

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) merupakan cabang ilmu yang harus dikuasai dalam mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sejarah menunjukkan bahwa kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penguasaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi tidak mungkin terjadi secara instant melainkan memerlukan usaha yang konsisten dan terus menerus. Salah satu misi pembangunan IPTEK 2025 adalah mewujudkan masyarakat Indonesia yang cerdas dan kreatif dalam suatu peradaban masyarakat yang berbasis pengetahuan.

Perkembangan IPTEK yang makin pesat telah membawa perubahan di segala sektor kehidupan manusia. Karenanya penguasaan IPTEK merupakan suatu keharusan bagi bangsa Indonesia dalam mewujudkan manusia yang berkualitas. Hal tersebut menyadarkan kita bahwa belajar tidak hanya cukup di sekolah, tetapi dapat dilakukan dari pendidikan di luar sekolah.

Dengan fakta bahwa belum adanya wadah untuk mengenal dan mendapatkan informasi tentang perkembangan IPTEK di Semarang khususnya bagi anak usia sekolah. Hal tersebut dapat ditempuh dalam keberhasilan untuk menyampaikan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada pelajar dan masyarakat umum adalah dengan cara yang mudah dipahami dan menyenangkan melalui media pendidikan, sehingga dapat menumbuhkan minat masyarakat khususnya pelajar sebagai generasi muda penerus bangsa.

Berdasarkan Keputusan Menteri Riset dan Teknologi (Menristek) Nomor 75 Tahun 2001 pusat peragaan IPTEK daerah dikembangkan dengan mengajak pemerintah daerah, pengusaha dan perguruan tinggi di daerah.<sup>1</sup>

Kota Semarang merupakan Ibukota Jawa Tengah, selain sebagai pusat pemerintahan juga merupakan pusat aktivitas masyarakat yang memiliki potensi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang cukup tinggi. Hal ini didukung dengan semakin meningkatnya fasilitas pendidikan mulai dari pendidikan Anak Usia Dini, Taman Kanak – kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama sampai Sekolah Menengah Atas, Perguruan Tinggi Negeri dan swasta serta akademis. Selain itu dengan masuknya berbagai informasi dari luar menyebabkan semakin tinggi

---

<sup>1</sup> [www.ristek.go.id](http://www.ristek.go.id) diakses tanggal 25 Juni 2009.

kesadaran masyarakat akan kebutuhan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kota Semarang telah memiliki banyak fasilitas yang diperuntukkan anak-anak namun pada kenyataannya masih sangat sedikit fasilitas yang benar-benar representatif dan fasilitatif yang dapat mewadahi seluruh aktivitas tumbuh kembang anak.

Beranjak dari aktualita tersebut penulis mengasumsikan, perlu adanya suatu wadah yang dapat menumbuh kembangkan minat terhadap ilmu pengetahuan melalui imajinasi, percobaan, dan permainan anak dalam rangka pengembangan kreativitas anak. Kebutuhan tempat rekreasi yang dapat memberikan nuansa baru karena sarana rekreasi yang ada di Semarang masih terbatas jumlahnya.

Pemilihan lokasi yang potensial adalah di Kota Semarang, terutama memanfaatkan lahan yang ada pada Wonderia Semarang yang dikelola oleh pihak swasta yaitu PT. Semarang Arsana Rekreasi Trusta (*PT. SMART*). Lahan Wonderia yang saat ini dijadikan tempat rekreasi yang paling banyak menyedot pengunjung. Akan tetapi, setelah kejadian jatuhnya balon udara, Wonderia menjadi sepi pengunjung dan bahkan sempat ditutup untuk beberapa bulan.

Dari uraian tersebut diatas, maka Kota Semarang, dibutuhkan sarana untuk menampung kegiatan rekreasi yang bersifat pendidikan dengan tujuan memperkenalkan dan membudayakan IPTEK serta menumbuhkan minat dan apresiasi terhadap IPTEK bagi anak-anak usia sekolah (TK sampai dengan SMP) dengan cara bermain sambil belajar dan rekreasi dengan cara berimajinasi, melakukan percobaan alat peragaan yang mendukung perkembangan dan pertumbuhan mental sosial anak dalam suasana yang menyenangkan, nyaman, dan aman sesuai dengan karakteristik anak yaitu dinamis, kreatif, non-formal dan terarah.

## **1.2. Tujuan dan Sasaran**

### **a. Tujuan**

Menyusun Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) Taman Pintar Wonderia di Semarang.

### **b. Sasaran**

Tersusunnya Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) sebagai acuan dan pedoman dalam Desain Grafis Arsitektur untuk merancang Taman Pintar Wonderia di Semarang.

### 1.3. Manfaat

#### 1. Secara Subyektif

Sebagaimana pemenuhan syarat tugas akhir Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro yang nantinya digunakan sebagai pegangan dan pedoman dalam perancangan Taman Pintar Wonderia di Semarang.

#### 2. Secara Obyektif

Sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan mengenai perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dibidang Arsitektur.

### 1.4. Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup *substansial* meliputi aspek - aspek arsitektural perencanaan dan perancangan Taman Pintar Wonderia di Semarang. Masalah yang berada di luar lingkup arsitektural akan dibahas secara global dan garis besarnya saja dengan batasan dan anggapan yang rasional dan logis.

Ruang lingkup *spasial* Taman Pintar Wonderia di Semarang merupakan bangunan komersial, maka bangunan ini secara administratif lokasi perencanaannya berada di Wonderia Semarang, Propinsi Jawa Tengah.

### 1.5. Metode Pembahasan

Metode pembahasan yang digunakan adalah metode *deskriptif*, yaitu dengan mengumpulkan, menganalisis, dan menyimpulkan data sehingga diperoleh suatu pendekatan program perencanaan dan perancangan untuk selanjutnya digunakan dalam penyusunan program dan konsep dasar perencanaan dan perancangan.

Adapun pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut :

#### a) Survey atau *Observasi* Lapangan

Survey atau *observasi* lapangan ke Taman Pintar Yogyakarta dan instansi-instansi lain yang relevan dan berpotensi mendukung judul.

#### b) Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pihak-pihak yang dianggap penting dan perlu guna mendukung proses penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) Taman Pintar Wonderia di Semarang.

#### c) Studi literatur

Dilakukan untuk mendapatkan data skunder berupa landasan teori, standart perancangan dan kebijaksanaan perencanaan dan perancangan melalui buku, katalog, dan bahan-bahan tulisan lain bisa dipertanggungjawabkan.

## **1.6. Sistematika Pembahasan**

Sistematika yang dipergunakan dalam penulisan Laporan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi Latar Belakang, Tujuan dan Sasaran, Manfaat, Ruang Lingkup Pembahasan, Metode Pembahasan, Sistematika Pembahasan dan Alur Pikir.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DATA**

Penjabaran mengenai Tinjauan Taman Pintar Wonderia, Tinjauan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, Tinjauan Rekreasi, Identifikasi Potensi dan Masalah Bagian Wilayah Kota II, Tinjauan Konsep Arsitektur *Modern*, Studi Banding, Tapak dan Lahan, Landasan Konsep Tinjauan Pustaka, dan Analisa Wonderia dengan Bangunan di Sekitarnya.

### **BAB III PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR**

Penjabaran Pendekatan Aspek Fungsional, Pendekatan Kontekstual, Pendekatan Aspek Teknis, Pendekatan Aspek Kinerja, Pendekatan Aspek Arsitektural.

### **BAB IV LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR**

Berisi hasil pendekatan landasan perencanaan dan perancangan yang berupa Konsep dasar perancangan dan Program Perancangan.

## 1.7. Alur Pikir

