

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Seiring dengan berkembangnya zaman, dunia teknologi juga terus menerus tumbuh dengan pesat. Fenomena ini disebabkan karena teknologi yang tersedia di pasaran semakin canggih dan efisien, selain itu juga daya beli masyarakat semakin meningkat.

Kota Semarang, sebagai salah satu ibukota Provinsi Jawa Tengah, merupakan salah satu pusat pertumbuhan ekonomi dan pusat pengembangan wilayah di Indonesia. Tidak berlebihan jika menganggap perdagangan barang elektronik di Kota Semarang bisa menjadi tolak ukur perkembangan teknologi di Jawa Tengah.

Namun kenyataannya, sarana promosi dan informasi akan barang-barang elektronik di Semarang masih kurang memadai karena kebanyakan vendornya tersebar dan kurang terpusat. Kota Semarang membutuhkan fasilitas yang dapat mempertemukan produsen dan konsumen tersebut sehingga produk-produk dengan teknologi terbaru dapat ditampung dengan baik.

Bedasarkan potensi dengan masalah yang sudah disebut, maka dalam penerapan desainnya akan digunakan konsep yang futuristik dan sesuai untuk kebutuhan 10 tahun ke depan yang dimana pertumbuhan teknologi elektronik semakin pesat. Untuk menanggapi hal tersebut, dipilihlah konsep futuristik yang menyamakan antara nyata dengan maya, yakni salah satunya dengan desain arsitektur yang memungkinkan penggunaan layar touchscreen dan hologram sebagai media display produk elektronik yang akan dijual. Di samping itu, terdapat juga berbagai fasilitas penunjang seperti ruang pameran. Adanya ruang pameran di tempat ini akan memberikan kesempatan bagi pengusaha elektronik non-penyewa untuk mempromosikan produk – produknya dalam jangka waktu tertentu. Diharapkan dengan adanya Pusat Gerai Elektronik dengan Ruang Pameran di Semarang, bukan hanya sebagai pusat perdagangan elektronik saja, tetapi juga mampu memberikan rekreasi, informasi yang edukatif mengenai perkembangan teknologi, dan sebagai tempat untuk berinteraksi kepada pengunjung atau masyarakat Semarang.

1.2 TUJUAN DAN SASARAN

1.2.1 Tujuan

Memperoleh suatu panduan perancangan Tugas Akhir yang jelas dan layak, dengan suatu keunggulan desain/penekanan desain yang spesifik sesuai konteks judul, karakter bangunan, dan citra yang dikehendaki atas judul yang diajukan tersebut.

1.2.2 Sasaran

Tersusunnya usulan langkah-langkah pokok proses (dasar) perencanaan dan perancangan Gerai Elektronik dengan Ruang Pameran 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 akan dikerjakan.

1.3 MANFAAT

Adapun manfaat yang bisa diambil dari penyusunan LP3A Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Secara Objektif

Sebagai proses awal dalam praktikum Tugas Akhir sebelum memasuki tahap penyusunan Studio Grafis Tugas Akhir.

1.3.2 Secara Subjektif

Bermanfaat untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman dasar mengenai Gerai Elektronik dengan Ruang Pameran untuk LP3A Tugas Akhir yang diajukan.

1.4 RUANG LINGKUP

1.4.1 Ruang Lingkup Substansial

Gerai Elektronik dan Ruang Pameran termasuk dalam kategori bangunan ganda.

1.4.2 Ruang Lingkup Spasial

Tapak yang akan digunakan berada di daerah kota Semarang.

1.5 METODE PEMBAHASAN

Metode pembahasan yang digunakan pada LP3A Tugas Akhir ini adalah dengan metode deskriptif dan dokumentatif. Baik itu yang bersumber dari data primer maupun data sekunder.

1.5.1 Metode Deskriptif

Metode deskriptif adalah metode yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari sumber literatur, dokumen, regulasi, jurnal, dan hasil browsing internet.

1.5.2 Metode Dokumentatif

Metode dokumentatif adalah metode yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang berasal dari survey lapangan, baik itu dalam bentuk hasil wawancara maupun hasil foto.

1.6 SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika bahasan yang akan digunakan dalam LP3A adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi mengenai latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, metode penulisan, alur bahasan, dan kerangka bahasan.

BAB II KEPUSTAKAAN

Berisi mengenai tinjauan yang berkaitan dengan judul Gerai Elektronik dengan Ruang Pameran, yakni definisi dari judul itu sendiri, jenis – jenis barang elektronik, bahasan mengenai fasad bangunan, dan hal – hal lainnya yang mendukung perancangan dan perencanaan secara literatur. Dalam Bab ini juga terdapat studi banding untuk memperkuat tinjauan literatur dan rekomendasi mengenai parameter yang akan digunakan dalam merancang judul ini.

BAB III TINJAUAN LOKASI

Berisi mengenai tinjauan kota Semarang secara umum, kebijakan yang digunakan dalam perencanaan ruang wilayah, dan alternatif tapak yang akan dipilih, beserta dengan analisa kelebihan dan kekurangannya.

BAB IV PENDEKATAN PROGRAM DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

Bab ini berisikan mengenai pendekatan yang digunakan sebelum masuk ke program perencanaan dan perancangan ruang. Ada enam aspek yang digunakan untuk pendekatan, yaitu aspek kapasitas, aspek fungsional, aspek teknis, aspek kinerja, aspek kontekstual, dan aspek arsitektural.

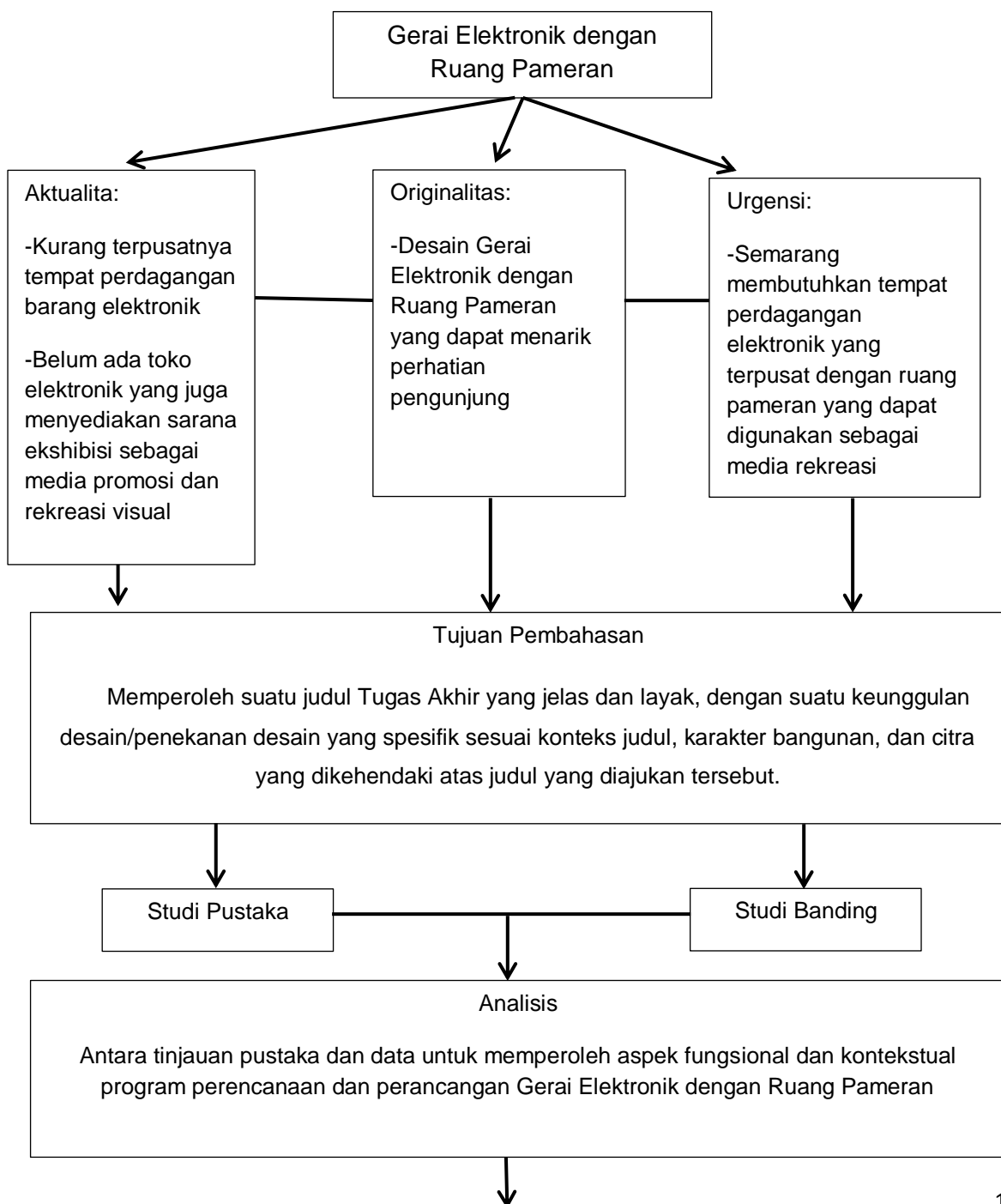
BAB V PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN RUANG

Bab ini berisikan mengenai hasil dari analisa yang sudah dijelaskan di bab sebelumnya, yang berupa studi besaran ruang.

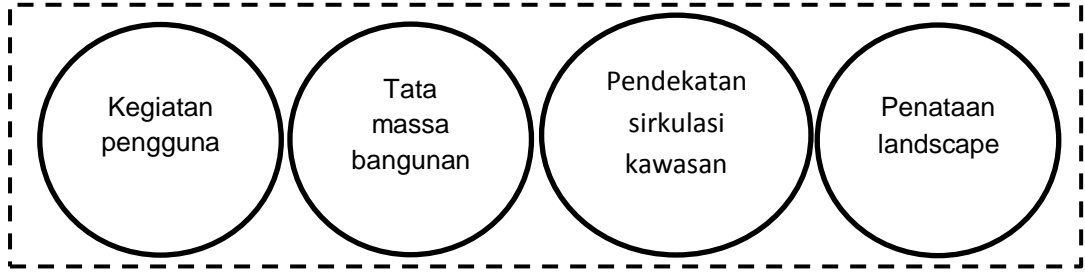
BAB VI PENUTUP

Bab ini berisikan mengenai kesimpulan, anggapan, dan batasan dari pembahasan Gerai Elektronik dengan Ruang Pameran.

1.7 ALUR PEMBAHASAN



Konsep Dasar dan Program perencanaan dan perancangan Gerai Elektronik dengan Ruang Pameran



Desain Gerai Elektronik dengan Ruang Pameran