

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan wilayah kota akan membawa pengaruh bagi pola kehidupan masyarakat suatu kota. Salah satu faktor pendorong bagi berkembangnya aktivitas kota adalah faktor ekonomi. Aktivitas kota yang berkembang dengan tingkat ekonomi yang tinggi menghasilkan pendapatan yang tinggi pula bagi kota, sehingga dalam perkembangannya kota mampu menjadi tempat berlangsungnya kegiatan dan pelayanan bagi masyarakat. Kegiatan pelayanan kota ini umumnya terpusat pada suatu bagian kota yang difungsikan sebagai ruang publik.

Kota-kota besar di Indonesia memiliki pusat kota yang menjadi penggerak dan wadah kegiatan masyarakat dalam berbagai bidang. Kawasan pusat kota berada tepat di tengah kota dianggap sebagai ruang publik untuk pusat segala aktivitas masyarakat kota, baik bersifat politik, sosial, maupun ekonomi. Dalam perkembangannya, seringkali pusat kota menjadi kawasan pusat komersial dan perdagangan yang melayani kebutuhan masyarakat dalam skala besar. Ruang publik kota sebagai pemenuhan aktivitas bersifat formal maupun nonformal, seperti kegiatan berekreasi santai, berolahraga, bahkan sekedar untuk berjalan-jalan menikmati kawasan pusat kota.

Kota Semarang sebagai ibukota Provinsi Jawa Tengah, memiliki kawasan pusat kota yang dikenal dengan nama Simpang Lima. Beragam aktivitas yang tertampung di kawasan ini diantaranya aktivitas sosial pemerintahan, pendidikan, peribadatan, perdagangan, dan jasa komersial serta rekreasi kawasan ruang publik ini selalu menarik kunjungan masyarakat.

Kawasan Simpang Lima merupakan pusat kota yang memiliki sebuah pusat berupa lapangan yang dinamakan Lapangan Pancasila. Pertemuan dari lima jalan besar yaitu jalan Pahlawan, jalan Gajah Mada, jalan Jend. Ahmad Yani, jalan K.H. Achmad Dahlan dan jalan Pandanaran sehingga disebut Simpang Lima. Dahulu, kawasan ini merupakan pusat kegiatan olahraga dan perkantoran. Kemudian kawasan ini berkembang cenderung sebagai *Central Business District*. Kawasan Simpang Lima didominasi oleh bangunan-bangunan komersial seperti hotel-hotel berbintang dan pusat perbelanjaan. Diantaranya Hotel Ciputra, Hotel Horison, *Mall* Ciputra, *E-Plaza*, Plaza Simpang Lima, *Living Plaza*, Hotel Louis Kienne.

Bangunan pada Kawasan Simpang Lima memiliki berbagai macam fasilitas yang berbeda namun menawarkan konsep yang hampir sama yaitu dengan unsur-unsur bangunan yang mendominasi. Seakan tidak merespon Kawasan Simpang Lima Semarang sebagai ruang publik kota. Hal ini diduga menjadi penyebab kurangnya integrasi yang baik antara bangunan-bangunan pada Kawasan Simpang Lima Semarang. Diduga masyarakat lambat laun akan jenuh oleh fasilitas yang ada sehingga dibutuhkan inovasi guna menciptakan Kawasan Simpang Lima sebagai ruang publik Kota Semarang yang terintegrasi dengan baik.

Selain itu terdapat masalah lain yang diduga menjadi penyebab tidak ada integrasi yang baik, yaitu pemanfaatan bangunan pada Kawasan Pertokoan Simpang Lima Semarang yang kurang maksimal. Kini pertokoan sudah tidak ramai pengunjung sehingga hanya ada beberapa toko saja yang masih aktif melakukan kegiatan perdagangan. Di sisi lain yaitu adanya PKL di deret depan Kawasan Pertokoan Simpang Lima menyebabkan pengunjung parkir di pinggir jalan. Meskipun memang disediakan untuk parkir, namun keadaan ini diduga mengganggu fungsi Kawasan Simpang Lima sebagai ruang publik kota agar terintegrasi dengan baik.

Ruang publik kota yang awalnya memiliki fungsi utama sebagai ruang interaksi antar masyarakat kini mulai dikembangkan untuk menampung kebutuhan akan ruang terbuka dan menciptakan ruang komersial yang dipadukan dengan ruang terbuka. Salah satunya dengan menghadirkan ruang terbuka yang nyaman dan ruang *retail* pada bangunan komersial. Sehingga ruang publik kota yang tercipta tak luput dari upaya untuk mengembangkan perekonomian kota berupa penggabungan dengan bangunan komersial, seperti *Mall*.

Beberapa fenomena di atas dirasa dapat dijadikan landasan perencanaan dan perancangan sebuah ruang publik kota berupa *Mall*. Dimana *Mall* yang akan dirancang menawarkan konsep yang berbeda dengan *Mall* yang telah ada di Kota Semarang. Konsep ini diduga akan digemari dan dapat mengantisipasi kejenuhan publik akan sarana hiburan yang tersedia, yaitu konsep *City walk*. Suatu konsep *Mall* yang memadukan unsur-unsur *City walk* dengan ruang-ruang terbuka di dalamnya. *City walk* dapat menjadi pemecahan masalah kota berupa ruang publik kota yang menciptakan kenyamanan dan menghilangkan kejenuhan masyarakat modern saat ini, sebagai tempat berbelanja atau sekedar jalan-jalan yang dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas hiburan serta *open plaza* untuk mengadakan pertunjukan bagi pengunjung.

*City walk* juga memiliki kelebihan dibandingkan dengan ruang terbuka kota, konsep *City walk* yang baik seharusnya dapat dinikmati oleh segala kalangan. Dalam hal ini, *City walk* sebagai salah satu ruang publik terbuka dapat menjadi bagian dari *Mall* sekaligus menjadi tempat yang dapat diakses oleh semua masyarakat kota Semarang dari berbagai golongan. Aktivitas-aktivitas seperti itu dirasa mampu untuk membantu mengangkat suasana *City walk* ke dalam *Mall*. Keberadaan *Mall* dengan konsep *City walk* diharapkan dapat menjadi alternatif dalam upaya menghidupkan serta mengangkat kawasan kota yang memiliki potensi yang belum dikembangkan sehingga dapat sedikit memecah konsentrasi publik di kawasan pusat kota yang sudah terlalu padat dengan berbagai kegiatan.

Berdasarkan uraian diatas, maka diperlukan Perencanaan dan Perancangan sebuah *City walk Mall* di Kawasan Simpang Lima Semarang.

## **1.2 Tujuan dan Sasaran**

### **1.2.1 Tujuan**

Mendapatkan landasan konseptual perencanaan dan perancangan Semarang *City walk Mall* sebagai fasilitas untuk ruang publik kota, mewadahi kegiatan berbelanja dan rekreasi di kawasan Simpang Lima Semarang.

### **1.2.2 Sasaran**

Terwujudnya suatu langkah dalam pembuatan Semarang *City walk Mall* berdasarkan atas aspek-aspek panduan perancangan. Dalam hal ini berkaitan dengan konsep-konsep perancangan, program ruang, pemilihan tapak dan lainnya.

## **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 penyusunan LP3A dan 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 Semarang *City walk Mall*, 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

Lingkup pembahasan menitikberatkan pada berbagai hal yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan Semarang *City walk Mall* ditinjau dari disiplin ilmu arsitektur. Hal-hal di luar ilmu arsitektur akan dibahas seperlunya sepanjang masih berkaitan dan mendukung masalah utama.

### 1.5 Metode Pembahasan

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, data dari instansi terkait, wawancara dengan narasumber, observasi lapangan serta *browsing* internet.
- b. 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.
- c. Metode Komparatif, yaitu dengan mengadakan studi banding terhadap bangunan pusat perbelanjaan 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 Semarang *City walk Mall*.

### 1.6 Sistematika Pembahasan

Kerangka bahasan laporan perencanaan dan perancangan Tugas Akhir dengan judul Semarang *City walk Mall* 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 umum *Mall* di kawasan Simpang Lima Semarang, tinjauan *Shopping Mall*, tinjauan *Citywalk*, serta tinjauan studi banding dan kesimpulan studi banding.

#### **BAB III TINJAUAN LOKASI**

Membahas tentang tinjauan Kota Semarang berupa data – data fisik dan nonfisik seperti letak geografi, luas wilayah, kondisi topografi, iklim, demografi, serta kebijakan tata ruang wilayah di kawasan Simpang Lima Semarang.

#### **BAB IV PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN SEMARANG CITY WALK MALL**

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

## **BAB V PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN SEMARANG *CITY WALK MALL***

Membahas konsep, program dan persyaratan perencanaan dan perancangan arsitektur untuk Semarang *City walk Mall*.

## 1.7 Alur Pikir

