

bab 1

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

1.1.1. Perkembangan Teknologi Komputer

Perkembangan teknologi komputer yang melanda dunia saat ini selama beberapa tahun belakangan ini telah sampai di Indonesia. Komputer bukan lagi merupakan sesuatu yang asing bagi kita, banyak hal dan pekerjaan yang kita selesaikan dengan sebuah perangkat komputer. Mulai dari sekedar untuk mengetik laporan ataupun sekedar bermain game sampai kita melakukan bisnis lewat internet. Untuk itu kebutuhan akan teknologi serta perkembangannya sangat dibutuhkan dunia. Dengan demikian penguasaan, pemahaman, pengetahuan dan penciptaan teknologi informatika dan komputer dewasa ini menjadi tuntutan yang harus dipenuhi.¹

Perkembangan teknologi komputer dewasa ini berkembang sangat cepat, PC (Personal Computer) menjadi lebih cepat, lebih mungil dan lebih murah. Dikemukakan oleh salah seorang pendiri Intel, Gordon Moore dalam hukumnya 'Moore' 1965 yang dibuat berdasarkan atas prediksi, menyatakan daya pemrosesan akan dua kali lebih cepat dibanding 18 bulan sebelumnya. Hal ini memperlihatkan komponen dan kecepatan proses komputer akan berkembang sangat cepat, dan kecepatan ini akan sangat mendukung berbagai pekerjaan yang menggunakan komputer.²

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi membawa berbagai perubahan yang sangat mencolok, seperti pada pemakaian teknologi komputer dimasa era industrialisasi ini yang semakin memainkan peranan penting sebagai sarana untuk meningkatkan nilai tambah produksi barang dan jasa yang bermanfaat bagi dirinya sendiri dan masyarakat dunia. Sosok sebuah komputer yang berupa suatu perangkat yang secara sistematis terdiri dari perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*) dan pengguna (*brainware*) merupakan perangkat canggih yang tidak asing lagi dikenal oleh masyarakat baik di kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Demikian juga dengan penggunaannya yang semakin lama semakin meningkat dan meluas, karena dengan perangkat canggih

¹ Transfer teknologi perangkat lunak di Indonesia, Makalah konferensi komputer nasional, elektro
² majalah Chip, "Teknologi komputer" Januari 2000

ini bidang-bidang pekerjaan dapat ditangani secara efisien baik waktu maupun biaya yang dikeluarkan.

1.1.2. Perkembangan Teknologi Digital Multimedia

Di era globalisasi informasi dan komunikasi seperti sekarang ini teknologi tinggi terus dipacu dan dikembangkan. Salah satu teknologi yang saat ini sedang mencuat adalah multimedia.

Pada awal tahun 1970-an nama multimedia sempat menjadi bahan pembicaraan. Namun hal ini tidak berlangsung lama karena pada saat diperkenalkan teknologi piranti lunak dan piranti kerasnya harganya masih relatif mahal. Namun dengan semakin membanjirnya komputer PC lengkap dengan piranti lunaknya teknologi multimedia kembali mencuat ke permukaan. Sejak tahun 1993 dan tahun 1994 merupakan awal penerapan multimedia di segala bidang. Dan diperkirakan dalam tahun-tahun mendatang berbagai aktifitas kehidupan manusia, mulai dari pendidikan, pariwisata, bisnis dan hiburan akan menggunakan teknologi tinggi ini.³

Yang membedakan sistem digital dengan sistem analog pada multimedia adalah penggunaan alat produksi yang menggunakan *computerized*. Pada sistem ini image yang dihasilkan dapat dikontrol sedemikian rupa. Selain itu pada sistem ini untuk mengkolaborasi berbagai media sangat mudah.

Dalam kemajuan teknologi informasi, peristiwa yang terjadi jauh dari tempat kita berada dapat diketahui segera dalam hitungan detik. Dunia bisnis juga memperoleh keuntungan dengan hadirnya internet dimana proses transaksi dapat berlangsung tanpa tatap muka secara langsung. Sedemikian canggihnya teknologi yang berkembang saat ini sehingga susah untuk dibayangkan seberapa banyak pertukaran informasi yang terjadi lewat internet.

Perkembangan yang ditandai dengan kehadiran internet, semakin menyemarakkan dunia teknologi informasi dan dapat memberikan pengaruh pertukaran informasi global, dalam bidang multimedia sebagai sarana informasi dan media komunikasi.

Selaras dengan kemajuan dunia komputer, memacu perkembangan presentasi iklan multimedia melalui fasilitas *compact disc player*, *camera digital* dan *modem*. Teknologi komputer tersebut dapat menghasilkan gambar animasi, video animasi, iklan internet dan telekomunikasi multimedia.

Munculnya stasiun Televisi swasta era kedua, PT. Televisi Transformasi Indonesia (Trans TV), PT. Duta Visual Nusantara (DVN TV), PT. Global Informasi Bermutu (Global TV), PT. Pasaraya Mediakarya (PRTV), dan PT. Media Televisi Indonesia (Metro TV)

³ Multimedia menjadi massal, Majalah AKUTAHU Sains dan Teknologi, Edisi 131

setelah era pertama menjadikan peluang bisnis multimedia semakin terbuka lebar dalam produksi film, sinetron dan iklan. Dan setiap iklan maupun acara yang ditayangkan berlomba-lomba menghadirkan hasil digital multimedia yang kreatif. Trend komputer sekarang, masuk dalam dunia hiburan. Jika selama ini komputer lebih banyak berkaitan dengan urusan kerja, perkembangan kedepan akan berbeda. Dengan digital multimedia dan internet masyarakat sudah banyak mengalihkan fungsi komputer bukan lagi sekedar sarana kerja, tapi juga untuk memperoleh hiburan.⁴

1.1.3. Potensi Yogyakarta Sebagai Kota Multimedia

Arah perkembangan teknologi informasi di Indonesia secara umum berdasar pada 'Konsep Nusantara21' yang dicanangkan pada akhir Desember 1996, konsep ini menjadi arah dari pengembangan teknologi informasi di masa mendatang. Adapun sasaran dari konsep ini adalah menghubungkan semua propinsi di seluruh Indonesia sampai pada tingkat kecamatan dan ketersambungan dengan infrastruktur informasi secara regional maupun global.⁵ Konsep Nusantara 21 ini mempunyai 3 tahap pengembangan, yaitu; Adi Marga Kepulauan Indonesia (Archipelagic Superlane), Kota Multimedia (Multimedia Cities), dan Pusat Akses Masyarakat Multimedia Nusantara (Nusantara Community Access Center). Dilihat dari potensi yang ada, dalam rencana pengembangannya, Yogyakarta telah masuk kategori dalam pilihan rencana Kota Multimedia.⁶ Dipilihnya Yogyakarta sebagai Kota Multimedia akan membawa masyarakat memasuki Global Information Society.

Dari potensi dan fenomena diatas, Yogyakarta telah menunjukkan kesiapan perannya dalam pengembangan teknologi informasi lebih lanjut. Bahkan dengan didukung dari kemajemukan masyarakat yang ditandai dengan keberadaan pusat-pusat aktivitas masyarakat, seperti pusat-pusat pendidikan, perkantoran, industri menengah dan pariwisata dapat merupakan potensi akan ketersediaan sebuah wadah layanan pusat teknologi digital Multimedia di Yogyakarta.

Mengingat minat dan kebutuhan untuk menjawab di segala sektor, sangat perlu dibutuhkannya wadah fungsi kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan pengembangan iptek, khususnya teknologi informasi (teknologi multimedia/komputer), maka wadah pusat digital multimedia yang berkarakter kegiatan produksi, pelatihan dan pengenalan dibidang teknologi digital multimedia sebagai bagian dari cabang science dan teknologi. Hubungan ini baik berupa

⁴ Kompas, 10 Januari 2001, Komputer dan Sarana Hiburan.

⁵ Kedaulatan Rakyat, Dari 2K menuju Konsep Nusantara 21, 12 April 1997

⁶ Homepage PT. Telkom (<http://www.Telkom.co.id>)

pelayanan informasi dan Produksi Teknologi digital Multimedia, pelatihan dan promosi dibidang teknologi digital multimedia.

1.1.4. Citra Teknologi Tinggi Pada Bangunan

Pengertian High-Tech

Pada saat ini pengertian High-Tech dapat diartikan sebagai berikut: materinya yang khas adalah logam dan kaca, yang pokok mengikuti sebuah kode yang khas tentang ketulusan ungkapan, yang biasanya mewujudkan ide atau gagasan tentang produksi industri yang menggunakan industri selain dari industri bangunan sebagai sumber teknologi dan perumpamaan bahwa ia meletakkan prioritas tinggi dalam fleksibilitas penggunaannya.

Fungsi dan Presentasi

Hi-tech diyakini sebagai suatu obyek yang mempunyai satu hal seperti "semangat zaman". Dan bahwa arsitektur mempunyai beban morai untuk mengekspresikan semangat tersebut. Semangat zaman kita, menurut para arsitek hi-tech terletak pada teknologi yang maju.

Dalam konteks teknologi industri bahwa bangunan hi-tech tidak ada keistimewaan dari segi sosial maupun artistik, sama dengan peralatan lain dalam kehidupan sehari-hari. Ia menghendaknya merupakan bentuk fungsional dan efisien, bukan sebagai bentuk artistik maupun simbolik.

Arsitektur hi-tech tidak berbentuk fungsional secara murni. Sekalipun demikian tidak ada satupun yang merupakan representasi murni. Adalah merupakan bentuk dari kepercayaan hi-tech bahwa harus terdapat pengakuan fungsional bagi setiap keputusan desain yang dibuat.

Struktur dan Pelayanan

Baja adalah salah satu dari bahan yang sedikit digunakan yang sangat kuat dalam tegangannya. Dengan kecenderungan arsitektur hi-tech untuk mendramatisir fungsi teknis dari elemen bangunan, maka tidaklah mengherankan bahwa kelompok tegangan baja telah menjadi bentuk industri yang sederhana, suatu tipe bangunan yang seringkali sulit dijelaskan sebagai arsitektur secara keseluruhan.

Berbagai macam elemen bangunan hi-tech; struktur baja muskular, bagian kulit yang halus kedap air, pipa-pipa dan saluran air yang diekspose secara luas – seringkali sangat ekspresif terhadap fungsi teknisnya, meskipun demikian bentuk bangunan yang lengkap seringkali tidak ekspresif terhadap penggunaan yang dimaksud.

Citra Hi-tech Pada Pusat Digital Multimedia Tanpa Meninggalkan Kesan Komersial

Perkembangan budaya manusia khususnya dalam teknologi dan informasi semakin maju sehingga batasan waktu dan ruang semakin tidak jelas. Perubahan tadi menjadikan semakin cepatnya saling pengaruh dan pencampuran dalam dunia arsitektur.

Sebagai fasilitas komersial, klien yang ingin menggunakan jasa dari bangunan ini sangat kompleks, hal ini mengakibatkan desain bangunan tersebut secara visual harus mampu mengungkapkan citra teknologi digital multimedia. Hal ini dimaksud untuk menghindari pembentukan citra yang berbeda, terutama bagi masyarakat awam.

Pemilihan citra akan mempengaruhi sikap dan perilaku para pemakai bangunan tersebut. Dan tiap bangunan memerlukan sejumlah atau unsur komunikasi untuk memperkuat suatu citra menyeluruh. Sebuah wadah yang baik adalah mampu memenuhi fungsional kegunaannya dan mengembangkan dirinya sesuai citra dirinya. Citra dari sebuah bangunan teknologi digital multimedia adalah penampakan dari kegiatan produksi dan edukasi digital multimedia. Sebuah kegiatan produksi dan edukasi yang terdiri dari proses berpikir dan membuat desain atau rancangan, sesuatu yang kreatif, sesuatu yang bergerak dan mempunyai identitas.

Ungkapan teknologi pada bangunan pusat digital multimedia harus mampu ditangkap dengan mudah oleh pengamat. Ungkapan teknologi ini disajikan secara jujur dan terbuka dengan pemilihan materi atau bahan bangunan, bentuk bangunan maupun komposisi bangunan dari pusat digital multimedia. Citra bangunan mewakili kebudayaan yang akan ditampilkan dan tidak mengabaikan perkembangannya.

Berdasarkan tingkat kemajuan teknologi, ungkapan teknologi yang akan ditampilkan dipilih teknologi tinggi (hi-tech) dengan implikasi pemilihan bahan bangunan dan struktur bangunan yang memberikan apresiasi kepada tingkatan teknologi yang dipilih untuk mewakili citra bangunan pusat digital multimedia.

Ekspresi secara keseluruhan baik dari bentuk bangunan, pemilihan bahan bangunan dan struktur bangunan akan mengarahkan ekspresi dari citra bangunan yang berorientasi ke masa depan dan mengungkap kemajuan teknologi sebagai faktor dominan.

1.1.5. Tuntutan Pusat Digital Multimedia Dalam Kaitan Dengan perancangan Ruang Dalam

Saat ini multimedia telah memasuki dunia bisnis seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat. Pada

pusat digital multimedia menuntut proses kerja tim yang meliputi manajemen, desain, produksi dan promosi sehingga peranan individu akan lebih terspesialisasi pada bidangnya masing-masing.

Pada pusat digital multimedia di Yogyakarta terdiri dari dua jenis kegiatan utama yaitu kegiatan produksi dan pelatihan.

Kegiatan Produksi

Produk yang dihasilkan dari kegiatan ini berhubungan langsung dengan konsumen seperti televisi dan komputer. Pada kegiatan produksi yang dihasilkan mencakup: iklan, presentasi multimedia, produksi acara TV, editing video dan film, database design, web site design dan juga pengembangan hardware dan software yang mendukung multimedia.

Kegiatan Pelatihan

Kegiatan yang ditampung pada kegiatan pelatihan meliputi kegiatan yang sifatnya pemberian teori, praktek langsung serta diskusi. Materi yang diberikan berpengaruh kepada jenis kegiatan praktek dan kebutuhan akan penunjangnya. Suasana dalam kegiatan ini dibuat semi formal, dan pelatihan tersebut bukan bersifat kursus atau kegiatan pelatihan komersial semata, tetapi sebagai tempat pendidikan dan pelatihan untuk dan bagi para profesional dibidang digital multimedia. Fungsi edukatif sebagai fungsinya adalah kegiatan belajar mengajar, dimana diperlukan suatu persyaratan berdasarkan standar-standar tuntutan bangunan.

Integrasi Kegiatan Produksi dan Pelatihan Sehingga Dapat Saling Mendukung

Dengan kegiatan produksi dan pelatihan pada pusat digital multimedia memberi konsekuensi dalam perancangan ruang. Sehingga dalam menyatukan kegiatan tersebut membutuhkan penataan ruang, karena jenis kegiatan yang ada yaitu kegiatan produksi dan pelatihan memiliki sifat kegiatan yang berbeda.

Gagasan pengelompokkan dan menyusun ruang untuk mencapai keterpaduan kegiatan produksi dan pelatihan sangat diperlukan dengan memperhatikan jenis, sifat dan pelaku kegiatan. Untuk penataan ruang dalam, bentuk ruang dan pola hubungannya harus mampu mewartakan kegiatan dalam mengembangkan gagasan baru (kreatifitas).

Untuk memperoleh suatu perbedaan yang dapat menunjukkan adanya sesuatu yang bisa diintegrasikan pada bangunan ini dapat diperoleh dengan persyaratan yang harus dimiliki pada pusat digital multimedia, yaitu:

a. Persyaratan lokasi

Lokasi yang sesuai bagi sebuah pusat digital multimedia adalah lokasi yang berdekatan atau mempunyai akses dengan daerah kegiatan bisnis, karena layanannya yang bersifat komersial. Akan tetapi juga membutuhkan suasana yang tenang karena memiliki kegiatan pelatihan.

b. Persyaratan bangunan

Merupakan faktor yang menjadi pertimbangan untuk memenuhi kebutuhan pengguna pada pusat digital multimedia sesuai dengan kebutuhannya, baik untuk pengguna pada kegiatan produksi maupun pengguna pada kegiatan pelatihan atau untuk pengguna yang membutuhkan kedua kegiatan tersebut. Yang menjadi persyaratannya adalah sebagai berikut:

a. Efektifitas

Efektifitas ruang adalah apabila besaran ruang yang ada sudah sesuai dengan keadaan yang ada didalamnya, yaitu sesuai dengan jenis kegiatan dan karakter kegiatannya.

b. Kenyamanan Ruang

Kenyamanan ruang adalah kondisi lingkungan kerja fisik yang bisa mempengaruhi aktivitas manusia, yang antara lain dipengaruhi oleh faktor intern (dari dirinya sendiri) atau juga dari faktor ekstern (semua keadaan yang terdapat pada lingkungan kerja kita), antara lain privacy, aksesibilitas, suasana kegiatan, sifat kegiatan dan kegaduhan.

Tabel 1. Kategorisasi Persyaratan Ruang pada Kegiatan Produksi dan Pelatihan

KATEGORI	PRODUKSI	PELATIHAN
Efektifitas <ul style="list-style-type: none">▪ Lay out ruang	<ul style="list-style-type: none">▪ Pembagian antara bagian administrasi dan produksi, dan yang paling menonjol dari kegiatan komersial adalah sifat keterbukaannya sehingga pengunjung dan konsumen tertarik didalamnya	<ul style="list-style-type: none">▪ Pembagian ruang jelas untuk kegiatan pelatihan, dan tidak terlalu menonjolkan penampakannya karena berfungsi sebagai kegiatan pelatihan yang membutuhkan ketenangan
Kenyamanan Ruang <ul style="list-style-type: none">▪ Privacy▪ Aksesibilitas▪ Suasana kegiatan	<ul style="list-style-type: none">▪ Publik: terbuka: memungkinkan setiap pelaku yang membutuhkan jasa dan informasi datang menggunakan fasilitas yang ada▪ Akses langsung karena merupakan area publik▪ Aktif, terpadu, santai, rekreatif: merupakan kegiatan yang membutuhkan kerjasama antar bagian yang terkait, dan	<ul style="list-style-type: none">▪ Semi publik: mewedahi kegiatan-kegiatan untuk pelaku atau pengguna pelatihan yang terbuka namun terbatas untuk umum▪ Akses langsung ke area pelatihan atau akses tidak langsung karena harus melalui area produksi▪ Aktif, kreatif, terukur: karena merupakan proses pelatihan dibidang digital multimedia, maka diperlukan suasana aktif

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sifat kegiatan 	<p>kegiatan yang terjadi membuat pengunjung merasa bebas, nyaman dan diharapkan dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ragam, terstruktur, atraktif: mewadahi beberapa macam proses kegiatan dan operasional yang memiliki bagiannya tersendiri, dan dapat memberikan sesuatu hal yang mengundang dan menarik bagi pengunjung ▪ Insidental: menampung beragam kegiatan 	<p>kreatif untuk pengembangan kemampuan penyerapan informasi dan standar yang diberikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Simple, terarah: pada dasarnya hanya mewadahi satu proses kegiatan, yaitu kegiatan belajar yang memberikan pendidikan pada arahan digital multimedia ▪ Tenang, teratur: tidak diharapkan terjadi perubahan kegiatan yang dapat memberikan kejutan pada kegiatan yang cenderung merupakan rutinitas dalam kegiatan pelatihan
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kegaduhan (crowding) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Terdapat tingkat kegaduhan rendah pada area administrasi, namun pada area produksi memiliki tingkat kegaduhan sedang sampai tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Area tenang

Dari tabel diatas, antara kegiatan produksi dan pelatihan, masing-masing mempunyai intensitas kegiatan yang berbeda-beda. Dalam memenuhi kebutuhan ruang dari masing-masing kegiatan tersebut perlu diperhatikan pola transisi kebutuhan ruang dari masing-masing kegiatan (produksi dan pelatihan), agar bangunan ini dalam pengoperasian ruang-ruang yang tercipta dapat saling mendukung kegiatan yang terjadi dalam satu wadah, seperti peserta diklat yang ingin melihat langsung manajemen dan kegiatan produksi yang ada tanpa harus melalui suatu perjalanan yang panjang.

Dengan demikian fasilitas produksi dan promosi dalam pengoperasiannya dilengkapi dengan fasilitas penunjang baik yang mendukung fungsi utama untuk kelancaran kegiatan dalam satu massa bangunan, maupun fasilitas penunjang yang secara tidak langsung mendukung fungsi utama, antara lain dengan menggabungkan fungsi komersial dengan edukatif.

Penggabungan fungsi-fungsi ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan pentingnya pusat digital multimedia yang representatif. Dimana sebagai sebuah bangunan terpadu digital multimedia di Yogyakarta memiliki dua fungsi utama kegiatan, sehingga pengunjung disamping mendapatkan informasi tentang dunia digital multimedia juga akan disuguhkan sebuah fasilitas pendidikan yang bernuansa semi formal. Namun perbedaan kegiatan tersebut tidak membuat adanya perbedaan yang mencolok namun dapat membuat kegiatan antar keduanya dapat saling mendukung, baik antar pemakai, pengunjung dan pengguna pelatihan.

1.2. PERMASALAHAN

1.2.4. Permasalahan Umum

Bagaimana menciptakan sebuah bangunan pusat digital Multimedia yang dapat menunjang tuntutan kebutuhan akan wadah kreatifitas dan produktifitas

1.2.5. Permasalahan Khusus

1. Bagaimana menampilkan citra *Hi-Tech* pada bangunan pusat digital multimedia tanpa meninggalkan kesan komersial.
2. Bagaimana merancang tata ruang dalam yang dapat mengintegrasikan kegiatan produksi dan pelatihan sehingga dapat saling mendukung.

1.3. TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1. Tujuan

- a. Menghasilkan suatu bangunan pusat digital multimedia yang memiliki karakter hi-tech sebagai pendukung citra pembentuk bangunan
- b. Menghasilkan tata ruang yang mengakomodasi kegiatan yang diwadahnya.

1.3.2. Sasaran :

- a. Mendapatkan penampilan bangunan bercitra Hi-Tech yang dapat mencerminkan sebagai sebuah bangunan komersial
- b. Mendapatkan karakteristik kegiatan produksi dan pelatihan yang akan menentukan perancangan tata ruang

1.4. LINGKUP PEMBAHASAN

Pembahasan dibatasi pada masalah disiplin arsitektur dengan penekanan pada aspek fisik bangunan yang dapat menghasilkan konsep desain perencanaan dan perancangan Pusat Digital Multimedia yaitu:

- Ruang lingkup fungsi dan kegiatan pada pusat digital multimedia
- Ruang lingkup penampilan bangunan yang bercitra hi-tech
- Ruang lingkup karakter bangunan komersial

1.5. METODE PEMBAHASAN

a. Identifikasi Masalah

Deskripsi perkembangan Digital Multimedia di Yogyakarta kaitannya dengan produksi dan pelatihan yang tercantum dalam latar belakang.

b. Metode Pengumpulan Data

- Tidak Langsung
 - Studi literatur tentang digital multimedia
 - Studi literatur tentang arsitektur, ruang, bentuk dan komposisi
 - Studi literatur tentang citra arsitektur
(studi literatur dengan studi pustaka dan internet)
- Survey Lapangan
 - Pengamatan dan Interview dengan perusahaan yang bergerak dibidang multimedia di yogyakarta
 - Wawancara dengan pakar multimedia menggunakan e-mail yang bersangkutan

c. Metode Analisa

- Analisa program kegiatan
 - Pengelompokan kegiatan
 - Karakteristik kegiatan
- Analisa integrasi kegiatan pada tata ruang dalam
 - Program ruang
 - Pengelompokan ruang
 - Analisa penggabungan ruang
 - Sirkulasi ruang dalam
 - Bentuk dan kualitas ruang
 - Hubungan ruang
 - Organisasi ruang
- Analisa citra high tech pada penampilan bangunan
 - Ekspresi high tech pada bangunan komersial
 - Bentuk massa
 - Struktur dan bahan bangunan

d. Metode Sintesa

- Konsep pemilihan site
 - Potensi lokasi terpilih
 - Potensi site pada lokasi terpilih

- Konsep tata ruang dalam
 - Kebutuhan ruang
 - Zonifikasi ruang
 - Sirkulasi ruang dalam
 - Hubungan ruang
 - Organisasi ruang
- Konsep penampilan bangunan
- Konsep sistem utilitas

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Bab I Pendahuluan

Mengungkap latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika penulisan, keaslian penulisan dan pola pikir.

Bab II Tinjauan Pusat Digital Multimedia

Berisi tentang kajian/tinjauan pustaka terhadap teknologi digital multimedia yang meliputi pengertian, peran dan fungsi, lingkup kegiatan dan lingkup pewadahan kegiatan. Tinjauan tentang arsitektur hi-tech dan karakteristik bangunan komersial.

Bab III Analisa Pusat Digital Multimedia

Menganalisa seluruh data dan dikelompokkan berdasar kelompok analisa yang terdiri dari : lokasi, site, kajian pelaku dan kegiatan, kebutuhan ruang, besaran ruang, organisasi ruang, pola tata massa, bentuk dan penampilan bangunan, sistem struktur dan sistem utilitas.

Bab IV Konsep Perencanaan dan Perancangan

Bab ini diawali dengan penentuan lokasi site tapak dan rencana pencapaian serta tata massa yang didasarkan pada kondisi yang ada dan teori-teori berikut konsep perancangan yang berisi konsep program ruang dilengkapi dimensi besaran ruang yang didasarkan pada kenyamanan pengguna, zonifikasi tata ruang dalam dilanjutkan mengenai sirkulasi pendukung kenyamanan ruang dan hubungan ruang serta organisasi ruang. kemudian dilanjutkan konsep bentuk dan penampilan bangunan dengan citra hi-tech, selanjutnya konsep struktur dan utilitas bangunan sebagai pelengkap tampilan bangunan dan fasilitas standar bangunan.

1.7. KEASLIAN PENULISAN

1. Mediatek di Yogyakarta,

Rahmawan Kurniadi, TA UGM

Penekanan :

- Mewujudkan sebuah mediatek yang mengintegrasikan fungsi, sistem, dan fasilitas perpustakaan, galeri, teater sinema, ke dalam sistem satu bangunan yang terpadu
- Rumusan konsep perancangan mediatek, yang bertujuan sebagai salah satu fasilitas bagi publik untuk mendapatkan berbagai informasi terkini serta untuk mempresentasikan gagasannya kepada masyarakat luas melalui berbagai media termasuk dengan teknologi informasi modern

Perbedaan :

- Bagaimana menampilkan citra Hi-tech pada bangunan pusat digital multimedia tanpa meninggalkan kesan komersial
- Bagaimana merancang tata ruang dalam yang dapat mengintegrasikan kegiatan produksi dan pelatihan sehingga dapat saling mendukung

2. Pusat Multimedia di Yogyakarta

Aryadi Susanto, TA Uli

Penekanan :

- Bagaimana citra ruang tanpa batas dapat diekspresikan pada arsitektur pusat multimedia

Perbedaan :

- Bagaimana menampilkan citra hi-tech pada bangunan pusat digital multimedia tanpa meninggalkan kesan komersial
- Bagaimana merancang tata ruang dalam yang dapat mengintegrasikan kegiatan produksi dan pelatihan sehingga dapat saling mendukung.

1.8. KERANGKA POLA PIKIR

