

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bekraf memilih Kota Bandung sebagai tuan rumah tahun 2017 karena potensinya yang sangat besar Ekonomi kreatif yang menghasilkan ide untuk kemajuan ekonomi, biasanya adalah ekonomi yang berdasarkan ide dan imajinasi. Yana meyakinkan Kota Bandung akan selalu mendukung dan mendorong kemajuan seni tradisi dan industri kreatif. (Andriyawan, 2019).

Kota Bandung dalam industri kreatif terus berkembang secara positif baik dari segi kuantitas maupun kualitas produknya. Kota Bandung memiliki potensi industri kreatif yang sangat signifikan. Berdasarkan survei (BPS) SE 2016 KBLI Ekonomi Kreatif (Ekraf), jumlah pelaku ekonomi kreatif sebanyak 126.184. Dari jumlah tersebut, mereka bergerak di 16 subsektor kreatif, yaitu radio, televisi, seni visual, penerbitan, memancing, memasak, musik, fotografi, kerajinan tangan, desain komunikasi visual, desain interior, film, desain mode, game, arsitektur, desain produk dan pengembangan aplikasi (Kenny D. K sebagai Kepala DISBUDPAR Kota Bandung, 2020).

Selain itu, 4 subsektor industri kreatif dengan pertumbuhan yang paling signifikan adalah seni pertunjukan, animasi, video, desain komunikasi visual dan film. Pesatnya pertumbuhan industri ini dibantu oleh penyebaran teknologi digital di masyarakat. Berdasarkan publikasi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, diketahui bahwa pada tahun 2019 pangsa subsektor ekonomi kreatif terhadap produk domestik bruto sebesar Rp1.153,4 triliun atau 7,3% dari total produk nasional, 15,2% tenaga kerja dan 11,9% ekspor. (Adhi, 2022).

Seni Digital merupakan salah satu inovasi yang dapat mendorong tumbuhnya industri kreatif khususnya di bidang komunikasi visual, serta ruang ekspresi dan metode kolaborasi masa depan. bertujuan untuk menghasilkan orang-orang kreatif untuk mendukung pertumbuhan ekonomi Indonesia di masa mendatang (Sandiaga U. sebagai MENPAREKRAF, 2021). Seiring meningkatnya karya seni digital di Indonesia, belum ada platform di negeri ini untuk menampung komunitas seniman digital, salah satunya di kota Bandung. Kota tersebut

merupakan salah satu cabang dari ADGI (Asosiasi Desainer Grafis Indonesia) dan AIDIA (Asosiasi Profesional Desain Komunikasi Visual Indonesia). Menjadi sebuah bukti pentingnya peran asosiasi baik dalam profesinya maupun keterlibatannya dalam masyarakat (Rachmat, 2004).

Oleh karena itu, diperlukan suatu wadah yang dapat menampung karya seni digital agar dapat dilestarikan dan disajikan kepada masyarakat terutama generasi yang lahir di era perkembangan teknologi, menyukai ruang publik yang memiliki karakter: flexible dimana aktivitas dapat dilakukan di satu tempat yang sama; unik sebuah ruang yang memiliki citra yang berbeda; memiliki privasi; ruangan yang damai sehingga dapat menghadirkan inspirasi untuk mengembangkan kreativitas (Susanti & Natalia, 2018). Bandung *Digital Art Gallery* adalah solusi yang menyajikan kegiatan informasi, pendidikan, rekreasi dan komersial yang mempromosikan pertumbuhan ekonomi kreatif serta kesatuan dan kebutuhan.

## **1.2 Maksud dan Tujuan**

### **1.2.1 Maksud**

Bandung *Digital Art Gallery* direncanakan, dimana fungsi utama bangunan adalah galeri seni dan beberapa fungsi ruang pendukung lainnya untuk mewujudkan aktivitas komunitas seniman dan desainer digital di Kota Bandung.

### **1.2.2 Tujuan**

Tujuan utama perancangan Bandung *Digital Art Gallery* adalah:

- a. Menghadirkan sebuah wadah yang informatif, edukatif, rekreatif serta komersial untuk mendukung kegiatan ekonomi kreatif.
- b. Berperan untuk mendukung kegiatan komunitas – komunitas seniman dan desainer digital di Kota Bandung.
- c. Menyediakan tempat galeri seni digital yang menarik bagi masyarakat untuk dikunjungi.

## **1.3 Masalah Perancangan**

Berikut merupakan beberapa masalah dari perancangan berdasarkan dari latar belakang, diantaranya:

- a. Bagaimana menghadirkan galeri yang mengingat semakin banyaknya seniman dan desainer mulai melirik dalam penggunaan aplikasi digital.
- b. Bagaimana mengembangkan galeri seni yang sesuai dengan prinsip arsitektur *eko-teknologi*.
- c. Belum adanya wadah untuk menampung komunitas seniman digital di Kota Bandung.

#### **1.4 Pendekatan**

Bandung *Digital Art Gallery* yang dirancang melalui beberapa pendekatan, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Pendekatan dalam Aspek Tema  
Perancangan Bandung *Digital Art Gallery* menggunakan pendekatan tema Arsitektur *eko-teknologi*.
- b. Pendekatan dalam Aspek Lingkungan  
Pendekatan ini dengan melakukan studi lapangan yang terdiri dari analisis lokasi, tapak, beserta lingkungan sekitar.
- c. Pendekatan dalam Aspek Fungsi  
Pendekatan ini dengan melakukan studi literatur yang membahas beberapa persyaratan, standar ruang dan fasilitas.
- d. Pendekatan dalam Aspek Psikologis  
Pendekatan ini dengan melakukan studi terhadap bentuk, material, warna, sirkulasi, tata pencahayaan dan penghawaan.

#### **1.5 Lingkup dan Batasan**

##### **1.5.1 Lingkup**

Ruang lingkup proses perancangan Bandung *Digital Art Gallery* adalah sebagai berikut:

- a. Menerapkan fungsi Bandung *Digital Art Gallery* yang sesuai dengan fungsi galeri seni.

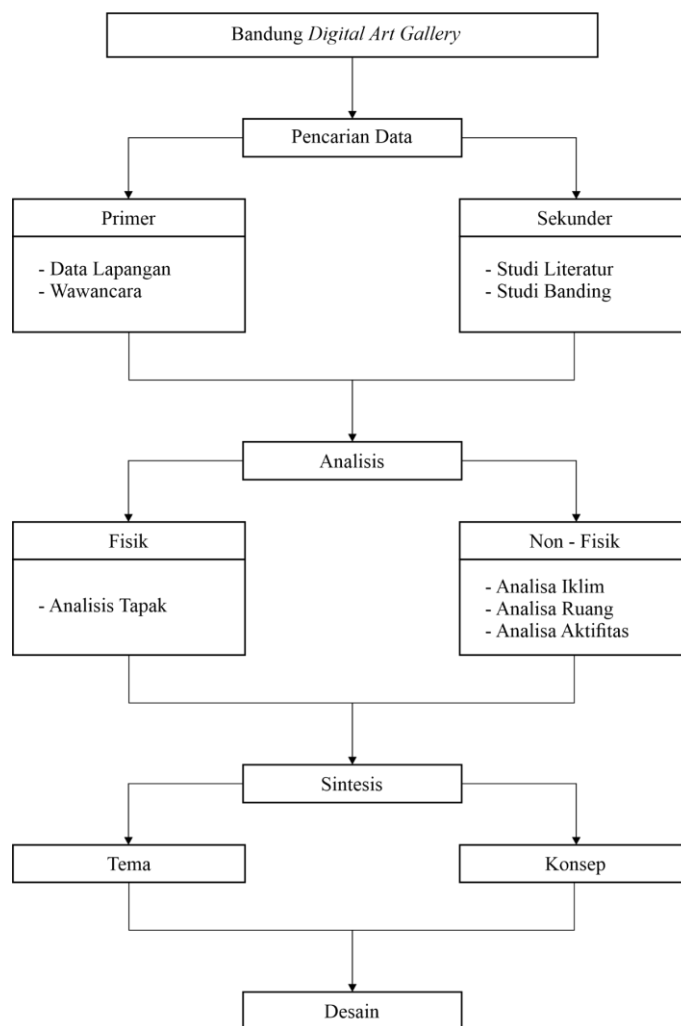
##### **1.5.2 Batasan**

Cakupan pertimbangannya sangat luas, untuk itu perlu dilakukan pendefinisian masalah, yaitu sebagai berikut:

- a. Bandung *Digital Art Gallery* terdiri dari beberapa kegiatan pameran seni digital, kegiatan seminar dari beberapa komunitas seniman dan desainer, *workshop*, wisata edukasi seni digital, *video art & mapping* serta pemasaran hasil seni digital dari beberapa seniman dan desainer yang mendukung ekonomi kreatif.

### 1.6 Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran perancangan Bandung *Digital Art Gallery* adalah sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir  
(Sumber: Dok. Pribadi)

## 1.7 Sistematika Laporan

Pembahasan sistematika desain Bandung *Digital Art Gallery* terdiri dari enam bab, beberapa di antaranya adalah sebagai berikut:

### BAB I            PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang, maksud dan tujuan, masalah perancangan, pendekatan, ruang lingkup dan batasan, kerangka kerja dan sistem laporan.

### BAB II            DESKRIPSI PROYEK

Menjelaskan gambaran umum proyek, pengenalan nama proyek, diskusi literatur, program aksi, studi banding proyek serupa dan kebutuhan ruang.

### BAB III           ELABORASI TEMA

Memuat mengenai latar belakang pemilihan tema, definisi tema, studi banding tema dan interpretasi tema yang sejenis serta penerapan tema terhadap perancangan.

### BAB IV           ANALISA DAN PEMBAHASAN PROYEK

Mencakup analisis bangunan (persyaratan teknis, program ruang, tata ruang), analisis lingkungan (lokasi, kondisi, dll.) peraturan, potensi lahan, bangunan sekitar, infrastruktur, fitur lingkungan, lanskap, dll.) dan kesimpulan.

### BAB V            KONSEP RANCANGAN

Menjelaskan konsep desain, termasuk konsep dasar, denah, dan bangunan yang diterapkan pada desain tapak.

## BAB VI HASIL PERANCANGAN

Berisi dan menjelaskan hasil perancangan Bandung *Digital Art Gallery* yang terdiri dari peta situasi, gambar desain dan model yang dirancang.