

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

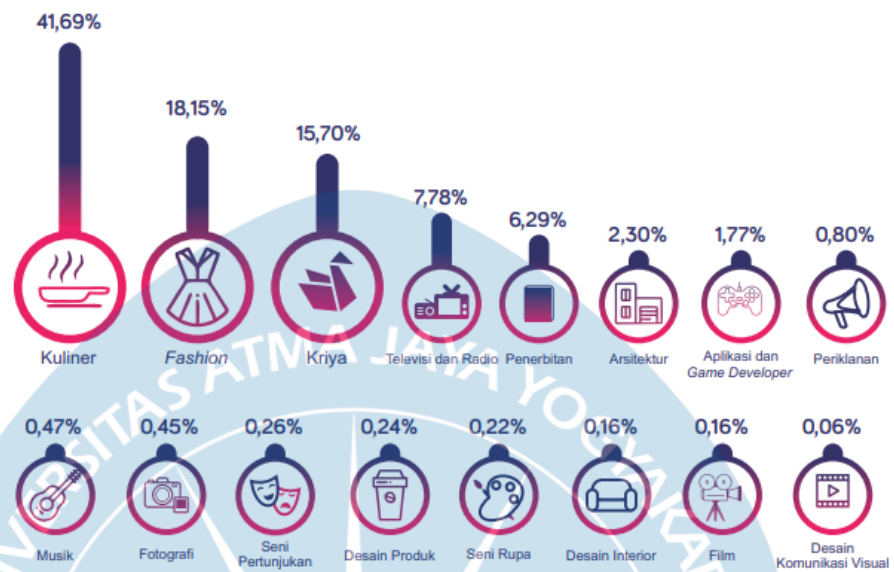
1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Persaingan global menenai kualitas sumber daya manusia kian hari kian meningkat seiring dengan adanya era revolusi industri 4.0. Meningkatnya kreativitas dan inovasi melalui adanya berbagai pemanfaatan teknologi informasi menjadi pertanda mulainya era revolusi 4.0 yang mulai berimbas pada sektor ekonomi. Hal tersebut mendorong berbagai negara untuk mencari sumber perekonomian baru dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai modal dasarnya.

Pemanfaatan teknologi informasi sebagai modal dasar perkembangan ekonomi merupakan salah satu praktik dari ekonomi kreatif. Hal tersebut muncul dikarenakan semakin berkurangnya ketersediaan sumber daya alam. Sehingga perlu adanya alternatif untuk mencegah kelangkaan atau bahkan kepunahan sumber daya alam tersebut. Hal tersebut dikarenakan apabila terjadi kepunahan Sumber Daya Alam dapat berakibat fatal hingga dapat membuat kepunahan pada umat manusia.

Pertumbuhan Ekonomi Kreatif di Indonesia sangat diharapkan dapat menjadi ujung tombak dalam pertumbuhan ekonomi nasional di masa mendatang. Oleh karenanya, hal tersebut sangat disorong oleh pemerintah, hal tersebut diwujudkan dengan adanya Peraturan Presiden No.6 Tahun 2016. Peraturan tersebut berisi tentang pembentukan suatu badan yang bertugas mengelola ekonomi kreatif di Indonesia. Badan tersebut dinamakan Badan Ekonomi Kreatif (Berkaf)

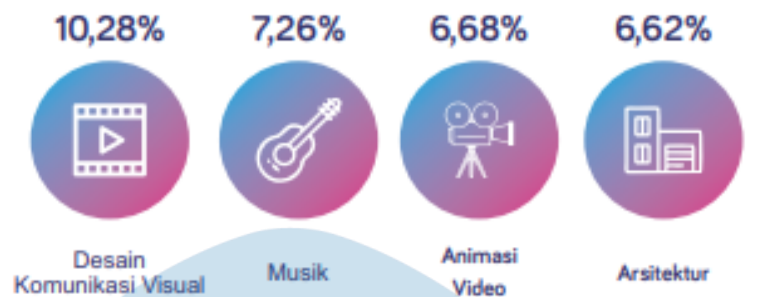
Menurut Kepala Badan Ekonomi Kreatif (Berkaf) Triawan Munaf, kontribusi ekonomi kreatif terhadap Produk Domestik Bruto (PDB). “Dari segi nilai, Produk Domestik Bruto Ekonomi Kreatif pada tahun 2016 mencapai 922,59 triliun. Hal tersebut sangat membantu pertumbuhan perekonomian di Indonesia.



Gambar 1.1 Kontribusi PDB Ekonomi Kreatif Menurut Sub Sektor tahun 2017
 Sumber: Badan Pusat Statistik, 2017

Menurut data diatas, tiga sektor terbesar dalam ekonomi kreatif adalah sektor kuliner , fashion dan kria. Sektor kuliner tentunya berkembang dengan pesat dikarenakan makan dan minum merupakan kebutuhan paling mendasar bagi manusia. Begitu pula dengan fashion yang juga merupakan kebutuhan pokok bagi manusia. Sedangkan seni kriya berada di urutan ketiga.

Namun, seiring dengan berkembangnya era digital pada saat ini, terdapat sektor-sektor baru yang mengalami pertumbuhan yang pesat. Sektor-sektor tersebut cenderung berhubungan dengan teknologi komunikasi yakni Sektor Desain Komunikasi Visual (DKV), music, animasi video dan arsitektur. Sektor animasi video menempati posisi ketiga sebagai sektor yang memiliki pertumbuhan terpesat pada tahun 2015. Hal tersebut menjadikan sektor tersebut potensial untuk diwadahi.



Gambar 1.2. Pertumbuhan Pesat 4 Sub Sektor Ekonomi Kreatif
 Sumber: Badan Pusat Statistik, 2017

Di Indonesia sektor animasi meningkat pesat seiring perkembangan teknologi komunikasi. Hal tersebut didukung akan maraknya berbagai aplikasi dan layanan video streaming yang banyak menampilkan animasi sebagai salah satu konten yang diminati oleh masyarakat. Hal tersebut menimbulkan sumber penghasilan baru melalui iklan yang diputar pada penayangan video.

Angka permintaan sektor animasi setiap tahun terus meningkat. Menurut buku Studi Industri Kreatif Indonesia 2007 bagian 2, diperkirakan pertumbuhan diperkirakan sektor animasi bertumbuh 10-15% pertahun dengan market size mencapai 5 trilyun rupiah. Namun angka tersebut masih jauh apabila dibandingkan dengan negara lain, India misalnya. Pendapatan India dari sektor animasi mencapai 1,5 US\$ atau sekitar 14 trilyun rupiah.

Untuk mengejar ketertinggalan tersebut, satu-satunya jalan adalah mencetak animator-animator baru. Cara mencetak animator-animator baru adalah dengan cara membuat fasilitas pendidikan animasi. Dunia pendidikan diharapkan dapat memenuhi permintaan pasar akan kebutuhan animasi. Sebagai kota pelajar, Yogyakarta juga turut berperan aktif dalam pertumbuhan sektor industri animasi di Indonesia. Hal tersebut dibuktikan dengan dengan adanya 4 institusi perguruan tinggi di Yogyakarta dari total 76 institusi yang memiliki jurusan Desain Komunikasi Visual di Indonesia.

Animasi merupakan bagian dari ilmu Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta sendiri terdapat beberapa kampus yang menyelenggarakan program Pendidikan Desain Komunikasi Visual yakni sebagai berikut:

Tabel 1.1 Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Yogyakarta

| | | |
|---|---|--------------|
| 1 | <u>Politeknik Seni Yogyakarta (POLISENI)</u> | <u>D3</u> |
| 2 | <u>Akademi Seni Rupa dan Desain (MSD)</u> | <u>D3</u> |
| 3 | <u>Sekolah Tinggi Seni Rupa Dan Desain Visi Indonesia</u> | <u>D3-S1</u> |
| 4 | <u>Institut Seni Indonesia Yogyakarta</u> | <u>S1</u> |

Sumber : (<https://www.banpt.or.id>)

Seiring perkembangan sektor animasipun dikembangkan menjadi sektor yang lepas dari Desain Komunikasi Visual, di Yogyakarta sendiri berdiri dua dari tiga jurusan animasi di Indonesia yang terakreditasi oleh BAN-PT di Yogyakarta. Kedua jurusan tersebut yakni Diploma-4 Jurusan Animasi dan Desain Teknologi Permainan di Sekolah Tinggi Multimedia Yogyakarta dan diploma 3 Institut Seni Indonesia Indonesia Yogyakarta. Sedangkan satu universitas lagi berada diluar Yogyakarta yakni di Universitas Negeri Malang.

Tabel 1.2 Jurusan Animasi di Yogyakarta

| | | |
|---|--|-----------|
| 1 | <u>Sekolah Tinggi Multimedia (MMTC) Yogyakarta</u> | <u>D4</u> |
| 2 | <u>Institut Seni Indonesia Yogyakarta</u> | <u>D3</u> |

Sumber : (<https://www.banpt.or.id>)

Yogyakarta merupakan salah satu basis produksi animasi terbesar di Indonesia. Hal tersebut salah satunya dibuktikan dari adanya film animasi panjang pertama diproduksi oleh Studio Kasatmaya yang berbasis di Yogyakarta yang juga merupakan salah satu pelopor film animasi berbentuk VCD di Indonesia. Melalui hal tersebut dapat disimpulkan bahwa

perkembangan sektor animasi di Yogyakarta telah jauh berkembang sebelum saat ini.

Selain itu hal lain yang mendukung adalah dalam rencana pengembangan Teknologi Informasi Nasional, Yogyakarta masuk dalam kategori pilihan Rencana Kota Multimedia. Hal tersebut tercantum dalam arah kebijakan Teknologi Informasi Nasional dalam konsep nusantara 21 yang direncanakan sejak akhir 1996.

Selain itu, Yogyakarta memiliki Indeks Pembangunan Manusia yang tinggi. Yakni nomor 2 nasional. Satu peringkat dibawah ibukota Jakarta. Hal tersebut membuktikan bahwa masyarakat Yogyakarta memiliki angka umur panjang, tingkat pendidikan serta strata ekonomi yang unggul pada skala nasional.

Berdasarkan pemaparan diatas, Yogyakarta memiliki potensi besar untuk menjadi pusat bagi industri animasi di Indonesia. Untuk mendukung hal tersebut diperlukan fasilitas yang memadai. Fasilitas berupa *Learning Center* untuk para penggiat animasi di Yogyakarta dapat menjadi pemicu munculnya animator-animator baru. Munculnya animator

1.1.2 Latar Belakang Masalah

Learning Center Animasi fasilitas pembelajaran animasi serta menjadi wadah pembelajaran bagi para penggiat industri kreatif terutama sektor animasi. Selain itu, terdapat pula fasilitas pendukung berupa *Co-Working Space* gunamenjadi sarana bagi para penggiat animasi untuk berkumpul dan saling berkolaborasi. Hal tersebut dikarenakan Yogyakarta memiliki potensi besar pada sektor ini namun belum ada wadah untuk mewadahi. Selain itu saat ini masih jarang ditemui tempat/studio untuk melakukan workshop animasi di Yogyakarta.

Saat ini, perkembangan animasi di Yogyakarta kalah dengan daerah lain seperti Jakarta dan Jawa Barat. Padahal Yogyakarta memiliki potensi yang tidak kalah besar apabila dibandingkan dengan daerah-daerah tersebut.

Hal tersebut dikarenakan kurangnya fasilitas berupa tempat yang dapat mewadahi penggiat industry ini untuk belajar dan berkarya.

Sebuah Learning Center untuk pekerja seni termasuk animasi tentunya harus memicu kreatifitas penggunanya..Seorang animator haruslah memiliki kreatifitas yang tinggi. Untuk memancing kreatifitas dapat dilakukan dengan cara meningkatkan pengalaman ruang. Melalui pengalaman ruang yang baru dapat meningkatkan imajinasi seseorang. Sehingga ide-ide baru dapat muncul. Untuk menciptakan pengalaman ruang tersebut salah satunya dengan cara membuat bentuk-bentuk baru yang bebas dan cenderung tidak berpola pada tata ruang dalam.

Selain itu, seorang animator memiliki tuntutan pekerjaan yang berat. Menurut Mochamad Faizal Rochman seorang dosen Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dalam jurnalnya yang berjudul “Blender 3D Untuk Pendidikan Animasi” disebutkan bahwa untuk membuat suatu animasi meskipun merupakan animasi pendek merupakan suatu hal yang sangat rumit dan memerlukan banyak waktu. Bahkan untuk film berdurasi panjang kadangkala dibutuhkan waktu hingga 5 tahun. Oleh karenanya seorang animator biasanya bekerja dalam jangka waktu yang lama dan secara serius didepan computer. Hal tersebut membuat seorang animator sibuk dengan komputernya sendiri hingga lupa bersosialisasi dengan sekitar. Sifat tersebut dalam ilmu psikologi sikap tersebut disebut sifat individualisme.

Individualisme dapat diartikan sebagai suatu kondisi dimana ikatan emosional antar individu cenderung rendah. Pandangan ini beranggapan bahwa individu satu tidaklah memiliki keterkaitan antara satu individu dengan individu lainya. Hal tersebut berarti setiap individu memiliki kehidupan masing-masing yang dapat menjadi penyebab dari rendahnya rasa tenggang rasa dan saling tolong-menolong pada masyarakat.

Secara umum, pekerja dalam sektor IT cenderung memiliki sifat yang *introfert*. Seorang pekerja di sektor IT akan cenderung lebih suka berteman dengan computer. Hal gtersebut membuat para pekerja di sektor ini cenderung memiliki kehidupan sosial yang kurang baik. Padahal, melalui kehidupan

sosial yang baik dapat memberikan berbagai keuntungan diantaranya mempermudah dalam proses transfer ilmu dan memperluas pasar produk yang diproduksi

Oleh karenanya desain yang dibuat haruslah mampu membuat animator saling melakukan interaksi sosial. Interaksi sosial dapat timbul melalui penggunaan ruang-ruang secara bersama-sama, sekat yang tidak *massive* dan pandangan yang tidak terhalang.

Untuk mengatasi hal-hal tersebut terutama kreatifitas, dapat dicapai dengan menerapkan pendekatan arsitektur dekonstruktif. Arsitektur dekonstruktif perlu diterapkan dalam tata ruang luar maupun tata ruang dalam. Untuk tata ruang luar bertujuan untuk memperkuat citra bangunan sebagai tempat untuk menampung orang-orang yang bekerja pada sektor kreatif. Sedangkan, pada tata ruang dalam bertujuan untuk merangsang kreatifitas penggiat animasi melalui pengalaman ruang baru yakni ruang-ruang yang didekonstruktifkan dengan cara penggabungan beberapa ruang, serta pendobrakan tata ruang konvensional untuk tipologi pendidikan yang selama ini cenderung terpaku pada sistem belajar aktif yang cenderung kaku.

Istilah dekonstruktif pertamakali dicetuskan oleh seorang ahli ilmu filsafat asal Perancis Prancis Jacques Derrida pada 1970-an. Ciri khas dari arsitektur dekonstruktif sendiri yakni adanya geometri tidak teratur serta bentuk-bentuk dinamis. Arsitektur dekonstruktif merupakan bentuk protes untuk gerakan rasionalisme ilmiah yang mendominasi praktek arsitektur sejak berakhirnya Perang Dunia Pertama hingga tahun 1970-an. Arsitektur dekonstruktif memiliki kesamaan latar belakang dengan arsitektur post-modern, yang menjadi pembedanya yakni arsitektur dekonstruksi dapat dibedakan dari arsitektur post-modern adalah adanya penolakan terhadap ornamental pada arsitektur post-modern. Sehingga arsitektur dekonstruktif merupakan penengah antara arsitektur modern dan post-modern.

Dekonstruktif merupakan sebuah gagasan yang sulit untuk diterjemahkan dan didefinisikan. Karakteristik arsitektur dekonstruktif memiliki karakteristik umum tumpang tindih, distorsi serta anti gravitasi.

Pada suatu bangunan, arsitektur dekonstruktif terlihat pecah-pecah dan tidak terlogika secara visual. Sehingga cenderung tidak masuk akal dan sukar dipahami.

1.2 Rumusan Permasalahan

Bagaimanakah perwujud rancangan fasilitas *Learning Center* Animasi yang dapat mendorong kreatifitas dan mampu menimbulkan interaksi sosial bagi penggiat animasi melalui pengolahan tata ruang dalam dan luar dengan pendekatan arsitektur dekonstruktif.

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Mewujudkan sebuah *Learning Center* Animasi yang mampu memicu pertumbuhan sektor animasi di Indonesia, khususnya di Yogyakarta melalui adanya pendidikan informal animasi. Serta mampu menjadi sarana berkumpul bagi penggiat animasi.

1.3.2 Sasaran

- Mendeskripsikan *Learning Center* Animasi sebagai tempat pembelajaran informal animasi.
- Mendeskripsikan *Learning Center* Animasi sebagai tempat berkumpul para penggiat animasi Yogyakarta.

1.4 Lingkup Pembahasan

1.4.1 Lingkup Temporal

Pusat Animasi Yogyakarta direncanakan mampu memenuhi dan mawadahi kebutuhan penggiat animasi 20 tahun kedepan.

1.4.2 Lingkup Sosial/Teritorial

Bagian-bagian objek studi yang akan dioleh sebagai penekanan studi Pusat Animasi Yogyakarta ini adalah bagian ruang luar dan ruang dalam.

1.4.3 Lingkup Substansial

Pengolahan pada rancangan Pusat Animasi Yogyakarta adalah memiliki karakter mampu meningkatkan kreatifitas dan memancing uniteraksi sosial penggiat animasi dengan pendekatan dekonstruktif.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penyusunan Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan bangunan Pusat Animasi Yogyakarta ialah dengan cara deduktif;

- Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan merupakan data yang bersumber dari kegiatan observasi, kegiatan survey, kegiatan wawancara, serta literatur dari buku, jurnal dan berbagai sumber lain.

- Analisis

Data yang diperoleh melalui pengolahan data-data yang diperoleh guna mendapatkandata yang lebih falid dan memperoleh kesimpulan dari suatu hal.

- Sintesis

Dilakukan dengan menarik kesimpulan dari seluruh data yang telah dikumpulkan..

1.6 Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN LEARNING CENTER ANIMASI

Berisi tentang gambaran umum *Learning Center* Animasi yang meliputi: pengertian, sejarah, fungsi, jenis dan kegiatan pokok Pusat Animasi Yogyakarta.

BAB III TINJAUAN LOKASI

Berisi tentang tinjauan umum mengenai kondisi fisik dan non fisik kota Yogyakarta serta Kabupaten Sleman, potensi daerah terhadap Learning Center Animasi guna menumbuhkan industry kreatif di Yogyakarta.

BAB IV TINJAUAN TEORI PERANCANAGAN

Berisi tentang tinjauan mengenai psikologi lingkungan terhadap pembentukan suasana yang dibutuhkan, teori arsitektural, penataan ruang dan massa bangunan.

BAB V ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

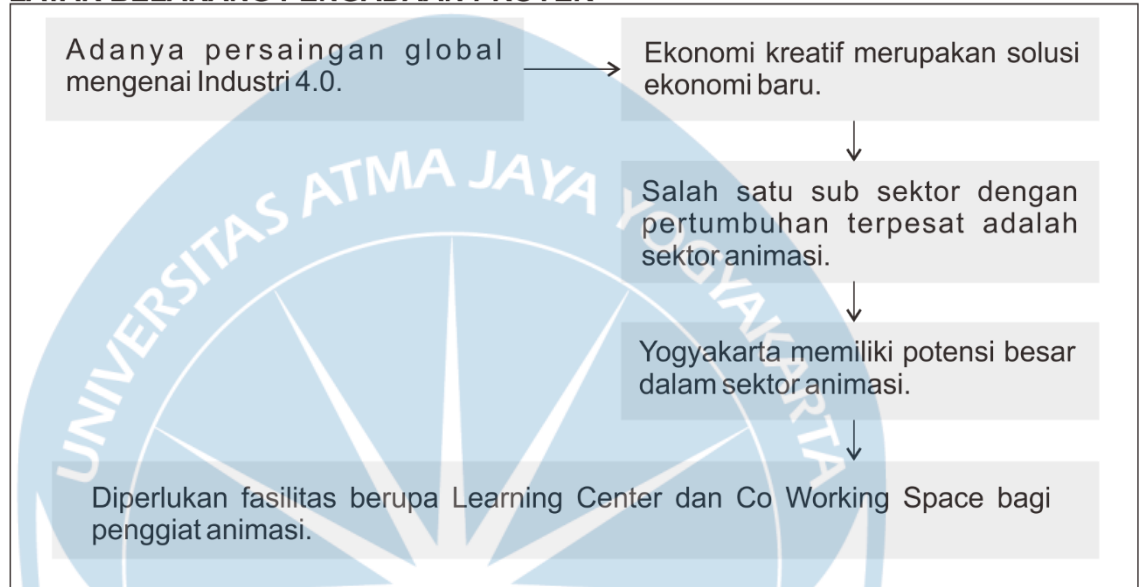
Berisi tentang fungsi dan sasaran proyek, identifikasi macam-macam kegiatan, pelaku kegiatan, pola kegiatan, hubungan ruang, jenis ruang, besaran ruang, pemilihan lokasi atau site, system utilitas dan analisis psikologi lingkungan terhadap perwujudan suasana yang dibutuhkan untuk memunculkan kreativitas pelaku industry kreatif.

BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERENCANAAN

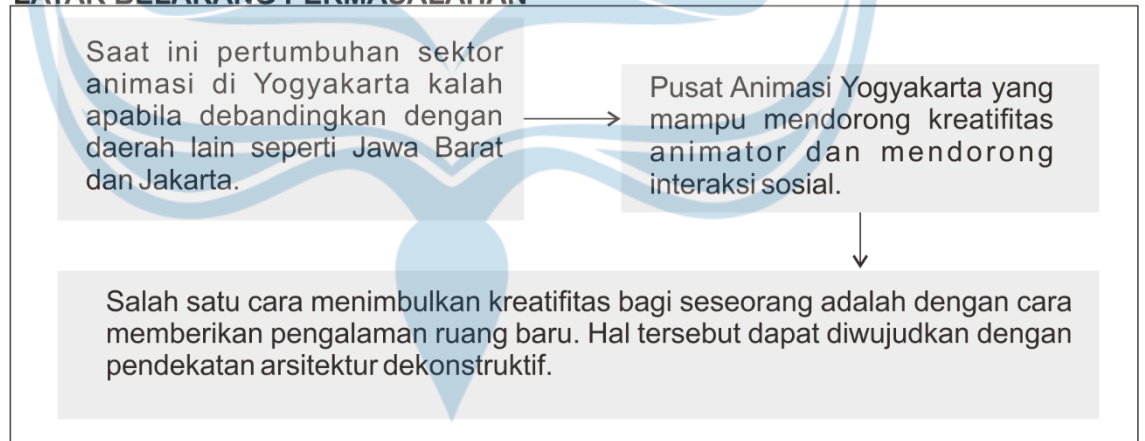
Berisi tentang konsep perencanaan dan perancangan *Learnig center Animasi* Yogyakarta.

1.7 Tata Langkah

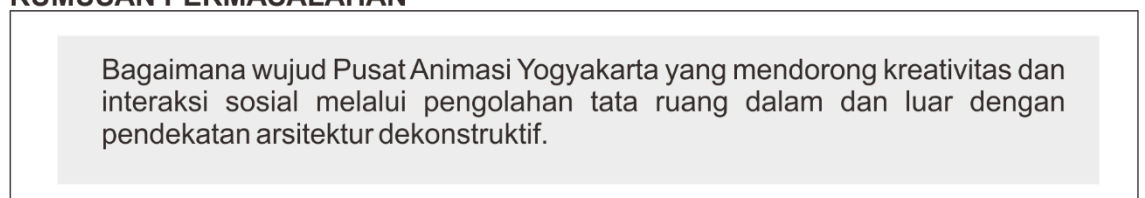
LATAR BELAKANG PENGADAAN PROYEK



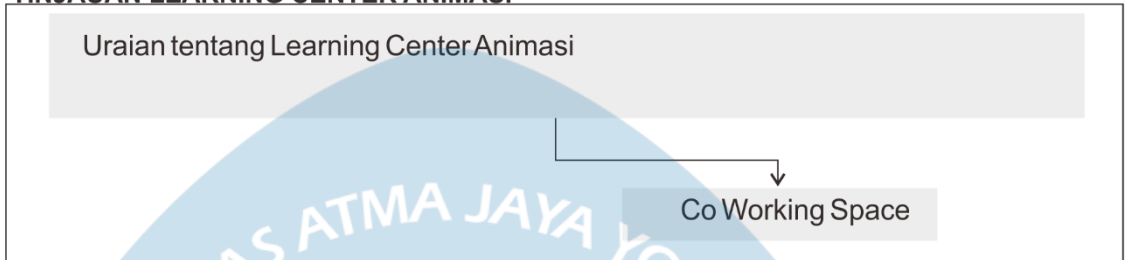
LATAR BELAKANG PERMASALAHAN



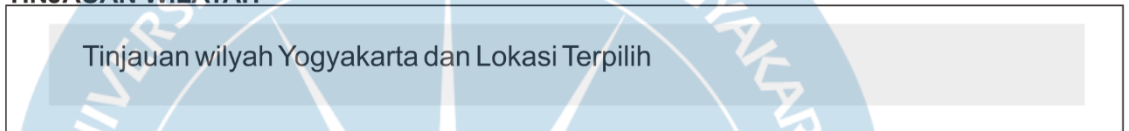
RUMUSAN PERMASALAHAN



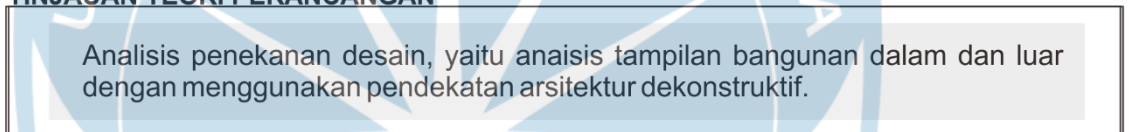
**BAB 2
TINJAUAN LEARNING CENTER ANIMASI**



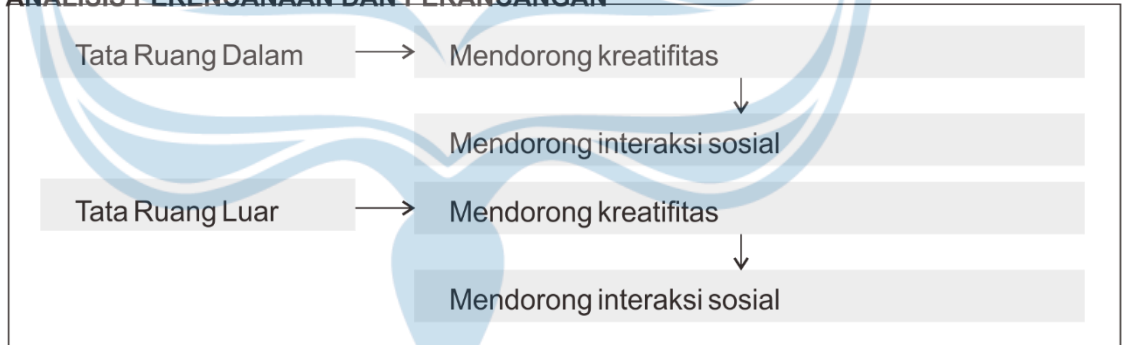
**BAB 3
TINJAUAN WILAYAH**



**BAB 4
TINJAUAN TEORI PERANCANGAN**



**BAB 5
ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**



**BAB 6
KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

