

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1. LATAR BELAKANG**

#### **1.1.1. Latar Belakang Ekistensi Proyek**

Perkembangan teknologi khususnya di bidang informasi di dunia dewasa ini telah memacu peningkatan pendayagunaan sarana dan prasarana teknologi informasi itu sendiri. Terciptanya perangkat-perangkat teknologi informasi yang semakin canggih adalah bukti dari perkembangan manusia untuk mengatasi berbagai masalah baik mengenai pengolahan data, informasi, hiburan, maupun hasil produk dari teknologi itu sendiri. Disini manusia sebagai penikmat dan pengguna menuntut untuk mendapatkan kajian segala sesuatu dengan kemudahan, kecepatan, dan keakuratan yang tinggi.

Teknologi informasi dan komunikasi salah satu penerapan teknologi elektronik telah mampu meyatukan masyarakat dunia dalam informasi. Meskipun teknologi informasi merupakan hal yang baru, akan tetapi keberadaannya seakan-akan sudah menjadi sudah menjadi kebutuhan primer baik masyarakat, baik itu pelajar, mahasiswa, maupun para pekerja. Hal ini dapat dirasakan dari besarnya arus gelombang perkembangan era informasi dan komunikasi diantaranya adalah pemakaian PC (personal computer) berkemampuan tinggi guna menunjang keberhasilan akademis bagi mahasiswa atau pelajar.

Adapun multimedia itu sendiri adalah teknologi yang menggabungkan beberapa jenis komunikasi seperti; teks, grafik, animasi, video, suara dll. Kebutuhan akan multimedia ini banyak dirasakan oleh masyarakat kota, terutama kota dengan masyarakat berdaya tinggi dan dengan keadaan sosial budaya (intelektualitas) yang maju.

Dengan demikian kriteria kota yang cocok untuk pemilihan lokasi sebagai pusat multimedia di Indonesia adalah kota-kota yang memounyai kondisi masyarakat yang siap untuk menerima kehadiran teknologi tersebut, diantara nya adalah kota Yogyakarta. Ditinjau dari kecenderungan masyarakat Yogyakarta

Yang dikenal sebagai kota pelajar mempunyai misi untuk meningkatkan intelektualitas masyarakat guna menyongsong era teknologi yang semakin maju. Berawal dari sinilah maka sangat perlu untuk memperkenalkan berbagai hal mengenai fungsi dari multimedia kepada masyarakat Yogyakarta pada umumnya para pelajar atau mahasiswa serta intelektual muda pada khususnya. Melalui fungsi multimedia ini diharapkan untuk mengantisipasi dan mengejar ketinggalan dalam hal penguasaan teknologi modern. Keinginan ini sangat sesuai dengan kemajuan dan potensi yang dimiliki kota Yogyakarta yaitu dengan adanya beberapa sekolah, kampus, tempat kursus dll.

Kegiatan multimedia tidak pernah terlepas dari faktor 'art and technology' (seni dan teknologi). Hal ini sangat menguntungkan sekali bagi kota-kota yang mempunyai predikat kota budaya di Indonesia seperti kota Yogyakarta. Fungsi multimedia center adalah sebagai suatu wahana untuk memberikan pengenalan awal serta penggalian/penjelajahan dalam mencari data atau informasi mengenai berbagai cabang ilmu pengetahuan melalui media yang modern. Adapun teknologi yang ditawarkan adalah cara tampilan informasi yang disajikan melalui layar monitor dengan sistem touchwall (layar sentuh). Disini orang dapat mengetahui apa saja yang diinginkan berdasarkan menu yang ada dengan mudah, cepat, serta akurat, melalui media layar lebar (2 dan 3 dimensi) disertai dengan suara/musik. Sehingga penelusuran informasi yang diberikan merupakan salah satu paket kemasan yang sangat menarik dari satu perjalanan media elektronika.

Oleh karena itu meyakinkan masyarakat akan pentingnya teknologi dan bagaimana memanfaatkan teknologi merupakan syarat yang harus dipenuhi untuk mencapai masyarakat yang berwawasan teknologi modern.

### **1.1.2. Latar Belakang Permasalahan**

Multimedia Center merupakan suatu wadah untuk memperluas wahana informasi dan memberikan pengenalan awal serta penggalian/penjelajahan dalam mencari data atau informasi mengenai berbagai cabang ilmu pengetahuan melalui media yang unik dan modern. Kehadiran alat komunikasi multimedia ini akan

membuat sesuatu proses penyajian informasi jauh lebih efektif dan interaktif di bandingkan dengan yang dapat di wujudkan melalui media cetak biasa.

Sistem pengenalan dan pencarian-penggalan informasi ini didasarkan pada kebutuhan ruang yang berbeda dari masing-masing jenis informasi yang ada di dalamnya. Masing-masing informasi membutuhkan satu ruang yang spesifik serta memiliki standart-standart tertentu dalam hal peralatan guna menjamin berlangsungnya kegiatan proses tersebut. Dengan demikian diharapkan gedung multimedia center ini mampu mengemban misinya sebagai wahana untuk memperkenalkan serta pencarian informasi melalui media elektronika. Adapun misi dapat tercapai melalui ungkapan ruang yang bernuansa edukatif, informatif, sekaligus rekreatif. Dengan adanya tuntutan tersebut maka gedung multimedia ini bisa membuat betah, nyaman dan mengungkapkan kegiatan yang bercirikan teknologi modern bagi para pengunjungnya.

Berawal dari sinilah maka gedung multimedia center ini direncanakan dan di rancang melalui bentuk tampilan bangunan agar mengungkapkan ekspresi dan persepsinya sesuai dengan kegiatan yang berlangsung di dalamnya yaitu kegiatan yang bercirikan dengan teknologi modern (komputer).

## **1.2. RUMUSAN PERMASALAHAN**

Bagaimana wujud dan rancangan bangunan multimedia center yang mengungkapkan kegiatan yang didalamnya melalui transformasi bentuk PC (personal computer) terhadap bentuk tampilan bangunan nya.

## **1.3. TUJUAN DAN SASARAN**

### **1.3.1. Tujuan**

Terwujudnya desain multimedia center sebagai suatu wadah penyampaian informasi melalui tampilan bangunan yang bercirikan bentuk komputer (PC. Personal Comupter) dengan ungkapan suasana edukatif, komunikatif sekaligus rekreatif.

### **1.3.2. Sasaran**

1. wujud tampilan multimedia sebagai ungkapan bangunan yang bernuansa edukatif, komunikatif, serta rekreatif baik terhadap fungsi bangunan itu sendiri maupun terhadap lingkungan sekitarnya.
2. bangunan multimedia difungsikan sebagai bangunan pendidikan dan pelatihan dengan nuansa edukatif, komunikatif serta rekreatif.
3. rancangan bangunan yang menarik bagi para pengunjung terhadap fungsi fasilitas multimedia melalui tampilan fisik bangunan.

## **1.4. LINGKUP STUDI**

### **1.4.1. Materi studi**

Materi studi di tekankan pada permasalahan yang di ungkapkan berkaitan dengan proses rancangan bangunan yang menarik bagi pengunjung terhadap tampilan bangunan multimedia sebagai ungkapan bangunan yang bernuansa edukatif, komunikatif, sekaligus rekreatif.

### **1.4.2. Pendekatan studi**

Dasar tinjauan yang di pakai dalam analisis permasalahan yaitu, berupa pendekatan teknologis dan pendekatan fungsional, sehingga di peroleh paduan dari tuntutan yang berbeda sesuai dengan jenis dan macam kegiatan yang ada dalam satu fungsi bangunan.

## **1.5. METODE STUDI**

### **1.5.1. Pola prosedural**

Penalaran di lakukan dengan metode deduktif yaitu dengan menggunakan teori yang sesuai untuk membuat analisis solusi alternatif dan kesimpulan. Teknik studi yang di pergunakan dengan pencarian data dan sebagai masukan yaitu literatur dan wawancara.

### **1.5.2. Tata langkah**

Uraian secara garis besar mengenai langkah-langkah yang akan di tempuh dalam analisis permasalahan.

## 1.6. SISTEMMATIKA PEMBAHASAN

- **BAB I** : pendahuluan yang berisi; latar belakang ekistensi proyek, latar belakang permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup studi, metode studi, sistematika pembahasan.
- **BAB II** : berisi tentang tinjauan umum mengenai multimedia, yang meliputi pengertian, perkembangan, sejarah, dan jenis-jenis informasi serta elemen dan karakteristik dari masing-masing informasi yang di peroleh melalui multimedia center, serta landasan teori mengenai dasar perencanaan tampilan bangunan multimedia center.
- **BAB III** : berisi tentang diskripsi dan spesifikasi proyek serta tinjauan khusus mengenai pelayanan multimedia di Yogyakarta serta potensi keberadaan multimedia center di Yogyakarta, dan analisis site/lokasi.
- **BAB IV** : analisis permasalahan untuk menyelesaikan masalah utama yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan multimedia center sebagai wadah dalam meyuguhkan, memperkenalkan teknologi-tenologi modern serta pembelajaran kepada masyarakat Yogyakarta.
- **BAB V** : Konsep perencanaan dan perancangan