

*BAB III*  
*ANALISIS DAN SPESIFIKASI*  
*PROYEK*

**BAB III**

**ANALISIS DAN SPESIFIKASI PROYEK**

**III.1. Profil Kegiatan Dan Pelaku (Mikro)**

**III.1.1. Pola Kegiatan Utama**

**III.1.1.1. Pola Kegiatan Perpustakaan Buku :**



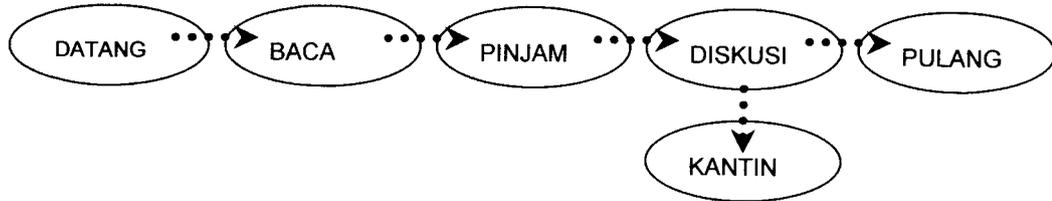
Pola kegiatan di dalam perpustakaan adalah masyarakat yang ingin masuk ke dalam perpustakaan untuk membaca kemudian masyarakat tersebut menyewa buku-buku tersebut apabila menginginkannya. Setelah memakan waktu untuk membaca kemudian mereka dapat beristirahat sambil bersantai di kafe atau berdiskusi sambil bersantai di kafe. Kemudian setelah selesai mereka dapat pulang.

**III.1.1.1. a. Kebutuhan Ruang**

	FUNGSI	ESENSI	KEBUTUHAN RUANG	
I. UTAMA	MENCARI INFORMASI	MENCARI DATA MEMINJAM DATA	R. PENYIMPANAN DATA	PUBLIC
II. PENDUKUNG	PENGELOLAAN	<b>PENDUKUNG UTAMA:</b> MENERIMA DATA MENYIMPAN DATA MERAWAT DATA	R. PENERIMA DATA R. PENYIMPAN DATA R. PENYIMPAN DATA	PRIVAI
		<b>PENDUKUNG UMUM:</b> PENITIPAN BARANG PELAYANAN INFORMASI PELAYANAN KEAMANAN	R. PENITIPAN BARANG LOBBY & INFORMASI SECURITY	PUBLIC
		BIRO ADMINISTRASI PEMBAYARAN SEWA KOORD. KEGIATAN	R. ADMINISTRASI R. PERSONALIA	SEMI PUBLIC
III. PELENGKAP	FASILITAS LAINNYA	SERVICE : KE TOILET SHOLAT MAKAN	SERVICE : TOILET MUSHOLLA KANTIN	PUBLIC



**III.1.1.2. Pola Kegiatan Perpustakaan CD :**

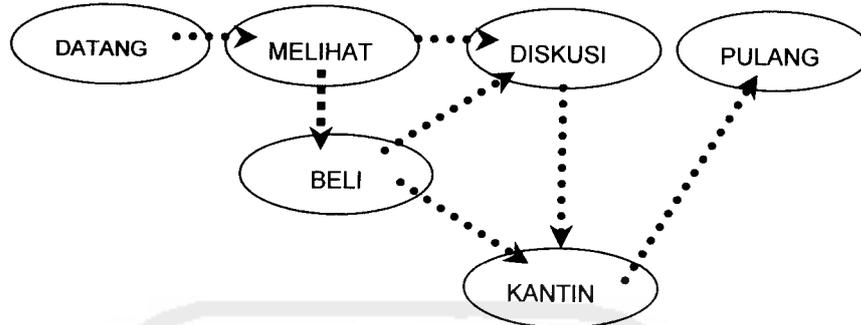


Pola kegiatan di dalam perpustakaan adalah masyarakat yang ingin masuk ke dalam perpustakaan CD untuk memilih kemudian masyarakat tersebut meminjam data-data tersebut apabila menginginkannya. Setelah memakan waktu untuk memilih kemudian mereka dapat beristirahat sambil bersantai di kafe atau berdiskusi sambil bersantai di kafe. Kemudian setelah selesai mereka dapat pulang.

**III.1.1.2.a. Kebutuhan Ruang**

	FUNGSI	ESENSI	KEBUTUHAN RUANG	
I. LUTAMA	MENCARI INFORMASI	MENCARI DATA	R. PENYIMPANAN DATA	PUBLIC
		MEMINJAM DATA		
II. PENDUKUNG	PENGELOLAAN	PENDUKUNG UTAMA:		
		MENERIMA DATA	R. PENERIMA DATA	PRIVAT
		MENYIMPAN DATA	R. PENYIMPANAN DATA	
		MERAWAT DATA	R. PENYIMPANAN DATA	
PENDUKUNG UMUM :				
		PENITIPAN BARANG	R. PENITIPAN BARANG	PUBLIC
		PELAYANAN INFORMASI	LOBBY & INFORMASI	
		PELAYANAN KEAMANAN	SECURITY	
		BIRO ADMINISTRASI		
		PEMBAYARAN SEWA	R. ADMINISTRASI	SEMI PUBLIC
		KOORD. KEGIATAN	R. PERSONALIA	
III. PELENGKAP	FASILITAS LAINNYA	SERVICE :		
		KE TOILET	TOILET	PUBLIC
SHOLAT	MUSHOLLA			
MAKAN	KANTIN			

**III.1.1.3. Pola Kegiatan Pameran :**

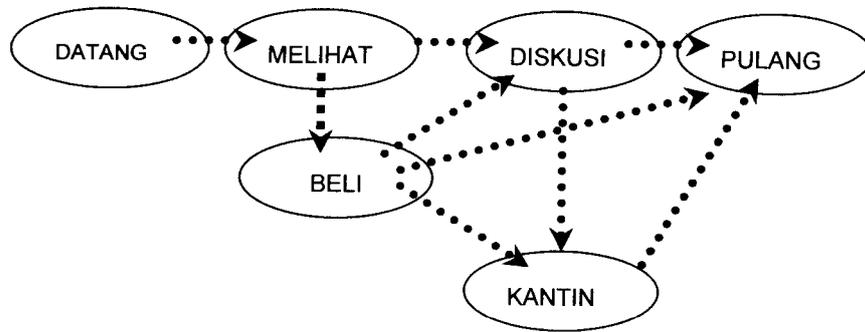


Masyarakat yang datang ke mediatek untuk melihat sebuah pameran di ruang pameran tetap maupun temporer yang berada di dalamnya, mereka dapat melanjutkannya dengan membeli suatu barang atau diskusi-diskusi kecil yang dapat dilakukan di ruang diskusi maupun di kafe yang ada. Kemudian setelah itu mereka dapat pulang.

**III.1.1.3. a. Kebutuhan Ruang**

	FUNGSI	ESENSI	KEBUTUHAN RUANG	
I. UTAMA	PAMERAN	PAM. TETAP PAM. TEMPORER	R. PAMERAN TETAP R. PAMERAN TEMPORER	PUBLIC
		<b>PENDUKUNG UTAMA:</b> PEMBAYARAN SEWA KOORD. KEGIATAN		R. ADMINISTRASI R. PENGELOLA SEMI PUBLIC
II. PENDUKUNG	PENGELOLAAN	<b>PENDUKUNG UMUM :</b> PENITIPAN BARANG PELAYANAN INFORMASI PELAYANAN KEAMANAN	R. PENITIPAN BARANG LOBBY & INFORMASI SECURITY PUBLIC	
III. PELENGKAP	FASILITAS LAINNYA	SERVICE : KE TOILET SHOLAT MAKAN	SERVICE : TOILET MUSHOLLA KANTIN PUBLIC	

**III.1.1.4. Pola Kegiatan Gallery :**

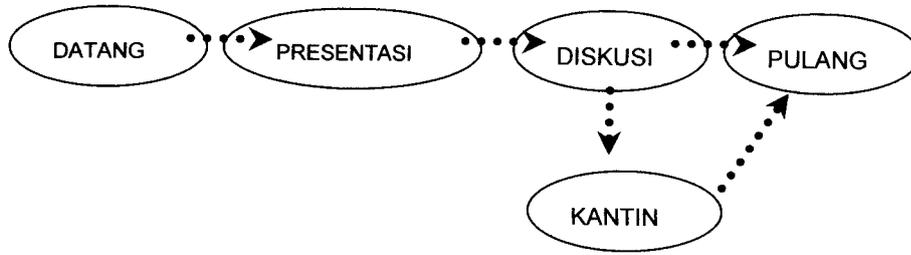


Masyarakat yang datang ke mediatek untuk melihat sebuah pameran di ruang gallery tetap yang berada di dalamnya, mereka dapat melanjutkannya dengan membeli suatu barang atau diskusi-diskusi kecil yang dapat dilakukan di ruang diskusi maupun di kafe yang ada. Kemudian setelah itu mereka dapat pulang.

**III.1.1.4.a. Kebutuhan Ruang**

	FUNGSI	ESENSI	KEBUTUHAN RUANG	
<b>I. UTAMA</b>	PAMERAN	PAM. TETAP	GALLERY	PUBLIC
		<b>PENDUKUNG UTAMA:</b> PERBAIKAN REPLIKA SELEKSI REPLIKA PENYIMPANAN REPLIKA	R. PENGELOLA R. KURATOR GUDANG REPLIKA	SEMI PUBLIC
<b>II. PENDUKUNG</b>	PENGELOLAAN	<b>PENDUKUNG UMUM :</b> PENITIPAN BARANG PELAYANAN INFORMASI PELAYANAN KEAMANAN	R. PENITIPAN BARANG LOBBY & INFORMASI SECURITY	PUBLIC
<b>III. PELENGKAP</b>	FASILITAS LAINNYA	<b>SERVICE :</b> KE TOILET SHOLAT MAKAN	<b>SERVICE :</b> TOILET MUSHOLLA KANTIN	PUBLIC

**III.1.1.5. Pola Kegiatan Auditorium :**

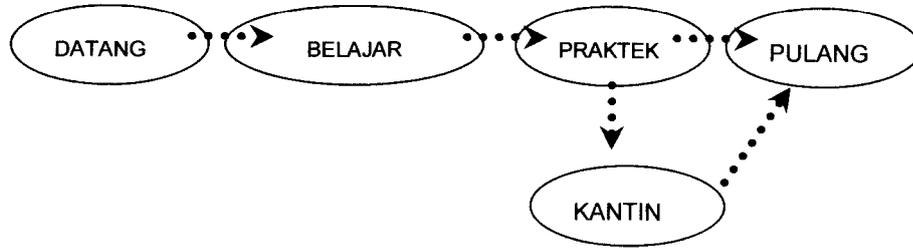


Masyarakat yang datang ke mediatek untuk seminar dan melakukan presentasi yang kemudian dilanjutkan dengan diskusi di ruang auditorium yang berada di dalamnya, mereka dapat melanjutkannya dengan diskusi-diskusi kecil yang dapat dilakukan di ruang diskusi maupun di kafe yang ada. Kemudian setelah itu mereka dapat pulang.

**III.1.1.5.a. Kebutuhan Ruang**

	FUNGSI	ESENSI	KEBUTUHAN RUANG	
I. UTAMA	SEMINAR & PEMUTARAN FILM ANIMASI	BERDISKUSI & MENONTON	AUDITORIUM	PUBLIC
		<b>PENDUKUNG UTAMA:</b> PERSIAPAN MENYIMPAN PERALATAN	R. PERSIAPAN R. PENYIMPAN PERALATAN	PRIVAT
II. PENDUKUNG	PENGLOLAAN	<b>PENDUKUNG UMUM :</b> PENITIPAN BARANG PELAYANAN INFORMASI PELAYANAN KEAMANAN	R. PENITIPAN BARANG LOBBY & INFORMASI SECURITY	PUBLIC
III. PELENGKAP	FASILITAS LAINNYA	SERVICE : KE TOILET SHOLAT MAKAN	TOILET MUSHOLLA KANTIN	PUBLIC

**III.1.1.6. Pola Kegiatan Workshop :**



Pola kegiatan di dalam workshop adalah masyarakat yang ingin masuk ke dalam ruang workshop untuk mempelajari teori merakit atau memasang hardware secara cepat dan mudah kemudian masyarakat tersebut belajar secara praktek langsung apabila menginginkannya. Setelah memakan waktu untuk memilih kemudian mereka dapat beristirahat sambil bersantai di kafe atau berdiskusi sambil bersantai di kafe. Kemudian setelah selesai mereka dapat pulang.

**III.1.1.6.a. Kebutuhan Ruang**

	FUNGSI	ESENSI	KEBUTUHAN RUANG	
I. UTAMA	AREA PENGOLAHAN	MENGOLAH DATA MENYIMPAN DATA	STUDIO WORKSHOP	PUBLIC
		<b>PENDUKUNG UTAMA:</b> LOCKER WORKSHOP MENYIMPAN DATA RUANG KOMPUTER	R. LOCKER GUDANG PENYIMPANAN GUDANG PERALATAN	PRIVAT
II. PENDUKUNG	AREA PERAWATAN	<b>PENDUKUNG UMUM :</b> PENITIPAN BARANG PELAYANAN INFORMASI PELAYANAN KEAMANAN	R. PENITIPAN BARANG LOBBY & INFORMASI SECURITY	PUBLIC
III. PELENGKAP	FASILITAS LAINNYA	SERVICE : KE TOILET SHOLAT MAKAN	SERVICE : TOILET MUSHOLLA KANTIN	PUBLIC

a. Citra sebagai bahasa/alat komunikasi

Citra adalah bahasa yang mengkombinasikan "jiwa" (bangunan) yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia yang dimanifestasikan oleh visual bangunan. Citra lebih menunjukkan pada tingkat kebudayaan daripada fungsi dan guna (Mangunwijaya, 1988). Citra membahasakan makna tersembunyi melalui sosok wujudnya. Transformasi nir wujud menjadi wujud bangunan inilah yang ditangkap oleh panca indera manusia sehingga dapat dirasakan dan dinilai, yang dapat dilihat dari materi, bentuk maupun komposisi.

b. Citra sebagai karakter / ciri

Peran citra sebagai pengungkap guna dari bangunan membawa konsekuensi bahwa citra juga dapat dijadikan ciri atau karakter bangunan. Suatu macam bangunan mempunyai ungkapan yang melambangkan fungsi bangunan itu sendiri di dalam masyarakat.

c. Citra sebagai simbol

Simbol atau symbolic sign merupakan simbolisasi bahwa suatu obyek yang berdasar pada aturan tertentu yang biasanya berupa hubungan dari gagasan-gagasan umum yang dapat menyebabkan suatu symbol dapat diinterpretasikan dan mempunyai hubungan dengan obyek bersangkutan. (Bonta, 1979)

Citra teknologi tinggi dalam bangunan dapat dilihat pada bentukan struktur serta penempatan bahan/material. Selain struktur dan penempatan material, system utilitas yang diekspos untuk memperkuat dominasi teknologi dalam kehidupan manusia.

Karakter bangunan bercitra teknologi dapat dilihat dari :

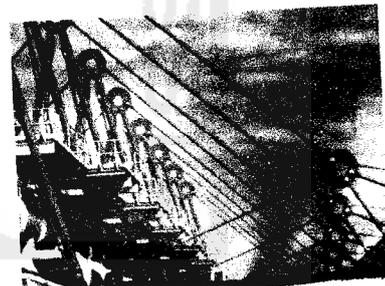
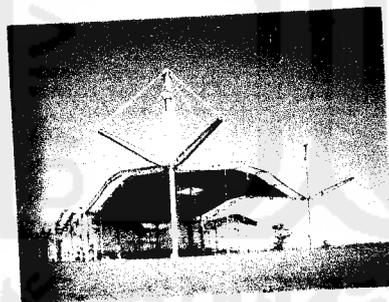
- Ekspos struktur
- Dominasi bahan logam frebrikasi
- Menekankan system lanjut (advance structure)
- Penggunaan teknologi hampir di seluruh bangunan.

### II.2.2. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan ciri teknologi

pada bangunan dapat di lihat dari segi:

#### a. Struktur Bangunan

Struktur merupakan elemen yang dirancang sebagai suatu rekayasa sehingga sebuah bangunan dapat berdiri. Namun pada perkembangannya ternyata struktur dapat juga mempengaruhi dan menciptakan nilai estetika.

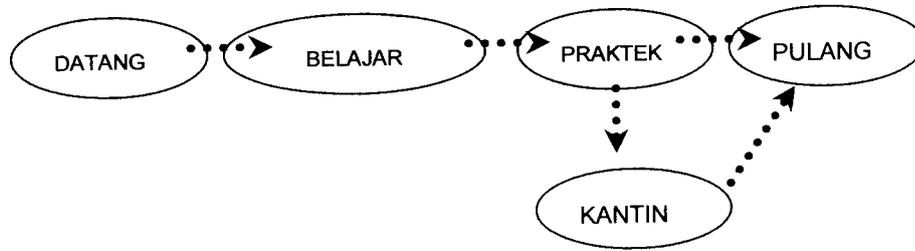


Gambar II.2.2.a. Struktur berestetika tinggi dan kuat (High Architecture, Colin Devis)

Kreteria yang harus dipenuhi struktur, yaitu : kuat, stabil, aman, awet(durability), dan mudah perbaikan (serviceability)

Tipe-tipe struktur yang berperan penting dalam penampilan bangunan, yaitu :

**III.1.1.7. Pola Kegiatan Ruang Kelas :**



Pola kegiatan di dalam ruang kelas adalah masyarakat yang ingin masuk ke dalam mediatek untuk mempelajari teori menggunakan software secara cepat dan mudah kemudian masyarakat tersebut belajar secara praktek langsung apabila menginginkannya. Setelah memakan waktu untuk memilih kemudian mereka dapat beristirahat sambil bersantai di kafe atau berdiskusi sambil bersantai di kafe. Kemudian setelah selesai mereka dapat pulang.

**III.1.1.7.a. Kebutuhan Ruang**

	FUNGSI	ESENSI	KEBUTUHAN RUANG	
I. UT	I. UTAMA MENGAJAR	SOFTWARE HARDWARE	R. KELAS	PUBLIC
II. PI	II. PENDUKUNG	PENDUKUNG UTAMA: PEMBIMBING DI BIMBING	R. PENGAJAR R. KELAS	SEMI PUBLIC
III. PI	III. PELENGKAP FASILITAS LAINNYA	SERVICE : KE TOILET SHOLAT MAKAN	SERVICE : TOILET MUSHOLLA KANTIN	PUBLIC

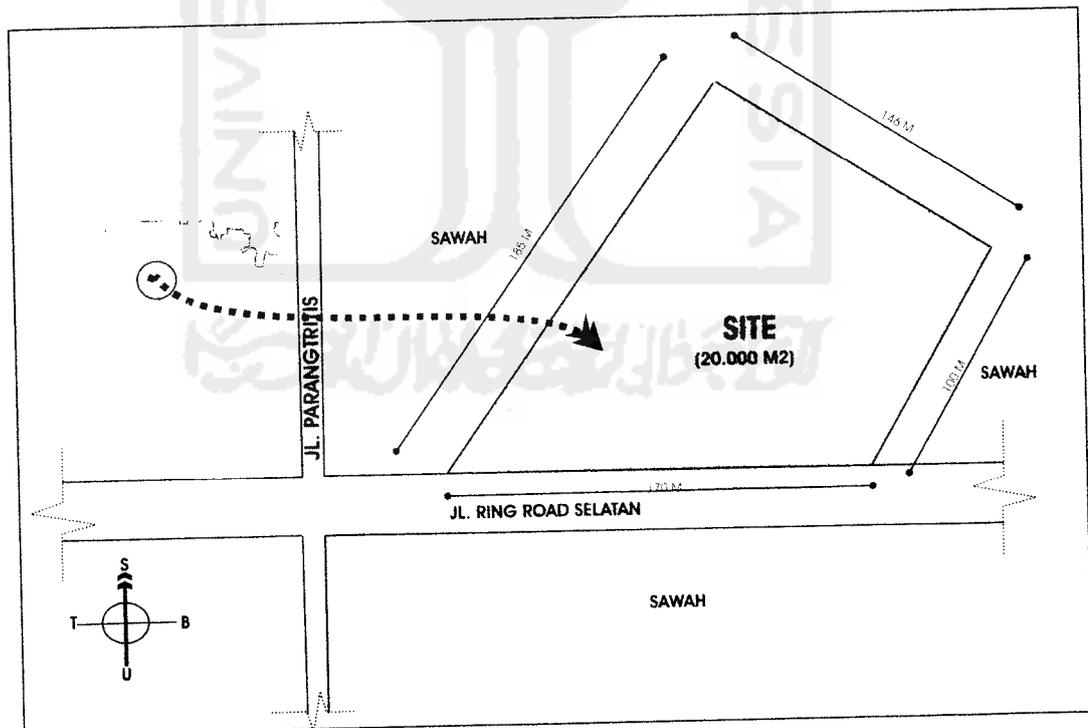
**III.2.3. Jenis Ruang Dan Besaran Ruang**

	Jenis Ruang	Kapasitas Pengguna	Kebutuhan Luasan /Unit	Jmlh Unit	Analisis	Total (M2)
<b>1</b>	<b>Kegiatan Utama</b>					
	<b>a. Perpustakaan Buku</b>					
	▪ R. Buku	3.600 bk	0.1 m2/unit	3600 unit	0.1 x 3600	360 m2
	▪ R. Baca	100 org	1 m2/org	100 org	1 x 100	100 m2
	▪ R. Katalog	700 bk	0.1 m2/bk	700 unit	0.1 x 700	70 m2
	▪ R. Administrasi	4 org	8 m2/org	4 org	8 x 4	32 m2
	▪ R. Pustakawan	2 org	16 m2/org	2 org	16 x 2	32 m2
<b>Luas total : 600 m2</b>						
	<b>b. Perpustakaan Cd</b>					
	▪ R. Cd	2000 cd	.01 m2/unit	2000 unit	.01x2000	20 m2
	▪ R. Administrasi	2 org	8 m2/org	2 org	2 x 8	16 m2
<b>Luas total : 36 m2</b>						
	<b>b. Pameran</b>					
	▪ P. Tetap	50 unit	9 m2/unit	50 unit	9 x 50	450 m2
	▪ P. Temporer	70 unit	9 m2/unit	70 unit	9 x 70	630 m2
	▪ Gallery	50 unit	4 m2/unit	50 unit	4 x 50	200m2
	<b>c. Pembelajaran</b>					
	▪ R. kelas	12 org	60 m2/unit	5 unit	60 x 5	300 m2
	▪ R. Workshop	50 org	75 m2/unit	1 unit	75 x 1	75 m2
	▪ R. Seminar	200 org	1 m2/unit	200 org	1 x 200	200 m2
	▪ R. Studio	20 unit	2.5 m2/unit	20 unit	20 x 1.5	50 m2
<b>2</b>	<b>Kegiatan Pendukung</b>					
	▪ Warnet	31 org	1 m2/unit	31 Unit	31 x 1	31 m2
	▪ Kantin	50 org	1.6m2 /unit	50 org	1.6 x 50	80 m2
	▪ Musholla	20 org	1 m2/org	20 org	1 x 20	20 m2
	▪ R. Guru	6 org	4 m2/org	6 org	4 x 6	24 m2
	▪ R. Pengelola	10 org	4 m2/org	10 org	4 x 10	40 m2
<b>Luas Keseluruhan Bangunan + 20 % Sirkulasi : 3.283 m2</b>						

### III.3. LOKASI DAN SITE

#### III.3.1. Lokasi

Perencanaan lokasi site berada di sebelah zona selatan Yogyakarta yaitu kawasan jalan Parangtiritis, dengan pertimbangan bahwa zona selatan Yogyakarta khususnya Kabupaten Bantul dan sekitarnya merupakan daerah yang sebagian besar masyarakatnya masih rendah akan wawasan teknologi. Maka dari itu zona selatan selama ini terus mengimbangi dari zona utara Yogya dengan mengembangkan fasilitas pendidikan formalnya di tingkat dasar, menengah maupun perguruan tinggi, dan dalam waktu dekat ini akan didirikannya kampus terpadu institut sains dan teknologi di Jalan Parangtiritis. Hal ini akan menambah keserasian dari fasilitas informasi teknologi dengan teknologi informasi yang akan diwujudkan oleh pemerintah dengan fasilitas pendidikan formal di kabupaten Bantul.



### **III.3.2. Site**

#### **III.3.2.1. Pemilihan Site**

Pemilihan site didukung oleh lokasi yang strategis karena terletak di jalur transportasi antar wilayah timur Yogyakarta dengan wilayah barat Yogyakarta. Selain site terletak di jalan ring road selatan sebagai jalur transportasi utama propinsi Yogyakarta, bagian kiri site merupakan jalan parangtritis yang merupakan jalur utama tujuan pendidikan, kebudayaan, pariwisata, perekonomian, dan perdagangan, yang mudah diakses oleh para pengunjung masyarakat umum, wisatawan dan pelajar dari berbagai wilayah.



Gambar : Analisa Pengguna

Sumber : Analisis

#### **III.3.2.2. Karakteristik Site**

Kawasan selatan kota Yogyakarta mempunyai visi pengembangan sebagai kawasan yang dikembangkan menjadi kawasan pendidikan dan kebudayaan. Site yang akan terletak sangat strategis yaitu terletak ditengah wilayah transisi antar Kota Yogyakarta , Kota Bantul, Kota Wates, dan Kota Wonosari. Aksesibilitas yang tinggi dapat dijangkau oleh dari berbagai sudut wilayah karena letak sitenya yang dipinggir perempatan Jalan Parangtritis dengan Jalan Ring Road Selatan.

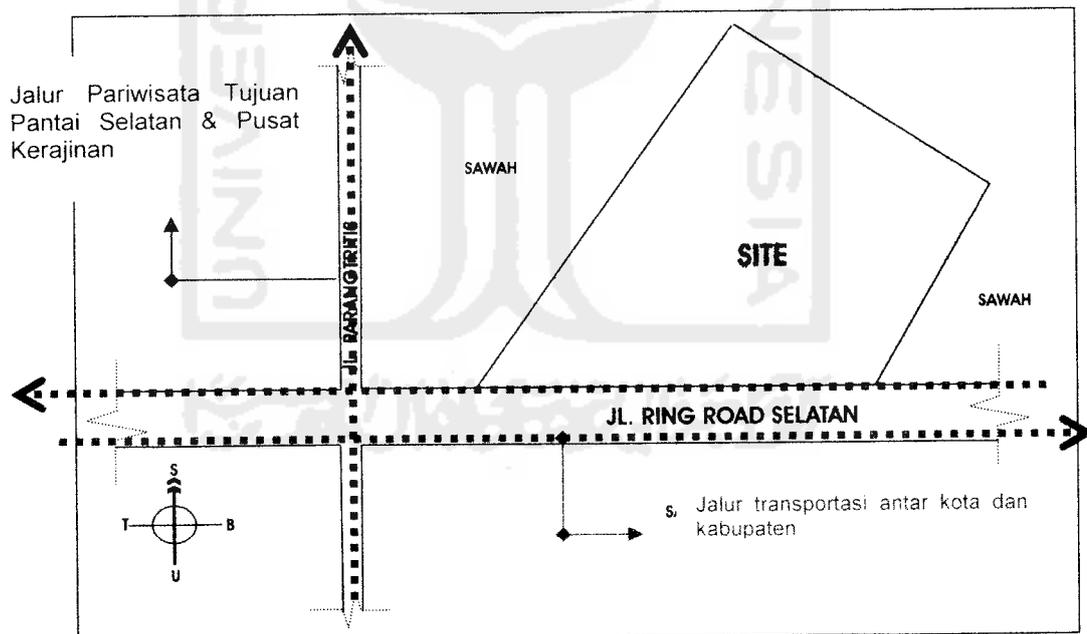
Adapun batasan site adalah sebagai berikut ini :

- Sisi Timur berbatasan dengan sawah dan rumah pribadi yang didekatnya sisi timurnya Jalan Parangtritis
- Sisi Barat berbatasan dengan persawahan milik pribadi
- Sisi Utara berbatasan dengan Jalan Ring Road Selatan
- Sisi Selatan berbatasan dengan persawahan milik perseorangan.

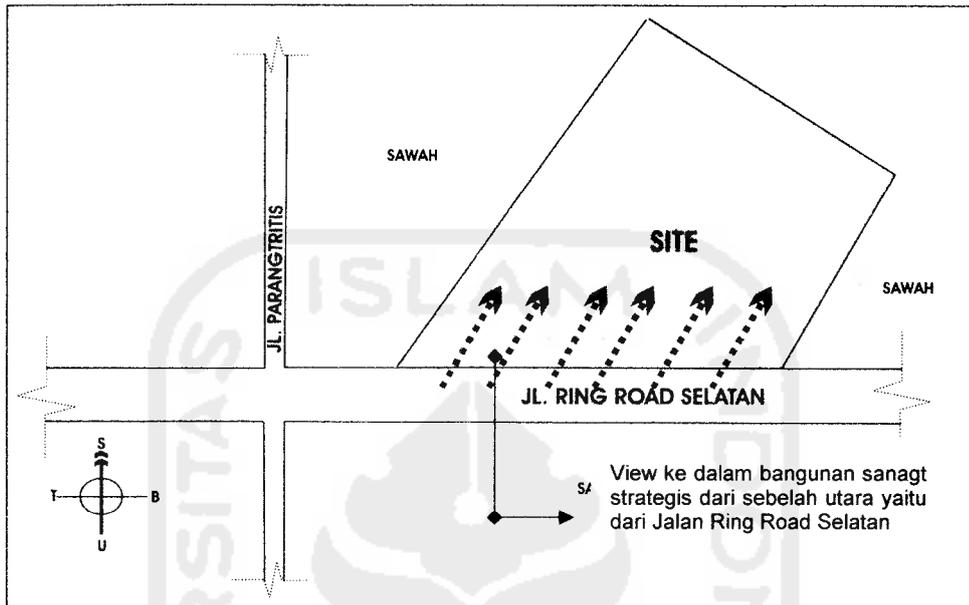
### III.3.2.3. Potensi-Potensi Site Berdasarkan Analisis Site

Beberapa potensi-potensi yang melandasi pemilihan site di kawasan selatan Yogyakarta yaitu di Jalan Ring Road Selatan sebagai berikut ini :

- Berada di daerah yang dekat dengan pusat aktivitas pendidikan seni dan teknologi, serta terletak pada jalur pariwisata.



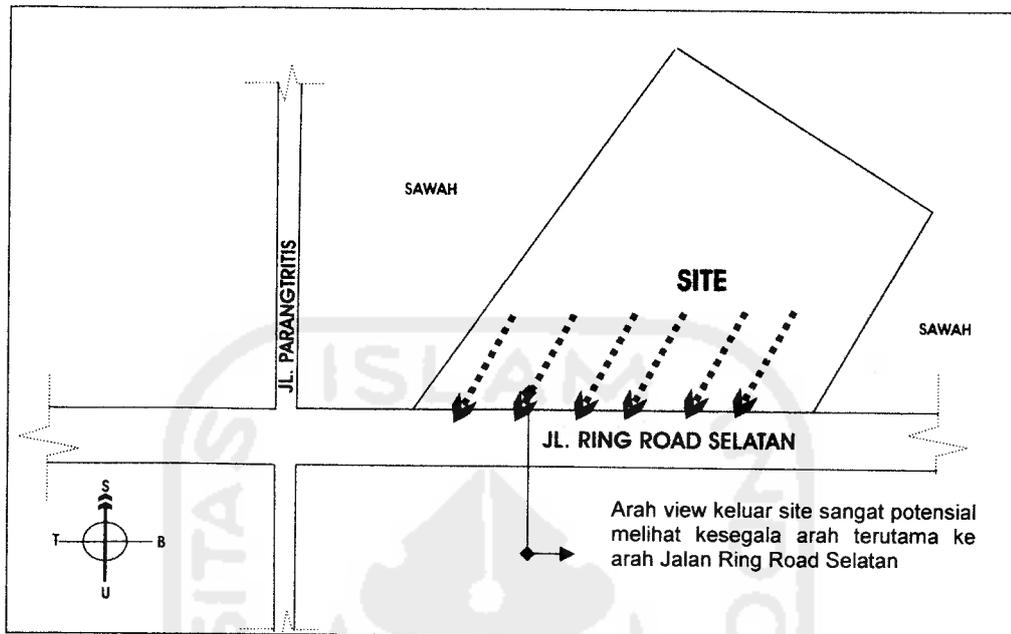
- Pandangan ke dalam bangunan dari sisi Jalan Ring Road Selatan sangat bagus.



- Arah peredaran matahari pada saat pagi hari sangat menguntungkan bagi bangunan karena posisi site yang dimiringkan sehingga sebagian besar permukaan bangunan mendapat sinar matahari pagi.



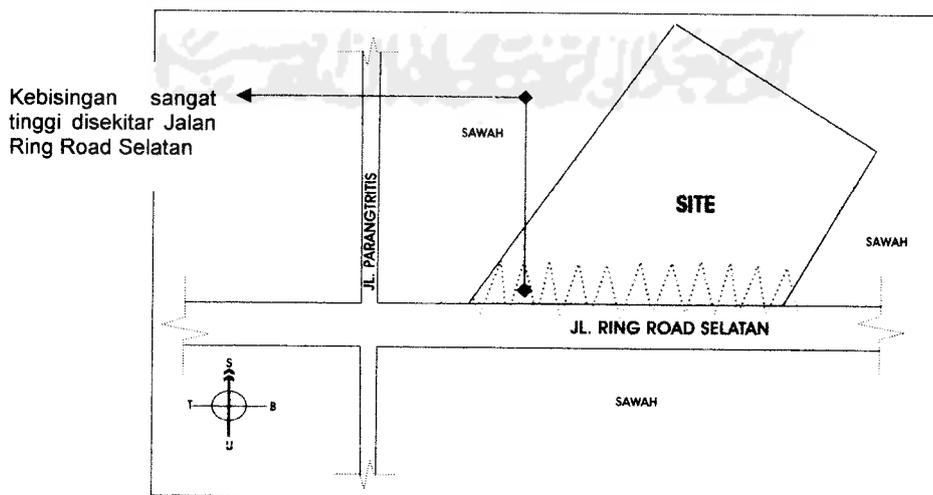
- Pandangan dari dalam site ke luar site sangat menarik dan potensial



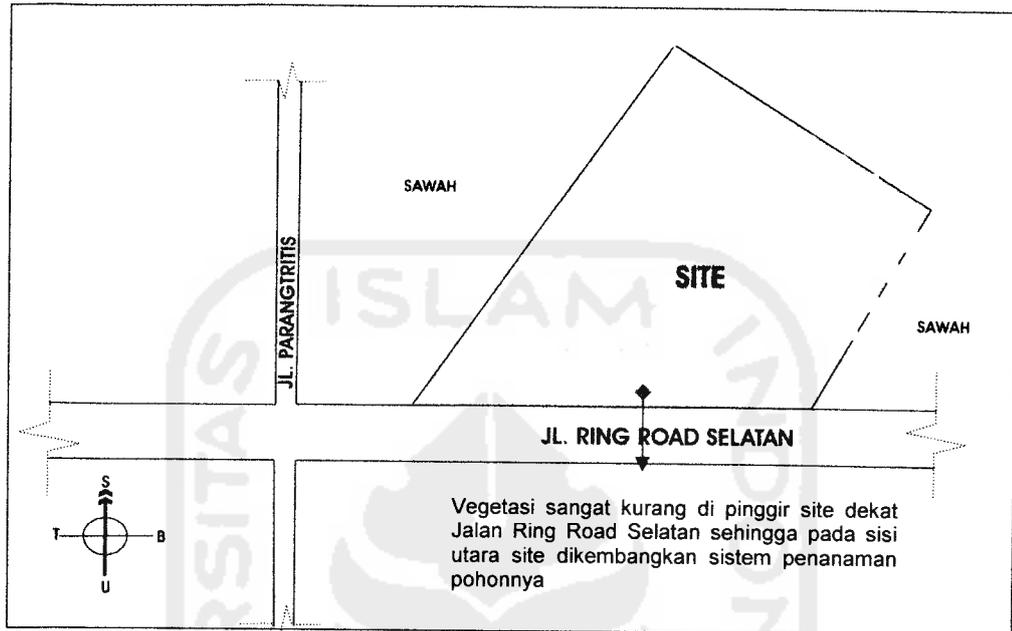
**III.3.2.4. Kendala-Kendala Site Berdasarkan Analisis Site**

Beberapa kendala yang dapat dianalisis pada site dikawasan Jalan Ring Road Selatan adalah sebagai berikut :

- Tingkat kebisingan yang tinggi terjadi pada sekitar Jalan Ring Road Selatan.



- Kurangnya vegetasi mengakibatkan kenaikan suhu dan tingkat polusi di sekitar Jalan Ring Road Selatan.



- Sistem drainasi yang ada saat ini kurang menguntungkan karena aliran air hujan cenderung masuk ke dalam site terpilih.



### III.4. SCHEMATIC DESIGN

#### III. 4.1. Kriteria Desain

##### ➤ Fungsi

Bangunan mempunyai fungsi sebagai sarana informasi dan pembelajaran.

Berdasarkan tinjauan teori yang telah dilakukan di bedakan menjadi dua :

##### A. Fungsi Utama

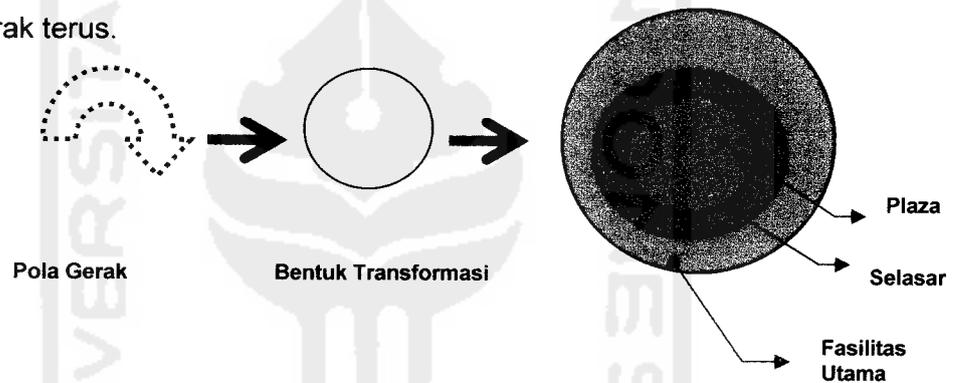
- Sarana tempat mencari informasi, menyimpan dan mengolah data Untuk di sosialisasikan kepada masyarakat awam yang ada dikawasan selatan yogyakarta
- Sarana tempat pembelajaran bagi para pelajar maupun masyarakat yang masih kurang mendapat pendidikan bidang informatika dengan biaya yang rendah
- Tempat melakukan pameran dan peragaan teknologi khusus teknologi informatika
- Memberikan fasilitas bagi masyarakat untuk saling pertukar ilmu dan pendapat melalui seminar maupun presentasi dan diskusi sehingga terbuka kesempatan mendapat wawasan yang luas.
- Tempat mengolah dan mempromosikan karya seni grafis digital untuk para desain grafis digital.

##### B. Fungsi Penunjang

- Sebagai tempat rekreasi sambil menambah ilmu dan wawasan bagi masyarakat sekitarnya.
- Sarana mempromosikan teknologi terbaru khususnya bidang teknologi komputer.

➤ **Jenis Transformasi Desain**

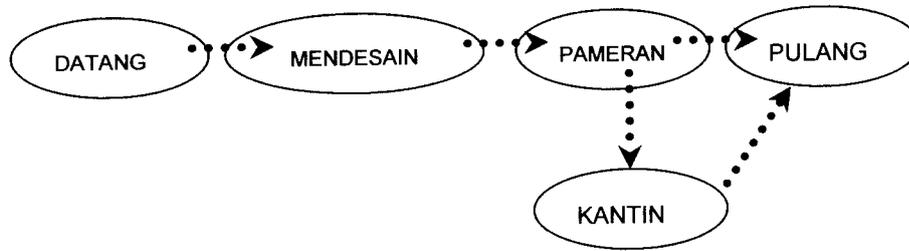
Jenis transformasi desain yang dipergunakan untuk mengekspresikan sebuah citra hightech adalah melalui metafora abstrak maupun ciri khas bentuk bangunan bercitra hightech. Metamorfosis abstrak yang terwujud kedalam bentuk massa maupun fasad bangunan mediatek ini adalah pengambilan konsep bentuk dari prinsip teknologi yang terus berkembang maju dengan cepat sehingga proses penuangan konsep “**terus berkembang maju**” menjadi bentuk dasar sebuah massa terwujud dengan bidang yang melingkar atau melengkung karena bidang tersebut cenderung mencerminkan sesuatu yang bergerak terus.



Perwujudan dari ciri khas bangunan yang bercitra hightech lainnya dapat di katagorikan sebagai berikut ini :

- Dengan dominasi penggunaan bahan-bahan logam pabrikan untuk sistem konstruksi bangunan itu misalnya baja/aluminium dan kaca sebagai bahan material utamanya, karena logam dan kaca merupakan material yang dipandang mampu mengekspresikan citra modern dan teknologi.
- Arsitektur teknologi tinggi mengekspos sistem struktur pada bangunannya sebagai hal yang utama, karena selain struktur merupakan elemen yang dirancang sebagai suatu rekayasa

**III.1.1.8. Pola Kegiatan Ruang Studio :**



Pola kegiatan di dalam ruang kelas adalah masyarakat yang ingin masuk ke dalam mediatek untuk mempelajari teori menggunakan software secara cepat dan mudah kemudian masyarakat tersebut belajar secara praktek langsung apabila menginginkannya. Setelah memakan waktu untuk memilih kemudian mereka dapat beristirahat sambil bersantai di kafe atau berdiskusi sambil bersantai di kafe. Kemudian setelah selesai mereka dapat pulang.

**III.1.1.8.a. Kebutuhan Ruang**

	FUNGSI	ESENSI	KEBUTUHAN RUANG	
<b>I. UTAMA</b>	AREA PENGOLAHAN	MENGOLAH DATA MENYIMPAN DATA	STUDIO GRAFIS	———— PUBLIC
		<b>PENDUKUNG UTAMA:</b>		
		MENYIMPAN DATA RUANG KOMPUTER	GUDANG PENYIMPANAN GUDANG PERALATAN	===== PRIVAT
<b>II. PENDUKUNG</b>	AREA PERAWATAN	<b>PENDUKUNG UMUM :</b>		
		PENITIPAN BARANG PELAYANAN INFORMASI PELAYANAN KEAMANAN	R. PENITIPAN BARANG LOBBY & INFORMASI SECURITY	===== PUBLIC
<b>III. PELENGKAP</b>	FASILITAS LAINNYA	SERVICE : KE TOILET SHOLAT MAKAN	SERVICE : TOILET MUSHOLLA KANTIN	===== PUBLIC



sehingga bangunan dapat berdiri. Namun dalam perkembangannya ternyata struktur dapat mempengaruhi dan menciptakan nilai estetika, misalnya tipe-tipe struktur yang berperan dalam penampilan bangunan seperti ; struktur kabel/tali, jaring /tenda dll.

- Bentuk dari bangunan hightech terkadang diinspirasi dari bentukan-bentukan yang didasari oleh bentuk morfologi benda maupun morfologi dari sebuah filosofi. Bentuk bangunan hightech cenderung simple, efisien, bersih dan fabrikasi.
- Bangunan yang bercitra hightech memiliki bahan bangunan yang mayoritas di penuhi oleh bahan logam dan transparan seperti ; baja dan kaca sehingga bangunan bercitra hightech mempunyai pola warna yang monocrom yaitu cenderung warna metalik logam dan terekspos oleh warna transparan sehingga bangunan tersebut mempunyai nilai estetika tersendiri.
- Nilai estetika dari bangunan hightech sering didukung oleh sistem pencahayaan yang membantu mengekspos bentukan-bentukan massa, bahan material maupun sistem strukturnya dari bangunan itu sendiri yang sekiranya mempunyai nilai estetika tinggi sehingga nilai estetika bangunan tersebut tidak berkurang nilai estetikanya di waktu-waktu malam hari.

- Di Yogyakarta masih banyak masyarakat yang masih awam dengan dunia informatika
- Banyaknya masyarakat yang berminat dalam ilmu yang berbasis informatika tetapi belum adanya biaya pendidikan
- Daya saing globalisasi yang sangat kompetitif akan segera memasuki negara Indonesia

- Meningkatnya minat masyarakat akan ilmu yang berbasis teknologi informatika
- Pesatnya perkembangan teknologi informatika di Yogyakarta
- Tersedianya software dan hardware yang lengkap dan terjangkau
- Membantu pengurangan pengangguran yang semakin meningkat



TAL

//

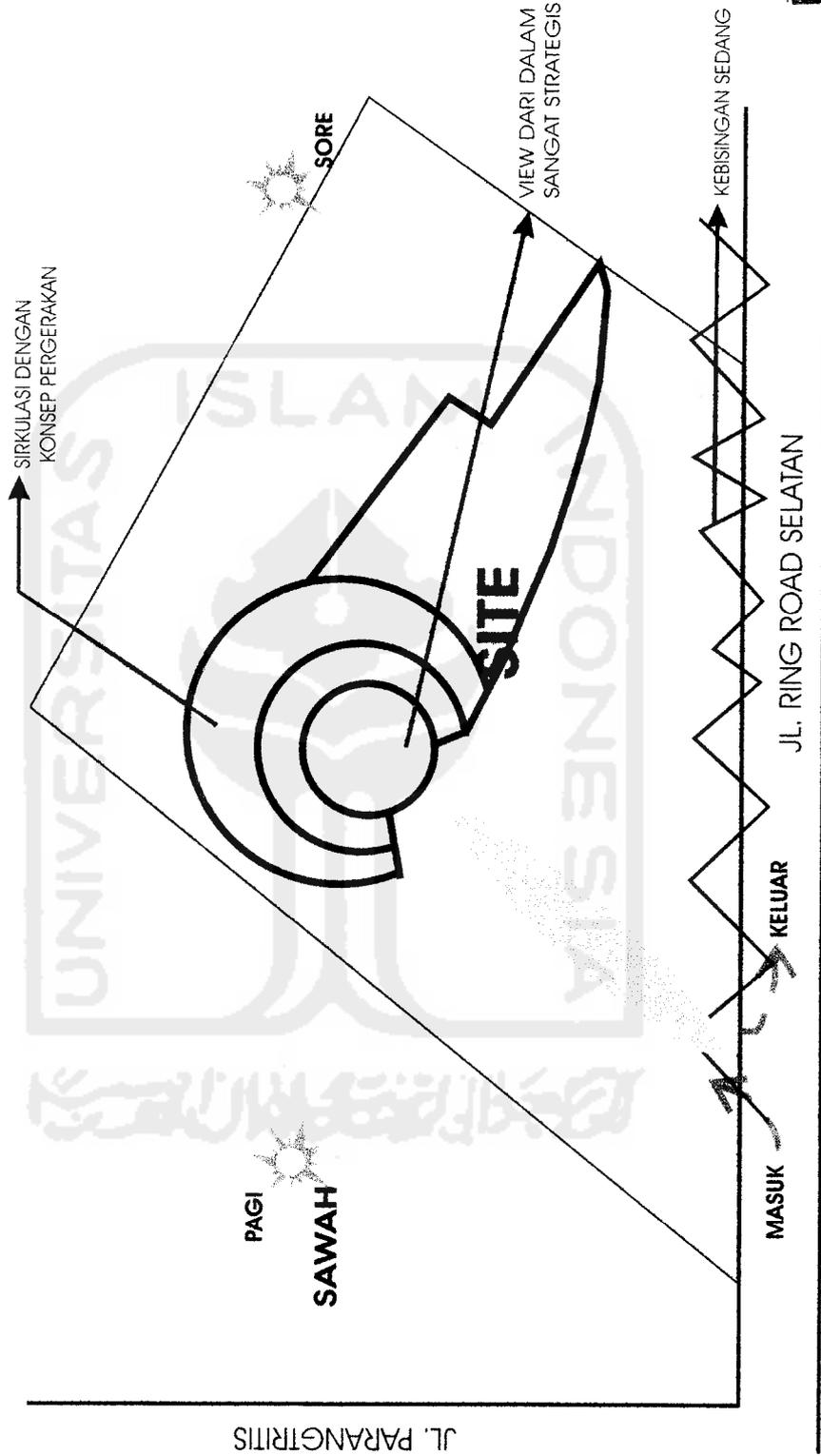
**UMUM :**

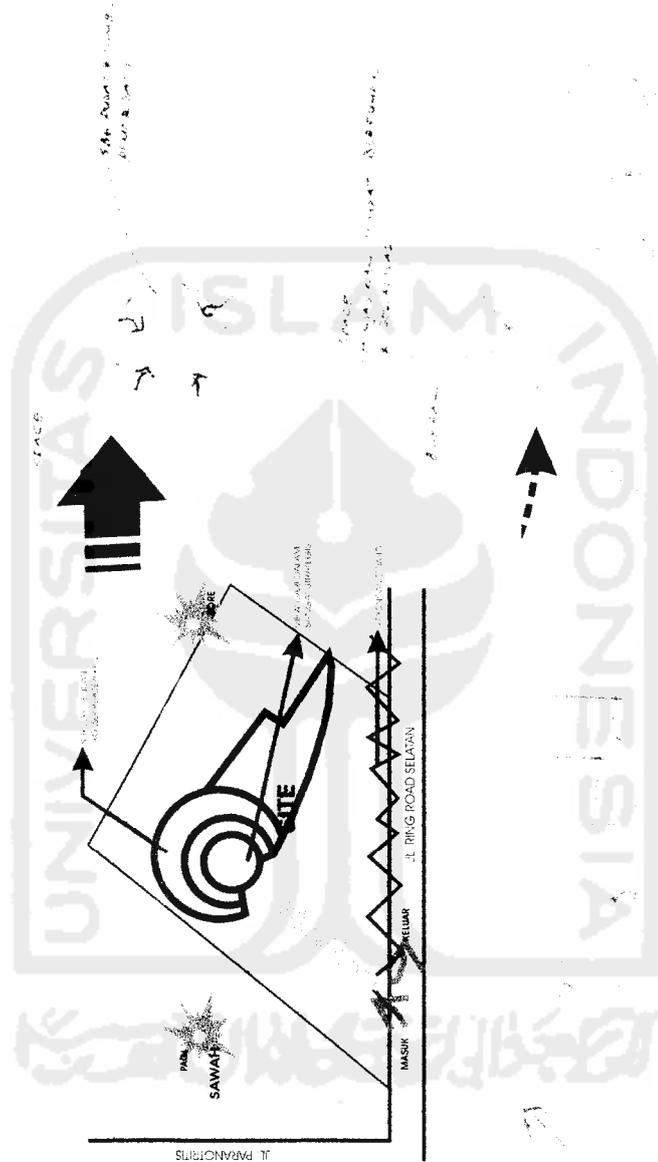
- MEWUJUDKAN SEBUAH MEDiateK SEBAGAI FASILITAS INFORMASI DAN PEMBELAJARAN MASYARAKAT AWAM KHUSUSNYA MASYARAKAT YANG BERMINAT DALAM TEKNOLOGI DIGITAL

**KHUSUS :**

- MEWUJUDKAN PENAMPILAN BANGUNAN YANG BERCITRA HIGHTECH
- MEWUJUDKAN POLA TATA RUANG YANG BERKARAKTER HIGHTECH
- MENGHASILKAN SEBUAH ALTERNATIF KONSEP DESAIN BANGUNAN MEDiateK SEBAGAI FASILITAS PUBLIK YANG BERCITRA HIGHTECH DENGAN POLA TATA RUANG YANG MENONJOLKAN KEAKRABAN
- MEWUJUDKAN TATA RUANG YANG KOMPLEKS DAN TERKESAN AKRAB
- MENCIPTAKAN SIRKULASI YANG MUDAH DI CAPAI
- MEWUJUDKAN STRUKTUR YANG TIDAK KONVENSIONAL
- MEMUNCULAN CITRA HIGHTECH SEBAGAI KONSEP PERWUJUDAN FASAD







Alamat Jarak:  
Rumah Paksi 1000  
Ruko 1000 1000 1000 1000 1000

Perencanaan:  
Lokasi Jarak, Garis, dan  
Lokasi Jarak, Garis, dan  
Lokasi Jarak, Garis, dan

1000 1000 1000 1000 1000



LT 4  
LT 3  
LT 2  
LT 1

