

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pariwisata di Indonesia semakin mendapat perhatian dari pemerintah karena merupakan sektor yang strategis dan dominan dalam hal peningkatan devisa nasional. Pariwisata telah tumbuh menjadi industri yang menguntungkan dan berprospek cerah. Selain itu pariwisata juga merupakan faktor penting dalam memperkenalkan keberadaan Indonesia pada komoditas dunia bahwa negara kita adalah negara timur yang aman dan indah.

Salah satu jenis pariwisata yang mulai berkembang di Indonesia adalah wisata taman hiburan yang memiliki keunggulan masing-masing. Wisata taman hiburan ini termasuk jenis yang berpengaruh di dalam sektor pariwisata karena dapat menjadi magnet untuk menambah jumlah wisatawan yang berkunjung. Wisata jenis ini pertama kali di buka di Jakarta dengan nama "Taman Dunia Fantasi" pada tanggal 29 Agustus 1985. Kemudian pada tanggal 2 Maret 2002 di resmikan taman hiburan baru di Jawa timur dengan nama "Jatim Park I" di Kota Batu. Setelah itu mulai berkembangnya objek-objek taman hiburan baru lagi seperti: "Wisata Bahari Lamongan" yang berdiri pada tanggal 14 November 2014 di kota Lamongan, "Batu Night Spectacullar" di Kota Batu pada tanggal 30 November 2008, dilanjutkan dengan Trans Studio Indoor Theme Park di Makassar pada tanggal 9 September 2009, dan Trans Studio Indoor Theme Park Bandung pada tanggal 18 Juni 2011.

Dari setiap Taman Hiburan ini terbukti mampu meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung, meskipun lokasi-lokasi Taman Hiburan ini sudah cukup menyebar dan relatif jauh jaraknya dari Jawa Tengah. Padahal di Provinsi Jawa Tengah ini merupakan provinsi yang tidak kalah potensialnya dengan provinsi lain di Indonesia pada umumnya dan di Pulau Jawa pada khususnya karena termasuk dalam Provinsi yang paling sering dikunjungi wisatawan. Di Jawa Tengah terdapat kota-kota besar yang berpengaruh dalam bidang budaya dan pariwisata di Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa Jawa Tengah memang setara dengan Provinsi besar lainnya di Indonesia.

Kota Semarang merupakan salah satu Kota di Provinsi Jawa Tengah dan merupakan ibu Kota Provinsi Jawa Tengah, sekaligus merupakan kota metropolitan kelima di Indonesia setelah Jakarta, Surabaya, Bandung, dan Medan. Dalam beberapa tahun terakhir, Kota Semarang berkembang sangat cepat. Dapat di buktikan dengan adanya pembangunan-pembangunan gedung pencakar langit, pusat-pusat perbelanjaan (mall), hotel, apartement, rental office, dll. Dengan adanya ini semua kebutuhan masyarakat di Semarang terpenuhi. Tetapi dari sisi wisata, ibu Kota Provinsi Jawa Tengah ini belum memiliki tempat wisata yang memadai yang bisa menunjang warganya.

Berikut ini contoh objek wisata yang ada di kota Semarang berdasarkan situs resmi ([www.seputarsemarang.com](http://www.seputarsemarang.com) diakses 31 januari 2014) antara lain: wisata pantai (Pantai Marina), wisata religi (Pagoda Buddhagaya Watugong, Masjid Agung Jawa Tengah, Gereja Blenduk, Klenteng Sam Pao Kong, Lawang Sewu), wisata candi (Candi Gedung Songo), wisata alam (Rawa Pening, Taman Margasatwa Bonbin Semarang) dan wisata museum (Museum Jamu Nyonya Meneer, MURI Museum Rekor Dunia Indonesia, Museum Ronggowarsito).

Dari data yang di atas ditemukan bahwa Semarang masih belum adanya tempat wisata yang layak dan nyaman yang memadukan antara wisata dan pendidikan ini membuat penyusun merencanakan pembuatan “Taman Rekreasi Pendidikan di Semarang”.

## **1.2. Tujuan dan Sasaran**

### **1.2.1. Tujuan**

Memperoleh suatu Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Tugas Akhir yang jelas dan layak, dengan suatu penekanan desain yang spesifik sesuai karakter/keunggulan judul dan citra yang dikehendaki.

### **1.2.2. Sasaran**

Tersusunnya langkah-langkah pokok proses (dasar) atas perencanaan dan perancangan Taman Rekreasi di Semarang berdasarkan aspek-aspek panduan perencanaan (*Design Guideline Aspect*) dan alur pikir Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur dan Desain Grafis.

## **1.3. Manfaat**

### **1.3.1. Secara Subyektif**

Untuk memenuhi salah satu persyaratan mengikuti Tugas Akhir di Jurusan Arsitektur Universitas Diponegoro dan sebagai landasan dan acuan dalam penyusunan Laporan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari Tugas Akhir.

### **1.3.2. Secara Obyektif**

Sebagai sumbangan perkembangan ilmu dan pengetahuan Arsitektur pada khususnya, dapat bermanfaat sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan bagi mahasiswa yang akan mengajukan proposal Tugas Akhir, bermanfaat bagi masyarakat umum yang membutuhkan.

## **1.4. Ruang Lingkup**

### **1.4.1. Ruang Lingkup Substansial**

Perencanaan dan perancangan “Taman Rekreasi Pendidikan di Semarang” termasuk dalam kategori bangunan barmassa banyak karena kegiatan yang difasilitasi beragam.

### **1.4.2. Ruang Lingkup Spasial**

Secara administratif, tapak dari “Taman Rekreasi Pendidikan di Semarang” adalah di Kota Semarang.

## **1.5. Metoda Pembahasan**

Pembahasan dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif, yaitu dengan mengumpulkan, memaparkan, kompilasi dan menganalisa data sehingga diperoleh suatu pendekatan program perencanaan dan perancangan untuk selanjutnya digunakan dalam penyusunan program dan konsep dasar perencanaan dan perancangan. Adapun Metode yang dipakai dalam penyusunan penulisan ini antara lain :

### **1.5.1. Metode Deskriptif**

Yaitu dengan melakukan pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan cara : studi pustaka/ studi literatur, data dari instansi terkait, wawancara dengan narasumber, observasi lapangan serta browsing internet.

#### **1.5.2. Metode Dokumentatif**

Yaitu mendokumentasikan data yang menjadi bahan penyusunan penulisan ini. Cara pendokumentasian data adalah dengan memperoleh gambar visual dari foto-foto yang di hasilkan.

#### **1.5.3. Metode Komparatif**

yaitu dengan mengadakan studi banding terhadap Taman Rekreasi maupun Objek Wisata yang berhubungan dengan judul ini di suatu kota yang sudah ada.

### **1.6. Sistematika Pembahasan**

Kerangka Bahasan laporan perencanaan dan perancangan Tugas Akhir dengan judul Taman Rekreasi di Semarang adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Menguraikan secara garis besar tema utama dalam penyusunan landasan program perencanaan dan perancangan arsitektur, yang didalamnya meliputi latar belakang, tujuan dan sasaran pembahasan, manfaat, lingkup pembahasan, metode pembahasan dan pengumpulan data yang digunakan, serta kerangka pembahasan yang berisi pokok-pokok pikiran dalam tiap bab yang ada.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI BANDING**

Meninjau tentang teori-teori yang dipakai untuk mendukung perencanaan dan perancangan "Taman Rekreasi di Semarang", serta studi banding dari beberapa objek wisata atau tempat rekreasi yang berhubungan dengan judul ini.

#### **BAB III DATA**

Membahas tentang tinjauan kota Semarang berupa data – data fisik dan nonfisik, seperti letak geografi, luas wilayah, kondisi topografi, iklim, demografi, serta kebijakan tata ruang wilayah di Kota Semarang.

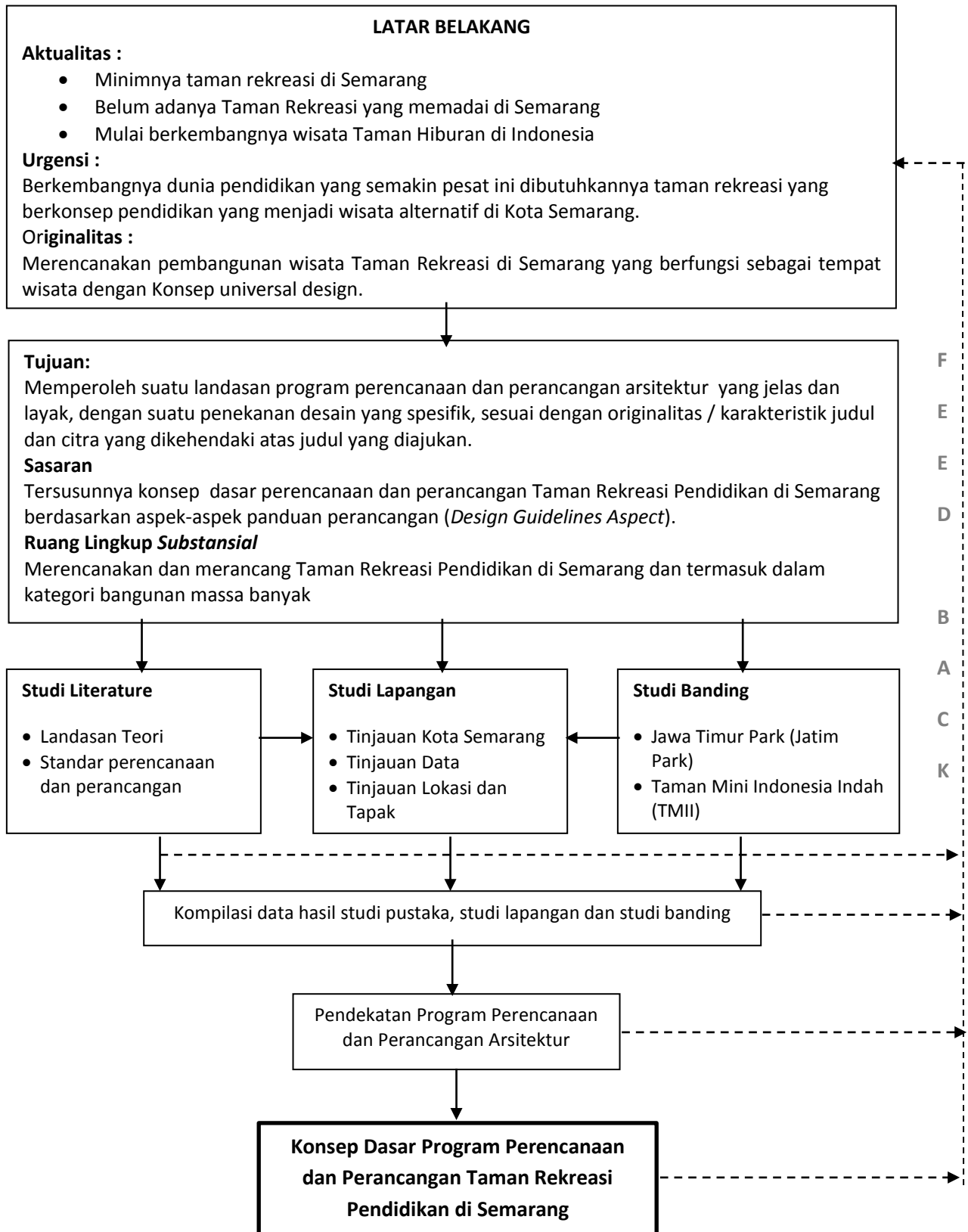
#### **BAB IV PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Berisi tentang kajian/analisa perencanaan yang pada dasarnya berkaitan dengan pendekatan aspek fungsional, aspek kinerja, aspek teknis, aspek kontekstual, dan aspek visual arsitektural.

#### **BAB V PROGRAM DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Membahas konsep, program, dan persyaratan perencanaan dan perancangan arsitektur untuk "Taman Rekreasi di Semarang" dengan penekanan desain arsitektur *universal design*..

## 1.7. Alur Pikir



Gambar 1.1. Diagram Alur Pikir

Sumber: Analisis Pribadi, 2014