

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Semarang adalah ibukota Provinsi Jawa Tengah yang juga merupakan salah satu kota besar yang berada di Jawa Tengah. Sebagai salah satu kota besar di Jawa Tengah, kota Semarang adalah kota sangat berkembang dibidang ekonomi dan bisnis. Hal ini terlihat dari tingginya pembangunan-pembangunan yang dapat menunjang serta mampu meningkatkan laju perekonomian dan bisnis di kota Semarang seperti banyaknya pembangunan pusat-pusat perbelanjaan dan hotel serta apartment. Tidak hanya di sector ekonomi dan bisnis, kota Semarang juga memiliki cukup banyak fasilitas pendidikan. Dari taman kanak-kanak (TK) dengan jumlah 835 sekolah (swasta) dan 11 sekolah (negeri), sekolah dasar (SD) 752 sekolah (swasta) dan 466 sekolah (negeri), sekolah menengah pertama (SMP) 229 sekolah (swasta) dan 46 sekolah (negeri), sekolah menengah atas (SMA) 206 sekolah (swasta) dan 17 sekolah (negeri), hingga perguruan tinggi 11 perguruan tinggi swasta (PTS) serta 7 perguruan tinggi negeri (PTN). (Sumber : <http://semarangkota.siap.web.id/data-sekolah/data-daftar/>), (http://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_perguruan_tinggi_di_Semarang). Namun keberadaan fasilitas-fasilitas sekolah formal yang berada di kota Semarang belum cukup melengkapi kebutuhan masyarakat khususnya anak-anak usia sekolah dalam hal pengetahuan. Salah satu langkah dalam menentukan keberhasilan terhadap ilmu pengetahuan adalah dengan cara melalui media pendidikan yang atraktif dan menarik.

Namun tingginya pembangunan di sector ekonomi dan bisnis berbanding terbalik dengan pembangunan yang dibutuhkan sebagai penunjang di bidang pendidikan masyarakat kota Semarang. Pembangunan pusat-pusat perbelanjaan yang menjamur di kota Semarang juga memiliki efek negative terhadap gaya hidup masyarakat Semarang yang cenderung lebih konsumtif. Hal ini terlihat pada saat akhir pekan atau masa liburan sekolah, pusat-pusat perbelanjaan di kota Semarang selalu ramai dan penuh. Salah satu mall favorit dikota semarang pernah mencatat jumlah pengunjung kurang lebih 38.610 orang per hari, jumlah tersebut diluar dari masa akhir pekan dan libur sekolah. (Sumber : <http://www.ciputraproperty.com/id/project/ciputra-mall-semarang>). Kegiatan mengisi liburan atau waktu luang di pusat-pusat perbelanjaan juga memiliki efek kurang baik terhadap tumbuh kembang anak-anak usia sekolah yang lebih memilih mengikuti gaya hidup orang tuanya untuk berpergian ke pusat-pusat perbelanjaan.

Keberadaan fasilitas penunjang pendidikan terhadap anak-anak usia sekolah di kota Semarang sangatlah minim. Anak-anak usia sekolah lebih memilih untuk pergi ke pusat perbelanjaan dibandingkan harus mengunjungi museum. Kota Semarang memiliki 3 museum terkenal seperti museum Jawa Tengah Ranggawarsita adalah museum yang memamerkan barang-barang warisan budaya dan benda budaya Jawa Tengah (Sumber : http://id.wikipedia.org/wiki/Museum_Jawa_Tengah_Ranggawarsita). Museum Mandala Bakti adalah museum yang memamerkan benda-benda militer seperti senjata-senjata militer dan juga Museum Rekor Indonesia (MURI). Namun keberadaan museum-museum tersebut kurang diminati pengunjung khususnya masyarakat Semarang. Fasilitas yang minim dan kurang atraktif menjadi alasan utama kurang berminatnya masyarakat Semarang termasuk

juga anak-anak usia sekolah. Padahal didalam bangunan museum ada banyak sekali ilmu-ilmu pengetahuan yang dapat diserap apalagi untuk menambah khasanah pengetahuan anak-anak di usia sekolah.

Kota Semarang juga memiliki sebuah kebun binatang yang berada di daerah Mangkang, Semarang Barat. Kebun Binatang juga merupakan tempat rekreasi yang memiliki unsur edukasi yang berguna untuk menambah pengetahuan anak-anak usai pra-sekolah dan usia sekolah. Namun letak lokasinya yang cukup jauh dari pusat kota Semarang serta fasilitas penunjang yang kurang memadai membuat masyarakat Semarang pun enggan berkunjung dan menikmati masa akhir pekan serta liburan sekolah ke kebun binatang Jawa Tengah tersebut. Menurut Kepala UPTD Kebun Binatang Mangkang Kusyanto mengatakan, jumlah pengunjung mencapai 4.500 orang di masa libur lebaran tahun 2013. (*Sumber : <http://www.lensaindonesia.com/2013/08/12/lebaran-objek-wisata-di-semarang-padat-pengunjung.html>*).

Dengan adanya beberapa fenomena yang terjadi pada masyarakat di kota Semarang tersebut munculah ide dasar tentang suatu bangunan yang memiliki konsep Edukasi dan Entertainment (Edutainment) di kota Semarang dalam bentuk sebuah Museum Satwa (Museum Zoologi). Museum Zoologi di kota Semarang ini diharapkan mampu memberi solusi terhadap peningkatan fasilitas penunjang di bidang pendidikan yang tidak hanya menarik tetapi juga menambah wawasan pengetahuan masyarakat Semarang khususnya anak-anak usia pra-sekolah hingga usia sekolah terhadap satwa-satwa.

1.2 Tujuan dan Sasaran

1.2.1 Tujuan :

Merumuskan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur sebuah Museum Zoologi Kota Semarang sebagai fasilitas public bertema edukatif dan entertainment yang dapat menambah pengetahuan tentang satwa kepada seluruh masyarakat Kota Semarang khususnya para pelajar dan anak-anak usia sekolah.

1.2.2 Sasaran :

Tersusunnya usulan langkah-langkah pokok proses (dasar) perencanaan dan perancangan Museum Zoologi beserta program dan kapasitas berdasarkan aspek-aspek panduan perancangan.

1.3 Manfaat :

1.3.1 Secara Subjektif :

- a. Memenuhi salah satu persyaratan mengikuti Tugas Akhir di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro
- b. Sebagai pegangan dan acuan selanjutnya, dalam proses studio grafis yang merupakan bagian tak terpisahkan dari proses pembuatan Tugas Akhir.

1.3.2 Secara Objektif :

Dapat bermanfaat sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan bagi mahasiswa yang diharapkan dapat menjadi pedoman dan dapat menjadi fasilitas public dibidang pendidikan Kota Semarang.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pembahasan dibatasi pada pemecahan permasalahan yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan sebuah Museum Zoologi di Kota Semarang dengan Konsep Edutainment

1.5 Metode Pembahasan

1.5.1 Metode Deskriptif

Pembahasan dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif, yaitu dengan mengumpulkan, memaparkan, dan menganalisa serta menyimpulkan data sehingga diperoleh suatu pendekatan dan penyusunan program perencanaan dan perancangan.

1.5.2. Metode Dokumentatif

Metode dokumentatif juga digunakan pada pembahasan ini, yaitu dengan mendokumentasikan data-data yang dibutuhkan yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan sebuah Museum Zoologi.

1.5.3. Metode Komparatif

Selain menggunakan metode deskriptif dan dokumentatif, metode komparatif juga melengkapi data-data pada pembahasan ini, yaitu dengan membandingkan proyek-proyek sejenis di kota Semarang ataupun kota lain.

1.6 Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi pembahasan tentang latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, ruang lingkup bahasan, sistematika pembahasan dan alur pikir pembahasan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi studi pustaka untuk mengkaji aspek-aspek perencanaan dan perancangan arsitektur Museum Zoologi dengan konsep studi Edutainment, serta penekanan desain Arsitektur Post-Modern.

BAB III TINJAUAN DATA

Menguraikan tentang tinjauan Provinsi Jawa Tengah, tinjauan Kota Semarang yang berkaitan dengan dengan peraturan dan kebijakan pemerintah setempat, serta data studi banding yang akan digunakan.

BAB IV PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM ZOOLOGI

Menguraikan dasar – dasar pendekatan dan menguraikan pendekatan fungsional, kontekstual, arsitektural, teknis, dan utilitas bangunan (kinerja).

BAB V LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM ZOOLOGI

Membahas mengenai faktor penentu perencanaan dan faktor penentu perancangan serta program perancangan yang berisi program ruang dan kebutuhan luas tapak.

1.7. Alur Pikir (berupa diagram)

