



LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN  
DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

## **KAFE MUSIK DI SEMARANG**

Pendekatan Ekspresi Arsitektur Hi-Tech

Diajukan untuk memenuhi sebagian  
persyaratan guna memperoleh gelar  
Sarjana Teknik

Diajukan Oleh :  
**Nugroho Adi Purnomo**

**L 201 95 8917**

Periode 70

APRIL – JULI 2000

**JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG  
2000**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Perkembangan kota modern memiliki karakteristik diantaranya adalah tingginya tingkat mobilitas kegiatan masyarakat dalam berbagai bidang. Kegiatan-kegiatan perdagangan/bisnis, perkantoran, industri, dan sebagainya; telah membawa masyarakat terjebak dalam rutinitas yang relatif sama dari waktu dan cenderung monoton. Hal ini dapat menimbulkan kejenuhan yang berakibat menurunnya produktifitas. Mereka ingin melepaskan diri dari ketegangan-ketegangan dalam pekerjaan, kekhawatiran, dan konflik-konflik yang dihadapinya. Oleh karena itu mereka membutuhkan hiburan (*amusement*) di antara waktu-waktu senggang (*leisure time*) yang dimilikinya.

Globalisasi komunikasi memberikan andil yang sangat besar terhadap perubahan sosio cultural suatu bangsa. Perubahan nilai-nilai sosial cultural, ekonomi dan tingginya kemajuan di sektor teknologi dan komunikasi membawa tuntutan baru akan sarana dan prasarana bagi masyarakat kota, khususnya hiburan. Gaya hidup dan persepsi terhadap kebutuhan dan kepuasan menjadi semakin meningkat. Pemenuhan kepuasan yang sebelumnya hanya berupa tuntutan kebutuhan fisik, berkembang menjadi suatu tuntutan kebutuhan fisik, berkembang menjadi suatu tuntutan aktualisasi diri (*symbol status*), hal ini berjalan sesuai teori piramida pemenuhan kebutuhan hidup dari Abraham Maslow.

Semarang sebagai kota modern memiliki karakteristik di antaranya adalah perkembangan pesat dari bentuk hiburan massa dan rekreasi yang dikomersilkan. Hiburan masa bukanlah sesuatu yang bersifat baru atau produk dari jaman modern; tetapi industrinya yang timbul untuk menyediakan hiburan-hiburan adalah relatif baru. Pada abad 21 ini, industri yang menyediakan fasilitas hiburan bagi sejumlah besar orang telah demikian pesat perkembangannya sehingga merupakan bidang komersial baru yang memberi kesempatan dan kemungkinan lapangan pekerjaan baru bagi sejumlah besar orang pula. Sebagai contoh radio, bioskop, diskotik, kafe, musik, tempat hiburan seperti Marina dan sebagainya; merupakan bentuk-bentuk hiburan massa (*mass amusement*)

yang menarik banyak pengunjung. Perkembangan masyarakat baru ini perlu mendapat perhatian karena nilai-nilai dan pengaruh hiburan tersebut banyak menentukan arah dan sifat perkembangan masyarakat.

Salah satu bentuk hiburan yang paling digemari di Kota Semarang adalah musik. Sebagai salah satu cabang seni paling universal, musik telah menjadi komoditi yang berkembang cukup pesat di Kota Semarang. Hal ini ditandai dengan seringnya Semarang menjadi ajang pentas musisi-musisi terkenal baik yang berskala internasional, nasional, maupun lokal. Disamping itu munculnya kafe-kafe yang menyajikan *live music* sebagai hidangan utamanya, kehadirannya mendapat sambutan yang cukup baik dari masyarakat Semarang. Namun demikian karena lemahnya perhatian terhadap aspek-aspek perencanaan dan perancangan sebuah kafe musik, kualitas ruang (yang mampu mengakomodasi sekaligus perilaku bunyi musik dan perilaku pengunjung) tidak dapat tercapai secara optimal. Disamping itu ekspresi bangunan-bangunan kafe yang ada tidak mampu menampilkan “citra musik” sebagai menu utama yang harus diwadahi dalam bangunan tersebut. Seperti diketahui bahwa karakteristik musik adalah progresif (selalu mencari bentuk-bentuk baru), aspiratif terhadap perkembangan teknologi, namun tetap akomodatif terhadap potensi-potensi lokal. Faktor-faktor inilah yang mengakibatkan kebutuhan pengunjung akan tingkat kepuasan yang optimal tidak tercapai.

Dari potensi yang berkembang tersebut dapat direkomendasikan prospek pengembangan kegiatan baru yakni “kafe musik” sebagai fasilitas hiburan (*entertainment*) sekaligus fasilitas perdagangan yang dikemas dalam suasana rekreatif di Semarang. Penyediaan fasilitas hiburan Kafe Musik ini diharapkan mampu mewedahi kebutuhan masyarakat maupun wisatawan akan sarana hiburan yang representatif sekaligus sebagai ajang apresiasi dan kreasi musik bagi masyarakat pada umumnya.

Dari uraian di atas disimpulkan bahwa di Semarang dibutuhkan suatu fasilitas hiburan yang sesuai dengan tuntutan dan perkembangan aspirasi masyarakat modern yang berkembang di Kota Semarang. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan perencanaan dan perancangan tentang Kafe Musik sebagai fasilitas hiburan di Semarang.

## **1.2 TUJUAN DAN SASARAN**

- **Tujuan**

Tujuan yang akan dicapai adalah merencanakan dan merancang suatu fasilitas hiburan dan komersial, yaitu Kafe Musik sebagai sarana hiburan yang representatif bagi masyarakat maupun wisatawan; serta sebagai ajang apresiasi dan kreasi seni musik bagi masyarakat pada umumnya.

- **Sasaran**

Sasaran yang hendak dicapai adalah menyusun dan merumuskan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Kafe Musik sebagai fasilitas hiburan di Semarang.

### **1.3 MANFAAT**

- **Obyektif**

Diharapkan nantinya dihasilkan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan yang dapat digunakan untuk merencanakan sebuah Kafe Musik sebagai sarana hiburan yang representatif, mampu mengakomodasi kebutuhan-kebutuhan masyarakat modern, namun tetap adaptif terhadap nilai-nilai budaya lokal.

- **Subyektif**

Seagai “bekal” memasuki tahap studio grafis, sebagai salah satu persyaratan untuk menmpuh Tugas Akhir, dan sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai jenjang Strata I.

### **1.4 METODE PENULISAN**

Metode penulisan yang dilakukan dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Kafe Musik ini adalah metode deskriptif dokumentatif dengan pengumpulan data-data yang berupa data primer dan sekunder yang diperoleh melalui :

- **Data Primer**

Diperoleh melalui wawancara dengan pihak-pihak terkait seperti tokoh-tokoh dalam bidang bisnis hiburan, manajer kafe-kafe musik yang dijadikan obyek perbandingan (Java Café Semarang, Hard Rock Café Jakarta, Kafe Segara),

tokoh-tokoh musik, staf Bappeda, DTK Semarang, dan sebagainya; serta observasi langsung ke lapangan.

- **Data Sekunder**

Diperoleh melalui studi literatur sebagai acuan dalam perencanaan dan perancangan Kafe Musik. Adapun daftar jenis buku sebagai obyek studi literatur tertulis dalam daftar pustaka.

## **1.5 KERANGKA BAHASAN**

Landasan Program Perencanaan dan Perancangan ini disusun dengan kerangka bahasan sebagai berikut :

*BAB I           PENDAHULUAN*

Berisi tentang latar belakang, tujuan dan sasaran, metode penulisan, dan kerangka bahasan.

*BAB II          TINJAUAN PUSTAKA*

Berisi tentang pengertian-pengertian dan karakteristik bangunan Kafe, teori-teori musik, pengertian fasilitas hiburan, teori-teori sebagai landasan perencanaan (program / kebutuhan) dan perancangan (rekayasa bentuk/arsitektur)

*BAB III        TINJAUAN KAFE MUSIK DI SEMARANG*

Berisi tentang faktor pendorong, aspek-aspek kontekstual dan aspek kebijakan/peraturan yang berlaku, dan studi banding obyek-obyek yang berkaitan.

*BAB IV         SIMPULAN, BATASAN DAN ANGGAPAN*

berisi tentang simpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya, dan pembatasan lingkup perencanaan dan perancangan dalam bidang arsitektur dengan anggapan-anggapan yang dipakai dan memperjelas konsep perencanaan dan perancangan.

*BAB V          PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR*

Berisi tentang urutan pendekatan perencanaan Kafe Musik yang berkaitan dengan pelaku, jenis aktivitas, ruang-ruang yang dibutuhkan, fisiologi

ruang, struktur bangunan, dan kelengkapan bangunan. Pendekatan perancangan bangunan dengan menekankan pendekatan ekspresi arsitektur hi-tech yang didasari pada pertimbangan keterkaitan antara gaya hidup masyarakat modern yang mengutamakan efisiensi, fleksibilitas, dan nilai ekonomis, serta fenomena perkembangan musik yang selalu dinamis, progresif, dan pro perkembangan teknologi.

## *BAB VI*

### *LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN*

Berisi tentang program perencanaan, dasar-dasar eksplorasi perancangan, dan program ruang.