

BAB II

DESKRIPSI PROYEK

2.1 Deskripsi Umum

Gambaran berisi tentang informasi umum proyek yaitu Bandung *Digital Art Gallery* dengan informasi desain sebagai berikut:

- a. Judul Proyek : Bandung *Digital Art Gallery*
- b. Luas Lahan : $\pm 10.198,03 \text{ m}^2$ (1,02 ha)
- c. Zona : Kawasan Perdagangan dan Jasa
- d. Lokasi Proyek : Jl. Ir. H. Juanda, Dago, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat (Gambar 2.1)
- e. Batas Utara : Yayasan Nurul Jamil dan Masjid Nurul Jamil
- f. Batas Selatan : The Jayakarta Suite Hotel
- g. Batas Timur : Jalan Ir. H. Juanda
- h. Batas Barat : Perumahan Warga
- i. KDB : 70%
- j. KLB : 2,1
- k. GSB : $\frac{1}{2}$ x rumija Jl. Ir. H. Djuanda
: $\frac{1}{2}$ x 15 m
: 7.5 m
- l. Pemilik : PT. Dago Bandung Raya
- m. Sumber Dana : Diasumsikan perusahaan swasta



Gambar 2. 1 Lokasi Tapak Proyek
(Sumber: maps.google.com)

2.2 Definisi Galeri Seni Digital

2.2.1 Definisi Galeri

Merupakan sebuah ruang kosong yang difungsikan untuk memajang lukisan, patung, dan karya lainnya. (Pusat Bahasa Depdiknas, 2003).

2.2.2 Pengertian Seni

Seni ialah topik yang sulit dan sangat luas untuk menemukan definisinya. Beberapa bahkan berpendapat bahwa seni adalah subjek yang lebih sulit untuk dipahami. (Richard Bassett, 1974).

2.2.3 Pengertian Seni Digital

Seni digital adalah karya seni atau praktik yang berbasis dalam teknologi digital sebagai bagian dari proses atau aktivitas kreatif. Dalam prosesnya seni digital dibagi menjadi lagi menjadi 3 jenis yaitu, desain grafis, *surrealism photography*, dan *digital imaging* (J. Tjiptawan. dkk, 2019).

2.3 Fungsi Galeri Seni

Menurut Quarterly (1970), terdapat beberapa upaya untuk mengungkapkan tujuan galeri seni sebagai pelayanan kepada masyarakat di bidang seni, fungsi-fungsi ini adalah:

- a. Ruang untuk mengumpulkan dan memajang karya seni.
- b. Ruang melestarikan karya seni.
- c. Ruang untuk mengajak, mendorong dan meningkatkan apresiasi masyarakat.
- d. Ruang mendidik seniman dan masyarakat.
- e. Sebagai aktivitas jual beli untuk kelangsungan hidup para seniman.

2.4 Jenis Galeri Seni

Menurut Quarterly (1970), beberapa upaya untuk mengungkapkan tujuan galeri seni sebagai pelayanan kepada masyarakat di bidang seni. Fungsinya adalah:

2.4.1 Berdasarkan bentuk

- a. Galeri seni traditional, yaitu galeri seni yang kegiatannya berlangsung di aula atau koridor panjang.
- b. Galeri seni moderen, yaitu galeri seni dengan desain interior modern.

2.4.2 Berdasarkan sifat kepemilikan

- a. Galeri seni privat, yaitu galeri seni yang dimiliki oleh satu orang atau beberapa orang.
- b. Galeri seni publik, yaitu sebuah galeri seni yang terbuka untuk umum.

2.4.3 Galeri seni berdasarkan isi

- a. Galeri seni aliran primitif, yaitu galeri seni yang menyelenggarakan kegiatan seni yang bergenre primitif.
- b. Galeri seni aliran klasik, yaitu galeri seni yang menyelenggarakan kegiatan pada bidang seni klasik.
- c. Galeri seni aliran modern, yaitu galeri seni yang menyelenggarakan kegiatan pada bidang seni rupa modern.

Galeri seni yang diusulkan adalah galeri senimodern terbuka untuk umum, yang menyelenggarakan kegiatan di bidang seni rupa modern, khususnya seni digital.

2.5 Jenis Ruang Pamer

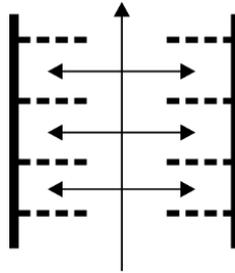
Menurut James Gardner (1978), secara umum, tipe ruang pamer dibagi menjadi tiga yaitu:

2.5.1 Jenis ruang pamer berdasarkan bentuk ruang

Dibagi menjadi 4 diantaranya:

a. Counter Selling

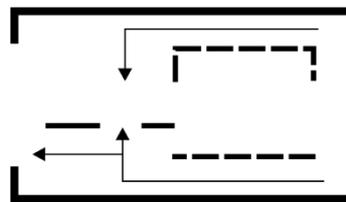
Ruang pameran yang dapat menampung beberapa kelompok bidang pameran dengan bagian terbatas antara kelompok pameran diperlihatkan pada gambar 2.2.



Gambar 2. 2 *Counter Selling*
(Sumber: Dok. Pribadi)

b. *Partially Enclosed*

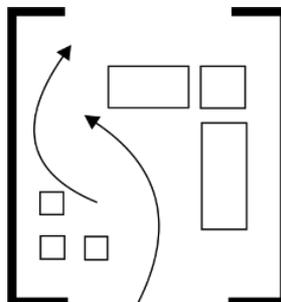
Sebuah ruang pameran di mana pengaturan tata letak dapat dibuka sebagai bagian dari potongan dan sebagian lagi secara bebas. Ruang pameran ini menawarkan kejutan di balik pembatas ruangan dan menciptakan pola pergerakan bebas diperlihatkan pada gambar 2.3.



Gambar 2. 3 *Partially Enclosed*
(Sumber: Dok. Pribadi)

c. *Open Plan*

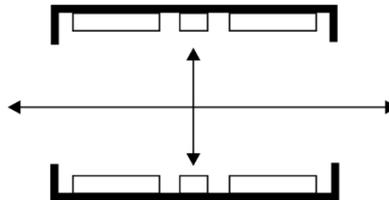
Ruang pameran yang menempatkan pameran secara bebas dan tanpa hambatan. Pengunjung bebas memilih pameran mana yang mereka sukai diperlihatkan pada gambar 2.4.



Gambar 2. 4 *Open Plan*
(Sumber: Dok. Pribadi)

d. *Display Sequence*

Ruang pameran yang didedikasikan untuk pameran dua dimensi, yang kerangka spasialnya tidak dibatasi oleh rintangan. Sirkulasi yang dihasilkan membuat pengunjung lebih leluasa memilih destinasi yang ingin dinikmati dilihat pada Gambar 2.5.



Gambar 2. 5 *Display Sequence*
(Sumber: Dok. Pribadi)

2.5.2 Berdasarkan sistem perubahan bentuk ruang

- Expansibility*, yaitu ruang-ruang yang terbuka dan dapat diperluas.
- Convertability*, yaitu ruang yang bentuk dan ukurannya dapat dengan mudah diubah.
- Versatility*, yaitu ruang yang dapat berisi beberapa ruang di dalamnya.

2.5.3 Berdasarkan organisasi ruang

a. Pola Linier

Ruangnya modular dan setiap baris menghadap ke luar.

b. Pola Terpusat

Ini memiliki keteraturan geometris dan kemampuan visual yang kuat.

c. Pola Radial

Ini menggabungkan bentuk pusat dengan bentuk linier, mengembang sesuai dengan bentuk sekitarnya, membentuk permukaan datar.

d. Pola Kluster

Fleksibel berdasarkan fungsi yang ada, bentuk ruangan yang berdekatan dan memiliki kesamaan visual.

e. Pola *Grid*

Modul disusun menurut pola spasial, dan susunan spasialnya biasanya kaku.

2.6 Jenis Pameran, Waktu Pameran dan Sifat Materi

Menurut Sari & S. Poppy (2012) secara garis besar jenis pameran, sifat materi dan waktu pameran terdapat perbedaaan diantaranya:

2.6.1 Jenis Pameran

- a. *Solo exhibition*, karya yang dipamerkan memiliki tema yang sama atau serupa, baik dari segi teknik maupun bentuk seni, yang dibuat oleh satu seniman.
- b. *Joint exhibition*, karya yang dipamerkan memiliki tema yang berbeda dari seniman ke seniman dan dibuat lebih dari satu seniman dari bidang seni rupa yang berbeda (dapat bervariasi tergantung pada jenis bahan, bentuk, teknik dan genre).

2.6.2 Sifat Materi

- a. *Immediate creation*, karya seni (bisa berupa patung, kerajinan tangan, lukisan, dll) yang dibuat hanya sekali, bukan salinan.
- b. *Reproduction works*, adalah hasil salinan dari karya asli seniman, khususnya lukisan dan grafis.

2.6.3 Waktu Pameran

- a. *Short term exhibition*, pameran yang waktu pelaksanaannya bisa kurang dari seminggu atau sementara.
- b. *Long term exhibition*, disebut juga paparan permanen karena berlangsung lebih dari seminggu, bisa berlangsung berbulan-bulan.

2.7 Program Kegiatan dan Aktivitas

Program kegiatan terbagi menjadi 2 diantaranya:

2.7.1 Kegiatan Utama

- a. Pameran Seni

Kegiatan pameran adalah memamerkan suatu hasil karya kepada masyarakat atau pengunjung. Pameran biasanya diselenggarakan dalam kurun waktu tertentu.

b. Pertemuan dan Diskusi

Pertemuan dan diskusi dilakukan antara para seniman dan antara seniman dengan masyarakat.

c. *Workshop* dan Pelatihan

Workshop merupakan kegiatan yang menyelenggarakan proses pembuatan karya-karya seni.

d. Konservasi

Konservasi adalah suatu kegiatan perbaikan, perawatan, atau restorasi karya seni agar tetap terawat.

e. Penjualan

Jual beli barang seni.

2.7.2 Kegiatan Penunjang

Kegiatan penunjang seni adalah sebagai berikut:

a. Pertunjukan Audio Visual

b. Perpustakaan

2.7.3 Kegiatan Pelengkap

Kegiatan penunjang seni adalah sebagai berikut:

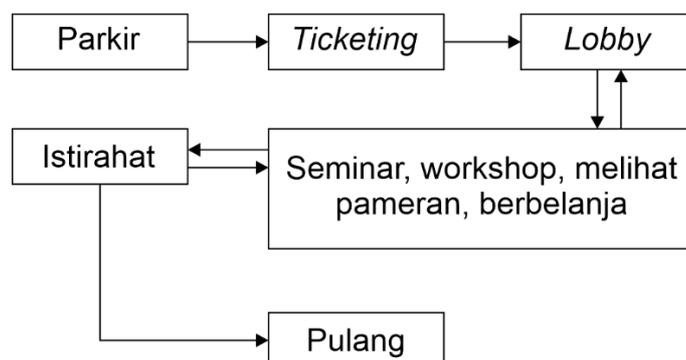
a. Cafe

b. Toko *Merchandise*

2.7.4 Alur Aktivitas

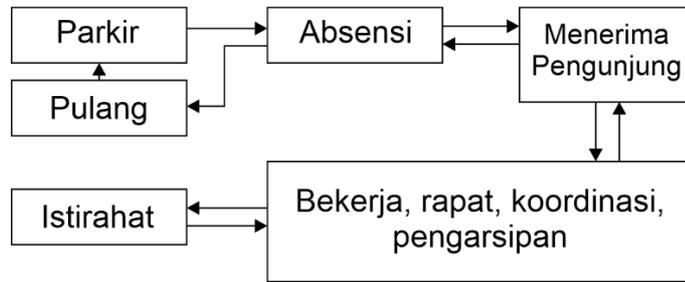
Alur aktivitas secara garis besar terbagi menjadi 3 diantaranya:

a. Pengunjung



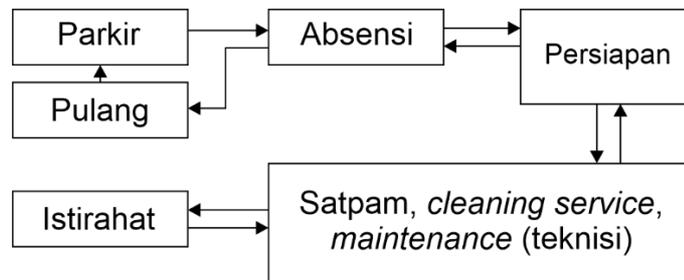
Gambar 2. 6 Diagram Alur Aktivitas Pengunjung
(Sumber: Dok. Pribadi)

b. Pengelola



Gambar 2. 7 Diagram Alur Aktivitas Pengelola
(Sumber: Dok. Pribadi)

c. Service



Gambar 2. 8 Diagram Alur Aktivitas Service
(Sumber: Dok. Pribadi)

2.8 Kebutuhan Ruang

Kegiatan-kegiatan yang ada pada galeri akan menentukan kebutuhannya. Berikut ini merupakan tabel kebutuhan ruang berdasarkan kegiatan di galeri seni.

Tabel 2. 1 Kebutuhan Ruang
(Sumber: Dok. Pribadi)

Zona	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Seni & Pameran (Pengunjung)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pameran Karya Seni 2. Pertemuan & Diskusi 3. Workshop & Pelatihan 4. Penjualan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. R. Pamer 2. R. Seminar 3. R. Workshop 4. R. Audiovisual Interaktif 5. Art Shop 6. Toilet 7. Lobby & Lounge
Pengelolaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bekerja 2. Rapat 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Receptionist 2. Ruang Pimpinan

	3. Menerima Tamu	3. R. Seniman 4. R. Staff Kurator 5. R. Rapat 6. R. Staff Administrasi 7. Toilet 8. Pantry
Perawatan	1. Konservasi 2. Kuratorial 3. Penyimpanan	1. Studio Konservasi & Restorasi Karya 2. Ruang Kurasi 3. Ruang Penyimpanan Sementara 4. Gudang
Servis	1. Pemeriksaan 2. Pemeliharaan 3. Parkir 4. Keamanan 5. Ibadah	1. R. Keamanan 2. R. Kontrol CCTV 3. R. Panel 4. R. Genset 5. R. Pompa Air 6. R. Sound & Lighting 7. Parkir 8. Mushola 9. Gudang
Komersil	1. Jual-beli 2. Makan & Minum	1. <i>Art Shop & Merchandise</i> 2. Café

2.9 Studi Banding Proyek Sejenis

Bertujuan untuk mencari gambaran dalam melakukan perancangan proyek yang sedang dikerjakan, hal ini dilakukan agar mencapai desain yang sesuai dengan perancangan Bandung *Digital Art Gallery*. Studi banding ini dilakukan dengan cara membandingkan beberapa bangunan yang memiliki fungsi serupa.

2.9.1 Superlative Gallery, Bali (Indonesia)

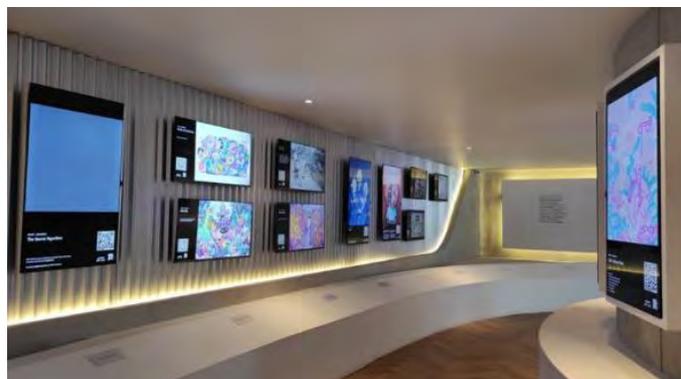
Superlative Secret Society dibangun sebagai komunitas NFT offline sejak April 2020 dan mulai aktif di bulan Juni 2021. Kemudian *Superlative Gallery* menjadi wadah bagi *Superlative Secret Society* yang buka pertama kali sejak 11 Januari 2022 di Jl. Legian No. 99, Kuta, Badung, Bali. Gaya bangunan galeri ini mengusung *industrialism* seperti dominan *finishing* ekspos *polished concrete*. Entrance galeri tersebut memiliki *signage* berukuran besar yang bertuliskan “Superlative Secret

Society” dan samping pintu masuk terdapat resepsionis untuk melakukan pendaftaran sebagai pengunjung menuju galeri tersebut diperlihatkan pada gambar 2.9.



Gambar 2. 9 Entrance Superlative Gallery
(Sumber: firstmedia.com)

Teknik pameran di Superlative Gallery menggunakan monitor dengan orientasi *potrait* sebagai media penampilan pameran seni serta terdapat *scan barcode* disetiap karya untuk melihat detail deskripsi pada karya diperlihatkan pada gambar 2.10.



Gambar 2. 10 Pameran Seni Digital NFT di Superlative Gallery
(Sumber: anekatempatwisata.com)

Selain membuat video atau membidik foto dengan layar-layar terdapat *sculpture art* dalam ruang pameran yang menjadi salah satu *iconic* dari gaya desain seni digital NFT yaitu Arief Witjaksana diperlihatkan pada gambar 2.11.



Gambar 2. 11 *Sculpture Art* di dalam ruang pameran Superlative Gallery
(Sumber: anekatempatwisata.com)

Dalam galeri tersebut terdapat lorong yang digunakan sebagai *spot* foto bagi pengunjung, dengan konsep pencahayaan fokus terhadap tulisan “Superlative Secret Society” yang menjadikan sebagai *contrast* diperlihatkan pada gambar 2.12.



Gambar 2. 12 Spot Foto
(Sumber: youtube.com)

Selain *spot* foto terdapat salah satu fasilitas komersil yang bertemakan gaya desain seni digital NFT, dapat dijadikan sebagai cinderamata yaitu *spot* souvenir diperlihatkan pada gambar 2.13.



Gambar 2. 13 Spot Suvenir Superlative Gallery
(Sumber: anekatempatwisata.com)

Sistem struktur dan konstruksi yang digunakan adalah rangka *plane truss* yaitu struktur rangka bentang lebar dua dimensi yang bermaterialkan besi baja diperlihatkan pada gambar 2.14.



Gambar 2. 14 Sistem Struktur dan Konstruksi Superlative Gallery
(Sumber: youtube.com)

2.9.2 Vellum LA, Los Angeles (Amerika)

Vellum LA adalah galeri seni di Kota Los Angeles untuk seni digital yang didukung NFT yang terletak di Jalan Melrose Ave diperlihatkan pada gambar 2.15. Sebagai ruang fisik di jantung Hollywood, Vellum LA akan menjadi tujuan untuk memberi wadah seni digital NFT dan memfasilitasi dukungan NFT yang imersif pengalaman di seluruh dunia. Pada fasad bangunan terdapat *video wall* di tengah sebagai teknik *branding* ke publik.



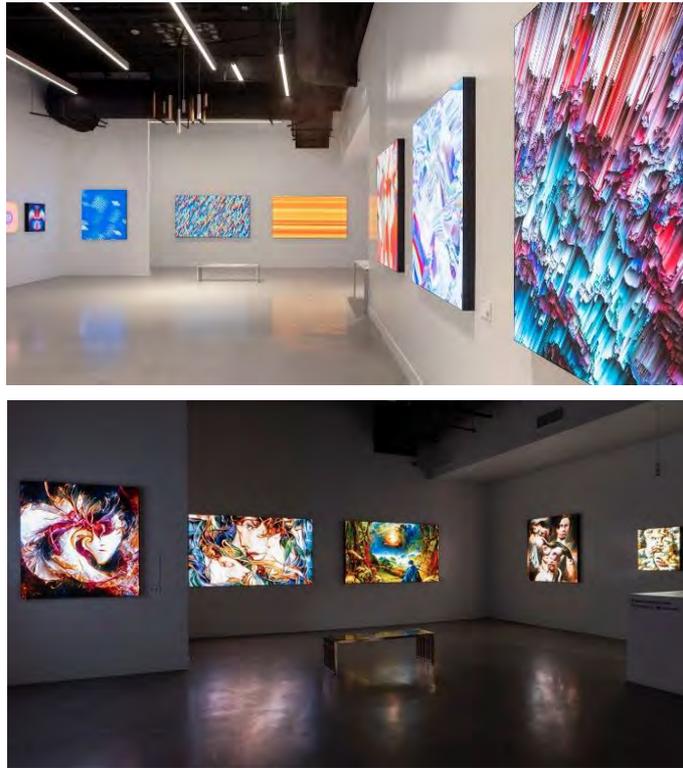
Gambar 2. 15 Vellum LA Gallery
(Sumber: vellumla.com)

Lobi dari galeri tersebut terdapat *panoramic video wall* yang memperlihatkan animasi seni digital dengan luas 55m². *Panoramic video wall* ini memiliki tujuan untuk menghilangkan kejenuhan pada saat mengantre di ruang lobi diperlihatkan pada gambar 2.16.



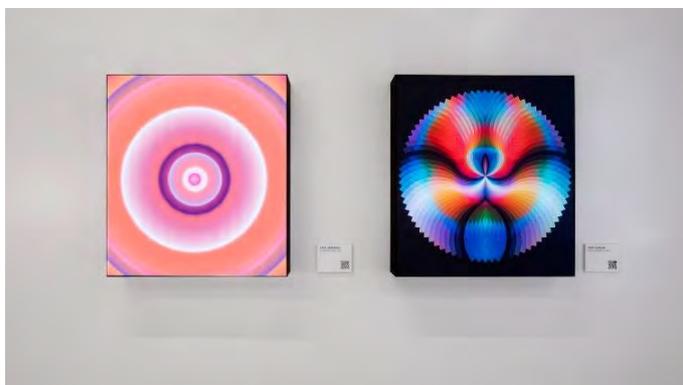
Gambar 2. 16 Panoramic Video Wall di Lobby Vellum LA
(Sumber: vellumia.com)

Dilengkapi dengan tampilan *LumaCanvas* yang canggih diperlihatkan pada gambar 2.17, kelebihan menggunakan *LumaCanvas* tersebut dapat memancarkan cahaya secara tidak langsung dari LED yang memberikan kesan lebih fokus terhadap pameran karya, sehingga pencahayaan dalam ruangan tidak perlu dominan.



Gambar 2. 17 LumaCanvas
(Sumber: vellumia.com)

Di setiap karya yang dipamerkan Vellum LA memiliki teknik yang sama dengan Superlative Gallery, di mana terdapatnya *scan barcode QR* yang dapat diakses menggunakan *smartphone* untuk melihat deskripsi lebih lanjut pada karya diperlihatkan pada gambar 2.18.



Gambar 2. 18 Scan Barcode QR pada Karya
(Sumber: vellumia.com)