

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik pada tahun 2022 dan 2023 tentang Produk Domestik Regional Bruto Kota Semarang, diketahui bahwa sektor industri pengolahan, konstruksi, dan perdagangan merupakan kontributor utama PDRB Kota Semarang, dengan persentase yang stabil pada tahun 2022 dan 2023 berturut-turut yaitu pengolahan 28,85% dan 28,78%; konstruksi 26,30% dan 26,45%; serta perdagangan 13,18% dan 13,09% (Badan Pusat Statistik, 2023). Melihat pentingnya ketiga sektor ini, muncul kebutuhan untuk sebuah fasilitas pengolahan dan perdagangan yang dapat menunjang kebutuhan sektor konstruksi.

Menurut Databoks 2023, Indonesia termasuk dalam daftar negara dengan pangsa pasar furnitur terbesar di dunia, namun nilai ekspor furnitur Indonesia menurun dibandingkan tahun 2022. Ketua Umum Asosiasi Pengusaha Mebel Indonesia (Asmindo), Dedy Rochimat, meyakini bahwa untuk memajukan sektor furnitur Indonesia, perlu adanya keterbukaan untuk berkolaborasi dengan perusahaan mebel internasional dan meluaskan pasar domestik. Kementerian Perdagangan RI juga mengungkapkan bahwa peluang untuk furnitur dan dekorasi di pasar global masih menjanjikan. Dengan pendapatan pasar furnitur global mencapai USD 283,39 miliar pada tahun 2024 dan diperkirakan tumbuh sebesar 9,01% dalam lima tahun ke depan, sektor ini memiliki potensi yang besar (Kementerian Perdagangan RI, 2024). Merespons data dan isutersebut, perancangan Graha Interior dan Arsitektur di Kota Semarang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pasar dengan menyediakan sebuah showroom khusus produk interior dan arsitektur, termasuk produk lokal berkualitas ekspor dan produk impor. Dilengkapi dengan fasilitas penunjang yang memungkinkan interaksi antara produsen, arsitek, serta client lokal maupun internasional.

Konsep “Perkembangan Gaya Arsitektur” diterapkan untuk menciptakan pengalaman yang menarik dan edukatif bagi pengunjung serta memenuhi preferensi desain konsumen yang beragam dengan menampilkan berbagai gaya arsitektur dan interior dari masa ke masa. Perancangan ini akan didasarkan pada sejarah perkembangan arsitektur di Indonesia.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, fokus masalah pada LP3A ini adalah bagaimana merancang Graha Interior dan Arsitektur di Kota Semarang yang berbasis pada perkembangan gaya arsitektur di Semarang untuk memenuhi preferensi konsumen dan memberikan pengalaman menarik bagi pengguna.

1.3. Tujuan dan Sasaran

Tujuan dari LP3A ini adalah untuk menyusun landasan konseptual perencanaan dan perancangan agar mendapat rancangan desain Graha Interior dan Arsitektur yang ideal bagi pengalaman pengguna terhadap ruang yang didesain, serta mendukung pertumbuhan sektor furnitur dengan merespons tren pasar global dan domestik.

Sasaran dari Laporan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) Tugas Akhir ini adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan ruang, menetapkan ukuran ruang, merumuskan program ruang, dan mengembangkan konsep dasar dalam desain Graha Interior dan Arsitektur di Kota Semarang.

1.4. Manfaat

1.4.1. Manfaat Objektif

Manfaat dari penyusunan laporan ini secara objektif adalah untuk memberikan wawasan arsitektur mengenai perkembangan gaya arsitektur di Indonesia sebagai pendekatan dalam perancangan dan menyediakan tinjauan yang berguna untuk proyek perancangan serupa.

1.4.2. Manfaat Subjektif

Manfaat dari penyusunan laporan ini secara subjektif yaitu sebagai salah satu persyaratan yang harus dipenuhi dalam proses merancang dan syarat dalam mengikuti mata kuliah Tugas Akhir periode 241 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro serta menjadi acuan selanjutnya dalam eksplorasi desain dalam bentuk grafis.

1.5. Ruang Lingkup

1.5.1. Ruang Lingkup Substansial

Ruang lingkup substansial ini meliputi aspek-aspek arsitektur, kontekstual, dan fungsional terkait program perencanaan dan perancangan Graha Interior dan Arsitektur di Kota Semarang.

1.5.2. Ruang Lingkup Spasial

Ruang lingkup spasial berkaitan dengan lokasi perancangan yang berada di Kota Semarang, Jawa Tengah.

1.6. Metode Pembahasan

Metode pembahasan yang digunakan yaitu dengan metode deskriptif dan komparatif yaitu dengan melakukan pengumpulan data, analisis, dan studi preseden.

1.7. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan Laporan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) Tugas Akhir adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang hal-hal yang melatarbelakangi pemilihan judul, permasalahan-permasalahan, tujuan dan sasaran, manfaat, ruang lingkup, metode pembahasan, sistematika pembahasan proses perumusan konsep perencanaan dan perancangan arsitektur.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi mengenai literatur tentang tinjauan umum showroom, tinjauan produk interior dan arsitektur, tinjauan pendekatan/konsep, serta tinjauan preseden.

BAB III TINJAUAN LOKASI

Berisi tentang tinjauan lokasi, kriteria dan analisis tapak, dan konteks pengguna.

BAB IV PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi mengenai pendekatan terhadap aspek-aspek perencanaan dan perancangan arsitektur, yaitu aspek fungsional, kontekstual, pemilihan tapak, aspek kinerja, aspek teknis, dan aspek arsitektural.

BAB V PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN