

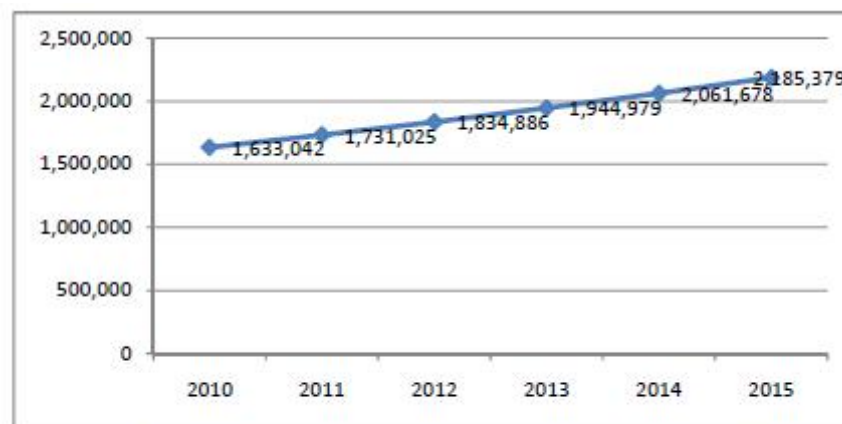
BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kota Semarang merupakan ibukota Provinsi Jawa Tengah yang memiliki kepadatan penduduk 1.739.989 jiwa pada data BPS bulan November tahun 2013. Kota Semarang memiliki pertumbuhan penduduk yang meningkat di setiap tahunnya. Banyak pendaatang dari kota lain yang menetap dan tinggal di Kota Semarang, umumnya untuk melanjutkan sekolah di perguruan tinggi yang ada di Kota Semarang, bekerja mengadu nasib di ibukota Jawa Tengah, berwisata, atau memang untuk tinggal menetap di Kota Semarang. Kota Semarang semakin tahun semakin menunjukkan perembangannya yang pesat. Dimulai dengan gerakan Semarang Pesona Asia pada tahun 2007 kemudian Visit Jawa Tengah dan Visit Semarang pada tahun 2013. Kota Semarang melakukan pembangunan besar-besaran untuk mewujudkan gerakan tersebut.

Seperti yang telah kita tahu, Pemerintah Kota Semarang sangat intens mengembangkan aspek pembangunan untuk kepentingan *Visit Semarang* dari memperbaiki jalur pedestrian dan beberapa taman kotanya sampai membangun apartemen maupun hotel. Wisatawan yang datang ke Semarang pun makin bertambah mencapai 10% pertahunnya menurut RPJM Kota Semarang.



Gambar 1.1. Target Kunjungan Wisata Kota Semarang tahun 2010-2015

Sumber: RPJM Kota Semarang

Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa warga Semarang dan wisatawan membutuhkan sebuah wadah untuk melepas penat, berekreasi, bersenang-senang bersama keluarga, kerabat, maupun teman. Kontribusi pariwisata merupakan salah satu potensi yang diharapkan dapat memberi kontribusi yang cukup besar untuk perekonomian Kota Semarang dan juga mendukung tercapainya Visit Semarang. 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.

Mengacu pada Semarang dalam Angka tahun 2012, banyaknya wisatawan yang datang ke beberapa tempat wisata di Semarang adalah sebagai berikut:

Tabel : 4.3.2
Table : 4.3.2

**Banyaknya Pengunjung dan
Pendapatan Obyek Wisata di Kota Semarang
Tahun : 2012**
*The Number of Support and Income Tourism Object
in Semarang City 2012*

Nama Obyek Wisata / Name of a Tourist Attraction	Pengunjung		Jumlah Pendapatan (000 Rp.)	
	Winnus	Wisman		
(1)	(2)	(3)	(4)	
1. Taman Lele	26.846	0	448.516	
2. Tinjomoyo	2.368	0	7.537	
3. Taman Margasatwa Mangkang	250.001	5	1.888.986	
4. Tanjung Mas	16.695	0	33.395	
5. Goa Kreo	5.981	27	16.248	
6. Marina	191.240	0	636.054	
7. Puri Maerokoco	24.325	2	338.529	
8. Gelanggang Pemuda	76.970	0	494.716	
9. Ngaliyan Tirta Indah	18.892	0	261.718	
10. I S C	33.294	2	101.571	
11. Oasis	1.465	0	21.870	
12. Water Blaster	139.339	0	4.173.390	
13. Paradise Club	6.407	0	115.528	
14. T B R S	25.524	0	25.016	
15. Mus. Ronggowarsito	38.562	182	107.565	
16. MEC Tapak Tugurejo	81.983	0	223.248	
17. Musium Rekor Indonesia	13.572	1.865	0	
18. Mus. Nyonya Meneer	12.768	1.188	0	
19. Taman ria Wonderia	138.157	0	1.579.262	
20. Vihara Budha Gaya	14.310	171	0	
21. Masjid Agung Jateng	338.877	0	64.685	
Jumlah/Total	2012	1.457.576	3.442	10.537.834
	2011	1.120.755	7.434	3.372.901
	2010	1.071.063	3.597	4.052.228
	2009	2.105.945	7.194	3.409.921
	2008	589.583	7.136	2.308.276

Tabel 1.1. Banyaknya Pengunjung Objek Wisata Kota Semarang

Sumber: Semarang Dalam Angka 2012

Dari tabel diatas, dapat dilihat dimana minat wisatawan yang berwisata di Kota Semarang. Untuk 5 tempat dengan pengunjung terbanyak adalah Taman Marga Satwa Mangkang, Pantai Marina, Water Blaster, dan Masjid Agung Semarang. Dengan begitu dapat diketahui bahwa wisatawan Kota Semarang menyukai wisata yang berhubungan dengan alam. Yang dimaksud dengan alam disini adalah wisata yang natural seperti nuansa air, tanah, hutan, pepohonan, yang berhubungan dengan alam. Wisata yang diminati juga wisata yang aktif bermain sehingga tidak membosankan. Untuk tempat wisata yang tidak terlalu diminati adalah wisata museum. Hal tersebut dikarenakan museum yang ada di Kota Semarang kurang atraktif dan membuat bosan.

Untuk menanggapi kesimpulan tersebut dan mewujudkan Visit Semarang, Pemerintah Kota Semarang ingin membangun sebuah taman rekreasi yang dapat memadahi peminatan wisatawan. Bukan hanya memadahi minat yang terbanyak tetapi juga dapat membuat sesuatu yang tidak diminati wisatawan menjadi suatu hal yang menarik pada taman rekreasi ini. Taman rekreasi Wonderia di Jalan Srijaya No. 29 yang

pernah ada, sekarang mangkrak dan tidak pernah dipakai lagi sehingga Pemerintah Kota Semarang ingin membuat Taman Rekreasi baru bernama Taman Imajinasi di Semarang.

Sesuai dengan namanya, Taman Imajinasi di Semarang merupakan taman rekreasi yang dapat membawa pengunjungnya berimajinasi secara aktif. Memberikan rangsangan audio, visual, dan perasaan sehingga dapat menciptakan suatu imajinasi pada pengunjung. Dibawakan dengan konsep alam dimana pengunjung dapat merasakan sensasi yang nyata berada di alam. Taman Imajinasi di Semarang juga membawakan sejarah, geografi, dan pengetahuan yang biasanya membosankan menjadi menarik dan atraktif dengan pembuatan miniatur dunia dan permainan edukatif yang interaktif.

Mengacu problematika dunia tentang pemanasan global dan penghematan energi, SIP akan berkonsep *green* sehingga dapat menjawab permasalahan pembangunan yang ada. Semua pohon eksisting tidak akan ada yang ditebang dan semua fasilitasnya hemat energi. Hal tersebut akan menjadi *pilot project* bangunan ataupun kawasan yang dibangun dengan konsep hijau di Kota Semarang.

Dengan adanya gagasan tersebut di atas di harapkan dapat menambah daya tarik wisatawan untuk datang Ke Kota Semarang dan juga memberikan tempat bagi warganya untuk berwisata dan berekreasi. Fasilitas SIP ini diharapkan juga dapat membantu gerakan Visit Jawa Tengah dan Visit Semarang kepada warga Semarang dan untuk memperkenalkan Kota Semarang ke kancah Nasional. Dengan adanya *Taman Imajinasi di Semarang* tersebut juga dapat meningkatkan perkembangan ekonomi dan devisa Kota Semarang sehingga warga Semarang mendapatkan sebuah taman impian yang komplit yang tidak perlu jauh-jauh untuk pergi ke kota lain ataupun negara lain untuk menemukan sebuah taman rekreasi yang baik.

1.2. Tujuan dan Sasaran

1.2.1. Tujuan

Mendapatkan landasan konseptual perencanaan dan perancangan sebuah Taman Imajinasi di Jalan Sriwijaya Semarang agar dapat mendukung kegiatan wisata dan bisnis yang ada pada Kota Semarang menjadi lebih menarik dan potensial.

1.2.2. Sasaran

Terwujudnya suatu langkah dalam pembuatan Taman Imajinasi Di Semarang dengan konsep *GREEN ARCHITECTURE* di Kota Semarang yang terletak pada Jalan Sriwijaya Semarang (Taman Raden Saleh) berdasarkan atas aspek-aspek panduan perancangan.

1.3. Manfaat

1.3.1. Subjektif

Untuk memenuhi salah satu persyaratan mengikuti Tugas Akhir di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro Semarang dan sebagai acuan untuk melanjutkan ke dalam proses Studio Grafis Tugas Akhir yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses pembuatan Tugas Akhir.

1.3.2. Objektif

Sebagai pegangan dan acuan selanjutnya dalam perancangan Taman Imajinasi di Semarang dengan konsep *GREEN ARCHITECTURE* di Kota Semarang, selain itu diharapkan dapat bermanfaat sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan, baik bagi mahasiswa yang akan menempuh Tugas Akhir maupun bagi mahasiswa arsitektur lainnya dan masyarakat umum yang membutuhkan.

1.4. Ruang Lingkup

1.4.1. Ruang Lingkup Substansial

Taman Imajinasi di Semarang adalah tempat rekreasi yang menerapkan pendidikan dan entertainment bertema alam dan berkonsep Green Architecture yang dapat dinikmati oleh seluruh kalangan masyarakat. Taman Imajinasi di Semarang menjadi objek wisata yang potensial bagi Kota Semarang.

1.4.2. Ruang Lingkup Spasial

Taman Imajinasi di Semarang merupakan kawasan rekreasi dan pendidikan tingkat kota. Lokasi perencanaannya berada di BWK II Kota Semarang yang memperbolehkan untuk pembangunankawasan rekreasi dan pendidikan.

1.5. Metode 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 dihasilkan.

1.5.3. Metode komparatif, yaitu dengan mengadakan studi banding terhadap Taman rekreasi di suatu kota yang sudah ada.

Dari data - data yang telah terkumpul, dilakukan identifikasi dan analisa untuk memperoleh gambaran yang cukup lengkap mengenai karakteristik dan kondisi yang ada, sehingga dapat tersusun suatu Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Taman Imajinasi di Semarang.

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika pembahasan, serta alur pikir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas mengenai literatur yang berisi tentang kajian teori pengertian taman rekreasi, fungsi dan syarat taman rekreasi, tinjauan mengenai perancangan lansekap sehingga didapatkan landasan teori tentang Taman Imaginasi Di Semarang.

BAB III TINJAUAN LOKASI

Membahas tentang tinjauan kota Semarang berupa data-data fisik dan Kota Semarang yang memiliki kaitan dengan perancangan sebuah taman rekreasi .

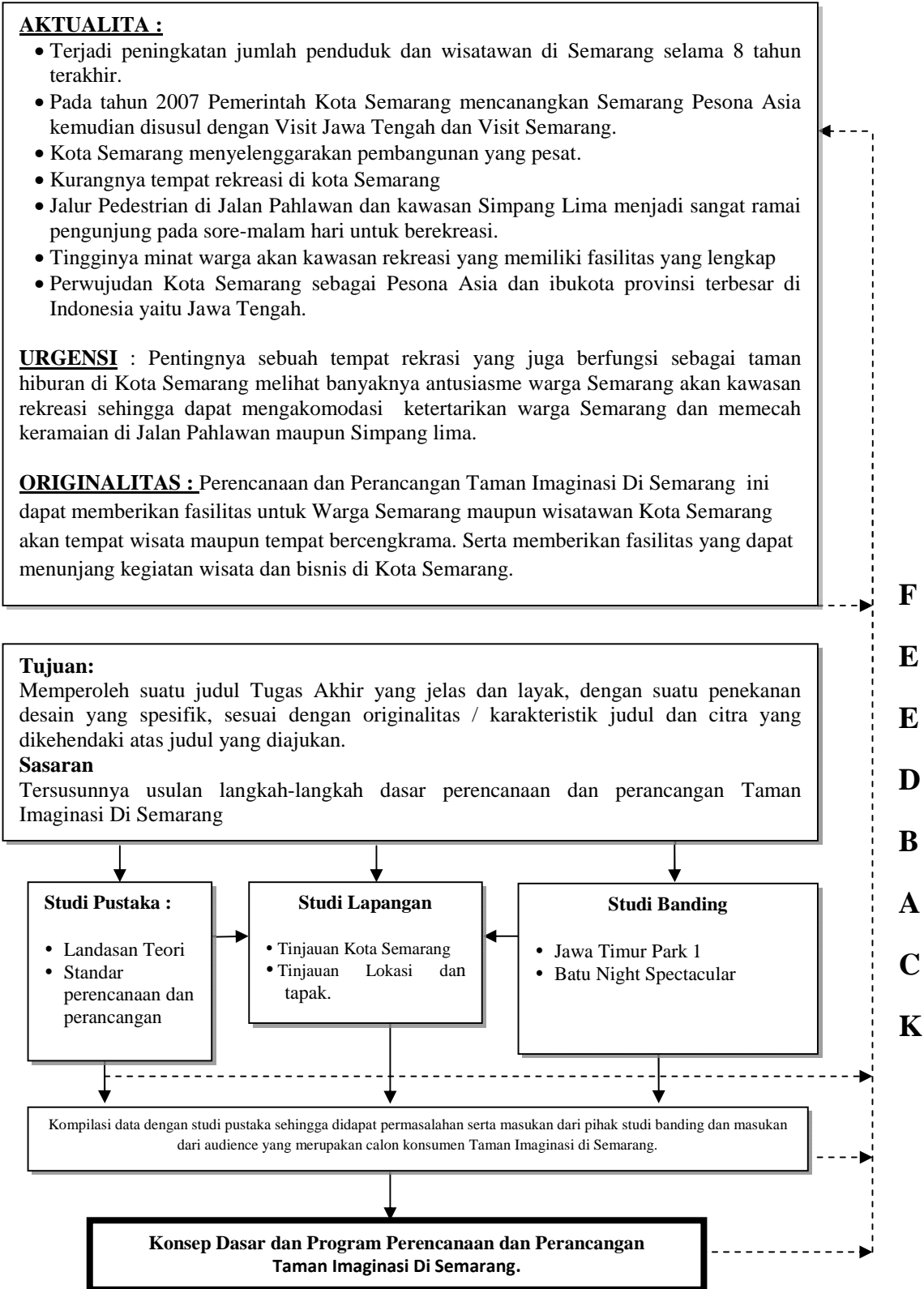
BAB IV PENDEKATAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Menguraikan pendekatan program perencanaan yaitu pendekatan lokasi dan pendekatan program perancangan dalam berbagai aspek, yakni aspek fungsional, aspek kontekstual, aspek teknis, aspek kinerja dan aspek arsitektural.

BAB V LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Membahas mengenai program perencanaan yang meliputi program ruang, lokasi tapak terpilih dan mengenai konsep perancangan bangunan yang meliputi konsep bentuk, penekanan desain yang digunakan.

1.7. Alur Pikir



Gambar 1.2. Alur Pikir
Sumber: Dokumen Pribadi