

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Di dalam era informasi saat ini kehadiran desain komunikasi visual sangatlah dibutuhkan. Sesuai dengan namanya, desain komunikasi visual mempunyai tujuan untuk mengkomunikasikan pesan yang dapat ditangkap oleh massa dengan benar. Desain komunikasi visual adalah bidang ilmu yang mempelajari konsepsi komunikasi, khususnya komunikasi visual. Ruang lingkup desain komunikasi visual adalah desain yang mengkomunikasikan informasi dan pesan yang ditampilkan dengan menggunakan dan memadukan elemen rupa, huruf, dan citra sebagai bahasa untuk berkomunikasi secara visual dengan khalayak sasaran yang spesifik.

Desain komunikasi visual merupakan lahan profesi bergengsi yang makin diminati kaum muda saat ini karena peluang untuk bekerja begitu besar dengan gaji dan fasilitas yang baik, kesempatan berwirausaha pun terbuka luas. Teknologi komputer yang makin canggih membuat dunia desain komunikasi visual kian marak. Ide-ide kreatif dapat dituangkan tanpa batas dalam merancang berbagai media komunikasi visual, seperti brosur, iklan, poster, website, kemasan, sign, film animasi, corporate identity, dan lain-lain.

Seiring tumbuhnya kesadaran media dan teknologi audiovisual, serta banyaknya bermunculan rumah-rumah produksi dan stasiun televisi swasta, kebutuhan akan tenaga yang terampil dalam bidang komunikasi visual juga meningkat. Untuk memenangkan penguasaan teknologi komputer tentunya menjadi tuntutan yang tidak dapat dihindari dalam melakukan persaingan di era sekarang ini. Era Informasi teknologi nampaknya akan menjadi orientasi dan tantangan baru bagi para lulusan desain komunikasi visual. Kenyataan tersebut membuka peluang yang selebar-lebarnya bagi para desainer komunikasi visual untuk terjun ke dunia profesi dengan bekal yang telah diperolehnya.

Secara global, baik di negara maju maupun negara berkembang, telah terjadi kekurangan tenaga profesional dalam bidang desain komunikasi visual. Menurut hasil studi yang diluncurkan pada April 2001 oleh ITAA (Information Technology Association of America) dan European Information Technology Observatory, bahwa dari tahun ke tahun kebutuhan SDM desain komunikasi visual semakin meningkat, dan perlu memiliki strategi yang tepat untuk dapat memenuhi kebutuhan tersebut baik dari segi jumlah maupun kualitas (kompetensi). (Sumber dari FEER: The Tug of War Continues For Asia's Best IT Brains, 11 Januari 2000, Dow Jones International News).

Tahun	2004	2005	2006	2007
Kebutuhan	24,6 jt	26,4 jt	28,2 jt	30,3 jt
Ketersediaan	8,2 jt	10,7 jt	13,4 jt	16,4 jt
Jml.Penduduk	225,0 jt	236,2 jt	248,1 jt	260,5 jt

Tabel 1.1. Kebutuhan dan Ketersediaan SDM DKV di Indonesia

Secara umum kota Semarang memiliki potensi untuk bersaing di industri global akan tetapi tertahan oleh perkembangan teknologi yang tidak bisa mengejar perkembangan teknologi di bidang komunikasi visual. Padahal prospek dalam bidang desain komunikasi visual pada tahun-tahun mendatang tampak lebih cerah dengan fenomena kenaikan belanja iklan tiga tahun terakhir dan kebebasan pers yang memicu kelahiran banyak media cetak, media elektronik, serta munculnya stasiun televisi swasta khususnya di kota Semarang (TVB, TVKU, CakraTV, PRO TV).

Menurut survei, di Semarang untuk saat ini belum terdapat suatu Lembaga Pendidikan Desain Komunikasi Visual. Sebagian besar Sumber Daya Manusia yang ada berasal dari luar kota Semarang seperti Jakarta, Bandung, dan Yogyakarta, yang terdapat institusi pendidikan desain komunikasi visual. Hal ini menyebabkan banyak peminat di kota Semarang harus rela jauh-jauh ke kota lain untuk menimba ilmu di bidang desain komunikasi visual.

Dari uraian tersebut diatas, diperlukan perencanaan dan perancangan sebuah Lembaga Pendidikan Desain Komunikasi Visual di kota Semarang untuk menghasilkan Sumber Daya Manusia yang mempunyai kemampuan sebagai seorang komunikator visual yang handal dan mampu bersaing di pasar global. Lembaga pendidikan tersebut menyediakan kursus bagi peserta yang ingin mempersiapkan diri dan meningkatkan kompetensi untuk bekerja di industri advertising, graphic design house, production house, post production house, televisi dan berbagai perusahaan lain di bidang visual komunikasi.

Demi menunjang pengembangan ketrampilan dan kreatifitas penggunanya, akan disediakan fasilitas pendidikan yang lengkap baik indoor maupun outdoor, sehingga nantinya diharapkan akan dapat menghasilkan kelulusan peserta didik dengan prospek dunia kerja bidang komunikasi visual yang dibutuhkan mengiringi dunia industri dan perdagangan di kota Semarang dan sekitarnya. Dengan adanya Lembaga Pendidikan Desain Komunikasi Visual di Semarang ini, diharapkan banyak lulusan yang bisa menduduki posisi-posisi strategis pada perusahaan-perusahaan besar baik dalam negeri maupun luar negeri pada bidang-bidang media penerbitan

dan percetakan, penyiaran (Televisi, Koran, tabloid, majalah, dsb), Advertising/periklanan, desain grafis (packaging/kemasan), Production House/rumah produksi, portal-portal/situs-situs internet, dan perfilman.

1.2. Tujuan dan sasaran

Tujuan

Memperoleh dasar-dasar dalam merencanakan dan merancang *Lembaga Pendidikan Desain Komunikasi Visual di Semarang* sebagai sarana pendidikan non formal dalam bidang desain komunikasi visual disertai kelengkapan fasilitasnya.

Sasaran

Tersusunnya usulan langkah-langkah pokok (proses dasar) atas perencanaan dan perancangan *Lembaga Pendidikan Desain Komunikasi Visual di Semarang* berdasarkan aspek-aspek panduan perancangan (*design guideline aspect*)

1.3. Manfaat

Subjektif

Untuk memenuhi salah satu persyaratan mengikuti Tugas akhir di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik UNDIP.

Obyektif

Sebagai pegangan dan acuan selanjutnya dalam perancangan Lembaga Pendidikan Desain Komunikasi Visual di Semarang, selain itu diharapkan dapat bermanfaat sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan, baik bagi mahasiswa yang akan membuat tugas akhir maupun bagi mahasiswa arsitektur lainnya dan masyarakat umum yang membutuhkan.

1.4. Ruang lingkup pembahasan

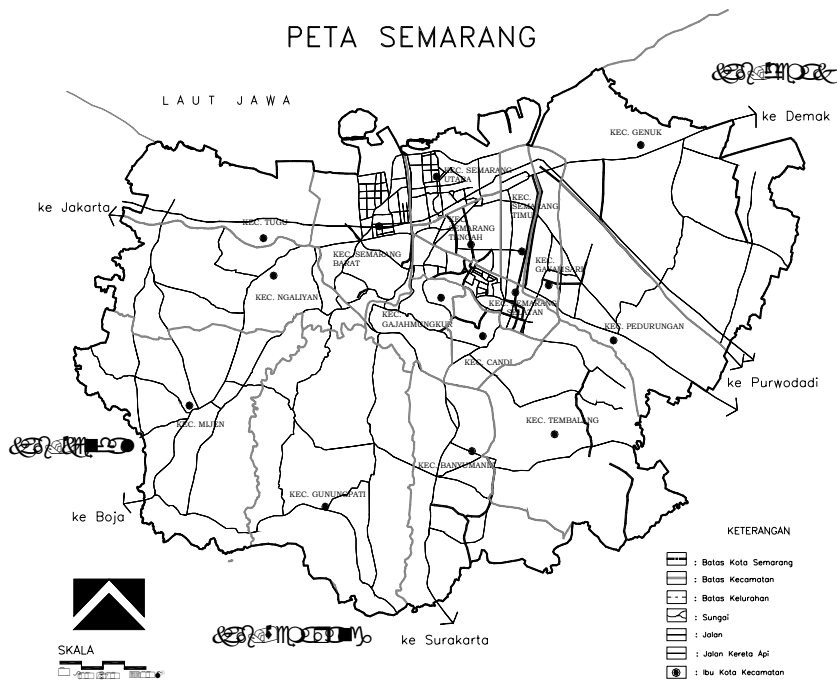
Substansial

Perencanaan dan perancangan *Lembaga Pendidikan Desain Komunikasi Visual di Semarang* sebagai suatu bangunan jamak bertingkat rendah (1-3 lantai) yang memenuhi kebutuhan fasilitas, sarana dan prasarana bagi pengguna bangunan.

Spasial

Secara administratif daerah perencanaan dan perancangan Lembaga Pendidikan Desain Komunikasi Visual ini terletak di kota Semarang, Propinsi Jawa Tengah. Kota Semarang, dengan luas 373,70 km², memiliki batas-batas wilayah sebagai berikut :

- Sebelah utara : Laut Jawa
- Sebelah Selatan : Kabupaten Semarang
- Sebelah Timur : Kabupaten Demak
- Sebelah Barat : Kabupaten Kendal



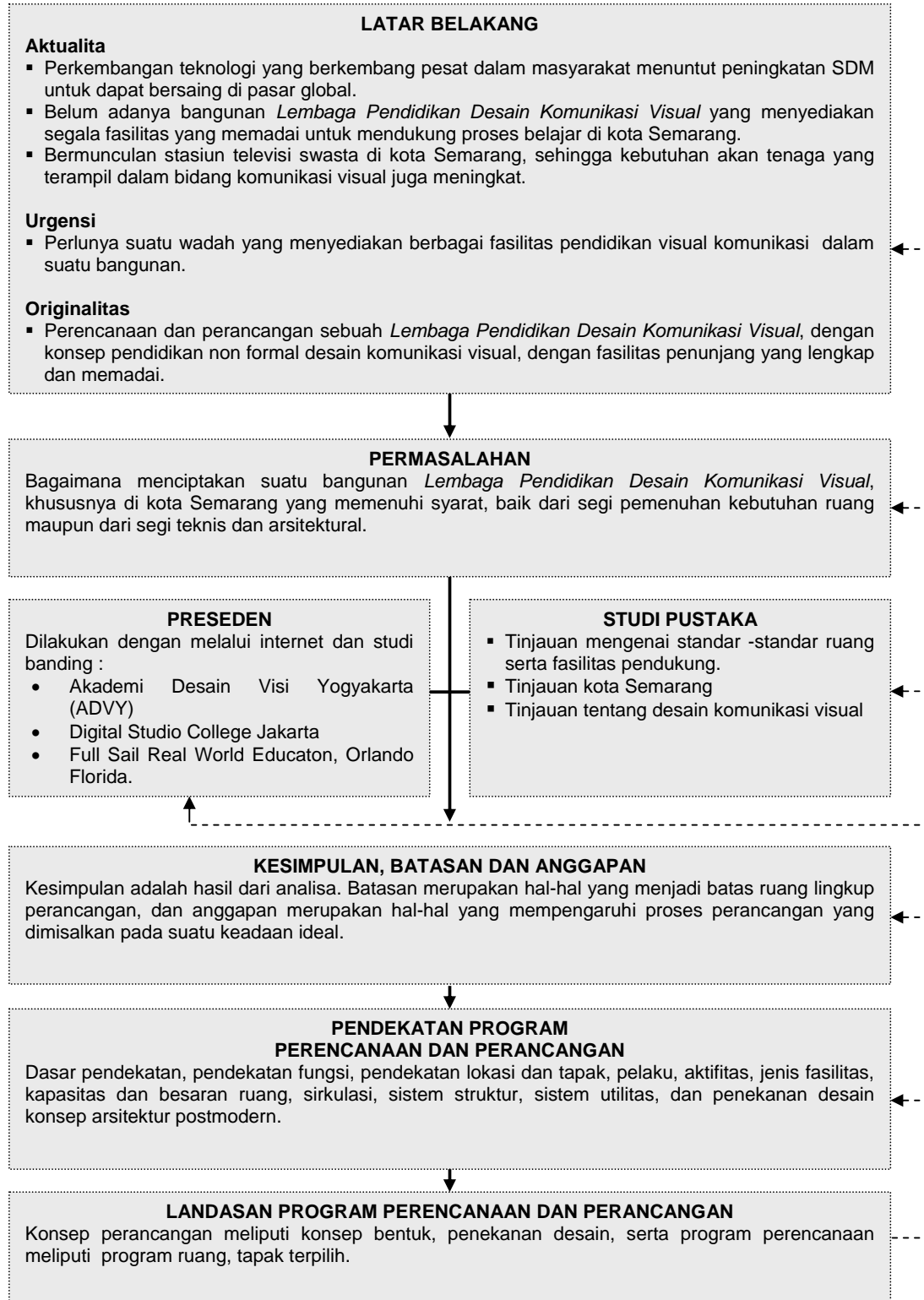
Gambar 1.1. Peta Kota Semarang
Sumber: RDTRK Kota Semarang

1.5. Metode pembahasan

Pembahasan yang dilakukan di dalam penyusunan LP3A ini menggunakan metoda deskriptif komparatif, yaitu dengan mengadakan pengumpulan data, baik data primer maupun data sekunder serta mengadakan studi perbandingan kemudian dianalisa untuk mendapatkan suatu kesimpulan. Data yang diperoleh merupakan hasil wawancara dengan pihak – pihak terkait, studi banding, dan studi literatur yang digunakan sebagai acuan perencanaan dan perancangan selanjutnya.

1.6. Alur pikir

Untuk memberikan gambaran umum secara sistematis penyusunan laporan ini dan sekaligus pijakan penyusun agar tidak melebar dalam pembahasan, maka ditetapkan alur pikir sebagai berikut :



F
E
E
D

B
A
C
K

1.7. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan untuk menyusun Laporan Program Perencanaan dan Perancangan *Lembaga Pendidikan Desain Komunikasi Visual di Semarang* ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan secara garis besar tema utama dalam penyusunan landasan program perencanaan dan perancangan arsitektur, yang didalamnya meliputi latar belakang, tujuan dan sasaran pembahasan, manfaat, lingkup pembahasan, metode pembahasan yang digunakan, serta kerangka pembahasan yang berisi pokok-pokok pikiran dalam tiap bab yang ada.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI BANDING

Berisi tentang tinjauan lembaga pendidikan serta tinjauan desain komunikasi visual, dalam bab ini juga dipaparkan mengenai studi banding yang memiliki sistem pendidikan yang hampir sama dengan lembaga pendidikan yang akan dirancang.

BAB III TINJAUAN LEMBAGA PENDIDIKAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SEMARANG

Berisi tentang tinjauan umum kota Semarang, menguraikan informasi tentang kondisi dan potensi Kota Semarang, serta prospek perencanaan *Lembaga Pendidikan Desain Komunikasi Visual di Semarang*.

BAB IV KESIMPULAN, BATASAN DAN ANGGAPAN

Berisi kesimpulan yang didapat dari bab-bab sebelumnya beserta batasan dan anggapan yang memungkinkan untuk mempermudah dalam menganalisa dan melakukan pendekatan program perencanaan dan perancangan.

BAB V PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

Menguraikan tentang dasar-dasar pendekatan perencanaan, pendekatan lokasi dan tapak, aspek-aspek perancangan yang meliputi pendekatan pelaku dan aktivitas, kebutuhan ruang, hubungan ruang, luas ruang, aspek teknis, aspek kinerja dan aspek arsitektural.

BAB VI LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

Merupakan rangkuman dari pendekatan pada Bab V yang berisi tentang lokasi dan tapak terpilih, studi besaran tapak, program ruang, dan aspek-aspek perancangan.