



**LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKTUR
(L P 3 A)**

“ ENTERTAINMENT CENTER DI SEMARANG “

Disusun untuk memenuhi sebagian
persyaratan guna memperoleh gelar
Sarjana Teknik

Disusun Oleh :

Nama : Arnis Rochma Harani

NIM : L2B 606 011

Penyusunan LP3A ini telah dibimbing oleh :

Pembimbing Utama : Prof. Ir. Edy Darmawan, M.Eng

Pembimbing Kedua : M. Sahid Indraswara, ST, MT

Tugas Akhir – TKA 145

Periode 32

**JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2010**

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan maraknya persaingan dunia bisnis dengan lahan yang semakin terbatas, sehingga diperlukan sebuah terobosan maupun inovasi untuk membuat atau menciptakan trend-trend terbaru yang dapat diterima oleh masyarakat secara nasional khususnya masyarakat kota Semarang.

Semarang merupakan salah satu kota tujuan wisata di Indonesia. Layaknya kota-kota lainnya di Indonesia maupun kota-kota di belahan dunia, Semarang sebagai ibukota propinsi Jawa Tengah mengidentikkan kemajuan kotanya dengan membangun fasilitas-fasilitas maupun pusat-pusat hiburan (*entertainment centre*). Tidak hanya itu, Semarang 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.

Dengan banyaknya keinginan masyarakat kelas menengah keatas akan suatu tempat hiburan yang berkelas dan eksklusif yang dapat menampung sebuah tempat menghilangkan lelah dan stress masyarakat perkotaan. Masyarakat Semarang sekarang membutuhkan suatu wadah berupa tempat hiburan yang lengkap dalam satu gedung, sehingga tempat tersebut dapat dijadikan tempat untuk bersosialisasi satu dengan yang lainnya dalam satu tempat, dimana masyarakat perkotaan tidak perlu menghabiskan waktu untuk mencari lokasi-lokasi hiburan lain, karena konsep yang kami tawarkan yaitu sebuah gedung entertainment yang lengkap dengan fasilitas-fasilitas pendukung seperti tersebut di atas.

Selain itu juga bertujuan untuk memanfaatkan KLB (koefisiensi Luas Bangunan), untuk mendapatkan nilai ekonomi yang tinggi atau keuntungan yang lebih banyak lagi. Karena semakin meningkatnya kebutuhan lahan akan membuat harga tanah semakin mahal, akibatnya penggunaan lahan semakin dioptimalkan.

Sebagai faktor pendukung kelayakan gedung entertainment tersebut dapat dimulai dari data BPS jumlah penduduk kota Semarang sebanyak 1.480.630 jiwa, tempat-tempat hiburan yang ada di Semarang saya rasa masih kurang untuk mencukupi penduduk kota Semarang, Dan tempat-tempat hiburan itu pun terpisah-pisah, sehingga jika ingin menikmati semua hiburan mesti keluar masuk tempat dan itu sangat tidak efektif sekali. Selain itu juga tidak dapat menghemat waktu Sehingga hal ini memacu saya untuk menciptakan suatu rancangan tempat hiburan yang didalamnya terdapat berbagai hiburan

yang lengkap sehingga dengan mendatangi satu tempat saja maka semua akan bisa dinikmati.

Ditambah lagi kebutuhan penduduk Semarang untuk tempat hiburan sangat tinggi, tidak adanya tempat hiburan yang lengkap menjadi salah satu dasar untuk membuat sebuah Entertainment Center di Semarang. Selain itu Semarang sebagai ibukota Jawa Tengah merupakan jantung bagi para investor yang mengembangkan usahanya di daerah Jawa Tengah pasti memilih Semarang sebagai tempat transit untuk menikmati hiburan di kota Semarang. Dan juga di Semarang sering diadakan rapat daerah yang para pesertanya dari luar daerah, hal ini dapat dilihat dari jumlah pengunjung hotel di kota Semarang yang tidak pernah sepi, sehingga hal ini dapat dijadikan landasan untuk membuat sebuah tempat hiburan di Semarang, karena fasilitas hiburan yang ada di hotel kurang memenuhi dan kurang lengkap untuk hitungan para investor, pejabat, maupun wisatawan yang datang ke Semarang.

Menurut data tahun 2008 Laju Pertumbuhan Ekonomi kota Semarang mencapai \pm 5,72 % dengan Jumlah Penduduk Kota Semarang (data terbaru dari BPS) sebesar 1.480.630 jiwa. (Perdagangan 35,45 %, Keuangan 6,37 %, Industri 31,69 %, Bangunan 3,60 %, Jasa-Jasa 13,12 %, Gas, Listrik 1,50 %, Angkutan 7,34 %, Pertanian 0,67 %, Pertambangan 0,26 %), Sehingga untuk kegiatan perdagangan dan jasa dilihat mampu untuk berkembang di Semarang.

Dari beberapa hal diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa perlu adanya suatu konsep baru di kota Semarang yang lebih menekankan konsep "*Entertainment Center*" dengan penekanan desain modern dan dinamis. Akan tetapi dalam perancangannya nanti tidak boleh menghilangkan unsur kota Semarang sendiri. Sedangkan konsepnya sendiri tidak bisa lepas dari desain eksklusif sehingga akan menghindarkan kesan negative pada tempat-tempat hiburan. Dari inilah saya menggagas ide untuk membuat "**Entertainment Center**" di Semarang.

1.2. Tujuan dan Sasaran

a. Tujuan

Merumuskan Program dasar Perencanaan dan Perancangan yang berhubungan aspek-aspek perancangan dan perencanaan "**Entertainment Center**" di Semarang yang diharapkan dapat menjadi tempat hiburan baru di Semarang sehingga dapat meningkatkan daya tarik bagi wisatawan untuk datang dan berkunjung ke Semarang, selain itu untuk menghapuskan kesan negative terhadap tempat-tempat hiburan, sehingga tersusun langkah-langkah untuk dapat melanjutkan kedalam perancangan grafis.

b. Sasaran

Sasaran dari pembahasan ini adalah dapat menyusun dan merumuskan salah satu Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) berupa pokok-pokok pikiran sebagai suatu gagasan dalam merumuskan konsep perencanaan (*planning*) dan membuat perancangan (*design*) terhadap “**Entertainment Center**”.

1.3. Manfaat

1.3.1 Secara Subjektif

Memenuhi salah satu persyaratan mengikuti mata kuliah Tugas Akhir Periode 32 di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro dan sebagai acuan (pedoman) selanjutnya dalam penyusunan LP3A.

1.3.2 Secara Objektif

Dapat bermanfaat sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan bagi mahasiswa dalam pengajuan judul Tugas Akhir.

1.4. Ruang Lingkup

a. Ruang Lingkup Substansial

Perencanaan dan perancangan program “**Entertainment Center**” sebagai sebuah entertainment yang memiliki fasilitas yang lengkap sehingga akan menjadikan suatu tempat hiburan yang baru bagi masyarakat kota Semarang serta para pendatang di kota Semarang.

b. Ruang Lingkup Spasial

Secara administratif daerah perencanaan “**Entertainment Center**” terletak di jalan Sisingamangaraja Semarang Jawa Tengah. Letaknya yang berada di kawasan hiburan sehingga sangat berpotensi untuk perencanaan sebuah Entertainment, dan tanpa mengurangi peraturan – peraturan terhadap Tata Guna Lahan, RDTRK, RTRW kota Semarang.

1.5. 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.

1.6. 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**”, tinjauan khusus suatu entertaint serta studi banding entertainment.

BAB III Tinjauan Entertainment Center di Semarang

Berisi tentang tinjauan umum Kota Semarang, potensi “**Entertainment Center**” di Semarang. Hal ini untuk mendapatkan masalah yang akan dikaji dan untuk mendukung perencanaan dan perancangan “Entertainment Center”.

BAB IV Kesimpulan, Batasan, Anggapan

Setelah mengkaji seluruh masalah baru diambil suatu kesimpulan, yang disertai dengan batasan dan anggapan untuk pendekatan perencanaan selanjutnya.

BAB V Pendekatan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur

Berisi tentang pendekatan perencanaan yang merupakan awal dari analisis mengenai kapasitas, kegiatan, ruang, aspek-aspek perancangan (aspek fungsional, aspek konstekstual, aspek arsitektural, aspek teknis, aspek kinerja), persyaratan teknis bangunan, serta penentu lokasi dan tapak.

BAB VI Konsep Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur

Berisi uraian program dasar perencanaan dan konsep perancangan yang ditentukan dari hasil pendekatan sebelumnya.

1.7 ALUR PIKIR

