

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era digital ini, tren bisnis bergeser menjadi digitalisasi, masyarakat beralih menekuni bisnis di bidang jasa (Industri Kreatif) Karena permintaan pasar pada bidangnya juga yang meningkat. Salah satu bidang industri kreatif yang sangat dibutuhkan adalah Desain Komunikasi Visual (DKV). DKV merupakan industri yang bekerja di bidang jasa, menyediakan layanan berupa jasa desain bisa berupa branding sebuah produk, periklanan, promosi ataupun desain ilustrasi dan berbagai macam jenis desain lainnya. Di Indonesia sendiri, terdapat banyak yang menyediakan jasa desain komunikasi visual, beberapa perusahaan yang menyediakan layanan jasa Desain Grafis, Yelostd, Cuatrodiacreative, PARADOX, Projek Agni, Butawarna Design, NUSAE, Karya Rupa Design Studio, dan masih banyak lagi. Jasa Desain Komunikasi Visual sendiri biasanya digunakan oleh perusahaan-perusahaan startup untuk memperkuat daya tarik brand mereka. Di Semarang sendiri, terdapat pula beberapa Studio Desain yang cukup terkenal, Creatifa Studio, Storyboard Design Studio, dan Sooca Design Firm. Di Semarang sendiri, kebutuhan akan jasa desain juga besar, dapat dilihat dari perkembangan UMKM dan tren desain yang baru-baru ini terjadi, minat masyarakat akan desain semakin terbuka. Salah satu tren yang baru-baru ini terjadi adalah proyek NFT dari Ghozali, mahasiswa asal Udinus. NFT (*Non-Fungible Token*) merupakan sebuah aset digital yang dapat di perjual belikan. Dikutip dari kabar yang beredar dan wawancara Ghozali dengan Deddy Corbuzier di Podcastnya yang berjudul "*Close The Door*", Ghozali menghasilkan keuntungan hingga ratusan juta dari hasil penjualan NFT-nya, hal ini menarik minat masyarakat Indonesia untuk berlomba-lomba menghasilkan Karya Seni Digital. Tidak hanya Karya Digital, hal ini juga membuat para Pengusaha/ UMKM sadar akan pentingnya *Digital Marketing* untuk menarik Konsumen dan untuk menampilkan/ memamerkan produk mereka kepada calon konsumen.

Produk yang disediakan oleh Studio Desain Komunikasi Visual adalah jasa yang dapat berupa hiburan, ajakan/himbauan, review produk, iklan, desain pamphlet/ brosur dan masih banyak lagi. Menurut data nyata dalam pasar dunia, tercatat bahwa aktivitas di bidang industri kreatif telah berkembang dengan pesat dari tahun ke tahun. Tren perkembangan industri kreatif tercatat dalam Laporan Badan Ekonomi

Kreatif (Laporan Kinerja Badan Ekonomi Kreatif, 2020), pendapatan yang diperoleh negara Indonesia dari industri kreatif itu sendiri mencapai hingga 7,05%. Didasari oleh hasil penelitian (Nana Kariada, dkk. Kajian Kebijakan Pemerintah Kota Semarang Dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif, 2018) Disebutkan terdapat beberapa jenis Industri kreatif di Kota Semarang yang termasuk dalam kategori unggulan/ potensial, antara lain adalah Fashion, kriya dan Desain Grafis. Bidang potensial yang menjadi unggulan antara lain adalah Fotografi, TV dan Radio, Periklanan, Arsitek, Musik, Aplikasi, dan Games. Kebutuhan pelaku industri kreatif di Kota Semarang di antaranya adalah kemudahan dalam beraktivitas dan ruang yang membebaskan pengguna di dalamnya untuk berkarya dan berkreasi dengan maksimal.

Namun, menurut survei yang penulis lakukan terhadap beberapa pelaku studio Desain Komunikasi Visual, jasa/karya yang dihasilkan terkadang kurang tersalur ke masyarakat. hal ini dikarenakan Kantor Studio Desain biasanya merupakan rumah tinggal yang dijadikan sebagai kantor. Letaknya yang berada di dalam Kawasan perumahan menyebabkan masyarakat awam kesulitan untuk mengetahui bahwa terdapat Studio Desain yang dapat menyediakan kebutuhan mereka. Sedangkan, bagi pemilik Studio Desain sendiri, memilih rumah tinggal sebagai kantor dikarenakan biaya sewanya yang murah sehingga sebanding dengan keuntungan yang didapat. Para pemilik studio ragu dengan keuntungan apa yang bisa di dapat dengan menyewa kantor sewa yang memakan biaya lebih banyak. Oleh karena itu, dengan adanya fasilitas galeri seni digital pada bangunan, dapat membantu para kreator menyampaikan/ memamerkan karya-karyanya sebagai ajang promosi memperkenalkan kepada masyarakat sekitar dengan cara yang menarik sehingga masyarakat sekitar tahu akan jasa-jasa desain yang dapat disediakan untuk kebutuhan mereka. Melalui konsep dan bentuk arsitektur yang menarik, diharapkan bangunan dapat menyajikan sesuatu yang unik dan memberikan pengalaman yang berbeda terhadap pengunjung sehingga menarik minat yang lebih terhadap Jasa Desain.

Dengan diadakannya Galeri Seni Digital juga, memberikan peluang bagi para pelaku Studio DKV untuk berlomba-lomba satu dengan yang lain menghasilkan produk yang dapat memikat calon konsumen mereka, sehingga dapat memicu mereka untuk menghasilkan karya yang lebih baik dan lebih berinovasi di setiap gagasan barunya.

Untuk ruang berkaryanya sendiri, Pelaku Studio DKV sebagai konten kreator

mempunyai tempat yang nyaman untuk beraktivitas. Dengan diadakannya kantor sewa studio kreatif ini, menargetkan untuk menciptakan ruang kerja yang nyaman dengan sirkulasi yang dapat membebaskan pengguna untuk berkreasi semaksimal mungkin. Target menciptakan Studio Kreatif yang dapat menunjang semua kebutuhan para Kreator Desain Komunikasi Visual dan juga menciptakan ruang yang efisien dari segi sirkulasi dan juga aktivitas.

## **1.2 Pernyataan Masalah**

Dari Latar Belakang Proyek yang akan dibuat, disimpulkan Rumusan Masalah yang berkaitan :

1. Bagaimana menciptakan fasad bangunan yang efisien namun ekspresif guna menarik perhatian masyarakat sekitar ?
2. Bagaimana menciptakan tata ruang yang dapat memudahkan interaksi antar Tim Studio DKV dengan tetap efisien dan fleksibel ?
3. Bagaimana menciptakan efisiensi energi pada bangunan dengan tetap menjaga aspek fungsional dan kenyamanan pengguna ?

## **1.3 Tujuan**

Dari Pernyataan Masalah yang timbul, maka tujuan diadakannya proyek ini adalah :

1. Menciptakan bentuk bangunan yang efisien dan ekspresif memberikan pengalaman yang berbeda bagi masyarakat sekitar
2. Menciptakan integrasi ruang dengan semaksimal mungkin dan tetap efisien serta fleksibel
3. Memaksimalkan daya yang dibutuhkan dalam bangunan dengan energi ramah lingkungan serta menekan biaya yang dikeluarkan

## **1.4 Manfaat**

1. Meningkatkan daya tarik masyarakat sekitar agar berminat untuk berkunjung ke bangunan.
2. Tim Studio DKV dapat bekerja dengan nyaman dan lancar tanpa khawatir akan kesulitan berkomunikasi dengan anggota divisi Tim lainnya.
3. Meminimalisir kendala terhadap penggunaan energi yang dibutuhkan di dalam bangunan sekaligus dapat bermanfaat bagi kesehatan di lingkungan sekitar dan pengguna bangunan

## 1.5 Orisinalitas

Dari Proyek yang diangkat, terdapat jurnal dan proyek serupa yang dapat dijadikan rujukan pembaca.

No	Judul Proyek	Topik / pendekatan yang diangkat	Nama Penulis dan institusinya
1	Semarang Creative Center	Pendekatan Arsitektur Kontemporer	Siti Maesaroh (2018)
2	Perancangan Studio Kreatif Animasi di Jakarta	Persewaan Studio Animasi, lokasi di Jakarta	Athaya Hanadewi, (2020), Universitas Telkom
3	Rental Office di Semarang	Rental Office Low Rise Building	Pratama (2019)
4	Perancangan Rental Office di Jakarta dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik	Rental Office High Rise dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik, lokasi di Jakarta	Fauzan (2019) , Maestro
5	Semarang Art Gallery dengan pendekatan Arsitektur Modern	Galeri seni dengan pendekatan Arsitektur Modern	Dian, Septanto (2018), Universitas Pandanaran
6	Kantor Digital Kreatif Startup	Pendekatan Arsitektur Modern, Lokasi di Jakarta	Timothy, Timothy; Choandi, Mieke (2020), Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (STUPA)
6	Kantor Sewa Studio Kreatif dan Galeri Seni Digital di Semarang	Pendekatan Arsitektur Futuristik	Pramudya Wahyu Derangga

Dari Proyek yang Serupa terdapat beberapa perbedaan pada Pendekatan Arsitektur yang diangkat, fungsi bangunan secara kekhususan dan juga Lokasi Proyek yang direncanakan.