



LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN
DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

**MALL PERDAGANGAN KOMPUTER
DI SEMARANG**
PENEKANAN DESAIN KONSEP ARSITEKTUR RENZO PIANO

Diajukan untuk memenuhi sebagian
persyaratan guna memperoleh gelar
Sarjana Teknik

Diajukan Oleh :
ARYO ABIMANYU
NIM. L2B 000 206

Periode 89
Oktober 2004 – Maret 2005

**JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2004**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi computer (*pc*) sangat maju dengan pesat di era millennium ke tiga. Pada saat ini dunia sedang mengalami proses revolusi penerapan dari teknologi computer yang disebut *computerization*, yang hampir mempengaruhi segala bidang dan aspek kehidupan manusia. Banyaknya inovasi baru dalam dunia teknologi tersebut, baik dari segi piranti keras (*hardware*) maupun piranti lunak (*software*) akan membuat kinerja dari computer lebih sempurna sehingga dapat membantu lebih mempercepat dan mempermudah pekerjaan manusia. Hal ini membuat produsen komputer berlomba-lomba untuk memasarkan produk terbarunya, pada masyarakat luas (www.djakarta.com).

Lukas selaku ketua APKOMINDO (*Asosiasi Pengusaha Komputer Indonesia*) Semarang, dalam artikel *Pangsa Pasar Microsoft di Jateng* (*Suara Merdeka*, 9 maret 2004) mengemukakan bahwa akan terjadi peningkatan permintaan akan kebutuhan computer di Jawa Tengah khususnya Semarang sebesar 25% dari tahun lalu yaitu sebanyak 60.000 unit menjadi 75.000 unit akibat pemberlakuan UU Haki, yang mendorong minat sejumlah produsen untuk lebih memperkenalkan produknya sehingga berpengaruh terhadap kenaikan pasar.

Masyarakat Semarang sebagai masyarakat kota yang menginginkan sesuatu dengan mudah dan cepat tentunya memiliki kebutuhan yang tinggi akan computer. Namun kota Semarang sebagai ibukota Jawa Tengah

ternyata belum memiliki pusat wadah yang mampu menampung sejumlah produsen (distributor) dan pedagang computer untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan computer. Beberapa produsen (distributor) dan pedagang computer di Semarang lebih bersikap individual dalam menjual produknya serta sulitnya bagi pedagang computer mencari tempat berdagang yang strategis adalah beberapa alasan yang diungkapkan Ratna Dewi sebagai sekretaris APKOMINDO dalam hasil wawancara mengenai mengapa belum adanya mall perdagangan computer di Semarang. Untuk mengatasi kendala ini maka perlu adanya gagasan yang pada dasarnya merupakan usaha untuk membuat suatu fasilitas yang dapat menampung kekurangan sarana tersebut. Fasilitas yang dapat menampung segala pusat transaksi dan informasi mengenai produk computer secara lengkap, itulah yang disebut sebagai mall Perdagangan Komputer.

Pengajuan judul ini berdasarkan atas aktualita bahwa di kota Semarang pada saat ini belum ada pusat wadah yang lengkap bagi masyarakat untuk melakukan transaksi dan mengetahui teknologi computer yang sedang tren pada masanya. Sedangkan jumlah pedagang computer yang ada di kota Semarang makin meningkat, tetapi letaknya masih kurang representative sehingga masih banyak masyarakat Semarang yang belum mengetahuinya. Untuk itu di kota Semarang perlu dibuat sebuah Mall Perdagangan Komputer.

B. Tujuan dan Sasaran

Tujuan pembahasan LP3A ini adalah mengungkapkan semua hal yang berhubungan dengan Mall Perdagangan Komputer yang digunakan sebagai pusat wadah aktifitas perdagangan dan pameran computer. Hal tersebut

selanjutnyadigunakan sebagai panduan dalam perancangan fisik Mall Perdagangan Komputer di Semarang.

Sasaran pembahasannya adalah mengungkapkan dan merumuskan konsep dasar perencanaan dan perancangan Mall Perdagangan Komputer di Semarang, serta program dan kapasitas ruangnya.

C. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan menitikberatkan pada berbagai hal yang berkaitan dengan Mall Perdagangan Komputer ditinjau dari disiplin ilmu arsitektur. Hal-hal diluar ilmu arsitektur akan dibahas seperlunya sepanjang masih berkaitan dan mendukung masalah utama.

D. Metode Pembahasan

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

Pengumpulan data diperoleh dengan cara :

1) Studi kepustakaan

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

2) Wawancara

Wawancara yaitu dialog langsung dengan pelaku aktifitas. Hal ini dilakukan untuk menggali data mengenai beberapa hal yang berkaitan dengan topic.

3) Observasi lapangan

Observasi lapangan dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pendataan langsung dilokasi.

E. 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 LP3A.

BAB II TINJAUAN UMUM MALL PERDAGANGAN KOMPUTER

Menguraikan tentang pengertian computer dan Mall Perdagangan Komputer serta aspek perencanaan dan perancangan Mall Perdagangan Komputer, menguraikan hasil studi banding Mall Mangga Dua Jakarta dan Orion Mangga Dua Jakarta sebagai Mall Perdagangan Komputer di Jakarta, serta kesimpulan studi banding.

BAB III TINJAUAN KHUSUS MALL PERDAGANGAN KOMPUTER DI SEMARANG

Menguraikan tentang tinjauan kota Semarang, tinjauan Mall Perdagangan Komputer yang meliputi pengertian, peran dan fungsi serta factor pendukung pengembangan Mall Perdagangan Komputer di Semarang.

BAB IV BATASAN DAN ANGGAPAN

Mengungkapkan batasan dan anggapan dari uraian pada bab sebelumnya.

**BAB V PENDEKATAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
MALL PERDAGANGAN KOMPUTER DI SEMARANG**

Menguraikan dasar-dasar pendekatan dan menguraikan pendekatan aspek fungsional, aspek kontekstual, aspek kinerja, aspek teknis dan aspek arsitektural.

**BAB VI PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
MALL PERDAGANGAN KOMPUTER DI SEMARANG**

Membahas mengenai konsep perancangan bangunan yang meliputi konsep bentuk, penekanan desain yang digunakan, serta mengenai program perencanaan yang meliputi program ruang, lokasi dan tapak terpilih, serta utilitas bangunan.