

Hadir dengan penuh keagungan, itulah seni. Semangat, mimpi, cita-cita, dan jalan hidup telah sanggup diwujudkan disisi kehidupan manusia. Tersebutlah Seni Grafis-Desain Grafis, di mana seni adalah induknya. Sebuah esensi penyampaian pesan melalui media visual.

Seni adalah maha luas, dan adalah kewajaran ketika persepsi seni itu menjadi topik pembicaraan yang kian menarik, dan tidak pernah habis. Seni adalah definisi yang sangat tergantung dari tolak ukur dan cara pandang yang mengartikannya, dimana teoritis dan filosofis adalah titik berat ketika mengemukakan definisi seni itu.

Seni grafis dan animasi adalah bagian yang kuat dari sebuah filosofi-definisi seni, ketika sebuah pesan akan disampaikan dalam sebuah bentuk media, sifat visual yang mengajak, menggoda, akan sangat tergantung bagaimana kepekaan kreativitas menyentuhnya. Masa lalu, masa kini, masa depan telah hadir dan akan hadir dengan wajahnya masing-masing. Seni Grafis di masa lalunya adalah sebuah ungkapan pesan untuk para generasinya. Masa kini, Seni Grafis- Desain Grafis telah memunculkan fenomena lain yang syarat akan teknologi “digitalisasi”. Sebuah dinamika akan kebutuhan dan hubungan timbal balik, dimana teknologi butuh akan sentuhan Grafis. Sementara Seni Grafis- Desain Grafis butuh akan teknologi untuk dapat tampil dengan fungsi sosialnya dalam ruang globalisasi.

Microsoft Corporation mengartikan Seni Grafis sebagai sebuah “artworks” yang bagian-bagiannya antara lain : Iklan, Buku, Grafik Komputer, Gambar, Ilustrasi, Cetakan Batu Bertulis, Sejarah Fotografi, Abad 20 : Fungsi Komersil, Poster, Percetakan, Teknik mencetak, Cetakan dan Printmaking, Serografi dan Litografi. Melihat keberadaan Seni Grafis sebagai sebuah “Artworks”, maka tentunya tidak lepas dari peranan teknologi dalam hal ini media teknologi ditinjau dari perkembangan jaman terlebih fenomena cyberspace dengan dunia digital hyperreality-nya (jagat maya) memberikan dampak yang cukup besar dalam perkembangan dunia teknologi, salah satu imbasnya adalah seni grafis (digital) dan animasi.

1.1.2 Desain Grafis dan Animasi dalam Modernisasi Komunikasi dan Informasi

Modernisasi dan teknologi merupakan media yang membawa manusia dalam peradabannya menuju suatu kondisi dimana aspek kehidupan yang plural dan kompleks. Pada saat ini teknologi sangat pesat perkembangannya, dan salah satunya adalah teknologi di bidang komunikasi dan informasi yang menimbulkan resultante berupa perkembangan jenis dan ragam alat media massa menjadi lebih canggih dan modern.

Media massa dalam perkembangannya adalah merupakan media yang mudah diakses dan representatif, dengan pilihan media cetak maupun pilihan media elektronika. Hal ini bagi masyarakat dapat menjadi suatu alternatif yang sangat rasional dan dapat dinikmati dalam waktu yang relatif singkat tanpa harus bepergian dan mengeluarkan biaya (Budiono, 2003). Fenomena ini berdampak pula pada kebutuhan dunia industri “media massa” dalam memenuhi kebutuhan pasarnya .

Dalam lembaran koran-koran termuat iklan lowongan dengan bunyi “ *Dibutuhkan segera Desainer Grafis dan Animator yang kreatif, inovatif, menguasai aplikasi komputer, mampu bekerja dalam tim. Surat lamaran dan portfolio harapdikirim ke P.O.Box sekian-sekian, Yogyakarta sekian sekian selambat-lambatnya 10 hari setelah iklan ini dimuat*”. Di hari-hari berikutnya iklan serupa masih mengisi lembaran koran yang terbit. Seberapa jauhkah hubungan dan peran Desain Grafis dan Animator dalam industri media massa saat ini?

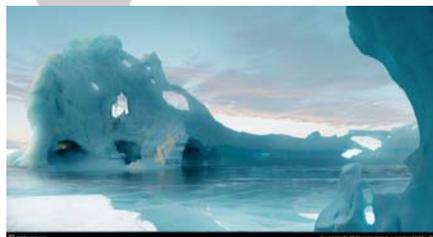
Industri media massa dan pertelevisian saat ini sangat berkaitan dengan Desain Grafis dan Animasi. Industri media massa dan pertelevisian dalam dunianya sangat membutuhkan kemampuan grafis dalam menyuguhkan medianya, dimana Desain Grafis dan Animasi merupakan dimensi yang mampu memberikan kesan dan ekspresi . Dalam keseharian dapat disaksikan begitu banyak sentuhan grafis dan animasi mewarnai kehadiran media cetak maupun elektronika dalam melayani khalayak masyarakat (*mass audience*.)

1.2 Latar Belakang Permasalahan

Perkembangan teknologi informatika (IT) khususnya teknologi digital komputer grafis menciptakan suatu momentum baru bagi dunia multimedia (advertising, animasi film dll) di Indonesia. Ini memberikan suatu perkembangan dan kemajuan baru dan juga membuka suatu peluang lapangan kerja baru bagi industri desain grafis dan animasi khususnya buat desainer dan animator di Indonesia untuk lebih bekerja secara profesional lagi dalam bidang komputer digital grafis dan animasi.

Untuk saat ini Desain Grafis dan Animasi dengan menggunakan teknologi komputer bukanlah hal yang baru lagi tetapi merupakan suatu kebutuhan dalam industri multimedia saat ini. Bahkan dengan menggunakan kemampuan komputer dalam pembuatan film dan periklanan pertelevisian bisa menjadi lebih sempurna dan menghemat biaya dengan adanya penambahan efek-efek digital komputer yang biasanya dikerjakan secara manual. Komputer digital animasi juga dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pemeran pengganti (*stuntmen*). Dengan alasan mengurangi biaya operasional dan resiko kecelakaan, teknologi komputer saat ini berkembang sangat luas dan banyak diterapkan di berbagai bidang. Begitu juga halnya menjadi kebutuhan bagi dunia multimedia saat ini.

Komputer adalah seperangkat elektronik yang dilengkapi dengan *software* dan *hardware* dengan kemampuan yang sangat mengagumkan dan banyak dimanfaatkan dalam berbagai media dan lapangan kerja dewasa ini. Salah satu adalah penerapan dalam bidang industri multimedia perfilmn, animasi, periklanan (advertising), informasi, komunikasi, desain produk, dan banyak juga bidang lain, seperti pemanfaatan untuk simulasi perang dan penerbangan, visualisasi 3d arsitektur, dunia permainan komputer (video game), di mana animasi merupakan daya tarik



(Gbr 1.1) Peranan komputer 3d dalam game dan visualisasi 3d
Sumber : Cgsociety.org

Dengan adanya perkembangan teknologi digital komputer yang berkembang sangat pesat dengan kualitas teknologi yang tinggi (*Hi-tech*), membuat para desainer grafis dan animator menyadari pentingnya kehadiran komputer (*digital*) kedalam seni grafis, sehingga mereka mencoba untuk menggabungkan teknik penciptaan “created” seni grafis dengan menggunakan media digital / komputer, alhasil dengan penggabungan itu tercipta sebuah inovasi baru yang lebih efektif, efisien dan amazing (menakjubkan) dalam menghasilkan karya – karya seni grafis.

Seiring dengan perkembangan Desain Grafis dan Animasi luar negeri, Indonesia juga memiliki potensi yang sangat besar dalam produktivitas dalam memproduksi produk-produk grafis dan animasi. Hal ini dibuktikan dengan ilustrasi-ilustrasi grafis dalam dunia multimedia, film-film animasi buatan dalam negeri, munculnya forum-forum dalam negeri yang membahas desain grafis dan animasi contohnya : icg (indonesian computer generated)



(Gbr 1.2) Forum Indonesian Computer Generated Society

Sumber : Indocg.com

Melihat bahwa animasi dalam konteks digital art sebagai sebuah “Artworks” yang merupakan sebuah seni terapan / applied art. Sehingga diperlukan adanya suatu persiapan atau pengorganisasian yang cukup matang dalam sebuah rangkaian profesionalitas kerja

untuk membangkitkan kembali sinergitas, dalam kaitannya memaksimalkan seluruh potensi yang dimiliki.

Di Indonesia, khususnya di Yogyakarta masih sangat sedikit sekali sarana yang secara tepat menyediakan suatu sistem pengembangan yang khusus dalam bidang komputer grafik atau digital, khususnya untuk desain grafis dan animasi ini, sehingga pengetahuan teknis dan teori tentang dunia komputer grafis dan animasi tidak maksimal. Untuk perlu ada wadah yang khusus yang dapat menjadi sarana pengembangan desain grafis dan animasi yang diharapkan mampu menjadi pusat desain grafis dan animasi di Yogyakarta .

Pelaku utama dalam *Graphic Design and 3d Animation Centre* adalah Designer dan Animator yg diharapkan dapat mengekspresikan dirinya secara bebas-merdeka lewat karya-karya grafis dan animasi yang kreatif dan imajinatif. Kreativitas yang merupakan kemampuan berpikir dan menghasilkan sesuatu yang baru (*novelty*) dan berguna (*utility*) sangat dibutuhkan dalam proses produksi karya grafis dan animasi. Oleh karena itu kreativitas menjadi issue utama pada dunia seni grafis dan animasi yang terus berkembang.

Kebebasan dalam kreativitas memacu deigner dan animator untuk tidak hanya melihat begitu saja segala produk desain grafis dan animasi namun juga melihat dan menilai dari sudut pandang yang berbeda, melakukan analisa terhadap suatu karya desain sehingga memunculkan pertanyaan-pertanyaan kreatif seperti bagaimana cara membuatnya? Teknik apa yang digunakan? pesan moral apa yang ingin disampaikan? dan lain sebagainya. Pola pikir yang kreatif yang digunakan untuk menghasilkan dan mengapresiasi karya desain grafis dan animasi dengan sendirinya membuat karya desain lebih dihargai.

Bangunan dapat meningkatkan kemampuan kreativitas manusia menurut Rodney K. King bangunan merupakan salah satu atribut lingkungan kreativitas yang dapat mempengaruhi mental seseorang. Kebebasan dalam berkreasi dan berimajinasi yang menjadi issue penting dunia desain grafis dan animasi akan diterapkan dalam *Graphic Design and 3D Animation Centre* dengan tujuan memicu kreativitas

penggunanya lewat pengolahan bentuk bangunan. Arsitektur Dekonstruksi merupakan aliran arsitektur yang berusaha melepaskan diri dari kaidah dan aturan yang berlaku untuk mencapai kebebasan berekspresi kreatif-imajinatif dalam berarsitektur. Kebebasan berekspresi melalui arsitektur dekonstruksi ini ditunjukkan melalui beberapa elemen arsitektur dekonstruksi antara lain pada bentuk bangunan dengan penonjolan geometri 3D melalui bentuk abstrak dan permainan garis simpang siur, penonjolan warna sebagai aksent, pola jendela yang tidak terkait dengan level lantai, dll. Tengahan rancangan dekonstruksi: Dalam Konteks Rancangan Kiwari (<http://www.dekons.com/indeks//alamsyah>).

1.3 Rumusan Permasalahan

Bagaimana wujud bangunan *Graphic Design and 3D Animation Centre* yang kreatif dan imajinatif melalui pengolahan bentuk bangunan yang hi-tech melalui pendekatan arsitektur dekonstruksi sebagai cerminan kebebasan berekspresi desainer grafis dan animator 3D?

1.4 Tujuan dan Sasaran

A. Tujuan

Menghasilkan suatu rancangan *Graphic Design & 3D Animation Centre* sebagai wadah pengembangan kreativitas desain grafis dan animasi 3d yang mencakup proses produksi, apresiasi, dan komersial lewat pengolahan bentuk tampilan bangunan yang mengungkapkan cerminan dekonstruksi (kebebasan dalam berekspresi dan berkreasi)

B. Sasaran

Sasaran yang ingin dicapai dalam proyek ini:

- Pengolahan bentuk bangunan dan penggunaan material hi-tech yang mampu mencerminkan kebebasan desainer grafis dan animator dalam berekspresi mengeluarkan kreativitas dan imajinasi mereka sehingga dapat

menghasilkan karya desain yang spektakuler, memberikan kesan yang menarik, dan tidak membosankan.

1.5 Deskripsi Proyek

Graphic Design and 3D Animation Centre adalah merupakan wadah yang memfasilitasi proses penciptaan dan perekayasaan karya-karya desain grafis (graphic design) dan animasi 3d (3d animation), apresiasi, dan komersial.

1.6 Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan mengenai *Graphic Design and 3d Animation Centre* adalah pembahasan berbagai kebutuhan, kelengkapan, sarana dan fasilitas yang menunjang kegiatan dalam *Graphic Design and 3d Animation Centre* yang kreatif dan imajinatif, sedangkan pembahasan arsitektural dibatasi pada lingkup yang berkaitan dengan penciptaan bentuk, penataan massa bangunan, pengelompokan ruang dan pewarnaan bangunan yang mengungkapkan citra dekonstruksi dengan nuansa hi-tech untuk mencapai tujuan dan sasaran desain *Graphic Design & 3d Animation Centre*.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, deskripsi proyek, lingkup pembahasan, dan sistematika pembahasan.

BAB II : TINJAUAN UMUM *GRAPHIC DESIGN AND 3D ANIMATION CENTRE*

Berisi tentang perkembangan Desain Grafis dan Animasi 3D, imajinasi dan kreativitas.

BAB III : *GRAPHIC DESIGN AND 3D ANIMATION CENTRE*

Berisi mengenai pengertian, tujuan, fungsi, pelaku dan berbagai arah kegiatan dalam *Graphic Design and 3D Animation Centre*, tinjauan

umum kondisi fisik dan non fisik kawasan Yogyakarta, potensi Daerah Istimewa Yogyakarta di bidang desain grafis dan animasi dan pola kegiatan yang ada pada *Graphic Design and 3D Animation Centre*.

BAB IV : ANALISIS PERMASALAHAN

Berisi mengenai penjelasan arsitektur dekonstruksi dan hi-tech yang akan digunakan sebagai pendekatan dalam penciptaan bentuk bangunan, Analisis tentang identifikasi, macam kegiatan, pelaku kegiatan, analisis kebutuhan ruang, analisis pengelompokan ruang, lokasi site, analisis permasalahan, analisis terhadap perwujudan arsitektur dekonstruksi dan hi-tech sebagai cerminan kebebasan.

BAB IV : KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi konsep perencanaan dan perancangan *Graphic Design and 3d Animation Centre* yang diperoleh dari hasil analisis.

BAB 2

TINJAUAN UMUM GRAPHIC DESIGN & 3D ANIMATION CENTRE

2.1 Desain Grafis

2.1.1 Definisi Seni Grafis-Desain Grafis

Tidak dapat dipungkiri secara sadar ataupun tidak sadar untuk menuju nilai kebahagiaan yang selalu menjadi tujuan hidup manusia, kehadiran seni selalu membayangi dimana manusia itu berada. Kebahagiaan tidak dapat dipisahkan dari keindahan. Pada dasarnya semua dikembalikan kepada manusia sebagai penikmat dari seni itu sendiri yang dengan menggunakan panca inderanya dapat merasakan kenikmatan dari sebuah seni.

Grafis, yang berasal dari bahasa Inggris *graphic*, adalah presentasi visual pada sebuah permukaan seperti dinding, kanvas, layar komputer, kertas, atau batu bertujuan untuk memberi tanda, informasi, ilustrasi, atau untuk hiburan. Contohnya adalah: foto, gambar/drawing, *Line Art*, grafik, diagram, tipografi, angka, simbol, desain geometris, peta, gambar teknik, dan lain-lain. Seringkali dalam bentuk kombinasi teks, ilustrasi, dan warna.