

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dewasa ini, kebutuhan terhadap hiburan sudah tidak dapat dipisahkan lagi dari kehidupan manusia. Layaknya kebutuhan sandang, pangan, dan papan, hiburan merupakan salah satu aspek pelengkap kebutuhan manusia yang memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari.

Hiburan dapat didefinisikan berbagai macam arti dengan berbagai macam sudut pandang pula. Tetapi secara mudah dapat diterangkan sebagai sebuah aktivitas di mana pengguna merasa aman, nyaman, dan senang dengan apa yang dikerjakannya. Hiburan dapat dikategorikan menjadi berbagai macam,

seperti jalan-jalan, wisata alam, wisata kuliner, wisata belanja, dan wisata budaya.

Makan atau wisata kuliner merupakan salah satu bagian dari hiburan yang sudah menjadi bagian kehidupan masyarakat sehari-hari. Untuk kebutuhan ini tidak akan pernah ada habisnya, karena manusia selalu mencarinya. Itulah yang mendasari mengapa pada masa kini begitu banyak dijumpai tempat makan dengan istilah rumah makan, *café*, pujasera, restoran, dan kantin.

Adanya modernisasi memacu munculnya pandangan baru bagi arsitek dan desainer interior untuk mengembangkan ide mereka dalam memandangi sebuah gaya hidup baru yang unik dan berbeda. Kemudian dituangkan dalam sebuah visualisasi berupa tempat makan yang pada saat ini dapat kita nikmati. Tidak hanya karena makanan yang disajikan, melainkan berupa kenyamanan visual dan suasana dari tempat itu sendiri.

Tempat makan dengan konsep yang tertata ditunjang makanan enak tidaklah cukup untuk memenuhi kriteria menjadi tempat makan yang baik. Sebagai arsitek dan desainer interior tentu dituntut jeli untuk menciptakan tempat makan yang tidak hanya bagus melalui visualisasinya, tapi tetap memperhatikan unsur teknis seperti masalah aksesibilitas, kenyamanan spasial, sirkulasi, kebutuhan ruang, dan masih banyak lagi.

UU RI Nomor 28 Tahun 2002 pasal 37 ayat 2 tentang bangunan gedung menyatakan bahwa bangunan dinyatakan memenuhi persyaratan layak fungsi apabila telah memenuhi persyaratan teknis yaitu, dari segi keselamatan, kesehatan, kenyamanan, dan kemudahan. Seharusnya hal tersebut diterapkan dalam setiap bangunan.

Jika kita meneliti tentang aksesibilitas di sebuah tempat makan, banyak hal yang perlu diperhatikan di dalamnya. Salah satunya adalah pada area publik. Area publik merupakan tempat di mana seluruh pengguna dapat bersosialisasi

dan bertemu. Oleh karena itu, aksesibilitas yang baik memegang peranan yang penting pada sebuah area publik. Tentunya bertujuan untuk menunjang kenyamanan dari pengguna itu sendiri, karena aksesibilitas berbicara mengenai kemudahan, kegunaan, keselamatan, dan kemandirian.

Penelitian ini membahas area publik sebuah tempat makan yang ada di kota Semarang sebagai studi kasus. Area publik ini dipilih karena munculnya fenomena di mana pada masa kini sering dijumpai pengguna lebih senang berada pada area publik daripada pada area yang sifatnya tertutup. Hal-hal yang disebutkan di atas menjadi bagian penting yang menjadi latar belakang dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian ini akan membahas aksesibilitas dalam kenyamanan spasial pengunjung pada ruang publik komersial dengan studi kasus *foodcourt* Sisingamangaraja Sites atau lebih sering dikenal dengan S2 Semarang.

## **1.2 Batasan Masalah**

Penelitian yang akan dibahas adalah tentang pengaruh aksesibilitas dalam kenyamanan spasial pengunjung. Penulis membatasi penelitian ini hanya pada area publik komersial pada S2 Semarang. Bagian yang termasuk dalam area tersebut adalah *entrance area*, *seating area*, dan *public toilet*.

## **1.3 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengaruh aksesibilitas terhadap kenyamanan spasial pengunjung pada area publik S2 Semarang?
2. Apakah tujuan aksesibilitas terhadap kenyamanan spasial pengunjung pada area publik S2 Semarang?
3. Apakah aksesibilitas area publik S2 Semarang telah memenuhi kenyamanan spasial bagi para pengunjungnya?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini :

1. Menjabarkan tentang pengaruh aksesibilitas terhadap kenyamanan spasial pengunjung pada area publik S2 Semarang.
2. Mengetahui apakah tujuan aksesibilitas terhadap kenyamanan spasial pengunjung pada area publik S2 Semarang.
3. Mengetahui apakah aksesibilitas area publik S2 Semarang telah memenuhi kenyamanan spasial bagi para pengunjungnya

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini :

1. Menjadi pembelajaran tersendiri bagi penulis, khususnya mengenai masalah aksesibilitas terhadap kenyamanan spasial pada ruang publik.
2. Menjadi referensi dan bermanfaat untuk penelitian selanjutnya, khususnya mengenai topik tentang aksesibilitas yang berdampak terhadap kenyamanan spasial pada ruang publik komersial.
3. Memberi masukan bagi pihak S2 Semarang mengenai masalah aksesibilitas dan kenyamanan spasial pada area publik S2.

### **1.6 Metode dan Teknik Penelitian**

#### **1.6.1 Metode Penelitian**

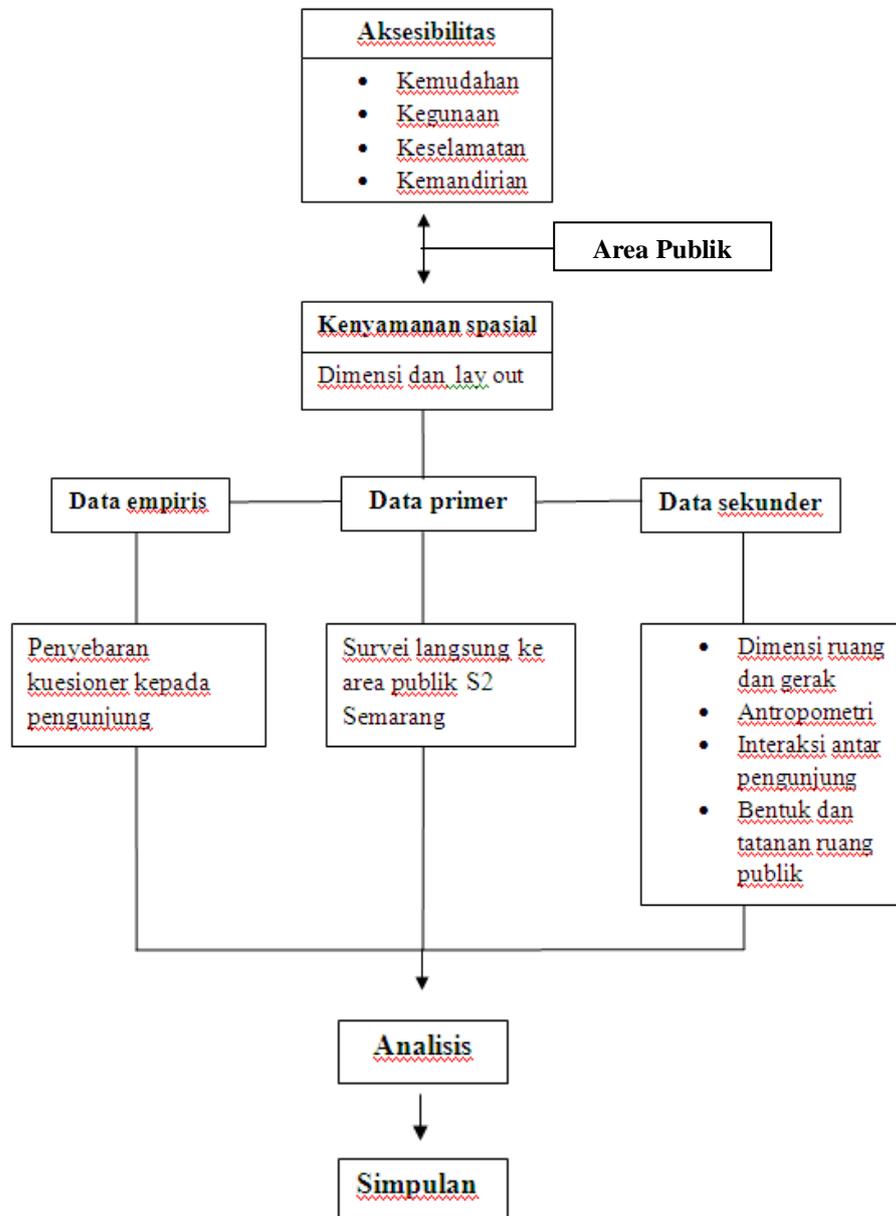
Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif analitis untuk memecahkan masalah dengan cara meneliti, menyelidiki, dan menelaah masalah berdasarkan gambaran umum yang diperoleh dari lapangan.

#### **1.6.2 Teknik Penelitian**

Langkah-langkah yang ditempuh sehubungan dengan pengumpulan data adalah secara kualitatif dengan mencari data-data melalui studi kepustakaan, melakukan studi lapangan dengan observasi langsung ke S2 Semarang, wawancara dengan pihak-pihak yang kompeten, serta pencarian data melalui internet sehingga penulis dapat memperoleh data secara lengkap.

Secara kuantitatif penulis melakukan penyebaran kuesioner dengan tujuan untuk mengetahui secara jelas dari sisi pengunjung, sehingga penulis mendapatkan gambaran dan masukan tentang apa yang sebaiknya dilakukan kemudian.

## 1.7 Kerangka Penelitian



Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran  
(Sumber : Dokumentasi pribadi, 2010)

## **1.8 Sistematika Penulisan**

Bab I Pendahuluan menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan teknik penelitian, kerangka pemikiran, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka memaparkan teori-teori yang berhubungan dengan aksesibilitas, sirkulasi, ergonomi, dan kenyamanan spasial, khususnya pada area publik.

Bab III Objek Studi menjelaskan tentang kondisi S2 secara umum dan secara khusus menjelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan kenyamanan spasial, sirkulasi, aksesibilitas, dan kebutuhan ruang.

Bab IV Analisis memaparkan apakah masalah aksesibilitas pada area publik S2 telah memberikan kenyamanan spasial bagi para pengunjungnya, terkait dengan hal-hal yang berhubungan dengan masalah aksesibilitas dan tujuannya.

Bab V Simpulan dan Saran berupa jawaban atas rumusan masalah yang telah dikemukakan serta berisi saran-saran yang dianggap perlu untuk dilakukan.