



BAB I

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi komputer (pc) sangat maju dengan pesat di era millennium ketiga. Pada saat ini dunia sedang mengalami proses revolusi penerapan dari teknologi komputer yang disebut *computerization*, yang hampir mempengaruhi segala bidang dan aspek kehidupan manusia. Kehadiran komputer dalam kehidupan manusia membantu lebih mempercepat dan mempermudah pekerjaan manusia. Hal ini membuat produsen komputer berlomba-lomba untuk memasarkan produk terbarunya pada masyarakat luas. Sehingga tidak sedikit terjadi persaingan dalam pemasaran komputer di Indonesia.

Kondisi ini juga terjadi di Gorontalo, begitu maraknya penjualan komputer sehingga sebagian pedagang yang menjual komputer di Gorontalo tidak lagi memperhatikan kesesuaian tempat dan kondisi fisik bangunan yang akan digunakan untuk membuat toko penjualan komputer yang layak. Kebanyakan dari tempat perdagangan mereka berupa sarana fisik yang kurang memadai, misalnya bagian dari tempat tinggal, ruko, atau bahkan ruang-ruang yang dibuat khusus dengan ukuran yang relatif kecil dan dari bahan yang sederhana. Kondisi seperti ini jelas sangat menghambat sirkulasi, baik sirkulasi barang, pengunjung, ataupun sirkulasi di luar bangunan. Selain itu, penampilan fisik bangunan juga tidak mendukung fungsinya sebagai fasilitas penjualan komputer, sehingga tidak bisa dibedakan dengan bangunan lainnya. Belum lagi beberapa produsen (distributor) dan pedagang komputer di Gorontalo lebih bersikap individual dalam menjual

produknya serta sulitnya bagi pedagang komputer mencari tempat berdagang yang strategis.

Jika diperhatikan, dapat dikatakan masyarakat Gorontalo sebagai masyarakat kota yang menginginkan sesuatu dengan mudah dan cepat tentunya memiliki kebutuhan yang tinggi akan komputer. Sesuai hasil survei awal yang dilakukan di beberapa toko di kota Gorontalo dalam kurun waktu 5 tahun terakhir, kebutuhan akan komputer masyarakat Gorontalo mengalami kenaikan yang sangat signifikan dari tahun ke tahun yaitu rata-rata 1,37% per tahun (*survei november 2013, kota Gorontalo*).

Berdasarkan kondisi di atas, maka dibutuhkan sebuah fasilitas yang dapat mewadahi kegiatan dagang komputer sekaligus sebagai ajang mencari informasi tentang perkembangannya serta sarana pendukungnya. Dengan adanya Gorontalo Computer Centre yang memiliki pengelolaan yang teratur, efektif dan efisien dengan fasilitas penunjang yang lengkap berupa entertainment dan pameran sehingga tidak hanya memudahkan konsumen untuk mendapatkan perangkat komputer yang sesuai baik dari harga, kualitas, dan kuantitasnya tetapi juga merupakan sarana rekreasi dan hiburan sambil berbelanja, sehingga pengunjung akan lebih tertarik untuk membeli di pusat perbelanjaan tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang seperti yang telah dikemukakan sebelumnya, maka permasalahan yang diungkap dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana menentukan lokasi site yang sesuai dengan fungsi bangunan sebagai pusat perbelanjaan dan mudah dijangkau.

2. Bagaimana merancang penampilan bangunan ditinjau dari segi arsitektural yang sesuai dengan fungsi bangunan sebagai pusat perbelanjaan komputer.
3. Bagaimana menata ruang-ruang yang ada pada pusat perbelanjaan komputer sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya.
4. Bagaimana membuat pendekatan terhadap sistem struktur dan utilitasnya.

C. Tujuan dan Sasaran Pembahasan

1. Tujuan Pembahasan

Adapun tujuan dalam pembahasan ini yaitu untuk:

- a. Mendapatkan lokasi site yang strategis untuk objek dan pengembangannya ke depan sesuai dengan fungsi bangunan sebagai pusat perbelanjaan komputer serta mudah dijangkau oleh pengunjung.
- b. Menentukan tampilan bangunan yang sesuai dengan fungsinya ke dalam citra bangunan sehingga bangunan ini bisa diterima sebagai bangunan yang sesuai dengan fungsinya yaitu sebagai pusat perbelanjaan komputer.
- c. Mendapatkan penataan ruang juga besaran ruang yang sesuai standar dan aktifitas yang terjadi di dalamnya yang sesuai dengan fungsi bangunan sebagai pusat perbelanjaan komputer.
- d. Menentukan sistem struktur yang tepat untuk bangunan serta pengaturan utilitas di dalamnya.

2. Sasaran Pembahasan

Secara arsitektural sasaran pembahasan/penulisan adalah untuk mendapatkan secara terperinci mengenai hal-hal berikut:

- a. Konsep perancangan makro, meliputi:

- Konsep analisa dan pemilihan lokasi dan site.
 - Konsep sirkulasi kendaraan.
 - Konsep pola penataan ruang luar (*Landscape*).
- b. Konsep perancangan mikro, meliputi:
- Konsep besaran dan kebutuhan ruang.
 - Konsep organisasi dan hubungan ruang.
 - Konsep sirkulasi dalam bangunan dan penampilan bangunan.
 - Konsep bentuk.
- c. Konsep sistem utilitas dan perlengkapan bangunan, meliputi:
- Konsep sistem air bersih.
 - Konsep sistem pembuangan.
 - Konsep pencahayaan.
 - Konsep pengamanan bangunan.
 - Konsep penghawaan/pengkondisian udara.
 - Konsep struktur.

D. Batasan Objek Perancangan

Batasan-batasan yang diambil dan perlu diperhatikan mengenai spesifikasi objek antara lain:

1. Pembahasan lebih difokuskan pada disiplin ilmu arsitektur dan disiplin ilmu lain sebagai penunjang.
2. Penelusuran dan penyesuaian bentuk serta ruang disesuaikan dengan aktifitas dan kegiatan yang ada didalam objek rancangan.

3. Program dan luasan ruang ditetapkan dan ditentukan berdasarkan aktivitas dan jumlah pemakai serta menggunakan kajian sirkulasi ruang gerak dan dimensi perabot yang ada pada pusat perbelanjaan komputer.
4. Lingkup kegiatan diperuntukkan untuk kegiatan komersil dan hiburan yang orientasinya mengarah ke kegiatan di dalam ruangan (*in door*).
5. Lingkup layanan berskala propinsi dalam hal ini masyarakat lokal maupun luar daerah serta manca Negara.

E. Sistematika Laporan

- Bab I : Merupakan tahap pendahuluan yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran penulisan, batasan objek perancangan, sistematika laporan.
- Bab II : Merupakan tahap deskripsi objek desain secara umum sebagai suatu pendekatan. Berisikan pengertian judul, fungsi dan kegiatan, struktur organisasi, bentuk dan penampilan, hasil survei objek rancangan untuk mendapatkan kerangka acuan komprehensif.
- Bab III : Merupakan tahapan program rancangan objek secara keseluruhan. Berisikan aspek site dan lingkungan, analisa program, zoning.
- Bab IV : Berisikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil perancangan desain.