

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Di dalam era informasi saat ini kehadiran desain grafis dan animasi sangatlah dibutuhkan. Sesuai dengan namanya, desain grafis dan animasi mempunyai tujuan untuk mengkomunikasikan pesan yang dapat ditangkap oleh massa dengan benar. Desain grafis dan animasi adalah bidang ilmu yang mempelajari komunikasi visual. Ruang lingkup desain grafis dan animasi 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 grafis dan animasi 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 grafis dan animasi kian marak. Ide-ide kreatif dapat dituangkan tanpa batas dalam merancang berbagai media komunikasi visual, seperti brosur, iklan, poster, website, kemasan, sign, film animasi.

Animasi komputer dan desain grafis adalah seni menghasilkan gambar bergerak sendiri melalui penggunaan komputer dan merupakan sebahagian bidang komputer grafik dan animasi. Animasi semakin banyak dihasilkan melalui grafik komputer 3D, walaupun grafik komputer 2D masih banyak ada. Kadangkala sasaran animasi adalah komputer itu sendiri, kadangkala sasarannya adalah perantaraan lain, seperti film.

Perkembangan teknologi komputer dibidang desain grafis dan animasi pada saat ini berjalan sangat cepat dalam berbagai bidang. Animasi begitu dikenal dalam bidang perfilman, terutama dunia anak-anak. Akan tetapi, sekarang animasi tidak hanya digunakan dalam dunia hiburan seperti pembuatan film dan permainan, tetapi juga dalam pembuatan desain web dan dunia pendidikan. Animasi di Indonesia sudah jauh lebih berkembang dibandingkan beberapa tahun lalu. Banyak animator yang kemampuannya tidak bisa dipandang remeh. Kondisi ini juga didukung dengan mulai banyaknya sekolah atau perguruan tinggi yang membuka jurusan animasi. Dari segi perkembangan saluran distribusi, sejumlah stasiun TV nasional mulai memperlihatkan ketertarikan menayangkan animasi lokal. Meski memang, jumlah animasi lokal di TV nasional masih bisa dihitung dengan jari. Setidaknya, kondisi seperti ini diharapkan bisa menjadi pembuka jalan lebih baik untuk perkembangan animasi. Pemerintah pun sedikit demi sedikit mulai memperlihatkan dukungannya untuk memajukan industrinya.

Semarang untuk saat ini sudah terdapat suatu Lembaga Pendidikan Desain Grafis dan Animasi tetapi kurang memadai fasilitas maupun kapasitasnya. Sebagian besar sumber daya manusia yang ada berasal dari luar kota Semarang seperti Jakarta, Bandung, dan Yogyakarta, yang terdapat institusi pendidikan desain grafis. Hal ini menyebabkan banyak peminat di kota Semarang harus rela jauh-jauh ke kota lain untuk menimba ilmu di bidang desain grafis dan animasi. Maka dari itu, diperlukan perencanaan dan perancangan sebuah Lembaga Pendidikan Desain Grafis dan Animasi di kota Semarang untuk menghasilkan Sumber Daya Manusia yang mempunyai kemampuan sebagai seorang yang handal dibidang design grafis dan animasi dan mampu bersaing di pasar global. Dengan adanya

Akademi Desain Grafis dan Animasi 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, (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

1.2.1. Tujuan

Memperoleh judul Tugas Akhir yang layak dan jelas sesuai dengan originalitas/ karakter judul dan citra yang dikehendaki atas judul yang diajukan.

1.2.2. Sasaran

Tersusunnya landasan program perencanaan dan perancangan arsitektur sebagai landasan konseptual bagi perancangan Akademi Desain Grafis dan Animasi.

1.3. Manfaat

1.3.1. Subyektif

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. Obyektif

Sumbangan terhadap perencanaan pembangunan sarana pendidikan berbasis desain grafis dan animasi, selain itu diharapkan dapat bermanfaat sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan, baik bagi mahasiswa yang akan menempuh Tugas Akhir maupun bagi mahasiswa arsitektur lainnya dan masyarakat umum yang membutuhkan.

1.4. Ruang lingkup

Lingkup pembahasan menitikberatkan pada berbagai hal yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan bangunan Akademi Desain Grafis dan Animasi di Semarang ditinjau dari disiplin ilmu arsitektur. Hal-hal di luar ilmu arsitektur akan dibahas seperlunya sepanjang masih berkaitan dan mendukung masalah utama.

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,

Metode deskriptif yaitu dengan melakukan pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan cara : studi pustaka/ studi literatur, data dari instansi terkait, wawancara dengan narasumber, observasi lapangan serta *browsing* internet.

1.5.2. Metode Dokumentatif

Metode dokumentatif yaitu mendokumentasikan data yang menjadi bahan penyusunan penulisan ini. Pendokumentasian data dengan cara memperoleh gambar visual dari foto-foto yang di hasilkan.

1.5.3. Metode Komparatif

Metode Komparatif yaitu dengan mengadakan studi banding terhadap bangunan Akademi Desain Grafis dan Animasi yang sudah ada.

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 Akademi Desain Grafis dan Animasi di Semarang

1.6. Sistematika pembahasan

Kerangka bahasan laporan perencanaan dan perancangan Tugas Akhir dengan judul Akademi Desain Grafis dan Animasi 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 Perguruan Tinggi dan Akademi, tinjauan mengenai desain grafis dan animasi, tinjauan penekanan desain arsitektur berkelanjutan atau sustainable design, serta tinjauan studi banding Akademi Desain Grafis dan Animasi.

BAB III TINJAUAN LOKASI

Membahas tentang tinjauan kota Semarang berupa data – data fisik dan nonfisik seperti letak geografi, luas wilayah, kondisi topografi, iklim, serta kebijakan tata ruang wilayah di Kota Semarang. Selain itu terdapat juga pembahasan mengenai potensi Kota Semarang terhadap Akademi Desain Grafis dan Animasi.

BAB IV KESIMPULAN BATASAN DAN ANGGAPAN

Membahas mengenai kesimpulan dari kajian teori dan tinjauan lokasi, serta membahas batasan dan anggapan mengenai perencanaan dan perancangan Akademi Desain Grafis dan Animasi di Semarang.

BAB V PENDEKATAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

Membahas mengenai pendekatan perencanaan dan perancangan Akademi Desain Grafis dan Animasi di Semarang dengan meninjau dari aspek fungsional, kontekstual, arsitektual, kinerja, dan aspek teknis.

BAB VI LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

Membahas mengenai landasan program perencanaan dan perancangan Akademi Desain Grafis dan Animasi di Semarang dengan meninjau dari aspek fungsional, kontekstual, arsitektual, kinerja, dan aspek teknis.

1.7. Alur Pikir

