

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Abad ke-21 dapat dikatakan sebagai era teknologi multimedia, atau dapat dianggap sebagai *century of fantasy*. Di abad ini dunia penuh dengan ketidakpastian, tetapi abad ini sekaligus juga melahirkan harapan baru, *a century of the internet* atau bisa juga disebut sebagai “*abad virtual*”. (Majalah LARAS, 2006:59). Hal ini dapat dilihat dengan semakin berkembangnya komputerisasi di segala bidang. Mulai dari adanya komputer sebagai pengganti mesin tik dengan berbagai macam *prosesor*, kendaraan, *handphone*, kamera yang dulunya menggunakan *negative film* kini lebih canggih lagi yaitu *digital film*, dan lain sebagainya yang dapat membantu semua masalah yang dihadapi manusia.

Perkembangan dari teknologi melahirkan berbagai macam perangkat mesin, seperti komputer. Komputer merupakan suatu alat teknologi *multifungsi*. Di dalam komputer terdapat beberapa perangkat teknologi, di antaranya yaitu perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*). Perangkat keras mencakup seperti *Prosesor*, *Ram*, *Hard disc*, dan *Mothebord*, sedangkan perangkat lunak ialah suatu sistem yang menjalankan kinerja komputer, mencakup *Windows*, *Microsoft*, *Mozila*, dan program lainnya. *Software* inilah yang dapat membantu pekerjaan manusia, diantaranya *Software* yang berkaitan dengan teknologi informatika.

Keberadaan teknologi informatika ini menuntut masyarakat untuk mengetahui dan mempelajari perkembangan yang terjadi setiap waktu. Menurut Ikatan Profesi Komputer dan Informatika, “dalam era globalisasi ini perkembangan teknologi harus didukung oleh Sumber Daya Manusia (SDM) yang memadai, tanpa dukungan SDM yang memadai maka seringkali mutu implementasi teknologi informasi menghadapi kegagalan”. Peningkatan kualitas SDM dapat ditempuh melalui jalur pendidikan ataupun pelatihan, oleh karena itu perlu adanya sebuah wadah yang menampung segala aktifitas pembelajaran yang bergerak khusus dalam bidang teknologi informatika.

Dalam upaya untuk meningkatkan SDM di Kota Blitar pemerintah Kota Blitar melakukan beberapa program yang dicanangkan untuk meningkatkan SDMnya, diantaranya adalah :

1. Melaksanakan percepatan penuntasan wajib belajar 9 tahun dengan rata-rata nilai tingkat capaian target 99,98%.
2. Meningkatkan kesempatan memperoleh pendidikan bagi semua anak termasuk anak berkelainan dan keluarga miskin
  - Tercapainya Angka Partisipasi Murni sebesar 100 %
  - Turunnya angka *drop out* sampai mencapai 0,005 %

Seperti yang disebutkan dalam sumber situs resmi Bapeda Kota Blitar menyatakan bahwa Pemkot Blitar telah menetapkan kawasan pusat pendidikan di wilayah Kota Blitar. Kawasan pusat pendidikan yang diatur di dalam Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Blitar Tahun 2008-2028, meliputi seluruh wilayah Kota Blitar dan disesuaikan dengan potensi yang telah ada saat ini.

Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (Bappeda) Kota Blitar Drs. Ichwanto, M.AP menyatakan, pada sisi lain, pengembangan kawasan pendidikan Kota Blitar menjadi suatu kewajiban, jika melihat sejumlah fasilitas pendidikan yang telah ada di Kota Blitar. Fasilitas pendidikan itu sendiri dikelompokkan menurut jenjang pendidikan: taman kanak-kanak dan pendidikan anak usia dini (PAUD), sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA), dan perguruan tinggi. Dan, dapat dipastikan akan mengalami perkembangan yang signifikan seiring dengan kebutuhan masyarakat (<http://bappeda.blitarkota.go.id>).

Saat ini tercatat, fasilitas taman kanak-kanak dan PAUD hingga tahun 2009 berjumlah 81 unit, SD 65 unit, SMP 24 unit, 24 unit SMA/SMK, dan beberapa perguruan tinggi, seperti AMPINDO; UIB; STIEKEN; STKIP PGRI; serta sejumlah politeknik keperawatan dengan jenjang akademik D3. Dari sinilah, secara umum pengembangan kawasan pendidikan akan diarahkan untuk mengembangkan perguruan tinggi berbasis kesehatan, dan politeknik yang bertujuan untuk meningkatkan SDM Kota Blitar.

Dari sinilah dapat terlihat bahwa manusia di dunia diwajibkan untuk mempunyai ilmu pengetahuan sebab melalui ilmu pengetahuanlah informasi-informasi yang tidak di ketahui menjadi dapat dipahami.

Dalam alquran telah disebutkan isyarat ilmu pengetahuan yang perlu digali oleh manusia. Seperti disebutkan dalam ayat alquran yang berisi isyarat ilmu pengetahuan adalah ayat-ayat berikut:

### Surat Ar Rahmaan ayat 33

يَمَعَشَرَ الْجِنِّ وَالْإِنْسِ إِنَّ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانْفُذُوا ۚ لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَنٍ ﴿٣٣﴾

*“Hai jama'ah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan” .*

Kandungan surat di atas pada dasarnya menerangkan tentang kemurahan Allah SWT kepada hamba-hamba-Nya, yaitu dengan memberikan nikmat-nikmat yang tidak terhingga baik di dunia maupun di akhirat nanti. Kata “melintasi penjuru langit” dalam surat ini adalah merupakan gambaran peristiwa dimana manusia dapatkah melintasi langit yang diciptakan sedemikian tingginya yang tidak mungkin untuk dicapai makhluk hidup di seluruh dunia ini sekalipun. Kata “kekuatan” dalam surat Ar Rahman ayat 33 adalah dimaksudkan sebagai ilmu pengetahuan (AbdurRohman J, 1991:386).

Kehidupan manusia saat ini sangat erat hubungannya dengan yang namanya Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK), kecanggihan dari perkembangan teknologi dapat menembus langit sekaligus, sebuah keajaiban yang telah diciptakan Allah SWT mengenai hal yang tidak mungkin menjadi mungkin. Langit yang dimaksud dalam hal ini ialah sebuah dunia maya yang dikembangkan manusia untuk berinteraksi dengan jarak yang tak terhingga. Sehingga menuntut manusia untuk mempelajarinya dan mengamalkannya sesuai dengan nilai-nilai ke-islam-an.

Di kota-kota Indonesia telah terdapat berbagai macam institut pendidikan yang mengajarkan ilmu komputerisasi. Seperti di kota Blitar, terdapat beberapa sekolah tinggi yang mengajarkan ilmu informatika, di antaranya yaitu UNISBA dan Universitas PGRI, namun keberadaan institut tersebut belum dapat memenuhi semua kebutuhan masyarakat yang berminat di bidang ilmu informatika. Mayoritas perguruan tinggi di kota ini bergerak di bidang umum saja, seperti kesehatan dan ekonomi. Keadaan tersebut membuat pelajar dari kota Blitar yang berminat pada bidang teknologi informatika cenderung meninggalkan kota mereka dan memilih untuk melanjutkan studi di kota-kota lain. Perpindahan pelajar di kota ini disebabkan karena sarana dan prasarana sekolah tinggi yang ada di kota Blitar belum memadai, oleh sebab itu hal ini menjadi hambatan bagi masyarakat untuk menempuh pendidikan di kota mereka.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dan mengurangi presentase perpindahan pelajar di Kota Blitar maka perlu adanya sebuah sekolah tinggi yang dapat mewadahi aktivitas pendidikan dengan sarana dan prasana yang dibutuhkan pelajar di kota Blitar.

Perancangan sekolah tinggi Teknik Informatika yang bergerak khusus dalam bidang ilmu teknologi informatika dengan tema perancangan *high-tech architecture*. *high-tech architecture* dipilih sebagai wujud arsitektural dari perkembangan teknologi terkini, dimana perancangan bangunan yang memperhatikan beberapa standar tertentu yang kemudian ditata dan diatur agar pemecahan masalah yang ada dapat dicapai, baik itu dari sistem struktur serta pemakaian bahan bangunan yang fungsional dan estetis. Oleh sebab itulah tema

*high-tech architecture* dipilih untuk digunakan dalam merancang suatu bangunan terkait dengan sekolah tinggi yang menyediakan sarana dan prasarana yang mampu memenuhi semua kebutuhan pelajar.

## **1.2. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana rancangan sebuah Sekolah Tinggi Teknik Informatika di kota Blitar berdasarkan aspek-aspek perancangan dengan penekanan desain arsitektur *high-tech*?
2. Bagaimana rancangan Sekolah Tinggi Teknik Infomatika di kota Blitar, yang dapat mendukung perkembangan pendidikan teknologi komputerisasi di Kota Blitar dengan penekanan desain arsitektur *high-tech*?

## **1.3. Tujuan**

1. untuk merancang Sekolah Tinggi Teknik Infomatika di Kota Blitar berdasarkan aspek-aspek perancangan dengan penekanan desain arsitektur *high-tech*.
2. Untuk merancang Sekolah Tinggi Teknik Infomatika di Kota Blitar, yang dapat mendukung perkembangan pendidikan teknologi komputerisasi di Kota Blitar dengan penekanan desain arsitektur *high-tech*.

#### **1.4. Manfaat**

1. Memberikan fasilitas yang memenuhi kebutuhan akan kemajuan pendidikan di kota blitar.
2. Dapat menjadi sumber inspirasi bagi pelajar dan profesional dalam merancang suatu Sekolah Tinggi Infomatika yang sesuai aspek-aspek arsitektur dengan integrasi ke-Islaman.
3. Menjadi fasilitas yang dapat memudahkan masyarakat dalam menempuh pendidikan.

#### **1.5 Batasan**

Penyusunan konsep dasar teknologi perencanaan dan perancangan bangunan

Sekolah Tinggi Teknik Informatika yang berada di kota Blitar, dengan mempertimbangkan berbagai faktor yang dapat berpengaruh pada perancangan proyek tersebut nantinya dengan lebih menekankan pada konsep arsitektur *high-tech*. Lingkup pembahasan menitikberatkan pada berbagai hal yang berkaitan dengan Sekolah Tinggi Teknik Informatika ditinjau dari disiplin ilmu arsitektur.