



LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN  
DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

**WATERPARK SHOPPING MALL  
DI BUKIT SEMARANG BARU**

Diajukan untuk memenuhi sebagian  
persyaratan guna memperoleh gelar  
Sarjana Teknik

Diajukan Oleh :  
**JEFFRIE MAULANA**

**L2B 000 242**

Periode 90 :  
FEBRUARI 2005 – JUNI 2005

**JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG  
2005**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Tahun 2005 pertumbuhan ekonomi Jateng ditargetkan bisa mencapai 5% dengan tingkat inflasi tetap di bawah dua digit. Hingga September 2004 pertumbuhan ekonomi Semarang sebagai ibukota provinsi ini tercatat 3%. Hal ini berkaca pada pertumbuhan ekonomi Semarang sebagai ibukota propinsi yang saat ini hampir menembus angka 5%. Akibatnya daya beli masyarakat pun semakin meningkat dalam rangka mencukupi kebutuhan mereka. Hal itu wajar dimana makin tinggi kemampuan seseorang maka makin meningkat pula kebutuhan sosial (*social needs*) mereka.

Menurut Asih Widiastuti, Kepala Bidang Keuangan Daerah dan pembiayaan Dunia Usaha Bappeda Provinsi Jateng menegaskan bahwa jika melihat pertumbuhan ekonomi Jateng dan Semarang pada khususnya, sejak 1998 hingga 2005 maka menunjukkan tren yang makin membaik. Menurutnya “Pertumbuhan ekonomi di wilayah ini masih banyak didominasi oleh konsumsi baik pemerintah maupun rumah tangga, disamping mulai tampak ada peranan investasi tetapi fluktuatif”. Sementara itu kenaikan harga BBM yang mencapai 30% diperkirakan tidak terlalu berpengaruh terhadap target pertumbuhan ekonomi. “kenaikan harga tersebut mungkin menyebabkan peningkatan inflasi, namun diharapkan hanya bersifat temporer”.

Melihat kenyataan diatas dimana pertumbuhan ekonomi didominasi oleh tingkat konsumsi masyarakat yang tinggi maka dapat disimpulkan bahwa masyarakat mempunyai demand yang tinggi dalam usaha untuk memenuhi kebutuhan mereka (*social needs*). Salah satu wadah yang dapat menampung *social needs* adalah *shopping mall* dimana di dalamnya tidak hanya terjadi transaksi jual beli (belanja), tetapi juga dimanfaatkan untuk menikmati hiburan (rekreasi).

Semarang memiliki karakteristik sebagai kota yang sentries artinya memusatkan segala aktivitas utama kota tersebut di pusat kota sedang daerah

pinggiran banyak difungsikan sebagai kawasan permukiman. Akibatnya terjadi penumpukan segala macam aktivitas masyarakat di pusat yang pada akhirnya menimbulkan permasalahan baru. Sebagai contoh kawasan pusat kota seperti Simpang Lima yang menjadi tujuan rekreasi utama oleh sebagian penduduk Semarang khususnya masyarakat yang tinggal dipinggiran. Tujuan mereka hanya satu yaitu mencari hiburan sekaligus berbelanja karena disana berdiri beberapa *shopping mall* yang menyediakan berbagai macam kebutuhan. Tidak adanya fasilitas tersebut merupakan factor utama yang menjadikan kawasan pusat kota mempunyai daya tarik hingga kini. Namun untuk dijadikan pusat rekreasi daerah tersebut tentu kurang ideal karena tingkat stress wilayah tersebut yang semakin tinggi.

Sejalan dengan makin berkembangnya kota Semarang itu, maka beberapa daerah di pinggiran kota Semarang sangat berpotensi untuk menjadi sub sentra pengembangan, sebagai contoh kawasan Bukit Semarang Baru di mijen yang kini telah berkembang menjadi “kota baru”. Namun untuk dapat berfungsi sebagai kota kawasan tersebut masih minim akan fasilitas perkotaan seperti fasilitas perdagangan dan jasa, fasilitas pendidikan, fasilitas hiburan dan rekreasi, serta fasilitas umum lainnya.

Untuk itu agar roda perekonomian dikawasan tersebut dapat berjalan dengan semestinya diperlukan adanya suatu fasilitas baru yang cukup strategis didaerah tersebut yang mampu mengkombinasikan berbagai macam kebutuhan masyarakat, khususnya sebagai sarana belanja dan rekreasi untuk mengurangi beban pusat kota. Pertimbangan pengembangan fasilitas baru di kawasan BSB adalah sebagai berikut :

1. Lokasi yang strategis sehingga cukup mudah diakses dari segala penjuru kota.
2. Mempunyai potensi alam yang belum dikembangkan.
3. tingginya tingkat hunian penduduk di kawasan tersebut sehingga mempunyai potensi pasar yang cukup besar.

Sebagai *shopping mall* yang diharapkan dapat berperan sebagai sarana hiburan/rekreasi maka harus mempunyai daya tarik yang cukup kuat agar dapat

menarik pengunjung. Untuk itu konsep *Waterpark Shopping Mall* diharapkan mampu dijadikan sarana belanja yang rekreatif untuk memenuhi kebutuhan masyarakat di daerah tersebut.

## **1.2. Tujuan Dan Sasaran**

Tujuan pembahasan LP3A ini adalah untuk memperoleh suatu landasan program perencanaan dan perancangan arsitektur *Waterpark Shopping Mall* di Bukit Semarang Baru. Hal tersebut selanjutnya digunakan sebagai panduan dalam perancangan fisik *Waterpark Shopping Mall*.

Sasaran pembahasan LP3A ini adalah mengungkapkan dan merumuskan konsep dasar perencanaan dan perancangan *Waterpark Shopping Mall* di Bukit Semarang Baru, serta program dan kapasitas ruangnya berdasarkan atas aspek-aspek panduan perancangan (*design guide lines aspect*).

## **1.3. Lingkup Pembahasan**

Lingkup pembahasan secara substansial meliputi disiplin ilmu arsitektur yang berkaitan dengan aspek-aspek perencanaan dan perancangan *Waterpark Shopping Mall* di Bukit Semarang Baru. Hal-hal diluar ilmu arsitektur akan dibahas seperlunya sepanjang masih berkaitan dan mendukung masalah utama.

## **1.4. Metode Pembahasan**

Metode pembahasan yang digunakan adalah metode deskriptif analisis, yaitu pengumpulan data primer dari lapangan dan data sekunder dari literatur dengan mengulas dan memaparkan data yang meliputi data fisik dan non fisik kawasan, serta aktivitas yang terjadi guna merumuskan masalah maupun menganalisa data untuk memperoleh kesimpulan, sehingga menghasilkan program perencanaan dan perancangan.

## **1.5. Sistematika Pembahasan**

Penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini menggunakan sistematika sebagai berikut :

- Bab I           Pendahuluan  
Berisi latar belakang, tujuan dan sasaran yang hendak dicapai, lingkup pembahasan, metoda dan sistematika pembahasan.
- Bab II           Tinjauan Pustaka  
Menguraikan tentang pengertian, jenis serta aspek perencanaan dan perancangan *Waterpark Shopping Mall*, menguraikan hasil studi banding *Mall Ciputra Semarang*, *West Edmonton Mall di Edmonton*, Kanada serta *Waterbom* Kuta, Bali.
- Bab III          Tinjauan dan Analisa Kawasan Bukit Semarang Baru  
Memuat tentang tinjauan umum Kota Semarang serta Kawasan Bukit Semarang Baru.
- Bab IV          Hasil Analisa, Batasan dan Anggaran  
Mengungkapkan batasan dan anggaran dari hasil analisa pada bab sebelumnya yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan dalam kajian perencanaan dan perancangan *Waterpark Shopping Mall* di Bukit Semarang Baru.
- Bab V           Pendekatan Perencanaan dan Perancangan  
Menguraikan kajian pendekatan aspek fungsional, aspek kontekstual dan aspek kinerja serta kebutuhan dan pemilihan tapak *Waterpark Shopping Mall* di BSB, dan analisis penggunaan penekanan desain konsep arsitektur Tropis.
- Bab VI          Konsep dan Program Dasar Perencanaan dan Perancangan  
Menguraikan hasil analisis berupa program ruang, utilitas dan MEE yang diterapkan, tapak terpilih serta pengertian dan prinsip pokok penekanan desain konsep Arsitektur Tropis.