

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN  
SUDIRMAN ENTERTAINMENT PLAZA

TUGAS AKHIR  
PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar Sarjana Teknik Arsitektur



AMALIA

03613160019

Pembimbing I: Ir. Niswinda Herwan, M.Eng

Pembimbing II: Ir. Nelya Hengraka, M.Eng

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
JURUSAN TEKNIK SIPIL DAN LINGKUNGAN BUDIDAYA  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET

2006

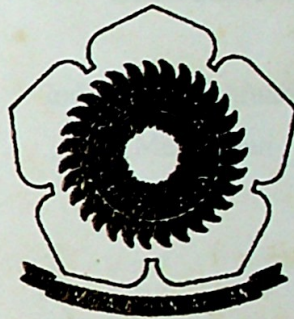
657.7207  
Amu  
2007

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN  
SUDIRMAN ENTERTAINMENT PLAZA**

**TUGAS AKHIR  
PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR**



**Sebagai salah satu syarat untuk mencapai  
Gelar Sarjana Teknik Arsitektur**



**AMALIA**

**03013160019**

**Pembimbing I: Ir. Meivirina Hanum, MT**

**Pembimbing II: Ir. Setyo Nugroho, M.Arch**

K. 15041  
15393

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
JURUSAN TEKNIK SIPIL FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2006**

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR  
PERENCANAAN DAN PERANCANGAN  
SUDIRMAN ENTERTAINMENT PLAZA

Oleh :

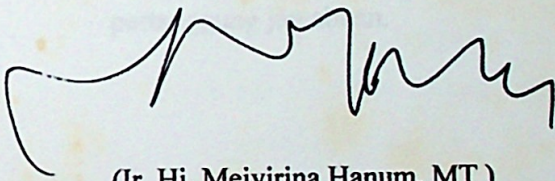
AMALIA

030131600019

Inderalaya, Februari 2007

Menyetujui

Dosen Pembimbing I,



(Ir. Hj. Meivirina Hanum, MT)  
NIP. 131 842 996

Dosen Pembimbing II,



(Ir. H. Setyo Nugroho, M.Arch)  
NIP. 131 595 551

Program Studi Teknik Arsitektur  
Jurusan Teknik Sipil  
Fakultas Teknik Universitas Sriwijaya

Ketua Program Studi,



(Ir. H. Chaerul Murod, MT)  
NIP. 31 572 475

KATA PENGANTAR

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : AMALIA  
NIM : 030131600019  
Jurusan/ Program studi : Sipil/ Teknik Arsitektur  
Alamat : Jl. Al-ghazali No: 294 RT:05 Bukit-Besar  
Palembang 30137

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul :

***SUDIRMAN ENTERTAINMENT PLAZA***

Merupakan judul yang orisinil serta bukan merupakan plagiat dari judul tugas akhir atau sejenisnya dari karya orang lain.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, serta akan saya pertanggung jawabkan.

Indralaya, 2007

AMALIA

NIM. 030131600019

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan berkah dan rahmad-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas penyusunan Tugas Akhir yang berjudul "Sudirman Entertainment Plaza". Sebagai salah satu syarat gelar sarjana S1 di program studi Arsitektur Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik, Universitas Sriwijaya.

Dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan dan petunjuk dalam nasihat dari berbagai pihak, yang penulis rasakan sangat berguna di dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini. Maka pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT "*Sang Raja yang Maha Segalanya*" sujud syukur atas nikmat-Nya
2. Bapak Ir.H. Chairul Murod, MT. selaku ketua Jurusan Program Studi Arsitektur Universitas Sriwijaya.
3. Ibu Ir. Meivirina Hanum, MT. Selaku Dosen pembimbing I.
4. Bapak Ir. Setyo Nugroho, M.Arch Selaku Dosen Pembimbing II.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta staff Jurusan Program Studi Arsitektur Universitas Sriwijaya.
6. Keluarga Tercinta "*Sandaran hatiku*" Mama, Papa, dan Titi.
7. Rekan dan teman-teman "*Oasis archku*" mahasiswa dan mahasiswi Jurusan Program Studi Arsitektur Universitas Sriwijaya.
8. Saudara-saudara serta teman-teman penulis yang ikut memberi dukungan.

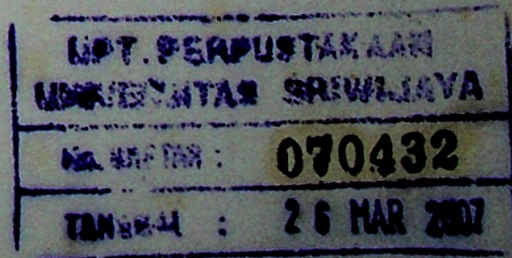
Semoga Allah SWT akan membalas segala kebaikan dan bantuan yang diberikan kepada penulis mengharapkan laporan ini bermanfaat bagi pembacanya.

Palembang, 2007

Penulis

# DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 latar belakang.....	1
1.2 Perumusan Permasalahan.....	5
1.3 Tujuan dan Sasaran.....	5
1.4 Ruang lingkup pembahasan .....	6
1.5 Metode Penulisan .....	6
1.5.1 Data yang di Kumpulkan.....	6
1.5.2 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.6 Sistematika Penulisan .....	7
1.7 Kerangka berpikir .....	8



<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
2.1 Pengertian Judul .....	9
2.2 Tinjauan Entertainment .....	10
2.2.1 Sudirman Entertainment Plaza Sebagai Sarana Hiburan .....	10
2.2.2 Sudirman Entertainment Plaza Sebagai Sarana Rekreasi dan Interaksi Sosial .....	16
2.3 Studi Banding .....	21
2.4 Tinjauan Arsitektur Postmodern.....	32
2.5 Spesifikasi Fasilitas yang di Wadahi .....	37
<b>BAB III TINJAUAN .....</b>	<b>39</b>
3.1 Tinjauan Umum .....	39
3.1.1 Tinjauan Fisik Kota Palembang.....	39
3.1.2 Tinjauan Per-Ekonomian Kota Palembang.....	40
3.1.3 Tinjauan Sosial penduduk Kota Palembang.....	41
3.2 Tinjauan Khusus .....	42
3.2.1 Potensi Kota Palembang Terhadap <i>Entertainment</i> .....	42
3.2.2 Data Pendukung .....	43
3.2 Tinjauan Rencana Tata Bangunan Kawasan Sudirman .....	48
3.3.1 Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan Sudirman .....	48
3.3.2 Pemilihan Lokasi <i>Sudirman Entertainment Plaza</i> .....	53

<b>BAB IV ANALISA PERANCANGAN .....</b>	<b>55</b>
4.1 Analisa Fungsional .....	55
4.1.1 Pelaku kegiatan .....	55
4.1.2 Kegiatan.....	58
4.1.3 Analisa Jenis Kebutuhan Ruang.....	65
4.1.4 Skema Organisasi Ruang.....	67
4.1.5 Besaran Ruang .....	68
4.1.6 penzoningan Ruang .....	73
4.1.7 Modul Ruang.....	73
4.2 Analisa Tapak dan Lingkungan.....	77
4.2.1 Pola Sirkulasi dan Pencapaian Tapak.....	77
4.2.2 View dan Orientasi.....	81
4.2.3 Klimatologi .....	86
4.2.4 Kebisingan .....	87
4.2.5 Penataan Lanskap Kawasan .....	88
4.3 Analisa Bentuk Bangunan .....	91
4.4 Analisa Tampilan Bangunan .....	98
4.5 Analisa struktur.....	99
4.5.1 Struktur bangunan .....	99
4.5.2 Modul bangunan.....	103
4.6 Analisa utilitas .....	103
4.6.1 Sistem Pengkondisian Udara .....	103
4.6.2 Sistem Keamanan.....	103



4.6.3 Sistem Komunikasi.....	104
4.6.4 Sistem Pengamanan Terhadap Bahaya Kebakaran.....	104
4.6.5 Sistem Distribusi Air.....	105
4.6.6 Sistem Pembuangan Sampah.....	107
4.6.7 Sistem Pencahayaan.....	108
4.6.8 Sistem Penangkal Petir.....	109
<b>BAB IV KONSEP PERANCANGAN.....</b>	<b>110</b>
5.1 Konsep Dasar Rancangan.....	110
5.2 Konsep Ruang.....	111
5.3 Konsep Tapak.....	113
5.4 Konsep Bentuk dan Tampilan Bangunan.....	116
5.5 Konsep Struktur.....	118
5.6 Konsep Utilitas.....	118
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>xii</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>

## DAFTAR GAMBAR

• Gambar 2.1 Entertainer yang sedang Menghibur Pengunjung Mall.....	10
• Gambar 2.2 Pertunjukan Modern Dance dan Band.....	11
• Gambar 2.3 Konser 3 Diva.....	11
• Gambar 2.4 Bermain Game Komputer .....	12
• Gambar 2.5 Produk PS3 dari Industri <i>Entertainment</i> .....	12
• Gambar 2.6 Bioskop.....	15
• Gambar 2.7 Permainan Game On-line .....	15
• Gambar 2.8 Bowling Rekreasi Indoor.....	16
• Gambar 2.9 Perawatan Tubuh SPA .....	17
• Gambar 2.10 <i>Hang-out</i> Bareng Teman .....	20
• Gambar 2.11 Fitness Center .....	20
• Gambar 2.12 Billiard Center.....	20
• Gambar 2.13 Perspektif Bangunan SB-One .....	21
• Gambar 2.14 Interior dan Koridor yang memiliki penghubung.....	21
• Gambar 2.15 Eksterior Bangunan.....	22
• Gambar 2.16 Kolom Sturuktur .....	22
• Gambar 2.17 Layout dan 3rd Floor Plan .....	23
• Gambar 2.18 Kondisi Ruang Dalam .....	23
• Gambar 2.19 Floor Plan .....	24
• Gambar 2.20 Interior.....	25
• Gambar 2.21 Suasana di Malam Hari 1 .....	25
• Gambar 2.22 Ruang Terbuka di dalam Bangunan.....	26
• Gambar 2.23 Sirkulasi di dalam Bangunan.....	27
• Gambar 2.24 Interior dan Eksterior Bangunan.....	27
• Gambar 2.25 Permainan Warna Primer Bangunan.....	28
• Gambar 2.26 Celebrity Fitness Penyewa Utama .....	29
• Gambar 2.27 Interior Plaza EX.....	29
• Gambar 2.28 Fasade Bangunan .....	30
• Gambar 2.29 Denah lantai 4 dan Potongan .....	30
• Gambar 2.30 <i>Popcentrum Design</i> .....	31
• Gambar 2.31 The Red Era Facade .....	31
• Gambar 2.32 Nightclub interior, lantai 3 dan potongan.....	32
• Gambar 2.33 Mesin-mesin Game .....	37
• Gambar 2.34 Ruang Biliard dan Bowling .....	38
• Gambar 3.1 Peta Palembang.....	39
• Gambar 3.2 Peta Palembang 2 .....	39
• Gambar 3.3 Kondisi Eksisting Sudirman .....	48
• Gambar 3.4 Skenario RTBL .....	49
• Gambar 3.5 Rencana Land Use .....	50

• Gambar 3.6	Analisa Rencana Space Use .....	51
• Gambar 3.7	Pedoman Urban Design Sudirman.....	52
• Gambar 3.8	Lokasi Alternatif.....	53
• Gambar 3.9	Lokasi Sudirman Entertainment Plaza .....	54
• Gambar 4.1	Alur Kegiatan Game Center .....	59
• Gambar 4.2	Alur Kegiatan Karaoke dan Diskotik.....	60
• Gambar 4.3	Alur Kegiatan dalam Retail .....	61
• Gambar 4.4	Alur Kegiatan Business Center.....	62
• Gambar 4.5	Pola Pengunjung .....	63
• Gambar 4.6	Pola Penyewa.....	64
• Gambar 4.7	Pola Pengelola .....	64
• Gambar 4.8	Hubungan Antar Pelaku .....	65
• Gambar 4.9	Skema Organisasi.....	67
• Gambar 4.10	Penzoningan Ruang.....	73
• Gambar 4.11	Sirkulasi Kendaraan dan Pencapaian .....	77
• Gambar 4.12	Plaza sebagai Titik Tangkap Persimpangan Sudirman ...	79
• Gambar 4.13	Sintesa Sirkulasi dan Pencapaian ke bangunan .....	80
• Gambar 4.14	Eskalator sebagai Entrance Pejalan kaki Arah sudirman	81
• Gambar 4.15	View keluar Bangunan .....	82
• Gambar 4.16	View ke dalam Bangunan.....	83
• Gambar 4.17	Design Bangunan Nyentrik menjadi 'point of interest' ..	84
• Gambar 4.18	Layar Plasma.....	85
• Gambar 4.19	Display Board .....	85
• Gambar 4.20	Analisa Klimatologi .....	86
• Gambar 4.21	Sintesa Klimatologi.....	86
• Gambar 4.22	Analisa Kebisingan .....	87
• Gambar 4.23	Komposisi Bentuk Beraturan.....	92
• Gambar 4.24	Komposisi Bentuk Tidak Beraturan.....	92
• Gambar 4.25	Perubahan Bentuk .....	92
• Gambar 4.26	Bentuk yang di Potong .....	92
• Gambar 4.27	Bentuk yang terpusat.....	93
• Gambar 4.28	Bentuk yang linier.....	93
• Gambar 4.29	Bentuk yang radial .....	93
• Gambar 4.30	Bentuk yang cluster.....	94
• Gambar 4.31	Bentuk yang grid.....	94
• Gambar 4.32	Pola Tapak .....	96
• Gambar 4.33	Bangunan Tunggal .....	97
• Gambar 4.34	Analisa Pendistribusian Air Bersih.....	106
• Gambar 4.35	Analisa Pendistribusian Air kotor .....	107
• Gambar 4.36	Analisa Pendistribusian Sampah.....	108
• Gambar 5.1	Konsep Organisasi Ruang .....	111
• Gambar 5.2	Gambar Denah LT 1.....	112
• Gambar 5.3	Konsep Sirkulasi .....	113

- Gambar 5.4 Konsep Tapak ..... 116
- Gambar 5.5 Konsep Tampilan ..... 117
- Gambar 5.6 Perspektif Bangunan ..... 117

- Tabel 2.1 Perbandingan antara Arsitektur Modern & Post-Modern ..... 34
- Tabel 4.1 Tabel Jenis Kelengkapan Ruang ..... 68
- Tabel 4.2 Tabel Kualitas Kebanahan Ruang ..... 71
- Tabel 4.3 Tabel Perhitungan Lantai Lantai ..... 72
- Tabel 4.4 Tabel Bentuk Massa Bangunan ..... 95
- Tabel 4.5 Tabel Tipe Pondasi Berdasarkan dan Ketetapan ..... 100
- Tabel 4.6 Tabel Analisis Dampak Struktur ..... 105
- Tabel 4.7 Tabel Analisis Bahaya Kebakaran ..... 101
- Tabel 4.8 Tabel Kacamata Ruang ..... 112

## DAFTAR TABEL

• Tabel 2.1 Perbandingan antara Arsitektur Modern & Post-Modern.....	34
• Tabel 4.1 Tabel Jenis Kebutuhan Ruang .....	66
• Tabel 4.2 Tabel fasilitas Kebutuhan Ruang .....	71
• Tabel 4.3 Tabel Perhitungan Luas Lantai .....	72
• Tabel 4.4 Tabel Bentuk Massa Bangunan.....	96
• Tabel 4.5 Tabel Tipe Pondasi Keuntungan dan Kerugian.....	100
• Tabel 4.6 Tabel Analisa Bentuk struktur.....	101
• Tabel 4.7 Tabel Analisa Bahan Konstruksi.....	101
• Tabel 4.8 TabelKelompok Ruang.....	112

### DAFTAR DIAGRAM

- Diagram 3.1 Kondisi Keuangan..... 40
- Diagram 3.2 Perkembangan Kegiatan Usaha..... 41
- Diagram 3.3 Ekspetasi Usaha..... 41
- Diagram 3.4 Kebutuhan akan Hiburan..... 43
- Diagram 3.5 Perlukah Sarana Hiburan..... 43
- Diagram 3.6 Alasan datang kesarana Hiburan ..... 44
- Diagram 3.7 Kebutuhan Sarana Hiburan..... 44
- Diagram 3.8 Cara Mendapatkan Kesenangan Hiburan ..... 45
- Diagram 3.9 Fasilitas Hiburan yang sering di kunjungi..... 45
- Diagram 3.10 Fasilitas Hiburan yang ada di Palembang ..... 46
- Diagram 3.11 Konsep Bangunan Hiburan menarik menurut Responden ..... 46
- Diagram 3.12 Fasilitas Hiburan menarik yang di harapkan..... 47
- Diagram 3.13 Lokasi untuk tempat hiburan yang di harapkan..... 47



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Di zaman serba modern dewasa ini, kaum urban yang ada di metropolis memiliki memiliki beragam kegiatan serta rutinitas sehari-hari, dengan tingkat kepadatan aktifitas yang tinggi dengan pola gaya hidup dan segala kebutuhan, hiburan sudah menjadi kebutuhan dasar, dalam denyut kehidupan yang berpacu semakin cepat dengan perubahan yang makin pesat orang membutuhkan hiburan yang dapat meningkatkan kinerja kerja, sarana interaksi sosial dan melepas lelah setelah seharian bekerja. Setiap orang memiliki cara tersendiri untuk mendapatkan hiburan, hiburan bisa didapat dengan cara melihat pertunjukan seni, rekreasi, berolahraga, menyalurkan *hobby*, mendengar musik, berkumpul dengan teman-teman, berbelanja, bermain game, dan lain-lain.

Kegiatan kaum urban yang dilakukan di tempat kerja, kampus ataupun sekolah bersifat rutinitas hari-hari bisa menimbulkan kelelahan jasmani dan rohani yang akhirnya bisa menimbulkan ketegangan syaraf atau mental sehingga bisa mengalami gejala stress. Penelitian medis menunjukkan latihan fisik dapat meningkatkan daya tahan, vitalitas dan kekuatan tubuh serta membantu mencegah penyakit yang sering dialami masyarakat perkotaan yang cenderung menghabiskan hampir sebagian waktu duduk di tempat kerja atau kegiatan yang memanfaatkan bantuan teknologi modern (kendaraan, internet, handphone, dsb) sehingga olah gerak tubuh menjadi lebih terbatas.

*...Gaya hidup modern dan kemajuan teknologi saat ini membawa konsekwensi tidak menguntungkan bagi kesehatan kita. Duduk didepan TV atau komputer, naik mobil jarak pendek atau menggunakan elevator tidak memberikan kesempatan kita untuk melakukan aktivitas fisik. Tidak melakukan aktivitas fisik sama bahaya dengan merokok. Melakukan aktivitas fisik secara teratur setiap hari minimal 30 menit akan menyehatkan jantung dan paru-paru serta organ tubuh lainnya. Aktivitas fisik adalah pergerakan anggota tubuh yang menyebabkan pengeluaran tenaga secara sederhana yang sangat penting bagi pemeliharaan fisik, mental dan kualitas hidup yang sehat dan bugar. Para ahli mengatakan bahwa total waktu dari setiap kegiatan fisik selama 30 menit dalam satu hari akan*



memelihara kesehatan atau meningkatkan kesehatan. Aktivitas fisik tidak harus terlalu keras untuk meningkatkan kesehatan. Lakukan aktivitas secara teratur paling sedikit 30 menit setiap hari. Setelah tiga bulan secara teratur akan terasa hasilnya dan perbedaannya...Beberapa cara untuk aktivitas fisik, Jalan cepat , renang, senam (Promosi kesehatan On-line 28-09-06)

...Kehadiran fitness centre atau pusat kebugaran lebih-lebih lagi yang berlokasi di gedung perkantoran di kota Jakarta, barangkali merupakan refleksi dari fenomena kehidupan kota besar sekaligus geliat pertumbuhan bisnis properti. Dibeberani kesibukan kerja dari pagi hingga sore dan malam hari, mendorong para eksekutif/karyawan mencari "ruang" untuk melepaskan beban kerja tersebut. Pusat kebugaran menjadi alternatif yang cukup memadai untuk hal tersebut...Adanya demand atau kebutuhan dari konsumen lah yang mendorong semakin menjamurnya fitness centre di gedung perkantoran.(Sinar Harapan, 2003)

Masyarakat modern dikota besar melakukan aktifitas olahraga di sela-sela kesibukan merupakan bagian dari gaya hidup sehat untuk untuk kesehatan fisik yang bermanfaat serta bisa menjadi rileks dengan menganggap olahraga sebagai hiburan akan membantu melepas kepenatan.

Hiburan melalui media seni mejadi pilihan yang menyenangkan, dengan menikmati pertunjukan seni baik seni musik, seni teater atau seni tari. Di zaman modern sekarang ini, seni teater yang berupa film-film terbaru layar lebar pemutaranya di bioskop menjadi alternatif hiburan, seni musik yang berupa pertunjukan *live music* dari group band atau penyanyi yang di gandrungi akan menjadi ajang yang menarik bagi hiburan masyarakat kota atau seni tari modern seperti pertunjukan modern dance, hip-hop dance, bisa menjadi pertunjukan yang menghibur. Menyantap hidangan dari seni kuliner yang beragam berasal dari daerah yang ada di Indonesia atau mancanegara bisa menjadi teman yang menyenangkan untuk hiburan sambil menikmati musik, film atau tarian.

Kondisi ini memicu pertumbuhan sarana *lifestyle* untuk kaum urban dalam kemasan paket *entertainment*, seperti maraknya fitness center, bioskop, café dengan konsep *live music*, karaoke, night club, SPA, tempat pertunjukan musik, karaoke, bowling, billiard center dan tempat-tempat nongkrong lainnya. Tempat hiburan tersebut merupakan refleksi dari gaya hidup (*Lifestyle*) kota besar telah menjadi tolak ukur status sosial di masyarakat, dengan mengusung karakter gaya hidup urban yang modern dan dinamis.





...Bagi masyarakat perkotaan, kebutuhan untuk hiburan merupakan bagian dari gaya hidup. Rekreasi secara harfiah bisa dimaknai sebagai kegiatan menyegarkan kembali badan dan pikiran. Konsep libur dan plesir merupakan gaya hidup yang acapkali dikenakan bagi masyarakat pekerja. Sedangkan industri hiburan tak diam saja membaca peluangnya. Berbondong-bondong tempat-tempat hiburan menjadi salah satu rancangan dalam master plan perkotaan. Ada sebuah arena yang disediakan khusus untuk bersenang-senang, dengan tidak gratis tentunya...Investor mulai menaruh simpati yang kuat terhadap industri pleasure. Dan mulai gemar menciptakan kebutuhan mendesak kepada masyarakat perkotaan untuk bersenang-senang... Kini, bagi masyarakat perkotaan liburan tidak harus pada hari minggu. Tapi juga pada hari-hari biasa. Jam-jam biasa. Detik-detik biasa. Dunia hiburan 24 jam tanpa berhenti di perkotaan...Masyarakat menjadi terstrata dengan pola berekreasi mereka. Tak ayal, kebutuhan masyarakat perkotaan untuk berekreasi menjadi ukuran status sosial masyarakat. Rekreasi mejadi kebutuhan-kebutuhan yang terciptakan...Semua itu tidak terjadi begitu saja. Terdapat komodifikasi hasrat, penciptaan kebutuhan untuk berekreasi. Komodifikasi hiburan diciptakan untuk dibutuhkan...berupa rekreasi nostalgis dalam wisata kuliner, rekreasi mengatasi kejenuhan... Kota diandaikan tempat bagi orang-orang yang ingin bersenang-senang dimana saja. (Balairung, TORjurnal40, "Taksonomi Kota" Hal:9)

Berangkat dari konsep diatas, hiburan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari *lifestyle* kaum urban, mulai dari nongkrong di kafe, menonton pertunjukan acara-acara hiburan yang heboh dengan artis dan grup band terkenal, olahraga untuk membentuk fisik yang baik, mengikuti tren busana dan teknologi terkini, melakukan perawatan tubuh, menonton pemutaran film terbaru di bioskop, aksesoris busana dan gaya gaul anak muda, sampai peralatan elektronik diakui sebagai bagian masyarakat kontemporer.

...Dalam budaya konsumer kontemporer, istilah itu bermakna individualitas, pernyataan diri dan kesadaran diri. Dalam hal ini, tubuh, pakaian, waktu senggang, pilihan makanan dan minuman, rumah, mobil, pilihan liburan, dan lain-lain menjadi indikator cita rasa individualitas dan gaya hidup seseorang. ([www.ummigroup.co.id](http://www.ummigroup.co.id))

Di mata pengunjung mal bukan lagi sekadar tempat berbelanja melainkan telah menjadi tempat "kongkow-kongkow", hang out, arena hiburan (*entertainment*) dan bahkan lebih luas lagi telah menjadi pertemuan berbagai budaya. Porsi berbelanja hanyalah sekian persen sedangkan porsi hiburannya kian mendominasi(Sinar Harapan,2004)

Masyarakat kota Palembang mulai menyadari pentingnya hiburan, seiring dengan meningkatnya perekonomian, taraf hidup dan pendidikan. Mereka lebih selektif dalam memilih alternatif hiburan yang membawa manfaat positif bagi



jiwa dan raga. Indikasi meningkatnya kebutuhan akan hiburan dapat dilihat dari ramainya orang datang ke acara yang ada di atrium pusat perbelanjaan, plaza Benteng Kuto Besak, seperti konser band, acara jumpa fans, acara fashion show, Launching Produk, pameran, perayaan tahun baru, konser musik, event Sriwijaya Expo serta kegiatan lain yang menghibur masyarakat Palembang menjadi daya tarik yang selalu ramai di kunjungi, hal ini membuktikan bahwa masyarakat kota Palembang “haus” akan hiburan.

Sampai pertengahan tahun 2006 ini, sudah ada tiga pusat perbelanjaan hadir di Palembang, kenyataan yang ada masih banyak retail yang belum di isi atau tidak laku, salah satunya disebabkan karena tujuan orang datang ke mall bukan untuk berbelanja, mereka hanya sekedar ingin menikmati sarana hiburan yang ada di dalamnya atau senang-senang *hang-out* bersama teman-teman, nongkrong di cafe untuk berinteraksi sosial, menikmati lagu dari *live music* dari *event-event* yang digelar, bermain biliard, mengakses internet melalui warnet atau bermain di arena permainan seperti *timezone*, *amazone*. Selain itu untuk mendapatkan hiburan bisa dengan cara makan diluar rumah bersama rekan kerja, teman atau bersama keluarga menjadi pilihan untuk kepraktisan gejala yang ada terlihat ramai dan antrian tempat makan (*frenchise*, *food court*, restoran) di waktu jam istirahat siang atau malam minggu. Indikasi lainnya maraknya sarana hiburan yang berkonsep olahraga seperti bowling, biliard, fitness, olahraga outdoor futsal yang sekarang di gemari kaula muda Palembang yang ramai dikunjungi sampai malam hari.

Kawasan sudirman berfungsi sebagai kawasan perdagangan dan jasa yang terletak di jalur utama jalan kota Palembang, kondisi yang ada di kawasan Sudirman ini menjelang malam menjadi sepi hanya dilalui kendaraan pribadi seperti tidak menunjukkan 'wajah' pusat kota yang biasanya ramai. Keramaian hiruk-pikuk Sudirman yang terlihat dari pagi dan menjelang sore menjadi kontras ketika malam hari jalan-jalan pedestrian di koridor Sudirman dan suasana kota terlihat "mati", perlu adanya magnet yang bisa menghidupkan kawasan Sudirman sebagai pusat kota yang melayani kebutuhan hiburan masyarakat kota sepanjang hari.



Tuntutan kebutuhan akan hiburan di pusat kota, belum di dukung dengan fasilitas yang ada di Palembang, sehingga untuk menjawab keinginan market di Palembang perlu di rencanakan **Sudirman Entertainment Plaza** sebagai fasilitas yang khusus untuk kegiatan hiburan di tengah kota. Hadirnya Sudirman Entertainment Plaza dapat menjadi sebuah *icon* baru fasilitas hiburan dan sarana interaksi masyarakat kota yang ada di pusat kota Palembang selain itu juga bisa menjadi *anchor* atau magnet untuk kawasan sudirman sebagai kawasan perdagangan dan jasa yang akan menghidupkan aktifitas Sudirman sepanjang hari.

## 1.2 PERUMUSAN PERMASALAHAN

Perumusaan masalah dalam perencanaan adalah:

1. Bagaimana menyediakan bangunan yang mewadahi fokus utama pada paket *entertainment* sebagai sarana hiburan dan terdapat fungsi-fungsi kegiatan lain yang mendukung fungsi utama.
2. Bagaimana merancang berbagai aktifitas hiburan menjadi satu kesatuan yang utuh dalam satu wadah.
3. Bagaimana menciptakan tampilan bangunan hiburan sebagai *icon* fasilitas baru *lifestyle* kaum urban di Palembang

## 1.3 TUJUAN DAN SASARAN

Tujuan perencanaan adalah :

1. Menyediakan bangunan komersial yang mewadahi fokus utama pada paket *entertainment* sebagai sarana hiburan dan terdapat fungsi-fungsi kegiatan lain yang mendukung fungsi utama dalam satu wadah.
2. Menerapkan pendekatan integritas pada konsep perancangan untuk menyatukan hubungan dan berbagai kegiatan entertain untuk disatukan dalam wadah yang terorganisir menjadi satu kesatuan yang utuh ruang dalam maupun ruang luar.
3. Menciptakan bangunan hiburan dan rekreasi sebagai *icon* fasilitas baru *lifestyle* kaum urban di Palembang, serta menerapkan karakter fungsi *entertainment* yang ada di dalam pada tampilan bangunan eksterior & interior bangunan.



sasaran umum adalah masyarakat kota Palembang serta bisa menjadi alternatif rekreasi bagi keluarga yang berada di pusat kota Palembang, sedangkan sasaran khusus adalah kaum urban pekerja dengan adanya tempat pusat hiburan terpadu ini bisa memulihkan kondisi fisik setelah bekerja atau beraktifitas sambil mendapat hiburan bersama teman-teman atau bersama rekan bisnis mengabdikan waktu luang yang bermanfaat

#### **1.4 RUANG LINGKUP**

Ruang Lingkup mencakup pembahasan :

1. Menganalisa data-data, menganalisa aspek arsitektural, tapak, struktural dan utilitas. Konsep umum perancangan, konsep arsitektural, tapak, struktural dan utilitas.
2. Penerapan karakter bangunan yang bercitra kawula muda pada tampilan bangunan.

#### **1.5 METODE PENULISAN**

##### **1.5.1 Data Yang Dikumpulkan**

Data-data yang dikumpulkan meliputi data primer dan data sekunder.

Data primer :

Terdiri dari data tentang perspektif hiburan dari market Palembang, eksisting tapak/batasan tapak, dan karakteristik sekitar tapak, dilakukan dengan cara :

- a) Observasi, pengamatan langsung ke lokasi, foto-foto
- b) Kuesioner melibatkan responden dari kawula muda

Data sekunder :

- a) Terdiri dan standar kebutuhan ruang/ potensi *entertainment*/ sarana *entertainment* yang di gemari / fasilitas yang akan di rencanakan, didapat dengan cara mencari literatur dari buku, majalah atau internet.
- b) Data standar Peta Lokasi dan RTBL, diperoleh dengan cara survey ke instansi terkait untuk mendapat data.
- c) Studi terhadap bangunan sejenis, dilakukan melalui pencarian



literatur baik dari buku, majalah, internet atau survey langsung.

### **1.5.2 Metode Pengumpulan Data**

Adapun metode yang digunakan berupa metode pengumpulan data baik data primer maupun data sekunder sebagai pendukung dalam perencanaan dan menganalisa data untuk menghasilkan konsep bangunan.

## **1.6 SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika penulisan laporan ini terdiri dari empat bagian, yaitu sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN,**

Berisi tentang Latar Belakang, Perumusan Permasalahan, Tujuan, Sasaran, Ruang Lingkup, Metode Penulisan dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Menguraikan Pengertian Judul, Tinjauan *Entertainment*, Studi Banding, Tinjauan Posmodern dalam Arsitektur dan Spesifikasi Fasilitas yang di Wadahi.

### **BAB III TINJAUAN**

Berisi tentang Tinjauan Umum & khusus Kota Palembang Baik Secara Fisik Kota Maupun, Tinjauan Potensi *Entertainment* di kota Palembang, Tinjauan Data-data Pendukung, Tinjauan RTBL Sudirman dan Lokasi.

### **BAB IV ANALISA PERANCANGAN**

Berisi pembahasan menyeluruh dari rancangan, meliputi Analisa Fungsional, Tapak dan Lingkungan, Arsitektural, Struktural dan Utilitas.

### **BAB V KONSEP PERANCANGAN**

Berisi mengenai Konsep Dasar Perancangan, Konsep ruang, Konsep Bentuk, Konsep Tampilan Bangunan, Konsep Tapak, Konsep Struktur dan Konsep Utilitas. Merupakan landasan konsep perancangan yang berasal dari analisa untuk di transformasikan ke desain.

### **BAB VI PENUTUP**

Berisi kesimpulan dari penulisan skripsi *Sudirman Entertainment Plaza*

## 1.7 Kerangka Berpikir

### Latar Belakang

1. Meningkatnya Kebutuhan Hiburan Yang Merupakan Refleksi *Lifestyle* Kaum Urban
2. Menghidupkan Kawasan Sudirman Di Malam Hari
3. Belum Adanya Fasilitas Bangunan fungsi Khusus Berbagai hiburan dan terdapat Fungsi Lain menunjang serta sebagai Interaksi Sosial Masyarakat Kota Palembang yang berada di pusat kota.

### Permasalahan

1. Bagaimana menyediakan bangunan yang mewadahi fokus utama pada paket *entertainment* sebagai sarana hiburan dan terdapat fungsi-fungsi kegiatan lain yang mendukung fungsi utama.
2. Bagaimana merancang berbagai aktifitas hiburan menjadi satu kesatuan yang utuh dalam satu wadah.
3. Bagaimana menciptakan tampilan bangunan hiburan sebagai *icon* fasilitas baru *lifestyle* kaum urban di Palembang

### Primer

1. Survei
2. Tinjauan site
3. Wawancara
4. Kusioner /angket

### Sekunder

1. Data tinjauan studi banding bangunan sejenis
2. Data Polling majalah Marketing
3. Data-data peta, data internet, buku.

### Tujuan

1. Menyediakan bangunan komersial yang mewadahi fokus utama pada paket *entertainment* sebagai sarana hiburan dan terdapat fungsi-fungsi kegiatan lain yang mendukung fungsi utama dalam satu wadah.
2. Menerapkan pendekatan integritas pada konsep perancangan untuk menyatukan hubungan dan berbagai kegiatan entertain untuk disatukan dalam wadah yang terorganisir menjadi satu kesatuan yang utuh ruang dalam maupun ruang luar.
3. Menciptakan bangunan hiburan dan rekreasi sebagai *icon* fasilitas baru *lifestyle* kaum urban di Palembang, serta menerapkan karakter fungsi *entertainment* yang ada di dalam pada tampilan bangunan eksterior & interior bangunan.

### Analisa

1. Secara Fungsional, menganalisa dari aktifitas pelaku, kebutuhan ruang, analisa tapak seperti iklim dan pencapaian,
2. Secara arsitektural menganalisa bangunan berupa karakteristik dari bangunan dan perlengkapan bangunan (utilitas)

### Konsep

1. Konsep Perancangan
2. Konsep Ruang
3. Konsep Tapak, Tampilan bangunan dan bentuk
4. Konsep bangunan (Struktural & utilitas)

### Desain

## Sudirman Entertainment Plaza



## DAFTAR PUSTAKA

Cgiara, De, Josephs, dand Jonh Hancocok, Time Saver Standart dor Building Types, New York : MC Graw Hill Inc. 1983

Ching, DK, Francis, *Arsitektur : Bentuk, Ruang & Susunannya*, Penerbit Erlangga, 1991.

Dinas Tata Kota Palembang, *Rencana Tata Ruang Wilayah Kota (RTRWK)*.

Juwana, Jimmy. *Panduan Sistem Bangunan Tinggi*, Erlangga, Jakarta

Hartono, Probo. *Utilitas Bangunan*, Djambatan Jakarta

Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka 1994

Kompas, 21 maret 2001

Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek Jilid 1*. Erlangga, Jakarta

Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek Jilid 2*. Erlangga, Jakarta

Neufert, Ernst, 1999. *Data Arsitek Jilid 2*. Erlangga, Jakarta

[www.google.com](http://www.google.com)

[www.greatbuilding.com](http://www.greatbuilding.com)

[www.kompas.com](http://www.kompas.com)

[www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)