

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

1.1.1. Gagasan awal ,Strategi/Pendekatan Perancangan

Skywalk merupakan akses pejalan kaki yang letaknya dua lantai di atas permukaan tanah, karena fungsi dari *skywalk* adalah memberikan akses jalan serta menyajikan pemandangan dari lingkungan sekitar, dengan inovasi yang ada serta perkembangan teknologi yang semakin maju , konsep ini di buat semakin menyatu dengan alam, dengan mengaplikasikan lantai yang terbuat dari kaca untuk akses jalan , dengan konsep *skywalk* yang menawarkan pemandangan lingkungan sekitar dikombinasikan dengan kebutuhan masyarakat yang suka dengan inovasi baru serta tempat untuk makan , minum dan melakukan aktifitas berbincang .

Kafe yang berada di Semarang memiliki ciri tersendiri yang di unggulkan, serta rata rata kafe tidak menawarkan pemandangan tetapi hanya memberikan tempat untuk makan , minum serta berbincang bincang, dan sekarang dengan pertumbuhan penduduk dan factor ekonomi yang semakin

meningkat , tempat kafe tersebut menjadi penuh dan menjadi membosankan.

Strategi yang akan diambil dengan merancang kompleks baru dengan pemilihan judul *Skywalk Cafe*. Pemilihan judul ini dikarenakan kebutuhan tempat untuk dari hasil survei dan minat dari anak muda yang rata rata suka dengan makan dan minum dengan melakukan aktifitas berbincang bincang, Survei tersebut dilakukan terhadap 100 orang responden anak muda dan orang dewasa ditambah lagi dengan pertumbuhan penduduk yang begitu cepat dan anak muda yang begitu banyak, sehingga tempat untuk makan dan minum dengan melakukan aktifitas berbincang bincang di Semarang menjadi kurang dan sifat manusia yang cepat bosan dengan suatu hal .Untuk memberikan tempat baru serta daya tarik yang berbeda dengan menggunakan konsep *Skywalk* yang artinya berjalan di langit,d engan konsep yang memberikan suasana kota Semarang bawah sekaligus suasana yang menarik karena pengunjung dapat menikmati dan melihat keadaan bawah langsung dengan kaca yang di lewatinya. pemandangan eksotis yang begitu indah, yang membuat orang memiliki daya tarik untuk menuju ke lokasi tersebut, sekaligus kafe ini berkonsep *skywalk* ,dengan arti kita bisa berjalan dengan

melihat pemandangan bawah tersebut, selain untuk memenuhi kebutuhan makan,minum, kafe ini memberikan suatu sensai yang berbeda pada *skywalk* tersebut.

1.1.2. Alasan dan motivasi pemilihan proyek

1.1.2.1. Ketertarikan (*Interest*)

Adanya keinginan untuk menciptakan sebuah bangunan yang dapat memberikan tempat untuk berkumpul , dengan pemandangan yang indah sekaligus memberikan suatu suasana yang menarik bagi masyarakat, serta dapat memberikan dampak positif terhadap lingkungan dengan membangun bangunan yang merespon lingkungan.

1.1.2.2 Kepentingan (*Urgency*)

Seiring perkembangan zaman, pertumbuhan kafe di Semarang sedikit bertambah, karena penginvestasian yang masih menjanjikan dari pembangunan proyek ini dan juga kafe di kota Semarang terhitung tidaklah terlalu banyak. Kafe yang ada kebanyakan tidak menghiraukan keindahan desain ,view dan daya tarik dari kafe tersebut. Kafe yang kebanyakan mementingkan kualitas dari makan saja, dari hasil surve wawancara yang dilakukan, masyarakat cenderung bosan

dengan tempat kafe yang ada di kota Semarang. Untuk itu dengan membuat kafe dengan tampilan yang berbeda dengan desain yang menarik dengan pemandangan yang indah sekaligus tidak meninggalkan standart kenyamanan dan juga memberikan daya tarik yang berbeda dari tempat kafe yang sudah ada. Memiliki suatu keistimewaan yang berbeda akan memiliki daya tarik yang tinggi, dengan adanya perkembangan teknologi sekarang, akses jalan atau lantai tidak terbuat lagi dari keramik, beton , marmer, melainkan terbuat dari kaca. Keistimewaan kaca tersebut kita dapat melihat langsung pemandangan yang ada di bawah.

1.1.2.3 Kebutuhan (Need)

Semarang dengan tingkat penduduk yang hampir 2 juta penduduk dan memiliki predikat kepadatan penduduk ke 4 di Indonesia, dengan perbandingan anak muda bersekitar umur 15-39 dengan berpenduduk 716.880 jiwa, perbandingan yang sangat besar dari jumlah penduduk keseluruhan. Semarang juga merupakan tempat untuk investasi dikarenakan pertumbuhan penduduk yang begitu cepat dan juga harus disesuaikan dengan pertumbuhan sarana dan prasarana yang mengakibatkan daya tampung berkurang,

Prasarana yang merupakan tempat untuk memenuhi kebutuhan manusia untuk berkumpul, berbincang bincang, makan, minum. secara enjoy, menarik dan memberikan perasaan yang berbeda adalah kafe , Karena kafe merupakan tempat yang tepat untuk mewadahi kegiatan kegiatan bersama keluarga, saudara, teman dalam lingkup makan minum, berbincang bincang, menikmati suasana, selain itu dikarenakan sifat manusia yang cepat bosan serta memerlukan suatu hal yang baru dan dapat menjadikan daya tarik yang tinggi digunakan suatu inovasi yang sedang populer saat ini yaitu *skywalk* , dengan memberikan pemandangan lingkungan sekitar secara hampir keseluruhan serta di buat inovasi yang menantang yaitu lantai yang terbuat dari kaca, karena sekarang kaca tidak hanya digunakan sebagai pelengkap bidang melainkan sebagai satu kesatuan dengan kontruksi. Jadi dengan di buatnya lantai kaca ini dapat meningkatkan daya tarik bagi pengunjung.

1.1.2.4. Keterkaitan (*Relevancy*)

Keterkaitan untuk masalah *Skywalk Cafe* adalah perilaku manusia yang menginginkan sebuah inovasi yang baru

,menarik ,karena sifat manusia sangat cepat bosan, untuk itu dengan menimbulkan perasaan/inovasi yang berbeda dengan membuat konsumen merasa tegang dan menantang sekaligus dapat membuat orang datang dan mencoba pada *Skywalk* , selain itu dengan tingkat penduduk yang semakin lama semakin tinggi dan tempat untuk berkumpul, makan,minum ,berbincang semakin berkurang. serta gaya hidup masyarakat sekarang mengalami perubahan dan perkembangan seiring dengan perkembangan zaman. Dahulu gaya hidup dan penampilan tidak terlalu diperhatikan ,tetapi sekarang gaya hidup dan penampilan menjadi perhatian serius. Masyarakat Indonesia khususnya anak muda sekarang cepat mengikuti *trend* yang ada, dan salah satu *trend* saat ini adalah nongkrong dalam arti suatu aktifitas berkumpul dengan duduk disuatu tempat dengan berbincang bincang. Oleh karena itu untuk mewadahi dari permasalahan itu di buat *Skywalk Cafe* dengan inovasi dan trobosan yang berbeda dari kafe lainnya.

1.2. Tujuan dan sasaran Pembahasan

1.2.1 Tujuan

Proyek ini dibangun untuk mewadahi anak muda maupun masyarakat untuk berkumpul bersama sama disuatu tempat untuk

menikmati hidangan yang ada. Dalam jangka waktu yang tidak terlalu singkat. Serta memberikan suatu inovasi baru tentang lantai yang terbuat dari kaca .Dengan tujuan sebagai berikut :

- Menciptakan desain yang berbeda dengan menggunakan konsep *Skywalk*.
- Memberikan suasana yang indah dan bagus dari pemandangan ditempat berkontur.
- Menciptakan suatu daya tarik yang berbeda dari segi lokasi dan desain.

1.2.2. Sasaran

- Mengkaji pola hidup anak muda jaman sekarang yang suka dengan “Nongkrong” dengan menghabiskan waktu di kafe
- Mengkaji desain postmodern dengan bentuk dan fasad bangunan agar menjadi suatu desain yang menarik.
- Membantu masyarakat agar khususnya anak muda dalam menikmati akhir pekan dengan bersantai.

1.3. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan pada proyek “Skywalk Cafe di Semarang” antara lain adalah :

1.3.1. Diskripsi Proyek

Menjelaskan tentang diskripsi proyek Skywalk Cafe yang berisi terminologi, spesifikasi mencakup tentang system kepemilikan, fasilitas-fasilitas, kenyamanan ,kegiatan, , sistem bangunan. Sirkulasi, persyaratan desain.

1.3.2. Analisa Program Arsitektural

Analisa yang membahas tentang pola perilaku, kebutuhan ruang, sistem struktur, sistem sirkulasi, teknologi yang akan digunakan didalam sebuah desain, serta menganalisa tapak yang ada dan dikombinasikan dengan desain.

1.3.3. Program Arsitektur

Pada program arsitektur menjelaskan tentang beberapa konsep pemograman desain, tema desain, ruang yang terdapat pada desain, persyaratan desain, peraturan desain dan semua kegiatan yang berkaitan dengan desain.

1.3.4. Kajian Teori

Pada kajian teori ini membahas tentang teori desain, permasalahan yang ada dan studi presedent.

1.4. Metode Pembahasan

1.4.1. Metoda pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang akan di gunakan adalah dengan melakukan pengumpulan data berupa deskriptif kualitatif, dengan menggunakan pengambilan data secara primer dan sekunder, meliputi :

- Data Primer :

- a. Surve lokasi

Metode ini di lakukan dengan surve ke lapangan jadi melakukan studi lokasi yang di maksud studi lokasi adalah untuk mendata mengenai potensi potensi, dan permasalahan yang ada serta mendata keadaan yang ada di lokasi sampai iklim yang ada.

- b. Wawancara Pelaku Kegiatan

Metode pengambilan data menggunakan wawancara dengan pelaku pelaku kegiatan yang terkait dengan ini, dengan fungsi sejenis tujuan dari wawancara ini agar mendapatkan data yang lebih spesifik tentang cafe dan juga wawancara tentang struktur kantiliver pada ahli yang pernah membuat struktur ini.

- Data Sekunder

- a. Studi literatur

Metode untuk mencari referensi teori teori dari buku yang relefan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan

- b. Internet

Metode dengan mencari data melalui web non-resmi dan resmi. Tujuan *browsing* tersebut untuk mendapatkan data data mengenai bangunan yang terkait serta pengambilan data tentang kondisi lokasi secara geografis dan juga peraturan tentang pemerintah selain itu untuk mendapatkan data tentang studi preseden yang sejenis dengan fungsi bangunan .

1.4.2. Metoda penyusunan dan analisa

- Deduktif

Metode dengan penyusunan dan analisa pemograman atau pemecahan masalah dengan berdasarkan standard, buku teks yang ada.

- Induktif

etode dengan penyusunan dan anilisa pemograman dengan berdasarkan studi bandingi kasus sejenis, atau studi preseden. Yang artinya menyusun dengan surve ke bangunan yang sejenis maupun yang menyerupai dari proyek tersebut.

1.4.3. Metoda pemograman

Pada tahap pemorograman dilakukan penganalisaan data data yang telah di dapat dengan mengelolah data primer dan data sekunder .Metode yang di gunakan dalam pegolahan data adalah metode *Problem Seeking*, menurut William Pena terdapat lima langkah penyusunan program dengan empat pertimbangan, yaitu sebagai berikut :

- *Estabilish Goals* (Menentukan Tujuan)

Menciptakan sebuah proyek desain yang elegan dengan memenuhi syarat kebutuhan ruang yang berkonsep *skywalk* agar pengunjung tidak merasa bosan serta pengunjung dapat kembali lagi ke tempat ini. ,Untuk melengkapinya ditampilkannya view yang indah ke

- *Facts Analysis* (Menganalisa Fakta)

Kafe merupakan sebuah tempat makan,minum dan berbincang bincang yang mengutamakan view yang indah, serta kenyamanan dari pengunjung merupakan standard kreteria dari sebuah Kafe yang menjual pemandangan.

- *Uncover and Test Concept* (Menemukan dan Menguji Konsep)

Bagaimana cara mendesain sebuah kafe yang memenuhi standard tanpa menghilangkan privasi dan kenyamanan dari bangunan yang terkesan elegan dan memberikan perasaan tegang pada *Skywalk* tersebut ?

- *Determine Needs* (Menentukan Kebutuhan)

Kafe membutuhkan perhitungan tentang parkir, ruangan ,aksesibilitas kebutuhan ruang luar yang dapat memudahkan akses pengunjung yang berada didalamnya.selain itu harus di perhatikan segi keamanan dari sebuah bangunan .

- *State The Problem* (Menyatakan Masalah)

Bagaimana mendesain sebuah kafe yang berada di area berkontur dengan mengutamakan pemandangan serta memperhatikan standard ruang ,peraturan peraturan yang ada dan juga dari segi keamanan yang dapat berdampak pada lingkungan .

Berdasarkan metoda *Problem Seeking* tersebut akan dihasilkan data pemrograman secara objektif yaitu berupa penyelesaian penyelesaian masalah tentang standard ruang tanpa menghilangkan privasi dan kenyamanan dari pengunjung

1.4.4. Metoda perancangan arsitektur

Perancangan adalah hasil akhir darikebutuhan yang telah dilakukan penyelesaian secara benar dan optimal dari suatu keadaan/lokasi tertentu (E. Marchet, 1987). perancangan merupakan usulan pokok yang mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih baik, melalui tiga proses yaitu mengidentifikasi masalah yang ada, mengidentifikasi metoda untuk pemecahan masalah tersebut, dan pelaksanaan dari pemecahan masalah yang didapat. Dengan kata lain adalah pemrograman, penyusunan rancangan, dan pelaksanaan rancangan (John Wade, 1997).

Metode yang dapat digunakan dalam tahap perancangan yaitu sebagai berikut:

- Metode perancangan berupa analogi

Perancangan dengan metode analogi adalah merancang dengan mengambil bentuk bentuk yang berasal dari alam sekitar metode perancangan dengan analogi diambil karena

pertimbangan estetika di lingkungan sekitar atau fungsi dari bangunan tersebut.

- Metode perancangan dengan transformasi bentuk

(*The New Grolier Webster International Dictionary of English Language*), Transformasi adalah menjadi bentuk yang berbeda namun mempunyai nilai-nilai yang sama, perubahan dari satu bentuk atau ungkapan menjadi suatu bentuk yang mempunyai arti atau ungkapan yang sama mulai dari struktur permukaan dan fungsi.

- Metode perancangan dengan studi preseden

Perancangan dengan mengembangkan bentuk bentuk bangunan yang sudah ada yang fungsinya sejenis maupun tidak sejenis yang dapat diaplikasikan kedalam sebuah perencanaan.

- Metode perancangan dengan pendekatan arsitektur

Perancangan dengan melihat daerah sekitar lokasi ,jadi perancangan menggunakan sumber sumber yang berasal dari arsitektur lingkungan sekitar.

1.5. Sistematika Pembahasan

1.5.1. BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini membahas tentang latar belakang yang berisi tentang latar belakang tentang proyek ini yang terdiri dari gagasan awal, strategi/pendekatan awal. Kedua adalah alasan dan motivasi pemilihan proyek yang terdiri dari ketertarikan, kepentingan, kebutuhan, keterikatan. Ketiga adalah tujuan dan sasaran pembahasan. Keempat adalah lingkup pembahasan yang terdiri dari deskripsi proyek, analisa program arsitektural, program arsitektur, kajian teori. Kelima adalah metode pembahasan, yang terdiri dari metode pengumpulan data, metode pemograman, metode perencanaan arsitektur, dan yang keenam adalah sistematika pembahasan.

1.5.2. BAB 2. TINJAUAN PROYEK

Pada bab ini berisi tentang deskripsi umum yang berkaitan dengan permasalahan yang ada serta tentang gambaran umum yang berkaitan dengan latar belakang-perkembangan-trend dan juga sasaran yang akan dicapai. Setelah itu terdapat bagian kedua tentang tinjauan khusus yang berisi uraian deskripsi analisis tentang kasus proyek secara mendalam, baik secara induktif dan secara deduktif. Bagian di dalamnya berupa terminologi, kegiatan, spesifikasi dan

persyaratan desain, arsitektur, bangunan, lingkungan, diskripsi konteks desa atau kota, dan studi banding. Bagian ketiga berisi kesimpulan, batasan dan anggapan.

1.5.3. BAB 3. ANALISA PENDEKATAN PROGRAM ARSITEKTUR

Pada bab ini berisi tentang uraian kualitatif dan kuantitatif analisis pendekatan program arsitektur . Pada bagian ini terdapat analisi pendekatan arsitektur, analisi pendekatan sistem bangunan, analisa konteks lingkungan. Pada setiap bagian terdapat analisis yang mendalam pada bagian yang berkaitan dengan persyaratan yang terdapat pada desain dan persyaratan pada lokasi.

1.5.4. BAB 4. PROGRAM ARSITEKTUR

Pada bab ini berisi uraian sintesa secara kualitatif dan kuantitatif yang mendasar pada analisa pendekatan secara pemograman, dan membahas lebih dalam tentang bab sebelumnya yang berisi tentang konsep, persyaratan desain, kebutuhan, peraturan, kegiatan, perancangan serta persyaratan utilitas.

1.5.5. BAB 5. KAJIAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang penekanan tema desain serta permasalahan yang dominan dari uraian interpretasi dan elaborasi, studi preseden

1.5.6. DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber data serta literature yang digunakan untuk menyusun Landasan Teori Program

1.5.7. LAMPIRAN

Berbagai berkas yang digunakan dalam penyusunan Landasan Teori program untuk di gunakan sebagai data yang di sertakan

