

PERANCANGAN INTERIOR DIGITAL ART GALLERY DI DENPASAR

I Gede Pradnya Mahesa¹, Ngurah Gede Dwi Mahadipta², Ni Kadek Yuni Utami³

¹Mahasiswa Program Studi Desain Interior, Institut Desain dan Bisnis Bali

^{2,3} Program Studi Desain Interior, Institut Desain dan Bisnis Bali

e-mail: prdmahesa@gmail.com¹, dwimahadipta@idbbali.ac.id², uniyutami@idbbali.ac.id³

Received : December, 2022

Accepted : December, 2022

Published : December, 2022

ABSTRACT

The existence of art in human life is an inseparable part. The existence of art itself always develops from time to time along with technological developments. One alternative art that was born during the current technological development is digital art. Artistic expression facilitated by technological innovations allows artists to adapt these technologies to create works for more creative or other purposes. This requires a gallery to accommodate digital art comprehensively. The design is supported by interviews regarding the development of digital art, especially in Denpasar. Literature data is also used as supporting data needed in the next stage of analysis, this data comes from literature on galleries and digital art including the activities that are accommodated in it, the size of the space and the design principles as an illustration in designing the gallery. The interior design of the digital art gallery aims to become a place for artists to exhibit their works of art and educate the public that with current technological advances, the media for drawing is not only through paper/manuals but developments have led to digital media. . Galleries are expected to accommodate digital art and to be a place to relax the mind and eliminate boredom from daily activities or routines, be it school, work, or so on that drain a lot of energy and thoughts.

Keywords : Interior, Digital, Art, Gallery, Technology, Education

ABSTRAK

Keberadaan seni dalam kehidupan manusia merupakan bagian yang tidak terpisahkan. Keberadaan seni itu sendiri selalu berkembang dari masa ke masa seiring dengan perkembangan teknologi. Salah satu alternatif seni yang lahir dari dalam masa perkembangan teknologi saat ini, yaitu seni digital yang sering disebut dengan *digital art*. Ekspresi artistik yang difasilitasi inovasi teknologi memungkinkan para seniman mengadaptasi teknologi tersebut untuk menciptakan karya yang lebih kreatif atau tujuan lain. Hal ini memerlukan adanya suatu galeri untuk mewadahi seni digital secara komprehensif. Perancangan didukung dengan wawancara mengenai perkembangan seni digital terutama di Denpasar. Data literatur juga dipakai sebagai data penunjang yang dibutuhkan dalam tahapan analisa selanjutnya, data ini bersumber dari literatur tentang galeri dan *digital art* meliputi kegiatan yang diwadahi di dalamnya, besaran ruang dan prinsip desainnya sebagai gambaran dalam merancang galeri. Perancangan interior *digital art gallery* bertujuan untuk menjadi sebuah wadah para seniman memamerkan hasil karya seni dan mengedukasi masyarakat bahwa dengan kemajuan teknologi sekarang, media menggambar tidak hanya melalui kertas/manual tetapi perkembangan sudah mengarah ke media *digital*. Galeri diharapkan mewadahi seni digital dan sebagai tempat untuk merilekskan pikiran dan menghilangkan kejenuhan atas kegiatan atau rutinitas sehari – hari baik itu sekolah, kerja atau sebagainya yang banyak menguras energi dan pikiran.

Kata Kunci: Interior, Digital, Seni, Galeri, Teknologi, Edukasi

PENDAHULUAN

Keberadaan seni dalam kehidupan manusia merupakan bagian yang tidak terpisahkan, seni itu sendiri lahir dari ekspresi manusia dalam bentuk segala keindahan. Dengan adanya seni, manusia dapat menyalurkan ide, emosi, imajinasi, dan perasaannya secara bebas dan indah, selain itu melalui karya seni tersebut, secara tidak langsung seniman berkomunikasi dengan masyarakat. Keberadaan seni itu sendiri selalu berkembang dari masa ke masa, bagaimana perkembangan teknologi mulai muncul dan keberadaannya saat ini sudah tidak asing lagi bagi masyarakat kita.

Salah satu alternatif seni yang lahir dari dalam masa perkembangan teknologi saat ini, yaitu seni digital yang sering disebut dengan *digital art*. *Digital art* merupakan seni tentang visi, emosi dan pesan dari seniman yang menginterpretasikan ekspresinya secara bebas menggunakan media *hardware* maupun *software* (Alison, 2021). Seni lukis menjadi salah satu karya seni digital yang juga mengalami perkembangan teknologi digital. Dimana seni lukis pada awalnya dibuat secara manual dengan cat air, cat minyak, dan media lainnya. Dengan adanya teknologi penggunaan komputer atau fasilitas digital lainnya, lebih mempermudah untuk mengerjakan karya seni yang dapat diubah, ditambahkan, atau dimodifikasi secara efisien sehingga hasilnya lebih indah dan maksimal.

Perkembangan teknologi digital yang begitu pesat di pulau Bali, ternyata generasi muda di Bali merespon dengan sangat cepat dan berkembang secara alami, sehingga muncullah pegiat kreatif digital diantaranya: *Startup*, *Games*, Musik, Film, Komedi, *Content Creator* dan *Theater*, serta *Digital Art* (Rahmat, 2022). Pemerintah Provinsi Bali di bawah kepemimpinan Gubernur Bali, Wayan Koster mengembangkan konsep Ekonomi Kerthi Bali. Dari ke enam sektor yang diusung, salah satunya yaitu Sektor Ekonomi Kreatif dan Digital, dimana teknologi digital harus diberdayakan untuk mempromosikan dan memperkuat sumber daya lokal dan teknologi digital, dimanfaatkan untuk memperkuat budaya Bali (Rahmat, 2022). Keahlian untuk mewujudkan kreativitas yang diramu dengan sense ataupun nilai seni, teknologi, pengetahuan serta budaya menjadikan modal pengembangan ekonomi kreatif kedepan (Kadek Pranajaya & Bagus Lanang, 2022).

Tingginya minat masyarakat terutama kaum milenial terhadap keterampilan menggambar sejak adanya gedung Dharmanegara Alaya Art & Creative Hub. Acara yang terbuka bagi semua kalangan umur, mulai dari anak-anak hingga remaja dan dewasa. Acara yang ditargetkan diikuti oleh sekitar 50 orang peserta ini berhasil menarik minat masyarakat yang cukup besar sehingga melebihi ekspektasi peserta semula (Yulia, 2020).

Apresiasi masyarakat yang tinggi terhadap gambar, sehingga kehadiran galeri seni digital untuk menambah pengetahuan dan kecintaan terhadap karya - karya seni yang ada diperlukan galeri permanen yang menjadi tempat memamerkan karya seni lukis 2D maupun berupa lukisan digital kepada pengunjung yang bisa menikmatinya kapan saja tanpa harus menunggu acara pameran khusus. Selain itu di kota Denpasar belum terdapat galeri yang dirancang untuk memamerkan karya seni lukisan digital, serta kurangnya fasilitas media teknologi yang bersifat representatif dimana membutuhkan modal yang cukup besar untuk memperkenalkannya kepada masyarakat. Melihat dari segi potensi seniman Bali bisa dibilang unggul, namun karena tidak ada ruang / wadah, banyak seniman berpameran diluar Bali bahkan hingga ke luar negeri (Lathiva, 2016).

Dengan demikian untuk memenuhi kebutuhan akan adanya wadah yang dapat menampung kegiatan para seniman, dibutuhkan suatu area *public space* seperti galeri yang dapat menjadi media berekspresi bagi para seniman dalam menciptakan karyanya, meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap *digital art*, serta untuk memperkenalkan kepada masyarakat dalam hal penggunaan teknologi *digital art* tersebut yang didukung dengan berbagai fasilitas yang lengkap dan memadai. Teknologi yang disuguhkan dengan sebuah interior yang penggunaan screen dan projection, serta desain yang unik, simple dan berorientasi pada masa depan.

METODE DESAIN

Metode desain yang digunakan dalam proses perancangan galeri seni digital ini *glass box method*. Metode ini menjelaskan pola pikir rasional yang secara objektif dan sistematis mengkaji segala sesuatu secara logis dan bebas dari pemikiran dan pertimbangan yang irasional. Dalam studi kasus ini penerapan metode perancangan menemukan fakta berupa permasalahan masyarakat akan kebutuhan wadah para seniman berkreasi dan sarana edukasi bagi generasi muda.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Metode pengumpulan data dibedakan menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Untuk data primer diperoleh melalui observasi lapangan dan wawancara mengenai perkembangan seni digital. Sedangkan data sekunder

berupa data literatur mengenai Galeri dan *Digital art* meliputi pengertian, jenis-jenisnya, kegiatan yang diwadahi didalamnya, besaran ruang dan prinsip desainnya sebagai gambaran dalam merancang galeri.

Metode Analisis Data

Metode analisis data merupakan proses analisis dimana data yang dikumpulkan lalu diproses untuk menghasilkan kesimpulan dalam pengambilan keputusan. Metode ini dibagi menjadi dua bagian besar, kualitatif dan kuantitatif. Metode analisis data kualitatif dimana data yang didapat melalui hasil pengamatan berupa uraian rinci tentang situasi, kejadian, interaksi, dan tingkah laku yang diamati dilapangan. Metode analisis data kuantitatif dimana pengamatan terkait dengan kemiringan site, udara, iklim, cahaya, bunyi dan kelembaban yang nantinya memudahkan dalam perancangan.

Metode Sintesa

Dalam studi kasus ini metode yang digunakan dalam perancangan interior *digital art gallery* adalah metode sintesa pragmatik. Metode sintesa pragmatik merupakan konsep yang mengembangkan kebutuhan-kebutuhan yang telah diidentifikasi dari tujuan dibangunnya sebuah bangunan. Metode ini dipilih karena konsep yang langsung menanggapi masalah berupa kebutuhan akan sarana edukasi bagi generasi muda, dan sebagai wadah para seniman berkreasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi Site

Lokasi site yang terpilih merupakan sebuah bangunan *restaurant* yang berlokasi pada Jl. Bypass Ngurah Rai No.66, Sanur, Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali yang memiliki potensi lokasi yang sangat menunjang sebagai lokasi perancangan interior *digital art gallery* atas pertimbangan dalam hal kependudukan, pariwisata, aksesibilitas, sarana dan prasarana, serta fasilitas pendidikan.



Gambar 1. Peta Lokasi Site Terpilih
[Sumber: Penulis, 2022]

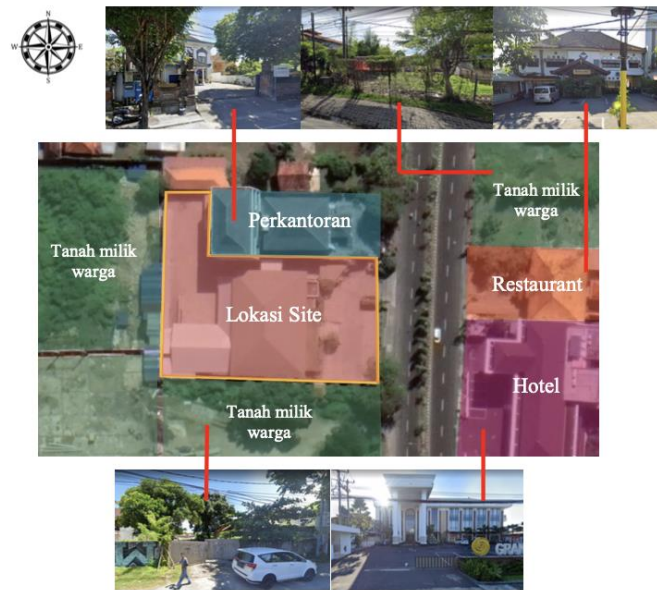
Analisa Kondisi Lingkungan di Sekitar Site dan Bangunan

Site terpilih kemudian dianalisa berdasarkan kondisi lingkungan di sekitar site dan bangunan mengenai batasan wilayah, topografi, lalu lintas, dan kebisingan.

1. Batasan Wilayah

Bangunan yang digunakan menghadap ke arah timur. Adapun batasan lokasi site, yaitu bagian utara bangunan terdapat kantor Biro Perjalanan Wisata Cahaya Natara Permata Tur, kantor TIKI, untuk bagian timur bangunan

terdapat tanah milik warga, *Grand Palace Hotel*, *Natrabu Minang Restaurant* dan untuk bagian selatan dan barat bangunan terdapat tanah milik warga.



Gambar 2. Batasan Wilayah Site Terpilih
[Sumber: Penulis, 2022]

2. Topografi

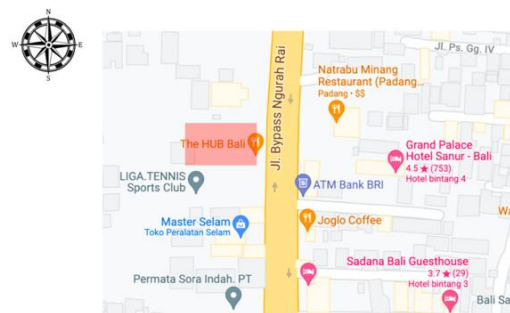
Topografi site memiliki kemiringan yang relatif datar, sehingga penataan masa bangunan dan ruang luar lebih mudah.



Gambar 3. Topografi Site Terpilih
[Sumber: Penulis, 2022]

3. Lalu Lintas

Analisa lalu lintas menuju gedung meliputi arah gerak kendaraan, kemacetan dan lampu lalu lintas. Lokasi bangunan ini yang terletak di pinggir jalan Bypass Ngurah Rai dalam hal ini suasana lalu lintas ramai lancar menuju lokasi.



Gambar 4. Lalu Lintas Site Terpilih
[Sumber: Penulis, 2022]

4. Kebisingan

Analisa tingkat kebisingan pada kawasan ini meliputi sumber kebisingan dan faktor kebisingan. Kebisingan pada kawasan ini dalam kategori bising, karena lokasi berada dekat dengan jalan raya besar sehingga petimbangannya dari keramaian banyak kendaraan yang berlalu-lalang pada kawasan tersebut.



Gambar 5. Kebisingan Site Terpilih
[Sumber: Penulis, 2022]

Tema dan Konsep Perancangan

Tema yang mampu mewakili Galeri Seni Digital secara keseluruhan adalah sarana apresiasi, edukasi, dan rekreasi. Oleh karena itu, perancangan yang akan ditampilkan dalam desain interior Galeri Seni Digital adalah galeri seni yang atraktif dan interaktif, tidak hanya menjadi wadah bagi publik untuk dapat menyalurkan ekspresi dan imajinasi artistik ke dalam sebuah karya, tetapi juga memberikan edukasi seni, dengan desain yang menarik dan modern. Sehingga gaya yang akan diterapkan pada perancangan interior *Digital Art Gallery* adalah "Futuristik".

Tema gaya futuristik mencerminkan perkembangan karya seni rupa yang mengikuti perkembangan zaman. Futuristik memiliki arti yang berkembang dan mengarah ke masa depan. Citra bangunan yang futuristik berarti sesuatu yang memiliki kesan bahwa bangunan tersebut berorientasi ke masa depan atau selalu mengikuti perkembangan jaman. Hal ini ditunjukkan melalui ekspresi elemen desain pada bangunan.

Konsep yang diangkat didalam perancangan *Digital Art Gallery* adalah *Interactive* atau interaktif dapat diartikan sebagai sebuah komunikasi atau hubungan dua arah (timbang balik) yang melibatkan aksi dan menimbulkan reaksi didalamnya. Suatu hubungan yang interaktif harus memberikan pengaruh kepada kedua belah pihak yang bersangkutan. Inilah yang membuat interaktif menjadi hubungan aktif yang akan memiliki efek mengubah sesuatu. *Interactive building* menekankan sifat partisipatif dari setiap elemen desain bangunan.

Pendekatan Futuristik memiliki citra yang mengesankan bahwa bangunan berorientasi pada masa depan atau mengikuti perkembangan zaman. Citra masa depan yang dimaksud adalah pemanfaatan teknologi yang membantu manusia memenuhi kebutuhannya. Menurut (Haines, 1950) dan (Chiara, 1980), arsitektur futuristik mengandung nilai-nilai inovatif dalam hal teknologi yang digunakan dan dapat melayani perubahan dalam akomodasi aktivitas manusia.

Menurut (Calderon Carlos, 2008) dalam bukunya yang berjudul "Interactive Architecture Design", desain interaktif dalam arsitektur bertujuan untuk menggabungkan teknologi digital dan virtual ruang dengan pengalaman spasial yang nyata dan fisik. Desain interaktif dapat menciptakan cara unik dalam menavigasi dan menempati ruang, dengan mengadopsi sifat berbasis waktu dari teknologi digital yang ada.

Visualisasi Tema dan Konsep

Pengaplikasian gaya desain dari tema dan konsep tersebut dilihat dari lantai, dinding, plafon, furniture, aksesoris, dan fasad bangunan sebagai berikut:

1. Lantai

Lantai yang digunakan diseluruh area bangunan didominasi penggunaan *granite tile* dengan ukuran 60x60 cm dengan warna monokrom dikombinasikan dengan penggunaan LED Linear di sebagian area.



Gambar 6. Visualisasi Lantai
[Sumber: Penulis, 2022]

2. Dinding

Interaktif dapat diartikan sebagai komunikasi atau hubungan dua arah yang melibatkan aksi dan menimbulkan reaksi di dalamnya. Dengan ini, penggunaan sarana dan prasarana yang mengusung teknologi tinggi menjadi penting. Penggunaan *screen display led* pada desain dinding sebagai media menjawab hal tersebut dengan menuntut pengalaman pengguna untuk terlibat di dalamnya dengan cara melalui gerakan atau sentuhan.



Gambar 7. Visualisasi Dinding
[Sumber: Penulis, 2022]

3. Plafon

Pada plafon dalam desain galeri memiliki perbedaan level dan bentuk lengkung yang berbeda. Bentuk lengkung dipilih karena menghindari kesan kaku dan monoton pada ruang. Penggunaan material seperti gypsum, pvc dan wpc mendominasi pada rancangan galeri ini dengan penggunaan warna hitam dan putih.



Gambar 8. Visualisasi Plafon
[Sumber: Penulis, 2022]

4. Furniture

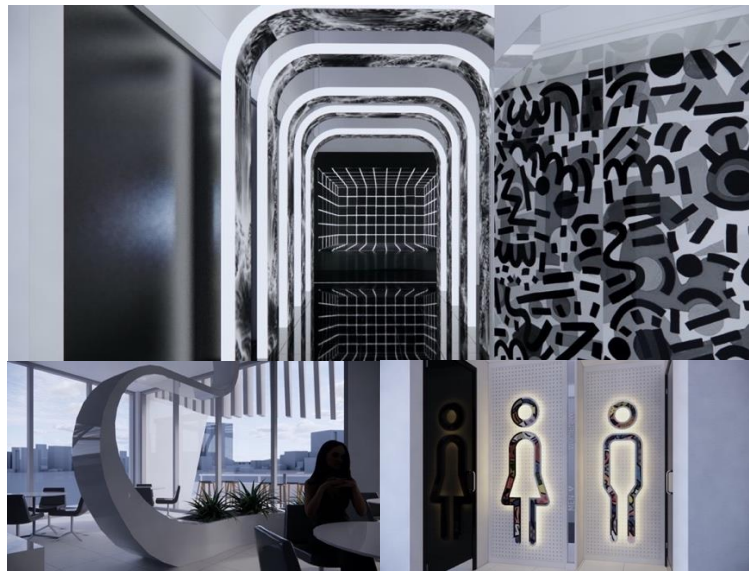
Konsep furnitur yang digunakan mengacu pada gaya futuristik, bentuk yang tidak terkesan kaku, dengan garis lurus dan tegas. Serta dipadukan dengan bentuk geometris, seperti bentuk lengkung, lingkaran dan bentuk asimetris lainnya, desain sederhana dan berorientasi masa depan.



Gambar 9. Visualisasi Furniture
[Sumber: Penulis, 2022]

5. Aksesori dan Dekorasi Interior

Konsep Aksesori dan Dekorasi tidak jauh berbeda dengan desain furniture yang masih dominan dengan bentuk yang tidak tampil kaku, dengan garis-garis lurus dan tegas. Penggunaan LED serta dikombinasikan dengan bentuk geometris, seperti bentuk lengkung, lingkaran dan bentuk lainnya.



Gambar 10. Visualisasi Aksesori
[Sumber: Penulis, 2022]

6. Fasad Bangunan

Galeri ini menggunakan *secondary skin* dengan material GRC sebagai fasad utama yang menjadi *vocal point*. Desain *secondary skin* menggunakan teknologi LED difungsikan sebagai media komunikasi bangunan terhadap lingkungan sekitar.



Gambar 11. Fasad Bangunan
[Sumber: Penulis, 2022]

7. Interior Ruangan

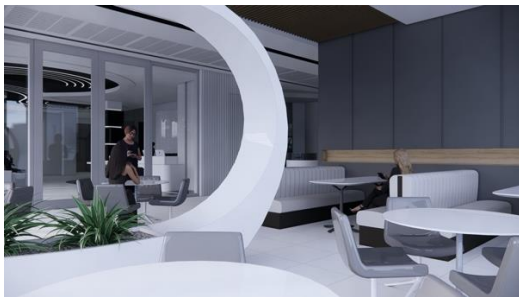
Interior ruangan didominasi gaya futuristik dengan penggunaan material metal dan LED di seluruh ruangan. Teknologi terpasang seperti screen display sebagai elemen dekoratif. Warna dominan putih, abu-abu dan hitam. Bentuk yang digunakan dalam ruang interior adalah bentuk seperti kurva, lingkaran atau kotak dan bentuk-bentuk asimetris lainnya.



Gambar 12. Area Exhibition
[Sumber: Penulis, 2022]



Gambar 13. Area Exhibition
[Sumber: Penulis, 2022]



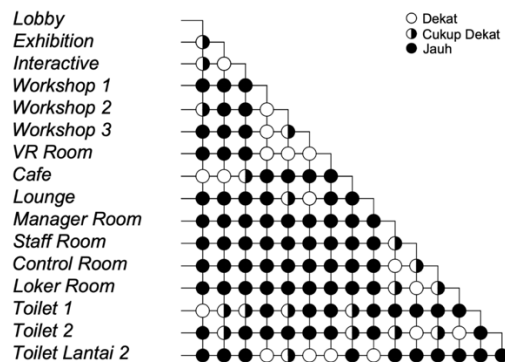
Gambar 14. Area Cafe
[Sumber: Penulis, 2022]



Gambar 15. Workshop
[Sumber: Penulis, 2022]

Hubungan Ruang

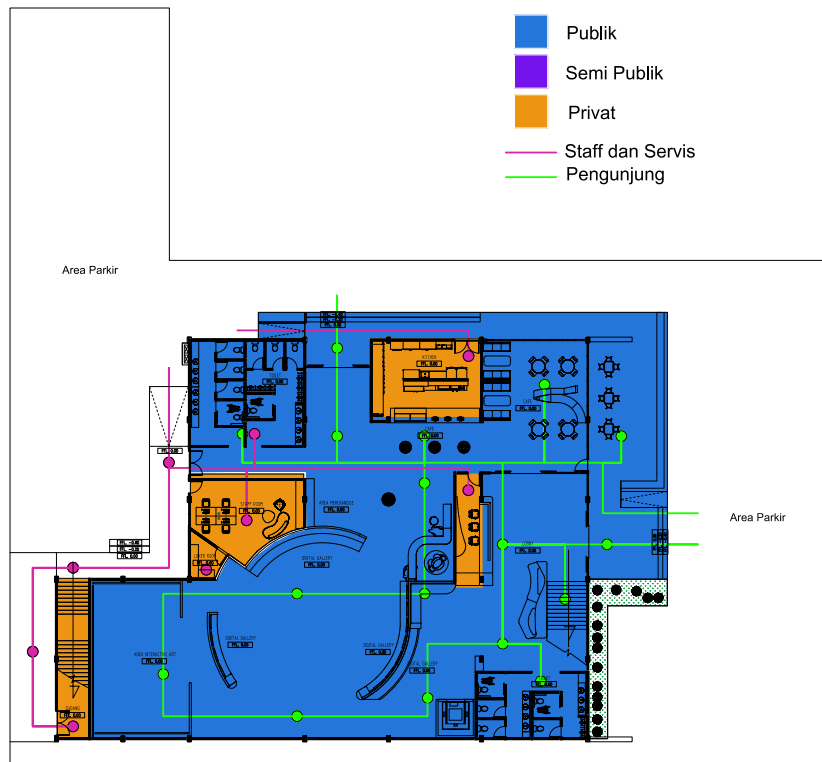
Berdasarkan analisa kebutuhan ruang dimana masing – masing ruang yang dikhususkan untuk civitas, dalam hubungan ruang ini dibedakan menjadi tiga, meliputi dekat, cukup dekat, dan jauh.



Gambar 16. Hubungan Ruang
[Sumber: Penulis, 2022]

Sonasi dan Sirkulasi Ruang

Sonasi pada perancangan interior *digital art gallery* terdapat beberapa sifat ruang, yaitu; privat, semi privat, dan publik. Sifat ruang ini berdasarkan dengan kebutuhan ruang yang dibutuhkan oleh pengunjung dan staff/ servis untuk menunjang segala kebutuhan dan aktivitas.



Gambar 17. Sonasi & Sirkulasi Lantai 1
[Sumber: Penulis, 2022]



Gambar 18. Sonasi & Sirkulasi Lantai 2
[Sumber: Penulis, 2022]

KESIMPULAN

Berdasarkan analisa dan hasil perancangan interior *digital art gallery* dapat disimpulkan bahwa melalui perancangan *digital art gallery* dari segi sarana apresiasi dimana sehingga adanya galeri seniman memiliki wadah dengan meningkatkan dan mengembangkan karya – karyanya menjadi lebih baik di masa mendatang, sedangkan dari segi pengunjung terutama kalangan muda untuk menumbuhkan dan meningkatkan rasa kecintaan terhadap karya seni. Sebagai sarana edukasi *digital art gallery* dapat mengedukasi bahwa dengan kemajuan teknologi sekarang, media menggambar tidak hanya melalui kertas/manual tetapi perkembangan sudah mengarah ke media *digital*. Sedangkan galeri sebagai sarana rekreasi dimana galeri dapat menjadi tempat untuk merilekskan pikiran dan menghilangkan kejenuhan atas kegiatan atau rutinitas sehari – hari baik itu sekolah, kerja atau sebagainya yang banyak mengurus energi dan pikiran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alison. (2021). *Digital Art - A Revolutionary Form of Art*. Feltmagnet.Com.
<https://feltmagnet.com/drawing/Digital-Art-A-Revolutionary-Form-of-Art>
- Calderon Carlos. (2008). *Interactive Architecture Design*. Researchgate.Net.
https://www.researchgate.net/publication/279187061_Interactive_Architecture_Design
- Kadek Pranajaya, I., & Bagus Lanang, G. (2022). Kreatifitas Ornamen Arsitektur Tradisional Bali dari Batu Padas Artifisial. *Patra*, Vol.4 No.1. <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/patra/article/view/347/267>
- Lathiva. (2016). *Seniman Bali Akan Segera Mempunyai Gedung Pameran Seni*. Bernas.Id.
<https://www.bernas.id/2016/08/125279/20047-seniman-bali-akan-segera-mempunyai-gedung-pameran-seni/>
- Rahmat. (2022). *Gubernur Bali Dukung Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Karya Seni dan Budaya*. Balonesia.Id. <https://balonesia.id/read/gubernur-bali-dukung-pemanfaatan-teknologi-digital-untuk-karya-seni-dan-budaya>
- Yulia. (2020). *Asah Keterampilan Menggambar, Minat Masyarakat Tinggi*. Nusabali.Com.
<https://www.nusabali.com/berita/67312/asah-keterampilan-menggambar-minat-masyarakat-tinggi>