

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kota Palembang, sebagai ibukota provinsi Sumatera Selatan yang juga merupakan kota Metropolitan sama seperti Jakarta. Dengan jumlah penduduk sekitar 8 juta jiwa.¹ Dengan tingkat kepadatan yang tinggi yang diikuti dengan aktivitas yang padat dan melelahkan membuat masyarakat kota Palembang mudah jenuh dan stress. Meningkatnya rutinitas kerja, sering membuat seseorang lelah dan bosan. Terutama bagi masyarakat perkotaan yang akrab dengan suasana kemacetan dan hiruk pikuk keramaian. Kondisi ini tentu akan menimbulkan tekanan hidup bagi siapa saja yang tinggal di dalamnya. Seperti kota Palembang yang saat ini telah berkembang menjadi kota Metropolitan.

Rekreasi pun menjadi pilihan tepat karena mampu mendorong kembalinya kesegaran tubuh dan pikiran. Rekreasi juga telah tumbuh menjadi bagian dari gaya hidup dan kebutuhan masyarakat kota Palembang yang semakin menunjukkan peningkatan setiap tahunnya. Rekreasi itu sendiri ada bermacam-macam jenisnya terutama jika ditinjau dari sifat kegiatan rekreasi seperti bermain, bersuka dan bersantai. Saat ini pembangunan sarana rekreasi yang paling dominan di kota Palembang adalah pusat perbelanjaan yang mengakomodasi kegiatan belanja. Sementara pembangunan sarana rekreasi taman hiburan *theme park* yang memperhatikan fungsi permainan itu sendiri seperti fungsi kognitif, sosial, dan emosi, masih sangat minim.

Di kota lain seperti Jakarta, Bandung, dan Makasar memiliki taman hiburan yang menjadi tempat rekreasi permainan yang sangat luas seperti Taman Impian Jaya Ancol, Trans Studio Bandung, Trans Studio Makasar, dan lainnya. Tersedianya taman bermain *indoor* sebagai tempat rekreasi serta edukasi membuat tempat tersebut banyak dikunjungi oleh masyarakat, tidak hanya masyarakat

¹ <http://palembang.tribunnews.com/2015/02/13/jumlah-penduduk-sumsel-capai-8049797-jiwa>

dalam kota, masyarakat dari luar kota juga sering menjadikan tempat rekreasi ini menjadi tujuan objek wisata.

Pengembangan sektor pariwisata juga menjadi salah satu dari skala prioritas untuk pengembangan kota Palembang sebagai tuan rumah pesta olahraga tingkat Asia, *Asian Games* 2018 mendatang. Objek wisata di kota Palembang dinilai masih terbatas, tetapi dari sisi pendukung seperti hotel, rumah sakit, dan fasilitas lainnya seperti sarana transportasi sudah cukup siap, yang terbaru adalah pembangunan LRT di kota Palembang.²

Berangkat dari wacana diatas, maka muncul suatu pemikiran untuk menyediakan tempat rekreasi serta edukasi yang memfasilitasi seluruh sifat kegiatan rekreasi secara lengkap dengan tetap memperhatikan fungsi kegiatan dan terpenting harus sesuai dengan penggunaannya yang dalam hal ini adalah seluruh anggota keluarga. Taman rekreasi ini juga dirancang tidak hanya menjadi tempat rekreasi melainkan juga memberikan wawasan kepada pengguna (*Edutainment*). Serta sebagai wadah bersosialisai masyarakat dan yang terpenting dapat mempererat hubungan antara sesama anggota keluarga, dalam suatu wadah atau bangunan yang melingkupi berbagai macam aktivitas rekreasi.

1.1.1 Sriwijaya Land Sebagai Objek Pariwisata Terbaru di Kota Palembang

Pariwisata menjadi sektor prioritas di kota Palembang. Hal tersebut didukung karena banyak diselenggarakannya *event-event* nasional maupun internasional di kota Palembang, dan yang terbaru adalah Palembang menjadi tuan rumah pesta olahraga tingkat Asia yaitu *Asian Games* 2018 dan gelaran *MotoGP* 2018 yang masih dalam tahap perencanaan namun sudah pasti diselenggarakan di kota Palembang menurut Gubernur Sumatera Selatan Ir.Alex Noerdin.³ Dengan adanya *event* tersebut pemkot kota Palembang melakukan upaya dalam hal meningkatkan fasilitas untuk menunjang sektor pariwisata di kota Palembang yaitu dengan menggandeng *PT.Trans Corporation* sebagai investor di kota Palembang.

² Sumatera Ekpress, 21 Maret 2016, hlm. 25 & 30.

³ Sumatera Ekpress, 21 Maret 2016, hlm 30.

Hal tersebut segera dilaksanakan karena perwakilan dari PT.Trans Corporation sebagai *investor* telah berkunjung dan mengecek lokasi untuk pembangunan.⁴

Selain untuk mendongkrak sektor pariwisata dan pertumbuhan ekonomi di kota Palembang, *Sriwijaya Land* juga dapat memberikan dampak yang baik dalam hal menciptakan lapangan kerja baru untuk masyarakat di kota Palembang, sehingga dapat menekan angka pengangguran yang ada.⁵

1.1.2 Latar Belakang Tema

Massa bangunan *Sriwijaya Land* menerapkan pendekatan analogi dalam mencapai konsep bentuk dasar bangunan. Gerbang utama memiliki konsep dasar bangunan berupa Jembatan Ampera yang merupakan *icon* utama Kota Palembang. Gedung *Sriwijaya Land* sendiri memiliki konsep dasar bangunan dari kapal dan gelombang air yang diadaptasi dari Sungai Musi dengan menyesuaikan kondisi tapak.

Tema perancangan bangunan, yaitu “*Place of Happiness*”, dengan penerapan gaya arsitektur yang telah ditetapkan, yaitu arsitektur post modern dengan langgam neo-vernakular, dimaksudkan dengan bangunan yang tetap modern tetapi tetap menghadirkan nilai-nilai, unsur, ataupun budaya lokal.

Bentuk bangunan utama dipilih dengan analogi bentuk kapal dan air karena menggambarkan kota Palembang sebagai kota tepian sungai dengan budaya serta aktivitas masyarakat yang masih sangat melekat.

1.2 Gagasan

Sriwijaya Land sebagai objek wisata terbaru di kota Palembang yang bernuansa rekreatif, menunjang event *Asian Games 2018* serta *MotoGP 2018* serta mendongkrak pertumbuhan ekonomi daerah kota Palembang.

⁴ Sumatera Ekpress, 21 Maret 2016, hlm 30.

⁵ <http://www.kaganga.com/pemerintahan/view/2016-diprediksi-banjir-investor-di-palembang.html> diakses pada tanggal 25/04/2016 waktu 20:53 WIB

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merencanakan dan merancang *Sriwijaya Land* sebagai sarana rekreasi dengan gaya arsitektur *post modern neo-vernakular* ?

1.4 Tujuan dan Sasaran

1.4.1 Tujuan

Merencanakan dan merancang *Sriwijaya Land* sebagai sarana rekreasi dengan gaya arsitektur *post modern neo-vernakular*.

1.4.2 Sasaran

Untuk mencapai tujuan proyek, maka langkah dasar perencanaan *Sriwijaya Land* yaitu:

- A. Merencanakan dan merancang *Sriwijaya Land* dengan konsep Tradisional *Modern* yang terdiri dari wahana bermain serta beberapa fasilitas penunjang.
- B. Merencanakan dan merancang *Sriwijaya Land* dengan tatanan maupun sirkulasi yang baik bagi pengunjung, pengelola, maupun pihak yang memakai fasilitas tersebut.
- C. Terciptanya desain *Sriwijaya Land* yang memperhatikan unsur rekreatif, keamanan, kenyamanan, fungsional, estetika serta kontekstual.

1.5 Batasan Pembahasan

Beberapa batasan yang dilakukan dalam perencanaan dan perancangan *Sriwijaya Land* yaitu:

- a. *Sriwijaya Land* dibangun dalam skala provinsi, Sumatera Selatan.
- b. *Sriwijaya Land* merupakan wahana bermain *indoor* dengan beberapa fasilitas penunjang.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1.6.1 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 *browsing internet*.

1.6.2 Metode Dokumentatif

Yaitu mendokumentasikan data yang menjadi bahan penyusunan penulisan ini dengan memperoleh gambar visual dari Gambar-Gambar yang dihasilkan.

1.6.3 Metode Komparatif

Yaitu dengan membandingkan objek sejenis lainnya. Data yang terkumpul kemudian diidentifikasi dan analisa untuk memperoleh gambaran yang cukup lengkap mengenai karakteristik dan kondisi yang ada.

1.7 Sistematika Pembahasan

BAB I Pendahuluan

Merupakan tahapan awal pembahasan yang terdiri dari Judul dan Pengertian Judul Proyek, Latar Belakang Masalah, Latar Belakang Tema, Gagasan, Perumusan Masalah, Tujuan dan Sasaran, Batasan Pembahasan, Metode Penelitian, Sistematika Pembahasan, dan Sistematika Pemikiran.

BAB II Tinjauan Umum

Pada bab ini akan menguraikan tentang teori-teori umum yang berkaitan dengan Perencanaan dan Perancangan *Sriwijaya Land*.

BAB III Tinjauan Kota Palembang

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan karakteristik, kondisi fisik, kebijakan-kebijakan pemerintah dan rencana tata ruang kota Palembang.

BAB IV Analisa Kebutuhan Ruang, Tapak, dan Bangunan

Pada bab ini dilakukan analisa-analisa yang meliputi Analisa Manusia (Pelaku Kegiatan, Analisa Kegiatan Pelaku, Analisa Sirkulasi Pengunjung dan Pengelola, Besaran Ruang Kelompok Kegiatan, Sistem Struktur dan Konstruksi, Sistem Utilitas), Analisa Tapak (Ukuran/ Luas, Garis Sepadan Bangunan, Kontur, Lingkungan, Drainase, Pepohonan, *View From Site*, *View To Site*, Kebisingan, Manusia & Budaya, Utilitas, Sirkulasi Pejalan Kaki, Sirkulasi Kendaraan, Angin, Curah Hujan, Lintasan Matahari, Alternatif Tapak.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Merupakan Simpulan dari hasil analisa terhadap pemecahan masalah yang telah dievaluasi di bab-bab sebelumnya serta berisi saran-saran mengenai Perencanaan dan Perancangan *Sriwijaya Land*.

1.8 Kerangka Pemikiran:

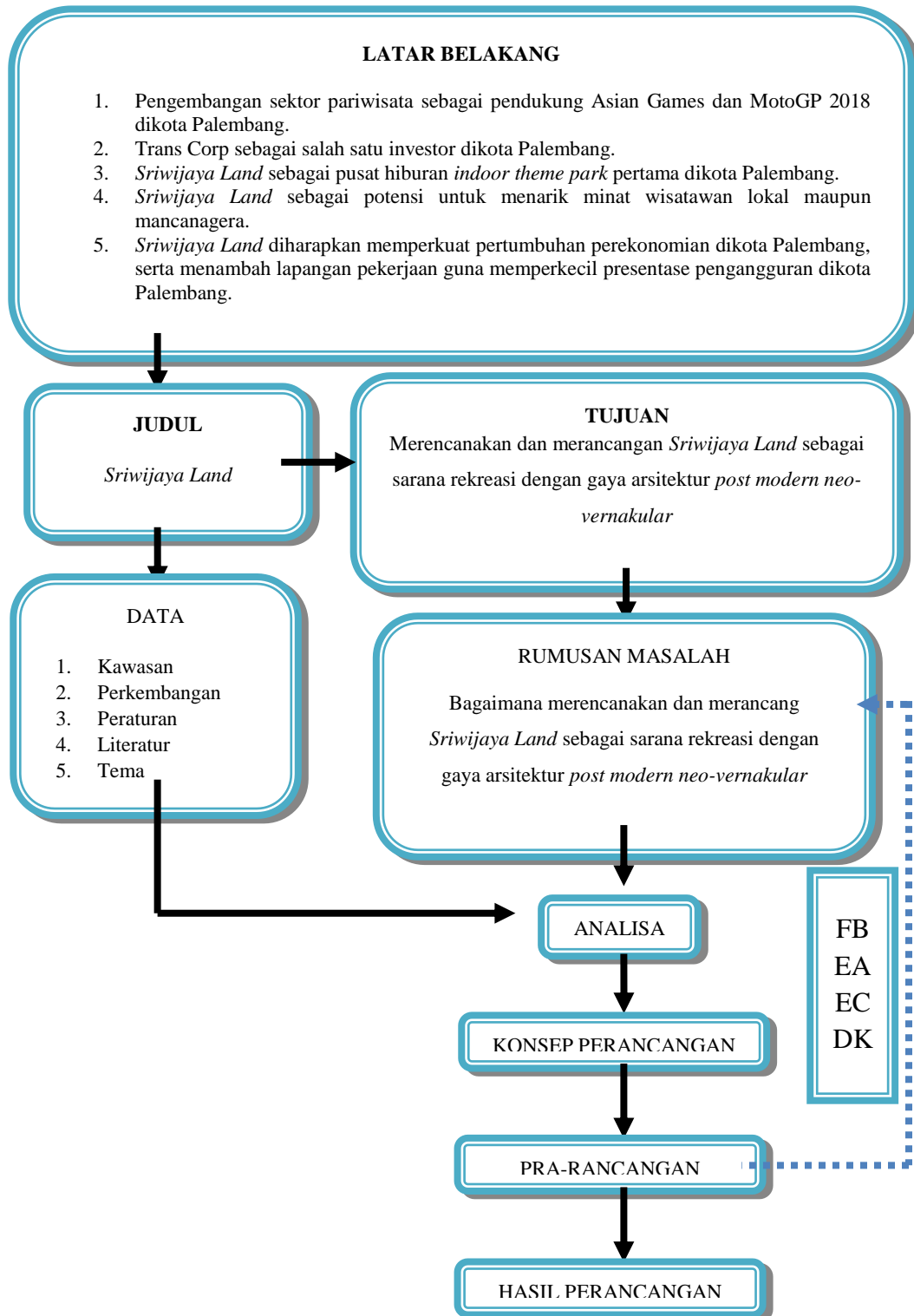


Diagram 1.1 Diagram Kerangka Pemikiran