



**LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKTUR**

ENTERTAINMENT CENTER DI SEMARANG
Penekanan desain Arsitektur Modern

Diajukan untuk memenuhi sebagian
persyaratan guna memperoleh gelar
Sarjana Teknik

diajukan oleh :

EKA PERDANA
NIM. L2B 005 169

Periode 107
April 2009 – September 2009

Kepada

**JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS DIPONEGORO
2009**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dikota-kota besar maupun kota-kota yang sedang berkembang (developing city) dimana waktu banyak digunakan untuk bekerja dan bekerja. Hal tersebut secara tidak sadar telah menyebabkan kejenuhan-kejenuhan dan meningkatkan kadar stress pada manusia. Agar kualitas kerja tetap terjaga dibutuhkan fasilitas hiburan yang tersedia untuk mengakomodasi kesenangan mereka dalam menikmati hidup.

Kota Semarang merupakan kota yang ideal sebagai gerbang masuk menuju kota-kota lain di Jawa Tengah, sebagai ibukota Provinsi Jawa Tengah, dengan kepadatan penduduk yang terus bertambah, serta keadaan ekonomi Kota Semarang yang berkembang cukup baik hal ini dapat dilihat dengan bertambahnya fasilitas-fasilitas perdagangan dan perekonomian di Semarang, seperti Bangunan Kantor Sewa, Pusat Perdagangan, Kawasan Industri, dan berkembangnya jalur transportasi perdagangan serta bertambahnya jumlah wisatawan yang datang dan menginap di Semarang. Oleh sebab itu Semarang membutuhkan penyediaan fasilitas-fasilitas dalam kota, yang salah satunya adalah fasilitas hiburan, dimana melalui fasilitas hiburan tersebut, masyarakat kota Semarang dapat melepaskan diri dari tuntutan rutinitas keseharian mereka.

Dibeberapa kota besar di Indonesia sendiri telah berkembang suatu fenomena konsep arsitektur baru, yaitu entertainment center yang merupakan perpaduan antara fasilitas-fasilitas entertaint (hiburan) yang dikemas dalam satu wadah, sebagai contoh yaitu EX Plaza Indonesia dan Blitz Megaplex. Pembuatan arena hiburan yang terpusat akan sangat menguntungkan karena :

- a. Kemudahan dalam mendapatkan hiburan (bagi pengguna) karena fasilitas yang tersedia sudah relatif lengkap walau dalam satu tempat.
- b. Kecenderungan masyarakat kota sebagai pengguna menuju ke daerah pusat kegiatan kota untuk mencari hiburan.
- c. Dengan demikian dengan adanya fasilitas hiburan ini, maka diharapkan konsumen akan lebih dapat menikmatinya sebagai fasilitas hiburan yang menyenangkan, sehingga dapat ramai didatangi pengunjung.

Dari beberapa hal diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa perlu adanya penambahan fasilitas hiburan di kota Semarang yang lebih menekankan konsep

Entertainment Center yang modern namun tetap harmonis dengan keadaan lingkungan sekitarnya.

1.2. Tujuan dan Sasaran

a. Tujuan

Merumuskan Program dasar Perencanaan dan Perancangan yang berhubungan aspek-aspek perancangan dan perencanaan *Entertainment Center* sebagai pusat hiburan yang ada di Semarang yang diharapkan dapat menjadi tempat hiburan baru yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat dengan baik, sehingga tersusun langkah-langkah untuk dapat melanjutkan kedalam perancangan grafis.

b. Sasaran

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

1.3. Ruang Lingkup

a. Ruang Lingkup Substansial

Merencanakan dan merancang *Entertainment Center* 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 Semarang.

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 Center*, standar pelayanan minimal, tinjauan khusus suatu entertain.
- BAB III Tinjauan Khusus *Entertainment Center* di Semarang
 Menguraikan tentang tinjauan Kota Semarang 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 Center* di Semarang
 Menguraikan dasar-dasar pendekatan dan menguraikan pendekatan fungsional, kontekstual, arsitektural, teknis, dan utilitas bangunan.
- BAB VI Program Perencanaan dan Perancangan *Entertainment Center* di Semarang
 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

