DIGITAL ART LIGHT STUDIO

RINGKASAN SKRIPSI

TIARA CAROLINE
1911016

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK MUSI CHARITAS
PALEMBANG
2023

DIGITAL ART LIGHT STUDIO

Tiara Caroline

Program Studi Arsitektur Universitas Katolik
Musi Charitas Jl. Bangau No.60 Palembang
E-mail: tiaracarolin20@gmail.com

ABSTRACT

The digital world is in great demand by all circles today. Digitization occurs in accordance with the times, starting during the Covid-19 pandemic, which makes people have to be friendly with technology and need to relax after being at home during the pandemic. Every level of society, both individuals and groups, has its own way to follow digitalization, moreover, technology, tools and social media are currently developing rapidly. Therefore we need a place to recreation as well, keep up with the times with facilities that can accommodate user activities according to the digital era seen from architectural aspects and other aspects. The lack of use of technology on the facades of similar buildings makes a reflection of less developed technology, and the shape of the box building does not give rise to aesthetics and art as the function of the building. Therefore, we need a building that reflects developing technology and also has an attractive facade. This Digital Art light studio building will be designed with the Alive in Motions theme with an lighting approach to create ambiance, visual interest and enhance one's space experience with LED technology related to animation and lighting games. The design concept is Light wave which is applied in building design.

Keywords: Digital, Lighting, LED Technology, Light wave.

I. PENDAHULUAN

Palembang merupakan kota terbesar di Provinsi Sumatra Selatan. Kota Palembang sendiri menyediakan fasilitas, sarana dan prasarana yang dapat dikatakan cukup lengkap seperti sarana pendidikan, sarana transportasi, sarana hiburan, rekreasi, dll. Umumnya masyarakat Palembang menghabiskan waktu berlibur atau weekend dengan jalan ke mall atau cafe dengan aktivitas menonton bioskop, makan di luar, hangout bersama teman, dsb. Penyebabnya dikarenakan objek wisata kota Palembang yang masih minim dan meskipun terdapat beberapa objek wisata yang bisa dijangkau masyarakat Palembang maupun wisatawan selain mall, mereka merasa kurang tertarik karena tidak adanya perubahan signifikan dan pemeliharaan yang dilakukan pada kebanyakan tempat yang menjadi bagian objek wisata yang ada di kota Palembang. Adapun pengunjung dari tempat rekreasi, pasti berkeinginan untuk mengabadikan momen dan menambah pengalaman dengan mengunjungi tempat wisata yang baru.

Awal mulanya pandemi

Covid-19 membuat seluruh Indonesia termasuk Palembang gencar menggunakan media digital dan setelah pandemi, masyarakat lebih terbiasa dengan digitalisasi dan secara tidak langsung masyarakat dituntut untuk hidup dengan gaya hidup yang baru, yakni berbasis digital. Perkembangan dunia digital sekarang menciptakan peluang penggunaan teknologi baru sesuai dengan perkembangan zaman pada berbagai aspek kehidupan. Salah satunya aspek rekreasi yang tetap harus mengikuti perkembangan zaman.

Perkembangan zaman yang mencakup digitalisasi dengan munculnya industri konten kreator maupun orang yang mau belajar mengikuti perkembangan sosial media dapat berkumpul dan membuat konten pada gedung yang sama dengan objek wisata sekaligus menjadi fasilitas pendukung yang menjadi bagian dari kreatifitas dan rekreasi dari *Digital Art Light Studio* dan fasilitas tersebut juga belum ada di Palembang yang tentunya akan berdampak pada peningkatan pariwisata dan konten kreator di Palembang.

Oleh sebab itu, perancangan *Digital Art Light Studio* bertujuan untuk menciptakan objek wisata sesuai perkembangan teknologi dengan digitalisasi dan membangun fasilitas pendukung kreatif bagi konten kreator sesuai perkembangan sosial media zaman sekarang untuk kepentingan edukasi, bisnis, maupun hiburan bagi masyarakat Palembang.

II. TINJAUAN TEORI

2.1 Pengertian Judul

Digital Art Light Studio terdiri dari empat kata yaitu :

a. *Digital* : Berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu; berhubungan dengan penomoran. Digital yang dimaksud merupakan alat yang tidak lagi menggunakan tenaga manusia, tetapi lebih pada sistem pengoperasian otomatis dengan sistem komputerisasi. (Jevi, 2022)
b. *Art* : Berasal dari bahasa Inggris yang berarti seni. Seni adalah beragam aktivitas manusia, dan produk yang dihasilkan, yang melibatkan bakat kreatif atau imajinatif yang mengekspresikan kemahiran teknis, keindahan, kekuatan emosional, atau ide konseptual. (Oxford Dictionaries, 2016)
c. *Light* : Berasal dari bahasa Inggris, berarti lampu, penerangan, cahaya.
d. Studio : Suatu tempat dimana seorang seniman bekerja. Studio bisa digunakan untuk banyak hal, seperti membuat foto, film, acara TV, kartun, atau musik. Kata ini berasal dari bahasa Latin studium, yang berarti amat menginginkan sesuatu.

Berdasarkan pemaparan pengertian diatas, "*Digital Art Light Studio*" adalah tempat publik yang mengomunikasikan seni dengan penerangan dan sistem pengoperasian otomatis.

2.2 *Digital Art*

Seni digital mengacu pada setiap hasil atau kegiatan artistik yang menggunakan teknologi digital yang memerlukan kreatifitas dan presentasi, atau lebih khusus lagi sebagai seni komputasi yang menggunakan dan berinteraksi dengan media digital. (Paul, *A Companion to Digital Art*,

2016). Chris Labrooy, seorang seniman digital yang menciptakan karya dengan merk terkenal mengatakan bahwa "Dunia fisik menginformasikan apa yang saya lakukan di ruang digital."

2.3 *Light Art*

Seni Cahaya umumnya mengacu pada bentuk seni visual dimana cahaya (fisik) adalah media utama, jika bukan hanya satu-satunya media penciptaan. Cahaya adalah media untuk persepsi visual.

Dalam arti luas, Gerhard Auer (2004) "Istilah secara umum: *Light Art* telah menaturalisasi dirinya baru-baru ini, tanpa cocok untuk istilah genre, atau gaya: dalam banyak hubungan simbiosis, cahaya memainkan terlalu banyak peran. Cahaya buatan menjadikan dirinya hanya sebagai sumber inspirasi. "Karya seni apa pun yang mengandung sesuatu yang memancarkan cahaya apa pun dapat dianggap sebagai karya Seni Cahaya (Christoph, 2004).

2.4 Instalansi Seni Cahaya

Awal mula instalasi seni cahaya dimulai dengan menambahkan cahaya pada lukisan dan patung yang dibuat seniman Mel dan Dorothy Tanner di studio mereka di Miami, Florida, pada tahun 1967. Proyek instalasi cahaya dengan penciptaan Lumonics yang terdiri dari patung cahaya mereka, proyeksi langsung, video, elektronik dan musik sebagai instalasi seni total (Betancourt, 2004).

2.5 Pengertian Studio

Asal Kata studio dari bahasa Italia: studio, dari bahasa Latin: studium, dari studere, artinya belajar atau semangat. Studio adalah ruang kerja seniman atau pekerja. Ini bisa untuk tujuan akting, arsitektur, lukisan, tembikar (keramik), patung, origami, kerajinan kayu, scrapbooking, fotografi, desain grafis, pembuatan film, animasi, desain industri, penyiaran produksi radio atau televisi atau pembuatan musik.

2.6 Pengertian *Content Creator*

Menurut *State of Digital Publishing, content creator* adalah seseorang yang bertanggung jawab untuk setiap informasi di media, terutama media digital dan memiliki target audiens tertentu (Stasik & Vrbat, 2022). Secara singkat, *content creator* adalah orang kreatif yang bisa menyampaikan pesan atau kampanye tertentu dengan menarik melalui media sosial.

2.7 *LED Display*

Tampilan LED ialah tampilan panel datar dengan susunan dioda pemancar cahaya sebagai piksel untuk tampilan video. Dalam beberapa tahun terakhir, kendaraan umum dan tanda rambu lintas jalan raya sering menggunakan LED. Tampilan LED juga menambah penerangan sekitarnya, misal dalam konser menggunakan LED memberikan kecerahan pada panggung dan dekorasi lainnya yang bercahaya. Tampilan LED dapat menawarkan rasio kontras yang lebih tinggi daripada proyektor dan dengan demikian merupakan alternatif dari layar proyeksi tradisional, dan dapat digunakan untuk dinding video besar tanpa gangguan.

2.8 Tujuan Pola Sirkulasi

Berikut tujuan sirkulasi dalam perancangan (Rustam, 1987) :

a. Memiliki maksud dan tujuan

tertentu yang didasarkan kepada tempat yang ingin dicapai,bersifat langsung. Dengan adanya sirkulasi, pengguna bangungan dapat menempuh dengan waktu yang lebih singkat dan jarak yang lebih dekat.

b. Kenyamanan dan kenikmatan yang diutamakan dan biasanya digunakan untuk rekreasi dengan tidak adanya batasan waktu tertentu.

III. TINJAUAN PROYEK

Peraturan terkait pembangunan di lokasi terpilih berdasarkan Rencana Detail Tata Ruang Kota (RDTRK):

a. Fungsi Kawasan : Pusat Pelayanan Kota (PPK) yang mampu melayani kegiatan secara kota, regional, maupun internasional dengan kawasan sekitar perkantoran, komersial dan pusat olahraga
b. Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 75-80 %
c. Garis Sempadan Bangunan (GSB) : 30 meter
d. Daerah Milik Jalan : 60 meter
e. Peruntukan : *Digital Art Light Studio*

IV. ANALISIS

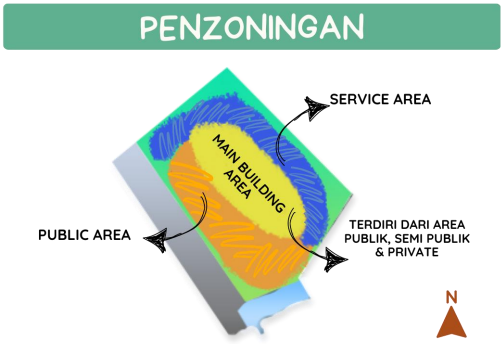
Berikut data-data *site* terkait proses perencanaan dan perancangan *Digital Art Light Studio* :

a. Lokasi : Jl. Gub H.A Bastari, 8 Ulu, Kecamatan Sebrang Ulu I.
b. Luas Tapak : ±16.004,81 m²
c. Batas Tapak :
   Utara : Perkebunan
   Timur : Anak sungai & Mitra bangunan
   Barat :Jl. Gurbenur H.A Bastari
   Selatan : Anak sungai

Gambar 1 *Site Existing*
Sumber : Dokumen Pribadi, 2022

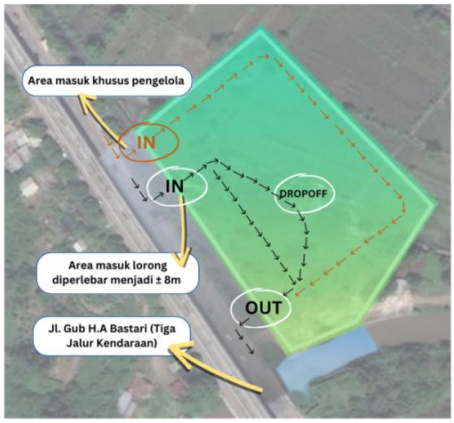
Analisis tata letak bangunan *Digital Art Light Studio* berdasarkan besaran dan studi ruang yang dilakukan bersamaan dengan zoning akhir.

A. Penzoningan



Gambar 2 Penzoningan
Sumber : Analisis Pribadi, 2022

B. Analisis Sirkulasi



Gambar 3 Sirkulasi kendaraan
Sumber : Analisis Pribadi, 2022

C. Analisis Penempatan Massa

Gambar 4 Penempatan Massa
Sumber : Analisis Pribadi, 2022
Keterangan :

: Fungsi Bangunan Utama (Studio)
: Fungsi Pengelola
: Fungsi Servis
: Area Parkir

V. KONSEP PERANCANGAN

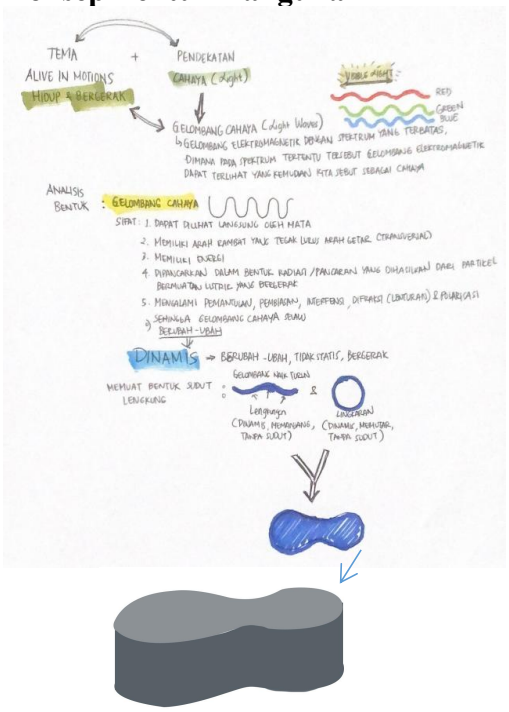
Aspek Bangunan

Pada perancangan *DALS* difokuskan pada sistem pencahayaan dari LED maupun spotlight lampu dan akuistik yang baik agar berjalan dengan baik dan tidak menganggu sekitar. Selain itu bangunan *DALS* ini juga menggunakan green roof yang membantu dalam penghematan energi, selain itu juga mereduksi panas pada bangunan dan *skylight* yang diberi *coloured film* pada bagian void sehingga ada penambahan pencahayaan yang berwarna.

Tampilan Bangunan

Tampilan pada *DALS* ini dirancang untuk menimbulkan kesan yang dinamis (bergerak) dan menciptakan suasana yang hidup dengan permainan warna dari kaca yang dilapisin film dan *LED Screen*. Kesan yang dinamis dan hidup ini disesuaikan dengan tema *DALS* ini yakni *Alive in Motions* yang diwujudkan melalui bentuk, material, permainan cahaya dan elemen lain pada bangunan.

Konsep Bentuk Bangunan



Gambar 5 Konsep Bentuk Bangunan
Sumber : Analisis Pribadi, 2022

VI. HASIL PERANCANGAN

6.1 Rekapitulasi Besaran Ruang

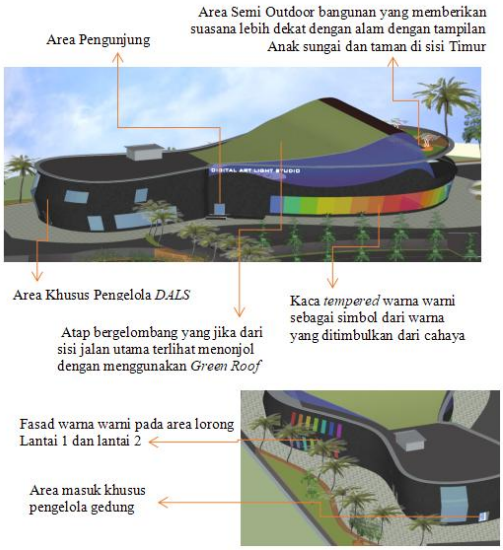
Tabel 1 Rekapitulasi Bangunan

Keterangan	Total Luasan
Bangunan Utama	1.700 m²
Bangunan Pengelola	725 m²
Luasan Parkir	5.860 m²
Rekreasi	7.715 m²
Total	16.000 m²

6.2 Hasil Bentuk dan Penampilan Bangunan

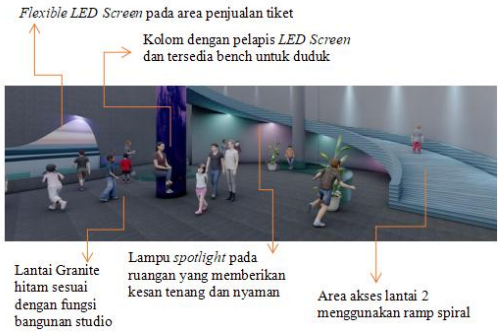
Bentuk rancangan tapak yang menyesuaikan dengan konsep yaitu bentuk gelombang cahaya dengan tataan menggunakan garis lengkung seperti gelombang.

Gambar 6 Bentuk Tapak



Gambar 7 Bentuk Tampilan Bangunan

Penampilan Interior

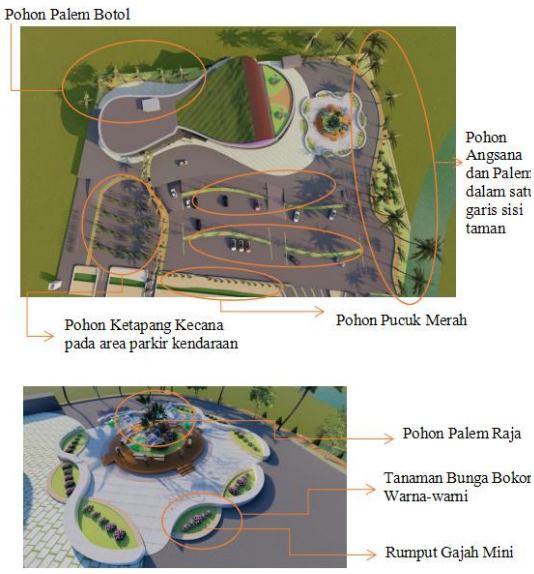


Gambar 8 Interior *Lobby*

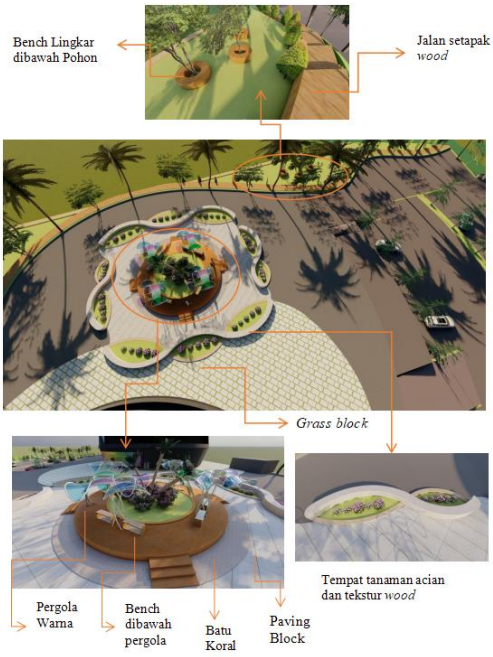
Gambar 9 Interior Studio Tema 1-5

Gambar 10 Interior *Creator Studio*

Gambar 11 Interior *Food Court*



Gambar 12 Elemen Lunak (*softscape*)



Gambar 13 Elemen Keras (*hardscape*)

VII. PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Tujuan perancangan dari *Digital Art Light Studio* sebagai tempat rekreasi sekaligus tempat mewadahi dunia digitalisasi dengan fasilitas pendukung kreatif bagi konten kreator sesuai perkembangan sosial media sekarang dengan kepentingan edukasi, bisnis, sekaligus hiburan bagi masyarakat kota Palembang.

Perancangan *DALS* ini menggunakan tema *Alive in Motions* dimana mengambil unsur dinamis dengan konsep gelombang cahaya. Berdasarkan hasil rancangan tersebut, *DALS* dapat membuat pengunjung datang dapat merasakan hidup dalam gerakan dengan suasana rekreatif dan dinamis yang diciptakan baik dalam ruang maupun luar ruangan.

7.2 Saran

Bagi mahasiswa yang sedang mengerjakan atau yang akan

mengerjakan Tugas Akhir diharapkan dapat mengatur waktu dengan baik dari awal hingga akhir sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir tepat pada waktunya serta sebaiknya mahasiswa dapat mempersiapkan referensi sebelum memulai mengerjakan tugas akhir dan menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama di bangku perkuliahan sehingga dapat proses hingga penyelesaian tugas akhir dapat diselesaikan tanpa kendala.

Bagi para pembaca diharapkan dengan adanya perencanaan dan perancangan tugas akhir yang telah dikerjakan ini dapat digunakan sebagai referensi dalam proses perancangan bangunan sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Badan Pusat Statistik Kota Palembang. (2010). Hasil Sensus Penduduk 2010 Kota Palembang Data Agregat per kecamatan Palembang.

Betancourt, M. (2004). *The Lumonics Theater: The Art of Mel & Dorothy Tanner. Maryland: Wildside Press.*

Ching, F. D. (1993). Teori Arsitektur : Bentuk, ruang, dan susunannya. Jakarta: Erlangga.

Christoph, B. (2004). Stadtlicht - Lichtkunst (1 ed.). Wienand.

New Budapest Gallery. (2015). More Light! Light Environments.

Artikel, Jurnal, Majalah, Skripsi

Saint Gobain. (2017, Agustus 21). HomeDefining and measuring visual comfort in buildings. (T. Laura, Ed.) *What is visual comfort and how do you achieve it?*. Diakses pada 2 Oktober 2022.

Badan Pusat Statistik Provinsi Sumatera Selatan. (2018). PROYEKSI PENDUDUK PROVINSI SUMATERA SELATAN MENURUT KABUPATEN/KOTA TAHUN 2010-2020. https://web.archive.org/web/20210806182348/https://sumsel.bps.go.id/statictable/2018/10/29/108/proyeksi-penduduk-sumatera-selatan-2010-2020.html. Diakses pada 9 Oktober 2022.

reflecto. (2021, November 24). Psikologi Warna Dalam Arsitektur. Psikologi Warna Dalam Arsitektur. https://reflecto.co.id/psikologi-warna-dalam- arsitektur/, Diakses pada 9 Oktober 2022.

Majalah Asri. (2011, Februari 2). PSIKOLOGI WARNA DALAM ARSITEKTUR. PSIKOLOGI WARNA DALAM ARSITEKTUR. https://ronnyfauzi.wordpress.com/2011/03/24/psikologi-warna-dalam-arsitektur/. Diakses pada 9 Oktober 2022.

hellosehat. (n.d.). Psikologi Warna, Mempelajari Pengaruh Warna Terhadap Emosi Manusia. Psikologi Warna, Mempelajari Pengaruh Warna Terhadap Emosi Manusia. https://hellosehat.com/mental/psikologi-warna/. Diakses pada 9 Oktober 2022.

Aria, Z. (2016). Kajian Kenyamanan Fisik Pada Terminal Penumpang Stasiun Besar. Kajian Kenyamanan Fisik Pada Terminal Penumpang

Stasiun Bear. http://e-journal.uajy.ac.id/11074/. Diakses pada 4 Oktober 2022.

Atthariq, R. (2022, Agustus). Macam-Macam Warna dan Maknanya. Macam-Macam Warna dan Maknanya. https://www.gramedia.com/best-seller/macam-macam-warna/. Diakses pada 8 Oktober 2022.

Bureau, E. (2020, Februari 20). electronicsb2b. The different types of LED displays.https://www.electronicsb2b.com/headlines/the-different-types-of-led-displays/ . Diakses pada 5 Oktober 2022.

Carvalho, A., Gonçalves, H., & Garcia, L. (2013, Agustus). Acoustics of Modern and Old studios. Acoustics of Modern and Old studios. https://www.researchgate.net/publication/263564828. Diakses pada 3 Oktober 2022.

Firdiansyah, A. (2022, Oktober 6). glints. Content Creator: Arti, Tugas, Skill, dan Kunci Suksesnya. https://glints.com/id/lowongan/apa-itu-content-creator/. Diakses pada 3 Oktober 2022.

Indriyani. (2005). studio Sejaroh "Gojoh Modo" Sidoarjo. https://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/19988/01512076%20Kumalasari%20Bhekti%20Indriyani.pdf?sequence=1. Diakses pada 20 Oktober 2022.

Kindangen, J. I. (2017, April). Pendinginan Pasif untuk Arsitektur Tropis Lembab. Pendinginan Pasif untuk Arsitektur Tropis Lembab. http://repo.unsrat.ac.id/1798/1/book_Pendinginan_Pasif_Jefrey2017.pdf . Diakses pada 3 Oktober 2022.

Rustam, H. (1987). Unsur perancangan dalam arsitektur lansekap. Unsur perancangan dalam arsitektur lansekap. http://repository.unika.ac.id/25223/6/16.A1.0143-Elzer%20Anung%20Anindito%20-%20BAB%20V.pdf. Diakses pada 9 Oktober 2022.

Sadzali, A. M. (2014). studio untuk Kebangkitan Maritim Indonesia. Kajian Kritis Komunikasi studio Bertema Maritim di Indonesia. http://etd.repository.ugm.ac.id/home/detail_pencarian/68274. Diakses pada 28 September 2022.

Satwiko, P. (2009). Pengertian kenyamanan dalam suatu bangunan. Pengertian kenyamanan dalam suatu bangunan. Diakses pada 4 Oktober 2022.

Sektiadi. (2014, Oktober 30). studio. Jenis-jenis studio. https://sektiadi.staff.ugm.ac.id/2022/10/jenis-studio-2/. Diakses pada 2 Oktober 2022.

Setiawan. (2021). studio Geologi. Diaskes pada 20 Oktober 2022.

Stasik, S., & Vrbat, P. (2022, Mei 26). stateofdigitalpublishing. WHAT IS A CONTENT CREATOR? https://www.stateofdigitalpublishing.com/content- strategy/what-is-acontent-creator/. Diakses pada 3 Oktober 2022.