

**LANDASAN PROGRAM
PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR**

TUGAS AKHIR - 36
Periode Januari – Juni 2011



**HOTEL BINTANG EMPAT DENGAN FASILITAS
PERBELANJAAN DAN HIBURAN DIKAWASAN PANTAI MARINA
SEMARANG**

*Diajukan untuk memenuhi sebagian
persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik*

Disusun Oleh :
MUH. MUNQIZ MUCHLIS
NIM: L2B 309 002

JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS DIPONEGORO

2011

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sebagai Ibukota Jawa Tengah dan menjadi salah satu kota besar di Pulau Jawa, Semarang merupakan pusat dari seluruh kegiatan, baik ekonomi, perdagangan, jasa dan industri dari beberapa kota kecil di sekitarnya, serta kota-kota di Jawa Tengah pada umumnya. Sebagai Kota yang belum banyak dikenal di Indonesia apalagi di dunia, Pemerintah Kota Semarang memperkenalkan Kota Semarang dengan berbagai metode. Maka setelah Semarang dikenal dan banyak menandakan hubungan dengan beberapa Kota Besar di Indonesia serta negara lain, akan membuka peluang masuknya pengusaha dan wisatawan-wisatawan baik wisatawan asing maupun domestik yang bertujuan untuk berbisnis, berinvestasi serta berwisata di Kota Semarang.

Belakangan ini Semarang mengalami pertumbuhan yang signifikan di bidang bisnis dan investasi, hal ini tak lepas dari faktor keamanan Kota Semarang yang relatif kondusif serta aksesibilitas yang dapat terbilang mudah dan lancar. Kota Semarang juga merupakan pusat pemerintahan dan perdagangan yang sedang membangun segala bidang, tidak terlepas dari faktor penunjang yaitu jasa akomodasi atau perhotelan. Perkembangan selanjutnya sangat berpotensi untuk bisnis akomodasi/perhotelan dan pusat perbelanjaan yang bertaraf internasional untuk mendukung program pemerintah dalam bidang investasi dan pariwisata. Semakin banyaknya para pendatang baik domestik maupun asing yang menginap sementara di Semarang, maka pembangunan hotel berbintang merupakan suatu alternatif pemecahan yang cukup rasional untuk mengatasi kebutuhan menginap mereka. Saat ini pertumbuhan hotel-hotel berbintang di Semarang cukup pesat berada di pusat kota, hotel-hotel tersebut berdiri di atas lahan terbatas namun memiliki jumlah kamar yang banyak demi menyediakan hunian bagi tamu yang menginginkan akses dekat dengan pusat kota sehingga memudahkan dalam menjalankan urusan serta berbisnis.

Selain itu, untuk menambah perbendaharaan fasilitas hotel yang rekreatif maka dibutuhkan suatu fasilitas perdagangan dan hiburan yang tidak hanya menampung aktivitas belanja tetapi juga menyediakan fasilitas

rekreasi dan hiburan. Disamping menyediakan toko dan counter-counter yang menjual berbagai macam produk untuk kebutuhan pokok masyarakat juga dilengkapi dengan fasilitas restaurant, pusat jajan, serta rekreasi.

Dalam mengatasi hal tersebut, salah satu bentuk pemecahannya adalah dengan konsep perencanaan *Mix Land Use* (Satu daerah dengan banyak fungsi) atau dalam skala lebih kecil adalah *Mix Use Building* (Bangunan dengan fungsi campuran). Dengan melihat peluang dan hal-hal seperti yang tersebut di atas maka wadah yang mempunyai nilai profil dan keterkaitan yang saling mendukung yaitu hotel dengan fasilitas perbelanjaan dan hiburan. Sehingga diharapkan peluang dan prospek dalam pengembangannya maupun dalam menarik minat pengunjung sebanyak-banyaknya dapat tercapai dan begitu pula pengembangan bangunan dengan konsep *Mix Use Building* (Bangunan dengan fungsi campuran) diharapkan dapat bertujuan sebagai strategis intensifikasi untuk optimasi lahan kota dan menghidupkan lahan yang ada disekitarnya.

Kota Semarang merupakan salah satu kota di Indonesia yang berbatasan langsung dengan pantai dan memiliki kawasan wisata pantai yang perkembangannya sangat pesat, diantaranya Tanjung Mas, Tanah Mas, Marina, dan lain-lain. Perkembangan ini merupakan akibat dari pertumbuhan kegiatan ekonomi yang mulai menyebar ke berbagai wilayah di kota Semarang, termasuk kawasan pantai utara. Pertumbuhan ini didukung juga oleh pengembangan Pelabuhan Tanjung Mas yang merupakan fasilitas penunjang utama kegiatan industri dan perdagangan. Pengembangan pelabuhan Tanjung Mas sebagai pelabuhan ekonomi, memberikan gambaran bahwa dimasa yang akan datang dikota Semarang akan mengarah pada kegiatan bisnis yang semakin berkembang disepanjang wilayah pantai. Sejalan dengan itu, berkembang pula fasilitas sarana dan prasarana yang menunjang seperti transportasi dan akomodasi. Lahan-lahan kosong dikawasan pantai tersebut yang merupakan area pengembangan usaha komersial dan jasa, memungkinkan untuk didirikannya fasilitas akomodasi tersebut. Dengan potensi tapak yang sangat besar tersebut hotel dengan fasilitas perbelanjaan dan hiburan ditepi pantai dapat dijadikan alternatif solusi pemanfaatan lahan dan alternatif dari suatu fasilitas akomodasi yang secara luas nantinya akan menunjang kegiatan pariwisata di Semarang.

Dari uraian diatas, kota Semarang membutuhkan sejenis akomodasi berupa hotel bintang empat dengan fasilitas pusat perbelanjaan dan hiburan sebagai pendukung dalam mengoptimalkan penggunaan ruangan, baik dalam hotel maupun dalam fasilitas perbelanjaan dengan memanfaatkan potensi kawasan untuk melayani pengunjung yang bertujuan melakukan kegiatan bisnis, rekreasi atau wisata. Oleh karena itu, diperlukan perencanaan dan perancangan hotel bintang empat dengan fasilitas perbelanjaan dan hiburan di Semarang yang representatif, interaktif dan rekreatif.

1.2. Tujuan dan Sasaran

1. Tujuan

Tujuan utama yang akan dicapai adalah merencanakan dan merancang suatu fasilitas komersil yaitu, hotel bintang empat dengan fasilitas perbelanjaan dan hiburan, sebagai pusat kegiatan bisnis, rekreasi atau wisata di bidang pariwisata di Semarang yang terpadu.

2. Sasaran

Tersusunnya landasan program perencanaan dan perancangan arsitektur sebagai landasan konseptual bagi perancangan hotel bintang empat dengan fasilitas perbelanjaan dan hiburan dikawasan pantai marina Semarang.

1.3. Manfaat

1. Secara Subyektif

Memenuhi salah satu persyaratan kelulusan yang harus dipenuhi dalam Tugas Akhir Periode 36 di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro yang digunakan sebagai Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur yang akan dilanjutkan dalam bentuk grafis.

2. Secara Obyektif

Diharapkan dapat bermanfaat sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan, baik bagi mahasiswa yang mengajukan proposal tugas akhir maupun bagi mahasiswa arsitektur lain dan masyarakat umum yang membutuhkan.

1.4. Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup substansial meliputi aspek-aspek arsitektural perencanaan dan perancangan hotel bintang empat dengan fasilitas

perbelanjaan dan hiburan dikawasan pantai marina Semarang. Masalah yang berada di luar lingkup arsitektural akan dibahas secara global dan garis besarnya saja dengan batasan dan anggapan yang rasional dan logis.

Ruang lingkup spasial hotel bintang empat dengan fasilitas perbelanjaan dan hiburan merupakan bangunan komersial, maka bangunan ini harus terletak di kawasan berpotensi dan cukup strategis agar mudah dikenal dan mudah pula pencapaian dan aksesibilitasnya bagi masyarakat, tanpa mengurangi peraturan-peraturan terhadap Tata Guna Lahan, RDTRK, RTRW kota Semarang.

1.5. Metode Pembahasan

Metode penulisan dilakukan melalui teknik pengumpulan data pada kajian-kajian literatur mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan fasilitas-fasilitas yang ada didalam hotel bintang empat dengan fasilitas perbelanjaan dan hiburan dan kondisi lingkungan, standar ruang serta pengumpulan data informasi.

1.6. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang digunakan untuk menguraikan penulisan secara terperinci adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, lingkup pembahasan, metode pembahasan, dan sistematika pembahasan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Membahas mengenai definisi yang berhubungan dengan Hotel dan Pusat Perbelanjaan, karakteristik, aktivitas, fasilitas, penggolongan serta penekanan desain.

BAB III. TINJAUAN KHUSUS

Menguraikan tentang kondisi umum kota Semarang, Studi banding, tinjauan rencana pengembangan kota Semarang dan pembagian wilayah kota Semarang.

BAB IV. KESIMPULAN, BATASAN DAN ANGGAPAN

BAB V. PENDEKATAN PROGRAM DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

Berisikan tentang landasan, pendekatan perencanaan, landasan perancangan arsitektur, serta pemilihan lokasi dan tapak.

BAB VI. KONSEP PERENCANAAN DAN PROGRAM DASAR PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang konsep dasar perancangan, penentuan kebutuhan program ruang, kebutuhan tapak dan aspek-aspek pendukung perancangan.

1.7. ALUR PIKIR



