

Perancangan Interior Pusat Seni Rupa Murni di Surabaya

Tiffany Marissa Tandra, Yusita Kusumarini, Jean Francois Poillot
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: tiffany_marissa@hotmail.com

Abstrak— Seni merupakan aspek yang tidak terlepas dari kehidupan manusia, namun kondisi kesenian di kota Surabaya yang begitu minim sehingga minat masyarakat terhadap seni cenderung rendah khususnya seni rupa murni. Melihat keadaan seni rupa murni di Surabaya yang bisa dikatakan kurang terakomodasi, maka dari itu dibutuhkan sebuah fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut yaitu pusat seni rupa murni yang melingkupi fungsi ekshibisi, edukasi, rekreasi, dan informasi.

Masalah yang dirumuskan pada perancangan ini yaitu bagaimana merancang interior sebuah pusat seni rupa murni yang tidak hanya mawadahi kebutuhan-kebutuhan seni di kota Surabaya namun juga diminati pengunjung dan sesuai dengan gaya hidup masyarakat muda metropolitan masa kini.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini mengikuti diagram Zeisel dengan tambahan penyesuaian dari alur perancangan, yang menjelaskan mengenai proses desain yang berputar dari hasil akhir yang dapat kembali ke tahap awal agar desain terus diperbaiki hingga mencapai hasil yang paling optimal. Enam metode tersebut diantaranya *basic e-b knowledge* (tahap awal berupa pengumpulan data), *programming research* (tahap *programming*), *design and design review* (tahap transformasi desain), *construction* (tahap pengembangan desain), *use+adaptation* (tahap desain akhir), dan *evaluation research* (tahap evaluasi).

Hasil perancangan yang telah diselesaikan menerapkan konsep 'rekreatif', dengan menyediakan fasilitas yang mawadahi kebutuhan-kebutuhan seni rupa murni bagi kota Surabaya berupa ruang-ruang edukasi, informasi, ekshibisi, dan rekreasi seperti area pameran, *library*, *lecture theater*, dan studio, serta ruang-ruang pendukung seperti *café* dan kantor. Upaya perancangan untuk meningkatkan minat pengunjung yang sesuai dengan gaya hidup serta budaya masyarakatnya diterapkan dengan konsep 'rekreatif', yaitu penyediaan ruang-ruang untuk memunculkan pengalaman baru dan meningkatkan kualitas pengalaman tersebut.

Kata Kunci—Perancangan, Interior, Pusat Seni, Seni, Seni Rupa Murni

Art is an aspect that cannot be separated from human life, but the state of the arts in the city of Surabaya is so undeveloped that public interest in the arts tend to be low, especially in visual art. Seeing the state of visual art in Surabaya that is not accommodated, and thus it needs a facility that can fulfill those needs which encompasses the functions of exhibition, education, recreation, and information.

In this design process the problems are how to design the interior of visual art center that not only accommodate the needs of the arts in the city of Surabaya, but also attract visitors in

accordance with the lifestyle of the metropolitan youth nowadays.

The method used in this design follows the diagram Zeisel with additional adjustments of the drafting process, which explains the design process that rotates from the end result that can be returned to the initial stages of design to be fixed in order to achieve the most optimal results. Six of these methods include basic eb knowledge (preliminary stages of data collection), programming research (programming phase), design and design review (transformation stage design), construction (design development stage), use + adaptation (the final design stage), and evaluation research (evaluation phase).

The final design is applied in the concept of 'recreational', and accommodate the needs of visual art in Surabaya by providing facilities such as spaces for education, information, exhibitions, and recreational which are exhibition area, library, lecture theater and studio, as well as supporting spaces such as cafes and offices. Meanwhile, in order to attract visitors in accordance with the lifestyle and culture of the people, the concept of 'recreation' is applied by creating new experiences and improving the quality of those experiences.

Keyword— Design, Interior, Art Center, Art, Visual Art

I. PENDAHULUAN

Seni merupakan sebuah aspek yang tidak dapat terlepas dari kehidupan masyarakat, baik sejak dulu hingga kini. Dalam perkembangannya, aspek seni menjadi semakin penting dan tidak dapat dipisahkan dengan aspek-aspek kehidupan sehingga seni telah menjadi kebutuhan manusia.

Saat ini kota Surabaya sebagai kota metropolitan dan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta memiliki kehidupan kesenian yang cenderung rendah. Hal ini dikarenakan sebagai pusat perdagangan, kota Surabaya yang mengutamakan aspek bisnis dalam kehidupan masyarakatnya.

Dapat diketahui bahwa menurut Badan Perencanaan dan Pembangunan Kota Surabaya, pertumbuhan ekonomi kota Surabaya tahun 2010 lebih tinggi dari pertumbuhan ekonomi Jawa Timur dan Nasional, yaitu sebesar 7,09%. Pertumbuhan ini bertumpu pada sektor perdagangan dan jasa didukung dengan meningkatnya nilai tambah bruto dari kegiatan Usaha Mikro Kecil dan Menengah/UMKM (BPS 2010).

Seni murni di Surabaya bisa dikatakan kurang terakomodasi, dimana sebaliknya aplikasi dari seni terapan sudah cukup berkembang di Surabaya (contohnya desain interior dan desain grafis), walaupun masih tertinggal apabila

dibandingkan dengan ibukota Jakarta. Dapat dilihat bahwa di kota Surabaya hanya memiliki fasilitas terkait seni murni yang berdiri secara terpisah dan dalam skala yang relatif kecil, misalnya teater atau galeri yang berdiri sendiri-sendiri. Di samping itu jarang terdapat fasilitas-fasilitas yang dapat mendukung masyarakat Surabaya mengenai seni dan perkembangannya, jarang pula terdapat acara-acara seni (terkhusus seni murni) yang dapat dinikmati mayoritas masyarakat sebagai pusat rekreasi.

Selain itu dapat diketahui bahwa mayoritas masyarakat Surabaya cenderung lebih suka berekreasi di pusat perbelanjaan (*mall*) atau tempat-tempat makan (restoran dan *café*) pada waktu luangnya, dimana berjalan seiring dengan pertumbuhan sektor tersier menurut Badan Perencanaan dan Pembangunan Kota Surabaya.

Saat ini kegiatan-kegiatan seni yang lebih dominan di kota Surabaya adalah kesenian tradisional berupa seni tari dan seni pertunjukan seperti ludruk (drama rakyat), tari remo, dan kidungan (pantun). Oleh karena itu kehidupan seni di kota Surabaya kurang mengakomodasi bidang seni rupa murni yang berfungsi baik sebagai fasilitas edukasi maupun rekreasi.

Melihat kehidupan seni rupa murni di kota Surabaya yang sangat minim, maka diperlukan sebuah fasilitas yang dapat mengakomodasi kegiatan-kegiatan dalam bidang seni sehingga dapat menjadi pusat aktivitas seni di kota Surabaya. Saat ini dengan kurangnya fasilitas kesenian yang berfungsi baik untuk edukasi dan rekreasi di kota Surabaya, maka sangat penting untuk diciptakan sebuah fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan seni rupa murni bagi masyarakat awam kota Surabaya maupun bagi masyarakat dalam lingkup bidang seni.

Maka dari itu, sebuah pusat seni rupa murni sangat penting untuk diciptakan bagi kota Surabaya karena berguna memenuhi kebutuhan edukasi dan rekreasi dalam lingkup bidang seni. Selain itu sebuah *art center* bermanfaat bagi bidang sosial kota Surabaya yaitu dengan menciptakan sebuah wadah untuk komunitas sosial (antar seniman, antar pengunjung, dan antar seniman dengan pengunjung) sehingga fasilitas ini dapat pula menjadi pusat komunitas bagi masyarakat kota Surabaya.

Jadi, setelah melihat kondisi kota Surabaya dalam bidang kesenian yang cukup memprihatinkan, maka perancangan *art center* ini sesuai untuk dilakukan, dimana belum pernah ditemukan sebelumnya di kota Surabaya.

A. Rumusan Masalah

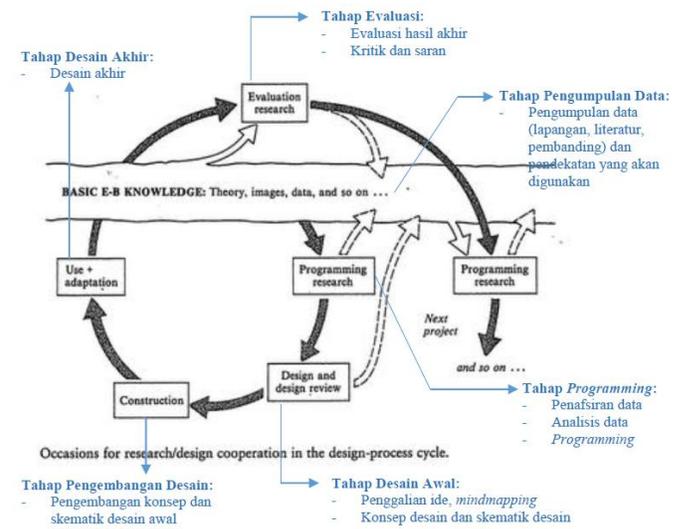
Bagaimana merancang interior sebuah fasilitas yang selain mawadahi kebutuhan-kebutuhan seni rupa murni di Surabaya, dapat diminati pengunjung dan sesuai dengan gaya hidup serta budaya masyarakat metropolitan (khususnya generasi muda).

B. Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang interior pusat seni rupa murni yang dapat diminati pengunjung dan sesuai dengan gaya hidup serta budaya masyarakat

metropolitan (khususnya generasi muda), di samping memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan aktivitas-aktivitas terkait seni rupa murni di kota Surabaya.

C. Metode



Gambar 1.1 *Design Process by Zeisel* dengan tambahan penyesuaian dari alur perancangan, yang menjelaskan mengenai proses desain yang berputar dari hasil akhir yang dapat kembali ke tahap awal agar desain terus diperbaiki hingga mencapai hasil yang paling optimal. (Sumber: peter.hourihan.com)

1. Basic E-B Knowledge: Theory; Images; and so on

Tujuan dari tahapan ini adalah untuk memilah dan memahami kebutuhan-kebutuhan dalam perancangan melalui data-data yang telah dikumpulkan. Setelah mendapatkan masalah-masalah yang muncul dari galian informasi tersebut, dalam tahapan ini dilakukan proses penafsiran data sehingga dapat memahami objek perancangan secara terstruktur dan mengetahui batasan-batasan dalam perancangan.

Pada perancangan tugas akhir, tahap ini dilakukan dengan metode analisis data (baik data lapangan, data literatur, maupun data pembandingan) yang menjadi awal terbentuknya solusi-solusi dalam perancangan kemudian memprogram atau membuat rencana-rencana konseptual yang menjawab permasalahan.

2. Programming Research

Melalui data-data yang telah dikumpulkan, berikutnya harus memilah dan memahami kebutuhan-kebutuhan dalam perancangan. Setelah mendapatkan masalah-masalah yang muncul dari galian informasi tersebut, dalam tahapan ini dilakukan proses penafsiran data sehingga dapat memahami objek perancangan secara terstruktur dan mengetahui batasan-batasan dalam perancangan.

3. Design and Design Review

Pada tahapan ini, seluruh ide-ide dasar yang mengawali sebuah perancangan utuh digali sebanyak-banyaknya agar solusi terbaik dapat tercipta. Tujuannya adalah untuk menemukan sebuah pemecahan masalah dari analisa data

pada proses sebelumnya. Dalam proses perancangan ini, hasil desain dapat berupa sketsa-sketsa ide atau hasil *brainstorming* konsep awal, yaitu dengan metode *mindmapping*. Proses pencarian ide dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja sehingga ide-ide solusi yang dihasilkan dapat optimal. Produk yang dihasilkan dalam perancangan yaitu skematik desain yang terkadang dapat berjalan bersamaan dengan penciptaan konsep desain. Saat berada di tahap ini dapat pula kembali ke proses pencarian data untuk mencari alternatif-alternatif yang lebih baik.

4. Construction

Dalam tahap ini, alternatif-alternatif desain berupa ide-ide konseptual yang dihasilkan di tahap sebelumnya mulai dibentuk dan disusun menjadi suatu hasil desain yang utuh. Saat penyusunan alternatif-alternatif desain, juga dilakukan evaluasi melalui umpan balik yang didapat dari pihak-pihak yang memiliki pemahaman atau pengetahuan lebih dalam. Tujuan dari proses ini adalah menciptakan pengembangan desain dari tahapan sebelumnya melalui penelitian dari berbagai sumber serta masukan-masukan objektif dari berbagai pihak.

Produk yang dihasilkan dalam tahapan ini yaitu pengembangan desain yang dikembangkan dari ide-ide dasar pada skematik desain. Pengembangan yang diciptakan dapat berasal dari berbagai sumber dan metode, sebagai contoh dapat dengan membuat maket percobaan agar mendapat perspektif yang berbeda melalui kesan ruang yang lebih dapat dirasakan melalui bentuk tiga dimensi.

5. Use + Adaptation

Setelah melalui semua tahap, maka tahap akhir adalah mengeksekusi opsi atau alternatif terbaik sehingga sebuah solusi desain dapat tercipta, dimana cara yang digunakan untuk membentuk hasil desain adalah dengan teknik computer maupun dengan kombinasi sketsa tangan. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk mendapatkan desain final sebagai pemecahan masalah dari problema yang ada dalam perancangan. Pada tahap ini dihasilkan sebuah karya final berupa desain yang dituangkan secara visual dalam bentuk gambar penyajian dan maket.

II. KAJIAN TEORI

Pustaka perbandingan yang digunakan sebagai acuan adalah beberapa karya perancangan tugas akhir dari mahasiswa Desain Interior Universitas Kristen Petra diantaranya adalah Perancangan Interior Pusat Seni Rupa Kontemporer di Surabaya, Perancangan Interior Pusat Seni Tato dan Tindik di Surabaya, Perancangan Interior Pusat Kesenian Jawa Timur di Surabaya, Perancangan Interior Pusat Pendidikan dan Informasi Mode di Surabaya, dan Perancangan Interior Pusat Kerajinan dan Kesenian Tradisional Jawa Timur di Surabaya. Dari tinjauan tersebut, kelebihan dari perancangan pusat seni rupa murni ini yang membedakan dengan perancangan-perancangan sebelumnya adalah sistem dari fasilitas ini yang bersifat interaktif dan adanya unsur teknologi yang

dimasukkan ke dalam sistem tersebut sehingga merupakan inovasi baru bagi bidang seni rupa murni di Indonesia. Konsep 'rekreatif' pada perancangan ini menciptakan pengalaman baru bagi pengguna dimana belum pernah dilakukan oleh perancangan-perancangan sebelumnya.

A. Jenis-jenis Seni

Menurut Charles Batteaux, seni terbagi menjadi dua jenis yaitu seni murni (*fine art*) dan seni terapan (*applied art*). Seni murni adalah seni kreatif, seni rupa khusus yang produknya untuk dihargai terutama atau semata-mata karena nilai imajinasi, estetika, atau konten intelektual yang dimiliki (*Oxford Dictionary* 381). [1] Secara umum, dahulu produk seni murni yaitu lukisan, pahatan, arsitektur, musik, dan puisi, serta tari dan teater, namun pada zaman sekarang film, fotografi, seni konseptual, dan grafis juga termasuk dalam seni murni. Di sisi lain, seni terapan adalah karya seni rupa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari dimana mengandung nilai fungsi tertentu di samping nilai seni yang dimilikinya. Seni yang berlawanan dengan seni murni ini dapat memiliki fungsi estetis dan fungsi praktis ataupun keduanya. Bentuk seni terapan yaitu desain industrial, desain interior, desain grafis, desain fesyen, dan desain dekoratif (seperti tembikar, perhiasan, tekstil, karpet, dan sebagainya). [2]

Seni murni kemudian dalam perkembangannya terbagi lagi menjadi tiga jenis yaitu:

1. Visual Art

Visual art atau seni rupa sendiri terbagi menjadi tiga tipe berdasarkan media atau bentuknya yaitu 2-dimensi (gambar, lukisan, fotografi, kaligrafi), 3-dimensi (seni ukir dan seni pahat, dimana dapat menggunakan berbagai material mulai dari kayu, batu, kaca, *clay*, metal, ataupun plastik), dan seni elektronik (dapat berupa *computer art*, video abstrak, *web art*, fotografi, *light display*, kartun atau komik, film, dan *digital video*). [3]

2. Auditory Art

Bentuk *auditory art* adalah seni musik, seni suara, dan seni sastra seperti puisi dan pantun. Musik memiliki banyak aliran diantaranya *blues*, *indie*, klasik, *rock*, *soul*, *gospel*, *jazz*, dan *country*. [4]

3. Performing Art

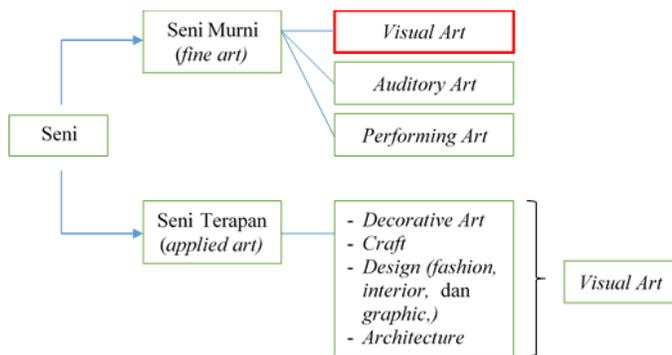
Performing art sebagai gabungan dari *visual art* dan *auditory art* adalah bentuk seni dimana seniman menggunakan suara mereka dan atau pergerakan tubuh mereka, seringkali dalam kaitannya dengan objek lain, untuk menyampaikan ekspresi artistik - sebagai kebalikan dari seni rupa murni, di mana seniman menggunakan cat dan kanvas atau berbagai bahan untuk membuat benda-benda seni secara fisik atau statis. Seni pertunjukan meliputi berbagai disiplin ilmu tetapi semua *performing art* ditujukan untuk penampilan di depan audiens secara langsung.

Performing art memiliki beberapa cabang yaitu seni tari, seni musik, seni drama dan teater. Teater menampung pertunjukan-pertunjukan seperti drama, opera, sulap, ilusi,

seni sirkus, wayang, *stand-up comedy* dan pembacaan atau *public speaking*. Tarian memiliki beberapa bentuk seperti balet, *ballroom dancing*, *tap dancing*, *belly dancing*, *salsa*, *tango*, *flamenco*, *contemporary dancing*, dan masih banyak lagi. [4]

Di sisi lain, seni rupa (*visual art*) adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep titik, garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika.

Seni rupa atau visual art dilihat dari segi fungsinya dibedakan antara seni rupa murni dan seni rupa terapan, proses penciptaan seni rupa murni lebih menitik beratkan pada ekspresi jiwa semata misalnya lukisan, sedangkan seni rupa terapan proses pembuatannya memiliki tujuan dan fungsi tertentu misalnya seni kriya. Sedangkan, jika ditinjau dari segi wujud dan bentuknya, seni rupa terbagi 2 yaitu seni rupa 2 dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar saja dan seni rupa 3 dimensi yang memiliki panjang lebar serta ruang. [3]



Gambar 2.1 Skema cabang-cabang seni. Seni secara umum terbagi menjadi dua yaitu seni murni dan seni terapan.

B. Contemporary Art

Seni kontemporer adalah perkembangan seni yang terpengaruh dampak modernisasi dan digunakan sebagai istilah umum sejak istilah ‘*contemporary art*’ berkembang di barat sebagai produk seni yang dibuat sejak perang dunia II. Istilah ini berkembang di Indonesia seiring makin beragamnya teknik dan medium yang digunakan untuk memproduksi suatu karya seni, juga karena telah terjadi suatu percampuran antara praktik dari disiplin yang berbeda, pilihan artistik, dan pilihan presentasi karya yang tidak terikat batas-batas ruang dan waktu.

Tafsiran lain mengenai praktik seni kontemporer di Indonesia:

- Dihilangkannya sekat antara berbagai kecenderungan artistik, ditandai dengan meleburnya batas-batas antara seni rupa, teater, tari, dan musik.
- Intervensi disiplin ilmu sains dan sosial, terutama yang dicetuskan sebagai pengetahuan populer atau memanfaatkan teknologi mutakhir.

Istilah ini dianggap bisa menyertai sebutan seni visual, musik, tari, dan teater. Meskipun di barat, istilah *contemporary art* jamak digunakan untuk menyebut praktik seni visual sesuai kebutuhan kegiatan museum maupun lembaga pencetus nilai seperti galeri seni dan balai lelang (“Seni Kontemporer”, par.1).

Ada tiga makna utama atau penggunaan istilah ‘*contemporary*’ yaitu:

- Seni yang diproduksi setelah 1945
Ini adalah definisi yang dianut oleh sebagian besar museum ketika mendefinisikan koleksi mereka karya seni kontemporer. Namun sebagian besar sejarawan seni sekarang menganggap hal ini telah ketinggalan zaman.
- Seni yang diproduksi di era atau masa hidup kita
Ini sesuai dengan definisi "kontemporer" yang digunakan oleh sejarawan pada umumnya, tapi terkadang hal ini kurang jelas batasannya.
- Seni diproduksi sejak tahun 1960-an
Definisi ini adalah yang paling umum digunakan oleh para kritikus seni, tetapi masih menjadi perselisihan mengenai tahun tepatnya

Dari awal berkembangnya seni kontemporer telah terbentuk beberapa jenis mengikuti perkembangan zaman:

- *Pop art*, *word art*, *conceptual art*, *performance art*, *happenings*, *fluxus*, *installation art*, *video art*, *minimalism/minimal art*, *photorealism*, *land art*, *photography* (mulai 1960)
- *Arte Povera*, *support-surfaces* (1966-1972)
- *Contemporary realism*, *feminist art*, *new subjectivity*, *London school*, *graffiti* (1970an)
- *Transavanguardia* (mulai 1979)
- *Neo-expressionism*, *young british artist / britart*, *neo-pop* (1980an)
- *Deconstructivism* (1985-2010)
- *Body art*, *cynical realism (China)*, *stuckism* (1990an)
- *New Leipzig School* (mulai 2000)
- *Projection art / projection mapping*, *computer art* (abad 21) [5]

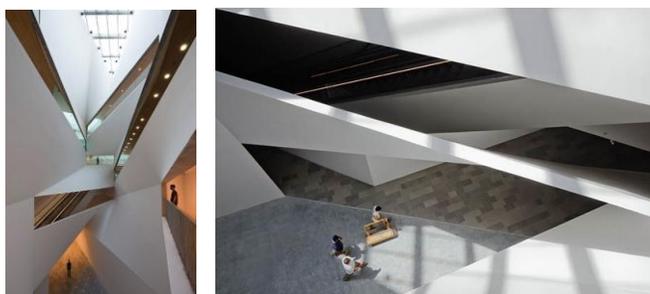
C. Contemporary Design

Kata kontemporer menurut KBBI memiliki arti pada waktu yang sama; semasa; sewaktu; pada masa kini; dewasa ini. [6]

Gaya kontemporer seringkali disamakan dengan gaya modern, sehingga banyak yang menggunakan dua istilah gaya ini secara bergantian, sehingga tidak jelas dimana batasan perbedaan keduanya. “Modern” adalah suatu gaya tersendiri, sementara “kontemporer” dapat mencakup berbagai gaya pada masa kini atau yang sedang tren saat ini. Desain modern bersifat abadi dan ikonik, seperti karya Eames dan Saarinen, sedangkan desain kontemporer mungkin dapat menjadi tren saat ini tetapi bisa sangat ketinggalan zaman dalam 10 tahun. Desain modern mengacu pada periode waktu, yang diciptakan pada tahun 1920 - 1950-an. Gaya modern tidak berubah, merupakan gaya yang terdefiniskan, dan akan tetap hingga

kapanpun. Di sisi lain, desain kontemporer akan terus berubah. Kontemporer adalah saat ini dan merupakan suatu wujud yang bersifat hidup.

Secara historis, desain modern adalah "*form follow function*" menurut *Bauhaus*, misalnya *open floor plans* dan penggunaan *clean lines*. Modern selalu berorientasi ke depan dan inovatif karena ia bermula dari pertentangan secara radikal hingga menjadi *decorative movements* yang populer sejak awal (abad ke-19). Sebaliknya desain kontemporer tampaknya menangkap semua istilah desain yang sedang tren saat ini dan tidak mengadopsi secara langsung gaya desain bersejarah tertentu. Desain kontemporer bisa sangat eklektik karena selalu berubah dan mengambil potongan dan gaya dari seluruh era yang berbeda. Kontemporer tidak harus menjadi sesuatu yang dirancang pada masa kini – misalnya, *furniture* dan seni dari era modern yang sering digunakan dalam desain kontemporer, atau ornamen tradisional atau produk industri yang digabungkan dalam beberapa kasus desain.



Gambar 2.2 Desain kontemporer pada *Tel Aviv Museum of Art* yang menunjukkan bentuk yang bebas dan tidak terikat pada gaya-gaya desain tertentu di masa lampau. (Sumber: <http://indulgy.com/post/tEEwF0u5Q2/tel-aviv-museum-of-art>)

III. DATA TIPOLOGI

A. *Visual Arts Center of Richmond*

Visual Arts Center of Richmond adalah sebuah pusat seni non-profit di *Richmond, Virginia, United States*. Pusat seni ini berfokus pada edukasi seni dimana mencakup kelas seni untuk pengunjung dewasa dan anak-anak, galeri yang dibuka untuk umum tanpa biaya masuk, dan paling sedikit enam buah *exhibition* yang diadakan setiap tahun, serta berbagai program penjangkauan dimana menyediakan pembelajaran seni kepada anak-anak dan usia selanjutnya yang membutuhkan. *Visual art center of Richmond* ini memastikan bahwa seluruh lapisan masyarakat dapat mengakses edukasi mengenai seni dengan biaya minimum atau bahkan gratis.

Kelas-kelas edukatif di fasilitas ini menyediakan berbagai variasi kelas studio dan *workshop*. Sekitar 5000 pengunjung dewasa dan anak-anak mengambil kelas tersebut setiap tahunnya. Pusat seni ini menyediakan kesempatan bagi pengunjung untuk mengekspresikan dirinya menggunakan media *clay*, kayu, fiber, lukisan, fotografi, seni grafis, kaca, metal, gambar, tulisan dan seni dekoratif. Pusat seni rupa ini memiliki sekitar 120 seniman yang mengajar melalui *workshop* edukatif dan galeri *exhibition*. [7](



Gambar 3.1 *Exhibition* di *Visual Art Center of Richmond* (Sumber: www.buyrvaart.com)

B. *Pusat Kesenian Jakarta Taman Ismail Marzuki*

Dalam skala nasional, *The Jakarta Art center Taman Ismail Marzuki* merupakan salah satu contoh *Art center* yang mengakomodasi aktivitas kebudayaan dan kesenian dalam berbagai wujud. Di *Pusat Kesenian Jakarta Taman Ismail Marzuki* terdapat enam macam teater untuk *performing arts*, *exhibition hall*, dua buah galeri (*Galeri Cipta II* dan *Galeri Cipta III*), bangunan arsip, dan sinema serta terdapat pula planetarium, dan akademi seni. Biasanya aktivitas budaya yang diakomodasi adalah drama, musical, film, tarian, pembacaan puisi, seni lukis, seni pahat dan pameran seni serta digunakan pula untuk festival film. Bentuk-bentuk seni yang terdapat dalam *cultural center* ini bervariasi dari tradisional atau kontemporer, baik nasional maupun internasional.

Graha Bhakti Budaya adalah sebuah *performing art hall* yang memiliki kapasitas 800 orang (600 kursi di lantai dasar dan 200 kursi di balkon). Sedangkan kedua buah galeri digunakan untuk memamerkan karya seni murni, seni lukis, dan seni pahat, diskusi atau seminar kesenian, dan juga sebagai lokasi syuting film pendek. Galeri tersebut dapat menampung 80 lukisan dan 20 pahatan.

Selain itu, tersedia pula sebuah teater studio yang berkapasitas 200 penonton. Biasanya teater kecil ini digunakan untuk pertunjukan teater, musical, puisi, dan seminar. Ukuran panggungnya yaitu 10 m x 5 m x 6 m. Teater ini dilengkapi dengan system akustik dan *lighting* khusus serta penghawaan yang memadai.

Di samping *indoor*, terdapat pula fasilitas terbuka (*outdoor*) berupa Teater Halaman atau Studio Pertunjukan Seni, yaitu sebuah auditorium terbuka untuk bentuk seni eksperimental yang disediakan bagi para seniman muda untuk teater dan pertunjukan puisi.

Taman Ismail Marzuki (TIM) ini juga dilengkapi sebuah plaza yang memiliki restoran serta sebuah halaman yang biasanya digunakan untuk area tambahan bagi pertunjukan seni *outdoor*. [8]



Gambar 3.2 *Galeri Cipta II* dan *III*, Teater Graha Bhakti Budaya, Teater Kecil pada TIM (kiri ke kanan) (Sumber: outoftheboxindonesia.wordpress.com; jakarta.panduanwisata.id; www.nyoozee.com)

C. Hongkong Visual Art Center

Tujuan utama dari pusat ini adalah untuk mendukung terciptanya seni lokal. Pada pusat ini dilakukan restrukturisasi kembali dari sebuah bangunan abad ke-20 awal disebut *Cassels Block*, mantan barak untuk perwira Inggris menikah, dari *Victoria Barracks*, dalam rangka memberikan suatu daerah dan fasilitas bagi para seniman lokal. Banyak artefak modern dan patung dapat dinikmati di pusat ini. Pada Hongkong *Visual Art Center* ini terdapat berbagai fasilitas seperti:

- Exhibition hall
- Lecture theater
- Multipurpose studio
- Ceramic studio
- Sculpture studio
- Printmaking studio [9]



Gambar 3.3 Exhibition hall (kiri) dan lecture theater (kanan) (Sumber: http://www.lcsd.gov.hk/CE/Museum/APO/en_US/web/apo/va_facilities.html)



Gambar 3.4 Multipurpose studio (kiri) dan ceramic studios (kanan) (Sumber: http://www.lcsd.gov.hk/CE/Museum/APO/en_US/web/apo/va_facilities.html)



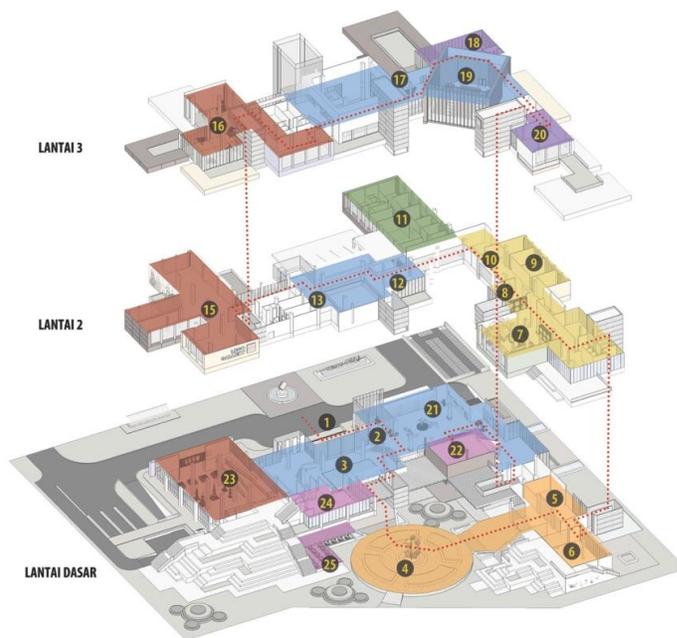
Gambar 3.5 Sculpture studio (kiri) dan printmaking studio (kanan)
Sumber:
http://www.lcsd.gov.hk/CE/Museum/APO/en_US/web/apo/va_facilities.html)

IV. DATA PROYEK DESAIN

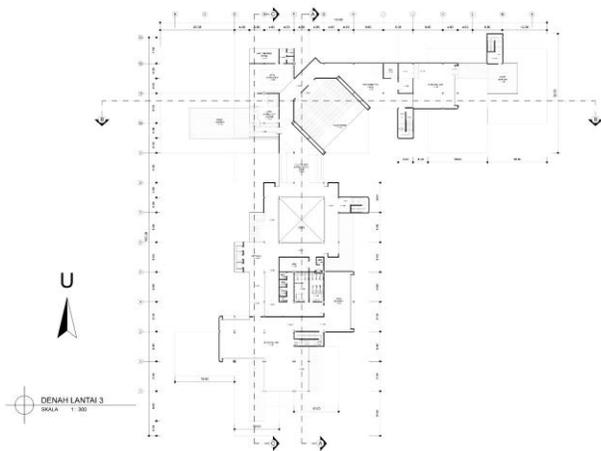
Nama Lokasi : Galeri Lego
 Lokasi Tapak : Jalan Citraland Utama
 Kelurahan : Made – UD. Jeruk
 Kecamatan : Sambikerep
 Kota : Surabaya, Jawa Timur
 Luas lahan : 14000 m²



Gambar 4.1 Perspektif eksterior bangunan (Sumber: Jian Honardy, Data Perancangan Tugas Akhir Arsitektur, 2015)



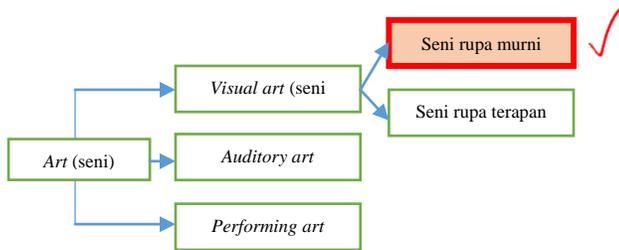
Gambar 4.2 Zoning dan sirkulasi data lapangan (Sumber: Jian Honardy, Data Perancangan Tugas Akhir Arsitektur, 2015)



Gambar 4.3 Layout lantai 3 (Sumber: Jian Honardy, Data Perancangan Tugas Akhir Arsitektur, 2015)

V. PROGRAM DESAIN

A. Lingkup Perancangan



Gambar 5.1 Jenis-jenis seni menurut bentuknya

Pusat seni murni ini dirancang dengan tujuan dalam lingkup:

1. Edukasi

Fasilitas ini diperuntukkan bagi semua kalangan masyarakat kota Surabaya, khususnya generasi muda untuk menambah wawasan, skill, dan pengetahuan mengenai seni rupa murni.

Selain itu, dengan tersedianya sebuah fasilitas khusus untuk seni murni maka masyarakat dalam lingkup seni cenderung berkumpul di tempat ini sehingga terbentuk sebuah pusat komunitas masyarakat. Masyarakat awam pun dapat menambah ilmu dengan bertukar pikiran seniman ataupun orang-orang yang bergerak di bidang seni, di samping dapat memperluas koneksi dan hubungan sosial.

Bentuk edukasi yaitu berupa ruang pameran seni murni yang mencakup seni rupa murni (seni lukis, seni ukir, seni pahat, seni keramik, seni grafis, seni fotografi, dan seni film), perpustakaan yang mengkoleksi literatur terkait seni rupa murni, beberapa studio untuk kebutuhan praktek seperti kelas-kelas demonstrasi dan kursus seni yang dibuka untuk umum, dan ruang multifungsi untuk berbagai acara seperti pameran temporer, seminar, dan workshop.

2. Rekreasi

Dalam perancangan ini, bentuk dan sistem pameran lebih dinamis dan interaktif sehingga menarik bagi pengunjung pada kalangan usia muda, dimana dapat memberikan pengalaman yang edukatif namun berjalan seiring dengan unsur rekreasi. Target pengguna lebih ditujukan kepada pengunjung muda dan dewasa karena berdasarkan riset pengunjung *art center* seperti yang dijelaskan pada bab 2, bahwa pada kota metropolitan (termasuk Surabaya) biasanya memiliki jumlah pengunjung muda dan dewasa lebih tinggi dibanding kota non-metropolitan.

Tidak hanya dari sistem pameran, desain interior keseluruhan pun dibuat tahan terhadap zaman dan memiliki ikon-ikon khusus. Di sisi lain, unsur rekreatif terdapat pada kelas-kelas demonstrasi dan ruang multifungsi yang dimanfaatkan untuk pameran temporer serta acara-acara yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan keragaman aktivitas seni di fasilitas ini. Selain itu, adanya kafe dengan desain terkini sesuai dengan minat masyarakat metropolitan terhadap kafe-kafe *stylish* merupakan salah satu gaya rekreasi masyarakat masa kini, sehingga dapat menjadi salah satu sumber rekreasi dalam fasilitas ini.

3. Ekshibisi

Sebagai pusat ekshibisi, fasilitas ini memamerkan objek-objek seni rupa murni sebagai karya para seniman baik lokal maupun internasional baik secara permanen maupun temporer. Fasilitas ini dapat menjadi wadah dan media bagi seniman untuk mengembangkan diri dan memperluas jaringan.

4. Informasi

Sebagai pusat informasi, pusat seni ini menyediakan data-data dan informasi mengenai seni rupa murni sehingga baik pengunjung maupun seniman dapat mencari informasi pada fasilitas ini dengan tujuan mendapatkan wawasan, ide ataupun inspirasi.

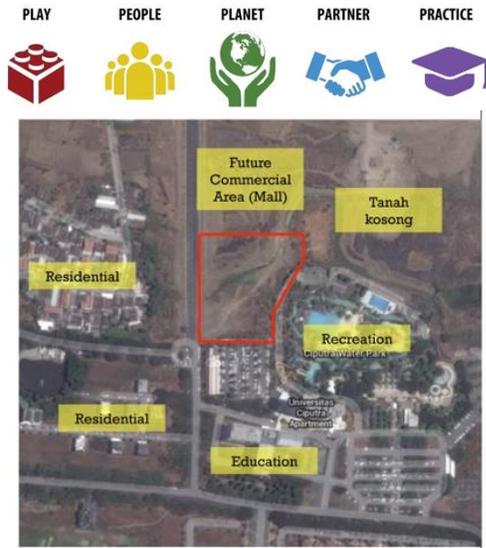
B. Analisis Data Fisik

Tapak Luar

Alasan pemilihan lokasi perancangan yang berupa Galeri Lego adalah sebagai berikut:

- Galeri Lego ini memiliki lingkup ekshibisi, informasi, edukasi, dan rekreasi sehingga sesuai dengan perancangan pusat seni rupa murni yang akan dirancang.
- Objek seni pada Galeri Lego ini adalah *art of brick* dan *art of architecture* dimana merupakan bagian dari seni rupa murni yaitu termasuk dalam *sculpture* atau seni patung sehingga sesuai untuk digunakan sebagai lokasi perancangan pusat seni rupa murni.
- Objek seni pada Galeri Lego termasuk dalam golongan *contemporary art* sehingga sesuai dengan preferensi dan minat dari target pengunjung pada perancangan pusat seni rupa murni yaitu masyarakat metropolitan khususnya generasi muda.

- Lokasi Galeri Lego yang berada di daerah Surabaya Barat merupakan area yang akan berkembang dimana di masa mendatang developer akan banyak melakukan pembangunan, salah satu contohnya yaitu dapat dilihat bahwa grup Ciputra telah merencanakan untuk membangun beberapa area komersial pada lahan-lahan kosong di daerah tersebut.
- Tanah di daerah barat berpotensi naik harga sehingga menjadi aspek pendukung meningkatnya minat masyarakat
- Aspek pendukung dari lokasi galeri lego ini yaitu dikelilingi oleh area rekreasi (Ciputra Waterpark), residensial (perumahan warga), lingkungan alam (lahan kosong), *future commercial (mall)*, dan edukasi (Universitas Ciputra).

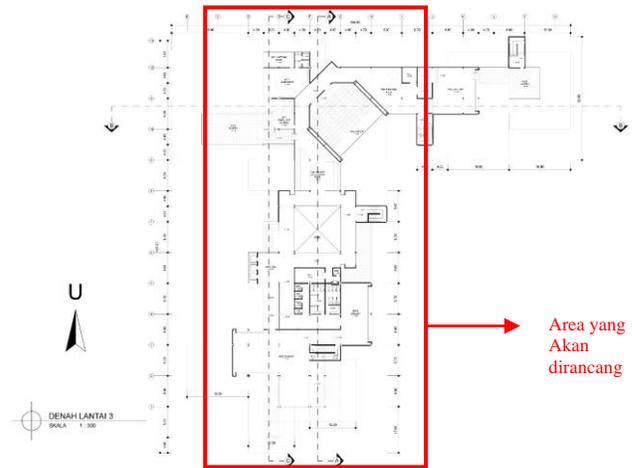


Gambar 5.2 Batas Tapak (Sumber: Jian Honardy, Data Perancangan Tugas Akhir Arsitektur, 2015)

Melalui analisis tersebut, maka Galeri Lego pun sangat sesuai untuk dijadikan lokasi perancangan bagi Pusat Seni Rupa Murni dimana bangunan Galeri Lego keseluruhan diasumsikan menjadi Pusat Seni Rupa Murni dengan lantai 1 dan lantai 2 tetap sebagai galeri lego yang merupakan area / bagian spesifik dari seni rupa murni yang dipadatkan menjadi dua lantai saja, sedangkan lantai 3 ditambahkan area seni rupa murni sebagai bagian dari fasilitas dengan objek seni rupa murni secara umum.

Area perancangan diletakkan pada lantai 3 dikarenakan lantai 1 dan 2 yang tidak memungkinkan untuk dijadikan lokasi perancangan karena:

- Lantai 1 dengan *main entrance* di tengah bangunan yang membagi area menjadi dua bagian sehingga sirkulasi dapat menjadi kacau apabila lobby dan galeri dialihfungsikan; sedangkan jika lobby tidak dialihfungsikan maka luas area lantai 1 yang dalam satu kelompok tidak mencapai 1000 m²
- Lantai 2 tidak dapat digunakan karena bila diubah menjadi area seni rupa murni maka area lego (area spesifik sebagai salah satu bagian seni rupa murni) akan menggunakan lantai 1 dan 3 dimana terpisahkan oleh lantai 2.



Gambar 5.3 Area Perancangan pada Lantai 3 (Sumber: Jian Honardy, Data Perancangan Tugas Akhir Arsitektur, 2015)

Tapak Dalam

Pemilihan area perancangan pada lantai 3 yaitu berdasarkan kebutuhan ruang dan batasan luasan 1000m², sehingga area yang tidak termasuk dalam perancangan adalah galeri AFOL dan *pre-function area*.

Area – area yang tidak dapat diubah fungsinya adalah AHU dan ruang servis (toilet dan janitor) karena telah dikelompokkan ke dalam satu area dimana toilet memiliki perpipaan yang berhubungan dengan tendon yang terletak di tempat yang sama pada tiap lantai.

Selain itu ruang lain yang tidak bisa diubah adalah ruang auditorium karena memiliki dinding struktur dan ketinggian lantai dengan berbeda yaitu terdapat kemiringan berupa tangga dari pintu masuk menuju *stage*, sehingga difungsikan menjadi *lecture-theater* karena memiliki kebutuhan ruang yang tidak jauh berbeda.

Di samping area-area di atas, tidak terdapat dinding struktur sehingga dapat dibongkar serta diorganisasi ulang untuk menjadi area pameran, studio, *mini-library*, kantor staff, dan *lounge/café*.

Pada bangunan ini terdapat banyak bukaan berupa *full kaca* sehingga cahaya matahari yang masuk maksimal, terlebih pada sisi barat dan timur. Oleh karena itu respon terhadap kondisi bangunan berbeda-beda, menyesuaikan fungsi dan kebutuhan ruang, namun untuk bukaan dari sisi timur dan barat sebisa mungkin diberi penghalang cahaya (bisa berupa *tinted glass*, kaca *one-way*, *roller-blind*, dan sebagainya) karena ruangan yang terkena masukan cahaya berlebihan dapat menyebabkan hawa ruang yang panas sehingga membutuhkan energi lebih untuk penghawaan.

Banyaknya bukaan namun dapat pula menjadi potensi pencipta suasana ruang yang terkesan luas, bebas, terang, dan dapat pula menghemat energi pada siang hari sehingga pada semaksimal mungkin dimanfaatkan untuk menciptakan suasana.

Tanggapan parsial pada ruang-ruang yang dijadikan objek perancangan adalah sebagai berikut:

- Auditorium menghadap langsung ke kaca sehingga harus diberi penutup yang kedap cahaya untuk keperluan aktivitas seperti presentasi.

- Galeri seni dengan banyak bukaan harus diberi penghalang sinar agar paparan sinar langsung tidak merusak objek seni, serta organisasi ruang yang harus dioptimalkan untuk menghindari *backlight* (akibat maksimalnya cahaya matahari yang masuk) pada saat pengunjung melihat objek. Terdapat pula galeri yang membutuhkan ruangan kedap cahaya sehingga harus menutup bukaan untuk mencapai fungsi ruang yang optimal.
- Studio dan *lounge*, serta sirkulasi pengunjung dapat memaksimalkan penggunaan kaca karena membutuhkan pula view dari dalam ruang serta kesan bebas.

C. Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang yang muncul berdasarkan analisa aktivitas pengunjung secara umum adalah sebagai berikut:

1. Area Pamer
 2. Mini Library
 3. Studio
 4. Lecture Theater
 5. Lounge/ Café
 6. Kantor Staff
 7. Storage
 8. Janitor (dan area servis termasuk toilet)
- } Area yang akan dirancang

VI. KONSEP, TRANSFORMASI DESAIN, & DESAIN AKHIR

A. Konsep Desain

Konsep desain ini berangkat dari latar belakang perancangan pusat seni rupa murni, diantaranya yaitu:

- Objek bangunan eksisting yang berupa Galeri Lego sehingga objek seni yang dipamerkan adalah *art of brick* dan *art of architecture* dimana termasuk dalam seni patung kontemporer (*sculpture art* dengan aliran *contemporary*)
- Bangunan eksisting yang bergaya kontemporer dengan komposisi balok dan kubus
- Kurangnya fasilitas edukasi, ekshibisi, rekreasi, dan informasi yang memadai di Surabaya
- Target pengunjung yang merupakan masyarakat metropolitan khususnya generasi muda, dimana mereka memerlukan keseimbangan antara kesibukan dan kepenatan kerja dengan relaksasi dan hiburan.
- Fakta bahwa di Indonesia pusat seni masih kurang diminati dan terkesan tradisional

Melalui analisis tersebut, maka konsep desain yang sesuai dengan perancangan pusat seni rupa murni ini adalah yang berintegrasi pada *goal* yaitu mencakup fasilitas edukasi-ekshibisi-rekreasi-informasi yang dikemas secara “rekreatif”. Dengan fasilitas yang rekreatif maka tujuan-tujuan lainnya dapat dicapai dengan cara yang menyenangkan. Namun pengertian rekreatif tersendiri memiliki banyak makna yang berbeda-beda bagi tiap orang. Oleh karena itu, melalui riset dapat diketahui bahwa rekreatif adalah sesuatu yang beda dari

umum atau kebiasaan, sifatnya bebas dan menyenangkan, serta dipengaruhi oleh suatu perubahan.

Dengan gambaran rekreatif tersebut maka konsep perancangan ini dapat dijabarkan menjadi tiga poin dasar pemikiran:

1. Ruang

Pencapaian ruang yang rekreatif melalui suasana yang berbeda dan tidak umum dimana pada umumnya fasilitas seni misalnya area pamer, memiliki desain yang sangat *simple* (misalnya bentuk ruang persegi dengan desain minimalis dan dinding putih polos) namun menonjolkan objek seninya. Biasanya pengunjung pada area pamer tersebut merupakan para ahli seni yang datang untuk melihat objek seni dan dapat duduk dalam jangka waktu yang lama tanpa mempedulikan ruangan sekitarnya. Namun berbeda dengan konsep tersebut, fasilitas ini didesain agar tercipta suasana ruang yang menarik dan menyenangkan sehingga proses edukasi, ekshibisi, dan informasi dapat diberikan secara rekreatif. Tujuan dari konsep rekreatif ini adalah menarik pengunjung untuk datang melalui suasana ruang sehingga daya tarik tidak hanya terdapat pada objek namun juga pada ruangnya sebagai wadah.

2. Karya Seni

Selain itu, konsep rekreatif juga dicapai melalui cara menampilkan karya seni yang berbeda yaitu dengan menambahkan unsur-unsur teknologi yang interaktif dimana sesuai dengan minat dan *lifestyle* generasi muda, sehingga menciptakan pengalaman pengunjung yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

3. Pengguna

Pengguna diberikan suatu pengalaman baru dimana selama berada di dalam pusat seni ini diberi kemudahan dan pengalaman menarik yang semuanya itu didukung oleh teknologi terkini, salah satunya dengan dipinjamkan sebuah *device* atau dapat pula menggunakan *gadget* pribadi untuk menunjukkan arah serta sebagai media interaksi sosial.

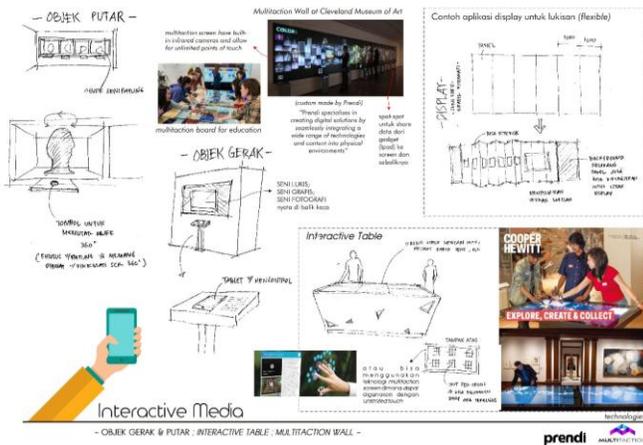


Gambar 6.1 Aplikasi konsep desain berupa aplikasi pada *gadget*

Pengaplikasian konsep rekreatif salah satunya berupa sistem interaktif yaitu dengan menggunakan *gadget* yang menciptakan pengalaman lebih menyenangkan dan berbeda

dari fasilitas seni pada umumnya di Indonesia. *Gadget* tersebut menggunakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk *augmented reality* serta mencari informasi mengenai objek seni terkait.

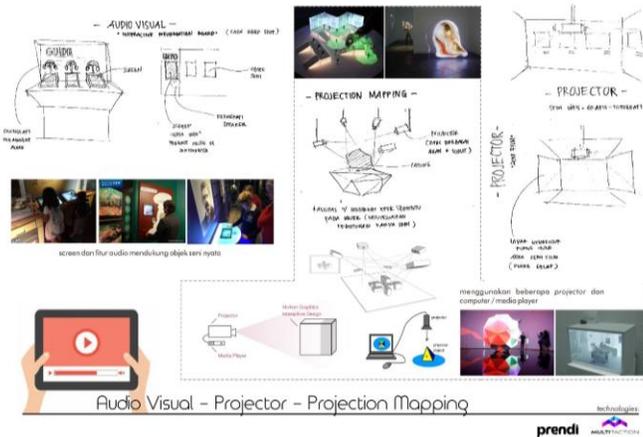
Augmented reality adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. Jadi dengan mengarahkan gadget kita pada objek seni nyata maka akan timbul efek tertentu di dalam layar kita. Selain pada objek seni nyata, *augmented reality* dapat digunakan dengan mengarahkan layar pada kartu tertentu atau layar sentuh, sehingga pada pusat seni ini disediakan area untuk kartu dua dimensi yang berisikan kode.



Gambar 6.2 Aplikasi konsep desain berupa objek gerak, objek putar, *interactive table*, dan dinding lipat.

Dikarenakan area pameran dalam perancangan ini bersifat permanen namun dengan objek pameran yang temporal, maka untuk penyesuaian pergantian objek seni diciptakan dinding geser yang dapat mengikuti besarnya lukisan atau gambar yang dipajang.

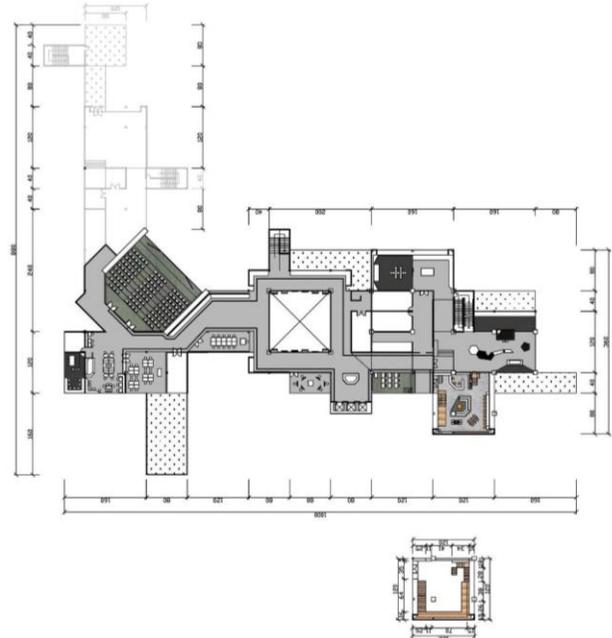
Teknologi yang digunakan seperti *interactive table*, *projector* dan *projection mapping* dapat ditemukan pada merk *prendi* sedangkan *multitaction wall* atau *multitouch wall* dapat dipesan pada merk *multitaction*.



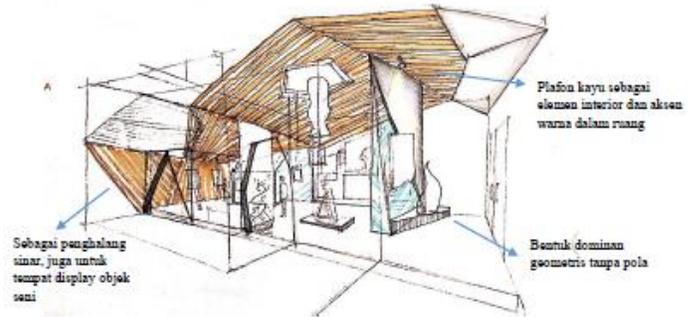
Gambar 6.3 Aplikasi konsep desain berupa *audio-visual*, *projection mapping*, dan *projector*

B. Transformasi Desain

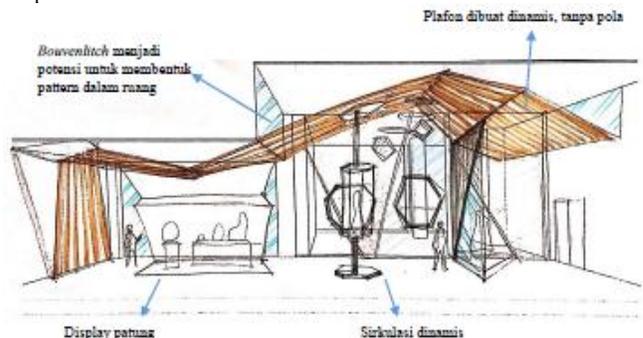
Area pameran permanen sebagai ruang yang sangat penting dalam pusat seni rupa murni, tidak lagi bersifat serius, statis, dan kaku seperti suasana pada area pameran umumnya. Sesuai dengan konsep rekreatif yang bersifat bebas dan merupakan sesuatu yang baru, maka suasana ruang dibuat dinamis dan tanpa pola sehingga pengunjung di dalam area pameran tidak bosan, dimana sebaliknya justru suasana ruang menjadi aspek yang menarik minat pengunjung.



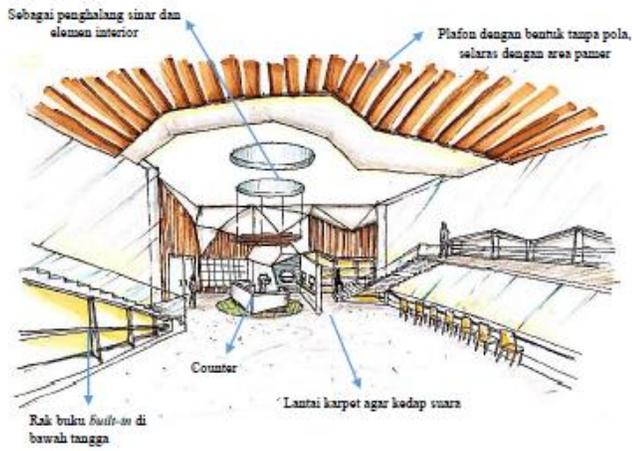
Gambar 6.4 Layout awal transformasi desain



Gambar 6.5 Sketsa Area Pameran dengan ruangan yang permanen namun karya seni yang temporal



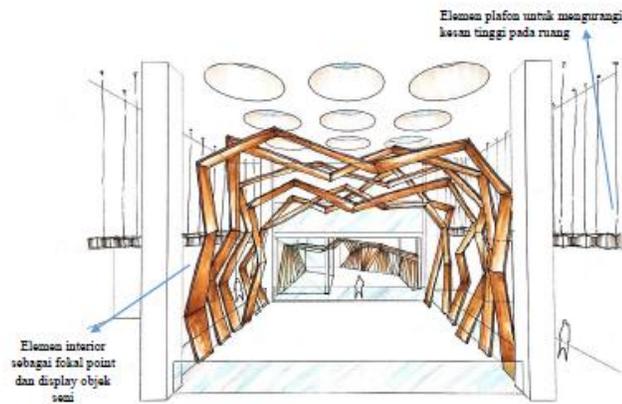
Gambar 6.6 Sketsa Area pameran dari samping, menggunakan bentuk-bentuk dinamis tanpa pola



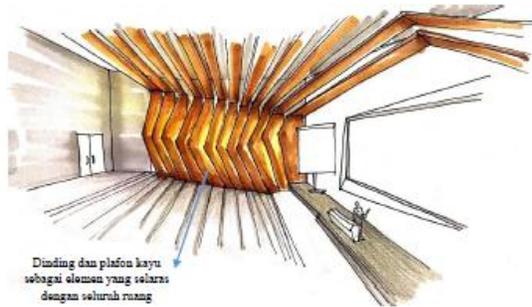
Gambar 6.7 Sketsa Library



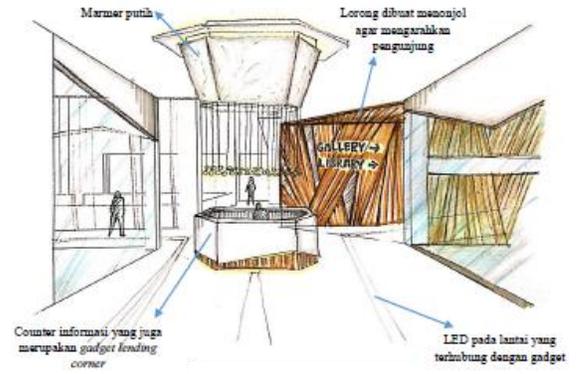
Gambar 6.8 Sketsa Library



Gambar 6.9 Sketsa Area Sirkulasi



Gambar 6.10 Sketsa Lecture Theater



Gambar 6.11 Sketsa Main Entrance

C. Desain Akhir



Gambar 6.12 Layout Akhir



Gambar 6.13 Perspektif Area Pamer

Area pameran merupakan salah satu area paling utama dalam fasilitas seni rupa murni ini, sehingga konsep rekreatif paling dominan dirasakan di dalam area ini. Pengaplikasian konsep berupa inovasi teknologi sebagai cara menampilkan karya seni ini belum terdapat di Indonesia, sehingga dengan adanya sistem interaktif ini dapat menciptakan pengalaman baru bagi pengguna dimana sejalan dengan konsep rekreatif. Selain itu, sistem yang baru ini dapat menjadi unsur yang dapat menarik minat pengunjung khususnya pengunjung muda.

Tanpa melupakan karya seni fisik yang ada, desain area pameran ini dibuat dinamis agar menciptakan suasana yang tidak membosankan seperti pada area pameran pada umumnya. Bentuknya dibuat asimetris dan tanpa pola, sejalan dengan gaya kontemporer serta konsep rekreatif yang bersifat bebas. Di samping adanya teknologi yang mendukung objek seni fisik, pemilihan warna juga menonjolkan karya seni secara visual. Walaupun dapat dilihat bentuknya dinamis, namun tidak mengalahkan keberadaan karya seni dalam ruang sebagai fokus utama karena warna-warna yang digunakan adalah warna monokrom dengan aksen warna natural kayu.

Pada library aplikasi teknologi yaitu pada area duduk yang dilengkapi tablet sebagai fasilitas *e-book*. Di samping itu, pada library ini tidak terdapat *signage* pada umumnya tetapi menggunakan *digital signboard* sehingga memudahkan staff untuk melakukan pergantian informasi serta pengunjung



Gambar 6.14 Perspektif Library



Gambar 6.15 Perspektif Area Sirkulasi

Pada gambar sebelah kanan terlihat studio lukis yang bersifat terbuka secara visual yaitu dengan menggunakan

material kaca agar kegiatan di dalam studio dapat pula dinikmati oleh pengunjung sehingga area sirkulasi dapat pula mendukung.

Dalam area sirkulasi, dimanfaatkan pula sebagai area pameran *sculpture*, seni lukis, seni grafis, dan seni fotografi.



Gambar 6.16 Perspektif Area Sirkulasi

Pada area sirkulasi, dijadikan pula area pameran seni lukis, grafis, atau fotografi dan *sculpture*, dimana diwadahi oleh display yang dapat disesuaikan ketinggiannya.

Elemen interior plafon menjadi focal point dari area ini dan terlihat menyatu dengan studio agar terdapat kesinambungan dan hubungan antar ruang studio dan sirkulasi, tidak hanya dari segi pengunjung namun juga segi desain.



Gambar 6.17 Perspektif Café

Dalam area café pun tidak melupakan konsep rekreatif dimana aplikasi teknologi masih diterapkan pada sistem order ataupun melihat menu, jadi pada saat terdapat antrean pengunjung tidak mudah bosan dan dapat pula mempercepat antrian.



Gambar 6.18 Perspektif Lecture Theater

VII. SIMPULAN

Sesuai dengan konsep ‘rekreatif’, maka cara menciptakan sebuah fasilitas yang mawadahi kebutuhan-kebutuhan seni rupa murni bagi kota Surabaya adalah dengan menyediakan fasilitas-fasilitas berupa ruang-ruang edukasi, informasi, ekshibisi, dan rekreasi seperti area pameran, *library*, *lecture theater*, dan studio, serta ruang-ruang pendukung seperti *café* dan kantor. Sedangkan agar dapat diminati pengunjung dan sesuai dengan gaya hidup serta budaya masyarakatnya, konsep ‘rekreatif’ diaplikasikan dengan menciptakan pengalaman baru dan meningkatkan kualitas pengalaman tersebut.

Dengan target pengunjung masyarakat muda masa kini dimana memiliki minat pada teknologi maka konsep ‘rekreatif’ yang berarti sesuatu yang baru dan berbeda diaplikasikan dalam bentuk metode interaktif yang diberi sentuhan teknologi. Oleh karena itu dengan menampilkan karya seni secara berbeda dengan sentuhan teknologi dapat menjadi inovasi baru dalam bidang seni rupa murni di Indonesia. Beberapa teknologi tersebut diantaranya *augmented reality*, *projection mapping*, *apps* pada *gadget*, dan sistem interaktif lainnya yang dapat mendukung objek seni yang semula biasa saja menjadi lebih menarik, penyampaian informasi yang lebih efektif, serta penciptaan pengalaman pengunjung yang lebih menyenangkan.

REFERENSI

- [1] Hornby, A. S. 1995. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. Fifth edition. Oxford: Oxford University Press
- [2] Pooke G. & Newall D. 2008. *Art History the Basics*. New York: Taylor & Francis e-library
- [3] “Visual Art”. *Wikipedia ensiklopedia bebas*. 2015. December 2015. <https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_arts>
- [4] “Fine Art”. *Wikipedia ensiklopedia bebas*. 2015. December 2015. <https://en.wikipedia.org/wiki/Fine_art>
- [5] “Contemporary Art”. *Encyclopedia of Art*. 2016. 2016 June. <<http://www.visual-arts-cork.com/contemporary-art.htm>>
- [6] Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat. 2008. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- [7] “Visual Art Center of Richmond”. 2015. December 2015. <<https://www.visarts.org/>>
- [8] “Taman Ismail Marzuki”. *Wikipedia ensiklopedia bebas*. 2015. December 2015. <https://id.wikipedia.org/wiki/Taman_Ismail_Marzuki>
- [9] “Hongkong Visual Art Center”. *Wikipedia ensiklopedia bebas*. 2015. December 2015. <https://en.wikipedia.org/wiki/Hong_Kong_Visual_Arts_Centre>