

## **BAB IV**

### **PENELUSURAN MASALAH DESAIN**

#### **4.1 Analisis Masalah**

##### **4.1.1 Masalah Fungsi Bangunan dengan Pengguna**

Bangunan pusat edukasi dan hiburan dengan budaya Jepang ini melibatkan banyak pengguna, mulai dari pengunjung anak-anak, siswa SMP SMA, hingga orang dewasa, pengelola gedung, pengajar, karyawan. Dengan banyaknya pengguna, sifat dan jenis kegiatannya pun berbeda-beda dan beragam, sehingga memerlukan sirkulasi dan zonasi tersendiri untuk mendukung aktivitas tiap pengguna. Pada bangunan ini pengunjung ditujukan untuk segala umur, dari anak-anak hingga orang dewasa. Oleh karena itu, bangunan dan lebih tepatnya bagian interior dapat diterima oleh pengunjung dengan segala jenis umur, sehingga pengunjung dapat merasa nyaman saat menggunakan ruangan tersebut.

##### **4.1.2 Potensi dan Kendala**

Area jalan Sisingamangaraja terbilang cukup ramai, terlebih pada jam sibuk (jam berangkat kerja, maupun pada jam pulang kerja). Mengingat area tapak termasuk jalan arteri sekunder. Maka cukup banyak kendaraan yang melalui jalanan di depan tapak. Terdapat kendaraan umum seperti BRT Semarang, dan kendaraan pribadi. Lokasi proyek yang berada di BWK II ini memiliki peruntukan wilayah sebagai pusat pelayanan pemerintah kota, pusat kegiatan perdagangan dan jasa serta merupakan salah satu tata letak peruntukkan fungsi wisata menurut Perda Kota Semarang Nomor 14 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang Tahun 2011-2031 pada Pasal 86 Kawasan Wisata.

Jalan Sisingamangaraja merupakan kawasan yang cukup ramai di saat pagi dan malam. Terdapat sejumlah resto dan cafe yang letaknya tersebar sepanjang jalan ini. Selain itu, area ini dekat dengan perumahan warga, merupakan tembusan dari gang – gang yang ada dan

menghubungkan Jalan Dr. Wahidin serta Jalan Sultan Agung. Terdapat juga pedagang kaki lima yang tersebar pula di sepanjang jalan Sisingamangaraja ini di waktu pagi maupun malam hari. Rata – rata menjual produk makanan untuk disantap sebagai lauk (makanan berat). Terdapat pula hotel dan penginapan lainnya di sekitar jalan ini, sehingga area jalan ini cukup sibuk.

Area jalan ini cukup dekat dengan sejumlah sekolah dan juga menjadi salah satu rute bus Trans Semarang koridor VI (UNDIP – UNNES). Cukup banyak juga warga yang melewati area ini karena jarang mengalami kemacetan di jalan Sisingamangaraja. Biasanya area jalan ini digunakan juga sebagai area jogging oleh warga sekitar karena rindang dan intensitas kendaraannya tidak terlalu banyak.

**4.1.3 Masalah Fungsi, Lingkungan, Tapak dengan Tema yang Diangkat**  
Tema yang diangkat untuk bangunan pusat edukasi dan hiburan budaya Jepang ini menggunakan tema Zen, dikarenakan konsep dari bangunan ini membicarakan hal berbau Jepang dan sasaran pengguna dari berbagai usia, sehingga cocok untuk menggunakan arsitektur Zen.

## **4.2 Identifikasi Permasalahan**

- Terjalannya kerjasama melalui MoU *Sister City* (Kota Kembar) dengan Kota Toyama Jepang oleh Hendrar Prihadi sebagai Walikota Semarang membuktikan banyaknya peminat untuk mempelajari Bahasa Jepang. Selain itu dengan adanya 4 universitas yang menawarkan pendidikan sastra Jepang di Semarang, menunjukkan butuhnya tempat guna pewadahan sejumlah aktivitas yang ada dan berkaitan tentang Jepang.
- Proyek dengan mengusung edukasi serta hiburan budaya Jepang membutuhkan suatu karakteristik tersendiri supaya mudah dikenali, mudah diingat dan membutuhkan keunikan baru yang menjadi pembeda dari bangunan sekitar.
- Bangunan ini diharapkan bisa diperuntukkan bagi seluruh usia, dengan segala perbedaan fasilitas dan kebutuhan yang dimiliki masing –

masing usia. Namun juga harus membuat masing – masing personal merasa nyaman dengan suasana yang mendukung.

#### **4.3 Pernyataan Masalah**

- a. Bagaimana perancang dapat merancang suatu desain bangunan yang menampung kegiatan pengenalan budaya yang meliputi sejumlah kursus maupun aktivitas lainnya yang mendukung kegiatan pengenalan budaya Jepang di Kota Semarang?
- b. Seperti apa penerapan aturan maupun kaidah Arsitektur Zen guna menginterpretasikan budaya Jepang?
- c. Bagaimana merancang bangunan yang memiliki fungsi sebagai Pusat Edukasi dan Hiburan Budaya Jepang, bagi segala umur dengan penerapan gaya desain interior Zen.

