BAB I
PENDAHULUAN

EXECUTIVE GAME CENTER

1.1. Pengertian Judul

Executive: Seseorang yang sudah bisa dikatakan sukses dalam berkarir, baik sebagai pegawai maupun sebagai wirausahawan yang memiliki omset pendapatan cukup tinggi dan waktunya banyak digunakan dalam pekerjaan.

Game : permainan, merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan, Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama (kelompok)

Center : Pusat, tengah-tengah (Salim, 2000)

Jadi pengertian " ***Executive Game Center*** " adalah Pusat Kegiatan permainan olahraga yang terletak di kota Surakarta dengan mengaplikasikan permainan olahraga untuk orang-orang dengan berkepribadian sibuk karena pekerjaannya yang dimana permainan olahraga yang biasa dimainkan oleh orang-orang executif atau kalangan atas yang dikemas dengan tempat yang lebih mudah terjangkau dan simpel.

1.2. Latar Belakang

statistik daerah kota surakarta 2013 1 kota surakarta terletak antara 110º 45' 15" dan 110º 45' 35 " bujur timur dan antara 7º 36' dan 7º 56' lintang selatan. Kota Surakarta merupakan salah satu kota besar di Jawa Tengah yang menunjang kota-kota lainnya seperti Semarang maupun Yogyakarta. Wilayah kota Surakarta atau lebih dikenal dengan "Kota Sala" merupakan dataran rendah dengan ketinggian 92 meter dari permukaan laut, Sala berbatasan di sebelah Utara dengan kabupaten Boyolali, sebelah Timur dengan kabupaten Karanganyar, dan sebelah Selatan - Barat dengan kabupaten Sukoharjo. Luas wilayah kota Surakarta mencapai 44,06 km 2 yang terbagi dalam 5 kecamatan yaitu: kecamatan Laweyan, Serengan, Pasar Kliwon, Jebres dan Banjarsari. sebagian besar lahan dipakai sebagai tempat pemukiman sebesar 60% lebih, sedangkan untuk kegiatan

ekonomi juga memakan tempat yang cukup besar juga yaitu berkisar antara 20% dari luas lahan yang ada. suhu udara rata-rata di kota surakarta berkisar antara 25,8 ºc sampai dengan 28,3 ºc. sedangkan kelembaban udara berkisar antara 66 persen sampai dengan 88 persen.

Statistik daerah kota Surakarta 2013 variabel kependudukan 2012 jumlah penduduk 243.851 orang dengan jenis kelamin laki-laki, dan 256.320 orang berjenis kelamin perempuan, total penduduk 500.171 orang dengan wilayah administrasi 5 kecamatan, 51 kelurahan, 595 rukun warga (rw),2.669 rukun tetangga (rt). Uraian jumlah pns: pns pusat berjumlah 6.439 pns, dan 9.610 pns daerah, dengan berbagai golongan diantaranya golongan i=517 orang, golongan ii=2.585 orang, golongan iii=8.075 orang dan golongan iv =4.872 orang, dengan jenis kelamin pns laki-laki sebesar 8.925 orang, perempuan 7.124 orang, total pns 16.049 orang, 37,29 % penduduk kota Surakarta bekerja di sektor perdagangan sebanyak 95.302 orang, jumlah angkatan kerja di kota surakarta tahun 2012 sebesar 272.144 orang atau 70,49 % dari total penduduk usia 15 tahun ke atas, penduduk yang bekerja besarnya 263.415 orang dan pengganggurannya sebanyak 16.523 orang, angka kemiskinan yang pada tahun 2010 masih lebih dari 13 persen maka pada tahun 2012 turun menjadi 12,01 persen.

Tabel 1.1. Prosentase kependudukan di Kota Surakarta

	Sumber			Kota		
	2010	2012	% perubahan	2010	2012	% perubahan
Total KK:	3,889	4,567	17.4%	130,277	147,187	13.0%
Total Penduduk:	13,736	14,939	8.8%	460,197	499,683	8.6%
Rata-rata jiwa per KK:	3.5	3.3	-7.4%	3.5	3.4	-7.4%
Anak usia 7-18 tahun:	2,317	2,683	15.8%	83,297	90,933	9.2%
Jumlah Rumah:	3,206	3,232	0.8%	98,116	108,841	10.9%
Rata-rata Jumlah KK per rumah:	0.82	0.71	-13.9%	0.80	0.70	-12.5%
penduduk usia 7-18	3.4%	4.1%	38.0%	5.3%	4.5%	-7.5%

tahun yang tidak bersekolah:						
HH with public WC:	7%	7%	23.6%	18%	16%	4.0%
HH with private WC:	84%	71%	-0.8%	69%	65%	7.5%
HH with PDAM:	32%	24%	-24.9%	34%	30%	-1.1%
HH with public wells:	4%	—	—	13%	—	—
HH with private wells:	73%	—	—	43%	—	—
% kepemilikan sertifikat tanah:	88%	—	—	78%	—	—
% KK Miskin:	15%	20%	35.9%	21%	33%	53.8%
% Orang cacat:	—	0.37%	—	—	0.5%	—
Jumlah kasus DBD:	—	1	—	—	28	—
% RTLH:	—	10.52%	—	—	2.3%	—

Sumber: Solokita.org, 2012

Batasan definisi Eksekutif muncul pada status pribadi dan pekerjaan seseorang, yang dimana eksekutif bisa digolongkan sebagai berikut :

a. Pegawai : Seseorang yang melakukan penghidupannya dengan bekerja dalam kesatuan organisasi, baik kesatuan kerja pemerintah maupun kesatuan kerja swasta. (Tata Laksana Kantor, 2000 : 6).

b. Wirausahawan : adalah orang yang melakukan aktivitas wirausaha dicirikan dengan pandai atau berbakat mengenali produk baru, menentukan cara produksi baru, menyusun operasi untuk pengadaan produk baru, memasarkannya, serta mengatur permodalan operasinya.

Olahraga adalah merupakan suatu kegiatan jasmani yang dilakukan dengan maksud untuk memelihara kesehatan dan memperkuat otot-otot tubuh, Kegiatan ini dalam perkembangannya dapat dilakukan sebagai kegiatan menghibur, menyenangkan atau juga dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi.

Pemerintah sendiri menjadikan olahraga sebagai pendukung terwujudnya manusia Indonesia yang sehat dengan menempatkan olahraga sebagai salah satu arah kebijakan pembangunan yaitu menumbuhkan budaya olahraga guna meningkatkan kualitas manusia Indonesia sehingga memiliki tingkat kesehatan dan kebugaran yang cukup.

Kota Surakarta sebagai salah satu kota terbesar di Jawa Tengah yang berkembang pesat memiliki masyarakat yang mempunyai apresiasi yang tinggi terhadap perkembangan dunia olahraga, Olahraga menempati posisi yang penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat kota Surakarta bahkan meningkatnya minat masyarakat ditunjukan dengan semakn bertambahnya kelompok-kelompok dari berbegai cabang olahraga di Surakarta.

Peningkatan minat masyarakat terhadap olahraga ini sendiri tidak diimbangi dengan peningkatan kualitas fasilitas olahraga di Surakarta bahkan untuk bidang olahraga-olahraga yang dibilang olahraga elit pun tidak terdapat di kota Surakarta.

Menanggapi fenomena tersebut yang dimana kaum eksekutif atau orang-orang yang dibilang sangat sibuk dengan suatu pekerjaannya yang membutuhkan suatu tempat untuk berolahraga untuk mengurangi kepenatan beraktivitas sehari-hari sekaligus berekreasi, Karenanya muncul suatu pemikiran untuk menyediakan sebuah fasilitas yang mampu mewadahi kegiatan-kegiatan tersebut dalam dalam satu lokasi yang mudah dijangkau dan berpusat ditengah kota dalam bentuk *Executive Game Center*.

Pengembangan *Executive Game Center* ini diharapkan mampu memenuhi kebutuhan masyarakat Kota Surakarta yang menyasar pada masyarakat yang

sangat sibuk dengan rutinitas pekerjaan sehari-hari yang kurang berolahraga dan menginginkan kegiatan untuk mengurangi kepenatan dan menyegarkan pikiran dan tubuh yang bertempat tidak jauh dari tempat kerja.

Fasilitas yang akan digunakan di sini adalah jenis-jenis olahraga yang sangat digemari masyarakat internasional dan menjadi olahraga yang populer di beberapa negara maju dan juga beberapa permainan yang sampai saat ini menjadi tren di beberapa tempat persewaan permainan virtual, dengan dikembangkannya fasilitas olahraga dan permainan di kota Surakarta ini diharapkan mampu menarik minat masyarakat untuk menikmati jenis olahraga yang telah disediakan, jenis kegiatan olahraga yang akan direncanakan meliputi : *Golf Virtual*, *Softball Virtual, Bowlling, Billiard, Futsal indoor, Fitness, Tennis Virtual, Tennis Squash, Shooting Virtual* atau tembak, *Boxing Virtual, Balap Virtual, Fishing Virtual, Dancing Virtual, Downhill Virtual, Percussion Virtual, Nascar Racing Virtual, Motocycle Virtual, Star Wars Trilogy Virtual, Blazing Angel Squadrons Virtual, Harley Davidson Virtual, Top Skaters Virtual, Rockband Virtual, Guitar Hero Virtual, Foosball,* dan dilengkapi dengan fasilitas lain seperti *Cafetaria*, *Sport Station, Food Court, Spa, Family karaoke dan Gramedia.*

1.3. Permasalahan

Berdasar latar belakang diatas, maka dibutuhkan suatu wadah yang representative yang mampu mewadahi kegiatan tempat olahraga kaum eksekutif di Surakarta, Wadah ini dapat menampung kaum orang-orang sibuk dengan rutinitas pekerjaannya atau kaum eksekutif di Surakarta, Selanjutnya dalam kaitannya dalam dunia arsitektur permasalahannya adalah konsep perencanaan dan perancangan bangunan " *Executive Game Center* " di Surakarta melalui pendekatan konsep minimalis kontemporer. Minimalis Kontemporer adalah desain bangunan dengan mengikuti perkembangan zaman atau modernisasi, perkembangan desain minimalis dari hari ke hari semakin signifikan dan semakin menampilkan gaya artistik yang menawan seiring dengan kebutuhannya di masa kini.

1.4. Persoalan

- Mencari lokasi *Executive Game Center* Surakarta yang tepat?
- Kegiatan apa sajakah yang dibutuhkan dalam bangunan itu?
- Bagaimana tata masa dan sirkulasi yang harus dibuat?
- estetika bangunan menggunakan konsep minimalis kontemporer.

1.5. Tujuan

- Menyusun buku DP3A *Executive Game Center*.
- Membuat karya bangunan *Executive Game Center*.

1.6. Manfaat

- Meningkatkan kesehatan masyarakat kota Solo.

1.7. Lingkup Pembahasan

Pembahasan ditekankan pada aspek-aspek perencanaan dan perancangan arsitektur untuk *Executive Game Center* yang meliputi antara lain : perundangan/kebijakan pemerintah, aspek-aspek fisik atau non fisik. Secara fisik, lingkup pembahasan perancangan ini adalah kota Surakarta dengan skala pelayanan bersifat regional.

1.8. Metode Pembahasan

Metode penulisan yang dilakukan adalah mengadakan pengumpulan data melalui analisis sintesis, dimana data yang dianalisis disatukan kembali untuk disintesiskan. Kemudian hasil dari analisis-analisis tersebut dilakukan suatu pendekatan yang menjadi dasar penyusunan konsep program perencanaan dan perancangan.

Adapun tahap yang dilalui yaitu :

a. Mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam proses perencanaan dan perancangan.
b. Menganalisa permasalahan berdasarkan data primer dan sekunder serta menyimpulkannya yang digunakan sebagai alternatif pemecahan.
c. Mengadakan pendekatan-pendekatan untuk mendapatkan solusi dan merumuskan hasil-hasil sintesa kedalam suatu rumusan konsep perancangan.

1.8.1. Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan teori, konsep dan standar perancangan *Executive Game Center*.

b. Wawancara

Penulis melakukan wawancara mengenai masalah yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan *Executive Game Center* dari berbagai narasumber dan dosen pembimbing secara langsung.

c. Observasi

Mengadakan pengamatan ke beberapa obyek *Executive Game Center* / komplek olahraga yang memiliki fungsi hampir serupa untuk memperoleh data kebutuhan ruang.

d. Study Komparatif

Melakukan perbandingan terhadap hasil observasi yang dilakukan pada beberapa obyek serupa dan alternative lokasi yang dipilih untuk analisa kriteria yang diterapkan pada *Executive Game Center* yang diprogramkan.

1.8.2. Analisis

Yaitu dengan cara menganalisa data-data fisik dan non-fisik yang diperlukan, kemudian digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam mendesain *Executive Game Center*.

1.8.3. Analisis Sintesa

Yaitu membandingkan antara teori dan kenyataan dengan berpedoman pada literature tertentu untuk mencapai bentuk yang maksimal.

- Penyusunan Konsep/Sintesis(DP3A)
- Perancangan Desain (di studio).

1.8.4. Konsep Perencanaan dan Perancangan

Membuat konsep/dasar perencanaan dan peracangan dengan menggunakan metode deskriptifuntuk memperjelas dan memperkuat yang

satu dengan yang lain yang diwujudkan dalam sebuah konsep perencanaan dan perancangan.

I.9. Sistematika Pembahasan

Laporan DP3A ini disusun dalam empat tahap, mencakup hal-hal yang berhubungan dengan proses Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur. Mencakup latar belakang, tujuan, permasalahan, kajian teori, kajian lokasi dan analisis pendekatan serta konsep perencanaan dan perancangan.

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan tentang latar belakang permasalahan yang diangkat sebagai dasar untuk mewujudkan tujuan yang hendak dicapai dalam sasaran dengan penggunaan metode-metode tertentu.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan tentang teori-teori yang terkait dengan *Executive Game Center* dari literatur yang ada.

BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI PERENCANAAN

Memberikan tinjauan mengenai lokasi perencanaan, seperti lokasi dan lingkungan eksternalnya, aspek fisik, dan kebijakan pembangunan, dan sebagainya.

BAB IV ANALISIS PENDEKATAN DAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang gagasan perencanaan, analisa dan konsep site, analisa dan konsep arsitektur, analisa dan konsep utilitas, analisa dan konsep struktur, anaisa dan konsep pengkondisian ruang.