

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kota Semarang adalah ibukota provinsi Jawa Tengah. Kota Semarang menjadi kota metropolitan terbesar kelima di Indonesia. Sebagaimana salah satu kota yang paling berkembang di Pulau Jawa, Kota Semarang memiliki jumlah penduduk yang hampir mencapai dua juta jiwa. Kota Semarang disebut sebagai salah satu kota yang paling berkembang karena pertumbuhan ekonomi Kota Semarang cenderung meningkat dan stabil dibandingkan dengan pertumbuhan ekonomi Indonesia yang cenderung naik turun. Pertumbuhan ekonomi disamping dapat berdampak peningkatan pendapatan pada akhirnya juga akan berpengaruh pada pendapatan daerah.

Tahun	Indonesia	Kota Semarang
2009	4,63	5,34
2010	6,22	5,87
2011	6,49	6,41
2012	6,26	6,42
2013	5,78	6,20

Tabel 1.1 Pertumbuhan Ekonomi Indonesia dan Kota Semarang dalam persentase

Sumber : BPS dan Semarang Dalam Angka 2014

Pendapatan daerah Kota Semarang didominasi oleh dua sektor, yaitu sektor perdagangan, hotel dan restoran serta sektor industri (*Semarang Dalam Angka, 2014*). Sumbangan sektor perdagangan, hotel dan restoran sampai tahun 2012 cenderung naik yaitu dari 28,01 % pada 2011 menjadi 28,43% pada tahun 2012 dengan laju pertumbuhan sebesar 10,03 %. Untuk sektor Industri pengolahan menyumbang 24,63 % pada tahun 2012 mengalami kenaikan bila dibandingkan dengan tahun sebelumnya yaitu 24,36 % dengan pertumbuhan 13,46 %.

Sektor perdagangan, hotel dan restoran menjadi sektor penyokong ekonomi Kota Semarang yang paling utama. Hal ini sangat potensial sehingga fasilitas-fasilitas penunjang sektor perdagangan seharusnya dapat terus ditingkatkan. Salah satu fasilitas penunjang kegiatan perdagangan adalah Mall. Dengan adanya mall, pendapatan Kota Semarang dari sektor perdagangan dapat dipertahankan atau bahkan meningkat. Sampai 2015 ini, jumlah mall yang ada di Semarang baru terdapat 5 buah, yaitu DP Mall, Java Mall, Mal Ciputra, Plaza Simpang Lima dan Paragon Mall. Di samping itu, dengan kehadiran mall-mall di sebuah kota dapat menunjukkan prestis sebuah kota itu sendiri.

Kota Semarang saat ini menduduki peringkat kelima kota metropolitan terbesar di Indonesia. Seiring dengan perkembangan ekonomi di Kota Semarang, gaya hidup di Kota Semarang juga mulai berubah mengikuti gaya hidup di kota-kota metropolitan lainnya, seperti di Jakarta dan Surabaya. Hal ini juga disebabkan oleh banyaknya pendatang dari kota-kota metropolitan lainnya yang menetap sementara, seperti mahasiswa dan pekerja kantor mengingat di Kota Semarang terdapat banyak universitas. Gaya hidup yang berubah diikuti oleh kebutuhan yang semakin meningkat juga. Salah satu kebutuhan tersebut adalah belanja dan hiburan.

Selain pengaruh gaya hidup yang berubah, kebutuhan akan fasilitas hiburan juga dipengaruhi oleh pekerjaan. Meningkatnya pertumbuhan ekonomi menyebabkan persaingan di dunia kerja yang semakin ketat sehingga manusia dituntut untuk terus bekerja dan bekerja. Hal tersebut menyebabkan manusia semakin kekurangan waktu untuk istirahat atau *refreshing* dan terjadi kejenuhan yang akhirnya dapat menyebabkan stress. Untuk menghilangkan rasa jenuh tersebut manusia membutuhkan hiburan. Pada dasarnya, keseimbangan kerja dan hiburan perlu diperhatikan agar manusia tidak mengalami stress. Bahkan keseimbangan antara kerja dan hiburan dapat membuat manusia menjadi lebih produktif.

Pada dasarnya, manusia membutuhkan rekreasi untuk menghibur dan menyegarkan diri dari segala kepenatan rutinitas hidup seperti pekerjaan dan kegiatan sehari-hari yang dapat menimbulkan kejenuhan. Kebutuhan individu akan hiburan berbeda-beda. Hiburan seperti bioskop, *café*, *lounge* dapat memenuhi kebutuhan psikologis manusia sedangkan hiburan yang bersifat aktif seperti billiard, bowling dan fasilitas permainan lain dapat memenuhi kebutuhan fisiologisnya.

Dari 5 mall di Semarang yang telah disebutkan diatas, semuanya merupakan mall dengan konsep *Shopping Mall* saja. Di Kota Semarang sebenarnya sudah memiliki tempat-tempat hiburan. Tempat-tempat hiburan seperti karaoke, bioskop, *café* dan *lounge*, billiard dan lainnya tersebar di berbagai penjuru daerah Kota Semarang. Di Semarang belum ada mall dengan konsep *One Stop Entertainment Mall* atau mall yang sekaligus menjadi pusat hiburan yang menyediakan segala macam hiburan di dalam satu tempat. Jakarta telah memiliki beberapa *Entertainment Mall*, misalnya seperti *La Piazza* di Kelapa Gading dan *FX* di Sudirman. Kedua mall tersebut menyajikan pusat perbelanjaan yang sekaligus sebagai tempat hiburan seperti bioskop, karaoke, billiard, *game center* dan *café* atau restoran. Dengan potensi masyarakat Kota Semarang yang memiliki gaya hidup yang semakin meningkat, Kota Semarang membutuhkan suatu fasilitas dengan konsep *One Stop Entertainment Mall*.

Berdasarkan uraian diatas, Dengan potensi masyarakat Kota Semarang yang memiliki gaya hidup yang semakin meningkat, Kota Semarang membutuhkan suatu fasilitas dengan konsep *One Stop Entertainment Mall*, yaitu mall dengan fasilitas hiburan yang lengkap mulai dari tempat hiburan indoor seperti bioskop, *Family Karaoke*, fasilitas olahraga, *café* dan restoran serta didukung fasilitas permainan outdoor seperti ruang terbuka hijau, lapangan futsal dengan penekanan konsep *Green Architecture*.

## 1.2 Tujuan dan Sasaran

### a. Tujuan

Merumuskan Program dasar Perencanaan dan Perancangan yang berhubungan dengan aspek-aspek perancangan dan perencanaan *Entertainment Mall* sebagai pusat perbelanjaan dengan fasilitas hiburan yang lengkap di Semarang yang diharapkan menjadi destinasi baru bagi warga Semarang untuk mendapatkan hiburan.

### b. Sasaran

Tersusunnya konsep dasar perencanaan dan perancangan *Entertainment Mall* Di Semarang berdasarkan aspek-aspek panduan perancangan.

## 1.3 Manfaat

### 1.3.1 Subjektif

- Guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menempuh Tugas Akhir sebagai ketentuan kelulusan Sarjana Strata I (S-1) di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro
- Sebagai dasar acuan proses perencanaan dan perancangan berikutnya dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur.

### 1.3.2 Objektif

Memberi masukan dan pengalaman dalam mengenali potensi dan permasalahan yang mungkin ada di lapangan, sehingga bias memperoleh alternative-alternatif pemecahan masalah baik secara arsitektural maupun kontekstual dalam merencanakan dan merancang sebuah objek.

## 1.4 Ruang Lingkup

### a. Ruang Lingkup Substansial

Merencanakan dan merancang *Entertainment Mall* dan termasuk dalam kategori bangunan tunggal beserta perancangan tapak lingkungan sekitar.

### b. Ruang Lingkup Spasial

Secara administratif, rencana tapak yang akan dipakai berada di kota Semarang, Jawa Tengah.

## 1.5 Metode Pembahasan

Metode yang digunakan adalah metode deskriptif, yaitu dengan mengumpulkan, memaparkan, kompilasi dan menganalisa data yang diperoleh baik data primer maupun sekunder sehingga diperoleh suatu pendekatan program perencanaan dan perancangan untuk selanjutnya digunakan dalam menyusun program dan konsep dasar perencanaan dan perancangan. Pengumpulan dilakukan dengan cara :

1. Observasi Lapangan  
Observasi lapangan dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pendataan langsung di lokasi.
2. Studi Literatur  
Studi Literatur yaitu data sekunder yang digunakan sebagai acuan dalam perencanaan dan perancangan.
3. Wawancara  
Wawancara yaitu dialog langsung dengan baik pelaku aktifitas maupun pengelola. Hal ini dilakukan untuk menggali data mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan topik.

### 1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penyusunan Lndasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini adalah sebagai berikut :

- |         |  |
|---------|--|
| BAB I   | Pendahuluan<br><br>Menguraikan latar belakang, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan dan sistematika pembahasan serta alur pikir.  |
| BAB II  | Tinjauan Pustaka<br><br>Menguraikan tentang tinjauan umum dan pengertian <i>Entertainment Mall</i> , standar pelayanan minimal, tinjauan khusus suatu entertain  |
| BAB III | Tinjauan Khusus <i>Entertainment Mall di Semarang</i><br><br>Menguraikan tentang tinjauan Provinsi Jawa Tengah, tinjauan Kota Semarang mengenai peraturan dan kebijakan, tata guna lahan dan sarana prasarana kota.  |
| BAB IV  | Kesimpulan, Batasan dan Anggapan<br><br>Mengungkapkan kesimpulan, batasan dan anggapan dari uraian pada bab sebelumnya.  |
| BAB V   | Pendekatan Perencanaan dan Perancangan <i>Entertainment Mall</i> di Semarang.<br><br>Menguraikan dasar-dasar pendekatan dan menguraikan pendekatan fungsional, kontekstual, arsitektural, teknis dan utilitas bangunan.  |
| BAB VI  | Program Perencanaan dan Perancangan <i>Entertainment Mall</i> di Semarang.<br><br>Membahas mengenai program perencanaan yang meliputi program ruang, lokasi dan tapak terpilih dan konsep perancangan bangunan yang meliputi konsep bentuk, penekanan desain yang digunakan, konsep struktur dan utilitas bangunan |

## 1.7 Alur Pembahasan



