

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kota Semarang merupakan ibukota Provinsi Jawa Tengah. Memiliki jumlah penduduk yang meningkat tiap tahunnya dan disertai jumlah wisatawan yang meningkat tiap tahunnya seperti terlihat pada tabel 1.1. Namun sebagai ibu kota provinsi angka wisatawan tersebut termasuk rendah seperti tercantum pada Jawa Tengah Dalam Angka di gambar 1.1 bahwa wisatawan tertinggi jatuh pada Magelang dan Jepara.

Kecamatan/Kelurahan/Desa	Jumlah Pengunjung (2008-2013)				
	2008	2009	2010	2011	2012
<b>Kaw. Wisata Semarang</b>	<b>596.179</b>	<b>2.113.139</b>	<b>1.074.660</b>	<b>1.128.189</b>	<b>1.128.189</b>

TAHUN	JUMLAH PENGUNJUNG
2008	596.179
2009	2,113,139
2010	1,074,660
2011	1,128,189
2012	1,128,189
2013	1,461,018

Tabel 1. 1Data Pengunjung Kaw. Wisata Semarang  
Sumber : Semarang Dalam Angka 2008-2013

Gambar 1. 1Pengunjung Obyek Wisata Jawa Tengah  
Sumber: Jawa Tengah Dalam Angka, 2014

Menurut Rencana Kerja Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Semarang Tahun 2010-2015, permasalahan mengenai rendahnya angka wisatawan di Kota Semarang disebabkan oleh beberapa hal sesuai dengan Perumusan Kebijakan Penyusunan Dokumen Perencanaan Pembangunan yang terkait dengan urusan kebudayaan dan pariwisata adalah sebagai berikut:

1. Masih minimnya obyek atau destinasi pariwisata yang memiliki nilai jual,
2. Fasilitas dan kualitas sarana prasarana di obyek wisata yang terbatas, dan
3. Belum adanya branding pariwisata kota Semarang.

Sehingga pada Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kota Semarang Tahun 2010 – 2015 mengenai pariwisata dicanangkan salah satu program yaitu Program Pengembangan Destinasi Pariwisata agar Meningkatnya lama tinggal wisatawan dan Ayo Wisata ke Semarang yang memiliki tujuan untuk mengembangkan kualitas pariwisata melalui pemanfaatan teknologi, kelembagaan, obyek wisata dan sarana prasarana pendukung dengan sasaran yaitu:

- 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;
- 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%.

Nama Obyek Wisata (Source of Tourist Attraction)	Pengunjung		Pendapatan (Rp. Rp.)
	Wanita	Pria	
(1)	(2)	(3)	(4)
1. Tugu Pahlawan	28216	3	1.4216
2. Tugu Pahlawan	2206	3	7.537
3. Taman Margasatwa Mangrove	18422	3	12.501
4. Tanjung Mas	1283	27	14.548
5. Ombak	18174	3	11.174
6. Pantai Mardiana	21822	2	24.222
7. Pantai Mardiana	28270	3	44.716
8. Melayan Tirta Indah	18090	3	75.118
9. DSC	53291	2	10.272
10. Ombak	1482	3	1.179
11. Taman Mini	19917	3	41.198
12. Wisata Uluw	8381	3	13.228
13. T.E.S.S	25224	3	13.216
14. Air - Hwngg	8074	180	11.569
15. MDC Tugu Pahlawan	11282	3	22.218
16. Museum Satek Indonesia	11272	1.805	8
17. Ma - Wisata Mawar	11282	1.805	8
18. Taman ex. Wadana	18015	3	13.085
19. Wisata Sadau Gata	14212	171	8
20. Wisata Sadau Gata	25217	3	11.820
TOTAL	2212	1.29126	3.442
	2212	1.47276	3.442
	1111	1.030109	1.111
	2210	1.071295	3.297
	2289	1.111347	1.111

Berkenaan dengan hal diatas Semarang membutuhkan branding pariwisata berupa obyek wisata. Pada gambar 1.1 menurut Semarang Dalam Angka, terlihat bahwa pengunjung obyek wisatawan terbanyak adalah Taman Margasatwa Mangrove, Pantai Marina dan Water Blaster. Dari ketiga obyek tersebut menunjukkan minat warga Semarang pada obyek wisata buatan dan *outdoor*. Oleh karena itu, Taman Rekreasi menjadi fasilitas buatan terpilih, karena merupakan obyek wisata potensial dan menjadi kebutuhan dari masyarakat Semarang mengingat belum adanya obyek wisata sejenis yang layak di kota ini.

Gambar 1. 2 Pengunjung Obyek Wisata Kota Semarang Semarang Dalam Angka, 2013

Salah satu lokasi strategis yang diharapkan mampu menjadi destinasi wisata di Semarang adalah Pusat Rekreasi dan Promosi Pembangunan Jawa Tengah yang berada di kota Semarang. Selain karena letaknya yang dilewati jalur utama transportasi (Bandar Udara Internasional Ahmad Yani dan Pelabuhan Tanjung Emas), area PRPP ini telah dicanangkan menjadi Taman Rekreasi Terpadu dengan mengadakan penambahan pengadaan *convention hall, hotel/resort, amusement park, mall*, dan lain-lain. Sejak tahun 2010 tercatat sebanyak empat calon investor yang berminat dengan rencana pembangunan area ini, mereka adalah PT. SJP, Hi Concept, Grup Gendis Multi Manis, dan Siamex Ltd. Tamanrekreasi diharapkan dapat saling melengkapi dengan obyek wisata di Kawasan PRPP yaitu Puri Maerakaca atau Taman Mini Jawa Tengah yang merupakan taman budaya edukatif.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa untuk mendukung Rencana Pemerintah diperlukannya pembangunan obyek wisata baru berupa Taman Rekreasi yang berlokasi di Kawasan PRPP Jawa Tengah, menjadi destinasi rekreasi yang memiliki nilai jual dan menjadi salah satu branding atau ikon kota Semarang. Sehingga, penyusun berusaha untuk merencanakan dan merancang suatu ide desain yang diwujudkan dalam Tugas Akhir dengan judul *"TAMAN REKREASI PRPP SEMARANG"*. Menanggapi isu pemanasan global dan penghematan energi, taman rekreasi menerapkan konsep Arsitektur Hijau, sehingga nantinya bangunan serta kawasan direncanakan menggunakan bahan bangunan lokal yang ramah lingkungan, menerapkan banyak penghijauan serta menjadi kawasan berkelanjutan.

## **1.2 Tujuan Dan Sasaran**

### **1.2.1 Tujuan**

Mendapatkan ide desain dari Perancangan dan Perencanaan *Taman Rekreasi di PRPP Semarang* dengan mengetahui dan menguraikan masalah-masalah pengunjung dan potensi-potensi maupun karakteristik yang ada di Kota Semarang agar sesuai dengan konteks lingkungan setempat sehingga dapat memenuhi kebutuhan wisatawan lokal maupun mancanegara dalam kegiatan wisata dari segi kualitas arsitektur.

### **1.2.2 Sasaran**

Tersusunnya Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) dalam merancang Taman Rekreasi di PRPP Semarang berdasarkan permasalahan komponen pariwisata yang belum terpenuhi.

## **1.3 Manfaat**

### **1.3.1 Subjektif**

1. Sebagai landasan, pegangan dan acuan selanjutnya dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) berbasis riset melalui desain yang didahului dengan riset data-data sekunder berkaitan dengan daerah Kota Semarang yang kemudian akan dilanjutkan dalam bentuk grafis.
2. Untuk memenuhi salah satu persyaratan mengikuti Tugas Akhir di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro Semarang.

### **1.3.2 Objektif**

1. Dapat bermanfaat sebagai tambahan referensi pengetahuan dan penambah wawasan bagi pembaca pada umumnya, dan bagi mahasiswa arsitektur pada khususnya.

## **1.4 Ruang Lingkup**

### **1.4.1 Ruang Lingkup Substansial**

Ruang Lingkup Substansial dibatasi pada hal yang berkaitan dengan aspek-aspek arsitektural dalam perencanaan fasilitas umum yang berkaitan dengan kegiatan rekreasi dan pariwisata di PRPP Jawa Tengah. Fasilitas umum ini dapat dikategorikan sebagai bangunan massa banyak atau kawasan. Perancangan mengacu pada komponen wajib pariwisata yang bertujuan untuk memaksimalkan fungsinya, yaitu sebagai tempat rekreasi berupa taman hiburan untuk kebutuhan wisatawan lokal maupun mancanegara. Yang selanjutnya akan digunakan sebagai Landasan Perencanaan dan Perancangan *Taman Rekreasi PRPP Semarang*.

### **1.4.2 Ruang Lingkup Spasial**

Ruang Lingkup Spasial meliputi penentuan tapak yang berada di kompleks PRPP Jawa Tengah, yang berada di Kelurahan Tawang Sari, Kecamatan Semarang Barat dengan batas-batas tapak:

- a. Utara : Permukiman Marina

- b. Selatan : Jalan Puri Anjasmoro
- c. Barat : Taman Mini Jawa Tengah (Puri Maerakaca)
- d. Timur : Permukiman Penduduk dan Kawasan Pabrik

Perancangan dibatasi cakupan lahannya dengan mempertahankan eksisting 4 gedung pertemuan yang ada di PRPP.

## 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 di hasilkan.

**1.5.3 Metode komparatif**, yaitu dengan mengadakan studi banding terhadap taman hiburan suatu kota atau negara 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 Rekreasi di PRPP Semarang.

## 1.6 Sistematika Pembahasan

Kerangka bahasan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) Tugas Akhir dengan judul *Taman Rekreasi di PRPP Semarang* adalah sebagai berikut:

### **BAB I: PENDAHULUAN**

Berisikan Latar Belakang, Tujuan dan Sasaran, Manfaat, Ruang Lingkup Pembahasan, Metode Penulisan, Sistematika Pembahasan, dan Alur Pikir.

### **BAB II: TINJAUAN PUSTAKA**

Membahas mengenai kajian kepustakaan atau literatur mengenai perencanaan dan perancangan Taman Rekreasi serta tinjauan berdasarkan pendekatan komponen yang berkaitan dengan karakter arsitektur setempat serta tinjauan studi komparatif.

### **BAB III: TINJAUAN KHUSUS**

Berisi tentang data perencanaan dan perancangan pada lokasi yaitu kota Semarang dan data lokasi yaitu PRPP Jawa Tengah.

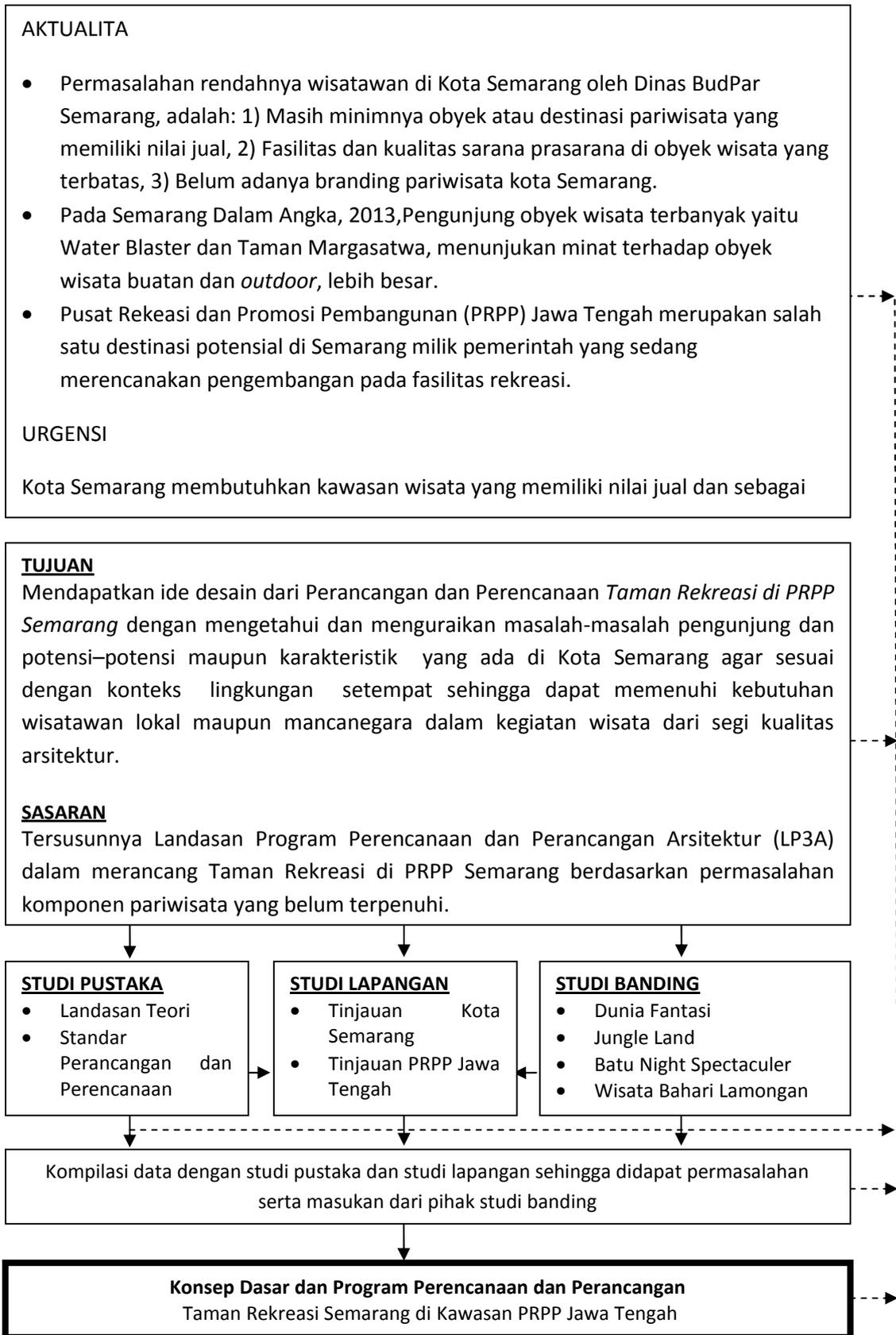
### **BAB IV: ANALISA**

Membahas mengenai analisis perencanaan dan perancangan berdasarkan literature dan data Taman Rekreasi PRPP yang menghasilkan fasilitas kawasan, kapasitas dan luas serta konsep-konsep desain yang mengacu pada gambaran proyek.

### **BAB V: HASIL**

Berisi tentang hasil dari pembahasan keseluruhan bab yang merujuk pada program ruang dan konsep keunggulan desain.

**1.7 Alur Pikir**



F  
E  
E  
D  
B  
A  
C  
K