

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

I.1.1. Latar Belakang Proyek

Kota Palembang merupakan Ibukota Propinsi Sumatra Selatan, dari data statistik tahun 2005 jumlah penduduk Palembang sebesar 6.782.339 jiwa, berdasarkan jumlah penduduk Kota Palembang telah menjadi kota metropolitan, dengan kemajuan ini gaya hiduppun ikut berubah seiring perkembangan kota Palembang, dimana penduduk tidak hanya melakukan kegiatan biasa saja, seperti kerja lalu di rumah bersama keluarga. Tapi mereka membutuhkan sarana hiburan untuk berkumpul dan merefresh semua fikiran dari keseharian yang disibukkan oleh aktifitas sehari-hari.

Saat ini mulai berkembangnya hiburan yang ada di kota Palembang, misalnya *cafe* dan *restoran*, *billiard*, *karaouke*, *bowling*, *games/permainan*, area rekreasi bahkan taman hiburan¹,

Bioskop merupakan salah satu tempat hiburan yang digemari oleh masyarakat Palembang karena dapat dilihat dari muncul dan berkembangnya biokop Cineplex 21 yang mendominasi kota Palembang, Cineplex yaitu bangunan bioskop yang didalamnya terdapat beberapa auditorium yang menampilkan gambar hidup². Sedangkan Cineplex 21 berdasarkan kamus besar Indonesia yaitu suatu kelompok organisasi yang membawahi Cineplex-cineplex diseluruh Indonesia.

Dunia perfilman dulunya menjamur di Palembang, awalnya pada tahun 1910 terdapat bioskop Flora, lalu berganti nama menjadi bioskop Oriental pada tahun 1920, dan pada tahun 1956 diubah menjadi bioskop SAGA, bioskop mengalami keruntuhan karena harga tiket yang mahal, bioskop memiliki fasilitas penunjang,

¹ <http://blog.epalembang.com/jafis/2010/01/pemberdayaan-komunitas-dari-pemkot-palembang/>

² Kamus Besar Bahasa Indonesia, Ananda Santoso, Duta Media Semarang

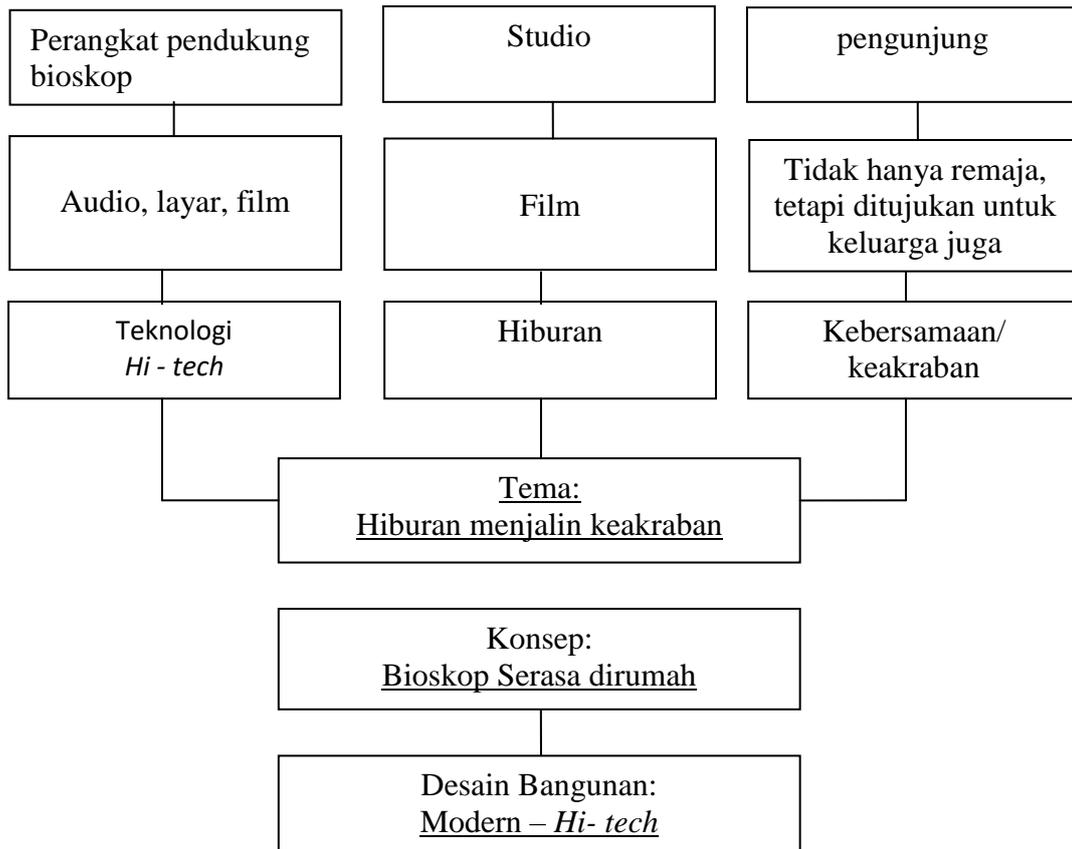
karena bila bioskop hanya berdiri sendiri maka cenderung akan sedikit didatangi pengunjung dapat kita lihat perbedaan pengunjung yang ada di studio Cineplex 21 dengan Cineplex 21 di PIM dan di IP, selain itu faktor yang paling berpengaruh adalah banyak beredarnya VCD dan DVD bajakan di masyarakat umum.

Bila bioskop yang disediakan hanya seperti ini, maka bioskop di Palembang akan mengalami keruntuhan total.

Untuk menjawab perubahan gaya hidup ini maka dibuat sarana hiburan yang menyediakan bioskop ditunjang dengan fasilitas hiburan remaja lainnya, misalnya café, pertokoan, sarana olahraga, sarana kecantikan, dan lainnya.

I.1.2. Latar Belakang Tema

Bagan I.1. Bagan Tema



Pada perancangan Palembang Megaplex ini tema dan diambil berdasarkan latar belakang yang ada, dengan tinjauan teknologi yang dipakai, dan pengguna bangunan.

Tema yang dipilih yaitu “Hiburan menjalin keakraban “ dari tema tersebut dapat memberikan arti sebagai berikut:

Hiburan disini diartikan suatu tempat yang dapat memberikan kesan bahagia bagi pengunjungnya.

Sedangkan keakraban berasal dari kata akrab, berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia akrab adalah dekat dan erat, sehingga keakraban itu sendiri diartikan suasana atau keadaan yang akrab.

Sehingga arti dari hiburan menjalin keakraban yaitu dimana suatu tempat hiburan yang dapat menambah atau menjalin keakraban, dimana kesan hiburan tidak hanya dinikmati oleh remaja saja tetapi dapat dinikmati oleh masyarakat umum, baik antar sahabat, antar pasangan, bahkan keluarga.

Dari tema ini akan diaplikasikan ke dalam sebuah rancangan dengan memperhatikan segala aspek-aspek yang ada misalnya aspek manusia, aspek tapak, serta aspek bangunan. Pendekatan teori arsitektur yang digunakan adalah arsitektur metafora karena arsitektur metafora dapat mewakili perancangan desain bangunan yang dapat menggambarkan tema yang ada. Pendekatan arsitektur metafora digunakan untuk mengaplikasikan tema “Hiburan menjalin keakraban” kedalam desain perancangan. Yang mengadirkan suasana keakraban. Untuk mewujudkan hal ini kedalam suatu perancangan dengan konsep bioskop serasa dirumah, tampilan yang digunakan pada desain ini yaitu moderen – *hi-tech* karena dapat mendukung semua fasilitas yang ada, karena penggunaan perangkat yang moderen maka harus dituang dengan penampilan yang moderen juga.

I.2. Rumusan Masalah

- Bagaimana membuat konsep perencanaan dan merancang untuk menampung segala aktifitas Pengguna baik pengelola maupun pengunjung Palembang Megaplex?

- Bagaimana merencanakan dan merancang Palembang Megaplex yang dengan tampilan yang *high tech* ?

I.3. Tujuan dan Sasaran

I.3.1. Tujuan

Merencanakan dan merancang Palembang Megaplex yang dapat memenuhi kebutuhan pengunjung yang didukung fasilitas-fasilitas penunjang, serta menampilkan tampilan suatu bangunan yang *high tech* sesuai dengan konsep?

I.3.2. Sasaran

- Merencanakan dan merancang Palembang Megaplex yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna yang mana terdapat berbagai aktifitas di dalamnya.
- Merencanakan dan merancang fasilitas utama yaitu bioskop serta fasilitas penunjang yang melengkapi kebutuhan fungsi utama. Misalnya ,tempat karaoke, billiard, fitness, area pertokoan, cafe, restouran, salon, dll.
- Pada perencanaan dan perancangan ini akan mempertimbangkan aspek sirkulasi yang nyaman bagi pengguna.
- Mengeluarkan rancangan Palembang Megaplex dengan tampilan *high tech* yang menampilkan struktur yang dipakai pada bangunan, agar terlihat teknologi yang dipakai pada bangunan.

I.4. Batasan Masalah

Pembahasan mengenai Palembang Megaplex ini lebih menitik beratkan pada perancangan fisik berdasarkan analisa dan data-data studi banding dengan proyek serupa. Pembahasan mengenai biaya pembangunan proyek atau biaya apapun tidak akan dibahas sama sekali. Selain itu pembahasan mengenai struktur organisasi dan perhitungan struktur bangunan tidak dijelaskan secara terperinci.

I.5. Metode Pembahasan

Secara garis besar metode pembahasan dalam penyusunan ini adalah sebagai berikut:

- Study literature

Pengumpulan data diperoleh melalui buku-buku kepustakaan, majalah artikel yang berkaitan dengan proyek yang sedang direncanakan.

- Metode Wawancara (Interview)

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara langsung dengan orang – orang yang berkompeten sesuai dengan pokok bahasan.

- Survey lapangan

Pengamatan langsung ke lokasi/site yang dipilih untuk melakukan pengamatan terhadap tapak dan lingkungan secara langsung untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya mengenai potensi lahan serta kendala-kendala yang ada, baik yang dapat dimanfaatkan maupun yang harus dihindari

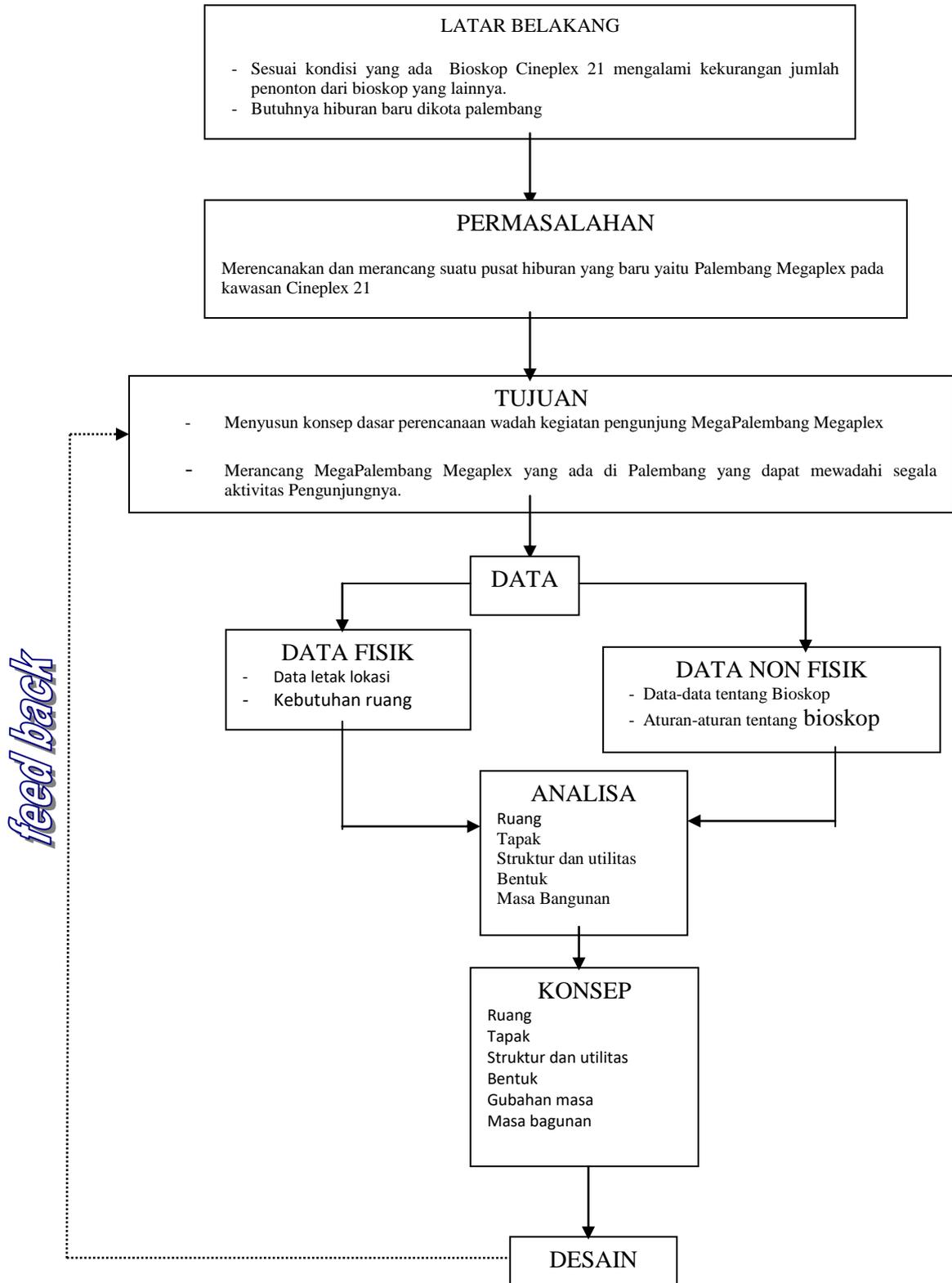
- Survey proyek serupa

Suatu metode analisa perbandingan, dengan melihat proyek sejenis yang telah ada untuk mendapatkan objektif mengenai suasana, pemilihan bahan, bahan kebutuhan ruang, sirkulasi dalam dan luar bangunan, dll.

- Media informasi lainnya

Pengumpulan data diperoleh melalui internet, yang berhubungan dengan data-data/program tentang fasilitas hiburan remaja.

I.6. Skema Kerangka Berfikir



I.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang, permasalahan, maksud dan tujuan, ruang lingkup pembahasan, metode pembahasan dari penyusunan konsep perencanaan, sistematika pembahasan serta kerangka berfikir.

BAB II TINJAUAN UMUM

Pada bab ini dibahas tentang tinjauan umum mengenai tentang perkembangan film, yang dilanjutkan tinjauan tentang bioskop serta studi banding proyek sejenis yang dilakukan

BAB III TINJAUAN PROYEK

Pada bab ini dibahas mengenai pemilihan lokasi atas dasar-dasar pertimbangan yang telah ditentukan dan pemilihan kawasan sebagai Palembang Megaplex. Selain itu dibahas juga perkembangan kota Palembang terhadap proyek.

BAB IV ANALISA PERANCANGAN

Berisi menjelaskan tentang analisa ruang (pelaku, kegiatan, kebutuhan ruang, besaran ruang, perhitungan parkir, analisa tata ruang dalam, analisa sirkulasi didalam bangunan dan analisa penzoninagan dalam bangunan), analisa tapak (View to site, view from site, kebisingan, pencapaian dan sirkulasi, pola parkir dan tata hijau) dan analisa arsitektural (penekanan pada bentuk bangunan) dan analisa struktur dan utilitas.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Merupakan konsep – konsep yang menjelaskan konsep dasar, konsep ruang, konsep tapak, konsep bentuk bangunan, konsep sistem struktur dan utilitas.