

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

#### 1.1.1 Latar Belakang Pemilihan Objek

Berdagang merupakan salah satu sunah yang diajarkan oleh Rasulullah Nabi Muhammad Saw yang dimana Rasulullah sendiri merupakan seorang pedagang. Dan diantara setiap apa yang diperdagangkan haruslah hal-hal yang bersifat halal sesuai sariah dan ketentuan islam atas dasar niat baik yang didasarkan atas ridha Allah SWT. Bahkan anjuran untuk melakukan jual beli yang dimana setiap yang dilakukan diniatkan hanya untuk berjuang dijalan Allah yang terdapat dalam sebuah ayat Al Qur'an. Sebagaimana firman Allah SWT di bawah ini :

*“Hai orang-orang yang beriman janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku suka sama suka diantara kamu. ” (An Nisaa'[6] 29)*

Namun semakin berkembangnya zaman pada saat ini, berdagang tidak harus dilakukan dalam bentuk fisik. Proses perdagangan dapat dilakukan secara *digital* untuk memudahkan proses perdagangan sehingga proses perdagangan tidak harus bertemu secara langsung dengan pembeli. Dengan adanya internet hal ini semakin membuat tipisnya sebuah jarak sehingga proses jual belipun dapat dilakukan secara global antar lintas negara.

Semakin berkembangnya dunia digital saat ini merupakan sebuah sarana tersendiri yang dapat dikembangkan menjadi sebuah prospek bisnis, sehingga mampu mengembangkan potensi perekonomian di Indonesia dan mampu menciptakan daya saing di era global. Salah satunya ialah bisnis multimedia dan *digital entertainment*, yang jika dilihat kedepannya akan menjadi sebuah komoditas yang mampu menghasilkan sumber pendapatan baru. Hal ini didukung oleh perkembangan teknologi

dan komunikasi yang semakin cepat. Industri berbasis multimedia di Indonesia berpeluang menjadi sumber devisa negara yang potensial. Saat ini banyak tenaga-tenaga ahli multimedia dari Indonesia yang bekerja di negara-negara industri maju. Bahkan tak jarang produk multimedia dari luar negeri ini pun dikerjakan di dalam negeri ini.

Indonesia berpeluang besar dalam mengembangkan bisnis multimedia terutama di bidang animasi sebagai salah satu dari industri kreatif penghasil devisa. Pengembangan industri animasi Indonesia masih harus terus ditingkatkan. Saat ini, Indonesia banyak memiliki tenaga animasi yang kreatif dan mampu menghasilkan produksi animasi yang berkualitas global (Budi Darmadi, Dirjen Industri Alat Transportasi dan Telematika Departemen Perindustrian). Malang sendiri merupakan salah satu kota yang mampu menghasilkan para animator (sebutan untuk pembuat animasi) dan desainer yang berkualitas di bidang multimedia dan desain komunikasi visual. Hal ini dikarenakan kota Malang merupakan sebuah pusat kota pendidikan sehingga mampu mencetak pelajar-pelajar yang berkualitas. Industri kreatif dan studio animasi di Kota Malang pun mulai menggeliat. Hal itu ditandai semakin banyaknya karya yang dilahirkan oleh animator di Malang yang mendapat pengakuan nasional (en.bisnis.com). Hal ini dibuktikan dengan adanya salah satu animator asal Malang yang mampu menembus pasar nasional maupun internasional. Dan selain itu proyek animasinya yang beromset milyaran ini pun mampu menyabet penghargaan Juara I Wirausaha Muda Mandiri Jawa Timur kategori Industri Kreatif 2010 dan juga mendapat penghargaan sebagai Wirausaha Muda Sukses dari Kementerian Koperasi dan UKM 2011 (wirausaha muda mandiri).

Karena prospek bisnis dan kebutuhan industri multimedia dan *digital entertainment* ini terus meningkat dan kebutuhan akan fasilitas yang kurang mendukung. Sehingga kebutuhan akan tempat fasilitas bisnis berupa kantor khusus produksi multimedia ini menjadi hal yang perlu dipertimbangkan untuk mewadahi

proses produksi tersebut. Ditambah lagi dalam proses pengerjaannya terkadang para produsen multimedia tersebut tidak mempunyai kantor yang tetap dan memadai.

Kebutuhan akan hunian pun di Malang semakin meningkat Menurut Sekretaris DPP Realestat Indonesia (REI) Tri Wediyanto “Serapan pasar dibidang bisnis properti di Kota Malang masih bagus karena kota ini merupakan tujuan investasi di Indonesia, karena posisi Kota Malang yang unik itu sehingga penjualan properti terus meningkat”. Menurut Herry Mursyid Broto Sejati Ketua Dewan Pengurus Daerah REI Jawa Timur Komisariat Malang Raya “Kebutuhan hunian di Malang raya di tahun 2013 mencapai angka 12.000-13.0000 unit hunian. Namun pengembang Malang Raya hanya mampu membangun antara 8000 hingga 9000 unit, sehingga kekurangan mencapai kisaran 3000 hingga 4000 unit”.

Pembangunan kompleks gedung yang menggabungkan antara fungsi gedung kantor sewa berbasis multimedia dan apartemen sebagai hunian beserta fasilitas-fasilitas penunjangnya merupakan sebuah kebutuhan pembangunan yang perlu dipertimbangkan untuk memenuhi kebutuhan berkantor dan tempat tinggal.

### **1.1.2 Latar Belakang Pemilihan Tema**

Berdasarkan objek yang dirancang yaitu Kompleks Gedung Bisnis Multimedia yang dimana objek tersebut merupakan sebuah gedung yang mewadahi aktifitas yang berbasis digital, oleh karena itu tema yang dipilih ialah Parametrik Arsitektur. Pemilihan tema inipun dikarenakan *Parametricism* berakar dari teknik animasi digital dari pertengahan 1990-an, dan sepenuhnya muncul dalam beberapa tahun terakhir dengan pengembangan sistem desain canggih parametrik (Patrick Shumacer). Yang dimana proses desain dan pembuatan model menggunakan teknik *digital parametric modeling*. Dengan analisa yang mendetail melalui scripting dan pendekatan algoritma dengan program perangkat lunak untuk mencapai kebutuhan kompleksitas rancangan

yang diinginkan. Baik untuk pencarian kulit bangunan, dan juga thermal bangunan yang dibutuhkan sesuai dengan kondisi iklim sekitar yang cocok untuk objek tersebut melalui sebuah parameter.

Dalam Surat (*Q.S Asy Syu'araa*[26]: 181-183) *"Sempurnakanlah takaran dan janganlah kamu termasuk orang-orang yang merugikan, dan timbanglah dengan timbangan yang lurus. Dan janganlah kamu merugikan manusia pada hak-haknya dan janganlah kamu merajalela di muka bumi ini dengan membuat kerusakan."* Allah telah mengajarkan cara menghitung kepada manusia melalui tanda-tanda kebesaran-Nya dan manusia diajarkan untuk menyempurnakan takaran dan diajarkan untuk menimbang seadil-adilnya agar tidak merugikan dengan membuat kerusakan. Dalam hal ini pendekatan parametrik dengan metode perhitungan algoritma sebagai pendekatan untuk melakukan perhitungan pencarian dalam proses perancangan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dalam perancangan tersebut terdapat beberapa rumusan masalah untuk mengarahkan rancangan tersebut. Adapun rumusan masalah yang ada sebagai berikut :

- Bagaimana rancangan Kompleks Gedung Bisnis Multimedia di Malang agar mampu memenuhi kebutuhan kantor sewa di bidang multimedia dan hunian vertikal di Malang?
- Bagaimana rancangan Kompleks Gedung Bisnis Multimedia di Malang dengan menerapkan tema Parametrik Arsitektur kedalam rancangan agar mampu memenuhi kompleksitas rancangan objek dan sesuai dengan integrasi keislaman?

## **1.3 Tujuan dan Manfaat**

### **1.3.1 Tujuan**

Dalam perancangan tersebut terdapat beberapa tujuan yang akan dicapai dalam rancangan tersebut. Adapun tujuan tersebut adalah sebagai berikut :

- Menghasilkan rancangan Kompleks Gedung Bisnis Multimedia Malang agar mampu memfasilitasi para produsen multimedia di Malang.
- Menghasilkan rancangan dengan menerapkan tema Parametrik Arsitektur kedalam rancangan agar rancangan mampu memenuhi kompleksitas objek dan sesuai dengan integrasi keislaman.

### **1.3.2 Manfaat**

Dalam perancangan tersebut terdapat beberapa manfaat yang diperoleh dalam rancangan tersebut. Adapun manfaat tersebut sebagai berikut :

- Mengembangkan potensi perekonomian di Malang baik dari sektor multimedia dan juga properti
- Mampu memfasilitasi kebutuhan hunian vertikal dan ruang bagi para produsen dibidang multimedia
- Mengembangkan potensi dan karya anak bangsa dibidang produksi multimedia

## **1.4 Batasan**

Penyusunan, pengkajian dan pembahasan tentang Gedung Bisnis Multimedia Malang ini memiliki batasan-batasan sebagai berikut:

### **1.4.1 Batasan Skala Kegiatan**

Demikian batasan skala kegiatan objek yang akan ditentukan :

- Memfasilitasi kegiatan di bidang produksi multimedia dan memenuhi kebutuhan hunian vertikal di Malang
- Pelayanan jual beli hasil produksi multimedia baik skala lokal, nasional maupun internasional menggunakan pasar bebas Internet.

### **1.4.2 Batasan Tema**

Tema yang digunakan pada Perancangan Kompleks Gedung Bisnis Multimedia adalah parametrik arsitektur yang dimana telah dijelaskan pada sub bab sebelumnya.

Yang dimana proses desain dan pembuatan model menggunakan teknik *digital parametric* modeling melalui scripting dan pendekatan melalui *algoritma* dengan memberikan parameter dalam proses rancangannya untuk mencapai kebutuhan rancangan yang diinginkan.

## 1.5 Lokasi

Untuk alternatif lokasi yang akan dijadikan Gedung Bisnis Multimedia ialah kawasan jalan arteri primer antara Surabaya dengan Malang yang terletak pada Kecamatan Singosari Malang. Kawasan tersebut terdapat pada jalan arteri primer dan sekaligus sebuah transisi antar kota sehingga gedung tersebut juga dapat menjadi sebuah *landmark* pada kawasan tersebut.



Fig. 1.5.1 Gambaran Lokasi Site  
(Sumber : Foto Dokumentasi Pribadi, 2013)

Lokasi site yang terletak pada pertigaan yang menghubungkan tiga kota yaitu kota Malang, Surabaya dan Batu akan semakin menambah nilai jual pada gedung tersebut karena lataknya yang strategis.



Fig.1.5.2 Kondisi Site  
(Sumber : Foto Dokumentasi Pribadi, 2013)