

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang perkembangannya cukup pesat terutama dari sektor ekonominya, bias dilihat dari banyaknya gedung gedung yang bermunculan, banyak gedung gedung dengan fasilitas hiburan sebagai sarana untuk masyarakat yang sudah terlalu jenuh dengan pekerjaannya, tingkat stress dari para pekerja ini terus meningkat tiap tahunnya sehingga tempat entertainment dewasa ini sangat dibutuhkan di berbagai kota dari kota besar hingga kota kecilpun, hiburan merupakan suatu konsep dari rekreasi, sedangkan rekreasi adalah kegiatan yang menyehatkan pada aspek sosial, fisik, dan mental. **Jay B. Nash** memberikan gambaran bahwa aktivitas rekreasi adalah pelengkap dari kerja, oleh karena itu rekreasi adalah kebutuhan semua orang. Dengan demikian, penekanan dari aktivitas rekreasi adalah dalam nuansa “menciptakan kembali” (*recreation*) orang tersebut, ada upaya revitalisasi jiwa dan tubuh yang terwujud karena ‘menjauh’ dari kegiatan rutin dan kondisi yang menekan dalam kehidupan sehari-hari. Landasan kependidikan dari rekreasi karenanya kini diangkat kembali, sehingga sering diistilahkan dengan pendidikan rekreasi, tujuan utamanya adalah mendidik orang dalam bagaimana memanfaatkan waktu senggang mereka.

Jenis-jenis hiburan yang dibutuhkan oleh masyarakat juga beragam ada hiburan keluarga, private, grup , maupun komunitas dengan berbagai macam fasilitas seperti pusat perbelanjaan, taman hiburan, taman terbuka ,atau single building seperti entertainment center yang terdapat fasilitas seperti karaoke , tempat olahraga, café , billiard , bioskop atau fasilitas lainnya. Dewasa ini di Indonesia sudah berkembang dengan konsep arsitektur baru seperti dimana terdapat perpaduan fasilitas-fasilitas hiburan demi memanfaatkan lahan yang sudah semakin sempit dewasa ini yang ada sekaligus meningkatkan daya tarik sebagai konsep rekreasi yang baru karena masyarakat tidak perlu pusing-pusing mencari tempat hiburan karena sudah tersedia dimana fasilitas hiburan menjadi satu dan itu bisa menjadi solusi untuk masyarakat yang kekurangan akan fasilitas hiburan,namun entertainment center ini harus berada di pusat kota untuk memudahkan akses.

Purwokerto adalah ibukota dari Kabupaten Banyumas, yang merupakan kota strategis karena lokasinya diantara 4 Kabupaten yaitu Cilacap, Banjarnegara, Purbalingga, Kebumen bisa disebut juga sebagai jalur lintas perdagangan sehingga menjadikan Purwokerto termasuk mempunyai potensi wisata.Disamping itu Purwokerto sudah memiliki jasa transportasi yang terus berkembang seperti stasiun Purwokerto yang menjadi tempat singgah beberapa kereta eksekutif dari Jakarta maupun Jakarta atau kota besar lainnya,adanya terminal besar juga mempengaruhi arus transportasi dari dalam maupun luar daerah,terus akan adanya Bandara Wirasaba di Purbalingga menjadi potensi lalu lintas udara sebagai jalur lain menuju Purwokerto.Kota Purwokerto merupakan sebuah kota yang sedang berkembang pesat dengan adanya pembangunan sebuah mall, hotel berbintang, tempat wisata yang terus dikembangkan serta fasilitas dan sarana lainnya, tingkat lapangan

kerja yang tinggi serta dikenal sebagai kota pensiunan membuat Purwokerto sangat potensial untuk mengembangkan area komersil dan hiburan khususnya entertainment center.

Entertainment Center merupakan solusi yang menarik dimana tempat hiburan biasa sudah terlalu menjamur di Purwokerto, konsep arsitektur yang baru ini bisa menjadi solusi permasalahan kebutuhan hiburan oleh masyarakat Purwokerto, Entertainment Center ini baik dari sisi komersil karena sebagai salah satu bentuk hiburan untuk masyarakat Purwokerto yang gaya hidupnya mulai berubah mengikuti gaya hidup kota kota besar. Berdasarkan pernyataan diatas penulis menyimpulkan bahwa Purwokerto membutuhkan Entertainment Center sebagai solusi akan kurangnya fasilitas hiburan dengan konsep yang menarik.

1.2 Tujuan dan Sasaran

1.2.1 Tujuan

Tujuan dari pembahasan ini adalah untuk mendapatkan landasan konseptual perencanaan dan perancangan sebuah tempat yang bisa memecahkan masalah kurangnya fasilitas hiburan dengan adanya bangunan seperti Entertainment Center dimana terdapat perpaduan fasilitas hiburan.

1.2.2 Sasaran

Tersusunnya suatu langkah-langkah pokok proses (dasar) perencanaan dan perancangan Entertainment Center di Purwokerto guna menyusun dan merumuskan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) berupa program ruang dan konsep dasar perancangan arsitektur.

1.3 Manfaat

1.3.1 Subjektif

Untuk memenuhi salah satu persyaratan Tugas Akhir di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro Semarang dan sebagai acuan untuk penyusunan perencanaan dan perancangan arsitektur yang merupakan bagian dari proses pembuatan Tugas Akhir.

1.3.2 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 Entertainment Center.

1.4 Ruang Lingkup

Lingkup pembahasan meinitikberatkan pada berbagai hal yang berkaitan dengan Entertainment Center di Purwokerto ditinjau ilmu disiplin arsitektur. Hal-hal diluar ilmu arsitektur akan dibahas seperlunya sepanjang masih berkaitan dan mendukung masalah utama.

1.5 Metode Pembahasan

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

a.Metode Deskriptif,yaitu dengan melakukan pengumpulan data.Pengumpulan data dilakukan dengan cara : studi pustaka/studi literatur,wawancara dengan narasumber,data dari instansi terkait,observasi lapangan serta browsing internet.

c.Metode Dokumentatif,yaitu mendokumentasikan data yang menjadi bahan penyusunan penulisan ini.Cara pendokumentasian data dengan memperoleh gambar visual dari foto yang didapat.

b.Metode Komparatif,yaitu dengan mengadakan studi banding terhadap pusat perbelanjaan di Semarang atau kota lainnya yang sudah ada.

Dari data-data yang sudah terkumpul,dilakukan identifikasi dan analisa untuk memperoleh gambaran yang cukup lengkap mengenai karakteristik dan kondisi yang ada,sehingga dapat tersusun Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Entertainment Center di Purwokerto dengan menerapkan penekanan desain ilmu disiplin Arsitektur.

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 pembahasan yang mengungkapkan permasalahan secara garis besar serta alur pikir dalam menyusun Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A).

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas mengenai literatur tentang tinjauan umum Entertainment Center,tinjauan umum Arsitektur Ekologis serta tinjauan studi banding dan kesimpulan studi banding.

BAB III TINJAUAN LOKASI

Membahas tentang data Kabupaten Purwokerto berupa data-data fisik dan nonfisik seperti letak geografi,luas wilayah ,kondisi topografi,iklim,demografi,serta kebijakan tata ruang wilayah di Purwokerto.

BAB IV PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

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 ARSITEKTUR

Membahas konsep, program, dan persyaratan perencanaan dan perancangan arsitektur untuk Entertainment Center di Purwokerto.

1.7 Alur Pikir

