

# BAB I PENDAHULUAN

## 1. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang dan membuat arus informasi berjalan sangat cepat sehingga kebutuhan masyarakat akan informasi semakin bertambah, ada beberapa cara untuk mendapatkan informasi salah satunya adalah dengan membaca buku. Dalam dunia pendidikan buku termasuk unsur utama dalam proses pengajaran dan sarana utama dalam memperoleh ilmu pengetahuan dan wawasan. Buku sebagai sarana bercerita, alat bantu pendidikan, promosi bisnis, alat kritik, pembentukan opini dalam pers, bahkan sebagai alat kampanye propaganda adalah sangat penting fungsinya. Buku juga memiliki kemampuan untuk membuka cakrawala berpikir secara global yang menjadikannya sebagai salah satu instrumen yang berpartisipasi dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.

Informasi yang disampaikan dalam bentuk tulisan (seperti buku teks) akan memiliki jangkauan luas dan nilai keabadian. Tulisan, besar pengaruhnya terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan perubahan kultur masyarakat meskipun memerlukan waktu lama. Bahkan ada yang mengatakan bahwa untuk bisa merubah dunia hendaknya menulis buku dan bukan sekedar *hand out*. Industri perbukuan di Indonesia saat ini tengah menjadi salah satu industri yang berkembang pesat. Kenyataan bahwa menulis menjanjikan sebuah masa depan telah banyak dibuktikan oleh beberapa nama seperti Mira W, Gola Gong, Hilman Hariwijaya. ( sumber : <http://www.simawa.unnes.ac.id/14Mei2009> )

Kota Semarang merupakan Ibu Kota Jawa Tengah dan menjadi kota yang sedang berkembang baik dari segi industri, perdagangan, transportasi, telekomunikasi, sistem informasi, dan pendidikan. Terbukti dengan banyaknya fasilitas pendidikan formal dari tingkat Taman Kanak-Kanak hingga SMU di Kota Semarang. Begitu juga dengan fasilitas pendidikan yang berupa perguruan tinggi, dimana terdapat 2 perguruan tinggi negeri dan 24 perguruan tinggi swasta. ( sumber : BPS, Semarang 2007 )

Maraknya pameran buku yang rutin digelar di Semarang terus mendorong peningkatan minat baca masyarakat semarang. Hal ini terlihat dari tingginya minat beli masyarakat di tengah kondisi krisis. Sampai awal maret tercatat sudah 3 kali Semarang “kebanjiran” buku. Beberapa penerbit “menyerbu” Semarang untuk mengadakan pameran buku. Pertama, tanggal 5-10 Februari yang diadakan di Gedung Wanita, jl. Sriwijaya, Semarang. Kemudian, yang kedua yang diadakan di Java mall, tanggal 10-15 Februari oleh penerbit Kompas dan Gramedia. Terakhir adalah Bursa Sejuta buku yang diadakan di Gedung Admiral belakang RRI tanggal 27 Februari sampai 3 Maret 2009 (Sumber:<http://www.paknewulan.woedpress.com/28April2009> ). Ini adalah pertama kalinya publik Semarang dimanjakan oleh berbagai jenis buku.

Namun, berpindah – pindahnya tempat pameran buku memperlihatkan adanya masalah baru bagi dunia perbukuan khususnya di Kota Semarang. Hal ini menunjukkan tidak tersedianya suatu wadah khusus yang memfasilitasi acara – acara seperti pameran buku, sarasehan, bedah buku, *book launching*, diskusi buku, anugrah karya sastra, seminar, dan acara lain yang serupa. Selain itu, toko buku dapat juga dijadikan sebagai tempat pertemuan penulis buku, pembaca, jurnalis, masyarakat perbukuan, dan seniman. Dengan begitu, akan terjalin komunikasi lisan yang hangat akrab dan membahagiakan antar *stakeholders* perbukuan. Bentuk variasi orientasi itu misalnya dengan diadakannya acara jumpa pengarang, *book signing*, bedah buku dan lain-lain.

(Sumber:<http://www.suaramerdeka.com/28April2009>)

Sebuah solusi yang dibutuhkan untuk masalah tersebut adalah dengan membuat suatu fasilitas publik terpadu yang difungsikan untuk mendukung segala kegiatan yang berkaitan dengan perbukuan sehingga memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi mengenai buku dan mendatangi acara perbukuan. Fasilitas publik tersebut berupa *Book Store* yang dilengkapi dengan *exhibition centre and gallery* yang kesemuanya berhubungan dengan penjualan dan pengenalan buku kepada khalayak umum. Sehingga *Book Store* tersebut menjadi pusat pertemuan, konferensi, dan pameran buku yang dikemas dengan konsep yang dapat menimbulkan kenyamanan dan kesenangan bagi pengunjung.

Perkembangan perbukuan di Semarang khususnya diikuti pula dengan perkembangan industri penerbitan buku. Tercatat paling sedikit terdapat 32 buah perusahaan penerbit buku dan 23 buah perusahaan yang bergerak di bidang industri percetakan (sumber:<http://www.sibi.or.id/14Mei2009> dan BPS : Kota Semarang,2008). Berbagai perguruan tinggi kini memiliki *University Press* (UP). Menurut penelusuran Pusat Grafika Indonesia (Pusgrafin), tahun 2007 Indonesia memiliki 92 UP (Pusgrafin, 2007:48). Jumlah ini akan bertambah dari waktu ke waktu. Sebab, perguruan tinggi menyadari betul arti penting UP. Di samping bisa mengibarkan bendera perguruan tinggi, UP bisa menjadi salah satu indikasi keberhasilan perguruan tinggi sebagai *research university*. (Sumber:<http://www.pendis.depag.go.id/lama/cfm/index.cfm/28April2009>).

Keberadaan toko buku juga menjadi pendukung bahkan fasilitator utama dalam proses pendistribusian buku kepada konsumen. Perkembangan toko buku saat ini memang tidak mengalami perubahan yang signifikan, justru terlihat terjadinya penurunan jumlah toko buku di Indonesia. Keterangan Gabungan Toko Buku Indonesia (GATBI), menyatakan bahwa sebelumnya jumlah toko buku berada di atas 2000. Tetapi saat ini jumlah tersebut menyusut menjadi hanya sekitar 700-800 saja. Namun, masih terdapat juga toko buku yang kuat dan mendominasi pasarn industri buku di Indonesia. Di Semarang sendiri, Toko Buku Gramedia merupakan toko buku utama dan terbesar di kota ini. Keberadaan Toko Buku Gramedia menjadi tujuan masyarakat untuk mencari informasi pengetahuan. Toko buku ini juga dilengkapi dengan toko *stationery*, barang – barang elektronik, tas sekolah, alat – alat musik yang semua tentunya menunjang kebutuhan ilmu pengetahuan.

Perkembangan gaya hidup kaum muda saat ini telah menimbulkan fenomena baru. Dengan didukung berkembangnya jaringan multimedia, mereka menginginkan segala sesuatunya dapat diakses dengan cepat dan mudah. Penelusuran dan pencarian informasi ilmu pengetahuan yang dilakukan melalui browsing internet atau lebih dikenal dengan istilah *online*, menjadi pilihan utama demi mendapatkan kepraktisan. Hal ini dapat menjadi pertimbangan dalam merencanakan sebuah *Book Store* yang dilengkapi dengan area perpustakaan dimana untuk proses *searching* katalognya melalui data yang bersifat digital sehingga koleksinya lebih lengkap dan *update*.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa diperlukan suatu wadah sebagai fasilitas publik komersial yang mampu menampung segala macam informasi pengetahuan yang menyangkut pendidikan, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai pusat pengembangan dan pengenalan buku baru bagi masyarakat. Di Kota Semarang sudah terdapat toko buku besar, yaitu Toko Buku Gramedia, yang akan semakin baik pula jika toko buku tersebut dilengkapi dengan fasilitas tambahan sehingga dapat lebih bermanfaat dan meningkat kualitasnya. *Gramedia Expo Semarang* diharapkan dapat menjadi jawaban bagi kebutuhan masyarakat Semarang akan informasi pendidikan dan perkembangan dunia perbukuan. Suatu tempat yang

selain bersifat *edukatif* juga bersifat *entertainment* sebagai barometer untuk memberikan kenyamanan dan menarik minat kaum muda “masa kini” untuk berkeinginan mengenal buku dan menjadi kaum muda yang gemar membaca.

*Gramedia Expo Semarang* menekankan konsep *one stop book centre*. Dimana masyarakat Semarang dapat memanfaatkan konsep baru Toko Buku Gramedia ini sebagai tempat tujuan “wisata” pendidikan. *Gramedia Expo Semarang* juga dilengkapi dengan fasilitas *exhibition hall* yang menjadi keunggulan tersendiri karena memberikan keuntungan dari segi bisnis, ruang seminar (sarana bedah buku, peluncuran buku, ataupun penyelenggaraan seminar pendidikan lainnya), *gallery* buku (tempat *searching* buku yang ada di seluruh area penjualan), ruang perpustakaan dengan *database* informasi digital, dan cafe yang juga menjadi hotspot area. Penekanan desain untuk *Gramedia Expo Semarang* ini adalah arsitektur *morphosis*.

## 2. Tujuan dan Sasaran

### a. Tujuan

Merumuskan program dasar perencanaan dan perancangan yang berhubungan dengan aspek-aspek perancangan dan perencanaan *Gramedia Expo Semarang* sebagai fasilitas publik yang dapat menampung segala kegiatan yang berhubungan dunia perbukuan di Semarang. Dimana selain memberikan kebutuhan *edukatif* juga memberikan kebutuhan akan hiburan sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat dan budaya baca masyarakat Semarang khususnya. Selain itu juga sebagai panduan untuk dapat melanjutkan kedalam perancangan grafis.

### b. Sasaran

Tersusunnya konsep dasar perencanaan dan perancangan *Gramedia Expo Semarang* beserta program dan kapasitas pelayanan berdasarkan atas aspek-aspek panduan perancangan.

## 3. Manfaat

**Manfaat secara subjektif** adalah sebagai salah satu persyaratan untuk melanjutkan ke studio grafis, dan juga sebagai persyaratan untuk mencapai jenjang Strata1 Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro.

**Manfaat secara objektif** adalah agar tulisan ini dapat dipakai sebagai pedoman, tambahan pengetahuan dan wawasan tentang Book Store dan mampu menumbuhkan minat baca masyarakat.

## 4. Ruang Lingkup

### 1. Ruang Lingkup Substansial :

Ruang lingkup dititik beratkan pada perencanaan *Gramedia Expo Semarang* sebagai fasilitas publik komersial yang menggabungkan konsep edukasi dan entertainment (*edutainment*). Dengan dilengkapi fasilitas *Exhibition Hall* menjadi keunggulan tersendiri bagi *Gramedia Expo Semarang* sehingga juga dapat memberikan keuntungan dari segi bisnis.

### 2. Ruang Lingkup Spasial :

*Gramedia Expo Semarang* direncanakan akan dibangun di atas lahan di kota Semarang, di daerah peruntukan fasilitas umum, jasa, dan perdagangan.

## 5. Metode Penulisan

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

Pengumpulan data diperoleh dengan cara :

### 1. Studi Literatur

Studi literatur yaitu koleksi data referensi kepustakaan sebagai acuan dalam perencanaan dan perancangan.

### 2. Wawancara

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

### 3. Dokumentatif

Metode dokumentatif dilakukan untuk memperoleh data hal – hal yang berhubungan dengan dunia perbukuan sebagai studi banding dilakukan dengan mengadakan observasi lapangan secara langsung.

## 6. Kerangka Pembahasan

Kerangka pembahasan dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini terdiri dari 5 bab, dimana masing – masing bab akan membahas tentang :

### BAB I Pendahuluan

Menguraikan latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, ruang lingkup pembahasan, metode penulisan dan kerangka pembahasan serta alur bahasan.

### BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini membahas tentang kajian teori mengenai pengertian *Gramedia Expo Semarang* beserta fasilitas pelayanan yang ada. Dan berisi studi regulasi yang merupakan pengenalan macam – macam tipe *Book Store*, berkaitan dengan karakteristik dan fungsinya. Selain itu juga berisi tinjauan khusus tentang *exhibition hall* dan penekanan desain yang dipilih, yaitu arsitektur *morphosis*.

### BAB III Tinjauan Data

Menguraikan tentang tinjauan Provinsi Jawa Tengah, tinjauan Kota Semarang yang berkaitan dengan dunia perbukuan beserta dengan peraturan dan kebijakan pemerintah setempat, serta data studi banding yang akan digunakan.

### BAB IV Pendekatan Perencanaan dan Perancangan *Gramedia Expo Semarang*

Menguraikan dasar – dasar pendekatan dan menguraikan pendekatan fungsional, kontekstual, arsitektural, teknis, dan utilitas bangunan (kinerja).

### BAB V Landasan Program Perencanaan dan Perancangan *Gramedia Expo Semarang*

Membahas mengenai faktor penentu perencanaan dan faktor penentu perancangan serta program perancangan yang berisi program ruang dan kebutuhan luas tapak.

## **7. Alur Bahasan**

---

## ANALISA

Analisa mengenai tinjauan pustaka, data, dan studi banding untuk memperoleh pendekatan aspek fungsional, kontekstual, teknis, kinerja, dan arsitektural

## LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR (LP3A) GRAMEDIA EXPO SEMARANG

### STUDI PUSTAKA

- . Tinjauan mengenai Gramedia Expo
- . Tinjauan Kota Semarang
- . Studi pendekatan Arsitektural

### STUDI BANDING

- . Gramedia Expo, Surabaya

### TUJUAN

Merumuskan program dasar perencanaan dan perancangan yang berhubungan dengan aspek-aspek perancangan dan perencanaan Gramedia Expo Semarang. Selain itu juga sebagai panduan untuk dapat melanjutkan kedalam perancangan grafis.

### SASARAN

Tersusunnya konsep dasar perencanaan dan perancangan Gramedia Expo Semarang beserta program dan kapasitas pelayanan berdasarkan atas aspek-aspek panduan perancangan

### RUANG LINGKUP

Substansial

Gramedia Expo Semarang sebagai fasilitas publik komersial yang menggabungkan konsep edutainment.

Spasial

Gramedia Expo Semarang ini direncanakan akan dibangun di atas lahan di kota Semarang, di daerah peruntukan fasilitas umum, jasa, dan perdagangan.

### LATAR BELAKANG

#### AKTUALITA

- . Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat arus informasi berjalan sangat cepat sehingga kebutuhan masyarakat akan informasi semakin bertambah
- . Tuntutan pemenuhan fasilitas yang menunjang kebutuhan edukatif dan entertainment dalam satu bangunan di Kota Semarang
- . Minat baca masyarakat Semarang yang semakin meningkat.
- . Gramedia sebagai toko buku besar di Kota Semarang dirasa tidak lengkap karena tidak memiliki fasilitas yang dapat menampung event pameran buku dan launching buku yang sering diadakan di Kota Semarang.

## URGENSI

- . Dibutuhkan suatu wadah ataupun fasilitas publik komersial sebagai pusat informasi dan ilmu pengetahuan yang dilengkapi dengan exhibition room, yang juga menyuguhkan sarana hiburan dan sarana bersosialisasi.

## ORIGINALITAS

- . Merencanakan dan merancang Pengembangan Toko Buku Gramedia menjadi tujuan “wisata” pendidikan yang menggabungkan konsep edukasi dan entertainment (edutainment), yang dilengkapi fasilitas Exhibition Hall, direncanakan menggunakan penekanan desain arsitektur morphosis.

## STUDI KASUS

- . Toko Buku Gramedia, Semarang