

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Eksistensi Proyek

Pendidikan merupakan hal yang penting untuk setiap orang, perkembangan pendidikan dari zaman dahulu sampai sekarang ini sudah mengalami pertumbuhan yang cukup pesat, mulai dari sekolah dengan alternatif belajar menggunakan buku tulis dan buku pelajaran saat ini sekolah lebih didominasi dengan menggunakan teknologi komputer dan laptop, untuk sumber belajar pun lebih berkembang dengan menggunakan sumber dari *internet* yang lebih terbaru, diiringi dengan merebaknya fasilitas *internet* yang berupa warnet atau warung *internet* di Yogyakarta.

Secara faktual di Yogyakarta kini terdapat banyak warung *internet* (warnet). Sampai dengan Maret 2007 jumlah warnet di DIY mencapai 270 buah, dan pada pertengahan 2008 diperkirakan sudah berada pada kisaran 500 buah. Tingkat penggunaan *internet* di Kota Yogyakarta pun masuk kategori tinggi seperti terlihat pada data tahun 2002-2004. Dibanding kota besar lainnya, yaitu Jakarta, Botabek, Bandung, Surabaya, Semarang, Medan, Makassar, dan Denpasar tingkat penggunaan *internet* di Yogyakarta tergolong paling tinggi. Pada tahun 2002 persentase pengguna *internet* sudah mencapai 24% dari jumlah penduduk, meski tahun 2003 menurun dua persen, tetapi pada 2004 kembali mencapai 24%. Sementara pada periode yang sama, urutan kedua yaitu Jakarta hanya mencapai 10% dan 16% untuk dua tahun berturut-turut.¹

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sangat pesat, menurut catatan www.internetworldstats.com saat ini ada satu milyar pengguna *internet* di dunia. Penetrasi *internet* di Asia adalah 10%, sedangkan di Amerika mencapai 67%. Indonesia menduduki urutan ke 13 pengguna *internet* dunia dengan jumlah pengguna *internet* tahun 2006, sebanyak 18 juta orang. Angka itu mencapai 10 kali lebih besar dibanding lima tahun lalu. Tidak berlebihan apabila ada yang mengatakan bahwa TIK membawa gelombang baru menuju perubahan besar dalam sejarah kebudayaan manusia.²

Yogyakarta merupakan kota yang dikenal dengan Kota Pendidikan, sehingga banyak pelajar yang menimba ilmu di Yogyakarta baik dari dalam maupun luar daerah Yogyakarta sendiri. Fasilitas belajar seperti sekolah dari tingkat dasar sampai tingkat tinggi banyak terdapat di Yogyakarta. Terkenal dengan pusat kota pelajar tentunya perkembangan ilmu pendidikan dan juga teknologi sangat

¹SB Wahyono, 2007. www.kr.co.id

²www.teknologipendidikan.net

membantu untuk mempermudah proses belajar, baik dari proses belajar itu sendiri maupun dari proses pencarian bahan belajar dan referensi untuk mata pelajaran terkait.

Beberapa fasilitas pendidikan yang tersedia di Yogyakarta mulai dari tingkat PlayGroup, Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah, dan Perguruan Tinggi, selain itu juga ada Sekolah seni, Akademi, Sekolah Tinggi, Sekolah Militer, Sekolah Kejuruan, bahkan juga berbagai fasilitas penunjang lain, seperti Lembaga Bimbingan Belajar. Dengan potensi kekuatan pelajar yang begitu besar di Yogyakarta hal ini dapat memacu untuk melahirkan banyak prestasi dan penemuan baru di bidang pendidikan. Hal ini dibuktikan dengan dengan meningkatnya dana beasiswa untuk daerah Yogyakarta.

Dana beasiswa prestasi akademik untuk siswa berprestasi di Daerah Istimewa Yogyakarta pada 2009 ini naik cukup signifikan mencapai 50 persen dibanding tahun lalu. Pengumuman itu dituturkan oleh Kepala UPT Jaminan Pendidikan Daerah Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta, Mawardi M. Dalga, di Yogyakarta, Kamis (11/6). Tahun ini dana beasiswa prestasi akademik sebesar 540 juta rupiah sedangkan tahun lalu 360 juta dengan jumlah penerima tetap sebanyak 720 siswa. Beasiswa prestasi akademik untuk SD naik menjadi Rp600.000 dari sebelumnya sebesar Rp400.000. Untuk beasiswa SMP naik dari Rp500.000 menjadi Rp750.000, sedangkan untuk SMA naik dari Rp600.000 menjadi Rp900.000. Sementara untuk beasiswa SMK menjadi Rp1.050.000 dari Rp700.000. Mawardi menambahkan, jumlah penerima beasiswa prestasi akademik dari setiap kelurahan ditetapkan 16 orang. Masing-masing terdiri dari empat siswa di setiap jenjang sekolah mulai tingkat SD hingga SMA/SMK. "Syarat utamanya siswa yang bersangkutan adalah warga Kota Yogyakarta dan berprestasi."³

Menjadi pintar dan berprestasi memerlukan proses dan membutuhkan pengetahuan, untuk itu ada slogan yang mengatakan Buku adalah jendela dunia, bacalah buku sesering mungkin, dan rajin pangkal pandai. Zaman dahulu sumber pengetahuan yang didapat oleh para pelajar sebagian besar bersumber dari buku, namun dengan kemajuan teknologi saat ini sumber pengetahuan bisa didapatkan dari berbagai sumber, baik dari buku, koran, majalah, artikel, dan yang paling terbaru adalah dari *internet*, yang dapat memuat ribuan data dan bahkan ratusan ribu data dan foto yang diperlukan untuk menunjang proses belajar. Proses belajar tidak harus melalui membaca buku namun juga dapat melalui film, travelling, bahkan share dengan teman lain yang sudah berpengalaman. Teknologi sangat membantu untuk memudahkan belajar.

³ travel.kompas.com/.../buruan.daftar.beasiswa.di.yogyakarta.naik.50.persen

Perumpamaan dalam menghadapi perkembangan TIK adalah jika perkembangan TIK diibaratkan arus badai, maka setidaknya kita harus dapat memanfaatkan arus badai tersebut sebagai sumber energi, arus TIK saat ini sudah sangat pesat, yaitu hadirnya TIK di ruang kelas, di rumah bahkan di ruang tidur. Pada Blue print Depdiknas, setidaknya ada tujuh fungsi TIK dalam pendidikan, yakni: sebagai sumber belajar, alat bantu belajar, fasilitas pembelajaran, standar kompetensi, sistem administrasi, pendukung keputusan dan sebagai infrastruktur. Salah satu kosa kata yang muncul dan populer bersamaan dengan hadirnya TIK dalam dunia pembelajaran adalah *E-Learning*. *E-learning* merupakan kependekan dari *Elektronik Learning*. Secara generik *E-learning* berarti belajar dengan menggunakan elektronik. Kata elektronik sendiri mengandung pengertian yang spesifik yakni komputer atau *internet*, sehingga *elearning* sering diartikan sebagai proses belajar yang menggunakan komputer atau *internet*. Bahan ajar baik teks, audio, foto, video, animasi dapat digunakan untuk belajar, ditinjau dari subjeknya bahan ajar dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu: bahan ajar yang sengaja dirancang untuk belajar (bahan presentasi, bahan referensi, dan bahan belajar mandiri) dan bahan yang tidak dirancang namun dapat dimanfaatkan untuk belajar (kliping koran, film, sinetron, iklan, berita). Bahan ajar dari medianya dapat dikelompokkan menjadi bahan ajar cetak, audio, video, televisi, multimedia dan *web*. Karakteristik utama bahan ajar berbasis *web* atau *internet* adalah: menyajikan multimedia, menyimpan, mengolah data, menyajikan informasi dan *hyperlink*. Karena sifatnya yang *on-line*, maka bahan ajar berbasis *web* mempunyai karakteristik khusus sesuai dengan karakteristik *web* itu sendiri. Salah satu karakteristik yang paling menonjol adalah adanya fasilitas *hyperlink*. *Hyperlink* memungkinkan sesuatu subjek *nge-link* ke subjek lain tanpa ada batasan fisik dan geografis, selama subjek yang bersangkutan tersedia pada *web*. Dengan adanya fasilitas *hyperlink* maka sumber belajar menjadi sangat kaya. *Search Engine* sangat membantu untuk mencari subjek yang dapat dijadikan *link*. Dengan memanfaatkan *internet*, kita akan dengan sangat mudah memperoleh berbagai informasi dan bahan belajar yang kita perlukan. Sumber belajar pada dunia maya sangat kaya, selama kita memahami bahasanya, sumber belajar dari berbagai belahan dunia dapat kita peroleh.⁴

Oleh karena itu pembangunan fasilitas yang menunjang ilmu pendidikan sangat bermanfaat untuk pelajar dan mahasiswa, terlebih melihat potensi dari kota pelajar ini yang banyak memuat pelajar dan mahasiswa, yang pasti membutuhkan referensi dan fasilitas untuk menambah pengetahuan mereka. Untuk memenuhi kebutuhan akan referensi ilmu pengetahuan dan juga kebutuhan hiburan bagi para pelajar dan mahasiswa di Yogyakarta, maka dibutuhkan pembangunan Fasilitas penunjang pendidikan, fasilitas tersebut untuk mendukung kebutuhan:

⁴ www.teknologipendidikan.net

- Mewadahi fasilitas *Easy Learning*

Belajar yang biasanya membosankan karena hanya dengan membaca buku, mendengarkan pengajaran dapat disajikan lebih menarik dengan mengkombinasikan sarana hiburan seperti dengan film atau video untuk refreshing sekaligus belajar.

- Mewadahi kebutuhan akan referensi pendidikan dengan kemajuan teknologi

Kebutuhan akan sumber pengetahuan tidak hanya didapatkan melalui buku referensi namun dengan kemajuan teknologi yang ada sekarang ini sumber data dapat diperoleh dari akses *internet* baik dari *website* atau situs yang lebih memudahkan dan *up to date*. Selain itu bisa juga didapatkan melalui video atau televisi. Dengan *channel* sampai dengan ke mancanegara hal ini memudahkan untuk mengetahui perkembangan yang terjadi di belahan dunia manapun di bumi ini.

- Sebagai tempat saling bertemu antar pelajar dan tempat nongkrong (Interaksi sosial)

Selain dari studi literatur maupun pembelajaran mandiri, setiap manusia juga memerlukan komunikasi atau interaksi sosial dengan orang lain karena pada hakekatnya manusia adalah makhluk sosial yang memerlukan orang lain, sehingga berbagi pengalaman dan cerita sangat berguna untuk tukar pengalaman dan menambah pengalaman satu sama lain, selain itu juga mewadahi tabiat jiwa muda yang selalu ingin untuk ngumpul dan “nongkrong bareng”.

- Tempat apresiasi prestasi anak bangsa

Tempat untuk mengapresiasi prestasi yang telah diraih oleh anak bangsa patut dibanggakan dan menjadi motivasi untuk teman-teman lain yang melihat sehingga memacu semangat untuk terus berkarya lebih lagi. Karena terkadang perbuatan lebih berarti daripada perkataan, sejuta kata motivasi kurang mengena jika dibandingkan dengan melihat sendiri bagaimana orang lain bisa berprestasi.

Melihat kegiatan yang nantinya dapat diwadahi dalam *Technospace*, maka *Technospace* akan menjadi suatu tempat untuk mencari bahan belajar, tempat refreshing dan juga tempat ngumpulnya anak muda sambil menikmati fasilitas yang ada di dalamnya, juga tempat untuk mengapresiasi prestasi yang sudah dapat dicapai oleh remaja terpelajar di Yogyakarta.

Dengan melihat beberapa alasan yang telah diungkapkan diatas maka **keberadaan Technospace di Yogyakarta memang layak untuk dibangun dan sangat diperlukan.**

1.2 Latar Belakang Permasalahan

Technospace adalah tempat untuk sarana hiburan dan pendidikan di Yogyakarta, yang merupakan tempat untuk mencari referensi ilmu dan sumber pengetahuan yang difasilitasi dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang saat ini, yaitu Teknologi Informatika, dan juga tempat untuk mengapresiasi karya prestasi anak negeri baik melalui ruang galeri ataupun *database*.

Karakteristik dari anak-anak usia pelajar dan mahasiswa adalah aktif dan dinamis, selain itu antara lain :

- Memiliki semangat yang tinggi
- Memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar terhadap suatu hal yang baru
- Memiliki daya kreatif untuk menciptakan dan memikirkan hal-hal yang baru
- Semangat untuk berkarya dan berprestasi
- Tidak ingin terikat dengan hal tertentu (ingin bebas)
- Memiliki daya belajar yang masih cukup tinggi untuk mengikuti perkembangan teknologi yang ada.

Untuk mawadahi kebutuhan remaja dewasa yang aktif dan dinamis ini, *Technospace* mencoba menghadirkan fasilitas untuk mengikuti perkembangan IT (*Information Technology*) untuk memanfaatkannya sebagai sumber data pengetahuan. Fasilitas ini juga diperlukan untuk mawadahi apresiasi terhadap karya prestasi anak bangsa, misalnya:

- Kebutuhan akan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan kualitas diri dan prestasi.
- Kebutuhan akan fasilitas hiburan dan menghilangkan kepenatan dan kebosanan selama menuntut ilmu.
- Kebutuhan akan apresiasi dan penghargaan atas prestasi yang diraih atau yang telah dicapai.

Fakta pada saat ini menunjukkan bahwa:

- Kemajuan teknologi saat ini berkembang pesat dan penggunaanya mayoritas adalah usia pelajar dan mahasiswa.
- Dunia hiburan yang juga mengalami perkembangan dan peminatnya juga anak muda.

- Prestasi yang diraih oleh anak bangsa, diraih pada usia muda dan remaja.

Keterkaitan antara karakteristik pembelajaran dan karakteristik pengguna yaitu pelajar dan mahasiswa adalah :

- Kebutuhan akan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan kualitas diri ditunjang dengan daya juang dan semangat yang tinggi.
- Rasa ingin tahu dan daya kreativitas yang tinggi dan daya tangkap yang masih relatif tinggi ditunjang dengan kemajuan teknologi yang ada.
- Rasa bebas, dinamis dan tidak membosankan terkait dengan fasilitas pembelajaran yang *easy learning*.
- Kemampuan untuk berkarya dan berprestasi yang tinggi memerlukan wadah untuk memacu semangat berprestasi.

Sehingga dibutuhkan metode pembelajaran yang *easy learning* dan apresiasi prestasi yang dinamis dan tidak membosankan sejalan dengan semangat dan kreativitas yang dimiliki oleh anak muda pada umumnya.

Kata Dinamis menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu penuh semangat dan tenaga sehingga cepat bergerak dan mudah menyesuaikan diri dengan keadaan . Bangunan *Technospace* diharapkan mewakili *spirit* kaum muda yang penuh semangat.

Desain yang diperlukan seharusnya mampu mengapresiasi prestasi dan kemajuan teknologi yang dapat diaplikasikan melalui suasana ruang dan bentuk bangunan yang dinamis dan tidak membosankan.

Melalui studi literatur, Aliran Dekonstruksi memiliki ciri yang berani dalam permainan olahan bentuk, baik permainan bidang, garis dan massa : memancarkan *power* dan kebebasan penuh : unsur –unsur yang lepas dari keteraturan dengan penggunaan bentuk – bentuk yang non – geometri : efek samping dari aliran ini bangunan menjadi landmark bagi daerah sekitarnya : dan memberikan kesan dinamis pada kesatuannya. ⁵ Kemajuan teknologi juga dapat diaplikasikan dalam Aliran Dekonstruksi yang bebas dan tidak terikat terhadap suatu langgam tertentu, kebebasan bentuk yang ditunjang dengan kemajuan teknologi dapat terwujud, sehingga untuk penyelesaian desain akan dilakukan dengan pendekatan Aliran Dekonstruksi yang dirasa cocok dan tepat untuk mewakili bentuk-bentuk fasad maupun ruang yang dinamis, bebas dan ekspresi dari kemajuan teknologi.

⁵ www.proyeksi.com

Arsitektur Dekonstruksi yang memancarkan power dan kebebasan dengan unsur-unsur yang lepas dari keteraturan dianggap dapat mengekspresikan karakter bangunan *Technospace* yang ingin diwujudkan yaitu kedinamisan (dinamis dan tidak membosankan).

1.3 Rumusan Permasalahan:

Bagaimana wujud rancangan Technospace di Yogyakarta yang berfungsi sebagai fasilitas hiburan dan juga apresiasi pendidikan, yang dapat mengekspresikan semangat kedinamisan dan kemajuan teknologi melalui pengolahan bentuk fasad bangunan dan suasana ruang dalam dengan pendekatan Arsitektur Dekonstruksi?

1.4 Tujuan dan Sasaran

Tujuan:

- Mewujudkan desain bangunan *Technospace* di Yogyakarta yang dapat memfasilitasi kebutuhan akan pengembangan kualitas diri melalui pemanfaatan dari kemajuan Teknologi Informasi yang terus berkembang dan dapat mawadahi juga mengapresiasi prestasi yang telah diraih oleh anak bangsa, dengan pendekatan Arsitektur Dekonstruksi.

Sasaran:

- Psikologi remaja, khususnya pelajar dan mahasiswa
- Konsep kedinamisan yang berkaitan dengan karakteristik remaja (pelajar dan mahasiswa)
- Pendekatan dengan Aliran Dekonstruksi
- Pengolahan bentuk Fasad Bangunan
- Pengolahan Suasana Ruang Dalam

1.5 Lingkup Studi

Sesuai dengan rumusan permasalahan yang ingin mewujudkan bangunan *Technospace* yang dapat mengekspresikan kedinamisan melalui pengolahan fasad bangunan dan suasana ruangnya, maka materi studi yang akan dibahas adalah elemen Arsitektur.

Elemen Arsitektur yang dimaksud adalah elemen pembatas ruang, elemen pengisi ruang dan elemen pelengkap ruang meliputi penataan tata ruang, tata letak pencahayaan dan penghawaan.

1.6 Metode Pembahasan

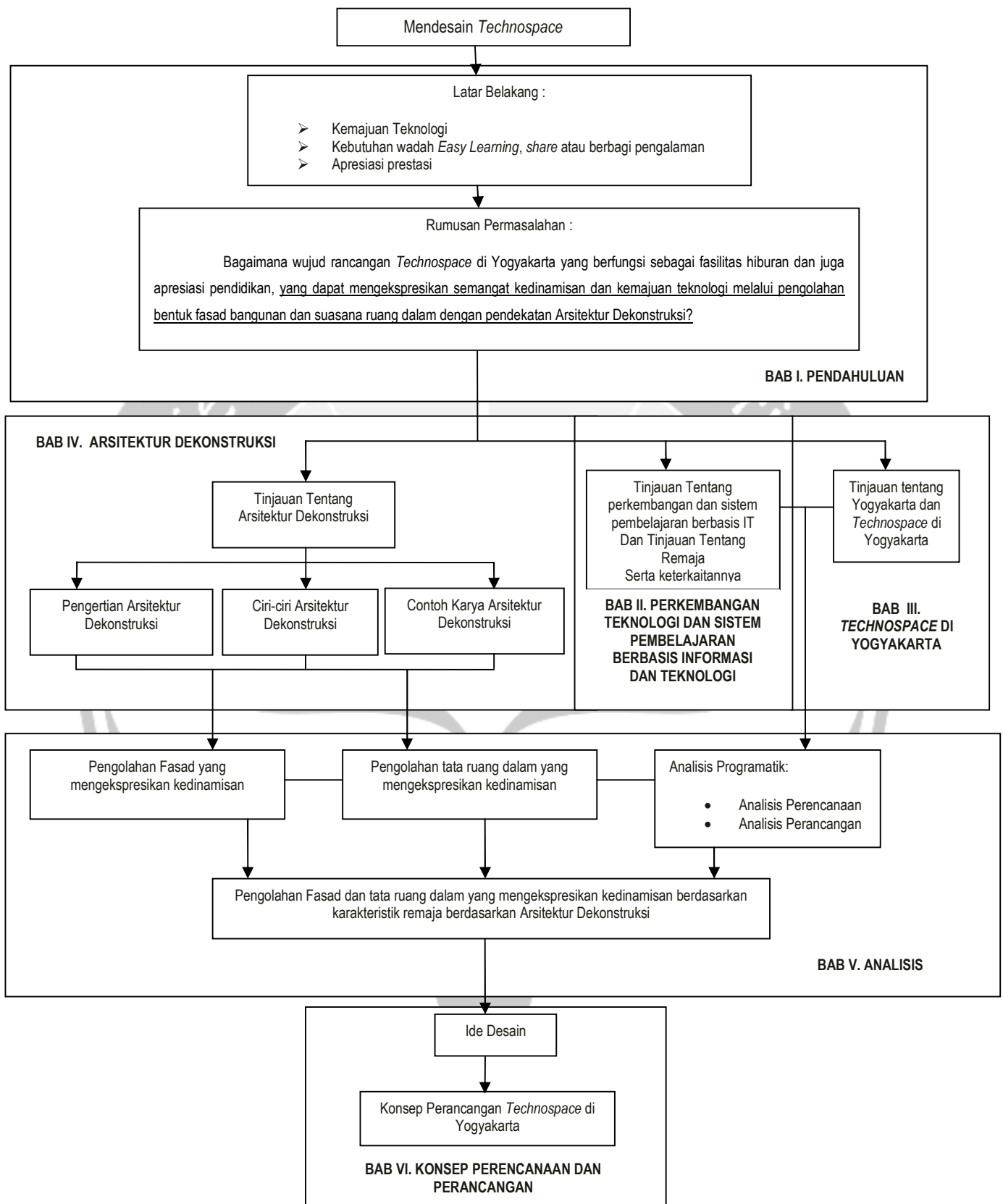
Metodologi pengumpulan data yang akan digunakan adalah, Studi Literatur mengenai bangunan *Technospace* yaitu lewat buku, *internet* maupun studi preseden, pola kerja penalaran

yang digunakan dalam analisa permasalahan adalah penalaran deduktif, yaitu berdasar landasan umum, peraturan standar, persyaratan, dan teori yang ada, kemudian ditarik kesimpulan yang disesuaikan dengan rumusan permasalahan.

1.7 Alur Pikir

Skema 1.1 Alur Pikir





1.8 Sistematika Penulisan**BAB I : PENDAHULUAN**

Meliputi latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup studi, dan metode pembahasan untuk memahami keseluruhan proyek yang diusulkan.

BAB II : PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DAN SISTEM PEMBELAJARAN BERBASIS INFORMASI DAN TEKNOLOGI (IT)

Meliputi perkembangan teknologi Informasi dan sistem pembelajarannya serta batasan remaja, pengertian remaja, karakteristik remaja, prestasi remaja di Yogyakarta.

BAB III : *TECHNOSPACE* DI YOGYAKARTA

Meliputi pengertian *Technospace*, kriteria bangunan, syarat-syarat perencanaan bangunan, studi kasus dan literatur.

BAB IV : ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

Meliputi latar belakang munculnya Arsitektur Dekonstruksi, filosofi Dekonstruksi, Dekonstruksi dalam desain Arsitektur, tokoh – tokoh di dalam Arsitektur Dekonstruksi, dan beberapa karya hasil Arsitektur Dekonstruksi.

BAB V : ANALISIS

Meliputi analisis pendekatan perancangan, analisa permasalahan yang meliputi : program kegiatan, program ruang, bentuk, kualitas dan suasana ruang.

BAB VI : KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi konsep perancangan dan perancangan *Technospace* di Yogyakarta

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar literatur yang dipakai sebagai dasar teori untuk menyelesaikan masalah yang terdapat pada rumusan permasalahan.