BAB IV

PROGRAM ARSITEKTUR

4.1 Konsep Program

4.1.1 Aspek Citra

Perancangan berdirinya Pusat Hiburan Keluarga di kota Semarang ini memiliki beberapa latar belakang yang melandasinya :

- Menarik Investor agar mau berkunjung ke kota semarang, kemudian menanamkan sahamnya, sehingga membantu perkembangan dan pembangunan kota semarang
- Mengakomodasi kebutuhan masyarakat yang membutuhkan suatu tempat hiburan yang lengkap, dimana terdapat berbagai fasilitas untuk seluruh anggota keluarga .
- Pusat Hiburan Keluarga di Semarang dapat menjadi pusat hiburan baru dengan tema baru, sehingga dapat meningkatkan pendapatan devisa daerah dan membuka lapangan pekerjaan baru di kota Semarang
- Menyediakan pusat hiburan yang lengkap, sehingga orang semarang tidak perlu keluar kota hanya untuk mencari hiburan. Bahkan dapat mengundang masyarakat kota lain atau turis mancanegara untuk dapat berkunjung ke kota semarang.
- Masih minimnya fasilitas hiburan komersial di kota semarang, khususnya pusat hiburan keluarga yang lengkap.

- Dalam Perancangan Komplek hiburan keluarga ini mengambil pendekatan perancangan yaitu bangunan baru. Di mana ini merupakan konsep baru yang sebelumnya belum ada.

4.1.2 Aspek Arsitektural

- Ikonik, menjadi brand image baru bagi daerah pembangunan. Menjadi sesuatu yang khas dan menimbulkan wajah baru sebagai sebuah perkembangan yang mengikuti zaman.
- Menggunakan material bahan bangunan yang ramah lingkungan, memadu padankan permainan material. Menjadikan sesuatu yang unik.
- Permainan bentuk bangunan yang kontemporer, berdasarkan analisa kondisi sekitar dan konsep seni sebuah ikon arsitektur.

4.1.3 Aspek Fungsi

- Pusat hiburan keluarga berdiri berdasarkan fungsi untuk memenuhi kebutuhan seluruh anggota keluarga yang menginginkan sebuah tempat hiburan yang menjadi satu (terpusat).Mengakomodir berbagai macam fungsi sebagai pendukung utama, antara lain Kidzania playground, Petting Zoo, Garden ice rink, Laser tag , laser mini golf, karaoke , mini bioskop dan game center. Fungsi dari pusat hiburan keluarga ini selain *entertainment* adalah *education* dan *sport.*

4.1.4 Aspek Teknologi

Pemanfaatan teknologi pada proyek ini difokuskan pada respon terhadap iklim dan keadaan lingkungan dimana site proyek ini berada.

Karena dengan merespon keadaan iklim dan lingkungan dengan baik dan benar, maka penggunaan energi yang berlebihan tidak diperlukan (contoh: untuk penghawaan buatan, pencahayaan buatan, dsb).

Aplikasi teknologi untuk merespon iklim tropis di Indonesia antara lain pemanfaatan *green roof*, pemanfaatan *green facade*, dan pemanfaatan *moveable shading*.

Selain itu pemakaian teknologi yang ditekankan untuk sistem pengawasan dan keamanan secara pasif yaitu dengan CCTV, serta berbagai sistem pengamanan dan keselamatan serta transportasi vertikal dalam bangunan yang menjadi vital keberadaannya mengingat segmentasi dari bangunan ini yaitu anak kecil dan orang tua.

4.1.5 Aspek Ramah Lingkungan

Aspek ramah lingkungan diterapkan dalam penggunaan material bangunan, penghijauan yang maksimal, desain bangunan yang sesuai dengan citra lingkungan sekitar. Selain itu juga bukaan yang optimal akan mengurangi konsumsi energi dalam ruangan bangunan ini dalam hal sistem pencahayaan. Untuk pencahayaan buatan bisa memanfaatkan lampu dengan tingkat energi rendah seperti lampu LED.

4.2 Tujuan Perancangan – Faktor Penentu Perancangan – Faktor Persyaratan Perancangan

4.2.1 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan pusat hiburan keluarga ini adalah :

- Proyek ini menjadi solusi dari permasalahan akan kebutuhan sarana dan fasilitas bagi seluruh keluarga dalam 1 area dan berfungsi selain *entertain,education* dan *sport*.
- Menarik para investor agar mau menanamkan modalnya di kota semarang, mengajak para investor membangun kota semarang, serta memperbaiki wajah kota semarang ke arah baru, mengikuti perkembangan zaman dan era.
- Mengangkat derajad kota Semarang menjadi kota yang lebih baik dan membantu menaikan kualitas hidup masyarakat sekitar dengan adanya pekerjaan baru.

4.2.2 Faktor Penentu Perancangan

4.2.2.1 Faktor penentu perancangan *(design determinant)*

Faktor penentu perancangan meliputi :

- **Pelaku**

  Pelaku di sini dibagi menjadi 3 bagian yaitu :

  - Pengelola; dari kelompok kegiatan pimpinan, staff-staff, dan karyawan.
  - Pengunjung pusat hiburan keluarga yang terdiri dari berbagai usia dari anak kecil hingga dewasa
  - Servis; dari kelompok kegiatan servis utama dan pendukung.

- **Waktu Kegiatan**

Tabel 4.1 Waktu Kegiatan

***Weekdays* (Senin – Jumat)**	10.00 – 22.00 WIB
***Weekend* (Sabtu & Minggu)**	10.00 – 23.00 WIB

- **Lokasi**

Bangunan pusat hiburan keluarga ini merupakan proyek pembangunan baru dengan lokasi berada di daerah BWK III yaitu Semarang Utara. Kawasan tersebut telah terdapat banyak bangunan yang berfungsi sebagai sarana hunian, pendidikan, hiburan, perdagangan, dsb dengan dominasi gaya arsitektur yang modern. Berdasarkan kondisi di lapangan tersebut, maka bangunan ini diharapkan mampu memenuhi kebutuhan masyarakat sekitar serta masyarakat kota Semarang akan tempat hiburan yang menyenangkan, mendidik dan menyehatkan .

- **Kegiatan**
  - Kegiatan utama

    Yang dikategorikan dalam kelompok kegiatan utama adalah bermain , bersantai dan menggunakan semua fasilitas utama yang tersedia di Pusat Hiburan Keluraga seperti playground, kidzania , gardenice skatin, bowling dll.

- Kegiatan penunjang

  Merupakan kegiatan yang menggunakan fasilitas penunjangyang tersedia di Pusat Hiburan Keluarga seperti : restaurant, café, food court , exhibiton hall dan kawasan pertokoan seperti toko merchandise,toko buku dan toko mainan.

- Kegiatan Pengelola

  Meliputi kegiatan yang terkategori sebagai pengelola pusat hiburan keluarga yaitu : general manager, manager, kabag dan staff dll.

  Mereka melakukan pekerjaan pengelolaan dan pengawasan operasional pusat hiburan keluarga agar berjalan baik, lancar dan tetap terjaga kualitas tempat ini.

- Kegiatan Service

  Adalah aktivitas yang dilakukan oleh para pekerja pusat hiburan keluarga yang termasuk di kelompok service, seperti : cleaning service, petugas parkir, security, ME, dll. Kegiatan yang dilakukan adalah merawat, melayani dan menjaga kebersihan dan kualitas pusat hiburan keluarga.

- **Lingkungan**

Indonesia merupakan Negara dengan iklim tropis lembab, oleh karena itu dalam merancang sebuah bangunan perlu

memperhatikan penerapan cara-cara untuk menangani masalah yang dihadapi di iklim ini.

4.2.3 Faktor Persyaratan Perancangan

4.2.3.1 Persyaratan Arsitektur

- Persyaratan Arsitektural

➢ Menciptakan sirkulasi dalam bangunan yang jelas mengingat segmentasi dari bangunan ini adalah anak-anak hingga orang tua.

➢ Menciptakan sebuah bangunan dengan tata ruang dan sirkulasi yang diharapkan tidak mengganggu kegiatan yang satu dengan kegiatan yang lainnya.

➢ Menciptakan bangunan yang memperhatikan aspek kualitas dalam ruang (utilitas,pencahayaan,penghawaan, akustik , rasa aman dan nyaman).

➢ Memperhatikan faktor keselamatan dan kenyamanan anak-anak yang butuh perlakuan khusus.

➢ Sesuai dengan peraturan daerah setempat (KDB, KLB, dan zoning kota)

4.2.3.2 Persyaratan Bangunan

Bentukan Massa

Analisis fungsi dan Analisis kondisi lingkungan mempengaruhi bentukan massa bangunan, selain mengacu kepada bentukan Arsitektur Kontemporer

Struktur

Sistem struktur yang digunakan sesuai dengan karakter bangunan dan bentukan bentuk bangunan, serta melihat kondisi lingkungan sekitar.

Utilitas

Menggunakan sistem teknologi terkini, mengikuti perkembangan zaman teknologi. Aplikasi teknologi terkini pada utilitas kelistrikan, air, pembuangan limbah, dll.

- Memenuhi penerangan dan penghawaan buatan pada ruang-ruang yang tidak terkena cahaya matahari. Selain itu, sistem utilitas bangunan harus dapat mendukung seluruh aktivitas dalam bangunan, seperti: air bersih, air kotor, elektrikal, *sound system*, komputer, perawatan, dan komunikasi.
- Sistem pengamanan bangunan dilakukan dengan menggunakan kamera pengawas yang akan dipantau melalui monitor pada ruang keamanan. Untuk menciptakan iklim mikro yang aman di luar ruangan.

4.2.3.3 Persyaratan Konteks Lingkungan

- Penataan lingkungan bangunan atau Komplek dan tata ruang disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekitar, memperhatikan kondisi lingkungan kota semarang.
- Perancangan Penataan landscape komplek menciptakan iklim buatan yang bersifat ekologis, sehingga ramah lingkungan.

- Penentuan penataan aksesbilitas, sirkulasi dan pencapaian lokasi dengan pertimbangan-pertimbangan potensi untung rugi.
- Penataan berdasarkan dengan fungsi kawasan lokasi (tata guna lahan daerah)
- Pembentukan orientasi bangunan yang berwawasan lingkungan.

4.3 Program Arsitektur

4.3.1 Program Kegiatan

4.2 Tabel Kelompok Kegiatan

Kelompok kegiatan	Jenis ruang	Pelaku	Kegiatan	Kategori kegiatan
Kelompok kegiatan Utama	Playground Indoor	Pengunjung	• Registrasi • Bersantai • Bermain	Publik
	Kidzania		• Registrasi • Bersantai • Bermain	
	Gardenice Skating		• Registrasi • Bersantai • Bermain	
	Bowling		• Registrasi • Bersantai • Bermain	

	Mini Bioskop		• Registrasi • Bersantai • Menonton	
	Karaoke		• Registrasi • Bersantai • Menyanyi	
	Laser Tag		• Registrasi • Bersantai • Bermain	
	Laser Mini Golf		• Registrasi • Bersantai • Bermain	
	Game Center		• Registrasi • Bersantai • Bermain	
Kelompok kegiatan Penunjang	Lobby	Pengunjung dan Pengelola	• Pertemuan • Menunggu • Bersantai • Makan minum	Publik
	Restaurant		• Makan minum • Bersantai	
	Kafe		• Makan minum • Bersantai	
	Food Court		• Makan minum • Bersantai	
	Toko Merchandise	Pengunjung	• Berbelanja	
	Toko Buku		• Berbelanja	

	Toko Mainan		• Berbelanja	
	Playground Outdoor		• Bermain • Bersantai	
	Exhibition Hall		• Melihat Pameran • Mengikuti Seminar • Mengikuti acara	
	Taman Aktif		• Bermain • Bersantai • Melihat Pemandangan	
	Lavatory Pria	Pengunjung dan Pengelola	• Buang Air Kecil • Buang Air Besar	Semi Privat
	Lavatory Wanita		• Buang Air Kecil • Buang Air Besar • Berias	
	Mushola		• Beribadah	
Kelompok Kegiatan Pengelola	Resepsionis	Pengunjung	• Bertanya informasi • Melakukan transaksi	Private
		Staff Front Office	• Memberi informasi • Melayani transaksi • Melayani administrasi	
	R. General manager	Pengelola	• Bekerja • Menerima laporan	

	R. Manager	Pengelola	• Bekerja • Membuat laporan	
	R. Kabag Administrasi dan Keuangan	Pengelola	• Bekerja • Membuat laporan	
	R. Staff Keuangan	Pengelola	• Bekerja • Membuat Laporan • Membuat Pembukuan	
	R. Staff Administrasi	Pengelola	• Bekerja • Membuat laporan • Membuat administrasi	
	R.Staff Kepagawaian	Pengelola	• Bekerja • Membuat laporan	
	Front Office	Pengelola	• Bekerja • Membuat laporan • Melayani pengunjung	
	R. Kabag Edukasi	Pengelola	• Bekerja • Membuat Laporan	
	R. Tentor	Pengelola	• Bekerja • Melayani pengunjung • Mengajari Pengunjung	
	R.Pengawas	Pengelola	• Bekerja • Melayani pengunjung • Mengawasi Pengunjung	
	R.Rapat	Pengelola	• Rapat • Briefing	

	R.Istirahat Karyawan	Pengelola	• Istirahat • Makan minum • Bersantai • Menonton TV • Memasak untuk kebutuhan pribadi	
Kelompok kegiatan Service	Lavatory staff	Staff	• MCK • Cuci tangan • Berias	Service
	House Keeping	Service	• Membersihkan ruangan • Menjaga Kebersihan	Service
	R. Security	Security man	• Menjaga keamanan pusat hiburan keluarga • Memberi informasi pada pengunjung yang bertanya • Mengawasi CCTV	Private
	R. Cleaning Service	Cleaning Service	• Menjaga kebersihan • Istirahat • Makan minum	Private
	Gudang	Service	• Menyimpan barang dan peralatan	Service
	R. ME	Staff ME	• Mengecek panel listrik • Mengawasi di bidang mechanical electrical	Service

	R. Genset	Staff ME	• Mengecek Genset	Service
	R. AHU	Staff ME	• Mengecek AHU	Service
	R. Sampah	Staff service	• Mengumpulkan dan membuang sampah lewat truk sampah	Service
	Loading dock	Staff service	• Menurunkan dan menaikan barang	Service

4.3.1.1 Program Besaran Ruang

4.3 Tabel Besaran Ruang Indoor

Nama Ruang	Jumlah	Kapasitas	Besar Ruang	Total
Lobby Kantor	1	10 orang	18.24 m^2	**18.24 m^2**
General Manager	1	1 orang	18 m^2	**18 m^2**
Manager	1	1 orang	15.9 m^2	**15.9 m^2**
Kabag	4	1 orang	15.9 m^2	**63.6 m^2**
Staff Administrasi	1	6 orang	46.275 m^2	**46.275 m^2**
Staff Keuangan	1	5 orang	40.05 m^2	**40.05 m^2**
Staff Pegawai	1	5 orang	40.05 m^2	**40.05 m^2**
Tentor	1	98 orang	618.975 m^2	**618.975 m^2**
Pengawas	1	25 orang	192.675 m^2	**192.675 m^2**
Front Office	1	2 orang	12.45 m^2	**12.45 m^2**
Istirahat Karyawan	1	20 orang	109.15 m^2	**109.15 m^2**
Rapat	1	20 orang	28.2 m^2	**28.2 m^2**
Lavatory Kantor	1	7 orang	12.09 m^2	**12.09 m^2**
Cleaning servis	1	8 orang	23.2 m^2	**23.2 m^2**
Security	2	1 orang	24 M^2	**48 M^2**
Genset	1		24 m^2	**24 M^2**
ME	1	15 orang	63.375 m^2	**63.375 m^2**
House Keeping	1	4 orang	100.4 m^2	**100.4 m^2**

AHU	1		28 m^2	**28 m^2**
Sampah	1		27 m^2	**27 m^2**
Gudang	1		24 m^2	**24 m^2**
Loading Dock	1		32 m^2	**32 m^2**
Pos Satpam Depan	1	2 orang	13.75 m^2	**13.75 m^2**
Lobby dan Lounge	3	40 orang	96.12 m^2	**96.12 m^2**
Restoran	1	100 orang	613.56 m^2	**613.56 m^2**
Cafe	1	100 orang	139.72 m^2	**139.72 m^2**
Food Court	1	100 orang	932.48 m^2	**932.48 m^2**
Toko	3	15 orang	175.68 m^2	**527.04 m^2**
Exhibition Hall	1	100 orang	300 m^2	**300 m^2**
Lavatory	5	20 orang	29.22m^2	**146.1 m^2**
Mushola	1	30 orang	54 m^2	**54 m^2**
Karaoke	1	220 orang	421.05 m^2	**421.05m^2**
Bowling	1	26 orang	3137.12 m^2	**3137.12 m^2**
Kidzania	1	1800 orang	7500 m^2	**7500 m^2**
Garden Ice Rink	1	100 orang	2478.90 m^2	**2478.90 m^2**
Mini Bioskop	1	18 orang	306 m^2	**306 m^2**
Laser Game	1	20 orang	1482.84 m^2	**1482.84 m^2**
Mini Golf	1	15 orang	225.09 m^2	**225.09 m^2**
Playground	1	20 orang	413.43 m^2	**413.43 m^2**
Game Center	1	60 orang	327.3 m^2	**327.3 m^2**

Besaran Ruang Indoor + Sirkulasi : 26948.37 m2

Tabel 4.4. Besaran Ruang Outdoor

Playground Outdoor	1	20 orang	290.79 m^2	**290.79** m^2
Petting Zoo	1	20 orang	140.64 m^2	**140.64 m^2**

Total Luas Outdoor : 431.43m^2

Total besaran ruang indoor (terbangun) = 26948.37 m^2

Kebutuhan ruang outdoor = 431.43 m^2

Kebutuhan ruang parkir total = 14264.3 m^2

Ketentuan Pemerintah Daerah :

KLB : 1,6

$$KLB = \frac{\text{Total Luas Lantai}}{\text{Total Luas Lahan}}$$

$$\text{Total Lu Lahan} = \frac{\text{Total Luas Lahan}}{KLB} = \frac{26948.37}{1,6} = 16842.7\ m^2$$

KDB : 60 %

Luas Lantai Dasar = KDB x Total Luas Lahan

= 60 % x 16842.7 m^2

= 10105.63 m^2

Luas Open Space = 16842.7 m^2 – 10105.63 m^2

= 6737.07 m^2

4.3.2 Program Sistem Struktur dan Enclosure

Struktur Bawah

- **Pondasi**

- **Pondasi sarang laba-laba**

Pondasi ini sesuai dengan karakteristik tanah di lokasi tapak yang merupakan daerah pesisir pantai. Jenis tanah pada

Gambar 4.1 Pondasi Sarang Laba-laba
Sumber : Fakultasteknik.narotama.ac.id

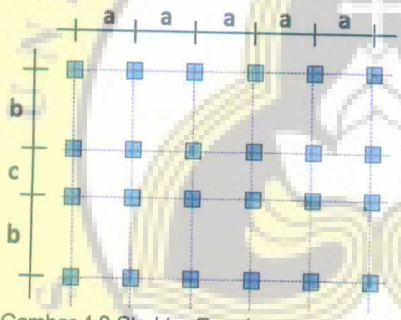
lokasi termasuk tanah rawa, kondisi permukaan yang lunak , muka air tanah yang tinggi.

- Bangunan pusat hiburan keluarga terdiri dari 3-4 lantai dengan beban bangunan yang dihasilkan relatif ringan sehingga dipilihlah pondasi ini.

Struktur Tengah

- **Sistem Struktur Rangka**

  Sistem ini berupa kolom dan balok beton bertulang sehingga membentuk modul-modul yang teratur. Sistem ini memiliki kelebihan yaitu efektif dan efisien karena akan membentuk fleksibilitas ruang selain itu penyaluran beban yang lebih merata.



Gambar 4.2 Struktur Rangka

Sumber : Sumber : www.sipil-usu.co.cc

Gambar 4.3 Struktur Rangka

Sumber : Sumber : www.sipil-usu.co.cc

- **Sistem Plat Lantai**

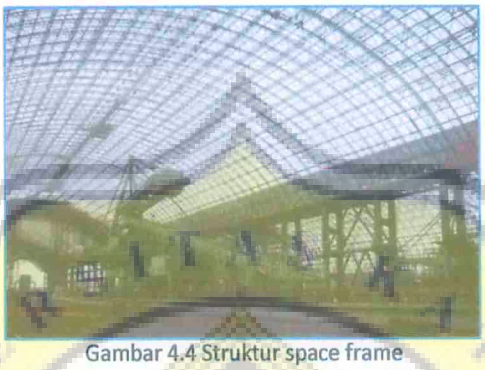
  Menggunakan sistem plat lantai beton bertulang karena sistem ini dinilai cukup efektif dalam menahan beban .

Struktur Atas

- ***Space Frame***

  Merupakan sebuah sistem yang terbentuk dari elemen-elemen batang yang bekerja bersama-sama membentuk ruang 3D dengan sendi sebagai penghubung batang tersebut. Kelebihan struktur ini adalah

dapat memasukkan pencahayaan alami dikarenakan penutup atap yang digunakan lebih fleksibel, efisiensi waktu, tingkat presisi yang cukup akurat, *maintenance* yang mudah, serta memiliki nilai estetis yang cukup tinggi karena memungkinkan struktur untuk diekspose.



Gambar 4.4 Struktur space frame
Sumber : isitfolie.blogspot.com/2011/05/and-onto-structure.html

- **Dak Beton**

  Merupakan struktur atap konvensional dan cenderung lebih praktis dengan perkuatan pembesian. Kelebihan yang lain struktur ini adalah tahan terhadap air dan cuaca

Gambar 4.5 Dak Beton
Sumber : astudioarchitect.com

Sistem Enclosure

- Penutup lantai
  - Keramik
  - Karpet
  - Batu
  - Kayu
- Dinding

  Menggunakan beton ringan

Karena memiliki kelebihan yang diperlukan untuk bangunan umum, seperti :

1. Insulasi terhadap panas
2. Tahan Api
3. Insulasi Akustik
4. Tahan terhadap serangan kutu/serangga/jamur karena terbuat dari bahan anorganik
5. Lebih rapi, ringan dan mudah dikerjakan
6. Memiliki sudut-sudut blok yang siku dengan permukaan rata.
7. Ekonomis

- Cladding

  Menggunakan cladding karena menambah estetika pada bangunan dan untuk menarik perhatian masyarakat agar mengunjungi pusat hiburan keluarga ini.

- Curtain wall

  System spider

  Curtain wall selain sebagai elemen estetis, namun juga berfungsi sebagai dinding transparent, akan diaplikasikan di ruangan lobby, sehingga para pengunjung dapat tetap menikmati pemandangan di luar tanpa di ganggu oleh batasan kusen.

- Plafond

  Menggunakan papan kalsium karena tahan terhadap api, air dan kelembapan sehingga cocok diaplikasikan pada pusat hiburan keluarga ini.

- Penutup Atap

  Pengaplikasiannya sesuai dengan kebutuhan desain

  - Dag beton
  - Galvalum/ Zinc Alum

4.3.3 Program Utilitas

- **Jaringan Air Bersih**

  Sumber air bersih dari PDAM. Sistem yang digunakan adalah *Down Feet System*

- **Jaringan Air Kotor**

  Limbah cair disalurkan ke bak kontrol kemudian drainase kota

- **Jaringan Listrik**

  Pada bangunan ini sumber listrik diperoleh dari PLN serta penggunaan genset untuk cadangan apabila listrik dari PLN padam.

- **Jaringan Komunikasi**

  - Telephone
  - HT

- **Sampah**

  Untuk teknis pengelolaan sampah ke TPS akan menggunakan *shaft* sampah yang akan diletakkan pada titik-titik tertentu.

- **Pengamanan Kebakaran**

Sistem Pasif	Sistem Aktif
- *ire detector*	- *Water sprinkler*
- *Smoke detector*	- *Hose pipe*
- *Alarm*	- *Water balloom*
- Speaker aktif	- *Fire hydrant*
- Tangga darurat	- *Hydrant pillar*

- **Jaringan Penangkal Petir.**

Menggunakan sistem elektrostatik, dengan alasan :

- Lebih efisien.
- Memiliki jangkauan luas
- Cocok untuk bangunan yang luas

- **Sistem Transportasi vertical**

a. Tangga

b. Ramp (untuk aksesbilitas penyandang cacat dan sirkulasi barang)

c. Lift

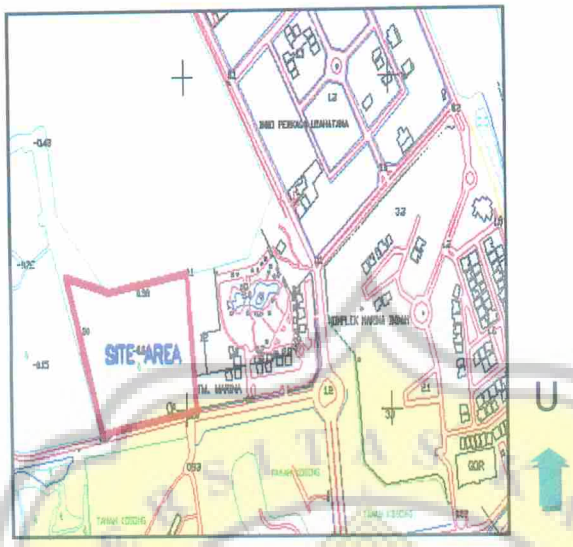
d. Lift barang digunakan untuk mempermudah mengangkut barang-barang kecil, dokumen, dll.

e. Lift untuk difable

- **Sistem keamanan**

- Aktif : petugas keamanan dan karyawan
- Pasif : CCTV

4.3.4 Program Lokasi dan Tapak



Gambar 4.6 Situasi tapak

Sumber : Semarang Autocad

Gambar 4.7 Jalan sekitar tapak dan boulevard+drainase

Sumber : Dokumen Pribadi

Gambar 4.8 tapak

Sumber : Dokumen Pribadi

Gambar. 4.9 Tapak berupa Lahan kosong di Marina

Sumber : Dokumen Pribadi

Batas-Batas Tapak

- Utara : Laut Jawa
- Timur : Kolam Renang Marina
- Selatan : Tanah Kosong
- Barat : Tanah Kosong

Iklim

- Iklim tropis lembab-panas
- Tidak ada perbedaan yang signifikan antara suhu siang dan malam (29,5 ° C rata-rata)
- Kekuatan angin sepanjang waktu, max 8,7 m / s, min 2,4 m / s

Ekologi

- Untuk meningkatkan sistem ekologi pada bangunan dan membuat termal yang baik dengan menanam vegetasi

Environment

- Site ini dikelilingi oleh perumahan menengah ke atas, seperti Puri Anjasmoro, Puri Eksekutif, Royal Family Residences, dan Marina Indah Residences. Juga ada PRPP Exhibition dan Convention Centre, Food Court Pondok Daun, dan Pantai Marina dan kolam renang sebagai kawasan wisata. Ada sebuah gereja dan biara di dekat tapak sebagai fasilitas sosial di daerah itu. Sebagai fasilitas tambahan, ada fasilitas pendidikan yaitu Sekolah Terang Bangsa .

Regulasi Kota

Bedasarkan Peraturan Daerah Kota Semarang no.14 Tahun 2011 tentang Perencanaan Kota pada BWK 3

- Lokasi : Jalan Marina (Arteri Primer)
- KDB : 60% (maximum untuk kawasan Rekreasi)
- KLB : 1.6 (maximum)
- Ketinggian Bangunan : 3 – 4 lantai
- GSB : 32 meter
- Garis Sempadan Pantai :Garis sempadan pantai buatan atau hasil reklamasi ditetapkan berjarak 50 meter dari titik pasang tertinggi ke arah darat.

Fungsi Kota

- Selain dari wilayah permukiman, tempat banyak daerah ini digunakan untuk tempat rekreasi, misalnya, Pantai Marina, Kolam Renang Marina, PRPP Exhibition dan Convention Hall, RestorantKampung Laut, dan Food Court Pondok Daun.

Amenitas Alami

View

- Potensi view yang dimiliki tapak adalah Pantai Marinda dan Laut Jawa

Kebisingsan

- Kebisingan di sekitar tapak yang mempengaruhi bangunan, di Marina adalah tenang, dengan kebisingan max 80,5 dB, min 60,3 dB

Topografi

- Mempunyai topografi yang datar (± 0%)

Bentang Alam

Merupakan daerah pesisir, dekat dari pantai Marina. Topografi datar dengan tanah yang subur dan penuh dengan rumput.

Infrastruktur

- Infrastruktur di Marina (jalan, listrik, air, telepon) yang komprehensif sehingga daerah ini memiliki aksesibilitas yang baik
- Lokasi dekat dengan Pelabuhan Tanjung Mas , Bandara International Ahmad Yani dan Stasiun Kereta Api Poncol.

Citra Arsitektur

- Tidak ada bangunan seperti ini di Semarang sebelumnya, pusat hiburan keluarga bisa menjadi citra arsitektur yang baik di daerah ini dengan tempat terbuka, sehingga kita dapat menikmati pemandangan yang baik dari pantai dan Laut Jawa.
- Proyek ini akan membuat wilayah tepi pantai Marina lebih menarik dan lebih menarik sebagai tempat rekreasi.

Program Perbaikan Iklim Setermpat

Tidak ada vegetasi yang berguna pada tapak. Hanya ada rumput dan semak-semak. Berikut adalah beberapa vegetasi yang direncanakan menjadi tanaman pada proyek ini :

1. Pohon bertajuk lebar akan berguna sebagai peneduh .

Gambar 4.10 Pohon Trembesi
Sumber: google.com/pohon+trembesi

Gambar 4.11 Pohon Mahoni
Sumber : google.com/pohon+mahoni

2. Pohon hias palem

Gambar 4.12 Pohon Palem Raja
Sumber : Google.com/pohon+palem+raja

Gambar 4.13 Pohon Kelapa
Sumber : Google.com/pohon+kelapa

- Penutup Tanah

Gambar. 4.14 Rumput Peking
Sumber:
Bimocaesartaman.blogspot.com

Gambar 4.15 Lili
Sumber:
Bimocaesartaman.blogspot.com

Gambar 4.16 Bayam Merah
Sumber:
Bimocaesartaman.blogspot.co

- Tanaman Hias

Gambar 4.17 Alamanda

Sumber : tanamanhias.comze.com

Gambar 4.18. Mandevila

Sumber : tanamanhias.comze.com

Gambar 4.19. Lavender

Sumber : tanamanhias.comze.com

Perlindungan Bangunan

- Menerapkan arsitektur kontemporer yang menyesuaikan dengan kondisi iklim setempat, sehingga dapat melindungi bangunan dari hujan, angin dan panas matahari.
- Memberikan pembayangan kepada bangunan sehingga bangunan juga terlindungi dari sinar matahari dan angin

Pilihan Bahan Penutup Tanah

- Pada lahan parkir, menggunakan grass block, sehingga tanah tetap dapat "bernafas".