

MATA KULIAH TEKNOLOGI INFORMASI SENI

**PERANAN TEKNOLOGI DAN INFORMASI SENI DALAM BIDANG
DESAIN INTERIOR**

Diusulkan kepada:

Dr.I Made Gede Arimbawa M.Sn.

Nyoman Lia Susanthi, SS, MA

(Sebagai Syarat Mengikuti Kuliah Teknologi Informasi Seni)



Diusulkan Oleh

GEDE SUTRAWAN

NIM. 201221017

PASCASARJANA KAJIAN SENI

INSTITUT SENI INDONESIA

DENPASAR

2014

PERANAN TEKNOLOGI DAN INFORMASI SENI DALAM BIDANG
DESAIN INTERIOR

Gede Sutrawan. sutrawandesign@gmail.com
Program Studi Pengkajian Seni Program Pascasarjana
ISI Denpasar

PENDAHULUAN

Dalam bidang desain interior penerapan seni menuntut ketelitian, serta presentasi bentuk dalam perencanaan dan perwujudannya sangat dibantu dan dipermudah dengan perkembangan teknologi dan informasi. Mengingat profesi sebagai desainer interior yang mendesain karya seni diharapkan mampu mewadahi aktivitas manusia berupa jasa maupun fasilitas menuntut ide kreativitas estetik, yang terus berkembang sesuai perkembangan kehidupan manusia itu sendiri.

Ini berarti bahwa seorang desainer interior dituntut mampu mendesain menghasilkan ide dan gagasan baru sesuai perkembangan kebutuhan aktivitas manusia, serta mengkomunikasikan maupun mempresentasikan dalam dunia pasar yang semakin bersaing ketat serta mampu memproduksi desain yang menjadi ide ataupun gagasan kita dalam kuantitas maupun kualitas yang diharapkan. Begitu tingginya tuntutan yang mesti dijawab oleh desainer interior dalam menjalankan profesinya untuk mengimplementasikan seni pada desain interior maka desainer interior tidak bisa bekerja sendiri, diperlukan perkembangan teknologi dan informasi dalam bekerja dengan *team work* dari berbagai ahli dalam setiap tahapan baik itu tahapan mendesain, produksi maupun pemasarannya.

Pemanfaatan teknologi pada tiap tahapan tidaklah sama baik program computer yang digunakan maupun mesin sebagai *tool* yang dipakai. Demikian juga masing -

masing desainer memiliki keahlian maupun kebiasaan tersendiri dalam memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi itu sendiri. Guna mengetahui sejauh mana peranan penggunaan perkembangan teknologi dan informasi pada profesi desain interior dalam menerapkan seni saat mendesain, memproduksi maupun memasarkan karyanya maka melalui pendekatan praktik serta dengan metode perpustakaan dan pengamatan dilapangan diuraikan bagaimana desainer interior memanfaatkan berbagai perkembangan teknologi dan informasi yang ada dalam berkarya seni dalam setiap prosesnya.

MATERI DAN METODE

Materi : Objek pembahasan adalah Penerapan Teknologi Informasi Seni dalam bidang desain interior.

Metode : Kepustakaan dan observasi.

PEMBAHASAN

PERANAN TEKNOLOGI DAN INFORMASI DALAM MENDESAIN

Peranan teknologi dan informasi seni dibidang interior adalah sebagai alat bantu dalam mendesain dan sebagai sumber data. Dalam mendesain fasilitas yang penuh dengan ornamen – ornamen seni didalamnya maka seorang desainer mencari data gagasan ide maupun contoh - contoh yang ada di mana saja. Proses tersebut meliputi : analisis masalah, sintesis pemecahan masalah, evaluasi dan mengkomunikasikan tahapan-tahapan tersebut. Seberapa jauh peran tersebut akan tergantung dari ke dua pihak, yaitu kreativitas desainer dan kemajuan teknologi komputer (digital) (Satwiko, 2010; 11).

Komputer adalah biner dan berhingga (finit). Disamping pengkodean angka – angka, lambang – lambang, dan huruf-huruf, hubungan yang lain dapat dibangun

dalam suatu computer (Snyder. 1997: 500-501). Kemampuan computer dalam membuat dan menghubungkan vektor – vektor atau garis dalam suatu *plotter* (alat gambar otomatis) sangat membantu dalam merencanakan fasilitas apa yang akan di desain dan apa fungsi atau manfaat dari desainya itu karena semua itu sangat berhubungan dengan bentuk, material, biaya produksi, dan pemasarannya. Dalam tahapan ini desainer mencari informasi akan fasilitas yang akan di desain dari berbagai sumber lintas budaya maupun lintas keilmuan, untuk itu perkembangan informasi berupa jejaring media sosial seperti internet sangat diperlukan.

Setelah data – data didapatkan maka desainer mulai mendesain fasilitas yang akan di buat dengan memanfaatkan teknologi komputer terutama komputer dengan program grafis seperti program autocad, archicad, 3dmax, sketchup, photoshop,



(Gambar 1. Pemanfaatan Program Autocad dalam Mendesain)

dan lainnya Semua program ini digunakan dan saling melengkapi dengan segala kekurangan dan kelebihan dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi. Program – program ini terus berkembang dan tidak hanya satu jenis saja. Desainer dapat memilih sesuai dengan kebiasaannya maupun keahliannya masing – masing.

Guna dapat mengkomunikasikan dengan Client (pemesan) maka hasil desain di cetak atau diprint. Tetapi dengan memanfaatkan teknologi informasi desain tidak dicetak berulang – ulang kemudian dikirim pada Client (pemesan) dalam proses mencapai kesepakatan tetapi di kirim berupa desain jadi dengan email. Sehingga menghemat biaya cetak dan pengiriman. Dalam mendesain hal – hal yang melibatkan banyak profesi seperti arsitek, sipil, ME (*mecanical electrical*) maka menggunakan program desain yang bisa *networker* secara langsung sehingga mendesain dapat dilakukan secara bersamaan dalam waktu yang sama pada

tempat yang berbeda sehingga dapat dicapai kesepakatan bersama antar professional tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu.

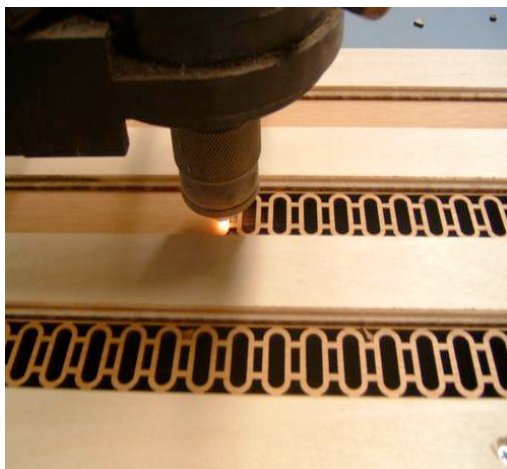


(Gambar 2. Pemanfaatan teknologi dalam pencetakan)

Teknologi, komputer dalam dunia desain selain menghasilkan gambar – gambar yang akurat secara dua dimensi maupun tiga dimensi yang realistis, sesuai dengan apa yang akan terwujud juga menganalisa dengan lengkap perkiraan biaya yang dihabiskan dalam perwujudannya. (Muelder, 2010:10).

PERANAN TEKNOLOGI DAN INFORMASI DALAM PRODUKSI HASIL DESAIN

Teknologi, di pihak lain, adalah aplikasi dari prinsip-prinsip keilmuan, sehingga menghasilkan sesuatu yang berarti bagi kehidupan manusia. Aplikasi prinsip-prinsip ini dapat dalam lapangan teknik maupun sosial. (Supriadi, 1994;116) sehingga dalam dunia desain interior perkembangan dibidang teknologi dan informasi seni sangat diperlukan dalam setiap tahapan baik mendesain maupun mencetak hasil desain itu sendiri secara efektif dan efisien dapat diproduksi dalam kuantitas yang banyak.

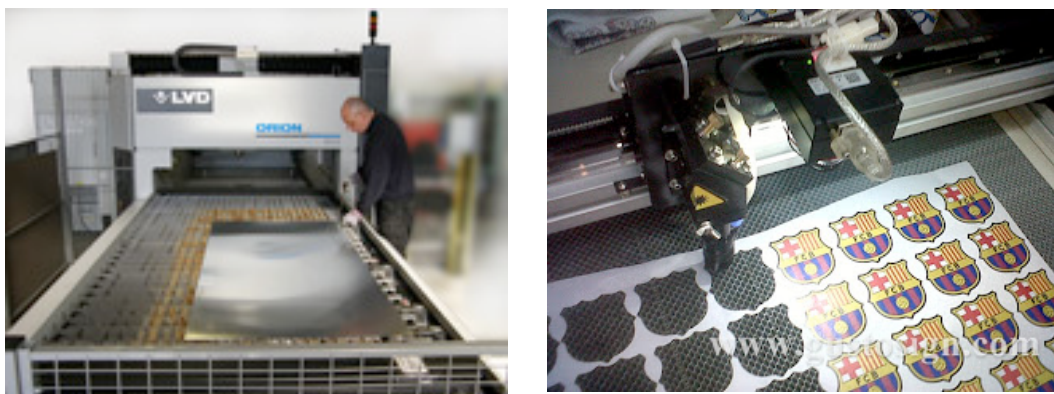


(Gambar 3. Pemanfaatan teknologi lasser Cutting)

Dalam memproduksi hasil desain yang penuh dengan ornamen – ornamen seni yang rumit sekaligus tidak selalu dilakukan dengan cutting manual, tetapi dalam perkembangan teknologi digunakan laser cut untuk memotong material desain seni dalam material metal sekaligus.

Teknologi laser cutting ini membantu dalam pencetakan seni yang rumit sekaligus dalam bahan apapun dapat dipotong dan dihias secara detail yang tak biasa dilakukan secara manual. Tiga bahan yang paling sering digunakan yaitu dari stainless steel, aluminium dan baja. Dari ketiga bahan ini, tingkat kesulitan paling tinggi adalah bahan aluminium, terutama karena ketipisannya, sementara laser yg digunakan memiliki daya panas tinggi sehingga dikhawatirkan akan meleleh. Tetapi semuanya material itu dapat dengan mudah dibersihkan dan fasilitas yang bermaterial ini di dalam ruangan, lebih tahan lama dan tidak terkena karat karena cuaca.

Teknologi ini juga memberikan efisiensi waktu yang signifikan. Pembuatan fasilitas baik itu furnitur seperti meja, kursi, jam dinding, pigura, bahkan sekat dapat dilayani dalam jangka waktu singkat maupun dalam kuantitas yang banyak. Desain fasilitas interior dengan laser cut ini memiliki detail ukiran atau lekukan keindahan yang menawan. Selain memiliki nilai artistik, teknologi laser juga aman dari jangkauan anak-anak karena pada bagian penyempurnaan dibuat tidak runcing atau tajam. Perawatannya juga cukup mudah serta harganya dapat lebih murah



(Gambar 4. Pemanfaatan teknologi laser cutting dengan pola)

Ini berarti setelah terjadinya revolusi industri dimana keberadaan teknologi ini pada hakikatnya merupakan perubahan (rasionalisasi) radikal dari proses produksi

berbasis kerajinan ke sistem produksi *batch* sejauh mungkin menggantikan pekerjaan manusia ke mesin (Zainuddin. 2010: 278)

Kemajuan teknologi *laser cutting* sebagai perkembangan dari industri dibidang desain merupakan spesialisasi proses dalam setiap tahapan pengerjaan desain sebelum menjadi desain jadi yang siap dipasarkan. Manusia bekerja dalam pabrik hanya mengerjakan sebagian kecil dari suatu produk yang lebih besar yang dibuat berates beribu kali atau berulang – ulang tanpa merasakan hubungan antar kegiatan dengan total produksi (Utomo. 2013: 47-48).

PERANAN TEKNOLOGI DAN INFORMASI DALAM PEMASARAN

Dalam pemasaran peranan teknologi dan informasi seni pada desain interior adalah sebagai sarana penyebarluaskan informasi akan keberadaan desainer itu sendiri baik berupa identitas perusahaan, keahlian serta jasa – jasa desain yang dimiliki serta hasil dari desainnya berupa produk – produk yang telah dihasilkan lewat media *web*, *blog* maupun berupa jejaring sosial yang lainnya berupa perkembangan informasi yang disediakan oleh fasilitas internet. Perusahaan yang memiliki informasi yang lebih baik banyak memiliki keunggulan kompetitif. Seperti halnya Sistem Informasi Pemasaran (SIP) yang terdiri dari orang, peralatan, dan produsen untuk menyotir, menganalisis, mengevaluasi dan mendistribusikan informasi yang sesuai kebutuhan tepat waktu, dan akurat kepada pembuat keputusan pemasaran (Sunarto. 2004: 50)

Dalam pemasaran produk – produk desain perkembangan teknologi ini sangat membantu karena antara desainer dan *client* atau pembeli dapat berkomunikasi secara interaktif tentang barang atau jasa yang ditawarkan atau yang diinginkan oleh pembeli. Pemasaran dapat menjangkau yang lebih luas dan mempermudah untuk memperkenalkan atau mempresentasikan idea tau gagasan yang dapat di akses dari berbagai belahan dunia tanpa terbatas waktu dan jarak. Sehingga

dengan demikian biaya dapat ditekan dalam waktu yang singkat. (Satwiko, 2010 : 49). Dalam internet tersedia berlimpah informasi jurnal, hasil-hasil penelitian, akan produk industri terbaru, diskusi tentang desain maupun arsitektur, dan lainnya.



Gambar 5 hasil produk desain yang dipasarkan lewat internet

Selain berbagai keuntungan yang telah dipaparkan diatas, perkembangan teknologi dan informasi tidak memungkiri adanya dampak – dampak negatif yaitu berupa mudahnya pencurian ide dan gagasan, serta jika terjadi kesalahan desain maka kerugian semakin banyak karena sekali produksi dalam jumlah yang banyak. Selain hal itu manusia mulai memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap alat, bahkan semuanya menjadi hilang dan hancur saat adanya kerusakan dalam teknologi ataupun sistem informasinya.

PENUTUP

Peranan teknologi dan informasi dalam penerapan seni pada desain interior sangat diperlukan dan sangat membantu dalam berbagai tahapan kerja baik dalam mendesain, memproduksi, maupun pemasaran ide ataupun hasil produksi. Walaupun keberadaan teknologi dan informasi seni ini cenderung ada penyalahgunaan yang menimbulkan kerugian bagi desainer itu sendiri, seperti matinya perangkat secara mendadak, kehilangan data, bisa diretas atau diperbanyak maupun dicuri idenya, plagiat dan lain – lainnya.

Dapat ditarik kesimpulan teknologi dan informasi dalam implementasinya pada bidang desain interior adalah;

1. membantu dalam mendesain baik sebagai alat bantu berupa program komputer grafis untuk mendesain secara individu maupun bekerja secara kelompok *Team Work*. Serta sebagai media informasi dalam pencarian data – data yang diperlukan dalam pencarian ide maupun gagasan.
2. Kemajuan teknologi dan informasi dapat memproduksi dan menggantikan ketrampilan tangan dengan lebih akurat dan efisien sehingga biaya produksi dapat ditekan dengan produksi secara masal.
3. Dengan teknologi dan informasi, melalui akses internet dapat dengan mudah dalam pemasaran menginformasikan perusahaan, jasa, maupun barang dalam pencarian dan pengembangan relasi yang membutuhkan jasa desainer maupun produk – produk yang sudah dihasilkan.
4. Selain keuntungan diatas, perkembangan teknologi dan informasi yang terjadi juga memiliki sisi negatif berupa mudahnya pencurian ide dan gagasan, serta jika terjadi kesalahan desain maka kerugian semakin banyak karena sekali produksi dalam jumlah yang banyak.

DAFTAR PUSTAKA

Muelder Eaton, M. 2010. *Persoalan-Persoalan Dasar Estetika*. Jakarta: Salemba Humanika

Satwiko, P. 2010. *Arsitektur Digital*. Yogyakarta : Universitas Atma Jaya

Snyder. C. 1997. *Pengantar Arsitektur*. Jakarta: Erlangga

Sunarto. 2004. *Manajemen Pemasaran*. Yogyakarta: CV. Geksigondo Multisarana Utama

Supriadi, D. 1994. *Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*. Bandung: CV.

Utomo. Mulyadi. 2013. *Ergonomi Desain Produk Kria*. Denpasar: UPT. Penerbit ISI Denpasar

Zainuddin. Buchori. 2010. *Wacana Desain*. Bandung: ITB

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Gede Sutrawan

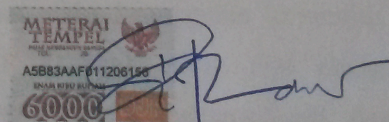
NIM : 201221017

Minat : Kajian Seni

Dengan ini menyatakan bahwa : Tugas Matakuliah Teknologi Informasi Seni dengan judul "Peranan Teknologi Dan Informasi Seni Dalam Bidang Desain Interior" merupakan karya sendiri dan bukan hasil plagiat. Dan dengan ini juga tugas ini dapat disebarluaskan dalam berbagai media elektronik maupun untuk dipublikasikan dalam website ISI Denpasar.

Demikian surat pernyataan ini di buat dalam keadaan sadar dan dalam keadaan sehat walafiat.

Denpasar 29 Desember 2014



Gede Sutrawan

