

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi dan game merupakan hasil desain yang dipandang sebagai hiburan. Peminatnya pun beragam mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa hingga lansia. Konten yang disajikan pun bermacam-macam, ada yang hanya berupa hiburan semata, ataupun ditambahkan unsur-unsur lain seperti edukasi, pemasaran, bisnis hingga riset. Hal ini membuat industri dunia animasi dan game tidak akan pernah sepi seiring berkembangnya teknologi digital. Animasi dan game akan selalu menghadirkan hal yang baru bagi penikmatnya.

Peluang kerja di bidang teknologi digital pada tahun-tahun mendatang diperkirakan akan melonjak drastis seiring dengan kemajuan teknologi. Pada tahun 2015, kebutuhan tenaga IT di luar negeri mencapai 3,3 juta lapangan kerja. Sedangkan dalam negeri sendiri, kebutuhan tenaga IT diperkirakan mencapai 327.813 orang. Hal tersebut juga mempengaruhi perkembangan dunia animasi dan game di Indonesia.

Perkembangan animasi di Indonesia sedang mengalami peningkatan yang pesat, terbukti dengan banyak digelarnya event – event yang terkait dengan bidang animasi, selain itu terbukti juga dengannya frekuensi pemutaran videoklip – videoklip yang menggunakan animasi untuk musik maupun untuk tujuan promosi di layar kaca. Dengan kekuatan 238.352.952 penduduk, Indonesia sebagai negara ke 4 terpadat di dunia mestinya mampu memakai kuantitasnya untuk menggali sumber daya manusia di bidang yang potensial ini, karena dengan jumlah penduduk yang banyak pasti didapatkan jumlah penonton dan juga pengguna media perantara animasi yang banyak pula.

Industri game di Indonesia juga berkembang dengan pesat. Dari tahun 2011 yang diprediksi menghasilkan sekitar 400 game dari 42 pengembang, saat ini diperkirakan sudah ada lebih dari 900 game yang dihasilkan oleh lebih dari 100 pengembang game. Perkembangan yang pesat ini sayangnya masih belum mampu menyaingi industri game luar negeri. Salah satu permasalahan yang dihadapi industri game nasional adalah proses game design atau perancangan game. Proses ini merupakan proses yang sangat penting karena desain game yang baik akan menjadi media yang efektif untuk berbagai bidang. Bukan hanya hiburan, tetapi juga pendidikan, pemasaran, bisnis, maupun riset.

Namun potensi-potensi tersebut tidak luput dari banyaknya hambatan. Negara Indonesia masih terhitung sebagai konsumen dari produk animasi dan game, ini dilihat dari tingkat konsumsi yang sangat tinggi. Banyak perusahaan-perusahaan luar negeri yang menyuguhkan animasi maupun game bagus untuk dinikmati dan dimainkan di Indonesia. Hal tersebut terjadi karena minimnya kuantitas dan kualitas animasi dan game di Indonesia, 90% industri animasi dan film yang terpusat di Jakarta, dan minimnya pusat edukasi tentang animasi dan game di Indonesia. Semua hambatan berkisar pada masalah edukasi dan peningkatan sumber daya manusia di bidang terkait, hambatan yang tak kalah penting adalah mahalnya biaya serta fasilitas untuk pembuatan animasi dan game itu sendiri, oleh

karena itu dibutuhkan suatu fasilitas yang dapat menaikkan tingkat sumber daya manusia di bidang animasi dan game melalui edukasi.

Semarang sebagai ibukota propinsi Jawa Tengah mempunyai peranan yang sangat penting sebagai pusat administrasi dan pemerintahan, pusat perdagangan dan jasa, pusat kegiatan industri, maupun pusat pendidikan dan kebudayaan. Pertumbuhan kota Semarang saat ini juga sangat pesat, baik dari aspek demografi (populasi penduduk), alat transportasi, perdagangan, industri perumahan, perkantoran maupun fasilitas-fasilitas lain yang dapat menimbulkan implikasi pengembangan perkotaan, antara lain bidang sosial budaya, ekonomi, fisik kota dan sebagainya. Seiring dengan kebutuhan fasilitas-fasilitas tersebut, kota Semarang belum mempunyai fasilitas pendidikan di bidang animasi dan game dengan fasilitas yang mencukupi. Melihat animo masyarakat yang tidak pernah sepi tiap tahunnya pada pelatihan-pelatihan desain animasi dan game yang digelar di kota Semarang, maka dibutuhkan wadah untuk menampung dan mendidik SDM yang potensial untuk bersaing di dunia informasi digital.

Dengan melihat fenomena diatas maka kekurangan fasilitas yang telah dibahas dan potensi perkembangan yang optimal pada kondisi sekarang maka diperlukan adanya ide/gagasan untuk penyediaan fasilitas edukasi yang mampu mencetak SDM berkualitas yang dapat bersaing di pasar internasional. Fasilitas ini bernama Sekolah Desain Animasi dan Game. Sekolah ini dilengkapi berbagai fasilitas memadai yang dapat digunakan siswa dalam proses pembuatan hingga produksi animasi dan game seperti laboratorium, studio produksi dan ruang pameran untuk mengapresiasi hasil karya mereka pada masyarakat, dan berkompentensi untuk meningkatkan kualitas animasi dan game di Indonesia secara tidak langsung. Dengan hadirnya sekolah ini diharapkan mampu mendongkrak kualitas dan kuantitas animasi dan game secara lebih signifikan.

1.2. Tujuan dan Sasaran

1.2.1. Tujuan

Tujuan utama yang ingin dicapai adalah merencanakan dan merancang suatu fasilitas pendidikan, yaitu Sekolah Desain Animasi dan Game di Semarang sebagai salah satu upaya penyediaan fasilitas pendidikan bidang desain animasi dan game untuk memajukan kreatifitas desain dan industri di Semarang.

1.2.2. Sasaran

a. Sasaran pembahasan adalah tersusunnya usulan langkah-langkah proses (dasar) perencanaan dan perancangan Sekolah Desain Animasi dan Game Semarang melalui aspek-aspek paduan perancangan (*design guide lines aspect*) dan alur pikir proses penyusunan LP3A dan desain grafis yang akan dikerjakan.

b. Sasaran dari pembahasan permasalahan ini adalah para murid lulusan smu/smk khususnya bidang animasi, para animator dan game desainer yang ingin memperdalam pendidikan serta para pecinta animasi dan game yang ingin berkarya dengan menciptakan animasi maupun game buatan sendiri.

1.3. Manfaat

1.3.1. Subjektif

Untuk memenuhi salah satu persyaratan mengikuti Tugas Akhir di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro Semarang dan sebagai acuan untuk melanjutkan ke dalam proses Studio Grafis Tugas Akhir yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses pembuatan Tugas Akhir.

1.3.2. Objektif

Sebagai masukan bagi pihak-pihak yang membutuhkan data mengenai bidang yang bersangkutan, dan tambahan pengetahuan dan wawasan bagi penyusun dan mahasiswa pada umumnya, khususnya dalam hal perencanaan dan perancangan sebuah Sekolah Desain Animasi dan Game, serta sebagai landasan pada proses Desain Grafis Arsitektur (DGA).

1.4. Lingkup Pembahasan

Pembahasan mencakup hal-hal yang berkaitan dengan pengertian Sekolah Desain Animasi dan Game yang berfungsi sebagai sarana pendidikan swasta yang berada di bawah naungan yayasan yang berkompeten dibidang teknologi digital. Pengertian yang dimaksud dalam hal ini adalah yang berkaitan dengan disiplin ilmu arsitektur dan ditekankan pada aspek-aspek perencanaan dan perancangan arsitektur untuk Sekolah Desain Animasi dan Game. Hal-hal yang terkait yang berada diluar disiplin ilmu arsitektur akan dibahas secara umum dan singkat sesuai logika untuk melengkapi pembahasan utama. Hasil yang muncul diharapkan dapat menjadi suatu solusi penyelesaian permasalahan yang ada.

1.5. Metode Pembahasan

Pembahasan dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif, yaitu dengan mengumpulkan, memaparkan, kompilasi dan menganalisa data sehingga diperoleh suatu pendekatan program perencanaan dan perancangan untuk selanjutnya digunakan dalam penyusunan program dan konsep dasar perencanaan dan perancangan. Adapun Metode yang dipakai dalam penyusunan penulisan ini antara lain :

1.5.1 Metode deskriptif, yaitu dengan melakukan pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan cara :

- Studi pustaka/studi literatur mengenai pengertian sekolah swasta dan pengertian mengenai animasi dan game.
- Data dari studi banding mencakup program, kurikulum dan fasilitas. Data dari instansi terkait mengenai perkembangan dan peminat animasi dan game di semarang
- Wawancara dengan staff dari objek studi banding
- *Browsing* internet untuk melengkapi data.

1.5.2. Metode dokumentatif, yaitu mendokumentasikan data yang menjadi bahan penyusunan penulisan ini.

- Foto langsung objek studi banding dan fasilitas-fasilitasnya
- Foto situasi tapak untuk analisa penilaian tapak yang sesuai

1.5.3. Metode komparatif, yaitu dengan mengadakan studi banding terhadap bangunan Sekolah Desain Animasi dan Game di suatu kota atau negara yang sudah ada.

- IDS, Jakarta
- MAGES Institute of Excellence, Singapore

Dari data - data yang telah terkumpul, dilakukan identifikasi dan analisa untuk memperoleh gambaran yang cukup lengkap mengenai karakteristik dan kondisi yang ada, sehingga dapat tersusun suatu Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur bangunan Sekolah Desain Animasi dan Game.

1.6. Sistematika Pembahasan

Kerangka bahasan laporan perencanaan dan perancangan Tugas Akhir dengan judul Sekolah Desain Animasi dan Game di Semarang adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, metode penulisan dan sistematika bahasan yang mengungkapkan permasalahan secara garis besar serta alur pikir dalam menyusun Landasan Program Perencanaan dan Perancangan (LP3A).

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas mengenai literatur tentang tinjauan umum sekolah desain animasi dan game, tinjauan sejarah animasi dan game dan.

BAB III DATA

Membahas tentang tinjauan data kota Semarang berupa data – data fisik dan kebijakan tata ruang wilayah di Kota Semarang mengenai sarana pendidikan. Data peminat pelatihan animasi dan game

Membahas tinjauan studi banding yang meliputi sistem pendidikan, pelaku, aktifitas, kurikulum dan struktur organisasi serta fasilitas Sekolah Desain Animasi dan Game di Kota Semarang.

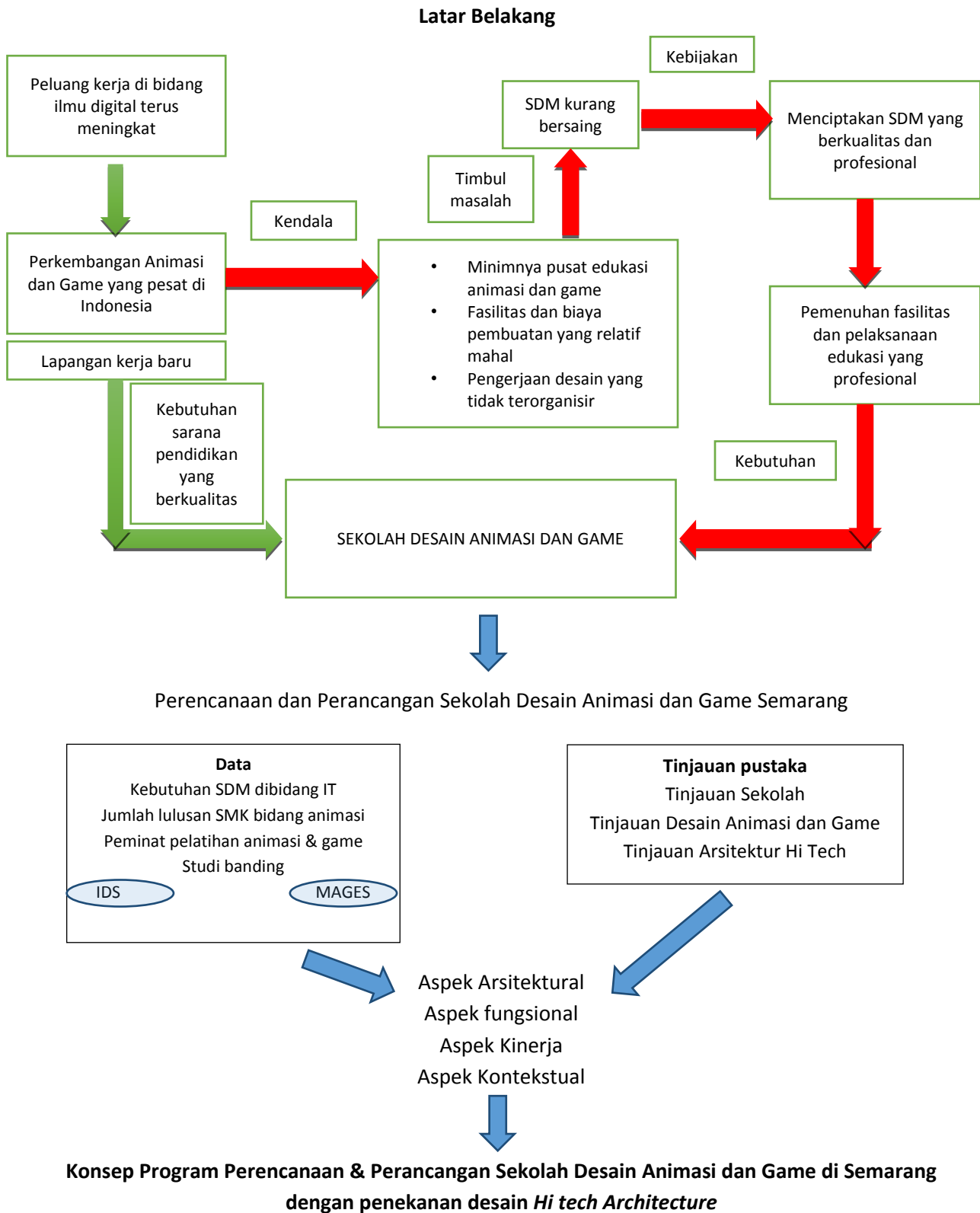
BAB IV PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN SEKOLAH DESAIN ANIMASI DAN GAME

Berisi tentang kajian/analisa perencanaan yang pada dasarnya berkaitan dengan pendekatan aspek fungsional, aspek kinerja, aspek teknis, aspek kontekstual, dan aspek visual arsitektural.

BAB V PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN SEKOLAH DESAIN ANIMASI DAN GAME

Membahas konsep, program, dan persyaratan perencanaan dan perancangan arsitektur yang meliputi program ruang dan lokasi tapak terpilih untuk *Sekolah Desain Animasi dan Game* di Semarang.

1.7. Alur Pikir



Gambar 1.1. Skema Alur Pikir

Sumber: Analisa