ABSTRAK

Pada era modern ini, teknologi semakin inovatif sehingga dapat memberikan dampak langsung bagi masyarakat, terutama bagi generasi-generasi muda. Dengan berkembangnya teknologi, sosial media dapat diakses dengan mudah. Sosial media dapat diakses melalui *smartphone* (telepon pintar) dimana saja dan kapan saja. Dengan bantuan sosial media, semua hal dapat diakses dengan mudah tanpa batasan jarak dan waktu, sehingga dapat mempermudah proses pertukaran informasi bahkan pertukaran budaya antar negara. Media sosial merupakan salah satu pengaruh dari kemajuan teknologi.

Saat ini, media sosial menjadi sebuah elemen yang berperan sangat penting dalam kehidupan masyarakat, khususnya pada generasi milenial. Media sosial sering menggantikan interaksi tatap muka dalam komunikasi sehari-hari apalagi pada era pandemic ini. Lahirnya *content creator* sebagai profesi menjadi salah satu inovasi dalam dunia industry kreatif dengan bantuan media sosial. Selain itu *content creator* membuka peluang bagi siapapun untuk menciptakan *personal branding* serta menjadi sebuah model bisnis baru, baik itu melalui *influencer, endorsement, campaign,* dan lain sebagainya.

Maka dari itu, *Social Media Studio and Experiences* ini dapat menjadi wadah bagi para *content creator* untuk berkarya, menambah wawasan, berkumpul dan berbagi pengalaman sehingga akan meningkatkan kualitas konten yang akan dibuat oleh para *content creator* di Indonesia.

Konsep perancangan desain yang akan diterapkan dalam *Social Media Studio and Experiences* ini adalah *A Pleasant Experience*. Konsep ini diambil dari efek sosial media sendiri ke penggunanya dan juga karakteristik dari konten creator sendiri.

Kata kunci : *content creator,* media sosial, industri kreatif, Studio, *art and space*

ABSTRACT

In this modern era, technology is increasingly innovative so that it can have a direct impact on society, especially for the younger generations. With the development of technology, social media can be accessed easily. Social media can be accessed via a smartphone (smart phone) anywhere and anytime. With the help of social media, all things can be accessed easily without the limitations of distance and time, so that it can simplify the process of exchanging information and even cultural exchanges between countries. Social media is one of the influences of technological advances.

Currently, social media is an element that plays a very important role in people's lives, especially for the millennial generation. Social media often replaces face-to-face interaction in daily communication, especially in this pandemic era. The birth of content creators as a profession is one of the innovations in the creative industry with the help of social media. In addition, content creators open opportunities for anyone to create personal branding and become a new business model, be it through influencers, endorsements, campaigns, and so on.

Therefore, Social Media Studio and Experiences can be a forum for content creators to create, gain insight, gather and share experiences so that it will improve the quality of content that will be created by content creators in Indonesia.

The design concept that will be applied in Social Media Studio and Experiences is A Pleasant Experience. This concept is taken from the effects of social media itself to its users and also the characteristics of the content creators themselves.

Keywords: content creator, social media, creative industry, studio, art and space

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ii
ABSTRAK iii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR GAMBAR v
DAFTAR TABEL vi
BAB I 3
PENDAHULUAN 3
1.1 Latar belakang 3
1.2 Identifikasi Masalah 6
1.3 Ide / Gagasan Perancangan 6
1.4 Rumusan Masalah 6
1.5 Tujuan Perancangan 7
1.6 Manfaat Perancangan 7
1.7 Ruang Lingkup Perancangan 7
1.8 Sistematika Penulisan 8
BAB II 9
SOCIAL STUDIO AND EXPERIENCES 9
2.1 *Art and Space* 9
2.1.1 Definisi *Art and Space* 9
2.1.2 Fungsi *Art and Space* 10
2.1.3 Sejarah *Art and Space* di Indonesia 11
2.1.4 Macam-macam *Art and Space* 11
2.1.5 Jenis Pameran,Sifat,Materi,dan Waktu 13
2.1.6 Pengguna Galeri Seni 14
2.1.7 Sistem Perancangan 14
2.1.8 Ergonomi *Art and Space* 28
2.2 *Café* 31
2.2.1 Fungsi dan Tujuan *Café* 31
2.2.2 Jenis Kegiatan di *Café* 31
2.2.2 Aktifitas di *Café* 32
2.2.3 Perancangan Ruang di *Café* 32

2.3 Studi Banding 34
2.3.1 Moja *Art and Space,* Jakarta 34
2.3.2 Sudut Pandang, Bandung 35
2.4 Gaya Desain.....36
2.4.1 Futuristik.....36
BAB III 38
PROGRAM PERANCANGAN DAN DEKRIPSI PROYEK PERANCANGAN *SOCIAL MEDIA STUDIO AND EXPERIENCES.*.....38
3.1 Deskripsi Proyek 39
3.2 Analisa Fisik 39
3.3 Deskripsi Site 40
3.3.1 Analisa Site 40
3.3.2 Analisa Bangunan.....43
3.4 Identifikasi User.....44
3.5 Struktur Organisasi 46
3.6 Job desk.....46
3.7 Flow Activity 48
3.8 Bubble Diagram 50
3.9 Zoning Blocking.....51
3.10 Ide Implementasi Tema, dan Konsep Perancangan 53
BAB IV.....58
PERANCANGAN DESAIN INTERIOR PROYEK SOCIAL MEDIA STUDIO AND EXPERIENCES. 58
4.1 Konsep dan Perancangan 58
4.2 Perancangan Social Media Studio and Experiences 59
4.3 Denah Khusus.....60
4.3.1 *Lobby* 60
4.3.2 *Cafe* 61
4.3.3 *Studio and Experiences*.....63
4.3.4 *Workshop*.....65
4.4 Skema Material 66
BAB V.....69
SIMPULAN DAN SARAN. 69

5.1 Simpulan 69
5.2 Saran 69
DAFTAR PUSTAKA 70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pola Sequential Circulation.....18
Gambar 2.2 Pola *Random Circulation* 19
Gambar 2.3 Pola *Ring Circulation* 19
Gambar 2.4 Pola Linear Bercabang.....20
Gambar 2.5 *Vitrine* Dinding.....21
Gambar 2.6 *Vitrine* Tengah.....22
Gambar 2.7 *Vitrine* Sudut.....22
Gambar 2.8 Teknik Pendistribusian Cahaya 25
Gambar 2.9 Standar Jarak Pandang Manusia Terhadap Display 29
Gambar 2.10 Jarak Optimal Bidang Pandang 30
Gambar 2.11 Kedalaman Minimal dan Optimal 33
Gambar 2.12 MOJA *Art and Space*.....34
Gambar 2.13 Sudut Pandang Bandung 36
Gambar 3.1 Tampak Depan Mazda Puri 38
Gambar 3.2 Bubble Diagram 50
Gambar 3.3 Diagram Matriks 50
Gambar 3.3 Zoning Blocking lt 1.....51
Gambar 3.4 Zoning Blocking lt 2.....52
Gambar 3.5 Studi Image Teknologi Interaktif.....53
Gambar 3.6 Studi Image konsep "*Creative*" 53
Gambar 3.8 Konsep Material.....54
Gambar 3.9 Konsep Warna 55
Gambar 3.10 Sketsa Gambar.....56
Gambar 3.11 Sketsa Gambar.....57
Gambar 4.1 General Plan 58
Gambar 4.2 Potongan General 59
Gambar 4.3 Perspektif *Lobby* 60
Gambar 4.4 Denah Layout *Lobby*.....61
Gambar 4.5 Perspektif *Cafe*.....61
Gambar 4.6 Denah Layout *Cafe*.....62

Gambar 4.7 Perspektif *Studio and Experiences* 63
Gambar 4.8 Denah Layout *Studio and Experiences* 64
Gambar 4.3 Perspektif *Workshop* 64
Gambar 4.4 Denah Layout *Workshop* 65

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Analisis Site 42
Tabel 3.2 Tabel Analisis Bangunan.....44
Tabel 3.3Tabel Kebutuhan Ruang 49