

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. LATAR BELAKANG

Wisata edukasi merupakan konsep wisata yang menerapkan pendidikan nonformal tentang suatu pengetahuan kepada wisatawan yang berkunjung ke suatu obyek wisata. Di tempat tersebut pengunjung dapat melakukan kegiatan wisata dan belajar dengan metode yang menyenangkan. Melalui *edutainment* maka proses pembelajaran dapat lebih cepat dimengerti dan diingat maka proses pembelajaran dapat lebih cepat dimengerti dan diingat karena metodenya yang menyenangkan.

Bagi masyarakat, pendidikan dan wisata di Indonesia merupakan dua institusi yang berbeda dalam pelaksanaannya. Sebelumnya, bagi masyarakat umum berkreatifitas di alam hanyalah semata-mata untuk tujuan wisata. Namun paradigma baru telah menggantikan yang lama yaitu alam sebagai wisata dan pendidikan. Untuk kolaborasi konsep pendidikan dan wisata dapat dilakukan melalui program wisata pendidikan yang telah dirasakan oleh banyak masyarakat seperti *Gathering*, *Outing*, atau *Outward bound*.

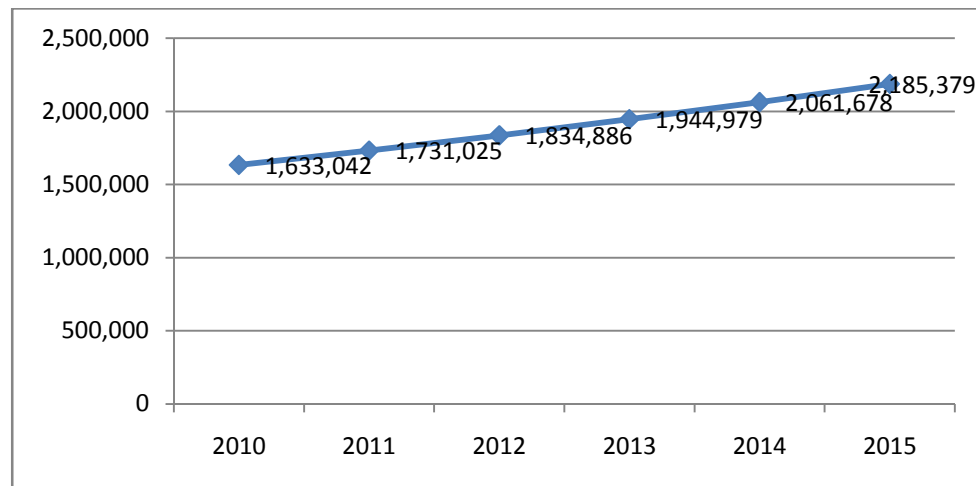
Kejenuhan dan stagnannya pengembangan pendidikan di dalam ruangan juga merupakan pendorong berkembangnya konsep *edutainment*. Pendidikan dalam ruangan yang bersifat kaku dan formalitas dapat menimbulkan kebosanan, termasuk juga kejenuhan terhadap rutinitas. Oleh sebab itu, *edutainment* dijadikan sebagai alternatif baru dalam meningkatkan pengetahuan dan unsur wisata dalam pencapaian kualitas manusia.

Dengan pelabuhannya yang terkenal sejak jaman Belanda, Semarang merupakan kota yang ideal sebagai gerbang masuk menuju kota-kota lain di Jawa Tengah. Berbagai kegiatan bongkar muat terjadi di pelabuhan Tanjung Emas Semarang untuk kemudian diangkut menuju kota-kota lain. Tak heran bila kemudian Semarang lebih dikenal sebagai Kota Transit daripada Kota Wisata.

Kegiatan pariwisata merupakan salah satu potensi yang diharapkan dapat memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap perekonomian negara. Usaha mengembangkan dunia pariwisata ini didukung dengan UU No 10 Tahun 2009 yang menyebutkan bahwa keberadaan obyek wisata pada suatu daerah akan sangat menguntungkan, antara lain meningkatnya Pendapatan Asli Daerah (PAD), meningkatnya taraf hidup masyarakat dan memperluas kesempatan kerja mengingat semakin banyaknya pengangguran saat ini, meningkatkan rasa cinta lingkungan serta melestarikan alam dan budaya setempat.

Untuk mewujudkan Kemandirian dan Daya Saing Daerah, pemerintah Kota Semarang memiliki rencana mengembangkan kualitas pariwisata melalui pemanfaatan teknologi, kelembagaan, obyek wisata dan sarana prasarana pendukung, dengan sasaran pembangunan difokuskan pada :

- a. Meningkatnya persentase tujuan destinasi wisata di Kota Semarang sebesar 20%;
- b. Meningkatnya persentase kuantitas kunjungan wisata ke Kota Semarang rata-rata sebesar 10 % per tahun;



Grafik 1.1 Target kunjungan wisata kota semarang tahun 2010-2015

Sumber : RPJM Kota Semarang

- c. Meningkatnya persentase daya saing dan daya jual destinasi wisata di Kota Semarang mencapai 25%
- d. Meningkatnya persentase kualitas dan kuantitas sarana prasarana pariwisata serta fasilitas pendukungnya 10%

Dari uraian diatas Kota Semarang berpotensi untuk dikembangkannya sebuah Taman Rekreasi Pendidikan (*Edutainment Theme Park*) dimana pengunjung dapat melakukan kegiatan rekreasi dan pendidikan dengan metode yang menyenangkan.

## 1.2. TUJUAN DAN SASARAN

### 1.2.1. Tujuan

Adapun tujuan penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) ini adalah untuk mengungkapkan dan merumuskan masalah-masalah yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan Taman Rekreasi Pendidikan di Semarang serta memberikan alternatif pemecahannya secara arsitektural.

### 1.2.2. Sasaran

Sasaran yang hendak dicapai adalah berupa program ruang dan konsep dasar perencanaan dan perancangan Taman Rekreasi Pendidikan di Semarang.

### 1.3. MANFAAT

#### 1.3.1. Secara Subyektif

Sebagai acuan dalam proses perencanaan dan perancangan Taman Rekreasi Pendidikan di Semarang.

#### 1.3.2. Secara Obyektif

Diharapkan dapat bermanfaat sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan bagi penyusun, civitas akademika, instansi terkait, maupun masyarakat umum.

### 1.4. RUANG LINGKUP

#### 1.4.1 Ruang Lingkup Substansial

Taman Rekreasi Pendidikan di Semarang adalah tempat rekreasi yang menerapkan pendidikan nonformal tentang suatu pengetahuan kepada pengunjung, khususnya anak-anak dan remajadimana mereka dapat melakukan kegiatan wisata dan belajar dengan metode yang menyenangkan sehingga lebih cepat dimengerti dan diingat.

#### 1.4.2 Ruang Lingkup Spasial

Taman Rekreasi Pendidikan di Semarang merupakan kawasan pendidikan sekaligus rekreasi. kawasan ini secara administratif lokasi perencanaannya berada di BWK VII Kota Semarang yang memperbolehkan penggunaan lahan untuk bangunan pendidikan dan rekreasi.

### 1.5. METODE PEMBAHASAN

Metode yang akan digunakan dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur "*Taman Rekreasi Pendidikan di Semarang*" nanti adalah **metode deskriptif dokumentatif dan komparatif**, yaitu mengungkapkan data dari hasil studi yang kemudian dianalisa serta disimpulkan sehingga menghasilkan suatu rumusan baru yang akan digunakan sebagai panduan dalam perencanaan dan perancangan *Taman Rekreasi Pendidikan di Semarang*.

Secara garis besar pengumpulan data yang dilakukan, meliputi:

#### 1. Studi Literatur

Mengumpulkan berbagai hal mengenai *Taman Rekreasi Pendidikan (Edutainment Theme Park)* dan hal-hal yang terkait dengan *Taman Rekreasi Pendidikan* itu sendiri dari berbagai literatur untuk selanjutnya dikomparasi.

#### 2. Studi Observasi

Mengumpulkan data-data tentang *Taman Rekreasi Pendidikan* atau fasilitas yang mempunyai karakter serupa sebagai bahan studi banding, serta data-data tentang kota Semarang untuk mendapatkan potensi, kendala, dan karekter yang

kemudian menjadi pertimbangan dalam Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur.

### 3. Wawancara

Melakukan wawancara dengan pihak-pihak yang berkompeten untuk mendapatkan data, baik yang berkaitan dengan perancangan *Taman Rekreasi Pendidikan* maupun peraturan yang terkait di dalamnya.

## 1.6. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika pembahasan dalam Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Taman Rekreasi Pendidikan di Semarang adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Menguraikan secara garis besar hal-hal yang menjadi tema dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Taman Rekreasi Pendidikan di Semarang. Uraian tersebut meliputi latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, lingkup pembahasan, sistematika pembahasan dan alur pikir

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Berisi tinjauan-tinjauan yang terkait dengan taman rekreasi pendidikan, antara lain tinjauan taman rekreasi pendidikan; tinjauan pendidikan; tinjauan perancangan lansekap.

### **BAB III TINJAUAN DATA**

Berisi tinjauan Kota Semarang dan pariwisata kota Semarang

### **BAB IV KESIMPULAN, BATASAN DAN ANGGAPAN**

Menguraikan kesimpulan sebagai gambaran umum Taman Rekreasi Pendidikan di Semarang; batasan sebagai salah satu pedoman untuk membatasi lingkup pembahasan dan perancangan; anggapan yang diperlukan untuk mendukung perencanaan dan perancangan Taman Rekreasi Pendidikan di Semarang

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

Menguraikan pendekatan yang mengacu pada pembentukan program ruang dan pemilihan tapak

### **BAB VI KONSEP DAN PROGRAM DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR**

Menguraikan tentang konsep dan program dasar perancangan sebagai pedoman utama atau *guide line* dalam perancangan fisik bangunan Taman Rekreasi Pendidikan di Semarang

## 1.7. Alur Pikir

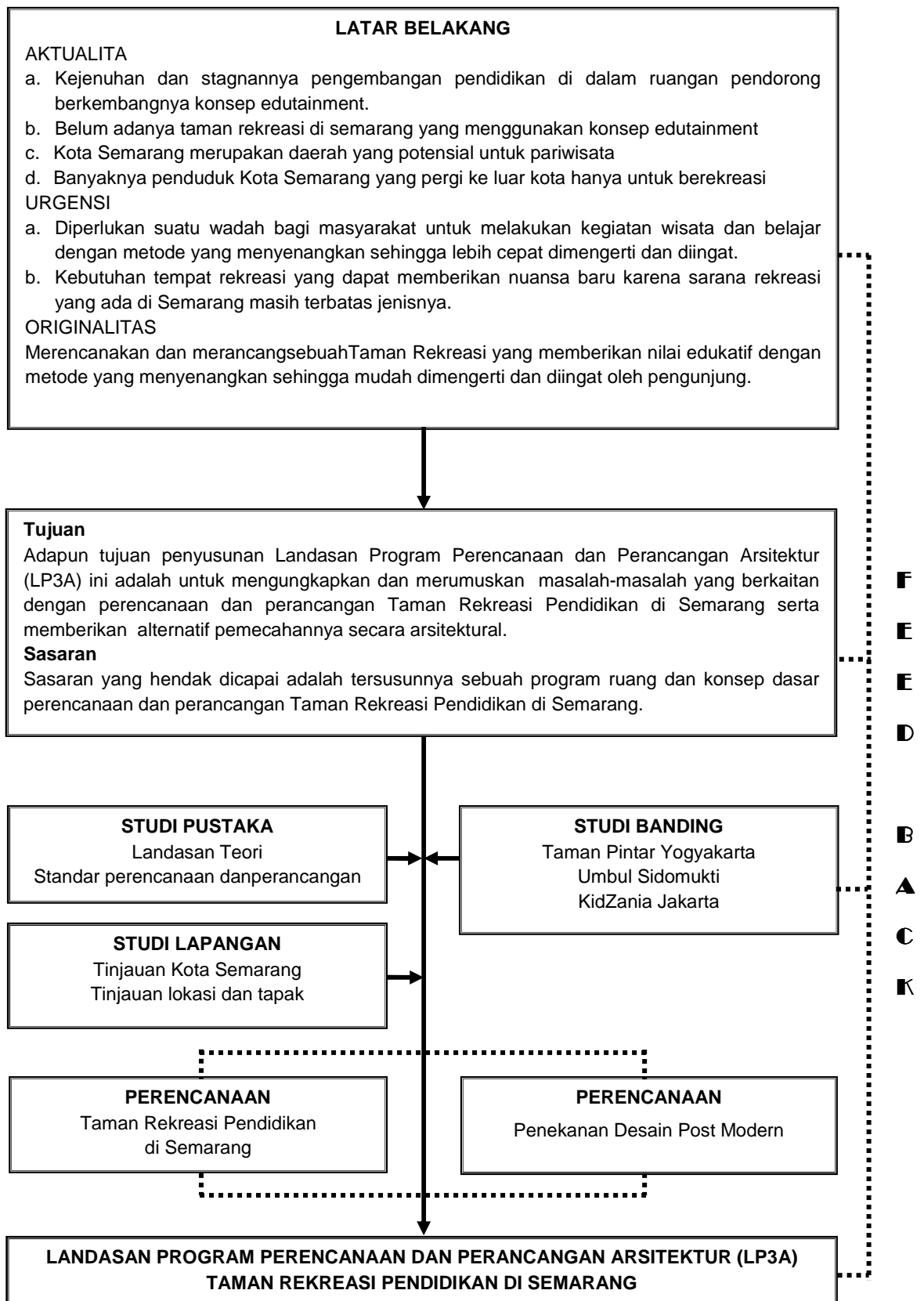


Diagram 1. Diagram Alur Pikir

Sumber: Analisa Penyusun