

PERANCANGAN GALERI SENI VISUAL KONTEMPORER: *VIDEO ART* DAN *INSTALLATION ART* DI KOTA BANDUNG

Sesilia Windy Carena

Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom Bandung
E-mail: swcarena@yahoo.co.id

Abstrak: Galeri seni kontemporer merupakan suatu wadah bagi para pelaku seni dalam menuangkan karya seni kontemporer kepada masyarakat sekaligus memelihara karya-karya tersebut serta sebagai sarana hiburan dan sarana edukasi masyarakat mengenai ilmu dan perkembangan seni. Perancangan Galeri Seni Visual Kontemporer di Kota Bandung ini mengacu kepada pameran seni visual kontemporer *video art* dan *installation art* yang mengalih fungsikan bangunan *heritage* yang terletak di Jalan RE. Martadinata No.209, Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat 40114, Indonesia guna mempertahankan cagar budaya kota Bandung melalui bentuk bangunan, ornamen, ukuran, material, konstruksi bangunan maupun interior bangunan. Hal yang penting untuk diperhatikan dalam perancangan ini adalah sistem penyajian display yang dapat meningkatkan nilai apresiasi masyarakat. Sistem sirkulasi yang berpengaruh terhadap alur karya seni yang dipamerkan dan kebutuhan fasilitas ruangan untuk kegiatan galeri yang bersifat dinamis guna merespon kebutuhan dan memberikan kenyamanan bagi seniman, pengunjung, dan pengelola.

Perancangan galeri seni Visual Kontemporer: *video art* dan *installation art* di kota Bandung ini diharapkan dapat menjadi suatu wadah pameran yang kreatif, interaktif, dan meningkatkan fungsi galeri seni itu sendiri sehingga kebutuhan manusia dalam suatu galeri seni terpenuhi dan memberikan dampak positif bagi perkembangan seni rupa kontemporer di Bandung.

Kata Kunci: *galeri seni, kontemporer, heritage, bandung*

1. Pendahuluan

1.1 Bandung dan Bangunan Cagar Budaya

Bandung merupakan kota yang sering dijuluki dengan kota paris van java karena banyaknya bangunan-bangunan *heritage* seperti kota paris dan pertunjukan kesenian atau hiburan. Bangunan *heritage* merupakan bangunan yang harus dilindungi dan dirawat agar terjamin kelestarian dan keotentikannya, bahwa untuk melestarikan cagar budaya, negara bertanggung jawab dalam pengaturan perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan cagar budaya, hal ini diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 11 tahun 2010 tentang cagar budaya.

Perancangan Desain Interior ini akan mengalih fungsikan bangunan *heritage* yang terletak di Jalan RE. Martadinata No.209, Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat 40114, Indonesia sebagai galeri seni visual kontemporer. Pada awalnya bangunan *heritage* yang terletak di Jalan RE. Martadinata No.209, Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat 40114, Indonesia sempat diperuntukan fungsinya sebagai galeri Kita tetapi karena galeri Kita tidak dapat difungsikan sebagai galeri yang menarik maka memerlukan renovasi interior dengan tetap menjaga keutuhan bangunan dan interior asli.

1.2 Galeri

Galeri merupakan salah satu tempat untuk menampung kegiatan menyelenggarakan penyajian (pameran), hiburan, rekreasi dan sarana media apresiasi hasil karya dari berbagai seniman baik lokal maupun interlokal. Adapun kegiatan yang berlangsung didalamnya meliputi pengumpulan koleksi, penyimpanan, pengelolaan, preservasi, observasi, apresiasi dan komunikasi. Tujuan Perancangan galeri seni visual kontemporer: *video art* dan *installation art* di bandung pada bangunan *heritage* ini adalah untuk mempertahankan bentuk bangunan maupun interior bangunan dengan menjaga keutuhan bentuk, ornamen, ukuran, material, dan

bentuk kontruktural bangunan yang memiliki fungsi sebagai galeri, kondisi interior tetap akan terjaga dikarenakan galeri merupakan sarana kegiatan penyajian (pameran) yang bersifat temporer.

1.3 Fenomena Objek Studi

Fenomena yang sering terjadi pada galeri seni visual kontemporer pada umumnya adalah cara menyajikan karya seni/pameran yg disebut sistem *display* yang berpengaruh terhadap karya seni yang akan dipamerkan, keamanan karya, tampilan karya, aktivitas pengunjung dan kepekaan pengunjung terhadap karya serta kenyamanan pengunjung saat berada di area pameran. Jika karya seni dari seorang seniman tidak didukung dengan sistem penyajian yang menunjang, pengunjung cenderung tidak memahami maksud dan tujuan karya seni yang dipamerkan serta pengunjung tidak akan mementingkan karya seni tersebut. Fenomena lainnya adalah sirkulasi pengelolaan atau fasilitas yang tidak merespon kebutuhan seniman, pengelola maupun pengunjung.

2. Landasan Teori

2.1 Bangunan Bersejarah

Menurut Roos Akbar dan I Ketut Wijaya definisi bangunan bersejarah disini mengacu pada Undang-Undang No.5 Tahun 1992 tentang Bangunan Cagar Budaya yaitu "benda buatan manusia, bergerak atau tidak bergerak yang berupa kesatuan atau kelompok, atau bagian-bagiannya atau sisa-sisanya yang berumur sekurang-kurangnya 50 (lima puluh) tahun, serta dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan dan kebudayaan". Sifat-sifat yang dimiliki bangunan bersejarah dapat diamati dari tiga karakteristik yaitu: karakteristik fisik, karakteristik ekonomi dan karakteristik sosial. dapat dikatakan bahwa bangunan tua memiliki pertimbangan fisik dan non fisik yang lebih mengacu dalam mempertahankan bentuk, ornamen, ukuran, material, dan bentuk konstruksi bangunan. Diperbolehkan melakukan perubahan elemen apabila elemen-elemen dalam bangunan tua mengalami kerusakan dan sesuai dengan material maupun gaya elemen pada bangunan. Diperbolehkan melakukan penambahan elemen apabila elemen yang ditambahkan sesuai dengan gaya dari bangunan tua.

2.2 Galeri Seni

Galeri seni adalah sebuah ruang untuk memamerkan karya-karya seni, dan sering kali merupakan seni visual. Karya seni yang paling sering ditampilkan adalah lukisan. Akan tetapi, skulptur, fotografi, ilustrasi, seni instalasi, dan objek dari seni yang dapat digunakan juga ditampilkan pada galeri seni. Meskipun pada dasarnya galeri ini diperuntukkan sebagai ruang bagi hasil karya seni visual, namun galeri seni ini terkadang juga digunakan sebagai tempat untuk berbagai kegiatan seni lainnya, seperti penjualan karya, konser musik, teater dan pembacaan puisi.

Galeri pada awalnya merupakan bagian dari museum yang berfungsi sebagai ruang pameran. Menurut Robillard (1982), ruang publik pada museum dibagi menjadi 4 bagian yaitu *Entrance hall*, jalur sirkulasi, galeri, *lounge* (ruang duduk).

2.3 Sistem Penyajian Display

Sistem display yang digunakan terdapat dua macam yaitu sistem display dua dimensi :

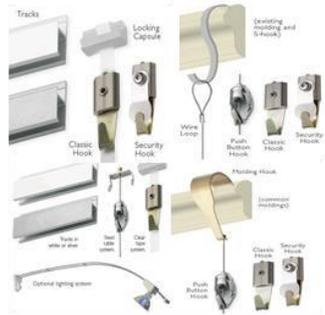
- Sistem *display* gantung berupa kawat gantungan yang dapat di atur ketinggian pada dinding sesuai kebutuhan. Kawat direkatkan pada rel yang menempel pada tembok sehingga posisi kawat untuk menggantung karya dapat dipindahkan sesuai kebutuhan.
- Penggunaan panel- panel yang mudah dipindahkan. Panel-panel tersebut terbuat dari

MDF dengan bentuk modular.

- c. Penggunaan konsep sumbu karya, penyesuaian dimensi karya dengan bidang yang ditempelnya.

Sedangkan untuk sistem *display* karya tiga dimensi :

- a) Penggunaan base untuk karya tiga dimensi dari material tripleks atau MDF, sehingga *base* dapat dibentuk se dinamis mungkin dan dipindahkan sesuai kebutuhan.
- b) Untuk karya yang besar, menggunakan batas psikologis seperti semacam perekat dilantai yang mengelilingi karya 3 dimensi tersebut.
- c) Untuk karya yang digantung dapat menggunakan pengait baja ringan dengan sistem katrol yang diletakkan pada sudut –sudut *ceiling* pada ruang pameran.



Gambar 2.1 Sistem kawat dan Rel serta Gantungan untuk *Display*

Sumber : *Museums and Art Galleries*

2.4 Metode Penyajian Karya Seni Kontemporer

Terdapat beberapa metode dalam memamerkan karya seni lukis kontemporer, antara lain:

- 1) Meletakkan atau menggantung karya seni lukis pada dinding galeri.
- 2) *Hanging Object*, memamerkan karya seni lukis dengan cara digantung.
- 3) Menggunakan panel tambahan dalam memamerkan karya seni lukis. Panel tambahan membantu mempresentasikan karya seni lukis, selain itu panel tambahan dapat digunakan sebagai pembentuk dan pengarah sirkulasi.
- 4) Teknik audiovisual, menggunakan bantuan teknologi maju dengan menggunakan editing komputer dan proyektor atau *LCD*, yang termasuk dalam metode ini antara lain *slide*, *videotape*, *videodisc*, film, *project* dioramas.
- 5) Demonstrasi langsung dari seniman.

2.5 Konsep *Urban Style*

Berdasarkan analisa hasil survey galeri seni melalui survey dan observasi langsung, studi pustaka, maupun melalui media internet, pada galeri kontemporer seperti Selasar Sunaryo Art Space, Nu Art Sculpture Park, Art 1 New Museum, Galeri Nasional Indonesia dapat disimpulkan bahwa suasana ruang pada galeri seni kontemporer bersifat bersih, *simple*, dan fungsional, tujuannya agar pengunjung focus pada karya yang dipamerkan kemudian pada *system display* galeri seni harus fleksibel, mudah dioperasikan untuk digunakan, ringkas dalam penyimpanan, mendukung benda pameran agar menarik, atraktif, interaktif dan edukatif.



Tabel Diagram 2.1 Bagan Proses Pengolahan Tema

Sumber: Analisa Penulis

Pertimbangan kondisi ideal dari sebuah galeri seni sesuai hasil *survey* di Selasar Sunaryo Art Space, Nu Art Sculpture Park, Art 1 New Museum, Galeri Nasional Indonesia dan studi pustaka (*Art Museums and new development a standard charge approach, Inside the white cube the ideology of the gallery space, Smithsonian Guidelines for Accessible Exhibition Design, why are art galleries white cubes by hopes and fears, Neufert Architectural Standard*) adalah dapat menampung kegiatan yang bersifat kolaboratif dan partisipatif yang menunjang perkembangan pendidikan, pelatihan dan hiburan yang berpacu pada kelengkapan fasilitas, sirkulasi dan sistem *display* yang interaktif (*standard operating procedure art gallery*).

Keterkaitan tersebut memiliki titik pusat tema yaitu 'Urban Style' dimana urban merupakan tema yang mendominasi antara lingkungan sekitar bangunan yang terletak di pusat kota, dan memiliki *point-point* teori: *Modular/knock down, multifungsional, optimalisasi ruang, simplicity, portable, bit color/bit pattern, open floor plan*.

Konsep yang ditawarkan dalam Perancangan Galeri Seni Kontemporer: *Video Art dan Installation Art* di Kota Bandung yaitu *Urban Style*. Penyebab munculnya konsep *urban style* adalah dari segi lingkungan yang merupakan pusat kota, galeri yang bersifat kekinian dan sangat digemari oleh masyarakat berkembang, serta karya seni yang ditampilkan merupakan karya seni di era kini. *Urban Style* yang mengangkat desain menjadi desain yang *simple, smart design*, dan lebih mengedepankan fungsi. *Urban Style* merupakan suatu kondisi yang bersifat kekotaan, modern yang secara langsung maupun tidak, terkait dengan urbanisasi (perpindahan penduduk dari desa ke kota) (Setijowati (Ed), 2010: 101).

3. Metode Penelitian

Penulis menggunakan beberapa metode kualitatif dengan mengumpulkan data primer dan sekunder untuk menghasilkan konsep perancangan yang akan diterapkan. Metode yang akan digunakan antara lain:

3.1 Data Primer

1) Observasi

Melakukan *survey* dan observasi galeri seni secara langsung ke lokasi proyek yang ingin dikerjakan dan studi banding bangunan dengan fungsi sejenis:

- Kantor Dinas Pariwisata dan Kebudayaan di Jalan RE. Martadinata No.209, Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat 40114, Indonesia.
- Selasar Sunaryo Art Space di Bukit Pakar Timur No.100, Jawa Barat 40198, Indonesia. Mencatat serta mengamati beberapa alur, kegiatan serta karya-karya yang terdapat di Selasar Sunaryo Art Space.
- Nu Art Sculpture Park di Jl. Setraduta Kencana 2 No. 11, Jawa Barat 40151, Indonesia. Mencatat serta mengamati beberapa alur, kegiatan serta karya-karya yang terdapat di Nu Art Sculpture Park.

- Art: 1 New Museum di Jl. Rajawali Selatan Raya No. 3, Jl. Rajawali Sel., Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10720, Indonesia
 - Galeri Nasional Indonesia di Jalan Medan Merdeka Timur No. 14, Gambir, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10110, Indonesia
- 2) 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 galeri seni, seperti tanya jawab dengan manajer, staf dan karyawan, seniman, pengunjung, dan pihak-pihak yang terkait dengan perusahaan tersebut.
 - 3) 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).

3.2 Data Sekunder

Menganalisis data

Mengolah data setelah mendapatkan hasil data survey dan data literatur (buku, jurnal, internet, majalah) yang terkait untuk menganalisa permasalahan dan solusi dari data yang sudah di dapatkan dan diolah menjadi perancangan.

4. Analisis

4.1 Konsep Tata Ruang

Konsep Denah khusus *Video Art Gallery* tetap mempertahankan kondisi bangunan dan interior *heritage* yang masih bagus, dan konsep lainnya adalah metode sirkulasi ruang yang berupa ruang-ruang dan terdapat pola labirin, hal tersebut dibuat untuk memberikan rasa penasaran pengunjung untuk memasuki area-area yang belum dikunjungi di bangunan tersebut, dari bilik labirin satu ke bilik labirin berikutnya, pengunjung dapat menikmati eksplorasi estetika dalam digital dari karya yang dipamerkan. Selain konsep ruang, konsep sistem *dipslay* juga memiliki identitas yang berkesinambungan dengan konsep urban yaitu *dipslay* yang simpel dan dapat menyediakan semua karya dengan apik, tidak mengganggu pengunjung serta mampu mengoptimalkan ruangan yang sempit.

Konsep tata ruang Denah Khusus Cafe menciptakan suasana urban namun '*fun*' yaitu Urban pop, memberikan unsur-unsur pop didalamnya namun tidak berlebihan. Dari area masuk pengunjung dihadirkan sebuah pintu yang di bagian kanan kirinya mengaplikasikan karya seni instalasi sebagai fungsi identitas, estetika dan memberikan efek penasaran untuk masuk kedalamnya. Cafe ini mengaplikasikan unsur-unsur lampu led, *line art*, interior sofa air yang *simple*, elegan, mudah digeser, dan berbahan ringan, patung dan poster yang berfungsi untuk *Craft Store*, warna-warna netral dan diberi sentuhan warna merah untuk meningkatkan nafsu makan, warna biru untuk kesejukan, warna putih untuk luas dan bersih, warna abu-abu untuk kesan alami dan bebas, semuanya mendukung tema urban yang mengaplikasikan kesan netral, *loft*, *simple* namun dapat digabung dengan gaya ceria.

Konsep tata ruang denah khusus *Installation Art* tidak jauh berbeda dengan *Video Art Gallery*, namun suasana ruang di area ini lebih ke arah *white labyrinth gallery*, dimana ruang tersebut mengaplikasikan semua warna putih didalamnya. Sistem *display* panel yang lebih bebas yaitu tanpa rangka penopang seperti di area *video art gallery*, *simple*, ringan, dan mengaplikasikan *open floor plan* yaitu dari bahan *fiber cement board*, dimana lantai tersebut merupakan lantai

knock down. Mengaplikasikan sistem *base modular* yang berbahan kuat mampu menahan karya seni patung, metal, dan lain-lain. Base ini dapat diperbanyak ataupun sesuai kebutuhan. Selain itu area ini lebih dapat dimanfaatkan untuk lebih menghibur yaitu mengaplikasikan *wall decorative* di area *main entrance* dan *led floor* untuk lebih realistis, digital, estetika dan mempengaruhi keingintahuan pengunjung untuk memasuki galeri. Tata sirkulasi area ini yaitu menciptakan ruang labirin, dari bilik labirin satu ke bilik labirin berikutnya, pengunjung dapat menikmati eksplorasi estetika dalam naturalisme, surealistik, realistik, dan yang lain.

4.2 Persyaratan Teknis

4.2.1 Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan buatan digunakan ketika pameran dilaksanakan karena benda pameran memerlukan temperatur dan kelembaban tertentu agar tidak rusak. Penghawaan buatan ini menggunakan *AC Split* dinding yang memang dari eksistingnya menggunakan *AC Split* dinding. Area cafe juga menggunakan sistem pencahayaan alami dan buatan, hanya area cafe menggunakan AC staning dikarenakan area cafe tersebut adalah area smoking area. Sistem penghawaan buatan menggunakan AC ini diaplikasikan pada bangunan yang berfungsi sebagai galeri, perpustakaan, mess residensi auditorium, seminar, workshop, dan kantor. Selain itu diperlukan *exhaust fan* bertujuan untuk menghisap udara kotor yang diciptakan dari aktivitas-aktivitas dalam gedung.

4.2.2 Sistem Pencahayaan

Sistem Pencahayaan yang diterapkan adalah pencahayaan buatan. Lampu yang digunakan untuk area pameran adalah lampu *track spotlight* pada karya, *hanging lamp*, *downlight*, *LED strip* dan TL pada *ceiling*. Sistem ini digunakan agar pengunjung dapat fokus dalam menikmati pameran dan mengarahkan pengunjung untuk melihat serta memasuki area pameran selanjutnya.

Lampu yang digunakan untuk area cafe yaitu *downlight* dan *LED strip*, agar pengunjung dapat menikmati makanan dengan santai dan tidak gelap, sedangkan led strip untuk menunjukkan area serta memperlihatkan seni didalamnya.

4.2.3 Sistem Pengkondisian Suara

Sistem Pengkondisian Udara yang digunakan untuk ruangan-ruangan pada rancangan ini adalah sistem Tata Udara *Unitary*, yaitu *Split-unit*, kondenser dan kompresor dipasang dalam satu wadah/casing dan dikenal sebagai *outdoor unit* atau *condensing unit*. *Condensing unit* dipasang di luar ruangan, *evaporator/indoor unit* atau *fan coil unit* dipasang di dalam ruangan. *Indoor unit* dengan model peletakan di dinding, di lantai, di langit-langit. *Indoor unit* terdiri atas unit tunggal atau multi.

4.2.4 Sistem Pengamanan

Sistem pengamanan pada area Galeri Seni Kontemporer *Video Art* dan *Installation Art* di Kota Bandung adalah cctv untuk mengontrol keadaan di dalam ruang pameran. *Smoke Detector* dan *Sprinkle* yang otomatis mengeluarkan air bila terjadi kebakaran. *Hydrant* diletakkan di sudut-sudut ruangan untuk mencegah kebakaran. Keamanan-keamanan tersebut terdiri dari:

- a. CCTV: untuk menjaga keamanan karya dan ruang-ruang penting lainnya, dan mencegah ancaman pencurian.
- b. *Laser detectors protect art treasure*: sistem *sensor (motion sensor)* di setiap karya seni yang ada dengan pembatas untuk jarak antara pengunjung dengan karya seni,

- sistem ini akan aktif jika ada karya seni yang tersentuh, terlepas, maupun melewati pembatas.
- Fire Alarm System*: dipasang di tempat-tempat tertentu dengan jumlah yang memadai.
 - Smoke Detector*: dipasang di tempat tertentu dengan jarak sesuai modul yang ditentukan. Alat ini bekerja bila suhu mencapai 70°C , dengan radius pelayanan sejauh 70m.
 - Automatic Sprinkler*: sistem ini dilengkapi dengan kepala penyiram. Bekerja secara otomatis bila terjadi kebakaran/adanya suhu panas pada $135\text{-}160^{\circ}\text{C}$. Radius pancaran 25m^2 dan kebutuhan air ditampung pada *reservoir*.
 - Fire Hydrant*: menggunakan daya semprot air melalui selang sepanjang 30m.
 - Fire Extinghuiser*: alat pemadam *portable* untuk mengatasi kebakaran setempat.

4.3 Penyelesaian Elemen Interior

4.3.1 Penyelesaian Lantai



Gambar 4.1 Flooring Plan Denah Khusus Lantai 1

Sumber: Olahan penulis (2016)



Gambar 4.2 Flooring Plan Denah Khusus Lantai 2

Sumber: Olahan penulis (2016)

Penyelesaian lantai pada area denah khusus *Video Art Gallery* dilakukan dengan menerapkan lantai tegel yang merupakan eksisting dari bangunan *heritage* itu sendiri yang tidak boleh diganti dengan gaya lantai yang jauh dari gaya desain, dan dirusak. Lantai tegel merupakan bahan lantai yang handal, sangat sesuai dengan iklim indonesia, juga memberikan kesan sejuk terhadap ruangan.

Penyelesaian lantai pada area denah khusus Cafe dilakukan dengan menerapkan lantai *concrete* dan finishing *epoxy*. Kelebihan lantai *concrete* adalah untuk memberikan kesan alami ruangan, dan penggunaan yang *simple* serta murah. Lantai *epoxy* untuk

mempercantik lantai dengan efek refleksi yang teratur dan terkesan bersih. Pelapisan *epoxy* memang menghasilkan tampilan lantai yang mulus seperti marmer, bisa diaplikasikan dengan warna yang akan menghasilkan keindahan sesuai tema warna sekitarnya, pengerjaan yang mudah sehingga bisa menggunakan kuas atau *roll* maupun trowel, tahan terhadap panas, tahan terhadap beban berat, dan tidak mudah retak.

Penyelesaian lantai pada area denah khusus *Installation Art Gallery* dilakukan dengan menerapkan lantai *concrete*, *led floor*, *epoxy*, dan *knock down floor fiber cement board*. Kelebihan lantai *fiber cement board* adalah pemasangan lebih cepat, tahan api, rayap, jamur, dan tahan kelembapan, kedap suara, dan ringan sehingga pengangkutan mudah.

4.3.2 Penyelesaian Dinding



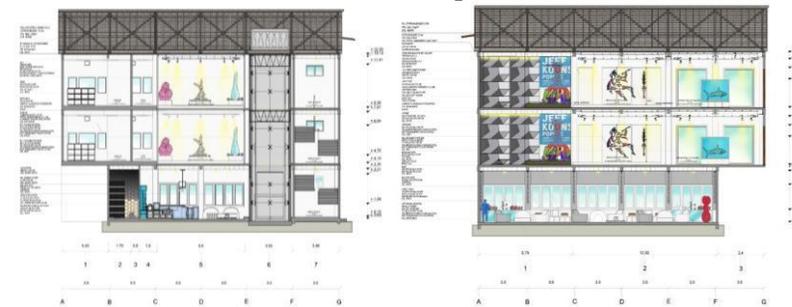
Gambar 4.3 Tampak Interior Denah Khusus A-A, B-B *Video Art Gallery*

Sumber: Olahan penulis (2016)



Gambar 4.4 Tampak Interior Denah Khusus C-C, D - D *Video Art Gallery*

Sumber: Olahan penulis (2016)



Gambar 4.5 Tampak Interior Denah Khusus E-E,F-F *Installation Art Gallery*

Sumber: Olahan penulis (2016)

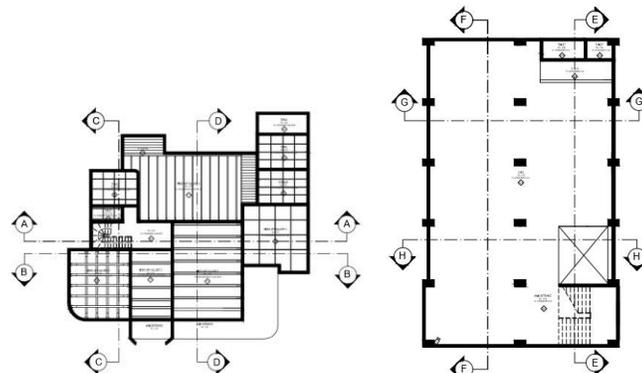


Gambar 4.6 Tampak Interior Denah Khusus G-G,H-H *Installation Art Gallery*

Sumber: Olahan penulis (2016)

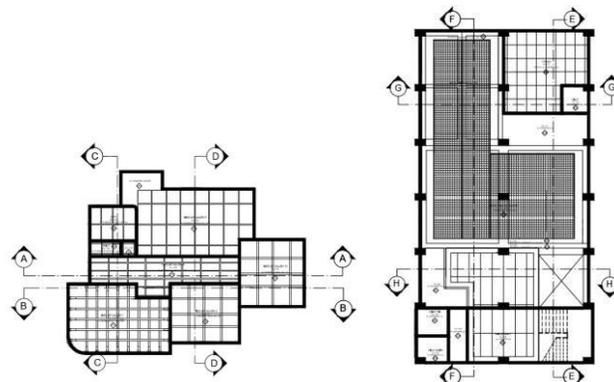
Dinding *Video Art Gallery* menerapkan dinding berwarna putih. Sementara warna putih tersebut memang dari eksisting bangunan *heritage* ini. Lapisan dinding *Cafe* menerapkan dinding setengah bata, seperti kebanyakan bangunan *mdoern* lainnya, tidak ada lapisan dinding khusus hanya mengaplikasikan cat berwarna putih dan abu-abu. Lapisan dinding *Installation Art Gallery*, menggunakan dinding setengah bata dengan lapisan cat putih. Sementara warna putih sebagai elemen warna netral yang membuat ruangan terkesan lebih luas dan terfokus melihat benda pameran.

4.4 Penyelesaian Ceiling



Gambar 4.7 Ceiling Plan Denah Khusus Lantai 1

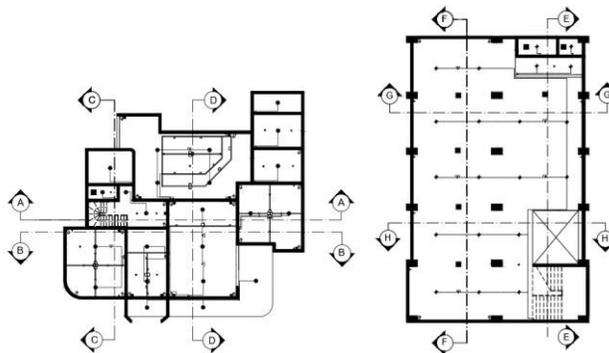
Sumber: Olahan penulis (2016)



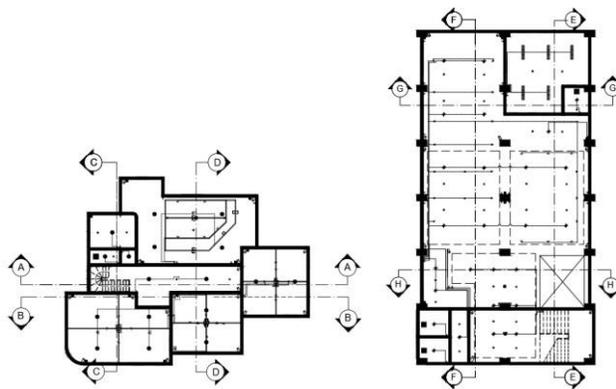
Gambar 4.8 Ceiling Plan Denah Khusus Lantai 2

Sumber: Olahan penulis (2016)

Penyelesaian ceiling dilakukan dengan menggunakan material kayu, *gypsum*, *neon box*, dan *drop ceiling*. Sistem pencahayaan yang diterapkan adalah pencahayaan buatan. Kelebihan *gypsum ceiling* yaitu menghasilkan plafon yang rata dan mulus, bervariasi, perawatan dan perbaikannya gampang, proses pemasangannya cepat dan rapi, tidak gampang terbakar dan dimakan oleh rayap, dapat dipasang dengan memakai rangka kayu dan besi *hollow*, mudah ditemukan di pasaran. Kelebihan ceiling kayu adalah selain tampilannya yang hangat dan selalu sukses membuat perasaan *homey*, material kayu juga menampilkan suasana yang natural pada hunian. Kelebihan *ceiling neon box acrylic* yaitu indah kualitas estetika, teknologi tersembunyi, mudah, udara tidak membebani interior ruangan.



Gambar 4.9 Titik Lampu Denah Khusus Lantai 1
Sumber: Olahan penulis (2016)

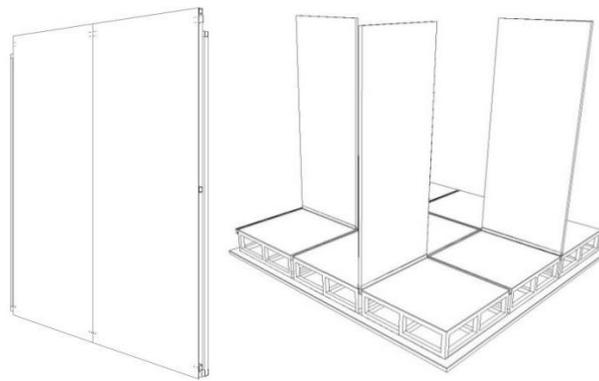


Gambar 4.10 Titik Lampu Denah Khusus Lantai 2
Sumber: Olahan penulis (2016)

Lampu yang digunakan untuk area pameran adalah lampu *track spotlight* pada karya, *hanging lamp*, *downlight*, LED strip dan TL pada *ceiling*. Sistem ini digunakan agar pengunjung dapat fokus dalam menikmati pameran dan mengarahkan pengunjung untuk melihat serta memasuki area pameran selanjutnya.

Lampu yang digunakan untuk area cafe yaitu *downlight* dan *LED strip*, agar pengunjung dapat menikmati makanan dengan santai dan tidak gelap, sedangkan *led strip* untuk menunjukkan area serta memperlihatkan seni didalamnya.

4.5 Penyelesaian Furniture



Gambar 4.11 3D Panel *Video Art Gallery* dan *Installation Art Gallery*

Sumber: Olahan penulis (2016)

Penyelesaian *furniture* dikembangkan melalui bentukan sistem *display* yang *simple*, *modular*, *multifungsional*, *portable*, yang mendukung konsep dan tema urban dengan perkembangan sistem yang berbeda dari lain. Panel ini bergerak *sliding*, dan panel ini disediakan dengan ukuran yang sama dan tersedia dengan jumlah banyak, rangka yang *knock down* sehingga mudah diberseskan, dan menggunakan roda atas bawah pada *video art gallery*, sedangkan *installation art gallery* menggunakan roda bawah. Masing-masing roda memiliki kunci agar panel tidak bergerak dan tidak goyang.



Gambar 4.12 Air Sofa dan Bean Bag Chair

Sumber: Olahan penulis (2016)

Furniture pada cafe mengaplikasikan *furniture air sofa*, dan *bean bag chair* dengan tampilan *simple*, ringan, dan nyaman saat diduduki (empuk). Warna-warna netral pada *furniture* dan beberapa *furniture* yang diberi sistem *led* yaitu pada meja, dan *bar cafe* guna memberikan efek interaktif agar pengunjung betah dan merasakan suasana yang berbeda.

5. Kesimpulan

Dalam membuat perancangan interior Galeri Seni Kontemporer: *Video Art* dan *Installation Art* di Kota Bandung terdapat kesimpulan yang dapat diambil yaitu:

1. Jalur Sirkulasi didalam ruang pameran harus diperhatikan demi kenyamanan pengunjung agar tidak bingung untuk menuju ke area selanjutnya.
2. Kebutuhan dan sistem pencahayaan yang harus diperhatikan demi keamanan karya, kenyamanan pengunjung dan perbedaan kebutuhan dengan menyesuaikan fungsi ruang dan beda koleksi.
3. Beberapa sistem *display* yang kurang memperhatikan ergonomi dan standar untuk beberapa karya yang akan ditampilkan.

6. Daftar Pustaka

- [1] Miles, R. S. (1988). *The Design of Education Exhibits*. London: Academic Division of Unwin Hyman Ltd.

- [2]Ching, Francis D.K. (1996) *“Architecture : Form, Space, and Order 2nd Edition”*. John Wiley & Sons. Kanada.
- [3]Ikhwannudin. (2005). **“Menggali Pemikiran Postmodernisme Dalam Arsitektur”**. Gadjah Mada University Press. Yogyakarta.
- [4]Dewita, Yulia. (1997). **Tinjauan Kelengkapan Substansi Peraturan Perundang-undangan untuk Pelestarian Bangunan Bersejarah (Studi Kasus: Kota Bandung)**. Tugas Akhir Jurusan Teknik Planologi, ITB.
- [5]Lukman, F. (2011). *Selasar Sunaryo Art Space*. <http://fariable.blogspot.com/2011/07/selasar-sunaryo-artspace.html>. (diakses 16 Februari 2016)
- [6]Karlen, Mark, James Benya. (2007). **Dasar-Dasar Desain Pencahayaan**. Penerbit Erlangga. Jakarta.