

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan animasi mengalami kemajuan seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi. Bukan hanya sebagai media hiburan saja, saat ini animasi juga digunakan sebagai media promosi, media pembelajaran, serta media penyampaian informasi atau presentasi. Animasi sendiri diperkirakan masih akan terus berkembang dengan cepat mengingat era digital sekarang dimana semua informasi dapat diakses melalui gawai/smartphone.

Platform-platform online seperti Youtube, Instagram, Netflix, Viu, dan sebagainya membantu meningkatkan dan menyebarkan produk-produk animasi sehingga dapat menjangkau pasar yang lebih luas dan tidak lagi hanya mengandalkan siaran televisi atau bioskop. Berdasarkan riset dari AINAKI (Asosiasi Industri Animasi Indonesia) pada tahun 2020, nilai jasa diperkirakan mencapai 0,6-0,8 triliun rupiah. Dalam kurun waktu 2015-2019 industri animasi tumbuh sebesar 153%, dengan rata-rata 26% per tahun dimana 79% dihasilkan dari animasi berbasis jasa dan 21% dari animasi berbasis IP. (AINAKI, 2020)

Pada kota Semarang sendiri, terdapat potensi SDM dan pasar di bidang animasi. Terdapat beberapa studio animasi yang cukup besar dan diantaranya sudah memproduksi animasi bertaraf nasional, selain itu, kurang lebih ada 14 IKM lainnya yang bergerak dibidang serupa yang tersebar di wilayah Semarang. Didukung juga dengan adanya kursus pembuatan animasi dan sekolah dengan jurusan yang terkait dengan animasi, setidaknya ada 9 SMK dan 4 Perguruan tinggi di Semarang yang mempunyai jurusan berkaitan dengan animasi.

Di tengah pertumbuhan industri animasi di Semarang, salah satu hambatan yang cukup terlihat adalah belum terlalu dikenal pada khalayak umum. Dikutip dari Dotsemarang, mulai pelaksanaan acara Festival Komik dan Animasi di halaman Lawang Sewu pada tahun 2015 sampai pada acara Jateng Fair 2019 yang digelar di PRPP, konten animasi karya animator lokal kurang diketahui masyarakat luas.(DotSemarang, 2019)

Kota Semarang memerlukan sebuah tempat dimana dapat menjadi wadah edukasi masyarakat umum serta mengenal dan memamerkan hasil karya dari industri animasi di Semarang. Galeri Animasi di Semarang hadir sebagai wadah untuk menampilkan dan mengenalkan hasil produk karya animator kota Semarang dan sekitarnya. Selain itu, Galeri Animasi berperan juga sebagai sebuah tempat yang dapat mengedukasi masyarakat umum

tentang animasi melalui display digital sejarah dan teknologi animasi dan workshop pembuatan animasi.

Fasilitas utama yang dihadirkan yaitu : galeri pameran, mini studio workshop animasi, dan fasilitas penunjang lainnya. Jenis animasi yang ditampilkan dalam Galeri Animasi adalah Film & Series Animasi, Film dengan efek visual animasi, video game dan simulasi, dan karya seni digital animasi, serta video-video promosi tentang kota Semarang. Diharapkan dengan adanya Galeri Animasi ini dapat meningkatkan minat masyarakat terhadap industri animasi serta lebih mengembangkan industri animasi di kota Semarang.

1.2 PERNYATAAN MASALAH

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain yaitu sebagai berikut :

- Bagaimana merancang sebuah galeri animasi yang atraktif, informatif, dan rekreatif untuk menarik minat masyarakat umum dalam mengenal dan meningkatkan potensi industri animasi di kota Semarang?
- Bagaimana galeri animasi dapat menarik atensi lebih dari lingkungan sekitar tapak?

1.3 TUJUAN

Tujuan dari perencanaan dan perancangan galeri animasi di Semarang ini adalah :

- Merancang dan merencanakan sebuah fasilitas dalam mengenalkan dan mengembangkan industri komersil animasi di Semarang yang berperan sebagai wadah bagi animator dalam mengenalkan produknya serta dapat menarik minat masyarakat umum terutama kalangan muda untuk terjun ke dalam industri animasi sehingga dapat menjadi potensi ekosistem ekonomi kreatif baru untuk menunjang perekonomian kota.
- Menarik atensi lebih dari galeri animasi di Semarang pada kondisi dikelilingi oleh bangunan tinggi disekitar tapak dengan menerapkan pendekatan semiotic.

1.4 ORISINALITAS

Proyek yang direncanakan ini mengambil perbandingan pada proyek dengan fungsi yang sama maupun sejenis 5 tahun kebelakang.

No.	Judul Proyek	Tahun	Topik/Pendekatan	Institusi
1.	Museum Sejarah dan Teknologi Animasi di Surabaya (Julian Ongo & Sigit Arifin, 2017)	2017	Arsitektur simbolik metafora	Universitas Kristen Petra
2.	Galeri Animasi Semarang dengan konsep Arsitektur Futuristik (Fahrul Ramadhan, 2018)	2018	Arsitektur Futuristik	Universitas Negeri Semarang
3.	Galeri Animasi di Banjar Baru (Rizali & Nurfansyah, 2020)	2020	Hi-Tech Architecture	Universitas Lambung Mangkurat
4.	Galeri Animasi di Semarang	2022	<i>Semiotics Architecture</i> dengan konsep Arsitektur Interaktif	Universitas Katolik Soegijapranata

Proyek yang dirancang dan direncanakan ini memiliki perbedaan pada pendekatan arsitektur dan konsep yang digunakan pada bangunan. Penggunaan arsitektur semiotic yang diimplementasikan pada konsep arsitektur interaktif diterapkan dalam perancangan dan perencanaan galeri animasi. Pendekatan yang diterapkan mempengaruhi bentuk, ruang, dan permukaan pada galeri animasi yang mempresentasikan apa yang disebut animasi.