

ABSTRAK

Kota Bandung merupakan salah satu kota industri kreatif di Indonesia. Berkembangnya pembinaan terhadap seniman dengan pembentukan komunitas desainer interior muda yang dapat mewadahi seluruh aktivitas dalam mengangkat perkembangan komunitas desainer interior di Kota Bandung. Pendidikan dalam bidang desain interior pada jaman sekarang ini sudah mulai berkembang dan banyak menarik perhatian setiap individu. Dapat dibuktikan dengan banyaknya Komunitas Desainer Interior yang terbentuk, salah satunya adalah Komunitas *Young Interior Designer of Indonesia* yang terbentuk di Kota Bandung. Namun, komunitas muda ini belum memiliki *space* khusus yang dapat mewadahi kegiatan – kegiatan mereka. Maka dari itu muncul sebuah ide perancangan yaitu sebuah *creative space* yang mempunyai fungsi untuk memfasilitasi kegiatan Komunitas YIDI dalam menyediakan ruang non-formal dengan fasilitas, sarana dan prasarana yang cukup untuk mewadahi ruang-ruang apresiasif dalam menuangkan ide kreatif para desainer interior. *Creative space* ini memiliki tujuan untuk menstimulasi setiap individu untuk dapat berfikir lebih kreatif.

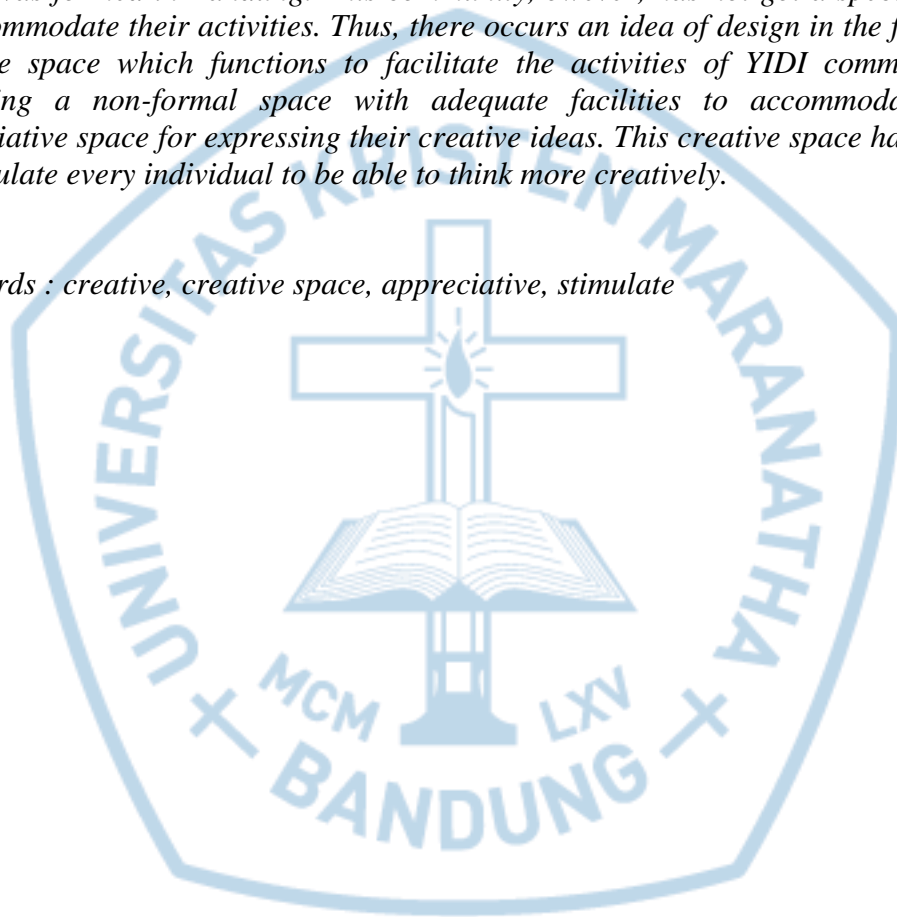
Kata Kunci : kreatif, *creative space*, apresiasif, menstimulasi



ABSTRACT

The city of Bandung is one of the cities of creative industries in Indonesia. Fostering artists is developed by forming young interior designer communities that can accommodate all activities to accelerate the development of the interior designer communities in Bandung. Education in interior design nowadays has started to develop and attract every individual. As a proof, a lot of interior designer communities are formed, one of which is Young Interior Designer of Indonesia (YIDI), which was formed in Bandung. This community, however, has not got a special space to accommodate their activities. Thus, there occurs an idea of design in the form of a creative space which functions to facilitate the activities of YIDI community by providing a non-formal space with adequate facilities to accommodate their appreciative space for expressing their creative ideas. This creative space has its aim to stimulate every individual to be able to think more creatively.

Keywords : creative, creative space, appreciative, stimulate



DAFTAR ISI

KATAPENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Gagasan Perancangan.....	3
1.4 Manfaat Perancangan.....	4
1.5 Ruang Lingkup Perancangan.....	5
BAB II <i>YOUNG INTERIOR DESIGNER OF INDONESIA CREATIVE SPACE</i>	
2.1 Komunitas <i>Young Interior Designer of Indonesia</i>	6
2.1.1 Pendahuluan YIDI.....	6
2.2.2 Visi dan Misi Komunitas YIDI.....	7
2.2.3 Forum Komunitas YIDI.....	8
2.2.4 Kegiatan Desainer Interior YIDI.....	8
2.2 Desain Interior.....	9
2.2.1 Sejarah Desain Interior.....	9
2.2.2 Pengertian Desain Interior.....	9
2.2.3 Prinsip Dasar Desain.....	10
2.2.4 Desainer Interior.....	11
2.3 <i>Creative Space</i>	12
2.3.1 Pengertian Kreativitas.....	12
2.3.2 Pengertian <i>Space</i> (ruang).....	14
2.3.3 Fungsi <i>Creative Space</i>	14
2.3.4 Tujuan <i>Creative Space</i>	15
2.3.5 Karakteristik <i>Creative Space</i>	15
2.4 <i>Exhibition Gallery</i>	15
2.4.1 Pengertian <i>Exhibition Gallery</i>	15
2.4.2 Standar Ruang <i>Gallery</i>	16
2.4.3 Klasifikasi <i>Gallery</i>	17
2.4.4 Fungsi <i>Gallery</i>	17
2.4.5 Jenis Koleksi <i>Gallery</i>	18
2.4.6 Tata Cara Display Koleksi <i>Gallery</i>	18
2.4.7 <i>User Gallery</i>	19
2.4.8 Susunan Organisasi <i>Gallery</i>	19
2.4.9 Jenis Pameran.....	20
2.4.10 Sifat Materi.....	20
2.4.11 Waktu Pameran.....	20

2.4.12	Tata Pencahayaan di <i>Gallery</i>	21
2.4.13	Sirkulasi Ruang <i>Exhibition Gallery</i>	24
2.4.14	Jarak <i>Display</i>	29
2.4.15	Sistem Komunikasi Ruang Pamer.....	30
2.4.16	Sistem Keamanan.....	31
2.5	<i>Interior Design Style Trend</i>	31
2.5.1	Pengertian <i>Trend</i> Secara Umum.....	31
2.5.2	<i>Interior Design Style Trend</i>	32
2.5.2.1	<i>Industrial Style</i>	32
2.5.2.2	<i>Rustic Style</i>	34
2.5.2.3	<i>Minimalis Style</i>	34
2.5.2.4	<i>Art Deco Style</i>	34
2.6	<i>Material Library</i>	36
2.6.1	Pengertian <i>Material Library</i>	36
2.6.2	Fungsi <i>Material Library</i>	37
2.7	<i>Café</i>	38
2.7.1	Pengertian <i>Café</i>	38
2.7.2	Standarisasi <i>Café</i>	38
2.7.3	Standar Ergonomi <i>Café</i>	39
2.7.4	Syarat Kondisi <i>Café</i>	41
2.8	<i>Library</i>	41
2.8.1	Pengertian <i>Library</i>	41
2.8.2	Fungsi <i>Library</i>	41
2.8.3	Jenis – Jenis <i>Library</i>	42
2.8.4	Standar Ergonomi <i>Library</i>	45
2.8.5	Tata Pencahayaan <i>Library</i>	47
2.9	<i>Art Shop</i>	47
2.9.1	Pengertian <i>Art Shop</i>	47
2.9.2	Jenis – Jenis <i>Art Shop</i>	48
2.10	<i>Meeting Room</i>	49
2.10.1	Definisi <i>Meeting Room</i>	49
2.10.2	Karakteristik <i>Meeting Room</i>	50
2.11	<i>Management Office</i>	50
2.11.1	Pengertian <i>Management Office</i>	50
2.11.2	Fungsi <i>Management Office</i>	50
2.12	Teknologi.....	52
2.12.1	Pengertian Teknologi.....	52
2.12.2	Kemajuan Teknologi.....	54
2.12.3	Manfaat Kemajuan Teknologi untuk Manusia.....	54
2.13	Teknologi Informasi.....	55
2.13.1	Penerapan Teknologi Informasi.....	55
2.13.2	Faktor Perkembangan Teknologi Informasi.....	56
2.14	Multimedia.....	57
2.14.1	Pengertian Multimedia.....	57
2.14.2	Sejarah Multimedia.....	58

2.14.3	Kelebihan Multimedia.....	59
2.14.4	Jenis – Jenis Multimedia.....	59
2.14.5	Unsur – Unsur dalam Multimedia.....	61
2.14.6	Kategori Multimedia.....	63
2.14.7	Karakteristik Multimedia.....	64
2.14.8	Format Multimedia Pembelajaran.....	65
2.15	Multimedia Interaktif.....	67
2.15.1	Pengertian Multimedia Interaktif.....	67
2.15.2	Kelebihan Multimedia Interaktif.....	67

BAB III DESKRIPSI OBJEK STUDI

3.1	Deskripsi Proyek.....	68
3.2	Deskripsi <i>Site</i>	69
3.2.1	Analisis Fungsi.....	71
3.2.2	Analisa <i>Site</i> dan <i>Building</i>	74
3.3	Identifikasi <i>User</i>	78
3.4	<i>Flow Activity</i>	79
3.4.1	Anggota Komunitas <i>Young Interior Designer of Indonesia</i>	79
3.4.2	Pegawai <i>Café</i>	79
3.4.3	Pegawai <i>Library</i>	79
3.4.4	Pengunjung <i>Café</i>	79
3.4.5	Pengunjung <i>YIDI Creative Space</i>	79
3.4.6	<i>Service</i>	79
3.5	Kebutuhan Ruang.....	80
3.6	<i>Bubble Diagram</i>	82
3.7	<i>Zoning Blocking</i>	83
3.8	Ide Implementasi Konsep.....	84
3.8.1	Konsep Perancangan.....	86
3.9	Studi Banding.....	88
2.12.1	Selasar Sunaryo <i>Art & Space</i> , Bandung.....	88
2.12.2	Dia.Lo.gue <i>Art Space</i> , Kemang, Jakarta – Indonesia.....	90

BAB IV Perancangan *Young Interior Designer of Indonesia Creative Space* di Kota Bandung

4.1	Penerapan Konsep Pada Desain.....	93
4.1.1	Karakteristik Konsep.....	93
4.1.2	Penerapan Material dan Warna Pada Ruang.....	95
4.2	Gambar Kerja.....	97
4.2.1	<i>General</i>	97
4.2.2	<i>Exhibition Gallery</i> dan <i>Material Library</i>	102
4.2.3	Detail Furniture.....	108
4.2.4	Detail Interior.....	113

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....119
5.2 Saran.....120



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Logo Komunitas <i>Young Interior Designer of Indonesia</i>	6
Gambar 2.2	Struktur Organisasi <i>Gallery</i>	19
Gambar 2.3	Lima Teknik Pendistribusian Cahaya.....	11
Gambar 2.4	Pola Jalur <i>Sequential Circulation</i>	25
Gambar 2.5	Pola Jalur <i>Random Circulation</i>	25
Gambar 2.6	Pola Jalur Ring Circulation.....	26
Gambar 2.7	Pola Jalur Linear Bercabang.....	26
Gambar 2.8	Sirkulasi Pencapaian.....	27
Gambar 2.9	Hubungan Jalur dan Ruang.....	28
Gambar 2.10	Bentuk Ruang Sirkulasi.....	29
Gambar 2.11	Jarak <i>Display</i>	29
Gambar 2.12	Bentuk Ruang Sirkulasi.....	30
Gambar 2.13	Gambar Ergonomi Dapur dan Kasir.....	39
Gambar 2.14	Standar Ergonomi Tinggi rak dan Sirkulasi Gerak.....	39
Gambar 2.15	Standar Ergonomi Dapur.....	40
Gambar 2.16	Standar Ergonomi Fasilitas Duduk.....	40
Gambar 2.17	Ketinggian Meja.....	46
Gambar 2.18	Posisi Duduk.....	46
Gambar 2.19	Sirkulasi Antarmeja.....	46
Gambar 2.20	Tinggi Rak Buku.....	46
Gambar 3.1	<i>Façade Secret Factory Outlet</i>	69
Gambar 3.2	<i>Site Factory Outlet</i>	70
Gambar 3.3	Denah <i>Secret Factory Outlet</i>	71
Gambar 3.4	<i>Bubble Diagram</i> Lantai 1.....	82
Gambar 3.5	<i>Bubble Diagram</i> Lantai 2.....	83
Gambar 3.6	<i>Zoning Blocking</i> Lantai 1.....	83
Gambar 3.7	<i>Zoning Blocking</i> Lantai 2.....	84
Gambar 3.8	Diagram Konsep Perancangan.....	85
Gambar 3.9	Diagram Konsep Perancangan.....	85
Gambar 3.10	Konsep Bentuk.....	86
Gambar 3.11	Konsep Bentuk.....	86
Gambar 3.12	<i>Indirect Lamp (Hidden Lamp)</i>	87
Gambar 3.13	<i>Spot Lighting</i>	87
Gambar 3.14	Konsep Material.....	88
Gambar 3.15	Konsep Material.....	88
Gambar 3.16	Tampak Depan.....	88
Gambar 3.17	Kopi Selasar.....	88
Gambar 3.18	Perpustakaan Selasar.....	89
Gambar 3.19	<i>Art Gallery</i> Selasar.....	89
Gambar 3.20	Amphiteater Selasar.....	89
Gambar 3.21	Tampak Depan.....	90
Gambar 3.22	Tampak Depan.....	90

Gambar 3.23	<i>Dia.Lo.Gue Shop</i>	91
Gambar 3.24	<i>Dia.Lo.Gue Shop</i>	91
Gambar 3.25	<i>Dia.Lo.Gue Art Space</i>	91
Gambar 3.26	<i>Dia.Lo.Gue Café</i>	91
Gambar 3.27	<i>Area Serbaguna</i>	91
Gambar 3.28	<i>Area Serbaguna</i>	91
Gambar 4.1	<i>Skema Material Lantai</i>	95
Gambar 4.2	<i>Skema Material Dinding dan Furniture</i>	96
Gambar 4.3	<i>Skema Material Furniture</i>	96
Gambar 4.4	<i>General Plan 1st Floor</i>	97
Gambar 4.5	<i>General Plan 2nd Floor</i>	100
Gambar 4.6	<i>General Section</i>	101
Gambar 4.7	<i>Ceiling Plan Material Library & Exhibition Gallery</i>	102
Gambar 4.8	<i>Floor Pattern Material Librray & Exhibition Gallery</i>	102
Gambar 4.9	<i>Material Library & Exhibition Galley Layout</i>	103
Gambar 4.10	<i>Section A-A' & Section B-B'</i>	103
Gambar 4.11	<i>Section C-C' & Section D-D'</i>	104
Gambar 4.12	<i>Lobby Perspective View</i>	104
Gambar 4.13	<i>Material Library Perspective View 1</i>	105
Gambar 4.14	<i>Material Library Perspective View 2</i>	105
Gambar 4.15	<i>Material Library Perspective View 3</i>	106
Gambar 4.16	<i>Exhibition Gallery Perspective View</i>	106
Gambar 4.17	<i>Café Library Perspective View 1</i>	107
Gambar 4.18	<i>Café Library Perspective View 2</i>	107
Gambar 4.19	<i>Detail LCD Touchscreen</i>	108
Gambar 4.20	<i>Detail LED PANEL</i>	109
Gambar 4.21	<i>Detail Receptionist</i>	110
Gambar 4.22	<i>Detail Sofa</i>	111
Gambar 4.23	<i>Detail Optical Illussion</i>	112
Gambar 4.24	<i>Detail Café Library Installation</i>	113
Gambar 4.25	<i>Detail Lobby Wall Treatment</i>	114
Gambar 4.26	<i>Detail Glass Partition</i>	115
Gambar 4.27	<i>Detail Ceiling Treatment</i>	116
Gambar 4.28	<i>Detail Wall Treatment</i>	117
Gambar 4.29	<i>Detail Wood Partition</i>	118

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Analisa <i>Site</i>	74
Tabel 3.2	Analisa <i>Building</i>	76
Tabel 3.3	Tabel Kebutuhan Ruang.....	80
Tabel 3.4	Tabel Studi Banding.....	90
Tabel 3.5	Tabel Studi Banding.....	92

