

## ABSTRAKSI

Ilmu teknologi dan informasi yang berkembang dalam masyarakat Indonesia Khususnya dalam dunia maya memberikan banyak keuntungan dan kemudahan untuk mendapatkan informasi dan berkomunikasi, karena didalam dunia maya tidak ada batasan ruang dan waktu. Dilain Pihak kemudahan tersebut lambat laun memberikan dampak negative bagi prilaku masyarakat, seperti penurunan interaksi sosial kepada sesama secara langsung / *face to face* dan juga interaksi kepada lingkungan. Padahal hal tersebut sangat dibutuhkan manusia sebagai makhluk sosial, karena tanpa adanya interaksi secara langsung manusia akan merasa sendiri.

Untuk menjawab permasalahan tersebut "*Urban Mediatheque*" hadir sebagai wadah yang dapat menampung kehausan masyarakat tentang pengetahuan dan teknologi serta kebutuhan untuk berinteraksi baik secara fisik maupun virtual yang dapat mendukung kreativitas, produktivitas dan inovasi masyarakat.

Dengan adanya proyek ini dapat menampung kegiatan pera pengguna dalam hal teknologi dan informasi yang juga dapat mengembangkan mereka dalam aspek sosial, sehingga dapat menciptakan gaya hidup baru yang lebih baik bagi masyarakat, khususnya dalam menanggapi perkembangan teknologi informasi di era globalisasi ini.

## **ABSTRACTION**

Science and Information technology which is developing in Indonesia society especially in Cyberspace has provide many simplicity benefits and facilities to get information and communication, because it has no limit in the world of cyberspace. In the other hand it cause negative impact to its citizens behavior, such as decreasing direct social interaction and neighborhood environment as well. In fact direct interaction is part of human as social beings, because without direct interaction human being will be lonely.

To answer this problem “Urban Mediatheque” comes as a vessel to accommodate public needs for knowledge and technology as well as social needs of interaction either physically or virtually that will support creativity, productivity and innovation.

The Presence of this project will accommodate the user’s role in terms of technology and information, thus create a new better lifestyle for social, particularly to respond the growth of technology information in this era of globalization.