

BAB I

PENDAHULUAN

4.1 LATAR BELAKANG

Pada saat ini, kebutuhan akan ruang untuk belajar, berkumpul, berdiskusi namun tetap memiliki nilai estetika dan tingkat kenyamanan tinggi mulai meningkat. Banyak pemuda di Indonesia, khususnya di kota-kota besar memilih tempat untuk menghabiskan waktu di café. Hal ini bisa menjadi hal yang positif apabila perkumpulan pemuda ini diwadahi dengan ruang yang tepat, bukan hanya untuk sekedar berkumpul menghabiskan waktu, namun juga dapat digunakan untuk berdiskusi, belajar, dan menyalurkan bakatnya dibidang apapun, kreatifitas khususnya.

Kota Semarang adalah ibukota Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Kota ini terletak sekitar 466 km sebelah timur Jakarta, atau 312 km sebelah barat Surabaya, atau 624 km sebelah barat daya Banjarmasin (via udara). Sebagai ibukota propinsi, Semarang merupakan pusat dari kota-kota Jawa Tengah yang lain, mulai dari kantor pemerintahan, fasilitas yang lengkap, dan lain sebagainya. Sehingga Semarang dapat dikatakan sebagai simpul antar kota, antar wilayah, mempunyai potensi dalam mengembangkan fasilitas-fasilitas di bidang pendidikan.

Di Kota Semarang sendiri, meskipun sudah terdapat fasilitas perpustakaan umum berupa perpustakaan daerah, namun sayangnya pemanfaatannya masih kurang optimal. Selain karena koleksi buku yang masih sangat terbatas, kondisi fisik bangunan yang kurang menarik perhatian juga bisa menjadi pemicu hal ini.

Edutainment park merupakan sebuah fasilitas yang mempunyai fungsi sebagai sarana atau media belajar sekaligus dapat berfungsi sebagai sarana bermain. Edutainment Park tentunya sangat bermanfaat dimana masyarakat sekarang pada umumnya lebih memilih untuk berekreasi disbanding untuk sekedar membaca buku. Penggabungan unsur Education dan Entertainment tentunya akan menarik minat masyarakat khususnya anak muda untuk belajar sekaligus bermain.

Untuk membantu program pemerintah dalam meningkatkan minat baca masyarakat, perlu adanya sarana pendukung berupa Edutainment Park sebagai sarana belajar, bekerja dan berekreasi yang bisa memenuhi kebutuhan para penggunanya dengan fasilitas seperti perpustakaan dan ruang diskusi. Selain itu, Edutainment Park ini sebaiknya berada di lokasi yang strategis agar memudahkan semua kalangan untuk mengunjunginya. Seiring berjalannya waktu, masyarakat Indonesia semakin tertarik terhadap bidang industri kreatif, tak dipungkiri I juga dituntut untuk lebih berinovasi dengan fasilitas-fasilitas penunjang industri kreatif tersebut agar kegiatan-kegiatannya bisa terwadahi.

4.2 TUJUAN DAN SASARAN

1.2.1 Tujuan

Adapun tujuan yang dicapai adalah memperoleh judul Tugas Akhir yang layak dan bermanfaat, untuk mendapatkan landasan konseptual perencanaan dan perancangan pembangunan Edutainment Park di Semarang, sebagai solusi untuk memajukan minat baca dan belajar masyarakat.

1.2.2 Sasaran

Tersusunnya langkah-langkah pokok proses (dasar) perencanaan dan perancangan pembangunan Edutainment Park melalui aspek-aspek panduan perancangan (design guidelines aspect) dan alur pikir proses penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur sebagai Tugas Akhir dan Desain Grafis yang akan dikerjakan. Dalam hal ini berkaitan dengan konsep-konsep perancangan, program ruang, pemilihan tapak dan lainnya.

4.3 MANFAAT

1.3.1 Secara Subjektif

Untuk memenuhi salah satu persyaratan mengikuti Tugas Akhir di Departemen 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 Secara Objektif

- a. Meningkatkan minat baca masyarakat Kota Semarang
- b. Menjadikan Kota Semarang sebagai pusat pendidikan dan pusat informasi bagi Provinsi Jawa Tengah
- c. Memberikan fasilitas bagi masyarakat umum untuk membaca, berkumpul, dan berdiskusi.

4.4 RUANG LINGKUP PEMBAHASAN

Lingkup perencanaan dan perancangan Edutainment Park lebih terfokus pada bangunan perpustakaan serta ruang-ruang terbuka sebagai tempat berkumpul dan berdiskusi, dan fasilitas pendukungnya dengan memperhatikan standar yang berlaku.

Pemilihan lokasi tapak berada pada area yang memenuhi beberapa aspek yaitu aksesibilitas, faktor lingkungan, standar-standar bangunan, desain yang telah disesuaikan dengan aktivitas didalamnya, dan fasilitas penunjang lainnya yang berkaitan dengan aktivitas utama.

4.5 METODE PEMBAHASAN

Berikut ini beberapa metode yang digunakan menyusun penulisan ini, yaitu :

- 1.5.1 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 pencarian data melalui internet.
- 1.5.2 Metode Dokumentatif, yaitu mendokumentasikan data menjadi bahan penyusunan penulisan ini. Cara pendokumentasian data adalah dengan memperoleh gambar visual dari foto-foto yang dihasilkan.
- 1.5.3 Metode Komparatif, yaitu dengan melakukan studi banding terhadap bangunan sekolah 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 pembangunan Edutainment Park di Kota Semarang.

4.6 SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika pembahasan yang digunakan dalam menyusun Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, ruang lingkup, metode pembahasan, sistematika pembahasan dan alur pikir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tinjauan dan kajian umum mengenai Edutainment Park, kegiatan dan aktivitas di dalamnya, fasilitas penunjang. Membahas mengenai literature tentang tinjauan umum Edutainment Park, jenis kegiatan dan pola aktivitas pengguna.

BAB III DATA

Berisi tinjauan umum mengenai lokasi berupa keadaan geografis, topografi dan klimatologis mengenai lokasi tapak Edutainment Park.

BAB IV PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi uraian mengenai pendekatan dan analisa dalam menentukan program perencanaan dan perancangan berdasarkan aspek kontekstual, fungsional, arsitektural, teknis dan kinerja.

BAB V LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PEMBANGUNAN EDUTAINMENT PARK DI SEMARANG

Merupakan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur tentang Pembangunan Edutainment Park di Semarang.

4.7 ALUR PIKIR



