

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG PROYEK

Peningkatan sumber daya manusia merupakan kebutuhan mendasar yang harus diupayakan. Era globalisasi dimana persaingan di berbagai bidang semakin kompetitif memerlukan kecanggihan teknologi dan sumber daya manusia yang handal. Salah satu wujud pemenuhan sumber daya manusia yang handal adalah melalui pendidikan, termasuk di dalamnya pendidikan di bidang komputer.

Perkembangan teknologi komputer tiap tahun semakin pesat, penerapan teknologi komputer pun semakin luas dan hampir meliputi segala bidang. Berdasarkan kenyataan tersebut, Indonesia harus lebih sedini mungkin memasyarakatkan komputer (bidang pendidikan) kepada masyarakat dalam menyambut abad komputer.

Usaha memperlancar penjualan produk komputer yang paling efektif berupa promosi. Suatu produk baru akan lebih dikenal bila promosi tersebut dilaksanakan dengan memperkenalkan kepada masyarakat melalui pameran, seminar, dll. Selain itu sekarang telah banyak muncul aplikasi-aplikasi komputer yang menjurus pada hiburan yang merupakan salah satu bentuk rekreasi baru, misal game pada komputer. Untuk itu perlu adanya tempat yang mampu mewadahi seluruh kegiatan tersebut.

Oleh Prof Djunaidi kepala bidang komunikasi, disampaikan di Ruang A Bapeda 10 Juli 2007 Konsep JCP (*Jogja Cyber Province*) ini mengandung pengertian adanya transformasi layanan yang berorientasi pelanggan (masyarakat), sudah berbasis pada proses bisnis (proses kerja), informasi dan pengetahuan, serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai percepatan pembangunan wilayah provinsi. Disini TI punya potensi untuk mempercepat proses (pengolahan data), dan mendekatkan jarak; Layanan pemerintahan dapat dipercepat dan menjangkau lebih luas, serta menuju perekonomian yg berbasis pengetahuan.

Harapan Prof. Djunaidi di Jogja Cyber Province sebagai Agenda Daerah DIY sehingga bukan hanya agenda pemda, akan tetapi agenda pembangunan milik bersama swasta dan masyarakat serta perguruan tinggi yg ada di Provinsi DIY. Peran Pemerintah, antara lain dalam menyiapkan infrastruktur publik dan membuat regulasi. Peran Swasta, antara lain: ikut membangun infrastruktur jaringan akses internet; ikut mengenalkan TI: pameran komputer, sosialisasi lewat seminar; penjualan komputer dengan harga terjangkau; serta menyediakan layanan informasi untuk masyarakat, yang dapat diakses dengan peralatan TI (komputer, HP, dsb). Peran Masyarakat, antara lain: terus menerus belajar memanfaatkan TI dalam kerja dan kehidupan; memanfaatkan TI untuk akses ke informasi dan pengetahuan (menuju masyarakat berbasis pengetahuan); menggunakan TI (internet/ email dan SMS) untuk berkomunikasi, pemerataan akses.

Keinginan sebagai cita-cita yang ingin dicapai dari adanya konsep JCP : menuju JCP (Jogja Cyber Province) merupakan salah satu cita-cita yang perlu diperjuangkan dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang Provinsi DIY, disarankan sebaiknya Bapeda yang mengkoordinasikan upaya akselerasi pembangunan wilayah yg didorong oleh TI.

Data Asosiasi Pengusaha Komputer Indonesia (Apkomindo) Pusat maupun Apkomindo Jateng menunjukkan adanya penurunan penjualan komputer sebanyak 30 persen. Penurunan ini terjadi sejak dua bulan terakhir. "Penjualan komputer akan pulih mulai Juli karena biasanya permintaan meningkat pada bulan Juli sampai Desember. Permintaan yang tinggi berasal dari tiga sektor, yaitu pendidikan, pemerintahan, dan perusahaan," kata Ketua Apkomindo Jateng Lukas Lukmana, Rabu (26/4) di Semarang.

Di sektor pendidikan permintaan komputer itu meningkat bersamaan dengan datangnya tahun ajaran baru. Sedangkan di pemerintahan dan perusahaan, pada bulan itu dilakukan penggantian peralatan, termasuk komputer. Pasar notebook bergairah dengan didukung munculnya fasilitas hot spot di banyak tempat. (May 6, 2008 at 4:17 am ([Artikel](#)).

Berita IT, Networking, Tips Computer, Tips Daily) "Penjualan notebook setiap bulannya bisa menembus 50 unit, dengan harga Rp 5 juta sudah bisa mendapatkan notebook yang spesifikasinya cukup bagus, sementara untuk mendapatkan notebook yang spesifikasinya banyak dicari, seperti core 2 duo dengan merek yang sudah cukup terpercaya harganya dari Rp 7,5 juta," papar Agung dari De Mank Computer di Ramai Mall Jogja.

Konsep pameran komputer dari tahun ke tahun hampir sama tapi khas, selain menekankan pada penjualan, penyelenggara juga menyediakan hadiah menarik. Begitu pula dengan jenis produk yang dipamerkan, sangat bervariasi, yang jadi unggulan adalah notebook, PC desktop, server, kamera, CD protector dan printer terbaru. Apkomindo pernah mengadakan Pameran road show yang diadakan di tiga kota, Pameran pertama diadakan di Bandung, kemudian Yogyakarta yang berakhir pada 2 Mei lalu dan Semarang. Penyelenggara berani mematok target penjualan sebesar Rp 8 miliar. Target sebesar itu nampaknya tidak sulit untuk dicapai. Sebab, pada hari pertama pameran sudah ramai pengunjung. Sebagian besar pengunjung yang datang meminta brosur pada masing-masing stan dan mengamati produk-produk yang dipamerkan. Bahkan, ada pula pengunjung yang langsung menanyakan pada SPG (*Sales Promotion Girl*) soal keunggulan dari produk baru. (04 May 2007 - 11:12:02 Kliping harian *Suara Merdeka*).

Perkembangan teknologi bisa menciptakan notebook seharga Rp 5,9 juta. Padahal, beberapa waktu lalu harga notebook paling murah Rp 10 juta. "Pasar notebook akan semakin berkembang. Di Indonesia tahun 2005, 20 persen komputer berupa notebook dan 80 persen desktop. Tahun ini di DIY diperkirakan 40 persen komputer berupa notebook dan 60 persen berupa desktop. (*Kompas, July 2007*).

Meskipun Keadaan kurs rupiah yang masih kurang stabil akibat krisis ekonomi yang melanda Amerika tidak menyurutkan pengusaha komputer untuk menggelar pameran. Tetapi di

Yogyakarta diselenggarakan pameran komputer dari 1 hingga 5 Nopember 2008 dengan melibatkan 145 gerai dari berbagai pengusaha komputer di Yogyakarta dan sekitarnya dengan target 100.000 pengunjung. "Meskipun rupiah melemah terhadap dolar, tetapi tidak terlalu banyak mempengaruhi usaha komputer, pasalnya kebutuhan masyarakat, terutama pelajar dan mahasiswa selalu ada," kata Ketua Asosiasi Perusahaan Komputer Indonesia (Apkomindo) di Yogyakarta, Hadi Santono. Bahkan target pameran dengan penjualan komputer PC dan laptop akan mencapai 5000 unit atau sekitar Rp 7 miliar. Asumsi turunnya daya beli masyarakat karena terpuruknya nilai rupiah sebenarnya hanyalah merupakan faktor psikologis. Sebenarnya daya beli masyarakat akan teknologi informasi masih tetap bagus. Pada pembukaan pameran di JEC Sri Sultan Hamengku Buwono X mengatakan bahwa, arah perkembangan Yogyakarta adalah "*Cyber Province*" dan ekonomi kreatif. "Kami akan memfasilitasi dan membenahi sarana kreatif agar pelaku industri bisa mengoptimalkan ketrampilan dan kemampuannya. (Sabtu, 01 November 2008 / 20:04 WIB **TEMPO Interaktif**)

Yogyakarta sebagai kota pendidikan masih memerlukan sebuah sentral kegiatan jasa pelayanan pendidikan, informasi, promosi, pemasaran, dan rekreasi komputer. Sehingga konsumen dapat lebih mudah mendapatkan sesuatu yang mereka inginkan tanpa harus berpindah-pindah tempat, cukup pada satu tempat saja. Sedangkan para pelaku bisnis dan jasa komputer di Yogyakarta dalam menjalankan kegiatannya masih tersebar di toko dan outlet pribadi di pusat perbelanjaan. Berdasarkan keadaan di atas maka perencanaan dan perancangan "*Computer Centre*" di Yogyakarta sangat perlu guna memenuhi kebutuhan masyarakat akan pusat jasa pendidikan, pelayanan, informasi, promosi, pemasaran, dan rekreasi dalam bidang komputer. Para pelaku bisnis dan jasa komputer di Yogyakarta menjalankan usahanya di toko-toko pribadi, atau menyewa retail-retail di pusat perbelanjaan. Bahkan sebagian pengusaha yang tidak memiliki tempat, menggunakan rumah tinggal mereka sebagai tempat usaha dan penyimpanan stok barang, sehingga mengalami kesulitan dalam mengembangkan usahanya.

Jika di bandingkan pelaku bisnis hanya mengharapkan pameran yang di laksanakan setahun 4 kali dengan metode menyebar brosur dan menyewa bangunan yang biasa (ruko), maka selisihnya harga sewa hanya sedikit. Dengan fasilitas yang di tawarkan oleh "*Computer Centre*" di Yogyakarta antara lain fasilitas pendidikan, informasi, promosi, pemasaran, dan rekreasi maka di maksudkan akan lebih menasar dengan banyaknya pengunjung yang datang di iringi dengan penjualan yang meningkat.

1.2. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Memasuki abad 21, telekomunikasi menjadi sebuah komoditas. Pengolahan informasi dan industri komunikasi menjadi sektor yang terus menerus mengalami perkembangan. Revolusi elektronik digital juga memiliki peran penting dalam mengubah karakter setiap aspek kehidupan.

Seiring dengan perkembangan kota Yogyakarta yang cukup pesat dengan predikat sebagai kota pelajar dan sebagai transito perdagangan bagi wilayah sekitarnya. Untuk menunjang sarana dan prasarana pendidikan, diharapkan mampu menjadi pelopor perkembangan dan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka sudah selayaknya bila kota ini memiliki sebuah fasilitas yang integral dalam pelayanan, perdagangan dan penguasaan teknologi komputer, sebagai koridor teknologi informasi di masa mendatang.

Tampilan bangunan yang komunikatif dan interaktif sangatlah penting sekali kaitannya untuk dapat menggambarkan bahwa bangunan tersebut mewadahi bentuk kegiatan yang ada di dalamnya, misalnya tampilan modern minimalis atau high tech dapat mewakili bahwa bangunan tersebut mewadahi suatu teknologi. Jadi sangat cocok bila tampilan dan bentuk bangunan mengacu pada bentuk-bentuk yang modern minimalis agar sesuai dengan teknologi yang terdapat di dalamnya, hal itu bertujuan agar orang yang lewat atau pun datang sudah bisa tahu bahwa bangunan tersebut dari tampilannya sudah mencerminkan sebuah

teknologi. Dan di dalamnya pun juga harus ada sebuah penataan yang benar, seperti perletakan ruang per lantai, penataan ruang, dll.

Selain hal itu kesibukan juga menjadi suatu kendala yang tidak kalah pentingnya. Maka dengan memberi wadah teknologi yang berkembang di Yogyakarta (*komputer*) akan menjadi salah satu solusi bagi masyarakat yang mempunyai kesibukan dan waktu yang terbatas, karena di dalamnya sudah menyediakan berbagai kebutuhan dan fasilitas bidang komputer sehingga tidak perlu mencari di tempat lain (*One stop Shopping*). Selain outlet-outlet komputer sebagai sarana pemasaran disini juga menawarkan sarana informasi dan promosi dengan menyediakan ruang pameran dan sebagai sarana rekreasi diwadahi dalam penyediaan game centre dan internet serta café sebagai tempat santai.

Saat ini kelesuan yang terjadi pada beberapa pusat belanja komputer yang sudah ada seperti pusat belanja komputer di Ramai Mall, Jogjatronik, Tiga Serangkai lantai 2 adalah karena disana hanya sebagai tempat jual beli komputer, tidak ada fasilitas pendukung yang lengkap. Maka dengan didirikannya "*Computer Centre*" di Yogyakarta yang tidak hanya menawarkan jual beli komputer dan kenyamanan ruang saja, tetapi juga menawarkan promosi dan penjualan (dengan adanya ruang pameran), tempat pendidikan (kursus komputer), cafe dan hotspot (sarana rekreasi) wadah bagi penggemar komputer (penggila komputer), tempat konsultasi tentang komputer di harapkan akan dapat menarik minat pengunjung dan dapat meningkatkan penjualan komputer.

1.3. RUMUSAN PERMASALAHAN

Bagaimana konsep "*Computer Centre*" di Yogyakarta yang mampu menyediakan fasilitas di bidang komputer, yang meliputi jasa pelayanan pendidikan, informasi, promosi, pemasaran, dan rekreasi dengan pendekatan *Arsitektur Modern Minimalis*.

1.4. TUJUAN dan SASARAN

1.4.1. Tujuan

Menyusun konsep rancangan bangunan "*Computer Centre*" di Yogyakarta yang mampu menyediakan fasilitas di bidang komputer di Yogyakarta, yang meliputi jasa pelayanan pendidikan, informasi, promosi, pemasaran dan rekreasi dalam rangka memasyarakatkan komputer kepada masyarakat khususnya masyarakat Yogyakarta dengan pendekatan pada konsep *Arsitektur Modern Minimalis*.

1.4.2. Sasaran

Sasaran yang akan dicapai adalah:

- a. Mendapatkan lokasi yang strategis dan aksesibel bagi seluruh masyarakat Yogyakarta.
- b. Mendapatkan program ruang dan kegiatan yang ditampung, juga kegiatan penyediaan peralatan dan pemeliharaan.
- c. Mendapatkan konsep tampilan fisik yang dapat mencerminkan ekspresi bangunan yang mewadahi teknologi modern.

1.5. BATASAN dan LINGKUP PEMBAHASAN

1.5.1. Batasan

Pembahasan hanya meliputi disiplin ilmu arsitektur, sedangkan disiplin ilmu lain hanya sebatas pendukung.

Bangunan "*Computer Centre*" di Yogyakarta direncanakan untuk 10-15 tahun mendatang.

1.5.2. Lingkup pembahasan

Lingkup pembahasan meliputi bangunan "*Computer Centre*" di Yogyakarta sebagai pusat komputer yang mewadahi dan menyediakan fasilitas jasa pelayanan informasi promosi, pemasaran, dan rekreasi komputer di Yogyakarta dengan pendekatan pada konsep *Arsitektur Modern Minimalis*.

1.6. METODE PENGUMPULAN DATA dan METODE PEMBAHASAN

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

1.6.1. Survey lapangan

Melihat langsung ke lokasi tempat bangunan akan di rencanakan serta data mengenai bangunan yang terdapat di sekitar.

1.6.2. Survey institusional

Mencari data-data dari kantor pemerintahan yang berkaitan dengan bangunan yang direncanakan.

1.6.3. Survey literature

Sebagai studi literature, mencari sumber-sumber literature yang berhubungan dengan bangunan yang direncanakan dan style arsitektur modern yang menjadi pendekataannya.

1.6.2. Metode Pembahasan

Metode yang digunakan adalah dengan *Metode Komparasi* antara beberapa konsep dan bentuk bangunan arsitektur modern minimalis. Kemudian diambil kesimpulan sebagai dasar dalam penyusunan konsep perencanaan dan perancangan "*Computer Centre*" di Yogyakarta.

1.7. Sistematika Penulisan

- Bab I : Mengungkap latar belakang, permasalahan serta tujuan dan sasaran, metode pengumpulan data dan pembahasan seta sitematika .
- Bab II : Mengemukakan tinjauan beberapa teori yang berkaitan dengan perkembangan komputer di Indonesia meliputi tinjauan umum dan tinjauan khusus.
- Bab III : Mengemukakan tentang pengertian Computer Centre yang direncanakan meliputi tinjauan kota Yogyakarta, tinjauan Computer Centre yang direncanakan serta tinjauan Arsitektur Post Modern.
- Bab IV : Mengungkap proses penentuan konsep perencanaan dan perancangan sebuah usaha pemecahan masalah dengan meninjau tujuan dan sasaran yang akan dicapai.
- Bab V : Mengungkap konsep perencanaan dan perancangan yang merupakan hasil akhir dari proses analiasa untuk kemudian ditransformasikan dalam wujud disain fisik bangunan.