

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi merupakan suatu faktor utama yang mempengaruhi gaya hidup masyarakat. Persaingan di dunia bisnis khususnya di dunia hiburan menjadi salah satu bidang yang terus berkembang pesat. Kemajuan suatu daerah yang menjadi tanggung jawab tiap-tiap wilayah akan sangat ditentukan oleh bagaimana daerah tersebut bisa mengolahnya dengan baik atau tidak.

Pesatnya perkembangan Kota Semarang ditandai dengan maraknya pembangunan fisik kota, yaitu munculnya tempat – tempat sebagai pusat perdagangan dan industri, serta semakin lengkapnya sarana transportasi baik darat, laut maupun udara. Hal ini tentu merupakan suatu perkembangan ekonomi kota yang baik sehingga menimbulkan berbagai dampak bagi seluruh kehidupan masyarakatnya.

Salah satu aspek yang berkembang di Kota Semarang adalah dunia hiburan. Di mana ketika orang – orang yang lelah akan pekerjaan, mencari sesuatu yang dapat mengembalikan semangatnya lagi dalam bekerja. Beberapa tempat yang sering menjadi alternatif hiburan bagi masyarakat Semarang antara lain, bioskop, karaoke serta tempat santai atau yang sering disebut *lounge*.

Film merupakan salah satu media yang sering menjadi alternatif utama dalam dunia hiburan. Efektivitas film sebagai media komunikasi tentu saja semakin mendukung bahwa film dapat dijadikan sebagai media untuk pembelajaran bagi semua kalangan masyarakat. Banyaknya bioskop tersebar di berbagai wilayah di Indonesia membuktikan bahwa memang meningkatnya kebutuhan masyarakat untuk menonton film di bioskop. Bahkan, kini komunitas atau organisasi yang bergerak di bidang film pun perlahan-lahan semakin bermunculan. Perkembangan di era 2000-an pun tidak hanya berhenti sampai di tahap masyarakat semakin

membutuhkan bioskop, tetapi beberapa komunitas film di Indonesia mulai memproduksi film dan memutarinya di tempat-tempat tertentu.

Perkembangan bioskop di Semarang nampaknya agak terhambat. Banyak theatre yang sepi pengunjung, entah karena faktor film yang tidak disukai maupun tempat yang tidak terlalu memberi kenyamanan bagi pengunjung. Oleh karena itu, movie box dengan konsep exclusive dapat dijadikan solusi untuk masalah tersebut. Suasana santai menikmati makanan dan minuman kecil yang disugahi dengan sebuah tontonan film layakna bioskop merupakan salah satu dambaan baik kaula muda maupun para eksekif untuk menjamu klain bisnisnya.layaknya bioskop pribadi berkesan exslusif disuguhkan.

Bisnis karaoke di Semarang akhir – akhir ini cukup marak adanya. Namun, dengan adanya tingkat kompetensi yang ketat, perlu adanya ide baru untuk menembus pasar tersebut. Sajian ruangan yang luas dengan layar yang besar dan sentuhan sound kelas atas akan menjadi terobosan baru dalam bisnis karaoke.

Konsep yang digunakan adalah membangun sebuah one stop entertainment place, yang berisikan movie box yang menyajikan suguhan secara visual, di mana juga terdapat suatu ruangan untuk pengadaan acara nonton bareng, serta adanya family karaoke yang menyuguhkan suasana berbeda, di mana ada ruang yang berkonsep berkaraoke dengan diiringi pemain music serta bantuan layar proyektor, dan terakhir ada lounge guna mengakomodasi para pengunjung movie box dan karaoke guna memesan makanan, minuman, maupun hendak mengadakan pertemuan. Diharapkan, dengan adanya tempat tersebut akan memberikan sebuah tempat hiburan yang dapat memberi manfaat bagi masyarakat dan berkembang secara berkesinambungan dengan perkembangan teknologi yang ada. Penekanan desain pada bangunan menggunakan konsep Arsitektur Modern.

## **1.2 Tujuan dan Sasaran**

- **Tujuan**

Memperoleh suatu Laporan Perencanaan dan Perancangan yang jelas dan layak, dengan suatu penekanan desain yang spesifik sesuai karakter/keunggulan judul dan citra yang dikehendaki atas judul yang diajukan.

- **Sasaran**

Tersusunnya suatu konsep (dasar) perencanaan dan perancangan Movie box, Karaoke and Lounge di Semarang melalui aspek-aspek panduan perancangan (design guide lines aspect) sehingga dalam poses Desain Grafis yang akan dikerjakan dapat berjalan dengan baik.

### **1.3 Manfaat**

Bermanfaat untuk memperoleh LP3A yang berkualitas terkait judul *Movie box, Karaoke and lounge di Semarang* dalam proses Tugas Akhir sebelum tahap Studio Grafis.

### **1.4 Lingkup Pembahasan**

- **Ruang Lingkup Substansial**

Perencanaan dan perancangan Movie box, Karaoke and Lounge di Semarang termasuk dalam ke dalam kategori bangunan yang berfungsi sebagai fasilitas publik terpusat beserta dengan perancangan tapak/ lansekapnya.

- **Ruang Lingkup Spasial**

Secara administratif daerah perencanaan Movie box, Karaoke and Lounge yang terletak di Kota Semarang. Kota Semarang memiliki batas – batas wilayah administrasi sebagai berikut :

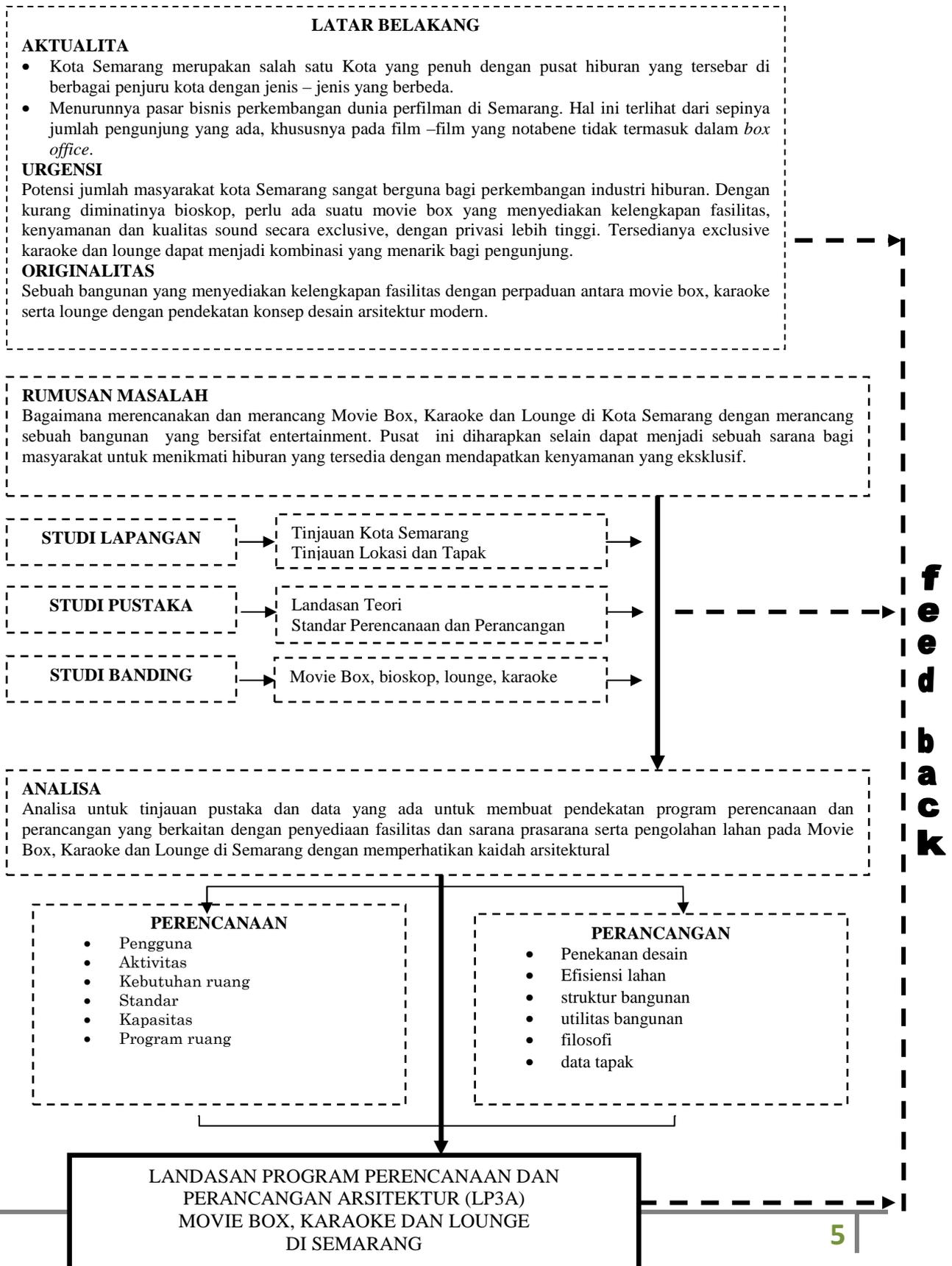
- Sebelah Utara : Laut Jawa
- Sebelah Selatan : Kabupaten Semarang
- Sebelah Timur : Kabupaten Demak dan Kabupaten Grobogan
- Sebelah Barat : Kabupaten Kendal

### **1.5 Metode Pembahasan**

Metode pembahasan dilakukan dengan mengadakan pengumpulan data primer dan sekunder untuk kemudian dianalisa untuk memperoleh dasar-dasar program perencanaan dan perancangan. Metode yang dipakai dalam penyusunan penulisan ini antara lain :

1. Metode deskriptif , yaitu melalui pengumpulan data. Data diperoleh dari hasil wawancara dengan narasumber, observasi lapangan, dan dengan mempelajari buku-buku yang terkait dengan teori, konsep, standar perencanaan dan perancangan.
2. Metode dokumentatif, yaitu mendokumentasikan data yang menjadi bahan penyusunan penulisan ini. Cara pendokumentasian data adalah dengan membuat gambar dari kamera digital.
3. Metode komparatif, yaitu dengan mengadakan studi banding terhadap tempat-tempat yang juga menyajikan konsep serta aspek fungsi seperti Movie box, Karaoke and Lounge.

## 1.6 Alur Pikir



## **1.7 Sistematika Pembahasan**

Secara garis besar, sistematika pembahasan yang dilakukan pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Membahas tentang latar belakang, maksud dan tujuan, manfaat pembahasan, ruang lingkup pembahasan, alur bahasan dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Membahas tentang Tinjauan Pustaka yang menjadi referensi sesuai alur bahasan dan hasil studi banding yang dilakukan. Dalam hal ini mengenai Movie box, Karaoke and Lounge di Semarang.

### **BAB III TINJAUAN UMUM**

Membahas tentang data yang telah diperoleh dari objek yang sedang dibahas. Berisi tentang data yang diperoleh baik dari studi lapangan maupun studi wawancara (interview).

### **BAB IV KESIMPULAN, BATASAN DAN ANGGAPAN**

Membahas tentang kesimpulan yang terdapat pada bab-bab sebelumnya dan kemudian memberikan batasan terhadap bidang kajian dan mengungkapkan anggapan.

### **BAB V PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Membahas tentang pendekatan pemilihan tapak, penentuan kawasan perencanaan, hubungan kelompok ruang, pengaturan zonasi, pendekatan elemen fisik kota, pendekatan arsitektur bangunan, pendekatan sistem struktur maupun sistem utilitas.

### **BAB VI KONSEP DASAR PERANCANGAN**

Merupakan penjabaran tentang konsep program perencanaan dan program perancangan mengenai Movie box, Karaoke and Lounge di Semarang.