

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ibu Kota Provinsi dari Jawa Tengah yaitu Kota Semarang terletak pada area yang strategis, dimana menjadi jalur utama dan simpul laju wisatawan Pulau Jawa. Kemudian, Pemerintah Kota Semarang dalam Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 5 Tahun 2021 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Semarang Tahun 2011-2031, menjadikan sebuah pendorong ekonomi kota melalui aspek pariwisata. Di dalam Kota Semarang pun sudah terdapat wisata yang beragam, mulai dari wisata alam, wisata sejarah-budaya, dan wisata buatan hingga religi.

Lalu, aspek wisata yang berpotensi dapat dikembangkan lebih lanjut lagi berupa lembaga konservasi. Peraturan tentang lembaga konservasi ini diatur dalam Peraturan Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan Nomor P.22/MENLHK/SETJEN/KUM.1/5/2019 yang menentukan fungsi dari lembaga konservasi untuk menjaga dan melindungi satwa dalam lingkungan buatan yang berbeda dengan habitat alaminya. Kemudian, jenis lembaga konservasi yang paling umum bagi masyarakat yaitu Taman Satwa. Jenis lembaga konservasi ini bukan sekadar menjadi tujuan wisata umum, namun juga memiliki peran sebagai tempat edukasi masyarakat, tempat menjaga cadangan genetika satwa, dan tempat penelitian untuk satwa.

Kondisi masa ini, taman satwa sudah beralih fungsi menjadi lembaga konservasi *ex-situ* yang mengedepankan edukasi satwa, penelitian satwa, hingga kesejahteraan satwa (WAZA, 2005). Beralihnya fungsi taman satwa ini memberi pandangan baru bahwa desain arsitektural taman satwa tidak hanya sebagai penampungan satwa, namun juga difungsikan untuk wadah berinteraksi dan mendorong kepedulian terhadap satwa.

Namun, saat ini taman satwa Semarang Zoo mengalami penurunan angka pengunjung. Menurut data yang dikeluarkan oleh PT Taman Satwa Semarang (2024) dan Dinas Kepemudaan, Olahraga dan Pariwisata Provinsi Jawa Tengah (2024), pada tahun 2020 hingga 2024, Semarang Zoo mencatatkan angka pengunjung sebanyak 236.438 orang di tahun 2020 dan menurun menjadi 173.238 orang di tahun 2021 karena dampak pandemi. Lalu, pada 2022 jumlah pengunjung naik menjadi 438.381 orang dan turun kembali pada tahun 2024 menjadi 243.319 orang. Dari data pengunjung tersebut bisa menjadi dasar

perubahan untuk redesain dengan meningkatkan kesejahteraan satwa dan pengunjung. Pada akhirnya, penurunan jumlah pengunjung ini pada hari biasa dan hari libur cukup berbeda, dengan rasio perbandingan 1:9 (Handayani & Sariffuddin, 2016).

Menurunnya jumlah pengunjung ini juga sejalan dengan fasilitas taman satwa yang kurang mendukung interaksi antara pengunjung dengan satwa karena masih menggunakan material beton masif dan jeruji besi (Polakowski, 1987). Dalam Peraturan Menteri Kehutanan Nomor P.22/MENLHK/SETJEN/KUM.1/5/2019 dan *World Association of Zoos and Aquariums*, keadaan bangunan dan fasilitas lainnya pada Semarang Zoo saat ini belum sepenuhnya memenuhi standar sarana prasarana yang mendukung perilaku alami satwa, mulai dari kandang satwa belum terbagi menjadi kandang peragaan, pemeliharaan, perawatan (karantina) dan pengembangbiakan. Kemudian, belum tersedia klinik satwa yang memadai untuk merawat satwa yang tidak sehat dan akses jalan servis dengan pengunjung masih menyatu. Dari sisi pengunjung, fasilitas pendukung untuk pengunjung juga belum tersedia dan optimal seperti, tempat istirahat sejenak pengunjung (*shelter*) dan parkir.

Karena itu, timbul isu kesejahteraan satwa (*animal welfare*) untuk menjaga satwa dari perilaku stres yang pada akhirnya bisa memperpendek durasi kunjungan dan menciptakan kejenuhan pengunjung. Menurut WAZA (2005), ada lima prinsip kesejahteraan satwa yang harus terpenuhi yaitu, terpenuhinya kebutuhan makan dan minum, terpenuhinya kondisi kenyamanan satwa, memberi kesempatan satwa untuk berperilaku secara alami, terhindar dari gangguan yang menimbulkan stres, serta terhindar dari penderitaan fisik, luka, dan gangguan kesehatan.

Terakhir, untuk bisa mengatasi permasalahan yang ada di Semarang Zoo, diperlukan redesain dengan menggunakan pendekatan *Landscape Immersion* sesuai pernyataan Coe (1985). Pendekatan tersebut memiliki empat prinsip, yaitu batas visual yang tidak tampak (*Invisible Barriers*), kontinuitas lanskap (*Landscape Continuity*), pencegahan pandangan silang (*Cross-viewing Prevention*), dan stimulasi multisensori. Penerapan empat prinsip *Landscape Immersion* ini berkaitan dengan redesain Semarang Zoo dengan standar Peraturan Menteri Kehutanan Nomor P.22/MENLHK/SETJEN/KUM.1/5/2019 dan *World Association of Zoos and Aquariums*. Prinsip *invisible barriers* dan *cross-viewing prevention* dapat mengurangi stres pada satwa. Kemudian, *landscape continuity* dan stimulasi multisensori bisa meningkatkan edukasi bagi pengunjung. Pendekatan ini mengubah taman satwa yang konvensional menjadi habitat alami yang aman dan sesuai dengan standar.

1.2 Tujuan dan Sasaran

1.2.1 Tujuan

Meredesain Semarang Zoo untuk meningkatkan kesejahteraan satwa dengan menyediakan habitat yang layak bagi satwa sesuai prinsip *Animal Welfare* dan pengunjung dengan konsep *Landscape Immersion* yang mampu meningkatkan kualitas visual bagi pengunjung.

1.2.2 Sasaran

Sasaran untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan menghilangkan pembatas visual yang kaku pada habitat konvensional dan diganti dengan pembatas tersembunyi untuk menciptakan ilusi seperti habitat liar. Kemudian, mengoptimalkan desain habitat yang didasari standar regulasi penggunaan material alami yang bisa mendorong perilaku alami satwa.

1.3 Manfaat

1.3.1 Manfaat Subjektif

Manfaat subjektif yang didapat dari redesain ini yaitu bisa menciptakan pengalaman seperti di habitat alami satwa bagi pengunjung dan membangun rasa empati terhadap satwa. Hal ini ditujukan agar satwa dan pengunjung bisa mendapatkan kesejahteraan dan kenyamanan secara psikologis.

1.3.2 Manfaat Objektif

Manfaat objektif yang diperoleh dari redesain Semarang Zoo adalah menciptakan habitat yang bisa menambah kualitas hidup dan kesejahteraan satwa serta menjadi potensi baru untuk membuat pengunjung lebih ramai berkunjung karena konsep yang ditawarkan.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup perancangan ini menggabungkan lingkup spasial dan substansial dalam redesain Semarang Zoo. Pada lingkup spasial, mencakup seluruh area Semarang Zoo dengan mempertahankan ekosistem alami kawasan. Kemudian dalam lingkup substansial,

fokus perancangan pada penerapan konsep *Landscape Immersion* melalui penggunaan material yang mendukung kesejahteraan satwa.

1.5 Metode Pengambilan Data

1.5.1 Metode Deskriptif

Metode yang digunakan untuk menggambarkan kondisi dan karakteristik yang terjadi pada objek pengamatan secara faktual. Metode ini mencakup pengamatan langsung, studi literatur dan pencarian data di internet terhadap bangunan, kondisi fisik, lingkungan sekitar, serta aktivitas yang terjadi di lokasi.

1.5.2 Metode Dokumentatif

Metode yang dilakukan dengan mengumpulkan data dokumentasi melalui pengamatan langsung dan dari pencarian di internet terkait dengan Semarang Zoo.

1.5.3 Metode Komparatif

Metode yang dilakukan dengan mengkaji proyek serupa tentang lembaga konservasi satwa.

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pada penulisan Laporan Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) ini menggunakan sistematika berikut ini:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi paparan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, ruang lingkup, metode pengambilan data, dan sistematika penulisan serta alur pikir.

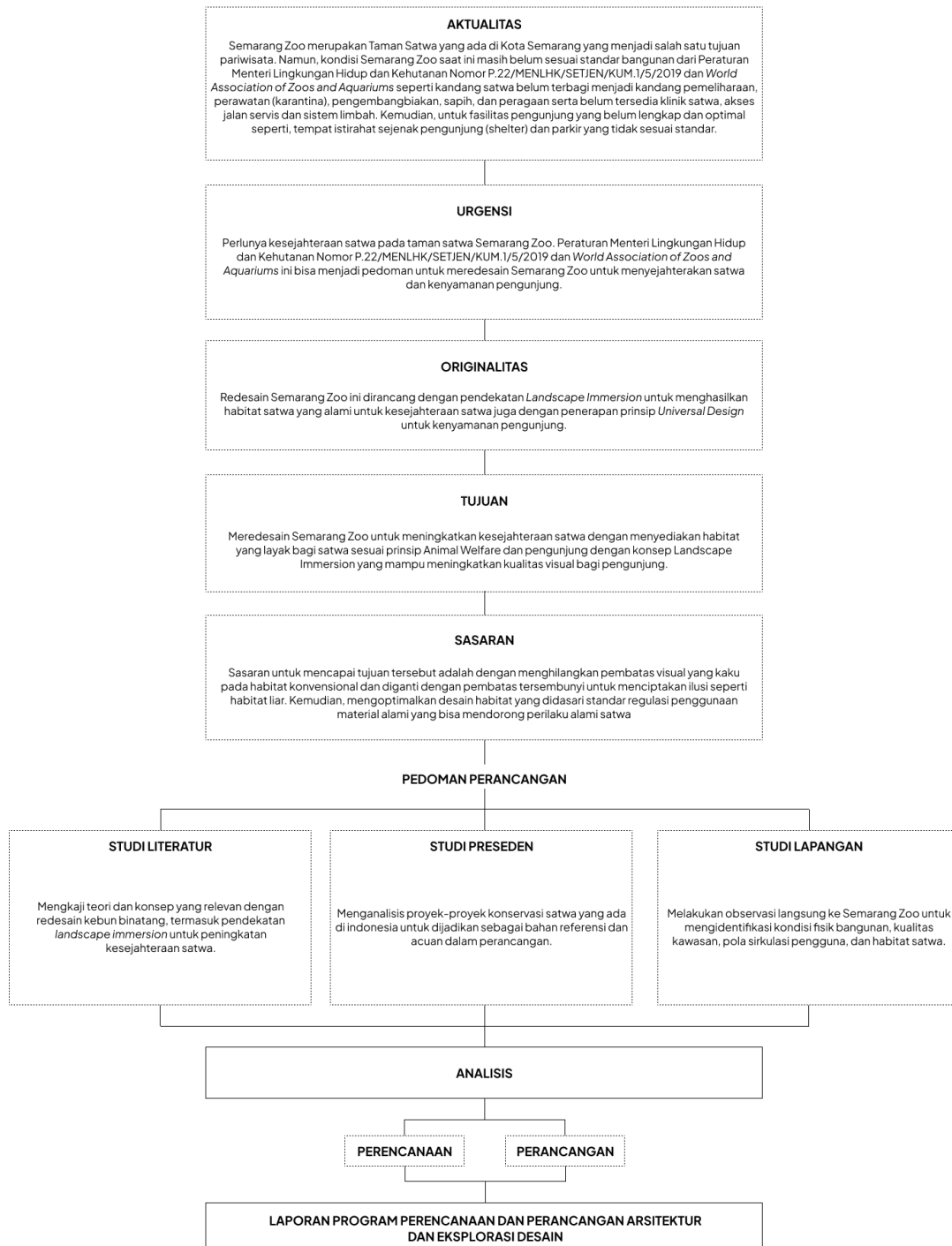
BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang definisi dan penjelasan mengenai Tinjauan Lembaga Konservasi, Taman Satwa, Kesejahteraan Satwa (*Animal Welfare*), Habitat Satwa, Pendekatan Desain *Landscape Immersion*, Semarang Zoo, dan Studi Banding Proyek Sejenis.

BAB III TINJAUAN LOKASI

Berisi tentang tinjauan umum lokasi objek perancangan, rencana tata ruang wilayah Kota Semarang dan perkembangan Semarang Zoo.

1.7 Alur Pikir



Gambar 1. 1 Alur Pikir

(Sumber: Penulis, 2026)