

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi di era digital ini, mulai banyak perusahaan dalam negeri maupun internasional yang membutuhkan ketrampilan di bidang digital, khususnya di bidang seni digital. Seni digital memiliki pengaplikasian yang luas, seperti pada bidang perfilman, industri game, maupun industri manufaktur. Negara-negara maju seperti Amerika Serikat dan Jepang telah mengenal produksi seni digital sejak lama, dan telah menghasilkan karya-karya yang membanjiri seluruh dunia, khususnya seperti film dan game.

Seiring berjalannya waktu, negara di Asia, khususnya Asia Tenggara mulai dilirik oleh Amerika Serikat dan Jepang untuk terlibat dalam proyek yang ada. Alasannya adalah tenaga kerja di negara tersebut dinilai mahal, dan negara-negara di Asia Tenggara dinilai dapat menyediakan tenaga kerja berkualitas dengan harga lebih murah.

Indonesia, sebagai salah satu negara di Asia Tenggara memiliki peluang untuk terlibat dalam industri seni digital. Industri seni digital pun mulai merambah ke Indonesia, terlihat dari banyak bermunculannya studio di bidang seni digital di kota-kota besar di Indonesia, seperti Jakarta, Surabaya, Bandung, dan Yogyakarta. Namun, karena pendidikan di bidang seni digital di Indonesia masih kurang dibandingkan dengan negara lain, pertumbuhan industri seni digital di Indonesia pun terhambat. Terlihat dari kurangnya pengetahuan masyarakat tentang seni digital, dan kurangnya keterlibatan Indonesia dalam industri seni digital internasional.

Dalam hal ini, Politeknik Seni Digital berperan dalam menjawab kebutuhan tenaga kerja di bidang industri seni digital. Terlebih, Presiden Joko Widodo telah menginstruksikan kepada Menteri keuangan untuk memberikan dukungan lebih kepada pihak swasta untuk memberikan pendidikan vokasi. Presiden Joko Widodo menginginkan agar pihak swasta memiliki keterlibatan 75% dan pemerintah 25% dalam perkembangan pendidikan vokasi. Presiden Joko Widodo berharap, dengan instruksi yang ada, kualitas SDM dari segi keterampilan dapat menjadi lebih baik.

Berdirinya sekolah seni digital juga sejalan dengan visi misi dari AINAKI (Asosiasi Industri Animasi Indonesia), yaitu menjadikan Indonesia sebagai produsen konten multimedia terbesar di Asia Tenggara, yang dapat menguasai pasar lokal dan menembus

pasar Internasional. Program kerja AINAKI pun mendukung jalannya pendidikan seni digital di Indonesia.

Meskipun visi misi terhadap industri seni digital sudah jelas, namun dalam pelaksanaannya, sekolah seni digital yang ada masih belum dapat mendukung secara efektif permintaan tenaga kerja dalam industri. Berikut adalah beberapa sekolah seni digital di Indonesia beserta bidang yang diajarkan :

- a. ESDA : 3D modelling, 3D animation (diploma)
- b. IDS : Basic animation, advanced animation
- c. SAE Institute : Animation, film
- d. Hello Motion Academy : 3D animation, video editing, digital comic & illustration

Adapun, kurikulum berstandar internasional yang dijadikan acuan adalah kurikulum dari 3dsense Media School Singapore, yang menempati posisi 10 sekolah terbaik di dunia menurut The Rookies Ranks 2019. Berikut adalah bidang keahlian yang diajarkan dalam sekolah tersebut :

- a. Game Art and Animation
- b. Concept Design and Illustration
- c. Motion and Graphics Design
- d. 3D Animation and Visual Effects
- e. Digital Film Production
- f. 3D Printing and Sculpting

Jika dibandingkan, maka ketersediaan prodi yang ditawarkan di Indonesia masih kurang jika dibandingkan dengan sekolah di Singapura yang mendapat predikat 10 sekolah terbaik bertaraf internasional di bidang seni digital. Jika dibandingkan lagi, spesialisasi ketrampilan pada prodi yang ada di Indonesia masih kurang terfokus. Padahal, industri seni digital khususnya internasional, membutuhkan ketrampilan yang berfokus pada bidang tertentu. Dalam hal ini, sekolah di Indonesia walaupun sudah cukup menjawab ketersediaan pendidikan, namun masih kurang dalam hal spesialisasi prodi.

Jakarta dipilih sebagai lokasi untuk pembangunan sekolah seni digital, karena sebagian besar permintaan terhadap tenaga kerja di bidang seni digital terdapat di Jakarta (Job search google). Berdasarkan jumlah studio yang beroperasi di kota-kota besar di Indonesia seperti Jakarta, Surabaya, Bandung, dan Yogyakarta, Jakarta memiliki jumlah studio terbanyak. Maka, penempatan sekolah di Jakarta adalah jawaban atas permintaan

tenaga kerja yang tinggi. Dengan penempatan sekolah di Jakarta, relasi sekolah dengan studio yang beroperasi menjadi lebih mudah, karena jarak yang dekat.

Dengan adanya sekolah seni digital berstandar internasional yang mengakomodasi kebutuhan akan spesialisasi dan bidang yang belum ada di Indonesia, diharapkan dapat menarik pengajar internasional dan para siswa supaya dapat menghasilkan lulusan yang terampil dan memenuhi standar industri seni digital berstandar internasional.

1.2 Isu

Dari uraian yang telah dijelaskan, maka didapatkan beberapa isu pada proyek ini, yaitu :

- a. Kurangnya pilihan dan spesialisasi pada bidang tertentu dalam pendidikan seni digital dibandingkan sekolah luar negeri bertaraf internasional.
- b. Permintaan akan tenaga kerja yang semakin meningkat, khususnya di Jakarta.
- c. Adanya dukungan dari Presiden Joko Widodo untuk mendukung perkembangan SDM di bidang keahlian khusus melalui pendidikan vokasi, terlebih dari pihak swasta.

1.3 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana pengolahan peruangan dan keruangan pada bangunan Akademi Seni Digital yang dapat meningkatkan produktivitas dan proses belajar peserta didik?
- b. Bagaimana tampilan bangunan yang memiliki ciri khas dan mengekspresikan seni digital?

1.4 Tujuan

Tujuan dari proyek ini adalah merancang Sekolah Seni Digital di Jakarta untuk menjawab kebutuhan tenaga kerja dan memajukan industri seni digital di Indonesia.

1.5 Orisinalitas

Tabel 1. Orisinalitas Proyek

No	Judul Proyek	Topik / pendekatan yang diangkat	Nama Penulis
1	Perancangan Sekolah Seni Pertunjukan Tradisi Bugis di Kabupaten Barru	Arsitektur Regional	Ikhwan Maulana
2	Sekolah Tinggi Desain Arsitektur di Jombang	Geometri Islami	Mokh. Fuaad Hidayat
3	Sekolah Tinggi Desain Multimedia	Arsitektur Post Modern	Agata Herlinawati Simamora
4	Sekolah Mode (Fashion) di Semarang Dengan Pendekatan Desain Arsitektur Feminisme	Arsitektur Feminisme	Muhammad Yusuf Bakhtiar
5	Politeknik Seni Digital Berstandar Internasional di Jakarta dengan Pendekatan Generative Design	Generative Design	Niko Setiawan P.