

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

II.1.1 Pengertian Elektronik

Elektronik yaitu bagian dari elektronika yang berhubungan dengan pemakaian tenaga listrik, elektrik, menghasilkan listrik, yang digerakan oleh listrik.

1.2 Jenis produk Elektronik

Untuk memperluas pengertian dan pengamatan tentang produk-produk elektronik yang beredar dipasaran komersial secara umum dapat dibedakan menjadi :

1. Berdasarkan Daya Listriknya

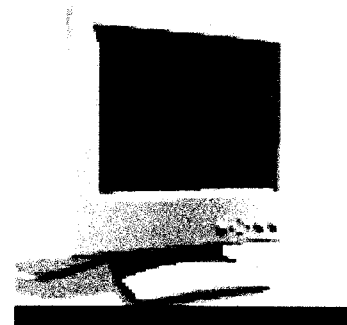
a. Jenis Produk Arus lemah

Produk-produk elektronik yang merupakan barang-barang yang ringan dan menggunakan arus lemah untuk pengoperasiannya. Misalnya : Ponsel, dll.

b. Jenis Produk Arus kuat.

Produk-produk elektronik yang merupakan barang-barang yang menggunakan atau menghasilkan arus listrik kuat. Misalnya : Komputer, Stereo Hi-Fi set, lampu pijar, dll

Gambar II.1 contoh perangkat koputer
Sumber : Dokumentasi



c. Berdasar Cakupan Kegunaan



a. Consumer Goods Electronic

Produk elektronik yang umum digunakan, mudah pengoprasian dan perawatannya serta hampir digunakan pada setiap kegiatan sehari-hari seperti terlihat pada table di bawah ini.

NO	Jenis produk	Nama Barang
1	Audio visual	- TV - Stereo Hi-Fi set - Laser Compac Disc - Video/Vhs player - Sound system & Speaker - Home Theater
2	Komputer	- Hardware-software - Micro chip - mesin hitung
3	Perlengkapan Rumah Tangga	- Penyejuk udara (Ac) - Pompa air - Kulkas - Masin cuci - Vacuum cleaner - Kompor listrik - Blender/ Mixer - Rice cooker - Lampu pijar
4	Hiburan	- Video Game - Mainan Elektronik
5	Telekomunikasi	- Pesawat Telefon - Ponsel - Faximile - Radio panggil (pager)

Tabel II.1 Produk elektronik yang umum digunakan
Sumber : ANALISIS

b. Profesional Elektronik

Produk elektronik yang digunakan oleh orang/ahli tertentu dan digunakan untuk kepentingan umum. Missal :

- Pemancar TV, Radio, dan Radio panggil
- Peralatan kedokteran dan kesehatan
- Peralatan pengolahan data



c. Military Elektronik

Produk elektronik yang digunakan untuk kepentingan militer. misal : Metal detector, Radar, dll

1.3 Berdasar struktur Perangkat Elektronik

a. Perangkat primer

Perangkat standar dari pabrik atau perakitan. Misal :

- Bagian Player atau mesin
- Bagian transmisi daya
- Bagian sasis
- Bagian monitor

b. Perangkat sekunder

Perangkat yang digunakan untuk kenyamanan, keamanan maupun pengoptimalan suatu produk elektronik. Misal : kabel, headphone, stabilizer, saklar, dll.



Gambar 11.2 Contoh perangkat seluler
Sumber : majalah sinyal 1 nof 2004

c. Suku Cadang

Merupakan perangkat untuk mengganti bagian dari produk elektronik yang rusak ataupun sebagai elemen untuk merakit suatu produk elektronik. Misal : kapasitor, playback, dll.



II.2.1 Citra



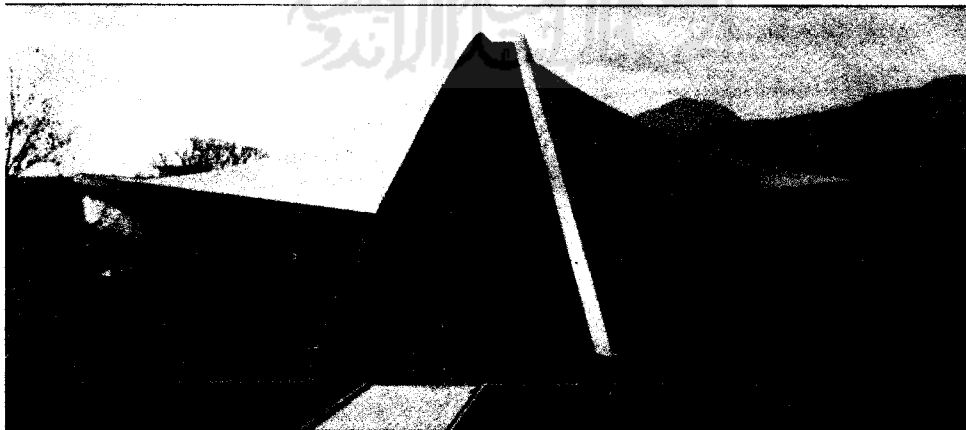
Menurut Y. B Mangun Wjaya citra merupakan Ungkapan Jiwa (spirit) terhadap guna, Citra hanya menunjuk suatu gambaran

(image) yaitu suatu kesan penghayatan yang menangkap arti bagi seseorang. Citra erat kaitannya dengan guna , citra menunjuk pada tingkat kebudayaan sedangkan guna lebih menuding dari segi ketrampilan atau kemampuan. Sedang komersial modern lebih mengarah kepada suatu gambaran atau image seseorang tentang Pusat perdagangan (fungsi komersial).

Adapun citra itu sendiri adalah ungkapan bangunan yang diterima orang yang menangkap kesan atau pesan dari bangunan tersebut, yang ungkapannya dapat berupa.

2.2 Bentuk sebagai citra

Bentuk bangunan sangat erat kaitannya dengan skala manusia, bentuk sendiri merupakan unit yang merupakan unit yang mempunyai unsur garis, lapisan, volume tekstur dan warna.



Gambar 2.3 gedung olah raga Iwaka
Sumber : Wastu citra Y. B mangunwijaya





2.3 Citra sebagai bahasa atau alat komunikasi

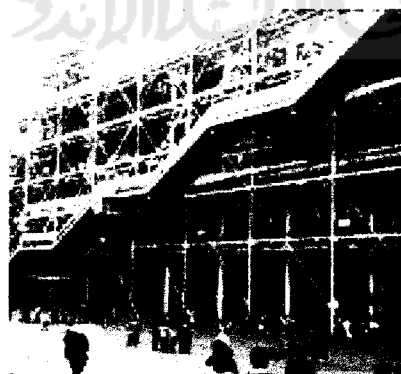
Di mana citra sebagai bahasa bangunan yang mengkomunikasikan jiwa bangunan yang bisa ditangkap oleh panca indera manusia, hal ini dimanifestasikan oleh tampilan visual bangunan. Adapun citra memberi kerangka komunikasi berdasar pengalaman bersama dan perasaan terhadap lingkungan.



Gambar 2.4 Mall P.Omila
Sumber :majalah Indonesia design, 2005

2.4 Citra sebagai ekspresi atau ungkapan jiwa

Ungkapan ekspresi adalah kombinasi unsure-unsur bentuk (garis, lapisan, volume, tekstur dan warna). Adapun unsur pada bangunan selain berguna secara fungsional, tetapi menunjuk pada budaya manusia sebagai penghuni.

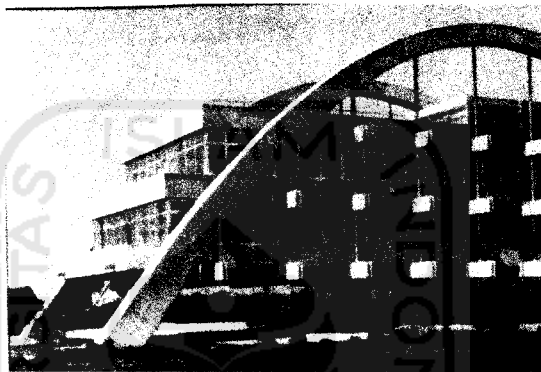


Gambar 2.3 gedung
Sumber : Wastu citra Y. B mangunwijaya



2.5 Citra sebagai symbol

Penyajian diri sebuah bangunan secara simbolis, jika bangunan itu menunjukkan sesuatu yang lebih tinggi dari keadaan fisiknya. Dimana bangunan tersebut cenderung untuk mewujudkan sebuah prinsip pengakuan umum atau universal validity. Para arsitek menggunakan bentuk symbol untuk menyajikan pengalaman keindahan yang mendalam sesuai dengan daya dan kemampuan mengungkapkan citra-nya (Sutedjo, Peran dan pesan bentuk-bentuk Arsitektur , 1985, hal 36-42)



Gambar 2.3 Biro ,hamburg

Sumber : Wastu citra Y. B mangunwijaya

2.6 Citra sebagai cirri atau karakter

Ciri atau karakter merupakan unsur pengungkapan jati diri , dalam hal ini lebih mengarah kebudayaan yang dapat diwujudkan melalui permasalahan-permasalahan dasar baik teknis, comfort maupun image wujud. Arsitektur dalam arti sebenarnya selalu berakar pada jati diri orang maupun kedaerahan dan nasional , untuk memperoleh perwujudan citra secara konsisten dan penuh makna.



Gambar 2.3 Terowongan hub.antar ruang

Sumber : Wastu citra Y. B mangunwijaya



Sedangkan citra dapat terbentuk oleh, (Rubenstein, Harvey, Central City Mall, 1978, hal 25,26)

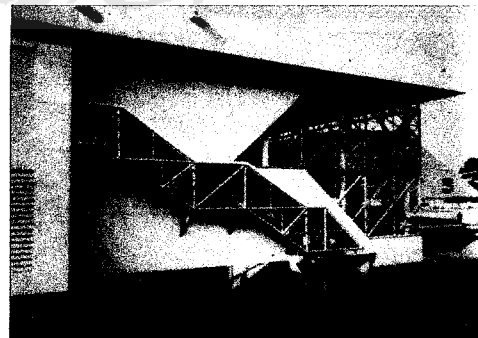
1. Shape (bentuk, raut)
2. Color (warna)
3. Tekture
4. Arrangement (komposisi, susunan)
5. Sensory quality (kualitas panca indera)
6. Bahan

Citra juga dapat diwujudkan ke dalam bangunan dengan men-transformasikan dari lima elemen pembentuk kota yaitu : (ibid)

1. Paths yaitu rute-rute sirkulasi yang menampung pergerakan orang , seperti jalan dan rel kereta api.
2. Nodes yaitu pusat-pusat aktifitas yang mana kita dapat masuk kedalamnya seperti : plaza, tempat-tempat aktifitas moda transportasi.
3. Edges yaitu batas area atau wilayah yang terkenal terhadap yang lainnya yaitu berupa sungai, jalan, sebagai batas sebuah kota.
4. Distrik yaitu pemisah antara bagian luar sebuah kota yang biasanya berkarakteristik secara khusus
5. Land mark yaitu berupa objek fisik seperti bangunan, menara, tenda, kubah, gunung ,bukit.

Olahan permukaan juga bisa sebagai pembentuk citra dlam hal ini melalui pengolahan bukaan-bukaan (jendela, pintu, ventilasi) tekture, dan olahan warna

Gambar 2.3 Musium saint, thailand
Sumber : Wastu citra Y. B Mangunwijaya





II.3.1 Pengertian Telepon Seluler

Telepon seluler adalah sebuah alat elektronik yang berfungsi untuk melakukan percakapan jarak jauh tanpa menggunakan kabel, tetapi menggunakan teknologi gelombang radio (satelit).



Gambar : Macam Telsel

Sumber : Majalah Sinyal, 2004

3.2 Perangkat Telepon Seluler

Untuk mengenal lebih dekat mengenai telepon seluler akan dijabarkan spek atau bagian-bagian yang ada pada telepon seluler :

- a. Casing
- b. Board Elektronik
- c. Batre
- d. Sim card
- e. Speaker In, Out
- f. Antena Sinyal

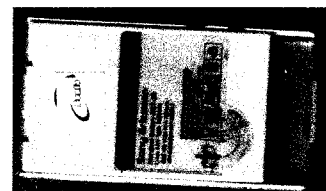


Gambar : Contoh Sim Card

Sumber : Pengamatan

Gambar : Contoh Batre

Sumber : Pengamatan





3.3 Jenis Produk Telepon Seluler

Telepon seluler memiliki jenis produk, para perusahaan yang bergerak dibidang ini berlomba-lomba membuat berbagai jenis maupun keunggulan yang ditawarkan sehingga konsumen bisa memilih keinginan dan memuaskan para pengguna telepon seluler . Pada saat ini di Indonesia terdapat beberapa perusahaan yang bergerak pada Janis produk telepon seluler ini diantaranya :

1. Nokia.
2. Sony Erikson.
3. Samsung.
4. Motorola
5. Simens
6. Alkatel
7. Panasonic
8. Mitsubishi
9. Philips
- 10.Sagem
- 11.LG

3.4 Jenis jaringan/Voucer Telepon Seluler

Di Indonesia ada banyak perusahaan yang bergerak dibidang jaringan telepon seluler. Jaringan tersebut dibuat dalam sebuah voucer yang ditawarkan prabayar atau paskabayar. Jenis voucer prabayar :

1. Telkomsel

Perusahaan ini memberikan pelayanan dalam prodaknya yaitu : bebas roeming, keunggulan dalam sinyal. Jenis voucer telkomsel diantaranya yaitu : Simpati, Kartu AS, Hoki.



2. Indosat

Beberapa keunggulan indosat dalam menarik pasar yaitu : bebas roeming nasional, sinyal kuat. Sedangkan jenis voucher yang ditawarkan diantaranya : Mentari, Jempol, Im3, matrik.

3. Satelindo

Satelindo ini memang memiliki kemiripan dengan indosat, jenis voucher yang ditawarkan yaitu : XI

4. Esia

Perusahaan Bakeri ini bisa dibilang masih baru dalam bisnis Voucher, dengan ruang lingkup masih di wilayah Jabotabek tapi jangan dianggap remeh dalam pelayanan. Perusahaan ini memberikan pelayanan dengan memberikan talk time (waktu berbicara) dengan biaya yang sangat murah.

Jenis Voucher paska bayar ini memang cukup diminati oleh kalangan menengah keatas, dengan pembayarannya setelah dipakai dalam jangka waktu sebulan. Memang pelayanannya seperti telepon rumah. Beberapa jenis produk paska bayar yaitu : Fleksi, Matrik dari Satelindo, Halo dari Telkomsel.

3.5 Jenis Teknologi Layanan Jaringan

Sebuah Ponsel tidak akan beroperasi tanpa Jaringan yang membeck-up, selain itu jaringan ini yang bisa mentransfer data misalnya : SMS, MMS, dll. Beberapa jenis teknologi pada layanan jaringan yaitu :

Gambar : Macam Jaringan

Sumber : Majalah Sinyal, 2004

	Uplink (Kbps)	Downlink (Kbps)
GPRS	14 kbps	28-64 kbps
GSM CSD	9.6-14 kbps	9.6-14 kbps
HSCSD	28 kbps	28 kbps
Dial-UP	56 kbps	56 kbps
ISDN Standard	64 kbps	64 kbps
ADSL	256 kbps	512 kbps
Broadband	2 Mbps	2 Mbps





3.6 Karakteristik Telepon Seluler

Pada sebuah telepon seluler memiliki karakteristik baik secara fisik ataupun non fisik . Karakteristik secara fisik :

1. Memiliki bentuk desain cassing. yang simetris dan menarik
2. Teknologi yang dipakai cukup tinggi dalam pemakaian
3. Tampilan Futuristik pada setiap type baru

Karakteristik secara non fisik :

6. Memiliki kecepatan dalam mengakses
7. Ringan mudah dibawa-bawa
8. Akan selalu mengalami Perkembangan sesuai dengan waktu
9. Merasa nyaman ketika bertelepon karena ukuran/dimensi yang sesuai
10. Teknologi tinggi pada layanan jaringan

Dari berapa karakteristik yang ada baik fisik maupun non fisik, maka diambil beberapa yang memiliki spesifikasi dan sering dirasakan oleh user secara langsung dan nantinya akan di transformasikan ke bentuk massa maupun dalam penekanan yang diambil dalam perancangan (citra bangunan). Yaitu : ringan berkembang dan higt tech.

