



**LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN  
ARSITEKTUR**

**”WATERPARK DI PANTAI MARON SEMARANG”**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik

Disusun Oleh :

**HANGGORO LARAS SAKTI**

**L2B 004 165**

Periode TA – 107  
April 2009 – Oktober 2009

**JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG  
2009**

## ” *WATERPARK* DI PANTAI MARON SEMARANG ”

### 1.1 LATAR BELAKANG

Terkait dengan visi Kota Semarang, pada saat ini pengembangan di bidang kepariwisataan sedang menjadi salah satu prioritas pembangunan. Sejauh ini pengembangan kepariwisataan di kota Semarang lebih banyak difokuskan pada jenis pariwisata religi dan budaya, antara lain Kuil Sam Poo Kong, Masjid Agung, Pasar Semawis, dan sebagainya. Sementara untuk jenis pariwisata alam, beberapa waktu terakhir ini belum mendapat banyak perhatian. Dengan kondisi tersebut, sebagai salah satu alternatif solusi adalah pengembangan obyek wisata alam yang baru untuk memberikan variasi daerah tujuan wisata bagi masyarakat Kota Semarang dan wisatawan dari luar kota.

Berbagai upaya telah dilaksanakan untuk menumbuhkembangkan industri pariwisata, diantaranya pengadaan sarana akomodasi yang memadai, promosi, kemudahan perjalanan, penambahan kawasan Pariwisata dan terus-menerus mengupayakan produk-produk wisata baru. Salah satu potensi obyek wisata yang banyak diminati oleh wisatawan, baik domestik maupun mancanegara adalah wisata alam berupa pantai dan lautnya.

Aksesibilitas kawasan tersebut dapat ditempuh dari berbagai arah baik dari Tugu Muda maupun dari arah RS.Kariadi. Dari pusat Kota Semarang untuk menuju kawasan tersebut memiliki akses yang baik karena didukung oleh kondisi jaringan jalan yang baik dan beraspal, didukung utilitas lingkungan yang memadai, selain itu juga karena didukung oleh moda transportasi yang cukup memadai untuk menjangkau kawasan tersebut.

*Waterpark* di Pantai Maron nantinya akan direncanakan beberapa Wahana / atraksi permainan air bagi anak-anak dan orang dewasa, serta dilengkapi fasilitas penunjang seperti taman, *sitting group*, *gazebo*, *restaurant*, galeri, *open theatre* sebagai tempat pertunjukan seni tradisional, retail sovenir kerajinan dan makanan khas Kota Semarang.

Melalui rencana pengembangan *Waterpark* di Pantai Maron Semarang, disamping dapat dibangun fasilitas obyek wisata baru, juga diharapkan dapat meningkatkan kehidupan ekonomi masyarakat di sekitar kawasan tersebut melalui keterlibatannya dalam pengembangan dan pengelolaan sarana dan prasarana obyek wisata yang ada.

## **1.2 TUJUAN DAN SASARAN**

### **1. Tujuan**

Tujuan penyusunan naskah ini adalah untuk memperoleh suatu Judul Tugas Akhir yang jelas dan layak dengan suatu penekanan desain yang spesifik yang sesuai dengan karakter judul dan citra yang dikehendaki atas judul yang diajukan.

### **2. Sasaran**

Sasaran pembahasannya adalah tersusunnya usulan langkah-langkah pokok proses dasar perencanaan dan perancangan "*Waterpark* Di Pantai Maron Semarang", berdasarkan aspek-aspek panduan perancangan (design guide line aspect).

## **1.3 MANFAAT PEMBAHASAN**

### **1. Secara subyektif**

- Memenuhi salah satu persyaratan dalam menempuh Tugas Akhir sebagai ketentuan kelulusan Sarjana Strata 1 (S1) pada Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro.
- Sebagai pedoman dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan Dan Perancangan Arsitektur (LP3A).

### **2. Secara Obyektif**

- Usulan tentang perancangan "*Waterpark* Di Pantai Maron Semarang", diharapkan dapat menjadi salah satu masukan yang berarti bagi masyarakat dan Pemerintah Kota Semarang.
- Bagi pembangunan di sektor pariwisata akan menjadi kontribusi yang besar dalam merancang sebuah kawasan wisata yang mempunyai jual tinggi dan menarik bagi wisatawan.

- Sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan bagi mahasiswa yang akan mengajukan proposal Tugas Akhir.

## **1.4 LINGKUP PEMBAHASAN**

### **1. Ruang Lingkup Substansial**

”*Waterpark* Di Pantai Maron Semarang” merupakan suatu perencanaan dan perancangan kawasan wisata yang berbatasan dan memiliki kontak fisik dan visual dengan air. Dimana kawasan ini merupakan kawasan dengan bangunan jamak dan perancangan tapak dan lansekap menjadi unsur utama. Kawasan wisata ini juga diharapkan dapat mewadahi aktivitas kawasan sebagai obyek wisata yang berwawasan lingkungan.

### **2. Ruang Lingkup Spasial**

Secara administratif ”*Waterpark* Di Pantai Maron Semarang” terletak di wilayah Kelurahan Tambak Rejo, Kecamatan Semarang Barat ( BWKIII ).

Batas wilayah:

1. Sebelah Utara : Laut Jawa
2. Sebelah Barat : Kelurahan Tawang Sari
3. Sebelah Timur: Kelurahan Tugu Rejo
4. Sebelah Selatan: Kelurahan Jerakah

## **1.5 METODE PEMBAHASAN**

Metode pembahasan dilakukan dengan metode deskriptif, yaitu menguraikan dan menjelaskan data, kemudian dianalisa untuk memperoleh suatu kesimpulan.

Pengumpulan data diperoleh dengan cara :

- Studi pustaka

Studi kepustakaan yaitu data sekunder yang digunakan sebagai acuan dalam perencanaan dan perancangan.

- Wawancara

Wawancara yaitu dialog langsung dengan pelaku aktifitas. Hal ini dilakukan untuk menggali data mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan topik.

- Observasi Lapangan

Observasi lapangan dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pendataan langsung dari lokasi.

## **1.6 SISTEMATIKA PEMBAHASAN**

Sistematika pembahasan dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan Dan Perancangan Arsitektur (LP3A) adalah sebagai berikut :

**BAB I            PENDAHULUAN**

Menguraikan latar belakang, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan dan sistematika pembahasan LP3A.

**BAB II           TINJAUAN PUSTAKA**

Menguraikan tentang tinjauan "*Waterpark Di Pantai Maron Semarang*" yang meliputi pengertian, peran dan fungsi serta teori-teori yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan "*Waterpark Di Pantai Maron Semarang*".

**BAB III          DATA**

Menguraikan tentang wilayah Kota Semarang, pariwisata di Kota Semarang, kondisi fisik Kawasan Pantai Maron Semarang, serta faktor pendukung pengembangan "*Waterpark Di Pantai Maron Semarang*". Juga menguraikan hasil studi banding ( *Pandawa Water World Solo Baru, Water Blaster Graha Candi Golf Semarang, Ocean Park Water Adventure BSDCity, Tangerang* ).

**BAB IV          KESIMPULAN**

Menguraikan tentang kesimpulan dari bab-bab sebelumnya mengenai "*Waterpark Di Pantai Maron Semarang*".

**BAB V           BATASAN DAN ANGGAPAN**

Mengungkapkan batasan dan anggapan dari uraian pada bab sebelumnya.

**BAB VI          PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR**

Menguraikan pendekatan perencanaan yang meliputi pendekatan pelaku dan aktifitas, kebutuhan ruang, kapasitas, dan pendekatan besaran ruang

dan pendekatan perancangan meliputi pencitraan/ karakter bangunan/ kawasan, persyaratan ruang, jenis ruang, kebutuhan ruang, kebutuhan fasilitas pendukung (jaringan utilitas,infrastruktur), Struktur, penentuan/kriteria lokasi obyek skala kota.kawasan, kriteria penentuan tapak.

**BAB VII      LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN  
ARSITEKTUR**

Membahas mengenai filosofi dasar perancangan, program ruang dan luas kebutuhan tapak.

## 1.7 ALUR PIKIR

### Latar Belakang

- **Aktualita**

- Pariwisata/ Rekreasi alam di Kota Semarang belum banyak mendapatkan perhatian
- Adanya potensi alam yang nyata di *Waterpark* Pantai Maron Semarang sehingga cocok sebagai tempat wisata rekreasi alam yang menarik .
- Kurangnya pemerataan kosentrasi publik di Kota Semarang, dimana pemusatan kosentrasi publik berada di Simpang Lima Semarang, sehingga perlu membangun obyek wisata alam yang menarik masyarakat Semarang.

- **Urgensi**

- Kebutuhan akan sebuah fasilitas taman rekreasi alam di *Waterpark* Pantai Maron Semarang sebagai bentuk pemanfaatan keindahan alam sebagai media rekreatif.

- **Originalitas**

- Diperlukan perencanaan dan perancangan sebuah Jatibarang *Waterpark* Pantai Maron Semarang sebagai sarana obyek wisata alam yang menarik dan dapat meningkatkan perekonomian masyarakat serta memecah kosentrasi publik.

### PERMASALAHAN

Bagaimana mendesain sebuah *Waterpark* Pantai Maron Semarang yang menjadi taman rekreasi air yang memenuhi syarat yang baik dari segi pemenuhan kebutuhan ruang maupun dari segi teknis dan arsitektural.

### DATA

#### DATA SEKUNDER Studi Pustaka dan Studi Regulasi

- Tinjauan Taman
- Tinjauan Rekreasi
- Air sebagai elemen utama
- Tinjauan Waterpark
- Tinjauan Pemkot Semarang
- Tinjauan kebijaksanaan sektor pariwisata Pemkot Semarang

### METODE DESKRIPTIF ANALITIF

#### DATA PRIMER Studi Banding

- *Pandawa Water World* Solo Baru,
- *Water Blaster* Graha Candi Golf Semarang
- *Ocean Park Water Adventure* BSDCity, Tangerang

### ANALISA

### BATASAN DAN ANGGAPAN

Batasan merupakan hal-hal yang menjadi batas ruang lingkup perancangan dan anggapan merupakan hal-hal yang mempengaruhi proses perancangan yang dimisalkan pada suatu keadaan yang ideal

### PENDEKATAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

Dasar pendekatan meliputi pendekatan fungsional, pendekatan kontekstual, pendekatan teknis, pendekatan kinerja, dan pendekatan arsitektural.

### LANDASAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR