

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Persaingan dunia kerja saat ini semakin meningkat sehingga menyebabkan manusia menghabiskan waktunya untuk terus bekerja dan bekerja. Hal ini terjadi hampir di kota-kota besar maupun kota-kota yang sedang berkembang ( *developing city* ) dimana waktu digunakan untuk bekerja dan bekerja. Hal tersebut secara tidak sadar telah menyebabkan kejenuhan-kejenuhan dan meningkatkan kadar stress pada manusia. Pada dasarnya keseimbangan antara kerja dan refreasing perlu diperhatikan, karena tidak mungkin otak dan fisik akan terus diforsir untuk terus bekerja, diperlukan suatu harmonisasi antara bekerja dan refreasing “*work hard, play hard*”. Rasanya semakin sering kita mendengar ungkapan ini terutama diantara golongan menengah keatas dikota-kota besar diIndonesia. Golongan masyarakat ini semakin sibuk dan bekerja keras, tetapi juga semakin intens melewatkan waktunya diberbagai fasilitas yang tersedia untuk mengakomodasi kesenangan mereka dalam menikmati hidup.

Yogyakarta merupakan kota tujuan wisata kedua di Indonesia. Layaknya kota-kota di Indonesia maupun kota-kota dibelahan dunia, Daerah Istimewa Yogyakarta atau sering kita meyebutnya DIY sebagai ibukota propinsi Yogyakarta mengidentikkan kemajuan kotanya dengan membangun fasilitas-fasilitas maupun pusat-pusat hiburan ( *entertainment centre* ). Tidak hanya itu, Yogyakarta juga berusaha mensejajarkan diri dengan kota-kota besar di Indonesia maupun kota-kota di negara lain dengan meniru trend-trend yang sedang berkembang saat ini. Akan tetapi tidak semua trend-trend yang berkembang dapat langsung diadaptasi, mengingat adanya faktor iklim dan budaya, apalagi Yogyakarta sendiri telah dikenal dengan Kota Budaya, Kota Pelajar, sehingga dalam perkembangannya nanti akan tetap memperhatikan dan mempertahankan image tersebut. Selain itu tidak dapat dipungkiri lagi bahwa Yogyakarta dalam perkembangan kedepan diharapkan akan mempunyai prospek yang bagus untuk menjadi sebuah kota metropolitan yang masih akan menjunjung nilai-nilai budayanya.

Dibeberapa kota besar di Indonesia sendiri telah berkembang suatu fenomena konsep arsitektur baru, yaitu *entertaintmen center* yang merupakan perpaduan antara fasilitas-fasilitas hiburan yang dikemas dalam satu wadah, sebagai contoh yaitu Blitz Megaplex. Dikota seperti Yogyakarta sendiri sebenarnya telah memiliki beberapa pusat hiburan seperti Bioskop Indra, Bioskop Mataram, tempat-tempat diskotik seperti

rumah musik Jogja & Jogja, maupun tempat-tempat cafe seperti Caesar, Hugo's. Dari semua itu muncul pertanyaan, apakah di Yogya sendiri sudah ada satu tempat hiburan yang menyediakan semua hiburan? Baik itu mulai dari hiburan film, *cafe*, *billyard*, karaoke, maupun hiburan-hiburan lain? Padahal masyarakat sekarang kebanyakan lebih banyak untuk berada dalam satu tempat tetapi dapat menjangkau semua ( tidak terkecuali dengan hiburan ).

Dari beberapa hal diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa perlu adanya suatu konsep baru di kota Yogyakarta yang lebih menekankan konsep "*Entertainment Plaza*" dengan penekanan desain modern. Akan tetapi dalam perancangannya nanti tidak boleh menghilangkan unsur kota Jogja sendiri.

## **1.2. Tujuan dan Sasaran**

### **a. Tujuan**

Merumuskan Program dasar Perencanaan dan Perancangan yang berhubungan aspek-aspek perancangan dan perencanaan *Entertainment plaza* sebagai pusat hiburan yang ada di Yogyakarta yang diharapkan dapat menjadi tempat hiburan baru di Yogyakarta sehingga dapat meningkatkan daya tarik bagi wisatawan untuk datang dan berkunjung ke Yogyakarta, sehingga tersusun langkah-langkah untuk dapat melanjutkan kedalam perancangan grafis.

### **b. Sasaran**

Tersusunnya konsep dasar perencanaan dan perancangan *Entertainment Plaza* di Yogyakarta beserta program dan kapasitas pelayanan berdasarkan atas aspek-aspek panduan perancangan.

## **1.3. Ruang Lingkup**

### **a. Ruang Lingkup Substansial**

Merencanakan dan merancang *Entertainment Plaza* dan termasuk dalam kategori bangunan tunggal beserta perancangan tapak lingkungan sekitar.

### **b. Ruang Lingkup Spasial**

secara administratif, rencana tapak yang akan dipakai adalah berada di kota Yogyakarta.

## **1.4. Metode Pembahasan**

Metode pembahasan dilakukan dengan metode deskriptif, yaitu menguraikan dan menjelaskan data kualitatif, kemudian dianalisa untuk memperoleh suatu kesimpulan.

Pengumpulan data diperoleh dengan cara :

1. Observasi Lapangan

Observasi lapangan dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pendataan langsung di lokasi.

2. Studi Literatur

Studi literatur yaitu data sekunder yang digunakan sebagai acuan dalam perencanaan dan perancangan.

3. Wawancara

Wawancara yaitu dialog langsung dengan baik pelaku aktifitas maupun pengelola. Hal ini dilakukan untuk menggali data mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan topik.

**1.5. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini adalah sebagai berikut :

BAB I     Pendahuluan

Menguraikan latar belakang, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan dan sistematika pembahasan serta alur pikir.

BAB II    Tinjauan Pustaka

Menguraikan tentang tinjauan umum dan pengertian *Entertainment Plaza*, standar pelayanan minimal, tinjauan khusus suatu entertain.

BAB III   Tinjauan Khusus *Entertainment Plaza* di Yogyakarta

Menguraikan tentang tinjauan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, tinjauan Kota Yogyakarta mengenai peraturan dan kebijakan, tata guna lahan dan sarana prasarana kota

BAB IV    Kesimpulan, Batasan dan Anggapan

Mengungkapkan kesimpulan, batasan dan anggapan dari uraian pada bab sebelumnya.

BAB V     Pendekatan Perencanaan dan Perancangan *Entertainment Plaza* di Yogyakarta

Menguraikan dasar-dasar pendekatan dan menguraikan pendekatan fungsional, kontekstual, arsitektural, teknis, dan utilitas bangunan.

BAB VI    Program Perencanaan dan Perancangan *Entertainment Plaza* di Yogyakarta

Membahas mengenai mengenai program perencanaan yang meliputi program ruang, lokasi dan tapak terpilih dan konsep perancangan

bangunan yang meliputi konsep bentuk, penekanan desain yang digunakan, konsep struktur dan utilitas bangunan.

### 1.6. Alur Bahasan

