

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menyambut kemajuan teknologi yang saat ini sudah sangat berkembang, menjadikan era digital sebagai platform utama dalam menyuarakan sebuah informasi. Masyarakat saat ini merasakan berbagai kemudahan dengan adanya platform digital, mulai dari kehidupan sehari-hari. Seperti contohnya dalam melakukan transaksi pembayaran, kemudian dalam memesan angkutan umum, dalam memesan tiket perjalanan atau hotel, dan masih banyak lagi. Platform digital tidak hanya digunakan untuk sebatas kegiatan sehari-hari, namun juga dapat sebagai sarana informasi. Seperti berita terbaru yang dapat dengan mudah dicari di berbagai website dan menonton tayangan pun dapat dilakukan melalui banyak aplikasi melalui smartphone. Tak lupa juga bahwa pesatnya kemajuan zaman menghadirkan berbagai macam sarana hiburan seperti permainan virtual yang saat ini dapat diakses gratis namun dengan experience yang menyenangkan.

Media digital saat ini menjadi sorotan utama dalam masyarakat, dikarenakan banyaknya aktivitas yang dilakukan untuk memenuhi tanggung jawab, seperti bekerja, sekolah, kuliah, menjadikan media sebagai hiburan instan yang sering dicari untuk melepas penat dan bersantai. Media digital terdapat banyak sekali, diantaranya ada animasi, desain grafis, dan permainan virtual atau game. Animasi digunakan dalam berbagai media seperti film, televisi, dan video game untuk menyampaikan pesan dan menggambarkan cerita. Desain grafis digunakan untuk media digital, media fisik, dan identitas merek, tujuannya untuk membuat komunikasi visual yang menarik dan mudah dipahami. Permainan virtual atau game merupakan aplikasi interaktif yang dirancang untuk hiburan, pendidikan, atau simulasi. Game dapat berupa permainan video yang dimainkan di konsol atau komputer, permainan papan, atau bahkan permainan berbasis teks. Mereka sering kali melibatkan elemen cerita, mekanika permainan, dan grafis untuk menciptakan pengalaman yang menarik bagi pemain.

Perkembangan teknologi pada bidang animasi, desain grafis, dan game terlihat semakin canggih dari tahun ke tahun. Hal ini dikarenakan fasilitas yang mendukung semakin berkembang dan memudahkan para animator, desainer, dan programmer, untuk memformulasikan karya barunya hingga bisa terlihat di seluruh dunia dengan

memanfaatkan media sosial. Itu sebabnya, banyak masyarakat yang tertarik pada bidang ini, bukan hanya karena proses membuatnya menarik, tetapi juga dilihat oleh banyak perusahaan sebagai modal investasi kedepannya, sehingga bekerja pada bidang komunikasi visual ini dapat dibilang cukup menjanjikan untuk masa depan. Untuk menghasilkan calon animator, desainer, dan pembuat game yang mahir, tentunya diperlukan sebuah wadah yang dapat menampung ide dan memberikan pelatihan agar kemampuan calon tersebut berkembang sesuai yang diharapkan. Maka dari itu, sekolah tinggi dapat dijadikan sebagai ‘rumah’ yang tepat bagi mereka yang bersedia mengembangkan dirinya untuk menjadi generasi yang melek akan teknologi dan mau memanfaatkannya.

Menurut Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, Pendidikan Tinggi adalah jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup program diploma, program sarjana, program magister, program doktor, dan program profesi, serta program spesialis, yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi berdasarkan kebudayaan bangsa Indonesia. Melihat perkembangan industri digital di Indonesia yang semakin maju, sekolah tinggi dengan jurusan animasi, desain grafis, dan game dapat menjadi aset penting untuk menciptakan banyak lapangan kerja baru nantinya. Jurusan animasi mempersiapkan mahasiswa untuk menciptakan karya visual berkualitas dalam berbagai media, jurusan desain grafis dapat mengasah mahasiswa untuk membuat produk komunikasi visual yang efektif dan branding yang kuat, dan terakhir untuk jurusan pengembangan game melatih mahasiswa untuk merancang pengalaman bermain yang inovatif dalam industri saat ini. Banyak lokasi yang memenuhi kriteria dalam membangun sebuah akademi di Indonesia, salah satunya di Kota Semarang.

Dengan pendekatan holistik, BSB City di Semarang sangat berpotensi untuk menjadi lokasi pendirian sebuah sekolah tinggi. Sebagai pengembangan kota mandiri, BSB City menawarkan kenyamanan bagi mahasiswa untuk beraktivitas di sekitar sekolah tinggi. Tersedianya berbagai fasilitas umum dan suasana yang tenang dan jauh dari kebisingan kota, menciptakan lingkungan yang kondusif untuk melahirkan ide-ide yang inovatif.

1.2 Rumusan Masalah

Perancangan Sekolah Tinggi Animasi, Desain Grafis, dan Game diperlukan untuk ada sebagai bentuk dukungan bagi mereka yang benar-benar ingin belajar namun karena terbatasnya fasilitas, banyak dari mereka yang bakatnya terkubur karena tidak mendapat kesempatan untuk mencoba. Sekolah Tinggi ini tidak hanya mendidik dan melatih generasi muda yang siap pakai, tetapi juga mendorong kreativitas yang berdampak pada budaya di tanah air. Sekolah Tinggi Animasi, Desain Grafis, dan Game akan memberikan kontribusi yang besar terhadap pengembangan industri kreatif di Indonesia dan juga dunia.

1.3 Tujuan dan Sasaran

a) Tujuan

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

b) Sasaran

Tersusunnya Proposal Perencanaan dan Perancangan untuk judul Tugas Akhir *“SYNAPSE COLLEGE: A COLLABORATIVE SPACE BETWEEN ANIMATION, DESIGN, AND GAME IN BSB SEMARANG”* sebagai bekal penulis untuk membuat Landasan Program Perencanaan Dan Perancangan Arsitektur di tahap selanjutnya.

1.4 Lingkup Perancangan

Lingkup perancangan terdiri dari dua bagian yaitu lingkup substansial dan lingkup spasial. Lingkup substansial perancangan ini adalah tentang Sekolah Tinggi yang menyediakan tiga jurusan utama yaitu animasi, desain grafis dan game, yang nantinya akan disesuaikan sebagaimana sekolah tinggi itu berdiri sesuai dengan kurikulumnya. Lingkup spasial proyek perancangan ini adalah Kota Semarang.

1.5 Metode Perancangan

a) Metode Deskriptif

Metode deskriptif yaitu dengan melakukan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara studi Pustaka, studi literatur, data dari instansi terkait, wawancara dengan narasumber, observasi lapangan serta browsing melalui internet.

b) Metode Dokumentasi

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

c) Metode Komparatif

Metode Komparatif yaitu dengan mengadakan studi banding terhadap bangunan sekolah tinggi Desain Komunikasi Visual yang sudah ada.

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang menjadi langkah-langkah dalam proses penyusunan tugas akhir ini selanjutnya yaitu:

- **BAB I PENDAHULUAN:** Bab ini berisi uraian dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, lingkup perancangan, dan sistematika pembahasan.
- **BAB II STUDI LITERATUR:** Bab ini berisi kajian terhadap beberapa teori dan referensi yang menjadi landasan dalam mendukung perancangan Sekolah Tinggi Animasi, Desain Grafis, dan Game di BSB Semarang.
- **BAB III TINJAUAN UMUM LOKASI:** Bab ini berisi informasi tapak perancangan, potensi, serta peraturan daerah perancangannya.
- **BAB IV PENDEKATAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR:** Bab ini berisi pendekatan perancangan Sekolah Tinggi Animasi, Desain Grafis, dan Game di BSB Semarang.
- **BAB V LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR:** Bab ini berisi landasan program perencanaan dan perancangan Sekolah Tinggi Animasi, Desain Grafis, dan Game di BSB Semarang dengan meninjau dari aspek fungsional, kontekstual, arsitektural, kinerja, dan aspek teknis.