

BAB I

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 mewadahi 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 mewadahi 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 mewadahnya 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. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka dirumuskan sebuah masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana perancangan *Illustration Art Space* yang sesuai dengan ilustrator di Bandung?
- b. Bagaimana program ruang yang dibutuhkan dalam perancangan *Illustration Art Space*?
- c. Bagaimana perancangan *Illustration Art Space* yang bersifat fleksibel untuk semua pelaku seni baik seniman maupun pengunjungnya?
- d. Bagaimana sirkulasi ruang yang nyaman untuk pengunjung dalam perancangan *Illustration Art Space*?

1.4. 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.

1.5. Batasan Perancangan

Adapun batasan masalah yang ada pada sebuah *Art Space*:

- a. Luasan bangunan $4419 m^2$
- b. Pengguna ruang merupakan masyarakat yang tertarik dengan seni ilustrasi mulai dari kalangan remaja hingga dewasa, perempuan maupun laki-laki, dan kalangan menengah kebawah hingga menengah keatas serta komunitas-komunitas seni di Bandung, pengelola dan bagian servis.
- c. PERMEN PAR No. 21 Tahun 2015 tentang Standar Usaha Sanggar Seni supaya *Illustration Art Space* ini dapat tetap sesuai dengan ketentuan daerah terutama dibidang administrasi gedung meskipun *Illustration Art Space* merupakan sebuah ruang publik umum yang bersifat non komersil.
- d. Kebutuhan ruang *Illustration Art Space* diantaranya; Ruang Pamer (berdasarkan karya: drawing, 3d miniatur, grafis, lukis), Ruang Pamer temporer, Ruang Seminar/Audio Visual, Ruang Art Serbaguna, Aphiteater, Ruang *Workshop*, Studio Gambar Digital, Studio Gambar Drawing/Lukis, Ruang Baca, Toko Buku & Cinderamata, Café, Lobby, Ruang Staff, Ruang Utilitas, Ruang Kurator, Ruang Administrasi, Gudang, Lab. Konservartor, Janitor, Toilet, dan Mushola
- e. Menerapkan pendekatan desain aktivitas/perilaku seniman (proses kreasi seniman)

1.6. Manfaat Perancangan

1.6.1. Manfaat bagi Masyarakat/Komunitas

Mengenal pemahaman dan pengetahuan mendasar mengenai apa itu seni ilustrasi baik bagi masyarakat ataupun pelaku seni di kota Bandung.

1.6.2. Manfaat bagi Institusi Penyelenggara Pendidikan

Menghasilkan sumber daya manusia yang sesuai dengan visi-misi institusi terkait dengan teknik pengaplikasian di dalam lingkungan sosial.

1.6.3. Manfaat bagi Bidang Keilmuan Interior

Merealisasikan serta mengembangkan ilmu yang didapat dalam institusi pendidikan lingkungan sosial berupa lingkungan kerja.

1.7. Metode Perancangan

Dalam membuat sebuah perancangan desain, diperlukan data-data dan juga informasi yang lengkap dan jelas. Oleh karena itu, dalam mengumpulkan data-data diperlukan sebuah metodologi pengumpulan data. Adapun metodologi pengumpulan data yang dilakukan adalah:

1.7.1. Metode Pengumpulan Data

a. Data Primer

- Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana penulis melakukan 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).

b. 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.

1.7.2. Metode Analisis 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.

1.7.3. Tema dan Konsep

Metode ini merupakan sintesa 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.

1.8. Sistematika Perancangan

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi pendahuluan yang menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, merumuskan masalah yang ada, batasan perancangan, tujuan perancangan, metode desain serta sistematika pengantar desain yang merupakan gambaran umum dari isi secara keseluruhan.

Bab II Kajian Literatur dan Data Perancangan

Bab ini berisi tentang kajian pustaka yang berkaitan dengan desain interior *Illustration Art Space* yang akan menunjang dari objek yang menjadi fokus perancangan. Mulai dari prinsip-prinsip perancangan area pameran, pedoman perancangan, hingga hal-hal yang berkaitan dengan *Illustration Art Space*.

Bab III Analisis Studi Banding, Deskripsi Proyek, dan Analisis Data

Bab ini berisi tentang analisis studi banding yang berkaitan dengan *Illustration Art Space*. Diuraikan juga deskripsi proyek mengenai bangunan eksisting, dan analisis data dimana proyek ini akan di rencanakan.

Bab IV Konsep Perancangan

Bab ini berisi tentang konsep perancangan yang akan dibangun, suasana yang diharapkan, penerapan konsep dari mulai organisasi bentuk, sirkulasi ruang, visual, pencahayaan, penghawaan, furniture, akustik, hingga ke konsep keamanan.

Bab V Kesimpulan dan Saran

1.9. Kerangka Berpikir

