

BAB I

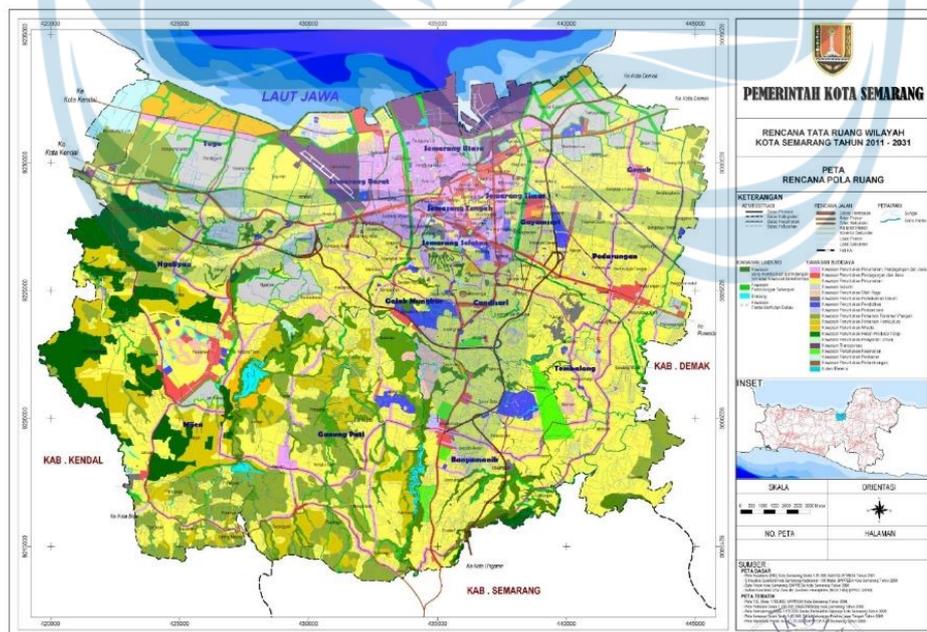
PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Perancangan fasilitas kuliner dikawasan kota lama Semarang dengan pendekatan arsitektur kontekstual memiliki beberapa latar belakang yang terbagi menjadi latar belakang proyek dan latar belakang permasalahan. Pembagian latar belakang ini untuk memperjelas isu yang akan dirumuskan.

1.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

Semarang memiliki banyak potensi untuk dikembangkan dan merupakan ibu kota provinsi Jawa Tengah sekaligus kota metropolitan terbesar kelima di Indonesia. Kota Semarang berada di antara garis 6°50' - 7°10' lintang selatan dan 109°35' - 110°50' bujur timur. Ini memiliki 16 kecamatan. Kota Semarang berada di sebelah utara pulau Jawa, yang merupakan lokasi yang strategis. Lokasi strategis kota Semarang membantunya berkembang pesat, terutama di bidang ekonomi. Untuk memenuhi permintaan yang semakin meningkat dan beragam dari masyarakat, banyak pusat perdagangan dan bisnis didirikan.



Gambar 1. 1 Peta Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang
(Sumber : Pemerintah Kota Semarang)

Pada pertengahan tahun 2023, Kota Semarang memiliki sekitar 1.693.035 penduduk. Kota Semarang memiliki luas 373,67 km² dan memiliki sekitar 4035 jiwa per kilometer persegi (BPS, 2009).

Tabel 1. 1 Luas Wilayah, Jumlah Penduduk, Kepadatan Penduduk Kota Semarang

Kecamatan	Luas Wilayah, Jumlah Penduduk, dan Kepadatan Penduduk (Jiwa/km2)								
	Luas Wilayah			Jumlah Penduduk			Kepadatan Penduduk		
	2020 ¹⁾	2021 ¹⁾	2022 ¹⁾	2020	2021 ¹⁾	2022 ¹⁾	2020 ¹⁾	2021 ¹⁾	2022 ¹⁾
Mijen	56,52	56,52	56,52	80 906,00	83 321,00	85 818,00	1 431,38	1 474,10	1 518,28
Gunungpati	58,27	58,27	58,27	98 023,00	98 343,00	98 674,00	1 682,17	1 687,66	1 693,34
Banyumanik	29,74	29,74	29,74	142 076,00	141 689,00	141 319,00	4 776,90	4 763,89	4 751,45
Gajahmungkur	9,34	9,34	9,34	56 232,00	55 857,00	55 490,00	6 018,11	5 977,97	5 938,69
Smg Selatan	5,95	5,95	5,95	62 030,00	61 616,00	61 212,00	10 431,67	10 362,05	10 294,11
Candisari	6,40	6,40	6,40	75 456,00	74 952,00	74 461,00	11 795,38	11 716,59	11 639,84
Tembalang	39,47	39,47	39,47	189 680,00	191 560,00	193 480,00	4 805,74	4 853,37	4 902,02
Pedurungan	21,11	21,11	21,11	193 151,00	193 128,00	193 125,00	9 149,89	9 148,80	9 148,66
Genuk	25,98	25,98	25,98	123 310,00	125 967,00	128 696,00	4 746,52	4 848,79	4 953,84
Gayamsari	6,22	6,22	6,22	70 261,00	69 792,00	69 334,00	11 296,14	11 220,74	11 147,11
Smg Timur	5,42	5,42	5,42	66 302,00	65 859,00	65 427,00	12 228,63	12 146,92	12 067,24
Smg Utara	11,39	11,39	11,39	117 605,00	116 820,00	116 054,00	10 322,85	10 253,94	10 186,71
Smg Tengah	5,17	5,17	5,17	55 064,00	54 696,00	54 338,00	10 643,31	10 572,18	10 502,98
Smg Barat	21,68	21,68	21,68	148 879,00	147 885,00	146 915,00	6 868,19	6 822,33	6 777,58
Tugu	28,13	28,13	28,13	32 822,00	32 948,00	33 079,00	1 167,00	1 171,48	1 176,14
Ngaliyan	42,99	42,99	42,99	141 727,00	142 131,00	142 553,00	3 296,92	3 306,32	3 316,14
Kota Semarang	373,78	373,78	373,78	1 653 524,00	1 656 564,00	1 659 975,00	4 423,79	4 431,92	4 441,05

(Sumber : Badan Pusat Statistik Kota Semarang)

Tabel 1. 2 Luas Wilayah, Jumlah Penduduk, Kepadatan Penduduk Kota Semarang

No.	Kabupaten/Kota	Jumlah restoran/ Rumah Makan
1.	Kota Semarang	236
2.	Kota Salatiga	20
3.	Kota Magelang	91
4.	Kabupaten Magelang	82
5.	Kabupaten Boyolali	84
6.	Kota Surakarta	317
7.	Kabupaten Purworejo	48
8.	Kabupaten Wonosobo	61
9.	Provinsi DIY	1.739
	Jumlah	2.678

(Sumber : Badan Pusat Statistik Kota Semarang 2017)

Guna mempermudah penjualan kuliner diperlukan sebuah tempat. Salah satu tempat yang cocok untuk mewadahnya adalah fasilitas kuliner. Fasilitas kuliner menyediakan berbagai fasilitas yang terpadu untuk memenuhi kebutuhan wisatawan untuk rekreasi. Fasilitas kuliner yang akan dibangun memiliki bentuk bangunan yang tidak meninggalkan sejarah budaya daerah sekitar dikarenakan letaknya berada di Kawasan Kota Lama Semarang.

Untuk memenuhi kebutuhan rekreasi dan meningkatkan kualitas pelayanan pariwisata, fasilitas kuliner dapat menjadi daya tarik bagi daerah tertentu, terutama di Jalan MT Haryono, Kota Semarang, yang memiliki makanan khas lokal.

Kontekstual adalah pendekatan arsitektur yang akan digunakan untuk membangun fasilitas kuliner yang memberikan pengalaman yang unik dan menarik bagi pengunjung. Selain itu, fasilitas kuliner dapat memberikan kontribusi ekonomi dan infrastruktur bagi kota dan daerah tersebut. Oleh karena itu, merancang fasilitas kuliner dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi pengembangan pariwisata dan ekonomi suatu daerah.

1.1.2. Latar Belakang Permasalahan

Perancangan dibangun untuk wadah bagi para pebisnis kuliner dan para penggemar kuliner karena didalamnya terdiri dari beberapa kios guna menjual beragam jenis kuliner khas Kota Semarang, pengunjung ataupun wisatawan dapat memilih dengan bebas dan menikmati hidangan kuliner.

Kuliner juga berperan dalam menciptakan lapangan kerja, mengurangi pengangguran, dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat, jadi perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan potensi ekonomi ini dengan menarik wisatawan lokal atau asing untuk menikmati kuliner asli daerah.

Ada fasilitas kuliner di tempat-tempat yang menjadi sarana rekreasi bagi wisatawan lokal maupun asing. Fasilitas ini muncul sebagai hasil dari keinginan untuk melakukan perjalanan yang memberikan pengalaman yang tidak terlupakan bagi para wisatawan. Para pengunjung dimanjakan dengan pengalaman di tempat yang mengutamakan budaya lokal.

Dengan mempertimbangkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa fasilitas kuliner berfungsi sebagai pusat rekreasi dengan menghasilkan desain dan fasilitas pendukung sebagai daya tarik utama dengan tujuan menciptakan suasana liburan yang tidak terlupakan serta mengangkat budaya lokal sebagai pusat perhatian utama. Nilai rekreatif yang dimaksud adalah menyenangkan, memberikan suasana santai, dan membuat pengunjung betah berlama-lama.

Dalam merancang fasilitas kuliner yang bersifat rekreatif dibutuhkan penekanan desain. Penekanan desain yang diterapkan adalah tata ruang dalam dan tata ruang luar yang mendeskripsikan budaya sekitar. Penekanan desain tersebut diharapkan mampu menarik minat wisatawan untuk datang berkunjung dengan menerapkan pendekatan arsitektur kontekstual.

1.2. FOKUS PENEKANAN

Fokus penekanan desain berupa perancangan fasilitas kuliner di Kawasan kota lama Semarang yang memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai pusat wisata kuliner yang rekreatif. Perancangan akan berfokus pada zona UMKM yang memperuntukkan lahan sebagai tempat berjualan makanan (kios), tempat makan

yang *indoor* maupun *outdoor*, menyediakan tempat untuk memperkenalkan budaya sekitar serta mengolah ruang dalam dan ruang luar dengan penekanan arsitektur kontekstual.

1.3. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana wujud rancangan tata ruang dalam dan tata ruang luar yang mengedepankan aspek rekreatif pada fasilitas kuliner di kawasan kota lama Semarang dengan pendekatan arsitektur kontekstual ?

1.4. TUJUAN DAN SASARAN

Tujuan dan sasaran disajikan secara terpisah untuk memperjelas pembagian. Sasaran menjelaskan fungsi dan harapan dari hasil rancangan, sedangkan tujuan menjelaskan tindakan yang diambil penulis untuk mewujudkan hasil rancangan.

1.4.1. Tujuan Perancangan

Mewujudkan pembangunan fasilitas kuliner di kawasan kota lama Semarang yang memenuhi nilai rekreatif untuk wisatawan melalui pengolahan tata ruang dalam dan tata ruang luar dengan pendekatan Arsitektur kontekstual.

1.4.2. Sasaran Perancangan

Sasaran perancangan fasilitas kuliner ini, yaitu :

- Mewujudkan fasilitas kuliner di kawasan kota lama Semarang yang memenuhi nilai rekreasi.
- Merancang fasilitas kuliner bagi wisatawan maupun mancanegara yang hanya singgah di Semarang.
- Dapat mengembangkan daya tarik wisata berupa fasilitas kuliner di Kawasan kota lama Semarang.
- Meningkatkan perekonomian masyarakat dengan diadakannya wadah untuk UMKM sekitar.
- Menerapkan pendekatan Arsitektur kontekstual terhadap rancangan desain fasilitas kuliner di kawasan kota lama Semarang.

1.5. RUANG LINGKUP PERANCANGAN

Ruang lingkup pada perancangan fasilitas kuliner di kawasan kota lama Semarang terdiri dari beberapa lingkup sebagai berikut :

1.5.1. Lingkup Spasial

Lingkup spasial merupakan Kawasan yang dirancang. Lokasi perencanaan dan perancangan akan dilakukan di kawasan kota lama Semarang, tepatnya di Jl. M.T Haryono, Semarang Tengah, Kota Semarang.

1.5.2. Lingkup Substantial

Lingkup substantial merupakan pembatasan terhadap lingkup pekerjaan dan topik pokok perancangan. Pengelolaan fasilitas kuliner di Kawasan kota lama Semarang dengan penataan tata ruang luar dan tata ruang dalam yang memenuhi kegiatan rekreasi.

1.5.3. Lingkup Temporal

Lingkup temporal ini mengutamakan aspek fungsionalitas dan keberlanjutan untuk memenuhi kebutuhan hingga sepuluh tahun kedepan.

1.6. METODE PENELITIAN DATA

1.6.1. Pengumpulan Data

1. Data Primer

Data primer diambil melalui pengamatan ke lokasi untuk mendapatkan data terkait tapak serta luasan tapak dan pengamatan langsung terkait kegiatan dan fasilitas di kawasan Kota Lama Semarang.

2. Data Sekunder

Data Sekunder diambil secara tidak langsung, data diambil berasal dari sumber – sumber lain guna melengkapi data primer. Data informasi yang diambil melalui jurnal, buku dan website yang berhubungan dengan fasilitas kuliner.

1.6.2. Metode Analisis

Untuk mencapai kesimpulan tentang perancangan fasilitas kuliner di kawasan kota lama Semarang, analisis dilakukan dengan menginterpretasikan data dan persyaratan saat ini. Kemudian berbicara tentang manajemen tata ruang dalam dan luar. Menghubungkan manajemen tata ruang dengan konsep perencanaan bangunan secara keseluruhan dapat dikaitkan dengan analisis kebutuhan ruang.

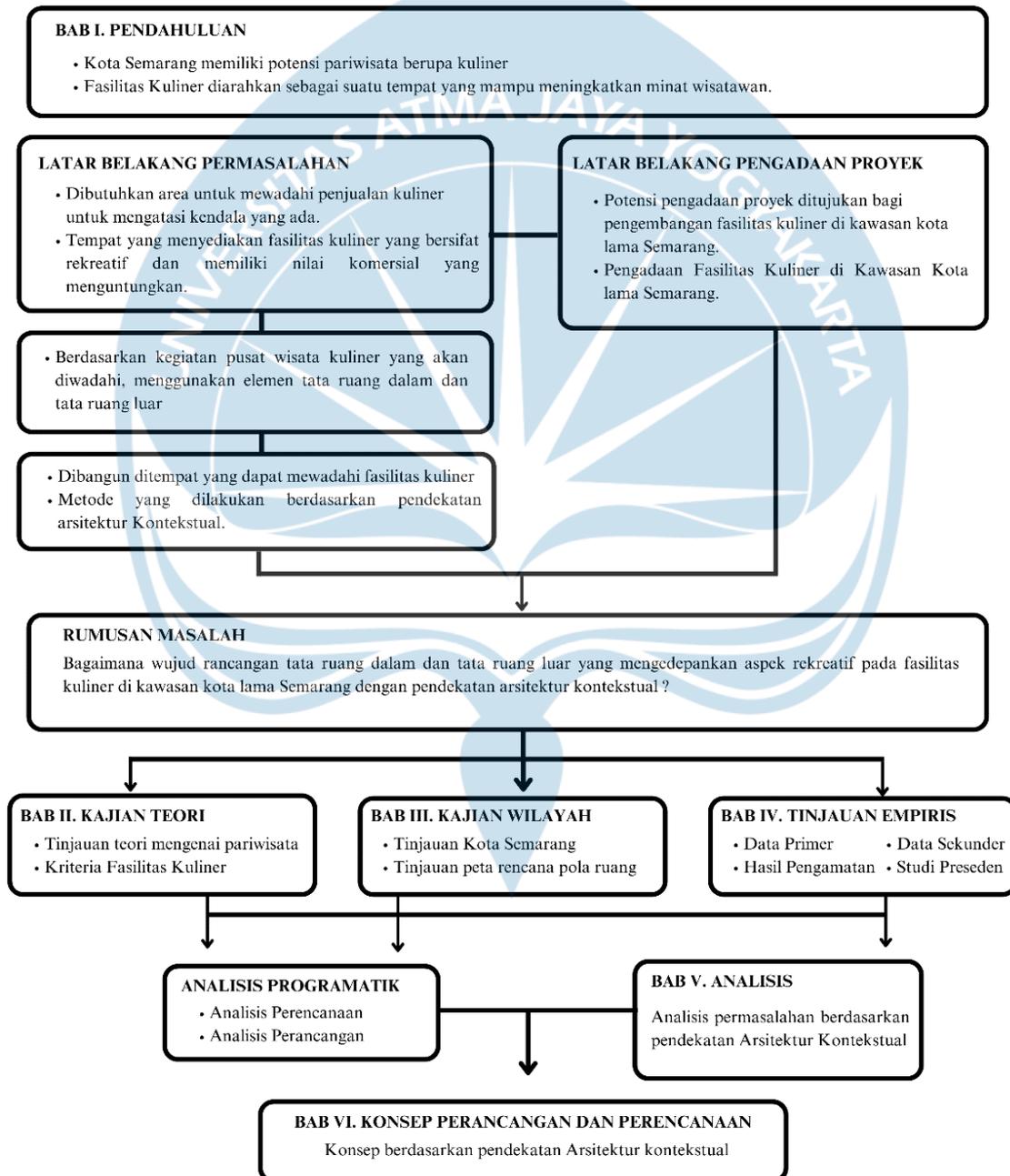
1.6.3. Metode Sintesis

Penyusunan sintesis berdasarkan hasil analisis dalam konsep perancangan serta ide desain perancangan sebagai solusi dari pemecahan

masalah pada suatu rancangan fasilitas kuliner di kawasan kota lama Semarang.

1.7. ALUR PIKIR

Alur pikir penulis disesuaikan dengan perancangan proyek, yang dimulai dengan latar belakang, analisis, rumusan masalah, konsep, dan solusi. Sebelum menetapkan konsep dan solusi, akan dilakukan pengecekan ulang untuk memastikan bahwa semua persyaratan dipenuhi dan masalah diselesaikan..



Gambar 1. 2 Alur Pikir
(Sumber : Dokumen Pribadi)

1.8. KEASLIAN TULISAN

Analisis fakta dan informasi yang dikumpulkan langsung oleh penulis melalui jurnal, peraturan, penelitian literatur, buku, dan ketetapan pemerintah menyebabkan penulisan proposal tugas akhir ini. Sepertinya belum pernah ada proyek tugas akhir dengan judul "Perancangan fasilitas kuliner di Kawasan Kota Lama Semarang dengan pendekatan arsitektur kontekstual". Sebagai contoh, berikut adalah beberapa tulisan yang berkaitan dengan topik "Wisata kuliner":

Tabel 1. 3 Keaslian Tulisan

No.	Judul	Penulis	Hasil	Perbedaan
1.	Potensi Makanan Tradisional sebagai Daya Tarik Wisata Kuliner di Kota Salatiga	Julian Andriani Putri, Yustina Denik R, Tri Maryani, Henry Yuliamir, Enik Rahayu (STIEPARI, 2023)	Wisata kuliner, yang mempromosikan makanan dan minuman lokal untuk meningkatkan pariwisata, seringkali digunakan sebagai alat diplomasi.	Pendekatan deskriptif kualitatif
2.	Pengembangan Kreativitas Kuliner Sebagai Elemen Daya Tarik Wisata Kota Depok	Anisatul Auliya, Nailul Mona (UI, 2020)	Menawarkan deskripsi dan rencana untuk meningkatkan kreativitas kuliner di Kota Depok menarik pengunjung untuk mencicipi makanan lokal.	Metode pemetaan ekosistem kuliner harus digunakan untuk mengembangkan potensi kuliner Kota Depok.
3.	Potensi Wisata Kuliner Dalam Pengembangan Pariwisata di Yogyakarta	Fajri Kurniawan (UNS, 2010)	Menjadikan makanan khas Yogyakarta sebagai simbol Kota Yogyakarta. Untuk menjadi daya tarik pariwisata, hasil	Potensi wisata kuliner dalam pengembangan pariwisata di Yogyakarta

			<p>karya manusia adalah aset budaya yang harus dijaga dan dilestarikan.</p>	
--	--	--	---	--

(Sumber : Dokumen Pribadi)

1.9. SISTEMATIKA PENULISAN

1.9.1. Bagian 1 : Pendahuluan

Berisi latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, latar belakang pendekatan desain, fokus penekanan, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup pembahasan, metode penelusuran data, alur pikir, keaslian tulisan dan sistematika penulisan.

1.9.2. Bagian 2 : Kajian Teori

Berisi ulasan literatur, peraturan, dan informasi tentang fasilitas kuliner, termasuk definisi, fungsi, dan tujuan, serta jenis dan kegiatan utama.

1.9.3. Bagian 3 : Kasus Studi

Berisi gambaran objek proyek yang diusulkan yang dapat dijelaskan dengan kriteria yang digunakan untuk memilih objek studi. Kebutuhan fungsional pengguna, teknologi, dan standar kriteria yang digunakan dapat menjadi bagian dari diskusi untuk menentukan konsep dasar.

1.9.4. Bagian 4 : Metodologi

Bagian metode yang akan digunakan untuk melakukan proses analisis pembahasan. Bagian ini mencakup teknik penelusuran data yang valid dan metode pembahasan baik perancangan maupun penelitian yang disusun secara runtut dan terstruktur.

1.9.5. Bagian 5 : Pembahasan

Berisi penjelasan sistematis tentang penulisan, alur pikir, dan kerangka teoritis yang digunakan untuk melakukan kajian atau perancangan, serta konsep yang menentukan fokus penelitian.