

BAB 1

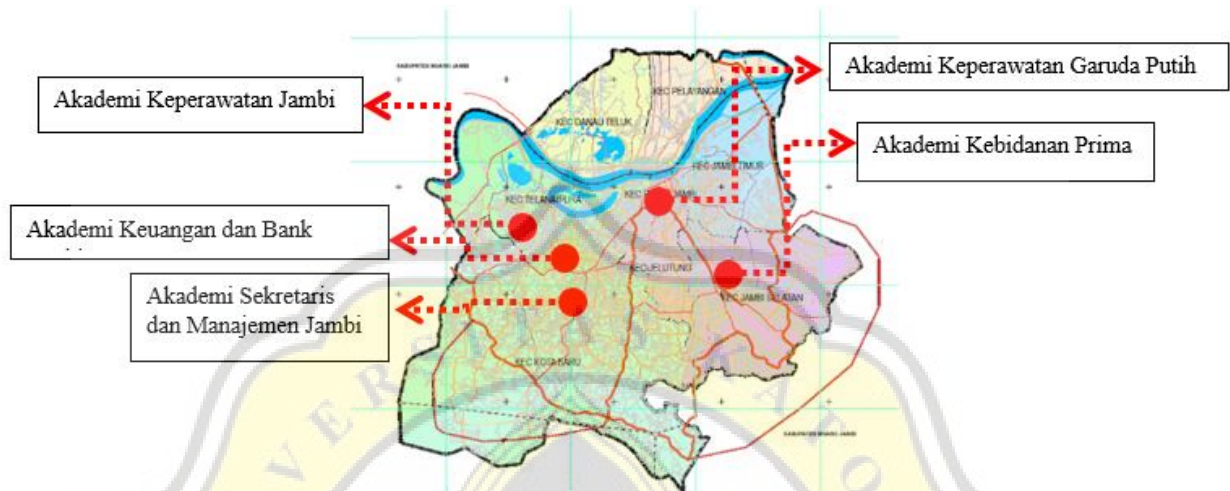
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Witabora (2012), manusia merupakan makhluk sosial yang berkomunikasi menggunakan visual. Berbagai informasi yang dapat diterima oleh manusia sebagian besar berasal dari Indra penglihatan, yaitu mata. Manusia dapat secara langsung memproses lebih dari 90% Informasi melalui Indra penglihatan mata, dan 10% informasi lainnya diproses melalui indra pendengaran, pencium, perasa, dan peraba. Dalam dunia perkembangan teknologi saat ini banyak hal mengubah tata cara dalam menyampaikan gagasan visual menjadi lebih menarik. Animasi itu sendiri merupakan teknik yang populer saat ini dalam perkembangannya. Animasi merupakan salah satu kegiatan dalam menghidupkan sebuah cerita yang berasal dari beberapa gambar yang berkesinambungan secara langsung, sehingga ketika dalam tahap proses animasi gambar tersebut terlihat seperti hidup dan nyata menurut Utami (2011).

Dalam dunia informasi digital khususnya di bidang desain grafis dan animasi sedang dalam tahap berkembang dengan pesatnya. Penggunaan animasi hingga saat ini sudah mencakup ke seluruh bidang yang ada, mulai dari dunia pendidikan yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di setiap sekolah- sekolah, dunia hiburan seperti film-film, hingga dunia bisnis di fungsikan sebagai media dalam mempromosikan sesuatu dan penjualan produk, dengan tujuan membuat industri kreatif berkembang dengan sangat pesat. Di kota Jambi untuk saat ini belum memilminat yang rela harus merantau keluar Kota untuk belajar di Jakarta, Bandung & Yogyakarta yang terdapat akademi desain grafis dan animasi. Maka dari itu dipiki sekolah khusus animasi dengan fasilitas yang baik, sehingga banyak perlukan sebuah Akademi Desain Grafis dan Animasi di kota Jambi yang formal terorganisir dengan baik yang diharapkan mencetak animator- animator terbaik, keratif, berkompeten, dan professional.

Peta Lokasi Akademi yang ada di Kota Jambi.



Gambar 1. Peta Kota Jambi
Sumber : bappeda.jambikota.go.id

Akademi Desain Grafis dan Animasi merupakan suatu wadah untuk menghasilkan animator - animator baru yang kreatif, handal, dan profesional. Dengan difasilitasi oleh gedung yang menarik serta inspiratif. Sehingga pada Akademi Desain Grafis dan Animasi ini dapat dijadikan pusat komunitas animasi dan desain grafis yang terbaik. Oleh karena itu harus ada fasilitas yang mendukung sebagai sarana untuk calon animator bisa menghasilkan karya terbaiknya dan bisa menunjukkan kepada masyarakat umum dengan teknologi yang inovatif. Dengan tetap menjaga kelestarian lingkungan sekitar sesuai konsep bangunan yaitu *green architecture*.

Pendekatan Green Architecture dirancangan sebagai teori perancangan akademi desain grafis dan animasi karena bangunan tersebut memerlukan banyak energi untuk kepentingan komputersasi harus menghemat penggunaan energi semaksimal mungkin guna mencapai tujuan dari green architecture itu sendiri. Beberapa hal yang ditekankan dalam green architecture pada Bangunan Akademi Desain Grafis dan Animasi di Kota Jambi adalah penghematan pencahayaan pada ruang kelas teori, penghematan penghawaan pada ruang kelas teori, dan penggunaan kembali air bekas dan air hujan yang masih dapat

digunakan untuk kepentingan lain. pendekatan tersebut berkonsep ramah lingkungan dengan bangunan yang bisa hemat energi sebab pendekatan yang dipakai berupa *green architecture* sehingga aspek kenyamanan menjadi hal wajib yang diperhatikan dari iklim mikro dalam tapak dan tindakan respon pada penataan bangunan yang tepat terhadap lingkungan sekitarnya. Namun pada kenyataannya masih banyak bangunan yang belum tertata dengan benar disekitar tapak sehingga penggunaan energi alam kurang maksimal dengan ditandai pada bangunan banyak menggunakan AC dan pemasangan banyak lampu. keberadaan bangunan yang *non green architecture* membawa dampak bencana alam karena salah dalam mendesain dan tidak merespon terhadap alam dan lingkungan sekitarnya. *Green* dapat diinterpretasikan sebagai *sustainable* (berkelanjutan), *earthfriendly* (ramah lingkungan), dan *high performance building* (bangunan dengan performa sangat baik). Di Indonesia sendiri sudah memiliki lembaga konsil terkait bangunan hijau yaitu Green Building Council Indonesia (GBCI) dan sertifikasi bangunan hijau yang diberi nama Greenship.

1.2 Pernyataan Masalah

Pemilihan judul Akademi Desain Grafis dan Animasi diJambi Dengan Pendekatan *Green Architecture* didasari oleh dua hal mendasar yaitu:

1. Bagaimana merencanakan tata letak ruang yang efektif pada bangunan akademi desain grafis dan animasi di Jambi dengan pendekatan Green Architecture?
2. Bagaimanakah penerapan standar Greenship bangunan baru untuk akademi desain grafis dan animasi di Jambi?

1.3 Tujuan

1. Mampu merancang tata letak ruang efektif terhadap pengguna pendekatan Green Architecture yang dapat dimanfaatkan pada seluruh bagian bangunan akademi desain grafis dan animasi di Jambi.
2. Memahami dan mempelajari penerapan standar Greenship bangunan baru dan mengetahui pengaruh atau manfaatnya pada bangunan akademi desain grafis dan animasi di Jambi.

1.4 Keorisinalitas

Tabel 1. Keorisinalitas

No.	Proyek Judul	Pendekatan / Topik	Nama Pengarang
1.	Akademi Desain Animasi di Makassar	Arsitektur Nusantara	Kurnia Afdillah (Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar)
2.	Akademi Desain Grafis dan Animasi di Semarang	Sustainable Architecture	Heny Noorhayati (Universitas Diponegoro)
3.	Akademi Desain Grafis dan Animasi di Jambi	Green Architecture	M. Muallif Meidiyanto (Universitas Katolik Soegijapranata)

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa dua proyek lain, memiliki perbedaan pada judul dan topik yang dipilih, untuk Akademi Desain Grafis dan Animasi di Jambi diharapkan bisa menjadi daya tarik baru bagi anak – anak yang ingin melanjutkan sekolah ke tingkat yang lebih tinggi, karena di Jambi belum ada sekolah/perguruan tinggi yang fokus terhadap jurusan desain grafis dan animasi yang saat ini sedang berkembang dengan pesatnya. Dengan pendekatan Green Architecture bisa merancang bangunan yang hemat energi salah satu nya dari pengean solar panel mengubah sinar matahari menjadi listrik yang bisa digunakan untuk memenuhi kebutuhan listrik pada laboratorium komputer, studio dan ruang – ruang lainnya.