

BAB II

TINJAUAN UMUM *CREATIVE MEDIA CENTER*

2.1. Tinjauan Umum Terhadap Creative Media Center

2.1.1. Definisi Creative Media Center

Creative/kreatif menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah memiliki daya cipta; memiliki kemampuan untuk menciptakan; bersifat (mengandung) daya cipta: *pekerjaan yang -- menghendaki kecerdasan dan imajinasi.*

Pengertian **media** sangat beragam karena perbedaan sudut pandang jika ditinjau dari segi bentuk, fungsi ataupun tujuannya. Pengertian media menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan/AECT di Amerika media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Menurut Gagne (1970) media adalah segala jenis komponen dalam lingkungan yang dapat merangsang untuk belajar. Sedangkan menurut Roestiyah (1989) media adalah sarana (prasarana) yang membantu proses pendidikan, sehingga tujuan pendidikan dapat berhasil dengan baik.

Dari definisi-definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian **media** adalah sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan/informasi dan dapat merangsang pikiran dan perasaan bagi pengguna. Media dapat membantu dalam proses pendidikan untuk meningkatkan pengetahuan dan kualitas sumber daya manusia (SDM).

Menurut Poerdaminto (2003) *center* atau **pusat** adalah pokok pangkal (berbagai urusan, hal dan sebagainya). Pusat dapat diartikan sebagai tempat yang memiliki aktivitas tinggi serta dapat menarik kedatangan dari daerah sekitar.

Menurut definisi-definisi tersebut maka Creative Media Center dapat diartikan sebagai tempat sarana komunikasi bagi masyarakat untuk menyalurkan atau memperoleh informasi yang merangsang pikiran dan perasaan sehingga seseorang dapat memiliki daya cipta serta lebih produktif dalam hal pekerjaan. Creative Media Center dapat digunakan sebagai pusat pelatihan dalam pemanfaatan media berbasis teknologi informasi dan mempermudah masyarakat dalam mencari informasi terbaru yang lebih cepat, akurat dan efisien.

Creative Media Center dapat mendorong perkembangan ekonomi kreatif berbasis teknologi informasi dan budaya. Pengembangan ekonomi kreatif berbasis teknologi informasi dapat menjawab tantangan ekonomi global dimana semua masyarakat dituntut lebih kreatif dan inovatif untuk mampu bersaing.

2.1.2. Fungsi Creative Media Center

1. Sebagai tempat pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) melalui pembelajaran dan pelatihan.
2. Melalui Creative Media Center, berbagai ragam publik dapat berkomunikasi dan bertukar informasi, tentunya yang berkaitan dengan beragam isu strategis atau isu lokal tentang pengembangan ekonomi kreatif berbasis teknologi informasi.
3. Dapat digunakan sebagai tempat dan sarana dalam pengembangan: Desain, Fesyen, Video, Film & Fotografi, Permainan Interaktif, Musik, Seni Pertunjukan dan Budaya, Layanan Komputer & Piranti Lunak, Riset & Pengembangan dan Robotik.
4. Sebagai tempat bersosialisasi yang memungkinkan setiap individu untuk berinteraksi dan dapat membentuk *networking* hingga *partnership* di masa yang akan datang.
5. Dapat menyediakan tempat kursus profesional media kreatif, sekolah media kreatif dan studio dengan standar tinggi untuk pengajaran serta

keperluan instruksional serta dapat digunakan sebagai departemen media dan komunikasi,.ruang berita digital yang terkait dengan ruang kontrol dan studio pengeditan, ruang theater multimedia dan tempat lokakarya.

2.2. Tinjauan Terhadap Media

2.2.1. Kelompok Media Berdasarkan Jenisnya

Ada berbagai cara dan sudut pandang untuk mengelompokan media berdasarkan jenisnya. Bretz (1971 dalam Sadiman, dkk 1996: 20), mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok yaitu: suara, visual dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok, yaitu:1) media audio, 2) media cetak, 3) media visual diam, 4) media visual gerak,5) media audio semi gerak, 6) media semi gerak, 7) media audio visual diam, 8) media audio visual gerak.

Menurut Schramm (1985) media dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan tingkat kompleksitasnya, **pertama** media besar (media yang mahal dan kompleks) seperti : film, televise, dan video NCD dan **kedua** media kecil (media sederhana dan murah) seperti : slide, audio, transparansi, dan teks.

Jika ditinjau dari jenisnya, berbagai macam dan bentuk media pengajaran juga dapat dikelompokan menjadi empat jenis yaitu; media audio, media visual, media audio-visual, dan media serba neka³.

1. Media audio: radio, piringan hitam, pita audio, tape recorder dan telepon.

2. Media visual:

³Muhson, A. 2010. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. Hal. 6

a. media visual diam: foto, buku, ensiklopedia, majalah, surat kabar, buku referensi, dan barang hasil cetakan lain, gambar, ilustrasi, kliping, film bingkai, film rangkai, transparansi, mikrofis, overhead proyektor, grafik, bagan, diagram dan sketsa, poster, gambar kartun, peta dan globe.

b. media visual gerak: film bisu.

3. Media audio-visual

a. media audiovisual diam: televisi diam, slide dan suara, film rangkai dan suara, buku dan suara.

b. Media audio visual gerak: video, CD, film rangkai dan suara, televisi, gambar dan suara.

4. Media serba neka

a. Papan dan display: papan tulis, papan pameran/pengumuman/majalah dinding, papan magnetic, *whiteboard*, mesin pengganda.

b. Media tiga dimensi: realia, sampel, artifact, model, diorama, display.

c. Media teknik dramatisasi: drama, pantomim, bermain peran, demonstrasi, pawai/karnaval, pedalangan/panggung boneka, simulasi.

d. Sumber belajar pada masyarakat: kerja lapangan, studi wisata, perkemahan.

e. Belajar terprogram.

f. Komputer.

Menurut Sadiman, dkk (2006) ditinjau dari pengadaannya, media dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu **media jadi**: merupakan komoditi perdagangan yang terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*) dan **media rancangan**: media yang dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu.

Media dapat menjadi alat pembelajaran yang lebih menarik dan media dapat menjadi komoditi yang dapat diperjual belikan sehingga seseorang yang menciptakan atau menggunakannya dapat mendapat keuntungan.

Sementara menurut McQuail (2000 dalam Kurnia, 2005:293) media baru dikelompokkan menjadi empat kategori. *Pertama*, **media komunikasi interpersonal** yang terdiri dari telpon, handphone, *e-mail*. *Kedua*, **media bermain interaktif** seperti komputer, video game, permainan dalam internet. *Ketiga*, **media pencari informasi** yang berupa portal/*search engine*. *Keempat*, **media partisipasi kolektif** seperti penggunaan internet untuk berbagi informasi, pendapat, pengalaman dan menjalin komunikasi melalui komputer dimana media ini tidak semata-mata untuk alat namun dapat menimbulkan *afeksi* dan emosional bagi penggunanya.

Media dapat dikelompokkan menjadi dua macam yaitu: media tradisional dan media baru berdasarkan penggunaannya.

Tabel 3 Kelompok Media Tradisional dan Media Baru

<i>'New' news media</i>	<i>'New' non-news media</i>	<i>Traditional news media</i>
<i>Computers</i>	<i>Direct mail</i>	<i>Broadcast TV</i>
<i>Satellites</i>	<i>E-mail</i>	<i>Radio</i>
<i>Cable tv</i>	<i>Polling</i>	<i>Newspaper</i>
<i>VCRs</i>	<i>Videoconferencing</i>	<i>Magazines</i>
<i>Direct broadcast satellites</i>	<i>Teleconferencing</i>	<i>Telephone</i>
<i>Multipoint distribution services</i>	<i>Computers bulletin boards</i>	<i>Telegraph</i>
<i>Satellite master antennae TV</i>	<i>Cellular Phones</i>	
<i>Subscription TV</i>	<i>Voive-mail</i>	
<i>Low-power TV</i>	<i>ATM dan EFTPOS</i>	
<i>Videotext</i>	<i>Facsimile transmission</i>	
<i>Teletext</i>	<i>Integrated services digital network</i>	
<i>Lasers</i>	<i>Fibre optics</i>	
<i>Multimedia</i>		
<i>High Definition TV</i>		

Sumber: Kurnia, N. 2005. Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Media Baru. Hal. 293

Perbedaan antara media baru dan media lama bisa dilihat dari segi penggunaan media itu sendiri. Media baru lebih bersifat

individual, lebih menyenangkan, mempunyai tingkat privasi yang lebih tinggi dan digunakan untuk berinteraksi sosial secara tidak langsung. Media baru lebih diminati masyarakat karena lebih beragam dan menarik.

2.2.2. Perangkat Media Berbasis Teknologi Informasi

Perangkat media berbasis teknologi informasi adalah peralatan yang digunakan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan melalui media elektronik maupun cetak.

Beberapa contoh perangkat media berbasis teknologi Informasi adalah:

1. Komputer

Yaitu alat yang berupa hardware dan software untuk membantu manusia dalam mengolah data menjadi informasi dan menyimpannya untuk ditampilkan dilain waktu. Informasi yang dihasilkan komputer dapat berupa tulisan, gambar, suara, video dan animasi.



Gambar 1 Perangkat Komputer

Sumber: <http://mapelkomputer.blogspot.co.id>

2. Laptop/Notebook

Yaitu peralatan yang berfungsi seperti komputer akan tetapi bentuknya lebih praktis karena dapat di lipat dan mudah dibawa

karena penggunaannya bisa memakai baterai charger sehingga dapat digunakan tanpa menggunakan listrik.



Gambar 2 Laptop/Notebook

Sumber: <http://mapelkomputer.blogspot.co.id>

3. Smart Phone

Yaitu telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer.



Gambar 3 Smart Phone

Sumber: <http://mapelkomputer.blogspot.co.id>

4. MP4 Player

yaitu peralatan yang digunakan sebagai media penyimpanan data sekaligus sebagai alat pemutar video dan music serta game.



Gambar 4 MP4 Player

Sumber: <http://mapelkomputer.blogspot.co.id>

5. Kamera digital

Yaitu peralatan untuk mengambil, menyimpan gambar atau video dengan menggunakan metode penyimpanan secara digital atau disk.



Gambar 5 Kamera Digital

Sumber: <http://www.oretoret.com/7-kamera-digital-termahal-di-dunia>

6. MP3 Player

Yaitu perlatan yang dapat menyimpan data sekaligus dapat digunakan untuk memutar music dan mendengarkan radio.



Gambar 6 MP3 Player

Sumber: <http://www.dx.com>

7. Televisi

Yaitu peralatan teknologi untuk menyampaikan informasi, iklan dan berita dalam bentuk audio visual (gambar bergerak/video).



Gambar 7 Televisi

Sumber: <https://www.jakmall.com>

8. Radio

Yaitu Peralatan elektronik untuk menyampaikan Informasi berupa suara dari station pemancar melalui frekuensi yang telah ditetapkan.



Gambar 8 Radio

Sumber: <https://www.currys.co.uk>

9. Majalah

Yaitu media cetak untuk menyampaikan promosi dan informasi berupa tulisan dan gambar yang terbit secara rutin setiap minggu atau bulanan.



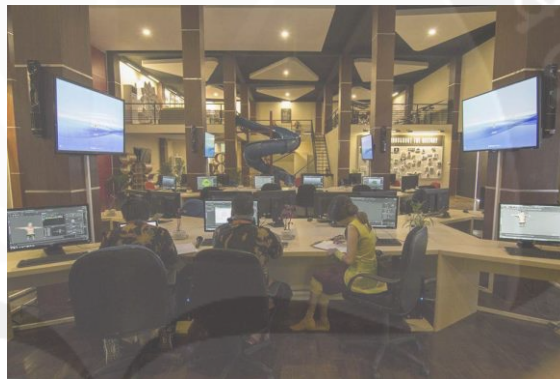
Gambar 9 Majalah

Sumber: <http://mapelkomputer.blogspot.co.id/2008>

Contoh lain dari perangkat media berbasis teknologi informasi dapat berupa internet, intranet, dan CD Room/Flash Disk. Saat ini perkembangan media berbasis teknologi informasi lebih beragam dan inovatif. Media berbasis teknologi informasi lebih banyak diminati masyarakat karena lebih beragam, menarik serta mudah dalam pemanfaatannya. Pemanfaatan media berbasis teknologi informasi saat ini tidak hanya sebagai alat untuk memperoleh serta bertukar informasi akan tetapi digunakan untuk pengembangan industri kreatif.

2.2.3. Peran Media Berbasis Teknologi Informasi Dalam Industri Kreatif

Peran media di era teknologi informasi semakin besar, media menjadi sangat penting di kalangan masyarakat modern karena setiap hari media diakses dan digunakan untuk kepentingan bisnis maupun untuk sekedar hiburan. Perkembangan media berbasis teknologi informasi membuka peluang bagi pelaku industri kreatif untuk menciptakan media baru atau menggunakannya sebagai penunjang kreativitas sehingga dapat digunakan atau dinikmati masyarakat umum. Pemanfaatan media baru bisa menjadi salah satu kebutuhan primer yang menentukan tingkat keberhasilan bagi pelaku industri kreatif.



Gambar 10 Rus Animation Studio

Sumber: <http://old.presidentpost.id/2016>

Di era teknologi informasi media dapat dijadikan sebagai komoditi yang diperjual belikan sehingga seseorang yang menciptakan atau menggunakannya bisa mendapatkan keuntungan. Selain menjadi komoditi perdagangan media berbasis teknologi informasi dapat membantu pelaku industri kreatif dalam menciptakan dan mengembangkan karya-karya baru yang lebih kreatif dan inovatif.



Gambar 11 Studio Editing Film

Sumber: <https://www.thinglink.com>

Pengembangan industri film adalah salah satu contoh industri kreatif yang paling diminati saat ini, dimana dalam proses pembuatan maupun pemasarannya telah menggunakan media berbasis teknologi informasi. Pengembangan media baru dapat digunakan sebagai komoditi perdagangan karena dalam pengembangan industri kreatif saat ini, pemanfaatan media baru juga menjadi salah satu kebutuhan primer yang menentukan tingkat keberhasilan.

Pergeseran paradikma masyarakat yang beralih dari ekonomi berbasis sumber daya alam ke pengetahuan mendorong masyarakat lebih terfokus pada pemanfaatan media berbasis teknologi informasi. Media berbasis teknologi informasi sangat berperan juga dalam terciptanya karya-karya baru di dalam pengembangan desain, fesyen, video, film & fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan dan budaya, layanan komputer & piranti lunak, riset & pengembangan dan robotik⁴.

Media berbasis teknologi informasi seperti media online juga membuka peluang bagi masyarakat untuk saling bertukar pikiran dan

⁴ Hasibuan, Z. 2016. Pengembangan Ekonomi Kreatif Berbasis Teknologi Informasi dan Multimedia: Peluang dan Tantangan.

menambah relasi. Penggunaan media online selain lebih efektif dan efisien mampu memperluas cakupan dalam pemasaran bagi pelaku bisnis dan mampu menciptakan pasar yang lebih luas sampai ke mancanegara.



Gambar 12 Studio Konvergensi Media dan Manajemen Media Online

Sumber: <https://bincangmedia.wordpress.com/2010>

Di era teknologi informasi penggunaan media berbasis Teknologi Informasi (TI) menjadi sebuah kebutuhan dan tuntutan meskipun dalam implementasinya bukanlah merupakan hal mudah. Penggunaan media harus memperhatikan beberapa teknik agar media yang digunakan dapat dimanfaatkan dengan maksimal dan tidak menyimpang dari tujuan media tersebut.

2.3. Tinjauan Terhadap Fungsi Bangunan Dengan Tipologi Sejenis

2.3.1. Run Run Shaw Creative Media Centre, Hong Kong

Run Run Shaw Creative Media Center adalah bagian dari *City University of Hong Kong* yang menawarkan pendidikan perguruan tinggi dan pelatihan profesional pertama di Asia dalam bidang media kreatif. Bangunan ini merupakan Pusat Teknologi Media dan Departemen Teknik Komputer dan Teknologi Informasi⁵.

⁵ www.leighorange.com/project/run-run-shaw-creative-media-centre, diakses 9 maret 2018

Bangunan ini menyerupai kristal dengan permainan bentuk, cahaya dan material untuk menunjukkan citra sebuah kreativitas. Desain unik ini menggunakan pendekatan desain pasif dan metode konstruksi sederhana untuk meningkatkan kinerja keberlanjutan.



Gambar 13 Run Run Shaw Creative Media Centre

Sumber: www.leighorange.com/project/run-run-shaw-creative-media-centre

Spesifikasi Proyek:

Luas Bangunan	: 25000 m ²
Desain/Arsitek:	Studio Daniel Libeskind
Struktur dan ME	: ARUP (London and Hong Kong)
Kontraktor	: China Resources Construction
Arsitek Lanscape	: ADI Limited (Hong Kong)

Fasilitas:

1. *Sound Stages*
2. Studio Film
3. Studio Rekaman
4. Studio Televisi
5. Laboratorium Digital dan Penelitian
6. Auditorium

7. Ruang Pemeran
8. Ruang Kelas
9. *Electrical shop and wood/metal shop*
10. Kafe dan Restoran
11. Taman

2.3.2. Crystal CG Media Center, Shanghai Cina

Crystal CG Media Center merupakan bagian dari bangunan bekas pabrik kulit yang direnovasi untuk menyediakan fasilitas publik. *Crystal CG Media Center* berhasil mengubah bangunan bekas pabrik industri menjadi sebuah *platform* publik (media masa depan). *Crystal CG Media Center* merupakan bangunan milik perusahaan media digital, grafis, dan desain terbesar di China. Bangunan baru ini terdiri dari empat lantai, lantai dasar digunakan untuk perpustakaan digital, kafe dan area diskusi; auditorium di lantai dua; ruang galeri/pameran di lantai ketiga; kantor administrasi dan laboratorium digital di lantai empat; dan area rekreasi untuk staf di *roof top*⁶.

⁶ <http://buro-os.com/crystal-media-center/>, diakses 9 Maret 2018



Gambar 14 Crystal CG Media Center, Shanghai Cina

Sumber: <http://buro-os.com/crystal-media-center>

Bangunan ini digunakan sebagai wadah forum publik untuk promosi dan meningkatkan pengetahuan tentang interaksi dan persimpangan antara teknologi digital, arsitektur, dan urbanisme.

Spesifikasi Proyek:

Luas Bangunan	: 700 m ²
Desain/ Arsitek	: OMA Beijing
Diagram/Modeling	: OMA

Fasilitas:

1. Perpustakaan Digital
2. Kafe
3. Auditorium
4. Ruang Galeri
5. Laboratorium Digital
6. Kantor dan Area Rekreasi