

## Rasayatra: Eksplorasi Estetika Hindu ‘Nawarasa’ dalam Desain Interior Museum 3D Interactive Trick Art

I Kadek Dwi Noorwatha<sup>1</sup>, I Putu Udiyana Wasista<sup>2</sup>

Program Studi Desain Interior, FSRD, ISI Denpasar, Jl. Nusa Indah, Denpasar, 80235, Indonesia

<sup>1</sup>*noorwatha@gmail.com*

---

Penelitian bertujuan untuk mengeksplorasi estetika Hindu *Nawarasa* sebagai bagian dari karakter lokal Bali ke dalam desain interior kekinian di Bali. Estetika Hindu *Nawarasa* sebagai salah satu bagian dari taksu kesenian Bali, berhubungan juga dengan sembilan jenis situasi emosi (*bhava*) yang menimbulkan pengalaman estetis seseorang ketika berinteraksi dengan objek seni. *Nawarasa* terdiri dari *Shringara* (cinta), *Hasya* (lucu), *Karuna* (belas kasihan), *Raudra* (marah), *Vira* (semangat), *Bhayanaka* (takut), *Bibhatsa* ( jijik/muak), *Adbhuta* (takjub) dan *Shanta* (damai). Kesembilan ‘rasa’ tersebut akan diinterpretasikan ke dalam ruang arsitektural dengan analogi dramaturgikal, direkontekstualisasikan dari teks asli *Nawarasa*, sebagai kitab seni teater klasik India. Objek kasus yang dipilih adalah Museum 3D *Interactive Trick Art* yang akan dieksplorasi interior ruang utamanya menjadi 9 yang merupakan penafsiran secara visual dari estetika Hindu *Nawarasa*.

*Kata kunci : Desain Interior, Nawarasa, Estetika Hindu, Museum 3D Interactive Trick Art*

### ***Rasayatra: The Exploration of Hindu Aesthetics ‘Nawarasa’ on 3D Interactive Trick Art Museum Interior Design***

The study aims to explore the Hindu aesthetic of *Nawarasa* as part of the local Balinese character into contemporary interior design in Bali. The Hindu aesthetics of *Nawarasa* as a part of the ‘taksu (inner power)’ of Balinese art, also relates to nine types of emotional situations (called ‘*bhava*’) which give rise to one’s aesthetic experience when interacting with art objects. *Navarasa* consists of *Shringara* (love), *Hasya* (funny), *Karuna* (mercy), *Raudra* (angry), *Vira* (zeal), *Bhayanaka* (fear), *Bibhatsa* (disgust), *Adbhuta* (amazement) and *Shanta* (peace). The nine ‘*rasa*’ will be interpreted into sequential space, by recontextualizing from *Nawarasa*’s original text, the *Natyashastra*. The object of the case chosen was the Interactive 3D Trick Art Museum in Bali which will explore the interior of its main space into 9 theme which is a visual interpretation of the Hindu aesthetics of *Navarasa*.

*Keywords : Interior Design, Navarasa, Hindu Aesthetics, 3D Interactive Trick Art Museum*

---

Proses Review : 1 - 20 Februari 2019, Dinyatakan Lolos: 21 Februari 2019

## PENDAHULUAN

Perda Provinsi Bali No. 5 tahun 2005 tentang Persyaratan Arsitektur Bangunan Gedung, mengatur tentang pembangunan arsitektur yang mencerminkan nilai lokal Bali. Perda tersebut menyatakan dalam Pasal 1 ayat 12 yang berbunyi: “Gaya arsitektur tradisional Bali adalah corak penampilan arsitektur yang dapat memberikan citra/nuansa arsitektur berlandaskan budaya Bali yang dijiwai oleh agama Hindu, melalui penerapan berbagai prinsip bentuk yang mengandung identitas maupun nilai-nilai arsitektur tradisional Bali”. Perda tersebut dengan tegas mengatur arsitektur tradisional Bali sebagai sumber inspirasi pengembangan desain interior kekinian di Bali, dijiwai oleh Agama Hindu sebagai fondasi kebudayaan Bali khususnya estetika Hindu.

Teori ‘rasa’ sebagai bagian dari estetika Hindu ditemukan dalam kitab kuno *Natyashastra* karangan Bharata Muni diperkirakan dibuat antara abad 2 SM dan 2 M (Beitmen, 2014). ‘Rasa’ sebagai bagian dari sisi psikologis manusia yang dipengaruhi oleh pengaruh objek seni, dimanifestasikan ke dalam bentuk kesenian yang lain yang mempunyai 9 bentuk rasa yang disebut sembilan rasa (*nawarasa*). *Nawarasa* terdiri dari *Shringara* (cinta), *Hasya* (lucu), *Karuna* (belas kasihan), *Raudra* (marah), *Vira* (semangat), *Bhayanaka* (takut), *Bibhatsa* (jijik/muak), *Adbhuta* (takjub) dan *Shanta* (damai). *Nawarasa* berhubungan dengan sembilan jenis situasi emosi (*bhava*) yang menimbulkan pengalaman estetis.

Desain interior sebagai bagian dari sebuah arsitektur, wajib melaksanakan Perda Provinsi Bali No. 5 tahun 2005 tersebut. Museum 3D *interactive trick art* dipilih untuk mengembangkan konsep ruang berwawasan lokal Bali. Desain interior Museum 3D *interactive trick art* dipilih sebagai *output* proses penelitian dan penciptaan ini merupakan objek desain yang dekat dengan manifestasi ‘rasa’ dalam desain arsitektural. ‘Rasa’ sebagai bagian dari seni teater dekat dengan analogi teater/dramaturgikal dalam arsitektur yang dikemukakan oleh Attoe (1979). Ruang yang saling bersambung (*sequential space*) sebagai bagian narasi arsitektural dalam interior *interactive trick art*, dipandang sesuai untuk memmanifestasikan *nawarasa* sebagai sarana edukasi psikologi manusia. Penulis mempunyai gagasan mengajak pengunjung untuk menyelami kondisi psikologisnya (sedih, marah, lucu dll) disesuaikan dengan *nawarasa*. *Nawarasa* akan divisualkan ke dalam ruang arsitektural, sehingga pengunjung paham pengaruh emosi pada tubuh manusia. Luaran penelitian ini merupakan tawaran penciptaan fasilitas wisata keluarga *indoor* yang mengandung unsur edukasi sekaligus mengenalkan Estetika Hindu sebagai bagian karakter lokal Bali.

Melalui pemaparan di atas, terdapat permasalahan yang ingin dijawab antara lain : pertama, menjawab tentang korelasi antara emosi dan interior dalam eksplorasi estetika



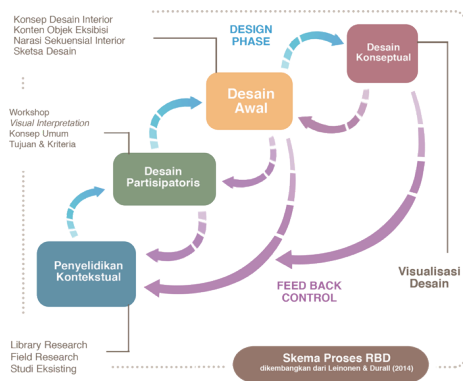
Gambar 1. Denah Eksisting

Hindu nawarasa; kedua, menjawab tentang implementasi visual eksplorasi tersebut dalam ruang Museum 3D *interactive art*. Permasalahan akan dijawab dengan sistematis melalui kaidah ilmiah. Penelitian ini nantinya akan memberikan manfaat dalam pengembangan desain interior berwawasan lokal Bali.

## KONSEP KARYA

Museum 3D *Interactive Trick Art* yang diangkat sebagai objek kasus di Bali adalah Museum Trick Art DMZ (yang selanjutnya dinamakan DMZ Bali). Museum tersebut didirikan pada tahun 2014 dengan mengambil lisensi dari Korea. DMZ Bali merupakan pelopor bisnis di bidangnya yang memberikan alternatif tempat hiburan keluarga baik lokal maupun internasional. Museum tersebut didirikan untuk menjawab perkembangan media sosial, terutama untuk teknologi *smartphone* khususnya kegiatan berswafoto dan semacamnya.

Rangkuman sintesis dari studi lapangan menunjukkan bahwa terdapat tiga permasalahan penting yang wajib diperhatikan, yaitu: **naratif, sistem, citra**. **Naratif** adalah menciptakan desain interior dengan narasi ruang yang jelas dan berkarakter, sehingga pengunjung mengalami pengalaman berbeda ketika berada di dalam interior. **Sistem** adalah penguatan sistem interior yang terintegrasi sehingga program ruang berjalan maksimal dan mewujudkan tujuan desain interior secara umum. **Citra** adalah penguatan aspek citra dan karakter perusahaan sebagai komunikasi dan branding perusahaan dalam interior. Penekanan terhadap ketiga hal tersebut maka konsep umum desain interior Museum 3D *Interactive Trick Art* adalah: “**Merasakan Ruang dan Meruangkan Rasa**”. Konsep tersebut dapat diterjemahkan sebagai berikut: a) **Merasakan ruang** merupakan penerjemahan kata kunci yang menitikberatkan pada bagaimana mengkonstruksi pengalaman konsumen melalui elemen interior *trick art*. Interior dieksplorasi sehingga mampu menggugah emosi tertentu bagi pengunjung. b) **Meruangkan rasa** merupakan implementasi hasil penelitian dengan metode RBD, sehingga melahirkan bentuk baru yang berbasis emosi (*form follows emotions*) dalam desain interior, sebagai alternatif pengembangan bentuk desain.



Gambar 2. Metodologi RBD

(Sumber: Pengembangan dari Leinonen dan Durall (2014))

## METODE PENCIPTAAN

Metode yang digunakan adalah *Research-Based Design* (RBD). Metode RBD adalah sebuah proses penelitian yang dikemukakan oleh Teemu Leinonen yang diinspirasi oleh teori desain (Leinonen & Durall, 2014). RBD menitikberatkan pada pembangunan *prototype* desain dengan penekanan solusi kreatif, eksplorasi beragam gagasan dan konsep desain, pengujian berkelanjutan, redesain dari solusi desain..

## PROSES PERWUJUDAN

### A. Penyelidikan Kontekstual (*Contextual Inquiry*)

Tujuan desain sebagai implementasi konsep ‘Merasakan Ruang dan Meruangkan Rasa’ adalah (1) Memberikan pengalaman berbeda melalui visualisasi interior yang menggugah emosi dan juga pengembangan bentuk visual dari emosi. (2) Memberikan nilai tambah desain dengan visualisasi dan objek eksibisi *trick art* yang mengungguli kompetitor baik lokal maupun internasional (3) Memberikan pendidikan kepada masyarakat mengenai pengaruh emosi terhadap tubuh.

Kriteria Konsep ‘Merasakan Ruang dan Meruangkan Rasa’ adalah (1) *Experiential* yaitu membuat pengunjung berkesan dan juga memahami makna dari setiap elemen dan objek eksibisi. (2) *Universal* yaitu keseluruhan interior baik pemaknaan maupun fungsional dapat digunakan oleh pengunjung baik secara kultural, fisik maupun sosial-edukasional. (3) *Millennial* sebagai usaha pembaruan dengan bentuk yang sesuai dengan preferensi desain generasi milenial yang lekat dengan media sosial seperti *instagram*, *facebook*, *pinterest*, dan media sosial lainnya. (5) *Regionalisme* yaitu mengangkat kekayaan visual estetika Hindu baik India maupun Bali sebagai kekuatan visualisasi desain berbasis budaya.

### B. Desain partisipatoris (*Participatory Design*)

Desain Partisipatoris dilaksanakan Pada Hari Sabtu 14 Juli 2018, bertempat di Colony Creative Hub Rooftop Plaza Renon, Denpasar-Bali. Kegiatan berlangsung dari jam 19.00 WITA sampai jam 21.00 WITA. Sebanyak 12 pe-

serta workshop yang terdiri dari 6 orang pria dan 6 orang wanita menginterpretasi secara visual *Nawarasa* sehingga mendapatkan elemen visual *nawarasa* yang akan dikembangkan dalam desain interior. Hasil workshop selanjutnya dianalisis secara triangulasi dengan teori garis abstrak ekspresif (Simmonds dan Starke, 2006) dan *Rasa Rekha* (Gosh dan Ander, 2015).

Melalui tabel tersebut, dapat dilihat beragam ekspresi garis untuk mencerminkan kesembilan emosi tersebut. Rangkuman hasil dalam workshop desain partisipatoris digunakan sebagai dasar pengembangan bentuk interior Museum 3D *interactive Trick Art*. Ekspresi garis yang didapat, akan digunakan sebagai acuan untuk membentuk ruang secara visual.

## WUJUD KARYA

### A. Desain Konseptual (*Prototype as Hypothesis*)

Konsep Khusus/Visualisasi Desain atau *visual imagining* menurut Noorwatha (2018), digunakan sebagai upaya penggambaran wujud desain yang bersumber dari beberapa objek khusus yang dianggap representatif. Sebagai bagian dari *visual art*, di samping mampu menganalisis secara teknikal beberapa permasalahan, desain eksisting juga dituntut mempunyai kreatifitas visual dalam perwujudan desainnya. Konsep umum yang masih berbentuk abstrak karena sifatnya tekstual, diterjemahkan secara visual menjadi gambar kerja desain, untuk memberikan pemahaman secara visual kepada klien juga kepada para insan pembangunnya.

Konsep umum akan dikembangkan secara ‘ideals’ atau ‘utopia’ (Snyder & Catanese, 1979) dengan mengembangkan konsep dasar ‘*form follows emotions*’ yaitu mengembangkan konsep organisasional dan bentuk yang merupakan pengembangan dari *nawarasa*. Konsep yang akan dikembangkan adalah konsep yang bersifat tematik, yaitu setiap ruangan mempunyai tema tertentu berdasarkan oleh visualisasi dari *nawarasa*.

### B. Denah Lantai 1

Pola ruang *cluster* digunakan untuk menyatukan ruang melalui transisi yang berbeda satu sama lain. Pola ruang tersebut digunakan untuk membangun kondisi emosi tertentu bagi pengunjung museum. Pola sirkulasi spiral juga dikondisikan dalam membangun suatu kondisi ‘perjalanan menjelajahi rasa’, artinya pengunjung ketika memasuki masing-masing ruangan mengalami kondisi emosi dan ‘rasa’ ruangan yang berbeda. Pada akhir perjalanan menjelajahi rasa tersebut, sirkulasi pengunjung pada akhirnya akan diperlambat pada Restoran & Merchandising, selain untuk kontemplasi mengendapkan rasa pada ruangan sebelumnya juga sebagai aspek komersialisasi pada museum. Pola sirkulasi tersebut digunakan bertujuan untuk melambatkan ritme otak. Tujuannya agar lebih mampu merekam sensasi yang dirasakan pada tiap ruang yang telah dilalui.

No.	Rasa	Desain Partisipatoris Garis & Bentuk	Rasa Rikha	Garis Abstrak ekspresif	Volume Spasial	Desain Partisipatoris warna	Asiangaloh Navarasa Collection (2012-2014)
5.	<b>Bibhatsa Rasa</b>	Garis lengkung, membulat, tegas; Bentuk bergeri tidak beraturan, membulat		 Berkelek, iritasi			
6.	<b>Bhayanaka Rasa</b>	Garis lengkung tajam; Bentuk bergeri tajam, membulat		 Bingung, Kikuk, Kacau	 Menakutkan (Fright)		
7.	<b>Veera Rasa</b>	Garis tajam, tegas, ekspresif; Bentuk membulat semi geometris		 Melawan	 Aksi Dinamis		
8.	<b>Adbhuta Rasa</b>	Garis lengkung menajam, garis tegas; Bentuk meninggi tajam		 Excited, gugup, gelisah	 Sumbal, kekaguman spiritual		
9.	<b>Shanta Rasa</b>	Garis lurus, dari tebal ke tipis mengalir; Bentuk membulat cenderung simetris		 Alami, mengalir, lembut	 Relaksasi		

No.	Rasa	Desain Partisipatoris Garis & Bentuk	Rasa Rikha	Garis Abstrak ekspresif	Volume Spasial	Desain Partisipatoris warna	Asiangaloh Navarasa Collection (2012-2014)
1.	<b>Shringara Rasa</b>	Garis lengkung lembut, mengalir; Bentuk membulat mengalir		 Lembut, Feminin, Pleasant, Indah	 Sensual/Cinta		
2.	<b>Hasya Rasa</b>	Garis lengkung, tegas; Bentuk membulat tegas, organik		 Semarak Meluap-luap	 Ketertarikan (Gaiety)		
3.	<b>Karuna Rasa</b>	Garis lengkung, tipis, mengalir; Bentuk bergeri membulat		 Lemah, Tidak Pasti, Kenguan	 Konsepsi		
4.	<b>Raudra Rasa</b>	Garis tajam, ekspresif, repetitif; Bentuk bergeri menajam, bersilangan		 Keras, Kuat, Maskulin, picturesque	 Penekanan (Tension)		

Gambar 3. Tabulasi Hasil Workshop Desain Partisipatoris

Peletakan ruangan didesain sedemikian rupa selain memperhatikan konsepsi nawarasa, juga di zonasi-kan menurut perbedaan ruangan yang memiliki emosi negatif (*Bhayanaka, Bibhatsa, Karuna* dan *Raudra Rasa*) dan positif (*Shringara, Hasya, Adbhuta, Veera* dan *Shanta Rasa*). Hal tersebut bertujuan selain mengimplementasikan konsep, juga memperhatikan kondisi psikologis pengunjung dalam ruangan, agar tidak menimbulkan traumatis secara psikologis.

**C. Denah Lantai 2**

Lantai dua bangunan museum trick art akan diisi oleh ruang dengan suasana *Shanta Rasa*. Ruang *Shanta Rasa* sebagai ruangan tematik yang akan dilewati oleh pengunjung, didesain dengan konsep ruang kosong (void) dengan *point of interest* sebuah patung Budha di atas teratai dengan latar cahaya terang.

**D. Potongan A-A**

Potongan A-A menunjukkan perbedaan tinggi plafon dan keluasan dimensi ruang dalam mengkondisikan pengalaman tersebut. Bentuk dan visualisasi interior juga didesain menyesuaikan tematik juga aspek psikologis yang berusaha dibangkitkan disesuaikan dengan Estetika Hindu *Nawarasa*.

**E. Potongan B-B**

Potongan B-B menunjukkan dominasi Ruang *Adbhuta Rasa* yang ditunjukkan dengan ketinggian dengan penerapan kubah (*dome*) yang mencolok. Aspek ketakjuban (*wondrous*) yang diwakili oleh *Adbhuta Rasa* dipandang penulis sebagai tujuan utama dalam desain interior, karena mewakili fungsi desain untuk memberikan kesan menakjubkan bagi pengamatnya.

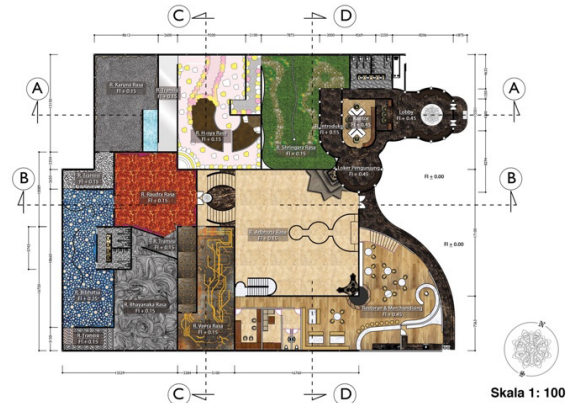
Ruang *Adbhuta Rasa* dipilih penulis sebagai inti (*core*) dari bangunan yang mempunyai porsi ruang yang paling luas dan juga dimensi ketinggian plafon yang paling tinggi dengan kubah tersebut. Ruang lain yang bersifat negatif seperti Ruang *Raudra Rasa* dan *Bibhatsa Rasa* menggunakan elemen arsitektural, selain elemen *trick art* untuk mengkondisikan emosi pengunjung dalam ruangan.

**F. Potongan C-C**

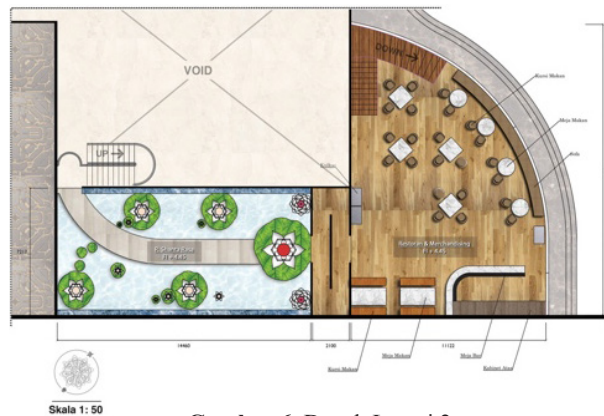
Ruang *Veera Rasa* memiliki strategi volume spasial dengan ruangan yang lain, yaitu dengan menerapkan dimensi plafon yang rendah untuk menggugah persepsi ‘menekan’ pada pengunjung. Hal tersebut sesuai dengan konsep tematik *Veera Rasa* yaitu memantik sisi kepahlawanan dalam diri pengunjung. Interpretasi penulis mengenai tema tersebut adalah sisi kepahlawanan akan muncul dari ketertekanan dan berhasil melewatinya



Gambar 4. Visual Imagining



Gambar 5. Denah Lantai 1



Gambar 6. Denah Lantai 2

**G. Potongan D-D**

Potongan D-D menunjukkan bahwa dimensi lebar Ruangan *Shringara Rasa* mendekati lebar Ruangan *Adbhuta Rasa* yang penulis fungsikan sebagai ruangan inti. Hal tersebut disesuaikan dengan pemaparan *Natya Shastra* yang menempatkan *Shringara Rasa* sebagai ‘Rasa yang Utama’.

Peletakan *Shringara Rasa* sebagai ruangan tematik yang pertama dikunjungi oleh pengunjung. Hal tersebut menyebabkan penulis lebih banyak mengedepankan *trick art* yang bertema ‘*unconditional love*’ yang lebih ke cinta universal yaitu kepada alam dan makhluk hidup lainnya, dibandingkan dengan pengolahan elemen arsitektural. Ruangan *Shanta Rasa* di sisi lain, menggunakan kolaborasi yang harmonis antara minimalisasi elemen *trick art* dan menitikberatkan pengkondisian emosi pada visualisasi dan tema interior. Hal tersebut tampak pada dimensi lebar ruangan yang cukup sempit dibandingkan dengan Ruangan *Adbhuta Rasa* dan *Shringara Rasa*.

**H. Aksonometri**

Bentuk keseluruhan simulasi interior Museum DMZ Bali setelah diaplikasikan Konsep Rasayatra. Tampak juga penerapan idiom estetis India khususnya arsitekturnya pada Fasad bangunan. Bentuk ruangan juga mengaplikasikan

garis emosi sesuai hasil Workshop dengan mempertahankan struktur utama bangunan yang berbentuk kotak.

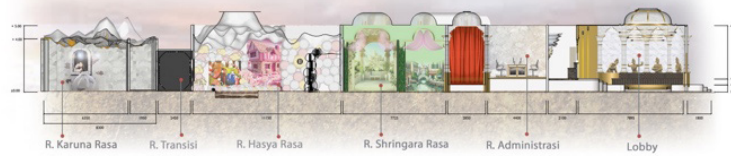
**I. 3D Image Masing-Masing Ruangan**

Fungsi 3D Image dalam desain konseptual adalah untuk memberikan visual yang menjadi realitas sebenarnya melalui simulasi komputer. Oleh karena itu visualisasi denah sebelumnya akan dikuatkan lagi dengan 3D Image untuk lebih menjelaskan implementasi konsep ke dalam desain interior.

**1. Lobby**

*Lobby* sebagai ruang pertama yang dikunjungi oleh pengunjung, menjadi titik awal untuk membangun ketertarikan pengunjung terhadap keseluruhan interior di dalamnya. Oleh karena itu *lobby* didesain khusus untuk dapat menggambarkan inti dan pesan utama bangunan

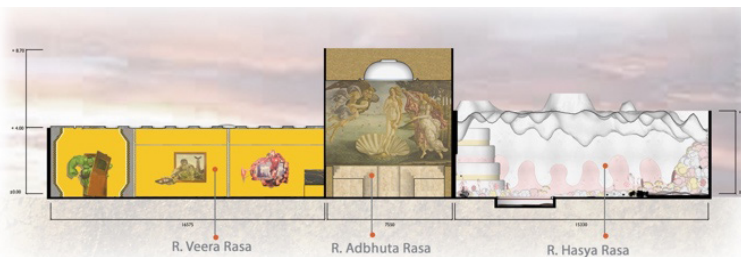
Idiom estetis India dan Image Penari Bharatanatyam (ditarikan oleh Sreeja Renganath) dalam mengkarakterisasi Nawarasa mendominasi visualisasi desain interior *lobby*. Penulis juga mengkreasi logo atau simbolisasi konsep sebagai penanda implementasi konsep secara visual yang diterapkan pada interior, baik sebagai *branding*, *wayfinding* maupun penguatan karakterisasi visual (*visual character enhancement*) terhadap citra estetis Hindu pada Interior modern.



Gambar 7. Potongan A-A



Gambar 8. Potongan B-B



Gambar 9. Potongan C-C



Gambar 10. Potongan D-D

## 2. Ruang Introduksi

Ruang Introduksi adalah implementasi standar 3D Museum Trick Art secara internasional. Desain Interior Ruang Introduksi masih kelanjutan dari Lobby namun dilengkapi beberapa infografik sebagai informasi awal mengenai Nawarasa, Pengaruh Emosi pada Tubuh Manusia dan Trompe d'oleil sebagai jenis seni dalam ruangan, kepada pengunjung.

## 3. Ruang *Shringara Rasa*

Tema '*Unconditional Love*' diinterpretasikan dengan penerapan elemen tumbuhan sebagai dominasi visual pada dinding dan penerapan ikon spot romantis di Kota Besar di Dunia.

## 4. Ruang *Hasya Rasa*

Tema kembali ke masa kecil tersebut penulis eksplorasi kembali dan mendapatkan beragam ide yang mengem-

bangkan inspirasi dunia permen untuk menandakan aspek kelucuan dengan warna putih.

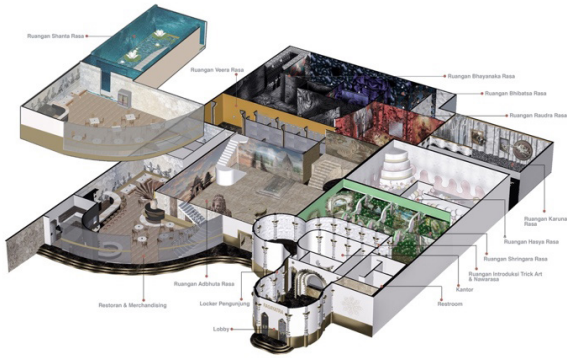
## 5. Ruang *Karuna Rasa*

Ruangan Karuna Rasa mengaplikasikan secara optimal garis workshop desain partisipatoris ke dalam elemen visual interior. Penulis terbantu dengan warna utama Karuna Rasa yang menggunakan warna abu-abu yang secara universal juga menandakan suasana sedih, temaram dan kelabu.

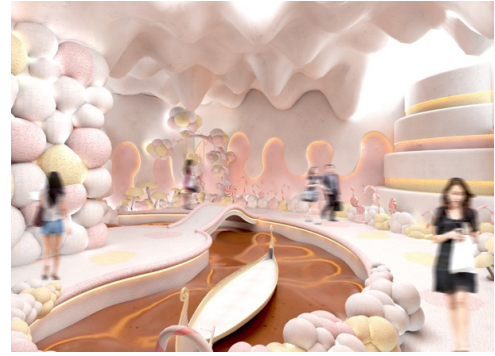
Tantangan desain dalam ruangan ini adalah mengimplementasikan visual 3D Trick Art yang memberikan sensasi sedih, untuk bangunan publik yang menawarkan aspek keseruan dan kebahagiaan berswafoto.

## 6. Ruang *Bibhatsa Rasa*

Ruangan *Bibhatsa Rasa* terinspirasi dari karya seniman Jepang Yayoi Kusama, meskipun penulis mengappropriasi



**Gambar 11.** Aksonometri



**Gambar 15.** 3D Image Ruang Hasya Rasa



**Gambar 12.** 3D Image Ruang Lobby



**Gambar 16.** 3D Image Ruang Karuna Rasa



**Gambar 13.** 3D Image Ruang Introduksi



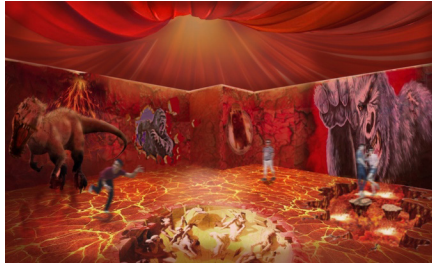
**Gambar 17.** 3D Image Ruang Bibhatsa Rasa



**Gambar 14.** 3D Image Ruang Shringara Rasa



**Gambar 23.** 3D Image Ruang Bhayanaka Rasa



**Gambar 24.** 3D Image Ruang *Raudra Rasa*



**Gambar 25.** 3D Image Ruang *Veera Rasa*

idiom estetisnya disesuaikan dengan tematik ruangan yaitu *'Disgust-thetics'*. Penulis menginterpretasikan tema tersebut melalui visual yang membuat dominan pengamatnya merasakan kejijikan.

Dominasi warna utama *Bibhatsa Rasa* biru juga sangat membantu dalam mengkonstruksi rasa jijik tersebut pada interior. Elemen interior dikreasikan secara berkelok mengikuti garis emosi, menghasilkan visualisasi interior yang tidak biasa, bergelombang, yang diharapkan memberikan sensasi aneh atau iritasi pada pengunjung.

### 7. Ruang *Bhayanaka Rasa*

Ruang *Bhayanaka Rasa* sebagai ruang yang dipersepsikan sebagai ruang pemancing ketakutan menjadi satu ruangan dengan pencahayaan yang sangat rendah untuk berswafoto, sehingga memerlukan bantuan sinar infra merah yang memberikan sensasi *'Glow In the Dark'*.

Dominasi warna utama hitam sebagai penanda *Bhayanaka Rasa* sangat membantu untuk menciptakan ketakutan bagi pengunjung. Kreasi ketakutan juga dikuatkan secara visual dengan 3D Trick art menggunakan ikon menakutkan di Bali seperti *'Celuluk'*, *'Rangda'* dan juga makhluk atau hantu dari Indonesia maupun dunia

### 8. Ruang *Raudra Rasa*

*Raudra Rasa* sebagai 'rasa' yang mencerminkan kemarahan, diinterpretasikan sebagai ruang dimana pengunjung dapat merasakan energi dari kemarahan tersebut. Interpretasi tersebut dibungkus dalam tema ruangan yang mengedepankan *'Mad-attractions'* sebagai pemantik emosinya.

Pengunjung diajak untuk merasakan secara psikologis penerapan warna merah secara masif dan meluas dalam



**Gambar 26.** 3D Image Ruang *Adbhuta Rasa*



**Gambar 27.** 3D Image Ruang *Shanta Rasa*

ruangan. Plafon juga didesain khusus dengan menggunakan *fabric* warna merah yang mengerucut ke atas, simbolisasi kondisi orang dalam kondisi puncak kemarahannya. Bentuk ruangan juga didesain sangat dinamis dengan sudut tajam sebagai aplikasi garis emosi.

### 9. Ruang *Veera Rasa*

Tema *'Awaken Heroism Amongst Human'* diterjemahkan melalui objek eksibisi 3D Trick art yang mengundang pengunjung untuk berswafoto dengan tema Pahlawan populer.

Pahlawan super tersebut dipilih sebagai objek eksibisi 3d Trick Art dengan dominasi warna jingga sebagai penanda *Veera Rasa*. Visualisasi interior juga memvisualisasikan tema *'Transformer'* atau *'fantasi robotik'* lengkap dengan pintu *elevated*, lantai dengan PCB dan simbolisasi lainnya yang mengacu pada penanda pahlawan super Hollywood.

### 10. Ruang *Adbhuta Rasa*

*Point of Interest* dari ruangan ini adalah keberadaan Plafon *expose* yang memperlihatkan ketinggian kubah. Plafon juga dilengkapi dengan *artwork* yang sekaligus berfungsi sebagai pencahayaan utama. Elemen dinding menggunakan visualisasi langit dengan semburat gradasi pencahayaan matahari dengan awan yang berserakan. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan efek keterkejutan (*wow effect*) bagi pengunjung yang baru memasuki ruangan tersebut. Warna kuning keemasan sebagai warna dominasi *Adbhuta Rasa* dipadukan dengan warna ungu cerah sebagai warna semesta.

Tema *'Wonder of The World'* juga diterjemahkan dengan penggunaan ikon arsitektur populer dunia. Ruang dilengkapi dengan stage untuk melaksanakan even Museum, yang sekaligus sebagai ruang rehat sejenak bagi pengunjung yang telah melewati ruangan sebelumnya.





Gambar 28. 3D Image Restoran &amp; Merchandising



Gambar 29. 3D Image Fasad

### 11. Ruang *Shanta Rasa*

Akses tangga dari ruangan *Abhuta Rasa* akan mengantarkan pengunjung ke ruangan terakhir yang bertemakan ‘*Gives Peace a Chance*’ yaitu ruangan *Shanta Rasa*. Ruang *Shanta Rasa* yang menandakan kedamaian diterjemahkan secara spasial dengan bentuk ruang yang membulat yang menuju satu titik bercahaya.

Ruang *Shanta Rasa* divisualisasikan dengan jalan setapak di atas kolam teratai sebagai penanda kedamaian dalam spiritualitas Timur. Titik pusat ruang yang sekaligus akses menuju ruangan selanjutnya dihiasi oleh Patung Budha dengan latar belakang warna putih terang.

### 12. Restoran & Merchandising

Restoran dan *Merchandising* diprogramkan untuk memperlambat pengunjung sebelum keluar dari bangunan, selain mempunyai tujuan komersial. Interior didesain sebagai ruang pengendapan rasa, sehingga menggunakan warna yang netral yang dipadupadankan dengan atmosfer idiom estetis interior Lobby. *Point of Interest* dari ruangan ini menggunakan *drop ceiling* dengan bentuk 9 papan yang berpilin menjadi satu yang menyimbolkan penggabungan 9 rasa menjadi satu kesatuan.

Restoran juga dibagi 2 lantai selain untuk memperlambat pengunjung juga memberikan kesempatan pengunjung untuk melihat-lihat produk yang diharapkan melakukan transaksi. Penempatan restoran & merchandising setelah ruangan *Shanta Rasa* yang damai adalah simbolisasi dunia nyata yang dipenuhi hasrat dan juga bersifat transaksional.

### 13. Fasad

Desain fasad diinspirasi dari garis emosi dari workshop desain partisipatoris dan juga arsitektur organik serta parametrik yang sedang berkembang saat kekinian.

Garis lengkung organik dijadikan penanda visual yang dominan dalam bentuk arsitektural fasad dengan penerapan rasa netral yaitu putih dengan aksen emas. Kubah pada ruangan *Abhuta* rasa juga tampak menonjol dengan akses warna ungu semesta menambah sisi artistik dari fasad. Typeface ‘*Rasayatra*’ secara dominan menjadi penanda yang tegas pada fasad, yang sekaligus menempatkan logo *Rasayatra* pada fasad. Fasad didesain dengan menggunakan idiom estetis arsitektur India yang diabstraksi sehingga tampak modern dan futuristik.

## SIMPULAN

Eksplorasi Estetika Hindu *Nawarasa* ke dalam visualisasi keruangan sebagai korelasi antara emosi dan interior dapat diimplementasikan melalui 2 cara yaitu secara teknis dan filosofikal. Eksplorasi secara teknis dengan jalan mengapropriasi idiom estetis dan penanda visual dari estetika Hindu *Nawarasa* dengan aspek fungsi dan citra ruang arsitektural. Dalam konteks ruang komersial Estetika Hindu *Nawarasa* mengalami proses rekontekstualisasi dan universalisasi dengan menghindari penerapan ikon religius yang tersegmentasi dengan ikon universal, untuk menghindari *religiophobic* yang membiaskan aspek komersialisasi dalam interior komersial yang bersifat ekstrovert (mengundang khalayak untuk masuk). Eksplorasi secara filosofikal dengan menggunakan kreatifitas dalam komunikasi desain yang menjembatani antara nilai filosofis agama Hindu sebagai dasar Estetika Hindu

Implementasi visualisasi keruangan tersebut dalam Desain Konseptual interior *Interactive Trick Art* sangat dipengaruhi oleh tingkat pemahaman dan wawasan desainer, yang dibantu oleh proses pendedahan literatur dan image inspirasi sehingga suatu konsep dengan nilai budaya religius dapat ditransformasi menjadi suatu objek desain interior kekinian. Desain konseptual sebagai sebuah gagasan yang bersifat kebaruan (*novelty*), justru tidak semata-mata lahir dari suatu ‘kreasi dari ketiadaan’ (*creatio ex nihilo*) namun dalam era teknologi informasi, lebih kepada ‘*creatio ex materia*’ yaitu suatu hasil kreasi yang lahir dari materi yang ada sebelumnya. Kreatifitas desainer dalam mencipta lebih bersifat dialogis dalam mengkomunikasikan desain konseptual yang berbasis budaya yang religius.

## DAFTAR RUJUKAN

- Attoe, WO dalam Snyder, JC., dan Catanese, AJ, 1979, *Introduction of Architecture*, New York: McGraw-Hill
- Beitmen, LR., 2014, *Neuroscience and Hindu Aesthetics: A Critical Analysis of V.S. Ramachandran’s “Science of Art”*, Florida International University (FIU) Electronic Theses and Dissertations, 1198

Gosh, Piyali dan Dean, Marnie, 2015, *Drawing, Ego, Self: The Practice of 'Rasa Rekha' in the Work of Indian Contemporary Artist Piyali Gosh*, Griffith University Queensland College of Art

Leinonen, Teemu dan Durall, Eva, 2014, *Design Thinking and Collaborative Learning, Comunicar*, n. 42, v. XXI, 2014, Media Education Research Journal;

Noorwatha, I Kadek Dwi, 2018, *Pengantar Konsep Desain Interior*, Denpasar: Pusat Penerbitan LP2MPP ISI Denpasar

Pemda Bali 2005, *Peraturan Pemerintah Provinsi Bali Nomor 5 Tahun 2005 tentang Persyaratan Arsitektur Bangunan Gedung*, Denpasar: Biro Hukum dan HAM Provinsi Bali

Simmond, John Ormsbee dan Starke, Barry W., 2006, *Landscape Architecture: A Manual of Environmental Planning and Design*, New York: McGraw-Hill

#### **UCAPAN TERIMAKASIH / PENGHARGAAN**

The Authors would give a very big thanks to **Ms. Sreeja Renganath**, a great Bharatanatyam Dancer, to permit us using her beautiful photograph in this research.