

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Provinsi Sumatera Barat merupakan dokumen perencanaan yang bersifat indikatif dan memuat berbagai program pembangunan Bidang Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian yang akan dilaksanakan langsung oleh Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Sumatera Barat untuk kurun waktu tahun 2017-2021, dengan penekanan pada pencapaian sasaran Prioritas Nasional, Standar Pelayanan Minimal (SPM) dan Sustainable Development Goals (SDGs). (sumber : Renstra Dinas Kominfo)

Padang sebagai Ibu Kota Sumatera Barat yang setara atau sejajar dengan kota-kota lain, dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi trend baru, diawali dengan munculnya isu “*electronic government (e-Gov)*” yaitu pemerintahan yang berbasis elektronik. Adanya tata pemerintahan yang dikelola secara elektronis diharapkan teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan menyebarkan informasi dapat dilakukan dengan cepat dan akurat. Menyongsong isu tersebut, Dinas Perhubungan Komunikasi dan informatika Kota Padang telah memulai penataan pembangunan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Namun, pengelolaan dan pemanfaatannya dirasa belum maksimal karena berbagai persoalan klasik masih mewarnai proses penyelenggaraannya, antara lain kesiapan SDM birokrasi secara keseluruhan yang sangat rendah, masih adanya sifat ego sektoral pada masing-masing instansi serta pemahaman pihak legislatif yang parsial juga terlibat dalam tersendatnya aplikasi TIK di Pemerintahan Kota Padang.

Pemerintah telah berupaya menangani permasalahan ini, yaitu dengan menetapkan kebijakan pembangunan infrastruktur secara bertahap, pelatihan SDM pegawai bidang TIK, melakukan studi banding, dan restrukturisasi organisasi. Kebijakan tersebut dituangkan dalam rencana bidang Komunikasi dan Informatika. Dalam kaitannya dengan sistem perencanaan pembangunan sebagaimana yang telah diamanatkan dalam UU No. 25/2004 maka, keberadaan Renstra Dinas Perhubungan Komunikasi dan Informatika Kota Padang merupakan satu bagian. Satu sampai dua bagian yang utuh dari manajemen kerja di lingkungan Pemerintahan Kota Padang khususnya dalam menjalankan rencana agenda pembangunan yang telah tertuang dalam Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJM) Kota Padang, dimana keberadaannya setiap tahun ini akan dijadikan pedoman bagi penyiapan Rencana Kerja Dinas Perhubungan Komunikasi dan Informatika yang dalam penyusunannya mengacu pada Rencana Kerja Pemerintah Daerah (RKPD) di Kota Padang. (sumber: renstra 2018)

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), aktivitas kehidupan manusia dalam berbagai sektor tengah mengalami perubahan. Begitu juga pada sektor pelayanan publik yang dilakukan oleh pemerintah, perkembangan TIK telah melahirkan model pelayanan publik yang dilakukan melalui e-government. Pelayanan pemerintah yang birokratis dan terkesan kaku bisa dieliminir melalui pemanfaatan e-government agar menjadi lebih fleksibel, dan lebih berorientasi pada kepuasan pengguna. Teknologi Informasi (TI) merupakan salah satu aspek penting dari tata kelola organisasi pemerintahan secara keseluruhan. Pengelolaan TI yang baik akan menjamin efisiensi dan pencapaian kualitas layanan yang baik bagi tujuan organisasi. Penerapan tata kelola TI harus disusun dengan baik agar dapat di implementasikan sesuai dengan kondisi dan kemampuan Organisasi.

Peran tata kelola TI yang menekankan keselarasan TI dengan tujuan e-government, pengelolaan risiko dan sumber daya, saat ini telah menjadi prioritas manajemen di banyak organisasi sebagai unsur penentu keberhasilan TI dalam memberikan kontribusi yang positif bagi tercapainya tujuan sebuah organisasi. Dengan adanya tata kelola TI di sebuah organisasi maka diharapkan dapat menjamin bahwa semua kegiatan bidang TI memang ditujukan untuk mendukung tercapainya tujuan dari organisasi tersebut. Hal ini tercermin dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Weill dan Ross, dari peneliti ini tata kelola TI yang menyimpulkan bahwa sebagai salah satu sumber daya yang makin penting perannya, TI perlu dikelola dengan lebih terencana. Suatu pengkajian lebih dari 250 organisasi (baik perusahaan bisnis maupun nir-laba) di 23 negara di benua Amerika, Eropa, dan Asia Pasifik, terbukti bahwa perusahaan-perusahaan yang unggul, ternyata mempunyai tata kelola TI yang berbeda dibandingkan dengan perusahaan yang tidak menerapkan tata kelola TI. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tata kelola TI yang efektif adalah pendukung paling penting dari nilai dan keberhasilan organisasi (sumber: Weill dan Ross, 2004).

Seiring perkembangan teknologi disusul dengan pesatnya kemajuan informasi dewasa ini, telah mendorong percepatan diberbagai bidang. Hal ini juga yang menyebabkan munculnya kemajuan pada perangkat lunak yang diimbangi dengan kemajuan dan kecanggihan teknologi beserta perangkat kerasnya. Secara langsung ataupun tidak langsung, teknologi informasi telah menjadi bagian penting dari berbagai bidang kehidupan. Karena banyak kemudahan yang ditawarkan, teknologi informasi hampir tidak dapat dilepaskan dari berbagai aspek kehidupan manusia. Fenomena tersebut akhirnya menarik perhatian orang-orang yang berkecimpung dalam dunia teknologi informasi. Teknologi menyusup ke setiap sektor dan menjadi sangat penting bagi

setiap industri. Ada pertumbuhan permintaan untuk pegawai teknik untuk mengelola sejumlah proses berbasis teknologi, tapi faktanya masih sedikit kandidat yang memiliki kemampuan seperti yang dibutuhkan perusahaan (sumber: bisnis.liputan6.com.)

Masyarakat di dunia telah dimudahkan dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi dalam penerapan teknologi elektronik. Meskipun teknologi informasi merupakan hal yang baru, namun keberadaannya seakan-akan menjadi kebutuhan primer bagi kalangan masyarakat, diantaranya adalah pelajar, mahasiswa, maupun para pekerja. Hal ini dapat dirasakan dari besarnya arus gelombang perkembangan era informasi dan komunikasi seperti pemakaian PC (*personal computer*) berkemampuan tinggi guna menunjang keberhasilan akademis bagi mahasiswa atau pelajar.

Kegiatan multimedia tidak 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 Padang. Fungsi multimedia center adalah sebagai suatu wahana untuk memberikan pengenalan awal penggalian/penjelajahan dalam media yang *modern*. Adapun teknologi yang ditawarkan adalah cara tampilan informasi yang disajikan melalui layar apa saja yang diinginkan berdasarkan menu yang ada dengan mudah, cepat, serta akurat, melalui media layar lebar (2 dan 3 dimensi) disertai dengan suara atau musik sehingga penelusuran informasi yang diberikan merupakan salah satu paket kemasan yang dengan menarik dari satu perjalanan media elektronika.

Multimedia building center merupakan suatu wadah memperluas wahana informasi dan memberi pengenalan serta penggalian atau penjelajahan dalam mencari informasi mengenai berbagai cabang ilmu pengetahuan melalui media yang unik dan *modern*. Kehadiran alat komunikasi multimedia ini akan membantu proses penyajian informasi yang jauh lebih efektif dan interaktif dibandingkan dengan media cetak biasa.

Sistem pengenalan dan pencarian atau penggalian 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 standar-standar tertentu dalam hal peralatan guna menjamin berlangsungnya center ini yang mampu mengembangkan misinya sebagai wahana untuk memperkenalkan serta pencairan melalui ungkapan ruang yang bernuansa edukatif, informatif, sekaligus rekreatif. 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 dirancang melalui bentuk tampilan bangunan supaya mengungkapkan ekspresi dan persepsinya sesuai

dengan kegiatan yang berlangsung di dalamnya yaitu kegiatan yang bercirikan dengan teknologi modern (komputer).

1.2. Data dan Isu

Secara nasional telah terdapat Masterplan Percepatan dan Perluasan Pembangunan Ekonomi Indonesia (MP3EI) yang telah ditetapkan dengan Peraturan Presiden No: 32 Tahun 2011 tanggal 27 Mei 2011 (Bappenas, 2011). Namun demikian, peranan Provinsi Sumatera Barat dalam rencana pembangunan ekonomi ini tidak terlihat dengan tegas. Koridor Ekonomi Lintas Sumatera (Padang-Padang Panjang-Bukittinggi- Tanah Datar, 50 Kota, Pasaman - Payakumbuh) tema pembangunan koridornya adalah sebagai pusat produksi industri dan jasa, pintu gerbang perdagangan dan jasa, wisata MICE dan alam.

Percepatan pembangunan ekonomi daerah yang dilakukan melalui peningkatan pertumbuhan ekonomi dalam MP3ESB ini diwujudkan melalui 4 pendekatan analisis dan sistem penyusunan rencana, sebagai berikut:

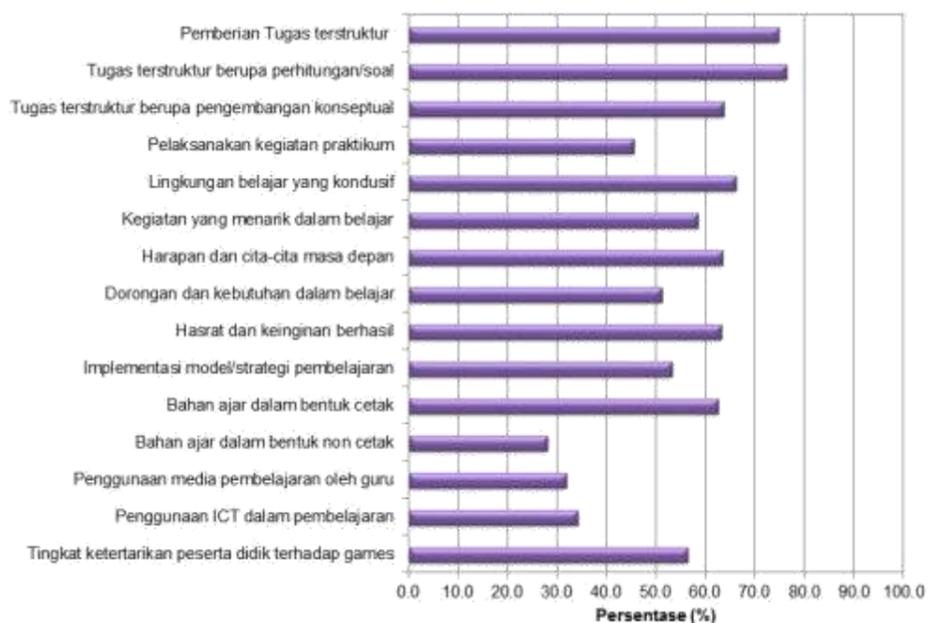
1. Peningkatan Nilai Tambah (Value Added) produksi barang dan jasa melalui kegiatan pengolahan dan distribusi produk-produk hasil pertanian, perkebunan, peternakan, perikanan dan pertambangan baik dalam bentuk barang setengah jadi (Intermediate Products) maupun barang yang siap di konsumsi (Final Products);
2. Mewujudkan keterpaduan ekonomi sektoral dan spasial melalui pembentukan beberapa Kawasan Ekonomi Terpadu (KAPET), Kawasan Industri, Kawasan Sentra Produksi (KSP), Klaster Industri dan Pusat Pertumbuhan guna menciptakan Keuntungan Aglomerasi yang dapat menimbulkan daya tarik untuk melakukan investasi.
3. Mendorong terwujudnya peningkatan efisiensi pemasaran serta integrasi pasar regional dan nasional serta domestik dan internasional dalam rangka meningkatkan daya saing dan daya tahan perekonomian daerah.
4. Menunjang penguatan Sistem Informasi Daerah (SIDA) di bidang proses produksi guna meningkatkan kualitas produk serta penciptaan produk baru yang mempunyai nilai tinggi guna meningkatkan daya saing produk dalam era globalisasi dan otonomi daerah.

Berdasarkan data yang ada Padang sudah termasuk kota pelajar yang dimana tercatat dalam jumlah mahasiswa UNP saja per-awal 2016 ini mencapai kurang lebih 35 ribu mahasiswa. Universitas Andalas di kisaran 25 ribu mahasiswa (lebih dan kurang). Kampus-kampus swasta totalnya sekitar sedikit di bawah jumlah mahasiswa Unand. Berarti, untuk mahasiswa saja sudah mendekati 90 ribu atau bahkan lebih. Jumlah pelajar diperkirakan hampir dua kali lipat dari jumlah mahasiswa. Itu berarti ada sekitar 160 ribuan lebih pelajar SD-SMP-SMA

di kota Padang. Digabungkan total, maka kurang lebih 250 ribu jiwa adalah pelaja. Sumber : Mohammad Isa Gautama, harian haluan.

1.3. Fakta

Dalam peraturan Pemerintah (PP) No. 11 Tahun 2017 tentang Manajemen Pegawai Negeri Sipil dimana salah satu yang dimaksud dalam PP ini adalah persyaratan kompetensi teknis yaitu pengetahuan, ketrampilan dan sikap/prilaku yang dapat diamati, diukur dan dikembangkan yang spesifik berkaitan dengan bidang teknis jabatan. PP yang ditetapkan secara komprehensif ini diharapkan dapat menjadi payung hukum bagi terciptanya kompetensi sumber daya manusia aparatur berbasis teknologi informasi dalam menunjang pelayanan publik berkelanjutan, berdaya saing dan berkinerja tinggi guna mewujudkan tata kelola pemerintahan yang baik (*e_governmance*). Sumber : Busra, S.Kom, M.Kom.



Tabel 1.3.1. Hasil Analisis Kondisi Pembelajaran Fisika Di SMAN Kota Padang Saat Ini

Deskripsi Kondisi Pembelajaran Fisika di SMAN Kota Padang Hasil analisis statistik kondisi pembelajaran Fisika yang telah berlangsung di SMAN Padang hingga saat ini, dijabarkan dalam pemberian tugas terstruktur berupa perhitungan/soal menempati persentase tertinggi, yakni di atas 70%. Sementara itu motivasi peserta didik yaitu harapan dan cita-cita masa depan serta hasrat dan keinginan untuk berhasil dengan persentase di atas 60 %. Namun, hal ini tak seiring dengan pelaksanaan praktikum, kegiatan yang menarik dalam belajar, dorongan dan kebutuhan dalam belajar yang hanya menempati persentase kurang dari 50%, meskipun guru sudah

mengimplementasi kan model/strategi pembelajaran (53%). Dari segi bahan ajar yang digunakan, terlihat bahwa bahan ajar cetak masih mendominasi dengan persentase di atas 60%, sementara penggunaan bahan ajar non cetak memiliki persentase kurang dari 30%. Disamping itu, penggunaan media pembelajaran, dan penggunaan ICT (*Information and communications technology*) dalam pembelajaran masih rendah dengan persentase kurang dari 35%. Hal ini, tidak sejalan dengan perkembangan ICT atau TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) yang sangat pesat saat ini.

Dalam buku panduan pengembangan bahan ajar berbasis TIK (Depdiknas, 2010:4) dinyatakan bahwa pembelajaran berbasis TIK diharapkan mampu membantu peserta didik menggambarkan sesuatu yang abstrak, materi fisika yang rumit dapat dijelaskan dengan cara yang sederhana, sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik, sehingga lebih mudah dipahami. Kondisi peserta didik saat ini di SMAN Kota Padang telah memanfaatkan TIK ini, seperti ketertarikan mereka terhadap *Game* (56%). Namun, mereka tidak banyak mendapatkan pembelajaran berbasis TIK di sekolah karena belum banyak pendidik yang memanfaatkan TIK dalam pembelajaran (kurang dari 35%), seperti bahan ajar berbasis TIK. Sumber : Djusmaini Djamal, Ramli, Silvi Yulia Sari, Rio Anshari

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka terdapat permasalahan yang diambil secara non arsitektural dan arsitektural.

1. Permasalahan non arsitektural
 - a. Bagaimana menciptakan bangunan berbasis teknologi yang aktif dengan kegiatan-kegiatan yang ada?
 - b. Bagaimana agar pengunjung bisa menikmati teknologi informasi dan komunikasi dengan mudah?
 - c. Bagaimana menjadikan multimedia menjadi tempat dengan nuansa edukatif, komunikatif serta rekreatif?
2. Arsitektural
 - a. Bagaimana menciptakan konsep bangunan yang mengkaloborasikan ruang publik dengan industri?
 - b. Bagaimana menciptakan bangunan agar tidak menghilangkan kebudayaan kota dengan bentuk masa dan fasad ?
 - c. Bagaimana pemanfaatan sumber daya alam yang dapat diterapkan dalam sistem bangunan ?

1.5. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Perencanaan Bangunan Multimedia Center dilakukan dengan tujuan sebagai berikut :
 - a. Pusat Multimedia ini juga menjadi wadah dari semua kegiatan industri, publikasi, produksi dan pengolahan informasi. Dengan adanya wadah ini, kebutuhan akan media informasi diharapkan akan terpenuhi dan mampu tersampaikan dengan baik, secara suara maupun audio. Dari pelayanan yang terpusat pada satu tempat, masyarakat akan lebih mudah mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. Membuat ruang atau wadah yang aktif dan maju dalam menerapkan media informasi dan komunikasi.
 - b. mewujudkan rancangan yang bebas berkarya dengan fasilitas yang akan diterapkan, terbuka bagi siapapun dan menyatu dengan lingkungan.
 - c. Menciptakan rancangan bangunan yang menarik bagi para pengunjung terhadap fungsi fasilitas multimedia melalui tampilan fisik bangunan.

1.6. Sasaran

1. Agar terciptanya generasi penerus bangsa yang tidak ketinggalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.
2. Menciptakan ruang atau fasilitas dengan nuansa edukatif, komunikatif dan rekraktif
3. Menciptakan fungsi bangunan yang aktif dengan perkembangan teknologi multimedia.
4. Menciptakan perkembangan anak muda yang melahirkan aktifitas produktif sesuai perkembangan teknologi.

1.7. Ruang Lingkup Pembahasan

1. Ruang Lingkup Pembahasan Substansi

Lingkup pembahasan ini berkaitan dengan aktifitas masyarakat, dimana kalangan mahasiswa dan pelajar dapat menggunakan media pencarian informasi yang dikemas dalam suatu wadah yang unik melalui media elektronik dengan memanfaatkan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang difasilitasi oleh Multimedia Center, dapat terkoordinasi sebagai berikut :

- Cafeteria atau rumah makan
- Taman baca
- Perpustakaan
- Ruang pertemuan
- Ruang pameran
- Elektronik shop

- Minimarket
- Internet

Hal di atas dapat ditemukan pada aktivitas-aktifitas yang masih banyak dijumpai oleh mahasiswa, pelajar dan kalangan masyarakat luas.

2. Ruang Lingkup Spasial

Ruang lingkup spasial ini membahas rancangan di kawasan di Jalan Mohamat Hatta, Limau Manis, Kecamatan Pauh, Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat, Indonesia. Lokasi ini berada di sebelah Sungai Batu Busuk Padang. Dengan luas site ± 2.5 Ha.

- Merancang kawasan yang mampu memberikan kebahagiaan dan kebebasan beraktivitas bagi remaja.
- Merancang bentuk bangunan dan ruang luar yang menarik perhatian dengan megutamakan kenyamanan beraktifitas dengan unsur-unsur teknologi dan keindahan.

1.8. Sitematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang perancangan dan latar belakang permasalahan, data dan fakta, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, dan sistematik penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi riview jurnal, riview preseden.

BAB III METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitan, Subjek penelitian, Jadwal penelitian kriteria pemilihan lokasi (2 lokasi)

BAB IV TINJAUAN KAWASAN PERENCANAAN

Peraturan mengenai lokasi, data makro(deskripsi kawasan), data meso, data mikro (lokasi/site), batasan dan tautan lingkungan, potensi site, permasalahan site.

BAB V ANALISA

Analisa ruang luar (site, bisa dikembangkan dengan menggunakan 11 elemen tapak, Analisa ruang dalam (pelaku, aktifitas, kebutuhan ruang, layout, besaran ruang, bubble diagram), Analisa bangunan (massa, struktur, utilitas dan penekanan sistem sesuai fungsi bangunan)

BAB VI KONSEP

Konsep tapak, Konsep ruang dalam, Konsep massa bangunan.

BAB VII KESIMPULAN

BAB VIII DAFTAR PUSTAKA