

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Globalisasi telah mengakibatkan sebuah pergerakan menuju ke zaman yang semakin modern, berkembang dan menjadi serba cepat dan tentunya berimbas bagi kehidupan umat manusia baik dampak positif maupun negatif. Perkembangan di bidang teknologi, informasi, dan bidang keilmuan lainnya secara cepat serta munculnya inovasi – inovasi baru merupakan sebuah dampak positif yang dihasilkan. Selain itu, globalisasi juga berdampak pada sebuah nilai – nilai kebudayaan, adat istiadat, dan tradisi yang perlahan mulai terkikis karena pengaruh budaya luar. Krisis nya jati diri bangsa diakibatkan adanya unsur penyamarataan dalam cara berpakaian dan juga tatanan bentuk gaya arsitektur pada era globalisasi.

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki keindahan, kekayaan alam serta ciri khas yang kental di setiap wilayahnya seperti adat istiadat, kebudayaan, makanan khas serta hasil kerajinan. Hal ini dapat menjadi identitas atau karakteristik dari sebuah wilayah ditengah gerusan arus globalisasi yang kian menggempur khususnya di Jawa Tengah.

Jawa Tengah, salah satu Provinsi yang ada di Indonesia mengalami peningkatan pengunjung yang cukup signifikan menurut laporan data pada tahun 2019 Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata Provinsi Jawa Tengah. Tak hanya sektor pariwisata saja namun juga berdampak pada perkembangan sektor perekonomian. Jawa Tengah memiliki bermacam – macam potensi yang dapat menjadi magnet pariwisata bagi para wisatawan lokal maupun asing salah satunya yakni industri kuliner serta cinderamata yang bervariasi dan unik biasanya digunakan sebagai oleh – oleh atau buah tangan khas. Selain makanan khas, Jawa Tengah juga memiliki ciri khas pada kerajinan tangan seperti batik, tenun, kulit, pahatan ukiran, keramik dan logam, kuningan, serta tembaga.

Kota Semarang sebagai pusat Ibukota dari Provinsi Jawa Tengah yang sedang berkembang sebagai kota wisata tentunya masih memiliki beberapa permasalahan seperti kurangnya penyediaan ruang atau wadah sebagai sarana penampung para pelaku Usaha Mikro Kecil (UMK) dalam memperkenalkan hasil karya daerah baik berupa benda maupun makanan khas lokal yang kemudian berimbas pada kebudayaan masyarakat sekitar yang mengalami kepunahan

dikarenakan minimnya pengetahuan serta edukasi terkait pelestarian budaya lokal dan manfaat bagi wilayah setempat. Selain itu juga didukung dengan pola kunjungan wisatawan yang mayoritas masih terpusat di tengah kota. Tidak seperti halnya dengan Kota Denpasar yang memiliki identitas atau ikon tersendiri, Kota Semarang masih minim identitas atau karakter kebudayaan yang kuat.

Pada masa kini, perkembangan inovasi baru mengenai produk – produk hasil karya berupa benda atau makanan khas kian populer menjadikan masyarakat lupa akan pelestarian terhadap hasil karya lokal serta cenderung acuh akan kebudayaan yang dimiliki suatu daerah dan memilih mengkonsumsi dan memakai produk – produk asing.

Perancangan Pusat Oleh – Oleh ini merupakan hasil penyesuaian dan jawaban dari beberapa isu yang telah di jabarkan sebelumnya. Bangunan ini difungsikan sebagai tempat yang dapat menjadi salah satu tujuan destinasi wisata di Kota Semarang dan dapat memberi ruang, fasilitas dan tentunya mewadahi berbagai kegiatan bagi para pelaku Usaha Mikro Kecil (UMK) dalam memasarkan produk – produk tradisional yang dibuat secara lokal baik berupa bentuk benda maupun makanan khas lokal serta sekaligus dapat memamerkan hasil karya agar lebih dikenali dan dilestarikan agar dapat menarik minat para masyarakat lokal, wisatawan domestic maupun asing untuk membeli dan berkunjung juga tereduksi sekaligus memajukan sektor perekonomian dan pariwisata dengan lebih. Selain itu juga dapat digunakan sebagai sumbangsih terhadap ikon yang menjadi landmark Kota Semarang. Bangunan ini juga dapat mewadahi kegiatan – kegiatan edukatif seperti seminar, rekreasi, workshop serta terdapat fungsi ruang seperti area kuliner, area *outdoor*, area bermain, area pameran, area oleh – oleh.

1.2 Rumusan Masalah

Seteah diuraikan pada latar belakang di atas, maka dapat memperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana mendesain sebuah bentuk bangunan Pusat Oleh – Oleh yang menerapkan prinsip Arsitektur Regionalisme?
- b. Bagaimana mendesain atau merancang sebuah penataan interior kontemporer pada bangunan Pusat Oleh – Oleh?

1.3 Tujuan

Tujuan dilakukannya penyusunan landasan perencanaan dan perancangan arsitektur adalah sebagai berikut :

- a. Menciptakan sebuah bentuk bangunan Pusat Oleh – oleh yang memiliki karakter Arsitektur Regionalisme Jawa Tengah
- b. Memberikan makna atau suasana ruang pada interior bangunan yang ekspresif agar dapat menarik wisatawan lokal maupun asing.

1.4 Manfaat

- a. Secara Akademis

Laporan ini disusun guna memenuhi tugas akhir pada Jurusan Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

- b. Manfaat Praktis

1. Solusi terhadap permasalahan kurangnya fasilitas dan wadah bagi para para pelaku usaha mikro kecil maupun pengunjung agar dapat mengedukasi dan melestarikan kultur khas Jawa Tengah
2. Manfaat bagi Kota Semarang dengan pengadaan Pusat Oleh – Oleh dapat memberikan sumbangsih pada Kota Semarang yakni menambah ciri khas atau ikon baru yang dapat meningkatkan sektor pariwisata maupun perekonomian Kota Semarang.

1.5 Orisinalitas

No.	Judul Proyek	Topik / Pendekatan yang diangkat	Nama Penulis
1.	Pusat Oleh – Oleh dan Produksi Kerajinan Kota Pontianak	Arsitektur Neo Vernakular	Zarima Mudiantama
2.	Pusat Kuliner dan Oleh – Oleh di Bantul, D.I. Yogyakarta	Arsitektur Vernakular	Desy Kusumawardani
3.	Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir Khas Melayu di	Arsitektur Melayu	Indryami Rahima

	Kawasan Wisata Sejarah Kota Pekanbaru		
4.	Pusat Perbelanjaan Souvenir di Makassar	Neo Vernakular	Andika Dwi Satria
5.	Pusat Oleh – Oleh Khas Jawa Tengah di Semarang	Arsitektur Regionalisme	Azizah Raraningrum

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang dilakukan pada LTP (Landasan Teori dan Pemrograman) yakni penulis menggunakan pembahasan yang sesuai dan disusun menjadi 5 bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab 1 yakni pendahuluan merupakan pembahasan meliputi latar belakang landasan proyek, isu, rumusan masalah, tujuan dan manfaat mengenai Pusat Oleh – Oleh Khas Jawa Tengah di Semarang

BAB II GAMBARAN UMUM

Pada bab II yakni gambaran umum merupakan pembahasan tentang gambaran umum mengenai studi teoritik, studi preseden, fungsi, lokasi dan tapak serta topik pembahasan proyek.

BAB III PEMROGRAMAN ARSITEKTUR

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai pemrograman arsitektur berupa analisis studi pengguna, studi kebutuhan ruang, studi aktivitas para pengguna, studi besaran ruang, studi ruang luar dan pola tatanan hubungan ruang.

BAB IV ANALISIS MASALAH

Pada bab analisis masalah akan dijelaskan tentang menganalisa permasalahan – permasalahan yang terdapat pada desain baik dari aspek dalam tapak maupun diluar tapak kemudian akan dikerucutkan menjadi sebuah permasalahan yang spesifik.

BAB V LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai dasar teori – teori atau kajian teori yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada pada proses desain Pusat Oleh – Oleh Khas Jawa Tengah di Semarang.

BAB VI PENDEKATAN PERANCANGAN

Pada bab pendekatan desain digunakan sebagai penjelasan mengenai implementasi atau pendekatan yang akan diaplikasikan padadesain Pusat Oleh – Oleh Khas Jawa Tengah di Semarang.

BAB VII LANDASAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai konsep – konsep seperti teknologi, utilitas, tata ruang, penggunaan material bangunan, dan konsep penghawaan pada proyek Pusat Oleh – Oleh Khas Jawa Tengah.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bab ini berisikan sumber – sumber yang telah digunakan sebagai sumber acuan untuk menyusun Landasan Teori dan Program Pusat Oleh – Oleh Khas Jawa Tengah di Semarang.

