

BAB 2

GAMBARAN UMUM

2.1 Gambaran Umum Proyek

2.1.1 Terminologi Kantor Sewa Studio Kreatif dan Galeri Seni Digital

Proyek ini, Kantor Sewa Studio Kreatif dan Galeri Seni Digital di rancang memuat tujuan agar menyediakan tempat serta wadah bagi para pelaku bisnis yang bergerak dalam Industri Kreatif di bidang Desain Komunikasi Visual (DKV) serta fasilitas Galeri Seni Digital sebagai alat untuk mempromosikan karya mereka dan meningkatkan daya tarik masyarakat sekitar berkaitan dengan produk jasa Desain yang disajikan. Dengan adanya Galeri Seni Digital, dapat mendukung pelaku Industri untuk lebih dikenal di masyarakat sekitar.

Kantor sewa yang dihadirkan dikhususkan bagi pelaku Industri Kreatif di bidang Desain Grafis dengan menyediakan fasilitas Studio yang Nyaman dan Efisien bagi para Kreator bekerja dengan maksimal tanpa adanya gangguan, nantinya didesain dengan pendekatan yang berbeda dari Kantor Sewa pada umumnya.

Dikutip dari Jurnal Saladin dan Oesman (2002), Aspek pemasaran adalah suatu hal yang penting untuk menarik calon konsumen kepada produk yang dijual. Komunikasi pemasaran adalah yang terpenting, bagaimana cara mengkomunikasikan produk agar tersampaikan secara jelas dan interaktif kepada masyarakat, dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat perusahaan satu sama lain berlomba-lomba menyajikan promosi produk menggunakan cara yang berbeda-beda dan unik.

Sedangkan bagi para pelaku usaha Studio DKV , kerap memperlmasalahkan tentang bagaimana cara agar mengait masyarakat dan Memperluas jangkauan Daya Tarik produk mereka. Kurangnya Interaksi antara konsumen dengan produk jasa yang dipamerkan melalui media sosial menjadikan masyarakat ragu akan jasa yang di tawarkan. Sedangkan dari segi produktivitas, Pelaku usaha Studio DKV sebagai Kreator di dalamnya, sering mengeluhkan tentang kendala energi listrik dan kenyamanan pada Studio tempat mereka berkarya.

Dan seterusnya, oleh karena itu proyek ini menekankan pendekatan Arsitektur Futuristik untuk memaksimalkan efisiensi bangunan dari aspek energi dan Meningkatkan Daya Tarik Masyarakat untuk berkunjung ke Galeri dari aspek Visual dan Sistem Pameran yang berbeda, menggunakan teknologi berupa Modul Virtual Reality. (Rusdi & Sukendro, 2018)

2.2 Gambaran Umum Fungsi Bangunan

2.2.1 Definisi Kantor Sewa Studio Kreatif dan Galeri Seni Digital

2.2.1.1 Kantor Sewa

Kantor sewa merupakan tempat yang mewadahi suatu perusahaan yang membutuhkan fasilitas tempat kerja. Kantor Sewa pada umumnya menyediakan tempat berupa modul-modul ruang yang dapat digunakan bagi penyewa Modul sebagai tempat kerja. Kantor sewa satu dengan yang lainnya biasanya memiliki keunikannya sendiri dari menurut fungsi bangunannya. Fasilitas-fasilitas yang di sediakan juga dibedakan menurut fungsi bidangnya masing-masing. Kantor Sewa biasanya berupa gedung Low Rise hingga High Rise. Modul sewa biasanya menyediakan fasilitas-fasilitas khusus bagi penyewa berdasarkan kekhususan bidang industri penyewa. Dalam proyek kali ini, di khususkan bagi pelaku Industri Kreatif di Bidang Studio DKV. (Sewa et al., 1996)

Secara umum, kantor sewa memiliki fungsi sebagai berikut.

1. Sebagai wadah/ penyedia tempat bagi perusahaan yang bergerak di bidang tertentu
2. Sebagai tempat kerja bagi beberapa perusahaan yang belum memiliki kantor sendiri
3. Memudahkan akses calon konsumen dengan penyedia jasa berkaitan dengan pelayanan, pengenalan, maupun promosi produk yang dijual
4. Sebagai alternatif tempat yang memberikan fasilitas lengkap sesuai kebutuhan khusus di bidangnya, sehingga memberikan keuntungan bagi penyewa

2.2.1.2 Studio Desain Kreatif

Studio adalah ruang yang digunakan untuk beraktivitas bagi para pekerja seni. Di dalam ruang Studio, dibutuhkan desain ruang yang nyaman untuk menunjang kegiatan pengguna di dalamnya agar dapat menghasilkan karya yang maksimal. Kenyamanan dalam sebuah studio berbeda-beda berdasarkan fungsi khususnya. (Hanadewi et al., 2020)

Di dalam proyek ini, Studio Kreatif ditujukan untuk pelaku usaha Studio DKV . Di dalam perancangan Studio DKV, kenyamanan ruang oleh pengguna di tinjau dari aspek sirkulasi, privasi, akustik, dan efisiensi energi listrik.

2.2.1.3 Galeri Seni Digital

Galeri Seni merupakan tempat yang berisikan ruang-ruang berguna untuk memamerkan, memberikan informasi, dan sarana penghubung antara karya seni dari seniman kepada masyarakat/pengunjung galeri. Setiap galeri seni memiliki caranya masing-masing dalam memamerkan karya seni menurut bidangnya masing-masing. (Nugroho, 2014)

Seni Digital Merupakan karya seni yang di produksi/ dihasilkan menggunakan alat bantu elektronik. Karya Seni Digital dapat berupa animasi, lukisan, patung karakter, maupun surat/ bacaan. (Evelyn & Machdijar, 2019)

Seterusnya, dapat diketahui, Galeri Seni Digital merupakan tempat/ wadah yang berfungsi memamerkan, memberikan informasi, mempromosikan, penghubung antara Karya Seni Digital dengan Pengunjung Galeri melalui sarana prasana secara Teknologi Digital.

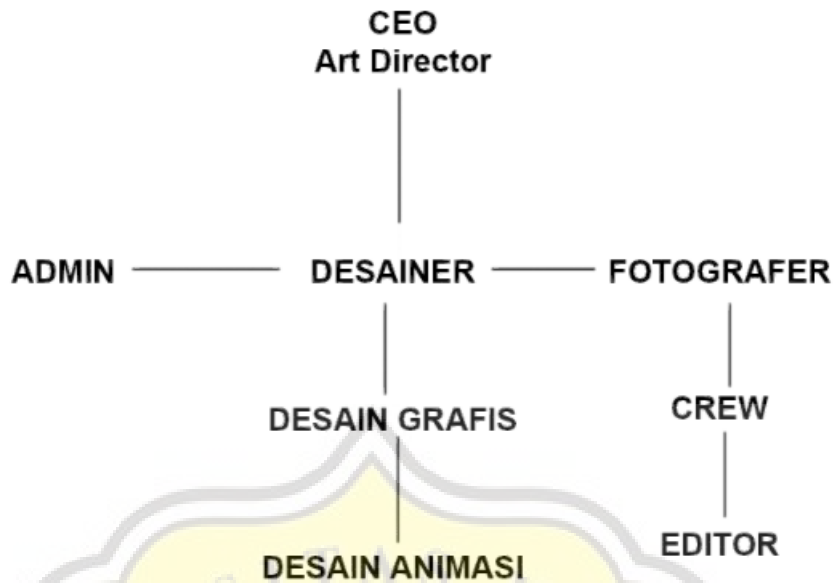
2.2.1.4 Studi Preseden

Berdasarkan proyek bangunan yang dirancang, di ambil contoh bangunan sebagai gambaran fungsi bangunan dan fungsi yang serupa menurut fasilitas ruang yang di rancang.

1. Locomotion Studio

Locomotion Studio, merupakan Studio DKV yang terletak di Jogja. Studio DKV ini menyediakan layanan jasa berupa desain grafis, fotografi produk, branding, dan jasa desain lainnya. Studio ini memiliki tim desain dengan total anggota 55 orang. Saat ini, Studio DKV ini bertempat di rumah tinggal dengan luasan kurang lebih 200 m², namun dikarenakan anggotanya yang terus berkembang, direncanakan akan pindah ke kantor yang baru.

Adapun Struktur Organisasi yang digunakan berupa sistem Linear.



Skema 1 Struktur Organisasi Tim Studio DKV, sumber : data pribadi

Sedangkan alur sistem kerja dari klien hingga ke proses pengerjaan desain sampai jadi adalah sebagai berikut.



Skema 2 Skema Sistem Kerja Studio DKV, sumber : data pribadi

Klien menghubungi dan berkonsultasi tentang jasa desain yang diinginkan melalui admin studio, lalu admin studio melakukan briefing Bersama Tim Desain dan *Art Director*, Kepala Desain akan memberikan pengarahan kepada Desainer Senior, lalu karya dikerjakan dan dibagi tugas oleh Desainer Senior kepada Desainer Magang dan/ Desainer Junior. Setelah selesai, file di serahkan ke tim pengecekan lalu kepada klien dan jika ada revisi maka karya dikembalikan lagi kepada desainer senior untuk di selesaikan.

Fasilitas ruang-ruang yang ada di Studio Locomotion sendiri meliputi

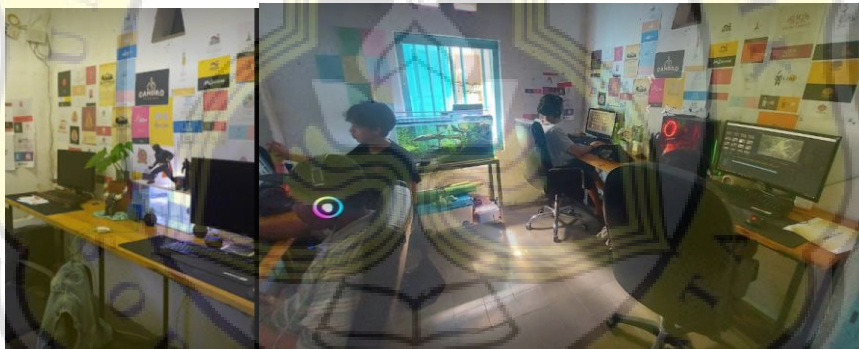
- Ruang Admin

Admin bertemu secara daring dengan klien membahas tentang jasa desain yang dibutuhkan. Jika klien ingin bertemu secara langsung, akan diadakan pertemuan di luar kantor karena keterbatasan tempat



Gambar 1 Ruang Admin, sumber : data pribadi

- Ruang Desain



Gambar 2 Ruang Desain

Tempat tim desain bekerja dengan perangkat elektronik yang tersedia

- Studio Foto

Tempat dikerjakannya desain fotografi produk dan karya serupa

- Ruang CEO / *Art Director*

Digunakan oleh *Art Director* sebagai ruang kerja dan ruang bertemu dengan tamu khusus untuk kegiatan kolaborasi dan sejenisnya

- Ruang Editor

Digunakan oleh Tim Editor dan Tim pengecakan untuk mengerjakan editing *post-production*.

- Pantry
Sebagai tempat untuk bersantai dan beristirahat, makan dan minum
- Ruang Tamu
Digunakan untuk menerima tamu undangan, biasanya mentor desainer dari studio lain atau komunitas sejenisnya.

2. Tate Modern Art

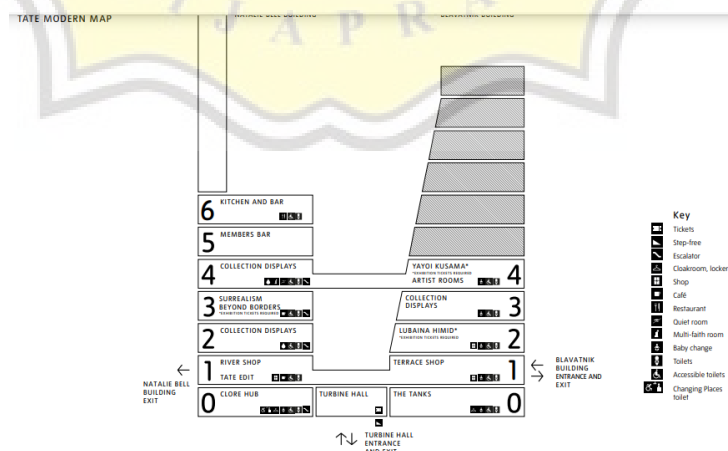


Gambar 3 TATE Modern Art Gallery, Sumber : tate.org.uk

Tate *Modern Art Gallery*, merupakan galeri seni modern yang telah berkembang sejak tahun 1900 hingga sekarang. Karya yang di tampilkan berbagai macam dari lukisan, patung, seni digital dan karya seni modern lainnya.

Fasilitas yang disediakan oleh Galeri Seni ini berupa.

- Pameran Seni Digital
- Tempat Berkumpul
- Cafeteria
- Toko karya seni moden



Gambar 4 Skema Fasilitas Ruang TATE Gallery, sumber : tate.org.uk

Karya seni, di pameran dengan menggunakan teknologi berupa perangkat elektronik untuk memberikan pengalaman yang berbeda kepada pengunjung galeri seni.



Gambar 5 Ruang Pameran Seni Digital TATE Gallery, sumber : tate.org.uk

Terdapat *Sketch Pad*, yang dapat digunakan oleh pengunjung untuk dapat berinteraksi dengan karya seni secara digital, memberikan pengalaman yang interaktif terhadap pengunjung pameran.



Gambar 6 Sketch Pad, sumber : tate.org.uk

2.2.2 Klasifikasi Kantor Sewa

2.2.2.1 Klasifikasi Berdasarkan Modul Ruang Sewa

Pertimbangan untuk menciptakan Modul Ruang Sewa yang efisien dapat di tinjau dari 3 hal,

1. Penyesuaian Modul Ruang berdasarkan Modul Struktur bangunan yang akan di gunakan dalam upaya penghematan dalam penambahan sekat-sekat yang tidak sejajar/ tidak sesuai dengan modul struktur yang digunakan.
2. Penyesuaian dengan kebutuhan ruang/ besaran ruang yang dibutuhkan dalam setiap aktivitas dengan fungsinya masing-masing.
3. Pengadaan fasilitas gedung yang di sesuaikan dengan kebutuhan khusus kantor sewa menurut bidangnya serta menggunakan sistem keamanan yang berkaitan dalam menunjang bidang tersebut

Dari ke-3 hal tersebut, Kantor sewa yang di rencanakan menerapkan Efisiensi ruang yang menyesuaikan dengan modul struktur bangunan, sedangkan fasilitas yang diadakan di khususkan hanya fasilitas yang dapat menunjang kebutuhan Pengguna Bangunan dalam hal ini adalah pelaku bisnis Industri Kreatif di Bidang Studio DKV.

2.2.2.2 Klasifikasi Berdasarkan Peruntukannya

Kantor Sewa direncanakan dengan tujuan untuk menyediakan tempat bagi sebuah perusahaan yang bergerak di bidang tertentu untuk dapat memenuhi kebutuhannya berdasarkan bidang masing-masing perusahaan. Aktivitas/ bidang yang di tekuni oleh sebuah perusahaan berbeda satu sama lain, oleh karena itu sebuah kantor sewa memiliki karakter ruangnya masing-masing sesuai dengan peruntukan bidangnya. Dari segi peruntukannya, Kantor Sewa dibedakan menjadi 2 Kategori,

1. Kantor Sewa Fungsi Tunggal
Merupakan kantor sewa yang difungsikan secara khusus untuk 1 bidang tertentu. Fasilitas yang disediakan secara khusus untuk menunjang 1 bidang tersebut
2. Kantor Sewa Fungsi Majemuk
Merupakan Kantor Sewa dengan fungsi Majemuk, dimana di dalamnya/ penyewa gedung bergerak di beberapa macam bidang yang berbeda.

Fasilitas yang di sediakan oleh Kantor Sewa dengan Fungsi Majemuk bersifat general/ umum.

Menurut peruntukannya, Kantor Sewa yang dirancang merupakan Kantor Sewa dengan Fungsi Tunggal, dikhususkan hanya untuk pelaku usaha Industri Kreatif di bidang Studio DKV.

2.2.3 Klasifikasi Galeri Seni

2.2.3.1 Klasifikasi Berdasarkan Bentuk

Galeri Seni sendiri sebenarnya bukan merupakan tempat yang pasti/ paten, sebuah Galeri Seni dapat berupa pameran yang diselenggarakan dimana saja, dapat berupa Lorong, selasar maupun Aula. Menurut Bentuknya, Galeri Seni di kategorikan menjadi dua.

1. *Traditional Art Gallery* (Galeri Seni Tradisional), merupakan Galeri Seni yang berkegiatan atau memamerkan seni pada selasar-selasar atau Lorong-lorong Panjang.
2. *Modern Art Gallery* (Galeri Seni Modern), merupakan Galeri Seni yang memamerkan karya dengan perancangan ruang secara modern.

Di dalam proyek ini, Galeri Seni yang di rancang termasuk ke dalam *Modern Art Gallery* (Galeri Seni Modern), memamerkan karya seni digital menggunakan teknologi berupa Virtual Reality.

2.2.3.2 Klasifikasi Berdasarkan Sifat Kepemilikan

Galeri Seni juga dibedakan dari sifat kepemilikannya.

1. *Private Art Gallery* (Galeri Seni Privat), merupakan Galeri Seni yang diselenggarakan untuk suatu kelompok tertentu saja. Berupa pasar lelang maupun koleksi pribadi
2. *Public Art Gallery* (Galeri Seni Publik), merupakan Galeri Seni yang diselenggarakan untuk publik, dapat dinikmati oleh siapa saja yang berkunjung

Berdasarkan Kategori di atas, Galeri Seni yang diterapkan merupakan Galeri Seni yang bersifat publik. Terlepas dari peruntukannya yang terbuka untuk umum, Karya-karya yang dihasilkan terbatas hanya dari Perusahaan yang menyewa Kantor Studio, sebagai salah satu fasilitas untuk mempromosikan karya-karya mereka kepada masyarakat sekitar.

2.2.3.3 Klasifikasi Berdasarkan Isi

Galeri Seni memamerkan berbagai jenis karya. Dalam penyelenggarannya, Karya yang di pameran biasanya sudah tergolong sesuai dengan bidang/ langgam Galeri Seni Tersebut. Dari pernyataan tersebut, Galeri Seni di kategorikan menjadi 3 Berdasarkan isi/ Karya yang di pameran.

1. *Art Gallery of Primitive Art* (Galeri Seni Primitif), Galeri Seni yang memamerkan karya seni di bidang seni primitif
2. *Art Gallery of Classical Art* (Galerei Seni Klasik), Galeri Seni yang memamerkan karya seni di bidang dunia klasik (Era Seni Renaissance – Industrial)
3. *Art Gallery of Modern Art* (Galeri Seni Modern), Galeri Seni yang memamerkan karya seni di bidang seni Modern (Seni Digital)

Menurut jenisnya, Galeri Seni yang digunakan merupakan Galeri Seni Modern dengan memamerkan karya menggunakan Teknologi berupa VR dan Karya yang di tampilkan merupakan Karya Seni Digital

2.2.4 Klasifikasi Pengguna

2.2.4.1 Pengguna Kantor Sewa Studio Kreatif

Kantor Sewa ditujukan bagi pelaku usaha Industri Kreatif di bidang Studio DKV. Dalam hal ini, Sistem organisasi yang digunakan adalah Sistem Linear, Adapun di antaranya sebagai berikut.

- a. *CEO/ Art Director*
Sebagai pemilik Studio, bertugas dalam mengarahkan semua tim untuk mengerjakan sebuah karya sesuai dengan tuntutan klien
- b. Admin
Sebagai Penghubung/ promotor perusahaan dari Karya/ Jasa yang ditawarkan kepada calon konsumen/ masyarakat publik. Selain sebagai penghubung juga bertugas sebagai pengontrol keuangan perusahaan dan atau pekerjaan yang berkaitan dengan pelayanan terhadap konsumen

- c. **Desainer**
Bekerja di dalam sebuah tim, bertugas mengerjakan karya sesuai arahan dari *Art Director*, dan sesuai dengan kebutuhan klien. Desainer bekerja di dalam 1 divisi khusus yang di dalamnya di bagi Kembali menjadi susunan organisasi tersendiri meliputi, Desainer Konsep, Desainer Ilustrasi, dan Desainer 3D.
- d. **Fotografer**
Bekerja dalam bidang karya fotografi, dapat berupa foto produk, video grafi dan pekerjaan sejenis lainnya
- e. **Editor**
Bekerja sebagai tim desain branding perusahaan, di dalam tugasnya juga membantu tim fotografer dalam proses editing terakhir dan membantu tim Desainer dalam proses *Quality Control*.
- f. **Marketing**
Menyajikan data-data dan mencatat trend yang membantu perusahaan untuk menghasilkan branding yang mampu menarik perhatian masyarakat
- g. **Office Boy**
Bekerja di bidang perawatan tenaga kerja serta kebersihan ruang
- h. **Operator**
Tim khusus yang memantau dan melakukan perawatan terhadap seluruh peralatan elektronik yang digunakan oleh Karyawan yang bekerja.

2.2.4.2 Pengguna Galeri Seni Digital

Galeri Seni Digital ditujukan sebagai salah satu fasilitas yang digunakan oleh pelaku usaha pengguna bangunan dalam memamerkan karya-karyanya agar bisa di nikmati oleh kalangan publik. Adapun diantara-Nya pengguna tersebut meliputi.

- a. **Pengunjung Galeri Seni**
Masyarakat umum yang berpotensi menjadi pelanggan jasa yang ditawarkan dalam bentuk pameran pada Galeri Seni.

- b. **Pengelola**
Penyelenggara Event, mengatur berjalannya event dan membantu dalam pelaksanaan pameran dari segi pengunjung dan kreator Seni Digital
- c. **Narator**
Bertugas dalam penyampaian karya seni yang di pameran kepada pengunjung Galeri Seni Digital

2.2.5 Klasifikasi Kegiatan Pengguna Kantor Sewa Studio Kreatif

Perusahaan menyewa 1 modul penuh dengan fasilitas yang di sediakan lengkap di setiap modulnya untuk menunjang kebutuhan pelaku usaha Studio DKV. Kegiatan yang ada di dalamnya meliputi.

- a. **Briefing**
Proses sebelum di mulainya proyek, menyampaikan ketentuan-ketentuan yang harus dilaksanakan oleh tim untuk menghasilkan karya yang diinginkan oleh klien
- b. **Desain**
Proses membuat karya yang dipesan dari klien, dapat bekerja secara tim maupun individu tergantung dari besar kecilnya proyek yang sedang di kerjakan
- c. **Quality Control**
Karya yang telah di hasilkan akan dikoreksi oleh Tim kontrol ditinjau dari segi kelayakan, *copyright*, dan kesesuaian karya dengan poin-poin yang telah di diskusikan
- d. **Hiburan dan Hobi**
Kegiatan yang dilakukan oleh pengguna bangunan selaku desainer dan tim Studio untuk beristirahat sejenak dan melakukan aktivitas santai sebagai sarana brainstorming untuk memunculkan ide-ide

2.2.6 Klasifikasi Kegiatan Pengguna Galeri Seni Digital

Di dalam Galeri Seni Digital, Sejumlah karya-karya yang dihasilkan oleh perusahaan di pameran sebagai ajang promosi jasa yang di tawarkan. Karya yang di pameran ini nantinya akan dinikmati secara interaktif oleh pengunjung menggunakan modul Virtual Reality. Seterusnya, pengunjung yang berminat untuk memesan jasa dari sebuah perusahaan yang ada dapat menghubungi admin yang tersedia.

2.2.7 Klasifikasi Fasilitas Ruang dan Pengguna

Dari Kegiatan yang dijelaskan di atas, maka fasilitas yang di perlukan oleh pengguna bangunan sebagai berikut.

- a. Ruang Direktur
- b. Studio Desainer
- c. Studio Fotografi
- d. Ruang Marketing
- e. Ruang Admin
- f. Ruang Komunal
- g. Ruang Meeting
- h. Ruang Pameran
- i. Ruang Administrasi

2.2.8 Persyaratan Ruang bagi Pengguna Bangunan Kantor Sewa Studio Kreatif

Berdasarkan wawancara terhadap salah satu Pemilik Studio DKV dan salah satu Desainer, menyebutkan beberapa syarat/ aspek penting yang harus terdapat dan atau sebaiknya diterapkan pada Bangunan Kantor Sewa Studio Kreatif, antara lain :

- a. Sistem jaringan pada bangunan
- b. Integrasi Modul ruang antar divisi
- c. Efisiensi Energi Listrik guna pengoperasian Alat Elektronik
- d. Sirkulasi dalam ruang di setiap divisi

2.2.9 Persyaratan Aspek Keamanan bagi Pengguna Bangunan Kantor Sewa

Demi kenyamanan bagi pengguna bangunan, Pelaku usaha Studio DKV juga menyampaikan keterkaitan dengan keamanan yang harus/ sebaiknya di terapkan sebagai berikut.

- a. **Pengalihan Daya di saat pemadaman listrik**
Pengerjaan desain menggunakan perangkat elektronik yang membutuhkan daya listrik dalam pengoperasiannya. Di saat terjadi pemadaman listrik, kegiatan bekerja dapat terganggu dan dapat menimbulkan masalah, oleh karena itu sistem daya listrik perlu di perhatikan agar kegiatan bekerja dapat berjalan dengan lancar
- b. **Perlindungan Kebakaran**
Kebakaran pada bangunan adalah bencana yang buruk dapat merusak perangkat elektronik yang ada pada bangunan, sistem kebakaran yang tidak tepat dapat menimbulkan kerusakan yang lebih pada perangkat elektronik, maka dari itu dibutuhkan sistem kebakaran yang aman bagi perangkat elektronik pada bangunan
- c. **Bahaya akan Korsleting**
Keamanan pada jaringan listrik juga perlu di perhatikan agar disaat terjadi korsleting dapat meminimalisir kemungkinan terjadinya kebakaran dan korslet yang menyalur ke alat elektronik lain

2.3 Gambaran Umum Lokasi Tapak

2.3.1 Pemilihan Lokasi

Untuk pemilihan lokasi, perancang memilih lokasi Kantor Sewa Studio Kreatif ini di Kota Semarang. Semarang merupakan Ibu Kota Jawa Tengah yang memiliki wilayah seluas 373.07 km² dengan angka penduduk 1.814.110 jiwa. Secara astronomi, letak Kota Semarang berada di 6°50' - 7°10' garis lintang selatan dan 109°35' - 110°50' garis bujur Timur. Secara geografikah, Kota Semarang di bedakan menjadi 2 bagian yaitu daerah dataran rendah (Kota Bawah) dan dataran tinggi (Kota Atas).

Batasan Kota Semarang :

- Utara : Laut Jawa
- Timur : Kab. Demak
- Selatan : Kab. Semarang – Solo
- Barat : Kab. Kendal



Menurut Peraturan Daerah dan Tata Ruang Rencana Wilayah Kota 2011-2031, Kota Semarang di bagi menjadi sepuluh bagian wilayah sebagai berikut.

BWK I	Kecamatan Semarang Tengah, Semarang Timur, Semarang Selatan	Perkantoran, perdagangan dan jasa
BWK II	Kecamatan Gajahmungkur, Candisari	Perkantoran, perdagangan dan jasa Pendidikan kepolisian dan olahraga
BWK IV	Kecamatan Genuk	Industri
BWK V	Kecamatan Gayamsari, Pedurungan	
BWK VI	Kecamatan Tembalang	Pendidikan
BWK VII	Kecamatan Banyumanik	Perkantoran Militer
BWK VIII	Kecamatan Gunungpati	Pendidikan
BWK IX	Kecamatan Mijen	Kantor Pelayanan Publik
BWK X	Kecamatan Ngaliyan, Tugu	Industri

Dari Tabel di atas, bagian yang merupakan Kawasan Perkantoran, Perdagangan dan Jasa adalah BWK I, BWK II, dan BWK III. Oleh karena itu, perancang mempertimbangkan untuk mencari Lokasi Tapak di antara ke 3 Bagian wilayah tersebut meliputi (Kecamatan Semarang Tengah, Semarang Timur, Semarang Selatan, Kecamatan Gajah mungkur, Candiasari, Kecamatan Semarang Barat, dan Semarang Utara).

