

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi dan desain grafis adalah dua bidang yang berperan besar dalam kemajuan industri digital kreatif dikarenakan fungsinya sebagai media hiburan dan media penyampaian informasi yang menyenangkan, inovatif, informatif, dan persuasif. Oleh karena itu, profesi-profesi yang berkaitan dengan kedua bidang ini kini semakin dilirik dan diminati oleh masyarakat Indonesia, terutama kaum muda. Dengan semakin banyaknya peminat, tentu hal itu juga meningkatkan daya saing, baik dari dalam maupun luar negeri. Tidak sedikit yang merasa perlu untuk mempelajari kedua bidang tersebut lebih mendalam dan memutuskan untuk melanjutkannya pada jenjang perguruan tinggi.

Namun, pada perguruan tinggi yang tidak terfokus pada bidang multimedia dan desain, timbul suatu permasalahan yaitu penyediaan fasilitas pembelajaran seperti studio/laboratorium yang kurang memadai, baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Fasilitas studio/laboratorium yang disediakan terbatas pada kebutuhan minimal, seperti laboratorium komputer, studio fotografi, dan studio tugas akhir. Padahal ada beberapa ruang studio/laboratorium lain yang juga diperlukan agar kegiatan pembelajaran pada bidang animasi dan desain grafis ini berjalan dengan lebih maksimal. Maka dari itu, dengan memisahkan kedua bidang ini menjadi bentuk akademi animasi dan desain grafis, harapannya pengembangan dapat terfokus pada kedua bidang tersebut dan hasil yang dicapai menjadi lebih maksimal.

Selain menelaah dari aspek pemenuhan kebutuhan kegiatan pembelajaran, perlu juga dilakukan pertimbangan untuk menerapkan konsep green architecture pada bangunan akademi ini. Dalam buku *Green Architecture Design for Sustainable Future*, Vale memaparkan bahwa bangunan sekolah termasuk dalam 6 tipe bangunan dengan konsumsi energi terbesar. Dengan kondisi lingkungan yang semakin rusak seperti sekarang ini, tentu saja penghematan penggunaan energi sangat diperlukan. Tidak hanya ramah lingkungan, penerapan green architecture juga meningkatkan rasa nyaman dan mengurangi dampak negatif bagi kesehatan penggunanya.

1.2. Tujuan

Tersusunnya usulan langkah-langkah dasar perencanaan dan perancangan Akademi Animasi dan Desain Grafis Fatmawati berdasarkan aspek-aspek panduan perancangan.

1.3. Ruang Lingkup

a. Substansial

Menitikberatkan pada perencanaan dan perancangan ruang dan bentuk bangunan yang sesuai dengan standar dan kebutuhan bangunan pendidikan sesuai dengan ilmu arsitektur, serta dengan pendekatan desain green architecture.

b. Spasial

Administrasi lokasi pendirian akademi ini terletak di Kota Semarang, dengan lokasi tapak berada di zona yang diperuntukan untuk bangunan pendidikan.

1.4. Metode Pembahasan

Metode yang dilakukan dalam pengumpulan serta pengerjaan LP3A ini adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan studi literatur dan browsing melalui internet mengenai teori-teori serta regulasi yang berlaku tentang akademi, maupun animasi dan desain grafis itu sendiri. Dengan begitu, dapat diketahui apa yang perlu dicari dan dijadikan panduan utama dalam pembuatan LP3A akademi animasi dan desain grafis ini.
- b. Melakukan wawancara dengan beberapa narasumber seperti mahasiswa dan dosen jurusan animasi dan desain grafis mengenai beberapa hal spesifik seperti kegiatan, kebutuhan ruang yang digunakan untuk pembelajaran, dan sebagainya. Wawancara dilakukan melalui media sosial dan bertanya secara langsung.
- c. Melakukan survey studi banding mengenai studio/laboratorium yang digunakan oleh dalam pembelajaran di jurusan animasi dan desain grafis, agar mendapat gambaran yang lebih jelas mengenai isi, bentuk, suasana, serta fungsi ruang-ruang khusus tersebut.
- d. Data-data yang didapatkan melalui survey dan wawancara kemudian dikomparasi dengan teori dan peraturan yang berlaku agar sesuai dengan ruang lingkup dan kebutuhan perancangan akademi itu sendiri.

- e. Hasil komparasi kemudian dianalisa, lalu dijadikan pedoman dalam merencanakan program ruang, tapak, utilitas, dan sebagainya.

1.5. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dan penyusunan LP3A ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi mengenai latar belakang, tujuan, ruang lingkup, metode pembahasan, sistematika pembahasan, dan alur pikir pendirian Akademi Animasi dan Desain Grafis ini.

BAB II KAJIAN REGULASI, REFERENSI DAN KOMPARASI

Berisi mengenai kajian regulasi, referensi, dan komparasi yang digunakan sebagai acuan awal dalam perencanaan dan perancangan Akademi Animasi dan Desain Grafis ini.

BAB III ANALISA PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

Berisi tentang kajian dan analisa perencanaan dan perancangan yang terdiri dari aspek fungsional, kontekstual, visual, serta kinerja.

BAB IV PROGRAM PERENCANAAN

Berisi tentang program perencanaan yaitu program ruang dan program tapak berdasarkan analisa perencanaan.

BAB V PROGRAM PERANCANGAN

Berisi tentang program perancangan yaitu penekanan desain dan sistem struktur serta utilitas berdasarkan analisa perancangan.

1.6. Alur Pikir



