

## GALERI KOTA SURAKARTA SEBAGAI ALTERNATIF DESAIN REVITALISASI PASAR GEDHE SURAKARTA

Akhmad Sidiq Fathoni<sup>1</sup>, Dhian Lestari Hastuti<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Program Studi S-1 Desain Interior  
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

<sup>2</sup> Program Studi S-1 Desain Interior  
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta  
Email : dhian@isi-ska.ac.id

### ABSTRACT

Surakarta since 2012 prepare to become one of the city-based Creative Design. With respect to the need for it development and revamping the City's infrastruktur one of the facilities the public space of the City Gallery. This article is the result of the revitalization of the Interior Pasar Gedhe as City Gallery. Gallery of the town expected to become the creative Hub of creative industry in the areas as well as tourist destinations. Based on the concept of applying revitalization Pasar Gedhe adaptations. Interior design gallery Surakarta City themes apply creative and Avant Garde interior style lifting, both achieved through the method of visual design impression of the John f. Pile. Element of visual perception in the form of a circle and a square triangle areas, while for colour scheme apply the colour orange as a symbol of creative colour. The composition of the visual perception visual element generate the impression of space or the atmosphere is exciting and innovative creative Hub Pasar Gedhe ad manifested in some space that is tourism information center area, souvenir shop area, the gallery area of the city, the culinary shop area, training workshop area, workshop areas, and office space.

**Keywords:** Creative City, Pasar Gedhe, CityGallery, Creative Hub, AvantGarde

### PENDAHULUAN

Kota Kreatif adalah kota yang mengapresiasi nilai-nilai kearifan lokal, gagasan dan inisiatif untuk mengembangkan Kota Kreatif diperlukan adanya penekanan terhadap proses penciptaan inovasi dan bakat individu.. Kota Kreatif memiliki banyak jenis di antaranya Kota Kreatif berbasis desain, Kota Kreatif berbasis kerajinan, Kota Kreatif berbasis musik, Kota Kreatif berbasis *Media Art*, Kota Kreatif berbasis *Gastronomy*, Kota Kreatif berbasis *Literature*.<sup>1</sup> Suatu kota dapat memilih jenis basisnya sesuai dengan potensi kotanya untuk kemudian diajukan sebagai Kota Kreatif ke UNESCO (*United Nations, Educational,*

*Scientific and Cultural Organization*).

Salah satu kota di Indonesia yang mengajukan proposal ke UNESCO untuk dijadikan sebagai Kota Kreatif berbasis desain adalah Kota Solo, namun untuk menjadikan Kota Solo sebagai Kota Kreatif perlu adanya pembenahan infrastruktur yang ada, misalnya membangun galeri kota, museum kota dan pusat desain.<sup>2</sup> Pembenahan infrastruktur tersebut akan sangat menunjang lolosnya Kota Solo untuk dinobatkan sebagai Kota Kreatif.

Kota Solo memiliki banyak kegiatan seni pertunjukan, festival, tradisi budaya, dan lain-lain akan tetapi Kota Solo belum memiliki galeri kota. Galeri Kota Solo dapat dijadikan oleh masyarakat

<sup>2</sup> "Bentuk Zona-zona Kreatif", dalam KOMPAS, Kamis 12 Februari 2015

<sup>1</sup> <http://www.unesco.org/new/en/culture/themes/creativity/creative-cities-network/about-creative-cities/> (diakses pada hari Minggu, 19 April 2015, pukul 1:57 WIB)

sebagai ruang kreasi yang dapat menghasilkan kreativitas.<sup>3</sup> Tujuan lain dari dibangunnya Galeri Kota Solo selain sebagai “HUB” kreativitas masyarakat juga dijadikan sebagai *Tourism Center* (Pusat Pariwisata) dimana wisatawan asing maupun lokal dapat mencari segala informasi tentang kota hanya dalam satu tempat/ bangunan.

Galeri Kota Solo akan menjadi bangunan yang menampilkan informasi kota, simulasi kota, pengetahuan pembangunan infrastruktur kota yang terjadi saat ini dan di masa depan. Simulasi kota merupakan suatu area untuk menampilkan kondisi keadaan kota dari mulai pagi hingga malam. pengetahuan pembangunan infrastruktur merupakan pengetahuan mengenai informasi tempat-tempat bangunan *landmark* Kota Solo. Galeri Kota difungsikan untuk menunjang kebutuhan edukasi, informasi, dan pusat kreativitas tersebut akan diletakkan pada salah satu bangunan pasar yang berada di pusat Kota Solo yakni *Pasar Gedhe Hardjonagoro*.

*Pasar Gedhe Hardjonagoro*, dikenal sebagai salah satu jati diri Kota Surakarta. Dari sudut historis. *Pasar Gedhe* tidak terlepas dari sejarah Keraton Surakarta Hadiningrat. Keberadaan pasar merupakan syarat keberadaan Keraton Jawa. *Pasar Gedhe* dibangun dimasa pemerintahan PB X dengan arsitek Thomas Karsten, diresmikan oleh oleh PB X dan permaisuri GKR. Hemas pada tanggal 12 Januari 1930, sebagai pasar rakyat monumental dua lantai, dengan dana 650.000 gulden, dengan bentuk khas arsitektur kolonial Jawa. Keberadaan *Pasar Gedhe* menjadi pendukung utama Kota Surakarta sebagai Kota Budaya-Kota Pariwisata-Kota Jasa dan Perdagangan.<sup>4</sup>

*Pasar Gedhe* akan direvitalisasi menjadi bangunan yang memiliki fungsi baru yakni sebagai Galeri Kota Surakarta yang tetap mempertahankan prinsip pelestarian dan nilai-nilai penting cagar

<sup>3</sup> “Bentuk Zona-zona Kreatif”, dalam KOMPAS, Kamis 12 Februari 2015

<sup>4</sup> Istijabatul Aliyah, dkk., Peran Pasar Tradisional Dalam Mendukung Pengembangan Pariwisata Kota Surakarta, Jurnal Gema Teknik No. 2, (Surakarta FT UNS:2007)

budaya, konsep Adaptasi dipilih sesuai dengan tujuan dari Galeri Kota yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan saat ini. Revitalisasi dengan konsep adaptasi tersebut akan mengikuti aturan-aturan sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia tentang cagar budaya pasal 80 ayat 1 dan 2 yang berisi revitalisasi cagar budaya harus tetap memperhatikan tata ruang, tata letak, fungsi dengan menata kembali fungsi ruang sesuai nilai budaya.<sup>5</sup>

Galeri Kota Solo akan menjadi suatu penghubung aktivitas insan kota yang dilakukan oleh masyarakat, pemerintah kota, akademisi, praktisi, wisatawan dan dapat dijadikan sebagai pemecahan masalah kreativitas yang ada di Kota Surakarta.<sup>6</sup>

Kota Kreatif yang disyaratkan oleh UNESCO adalah kota yang dapat menjadi “Hub Kreatif” yang mempromosikan pembangunan sosial-ekonomi dan budaya melalui industri kreatif, dan kota yang dapat menjadi “Cluster Sosial Budaya” yang menghubungkan sosial-budaya masyarakat yang beragam untuk menciptakan lingkungan perkotaan yang sehat. Jaringan Kota Kreatif dari beberapa negara juga bertujuan untuk mengembangkan kerjasama Internasional antar kota-kota untuk mendorong kemitraan pembangunan bersama.<sup>7</sup>

Galeri Kota yang akan dibangun di Kota Solo akan dijadikan sebagai “Hub Kreatif” dan “Cluster Sosial Budaya” yang akan mewadahi kebutuhan masyarakat dalam berkreasi dan menjadikan masyarakat Kota Solo yang dapat mengembangkan sosial dan budaya melalui industri kreatif. Selain memiliki tujuan untuk menghubungkan sosial-budaya masyarakat, Kota Solo

<sup>5</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya

<sup>6</sup> Rully Novianto, SCCN (Solo Creative City Network), dalam wawancara, Selasa 23 Agustus 2016

<sup>7</sup> <http://www.unesco.org/new/en/culture/themes/creativity/creative-cities-network/about-creative-cities/> (Diakses pada Minggu, 19 April 2015, pukul 4:35 WIB)

dapat mengembangkan kerjasama Internasional antar kota-kota kreatif untuk mendorong kerjasama dalam pembangunan Kota Kreatif. Kebutuhan terkait industri kreatif, informasi kota, dan edukasi yang terdapat pada Galeri Kota Solo akan difasilitasi dengan beberapa area, di antaranya *Workshop Area*, *Tourism Information Center Area*, Area Galeri Kota, Area *Office* (Area Kantor), *Souvenir and Culinary Area*.

Desain interior dari beberapa area-area yang berada di Galeri Kota Surakarta tersebut mengusung tema Kota Kreatif, Kota Kreatif diangkat sebagai tema desain interior guna memaksimalkan fungsi, nilai dan tujuan Galeri Kota Surakarta sebagai pusat kreativitas masyarakat Kota Surakarta untuk dapat terus bergerak dibidang sektor industri kreatif maupun ekonomi kreatif.

Tema Kota Kreatif tersebut akan diwujudkan dalam desain interior bergaya *Avant Garde*, gaya desain *Avant Garde* mengarah kepada desain menarik dan inovatif yang berkembang sesuai dengan kondisi atau situasi yang terjadi saat ini. Desain arsitektur kolonial dari *Pasar Gedhe* dengan sentuhan desain interior bergaya *Avant Garde* akan menghasilkan suatu desain yang modern, menarik, dan inovatif.

Desain bergaya *Avant Garde* adalah suatu desain yang menampilkan gaya yang lebih baru, gaya tersebut diartikan dalam gaya yang menarik dan inovatif. Gaya desain kontemporer merupakan suatu karya tematik yang merefleksikan situasi waktu yang sedang dilalui.<sup>8</sup>

Gaya desain *Avant Garde* mengambil bentuk-bentuk modern dan dikombinasikan dengan kecanggihan teknologi akan menghasilkan suatu desain interior yang lebih memiliki

daya tarik pengunjung. Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde* dibutuhkan dalam upaya untuk membentuk Kota Surakarta atau Kota Solo sebagai Kota Kreatif yang berbasis desain, dan membentuk masyarakat Indonesia khususnya Kota Solo untuk menjadi masyarakat yang kreatif agar memiliki daya saing di tingkat Internasional dalam bidang industri kreatif.

### Metode Desain

Tahapan proses desain pada Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde* mengacu pada proses desain Jhon F. Pile. Gagasan desain tersebut harus terkait dengan kedua bidang antara ilmiah dan artistik hal ini disebut dengan *visual perception*. Selain *visual perception* desainer harus dapat menampilkan *visual impression* yang berarti pemahaman yang menggambarkan kesan suatu ruang yang diberikan kepada pengguna atau penikmat. Pengembangan dari *visual impression* dapat dilakukan dengan mempertimbangan penggunaan elemen desain seperti titik garis, bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi. Garis yang diaplikasikan dalam desain interior Galeri Kota Surakarta di antaranya garis lengkung, *vertical*, *zig-zag*, *horizontal* yang mengacu pada gaya desain *Avant Garde*. Berdasarkan analisis tersebut maka diperoleh pendekatan bentuk dua dimensi yakni bentuk *rectangle*, *triangle* dan *circle*. Permukaan bentuk desain dua dimensi tersebut juga mempunyai atribut fisik yang mencakup aspek tekstur, *value* (nilai), *colour* (warna) dan *pattern* (pola).

Desain interior Galeri Kota Surakarta selain mengorganisir garis dan permukaan, bentuk dan ruang, konsep dasar lain akan dimasukkan pada

<sup>8</sup> Detlef Mertins and Michael W. Jennings, *Avant-Garde Journal of Art, Architecture, Design, and Film* (Los Angeles: Getty Research Institute, 2010)

keputusan desain terpilih, sebagian dari konsep ini adalah mengenai ukuran, skala, proporsi, keselarasan, kesatuan, variasi, kontras, keseimbangan, irama, penekanan, dan pola. Persiapan selanjutnya di antaranya *selecting space*. Pemilihan *siteplan* sangat penting karena digunakan untuk menggali potensi terkait kekurangan dan kelemahan objek. Data tersebut kemudian digunakan untuk menalisis dan mengevaluasi aspek-aspek perancangan untuk menentukan sekaligus mengkategorikan elemen atau kebutuhan ruang.

## PEMBAHASAN

### Pendekatan Desain

Desainer interior harus mampu menyelesaikan permasalahan yang ditemukan saat pengumpulan data untuk dapat mengakomodasi kebutuhan pengguna terhadap aktivitas agar didapatkan kenyamanan, keamanan dan estetikanya, dengan memiliki beberapa pendekatan dalam mendesain interior akan mempermudah desainer untuk menemukan alternatif desain, solusi desain, menganalisis dan memperoleh hasil desain yang terbaik. Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta terdiri dari beberapa fasilitas di antaranya *tourism information center, souvenir and culinaryshop, ruang galeri kota, workshop dan training workshop area*.

Kelengkapan area tersebut sebagai bentuk pemenuhan fasilitas yang diharapkan menjadi daya tarik baik bagi masyarakat umum, wisatawan lokal maupun internasional. Perwujudan desainnya diperlukan beberapa pendekatan pemecahan desain, di antaranya:

#### a. Pendekatan Fungsi

Pendekatan Fungsi dalam desain interior adalah merancang sebuah ruang interior yang memperhatikan aspek kegunaan ruang dan ke-

butuhan pengguna. Pendekatan fungsi yang dilakukan dengan memperhatikan kriteria sebagai berikut :<sup>9</sup>

- 1) Pengelompokan *furniture* yang spesifik
- 2) Privasi visual dan akustik yang memadai
- 3) Fleksibilitas dan adaptabilitas yang memadai.

#### b. Pendekatan ergonomi

Pemenuhan fungsi pada interior agar dapat memfasilitasi pengguna dalam beraktivitas di dalamnya diperlukan teori pendekatan ilmu ergonomi. Ilmu ergonomi berguna untuk memberikan pemecahan mengenai psikologi dan perilaku pengguna dalam beraktivitas, baik dari segi kenyamanan maupun keamanannya. Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta, standar yang digunakan dalam perancangan perabot diadopsi dari buku *Dimensi Manusia dan Ruang Interior* yang disusun oleh Julius Panero dan Martin Zelnik.

#### c. Pendekatan Tema

Estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang di sebut dengan keindahan.<sup>10</sup> Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta mengusung tema Kota Kreatif yang diwujudkan dalam gaya *Avant Garde*. Gaya *AvantGarde* yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan Galeri Kota Surakarta adalah konsep gaya modern kontemporer menurut *Avant Garde*. Gaya interior *Avant Garde* adalah desain dengan *style* yang menarik dan inovatif. Gaya *Avant Garde* lahir pada pertengahan abad

<sup>9</sup> Francis D.K.Ching, *Edisi Kedua Desain Interior dengan Ilustrasi*. (Jakarta: Erlangga, 2011). Hal 36

<sup>10</sup> A.A.M. Djelantik, *Estetika: Sebuah Pengantar*, (Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia 1999) Hal.9

ke 20 yang berkembang karena terpengaruh dampak modernisasi.<sup>11</sup> Tema Kota Kreatif diangkat sebagai bentuk representasi terhadap salah satu potensi kreativitas masyarakat yang ada di Kota Surakarta. Potensi kreativitas masyarakat Kota Surakarta banyak ragamnya, baik berupa arsitektur, seni tradisi, seni budaya dan seni pertunjukan asli Kota Surakarta.

Gaya Interior *Avant Garde* meliputi hal-hal berikut.

**a) Teknologi**

Perancangan Galeri Kota Surakarta yang menggunakan teknologi sebagai salah satu elemen utama untuk dijadikan sebagai media interaktif bagi pengunjung Galeri Kota Surakarta. Penerapan teknologi modern yang akan diterapkan di berbagai area Galeri Kota Surakarta.

**b) Ruang terbuka**

Ruang Terbuka merupakan ciri dari gaya *Avant Garde* yang diwujudkan di beberapa ruang Galeri Kota Surakarta dengan batas transisi antar ruang satu dengan yang lain saling berhubungan dengan dibatasi oleh dinding kaca.

**c) Membawa masuk cahaya alami**

Ruangan dibuat dengan banyak bukaan sehingga menjadi terang dengan memaksimalkan cahaya matahari. Penggunaan material kaca *skylight* pada atap, bukaan jendela besar, digunakan untuk membawa masuk cahaya alami.

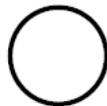
**d) Material**

Penggunaan material yang mengacu pada konsep gaya *Avant Garde* yakni penggunaan material kaca *tempered*, kaca *acrylic*, *stainless steel* dan *plywood*.

**e) Bentuk**

Desain dari elemen pengisi dan pembentuk ruang yang tidak *monotone* dengan menggunakan bentukan geometris seperti lingkaran, persegi, segitiga, dan cincin. Berikut beberapa bentuk yang digunakan dalam Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta,

Bentuk-bentuk tersebut diimplementasikan dalam desain untuk menambah nilai estetis ruang dan nuansa ruang Galeri Kota Surakarta.

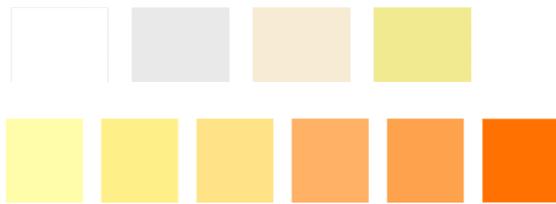
Bentuk	Deskripsi
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bentuk Cincin merupakan salah satu karakter bentuk geometris dari gaya <i>Avant Garde</i></li> <li>- Bentuk Cincin memiliki karakter mengayomi, membaaur</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bentuk Lingkaran merupakan salah satu karakter bentuk geometris dari gaya <i>Avant Garde</i></li> <li>- Bentuk Lingkaran memiliki karakter mengayomi, kemegahan, kekuatan dan kedynamisan.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bentuk Segitiga merupakan salah satu karakter bentuk geometris dari gaya <i>Avant Garde</i></li> <li>- Bentuk Segitiga memiliki karakter kegairahan, semangat, menginovasi</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bentuk Persegi atau persegi panjang merupakan salah satu karakter bentuk geometris dari gaya <i>Avant Garde</i></li> <li>- Bentuk Persegi memiliki karakter tenang, damai, kuat, kejujuran</li> </ul>

**f) Konsep Warna**

Warna merupakan salah satu unsur yang dibutuhkan di dalam perancangan desain interior suatu ruangan. Warna memiliki peran untuk menciptakan suasana dalam ruangan dan warna dapat mempengaruhi psikis pengguna ruangan. Warna cerah mendominasi pada desain interior Galeri Kota Surakarta, seperti cream, putih dan kuning. Warna-warna cerah tersebut mengadopsi sesuai dengan warna-warna pudar

11 Detlef Mertins and Michael W. Jennings, *Avant-Garde Journal of Art, Architecture, Design, and Film* (Los Angeles: Getty Research Institute, 2010)

konsep gaya *Avant Garde*.



Pengaplikasian warna pada setiap elemen interior pada Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta menggunakan warna-warna yang mengimplementasikan dari warna-warna interior *Avant Garde* dan menggunakan warna cerah. Warna dalam konsep gaya *Avant Garde* akan di kombinasikan dengan konsep dari warna-warna kreatif yakni warna orange. warna orange sering diasosiasikan dengan kebudayaan, kreativitas dan identitas.<sup>12</sup>

Warna orange yang mewakili kreativitas dan warna-warna pada konsep gaya *Avant Garde* tersebut akan dikombinasikan dengan warna netral yang akan memberikan nuansa konstruktif (bersikap membangun sesuatu) dan kreatif.

### Ide Perancangan

Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta mengusung tema Kota Kreatif. Kota Surakarta sendiri memiliki keanekaragaman kebudayaan baik berupa festival, seni tradisi, seni pertunjukan, arsitektur, dan lain-lain. Keanekaragaman kesenian tersebut akan mempresentasikan salah satu kebudayaan yang ada di Kota Surakarta dalam tema desain Kota Kreatif. Tema “Kota Kreatif” dikemas dengan desain interior bergaya *Avant Garde* yang memiliki kesan menarik, *modern*, kreatif dan inovatif. Prinsip dari gaya interior *Avant Garde* mengedepankan desain interior yang interaktif dan inovatif untuk kemudian ditunjang dengan penggunaan *furniture high*

*technology* serta memiliki fungsionalitas yang tinggi.

Galeri Kota Surakarta yang akan dibangun di *Pasar Gedhe* barat lantai satu dan dua yang notabene merupakan bangunan cagar budaya maka tetap akan direvitalisasi dengan konsep adaptasi. Revitalisasi tersebut akan mengalih-fungsikan bangunan *Pasar Gedhe* Barat menjadi bangunan dengan fungsi baru yang sesuai kebutuhan masa kini dan tetap memperhatikan nilai-nilai bangunan cagar budaya serta undang-undang terkait dengan bangunan cagar budaya.

Berdasarkan uraian di atas maka didapatkan beberapa analisis terkait garis dan bentuk yang mewakili makna dari tema Kota Kreatif pada Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta, yaitu:

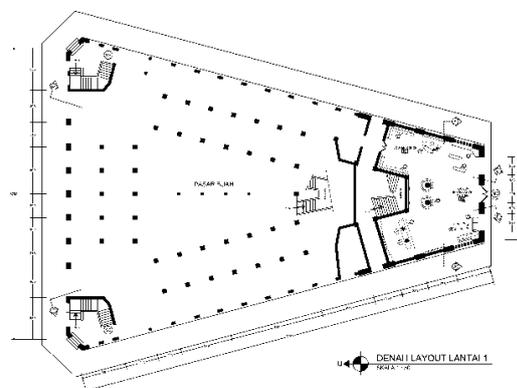
Makna Bentuk dan Garis	Jenis Garis dan Bentuk
1. Garis Lengkung memberi karakter indah, dinamis dan luwes.	Garis Lengkung 
2. Makna bentuk lingkaran memberi karakter keselarasan dan menyimbolkan kesatuan dan integritas	Bentuk Lingkaran 
3. Bentuk Segitiga memberikan kesan yang timbul adalah pencapaian dalam suatu tujuan dan menyimbolkan stabilitas	Bentuk Segitiga 
4. Garis Zig-Zag melambangkan gerak semangat dan kegairahan	Garis Zig-Zag 
5. Garis Horizontal melambangkan ketenangan, kedamaian, dan kemantapan	Garis Horizontal 
6. Garis vertical melambangkan kestabilan, kekuatan, kekokohan, kejujuran dan cita-cita/pengharapan	Garis Vertikal 

12 Felipe Buitrago & Ivan Doque Marquez, *OrangeEconomy* (Jakarta:Noura Books, 2015 ) Hal 42

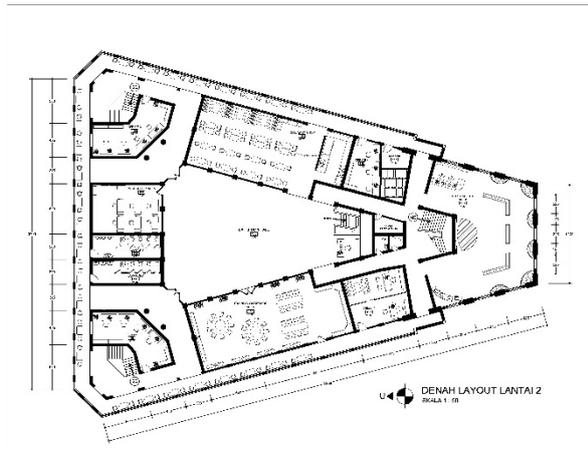


Tema “Kota Kreatif” dikemas dengan desain interior bergaya *Avant Garde* yang memiliki kesan modern, inovatif, dan kekinian. Penerapan gaya *Avant Garde* ditampilkan melalui banyaknya penggunaan material yang sesuai dengan konsep *Avant Garde* yakni menggunakan material kaca, kayu dan logam, *stainless steel* dan lain-lain. Selain itu dengan desain yang berorientasi ke desain yang inovatif tentunya akan memadukan tata cahaya untuk menghasilkan nuansa ruang yang selaras dengan perkembangan desain modern kontemporer *Avant Garde* yang fungsional.

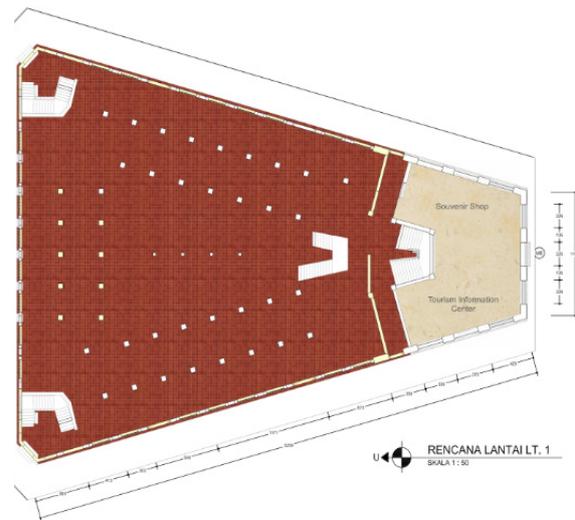
### 3. Layout



Gambar. Layout Lantai 1



Gambar. Layout Lantai 2



Gambar. Pola lantai 1

- Denah menginformasikan fungsi masing-masing ruang sesuai aktivitas pengunjung dan pengelola.
- Penataan denah memberikan fleksibilitas terutama pada area makan sehingga dapat di ubah sesuai keinginan pengguna.
- Penataan denah sangat memperhatikan sirkulasi dan jarak minimal aktivitas didalamnya sehingga pengguna merasakan kenyamanan ketika beraktivitas.
- Penataan denah sangat mendukung aspek keselamatan penggunaannya dengan memperhatikan jarak-jarak sirkulasi pelaku aktivitas.
- Susunan denah mendukung fungsi ruang dan memperhatikan bentuk ruang, sehingga penataan denah dan bentuk perabot saling membentuk satu kesatuan.

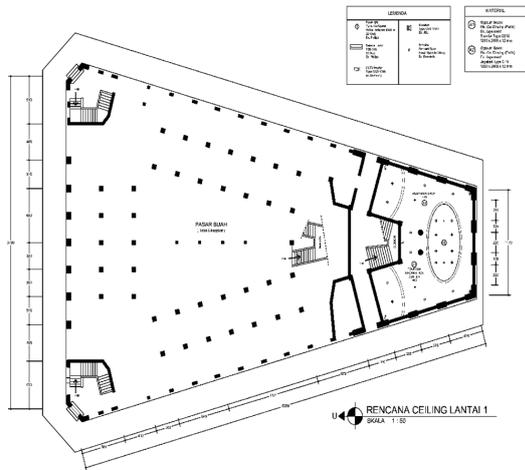
#### 4. Lantai



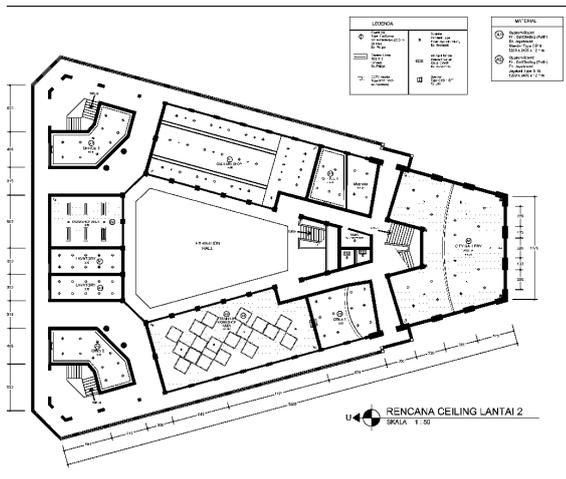
Gambar 6. Pola lantai 2

- Memberikan keselamatan dan kenyamanan pada pengguna
- Kesesuaian konsep desain dengan fungsi ruang
- Mengimplementasikan konsep tema pada bentuk, material, dan warna
- Tingkat keamanan dalam memilih material
- Kemudahan pembersihan, pemeliharaan, dan reparasi.

## 5. Ceiling



Gambar. Desain ceiling lantai 1



*Tourism Information Center* area merupakan area publik sekaligus sebagai pintu masuk utama Galeri Kota Surakarta. *Tourism Information Center* berfungsi sebagai area di mana pengunjung atau wisatawan mencari informasi kota dan destinasi wisata yang ada pada Kota Surakarta.

### *Souvenir Shop Area*



Gambar. Desain ceiling lantai 2

- Memberikan keselamatan dan kenyamanan pada pengguna
- Kesesuaian konsep desain dengan fungsi ruang
- Mengimplementasikan konsep tema pada bentuk, material, dan warna
- Tingkat keamanan dalam memilih material
- Kemudahan pembersihan, pemeliharaan, dan reparasi.

## 6. Desain Ruang

### a. *Tourism Information Center Area*

### b. Area Galeri Kota

Area Galeri Kota merupakan area publik yang berfungsi sebagai area edukasi bagi pengunjung Galeri Kota Surakarta. Area ini menampilkan beberapa informasi mengenai

bangunan-bangunan *landmark* dan beberapa kawasan yang bergerak di sektor industri kreatif yang ada pada Kota Surakarta. Selain sebagai area edukasi pada area ini juga menampilkan salah satu teknologi komputer interaktif di mana pengunjung dapat mencoba suatu permainan menata Kota Surakarta. Pengunjung pada area ini difasilitasi dengan hiburan berupa tayangan film Kota Surakarta dari pagi hingga petang dalam bentuk tayangan film.



c. *Culinary Shop Area*

*Culinary shop area* merupakan area publik yang berfungsi sebagai area penjualan berbagai macam produk-produk makanan khas Kota Surakarta. *Culinary shop area* dengan sistem penjualan sejenis dengan *café*. Area ini menggunakan teknologi yang diterapkan pada proses pembelian makanan dengan menggunakan komputer interaktif untuk memesan makanan.

d. *Training Workshop Area*



*Training workshop area* merupakan area publik yang digunakan pengunjung untuk mencoba berinovasi dan berkarya membuat suatu produk, area ini memiliki konsep ide sesuai dengan esensi dari Galeri Kota Surakarta yakni sebagai Hub kreatif masyarakat. Pada area ini menggunakan lantai berbahan carpet yang aman dan nyaman. Dinding pada area ini dihiasi dengan kombinasi warna putih, orange dan merah, di mana warna orange dan merah memiliki karakter yang dapat membuat nuansa ruang menjadi kreatif, semangat dan hangat. Pada area ini yang notabene digunakan untuk aktivitas *workshop* maka pencahayaan yang digunakan adalah *general lamp* yang didesain dengan bentuk persegi serta tambahan dari pencahayaan alami berupa sinar matahari langsung guna memberikan kenyamanan bagi





#### e. Workshop Area

*Workshop area* merupakan *area private* yang digunakan oleh staf tenaga ahli yang ada pada Galeri Kota Surakarta, staf tenaga ahli tersebut mengerjakan produk-produk kreatif yang nantinya akan dijual di area *souvenir shop*. Pada area ini pengunjung tidak diperbolehkan masuk akan tetapi pengunjung masih dapat melihat proses bekerja dari para staf tenaga ahli karena pada dinding luar area ini menggunakan material kaca.

#### f. Ruang Kantor Pengelola

Area kantor pengelola merupakan ruang yang digunakan untuk mengawasi, mengelola, mengarsip kegiatan yang ada pada Galeri Kota Surakarta. Area kantor pengelola dibagi menjadi beberapa ruang yakni ruang kepala pengelola, ruang staf *workshop*, ruang staf galeri kota, ruang staf pariwisata dan kuliner. Ruang kantor pengelola menggunakan warna cerah putih, cream, dan orange sehingga ruangan terlihat bersih dan luas. Penggunaan pencahayaan

buatan seperti *downlight* dan bantuan cahaya alami guna memaksimalkan pencahayaan yang digunakan pada ruang kantor.

## SIMPULAN

Revitalisasi Desain Interior *Pasar Gedhe* Sebagai Galeri Kota Surakarta Bergaya *Avant Garde* merupakan revitalisasi dengan konsep adaptasi. Revitalisasi ini akan menjadikan *Pasar Gedhe* Surakarta yang sekarang sebagai pasar akan direvitalisasi dengan fungsi yang baru sesuai dengan kondisi atau kebutuhan saat ini. *Pasar Gedhe* Surakarta akan direvitalisasi menjadi Galeri Kota Surakarta yang difungsikan sebagai Hub kreatif masyarakat dan sebagai wadah edukasi pengetahuan mengenai Kota Surakarta. Galeri Kota Surakarta terdapat beberapa fasilitas yakni *tourism information center*, ruang *workshop*, ruang galeri kota, *exhibition hall* dan *culinary shop*.

Revitalisasi desain ini mengangkat konsep gaya interior *Avant Garde* dengan tema Kota Kreatif. Gaya *Avant Garde* merupakan salah satu gaya interior modern kontemporer *Avant Garde* yang menampilkan gaya yang lebih baru serta menarik dan inovatif, konsep *Avant Garde* mengambil bentuk-bentuk modern dan dikombinasikan dengan kecanggihan teknologi. Konsep Kota Kreatif dipilih sebagai salah satu wujud apresiasi terhadap masyarakat kreatif Kota Surakarta dan keanekaragaman kebudayaan baik dari seni tradisi, seni pertunjukan dan seni budaya yang ada di Kota Surakarta.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adelia Nugroho, Maria. "Perancangan Interior Galeri Batik Semar di Surabaya". Skripsi untuk mencapai derajat Sarjana S-1 pada Universitas Kristen Petra, 2014
- Aliyah, Istijabatul, dkk. Jurnal Gema Teknik No.2, 2007. *Jurnal Peran Pasar Tradisional Dalam Mendukung Pengembangan Pariwisata Kota Surakarta*
- DK. Ching, Francis. 2011. *Desain Interior dengan Ilustrasi (Edisi Kedua)*. Jakarta: Erlangga.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Detlef Mertins and Michael W. Jennings. 2010. *Avant Garde Journal of Art*. Los Angeles. Getty Research Institute
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman. 2009. *NIRMANA Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: JALA SUTRA
- F. Pile, John. 1988. *Interior Design*. New York: Harry N. Abrams, Inc..
- Hukma Haq, Fahmi. "Desain Interior Walt Disney Galeri di Surakarta". Skripsi untuk mencapai derajat Sarjana S-1 pada Universitas Sebelas Maret, 2011
- Jenks, Chalesn, *The New Classicism in Art and Architecture*, London, 1987
- Kartika, Dharsono Sony. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Restrepo, Felipe Buitrage dan Marquez, Ivan Doque. *Orange Economy*. Colombia: Puntoaparte Bookvertising
- Suptandar, Pamudji. 1999. *Desain Interior*. Jakarta: Djambatan.

## Surat Kabar

- "Bentuk Zona-Zona Kreatif Beri Tempat Masyarakat Solo untuk Berkreasi", dalam KOMPAS, 12 Februari 2015
- "Hadi Rudyatmo:Kreativitas yang Berbudaya" dalam KOMPAS, 17 Februari 2015
- "Kerja Sama untuk Solo: Memaksimalkan Potensi untuk Jadi Kota Kreatif" dalam KOMPAS, 16 Februari 2015
- "Seminar Kota Kreatif" dalam SOLOPOS, Tim SOLOPOS. 16 Februari 2013

## Narasumber

- Rully Novianto, 51 tahun, Surakarta, Tim SCCN (*Solo Creative City Network*), 23Agustus2016 pukul 10:35 WIB

## Sumber Internet

- <http://www.unesco.org/new/en/culture/themes/creativity/creative-cities-network/about-creative-cities/> diakses pada tanggal 19 April 2015, pukul 23.02 WIB
- <http://jogja.in/14-sub-sektor-industri-kreatif-di-indonesia/#.VTNCuyHtmko> (Diakses pada Minggu 19 April 2015, pukul 13:15 WIB)