



**LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKTUR**

**DIGITAL ART GALLERY
DI JAKARTA**

Diajukan untuk memenuhi sebagian
persyaratan guna memperoleh gelar
Sarjana Teknik

diajukan oleh :
Rachmad hidayat
L2B 099 258

Periode 86
Maret 2004 – Juni 2004

Kepada

**JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS DIPONEGORO
2004**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Keberadaan seni dalam kehidupan manusia merupakan bagian yang tidak terpisahkan. Seni itu sendiri lahir dari ekspresi manusia terhadap segala bentuk keindahan. Keberadaan seni itu sendiri selalu berkembang dari masa ke masa.

Eni digital merupakan bentuk seni yang berkembang sangat pesat dewasa ini. Seni digital pada awalnya dimotori oleh Steve Jobs dengan jajaran computer Aple Macintosh-nya. Bias dilihat pada awal diperkenalkan inovasi GUI (*Graphic User Interface*) untuk system operasi kompter Mac, meninggalkan system DOS (*Dot Operating Sistem*), dunia perkomputeran pun berpaling mengikuti mereka, yang didunia PC (Personal Computer) mulailah dikenal system operasi *Windows*.

Mac sendiri merupakan jenis computer yang memiliki fungsi utama sebagai computer grafis. Computer grafis yang dimotori oleh Apple membawa perubahan besar pada dunia seni digital, Mcintosh sebagai computer grafis pertama memberi perspektif baru bahwa keindahan seni bias dilakukan dengan indahnya dengan menggunakan teknik digital. Keberadaan computer grafis pun diikuti oleh dunia PC, yang didominasi oleh sang dominator winTel (Windows-Intel). Daya serap konsumen terhadap teknologi-teknologi baru memberi dampak yang sangat besar terhadap kemajuan seni digital.

Di Indonesia sendiri, sebagian besar konsumen computer adalah pemakai PC karena pemanfaatannya yang sangat multifungsi. PC merupakan

perangkat computer yang berfungsi sebagai alat Bantu kerja sekaligus hiburan. Salah satu fungsi PC dalam dunia seni adalah system pengolahan grafis digital.

Semenjak maraknya penggunaan PC di Indonesia, semakin banyak desainer yang mulai melirik menggunakan grafis digital untuk menghasilkan karya-karyanya. Poster-poster yang tadinya banyak mrnggunakan grafis manual semakin banyak yang beralih menggunakan grafis digital yng kemudian diprint out. Begitu pula industri pertelevisian, semakin tingginya minat terhadap animasi digital menggunakan computer membuat animasi digital yang menarik untuk *flying logo* suatu acara (berita, sinetron, dll), efek-efek film, dan iklan-iklan.

Dalam perkembangannya, seni digital di Indonesia mengalami kemajuan yang pesat. Beberapa tahun ini kebutuhan akan pengolahan audio dan grafis secara digital semakin meningkat, hal ini terlihat diberbagai segi kehidupan. Di televisi saja, semakin banyak film dan iklan yang memanfaatkan computer untuk menghasilkan efek-efek digital yang canggih. Majalah-majalah, Koran dan media cetak lainnya semakin banyak memanfaatkan jasa pengolahan digital untuk menghasilkan grafis digital yang artistic. Begitu pula dengan musik, semakin banyak yang memanfaatkan software computer untuk memudahkan menghasilkan musik-musik dengan warna baru.

Di Jakarta, kebanyakan animasi-animasi yang diproduksi oleh PH-PH (*production house*) telah memanfaatkan teknologi computer untuk menghasilkan grafis yang menarik. Konsultan-konsultan arsitek semakin banyak yang menciptakan animasi suatu bangunan yang dirancang melalui computer sehingga menjadi standar umum yang banyak digunakan. Di daerah-daerah pun perkembangan animasi digital memiliki animo yang

cukup besar, seperti di Bandung dan Jogjakarta. Maraknya penggunaan computer untuk menghasilkan *digital art* akan semakin berkembang pesat di masa mendatang.

Dalam dunia seni kontemporer, seni instalasi yang merupakan salah satu bagiannya juga berkembang mengikuti pesatnya perkembangan dunia digital. Beberapa karya seni instalasi mulai banyak yang menggunakan teknologi digital seperti monitor, proyektor dan computer untuk menghasilkan suatu karya seni yang berkesan hitechnology.

Melihat semakin meningkatnya karya seni digital di Indonesia, belum ada sru wadah pun yang dapat menampung komunitas seniman digital di tanah air ini. Dibutuhkan suatu wadah yang dapat menampung karya-karya seni digital untuk menyimpan dan memamerkannya kepada masyarakat umum. Maka kehadiran *digital art gallery* (gallery seni digital) yang menghadirkan kegiatan Informatif, edukatif, rekreatif dan komersial sekaligus menjadi satu dalam satu tempat, menjadi suatu kebutuhan.

1.2. TUJUAN DAN SASARAN

TUJUAN : Tujuan dari penulisan ini adalah mengungkapkan dan merumuskan masalah melalui observasi dan studi literature, yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan *Digital Art Gallery* sebagai tempat mewadahi informasi dan benda-benda mengenai seni digital dan beberapa kegiatan penunjang yang berkaitan dengan dunia seni digital.

SASARAN: Sarana yang ingin dicapai yaitu menyusun konsep landasan program perencanaan dan perancangan

arsitektur sebagai landasan untuk merancang Digital Art Gallery.

1.3. MANFAAT

Secara subyektif

Untuk memenuhi salah satu persyaratan mengikuti Tugas Akhir di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro.

Sebagai pegangan dan acuan selanjutnya, dalam penyusunan LP3A yang merupakan bagian tak terpisahkan dari Tugas Akhir.

Secara obyektif

Dapat bermanfaat sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan bagi mahasiswa yang akan mengajukan Proposal Tugas Akhir.

1.4. LINGKUP PEMBAHASAN

SUBSTANSIAL: hal-hal yang berkaitan dengan desain *Digital art Gallery* beserta seluruh fasilitasnya dalam kategori bangunan Informatif, edukatif, rekreatif dan komersial.

SPASIAL; perencanaan bangunan baru dengan lokasi di kota Jakarta.

1.5. METODE PEMBAHASAN

Metode pembahasan yang akan di gunakan adalah metode deskriptif dokumentatif, dan komparasi yakni studi tentang wadah mengenai seni digital yang berisi kegiatan pameran seni digital beserta perangkatnya dari awal penggunaan computer grafis hingga saat ini, juga mengenai

kegiatan penunjang berupa galeri yang berupa pameran terbuka (komersial), dengan menyajikan beberapa studi kasus untuk bahan pembandingan keperluan ruang Digital Art Gallery.

1.6. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika pembahasan Landasan program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini secara garis besar, disusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan urgensi pemilihan judul digital art Gallery yang mengungkap latar belakang, tujuan, lingkup, metode dan kerangka pembahasan.

BAB II TINJAUAN UMUM

Berisikan tentang pengertian dari istilah, tinjauan terhadap permasalahan yang menyangkut Digital Art Gallery.

BAB III TINJAUAN KOTA JAKARTA

Berisi tinjauan singkat tentang kota Jakarta dengan beberapa pembahasan menyangkut geografis, potensi-potensi pendukung yang berhubungan dengan Digital Art Gallery.

BAB IV BATASAN DAN ANGGAPAN

Berisi batasan dan anggapan yang ditariki dari pembahasan sebelumnya, untuk digunakan sebagai dasar / landasan bagi pendekatan dan penentuan konsep, landasan program selanjutnya.

BAB V PENDEKATAN PERANCANGAN DAN PERENCANAAN

Berisi tentang analisa-analisa yang berkaitan dengan pendekatan obyek fisik maupun obyek non fisik, seperti analisa

kegiatan, analisa Tapak, analisa Bangunan, analisa ruang, analisa pendekatan system struktur, dan ruang-ruang utama lainnya.

BAB VI KONSEP DAN PROGRAM DASAR PERANCANGAN

Berisi konsep dan program dasar proses perancangan serta pendekatan arsitektur. Konsep yang dibahas meliputi konsep perancangan tapak dan kosep perancangan dan perencanaan bangunan.