

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Hiburan merupakan segala sesuatu yang berbentuk kata – kata atau berupa tempat, benda dan perilaku yang dapat menghilangkan perasaan stres atau pelipur lara. Pada umumnya hiburan berupa pertunjukan musik, film opera, drama, permainan bahkan olahragapun bisa dijadikan hiburan. Sudah menjadi di seluruh belahan dunia dan termasuk di Indonesia, hiburan adalah aktifitas yang dilakukan oleh manusia disaat manusia merasa stres dan butuh penyegaran pikiran. Dan untuk mewedahi hiburan – hiburan tadi dibuatlah fasilitas hiburan berupa klub – klub malam, cafe, restoran, gedung bioskop dan bahkan taman bermain untuk dijadikan tempat melakukan aktifitas untuk menghibur diri. Dengan adanya perkembangan arus globalisasi dan teknologi yang semakin berkembang, maka keberadaan sarana atau fasilitas hiburan dan budaya semakin berkembang seiring kebiasaan dan gaya hidup terutama masyarakat perkotaan / *urban* yang dekat dengan aktifitas yang padat dan penat. Hal tersebut merupakan peluang bagi para pengusaha industri hiburan atau investor untuk mengembangkan bisnis property terutama di dunia hiburan..

Pada dasarnya di kota Semarang terdapat potensi wisata hiburan khususnya hiburan malam telah terdapat juga wadah atau tempat yang memiliki berbagai macam fasilitas hiburan - hiburan tersebut, hanya saja masih dibutuhkan pengolahan terutama dalam sistem pengelolaan tempat hiburan seperti gedung EP yang ada di Semarang ini.

Pada proyek ini, bangunan yang didalamnya terdapat berbagai macam jenis hiburan seperti hiburan yang lama yaitu klub malam, bioskop, cafe, karaoke dan restoran. Pertimbangan untuk mempertahankan fungsi lama pada bangunan di karenakan kebutuhan dan keterkaitan setiap fungsi yang menjadikan bangunan ini memiliki konsep One Stop Entertaining. Pada fungsi bioskop dipertahankan karena Jumlah penonton tidak mengalami penurunan sehingga berpotensi terjadi peningkatan saat diperbarui. Fungsi karaoke merupakan fungsi penunjang dari fungsi lainnya seperti restaurant dan music longue. Restoran merupakan fungsi utama karena terletak di tempat strategis dengan view from site yang menarik. Musik longue sendiri merupakan salah satu jenis hiburan satu satunya yang berada di kawasan tersebut dan mengundang minat pengunjung terbanyak pada saat event tertentu dan hari hari biasa. Diharapkan pada bangunan ini akan ditambahkan pembaharuan dan fungsi baru lagi dimana dengan adanya pembaharuan ini akan memiliki nilai lebih dibandingkan dengan bangunan lama dengan memaksimalkan semua fungsi yang ada.

Teknologi *Pave Gen Path* akan dijadikan fokus kajian pada bab terakhir yaitu mengenai teknologi energi terbarukan yang akan diterapkan pada setiap lantai bangunan. Dalam persaingan bisnis komersil terutama dalam dunia hiburan dibutuhkan inovasi dan strategi yang berbeda, tidak hanya memberikan satu fungsi yang sama seperti pada umumnya namun juga dapat dijadikan inspirasi atau acuan untuk proyek – proyek sejenis selanjutnya.

Alasan dari pemilihan judul ini adalah bagaimana peran arsitektur merespon berbagai permasalahan yang terjadi pada bangunan E-Plaza saat ini sehingga dapat dikonversikan menjadi solusi atau inovasi untuk diterapkan pada bangunan komersil sehingga dapat dijadikan acuan pada perkembangan bidang pembangunan dan perekonomian baik dalam skala regional maupun nasional. Tujuan lain adalah untuk menerapkan teknologi baru pada bangunan sehingga dapat menambah pengetahuan dalam penggunaan material baru. Pada umumnya bangunan hiburan hanya menerapkan beberapa fungsi hiburan umum dan kurang terfokus pada penyesuaian terhadap perkembangan lingkungan sekitar. Dalam tema desain proyek ini juga akan menyesuaikan dengan fenomena urban atau masyarakat sekitar dengan pembangunan yang lebih baik serta menyesuaikan dengan perkembangan jaman masyarakat urban di Semarang.

Dengan pertimbangan diatas, maka akan direncanakan sebuah model bangunan dengan fungsi komersil hiburan yang akan

memperhatikan hal - hal utama yaitu; penerapan teknologi terkini dalam desain bangunan, pembenahan dan penambahan fungsi hiburan dari bangunan sebelumnya, dan strategi peningkatan nilai ekonomi pada bangunan komersil yang kondusif dan fungsional dapat merepresntasikan fungsi bangunan tersebut.

Kecamatan	Jenis Kelamin		Total
	Laki-laki	Perempuan	
Semarang Tengah	29.619	32.086	61.705
Semarang Barat	79.426	80.998	160.424
Semarang Utara	61.052	62.976	124.028
Semarang Timur	37.147	39.281	76.428
Gayamsari	39.066	37.163	76.229
Gajah Mungkur	29.640	30.373	60.013
Genuk	53.847	53.176	107.023
Pedurungan	93.390	93.784	187.174
Candisari	40.260	41.395	81.655
Banyumanik	67.845	68.608	136.453
Gunungpati	44.539	43.922	88.461
Tembalang	84.961	84.928	169.889
Tugu	16.505	16.350	32.855
Ngaliyan	67.895	68.024	135.919
Mijen	33.452	33.159	66.611
Semarang Selatan	35.018	36.716	71.734
Total	813.662	822.939	1.636.601

*Tabel 1. 1 Tabel jumlah penduduk sipil Kota Semarang
Sumber : dispendukcakil.semarangkota.go.id/ ,2017*

Diatas merupakan tabel jumlah penduduk menurut Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Semarang (Dispdukcapil) Semarang periode Oktober 2016. Jumlah yang cukup besar dan yang pada]usia tertentu berpotensi menjadi pengunjung dari tempat hiburan New EP. Dengan adanya New Entertaining Plaza ini dapat dijadikan salah satu upaya untuk

mewujudkan dan meningkatkan kualitas fasilitas atau sarana masyarakat kota Semarang terutama dalam dunia hiburan dan juga dapat mempercantik wajah kota Semarang yang mungkin akan menimbulkan potensi berkembangnya investor yang mau terjun untuk meningkatkan sektor pembangunan pada kota Semarang. Dengan ini, juga diharapkan akan memberikan solusi desain pada bentuk fasad bangunan Gedung EP dan menyangkut permasalahan pada sistem sirkulasi kendaraan juga dapat diatasi meskipun tidak maksimal mengingat kota Semarang juga kota besar yang berpotensi menimbulkan kemacetan dikarenakan tingkat jumlah kendaraan yang tinggi. Dampak yang baik terhadap pembangunan ulang dari gedung ini tentunya diharapkan bisa kembali menghidupkan fungsi dan identitas dari gedung hiburan yang mempunyai kekhasan pada bangunanya sehingga akan kembali menarik perhatian para pengunjung baik dari dalam kota sendiri maupun pendatang baru dari luar kota Semarang. Dengan adanya proyek ini juga berpeluang menciptakan bangunan pertama yang memiliki teknologi energi terbarukan dan kemudian akan dijadikan acuan oleh tempat – tempat baru lainnya.

1.2 Tujuan dan Sasaran Pembahasan

1.2.1 Tujuan

New Entertaining Plazaini dibangun untuk sarana atau fasilitas hiburan di kota Semarang, yang mempunyai tujuan sebagai berikut :

- Menyediakan tempat atau fasilitas hiburan yang baru untuk memenuhi kebutuhan masyarakat kota Semarang yang bersifat *entertain* (menghibur).
- Mengembalikan identitas dan fungsi bangunan sebagai bangunan hiburan serta meningkatkan nilai ekonomi bangunan Entertaining Plaza Semarang.
- Memberikan solusi pengelolaan, penataan dan pengolahan fasilitas bangunan sehingga dapat menaikkan *building value*.
- Menjadikan Entertaining Plaza sebagai destinasi tempat hiburan di pusat kota bagi wisatawan lokal maupun interlokal.
- Memberikan solusi dengan berkontribusi menyediakan lahan parkir kendaraan di wilayah Simpang Lima Semarang.
- Memberikan edukasi tentang energi terbarukan kepada masyarakat dengan pengaplikasian teknologi material terkini.

1.2.2 Sasaran Pembahasan

Sasaran pembahasan yang dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut adalah :

- Bagaimana menerapkan teknologi penghasil pasokan energi listrik yang dapat diperbarui.
- Bagaimana penataan dan pemanfaatan lahan untuk sirkulasi kendaraan yang tepat dalam lahan terbatas.
- Mengkaji tampak atau bentuk fasad dan material fasad yang dapat menampilkan ciri bangunan post modern dan fungsi sebagai mana mestinya.

- Mengkaji pemilihan bahan material yang tepat untuk digunakan pada bangunan yang dapat merespon dan memberikan nilai positif terhadap bangunan itu sendiri.

1.3 Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan yang ada pada proyek New Entertaining Plaza ini meliputi:

- Pengertian dan regulasi mengenai bangunan *semi high rise* di kota Semarang, berisi tentang Peraturan Bangunan Setempat (PBS) yang meliputi KDB, KLB, GSB dan GSJ.
- Pengertian dan pembahasan bangunan *semi high rise* meliputi fungsi – fungsi dari fasilitas yang ada didalamnya menyangkut terminologi, kegiatan aktivitas, spesifikasi hingga permasalahan desain.
- Analisis arsitektural seperti studi aktivitas, studi fasilitas, studi ruang, studi kebutuhan ruang, studi sistem bangunan, sistem utilitas, studi pemanfaatan teknologidan sistem struktur. Akan dibahas juga program arsitektur yang meliputi, konsep, tujuan atau faktor penentu perancangan dan program kegiatan ruang.
- Pemilihan dan spesifikasi material yang digunakan dan bentuk fasad bangunan yang dapat mencerminkan fungsi bangunan tersebut.

Metode Pembahasan

Dalam metode pembahasan akan dijabarkan bagaimana proses pengumpulan data, penyusunan dan menganalisisnya sehingga menjadi program, sehingga proses perancangan arsitektur dapat sesuai berdasarkan program yang telah dibuat.

1.3.1 Metode Pengumpulan Data

Pada proyek "New Entertaining Plaza" akan menggunakan metode pengumpulan data yaitu secara deskriptif dan kualitatif dengan cara mengambil data dengan cara primer dan sekunder sebagai berikut :

1.3.1.1 Data Primer

Data primer merupakan data utama yang kemudian akan menjadi pokok bahasan dalam bab pembahasan.

a. Studi Observasi

Dengan cara observasi akan didapat data primer yaitu :

- Survey lokasi dengan tujuan untuk mendapatkan data tentang kondisi tapak dan lingkungan sekitarnya.
- Mengamati kegiatan dan aktivitas yang terjadi pada lokasi tapak atau sekitarnya.
- Melakukan pengamatan terhadap elemen - elemen yang bersangkutan dengan lokasi tapak seperti fasilitas dan elemen berpengaruh lainnya.
- Dokumentasi dengan mengambil foto dari bangunan dan keadaan sekitar.

- Melakukan studi banding atau kunjungan ke lokasi bangunan dengan kesamaan fungsi seperti Liquid Cafe and Longue, Baby Face Club serta bangunan lain yang memiliki fungsi sejenis.

b. *Interview*

Wawancara dengan pengelola, pemilik bangunan atau narasumber lainnya untuk mengulik dan menanyakan segala sesuatu yang berhubungan bangunan tersebut.

1.3.1.2 Data Sekunder

Data sekunder didapat dari internet mengenai teori yang berkaitan dengan bangunan dan studi literatur mengenai standar berdirinya sebuah gedung hiburan, mencari data - data mengenai peraturan dan regulasi bangunan seperti KLB, KDB GSB dan rencana tata ruang kota yang sesuai dengan wilayahnya dan berkenaan dengan fungsi dari bangunan. Bertujuan yaitu untuk membahas objek studi dengan cara literatur yang kemudian akan dilakukan perbandingan dengan studi kasus secara riil.

1.3.2 Metode Penyusunan dan Analisis

Metode penyusunan dan analisis data dengan menggunakan metode penyusunan dan analisis secara deskriptif deduktif-induktif dengan cara :

- Induktif

Pengumpulan data yang dulakukan dengan langkah pencarian data dari narasumber atau instansi. Lalu mengajukan beberapa pertanyaan kepada narasumber, melakukan observasi di lapangan dan pengambilan dokumentasi dari proyek sejenis.

- Deduktif

Tehnik pengumpulan data dengan cara melakukan studi literatur dan mencari data - data dari internet. Melakukan pengumpulan data dari studi literatur dan mencari data di internet. Setelah terkumpul maka data tersebut akan digunakan sebagai acuan dari proses proگرامing dan desain berikutnya, kemudian menyusun landasan teori dan pemrograman arsitektur melalui analisa tersebut.

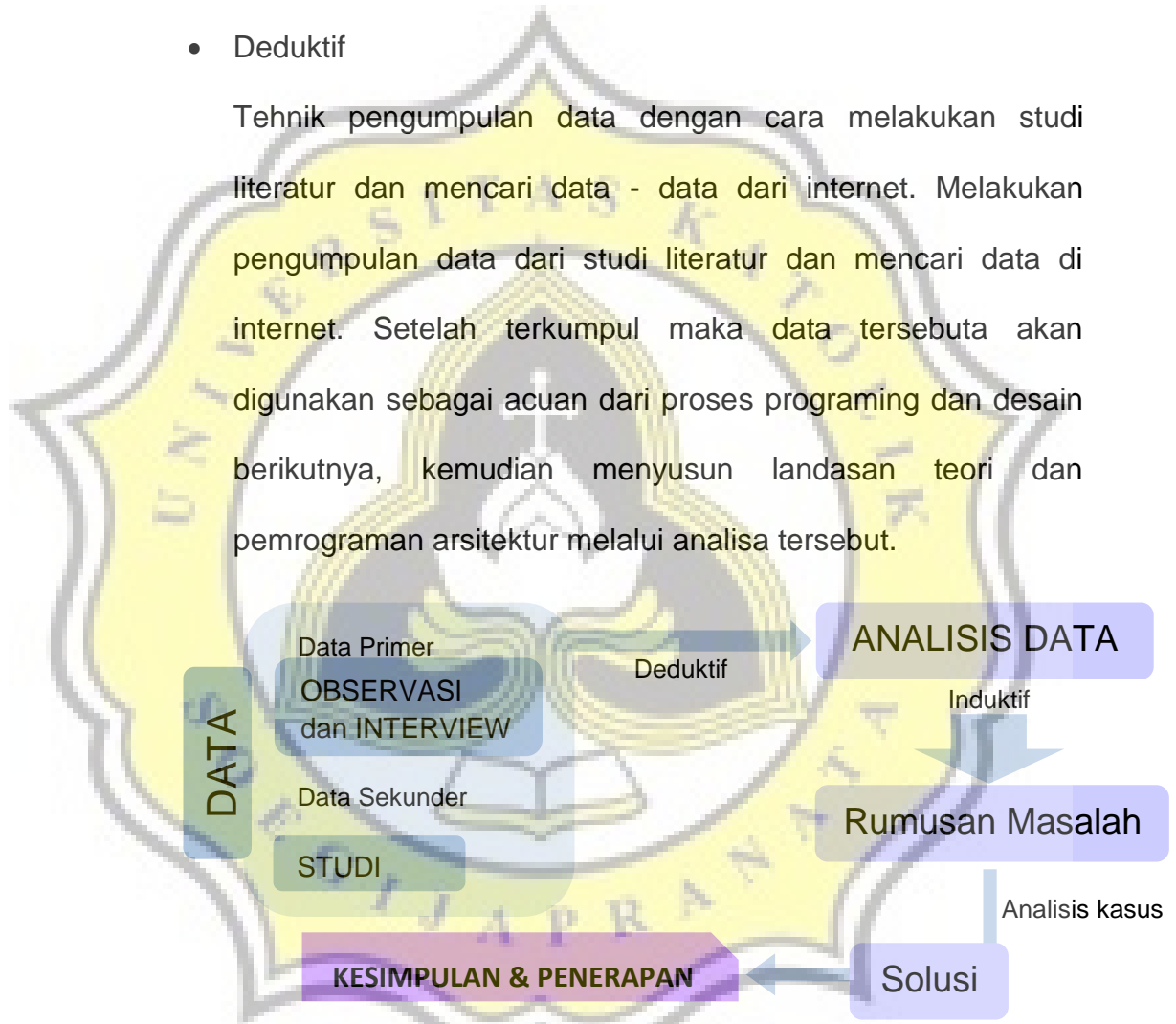


Diagram 1. 1 Skema penyusunan dan analisis
 Sumber :Analisis pribadi, 2017

1.3.3 Metode Pemrograman

Dalam tahap penyusunan pemrograman ini digunakan dua tahap yaitu tahap analisis dimana melakukan analisis

terhadap studi yang terkait dengan perencanaan dan perancangan proyek New Entertaining Plaza di Semarang. Tahap sintesa dilakukan dengan menggunakan hasil dari analisa yang kemudian akan digunakan sebagai tolok ukur dalam pemrograman arsitektur.

1.3.3.1 Tahap Analisis

Tahap analisa yaitu berisi tentang uraian metoda yang meliputi tentang analisa yang akan dilakukan berdasarkan data fakta yang ada di lokasi. Dari data tersebut, kemudian akan muncul informasi tentang kebutuhan ruang, kenyamanan dan persyaratan standar seperti ukuran ruangan, visual, termal dan material apa saja yang akan digunakan.

1.3.3.2 Tahap Sintesis

Tahap sintesa yaitu berisi tentang penggunaan dari hasil analisa sebagai tolok ukur atau acuan dalam pemrograman untuk memecahkan permasalahan yang terjadi. Dengan menarik kesimpulan dari data analisis ini, kemudian akan digunakan untuk landasan teori dan pemrograman yang kemudian dipergunakan untuk panduan pada tahap perancangan arsitektur.

1.3.4 Metode Perancangan Arsitektur

Dalam tahap metode perancangan akan dilakukan langkah - langkah sebagai berikut :

a. Konsep

Didalam tahapan konsep akan ditentukan bagaimana pendekatan - pendekatan yang dilakukan dalam proses merancang konsep dengan acuan dari hasil data yang didapatkan dari tahap pemrograman.

b. Rancangan Skematik

Tahap yang berisi tentang gagasan dan konsep desain hasil dari analisa. Dalam tahap ini mencakup aspek lingkungan, bangunan dan tata bentuk konsep yang kemudian di realisasikan dengan produk berupa sketsa – sketsa.

c. Pengembangan Perancangan

Merupakan pengembangan dari hasil rancangan dan skematik. Dibuat dalam bentuk gambar 2 dimensi dengan menggunakan *software* AutoCad.

d. Pembuatan Detail

Memberikan solusi untuk memecahkan masalah pada desain gambar kerja berupa gambar - gambar detail dengan format dua dimensional dan tiga dimensional pada bagian bagian bangunan yang di rancang. Untuk merancang dan menggambar detail ini akan digunakan program komputer khusus yaitu AutoCad, 3D Sketch Up.

e. Presentasi Produk Desain atau Perancangan

Tahapan terakhir yang akan dilakukan yaitu mempresentasikan hasil perancangan dengan menggunakan

software presentasi Power point dan gambar kerja 2 dimensi serta maket yang dapat menunjukkan keseluruhan visual rancangan dari proyek “New Entertaining Plaza di Semarang”.

1.4 Sistematika Pembahasan

1.4.1 BAB I : Pendahuluan

Berisi tentang penjelasan awal mengenai penjelasan proyek dan subbab yang akan dibahas lebih lanjut yaitu ; latar belakang proyek, tujuan dan sasaran pembahasan, lingkup pembahasan, metode pembahasan berisi (meliputi metode pengumpulan data, metode penyusunan dan analisis, metode pemrograman, dan metode perancangan arsitektur), dan sistematika pembahasan berisi (pendahuluan, tinjauan proyek, analisis pendekatan arsitektur, program arsitektur, dan kajian teori).

1.4.2 BAB II : Tinjauan Proyek

Pembahasan dalam bab ini yaitu berisi tentang deskripsi tinjauan umum. Tinjauan umum merupakan deskripsi pengantar terhadap permasalahan proyek secara skala makro dan belum langsung mengarah langsung kepada permasalahan proyek secara khusus dan spesifik. Tinjauan umum berisi tentang gambaran umum, latar belakang perkembangan atau trend dan sasaran yang dituju. Tinjauan khusus sendiri berisi mengenai penjelasan permasalahan proyek secara spesifik baik melalui hasil studi tinjauan proyek

sejenis maupun studi literatur. Tinjauan khusus berisi tentang terhadap terminologi, kegiatan, spesifikasi dan persyaratan desain, urgensi, relevansi studi kasus proyek sejenis, dan permasalahan desain serta kesimpulan, batasan dan tanggapan.

1.4.3 BAB III : Analisis Pendekatan Program Arsitektur

Berisi mengenai pembahasan uraian studi pendekatan program – program arsitektur secara kuantitatif dan kualitatif. Subbab yang akan dibahas lebih lanjut ini meliputi ; analisis pendekatan arsitektur yang meliputi (meliputi studi aktifitas, studi fasilitas, studi ruang khusus, studi luas bangunan dan lahan, studi citra arsitektural), dan analisis pendekatan sistem bangunan (meliputi studi sistem struktur dan *enclosure*, studi sistem utilitas, studi pemanfaatan teknologi).

1.4.4 BAB IV : Program Arsitektur

Berisi mengenai uraian yang berdasarkan analisis pendekatan yang terdapat pada BAB I - BAB III dan juga kesimpulan keseluruhan dari uraian yang terdahulu. Pada bab ini berisi subbab yang akan dibahas lagi meliputi ; konsep program, faktor penentu perancangan, tujuan perancangan, faktor persyaratan perancangan, dan program arsitektur (program kegiatan, program *enclosure*, dan program sistem utilitas).

1.4.5 BAB V : Kajian Teori

Pada bab ini dibahas uraian mengenai penekanan desain dan juga kajian teori mengenai permasalahan dominan yang ditemukan pada proyek ini. Beberapa subbab yang akan dibahas lebih lanjut yaitu interpretasi dan elaborasi dari teori penekanan desain dan teori permasalahan dominan, studi preseden, dan kemungkinan implementasi teori ke dalam kasus pada proyek yang sedang dibahas.

