

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Saat ini Indonesia menjadi negara berkembang dengan pertumbuhan ekonomi yang pesat. Buktinya muncul bangunan-bangunan baru dengan fungsi-fungsi tertentu yang tentu saja menjadi terbukanya banyak lapangan kerja diberbagai bidang. Meningkatnya pula tingkat stress pekerja yang membuka kesempatan membuat fasilitas-fasilitas hiburan untuk penduduk kota. Hiburan merupakan suatu konsep rekreasi yang berhubungan dengan suatu fenomena atau aktifitas yang dapat menarik perhatian dan menyenangkan bagi orang yang melakukannya. Menurut psikolog Abraham Maslow, rekreasi memiliki tujuan yang sangat penting dalam memenuhi kebutuhan stimulasi kognitif dan estetik pelakunya dan merupakan proses dimana pikiran dan jasmani diremajakan melalui partisipasi dari para pelakunya yang menganggap apa yang telah dilakukannya telah dirasa memuaskan dirinya (Pigram dan Jenkins dalam *The Entertainment Industry: An Introduction, 2009*).

Jenis hiburan yang dibutuhkan penduduk kota juga beragam dari hiburan keluarga, private, grup, maupun komunitas, dengan fasilitas-fasilitasnya pun bermacam-macam seperti pusat perbelanjaan, taman hiburan, taman terbuka, single building entertainment seperti café, game center, bioskop, karaoke atau bergabung dengan Mall. Dibeberapa kota besar di Indonesia sendiri telah berkembang suatu fenomena konsep arsitektur baru, yaitu entertainment center yang merupakan perpaduan antara fasilitas-fasilitas entertain (hiburan) seperti bioskop, tempat karaoke, pub atau cafe, children dan game center, bowling ataupun restaurant yang dikemas dalam satu wadah. Pembuatan arena hiburan yang terpusat akan sangat menguntungkan karena:

- a. Kemudahan dalam mendapatkan hiburan (bagi pengguna) karena fasilitas yang tersedia sudah relatif lengkap walau dalam satu tempat.
- b. Kecenderungan masyarakat kota sebagai pengguna menuju ke daerah pusat kegiatan kota untuk mencari hiburan.
- c. Dengan demikian dengan adanya fasilitas hiburan ini, maka diharapkan konsumen akan lebih dapat menikmatinya sebagai fasilitas hiburan yang menyenangkan, sehingga dapat ramai didatangi pengunjung.

Purwokerto adalah ibukota Kabupaten Banyumas, yang mulai berkembang sebagai kota besar, karena mulai banyak pembangunan Mall, hotel bintang lima, dan sarana perkotaan yang diperbaiki. Tingkat lapangan kerja yang lumayan tinggi, dan dikenal sebagai kota pensiunan serta keuntungan menjadi pusat bisnis di Banyumas, membuat Purwokerto sangat potensial untuk mengembangkan pusat-pusat hiburan.

Entertainment Center merupakan solusi menjawab permasalahan kebutuhan hiburan di Purwokerto, baik dalam sisi komersil yakni sebagai salah satu bentuk entertainment untuk masyarakat modern yang berkembang di Purwokerto tetapi juga sebagai wadah komunitas berkumpul mencari hiburan, baik keluarga, grup, atau komunitas-komunitas lainnya. Konsep *One Stop Entertainment* yang diterapkan memudahkan masyarakat mendapatkan banyak hiburan hanya dalam satu tempat. Dari beberapa hal diatas, maka penulis menyimpulkan

bahwa perlu adanya suatu konsep baru di kota Purwokerto yang lebih menekankan konsep "Entertainment Center".

## **1.2 Tujuan dan sasaran**

### **1.2.1 Tujuan**

Mewujudkan desain rancangan bangunan hiburan yang memenuhi persyaratan umum, maupun persyaratan sarana prasarana, dengan desain arsitektur fungsi ruang dan lingkungan fisik yang optimal sesuai fungsi bangunan sebagai pusat hiburan dengan konsep *one-stop-entertain*.

### **1.2.2 Sasaran**

Tersusunnya usulan langkah-langkah pokok proses (dasar) perencanaan dan perancangan Entertainment Center di Purwokerto, melalui aspek-aspek panduan perancangan (design guide lines aspect), sehingga tercapainya tujuan pembangunan pusat hiburan yang dapat dinikmati oleh masyarakat.

## **1.3 Manfaat**

### **1.3.1 Subjektif**

Untuk memenuhi salah satu persyaratan mengikuti Tugas Akhir di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro Semarang dan sebagai acuan untuk melanjutkan ke dalam proses Studio Grafis Tugas Akhir yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses pembuatan Tugas Akhir.

### **1.3.2 Objektif**

Sebagai pegangan dan acuan selanjutnya dalam perancangan Entertainment Center di Purwokerto, selain itu diharapkan dapat bermanfaat sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan, baik bagi mahasiswa yang akan menempuh Tugas Akhir maupun bagi mahasiswa arsitektur lainnya dan masyarakat umum yang membutuhkan.

## **1.4 Ruang Lingkup**

### **1.4.1 Ruang Lingkup Substansial**

Lingkup perencanaan dan perancangan Entertainment Center di Purwokerto dikaitkan dengan disiplin ilmu arsitektur, seperti aspek fungsional, teknis, kinerja, kontekstual dan arsitektural yang dalam hal ini termasuk dalam kategori bangunan tunggal yang berfungsi sebagai bangunan komersial dengan sifat hiburan beserta perancangan tapak/ lansekapnya.

### **1.4.2 Ruang Lingkup Spasial**

Berisi tentang batas-batas geografis wilayah kota Purwokerto dan lokasi/ site secara grafis sesuai lingkup substansial.

## **1.5 Metode Pembahasan**

Pembahasan dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif, yaitu dengan mengumpulkan, memaparkan, kompilasi dan menganalisa data sehingga diperoleh suatu pendekatan program perencanaan dan perancangan untuk selanjutnya digunakan dalam penyusunan program dan konsep dasar perencanaan dan perancangan. Adapun Metode yang dipakai dalam penyusunan penulisan ini antara lain:

- 1.5.1 Metode Deskriptif, yaitu dengan melakukan pengumpulan data. Metode untuk pengumpulan data diuraikan sebagai berikut:
1. Data Primer, merupakan salah satu kegiatan yang ditempuh untuk memperoleh data objek melalui observasi langsung dan wawancara dengan pihak terkait.
  2. Data Sekunder, dimaksudkan untuk memperkuat data yang ada. Dikumpulkan melalui studi pustaka yang berhubungan dengan Entertainment Center, kebijakan pemerintah setempat serta studi banding pada objek lain yang memiliki tingkat pelayanan sama.
- 1.5.2 Metode Dokumentatif, yaitu mendokumentasikan data yang menjadi bahan penyusunan penulisan ini. Cara pendokumentasian data adalah dengan memperoleh gambar visual dari foto-foto yang di hasilkan.
- 1.5.3 Metode Komparatif, yaitu dengan mengadakan studi banding terhadap bangunan Entertainment Center di suatu kota yang sudah ada.
- Dari data-data yang telah terkumpul, dilakukan identifikasi dan analisa untuk memperoleh gambaran yang cukup lengkap mengenai karakteristik dan kondisi yang ada, sehingga dapat tersusun suatu Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur bangunan Entertainment Center di Purwokerto

## **1.6 Sistematika Pembahasan**

Kerangka bahasan laporan perencanaan dan perancangan Tugas Akhir dengan judul Entertainment Center di Purwokerto adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisikan latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, metode penulisan dan sistematika bahasan yang mengungkapkan permasalahan secara garis besar serta alur pikir dalam menyusun Landasan Program Perencanaan dan Perancangan (LP3A).

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Membahas mengenai literatur tentang tinjauan Entertainment Center, tinjauan penekanan desain Arsitektur Modern, serta tinjauan studi banding.

### **BAB III TINJAUAN LOKASI**

Membahas tentang tinjauan kota Purwokerto berupa data-data fisik dan nonfisik seperti letak geografi, luas wilayah, jumlah penduduk, serta kebijakan tata ruang wilayah di Kota Purwokerto.

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

Berisi tentang kajian/ analisa perencanaan yang pada dasarnya berkaitan dengan pendekatan aspek fungsional, aspek kinerja, aspek teknis, aspek kontekstual, dan aspek visual arsitektural.

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

Membahas konsep, program, dan persyaratan perencanaan dan perancangan arsitektur untuk Entertainment Center di Purwokerto, dengan penekanan desain arsitektur modern

## 1.7 Alur Pikir



