

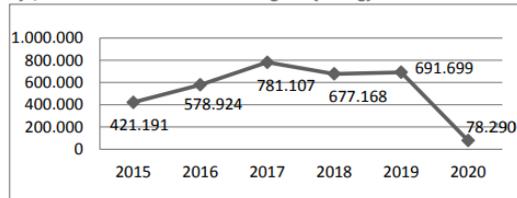
BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

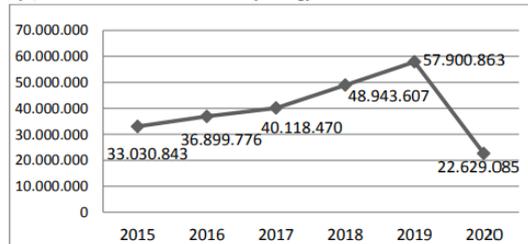
Kota dengan penduduk yang meningkat setiap tahunnya menjadi ciri khas ibukota khususnya Semarang yang merupakan ibukota Provinsi Jawa Tengah. Berdasarkan data jumlah wisatawan nusantara dan mancanegara, perkembangan pariwisata Jawa Tengah dalam grafik tercantum kemunduran jumlah wisatawan pada tahun 2020 dikarenakan pandemi.

B. Wisatawan

1) Jumlah Wisatawan Mancanegara (orang)



2) Jumlah Wisata Nusantara (orang)



Gambar 1. Data Wisatawan Pariwisata di Jawa Tengah
(Sumber : Buku Statistik Pariwisata Jawa Tengah, 2021)

NO	KAB/KOTA	2016		2017		2018		2019		2020		% 2016 - 2017		% 2017 - 2018		% 2018 - 2019		% 2019 - 2020	
		NUS	MAN	NUS	MAN	NUS	MAN	NUS	MAN	NUS	MAN	NUS	MAN	NUS	MAN	NUS	MAN	NUS	MAN
25	Salatiga	74.304	39	131.439	-	106.347	-	127.943	9	23.938	-	76,89	0	76,89	0	20,31	0,00	-81,29	-100,00
26	Semarang Kab.	2.228.500	29.433	2.699.328	9.130	3.033.671	8.811	3.455.075	5.963	1.840.813	856	21,13	-68,98	21,13	-68,98	13,89	-32,32	-46,72	-85,64
27	Semarang Kota	3.023.441	101.756	4.198.584	99.282	5.703.282	66.107	7.150.343	81.999	3.260.303	6.628	38,87	-2,43	38,87	-2,43	25,37	24,04	-54,40	-91,92
28	Sragen	451.324	631	420.654	483	366.867	628	261.972	1.121	71.981	236	-6,80	-23,45	-6,80	-23,45	-28,59	78,50	-72,52	-78,95
29	Sukoharjo	53.067	-	50.187	-	51.949	-	304.624	-	65.114	-	-5,43	0	-5,43	0	486,39	0,00	-78,62	0,00
30	Surakarta	2.489.421	19.664	3.843.353	28.322	3.153.982	11.259	3.549.504	13.047	353.902	1.333	54,39	44,03	54,39	44,03	12,54	15,88	-90,03	-89,78
31	Tegal Kab.	684.238	1.064	728.912	1.360	1.361.855	6.528	1.100.997	2.720	427.389	137	6,53	27,82	6,53	27,82	-19,15	-58,33	-61,18	-94,96
32	Tegal Kota	559.669	-	291.292	-	498.884	-	580.932	-	425.953	-	-47,95	0	-47,95	0	16,45	0,00	-26,68	0,00
33	Temanggung	416.638	393	455.328	85	539.324	161	702.881	255	223.765	40	9,29	-78,37	9,29	-78,37	30,33	58,39	-68,16	-84,31
34	Wonogiri	420.084	120	527.518	1	403.297	79	474.292	10	64.702	-	25,57	-99,17	25,57	-99,17	17,60	-87,34	-86,36	-100,00
35	Wonosobo	1.027.789	2.276	1.074.896	-	1.310.360	1.729	1.415.317	1.056	1.169.403	126	4,58	0	4,58	0	8,01	-38,92	-17,38	-88,07
	JUMLAH	36.899.775	578.924	40.118.470	781.107	48.943.607	677.168	57.900.863	691.699	22.629.085	78.290	8,72	34,92	8,72	34,92	18,30	2,15	-60,92	-88,68

Gambar 2. Pertumbuhan Wisatawan Menurut Kabupaten atau Kota di Jawa Tengah Tahun 2016-2020
(Sumber : Buku Statistik Pariwisata Jawa Tengah, 2021)

Wisatawan sebagai salah satu penggerak roda perekonomian dan sumber pendapatan suatu daerah menjadi bagian penting yang perlu diperhatikan.

Semarang sendiri menduduki peringkat ke 1 sebagai kabupaten/kota dengan banyaknya wisatawan yang berkunjung (Dinas Kepemudaan, 2021) sehingga Semarang sendiri memiliki branding pariwisata tersendiri namun dari data pertumbuhan wisatawan, adanya penurunan wisatawan bisa berpengaruh kepada branding pariwisata di Semarang. Menurut Kepala Dinas Pariwisata (Disparta) Kabupaten Semarang, diperkirakan wisatawan yang berkunjung akan meningkat pada tahun 2023 dan kembali sesuai seperti pada tahun sebelumnya, sebelum diterapkan PSBB bahkan bisa melebihi tahun tersebut (Setiawan, 2023) hal ini berdasarkan pantauan pada situasi libur natal dan tahun baru 2023 pada beberapa lokasi wisata seperti Saloka dan Dusun Semilir.

NO	KABUPATEN/KOTA	JENIS WISATA	NAMA DAYA TARIK WISATA	TENAGA		SUB TOTAL		
				L	P	NUS	MAN	RP
		Minat Khusus	Cimory On The Valley	50	30	76.821	-	5.808.013.000
		Wisata Alam	Curug Tujuh Bidadari	14	-	-	-	-
		Wisata Buatan	Dusun Semilir	101	33	391.570	-	-
		Wisata Buatan	Eling Bening	29	11	35.688	-	907.806.815
		Minat Khusus	Emporium Nissin Biscuit	14	27	34.586	-	-
		Wisata Budaya	Goa Maria Kerep	34	1	30.350	-	-
		Wisata Buatan	Gumuk Reco Sepakung	12	6	10.458	-	88.121.500
		Wisata Buatan	Hills Joglo Villa	16	4	1.261	-	21.600.000
		Wisata Buatan	Hortimart Agro Center	70	61	16.277	-	332.305.000
		Wisata Buatan	Kampoeng Kopi Banaran	151	152	53.197	-	870.082.700
		Wisata Buatan	Kampoeng Wisata Banyumili	9	6	44.490	-	-
		Wisata Alam	Klenteng Kuning	5	2	-	-	-
		Wisata Buatan	Kolam Renang Baran Permai	2	3	-	-	-
		Wisata Buatan	Kolam Renang Bu Sri	4	2	-	-	-
		Wisata Buatan	Kolam Renang Bumi Lerep Indah	5	3	-	-	-
		Wisata Buatan	Kolam Renang Tirta Argo Siwarak	12	-	26.000	-	208.500.000
		Wisata Buatan	Langen Tirta Muncul	8	1	-	-	-
		Wisata Alam	Lereng Keli	19	6	200	-	1.000.000
		Wisata Budaya	Makam Hasan Munadi Nyatnyono	2	-	-	-	-
		Wisata Alam	Muncul River Tubing	23	9	3.427	15	57.900.000
		Wisata Buatan	Muncul Waterpark	5	2	-	-	-
		Wisata Budaya	MUSEUM KERETA API AMBARAWA	15	4	52.807	18	95.945.000
		Wisata Buatan	New Wisata Bandungan	27	5	3.962	-	310.825.000
		Wisata Budaya	Palagan Ambarawa	6	-	567	-	4.489.000
		Wisata Buatan	Pemandian Muncul	6	1	33.797	-	132.719.415
		Minat Khusus	PT. Jamu Sido Muncul	1.306	1.720	-	-	-
		Wisata Buatan	Saloka Theme Park	282	117	27.923	175	2.391.358.161
		Wisata Buatan	Sunrise Hill	5	6	9.571	-	253.733.000
		Minat Khusus	Susan Spa & Resort	28	17	1.101	-	41.210.009

Gambar 3. Daya Tarik Wisata Menurut Kabupaten atau Kota di Jawa Tengah Tahun 2021
(Sumber : Buku Statistik Pariwisata Jawa Tengah, 2021)

Berdasarkan data, Semarang memerlukan branding pariwisata berupa objek wisata agar perkiraan terkait jumlah peningkatan pengunjung dapat terjadi. Menurut Buku Statistik Pariwisata Jawa Tengah dalam Angka 2021, dapat dilihat bahwa pengunjung objek terbanyak adalah didominasi pada wisata buatan terutama Dusun Semilir. Lewat beberapa objek yang tercantum menunjukkan minat wisatawan pada objek wisata buatan dengan jenis taman hiburan tematik karena merupakan objek wisata potensial. Selain itu, kajian literatur I Gde Pitana (2005), ditemukan berbagai faktor pendorong seseorang melakukan kunjungan wisata salah satunya alasan *Educational Opportunity* atau keinginan untuk melihat sesuatu yang

baru dan merupakan alasan paling utama dalam mendorong pariwisata suatu daerah.

Traditional Theme Park yang merupakan jenis dari taman hiburan yang lebih menekankan taman daripada wahananya sebagai bagian dari tematik itu sendiri. Taman hiburan jenis ini memiliki beberapa konsep, salah satunya adalah sejarah yang berisi budaya dari tempat theme park ini dibangun atau sejarah lainnya yang menjadi konsep. *Traditional Theme Park* atau taman hiburan dengan tema khusus biasanya menargetkan anak-anak sebagai pengunjungnya.

Sesuai sejarah, konsep yang akan diambil pada perancangan *Traditional Theme Park* adalah cerita rakyat. Menurut Murti Bunanta (1998), cerita rakyat bermanfaat pada perkembangan anak termasuk moral, bahasa, holistic, sosial dan kognitifnya. Selain itu, cerita rakyat juga membantu anak-anak dalam memberikan teladan suatu karakter yang bersifat baik pada suatu tokoh, dapat memahami tradisi budaya lain, dan terakhir dapat memahami konsekuensi dalam pengambilan sebuah keputusan. Hal ini baik untuk edukasi anak-anak terutama di Semarang sebagai salah satu metode belajar lain yang menarik karena diselengi dengan jalan-jalan.

Sesuai uraian di atas, diambil kesimpulan agar dapat mendukung target pemerintah diperlukan adanya objek wisata baru yang baru dan mempertahankan *branding* atau identitas dari Semarang sebagai ibukota Jawa Tengah dengan tingkat kunjungan wisatawan tertinggi serta menjadi destinasi rekreatif yang memiliki nilai jual. Sehingga direncanakan dan dirancang suatu ide desain terkait Taman Hiburan tematik khususnya berjenis *Traditional Theme Park* dan memiliki konsep cerita rakyat sebagai pembentukan desain dan isi taman hiburan.

1.2 Rumusan Masalah

Sektor pariwisata di Semarang seperti wisata buatan menjadi salah satu faktor yang membantu meningkatkan pertumbuhan ekonomi kota namun wisatawan yang berkunjung cenderung berkurang pada tahun 2020 disebabkan adanya pandemi padahal Semarang memiliki potensi pariwisata yang tinggi. Pembangunan wisata buatan baru dapat menjadi cara untuk meningkatkan minat wisatawan untuk berkunjung. Perlu perencanaan terkait wisata buatan khususnya Taman Hiburan Tematik dengan jenis *Traditional Theme Park* sebagai destinasi wisata yang menarik terutama berkonsep dan mampu mendukung identitas kota Semarang serta

memiliki nilai jual.

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Tujuan disusunnya proposal ini adalah untuk merumuskan program dasar Perencanaan dan Perancangan *Traditional Theme Park* dengan Konsep Cerita Rakyat Nusantara di Semarang pada Mata Kuliah Tugas Akhir.

1.3.2 Sasaran

Sasaran dari penyusunan landasan program Perencanaan dan Perancangan *Traditional Theme Park* dengan Konsep Cerita Rakyat Nusantara di Semarang adalah tersusunnya pokok Perencanaan dan Perancangan *Traditional Theme Park* di Semarang berdasarkan panduan perancangan.

1.4 Manfaat

- a. Bagi penyusun, laporan ini menjadi salah satu persyaratan tugas mata kuliah Tugas Akhir di Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro. Selain itu, laporan ini dapat digunakan sebagai standar acuan proses perencanaan dan perancangan berikutnya.
- b. Hasil rumusan laporan ini dapat dijadikan acuan mengenai *Traditional Theme Park* di Semarang

1.5 Ruang Lingkup

a. Ruang Lingkup Substansial

Merencanakan dan merancang bangunan berupa *Traditional Theme Park* beserta perancangan tapak lingkungan sekitar.

b. Ruang Lingkup Spasial

Rencana tapak yang akan dipakai berada di kawasan rekreasi di Kota Semarang, Jawa Tengah.

1.6 Metode Pembahasan

1.6.1 Studi Literatur

Pengumpulan data mengenai Traditonal Theme Park melalui sumber tertulis terkait dengan teori, perencanaan dan perancangan, serta peraturan yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan Traditonal Theme Park.

1.6.2 Observasi Lapangan

Pengamatan terhadap tapak yang nantinya akan dijadikan lahan pembangunan *Traditional Theme Park*.

1.7 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang akan digunakan dalam merumuskan laporan “Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur *Traditional Theme Park*” ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Membahas mengenai latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika pembahasan, serta alur pembahasan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi studi literatur tentang pengertian, fungsi, jenis, dan kebutuhan *Traditional Theme Park* serta studi preseden terkait dengan tipologi kawasan serupa.

BAB III TINJAUAN LOKASI

Menguraikan kondisi umum lokasi tapak seperti tinjauan kota secara umum dan kebijakan tata ruang.

BAB IV PENDEKATAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Menguraikan dasar-dasar pendekatan fungsional, kontekstual, arsitektural, kinerja, dan teknis.

BAB V PROGRAM DASAR PERENCANAAN

Berisi uraian program ruang *Traditional Theme Park* serta perencanaan tapak.

BAB VI PENUTUP

Berisi kesimpulan serta saran terkait penyusunan laporan Landasan Perencanaan dan Perancangan *Traditional Theme Park*.

1.8 Alur Pikir

