

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORI DAN DATA PERANCANGAN**

### **PERANCANGAN RETRO CENTER DI BANDUNG**

#### **2.1 Tinjauan Khusus Retro**

##### **2.1.1 Definisi Retro**

Retro menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah bentuk terikat belakang atau ke belakang. Dapat didefinisikan bahwa retro merupakan untuk menunjukkan budaya yang sudah lama ada atau dapat juga menggambarkan tren yang dikenal dari masa lalu. Kata ini berasal dari bahasa latin yang merupakan sebuah awalan. Retro artinya "mundur" atau bisa juga diartikan pada "masa lalu". Maka retro pada dasarnya berarti gerakan untuk mengingat masa lalu alias nostalgia. Retro merupakan istilah yang digunakan untuk mengkategorikan gaya yang telah dibuat di masa lalu atau untuk menggambarkan pada satu sisi, sebuah karya baru yang secara sadar menuju pada mode, motif, teknik, dan bahan tertentu di masa lalu. Pada masa lalu retro merupakan gagasan besar untuk memandu ke era "Modern" atau masa depan. Pengertian 'Retro' adalah Menurut Longman *Dictionary Of Contemporary English*, adalah *deliberately using styles of fashion or or design from the recent past* (Mempertimbangkan penggunaan gaya sebuah trend atau desain dari sesuatu yang telah terjadi baru-baru ini).

Berikut sejarah retro modern berdasarkan periode tahun 1920 sampai dengan 1970 menurut Neil Bingham (2005: 13-35).

1. Tahun 1920-an dan tahun 1930-an

Sesuatu yang sangat mempengaruhi karakter pada gaya Retro Modern saat ini adalah pergerakan modernisme, yang muncul pertama kali pada tahun 1920-an, bersamaan dengan berkembangnya ide desain yaitu Art Deco.

2. Tahun 1940-an dan tahun 1950-an

Didominasi oleh perang dan ketegangan yang sangat mempengaruhi gaya yang populer ditahun itu, sementara pada dekade selanjutnya merupakan dekade damai, yang menunjukkan suatu perubahan yang lebih berwarna, optimisme, dan keceriaan. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika gaya retro tahun 1950-an merupakan gaya yang paling dikoleksi saat ini.

3. Tahun 1960-an

Merupakan era revolusi perubahan dan ekstrimisme. Teriakan para demonstran antiperang 'musnahkan bom' diganti menjadi 'berdamailah, jangan berperang'. Dua pergerakan artistik mendominasi era 1960-an, yaitu OP dan POP, dan menjadi gaya yang penting yang sering menjadi incaran para kolektor desain Retro Modern pada saat itu.

4. Tahun 1970-an

Buku Charles Jencks yang menggemparkan, 'The Language Of Post-Modern Architecture', merekam waktu, tanggal, dan tempat hancurnya pergerakan gaya modern, yaitu pukul 15:32, tanggal 15 Juli 1972, di St.Louis, Missouri. Ketika sebuah kompleks bertingkat yang dibangun tahun

1950-an diratakan dengan dinamit. Gaya modernisme telah berakhir dan siap diganti dengan gaya Post-Modernisme.

Pergerakan desain interior lain yang populer, yang muncul pada tahun 1970-an, adalah gaya Hi-Tech yang bertolak belakang dengan anti- desain. Hi-Tech kembali pada unsur-unsur awal modernisme yang menggunakan prinsip produksi massal, fungsional, dan bergaya industrial.

### **2.1.2 Tren Retro**

Dalam era retro sering kali disebut dalam bahasa Inggris *retro style* atau tren retro, hal ini gaya dan tren memiliki definisi yang berbeda namun memiliki konteks yang tidak beda jauh tetapi tidak sama. Trend adalah segala sesuatu yang sedang dibicarakan, disukai atau bahkan digunakan oleh sebagian besar masyarakat pada saat tertentu.

Sedangkan gaya atau *style* merupakan bentuk atau perwujudan atau tampilan visi dan misi mencapai tujuan. Gaya dapat terlihat pada bahasa lisan, tulisan dan tampilan yang sebenarnya untuk mempengaruhi orang lain. Gaya atau *style* seseorang dipengaruhi oleh cara pandang atau kecenderungan, pengetahuan, wawasan dan keilmuan serta lingkungan atau pengalaman. Dari definisi tersebut trend diuraikan menjadi tiga hal yaitu sebagai berikut;

1. Trend adalah segala sesuatu, Dalam hal ini trend tidak hanya terbatas pada objek atau benda tertentu namun dapat terjadi pada semua hal.

2. Trend adalah hal yang sedang dibicarakan, Disukai, Dan bahkan digunakan. Dalam hal ini, Segala sesuatu mengenai objek atau benda akan sedang dibicarakan, disukai atau digunakan. Dapat diartikan seperti pada saat tertentu suatu objek mejadi pusat pembicaraan, pusat perhatian atau sering digunakan.
3. Trend, menjadi pusat perhatian dan sering digunakan atau dibicarakan oleh mayoritas masyarakat. Dalam hal ini, Suatu objek akan dikatakan menjadi trend jika menjadi pusat perhatian, pusat pembicaraan serta digunakan oleh mayoritas orang dalam masyarakat.
4. Trend terjadi pada saat tertentu, hal tersebut mengacu pada periode waktu. Kenapa demikian?, Karena trend akan mempunyai masa atau umur di masyarakat seperti contohnya tren retro pada tahun 1960an dan 1970an.

Secara garis besar, Trend bisa diartikan segala sesuatu (objek atau benda) yang sedang menjadi pusat perhatian bagi mayoritas masyarakat yang terjadi pada periode tertentu. Sama halnya dengan era retro ini yang pada masanya memiliki beberapa tren di periode tertentu. Dari definisi yang telah disebutkan bahwa perbedaan gaya dan tren memiliki pengertian yang berbeda, gaya dapat diartikan dari segi tampilan atau visual sedangkan tren adalah suatu hal yang menjadi pusat perhatian.

### **2.1.3 Pengaruh Retro**

Sejak tahun 1980-an implikasi dari kata 'retro' telah berkembang dalam berbagai media. Beberapa bidang telah mengadopsi istilah retro dari dunia desain. Seperti halnya desain seperti objek atau produk, desain grafis, mode dan desain interior, 'retro' dapat digunakan untuk: musik, film, seni, video game, arsitektur, televisi dan makanan. Hal tersebut berdampak besar terhadap pada banyak aspek kehidupan. Era sekarang ini retro populer kembali dalam beberapa industri seperti pada interior, grafis, otomotif dan musik.

Berikut beberapa bidang yang mengadopsi dari tren dari retro.

#### **1. Desain Interior**

Desain interior menjadi salah satu bidang yang mengadopsi tren retro tersebut kedalam desain. Dalam majalah desain interior sering menunjukkan gaya retro sebagai dekorasi interior gaya campuran dan benda-benda dari masa lalu, bekas dan baru. Pada hampir setiap era yang telah dilewati dapat dianggap "retro", pada saat ini istilah tersebut lebih umum digunakan untuk menggambarkan dekorasi dari tahun 1930an, 1950-an, 60-an dan 70-an. Ciri khas dari desain interior bergaya retro bersifat atraktif. Tujuan mengadopsi retro dalam desain interior ini adalah untuk memberikan sentuhan klasik pada ruangan atau memang untuk memunculkan memori yang berkaitan dengan gaya-gaya yang berkembang pada masa itu. Interior retro kini menjadi sebuah kebutuhan bagi para komunitas, para pencinta retro serta masyarakat untuk meluangkan waktu,

bersantai, nongkrong, menikmati kembali suasana retro dan mengikuti tren.

## **2. Retro Grafis**

Merupakan sebuah kesenian yang dikembangkan pada 1940-an dan 1950-an sebagai respon terhadap kebutuhan grafis yang berani, dan menarik yang mudah direproduksi pada mesin cetak sederhana yang tersedia saat itu di pusat-pusat kota. Sebuah iklan retro grafis telah mengalami kebangkitan populer sejak gaya yang berbeda dari komputer modern. Pada seni ini retro memberikan sebuah gebrakan yang membuat banyak kalangan menyukai akan seni yaitu adalah komik, poster dan iklan. Bahkan sekarang komik diangkat ke layar lebar yaitu film. Salah satu contohnya adalah Marvel dan DC yang berawal dari komik dan sekarang menjadi tontonan yang disukai oleh semua kalangan. Dalam seni ini hingga sekarang menjadi salah satu yang perkembangannya makin pesat.

## **3. Retro Musik**

Musik memang semenjak di awal kemunculan retro sudah ada, pada 1950-an musik retro baru terkenal pada saat itu karena diperiode sebelumnya terjadi peperangan kedua yang membuat resah, kepanikan dan ketakutan. Genre musik rock and roll, pada saat itu muncul dengan mencerminkan keinginan untuk memberontak melawan otoritas orang dewasa. Bentuk-bentuk lain dari budaya populer tahun 1950-an Retro, hingga tahun 1980-an, yang disebut genre baru musik, khususnya musik dansa, populer di Amerika

Serikat pada waktu dan awalnya disebut musik New Wave yang sebagian merupakan perkembangan dari punk rock genre akhir 1970-an dan awal '80-an dan Psychedelic genre akhir 1960-an. Pada tahun 70-an juga musik baru yang ditukan adalah musik disko yang bertujuan untuk bersenang-senang dengan cara yang baru. Musik disko ini sangat berpengaruh terhadap gaya hidup pada masa itu terutama pada mode dan film. Musik retro hingga kini masih sering di dengarkan dan dibawakan dalam berbagai media.

#### **4. Retro Otomotif**

Kemunculan otomotif sudah ada sebelum era retro namun dengan hasil yang masih belum layak digunakan. Pada era retro otomotif akhirnya tercipta lebih sempurna. Seperti halnya motor dan mobil yang akhirnya diproduksi secara massal ke seluruh dunia pada era retro. Ini juga yang menjadikan pada era retro di tahun 50an sampai 70an sangat mempengaruhi perkembangan otomotif di dunia yang perkembangannya sangat cepat, bahkan hingga kini desain pada era retro masih sering digunakan dalam produk baru di era sekarang. Terciptanya kendaraan yang bertenaga, *sporty*, mewah dan desain yang unik terjadi pada era retro yang sekarang menjadi referensi untuk otomotif.

Di Indonesia sendiri dalam bidang otomotif sangat digemari yang terlihat dari komunitas besar yang sudah tercipta sejak tahun 1980an dan sering mengadakan acara besar dimana-mana yang membuat pencinta dalam bidang ini semakin banyak peminatnya.

Pengaruh retro ini terjadi karena peranan dari media sosial, komunitas dan para tokoh masyarakat yang membuat masyarakat tertarik akan gaya retro yang mereka gunakan.

#### **2.1.4 Komunitas Retro**

Fenomena retro yang terjadi tidak terjadi secara kebetulan saja. Tren ini kembali karena ada faktor yang penting yaitu adalah komunitas retro yang ada di Indonesia. Komunitas yang ada banyak namun ada dua yang paling terkenal dan komunitas yang menjadi awal mulanya tren ini semakin diminati. Yaitu adalah Perhimpunan Penggemar Mobil Kuno Indonesia (PPMKI) dan *Bikers Brotherhood*. Kedua komunitas memiliki profil yang berbeda yaitu mobil dan motor namun konteksnya tetap sama adalah otomotif. Berikut tentang kedua komunitas tersebut :

##### **1. PPMKI (Perhimpunan Penggemar Mobil Kuno Indonesia)**

PPMKI adalah bersifat nonkomersial ini lahir dari semangat melestarikan mobil kuno yang punya arti penting buat sejarah dan perkembangan teknologi. PPMKI resmi berdiri pada 13 November 1979 dengan ketua pertama, Solihin G.P. Setelah terbentuk, beragam kegiatan segera digelar. Aktivitas perdana adalah Joy Tour ke pantai Carita dan Cimelati. Pada 1980, PPMKI nekat mengadakan reli mobil kuno yang pertama dengan rute Jakarta - Semarang. Kenekatan ini sangat beralasan sebab pengurus waktu itu belum punya pengalaman atas even berkecepatan tinggi ini. Pada akhirnya ajang ini berhasil meluncur mulus tanpa kendala.



Sejak itu, reli mobil kuno menjadi agenda tetap PPMKI. Lingkupnya menjadi kalender even otomotif nasional.

Cikal bakal berdirinya klub sudah terlihat ketika pada November 1979 digelar pameran otomotif pertama di Balai Sidang Jakarta. Dengan menyebarkan iklan tentang pameran ini ternyata mendapat antusias yang tinggi dari para penggemar mobil tua.

Sampai saat ini PPMKI telah tersebar di berbagai daerah. Masing-masing cabang juga membentuk kepengurusan sendiri. Bila bergabung, dalam komunitas ini bisa mendapat sejumlah keuntungan. Misalnya, kemudahan dalam pencarian suku cadang atau mencari mobil tua yang diinginkan. PPMKI juga akan melakukan rekomendasi teknis untuk mobil kesayangannya. Ketika pengurus menggelar acara, para anggota bisa ikut dengan biaya khusus.

## **2. *Bikers Brotherhood***

Bikers Brotherhood telah berdiri selama 32 tahun yang artinya komunitas ini sudah ada pada tahun 1988. Ini semua berawal dari segelintir anak muda Bandung yang memiliki kesamaan dalam hobi untuk mencintai dan melestarikan motor tua buatan Eropa dan Amerika, semisal Norton, BSA, Royal Enfield, BMW, Triumph, AJS dan Harley-Davidson. Terjadi dipenghujung dekade 1980-an. Tiga tahun pertama sejak dicetuskan sebagai sebuah kumpulan, komunitas ini mirip sebuah gerombolan yang tidak memiliki visi serta tujuan yang jelas. Pada saat mereka sering kumpul di jalanan kota Bandung dan karena sering berkumpul di beberapa jalan besar di Bandung dapat ditemui beberapa tempat

bengkel yang motor eropa dan amerika yang memang dikhususkan juga untuk komunitas ini dalam mencari suku cadang juga. Mereka memiliki titik sebagai tempat berkumpul pada setiap akhir pekan, diantaranya adalah kawasan pelataran parkir Panti Karya, Jalan Merdeka Bandung dan Jalan Tubagus Ismail Bandung.

Yang paling terkenal dari komunitas ini adalah rasa persaudaraan dan kebersamaan serta saling menghargai sesama anggota. Inilah yang jadi alat utama yang membuat klub tersebut sangat solid hingga kini. Contoh nyata, saat salah satu anggota terjatuh sakit karena gangguan pada jantung dan saluran darahnya pada Tahun 2005 serentak para anggota ingin melakukan sebuah penggalangan dana. Dalam ajang Junkyard Party, digalang pengumpulan dana lewat berbagai cara termasuk lelang motor atau lelang sepatu boots serta konser amal didua tempat.

Bikers Brotherhood kerap kali menjadi satu-satunya klub motor Asia Tenggara yang diundang dalam event internasional ini ditandai karena komunitas ini sangat berpengaruh dalam dunia otomotif yang memiliki ikatan yang sangat kuat dalam persaudaraan.

Dari penjabaran kedua komunitas tersebut terlihat ketertarikan masyarakat Indonesia akan barang lama tua atau dapat disebut juga retro karena berada di era retro. Adanya kedua komunitas ini memunculkan kebutuhan untuk memenuhi yang mereka butuhkan seperti pelelangan dan acara untuk menyebar luaskan nama dari komunitas mereka.

### **2.1.5 Acara Retro**

Acara dengan konsep retro sudah banyak ada dimana-mana. Namun di Indonesia ada dua acara yang besar diadakan setiap tahunnya. Kedua acara ini yaitu *BBQ Ride* dan *Distinguished gentlemen ride (DGR)* acara ini sebenarnya adalah acara dari luar negeri yang sudah terkenal serta dilakukan serentak di semua negara. Berikut penjelasan mengenai kedua acara tersebut yang berpengaruh terhadap fenomena yang sedang terjadi

#### **1. *BBQ Ride***

Pada awalnya acara ini merupakan sebuah acara yang kecil yang didirikan oleh pemilik toko *The Pickers* di Jalan Pelajar Pejuang 45 No.100 Bandung. Melihat antusias para *custom fest* di jogja yang pemenangnya banyak orang bandung, mereka berinisiatif membuat acara ini pada tahun 2014. Ternyata ditahun pertamanya mendapatkan hasil yang bagus dengan kedatangan para pengendara motor dan mobil di Kota Bandung. Puncaknya pada tahun 2018 diadakan acara ini kembali dan mengundang antusias dari beberapa daerah untuk datang ke acara ini dengan membawa mobil dan motor mereka. Tentu dari komunitas lainnya pun datang ke acara ini seperti Jakarta *Hot Road* dan Brotherhood datang ke acara tersebut. Kegiatan dalam acara ini seperti ada piknik, *food truck* dengan nuansa retro, pameran dan lelang, dan acara musik

#### **2. *Distinguished gentlemen ride (DGR)***

Acara ini pertama kali diadakan di Sydney, Australia pada tahun 2012 oleh Mark Hawwa. Awal ide acara ini adalah foto Jon Hamm di Mad

Men Don Draper yang sedang mengendarai motor klasik dengan setelan formal yang terlihat keren. Dengan ide di atas Mark mulai membuat acara motor untuk memerangi *stereotype* pria yang sering dianggap negatif jika sedang mengendarai motor. Perjalanan pertamanya dimulai pada tahun 2012 yang mempertemukan lebih dari 2.500 pengendara.

Karena acara ini berhasil, Mark terdorong untuk mempertimbangkan apakah acara ini dapat digunakan untuk mendukung tujuan mulia.

Akhirnya pada tahun 2016 acara motor ini dibarengi dengan penggalangan dana dan kesehatan mental pria selain penelitian tentang kanker prostat. Tujuannya adalah meningkatkan kesadaran akan kanker prostat dan pencegahan bunuh diri pada pria karena depresi. Akhirnya sampai saat ini sudah 7 tahun acara berlangsung. Bahkan dari yang awalnya cuma 2.500 pengendara, acara ini mampu menarik lebih dari 90 ribu pengendara dari 91 negara termasuk Indonesia

Teknis dalam kedua acara ini adalah berkumpul pada satu tempat setelah mengelilingi satu kota. Dalam acara ini tidak hanya untuk penggalangan dana saja melainkan acara lebih meriah seperti adanya jual beli, *talk show*, *booth stand* dengan interior nuansa retro, diskusi serta berkumpul, acara konser musik, membuat mural bersama dan pelelangan barang.

Karena eksistensi kedua acara besar ini yang berimbas terhadap tempat kafe yang mengusung nuansa retro hal ini terjadi karena ketertarikan masyarakat terhadap retro cukup tinggi dengan dibuatkan konsep tersebut

menjadi nilai jual bagi kafe tersebut. Pada kegiatan ini lah yang menjadi tujuan dibuatnya perancangan ini karena dalam satu acara ini berpengaruh kedalam bidang lainnya seperti musik, grafis dan juga interior serta ketertarikannya akan retro.

Poin utama yang diambil dalam perancangan ini pada kedua acara ini yaitu dari segi nuansa masa lalu atau retro yang mampu menarik masyarakat serta komunitas untuk berkumpul dalam satu tempat dengan melakukan kegiatan seperti kedua acara tersebut.

### 2.1.6 Daftar Koleksi Retro

Pada perancangan ini di pajangkan sebuah berbagai macam koleksi penting dari sejarah era retro yang sesuai dengan bidangnya. Berikut koleksi yang ditampilkan didalam galeri perancangan ini:

#### A. Ruang Galeri Interior

OBJEK	KETERANGAN
1. Televisi	Televisi pertama ditemukan pada tahun 1926 oleh John Logie Baird. Hal ini merupakan awal mula tv di masa depan
2. Radio	Diawali di Amerika Serikat (AS) dengan dilakukannya pengembangan penemuan Marconi oleh Dr. Lee De Forest pada tahun 1906. Sejak saat itu, radio di AS mulai mengalami perkembangan yang pesat. Pada tahun 1926 berdiri NBC ( <i>National Broadcasting Radio</i> )
3. Interior Art Deco	Interior Art Deco adalah gaya desain yang populer pada tahun 1920-an dan 1930-an, awal mulanya di Paris sebagai hasil dari pameran seni dekoratif besar pada tahun 1925.

4. Mesin ketik model elektrik	Mesin ketik elektrik pertama diproduksi oleh Blickensderfer Manufacturing Company pada tahun 1902.
-------------------------------	--

Gambar Tabel 2.1: Daftar koleksi Galeri Interior

## B. Ruang Galeri Grafis

Gambar Grafis	KETERANGAN
1. <i>Still Life</i>	Salah satu karya yang paling populer dalam pop art dibuat oleh Wesselmann. 1962  <p><i>Gambar 2.1 Still life</i> Sumber: Tom Wesselmann</p>
2. <i>'A Bigger Splash'</i>	Lukisan terkenal karya Hockney gambar yang menjelaskan percikan di kolam renang di samping rumah modern. <i>'A Bigger Splash'</i> 1967  <p><i>Gambar 2.2 A Bigger Splash</i> Sumber: Hockney</p>
3. <i>I was a Rich Man's Plaything</i>	Kolase ini dianggap sebagai pembawa standar awal "seni pop" dan yang pertama menampilkan kata "pop" Eduardo Paolozzi 1947  <p><i>Gambar 2.3 I was a Rich Man's Plaything</i> Sumber: Eduardo Paolozzi</p>

<p>4. <i>Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?</i></p>	<p>Kolase berisi gambar yang diambil dari majalah Amerika adalah karya seni pop pertama yang mencapai status ikonik. Richard Hamilton, 1956</p>  <p><i>Gambar 2.4 A Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?</i> Sumber: Richard Hamilton</p>
<p>5. "Whaam!"</p>	<p>"Whaam!" "Menggambarkan dengan lembut untuk memparodikan gambar pahlawan yang sudah dikenal di Amerika modern." Roy Lichtenstein, 1963</p>  <p><i>Gambar 2.5 "Whaam!"</i> Sumber: Roy Lichtenstein</p>
<p>6. Komik</p>	<p>Pada 1873, komikus Rudolphe Topffer mengklaim komiknya yang berjudul "The Adventures of Obadiah Oldbuck" sebagai komik pertama di Eropa, bahkan dunia. Yang dipajang dalam galeri ini adalah komik yang terkenal di Eropa dan di Amerika pada saat era retro. Buku yang berjudul "The Yellow Kid" itu menjadi titik tolak komik modern dunia. Selanjutnya komik memasuki masa-masa keemasan pada tahun 1930-an. Saat itu, muncul karakter komik seperti karakter di <i>superhero</i> Marvel dan DC Comic serta karakter lainnya. Dan pada periode 1960-1970an merupakan era kejayaan komik Indonesia. Yang digambarkan secara 3D hologram agar tampilan menarik</p>



Gambar Tabel 2.2: Daftar koleksi Galeri Grafis

### C. Ruang Galeri Otomotif

OBJEK	KETERANGAN
-------	------------

<p>1. Jaguar E-Type Series 1</p>  <p><i>Gambar 2.6 Jaguar E type</i> <i>Sumber: GoogleImage</i></p>	<p>Jaguar E-Type adalah model mobil sport Inggris yang populer, yang diproduksi oleh Jaguar Cars Ltd antara tahun 1961 hingga 1975. Kombinasi antara keindahan, kinerja tinggi, dan harga yang kompetitif menjadikan E-Type sebagai salah satu ikon terbaik dunia otomotif. y</p> <p>Enzo Ferrari menyebutnya "mobil terindah yang pernah dibuat"</p>
<p>2. Mercedes benz 300 sl gullwing</p>  <p><i>Gambar 2.7 300 sl gullwing</i> <i>Sumber: <a href="https://www.mercedes-benz.com/">https://www.mercedes-benz.com/</a></i></p>	<p>pada tahun 1954 dengan "Gullwing" 300 SL, sebuah coupé yang menarik perhatian para penggemar mobil sport dengan desainnya yang unik dan tenaga yang luar biasa. Mobil sport baru ini memancarkan keanggunan dan inovasi dalam ukuran yang sama. Itu adalah mobil penumpang produksi empat langkah pertama di dunia yang dilengkapi dengan injeksi bahan bakar langsung yang meningkatkan output dan efisiensi.</p>
<p>3. Vespa</p>  <p><i>Gambar 2.8 Vespa</i> <i>Sumber: <a href="http://discoveringpinas.com/">http://discoveringpinas.com/</a></i></p>	<p>Vespa merupakan merupakan motor jenis skuter yang berasal dari Italia. Perusahaan induk dari motor Vespa adalah Piaggio yang didirikan oleh Rinaldo Piaggio di Genoa, Italia pada tahun 1884. pada tahun 1917 Piaggio membangun pabrik di Pisa tepatnya di Pontedera dan menjadi pusat produksi pesawat terbang, hingga setelah Perang Dunia II lahirnya produk otomotif yang terkenal yaitu Vespa dan Vespa masuk ke Indonesia sejak tahun 1960.</p>




<p>4. Custom motor</p>  <p>Gambar 2.9 Motor custom Sumber: googleimage</p>	<p>Sepeda motor kustom adalah sepeda motor dengan perubahan gaya struktural pada mesin dari awal pabrik yang diproduksi secara massal. Pengendara sepeda motor individu telah mengubah tampilan mesin mereka sejak hari-hari pertama menggunakan motor, sepeda motor individual pertama yang secara khusus diberi label 'Custom' muncul pada akhir 1950-an, sekitar waktu yang sama dengan istilah yang diterapkan pada mobil kustom.</p>
<p>5. Harley Davidson's</p>  <p>Gambar 2.10 Harley Davidson's Sumber: googleimage</p>	<p>Perusahaan Harley Davidson menjadi penghasil sepeda motor terbesar di dunia selama periode akhir Perang Dunia I hingga tahun 1928. Perusahaan ini didirikan pada tahun 1903 oleh William S. Harley dan Arthur Davidson.</p>

Gambar Tabel 2.3: Daftar koleksi Galeri Otomotif

#### D. Ruang Galeri Musik

Sejarah	KETERANGAN
<p>1. Musik Rock</p>	<p>Musik rock merupakan genre musik populer yang mulai dikenal secara luas pada pertengahan tahun 1950-an. Akarnya berasal dari musik R&amp;B, musik country tahun 40 atau 50-an, serta sedikit banyak juga mengambil gaya dari musik rakyat (folk), jazz, dan musik klasik. Dari pertengahan tahun 60an music Rock 'N Roll ini terbagi menjadi beberapa subgenre <b>Rock</b> dan ini menjadi cikal bakal lahirnya music rock. Pada akhir tahun 60-an sampai 70-an para musisi mulai mengembangkan kembali musik rock dengan kreatif yaitu menambahkan musik orkestra pada musik rock. Hal ini dapat diperhatikan pada lagu 'A Day in Life' (1967) milik the</p>

	beatles dan 'Bohemian Rhapsody' (1975) milik band Queen.
2. Musik pop	<p>Musik pop adalah sebuah genre musik populer yang berasal dalam bentuk rock and roll pada tahun 1950-an. Istilah musik populer dan musik pop sering digunakan secara bergantian. Musik pop sangat eklektik dan sering meminjam elemen dari gaya-gaya lain seperti urban, dance, rock, Latin dan country. Tokoh yang mengenalkan istilah pop bernama Lawrence Alloway yang merupakan seorang pengamat seni rupa yang terinspirasi nama pop dari gerakan seni rupa di Amerika dan Inggris. Antara tahun 1920 hingga 1940 musik pop mulai menjadi salah satu musik yang di gemari di seluruh dunia. Di tahun 1960-an The Beatles dengan beberapa seniman pop lainnya menciptakan sejarah musik pop yang <i>easy listening</i> dengan mencampur berbagai elemen. Pada tahun 1970-an terlihat beberapa musisi yang mencampurkan aliran pop dengan aliran Disco dan Rock</p>
3. Musik Disco	<p>Disko adalah suatu aliran musik untuk dansa yang berkembang sejak tahun 1970-an di klub dansa Amerika Serikat. Semua bermula dari kerisauan generasi <i>baby boomers</i> di Amerika Serikat dan Eropa. Mereka lahir sesudah Perang Dunia II dan tumbuh besar dengan hasrat menata ulang kehidupan secara lebih tertib. Mereka sekolah, bekerja, menikah, lalu punya anak. Lama-lama kehidupan terasa bosan dan stress bagi baby boomers yang membutuhkan hiburan untuk menikmati kehidupan. Musik yang bisa dinikmati sembari menari adalah wahana bersantai bagi baby boomers. Tapi pilihan mereka bukan pada musik rock, jazz, swing, funk, soul, dan salsa.</p>

	Pilihan mereka jatuh pada musik campur-baur. Musik anak-anak muda itu melintas kultur Afro-Amerika, Hispanik, dan Italia-Amerika dan setelah itu disebut musik disko
<p>4. Juke Box</p>  <p>Gambar 2.11 Juke box Sumber: GoogleImage</p>	Adalah mesin pemutar lagu otomatis yang bisa beroperasi setelah dimasuki koin. Jukebox pertama kali diperkenalkan pada 1889. Jukebox terus populer hingga tahun 1930. Pada tahun 1980 penjualan dari juke box masih tetap stabil.

Gambar Tabel 2.4: Daftar koleksi Galeri Musik

#### E. Ruang Galeri Sejarah Retro

Sejarah	KETERANGAN
1. Perang dunia II	Perang Dunia II mengakibatkan kematian sekitar 55 juta orang di seluruh dunia. Perang ini adalah konflik terbesar dan paling destruktif sepanjang sejarah. Jerman memulai Perang Dunia II dengan menginvasi Polandia pada tanggal 1 September 1939. Dari tanggal 10 Juli hingga 31 Oktober 1940, Nazi terlibat dalam perang udara di langit Inggris dan akhirnya kalah. Perang ini disebut Pertempuran Britania. Perang berlanjut terus sampai tahun 1945 yang berakhir dengan pada bulan Agustus, perang di Pasifik berakhir setelah A.S. menjatuhkan bom atom di dua kota Jepang, Hiroshima dan Nagasaki, membunuh 120.000 orang warga sipil. Jepang menyerah secara resmi pada tanggal 2 September.
2. Balapan Le mans	Ajang balap mobil bertajuk <i>24 Hours of Le Mans</i>

	<p>ternyata sudah ada sejak 1923. Ajang ini merupakan balap ketahanan tertua di dunia. 24 Hours of Le Mans itu juga jadi ajang uji coba starter mobil pertama sebelum diluncurkan untuk dijual secara massal oleh perusahaan.</p>
3.Hitler	<p>Adolf Hitler dilahirkan pada tanggal 20 April di kota Braunau, Austria. Hitler tidak terlahir orang yang brutal, ia menjadi seorang tiran karena kehidupan Hitler menemukan jalan menuju kehancuran. Ia menjadi Presiden terkejam sepanjang sejarah dan pemimpin dari partai Nazi. Kebrutalan Hitler terlihat ketika dia membunuh semua penentangannya pada juni 1934.</p> <p>Hitler memiliki dendam pribadi dengan orang komunis dan yahudi sehingga ia melakukan penyerangan, pembunuhan dan menyalakan mereka atas situasi politik ekonomi yang buruk di Jerman. Hitler yang juga merupakan kanselir Jerman memimpin Jerman dari 1934 hingga wafat. Pada kekalahan Jerman di Perang Dunia ke II akhirnya Nazi resmi di bubarkan.</p>
4. Albert Einstein	<p>Albert Einstein adalah seorang fisikawan teoritis kelahiran Jerman yang mengembangkan teori umum relativitas, mempengaruhi sebuah revolusi dalam dunia fisika. Untuk prestasi ini, Einstein sering dianggap sebagai bapak fisika modern, fisikawan paling berpengaruh dari abad ke-20. Einstein menerima penghargaan “1921 Nobel Prize in Physics” karena teori fisiknya terutama untuk penemuan</p>

	<p>hukum efek fotolistrik, yang mana kelanjutannya penting untuk membangun teori kuantum fisika. Persamaan Einstein yang paling dikenal adalah rumus kesetaraan massa-energi <math>E = mc^2</math>, yang dijuluki "persamaan paling terkenal di dunia".</p> <p>Einstein menerbitkan lebih dari 300 makalah ilmiah dan lebih dari 150 karya nonilmiah. Prestasi intelektual dan orisinalitasnya menjadikan kata "Einstein" identik dengan "genius".</p>
5. Mahatma Gandhi sejarah	<p>Mahatma Gandhi adalah satu dari banyak pemimpin India yang dikenal sebagai tokoh yang penuh dengan kedamaian. Gandhi dikenal sebagai seorang sosok yang memimpin rakyat India untuk lepas dari belenggu penjajaran Inggris dengan berasakan kedamaian. Sebagai seorang penganut agama Hindu, Gandhi menerapkan ajaran agamanya untuk menginspirasi dunia untuk meninggalkan kekerasan, menjunjung tinggi hak asasi manusia, dan kemerdekaan.</p> <p>Selain mendapatkan banyak sanjungan sebagai pemimpin ulung, Gandhi juga memiliki banyak musuh. Pada tanggal 30 Januari 1948, Gandhi ditembak oleh Nathuram Godse ketika Gandhi hendak beribadah. Kematian Gandhi menyingkap beberapa perubahan positif di pemerintahan Indian salah satunya adalah konsolidasi pemerintahan India.</p>
6. Marthin Luther King Jr	<p>Martin Luther King, Jr., lahir di Atlanta pada 1929. Dia menerima gelar doktor dalam bidang teologi. Ia dikenal sebagai orang yang sangat gigih dalam memperjuangkan kesamaan hak kaumnya, kaum Negro. Pemenang Nobel Perdamaian ini merupakan simbol bagi semua orang yang mencari keadilan dan nilai-nilai luhur manusia. Ia juga menjadi penerima hadiah</p>

	<p>Nobel Perdamaian termuda dalam usia 34 tahun. Pada saat menjelang aksi protes untuk memperjuangkan hak para pekerja kebersihan kulit hitam di Memphis, Dr. King di tembak mati oleh narapidana yang kabur James Earl Ray pada tanggal 4 April 1968, ketika berdiri di balkon.</p>
--	--

Gambar Tabel 2.5: Daftar koleksi Galeri Sejarah

## 2.2 Tinjauan Galeri

### 2.2.1 Pengertian Galeri

Galeri menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI, 2008, p.408) adalah ruangan atau gedung tempat untuk memamerkan benda atau karya seni. Menurut John F. Pile (1988), Galeri lebih bersifat privasi untuk pameran dan penjualan karya seni dan objek sejenis yang pada umumnya skalanya lebih kecil daripada luasan museum. Menurut Ensiklopedia Nasional Indonesia (1989), galeri atau gallery berasal dari kata *latingaleria*, dapat diartikan sebagai ruang beratap dengan satu sisi terbuka. Galeri merupakan suatu ruangan panjang terlindungi atau tertutup, berupa koridor, baik itu dalam maupun di eksterior bangunan atau koridor diantara bangunan yang berfungsi sebagai tempat kegiatan pameran kerja seni.

### 2.2.2 Jenis Galeri

Pada perancangan ini menggunakan jenis galeri kombinasi, merupakan kombinasi dari galeri pribadi dan galeri umum, karya seni yang dipamerkan dalam galeri ini ada yang diperjual belikan untuk umum, ada pula yang

merupakan koleksi pribadi seniman yang tidak diperjualbelikan. Karya tersebut dipamerkan untuk memberikan edukasi kepada masyarakat tentang pentingnya retro dan memperlihatkan perkembangan retro di era sekarang.

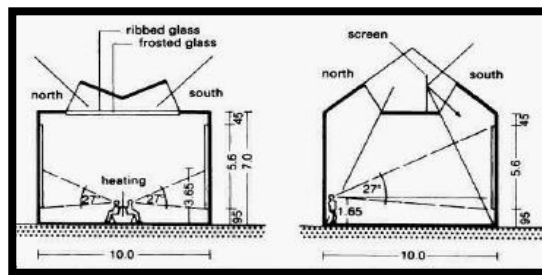
### **2.2.3 Fungsi Galeri**

Fungsi Galeri Nasional Indonesia berdasarkan Permendikbud Nomor 32 Tahun 2015 yaitu melaksanakan pengkajian, pengumpulan, registrasi, perawatan, pengamanan, pameran, kemitraan, edukasi, pendokumentasian dan publikasi karya seni rupa berupa lukisan, sketsa, grafis, patung, keramik, desain grafis, ilustrasi, fotografi, seni kriya, seni instalasi, dan media alternatif lainnya yang dapat dikategorikan sebagai seni rupa modern dan kontemporer. Fungsi galeri pada umumnya adalah preservasi, konservasi objek dan memamerkan objek pada khalayak umum. Objek dan even-even yang ada terdapat di galeri adalah aspirasi, teknologi, keindahan, perdagangan dan ekonomi, lingkungan, pembangunan, sejarah.

Secara tidak langsung galeri seni memberikan fungsi edukasi kepada masyarakat mengenai ilmu dan perkembangan seni yang merupakan bagian dari perkembangan dari kondisi sosial dan budaya dan memberikan dorongan kepada masyarakat untuk ikut semakin kreatif dan produktif dalam berkarya secara positif.

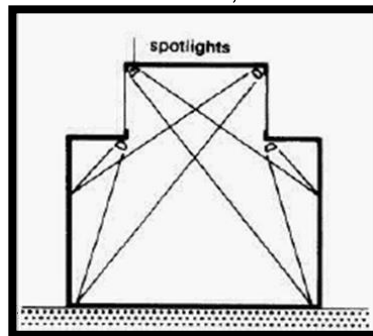
## 2.2.4 Pencahayaan Galeri

Menurut Nuefert Ernst (2002), galeri yang baik dan menguntungkan adalah menggantung  $30^\circ$  dan  $60^\circ$  pada ketinggian ruangan 6,70 m dan 2,13 m untuk lukisan yang panjangnya 3,04 m sampai 3,65 m. Pemilihan lampu yang digunakan untuk memberikan efek-efek tertentu dalam galeri tidak terlepas dari standar perancangan, yaitu cara penyinaran atau sudut penyinaran. (p. 250.).



Gambar 2.1: Pencahayaan Alami

Sumber: Ernst and Peter Neufert, Architects' Data, Third Edition



Gambar 2.2 Pencahayaan Buatan

Sumber : Ernst and Peter Neufert, Architects' Data, Third Edition

Sedangkan menurut Rudiger Ganslandt dan Harad Hofmann (1992), di galeri, di mana lukisan dan patung merupakan bagian penting dari desain pencahayaan konsep. Tujuan dari desain pencahayaan adalah untuk menyeimbangkan pentingnya seni ke dalam arsitektur. Galeri sering juga menggunakan cahaya matahari. Sistem pencahayaan harus dapat memberikan tingkatan yang tepat pada siang dan malam hari. Dalam



pencahayaan buatan memiliki teknik-teknik tertentu yang dibedakan menjadi beberapa teknik menurut (Industrial Hygiene Engineering, 1998), diuraikan sebagai berikut:

a. Direct Lighting

Jenis pencahayaan langsung yang hampir seluruh pencahayaanya di arahkan langsung pada bidang kerja, dapat menyebar maupun terpusat.

b. Indirect Lighting

Jenis pencahayaan tidak langsung. Cahaya diarahkan ke langit-langit dan dinding bagian atas kemudian dipantulkan ke ruangan dan bidang kerja.

c. Semi Direct Lighting

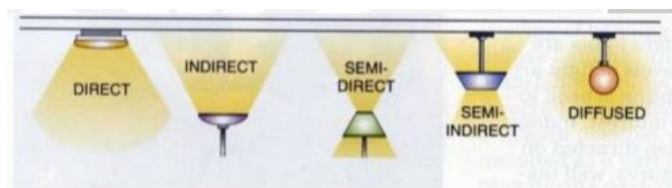
Cahaya diarahkan ke langit-langit dan dinding bagian atas, sedangkan sisanya diarahkan ke bagian bawah.

d. Semi Indirect Lighting

Cahaya diarahkan langsung pada benda yang perlu diterangi kemudian sisanya diarahkan ke langit-langit dan dinding.

e. General Difus Lighting

a. Cahaya diarahkan pada benda-benda yang perlu di terangi, sisanya dipantulkan ke langit-langit dan dinding.



Gambar 2.3 Teknik Pendistribusian Cahaya  
Sumber : Philips Methods of Light Dispersement



Gambar 2.5 Standar Alur Sirkulasi Ruang Pamer  
 Sumber: Data Arsitek, 2006

### 2.2.6 Jarak Display

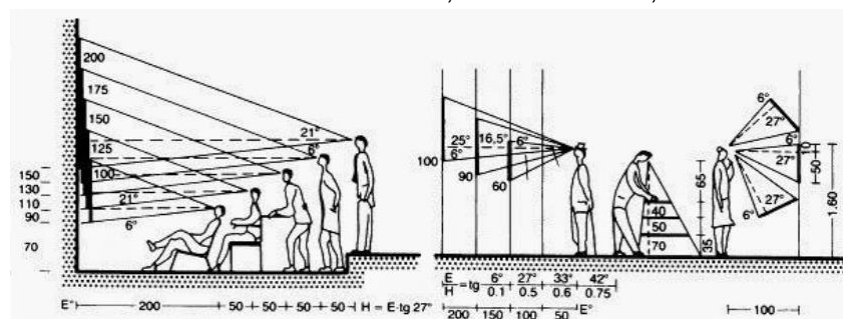
Pada fasilitas galeri biasanya terdapat ruang pameran yang mengkomunikasikan karya-karya visual dan karya kerajinan lainnya. Oleh karena itu, diperlukan kenyamanan dalam menikmati karya tersebut, salah satunya dengan memperhatikan jarak pandang ke suatu objek agar tidak terlalu dekat dan juga terlalu jauh. Berikut adalah standar jarak display karya seni yang dipamerkan agar nyaman dilihat oleh pengunjung :

1. Tinggi rata-rata manusia (Indonesia) dan jarak pandang

Jenis Kelamin	Tinggi Rata-rata	Pandangan Mata
Pria	165cm	160
Wanita	155cm	150
Anak-anak	115cm	100

Tabel 2.1 kenyamanan jarak pandang

Sumber : Ernst and Peter Neufert, Architects" Data, Third Edition

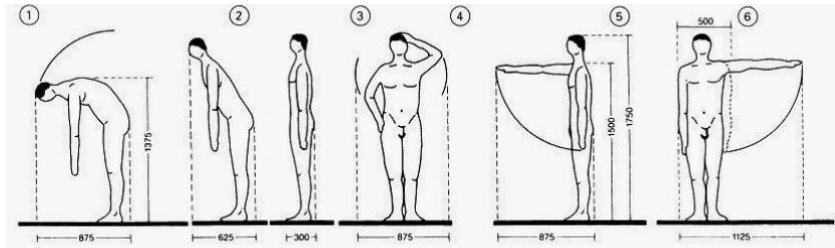


Gambar 2.6 Jarak Pandang Manusia

Sumber : Erns and Peter Neufert, Architects Data, Third Edition

2. Kemampuan gerak anatomi

Gerak anatomi leher manusia sekitar  $30^\circ$  ke atas dan  $40^\circ$  ke bawah atau ke samping, sehingga pengunjung merasa nyaman dalam bergerak untuk melihat karya-karya pada galeri.



Gambar 2.7 Gerak Anatomi

Sumber : Erns and Peter Neufert, Architects' Data, Third Edition

## 2.2.7 Penghawaan Galeri

Sistem penghawaan memberikan kenyamanan thermal bagi pengunjung galeri berkisar pada temperatur rata-rata  $23^\circ\text{C}$ . Pencapaian kenyamanan tersebut tergantung pada banyaknya bukaan, kondisi lingkungan, jumlah manusia yang berada di dalamnya, serta dimensi ruang.

Menurut Nuefert (2002), penghawaan pada ruang pameran mengutamakan penghawaan buatan yang disesuaikan suhunya sesuai dengan barang yang dipamerkan, apakah benda display membutuhkan suhu khusus atau tidak. Untuk mengatasinya dapat menggunakan penghawaan alami ataupun penghawaan buatan. Penghawaan alami didapatkan dengan cara meningkatkan kualitas bukaan pada bangunan. Sedangkan penghawaan buatan didapatkan dengan menggunakan Air Conditioner (AC).

### **2.2.8 Keamanan Galeri**

Untuk sistem keamanan pencurian bisa menggunakan kamera pengawas, pemeriksa barang bawaan dengan sensor atau dengan menggunakan sistem patrol dari pihak security (satpam). Selain itu bisa menggunakan CCTV camera dan pemeriksaan barang bawaan pengunjung dengan alat detektor. Dalam rencana pembangun harus dibuat perlindungan mengenai bahan bangunan yang mudah terbakar, jangka waktu komponen yang tahan api menurut penggolongannya, ketebalan pintu keluar-masuk dan aturan penyelamatan. Diusahakan agar penyebab kebakaran dan penyebaran api atau asap dapat dicegah. Selain itu, pemasangan instalasi pemadaman kebakaran seperti alarm kebakaran, pipa sprinkler, smoke detector, fire hydrant dan pintu exit.

### **2.2.9 Perawatan Koleksi Galeri**

Merawat galeri beserta koleksi di dalamnya merupakan suatu hal yang rumit dan butuh ketelatenan. Begitulah pendapat Khasirun, seksi koleksi dan perawatan, Galeri Seni Jakarta yang telah berpengalaman merawat galeri sejak 1989. "Rumit, butuh ketelatenan, dan pengetahuan tentang galeri, memahami galeri," katanya di galeri seni Jakarta, Minggu (30/5/2010).

Menurut Khasirun, agar koleksi di dalam galeri tetap terawat, diperlukan pengaturan suhu, kelembaban dan penyinaran yang tepat. "Biasanya suhunya 20-25 derajat, kelembabannya 65, penyinarannya 50 lux, ultraviolet nya 30," katanya. Jika suhu, kelembapan, dan penyinaran galeri

tidak sesuai dengan standar, atau berlebih, maka kata Khasirun, dampaknya sangat beresiko.

Penyinaran yang terlalu tinggi akan menyebabkan lukisan koleksi galeri pudar warnanya dan cepat rapuh seratnya. Sedangkan kelembapan yang tinggi, akan membuat jamur dan serangga tumbuh cepat sehingga cepat merusak koleksi. Sementara jika suhu ruangan terlalu tinggi, maka koleksi lukisan akan mengalami pengeringan kadar cat sehingga mudah rusak.

Untuk perawatan koleksi galeri, minimal setiap 6 bulan hingga satu tahun sekali, pengelola membersihkan benda dari debu yang mengering. "Penanganan, debu yang kering, debu diangkat dengan vacuum cleaner sesuai dengan kadar seratnya, kalau tekstil, dikasih pelapisan dengan kain kasa," ujarnya. Belum lagi pengunjung galeri yang tidak tertib misalnya dengan membawa makanan dan minuman ke dalam galeri, atau memegang benda koleksi galeri, mempercepat rusaknya koleksi-koleksi bersejarah yang sulit perawatannya itu.

### **2.3 Definisi Pusat**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pusat berarti tempat yang letaknya berada di bagian tengah atau pokok pangkal. Pusat adalah titik yang tengah-tengah; pokok pangkal (berbagai urusan, hal dan sebagainya). Tempat yang memiliki suatu aktivitas tinggi yang dapat menarik dari daerah tersebut (Poerdarminto, W.J.S :2003)

Sehingga dapat diartikan bahwa pusat adalah pokok pangkal yang menjadi suatu acuan atau fokus perhatian yang memiliki aktivitas dalam segala hal, juga dapat menarik perhatian dari daerah sekitar.

*Center* adalah titik pusat, titik atau bagian tengah, suatu bagian yang merupakan inti utama dari suatu objek. Suatu tempat dimana sesuatu yang menarik aktivitas atau fungsi terkumpul atau terkonsentrasi. (Ali Muhammad, 2006).

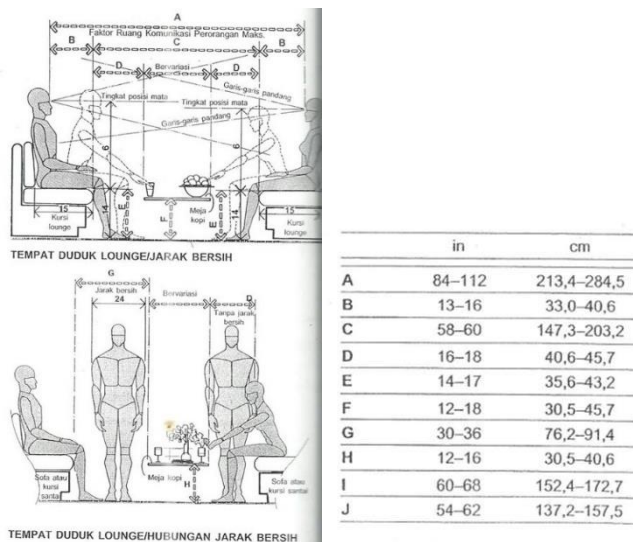
Dari penjelasan yang sudah diuraikan, maka perancangan interior retro center di Kota Bandung dalam perancangannya akan dibuatkan fasilitas yang lengkap dalam membahas tentang sejarah dari perjalanan era retro, dengan dibuatkan fasilitas galeri untuk memvisualisasikan berbagai era retro yang memiliki cerita bersejarah pada saat itu. Selanjutnya adalah dirancang fasilitas pameran untuk memamerkan perkembangan retro di era sekarang dan memperlihatkan benda koleksi. Fasilitas yang akan menjadi titik kumpul untuk berbagi informasi, berkumpul dengan kelompok atau komunitas, bersantai dan meluangkan waktu pada sebuah fasilitas kafe. Untuk menunjang kelancaran operasional dalam perancangan ini akan dirancang fasilitas lainnya seperti kantor, gudang, ruang konservatif, ruang fumigasi dan kurator.

#### **2.4 Definisi Cafe**

Cafe atau Coffee shop (kedai kopi) adalah suatu tempat (kedai) yang menyajikan olahan kopi espresso dan kudapan kecil. Istilah cafe berasal dari bahasa Perancis yang secara harfiah artinya (minuman) kopi, namun

digunakan sebagai nama tempat dimana orang-orang berkumpul atau sekedar bersantai untuk melepas lelah sehabis beraktivitas sambil minum kopi. Seiring perkembangan, kafe bukan hanya menyediakan kopi, tetapi juga minuman lain serta makanan ringan.

Secara terminologis, kata café berasal dari kata *coffee* yang berarti kopi dalam bahasa Perancis (Oldenburg, 1989: 126). Kata café kemudian disederhanakan kedalam bahasa Indonesia menjadi kafe (Herlyana, 2012). Pengertian harafiahnya mengacu pada (minuman) kopi, yang kemudian dikenal sebagai tempat menikmati kopi dengan berbagai jenis minuman non-alkohol lainnya seperti soft drink berikut sajian makanan ringan lainnya.



Gambar 2.8      Gambar 2.9  
 Sumber : Buku Dimensi Manusia & Ruang Interior

## 2.5 Kota Bandung

Kota Bandung merupakan kota metropolitan terbesar di Provinsi Jawa Barat, sekaligus menjadi ibu kota provinsi tersebut. Kota ini merupakan kota terbesar ketiga di Indonesia setelah Jakarta dan Surabaya menurut jumlah



penduduk. Di kota ini tercatat berbagai sejarah penting, salah satunya sebagai tempat lokasi ajang pertempuran pada masa kemerdekaan, serta pernah menjadi tempat berlangsungnya Konferensi Asia-Afrika 1955.

Kota Bandung juga dikenal dengan bangunan lama peninggalan dari arsitektur Belanda. Beberapa tempat di Bandung ternyata memiliki konsep art deco yang sangat terkenal seperti Villa Isola, Gedung Sate, De Vries, Gedung Merdeka dan Jl. Braga. Bandung juga dikenal sebagai kota wisata belanja karena kota ini terkenal dari segi fesyennya. Pada kota ini juga memiliki pasar yang berkonsep retro seperti pasar cimol Gede Bage, Jl. ABC, dan pasar Nostalgia. Selain pasar ada tempat lainnya seperti Doki-doki Station tempat game retro dan cafe-cafe yang menggunakan konsep retro.

## **2.6 Gaya Tematik Retro**

Tema adalah suatu pola atau gagasan spesifik yang berulang di seluruh desain pada suatu proyek. Pada perancangan ini digunakan tema yang bernuansa retro. Tema dari retro tidak hanya yang menjadikan didalam perancangannya akan ada beberapa tema yang akan diusung yang menyesuaikan dengan bidang retro pada galeri yang akan diangkat kedalam perancangan meliputi bidang interior 1920an, otomotif 1950an, grafis 1960an dan musik 1970an. Dari tema tersebut merupakan bidang yang terkenal pada masa kini yang diangkat untuk menjelaskan karena mengapa kepada keempat bidang tersebut hingga kini retro tren kembali. Dengan tema, ciri khas dan keunikan masing-masing dari tema tersebut akan menjadi daya tarik Perancangan Retro Center.

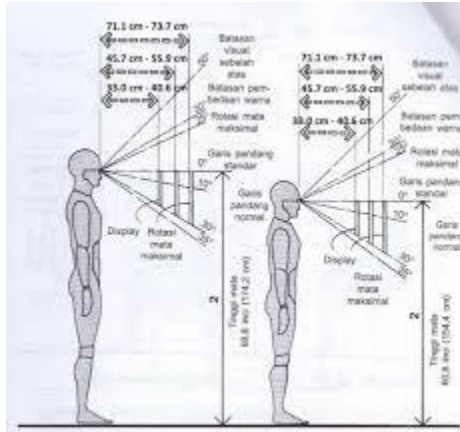
## **2.7 Studi Antropometri**

Antropometri berasal dari “anthro” yang memiliki arti manusia dan “metri” yang memiliki arti ukuran. Antropometri merupakan bidang studi yang berkaitan dengan ukuran dimensi tubuh manusia yang meliputi berbagai ukuran tubuh mulai dari posisi, gerakan, kebiasaan dan lain sebagainya. Dan juga untuk menemukan perbedaan dalam perorangan, kelompok dan lainnya.

Pada galeri tentunya membutuhkan sebuah tempat display untuk memamerkan barang yang akan di pameran kepada pengunjung dalam pembuatan display tersebut harus memenuhi standar

Galeri memerlukan display untuk memamerkan barang yang akan antropometri tubuh manusia agar tidak terjadinya ketidaknyamanan pengunjung saat melihat pameran tersebut. Jarak pandangan kepada display harus melalui proses akomodasi, mekanisme mata manusia

Jarak display dari mata, melalui proses akomodasi, mekanisme mata manusia akan secara otomatis memusatkan mata tersebut atas display pada jarak yang dibutuhkan. Sebagian besar sumber menempatkan jarak minimal dari pengamat hingga ke display sebesar 33 sampai dengan 40,6 cm, jarak optimal antara 45,7 sampai dengan 55,9 cm, dan jarak maksimal antara 71,7 sampai dengan 73,7 cm.



Gambar 2.8: Jarak display dari mata

Sumber: Julius Panero dan Martin Zelnik

Pada fasilitas galeri terdapat sebuah tempat ruang pameran yang berfungsi untuk mengkomunikasikan karya-karya visual. Dalam perancangan galeri juga memiliki beberapa permasalahan yaitu seperti menentukan dan alur kegiatan untuk pengunjung, merencanakan kebuatan apa saja yang dapat memwadahi aktivitas tersebut, bagaimana menentukan display sesuai standar dan syarat-syarat pokok perancangan ruang interior galeri seni agar memenuhi kriteria standar ruang pameran galeri.

## 2.8 Studi Banding dan Analisa Survey



Gambar 2.9 Luar Kafe The Parlor Bandung  
sumber : Instagram the.parlor.bdg



Gambar 2.10 Kafe The Parlor Bandung  
sumber : Instagram the.parlor.bdg

Melakukan survey untuk studi banding di Café The Parlor berlokasi di jalan Raya Rancakendal No 9, Dago Atas, Kota Bandung, Jawa Barat Indonesia. Dari lokasi memang sedikit jauh dari pusat kota namun saat survey, tempat ini cukup banyak dikunjungi oleh masyarakat karena merupakan tempat yang unik. Bangunan yang mencakup 4 hektar ini memiliki beberapa ruang interior yaitu kafe *indoor* dan *semi-outdoor*, galeri seni, ruang rapat, toko dan panggung. Kafe ini sering mengadakan sebuah pameran, workshop dan acara musik.

Sebelum melakukan perancangan, ada sejumlah data yang mendukung pada perencanaan dan perancangan yang nantinya disesuaikan dengan kebutuhan yang ada. Berikut merupakan data studi banding yang dilakukan di Kafe *The Parlor* Bandung :

No	ASPEK	DATA STUDI BANDING FASILITAS SEJENIS	POTENSI	KENDALA
1	Lokasi	Dago, Jalan Raya Rancakendal Luhur No.9, Ciburial, Kecamatan Coblong, Bandung, Jawa Barat 40191	Pemandangan dan tempat yang sejuk menjadi salah satu tempat destinasi masyarakat yang cukup diminati	Letak yang jauh dari kota, tempat yang menanjak dan menuju lokasi cukup macet
2	Fungsi Bangunan	The Parlor  gambar 2.11 Luar Kafe The Parlor Bandung Sumber : Fathurrohim.y/2019	Memiliki ruanga yang banyak dan cukup luas sesuai dengan kebutuhan Penggunaan material yang kuat, kokoh, dan penempatan baik membuat tempat ini sangat nyaman untuk berkumpul.  Area terbuka yang cukup luas, Pencahayaan banyak menggunakan cahaya alami dan penghawaan	Ruangan yang banyak menggunakan jendela akan menyulitkan jika ditempatkan untuk sebuah galeri.  Terlalu banyak bukaan dan semi-outdoor membuat penempatan galeri atau pameran kurang baik.



gambar 2.12 Ruang serba guna

Sumber : *Fathurrohim.y/2019*



Gambar 2.13 Luar Kafe The Parlor Bandung

Sumber : *Instagram the.parlor.bdg*

The Parlor memiliki 3 lantai yang terdiri dari beberapa bangunan. Penulis tidak dapat menjelaskan apa saja bangunannya jadi hanya dipaparkan dengan no saja.

Bangunan 1 (bagian depan)  
Di depan terlihat masih ada beberapa ruang kosong yang tidak terpakai namun, jelas bangunan pertama yang terlihat adalah untuk toko.



Bagian depan kanan Lantai 2  
Digunakan sebagai *Art Gallery*. Disebelahnya tempat ruang rapat lalu jika maju kedepan lagi ada sebuah mini toko dan cafe outdoor

Bagian tengah Kafe  
ada sebuah panggung dan halaman pada bagian tengah

Bagian paling belakang terdapat 3 lantai yang difungsikan sebagai cafe pada lantai 1 digunakan sebagai cafe semi-outdoor,

membuat tidak bosan untuk berkeliling.

Penempatan tempat yang strategis dan alur yang bagus cocok untuk dijadikan tempat rekreasi sambil berkumpul.

		lalu lantai 2 digunakan sebagai cafe, lantai 3 pun sama yang digabungkan dengan balkon.		
3	Kondisi Geografis		Mendapatkan banyak sinar matahari menjadi kan tempat ini menjadi segar dan sejuk karena bertempat di daerah tinggi.	Cukup panas jika berkeliling di kafe.
4	Arah mata angin	 <p>gambar 2.14 posisi bangunan Sumber : google satellite</p>	Berposisi menghadap ke barat laut	
5	Akses masuk		Akses masuk hanya ada satu jalur saja tepatnya saat ada belokan ke kanan langsung ambil kiri lalu masuk	Cukup sulit karena berada diujung jalan saat belokan
6	Vegetasi	 <p>Gambar 2.15 Kafe The parlour Sumber : Instagram the.parlor.bdg</p>	Vegetasi di area lokasi terdapat hampir banyak pepohonan yang cukup besar dan tanaman cukup banyak.	
7	Kondisi Bangunan		Bentuk bangunan yang persegi, dan bangunan yang ada yang terpisah dan menyatu. Bangunan pada bagian galeri berbentuk setengah segitga pada atap.	

8	Sistem Penghawaan		Terdapat banyak penghawaan alami yang keluar masuk ke ruangan.	
9	Sistem Pencahayaan		Banyaknya cahaya alami cukup merata, dan penggunaan lampu dalam ruang yang cukup	Kurangnya pencahayaan di luar saat malam hari membuat tempat sedikit gelap

Tabel 2.2 tabel studi banding