

**SINOPSIS JUDUL I
TUGAS AKHIR PERIODE 33**



SEMARANG ELECTRONIC CENTER

Diajukan Untuk

Memperoleh judul yang jelas dan layak

Guna penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A)

Sebagai syarat menempuh gelar Sarjana Arsitektur Universitas Diponegoro Semarang

disusun oleh :

Nama : Dicky Tutuko Adiatmoko

NIM : L2B 308 010

Telah melalui bimbingan dan konsultasi dengan :

DR.Ing.Ir.Gagoek Hardiman

Bangun IRH,ST,MT

JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS DIPONEGORO SEMARANG

TAHUN 2010

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi yang semakin pesat di bidang elektronika dapat kita lihat dalam segala aspek kehidupan kita, misalkan dalam hal telekomunikasi, industri, bahkan dalam aspek kehidupan rumah tangga sehari-hari. Perkembangan teknologi ini sangat didukung oleh daya beli masyarakat yang setiap tahun tahunnya semakin tinggi, hal ini disebabkan karena teknologi yang digunakan semakin canggih dan efisien dalam membantu masyarakat, sehingga kebutuhan dan permintaan akan barang elektronik semakin tinggi.

Kota Semarang sebagai ibukota propinsi Jawa Tengah merupakan salah satu pusat pertumbuhan ekonomi dan merupakan pusat pengembangan wilayah di Indonesia. Maka perdagangan elektronika di Kota Semarang menjadi tolok ukur perkembangan teknologi di Jawa Tengah. Tetapi pada kenyataannya, perkembangan teknologi tersebut tidak didukung perkembangan informasi akan barang-barang elektronik tersebut sehingga banyak masyarakat yang kurang memahami benar akan barang-barang elektronik dan teknologi produk elektronik tersebut. Di sisi lain, keberadaan penjual barang elektronik yang menyebar dan tidak terpusat di wilayah Semarang menjadi kendala untuk mencari informasi akan barang-barang elektronik tersebut, sehingga dapat disimpulkan bahwa sarana promosi dan informasi kurang memadai.

Peningkatan kesejahteraan dan perekonomian masyarakat Kota Semarang dari tahun ketahun (*BPS Kota Semarang, 2007*) mendukung makin tingginya daya beli masyarakat Kota Semarang, apalagi didukung oleh menguatnya nilai tukar rupiah (*Suara Merdeka, Rupiah Tak Pengaruhi Harga Elektronik, 5 April 2010*). Seperti dalam pameran elektronik Semarang Global Fair 2010 yang diadakan di atrium Java Supermall bulan April kemarin para pengunjung sangat antusias dengan pameran tersebut, terbukti penjualan pada pameran tersebut meningkat 30% dari pameran sebelumnya (*Suara Merdeka, Semarang Global Fair, 12 April 2010 hal 4*).

Data Perkembangan Jumlah Penduduk Kota Semarang:

Tahun	2003	2004	2005	2006	2007
Jumlah	1.378.193	1.399.133	1.419.478	1.434.025	1.454.594

Meningkatnya jumlah perusahaan elektronik di Indonesia (*BPS Republik Indonesia, 2009*) akan semakin memperbesar persaingan harga dan teknologi antar produk elektronik, dan akan menguntungkan bagi calon pembeli karena dengan persaingan tersebut calon pembeli akan lebih mendapatkan harga yang terjangkau dan teknologi yang semakin bersaing.

Data Perkembangan Jumlah Perusahaan Elektronik di Indonesia:

Tahun	2004	2005	2006	2007	2008
Jumlah	219	191	227	227	273

Karena tuntutan akan kebutuhan dan informasi yang cepat dan tepat tentang perkembangan teknologi, Kota Semarang membutuhkan suatu fasilitas, dimana fasilitas tersebut dapat mempertemukan antara produsen dan konsumen yang dapat digunakan sebagai tempat menampung produk-produk teknologi terbaru, sebagai tempat informasi dan ajang perdagangan teknologi yang lengkap dengan berbagai pelayanan pendukung, diantaranya layanan jasa, oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan suatu wadah yang disebut pusat elektronik di Semarang pada khususnya dan Jawa Tengah pada umumnya, dalam hal ini adalah Semarang Electronic Center.

Semarang Electronic Center yang akan direncanakan merupakan pusat penjualan berbagai produk elektronika dari produk untuk rumah tangga, hobi, hingga peralatan elektronika untuk perkantoran, dalam jumlah kecil maupun besar. Selain sebagai tempat penjualan disini juga melayani jasa konsultasi, service, dan aksesoris alat-alat elektronika. Terdapat pula berbagai fasilitas lain seperti restaurant, foodcourt, dan coffeshop.

1.2. TUJUAN DAN SASARAN

1.2.1. Tujuan

Memperoleh suatu judul Tugas Akhir yang jelas dan layak untuk dilanjutkan ketahapan selanjutnya dengan suatu penekanan desain yang spesifik sesuai originalitas/karakter judul dan citra yang dikehendaki atas judul yang diajukan.

1.2.2. Sasaran

Usulan langkah-langkah pokok proses (dasar) perencanaan dan perancangan Semarang Electronic Center guna menyusun dan merumuskan suatu Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) berdasarkan atas aspek-aspek panduan perancangan (design guide lines aspect).

1.3. MANFAAT

1.3.1. Secara Subjektif

Untuk memenuhi salah satu persyaratan mengikuti Tugas Akhir di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik UNDIP Semarang dan sebagai pegangan serta acuan selanjutnya, dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) yang merupakan bagian tak terpisahkan dari proses pembuatan Tugas Akhir.

1.3.2. Secara Objektif

Dapat bermanfaat sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan bagi mahasiswa yang akan melanjutkan ke tahapan Tugas Akhir berikutnya terutama mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan Semarang Electronic Center.

1.4. RUANG LINGKUP PEMBAHASAN

Lingkup pembahasan menitikberatkan pada berbagai hal yang berkaitan dengan Semarang Electronic Center ditinjau dari disiplin ilmu arsitektur. Hal-hal di luar ilmu arsitektur akan dibahas seperlunya sepanjang masih berkaitan dan mendukung masalah utama.

1.5. METODE PEMBAHASAN

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

Berbagai cara yang dilakukan untuk pengumpulan data :

1.5.1. Data Primer

- Wawancara dengan narasumber yang terkait untuk mendapatkan informasi yang solid
- Observasi/survey lapangan, dengan tujuan memperoleh gambaran tentang ruang-ruang yang dibutuhkan, persyaratan ruang dan bangunan, persyaratan khusus pada ruang-ruang tertentu, struktur organisasi dan lain-lain.

1.5.2. Data Sekunder

- Studi Literatur, terutama mengenai hal-hal yang berkaitan dengan persyaratan ruang dan persyaratan bangunan pada bangunan Semarang Electronic Center, sebagai landasan teori yang tepat untuk menganalisa data-data yang diperoleh. Pembahasan menggunakan pendekatan teoritis dan pendekatan studi, yang melengkapi data dari wawancara dan observasi/survei lapangan. Hasil dari pendekatan tersebut dikembangkan untuk mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan Arsitektur.

1.6. ALUR PIKIR

LATAR BELAKANG

Aktualita

- Perkembangan teknologi di bidang elektronika yang semakin pesat.
- Kota Semarang sebagai ibukota merupakan salah satu kota pusat pertumbuhan ekonomi dan merupakan pusat pengembangan wilayah.
- Peningkatan kesejahteraan dan perekonomian masyarakat Kota Semarang. (BPS Kota Semarang,2007).
- Meningkatnya jumlah penduduk Kota Semarang dari tahun ke tahun. (BPS Kota Semarang,2007)
- Meningkatnya jumlah perusahaan elektronik di Indonesia.
- Antusias masyarakat akan barang-barang elektronik sangat besar.

Urgensi

- Dibutuhkan suatu sarana yang memadai untuk memenuhi kebutuhan akan barang-barang elektronik
- Diperlukannya area khusus yang dapat menampung jenis-jenis alat elektronik dalam jumlah besar mengingat banyaknya pengembang di bidang elektronik.

Originalitas

- Merencanakan dan merancang suatu desain "Semarang Electronic Center" sebagai wadah untuk mencari dan mendapatkan informasi barang-barang elektronik yang lebih lengkap dengan konsep modern.

PERMASALAHAN

Perlunya "Semarang Electronic Center" sebagai suatu sarana yang memadai untuk memenuhi kebutuhan akan barang-barang elektronik yang lebih lengkap dengan konsep modern.

STUDI BANDING

Dilakukan dengan observasi langsung dan melalui internet dengan obyek yang berkaitan dengan judul untuk mendapatkan acuan mengenai pengguna, kelompok kegiatan, kebutuhan dan besaran ruang.

STUDI PUSTAKA

- Tinjauan mengenai Electronic Center yang berkaitan dengan judul
 - Tinjauan kota Semarang dan sekitarnya
 - Tinjauan mengenai konsep arsitektur modern
- DATA**
- Kebijakan tata ruang Kota Semarang, potensi dan faktor pendukung

ANALISA

Pendekatan Program Perencanaan dan Perancangan yang mengacu pada *Design Guidelines Aspect* (Fungsional, Arsitektural, Struktur, Utilitas, Kontekstual)

KESIMPULAN, BATASAN DAN ANGGAPAN

Kesimpulan merupakan hasil dari analisa, Batasan merupakan hal-hal yang menjadi batas ruang lingkup perancangan dan anggapan merupakan hal-hal yang mempengaruhi proses perancangan yang dimisalkan pada suatu keadaan ideal.

PENDEKATAN DAN LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Dasar pendekatan, pendekatan lokasi dan tapak, pendekatan fungsi, pelaku, aktifitas, proses aktifitas, jenis fasilitas, kapasitas dan besaran ruang, sirkulasi, sistem struktur, sistem utilitas dan sistem bangunan dengan penekanan desain Electronic Center yang berbasis Arsitektur modern.

KONSEP DASAR DAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Konsep perancangan meliputi konsep bentuk, konsep struktur, konsep penekanan desain Arsitektur Hi-Tech, serta program perencanaan meliputi tapak terpilih, program ruang dan sistem utilitas

F
E
E
D
B
A
C
K

