

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

*Apple Inc.* merupakan perusahaan teknologi multinasional yang berpusat di Cupertino, California, yang merancang, mengembangkan, dan menjual barang elektronik, perangkat lunak komputer, dan layanan daring. Perangkat keras yang diproduksi *Apple* meliputi telepon pintar *iPhone*, komputer tablet *iPad*, komputer pribadi *Mac*, pemutar media portabel *iPod*, jam pintar *Apple Watch*, pemutar media digital *Apple TV*, dan pengeras suara pintar *HomePod*. Dengan perkembangan kemajuan teknologi serta komunikasi dan globalisasi, Perusahaan *Apple* melihat Peluang kesempatan investasi di Indonesia. Ritel yang resmi diotorisasi *Apple (ibox)* pertama kali dibuka di Indonesia pada tahun 2012 di Jakarta, lalu diikuti dengan pembangunan ritel di daerah Indonesia lainnya, seperti di Surabaya lalu di Bali. Kehadiran ritel resmi terotorisasi *Apple* di daerah ini menjadi simbol atau tanda majunya perkembangan perekonomian daerah tersebut, serta mampu membuka kesempatan lapangan pekerjaan serta pusat hiburan dan perbelanjaan baru. (Wikipedia, 2021)

Sebagai Ibu Kota Pemerintahan dan pusat perekonomian daerah otonomi NTT Kota Kupang juga telah berkembang menjadi pusat lalu lintas barang, layanan jasa, serta pusat pengembangan wilayah NTT. Selama periode 2016 hingga saat ini, sektor jasa, terutama jasa pemerintahan, perdagangan, hotel, restoran, pengangkutan dan komunikasi, secara rata-rata memberikan kontribusi sebesar 74% terhadap produk domestik regional bruto (PDRB). Kedepan, sesuai dengan potensi strategis yang dimilikinya, dinamika perekonomian Kota Kupang akan tetap bertumpu pada sektor jasa. Oleh karena itu, secara umum potensi dan peluang investasi di Kota Kupang yang terbesar adalah pada sektor jasa. (Badan Pusat Statistik Kota Kupang, 2016)

Meskipun memiliki *market share* yang kecil di Kota Kupang dan wilayah NTT lainnya, Produk *Apple* tetap memiliki peminat yang banyak hal ini dikarenakan produk ini memiliki makna tersendiri pada penggunaannya untuk dijadikan sebagai objek *flexing* di era media sosial saat ini, yang menurut (Baudrillard, 1981) dalam bukunya “Simulacra dan simulasi”. Ia berpendapat bahwa, akhir lingkungan kapitalis disimulasikan (dalam media Internet atau Sosial media) secara menyeluruh sehingga tidak mungkin lagi membedakan apa yang nyata dari apa

yang merupakan replikasi atau representasi, yang sebenarnya telah diubah, diedit agar sesuai dengan imajinasi idealis dari diri sendiri, yang Baudrillard gambarkan sebagai "*hyper real*, dihasilkan dari sintesis memancar dari *combinatory model* di *hyper space*". Baudrillard juga menjelaskan bagaimana *hyper real* ini beroperasi melalui "sistem tanda" yang mensimulasikan, dan akhirnya menggantikan, realitas atau kenyataan. Dimana merek-merek dagang (*Brand*), ikon, mata uang, media dan simbol-simbol lain menjadi singkatan, yang individu gunakan untuk menavigasi ruang dan identitas, gambaran diri atau *dasein* serta status sosial-ekonomi dalam *hyper real* (Internet dan Sosial Media) di era modern ini, Keinginan dan kebutuhan untuk berbeda, diakui orang lain inilah yang menjadi penggerak dan motivasi (*driving force*) seseorang berusaha memperoleh apa yang diinginkannya, dalam hal ini *Brand* atau produk Teknologi *Apple* ini, yang mampu menjadi salah satu representasi citra diri pemilik, untuk mendapat impresi positif dan pujian dari orang lain baik di media sosial maupun kehidupan sosial nyata. Selain itu juga sebagai bentuk perluasan pemasaran *Brand* Teknologi komunikasi *Apple* khususnya di daerah Timur Indonesia, namun dengan belum tersedianya fasilitas ritel resmi *Apple*, hal ini menyulitkan antusias pecinta *brand* ini untuk membeli, serta memperbaiki produk *Apple*, bila terjadi kerusakan ataupun untuk sekedar membeli aksesoris original yang diragukan keasliannya jika dijual di ritel konvensional, dimana ritel resminya hanya ada di Jakarta dan yang terdekat terdapat di Bali.

Perancangan *Apple authorized reseller Store* ini menggunakan pendekatan arsitektur futuristik, merupakan gaya arsitektur yang berasal dari ide pemikiran atau gagasan yang mengungkapkan kebebasan dan berorientasi ke masa depan, ide dan gagasan bentuk yang tidak biasa, kreatif serta inovatif. Pendekatan ini dipilih karena sejalan dengan motto atau slogan *Apple* yang memprioritaskan Inovasi dalam bidang teknologi.

Untuk itu, Perencanaan dan Perancangan *Apple authorized reseller Store* di Kota Kupang ini bertujuan untuk memwadahi serta mempermudah kegiatan perbelanjaan, pusat hiburan, reparasi, edukasi dan *advertisement* berkaitan dengan *Brand* original produk teknologi *Apple*, di kawasan kota Kupang NTT. *Brand Apple* menganut ideologi atau gagasan Inovasi yang mengeksplorasi atau memanfaatkan perubahan yang terjadi sebagai sebuah kesempatan untuk menjalankan suatu bisnis yang berbeda atau diferensiasi Produk. Tema futuristik diambil karena kata ini sendiri bermakna konsep atau gagasan terhadap kemungkinan *protopia* yang akan terjadi dimasa depan dalam hal ini melampaui era *modern*, dimana di masa ini teknologi

telah berkembang pesat dan menjadi bagian dari kehidupan masyarakat yang tak terpisahkan, serta mempengaruhi segala aspek kehidupan masyarakat, Futurisme berorientasi pada pemanfaatan kemajuan teknologi yang digunakan untuk mendikte tampilan, bentuk, desain interior serta eksterior dan teknologi utilitas yang diterapkan pada bangunan, yang selaras dengan pandangan Inovatif dari *brand Apple* ini.

## **1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan masalah**

### **1.2.1. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang di atas ditemukan masalah :

- Akses belanja ataupun servis di Pusat Ritel resmi original *Apple* yang belum tersedia di NTT.
- Keterbatasan fasilitas *Apple Authorized Reseller Store* di Kota Kupang NTT yang tidak memadai, yang mampu mewadahi kegiatan perbelanjaan, hiburan, edukasi dan *service center*, yang dirancang dengan pendekatan Arsitektur Futuristik.
- Belum adanya bangunan *Apple Authorized Reseller Store* di Kota Kupang yang menggunakan pendekatan futuristik sebagai acuan pada penerapan konsep desain.

### **1.2.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah yang diambil adalah :

- Bagaimana membuat Perencanaan dan Perancangan *Apple Authorized Reseller Store* di Kota Kupang, yang dapat menampung segala aktivitas, serta memberi keamanan, kelancaran dan kenyamanan bagi pengguna. Dengan menerapkan pendekatan arsitektur futuristik yang memperhatikan aspek fungsionalitas bangunan, konektivitas dan relasinya terhadap ruang satu dengan yang lainnya, *vice-versa*.

## **1.3. Tujuan dan Sasaran**

### **1.3.1. Tujuan**

Tujuan yang dicapai dalam penulisan ini adalah :

- Merencanakan Konsep bangunan, fasilitas *Apple Authorized Reseller Store* dengan pendekatan Arsitektur Futuristik, yang sesuai dengan fungsi dari bangunan tersebut.

- Merencanakan Konsep *Apple Authorized Reseller Store* fasilitas hiburan tambahan guna mengakomodasi kegiatan hiburan dan *advertisement* produk *Apple* dengan memperhatikan aspek desain yang minimalis, futuristik, menyenangkan dan fungsional.

### 1.3.2. Sasaran

Sasaran yang hendak dicapai :

- Terwujudnya Perencanaan dan Perancangan *Apple Authorized Reseller Store* di Kota Kupang, yang dapat mewadahi kebutuhan masyarakat pengguna produk *Apple* di NTT baik para pengguna lokal maupun *non-lokal*.
- Tersusunnya ulasan langkah-langkah pokok proses (dasar) Perencanaan dan Perancangan *Apple Authorized Reseller Store* di Kota Kupang NTT, berdasarkan aspek-aspek perencanaan tersistematis dan aplikatif.

## 1.4. Ruang Lingkup dan Batasan

### 1.4.1. Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dalam Perencanaan dan Perancangan *Apple Authorized Reseller Store* di Kota Kupang adalah sebagai berikut :

- Ruang lingkup substansial, yaitu strategi yang digunakan untuk melakukan survey dan program Perencanaan dan Perancangan *Apple Authorized Reseller Store* di Kota Kupang, yang meliputi :
  - Pola hubungan ruang dan besaran ruang.
  - Penampilan bangunan.
  - Prinsip pemilihan struktur yang mencirikan pendekatan arsitektur futuristik.
  - Standar yang berlaku tentang desain bangunan *Apple Authorized Reseller Store*.
- Ruang lingkup spasial yang berkaitan dengan lokasi Perencanaan dan Perancangan *Apple Authorized Reseller Store* di Kota Kupang.

### 1.4.2. Batasan

Adapun studi ini hanya dibatasi dalam Perencanaan dan Peancangan fasilitas *Apple Authorized Reseller Store* di Kota Kupang, NTT yang dapat mewadahi kebutuhan masyarakat pengguna produk *Apple* di NTT, baik lokal maupun *non-lokal*. Dengan

menerapkan prinsip-prinsip arsitektur Futuristik dengan penyajian pola sirkulasi dalam tapak, pembagian *zoning*, sistem utilitas dan pembagian ruang dalam bangunan yang mendukung fasilitas dan kegiatan pengguna.

## 1.5. Metodologi

### 1.5.1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data meliputi :

➤ Data Primer yaitu data yang langsung diambil oleh peneliti.

○ Observasi (pengamatan lapangan), yaitu :

Melakukan pengamatan langsung dilapangan untuk mendapatkan data mengenai :

- Eksisting *site*

Data-data eksisting yang perlu diambil seperti data topografi, vegetasi, arah angin, orientasi matahari, kebisingan, fasilitas-fasilitas, aksesibilitas, *view* yang ada di *site*.

- Luasan *Site*

Melakukan pengukuran pada *site* yang akan digunakan sebagai lokasi perancangan.

- Melihat atau melakukan observasi langsung aktivitas setempat.

- Keadaan lingkungan *non*-fisik sekitar lokasi.

○ Wawancara

Wawancara dilakukan dengan menyiapkan sejumlah pertanyaan dan melakukan wawancara langsung atau tatap muka langsung dengan narasumber, jenis wawancara yang akan digunakan adalah wawancara secara terstruktur sebagai pertanyaan tertulis agar peneliti bisa bertanya berdasarkan pertanyaan yang sudah disiapkan dan wawancara secara bebas tanpa menggunakan wacana untuk beberapa pertanyaan-pertanyaan yang bersifat spontan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan instansi dan objek penelitian.

- Pengamatan

Mengambil foto yang diperlukan sebagai dokumentasi dalam perancangan. Gambar yang diperlukan adalah : Kondisi eksisting *site*, serta dokumentasi yang berkaitan dengan proses perencanaan dan perancangan ini.

- Pengukuran

Melakukan pengukuran langsung pada lokasi untuk memperoleh ukuran yang mempermudah dalam melaksanakan pengerjaan konsep dan desain.

➤ Data Sekunder

- Data sekunder diperoleh dari berbagai sumber terpercaya dan yang berkaitan dengan judul, data-data tersebut berupa studi literatur yang bersumber dari buku, jurnal, maupun penelitian terdahulu.

### 1.5.2. Kebutuhan Data

#### 1. Data Sekunder

Tabel 1.1 Kebutuhan Data sekunder

	Kebutuhan Data	Metode Pengumpulan (Data Primer)	Sumber Data
	Peraturan pemerintah kota kupang tentang RTRW kota Kupang	Survey Kepustakaan	Dinas PUPR kota Kupang Peraturan Pemerintah Republik Indonesia
III	<b>Kondisi Sumber Daya Buatan</b>		
A	<b>Prasarana Energi Listrik/Telepon</b>		
	Kapasitas dan volume Pelayanan	Survey Kepustakaan	BPS, PLN/Telkom
	Luas area dan volume Pelayanan	Survey Kepustakaan	
B	<b>Prasarana Air Bersih/Minum</b>		
	Pola Jaringan	Survey Kepustakaan	
	Kapasitas dan volume Pelayanan	Survey Kepustakaan	

	Luas area dan volume Pelayanan	Survey Kepustakaan	BPS, PDAM Kota Kupang
	Lokasi bangunan produksi	Survey Kepustakaan	
IV	<b>Sumber Daya Alam</b>		
A	Iklm dan Curah Hujan	Survey Kepustakaan	BMKG, BPS Kota Kupang
	Suhu dan Temperatur	Survey Kepustakaan	BMKG, BPS Kota Kupang
	Intesitas Penyinaran	Survey Kepustakaan	
	Kelembaban	Survey Kepustakaan	
	Kecepatan/arah Angin	Survey Kepustakaan	
B	<b>Tanah</b>		
	Kemiringan Tanah	Interpretasi Peta Citra/Observasi	BPS Kota Kupang
	Jenis karakteristik Tanah	Interpretasi Peta Citra /Geologi	
	Geologi Tata lingkungan	Interpretasi Peta Citra/ geologi	
	Morfologi Tanah	Interpretasi Peta Citra/ geologi	
C	<b>Sumber Daya Air</b>		
	Peruntukan dan Debit	Interpretasi Peta Citra	BPS Kota Kupang
	Hidrologi (Pola aliran sungai)	Interpretasi Peta Citra	
	Hidrogeologi (Air tanah dan permukaan)	Interpretasi Peta Citra	
	Sebaran Sumber air	Interpretasi Peta Citra/Observasi	
	Daerah Resapan Air	Interpretasi Peta Citra	

*Sumber : Olahan Penulis 2022*

## 2. Data Primer

Tabel 1.2 Kebutuhan Data primer

Kebutuhan Data	Metode Pengumpulan (Data Skunder)	Sumber Data
<b>Penggunaan Lahan</b>		
<b>Stuktur pemanfaatan lahan</b>		
• Peruntukan lahan makro	Observasi Lapangan	Kawasan terpilih
• Peruntukan lahan mikro	Observasi Lapangan	Kawasan terpilih
• Peruntukan lantai dasar bangunan	Observasi Lapangan	Kawasan terpilih
• Peruntukan lahan tertentu	Observasi Lapangan	Kawasan terpilih
<b>Intensitas Pemanfaatan Lahan</b>		
<b>Sistem Sirkulasi &amp; Jalur Penghubung</b>		
• Sistem jaringan jalan	Interpretasi Peta Citra	Kawasan terpilih
• Sistem sirkulasi kendaraan umum	Observasi Lapangan	Kawasan terpilih
• Sistem parkir kendaraan	Observasi Lapangan	Kawasan terpilih
• Sirkulasi pejalan kaki	Observasi Lapangan	Kawasan terpilih
• Sistem sirkulasi terpadu	Observasi Lapangan	Kawasan terpilih
<b>Sistem Ruang Terbuka Hijau</b>		
• Ruang terbuka milik umum	Observasi Lapangan	Kawasan terpilih
• Ruang terbuka milik privat	Observasi Lapangan	Kawasan terpilih



• Pepohonan dan tata hijau	Observasi Lapangan	Kawasan terpilih
• Bentang alam	Observasi Lapangan	Kawasan terpilih
<b>Kondisi Lingkungan</b>		
• Identitas lingkungan	Observasi Lapangan	Kawasan terpilih
• Orientasi lingkungan	Observasi Lapangan	Kawasan terpilih
• Wajah jalan	Observasi Lapangan	Kawasan terpilih
<b>Kondisi Prasarana dan Utilitas</b>		
• Sistem jaringan air bersih	Observasi Lapangan	Kawasan terpilih
• Sistem jaringan limbah	Observasi Lapangan	Kawasan terpilih
• Sistem jaringan drainase	Observasi Lapangan	Kawasan terpilih
• Sistem jaringan persampahan	Observasi Lapangan	Kawasan terpilih
• Sistem jaringan listrik	Observasi Lapangan	Kawasan terpilih
• Sistem jaringan telepon	Observasi Lapangan	Kawasan terpilih
• Sistem jaringan evakuasi	Observasi Lapangan	Kawasan terpilih

Sumber : Olahan Penulis 2022

### 1.5.3. Teknik Analisis Data

#### 1. Kualitatif

Analisa kualitatif meliputi analisa hubungan sebab akibat, penentuan masalah, penentuan dan konsep yang relevan dalam kaitan dengan Perencanaan dan Perancangan *Apple Authorized Reseller Store* di Kota Kupang dengan pendekatan Arsitektur Futuristik.

- Hubungan ruang sesuai dengan *zoning* yang ditetapkan yang dikaitkan dengan kebiasaan dan kebutuhan pengguna.
- Pengaruh ruang terhadap kenyamanan dan keamanan pengguna.
- Bentuk dan tampilan disesuaikan dengan prinsip-prinsip pendekatan arsitektur

futuristik.

- Kualitas lingkungan yang mendukung bangunan.

## 2. Kuantitatif

Analisa ini dilakukan dengan membuat perhitungan-perhitungan berdasarkan studi atau standar yang telah ditentukan ataupun sumber lain yang berkaitan dengan kebijakan atau standar dalam merencanakan *Apple Authorized Reseller Store* untuk mendapatkan sebuah besaran atau luasan ruang serta kebutuhan ruang yang direncanakan. Analisa ini diorientasikan pada :

- Jumlah pengguna : pengelola dan pengunjung.
- Dimensi ruang, baik ruang dalam maupun ruang luar.
- Fasilitas, yang digunakan pada objek perencanaan sesuai dengan aktifitas dan fungsi dari bangunan.
- Proporsi bentuk dan tampilan bangunan.

## 3. Analisa Pendekatan

Analisa Pendekatan meliputi hubungan dan keterkaitan tema perancangan dengan produk desain yang dihasilkan. Dalam Perencanaan dan Perancangan *Apple Authorized Reseller Store* di Kota Kupang dengan pendekatan Arsitektur Futuristik guna menganalisa aspek kenyamanan, fungsi, minimalitas ruang dan desain serta pertimbangan penggunaan material yang digunakan dalam bangunan.

Tabel 1. 3 Kebutuhan Data

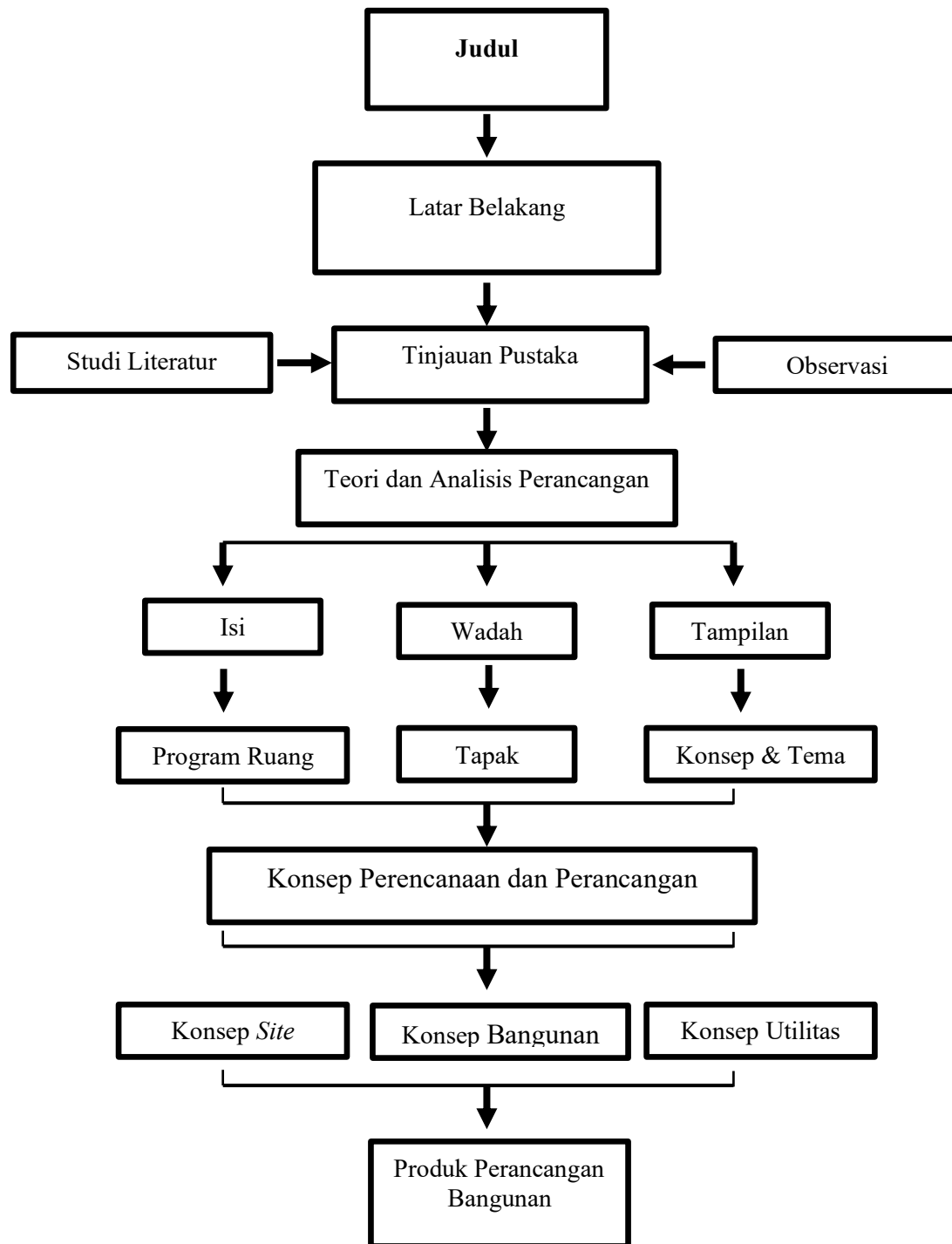
Kebutuhan Data	Sumber Data	Instrumen Pengambilan Data
Struktur Organisasi Ritel <i>Apple</i> . Data Kepegawaian Ritel <i>Apple</i> .	Data dari obyek studi banding. <i>Apple Store</i> .	Pengamatan dan Wawancara secara langsung dengan alat-alat berupa : Kertas Ballpoint

Aktifitas dalam Kawasan site dan Ritel <i>Apple</i> RTRW Kab. Kupang.		Ponsel sebagai alat perekam sekaligus mengambil gambar
Data Eksisting pada Lokasi. Saran dan umpan balik dari masyarakat yang menggunakan Perangkat produk <i>Apple</i> .	Data yang didapat dari hasil survey.	Pengamatan secara langsung dan wawancara dengan warga sekitar untuk memperoleh data yang lengkap dengan alat-alat yang dibutuhkan berupa : Kertas Pensil Ballpoint Ponsel sebagai alat perekam sekaligus mengambil gambar Meter
Desain Ritel <i>Apple</i> di Kota Kupang. Arsitektur Futuristik.	Studi Literatur.	Buku dan internet

*Sumber : Olahan Penulis 2022*

## 1.6. Kerangka Berpikir

*Bagan 1.1 Kerangka berpikir*



*Sumber: Olahan Penulis 2022*