

**PERANCANGAN INTERIOR
SANGKRING ART SPACE YOGYAKARTA**



PENCIPTAAN

Wahyu Nur Hayati

111 1812 023

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Interior
2016**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR SANGKRING ART SPACE YOGYAKARTA
diajukan oleh Wahyu Nur Hayati NIM 111 1812 023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal

Pembimbing I

Rahmawan Dwi P, S.Sn., M.Si.
NIP. 19690512199903 1 001

Pembimbing II

Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19860924201404 2 001

Cognate

Setya Budi Astanto, SSn., M.A.
NIP. 19730129 200501 1 001

Ketua Program Studi Desain Interior

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005

Ketua Jurusan Desain

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.
NIP. 19650522 199203 1 003

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Tuhan yang telah memberikan segala rahmat, kasih sayang, dan anugerah-Nya kepada penulis sehingga penulisan Tugas Akhir Karya Desain : **PERANCANGAN INTERIOR SANGKRING ART SPACE YOGYAKARTA** ini dapat terselesaikan dengan lancar dan baik.

Dikarenakan segala keterbatasan yang ada pada penulis, Tugas Akhir Karya Desain ini tidak akan terlaksana dengan lancar tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka untuk itu, dengan tulus penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas izin-Nya penulis diperkenankan untuk melaksanakan Tugas Akhir semester ini.
2. Kedua orang tua, yang selalu mendukung secara materi, moral, dan mental. Kepada kakak tercinta yang selalu memberikan semangat.
3. Yth. Ibu. Dr. Suastiwi, M. Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Yth. Bpk. Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Bpk. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bpk. Drs. Tata Tjandrasat, A., selaku Dosen Wali.
7. Yth. Bpk. Rahmawan Dwi Prasetya, S.Sn., M.Si., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberi nasehat, kritik dan saran bagi penulisan Tugas Akhir Karya Desain ini.
8. Yth. Ibu. Yuyu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberi nasehat, kritik dan saran bagi penulisan Tugas Akhir Karya Desain ini.
9. Seluruh Dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini.
10. Sangkring *Art Space* Yogyakarta.
11. Teman-teman “Garis” yang telah memberikan informasi.

12. Bunda Dita dan Mbak Tia, teman dekat yang selalu ada dalam suka dan duka selama melaksanakan Tugas Akhir hingga saat ini.
13. Bowo anak Arsitek UTY, terimakasih untuk data arsiteknya dan motivasinya.
14. Khunen anak Teknik Sipil Janabadra, terimakasih untuk segalanya tanpa anda saya bukan apa-apa.
15. Teman-teman “SOA” terutama bos Rina, Ace, Geblas, Vergil, Ranin, Salih, Oka, dan *hubby* King, yang selalu menjadi alarm pengingat bagi penulis ketika penulis mulai gila *game* atau lagi asik *nganime*.
16. Jin dadakan, Akbar dan Oci terima kasih atas bantuan corat-coretnya.
17. Sobat *gemblung* Erlin “Onde-onde”, Isna, Eci dan Edi terimakasih kata-kata mutiaranya walau penulis suka gagal paham.
18. Bang Jumprit anak Arsitek UWMY, nasehatnya JOS sekali.
19. Anak-anak “Grama Surya” Pecinta Alam yang suka ngajakin piknik dikala penulis sedang frustrasi.
20. Segenap keluarga ISI Yogyakarta.
21. Penemu *software Ms.Office, AutoCAD, Sketchup, Coreldraw*, penemuannya membantu sekali.
22. Terimakasih untuk tombol pada keyboard *Ctrl+C* dan *Ctrl+V*.

Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses pembuatan Karya Tugas Akhir ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu. Tanpa “anda sekalian”, penulis bukanlah siapa-siapa.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 4 Februari 2016

Penulis

Wahyu Nur Hayati

ABSTRAK

Sangkring *Art Space* Yogyakarta sebagai galeri yang bertujuan untuk menampung aktivitas kesenian, memberikan peluang bagi seniman-seniman muda untuk menyalurkan karya-karya segarnya ke dalam lingkungan masyarakat. Dengan menyediakan fasilitas antara lain ruang pameran permanen yang bertujuan untuk mengedukasi masyarakat Yogyakarta akan kebudayaan khas Bali dan mengembangkan kesenian sehingga diharapkan apresiasi dan edukasi akan seni masyarakat Yogyakarta lebih meningkat.

Maka dari itu dibutuhkan sebuah perancangan ulang pada interior Sangkring *Art Space* serta memanfaatkan lahan kosong sebagai perpustakaan dan kafe agar mampu menghidupkan aktivitas di galeri tersebut. Pemilihan fasilitas disesuaikan dengan situasi kondisi dari Sangkring *Art Space* Yogyakarta. Yang mengacu pada konsep perancangan interior, yaitu cerminan dari pemiliknya yang berasal dari Bali. Maka dipilihlah tema karakteristik budaya Bali "*Tri Hita Karana*". Sedangkan gaya interior yang digunakan adalah gaya Kontemporer.

Kata Kunci— Perancangan, Galeri, Seni.

Sangkring *Art Space* Yogyakarta as a gallery that aims to accommodate art activities, providing opportunities for young artists to deliver fresh works to the society. By providing facilities such as a permanent exhibition space that aims to educate Yogyakarta's people about Balinese culture and develop the art so the expected of appreciation and education of the arts will be increased all people in Yogyakarta.

Therefore required a redesign of the interior Sangkring *Art Space* and utilize vacant land as libraries and cafes to be able to revive activity in the gallery. Selection of facilities tailored to the situation Sangkring *Art Space* condition of Yogyakarta. Which refers to the concept of interior design, which is a reflection of the owner who comes from Bali. The chosen theme of the cultural characteristics of Bali "*Tri Hita Karana*". While the interior style that is used is the Contemporary style.

Keyword— *Design, Gallery, Art.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xiii

BAB I. PENDAHULUAN

A. JUDUL.....	1
B. LATAR BELAKANG	1

BAB II. LANDASAN PERANCANGAN

A. DESKRIPSI PROYEK	3
1. Tujuan Perancangan.....	3
2. Sasaran Perancangan	3
3. Tinjauan Data	3
a. Data Fisik	3
b. Data Non Fisik.....	17
B. PROGRAM PERANCANGAN.....	22
1. Pola Pikir Perancangan.....	22
2. Cakupan dan Arahan Tugas.....	23
a. Konsep Desain.....	23
b. Desain	24
c. Pameran	24
3. Keinginan Klien.....	24
4. Data Literatur.....	25
a. Galeri Seni	25
b. Macam Galeri Seni	25
c. Fasilitas Galeri Seni.....	26

d.	Standar perencanaan dan perancangan Galeri seni	27
e.	Studi Jarak Pengamat terhadap Objek Lukisan.....	29
f.	Studi Modul Ruang Gerak Para <i>Difabel</i>	30
g.	Sirkulasi dan Tata letak	31
h.	Elemen Pembentuk Ruang.....	32
i.	Perabot	35
j.	Studi Pencahayaan dalam Ruangan	36
k.	Penghawaan	40
l.	Studi tujuh unsur budaya Bali	41
m.	<i>Coffee shop</i>	46
n.	Besaran Modul Ruang Perpustakaan	47
o.	<i>Zoning</i>	48
p.	Tinjauan Galeri seni yang aksesibilitas.....	49
q.	Sistem Proteksi Kebakaran.....	51
r.	Sistem Display.....	53
s.	Data Standarisasi Perabot	55

BAB III. PERMASALAHAN PERANCANGAN

1.	Ruang.....	61
2.	Tata K ondisional.....	61
3.	Sirkulasi dan Tata letak	61
4.	Unsur Pembentuk Ruang	62
5.	Furnitur	62

BAB IV. KONSEP DESAIN

A.	KONSEP PROGRAM PERANCANGAN.....	63
1.	Gaya Kontemporer	63
2.	Beberapa ikon budaya Bali yang akan diterjemahkan dalam Desain Interior Sangkring <i>Art Space</i>	66
3.	Aplikasi Desain	71
B.	KONSEP PERANCANGAN FISIK	76
1.	Analisis Perancangan.....	76
2.	Alternatif <i>Zoning</i> Ruangan	81

3. Daftar Kebutuhan	83
4. Analisis Kegiatan dalam Galeri seni.....	84
5. Analisis Modul dan besaran ruang-ruang publik	86
6. Tata Kondisional.....	91
7. Karakter Ruang.....	97
8. Skematik Ruang Pameran.....	99

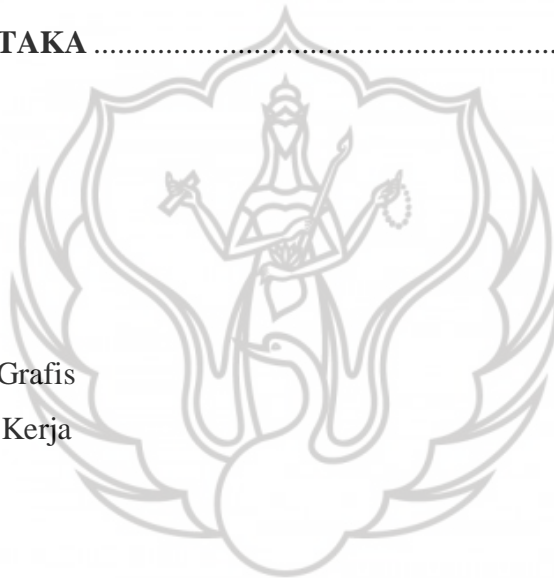
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN.....	101
B. SARAN.....	101

DAFTAR PUSTAKA	102
-----------------------------	------------

LAMPIRAN

- RAB
- Poster
- Katalog
- Konsep Grafis
- Gambar Kerja



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Peta Sangkring <i>Art Space</i> Yogyakarta	4
Gambar 2.2. Fasad bangunan Sangkring <i>Art Space</i> Yogyakarta	4
Gambar 2.3. Denah keseluruhan Sangkring <i>Art Space</i> Yogyakarta.....	5
Gambar 2.4. Denah lantai 1 Sangkring <i>Art Space</i> Yogyakarta.....	6
Gambar 2.5. Denah lantai 2 Sangkring <i>Art Space</i> Yogyakarta.....	7
Gambar 2.6. Denah bagian belakang Sangkring <i>Art Space</i>	8
Gambar 2.7. Potongan A-A' Sangkring <i>Art Space</i> Yogyakarta.....	9
Gambar 2.8. Potongan B-B' Sangkring <i>Art Space</i> Yogyakarta	9
Gambar 2.9. Potongan C-C' Sangkring <i>Art Space</i> Yogyakarta.....	9
Gambar 2.10. Area pintu masuk <i>lobby</i>	11
Gambar 2.11. <i>Space</i> area lantai satu	11
Gambar 2.12. <i>Space</i> area lantai satu	12
Gambar 2.13. <i>Space</i> area lantai satu	12
Gambar 2.14. <i>Space</i> area lantai dua setelah melewati tangga.....	12
Gambar 2.15. <i>Space</i> area lantai dua.....	13
Gambar 2.16. Ruang <i>video</i> lantai dua.....	13
Gambar 2.17. <i>Space</i> area lantai dua.....	13
Gambar 2.18. <i>Outdoor</i> area (balkon) lantai dua	14
Gambar 2.19. <i>Outdoor</i> area (balkon) lantai dua	14
Gambar 2.20. <i>Outdoor</i> area (balkon) lantai dua	14
Gambar 2.21. Area Sangkring bagian belakang	15
Gambar 2.22. Lahan kosong lokasi paling belakang	15
Gambar 2.23. Area tangga menuju lantai dua setelah melewati bordes.....	15
Gambar 2.24. Lantai dua menuju <i>outdoor area</i> (balkon)	16
Gambar 2.25. Jalan menuju area Sangkring bagian belakang.....	16
Gambar 2.26. Logo Sangkring <i>Art Space</i>	17
Gambar 2.27. Struktur Organisasi Sangkring <i>Art Space</i>	18
Gambar 2.28. Organisasi ruang dan Hubungan antar ruang	21
Gambar 2.29. Pola Pikir Perancangan	22

Gambar 2.30. Syarat ruang pameran	28
Gambar 2.31. Jarak pandang manusia terhadap lukisan.....	29
Gambar 2.32. Daerah Visual Pandangan Mata.....	29
Gambar 2.33. Dimensi kursi roda.....	30
Gambar 2.34. Jarak bersih para pengguna kruk, dan pengguna walker.....	31
Gambar 2.35. Perhitungan menyaring sinar matahari	36
Gambar 2.36. Pencahayaan alami pada ruang pameran	37
Gambar 2.37. Pura Besakih.....	42
Gambar 2.38. Sistem Subak di Bali.....	43
Gambar 2.39. Kesenian di Bali	44
Gambar 2.40. Arsitektur Rumah Tradisional Bali.....	45
Gambar 2.41. Rumah Adat Bali Gapura Candi Bentar	45
Gambar 2.42. Standarisasi Meja Makan.....	47
Gambar 2.43. Standarisasi Ruang Perpustakaan	47
Gambar 2.44. Standarisasi Ketinggian Rak Buku	48
Gambar 2.45. Standarisasi <i>space</i> lorong antar rak di Perpustakaan	48
Gambar 2.46. <i>Entrance</i> bangunan <i>Musée du Louvre</i>	50
Gambar 2.47. Akses dan perlengkapan bagi para <i>difabel</i>	50
Gambar 2.48. Peta penunjuk <i>entrance</i> untuk para <i>difabel</i>	50
Gambar 2.49. Ramp penghubung setiap lantai.....	51
Gambar 2.50. Sistem Proteksi Kebakaran.....	52
Gambar 2.51. Sistem Keamanan	53
Gambar 2.52. Sistem kawat dan Rel serta Gantungan untuk <i>Display</i>	54
Gambar 2.53. Standarisasi Tempat Duduk Sofa.....	55
Gambar 2.54. Standarisasi Meja Makan Persegi dan sirkulasi.....	55
Gambar 2.55. Standarisasi Meja Makan Bundar	57
Gambar 2.56. Standarisasi Konter.....	57
Gambar 2.57. Standarisasi Jarak Bersih dan Sirkulasi	58
Gambar 2.58. Standarisasi Meja kapasitas dua orang	58
Gambar 2.59. Standarisasi Kabinet dinding	59
Gambar 2.60. Standarisasi Pusat daerah Cuci	59

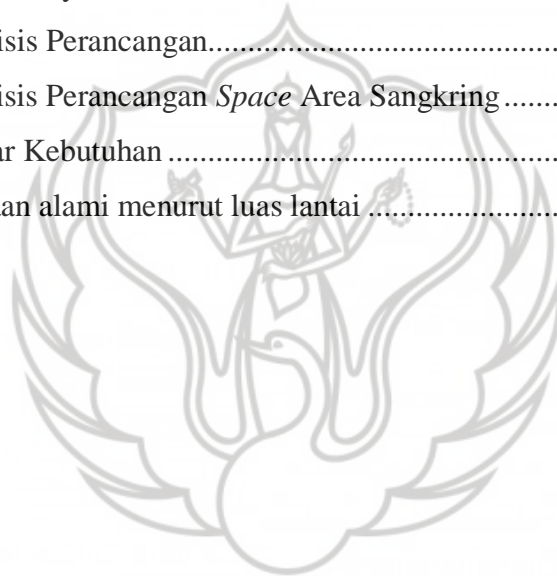
Gambar 2.61. Standarisasi Pengarsipani	60
Gambar 2.62. Standarisasi Display/Visual	60
Gambar 4.1. Museum <i>Guggenheim</i> di Bilbao, karya Frank Gehry	65
Gambar 4.2. Museum <i>Quai Branly</i> di Paris, karya Jean Nouvel.....	65
Gambar 4.3. <i>Pavillion</i> di Barcelona, karya Mies Van de Rohe.....	65
Gambar 4.4. Membawa masuk cahaya alami dalam rumah, <i>by Josephine</i>	65
Gambar 4.5. Rumah tradisional Bali menerapkan 3 aspek.....	66
Gambar 4.6. Kain Poleng Bali.....	67
Gambar 4.7. Tari Margapati Bali	68
Gambar 4.8. Subak Bali	69
Gambar 4.9. Rumah adat Bali Gapura Candi Bentar.....	70
Gambar 4.10. The Legian Bali Hotel	71
Gambar 4.11. Simona Oasis and Spa Bali.....	71
Gambar 4.12. Gapura Candi Bentar	72
Gambar 4.13. Pura Besakih.....	73
Gambar 4.14. Tari Margapati	74
Gambar 4.15. Transformasi desain dari kostum penari.....	75
Gambar 4.16. Transformasi desain dari sitem subak.....	75
Gambar 4.17. <i>Zoning</i> Ruang Pameran Lantai 1	81
Gambar 4.18. <i>Zoning</i> Ruang Pameran Lantai 2	81
Gambar 4.19. <i>Zoning</i> Kafe Sangkring <i>Art Space</i>	82
Gambar 4.20. <i>Zoning</i> Perpustakaan Sangkring <i>Art Space</i>	82
Gambar 4.21. Pola Kegiatan Pengunjung.....	84
Gambar 4.22. Pola Kegiatan Pengelola	84
Gambar 4.23. Pola Kegiatan Seniman.....	85
Gambar 4.24. Pola Sirkulasi Lukisan	85
Gambar 4.25. Jarak Pengamat Lukisan ukuran kecil	86
Gambar 4.26. Jarak Pengamat Lukisan ukuran sedang 1	87
Gambar 4.27. Jarak Pengamat Lukisan ukuran sedang 2	88
Gambar 4.28. Jarak Pengamat Lukisan ukuran besar.....	89
Gambar 4.29. Skema Warna.....	97

Gambar 4.30. Sketsa interior ruang pameran..... 99
Gambar 4.31. Sketsa pencahayaan buatan 100
Gambar 4.32. Sketsa aksesibilitas interior ruang pameran 100



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Daftar fungsi dan Pemakai ruang	20
Tabel 2.2. Pembagian Area Publik dan Area Non Publik	27
Tabel 2.3. Rumus Jarak Pengamat dan Jarak Antar Lukisan.....	30
Tabel 2.4. Tingkat Kebutuhan Cahaya	38
Tabel 2.5. Rumus perhitungan jumlah lampu.....	38
Tabel 2.6. Rumus pencahayaan.....	39
Tabel 2.7. Data beberapa sumber cahaya	39
Tabel 2.8. Kuat cahaya.....	40
Tabel 4.1. Analisis Perancangan.....	76
Tabel 4.2. Analisis Perancangan <i>Space</i> Area Sangkring	77
Tabel 4.3. Daftar Kebutuhan	83
Tabel 4.4. Bukaan alami menurut luas lantai	91



BAB I

PENDAHULUAN

A. JUDUL

PERANCANGAN INTERIOR SANGKRING *ART SPACE*
YOGYAKARTA

B. LATAR BELAKANG

Sangkring *Art Space* terletak di Jl. Nitiprayan No.88 Yogyakarta. Galeri ini berdiri pada tanggal 31 Mei 2007. Nama Sangkring *Art Space* ini diambil dari nama leluhur Putu Sutawijaya, perupa dan pendiri Sangkring *Art Space*. Diharapkan nama ini dapat menjadi semangat dan mendorong langkah kreatif di dunia seni rupa masa depan.

Pak Putu Sutawijaya ini merupakan seorang pelukis terkenal yang berasal dari Pulau Dewata Bali. Oleh karena itu, di Sangkring *Art Space* ini masih terdapat unsur-unsur Balinya. Seperti di area belakang terdapat pure untuk persembahyangan.

Awalnya, Sangkring *Art Space* ini letaknya di depan bangunan yang sekarang, namun pada tahun 2007 dibangun berupa bangunan baru untuk menggantikan yang lama. Karena sekarang bangunan yang lama itu telah digunakan sebagai rumah tinggal sang pemilik Sangkring *Art Space* sendiri.

Di Sangkring *Art Space*, yang tua dihormati, yang muda dihargai, yang pinggiran dibela, serta yang alternatif diberi kesempatan untuk sama-sama berkarya. Sangkring menyadari sepenuhnya bahwa ruang seni sebagai ruang berbagi dan solidaritas masih sangat dibutuhkan di negeri ini.

Fungsi dari bangunan Sangkring *Art Space* adalah sebagai galeri, tempat untuk mengadakan pameran seni, khususnya seni rupa. Namun saat ini sedang dibangun beberapa ruangan untuk jenis karya seni yang

lain, yaitu seni musik. Di lantai satu dekat *entrance* terdapat ruang pengelola, ruang galeri, dan di lantai dua juga terdapat ruang galeri juga. Untuk galeri di lantai dua ini didesain dengan pencahayaan alami dari luar, sehingga jika siang hari akan terang tanpa harus menggunakan penerangan tambahan. Di lantai dua ini juga terdapat area *outdoor* yang biasanya digunakan untuk *meeting room* sekaligus *dinner* para seniman atau tamu yang berkunjung untuk mengadakan pameran.

Di bangunan Sangkring *Art Space* bagian belakang terdapat area *outdoor* untuk pameran karya seni. Sekarang ini sedang dibangun beberapa tambahan ruang yaitu, studio musik dan *Art Shop*. Lantai duanya terdapat kamar penginapan untuk para tamu seniman dari luar kota yang akan mengadakan pameran. Selain itu juga terdapat dapur dan gudang galeri. Di dalam gudang terdapat alat-alat musik yang nantinya akan diletakkan di studio musik ketika sudah jadi dan siap untuk digunakan. *Art Shop* digunakan untuk menjual berbagai karya seni. Di bangunan paling belakang langsung naik lantai dua, terdapat ruang galeri yang biasa digunakan para mahasiswa yang sedang menjalani tugas akhir kuliah dan mengadakan pameran disana.

Seiring berkembangnya jaman, serta makin banyaknya pecinta seni maupun penikmat, memberikan peluang bagi seniman-seniman muda untuk memberikan karya-karya segarnya ke masyarakat melalui wadah berupa *art gallery*. Peluang inilah yang harusnya dilirik bagi pemilik galeri agar dapat menghidupkan terus galeri seninya, tanpa harus menunggu diadakannya sebuah *event* besar maupun *event* dari seniman-seniman yang sudah terkenal dikalangan masyarakat luas.

Agar mampu menghidupkan aktivitas di galeri tersebut diperlukan sebuah perancangan ulang pada interior Sangkring *Art Space* dan memanfaatkan lahan kosong sebagai perpustakaan dan kafe. Hal ini membuatnya menarik untuk dipilih sebagai proyek perancangan.