

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Di jaman modern ini, pariwisata merupakan salah satu kebutuhan bagi setiap individu untuk menghilangkan kejenuhan dari rutinitas sehari-hari, mengetahui peninggalan sejarah dan budaya tertentu, relaksasi, berbelanja dan meningkatkan spiritualisme dalam diri. Tidak hanya faktor-faktor yang merupakan hasil ciptaan manusia seperti bangunan, kebudayaan, tradisi, adat istiadat, benda-benda bersejarah, tarian maupun upacara tradisional masyarakat setempat yang dapat dijadikan objek wisata, dalam hal ini faktor alam seperti pemandangan alam, iklim, flora, fauna dan lain-lain juga sangatlah berpengaruh terhadap minat wisatawan untuk berkunjung.

Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor penting di Indonesia dan sedang mengalami kemajuan yang sangat pesat. Melalui sektor pariwisata diharapkan pertumbuhan ekonomi dapat mengalami peningkatan setiap tahunnya. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan potensi pariwisata baik secara fisik maupun non-fisik di tiap-tiap daerah secara berkala supaya sektor pariwisata terus mampu mendatangkan keuntungan yang besar bagi daerah yang di kunjungi oleh wisatawan. Hal ini sejalan dengan UU No 9 tahun 1990 yang menyebutkan bahwa “Keberadaan obyek wisata pada suatu daerah akan sangat menguntungkan, antara lain meningkatkan Pendapatan Asli Daerah (PAD), meningkatkan taraf hidup masyarakat serta memperluas kesempatan kerja”.

Pengembangan sektor pariwisata pada dasarnya merupakan interaksi antara proses ekonomi, sosial dan industri. Oleh karena itu unsur-unsur yang ada didalamnya memiliki fungsi dan peranan masing-masing. Peran serta masyarakat dalam proses ini diharapkan memiliki andil yang sangat besar. Untuk itu masyarakat ditempatkan pada posisi memiliki, mengelola, merencanakan dan memutuskan tentang program yang melibatkan kesejahteraannya (Korten, 1984 dalam Kusmayadi dan Ervina, 1999).

Kota Semarang adalah Ibukota Provinsi Jawa Tengah yang sebenarnya menyimpan banyak potensi di sektor pariwisata yang dapat dinikmati. Kota Semarang terbagi atas dua daerah dengan perbedaan ketinggian, yaitu daerah perbukitan yang memiliki pemandangan indah untuk melihat kota dari atas dan daerah pesisir dengan wisata lautnya, disamping wisata spesifik seperti wisata budaya, wisata religi, dan wisata flora dan fauna. Letak Kota Semarang juga cukup strategis untuk dijadikan kota kunjungan wisata karena berada di Pantura yang memiliki akses langsung ke kota-kota lain seperti Jakarta dan Surabaya serta terdapatnya sarana pendukung seperti Bandara Ahmad Yani dan Pelabuhan Tanjung Mas menjadikan kota ini semakin berpotensi untuk dikunjungi.

Kunjungan wisatawan Kota Semarang terus meningkat dari tahun ke tahun seiring dengan berbagai pembangunan sektor pariwisata dengan infrastruktur penunjangnya dan pelayanan transportasi menuju destinasi wisata. Berikut adalah table kunjungan wisatawan Kota Semarang :

Tahun	Wisnus (jiwa)	Wisman (jiwa)	Total (jiwa)	Pertumbuhan (%)
2011	2.073.043	27.880	2.100.923	-
2012	2.679.467	32.975	2.712.442	29,11
2013	3.157.658	35.241	3.192.889	17,71
2014	3.958.114	49.078	4.007.192	25,5
2015	4.324.479	51.880	4.376.359	9,21

Tabel 1.1 Kunjungan Wisatawan Kota Semarang Tahun 2011-2015

Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang, 2015

Dari tabel 1.1 dapat dilihat bahwa jumlah kunjungan wisata di Kota Semarang mengalami peningkatan dari tahun ke tahun meskipun di tahun 2015 pertumbuhannya mengalami penurunan sebesar 6,29 % dari tahun sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa Kota Semarang mengalami kenaikan kunjungan wisatawan tetapi pertumbuhan kunjungan berkurang. Untuk itulah perlu berbagai inovasi dalam pengembangan sektor pariwisata agar lebih menarik dan bernilai jual. Salah satu bentuk inovasi pengembangan pariwisata adalah dengan mendesain ulang kawasan pariwisata yang sudah ada dengan kemasan yang unik dan lanskap yang bertema.

Namun sayangnya, dengan adanya potensi-potensi wisata tersebut belum mampu menjadikan Kota Semarang sebagai salah satu tujuan wisata andalan. Di kota Semarang masih banyak objek pariwisata yang tidak berkembang baik dari segi kelengkapan fasilitas ataupun keamanan pengunjung, bahkan ada beberapa daerah tujuan wisata yang terbengkalai akibat kurangnya pemeliharaan sehingga hal ini berakibat pada menurunnya kunjungan wisatawan. Contohnya seperti Puri Maerokoco, Kampung Wisata Taman Lele dan Wonderia. Dahulu, ketiga obyek wisata ini mampu menarik dan menampung pengunjung dalam jumlah besar. Akan tetapi saat ini jumlah pengunjung tiap tahunnya menurun. Hal ini dikarenakan daerah tujuan wisata tersebut selain perawatan obyek wisatanya buruk dan tidak ada pengembangan lebih lanjut, fasilitas juga kurang memadai dan kurang menampilkan seni dan budaya lokal yang dapat menarik wisatawan dari luar Kota Semarang.

Daerah tujuan wisata di Kota Semarang dikelola oleh dua pihak, yaitu pihak pemerintah daerah atau UPTD (Unit Pelaksanaan Teknis Daerah) dan pihak swasta. Daerah tujuan wisata yang dikelola oleh UPTD Kota Semarang yaitu Taman Budaya Raden Saleh (TBRS), Tinjomoyo, Goa Kreo, Taman Margasatwa dan Kampoeng Wisata Taman Lele. Sedangkan daerah tujuan wisata yang dikelola oleh pihak swasta yaitu Marina, Puri Maerokoco, Gelanggang Pemuda, Ngaliyan Tirta Indah, ISC, Oasis, Water Blaster, Wonderia, Paradise Club, Vihara Budha Gaya, Museum Rekor Indonesia, Museum Ronggowarsito, Museum Nyonya Meneer dan Masjid Agung Jawa Tengah.

Berikut adalah tabel kunjungan wisatawan dari berbagai destinasi wisata di Kota Semarang:

Tahun	Kampoeng Wisata Taman Lele	Taman Margasatwa	Tinjomoyo	Goa Kreo	TBRS
2012	26.939	249.806	2.368	5.981	-
2013	23.072	254.817	2.225	-	-
2014	21.776	280.436	3.678	107.984	-
2015	30.497	361.965	4.417	134.695	-
Total	102.284	1.147.024	12.688	248.660	-

Tabel 1.2 Jumlah Pengunjung Obyek Wisata yang Dikelola UPTD Kota Semarang Tahun 2012-2015
Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang, 2015

Berdasarkan tabel 1.2 jumlah pengunjung obyek wisata yang dikelola oleh UPTD Kota Semarang terbesar ada pada wisata Taman Margasatwa yaitu 361.965 pengunjung, kemudian jumlah pengunjung terkecil ada pada obyek wisata Tinjomoyo yaitu 4.417 pengunjung. Sedangkan TBRS tidak memiliki jumlah pengunjung karena tidak memiliki tiket masuk sehingga pengunjung yang datang tidak dapat dihitung secara tepat.

Berdasarkan data dan latar belakang tersebut diatas, penulis merasa prihatin dengan obyek-obyek wisata lama yang semakin terbengkelai padahal masih berpotensi menarik minat wisatawan. Untuk itu penulis berminat untuk meredesain obyek wisata Taman Lele menjadi wisata alam yang lebih hidup baik dari segi penataan kawasan beserta landskapnya, redesain fasilitas bangunan yang ramah lingkungan dan menghidupkan seni budaya di kawasan wisata tersebut.

Penelitian dengan studi kasus di Kampoeng Wisata Taman Lele ini menarik karena obyek wisata ini kurang berkembang dibandingkan dengan obyek wisata lain yang dikelola UPTD Kota Semarang. Selama periode tahun 2012-2015, jumlah pengunjung di Kampoeng Wisata Taman Lele mengalami penurunan meskipun di tahun 2015 mengalami peningkatan karena adanya berbagai macam kegiatan seperti lomba burung kicau. Apabila kegiatan yang telah dilakukan ini tidak dapat dipertahankan maka tidak dipungkiri jumlah pengunjung akan kembali menurun.

Kampoeng Wisata Taman Lele merupakan salah satu obyek wisata alam sekaligus taman hiburan keluarga yang terletak di kota Semarang yang memiliki aneka permainan untuk keluarga baik permainan air atau pun permainan darat, antara lain becak air, taman bermain anak, dan kolam keceh. Terdapat juga kebun binatang mini, serta penginapan. Letaknya yang berada di jalur utama pantai utara (pantura) memudahkan wisatawan untuk mengunjungi obyek wisata tersebut, tepatnya berada di Jalan Walisongo Km 10, Kecamatan Ngaliyan Semarang – Jakarta.

Sebelum menjadi tempat wisata, lahan seluas lebih kurang 22.173 m² itu semula berupa perkebunan buah-buahan milik perorangan. Pemkab Kendal tahun 1960 membangun tempat itu sebagai Taman Lele. Tempat wisata itu kemudian masuk ke wilayah Kota Semarang, ketika ibu kota Jawa Tengah tersebut dimekarkan wilayahnya pada tahun 1976. Nama Taman Lele ternyata berkaitan dengan sejarah tempat itu. Konon sebutan Taman Lele muncul karena ada

kolam yang dihuni beberapa ekor lele. Kolam yang ada di bawah pohon besar itu, bagi orang awam sepintas biasa-biasa saja. Namun bagi orang-orang yang punya daya linuwih, bisa melihat bahwa kolam itu dihuni pula oleh lele siluman. Kepalanya seperti lele-lele pada umumnya, tetapi tubuhnya hanya terdiri dari duri. Air kolam itu berasal dari sebuah mata air yang persis berada di kaki bukit. Konon, dulu air dari tempat itu sering digunakan warga sekitarnya untuk keperluan hidup sehari-hari. Bahkan, sawah yang dulu berada di sebelah utara jalan raya, juga mendapat aliran dari tempat tersebut. (Suara Merdeka, 2003)

Pengembangan potensi wisata yang tepat dapat menjadikan Kampoeng Wisata Taman Lele menjadi suatu daerah tujuan wisata yang menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan. Oleh karena itu, diperlukan strategi pengembangan obyek wisata yang benar-benar disusun secara matang disertai dengan penanganan yang baik oleh pihak pemerintah maupun pengelola Kampoeng Wisata Taman Lele itu sendiri. Selain itu, peran serta masyarakat sekitar juga sangat diperlukan agar pengembangan obyek Kampoeng Wisata Taman Lele tersebut dapat terealisasi dengan baik.

Alasan pemilihan obyek Kampoeng Wisata Taman Lele sebagai daerah perancangan adalah karena kondisi alam yang sejuk serta rindang dimana saat ini sulit ditemukan di tengah-tengah Kota Semarang. Selain itu, Kampoeng Wisata Taman Lele memiliki potensi yang cukup besar untuk dikembangkan secara fisik. Oleh karena itu, alasan pemilihan perancangan ini dilakukan untuk mengetahui pengembangan fisik yang harus diterapkan oleh pengelola Kampoeng Wisata Taman Lele guna meningkatkan jumlah pengunjung di obyek wisata tersebut yang akan penulis tuangkan dalam sebuah Tugas Akhir dengan judul "Pengembangan Fisik Kampoeng Wisata Taman Lele Semarang".

1.2 TUJUAN DAN SASARAN

1.2.1 Tujuan

Untuk memperoleh konsep perancangan Pengembangan "Kampoeng Wisata Taman Lele" Semarang dengan penekanan desain Green Architecture.

1.2.2 Sasaran

Tersusunnya Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur berupa tahap – tahap dalam menentukan konsep perencanaan dan perancangan dan desain grafis yang akan dikerjakan.

1.3 MANFAAT

1.3.1 Subyektif

Sebagai pemenuhan syarat Tugas Akhir Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro yang nantinya digunakan sebagai pegangan dan pedoman dalam proses Studio Grafis Tugas Akhir.

1.3.2 Obyektif

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

1.4 LINGKUP PEMBAHASAN

Lingkup pembahasan ditekankan pada berbagai hal yang berada dalam disiplin ilmu arsitektur untuk perencanaan dan perancangan Pengembangan “Kampoeng Wisata Taman Lele” Semarang. Hal – hal di luar ilmu arsitektur yang mempengaruhi, melatarbelakangi, menentukan dan mendasari faktor – faktor perancangan akan dipertimbangkan, dibatasi dan diasumsikan berdasarkan data yang ada tanpa pembahasan secara mendalam.

1.5 METODE PEMBAHASAN

Metode pembahasan yang digunakan pada Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Pengembangan “Kampoeng Wisata Taman Lele” Semarang, antara lain:

1.5.1 Metode Deskriptif

Metode deskriptif yaitu dengan melakukan pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan cara : studi pustaka / studi literatur, data dari instansi terkait, wawancara dengan narasumber yang terkait, observasi lapangan serta pencarian melalui internet.

1.5.2 Metode Dokumentatif

Metode dokumentatif yaitu dengan mendokumentasikan data yang menjadi bahan penyusunan penulisan ini. Cara pendokumentasian data adalah dengan memperoleh gambar visual dari foto – foto survey lapangan.

1.5.3 Metode Komparatif

Metode komparatif yaitu dengan mengadakan studi banding terhadap kawasan wisata alam yang berada di kota lain yang sudah ada.

Dari data – data yang telah terkumpul, dilakukan analisa untuk mendapatkan gambaran lengkap mengenai karakteristik dan kondisi yang ada, sehingga tersusun suatu Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur untuk Pengembangan “Kampoeng Wisata Taman Lele” Semarang.

1.6 SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Kerangka bahasan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur dengan judul Pengembangan “Kampoeng Wisata Taman Lele” Semarang adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, metode pembahasan, sistematika pembahasan, dan alur pikir yang melandasi pemilihan judul.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas mengenai literatur tentang tinjauan kawasan wisata alam, tinjauan aspek penting dalam fasilitas kawasan wisata alam, fasilitas pendukung kawasan wisata alam, tinjauan tentang arsitektur hijau, studi banding.

BAB III TINJAUAN LOKASI

Membahas mengenai data – data yang ditinjau secara umum maupun khusus mengenai lokasi, tapak kawasan, tinjauan musik di kota Semarang.

BAB IV BATASAN/ANGGAPAN

Membahas mengenai kesimpulan dalam perencanaan dan batasan serta anggapan agar tidak menyimpang dari pokok bahasan.

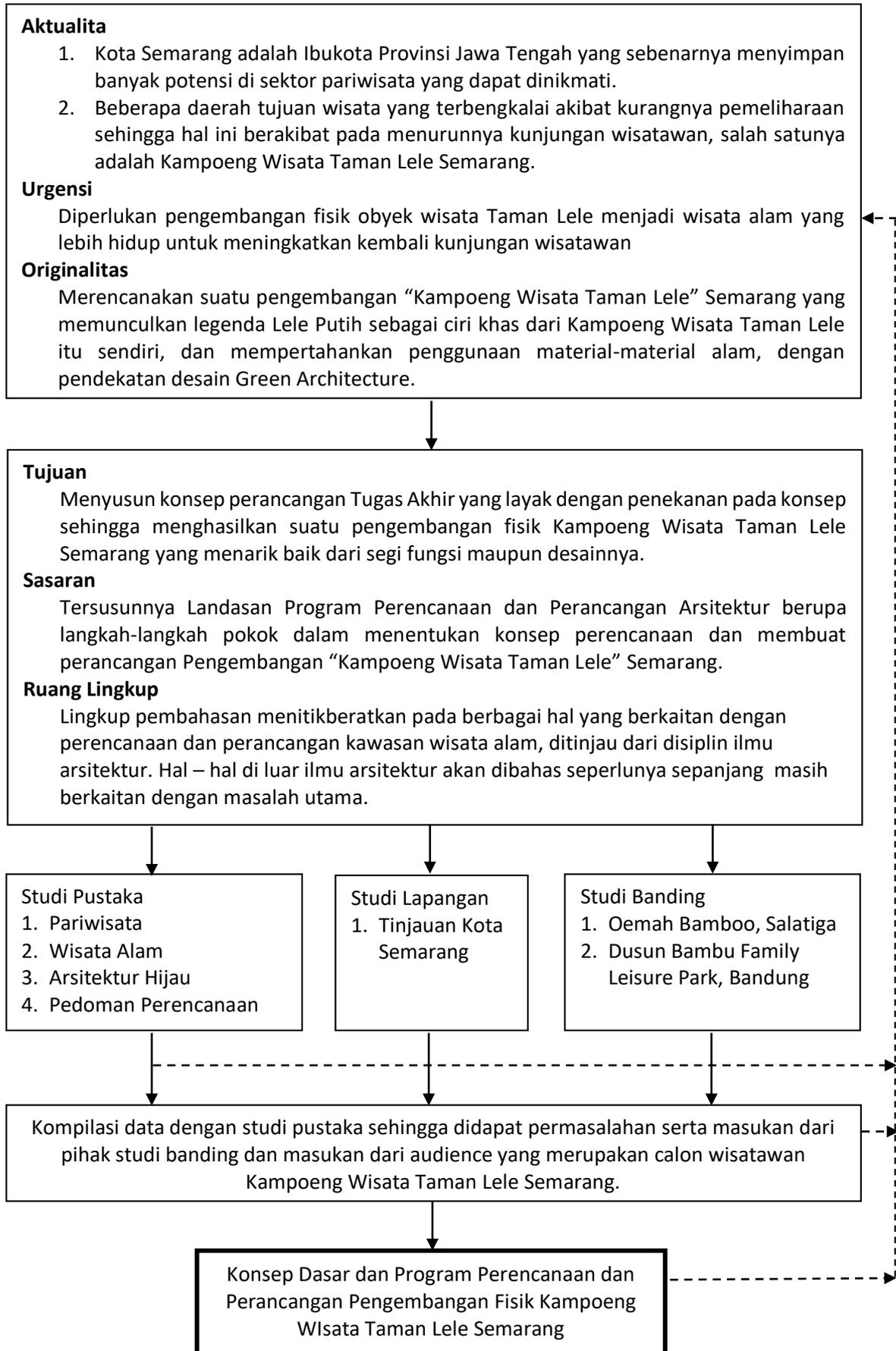
BAB V KAJIAN DAN ANALISIS

Membahas mengenai dasar pendekatan yang meliputi pendekatan aspek fungsional, aspek kontekstual, aspek kinerja, aspek teknis, dan aspek arsitektural.

BAB VI HASIL

Membahas mengenai rumusan dari hasil kajian dan analisis berupa program ruang, konsep dasar perancangan dan karakter tapak terpilih serta kesimpulan-kesimpulan yang akan digunakan sebagai dasar dan acuan dalam studio grafis.

1.7 ALUR PIKIR



Gambar 1.1 Alur Pikir Pengembangan “Kampoeng Wisata Taman Lele” Semarang

Sumber : Analisa Penulis