

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Kota Semarang merupakan ibukota Provinsi Jawa Tengah, sekaligus kota metropolitan terbesar kelima di Indonesia setelah Jakarta, Surabaya, Bandung dan Medan. Sebagai salah satu kota yang paling berkembang di Pulau Jawa khususnya di Jawa Tengah, Kota Semarang merupakan pusat segala kegiatan baik ekonomi, perdagangan, jasa, industri dan pariwisata. Jumlah penduduk kota Semarang juga hampir mencapai dua juta jiwa.

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 cukup tinggi bagi kota, sehingga dalam perkembangannya kota mampu menjadi tempat berlangsungnya kegiatan dan pelayanan bagi masyarakat. Pertumbuhan ekonomi disamping dapat berdampak peningkatan pendapatan pada akhirnya juga akan berpengaruh pada pendapatan daerah.

Pengembangan Kota Semarang sebagai Kota Perdagangan memiliki makna bahwa pembangunan perekonomian tidak hanya terpusat pada satu kawasan saja, namun juga daerah-daerah lain yang menjadi penyangga perekonomian. Dengan demikian Kota Semarang akan dapat menjadi sentra kegiatan distribusi perdagangan barang dan jasa baik dalam skala lokal, regional, nasional, maupun internasional.

Pada pusat pelayanan kota mengalami terjadinya penumpukan segala aktivitas masyarakat di pusat kota Semarang. Sebagai contoh kawasan Simpang Lima yang merupakan salah satu kawasan perdagangan modern yang menjadi urat nadi perekonomian Kota Semarang. Simpang Lima menjadi tujuan rekreasi utama oleh sebagian besar penduduk Kota Semarang khususnya masyarakat yang tinggal di pinggiran. Upaya pengembangan simpul baru di kota Semarang telah berhasil dilakukan oleh pemerintah seperti pada kawasan Peterongan dengan adanya pembangunan Java Supermall dan kawasan Pemuda dengan membangun DP Mall dan Mall Paragon yang diharapkan dapat menjadi magnet bagi penduduk di kawasan tersebut. Upaya tersebut cukup berhasil melihat kawasan tersebut memang merupakan kawasan perdagangan dan jasa serta didukung oleh area permukiman yang cukup padat di sekitarnya.

Pada saat ini pemerintah kota Semarang memikirkan tentang pengembangan sebuah simpul baru di kota Semarang. Hal ini diharapkan dapat mengurangi arus publik yang dahulu cenderung ke arah Simpang

Lima untuk hang-out dan berbelanja kearah simpul baru dengan menambahkan bangunan komersial baru di kawasan yang padat penduduk. Contohnya kawasan mijen, serta kawasan Gayamsari dan Pedurungan, yang memiliki kepadatan penduduk cukup tinggi serta terdapat beberapa bangunan yang dapat mendukung berdirinya pusat komersial baru di kawasan ini.

Di Kota Semarang sendiri konsep mall yang berkembang adalah mall dengan konsep enclosed mall. Mall ini adalah mall dengan jenis tertutup, dimana pengunjung dan penjual terlindung dalam suatu bangunan yang tertutup. Sistem penghawaan dilakukan secara mekanis yang lazim dinamakan dengan EMAC (Enclosed Mall Air Conditioned). Enclosed mall memiliki karakter design for merchandise, yaitu mall yang menarik pengunjungnya untuk berbelanja. Berkembangnya karakter mall tersebut memberikan kenyamanan bagi pengunjung. Namun, di lain sisi juga memberikan dampak yang negatif yaitu memunculkan budaya konsumerisme di masyarakat. Pada sejarah perkembangannya mall sendiri, terdapat beberapa karakter yang berbeda dengan enclosed mall. Misalnya saja semi mall, mall yang mengakomodasi kegiatan pejalan kaki, kebutuhan orang berbelanja, dan kebutuhan orang untuk rekreasi. Sehingga banyak aktivitas yang bisa dilakukakan berbagai macam pengunjung dari berbagai kalangan usia.

Dan saat ini aktualitanya di Semarang belum ada sebuah fasilitas komersial sebagai tempat berbelanja sekaligus refreshing yang dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas tempat hiburan dan taman hijau yang diharapkan dapat menjadi icon baru di kota Semarang dan dapat merangsang pertumbuhan ekonomi pada sector perdagangan dan jasa disekitarnya disamping untuk pengembangan wisata dalam kota. Berdasarkan uraian diatas, maka diperlukan perencanaan dan perancangan sebuah Shopping Mall di Kota Semarang dengan karakter semi street mall.

1.2. TUJUAN DAN SASARAN

1.2.1. Tujuan

Tujuan dari penulisan Sinopsis ini adalah untuk mendapatkan landasan konseptual perencanaan dan perancangan bangunan Shopping Mall di Kota Semarang dengan karakter Semi Street Mall sebagai fasilitas untuk mewadahi kegiatan berbelanja dan rekreasi bagi masyarakat Semarang.

1.2.2. Sasaran

Tersusunnya usulan langkah-langkah pokok proses (dasar) perencanaan dan perancangan Shopping Mall di Kota Semarang melalui aspek-aspek panduan perancangan (design guide lines aspect) dan alur pikir proses penyusunan LP3A .

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

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, yang selanjutnya diharapkan dapat berguna sebagai pedoman dalam perancangan bangunan Shopping Mall di Semarang dengan karakter semi street mall yang sesuai dengan disiplin ilmu arsitektur.

1.4. RUANG LINGKUP

Lingkup pembahasan menitik beratkan pada berbagai hal yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan bangunan Shopping Mall di Semarang ditinjau dari disiplin ilmu arsitektur. Hal-hal diluar ilmu arsitektur akan dibahas seperlunya sepanjang masih berkaitan dan mendukung masalah utama.

1.5. METODE PEMBAHASAN

1.5.1. Metode Deskriptif

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.

1.5.2. Metode Dokumentatif

Mendokumentasikan data yang menjadi bahan penyusunan penulisan ini. Cara pendokumentasian data adalah dengan memperoleh gambar visual dari foto-foto yang di hasilkan.

1.5.3. Metode Komparatif

Dengan mengadakan studi banding terhadap bangunan Shopping Mall di suatu kota atau negara 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 bangunan Shopping Mall di Kota Semarang.

1.6. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Kerangka bahasan laporan perencanaan dan perancangan Tugas Akhir dengan judul Shopping Mall di Kota Semarang dengan Penekanan Desain Konsep Taman 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 shopping mall, tinjauan penekanan desain dan studi banding shopping mall yang sudah ada.

BAB III TINJAUAN KOTA SEMARANG

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 Kota Semarang. Selain itu terdapat juga pembahasan mengenai perkembangan Shopping Mall di Kota Semarang.

BAB IV PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN SHOPPING MALL

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

BAB V KONSEP DAN PROGRAM DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Membahas konsep, program, dan persyaratan perencanaan dan perancangan arsitektur untuk Shopping Mall di Kota Semarang dengan karakter semi street mall.

1.7. ALUR PIKIR

