

PERANCANGAN MULTIMEDIA CENTER DI TANGERANG SELATAN

Bayu Hidayat¹, Anggraeni Dyah Sulistiowati²

¹Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya petukangan Utara Jakarta Selatan 12260
Email : bayu.hudaya11@gmail.com

²Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya petukangan Utara Jakarta Selatan 12260
Email : anggraeni.dyah@budiluhur.ac.id

Abstrak

Multimedia Center adalah tempat terpadu atau pusat yang mewadahi beberapa kegiatan dan pembelajaran yang berkaitan dengan perangkat *Multimedia* yaitu suatu tempat yang dapat menampung berbagai aktifitas para pecinta teknologi serta mampu memenuhi kebutuhan masyarakat akan informasi seputar teknologi yang berkembang pada saat ini. Selain itu, dilengkapi pula dengan tempat seminar dan fasilitas penunjang lainnya. *Multimedia Center* juga berperan sebagai pusat atau sentral informasi dari teknologi yang ada di dunia yang sedang trending saat ini. Tempat ini ditujukan kepada masyarakat umum dari semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa..

Arsitektur *High-Tech* adalah gaya perancangan suatu bangunan atau lingkungan binaan dengan beberapa standar tertentu yang kemudian ditata dan diatur agar pemecahan masalah yang ada berhasil dicapai dengan pemakaian bahan bangunan yang fungsional dan estetis. *High-tech* diartikan sebagai suatu aliran arsitektur yang bermuara pada ide gerakan arsitektur modern yang membesar-besarkan kesan struktur dan teknologi suatu bangunan. Karakteristik yang menjadi referensi arsitektur *high-tech* adalah bangunan yang terbuat dari material sintesis seperti logam, kaca, dan plastik.

Kata kunci : *Multimedia Center, Multimedia, Center, High-Tech*

Abstract

Multimedia Center is an integrated place or center that accommodates several activities and learning related to *Multimedia* devices, a place that can accommodate various activities of technology lovers and is able to meet the needs of the community for information about technology that is developing at this time. In addition, it is also equipped with a seminar venue and other supporting facilities. *Multimedia Center* also acts as a center or information center of technology in the world that is currently trending. This place is aimed at the general public from all walks of life, ranging from children to adults.

High-Tech Architecture is the design style of a building or built environment with certain standards which are then arranged and arranged so that the solution of existing problems is successfully achieved by the use of functional and aesthetic building materials. *High-tech* is defined as an architectural flow that leads to the idea of a modern architectural movement that exaggerates the impression of the structure and technology of a building. Characteristics that become a reference for high-tech architecture are buildings made from synthetic materials such as metals, glass, and plastics.

Keyword : *Multimedia Center, Multimedia, Center, High-Tech*

I.1. LATAR BELAKANG

I.1.1. Latar Belakang Judul Proyek

Multimedia Center adalah tempat terpadu atau pusat yang mewadahi beberapa kegiatan dan pembelajaran yang berkaitan dengan perangkat Multimedia yaitu suatu tempat yang dapat menampung berbagai aktifitas para pecinta teknologi serta mampu memenuhi kebutuhan masyarakat akan informasi seputar teknologi yang berkembang pada saat ini. Selain itu, dilengkapi pula dengan tempat seminar dan fasilitas penunjang lainnya. Multimedia Center juga berperan sebagai pusat atau sentral informasi dari teknologi yang ada di dunia yang sedang trending saat ini. Tempat ini ditujukan kepada masyarakat umum dari semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

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 Notebook (Laptop) berkemampuan tinggi guna menunjang keberhasilan akademis bagi mahasiswa atau pelajar. (Satrio, 2009)

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.

Oleh karena hal tersebut, butuh suatu tempat yang menampung semua kebutuhan tersebut, agar para masyarakat pecinta teknologi yang ada di Indonesia maupun dunia dapat mendapatkan informasi serta melihat langsung teknologi tersebut secara nyata dan bukan hanya dari gambar di internet, dan juga agar orang awam dapat belajar mengikuti perkembangan teknologi saat ini. Maka dari itu Multimedia Center ini dapat menjungnya yang merupakan pusat Informasi seputar teknologi saat ini yang mencakup Ruang Pameran Multimedia, Seminar Multimedia, Internet Room, Retail dan Restaurant. Pemilihan Lokasi di Tangerang Selatan merupakan pertimbangan dari Lokasi yang tidak terlalu jauh dari Ibu Kota Jakarta, yaitu Kota Tangerang Selatan yang sedang dalam pembangunan, dan perkembangan penduduk yang cukup pesat, dengan menggunakan konsep Hi-Tech yang akan membuat Multimedia Center ini sebagai bangunan yang mencerminkan kemajuan teknologi pada saat ini.

I.1.2. Latar Belakang Tema

Tema : Arsitektur High-Tech

Dalam arsitektur sangat banyak digunakan istilah high-tech untuk menginterpretasikan sebuah sistem teknologi yang digunakan pada suatu bangunan dan semakin populer digunakan pada awal 1970 untuk menggambarkan keberhasilan teknologi canggih yang dicapai pada saat itu seperti yang terlihat pada arsitektur Pusat Georges Pompidou, Paris (1972-7) karya Renzo piano dan Richer rogers yang memperlihatkan penggunaan material-material kaca dan logam dengan mengekspose secara transparan bentuk bentuk jaringan dalam bangunan serta berbagai fungsi-fungsi layanan seperti escalator, walkways dan ornament-ornamen diluar gedung. (Fedrianzs, 2010)

Arsitektur High-Tech adalah gaya perancangan suatu bangunan atau lingkungan binaan dengan beberapa standar tertentu yang kemudian ditata dan diatur agar pemecahan masalah yang ada berhasil dicapai dengan pemakaian bahan bangunan yang fungsional dan estetis. High-tech diartikan sebagai suatu aliran arsitektur yang bermuara pada ide gerakan arsitektur modern yang membesar-besarkan kesan struktur dan teknologi suatu bangunan. Karakteristik yang menjadi

referensi arsitektur high-tech adalah bangunan yang terbuat dari material sintesis seperti logam, kaca, dan plastik. (Fedrianzs, 2010)

I.2. Tujuan dan Sasaran

Tujuan dan sasaran yang dilakukan, yaitu:

I.2.1. Tujuan

- Mendesain bangunan untuk Multimedia Center dengan menerapkan konsep Hi-Tech pada bangunan.
- Memecahkan permasalahan yang terjadi, yaitu menyediakan tempat, Informasi Seputar Teknologi, belajar tentang teknologi masa kini, serta membuat tempat pameran untuk pengetahuan teknologi.
- Menyediakan lahan parkir dan sirkulasi jalan yang baik agar pengunjung dapat mudah untuk memarkirkan atau keluar area bangunan.

I.2.2. Sasaran

- Merencanakan konsep bangunan dengan matang sehingga tata letak dan pembagian ruang dalam bangunan pun terkondisi dengan baik dengan sentuhan arsitektur Hi-Tech.
- Bangunan multimedia di fungsikan sebagai bangunan pendidikan dan pelatihan dengan nuansa edukatif, komunikatif serta rekreatif.
- Rancangan bangunan yang menarik bagi para pengunjung terhadap fungsi fasilitas multimedia center melalui tampilan fisik bangunan.
- Wujud tampilan multimedia center sebagai ungkapan bangunan yang bernuansa edukatif, komunikatif, serta rekreatif baik terhadap fungsi bangunan itu sendiri maupun terhadap lingkungan sekitarnya.

I.3. Metode Pengumpulan Data

- Data Primer
Data lapangan yang diperoleh langsung dari sumbernya, melalui pengamatan (studi lapangan/kasus), guna mempelajari masalah dan permasalahan bangunan yang memiliki kondisi yang sama atau mendekati.
- Data Sekunder

Data yang diperoleh berdasarkan pencatatan yang dilakukan oleh pihak ketiga. Data ini tersusun dalam bentuk dokumen yang berisi studi literatur (studi kepustakaan) sebagai pedoman dalam perancangan menyangkut tipologi, topik, dan tema. Melakukan pengambilan data yang terkait dengan lahan dan bangunan yang akan di desain dengan membaca buku-buku atau dapat diambil dari artikel yang mendukung.

II.1. GAMBARAN UMUM PROYEK

1. Judul Proyek : Perancangan Multimedia Center Di Tangerang Selatan
2. Tema : Arsitektur *High-Tech*.
3. Lokasi : Jalan Cilenggang, Serpong, Tangerang Selatan
4. Sifat Proyek : Fiktif.
5. Fungsi Bangunan : Fasilitas Umum Dan Edukasi
6. Pemilik : Swasta.
7. Sasaran : Pelajar, Mahasiswa, dan Keluarga

II.2. TINJAUAN JUDUL PROYEK

II.2.1. Definisi Perancangan Wisata Edukasi Peternakan Sapi di Bogor

Berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia, berikut ini penjelasan terhadap judul kasus proyek tersebut :

- Perancangan
Perancangan adalah usulan pokok yang mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih baik, melalui tiga proses: 1) Mengidentifikasi masalah-masalah, 2) Mengidentifikasi metoda untuk pemecahan masalah, dan 3) Pelaksanaan pemecahan masalah.
- *Multimedia*
Multimedia adalah suatu sarana (media) yang didalamnya terdapat perpaduan (kombinasi) berbagai bentuk elemen informasi, seperti teks, grafik, animasi, video, interaktif maupun suara sebagai pendukung untuk mencapai tujuannya yaitu menyampaikan informasi atau sekedar memberikan hiburan bagi target audiens-nya.

Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan seperti game. Kata multimedia itu sendiri berasal dari kata multi (Bahasa Latin) yang berarti banyak dan katamedia (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan sesuatu.

Multimedia dapat dikategorikan menjadi 2 macam, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan / lurus), contohnya : TV dan film. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol (atau alat bantu berupa komputer, mouse, keyboard dan lain-lain) yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya. Contohnya seperti aplikasi game. Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio, dan interaktivitas (rancangan). (Hartina DAA, 2013)

- *Center*
Center atau pusat berarti, tempat yang letaknya ditengah, titik yang berada ditengah-tengah, pusat, atau pokok pangkal yang menjadi tumpuan. Selain itu dapat dikatakan sebagai tempat utama untuk melakukan kegiatan. (Staff, 2019)

- Kota Tangerang Selatan
Kota Tangerang Selatan adalah sebuah kota yang terletak di Provinsi Banten, Indonesia. Kota ini terletak 30 km sebelah barat Jakarta dan 90 km sebelah tenggara Serang, ibu kota Provinsi Banten. Kota Tangerang Selatan berbatasan dengan Kota Tangerang di sebelah utara, Kabupaten Bogor (Provinsi Jawa Barat) di sebelah selatan, Kabupaten Tangerang di sebelah barat, serta Daerah Khusus Ibukota Jakarta di sebelah timur. Dari segi jumlah penduduk, Tangerang Selatan merupakan kota terbesar kedua di Provinsi Banten setelah Kota Tangerang serta terbesar kelima di kawasan Jabodetabek setelah Jakarta, Bekasi, Tangerang, dan Depok.

Wilayah Kota Tangerang Selatan merupakan hasil pemekaran dari Kabupaten Tangerang. (Tristiawati, 2009)

- *High-tech*

Suatu aliran arsitektur yang bermula pada ide gerakan arsitektur modern yang membesar-besarkan kesan struktur dan teknologi suatu bangunan. Karakteristik yang menjadi referensi arsitektur high tech adalah bangunan yang terbuat dari material sintesis seperti logam, kaca, dan plastik

III.1. TINJAUAN KHUSUS TERHADAP TEMA

Tinjauan terhadap tema dilakukan untuk mendapatkan gambaran dan penjelasan mengenai tema yang diambil, untuk dapat digunakan sebagai landasan dalam perencanaan dan perancangan arsitektur. Dalam hal ini, tema yang diambil adalah High-tech

III.1.1. Definisi *High-Tech*

High-tech merupakan buah pemikiran modern abad ke-20 yang mempopulerkan penggunaan material industri. Wujudnya dipaparkan dalam buku yang berjudul *High Tech: The Industrial Style and Source Book for The Home* oleh Joan Kron pada tahun 1978. Buku ini menunjukkan bagaimana memadukan produk industri seperti sistem rak gudang dan penutup lantai pabrik untuk sebuah rumah.

IV.1. ANALISA LINGKUNGAN



Berdasarkan dari ketentuan BAPPEDA Kota Tangerang Selatan, mengenai peruntukan lahan pada lokasi tersebut diatas adalah :

- Luas Lahan : 41000 (4,1 HA)
- KDB : 40 %
- KLB : 5,40
- KDH : 10 %
- Ketinggian Maksimum : 13 Lantai

Analisa Kebutuhan Luas Lahan

Luas lahan Site adalah 57000 m²

Diketahui standar KDB dan KLB pada tapak adalah sebesar :

- KDB = 40 % x Luas Lahan = 40% x 41000 m² = 16400 m²
- KLB = 5,40 x Luas Lahan = 5,40 x 41000 m² = 221400 m²
- KDH = 10 % x Luas Lahan = 10% x 41000 m² = 4100 m²

1. Analisa Fungsi Ruang

KELOMPOK RUANG	RUANG	SIFAT RUANG
Fasilitas Edukasi	Area Parkir/Lobby	Publik
	Ruang Informasi	Publik
	Ruang Registrasi Edukasi	Semi Publik
	Ruang Kelas Umum	Semi Private
	• Kelas Microsoft	
	• Kelas Editing Foto	
	• Kelas Editing Video	
	• Kelas Desain Web	
• Kelas Desain		
Ruang Kelas Khusus	Semi Private	
• Kelas Merakit PC		
• Kelas Teknik Pengambilan Gambar		
• Kelas Software Handphone		
Perpustakaan	Semi Publik	
Ruang Pengajar	Semi Private	
Fasilitas Seminar	Ruang Registrasi Seminar	Semi Publik
	Auditorium	Semi Publik
Fasilitas Komersial (Belanja)	Retail Multimedia	
	• Retail Printer	

KELOMPOK RUANG	RUANG	SIFAT RUANG
	• Retail Laptop • Retail Komputer • Retail Software • Retail Kamera Dan Peralatannya	Semi Publik
Fasilitas Umum Multimedia	Internet Room	Semi Publik
	Lounge Room	Semi Publik
	Kids Zone	Semi Publik
Fasilitas Pengelola Pemilik	Ruang Tunggu	Semi Publik
	Ruang Resepsionis	Publik
	Ruang Kerja Karyawan	Semi Private
	Ruang Administrasi	Semi Publik
	Ruang Keuangan	Private
	Ruang Pemasaran	Semi Private
	Ruang Rapat	Private
	Ruang Kerja Pemilik	Private
	Ruang Tamu Pemilik	Private
	Ruang Arsip	Semi Private
	Ruang Loker	Semi Private
	Pantry	Servis
	Ruang Security	Semi Publik
	Restaurant	Publik
	Cafeteria	Publik
Fasilitas Komersial	Kantin	Publik
	Mini Café	Publik
	ATM Center	Publik
	Toilet Pemilik	Servis
	Toilet Pengunjung	Servis
	Toilet Karyawan	Servis

KELOMPOK RUANG	RUANG	SIFAT RUANG
Fasilitas Servis	Musholla	Servis
	Gudang Peralatan	Servis
	Loading Dock	Servis
	Kantin Karyawan	Servis
	Ruang Control Panel	Servis
	Ruang AHU	Servis
	Ruang ME	Servis
	Ruang Genset	Servis
	Ruang Trafo	Servis

Gubahan Massa Multimedia Center

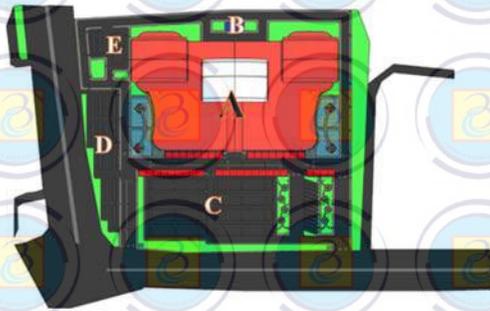
1. Massa Utama Fasilitas Multimedia Center (24063,48 m²)



2. Massa Service (129 m²)



SKETSA IDE



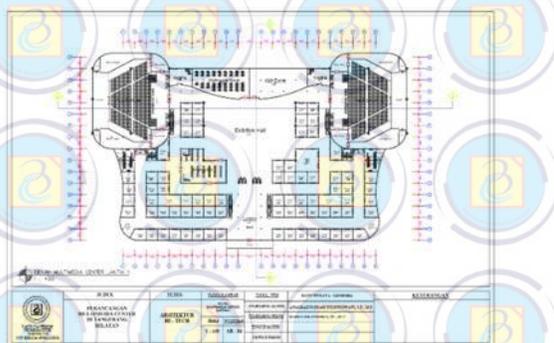
Keterangan

- A : Massa Multimedia Center
- B: Massa Servis
- C : Parkir Mobil Pengunjung
- D : Parkir Motor Pengunjung
- E : Parkir Pengelola

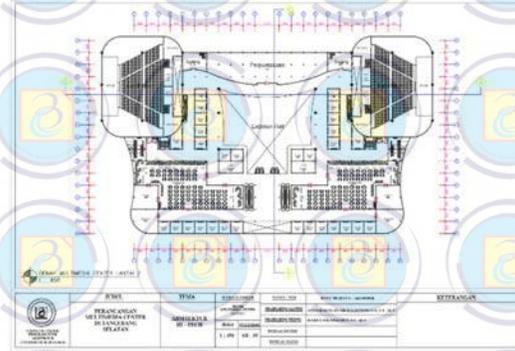
SITE PLAN



DENAH LANTAI 1



LANTAI 2



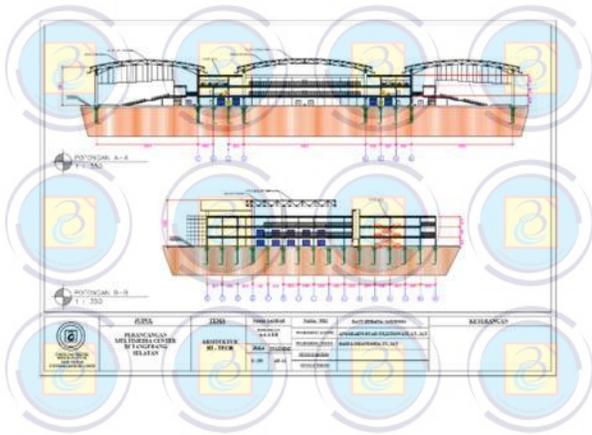
LANTAI 3



TAMPAK



POTONGAN



EXTERIOR



INTERIOR





A. KESIMPULAN

Pada bangunan multimedia cener di tangerang selatan dapat disimpulkan:

1. Perancangan Multimedia Center telah memperhitungkan kebutuhan penggunaan di lokasi yang telah ditentukan pada bangunan Multimedia Center berdasarkan hasil survei lokasi yang telah dilakukan.
2. Perancangan Multimedia Center di Kota Tangerang Selatan dengan penerapan konsep Arsitektur Hi-tech memiliki fungsi sebagai tempat edukasi serta berbelanja barang elektronik, dan dengan konsep arsitektur hi-tech menjadikan Multimedia Center ini lebih elegan dari sisi Fasad maupun interiornya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. Cilento, "Oloron Saint Marie Multimedia Center / Pascale Guédot + Michel Corajoud," 2011. [Online]. Available: <https://www.archdaily.com/131945/oloron-saint-marie-multimedia-center-pascale-guedot-michel-corajoud>. [Accessed: 19-Mar-2019].
- [2] M. Cap, "Microsoft Corporation," 2012. [Online]. Available: <https://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft>. [Accessed: 17-Mar-2019].
- [3] Wiki-Tangsel, "Kota Tangerang Selatan," 2016. [Online]. Available: <https://id.wikipedia.org/wiki/Kota-Tangsel>. [Accessed: 18-Mar-2019].
- [4] Wikipedia, "Hewlett-Packard," 2012. [Online]. Available: <https://id.wikipedia.org/wiki/Hewlett-Packard>. [Accessed: 19-Mar-2019].
- [5] contemporist, "The Oloron-Sainte-Marie Multimedia Centre by Pascale Guédot," 2011. [Online]. Available: <http://www.contemporist.com/the-oloron-sainte-marie-multimedia-centre-by-pascale-guedot/>. [Accessed: 19-Mar-2019].
- [6] Wikipedia, "Asus Company," 2018. [Online]. Available: <https://id.wikipedia.org/wiki/Asus>. [Accessed: 18-Mar-2019].
- [7] Intel Corporation, "About Intel," 2016. [Online]. Available: <https://www.intel.com/content/www/us/en/company-overview/company-overview.html>. [Accessed: 15-Mar-2019].
- [8] Sony Corporation, "Sony Info," 2017. [Online]. Available: <https://www.sony.net/SonyInfo/CorporateInfo/>. [Accessed: 19-Mar-2019].
- [9] Wikipedia, "BenQ Corporation," 2016. [Online]. Available: <https://id.wikipedia.org/wiki/BenQ>. [Accessed: 18-Mar-2019].