BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

I.1.1. Tentang Politeknik STENKO

Sebagaimana kita pahami bahwa suatu perguruan tinggi merupakan pusat penyelenggaraan dan pengembangan ilmu, teknologi dan/atau kesenian sebagai perwujudan masyarakat ilmiah yang memiliki cita-cita luhur, guna mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam rangka mencerdaskan para putra-putri Bangsa Indonesia tersebut, maka kemudian bermunculanlah bermacam lembaga pendidikan baik dari pemerintah maupun pihak swasta yang tersebar di seluruh nusantara. Salah satu dari lembaga pendidikan tersebut Politeknik Sains dan Teknologi Komunikasi Jogjakarta (Politeknik STENKO Jogjakarta) adalah merupakan salah satu bentuk perguruan tinggi swasta yang mengembangkan tugas dan fungsi perguruan tinggi dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan mengkhususkan ilmu pendidikannya di bidang ilmu dan teknologi komunikasi. Politeknik STENKO atau politeknik Sains dan Teknologi Komunikasi adalah perguruan tinggi yang didirikan oleh Yayasan Pendidikan Sains dan Teknologi Komunikasi Jogjakarta; bekerjasama dan berada di bawah binaan Politeknik Elektronika Negeri ITS Surabaya, Program Diploma Komunikasi UGM, dan Pusat Pengembangan Pendidikan Program Politeknik dan Diploma (P5D) Bandung.

Sebagaimana telah kita ketahui bahwa perkembangan ilmu dan teknologi komunikasi pada dua dasawarsa terakhir ini telah membawa dunia pada suatu peradaban baru serta membawa perubahan dalam tatanan dan pola hubungan masyarakat dan dunia. Berkembangnya industri telekomunikasi, komputer, internet, pers, radio dan televisi beserta stasiun/studio maupun pemancarnya, rumah-rumah produksi, perusahaan jasa periklanan, perusahaan jasa public relations dan bidang industri komunikasi lainnya pada dasarnya menunjukkan betapa teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian integral dari kebutuhan masyarakat modern. Implikasi dari perkembangan tersebut adalah

luasnya lapangan kerja yang tersedia ditengah-tengah kelangkaan sumber daya manusia yang tersedia. Untuk itulah salah satu tujuan lain dari didirikannya Politeknik STENKO adalah mempersiapkan lulusan/ tenaga ahli siap kerja yang memiliki kualifikasi keahlian dan ketrampilan sesuai dengan laju perkembangan dunia industri dan tuntutan dunia kerja khususnya penguasaan terhadap teknologi dan informasi.

Berdasarkan prospek masa depan yang demikian, Politeknik STENKO sangat potensial untuk maju dan berkembang karena merupakan politeknik pertama di Indonesia yang mengkhususkan pendidikannya pada bidang rekayasa ilmu dan teknologi komunikasi, serta status pendidikannya telah terakreditasi dengan SK Mendiknas Nomor : 42/D/0/2001; meskipun termasuk sarana pendidikan yang masih baru di Jogjakarta. Dengan demikian, untuk jangka panjang nantinya lembaga tersebut membutuhkan fasilitas yang lebih lengkap dan memadai[1].

Pada kenyataannya pendidikan tinggi yang ada sekarang seperti universitas dan akademi kurang mampu mengapresiasikan dan mengakomodasi perkembangan teknologi dan tuntutan dunia kerja (industri).

Sementara Politeknik STENKO dengan sistem perkuliahan 30% landasan konseptual kemudian 70% kemampuan *vocational* yang muatannya disesuaikan dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan pasar. Landasan konseptual (teoritik) dimaksudkan untuk memberikan kemampuan intelektual yang memadai dalam memahami, menganalisis dan memecahkan permasalahan komunikasi, sedangkan landasan profesional memberi bekal kepada mahasiswa agar memiliki keahlian dalam merencanakan, mengoperasikan dan mengelola berbagai program dan kegiatan komunikasi. Dengan ini diharapkan lulusan nantinya lebih siap kerja, apresiatif, terampil dan memiliki wawasan dibidangnya.
Sementara ini Politeknik STENKO belum memiliki kampus yang cukup representatif, untuk menunjang program pendidikan serta pengajarannya. Oleh karena itu Politeknik STENKO membuat rencana pengembangan kampus yang memang sudah direncanakan jauh hari sebelumnya.

[1] Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pendiri serta pemilik Politeknik STENKO Jogjakarta.

I.1.2. Tentang *Cyberspace*

Cyber berasal dari bahasa Yunani, *kubernan* yang memiliki arti memandu, mengarahkan, menguasai ataupun mengontrol. Istilah *cyberspace* pertama kali digunakan oleh William Gibson dalam novel fantasi ilmiahnya yang bertajuk *neuromancer* (1984). Novel tersebut menggambarkan bagaimana sang 'pahlawan' yang mencoba menghubungkan komputer secara langsung dengan otaknya. Dia menggambarkan pengalamannya tentang *cyberspace* sebagai halusinasi bersama yang dialami setiap hari oleh milyaran operator resmi di setiap negara. Hal ini merupakan kompleksitas yang amat rumit. Berkas-berkas cahaya yang bertebaran di alam pikiran seperti cahaya kota, redup-redup. Selain hal tersebut, pernah pula muncul impian 'gila' dari seorang pemerhati *cyberspace*, yaitu seandainya mungkin membangun *real estate* yang belum pernah ada dalam dunia maya di daerah medan elektronik yang dihuni oleh nomad telematik.[2] *Cyberspace*, tentunya berbeda dengan istilah *highway*[3] membawa satu perubahan yang banyak pada interkoneksitas kepemilikannya. Salah satu dari sekian interkoneksi tersebut adalah internet selain pemakai telepon dan pemirsa televisi berikut pemancarnya. *Cyberspace* lebih menyerupai sistem ekologi[4] yang kompleks dan lincah yang dapat menyesuaikan diri dalam waktu sangat cepat. Dari hal ini dapat ditarik satu kesimpulan yang menuntut adanya satu perubahan perilaku dan nilai-nilai peradaban gelombang kedua, yaitu standarisasi dan sentralisasi.

Dalam titian arsitektur, *cyberspace* merupakan perejawantahan akan sebuah pengalaman suasana ruang [maya] yang sejatinya pun nyata.

"Cyber architecture in cyberspace intends to go through the evolution of architecture leading to the de-materialisation of architecture. In contrast, cyber architecture in physical space defines what is architecture, giving a limitation or boundary to this definition that justifies its presence in

[2] Berdasarkan buku "Cyberspace for Beginner" karya Joanna Buick dan Zoran jevtic. Hal. 3-8.
[3] Dalam elektroindonesia.com menyebutkan perbedaan dengan cyber space yang diantaranya adalah highway merupakan pembaharuan gelombang pertama dan cyber space pembaharuan kedua, cyber space bergerak pada ruang tiga dimensi sedang highway ranah dua dimensi.
[4] Mirip semacam siklus kehidupan di mana dari tiap-tiap komunitas terkait dan saling mempengaruhi antara yang satu dengan yang lain. Bila satu bagian itu punah/hilang maka sistem tersebut akan berjalan timpang dan kacau.

physicalspace.....
....In relating to cyberspace, architects like Steven Holl instead of proposing a scheme in cyberspace chose to use it as a metaphor in physical space. Using work performed in cyberspace and translating it to the elements of his architecture as a metaphor, Holl endowed meanings into physical parts of his architectural work, simply because one cannot live in cyberspace.[5]"

Sebuah kompleksitas akan konstelasi-konstelasi makna tempat ataupun guna yang hadir memberikan nuansa ruang yang tidak terpikirkan bahkan tak terduga. Pengalaman terwujud berbasis pada tataran oposisi biner (secara arsitektural seolah maya namun bahwa ruang yang terbentuk tetap dalam dunia nyata dan bisa dihuni) yang merupakan realita dalam kehidupan *cyberspace* teridentifikasi sebagai sebuah bit yaitu sebuah unsur atomik terkecil dalam DNA informasi[6]. Yang sebenarnya ini menggambarkan adanya hakikat 'ruang' pada dunia informasi elektronik yang sedang menggejala sekarang. Dalam pada itu gejala ini sangat terasa pengaruhnya pada bidang pendidikan, lebih khusus lagi pada pendidikan tinggi di mana merupakan pendidikan yang lebih dekat menuju dunia nyata dunia keprofesian sesuai dengan bidang disiplin ilmu embanannya. Arsitektur yang diharapkan selalu mampu untuk berjalan beriringan tentunya juga dapat mengakomodasi *cyberspace* ini. Perkembangan arsitektur (di Indonesia) sedikit demi sedikit berupaya untuk menyusul sikap di atas. Era ini sebenarnya telah dimulai dengan adanya pemberontakan struktur dan prinsip yang dinilai selama ini sebagai sesuatu yang baku. Prinsip yang selalu mengkotak-kotakkan kreatifitas mulai bergeser dengan adanya 'musim' baru berarsitektur.

Adanya relasi kedekatan antara tema, kasus dan ranah arsitektur merupakan satu langkah penyawangan yang *soulmate* (penyatuan jiwa) pada acuan tugas akhir ini. Di mana arsitektur menjadi benang merah yang mentautkan antara 'dunia maya' dengan 'dunia nyata' kehidupan ini. Tema yang

---

[5] OLP Journal – Articles, Articles ARCHITECTURE IN CYBERSPACE OR CYBERSPACE IN ARCHITECTURE? A Study into Cyber Technology, Cyber Culture and the Impacts on Man at the Turn of the Millennium, Paper by Yang Li, National University of Singapore.

[6] Nicholas Negroponte, pendiri MIT Media Lab. menyebutkan bhw dalam cyberspace partikel fundamental bukanlah atom melainkan bit (digit biner) yang disimbolkan sebagai 1 atau 0 (menunjuk keadaan dua keadaan: on-off, atas-bawah, hitam-putih, dst)
.www.google.com/cache.of http://kunci.addr.com/teks/cyber.html. Page 3 of 4

I.3. Tujuan dan Sasaran

I.3.1. Tujuan

Untuk lebih memperkuat karakter komposisi bentuk bangunan kampus Politeknik STENKO yang bergerak dibidang sains dan teknologi di mana sangat berkaitan erat dengan dunia *cyberspace*.

I.3.2. Sasaran

- Mempelajari dan menganalisa *cyberspace* serta kemungkinannya untuk dapat memberikan kontribusi terhadap komposisi bentuk bangunan kampus Politeknik STENKO.
- Mempelajari dan menganalisa teknologi dan bahan / material yang sesuai untuk dipergunakan dalam pengolahan bentuk bangunan kampus Politeknik STENKO.
- Mempelajari dan menganalisa tata ruang yang sesuai untuk sebuah kampus sains dan teknologi.

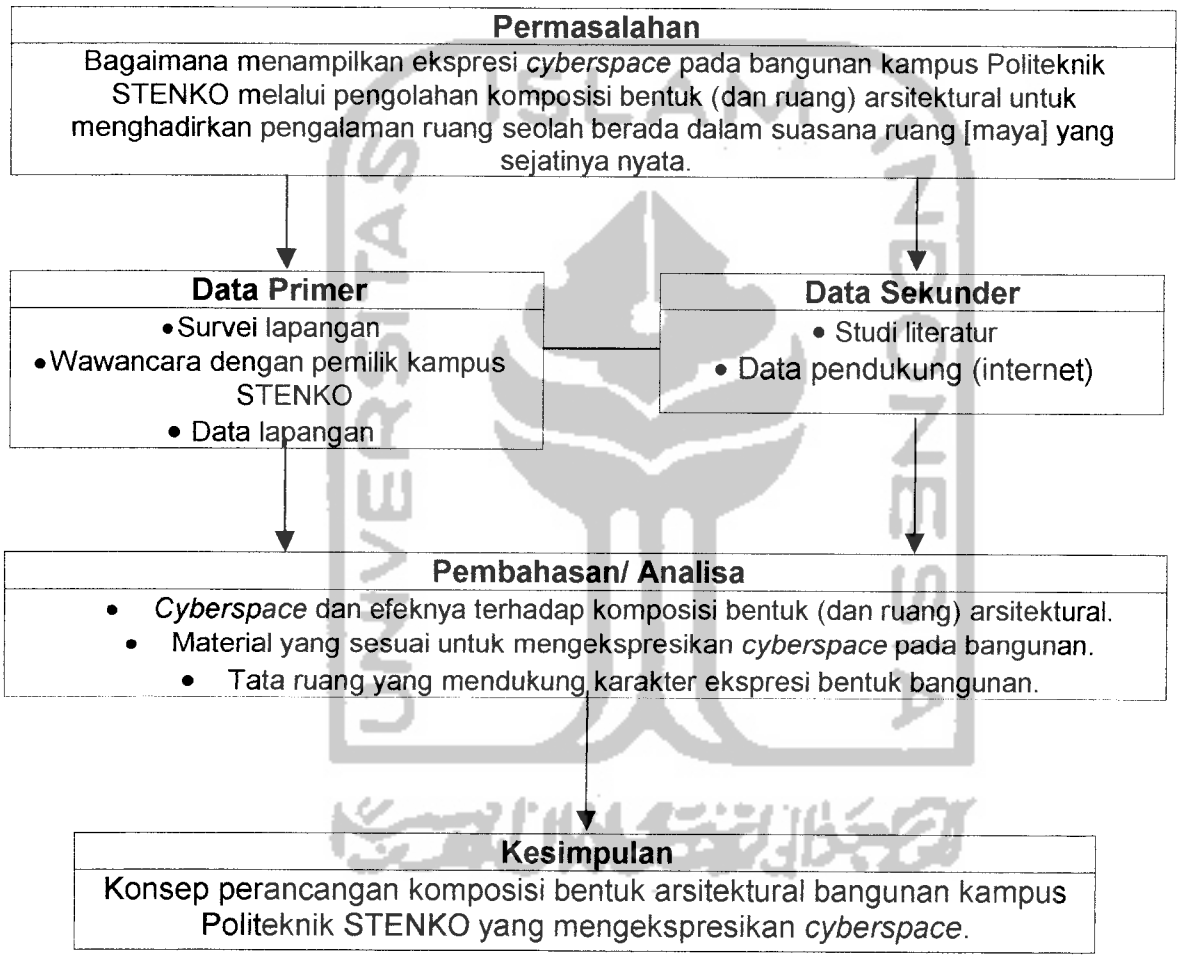
I.4. Lingkup Pembahasan

Yang menjadi fokus pembahasan dalam proyek tugas akhir ini adalah pengolahan komposisi bentuk arsitektural bangunan kampus (termasuk di dalamnya pengolahan ruang) yang mengekspresikan *cyberspace* untuk lebih memperkuat karakter fungsi di dalamnya.

Masalah tata ruang akan menjadi pendukung (yang sebenarnya telah secara *inhern* masuk dalam bahasan arsitektural) dalam analisa untuk dapat menghasilkan perancangan bentuk bangunan yang optimal.

I.5. Metoda Pembahasan

Beberapa tahapan yang akan dilakukan sebagai metoda pembahasan terangkum dalam kerangka pola pikir sebagaimana tersebut di bawah ini :



I.6. Sistematika Penulisan

BAB I — Berisi tentang latar belakang, permasalah, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metoda pembahasan, sistematika penulisan.

BAB II — Mengemukakan tentang kampus Politeknik STENKO, visi dan misi pendidikan yang ditawarkannya serta data-data berkaitan tentang keadaan kampus tersebut, kemudian selanjutnya mengemukakan teori arsitektural dengan ranah *cyberspace*.

BAB III — Membahas dan menganalisa lebih mendalam tentang bakal kampus Politeknik STENKO, untuk selanjutnya tentang dunia *cyberspace* beserta kemungkinan-kemungkinannya memberikan kontribusi bagi sisi arsitektural khususnya terhadap pengolahan bentuk arsitektural bangunan. Kemudian juga berisi pembahasan dan analisa akan bentuk arsitektural serta elemen yang berpengaruh terhadapnya (termasuk teknologi) serta material dan tata ruangnya.

BAB IV — Merupakan akumulasi dari rangkaian bahasan-bahasan sebelumnya yang kemudian disimpulkan untuk mengemukakan konsep perancangan komposisi bentuk arsitektural bangunan kampus Politeknik STENKO yang mengekspresikan trend *cyberspace*.

I.7. Keaslian Penulisan

Karya tulis di bawah ini dimaksudkan untuk menambah wacana dengan harapan dapat mendukung permasalahan tersebut di atas.

1 Aryadi Susanto, Pusat Multimedia di Jogjarkarta Landasan Konsepsual Perancangan, Tugas Akhir Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia Jogjakarta.

Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dewasa ini sangat membantu manusia dalam tukar menukar informasi. Dengan adanya internet sebagai salah satu media yang sangat mendukung manusia untuk dapat saling berkomunikasi di manapun mereka berada tanpa ada batasnya.

Permasalahan Umum

Memadukan kegiatan kreatif dengan fasilitas berteknologi tinggi sebagai syarat yang harus dipenuhi di dalam bangunan Pusat Multimedia.

Permasalahan Khusus

Bagaimana citra ruang tanpa batas dapat diekspresikan pada arsitektur Pusat Multimedia.

1 Suharyono, Akademi Disain Program Studi Disain Grafis, Disain Fotografi, dan Disain Interior di Jogjakarta. Tugas Akhir Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia Jogjakarta.

Latar belakang

Dalam era globalisasi dan informasi, persaingan semakin ketat terutama di dunia bisnis, untuk memperoleh konsumen yang banyak menempatkan iklan sebagai ujung tombak pemasaran dengan menawarkan jasa atau manufaktur menggunakan jasa desainer untuk lebih meningkatkan kualitasnya maupun penampilan visualnya. Profesi desainer banyak menjanjikan dan dicari namun permintaan ini tidak diiringi dengan bertambahnya desainer karena belum banyak lembaga pendidikan yang menyentuh bidang pendidikan ini.