

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni digital di Indonesia berkembang dengan pesat diiringi dengan pesatnya kemajuan teknologi, misalnya *smartphone* yang membawa dampak tinggi terhadap masyarakat dari semua kalangan. Hal ini mempengaruhi perkembangan seni berbasis digital dan menjadi peluang kepada para pelaku seni untuk bisa lebih mengeksplorasi bakatnya melalui teknologi. Menurut para pengamat seni, kemungkinan besar karya pelaku seni berbasis digital ini bersifat interaktif, *time based*, linier, dan adanya upaya untuk melakukan intervensi ke publik lebih luas lagi.

Apabila ditinjau dengan kemajuan teknologi di era saat ini memungkinkan munculnya media baru yang awalnya media hanya berupa kanvas dan kertas, tetapi saat ini media dapat berupa digital atau kolaborasi keduanya. Dengan kemajuan teknologi saat ini dapat memunculkan keingintahuan akan eksplorasi material dan teknologi yang beragam dalam membuat sebuah karya seni, sehingga hasil akhir yang ditampilkan juga lebih beragam.

Peminat seni digital pada saat ini mengalami peningkatan. Pada artikel media akurat.co pada tanggal 13 juli 2019, salah seorang pelukis Eko Bondoyo berpendapat bahwa peminat seni lukis mengalami penurunan semenjak masuknya era digital. Hal ini menunjukkan bahwa saat ini seni digital memiliki peminat yang cukup besar di kalangan masyarakat, selaras dengan banyaknya acara seni digital yang dihadirkan.

Munculnya seniman baru di Indonesia berbanding terbalik dengan wadah untuk menampungnya. Pada beberapa artikel media pada tahun 2016, banyak seniman yang terlibat di acara Bandung *International Digital Arts Festival* (BIDAF) dimana terdapat 75 komunitas seni digital dalam dan luar negeri yang menjadi peserta di acara tersebut. Adanya keselarasan dengan baik antara para pelaku seni dan apresiasi dari masyarakat kota Bandung, yang menjadi salah satu pergerakan tercapainya rintisan kota kreatif di Bandung.

Sebagai kota metropolitan terbesar di Jawa Barat dengan jumlah wisatawan yang mencapai 5 juta lebih baik dari domestik maupun mancanegara. Dengan perkembangan penikmat seni yang meningkat serta jumlah wisatawan yang banyak menjadikan kota Bandung sebagai lokasi yang strategis dalam pertimbangan pembangunan ruang publik, salah satunya adalah *Digital Art Space*. Di Bandung belum ada infrastruktur yang memfasilitasi pelaku seni berbasis digital, saat ini pelaku seni digital berada dalam bayang-bayang kemandirian dan sebuah komunitas tertentu. Para pelaku seni akan sulit menembus kancah internasional dengan membangun jaringan atau jalur alternatif sendiri, tentunya hal ini sangat tidak efektif.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka dapat ditemukan identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya wadah bagi pelaku seni digital di Bandung dalam memperkenalkan dan mempelajari mengenai seni digital melalui fasilitas ruang apresiasi.
- b. Fungsi dan fasilitas ruang interior *Digital Art Space* belum bersifat fleksibel terkait dengan banyaknya kegiatan dan program aktivitas seni digital.
- c. Bentuk *display* karya seni digital sangat luas, sehingga diperlukan batasan khusus yang sesuai dengan kategorisasi karya seni digital.

1.3 Rumusan Masalah

Melalui identifikasi masalah yang telah disebutkan dari berbagai aspek, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana perancangan ruang *Digital Art Space* yang bersifat fleksibel bagi para penikmat, pecinta, dan pelaku seni?
- b. Bagaimana fungsi dan fasilitas ruang *Digital Art Space* yang dapat memenuhi kegiatan dan program aktivitas seni digital?
- c. Bagaimana standar ruang yang sesuai dengan kegiatan dan program seni digital?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

Adapun tujuan dan sasaran pada perancangan interior *Digital Art Space* di Bandung adalah sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan Perancangan

Terwujudnya perancangan interior *Digital Art Space* di Bandung sebagai wadah bagi pecinta, penikmat, dan pelaku seni berbasis digital untuk mengekspresikan ide dan gagasannya dalam bentuk sebuah karya seni atau pertunjukan seni tanpa ada batasan, sehingga tercipta ruang seni yang menginspirasi, memberikan edukasi dan apresiasi dalam berkesenian.

1.4.2 Sasaran Perancangan

- Memahami mengenai perkembangan seni khususnya seni digital.
- Memahami mengenai perkembangan teknologi yang digunakan dalam seni digital.
- Membuat inovasi dalam menciptakan ruang yang menarik dan dapat menginspirasi serta membangkitkan kreativitas.
- Mengutamakan fungsi serta estetika dalam perancangan ruang.
- Menciptakan suasana ruang perancangan yang nyaman dan menarik.
- Memanfaatkan seluruh area dan sudut ruang perancangan sesuai kebutuhan.
- Mengadopsi unsur seni digital dalam sebuah perancangan interior ruang.

1.5 Batasan Perancangan

Pada perancangan ini terdapat batasan perancangan yang dijabarkan sebagai berikut:

Nama Proyek	: Perancangan Interior <i>Digital Art Space</i> di Bandung, Jawa Barat
Status Proyek	: Fiktif / <i>New Design</i>
Jenis Proyek	: <i>Art Space</i>
Lokasi	: Jalan Cigadung Raya Barat, Bandung, Jawa Barat
Luasan Bangunan	: 2388 m ²
Luasan Kawasan	: 3030 m ²
Luasan Perancangan Interior	: 2142.5 m ²

Area Perancangan	: Galeri, studio, wisma, ruang auditorium, <i>cafe</i> , perpustakaan, <i>art retail</i> , lobi, kantor, gudang, toilet, dapur, dan mushola	
Batasan Lokasi	: Utara	: Masjid Al-Manna
	Selatan	: <i>Dago Golf House</i>
	Timur	: <i>Torio Store</i>
	Barat	: Pemukiman
Pendekatan	: <i>Digital Art</i>	

1.6 Metode Perancangan

Dalam perancangan interior interior *Digital Art Space* di Bandung terdapat tahapan metode perancangan yang dijabarkan sebagai berikut:

1) *Discovery*

Tahap *discovery* merupakan tahap pencarian data yang akan diperlukan untuk membantu dalam proses perancangan interior *Digital Art Space*. Tahapan-tahapan yang dilakukan dari pencarian data sebagai berikut:

- Studi Literatur

Pada perancangan ini studi literatur merupakan tahap pencarian paling awal yang dilakukan oleh perancang. Studi literatur dilakukan dengan mencari data-data yang berkaitan dengan topik perancangan yang akan berguna sebagai dasar dalam mendesain interior *Digital Art Space* nantinya. Data-data yang dicari antara lain seperti kriteria ruang dalam hal pencahayaan, penghawaan, material, warna, maupun standar dimensi.

- Survei Objek Sejenis

Pada tahapan ini dilakukan untuk mendapatkan data pembandingan (tipologi), dimana survei yang dilakukan pada objek yang sejenis dengan fasilitas ruang dalam perancangan interior *Digital Art Space*.

- Tipologi (Deskripsi Objek Sejenis)

Berdasarkan hasil survei *Art Space* yang telah dilakukan di Selasar Sunaryo, Komunitas Salihara, dan Summit *Art Space*, sedangkan untuk hasil survei *Digital Space/Festival* yang telah dilakukan di BIDAFA, ADAFA, dan TeamLab Jakarta.

Selanjutnya mulai dengan menganalisis letak lokasinya, kapasitas ruang, fasilitas yang disediakan, elemen interior (lantai, dinding, dan plafon), pencahayaan, penghawaan, dan analisis mengenai kelebihan dan kekurangan yang dimiliki setiap *Art Space*. Dari beberapa tempat tersebut akan dibandingkan, dan selanjutnya dipilih data-data yang akan digunakan dalam perancangan nanti.

- **Survei Lokasi Perancangan**

Tahapan survei lokasi ini dilakukan untuk mendapatkan *site plan* yang akan dirancang, lokasi berada di kota Bandung dan strategis. Maka dari itu pertimbangan berada di Bandung karena merupakan kota metropolitan terbesar di Jawa Barat, sedangkan lokasi berada di daerah cigadung raya dimana merupakan daerah yang sejuk dan dekat dengan ruang publik lain di Bandung. Berdasarkan hasil survei didapatkan data *layout*, analisa tapak bagian utara, barat, timur, dan selatan bangunan.

2) *Planning*

Tahap *planning* merupakan tahap kedua setelah pencarian data, pada tahapan ini membahas awal perencanaan desain. Tahapan-tahapan yang dilakukan sebagai berikut.

- **Analisis Data Lapangan**

Data-data yang telah dikumpulkan disortir terlebih dahulu hingga terpilih data yang akurat dan sesuai untuk dijadikan acuan dalam perancangan interior *Digital Art Space*. Tahap analisis diawali dengan analisis tapak lokasi perancangan (tapak luar dan dalam), analisis sirkulasi, analisis kebisingan, dan analisis deskripsi objek sejenis.

- ***Programming***

Tahap *programming* merupakan tahap perencanaan dan pengidentifikasian masalah, diawali dengan menentukan pengguna area *Digital Art Space*. Dari data pengguna tersebut akan muncul pola aktivitas yang dilakukan, kemudian muncul ruang-ruang apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan. Berdasarkan dari kebutuhan ruang itu dilakukan analisis ruang berdasarkan kriterianya,

hubungannya, dan luasan besaran ruang yang diperlukan. Pada tahapan ini, ruang akan dikelompokkan berdasarkan fungsi tiap areanya.

3) *Creative*

Tahap *creative* merupakan tahapan ide dan konsep desain. Tahapan-tahapan yang dilakukan sebagai berikut.

- **Konsep Perancangan**
Konsep perancangan merupakan tahapan awal dalam mendesain, dimana untuk menjawab permasalahan yang muncul pada tahapan sebelumnya melalui sebuah konsep. Penentuan konsep ini akan berangkat mulai dari latar belakang masalah perancangan, melalui uraian konsep tersebut maka akan muncul beberapa batasan desain.
- **Ide Dasar**
Ide dasar merupakan ide awal yang muncul setelah tahapan konsep perancangan, ide ini dapat berupa sketsa kasar dari ide-ide spontan yang kemudian akan dikembangkan menjadi sketsa desain.
- **Sketsa Ide**
Sketsa konsep desain merupakan pengembangan dari ide dasar yang berdasarkan pada konsep perancangan. Mulai dari konsep *layout*, ruang, dan lain-lain. Melalui sketsa konsep tersebut akan terlihat bagaimana suasana ruang yang ingin ditunjukkan melalui perspektif, pengaplikasian warna dan material yang akan digunakan. Pada tahapan ini, sketsa konsep masih menggunakan sketsa tangan.
- **Pengembangan Desain**
Setelah tahap skematik desain, selanjutnya adalah tahap evaluasi. Pada tahapan ini akan ada masukan baru untuk perbaikan ide dari skematik desain, perbaikan ide itulah yang merupakan tahap pengembangan desain. Dimana desain pada tahap skematik dikembangkan untuk menjadi lebih baik dan sesuai dalam menjawab permasalahan, pada tahapan ini mulai menggunakan sistem komputerisasi untuk keseluruhan desain.

4) *Final Design*

Tahap *final design* merupakan tahapan akhir dalam sebuah perancangan, tahapan ini merupakan penyempurnaan desain yang terdiri dari dua poin sebagai berikut.

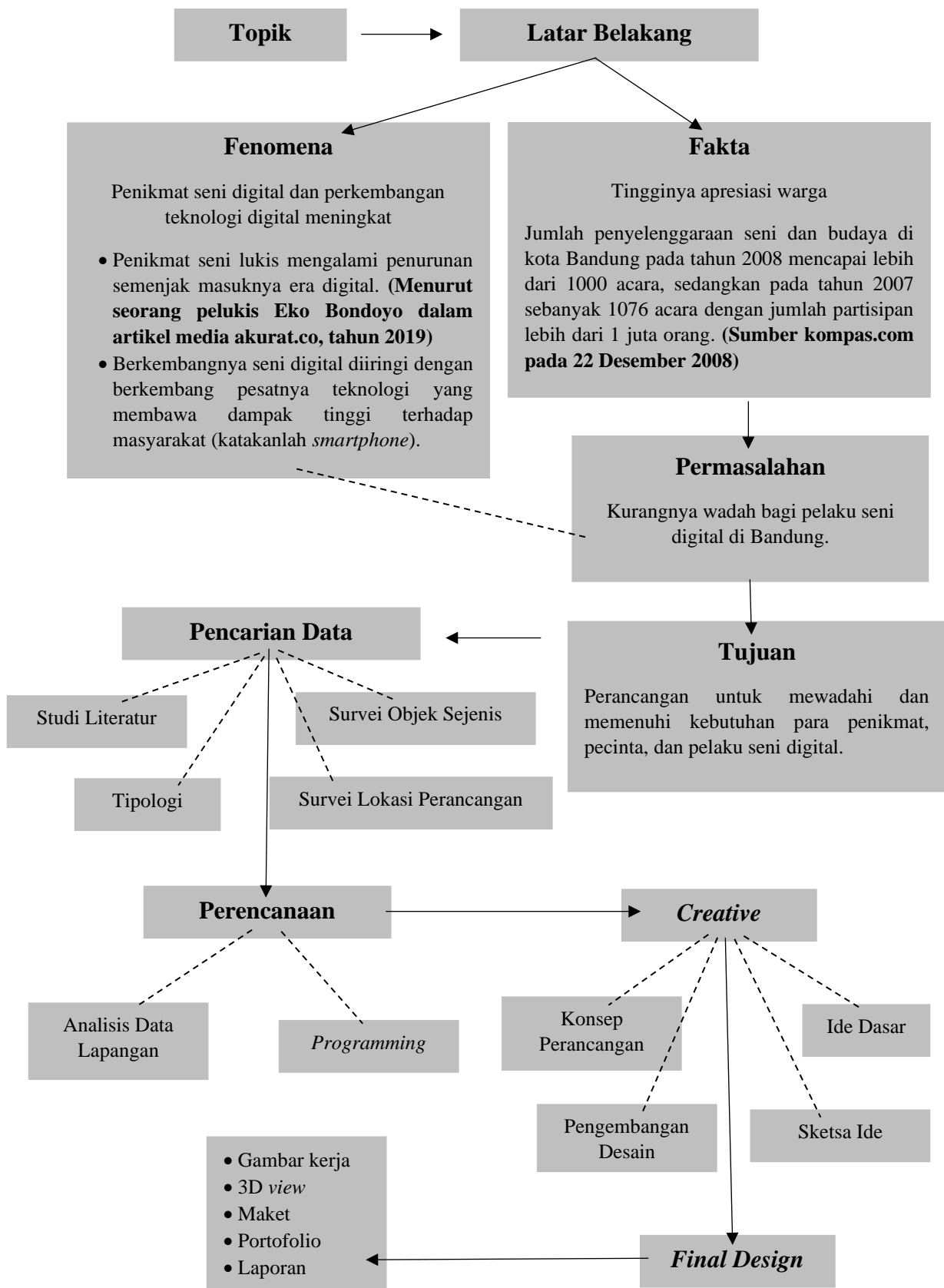
- Desain Akhir

Tahapan desain akhir dimulai setelah adanya evaluasi dari tahapan sebelumnya untuk mendapat kesempatan dalam memilih desain dan konsep yang paling baik dan sesuai, hal ini dimaksudkan untuk menjawab permasalahan yang ada. Pada tahap desain akhir akan menghasilkan gambar kerja layout, rencana lantai, rencana plafon, rencana mekanikal, tampak-potongan, detail hingga perspektif.

- Maket

Maket dengan skala yang telah ditentukan berguna untuk menjelaskan mengenai sirkulasi di dalam ruangan, membantu memberi gambaran bentuk yang lebih jelas diluar *3D render*. Pada maket berskala ini juga akan terlihat dengan jelas material-material yang digunakan dan diikuti dengan skema bahan.

1.7 Kerangka Pemikiran



Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran

1.8 Sistematika Penulisan

Laporan perancangan *Digital Art Space* ini disusun melalui urutan pembahasan yang disajikan secara sistematis, sehingga dapat mempermudah langkah-langkah didalam penyusunan. Adapun urutan penyusunan sebagai berikut.

- **BAB I PENDAHULUAN**

Menguraikan mengenai latar belakang pemilihan judul, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, batasan perancangan, metoda perancangan, kerangka berpikir, dan sistematika penulisan.

- **BAB II KAJIAN LITERATUR DAN DATA ANALISIS**

Menguraikan mengenai teori dan literatur, penjabaran studi banding, pendekatan desain, dan deskripsi proyek.

- **BAB III KONSEP PERANCANGAN**

Menguraikan mengenai konsep sirkulasi, *layout*, pencahayaan, penghawaan, dan lain-lain yang berhubungan dengan konsep interior yang akan diterapkan pada perancangan *Digital Art Space* ini.

- **BAB IV DESAIN**

Menguraikan mengenai hasil akhir berupa lembar kerja, bentukan 3D, serta maket perancangan *Digital Art Space* ini, sehingga akan terlihat bagaimana bentukan desainnya.