

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

1.2. IDENTIFIKASI PERMASALAHAN

1.3. RUMUSAN MASALAH

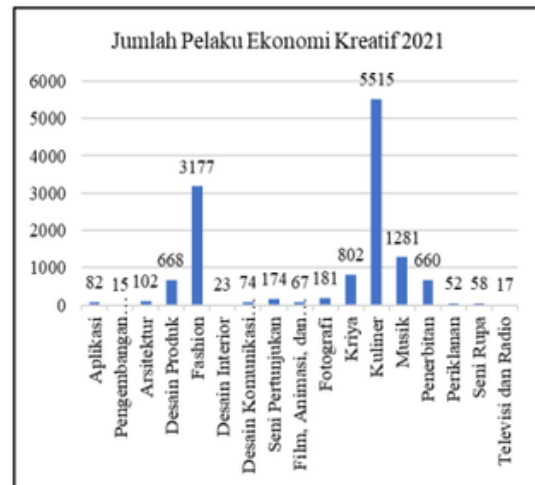
1.4. TUJUAN RANCANGAN

1.5. MANFAAT RANCANGAN

1.6. BATASAN RANCANGAN

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

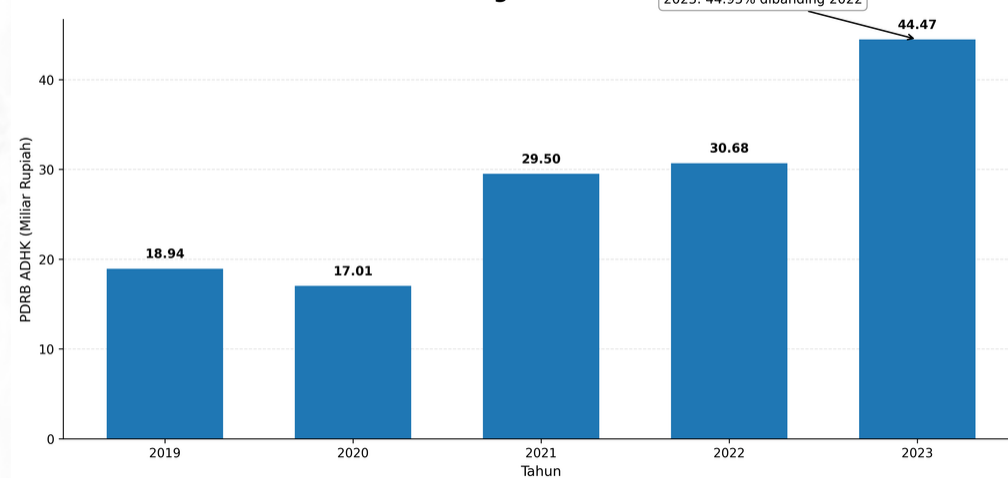


Gambar 1.1 Jumlah Pelaku Ekonomi Kreatif Tahun 2021

Sumber : (Prabandari et al., 2023)

Kota Malang memiliki potensi ekonomi kreatif yang berkembang dan mencakup berbagai subsektor, termasuk film, animasi, video, aplikasi dan game developer, serta seni rupa. Hasil pengukuran ekonomi kreatif Kota Malang menunjukkan bahwa terdapat 12.948 pelaku ekonomi kreatif, sehingga sektor ini menjadi salah satu potensi yang perlu didukung melalui penyediaan wadah kegiatan kreatif yang memadai (Prabandari et al., 2023).

Perkembangan PDRB ADHK Subsektor Film, Animasi, dan Video Kota Malang Tahun 2019-2023



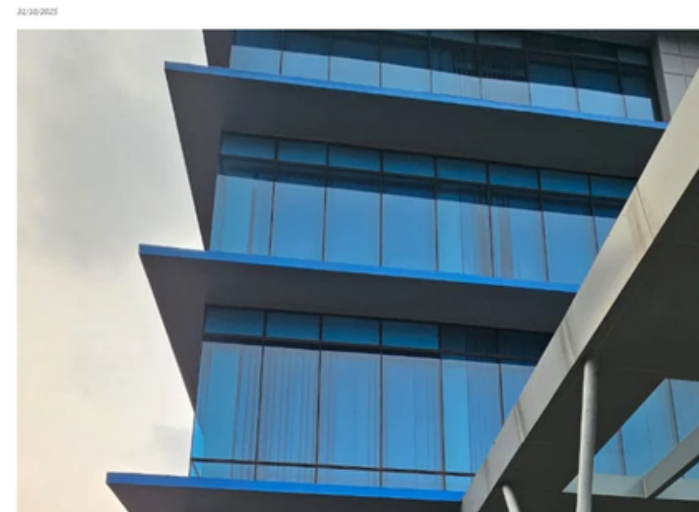
Sumber: Laporan Akhir Pengukuran Ekonomi Kreatif Kota Malang Tahun 2024, data survei primer diolah 2024 (PDRB ADHK subsektor Film, Animasi, Video).

Gambar 1.2 Perkembangan PDRB ADHK Subsektor Film, Animasi, dan Video Tahun 2019-2023

Sumber : Laporan Akhir Pengukuran Ekonomi Kreatif Kota Malang Tahun 2024, data survei primer diolah 2024.

Perkembangan tersebut terlihat dari nilai PDRB ADHK subsektor Film, Animasi, dan Video yang meningkat dari 18,94 miliar rupiah pada 2019 menjadi 44,47 miliar rupiah pada 2023. Setelah mengalami penurunan pada 2020, nilainya kembali meningkat menjadi 29,50 miliar rupiah pada 2021, 30,68 miliar rupiah pada 2022, dan 44,47 miliar rupiah pada 2023. Data tersebut menunjukkan meningkatnya aktivitas ekonomi pada bidang media kreatif digital di Kota Malang

Kota Malang Resmi Jadi Anggota Jaringan Kota Kreatif Dunia UNESCO



Gambar 1.3 Kota Malang Resmi Menjadi Anggota Jaringan kota Kreatif Unesco

Sumber : Laporan Akhir Pengukuran Ekonomi Kreatif Kota Malang Tahun 2024, data survei primer diolah 2024.

Kota Malang yang baru saja diakui UNESCO sebagai bagian dari Jaringan Kota Kreatif Dunia kategori Media Art menunjukkan potensi besar dalam pengembangan ekosistem ekonomi kreatif berbasis kolaborasi digital, seni, dan desain; hal ini menjadi landasan utama perancangan sebagai wadah integratif yang menggabungkan, galeri seni, dan fasilitas publik interaktif untuk mendukung produktivitas, pameran karya, serta sinergi antar pelaku kreatif lokal dan masyarakat umum.

Void Vision 2025, Swarnaloka Hadirkan Eksplorasi Seni Digital di Kota Malang

Dunia seni digital mendapat panggung baru lewat VOID VISION 2025, sebuah pameran seni interaktif yang menghadirkan pengalaman imersif berbasis teknologi dan visual di tengah Kota Malang.

TIMES Indonesia, 25 Mei 2025, 20:39 WIB

Ronny Wicaksono, Ahmad Rizki Mubarak



Suasana pameran seni digital Void Vision 2025. (Foto: Dok. Swarnaloka/TIMES Indonesia)

Gambar 1.4 Void Vision 2025

Sumber : <https://malang.viva.co.id/gaya-hidup/1984-lokasi-colokan-jauh-di-area-co-working-mcc-dinilai-tak-ramah-pekerja-startup>

Perkembangan seni berbasis teknologi juga terlihat melalui kegiatan Void Vision 2025 di Kota Malang yang melibatkan 32 seniman dan menampilkan karya digital, instalasi audio-visual, light art, serta karya interaktif. Kegiatan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap ruang yang mampu mewadahi perkembangan seni yang memanfaatkan teknologi digital. Namun, kegiatan seni digital masih banyak berlangsung secara temporer sehingga belum tersedia fasilitas permanen yang secara khusus mengintegrasikan pameran, pengalaman immersive, edukasi, workshop, dan kolaborasi dalam satu wadah.

1.2 Identifikasi Masalah

ISU SOSIAL

➤ Keterbatasan Akses bagi Pelaku Seni dan Komunitas Kreatif

Hanya 30% seniman visual di Kota Malang yang memiliki akses mudah ke ruang pameran; sebagian besar masih bergantung pada ruang publik nonformal seperti kafe atau taman yang tidak representatif.

Sumber: <https://moreartmoreit.com/kurangnya-wadah-bagi-seniman-visual-di-malang/>. diakses 1 Juni 2025

➤ Kesenjangan antara Pertumbuhan Seniman Muda dan Ketersediaan Wadah Kreatif

Pertumbuhan pesat pelaku kreatif tidak diimbangi fasilitas yang mampu menampung kebutuhan mereka untuk berekspresi, berkolaborasi, dan mempertunjukkan karya.

Sumber: <https://www.kompas.id/artikel/terus-fasilitasi-anak-autis-agar-bisa-berkarya-di-ruang-publik>. diakses 5 maret 2024

➤ Harapan Masyarakat terhadap Pameran Modern Tidak Terpenuhi

Pengunjung menginginkan pengalaman yang lebih interaktif, imersif, dan digital, namun Malang belum memiliki galeri yang menyediakan fasilitas tersebut.

Sumber: [Survei Pengunjung Pameran Seni Malang 2023 \(70% berharap pameran yang lebih modern: AR, VR, sosial media integration\)](#).

ISU ARSITEKTURAL



Keterbatasan Infrastruktur Teknologi untuk Media Art

Bangunan galeri yang ada belum menyediakan ruang dengan standar teknis untuk instalasi digital sehingga dibutuhkan ruang fleksibel, sistem kelistrikan kuat, blackout space, dan perangkat pendukung.

Sumber: *Paragraf tengah – perkembangan seni digital membutuhkan AR, projection mapping, interactive installation.*



Ketiadaan Ruang Pamer yang Adaptif dan Modular

Isu ini menuntut rancangan ruang yang:

- mudah diubah layout-nya
- dapat menerima beragam skala instalasi/media
- mendukung pameran temporer dan eksperimental

Ini menjadi isu arsitektural utama untuk galeri berbasis Media Art.

Sumber: *Survei DISBUDPAR + keluhan seniman yang memakai ruang nonformal.*



Identitas Arsitektur Kota Kreatif (UNESCO Media Art) Belum Terwujud dalam Bentuk Fisik.

Sebagai kota kreatif, Malang membutuhkan bangunan ikonik yang mampu:

- merepresentasikan kultur digital
- tampil sebagai landmark modern
- mendukung ekosistem kreatif secara spatial

Sumber: *Berita “Kota Malang Resmi Jadi Anggota Jaringan Kota Kreatif Dunia UNESCO – Media Art”.*

1.3 Rumusan Masalah

- A. Bagaimana Mengintegrasikan Kebutuhan Ruang Pamer Digital dan Immersive melalui prinsip Arsitektur High-Tech pada Galeri Seni di Kota Malang?

1.4 Tujuan Proyek

- ✓ Menyediakan fasilitas galeri seni interaktif yang mampu meningkatkan aksesibilitas dan peluang pameran bagi seniman visual lokal di Kota Malang.



1.5 Manfaat Proyek



Sosial & Budaya

- Dinas Pariwisata : menambah destinasi wisata
- Pelaku seni & budaya : wadah berkesenian dan berkereasi



Ekonomi Kreatif

- Dinas Ekonomi Kreatif : mendukung momen ekonomi kreatif
- Pelaku UMKM : wadah perekonomian



Akademis

- Dosen Arsitektur : bahan ajar arsitektur
- Praktisi Arsitektur : bahan ikut sayembara arsitektur
- Mahasiswa Arsitektur : mengerjakan tugas arsitektur



Pemerintah :

- Pemkot / Pemkab : meningkatkan Pendapatan Asli Daerah
- Camat / Lurah : menyerap tenaga kerja lokal

