

NFT GALERI DI KOTA MALANG TEMA: HIGH-TECH ARSITEKTUR

Mochammad Rafli Firmansyah¹, Lalu Mulyadi², Sri Winarni³

¹Mahasiswa Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

^{2,3} Dosen Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

e-mail: ¹mochammadraflifirmansyah29@gmail.com, ² lalu.mulyadi@lecturer.itn.ac.id,

³sriwinarni @lecturer.itn.ac.id

ABSTRAK

Kota Malang merupakan Kota terbesar ke-2 setelah Kota Surabaya. Kota Malang termasuk kota ekonomi kreatif berbasis teknologi. Era saat ini yang canggih akan teknologi tidak menjadi masalah bagi seniman seniman untuk berkarya berbasis teknologi. Di Kota Malang sendiri bangunan galeri untuk NFT masih belum tersedia untuk mewadahi para seniman digital kota malang. Lambat laun seni ikut berkembang seiringnya perkembangan tekonologi seperti NFT. Namun di Indonesia jarang sekali terdapat galeri seni dan Kota Malang belum terdapat fasilitas galeri NFT tersebut. Dengan adanya NFT Galeri Di Kota Malang diharapkan menjadi wadah bagi para seniman berkarya berbasis teknologi. Arsitektur berteknologi tinggi adalah arsitektur yang mengarah pada konsep arsitektur modern yang memberi kesan bangunan terhadap struktur dan teknologinya. Pendekatan pada Arsitektur High Tech dicirikan oleh penampilan internal dan eksternal, proses desain terbuka, warna cerah dan datar, optimiesme terhadap teknologi, transparasi, dan penggunaan struktur. Rancangan ini menerapkan tema arsitektur berteknologi tinggi karena menggambarkan fungsi rancangan yang berbasis teknologi tinggi sehingga penerapan tama arsitektur berteknologi tinggi sangat cocok dan juga karakteristik arsitektur. Tujuan perancangan ini adalah untuk menciptakan NFT Galeri di Kota Malang yang menggabungkan arsitektur berteknologi tinggi, aman dan nyaman dengan fasad yang menarik diharapkan menjadi pusat perhatian masyarakat kota malang.

Kata kunci : Galeri NFT, Kota Malang, Arsitektur Berteknologi Tinggi

ABSTRACT

Malang City is the 2nd largest city after Surabaya City. Malang City is a technology-based creative economy city. The current era of sophisticated technology is not a problem for artists to create technology-based works. In Malang City itself, a gallery building for NFT is still not available to accommodate Malang city digital artists. Gradually art is developing along with the development of technology such as NFT. However, in Indonesia there are rarely art galleries and the City of Malang does not yet have this NFT gallery facility. With the existence of the NFT Gallery in Malang City, it

is hoped that it will become a place for technology-based artists to work. High-tech architecture is architecture that leads to modern architectural concepts that give the impression of a building to its structure and technology. The approach to High Tech Architecture is characterized by internal and external appearance, open design process, bright and flat colors, optimism for technology, transparency, and use of structure. This design applies the theme of high-tech architecture because it describes the function of a design based on high technology so that the application of high-tech architecture is very suitable and also architectural characteristics. The purpose of this design is to create an NFT Gallery in Malang City that combines high-tech, safe and comfortable architecture with an attractive facade that is expected to be the center of attention for the people of Malang.

Keywords : NFT Gallery, Malang City, High-Tech Architecture

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Malang adalah kota yang sudah lama dikenal akan kreatifitasnya di bidang seni rupa, salah satunya seni rupa. Sebagian besar bakat dan potensi yang mereka miliki bersifat individual. Beberapa di antaranya sudah terjadi di organisasi kecil atau besar, namun ruang dan ruang yang digunakan untuk memajang karya, bersosialisasi, dan menjual karya seni masih terbatas pada ruang seadanya.

Kebanyakan dari mereka berpromosi melalui media sosial berbasis internet dan mengadakan workshop di tempat-tempat. Sementara yang salah satunya adalah pendidikan, pariwisata, namun juga menjadi wadah interaksi sosial di komunitas-komunitas tersebut. (Langer, 2006) menyatakan bahwa seni adalah hasil kreativitas yang mengungkapkan perasaan manusia melalui bentuk simbolis, yang mengalami transformasi, dan merangkul pengalaman universalitas. Hal ini dapat dipahami karena dalam penciptaan karya seni, seniman selalu berinteraksi dengan realitas eksternal dan internalnya. Dengan adanya galeri *NFT* diharapkan menjadi sarana pendidikan, pelatihan hiburan atau pariwisata untuk mempelajari hal-hal baru dalam seni.

Non-Fungsiable token (NFT) mempunyai keunggulan yang besar bagi industri kreativitas dalam negeri. Belakangan ini banyak terjadi sebuah momentum bagi berbagai pihak dengan bertujuan menunjang ekosistem industri *NFT* yang baik di Malang maupun di Indonesia. Menurut Lestari & Torbeni (2022) *NFT* adalah komponen dari teknologi *blockchain*, di mana

blockchain itu sendiri adalah rangkaian data yang dikelola oleh sekelompok komputer yang tidak dimiliki oleh satu entitas tunggal.

Rumusan Masalah

Berdasarkan pemikiran di atas, maka permasalahan dalam perancangan *NFT* Galeri di Kota Malang berupaya memecahkan beberapa permasalahan yang terjadi sebagai berikut :

- a. Bagaimana merancang mendesain *NFT* Galeri dengan tema *High Tech* yang menunjukkan perpaduan nilai artistik?
- b. Bagaimana merancang mendesain *NFT* Galeri sebagai perwujudan identifikasi arsitektur kesenian khas Malang?

Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini seperti yang dijabarkan dalam rumusan masalah yaitu sebagai berikut :

- a. Merancang arsitektur *NFT Gallery* dengan tema arsitektur *High Tech* yang menampilkan perpaduan dari berbagai nilai seni dan bentuk arsitektur *High Tech*.
- b. Merancang arsitektur *NFT Gallery* sebagai perwujudan identifikasi arsitektur kesenian khas Malang.

TINJAUAN PERANCANGAN

Tinjauan Tema

High Tech adalah produk pemikiran pada abad ke-20 dengan memperkenalkan pemanfaatan bahan industri. Keberadaannya menumpuk dalam bukunya ciptaan Davies (1988) yang berjudul *Arsitektur Berteknologi tinggi*. Konsep Hi-tech dalam arsitektur dapat dimaknai sebagai cabang arsitektur yang mengarah pada konsep arsitektur modern, yang memberi kesan-kesan bangunan terhadap struktur dan teknologinya. Kolaborasinya dengan penelitian antara lain, literatur yang berhubungan langsung dengan masalah yang dibahas.

Menurut Telew & Lintong (2011). Arsitektur high tech yaitu gaya muncul tahun 1970, yang dalam penerapannya memberikan pengembangan kecanggihan teknologi dan banyak menggunakan material pabrikan pada elemen eksterior, interior, struktur dan utilitas bangunan.

Referensi untuk arsitektur berteknologi tinggi yaitu bangunan yang bermaterialkan komposit seperti logam, kaca dan plastik (Davies, 1988). Sedangkan menurut Jenks (1988) Bangunan dengan konsep high-tech terdiri dari 6 ciri, yaitu:

- a. Optimisme tentang budaya ilmiah. Arsitektur yang menggabungkan konsep yang menggambarkan masa depan secara ilmiah dan tidak tertinggal oleh jaman.
- b. Penampilan luar dan dalam. Pada sebuah bangunan yang memiliki desain berteknologi tinggi, area interior seperti utilitas serta area servis, diprioritaskan pada bagian eksterior dan area tersebut dapat ditata dengan berbagai pahatan atau ornamen.
- c. Jaring ringan dari bahan penegang. Balok baja tipis berfungsi sebagai pilar doric dari struktur bangunan Teknologi Tinggi, kumpulan kawat baja dapat meningkatkan kekuatan ekspresif dari struktur transmisi gaya saat mempertimbangkan pemindahan gaya ke struktur.
- d. Proses yang dimaksud adalah fokusnya memahami sistem konstruksi bangunan sehingga orang awam pun bisa memahaminya.
- e. Perayaan dari Proses. Dalam hal ini, hal yang lebih ditekankan yaitu sebuah pemahaman mengenai sistem konstruksi bangunan yang digunakan. Maka dari itu, terdapat pula pemahaman orang awam di dalamnya.
- f. Transparan, Pelapisan dan Pergerakan. Transparansi, overlay, dan sifat gerak digunakan secara mencolok. Contoh penggunaan kaca secara ekstensif dengan sifat tembus pandang atau cahaya, pada pelapis struktur dan utilitas.

Tabel 1.
Pengertian Arsitektur High Tech

No	Definisi	Prinsip	Sumber
1	Arsitektur High Tech	Pergabungan tentang teknologi, bangunan yang menonjolkan sisi struktur nya, dan penggunaan material berupa kaca, logam dan plastik.	Colin Davies 1988
2	Arsitektur High Tech	Arsitektur High Tech menurut Colin Davies 1998 dalam bukunya (High Tech Architecture), deskripsi Hi-tech dalam arsitektur dapat dijelaskan sebagai suatu aliran arsitektur bermuara dalam ide gerakan arsitektur modern yang lebih-lebihkan kesan struktur dan teknologi pada suatu bangunan.	Charles Jenks 1988

Sumber: Analisis Pribadi, 2023

Tinjauan Fungsi

Perancangan NFT Galeri ini merupakan platform yang sangat ini sedang booming di era serba teknologi, rancangan ini memang difungsikan dan ditujukan untuk para seniman yang lengkap dan mendukung.

Menurut Noor (2021) *NFT* adalah sekumpulan data yang tersimpan pada buku digital yang dikenal dengan *blockchain*. NFT mengandung nilai aset dalam seni digital, dimana platform seperti *opensea.io* digunakan untuk mengaksesnya, dan pembayaran dilakukan dengan menggunakan *cryptocurrency* yang beroperasi melalui program *Ethereum* yang dikenal sebagai *smart contracts Ethereum*. Pendekatan *blockchain* dalam penjelasan Wood (2014), dikombinasikan dengan transaksi yang diamankan melalui teknik kriptografi, telah terbukti bermanfaat dalam sejumlah proyek, dengan Bitcoin menjadi salah satu yang paling terkenal.

Crypto art adalah gerakan artistik yang relatif baru dengan melibatkan seniman yang membuat karya seni dan memberikan pendistribusian melalui galeri ataupun saluran digital yang menggunakan teknologi BlockChain Sugiharto, et all (2022). NFT adalah hasil karya dengan proses pengerjaan modern menggunakan komputer, berbeda dengan lukisan yang masih dilakukan melalui media manual dengan menggunakan kanvas dan cat lukis.

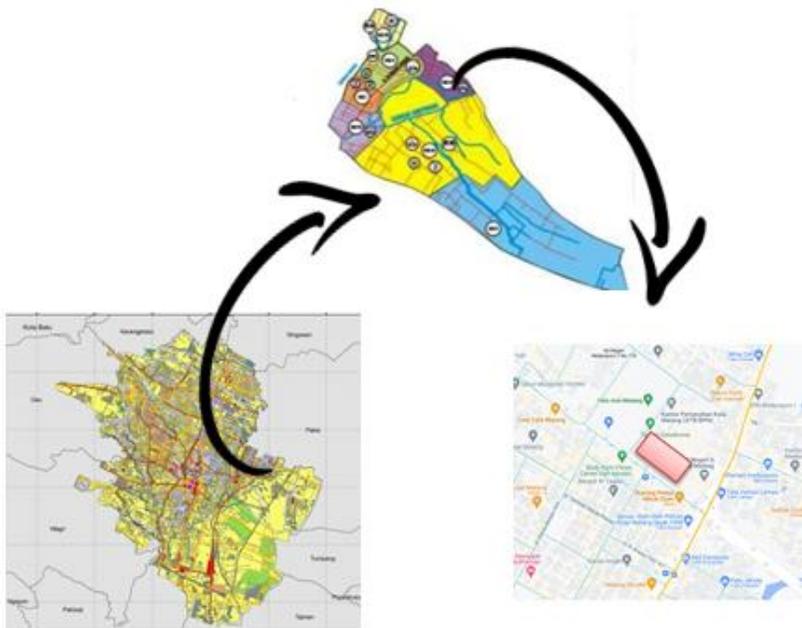
Dengan menurut (Gidete, Amirulloh,& Ramli, 2022) Perlindungan terhadap seni dua dimensi menjadi permasalahan yang kompleks ketika transaksi jual beli seni digital dalam format media digital justru bisa menimbulkan pelanggaran terhadap hak-hak seni fisik karena persamaan di antara keduanya. Situasi seperti ini sulit diatasi oleh regulasi hukum karena perkembangan teknologi yang berlangsung lebih cepat daripada perkembangan regulasi hukumnya.

Menurut (Adriyana, 2017) berdasarkan Pusat Bahasa Lembaga Pendidikan Nasional, Galeri merupakan sebuah aula atau tempat yang bisa juga dijabarkan sebagai sebuah tempat ditampilkannya karya seni rupa tiga dimensi oleh seorang seniman ataupun komunitas seniman, dapat juga diartikan sebagai sebuah ruangan sebagai tempat benda atau karya seni yang sedang dipamerkan.

Tinjauan Tapak

Berisi gambar situasi yang menampilkan posisi konstelasi tapak dalam skala makro kota, kemudian dilengkapi informasi adasar tapak seperti ukuran, bats-batas tapak, dan peraturan terkait. Boleh dijelaskan dalam bentuk deskriptif tekstual maupun eksploratif menggunakan tabel.

Lokasi tapak terletak di Jl. Danau Jonge No.1, Madyopuro, Kec. Kedungkandang, Kota Malang, Jawa Timur. Luas Tapak sebesar 12.511 m² dengan peraturan ruang dari pemerintah Kota Malang, yaitu KDB sebesar 40-60%, KLB 0,4-1,2.



Gambar 1. Data Tapak
Sumber: Analisis Pribadi, 2023

Batasan lingkungan pada tapak yaitu :

- a. Batas Utara : Kelurahan Sawojajar, Kecamatan Kedungkandang, Kota Malang.
- b. Batas Timur : Kelurahan Ilesanpuro, Kecamatan Kedungkandang, Kota Malang.

- c. Batas Selatan : Kelurahan Buring, Kecamatan Kedungkandang, Kota Malang.
- d. Batas Barat : Kelurahan Polehan, Kecamatan Blimbing, Kota Malang.

Dimensi Tapak :



Gambar 2. Dimensi Tapak
Sumber: Analisis Pribadi, 2023

Tinjauan Program Ruang

a. Fasilitas Utama

Fasilitas Utama pada Nft Galeri Di Kota Malang dengan total 3.958 m², dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 2.
Fasilitas Utama

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Lobby	625
2	Toilet	19,2
3	Toilet difabel	52,8
4	Ruang Gallery pameran	905,64
5	Ruang Gallery temporer	625
6	Studio seniman	383,83
7	Taman seni	84,96
8	Artshop	240
9	Ruang penyimpanan karya	54
10	Ruang staff Gallery	18
11	Musholla	288
12	Tempat wudhu pria	14,4

13	Tempat wudhu perempuan	14,4
14	Ruang workshop	211,2
15	Area outdorr	215,28
16	Ruang penyimpanan workshop	54
17	Toilet Pengunjung	152
Total besaran		3.958

Sumber: Analisis Pribadi, 2023

b. Fasilitas Penunjang

Fasilitas Penunjang pada Nft Galeri Di Kota Malang dengan total 183 m², dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3.
Fasilitas Penunjang

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Toko souvenir	7
2	Restoran	120
3	Toilet pengunjung	27,2
4	Toilet difabel	28,8
Total besaran		183

Sumber: Analisis Pribadi, 2023

c. Fasilitas Pengelola

Fasilitas Pengelola pada Nft Galeri Di Kota Malang dengan total 96,4 m², dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.
Fasilitas pengelola

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Ruang pimpinan	7,2
2	Ruang informasi	4,8
3	Ruang staff	4,8
4	Ruang rapat	28,8
5	Loket tiket	9,8
6	Ruang keamanan	4,8
7	Ruang staff pembinaan	4,8
8	Ruang staff kebersihan	12
9	Toilet pengelola	12
Total besaran		96,4

Sumber: Analisis Pribadi, 2023

d. Fasilitas Service

Fasilitas Service pada Nft Galeri Di Kota Malang dengan total 110,4 m², dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 5.
Fasilitas Service

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Ruang genset	24
2	Ruang CCTV	9,6
3	Pos jaga	3,6
4	Ruang peralatan	7,2
5	Ruang Trafo	24
6	Ruang ME	32,4
7	Ruang pompa	9,6
Total besaran		110,4

Sumber: Analisis Pribadi, 2023

e. Ruang Luar

Ruang Luar pada Nft Galeri Di Kota Malang dengan total 1.000 m², dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 6.
Ruang luar

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Parkir pengelola	600
2	Parkir pengunjung	300
Total besaran		1.000

Sumber: Analisis Pribadi, 2023

f. Total Luasan Ruang

Berikut tabel Total Luasan Ruang Pada Nft Galeri Di Kota Malang dengan total 5.448 m².

Tabel 7.
Total luasan ruang

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Ruang utama	3958
2	Ruang penunjang	183
3	Ruang pengelola	96,4
4	Ruang service	110,4
5	Ruang luar	1000
Total besaran		5.348

Sumber: Analisis Pribadi, 2023

METODE PERANCANGAN

Tahapan perancangan sistem kerja menyangkut desain dengan memperhatikan faktor secara umum. Proses dan tahapan yang digunakan pada NFT Galeri Di Kota Malang menggunakan yang diciptakan Bryan Lawson pada bukunya yang berjudul "*How designers Think The design process demystified*", Edisi ke-4", Sebagai berikut:

Metode Yang dipakai pada proses perancangan

Metode yang digunakan pada proses perancangan dengan mengumpulkan data, berikut metode yang digunakan :

1. Metode Primer

Data primer yang digunakan menggunakan teknik pencarian maupun pengumpulan data yang berhubungan dengan perancangan NFT Gallery atau Gallery Kesenian. Untuk mengelompokkan beberapa data primer membutuhkan metode-metode pengumpulan data yang berfungsi sebagai berikut:

- Metode Observasi
- Metode Dokumentasi

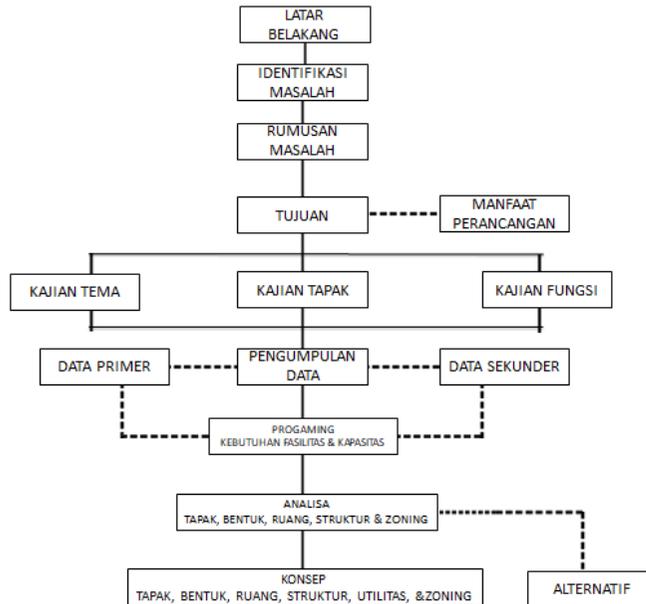
2. Metode Sekunder

Data Sekunder adalah sebuah data yang digabungkan dari data yang telah ada sebelumnya. Berikut ini data sekunder, yaitu: Data gambar kondisi suatu wilayah dari peta, Data isu-isu wilayah, dan Data Iklim meliputi suhu, hujan, dan matahari. Dan untuk mengelola referensi objek dan pengumpulan yang telah didapat:

- Studi Literatur
- Studi Preseden

Penerapan Aspek Arsitektural Pada Bangunan

Pada penerapan Aspek Arsitektural maka komponen pada bangunan, untuk menjadi eksplorasi paling dalam prioritas pada bangunan, antara lain memberikan unsur fungsi dan aspek bentuk bangunan.



Gambar 1. Metode Perancangan

Sumber : Analisis Pribadi, 2023

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dari ide desain bangunan galeri perancangan dengan judul NFT Galeri Di Kota Malang. Berikut hasil dan pembahasan konsep perancangan:

Konsep Tapak

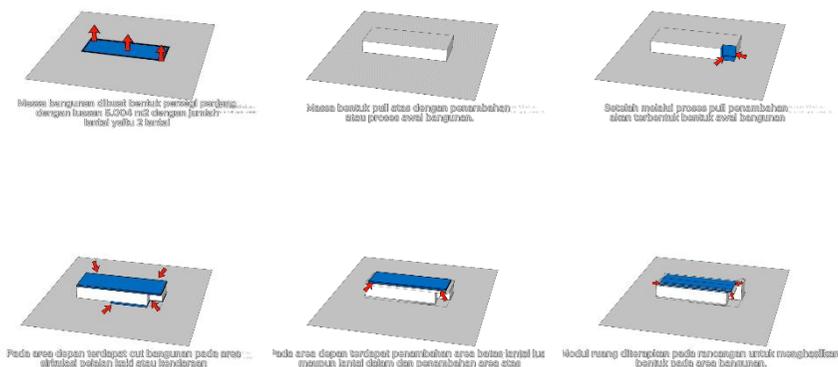
Konsep perancangan yang digunakan yang berbasis dengan teknologi, yang memiliki kethubungan konsep, analisa, dan bangunan. Keterhubungan yang erat dengan NFT Galeri yang menggunakan teknologi pada proses pembuatan seni digital. Untuk lokasi tapak sendiri memiliki potensi tinggi dan mudah di akses dari segala arah dengan jalan berlawanan arah yang memiliki lebar jalan yang dapat dilalui oleh segala jeni kendaraan. Area tapak yang berdekatan dengan jalan tol memudahkan pengunjung dari luar kota untuk datang.

Area site yang memiliki luas 12.511 m², pada area tapak mengikuti peraturan yang sudah ditentukan menurut ketentuan peraturan pada Nomer 4 Tahun 2011 Pasal 69 yang menyebutkan zonasi untuk wilayah peruntukan pada fasilitas umum. Dengan KDB 40-60%, KLB 0,4-1,2 dan TLB 3 lantai yang diterapkan pada bangunan tersebut

Konsep Bentuk

Pada tata bangunan menerapkan metode axial pada tata letak bangunan maupun ruangan. Yang memiliki keterhubungan antara analisa dan konsep yang sudah diterapkan, dan pembagian area ang privat dan area publik.

Kebisingan pada area tapak berpusat pada lingkungan tapak yang dikelilingi oleh jalan raya yang padat setiap jam nya. Untuk mencegah kebisingan yang terlalu keras maka penggunaan vegetasi pada area tapak juga diberikan agar meredam kebisingan, dan juga bangunan yang diberikan jarak antara bangunan dengan jalan raya.



Gambar 3. Konsep Bentuk
Sumber : Analisis Pribadi, 2023

Konsep Ruang

Pada bentuk bangunan mengadalkan sinar matahari sebagai pencahayaan alami. Dalam bentuk bangunan yang memiliki kaca memudahkan sinar matahari untuk memasuki ke dalam melalui jendela kaca. Dan juga memberikan area ventilasi agar sirkulasi di dalam bertukar dengan udara dari luar. Dengan penghawaan buatan atau ventilasi adalah penghawaan yang melibatkan peralatan mekanis. Untuk penghawaan buatan yang mengkondisikan udara (*air conditioning*), yaitu proses mengolah udara atau suhu di dalam bangunan yang meliputi temperatur.



Gambar 4. Konsep Ruang Dalam
Sumber : Analisis Pribadi, 2023



Gambar 5. Konsep Ruang Dalam Galeri
Sumber : Analisis Pribadi, 2023

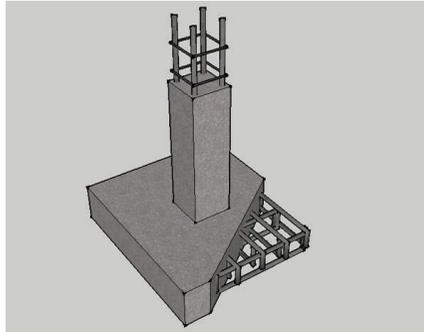
Pada area ruang luar meliputi penggunaan beberapa jenis tanaman. Kegunaan pada tapak juga sebagai mengurangi globalisasi/pemanasan global yang dapat mempengaruhi iklim yang ekstrim dan mengganggu ekosistem. Area luar juga meliputi parkir kendaraan juga keuntungan pada vegetasi pada area parkir juga sebagai area peneduh saat cuaca dengan kondisi panas ekstrem dan saat hujan lebat.



Gambar 6. Konsep Ruang Luar
Sumber : Analisis Pribadi, 2023

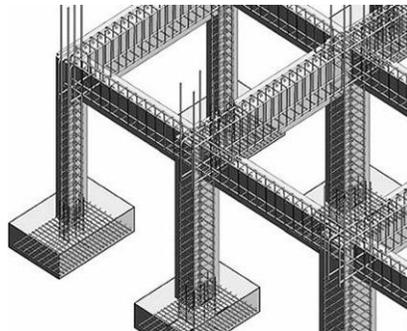
Konsep Struktur

Struktur bawah yang diterapkan pada *NFT* Galeri menggunakan pondasi footplat yang memberikan kekuatan menompang pada bangunan yang memiliki bentang lebar. Penggunaan pondasi footplat untuk penggunaan jenis ini dapat dilihat dari jenis tanah dan area sekitar penduduk.



Gambar 7. Struktur Bawah
Sumber : Analisis Pribadi, 2023

Struktur utama yang menerapkan beton bertulang dengan kekuatan dan elastisitas rendah dan tulangan nya yang memiliki kekuatan dan elastis tinggi terhadap beton. Beton yang menjadi lebih kuat dan lebih elastis terhadap bangunan dan penggabungan material *High Tech* dengan keuntungan kekuatan dan elastitas pada struktur.

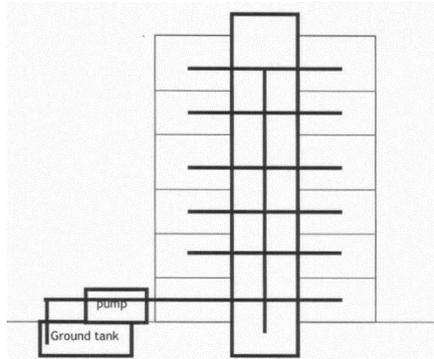


Gambar 8. Struktur Utama
Sumber : Analisis Pribadi, 2023

Konsep Utilitas

Pada sistem jaringan listrik menggunakan aliran dari sumber PLN dengan menyalurkan ke seluruh bangunan dan untuk mengantasi pemadaman listrik terdapat beberapa trafo untuk mengantisipasi pemadaman listrik itu. Sebagai daya cadangan jika terjadi gangguan pada area sekitar.

Pada penggunaan air bersih dari saluran PDAM yang ditampung dalam tangki bawah. Untuk mendistribusikan air dari lantai 1-3 menggunakan metode Up sheet system. *Up sheet system* merupakan sebuah sistem pipa dengan penyaluran secara langsung yang berasal dari tangki bagian bawah (*ground tank*), dengan menggunakan pompa langsung yang terdapat pada bagian samping dengan pipa utama yang berfungsi sebagai penyediaan air bersih pada bangunan.



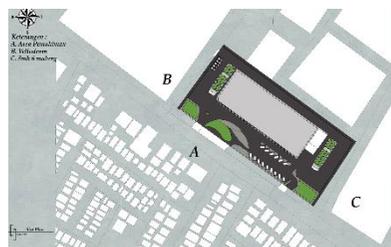
Gambar 9. Utilitas Air Bersih
Sumber : Analisis Pribadi, 2023

Seperti halnya air bersih, konsep pembuangan air kotor menggunakan metode Off site system yaitu sebuah sistem pembuangan air kotor dari setiap bangunan gedung yang mengalir bersamaan dengan menggunakan sistem perpipaan (*rioolering*) yang mengarah ke unit pengolahan air kotor pada suatu kawasan ataupun kota.

Visual Perancangan

a. Site Plan

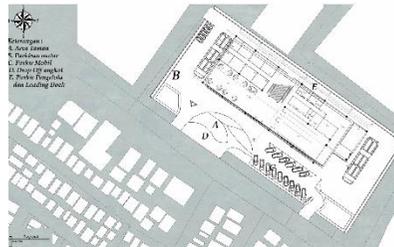
Pada area site plan memperlihatkan pada arah barat *main entrance* dan sebelah timur sebagai *main exit* kendaraan pengunjung. Dan untuk *service entrance* di area belakang memudahkan *service* ke area *loadingdock*.



Gambar 10. Site Plan
Sumber : Analisis Pribadi, 2023

b. LayOut Plan

Pada area LayOut bangunan memeprihatikan pemudahaan area pejalan kaki dan sirkulasi kendaraan pengunjung dan juga area pembatas memasuki area bangunan.

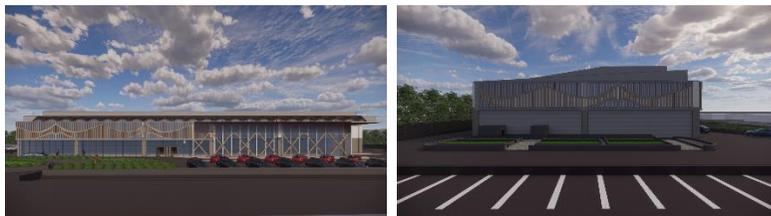


Gambar 11. LayOut Plan

Sumber : Analisis Pribadi, 2023

c. Tampak Bangunan

Bagian depan memeperlihatkan penerapan *High Tech* pada bangunan dengan memadukan material kaca dan struktur baja ringan. Bersebelahan dengan tampak kiri yang memperlihatkan area sekitar area parkir dan area taman.



Gambar 12. Tampak Bangunan

Sumber : Analisis Pribadi, 2023

d. Potongan Bangunan

Potongan bangunan memperlihatkan notasi tinggi bangunan dan memperlihatkan struktur footplat pada bangunan.

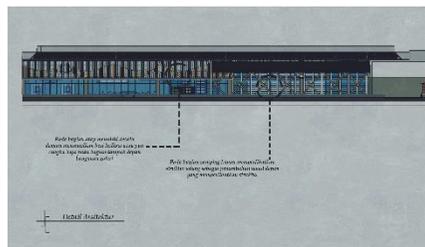


Gambar 13. Potongan Kawasan Bangunan

Sumber : Analisis Pribadi, 2023

e. Detail Arsitektur

Detail arsitektur pada bagian depan yang memadukan kesan *High Tech* disebelah kanan memperlihatkan struktur silang sebagai penambahan fasad depan yang menonjolkan struktur.



Gambar 14. Detail Arsitektur
Sumber : Analisis Pribadi, 2023

f. Perspektif Bangunan

Berikut perpektif bangunan dari mata burung dan perspektif manusia yang memperlihatkan area sekitar bangunan.



Gambar 15. Perspektif Bangunan
Sumber : Analisis Pribadi, 2023

KESIMPULAN

NFT Galeri di Kota Malang adalah wadah bagi seniman yang menggunakan teknologi sebagai basis untuk membuat seni ataupun karya, dan juga sebagai tempat berdiskusi atau memberikan edukasi tentang NFT itu sendiri. Dalam hal ini, penerapan galeri NFT sebagai suatu perkembangan aliran arsitektur yang berpusat pada konsep gerakan arsitektur modern yang melebih-lebihkan kesan struktur serta teknologi suatu bangunan. NFT Galeri menggabungkan perkembangan teknologi pada bangunan, dengan diharapkan Galeri memberikan wadah seniman untuk memamerkan karya nya dan mengoptimalan penggunaan pada Galeri.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyana, L. (2017). Galery, Library, Archive, and Museum (GLAM) sebagai upaya transfer informasi. *Shaut Al-Maktabah: Jurnal Perpustakaan, Arsip dan Dokumentasi*, 9(2), 143-154.
- Alexander Sugiharto, S. H., Muhammad Yusuf Musa, M. B. A., Falahuddin, M. J., & ST, M. (2022). *NFT & Metaverse: Blockchain, Dunia Virtual & Regulasi* (Vol. 1). Indonesian Legal Study for Crypto Asset and Blockchain.
- Davies, C. (1988). *Arsitektur berteknologi tinggi* (hlm. 42-55). London: Thames dan Hudson.
- Gidete, B. B., Amirulloh, M., & Ramli, T. S. (2022). Pelindungan Hukum atas Pelanggaran Hak Cipta pada Karya Seni yang dijadikan Karya Non Fungible Token (NFT) pada Era Ekonomi Digital. *Jurnal Fundamental Justice*, 1-18.
- Jenks, C. (1988). The Battle of High Tech, Great Building with Great Fault. *Architectural Design*.
- Langer, Suzanne K. (2006), *Problematika Seni*, Sunan Ambu Press, STSI Bandung, Bandung
- Lestari, N. P. E. B., & Torbeni, W. (2022, March). Mengenal Nft Arts Sebagai Peluang Ekonomi Kreatif Di Era Digital. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 5, pp. 342-357).
- Noor, M. U. (2021). NFT (Non-Fungible Token): Masa Depan Arsip Digital? Atau Hanya Sekedar Buble?. *Pustakaloka*, 13(2), 223-234.
- Telew, M., & Lintong, S. (2011). Arsitektur high tech. *Media Matrasain*, 8(2)
- Wood, G. (2014). Ethereum: A secure decentralised generalised transaction ledger. *Ethereum project yellow paper*, 151(2014), 1-32.