

TATA INTERIOR GALERI PEMBENTUK PENGALAMAN RUANG PADA SENTRA POTENSI DAN KREASI MALANG

ARTIKEL ILMIAH

Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik



Disusun oleh :

ANNISA AURELIA

0810650021-65

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

FAKULTAS TEKNIK

2012

TATA INTERIOR GALERI PEMBENTUK PENGALAMAN RUANG PADA SENTRA POTENSI DAN KREASI MALANG

Annisa Aurelia, Ir. Rinawati P. Handajani, MT., Ir. Damayanti Asikin, MT.

Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya

Jalan MT. Haryono 167, Malang 65141, Indonesia

Email : aureliaannisa@gmail.com

ABSTRAK

Malang memiliki banyak potensi pariwisata dari berbagai bidang, baik dari kerajinan, kesenian, dan kuliner. Potensi lokal tersebut sebenarnya juga diharapkan dapat meningkatkan perekonomian Malang. Akan tetapi kurangnya informasi mengenai hal-hal tersebut menyebabkan banyak orang yang tidak mengerti akan potensi-potensi ini sehingga wisatawan yang datang tidak mengetahuinya dan tidak merasa tertarik datang kembali. Hal tersebut menyebabkan pariwisata di Malang kurang berkembang.

Salah satu fasilitas yang dibutuhkan adalah suatu wadah informasi untuk memberi informasi mengenai potensi-potensi dan kreasi yang terdapat di Malang. Fasilitas ini memiliki fasilitas utama berbentuk suatu galeri. Agar pengunjung semakin tertarik, sebaiknya wadah informasi ini juga memiliki berbagai fasilitas penunjang yang dapat menyajikan secara langsung kegiatan-kegiatan dari potensi pariwisata itu sendiri.

Alur suasana ruang galeri yang datar, sehingga pengunjung merasa bosan berada didalamnya serta tidak adanya penekanan pengalaman ruang pada suatu galeri mengakibatkan pengunjung merasa tidak berkesan dan informasi yang disajikan kurang tercapai. Maka dari itu, pemberian pengalaman ruang yang berbeda harus dipikirkan dalam perancangannya.

Karakter pada setiap objek juga dapat mempengaruhi pengalaman ruang yang ingin disajikan, akan tetapi saat ini karakter pada tiap objek sering kali dikesampingkan. Padahal karakter objek tersebut bisa menjadi tema untuk memberikan pengalaman ruang apa yang ingin disajikan pada ruang tersebut.

Suatu galeri berbeda dengan museum, dimana objek pameran dapat berganti mengikuti *trend*, sehingga dalam perancangannya dibutuhkan kefleksibilitas ruang yang dapat memberikan tema ruang yang berbeda sesuai *trend* yang sedang berjalan saat itu.

Kata kunci: potensi malang, galeri, karakter, pengalaman ruang, fleksibilitas ruang

ABSTRACT

Malang have a lot of local potention from various area, like it's craft, art or culinary. That local potentian actually can be expected to increasing Malang's economy, but with the lacking of the information about that there is so many visitor didn't understand about it, and feel less interest to comeback. This cause less development tourism of Malang

One of the facilities needed is an information facility to give some information about Malang local potentions. This facility have major facilities like a gallery so visitors feels interest, this facility should have more support facility which can present live activity from it's potential.

Tha atmospher plot which flat causing visitors feels bored inside, and also there is no experience of space in a gallery causing lot of visitors feels not impressed dan the information less achieved. Therefore, the experience of space which have a different feels should be considered in it's design.

The character of every object also can give an effect the experience of space wanting presented, but this days the character of object always be ruled out. Whereas the character of object can be a theme for giving the experience of space wanting presented inside the area.

A gallery is different from a museum, where the objects can be switched following the trends, so in it's design needs some flexibility of space which can give a different space theme following the trends ongoing at that time.

Keywords: Malang potential loca, gallery, object's character, the experience of space, flexibility of space

PENDAHULUAN

Malang memiliki banyak potensi pariwisata dari berbagai bidang, baik dari kerajinan, kesenian, dan kuliner. Potensi lokal tersebut sebenarnya juga diharapkan dapat meningkatkan perekonomian Malang, Akan tetapi kurangnya informasi mengenai hal-hal tersebut menyebabkan banyak orang yang tidak mengerti akan potensi-potensi ini sehingga wisatawan yang datang tidak mengetahuinya dan tidak merasa tertarik datang kembali. Hal tersebut menyebabkan pariwisata di Malang kurang berkembang.

Salah satu fasilitas yang dibutuhkan adalah suatu wadah informasi untuk memberi informasi mengenai potensi-potensi dan kreasi yang terdapat di Malang. Fasilitas ini memiliki fasilitas utama berbentuk suatu galeri.

Alur suasana ruang galeri yang datar, sehingga pengunjung merasa bosan berada didalamnya serta tidak adanya penekanan pengalaman ruang pada suatu galeri mengakibatkan pengunjung merasa tidak berkesan dan informasi yang disajikan kurang tercapai. Maka dari itu, pemberian pengalaman ruang yang berbeda harus dipikirkan dalam perancangannya.

Karakter pada setiap objek juga dapat mempengaruhi pengalaman ruang yang ingin disajikan, akan tetapi saat ini karakter pada tiap objek sering kali dikesampingkan. Padahal karakter objek tersebut bisa menjadi tema untuk memberikan pengalaman ruang apa yang ingin disajikan pada ruang tersebut.

Suatu galeri berbeda dengan museum, dimana objek pameran dapat berganti mengikuti *trend*, sehingga dalam perancangannya dibutuhkan

kefleksibilitas ruang yang dapat memberikan tema ruang yang berbeda sesuai *trend* yang sedang berjalan saat itu.

METODE KAJIAN

Secara urut, tahap kajian adalah sebagai berikut: tahap perumusan ide/gagasan, tahap pengumpulan data, setelah itu dilanjutkan dengan tahap pengolahan data berupa analisa dan tanggapan terhadap data-data yang telah terkumpul. Analisa awal terkait dengan program ruang, dan analisa tapak merupakan hasil dari studi terdahulu pada Desain Arsitektur Akhir “Sentra Potensi dan Kreasi Malang”. Setelah mendapat konsep ruang dan tapak lalu menganalisa bangunan hingga dihasilkan suatu rancangan awal bangunan sentra potensi dan kreasi Malang dengan fasilitas utama galeri.

Analisa lebih lanjut terkait dengan tata interior pembentuk pengalaman ruang melalui karakteristik objek pameran. Proses analisa awal yaitu pembentukan tema ruang yang didapat dari kata kunci yang ditarik dari karakteristik-karakteristik objek yang dipamerkan. Setelah mendapatkan tema ruang lalu menganalisa variabel persyaratan galeri (fleksibilitas ruang, sirkulasi, pencahayaan, penghawaan, dan penataan objek pameran), dan menganalisa variabel pembentuk pengalaman ruang seperti titik berat, garis, bentuk, tekstur, warna, cahaya, bahan, skala dan persepsi. Hasil analisa menghasilkan konsep pembentukan pengalaman ruang yang berbeda pada tiap ruangannya. Konsep pembentukan pengalaman ruang pada tiap ruang menjadi dasar dalam pengembangan desain selanjutnya hingga dihasilkan suatu rancangan interior pembentuk pengalaman

ruang yang diterapkan pada area pameran pada sentra potensi dan kreasi Malang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persyaratan galeri:

a. Fleksibilitas ruang

Setelah ditentukan terlebih dahulu kriteria atau prasyarat ruang pameran berdasarkan kebutuhan ruang, kriteria tersebut adalah

- a. Ruang pameran harus dapat mengakomodasi perubahan tema pada masing-masing ruang, berdasarkan tema objek yang dipamerkan saat itu.
- b. Ruang pameran memiliki area sirkulasi tetap serta area-area pameran dibagi berdasarkan zona yang sudah ditentukan, sehingga perubahan pada ruang tidak kacau dan dapat dirubah sewaktu-waktu secara singkat.

Dari kedua kriteria diatas dapat disimpulkan penggunaan konsep fleksibilitas yang cocok adalah konsep konvertibilitas, dimana fleksibilitas dapat dicapai dengan perubahan suasana ruang. Setelah ditentukan konsep fleksibilitas yang akan digunakan, selanjutnya analisa akan dilanjutkan dengan analisa variabel-variabel interior ruang yang digunakan untuk menentukan variabel ruang apa saja yang perlu dimodifikasi sehingga mampu menunjukkan tema yang telah ditentukan, analisa tersebut adalah sebagai berikut.

Variabel Pengalaman Ruang	Tetap	Berubah
Garis	v	v
Bentuk	v	v
Warna	-	v

Tekstur	v	-
Bahan	v	-
Titik Berat	v	-
Cahaya	v	-
Skala dan persepsi	v	-

Variabel Persyaratan Galeri	Tetap	Berubah
Fleksibilitas ruang	-	v
Sirkulasi	v	-
Pencahayaan	v	-
Penghawaan	v	-
Penyajian objek	v	-

b. Sirkulasi

Pergerakan pengunjung sebaiknya diarahkan sehingga pengunjung yang datang tidak akan merasa bingung dan tidak melewatkan objek yang dipamerkan.

c. Pencahayaan

Pencahayaan diatur agar tidak mengganggu koleksi maupun menyilaukan pengunjung. Penggunaan cahaya buatan dapat lebih memberikan efek yang lebih bagus jika dibandingkan dengan pencahayaan alami, namun efek pencahayaan alami dapat memberi kesan lebih hidup. Pemasangan lampu harus diperhatikan dan terlindung agar tidak ada sumber cahaya langsung yang terlihat oleh pengunjung, yang dapat menyilaukan pengunjung.

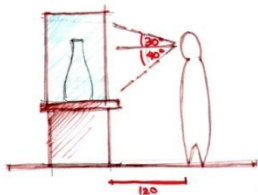
d. Penghawaan

Penggunaan penghawaan buatan diperlukan untuk menjaga kualitas objek pameran, akan tetapi pada keadaan tertentu seperti mati lampu, penghawaan alami juga diperlukan agar udara dalam ruang tetap terjaga dengan baik.

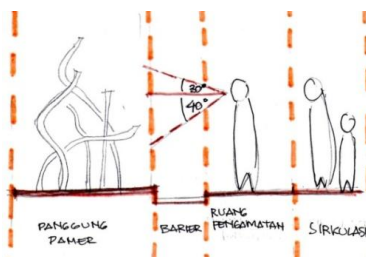
e. tata objek

Penataan objek pameran dapat diterapkan dengan:

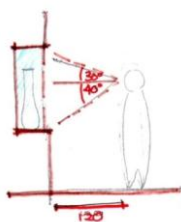
- *In showcase*



- *Free standing on the floor*



- *On walls or panel*



Untuk memudahkan pengunjung dalam mencari objek pameran yang diinginkan, maka area pameran dibagi menurut objek yang dipamerkan, yaitu batik malang, rotan, keramik, kayu/mebel, topeng malangan serta galeri outdoor.

Pengalaman ruang:

a. Batik malang

Memiliki kata kunci lembut, dengan tema yang dapat

berkembang segar dan elegan, menggunakan satu titik berat, penggunaan garis lengkung sebagai variabel tetap dan garis horizontal pada tema segar dan vertikal pada tema elegan. Bentuk stabil dan lingkaran sebagai variabel tetap dan lurus sebagai variabel yang berubah. Warna netral sebagai warna tetap dan penggunaan warna analogus sebagai variabel berubah

Tema alternatif 1
segar



Tema alternatif 2
elegan





Penggunaan pencahayaan buatan dengan sistem *spotlight* digunakan sebagai fokus pada objek pameran sehingga dapat menambah estetika objek dan memberi fokus. Intensitas yang digunakan adalah intensitas normal. Skala pada tema lembut dapat diaplikasikan pada skala yang memiliki ketinggian yang dapat memberi kesan mengalir atau tidak tetap

b. Rotan

Memiliki kata kunci dinamis yang dapat berkembang ceria dan anggun. Untuk mendukung kesan dinamis, maka titik berat yang merupakan objek pameran dapat disebar sehingga pengunjung tidak hanya tertuju pada satu tempat. Garis diagonal sebagai variabel tetap. Garis lengkung untuk tema ceria dan vertikal untuk tema anggun. Menggunakan bentuk kombinasi, lingkaran untuk tema ceria, lurus



untuk tema anggun. Warna netral sebagai warna tetap dan penggunaan warna tiradik dan analogus sebagai variabel berubah.

Tema alternatif 1 
ceria
Tema alternatif 2 
anggun

Pada objek pameran menggunakan pencahayaan terarah menggunakan pencahayaan buatan dengan sistem *downlight*. Dengan intensitas tinggi menghadirkan suasana terang memperkuat kesan ceria. Cahaya yang digunakan adalah cahaya putih untuk memperkuat karakter rotan. Permainan ketinggian pada ruang memberikan kesan dinamis dan tidak monoton.

c. Kayu

Memiliki kata kunci elegan yang dapat berkembang natural dan feminin. menggunakan satu titik berat, garis vertikal sebagai variabel tetap, horizontal sebagai tema natural, lengkung sebagai tema feminin. Bentuk lurus pada tema natural bentuk lingkaran pada tema feminin.

Tema alternatif 1 
natural
Tema alternatif 2 
feminin

Pencahayaan merata dengan tingkat iluminasi sedang cenderung redup dengan ditambah sistem *downlight* pada objek pameran dengan intensitas satu level di atas pencahayaan merata dan tidak



berlebihan yang menambah kesan elegan. Penggunaan plafond rendah tanpa permainan ketinggian ruang dan dengan ruang yang datar dengan permainan pencahayaan buatan pada ruang, akan memberikan kesan elegan pada ruang.

d. Topeng malang

Hanya memiliki satu tema dikarenakan karakter pada topeng malang tidak akan pernah berubah. Titik berat pada tema ruang dinamis dapat diaplikasikan dengan menggunakan pencahayaan terarah pada objek pameran yang memberi kesan dramatis. Titik berat tidak hanya satu sehingga penyebaran titik berat dapat memberi kesan dinamis. Garis vertikal dan bentuk stabil pada ruang protagonis, garis tidak beraturan dan bentuk tajam pada ruang antagonis, garis dan bentuk tidak stabil pada tokoh pembantu. Warna pada tokoh protagonis adalah putih, antagonis hitam dan pembantu adalah abu-abu. Dengan warna pengikat pada setiap temanya.

e. Keramik

Memiliki kata kunci tenang yang dapat berkembang sejuk dan hangat. Menggunakan satu titik berat. Unsur garis horizontal dan bentuk stabil dan lurus pada kedua tema. Menggunakan skema warna monokrom.

Tema alternatif 1 
tenang
Tema alternatif 2 
hangat

Pencahayaan buatan dengan tingkat iluminasi pencahayaan yang rendah sehingga ruang lebih redup untuk menghidupkan suasana tenang, akan tetapi pada objek pameran digunakan pencahayaan terarah agar objek pameran dapat memantulkan cahaya. penggunaan plafon dengan ketinggian yang rendah bisa memunculkan suasana tenang.

Untuk keterkaitan warna pada tema alternatif 1

Galeri	Keterkaitan Warna					
Galeri Batik	Green	Teal	Blue	Brown		
	Light Green	Cyan				
	Bright Green					
Galeri Rotan	Yellow	Red	Blue	Brown		
	Light Yellow	Pink				
	Yellow					
Galeri Kayu	Green	Teal	Blue	Brown		
	Light Green	Cyan				
	Bright Green					
Galeri Topeng			Blue	Brown	Black	Grey
						Grey
Galeri Keramik			Blue	Brown		
			Light Blue			
			Light Blue			

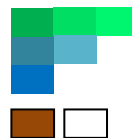
Sedangkan, Untuk keterkaitan warna pada tema alternatif 2

Galeri	Keterkaitan Warna				
Galeri Batik	Orange	Yellow	Light Yellow	Brown	
	Light Orange				
	Orange				
Galeri Rotan	Orange	Red	Purple	Brown	
	Light Orange		Light Purple		
Galeri Kayu	Orange	Red	Purple	Brown	
	Light Orange		Light Purple		
Galeri Topeng	Orange	Brown		Black	Grey
					Grey
Galeri Keramik	Orange	Brown			
	Light Orange				
	Orange				

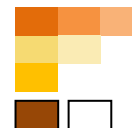
HASIL DESAIN

a. Batik

Tema alternatif 1, segar lembut dominasi segar



Tema alternatif 2, elegan lembut dominasi elegan



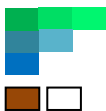
b. Rotan

Tema alternatif 1, ceria dinamis
dominasi ceria.



c. Kayu

Tema alternatif 1, natural elegan
dominasi natural.

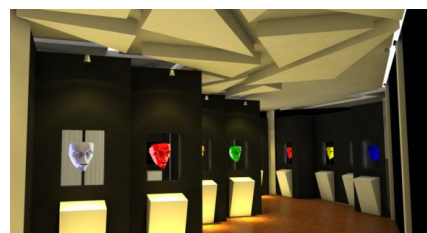


Tema alternatif 2, feminin elegan
dominasi feminin.



d. Topeng Malang

Tema pada ruang ini adalah
atraktif, dengan penambahan warna
pengikat.



e. Keramik

Tema alternatif 1, sejuk tenang,
dominasi sejuk.



Tema alternatif 2, hangat tenang
dominasi hangat.



KESIMPULAN

Perancangan interior pada ruang pameran galeri Sentra Potensi dan Kreasi Malang ini didasarkan pada fakta permasalahan pada potensi dan kreasi khas Malang, yaitu minimnya ketersediaan fasilitas informasi yang dapat menunjang informasi mengenai potensi dan kreasi khas Malang. Desain interior pada fasilitas informasi menjadi hal yang perlu diperhatikan dalam memamerkan potensi tersebut, sehingga informasi yang diberikan dapat diterima secara maksimal. Perancangan interior ruang pameran ini dihasilkan dengan pendekatan karakteristik objek pameran. Perancangan ini mengangkat karakteristik setiap objek yang dipamerkan kemudian dapat ditarik sebuah kata kunci dan diolah menjadi suatu tema ruang. Sehingga dalam setiap ruang pameran galeri ini akan didapat tema-tema yang berbeda.

Dalam proses perancangan interior, mengangkat isu pengalaman ruang. Pengalaman ruang diperlukan agar suatu galeri tidak mati dan dapat memberi kesan tersendiri kepada pengunjung sehingga informasi yang didapat akan maksimal. Dalam pembentukan pengalaman ruang dapat digunakan variabel-variabel pengalaman ruang sebagai parameter dalam perancangan interior ruang pameran. Variabel yang digunakan adalah garis,

bentuk, tekstur, bahan, warna, pencahayaan, titik berat, dan skala.

DAFTAR PUSTAKA

Francis D. K. Ching & Corky Binggeli. 2005. *Interior Design Illustrated Second Edition*. Edisi II. Cetakan I. Terjemahan Lois Nur Fathia Praja. Jakarta: PT Indeks.

Laksmiwati, Triandi. 2012. *Unsur-Unsur dan Prinsip-Prinsip Dasar Desain Interior*. Cetakan II. Malang: Bargie Media.

Mayang, Sriti. 2005. Implementasi Pengalaman Ruang dalam Desain Interior. *Jurnal Dimensi Interior* volume 3 nomor 2. Universitas Kristen Petra. Desember 2005.