



BAB I

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Batasan Pengertian Judul

Pusat : Merupakan penyatuan dari beberapa unsur atau komponen yang diantara unsur atau komponen tersebut terdapat hubungan yang erat.

Informasi¹ : Merupakan pesan, penerangan, pemberian khabar atau pemberitahuan untuk mencapai sasaran atau tujuan tertentu.

Promosi² : Usaha suatu perusahaan untuk memberi tahu, membujuk, mengingatkan konsumen tentang perusahaan, produk atau idenya agar tujuan perusahaan dapat tercapai.

Perdagangan³ : Usaha yang menyangkut pergerakan arus barang dan jasa dari produsen ke konsumen yang bercirikan komersial, melibatkan waktu, perhatian khusus dan tujuannya adalah mencari keuntungan.

Komputer⁴ : Menurut buku *Computer Annual* (Robert H. Blissmer) adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas antar lain menerima input, memproses input tadi sesuai dengan programnya, menyimpan perintah-perintah dan hasil dari pengolahan dan menyediakan output dalam bentuk informasi.

Pengertian komputer dalam batasan judul ini adalah menyangkut semua unsur pendukungnya.

Yogyakarta : Merupakan keterangan tempat, menunjukkan suatu kota, ibu kota propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Pencerminan : Penggambaran-menggambarkan (cerminan ⁵ = bayangan, gambaran).

Karakter Informatif : Mempunyai sifat dapat memberikan pesan atau informasi, mempunyai sifat dapat berkomunikasi.

¹ Sarifah Susilowati, TA / UII, 1997

² Ibid 1.

³ Windy Deddy Daru Cahya, TA / UII, 1996

⁴ Jogiyanto H.M, Pengenalan Komputer, Dasar Ilmu Komputer, Pemrograman, Sistem Informasi dan Intelegensi Buatan, Andi Offset, Yogyakarta, 1995.

⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Balai Pustaka, 1995.

Karakter Atraktif (*attractive*)⁶ : Mempunyai sifat dapat menarik.

Ruang Dalam⁷ : Merupakan wadah kegiatan yang berada di bawah atap.

Penampilan Bangunan⁸ : Merupakan Ekspresi dari bangunan yang akan menciptakan citra visual.

Resume :

Pusat Informasi, Promosi dan Perdagangan Komputer di Yogyakarta dengan Pencerminkan karakter informatif dan atraktif pada Tata Ruang Dalam dan Penampilan Bangunan sehingga dapat berfungsi sebagai daya tarik bagi pengunjung : Suatu tempat atau wadah yang digunakan untuk menyatukan informasi, promosi dan perdagangan komputer dan unsur / komponen pendukungnya yang berada di Yogyakarta, dengan penggambaran kesan informatif (dapat menyampaikan pesan) dan atraktif pada ruang dalam dan penampilan bangunan sehingga dapat menarik bagi pengunjung.

1.2. Latar Belakang

1.2.1. Perkembangan Teknologi Komputer

Kehadiran komputer yang ada sekarang ini tidak begitu saja muncul dengan tiba - tiba akan tetapi melalui suatu proses teknologi yang panjang yang dikembangkan setahap demi setahap dengan penemuan-penemuan baru sampai kemudian hadirnya komputer seperti sekarang ini.⁹

Dalam era globalisasi ekonomi dan Informasi sekarang ini dituntut aplikasi komputer secepatnya di segala bidang kehidupan baik dalam bisnis, pendidikan, militer, kedokteran dll. Keterlambatan penggunaan komputer akan membawa kemunduran atau kehancuran bagi organisasi apapun karena akan kalah bersaing. Bahkan bagi para pencari kerja saat ini, tanpa mempunyai bekal

⁶ John M. Echols, Hassan Shadily, Kamus Inggris-Indonesia, PT.Gramedia, 1992.

⁷ Diktat Kuliah Perancangan Arsitektur 2, UII.

⁸ Diktat Kuliah Teori Arsitektur, UII.

⁹ Ibid 4.

pengetahuan dan keterampilan komputer yang cukup akan sulit sekali mendapatkan pekerjaan yang diinginkan.¹⁰

Sekarang manusia hidup di dalam dunia yang sedang mengalami proses revolusi penerapan dari teknologi komputer yang disebut dengan *computerization* (komputerisasi). Komputerisasi tidak hanya mempengaruhi pribadi, tetapi juga mempengaruhi keluarga, masyarakat, organisasi - organisasi dan hampir semua didunia tidak terlewat untuk tidak disentuh oleh komputerisasi.¹¹ Bahkan saat ini penggunaan komputer tidak lagi terbatas oleh ruang karena komputer dapat juga digunakan untuk berkomunikasi dengan orang-orang di belahan bumi yang lain, juga berdiskusi atau bertelekonferensi secara berombongan via komputer dengan penduduk dunia dimana saja mereka berada. Semua ini dapat dilakukan dengan cara menghubungkan komputer dengan jaringan komputer terluas didunia yang bernama Internet.¹²

Dengan demikian dapatlah dikatakan perkembangan komputer semakin berkembang pesat, baik itu menyangkut perangkat kerasnya (*Hardware*) maupun perangkat lunaknya (*Software*). Perkembangan ini akan terus berlanjut, hal ini dikarenakan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi komputer akan berkembang terus tanpa henti sesuai dengan tuntutan kebutuhan perkembangan jaman.

Maka keberadaan suatu wadah yang dapat digunakan untuk menampung perkembangan teknologi komputer dewasa ini sangat diperlukan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dalam penggunaan teknologi komputer.

1.2.2. Perkembangan Bisnis Komputer

Dahulu bisa dikatakan di Indonesia banyak sekali orang yang kelihatannya tidak terjangkau untuk membeli PC (*Personal Computer*). Tetapi sekarang PC semakin banyak dipakai oleh semua kalangan masyarakat di Indonesia.

¹⁰ Agus Sumanto, Berita dan Peristiwa, Tabloid Komputek Computer World Indonesia, No. 163, Tahun IV, 22 November 1995.

¹¹ Ibid 4.

¹² Arcole Margatan, Panduan Memanfaatkan Internet, CV. Aneka, Solo.

Perkembangannyapun tinggi sekali, ini bisa berarti daya belinya tinggi sekali, atau harga PC nya sendiri yang terus mengalami penurunan¹³.

Dampak selanjutnya adalah semakin berkembangnya bisnis perkomputeran baik penjualan perangkat komputer, pendidikan dan latihan komputer, kursus, rental (persewaan), perakitan komputer, servis komputer dan sebagainya. Hal ini karena begitu tingginya permintaan masyarakat dari waktu ke waktu terhadap jasa kemudahan dan kecanggihan komputer.¹⁴

Dengan demikian maka diperlukan adanya wadah yang representatif (dapat mewakili dan tepat) untuk menampung semua bisnis perkomputeran sehingga dapat lebih memenuhi semua kebutuhan teknologi perkomputeran.

1.2.3. Potensi Yogyakarta Terhadap Keberadaan Pusat Informasi, Promosi dan Perdagangan Komputer.

Yogyakarta selain menjadi pusat pemerintahan dan pusat pengembangan juga merupakan Kota Budaya, Kota Perjuangan, Kota Pendidikan, Kota Pariwisata, dan Kota Transito Perdagangan bagi wilayah Propinsi DIY.¹⁵

Karena merupakan pusat pendidikan maka wajarlah bahwa banyak fasilitas pendidikan yang terdapat Yogyakarta, mulai dari Sekolah Taman Kanak - Kanak, Sekolah Dasar sampai dengan Perguruan Tinggi, yang dikelola oleh Instansi Negeri maupun Swasta.

Jumlah Perguruan Tinggi yang dikelola oleh instansi negeri ada 12 buah sedangkan yang dikelola instansi swasta ada 71 buah dengan jumlah jurusan informatika dan komputer sebanyak 22 buah.¹⁶

Banyaknya Fasilitas pendidikan ini tentunya dalam perkembangan selanjutnya semakin membutuhkan sarana dan prasarana yang menunjang sesuai dengan tuntutan kebutuhan jaman dan tuntutan kebutuhan fungsi sebagai kota pendidikan.

¹³ Werner Susanto, High Speed dan High Bandwidth, Tabloid Komputek Computer World Indonesia, No. 119, Tahun III, Beredar s/d 23 Januari 1995

¹⁴ Ibid 10.

¹⁵ Rencana Detail Tata Ruang Kota, Kotamadya Yogyakarta, Tahun 1990-2010.

¹⁶ Info 97, Penerimaan Mahasiswa Baru Perguruan Tinggi di Yogyakarta, Balairung & Co, 1997

Salah satu kebutuhan yang menunjang dunia pendidikan saat ini adalah adanya perangkat komputer karena aplikasi komputer dapat diterapkan dalam setiap bidang ilmu pengetahuan. Dengan asumsi banyaknya fasilitas pendidikan yang ada yang ditunjang dengan jumlah mahasiswanya maka kebutuhan sarana perkomputeran di Yogyakarta sangatlah tinggi.

1.2.4. Kebutuhan Wadah Pusat Informasi, Promosi dan Perdagangan Komputer yang Informatif dan Atraktif di Yogyakarta.

Di Yogyakarta saat ini terdapat beberapa usaha di bidang perkomputeran antara lain berupa toko yang menjual komputer dan perangkat penunjangnya, warnet, rental komputer, kursus-kursus, reparasi dan servis komputer.

Pameran yang diadakan untuk menunjang promosi sering dilakukan di pusat perbelanjaan seperti Malioboro Mall atau Galeria Mall, hotel-hotel, Gedung serba guna seperti Mandala Bhakti Wanita Tama, Auditorium di kampus-kampus dll.

Di kota ini juga sering diadakan kajian-kajian tentang perkomputeran melalui seminar-seminar, seminar biasanya dilakukan di kampus-kampus, gedung serbaguna maupun hotel-hotel. Hal ini menunjukkan masyarakat Yogyakarta, termasuk di dalamnya civitas akademiknya mempunyai minat yang besar terhadap kajian-kajian tentang teknologi komputer.

Fenomena yang ada sekarang bahwa di Yogyakarta belum terdapat tempat yang khusus mewadahi semua aspek perkomputeran yang lengkap baik itu menyangkut perdagangan, Informasi, kursus, maupun tempat pameran perkomputeran, yang dapat sebagai barometer perkomputeran, yang terus berkembang.

Selama ini kondisi toko komputer kebanyakan hanya sekedar tempat berjualan dan tidak dilengkapi ruang pamer yang mencukupi. Keberadaannyapun tanpa memperhitungkan aspek daya tarik melalui tata peruangan maupun penampilan bangunan. Jadi belum dapat dibedakan peruangan dan penampilan bangunannya dengan tempat perdagangan lainnya, yang membedakan hanyalah pada papan namanya saja.



Bahasa Arsitektur yang dipergunakan untuk berkomunikasi adalah *Bentuk Keseluruhan Bangunan*. Bentuk bangunan menjadi media *komunikasi* karena langsung terlihat oleh mata, yang kemudian dianalisa oleh otak untuk dimengerti.¹⁷ Maka untuk dapat menampilkan citra sebagai bangunan Pusat Informasi, Promosi dan Perdagangan Komputer dapatlah di peroleh dengan media komunikasi dengan mewujudkan tata ruang dalam dan penampilan bangunan yang *informatif*, dengan pertimbangan fungsi bangunan tersebut harus dapat memberikan pesan atau informasi bahwa bangunan tersebut adalah sebuah pusat informasi, promosi dan perdagangan komputer (terjadi komunikasi antara bangunan dengan yang melihatnya).

Paul Rudolph, arsitek pendobrak paham *Form Follows Function* berpendapat bahwa arsitektur merupakan gejalak jiwa karena arsitektur mempunyai *daya pengolah bentuk dan ruang* untuk memuaskan kebutuhan psikologis manusia. Suatu kenyataan bahwa karya arsitektur tidak hanya berbicara fungsi, tetapi juga ekspresi dalam artian yang lebih luas¹⁸.

Untuk dapat memuaskan kebutuhan psikologis manusia, maka bangunan tersebut juga harus dapat menarik pengunjung dan untuk menarik pengunjung dapat diperoleh dengan tata ruang dalam dan penampilan bangunan yang *atraktif*.

1.3. Permasalahan

1.3.1. Permasalahan Umum

Bagaimana mewujudkan bangunan Pusat Informasi, Promosi dan Perdagangan Komputer yang dapat memenuhi kebutuhan akan informasi, promosi dan perdagangan komputer serta memenuhi tuntutan karakteristik komputer.

1.3.2. Permasalahan Khusus

Bagaimana menciptakan pencerminan karakter informatif dan atraktif pada tata ruang dalam dan penampilan bangunan sehingga dapat berfungsi sebagai daya tarik bagi pengunjung.

¹⁷ Komunikasi Dalam Arsitektur, Diktat Kuliah Teori Arsitektur, UII.

¹⁸ Drs. Eddy Supriyatna Marizar, Upaya Membangun Citra, Penerbit Jambatan, Jakarta, 1996.

1.4. Tujuan dan Sasaran

1.4.1. Tujuan

Mendapatkan rumusan konsep perencanaan dan perancangan Pusat Informasi, Promosi dan Perdagangan Komputer yang :

1. Mampu memenuhi sarana yang diperlukan sebagai pusat informasi, promosi dan perdagangan komputer untuk memenuhi kebutuhan perkomputeran di Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Dapat memberikan perumusan kebutuhan ruangan dan persyaratan ruang yang sesuai dengan fungsi ruang.
3. Dapat mencerminkan konsep desain informatif dan atraktif pada tata ruang dalam dan penampilan bangunan.

1.4.2. Sasaran

Sasaran yang ingin dicapai adalah :

1. Diperoleh suatu pemahaman ruangan yang dibutuhkan oleh bangunan pusat informasi, promosi dan perdagangan komputer, yang meliputi :
 - Pelaku
 - Hubungan Ruang
 - Macam kegiatan
 - Organisasi Ruang
 - Macam Ruang
 - Perlengkapan Ruang
 - Kapasitas atau Volume Ruang
2. Diperoleh suatu pemahaman aspek ruangan yang sesuai dengan karakteristik komputer, yang meliputi :
 - Persyaratan ruang komputer
 - Kenyamanan
 - Keamanan
3. Diperoleh suatu pemahaman tentang pencerminan karakter informatif dan atraktif pada penataan ruang dalam dan penampilan bangunan sehingga dapat mendukung daya tarik bagi pengunjung. Dengan aspek :
 - Bentuk
 - Pencahayaan



- Ekspresi
- Citra
- Komunikasi

1.5. Lingkup Pembahasan

Pembahasan mencakup bidang non arsitektural dan arsitektural yang mempunyai kesesuaian dengan sasaran akhir yang ingin dicapai

1.5.1. Pembahasan Non Arsitektural

Teoritikal :

1. Pembahasan mengenai pengertian komputer.
2. Pembahasan mengenai perkembangan komputer.
3. Pembahasan mengenai komputer dan perangkat pendukungnya.

Faktual :

1. Pembahasan kondisi fisik Kodya Yogyakarta
2. Pembahasan mengenai kondisi kawasan perdagangan di Yogyakarta
3. Pembahasan mengenai potensi Yogyakarta terhadap usaha perkomputeran
4. Pembahasan mengenai kondisi usaha perkomputeran di Yogyakarta

1.5.2. Pembahasan Arsitektural

Teoritikal :

1. Pembahasan mengenai tata ruang dalam
2. Pembahasan mengenai penampilan bangunan
3. Pembahasan mengenai persyaratan ruang informasi, promosi dan perdagangan komputer
4. Pembahasan mengenai pendekatan atraktif dan informatif

Faktual :

1. Pembahasan mengenai kondisi peruangan pada usaha di bidang perkomputeran di Yogyakarta.
2. Pembahasan mengenai studi penampilan bangunan yang informatif
3. Pembahasan mengenai studi penampilan bangunan yang atraktif



1.6. Metodologi Pembahasan

1.6.1. Cara Mendapatkan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dan terkait dengan perencanaan pusat Informasi, promosi dan perdagangan komputer antara lain ditempuh dengan cara sebagai berikut :

1. Pengamatan Langsung

Dilakukan dengan pengamatan langsung di lapangan tentang macam usaha di bidang perkomputeran, kondisi toko komputer, kondisi pameran dan promosi perkomputeran dll kemudian merangkumnya.

2. Pengamatan Tidak Langsung

Dilakukan dengan melihat dan mempelajari data-data yang ada, baik itu berupa jumlah sekolah dan perguruan tinggi sebagai daya dukung, jumlah usaha di bidang komputer, data statistik penjualan komputer, data lokasi site yang berada pada zone atau kawasan perdagangan, gambar-gambar peta tentang site dan lingkungan pendukungnya, peraturan-peraturan bangunan dll, dokumen - dokumen ataupun brosur - brosur yang dimiliki oleh instansi pemerintah maupun swasta, yang terkait dengan fungsi pusat Informasi, promosi dan perdagangan komputer.

3. Study Literatur

Dilakukan dengan mempelajari literatur-literatur yang ada hubungannya dengan pokok bahasan antara lain :

- a. Gambaran teoritis tentang pengertian komputer
- b. Gambaran teoritis tentang perkembangan komputer
- c. Gambaran teoritis tentang komponen komputer
- d. Gambaran teoritis tentang persyaratan ruang komputer
- e. Gambaran teoritis tentang sistem peruangan, tampilan bangunan, dll

Yang mempunyai kaitan erat dan dapat mendukung perencanaan dan perancangan pusat informasi, promosi dan perdagangan komputer.

Bertujuan untuk mendapatkan data dan dasar teoritis yang berkaitan dengan fungsi bangunan.



1.6.2. Analisa

Merupakan tahap penguraian dan pengkajian data serta informasi-informasi lain, kemudian disusun sebagai data yang relevan untuk memecahkan permasalahan perwujudan bangunan Pusat Informasi, Promosi dan Perdagangan Komputer yang dapat memenuhi kebutuhan perkomputeran di Daerah Istimewa Yogyakarta dan pemecahan permasalahan pencerminan karakter informatif dan atraktif pada tata ruang dalam dan penampilan bangunan, sehingga dapat menjadi daya tarik, sebagai kerangka yang akan digunakan sebagai acuan dalam perencanaan dan perancangan.

1.6.3. Sintesa

Sebagai tahapan transformasi pendekatan ke konsep dasar perencanaan dan perancangan yang mencakup :

- a. Pendekatan lokasi dan site
- b. Pendekatan program ruang
- c. Pendekatan besaran ruang
- d. Pendekatan persyaratan ruang
- e. Pendekatan tata ruang dalam
- f. Pendekatan tata ruang dalam yang informatif dan atraktif
- g. Pendekatan sistem struktur
- h. Pendekatan penampilan bangunan
- i. Pendekatan penampilan bangunan yang informatif dan atraktif

1.6.4. Kesimpulan

Merupakan tahapan perumusan konsep dasar perencanaan dan perancangan pusat informasi, promosi dan perdagangan komputer di Yogyakarta, yang meliputi :

- a. Konsep lokasi dan site
- b. Konsep program ruang
- c. Konsep persyaratan ruang
- d. Konsep tata ruang dalam

- e. Konsep tata ruang dalam yang informatif dan atraktif
- f. Konsep sistem struktur
- g. Konsep penampilan bangunan
- h. Konsep penampilan bangunan yang informatif dan atraktif

1.7. Sistematika Pembahasan

Pada penulisan ini menggunakan sistematika pembahasan sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Merupakan bab pendahuluan , berisi tentang batasan pengertian judul latar belakang permasalahan, permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metodologi pembahasan serta sistematika pembahasan.

BAB II : Tinjauan Teoritikal dan Faktual

Tinjauan Teoritikal

Berisi tentang informasi atau data teoritis mengenai teknologi perkomputeran, gambaran kondisi sistim dan kegiatan promosi dan perdagangan komputer.

Tinjauan Faktual

Berisi tentang informasi atau data faktual mengenai kondisi fisik, sosial dan kondisi faktual mengenai promosi dan perdagangan komputer di Yogyakarta.

BAB III : Analisa dan Sintesa Pendekatan Konsep

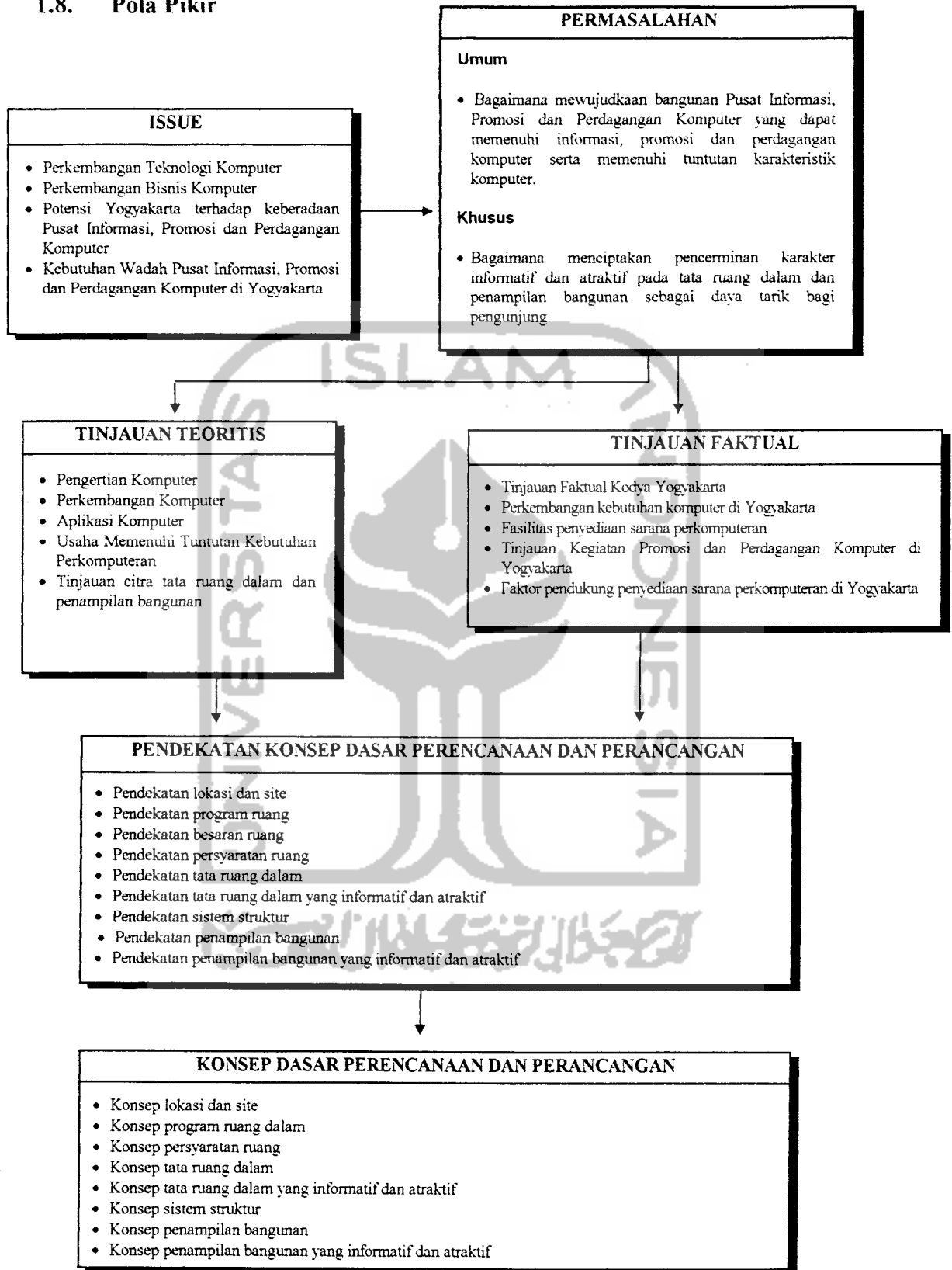
Berisi tentang analisa dan sintesa pendekatan terhadap konsep dasar perencanaan dan perancangan yang memuat tentang pendekatan lokasi dan site, program ruang, persyaratan ruang, tata ruang, tata ruang informatif dan atraktif, sistem struktur, utilitas bangunan, penampilan bangunan dan pendekatan penampilan bangunan yang informatif dan atraktif

BAB IV : Kesimpulan Konsep

Bab ini memuat konsep-konsep dasar perencanaan dan perancangan yang mencakup konsep, lokasi dan site, program ruang, besaran ruang, persyaratan ruang, tata ruang, tata ruang informatif dan atraktif melalui penerapan teknologi, sistem struktur, utilitas bangunan, penampilan bangunan dan konsep penampilan bangunan yang informatif dan atraktif melalui penerapan teknologi yang nantinya digunakan untuk mendasari desain fisik yang akan diwujudkan.



1.8. Pola Pikir



1.9. Keaslian Penulisan

Untuk menghindari kesamaan permasalahan, maka disini penulis ungkapkan keaslian penulisan tugas akhir yang pernah penulis temui.

1. Alexander Ristiyanto, Fasilitas Pelayanan dan Perdagangan Komputer di Jakarta, 1992.

Tugas Akhir, Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Gajah Mada.

Permasalahan :

- Bagaimana menciptakan dan mengungkapkan bentuk ruang dalam yang dapat mempertajam fungsi bangunan sebagai pusat Informasi dan perdagangan komputer.
- Bagaimana menciptakan bangunan pusat Informasi dan perdagangan komputer dalam memberikan Informasi pada masyarakat umum sehingga dapat berperan dalam Informasi aktivitasnya.

2. Paulus Budi Wibowo, Arena Promosi dan Perdagangan Komputer di Bandung, 1997.

Tugas Akhir, Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Gajah Mada.

Permasalahan :

- Citra visual bangunan yang bagaimanakah yang mengekspresikan filosofis aspek teknologis komputer sehingga menjadi daya tarik terhadap pengunjung.

3. Windya Deddy Daru Cahya, Gedung Pameran Perdagangan Sebagai fasilitas Promosi dan Informasi di Yogyakarta.

Tugas Akhir, Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia, 1996.

Permasalahan :

- Bagaimana penataan lokasi dan site yang mampu menunjang terwujudnya ungkapan fisik bangunan komersial, yang pada akhirnya



bangunan yang direncanakan akan mempunyai daya tarik yang tinggi bagi masyarakat sebagai pemakai dan pengunjung.

- Bagaimana memperoleh ruang-ruang komersial yang produktif secara maksimal, dan ruang-ruang non produktif secara memadai, sehingga secara ekonomi dapat mendatangkan keuntungan.
4. Teddy Gafaruddin Agam, Pusat Informasi dan Promosi Bisnis di Surabaya Tugas Akhir, Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Gajah Mada, 1992.

Permasalahan :

- Optimasi kenyamanan aktifitas dan penataan ruang, yang berkaitan sirkulasi konsumen. Dan menerapkan pada bangunan teknologi mutakhir dengan Intelligent Building System.

