

## 1. Pengertian Judul

- ❖ **Computer** : Menurut kamus Inggris Indonesia  
Mesin berhitung elektronik  
Menurut Oxford advanced learner's dictionary, oxford University Press.  
Alat elektronik untuk menyimpan informasi, menghitung atau mengatur mesin secara otomatis.
- ❖ **Center** : Kamus Indonesia Inggris third edition (oleh John M Echols dan Hasan Shadily, 1992)  
Pusat, pusat kegiatan.
- ❖ **Computer Center** : Menurut pengertiannya dapat diartikan :  
Pusat kegiatan menyediakan sarana dalam bidang komputer baik itu meliputi kegiatan menyimpan informasi, menghitung, atau mengatur mesin secara otomatis, serta kegiatan lain dalam bidang komputer.

## 2. Pengertian Sub Judul

- ❖ **Arsitektur Modern** : Menurut mata kuliah Perkembangan Arsitektur 03, Ir. Reviyanto Budi Santoso, 2001.

Gaya arsitektur dengan dasar pemikiran pada rasionalisme penggunaan teknologi, menepiskan bentuk-bentuk yang dianggap tidak rasional, dan menggunakan rasionalisme untuk menepis elemen-elemen yang tidak berguna.

♦ **Sisi Arsitektur Modern, Bangunan Sebagai Media Komunikasi:**  
**Menurut pengertian diatas dapat diartikan**

-Suatu bangunan menggunakan gaya fungsionalisme, penggunaan teknologi, sehingga mengkomunikasikan *computer center* sebagai suatu bahasa, dan merupakan bangunan dengan wacana yang kompleks antara tempat, identitas, dan makna sebagai suatu *computer center*. Dapat mengkomunikasikan bangunan baik secara fisik ataupun non fisik (termasuk visual dan fungsi)





## 2. Latar Belakang

### 2.1. Kondisi Kota Yogyakarta

Kota Yogyakarta yang syarat dengan predikat sebagai kota pariwisata, kota budaya, dan kota pelajar, memberikan peluang yang besar untuk lebih berkembang dari sekarang. Hal ini sangat didukung dengan banyaknya sekolah dan universitas yang berkualitas dan menduduki peringkat atas di Indonesia. Berdirinya pusat – pusat kegiatan di Yogyakarta yang mendukung aktivitas manusia di Yogyakarta merupakan syarat yang mutlak untuk dibangunnya suatu sarana pelengkap atau prasarana penunjang.

Persaingan antar usaha-usaha swasta dalam bidang penyediaan fasilitas penunjang yang merujuk pada bidang kemajuan teknologi sangatlah ramai, antara lain dalam penyediaan sarana teknologi yang *up to date* dewasa ini. Tidak bisa dipungkiri bahwa dalam 5 tahun terakhir ini perkembangan pengguna teknologi di kota Yogyakarta sangatlah pesat, khususnya pada bidang komputer yang memang komputer saat ini merupakan teknologi yang sangat digemari.

Sebagai kota yang sedang berkembang, dengan menyandang predikat sebagai kota pelajar maka sangatlah besar sekali kemungkinan berkembangnya teknologi di Yogyakarta. Banyaknya pelajar dan mahasiswa di Yogyakarta menjadi titik tolak dari pesatnya perkembangan teknologi, pada bidang komputer pada umumnya.

Pemakai Komputer saat ini terbagi menjadi dua segmen, pertama yang dikantor dan yang kedua yang di rumah. Menurut Deputy Menteri Negara Riset dan Teknologi bidang pendayagunaan dan masyarakatan Iptek, Dr. Dicky Ready Munaf, pengguna teknologi komputer dalam hal ini internet dibagi menjadi 2, yang pertama adalah pengguna aktif artinya dalam 1 bulan paling sedikit 4 kali menggunakan internet, dan pengguna pasif. Dan untuk mengatasi kendala penggunaan fasilitas internet atau untuk menambah ketertarikan penggunaan teknologi internet, maka kantor Ristek telah menganggarkan dana yang lumayan besar. Pada anggaran 2002, dari



Rp 850 miliar anggaran untuk sektor iptek, 20 sampai 25 persen dialokasikan untuk memasyarakatkan iptek, termasuk internet<sup>1</sup>.

Pencarian informasi di internet meningkat, hal ini disebabkan karena situs-situs internet menawarkan tidak hanya berita tetapi juga mengemukakan suatu propaganda. Sebagai contoh yaitu pencarian informasi krisis timur tengah lewat internet. Beberapa pengamat berpendapat karena sifatnya yang lebih bebas, internet dilihat sebagai sumber berita untuk hal-hal yang tidak bisa diperoleh dari media tradisional, internet menyuarakan hal-hal yang tidak terdengar selama ini dari kedua kubu<sup>2</sup>.



<sup>1</sup> Komputek, edisi 297, minggu ke 1 Januari 2003.

<sup>2</sup> Komputek, edisi 299, minggu ke 3 Januari 2003



## 2.4. Arsitektur Modern<sup>3</sup>

Eropa pada abad ke-18 sedang menekuni arsitektur klasik yang menghidupkan kembali warisan klasik (Yunani-Romawi) karena Arsitektur barok yang berlebihan telah menunjukkan keletihannya. Kajian arkeologi dan arsitektural puing romawi dan yunani mendapat tempat penting terutama setelah penggalian kota Pompeii dan Herculaneum yang relatif utuh. Namun pada era pencerahan arsitektur neoklasik tidak lagi dapat menjadi acuan, apalagi arsitektur gothik yang diasosiasikan dengan tradisi keagamaan kristen yang saat itu sedang disingkiri. Dilingkungan akademi perancis (Academie Royale d'architecture, kemudian menjadi Ecole des Beaux-Arts, sesudah revolusi perancis) dilakukan upaya keras untuk merasionalkan warisan klasik sehingga menjadi suatu semacam rumusan ilmiah. Dalam semangat penalaran Descartes wacana arsitektur yang terbentuk dalam akademi berdasarkan pada prinsip bahwa:

1. Segala sesuatu didasarkan pada rasio
2. Matematika menjanjikan kepastian
3. Geometri adalah dasar semua keindahan

Rasionalisme ini menempuh 2 jalur: Rasionalisme Bentuk dan Rasionalisme Struktur.

### Rasionalisasi Bentuk

Salah satu pelopor rasionalisasi bentuk adalah Etienne-Louis BOULEE (1728-1799) dan Claude-Nicolas LEDOUX (1736-1806), Boulee meyakini bahwa keindahan berakar pada keteraturan geometri ketimbang karena mewarisi arsitektur klasik. Keteraturan ini terbentuk oleh simetri, dan kontras antar bentuk-bentuk dasar seperti silinder, kerucut, bola dan kubus. Obsesi Boulee terhadap komposisi bentuk-bentuk yang agung, tegas dan lugas ini menjadikannya terus merancang bangunan-bangunan raksasa yang diluar jangkauan teknologi waktu itu. Komposisi dengan idiom klasik di susun secara bebas dengan menggunakan bentuk-bentuk geometris

---

<sup>3</sup> Mata kuliah perkembangan asitektur 03, Revianto Budi Santoso, 2001.



sebagai unit-unit elementernya. Karyanya yang paling terkenal adalah 65 gerbang tol (barriere) masuk kota paris.

Bagi ledoux keteraturan geometris bukan hanya cerminan dan rasionalitas komposisi bentuk tapi juga ketertiban tatanan sosial, prinsip ini tercermin dalam rancangannya untuk kompleks perumahan dan industri garam; le saline de chaux. Pada kompleks ini bentuk geometris lingkaran-dengan rumah direksi dan pabrik di tengah dan pabrik di tengah, rumah buruh dan fasilitas umum sepanjang tepi lingkaran- menjadi alat yang sistematis untuk menata bangunan sehingga memungkinkan sistem kontrol dan sistem pelayanan berjalan dengan baik.

### **Rasionalisasi Struktural**

Rasionalisasi struktural dirumuskan dengan baik oleh seorang padri jesuit, abbe marc Antoine LAUGIER (1713-69) dalam tulisannya, "esai tentang arsitektur". Bagi laugier harus ditemukan dasar-dasar esensial arsitektur yang baik dan bukan hanya berasal dari tradisi dan kebiasaan semata. Dan bangunan yang dekat dengan alam adalah gubuk asal yang pertama kali dibuat oleh manusia, rumah adam dari surga. Rumusan laugier ini diterapkan dengan baik oleh jacques-Germain SOUFFLOT dalam merancang pantheon, susunan batu yang membentuk bangunan ini diikat dengan tulangan-tulangan baja sehingga dapat mereduksi dimensi konstruksi.

### **Arsitektur dan Revolusi Perancis**

Tipe-tipe fungsional baru mendominasi kota sebagai monumen-monumen penanda supremasi kelas pengusaha. Meskipun masih bersifat elitis era ini memberi peluang bagi arsitektur untuk menjadi perhatian dan milik siapa saja bukan hanya pendeta dan baginda. Menurut Jean Nicholas Louis DURAND (1760-1834), arsitektur yang baik memenuhi dua syara, yaitu kesesuaian dan ekonomi, Ekonomi berartimendapatkan efek yang paling agung dengan jumlah dana yang terbatas. Menurut Durand, bangunan yang paling ekonomis adalah yang memilik simetri, keteraturan, dan



kesederhanaan, kualitas yang memang sejalan dengan arsitektur klasik. Kesesuaian didefinisikan sebagai keawetan, kesesuaian dan kondisi yang sehat. Dalam pandangannya, "keindahan akan tampil secara alami ketika seseorang dapat memberi perhatian penuh pada disposisi,.....keindahan akan hilang jika orang hanya memberi perhatian pada dekorasi arsitektural". Durand berhasil mendudukan prinsip bahwa efisiensi tidaklah berlawanan dengan penampilan bentuk yang impresif.

### Arsitektur dan industri

Produksi baja adalah anak kandung revolusi industri, Baja menjadi bahan utama bangunan adalah fenomena baru yang perlu dirumuskan perannya dalam arsitektur. Baja adalah keajaiban teknologi yang mulai menampakkan kesaktiannya pada ekspo internasional, baja pada mulanya memang bukan wakil dan keunggulan rasio dan keanggunan rasa tapi ujung tombak teknologi dan industri yang membanggakan.

Sebagai contoh, Crystal palace, aula pameran yang memanjang bak lorong gereja dengan panjang sekitar setengah kilometer dengan konstruksi sepenuhnya baja. Contoh lain adalah Alexandra Gustave EIFEL, insinyur konstruksi ini membangun menara sebagai landmark ekspo internasional.



Gambar 01: Cristal Palace

Sumber: Mata kuliah perkembangan arsitektur 03, Revianto Budi Santoso, 2001.



## Teknologi dan Fabrikasi

Dunia menyambut dengan baik penggunaan material yang baru terhadap dunia arsitektur, dengan sigap memanfaatkan keunggulan teknologi, Belanda merumuskan setetika seni bentuk (plastik arts), Jerman mengupayakan integrasi industri dengan seni, sementara Paris, Brussel dan Barcelona dengan romantis mencari ilham dari alam untuk sosok baru teknologi ini.

## Mazhab Chicago

Henry Hobson Richardson seorang arsitek lulusan Ecole des Beaux Arts yang menjadi pelopor kebangkitan arsitektur Romanesque di Amerika Utara, membuat pernyataan tegas dengan membuat volume tunggal dan melucuti semua dekorasinya. Para arsitek dan pembangun Chicago mengembangkan sistem struktur rangka yang kini telah menyingkirkan dinding tembok sama sekali. Dankmar Adler (1844-1900) dan Louis Sullivan adalah pasangan yang menghasilkan karya-karya utama Mazhab Chicago, kolaborasi mereka terbukti menyelesaikan bangunan berprogram kompleks, Chicago Auditorium. Fungsionalisme pada tataran ini sama sekali bukan berarti meminimalisasikan ekspresi, Sullivan mengeksplorasi kemungkinan baja untuk menjadi ornamen baru yang lebih "jujur" pada bahannya.



Gambar 02 : Carson, Pirie dan Scott Department Store

Sumber: Mata kuliah perkembangan arsitektur 03, Reviand Budi Santoso, 2001.



### Art Nouveau

Sullivan telah membawa gagasan Viollet le duc “memperlakukan material sesuai dengan karakter-karakter dan properti-propertinya” dengan inspirasi alam namun para arsitek garda depan yang memelopori penggagasan seni baru melangkah ke wilayah-wilayah yang lebih romantis bahkan kadang-surrealis. Lekukan tubuh, gulungan ombak, ikal rambut, juluran dan daun menjadi inspirasi untuk bentuk-bentuk yang berliku bagi kelompok seni baru (Art nouveau), atau di Jerman di kenal sebagai Jugendstijl (gaya muda).

### Deutsche Werkbund

Deutsche Werkbund menekuni sintesa antara arsitektur dan teknologi industri guna merumuskan estetika baru. Walter Gropius melakukan eksplorasi yang berbeda dalam rancangannya, Fagus Factory. Bangunan ini hampir seluruhnya terbalut kaca dalam sosok kubikal. Pertemuan kaca dengan kaca pada sudut-sudutnya yang crisp memberi kualitas layaknya kristal. Struktur penopang menjadi sat pola dengan garis-garis pembagi bidang kaca ini. Pada bagian depan terdapat volume persegi berdingding pasangan bata yang sangat kontras dengan sosok transparan di belakangnya. Secara fungsional pembedaan ini menandai bagaimana kantor (masif-depan) dan bagian produksi (trasparan belakang) dengan jelas.



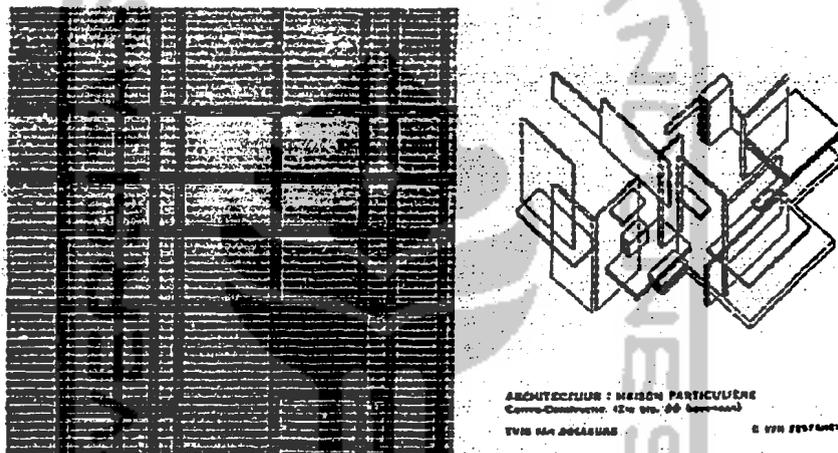
Gambar 03: Fagus Factory

Sumber: Mata kuliah perkembangan arsitektur 03, Revianto Budi Santoso, 2001.



## De stijl

De stijl yang berarti style (gaya/langgam) adalah nama suatu gerakan seni dan majalah yang menjadi corong gerakan tersebut. Gerakan ini dipelopori terutama oleh Piet Mondrian, Theo van Doesburg dan Gerrit Rietveld. Para seniman de stijl menganggap diri mereka sebagai pelopor penggenapan perjalanan seni rupa. Jika seni-rupa diawali dari upaya peniruan realitas maka perjalanan seni akan diakhiri dengan penyajian aspek hakiki, kebenaran abstrak, obyektivitas absolut dengan hanya menampilkan yang esensial. Di mata mereka seni hakiki yang telah terbebaskan dari pengaruh eksternal ini akan meraih keselarasan semesta.



Gambar 04

Piet Mondrian, elemen dan susunan hakiki dalam warna-warna primer dan garis-garis tegak lurus, dan Theo van Doesburg dan Cornelis van Eesteren.

Sumber: Mata kuliah perkembangan arsitektur 03, Revianto Budi Santoso, 2001.

## Bauhaus

Bauhaus adalah penggabungan antara akademi seni, sekolah seni dan kerajinan Weimar. Lembaga pendidikan, atau lebih tepat pelatihan, ini mengemban dua tujuan utama:

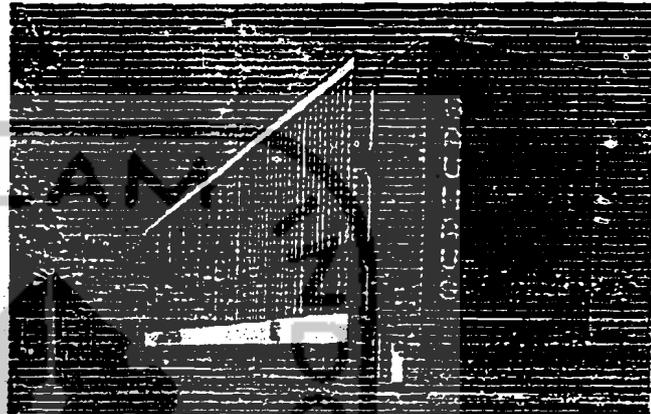
1. Menyatukan berbagai ungkapan seni rupa yang saling terpisah satu sama lain. Hal ini di capai dengan cara mendidik pelukis, pematung, dan pengrajin secara bersama-sama dalam suatu karya bersama yang masing-



## COMPUTER CENTER

masing individu akan berkontribusi mewujudkannya. Dalam tujuan ini arsitektur menduduki posisi yang unik karena bersifat sangat inklusif, sehingga tujuan akhir dari sleuth aktivitas ini adalah bangunan.

2. Bersifat sosial. Bauhaus ingin menghapus jurang yang memisahkan antara seni murni dan seni terapan, yang konsekuensinya juga merupakan penghapusan jarak antara seniman, perancang, dan pengrajin.



Gambar 05: Gedung Bauhaus

Sumber: Mata kuliah perkembangan arsitektur 03, Revianto Budi Santoso, 2001.

### 2.2.1. Arsitektur Sebagai Media Komunikasi

Contoh dari fenomena arsitektur sebagai media komunikasi salah satunya adalah kota Las Vegas, di kota ini tanda (seon sign, billboard, dll) berjejalan dan berpacu untuk menjadi yang paling menyolok. Bangunan tenggelam dalam lautan tanda yang bergejolak. Di tengah kekacau balauan dan hiruk pikuk tersebut anehnya orang tidaklah tersesat dalam menemukan bangunan yang dicari, justru dengan mudah mereka menemukannya.



Gambar 06: Las Vegas

Sumber: Mata kuliah perkembangan arsitektur 03, Revianto Budi Santoso, 2001.



## COMPUTER CENTER

Di las vegas hubungan antara bangunan (sebagai wadah ruang dalam) dan ruang luar tak lagi langsung dengan hanya berbatasan dinding melainkan dengan perantara tanda untuk komunikasi, yang sering kali lebih dominan ketimbang bangunan itu sendiri. *"It's a communication over space; Communication dominates space as an elemen in architecture and in the landscape"*. Tanda ini membuat, *"verbal and symbolic connections through space"*, guna mengkomunikasikan *"a complexity of meanings through hundreds of associations"* Dengan dominasi tanda maka tanda nebjadi lebih penting dari bangunan itu sendiri. *"The sign sight at the front is a vulgar extravaganza, the building at the back, a modest necessity"*.

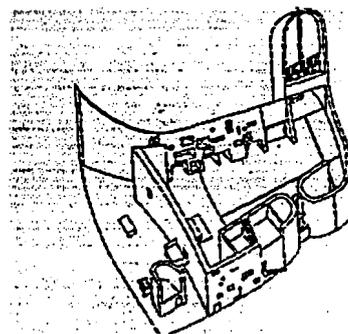
Hubungan antara bangunan dan tanda dalam mengkomunikasikan makna:

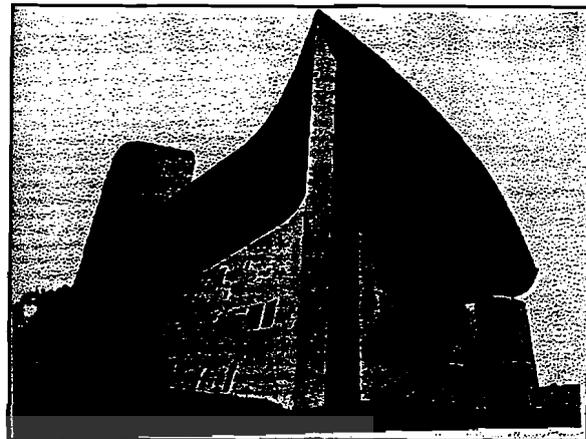
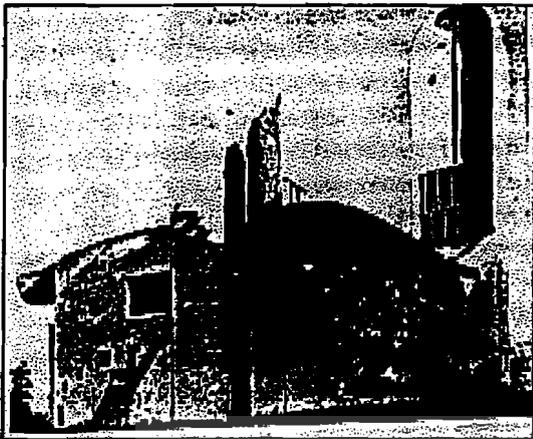
1. *Where system of space and structure are directly at the service of the program, and ornament is applied independently of them (decorated shed).*

Gambar 07: Decorated shed

Sumber: Mata kuliah perkembangan arsitektur 03, Revianto Budi Santoso, 2001.

2. *Where architectural systems of space, sturcture, and program, are submerged and distorted by an overall symbolic form: this kind of building become sculpture.*





Gambar 07: Le corbusier, Notre dame du haut.

Sumber: Arsitektur Modern, Yulianto Sumalyo, 1996

Dengan paradigma tersebut, kita dapat menjumpai kesejajaran dalam perkembangan arsitektur, katedral gothik yang agung pun sebenarnya merupakan suatu *decorated shed* dengan fasad yang gagah bagai baliho raksasa membangun relasi ruang kota dalam menyampaikan makna; sementara ruang ibadah yang ditemelinya yang terletak di belakangnya relatif sederhana.

### 3. Permasalahan

#### 3.1. Permasalahan Umum

Menciptakan suatu bangunan yang mempunyai nilai arsitektur modern untuk mendukung fungsi sebenarnya sebagai bangunan berbasis teknologi, sebagai sarana pelengkap, penyedia informasi, dan pendukung kegiatan dalam bidang perkomputeran di Yogyakarta.

#### 3.2. Permasalahan Khusus

Suatu bangunan harus mampu mendukung fungsi, baik itu berupa fisik ataupun non fisik terhadap bangunan, sehingga pemenuhan akan dua hal tersebut sangatlah penting untuk dipertimbangkan. Oleh karena itu, bagaimana mengkomunikasikan suatu bangunan secara fisik (penampilan, tataruang, sirkulasi, bentuk) menjadi suatu bahasa yang



mudah dimengerti oleh pengguna, sehingga sasaran dari bangunan tersebut terpenuhi yaitu menjual suatu produk atau jasa yang berbasis komputer.

## 4. Tujuan dan Sasaran

### 4.1. Tujuan

Merancang suatu *Computer Center*, tempat yang khusus menangani bidang perkomputeran, untuk mendukung perkembangan teknologi di Yogyakarta, dengan memasukkan nilai arsitektur modern pada perancangan bangunan.

### 4.2. Sasaran

- a. Mengetahui tentang perkembangan teknologi komputer dan kebutuhan fisik penunjangnya.
- b. Mengetahui kebutuhan ruang suatu *Computer Center*.
- c. Mempelajari jenis aktivitas sebuah *Computer Center*, yang meliputi kegiatan antara lain:
  1. Jual beli komputer
  2. Reparasi komputer
  3. *Internet center*
  4. *Game center*
  5. Pameran teknologi
  6. Pelatihan teknisi komputer
  7. Seminar teknologi
- d. Mempelajari sirkulasi yang mendukung *Computer Center*
- e. Mempelajari berbagai fasilitas pendukung *Computer Center*

## 5. Lingkup Pembahasan

Pembahasan dan perencanaan bangunan *Computer Center* di Yogyakarta dibatasi hanya pada hal-hal yang bersifat arsitektural saja yaitu mencakup:

1. Perencanaan dan perancangan bangunan dan elemen-elemen bangunan dalam fasilitas kegiatan komputer.



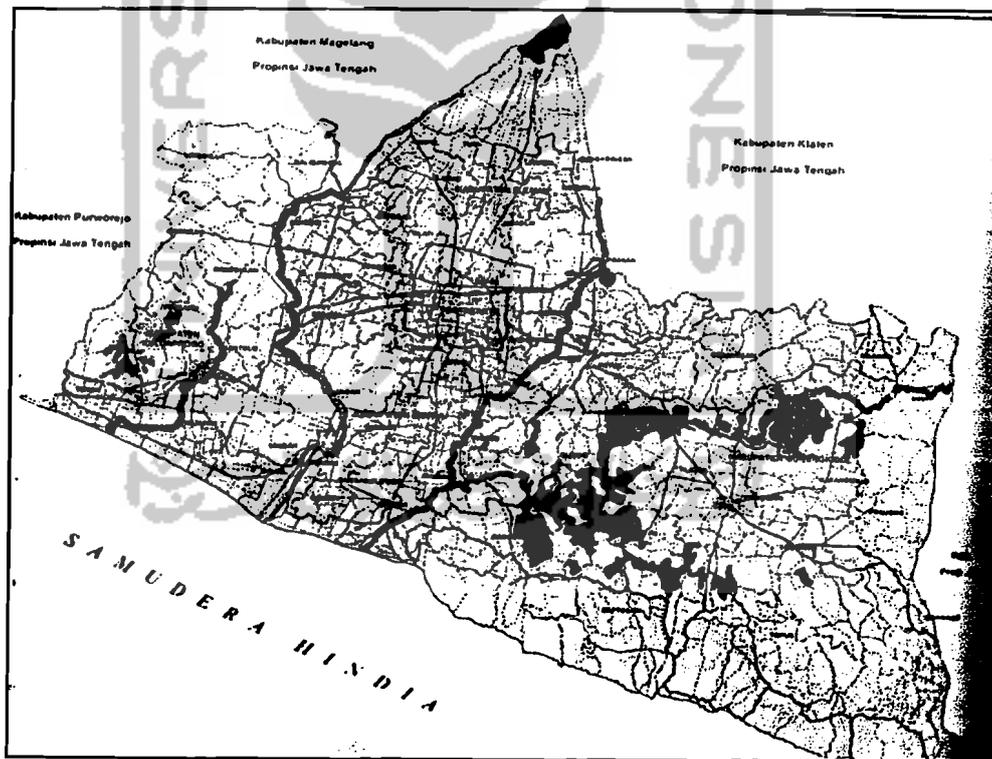
## COMPUTER CENTER

2. Penggalian konsep dasar perencanaan dan perancangan bangunan dengan fasilitas-fasilitas pendukung yang ada pada kegiatan seputar komputer yang sesuai dengan fungsinya.
3. Penggalian ide-ide perancangan penampilan bangunan, tata ruang, sirkulasi, dan bentuk dalam bangunan sebagai tempat pameran, promosi, jual beli, reparasi, internet dan game center sehingga dapat menciptakan kelancaran dan pergerakan di dalam ruang bangunan serta menuangkannya dalam perencanaan dan perancangan bangunan.

### 6. Spesifikasi Proyek

#### 6.1. Lokasi Proyek

Lokasi yang dipilih untuk dibangun suatu Computer Center adalah di Jl. Gejayan.



Gambar 08: Peta Daerah Istimewa Yogyakarta.

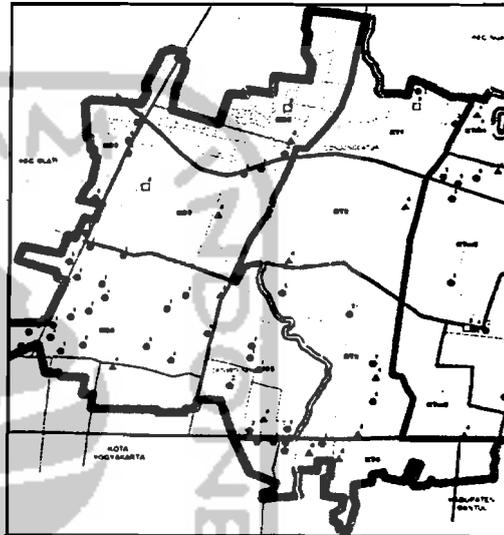
Sumber: Bappeda Kab. Sleman



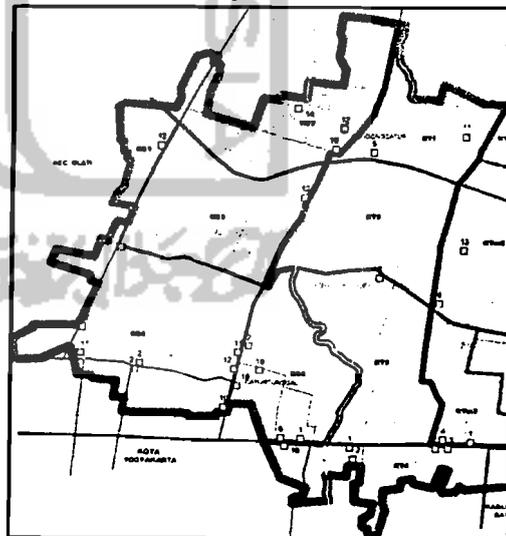
## Alasan pemilihan site:

Karena bangunan berfungsi menjual, sehingga site dipilih pada daerah yang mempunyai nilai jual terhadap konsumen dan tepat sasaran :

1. Dekat dengan area aktifitas pendidikan, sasaran kepada kalangan akademisi.
2. Dekat dengan area kerja, sasaran pada kalangan pekerja/ eksekutif.
3. Berada di salah satu jalan utama kota Yogyakarta, sehingga akses ke tapak mudah dicapai.



**Sebaran Pendidikan di Kec. Depok**



**Sebaran Perkantoran di Kec. Depok**

**Gambar 09: Peta Kec. Depok**

**Sumber: Bappeda kab Sleman, 2002**

**Alasan pemilihan site:**

Karena bangunan berfungsi menjual, sehingga site dipilih pada daerah yang mempunyai nilai jual terhadap konsumen dan tepat sasaran:

1. Dekat dengan area aktifitas pendidikan, sasaran kepada kalangan akademisi.
2. Dekat dengan area kerja, sasaran pada kalangan pekerja atau eksekutif.

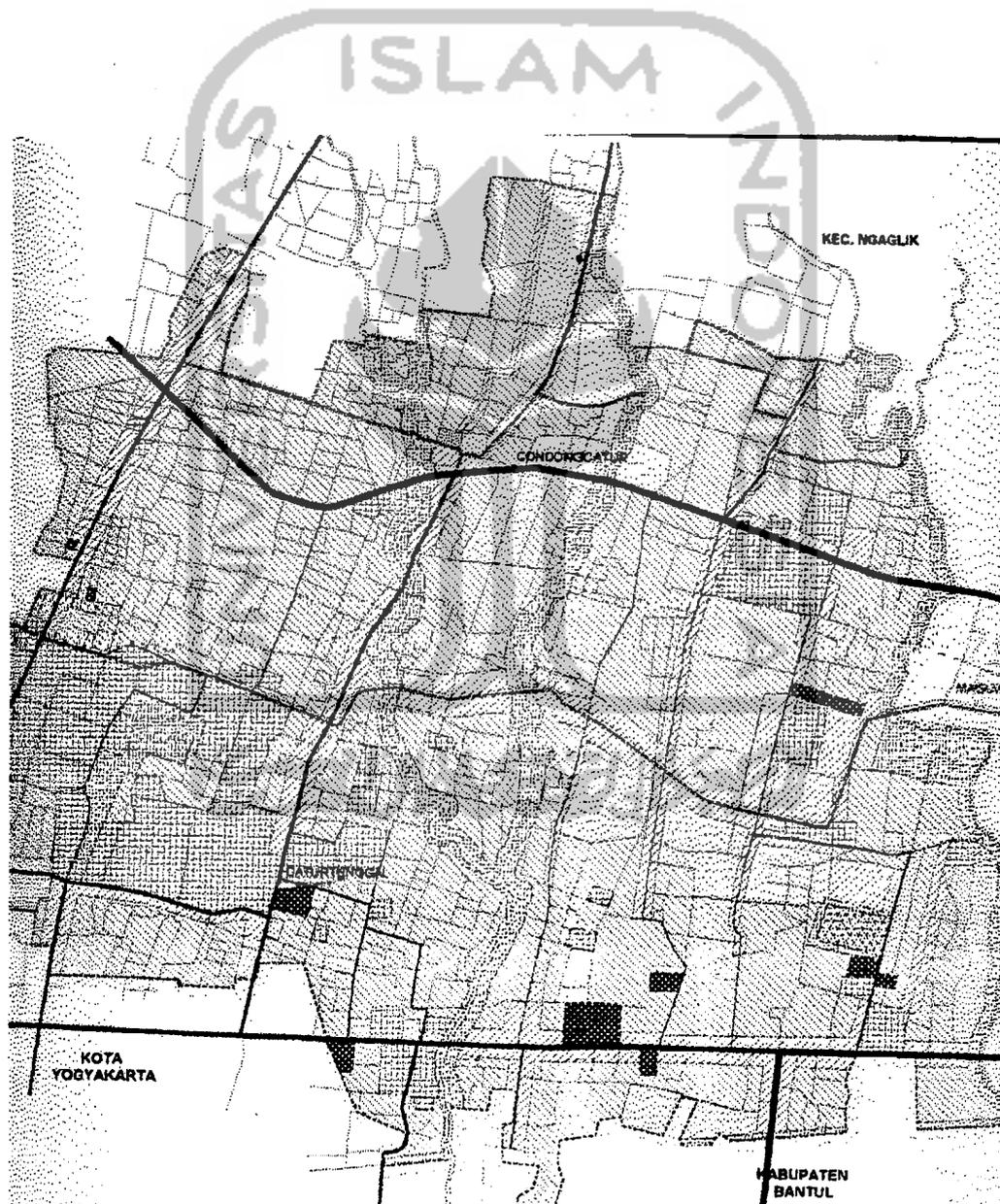
**Batas- batas site terpilih:**

Utara-jalan raya

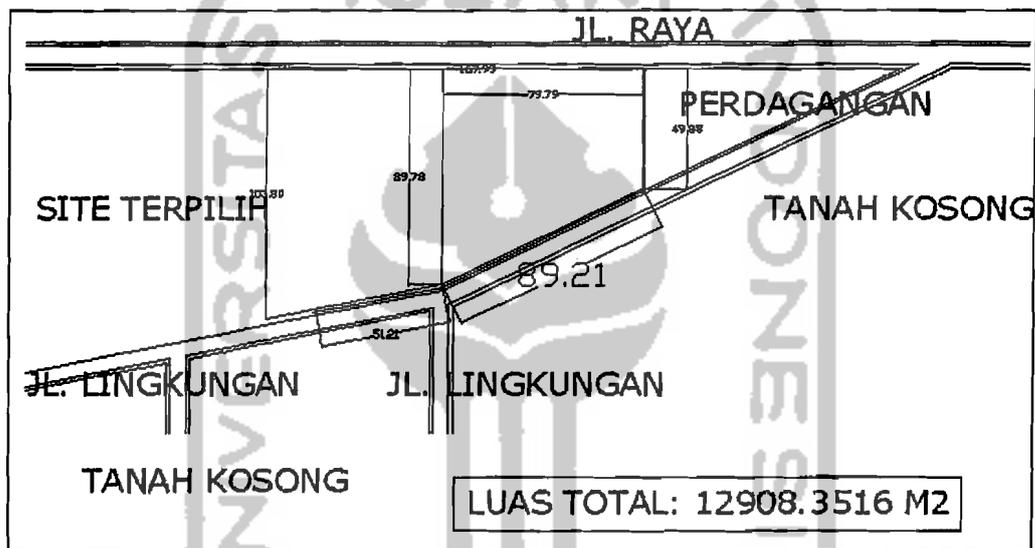
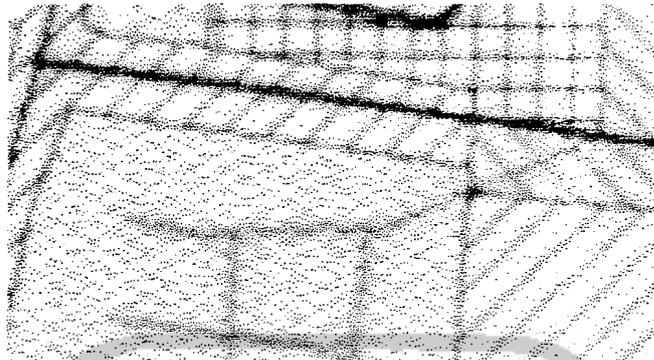
Barat-tanah kosong

Timur-perdagangan

Selatan-jalan lingkungan dan tanah kosong.



site terpilih:



## 6.2. Fungsi dan Tugas

### 6.2.1. Fungsi

Dalam Computer Center ada beberapa pengelompokan kegiatan yang mempunyai spesifikasi tersendiri antara lain:

a. Wadah jual beli komputer

Sebagai sarana jual beli komputer dan penyediaan komputer ssesuai dengan perkembangan perkomputeran yang terbaru.

b. Wadah Reparasi Komputer

Menyediakan jasa perbaikan komputer maupun perakitan komputer sesuai dengan permintaan konsumen.

c. Wadah penyediaan informasi lewat internet.



## COMPUTER CENTER

Sebagai tempat penyedia sarana informasi lewat internet, sehingga konsumen dapat mengetahui perkembangan dari berita-berita terbaru dari segala bidang.

d. Wadah Penyedia Jasa Permainan Komputer atau *Game Center*

Sebagai sarana penyedia jasa permainan komputer, yang memang saat ini sangat di gemari oleh remaja.

e. Wadah Pameran dan Seminar Teknologi

Sebagai tempat untuk penyelenggaraan pameran dan seminar teknologi tidak terbatas pada bidang komputer saja karena tidak menutup kemungkinan diadakannya pameran dan seminar teknologi selain komputer, tetapi masih berbasis komputer.

f. Wadah Pendidikan

Sebagai tempat untuk pelatihan teknisi komputer baik hardware, maupun software.

### 6.2.2. Tugas

a. Jual Beli Komputer

1. Melakukan penjualan dan pembelian komputer baru maupun bekas sesuai dengan permintaan konsumen.
2. Melakukan penjualan dan pemesanan komputer secara terpisah atau perbagian atau perakitan komputer.

b. Reparasi Komputer

1. Melakukan penyediaan jasa perbaikan *hardware* komputer.
2. Menyediaan jasa pengisian program atau software komputer.
3. Menyediakan penggantian suku cadang komputer.

c. Internet Center

1. Menyediakan jasa informasi dan berita baik secara individu maupun kelompok.
2. Menyediakan jasa Downloading ke harddisk.

d. Game Center

Menyediakan jasa permainan komputer, dengan sambungan internet secara langsung ataupun tidak.



## COMPUTER CENTER

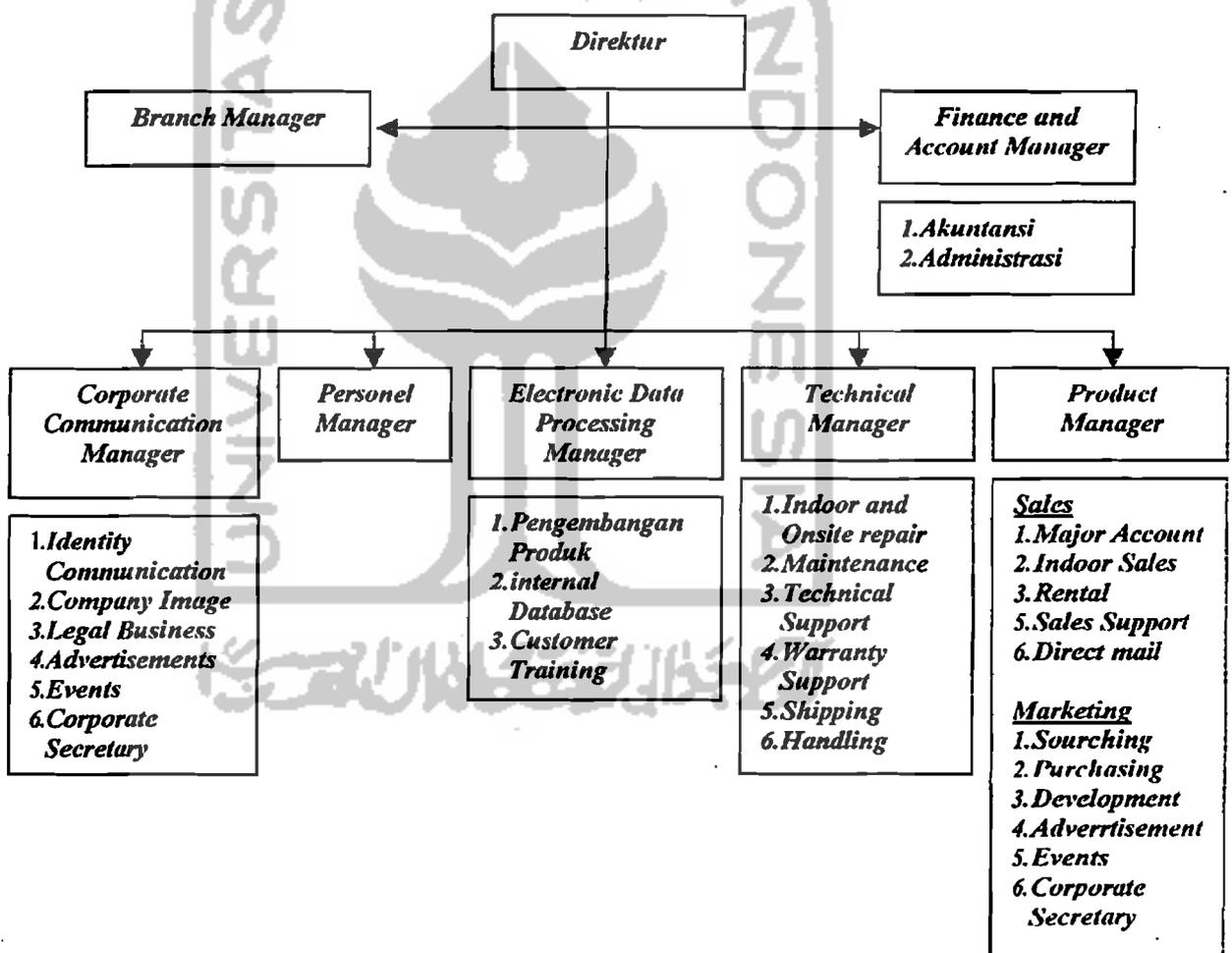
### e. Pameran dan Seminar Teknologi

1. Melakukan pameran teknologi pada waktu tertentu, baik secara mandiri maupun kelompok, oleh pihak luar.
2. Melakukan pameran teknologi setiap saat guna mendukung kegiatan pemasaran komputer oleh pihak sendiri.
3. Melakukan seminar, untuk mendukung perkembangan teknologi komputer.

### f. Pelatihan Teknisi Komputer

Pendidikan teknisi komputer, baik *hardware* ataupun *software*

### 6.3. Struktur Organisasi



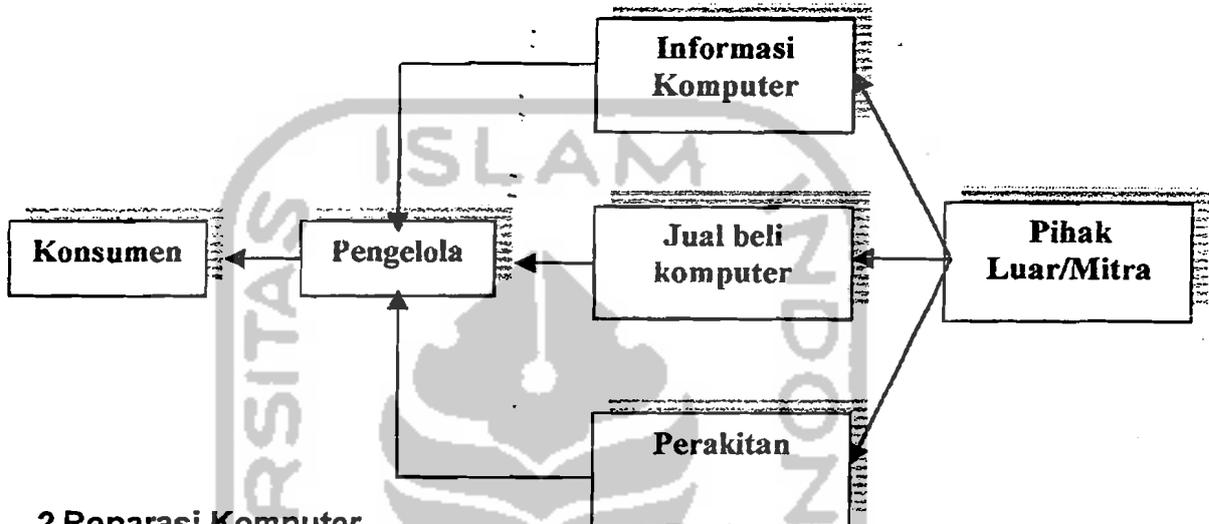


## 6.4. Kegiatan

Kegiatan *Computer Center* dapat dibagi menjadi:

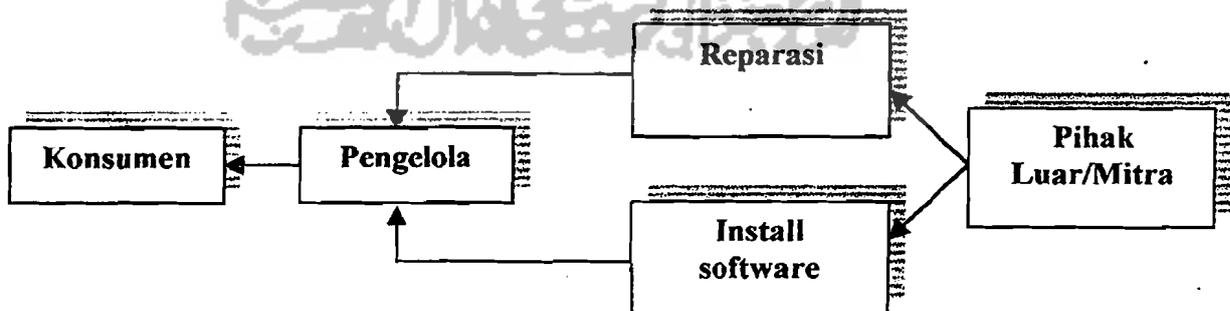
### 1. Kegiatan Jual Beli Komputer

- Memberikan informasi komputer, misal keluaran komputer terbaru.
- Menjual dan membeli komputer utuh, maupun perbagian.
- Melayani pemesanan perakitan komputer.



### 2. Reparasi Komputer

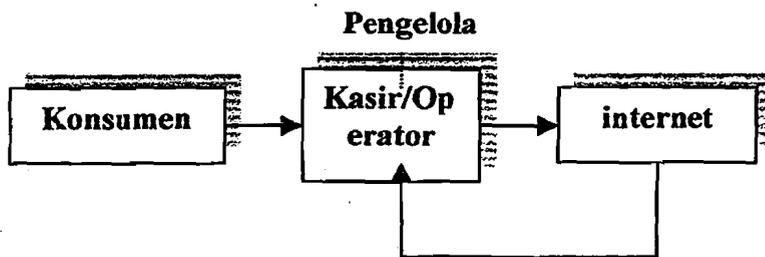
- Menyediakan layanan pengecekan komputer.
- Memperbaiki komputer.
- Perakitan komputer.
- Pengisian dan Penginstalan software.
- Menyediakan suku cadang komputer.





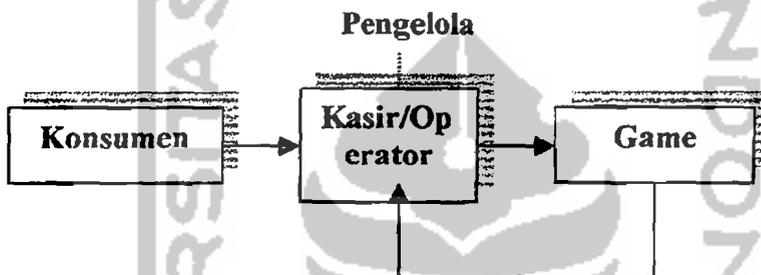
### 3. Internet center

- Menyediakan jasa internet



### 4. Game center

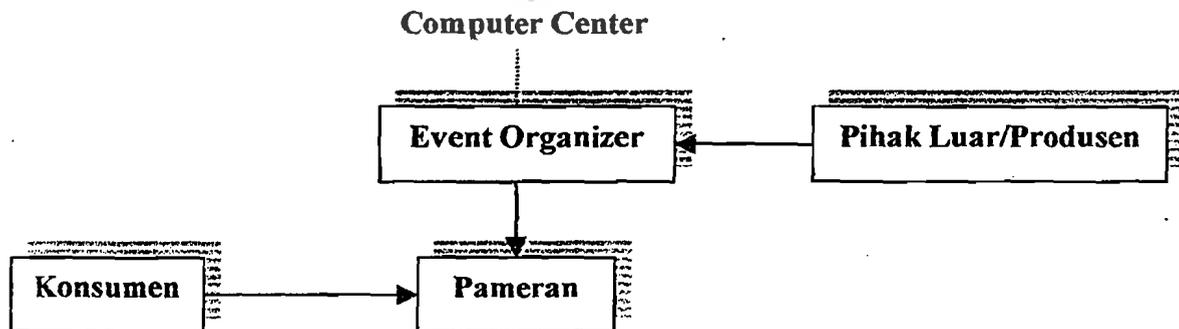
- Menyediakan Permainan komputer



### 5. Pameran dan Seminar Teknologi

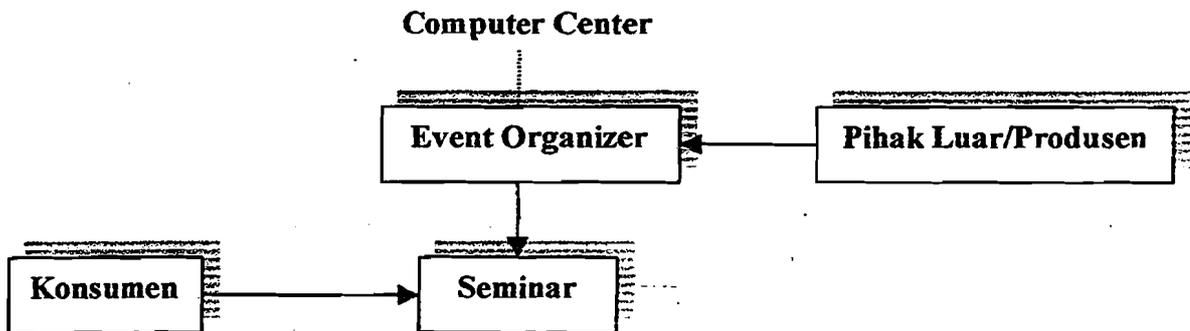
- Melakukan pameran secara individu/ pihak computer center sendiri, atau pameran dilakukan oleh pihak-pihak luar.

#### Pameran Teknologi



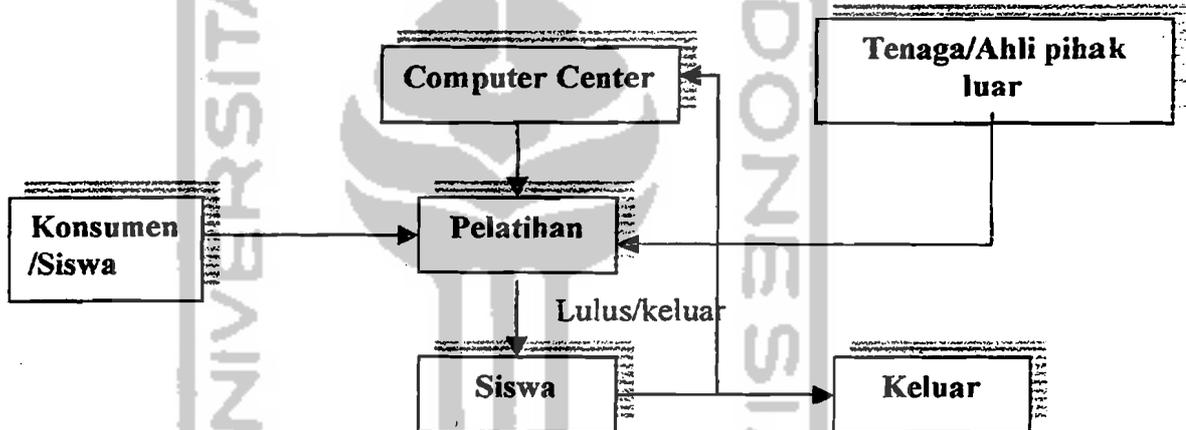


## Seminar Teknologi



## 6. Pelatihan Teknisi Komputer

Memberikan pendidikan teknisi komputer baik hardware ataupun software



Kegiatan tambahan sebagai penunjang fasilitas pelayanan :

- **Integrated presentation system (IPS)/ Projection system**

IPS adalah sebuah sistem yang meungkinkan kendali penuh presenter atas ruang dan proses presentasi.

- **Service/ Maintenance**

- On Site Hardware Maintenance

Memberikan layanan servis panggil kepada konsumen.

- LAN instalation dan start up



## COMPUTER CENTER

Menyediakan layanan informasi dan setting produk yang dijual dan diageni untuk jaringan komputer didalam local area network (LAN). Termasuk didalamnya instalasi sistem operasi jaringannya, aplikasi program, PC, Card jaringan, Cabolng atau piranti jaringan lain, bnaik di server maupun kliennya.

### *-LAN management support*

dirancang untuk memudahkan operasional yang dilakukan oleh penanggung jawab jaringan komputer pada instansi anda. Layanan ini memantau dari hari kehari sisten jaringan anda dan memberi dukungan dan konsultasi teknis, pada administrator jaringan komputer, seperti: penataan user baru, pengaturan pengamanan jaringan anda, monitoring performance dan lain-lain.

### *-Enhanced Software Support*

Service center menyediakan dukungan pada kondisi dimana diperlukan untuk membantu inplementasi program/software dalam sistem jaringan anda, sistem basis data pada jaringan client/ server atau mengatasi kerusakan aplikasi program yang berjalan pada PC konsumen.

## • **Networking**

Menangani jaringan komputer mulai dari teknologi arcnet sampai dengan fiber optik. Memanfaatkan teknologi-teknologi jaringan komputer dengan berbagai macam *Network Operating System*.

### *-Network design dan Inplementation*

Yaitu layanan untuk merancang jaringan komputer anda, mulai dari desain cabling, hub/switching server sampai dengan pemasangannya.

### *-Intranet Development*

Yaitu membangn kolaborasi dokumen, jadwal, contact dan informasi lain antar sesama rekan kerja di lingkup kantor.

### *-Office internet connection sharing*

Yaitu membagi internet dengan seluruh user pada satu bangunan atau tempat.



### 6.5. Pelaku Kegiatan

#### a. Masyarakat umum

Masyarakat umum disini sebagai konsumen *pengguna Computer Center*, ada beberapa kalangan, yaitu pelajar dan mahasiswa, pekerja kantor, masyarakat awam. Yang kegiatannya meliputi:

- Mencari informasi.
- Membeli jasa (sebagai konsumen).

#### b. Intelektual

Intelektual disini adalah tenaga terdidik pada pelatihan komputer, yang nantinya dapat menjadi *manajemen* ataupun *pengelola computer center*.

#### c. Pengelola

Kelompok yang melaksanakan kegiatan di *computer center* sebagai pengelola, kegiatannya meliputi:

- Memberikan pelayanan informasi dalam bidang perkomputeran.
- Memberikan pelayanan jasa yang di jual di *computer center*.
- Mengelola kegiatan intern *computer center*.

### 6. Program Ruang

Tata ruang *computer center* secara garis besar di bagi menjadi 8 kegiatan/ tata ruang, antara lain:

1. Kegiatan Umum
2. Kegiatan Jual Beli
3. Kegiatan Reparasi
4. Kegiatan Jual Beli
5. Kegiatan *Internet Center*
6. Kegiatan *Game Center*
7. Kegiatan Penunjang Lain
8. Kegiatan Pengelola/Kantor

**Dimensi Ruang**

NO	Macam Kegiatan	Perhitungan	Kapasitas	Dimensi	
				Indoor	Outdoor
<b>I Kegiatan Umum</b>					
1	Plaza Penerima	Standar 2 m <sup>2</sup> /org	Asumsi 3195 org		8626.7 m <sup>2</sup>
2	Hall/ Lobby	Standar 0.36 m <sup>2</sup> /org (NAD)	200 org, 72 m <sup>2</sup> flow 100%	144 m <sup>2</sup>	
3	Ruang Informasi	Standar 2.7 m <sup>2</sup> /org (NAD)	4 org	10.8 m <sup>2</sup>	
4	R. Tamu/ Tunggu	Standar 3 m <sup>2</sup> /org	6 org	18 m <sup>2</sup>	
5	Parkir Umum	25 m <sup>2</sup> /mobil, 1.6 m <sup>2</sup> /spd motor (NAD)	69 mbl: 1725 m <sup>2</sup> , 180 spd mtr: 288 m <sup>2</sup>		2013 m <sup>2</sup>
6	Parkir Khusus	Standar 25 m <sup>2</sup> /mbl, 1.6 m <sup>2</sup> /spd mtr	14 mbl: 350 m <sup>2</sup>	350 m <sup>2</sup>	
7	R. Genset Umum	Asumsi 6m x 6m/unit	1 unit	36 m <sup>2</sup>	
<b>II Kegiatan Jual Beli</b>					
1	Retail	3.33m x 2.5 m=8.325 m <sup>2</sup> /Furniture + 1 kosumen	50 org	416 m <sup>2</sup>	
2	Informasi	Standar 2.7 m <sup>2</sup> /org (NAD)	5 org	13.5 m <sup>2</sup>	
	Informasi Individu	Standar 2.45 m x 3.15 m=7.7175 m <sup>2</sup> /unit (2 knsm+1pengl.)	3 unit	23.1525 m <sup>2</sup>	

COMPUTER CENTER  
 ARSITEKTUR MODERN, BANGUNAN SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI  
 Created by IMD COMP

3	R. Teknisi	Unit terminal: 0.4 m x 0.5 m= 0.2 m <sup>2</sup> Disket Program: 0.38 m x 0.38 m= 0.1444 m <sup>2</sup> Printer: 0.4 x 0.38= 0.0152 m <sup>2</sup> 1 unit kompt.:0.3596 m <sup>2</sup> Asumsi 2.7 m <sup>2</sup> /sirkulasi org,total: 0.34 m <sup>2</sup> + 2.7 m <sup>2</sup> = 3.04 m <sup>2</sup>	4 org	12.16 m <sup>2</sup>	
4	R. Tunggu	Asumsi 2.7/org,	4 org	10.8 m <sup>2</sup>	
5	Toilet	Pria: (NAD) 2 m <sup>2</sup> /wc/org 0.6 m <sup>2</sup> /urinoir 0.8 m <sup>2</sup> /wastafel Wanita: (NAD) 2 m <sup>2</sup> /wc/org 0.8 m <sup>2</sup> /wastafel/org	2 wc + 4 urinoir + 2 wastafel  2 wc + 4 wastafel	15.2 m <sup>2</sup>	
<b>III</b>	<b>Kegiatan Reparasi</b>				
1	Informasi	Standar 2.7 m <sup>2</sup> /org (NAD)	6 org	16.2 m <sup>2</sup>	
2	R. Teknisi Hardware	Unit terminal: 0.4 m x 0.5 m= 0.2 m <sup>2</sup> Disket Program: 0.38 m x 0.38 m= 0.1444 m <sup>2</sup> Printer: 0.4 x 0.38= 0.0152 m <sup>2</sup> 1 unit kompt.: 0.3596 m <sup>2</sup> Asumsi 2.7 m <sup>2</sup> /sirkulasi org, jadi total: 0.34 m <sup>2</sup> + 2.7 m <sup>2</sup> = 3.04 m <sup>2</sup>	37 org	112.8 m <sup>2</sup>	

COMPUTER CENTER  
 ARSITEKTUR MODERN, BANGUNAN SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI  
 Created by IMD COMP

3	R. Teknisi Software	Unit terminal: 0.4 m x 0.5 m= 0.2 m <sup>2</sup> Disket Program: 0.38 m x 0.38 m= 0.1444 m <sup>2</sup> Printer: 0.4 x 0.38= 0.0152 m <sup>2</sup> 1 unit kompt.: 0.3596 m <sup>2</sup> Asumsi 2.7 m <sup>2</sup> /sirkulasi org, jadi total: 0.34 m <sup>2</sup> + 2.7 m <sup>2</sup> = 3.04 m <sup>2</sup>	37 org	112.8 m <sup>2</sup>	
4	R. Tunggu	Asumsi 2.7/org	4 org	10.8 m <sup>2</sup>	
<b>IV</b>	<b>Kegiatan Internet Center</b>				
1	Informasi	Standar 2.7 m <sup>2</sup> /org (NAD)	6 org	16.2 m <sup>2</sup>	
2	Bilik Internet	2.5 m <sup>2</sup> /org/unit	57 unit	142 m <sup>2</sup>	
3	Café	3 m <sup>2</sup> /unit/3 org dapur 2.7 m <sup>2</sup> /org	20 unit 25 org	60 m <sup>2</sup> 67.5 m <sup>2</sup>	
4	R. Tunggu	Asumsi 2.7/org,	6 org	16.2 m <sup>2</sup>	
5	Toilet	Pria: (NAD) 2 m <sup>2</sup> /wc/org 0.6 m <sup>2</sup> /urinoir 0.8 m <sup>2</sup> /wastafel Wanita: (NAD) 2 m <sup>2</sup> /wc/org 0.8 m <sup>2</sup> /wastafel/org dry toilet 2.7 m <sup>2</sup> /org	2 wc + 4 urinoir + 2 wastafel 2 wc + 4 wastafel 7 org	15.2 m <sup>2</sup> 20.8 m <sup>2</sup>	
<b>V</b>	<b>Kegiatan Game Center</b>				
1	Informasi	Standar 2.7 m <sup>2</sup> /org (NAD)	6 org	16.2 m <sup>2</sup>	
2	Bilik Game Center	2.5 m <sup>2</sup> /org/unit	76 unit	190 m <sup>2</sup>	
3	R. Tunggu	Asumsi 2.7/org Sirkulasi 2.7 m <sup>2</sup> /org	20 org 10 org	54 m <sup>2</sup> 27 m <sup>2</sup>	

COMPUTER CENTER  
 ARSITEKTUR MODERN, BANGUNAN SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI  
 Created by IMD COMP

4	Toilet	Pria: (NAD) 2 m <sup>2</sup> /wc/org 0.6 m <sup>2</sup> /urinoir 0.8 m <sup>2</sup> /wastafel Wanita: (NAD) 2 m <sup>2</sup> /wc/org 0.8 m <sup>2</sup> /wastafel/org dry toilet 2.7 m <sup>2</sup> /org	2 wc + 4 urinoir + 2 wastafel 2 wc + 4 wastafel 7 org	15.2 m <sup>2</sup> 20.8 m <sup>2</sup>	
<b>VI</b>	<b>Kegiatan Penunjang Lain</b>				
1	Pameran	3.04 m <sup>2</sup> /org	106 org	322.24 m <sup>2</sup>	
2	Seminar	2.7 m <sup>2</sup> /org	80 org	216 m <sup>2</sup>	
<b>VII</b>	<b>Kegiatan Pelatihan Komputer</b>				
1	Kelas Praktek	3.04 m <sup>2</sup> /org 1 unit=11 org	6 unit	108 m <sup>2</sup>	
2	Kelas Teori	2.9 m <sup>2</sup> /org 1 unit=11 org	6 unit	108 m <sup>2</sup>	
3	Pengajar/ Tentor	3.04 m <sup>2</sup> /org	12 org	48.64 m <sup>2</sup>	
4	Hall	2.7 m <sup>2</sup> /org	80 org	216 m <sup>2</sup>	
5	Toilet	Pria: (NAD) 2 m <sup>2</sup> /wc/org 0.6 m <sup>2</sup> /urinoir 0.8 m <sup>2</sup> /wastafel Wanita: (NAD) 2 m <sup>2</sup> /wc/org 0.8 m <sup>2</sup> /wastafel/org dry toilet 2.7 m <sup>2</sup> /org	2 wc + 4 urinoir + 2 wastafel 2 wc + 4 wastafel 7 org	15.2 m <sup>2</sup> 20.8 m <sup>2</sup>	
<b>VIII</b>	<b>Kegiatan Pengelola/ Kantor</b>				
1	Direktur	16 m <sup>2</sup> /org	1 org	16 m <sup>2</sup>	
2	Branch Manager	16 m <sup>2</sup> /org	1 org	16 m <sup>2</sup>	
3	Corporate Communication Manager	12 m <sup>2</sup> /org	1 org	12 m <sup>2</sup>	
4	Finance and Accounting Manager	12 m <sup>2</sup> /org	1 org	12 m <sup>2</sup>	
5	Technical Manager	12 m <sup>2</sup> /org	1 org	12 m <sup>2</sup>	
6	Personal Manager	12 m <sup>2</sup> /org	1 org	12 m <sup>2</sup>	

COMPUTER CENTER  
 ARSITEKTUR MODERN, BANGUNAN SERAGAI MEDIA KOMUNIKASI  
 Created by IMD CCMP

7	Electronic Data Processing Manager	12 m2/org	1 org	12 m2	
8	Product Manager	12 m2/org	1 org	12 m2	
9	R. Rapat	1.5-2.0 m2/org	12 orang	18 m2- 24 m2	
10	Kantin Karyawan	2.5 m2/unit/3 org	8 unit	20 m2	
11	Toilet	Pria: (NAD) 2 m2/wc/org 0.6 m2/urinoir 0.8 m2/wastafel Wanita: (NAD) 2 m2/wc/org 0.8 m2/wastafel/org	2 wc + 4 urinoir + 2 wastafel  2 wc + 4 wastafel	15.2 m2	
12	Bag. Rumah Tangga	2.7/org	8 org	21.6 m2	
13	Bag. Pengelola gedung	2 m2/org	8 org	16 m2	
14	Gudang	2 m2/org	20 org	40 m2	
15	Satpam	2.7 m2/org	4 org	10.8 m2	
16	Staff	2.7 m2/org	50 org	135 m2	

Jumlah keseluruhan

Macam Kegiatan	Dimensi
Kegiatan umum	11198.5 m2
Kegiatan jual beli	504 m2
Kegiatan reparasi	252 m2
Internet center	337 m2
Game center	323.4 m2
Kegiatan penunjang	538.24 m2
Pelatihan komputer	516.64 m2
Kegiatan pengelola/ kantor	407.4 m2
<b>Total</b>	<b>14077.18 m2</b>
<b>Total ruang dalam Lt.01</b>	<b>Kurang lebih 2156 m2</b>



## 7. Strategi Perancangan

Dalam menyelesaikan permasalahan yang ada akan dilakukak langkah-langkah dari tahap perancangan skematis dan juga tahap pengembangan rancangan kedalam sebuah strategi perancangan sebagai berikut:

### 7.1. Tahap Rancangan Skematis

1. Untuk menciptakan ruang yang dapat mengena pada sasaran sesuai dengan nilai arsitektural dan fungsi yang berlaku pada *computer center*, maka akan dilakukan:
  - a. Mempelajari pola dan karakter dari kegiatan-kegiatan, berdasarkan kriteria berikut:
    - Macam, dari berbagai kegiatan yang ditampung.
    - Volume kegiatan, berkaitan dengan kapasitas dari kegiatan.
    - Perilaku kegiatan, sirkulasi dan hubungan antar ruang.
  - b. Membatasi aspek-aspek yang akan diselesaikan, yaitu:
    - Fleksibilitas dan efisiensi ruang. ✓
    - Penyesuaian dengan karakteristik kegiatan. ✓
    - Standar-standar utilites bangunan. ✓
  - c. Melakukan studi terhadap bangunan yang sejenis untuk mengetahui:
    - Kelemahan/ kekurangan fasilitas bangunan, baik itu borsifat fisik maupun non fisik.
    - Kelebihan dari fasilitas.
2. Langkah-langkah diatas kemudian dianalisa ulang dan melakukan pertimbangan atau alternatif keputusan yang akan dituangkan dalam bentuk gambar perspektif, gambar 3D bangunan/ruang, gambar CAD lainnya.
3. Hasil analisa tersebut kemudian dijadikan sebagai landasan konsep perancangan *Computer Center* di Yogyakarta.
4. Kemudian setelah landasan perancangan diperoleh dilanjutkan dengan penuangan/ transformasi gagasan konsep dasar kedalam gambar pra rancangan.



## 7.2. Tahap Pengembangan Rancangan

1. Konsep dasar perancangan telah diterapkan dalam pra rancangan kemudian dikembangkan dan ditransformasikan kedalam pengembangan rancangan.
2. Dalam pengembangan rancangan, konsep dasar perancangan ditransformasikan kedalam bentuk denah bangunan, selubung bangunan, 3D bangunan/ruang, dan sistem utilitas bangunan.
3. Dalam tahap ini gambar rancangan merupakan gambar kerja yang memuat semua sistem sebuah bangunan sesuai dengan konsep perancangan yang telah dirumuskan.





**Kerangka Strategi Perancangan**

