

# Penerapan Tema “Lively Trace” pada Perancangan Interior Edwin’s Gallery

Regina Marselia<sup>1</sup>, Heru Budi Kusuma<sup>2</sup>, Franky Liauw<sup>3</sup>

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

[regina.615150122@stu.untar.ac.id](mailto:regina.615150122@stu.untar.ac.id), [heruk@fsrd.untar.ac.id](mailto:heruk@fsrd.untar.ac.id), [frankyl@ft.untar.ac.id](mailto:frankyl@ft.untar.ac.id)

**Abstrak**— Edwin’s Gallery sebagai galeri seni kontemporer di Kemang, Jakarta Selatan berdiri sejak tahun 1984 hingga kini masih aktif memamerkan karya seni, diantaranya berupa kinetic sculpture, lukisan, instalasi, furnitur, permadani, postcard, old prints, dan pigura. Selain mengadakan pameran temporer dan pameran keliling, secara komersial Edwin’s Gallery juga memiliki butik dan toko souvenir. Metode perancangan Interior Edwin’s Gallery ini berdasarkan metode Rosemary Kilmer yang diawali dari menyadari permasalahan desain, mengidentifikasi masalah secara kreatif dan unik, mengumpulkan data berupa data literatur, factual dan persepsi, memeriksa tiga data yang telah dikumpulkan dan mengorganisasikannya, memikirkan alternative dan ide solusi masalah, implementasi atau penerapan solusi desain, dan mengevaluasi hasil secara kritis dengan introspeksi diri dan menerima saran. Salah satu permasalahan adalah pada area pameran yang kurang luas dan system pameran yang kurang atraktif dan interaktif untuk mendukung karya seni yang dipamerkan, maka dari itu system pameran yang akan diterapkan adalah pameran yang atraktif, efisien dan interaktif, seperti penerapan furnitur dengan system track, moveable dan knockdown.

**Kata kunci:** Galeri seni, kontemporer, media pameran, system pameran.

## I. PENDAHULUAN

Edwin’s Gallery (EG) sebagai galeri seni kontemporer di Kemang, Jakarta Galeri seni kontemporer yang memamerkan karya seni berupa kinetic sculpture, lukisan, instalasi, furnitur, permadani, postcard, old prints, dan pigura. Selain mengadakan pameran temporer dan pameran keliling, secara komersial EG memiliki butik dan toko souvenir. Kegiatan regular galeri lainnya adalah workshop, symposium, ceramah umum yang mengundang para pakar seniman kinetic dari negara lain. Namun, kegiatan regular belum mampu dijalankan karena keterbatasan luas area, sehingga harus ditambah fasilitas yang mampu mendukung kegiatan galeri.

EG sebagai tempat untuk memamerkan karya seniman nasional dan internasional dengan rapi dan apik, juga harus mampu mengikuti perkembangan teknologi guna mendukung proses edukasi seputar koleksi karya seni dan ajang promosi galeri, masyarakat di era modern sangat tertarik untuk mengabadikan sisi- sisi yang indah dalam interior dan mengunggahnya di media sosial. Sifat ini menjadi penyebab pengunjung yang datang ke galeri menjadi beragam, dimulai dari kalangan seniman, hingga remaja dan orang dewasa dari berbagai profesi. Namun realitanya interior EG memiliki desain yang sudah cukup tua dan kurang menarik. Seni Kinetik yang ingin ditampilkan untuk menjadi fokus edukasi dan informasi galeri juga belum

tervisualisasi di dalam interior galeri, sehingga pengunjung tidak mengetahui gagasan tersebut. Dengan alasan ini, penulis ingin adanya perubahan konsep desain yang berbeda dengan mempertimbangkan dasar-dasar perancangan interior yang memperhatikan aspek estetika, teknis, budaya, fisik, psikologi, konsumsi, fungsi, sosial, dan ekonomi.

Pada perancangan ini, permasalahan desain yang diangkat pada desain interior EG diuraikan menjadi beberapa hal, antara lain mengenai perancangan interior EG yang kurang menampilkan citra EG, kurangnya program ruang untuk menampung kebutuhan aktivitas galeri, system pameran yang kurang atraktif dan interaktif, pencahayaan yang kurang mendukung karya seni.

Tujuan dari perancangan EG adalah untuk menampilkan citra EG pada interiornya dan mengembangkan program ruang dan pengelompokan aktivitas berdasarkan pengunjung yang sesuai dengan kebutuhan dan aktivitas di EG. Selain itu, perancangan system pameran yang atraktif dan interaktif serta pencahayaan yang mendukung karya seni dan kenyamanan pengunjung.

## II. METODE

Metode pelaksanaan desain dilakukan berdasarkan tahap pada buku Rosemary Kilmer (2014: 179), diantaranya adalah *Commit* yaitu menyadari permasalahan desain. *State* yaitu mengidentifikasi masalah. *Collect* yaitu mengumpulkan tiga data, (literatur, hasil survei/ factual, dan wawancara/ persepsi.) *Analyze* yaitu mengorganisasikannya tiga data kedalam sembilan kategori (budaya, fisik, fungsi, teknis, sosial, estetika, ekonomi, konsumsi dan psikologi, sehingga menghasilkan matriks, bubble diagram, mind map, moodboard dan persyaratan lainnya. *Ideate* yaitu proses memikirkan alternative dan ide solusi masalah. *Choose* yaitu memilih solusi terbaik untuk permasalahan desain. *Implement* yaitu penerapan solusi desain. Terakhir adalah Evaluate, yaitu mengevaluasi hasil secara kritis dengan introspeksi diri dan menerima saran.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Visi dan Misi EG adalah memamerkan (edukasi dan informasi) karya seniman Indonesia sampai ke dunia Internasional, menyediakan tempat pertemuan seniman dan pecinta seni dan memberikan gambaran singkat tentang seni kontemporer di Indonesia dan dunia.

Kesimpulan analisis yang dihasilkan adalah Menambahkan area pameran, berkumpulnya seniman dan para pecinta seni, merancang sistem pameran yang efisien, menampilkan aspek estetika sesuai dengan citra galeri dan pencahayaan yang mendukung koleksi dan kenyamanan pengunjung) sehingga dapat mencapai visi misi galeri.

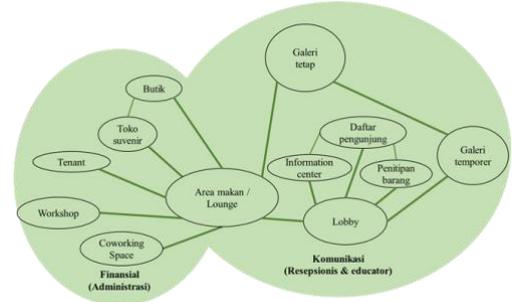
Perancangan interior dibatasi oleh area khusus yang dipilih untuk memenuhi kebutuhan aktivitas EG, diantaranya :

Tabel 1. Kebutuhan Aktivitas Area Khusus

Nama area	Aktivitas	Luasan (m2)
<b>Lobby</b>	Mencari informasi tentang galeri, mengisi daftar hadir, menitipkan barang	129
<b>Galeri temporer</b>	Menikmati karya seni	227
<b>Galeri tetap</b>	Menikmati karya seni	399
<b>Area Makan</b>	Makan, minum, sosialisasi, istirahat	160
<b>Tenant</b>	Memesan dan menyiapkan makanan- minuman, transaksi	30
<b>Butik</b>	Transaksi, melihat dan mencoba produk	40
<b>Toko souvenir</b>	Transaksi, melihat produk	31
<b>Coworking space</b>	Membaca, menulis, mengetik, sosialisasi	96
<b>Workshop</b>	Membuat lukisan dan patung kinetik sederhana	78

Sumber : Regina Marselia, 2019

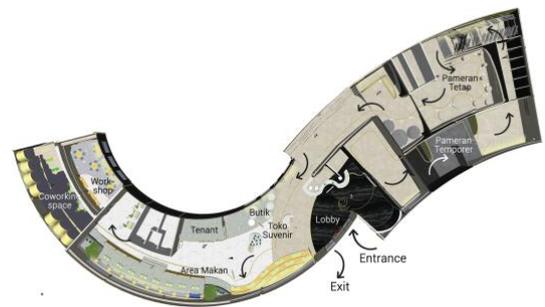
Berikut adalah hubungan dan organisasi ruang khusus dalam bentuk bubble diagram



Gambar 1. Bubble Diagram

(Penulis, 2019)

Berikut adalah denah area khusus yang dirancang :



Gambar 2. Denah Area Khusus

(Penulis, 2019)

Konsep Desain yang dirancang berdasarkan citra EG yaitu kinetik, elegan, dan relax. Kinetik / gerak adalah aspek penting untuk menarik perhatian, memiliki kapasitas untuk menjadi lebih provokatif dibanding sesuatu yang statis.

Sehingga tema yang diusung untuk rancangan adalah "Lively Trace". Lively berarti gerak, dan Trace berarti kesan. Konsep tema ini adalah merancang galeri sebagai tempat untuk edukasi, informasi, serta rekreasi dalam pengalaman kinetic. Pengalaman kinetic dapat diwujudkan dari visual yang terkesan bergerak (ilusi optik) & gerak dengan syarat, (dapat digerakan). Gerakan yang diterapkan adalah gerak

mengalir dan menaiki. Gerak mengalir untuk melambangkan seni kinetik yang terus berkembang popularitasnya, dan gerak menaiki untuk melambangkan seni kinetik yang akan terus meningkat kualitasnya. Suasana yang diwujudkan untuk mendukung kesan gerak dan aktivitas pengunjung adalah airy, joy dan dramatic.

Elemen desain yang dirancang berupa :

Tabel 2. Elemen Desain.

Keterangan Gerak	Mengalir / menyebar	Menaiki
Elemen Desain		
Titik		
Garis		
Warna/ Tone/ Shade	Dominan : 1. Putih : Tone netral, fleksibel. 2. Hitam : Tone netral, fleksibel, cocok dengan karya seni yang memiliki warna terang, sehingga terlihat lebih kontras. 3. Abu abu : Warna netral, cocok untuk memamerkan <i>bold graphic pieces</i> sehingga mencerminkan kelembutan dari karya seni tersebut. Aksan : 4. Gold- kuning : meningkatkan fokus, ceria, cocok dipadukan dengan karya seni dengan tone hitam putih atau monokrom, sehingga terlihat lebih kontras. 5. Biru : memberi kesan segar, ketenangan, kesejukan 6. Hijau : memberi kesan segar, ketenangan, dan ramah (Exhibition Edgar Degas : A strange new Beauty, Museum Modern of Art, <a href="http://www.elledecor.com/design-decorate/color/advice/a8540/how-to-choose-the-best-paint-color-for-art-gallery-wall/">www.elledecor.com/design-decorate/color/advice/a8540/how-to-choose-the-best-paint-color-for-art-gallery-wall/</a> ) (Psikologi Warna (Kilmer,2014:133)	

Value



Tekstur Dominan lembut dan doff, aksan glossy

Bentuk



Asimetris

Sumber : Regina Marselia

Prinsip desain kontras, kontinuitas dan repetisi digunakan untuk mencapai 'kesatuan', point of view dalam interior.

Konsep material yang digunakan untuk mendukung tema adalah material yang memiliki motif kontinuitas, tekstur glossy dan doff agar memberi kesan gerak yang segar, kontras dan dramatis, diantaranya :

Tabel 3. Konsep Material

Material	Jenis Material
Lantai	Marmer Nero Marquina, marmer White Citata, vinyl roll, carpet loop pile roll, concrete dan inlay kuningan.
Partisi	Rangka gypsum, metal studs dengan penutup cat dinding, vinyl roll dan modified clay.
Plafon	Menggunakan rangka gypsum, metal studs, dengan penutup cat dinding dan vinyl roll
Furnitur	Menggunakan kayu solid bamboo dengan finishing varnish doff, material dasar dari MDF 18 mm, dengan berbagai macam penutup seperti, solid surface, foam dengan kain chenille, tembaga, kuningan, serta stainless steel

Sumber : Regina Marselia

Berikut adalah hasil desain dalam bentuk perspektif ruang :

#### A. Lobby

Terinspirasi dari gerakan mengalir, motif dan bentuk menggunakan garis lengkung yang terkesan bergerak dan warna kontras yang menandai sirkulasi aktif yang dapat menghubungkan dengan area lain. Pengunjung dibawa untuk menikmati pengalaman baru dalam mengisi daftar hadir dan menitipkan barang dengan teknologi finger print, mengakses informasi dengan mudah seputar kegiatan galeri, orientation sign, dan perkembangan seni kinetik dari free standing screen dan layar besar dikelilingi oleh instalasi kinetic spiral di tengah area yang menjadi point of interest dan instalasi kinetik pada plafon.



Gambar 3. View 1 Lobby

(Penulis, 2019)



Gambar 4. View 2 Lobby

(Penulis, 2019)

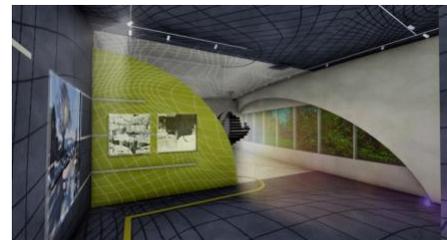
#### B. Galeri Temporer

Konsep pameran pameran temporer adalah membawa pengunjung ke pengalaman bergerak dalam aliran yang menampilkan berbagai jenis pameran seni kontemporer dengan pencahayaan yang kontras. Dengan sirkulasi linear, pengunjung diarahkan untuk menikmati koleksi dari sculpture/ instalasi, lukisan, dan sculpture/ instalasi.



Gambar 5. View 1 Galeri Temporer

(Penulis, 2019)



Gambar 6. View 2 Galeri Temporer

(Penulis, 2019)



Gambar 7. View 3 Galeri Temporer

(Penulis, 2019)

### C. Galeri Tetap

Konsep pameran tetap adalah membawa pengunjung menikmati ilusi bergerak dan instalasi pameran yang dapat digerakan agar membuat pengunjung berinteraksi langsung dengan koleksi tetap galeri dengan mengurutkan koleksi dari postcard, oldprints, patung kinetik, furniture antic, pigura, dan permadani. Area edukasi tentang koleksi galeri berada diarea introduksi sebelum memasuki area pameran tetap.

Konsep display postcard adalah membuat interaksi pengunjung dengan postcard yang dapat dipegang dan diatur ketinggiannya, dipadukan dengan ilusi menaiki tangga yang melambangkan peningkatan dari awal galeri berdiri.



Gambar 8. Galeri Tetap : Area Postcard dan Oldprints  
(Penulis, 2019)

Konsep display patung adalah membuat pengunjung menikmati koleksi patung kinetik, dengan suasana dramatis dari pencahayaan dan warna yang kontras yang diurutkan dari ukuran koleksi terkecil sampai terbesar. Informasi seputar koleksi dapat diakses melalui freestanding screen.



Gambar 9. Galeri Tetap : Area Patung Kinetik  
(Penulis, 2019)

Konsep display furnitur antik adalah membuat pengunjung menikmati koleksi furnitur dengan latar yang menampilkan suasana interior yang dapat berganti sesuai dengan konsep furnitur.



Gambar 10. Galeri Tetap : Area Furniture Antik  
(Penulis, 2019)

Konsep display pigura adalah membuat pengunjung menikmati suasana dramatis dari koleksi berbagai ukuran pigura dari terbesar sampai kecil dan jenis kayu untuk pigura yang disusun menyebar.



Gambar 11. Galeri Tetap : Area Pigura  
(Penulis, 2019)

Konsep display permadani adalah membuat pengunjung menikmati dan

berinteraksi langsung dengan instalasi permadani yang dapat digeser.



Gambar 12. Galeri Tetap : Area Permadani  
(Penulis, 2019)

#### D. Area Makan, Tenant, Butik dan Toko Souvenir

Terinspirasi dari gerakan mengalir, pengunjung dibawa untuk menikmati suasana santai untuk bersosialisasi dan belanja dengan bentuk asimetris yang terkesan bergerak, warna dan tekstur kontras yang membatasi area open space.

Pada area makan pengunjung dapat menyaksikan langsung kegiatan di tenant yang menampilkan proses pembuatan makanan dan minuman yang atraktif, dikelilingi oleh pohon sintesis sehingga menambah suasana segar dan joy.

Pada area toko souvenir, pengunjung dapat membeli koleksi postcard dan oldprints yang dipajang pada galeri tetap dan mengetahui informasi seputar produk, kegiatan galeri, dan seni kontemporer dari layar pada plafond an free standing screen.

Pada area butik, pengunjung dapat menikmati pengalaman mencoba pakaian dengan teknologi layar virtual, namun tetap disediakan area fitting room.



Gambar 13. View 1 Area Makan, Tenant, Butik, dan Toko souvenir. (Penulis, 2019)



Gambar 14. View 2 Area Makan, Tenant, Butik, dan Toko souvenir. (Penulis, 2019)



Gambar 15. View 3 Area Makan, Tenant, Butik, dan Toko souvenir. (Penulis, 2019)

#### E. Coworking Space

Terinspirasi dari tangga sebagai lambang bekerja, pengunjung dibawa untuk merasakan suasana kerja yang santai dan produktif dengan berbagai pilihan area duduk sesuai kebutuhan untuk diskusi terbuka dan rapat. Untuk menghasilkan inspirasi pengunjung, maka dipajang koleksi patung diatas area kerja dan lukisan hasil workshop galeri.



Gambar 16. View 1 Coworking Space

(Penulis, 2019)



Gambar 19. View 2 Workshop

(Penulis, 2019)



Gambar 17. View 2 Coworking Space

(Penulis, 2019)

#### F. Workshop

Konsep workshop adalah dengan membawa pengunjung dalam edukasi untuk menghasilkan karya seni unik seperti patung kinetic sederhana dan lukisan. Dikelilingi dengan koleksi hasil workshop dapat menjadi inspirasi dan pelajaran bagaimana patung kinetic dapat bergerak.



Gambar 18. View 1 Workshop

(Penulis, 2019)

#### IV. SIMPULAN

Pada perancangan Edwin's Gallery dapat disimpulkan bahwa citra yang ingin ditampilkan pada perancangan Edwin's Gallery adalah galeri seni kontemporer sebagai galeri untuk edukasi, informasi dan rekreasi yang elegan, relax, dan memiliki karakteristik dari karya seni kinetiknya yang menarik pengunjung. Oleh karena itu penerapan tema "Lively Trace" yang berarti "Terkesan Gerak" merupakan bentuk pencerminan dari terus berkembangnya dan meningkatnya popularitas dan kualitas seni kinetik.

#### V. UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan jurnal ini, penulis tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya terutama kepada Staff dari Edwin's Gallery yang telah memberikan informasi yang dibutuhkan untuk keperluan tugas akhir.

## DAFTAR PUSTAKA

Kilmer, Rosemary. 2014. Designing Interior  
2nd Edition. Canada : Wiley.

\_\_\_\_\_.History.[http://edwingsgallery.com/kinetik\\_history.php](http://edwingsgallery.com/kinetik_history.php). diakses tanggal 2 September 2018, 17.01.

\_\_\_\_\_.Exhibition Edgar Degas : A strange new Beauty, Museum Modern of Art, [www.elledecor.com/design-decorate/color/advice/a8540/how-to-choose-the-best-paint-color-for-art-gallery-wall/](http://www.elledecor.com/design-decorate/color/advice/a8540/how-to-choose-the-best-paint-color-for-art-gallery-wall/))