

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, nilai-nilai kebudayaan pun kerap mengalami perubahan. Hal tersebut dapat dilihat dari manifestasi perilaku masyarakat dalam berbagai hal dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dengan arsitektur rumah, tempat tinggal maupun bangunan-bangunan yang berada di pusat kota. Memasuki 2017, salah satu universitas ternama di Semarang, Universitas Diponegoro, menyanggah predikat Perguruan Tinggi Negeri Badan Hukum (PTN BH), Hal tersebut menyebabkan Universitas Diponegoro memiliki hak otonomi di dalam bidang keuangannya. Universitas Diponegoro tengah mempersiapkan rencana pengembangan Kampus Undip Pleburan yang lokasinya berada tak jauh dari kawasan Simpang Lima, pusat Kota Semarang. Konsep rencana pengembangan Kampus Undip Pleburan ini pun telah dipublikasikan oleh Wakil Rektor III Undip bapak Budi Setiyono melalui akun Facebook dan Instagram beliau, awal Maret 2017 lalu.

Dalam desain rencana pengembangan yang dipaparkan tersebut, tampak kompleks yang ada di Kampus Undip Pleburan sebagian besar berubah total, kecuali pada bangunan Auditorium Imam Bardjo, kolam dan gedung pascasarjana. Pada desain rencana itu pula, Kampus Undip Pleburan nantinya akan dilengkapi dengan berbagai macam fasilitas. Seperti *Convention Center*, auditorium, gedung parkir, museum, hotel, mixed use building, masjid, rental office, kolam dan panggung amphitheater. Diantara banyaknya fasilitas bangunan yang disebutkan, *Convention Center* merupakan bangunan yang dibutuhkan di kawasan tersebut, selain bangunan tersebut akan meningkatkan pendanaan kampus Undip, akan tetapi di kawasan tersebut kurang adanya sebuah bangunan *Convention Center* yang memiliki lahan parkir yang bisa menampung ribuan mobil dan motor sesuai dengan kapasitas dan fungsi kegiatan bangunan tersebut. Hal ini juga bisa

dikaitkan dengan kebutuhan lahan parkir Simpang Lima yang saat ini memiliki keterbatasan.

Pesatnya perkembangan kota Semarang , selalu diwarnai oleh pergerakan dan interaksi antar penduduknya yang berada di daerah Semarang atas dan daerah Semarang bawah maupun dengan penduduk kota lainnya. Hal ini merupakan kenyataan yang tidak dapat dihindari, seiring dengan berkembangnya kebutuhan dan keinginan manusia di dalam setiap peradaban. Interaksi dan pergerakan ini dapat berupa pergerakan yang bersifat sementara maupun berupa perpindahan (migrasi) penduduk dari kota lain. Suatu kota menjadi kota multikultural karena banyaknya pendatang daerah yang menetap di kota itu, Sehingga aktifitas yang dilaksanakan pada *Convention Center* membutuhkan ruang yang khusus dengan skala ruang yang luas, selain karena harus mampu menampung seluruh kegiatan yang diselenggarakan, akan tetapi juga karena melibatkan pengaruhnya pada pengguna di ruang tersebut. Fasilitas ruang *Convention* di kota Semarang cenderung kurang, oleh karena itu banyak pengguna yang memilih untuk menyelenggarakan *Convention* pada beberapa *Convention Center* di Semarang karena kenyamanan fasilitas yang lebih terjamin. Akan tetapi, ruang *Convention* pada hotel-*Convention Center* tersebut memiliki kelemahan yaitu belum dapat mengakomodir seluruh aktivitas *Convention* dengan optimal, sehingga kenyamanan pengguna maupun dalam hubungan ruang, bangunan dan lingkungan kurang baik karena tidak bisa mencakup sesuai fungsi bangunan dengan aktivitas didalamnya. Oleh sebab itu, sebaiknya lokasi gedung *Convention Center* berada dekat dengan pusat aktifitas, fasilitas pendidikan, fasilitas perdagangan di kota tersebut. Hal ini juga dipertimbangkan dari segi lokal, kebudayaan dan perilaku masyarakat serta aktifitas di sekitar lokasi tersebut dalam pembangunan gedung *Convention Center*. Sebagaimana Arsitektur yang merupakan sebuah proses yang cenderung kompleks dari perkembangan umat manusia, dan seiringnya ada perubahan di berbagai faktor seperti tingkat pendidikan, lingkungan alam, ekonomi maka penampilan serta gaya Arsitektur menjadi simbol atau wajah dari lokasi kawasan tersebut. Simbol ini menandakan terjadinya perubahan dalam nilai-nilai masyarakat yang dimanifestasikan dalam desain bangunan yang khas serta unik yang menyesuaikan lokal lingkungan sekitarnya. Selain itu perubahan masyarakat Indonesia dari masyarakat agraris ke dalam komunitas industrial turut menyumbang perubahan gaya hidup masyarakat yang diwujudkan dalam beberapa

hal termasuk didalamnya adalah dalam bentuk desain arsitektur Bangunan dan kompleksnya harus dapat menjadi 'Place' bagi kawasan dan lingkungan kota Semarang. 'Place' tersebut yang mempunyai sifat *Flexible, Culturally Aware, Collaborative and Sociable, Community-driven, Adaptable*.

Bangunan *Convention Center* yang akan dibangun tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk kegiatan *Convention* saja, akan tetapi sebagai tempat untuk melakukan kegiatan pameran, wedding, dan agar membuat *Convention Center* ini lebih hidup, diberikan café, restaurant dan saran ataman untuk rekreasi yang mengambil pendekatan psikologi arsitektur agar pengguna merasa nyaman dengan bentuk, warna yang mengikuti karakteristik masyarakat yang ada di Semarang dan secara eklektik mengambil bagian penting lama yang ada di bangunan kawasan Undip tersebut. Bangunan ini dapat menjadi salah satu penunjang pusat pengembangan aktivitas tersebut dengan meninjau kawasan kampus Universitas Diponegoro Pleburan, masterplan pengembangan dan komersialisasi Undip serta peraturan daerah setempat yang berlaku dengan pendekatan psikologi Arsitektur.

1.2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana mewujudkan desain *Convention Center* di kompleks UNDIP Pleburan Semarang yang mempunyai fleksibilitas serta sistem peruangan yang sesuai pada fungsi ruang dan kegiatan yang ada dan lahan parkir yang memadai sesuai kapasitas dan kebutuhan sesuai dengan penekanan psikologi arsitektur?
- b. Bagaimana mewujudkan desain *Convention Center* di kompleks UNDIP Pleburan Semarang yang desainnya menyesuaikan karakteristik budaya masyarakat Semarang dengan pendekatan psikologi arsitektur dan mengambil bagian-bagian penting bangunan lama kawasan tersebut (secara eklektik) yang digunakan sebagai sarana tempat/place untuk nostalgia dan bersantai?
- c. Bagaimana menentukan desain pada *Convention Center* di kompleks UNDIP Pleburan Semarang?

1.3. Tujuan

- a. Mewujudkan desain *Convention Center* di kompleks UNDIP Pleburan Semarang dengan memperhatikan penentuan kegiatan yang ada dan menyesuakannya dengan kebutuhan ruang, tatanan ruang, lahan parkir dengan luas yang sesuai kebutuhan kegiatan bangunan tersebut, besaran ruang serta sistem peruangan yang sesuai pada fungsi ruang dengan penekanan psikologi

arsitektur sehingga *Convention Center* dapat menjadi ‘Place’ bagi kawasan dan lingkungan kota Semarang. ‘Place’ tersebut yang mempunyai sifat Flexible, Culturally Aware, Collaborative and Sociable, Community-driven, Adaptable.

- b. Mewujudkan desain *Convention Center* di kompleks UNDIP Pleburan Semarang yang desainnya menyesuaikan karakteristik budaya masyarakat Semarang dengan pendekatan psikologi arsitektur dan mengambil bagian-bagian penting bangunan lama kawasan tersebut (secara eklektik) yang digunakan sebagai sarana tempat/place untuk nostalgia dan bersantai sehingga menyesuaikan target pengguna yang berada di kawasan tersebut.
- c. Menentukan Desain *Convention Center* dengan mempertimbangkan penekanan psikologi Arsitektur pada bangunan tersebut.

1.4. Orisinalitas

No	Judul Proyek	Topik / pendekatan yang diangkat	Nama Penulis
1	<i>Convention dan Exhibition Center</i> di Solo Baru Penekanan pada Arsitektur Modern Kontemporer	Arsitektur Modern Kontemporer	Danan Dwi Utomo
2	Pekanbaru <i>Convention Center</i> dengan Penekanan Bangunan Futuristik	Penekanan Bangunan Futuristik	Syalam Haryadi, Ratna Amanati dan Pedia Aldy
3	PERANCANGAN <i>CONVENTION CENTER</i> DI KOMPLEKS UNDIP PLEBURAN DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI ARSITEKTUR	Pendekatan Psikologi Arsitektur	Sekar Wulandari