# BAB I

# PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan gaya hidup masyarakat kota besar di Indonesia, pembangunan sektor komersil, terutama pada bidang rekreasi pun semakin berkembang. Hal tersebut dapat dilihat dari semakin banyaknya usaha sarana pariwisata, seperti sarana *leisure* dan *entertainment* (hiburan) yang dibangun di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Surabaya, dan lainnya, seperti mall yang dilengkapi dengan fasilitas hiburan dan tempat hiburan lainnya seperti, Cineplex, karaoke dansebagainya untuk *hangout*. Peminat sarana tersebut didominasi oleh pelajar serta orang dewasa produktif yang memanfaatkannya sebagai tempat *hang out* dan pelepas penat dari rutinitas.

Perkembangan gaya hidup masyarakat kota yang dipengaruhi oleh perubahan nilai-nilai *sosio-cultural*, ekonomi, serta kemajuan sektor teknologi dan komunikasi membawa tuntutan akan sarana hiburan terutama bagi kalangan usia produktif, yaitu pelajar dan pekerja, dimana rutinas seringkali menjadi alasan timbulnya rasa jenuh, sehingga presepsi kebutuhan akan sarana hiburan pun semakin besar.

**Tabel 1.1 Jumlah Sarana Prasarana Penunjang Wisata Tahun 2013**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Sarana/Prasarana** | | **2012** | **2013** |
| Jumlah obyek wisata | | 25 | 25 |
| Jumlah obyek wisata unggulan | | 6 | 6 |
| Jumlah Sarana Prasarana Penunjang Pariwisata | Hotel | 95 | 107 |
| Rumah Makan/Restaurant | 194 | 280 |
| Tempat Hiburan | 79 | 116 |
| Biro Perjalanan | 108 | 122 |
| MICE | 53 | 88 |

Sumber: BAPPEDA Kota Semarang, 2014

Begitu pun dengan Kota Semarang, berdasarkan pada tabel diatas diketahui bahwa sarana prasarana penunjang pariwisata yaitu tempat hiburan meningkat jumlahnya dari 79 menjadi 116 tempat. Menurut Dinas Kebudayaan dan Parwisata (2016) hingga saat ini tempat hiburan di Semarang di dominasi oleh bar, karaoke dan panti pijat. Sedangkan sarana hiburan berupa bioskop hanya terdapat tiga tempat, yaitu Paragon XXI, Citra XXI, dan E-Plaza. Padahal sebelumnya, Kota Semarang memiliki cukup banyak bioskop seperti Metro, Rahayu, Gris, Murni, Gajahmada, Manggala dan sebagainya. Akan tetapi, mulai tahun 1997, terjadi penurunan minat menonton masyarakat karena mulai merebaknya VCD dan tayangan televisi seperti sinetron. Pengamat film, Dr Ir Krisprantono menilai, bubarnya beberapa gedung bioskop karena kurangnya sarana fasilitas pelengkap di dalamnya seperti pertokoan, mal, dan hiburan lainnya (Suara merdeka, 2005).

Tabel 1.2 Presentase Jumlah Pengunjung Pada Fasilitas-Fasilitas E-Plaza Semarang

|  |  |
| --- | --- |
| **Fasilitas** | **Presentase** |
| E-Cinema | 50% |
| E-Lounge | 25% |
| E-Resto | 15% |
| KTV | 10% |

Sumber: Wawancara, 2016

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa di E-Plaza Semarang, salah satu cineplex di Kota Semarang, kegiatan menonton merupakan kegiatan utama yang dipilih oleh masyarakat dan diikuti dengan kegiatan hiburan lainnya seperti menonton pertunjukan music, karaoke, juga makan.

Tabel 1.3 Preferensi Fasilitas Hiburan E-Plaza Oleh Pengunjung Dengan Segmentasi Usia 17 – 55 Tahun

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kegiatan** | **Segmentasi Usia** | |
| **15 - 30** | **31 - 65** |
| Menonton | 65% | 35% |
| Menonton dan makan | 40% | 60% |

Sumber: Pribadi, 2016

Berdasarkan pada wawancara terhadap management E-Plaza dan pengamatan, pengunjung lebih banyak memilih untuk menonton saja, karena kurang sesuainya konsep resto dan bar yang ada, juga suasana yang kurang menarik untuk sebagian besar pengunjung di usia 15-30 tahun. Pengunjung dengan kelompok usia tersebut lebih memilih untuk makan di foodcourt ataupun café. Sedangkan untuk kelompok usia 31-65 tahun sendiri, cukup banyak yang memanfaatkan fasilitas restaurant. Sedangkan kedua fasilitas seperti karaoke dan bar berada pada jam operasi yang berbeda dari dua fasilitas lainnya.

Tabel 1.4 Presepsi Kebutuhan Hiburan Lain Sebagai Pelengkap Kegiatan Menonton

|  |  |
| --- | --- |
| **Presepsi Kebutuhan Hiburan Lain Sebagai Pelengkap Kegiatan Menonton** | |
| **15 – 30 Tahun** | **31 – 65 Tahun** |
| Foodcourt + Pertunjukan Seni | Foodcourt + Pertunjukan Seni |
| Café + Pertunjukan Seni | Café + Pertunjukan Seni |
| Fasilitas Menonton Bersama (Nobar) | Restaurant + Pertunjukan musik |
| Games Center (Arcade, PC Games) | Bar & Lounge |
| Karaoke | Games Center (PC Games) |
| Pameran, Festival, dan sejenisnya\* | Karaoke |
| - | Pameran, Festival, dan sejenisnya\* |

Sumber: Wawancara, 2016

Dilihat dari dominasi peminat sarana hiburan seperti Cineplex yang pada umumnya adalah pelajar dan orang dewasa di usia produktif, dengan rentang usia 15 - 65 tahun. Dapat dikatakan masyarakat cenderung membutuhkan sarana Cineplex sebagai sebuah tempat dengan sarana hiburan yang lengkap, tidak hanya menonton film, tetapi juga memiliki fasilitas lainnya.

Oleh karena itu, solusi untuk menjawab kebutuhan hiburan masyarakat diperlukan perencanaan dan perancangan Cineplex di Kota Semarang, dengan fasilitas Cineplex yang lebih unggul untuk kepuasan menonton pengunjung dan dilengkapi dengan sarana pelengkap yang konteks hiburan di Kota Semarang. Cineplex di Kota Semarang juga merupakan tempat berinteraksi sosial dimana pengunjung dapat berkumpul bersama untuk bersantai, bersenang-senang, maupun bersuka.

## Tujuan dan Sasaran

### 1.2.1 Tujuan

Memperoleh satu usulan judul Tugas Akhir yang jelas dan layak, dengan suatu penekanan desain yang spesifik sesuai dengan originalitas/karakter judul dan citra yang dikehendaki atas judul yang diajukan.

### 1.2.2 Sasaran

Tersusunnya usulan langkah-langkah pokok proses (dasar) perencanaan dan perancangan Cineplex di Kota Semarang melalui aspek-aspek panduan perancangan (*design guide lines aspect*) dan alur pikir proses penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) dan desain grafis yang dikerjakan.

## Manfaat

### 1.3.1 Subyektif

Bermanfaat untuk memperoleh wawasan dan pemahaman tentang Cineplex di Kota Semarang untuk Tugas Akhir yang diajukan, sebagai proses awal dalam Penyusunan Tugas Akhir sebelum tahap penyusunan LP3A dan Studio Grafis.

### 1**.3.2 Obyektif**

Memperoleh perancangan bangunan komersial berupa usaha sarana pariwisata yang diperuntukan sebagai sarana rekreasi bagi warga Kota Semarang. Perancangan Cineplex di Kota Semarang ini juga bermanfaat guna menambah pengetahuan mengenai sarana rekreasi berupa Cineplex dan sarana hiburan pelengkapnya di perkotaan.

## 1.4 Metode Pembahasan

Metode penulisan yang dipakai dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Cineplex Di Kota Semarang memakai metode deskriptif dan dokumentatif, berikut adalah penjelasan mengenai kedua metode tersebut;

1. Metode Deskriptif

melakukan pengumpulan data primer maupun sekunder. Data –data yang dimaksud adalah dasar tinjauan fisik dan non fisik yang berkenaan dengan studi perencanaan dan perancangan Cineplex Di Kota Semarang.

1. Metode Dokumentatif
2. Studi Literatur, untuk memperoleh landasan teori, standar perencanaan dan perancangan melalui buku referensi ataupun jurnal serta sumber lainnya (internet) yang dapat dipertanggung jawabkan.
3. Studi Lapangan, dilakukan melalui observasi langsung terhadap objek guna mengetahui kondisi perencanaan dan perancangan objek dalam tapak.
4. Wawancara, dilakukan dengan pihak-pihak yang terlibat dalam Cineplex, sehingga diperoleh data data yang diperlukan dalam mengembangkan program perencanaan dan perancangan.
5. Studi Banding, dilakukan untuk mendapatkan ide dan data-data yang dibutuhkan mengenai Cineplex serta bangunan komersial yang memiliki fasilitas terkait sebagai referensi guna standar perencanaan dan perancangan Cineplex Di Kota Semarang.

## 1.5 Kerangka Bahasan

|  |  |
| --- | --- |
| **BAB I** | **Pendahuluan** |
|  | Menguraikan latar belakang, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan dan sistematika pembahasan, serta alur pikir perencanaan dan perancangan Cineplex Di Kota Semarang |
| **BAB II** | **Kajian Pustaka** |
|  | Menguraikan tentang tinjauan umum mengenai pariwisata, rekreasi, dan hiburan berdasarkan pada studi literatur, Tinjauan mengenai Cineplex serta standar dan persyaratan bangunannya. |
| **BAB III** | **Data** |
|  | Menguraikan data-data yang berkaitan dengan perencanaan Cineplex di Kota Semarang, diantaranya adalah penjelasan mengai data kependudukan terkait, data Cineplex di Kota Semarang, data preferensi hiburan pelengkap menonton masyarakat, dan penjabaran tentang obyek studi banding terkait dengan perencanaan Cineplex di Kota Semarang. Serta menguraikan data yang berkaitan dengan perancangan seperti regulasi di Kota Semarang, potensi lokasi/site/tapak di Kota Semarang, dan sebagainya. |
| **BAB IV** | **Analisa** |
|  | Menguraikan hasil kajian dan analisis antara studi literature, data fisik, dan non-fisik dalam perencanaan yang menghasilkan tabel pelaku kegiatan dan aktifitasnya, kebutuhan ruang dan standar luas ruang, serta kebutuhan luas tapak Cineplex di Kota Semarang. Menjabarkan konsep, citra dan imaji bangunan untuk mencerminkan karakter bangunan Cineplex sebagai dasar perancangan melalui teknik preseden yang juga berkaitan dengan penekanan desain. Serta, membahas kajian dari pembobotan kriteria dan penilaian potensi juga masalah lokasi guna menentukan lokasi yang tepat. |
| **BAB V** | **Hasil** |
|  | Berisikan kesimpulan hasil kajian dan analisa yang dilakukan pada bab sebelumnya mengenai program ruang dan konsep dasar perancangan serta karakter tapak terpilih, dilengkapi dengan kesimpulan-kesimpulan yang akan digunakan sebagai dasar dan acuan dalam studio grafis |