

PERANCANGAN PROYEK CREATIVE SPACE DENGAN PENDALAMAN SENSE OF PLACE OLEH MURINSPEACE

Nadia Virania Thamrin^a, Yusuf Ariyanto^b

^{a/b}Departemen Arsitektur, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra Uc Town, Citraland,
Surabaya, Indonesia

alamat email untuk surat menyurat : yusuf.ariyanto@ciputra.ac.id^b

ABSTRACT

The role of architecture and interior design in the industrial era 4.0 is not only limited to functional solutions but also plays a role in building a project's identity. Bali is one of the destination choices with a strong cultural identity, which is an attraction for tourists and local people, the application of traditional elements in Balinese architectural and interior design is obvious, resulting in a sense of place between place and people. Society's interests and times have shifted towards a more modern direction. This condition can be an opportunity for the Murinspace interior architecture consulting business domiciled in Bali to offer design services for commercial projects in Bali with a sense of place which will use a combination of traditional Balinese elements through fine arts elements, namely painting, carving, and crafts with a more modern appearance. This approach can be discovered through the project's creative space, which is located in Canggu, Bali. Through the "To Offer" concept selected, this project can provide a facility service starting from the art gallery, cafe, and workshop to introduce Balinese culture and arts through materials and motifs. Apart from that, the canang sari concept, a form of offering in Balinese culture, can be seen in the division of spatial layout and colour selection, where the entire design will be realized in collaboration with local artists.

Keywords: Bali, Culture, Fine Art, Interior Architecture, Sense of Place

ABSTRAK

Peran arsitektur dan desain interior di era industri 4.0 tidak hanya terbatas pada solusi fungsional tetapi juga berperan dalam pembangunan sebuah identitas sebuah proyek. Bali merupakan salah satu pilihan destinasi yang memiliki identitas kebudayaan yang kuat dimana hal ini merupakan sebuah daya tarik bagi turis maupun masyarakat lokal, penerapan unsur-unsur tradisional pada desain arsitektur maupun interior Bali sangat terlihat sehingga mengakibatkan munculnya sebuah *sense of place* antara tempat dan manusia. Dengan adanya perubahan minat masyarakat dan zaman mengakibatkan adanya pergeseran ke arah yang lebih modern. Kondisi ini dapat menjadi sebuah peluang bagi bisnis konsultan arsitektur interior Murinspace yang berdomisili di Bali untuk menawarkan layanan desain untuk proyek komersial di Bali dengan pendekatan *sense of place* yang akan menggunakan penggabungan unsur tradisional Bali melalui elemen seni rupa yaitu seni lukis, ukiran, dan kerajinan dengan tampilan yang lebih modern. Pendekatan ini dapat ditemukan melalui proyek *creative space* yang berlokasi di Canggu, Bali. Melalui konsep "To Offer" yang dipilih, proyek ini dapat memberikan suatu pelayanan fasilitas dimulai dari *art gallery*, *cafe*, dan *workshop* dengan tujuan memperkenalkan kebudayaan dan kesenian Bali melalui material dan motif. Selain itu penggunaan konsep *canang sari* yang merupakan sebuah bentuk persembahan dalam budaya Bali ini dapat terlihat pada pembagian tata ruang serta pemilihan warna dimana keseluruhan desain akan direalisasikan dengan adanya kerjasama yang dilakukan dengan seniman lokal.

Kata Kunci: Arsitektur Interior, Bali, Kebudayaan, Seni Rupa, Sense of Place

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kondisi pandemi yang semakin membaik memberikan dampak yang positif dari berbagai kategori terutama bagi perekonomian negara, terutama dari segi pariwisata. Jumlah wisman yang berkunjung ke Indonesia mencapai 510 ribu kunjungan pada Agustus 2022, meningkat 28% dibandingkan kondisi Agustus 2021, sedangkan jika dibandingkan dengan bulan Juli keadaan ini juga meningkat sebesar 7% (Badan Pusat Statistik, 2022).

Provinsi yang menjadi salah satu destinasi favorit adalah Bali. Hal ini dikarenakan fasilitas wisata yang lengkap mulai dari seni budaya, kuliner, masyarakat yang ramah, dan fasilitas yang memadai. Jumlah turis yang datang ke Bali juga terus meningkat drastis, sehingga diperlukan akomodasi yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Perjalanan wisata dilakukan untuk mendapatkan kenikmatan dan keinginan untuk mempelajari budaya suatu tempat. Hal ini jika dimanfaatkan secara maksimal akan menjadi sebuah daya tarik yang dapat dijadikan suatu peluang bisnis baru dengan tetap melestarikan kebudayaan Bali. Pada tahun 2019, pemerintah Bali memiliki keinginan untuk menggali karya serta pengembangan nilai-nilai seni budaya modern yang dilakukan dengan mengadakan Festival Seni Bali Jani (FSBJ). Pengembangan ruang apresiasi baru dibidang seni dan budaya juga dihadirkan oleh Gubernur Bali, Wayan Koster, seperti Bulan Bahasa Bali, Festival Seni

Bali Jani, dan pengembangan Pesta Kesenian Bali dengan Perayaan Budaya Dunia di Bali serta Jantra Tradisi Bali. Sehingga visi pembangunan Daerah Bali, yaitu Nangun Sat Kerthi Loka Bali melalui Pola Pembangunan Semesta Berencana menuju Bali Era Baru secara konkret telah terimplementasi nyata dan diapresiasi luas oleh masyarakat Bali bahkan juga kalangan tokoh, lembaga penting di Indonesia sampai dunia yang ditandai dengan raihan penghargaan (Pemerintah Provinsi Bali, 2023).

Berdasarkan berbagai upaya dan kondisi pariwisata di Bali, diperlukan sebuah fasilitas yang dapat mengakomodasi kebutuhan tersebut, melalui proyek *creative space* ini diharapkan dapat menjadi sebuah tujuan baru bagi turis baik lokal maupun mancanegara dengan lokasi yang strategis yaitu Canggu untuk menikmati kesenian Bali, bersantai, bekerja, dan menyantap makanan. Sehingga hal ini dapat memunculkan sebuah rasa emosional terhadap tempat. Tidak hanya itu, melalui proyek ini Murinspace juga dapat membantu upaya pemerintah dalam memperkenalkan seni budaya modern Bali kepada masyarakat luas dengan adanya kerjasama dengan seniman lokal Bali.

Dalam proses perancangan proyek *creative space* ini terdapat beberapa permasalahan yang dapat dibagi kedalam tiga kategori yaitu *site*, *client request*, dan literatur.

1. *Site*: Pengolahan bangunan tiga lantai dengan orientasi barat laut.

2. *Client request*: Menyediakan fasilitas untuk mengenal budaya Bali, bersantai, dan bekerja
3. Literatur: Upaya pemerintah Bali untuk memperkenalkan kebudayaan dan kesenian Bali kearah yang lebih modern dengan mempertahankan esensi tersebut.

Berdasarkan kondisi permasalahan yang telah dijabarkan, dalam perancangan ini terdapat pertanyaan yang memerlukan tanggapan untuk permasalahan yang ada diantaranya bagaimana menciptakan sebuah *creative space* dengan tujuan untuk memberikan rasa emosional antara manusia dengan tempat melalui pengaturan sirkulasi, tata ruang, pemilihan warna, material, dan furnitur serta bagaimana cara mewujudkan rancangan desain *creative space* yang memiliki esensi kebudayaan Bali dengan sentuhan modern.

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan perancangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah desain proyek dengan fasilitas lengkap untuk masyarakat khususnya wisatawan yaitu melalui *creative space*. *Creative space* sendiri merupakan sebuah tempat dengan ruang untuk meningkatkan kreativitas pengunjung dan dapat digunakan sebagai ruangan multifungsi, seperti untuk bekerja, bersantai, dan kuliner. Tempat ini juga dapat dijadikan sarana bagi para seniman untuk mengajarkan dan memperkenalkan karya seni melalui *workshop* yang akan difasilitasi oleh *creative space* ini. Keseluruhan desain interior akan menggunakan

unsur seni rupa Bali yang terdiri dari seni lukis, ukiran, dan kerajinan dengan tujuan menciptakan sebuah hubungan emosional antara pengunjung dengan tempat.

LITERATUR/STUDI PUSTAKA

Definisi *Creative Space*

Creative space atau ruang kreatif merupakan sebuah tempat yang menjadi titik awal hal yang berhubungan dengan kreativitas, baik dari segi fisik maupun aktivitas yang timbul dari para komunitas kreatif. Kemunculan *creative space* tidak hanya untuk mengembangkan bidang kreatif, tetapi juga untuk membantu mengembangkan budaya, teknologi, sosial, dan bisnis untuk suatu tempat. Terdapat beberapa tujuan strategis sebuah *creative space*, menyediakan fasilitas baru untuk para seniman Indonesia untuk menyalurkan ide kreatifnya, mengadakan pelatihan untuk para personal yang memiliki minat dalam bidang seni, dan dapat membantu memperkenalkan industri kreatif Indonesia untuk wisatawan asing. Menurut Nugraha, Y., & Abioso, W. S. (2023) *creative space* merupakan salah satu gebrakan untuk mendukung kegiatan positif anak muda dalam berkreasi khususnya pada bidang industri kreatif yang dapat menghasilkan profit dan benefit bagi para penggiatnya.

Sebuah *creative space* dapat berisi berbagai fasilitas pendukung yang dapat dijadikan tempat berinteraksi, bercengkrama, berkuliner, bekerja, dan masih banyak lagi. Terdapat beberapa jenis *creative space* dengan berbagai fasilitas yang

berbeda, yaitu studio yang merupakan bangunan skala kecil biasa digunakan untuk bekerja dan *centre* yang merupakan bangunan skala besar dengan fasilitas cafe, toko, dan ruang pameran. (Dovey, Jon dan Andy C Pratt., 2016). Pengertian fasilitas yang akan ditawarkan adalah sebagai berikut:

- *Art Gallery*: Galeri seni atau *art gallery* adalah sebuah ruangan untuk memamerkan karya seni dan sering kali merupakan seni visual. *Art Gallery* adalah tempat dimana pengunjung dapat melihat karya seni dari berbagai jenis dan periode (Pratiwi, L., Khairani, S., & Wulan, N., 2023). Merupakan suatu ruangan atau tempat yang digunakan untuk memajang benda atau karya seni. Jenis pameran yang akan dipilih adalah pameran tetap dikarenakan akan terus diadakan tanpa ada batasan waktu, walaupun terdapat perubahan pada hasil karya yang dipamerkan. Koleksi yang akan dipamerkan merupakan hasil karya berbagai seniman di Bali sehingga jenis galeri ini termasuk dalam galeri lokal dengan koleksi karya seni berasal dari sekitar Kabupaten Badung.
- *Cafe*: Secara harfiah *cafe* adalah minuman (kopi), dan berubah menjadi sebuah tempat yang menyediakan berbagai macam minuman dan bukan hanya kopi, terkadang minuman dengan kadar alkohol rendah ada dalam daftar menu. Secara umum *cafe* adalah tempat yang nyaman untuk berbincang dan bersantai, dimana pengunjung yang datang dapat memesan makanan dan minuman yang

telah disediakan oleh cafe tersebut (Devanty, K., 2022).

- *Workshop*: Sebuah tempat yang dapat dijadikan sebuah wadah sebagai pelatihan dan mendapatkan ilmu yang didapatkan melalui pengajaran baik teori maupun praktik oleh ahli (Tiskitasari, R., 2005).

Berbagai jenis *creative space* dapat dibedakan berdasarkan fasilitas, lokasi, dan jumlah pengguna yang ditargetkan. Berikut merupakan enam jenis *creative space* menurut Matheson, Janine dan Gillian Easson (2015) diantaranya:

- *Studio*: Kumpulan individu dalam skala kecil.
- *Center*: Bangunan dengan ukuran skala besar yang digunakan untuk kegiatan kreatif dimana memiliki fasilitas lain seperti *café*, bar, *cinema*, *makerspace*, toko, dan *exhibition space*.
- *Network*: Kelompok individu atau bisnis yang tersebar tetapi tetap membentuk jaringan atau relasi berdasarkan sektor tertentu.
- *Cluster*: Kelompok individu/bisnis kreatif yang bekerja dalam satu area geografis tertentu.
- *Online*: Menggunakan metode *online* untuk melakukan bisnis kreatif.
- *Alternatif*: Berfokus dengan membuat komunitas sektor dan tipe keuangan baru.

Definisi *Sense of Place*

Pendekatan yang diambil untuk proyek ini adalah *sense of place* (SOP). *Sense of place* muncul dikarenakan oleh suatu tempat, beberapa elemen yang dapat membentuk

suatu tempat adalah batas, sistem tempat, karakter tempat, identitas dan orientasi, serta *the spirit of place*. Pembentukan suatu tempat dapat terbentuk secara natural dengan adanya suatu kekuasaan, terbentuk dengan adanya bantuan pihak desainer, dan tempat dapat terbentuk dari persepsi masyarakat terhadap tempat tersebut yang disebut *sense of place* (Gyerin, T., 2000).

Sense of place juga dapat dikatakan sebagai hubungan yang muncul antara sebuah tempat dengan manusia yang memberikan sebuah pengalaman tertentu yang hanya dapat dirasakan di tempat tersebut. Berbagai tipe hubungan yang dapat menghasilkan *sense of place* adalah *biographical* yang muncul melalui ikatan historikal dan keluarga, *spiritual* yang berhubungan dengan emosi seseorang, *ideological* yang berhubungan dengan moralitas dan religius, *narrative* yang muncul dari proses cerita yang biasanya bersifat fiksi, *commodified* hubungan yang muncul dari diri sendiri dan gaya hidup, dan *dependent* yang muncul dikarenakan oleh faktor terpaksa (Cross, J., 2001).

Sense of place memiliki skala yang terdiri dari tujuh tingkatan yang berbeda, berdasarkan skala ini dapat terlihat hubungan yang dirasakan manusia terhadap suatu tempat, berikut adalah skala *sense of place*:

1. Tidak memiliki SOP: Tidak merasakan apapun dengan tempat.
2. Mengetahui berada pada suatu tempat: Mulai

merasa familiar dengan tempat tersebut.

3. Merasa memiliki tempat: Memiliki hubungan emosional dengan tempat.
4. Terikat pada tempat: Memiliki ikatan emosional yang lebih kuat pada tempat.
5. Dapat mengidentifikasi diri dengan tujuan tempat: Sudah terintegrasi dengan tempat.
6. Mau berpartisipasi terhadap tempat: Memiliki keterikatan dan memiliki peran pada tempat.
7. Mau berkorban demi tempat: Komitmen yang sangat dalam terhadap tempat.

Data Tipologi Bangunan Wyah Creative Space



Gambar 1. Wyah Creative Space
Sumber: Abdel, H., 2022

WYAH Creative Space merupakan *art gallery* dan *cafe* yang memiliki konsep 3D dengan bangunan yang menyerupai sarang lebah dengan konsep *rustic* dan dipadukan dengan ornamen tradisional Bali. Terletak di daerah terpencil di Ubud, Bali, bangunan ini dikelilingi oleh hutan dan tanah berkontur. Lokasi ini menjadi tantangan untuk membuat bangunan yang menyatu dengan alam. Desain dimulai dengan mempertahankan elemen yang ada, seperti tanah berkontur dan

pepohonan. Hal ini mengakibatkan terbentuknya sensasi spasial yang unik dan hubungan antara manusia, ruang, dan alam yang dihubungkan oleh tangga utama.

- *Ambience*: Keseluruhan desain pada proyek ini lebih menampilkan kesan yang natural dan *warm* dikarenakan material kayu dan pencahayaan kuning yang digunakan.
- Tata letak: Pembagian area makan kedalam empat *deck* yang diletakkan pada area paling dalam serta berdekatan dengan *kitchen* area.
- Isi ruang: Menyesuaikan dengan keperluan kapasitas manusia dan menggunakan furnitur material kayu.

- *Ambience*: Keseluruhan desain menampilkan kesan yang natural dan hangat dikarenakan material dan jenis pencahayaan yang digunakan. Keinginan untuk menghasilkan kesan yang “nyaman” dengan *sophisticated ambience* ditambah aroma dupa yang lembut menambah kesan tenang pada pengunjung.
- Tata letak: Pembagian area kedalam beberapa lantai dan minim sekat sehingga terlihat lapang dengan jenis kesenian yang berbeda (lukisan, kerajinan) dan *workshop* pada lantai dua.
- Isi ruang: Terdapat berbagai karya seni yang diatur sedemikian rupa dengan minim sekat.

Nyaman Art Gallery



Gambar 2. Nyaman Art Gallery
Sumber: Nyamanartgallery.Com, 2015

Galeri yang berlokasi di Seminyak, Bali ini memberikan suasana santai dengan warna-warna *earth tone* yang tenang dan jauh dari keramaian jalanan Seminyak, membawa sebuah perjalanan ke dunia seni kontemporer. Konsep dari galeri ini adalah untuk membuat sebuah tempat yang dapat terasa seperti rumah dan memberikan sebuah wadah untuk berpikir kreatif melalui kelas lukis yang digelar pada waktu tertentu.

Fat Mermaid Bali



Gambar 3. Fat Mermaid Bali
Sumber: Construction Plus Asia, 2020

Dibalut desain *playful* dengan permainan material, warna-warna *vibrant*, Fat Mermaid menghadirkan suasana eklektik, menyenangkan, dan bersemangat yang dipadukan dengan kekayaan budaya Bali. Terletak di daerah yang kental akan budaya lokal serta dekat dengan pantai yaitu Canggu. Fat Mermaid menjadi pilihan restoran untuk bersosialisasi bagi masyarakat lokal maupun turis domestik dan mancanegara.

- *Ambience*: Keseluruhan desain memberikan kesan tropikal dengan menggunakan permainan material natural yang dipadukan dengan warna-warna *vibrant* dan pencahayaan yang memukau dimana dapat dilihat pada malam hari.
 - Tata letak: Pembagian area makan ke dalam lantai yang berbeda dengan fungsi lantai dua untuk area lebih privat dibandingkan lantai satu yang biasa digunakan untuk acara khusus.
 - Isi ruang: Menggunakan furnitur dengan material natural seperti kayu dan rotan dengan jenis desain yang berbeda pada setiap area. Terdapat berbagai macam ornamen dan aksesoris yang menambah kesan eklektik. Perletakan vegetasi juga terlihat pada keseluruhan isi ruangan.
3. *Design thinking*: Metode ini dilakukan untuk mencari solusi desain terhadap permasalahan yang muncul setelah melakukan wawancara, observasi lapangan, studi literatur, dan tipologi.
 4. *Design Development*: Setelah menemukan solusi yang sesuai dengan kebutuhan proyek akan diperlukan sebuah fase untuk mengembangkan desain menjadi lebih matang melalui berbagai proses konsultasi dan revisi sampai desain disetujui.
 5. *Finishing & Realization*: Proses penyelesaian desain dengan memberikan keseluruhan berkas-berkas yang menunjang klien merealisasikan proyek, terdiri dari berbagai hal yaitu gambar teknis, 3d perspektif dalam bentuk render, RAB, dan lainnya.

METODE

Dalam proses pencarian, pengolahan, dan analisis data untuk proyek ini terdapat beberapa metode yang dilakukan, yaitu:

1. Observasi dan wawancara: Proses ini dilakukan pada tahap awal perancangan, observasi pada lokasi, serta melakukan wawancara dengan pemilik proyek tentang keinginan, keperluan, dan capaian yang diinginkan untuk desain ini.
2. Studi literatur dan tipologi: Proses pembelajaran literatur serta tipologi dilakukan untuk mengetahui dasar perancangan serta mengetahui proyek sejenis yang dapat dijadikan acuan bagi *creative space* melalui

buku, jurnal, dan *website*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dan Analisa Tapak

Proyek *creative space* ini berlokasi di Jl. Pantai Pererenan No.172, Kec. Mengwi, Kabupaten Badung, Bali. Lokasi ini termasuk salah satu pusat pariwisata di Bali dengan berbagai sarana dan prasarana yang memadai. Tidak hanya itu lokasi *site* juga berdekatan dengan pantai, yaitu Pantai Pererenan yang merupakan destinasi favorit para turis saat berlibur di Bali. Lokasi proyek termasuk dalam area privat, dengan jalan khusus yang hanya dilalui untuk ke lokasi yang mengakibatkan area ini lebih sunyi dan privat bagi pengunjung yang akan datang.



Gambar 4. Lokasi Proyek *Creative Space*
Sumber: Google Maps, 2023

Lahan lokasi bangunan seluas 1430 m² dengan total luas bangunan eksisting 1330 m² yang terdiri dari tiga lantai. Lantai pertama seluas 520 m², lantai kedua seluas 415 m², dan lantai ketiga seluas 395m². Dari ketiga lantai tersebut akan menyediakan berbagai fasilitas yaitu pameran seni, *cafe*, dan *workshop*.



Gambar 5. Tampak Depan Bangunan Eksisting
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Pada bangunan dapat terlihat beberapa pemandangan. Pada area depan dapat dilihat setelah melewati *minor road* adalah jalan raya, kemudian untuk area belakang merupakan area hijau, dan pada sisi kanan serta kiri mengarah langsung ke vila.



Gambar 6. Pemandangan Pada Bangunan Eksisting
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Kondisi tapak pada bangunan eksisting terdiri dari arah matahari, arah angin, tingkat kelembaban, dan tingkat kebisingan. Kondisi bangunan memiliki orientasi barat laut dimana terdapat beberapa area pada bangunan eksisting yang mendapatkan paparan matahari lebih besar dibandingkan area lainnya.

Hal ini dikarenakan pada area tersebut terdapat bukaan (jendela atau *curtain wall*). Ruangan yang terkena paparan paling besar adalah area depan terutama pada pukul dua sampai empat sore. Ruangan pada sisi samping juga terpapar matahari tetapi tidak sebanyak area depan. Perlakuan yang dapat dilakukan adalah perlakuan khusus pada *facade* depan dengan *second skin* / stiker kaca yang memiliki efek pengurangan bahang dan cahaya.



Gambar 7. Analisis *Sun Path*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Berdasarkan arah angin terdapat beberapa area pada bangunan eksisting yang mendapatkan intensitas angin yang lebih besar dibandingkan area lainnya. Hal ini dikarenakan pada area tersebut terdapat

bukaan (jendela atau *curtain wall*) serta arah angin yang besar berasal dari arah selatan selanjutnya dari arah barat. Ruang yang terkena desiran angin paling besar adalah area sisi samping, dilanjutkan dengan area depan. Perlakuan yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan area ini dengan jenis ruang yang memerlukan kualitas sirkulasi udara yang baik dan melakukan pemakuan/penguncian pada bukaan jika ruang tidak memerlukan penghawaan alami serta memanfaatkan kondisi ini jika ruang memerlukan penghawaan alami.



Gambar 8. Analisis Arah Angin
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Terdapat beberapa area pada bangunan eksisting yang lebih lembab dibandingkan area lainnya, hal ini dikarenakan pada area tersebut tidak terkena angin secara langsung. Area ini merupakan area yang terletak lebih dalam dan tidak dekat dengan bukaan. Perlakuan yang dapat dilakukan adalah memilih area ini untuk keperluan ruang yang tidak memerlukan penghawaan alami yang banyak.



Gambar 9. Analisis Level Kelembaban
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

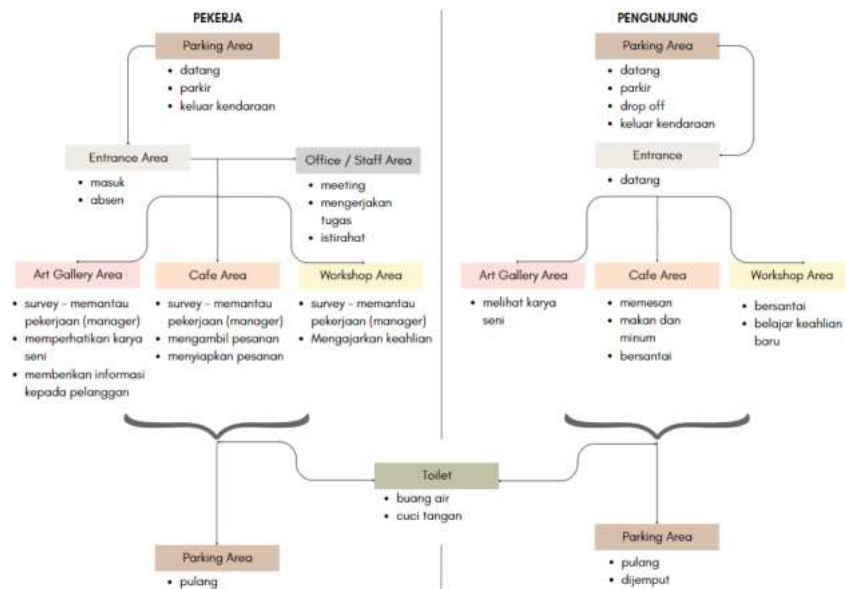
Dari segi kebisingan juga terdapat beberapa area pada bangunan eksisting yang mendapatkan *noise* yang lebih besar dibandingkan area lainnya. Hal ini dikarenakan pada area tersebut terdapat sumber kebisingan yaitu aktivitas vila dan jalan raya. Kondisi ini tidak terlalu besar sampai mengganggu kenyamanan akustik pengguna bangunan ini, tetapi terdapat beberapa solusi yang dapat diterapkan untuk mengurangi kebisingan yaitu pada area privat atau ruang yang memerlukan konsentrasi lebih dapat ditambahkan beberapa material peredam atau penghalang *noise*.



Gambar 10. Analisis Level Kebisingan
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Pola Sirkulasi Ruang

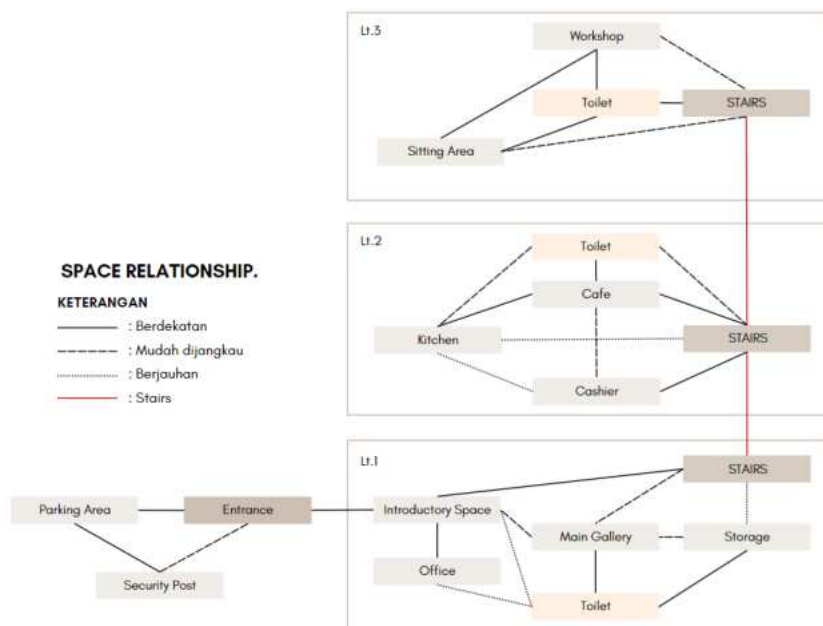
Berikut merupakan pola sirkulasi antara pengunjung dan staf pada proyek.



Gambar 11. Pola Sirkulasi Ruang
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Hubungan Antar Ruang

Hubungan antar ruang pada *creative space gallery*, lantai dua untuk *cafe*, dan lantai tiga dibagi kedalam tiga lantai, lantai satu untuk *art* untuk *workshop*.



Gambar 12. Hubungan Antar Ruang
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Implementasi Konsep Desain

Solusi perancangan yang ditawarkan kepada *creative space* adalah melalui konsep “*To Offer*”. Konsep ini memiliki dua makna yang berbeda, yaitu:

- Pengenalan kebudayaan Bali

Proyek ini dapat memberikan suatu pelayanan fasilitas dimulai dari *art gallery*, *cafe*, dan *workshop* dengan tujuan memperkenalkan kebudayaan dan kesenian Bali melalui material dan motif.

- Canang Sari

Penggunaan konsep canang sari yang merupakan sebuah bentuk persembahan atau sebuah bentuk *offering* dalam budaya Bali. Esensi canang sari ini dapat terlihat pada pembagian tata ruang serta pemilihan warna dimana keseluruhan desain akan direalisasikan dengan adanya kerjasama yang dilakukan dengan seniman lokal untuk memberikan sebuah ikatan emosional antara pengunjung dengan tempat.

Skala *sense of place* yang ingin dicapai adalah skala dua yaitu mengetahui berada pada suatu tempat, sedangkan proses *sense of place* yang ingin dicapai berasal dari *biographical* yang muncul dikarenakan pemilihan warna serta pembagian tata ruang menggunakan filosofi dan nilai yang tertuang dalam canang sari.

Pembahasan pertama adalah canang sari. Canang sari merupakan sebuah bentuk tradisi yang

digunakan sebagai sarana persembahyangan penganut agama Hindu Bali. Penggunaan canang sari dapat dilihat dari berbagai upacara dan juga untuk persembahyangan sehari-hari. Canang berasal dari kata “Can” yang memiliki arti indah, kemudian “Nang” memiliki arti tujuan, dan “Sari” berarti sumber. Sehingga tujuan persembahan canang sari adalah untuk memohon kepada Sang Hyang Widhi untuk mendapatkan “Widya” yang memiliki arti pengetahuan, keterampilan, keahlian, dan kreativitas. Nilai kreativitas ini akan difasilitasi oleh *creative space* dengan *ambience interior* - tata ruang dan pemilihan warna. (SMKN 1 Singaraja, 2019). Berbagai simbol-simbol dilambangkan oleh bagian canang sari. Dimulai dari alas canang yang disebut “ceper” melambangkan simbol kekuatan bulan, kemudian pada bagian atas ceper terdapat “porosan” yang berarti hati yang welas asih dan tulus kepada Sang Hyang Widhi. Selain bagian ini, juga terdapat “sampaian urasari” yang merupakan tempat untuk menempatkan bunga yang memiliki arti kekuatan matahari, sedangkan pada ujung urasari terdapat hiasan panah yang memiliki arti kekuatan bintang (SMKN 1 Singaraja, 2019).

Secara keseluruhan simbol-simbol ini memiliki makna kekuatan dan ketulusan dimana esensi ini akan digunakan pada tata ruang *creative space*. Pada bagian paling atas canang sari terdapat bunga yang disusun sedemikian rupa sesuai dengan arah mata angin yang disebut “pangider bhuana”.







Gambar 13. Canang Sari
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Pangider Bhuana merupakan teori warna yang digunakan oleh masyarakat Bali untuk berbagai upacara dan simbol-simbol yang berasal dari jumlah dewa penyangga dunia yang disimbolkan berdasarkan arah mata angin sejumlah sembilan dewa, dengan delapan warna yang mengitari satu poros. Setelah mendapatkan delapan warna terdapat beberapa sumber yang mengatakan bahwa teori warna Bali dibagi menjadi 16 warna, dimana pembagian warna ini didasari oleh konteks Dewa Siwa yang merupakan titik pusat atau matahari merefleksikan dirinya ke dalam wadah air yang diisi pada seluruh arah mata angin, dimana warna yang dihasilkan oleh pantulan air ini terlihat berbeda jika dilihat dari arah atau ketinggian yang berbeda.

Delapan warna awal terdiri dari Iswara, Brahma, Mahadewa, Wisnu, Maheswara, Rudra, Sangkara, dan Sambu. Kemudian untuk penambahan delapan warna terdiri dari Dharma, Kala, Mretyu, Krodha, Wiswa, Kama, Pasupati, dan Satya (Purwita, D. G. P., & Adnyana, K. S., 2021). Penambahan delapan warna pada

pangider bhuana mengakibatkan terjadinya proses pencampuran dan menghasilkan efek “*tint-tone-shade*” dengan perbedaan warna yang disebabkan oleh pencampuran warna hitam, putih, maupun memodifikasi intensitas dari warna awal.

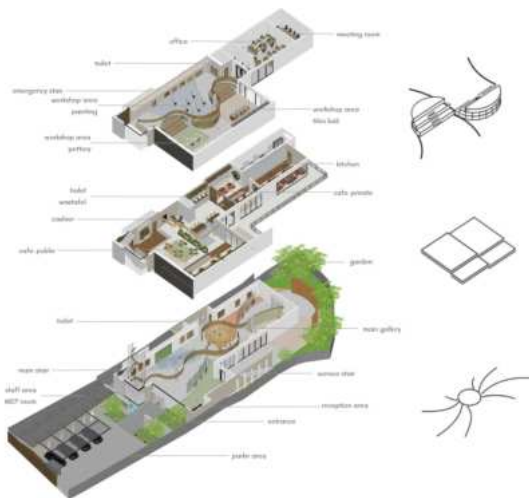


Dewata	Arah Mata Angin	Wama	Palet Wama
Iswara	Timur	Timur	
Maheswara	Tenggara	Merah Muda – Dadu	
Brahma	Selatan	Merah	
Rudra	Barat Daya	Oranye	
Mahadewa	Barat	Kuning	
Sangkara	Barat Laut	Hijau Tua – Wilis	
Wisnu	Utara	Hitam	
Sambhu	Timur Laut	Biru	
Dharma	Antara Timur & Tenggara	Merah Muda	
Kala	Antara Tenggara & selatan	Merah Muda Tua	
Mretyu	Antara Selatan & Barat Daya	Merah-Oranye	
Krodha	Antara Barat Daya & Barat	Oranye-Kuning	
Wiswa	Antara Barat & Barat Laut	Hijau Muda	
Kama	Antara Barat Laut & Utara	Hijau Tua	
Pasupati	Antara Utara & Timur Laut	Biru Tua	
Satya	Antara Timur laut & Timur	Biru Muda	

Gambar 14. Pangider Bhuana
Sumber: Purwita, D. G. P., & Adnyana, K. S., 2021

Sifat canang sari yang digunakan pada *creative space* ini adalah terpusat, bertumpuk, dan penggunaan pangider buana sebagai arah penentu warna. Pada lantai satu yaitu *art gallery* menggunakan organisasi ruang *centralized* yang berasal dari pola lantai dan plafon, agar pengunjung diarahkan menuju *main attraction* di tengah. Pola terpusat ini berasal dari bentuk

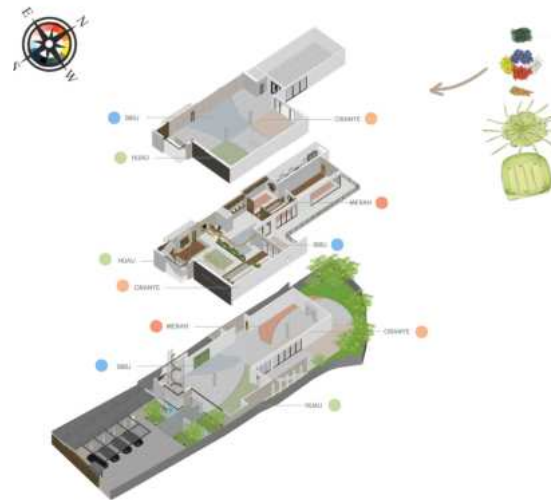
canang sari yang berpusat di tengah dimana bagian tengah tersebut merupakan persatuan dan ikatan dari canang sari itu sendiri. Untuk lantai dua yaitu *café* terdiri dari tumpukan yang dapat dilihat dari perbedaan leveling lantai dan plafon yang disatukan dengan area sirkulasi yang menggunakan material kayu. Tumpukan yang ini berasal dari canang sari yang terdiri dari berbagai bagian yang ditumpuk sedemikian rupa dengan bunga terletak pada bagian paling atas. Terakhir pada lantai tiga menggunakan gabungan dari kedua sifat terpusat dan bertumpuk. Terdapat tiga pusat yang memiliki fungsi berbeda dan untuk area duduk terdiri dari *amphitheater* yang merupakan tumpukan - tumpukan.



Gambar 15. Tata Ruang *Creative Space*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Berawal dari 16 warna, pada *creative space* menggunakan empat warna yang merepresentasikan arah mata angin sesuai dengan orientasi bangunan yaitu biru, hijau, oranye, dan merah. Penggunaan warna ini

ditemukan pada pola ketiga lantai. Pola lantai yang digunakan bernama *ceplok bali*. Pola ini terdiri dari motif bunga dan sulur yang memiliki arti keberuntungan dan kemakmuran.



Gambar 16. Pembagian Warna
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023



Gambar 17. Motif *Ceplok Bali*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Sirkulasi pengunjung pada lantai satu diarahkan untuk keluar dan memutar area luar dengan tujuan mengurangi kerumunan serta memastikan agar seluruh area dilewati oleh pengunjung. Terdapat dua pilihan sirkulasi setelah pengunjung masuk dari area *outdoor*, yaitu keluar dari pintu utama dan jika pengunjung ingin bersantai dapat mengarah ke tangga.



Gambar 18. Sirkulasi *Art Gallery*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

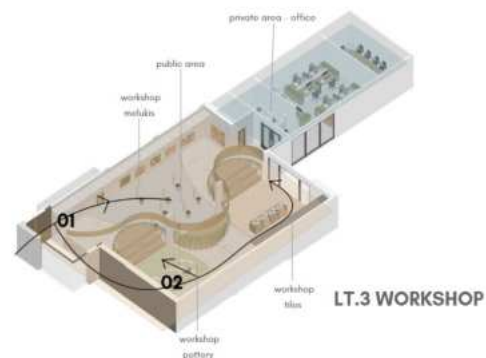
Pada area *café* terdapat dua arah sirkulasi utama, pertama yaitu mengarah pada bagian belakang bangunan dimana merupakan area yang lebih privat. Alur sirkulasi kedua adalah yang berada pada area depan yaitu area yang lebih publik.



Gambar 19. Sirkulasi *Cafe*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Pada lantai tiga merupakan area *workshop* dikarenakan merupakan area paling privat dibandingkan dengan fungsi lainnya. Sirkulasi

pada *workshop* juga terdiri dari dua arah yaitu yang mengarah pada *workshop* melukis dan mengarah pada *workshop pottery* dan *tiles* khas Bali yang Bernama *ceplak Bali*.



Gambar 20. Sirkulasi *Workshop*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Pembahasan kedua adalah *to offer* dalam konteks pengenalan budaya Bali dengan menggunakan perpaduan unsur tradisional kearah yang lebih modern melalui penggunaan motif serta pemilihan material khas Bali. Perpaduan ini yang akan menghasilkan sebuah *sense of place* bagi pengunjung.

Penggunaan material khas Bali seperti batu alam dan ukiran khas Bali yaitu motif *patra* yang dapat ditemukan pada keseluruhan bangunan dari *facade* dan interior. Papatran adalah ukiran Bali yang bermotifkan dedaunan dan bunga-bunga. Biasanya konsep yang diambil berupa tanaman rambat dan bersifat berulang.



Gambar 21. Motif *Patra* Bali
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Penggunaan material pada keseluruhan *creative space* adalah material lokal dengan sifat natural dan *unfinished*. Material ini sering digunakan pada desain dengan karakteristik arsitektur dan interior Bali. Dengan memperhatikan konsep tata ruang yang sudah terbagi pada ketiga lantai. Bahan pelingkup yang digunakan pada lantai, dinding, dan plafon adalah sebagai berikut:

- Lantai: parket kayu, *colourful granite tile*, dan *unpolished concrete*.
- Dinding: kayu, *concrete wall*, batu putih bali, dan dinding bata dengan *finishing cat* dinding.
- Plafon: gypsum, kayu, dan bambu.



Gambar 22. Material *Creative Space*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Pengaplikasian furnitur terdiri dari furnitur *built in* dan *loose*. Furnitur yang digunakan pada *creative space* terbuat dari material kayu dan rotan sebagai material utama dengan penggunaan kain kanvas pada sofa sebagai alas duduk maupun sandaran. Suasana ruang yang dapat dirasakan pada *creative space* didominasi oleh *warm ambience* dikarenakan pemilihan *lighting* dan keseluruhan pemilihan material yang memiliki *warm tone*.

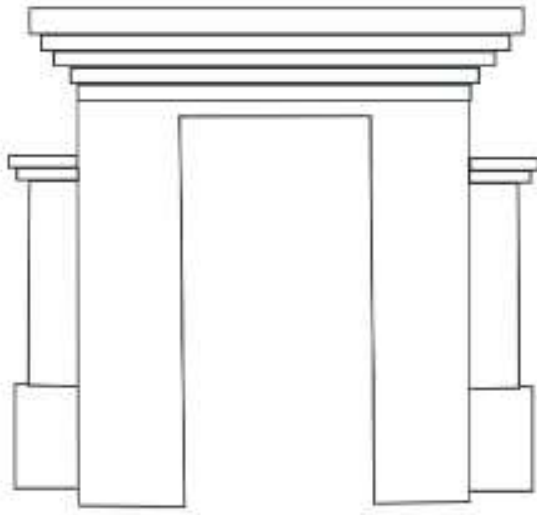
Setelah pembahasan keseluruhan konsep, pengaplikasian desain pada *creative space* dapat ditemukan pada fasad dan interior. Pada keseluruhan fasad terdapat motif patra dimana penggunaan kayu yang masif untuk mengurangi terik dan panas terutama pada sore hari dikarenakan orientasi barat laut.



Gambar 23. Desain Fasad
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Pada bagian *entrance* terdapat angkul-angkul yang dapat ditemukan pada bagian *entrance* bangunan tradisional Bali yang memiliki makna gerbang antara dua dunia yaitu dunia para dewa dan dunia manusia, serta dianggap dapat melindungi bangunan dari hal-hal negatif sehingga angkul-angkul memiliki makna yang sakral dan suci (Prabowo, P.H., 2023).

Art gallery yang ditawarkan akan memperkenalkan kesenian Bali yaitu lukisan, kerajinan rotan, dan kerajinan dalam bentuk *pottery*, dimana kesenian ini dapat berubah dari waktu ke waktu disesuaikan dengan *art gallery*. Terdapat tirai yang menjadi batasan serta pengarah sirkulasi. Tirai ini dapat dilepas pasang untuk menampilkan kesan yang berbeda pada *art gallery*. Tanpa adanya tirai, pengunjung tetap dapat diarahkan dengan pola lantai, plafon, dan *lighting*.



Gambar 24. Angkul-Angkul
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Area *café* memiliki keunikan perbedaan ketinggian dengan zona publik yang terletak pada bagian depan. Pada area ini juga dilengkapi tempat duduk dengan perbedaan jumlah untuk memberikan pilihan yang berbeda bagi kebutuhan pengunjung. Area belakang merupakan area yang lebih privat sehingga dapat digunakan untuk komunitas seniman maupun pengunjung lain untuk mendapatkan privasi lebih.



Gambar 25. Interior Art Gallery
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023



Gambar 26. Interior Cafe
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Pada lantai tiga merupakan area *workshop*. Terdapat tiga kegiatan berbeda yang dapat dilihat serta dipelajari oleh pengunjung. Setiap area akan diajari oleh seniman lokal yang ahli dalam bidangnya yaitu untuk menghasilkan lukisan, *pottery*, dan perkenaan *tiles* khas Bali. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui pendaftaran, tetapi bagi pengunjung yang ingin melihat kegiatan terdapat area tempat duduk bertingkat yang dapat digunakan untuk bersantai. Tempat duduk ini terbuat dari batu alam serta *finishing* vinil kayu pada area duduk serta vegetasi.



Gambar 27. Interior Workshop
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

KESIMPULAN

Karya tulis ini berjudul “Perancangan Proyek *Creative Space* dengan Pendekatan *Sense of Place* oleh Murinspace”. Proyek tersebut

dipilih sebagai media perancangan tugas akhir dikarenakan sesuai dengan visi misi yang dimiliki oleh penulis yaitu Murinspace.

Proyek yang diambil oleh Murinspace adalah sebuah *creative space* yang berlokasi di Canggu dengan nama Wikan *Creative Space*, dimana proyek ini memiliki tujuan utama sebagai fasilitas untuk memperkenalkan kesenian Bali dan area bersantai melalui *art gallery*, *cafe*, dan *workshop area*. Dikarenakan area yang strategis dengan pariwisata, target utama *creative space* ini adalah menjadi tujuan bagi para turis baik lokal maupun mancanegara. Pendekatan *sense of place* yang diambil untuk proyek ini adalah untuk memberikan rasa emosional antara pengunjung dengan tempat, melalui konsep yang diambil yaitu percampuran elemen tradisional dan modern dengan canang sari sebagai dasar dari pembagian tata ruang serta penempatan warna pada interior. Material natural dan bertekstur dapat ditemui pada keseluruhan bangunan untuk memberikan kesan desain Bali ditambah dengan adanya motif khas Bali.

Demikian karya tulis ini saya buat, diharapkan mampu memberikan manfaat bagi para akademisi, siswa, maupun masyarakat luas untuk menjadi inspirasi serta wawasan tambahan untuk menanggapi permasalahan serta keperluan proyek dengan pendalaman serupa.

REFERENSI

Abdel, H. (2022, 15 Februari). *WYAH Art & Creative Space / PSA Studio*. [https://](https://www.archdaily.com/976802/wyah-art-and-creative-space-parisauli-arsitek-studio)

www.archdaily.com/976802/wyah-art-and-creative-space-parisauli-arsitek-studio.

Badan Pusat Statistik. (2022). *Perkembangan Pariwisata dan Transportasi Nasional Agustus 2022*. <https://www.bps.go.id/id/pressrelease/2022/10/03/1877/jumlah-kunjungan-wisman-ke-indonesia-melalui-pintu-masuk-utama-pada-agustus-2022-mencapai-510-25-ribu-kunjungan-dan-jumlah-penumpang-angkutan-udara-internasional-pada-agustus-2022-naik-32-29-persen.html>.

Construction Plus Asia. (2020, July 21). *Fat mermaid Bali*. <https://www.constructionplusasia.com/id/fat-mermaid-bali/>.

Cross, J. (2001). What is Sense of Place ? *12th Headwater Conference*. Western State College.

Devanty, K. (2022, 24 November). *Cafe, Coffee Shop : Sejarah, Fungsi, Cara Penyajian, Konsep, Contoh Menu*. <https://interiordesign.id/cafe-coffee-shop-sejarah-fungsi-cara-penyajian-konsep-contoh-menu/>.

Dovey, Jon dan Andy C Pratt. (2016). *The Creative Hubs Report*. London: British Council.

Gyerin, T. (2000). A Space for Place in Sociology. *Journal of Annual Review Sociology*, 24, 463-396.

Matheson, Janine dan Gillian Easson. (2015). [Online]. Diakses dari https://www.britishcouncil.ro/sites/default/files/creative_hubkit_en.pdf.

- Nugraha, Y., & Abioso, W. S. (2023). Kajian Konsep Konservasi dengan Pendekatan Arsitektur Postmodern pada Gudang Selatan 22 Creative Space di Kota Bandung. *PROSIDING TEMU ILMIAH*, 11(1), A001-A006.
- Nyamangallery.com. (2015). *CONTEMPORARY ART GALLERY IN SEMINYAK, BALI*. <https://nyamangallery.com/>.
- Pemerintah Provinsi Bali. (2023, 16 Januari). *Gubernur Wayan Koster Ciptakan Bali Berkepribadian Dalam Kebudayaan Melalui Program Pemajuan dan Penguatan Kebudayaan Bali*. <https://www.baliprov.go.id/web/gubernur-wayan-koster-ciptakan-bali-berkepribadian-dalam-kebudayaan-melalui-program-pemajuan-dan-penguatan-kebudayaan-bali/>.
- Prabowo, P.H (2023, 23 April). *Mengenal Angkul Angkul Bali sebagai Pintu Rumah Adat Bali*. <https://www.kompasiana.com/balioh7141/6444bc7008a8b56c9f5fe922/mengenal-angkul-angkul-bali-sebagai-pintu-rumah-adat-bali?page=all#section1>.
- Pratiwi, L., Khairani, S., & Wulan, N. (2023). Perancangan Aplikasi Mixed Reality Shagy (Sheila Art Gallery) Berbasis Android Menggunakan ARCore. *SNASTIKOM*, 2(1), 98-103.
- Purwita, D. G. P., & Adnyana, K. S. (2021, April). SKEMA TEORI WARNA BALI: Dari Tinjauan Pustaka ke Cakram Warna. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 4, pp. 32-28).
- SMK Negeri 1 Singaraja. (2019, 09 Agustus). *Makna Dan Filosofi Canang Sari*. <https://www.smkn1singaraja.sch.id/makna-dan-filosofi-canang-sari/>.
- Tiskitasari, R. (2005). *Pengertian workshop*. Scribd.<https://www.scribd.com/document/399295301/Pengertian-Workshop-docx#>.