space

INTERIOR PLANNING OF STREET ART SPACE IN BANDUNG CITY

By : Imam Buhori*), Dea Aulia Widyaevan), Irwan Sudarisman**)**

Interior Design, Telkom Creative Industry School, Telkom University
Jl. Telekomunikasi No. 01, Terusan Buah Batu, Dayeuhkolot, Bandung, 40257, Indonesia
Phone Number : +6281321495254

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

**) Lecturer of Interior Design, Telkom Creative Industry School, Telkom University
bh96tb@gmail.com widyaevan@gmail.com irwan@tcis.telkomuniversity.ac.id

Abstract

Bandung is one of the big cities in Indonesia where the growth of art is very rapid. Many artists are born and develop their creativity in Bandung. Art that develops in the city of Bandung various types, ranging from bringing elements of local culture to bring elements of social criticisms. Street art is an art that often carries these criticisms, but the existing phenomenon that street artists are not accommodated by Art Space in Bandung. But what

Baudelaire discloses to be a fact until now, that the streets become a collection of sources of inspiration. Street Art Space is an Art Space that is more aimed at street artists, as well as street-based communities, and everybody. The purpose of interior planning Space Street Space is a useful design as a container to express ideas and concepts of artists and the public in the form of artwork and art performances without any limitations. So as to create an art space that is inspiring and mutually give appreciation to each other. Art Space interior planning process using analysis and synthesis method. The analysis process was obtained by making a comparison of the Art Room and drawing conclusions from the results of the Art room survey in several cities in Indonesia, especially Bandung, interview process, and design issues. The synthesis process consists of problem solving of problems and phenomena. in the analysis process which is then re-evaluated from the planning objectives. The result of Street Art Space planning is the implementation of concept and programming into the elements of space and furniture elements.

Keywords: Bandung, art, social criticism, Art Space, Street Art, Street Art Space

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seni dapat diartikan dengan sesuatu yang diciptakan manusia yang mengandung unsur keindahan. Seni tidak hanya berupa patung, lukisan, ataupun musik, tetapi seni terdiri dari berbagai jenis seperti seni rupa, seni kontemporer, seni pertunjukkan dan lain sebagainya. Berkembangnya aktivitas seni berbanding lurus dengan berkembangnya tempat-tempat yang berfungsi sebagai wadah untuk mencakup semua kegiatan seorang seniman. Ruang seni atau yang biasa kita sebut sebagai *Art space* semakin banyak dan berkembang di kota-kota di Indonesia, baik dari kota kecil maupun di kota besar seperti Jakarta, Surabaya, Yogyakarta, Semarang, dan Bandung. Konsep yang disajikannya pun berbeda-beda, yang tujuannya untuk membuat masyarakat dan seniman merasa nyaman, dan tentunya sebagai wadah pelaku seni menyampaikan perasaannya kepada masyarakat luas dalam berbentuk karya maupun suatu pertunjukkan.

Salah satu seni yang sering terlupakan keberadaannya yaitu seni rupa jalanan "*Street Art*". *Street Art* yaitu seni dikembangkan pada ruang publik, yaitu "di jalanan", meskipun istilah *unsanctioned* biasanya mengacu pada seni, sebagai lawan dari inisiatif yang disponsori oleh pemerintah. Pada dasarnya seorang seniman jalanan/*Street Artist* memiliki tujuan sama yaitu ingin menyampaikan ide dan gagasannya kepada masyarakat luas yang terkadang tidak diakui keberadaannya di masyarakat dan dianggap sebagai pelaku yang merusak kota.

Seni rupa jalanan adalah seni rupa kontemporer yang mencoba membongkar batasan-batasan mapan seni rupa. Seni rupa selama ini identik dengan karya-karya di kanvas dan hanya dipamerkan di ruang-ruang galeri. Seni rupa jalanan dengan demikian menyodorkan konvensi, pemahaman baru, metode dan perlengkapan teknis berkesenirupaan yang berbeda, pilihan alternatif media yang digunakan serta model

penghadiran seni rupa di ruang publik yang sangat berbeda. Selain itu, seni rupa jalanan juga dapat diartikan sebagai perlawanan terhadap seni modern yang sudah diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi secara kapitalistik.

Fenomena umum yang ada dimasyarakat mengenai *Street Art* yaitu selalu dihubungkan dengan aksi vandalisme. Yang menjadi perbedaan yaitu bahwa *street art* memiliki tujuan yaitu menyampaikan pesan tersirat kepada masyarakat. Sedangkan vandalisme tujuannya yaitu merusak fasilitas umum maupun merusak karya seni. Sedangkan fenomena *Art space* di Bandung yaitu tidak adanya *Art Space* yang benar-benar ditujukan untuk mewadahi seniman-seniman jalanan. Tidak adanya tempat yang ditujukan itu membuat seniman/komunitas seni menggunakan tempat seadanya untuk melakukan pameran dan pertunjukan seperti komunitas musik punk yang kerap menggelar *street gigs* di bawah jembatan layang Pasupati, seniman tradisi yang rutin menggelar kesenian pencak silat di taman Cikapayang, lukisan-lukisan mural dan graffiti di tiang-tiang listrik jalan, serta seniman-seniman jalan lain yang hanya bisa melakukan pertunjukan di kegiatan tertentu seperti *car free day*.

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah maka dirumuskan sebuah masalah sebagai berikut :

- Bagaimana *Street art space* yang sesuai dengan seniman jalanan di Bandung ?
- Bagaimana program ruang yang dibutuhkan dalam perancangan *Street art space* dan bagaimana menyatukannya terkait berbedanya kegiatan yang ditampilkan ?
- Bagaimana fasilitas ruang yang dapat memenuhi segala kegiatan dan aktivitas dalam sebuah *Street art space* ?
- Bagaimana perancangan *Street art space* yang bersifat fleksibel untuk semua pelaku seni baik seniman maupun pengunjungnya ?

- e. Bagaimana menciptakan suasana yang lebih terbuka pada *Street art space* sehingga pelaku seni dan masyarakat juga lebih tertarik dan tidak merasa sungkan untuk datang dan mengetahui proses berkesenian ?

1.2. Tujuan dan Sasaran

Tujuan utama dari sebuah perancangan *Street art space* yakni perancangan yang berguna sebagai wadah untuk mengekspresikan ide dan gagasan pelaku seni jalanan dan masyarakat dalam bentuk karya maupun pertunjukkan seni tanpa adanya batasan. Sehingga dapat menciptakan ruang seni yang bersifat menginspirasi dan saling memberikan apresiasi satu sama lain.

Dengan sasaran perancangan sebagai berikut :

- Memahami lebih dalam tentang sebuah seni, terutama *Street Art*.
- Memanfaatkan semua sudut ruang sesuai dengan kebutuhan *Art space*.
- Menciptakan suasana ruang yang berbeda.
- Membuat inovasi sehingga menciptakan ruang yang dapat menginspirasi dan membangkitkan kreativitas.
- Tidak hanya mengutamakan estetika tetapi juga fungsi.
- Membawa unsur-unsur jalanan dalam sebuah ruang.

1.3. Metodologi Perancangan

- Pengumpulan Data

- Observasi

Pengamatan dengan melakukan survei Kampung Dago Pojok, *Car Free Day*, Sangkring Art Space, Komunitas Salihara, dan tempat-tempat berkesenian lainnya terutama yang berbasis *Street Art* dimana memiliki fungsi sebagai *Art space* dengan tipologi yang berbeda, sehingga dapat mengetahui perbedaan antar tipologi Art Space. Objek yang diamati yaitu lokasi site, user, aktivitas dan fasilitas, elemen pembentuk ruang dan pengisi ruang, suasana, perbedaan mengenai tipologi antar *Art space*.

- Pengukuran

Melakukan pengukuran pada Kampung Dago Pojok, *Car Free Day*, Sangkring Art Space, Komunitas Salihara, dan tempat-tempat berkesenian lainnya terutama yang berbasis *Street Art*. Pengukuran terbagi menjadi 2.

- Dokumentasi

Dokumentasi dengan melakukan pengambilan foto maupun video Kampung Dago Pojok, *Car Free Day*, Sangkring Art Space, Komunitas Salihara, dan tempat-tempat berkesenian lainnya terutama yang berbasis *Street Art* dengan tujuan untuk mendukung kegiatan observasi, mendapatkan keterangan secara visual, penerangan pengetahuan dan bukti dengan peralatan teknologi yang sudah modern.

- Wawancara

Sebagai pendukung kelengkapan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung dengan narasumber yang terpercaya dengan pengelola Kampung Dago Pojok, *Car Free Day*, Sangkring Art Space, Komunitas Salihara, dan pelaku seni lainnya terutama yang berbasis *Street Art* mengenai data -data yang masih kurang dan masih menjadi pertanyaan.

- Data Sekunder

Data literatur dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, laporan, website yang dapat dipertanggung jawabkan datanya.

- Analisa Data

Analisa data primer berdasarkan apa yang sudah didapatkan dari pengumpulan data primer dan data sekunder. Tujuan melakukan analisa yaitu untuk menemukan suatu permasalahan desain pada *Street art space*. Analisa berdasarkan pada objek yang memiliki fungsi sejenis yakni *Jugglers Art Space*, Sangkring Art Space dan Komunitas Salihara, guna untuk menemukan perbedaan tipologi antar *Art space*. Analisa data yaitu dengan cara mengomparasikan permasalahan dan kebutuhan ruang.

- Sintesa (Programming)

Hasil keluaran dari menganalisa data berupa kebutuhan ruang, kedekatan ruang, zoning blocking, dan konsep :

- Zoning dan Blocking

Keluaran dari Analisa memunculkan sebuah gagasan dasar pembagian ruang pada denah site yang digunakan sebagai *Street art space*. Pembagian ruang ini diperoleh berdasarkan seberapa besar ruang yang dibutuhkan tetapi masih dalam gagasan awal sebuah desain.

- Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang meliputi fasilitas apa saja yang di butuhkan pada sebuah *Street art space* agar dapat memenuhi kebutuhan seniman, pengunjung dan pengelola. Keluaran dari kebutuhan ruang berupa aktivitas, fasilitas, kapasitas ruang, besaran ruang, besaran furniture, besaran sirkulasi serta luasan.

- Kedekatan Ruang

Kedekatan ruang salah satu yang menjadi keluaran dari sebuah analisa, dengan tujuan untuk mengetahui kedekatan antar ruang yang digunakan sebagai acuan penataan ruang pada sebuah *Street art space*. Selain itu juga untuk mengetahui apakah pembagian ruang benar-benar efektif dan efisien dalam memenuhi kegiatan seniman, pengunjung dan pengelola.

- Konsep

Konsep adalah sebuah titik awal penting yang akan menunjukkan arah dalam desain perancangan *Street art space*. Konsep merupakan peta jalan tempat kembali dan kembali lagi untuk menentukan arah proses desain perancangan. Konsep bersifat representatif dan sebagai solusi ide awal dari sebuah perancangan.

d. Pengembangan Desain

Pengembangan desain yaitu dengan cara mencari banyak referensi-referensi bangunan maupun desain yang mempunyai fungsi sama yaitu sebagai *Street art space*. Selain itu dengan mendalami konsep utama dalam sebuah perancangan dan melakukan analisa dan sintesa dengan benar mengenai *creative space*. dengan menambah referensi juga menambah alternatif desain agar desain berkembang. Pengembangan desain ini diterapkan pada sebuah perancangan yang terimplementasikan pada gambar kerja yang dirancang.

2. KAJIAN LITERATUR

Street Art atau Seni Rupa Jalanan adalah adalah seni rupa kontemporer yang mencoba membongkar batasan-batasan mapan seni rupa. Seni rupa selama ini identik dengan karya-karya di kanvas dan hanya dipamerkan di ruang-ruang galeri. Seni rupa jalanan dengan demikian menyodorkan konvensi, pemahaman-pemahaman baru, metode dan perlengkapan teknis berkesenirupaan lainnya, pilihan alternatif media, model kehadiran seni rupa di ruang publik. Hal ini akan nampak dengan jelas misalnya dalam kasus seni mural, graffiti, dan stencil yang mencoba menawarkan pengertian baru tentang seni rupa di luar *mainstream* pengertian yang sudah lazim diterima atau sudah menjadi pengertian modern yang sudah mapan.

Seni rupa jalanan merupakan salah satu *Urban art* dimana seni yang mencirikan sebuah perkembangan kota, dimana perkembangan itu kemudian melahirkan sistem di masyarakat yang secara struktur dan kultur berbeda dengan struktur dan kultur masyarakat pedesaan. Saat ini seni bukan lagi sekedar berlatar belakang tradisi tapi justru lebih merespon tradisitradisi baru terutama di daerah perkotaan yang secara demografis dihuni oleh anggota masyarakat yang sangat heterogen.

Urban art lahir karena adanya kerinduan untuk merespon kreativitas masyarakat yang tinggal di daerah perkotaan dengan segala problematikanya. Maka munculah usaha dari sekelompok orang untuk memamerkan dan mendatangkan seni ditengah-tengah masyarakat dengan cara melakukan kebebasan berekspresi di ruang publik. *Urban art* berhasil memangkas hubungan yang berjarak antara publik sebagai apresiator dengan sebuah karya seni. Menggantikan fungsi seni rupa yang awalnya agung, klasik, murni, tinggi serta tradisional. *Urban art* sendiri yaitu berakar pada sebuah perbedaan sikap politik, anti kemapanan, *vandalism*, dan pelawanan terhadap sistem dominan dimasyarakat.

Street Art Space adalah *art space* yang lebih ditujukan kepada seniman-seniman, maupun komunitas-komunitas yang berbasis jalanan bertujuan

untuk memberdayakan dan mengembangkan kreativitas tentang seni yang tidak hanya berguna dirinya sendiri (seniman) tetapi juga untuk masyarakat.

Beberapa contoh *Street Art* di Bandung :

Lokasi	Jenis & Media	Foto/Gambar
Siliwangi	Mural - Piloc - Cat	
Jl. Ir Juanda	Sticker Art - Stiker plastik Graffiti - Piloc - Cat - Spidol permanen Mural - Piloc - Cat	   
Taman Pasupati	Graffiti - Piloc - Cat - Spidol permanen Mural - Piloc - Cat Stencil Graffiti - Piloc - Cat	  

Jl. Taman Sari	Graffiti - Spidol permanen Guerrilla Art - Pilok - Spidol permanen	
Taman Dago	Sticker Art - Stiker plastik Graffiti - Pilok - Cat - Spidol permanen Mural - Pilok - Cat	
Jl. Layang Antapani	Mural - Potongan keramik	
Alun-alun Bandung	Mural - Pilok - Cat Graffiti - Pilok - Cat	
Samping paskal	Mural - Pilok - Cat Graffiti - Pilok - Cat	

Tabel 1 Contoh Street Art di Bandung
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Kesimpulan :

Street Art yang paling banyak di Bandung :

1. Graffiti

Graffiti berada di urutan pertama dengan jumlah yang sangat banyak, jenis Graffiti yang banyak dibawakan yaitu jenis bubble, wildstyle, 3D dan tagging.

2. Mural

Mural menduduki peringkat kedua dibawah graffiti dengan jenis yang dibawakan yaitu mural wajah wanita, ilustrasi manusia dan pop art.

3. Stencil graffiti dan Stiker Art

Stencil graffiti dan stiker Art berada di posisi ketiga, perbedaan banyak jumlahnya kurang lebih hampir sama. Maka dari itu Stencil dan Stiker Art berada diposisi ketiga. Jenis yang dibawakan biasanya berupa kritik-kritik sosial.

Tempat yang paling banyak sebagai media Street Art di Bandung :

1. Dinding Jalan

Dinding jalan paling banyak dibuat Street Art seperti : dinding rumah kosong, dinding flyover, dinding rumah dan dinding penutup jalan seng.

2. Box Arus Listrik

Box Arus Listrik cukup banyak dijadikan sebagai tempat untuk dibuat Street Art, Street Art yang banyak di box ini yaitu graffiti jenis tagging dan stiker art.

3. Pintu ruko

Pintu pagar ruko berada di urutan ketiga tempat yang paling banyak di buat Street Art baik ruko yang pintu ruko yang masih di gunakan maupun yang kosong. Graffiti jenis bubble, Wildstyle, 3D graffiti dan mural yang paling banyak.

3. TEMA DAN KONSEP PERANCANGAN

3.1. Deskripsi Proyek



Gambar 1 Lokasi Street Art Space
(Sumber: www.google.com/maps; diakses pada Selasa 1 Mei 2018, 19.00 WIB)

Nama : Street Art Space di Kota Bandung

Pemilik Proyek : Swasta

Sifat Proyek : Fiktif

Arsitek : Ira Agustina

Luas lahan : ± 6500 m²

Luas Bangunan : ± 3000 m²

Lokasi : Jl. Ir. H Juanda, Dago, Kota Bandung

Batas Utara : Lahan tetangga

Batas Barat : Jl. Ranga Malela

Batas Timur : Jl. Ir. H Juanda

Batas Selatan : Taman Publik

KDB : 40% - 60%

KLB : 1,8 – 2,3

GSB

Jl. Ir H Juanda : 15m
 Jl. Ranga Malela : 8m
 Jl. Taman : 8m

3.2. Analisa Site

Dago merupakan salah satu destinasi utama berkunjung masyarakat ketika mengunjungi Kota Bandung, karena terletak dipusat kota. Dago memiliki banyak pusat kegiatan seperti perkembangan sejarah, perkembangan seni, perkembangan budaya, dll. Perkembangan seni di Kota Bandung sangat pesat tetapi tidak diiringi perkembangan ruang seni sebagai fasilitasnya. Terletak di Jalan Ir. H Juanda, Dago, Kota Bandung bangunan ini digunakan sebagai ruang publik untuk menampung semua kegiatan yang berkaitan dengan seni bagi masyarakat Kota Bandung dan masyarakat umum yang ingin mengekspresikan ide dan gagasan mereka. Kawasan ini sangat strategis sebagai pusat sebuah kegiatan seni karena lokasinya yang dekat dengan pusat-pusat kegiatan lainnya.

Bangunan *Street Art Space* ini menghadap kerah timur dimana pencahayaan dan sirkulasi udara yang didapatkan secara alami sangat bagus. Karena idealnya sebuah bangunan yaitu menghadap kerah timur dengan keuntungan, pencahayaan alami yang didapatkan sangat maksimal dan ideal karena matahari bergerak dari timur kearah barat. Sedangkan alur sirkulasi udara yaitu dari dan menuju ke utara, dimana bangunan ini banyak menggunakan bukaan untuk mendapatkan sirkulasi yang baik.

3.3. Konsep Perancangan

Tema : *"Spirit Urban"*

Tema perancangan *"Spirit Urban"*, *Urban* memiliki arti bersifat kekotaan Sedangkan *Spirit* memiliki arti semangat. *Street Art* sendiri lahir tumbuh dan berkembang didaerah perkotaan, adanya kerinduan untuk merespon kreativitas masyarakat yang tinggal di daerah perkotaan dengan segala problematikanya. Maka munculah spirit usaha dari sekelompok orang untuk memamerkan dan mendatangkan seni ditengah-tengah masyarakat dengan cara melakukan kebebasan berekspresi di ruang publik.

Seni rupa selama ini identik dengan karya-karya di kanvas dan hanya dipamerkan di ruang-ruang galeri. *Street Art* dengan demikian menyodorkan konvensi, pemahaman baru, metode dan perlengkapan teknis berkesenirupaan yang berbeda, pilihan alternatif media yang digunakan serta model kehadiran seni rupa di ruang publik yang sangat berbeda.

Tujuan tema perancangan ini adalah untuk memaparkan kepada masyarakat luas bahwa *Street Art* memiliki peran besar dalam sebuah perkembangan seni rupa di era modern seperti saat ini, sehingga perlu diberi sebuah apresiasi dengan cara mewadahnya dalam sebuah *Art Space*

3.4. Konsep Bentuk

Metode pengambilan konsep bentuk yaitu dengan metode programatik dimana pada metode ini membutuhkan analisa identifikasi permasalahan pada sebuah bangunan yang ada. *"Tegas"* yang berarti kokoh dan kuat, sedangkan *"Dimanis"* mengandung arti fleksibel dan dapat mengikuti perkembangan zaman yaitu menciptakan ruang yang fleksibel dan dinamis tetapi sangat kokoh dan kuat.

Gambar 2 Konsep Bentuk
 (Sumber: Dokumen Pribadi)

3.5. Konsep Warna

Segi warna, konsep yang diterapkan yaitu berasal dari pengayaan suasana jalan yang menggunakan warna-warna netral (gradasi hitam ke putih) maupun warna coklat dengan alasan warna ini dapat diterima oleh semua orang. Warna-warna yang menggambarkan kedewasaan masyarakat *urban* yang fleksibel dan simpel tetapi juga masih terlihat menarik dan kekinian. Objek sebuah warna pop art street art menjadi suatu karya yang menjadi focal point sebuah bangunan.



Gambar 3 Konsep Warna
 (Sumber: Dokumen Pribadi)

3.6. Konsep Material

Untuk dapat mendukung tema desain, konsep material yang digunakan dalam perancangan adalah pemilihan material yang mencirikan sebuah karakter jalan yaitu menggunakan material yang mengesankan sebuah kasarnya jalanan. Selain itu juga menggunakan material yang dapat memberikan nuansa yang lebih terasa natural, netral dan tampil apa adanya. Material ini seperti batu bata tempel ekspose, beton ekspose, kayu solid, beton pracetak, besi finishing doff dll. Penyelesaian material yaitu dibuat lebih halus dengan alasan mementingkan aspek keamanan dan kenyamanan ruang.



Gambar 4 Konsep Material
 (Sumber: Dokumen Pribadi)

3.7. Konsep Furnitur

Furniture yang dirancangan yaitu mengambil analogi dari sebuah jalanan, yang dibuat untuk memecahkan masalah yang ada yaitu untuk menciptakan suasana jalan pada sebuah ruangan, serta bersifat fleksibel.

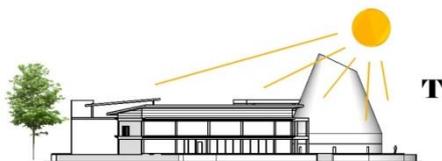


Gambar 5 Konsep Furnitur

(Sumber: : <https://www.greeners.co/ide-inovasi/furnitur-modern-dari-drum-minyak-bekas/>; diakses pada Rabu 2 Mei 2018, 09.00 WIB)

3.8. Konsep Pencahayaan

Konsep pencahayaan terbagi menjadi 2 yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Konsep pencahayaan alami tidak banyak berbicara banyak karena hanya bergantung dengan pencahayaan dari luar ruangan pada siang hari.



Gambar 6 Konsep Pencahayaan Alami
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Sedangkan konsep pencahayaan buatan merupakan sebuah elemen pendukung pengayaan yaitu industrial kontemporer, pencahayaan yang diadopsi dari jalan yang di desain ulang agar dapat menyesuaikan dengan ruangan. Seperti lampu jalan yang di letakkan di ruangan tetapi dengan sebuah perubahan desain bentuk tanpa menghilangkan karkater atau ciri khas dari lampu jalanan.

Tidak terlalu banyaknya konsep pada perancangan pada *street art space* ini dengan tujuan agar tidak hilangnya karakter jalanan yang berada didalam ruangan sehingga tetap terlihat menarik meskipun apa adanya dan tidak menjadikan seniman ataupun masyarakat untuk datang dan beraktivitas di *street art space*.

Konsep *task lighting* atau arah pencahayaan yang di hanya difokuskan ke suatu objek atau bidang tertentu diterapkan pada area-area yang membutuhkan pencahayaan khusus, seperti sebuah workshop yang menggunakan sistem pencahayaan ini karena untuk memfokuskan pada kegiatannya tetapi tetap tanpa menyamarkan konsep utama pencahayaan yaitu konsep jalanan yang sederhana.



Gambar 7 Contoh Konsep Pencahayaan Utama
(Sumber: <https://homeisd.com/21-beautiful-lamp-designs-that-light-up-the-entire-room-decor/>; diakses pada Rabu 2 Mei 2018, 09.00 WIB)

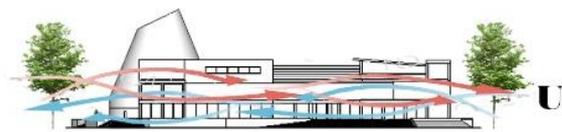


Gambar 8 Contoh Pencahayaan Task Lighting

(Sumber: <https://www.sparksdirect.co.uk/jake-dyson-csys-led-task-light-in-black-dimmable-8w-led-desk-table-lamp#.W2oh2flEnGg>; diakses pada Rabu 2 Mei 2018, 09.00 WIB)

3.9. Konsep Penghawaan

Konsep penghawaan alami yaitu dengan memanfaatkan banyaknya jendela dan bukaan sebagai sirkulasi udara pada bangunan. Perencanaan desain bukaannya yaitu bukaan yang dapat dibuka pada suatu waktu ketika ruangan banyak membutuhkan penghawaan alami yang banyak contohnya seperti jendela, pintu dan bukaan lainnya. Sehingga sirkulasi udara yang masuk tidak tertahan pada ruangan dan langsung diteruskan ke bukaan sirkulasi yang lain.



Gambar 9 Konsep Penghawaan Alami
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Sedangkan pada penghawaan buatan yaitu bergantung pada ac dan *exhaust fan* yang ditempatkan pada ceiling. Penempatan ini bertujuan agar tidak mengganggu aktivitas yang ada didalam ruangnya, sehingga dibagian dinding dan lantai lebih leluasa digunakan untuk fungsi utama *Street Art Space*.



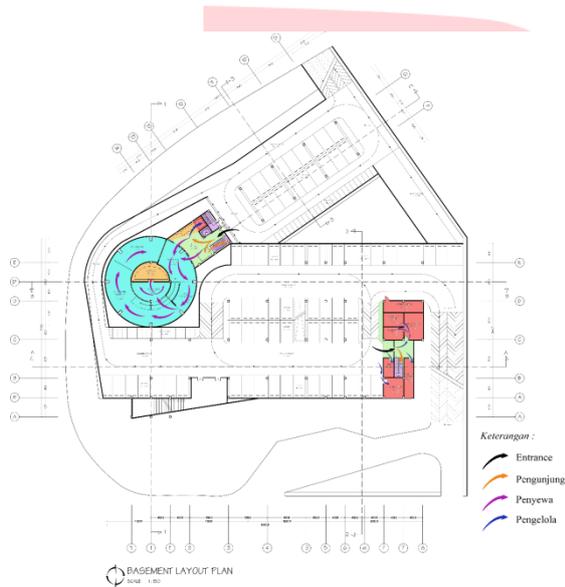
Gambar 10 Contoh Desain Bukaan Penghawaan Buatan
(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/782289397742936793/>; diakses pada Rabu 2 Mei 2018, 09.00 WIB)



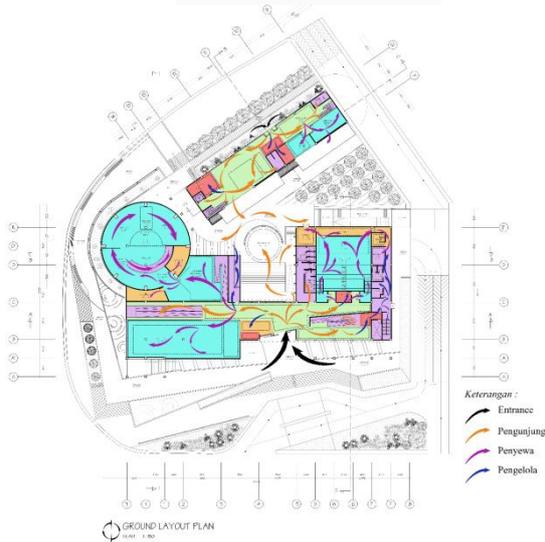
Gambar 11 Contoh Penghawaan Buatan
(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/50707723928760101/>; diakses pada Rabu 2 Mei 2018, 09.00 WIB)

3.10. Konsep Penghawaan

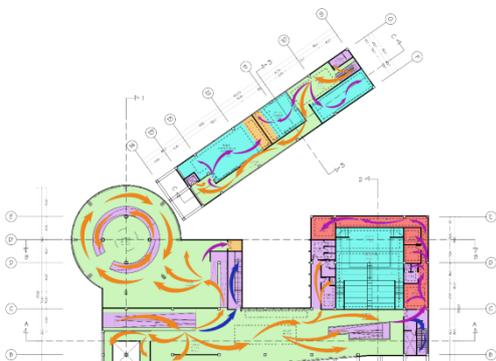
Konsep organisasi ruang pada *Street Art Space* ini yaitu menggunakan sistem organisasi terklaster, dengan pembagian ruang berdasarkan kedekatan ruang yang memiliki fungsi sejenis atau sama. Pembagian ruang dengan cara ini lebih memudahkan pengunjung saat berada pada *art space*. Sirkulasinya dengan pencapaian yang langsung dengan konfigurasi jalur nya menyebar dengan cara radial.



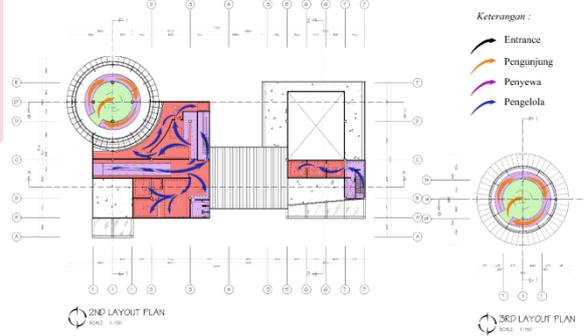
Gambar 12 Sirkulasi Lantai Bawah
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 13 Sirkulasi Lantai Dasar
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 14 Sirkulasi Lantai 1
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 15 Sirkulasi Lantai 2 & Lantai 3
(Sumber: Dokumen Pribadi)

3.11. Konsep Keamanan

Konsep keamanan ruang yaitu selain sistem utilitas yang dirancang selengkap mungkin juga dibuat menjadi salah satu nilai estetika ruangan. Tujuannya sebagai pengamanan ruang jika terjadi hal-hal yang diinginkan dan menjadi sebuah objek keindahan yang lain agar dapat mencerminkan ruang yang menginspirasi. Contohnya seperti kamera cctv 360°, fire detector, springkler digunakan. Sebagai contoh yaitu seperti gambar dibawah yaitu adanya murah anak kecil yang menghadap ke bawah pada sebuah tangga yg selain difungsikan sebagai sebuah penanda juga memiliki nilai seni yang sangat menarik.



Gambar 16 Contoh Konsep Sistem Keamanan Sebagai Estetik Ruang Penwewa
(Sumber: <http://www.brooklynstreetart.com/theblog/2014/05/25/bsa-images-of-the-week-05-25-14/> diakses pada Jumat 20 Juni 2018, 09.00 WIB)

3.12. Konsep Sign System

Seperti pada konsep keamanan, konsep sign system dibuat berdasarkan tema yang diambil yaitu untuk menambah kesan artistik dalam sebuah ruang, dimana selain memiliki fungsi juga memiliki nilai estetika. Sign system ini berupa sebuah petunjuk alur ruang yang dibuat sedetail mungkin dan dapat menjadi sebuah nilai estetika lain pada ruangan.



Gambar 17 Contoh Estetika Sign System
(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/156922368249570866/>;
diakses pada Rabu 2 Mei 2018, 09.00 WIB)



Gambar 18 Contoh Estetika Sign System
(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/295830269264772676/>;
diakses pada Rabu 2 Mei 2018, 09.00 WIB)

3.13. Konsep Akustik

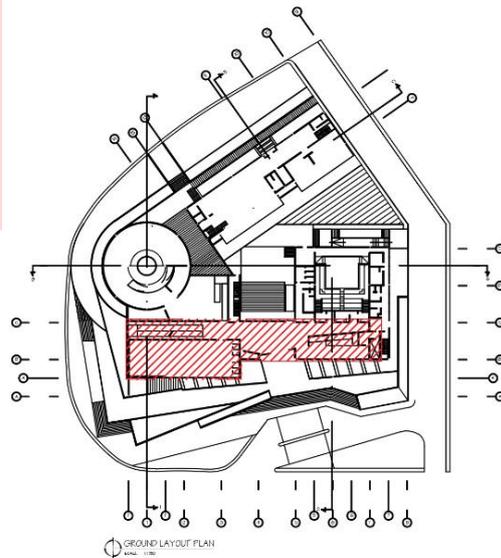
Konsep akustik sistem pada ruang yaitu dengan dengan konsep bangun datar geometris yang dibuat membentuk garis yang melengkung, sehingga karakter tegas dan dinamis pada tema utama masih sangat terasa kental. Sistemnya yaitu dengan dibuat rongga-rongga atau celah yang berfungsi sebagai sistem akustiknya. Sistem akustik ini banyak diletakkan diceilingnya dengan tujuan agar tidak mengurangi luas ruang.

4. KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

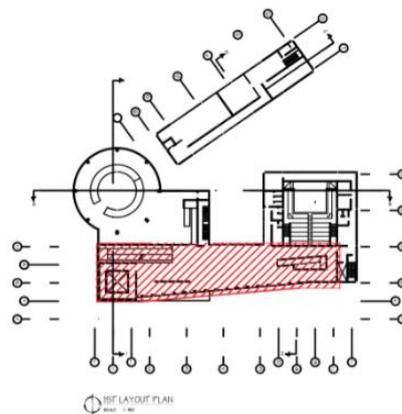
4.1. Pemilihan Denah Khusus

Pemilihan denah khusus pada *Street Art Space* di Bandung ini yaitu ruang-ruang yang menggambarkan karakter *Street Art* dan menjadikannya sebagai identitas dari *Street Art Space* di Bandung. Area

denah khusus ini meliputi ruang *lobby*, *art retail* dan *performance studio* yang berada di lantai *ground* dan galeri vandal atau *vandalism gallery* yang berada di lantai 1. Luas total denah khusus ini sekitar 900m² dengan karakter ruang yang memanjang linier.



Gambar 19 Pemilihan Denah Khusus Lantai Dasar
(Sumber: Dokumen Probad)



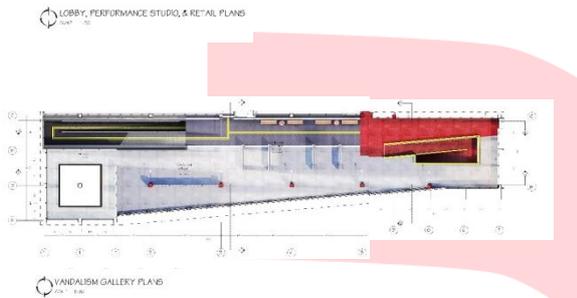
Gambar 20 Pemilihan Denah Khusus Lantai 1
(Sumber: Dokumen Probad)

4.2. Konsep Tata Ruang

Konsep tata ruang pada denah khusus yaitu dengan organisasi ruang linier dengan penataan layout furniture yang diletakkan di pinggir ruang dengan maksud untuk mendapatkan suasana yang lebih terasa seperti duduk di jalan tetapi berada di dalam ruangan. Penataan layout ini dibuat berdasarkan pemecahan masalah *Street Art Space* dengan tema "*Spirit Urban*"



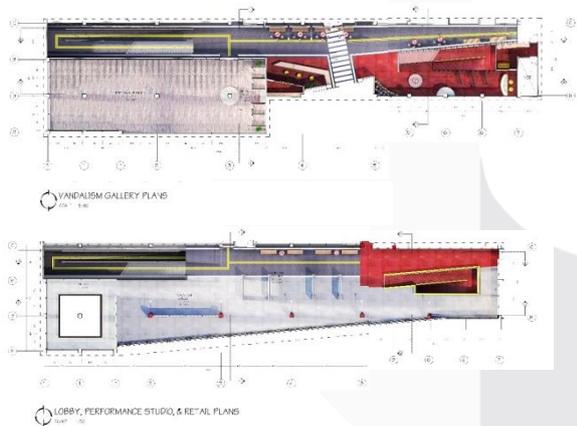
dimana seorang *Street Artist* maupun masyarakat umum tidak merasa canggung untuk berkreasi dan menyalurkan ide dan gagasannya pada *Street Art Space* ini sehingga gairah dan semangat untuk berkreasi menjadi lebih besar.



Gambar 22 Denah Khusus Lantai 1
(Sumber: Dokumen Probad)

4.3. Penyelesaian Lantai

Pada denah khusus terdapat 4 material yang berbeda yaitu beton finishing epoxy warna merah, beton finishing epoxy motif jalan, beton finishing poles dengan warna natural dan parquet kayu tanpa finishing yang berukuran 80x10cm. Pola lantai dapat dilihat seperti pada gambar dibawah :



MARK	DESCRIPTION	DIMENSION
	<ul style="list-style-type: none"> SOLIDWOOD PARQUET MAT. TEAKWOOD FIN. RUSTIC FINISHING COL. NATURAL WOOD TEXT. ROUGH 	80 X 10 CM
	<ul style="list-style-type: none"> CASTING CONCRETE FLOOR MAT. CONCRETE FIN. UNFINISHED COL. NATURAL TEXT. ROUGH 	MATCHING WITH FLOOR PLAN
	<ul style="list-style-type: none"> CASTING CONCRETE FLOOR MAT. CONCRETE FIN. WATERBORNE EPOXY COATING COL. RED AS PROPAN OXIDE RED TEXT. ROUGH 	MATCHING WITH FLOOR PLAN
	<ul style="list-style-type: none"> ASPHALT FLOOR MAT. ASPHALT FIN. STREET LINE COL. NATURAL ASPHALT WITH WHITE & YELLOW LINE TEXT. ROUGH 	MATCHING WITH FLOOR PLAN

Gambar 23 Penyelesaian Lantai
(Sumber: Dokumen Probad)

4.4. Penyelesaian Dinding

Penyelesaian dinding pada denah yaitu ada 3 macam : dinding plester, dinding yang di mural dan dinding batu bata tempel. Penyelesaian dinding ini adalah sebuah elemen pendung dari konsep yang ada di denah terutama yang diambil selain itu juga ada konsep perancangan yang ada yaitu *street art* yang tercipta dalam ruangan terasa seolah-olah ada apa adanya. Penerapannya seperti pada gambar dibawah :



Gambar 24 Penyelesaian Dinding
(Sumber: Dokumen Probad)

4.5. Penyelesaian Plafon

Penyelesaian plafon yaitu dengan material grc board tanpa finishing dengan tekstur cukup kasar dan metal expanda yang di bikin dengan frame besi hollow ukuran 5x10cm yang dibuat rata dengan plafon grc. Penggunaan material hanya 2 jenis dikarenakan sudah cukup ramainya pola lantai

sehingga ceiling yang dibuat tidak rumit agar tidak membuat suasana malah berubah menjadi tidak enak.

4.6. Penyelesaian Furniture

Konsep Furniture yang dibuat yaitu dengan mengadopsi bentuk dan karakter sebuah furniture yang ada di jalan, sehingga penyelesaian akhir furniture cukup simpel seperti plat besi yang hanya di cat hitam doff atau hanya stiker mural, selain itu juga material material kayu bahkan tanpa finishing dan hanya diamepelas agar memiliki tektur yang halus sehingga tidak berbahaya dan lebih rapi.

4.7. Sistem Penghawaan

Sistem Penghawaan ruang pada *Street Art Space* ini yaitu dengan banyaknya penggunaan Exhaust Fan yang dibawa oleh ducting-ducting yang saling terhubung keatas plafon. Sedikitnya penghawaan buatan seperti *Air Conditioner* dikarenakan banyaknya bukaan-bukaan yang ada pada bangunan ini. Selain itu banyaknya penggunaan Exhaust Fan karena didasari oleh pengguna yang rata-rata seniman jalanan yang sudah terbiasa di jalan meskipun ditengah terik matahari langsung mereka masih bisa berkarya.

4.8. Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan buatan pada denah khusus ini yaitu menggunakan lampu LED selian hemat daya juga dapat menerangi ruang dengan baik. Jenis lampu yang digunakan yaitu lampu downlight outbow yg terletak dibawah plafon. Selain lampu downlight juga terdapat task lighting yang terdapat pada studio perform dimaksudkan untuk lebih memfokuskan kepada *Street Artis* yang sedang melakukan perform maupun latihan. Jenis Standing lamp juga terdapat pada beberapa area di denah khusus ini, peletakan di beberapa ruang yang memiliki nuansa jalanan karena sebagai pendukung tercapainya suasana. Terdapat 2 jenis warna lampu yaitu white 6000k dan white warm 6500k dengan diletakkan sesuai kebutuhan yang ada.

Sistem pencahayaan alami pada *Street Art Space* ini yaitu dengan memanfaatkan banyaknya jendela dan bukaan yang banyak.

4.9. Sistem Keamanan

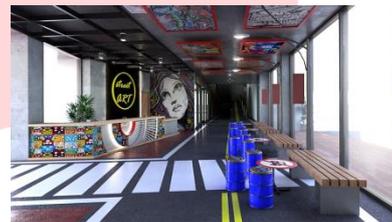
a. Sistem Keamanan kebakaran

Sistem keamanan ruang dari kebakaran yaitu dilengkapi dengan Springkler dan Smoke Detector. Dimana smoke detector akan berkerja ketika ada asap yang berasal dari api yang kemudian akan dideteksi oleh springkler sehingga springkler berkerja menyempatkan air kebawahnya, selain springkler pemadaman api juga dilengkapi dengan APAR.

b. Sistem keamanan Privasi

Keamanan privasi yaitu dilengkapi dengan cctv yang diletakkan di beberapa titik. CCTV yang digunakan yaitu memiliki derat yang besar yaitu 360 derajat sehingga keamanan ruang benar-benar terjaga.

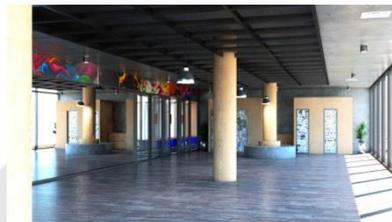
4.10. Perspektif



Gambar 25 Perspektif Lobby
(Sumber: Dokumen Probad)



Gambar 26 Perspektif Art Retail
(Sumber: Dokumen Probad)



Gambar 27 Perspektif Performance Studio
(Sumber: Dokumen Probad)



Gambar 28 Perspektif Vandalism Gallery
(Sumber: Dokumen Probad)

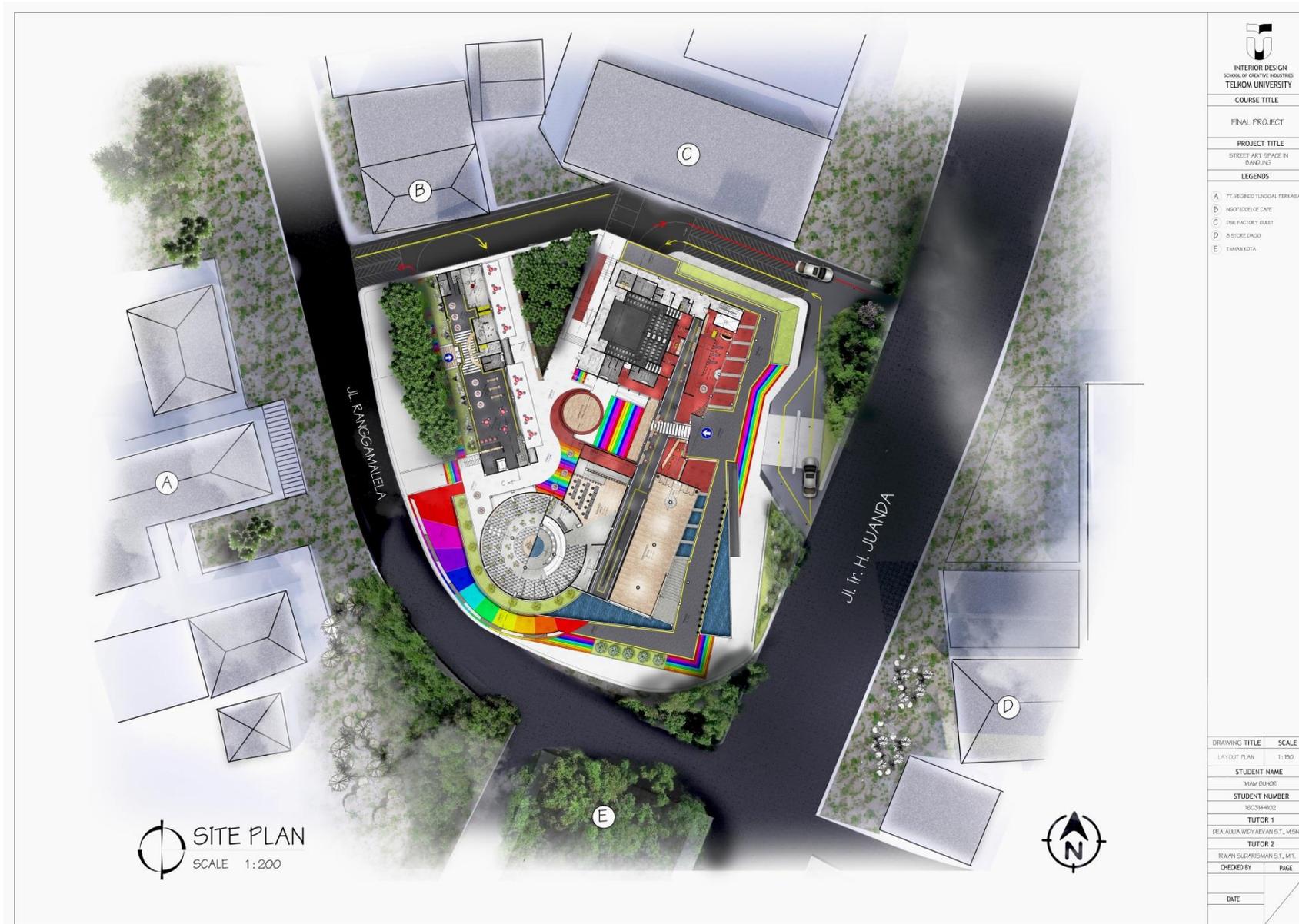


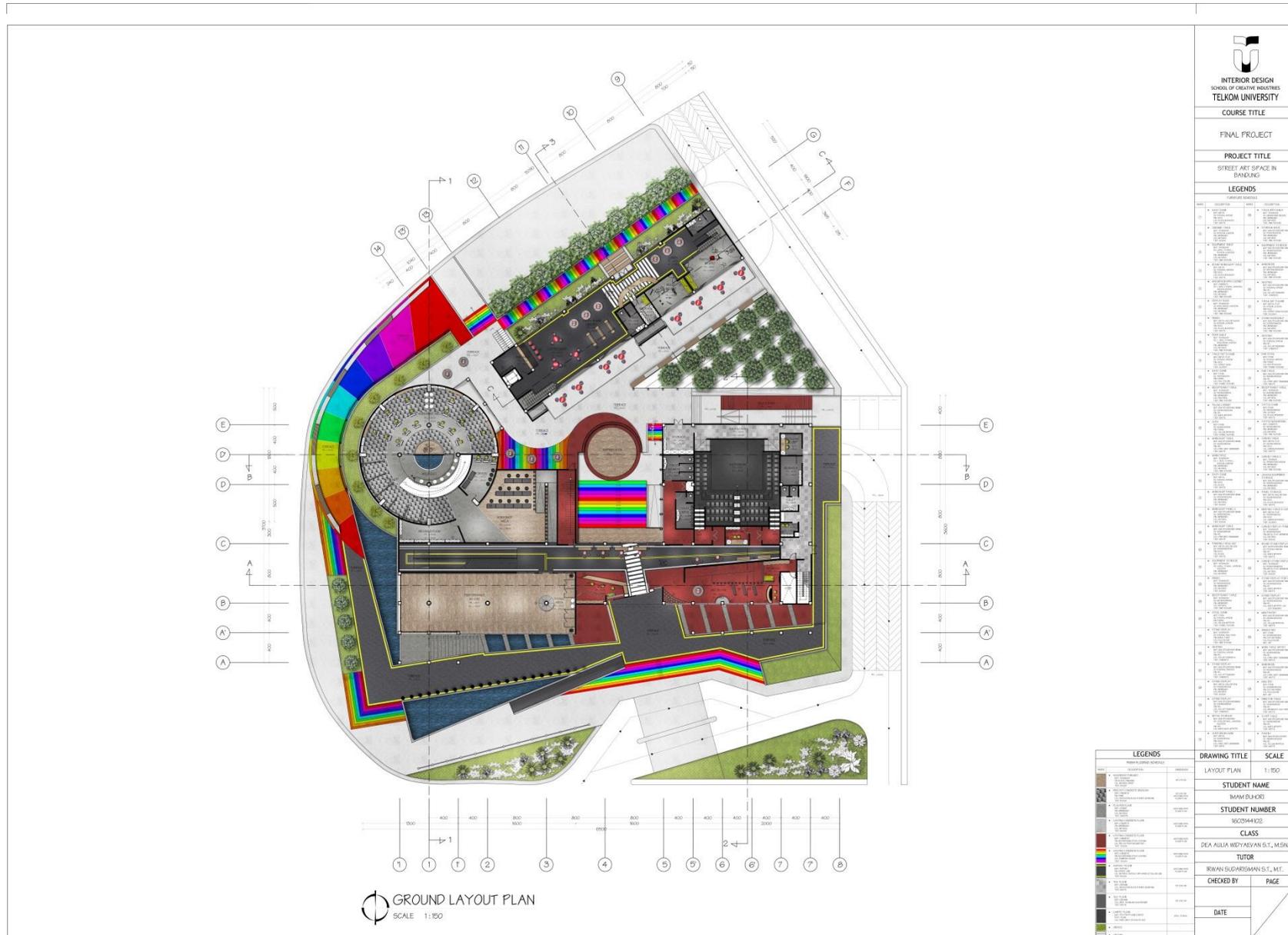
Gambar 29 Perspektif Area Amphiteater
(Sumber: *Dokumen Probadi*)

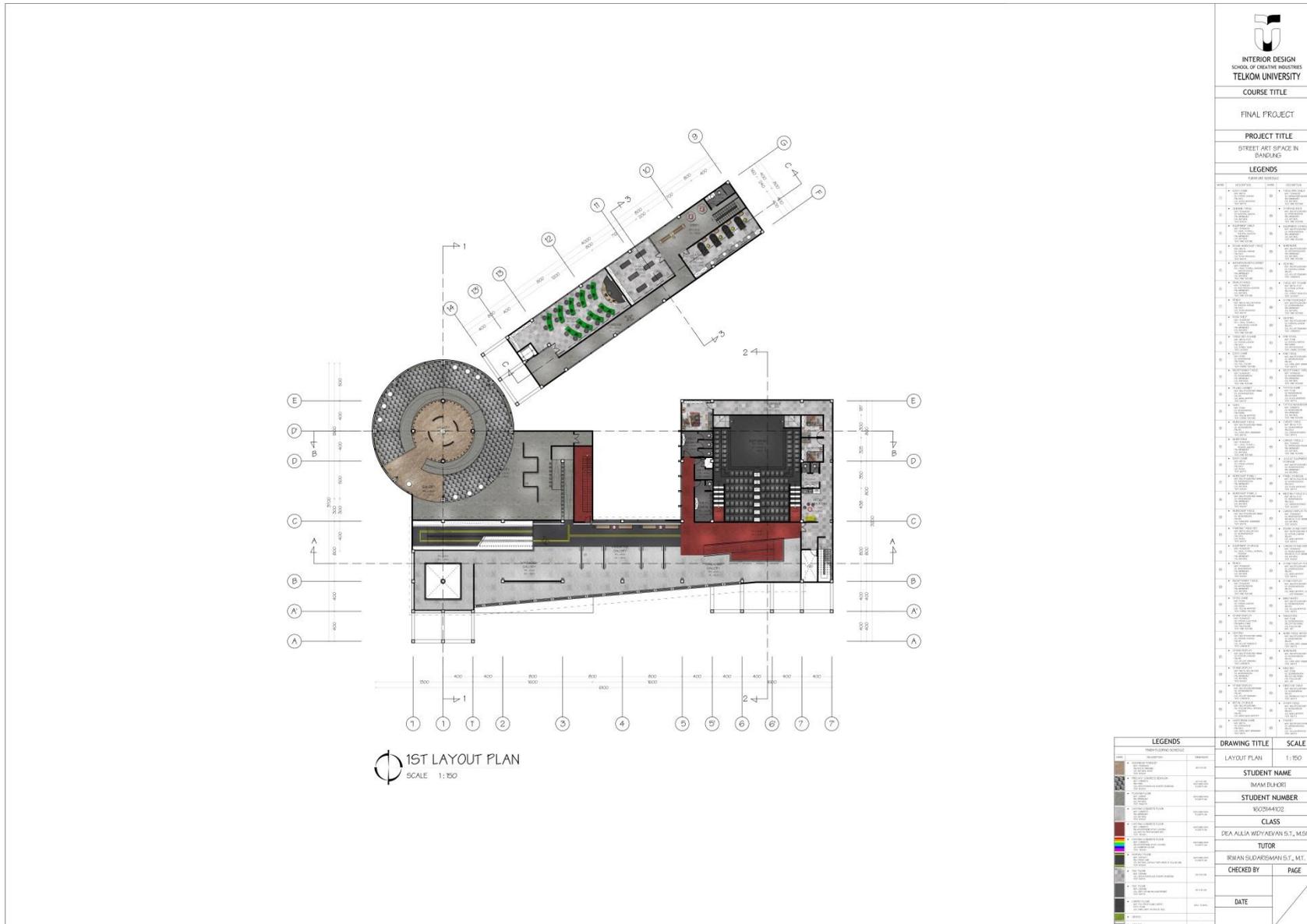


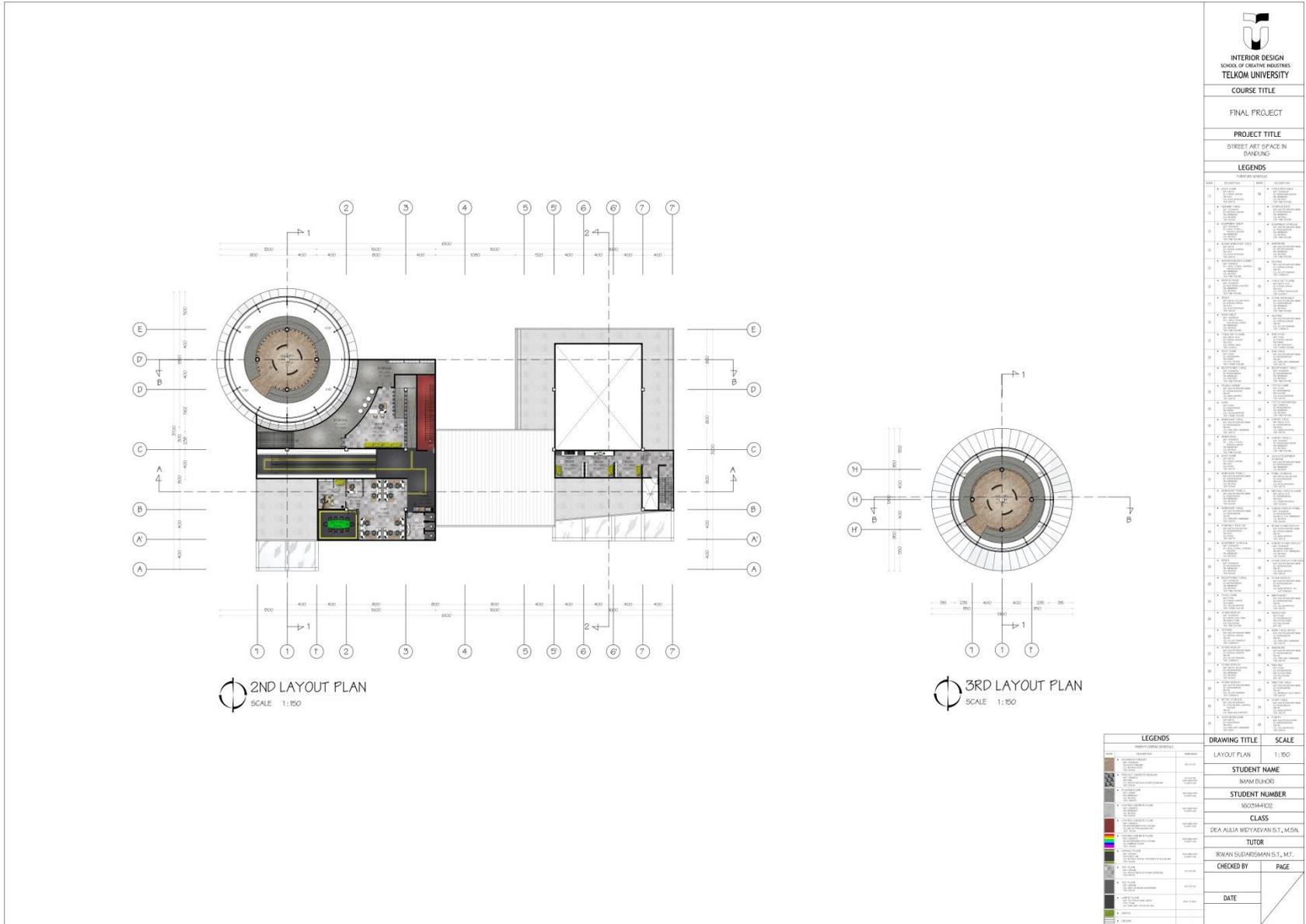
Gambar 30 Perspektif Area Transisi
(Sumber: *Dokumen Probadi*)













5. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan interior *street art space* ini dilatar belakangi oleh beberapa aspek yaitu berkembang pesatnya seni yang ada di Bandung tetapi hanya untuk seniman-seniman yang bersifat formal tanpa memperdulikan seniman-seniman jalanan yang juga membutuhkan wadah untuk menuangkan ide dan gagasannya. Perancangan ini dibuat dengan tujuan untuk memfasilitasi seniman-seniman yang ada di Bandung terutama untuk seniman yang berbasis dijalanan dan tanpa dibatasi oleh faktor usia gender maupun yang lainnya. Selain memfasilitasi seniman jalanan dengan *street art* nya juga dapat memberikan ilmu pengetahuan lebih mengenai seni dari sudut pandang yang berbeda.

Dalam perancangan *street art space* ini akan lebih bermakna apabila dalam berkarya dapat saling menghargai meskipun dalam bentuk apapun, dapat saling mengapresiasi karya satu sama lain, perlu adanya kesadaran dari kesadaran dari masing-masing pihak untuk tidak saling merusak karya.

DAFTAR PUSTAKA

- a. Panero, J., & Zelnick, M. (1979). *Human Dimension & Interior Space*. Jakarta: Erlangga.
 - b. Neufert, Ernst. (1996) *Data Arsitek Jilid 1 Edisi 33*. Jakarta: Erlangga.
 - c. Neufert, Ernst. (2002) *Data Arsitek Jilid 2 Edisi 33*. Jakarta: Erlangga.
 - d. Neufert, P., & Ernst. *Architects' Data Third Edition*. Blackwell.
 - e. Ching, Francis DK. (2008). *Arsitektur, Bentuk, Ruang, dan Susunannya*. Jakarta: Erlangga.
 - f. Ham, Roderick. (1974). *Theatre Planning*. The Architectural Press: London.
 - g. Appleton, Ian. (2008). *Buildings for the Performing Arts: A Design and Development Guide*. The Architectural Press: London.
 - h. Doelle, Leslie L. (1990). *Akustik Lingkungan*. Jakarta: Erlangga.
 - i. Oren, Parker W., (1976). *Scene Design and Stage Lighting*.
 - j. Village, Judy. (2010). *Ergonomic Design Guidelines For Libraries*.
 - k. Syah Muhibbin., (2006). *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
 - l. Trimo, S. (1986). *Pengetahuan dasar Dalam Perencanaan Gedung Perpustakaan*. Bandung: Angkasa.
 - m. Fajar, M. Irsyat, (2013) : *Pusat Desain Seni Visual*.
 - n. Carr, S. (1992). *Publik space*. Cambridge: Cambridge University Press.
 - o. Ghirardo, Diane. (1996). *Architecture After Modernism*.
 - p. DeChiara, J., Panero, J., And Zelnick, M. (2001). *Time-saver Standards for Interior Design and Space Planning Second Edition*. McGraw-Hill Education
 - q. Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Pendidikan Nasional No. 24 Tahun 2007 tentang Standar Sarana dan Prasarana Sekolah/Madrasah Pendidikan Umum
 - r. Karlen, Mark, James Benya. (2007). *Dasar-Dasar Desain Pencahayaan*. Penerbit Erlangga. Jakarta.
- Jurnal :
- Maharani N. Yuni. (2011). Pengembangan alur sirkulasi, sistem display dan pencahayaan pada Bandung Contemporary Art Space. *Jurnal tingkat Sarjana bidang Seni rupa dan Desain ITB*.
- Windy C., Sesilia. (2016). *Perancangan Galeri Seni Visual Kontemporer (Video Art dan Instalasi Art Kota Bandung)*. Fakultas Industri Kreatif Telkom University.
- Ramita S, Desi., Elfida Agus., et. all. *Perancangan Pusat Seni dan Budaya Di Kota Padang*. Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Bung Hatta.
- Hanifati, Khusnul., et. all. (2015) *Orat Oret Art Space*. Undergraduate thesis, Fakultas Teknik Universitas Diponegoro.
- Suminar L., Setiawan B., Her N., Widyasari. (2017). *Pemanfaatan Galeri Seni sebagai Ruang Publik di Yogyakarta*. Departemen Teknik Arsitektur dan Perencanaan Fakultas Teknik Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- Novianto I. (2015). *Surakarta Contemporary Art Space*. Tugas akhir dasar program perencanaan dan perancangan arsitektur Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kartika W. Myra. (2011). *Galeri Seni Rupa Kontemporer Di D.I.Yogyakarta*. Tugas akhir program studi arsitektur Universitas Atmajaya Yogyakarta.
- Website :
- www.id.wikipedia.org (diakses dari 10 januari 2018, pukul 09.00 WIB)
- www.maps.google.com (diakses dari 10 januari 2018, pukul 09.00 WIB)
- www.salihara.org/ (diakses dari 1 Februari 2018, pukul 09.00 WIB)
- www.sangkringart.com/ (diakses dari 1 Februari 2018, pukul 09.00 WIB)
- www.jugglers.org.au/ (diakses dari 1 Februari 2018, pukul 09.00 WIB)
- www.artspacenc.org/ (diakses dari 1 Februari 2018, pukul 09.00 WIB)

www.bowsarts.com/ (diakses dari 1 Februari 2018, pukul 09.00 WIB)

www.artspace.org.uk/ (diakses dari 1 Februari 2018, pukul 09.00 WIB)

www.artgallery.yale.edu/ (diakses dari 1 Februari 2018, pukul 09.00 WIB)

www.summitartspace.org/ (diakses dari 1 Februari 2018, pukul 09.00 WIB)

www.theconcourse.com.au/ (diakses dari 1 Februari 2018, pukul 09.00 WIB)

