

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Perkembangan teknologi terbaru, termasuk di antaranya mesin cetak, telepon, dan Internet, telah memperkecil hambatan fisik terhadap komunikasi dan memungkinkan manusia untuk berinteraksi secara bebas dalam skala global.

Penggunaan istilah 'teknologi' (*technology*) telah berubah secara signifikan lebih dari 200 tahun terakhir. Sebelum abad ke-20, istilah ini tidaklah lazim dalam bahasa Inggris, dan biasanya merujuk pada penggambaran atau pengkajian seni terapan. Istilah ini seringkali dihubungkan dengan pendidikan teknik, seperti di Institut Teknologi Massachusetts (didirikan pada tahun 1861). Istilah teknologi mulai menonjol pada abad ke-20 seiring dengan bergulirnya Revolusi Industri Kedua. Pengertian teknologi berubah pada permulaan abad ke-20 ketika para ilmuwan sosial Amerika, dimulai oleh Thorstein Veblen, menerjemahkan gagasan-gagasan dari konsep Jerman, *Technik*, menjadi *technology*. Dalam bahasa Jerman dan bahasa-bahasa Eropa lainnya, perbedaan hadir di antara *Technik* dan *Technologie* yang saat itu justru nihil dalam bahasa Inggris, karena kedua-dua istilah itu biasa diterjemahkan sebagai *technology*.

Sebenarnya Teknologi sudah ada sejak zaman dahulu, yaitu zaman romawi kuno. Perkembangan teknologi berkembang secara drastis, dan terus berevolusi hingga sekarang. Hingga menciptakan objek-objek, teknik yang dapat membantu manusia dalam pengerjaan sesuatu lebih efisien, dan cepat. Salah satunya adalah seperti yang ada di Indonesia, yaitu fenomena mobil esemka yang diciptakan beberapa sekolah di Solo. Telah membuat inovasi mobil Nasional untuk Indonesia. Selain itu juga, ada di Sidoarjo yang memproduksi kapal laut untuk kebutuhan melaut.

Informasi adalah pesan (ucapan atau ekspresi) atau kumpulan pesan yang terdiri dari order *sekuens* dari simbol, atau makna yang dapat ditafsirkan dari pesan atau kumpulan pesan. Informasi dapat direkam atau ditransmisikan. Hal ini dapat dicatat sebagai tanda-tanda, atau sebagai sinyal berdasarkan gelombang. Informasi adalah jenis acara yang mempengaruhi suatu negara dari sistem dinamis. Para konsep memiliki banyak arti lain dalam konteks yang berbeda. Informasi bisa di katakan sebagai pengetahuan yang didapatkan dari pembelajaran, pengalaman, atau instruksi. Namun, istilah ini memiliki banyak arti bergantung pada konteksnya, dan secara umum berhubungan erat dengan konsep seperti arti, pengetahuan, Persepsi, komunikasi, kebenaran, dan rangsangan mental.

Dalam peraturan perundangan bangunan gedung adalah wujud fisik hasil pekerjaan konstruksi yang menyatu dengan tempat kedudukannya, sebagian atau seluruhnya berada di atas / atau di dalam tanah / atau air, yang berfungsi sebagai tempat manusia melakukan kegiatannya, baik untuk hunian atau tempat tinggal, kegiatan keagamaan, kegiatan usaha, kegiatan sosial dan budaya, maupun kegiatan khusus. Fasilitas adalah semua atau sebagian dari kelengkapan prasarana dan sarana pada bangunan gedung dan lingkungannya agar dapat diakses dan dimanfaatkan oleh semua orang termasuk penyandang cacat dan lansia.

Pada era globalisasi perkembangan otomotif di Indonesia banyak dipengaruhi oleh produk-produk dari luar negeri seperti Amerika Serikat, Eropa, dan Jepang. Hal ini terlihat pada perkembangan jumlah penjualan mobil mereka. Di lihat dari segi ilmu pengetahuan kita mengenai teknologi otomotif kurang baik dan kurangnya peran pemerintah dalam perkembangan dunia otomotif di Indonesia, produk-produk mereka yang berkualitas baik dari segi bahan material, teknologi, desain, dan ketahanan produk mereka. Hal ini menyebabkan karya-karya anak bangsa sendiri tenggelam. Tidak seperti Negara Malaysia yang industri otomotifnya semakin maju karena peran pemerintah dan masyarakat yang peduli akan kemajuan industri otomotif mereka.

Berkembangnya Otomotif di kota medan ini tentu tidak lepas dari minat/hobi para pengguna maupun pengemarnya yang mayoritas diminati oleh berbagai usia. Meningkatnya perkembangan dunia Otomotif di kota medan ini

juga dapat dilihat dari adanya even-even Otomotif yang diselenggarakan seperti Pameran mobil, Kontes Modifikasi, yang bermunculan sekarang ini. Di kota medan terdapat beberapa tempat-tempat untuk memamerkan kendaraan roda empat / mobil, akan tetapi konsumen atau pengunjung tidak begitu saja dapat masuk kedalamnya dan mungkin hanya orang - orang tertentu yang dapat menikmati dan merasakan produk baru dalam bidang otomotif. Dan itu pun konsumen tidak hanya melihat saja, konsumen juga diharuskan membeli produk-produk tertentu yang ada di tempat tersebut.

Pada lokasi perancangan nantinya Para konsumen / pengunjung juga mendapatkan ilmu seputar dunia otomotif terutama pada bidang kendaraan roda empat / mobil, di karenakan adanya sebuah galeri sehingga jika para konsumen / pengunjung ingin mengetahui dunia otomotif dan kendaraan roda empat. dan Pusat Teknologi Dan Informasi otomotif mobil ini juga akan sering mengadakan event-event dalam bidang otomotif dan juga pameran modifikasi otomotif.

Dalam perencanaan dan perancangan, Pusat Teknologi Dan Informasi Otomotif Mobil Di Kota Medan dimana adanya suatu tempat/wadah yang tetap, sehingga dapat mewadahi kegiatan-kegiatan Otomotif yang sering diselenggarakan di Kota Medan ini, Dan tempat dimana sebagai tempat untuk memamerkan beberapa mobil yang bermerek, dimana hanya mobil-mobil tertentu yang dipamerkan, mobil yang jarang dan langka di Indonesia dan di kota Medan tentunya, sehingga menarik minat dan keinginan masyarakat kota Medan terhadap dunia teknologi dalam bidang otomotif mobil.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam perencanaan dan perancangan Pusat Teknologi Dan Informasi Otomotif Mobil (Toyota) Di kota Medan adalah:

1. Bagaimana merencanakan dan merancang Pusat Teknologi Dan Informasi Dalam Bidang Otomotif Mobil (Toyota) Di kota Medan yang dapat mewadahi minat, hobi, dan berbagai bentuk kegiatan Otomotif seperti pameran, kontes, maupun galeri sebagai pusat informasi perkembangan dunia

otomotifmobil, dengan menekankan perencanaan dan perancangan sebuah bangunan yang dapat memfasilitasi kegiatan tersebut ?

2. Seperti apakah desain bangunan Pusat Teknologi Dan Informasi Otomotif Mobil (Toyota) Di kota Medan yang sesuai dengan tema arsitektur simbolis ?

1.3 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka yang menjadi tujuan dari perencanaan dan perancangan pusat teknologi dan informasi otomotifmobil di kota medan ini adalah:

1. Mengetahui perencanaan dan rancangan bangunan Pusat Teknologi Dan Informasi Otomotif mobil Di kota Medan sehingga dapat memwadahi dan memfasilitasi minat, hobi, dan berbagai bentuk kegiatan Otomotif seperti pameran, kontes, maupun galeri sebagai pusat informasi perkembangan dunia otomotif.
2. Merencanakan dan merancang desain bangunan Pusat Teknologi Dan Informasi Otomotifmobil Di kota Medan yang sesuai dengan tema arsitektur simbolis.

1.4 Batasan Masalah

Batasan Masalah yang terkait dengan Pusat Teknologi dan Informasi Otomotif Mobil (Toyota) di kota Medan adalah:

- Penelitian Pusat Teknologi dan Informasi Otomotif Mobil di kota Medan hanya membahas dalam bidang otomotifmobilseperti kontes modifikasi, pameran mobil, dan perkembangan otomotifmobil.
- Perencanaan Pusat Teknologi dan Informasi Otomotifmobildi kota Medan, padaperancangan bangunan pameran hanya memamerkan satu merek mobil yaitu Toyota, di karnakan perancangan ini menggunakan nama perusahaan toyota sebagai icon bangunan.

- Pusat Teknologi dan Informasi Otomotif mobil di kota Medan merupakan wadah atau media untuk memberi informasi kepada masyarakat tentang berbagai perkembangan dunia otomotif .

1.5 Metode Penelitian

Penyusunan laporan tugas akhir disesuaikan dengan kegiatan yang dilakukan selama masa survei dan analisa terhadap beberapa bangunan pameran otomotif. Praktikan melakukan pengamatan yang secara langsung ke lapangan.

Jenis data dalam penyusunan laporan ini meliputi :

1. Data primer diperoleh dari observasi (pengamatan langsung).
2. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari instansi setempat, bahan-bahan bacaan, literatur-literatur serta dokumen-dokumen yang erat kaitannya dengan penulisan ini.

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika dari pembahasan ini adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang rumusan masalah, tujuan, dan batasan yang berisi tentang kajian teknologi dan informasi otomotif mobil dan bangunan-bangunan yang berhubungan dengan judul tugas akhir.

BAB II: DESKRIPSI PROYEK

Berisi deskripsi tentang keadaan lahan yang akan di jadikan sebagai tempat perancangan Pusat Teknologi dan Informasi Otomotif Mobil Di kota Medan, keadaan lingkungan sekitar, seperti permukiman penduduk, iklim di daerah kota medan dan sirkulasi kendaraan di daerah tersebut, serta data fisik maupun non fisik dari kawasan yang diambil untuk objek penelitian. yang diangkat sebagai studi kasus dalam laporan tugas akhir ini.

BAB III: TINJAUAN TEMA

Berisi tentang kajian literatur tentang tema yang digunakan di ambil dari beberapa sumber dan akan dipakai dalam penelitian ini, lingkup kajian teori arsitektur ini meliputi pengertian judul itu sendiri, perkembangan teknologi di indonesia dan di daerah kota medan itu sendiri yang akan dipergunakan untuk pemahaman.

BAB IV: ANALISA PERANCANGAN

Berisi tentang perncanaan dan perancangan Pusat Teknologi dan Informasi Otomotif Mobildi kota Medan, Disertai dengan penganalisaan untuk bangunan-bangunan di sekitar lahan sebagai suatu objek penelitian.

BAB V: KONSEP PERANCANGAN

Menjelaskan tentang kesimpulan akhir dari penelitian tentang perencanaan dan perancangan Pusat Teknologi dan Informasi Otomotif Mobildi kota Medan, yang kemudian diikuti dengan memberikan saran.

BAB VI: HASIL RANCANGAN

Berisi tentang hasih akhir dari rancangan, hasil rancangan berupa peta situasi, gam,bar-gambar rancangan, gambar detail –detail arsitektur dan struktur, interior dan ekterior, dan foto-foto maket.

PUSTAKA

1.7 Kerangka Berpikir

Untuk mencapai desain akhir adapun susunan kerangka berpikir sebagai berikut.



