



BAB I
PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Proyek

Pulau Jawa merupakan tolak ukur terlahirnya banyak sumberdaya manusia yang berkualitas, khususnya Yogyakarta yang terkenal akan kota pelajar dan kota pariwisata serta sebagai pusat orientasi pendidikan menjadikan informasi akan perkembangan teknologi sangat berpengaruh dalam mewujudkan kualitas sumberdaya manusia. Pesatnya peningkatan jumlah pelajar, mahasiswa dan ilmuwan di Yogyakarta memerlukan koordinasi atau mobilisasi yang luwes. Kemudahan untuk bergabung dengan lembaga yang sesuai, penghargaan hasil karya cipta, kemudahan dalam sistem komunikasi dan tukar menukar data, kerjasama antar ilmuwan adalah beberapa hal yang perlu dikembangkan dengan baik sebagai langkah awal pembentukan kantung teknologi informasi.

Penyampaian informasi kepada masyarakat dapat dilakukan melalui berbagai media. Hal ini akan sangat tergantung oleh karakter sosiokultur ada istiadat maupun perkembangan teknologi satu wilayah. Akan tetapi pada dasarnya segala informasi tersebut mempunyai 4 fungsi dasar yaitu ; memberikan pengetahuan (to inform), untuk mendidik (to educate), untuk menghibur (intertain), dan untuk bersosialisasi.

Disisi lain keberadaan fasilitas penyediaan informasi yang mendukung fungsi-fungsi diatas, masih terhitung sangat kurang terutama di Yogyakarta khususnya di daerah potensial yang kurang diperhatikan oleh pemerintah misalnya kabupaten Bantul dan sekitarnya. Karena

baru demi terwujudnya fasilitas yang memuaskan pengguna bangunan.

Proses internasionalisasi kota-kota besar Asia saat ini, berkaitan dengan gejala dari globalisasi arsitektur. Gejala yang masih berupa trend ini akan berdampak terhadap profesi arsitek. Namun pada akhir abad ke 19 arsitek cenderung tidak peduli terhadap perlunya ilmu pengetahuan dan teknologi (anti scientific), demikian pula halnya pada masa post-modern. Dalam era arsitektur modern (yang dijiwai oleh semangat gerakan pembaharuan), inovasi teknologi benar-benar dimanfaatkan. Hanya sayangnya, pemanfaatan tersebut masih terbatas pada lingkup struktur bangunan. Karena itu peran arsitektur dalam teknologi ini adalah mentransformasikan teknologi tinggi ke dalam bentuk dan tata ruang beserta fasad yang tidak hanya menonjolkan sistem struktur nonkonvensional tetapi lebih mengutamakan karakter humanisme (keindahan, nyaman, akrab, dan familiar). Karena sebenarnya "Kamu mau sesuatu yang lebih dari teknologi. Kamu mau jadi seproduktif yang Kamu bisa yang kamu kau tahu bisa. Kau mau perubahan. Karenanya kami tidak perdaya bahwa teknologi hanyalah demi teknologi saja. Kami yakin pada teknologi demi kau (www.amd.com)."
"Let's make things better" (www.phillips.com)

I.3. Perumusan Masalah

I.3.1. Permasalahan Umum

Mewujudkan sebuah media teknologi yang mengintegrasikan fungsi, sistem, dan fasilitas teknologi perpustakaan, galeri, media visual ke dalam sistem satu bangunan yang terpadu sehingga menjadi salah satu fasilitas bagi publik untuk mendapatkan berbagai informasi teknologi yang terus berkembang

I.3.2. Permasalahan Khusus

- a. Bagaimana merancang sarana informasi teknologi dengan pendekatan penampilan bangunan yang citra hightegh

I.4. Tujuan dan Sasaran

I.4.1. Tujuan

Menghasilkan sebuah alternative konsep desain bangunan Media teknologi sebagai fasilitas publik yang bercitra hightegh

I.4.2. Sasaran

1. Terwujudnya tata ruang yang bercitra hightech dengan pola pergerakan.
2. Mewujudkan sistem struktur yang tidak konvensional
3. Memunculkan citra high-tech sebagai konsep perwujudan fasad maupun gubahan massa
4. Penggunaan bahan ringan pada struktur bangunan maupun atap bangunan seperti ; bahan baja dan metal
5. Menciptakan permainan pencahayaan sebagai bagian dari citra hightech.

I.5. Keaslian Penulisan

- * Adi Nugroho, 21620/TA, UGM, Judul: Jogja Mediatek Sebagai Fasilitas Informasi.
- * Muhammad Riadi Agung Nugroho, 98/121538/TK/23083, UGM, judul: Pusat Informasi Teknologi Digital di Yogyakarta.
- * Wisnu Ary kumoro, 21145/TA, UGM, judul: Fasilitas Informasi IPTEK.
- * Tulus Napitulu, 96/109271/TK/21222,UGM, Pusat Penelitian. Pengembangan dan Pelatihan Teknologi Informasi.

I.6. Metode Pembahasan

Metode pembahasan dari penulisan ini yaitu dengan melakukan studi literature dan perbandingan untuk mendapatkan data secara umum yang diarahkan untuk mengatasi semua permasalahan. Adapun metode pembahasannya antara lain :

- * Tinjauan terhadap citra high-tech dalam arsitektur
- * Tinjauan terhadap system struktur bangunan hightech
- * Tinjauan fungsi visual karakter need and interest
- * Tinjauan dan study banding terhadap bangunan hightech
- * Analisis tata ruang dan sirkulasinya yang mendukung hubungan antar kegiatan pada Media Teknologi
- * Analisis jenis kegiatan dan karakter pelaku pada fasilitas informasi

I.7. Pola Pikir

