

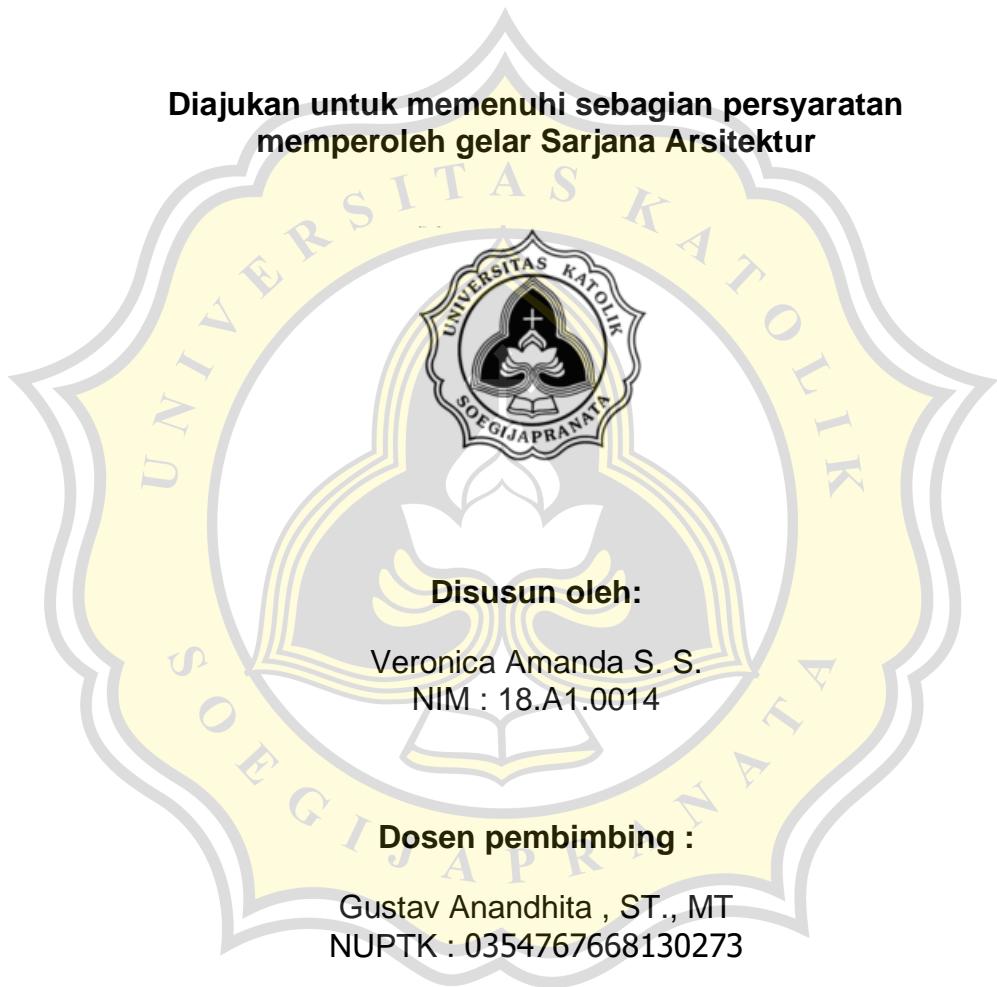
PROYEK AKHIR ARSITEKTUR
Periode 86, Semester Ganjil, Tahun 2024/2025

LANDASAN TEORI DAN PROGRAM

(BERKAS UNTUK SIDANG UJIAN)

Kantor Representatif Agensi *SM Entertainment* di Kota Jakarta

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
September 2024

ABSTRAK

SM Entertainment telah sukses mempromosikan budaya Korea dan menarik perhatian penggemar Indonesia dengan memperkenalkan artis *K-Pop* seperti *Super Junior*, *Girls' Generation*, dan *EXO*. Pada Februari 2024, agensi *SM Entertainment* menerbitkan rencana strategi bisnis mereka yang disebut dengan *SM 3.0*. Agensi ini berencana memperluas bisnisnya secara global dengan mendirikan pusat produksi di kawasan Asia Tenggara. Langkah ini bertujuan untuk meluncurkan grup *K-Pop* baru dengan anggota yang merupakan talenta lokal dari masing-masing negara. *SM Entertainment* saat ini memiliki kantor perwakilan di Indonesia yang berfokus pada fungsi manajemen, administrasi, dan operasional dasar untuk mendukung artis dan proyek mereka di Indonesia, serta memfasilitasi koordinasi dengan pihak terkait. Lokasi kantor yang berada di Kota Jakarta berpotensi menarik lebih banyak perhatian dan memfasilitasi kolaborasi dengan perusahaan yang berbasis di ibu kota.

Perancangan gedung baru ini bertujuan untuk menciptakan bentuk fasad/tampak bangunan yang dapat menggambarkan fungsi bangunan dan identitas agensi *SM Entertainment*. Serta dapat menerapkan arsitektur *high tech* pada bangunan kantor representative agensi *SM Entertainment*. Strategi yang akan digunakan yaitu dengan menggunakan 3 prinsip dari pendekatan Arsitektur *High Tech* yaitu *Inside Out Service Exposed*, *Colorfull, shiny, metal clad painted in bright color*, dan *Expresive Power of Structure Specially steel structure*.

Kata kunci : Kantor Agensi Hiburan, *SM Entertainment*, Arsitektur *High Tech*