BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Proyek

1.1.1. Fenomena

Saat ini terjadi pergeseran trend, fenomena baru yang terjadi di berbagai belahan dunia, salahnya satunya fenomena yang terjadi di kota New York, banyak pusat perbelanjaan yang kini muncul dengan nama baru, mereka menyebutnya "lifestyle centers". Bahkan perletakkannya sengaja di dekatkan dengan permukiman. *(sumber : www.call it a 'lifestyle center' not a 'mall.htm.)*

Perkembangan *lifestyle centers* ini sangat erat kaitannya dengan gaya hidup mewah dari kalangan menengah keatas, hal ini juga berkaitan dengan hiburan dengan atmosfer yang berbeda.

Konsep dasar dari *lifestyle centers* ini untuk menghantarkan pengunjung pada atmosfer santai, menghibur, dan bukan sekedar suatu tujuan belanja.

Dunia hiburan saat ini sedang menjadi trend bagi kalangan muda di Indonesia, mereka lebih cenderung menyukai kegiatan hura – hura, yang dianggap sebagai jawaban atas kepenatan hidup. Tujuannya terkadang hanya sekedar untuk kumpul – kumpul, memperluas pergaulan, berkomunikasi, atau bahkan untuk tujuan bisnis.

Di kota Semarang sendiri, ada suatu gejala yang mengemuka, dengan munculnya berbagai tempat hiburan yang menawarkan konsep baru

yang masih sangat *Jakarta min*ded (pola pikir Jakarta). Hal ini lalu menjadi titik awal terjadinya pergeseran tren, yaitu dari tren *shopping center* atau mall pada tren baru, yaitu *café & lounge, resto & lounge, pool & lounge*, dan fashion café. Animo masyarakat Semarang kelas menengah keatas yang dulu senang berkunjung di mall untuk berbelanja, sekarang cenderung bergeser pada aktivitas yang lebih spesifik, yaitu aktivitas kumpul – kumpul bersama, dengan suasana yang lebih bersifat hiburan, selain sebagai wadah pelampiasan kepenatan serta membebaskan diri dari rutinitas aktivitas kerja , selain itu untuk menunjukkan eksistensi bagi masyarakat menengah keatas dengan ragam pencapaian yang mereka miliki.

Jenis hiburan yang ditawarkanpun beragam, yang dulunya hanya didominasi oleh berbelanja dan rekreasi keluarga, kini cenderung hanya sekedar kumpul – kumpul, bersenang – senang, menonton film terbaru, menikmati sensasi fillm 3 Dimensi *fitness*, karaoke, merawat rambut, tubuh, kesehatan, serta memanjakan telinga dengan hiburan *live music.*

Bahkan lebih daripada itu aktivitas makan-pun menjadi salah satu aktivitas favorit yang memakan waktu relative lama, hal ini dikarenakan aktivitas makan ini menjadi ajang kumpul – kumpul, relaksasi bersama teman.

1.1.2. Alasan dan Motivasi Pemilihan Judul

- Gagasan bisnis dalam dunia hiburan dengan membuat pengunjung menikmati *one stop entertainment service*, ide *one stop dining and*

entertainment dalam satu atap merupakan sebuah terboson baru di kota Semarang.

- Semarang saat ini merupakan salah satu kota berkembang di Indonesia, terbukti dengan dibangunnya hotel – hotel baru, perumahan mewah, *café – café elite, club – club* kesehatan dan fasilitas – fasilitas publik lainnya yang mencerminkan gaya hidup urban.
- Menjawab animo masyarakat kota Semarang khususnya kelas menengah keatas akan suatu tempat hiburan dengan suatu konsep baru yang masih sangat Jakarta *minded*.
- Menjadi icon hiburan baru di kota Semarang, hal ini berkaitan langsung dengan citra arsitektur kota Semarang yang dapat berpengaruh pula pada kepercayaan investor untuk menanamkan modalnya di kota Semarang

1.2. Tujuan dan Sasaran Pembahasan

1.2.1. Tujuan

- Untuk menjawab kebutuhan masyarakat kota Semarang kelas menengah keatas akan pusat hiburan *one stop entertaiment service* dengan konsep baru yang mewah dan berkelas
- Proyek *Amusement Center* ini memberikan kontribusi bagi kota Semarang sebagai *icon* hiburan dan arsitektur kota Semarang, serta sebagai penanda kota yang maju dan signifikan.

1.2.2. Sasaran

- Proyek *Amusement Center* ini ditujukan bagi masyarakat kota Semarang, terutama kelas menengah keatas. Para *Businessman* dan *business woman*, anak – anak muda, bahkan anak – anak pun dapat turut menikmati fasilitas *Amusement Center* ini, karena hiburan yang ditawarkan bersifat positif.
- Mengangkat citra kota Semarang terutama di mata nasional.

1.3. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan dalam perancangan Proyek *Amusement Center* ini adalah :

- Deskripsi proyek, baik secara umum maupun khusus dari *Amusement Center* yang menyangkut terminologi, kegiatan, spesifikasi, permasalahan desain hingga studi komparasi.
- Program-program arsitektural yang mencakup analisis arsitektural, yaitu studi aktifitas pelaku, pengunjung,pengelola.
- Studi fasilitas, studi ruang, studi kebutuhan ruang, studi citra arsitektural, studi sistem bangunan, sistem utilitas, sistem struktur dan enclosure, dan studi pemanfaatan teknologi. Selain itu juga akan dibahas program arsitektur proyek, yang meliputi konsep atau landasan konseptual program, tujuan dan faktor penentu perancangan, dan program kegiatan ruang.
- Analisa potensi dan kendala pada tapak terpilih.
- Kajian teori dalam kaitannya dengan permasalahan dominan dan penekanan desain, mulai dari terminologi, uraian interpretasi dan

elaborasi teori penekanan desain, studi empiris, dan kemungkinan penerapan atau transformasi kajian teoritis ke kasus proyek.

1.4. Metode Pembahasan

1.4.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam menjabarkan proyek ini adalah dengan pengumpulan data secara primer dan sekunder.

1.4.1.1.Pengumpulan Data Primer

Observasi

Pengambilan data melalui observasi langsung ke proyek sejenis, yaitu *Marina Sand Bay Singapore*. Langkah-langkah yang akan dilakukan adalah :

- Mengambil gambar berbagai fasilitas yang terdapat pada *Marina Sand Bay Singapore* juga gambar *facade* bangunan sebagai pembanding.
- Melakukan pengamatan dan *sketching* terhadap pengelompokan ruang-ruang dalam, baik fasilitas utama, pendukung maupun penunjang, serta peletakan dalan penataan massa bangunan.
- Melakukan pengamatan tentang urutan aktivitas yang terjadi baik di dalam maupun di luar bangunan
- Mencari data tentang luas keseluruhan dan pembagian dari masing - masing zonanya.

- Melakukan pengamatan pola sirkulasi ruang luar pada penataan layout taman, bangunan, dan fasilitas *outdoor* serta suasana yang tercipta di sana.

1.4.1.2.Pengumpulan Data Sekunder

Studi literature, mengumpulkan data dari kajian teori yang bersumber pada buku-buku, literatur, catatan, majalah dan *browsing* pada *website* untuk mengetahui lebih dalam mengenai persyaratan desain bangunan Amusement Center, kebutuhan ruang, dan juga tentang proyek *Amusement Center* sejenis seperti E-Plaza Semarang, La Piazza Jakarta dan serba-serbinya yang sesuai dan menunjang dalam pembuatan proyek ini.

1.4.2. Metode Penyusunan dan Analisa

Penyusunan studi dan analisis terhadap kebutuhan bangunan dilakukan dengan cara terlebih dahulu menganalisa aktivitas pelaku, kebutuhan ruang, permasalahan dominan, penekanan desain, persyaratan desain, serta kelayakan lokasi Kota Semarang berikut karakteristik dan permasalahannya yang diikuti dengan penyusunan program kebutuhan bangunan.

Kemudian digabungkan dengan hasil studi literatur mengenai kebutuhan dan besaran ruang untuk memperoleh analisa kebutuhan ruang yang sesuai dengan konsep *Amusement Center* yang diinginkan.

Pemilihan tapak dilakukan dengan membandingkan, mengutip literatur, mengukur atau asumsi antara lain dengan cara Metode Pembobotan. Metode ini menggunakan beberapa kriteria fisik dan non fisik yang ditentukan dan kemudian dinilai berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan.

Angka–angka pada tiap kriteria kemudian dijumlahkan untuk mengetahui bobot tiap opsi atau pilihan.

1.4.3. Metode Pemograman

- Pencarian Data

  Dilakukan dengan mengumpulkan data primer dan data sekunder. Data primer didapatkan melalui observasi langsung Marina Bay Sand Singapore dan E- Plaza Semarang, sedangkan data sekunder didapatkan dari hasil studi literature.

- Analisis Data

  Analisis data yaitu menggambarkan, menguraikan serta mengindentifikasikan masalah yang didapat dari data–data yang ada (literatur, foto observasi, survey lapangan dan hasil wawancara). Analisis dilakukan dengan 2 cara, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif meliputi macam–macam ruang yang ada (untuk ruang-ruang tertentu yang diperlukan secara khusus dalam proyek), ukuran tiap ruang dalam bangunan menurut standart besaran ruang yang umum digunakan.pada bangunan hiburan.

Sedangkan untuk analisis kualitatif meliputi kenyamanan pada bangunan fasilitas hiburab, aktivitas para pengguna serta pengguna yang terlibat dalam *Amusement Center* itu sendiri.

- Penafsiran dan Kesimpulan

  Penafsiran dan kesimpulan dilakukan dengan melakukan analisis pada hasil survey lapangan maupun kondisi yang ada pada objek observasi sehingga diperoleh permasalahan desain yang sangat dominan pada bangunan *Amusement Center.*

1.4.4. Metode Perancangan Desain

1. Konsep Desain

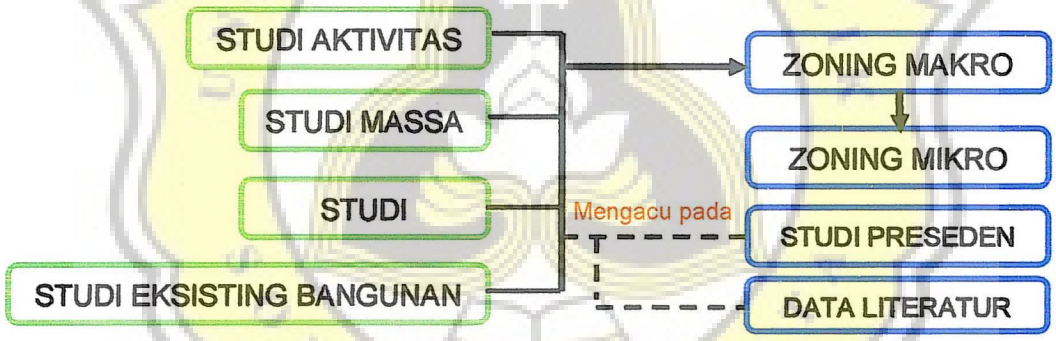

Diagram Konsep Desain

Sumber : Analisa Pribadi

2. Desain Skematik (*schematic design*)

   Dilakukan sketsa kasar menegenai seluruh gagasan mengenai proyek yang akan dirancang baik dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi. Gagasan dalam bentuk sketsa berorientasi pada perencanaan kesinambungan integritas bangunan dan ruang

luar, serta pemenuhan kebutuhan ruang, dan suasana yang akan tercipta di dalamnya.

3. Pengembangan Desain (*design development*)

   Adalah tahap pengembangan gagasan yang telah didapatkan dari tahap skematik desain. Dalam tahap ini, mulai memikirkan desain bangunan secara terskala, terperinci, hingga detail-detail arsitektural dan struktur di dalamnya. Dalam tahap ini juga sudah dilakukan penentuan material, hingga bentuk fasade bangunan.

1.4.5. SISTEMATIKA PEMBAHASAN :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang uraian yang mengantar, mendahului, dan mengenalkan secara umum LTP. Pendahuluan tersebut terdiri dari latar belakang proyek, tujuan dan sasaran pembahasan, lingkup pembahasan, metoda pembahasan, dan sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN PROYEK

Dibagi menjadi 3, yaitu tinjauan umum, tinjauan khusus, dan kesimpulan, batasan, serta anggapan.

Tinjauan umum berisi deskripsi umum, pengantar kepada permasalahan, latar belakang sejarah *Amusement Center*, Gambaran Umum proyek, namun belum menjurus ke pembahasan proyek secara detail.

Pada point kedua yaitu tinjauan khusus berisi uraian deskripsi analisis tentang kasus proyek secara mendalam, baik secara deduktif (berdasar

paad buku / teks) dan secara induktif (hasil studi banding / komparasi) beberapa kasus sejenis.

Kesimpulan, batasan, serta anggapan berisi rangkuman uraian deskriptif-analisis terdahulu.

BAB III ANALISIS PENDEKATAN PROGRAM ARSITEKTUR

Berisi analisa pendekatan arsitektur baik studi aktifitas dan studi fasilitas, analisa system bangunan yang meliputi studi system struktur, enclosure studi system utilitas, dan system pemanfaatan teknologi dan analisa konteks lingkungan (pemilihan dan analisa lokasi dan tapak).

BAB IV PROGRAM ARSITEKTUR

Terdiri dari konsep program, tujuan perancangan, faktor penentu perancangan, faktor persyaratan perancangan dan program Arsitektur.Berisi tentang uraian secara kualitatif dan kuantitatif yang mendasar pada analisis pendekatan di atas, sekaligus merupakan kesimpulan secara menyeluruh dari uraian terdahulu.

BAB V KAJIAN TEORI

Terdiri dari dua kajian, yaitu Kajian teori penekanan desain : uraian interpretasi dan elaborasi penekanan desain, studi preseden, dan kemungkinan penerapan teori penekanan desain.

Kajian teori permasalahan dominan : uraian interpretasi dan elaborasi penekanan desain, studi preseden, dan kemungkinan penerapan teori penekanan desain.